

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษา อิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อ การอบรมปมเพาะความรุนแรงของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิง คุณภาพในการวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์ และการวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยวิธีการสำรวจ (survey) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (multi-stage random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในเชียงใหม่ จำนวน 440 คน ผลการวิเคราะห์ ส่วนแรกเกี่ยวกับการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกมออนไลน์ Point Blank ผู้วิจัยพบว่า มี ลักษณะพฤติกรรมรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลอื่น และพฤติกรรมรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม

ในส่วนที่สองผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในรูปของคะแนนมาตรฐานในการพยากรณ์ การเป็นเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ พบว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่ หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (ค่า Beta = .317) มีความสำคัญเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน (ค่า Beta = .199) และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ (ค่า Beta = .158) โดยปัจจัยดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนการเป็นเข้าสู่ ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ได้ร้อยละ 18.6 ($R^2 = .186$)

ในส่วนที่สามผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในการพยากรณ์พฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้ เล่นเกมออนไลน์ พบว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง (Beta = .381) มีความสำคัญเป็น อันดับแรก รองลงมาคือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (Beta = .340) การ เป็นเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ (Beta = .254) และความรุนแรงที่พ่อแม่ หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน (Beta = .114) โดยปัจจัยดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายความ แปรปรวนพฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 69.2 ($R^2 = .692$) ดังนั้น การแก้ไข ปัญหาระบบที่มุ่งเพาะความรุนแรงของเกมออนไลน์ ควรให้ความสำคัญกับความรุนแรงในครอบครัว และการควบคุมเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกม ออนไลน์

Abstract

The research studied factors affecting online game playing and social interaction on the cultivation of violence in adolescents in Muang district, Chiang Mai Province. Qualitative methodology was employed in the analysis of the construction of meaning of violence in online games. Quantitative methodology was also used in surveys. Questionnaires were distributed to 470 sampled respondents who were multi-stage random sampled – from adolescents Muang District, Chiang Mai Province.. The first part of this study deal with the construction of the meaning of violence in an online game called “Point Blank”. The research found that the online game sets the framework of thoughts as interpersonal violence and collective violence.

The second part of the research is related to three factors online games that had an influence on the mainstreaming of violence's meaning. The 3 factors in online game which played a role in the construction of the concept of violence in order of significance were : 1) parents violence on adolescent (Beta = .317) 2) spouse or guardian inflicted violence (Beta = .199) and 3) time spent on online game (Beta = .158). The Multiple Regression Coefficients predicts 18.6 percent (R Square = .186) for the affect of the factors on online games on the mainstreaming of the violence meaning that had been constructed by online game.

The third part of the research is related to four factors that influenced the violence behaviors on adolescents which are : 1) self-inflicted violence (Beta = .381) 2) parents violence on adolescent (Beta = .340) 3) mainstreaming of violence's meaning that online game had constructed (Beta = .254) 4 spouse or guardian inflicted violence (Beta = .114) The Multiple Regression Coefficients predicts 69.2 percent ($R^2 = .692$) the effect and influence of the four factors on the violence behaviors on adolescents. The research suggested that two factors should be given attention in order to help minimize the violence cultivation problems which are : 1) solving of domestic violence and 2) control of online game playing.