

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง: การวิเคราะห์เส้นทางแบบกลุ่มพหุ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์

พฤษภาคม 2557

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง: การวิเคราะห์เส้นทางแบบกลุ่มพหุ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์

พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง: การวิเคราะห์เส้นทางแบบกลุ่มพหุ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์

พฤษภาคม 2557

เกริก ตระกูลงาม. (2557). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง: การวิเคราะห์เส้นทางแบบกลุ่มพหุ. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร. วิไลลักษณ์ ลังกา, อาจารย์ ดร.สุพร เข้มเฮง

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 และสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 จำนวน 1,025 คน ที่ได้จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน และผ่านการคัดกรองโดยใช้แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง เครื่องมือในการวิจัยมีทั้งหมด 7 ฉบับ ได้แก่ แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว แบบวัดสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน แบบวัดการควบคุมตนเอง แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง และแบบวัดความวิตกกังวล มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93, 0.93, 0.80, 0.79, 0.63, 0.75 และ 0.86 ตามลำดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือการวิเคราะห์เส้นทาง

ผลการวิจัยพบว่า โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มีค่า $\text{Chi-Square} = 1.01$, $\text{df} = 11$, $P = 1.00$, $\text{GFI} = 1.00$, $\text{AGFI} = 1.00$, $\text{SRMR} = 0.01$, $\text{RMSEA} = 0.00$ โดยที่พฤติกรรมก้าวร้าวได้รับอิทธิพลรวมจากปัจจัยต่าง ๆ เรียงลำดับได้ดังนี้ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ($\beta = 0.39$) สัมพันธภาพในครอบครัว ($\beta = -0.28$) ความวิตกกังวล ($\beta = 0.16$) การควบคุมตนเอง ($\beta = -0.14$) สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน ($\beta = -0.11$) และการเห็นคุณค่าในตนเอง ($\beta = 0.08$) ซึ่งปัจจัยเชิงสาเหตุทั้งหมดร่วมกันอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 31 และพบว่ารูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงไม่แตกต่างกันตามระดับชั้น

Causal factors effected to aggressive behaviors of secondary school students who play
violent computer games in Bangkok Metropolitan: Multiple Group Path Analysis



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Research and Development on Human Potentials
at Srinakharinwirot University

May 2014

Krirk Trakool-ngam. (2014). *Causal factors effected to aggressive behaviors of secondary school students who play violent computer games in Bangkok Metropolitan: Multiple Group Path Analysis*. Master thesis, M.Ed. (Research and Development on Human Potentials). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University.
Advisor Committee: Dr. Wilailak Langka, Dr. Suwaporn Semheng.

This research aims to study the causal factors effecting aggressive behaviors of secondary school students playing violent computer games. The research sample consists of 1,025 secondary school students from schools in Bangkok Metropolitan during semester 2, academic year 2013 under The Secondary Educational Service Area Office 1 and The Secondary Educational Service Area Office 2. The sample was selected by multi-stage random sampling and screened by a questionnaire on violent computer game playing. The research instruments comprise of 7 sets of questionnaires to determine levels of violent computer game playing, aggressive behaviors, family relation, friend relation, self-control, self-esteem and anxiety. The reliability of the instruments are 0.93, 0.93, 0.80, 0.79, 0.63, 0.75 and 0.86 respectively. The data were analyzed by using Path Analysis.

The results of the study found that the hypothetical structural model is consistent with empirical data with Chi-Square = 1.01, df = 11, P = 1.00, GFI = 1.00, AGFI = 1.00, SRMR = 0.01, RMSEA = 0.00. The causal factors which have total effect on aggressive behaviors in descending order are violent computer game playing ($\beta = 0.39$), family relation ($\beta = -0.28$), anxiety ($\beta = 0.16$), self-Control ($\beta = -0.14$), friend relation ($\beta = -0.11$) and self-esteem ($\beta = 0.08$). All causal factors account for 31 percent of aggressive behaviors variance. And the form of causal factors effecting aggressive behaviors of secondary school students playing violent computer games invariance by level.

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย

จาก

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปีงบประมาณ 2556

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง: การวิเคราะห์เส้นทางแบบกลุ่มพหุ

ของ

เกริก ตระกูลงาม

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2557

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษาหลัก

.....ประธาน

(อาจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา)

(อาจารย์ ดร.ละเอียด รัชเฝ้า)

.....ที่ปรึกษาร่วม

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.สุพร เข้มเฮง)

(อาจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.สุพร เข้มเฮง)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์นี้ สำเร็จเรียบร้อยได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร. สุวพร เข้มเฮง กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษาแนะนำการทำวิจัยทุกขั้นตอน จนกระทั่งงานวิจัยนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณยิ่ง ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ละเอียต รัชเฝ้า และ อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล ซึ่งกรุณารับเป็นคณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้ปริญญานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล อาจารย์ ดร.รณิดา เขยชุม อาจารย์ ดร. ศรรชิต แสนอุปุล อาจารย์ ดร.มณฑิรา จารุเพ็ง ที่ให้ความกรุณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอบคุณบัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ในการสนับสนุนทุนการศึกษา เพื่อทำปริญญานิพนธ์

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษาทุกท่าน ที่ถ่ายทอดความรู้ด้านวิชาการ และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบคุณพี่และเพื่อนปริญญาโทการวิจัยและสถิติ ทางการศึกษาทุกท่านที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กันตลอดระยะเวลาที่รู้จักกัน โดยเฉพาะคุณฐานวดี ดั่งนิล ที่คอยให้ความช่วยเหลือตลอดระยะเวลาที่ทำปริญญานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และญาติพี่น้องทุกท่าน ที่อบรมสั่งสอน ให้การสนับสนุน ด้านการศึกษา และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมาโดยตลอด

เกริก ตระกูลงาม

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	4
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	4
ตัวแปรที่ศึกษา	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
สมมติฐานการวิจัย	9
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว	12
ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว	12
ประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าว	13
ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว	14
สาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าว	17
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์รุนแรง	18
ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์	18
ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์	19
ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง	20
ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	22
วุฒิภาวะของวัยรุ่นกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	24
เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงกับพฤติกรรมก้าวร้าว	26

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	27
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม.....	27
โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป.....	31
ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์รุนแรงและพฤติกรรมก้าวร้าว.....	33
สัมพันธภาพในครอบครัว.....	36
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน.....	40
การควบคุมตนเอง.....	45
การเห็นคุณค่าในตนเอง.....	48
ความวิตกกังวล.....	52
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	55
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	61
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	61
การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	63
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	69
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	73
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น.....	74
จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง.....	74
ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร.....	75
ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร.....	76
ตอนที่ 2 ผลการตรวจสอบสมมติฐานการวิจัย.....	77

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลสมมติฐานปัจจัยเชิงสาเหตุ ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวกับข้อมูลเชิงประจักษ์.....	77
ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว.....	78
ผลการตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของรูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุ ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว.....	79
5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	83
สรุปผลการวิจัย.....	84
อภิปรายผล.....	85
ข้อเสนอแนะ.....	92
บรรณานุกรม	94
ภาคผนวก	102
ภาคผนวก ก.....	103
ภาคผนวก ข.....	112
ประวัติย่อผู้วิจัย	114

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การจัดระดับเกมตามความเหมาะสมของอายุของผู้เล่นกับเนื้อหาภายในเกม	21
2 การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์รุนแรง	34
3 การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าว	35
4 จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง จำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น	62
5 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	68
6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้น	74
7 แสดงการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร	75
8 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร	76
9 แสดงผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลสมมติฐานปัจจัยเชิงสาเหตุที่มี ผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวกับข้อมูลเชิงประจักษ์	77
10 แสดงค่าอิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว	78
11 แสดงผลการตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของรูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุ ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว	80
12 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของ แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง	108
13 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของ แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว	108
14 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของ แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว	109
15 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของ แบบวัดสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน	110
16 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของ แบบวัดการควบคุมตนเอง	110

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
17 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของ แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง.....	111
18 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของ แบบวัดความวิตกกังวล.....	111



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	8
2 โมเดลสมมติฐานปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง.....	10
3 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางพฤติกรรม สภาพแวดล้อม และปัจจัยส่วนบุคคล.....	28
4 โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป (General Aggression Model).....	32
5 แสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง.....	79
6 แสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง.....	81
7 แสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง.....	82

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในยุคที่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มนุษย์ได้นำเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้เพื่อความสะดวกสบายมากขึ้นโดยเฉพาะเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิตประจำวัน ประกอบกับปัจจัยด้านราคาของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกลง ทำให้วัยรุ่นนำคอมพิวเตอร์มาใช้เพื่อความบันเทิงในหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งกิจกรรมเพื่อความบันเทิงที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากก็คือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ความแพร่หลายของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวัยรุ่นนั้นมีเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่นไทย จากข้อมูลของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2554: ออนไลน์) พบว่า วัยรุ่นไทยใช้เวลาในการเล่นเกมนบนคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ รวมทั้งเกมอิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา สูงที่สุดเป็นอันดับหนึ่งในเอเชีย คือ เฉลี่ยวันละ 60.7 นาที สูงกว่าค่าเฉลี่ยของวัยรุ่นในหลาย ๆ ประเทศ เช่น ฮองกง 56 นาที/วัน เกาหลี 46 นาที/วัน และจีน 43.2 นาที/วัน เป็นต้น และยังสอดคล้องกับข้อมูลของโครงการติดตามสภาวการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด หรือโครงการ Child Watch (2552: ออนไลน์) ที่พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นไทยมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเด็กวัยรุ่นมีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์เป็นประจำ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 20.12 ในปี 2550 เป็นร้อยละ 26.79 ปี 2552 ใช้เวลาเฉลี่ยต่อวันอย่างน้อย 2 ชั่วโมง ปรากฏการณ์ดังกล่าวยังสอดคล้องไปกับการเพิ่มขึ้นของจำนวนร้านเกมจาก 16,077 แห่ง ในปี 2550 เป็น 25,398 แห่ง ในปี 2552 เมื่อพิจารณาข้อมูลที่แสดงถึงการเล่นเกมนออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ และเกมอื่นๆ ของเด็กนักเรียน ในปี 2551 - 2552 พบว่า นักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครมีจำนวนร้อยละของเด็กนักเรียนที่เล่นเกมและมีค่าเฉลี่ยเวลาที่ใช้เล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนทั่วประเทศ และเมื่อพิจารณาเปรียบเทียบในระดับชั้นยังพบอีกว่าจำนวนร้อยละของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมและค่าเฉลี่ยเวลาที่ใช้เล่นเกมต่อวันสูงกว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีจำนวนร้อยละนักเรียนที่เล่นเกมคือ 39.38 และ 31.00 ตามลำดับ และค่าเฉลี่ยเวลาที่ใช้เล่นเกมต่อวันคือ 159 นาที และ 150 นาทีตามลำดับ

ขณะที่เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันจำนวนมากมีเนื้อหาที่แฝงไปด้วยความรุนแรง มีการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นด้วยตัวเอง ทำให้คู่ต่อสู้บาดเจ็บหรือล้มตายด้วยการใช้มีด ดาบ ปืน หรืออาวุธต่าง ๆ

ประกอบกับเทคโนโลยีในปัจจุบันที่ทำให้กราฟิกของเกมเหล่านี้สมจริงยิ่งกว่าแต่ก่อน ตัวละครและสภาพแวดล้อมในเกมจึงมีความคล้ายคลึงกับความเป็นจริงมากขึ้น จากข้อมูลของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2554) ที่ได้นำเสนอรายการวิจัยของสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล มูลนิธิสยามกัมมาจล และมหาวิทยาลัยวีกตอเรีย ประเทศแคนาดา ซึ่งร่วมกันทำวิจัยเรื่องการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงบวกในเยาวชน พบว่าชนิดของเกมที่เล่นจะมีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น โดยหากเด็กวัยรุ่นเล่นเกมที่มีความรุนแรงก็มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมรุนแรงเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แอนเดอร์สันและบุชแมน (Anderson; & Bushman: 2001) ที่ทำการวิเคราะห์ห่อภิมาณจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์และความรุนแรงจำนวนทั้งหมด 35 งาน โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กและวัยรุ่นรวม 4,262 คน ผลการศึกษาพบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีความสัมพันธ์ต่อความก้าวร้าวของเด็กและวัยรุ่นทั้งในเพศชายและหญิง และยังสัมพันธ์กับการพัฒนาบุคลิกก้าวร้าวและการรับรู้ความก้าวร้าวในระยะยาวอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ บาร์โธโลว์และคนอื่นๆ (Bartholow; et al. 2005) ที่ทำการศึกษาอิทธิพลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในวัยรุ่นอายุ 18-22 ปี พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกายและวาจา ผลการวิจัยเหล่านี้แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีแนวโน้มที่จะซึมซับความรุนแรงจากในเกมและก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมา

นอกจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นแล้ว เมื่อศึกษาถึงปัจจัยสาเหตุในภาพรวมที่ทำให้วัยรุ่นเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง พบว่ามีปัจจัย 2 ประการคือ 1) ปัจจัยแวดล้อมภายนอก ได้แก่ สภาพครอบครัว ระบบการศึกษา และสังคม ที่สร้างความกดดันให้กับวัยรุ่น โดยการบังคับหรือลงโทษ ไม่ให้อิสระ การตำหนิ การทอดทิ้ง หรือแม้กระทั่งการตามใจจนเกินเหตุ รวมถึงตัวอย่างความรุนแรงที่มีในสังคมปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้สามารถทำให้วัยรุ่นเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวและใช้กำลังในการแก้ปัญหาได้ 2) ปัจจัยภายใน ได้แก่ พื้นฐานทางอารมณ์ ความวิตกกังวล มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น รวมถึงการขาดการเห็นคุณค่าในตัวเองของวัยรุ่น คือเมื่อถูกดูแคลนว่าด้อยความสามารถ วัยรุ่นเหล่านี้ก็จะแสดงออกเพื่อเรียกร้องความสนใจจากสังคมและจากภายในกลุ่มเพื่อน ซึ่งมักแสดงออกโดยการทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกาย ยกพวกตีกัน เพื่อให้เพื่อนเห็นความสามารถและได้รับการยอมรับ (วิมลรัตน์ วันเพ็ญ. 2555)

จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมก้าวร้าวในวัยรุ่นนั้นมีปัจจัยต่าง ๆ เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องหลายปัจจัย ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง และพฤติกรรมก้าวร้าว จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้ได้ตัวแปรปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบของปัจจัยสภาพแวดล้อมและปัจจัยภายในบุคคลดังนี้

ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว (งามตา วรินทร์านนท์. 2553; วุฒิตักดิ์ แดงเหลือง. 2547; ภีรวัฒน์ นนทะโชติ; และคนอื่น ๆ. 2552; ประกายเพชร สุภะเกษ; และคนอื่น ๆ. 2555) สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (ณัฐปภัสร จันทรหอม. 2551; จารวี ยั่งยืน. 2549; มาณิตา เทพยา. 2552; สิริทรา สายบุญตั้ง. 2553; อัจฉริสา ชุมมานนท์. 2548) ปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ การควบคุมตนเอง (ดิษยา มีเพียร. 2551; สุพล ชัดเชื้อ. 2535; จีรวรรณ มาทวิ. 2548; อัครเดชห่อเจริญ. 2553) การเห็นคุณค่าในตนเอง (ภักดี ปรึษาประพาพวงศ์. 2550; รัชนี้ สุระมาตย์. 2544; วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง. 2553; สุดา จันมุกดา และสมพร เนติรัฐกร. 2550; ปัทมา อนุมาศ. 2552; Ko. 2005) ความวิตกกังวล (สิริทรา สายบุญตั้ง. 2553; สุพัตรา พันธวร. 2546) และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง (สิริวรรณ ปัญญาภาศ. 2551; Anderson; & Bushman. 2001; Bartholow; et al. 2005; Sherry. 2001; Uhlmann; & Swanson. 2004)

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมดทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะทำการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง รวมทั้งศึกษาเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อนำสารสนเทศที่ได้มาใช้ในการประกอบการพิจารณาเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาความรุนแรงในสังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคต

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุ ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การควบคุมตนเอง การเห็นคุณค่าในตนเอง ความวิตกกังวล และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัย สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การควบคุมตนเอง การเห็นคุณค่าในตนเอง ความวิตกกังวลและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

3. เพื่อเปรียบเทียบรูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงระหว่างนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ทำให้ทราบถึงปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง เพื่อนำสารสนเทศที่ได้มาให้กับผู้เกี่ยวข้องทั้งในระดับสถานศึกษาและผู้ปกครองใช้ประกอบการพิจารณาเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาความรุนแรงในสังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคตได้อย่างมีทิศทางที่เหมาะสมต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง จากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 และสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 จำนวน 119 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงจำนวน 1,025 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จาก 6 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนหอวัง 2) โรงเรียนศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์ฯ 3) โรงเรียนกุนนทีรุทธาราชมวิทวิทยา 4) โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย 5) โรงเรียนจันทร์หุ่นบำเพ็ญ 6) โรงเรียนวัดบวรเมศกล ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Random Sampling) และผ่านการคัดกรองด้วยแบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง โดยแบ่งเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 526 คน และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 499 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรสังเกตภายนอก (exogenous variables)
 - 1.1 สัมพันธภาพในครอบครัว
 - 1.2 สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน
 - 1.3 การควบคุมตนเอง
 - 1.4 การเห็นคุณค่าในตนเอง
 - 1.5 ความวิตกกังวล
2. ตัวแปรสังเกตภายใน (endogenous variables)
 - 2.1 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง
 - 2.2 พฤติกรรมก้าวร้าว
3. ตัวแปรปรับ (moderator) คือ ระดับชั้น แบ่งเป็น ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความรุนแรงเกินกว่าปกติ ทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา ซึ่งส่งผลให้ผู้อื่นหรือสิ่งอื่นได้รับบาดเจ็บ เสียหาย ทั้งทางกายและจิตใจ เพียงเพื่อขจัดความคับข้องใจ ความเครียด ความไม่สมหวัง และความไม่พอใจต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าวในการศึกษาค้างนี้จะประกอบด้วย พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย เช่น การทำร้ายร่างกายผู้อื่น การชกต่อย เตะ ผลัก ทบ ตี และขว้างปาสิ่งของ เป็นต้น พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา เช่น การตวาด การด่า การดูถูกเหยียดหยาม การเยาะเย้ย การนินทาและการข่มขู่ เป็นต้น และ พฤติกรรมก้าวร้าวที่ไม่แสดงออกหรือซ่อนเร้น ซึ่งเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวที่ถูกกดเก็บไว้ในจิตใจ และแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาทางอ้อม เช่น ความรู้สึกอิจฉา จุนเจียว โกรธแค้น การต่อต้าน ขัดขวาง และการไม่ให้ความร่วมมือ

2. สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง การปฏิบัติที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว ซึ่งประกอบไปด้วย การแสดงความรักความอบอุ่นของบิดามารดา การดูแลเอาใจใส่ของบิดามารดา ความสนิทสนมกันในครอบครัว การมีกิจกรรมและการใช้เวลาว่างร่วมกันในครอบครัว ความเข้าใจซึ่งกันและกัน ความไว้วางใจที่มีต่อกันในครอบครัว การให้คำปรึกษาของบิดามารดา รวมถึงปัญหาขัดแย้งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว

3. สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน หมายถึง การปฏิบัติที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับกลุ่มเพื่อน ซึ่งประกอบไปด้วย ความผูกพันรักใคร่ระหว่างเพื่อนและนักเรียน ความสนิทสนมซึ่งกันและกัน ความไว้วางใจต่อกัน การวางตัวในกลุ่มเพื่อน การมีกิจกรรมร่วมกัน การเป็นที่ยอมรับซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การให้คำปรึกษา รวมถึงปัญหาขัดแย้งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนและนักเรียน

4. การควบคุมตนเอง หมายถึง ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ให้กระทำการที่พึงประสงค์ โดยการใช้เหตุผลและความอดทนในการเลือกกระทำพฤติกรรมที่จะก่อให้เกิดประโยชน์หรือส่งผลดีกว่าในภายหลัง แม้จะเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ ซึ่งมีการควบคุมการแสดงออกทั้งทางอารมณ์และทางร่างกาย

5. การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง การรับรู้ความรู้สึกต่อตนเองที่ประกอบด้วย การยอมรับนับถือในตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง และเชื่อมั่นในตนเอง โดยเกิดจากการประเมินความสามารถและการประสบความสำเร็จของตนเอง

6. ความวิตกกังวล หมายถึง การรับรู้สภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุล เกิดความรู้สึกไม่สบายใจ กังวลใจ ตื่นตระหนก รวมถึงคาดการณ์เหตุการณ์ต่าง ๆ ล่วงหน้าในทางไม่ดี ในด้านการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน

7. เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง หมายถึง เป็นเกมที่ใช้โปรแกรมในการเล่นโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการโต้ตอบกับผู้เล่น ซึ่งมีรูปแบบที่เป็นทั้งเกมออนไลน์ที่สามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นร่วมกันภายในระบบแลนโดยไม่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในการเล่น และเกมออนไลน์ที่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ เข้าไปพบปะร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ผ่านตัวละครของเกม สำหรับการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีฉากแสดงถึงสถานการณ์รุนแรงหรือไม่ปลอดภัย ซึ่งผู้เล่นมีทางเลือกที่จะกระทำการต่าง ๆ ได้แก่ การฆ่า การทำให้พิการหรือบาดเจ็บสาหัส การทำให้สูญเสียชีวิต ทำให้เกิดการนองเลือดโดยใช้อาวุธ โดยเป็นการกระทำกับตัวละครที่เป็นมนุษย์หรือมีบุคลิกลักษณะคล้ายมนุษย์ รวมถึงการกระทำด้วยความโหดเหี้ยมทารุณ ที่เป็นการทรมานหรือการใช้ความรุนแรงเกินกว่าความจำเป็นที่จะทำให้ตัวละครที่เป็นเหยื่อเสียชีวิต

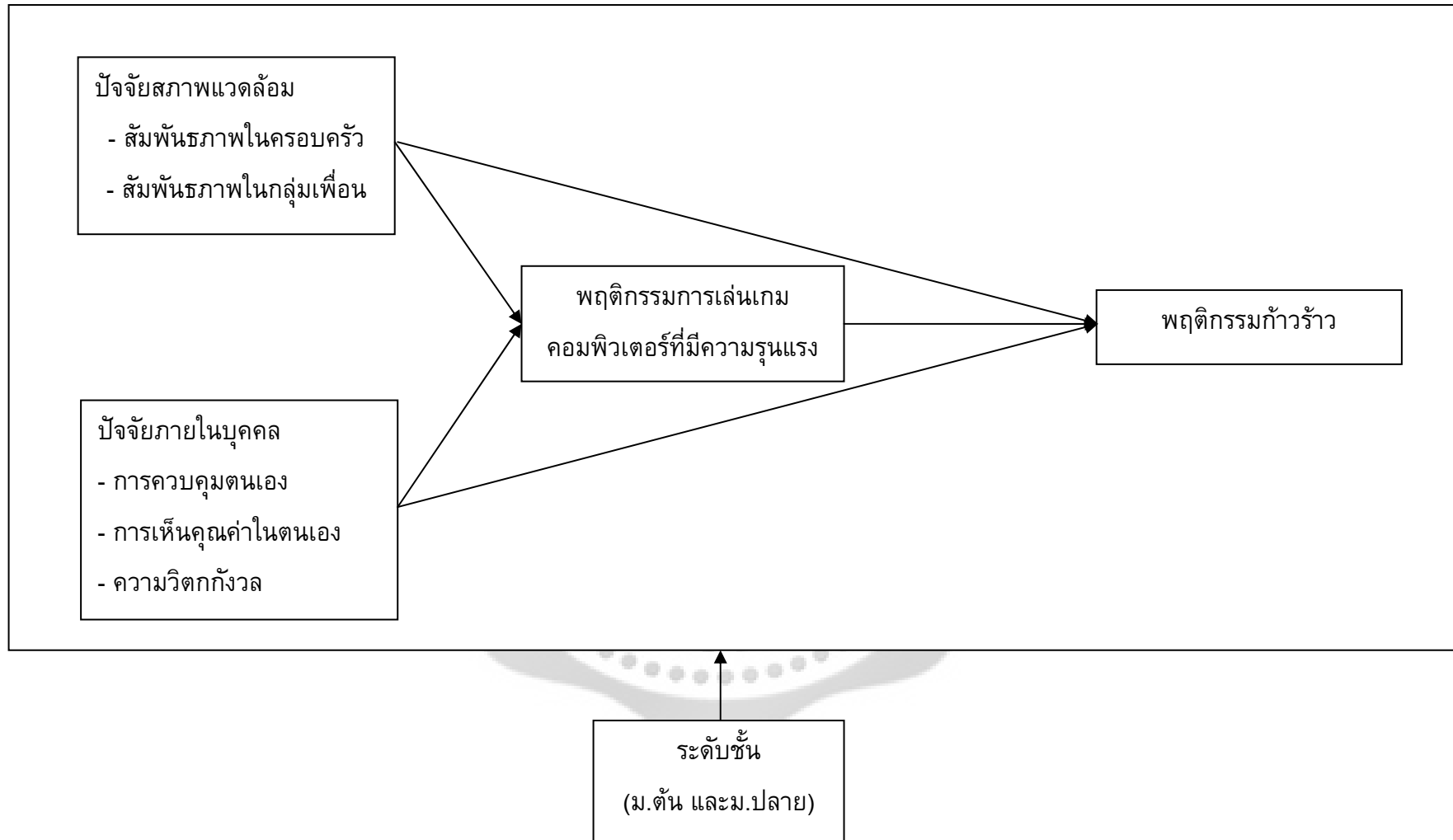
8. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง หมายถึง การแสดงออกถึงการเล่นเกมที่มีความรุนแรงของนักเรียนในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา โดยพิจารณาจากความถี่ในการเล่นเกมที่มีลักษณะของความรุนแรงโดยแบ่งเป็น เป็นประจำ บ่อยครั้ง บางครั้ง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย โดยใช้แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2553: 48; อ้างอิงจาก Bandura. 1989) ซึ่งเป็นการอธิบายสาเหตุการเกิดพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดจากปัจจัยสภาพแวดล้อม และปัจจัยภายในบุคคล ประกอบกับแนวคิดของ แอนเดอร์สันและบุชแมน (Anderson; & Bushman. 2001) ที่นำเสนอโมเดลความก้าวร้าวทั่วไป (General Aggression Model) ซึ่งแสดงถึงผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงที่มีต่อการแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งในระยะสั้นและระยะยาวผ่านกระบวนการทางจิตภายใน ผู้วิจัยจึงได้นำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทั้งสองมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา และทำการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง และพฤติกรรมก้าวร้าว โดยมีรายละเอียดดังนี้

ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว (งามตา วนินทานนท์. 2553; วุฒิสักดิ์แดงเหลือง. 2547; ภีรวัฒน์ นนทะโชติ; และคนอื่น ๆ. 2552; ประกายเพชร สุภะเกษ; และคนอื่น ๆ. 2555) สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (ณัฐปภัสร จันทร์หอม. 2551; จารวี ยิ่งยืน. 2549; มาณิตา เทพยา. 2552; สิริทรา สายบุญตั้ง. 2553; อัจฉริสา ชุมมานนท์. 2548) ปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ การควบคุมตนเอง (ดิษยา มีเพียร. 2551; สุพล ชัดเชื้อ. 2535; จีรพรรณ มาทวี่. 2548; อัครเดชห่อเจริญ. 2553) การเห็นคุณค่าในตนเอง (ภาควดี ปรีชาประพาพวงศ์. 2550; รัชนี สุวะมาตย์. 2544; วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง. 2553; สุดา จันมุกดา; และสมพร เนติรัฐกร. 2550; ปัทมา อนุมาศ. 2552; Ko. 2005) ความวิตกกังวล (สิริทรา สายบุญตั้ง. 2553; สุพัตรา พันธุวร. 2546) และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง (สิริวรรณ ปัญญาภาศ. 2551; Anderson; & Bushman. 2001; Bartholow; et al. 2005; Sherry. 2001; Uhlmann; & Swanson. 2004)

ประกอบกับข้อมูลจากโครงการ Child Watch (2552: ออนไลน์) ที่พบว่าในเขตกรุงเทพมหานคร ในปี 2552 มีจำนวนร้อยละของนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ และเกมอื่นๆ ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสูงกว่าในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีจำนวนร้อยละ 39.38 และ 31 ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และได้สร้างกรอบแนวคิดดังภาพประกอบ 1

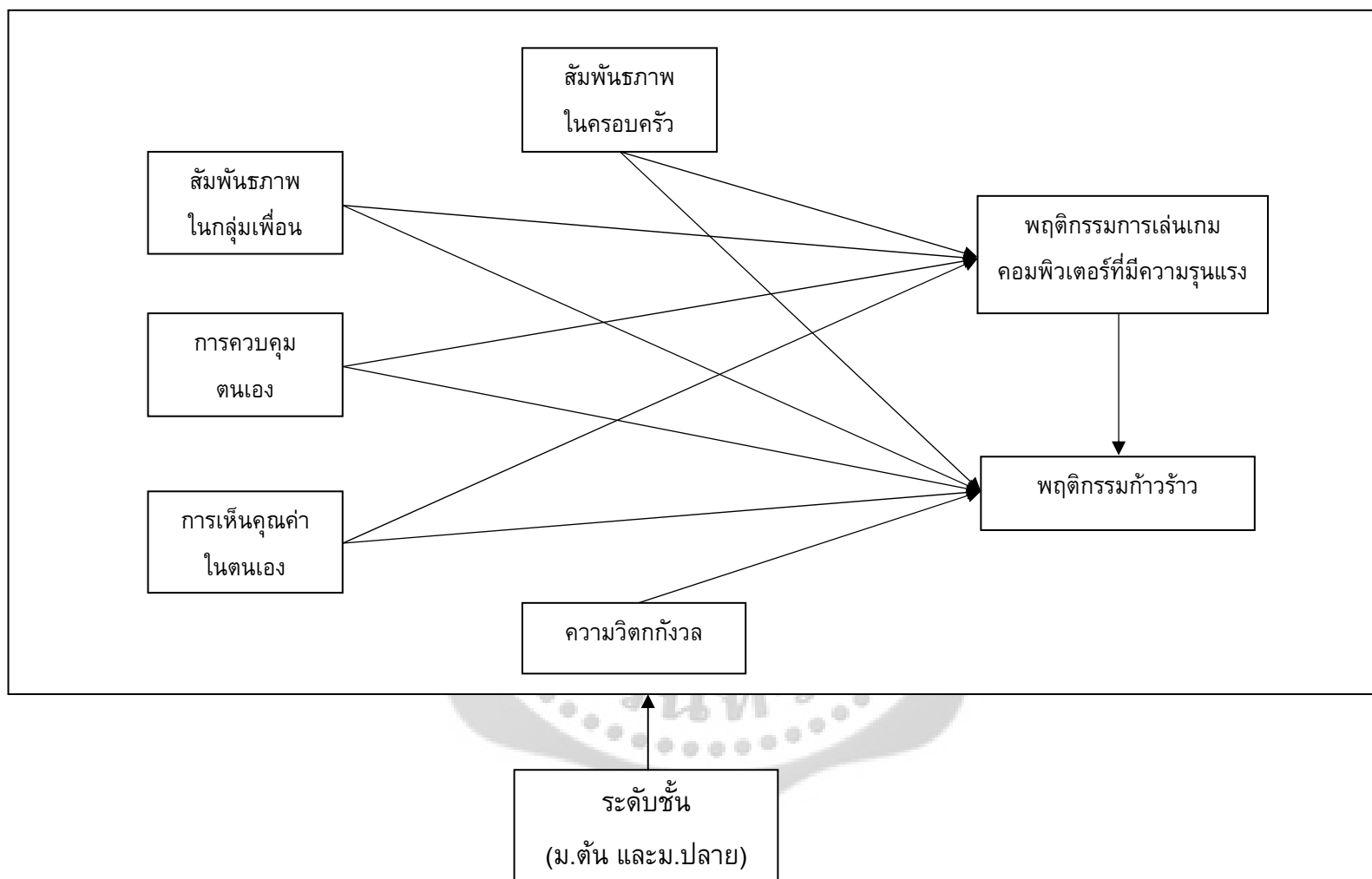


ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

จากแนวความคิดการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานการวิจัยในภาพรวมไว้ว่าโมเดลสมมติฐานมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีสมมติฐานย่อยดังนี้

1. สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง และมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
2. สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง และมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
3. การควบคุมตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง และมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
4. การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง และมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
5. ความวิตกกังวลมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง และมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
6. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
7. รูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง มีความแตกต่างกัน



ภาพประกอบ 2 โมเดลสมมติฐานปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 1.1 ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 1.2 ประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 1.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 1.4 สาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 1.5 การวัดพฤติกรรมก้าวร้าว
2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง
 - 2.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.2 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.3 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง
 - 2.4 ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
 - 2.5 วุฒิภาวะของวัยรุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.6 เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงกับพฤติกรรมก้าวร้าว
3. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม
 - 3.2 โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป
4. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงและพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 4.1 สัมพันธภาพในครอบครัว
 - 4.2 สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน
 - 4.3 การควบคุมตนเอง
 - 4.4 การเห็นคุณค่าในตนเอง
 - 4.5 ความวิตกกังวล
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว

1.1 ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว

ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าวนี้มีผู้ให้นิยามไว้ค่อนข้างหลากหลาย ซึ่งส่วนใหญ่ความหมายเหล่านั้น จะแตกต่างกันที่เจตนาของผู้กระทำ แต่เดิม ดอลลาร์ด และคณะ (Berkowitz. 1989: 61; อ้างอิงจาก Dollard; et al. 1939: 9) ได้นิยามพฤติกรรมก้าวร้าวไว้อย่างตรงไปตรงมาว่าเป็นการกระทำที่มีเจตนาให้บุคคลอื่นเกิดการบาดเจ็บ การเสียหาย ซึ่งต่อมา บัส (Buss. 1961: 1-2) ได้เสนอ นิยามความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าวในลักษณะเดียวกัน กับ ดอลลาร์ด แต่ไม่รวมเอาเจตนาของผู้กระทำไว้ในนิยาม โดยให้เหตุผลว่าเจตนาของบุคคลนั้นเป็นภาวะที่ซ่อนอยู่ภายใน ซึ่งเจตนาในการแสดง พฤติกรรมบางอย่างนั้นยากที่จะ ทำการวัดและตีความ จนกระทั่ง บุชแมน และ แอนเดอร์สัน (Bushman; & Anderson. 2001: 354) ได้นำเสนอ แนวคิดที่ต่างออกไป โดยให้ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าวว่าเป็นพฤติกรรมใด ๆ ที่มีต่อบุคคล อื่นซึ่งกระทำโดยมีเจตนาในฉับพลันที่เป็นการมุ่งทำร้าย ซึ่งผู้กระทำเชื่อว่าพฤติกรรมนั้นจะทำอันตรายแก่เป้าหมายและเป้าหมายจะถูกกระตุ้นให้หลบหลีกพฤติกรรมนั้น ทำให้การกระทำที่สร้างความบาดเจ็บ เสียหายแก่ผู้อื่นโดย อุบัติเหตุนั้นไม่จัดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น การขับ รถเสียหลักชนคนบาดเจ็บหรือเสียชีวิตโดยไม่เจตนา แต่จะรวมถึงการกระทำที่มีเจตนามุ่งทำอันตรายต่อผู้อื่น แม้การกระทำนั้นจะไม่ประสบผลสำเร็จก็ตาม เช่น การยิงปืนใส่ผู้อื่น แต่กระสุนไม่ถูกเป้าหมาย การนิยามความหมายในลักษณะที่เน้นถึงเจตนาของผู้กระทำ นี้ยังสอดคล้องกับที่ สิทธิโชค วรานุสันติกุล (2546: 317) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว ไว้ว่า เป็นการกระทำที่บุคคลตั้งใจเพื่อที่จะทำร้ายคนอื่น ผู้ซึ่งต้องการจะหลีกเลี่ยงจากสภาพที่ถูกทำร้ายนั้น การทำร้าย เป็นไปได้ทั้งต่อทางร่างกายและต่อจิตใจ ไม่ว่าจะเป็นการทุบตีที่แสดงออกอย่างเด่นชัด และการทำร้ายจิตใจด้วยการพูด การใช้สายตาดูหมิ่น ถือเป็นการก้าวร้าวด้วยกันทั้งสิ้น

จากการรวบรวมความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า พฤติกรรมก้าวร้าว คือ พฤติกรรม ที่แสดงต่อบุคคลอื่น โดยมีเจตนาให้ผู้ถูกกระทำได้รับบาดเจ็บ เสียหาย ทั้งทางร่างกายหรือจิตใจ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำนั้นจะประสบผลสำเร็จหรือไม่ก็ตาม ซึ่งไม่รวมถึงการกระทำที่เกิดจากอุบัติเหตุหรือการกระทำโดยปราศจากความคิดมุ่งร้าย

1.2 ประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าว

บัช (Buss. 1961: 4-9) ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าว ออกตามลักษณะการ แสดงออกและลักษณะความสัมพันธ์ของการกระทำกับบุคคล ดังนี้

1. ทางกาย-ทางวาจา ระหว่างพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย ที่เป็นการสร้างความ บาดเจ็บ เสียหายให้แก่บุคคลหรือสิ่งของต่าง ๆ ซึ่งกระทำโดยใช้ร่างกายหรืออาวุธ และพฤติกรรม ก้าวร้าวทางวาจา ที่เป็นการสร้างความบาดเจ็บ เสียหายทางจิตใจให้แก่บุคคล เช่น การปฏิเสธ การพูดต่อว่าให้เสียหาย และการข่มขู่

2. ทางตรง-ทางอ้อม ระหว่างพฤติกรรมก้าวร้าวทางตรง เช่น การชกต่อย ทบตี บุคคล นั้นโดยตรง และพฤติกรรมก้าวร้าวทางอ้อม ที่ส่งผลกระทบทางอ้อมให้บุคคลเกิดการบาดเจ็บ เสียหาย รวมถึง การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ทดแทนกับสิ่งอื่น ๆ เมื่อไม่สามารถแสดงพฤติกรรม ก้าวร้าวกับบุคคลนั้นได้โดยตรง เป็นได้ทั้งการแสดงออกทางกาย เช่น การจุดไฟเผาบ้านบุคคลอื่น และการแสดงออกทางวาจา เช่น การนินทาให้ร้ายบุคคลอื่น

3. แสดงออก-ซ่อนเร้น ระหว่างพฤติกรรมก้าวร้าวที่มีการแสดงออก อย่างชัดเจน และ พฤติกรรมก้าวร้าวแบบซ่อนเร้น ในลักษณะที่เป็นการขัดขวางไม่ให้ผู้อื่นบรรลุเป้าหมาย โดยไม่มีการ แสดงออกถึงพฤติกรรมอย่างชัดเจน เช่น การยื้อยาวนาน การต่อต้าน การไม่ให้ความร่วมมือ

ซึ่งต่อมา เบอร์โควิทซ์ (นนทียา ฉายศรีศิริ. 2545: 17-18; อ้างอิงจาก Berkowitz. 1993) ได้ทำการแบ่งประเภทของความก้าวร้าวออกเป็น 2 ประเภทอีกครั้ง คือ

1. พฤติกรรม ก้าวร้าวทางตรง (Direct Aggression) คือการใช้การกระทำมุ่งไปที่ เป้าหมาย และการกระทำนี้ผู้แสดงความก้าวร้าวมักจะเป็นผู้กระทำเองโดยตรง เช่น การทำร้าย ร่างกาย ผลัก ขว้างสิ่งของใส่ ตะคอก ทำท่าดูถูก เป็นต้น

2. พฤติกรรม ก้าวร้าวทางอ้อม (Indirect Aggression) คือการใช้การกระทำแบบไม่ เปิดเผยตนเอง ผู้ถูกกระทำอาจจะไม่รู้เลยว่าใครเป็นคนกระทำ และในบางกรณีก็จะไม่รู้เลยว่าตนเอง กำลังตกเป็นเป้าหมายของการจ้องทำลาย เช่น การแพร่ข่าวลือที่เสียหายเกี่ยวกับเป้าหมายแอบ นินทาลับหลัง บอกผู้อื่นไม่ให้คบกับเป้าหมายของตน หรือแต่งเรื่องขึ้นมาเพื่อให้เป้าหมายเดือดร้อน เป็นต้น

จากการศึกษาในเรื่องประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าวจะเห็นได้ว่าการแบ่งประเภท ของพฤติกรรมก้าวร้าวในหลายลักษณะ ได้แก่ ลักษณะการแสดงออกของพฤติกรรมทางกาย- วาจา การแสดงออก-ซ่อนเร้น และการแสดงพฤติกรรมทางตรง- ทางอ้อม ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึง สนใจ ที่จะศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวตามลักษณะการแสดงออกของพฤติกรรมซึ่งแบ่งออกเป็น พฤติกรรม

ก้าวร้าวทางกาย เช่น การทำร้ายร่างกายผู้อื่น การชกต่อย เตะ ผลัก ทบ ตี และขว้างปาสิ่งของ เป็นต้น และพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา เช่น การตวาด การด่า การดูถูกเหยียดหยาม การเยาะเย้ย การนินทาและการข่มขู่ เป็นต้น และ พฤติกรรมก้าวร้าวที่ไม่แสดงออกหรือซ่อนเร้น ซึ่งเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวที่ถูกกดเก็บไว้ในจิตใจ และแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาทางอ้อม เช่น ความรู้สึกอิจฉา ฉุนเฉียว โกรธแค้น การต่อต้าน ขัดขวาง และการไม่ให้ความร่วมมือ

1.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว

ความก้าวร้าวเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นมาช้านาน นักจิตวิทยาและนักสังคมศาสตร์ต่างให้ความสนใจในการเกิดของปรากฏการณ์นี้ของมนุษย์และสัตว์มาก ก่อให้เกิดเป็นความเชื่อหลายประการ เริ่มตั้งแต่การมองความก้าวร้าวว่าเป็นส่วนเลวร้ายของมนุษย์และสัตว์ เป็นสัญชาตญาณส่วนมืดของสิ่งมีชีวิตทั้งหลายที่คอยจ้องจะทำลายล้างซึ่งกันและกัน บ้างก็ว่าเป็นแรงขับที่ถูกเก็บกด และบ้างก็ว่าเป็นการเรียนรู้จากการเห็นตัวอย่างในสังคม โดยแบ่งความเชื่อออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ (นวลศิริ เปาโรหิตย์, 2551: 109-115)

1. ทฤษฎีทางสัญชาตญาณและชีววิทยา

ตามแนวคิดของฟรอยด์ (Freud) และทฤษฎีจิตวิเคราะห์นั้น ได้รากฐานมาจากความเชื่อทางสรีรวิทยา กล่าวคือ มนุษย์มีความต้องการทางสรีรวิทยาอยู่เสมอ และเมื่อมีความต้องการเกิดขึ้นจึงก่อให้เกิดความกระวนกระวายใจ และความกดดันขึ้นแก่บุคคลกลายเป็นพลังงานที่ร่างกายจะต้องขับออกไปด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง ดังนั้นพลังงานความก้าวร้าวนี้จึงเป็นสิ่งที่เกิดจากการสะสมของความต้องการทางร่างกายนี้เอง เป็นสัญชาตญาณส่วนหนึ่งของสิ่งมีชีวิต

ความเชื่อของฟรอยด์ เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ โดยเฉพาะเมื่อมาถึงยุคหลังฟรอยด์ พวกลูกศิษย์ได้มองเรื่องขอความก้าวร้าวเสียใหม่ โดยกล่าวว่าความก้าวร้าวนี้เป็นส่วนหนึ่งของ “อีโก้” แทนที่จะนำเอาความก้าวร้าวไปไว้ในส่วนของสัญชาตญาณที่หายไปโดยไม่มีเหตุผล (Id) พวกนี้เชื่อว่าความก้าวร้าวเป็นผลมาจากการที่มนุษย์ปรับตัวเข้ากับความเป็นจริงของสภาพแวดล้อม และไม่ใช่เป็นสิ่งเลวร้ายแต่อย่างใด แม้ว่ากลุ่มนักทฤษฎีรุ่นหลังฟรอยด์นี้จะมองความก้าวร้าวแตกต่างออกไป แต่พวกเขายังยึดความเชื่อพื้นฐานของฟรอยด์ที่ว่า ความก้าวร้าวเป็นสิ่งที่พัฒนามาจากพลังของสัญชาตญาณ เพียงแต่มาเปลี่ยนแปลงรูปแบบใหม่พัฒนาให้เข้ากับสภาพความเป็นจริงขึ้นเท่านั้น

นอกจากนี้กลุ่มนักสัตวศาสตร์ (Ethologist) มีความเห็นใกล้เคียงกับพวกนักจิตวิเคราะห์ กล่าวคือพวกนี้มีความเชื่อว่าการแสดงออกของพฤติกรรมก้าวร้าว เกิดจากการที่พลังงานได้ถูกเก็บสะสมเอาไว้มาก ๆ แต่กลุ่มนี้มีความเห็นเพิ่มเติมว่า ในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นจะ

เกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก กล่าวอีกนัยหนึ่งคือการแสดงความก้าวร้าวจะเกิดขึ้นโดด ๆ ไม่ได้ จะต้องมียิ่งกระตุ้นเกิดขึ้นเป็นตัวล่อพฤติกรรมก้าวร้าวจึงปรากฏออกมา

กล่าวโดยสรุป ทั้งทฤษฎีจิตวิเคราะห์ และทฤษฎีทางชีววิทยา ต่างก็ มองความก้าวร้าวว่าเกิดจากพลังงานที่ร่างกายเก็บสะสมเอาไว้ และแสดงออกมาในลักษณะของความก้าวร้าว แต่ทฤษฎีชีววิทยาได้เปรียบกว่าทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ตรงที่ ได้นำปัจจัยหรือตัวกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อมเข้ามาสัมพันธ์กับการแสดงความก้าวร้าวด้วย แต่ทั้ง 2 ทฤษฎีต่างก็เชื่อ ในเรื่องของสัญชาตญาณความก้าวร้าวว่าเป็นส่วนที่กำหนดขึ้นเองภายในบุคคลและสัตว์ อาจเรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งมีชีวิตทุกรูปแบบ

2. ทฤษฎีแรงขับ

ดอลลาร์ด และคนอื่น ๆ (Dollard; & et al. 1939) มีแนวคิดที่ว่าความคับข้องใจ (Frustration) เป็นสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว กล่าวคือความคับข้องใจนั้นไม่ว่าจะเกิดในระดับใดก็ตาม ย่อมนำไปสู่การแสดงออกถึงความก้าวร้าวเสมอ อย่างไรก็ตามความเชื่อของนักทฤษฎีกลุ่มนี้ได้รับการค้านจากนักจิตวิทยาหลายคน โดยเฉพาะในแง่ที่ว่าความคับข้องใจไม่จำเป็นต้องนำไปสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าวเสมอไป ในปี ค.ศ. 1941 มิลเลอร์ (Miller) ได้ทำการปรับปรุงสมมติฐานของทฤษฎี โดยกล่าวอย่างเป็นกลางว่า “ความคับข้องใจจะทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบโต้หลายประเภท และความก้าวร้าวก็จะเป็นปฏิกิริยาตอบโต้ประเภทหนึ่งเท่านั้น ” ต่อมาในปี ค.ศ. 1962 เบอร์โกวิท (Berkowitz) ได้ทำการปรับปรุงทฤษฎีแรงขับ โดยมีความคิดเห็นที่ว่า

- 1) สภาพอารมณ์ที่ถูกปิดกั้น ไม่ให้ไปถึงจุดหมายที่ต้องการ จะเป็นทำให้บุคคลโกรธ
- 2) ความโกรธจะไม่นำไปสู่ความก้าวร้าวทันที แต่อารมณ์โกรธจะทำให้บุคคลเตรียมพร้อมที่จะแสดงความก้าวร้าว
- 3) ความก้าวร้าวจะเกิดได้ต้องมีตัวกระตุ้นที่เหมาะสม ตัวกระตุ้นนี้อาจเป็นสิ่งที่สะสมมาจากสถานการณ์ในอดีตหรือสถานการณ์ในปัจจุบัน อาจเป็นสิ่งที่อยู่นอกหรืออยู่ในตัวบุคคลผู้นั้นถ้าความโกรธมีปริมาณรุนแรงมากพอ
- 4) การแสดงความก้าวร้าวบ่อย ๆ จะก่อให้เกิดเป็นอุปนิสัยก้าวร้าว

แม้ในระยะที่ปราศจากความคับข้องใจ ก็อาจแสดงความก้าวร้าวออกมาได้เช่นกัน

3. ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า มนุษย์เรียนรู้โดยการเลียนแบบ สังเกต และจด จำจากแม่แบบ (Modeling) โดยเฉพาะการเรียนรู้จากแม่แบบทางกลุ่มมีความเชื่อว่าเรื่องการเรียนรู้มีความสำคัญมากกว่าการเรียนรู้ด้วยวิธีอื่นใด จอห์นสัน (Johnson. 1972) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้จากแม่แบบว่ามีความสำคัญดังต่อไปนี้

3.1 ทำให้รู้วิธีการตอบสนองอย่างใหม่ การจดจำจากแม่แบบนั้น บุคคลได้เรียนรู้วิธีการที่แม่แบบใช้ ซึ่งอาจเป็นวิธีการใหม่ ๆ ที่เขาไม่เคยรู้มาก่อน นอกจากนี้การดูแบบอย่างและทำตามมักจะทำได้ง่ายกว่าวิธีอื่น และไม่ต้องการการฝึกซ้อมมากนัก

3.2 ช่วยระงับ หรือกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมได้ง่าย การเรียนรู้จากแม่แบบนั้นให้ผล 2 ลักษณะ คือ ถ้าแม่แบบทำพฤติกรรมอะไรออกไปแล้วได้รับโทษจากการกระทำนั้น จะมีผลทำให้ผู้ที่เฝ้าดูอยู่ไม่ทำ ะทำพฤติกรรมตามแม่แบบนั้น ในขณะที่เดียวกันถ้ามีใครสักคนในกลุ่มกล้าแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งออกไป ให้เป็นแบบอย่างแก่กลุ่ม คนทั้งกลุ่มอาจพร้อมใจกันทำตามพฤติกรรมที่แม่แบบแสดงออกไปก่อนแล้วก็ได้

3.3 ช่วยให้พฤติกรรมที่เรียนรู้แล้วได้แสดงออกง่ายขึ้น การสังเกต จากแม่แบบที่ทำพฤติกรรมที่บุคคลเรียนรู้แล้ว จะช่วยให้เขามีการแสดงออกพฤติกรรมนั้นออกได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น เช่น นาย ก. แหงมองท้องฟ้าในขณะที่เดินอยู่ในถนนสายหลักของเมืองหลวง ผลปรากฏว่าบุคคลที่สัญจรไปมาจะอดไม่ได้ที่จะทำตามนาย ก. คือแหงนมองท้องฟ้าบ้าง เป็นต้น

นักจิตวิทยาการเรียนรู้ที่เชื่อในเรื่องความก้าวร้าวเกิดจากการเรียนรู้จากแม่แบบนี้คือ แบนดูรา และคนอื่น ๆ (นวลศิริ เปาโรหิตย์ 2551: 114 อ้างอิงจาก Bandura; & et al. 1961) ได้ทำการทดลองเรื่องการเรียนรู้ความก้าวร้าวด้วยวิธีการนำเด็กเล็กเข้าไปในห้องที่มีขง เล่นอยู่มากมาย และพาผู้ใหญ่เข้าไปอยู่ในห้องเดียวกัน โดยให้ผู้ใหญ่อยู่อีกมุมหนึ่งของห้อง และเล่นกับตุ๊กตาล้มลุกตัวโต โดยการเตะตอยและชกตุ๊กตาอย่างรุนแรงถึง 10 นาที เด็กเล็กนั้นได้เห็นการกระทำของผู้ใหญ่คนนั้นตลอดเวลา ต่อมาเมื่อนำเด็กเล็กไปอยู่ในห้องใหม่ที่มีขง เล่นต่าง ๆ รวมทั้งตุ๊กตาล้มลุก ปรากฏว่าเด็กจะเล่นกับตุ๊กตาล้มลุกในลักษณะที่รุนแรงคล้ายกับที่ได้เห็นแม่แบบจากผู้ใหญ่ แบนดูราได้ทำการทดลองเช่นนี้หลายครั้ง โดยแบ่งเด็ก ๆ ออกเป็นหลายกลุ่ม และนำเด็กที่เห็นแม่แบบที่แสดงกิริยาก้าวร้าวกับเด็กที่แม่แบบไม่แสดงกิริยา ก้าวร้าวมาเปรียบเทียบกัน ผลที่ได้คือเด็กจะแสดงกิริยาก้าวร้าวตามแม่แบบที่ได้สังเกต นอกจากนี้ แบนดูรา ได้แสดงให้เห็นว่าแม่แบบที่เด็กเรียนรู้วิธีการนั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นบุคคลที่ใกล้ชิดเสมอไป อาจเป็นสิ่งที่เด็กเห็นและสังเกตได้จากจอโทรทัศน์ได้เช่นกัน

จากการศึกษาทฤษฎีความก้าวร้าว ในข้างต้นพบว่า มีแนวคิดทฤษฎี 3 รูปแบบที่แตกต่างกันในการอธิบายถึงสาเหตุการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว โดยแนวคิดในกลุ่มทฤษฎีจิตวิเคราะห์ และทฤษฎีทางชีววิทยา เชื่อว่าความก้าวร้าวเกิดจากพลังงานที่ มาจากสัญชาตญาณของบุคคลและสัตว์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งมีชีวิตทุกรูปแบบ ในขณะที่แนวคิดกลุ่มทฤษฎีแรงขับนั้นแต่เดิมเชื่อว่าความคับข้องใจเป็นต้นเหตุ ที่จะนำไปสู่การแสดงออกถึงความก้าวร้าวเสมอ จนกระทั่งมีการ

ปรับปรุงทฤษฎีในภายหลังและพบว่าความก้าวร้าวนั้นเกิดจากอารมณ์โกรธ บวกกับตัวกระตุ้นที่เหมาะสมจากเหตุการณ์ในอดีตหรือปัจจุบัน และบุคคลสามารถความก้าวร้าวโดยปราศจากความคับข้องใจได้ หากแสดงความก้าวร้าวบ่อยจนกลายเป็นนิสัย และแนวคิดในกลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้นั้น เชื่อว่ามนุษย์เรียนรู้โดยการเลียนแบบ สังเกต และจด จำจากแม่แบบ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นบุคคลที่ใกล้ชิดเสมอไป อาจเป็นสิ่งที่เด็กเห็นและสังเกตได้จากจอโทรทัศน์ได้เช่นกัน

1.4 สาเหตุการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

วิลเลียมส์ วันเพ็ญ (2555: ออนไลน์) แพทย์ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ได้กล่าวถึงปัจจัยสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น ไว้ 2 ประการคือ

1) ปัจจัยแวดล้อมภายนอก ได้แก่ สภาพครอบครัว ระบบการศึกษา และสังคม ที่สร้างความกดดันให้กับเด็กหรือวัยรุ่น เช่น การบังคับหรือลงโทษ กวดขันอย่างเข้มงวด ปิดกั้นไม่ให้อิสระ การถูกตำหนิหรือต่อว่าจากสังคม การปล่อยปละละเลยทอดทิ้งหรือในทางตรงข้ามการประคบประหงมจนเกินไป เหตุ รวมทั้งสภาพสังคมที่เต็มไปด้วย ความรุนแรงรอบด้านที่เด็กเห็นจน ชินชา ล้วนเป็นสาเหตุให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงและใช้กำลังในการแก้ปัญหาได้ทั้งสิ้น

2) ปัจจัยภายใน ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย การเปลี่ยนแปลงด้านฮอร์โมน พื้นฐานอารมณ์ เช่น อารมณ์ร้อน อารมณ์เย็น หรือหุนหันพลันแล่น ซึ่งติดตัวเด็กมาตั้งแต่เกิด ที่สำคัญคือวัยรุ่นขาดการเห็นคุณค่าในตัวเอง ซึ่งเมื่อใดที่เด็กหรือวัยรุ่นมองไม่เห็นคุณค่าของตัวเอง และถูกดูแคลนว่าด้อยความสามารถ พวกเขาก็จะแสดงออกเพื่อเรียกร้องความสนใจทั้งจากสังคมทั่วไปและจากภายในกลุ่มเพื่อน ซึ่งการทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกาย ยกพวกตีกัน เป็นวิธีการหนึ่งที่เกิดขึ้นและทำได้ง่าย ทำให้รู้สึกเด่นดัง เพื่อนเห็นความสามารถและได้รับการยอมรับ

สมพร สุทัศนีย์ (ภักดี ปรึกษาประพาพงศ์. 2550: 50-51; อ้างอิงจาก สมพร สุทัศนีย์, 2530) ได้แบ่งสาเหตุของความก้าวร้าวดังนี้

1. เป็นเด็กที่พ่อแม่ไม่ต้องการ ถูกทอดทิ้งทำให้เด็กรู้สึกแหว่ โดดเดี่ยว และในที่สุดก็จะเกิดความรู้สึกเคียดแค้นชิงชัง
2. เป็นเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งหรือโดนรังแกมาก่อน
3. เป็นเด็กขาดความรักความอบอุ่นจากพ่อแม่และคนข้างเคียง
4. พ่อแม่เข้มงวดกวดขันและเจ้าอารมณ์ ใช้อำนาจข่มขู่เด็กมากเกินไป ทำให้เด็กกลัวและเก็บอารมณ์เอาไว้
5. เป็นเด็กที่มาจากครอบครัวที่พ่อแม่ พี่น้องแตกสามัคคีกัน

6. ครูชอบใช้อำนาจเกินเหตุกับเด็ก
7. ครูไม่ยุติธรรมต่อเด็ก
8. เกิดจากการถูกรบกวนหรือการต่อสู้
9. เกิดจากสัญชาตญาณทางการทำลาย
10. เกิดจากความไม่แน่ใจในเรื่องราวต่างๆ เข้าใจเรื่องราวไม่ชัดเจน จึงเกิดความ

คับข้องใจซึ่งจะนำไปสู่ความก้าวร้าว

11. เด็กมีนิสัยขี้กลัวไม่ใช่คนกลัว
12. มีปมด้อยจึงทำสิ่งต่างๆ เพื่อสร้างปมเด่น
13. พ่อแม่รัก ตามใจ สนับสนุน ส่งเสริมให้มีพฤติกรรมก้าวร้าวรังแกผู้อื่น

จากการศึกษาสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น สามารถแบ่งปัจจัยสาเหตุออกเป็น ปัจจัยแวดล้อมภายนอก ซึ่งได้แก่ ครอบครัว ความรักความเอาใจใส่ของพ่อแม่ การเลี้ยงดู ระบบการศึกษา สังคม เพื่อน รวมถึงสื่อต่างๆ ที่เป็นแบบอย่าง ความรุนแรง และปัจจัยภายใน เช่น การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย การเปลี่ยนแปลงด้านฮอร์โมนพื้นฐานอารมณ์ เช่น อารมณ์ร้อน อารมณ์เย็น หรือหุนหันพลันแล่น การขาดการเห็นคุณค่าในตัวเอง การต้องการการยอมรับ และความคับข้องใจ

2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

2.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ คือ เกมที่ใช้โปรแกรมในการเล่นโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการโต้ตอบกับผู้เล่น ที่มุ่งเน้นความสนุกสนาน ความผ่อนคลาย มีรูปภาพเคลื่อนไหวสวยงามดึงดูดความสนใจของผู้เล่น เกมคอมพิวเตอร์จะใช้สิ่งที่เรียกว่า ซอฟต์แวร์ ในการนำเข้าชุดข้อมูลเพื่อใช้ในการประมวลผลและแสดงผลออกมา อีกทั้งยังมีความสลับซับซ้อนสูงกว่าเครื่องเกมพื้นฐานหรือเกมพกพาทั่วไป เนื่องจากคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อเนกประสงค์ (Multi Functions) ซึ่งจะทำให้ส่วนประกอบทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์มี มากและซับซ้อนกว่า อีกทั้งยังมีอุปกรณ์เสริมอีกมากมายที่เข้ามาช่วยพัฒนาการทำงาน หรือการแสดงผลของเครื่องคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) เกมออนไลน์ หรือเกมบน PC โดยปกติจะเป็นเกมที่มิลลิทรี ซึ่งบางเกมสามารถในการเชื่อมต่อกับระบบ แลนภายในวงเดียวกันเพื่อเล่นร่วมกับเพื่อนได้ด้วย แต่เมื่อเกมนั้นได้รับความนิยมประกอบกับกระแสของเกมออนไลน์ที่มียอดผู้ใช้เพิ่มมากขึ้น ผู้พัฒนาบางเกมจึงเลือกที่จะนำเกมของตนเอามาพัฒนาให้กลายมาเป็นเกมออนไลน์

2) เกมออนไลน์ คือ เกมที่เล่นในเครื่องคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการเชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการที่เปรียบเสมือนโลกใบเล็ก ๆ ที่ผู้ใช้บริการเข้าไปพบปะกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ผ่านตัวละครของเกม (มารศรี สีมารวงศ์พันธ์. 2546: 10; อัครพงษ์ เพ็ชรพูล; และคุณากร สุปน. 2552: 9)

ผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ว่าเป็น เกมที่ใช้โปรแกรมในการเล่นโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการโต้ตอบกับผู้เล่น ที่มุ่งเน้นความสนุกสนาน ความผ่อนคลาย มีรูปภาพเคลื่อนไหวสวยงามดึงดูดความสนใจของผู้เล่น ซึ่งมีรูปแบบเป็นทั้งเกมออฟไลน์ที่สามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นร่วมกันภายในระบบแลนโดยไม่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในการเล่น และเกมออนไลน์ที่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต กับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ เข้าไปพบปะร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ผ่านตัวละครของเกม

2.2 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

พิษณุ กาญจนรุจิวิทย์ (2543: 44-78) ได้ทำการแบ่งประเภท ของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

1. เกม Arcade/Action คือ เกมที่เน้นการควบคุมความเคลื่อนไหวของตัวละครซึ่งอาจจะเป็นยานอวกาศ นักสู้ หุ่นยนต์ ในการต่อสู้ หลบหลีกอันตราย กระโดดข้ามกับดัก หรือสิ่งกีดขวางต่างๆ ในการเล่นเกม ไม่จำเป็นต้องมีการวางแผน อาศัยการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าทำลายคู่ต่อสู้
2. เกม 3D Shooting เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทในการต่อสู้กับศัตรูในฉาก 3 มิติ โดยใช้อาวุธหลากหลายประเภท เช่น ดาบ ปืน ขวาน
3. เกม Racing หรือเกมประเภทขับรถแข่ง
4. เกม Fight Simulation เป็นเกมที่จำลองการควบคุมเครื่องบินให้ผู้เล่นได้บังคับ
5. เกม Space Simulation มีลักษณะเดียวกับเกม Fight Simulation แต่แตกต่างกันที่เป็นการควบคุมยานอวกาศ
6. เกม Strategy หรือเกมวางแผน เป็นเกมที่ต้องอาศัยการคิดอย่างเป็นระบบ ในการแสวงหาและจัดการทรัพยากรในเกมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทรัพยากรเหล่านี้จะเป็นเงิน วัตถุดิบ ในการผลิต กำลังคน เป็นต้น ทรัพยากรเหล่านี้จะถูกนำไปใช้ในการทำลายสงคราม การสร้างธุรกิจ การวิจัย การพัฒนาเมือง แตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยผู้เล่นต้องมีการ คิดวางแผนล่วงหน้าและคอยติดตามในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น

7. เกม Sport เป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับกีฬา แต่รูปแบบการเล่นเป็นได้ทั้งแบบ Action และแบบ Strategy เช่น เกมฟุตบอลในแบบ Action ผู้เล่นจะต้องบังคับนักกีฬาด้วยตนเอง ส่วนเกมฟุตบอลในแบบ Strategy ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นผู้จัดการทีม ซึ่งผู้เล่นจะต้องวางแผนการเล่น จัดสรรทรัพยากร และกำลังคนอย่างเหมาะสม

8. เกม Role Playing หรือที่เรียกสั้นๆ ว่า RPG เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม สามารถเลือก อาชีพและเผ่าพันธุ์ตัวละครของตนเองได้ เป็นเกมที่ ต้องอาศัยจินตนาการในการเล่นค่อนข้างมาก

9. เกม Adventure เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องแก้ไขปริศนาต่างๆ เพื่อให้ผ่านไปจากต่อ ๆ ไปได้ และรู้เรื่องราวต่าง ๆ ในเกมมากขึ้น

สรุปได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์จะมีการแบ่งประเภทตามลักษณะของการเล่นที่แตกต่างกันไป ตั้งแต่เกมที่เน้นการบังคับตัวละครด้วยความรวดเร็วในการต่อสู้หรือแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เกมขับรถ เครื่องบิน หรือยานอวกาศ เกม วางแผนบริหารทรัพยากร และกำลังคน เพื่อการทำสงคราม เกมกีฬาที่ผู้เล่นเป็นผู้บังคับควบคุมตัวนักกีฬาเองหรือผู้เล่น รับบทเป็นผู้บริหารควบคุมทีม เกม RPG หรือเกมที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมเพื่อดำเนินเรื่องราว และเกมผจญภัยเพื่อแก้ปริศนาต่าง ๆ

2.3 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

กฎหมายรัฐแคลิฟอร์เนีย ได้ให้คำจำกัดความของเกมรุนแรงว่า เป็นเกมที่มีทางเลือกให้กับผู้เล่นที่จะกระทำการต่าง ๆ ได้แก่ การฆ่า การทำให้พิการหรือบาดเจ็บสาหัส หรือการทำให้สูญเสียอวัยวะ ที่กระทำกับตัวละครที่เป็นมนุษย์หรือมีบุคลิกลักษณะคล้ายมนุษย์ รวมถึงการกระทำด้วยความโหดเหี้ยม ทารุณ ที่เป็นการทรมานหรือการใช้ความรุนแรงเกินกว่าความจำเป็นที่ จะทำให้ตัวละครที่เป็นเหยื่อเสียชีวิต (Official California Legislative Information. 2556: ออนไลน์)

ซึ่งจากการศึกษางานวิจัยในประเทศได้มีผู้ให้ความหมายของเกมรุนแรงในลักษณะ ที่คล้ายคลึงกัน คือ เป็นเกมที่ฉาก แสดงให้เห็นถึงสถานการณ์รุนแรงหรือไม่ปลอดภัย มีการต่อสู้ การยิง และ/หรือทำให้เกิดการนองเลือดโดยการใช้อาวุธ การบาดเจ็บหรือการตายของคู่ต่อสู้ รวมถึงการทำให้ทรัพย์สินเสียหาย โดย ตัวละครในเกม จะมีลักษณะเป็นคนหรือตัวการ์ตูน (ออนไลน์ ไซวสุ . 2547: 53; วัชรินทร์ จามจุรี. 2550: 24)

ประกอบกับข้อมูลของ Entertainment Software Rating Board (ESRB) (2014: ออนไลน์) ซึ่งเป็นองค์กรในสหรัฐอเมริกาที่จัดตั้งขึ้นโดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ด้านความบันเทิงต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ปกครองใช้เป็นข้อมูลในการเลือกเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีการจัดระดับเกมตามความเหมาะสมของเนื้อหาเกี่ยวกับอายุของผู้เล่น ดังตาราง

ตาราง 1 การจัดระดับเกมตามความเหมาะสมของอายุของผู้เล่นกับเนื้อหาภายในเกม

สัญลักษณ์	เนื้อหา	ระดับอายุของผู้เล่น
EC (Early Childhood)	เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก มีการเล่นที่เรียบง่ายและไม่มีเนื้อหารุนแรง	อายุ 3-6 ปี
E (Everyone)	เนื้อหามีความรุนแรงแบบอ่อนๆ อาจมีฉากการต่อสู้ ของตัวการ์ตูนหรือตัวละครในจินตนาการ	อายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป
E10+ (Everyone 10+)	เนื้อหามีความรุนแรง มากขึ้น อาจมีฉากการต่อสู้ ของตัวการ์ตูนหรือตัวละครในจินตนาการ	อายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป
T (Teen)	เนื้อหามีความรุนแรง ภาษาที่ใช้มีความแข็งแกร่งขึ้น อาจมีฉากการต่อสู้และคำหยาบเล็กน้อย และเริ่มมีฉากที่แสดงให้เห็นเลือด	อายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป
M (Mature)	เนื้อหาและภาษาที่ใช้มีความรุนแรง มีลักษณะของฉากและตัวละครที่สมจริง รวมถึงการใช้คำหยาบค่อนข้างมาก มีฉากที่แสดงให้เห็นเลือด มากขึ้นและเริ่มมีฉากเกี่ยวกับเพศ	อายุตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป
AO (Adults only)	เนื้อหาและภาษาที่ใช้มีความรุนแรงมาก มีลักษณะของ ฉากและตัวละครที่สมจริง มีฉากแสดงเรื่องเพศอย่างชัดเจน และ /หรือ มีการพนันที่ใช้เงินจริง	อายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป
RP (Rating Pending)	ยังไม่มีการจัดระดับ	-

ที่มา: Entertainment Software Rating Board. 2014, from esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

จากการศึกษาในข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงว่า หมายถึง เกมที่มีฉากแสดงถึง สถานการณ์รุนแรงหรือไม่ปลอดภัย ซึ่งผู้เล่นมีทางเลือก ที่จะกระทำการต่าง ๆ ได้แก่ การฆ่า การทำให้พิการหรือบาดเจ็บสาหัส การทำให้สูญเสียอวัยวะ ทำให้เกิดการนองเลือดโดยใช้อาวุธ โดยเป็นการ กระทำกับตัวละครที่เป็นมนุษย์หรือมีบุคลิกลักษณะคล้ายมนุษย์ รวมถึงการกระทำด้วยความโหดเหี้ยม ทารุณ ที่เป็นการทรมาน หรือการใช้ความรุนแรงเกินกว่า ความจำเป็นที่จะทำให้ตัวละครที่เป็นเหยื่อเสียชีวิต

2.4 ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน (2549: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงปัจจัยทางจิตสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ในบทความวิชาการเรื่อง Game Addiction: Crisis and Solution ว่า เกมคอมพิวเตอร์มีความสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่น ได้แก่ ความสนุกสนาน ความรู้สึกประสบความสำเร็จ และการระบายแรงขับความก้าวร้าว เป็นต้น การเล่นเกมจะมีความยากมากขึ้นตามลำดับจึงทำให้เกิดความรู้สึกท้อแท้ แต่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสชนะหรือประสบความสำเร็จมากขึ้นได้จากการเล่นซ้ำๆ และจะได้รับรางวัล เช่นคะแนน การได้เล่นในระดับสูงขึ้น เป็นต้น เป็นแรงเสริมทางบวกจากการเล่นชนะทันที จึงเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จได้ เด็กและวัยรุ่น ที่มีความนับถือตนเอง (self-esteem) ต่ำเนื่องจากไม่ค่อยได้รับความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ จึงมักสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่ขาดการฝึกวินัยอย่างเหมาะสมมาก่อน เกมคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ที่ได้รับการนิยมนำมาใช้ในปัจจุบัน คือ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) ยังสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจด้านสังคม เช่น ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การยอมรับ เป็นต้น เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ยาก เนื่องจากความสนุกสนาน ความต่อเนื่องของเกม การมีเพื่อนเข้ามาเล่นจำนวนมากทำให้มีตัวละครในเกมหลายบทบาท รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่มยังไม่เลิกเล่นก็ต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม พบว่าเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมมักมีผลการเรียนไม่ดี ขาดความนับถือตนเอง มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เครียด และมีอารมณ์ซึมเศร้า เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียดในด้านต่างๆ

อัศรเดช หอเจริญ (2553: 38) กล่าวถึงสาเหตุหลักที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ซึ่งได้แก่

1. การเลี้ยงดูในครอบครัว มักพบเด็กติดเกมออนไลน์ได้บ่อยใน ครอบครัวที่เลี้ยงเด็ก โดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบกติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อน ไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกมออนไลน์ พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก ในช่วงแรกพ่อแม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมออนไลน์เงียบ ๆ คนเดียวได้โดยไม่มารบกวนตน ทำให้มีเวลาส่วนตัวมากขึ้น พุดง่าย ๆ คือใช้เกมออนไลน์เสมือนเป็นพี่เลี้ยงดูแลเด็กแทนตน

2. สังคมเปลี่ยนแปลงไป สังคมยุคไฮเทคที่มีเครื่องมือที่มีพลังในการสร้างความตื่นเต้น ให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรมหรือสถานที่ที่เด็กจะได้ประโยชน์หรือเรียนรู้โดย ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย เหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้การเล่นเกมออนไลน์เป็นทางออก

3. ปัจจัยในตัวเด็กเอง เด็กบางกลุ่ม มีความเสี่ยงต่อการติดเกมออนไลน์กว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น (ADHD) เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ ซึมเศร้า หรือวิตกกังวล เด็กที่ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับเพื่อนไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กที่มีการควบคุมตนเอง (self-control) หรือความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง (self-esteem) ต่ำ เป็นต้น

โคลน์ (โกสินทร์ เตชะนิยม. 2554: 16-17; อ้างอิงจาก Klein. 1989) กล่าวว่าความพึงพอใจเป็นปัจจัยสำคัญในการที่จะทำให้ผู้เล่นจะกลับมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้นๆใหม่อีกครั้ง ทั้งความพึงพอใจจากในเนื้อหาของเกม ลักษณะด้านความสวยงามของภาพภายในเกม รูปแบบลักษณะของตัวละคร ความง่ายต่อการเข้าใจ การเข้าถึง รวมถึงราคา สร้างให้เกิดความพึงพอใจและอยากกระทำซ้ำอยู่เสมอรวมทั้งลักษณะของเกมที่เอื้อให้เกิดความมีสังคมและการได้รับการยอมรับภายในเกมซึ่งสอดคล้องกับรายงานการวิจัยอื่น ที่กล่าวถึง ความสมหวัง (Gratification) ว่าเป็นปัจจัยที่เกิดขึ้นในขณะที่ผู้เล่นได้เล่นเกมออนไลน์และทำให้เกิดความอยากเล่นเกมออนไลน์อีกทั้งยังมีความต้องการกระทำซ้ำหากมีโอกาส

จะเห็นได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์นั้นสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่น ได้เป็นอย่างดี ความสนุกสนาน ความรู้สึกประสบความสำเร็จ และการระบายแรงขับความก้าวร้าว สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นอยากเล่น ซ้ำอยู่เสมอเนื่องจากเกมทุกเกมจะมีความยาก และความท้าทาย เมื่อผู้เล่นสามารถเล่นชนะหรือเล่นผ่านไปในระดับที่สูงขึ้น จึงเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จ เด็กและ

วัยรุ่นที่มีความนับถือตนเอง (self-esteem) ต่ำเนื่องจากไม่ค่อยได้รับความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ จึงมักสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่ขาดการฝึกวินัย หรือมีการควบคุมตนเองที่ต่ำ (self-control) ซึ่งเป็นผลมาจากการเลี้ยงดูในครอบครัว ที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบกติกาในบ้าน รวมถึงสัมพันธภาพในครอบครัวในครอบครัวที่ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งก็คือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั่นเอง

2.5 ภาวะของวัยรุ่นกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

พัฒนาการในช่วงวัยรุ่นนั้น จะมีพัฒนาการไปสู่จุดหมายดังนี้ (สุโท เจริญสุข. 2520: 69)

พัฒนาจาก	เพื่อไปสู่
1. ความสนใจมากมายไม่แน่นอน	1. สนใจน้อยเรื่องลง แต่มีความลึกซึ้งมากขึ้น
2. ชุกชุน พุดมาก	2. แสดงออกเหมาะสมตามเพศและวัย
3. คบเพื่อนที่อยู่ในฐานะเดียวกับตน	3. คำนึงถึงมาตรฐานวัฒนธรรม
4. ยอมเป็นสมาชิกของหมู่คณะโดยทั่ว ๆ ไป	4. เลือกเป็นสมาชิกเฉพาะที่สนใจ
5. สถานะทางเศรษฐกิจสังคมของครอบครัว ไม่เป็นสิ่งกีดขวางระหว่างการคบเพื่อน	5. คิดถึงเรื่องฐานะ ยศศักดิ์ และตำแหน่งของครอบครัวมากขึ้น
6. กิจกรรมสังคมไม่ค่อยมีพิธีรีตอง	6. มีพิธีรีตองมากขึ้นในการจัดงาน
7. การนัดพบเกี่ยวกับเพื่อนต่างเพศน้อย	7. นัดพบเที่ยวเตร่มากขึ้น
8. สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพศธรรมดา	8. สัมพันธ์เพื่อการมีครอบครัวมากขึ้น
9. คบเพื่อนอย่างธรรมดา	9. คบเพื่อนอย่างจริงจัง
10. มีเพื่อนฝูงมากมาย	10. มีเพื่อนน้อยลงแต่มีความสนิทสนมมากขึ้น
11. ชอบทำงานหรือสิ่งใดก็ตามเพื่อให้ตนเองโดดเด่นในกลุ่มเพื่อน	11. ทำงานเฉพาะที่สนใจ
12. ไม่ค่อยรู้จักตนเอง	12. คิดถึงผู้อื่นในสังคมมากขึ้น มีความรับผิดชอบมากขึ้น
13. ต้องการอยู่ในระเบียบ กฎเกณฑ์ที่ดีและแน่นอน	13. ความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ยอมอยู่ในอำนาจของผู้อื่น
14. ยอมรับนับถือคนที่มีอำนาจมากกว่า	14. มีฐานะเท่าเทียมกับผู้อื่นทุกทาง

จากการพัฒนาการของวัยรุ่น จะเห็นได้ว่า เด็กจะมีการพัฒนาการไปสู่ความมีวุฒิภาวะแต่จะเป็นไปไม่พร้อมกัน บางคนบรรลุวุฒิภาวะเร็ว บางคนบรรลุวุฒิภาวะช้า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยทางสภาพแวดล้อมบางประการที่ส่งผลต่อการมีวุฒิภาวะของเด็ก โดยในวัยรุ่นอายุ 15-20 ปีจะเริ่มเข้าสู่การมีวุฒิภาวะที่สมบูรณ์ ทั้งนี้ผู้มีวุฒิภาวะจะมีลักษณะดังนี้ (กิตติศักดิ์ เชื้ออาษา . 2536; อ้างอิงจาก ประสาร ทิพย์ธารา. 2521; ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2518)

1. มีพฤติกรรมโต้ตอบต่อเหตุการณ์และผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม
2. มีความสมดุลระหว่างการพึ่งพาผู้อื่น และตนเองในทุกระบบของสัมพันธภาพ
3. กล้าที่จะเผชิญต่อความทุกข์ร้อน
4. สามารถเข้าใจถึงความต้องการของผู้อื่นได้
5. สามารถควบคุมตนเอง ควบคุมอารมณ์ต่าง ๆ ให้อยู่ในระดับพอเหมาะ
6. มีความเต็มใจที่จะรับผิดชอบตามบทบาท และหน้าที่ของตน มีความเสียสละ และไม่กลัวความล้มเหลว
7. สามารถพึ่งตนเองได้
8. มีหลักปรัชญาในการดำเนินชีวิต ที่อยู่บนพื้นฐานมโนธรรม
9. กล้าเผชิญความจริงเกี่ยวกับชีวิต เหตุการณ์ และตนเอง เข้าใจถึงจุดดีจุดด้อย ตลอดจนรู้จักขอบเขตความสามารถของตนเอง
10. รู้จักปรับตัวให้เข้ากับเหตุการณ์ของชีวิต และสถานการณ์ต่าง ๆ
11. มีอิสระ
12. รู้จักใช้ปัญญา หาเหตุและผลของสิ่งต่าง ๆ
13. สร้างความปรารถนา ความต้องการในชีวิตที่เป็นจริง และไม่สูงเกินความไฝฝั่น
14. มีความสามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและประสบการณ์ให้ผู้อื่นรับรู้ร่วมกับตนได้
15. มีความมั่นใจใน ตนเอง เกิดจากความสัมฤทธิ์ผลที่ดี นประสบความสำเร็จ และความคิดเห็นว่าตนเองมีค่า

จะเห็นได้ว่า วัยรุ่นในช่วงอายุ 15 ปีขึ้นไป เริ่มที่จะมีพัฒนาการไปสู่ความมีวุฒิภาวะที่สมบูรณ์มากขึ้น โดยจะมี การแสดง พฤติกรรมตอบสนองต่อเหตุการณ์และผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม ควบคุมพฤติกรรมและอารมณ์ของตนเองได้มากขึ้น มีความรับผิดชอบ ต่อบทบาทและหน้าที่ของตนเองมากขึ้น ดังนั้นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีช่วงอายุประมาณ 15-17 ปี จึงมีแนวโน้มที่จะแสดงออกถึงพฤติกรรมได้เหมาะสมกว่า เมื่อเทียบกับ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นซึ่งมีช่วงอายุประมาณ 12-14 ปี เนื่องจาก นักเรียนระดับมัธยม มศึกษาตอนปลาย สามารถ

ควบคุมพฤติกรรมและอารมณ์ของตนเองได้ดีกว่า และมีความรับผิดชอบต่องานหน้าที่ของตนเองมากกว่า สอดคล้อง กับข้อมูลจาก โครงการติดตามสภาวะการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด (Child Watch) ในปี 2552 ที่พบว่าในเขตกรุงเทพมหานคร มีจำนวนร้อยละ ของนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ และเกมอื่นๆ ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สูงกว่าในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีจำนวนร้อยละ 39.38 และ 31 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าการมีวุฒิภาวะที่ต่างกันนั้นส่งผลให้นักเรียนในระดับมัธยมศึกษา มีแนวโน้มของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน

2.6 เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงกับพฤติกรรมก้าวร้าว

วัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มักจะนำความก้าวร้าวมาแสดงออกในเกม เพราะในการเล่นเกมนั้นผู้เล่นสามารถจะทำอะไรก็ได้ โดยที่ผู้อื่นไม่รู้ เช่น แสดงความก้าวร้าวทางคำพูด แสดงความก้าวร้าวทางการกระทำ โดยการกดหรือกระแทกแป้นพิมพ์แรงๆ หรือสมมติตนเองเป็นสิ่งที่ตนเองอยากเป็นแล้วทำไม่ได้ในโลกแห่งความจริง สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นการกระทำและการแสดงออกที่ก้าวร้าวทั้งสิ้น ดังที่กล่าวไปแล้วว่าเกมเป็นสิ่งที่ให้ความสนุกสนาน เมื่อผู้เล่นเล่นเกมมาก ๆ ก็จะติดเกมจนไม่กิน ไม่นอน ไม่พักสายตา ร่างกายอ่อนเพลีย ซึ่งเป็นผลกระทบที่มีต่อร่างกาย ไม่อยากเรียนหนังสือ การเรียนตกต่ำ เมื่อไม่ได้เล่นเกมจะหงุดหงิดหรือเล่นแป้ก็จะหงุดหงิด ตลอดจนก้าวร้าวไปถึงพ่อแม่ผู้ปกครอง และบางคนยังนำความรู้สึที่เล่นเกมออกมาใช้ในชีวิตจริง ซึ่งเป็นอาการต่อเนื่องมาจากเกมทั้งสิ้น (วิไลรัตน์ วัฒนไวยุทธชัย; อติศักดิ์ พงษ์พลผลศักดิ์; และ ไพบุลย์ เกียรติโกมล. 2549: 8)

เมื่อศึกษาข้อมูลของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2554) ที่ได้นำเสนอรายการวิจัยของ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล มูลนิธิสยามกัมมาจล และมหาวิทยาลัยวิกตอเรีย ประเทศแคนาดา ซึ่งร่วมกันทำวิจัยเรื่องการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงบวกในเยาวชนของวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาพบว่า ชนิดของเกม que เล่นจะมีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น โดยหากเด็กวัยรุ่นเล่นเกมที่มีความรุนแรงก็มี แนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมรุนแรงเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แอนเดอร์สันและบุชแมน (Anderson; & Bushman. 2001) ที่เป็นการวิเคราะห์ห้ภูมิานจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ และความรุนแรงจำนวนทั้งหมด 35 งาน โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กและ วัยรุ่นรวม 4,262 คน ผลการศึกษาพบว่าการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรงมีความสัมพันธ์ต่อความก้าวร้าวของเด็กและวัยรุ่นทั้งในเพศชายและหญิง และยังสัมพันธ์กับการพัฒนาบุคลิกก้าวร้าวและ

การรับรู้ความก้าวร้าวในระยะยาวอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ เซอร์รี่ (Sherry. 2001) ที่ได้ทำการวิเคราะห์ห่อภิมานงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์และความรุนแรงจำนวน 25 เรื่องโดยมีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 2,722 คน พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวเช่นกัน นอกจากนี้บาร์โธโลว์และคนอื่นๆ (Bartholow; et al. 2005) ที่ทำการศึกษาอิทธิพลของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในวัยรุ่น อายุ 18-22 ปี พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกายและวาจา ซึ่งได้ผลสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัลแมนและสวอน นสัน (Uhlmann; & Swanson. 2004) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงกับความก้าวร้าว โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอายุ 18 ปีหรือสูงกว่าเล็กน้อย พบว่า การเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว

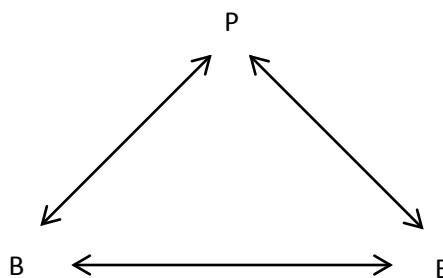
จากการศึกษาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นในปัจจุบันทั้งในเพศชายและหญิง ซึ่งการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรงมีผลในการพัฒนาบุคลิกก้าวร้าวและการรับรู้ความก้าวร้าวในระยะยาวอีกด้วย รวมถึงเมื่อไม่ได้เล่นเกมจะหงุดหงิดหรือเล่นแพ้ก็จะหงุดหงิด และแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวได้

3. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องซึ่งได้แก่ 1) การเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ซึ่งเป็นการอธิบายสาเหตุการเกิดพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดจากปัจจัยสภาพแวดล้อม ปัจจัยส่วนบุคคล และ 2) โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป (General Aggression Model) ซึ่งอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรงกับความก้าวร้าวก้าวร้าว โดยนำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทั้งสองมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา ดังนี้

3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory)

แบนดูรา (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2553: 48-49; อ้างอิงจาก Bandura. 1989) มีความเชื่อว่าพฤติกรรมของคนเรานั้นไม่ได้เกิดและเปลี่ยนแปลงเนื่องจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่จะต้องมีปัจจัยส่วนบุคคล (ปัญญา ชีวภาพ และสิ่งภายในอื่น ๆ) ร่วมด้วย และการร่วมของปัจจัยส่วนบุคคลนั้นจะต้องร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกัน กับปัจจัยทางด้านพฤติกรรมและสภาพแวดล้อม ซึ่งอาจเขียนได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 3 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางพฤติกรรม (B) สภาพแวดล้อม (E) และปัจจัยส่วนบุคคล (P) ซึ่งได้แก่ ปัญญา ชีวภาพ และสิ่งภายในอื่น ๆ

ที่มา: สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2553). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม*.

การที่ปัจจัยทั้ง 3 ทำหน้าที่กำหนดซึ่งกันและกันนั้น ไม่ได้หมายความว่าปัจจัยทั้ง 3 จะมีอิทธิพลในการกำหนดซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียมกัน บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าอีกปัจจัย และอิทธิพลของปัจจัยทั้ง 3 นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน หากแต่ต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่นๆ ซึ่งพิจารณาการกำหนดซึ่งกันและกันที่ละคู่จะได้ว่า

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรม เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคิด ความรู้สึกและการกระทำ ปัจจัยความคาดหวัง ความเชื่อ การรับรู้เกี่ยวกับ บदनเอง เป้าหมาย และความตั้งใจ ปัจจัยดังกล่าวจะกำหนดลักษณะและทิศทางของพฤติกรรม กล่าวคือสิ่งที่บุคคลคิด เชื่อ และรู้สึก จะเป็นตัวกำหนดลักษณะและทิศทางของพฤติกรรม และในขณะเดียวกันการกระทำของ บุคคลก็จะเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดลักษณะการคิดและการตอบสนองทางอารมณ์

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสภาพแวดล้อม คือ ความคาดหวัง ความเชื่อ อารมณ์ และความสามารถทางสติปัญญาของบุคคลจะพัฒนาเปลี่ยนแปลง โดยอิทธิพลทางสังคม ที่ให้ข้อมูล และการกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์โดยการผ่านตัวแบบการสอนและการชักจูงทางสังคม ในขณะ เดียวกันบุคคลจะกระตุ้นปฏิกิริยาตอบสนองที่แตกต่างกันจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เขา อาศัยอยู่ จากลักษณะทางกายภาพ บทบาทและสถานภาพทางสังคมของเขา ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถมี ผลต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมก่อนที่เขาจะพูดหรือกระทำสิ่งใดนั่นเอง

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและสภาพแวดล้อม คือ พฤติกรรมเปลี่ยนเงื่อนไขสภาพแวดล้อม ในขณะที่เดียวกันเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ก็ทำให้พฤติกรรมถูกเปลี่ยนไป

ด้วย ซึ่งสภาพแวดล้อมจะไม่มีอิทธิพลต่อบุคคลจนกว่าจะเกิดพฤติกรรมบางอย่างขึ้น เช่น ครูผู้สอนจะไม่มีอิทธิพลต่อเด็ก จนกว่าเด็กจะเข้าเรียน ผู้ปกครองจะไม่ชมเด็ก ถ้าเด็กยังไม่แสดงพฤติกรรมที่จะให้ชม เป็นต้น ดังนั้นบุคคลจึงเป็นทั้งผู้ก่อให้เกิดและเป็นทั้งผลผลิตของสภาพแวดล้อม

จากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าว แบนดูรา (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต . 2553: 50-60; อ้างอิงจาก Bandura. 1986) จึงได้เน้นแนวคิด 3 ประการด้วยกันคือ

1. แนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observation Learning) เป็นแนวคิดที่เชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเราเกิดจากการสังเกตจากตัวแบบ ซึ่งถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออกได้พร้อม ๆ กัน และเนื่องจากคนเรานั้นใช้ชีวิตในแต่ละวันในสภาพแวดล้อมที่แคบ ๆ การรับรู้สภาพการณ์ต่าง ๆ ของสังคมจึงผ่านมาจากประสบการณ์ของผู้อื่น ซึ่งบุคคลไม่ได้เข้าไปมีประสบการณ์ตรงใด ๆ และโดยมากมักจะเป็นการรับรู้ผ่านสื่อ ซึ่งตัวแบบนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ ซึ่งบุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์โดยตรง เช่น พ่อแม่ เพื่อน เป็นต้น 2) ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ เป็นตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ การ์ตูน เกม เป็นต้น ซึ่งกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบนี้ประกอบด้วย 4 กระบวนการ คือ 1) กระบวนการตั้งใจ (Attentional Processes) เป็นตัวกำหนดว่าบุคคลจะสังเกตอะไรจากตัวแบบ ซึ่งตัวแบบต้องมีลักษณะเด่นชัด พฤติกรรมไม่ซับซ้อนและทำให้ผู้สังเกตเกิดความพอใจ 2) กระบวนการเก็บจำ (Retention Processes) เป็นกระบวนการจัดโครงสร้างข้อมูลที่จดจำมาจากตัวแบบเพื่อให้จำง่ายขึ้น รวมถึงชักซ้อมลักษณะตัวแบบที่สังเกตทั้งในความคิดและการกระทำ 3) กระบวนการกระทำ (Production Processes) เป็นกระบวนการแปลงข้อมูลที่จดจำมาเป็นการกระทำ ซึ่งจะกระทำได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับกระบวนการสังเกตการกระทำของตนเอง การได้ข้อมูลย้อนกลับและการเทียบเคียงการกระทำกับสิ่งที่ทำได้ 4) กระบวนการจูงใจ (Motivational Processes) การที่บุคคลเรียนรู้แล้วจะแสดงพฤติกรรมออกมา ย่อมขึ้นอยู่กับกระบวนการจูงใจ ซึ่งเป็นสิ่งล่อใจภายนอกที่กระตุ้นการรับรู้ เป็นสิ่งที่จับต้องได้ เป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เรียนรู้

2. การกำกับตนเอง (Self-Regulation) เป็นแนวคิดที่เชื่อว่า พฤติกรรมของมนุษย์นั้น ไม่ได้เกิดจากการเสริมแรงและการลงโทษจากภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่มนุษย์ยังกระทำบางสิ่งเพื่อควบคุม ความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเอง ด้วยความตั้งใจและปรารถนาที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและฝึกฝนพัฒนาพฤติกรรมนั้น ๆ ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการ 3 กระบวนการคือ 1) กระบวนการสังเกตตนเอง (Self-Observation) คือการที่บุคคลที่บุคคลรู้ว่าตนเองทำอะไรอยู่ แล้วจึงทำการสังเกตและบันทึกตนเอง เพื่อเป็นการกำหนดมาตรฐานของการกระทำที่

เป็นไปได้ และประเมินการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่กระทำอยู่ ว่าพฤติกรรมใดควรจะเปลี่ยนแปลง ซึ่งมีปัจจัยด้านการจูงใจตนเองมาเกี่ยวข้องด้วย 2) กระบวนการตัดสิน (Judgement Process) เป็นการตัดสินข้อมูล พฤติกรรมที่ทำการสังเกตว่าเป็นที่พึงพอใจหรือมีคุณค่าพอหรือไม่ หากประเมินแล้วมีคุณค่า เป็นที่พึงพอใจก็มักจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลทันที ซึ่งการตัดสินสามารถเปรียบเทียบกับบรรทัดฐานทางสังคม เปรียบเทียบกับตนเองและเปรียบเทียบกับกลุ่มได้อีกด้วย 3) การแสดงปฏิกิริยาต่อตนเอง (Self-Reaction) การพัฒนามาตรฐานการประเมินและการตัดสิน จะนำไปสู่ปฏิกิริยาต่อตนเอง โดยการเป็นเกณฑ์ที่ทำให้บุคคลคงระดับการแสดงออกและจูงใจให้กระทำพฤติกรรมตามมาตรฐานดังกล่าว

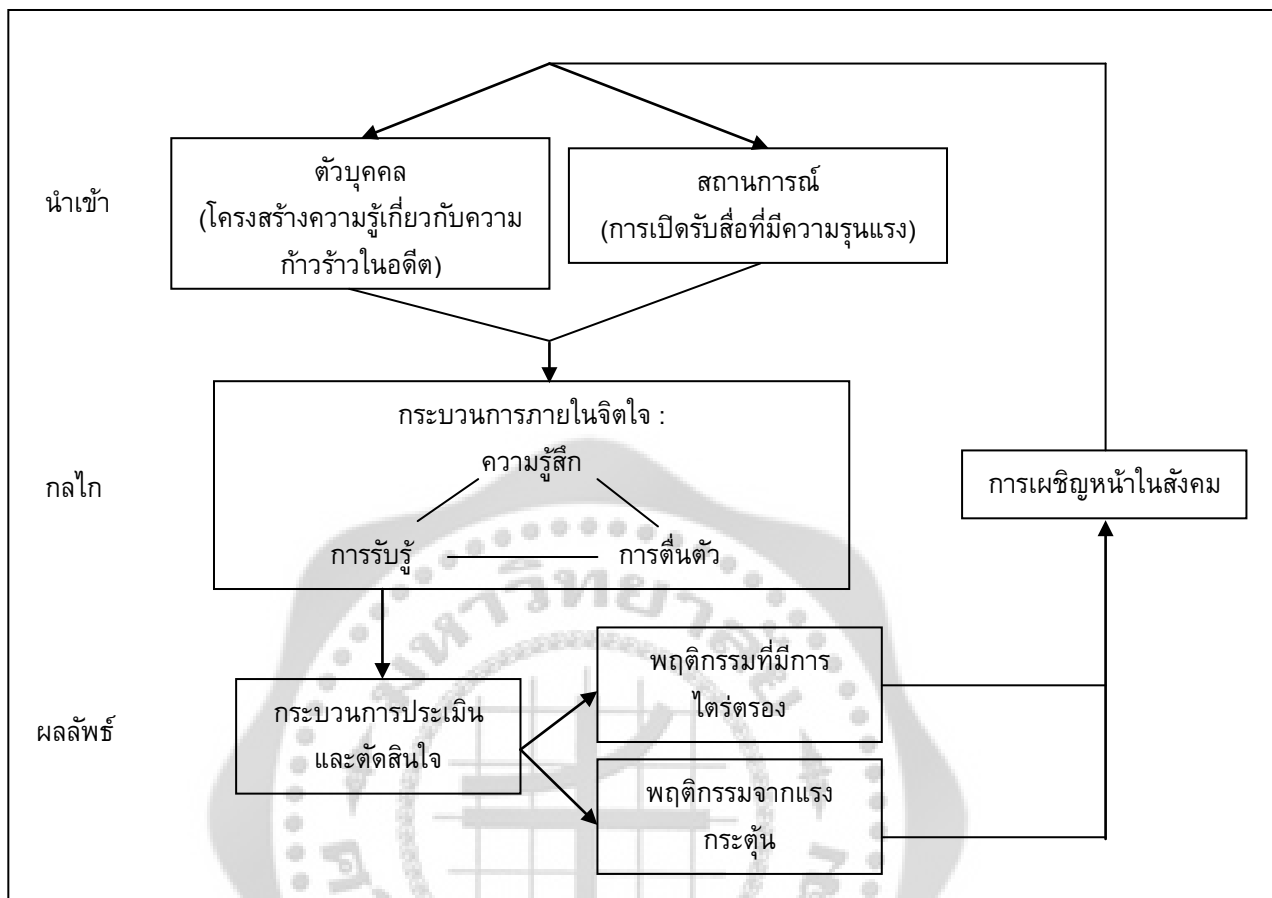
3. การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy) เป็นแนวคิดที่เชื่อว่าการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้นมีผลต่อการกระทำของบุคคล เช่น บุคคล 2 คนที่มีความสามารถเท่าเทียมกัน แต่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองที่ไม่เท่ากัน ก็อาจแสดงออกใน คุณภาพที่แตกต่างกันได้ ทั้งนี้ การรับรู้ความสามารถของตนเองก็อาจแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ได้อีกด้วย แบนดูราจึงเห็นว่าการแสดงออกถึงความสามารถของคนเรานั้นไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับการรับรู้ความสามารถของตนเองในสถานการณ์นั้น ๆ และเสนอปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถของตนเอง 4 ปัจจัยคือ 1) ประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ (Mastery Experiences) เป็นสิ่งมีประสิทธิผลมากที่สุดในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง เนื่องจากเป็นประสบการณ์ความสำเร็จโดยตรง บุคคลจะเชื่อว่าเขามีความสามารถที่จะทำสิ่งนั้น ๆ ได้ 2) การใช้ตัวแบบ (Modeling) การสังเกตตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมและได้รับผลที่พึงพอใจ จะทำให้ผู้สังเกตฝึกความรู้สึกตนเองว่า เขาก็สามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ ถ้ามีความพยายามจริงและไม่ย่อท้อ 3) การใช้คำพูดชักจูง (Verbal Persuasion) เป็นการบอกว่าบุคคลนั้นมีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ ซึ่งควรจะใช้กับบุคคลที่มีประสบการณ์ของความสำเร็จไปพร้อมกันด้วย 4) การกระตุ้นทางอารมณ์ (Emotional Arousal) มีผลต่อการรับรู้ความสามารถของตน ทั้งการกระตุ้นทางลบ เช่น การข่มขู่ จะทำให้เกิดความวิตกกังวลและความเครียด และทำให้เกิดความกลัว จนนำไปสู่การรับรู้ความสามารถของตนต่ำลง และส่งผลให้บุคคลแสดงออกถึงความสามารถได้ไม่ดี ซึ่งถ้าบุคคลสามารถลดหรือระงับการกระตุ้นทางอารมณ์ได้ ก็จะทำให้การรับรู้ความสามารถของตนดีขึ้นและส่งผลถึงการแสดงออกถึงความสามารถที่ดีขึ้น

จากการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของแบน ดูราดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสามารถอธิบาย การเกิดพฤติกรรมของบุคคลจากปฏิสัมพันธ์ของปัจจัยสภาพแวดล้อม ปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมได้ว่า ปัจจัยสภาพแวดล้อม ซึ่งหมายถึงสังคม ครอบครัว เพื่อน และปัจจัยส่วน

บุคคล ซึ่งหมายถึงความคิด ความรู้สึก อารมณ์ ความคาดหวัง ความเชื่อ การรับรู้ เป้าหมาย ความตั้งใจ ปัจจัยดังกล่าวนี้ สามารถกำหนดลักษณะและทิศทางการเกิดพฤติกรรมของบุคคลได้ ในขณะที่พฤติกรรมก็สามารถกำหนดเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมและความคิด ความรู้สึก อารมณ์ความเชื่อของบุคคลได้เช่นเดียวกัน และในอีกทางหนึ่งความคิด ความรู้สึก อารมณ์ ความเชื่อของคนก็มีอิทธิพลซึ่งกันและกันกับสภาพแวดล้อม ทำให้เกิดการกำหนดซึ่งกันและกันของทั้ง 3 ปัจจัย ซึ่งปัจจัยปัจจัยสภาพแวดล้อมและปัจจัยส่วนบุคคลเหล่านี้มีอิทธิพลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ที่จะแสดงพฤติกรรมผ่านการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบ ซึ่งถ่ายทอดทั้ง ความคิดและการแสดงออกได้พร้อม ๆ กัน ผ่านการกำกับตนเองที่บุคคลมีความตั้งใจและปรารถนาที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและฝึกฝนพัฒนาพฤติกรรมนั้น ๆ และผ่านการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีผลต่อการแสดงออกถึงความสามารถของบุคคล

3.2 โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป (General Aggression Model)

โมเดลความก้าวร้าวทั่วไปถูกพัฒนาขึ้นโดย แอนเดอร์สันและบุชแมน (Anderson; & Bushman. 2001) เป็นโมเดลที่มีการบูรณาการแนวคิดในการอธิบายความก้าวร้าวของมนุษย์หลายแนวคิดเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นโมเดลความก้าวร้าวทั่วไปขึ้น โดยที่โมเดลนี้จะมุ่งเน้นทำความเข้าใจผลของสื่อที่มีความรุนแรง ซึ่งก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการเรียนรู้ การกระตุ้น และการประยุกต์โครงสร้างความรู้ที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวจากการจดจำ (Anderson; & Bushman. 2001: 355) ซึ่งแสดงให้เห็นดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 4 โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป (General Aggression Model)

ที่มา: Anderson; & Bushman. (2001). *American Psychological Society*. 12(5): 355.

จากภาพแสดงให้เห็นถึงการเกิดความก้าวร้าวในระยะสั้น โดยเริ่มจากตัวแปรสถานการณ์ที่นำเข้า ในที่นี้คือการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง จะส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านกระบวนการทางจิตภายใน ซึ่งประกอบด้วยการรับรู้ ความรู้สึกและการตื่นตัว โดยสื่อที่มีความรุนแรงจะทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ความก้าวร้าวโดยการกระตุ้นการรับรู้ความก้าวร้าว รวมถึงพัฒนาโครงสร้างความรู้เกี่ยวกับความก้าวร้าวในอดีต กระตุ้นให้เกิดการตื่นตัว และสร้างความรู้สึกก้าวร้าวขึ้น ผ่านกระบวนการประเมินและตัดสินใจ ได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นพฤติกรรมที่มีการไตร่ตรองหรือพฤติกรรมจากแรงกระตุ้น เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมเหล่านี้ผ่านการเผชิญหน้าในสังคมและส่งผลกลับมายังตัวบุคคลที่เป็นการพัฒนา โครงสร้างความรู้เกี่ยวกับความก้าวร้าวในอดีต และเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของสถานการณ์ที่จะก่อให้เกิดความก้าวร้าวต่อไป

ส่วนผลในระยะยาวนั้นจะเกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลด้วย ตั้งแต่ยังเป็นทารก ซึ่งมนุษย์เรานั้นมีการเรียนรู้ที่จะทำความเข้าใจ แปลความหมาย ตัดสินใจ และตอบสนอง ต่อเหตุการณ์ที่แวดล้อมต่างๆ การสังเกตและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งอื่นในแต่ละวันจึงทำให้โครงสร้างความรู้มีการพัฒนาไปตามระยะเวลา ดังนั้นการที่สื่อรุนแรงจะมีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวได้จะต้องเกิดกระบวนการเรียนรู้ซ้ำๆ กันมากกว่าหนึ่ง มีการฝึกซ้อมหรือเรียนรู้ซ้ำเรื่อย ๆ โครงสร้างความรู้เหล่านี้ก็จะเริ่มเกิดความซับซ้อน ถูกจำแนกออกและยากที่จะเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งแนวคิดนี้ยังสอดคล้องกับ วรรณกรรมที่เกี่ยวกับสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมักจะเสนอแนะว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงสามารถเพิ่มความก้าวร้าวได้มากกว่าสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะพิเศษ 5 ประการ คือ 1) มีการให้รางวัลและการลงโทษ 2) ผู้เล่นเกมเป็นผู้แสดงบทบาทที่รุนแรง 3) เกมคอมพิวเตอร์เป็นทั้งต้นแบบ, ผู้สนับสนุนและผู้ฝึกซ้อมพฤติกรรม 4) เกมคอมพิวเตอร์มีแนวโน้มที่มีความเหมือนจริงและมีความรุนแรงมากขึ้น และ 5) ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทผู้มีพฤติกรรมก้าวร้าวได้โดยตรง (วนิพพล มหาอาชา. 2554: 304; อ้างอิงจาก Dill; & Dill, 1998)

จากการศึกษาโมเดลความก้าวร้าวทั่วไปของแอนเดอร์สันและบุชแมน (Anderson; & Bushman. 2001) ทำให้ผู้วิจัยสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงกับพฤติกรรมก้าวร้าวได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงเป็นสถานการณ์ความรุนแรงแบบหนึ่งที่จะส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านกระบวนการทางจิตภายใน และให้ผลลัพธ์ออกมาเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวในระยะสั้น และเมื่อมีการเรียนรู้หรือฝึกซ้อมจากสื่อที่มีความรุนแรงซ้ำๆ ก็จะเกิดการพัฒนาพฤติกรรมก้าวร้าวขึ้นขึ้นในระยะยาว แสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงนั้นสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

4. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงและพฤติกรรมก้าวร้าว

จากการศึกษา ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรม การเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎี การเรียนรู้ทางปัญญาสังคม และโมเดลความก้าวร้าวทั่วไปมาใช้เป็นกรอบในการคัดเลือกตัวแปร ที่เป็นองค์ประกอบของปัจจัยสภาพแวดล้อม และปัจจัยภายในบุคคล จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจำนวน 25 เรื่อง ทำให้ผู้วิจัยสามารถสร้างตารางสังเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

ตาราง 2 การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

	จารี ย่งยืน (2549)	จีวรรณ มาทวิ (2548)	ณัฐปภัสร จันทร์หอม (2551)	ประกายเพชร สุสะเกษ และคณะอื่น ๆ (2555)	ปัทมา อนุมาศ (2552)	กักรัตน์ นนทะโชติ และคณะอื่น ๆ (2552)	มานิดา เทพยา (2552)	วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553)	สุดา จันมุกดา และสมพร เนติรัฐกร (2550)	อัครเดช หอเจริญ (2553)	Chih-Hung Ko; et al. (2005)
ปัจจัยสภาพแวดล้อม											
- สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน	✓	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-	-
- สัมพันธภาพในครอบครัว	-	-	-	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-
- การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-
- การเล่นเกมในกลุ่มเพื่อน	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-
- สภาพแวดล้อมทางโรงเรียน	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-
- สภาพแวดล้อมทางสังคม	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-
- การอบรมเลี้ยงดู	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-
- การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-
- แบบอย่างผู้ปกครองในการรับสื่อ	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-
- อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-
- กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-
- การสนับสนุนการเล่นเกมนของผู้ปกครอง	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-
ปัจจัยส่วนบุคคล											
- การควบคุมตนเอง	-	✓	-	-	-	-	-	✓	-	✓	-
- การเห็นคุณค่าในตนเอง	-	-	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	✓
- ความเหงา	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-
- การสนับสนุนการเล่นเกมนของผู้ปกครอง	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-

ตาราง 3 การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าว

	งามตา วรินทร์านนท์ (2553)	ดิษยา มีเพียร (2551)	ภักดี ปรีชาประพาฬพงศ์ (2550)	รัชนี้ สุวะมาตย์ (2544)	วุฒิกิติ์ แดงเหลือง (2547)	สิริทรา สายบุญตั้ง (2553)	สิริวรรณ ปัญญาภาศ (2551)	สุพล ชัดเชื้อ (2535)	สุพัตรา พันธูวร (2546)	อังกรีสตา ชุมมานนท์ (2548)	Anderson; & Bushman (2001)	Bartholow; et al. (2005)	Sherry (2001)	Uhlmann; & Swanson (2004)
ปัจจัยสภาพแวดล้อม														
- การอบรมเลี้ยงดู	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- ความขัดแย้งระหว่างบิดากับมารดา	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- สัมพันธภาพในครอบครัว	✓	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- การสื่อสารภายในครอบครัว	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-	-
ปัจจัยส่วนบุคคล														
- ทักษะการติดต่อ	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- ทักษะการติดต่อมารดา	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- การควบคุมตนเอง	-	✓	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-
- การเห็นคุณค่าในตนเอง	-	-	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
- ความวิตกกังวล	-	-	-	-	-	✓	-	-	✓	-	-	-	-	-
พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓

จากตารางสังเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง กับพฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ผู้วิจัยจึงได้ทำการคัดเลือกตัวแปรที่เป็นองค์ประกอบของปัจจัย สภาพแวดล้อม และปัจจัยภายในบุคคล โดย มีเกณฑ์ในการ คัดเลือกตัวแปร คือ 1) ผลการวิจัย มีนัยสำคัญทางสถิติ 2) มีความคล้ายคลึงของกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย จึงได้ตัวแปรดังนี้

1. ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว (Family Relation) และ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (Friend Relation)
2. ปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ การควบคุมตนเอง (Self-Control) การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-Esteem) และความวิตกกังวล (Anxiety)

4.1 สัมพันธภาพในครอบครัว (Family Relation: FAM)

4.1.1 ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัว

สถาบันพัฒนาการสาธารณสุขอาเซียน มหาวิทยาลัยมหิดล (2552: 4) ได้ให้ความหมายว่า สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่าง สมาชิกในครอบครัว และเครือญาติ หรือบุคคลอื่นๆ ที่อาศัยรวมอยู่ในครัวเรือนเดียวกัน โดยใช้เวลาในการทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ร่วมกัน มีการสนทนาพูดคุย ปรึกษาหารือกัน มีการแสดงออกซึ่งความรัก เอื้ออาทรต่อกัน ทั้งทางกาย วาจา และใจ และปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองอย่างเหมาะสม

ศรีทัฬหิม พานิชพันธ์ (วุฒิสักดิ์ แต่งเหลืออง . 2547: 30; อ้างอิงจาก ศรีทัฬหิม พานิชพันธ์. 2517: 223) ให้ความหมายว่า หมายถึง ความผูกพันรักใคร่ ความใกล้ชิด คู่ นเคยสนิทสนมระหว่างบิดามารดาและบุตร รวมถึงเครือญาติ และบุคคลอื่นที่อาศัยอยู่ในครอบครัวนั้น ๆ ด้วย และ สัมพันธภาพ ที่ดีภายในครอบครัวนั้น จะเป็นพื้นฐานที่ดีของสังคม และจะ ช่วยเสริมสร้างความผาสุก ความราบรื่น ความมั่นคง และความเป็นปึกแผ่นแก่ประเทศชาติเพราะรากฐานของประเทศชาตินั้น มาจากครอบครัวที่มั่นคงแข็งแรง

จากการให้ความหมาย ที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัว ว่า เป็นความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ระหว่างนักเรียน และบิดามารดา ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติซึ่งกันและกันของคนในครอบครัว ประกอบไปด้วย การแสดง ความรักความอบอุ่น ของบิดามารดา การดูแลเอาใจใส่ของบิดามารดา ความสนิทสนมกันในครอบครัว การ มีกิจกรรมและการใช้เวลาว่างร่วมกันในครอบครัว ความเข้าใจซึ่งกันและกัน ความไว้วางใจต่อกันในครอบครัว การให้คำปรึกษาของบิดามารดา รวมถึงปัญหาขัดแย้งต่าง ๆ ภายในครอบครัว

4.1.2 ลักษณะของสัมพันธภาพในครอบครัว

สมพงษ์ รัตนัญญา (2540: 24-26) ได้กล่าวถึง ลักษณะของสัมพันธภาพในครอบครัวว่าประกอบด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่อไปนี้ คือ

1. ความสัมพันธ์ระหว่างสามี-ภรรยา ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของสัมพันธภาพที่สำคัญที่สุดในครอบครัว และถ้าคู่สามีภรรยามีความรักใคร่เข้าใจซึ่งกันและกัน มีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน พยายามปรับตัวเข้าหากันร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือเกื้อกูลกันและกัน ตลอดจนรับผิดชอบแก้ไขปัญหาด้านต่าง ๆ ภายในครอบครัวร่วมกันยอมทำ ให้ครอบครัวนั้นมีความราบรื่นมั่นคง สมาชิกอื่น ๆ ในครอบครัวก็พลอยมีความสุขไปด้วย โดยเฉพาะบุตร แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าสามีภรรยา มีสัมพันธภาพที่ไม่ดีต่อกัน ไม่มีความรักใคร่ปรองดองกันขาดความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจกัน และขาดความรับผิดชอบร่วมกันแล้ว ย่อมเกิดความขัดแย้งกันอยู่เสมอ อันอาจจะทำ ให้ครอบครัวต้องแตกสลายลง หรือทำ ให้ครอบครัวขาดความสงบสุข

2. ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา และบุตร ความสัมพันธ์นี้มีพื้นฐานจากความสัมพันธ์ระหว่างสามี และภรรยา เพราะเมื่อมีการให้กำเนิดบุตรแล้ว ความสัมพันธ์ในครอบครัวก็เพิ่มขึ้นเป็นสัมพันธภาพระหว่างบิดามารดา และบุตรตามมา

3. ความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้อง เมื่อบิดามารดาให้กำเนิดบุตรคนที่ 2 และคนต่อ ๆ มาความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้องย่อมเกิดขึ้น สัมพันธภาพระหว่างพี่น้องจะดีหรือไม่นั้นจะมีมากน้อยแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับสภาพการณ์ในครอบครัว อันประกอบด้วยความสัมพันธ์พื้นฐาน และลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา เพราะถ้าบิดามารดามีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน และให้การอบรมเลี้ยงดูบุตรด้วยความรักความเข้าใจให้ความยุติธรรมตลอดทั้งเสริมสร้างความรักใคร่ในระหว่างพี่น้องแล้ว ความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้องย่อมดำเนินไปด้วยดี และมีความรักใคร่ช่วยเหลือปกป้องซึ่งกันและกัน

4. ความสัมพันธ์ระหว่างทุก ๆ คนในครอบครัว ก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่างสามีกับภรรยาบิดามารดากับบุตร และพี่กับน้อง หรือเป็นการรวมความสัมพันธ์ใน 3 ข้อแรกเข้าไว้ด้วยกัน เป็นความสัมพันธ์ใกล้ชิดกัน มีการเผชิญหน้าซึ่งกันและกัน

สัมพันธภาพในครอบครัว จึงมีได้หลายประเภท ซึ่งอาจจะประกอบไปด้วยบุคคลที่เป็นสายเลือดเดียวกันและไม่ได้เกี่ยวข้องกันโดยตรงแต่ต้องอาศัยอยู่ร่วมกัน หากคนในครอบครัวมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน มีความรักความเข้าใจ ช่วยเหลือและสนับสนุนซึ่งกันและกันทุกคนในครอบครัวจะสามารถ อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ในทางตรงข้ามครอบครัวที่มีความขัดแย้งกันบ่อยครั้งสัมพันธภาพในครอบครัว มีลักษณะต่างคนต่างอยู่ ไม่มีความสามัคคีกัน และอาจจะทำ ให้ครอบครัวเกิดความแตกแยก

4.1.3 ความสำคัญของครอบครัว

สถาบันครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการอบรมเลี้ยงดูเด็กให้เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ เพราะครอบครัวเป็นสังคมแรก สิ่งแวดล้อมแรกที่เด็กต้องสัมผัสความมั่นใจ การยอมรับ และความพร้อมต่อการถือกำเนิดของเด็กในครอบครัว จะทำให้เด็กมีความมั่นใจสามารถพัฒนาเป็นบุคคลที่มีบุคลิกและอารมณ์ดี นคง ชุชนะ รุ่งปัจฉิม (2547 : 69-70) กล่าวถึงความสำคัญของครอบครัวว่า ครอบครัวมีความสำคัญอยู่ 2 ส่วนคือ

1. ความสำคัญของครอบครัวที่มีต่อบุคคล ในฐานะเป็นกลุ่มทางสังคมกลุ่มแรกที่บุคคลแต่ละคนเป็นสมาชิก เป็นที่ที่สมาชิกแต่ละคนมีความสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างใกล้ชิดและยั่งยืน

1.1 ความสำคัญด้านชีวภาพ มนุษย์ในฐานะเป็นสิ่งมีชีวิตมีลักษณะที่แตกต่างจากสิ่งมีชีวิตอื่น คือมนุษย์ไม่สามารถมีชีวิตอยู่โดยลำพังได้โดยไม่ติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น มนุษย์จึงจำเป็นต้องได้รับการเลี้ยงดูจากผู้อื่นจึงจะสามา รรมีชีวิตรอด ดังนั้น ครอบครัวจึงเป็นหน่วยสังคมแรกที่ตอบสนองความต้องการทางชีวภาพของมนุษย์

1.2 ความสำคัญด้านสังคมและวัฒนธรรม เนื่องจากบุคคลไม่ได้ดำรงอยู่แต่เฉพาะในครอบครัวของตนเท่านั้น แต่ยังดำรงอยู่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้น ความรู้และทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตในสังคมจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับมนุษย์ บุคคลสามารถเรียนรู้และได้รับการถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้จากครอบครัว จากความสัมพันธ์ที่บุคคลมีต่อสมาชิกอื่นๆในครอบครัว ในทางสังคมบุคคลสามารถเรียนรู้แบบแผนความสัมพันธ์ในสังคม และในทางวัฒนธรรม บุคคลเรียนรู้วิธีการดำเนินชีวิตในสังคมนั้น

1.3 ความสำคัญด้านบุคลิกภาพ กล่าวได้ว่า บุคลิกภาพส่วนหนึ่งของบุคคล ได้รับการหล่อหลอมมาจากครอบครัวผ่านช่วงวัยต่างๆมาเป็นลำดับ มนุษย์สามารถพัฒนาความเป็นตัวตนได้จากครอบครัวผ่านทางกระบวนการอบรมขัดเกลาทางสังคม

2. ความสำคัญของ ครอบครัวที่มีต่อสังคม ในฐานะเป็นตัวกลางที่เชื่อมบุคคลเข้ากับสังคมครอบครัวจะสนับสนุนให้บุคคลสนองตอบความต้องการของสังคม โดยสังคมจะทำหน้าที่กำหนดแบบแผนการกระทำระหว่างกันของบุคคลไว้ ครอบครัวจึงมีความสำคัญต่อสังคม 3 ประการคือ

2.1 ความสำคัญต่อชุมชน ครอบครัว แต่ละครอบครัวถือเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนครอบครัวที่อยู่ร่วมกันในชุมชนหนึ่ง อยู่นั้นย่อมมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน มีการติดต่อระหว่างกัน ให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกันในเรื่องต่างๆ

2.2 ความสำคัญต่อสังคม ครอบครัวมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความอยู่รอดของสังคมทั้งนี้ เนื่องจากถือว่าสังคมย่อมประกอบด้วยสถาบันสังคมต่าง ๆ รวมทั้งสถาบันครอบครัว หากสถาบันครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่ได้ก็ย่อมมีผลกระทบต่อความอยู่รอดของสังคมในที่สุด

2.3 ความสำคัญต่อประเทศ ในด้านความมั่นคงและด้านการเมืองการปกครอง กล่าวคือ สมาชิกครอบครัวแต่ละครอบครัวนั้นถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการปกครองในระบอบประชาธิปไตยและความมั่นคงของรัฐ สิทธิหน้าที่ต่าง ๆ ในทางการเมืองการปกครองของสมาชิกภายในครอบครัว เช่น การเลือกตั้ง การเสียภาษี เป็นต้น

เนื่องจากครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่มีมนุษย์ทุกคนต้องมี ตั้งแต่เกิด และมีความคุ้นเคยใกล้ชิดมากที่สุด ดังนั้นครอบครัวจึงมีความสำคัญต่อ ชีวิตมนุษย์หลายด้าน เช่น การอบรมเลี้ยงดู ให้ความรู้และทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต และการพัฒนาบุคลิกภาพที่ได้รับหล่อหลอมจากครอบครัว นอกจากนี้ครอบครัวยังทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่เชื่อมบุคคลเข้ากับสังคมครอบครัว และสนับสนุนให้บุคคลสนองตอบความต้องการของสังคม เพื่อให้สามารถเติบโตและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

4.1.4 สัมพันธภาพในครอบครัวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

สัมพันธภาพในครอบครัว เป็นปัจจัย หนึ่ง ที่มีความสัมพันธ์ ต่อการ เล่น เกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน จากงานวิจัยของ ปัทมา อนุมาต (2552: 136) ที่ได้ทำการศึกษาและสรุปเกี่ยวกับความสำคัญ ของสัมพันธภาพในครอบครัวไว้ว่า การอบรมเลี้ยงดูและสัมพันธภาพที่ดีของครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่จะสามารถป้องกันพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนได้ พ่อแม่ วรรดูแลเอาใจใส่บุตร เปิดใจพูดคุยกัน มีการให้กำลังใจ มีกิจกรรมร่วมกัน รวมถึงการร่วมเล่นเกมด้วยกันกับบุตรที่จะช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจและสนิทสนมกับบุตรมากขึ้น สอดคล้องกับ งานวิจัยของ ประกายเพชร สุภาเกษ และคนอื่น ๆ (2555: 72) ที่พบว่านักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวแบบไม่ดีจะมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่านักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัว ดี ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า การช่วยเหลือกันดูแลเอาใจใส่ด้วยความรักความอบอุ่น อาจช่วยป้องกันปัญหาจากเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีการพัฒนารูปแบบต่าง ๆ ให้เด็กสนใจเล่นเกม และส่งผลทั้งประโยชน์และแฝงไปด้วยโทษ รวมถึงงานวิจัยของ ภีรวัฒน์ นนทะโชติ (2552: 60-63) ที่พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก ทั้งนี้ พ่อแม่ควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมภายในครอบครัวที่มีความเพลิดเพลิน ความสุขใจ จะดึงเด็กไม่ให้ติดเกม ปัญหาการติดเกมของเด็กจะไม่เกิดขึ้นหากผู้ปกครองใส่ใจและให้เวลากับเด็กมากขึ้น

แสดงให้เห็นว่า สัมพันธภาพในครอบครัว นั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เด็กที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวที่ไม่ดี ขาดความรักความอบอุ่น ขาดการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครอง รู้สึกว่าผู้ปกครองไม่เข้าใจตน ขาดกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัว จะมีผลให้นักเรียนเลือกที่จะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนกระทั่งเกิดการติดเกมได้

4.1.5 สัมพันธภาพในครอบครัวกับพฤติกรรมก้าวร้าว

วุฒิสกดิ์ แต่งเหลียง (2547: 106) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ระหว่าง ความสัมพันธ์ในครอบครัว การสื่อสารภายในครอบครัว และความก้าวร้าวของเยาวชนชาย พบว่า เยาวชนชายส่วนใหญ่ไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัวเท่าที่ควร สมาชิกในครอบครัวไม่มี ความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน บิดามารดาไม่มีเวลาให้จึงทำให้เยาวชนต้องแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง ขาดความรู้ความเข้าใจในการดำเนินชีวิตที่ถูกต้อง บิดามารดามักทะเลาะวิวาทกัน ซึ่งส่งผลทำให้ เยาวชนเกิด การเรียนรู้แนวทางในการแก้ไขปัญหาที่ไม่เหมาะสม และแสดงออกมาในพฤติกรรมที่ ก้าวร้าวและรุนแรง สอดคล้องกับงานวิจัยของ งามตา วณิชานนท์ (2553) ที่พบว่าครอบครัวที่มี สภาวะตึงเครียดมากหรือครอบครัวที่มีบิดามารดาขาดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน จะส่งผลให้เด็ก มี สุขภาพจิตที่ไม่ดีและไม่มีความสุขในการอยู่บ้าน ทำให้เด็กการแสดงออกพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมทั้ง การคบเพื่อนที่ไม่เหมาะสม และแสดงออกถึงพฤติกรรมที่ก้าวร้าว

แสดงให้เห็นว่าสัมพันธภาพในครอบครัวเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ของเด็ก สัมพันธภาพในครอบครัวที่ไม่ดีหรือสภาวะที่ตึงเครียดภายในครอบครัว จะส่งผลถึง สุขภาพจิตของเด็กและทำให้เด็กไม่มีความสุขในการอยู่บ้าน ซึ่งเด็กที่ไม่ได้รับความอบอุ่นจาก ครอบครัว ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่ จนต้องแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง ขาดความรู้ ความเข้าใจในการดำเนินชีวิตที่ถูกต้อง ทำให้เด็กมีแนวทาง การแก้ไขปัญหา ต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสม และแสดงออกมาในพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและรุนแรงได้

4.2 สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (Friend Relation: FRI)

4.2.1 ความหมายของสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน

ปิยศรี บวรธนสาร (2550: 6) ได้ให้ความหมายของ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน ว่า หมายถึง การปฏิบัติตนของนักเรียนและเพื่อนปฏิบัติต่อกันทั้งทางด้านส่วนตัวและด้านการเรียน ทั้ง ในและนอกห้องเรียน เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ได้แก่ ความสนิทสนมกัน ช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน มีน้ำใจต่อกัน สามารถรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน สามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ ซึ่ง

สอดคล้องกับการให้ความหมายสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนของ สิริทรา สายบุญตั้ง (2553: 5) ที่เป็นการปฏิบัติตนของนักเรียนกับเพื่อนที่มีต่อกันทั้งทางกายและวาจา ที่ทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อกัน ซึ่งได้แก่ การช่วยเหลือกันทางการเรียน การฟังพาอาศัยซึ่งกันและกันด้านการเรียนและเรื่องส่วนตัว ความห่วงใยใกล้ชิด ความรักและความสามัคคี

ทั้งนี้วัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับ การคบเพื่อน และกลุ่มเพื่อนมาก จนเปรียบได้กับชีวิตจิตใจ ทั้งนี้เนื่องมาจากกลุ่มเพื่อนสามารถสนองตอบความต้องการของนักเรียนวัยรุ่นได้หลายด้านดังนี้ 1) ความต้องการเป็นตัวของตัวเอง กลุ่มเพื่อนสนองตอบความต้องการเป็นตัวของตัวเองของนักเรียนวัยรุ่นได้ เพราะเพื่อนร่วมวัยต่างก็มีสถานภาพคล้ายคลึงกัน จึงไม่ทำให้นักเรียน วัยรุ่นเกิดความรู้สึกต่ำต้อยกว่ากัน ดังนั้นเมื่อนักเรียนวัยรุ่นอยู่กับกลุ่มเพื่อนเขาจึงมีโอกาสดำเนินการของตัวเองได้อย่างเต็มที่ มีโอกาสแสดงความคิดเห็น และแสดงความสามารถอย่างอิสระ มีความรู้สึกอบอุ่นและปลอดภัย และมีความรู้สึกสบายใจมากกว่าเมื่ออยู่กับผู้ใหญ่ 2) ความต้องการความเชื่อมั่น กลุ่มเพื่อนสามารถช่วยสร้างเสริมความเชื่อมั่นของเพื่อนนักเรียนวัยรุ่นด้วยกันได้ดี เพราะเพื่อนในกลุ่มบางคนเคยผ่านพบภาวะที่คล้ายคลึงกัน และได้แก้ปัญหาอุปสรรคที่คล้ายๆ กันให้ผ่านพ้นไปได้ อย่างเป็นผลสำเร็จมาแล้ว ดังนั้นเมื่อเพื่อนในกลุ่มได้ร่วมรับรู้ปัญหา และมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ต่อกันอย่างเปิดเผยและจริงใจ จะทำให้นักเรียนวัยรุ่นตระหนักว่าเขาไม่ใช่ผู้โชคร้ายหรือแปลกประหลาดไปจากเพื่อนคนอื่น สิ่งเหล่านี้มีส่วนช่วยให้นักเรียนวัยรุ่นเกิดความสบายใจ และมีความเชื่อมั่นมากขึ้นที่จะปรับตัวให้เหมาะสมกับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น 3) ความต้องการเป็นที่ยอมรับและยกย่อง เมื่อนักเรียนวัยรุ่นอยู่ในสังคมที่แวดล้อมด้วยผู้ใหญ่ บ่อยครั้งที่ผู้ใหญ่ไม่ยอมรับเขาอย่างบุคคลที่มีสถานภาพเท่าเทียมกัน และบ่อยครั้งที่พฤติกรรมวัยรุ่นที่แสดงออกมาไม่เป็นที่ยอมรับของผู้ใหญ่ ดังนั้นนักเรียนวัยรุ่นจึงแสวงหากลุ่มเพื่อนที่ร่วมวัยที่ให้การยอมรับและยกย่องเขา และเปิดโอกาสให้เขามีฐานะหรือมีตำแหน่งในกลุ่มซึ่งเป็นการส่งเสริมความมั่นคงทางจิตใจมากขึ้น เพราะเขามีเพื่อน มีพวกที่ชอบพอและชื่นชมเขาคอยให้กำลังใจและให้ความสนับสนุนเขา 4) ความต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนวัยรุ่นโดยทั่วไปต้องการแสวงหาความสนุกสนานเพลิดเพลินเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดหลายด้านที่เขาเผชิญอยู่ ความสนุกสนานที่นักเรียนวัยรุ่นชื่นชอบ มักเกิดจากการได้ร่วมทำกิจกรรมที่สนุกสนานกับกลุ่มเพื่อนร่วมวัยที่คุ้นเคยกัน เช่น การเที่ยว การสนทนา การร่วมรับประทานอาหารด้วยกัน 5) ความต้องการพัฒนาทักษะทางสังคม กลุ่มเพื่อนสามารถให้โอกาสแก่นักเรียน วัยรุ่นในการพัฒนาทักษะทางสังคมได้เป็นอย่างดี เพราะการเรียนรู้และฝึกฝนอย่างกันเองในระหว่างกลุ่มเพื่อนร่วมวัยที่ไว้วางใจ กัน จะช่วยลดความรู้สึกอับอาย ขัดเขิน และการไม่กล้าแสดงออกลงได้มาก ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะทาง

สังคมของนักเรียนวัยรุ่น ให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมต่อไป 6) ความต้องการมีสัมพันธภาพกับเพื่อนต่างเพศ ซึ่งเป็นไปโดยธรรมชาติของนักเรียนวัยรุ่น มักไม่ได้รับการสนับสนุนจากพ่อแม่ในสังคมไทย ดังนั้นนักเรียนวัยรุ่นจึงแสวงหาสัมพันธภาพกับเพื่อนต่างเพศ หรือการร่วมทำกิจกรรมพิเศษของโรงเรียน ซึ่งนักเรียนวัยรุ่นทั้งหญิงชายมีโอกาสร่วมสร้างสัมพันธภาพระหว่างกัน นอกจากนี้กลุ่มเพื่อนยังเป็นสื่อกลางในการชักนำสัมพันธภาพกับเพื่อนต่างเพศของสมาชิกข้ามกลุ่มอีกด้วย (สายพิน บุญเรือน. 2549: 30-31)

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงสรุปสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนว่า เป็นความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับ กลุ่มเพื่อน ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติซึ่งกันและกันของนักเรียนและเพื่อน ทั้งในเรื่องส่วนตัวและเรื่องการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ซึ่งได้แก่ ความผูกพันรักใคร่ระหว่างเพื่อนและนักเรียน ความสนิทสนมซึ่งกันและกัน ความไว้วางใจต่อกัน การวางตัวในกลุ่มเพื่อน การมีกิจกรรมร่วมกัน การเป็นที่ยอมรับซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การให้คำปรึกษา รวมถึงปัญหาขัดแย้งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนและนักเรียน

4.2.2 หลักพื้นฐานในการสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อน

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2546) ได้เสนอแนวทางในการพัฒนาสัมพันธภาพที่ดีของวัยรุ่น ไว้ดังนี้

1. ความเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน คือ ความต้องการที่จะรู้ว่ามียะอะไรเกิดขึ้นกับบุคคลนั้นบ้าง สนใจในความคิดและความรู้สึก ต้องการรับรู้ในความล้มเหลวและความสำเร็จในชีวิต โดยปกติแล้วคนส่วนใหญ่จะชอบคนที่ให้ความสนใจในเรื่องราวของตนเองอย่างจริงจัง ในทางตรงกันข้ามคนที่พูดถึงแต่เรื่องของตนเองไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมในชีวิต ประสบการณ์ และความคิดเห็น ย่อมไม่มีใครอยากคบและพูดคุยกับคนประเภทนี้

2. ความไว้วางใจ คือ การปฏิบัติตนให้ฝ่ายตรงข้ามรู้สึกไว้วางใจ เช่น ตรงต่อเวลา รักษาสัญญา หากเราไม่สามารถสร้างความไว้วางใจกับบุคคลรอบข้างได้ ย่อมไม่มีใครอยากคบหาสมาคมด้วย

3. การยอมรับนับถือ คือ การที่มีบุคคลมาชื่นชมยินดีกับความสำเร็จของเรา ซึ่งบุคคลที่ใกล้ชิดนั้นจะเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้เราอยากพัฒนาความสามารถของตนให้สูงขึ้นกว่าเดิม ทั้งนี้การรู้จักที่จะแสดงความชื่นชมและนิยมนับถือกับผู้อื่น ถือเป็นการแสดง ถึงความเติบโตทางวุฒิภาวะด้วยเช่นเดียวกัน

4. การมีส่วนร่วมและการแบ่งปัน คือ การได้มีส่วนร่วมและแบ่งปันในเรื่องต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ และความคิดความรู้สึก

5. การมีความยืดหยุ่น คือ ความสามารถในการยอมรับ และปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ คนที่มีความยืดหยุ่นจะเป็นคนที่สามารถมีความสุข ถึงแม้ว่าจะอยู่กับคนที่มีความคิดเห็นหรือวิถีชีวิตที่แตกต่างกันโดยปราศจากความรู้สึกกดดัน

6. การเข้าใจและเห็นใจผู้อื่น คือ ความสามารถที่จะจินตนาการถึงความคิดและความรู้สึกของผู้อื่น และตอบสนองกลับได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการแสดงความเห็นใจจะทำได้ง่ายยิ่งขึ้นถ้าหากมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

แสดงให้เห็นว่าการที่วัยรุ่นจะมีสัมพันธภาพกับเพื่อนที่ดีได้ ต้องมีแนวทางปฏิบัติที่ประกอบด้วย ความเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน ความไวใจ การยอมรับนับถือ การมีส่วนร่วมและการแบ่งปัน การมีความยืดหยุ่น การเข้าใจและเห็นใจผู้อื่น

4.2.3 สัมพันธภาพใน กลุ่มเพื่อน กับการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ และพฤติกรรม

ก้าวร้าว

เพื่อนมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ยิ่ง เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะทำตัวให้เพื่อนฝูงยอมรับ วัยรุ่นจึงพยายามปรับปรุงความคิดและพฤติกรรมให้สอดคล้องกับมาตรฐานของกลุ่มที่ตนเองปรารถนาเข้าร่วม ทำให้เพื่อนมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นในด้านการปรับแต่งพฤติกรรมและลักษณะทางบุคลิกภาพในสังคม (อรพญา พัทบุรุษี . 2552: 21) ซึ่งจากงานวิจัยของ จิตดา มหาเจริญ (2547: 145) ที่พบว่าการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นอกจากจะทำให้มีเพื่อนมากขึ้นแล้วการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ยัง กลายเป็นเรื่องหลัก ในการสนทนาของนักเรียน ทำให้ให้นักเรียนเลือกที่จะลดกิจกรรมในด้านอื่น ๆ ลง และเน้นการใช้สื่อ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เพื่อให้มีเรื่องราวไปไว้อวดคุย และเข้ากลุ่มกับเพื่อนมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉริสา ชุมมานนท์ (2548: 148-149) ที่พบว่าบทบาทของเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่น เกมของวัยรุ่น เนื่องจาก วัยรุ่นเป็นวัยที่ มีความสนิทสนมกับเพื่อนเป็นอย่างมาก และมักจะเลือกคบเพื่อนที่มีความสนใจในเรื่องที่คล้ายคลึงกับตนเอง ทำให้เกิดการรวมกลุ่มกันเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ขึ้นได้ โดยการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของวัยรุ่นไม่ได้มุ่งแสวงหาผลประโยชน์ แก่ตนเอง แต่มุ่งแสดงให้วัยรุ่นด้วยกันเห็นว่าตนนั้นเป็นคนเก่งหรือเป็นคนที่มีความสามารถเพื่อจะได้รับการยกย่องจากกลุ่มของตน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ มาณิตา เทพยา (2552: 79) ที่พบว่าความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกม คอมพิวเตอร์ ออนไลน์ ซึ่งสัมพันธภาพในกลุ่ม

เพื่อนทั้งดีและไม่ดี จะมีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เพราะการเลียนแบบหรือเอาอย่างพฤติกรรมของเพื่อนมาปฏิบัติจะช่วยให้วัยรุ่นได้เข้าไปอยู่ในสังคมเดียวกันกับกลุ่มเพื่อน

นอกจากนี้ วัยรุ่นที่ปฏิบัติตนในการเข้าสังคมกับเพื่อนไม่ดี มักจะสร้างเจตคติต่อตนเองในแง่ที่ไม่ดีขึ้นมาโดยเฉพาะความรู้สึกแค้นเคียด ถึงแม้ว่าการคบเพื่อนจะเป็นพฤติกรรมทางสังคมที่สำคัญต่อจิตใจวัยรุ่น แต่การคบเพื่อนก็ย่อมมีทั้งคุณและโทษ เพื่อนอาจเป็นผู้ประคับประคองจิตใจในยามทุกข์ร้อน ซึ่งแะสิ่งที่มีประโยชน์ แต่ในมุขกลับกันเพื่อนก็อาจจะชักนำไปในทางเสื่อมถอย (อารมณ มัตตะเดช. 2543: 42) ซึ่งในงานวิจัยของ อรเพ็ญ เพชรรักษ์ (อรพญา พัทบุรี. 2552: 22; อ้างอิงจาก อรเพ็ญ เพชรรักษ์. 2542: 31) ได้สรุปเกี่ยวกับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนไว้ว่า อิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน การคบเพื่อน มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมากที่สุด ได้มีรายงานการศึกษาหลายเรื่องซึ่งยืนยันได้ว่ากลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลมากกว่าพ่อแม่ เด็กจะมีทัศนคติต่อการเข้าสังคมไปในด้านดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เด็กได้รับการเข้าร่วมเล่นและคบเพื่อน การที่วัยรุ่นจะเป็นคนดีหรือไม่นั้นเพื่อนมีอิทธิพลอย่างยิ่ง เนื่องจากเด็กวัยนี้ ต้องการมีกลุ่มเพื่อนเพื่อสรรค์และสมาคม โดยเฉพาะเด็กที่มีปัญหาทางครอบครัว เด็กที่มีความวิตกกังวลย่อมจะปรึกษาปัญหาขัดข้องใจกับคนที่ตนสนิทและไว้วางใจก่อน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเพื่อน เด็กวัยรุ่นที่เกเร มักจะมีเพื่อนเป็นคนเกเรคอยชักนำไปในทางไม่ดี สอดคล้องกับ ผลการศึกษา ของ ทศวัฒน์ สายโยธา (2542 : 202) ที่ศึกษาอิทธิพลของการขัดเกลาทางสังคมต่อการเป็นฆาตกร พบว่า ผู้ที่กระทำผิดฐานฆ่าผู้อื่นโดยเจตนา ไตร่ตรองไว้ก่อนจะเรียนรู้พฤติกรรมอาชญากรรม มูลเหตุแรงจูงใจ และวิธีเข้าข้างตนเอง จากเพื่อนที่มีประสบการณ์ร่วมกัน

จากการศึกษาเกี่ยวกับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนดังกล่าวจึง สรุปได้ว่า สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนนั้นมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของวัยรุ่นมาก การปฏิบัติซึ่งกันและกันของนักเรียนและเพื่อนทั้งในเรื่องส่วนตัวและเรื่องการเรียนรู้ เพื่อให้ เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกัน เป็นสิ่งตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นในหลายด้าน ซึ่งได้แก่ ความต้องการเป็นตัวของตัวเอง ความต้องการความเชื่อมั่น ความต้องการเป็นที่ยอมรับและยกย่อง ความต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความต้องการพัฒนาทักษะทางสังคม ความต้องการมีสัมพันธภาพกับเพื่อนต่างเพศ และเนื่องจาก การที่วัยรุ่นมีความปรารถนาที่จะเป็นที่ยอมรับนับถือของเพื่อนฝูง จึงพยายามที่จะปรับปรุงความคิดและพฤติกรรมให้สอดคล้องกับมาตรฐานของกลุ่มที่ตนเองปรารถนาเข้าร่วม ดังนั้น สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนจึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งซึ่งมีผลต่อการแสดงออกถึงพฤติกรรมของวัยรุ่น ทั้งในด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่รุนแรงและพฤติกรรมก้าวร้าว

4.3. การควบคุมตนเอง (Self-Control: CON)

4.3.1 ความหมายของการควบคุมตนเอง

กรมวิชาการ (2539 : 5) ได้ให้ความหมายของการควบคุมตนเองไว้ว่า การควบคุมตนเอง เป็นกระบวนการที่ให้นักเรียนใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเอง เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่พึงประสงค์ โดยนักเรียนจะกำหนดเป้าหมาย และเลือกวิธีการที่จะนำไปสู่เป้าหมายนั้นด้วยตนเอง

กาญจนา พูนสุข (2541 : 54) ได้ให้ความหมายของการควบคุมตนเองไว้ว่า เป็นการที่บุคคลหนึ่งพยายามที่จะทำพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง ซึ่งก่อนหน้านี้พฤติกรรมนี้เกิดขึ้นน้อยกว่า พฤติกรรมที่จะถูกควบคุมนี้มักจะเกี่ยวข้องกับ ผลที่ตามมาทั้งในด้านที่พึงปรารถนาและไม่พึงปรารถนา ส่วนพฤติกรรมที่ไม่ต้องการควบคุมนั้นจะเกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ในปัจจุบันที่มีความสุข ความพอใจ แต่ผลในระยะหลังแล้วจะเป็นผลลัพธ์ที่ไม่พึงปรารถนา

คอร์เมียร์ และ คอร์เมียร์(สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต 2526: 144; อ้างอิงจาก Cormier; & Cormier. 1979) ได้ให้ความหมายของการควบคุมตนเองไว้ว่า เป็นกระบวนการที่บุคคลใช้วิธีการหนึ่งวิธีการใดหรือหลายวิธีรวมกัน เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ไปสู่พฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยที่บุคคลนั้นเป็นผู้กำหนดพฤติกรรมเป้าหมายและกระบวนการที่จะนำไปสู่เป้าหมายด้วยตนเอง

โรเซนบัม (นงนุช โรจนเลิศ. 2533: 18; อ้างอิงจาก Rosenbaum. 1980) ได้ให้ความหมายของการควบคุมตนเองไว้ว่า เป็นความสามารถของบุคคลที่จะละเว้นการกระทำบางชนิด หรือความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมด้วยเหตุผลและควมอดทน เพื่อให้เกิดผลดีตามที่ต้องการ หรือหลีกเลี่ยงสิ่งไม่ดีที่อาจเกิดขึ้น ตลอดจนความสามารถในการจัดสภาพแวดล้อม เพื่อให้เกิดพฤติกรรมตามที่บุคคลมุ่งหวังไว้ แม้บุคคลนั้นต้องเผชิญกับปัญหาอุปสรรค หรืออยู่ในภาวะที่เกิดปัญหาความขัดแย้งในจิตใจ ความสามารถดังกล่าว ประกอบด้วย

1. การใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล และคำพูดบอกตนเอง ในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์และการกระทำ
2. การประยุกต์วิธีการมาใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้น เช่น การวางแผน การให้คำจำกัดความของปัญหา การประเมินตัวเลือก การคาดหมายสิ่งที่จะเกิดตามมา
3. ความสามารถที่จะยับยั้งการกระทำตามอำเภอใจตนเอง
4. การรับรู้ถึงประสิทธิภาพการกระทำของตนเอง

จากการให้ความหมายดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การควบคุมตนเอง หมายถึง ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ให้กระทำการที่พึงประสงค์ที่จะ ส่งผลดีต่อตนเอง และผู้อื่น โดยการใช้เหตุผลและความอดทน ในการเลือกกระทำพฤติกรรมที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ หรือส่งผลดีกว่าในภายหลัง แม้จะเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ ซึ่งมีการควบคุมการแสดงออก ทั้งทางอารมณ์และทางร่างกาย

4.3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมตนเอง

นักจิตวิทยาได้นำเสนอแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมตนเองไว้ 3 แนวคิดหลัก ๆ ดังนี้

1. การควบคุมตนเองตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบการกระทำ (Operant Conditioning) ของ สกินเนอร์ (Skinner) ได้ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับสิ่งแวดล้อมที่เป็นผลพวงของพฤติกรรม โดยอธิบายความสัมพันธ์นี้ว่าเมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรม แล้วบุคคลจะได้รับสิ่งที่ตามมาคือ ผลกรรม ในการควบคุมตนเองก็อาศัยหลักการเช่นเดียวกัน นั่นคือ บุคคลเป็นผู้ดำเนินการในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้วยตนเอง ดังนั้นจึงเป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลได้ควบคุม สิ่งเร้า หรือควบคุมผลกรรมด้วยตนเอง การที่บุคคลเป็นผู้กำหนดพฤติกรรม เป้าหมาย กระบวนการที่จะนำไปสู่เป้าหมาย และการควบคุมตัวแปรทั้งภายในและภายนอกของบุคคลตลอดจนประเมินเป้าหมายด้วยตนเอง เพื่อเป็นการตอบสนองและแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ อันจะมีผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์นั้นด้วยตนเอง และมีผลระยะยาวต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง นั้นให้มีความคงทนถาวร ซึ่งการกระทำดังกล่าวเท่ากับเป็นการลดความสำคัญของอิทธิพลภายนอก และทำให้บุคคลมีอิสระที่จะกำหนดพฤติกรรมของตนเองได้มากขึ้น (ปราณี จ้อยรอด. 2552: 23; อ่างอิงจาก ประทีป จินนี. 2540: 123)

2. การควบคุมตนเองตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมปัญญา ของ แบนดูรา (Bandura) พัฒนามาจากการเรียนรู้กฎเกณฑ์ในการประเมินพฤติกรรม โดยที่มนุษย์มีความนึกคิด และสามารถใช้อัตลักษณ์แทนสิ่งต่าง ๆ ที่เรียนรู้ ดังนั้นมนุษย์จึงสามารถนำสัญลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านี้มาคิดไตร่ตรอง ทำให้สามารถมองเห็นวิธีการที่จะทำให้เกิดผลกรรมต่าง ๆ ที่ตนปรารถนา และมองเห็นวิธีการที่จะหลีกเลี่ยงผลกรรมที่เลวร้ายต่าง ๆ มนุษย์สามารถคิดในเชิงประเมินว่า พฤติกรรมหนึ่ง ๆ จะทำให้เกิดผลกรรมอะไรบ้าง และผลกรรมต่าง ๆ มีความปรารถนามากน้อยเพียงใด การคิดในเชิงประเมิน นี้นำไปสู่การตัดสินใจที่จะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง และนำไปสู่การควบคุมตนเองให้ประพฤติตามที่ตนตั้งใจไว้ (นงนุช โรจนเลิศ. 2533: 18)

3. การควบคุมตนเองตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ฟรอยด์ (Freud) ได้แบ่งบุคลิกภาพของบุคคลออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ จิตไร้สำนึก (Id) ตัวเราที่อยู่ในจิตสำนึก (Ego) และมโนธรรม (Superego) บุคคลทั่วไปจะมีแรงขับที่อยู่ภายในตนเอง ซึ่งมีลักษณะเป็นจิตไร้สำนึกที่พร้อมจะแสดงออกตามความต้องการเสมอ ถ้าขาดการควบคุมยับยั้งเมื่อใดก็อาจทำให้เกิดผลเสียขึ้น มนุษย์จึงจำเป็นต้องได้รับการอบรมบ่มนิสัย เพื่อทำให้เกิดการควบคุมตนเองได้ในระดับทั่วไปและอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข แต่การพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้มีจิตใจสูงสำหรับเข้าสู่ภาวะความเป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์นั้น จำเป็นต้องพัฒนามโนธรรมให้เกิดขึ้นในจิตใจเพื่อควบคุมจิตไร้สำนึก บุคคลนั้นจึงจะสามารถพัฒนาตัวเองให้เป็นผู้มีคุณธรรมทางจิตใจได้ (อัครเดช หอเจริญ . 2553: 18; อ้างอิงจาก จรรยา สุวรรณทัต; และคนอื่น ๆ. 2533)

4.3.3 การควบคุมตนเองกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

อัครเดช หอเจริญ (2553) ทำการศึกษาพบว่า พฤติกรรม ของนักเรียนที่มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับสูงมักเล่นเกมเป็นบางวันหรือนาน ๆ ครั้งและใช้เวลาในการเล่นในแต่ละครั้งน้อยกว่า 3 ชั่วโมง ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่ากลุ่มที่มีการควบคุมตนเอง สามารถควบคุมเวลาในการเล่นและยับยั้งชั่งใจไม่ให้เล่นเกม เป็นระยะเวลานานได้ แต่สำหรับนักเรียนที่มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับต่ำมักจะเล่นเกมทุก ๆ วันและทุกครั้งที่มีความว่าง และใช้เวลาในการเล่นในแต่ละครั้งมากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป ซึ่งกลุ่ม ๆ นี้จะเป็นพวกที่มีความเสี่ยงที่จะ ติดเกมอีกด้วย สอดคล้องกับมอร์ตัน (อัครเดช หอเจริญ . 2553: 75; อ้างอิงจาก Morton. 1998) พบว่า 90% ของเด็กที่อายุ 11-18 ปีที่ถูกสำรวจเคยเล่นเกม และ 20-25% เล่นเกมไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน และผู้ที่เล่นเกมไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมงนั้นรู้ตัวว่าติดเกมและไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจิรวรรณ มาทวี (2548) ที่พบวก่อนและหลังการใช้การควบคุมตนเอง นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมลดลง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การควบคุมตนเองเป็นวิธีการ ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเอง อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มความสามารถของนักเรียนในการควบคุมสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเองด้วย โดยนักเรียนจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของตนเองอันเนื่องมาจากบทบาทความรับผิดชอบในการปฏิบัติ

แสดงให้เห็น ว่าการควบคุมตนเอง ทำให้นักเรียน มีความยับยั้งชั่งใจ สามารถควบคุมการแสดงออกถึงพฤติกรรมในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ได้ ซึ่งการควบคุมตนเองจะเกิดจากการที่นักเรียนพยายามที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเอง โดยนักเรียนที่มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับสูงจะมีความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมที่ต่ำ แต่สำหรับนักเรียนที่มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับต่ำมักจะเล่นเกมทุก ๆ วันและทุกครั้งที่มีความว่าง และใช้เวลาในการเล่นในแต่ละครั้งที่สูงซึ่งมีความเสี่ยงที่จะติดเกมได้อีกด้วย

4.3.4 การควบคุมตนเองกับพฤติกรรมก้าวร้าว

จากงานวิจัยของ ดิษยา มีเพียร (2551) ที่กล่าวไว้ว่าเมื่อเยาวชนรู้สึกว่าคุณค่าของตนเองมีอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจ การฝึกทักษะการผ่อนคลายตนเอง (Self-relaxation) จะทำให้เยาวชนรู้จักตรวจสอบและรับรู้สภาวะอารมณ์ของตนเองตามความเป็นจริง โดยสังเกตจากดัชนีบ่งชี้ ทางสรีระต่าง ๆ ที่แสดงถึงอารมณ์ความโกรธ ซึ่งเป็นสาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง เมื่อเยาวชนเริ่มรู้สึกโกรธ ควรต้องระงับความรู้สึกนั้น วิธีการควบคุมมีผู้ศึกษาไว้หลายวิธี อาทิ Feindler; & Fremouw (1983) ได้พัฒนารูปแบบการฝึกควบคุมความโกรธด้วยการสอนตนเองและฝึกการหายใจลึก ๆ การนับถอยหลัง การจินตนาการและการพิจารณาถึงผลระยะยาว Goldstein et al. (1986) พัฒนารูปแบบการฝึกควบคุมความโกรธ ด้วยเทคนิคการหายใจลึก ๆ การนับถอยหลังและการจินตนาการ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีทัศนคติการผ่อนคลายกล้ามเนื้อซึ่งพัฒนาโดยกรมสุขภาพจิต (2549) ซึ่งประกอบด้วย การหายใจลึก ๆ การนับถอยหลังและการจินตนาการ ผู้วิจัยให้เยาวชนฝึกซ้ำ ๆ เนื่องจากเห็นว่าเป็นเครื่องมือที่พัฒนาสำหรับคนไทย และเป็นวิธีการที่ฝึกได้ง่าย สามารถนำไปใช้ได้ในทุกสถานการณ์ เช่นเดียวกับ งานวิจัยของ สุปล ชัดเชื้อ (2535) ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับการควบคุมตนเองและพฤติกรรมก้าวร้าวพบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนลดลงภายหลังการใช้การควบคุมตนเอง เพราะว่าการควบคุมตนเองเป็นวิธีการปรับพฤติกรรมด้วยตนเองทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายของพฤติกรรมของตนเอง และได้รับแรงเสริมตามที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่าการควบคุมตนเองทำให้นักเรียนสามารถควบคุม อารมณ์โกรธ ไม่พอใจ รวมถึง อารมณ์ทางลบต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่การแสดงออกของพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งบุคคลที่มีการควบคุมตนเองต่ำจะมีการแสดงออกของพฤติกรรมก้าวร้าวที่สูง ทั้งนี้ การฝึกการควบคุมตนเองสามารถกระทำได้ด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การฝึกทักษะการผ่อนคลายตนเอง การจินตนาการและการพิจารณาถึงผลระยะยาว เป็นต้น

4.4 การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-Esteem: EST)

4.4.1 ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเอง

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545: 24) ได้ให้ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเองไว้ว่า เป็นการ “ประเมินค่า” ความแตกต่างระหว่างภาพลักษณ์ของตัวตนกับตัวตนในอุดมคติของแต่ละคน ซึ่งเป็นกระบวนการทางจิตพิสัยที่เชื่อว่าแต่ละคนให้ความสนใจกับความแตกต่างนี้อย่างไร แล้วเมื่อมีการรับรู้คุณค่าตนเอง การมีทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับตนเอง การประเมินค่าตนเองในทางที่ดีก็ทำให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง

สำนักงานป้องกันและบำบัดการติดยาเสพติด สำนักงานมัย กรุงเทพมหานคร (2557: ออนไลน์) ให้ความหมายของความวิตกกังวลว่า เป็นความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อตนเอง จากการประเมินว่าตนเองเป็นคนมีศักยภาพ มีความสามารถ ที่จะกระทำการต่าง ๆ ให้สำเร็จได้ มีความเชื่อมั่นในตนเอง ฟุ้งตนเองได้ มีความเข้มแข็ง และมีความปรารถนาที่จะเป็นคนมีคุณค่าและมีประโยชน์ในมุมมองของผู้อื่น

เริงชัย หมื่นชนะ (2557: ออนไลน์) กล่าวถึงการเห็นคุณค่าในตนเองว่า เป็นการประเมินความสามารถในการเรียนรู้ การคิด การจัดการกับปัญหาต่าง ๆ การทำอะไรได้เหมือนกับบุคคลอื่น ๆ ซึ่งผู้ที่มีการประเมินคุณค่าในตนเองสูงจะเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง และ เป็นส่วนสำคัญในการทำให้ชีวิตประสบความสำเร็จ

นวลลออ สุภาพผล (2527: 269) ได้ให้ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเองไว้ว่าเป็นความต้องการที่ได้รับความนับถือยกย่อง แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ 1) ความต้องการนับถือตนเอง คือความต้องการมีอำนาจ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความแข็งแรง มีความสามารถในตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ที่ต้องพึงพาอาศัย มีความเป็นอิสระ และมีความสำเร็จในงานภารกิจต่าง ๆ 2) ความต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น คือความต้องการมีเกียรติยศ ได้รับยกย่อง ได้รับการยอมรับ ได้รับความสนใจ มีชื่อเสียง และมีความต้องการที่จะได้รับความยกย่องชมเชยในสิ่งที่เขากระทำซึ่งทำให้รู้สึกว่าคุณค่า

จากการให้ความหมายดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง ความรู้สึกต่อตนเองที่ประกอบด้วย การยอมรับนับถือในตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง และเชื่อมั่นในตนเอง โดยเกิดจากการประเมินความสามารถและการประสบความสำเร็จ ของตนเองทั้งในด้านบวกและด้านลบ

4.4.2 กระบวนการเกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง

โรเซนเบิร์ก (ภักวดี ปรีชาประพาพวงศ์ . 2550: 31; อ้างอิงจาก Rosenberg. 1979: 603-604) อธิบายกระบวนการการรับรู้ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้แต่ละบุคคลเกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน 3 ประการ ดังนี้

1. หลักการประเมินแบบสะท้อนกลับ (The principle of reflected appraisal) การที่บุคคลจะประเมินตนเองว่ามีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองสูงหรือต่ำ มาจากการรับรู้การตอบสนองของผู้อื่นที่มีต่อตนเอง แล้วก่อให้เกิดอัตมโนภาพต่อตน โดยทั่วไปจะเป็นบุคคลที่มีความสำคัญต่อตนเอง ได้แก่ บิดา มารดา ผู้บังคับบัญชา หรือเพื่อน เช่น ถ้าบุคคลอื่นแสดงกริยาว่าเคารพนับถือเรา เราก็จะมีความเคารพนับถือตนเอง แต่หากผู้อื่นแสดงกริยาดูถูกเหยียดหยาม เราจะเกิดการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำไปด้วย

2. หลักการเปรียบเทียบกับสังคม (The principle of social comparison) การที่บุคคลจะประเมินตนเอง ตามแนวคิดการประเมิน ทางสังคม ต้องมีพื้นฐานของการเปรียบเทียบกับตนเองกับผู้อื่น การประเมินตนเองทางสังคมทั้งด้านบวก เป็นกลางและด้านลบเป็นผลมาจากการเปรียบเทียบกับมาตรฐาน ค่านิยม หรือความเชื่อโดยรวม ที่บุคคลในสังคมนั้นๆ ยึดถือ และอาจตัดสินตนเองโดยการเปรียบเทียบกับมาตรฐาน ค่านิยม หรือ ความเชื่อโดยรวม ที่บุคคลในสังคมนั้นๆยึดถือ และอาจตัดสินใจตนเอง โดยเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น เช่น กลุ่มเพื่อน กลุ่มคนในอาชีพเดียวกัน หรือกลุ่มคนที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป การที่บุคคลนำตนเองไปเปรียบเทียบกับคนอื่น ผลการเปรียบเทียบจะนำไปสู่การมองตนในแง่บวกหรือลบ ซึ่งจะมีผลต่อระดับการเห็นคุณค่าในตนเองของบุคคลนั้นๆ

3. หลักคุณสมบัติของบุคคล (The principle of self-attribution) Rosenberg อธิบายว่าการประเมินคุณสมบัติของบุคคล เป็นกระบวนการวิเคราะห์ภายในจากผลของการกระทำในอดีตเช่นหากบุคคลประเมินว่าในอดีตที่ผ่านมา ตนเอง เป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานได้รับความไว้วางใจหรือเชื่อถือจากผู้ร่วมงานมาโดยตลอดก็จะส่งผลให้บุคคลเหล่านั้นเห็นคุณค่าในตนเองสูง ในทางตรงกันข้าม หากตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาบุคคลมีความผิดพลาดหรือบกพร่องในหน้าที่การงานบ่อยครั้ง ไม่ได้รับความไว้วางใจ จากผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงาน จะสรุปว่าตนเป็นบุคคลที่ล้มเหลวในการทำงาน และส่งผลให้ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองลดต่ำลง

จากการศึกษาแนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเองของ โรเซนเบอร์ก พบว่า บุคคลจะเกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองสูงหรือต่ำมีสาเหตุมาจาก 1) การได้รับความเคารพจากผู้อื่น 2) การเปรียบเทียบกับตนเองกับผู้อื่น 3) การวิเคราะห์จากการกระทำในอดีต ของตนเอง ซึ่งสาเหตุดังกล่าวมาจากความคิดของบุคคลที่มีต่อตนเองและพฤติกรรมที่เคยกระทำ ก่อนหน้านี้ จึงอาจกล่าวได้ว่าการเห็นคุณค่าในตนเองนั้นมีสาเหตุหลักมาจากความคิดของบุคคลที่ประเมินตนเองทั้งสิ้น

4.4.3 การเห็นคุณค่าในตนเองกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน (2549: ออนไลน์) ได้กล่าวในบทความวิชาการเรื่อง Game Addiction : Crisis and Solution ว่าเกมคอมพิวเตอร์มีความสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่นโดยเฉพาะความรู้สึกประสบความสำเร็จ เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีระดับความยากและความท้าทายในการเล่น แต่ผู้เล่นจะมีโอกาสชนะหรือประสบความสำเร็จมากขึ้นได้จากการเล่นซ้ำๆ และจะได้รับรางวัล เช่น คะแนน การได้เล่นในระดับสูงขึ้น เป็นต้น ทำให้เด็กและวัยรุ่นที่มีการเห็นคุณค่าในตนเอง ต่ำเนื่องจากไม่ค่อยประสบความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ จะ

ได้รับ ความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จ จากการเล่นเกม คอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ประกายเพชร สุทะเกษ และ คนอื่น ๆ (2555: 72) ที่ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียน ผล การวิเคราะห์ พบว่า สัมพันธภาพในครอบครัว และการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อ การติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงงานวิจัยของโคและคนอื่น ๆ (Chih-Hung Ko; et al. 2005: 276) ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นได้วัน พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

แสดงให้เห็นว่าการเห็นคุณค่าในตนเองนั้นมีอิทธิพลต่อ พฤติกรรม การเล่นเกม คอมพิวเตอร์ของเด็ก เนื่องจากเด็กที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ ซึ่งมักจะเป็นเด็ก ที่ไม่ค่อยประสบความสำเร็จจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตจริง จะเกิดความรู้สึกพึงพอใจเมื่อ ตนเองสามารถ เอาชนะหรือประสบความสำเร็จ จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความยากและความท้าทายให้กับผู้ เล่นได้ ความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดจากการเอา ชนะและการได้ผ่าน去玩ในระดับที่สูงขึ้นไปเรื่อย ๆ ทำ ให้เด็กเกิดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซ้ำ ๆ จนไม่สามารถควบคุมตนเองได้

4.4.4 การเห็นคุณค่าในตนเองกับพฤติกรรมก้าวร้าว

วิลลิตน์ วันเพ็ญ (2555) แพทย์ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้กล่าวถึงการเห็นคุณค่าในตนเองกับพฤติกรรมก้าวร้าว ของวัยรุ่นว่า วัยรุ่นที่ขาดการเห็นคุณค่าใน และถูกดูแคลนว่าด้อยความสามารถ จะแสดงออกเพื่อเรียกร้องความสนใจทั้งจากสังคมทั่วไปและ จากภายในกลุ่มเพื่อน ซึ่งการทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกาย ยกพวกตีกัน เป็นวิธีการหนึ่งที่เกิดขึ้นและทำ ได้ง่าย ทำให้รู้สึกเด่นดัง เพื่อนเห็นความสามารถและได้รับการยอมรับ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย ของ ภัควดี ปรีชาประพาพวงศ์ (2550) ที่ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเลี้ยงดูของ ครอบครัว การเห็นคุณค่าในตนเอง วิธีการเผชิญปัญหาและพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนชายใน ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน พบว่าเด็กและเยาวชนที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองในระดับสูงจะมี การแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำ รวมถึงงานวิจัยของ รัชนี สุวะมาตย์ (2544) ที่ทำการทดลอง ผลของการฝึกการเห็นคุณค่าในตนเอง ที่มีต่อระดับเชาวน์อารมณ์และพฤติกรรมก้าวร้าวของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกการเห็นคุณค่าในตนเอง มีพฤติกรรม ก้าวร้าวลดลง

จึงสรุปได้ว่าการเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น โดยวัยรุ่นที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวที่สูง การที่วัยรุ่นขาดการเห็นคุณค่าในตนเองทั้งที่เกิดจากการประเมินตนเองหรือ ถูกผู้อื่นดูแคลนว่าด้อยความสามารถ ทำให้วัยรุ่นเหล่านี้ต้องการ จะแสดงออกเพื่อเรียกร้องความสนใจทั้งจากสังคมทั่วไป และจากภายในกลุ่มเพื่อน โดยมักแสดงออกถึงพฤติกรรมที่เป็นการทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกาย ยกพวกตีกัน เพื่อให้ตนเองได้รับความรู้สึกเป็นจุดเด่นและได้รับการยอมรับจากสังคมและกลุ่มเพื่อน

4.5 ความวิตกกังวล (Anxiety: ANX)

4.5.1 ความหมายของความวิตกกังวล

กวี สุวรรณกิจ (2541: 1) ได้ให้ความหมายของ ความวิตกกังวลว่า เป็นอารมณ์ หรือความรู้สึกกลัวที่อยู่ภายในจิตใจ กังวลคือจิตใจว่าจะมีสิ่งที่ไม่ดี นากลัว หรืออันตรายเกิดขึ้น

คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2557: ออนไลน์) กล่าวถึงความ วิตกกังวลว่า เป็นอาการหวั่นกังวลไปล่วงหน้าในเรื่องราวต่าง ๆ ที่รู้สึกว่ามีผลสำคัญจนวางใจไม่ลง จนก่อให้เกิดความรู้สึกไม่สบายใจ ซึ่งอาจเกิดอาการทางกายต่าง ๆ ตามมา เช่น ชมตาหลับยาก นอนหลับ ๆ ตื่น ๆ ตกใจง่าย หงุดหงิด ไม่สบายตัว ไม่มีสมาธิ เป็นต้น

คาแกน และแฮฟแมน (เยวาล์กษณ์ ดุคขุนทด. 2555: 30; อ้างอิงจาก Kagan; & Havemann. 1976) กล่าวว่า ความวิตกกังวลเป็นสภาพที่บุคคลรู้สึกไม่สบายใจ บอกไม่ได้ว่ากังวลถึงอะไร ซึ่งมีความหมายใกล้เคียงกับความกลัว แต่ยากที่ จะแยกสองคำนี้ออกจากกัน ความวิตกกังวลนี้ไม่สามารถจะบอกถึงสิ่งที่กังวลได้ อย่างเช่น ความกลัว สาเหตุที่เกิดกังวลมาจากการขาดความสุข แต่ส่วนใหญ่จะหาสาเหตุไม่พบ เพียงแต่พูดว่ามีความรู้สึกกังวลไม่สบายใจ รู้สึกเศร้าสร้อย อารมณ์ขึ้นลง มีอาการเชื่อมโยงซ้ำในการโต้ตอบ โกรธง่ายบางทีก็แสดงความยินดีเกินขนาด มีอารมณ์ที่ยากแก่การพยากรณ์

ซุง และคาวีนา (ศกลวรรณ กาญจนภักดิ์. 2549; อ้างอิงจาก Zung; & Cavenar. 1980) ได้ให้ความหมายของความวิตกกังวลไว้ว่า ความวิตกกังวลเป็นความรู้สึกตึงเครียด หวาดหวั่น ตื่นตระหนก ไม่สบายใจต่อสภาพการณ์ที่เผชิญอยู่และมีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ และด้านสรีรวิทยาที่เกิดขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ที่เกิดขึ้น ได้แก่ ความรู้สึกหงุดหงิด กระวนกระวาย หวาดกลัวโดยไม่มีเหตุผล เป็นต้น ส่วนการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยาที่เกิดขึ้น ได้แก่ ตัวสั่น ใจสั่น ปวดศีรษะ ปัสสาวะบ่อย เป็นต้น

จากการให้ความหมายดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ความวิตกกังวล หมายถึง สภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุล เกิดความรู้สึกไม่สบายใจ กังวลใจ ตึงเครียด เกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ หวาดหวั่น ตื่นตระหนก รวมถึงคาดการณ์เหตุการณ์ต่าง ๆ ล่วงหน้าในทางไม่ดี

4.5.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความวิตกกังวล

แนวคิดเกี่ยวกับความวิตกกังวลนั้นมาจากแนวคิดของกลุ่มนักจิตวิทยาที่หลากหลาย ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 5 กลุ่ม คือ กลุ่มจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) กลุ่มพุทธินิยม (Cognitivist) กลุ่มจิตวิทยานิยม (Humanistic) กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorist) และกลุ่มสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (จินดา บุญยสาระนัย. 2539: 10-13)

1. กลุ่มจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) นักจิตวิทยาในกลุ่มจิตวิเคราะห์ได้ให้ความสำคัญกับระบบการทำงาน 3 ระบบ คือ อิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Super Ego) โดยฟรอยด์ (Freud) เชื่อว่าถ้าการทำงานของ 3 ระบบดังกล่าวมีการประสานงานกันอย่างราบรื่น บุคคลนั้นจะมีสุขภาพจิตที่ดี ไม่มีความกังวล แต่ถ้าระบบเกิดความขัดแย้งกันเองแล้ว จะทำให้บุคคลมีสุขภาพจิตเสื่อม นอกจากนี้ความวิตกกังวลเป็นประสบการณ์ที่สะสมอยู่ในตัวบุคคล ทำให้เกิดความไม่สบายใจ จึงเก็บความรู้สึกนี้ไว้ในระดับจิตใต้สำนึก ซึ่งจะมีผลต่อการทำงานและการพัฒนาบุคลิกภาพ ทั้งนี้ แอดเลอร์ (Adler. 1959) นักจิตวิทยาอีกท่านหนึ่งได้กล่าวถึงความวิตกกังวลว่าเป็นการเพิ่มความรู้สึกด้อยของบุคคล ซึ่งเกิดจากการขาดคนช่วยเหลือ ทำให้หลีกเลี่ยงที่จะตัดสินใจและรับผิดชอบด้วยตนเอง ความวิตกกังวลทำให้บุคคลมีความก้าวร้าวและพยายามทำตัวให้เด่น มีอิทธิพลเหนือผู้อื่น เพื่อกลบเกลื่อนความรู้สึกด้อยของตนเอง

2. กลุ่มพุทธินิยม (Cognitivist) นักจิตวิทยากลุ่มพุทธินิยมมีแนวคิดที่ว่า ความวิตกกังวลเป็นผลมาจากการที่บุคคลได้รับสิ่งเร้า และคิดประเมินหรือคาดคะเนว่าสิ่งเร้านั้นจะไม่ทำให้เกิดความพึงพอใจ หรือทำให้เกิดอันตรายต่อบุคคล ผลก็คือพฤติกรรมของบุคคลเปลี่ยนไป ไม่สามารถดำเนินไปตามปกติ และก่อให้เกิดพฤติกรรมหลีกเลี่ยงเพื่อหนีห่างจากสิ่งเร้านั้น บุคคลจะประเมินหรือคาดคะเนสิ่งเร้าแตกต่างกันไปตามความรู้และการคิดของแต่ละบุคคล ถ้าบุคคลประเมินว่าสิ่งเร้านั้นจะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจอย่างรุนแรงก็จะมีพฤติกรรมการตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นมาก และอาจมากกว่าที่สิ่งเร้านั้นจะมีผลต่อบุคคล

3. กลุ่มจิตวิทยานิยม (Humanistic) นักจิตวิทยากลุ่มนี้มีแนวคิดที่ว่า ความวิตกกังวลเป็นประสบการณ์ในเรื่องของตัวตน (Self) ที่มีความคลาดเคลื่อน (Incongruence) และมีความขัดแย้งกันระหว่างสิ่งที่ตนเองคิดกับการรับรู้ความจริงที่ปฏิเสธไม่ได้ ทำให้เกิดความเครียดอันเป็นพื้นฐานของการเกิดความวิตกกังวล และความวิตกกังวลจะมีความสำคัญถ้าหากบุคคลนั้นต้องการจะพัฒนาหรือนำไปสู่การรู้จักตนเองตามความเป็นจริง เพราะจะสามารถทำให้บุคคลเจริญก้าวหน้าได้

4. กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorist) นักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยมมีแนวคิดว่าการเรียนรู้เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (S-R Bond) เมื่อบุคคลถูกวางเงื่อนไขและสิ่งเร้าที่จะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ หรือจะทำอันตรายต่อบุคคล ก็จะทำให้ บุคคลนั้นเกิดความวิตกกังวลขึ้น โดยแสดงพฤติกรรมหลีกเลี่ยง นอกจากนี้ สกินเนอร์ (Skinner, 1953) กล่าวว่า ความวิตกกังวลเป็นผลมาจากสิ่งเร้าที่ทำให้บุคคลทราบว่าจะได้รับแรงเสริมทางบวกที่เปลี่ยนไป ทำให้บุคคลได้รับสิ่งเร้าที่ไม่พึงพอใจแทน ดังนั้นเมื่อบุคคลได้รับกา รกระตุ้นจากสิ่งเร้าดังกล่าว ในเวลาต่อมาจึงเกิดความไม่แน่ใจว่าจะได้ตัวเสริมแรงทางบวก หรือสิ่งที่ไม่พึงพอใจทำให้เกิดความกังวลขึ้น

5. กลุ่มสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal) นักจิตวิทยาในกลุ่มสัมพันธภาพระหว่างบุคคลเชื่อว่า องค์ประกอบหลาย ๆ อย่างที่มีอยู่ อยู่ในสิ่งแวดล้อมรอบตัวบุคคล ที่มีส่วนทำให้เกิดความไม่มั่นคง ไม่ปลอดภัย ในการพัฒนาในวัยเด็กซึ่งส่งผลให้เกิดความวิตกกังวลเป็นพื้นฐาน ความวิตกกังวลในวัยเด็กเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เด็กมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นอย่างไม่เป็นไปตามธรรมชาติ ทั้งนี้ความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นกับบุคคลใดก็ตามถ้าเกิดขึ้นบ่อย ๆ และเป็นความวิตกกังวลในระดับที่รุนแรงอาจก่อให้เกิดความสับสน และยังยั้งการเรียนรู้

แสดงให้เห็นว่าสาเหตุของการเกิดความวิตกกังวลนั้นแตกต่างกันไปตามแนวคิดของกลุ่มนักจิตวิทยาที่หลากหลาย

4.5.3 ความวิตกกังวลกับพฤติกรรมก้าวร้าว

จำเริญ พันธุ์พารา (2534) กล่าวถึงความวิตกกังวล ว่ามีผล ต่อพฤติกรรมการแสดงออกทั้งอย่างเปิดเผยและอย่างซ่อนเร้น เช่นความหงุดหงิด โมโหง่าย กระสับกระส่ายไม่อยู่นิ่ง ความรู้สึกขุ่นเคืองไม่เป็นมิตร เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว ตามมา ดังที่ สุวณีย์ ดันติพัฒนานันต์ (2522) กล่าวว่าเมื่อเกิดความวิตกกังวล จะพบพฤติกรรมที่เห็นได้บ่อย คือหงุดหงิด โมโหง่าย ไม่อดทน (ชฎาธาร คำเนียม. 2545: 27; อ้างอิงจาก จำเริญ พันธุ์พารา. 2534: 17; สุวณีย์ ดันติพัฒนานันต์. 2522: 127) ซึ่งต่อมา สุพัตรา พันธุ์วร (2546) ทำการศึกษาความวิตกกังวลและพฤติกรรมก้าวร้าว พบว่า ผู้ที่มีความวิตกกังวลสูงมีแนวโน้มที่จะแสดง ออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าว เนื่องจากผู้ที่มีความวิตกกังวลสูงมักมีอารมณ์ฉุนเฉียวโกรธง่าย ตึงเครียด ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนได้ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ล้วนแต่ส่งผลให้ผู้นั้นมีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในระดับสูง ส่วนผู้ที่มีความวิตกกังวลต่ำมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำ เนื่องจากจะเห็นได้ว่า ผู้ที่มีความวิตกกังวลต่ำจะมีอารมณ์ที่มั่นคง อดทน ไม่หงุดหงิดง่าย และสามารถควบคุมอารมณ์ได้ ซึ่งทำให้ผู้นั้นมีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาในระดับต่ำ

แสดงให้เห็นว่าความวิตกกังวลส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ทั้งอย่างเปิดเผยและซ่อนเร้น โดยผู้ที่มีความวิตกกังวลสูงมีแนวโน้มที่จะแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าว เนื่องจากผู้ที่มีความวิตกกังวลสูงมักมีอาการฉุนเฉียวโกรธง่าย ดึงเครียด ไม่สามารถ ควบคุมอารมณ์ของตนได้ ความหงุดหงิด ความรู้สึกขุ่นเคืองไม่เป็นมิตร ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมา

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากงานวิจัยที่ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง โดยตรงยังมีจำนวนไม่มากนัก ผู้วิจัยจึง ได้นำงานวิจัยที่ เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์มาร่วมอ้างอิงในการศึกษาครั้งนี้ด้วย โดยมีงานวิจัยจำนวนทั้งหมด 25 เรื่อง แบ่งเป็น งานวิจัยในประเทศ จำนวน 20 เรื่อง และงานวิจัยต่างประเทศ จำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

งามตา วรินทร์านนท์ (2553: 28) ทำการศึกษาเรื่อง ชุดงานวิจัยเพื่อสร้างดัชนีคุณภาพชีวิตครอบครัวไทย และการประยุกต์ใช้ผลวิจัย โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,089 คน ผลการศึกษาพบว่า การรับรู้สัมพันธภาพในครอบครัวของเยาวชน ซึ่งได้แก่ การรับรู้การอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุน การรับรู้การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผล ทศนคติต่อบิดา ทศนคติต่อมารดา การประเมินความขัดแย้งระหว่างบิดากับมารดา และความสามารถจัดการกับความขัดแย้งระหว่างบิดากับมารดา ทำนายพฤติกรรมการคบเพื่อนอย่างเหมาะสมและพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนพร้อมกันได้ร้อยละ 34

จารวี ยิ่งย่น (2549: 84) ทำการศึกษาเรื่องสัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ผลการศึกษา พบว่าสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน ส่งผลทางลบต่อพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าน้ำหนักความสำคัญเท่ากับ -.507

จิรวรรณ มาทวิ (2548: 50) ทำการศึกษาเรื่องสาเหตุ ผลสืบเนื่อง และแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดดุสิตาราม กรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์วันละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ใช้การควบคุมตนเอง มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลงอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($t = 5.01$) กล่าวคือการควบคุมตนเองช่วยลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนได้

ณัฐปภัสร จันทรหอม (2551: 93-101) ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของวัยรุ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตบางกะปิ ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับวัยรุ่น และความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่มวัยรุ่น มีผลต่อความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่ไม่สามารถพูดคุยกับผู้ปกครองได้ทุกเรื่อง ผู้ปกครองมักบ่นและต่อว่า และผู้ปกครองไม่มีเวลาให้จะมามีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์สูงกว่านักเรียนทั่วไป และนักเรียนที่เข้ากลุ่มเพื่อนไม่ได้จะมามีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์สูงกว่านักเรียนที่พูดคุยกับเพื่อนได้ทุกเรื่อง

ดิษยา มีเพียร (2551: 75) ทำการศึกษาผลของการฝึกการควบคุมตนเองต่อการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนกระทำผิดหญิงในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนหญิงบ้านปรานี อายุ 15-18 ปี ผลการศึกษา พบว่า เยาวชนกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกการควบคุมตนเองมีคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ในระยะสิ้นสุดการทดลองและระยะติดตามผล ต่ำกว่าเยาวชนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประกายเพชร สุภะเกษ และคนอื่นๆ (2555: 71-72) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ผลการศึกษาพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัว และการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัย สำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) โดยมีค่า $b = -.572$ และ -1.054 ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดีมีโอกาสนี้ จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.56 เท่าของกลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวดี และกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ มีโอกาสที่ จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่าของกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง

ปัทมา อนุมาศ (2552: 100) ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราช ผลการศึกษาพบว่า สัมพันธภาพการเล่นในกลุ่มเพื่อน สัมพันธภาพในครอบครัว การมีเครื่องเล่นเกมที่บ้าน ความ รู้สึกมีคุณค่าในตนเอง การรับรู้ผลเสียของการติดเกม เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมทั้งสิ้น ซึ่งตัวแปรที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถอธิบายพฤติกรรมการติดเกม ได้ร้อยละ 41.5 โดยที่การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($Beta = -.272$)

ภควัตติ์ ปรีชาประพาพวงศ์ (2550: 88) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัว การเห็นคุณค่าในตนเอง วิธีการเผชิญปัญหาและพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนชายในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต 3 จังหวัดนครราชสีมา ผลการศึกษาพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = -.300$) กล่าวคือถ้าเยาวชนมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูง

กีรวัฒน์ นนทะโชติ, ภาทรพร ยุทธาภรณ์พิณิจ และ ทยณัฐ ชวนไชยสิทธิ์ (2552: 53) ได้ทำ การศึกษาเรื่อง ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพใน ครอบครัว สภาพแวดล้อมทางโรงเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคม และความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มีความสัมพันธ์ เชิงลบกับการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนการรับรู้ มาตรการควบคุมการเล่นเกม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์เชิงบวก กับการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 0.05 ตามลำดับ โดยปัจจัยที่ สามารถพยากรณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ดีที่สุด ตามลำดับความสำคัญ ได้แก่ สัมพันธภาพใน ครอบครัว ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับ เกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งปัจจัยทั้ง 4 สามารถร่วมกันอธิบายความผันแปรของการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ ร้อย ละ 55.20 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 กล่าวคือ นักเรียนที่ มีคะแนนสัมพันธภาพใน ครอบครัวต่ำ มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ และมีสภาพแวดล้อมทางสังคมไม่ดี มีแนวโน้มที่จะ ติดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่านักเรียนที่มีคะแนนสัมพันธภาพในครอบครัวสูง มีความรู้สึกมีคุณค่าใน ตนเองสูง มีสภาพแวดล้อมทางสังคมดี

มาณิดา เทพยา (2552: 72-74) ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม การติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตบางขุนเทียน ผลการศึกษา พบว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัว ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมี $\chi^2 = 81.826$ และ 25.409 ตามลำดับ

รัชณี สุวะมาตย์ (2554) ทำการศึกษาผลของการฝึกการเห็นคุณค่าในตนเองตามกรอบ แนวคิดของซิคโคเน ที่มีต่อระดับเขาวนอารมณ์และพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 3 ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนอานาจเจริญจำนวน 40 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน มีการวัดก่อนและหลังการทดลอง ในระยะ ทดลอง นักเรียนในกลุ่มทดลองจะได้รับการฝึกการเห็นคุณค่าในตนเองตามกรอบแนวคิดของซิคโคเน จำนวน 20 กิจกรรม ส่วนนักเรียนในกลุ่มควบคุมจะไม่ได้รับการจัดกระทำใด ๆ จากผู้วิจัยผลการศึกษา พบว่า หลังการทดลอง นักเรียนในกลุ่มทดลอง มีคะแนนจากแบบวัดพฤติกรรมก้าวร่วมน้อยกว่าก่อน การทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553: 103-104) ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยเชิงเหตุและผล ของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร ผล การศึกษาพบว่า ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านครอบครัวและปัจจัยสภาพแวดล้อมด้าน

กลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อ พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ คือ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล - .46) และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .09) สำหรับตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มากที่สุดคือ การควบคุมตนเอง ร่องลงมา คือ การเห็นคุณค่าในตนเอง และความเหงา โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตนเอง (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล - .14) การเห็นคุณค่าในตนเอง (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล -.08) และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากความเหงา (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .08) ซึ่งตัวแปรทั้งหมดรวมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ ร้อยละ 34

วุฒิสักดิ์ แต่งเหลื่อง (2547: 98-99) ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพ ในครอบครัว การสื่อสารภายในครอบครัวและความก้าวร้าวของเยาวชนชาย ในสถานพินิจและคุ้มครองเด็ก และเยาวชน (บ้านกรุณา) จำนวน 292 คน ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรพยากรณ์ทั้ง 2 ตัวแปร ซึ่งได้แก่ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และการสื่อสารภายในครอบครัว มีอิทธิพลในทางลบต่อการทำนายความก้าวร้าวของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง ($Beta = -.332$ และ $-.402$ ตามลำดับ) โดยความสัมพันธ์ในครอบครัว และการสื่อสารภายในครอบครัว สามารถอธิบายความก้าวร้าวของเยาวชนชายได้ร้อยละ 36.9 ($R^2 = .369$) การทำนายนี้มีระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05

สิริทรา สายบุญตั้ง (2553: 73) ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เพชรบูรณ์เขต 3 จำนวน 370 คน ผลการศึกษาพบว่า การอบรมเลี้ยงดู ความวิตกกังวล ความเชื่ออำนาจภายใน-ภายนอกตน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู และสัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยปัจจัยดังกล่าวทั้งหมดสามารถอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 38 โดยที่ความวิตก กังวลและสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยมีสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ .26 และ .16 ตามลำดับ

สิริวรรณ ปัญญาภาศ (2551: 18) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายใน จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า ความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($r = 0.193$) โดยระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์เฉลี่ยต่อครั้งมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของ

เด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < 0.01$) และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < 0.05$)

สุตา จันมุกดา และสมพร เนติรัฐกร (2550: 196) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่สัมพันธ์และผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในจังหวัดสมุทรสงคราม โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 และนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวนทั้งสิ้น 600 คน ผลการศึกษาพบว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง และการสนับสนุนการเล่นเกมของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์เชิงลบต่อการติดเกมของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยมีค่า $b = -.092$ และ $-.762$ ตามลำดับ

สุพล ชัดเชื้อ (2535: 47) ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลของการควบคุมตนเองกับการปรับสินไหม (Response cost) ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดย มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน ทั้งหมด 16 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 ใช้การควบคุมตนเอง จำนวน 8 คน และกลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการปรับสินไหม จำนวน 8 คน ซึ่งพบว่าภายหลังการใช้การควบคุมตนเองนักเรียนมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุพัตรา พันธุวร (2546) ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยบางประการกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 394 คน ผลการศึกษาพบว่าความวิตกกังวลส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวคิดเป็นร้อยละ 38.50 ซึ่งมีค่าน้ำหนักความสำคัญในรูปคะแนนมาตรฐานเท่ากับ .385 และส่งผลทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ตามลำดับ

อัครเดช หอเจริญ (2553: 64) ทำการศึกษาความสัมพันธ์ ระหว่างการควบคุมตนเองกับพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 909 คน โดยแบ่งเป็น นักเรียนที่เสี่ยงต่อการติดเกมออนไลน์จำนวน 417 คน นักเรียนที่ไม่ติดเกมออนไลน์จำนวน 335 คน และนักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ จำนวน 29 คน ผลการศึกษาพบว่า การควบคุมตนเองกับ จำนวนชั่วโมง การเล่นเกมโดยเฉลี่ยในแต่ละวันมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($\chi^2 = 1572.89$) โดยนักเรียนในกลุ่มที่ติดเกมออนไลน์จะมีการควบคุมตนเองที่ต่ำกว่ากลุ่มที่เสี่ยงต่อการติดเกมออนไลน์และกลุ่มที่ไม่ติดเกมออนไลน์

อัจฉรีสา ชุมมานนท์ (2548: 102) ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของวัยรุ่นโดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 12-19 ปี จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่าบทบาทของกลุ่มเพื่อนซึ่ง ประกอบด้วย ความสัมพันธ์ การสนับสนุนหรือคัดค้าน การร่วมเล่นเกม ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นด้านความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($\chi^2 = 16.012$) โดยกลุ่มเพื่อนส่วนใหญ่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ และกลุ่มเพื่อนที่มีบทบาทในระดับมากส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์จำนวน 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์

งานวิจัยต่างประเทศ

แอนเดอร์สันและบุชแมน (Anderson; & Bushman. 2001: 357) ทำการวิเคราะห์อภิมานงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอเกมและความรุนแรงจำนวนทั้งหมด 35 เรื่อง โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กและวัยรุ่น รวม 4,262 คน ผลการศึกษาพบว่าการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรงมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยมีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .19

บาร์โธโลว์และคนอื่นๆ (Bartholow; et al. 2005: 1578) ทำการศึกษاثิพผลของการเล่นเกมที่มีความรุนแรงที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในวัยรุ่นอายุ 18-22 ปี พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรงมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกายและ วาจา โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .33 และ .19 ตามลำดับ

เชอร์รี่ (Sherry. 2001: 423) ได้ทำการวิเคราะห์อภิมานงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์และความรุนแรงจำนวน 25 เรื่องโดยมีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 2,722 คน พบว่าการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าว โดยมีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .15

อัลแมนและสวอนสัน (Uhlmann; & Swanson. 2004: 48) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเกมที่มีความรุนแรงกับความก้าวร้าว โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอายุ 18 ปีหรือสูงกว่าเล็กน้อย จำนวน 121 คน พบว่า การเล่น เกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าว โดยมีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .33

โคและคนอื่นๆ (Chih-Hung Ko; et al. 2005: 276) ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกม คอมพิวเตอร์ออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นได้หวั่น 395 คน แบ่งเป็นเพศชาย 170 คน และเพศหญิง 225 คน ผลการศึกษา พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลต่อการติด เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($Beta = -.188$) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของอาร์มสตรอง (Chih-Hung Ko. 2005: 276; อ้างอิงจาก Armstrong et al. 2000) ที่พบความสัมพันธ์เชิงลบของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตกับการเห็นคุณค่าในตนเอง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง จากโรงเรียนใน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 และสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 จำนวน 119 โรงเรียน

1.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์เส้นทางแบบกลุ่มพหุ ซึ่งแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่กำลังศึกษาอยู่ใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ผู้วิจัยจึงได้ กำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์เส้นทางขั้นต่ำ โดยใช้เกณฑ์ของไคลน์ (Zhao, Li. 2010: 29; citing Kline. 1998) ให้แต่ละกลุ่มให้มีสัดส่วน 20 ตัวอย่างต่อ 1 พารามิเตอร์ เนื่องจากการวิเคราะห์ครั้งนี้มีทั้งหมด 12 พารามิเตอร์ จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมในแต่ละกลุ่มจึงควรมีขนาดตั้งแต่ 240 คนขึ้นไป

1.2.2 การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Random Sampling) เพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยแบ่งโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 และสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 119 โรงเรียน ตามขนาดของโรงเรียน

ดังนั้น โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ 49 โรงเรียน โรงเรียนขนาดใหญ่ 36 โรงเรียน โรงเรียนขนาดกลาง 32 โรงเรียน และโรงเรียนขนาดเล็ก 2 โรงเรียน จากนั้นสุ่มโรงเรียนด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ขนาดของโรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เพื่อนำมาใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ขนาดละ 2 โรงเรียน รวมทั้งหมด 6 โรงเรียน โดยไม่นำโรงเรียนขนาดเล็กมาใช้ในการศึกษาดังนี้ โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ ได้แก่ โรงเรียนหอวังและโรงเรียน ศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์ฯ โรงเรียนขนาดใหญ่ ได้แก่ โรงเรียนกุนนทีรุทธาราณวิทยาและโรงเรียน สันติราษฎร์วิทยาลัย และโรงเรียนขนาดกลาง ได้แก่ โรงเรียนจันทร์หุ่นบำเพ็ญและโรงเรียนวัดบวรเมศ

ขั้นตอนที่ 2 ทำการสุ่ม นักเรียนในแต่ละระดับชั้นจากโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ระดับชั้นละ 50 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) รวมทั้งหมด 1,800 คน

ขั้นตอนที่ 3 ทำการคัดกรองนักเรียนจำนวน 1,800 คนจากทั้ง 6 โรงเรียน ด้วยแบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง หลังการคัดกรองได้กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยครั้งนี้จำนวน 1,125 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ จำนวน 100 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล จำนวน 1,025 คน จำแนกตามระดับชั้นได้เป็น นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 526 คน และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 499 คน ดังตาราง 4

ตาราง 4 จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง จำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น

ขนาดโรงเรียน	โรงเรียน	มัธยมศึกษา ตอนต้น	มัธยมศึกษา ตอนปลาย	รวม
ใหญ่พิเศษ	โรงเรียนหอวัง	107	97	204
	โรงเรียนศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์ฯ	97	93	190
ใหญ่	โรงเรียนกุนนทีรุทธาราณวิทยา	78	85	163
	โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย	90	114	204
กลาง	โรงเรียนจันทร์หุ่นบำเพ็ญ	78	86	164
	โรงเรียนวัดบวรเมศ	76	24	100
รวม		526	499	1,025

2. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 7 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

ตอนที่ 2 แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว

ตอนที่ 3 แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว

ตอนที่ 4 แบบวัดสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน

ตอนที่ 5 แบบวัดการควบคุมตนเอง

ตอนที่ 6 แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง

ตอนที่ 7 แบบวัดความวิตกกังวล

สำหรับวิธี ในการสร้างและตรวจสอบเพื่อหาคุณภาพของ แบบวัดแต่ละฉบับ ผู้วิจัยได้ กำหนดขั้นตอนไว้ดังนี้

1. ทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดนิยาม ปฏิบัติการของตัวแปรในงานวิจัย

2. สร้างเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลใน แต่ละตัวแปร ให้ครอบคลุมนิยามปฏิบัติการ และกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษา โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้สามารถ แบ่งได้เป็น เครื่องมือที่ ผู้วิจัยได้พัฒนา ขึ้นเอง จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ เครื่องมือที่ผู้วิจัยนำมาปรับใช้ เพื่อให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างและ ครอบคลุมตามนิยาม ปฏิบัติการของตัวแปรที่ศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

เครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเอง

2.1 แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความ รุนแรง เป็นแบบวัด ระดับ พฤติกรรมของนักเรียนในการเล่น เกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา ซึ่งมีฉากแสดงให้เห็นถึงสถานการณ์รุนแรง โดยมีเนื้อหาของการต่อสู้ การยิงหรือการทำสงครามกับ สัตว์ประหลาดหรือตัวละครอื่นในเกม และ/หรือมีฉากแสดงถึง การนองเลือดโดยการใช้อาวุธ การ บาดเจ็บหรือการตายของคู่ต่อสู้ ซึ่งตัวละครในเกมมีลักษณะเป็นคนหรือตัวการ์ตูน จำนวน 10 ข้อ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งระดับพฤติกรรมออกเป็น เป็นประจำ บ่อย บางครั้ง และ นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย นอกจากนี้ยังใช้ในการคัดกรองกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเล่น เกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง โดยนักเรียนที่ตอบ เป็นประจำ บ่อย บางครั้ง หรือนาน ๆ ครั้ง ตั้งแต่ 1 ข้อขึ้นไป จะถูกจัดอยู่ในกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงและเป็นกลุ่มที่ผู้วิจัยจะนำมา ศึกษาต่อไป

2.2 แบบวัดสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน เป็นแบบวัดการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับ กลุ่มเพื่อน ซึ่งประกอบไปด้วย ความผูกพันรักใคร่ระหว่างเพื่อนและนักเรียน ความสนิทสนมซึ่งกันและกัน ความไว้วางใจต่อกัน การวางตัวในกลุ่มเพื่อน การมีกิจกรรมร่วมกัน การเป็นที่ยอมรับซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การให้คำปรึกษา รวมถึง ปัญหาขัดแย้งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนและนักเรียน เป็นข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ แบ่งออกเป็น จริง ก่อนข้างจริง ก่อนข้างไม่จริง และไม่จริง

2.3 แบบวัดการควบคุมตนเอง เป็นแบบวัด ความสามารถ ในการควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ให้ กระทำสิ่งที่พึงประสงค์ที่จะส่งผลดีต่อตนเองและผู้อื่น โดยการใช้ เหตุผลและความอดทนในการเลือกกระทำพฤติกรรมที่จะก่อให้เกิดประโยชน์หรือส่งผลดีกว่าในภายหลัง แม้จะเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ ซึ่งมีการ ควบคุมการแสดงออก ทั้งทางอารมณ์และทางร่างกาย เป็นข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ แบ่งออกเป็น จริง ก่อนข้างจริง ก่อนข้างไม่จริง และไม่จริง

เครื่องมือที่ผู้วิจัยนำมาปรับใช้

2.4 แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว เป็นแบบวัดการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว ของนักเรียน ซึ่งประกอบไปด้วย การแสดงความรักความอบอุ่นของบิดามารดา การดูแลเอาใจใส่ของบิดามารดา ความสนิทสนมกันในครอบครัว การมีกิจกรรมและการใช้เวลาว่างร่วมกันในครอบครัว ความเข้าใจซึ่งกันและกัน ความไว้วางใจที่มีต่อกันในครอบครัว การให้คำปรึกษาของบิดามารดา รวมถึงปัญหาขัดแย้งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว โดยผู้วิจัยนำแบบวัดของ วุฒิสักดิ์ แดงเหลือง (2547) มาปรับใช้ให้ได้จำนวน 10 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ แบ่งออกเป็น จริง ก่อนข้างจริง ก่อนข้างไม่จริง และไม่จริง

2.5 แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นแบบวัดการรับรู้ความรู้สึกต่อตนเองที่ประกอบด้วย การยอมรับนับถือในตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง และ ความเชื่อมั่นในตนเอง โดยเกิดจากการประเมิน ความสามารถและการประสบความสำเร็จ ของตนเอง โดยผู้วิจัยนำแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553) มาปรับใช้จำนวน 8 ข้อ มีลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ แบ่งออกเป็น จริง ก่อนข้างจริง ก่อนข้างไม่จริง และไม่จริง

2.6 แบบวัดความวิตกกังวล เป็นแบบวัดการรับรู้สภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุล เกิดความรู้สึกไม่สบายใจ กังวลใจ ตื่นตระหนก รวมถึงคาดการณ์เหตุการณ์ต่าง ๆ ล่วงหน้าในทางไม่ดี ในด้านการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน โดยผู้วิจัยนำแบบวัดของ สิริทรา สายบุญตั้ง (2553) มาปรับใช้ให้ได้จำนวน 10 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ แบ่งออกเป็น จริง ก่อนข้างจริง ก่อนข้างไม่จริง และไม่จริง

2.7 แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นแบบวัดการแสดงผลพฤติกรรมก้าวร้าวในด้านต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย เช่น การทำร้ายร่างกายผู้อื่น การชกต่อย เตะ ผลัก ทบตี และขว้างปาสิ่งของ เป็นต้น พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา เช่น การด่าว่า การดุด่า การดูถูกเหยียดหยาม การเยาะเย้ย การนินทาและการข่มขู่ เป็นต้น และพฤติกรรมก้าวร้าวที่ไม่แสดงออกหรือซ่อนเร้น ซึ่งเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวที่ถูกกดเก็บไว้ในจิตใจ และแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาทางอ้อม เช่น ความรู้สึกอิจฉา จุนเจียว โกรธแค้น การต่อต้าน ขัดขวาง และการไม่ให้ความร่วมมือ โดยผู้วิจัย นำแบบวัดของ สิริวรรณ ปัญญาภาศ (2551) มาปรับใช้จำนวน 20 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่ง ระดับ พฤติกรรมออกเป็น เป็นประจำ บ่อย บางครั้ง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคย

ตัวอย่างข้อคำถาม แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

ข้อคำถาม	ระดับพฤติกรรม				
	เป็นประจำ	บ่อย	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
(0) ฉันเล่นเกมที่มีการต่อสู้ ชกต่อย กับฝ่ายตรงข้าม					
(00) ฉันเล่นเกมที่มีการใช้อาวุธปืนยิงต่อสู้กัน					

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้ที่ตอบ เป็นประจำได้ 4 คะแนน บ่อยได้ 3 คะแนน บางครั้งได้ 2 คะแนน นาน ๆ ครั้งได้ 1 คะแนน และไม่เคยได้ 0 คะแนน

เกณฑ์ในการแปลความหมาย

คะแนนเฉลี่ย	การแปลความหมายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง
3.01 – 4.00	อยู่ในระดับสูง
2.01 – 3.00	อยู่ในระดับค่อนข้างสูง
1.01 – 2.00	อยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ
0.01 – 1.00	อยู่ในระดับต่ำ
0	ไม่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

ตัวอย่างข้อคำถาม แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อคำถาม	ระดับพฤติกรรม				
	เป็นประจำ	บ่อย	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
(0) ฉันมักจะแกล้งกระแทกสิ่งของให้มีเสียงดัง เวลาที่รู้สึกไม่พอใจ					
(00) ฉันมักจะแกล้งขู่ทำร้ายคนที่ทำให้ฉันโมโห					

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้ที่ตอบ เป็นประจำได้ 4 คะแนน บ่อยได้ 3 คะแนน บางครั้งได้ 2 คะแนน นาน ๆ ครั้งได้ 1 คะแนน และไม่เคยได้ 0 คะแนน

เกณฑ์ในการแปลความหมาย

คะแนนเฉลี่ย	การแปลความหมายพฤติกรรมก้าวร้าว
3.01 – 4.00	อยู่ในระดับสูง
2.01 – 3.00	อยู่ในระดับค่อนข้างสูง
1.01 – 2.00	อยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ
0.01 – 1.00	อยู่ในระดับต่ำ
0	ไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

ตัวอย่างข้อคำถาม แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว แบบวัดสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน แบบวัดการควบคุมตนเอง แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง และแบบวัดความวิตกกังวล

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง
สัมพันธภาพในครอบครัว (0) ฉันมักมีเรื่องทะเลาะกับคนในครอบครัว (00) ครอบครัวของฉันรักใคร่สนิทสนมกันดี				
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (0) ฉันพูดคุยปรึกษาเกี่ยวกับเพื่อนได้ทุกเรื่อง (00) ฉันถูกเพื่อนรังแกอยู่เสมอ				
การควบคุมตนเอง (0) ฉันจะเลือกทานอาหารเฉพาะที่ชอบ (00) ฉันมักใช้เวลาในการทำอะไรมากเกินไปกว่าที่กำหนดไว้				
การเห็นคุณค่าในตนเอง (0) ฉันภูมิใจในความสามารถของตนเอง (00) ฉันรู้สึกไม่มั่นใจในรูปร่างหน้าตาของตนเอง				
ความวิตกกังวล (0) ฉันคิดว่าคนอื่นจะพูดถึงฉันในทางที่ไม่ดี (00) ฉันคิดว่าผลสอบปลายภาคจะออกมาไม่ดี				

เกณฑ์การให้คะแนน

ข้อคำถามเชิงบวก ผู้ที่ตอบ จริง 4 คะแนน ค่อนข้างจริงได้ 3 คะแนน ค่อนข้างไม่จริงได้ 2 คะแนน ไม่จริงได้ 1 คะแนน

ข้อคำถามเชิงลบ ผู้ที่ตอบ จริง 1 คะแนน ค่อนข้างจริงได้ 2 คะแนน ค่อนข้างไม่จริงได้ 3 คะแนน ไม่จริงได้ 4 คะแนน

เกณฑ์ในการแปลความหมาย

คะแนนเฉลี่ย	การแปลความหมาย
3.01 - 4.00	อยู่ในระดับสูง
2.51 - 3.00	อยู่ในระดับค่อนข้างสูง
2.01 - 2.50	อยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ
1.00 - 2.00	อยู่ในระดับต่ำ

3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.1 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยนำ แบบ วัด ของ แต่ละตัวแปรให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบ ความ สอดคล้อง ของข้อคำถาม กับนิยามปฏิบัติการ และ โครงสร้างที่กำหนด และนำผลที่ได้มาหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า ดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ไว้ ส่วนข้อคำถามที่มีค่าความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 จะ ทำการปรับปรุงแก้ไขตามการเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความสอดคล้องกับนิยามปฏิบัติการ และมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

3.2 นำเครื่องมือวัดที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ กับนักเรียน ชั้น มัธยมศึกษา ตอนปลาย ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ในเขต กรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อการตอบวัตถุประสงค์การวิจัยครั้งนี้

3.3 วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าความสอดคล้องภายใน ด้วย การหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค และวิเคราะห์อำนาจจำแนก ผลการ วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ จากกลุ่มตัวอย่างทดลองใช้จำนวน 100 คน พบว่า เครื่องมือแต่ละ ฉบับมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.75 ถึง 0.93 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.50 และอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ส่วน ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก ของเครื่องมือแต่ละฉบับ พบว่ามีค่าตั้งแต่ 0.24 ถึง 0.80 ซึ่งมีค่า มากกว่า 0.20 และอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ แสดงให้เห็นว่า เครื่องมือทุกฉบับมีความเที่ยงตรงและ ความเชื่อมั่นเพียงพอที่ในการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ได้ แสดงรายละเอียด ดังตาราง 5

ตาราง 5 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

แบบสอบถาม	จำนวน ข้อ	ค่า IOC	ค่าอำนาจ จำแนก	ค่าความ เชื่อ มั่น
1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรง	10	1.00	0.67 – 0.80	0.93
2. พฤติกรรมก้าวร้าว	20	0.80 – 1.00	0.45 – 0.73	0.93
3. สัมพันธภาพในครอบครัว	10	0.80 – 1.00	0.24 – 0.67	0.80
4. สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน	10	0.80 – 1.00	0.27 – 0.70	0.84
5. การควบคุมตนเอง	10	0.80 – 1.00	0.26 – 0.60	0.78

ตาราง 5 (ต่อ)

แบบสอบถาม	จำนวน ข้อ	ค่า IOC	ค่าอำนาจ จำแนก	ค่าความ เชื่อมั่น
6. การเห็นคุณค่าในตนเอง	8	0.80 – 1.00	0.25 – 0.69	0.75
7. ความวิตกกังวล	9	0.80 – 1.00	0.48 – 0.69	0.86

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ทำหนังสือขอความร่วมมือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เสนอไปยังผู้อำนวยการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 และเขต 2 รวมทั้งผู้บริหารสถานศึกษาของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 และเขต 2 เฉพาะโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 โรงเรียน เพื่อขออนุญาตและขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล
2. ส่งหนังสือขอความร่วมมือถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลจากนักเรียน พร้อมทั้งติดต่อกับครูหรือเจ้าหน้าที่ทางโรงเรียนที่เป็นผู้รับผิดชอบประสานงาน
3. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองพร้อมชี้แจงวัตถุประสงค์และอธิบายขั้นตอนการตอบแบบสอบถาม
4. คัดเลือกแบบสอบถามเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง และมีความสมบูรณ์ในการตอบเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ครบถ้วนของคำตอบในแบบสอบถามแต่ละชุด และคัดเลือกแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์มาทำการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนสำหรับเครื่องมือการวิจัยแต่ละชุด ก่อนนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าความเบ้ (Sk) และค่าความโด่ง (Ku)

1.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) คำนวณจากสูตร (วาโร เพ็งสวัสดิ์. 2551: 284)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คำนวณจากสูตร (วาโร เพ็งสวัสดิ์. 2551: 296)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
	$\sum X$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนน
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	X	แทน	คะแนนของนักเรียนแต่ละคน

2. วิเคราะห์ค่าสถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruence: IOC) สัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) และดัชนีค่าอำนาจจำแนก (Discriminant index)

2.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงพินิจ (Face Validity) โดยใช้วิธีหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruence: IOC) (วาโร เพ็งสวัสดิ์. 2551: 245)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าความสอดคล้องภายใน ด้วยการหาสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) (วาโร เฟิงส์วีสต์. 2551: 260)

$$\alpha = \frac{K}{(K-1)} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าความเชื่อมั่น
	S_i^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนการตอบในแต่ละข้อ
	S_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ
	K	แทน	จำนวนข้อคำถาม

2.3 วิเคราะห์ดัชนีค่าอำนาจจำแนก (Discriminant index) จากการใช้สูตรสหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน โดยหาความสัมพันธ์ของคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total Correlation) (วาโร เฟิงส์วีสต์. 2551: 252)

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ	r_{xy}	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม
	n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนรายข้อของทุกคน
	$\sum Y$	แทน	ผลรวมของคะแนนรวมทุกข้อ
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนรายข้อแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$\sum Y^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนรวมทุกข้อแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$\sum XY$	แทน	ผลรวมของผลคูณระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมทุกข้อของทุกคน

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยด้วยการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) ผ่านโปรแกรมวิเคราะห์สำเร็จรูป

3.1 วิเคราะห์โมเดล ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง โดยการตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดล สมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และวิเคราะห์ อิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุ ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

3.2 ตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของรูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ระหว่างนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงโดยผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

- 1.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง
- 1.2 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร
- 1.3 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ตอนที่ 2 ผลการตรวจสอบสมมติฐานการวิจัย

- 2.1 ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลสมมติฐานปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวกับข้อมูลเชิงประจักษ์
- 2.2 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
- 2.3 ผลการตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของรูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

FAM	แทน	สัมพันธภาพในครอบครัว
FRI	แทน	สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน
CON	แทน	การควบคุมตนเอง
EST	แทน	การเห็นคุณค่าในตนเอง
ANX	แทน	ความวิตกกังวล
GAM	แทน	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง
AGG	แทน	พฤติกรรมก้าวร้าว

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

1.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครที่ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงจำนวน 1,025 คน แสดงรายละเอียดดังตาราง 6

ตาราง 6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้น

ระดับชั้น	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาปีที่ 1	187	18.20
มัธยมศึกษาปีที่ 2	159	15.50
มัธยมศึกษาปีที่ 3	180	17.60
มัธยมศึกษาปีที่ 4	171	16.70
มัธยมศึกษาปีที่ 5	203	19.80
มัธยมศึกษาปีที่ 6	125	12.20
รวม	1025	100

จากตาราง 6 พบว่ากลุ่มตัวอย่างในแต่ละระดับชั้นมีจำนวนใกล้เคียงกัน ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 19.80 รองลงมาคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 18.20 และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 17.60 ตามลำดับ

1.2 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร ทั้งหมด โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความเบ้ (Sk) และความโด่ง (Ku) แสดงรายละเอียดดังตาราง 7

ตาราง 7 แสดงการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร

ตัวแปร	Mean	S.D.	Sk	Ku	การแปลความหมาย
GAM	1.55	1.05	.59	-.54	ค่อนข้างต่ำ
AGG	1.03	.76	1.20	1.23	ค่อนข้างต่ำ
FAM	3.11	.50	-.29	-.40	สูง
FRI	3.09	.45	-.27	-.35	สูง
CON	2.61	.40	-.03	.26	ค่อนข้างสูง
EST	2.92	.44	-.02	-.03	ค่อนข้างสูง
ANX	2.65	.64	-.30	-.06	ค่อนข้างสูง

จากตาราง 7 พบว่า นักเรียนมีสัมพันธภาพในครอบครัว (FAM) และสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (FRI) อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่เท่ากับ 3.11 และ 3.09 ตามลำดับ และมีการเห็นคุณค่าในตนเอง (EST) ความวิตกกังวล (ANX) และการควบคุมตนเอง (CON) อยู่ในระดับค่อนข้างสูง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.92, 2.65 และ 2.61 ตามลำดับ รวมถึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง (GAM) และมีพฤติกรรมก้าวร้าว (AGG) อยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.55 และ 1.03 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรพบว่า ตัวแปรส่วนใหญ่มีการแจกแจงในลักษณะใกล้เคียงกับโค้งปกติ มีเพียงตัวแปรพฤติกรรมก้าวร้าว (AGG) ที่มีการแจกแจงของข้อมูลไม่เป็นโค้งปกติ คือมีแจกแจงในลักษณะเบ้ขวา ทำให้ข้อมูลส่วนใหญ่ของตัวแปรนี้มีค่าต่ำกว่าค่าเฉลี่ย และมีค่าความโด่งมากกว่าโค้งปกติจึงมีการกระจายของข้อมูลน้อย

1.3 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ที่ใช้ในการวิจัย ด้วยวิธีของเพียร์สัน (Pearson product-moment correlation coefficient) แสดงรายละเอียดดังตาราง 8

ตาราง 8 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ตัวแปร	GAM	AGG	FAM	FRI	CON	EST	ANX
GAM	1						
AGG	.46**	1					
FAM	-.22**	-.34**	1				
FRI	-.17**	-.22**	.43**	1			
CON	-.11**	-.20**	.20**	.18**	1		
EST	-.09**	-.15**	.42**	.43**	.30**	1	
ANX	.05	.21**	-.14**	.00	-.08*	-.18**	1

หมายเหตุ: ** = $p < 0.01$; * = $p < 0.05$

จากตาราง 8 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งหมด 21 คู่ พบว่ามีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 จำนวน 18 คู่ และมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จำนวน 1 คู่ ส่วนสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่เหลืออีก 2 คู่ มีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สามารถเรียงลำดับความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรจากมากไปน้อยได้ดังนี้ อันดับแรก คือ ตัวแปรความก้าวร้าว (AGG) กับตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง (GAM) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.46 อันดับที่สองมี 2 คู่ที่มีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากัน ได้แก่ ตัวแปรสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (FRI) กับตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว (FAM) และตัวแปรการเห็นคุณค่าในตนเอง (EST) กับตัวแปรสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (FRI) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.43 ทั้ง 2 คู่ ส่วนอันดับที่สาม คือ ตัวแปรการเห็นคุณค่าในตนเอง (EST) กับตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว (FAM) ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.42

ตอนที่ 2 ผลการตรวจสอบสมมติฐานการวิจัย

2.1 ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลสมมติฐานปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลสมมติฐานปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวกับข้อมูลเชิงประจักษ์พบว่าโมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จากค่าสถิติไค-สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 1.01$, $df = 11$, $p = 1.00$) ค่าอัตราส่วนไค-สแควร์สัมพัทธ์เท่ากับ 0.09 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (χ^2/df) ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 1.00 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้ค่าแล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 1.00 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือมาตรฐาน (Standardized RMR) มีค่าเท่ากับ 0.01 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.00 แสดงรายละเอียดดังตาราง 9

ตาราง 9 แสดงผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลสมมติฐานปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ดัชนี	เกณฑ์	ค่าสถิติในโมเดล
Chi-Square (χ^2)	-	1.01
Degree of Freedom (df)	-	11
p-value	> 0.05	1.00
χ^2/df	< 2.00	0.09
Goodness of Fit Index (GFI)	> 0.90	1.00
Adjusted Goodness of Fit Index (AGFI)	> 0.90	1.00
Standardized RMR	< 0.05	0.01
Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)	< 0.05	0.00

2.2 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์อิทธิพลทางตรงและอิทธิพลทางอ้อม ของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว แสดงรายละเอียดดังตาราง 10

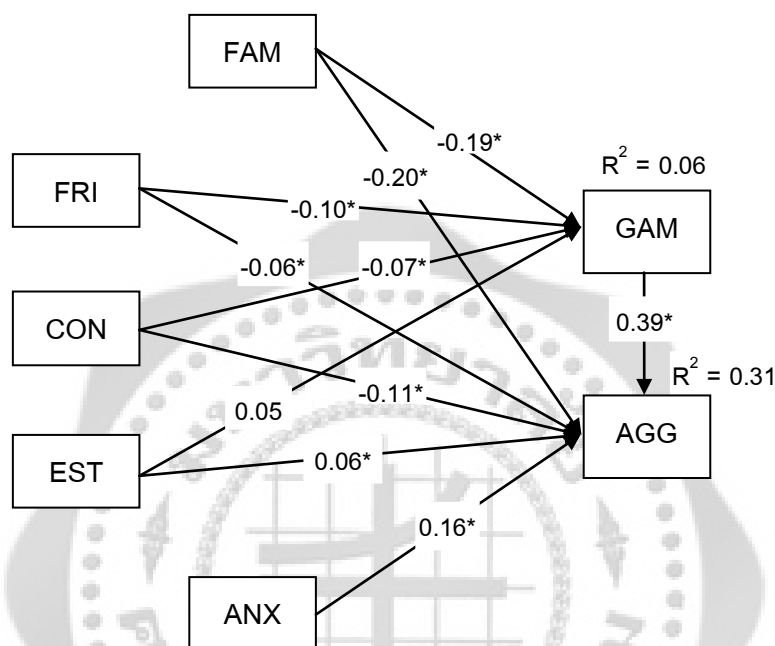
ตาราง 10 แสดงค่าอิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ตัวแปรสาเหตุ	ตัวแปรผล					
	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง (GAM)			พฤติกรรมก้าวร้าว (AGG)		
	DE	IE	TE	DE	IE	TE
สัมพันธภาพในครอบครัว (FAM)	-0.19*	-	-0.19*	-0.20*	-0.07*	-0.28*
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (FRI)	-0.10*	-	-0.10*	-0.07*	-0.04*	-0.11*
การควบคุมตนเอง (CON)	-0.07*	-	-0.07*	-0.11*	-0.03*	-0.14*
การเห็นคุณค่าในตนเอง (EST)	0.05	-	0.05	0.06*	0.02	0.08*
ความวิตกกังวล (ANX)	-	-	-	0.16*	-	0.16*
พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง (GAM)	-	-	-	0.39*	-	0.39*
R ²	0.06			0.31		

หมายเหตุ: DE = อิทธิพลทางตรง (Direct Effect), IE = อิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect), TE = อิทธิพลรวม (Total Effect), * = $p < 0.05$

จากตาราง 10 พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง สัมพันธภาพในครอบครัว ความวิตกกังวล การควบคุมตนเอง สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการเห็นคุณค่าในตนเอง ส่งอิทธิพลทางตรง ต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.39, -0.20, 0.16, -0.11, -0.07 และ 0.06 ตามลำดับ ส่วนสัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการควบคุมตนเอง ส่งอิทธิพลทางอ้อม ต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ -0.07, -0.04 และ -0.03 ตามลำดับ ซึ่งตัวแปรสาเหตุทั้งหมดร่วมกันอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 31

นอกจากนี้ยังพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการควบคุมตนเอง ส่งอิทธิพลทางตรง ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ -0.19, -0.10 และ -0.07 ตามลำดับ ซึ่งตัวแปรสาเหตุทั้งหมดรวมกันอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงได้ร้อยละ 6



ภาพประกอบ 5 แสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

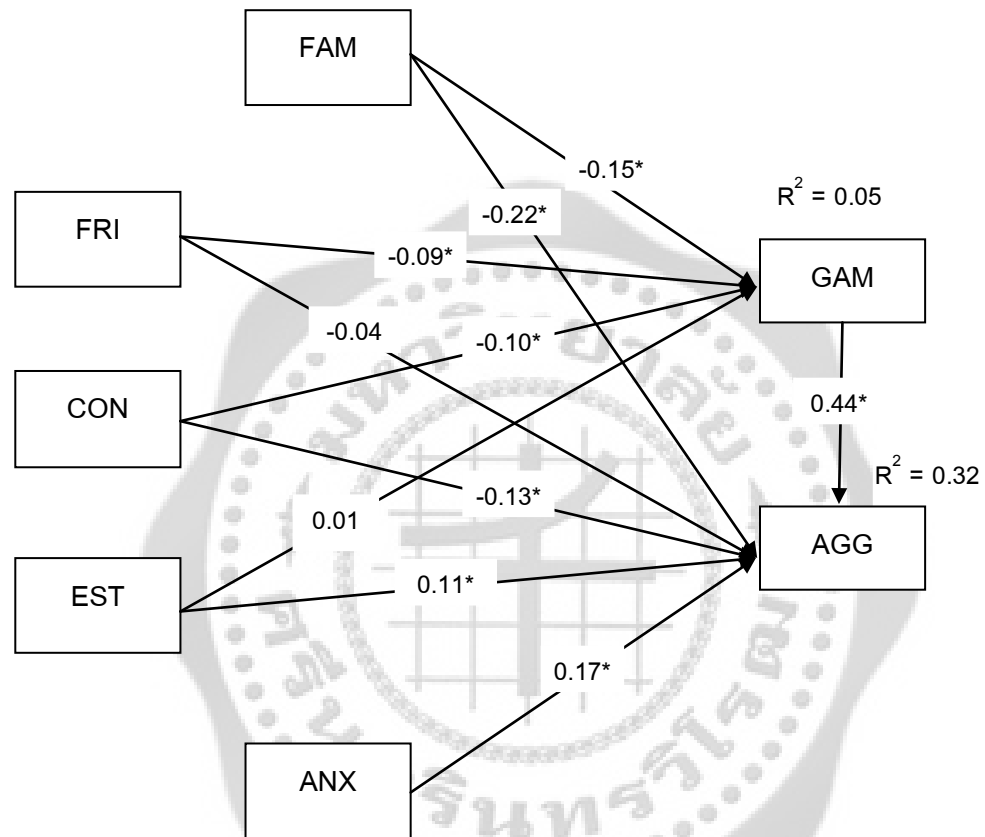
2.3 ผลการตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของ รูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ผู้วิจัยได้ทำการ ตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของรูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง เมื่อกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันของระดับชั้น โดยแบ่งออกเป็น นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แสดงรายละเอียดดังตาราง 11

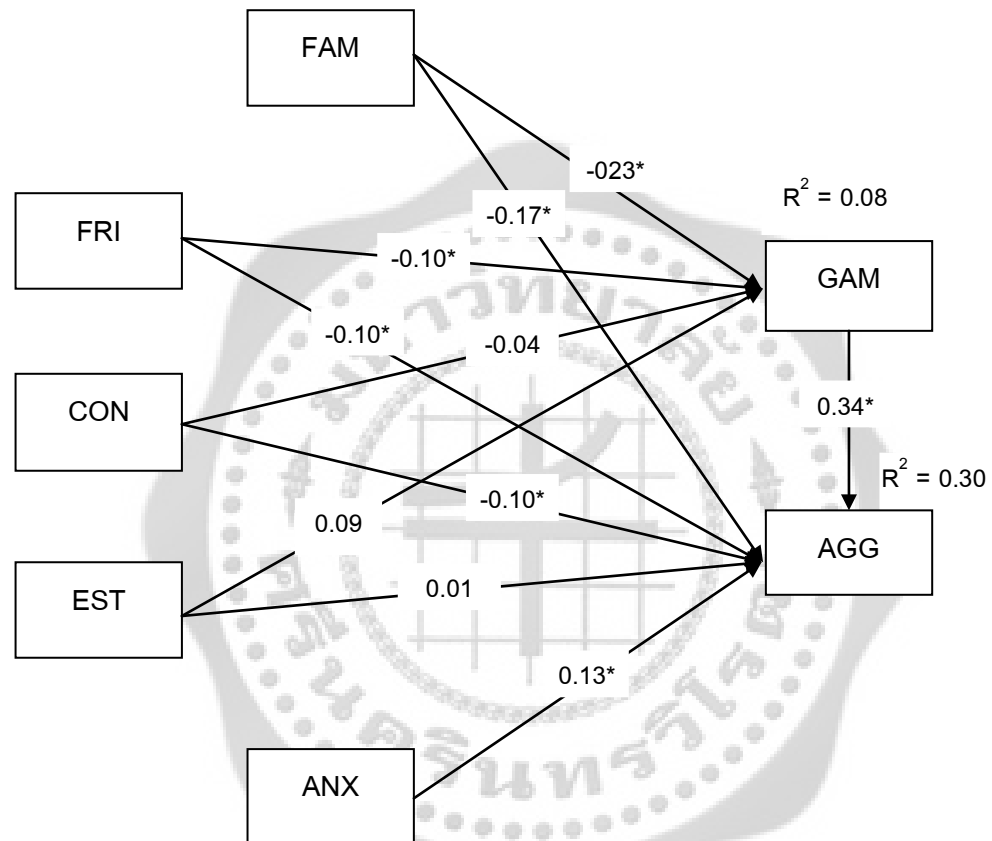
ตาราง 11 แสดงผลการตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของรูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

สมมติฐาน	χ^2	df	p	GFI	RMSEA
Ho:form	1.41	22	1.00	1.00	0.00

จากตาราง 11 แสดงให้เห็นผลการตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของรูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ระหว่างนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่ารูปแบบของโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมีความไม่แปรเปลี่ยนตามระดับชั้น ที่ต่างกัน โดยพิจารณาจากค่าสถิติไค- สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 1.41$, $df = 22$, $p = 1.00$) ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 1.00 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.00 บ่งชี้ว่าโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ กล่าวคือโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวที่สร้างขึ้นสามารถอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนได้เหมือนกันทั้งในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย



ภาพประกอบ 6 แสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง



ภาพประกอบ 7 แสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา ปัจจัยเชิงสาเหตุ ที่มีผลต่อ พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง มีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1) เพื่อตรวจสอบความกลมกลืนของ โมเดล ปัจจัยเชิงสาเหตุ ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การควบคุมตนเอง การเห็นคุณค่าในตนเอง ความวิตกกังวลและ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง
- 2) เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัย สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การควบคุมตนเอง การเห็นคุณค่าในตนเอง ความวิตกกังวลและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ที่มี ผลต่อ พฤติกรรมก้าวร้าวของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่น เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรง
- 3) เพื่อเปรียบเทียบรูปแบบโมเดล ปัจจัยเชิงสาเหตุ ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่น เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรง ระหว่าง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครที่เล่น เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงจำนวน 1,025 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จาก 6 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนหอวัง 2) โรงเรียนศรีอยุธยาในพระอุปถัมภ์ฯ 3) โรงเรียนกุนนทีรุทธาราณวิทยา 4) โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย 5) โรงเรียนจันทร์หุ่นบำเพ็ญ 6) โรงเรียนวัดบวรเมศร ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Random Sampling) และผ่านการคัดกรองด้วย แบบวัด พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง โดยแบ่งเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 526 คน และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 499 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เมื่อนำมาวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าความสอดคล้องภายใน ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค และวิเคราะห์อำนาจจำแนก พบว่า เครื่องมือแต่ละฉบับมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.75 ถึง 0.93 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.50 และอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ส่วนผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกของ เครื่องมือแต่ละฉบับ พบว่ามีค่าตั้งแต่ 0.24 ถึง 0.80 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.20 และอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือทุกฉบับมีความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นเพียงพอที่จะใช้ในการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ได้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ทัวไปด้วยค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าความเบ้ (Sk) และค่าความโด่ง (Ku) และใช้วิธีการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลสมมติฐานปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวกับข้อมูลเชิงประจักษ์พบว่าโมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จากค่าสถิติไค-สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 1.01$, $df = 11$, $p = 1.00$) ค่าอัตราส่วนไค-สแควร์สัมพัทธ์เท่ากับ 0.09 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (χ^2/df) ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 1.00 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้ค่าแล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 1.00 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือมาตรฐาน (Standardized RMR) มีค่าเท่ากับ 0.01 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.00

2. ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง สัมพันธภาพ ในครอบครัว ความวิตกกังวล การควบคุมตนเอง สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการเห็นคุณค่าในตนเอง ส่งอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.39, -0.20, 0.16, -0.11, -0.07 และ 0.06 ตามลำดับ ส่วนสัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการควบคุมตนเอง ส่งอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ -0.07, -0.04 และ -0.03 ตามลำดับ ซึ่งตัวแปรสาเหตุทั้งหมดร่วมกันอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 31

นอกจากนี้ยังพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการควบคุมตนเอง ส่งอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ -0.19, -0.10 และ -0.07 ตามลำดับ ซึ่งตัวแปรสาเหตุทั้งหมดร่วมกันอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงได้ร้อยละ 6

3. ผลการตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของรูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ระหว่างนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่ารูปแบบของโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมีความไม่แปรเปลี่ยนตามระดับชั้นที่ต่างกัน โดยพิจารณาจาก ค่าสถิติไค-สแควร์ที่แตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\chi^2 = 1.41$, $df = 22$, $p = 1.00$) ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ

1.00 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.00 บ่งชี้ว่าโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ กล่าวคือโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวที่สร้างขึ้นสามารถอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนได้เหมือนกันทั้งในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย แต่อาจมีค่าอิทธิพลต่าง ๆ ในโมเดล ที่แตกต่างกันในการอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในแต่ละระดับชั้น

อภิปรายผล

การอภิปรายผลการวิจัยในภาพรวม

ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลสมมติฐานปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับดี โดยมี สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การควบคุมตนเอง การเห็นคุณค่าในตนเอง ความวิตกกังวล และพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง เป็นปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว สอดคล้องกับที่วิลมรตัน วันเพ็ญ (2555) ได้กล่าวว่า สภาพครอบครัว ระบบการศึกษา และสังคม ที่สร้างความกดดันให้กับเด็กหรือวัยรุ่น เช่น การบังคับหรือลงโทษ กวดขันอย่างเข้มงวด ปิดกั้นไม่ให้อิสระ การถูกตำหนิหรือต่อว่าจากสังคม การปล่อยปละละเลยทอดทิ้ง หรือในทางตรงข้าม การประคบประหงมจนเกินเหตุ รวมถึงพื้นฐานอารมณ์ที่ไม่มั่นคงของตัวเด็กเอง การหวาดวิตก การขาดการเห็นคุณค่าในตัวเอง เหล่านี้ล้วนเป็นสาเหตุให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงและใช้กำลังในการแก้ปัญหาได้ทั้งสิ้น และยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของแบนดูรา (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต . 2553: 48; อ้างอิงจาก Bandura. 1989) ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยสภาพแวดล้อม ปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมไว้ว่า ปัจจัยสภาพแวดล้อม ซึ่งได้แก่ สังคม ครอบครัว เพื่อน และปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ ความคิด ความรู้สึก อารมณ์ ความคาดหวัง ความเชื่อ การรับรู้ เป้าหมาย ความตั้งใจ ปัจจัยดังกล่าวสามารถกำหนดลักษณะและทิศทางการเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลได้

โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุ ที่มีผลต่อ พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่น เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรง ซึ่งประกอบด้วย ตัวแปรสาเหตุ 6 ตัว ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การควบคุมตนเอง การเห็นคุณค่าในตนเอง ความวิตกกังวล และพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง โดยที่ตัวแปรสาเหตุทั้งหมดสามารถอธิบาย พฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 31 สามารถเรียงลำดับตัวแปรสาเหตุ ตามอิทธิพลรวมที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวจากมากไปน้อยได้ดังนี้ พฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรง สัมพันธภาพใน

ครอบครัว ความวิตกกังวล การควบคุมตนเอง สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.39, -0.28, 0.16, -0.14, -0.11 และ 0.08 ตามลำดับ อภิปรายผลตามสมมติฐานย่อยได้ดังนี้

การอภิปรายผลตามสมมติฐานย่อยข้อที่ 1

ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางลบ ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทาง ลบต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวต่ำ มีแนวโน้มที่จะมีระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงสูง ทั้งนี้อาจเนื่อง มาจาก นักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวที่ไม่ดี ขาดการดูแลเอาใจใส่ ขาดการใช้เวลาร่วมกันในครอบครัว หรืออยู่สภาพครอบครัวที่สร้างความกดดัน ความตึงเครียดให้กับนักเรียน สิ่งเหล่านี้ทำให้นักเรียนต้องหาทางออกโดยการหันไปพึ่งเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัทมา อนุมาต (2552: 136) ที่ได้ทำการศึกษาและสรุปเกี่ยวกับความสำคัญของสัมพันธภาพในครอบครัวไว้ว่า การอบรมเลี้ยงดูและสัมพันธภาพที่ดีของครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถป้องกันพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนได้ พ่อแม่ควรดูแลเอาใจใส่บุตร เปิดใจพูดคุยกัน มีการให้กำลังใจ มีกิจกรรมร่วมกัน รวมถึงการเล่นเกมนด้วยกันกับบุตรที่จะช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจและสนิทสนมกับบุตรมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประกายเพชร สุกะเกษ และคนอื่น ๆ (2555: 72) ที่พบว่านักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวแบบไม่ดีจะมีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่านักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวดี ทั้งนี้การช่วยเหลือกันดูแลเอาใจใส่ด้วยความรักความอบอุ่น อาจช่วยป้องกันปัญหาจากเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีการพัฒนารูปแบบต่างๆให้เด็กสนใจเล่นเกม และส่งผลทั้งประโยชน์และแฝงไปด้วยโทษ รวมถึงงานวิจัยของ ภีรวัฒน์ นนทะโชติ และคนอื่น ๆ (2552: 60-63) ที่พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก ทั้งนี้พ่อแม่ควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมภายในครอบครัวที่มีความเพลิดเพลิน ความสุขใจ จะดึงเด็กไม่ให้ติดเกม ปัญหาการติดเกมของเด็กจะไม่เกิดขึ้นหากผู้ปกครองใส่ใจและให้เวลากับเด็กมากขึ้น

นอกจากนี้นักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวต่ำ มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การที่นักเรียนมีสัมพันธภาพในครอบครัวที่ไม่ดี ขาดความรักความอบอุ่น และการดูแลเอาใจใส่จากบุคคลในครอบครัว ขาดการพูดคุยปรึกษาและใช้เวลาร่วมกันกับคนในครอบครัว สิ่งเหล่านี้จะสร้างความกดดันและความรู้สึกถูกละเลยให้กับนักเรียนจนเกิดการแสดงออกเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เกิดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวและการใช้กำลังแก้ไขปัญหาคือได้ รวมถึงนักเรียนที่อยู่ในสภาพครอบครัวที่มีการทะเลาะเบาะแว้งและใช้ความรุนแรงกันในครอบครัว ก็อาจ

ซึมซับความรุนแรงจากบุคคลในครอบครัวมาแสดงออกเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวได้เช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วุฒิสักดิ์ แดงเหลือง (2547: 106) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์ในครอบครัว การสื่อสารภายในครอบครัว และความก้าวร้าวของเยาวชนชาย พบว่าเยาวชนชายส่วนใหญ่ไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัวเท่าที่ควร สมาชิกในครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน บิดามารดาไม่มีเวลาให้ จึงทำให้เยาวชนต้องแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง ขาดความรู้ความเข้าใจในการดำ เนินชีวิตที่ถูกต้อง บิดามารดา มักทะเลาะวิวาทกัน ซึ่งส่งผลให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้แนวทางในการแก้ไขปัญหาที่ไม่เหมาะสม และแสดงออกมาในพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและรุนแรง นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ งามตา วรินทร์านนท์ (2553) ที่พบว่าครอบครัวที่มีสภาวะตึงเครียดมากหรือครอบครัวที่มีบิดามารดาขาดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน จะส่งผลให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ไม่ดีและไม่มีค วามสุขในการอยู่บ้าน มีการคบเพื่อนที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม และมีการแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวได้

การอภิปรายผลตามสมมติฐานย่อยข้อที่ 2

ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนต่ำ มีแนวโน้มที่จะมีระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงสูง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การที่นักเรียนมีสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนที่ไม่ดี รู้สึกเข้ากับกลุ่มเพื่อนไม่ได้ รู้สึกไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน และขาดการทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้นักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จนอาจมีระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงสูงขึ้นได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐปภัสร จันทรหอม (2551) ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกม คอมพิวเตอร์ ออนไลน์ของวัยรุ่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตบางกะปิ พบว่า นักเรียนที่เข้ากับกลุ่มเพื่อนไม่ได้จะมีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์สูงกว่านักเรียนที่พูดคุยกับเพื่อนได้ทุกเรื่อง และนักเรียนที่พูดคุยกับเพื่อนได้บางเรื่อง กล่าวคือนักเรียนที่มีความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนต่ำจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์สูงกว่านักเรียนที่มีความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนสูง และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรดา มหาเจริญ (2547: 145) ที่พบว่า นักเรียนเลือก ที่จะลดการทำกิจกรรมในด้านอื่น ๆ ลง และเน้นการใช้สื่อกอมพิวเตอร์ออนไลน์เพื่อให้มีเรื่องราวไว้พูดคุยและเข้ากับกลุ่มกับเพื่อนมากขึ้น

นอกจากนี้ นักเรียนที่มีสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนต่ำ มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การที่นักเรียนมีสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนที่ไม่ดี ขาด ความสนิทสนมกับกลุ่มเพื่อน ไม่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รู้สึกแปลกแยกไม่สามารถเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้

หรือรู้สึกไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อน สิ่งเหล่านี้จะกระตุ้นให้นักเรียนแสดงออกโดยการใช้กำลังทะเลาะวิวาท ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมก้าวร้าวขึ้นได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริทรรณ สายบุญตั้ง (2553: 78) ที่ทำการศึกษาสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนและนักเรียนที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว พบว่า กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อนักเรียนในด้านการให้การยอมรับ ให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการพูดคุยปรึกษา หากนักเรียนภายในกลุ่มแสดงพฤติกรรมที่ดี สร้างสัมพันธภาพที่ดีแล้ว การแสดงออกก็จะเป็นในทางบวก แต่หากนักเรียนภายในกลุ่มแสดงพฤติกรรมที่ไม่ดี ไม่มีสัมพันธภาพที่ดีต่อกันแล้ว การแสดงออกก็จะเป็นในทางลบ สอดคล้องกับการศึกษาของ อรเพ็ญ เพชรรักษ์ (อรพญา พัทบุรุษี. 2552: 22; อ้างอิงจาก อรเพ็ญ เพชรรักษ์. 2542: 31) ที่พบว่า อิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน การคบเพื่อน มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมากที่สุด เด็กจะมีทัศนคติต่อการเข้าสังคมไปในด้านดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เด็กได้รับการเข้าร่วมเล่นและคบเพื่อน การที่วัยรุ่นจะเป็นคนดีหรือไม่ดีนั้นเพื่อนมีอิทธิพลอย่างยิ่ง เนื่องจากเด็กวัยนี้ ต้องการมีกลุ่มเพื่อนเพื่อสังสรรค์และสมาคมโดยเฉพาะเด็กที่มีปัญหาทางครอบครัว เด็กที่มีความวิตกกังวลย่อมจะปรึกษาปัญหาขัดข้องใจกับคนที่ตนสนิทและไว้วางใจก่อน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเพื่อน เด็กวัยรุ่นที่เกเรมักจะมีเพื่อนเป็นคนเกเรคอยชักนำไปในทางไม่ดี

การอภิปรายผลตามสมมติฐานย่อยข้อที่ 3

ผลการวิจัยพบว่าการควบคุมตนเองยังมีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการควบคุมตนเอง มีอิทธิพลทางลบต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้

แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีการควบคุมตนเองต่ำ มีแนวโน้มที่จะมีระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงสูง ทั้งนี้อาจ เนื่องจาก เมื่อนักเรียนที่ขาดการควบคุมตนเองใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง นักเรียนเหล่านี้จะไม่สามารถควบคุมระยะเวลาและความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงของตนได้ จนทำให้มีระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงสูง ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัครเดช หอเจริญ (2553) ที่ทำการศึกษาพบว่าพฤติกรรมของนักเรียนที่มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับสูงมักเล่นเกมเป็นบางวันหรือนาน ๆ ครั้งและใช้เวลาในการเล่นในแต่ละครั้งน้อยกว่า 3 ชั่วโมง ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่ากลุ่มที่มีการควบคุมตนเอง สามารถควบคุมเวลาในการเล่นและยับยั้งชั่งใจไม่ให้เล่นเกมเป็นระยะเวลานานได้ แต่สำหรับนักเรียนที่มีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับต่ำมักจะเล่นเกมทุก ๆ วันและทุกครั้งที่มีเวลาว่าง และใช้เวลาในการเล่นในแต่ละครั้งมากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป ซึ่งกลุ่ม ๆ นี้จะเป็นพวกที่มีความเสี่ยงที่จะติดเกมอีกด้วย สอดคล้องกับ มอร์ตัน (อัครเดช หอเจริญ. 2553: 75; อ้างอิงจาก Morton. 1998) พบว่า 90% ของเด็กที่อายุ 11-18 ปีที่ถูกสำรวจเคยเล่นเกม และ 20-25% เล่นเกม

ไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน และผู้ที่เล่นเกมไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมงนั้นรู้ตัวว่าติดเกมและไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีรพรรณ มาทวิ (2548) ที่พบว่าก่อนและหลังการใช้การควบคุมตนเอง นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมลดลง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การควบคุมตนเองเป็นวิธีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเอง อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มความสามารถของนักเรียนในการควบคุมสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเองด้วย โดยนักเรียนจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของตนเองอันเนื่องมาจากบทบาทความรับผิดชอบในการปฏิบัติ

นอกจากนี้ นักเรียนที่มีการควบคุมตนเองต่ำ มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การขาดการควบคุมตนเอง ส่งผลให้นักเรียนแสดงออกถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ตามอารมณ์ ความนึกคิดของตนเองโดยปราศจากการยับยั้งชั่งใจ ซึ่งเมื่อนักเรียนเหล่านี้มีความรู้สึกโกรธ หงุดหงิดหรือคับข้องใจ ก็จะไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนได้และแสดงออกเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดิษยา มีเพียร (2551) ที่กล่าวไว้ว่าเมื่อเยาวชนรู้สึกว่าคุณค่าตนเองมีอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจ การฝึกทักษะการผ่อนคลายตนเอง (Self-relaxation) จะทำให้เยาวชนรู้จักตรวจสอบและรับรู้สภาวะอารมณ์ของตนเองตามความเป็นจริง โดยสังเกตจากดัชนีบ่งชี้ทางสรีระต่าง ๆ ที่แสดงถึงอารมณ์ความโกรธ ซึ่งเป็นสาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง เมื่อเยาวชนเริ่มรู้สึกโกรธ ควรต้องระงับความรู้สึกนั้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ สุปล ชัดเชื้อ (2535) ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับการควบคุมตนเองและพฤติกรรมก้าวร้าวพบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนลดลงภายหลังการใช้การควบคุมตนเอง เพราะว่าการควบคุมตนเองเป็นวิธีการปรับพฤติกรรมด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายของพฤติกรรมของตนเอง และได้รับแรงเสริมตามที่กำหนดไว้

การอภิปรายผลตามสมมติฐานย่อยข้อที่ 4

ผลการวิจัยพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และการเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งผลการวิจัยนี้ไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ผลการศึกษา ในครั้งนี้ แม้จะ ไม่พบ อิทธิพลของการเห็นคุณค่าในตนเอง ที่มีต่อพฤติกรรมการเล่น คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง อย่างชัดเจน แต่พบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับ พฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = -.09$) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน (2549: ออนไลน์) ที่ได้กล่าวในบทความวิชาการเรื่อง Game Addiction : Crisis and Solution ว่าเกมคอมพิวเตอร์มีความสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่น โดยเฉพาะความรู้สึกประสบความสำเร็จ เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีระดับความยากและความท้าทาย

ในการเล่น แต่ผู้เล่นจะมีโอกาสชนะหรือประสบความสำเร็จมากขึ้นได้จากการเล่นซ้ำๆ และจะได้รับรางวัล เช่น คะแนน การได้เล่นในระดับสูงขึ้น เป็นต้น ทำให้เด็กและวัยรุ่นที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำเนื่องจากไม่ค่อยได้รับความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ จะได้รับความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก และผลการวิจัยของ ประกายเพชร สุภะเกษ และคนอื่น ๆ (2555) ที่ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียน ผลการวิเคราะห์ พบว่า สัมพันธภาพในครอบครัว และการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงงานวิจัยของโคและคนอื่น ๆ (Chih-Hung Ko; et al. 2005) ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นได้พบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีอิทธิพล ทางลบ ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

นอกจากนี้ผลการศึกษายังพบว่า นักเรียนที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูง ตามไปด้วย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง จะมีความต้องการแสดงออกถึงอำนาจและพยายามวางตัวอยู่เหนือผู้อื่น บางครั้งจึงมีการแสดงพฤติกรรมที่เป็นการข่มขู่บุคคลรอบข้าง ซึ่งรวมถึงการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อบุคคลอื่นได้อีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิริ (Giri. 2014) ที่ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเห็นคุณค่าในตนเองกับพฤติกรรมก้าวร้าว พบว่าวัยรุ่นที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกายและทางวาจาสูงตามไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ บอไมซ์เตอร์ (Baumeister. 1996) ที่พบว่า บุคคลที่ชอบใช้กำลังทำร้ายร่างกาย ชอบทรมาณผู้อื่น รวมถึงกลุ่มคนที่ เป็นชาตกรจะมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูง โดยกลุ่มคนเหล่านี้จะมีความคิดว่าตนเองนั้นเป็นสิ่งที่ชีวิตที่อยู่เหนือผู้อื่น

การอภิปรายผลตามสมมติฐานย่อยข้อที่ 5

ผลการวิจัยพบว่า ความวิตกกังวล มีอิทธิพลทาง บวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีความวิตกกังวลสูง มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงตามไปด้วย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก นักเรียนที่มีความวิตกกังวล สูงจะมีสภาวะทางอารมณ์ที่ไม่มั่นคง และแปรปรวนได้ง่าย เกิดความรู้สึกไม่พอใจในตัวเอง ดึงเครียดได้ง่าย จนทำให้นักเรียนมีการแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวที่สูงกว่าบุคคลทั่วไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จำเริญ พันธุ์พารา (2534) ที่กล่าวถึงความวิตกกังวลว่ามีผลต่อพฤติกรรมแสดงออกทั้งอย่างเปิดเผยและอย่างซ่อนเร้น เช่น ความหงุดหงิด โมโหง่าย กระสับก ระส่ายไม่อยู่นิ่ง ความรู้สึกขุ่นเคืองไม่เป็นมิตร เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมา ดังที่ สุวณีย์ ตันติพัฒนานันต์ (2522) กล่าวว่าเมื่อเกิดความวิตกกังวล จะพบพฤติกรรมที่เห็นได้บ่อยคือหงุดหงิด โมโหง่าย ไม่อดทน

(ชฎาธาร คำเนียม. 2545: 27; อ้างอิงจาก จำเริญ พันธ์พารา . 2534: 17; สุวณีย์ ดันติพัฒนานันต์. 2522: 127) ซึ่งต่อมา สุพัตรา พันธวร (2546) ทำการศึกษาความวิตกกังวลและพฤติกรรมก้าวร้าว พบว่า ผู้ที่มีความวิตกกังวลสูงมีแนวโน้มที่จะแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าว เนื่องจากผู้ที่มีความวิตกกังวลสูงมักมีอาการฉุนเฉียวโกรธง่าย ตึงเครียด ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนได้ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ล้วนแต่ส่งผลให้ผู้นั้นมีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในระดับสูง ส่วนผู้ที่มีความวิตกกังวลต่ำมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำ เนื่องจากจะเห็นได้ว่า ผู้ที่มีความวิตกกังวลต่ำจะมีอารมณ์ที่มั่นคง อดทน ไม่หงุดหงิดง่าย และสามารถควบคุมอารมณ์ได้ ซึ่งทำให้ผู้นั้นมีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาในระดับต่ำ

การอภิปรายผลตามสมมติฐานย่อยข้อที่ 6

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง มีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับสมมติฐานย่อยที่ตั้งไว้

แสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่มีระดับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงสูง มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวที่สูงตามไปด้วย ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการรับรู้ เกิดการจดจำลักษณะความรุนแรงต่าง ๆ ที่มีในเกม และยังเป็นสถานการณ์จำลองให้นักเรียนได้กระทำพฤติกรรมรุนแรงซ้ำ ๆ จนนักเรียนอาจเกิดความรู้สึกเฉยชากับความรุนแรงที่เกิดขึ้นภายในเกม และนำพฤติกรรมรุนแรงเหล่านั้นมาแสดงออกในชีวิตจริง จนก่อให้เกิดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แอนเดอร์สันและบุชแมน (Anderson; & Bushman: 2001) ที่ทำการวิเคราะห์อภิปรายจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์และความรุนแรงจำนวนทั้งหมด 35 งาน โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กและวัยรุ่นรวม 4,262 คน ผลการศึกษาพบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีความสัมพันธ์ต่อความก้าวร้าวของเด็กและวัยรุ่นทั้งในเพศชายและหญิง และยังสัมพันธ์กับการพัฒนาบุคลิกก้าวร้าวและการรับรู้ความก้าวร้าวในระยะยาวอีกด้วย และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ บาร์โธโลว์และคนอื่น ๆ (Bartholow; et al. 2005) ที่ทำการศึกษาอิทธิพลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในวัยรุ่นอายุ 18-22 ปี พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกายและวาจา ผลการวิจัยเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมีแนวโน้มที่จะซึมซับความรุนแรงจากในเกมและก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมา

การอภิปรายผลตามสมมติฐานย่อยข้อที่ 7

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ระหว่างนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ไม่แปรเปลี่ยนตามระดับชั้นที่ต่างกัน ซึ่งไม่ตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวที่สร้างขึ้นสามารถอธิบายพฤติกรรมก้าว ร้าวของนักเรียนได้เหมือนกันทั้งในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย แต่อาจมีค่าอิทธิพลต่าง ๆ ในโมเดล ที่แตกต่างกันในการอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในแต่ละระดับชั้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการศึกษาตัวแปรสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรม ก้าวร้าว นั้น พบว่าพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง เป็น ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้นักเรียนมี พฤติกรรม ก้าวร้าว ดังนั้น ผู้ปกครองควร สังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน หากเป็นเกมที่มีความรุนแรง ผู้ปกครองควรจะพูดคุยและให้คำชี้แนะกับนักเรียนเกี่ยวกับความรุนแรงที่มีในเกม และอาจแนะนำ เกมที่มีประโยชน์อื่น ๆ ให้กับนักเรียนเล่นแทน โดยทั้งนี้ ควรมีการจำกัดเวลาในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม ด้วย นอกจากนี้ทางโรงเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรส่งเสริมการจัด กิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และแสดงออกถึงทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่เหมาะสม เช่น การประกวดการ ทำการ์ตูน-แอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การจัดอบรมการเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เป็นต้น

2. นอกจากครอบครัวจะมีส่วนช่วยในการลดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความ รุนแรงของนักเรียนที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมาด้วย แล้ว ครอบครัวยังเป็นปัจจัยสำคัญ ที่จะช่วยลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน ได้อีก ด้วย ดังนั้น ครอบครัวควรจะให้ความรักความ อบอุ่น ดูแลเอาใจใส่นักเรียน มีการพูดคุยให้คำปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ ใช้เวลาว่างร่วมกันกับนักเรียน รวมถึงแสดงแบบอย่าง ที่ดีทั้งด้านคำพูดและการกระทำ แก่นักเรียน ไม่ใช่ความรุนแรงภายใน ครอบครัว เพื่อสนับสนุนให้นักเรียนเกิดการแสดงออกถึงพฤติกรรมที่เหมาะสม มากขึ้นและลดปัญหา พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนลง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลการวิจัย ครั้งนี้พบว่าตัวแปรสาเหตุทั้งหมด ร่วมกัน อธิบาย พฤติกรรม ก้าวร้าว ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ได้ร้อยละ 31.00 ส่วนที่เหลือเป็นอิทธิพลของตัวแปรที่ไม่ได้นำมาศึกษาในโมเดล ซึ่งจากการสังเคราะห์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัยยังได้พบ ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวอื่น ๆ เช่น การอบรม เลี้ยงดู และความขัดแย้งระหว่างบิดา- มารดา เป็นต้น ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปอาจนำตัวแปรที่ ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวเหล่านี้มาทำการศึกษาเพิ่มเติม

2. เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ผ่านการคัดกรองพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความ รุนแรงในการวิจัยครั้ งนี้ ยังมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงอยู่ในระดับ ค่อนข้างต่ำ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการพัฒนาแบบคัดกรองและเกณฑ์ในการคัดกรองให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อให้สามารถคัดกรองกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรงอย่างชัดเจนมาใช้ในการศึกษา





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2539). คู่มือการพัฒนาโรงเรียนเข้าสู่มาตรฐานการศึกษา การควบคุมตนเองและ
การปรับตัว. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). ทิศทางของหลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐาน. กรุงเทพฯ:
ไทยวัฒนาพานิช.
- กวี สุวรรณกิจ. (2541). โรควิตกกังวลในเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: เมดิคัล มีเดีย.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2546). วัยรุ่น: จะสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีอย่างไร. สืบค้นเมื่อ
25 ธันวาคม 2556, จาก <http://www.saf.mut.ac.th/Pages/psychology/relationship.htm>.
- กาญจนา พูนสุข. (2541, ธันวาคม). การควบคุมตนเอง. วารสารการแนะแนวและจิตวิทยา
การศึกษา. 1(1): 54.
- กิตติศักดิ์ เชื้ออาษา. (2536). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมบางประการกับบุคลิก
ภาวะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- โกสินทร์ เตชะนิยม. (2554). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ รอ.ม. กรุงเทพฯ:
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2557). วิตกกังวล. สืบค้นเมื่อ 18 มกราคม 2557,
จาก www.cumentalhealth.com/รอบรู้เรื่องสุขภาพจิตผู้ใหญ่/วิตกกังวล.html
- โครงการ Child Watch. (2552). ข้อมูลโครงการ. สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2556, จาก
<http://www.childwatchthai.org/issues.php>
- งามตา วรินทร์านนท์. (2553, 5 มกราคม). ชุดงานวิจัยเพื่อสร้างดัชนีคุณภาพชีวิตครอบครัวไทย
และการประยุกต์ใช้ผลวิจัย. วารสารพฤติกรรมศาสตร์. 16(1): 17-40.
- จารวี ยั่งยืน. (2549). สัมพันธ์ภาพในครอบครัว สัมพันธ์ภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกม
ออนไลน์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขต
อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนสังคมศาสตร์). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- จินดา บุญยสาระน้อย. (2539). การศึกษาความวิตกกังวลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใน
จังหวัดพิษณุโลก. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- จิรดา มหาเจริญ. (2547). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร
- จิรวรรณ มาทวิ. (2548). การศึกษาสาเหตุผลสืบเนื่องและแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชฎาธาร คำเนียม. (2545). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยบางประการกับพฤติกรรมความโกรธของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชัชณะ รุ่งปัจฉิม. (2547). จิตวิทยาครอบครัวและครอบครัวศึกษา หน่วยที่ 2 วิวัฒนาการและลักษณะของครอบครัว. พิมพ์ครั้งที่ 3. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ณัฐปภัสร จันทรหอม. (2551). ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.
- ดิษยา มีเพียร. (2551). ผลของการฝึกการควบคุมตนเองต่อการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนกระทำผิดหญิง ในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนบ้านปราณี. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ท้าวพัฒน์ สายโยธา. (2542). อิทธิพลของการขัดเกลาทางสังคมต่อการเป็นฆาตกร. วิทยานิพนธ์ มน.ม. (มานุษยวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- นงนุช โรจนเลิศ. (2533). การศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวกับการควบคุมตนเองของนักเรียนวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์. กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นนทียา ฉายศรีศิริ. (2545). ปัจจัยด้านครอบครัวที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวแบบทำลายความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนของนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- นวลลออ สุภาผล. (2527). ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- นวลศิริ เปาโรหิตย์. (2551). จิตวิทยาสังคมเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- ประกายเพชร สุกะเกษ; และคนอื่น ๆ. (2555, เมษายน). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา. วารสารสาธารณสุขศาสตร์. 42(1): 66-77.
- ปราณี จ้อยรอด. (2552). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินุณานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ปัทมา อนุมาศ. (2552). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (สุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล. ถ่ายเอกสาร.
- ปิยศรี บวรณสาร. (2550). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเอกชนชายล้วนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พิษณุ กาญจนรุจิภูมิ. (2543). มือใหม่อยากเป็นเกมเมอร์. กรุงเทพฯ: วิดีโต้ กรุ๊ป
- ภักวดี ปรีชาประพาพวงศ์. (2550). ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัว การเห็นคุณค่าในตนเอง วิธีการเผชิญปัญหาและพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนชายในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต 3 จังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (จิตวิทยาชุมชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ภีรวัฒน์ นนทะโชติ; และคนอื่น ๆ. (2552, ธันวาคม). ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี. วารสารสุขุทัยธรรมราช. 22(2): 123-136.
- มาณิดา เทพยา. (2552). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตบางขุนเทียน. วิทยานิพนธ์ ปร.ม. (การบริหารทั่วไป). ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์. (2546). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ. ปรินุณานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เยาวลักษณ์ ดุกขุนทด. (2555). การศึกษาปัจจัยด้านรูปแบบการเรียนรู้และความวิตกกังวลในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่ส่งผลต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มกรุงเทพมหานครเหนือ สังกัดกรุงเทพมหานคร. ปรินุณานิพนธ์ กศ.ม. (วิจัยและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- รัชนี้ สุวะมาตย์. (2544). ผลของการฝึกการเห็นคุณค่าในตนเอง ตามกรอบแนวคิดของชัคโคเน ที่มีต่อระดับเชาวน์อารมณ์และพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2556, จาก <http://www.thaithesis.org/detail.php?id=1082544000546>
- เริงชัย หมั่นชนะ. (2557). การศึกษาตนเอง. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2557, จาก <http://www.oocities.org/vinaip/articles/self01.htm>
- วนิพพล มหาอาษา. (2554). เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน: ข้อค้นพบจากงานวิจัย. *ประชากรและสังคม* .1: 301-314.
- วัชรินทร์ จามจุรี. (2550). ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). ปรินูญานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2551). *วิธีวิทยาการวิจัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วิมลรัตน์ วันเพ็ญ. (2555). เด็กติ๊กนัสเหตุสุดตันท่าเอาแต่ใจ. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2556, จาก <http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/article/13738>
- วิไลรัตน์ วัฒนไวฑูรย์ชัย; และคนอื่น ๆ. (2549). การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12 – 15 ปีในเขตกรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2555, จาก <http://www.lib.ku.ac.th/KUCONF/KC4410004.pdf>
- วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง. (2553). ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินูญานิพนธ์ วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วุฒิตักดี แดงเหลือง. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์ในครอบครัว การสื่อสารภายในครอบครัว และความก้าวร้าวของเยาวชนชาย. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (จิตวิทยาชุมชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ศกลวรรณ กาญจนภักดี. (2549). การศึกษาความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้นของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครศรีธรรมราช เขต 2. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (วิจัยและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริไชย หงษ์สงวนศรี; และพนม เกตุมาน. (2549) *Game Addiction : Crisis and Solution*. สืบค้นเมื่อ 26 กุมภาพันธ์ 2556, จาก <http://www.ramamental.com/medicalstudent/childandteen/gamingaddictchild/>

สถาบันพัฒนาการสาธารณสุขอาเซียน มหาวิทยาลัยมหิดล. (2552). รายงานการวิจัยสัมพันธภาพ
ในครอบครัวไทย. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2557, จาก

<http://www.owf.go.th/wofa/modules/website/upload/article/300324511f8ebd25f299e94f7396f495.pdf>

สมพงษ์ ธนัญญา. (2540). แนวทางการเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวเพื่อส่งเสริม
การศึกษาของนักเรียน ศึกษาเฉพาะกรณี: โรงเรียนปทุมคงคา กรุงเทพมหานคร.

วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2526). การปรับตัวพฤติกรรม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

----- (2553). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับตัวพฤติกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สายพิน บุญเรือน. (2549). บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ :

กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์
ศศ.ม. (พัฒนามนุษย์และสังคม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ถ่ายเอกสาร.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2554). บทความ. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2556,
จาก www.thaihealth.or.th/Content/9446-เกมกับความรุนแรง.html

สำนักงานป้องกันและบำบัดการติดยาเสพติด สำนักงานมาย กรุงเทพมหานคร. (2557). บทความ
ทางวิชาการ. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2557, จาก

http://office.bangkok.go.th/doh/daptd/article/Drug_Kids.pdf

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2554). วัยรุ่น: อินเทอร์เน็ต: เกมออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์
2556, จาก service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_internet_teen.jsp

สิทธิโชค วรานุสันติกุล (2546). จิตวิทยาสังคม: ทฤษฎีและการประยุกต์ กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

สิริทรา สายบุญตั้ง. (2553). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3.

วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา). เพชรบูรณ์: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์. ถ่ายเอกสาร.

สิริวรรณ ปัญญาภาศ. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรม
ก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การสื่อสาร
ศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.

สุดา จันมุกดา; และสมพร เนติรัฐกร. (2550). ปัจจัยที่สัมพันธ์และผลกระทบที่เกิดจากการติดยา
ของนักเรียนในจังหวัดสมุทรสงคราม. วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย. 15(3):
187-198.

สุโท เจริญสุข. (2520). จิตวิทยาผิดปกติเบื้องต้น. กรุงเทพฯ. โอเดียนสโตร์.

- สุพล ชัดเชื้อ. (2535). การเปรียบเทียบผลของการควบคุมตนเองและการปรับเปลี่ยนใหม่ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเสมียนนารี กรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุพัตรา พันธูร. (2546). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยบางประการกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อรณลิน ไชยวสุ. (2547). พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- อรพญา พัทบุรี. (2552). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กผู้รับอุปการะในสถานคุ้มครองสวัสดิภาพเด็กระยอง จังหวัดระยอง. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา). จันทบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- อัครเดช ห่อเจริญ. (2553). ความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมตนเองกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. การค้นคว้าแบบอิสระ ศษ.ม. (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- อัครพงษ์ เพ็ชรพูล; และคุณากร สุปน. (2552). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตำบลในเมือง อำเภอเมืองพิษณุโลก. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศศ.ม. (พัฒนาสังคม). พิษณุโลก: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร. ถ่ายเอกสาร.
- อัจฉริสา ชุมมานนท์. (2548). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.
- อารมณ มัตตะเดช. (2543). การศึกษาการใช้กลไกการปรับตัวด้านสัมพันธภาพกับเพื่อนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษาในกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Anderson, Craig A.; & Bushman, Brad J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *American Psychological Society*. 12(5): 353-359.

- Bartholow, Bruce D; et al. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, Empathy, and Aggressive behavior. *Personality and Social Psychology, Inc.* 31(11): 1573-1586.
- Baumeister, Roy F. (1996) *The Dark Side of High Self-Esteem*. Retrieved April 20, 2014 from <http://www.societyforqualityeducation.org/newsletter/archives/darkside.pdf>
- Berkowitz, Leonard. (1989). Frustration-Aggression Hypothesis: Examination and Reformulation. *Psychological Bulletin.* 106(1): 59-73.
- Bushman, Brad J.; & Anderson, Craig A. (2001). Is it time to pull the plug on the hostile versus instrumental aggressive dichotomy?. *American Psychological Association, Inc.* 108(1): 273-279.
- Buss, Arnold H. (1961). *The Psychology of Aggression*. New York and London: John Wiley and Sons.
- Entertainment Software Rating Board. (2014). *ESRB Ratings Guide*. Retrieved February 3, 2014, from esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp
- Giri, Sonu Kumar . (2014). *Self Esteem and Aggressive Behavior: Who's more aggressive?*. Retrieved April 20, 2014, from https://www.academia.edu/2054419/Self_esteem_vs_aggressive_behaviour
- Ko, Chih-Hung; et al. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease.* 193(4): 273-277.
- Official California Legislative Information. (2013). *CIVIL CODE SECTION 1746-1746.5*. Retrieved May 26, 2013, from <http://www.leginfo.ca.gov/>
- Sherry, John L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research.* 27(3). 409-431.
- Uhlmann, Eric; & Swanson, Jane. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence.* (27): 41-52.
- Zhao, Li. (2010). Socio-Cultural adjustment of international students as expatriates in America. *Masters Theses & Specialist Projects*. Retrieved 20 January 2013, from <http://digitalcommons.wku.edu/theses/228>



ภาคผนวก



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่องปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขต
กรุงเทพมหานครที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง: การวิเคราะห์เส้นทางแบบกลุ่มพหุ

ขอความร่วมมือนักเรียนในการให้ข้อมูล โดยตอบแบบสอบถามนี้ตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับนักเรียนมากที่สุด ทั้งนี้ข้อมูลของนักเรียนจะไม่ถูกนำมาเปิดเผยเป็นรายบุคคลและไม่มีการติดต่อการเรียนแต่ประการใด

ระดับชั้น ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 1 ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 2 ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 3
☐ มัธยมศึกษาปีที่ 4 ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 5 ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 1

คำชี้แจง: ให้นักเรียนพิจารณาว่าแต่ละข้อต่อไปนี้ตรงหรือสอดคล้องกับการปฏิบัติของนักเรียนเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการปฏิบัติทางขวามือเพียงตัวเลือกเดียวในแต่ละข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

เป็นประจำ หมายถึง ข้อความในข้อนั้นตรงกับสิ่งที่นักเรียนทำเป็นประจำทุกวัน
บ่อยครั้ง หมายถึง ข้อความในข้อนั้นตรงกับสิ่งที่นักเรียนทำเป็นส่วนใหญ่หรือเกือบทุกวัน
บางครั้ง หมายถึง ข้อความในข้อนั้นตรงกับสิ่งที่นักเรียนทำเป็นบางครั้งหรือเป็นบางวัน
นาน ๆ ครั้ง หมายถึง ข้อความในข้อนั้นตรงกับสิ่งที่นักเรียนทำนาน ๆ ครั้งหรือไม่ค่อยได้ทำ
ไม่เคย หมายถึง ข้อความในข้อนั้นนักเรียนไม่เคยทำเลย

ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ				
	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
เกมคอมพิวเตอร์ที่ฉันเล่น...					
1. เป็นเกมที่มีการต่อสู้ ชกต่อย กับฝ่ายตรงข้าม					
2. เป็นเกมที่มีการใช้อาวุธปืนยิงต่อสู้กัน					
3. เป็นเกมที่มีเนื้อหาร้ายแรงตรงข้ามให้ถึงแก่ความตาย					
4. เป็นเกมที่สามารถทำให้แขน ขา หรือศีรษะของฝ่ายตรงข้ามฉีกขาด					
5. เป็นเกม que แสดงการนองเลือดอย่างชัดเจน เมื่อทำร้ายฝ่ายตรงข้าม					
6. เป็นเกมที่สามารถทรมาณตัวละครในเกมให้ตายอย่างช้า ๆ					
7. เป็นเกมที่มีการใช้ของมีคม เช่น มีด ดาบ ทำร้ายซึ่งกันและกัน					
8. เป็นเกมที่มีการก่อการร้ายต่าง ๆ เช่น วางระเบิด ปล้นธนาคาร					
9. เป็นเกมที่เป็นการทำสงครามเพื่อทำลายล้างฝ่ายตรงข้าม					
10. เป็นเกมที่สามารถทำร้ายตัวละครที่ไม่มีทางสู้ เพื่อความสนุกได้					

ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ				
	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคย
ฉันมักจะ...					
1. แกล้งกระแทกสิ่งของให้มีเสียงดัง เวลาที่รู้สึกไม่พอใจ					
2. แกล้งขู่ทำร้ายคนที่ทำให้ฉันโมโห					
3. แกล้งพูดยั่วเย้าให้เพื่อนโกรธ					
4. แกล้งทำเป็นไม่ได้ยิน เวลามีคนบอกว่าฉันทำเสียงดังรบกวน					
5. มีเรื่องชกต่อยหรือทะเลาะกับผู้อื่น					
6. ตวาดใส่คนที่มารบกวนในขณะที่เล่นเกม					
7. พูดจาตู่คนที่ฉันไม่ชอบให้เขารู้สึกอับอาย					
8. นินทาคนที่ฉันไม่ชอบให้ผู้อื่นฟัง					
9. แกล้งสัตว์เล่นเพื่อความสนุกเล็ก ๆ น้อย ๆ					
10. ไม่ยกมือไหว้หรือแกล้งเดินหลบไป หากเจอผู้ใหญ่ที่ฉันรู้สึกไม่ชอบ					
11. แกล้งขว้างปาสิ่งของใส่คนที่ทำให้ฉันรู้สึกไม่พอใจ					
12. ไม่ปฏิบัติตามหรือแกล้งทำเฉย ๆ หากครูสั่งให้ฉันทำในสิ่งที่ฉันไม่ชอบ					
13. แกล้งทำลายสิ่งของของคนที่ทำให้ฉันโกรธ					
14. แกล้งทำนิ่งเฉยเวลามีคนบอกว่าฉันยืนขวางทาง					
15. โต้เถียงเพื่อเอาชนะกับคนที่มีความเห็นขัดแย้งกับฉัน					
16. พูดเยาะเย้ยคนที่เคยต่อว่าฉัน เวลาที่เขาทำผิดพลาดบ้าง					
17. แกล้งพูดเหน็บแนมใส่คนที่ฉันไม่ชอบ ให้เขาได้ยิน					
18. สบแช่งคนที่ฉันเกลียดให้เจอแต่ความทุกข์ทรมาน					
19. ผลักหรือทุบตีคนที่ทำให้ฉันโมโห					
20. แกล้งทำหาล้อเลียนผู้อื่น เพื่อยั่วให้เขาโมโห					

ตอนที่ 2

คำชี้แจง: ให้นักเรียนพิจารณาว่าแต่ละข้อต่อไปนี้ตรงหรือสอดคล้องกับความเป็นจริงนักเรียนเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือเพียงตัวเลือกเดียว โดย

จริง หมายถึง ข้อความในข้อนี้สอดคล้องกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด
 ก่อนข้างจริง หมายถึง ข้อความในข้อนี้สอดคล้องกับความเป็นจริงของนักเรียนค่อนข้างมาก
 ก่อนข้างไม่จริง หมายถึง ข้อความในข้อนี้สอดคล้องกับความเป็นจริงของนักเรียนค่อนข้างน้อย
 ไม่จริง หมายถึง ข้อความในข้อนี้ไม่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนเลย

ข้อความ	จริง	ก่อนข้างจริง	ก่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง
สัมพันธภาพในครอบครัว				
1. คนในครอบครัวแสดงให้เห็นว่ารักฉันโดยคำพูดและการกระทำ				
2. คนในครอบครัวพร้อมให้คำปรึกษาเวลาฉันมีปัญหา				
3. ฉันมักมีเรื่องทะเลาะกับคนในครอบครัว				
4. ฉันไม่ค่อยพูดคุยกับคนในครอบครัว				
5. ครอบครัวของฉันรักใคร่สนิทสนมกันดี				
6. ฉันและครอบครัวไปเที่ยวพักผ่อนหย่อนใจด้วยกันอยู่เสมอ				
7. ฉันไม่ค่อยได้ทำกิจกรรมร่วมกันกับคนในครอบครัว				
8. ฉันสามารถระบายความไม่สบายใจให้คนในครอบครัวฟังได้				
9. ครอบครัวของฉันทานอาหารร่วมกันอยู่เสมอ				
10. คนในครอบครัวของฉันมักมีเรื่องทะเลาะกัน				
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน				
1. ฉันพูดคุยปรึกษากับเพื่อนได้ทุกเรื่อง				
2. เพื่อนคอยช่วยเหลือฉันในด้านการเรียน				
3. ฉันไม่เคยปฏิเสธเวลาเพื่อนมาขอความช่วยเหลือ				
4. ฉันทะเลาะกับเพื่อนเป็นประจำ				
5. ฉันถูกเพื่อนรังแกอยู่เสมอ				
6. ฉันและเพื่อนมักไปเที่ยวด้วยกันเมื่อมีเวลาว่าง				
7. ฉันและเพื่อนรักใคร่สนิทสนมกันดี				
8. ฉันคอยให้คำปรึกษาเวลาที่เพื่อนมีเรื่องไม่สบายใจ				
9. ฉันและเพื่อนมักจะรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมในวันหยุด				
10. ฉันและเพื่อนมักจะทบทวนบทเรียนด้วยกัน				

ข้อความ	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง
การเรียนรู้และการใช้ชีวิตประจำวัน				
1. ฉันจะทำการบ้านให้เสร็จทุกครั้งก่อนที่จะไปเล่นเกมหรือทำอย่างอื่น				
2. ฉันมักใช้เวลาในการทำอะไรก็ตาม นานเกินกว่าที่กำหนดไว้				
3. ฉันมักจะซื้อของทุกอย่างที่อยากได้ แม้จะไม่จำเป็น				
4. ฉันจะเลือกทานอาหารเฉพาะที่ชอบ				
5. ฉันจะทบทวนบทเรียนก่อนจะเรียนในครั้งถัดไป				
6. ถึงแม้จะทำข้อสอบไม่ได้ ฉันก็จะไม่ลอกข้อสอบเพื่อน				
7. ฉันมักจะทานอาหารทุกมื้อให้ตรงเวลา				
8. ฉันจะใช้เวลาเล่นเกมน้อยลงเมื่อใกล้สอบ				
9. ฉันพยายามที่จะควบคุมอารมณ์ตนเองเมื่อโมโห				
10. ฉันจะไม่เล่นมือถือในระหว่างเรียน				
ความรู้สึกที่มีต่อตนเอง				
1. ฉันสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีเมื่อเทียบกับคนอื่น				
2. ฉันรู้สึกว่าเป็นคนไร้ค่าในสายตาของคนอื่น				
3. ฉันภูมิใจในความสามารถของตนเอง				
4. ฉันภูมิใจกับผลการเรียนของฉัน				
5. ฉันรู้สึกว่าเป็นคนสำคัญของครอบครัว				
6. ฉันรู้สึกไม่มั่นใจในรูปร่างหน้าตาของตนเอง				
7. ฉันสามารถทำหน้าที่สำคัญที่คนอื่นมอบหมายให้ได้				
8. ฉันเชื่อมั่นว่าการตัดสินใจของตนเองเป็นสิ่งที่ถูกต้อง				
ความวิตกกังวล				
1. ฉันรู้สึกปั่นป่วนในท้องเมื่อต้องออกไปพูดหน้าห้องเรียน				
2. ฉันรู้สึกกระวนกระวายใจทุกครั้งเมื่อใกล้เวลาสอบ				
3. ฉันคิดว่าตนเองจะทำงานได้ไม่ดีเทียบเท่าเพื่อนคนอื่น ๆ				
4. ฉันกลัวว่าจะมีคนคอยจับผิดเวลากระทำการต่าง ๆ				
5. ฉันมักนำเรื่องต่าง ๆ มาคิดซ้ำไปมาจนนอนไม่หลับ				
6. ฉันมักเก็บเอาคำพูดของคนอื่นมาคิดมาก				
7. ฉันคิดว่าคนอื่นจะพูดถึงฉันในทางที่ไม่ดี				
8. ฉันคิดว่าผลสอบปลายภาคจะออกมาไม่ดี				
9. เวลาเรียนฉันไม่กล้าซักถามสิ่งที่สงสัย เพราะกลัวจะทำให้ตัวเองดูโง่				

ตาราง 12 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น ของแบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. เป็นเกมที่มีการต่อสู้ ชกต่อย กับฝ่ายตรงข้าม	1	0.70
2. เป็นเกมที่มีการใช้อาวุธปืนยิงต่อสู้กัน	1	0.76
3. เป็นเกมที่มีมุ่งทำร้ายฝ่ายตรงข้ามให้ถึงแก่ความตาย	1	0.79
4. เป็นเกมที่สามารถทำให้แขน ขา หรือศีรษะของฝ่ายตรงข้ามฉีกขาด	1	0.77
5. เป็นเกม que แสดงการนองเลือดอย่างชัดเจน เมื่อทำร้ายฝ่ายตรงข้าม	1	0.75
6. เป็นเกมที่สามารถทรมานตัวละครในเกมให้ตายอย่างช้า ๆ	1	0.71
7. เป็นเกมที่มีการใช้ของมีคม เช่น มีด ดาบ ทำร้ายซึ่งกันและกัน	1	0.80
8. เป็นเกมที่มีการก่อการร้ายต่าง ๆ เช่น วางระเบิด ปล้นธนาคาร	1	0.71
9. เป็นเกมที่เป็นการทำสงครามเพื่อทำลายล้างฝ่ายตรงข้าม	1	0.67
10. เป็นเกมที่สามารถทำร้ายตัวละครที่ไม่มีทางสู้ เพื่อความสนุกได้	1	0.50

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.93

ตาราง 13 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. แกล้งกระแทกสิ่งของให้มีเสียงดัง เวลาที่รู้สึกไม่พอใจ	1	0.51
2. แกล้งขู่ทำร้ายคนที่ทำให้ฉันโมโห	1	0.65
3. แกล้งพูดยั่วเย้าให้เพื่อนโกรธ	1	0.57
4. แกล้งทำเป็นไม่ได้ยิน เวลามีคนบอกว่าฉันทำเสียงดังรบกวน	1	0.61
5. มีเรื่องชกต่อยหรือทะเลาะกับผู้อื่น	1	0.45
6. ตวาดใส่คนที่มารบกวนในขณะที่เล่นเกม	1	0.58
7. พุดจาถูกคนที่ฉันไม่ชอบให้เขารู้สึกอับอาย	1	0.69
8. นินทาคนที่ฉันไม่ชอบให้ผู้อื่นฟัง	0.8	0.55
9. แกล้งสัตว์เล่นเพื่อความสนุกเล็ก ๆ น้อย ๆ	1	0.49
10. ไม่ยกมือไหว้หรือแกล้งเดินหลบไป หากเจอผู้ใหญ่ที่ฉันรู้สึกไม่ชอบ	0.8	0.62
11. แกล้งขว้างปาสิ่งของใส่คนที่ทำให้ฉันรู้สึกไม่พอใจ	1	0.63
12. ไม่ปฏิบัติตามหรือแกล้งทำเฉย ๆ หากครูสั่งให้ฉันทำในสิ่งที่ฉันไม่ชอบ	0.8	0.73

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
13. แกล้งทำลายสิ่งของของคนที่ทำให้ฉันโกรธ	1	0.64
14. แกล้งทำนิ่งเฉยเวลามีคนบอกว่าฉันยืนขวางทาง	1	0.66
15. โต้เถียงเพื่อเอาชนะกับคนที่มีความเห็นขัดแย้งกับฉัน	1	0.57
16. พุดเยาะเย้ยคนที่เคยต่อว่าฉัน เวลาที่เขาทำผิดพลาดบ้าง	1	0.69
17. แกล้งพูดเหน็บแนมใส่คนที่ฉันไม่ชอบ ให้เขาได้ยิน	1	0.66
18. สบแซงคนที่ฉันเกลียดให้เจอแต่ความทุกข์ทรมาน	0.8	0.52
19. ผลักหรือทุบตีคนที่ทำให้ฉันโมโห	0.8	0.65
20. แกล้งทำท่าล้อเลียนผู้อื่น เพื่อยั่วให้เขาโมโห	1	0.60

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.93

ตาราง 14 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
สัมพันธภาพในครอบครัว

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. คนในครอบครัวแสดงให้เห็นว่ารักฉันโดยคำพูดและการกระทำ	1	0.67
2. คนในครอบครัวพร้อมให้คำปรึกษาเวลาฉันมีปัญหา	0.8	0.66
3. ฉันมักมีเรื่องทะเลาะกับคนในครอบครัว	1	0.24
4. ฉันไม่ค่อยพูดคุยกับคนในครอบครัว	1	0.46
5. ครอบครัวของฉันรักใคร่สนิทสนมกันดี	1	0.62
6. ฉันและครอบครัวไปเที่ยวพักผ่อนหย่อนใจด้วยกันอยู่เสมอ	1	0.48
7. ฉันไม่ค่อยได้ทำกิจกรรมร่วมกันกับคนในครอบครัว	1	0.40
8. ฉันสามารถระบายความไม่สบายใจให้คนในครอบครัวฟังได้	1	0.39
9. ครอบครัวของฉันทานอาหารร่วมกันอยู่เสมอ	1	0.59
10. คนในครอบครัวของฉันมักมีเรื่องทะเลาะกัน	1	0.31

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.80

ตาราง 15 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. ฉันพูดคุยปรึกษากับเพื่อนได้ทุกเรื่อง	1	.57
2. เพื่อนคอยช่วยเหลือฉันในด้านการเรียน	1	.60
3. ฉันไม่เคยปฏิเสธเวลาเพื่อนมาขอความช่วยเหลือ	0.8	.52
4. ฉันทะเลาะกับเพื่อนเป็นประจำ	1	.27
5. ฉันถูกเพื่อนรังแกอยู่เสมอ	1	.45
6. ฉันและเพื่อนมักไปเที่ยวด้วยกันเมื่อมีเวลาว่าง	1	.67
7. ฉันและเพื่อนรักใคร่สนิทสนมกันดี	1	.62
8. ฉันคอยให้คำปรึกษาเวลาที่เพื่อนมีเรื่องไม่สบายใจ	1	.70
9. ฉันและเพื่อนมักจะรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมในวันหยุด	1	.58
10. ฉันและเพื่อนมักจะทบทวนบทเรียนด้วยกัน	1	.49

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.84

ตาราง 16 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
การควบคุมตนเอง

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. ฉันจะทำการบ้านให้เสร็จทุกครั้งก่อนที่จะไปเล่นเกมหรือทำอย่างอื่น	1	.58
2. ฉันมักใช้เวลาในการทำอะไรก็ตาม นานเกินกว่าที่กำหนดไว้	0.8	.36
3. ฉันมักจะซื้อของทุกอย่างที่อยากได้ แม้จะไม่จำเป็น	1	.35
4. ฉันจะเลือกทานอาหารเฉพาะที่ชอบ	0.8	.26
5. ฉันจะทบทวนบทเรียนก่อนจะเรียนในครั้งถัดไป	0.8	.39
6. ถึงแม้จะทำข้อสอบไม่ได้ ฉันก็จะไม่ลอกข้อสอบเพื่อน	0.8	.40
7. ฉันมักจะทานอาหารทุกมื้อให้ตรงเวลา	0.8	.49
8. ฉันจะใช้เวลาเล่นเกมน้อยลงเมื่อใกล้สอบ	1	.59
9. ฉันพยายามที่จะควบคุมอารมณ์ตนเองเมื่อโมโห	1	.49
10. ฉันจะไม่เล่นมือถือในระหว่างเรียน	0.8	.60

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.78

ตาราง 17 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด
การเห็นคุณค่าในตนเอง

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. ฉันสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีเมื่อเทียบกับคนอื่น	1	0.48
2. ฉันรู้สึกว่าตนเองเป็นคนไร้ค่าในสายตาของคนอื่น	1	0.39
3. ฉันภูมิใจในความสามารถของตนเอง	1	0.69
4. ฉันภูมิใจกับผลการเรียนของฉัน	1	0.48
5. ฉันรู้สึกว่าตนเองเป็นคนสำคัญของครอบครัว	1	0.43
6. ฉันรู้สึกไม่มั่นใจในรูปร่างหน้าตาของตนเอง	1	0.25
7. ฉันสามารถทำหน้าที่สำคัญที่คนอื่นมอบหมายให้ได้	0.8	0.53
8. ฉันเชื่อมั่นว่าการตัดสินใจของตนเองเป็นสิ่งที่ถูกต้อง	0.8	0.36

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.75

ตาราง 18 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น ของแบบวัด
ความวิตกกังวล

ข้อความ	ค่า IOC	Corrected Item Total Correlation
1. ฉันรู้สึกปั่นป่วนในท้องเมื่อต้องออกไปพูดหน้าห้องเรียน	0.8	0.59
2. ฉันรู้สึกกระวนกระวายใจทุกครั้งเมื่อใกล้เวลาสอบ	1	0.69
3. ฉันคิดว่าตนเองจะทำงานได้ไม่ดีเทียบเท่าเพื่อนคนอื่น ๆ	1	0.68
4. ฉันกลัวว่าจะมีคนคอยจับผิดเวลากระทำการต่าง ๆ	1	0.66
5. ฉันมักนำเรื่องต่าง ๆ มาคิดซ้ำไปมาจนนอนไม่หลับ	0.8	0.59
6. ฉันมักเก็บเอาคำพูดของคนอื่นมาคิดมาก	1	0.61
7. ฉันคิดว่าคนอื่นจะพูดถึงฉันในทางที่ไม่ดี	1	0.57
8. ฉันคิดว่าผลสอบปลายภาคจะออกมาไม่ดี	1	0.48
9. เวลาเรียนฉันไม่กล้าซักถามสิ่งที่สงสัย เพราะกลัวจะทำให้ตัวเองดูโง่	0.8	0.36

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ = 0.86

ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1. อาจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข | ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สுவทันพรกุล | ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3. อาจารย์ ดร.รณิดา เขยชุ่ม | ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 4. อาจารย์ ดร.ครรชิต แสนอุปถ | ภาควิชาการแนะแนวจิตวิทยาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 5. อาจารย์ ดร.มณฑิรา จารุเพ็ง | ภาควิชาการแนะแนวจิตวิทยาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |





ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายเกริก ตระกูลงาม
วันเดือนปีเกิด	23 มีนาคม 2527
สถานที่เกิด	ประเทศคูเวต
ที่อยู่ปัจจุบัน	13 หมู่ 6 ซ.ติวานนท์ 36 ตำบลท่าทราย อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2542	มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2545	มัธยมศึกษาปีที่ 6 (วิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์-ดนตรี) จากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2551	ดุริยางคศาสตร์บัณฑิต (ดศ.บ.) สาขาวิชาธุรกิจดนตรี จากวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล
พ.ศ. 2557	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์ (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ