



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การศึกษาปัญหาการอบรบ่มเพาะความรุนแรงผ่านการเล่นเกม
ออนไลน์ของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ดร.ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สนับสนุนโดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.)

และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

ธันวาคม 2554

(ความเห็นในรายงานนี้เป็นของผู้วิจัย สกอ.และสกว.ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป)

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา (สกอ.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) สำหรับทุนสนับสนุนการวิจัย ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน ที่ปรึกษาโครงการวิจัยสำหรับคำแนะนำและการสนับสนุนผู้วิจัยเสมอมา ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ ที่กรุณาให้คำแนะนำเมื่อครั้งที่ได้เสนอผลรายงานความคืบหน้าโครงการวิจัย ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ภัทราภรณ์ พงษ์ปันคำ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คมสัน รัตนะสิมากุลและอาจารย์ดร.ชิมมี อุปรา สำหรับความช่วยเหลือทางวิชาการ ขอขอบคุณอาจารย์พฤกษ์ ไชยลังการณัรวรรณทั้งนักศึกษาปริญญาโทและปริญญาตรีคณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ช่วยเก็บรวบรวมข้อมูล และขอบคุณเจ้าหน้าที่บริหารงานวิจัยคณะกรรมการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และเจ้าหน้าที่ฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยสำหรับการประสานงานด้วยดีจนกระทั่งสิ้นสุดโครงการนี้

ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์

ธันวาคม 2554

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษา อิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อการอบรมบ่มเพาะความรุนแรงของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์ และการวิจัยเชิงปริมาณด้วยวิธีการสำรวจ (survey) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (multi-stage random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในเชียงใหม่ จำนวน 440 คน ผลการวิเคราะห์ส่วนแรกเกี่ยวกับการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกมออนไลน์ Point Blank ผู้วิจัยพบว่า มีลักษณะพฤติกรรมรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลอื่น และพฤติกรรมรุนแรงที่เกิดขึ้นร่วมกับระบบทางสังคม

ในส่วนที่สองผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในรูปของคะแนนมาตรฐานในการพยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ พบว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (ค่า Beta = .317) มีความสำคัญเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน (ค่า Beta = .199) และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ (ค่า Beta = .158) โดยปัจจัยดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ได้ร้อยละ 18.6 ($R^2 = .186$)

ในส่วนที่สามผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในการพยากรณ์พฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง (Beta = .381) มีความสำคัญเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (Beta = .340) การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ (Beta = .254) และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน (Beta = .114) โดยปัจจัยดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 69.2 ($R^2 = .692$) ดังนั้น การแก้ไขปัญหาการอบรมบ่มเพาะความรุนแรงของเกมออนไลน์ ควรให้ความสำคัญกับความรุนแรงในครอบครัว และการควบคุมเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

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.

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

ในปีพ.ศ. 2551 มีการขยายตัวของการใช้เกมออนไลน์ของวัยรุ่น โดยจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยขยายตัวสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2552) พบว่า มีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากปีพ.ศ.2547 ที่มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 6.97 ล้านคน แต่ในปี 2551 มีผู้ใช้เพิ่มขึ้นเป็น 10.96 ล้านคน จากการสำรวจข้อมูลสำนักงานสถิติแห่งชาติในปีพ.ศ. 2551 (2552) เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้บริการในรายอินเทอร์เน็ต พบว่า ส่วนใหญ่ใช้บริการเกมออนไลน์ รองลงมาตามลำดับ คือ การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล การรับส่งอีเมล การสนทนา การติดตามข่าวสาร อ่านหรือแสดงความคิดเห็น และการดาวน์โหลดทุกประเภท โดยกลุ่มผู้ใช้บริการมีอายุระหว่าง 18-24 ปี ร้อยละ 43.3 อายุระหว่าง 15-17 ร้อยละ 33.3 อายุระหว่าง 11-14 ร้อยละ 15.5 สถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น (<http://www.manager.co.th>, 19 , มีค. 51) สำรวจผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์พบว่า เด็กที่ติดเกมทำให้เสียการเรียน หรือเล่นแบบเอาเป็นเอาตาย ไม่ยอมเลิก จัดอยู่ในกลุ่มเด็กที่เล่นเกมโดยเฉลี่ย 5 ชั่วโมงติดกัน ส่วนเด็กที่เล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมงติดกัน จัดอยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้เกม ส่วนกลุ่มที่เล่นเกมติดกัน 2 ชั่วโมง เป็นกลุ่มที่ชอบเล่นเกม

สำหรับการวิจัยที่ผ่านมายังขาดประเด็นศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของเกมออนไลน์ ทั้งนี้มาตรการของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกลับให้ความสำคัญกับการควบคุมร้านอินเทอร์เน็ต และการจัดทำโปรแกรมดูแลจัดการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ต โดยเน้นไปที่การควบคุมเว็บไซต์ที่มีภาพและเนื้อหาอนาจาร แต่ยังขาดความสนใจต่อการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านเกมออนไลน์ และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาในลักษณะรุนแรง กล่าวคือ เป็นการแข่งขันเพื่อทำลายกันแบบศัตรู โดยเฉพาะในทีกลุ่มเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง ที่จะได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อรุนแรงอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาปัญหาการอบรบ่มเพาะความรุนแรงผ่านการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่” ได้ทำการศึกษาใน 4 ประเด็นหลัก คือ

- 1) การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์
- 2) วิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยที่ส่งผลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้
- 3) เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

1. การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง

เกมออนไลน์ Point Blank มีการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ใน 2 ลักษณะ คือ

1) ความรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลอื่น (interpersonal violence) แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

ประการแรก การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับความเจ็บปวดทางร่างกาย เป็นการใช้กำลังกาย และอาวุธทำร้ายศัตรูให้ได้รับบาดเจ็บหรือตาย การพัฒนาทักษะความแม่นยำในการยิงปืน การฝึกฝนตนเองให้มีความชำนาญในการใช้อาวุธทำร้ายบุคคลอื่น ความสามารถในการตอบโต้กับศัตรูได้ในสถานการณ์ที่คาดไม่ถึง การบังคับกดขี่ให้ผู้อื่นใช้แรงงานเยี่ยงทาส การพัฒนาอาวุธให้เหนือกว่าเพื่อการป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากฝ่ายตรงข้าม

ประการที่สอง การใช้คำพูดให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดจิตใจ เป็นการกระทำให้กลุ่มคนอื่นที่แตกต่างจากกลุ่มตนเองได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย และไม่ถือว่าเป็นเรื่องที่ต้องรู้สึกผิด การถูกใส่ร้ายป้ายสีความผิดที่ตนเองไม่ได้กระทำ การดูถูกและบีบบังคับให้บุคคลอื่นได้รับความกดดันทางจิตใจ การแสดงออกให้บุคคลอื่นรู้สึกถึงความแบ่งแยกทางชนชั้นจนไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นเป็นการกระทำที่ทำทนาย การมีความสุขและความตื่นเต้นจากปะทะต่อสู้ เป็นความสุขหรือความตื่นเต้นที่ทำให้คู่ต่อสู้ถึงแก่ความตาย การใช้อาวุธทำร้ายให้ผู้อื่นถึงแก่ความตายเป็นชัยชนะที่ได้รับความชื่นชมยินดี

2) ความรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม (collective violence) เป็นการชุมนุมต่อต้านอำนาจรัฐ และการใช้กำลังเป็นทางออกของการแก้ไขปัญหารัฐสามารถใช้กำลังปราบปรามฝ่ายต่อต้านหรือผู้กระทำผิดกฎหมายได้โดยอ้างชอบธรรมจากหลักฐานที่ตนมีอยู่ การส่งกำลังอาวุธเข้าควบคุมสถานการณ์การชุมนุมประท้วงของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ การใช้กำลังอำนาจรัฐเข้าปราบปรามกลุ่มบุคคลที่กระทำผิดกฎหมายหรือต่อต้านอำนาจรัฐ การกระทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตายด้วยความรู้สึกเกลียดชังหรือความรักชาติ การกระทำการของกลุ่มคนที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน เพื่อให้กลุ่มบุคคลอื่นถึงแก่ความตาย และทุกสถานที่ที่เป็นพื้นที่อันตรายจากโจมตีด้วยอาวุธของกลุ่มคนที่มีความขัดแย้งกัน

2. ผลวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ เรียงตามลำดับมากไปน้อย คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน รองลงมา คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน โดยปัจจัย

ดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ได้ร้อยละ 18.6

ให้คำอธิบายได้ด้วยแนวคิดการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมได้ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มากจะมีการเบนเข้าสู่กระแสหลัก (mainstreaming) ทั้งนี้กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีความแตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรม สังคม และลักษณะทางการเมือง เมื่อเล่นเกมออนไลน์มากจะเกิดการซึมซับแนวคิด ภาพรวมและพฤติกรรมรุนแรงตามที่น่าสนใจในเกมออนไลน์ โดยเกิดการเบนเข้าหากัน (convergence) ระหว่างทัศนคติที่มีความแตกต่างกันตามแบบอย่างพฤติกรรมรุนแรงที่เสนอในโลกของเกมออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตามกระบวนการเรียนรู้ผ่านสื่อ ไม่ใช่กระบวนการทางสติปัญญาที่มีลักษณะเป็นกลไกเฉพาะที่ผู้รับสารจะได้รับผลกระทบจากสื่อเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำงานร่วมกันกับสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม และประสบการณ์ทางสังคม (Shanahan and Morgan, 1999) ดังนั้นการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ จึงได้รับผลกระทบจากการทำงานร่วมกันระหว่างปัจจัยจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน กับพฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน และพฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน

3. ผลวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ เรียงตามลำดับมากไปน้อยคือ ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง รองลงมาคือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน โดยปัจจัยดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายอิทธิพลที่มีต่อพฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 69.2

ให้คำอธิบายไว้ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์เรียนรู้และจัดเก็บข้อมูลไว้ โดยข้อมูลเหล่านั้นได้รับอิทธิพลจากความสามารถในการอ้างอิง ประสบการณ์ตรงของผู้รับสาร สถานะในครอบครัว และโครงสร้างทางสังคม เช่นกรณีการมีพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ ได้รับข้อมูลผ่านประสบการณ์อื่นในชีวิตประจำวันนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยเกมออนไลน์ทำหน้าที่เพียงกระตุ้นและส่งเสริมแบบแผนพฤติกรรม “ความรุนแรง” ซึ่งนอกจากการสังเกตเห็นจากการแสดงพฤติกรรมรุนแรงหรือก้าวร้าวผ่านการเล่นเกมออนไลน์แล้ว ผู้เล่นเกมออนไลน์ยังสังเกตพฤติกรรมรุนแรงในชีวิตประจำวันอย่างความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อผู้เล่นเกมออนไลน์ หรือความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน และความรุนแรงที่ผู้เล่นเกมกระทำต่อตนเอง สำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์จึงได้เรียนรู้พฤติกรรมรุนแรงผ่านทั้งเกมออนไลน์และพฤติกรรมรุนแรงในชีวิตประจำวัน โดยนำแบบแผนพฤติกรรมที่สังเกตได้มายึดเป็นต้นแบบ (modeling) ในการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรงต่อบุคคลอื่น ดังนั้น ในการแก้ไขปัญหการอบรมบ่มเพาะความรุนแรงของเกมออนไลน์ จึงควรให้

ความสำคัญกับความรุนแรงในครอบครัว การควบคุมเวลาและการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง
ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ.....	i
บทคัดย่อ.....	ii
Abstract.....	iii
บทสรุปสำหรับผู้บริหาร.....	vi
บทที่ 1 ที่มาและความสำคัญของปัญหานำการวิจัย.....	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	6
1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย.....	7
1.4 นิยามศัพท์.....	8
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 ทฤษฎีและงานวิจัยเรื่องการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม (Cultivation Theory).....	10
2.2 ทฤษฎีและงานวิจัยเรื่องการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction Theory).....	23
2.3 แนวคิดและงานวิจัยเรื่องความรุนแรง (concept of violence).....	39
2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	46
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	47
3.1 ประเภทการวิจัย.....	47
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	47
3.3 วิธีการเก็บข้อมูลและการเลือกพื้นที่.....	48
3.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
3.5 การดำเนินการวิจัย.....	50
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ.....	52
4.1 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกม Point Blank.....	52
4.2 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในหนังสือพิมพ์.....	81
บทที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ.....	91
5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา.....	91
5.2 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย.....	147
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	162

สารบัญ (ต่อ)

ผลลัพธ์ที่ได้จากโครงการ.....	180
บรรณานุกรม.....	181
ภาคผนวก ก.....	187
ภาคผนวก ข.....	208

สารบัญภาพ

ภาพที่ 2.1 แผนภาพแสดงประเภทการแลกเปลี่ยนระหว่างคู่สนทนา (Matrix of Transactional Types).....	29
ภาพที่ 4.1 เกณฑ์การวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์.....	53
ภาพที่ 4.2 แอคซึล โพล นายตำรวจฝ่าย CT Force.....	54
ภาพที่ 4.3 คีน อายส์ นักข่าวสาวเลือดผสมฝ่าย CT Force.....	55
ภาพที่ 4.4 ลีโอ พาร์ค นายตำรวจหนุ่มเชื้อสายคนพื้นเมืองฝ่าย CT Force.....	56
ภาพที่ 4.5 ไฮต์ ทหารนักรบสาวอดีตหน่วยรับจ้างสังหารผู้เยือกเย็น.....	56
ภาพที่ 4.6 เรด บลูส์ หนุ่มเลือดผสมผู้มีร่างกายกำยำดุจ “วัวป่า” อันบ้าคลั่ง.....	58
ภาพที่ 4.7 ทารันทูลา ชีวิตและจิตใจของเธอถูกทำร้ายอยู่อย่างต่อเนื่อง.....	58
ภาพที่ 4.8 ดีพอกซ์ อดีตผู้นำผู้อพยพ.....	59
ภาพที่ 4.9 ไวเปอร์ เรด ทหารมือหนึ่งแห่ง Free Rebels.....	60
ภาพที่ 4.10 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านโครงเรื่องในการเล่นเกมนออนไลน์.....	65
ภาพที่ 4.11 ฉากหอสุมที่ Free Rebels ได้ทำการวางระเบิดไว้	66
ภาพที่ 4.12 ฉากท่าเรือคาบาที่ใช้เป็นเส้นทางเดินเรือของการค้าอาวุธผิดกฎหมาย.....	67
ภาพที่ 4.13 ฉากสถานรถไฟใต้ดินที่ใช้ต่อสู้ระหว่างกองกำลังฝ่าย CT-Force และ Free Rebels.....	68
ภาพที่ 4.14 อาวุธที่ผู้เล่นเกมสามารถเลือกได้ทั้งปืน มีด และอาวุธขว้าง.....	74
ภาพที่ 4.15 ผู้เล่นสามารถเลือกภารกิจ อาวุธ เงื่อนไขการชนะ ทีม และฉาก ในขั้นเริ่มการแข่งขัน.....	75
ภาพที่ 4.16 ผู้เล่นเกมใช้ปืนยิงเข้าใส่คู่ต่อสู้เพื่อชัยชนะในการแข่งขันเกมนออนไลน์.....	76
ภาพที่ 4.17 ผู้เล่นเกมได้รับคำที่แสดงถึงความยินดีเมื่อสามารถ “ฆ่า” คู่ต่อสู้ได้สำเร็จ.....	76

สารบัญตาราง

ตารางที่ 4.1 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านการวางลักษณะตัวละครในเกม Point Blank.....	61
ตารางที่ 4.2 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านแก่นความคิดของเกมออนไลน์.....	64
ตารางที่ 4.3 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในโครงเรื่องเกม Point Blank.....	71
ตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านความขัดแย้ง ภายในจิตใจของตัวละคร.....	73
ตารางที่ 4.5 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านการแข่งขันของเกม Point Blank.....	78
ตารางที่ 4.6 สรุปผลการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านองค์ประกอบการเล่นเรื่อง ของเกม Point Blank.....	78
ตารางที่ 5.1 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา เกรดเฉลี่ย และจำนวนพี่น้อง.....	91
ตารางที่ 5.2 จำนวนและร้อยละข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ที่พักอาศัย บุคคลที่อยู่ด้วย และฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว.....	93
ตารางที่ 5.3 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการดื่มเหล้า ของสมาชิกในครอบครัวเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์.....	94
ตารางที่ 5.4 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมรุนแรง ระหว่างพ่อกับแม่หรือผู้ปกครองของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์.....	96
ตารางที่ 5.5 จำนวนและร้อยละข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	99
ตารางที่ 5.6 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการสื่อสาร ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง.....	102
ตารางที่ 5.7 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสัมพันธ์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง.....	104
ตารางที่ 5.8 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง.....	108
ตารางที่ 5.9 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมสื่อสารของพ่อ...113	
ตารางที่ 5.10 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมสื่อสารของแม่..115	
ตารางที่ 5.11 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรม การสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับกลุ่มตัวอย่าง.....	117
ตารางที่ 5.12 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรม การสื่อสารของกลุ่มตัวอย่าง.....	118

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่ 5.13 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงของพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง.....	120
ตารางที่ 5.14 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง.....	127
ตารางที่ 5.15 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงกลุ่มตัวอย่างกระทำต่อตนเอง.....	131
ตารางที่ 5.16 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงกลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนรอบข้าง.....	134
ตารางที่ 5.17 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการรับรู้พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทย.....	138
ตารางที่ 5.18 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้.....	143
ตารางที่ 5.19 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปริมาณการเล่นเกมออนไลน์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์.....	147
ตารางที่ 5.20 ค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนของการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างหมายไว้ ในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน.....	148
ตารางที่ 5.21 ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างหมายไว้ ในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน.....	148
ตารางที่ 5.22 ค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ปี และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ปี.....	149
ตารางที่ 5.23 ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ปี และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ปี.....	149
ตารางที่ 5.24 ค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทยของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวันและผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน.....	150
ตารางที่ 5.25 ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทยในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน.....	150

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่ 5.26 ค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนระดับการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรง ของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวันและผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน.....	150
ตารางที่ 5.27 ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรง ในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน.....	151
ตารางที่ 5.28 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการผ่านประสบการณ์ความรุนแรง จากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรง ของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์.....	152
ตารางที่ 5.29 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรง ในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์.....	154
ตารางที่ 5.30 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อพยากรณ์ตัวแปรอิสระที่มีต่อ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้.....	155
ตารางที่ 5.31 อำนาจในการพยากรณ์ตามลำดับที่ของตัวแปรพยากรณ์จากตัวแปร ที่ใช้พยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้.....	157
ตารางที่ 5.32 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวแปรในรูปคะแนนดิบ (b) และคะแนนมาตรฐาน (β) ทดสอบมีนัยสำคัญของ b และแสดงสมการถดถอยพหุคูณ ที่ใช้พยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง”ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้.....	158
ตารางที่ 5.33 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อพยากรณ์ตัวแปรอิสระที่มีต่อ พฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์.....	159
ตารางที่ 5.34 อำนาจในการพยากรณ์ตามลำดับที่ของตัวแปรพยากรณ์จากตัวแปร ที่ใช้พยากรณ์พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์.....	160
ตารางที่ 5.35 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวแปรในรูปคะแนนดิบ (b) และคะแนนมาตรฐาน (β) ทดสอบมีนัยสำคัญของ b และแสดงสมการถดถอยพหุคูณ ที่ใช้พยากรณ์พฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์.....	161

บทที่ 1

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ในปีพ.ศ. 2551 มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยขยายตัวสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2552) พบว่า มีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากปีพ.ศ.2547 ที่มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 6.97 ล้านคน แต่ในปี 2551 มีผู้ใช้เพิ่มขึ้นเป็น 10.96 ล้านคน เมื่อเปรียบเทียบการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตต่อ 100 คราวเรือนในช่วง 4 ปี คือ ระหว่างปีพ.ศ. 2547 – 2551 พบว่า การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในปี 2547 มี 5.7 ต่อ 100 คราวเรือน แต่ในปี 2551 เพิ่มขึ้นเป็น 8.6 ต่อ 100 คราวเรือน หรือคิดเป็นสัดส่วนของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณร้อยละ 2.1 ของภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก หรือนับเป็นอันดับ 10 ในเอเชีย โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรที่ใช้งานมากที่สุดในประเทศ และจากการสำรวจข้อมูลสำนักงานสถิติแห่งชาติในปีพ.ศ. 2551 (2552) เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ต พบว่า ส่วนใหญ่ใช้บริการเกมออนไลน์ รองลงมาตามลำดับ คือ การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล การรับส่งอีเมล การสนทนา การติดตามข่าวสาร อ่านหรือแสดงความคิดเห็น และการดาวน์โหลดทุกประเภท โดยกลุ่มผู้ให้บริการมีอายุระหว่าง 18-24 ปี ร้อยละ 43.3 อายุระหว่าง 15-17 ร้อยละ 33.3 อายุระหว่าง 11-14 ร้อยละ 15.5 เช่นเดียวกับผลการสำรวจของทันตแพทย์กฤษดา เรื่องอารีย์รัชต์ (www.naewna.com/news, 25 เม.ย. 51) เรื่อง "พฤติกรรมเสี่ยงเด็กไทยในร้านอินเทอร์เน็ต" ที่พบว่า เด็กและวัยรุ่นส่วนใหญ่ร้อยละ 67.8 เล่นอินเทอร์เน็ตเป็นประจำทุกสัปดาห์ โดยร้อยละ 40 ระบุเล่นอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกันทั้งในช่วงปิดเทอมหรือเปิดเทอม โดยมีจุดประสงค์คือ เล่นเกมร้อยละ 72.8 คุย/แชทร้อยละ 39.1 และหาข้อมูลร้อยละ 32.2 โดยกลุ่มที่ใช้มากที่สุดคือมัธยมต้น สำหรับระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเคยมีการสำรวจไว้กับการสำรวจครั้งล่าสุด พบแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นโดยใช้เวลาในการเล่นเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 42 นาที

ในขณะที่มีการขยายตัวการใช้อินเทอร์เน็ตในกลุ่มวัยรุ่น มีข้อมูลที่บ่งชี้ว่า มีการขยายตัวของร้านเกมออนไลน์รองรับกับความต้องการในการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน จากการสำรวจของสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล (www.naewna.com/news, 25 เม.ย. 51) พบว่า ขณะนี้มีร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่จดทะเบียนทั่วประเทศไทย 23,990 แห่ง โดยเยาวชนอายุต่ำกว่า 20 ปีเป็นกลุ่มที่ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตมากที่สุด ทั้งนี้หากพิจารณาถึงจุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชน ที่ส่วนใหญ่มักใช้สำหรับการเล่นเกมออนไลน์ จาก

การวิจัยของสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น (http://www.manager.co.th, 19 , มีค. 51) พบว่า ผลกระทบต่อเด็กที่ติดเกมทำให้เสียการเรียน หรือเล่นแบบเอาเป็นเอาตายไม่ยอมเลิก จัดอยู่ในกลุ่มเด็กที่เล่นเกมโดยเฉลี่ย 5 ชั่วโมงติดกัน ส่วนเด็กที่เล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมงติดกัน จัดอยู่ในกลุ่มคลังโคล์เกม ส่วนกลุ่มที่เล่นเกมติดกัน 2 ชั่วโมง เป็นกลุ่มที่ชอบเล่นเกม ดังนั้น ระยะเวลา 1 ชั่วโมงจึงเป็นเวลาที่เหมาะสมที่จะปล่อยให้เด็กเล่นเกมอยู่น้ำจอกคอมพิวเตอร์

อย่างไรก็ตาม มาตรการของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกลับให้ความสำคัญกับการควบคุมร้านอินเทอร์เน็ต และการจัดทำโปรแกรมดูแลจัดการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ต โดยเน้นไปที่การควบคุมเว็บไซต์ที่มีภาพและเนื้อหาอนาจาร แต่ยังขาดความสนใจต่อการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านเกมออนไลน์ และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาในลักษณะรุนแรง กล่าวคือ เป็นการแข่งขันเพื่อทำลายกันแบบศัตรู โดยเฉพาะในทีกลุ่มเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงที่จะได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อรุนแรงอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน

จากการทบทวนการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในสาขาวิชาการสื่อสารมวลชน พบว่ามีขอบเขตเนื้อหาการศึกษาเกี่ยวกับแบบแผนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541; บัญชา วิเทศชน, 2549 ; สุภาพร ลือกิตติศัพท์, 2549; ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข, 2549) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นกับเกมออนไลน์ (วหทัย ดันชีวะวงศ์, 2549) การเปิดรับเกมออนไลน์และทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงในเกมออนไลน์ (ธนพจน์ วิเศษสิน, 2550; นันทรัฐ โลกเศกกระวี , 2548) รวมถึงการศึกษารูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ การลอกเลียนแบบในชีวิตจริง ผลกระทบด้านความรุนแรง และปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ (พนมกร ดังทัตสวัสดิ์, 2548 ;สุภาพร ยงยศ, 2549; พิมลพัทธ์ อาสานะพันธ์, 2550; อุษา บิ๊กกินส์., อมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551)

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจประยุกต์ใช้ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม (Cultivation Theory) ของ George Gerbner เป็นทฤษฎีหลักในการตั้งปัญหานำการวิจัย และเป็นแนวทางในการเข้าสู่ปัญหาการนำวิจัย Gerbner (2002) ได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนแรก การวิเคราะห์กระบวนการเชิงสถาบัน (Institutional process analysis) เป็นการออกแบบเพื่อสำรวจการก่อรูปของนโยบายที่ผลกระทบโดยตรงต่อวาระสารและเนื้อหาสาร ส่วนที่สอง การวิเคราะห์ระบบเนื้อหาสาร (Message system analysis) มีความสนใจตรวจสอบเนื้อหาสารในโทรทัศน์ ที่นำเสนอความเป็นไปของโลกสู่สายตาผู้ชม การวิเคราะห์เนื้อหาสารเริ่มต้นเมื่อปี ค.ศ. 1967 และมีการศึกษาต่อเนื่องมาถึงปัจจุบัน ทั้งนี้เพราะมีความเชื่อว่า มีเนื้อหาสารลักษณะหนึ่งที่แพร่กระจายอยู่ทั่วไปในทุกประเภทรายการและสื่อทุกประเภท ซึ่งถือเป็นบทเรียนในการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ส่วนที่สาม การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม

(Cultivation Analysis) เป็นการทดสอบการตอบสนองต่อคำถามเกี่ยวกับความเป็นจริงทางสังคม ในกลุ่มที่เปิดรับความเป็นจริงของโลกผ่านโทรทัศน์ โดยต้องการได้ข้อสรุปว่า คนที่ใช้เวลาในการดูโทรทัศน์มากมีแนวโน้มที่จะรับรู้ความเป็นจริงทางสังคมตามบทเรียนในโทรทัศน์ คือ ให้คำตอบตามโทรทัศน์ (TV answer) มากกว่าคนที่ดูโทรทัศน์น้อย สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจวิเคราะห์เนื้อหาเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยมีปัญหานำการวิจัยคือ

ปัญหานำการวิจัยที่ 1 : เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่าจะไร ?

ในการวิเคราะห์ระบบเนื้อหาสารเป็นการประเมินว่า สิ่งที่เกิดขึ้นซ้ำและมีรูปแบบที่สม่ำเสมอในเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง ได้แก่ ภาพลักษณ์ (image) ลักษณะนิสัยของตัวละคร (portrayals) และสิ่งที่เกมให้คุณค่า (value) (Signoriell and Morgan, 1990) นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสนใจใช้แนวคิดของ Gerbner เรื่องการวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม (Cultivation Analysis) ที่พยายามศึกษาเพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจนว่า คนที่ใช้เวลาในการดูโทรทัศน์มากมีแนวโน้มที่จะรับรู้โลกความเป็นจริงตามบทเรียนในโลกโทรทัศน์ เมื่อเปรียบเทียบกับคนดูโทรทัศน์น้อย ในกรณีงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดดังกล่าวมาตั้งปัญหานำการวิจัยดังนี้

ปัญหานำการวิจัยที่ 2 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มากน้อยต่างกันส่งผลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้อย่างไร ?

Gerbner (2002) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่องการเบนเข้าสู่กระแสหลัก (mainstreaming) ว่าหมายถึง กลุ่มคนที่มีความแตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรม สังคม และลักษณะทางการเมือง เมื่อดูโทรทัศน์มากจะเกิดการซึมซับแนวคิดภาพรวมและพฤติกรรมที่นำเสนอในโทรทัศน์ โดยเกิดการเบนเข้าหากัน (convergence) ระหว่างทัศนคติที่มีความแตกต่างกันตามแบบอย่างที่น่าสนใจในโลกของโทรทัศน์ เขายังเห็นว่า การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมของโทรทัศน์เป็นกระบวนการโน้มเอียงเข้าหากัน (gravitational process) ของความคิดและพฤติกรรม แม้ว่าแต่ละกลุ่มอาจมีความคิดที่ต่างกันไป แต่คนในทุกกลุ่มที่ดูโทรทัศน์มาก (heavy viewers) ล้วนได้รับผลกระทบจากความคิดกระแสหลักที่เป็นเสียงของคนส่วนใหญ่มากกว่าคนที่ดูโทรทัศน์น้อย (light viewers) ในกรณีนี้ผู้เล่นเกมออนไลน์มาก (heavy users) น่าจะมีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ มากกว่ากลุ่มเยาวชนที่ใช้เวลาในการเล่นเกมน้อย (light users)

นอกจากนี้ การวิจัยการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมยังมีความสนใจเกี่ยวกับความสอดคล้องทางประสพการณ์ (resonance) หมายถึง ความจริงในชีวิตประจำวันและโทรทัศน์มีเนื้อหาที่ตรงกัน (double dose of message) โดยผลกระทบจากโทรทัศน์จะมีมากเมื่อเนื้อหาที่มีความ

สอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตจริงของผู้ชม อาทิเช่นผลศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการดูโทรทัศน์กับความกลัวอาชญากรรมพบว่า ความกลัวมีมากในกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในบริเวณที่มีสถิติอาชญากรรมสูง (Signoriell and Morgan, 1990) ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ของ Paul Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) ในการสร้างเกณฑ์วิเคราะห์ตัวแปรการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ โดยต้องการทดสอบประเด็นเกี่ยวกับความสอดคล้องทางประสบการณ์ตามทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ที่เห็นว่า ผู้รับสารมีผลกระทบเกี่ยวกับความเป็นจริงตามที่สื่อนำเสนอมากขึ้น เมื่อผู้รับสารมีประสบการณ์สอดคล้องกับเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ โดยผู้วิจัยมีคำถามวิจัยในประเด็นนี้ว่า

ปัญหานำการวิจัยที่ 3 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีพฤติกรรมรุนแรงแตกต่างกัน จะมีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้อย่างไร

ผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่องการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ของ Paul Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) เป็นแนวทางเข้าสู่ปัญหานำวิจัย โดยเขาเห็นว่าระบบครอบครัว (family system) เป็นความกระทบกระทั่งที่สมาชิกในครอบครัวมีต่อกัน (disturbed) โดยเขาได้เสนอทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมุ่งความสนใจเกี่ยวกับการสื่อสารในครอบครัว ที่ต้องทำความเข้าใจรูปแบบการสื่อสารของสมาชิกแต่ละคนในครอบครัว โดยเฉพาะปฏิกิริยาโต้ตอบ (reaction) ต่อบุคคลอื่นผ่านการสื่อสารด้วยการใช้ภาษา และแสดงออกในรูปแบบของอาการหรือท่าที่ต่างๆที่มีต่อกัน ซึ่งมีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของกระทำหน้าที่ต่อกัน เขาเห็นว่า การมีปฏิสัมพันธ์เป็นทั้งเรื่องของเนื้อหาและความสัมพันธ์ (content and relationship) .ในที่นี้เนื้อหาเป็นสิ่งที่คนพูดถึง (what is said) ขณะที่ความสัมพันธ์ (relationship) เป็นวิธีของคนว่าสื่อสารเนื้อหานั้นอย่างไร (how it is said) เขาได้เสนอตัวแบบการมีปฏิสัมพันธ์ ที่ต้องพิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่แวดล้อมตัวเนื้อหา รวมถึงบริบทหรือบรรยากาศที่ส่งผลต่อการตีความเนื้อหา โดยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะมีรูปแบบการสื่อสาร 2 ลักษณะ คือ 1) รูปแบบของการสร้างความสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนา (symmetrical) ยืนอยู่บนพื้นฐานเรื่องอำนาจที่เท่าเทียมกัน 2) รูปแบบที่มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งพยายามมีอำนาจเหนือคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (complementary communication) ยืนอยู่บนพื้นฐานเรื่องอำนาจที่แตกต่างกัน

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมดังกล่าว ใช้ในการวิเคราะห์พฤติกรรมรุนแรงระหว่างเยาวชนกับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน โดยมุ่งวิเคราะห์ปฏิกิริยาโต้ตอบผ่านภาษาและการแสดงออกทางร่างกาย รวมถึงรูปแบบความสัมพันธ์ต่อกันที่สนใจพิจารณาเกี่ยวกับอำนาจและความเท่าเทียมกัน โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องความรุนแรงของ Brain Corby (2001) มา

สร้างเกณฑ์วิเคราะห์พฤติกรรมรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน Corby (2001) กล่าวถึงการทารุณเด็ก (child abuse) ว่า ในประเทศสหราชอาณาจักรได้ใช้คำนี้เป็นทางการเมื่อปี 1980 โดยแบ่งประเภทพฤติกรรมทารุณเฉพาะเจาะจงใน 4 ลักษณะ คือ 1) การทารุณทางร่างกาย (physical abuse) เป็นการกระทำอื่นที่ทำให้ร่างกายเด็กบาดเจ็บ หรือเจ็บป่วย 2) การเพิกเฉยทางร่างกาย และอารมณ์ (physical and emotional neglect) เป็นความล้มเหลวในการตอบสนองความต้องการทางร่างกายและอารมณ์ของเด็ก 3) การทารุณทางเพศ (sexual abuse) เป็นการใช้กำลังบังคับให้เด็กมีกิจกรรมทางเพศ รวมถึงการส่งเสริมให้เด็กมีเพศสัมพันธ์ในวัยที่ยังไม่สมควร และ 4) การทารุณทางอารมณ์ (emotional abuse) ด้วยการเลี้ยงดูหรือการให้การอบรมเด็กด้านอารมณ์อย่างผิดวิธี (ill-treatment)

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ที่สนใจวิเคราะห์ผลกระทบจากปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ ที่มีผลกระทบต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ โดยผู้วิจัยต้องการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น คือ ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ที่มากขึ้นแตกต่างกัน จะส่งผลต่อตัวแปรตามอย่างไร ในที่นี้คือ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” กระแสหลักตามที่เกมออนไลน์ให้ความหมายไว้ โดยผู้วิจัยจะได้นำผลการวิเคราะห์ความหมาย “ความรุนแรง” ในเกมออนไลน์มาสร้างแบบวัดการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” กระแสหลักตามที่เกมออนไลน์ให้ความหมายไว้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังสนใจวิเคราะห์ตัวแปรการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์กับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน ในที่นี้หมายถึงการสื่อสารและความสัมพันธ์ที่มีต่อกัน รวมถึงประสบการณ์ความรุนแรงระหว่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์กับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน ทั้งนี้เพื่อเป็นการทดสอบข้อเสนอของทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมที่ว่า หากประสบการณ์ผู้รับสารในโลกความเป็นจริงตรงกับที่นำเสนอผ่านสื่อ ผู้รับสารจะมีแนวโน้มเบนความสู่ความหมายกระแสหลักตามที่สื่อให้ความหมายไว้ ทั้งนี้การวิเคราะห์การปฏิสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์กับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน ถือเป็นข้อแตกต่างของงานวิจัยนี้จากงานวิจัยการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมที่ผ่านมา ที่สนใจศึกษาเฉพาะตัวแปรปริมาณการเปิดรับสื่อ โดยมุ่งเปรียบเทียบเฉพาะกลุ่มผู้รับสารที่เปิดรับสื่อมาก (heavy viewers) กับกลุ่มผู้รับสารที่เปิดรับสื่อน้อย (light viewers) เท่านั้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยตัวได้วิเคราะห์ตัวแปรการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย ที่สร้างเครื่องมือวัดตัวแปรจากการวิเคราะห์เนื้อหาข่าวหน้า 1 ในหน้าหนังสือพิมพ์ ยิ่งไปกว่านั้นผู้วิจัยยังได้นำตัวแปรทั้งหมดดังกล่าวมาทดสอบความสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรม “ความรุนแรง” ของเยาวชนที่เล่นเกม

ออนไลน์ โดยองค์การอนามัยโลก (2002) ได้ให้ความหมายไว้ว่าคือ การจงใจใช้กำลังกาย (physical force) ทำร้ายบุคคลอื่นหรือกลุ่มคนอื่นร่างกาย ให้ได้รับความปวดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย และยังหมายรวมถึงการคุกคามให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจ (psychological harm) โดยการกีดกันมิให้ผู้อื่นได้รับสิทธิและเสรีภาพ (deprivation) และความรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม (collective violence) เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันระหว่างความรุนแรงของสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ โดยบุคคลเกิดแรงจูงใจแสดงความรุนแรงตามพฤติกรรมของคนส่วนใหญ่ในสังคม

ผู้วิจัยคาดว่า การวิจัยครั้งนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์ในการเปรียบเทียบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” กระแสหลักตามที่เกมออนไลน์ให้ความหมายไว้ นอกจากปริมาณการเล่นเกมนออนไลน์ที่เป็นตัวแปรหลักในการวิเคราะห์ตามทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ผู้วิจัยยังวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและประสบการณ์ความรุนแรงระหว่างเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์กับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน โดยผู้วิจัยต้องการทดสอบข้อเสนอของทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ในประเด็นเกี่ยวกับความสอดคล้องของประสบการณ์ในโลกความเป็นจริง ซึ่งผู้วิจัยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ในการขยายขอบเขตองค์ความรู้ของทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์

1.2.2 เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของปริมาณการเล่นเกมนออนไลน์ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและโรงเรียน ที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้

1.2.3 เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของปริมาณการเล่นเกมนออนไลน์, การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและโรงเรียน และการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ที่มีต่อการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย

1.2.5 เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของปริมาณการเล่นเกมนออนไลน์, การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและโรงเรียน การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ และการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย ที่มีต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย

สำหรับการวิจัยครั้งนี้แบ่งขอบเขตการวิจัยออกเป็น 2 ส่วนคือ

ส่วนแรก การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

1) การวิเคราะห์เกมออนไลน์ โดยใช้การวิเคราะห์เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรง คือ เป็นเกมที่มีลักษณะของการทำลายกันแบบศัตรู โดยผู้วิจัยสนใจวิเคราะห์เนื้อหาเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นทำลายศัตรูร่วมกันแบบใช้เครือข่ายทางสังคม (social network) ที่เชื่อมโยงกันผ่านการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อให้ทราบถึงความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำไปสร้างเครื่องมือวัดระดับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้สำหรับกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

2) การวิเคราะห์ข่าวหน้า 1 จากหนังสือพิมพ์ปริมาณและคุณภาพ โดยเน้นวิเคราะห์พาดหัวข่าวที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องการพฤติกรรมรุนแรงของคนไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยจะได้นำผลวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้ไปสร้างเครื่องมือวัดระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย สำหรับกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

ส่วนที่สอง การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะ (cultivation analysis) เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยผู้วิจัยจะใช้ข้อค้นพบเกี่ยวกับการสร้างความหมายของเกมออนไลน์จากการวิเคราะห์เนื้อหาในการวิจัยส่วนแรก มาใช้สร้างเครื่องมือวัดระดับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และผลการวิเคราะห์ความหมาย “ความรุนแรง” จากข่าวหน้า 1 จากหนังสือพิมพ์ มาสร้างแบบวัดระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย โดยผู้วิจัยสนใจเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากและน้อยว่า ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์อย่างไร ในด้านการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย

ส่วนที่สาม ผู้วิจัยได้ทดสอบอิทธิพลของปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ ร่วมกับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ประสพการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและโรงเรียน ที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ รวมทั้งอิทธิพลของตัวแปรทั้งหมดที่มีต่อการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการทดสอบข้อเสนอมหาวิทยานิพนธ์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมที่ว่า ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ และประสบการณ์ที่สอดคล้องกับสื่อจะทำให้เป็น

แรงเสริมให้ผู้รับสารมีการรับรู้ตามที่สื่อหรือเกมออนไลน์ได้สร้างความหมายไว้

1.4 นิยามศัพท์

ความรุนแรงในสังคม หมายถึง พฤติกรรมใน 3 ลักษณะ คือ 1) ความรุนแรงเกิดจากการทำร้ายตนเอง (self-directed violence) เป็นความคิดที่จะฆ่าตัวตาย (suicidal thoughts) มีความตั้งใจที่จะฆ่าตัวตาย (attempted suicides) และการฆ่าตัวตาย (completed suicides) 2) ความรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลอื่น (interpersonal violence) เป็นลักษณะของการใช้กำลังกระทำกับผู้ที่อ่อนแอกว่าให้ได้รับความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจ 3) ความรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม (collective violence) เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันระหว่างความรุนแรงของสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ

ความรุนแรงในครอบครัวและโรงเรียน หมายถึง พฤติกรรมทารุณเฉพาะเจาะจงใน 4 ลักษณะ คือ 1) การทารุณทางร่างกาย (physical abuse) เป็นการกระทำอื่นที่ทำให้ร่างกายเด็กบาดเจ็บ หรือเจ็บป่วย 2) การเพิกเฉยทางร่างกาย และอารมณ์ (physical and emotional neglect) เป็นความล้มเหลวในการตอบสนองความต้องการทางร่างกายและอารมณ์ของเด็ก 3) การทารุณทางเพศ (sexual abuse) เป็นการใช้กำลังบังคับให้เด็กมีกิจกรรมทางเพศ รวมถึงการส่งเสริมให้เด็กมีเพศสัมพันธ์ในวัยที่ยังไม่สมควร และ 4) การทารุณทางอารมณ์ (emotional abuse) ด้วยการเลี้ยงดูหรือการให้การอบรมเด็กด้านอารมณ์อย่างผิดวิธี (ill-treatment)

การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม การรับรู้เนื้อหาสาระลักษณะหนึ่งที่ว่าแพร่กระจายอยู่ทั่วไปในสื่อสารมวลชน ซึ่งถือเป็นบทเรียนในการสร้างความหมาย ความเป็นจริง และแบบแผนพฤติกรรมในสังคม โดยผู้รับสารที่ใช้เวลากับสื่อสารมวลชนมากมีแนวโน้มที่จะรับรู้ความเป็นจริงทางสังคมตามเนื้อหาสาระที่ปรากฏอยู่ในสื่อสารมวลชน

การอบรมบ่มเพาะความรุนแรงผ่านเกมออนไลน์ การรับรู้เนื้อหาเกมที่ลักษณะรุนแรงผ่านการเล่นเกมออนไลน์ทั้งประเภทที่เล่นคนเดียวและเล่นเป็นเครือข่าย ซึ่งถือเป็นบทเรียนในการสร้างความหมาย ความเป็นจริง และแบบแผนพฤติกรรม “ความรุนแรง” ในกลุ่มเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยผู้เล่นเกมออนไลน์มาก มีแนวโน้มที่จะรับรู้ความรุนแรงตามเนื้อหาสาระที่ปรากฏอยู่ในเกมออนไลน์

การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ปฏิกริยาโต้ตอบ (reaction) ต่อบุคคลอื่น ผ่านการสื่อสารด้วยการใช้ภาษา และแสดงออกในรูปแบบของอาการหรือท่าที่ต่างๆ ที่มีต่อกัน และมีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของกระทำหน้าที่ต่อกัน หมายถึง ความเข้ากันได้ (belongingness) ความพอใจ (affection) ความเชื่อมั่นศรัทธา (trust) และความใกล้ชิดสนิทสนม (intimacy) โดยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะมีรูปแบบการสื่อสาร 2 ลักษณะ คือ 1) รูปแบบของการสร้างความสมดุลของอำนาจ

ระหว่างคู่สนทนา (symmetrical) ยืนอยู่บนพื้นฐานเรื่องอำนาจที่เท่าเทียมกัน 2) รูปแบบที่มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งพยายามมีอำนาจเหนือคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (complementary communication) อยู่บนพื้นฐานเรื่องอำนาจที่แตกต่างกัน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1) ข้อค้นพบจากงานวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ในการที่จะตระหนักถึงผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อการรับรู้และการมีพฤติกรรมที่รุนแรง อีกทั้งข้อค้นพบจากงานวิจัยยังเป็นการขยายขอบเขตความรู้ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ที่นำตัวแปรการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เล่นเกมออนไลน์ และประสบการณ์ความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ มาทดสอบผลกระทบที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” การรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ เพิ่มเติมจากเดิมที่ทดสอบเฉพาะตัวแปรปริมาณการเปิดรับสื่อเท่านั้น

2) ข้อค้นพบจากงานวิจัยชี้ให้เห็นความสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวกับปัญหาพฤติกรรมรุนแรงในกลุ่มเยาวชน

3) ข้อค้นพบจากงานวิจัยอาจเป็นส่วนหนึ่งที่ชี้ให้เห็นถึงผลกระทบของเกมออนไลน์ และทำให้หน่วยงานภาครัฐตระหนักถึงการกำหนดนโยบาย และกำหนดมาตรการควบคุมการเข้าถึงเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง ได้สอดคล้องกับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มเยาวชนในแบบองค์รวมมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎีเป็นแนวทางการเข้าสู่ปัญหานำการวิจัยคือ

- 2.1 ทฤษฎีและงานวิจัยเรื่องการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม (Cultivation Theory) และงานวิจัย
 - 2.2 ทฤษฎีและงานวิจัยเรื่องการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction Theory)
 - 2.3 แนวคิดและงานวิจัยเรื่องความรุนแรง (concept of violence)
 - 2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย
- แต่ละแนวคิดทฤษฎีรายละเอียด ดังนี้

2.1 ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม (Cultivation Theory)

“โทรทัศน์เป็นศูนย์กลางของระบบการเล่าเรื่อง (system of storytelling) และเป็นสภาพแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์กระแสหลักในกลุ่มเด็กตั้งแต่เกิดจนถึงการดำรงชีวิตต่อมา ” (Gerbner, 2002: 43)

George Gerbner เป็นผู้วางรากฐานทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม โดยเขามีความสนใจเป็นพิเศษในการอธิบายเกี่ยวกับความรุนแรงของสื่อโทรทัศน์ หากย้อนกลับไปในช่วงทศวรรษที่ 1930 เขาต้องหลบหนีจากประเทศฮังการีซึ่งขณะนั้นเป็นพันธมิตรกับนาซีมาอยู่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ดังนั้น เขาจึงเป็นผู้ที่รู้จักความรุนแรงทั้งในโลกความจริงและความรุนแรงในสื่อ ต่อมาในช่วงทศวรรษ 1960 Gerbner เป็นศาสตราจารย์สาขาการสื่อสารที่มหาวิทยาลัย Pennsylvanias's Annenbers School of Communication (Rudock, 2001: 97) และในปี ค.ศ. 1967 Gerbner และเพื่อนร่วมงาน ได้รับมอบหมายจากทางการศึกษาให้ดำเนินโครงการวิจัย “ตัวบ่งชี้ทางวัฒนธรรม” (culture indicator research project) เพื่อศึกษานโยบายด้านโทรทัศน์รายการต่าง ๆ และผลกระทบต่อผู้รับสาร โดยการศึกษาตัวบ่งชี้ทางวัฒนธรรมมุ่งศึกษาโทรทัศน์ในช่วงไพรม์ไทม์ และเนื้อหาของละครในช่วงสัปดาห์ รวมถึงสำรวจผลที่ตามมาต่อการเติบโตและดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่ถูกครอบงำทางโทรทัศน์จากการรวบรวมข้อมูลจากการวิจัยจำนวนมากเพื่อพัฒนาแนวคิดทฤษฎี และกลยุทธ์การวิจัยที่

เรียกว่า “การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม” (cultivation analysis) ซึ่งสนใจเฉพาะอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อแนวคิดเรื่องความจริงทางสังคม (Gerbner, 2002: 44)

2.1.1 การเปลี่ยนแปลงทิศทางการวิจัยจากผลกระทบสื่อสู่การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม

Elizabeth M. Perse (2001: 29) ได้ทบทวนถึงตัวแบบการศึกษาเรื่องผลกระทบจากสื่อไว้ 3 ตัวแบบ คือ

1) ตัวแบบผลกระทบโดยตรง (direct effects mode) Perse เห็นได้ว่าจุดสนใจอยู่ที่เนื้อหาสื่อ ในฐานะสิ่งสำคัญที่ใช้อธิบายอิทธิพลของสื่อ โดยผลกระทบจากสื่อจะเกิดขึ้นแบบฉับพลันและผู้ชมทุกคนจะมีความทรงจำเป็นแบบแผนเดียวกัน รวมทั้งจุดมุ่งหมายของผู้ผลิตรายการมีความสม่ำเสมอไม่เปลี่ยนแปลง (consistent) สำหรับจุดเน้นของตัวแบบนี้อยู่ที่การเปลี่ยนแปลง (change) ทั้งในส่วนของความรู้, อารมณ์ และการกระทำของผู้รับสาร ดังนั้นตัวแบบผลกระทบโดยตรงจึงเพิกเฉยต่อบทบาทของผู้ชมในกระบวนการผลกระทบจากสื่อ เนื่องจากมีข้อสันนิษฐานว่า ทุกคนขาดความสามารถในการต่อต้านผลกระทบจากสื่อ อาทิเช่น แนวคิดเรื่องการโฆษณาชวนเชื่อ (propaganda), ทฤษฎีกระสุนปืน (magic bullet theory), แบบจำลองเข็มฉีดยา (hypodermic needle model) แม้ว่าจะมีความคลุมเครือเรื่องผู้รับสารเชื่อว่าอาจจะถูกควบคุมจากภาพลักษณ์ที่ปรากฏในสื่อ แต่คุณค่าของตัวแบบผลกระทบโดยตรงที่ไม่อาจลืมได้คือเงื่อนไขของสถานการณ์ที่ตัวแบบนี้จะใช้อธิบายได้ ก) เมื่อผู้ชมขาดความสามารถในการวิเคราะห์หรือประเมินเนื้อหาสื่อ ข) เมื่อเนื้อหาสื่อกระตุ้นให้คนตอบสนองในระดับจิตไร้สำนึก (unconsciously) หรือโดยอัตโนมัติ จุดศูนย์กลางของตัวแบบนี้อยู่ที่ผลกระทบของตัวแปรเนื้อหาสื่อ ที่กระตุ้นและควบคุมความสนใจ (command attention) ด้วยเหตุนี้ ผลกระทบโดยตรงส่วนใหญ่ จึงเกิดขึ้นสัมพันธ์กับช่วงเวลาในระยะสั้น

2) ตัวแบบผลกระทบที่มีเงื่อนไข (conditional effects model) Perse เห็นว่าตัวแบบนี้เกิดจากตัวแบบผลกระทบอันจำกัดของสื่อ โดยตัวแบบผลกระทบที่มีเงื่อนไขให้ความสำคัญกับผู้ชมและอยู่บนพื้นฐานความคิดเรื่องการเลือกเปิดรับสื่อ ตัวแบบผลกระทบอันจำกัดเน้นความเป็นไปได้ของผลกระทบสื่อในขอบเขตของการตกย้ำทัศนคติเดิมของผู้รับสาร โดยตัวแบบผลกระทบที่มีเงื่อนไขยอมรับว่า ผู้รับสารมีอำนาจที่จะหลีกเลี่ยงในการเปิดรับ หรือปฏิเสธอิทธิพลจากสื่อได้และผลกระทบจากสื่อไม่มีลักษณะตายตัว โดยผู้รับสารที่แตกต่างกัน จะได้รับผลกระทบที่แตกต่างกัน แม้ว่าจะได้รับเนื้อหาสื่อที่เหมือนกันก็ตาม

3) ตัวแบบการสั่งสมในระยะยาว (cumulative model) Perse เห็นว่าเป็นตัวแบบเกิดขึ้นจากการกลับมาของยุคผลกระทบอันทรงพลังของสื่อ โดยตัวแบบนี้มีจุดสนใจที่ความสอดคล้อง (consonance) และสารที่มีอยู่เหมือนกันในทุกรายการ การอธิบายผลกระทบสื่อว่า ขึ้นอยู่กับเนื้อหาสื่อ โดยผู้ชมไม่มีอำนาจที่จะหลีกเลี่ยงจากเนื้อหาสื่อ ที่แพร่กระจายอยู่ในทุกรายการ ดังนั้น การเลือกเปิดรับจึงเป็นไปไม่ได้ ทุกคนจะได้รับผลกระทบตามวิถีทางของเนื้อหาสื่อ ที่เสนออย่างสม่ำเสมอไม่เปลี่ยนแปลง จึงก่อให้เกิดผลกระทบต่อการสร้างความจริง ที่มีลักษณะธรรมดาสามัญ (generally reality – construction) และเป็นผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างแนบเนียน (subtle effects) โดยมีข้อสันนิษฐานว่า ผลกระทบเกิดจากระยะเวลาที่ยาวนาน ในการเปิดรับเนื้อหาที่นำเสนอเรื่องราวอย่างสม่ำเสมอในทุกสื่อและไม่มีการเปลี่ยนแปลง

Gerbner (2002: 46-47) ได้ชี้ให้เห็นความแตกต่างของการศึกษาผลกระทบสื่อ กับการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ที่มีมุมมองต่อผลกระทบสื่อตามตัวแบบการสั่งสมในระยะยาวว่า แต่เดิมการวิจัยผลกระทบสื่อ มักให้ความสนใจกับการเปลี่ยนทัศนคติ และพฤติกรรมของมนุษย์ และการวัดความแตกต่างระหว่างก่อนการรับสารกับหลังการเปิดรับสาร โดยถือว่ามีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นกับปัจเจกบุคคลในระยะสั้น แต่สำหรับการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม มีความสนใจลักษณะพิเศษของโทรทัศน์ในแง่ที่เป็นสื่อขนาดใหญ่ (massive), ต้องใช้ระยะเวลาในการสะสมเป็นเวลานาน (long-term), เปิดรับสารในปริมาณที่มาก และมีลักษณะความเป็นส่วนรวม กล่าวคือ การผลิตที่หลอมความต่างให้มีภาพกลาง ๆ ที่คนทุกกลุ่มรับได้ (heterogeneous publics to centrally produced) นอกจากนี้ มีลักษณะของการแพร่กระจายในมวลชน (mass distribute) และเป็นระบบที่นำเสนอเรื่องราวที่แบบซ้ำซาก (repetitive) โดยเขาได้ออกแบบการวิจัยการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม โดยแบ่งขอบเขตการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนแรก การวิเคราะห์กระบวนการเชิงสถาบัน (Institutional process analysis) เป็นการออกแบบเพื่อสำรวจการก่อรูปของนโยบาย ที่ส่งผลโดยตรงต่อวาระและเนื้อหาสาร

ส่วนที่สอง การวิเคราะห์ระบบเนื้อหาสาร (Message system analysis) มีความสนใจตรวจสอบเนื้อหาสารในโทรทัศน์ ที่นำเสนอความเป็นไปของโลกสู่สายตาของผู้ชม การวิเคราะห์เนื้อหาสารเริ่มเมื่อปี ค.ศ. 1967 และศึกษาต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน และมีการวิเคราะห์เนื้อหาสารรายการโทรทัศน์ทางเคเบิล ทั้งนี้เพราะมีความเชื่อว่า มีรูปแบบหนึ่งที่แพร่กระจายอยู่ทั่วไปในทุกประเภทรายการ และลักษณะที่เป็นแบบอย่างรายการนั้น ถือเป็นบทเรียนในการอบรมบ่มเพาะจากโทรทัศน์

ส่วนที่สาม การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะจากโทรทัศน์ (Cultivation analysis) เป็นการทดสอบการตอบสนองต่อคำถามเกี่ยวกับความจริงทางสังคม ในกลุ่มคนที่เปิดรับโลกในโทรทัศน์ โดยต้องการได้ข้อสรุปว่า คนที่ใช้เวลาในการดูโทรทัศน์มากมีแนวโน้มที่จะรับรู้ความจริงทางสังคม ตามบทเรียนในโลกโทรทัศน์ คือ ให้คำตอบตามโทรทัศน์ (TV answer) มากกว่าคนที่ดูโทรทัศน์น้อย

ทั้งนี้ Gerbner (อ้างจาก Shanahan and Morgan, 1990: 19) ให้ความเห็นว่า การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมทั้งสามส่วน ไม่ได้พิจารณาผลของการดูโทรทัศน์ต่อแนวคิดเรื่องความจริงทางสังคมภายใต้กระบวนการแบบทิศทางเดียว (one way “push” process) แต่ยังคงมีอิทธิพลของตัวสื่อและโครงสร้างของสภาพแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์ซึ่งมีความสอดคล้อง, ซับซ้อน และผสมผสานกับปัจจัยอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลร่วมกันโดยมีความเชื่อพื้นฐานว่า ทุกคนเกิดในสภาพแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์ทางโทรทัศน์ที่เป็นความคิดกระแสหลัก ดังนั้น การดูโทรทัศน์จึงเป็นตัวกำหนดรูปแบบวิถีชีวิตและทัศนคติ ได้แก่ ลักษณะนิสัยทางสังคม, อุปนิสัยทางจิตวิทยา และโลกทัศน์ ดังนั้น การใช้โทรทัศน์จึงเป็นการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมที่สำคัญของมนุษย์ ทั้งนี้จากการสำรวจพบว่า โทรทัศน์ครอบงำแหล่งของข้อมูลข่าวสารและความบันเทิง โดยเนื้อหาสาระที่เปิดรับอย่างต่อเนื่องมีแนวโน้มว่า เป็นเนื้อหาสาระที่มีการกล่าวซ้ำและยืนยันความเชื่อดังเดิมให้คงอยู่ (reiterate, confirm and nourish) ทั้งในส่วนของการให้คุณค่าและความคิดในภาพรวม

สำหรับการวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะจากความเป็นจริงทางสังคมได้ปฏิบัติอย่างสมบูรณ์ครั้งแรกในการสำรวจเมื่อทศวรรษที่ 1970 ในการวิจัยโดย National Institute of Mental Health ซึ่งการวิจัยดำเนินต่อเนื่องจากช่วงทศวรรษ 1970 ถึง ทศวรรษ 1980 ดังนั้น จึงมีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของการก่อรูปทางทฤษฎีและการสนับสนุนเชิงประจักษ์ โดยการศึกษาในระยะแรกเป็นการให้ความสนใจเรื่องความรุนแรงในโทรทัศน์ ซึ่งความรุนแรงได้แสดงให้เห็นกลไกอำนาจของโทรทัศน์ที่เกี่ยวพันกับการควบคุมทางสังคม และการทำให้สถานภาพของคนกลุ่มน้อยคงอยู่ตลอดไป ต่อมาโครงการวิจัยตัวบ่งชี้ทางวัฒนธรรมได้ขยายขอบเขตไปจากประเด็นการศึกษาไปยังเรื่องบทบาททางเพศ (sex role), ภาพเหมารวมเรื่องบทบาทที่สัมพันธ์อยู่กับอายุ (age – role stereotype), สุขภาพ, วิทยาศาสตร์, ครอบครัว, ความสำเร็จทางการศึกษาและแรงบันดาลใจ, การเมือง, ศาสนา และประเด็นอื่น ๆ รวมถึงการศึกษาเปรียบเทียบข้ามวัฒนธรรม (Morgan and Signorielli, 1990: 15)

ทั้งนี้ ระเบียบวิธีวิจัยและข้อสันนิษฐานการวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม มีความแตกต่างจากการวิจัยผลกระทบสื่อจากเดิมที่สนใจเนื้อหาสารในระดับปัจเจกบุคคล, รายการ, ละครชุด รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมของผู้รับสารแบบจับพลัน ในขณะที่การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ส่วนใหญ่มุ่งความสนใจที่รายการโทรทัศน์ เนื่องจากเป็นสื่อที่มีลักษณะเฉพาะคือ มีลักษณะการเปิดรับเนื้อหาสารที่มีความซ้ำซาก (repetitive), มีเนื้อหาสารแบบโน้มน้าวใจ และเกิดการครอบงำเหนือสื่ออื่น ๆ ดังนั้น การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม จึงสนใจและมุ่งประเมินรูปแบบเนื้อหาในโทรทัศน์ที่น่าเสนออย่างซ้ำซาก รวมถึงภาพลักษณะและการให้คุณค่าในรายการโทรทัศน์ประเภทต่าง ๆ โดยตัวแปรที่วัดคือปริมาณการดูโทรทัศน์ ซึ่ง Gerbner พยายามศึกษาเพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจนว่า คนที่ใช้เวลาในการดูโทรทัศน์มาก มีแนวโน้มสูงที่จะรับรู้โลกความจริงตามวิถีทางที่สะท้อนอยู่ทั่วไปและมีเนื้อหาซ้ำ ๆ จากบทเรียนในโลกของโทรทัศน์ เมื่อเปรียบเทียบกับคนดูโทรทัศน์น้อย โดยการเปรียบเทียบอยู่ภายใต้การควบคุมตัวแปรลักษณะทางประชากรศาสตร์ (Morgan and Signorielli, 1990: 16)

อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมมีข้อจำกัดสองประการ ดังนี้ ประการแรก จากการตั้งข้อสังเกตของ Gauntlett และ Wober (อ้างจาก Ruddock, 2001: 103) ต่อการวิจัยของ Gerbner ว่า Gerbner ยอมรับทัศนคติขั้นนำที่มีต่อผู้รับสารที่เฉื่อยชา (passive audience) และขาดความสามารถปฏิเสธเนื้อหาของสื่อได้ อีกทั้งคณะวิจัยได้นำเสนอแนวโน้มดังกล่าวโดยปฏิเสธความคิดเรื่องการเลือกการเลือกเปิดรับสื่อ (selective exposure) ในระยะเริ่มต้น Gerbner ให้เหตุผลหักล้างกับความคิดที่ว่า การดูโทรทัศน์เป็นการดูตามความเคยชินมากกว่าเป็นการดูแบบมีจุดมุ่งหมาย โดยเขาเห็นว่า คนมีแนวโน้มที่จะดูตามช่วงเวลาว่างมากกว่าจะเลือกดูตามรายการ ดังนั้น การดูโทรทัศน์ตามความเคยชินจึงมีแนวโน้มที่จะอยู่ในช่วงไพรม์ไทม์ ซึ่งแต่ละช่องมีความแตกต่างของเนื้อหาอย่างมาก นั่นหมายความว่า คนดูไม่มีพลังอำนาจในการหลีกเลี่ยงเนื้อหากระแสหลัก

ข้อจำกัดประการที่สอง เป็นการวิพากษ์ของ Newcomb (อ้างจาก Shanahan and Morgan, 1999: 60) ต่อทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม โดยการวิจารณ์ของเขาเป็นมุมมองจากแนวคิดวัฒนธรรมศึกษาและสัญลักษณ์วิทยาที่เชื่อว่า ตัวบทของสื่อมีความหมายหลากหลาย (polysemy of media texts) ทั้งความหมายหลักที่ครอบครองความเป็นเจ้าความคิด (hegemonic meaning) ที่ถูกบัญญัติขึ้น, มีการต่อรองความหมาย (negotiated) และการปฏิเสธแบบเจาะลึกในรายการเฉพาะกลุ่ม (individual programs) ซึ่งแตกต่างจากโครงการตัวบ่งชี้ทาง

วัฒนธรรม อีกทั้งเขายังมีจุดยืนพื้นฐานเรื่องสัญลักษณ์ว่า มีความซับซ้อน, มีความบ่งชี้ทางวัฒนธรรม อีกทั้งเขายังมีจุดยืนพื้นฐานเรื่องสัญลักษณ์ว่า มีความซับซ้อน, มีความหมายหลายระดับ และเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับตัวบท ทำให้ผลลัพธ์ในผู้รับสารมีความหลากหลายและซับซ้อน

2.1.2 การเบนเข้าสู่กระแสหลัก (mainstreaming) ในกลุ่มผู้รับสารที่มีความแตกต่างกัน

Gerbner (2002: 51) ให้ความหมายการเบนเข้าสู่กระแสหลัก (mainstreaming) ว่า หมายถึง กลุ่มผู้ชมที่มีความแตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรม, สังคม และลักษณะทางการเมืองเมื่อดูโทรทัศน์มากจะเกิดการซึมซับแนวคิดภาพรวมและพฤติกรรมตามที่นำเสนอในโทรทัศน์ โดยเกิดการเบนเข้าหากัน (convergence) ระหว่างทัศนคติที่มีความแตกต่างกันตามแบบอย่างที่เสนอในโลกของโทรทัศน์ ซึ่งแต่เดิมการวิจัยผลกระทบจากสื่อยังไม่มีความชัดเจนเกี่ยวกับการสืบทอดของคนแต่ละรุ่น (successive generations) และการมีวัฒนธรรมตามรูปแบบของโลกที่เล่าเรื่องผ่านโทรทัศน์ ดังนั้น ในกระบวนการเบนเข้าสู่กระแสหลัก โทรทัศน์อาจจะกลายเป็น “เบ้าที่หลอมรวมวัฒนธรรมอันแท้จริง” (true melting pot) นอกจากนี้ เขายังเห็นว่ามีสิ่งที่ต้องพิจารณา คือ การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม เป็นกระบวนการของการโน้มเอียงเข้าหากัน (gravitational process) ของความคิดและพฤติกรรม โดยทิศทางที่เบนเข้าหากันขึ้นอยู่กับวิถีชีวิตของผู้รับสารที่อิงอยู่กับความคิดกระแสหลักในโลกของโทรทัศน์ แต่ละกลุ่มอาจจะมีความพยายามให้เกิดความคิดที่แตกต่างกัน แต่คนในทุกกลุ่มที่ดูโทรทัศน์มาก (heavy viewers) ล้วนได้รับผลกระทบจากความคิดกระแสหลักที่เป็นเสียงของคนส่วนใหญ่ (same central current) มากกว่าคนที่ดูโทรทัศน์น้อย (light viewers) โดยทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมเห็นว่า คนดูโทรทัศน์น้อยมีแนวโน้มเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากแหล่งสารที่หลากหลาย ในขณะที่คนดูโทรทัศน์มากมีแนวโน้มเปิดรับข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่จากโทรทัศน์เท่านั้น

Shanahan and Morgan (1990: 22-23) ให้ความเห็นว่า การเบนเข้าสู่กระแสหลักนำไปสู่ข้อสรุปเกี่ยวกับภาพลักษณ์และระบบการให้คุณค่า ที่สัมพันธ์อยู่กับปริมาณการดูโทรทัศน์ โดยในกลุ่มคนที่ดูโทรทัศน์มากมีแนวโน้มเบนเข้าสู่กระแสหลัก กล่าวคือ การดูโทรทัศน์มากอาจจะซึมซับ (absorb or override) และทำให้ไม่มีความแตกต่างในมุมมองและพฤติกรรม ทั้งนี้มีความพยายามทดสอบทฤษฎีในเชิงประจักษ์เพื่อยืนยันว่า โทรทัศน์อบรมบ่มเพาะมุมมองทั่วไป (common perspective) โดยการเบนเข้าสู่กระแสหลักเป็นการเสนอความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน (homogenization) กล่าวคือ ทำให้เกิดความเป็นธรรมดาสามัญ (general), การซึมซับ

มุมมองที่แพร่กระจายในคนทุกกลุ่ม (absorb of divergent views) และการบรรจบของความคิดที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังทำให้การแบ่งแยกชั่วคราวความคิดสุดโต่งกลายเป็นสิ่งที่คลุมเครือ แต่กลับทำให้เกิดความคิดแบบทั่วไปที่ทุกคนคิดเหมือน ๆ กัน

สำหรับจุดมุ่งหมายของการวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม คือ การนำไปสู่ข้อสรุปเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างคนดูโทรทัศน์น้อย เปรียบเทียบกับคนดูโทรทัศน์มาก ในประเด็นเกี่ยวกับเรื่องทัศนคติ, ความเชื่อและการกระทำ, วัฒนธรรม และปัจจัยส่วนบุคคล ทั้งนี้การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม มุ่งอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการดูโทรทัศน์กับการสร้างความจริงทางสังคมของผู้รับสาร ซึ่งการวิจัยที่ยาวนานล้วนมุ่งไปสู่เป้าหมายนี้ โดยเห็นว่า โทรทัศน์เป็นกลไกที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหรือเป็นผลกระทบ จากนั้นจึงนำไปสู่การค้นหาคำตอบ (Shanahan and Morgan, 1990: 23)

อย่างไรก็ตาม การวิจัยการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ส่วนใหญ่ยังคงเดิมตามรอย Gerbner โดยมีขอบเขตของเนื้อหาอยู่เรื่องผลกระทบของโทรทัศน์ต่อการรับรู้เรื่องความรุนแรงและอาชญากรรม แต่มีความแตกต่างจากเดิมที่เน้นการวิเคราะห์รายการโทรทัศน์ในภาพรวมเป็นการศึกษาผลกระทบจากโทรทัศน์โดยเลือกรายการที่มีเนื้อหาเฉพาะ อาทิเช่น Holbert, Shah and Kwakin (2004) สนใจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการดูรายการโทรทัศน์ 3 ประเภท คือ ข่าว, รายการชีวิตจริงของตำรวจ (police reality), ละครอาชญากรรม (crime drama) กับทัศนคติเรื่องการลงโทษประหารชีวิต (capital punishment) และการมีอาวุธในครอบครอง (handguns) โดยมีตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ การใช้โทรทัศน์, การสนับสนุนอำนาจของตำรวจ, ความกลัวต่ออาชญากรรม และตัวแปรเรื่องบรรทัดฐาน (criterion variables) จากการวิเคราะห์เสนอว่าการดูรายการชีวิตจริงของตำรวจมีความสัมพันธ์โดยตรงและโดยอ้อม กับการรับรอง (endorsement) เรื่องการลงโทษประหารชีวิตและการมีอาวุธในครอบครอง นอกจากนี้ การดูข่าวโทรทัศน์สามารถพยากรณ์ความกลัวที่มีต่ออาชญากรรมในกลุ่มผู้ชมว่า ให้การรับรองการลงโทษประหารชีวิตและการมีปืนในครอบครอง ส่วนการดูละครมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการสนับสนุนบทลงโทษให้ประหารชีวิต

ขณะที่ Romer และ Jamieson (2003) มีข้อสงสัยว่า ทำไมสาธารณชนจึงเชื่อว่าความรุนแรงของอาชญากรรมจะขยายตัวเป็นปัญหาระดับชาติ ซึ่งเป็นที่มาของการตั้งสมมติฐานว่าความกลัวอาชญากรรมมีสาเหตุเกิดจากการเปิดรับข่าวอาชญากรรมในโทรทัศน์ ผลวิจัยบ่งชี้ว่าการดูข่าวโทรทัศน์ท้องถิ่นมีความสัมพันธ์กับความกลัวที่เพิ่มมากขึ้น และมีความวิตกกังวล

เกี่ยวกับอาชญากรรม ข้อค้นพบนี้สนับสนุนทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ที่พยากรณ์ผลกระทบของโทรทัศน์ต่อสาธารณชน

Lowry (2003) สนใจเกี่ยวกับเรื่องการรับรู้เรื่องอาชญากรรมว่าเป็นปัญหาสำคัญที่ประเทศต้องเผชิญเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 5 ในปี ค.ศ. 1992 เป็นร้อยละ 52 ในปี ค.ศ. 1994 อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน การศึกษานี้เป็นการวิเคราะห์ผลกระทบจากเครือข่ายข่าว 3 เครือข่าย และเปรียบเทียบกับข้อมูลโลกความจริงจาก FBI เพื่อให้ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับข้อมูลทางสถิติเรื่องปัจจัยที่ก่อให้เกิดความกลัว โดยใช้ข้อมูลจากปี ค.ศ. 1978 – 1998 มีข้อเสนอไว้ว่า ความกลัวที่เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1994 พบว่ามีในเครือข่ายโทรทัศน์ที่น่าเสนอเรื่องที่น่าตื่นตระหนกมากกว่าที่ปรากฏในโลกความจริงเกี่ยวกับอาชญากรรม โดยข่าวโทรทัศน์ทั้ง 3 เครือข่ายเบี่ยงเบนการนำเสนอเรื่องอาชญากรรม โดยนิยมเสนอในปริมาณที่มาก ซึ่งทำให้มีอิทธิพลต่อโลกความจริงของผู้ชม

Brown (2001) ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสำรวจรายการละครโทรทัศน์ที่มีประเภทของเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรม เปรียบเทียบกับรายงานสถิติอาชญากรรมจาก FBI สำหรับกลุ่มตัวอย่างเป็นรายการละครอาชญากรรมที่ออกอากาศในช่วงไพรม์ไทม์เรื่อง Law and Order, NYPD Blue และ Homicide จากปี ค.ศ. 1999 – 2000 โดยมีหน่วยในการวิเคราะห์คือ ลักษณะของอาชญากรหรือเหยื่อ, ความหมายของ “อาชญากรรม”, ประเด็นที่ก่อให้เกิดอาชญากรรม, เพศสภาพ, อายุ และชนชั้นทางเศรษฐกิจและสังคม ผลการศึกษาพบว่า เนื้อหารายการนำเสนอเรื่องราวแบบเดียวกันในละครโทรทัศน์ ซึ่งเป็นการตอกย้ำความประทับใจ (impression) ที่ทั้งหมดไม่ได้อยู่บนพื้นฐานของโลกความจริง

Nabi และ Sullivan (2001) ได้ทำการศึกษาวิจัยที่มีจุดมุ่งหมายให้ทฤษฎีเรื่องการกระทำด้วยสติปัญญา (reasoned action perspective) กับทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม โดยมีการตั้งสมมติฐานว่า ไม่เพียงแต่การดูโทรทัศน์มากจะมีอิทธิพลต่อความเชื่อ, ทศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงในสังคม แต่ยังมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการป้องกันตนเองให้พ้นจากอาชญากรรม ผลพบว่า การดูโทรทัศน์มีอิทธิพลโดยตรงต่อการประเมินเรื่องความรุนแรงในสังคม และพฤติกรรมการป้องกันตนเองให้พ้นจากอาชญากรรมด้วย

Cohen และ Weimann (2002) กำหนดจุดประสงค์ในการศึกษาเพื่อสำรวจผลกระทบของการดูโทรทัศน์ต่อการอบรมบ่มเพาะความกลัวและความไว้วางใจต่อบุคคลอื่น (interpersonal trust) โดยศึกษาในกลุ่มวัยรุ่นอิสราเอล สำหรับการทดสอบทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม มุ่งความสนใจที่ผลกระทบรูปแบบต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อทัศนคติในกลุ่มประชากรย่อยที่แตกต่างกัน ผลการศึกษาพบว่า สำหรับกลุ่มประชากรศาสตร์แต่ละกลุ่มจะได้รับผลกระทบใน

การอบรมบ่มเพาะจากโทรทัศน์แตกต่างกัน ซึ่งผลกระทบจากการอบรมบ่มเพาะเป็นการทำงานร่วมกับความประทับใจ (favored) ที่คนในแต่ละกลุ่มมี

Valkenburg และ Patiwaal (1998) กำหนดวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อหาเหตุจูงใจในการดูโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคดีความ (court television) และหาความสัมพันธ์กับการเรียนรู้เรื่องอาชญากรรม มีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ใหญ่ 305 คน ใช้การออกแบบทดสอบแรงจูงใจการดูโทรทัศน์ คือ ความชอบเรื่องแปลก, หลีกเลียงความเบื่อหน่าย, ความเพลิดเพลิน, การพักผ่อนและข้อมูลข่าวสาร ผลพบว่า แรงจูงใจด้านความบันเทิงเป็นแรงจูงใจสูงสุดในการดูโทรทัศน์ นอกจากนี้ยังพบว่า คนดูโทรทัศน์รายการคดีความมาก มีแนวโน้มรับรู้เกี่ยวกับอาชญากรรมในแง่ลบมากกว่าคนที่ไม่ได้ดูโทรทัศน์

Smith และ Wilson (2002) สนใจศึกษาปฏิกิริยาของเด็กต่อข่าวโทรทัศน์ มีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็ก 125 คนในชั้นอนุบาลถึงระดับ 6 โดยสัมภาษณ์เกี่ยวกับความเข้าใจและการตอบสนองทางอารมณ์ที่เด็กมีต่อรายงานข่าวประจำวัน ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่มีอายุมากมีแนวโน้มเข้าใจข่าวและรู้สึกกลัวข่าวที่น่าเสนอทางโทรทัศน์ มากกว่าเด็กที่มีอายุน้อย ทั้งสองกลุ่มสามารถระลึกและอธิบายถึงเรื่องราวของข่าวที่ทำให้พวกเขารู้สึกเศร้าใจได้ นอกจากนี้ ยังพบว่า การเปิดรับรายการข่าวโทรทัศน์ซ้ำ ๆ กัน มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ของเด็กเกี่ยวกับจำนวนอาชญากรรมที่เกิดขึ้นในชุมชน

นอกจากนี้ มีการวิจัยบางส่วนที่ขยายขอบเขตของหัวข้อที่ศึกษาออกไปจากความรุนแรงหรืออาชญากรรมไปยังประเด็นอื่น ๆ อาทิเช่น Bauer (2002) ต้องการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณข่าวที่น่าเสนอเรื่องเทคโนโลยีชีวภาพ (biotechnology) ในหนังสือพิมพ์คุณภาพกับการรับรู้ของสาธารณชน โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากข่าวที่น่าเสนอในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1999 และวิเคราะห์การรับรู้ของสาธารณชนในปี ค.ศ. 1996 – 1997 ได้ข้อสรุปว่า มีข้อถกเถียงเรื่องการปรับแต่พันธุกรรม, การส่งเสริมการปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์ที่ปรับแต่งพันธุกรรม และข้อคัดค้านจากสาธารณชนที่อ่านหนังสือพิมพ์

Rosler และ Brosius (2001) ศึกษาความเป็นไปได้ขอผลกระทบจากรายการสนทนาบันเทิงต่อวัยรุ่นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเกย์หรือเลสเบี้ยน, ผู้ผ่าตัดแปลงเพศ (transsexuality) และการสักตามร่างกาย จากการออกแบบทดลองเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาเฉพาะกับการวัดการอบรมบ่มเพาะ พบว่า ผลกระทบการอบรมบ่มเพาะจากโทรทัศน์เกิดขึ้นในความเชื่อระดับที่หนึ่งและสอง อย่างไรก็ตามมีข้อจำกัดของผลกระทบจำกัดอยู่ในบางประเด็นเท่านั้น และไม่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

Vergeer, Lubbers และ Scheepers (2000) มีความต้องการทดสอบสมมติฐานที่ว่า การอ่านหนังสือพิมพ์จะชี้นำคนให้รับรู้ถึงการคุกคามจากคนชาติพันธุ์กลุ่มน้อย (ethnic minorities) ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการสำรวจในประเทศเนเธอร์แลนด์ 5 ครั้งระหว่างปี ค.ศ. 1990 – 1995 พบว่าการอ่านหนังสือพิมพ์ที่มีเนื้อหาเชิงลบเกี่ยวกับคนชาติพันธุ์กลุ่มน้อย จะชี้นำให้คนรับรู้ถึงการคุกคามจากคนกลุ่มนี้ มากกว่าการอ่านหนังสือพิมพ์ที่รายงานข่าวเป็นแบบอื่น

จากผลการวิจัยการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ทั้งขอบเขตการวิจัยจากเรื่องความรุนแรงและประเด็นทางสังคมอื่น ๆ ทั้งหมดล้วนแสดงให้เห็นรูปแบบการอบรมบ่มเพาะจากโทรทัศน์ที่เกิดขึ้นทุกกลุ่มย่อยของสังคม โดยเฉพาะการเกิดสิ่งที่เรียกว่า “การเบนเข้าสู่กระแสหลัก” ในกลุ่มคนดูโทรทัศน์มากในทุกกลุ่มย่อยที่แม้มีความคิดต่างจากกระแสหลัก ทั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่า แนวโน้มของการวิจัยได้เปลี่ยนจากการวิเคราะห์ผลกระทบจากรายการโทรทัศน์ในภาพรวมเป็นการวิเคราะห์รายการที่มีเนื้อหาเฉพาะมากยิ่งขึ้น อาทิเช่น รายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคดีความ หรือรายงานสนทนากับนักโทษวัยรุ่น เช่นเดียวกับที่ Shanahan and Morgan (1990: 28) ที่ตั้งข้อสังเกตประการหนึ่งเกี่ยวกับคำถามการวิจัยว่า ควรสนใจศึกษาถึงบทบาทหน้าที่ของรายการเฉพาะในการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมจากโทรทัศน์ ทั้งนี้พวกเขาเห็นว่าการวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม มักมุ่งไปที่การดูโทรทัศน์ในภาพรวม และมีข้อยืนยันว่าองค์ประกอบเนื้อหาที่นำไปสู่การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมปรากฏอยู่ในทุกรายการ ซึ่งคนดูโทรทัศน์มากไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ โดยเห็นว่าปริมาณการดูโทรทัศน์สำคัญกว่าเรื่องที่เรารู้ แต่กลับไม่ได้ลงลึกกว่ารายการอะไรที่คนดู ขณะที่ในงานวิจัยหลายชิ้นเชื่อว่า การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมต้องเข้าไปสำรวจประเภทรายการเฉพาะ ตัวอย่างเช่น การสำรวจการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมในละคร (Buerkel-Rothfuss and Mayes, 1981; Carveth and Alexander, 1985; Perse, 1986), รายการครอบครัว (Buerkel-Rothfuss, 1982) หรือการศึกษาความสัมพันธ์ของการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมกับรูปแบบการดู (Hawkins and Pingree, 1981; Potter, 1986) รวมถึงรายการประเภทเสียงอันตราย (Signorielli, 1986)

นอกจากนี้ Gerbner (2002: 48) ได้ตั้งข้อสังเกตถึงประเด็นที่ทำทนายของการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมว่า เป็นการซึมซับ (absorption) แนวคิดและทัศนคติที่หลากหลายเข้าสู่ความคิดกระแสหลักอย่างมั่นคงและมีความเป็นธรรมดาสามัญ (stable and common mainstream) โดยเขาเห็นว่าคำถามของการวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมไม่ได้ถามคนผู้รับสารว่า “พวกเขาคิดอย่างไรกับตัวบทของโทรทัศน์?” ตรงกันข้ามการอบรมบ่ม

เพาะความเป็นจริงทางสังคม พิจารณาที่การเปิดรับเนื้อหาสารในปริมาณที่มากเป็นเวลานานในกระบวนการ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับเนื้อหาสาร เขาเห็นว่าไม่ใช่ทั้งเนื้อหาสารและผู้รับสารที่มีพลังอำนาจแต่ฝ่ายเดียว แต่การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม เป็นการพิจารณาที่ตัวบทหลัก (master text) ที่มีการสืบทอดมายาวนานและเป็นหลักสำคัญที่คงเหลืออยู่ (resident core) ทั้งปัจเจกบุคคล และรายการเฉพาะที่แตกต่างกันล้วนแต่ตกอยู่ใต้อิทธิพลของตัวบทหลักนี้

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจประยุกต์ใช้ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม เพื่อนำไปสู่การตอบปัญหานำวิจัยประการหนึ่ง คือ เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีอิทธิพลอย่างไร ต่อการสร้างความจริงทางสังคมเกี่ยวกับ “ความรุนแรง” ในกลุ่มเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีความแตกต่างทางลักษณะทางประชากรศาสตร์ และปริมาณการเปิดรับเกมออนไลน์ โดยต้องการทดสอบความสัมพันธ์ที่มีต่อ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้

2.1.3 ประสพการณ์ตรงของผู้รับสารกับการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม

McLeod และ Reeves (อ้างจาก Dillard and Ptau, 2002: 705) กล่าวถึงการตั้งสมมุติฐานเกี่ยวกับความสอดคล้องของประสพการณ์ตรงของผู้รับสาร (The resonance hypothesis) ว่าเป็นการพยากรณ์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังทางประสพการณ์ของผู้รับสาร (contributory interaction) และการดูโทรทัศน์ กับผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อเนื้อหาในโทรทัศน์สอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตจริง ขณะที่การเบนเข้าสู่กระแสหลักที่ใช้การพยากรณ์การปฏิสัมพันธ์ที่เบนเข้าสู่จุดร่วมเดียวกัน (convergent interaction) ทั้งนี้ ผลกระทบจากการดูโทรทัศน์จะมีอิทธิพลสูงในกลุ่มปัจเจกบุคคล โดยเฉพาะในคนที่มีประสพการณ์สอดคล้องกับเนื้อหาโทรทัศน์ ตัวอย่างการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการดูโทรทัศน์กับความกลัวอาชญากรรมพบว่า มีมากในกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในบริเวณที่มีสถิติอาชญากรรมสูง ปรัชญาการณีนี้นี้เรียกว่า ความสอดคล้องกับประสพการณ์ (resonance) คือ ความจริงในชีวิตประจำวันและโทรทัศน์มีเนื้อหาตรงกัน (double dose of message) กล่าวคือ เป็นลักษณะของการสะท้อนภาพซึ่งกันและกัน และเป็นการขยายขอบเขตของการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม

นอกจากนี้ Signorielli and Morgan (1990: 26) ยังได้กล่าวถึงประเด็นการวิจัยการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ในขอบเขตที่เกี่ยวข้องกับประสพการณ์ ที่น่าสนใจศึกษาว่า นักวิจัยหลายคนพยายามตั้งคำถามเกี่ยวกับผู้รับสารโดยสนใจว่า บุคคลประเภทใดที่จะมีความอ่อนแอต่อสารจากโทรทัศน์? และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น? โดยงานวิจัยประเภทนี้จะนำเสนอโดย

สืบค้นจากกลุ่มย่อยว่าจะรู้สึกสะท้อนใจต่อโทรทัศน์มากหรือน้อย ในประเด็นเกี่ยวกับเรื่องอะไร ซึ่งทั้งหมดทำให้เกิดความเข้าใจถึงผลลัพธ์พื้นฐานของการใช้ชีวิตอยู่กับโทรทัศน์

สำหรับตัวอย่างงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นผลกระทบจากประสบการณ์ตรงของผู้รับสารต่อการขัดขวางการเกิดการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม อาทิเช่น Reith (1999) ตั้งสมมติฐานในการวิจัยไว้ว่า ความถี่ในการดูละครอาชญากรรมในโทรทัศน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความก้าวร้าว เขาใช้วิธีการสำรวจความคิดเห็นผู้ใหญ่วัยอเมริกัน โดยถามเรื่องความถี่ในการดูละครเกี่ยวกับตำรวจและอาชญากรรม พบว่ามีข้อสนับสนุนสมมติฐานคือ ในกลุ่มคนดูผู้ชายผิวขาวมีความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างการดูละครอาชญากรรมกับความก้าวร้าว และได้เสนอไว้ว่า สาเหตุหลักของความกลัวต่อการตกเป็นเหยื่อคือ ประสบการณ์ในชีวิตจริง

ขณะที่ Van der Bulck (2004) สนใจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างละครโทรทัศน์กับความกลัวอาชญากรรม โดยมีสมมติฐาน 3 ข้อ คือ 1) สมมติฐานการอบรมบ่มเพาะ (cultivation hypothesis) ตั้งว่า การดูโทรทัศน์ทำให้เกิดความกลัวอาชญากรรมเพิ่มมากขึ้น 2) สมมติฐานการบริหารอารมณ์ (mood management hypothesis) ตั้งว่า คนที่รู้สึกกลัวจะดูโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรมมาก เพื่อเรียนรู้การต่อสู้กับความกลัวที่ตนมีอยู่ในใจ 3) สมมติฐานเกี่ยวกับการถอนตัวออกจากความกลัว (withdrawal hypothesis) ตั้งว่า คนที่กลัวอาชญากรรมจะกลัวที่ต้องออกจากบ้าน ผลการวิจัยพบว่า มีความสัมพันธ์ระหว่างความกลัวอาชญากรรมกับการดูเนื้อหาโทรทัศน์เกี่ยวกับอาชญากรรม ซึ่งสนับสนุนสมมติฐานการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม แต่ไม่สนับสนุนในสมมติฐานอื่น ๆ นอกจากนี้ยังพบว่า ประสบการณ์ตรงเรื่องอาชญากรรมไม่มีความสัมพันธ์กับความกลัว ในขณะที่การดูโทรทัศน์ให้ผลลัพธ์ตรงกันข้าม

สำหรับงานวิจัยของไทย นววรรณ ตันติเวชกุล (2542) สนใจศึกษาอิทธิพลของโฆษณาทางโทรทัศน์ต่อเยาวชน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาของโฆษณาโทรทัศน์ และการสนทนากลุ่มนักเรียน 121 คน พบว่าคนดูโทรทัศน์มากมักอธิบายสิ่งต่าง ๆ ด้วยภาษาที่คล้ายคลึงกับภาษาโฆษณาโทรทัศน์ นอกจากนี้มีปัจจัยแวดล้อมที่เป็นประสบการณ์ตรงที่มีอิทธิพลต่อคนดูโทรทัศน์มากและน้อย ได้แก่ การเรียนรู้ทางสังคมเกี่ยวกับการใช้สินค้า การสังเกต และการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น รวมถึงการเรียนรู้จากสถาบันต่าง ๆ และสื่อมวลชน

ปัทมรา ศิวะพิรุฬห์เทพ (2548) สนใจศึกษาเปรียบเทียบระหว่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในการชมขึ้นกับประสบการณ์การชมขึ้นผ่านสื่อ การศึกษาใช้แนวคิดเรื่องการเข้ารหัสและถอดรหัสของ Stuart Hall, แนวคิดเรื่องประสบการณ์ตรงและประสบการณ์ผ่านสื่อกับการสร้างความจริงทางสังคม และกลไกการป้องกันตนเอง ผลการวิจัยพบว่า ผู้รับสารเพศหญิงที่มี

ประสบการณ์ตรงในการชมชิ้นส่วนใหญ่จะหลีกเลี่ยงรับสารที่น่าเสนอเหตุการณ์ชมชิ้นและสร้างความหมายตรงข้ามกับสื่อมวลชน ในทางตรงข้ามกับเพศชายที่มีประสบการณ์ในการชมชิ้นรวมถึงเพศหญิงและเพศชายที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อ ส่วนใหญ่ไม่หลีกเลี่ยงที่จะรับสารและสร้างความหมายเกี่ยวกับการชมชิ้นสอดคล้องกับสื่อมวลชน จะเห็นได้ว่าสื่อมวลชนยังมีอิทธิพลต่อผู้รับสารแต่ในกรณีที่ผู้รับสารมีประสบการณ์ตรงในการขยายขอบเขตความรู้ เป็นผลให้เกิดการต่อรองความหมายเกี่ยวกับการชมชิ้นที่สื่อมวลชนกำหนด โดยมีแนวโน้มของการปลูกฝัง (cultivate) ผ่านสื่อลดน้อยลง

จากงานวิจัยดังกล่าว พบข้อสรุปเกี่ยวกับบทบาทของประสบการณ์ตรงส่วนบุคคลในการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมว่า สื่อมวลชนยังมีอิทธิพลสูงต่อการสร้างความจริงทางสังคมในผู้รับสารที่ไม่มีประสบการณ์ตรง แต่ในกรณีที่ผู้รับสารมีประสบการณ์ตรงในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่นอาชญากรรม หรือการชมชิ้น จะส่งผลให้เกิดการต่อรองความหมายที่สื่อมวลชนกำหนด โดยมีแนวโน้มของการปลูกฝังความจริงทางสังคมจากสื่อมวลชนลดน้อยลงด้วย ดังนั้น นักวิชาการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ส่วนหนึ่งจึงมีความสนใจต่อประเด็นเรื่องการต่อต้านหรือยอมรับในกลุ่มผู้รับสาร โดยเฉพาะ Signorielli and Morgan (1990: 27) มีความเห็นว่า ควรให้ความสนใจกับคำถามวิจัยเรื่องการปรับทิศทางของผู้รับสารจากอิทธิพลของการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมและการปรับตัวให้เข้ากับโทรทัศน์ (orientation toward television) กล่าวคือ ผู้รับสารจะเกิดการต่อต้านหรือยอมรับจากการดูโทรทัศน์ โดยผู้รับสารจะเลือกดูรายการโทรทัศน์ที่ตนเองพึงพอใจ และการตีความเนื้อหาโทรทัศน์ในฐานะความจริงทางสังคม (Carveth and Alexander, 1985; Gunter and Furnham, 1984; perse, 1986; Rouner, 1984; Rubin, 1988; Wakshlag, 1983) ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้นอกจากผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงบทบาทของประสบการณ์ตรงของกลุ่มเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ในการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมโดยมีข้อสงสัยว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีประสบการณ์ตรงเรื่องความรุนแรงในชีวิตประจำวันน่าจะมีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้แตกต่างกัน ดังที่เกิดในกลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเรื่องการชมชิ้นหรืออาชญากรรมด้วยหรือไม่

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการตอบคำถามเรื่องผลกระทบของปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคม โดยเป็นการทดสอบอิทธิพลในระยะยาวของเกมออนไลน์ที่มีต่อการรับรู้ความเป็นจริงทางสังคมในกลุ่มเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้จึงสนใจนำวิธีการวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ดังนี้

ประการแรก การวิเคราะห์ระบบเนื้อหาสาร (Message system analysis) โดยเฉพาะเกมออนไลน์ทั้งประเภทที่เล่นคนเดียวและเล่นเป็นเครือข่าย ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเชื่อว่า มีความหมาย “ความรุนแรง” ชุดหนึ่งที่แพร่กระจายอยู่ทั่วไปในทุกประเภทของเกม

ประการที่สอง การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม (Cultivation analysis) เป็นการทดสอบถึงผลกระทบระยะยาวของเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง ที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และผลกระทบต่อการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทยของกลุ่มเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

อย่างไรก็ตาม ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยไม่ได้ใช้การวิเคราะห์กระบวนการเชิงสถาบัน (Institutional process analysis) เนื่องจากเห็นว่า การวิเคราะห์ระบบเนื้อหาสารเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นนโยบายขององค์กรสื่อที่มีต่อความรุนแรง อีกทั้งการวิจัยครั้งนี้มุ่งความสนใจที่การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และผู้รับสาร (audience research) เป็นสำคัญ ทั้งนี้ในส่วนของ การวิเคราะห์ระบบเนื้อหาสารและการวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม สามารถนำไปสู่การตอบปัญหานำวิจัยในขอบเขตเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวของเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงที่มีต่อกลุ่มเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

2.2 ทฤษฎีและงานวิจัยเรื่องการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction)

2.2.1 ทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

นักจิตบำบัด Paul Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) กล่าวถึงระบบครอบครัว (family system) ว่า เป็นความกระทบกระทั่งที่สมาชิกในครอบครัวมีต่อกัน (disturbed) โดยเขาได้เสนอทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มุ่งความสนใจเกี่ยวกับรูปแบบการไม่ทำหน้าที่ของครอบครัวอย่างที่จะกระทำต่อกัน มากกว่าความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับการสื่อสารที่ประสบผลสำเร็จในครอบครัว

ครอบครัวเป็นเหมือนกับระบบ (family as system) Griffin (2006) กล่าวเปรียบเทียบครอบครัวว่า เหมือนกับการแขวนโคมไฟบนเพดาน ซึ่งมันจะอยู่ได้ต้องยึดกับโครงสร้างที่แข็งแรง และอยู่ในตำแหน่งที่ทำให้โคมไฟทั้งหมดมีระบบที่สมดุล ทั้งนี้หากเปรียบเทียบโคมไฟกับกฎเกณฑ์ทางการสื่อสารในครอบครัว Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) มีความเชื่อว่า การทำความเข้าใจเรื่องการสื่อสารในครอบครัว ต้องทำความเข้าใจรูปแบบการสื่อสารของสมาชิกแต่ละคนในครอบครัว โดยเขาเห็นว่า การศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสาร

ในครอบครัว ควรให้ความสำคัญกับประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ที่มีต่อกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว

Watzlawick ได้รับอิทธิพลในการศึกษาวิจัยจากนักมานุษยวิทยา Gregory Bateson โดยมีความสนใจศึกษาร่วมกันเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (interpersonal interaction) ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของระบบการสื่อสาร พวกเขาปฏิเสธความคิดที่ว่า แรงจูงใจส่วนบุคคล (individual motives) และบุคลิกนิสัยส่วนตัว (personality traits) เป็นปัจจัยกำหนดการสื่อสารในครอบครัว โดยพวกเขาให้ความสนใจเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวว่ามีพฤติกรรมในการสื่อสารอย่างไรที่จะมีอิทธิพลต่อสมาชิกในครอบครัว ? มากกว่าที่จะตั้งคำถามว่า ทำไมพวกเขาจึงมีพฤติกรรมอย่างนั้น ? ซึ่งในการตั้งคำถามในการต้องการหาคำอธิบายของเหตุผลของแสดงพฤติกรรมเป็นแนวทางการศึกษาครอบครัวในเชิงระบบ โดยให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

สำหรับ Watzlawick มีความสนใจต่อปฏิริยาโต้ตอบ (reaction) ต่อบุคคลอื่นในครอบครัว โดยแสดงออกในรูปแบบของอาการหรือท่าที่ต่างๆที่มีต่อกัน อย่างไรก็ตามเขาเห็นว่าปฏิริยาต่อกันของสมาชิกในครอบครัว ไม่ได้เป็นความสัมพันธ์ในเชิงเหตุและผลที่เป็นแบบห่วงโซ่ที่ส่งผลกระทบต่อกัน ซึ่งเขาได้เขียนตัวอย่างสมการในการอธิบายไว้ ดังนี้

$$A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$$

Watzlawick กลับมีความเห็นต่อความสัมพันธ์ (relationship) ในครอบครัวว่า มีความซับซ้อนของกระทำหน้าที่ต่อกัน เหมือนกับสูตรทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่หลากหลาย

$$X = b + 2C/2 - 5d$$

การที่เราพูดว่า “ครอบครัวเรามีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน” จำเป็นต้องพิจารณาดัชนีแปรที่นำมาแทนค่า A B C E ในสูตรคณิตศาสตร์ ซึ่งอาจต้องพิจารณาประเด็นเกี่ยวกับทัศนคติ อารมณ์ เจือ้นไขทางกายภาพ รวมถึงพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความเบื่อหน่าย (boredom) หรือความรู้สึกเก้อเขิน (awkwardness) Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) ได้เสนอความคิดของเขาไว้ในหนังสือ “Pragmatics of Human Communication” โดยมีข้อเสนอแคลคูลัสทางการสื่อสารของมนุษย์ (tentative calculus of human communication) มีกฎเกณฑ์ว่าด้วยไวยากรณ์ของบทสนทนา (grammar of conversation) ซึ่งเป็นเหมือนกับกฎในการเล่นเกม เขาได้

ให้คำนิยามเกมว่า การมีกฎเกณฑ์กำหนดพฤติกรรมต่างๆของคนให้ดำเนินไปตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุด สำหรับ Watzlawick เห็นว่า ในแต่ละครอบครัวมีการเล่นเกม และมีกฎเกณฑ์ที่แต่ละครอบครัวกำหนดขึ้น โดยการมีปทัสนชนาต่อกันในครอบครัว เป็นการประกอบสร้างโลกทางสังคมขึ้นมาด้วยตัวของพวกเขาเอง นั่นหมายความว่า ระบบครอบครัวสร้างสรรค์ความเป็นจริงของพวกเขาขึ้นมาเอง

“แนวทางการศึกษาเชิงระบบพยายามทำความเข้าใจการทำหน้าที่ของส่วนต่างๆในระบบ รวมถึงการประกอบสร้างความเป็นจริงของระบบย่อยส่วนต่างๆ ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานของทฤษฎีระบบที่ว่า ระบบย่อยต่างให้คำอธิบายได้ด้วยตัวของมันเอง ”

กฎเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคล (Axioms of Interpersonal Communication) Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) ใช้เรื่อง (family homeostasis) ในการอธิบายสิ่งที่สมาชิกในครอบครัวรับรู้ร่วมกัน (collusion) ซึ่งมันนำไปสู่การรักษาสถานะภาพให้คงอยู่อย่างเดิม (status quo) อย่างไรก็ตามนักทฤษฎีตามแนวคิดการมีปฏิสัมพันธ์เชื่อว่า การทำความเข้าใจกฎเกณฑ์ทางการสื่อสารจะทำให้ลดการต่อต้านการเปลี่ยนแปลง Griffin (2006) ได้สรุปกฎเกณฑ์การสื่อสารไว้ ดังนี้

1. ไม่มีใครที่มีชีวิตอยู่โดยไม่สื่อสาร (One cannot not communication) ในบางสถานการณ์เราอาจอยากพูดคุย หรือบางครั้งอาจหลีกเลี่ยงการตอบสนองด้วยตอบสนทนากับคนอื่น โดยเฉพาะหากเรื่องที่พูดคุยเป็นเรื่องส่วนตัว ดังนั้นกฎเกณฑ์ที่สร้างขึ้นเกี่ยวกับการมีพฤติกรรมที่ดี (good behavior) ซึ่งในที่นี้อาจเป็นการไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัว ผลลัพธ์ที่ตามมาอาจจะทำให้คู่สนทนารับรู้เกิดความเก๋ไก๋อึดอัด (awkward silence) ทั้งนี้เพราะบางคนอาจไม่ยอมพูดคุยถึงความสัมพันธ์ส่วนตัวกับบุคคลอื่น เช่นบางกรณีแม่อาจจะถามไถ่ด้วยคำพูดที่ไร้ความหมายบนโต๊ะอาหารมื้อเย็น และได้คำตอบว่า “ก็ดี” จากลูกตอบกลับมา ทั้งที่เมื่อปิดประตูกลับไปในห้องนอนลูกอาจจะรู้สึกแสบแสบหรือปวดหัวก็ตาม Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) เรียกพฤติกรรมนี้ว่า (symptom strategy) เป็นการไม่พูดที่ไม่ได้เกิดจากความรังเกียจ แต่เป็นความรู้สึกกลัวการถูกตำหนิ (blamed) หรือการปกป้องเหมือนกับเด็ก (prevent) ซึ่งทำให้ผลลัพธ์ของการสื่อสารที่ลูกแสดงออกคือความเงียบ อย่างไรก็ตามพฤติกรรมการแสดงออกทางกายย่อมส่งผลกระทบต่อสมาชิกคนอื่นในครอบครัว สรุปเป็นกฎข้อแรกได้ว่า ไม่มีใครที่ไม่มีอิทธิพลต่อคนอื่นในครอบครัว (one cannot not influence)

2. การสื่อสารเป็นเรื่องของเนื้อหาและความสัมพันธ์ (communication = content + relationship) Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) ได้รับอิทธิพลทางความคิดจาก Gregory Bateson ที่นำเสนอความคิดเรื่องการรายงาน (report) หรือเนื้อหา (content) ซึ่งเป็นสิ่งที่คนพูดถึง (what is said) ขณะที่ความเคารพเชื่อฟัง (command) หรือความสัมพันธ์ (relationship) เป็นวิธีของคนว่าสื่อสารเนื้อหานั้นอย่างไร (how it is said) โดยเขาได้เสนอตัวแบบการมีปฏิสัมพันธ์ โดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่แวดล้อมตัวเนื้อหา รวมถึงบริบทหรือบรรยากาศที่ส่งผลต่อการตีความเนื้อหา ทั้งนี้ในส่วนของเนื้อหาที่เป็นข้อมูลในคอมพิวเตอร์ ยังต้องสนใจว่าคอมพิวเตอร์ประมวลผลข้อมูลนั้นออกมาอย่างไร ขณะที่การเขียนเพื่อการสื่อสารมีการเว้นวรรคตอน (punctuation) เพื่อช่วยนำทางให้คนอ่านเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น หรือพูดที่ใช้โทนเสียงช่วยในการเน้นย้ำคำ ก็เป็นหนทางที่ช่วยให้ผู้ฟังตีความเนื้อหาสารได้ โดย Watzlawick ได้เรียกการมีปฏิสัมพันธ์จากความสัมพันธ์ที่มีต่อกันของคนในครอบครัว (relational interaction) ว่าเป็นสิ่งที่อยู่เหนือการสื่อสาร (metacommunication) ซึ่งเป็นการสื่อสารเกี่ยวกับการสื่อสาร (It is communication about communication) เขาขยายความว่า เป็นเรื่องของการที่คนได้เห็นตัวตนของเขาเอง และการให้คนอื่นมองเห็นตัวตนของเขา รวมถึงวิธีการที่จะทำให้คนอื่นมองเห็นตัวตนของเขา โดย Watzlawick เห็นว่า สารที่ใช้สื่อสารสัมพันธ์กับคนอื่น (relationship message) ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญทำให้การสื่อสารบรรลุเป้าหมายได้ และเขายังเห็นว่าความสัมพันธ์ในครอบครัวที่แย่งจะดีขึ้นได้ เมื่อสมาชิกในครอบครัวตั้งใจพูดคุยกับสมาชิกคนอื่นเกี่ยวกับรูปแบบของการสื่อสารของครอบครัวของพวกเขา

เนื้อหา (content)	ความสัมพันธ์ (relationship)
รายงาน (report)	ความเคารพเชื่อฟัง (command)
ข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ (computer data)	การประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรม (computer program)
คำ (words)	การเว้นวรรค (punctuation)
การสื่อสารด้วยคำพูด (verbal channel)	การสื่อสารด้วยภาษาทาง (nonverbal channel)
การสื่อสาร (communication)	สิ่งที่อยู่เหนือการสื่อสาร (metacommunication)

3. ธรรมชาติของความสัมพันธ์ขึ้นอยู่กับลำดับเรื่องที่ได้สื่อสารกันระหว่างคู่สนทนา Griffin (2006) ได้ยกตัวอย่างบทกลอนของนักจิตบำบัด R.D.Laing ที่อธิบายถึงความสัมพันธ์ที่มีการกระทบกระทั่งกัน (disturbed relationship) โดยมีคำในบทกลอนดังนี้

“เขาไม่มีความสุข เมื่อเขาต้องเผชิญกับความทุกข์มากมายบนโลก
เธอไม่มีความสุข หากเขาไม่มีความสุข อย่างไรก็ตามเธออยากมีชีวิตที่
มีความสุข

เขารู้สึกว่าตัวเขาเองไม่ควรมีความสุข

เธอต้องการให้เขาได้พบกับความสุข และเขาเองก็ต้องการให้เธอมี
ความสุขด้วยเช่นกัน

เขารู้สึกละอายใจที่ตัวเองมีความสุข และรู้สึกละอายใจที่เธอไม่มี
ความสุขเลย

เธอต้องการให้ทั้งคู่มีความสุข และเขาเองก็ต้องการให้เธอมีความสุข
แต่สุดท้ายคนทั้งคู่ไม่มีใครที่มีความสุขเลย”

บทกลอนดังกล่าว มีปมเงื่อนการสื่อสารของคู่หญิงชายที่เกี่ยวข้องอยู่กับชีวิตที่ไม่มีความสุข (unhappy) และความรู้สึกละอายใจ (guilt) โดยส่วนนำในประโยคแรกของบทกลอนแต่ละบรรทัดจะเริ่มต้นจากความเศร้า (depress) หรือความละอายใจ (guilt) ซึ่งไม่มีทั้งที่มาและไม่มีจุดจบของความรู้สึกนั้น จากบทกลอนจะเห็นว่า ผู้หญิงมักเข้าไปอยู่ในส่วนนำของประโยค โดยมักกล่าวถึงสาเหตุที่ผู้หญิงเป็นทุกข์ว่าเกิดจากความรู้สึกผิดหรือละอายใจของผู้ชาย Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) ให้ข้อเสนอไว้ว่า แต่ละวรรคตอนของบทกลอน เราควรให้ความสนใจต่อการตอบสนองของผู้ชายหญิง ซึ่งสะท้อนให้เห็นทัศนคติเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายและผู้หญิงในครอบครัว

4. การสื่อสารเป็นทั้งการสร้างสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนา (symmetrical) และความพยายามมีอำนาจเหนือคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (complementary) สิ่งที่อยู่เหนือการสื่อสาร (metacommunication) ในที่นี้หมายถึง ความสัมพันธ์ รวมถึงความเข้ากันได้ (belongingness) ความพอใจ (affection) ความเชื่อมั่นศรัทธา (trust) และความใกล้ชิดสนิทสนม (intimacy) สำหรับแนวทางการศึกษาตามแนวคิดเรื่องการปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์ทางสังคม (interactional view) ให้ความสนใจตั้งคำถามในประเด็นเกี่ยวกับการควบคุม สถานภาพ และอำนาจ Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) มีข้อเสนอว่า การพูดคุยแลกเปลี่ยนในรูปแบบของการสร้างความสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนา (symmetrical) ยืนอยู่บนพื้นฐานเรื่องอำนาจที่

เท่าเทียมกัน ในขณะที่การสื่อสารที่มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งพยายามใช้อำนาจเหนือคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (complementary communication) อยู่บนพื้นฐานเรื่องอำนาจที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เขาไม่ได้ให้ความเห็นว่า การสื่อสารรูปแบบใดดีกว่ารูปแบบใด แต่เขาเห็นว่า การสื่อสารก่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน (healthy communication) เกิดขึ้นได้จากใช้รูปแบบการสื่อสารทั้งสองรูปแบบร่วมกัน Griffin (2006) ได้ยกตัวอย่างความสัมพันธ์แบบการสร้างความสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนา (symmetrical relationship) ที่มีลักษณะที่แต่ละฝ่ายไม่พยายามใช้อำนาจควบคุมอีกฝ่ายหนึ่ง เปรียบเทียบได้กับแต่ละคนมีความเชี่ยวชาญในการเล่นกีฬาคนละชนิด แต่ละคนก็ลงเล่นกีฬาของตนเองโดยไม่ได้ต้องการเอาชนะคนอื่น เพราะต่างคนต่างเล่นและแข่งอยู่คนละสนามแข่งขัน ในขณะที่รูปแบบการสื่อสารที่คู่สนทนาใช้อำนาจเหนือคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (complementary) เขาได้ยกตัวอย่างกรณีของแม่ที่ควบคุมลูกอย่างเข้มงวด การว่ากล่าวตักเตือนทุกเรื่องในชีวิตประจำวันของลูก โดยปฏิบัติต่อลูกเหมือนกับเด็ก ทั้งนี้พฤติกรรมดังกล่าว เป็นการอ้างรักษาความสัมพันธ์แบบครอบงำในลักษณะการว่านอนสอนง่าย (submissive relationship) ความสัมพันธ์ในรูปแบบนี้ยังคงอยู่ โดยเห็นได้จากสถานภาพที่ไม่เท่าเทียมกัน และยังเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่ก่อให้เกิดความกดดันในครอบครัว

Griffin (2006) มีความคิดเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ว่า ความสัมพันธ์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีบทสนทนามีส่วนร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการสร้างความสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนา (symmetrical) หรือรูปแบบที่คู่สนทนาใช้อำนาจเหนือคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (complementary) ทั้งนี้การสื่อสารทั้ง 2 รูปแบบต่างมีฝ่ายที่เริ่มบทสนทนาและการตอบสนองของคู่สนทนาอีกฝ่ายหนึ่ง จากการวิจัยของ Edna Rogers และ Richard Farace (อ้างจาก Griffin, 2006) นักวิจัยด้านการสื่อสารของมหาวิทยาลัยมิชิแกน พวกเขาได้แบ่งประเภทของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสามีและภรรยา โดยใช้เกณฑ์เกี่ยวกับการเป็นผู้ควบคุมความสัมพันธ์ในการจัดแบ่งประเภท ซึ่งสามารถแบ่งรูปแบบความสัมพันธ์ออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

- 1) การสื่อสารแบบนำ (one-up communication) เป็นลักษณะของการสื่อสารที่มีคนหนึ่งที่ควบคุมการแลกเปลี่ยนสนทนาเหนือกว่าอีกฝ่าย (gain control of exchange) โดยอำนาจที่เหนือกว่าจะแสดงออกในลักษณะของการให้คำแนะนำ การออกคำสั่ง การขัดจังหวะ แสดงความคิดเห็นแย้ง การเปลี่ยนหัวข้อสนทนา หรือไม่ให้การสนับสนุนความคิดเห็นของคู่สนทนา
- 2) การสื่อสารแบบตาม (one-down communication) เป็นลักษณะของการสื่อสารที่ฝ่ายหนึ่งยอมจำนนอยู่ใต้การควบคุมในการสนทนาแลกเปลี่ยนกับอีกฝ่าย (yield

control of exchange) โดยการยอมจำนนคู่สนทนาอีกฝ่ายจะแสดงออกมาในรูปของความเห็นพ้องกับสิ่งที่คู่สนทนาพูด ทั้งนี้ความคิดของ Rogers และ Farace ดังกล่าวสอดคล้องกับความคิดของ Watzlawick เกี่ยวกับรูปแบบของการสร้างความสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนา

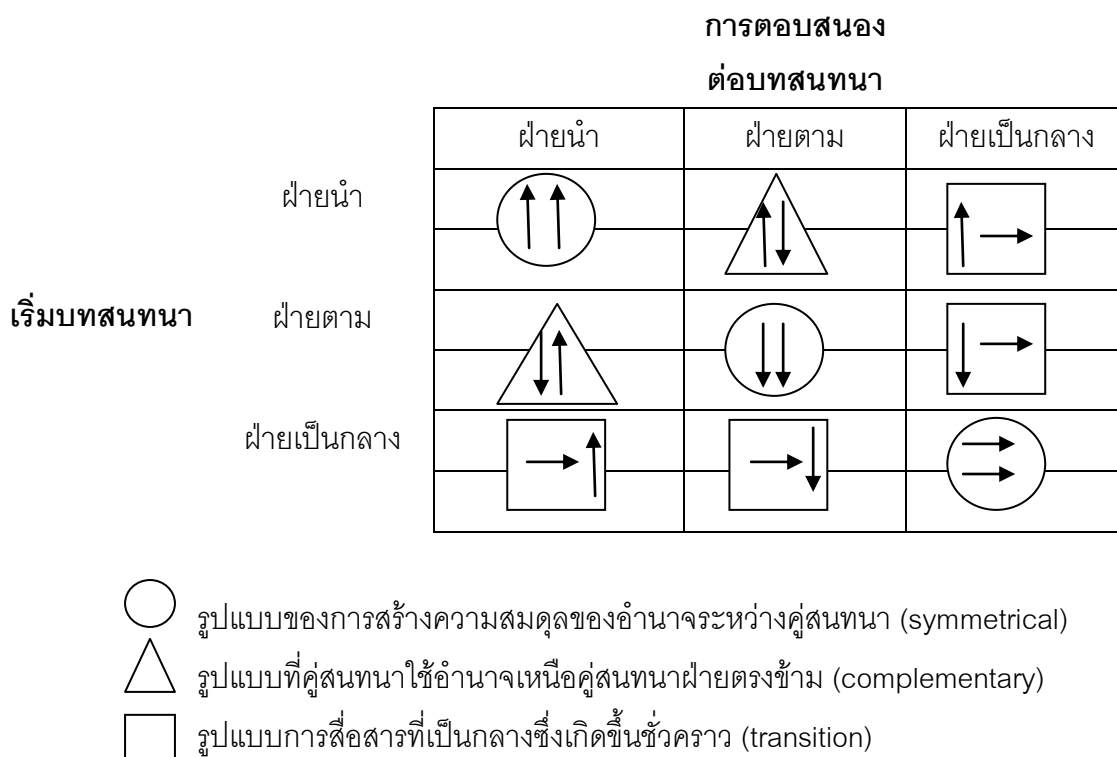
3) การสื่อสารแบบเป็นกลาง (one-cross communication) เป็นการสื่อสารที่เป็นกลางซึ่งเกิดขึ้นชั่วคราว (transition communication) มีลักษณะของความเป็นกลางหรือไม่มีความคิดเห็นที่ชัดเจน โดยไม่ได้มีความพยายามที่จะควบคุมคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (neutralizing control) ทั้งนี้ Rogers และ Farace ได้เสนอตัวแบบของการแลกเปลี่ยนเนื้อหาระหว่างของคู่สนทนา ที่มีรูปแบบความสัมพันธ์ 3 ลักษณะ คือ รูปแบบของการสร้างความสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนา (symmetrical) รูปแบบที่คู่สนทนาใช้อำนาจเหนือคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (complementary) และรูปแบบการสื่อสารที่เป็นกลางซึ่งเกิดขึ้นชั่วคราว (transition communication)

แผนภาพที่ 2.1

ประเภทของการแลกเปลี่ยนระหว่างคู่สนทนา (Matrix of Transactional Types)

ปรับปรุงจาก Analysis of Relational Communication in Dyads New Measurement

Procedures ของ Rogers และ Farace (อ้างอิง Griffin, 2006)



จากแผนภาพนำเสนอความเป็นไปได้ของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างคู่สนทนา โดยรูปวงกลม แทนรูปแบบของการสร้างความสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนา (symmetrical) ขณะที่รูปสามเหลี่ยมแทนรูปแบบที่คู่สนทนาใช้อำนาจเหนือคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (complementary) และรูปสี่เหลี่ยมแทนรูปแบบการสื่อสารที่เกิดขึ้นชั่วคราว (transition) จากผลการวิจัยของ Roger พบว่า คำสั่งที่ใช้ครอบงำคู่สนทนา (↑) ไม่ได้ก่อให้เกิดผลสำเร็จของการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเลย (↑ ↓)

การติดกับดักของระบบที่ไม่มีทางออก

Griffin (2006) กล่าวถึงระบบครอบครัวว่าเป็นระบบที่ต่อต้านการเปลี่ยนแปลง สมาชิกแต่ละคนในของครอบครัวต่างต้องการรักษารักษาบทบาทและสถานภาพของตนให้คงอยู่อย่างเดิม (status quo) สมาชิกในครอบครัวอาจต้องเผชิญกับปัญหาที่แตกต่างกัน ผู้ที่เป็นพี่อาจรู้สึกเจ็บป่วยจากระบบเคมีในร่างกายผิดปกติ ขณะที่น้องอาจเป็น “คนเก่งหรือฮีโร่” ของครอบครัว ซึ่งเป็นการขัดแย้งกับความล้มเหลวของผู้เป็นพี่ นักบำบัดครอบครัวมีการบันทึกไว้ว่า เมื่อบุคคลในครอบครัวที่เต็มไปด้วยความทุกข์ได้รับการบำบัดให้ดีขึ้น แต่กลับพบว่าสมาชิกคนอื่นในครอบครัวมีอาการแย่ลง เช่นกรณีพี่ชายอาจเลิกดื่มเหล้าและเล่นยาเสพติด ในทางตรงข้ามน้องสาวอาจลาออกจากทีมเทนนิส เพิกเฉยต่อการเรียน และเริ่มสูบบุหรี่ ครอบครัวที่การกระทำเบี่ยงเบนจากหน้าที่ที่สมาชิกในครอบครัวพึงกระทำ (dysfunctional families) ที่เกิดขึ้นกับพี่ชายและน้องสาวดังกล่าว เป็นการยืนยันภาษิตที่ว่า “ยิ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงมากเท่าไร การยึดมั่นให้ทุกสิ่งคงเดิมกลับยิ่งมีมากกว่า” (the more things change, the more they stay the same)

ในขณะที่ Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) เห็นว่า สมาชิกในครอบครัวมักยึดติดอยู่กับความคาดหวังที่มีต่อกันและกัน 2 ลักษณะ ข้อยึดติดประการแรก การจัดวางลูกไว้ในฐานะของผู้ที่ดูแลตัวเองไม่ได้หรือขาดเหตุผล (untenable position) โดยเด็ก ๆ มักจะละเมิดหรือไม่ตอบสนองต่อคำสั่ง ข้อยึดติดประการที่สอง ครอบครัวก็จะยึดติดอยู่กับเรื่องของความรักที่มักเห็นว่า สามารถมอบให้ได้อย่างไร้ข้อจำกัด และมันเป็นความต้องการทางธรรมชาติ ทั้งนี้ การยึดติดอยู่กับความคาดหวังที่มีต่อกันและกันทั้งสองลักษณะดังกล่าว จะมีลักษณะของความแตกต่างระหว่างสถานภาพอยู่สูง ซึ่งปรากฏอยู่ในรูปแบบที่คู่สนทนาใช้อำนาจเหนือคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (complementary) ที่ผู้มีสถานภาพเหนือกว่ามักต้องการควบคุมการสนทนาเหนือผู้มีสถานภาพต่ำกว่า ในทางตรงข้ามผู้ที่มีสถานภาพต่ำกว่ากลับตอบสนองต่อความสัมพันธ์ใน

รูปแบบของการสร้างความสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนา (symmetrical) ซึ่งแน่นอนว่า ความสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนานั้นไม่อาจเกิดขึ้นได้ เช่นกรณีที่พ่อแม่ที่ต้องการให้ ลูกดำรงชีวิตอย่างมีสติและไม่ทำให้ตัวเองต้องเดือดร้อน ขณะที่ลูกไม่อยู่ในสถานการณ์ที่สามารถต่อรองกับพ่อแม่ของตนได้ แต่อย่างไรก็ตามผู้เป็นลูกก็ไม่อาจเชื่อฟังพ่อแม่และยอมตก อยู่ในสภาพอย่างที่ว่าพ่อแม่ต้องการได้ตลอดไป

การกำหนดกรอบความคิดใหม่ (reframing) : การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้จากการ **เปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์** Griffin (2006) ได้ตั้งคำถามไว้ว่า ทำอย่างไรที่สมาชิกในครอบครัวจะ ทำลายเกมที่ไม่เคยมีจุดจบ และมีประสบการณ์ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์กับสมาชิก คนอื่นในครอบครัวได้อย่างแท้จริง Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) ได้ให้ข้อเสนอไว้ว่า การเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นได้กับทั้งครอบครัว เมื่อสมาชิกในครอบครัวต้องช่วยกันนำพาตัวเอง ออกจากระบบความสัมพันธ์ของครอบครัวอย่างที่เป็นอยู่ และกำจัดการกฎเกณฑ์ต่างๆที่เป็น ตัวกำหนดบทบาทความสัมพันธ์ของความสัมพันธ์ด้วยตัวของเขาเอง (self-defeating of the rules) ซึ่งเขาเรียกการกระทำนี้ว่า กระบวนการกำหนดกรอบความคิดใหม่ (reframing) โดย ขยายความคิดไว้ว่า

“การกำหนดกรอบความคิดใหม่ เป็นวิธีการเปลี่ยนความคิด (conceptual) และ/หรือการแสดงออกทางอารมณ์ (emotional setting) หรือทัศนคติที่มีต่อความสัมพันธ์ โดยต้องผ่านการมี ประสบการณ์ ที่นำไปสู่การเปลี่ยนกรอบความคิดจากเดิมที่เคยยึดถือ ซึ่งเป็นการให้ความหมายใหม่ของ “ความจริง” ในสถานการณ์ที่เคยยึด ปฏิบัติอย่างเข้มงวด (concrete situations)”

Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) กล่าวเปรียบเทียบการกำหนดกรอบความคิดใหม่ ว่า เป็นกระบวนการที่เหมือนกับการตื่นจากฝันร้าย เขาได้ชี้ประเด็นว่า ระหว่างฝันร้ายเราอาจวิ่งหนี ตกต๋อย กรีดร้อง หรือพยายามทำให้สถานการณ์ต่างๆดีขึ้น แต่กลับไม่มีอะไรที่ดีขึ้นเลย หนทางเดียวของการมีชีวิตใหม่คือ การเอาตัวเองออกจากระบบหรือการตื่นขึ้นจากความฝัน ดังนั้นการกำหนดกรอบความคิดใหม่จึงเป็นการมองกลับไปสิ่งต่างๆในมุมมองใหม่ เขาได้ ยกตัวอย่างกรณีนักศึกษาบางคนที่ไม่ได้เรียนในสาขาวิชาที่ชอบหรือเหมาะสมกับตัวเอง จึงคิดว่า มีความผิดพลาดเกิดขึ้นกับชีวิตของตนเอง และพวกเขารู้ว่าครอบครัวต้องให้การสนับสนุนค่าเล่าเรียนในระดับมหาวิทยาลัย ดังนั้นพวกเขาจึงเกิดความละอายใจที่เรียนไม่ได้คะแนนสูงๆ หรือ ไม่ได้แสดงความขอบคุณอย่างลึกซึ้ง ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วพวกเขาเหล่านั้นควรมีความสุขกับ

การใช้ชีวิต ในกรณีดังกล่าว Watzlawick มีข้อเสนอว่านักศึกษาเหล่านั้นต้องกำหนดกรอบทัศนคติของตัวเอง โดยต้องเห็นว่าทัศนคติไม่ใช่ความจริงแท้ที่เป็นนิรันดร์ (unrealistic) และมันเป็นเพียงจุดเริ่มต้นที่ยังต้องการพัฒนาต่อไป (immature) ซึ่งการสื่อสารกับพวกเขาต้องให้เห็นภาพที่หลากหลายมุมมอง ตัวอย่างเช่นการเรียนอาจจะเป็นทั้งเรื่องที่น่าเบื่อหน่าย ขณะเดียวกันมันอาจทำให้เราสนุกที่ได้เรียนรู้ สำหรับการกำหนดกรอบความคิดใหม่ไม่ได้ทำให้ความจริงเปลี่ยนแปลงไป แต่เป็นแนวทางใหม่ของการตีความ “ความจริง” ซึ่งหากเรายอมรับความคิดนี้ จะทำให้สามารถรับมือได้ดีขึ้นและรู้สึกเจ็บปวดลดน้อยลงจากการใช้ชีวิต

สำหรับกรณีตัวอย่างในการกำหนดกรอบความคิดใหม่คือ Families Anonymous (FA) (อ้างจาก Griffin, 2006) เป็นกลุ่มที่รวมตัวเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อการเลิกเหล้า โดยมีครอบครัวเป็นกำลังใจสนับสนุน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการประชุมกลุ่มต้องพูดดังๆให้ทุกคนได้ยิน ในหัวข้อเรื่อง “การช่วยเหลือ” ว่า ต้องหลีกเลี่ยงความเจ้ากี้เจ้าการ (manipulate) ควบคุม (control) และการปกป้องที่มากเกินไปจนสมควร (overprotectiveness) ซึ่งเงื่อนไขดังกล่าว ทำให้สมาชิกในครอบครัวต้องกำหนดบทบาทให้เข้ากับมาตรฐานและภาพลักษณ์ใหม่ ที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การเปลี่ยนแปลงเกมหรือการแสดงบทบาทในความสัมพันธ์ที่มีต่อกันจะเกิดขึ้นได้ เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์ที่เป็นเงื่อนไขกำหนดบทบาทความสัมพันธ์ในครอบครัว

2.2.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเยาวชน

1) งานวิจัยเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในครอบครัวของเยาวชน

Denice Kopchak Sheehan และ Claire Burke Draucker (2011) สนใจศึกษารูปแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ที่เป็นมะเร็งระยะสุดท้ายกับลูกที่เป็นวัยรุ่น และกลยุทธ์การเตรียมวัยรุ่นให้พร้อมมีชีวิตอยู่ภายหลังการจากไปของพ่อแม่ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ พ่อแม่ที่เป็นมะเร็งระยะสุดท้าย 9 คน พร้อมด้วย 7 คน และลูกที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น 10 คน ผลการศึกษาพบกระบวนการปฏิสัมพันธ์ในช่วงสุดท้ายของชีวิตใน 4 ขั้นตอน คือ การรับรู้ถึงเวลาที่มีอยู่จำกัด การใช้เวลาร่วมกันมากขึ้น การจัดสรรเวลาให้ได้อยู่ด้วยกันนานขึ้น และการให้กำลังใจซึ่งกันและกันในช่วงสุดท้ายที่ทุกคนต่างต้องเจ็บปวด ทั้งนี้วัยรุ่นและพ่อแม่ที่เจ็บป่วยไม่ได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จนกระทั่งได้ไตร่ตรองแล้วเห็นว่า มะเร็งจะ

ทำให้พวกเขาไม่ได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันอีกต่อไป จากนั้นพวกเขาจึงหันมาใช้เวลาร่วมกันมากขึ้น โดยเวลาเป็นปัจจัยที่ทั้งพ่อแม่และวัยรุ่นต่างให้ความสำคัญ

Gwenn Schurgin O'Keeffe และคณะ (2011) มีข้อเสนอเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อทางสังคมที่มีต่อเด็ก วัยรุ่นและครอบครัว โดยเขาเห็นว่า การใช้สื่อทางสังคมในเวปไซต์อย่างแฟลชบูค ทวิตเตอร์ ยูทูบ และเกมออนไลน์ เป็นกิจกรรมที่เด็กและวัยรุ่นต่างใช้เป็นกิจวัตรในชีวิตประจำวัน โดยส่วนใหญ่เวปไซต์ที่ตอบสนองวัยรุ่นในด้านความบันเทิงและการสื่อสารมีแนวโน้มที่จะเติบโต และมีการขยายตัวของผู้ใช้ที่เป็นวัยรุ่นเพิ่มมากขึ้น สำหรับผู้เป็นพ่อแม่จะต้องตระหนักถึงธรรมชาติของสื่อสังคมออนไลน์ ที่ทั้งหมดไม่ใช่สภาพแวดล้อมที่ดีสำหรับเด็กและวัยรุ่น โดยพ่อแม่ต้องทำความเข้าใจกับสื่อนี้เพื่อให้ลูกๆสามารถใช้อย่างมั่นใจให้เกิดประโยชน์กับตัวเอง และตรวจสอบการใช้สื่อออนไลน์ว่า มีการใช้แฟลชบูคในลักษณะของผู้ที่มีความซึมเศร้า (facebook depression) หรือการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์

Michelle Garcia Winner และ Pamela J Crooke (2011) สนใจศึกษากลยุทธ์การสื่อสารทางสังคมกับวัยรุ่นที่เป็นออทิสติก โดยเขาพบ 4 ขั้นตอนทางการสื่อสาร คือ 1) การคิดถึงบุคคลที่เราต้องการสื่อสารด้วย โดยต้องถามว่าเรารู้เรื่องอะไรบ้างเกี่ยวกับตัวเขา ซึ่งจะช่วยให้เรารู้วิธีเข้าถึงวัยรุ่นที่เป็นออทิสติกที่เราต้องการสื่อสารด้วย 2) การแสดงออกทางภาษากาย ควรให้ความสำคัญกับการทำร่างกายให้ผ่อนคลาย เมื่อต้องพูดคุยแลกเปลี่ยนกับวัยรุ่นที่เป็นออทิสติก 3) การคิดผ่านสายตา เป็นการสังเกตสีหน้าท่าทางเพื่อให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของวัยรุ่นที่เป็นออทิสติก โดยดูว่าพวกเขามีความพร้อมที่จะสื่อสาร 4) การใช้ภาษาสร้างสัมพันธ์ เป็นการค้นหาประเด็นเนื้อหาที่วัยรุ่นที่เป็นออทิสติกสนใจ และใช้ความสนใจที่มีเป็นเครื่องมือช่วยสานความสัมพันธ์ที่มีต่อกัน

A. Al-Zu'bi และ G. Crowther, G. Worsdale (2008) สนใจการรับรู้ของเด็กชาวจอร์เดียนต่อโครงสร้างและแบบแผนทางการสื่อสารของพ่อ (father's communication structures and patterns) ผู้วิจัยใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการสำรวจด้วยแบบสอบถาม โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอายุระหว่าง 8-12 ปี ผลการวิจัยไม่พบโครงสร้างทางการสื่อสารของพ่อที่ชัดเจน เนื่องจากพ่อชาวจอร์เดียนมีความเป็นพหุลักษณะ (pluralist) ทางทางการสื่อสารและการบริโภค อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายการขัดเกลาการเป็นผู้บริโภคของพ่อ (father's consumer socialization goals) กับโครงสร้างและ

แบบแผนทางการสื่อสาร ผู้วิจัยให้ข้อเสนอว่า นักการตลาดสามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นชาวอเมริกันได้โดยตรงในการรณรงค์เพื่อการโฆษณา เนื่องจากวัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้วยตัวเอง หรือนักการตลาดอาจใช้การรณรงค์ส่งเสริมการขาย ที่มุ่งให้เกิดการตัดสินใจร่วมกันในครอบครัว โดยต้องสัมพันธ์กับสินค้าหรือบริการที่อยู่พอให้ความสนใจจึงจะประสบความสำเร็จ

Amanda L Williams และ Michael J Merten (2008) ต้องการสืบค้นการแสดงความคิดเห็นและการปฏิสัมพันธ์พูดคุยของวัยรุ่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาจากบล็อกของวัยรุ่น 100 คนที่อายุระหว่าง 16 – 18 ปี โดยใช้เกณฑ์วิเคราะห์เนื้อหาแบ่งตามองค์ประกอบแก่นสาระหลัก (Theme element) ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับครอบครัวและประเด็นทางสังคม พฤติกรรมเสี่ยง การให้ข่าวสารส่วนตัวกับบุคคลใกล้ชิด และความถี่ในการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาในบล็อกวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ของการแสดงความคิดเห็นด้านบวกเกี่ยวกับพ่อแม่และเพื่อน การเล่นเกมกีฬา พฤติกรรมที่เสี่ยงอันตราย เนื้อหาเรื่องเพศ และการใช้ภาษาหยาบคาย ผลการทดสอบปัจจัยประเภทสถานศึกษาพบว่า วัยรุ่นในสถาบันการศึกษารัฐ เอกชน และศาสนา แสดงความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ในส่วนของข้อมูลประวัติโดยย่อ (profile) ของวัยรุ่นในสื่อออนไลน์ประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว และข้อมูลประเด็นสาธารณะที่วัยรุ่นให้ความสนใจ ซึ่งมีส่วนทำให้เข้าใจการพัฒนาและภาวะความเป็นอยู่ของวัยรุ่น

P L Hutchinson, X Mahlalela และ Josh Yukich (2007) สนใจศึกษาเปรียบเทียบผลกระทบของบทบาทสื่อมวลชนและการสื่อสารระหว่างบุคคล ที่มีต่อความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์ การประณามผู้ติดเชื้อเอดส์ลดลง (reducing stigma) คู่สามีภรรยาและสมาชิกในครอบครัวของผู้ติดเชื้อเอดส์เต็มใจร่วมการทดสอบมากขึ้น ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสำรวจจากชาวแอฟริกาใต้ โดยมีออกแบบเครื่องมือวัดระดับการประณามผู้ติดเชื้อเอดส์ การสื่อสารระหว่างบุคคล การเต็มใจเข้าร่วมการทดสอบ และการใช้ถุงยางอนามัย ผลการวิจัยพบว่า การเปิดรับสื่อและการสื่อสารแบบไม่เป็นทางการผ่านเครือข่ายทางสังคม มีผลกระทบเชิงบวกต่อความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์และการลดลงของการประณามผู้ติดเชื้อเอดส์ ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

Sook-Jung Lee (2007) สนใจศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตและผลกระทบต่อทุนทางสังคม (social capital) ของผู้ใช้ที่เป็นวัยรุ่น เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างช่วงอายุ 12 – 18 ปี จำนวน 1,312 คน โดยมีข้อคำถามเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต พฤติกรรมทางสังคมของวัยรุ่น และความสัมพันธ์ทางสังคม และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยสถิติสมการถดถอย (regression) ผลการวิจัยพบว่า สถานภาพทางเศรษฐกิจ รายได้ของครอบครัว การศึกษาของผู้ปกครอง และการมีเพื่อนบ้านที่ดี เป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ สำหรับการวิเคราะห์ผลกระทบทางสังคมจากการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต พบว่า การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้ของแต่ละบุคคล โดยวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจะมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ปกครอง ขณะที่วัยรุ่นที่ใช้การสื่อสารออนไลน์จะช่วยให้มีความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นกับเพื่อนที่โรงเรียน นอกจากนี้ Lee ยังพบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่ชอบสังคม (strong social ties) มีความสามารถในการเพิ่มทุนทางสังคมด้วยการใช้อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำหรับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มากกว่ากลุ่มที่ไม่ชอบสังคม (weak social ties)

Sungup Moon (2002) สนใจศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อนเด็กและวัยรุ่นผู้ย้ายถิ่นฐานชาวเกาหลีในสหรัฐอเมริกา โดยมีสมมติฐานว่าเด็กน่าจะมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนได้ดีกว่าวัยรุ่น ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกเพื่อหาแบบแผนการปฏิสัมพันธ์ จากกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ เด็กผู้ย้ายถิ่นฐานชาวเกาหลี 30 คน และวัยรุ่นผู้ย้ายถิ่นฐานชาวเกาหลี 30 คน ผลการวิเคราะห์ยืนยันสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยแบบแผนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กและวัยรุ่นกับกลุ่มเพื่อนแสดงออกแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแบบแผนการใช้ภาษา และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามในกลุ่มเด็กอายุน้อยที่อ่อนด้อยกว่าวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ในหลายๆด้าน กลับสามารถใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองสื่อสารได้เป็นอย่างดี

Dennis Wayne Edwards (1990) สนใจศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบแบบแผนพฤติกรรมของพ่อแม่ที่มีต่อการตีแผ่และใช้สารเสพติดในวัยรุ่น โดยเขาต้องการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการตีแผ่และใช้สารเสพติดของลูกกับแบบแผนพฤติกรรมของพ่อแม่ที่กระทำต่อลูกใน 2 ตัวแบบ คือ 1) พ่อแม่ที่ควบคุมลูกเข้มงวด (parental control) และ 2) พ่อแม่ที่สนับสนุนลูก (parental support) โดยตัวแบบแรกเขาต้องการทดสอบข้อค้นพบของ Baumrind ในปี 1987 ที่พบว่า วัยรุ่นตีแผ่และใช้สารเสพติดน้อย เมื่อพ่อแม่ควบคุมลูกเข้มงวด หรือสนับสนุนเอาใจใส่ลูกสูง ขณะที่ตัวแบบที่สอง เป็นการทดสอบจากงานในปี

1988 ของ Simons, Conger และ Whitbeck ที่พบว่า วัยรุ่นดื่มเหล้าและใช้สารเสพติดน้อย เมื่อพ่อแม่เลี้ยงดูลูกแบบควบคุมในระดับปานกลาง หรือสนับสนุนเอาใจใส่สูง Edwards เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็นวัยรุ่น 122 คน แม่ 111 คน และพ่อ 55 คน กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นต้องตอบข้อคำถามในแบบสอบถามเกี่ยวกับการดื่มเหล้า การใช้กัญชา และสารเสพติดอื่นๆ นอกจากนี้ยังมีข้อคำถามเพื่อวัดแบบแผนพฤติกรรมของพ่อแม่ที่ควบคุมลูกแบบเข้มงวด และพ่อแม่ที่ให้การสนับสนุนลูก โดยผู้วิจัยใช้เครื่องมือวัดการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของ Conger โดยส่วนหนึ่งได้ใช้เครื่องมือวัดการสื่อสารระหว่างพ่อแม่กับวัยรุ่นของ Barnes และ Olson ในการสร้างแบบสอบถาม ผลการศึกษาสนับสนุนตัวแบบที่สอง ในส่วนของความสัมพันธ์ระหว่างพ่อลูกกับการดื่มเหล้าและใช้สารเสพติดของวัยรุ่น พบว่า พ่อที่เลี้ยงดูแบบควบคุมในระดับปานกลาง ทำให้วัยรุ่นดื่มเหล้าและใช้สารเสพติดต่ำกว่าพ่อที่เลี้ยงดูแบบควบคุมเข้มงวด อย่างไรก็ตามผลการวิจัยไม่พบความแตกต่างการดื่มเหล้าของวัยรุ่นกับแบบแผนพฤติกรรมของแม่ที่ควบคุมลูกแบบเข้มงวดกับแม่ที่ให้การสนับสนุน ขณะที่การใช้สารเสพติดของวัยรุ่นกลับพบว่า แม่ที่เลี้ยงดูแบบเข้มงวดสูงและสนับสนุนลูกสูง สามารถใช้พยากรณ์อิทธิพลทำให้การใช้สารเสพติดของวัยรุ่นอยู่ในระดับต่ำที่สุด

Roy L Moore และ George P Moschis (1981) สนใจศึกษาบทบาทของการสื่อสารในครอบครัวกับการเรียนรู้เกี่ยวกับการบริโภค ผู้วิจัยมุ่งวิเคราะห์ผลกระทบของสื่อโฆษณาว่ามีอิทธิพลโดยตรงหรือโดยอ้อมต่อพฤติกรรมการบริโภคของเด็กและวัยรุ่น เปรียบเทียบกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่และการสื่อสารในกลุ่มเพื่อน ผลการศึกษาพบว่า พ่อแม่และเพื่อนเป็นปัจจัยที่ได้รับผลกระทบจากสื่อ และเป็นตัวกลางที่มีอิทธิพลต่อลูกหรือกลุ่มเพื่อนๆ ดังนั้นจึงควรให้ความสนใจกับบทบาทของครอบครัวที่เป็นผู้นำทางให้เด็กหรือวัยรุ่นเกิดการขัดเกลาให้เขากลายเป็นผู้บริโภคตามแบบแผนของสังคม (child's or adolescent's consumer socialization)

Mary Rogers Gillmore และคณะ (2011) สนใจศึกษาอิทธิพลของครอบครัวและการเลี้ยงดูในวัยรุ่นที่มีต่อการใช้ถุงยางอนามัยในกลุ่มวัยรุ่นช่วงต้นของผู้ใหญ่ โดยมุ่งวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้ถุงยางอนามัย ประกอบด้วยปัจจัยเกี่ยวกับการสนับสนุนของครอบครัว ความใกล้ชิดระหว่างวัยรุ่นกับพ่อแม่ การควบคุมของพ่อแม่ที่มีต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น การสื่อสารเรื่องเพศระหว่างพ่อแม่กับวัยรุ่น ผู้วิจัยเก็บกลุ่มตัวอย่างจากชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกัน 1,986 คน อเมริกันเชื้อสายจีน 163 คน อเมริกันเชื้อสายเม็กซิกัน 1,011 คน และอเมริกันผิวขาว 6,971 คน

ผลการวิจัยพบว่า การสนับสนุนจากครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการใช้ถุงยางอนามัย และการสื่อสารระหว่างพ่อแม่กับลูกวัยรุ่นมีความสัมพันธ์เชิงลบกับการใช้ถุงยางอนามัย ขณะที่พ่อแม่ที่มีการสื่อสารเรื่องเพศมากและควบคุมพฤติกรรมลูกอย่างเข้มงวดกลับพบว่า มีความสัมพันธ์กับการใช้ถุงยางน้อย ในกลุ่มชาวอเมริกันเชื้อสายจีน ในส่วนชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกันโดยทั่วไปมักใช้ถุงยางอนามัย แต่อย่างไรก็ตามผลการวิจัยพบว่า ไม่มีปัจจัยครอบครัวที่สัมพันธ์กับการใช้ถุงยางอนามัยในกลุ่มชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกันและเม็กซิโก

2) งานวิจัยเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านเกมออนไลน์ของเยาวชน

Benjamin D. Martin (2008) สนใจศึกษาโอกาสการเรียนรู้ทักษะทางสังคม (social skill learning) ของผู้เล่นเกมออนไลน์แบบร่วมเล่นกันหลายคน (massively multiplayer online - MMO) โดยผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง 489 คน และสังเกตการณ์จากผู้เล่นเกมจำนวน 316 คน จากการเล่นเกมที่ได้รับความนิยม 3 เกม ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ทักษะทางสังคมเกิดจากการสวมบทบาท (role-model) การมีบุคคลต้นแบบ ((modeling) การทำตามคำสั่ง (instruction) และการนำเสนอแบบตอกย้ำ (reinforcement) ในเกมออนไลน์ โดย Martin ได้ให้ข้อสรุปว่า การสวมบทบาทในการเล่นเกมนออนไลน์และสภาพแวดล้อมทางสังคมจากการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกัน ทำให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์และการเรียนรู้ทักษะทางสังคม

Edward Shih-Tse Wang และคณะ (2008) สนใจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสุขจากการใช้เวลาว่าง (leisure satisfaction) และความสุขในชีวิต (life satisfaction) ของเยาวชนที่ติดเกมออนไลน์ โดยคณะผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ จากกลุ่มตัวอย่างชาวไต้หวันอายุระหว่าง 13-18 ปี จำนวน 134 คน ผลการวิจัยพบว่า ความสุขจากใช้เวลาว่างมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสุขในการใช้ชีวิตทั้งในมิติด้านกายภาพและสุนทรียภาพ อย่างไรก็ตาม Wang พบความสัมพันธ์เชิงลบระหว่างตัวแปรในการวิจัยนี้ว่า ความสุขจากการใช้เวลาว่างในมิติด้านการศึกษาหาความรู้มีความสัมพันธ์เชิงลบกับความสุขในชีวิต และความถี่ของใช้เวลาท่องเว็บไซต์มีความสัมพันธ์เชิงลบกับความสุขในชีวิตของเยาวชน

A. Fleming Seay (2006) สนใจผลกระทบของโลกความจริงเสมือนต่อผู้เล่นเกมออนไลน์ โดย Seay ได้ตั้งปัญหามาการวิจัยไว้ 3 ข้อ คือ ปัจจัยอะไรที่ทำให้ผู้เล่นเกมไม่ประสบปัญหาที่มีสาเหตุจากการเล่นเกมออนไลน์? การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นเกมรู้สึกแปลกแยกจากสังคม

(social isolation) หรือเชื่อมต่อกับตัวเองเข้ากับสังคม (social connectedness) ? การเล่นเกมออนไลน์นำไปสู่ความซึมเศร้าหรือลดภาวะความซึมเศร้าให้กับผู้เล่น ? Seay ใช้วิธีเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง 1,836 คน มีข้อความถามเกี่ยวกับนิสัยการเล่นเกม ทักษะคิดและความรู้สึก โดยเก็บข้อมูล 3 ครั้งในช่วงเวลา 14 เดือน ผลการวิจัยพบว่า การกำหนดกฎเกณฑ์ของตนเองเกี่ยวกับระยะเวลาทำให้ผู้เล่นเกมไม่ประสบปัญหาอันมีสาเหตุมาจากการติดเกมออนไลน์ นอกจากนี้ยังพบว่า การเล่นเกมออนไลน์ช่วยลดการแปลกแยกตัวเองออกจากสังคม โดยผู้เล่นใช้เกมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่สามารถใช้เวลาและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนๆ ในชีวิตจริง Seay ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์กับความซึมเศร้า แต่การเล่นเกมออนไลน์เป็นช่วงเวลาของกิจกรรมที่สร้างความสุขทางสังคม อย่างไรก็ตามผู้เล่นที่ขาดวินัยอาจนำไปสู่การเป็นผู้ติดเกมออนไลน์ได้

Jeffery Learning (2009) สนใจศึกษาช่องทางการสื่อสารผ่านการเล่นเกมชุมชนบ้านออนไลน์แบบร่วมเล่นกับผู้อื่น (massively multiplayer online games house communities) Learning ใช้ทฤษฎีพื้นที่บ้าน หน้าที่ยินยอม การสื่อสารในกลุ่ม และการสร้างอัตลักษณ์ เขาใช้การวิเคราะห์เครือข่ายการสื่อสาร และสังเกตการณ์จากพัฒนาจากการเล่นของผู้เล่นเกม Dark Ages of Camelot ผลการวิจัยพบว่า การครอบครองที่ดินในความเป็นจริง ไม่มีผลกระทบต่องานอดิเรกที่มีลักษณะเหมือนในเกมออนไลน์ นอกจากนี้ผู้เล่นเกมยังใช้เกมออนไลน์เป็นช่องทางในการสื่อสาร โดยส่งข้อความที่มีลักษณะเจาะจงเป็นส่วนตัวสำหรับกลุ่มของพวกเขา Learning ยังพบว่า เกมออนไลน์เป็นช่องทางผลิตเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีท้องถิ่น ซึ่งเป็นวัฒนธรรมกลุ่มน้อยในโลกความเป็นจริง โดยเขาพบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ได้รับผลกระทบในการสร้างอัตลักษณ์ทั้งในระดับบุคคลและกลุ่ม

Lee Ming-Chi (2009) สนใจทดสอบผลกระทบของการสืบทอดของประสบการณ์ (flow experience) การรับรู้เกี่ยวกับความสนุกสนาน (enjoyment) ที่มีต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ Lee ใช้ทฤษฎีการวางแผนพฤติกรรม ที่คาดการณ์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ว่าเกิดจาก 3 ปัจจัยที่ผู้วิจัยนำมาทดสอบ โดยเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง 458 คน ผลการวิจัยพบว่า การสืบทอดของประสบการณ์เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการยอมรับเกมนออนไลน์มากกว่าการรับรู้เกี่ยวกับความสนุกสนาน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้นักพัฒนาเกมนออนไลน์ว่า ควรสืบค้นหาวิธีการสร้างเกมที่มีลักษณะของการสืบทอดประสบการณ์ให้กับผู้เล่นเกม และควรให้

ความสำคัญกับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม(social interaction) ระหว่างผู้เล่นเกมกับเกมออนไลน์ (human-computer interaction)

Rabindra Ayyan Ratan (2011) สนใจทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ตัวตนและการสร้างภาพตัวตนเสมือน โดยผู้วิจัยสนใจคุณลักษณะของสื่อด้านความคิดสร้างสรรค์และการใช้ภาพแทนตัวตน (self-representation) โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับการใช้และผลกระทบของภาพเสมือน (avatar) ซึ่ง Ratan ต้องการคำตอบเกี่ยวกับรูปแบบการเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารที่มีต่อตัวตนของภาพเสมือน ใน 3 ขอบเขต คือ ร่างกาย (body) อารมณ์ (emotion) และอัตลักษณ์ (identity) ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามวัดการใช้ภาพแทนตัวตน (self-presence questionnaire-SPQ) โดยมีข้อคำถามในประเด็นเกี่ยวกับบริบทที่หลากหลายของความจริงเสมือนที่สร้างขึ้น บรรยายแวดล้อมของฉากในเกมออนไลน์ที่เล่นร่วมกันเป็นทีม ผลการวิจัยพบว่า การใช้ภาพแทนตัวตนมีความสัมพันธ์กับปริมาณการประกอบสร้างในเกมออนไลน์ ประเภทของเกม การตอบสนองทางจิตวิทยาต่อการใช้ภาพเสมือน ทักษะความสามารถหลังการเลือกใช้ภาพเสมือน บุคลิกภาพ และปัจจัยเรื่องเพศ

Shen Cuihua และ Williams Dmitri (2011) สนใจทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์แบบร่วมเล่นกันเป็นทีม (massively multiplayer online game MMO) กับภาวะสุขภาพจิตทางสังคมที่ดี (psychosocial well-being) ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 5,000 คน โดยมีประเด็นข้อคำถามเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต กิจกรรมบนโลกออนไลน์ และภาวะสุขภาพจิตทางสังคมที่ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์จะได้รับผลกระทบเชิงลบหรือเชิงบวกขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ บริบททางการสังคม และบุคลิกลักษณะของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน ทั้งนี้ผลการวิจัยยังพบอีกว่า การใช้อินเทอร์เน็ตและการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ได้เป็นเหตุปัจจัยเดียวที่เป็นแหล่งก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบและเชิงบวกต่อภาวะสุขภาพจิตทางสังคมที่ดีของผู้เล่นเกมออนไลน์

2.3 แนวคิดและงานวิจัยเกี่ยวกับความรุนแรง

2.3.1 แนวคิดเรื่องความรุนแรง

Brain Corby (2001) กล่าวถึงการทารุณเด็ก (child abuse) ว่า ในประเทศสหราชอาณาจักรได้ใช้คำนี้อย่างเป็นทางการเมื่อปี 1980 โดยแบ่งประเภทพฤติกรรมทารุณเฉพาะเจาะจงใน 4 ลักษณะ คือ

1. การทารุณทางร่างกาย (physical abuse) เป็นการทุบตี เขย่าตัว ขว้างเป็นปาด้วยสิ่งของ ทำให้ผิวหนังไหม้ ใช้น้ำร้อนลวก กดให้จมน้ำ ทำให้หายใจไม่ออก หรือการกระทำอื่นที่ทำให้ร่างกายเด็กบาดเจ็บ หรือเจ็บป่วย นอกจากนี้ Straus และ Gelles Corby (2001) ได้แบ่งการทารุณหรือความรุนแรงที่พ่อแม่กระทำต่อลูกไว้ 2 ลักษณะคือ ความรุนแรงทางร่างกายขั้นเบา (minor violence) เป็นการขว้างปาสิ่งของ การใช้กำลังตีหรือผลักหรือยึดเด็กไว้ให้อยู่กับที่ การลงโทษด้วยการตี ความรุนแรงทางกายขั้นหนัก (severe violence acts) การเตะหรือชกต่อยหรือการตีด้วยมือ การทุบตีด้วยสิ่งของ การข่มขู่ด้วยปืนหรือมีด และการใช้ปืนหรือมีดทำร้ายร่างกาย

2. การเพิกเฉยทางร่างกาย (physical neglect) กระทรวงสาธารณสุขสหราชอาณาจักรได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นความล้มเหลวในการตอบสนองความต้องการทางร่างกาย การละเลยในการจัดหาอาหาร เครื่องนุ่งห่ม ความสกปรกของที่อยู่อาศัย ไม่มีที่พักหลับนอนสำหรับเด็ก ไม่ปกป้องเด็กจากอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับร่างกาย รวมถึงเมื่อเด็กเจ็บป่วยผู้ปกครองละเลยไม่让孩子เข้าถึงการรักษาพยาบาล ในที่นี้หมายรวมถึงการละเลยต่อการสนองความต้องการทางจิตใจของเด็ก ขาดความดูแลเอาใจใส่ ปฏิเสธประสบการณ์ที่จะสร้างให้เด็กรู้จักกับความรัก ความมั่นคง และคุณค่าของตนเอง ซึ่งรวมเรียกว่าความเพิกเฉยด้านอารมณ์ (emotional neglect) นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงการขาดความสนใจต่อกฎระเบียบของโรงเรียน การเอาตัวเขาเปรียบด้วยการให้ทำงานที่หนักเกินกำลังของเด็ก การก่อความทางอารมณ์ (emotionally disturbed) ด้วยเพราะเกิดความไม่ลงรอยกันทางความคิดตลอดเวลาที่อยู่บ้านร่วมกัน การกระทำที่ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าตนเองอ่อนแอหรือไม่เป็นประโยชน์ และการให้เด็กตกอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เสื่อมศีลธรรม (demoralizing circumstances)

3. การทารุณทางเพศ (sexual abuse) กระทรวงสาธารณสุขของสหราชอาณาจักรได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการใช้กำลังบังคับให้เด็กมีกิจกรรมทางเพศ โดยเด็กอาจมีความสัมพันธ์ทางร่างกาย (physical contact) เช่น การข่มขืน หรือการร่วมเพศทางทวาร หรือการบังคับให้เด็กร่วมอยู่ในกิจกรรมทางเพศโดยไม่ได้มีเพศสัมพันธ์โดยตรง (non-contrast activities) เช่น การให้เด็กดูการร่วมเพศ การให้ดูภาพโป๊หรือหนังโป๊ รวมถึงการส่งเสริมให้เด็กมีเพศสัมพันธ์ในวัยที่ยังไม่สมควร

4. การทารุณทางอารมณ์ (emotional abuse) จากนิยามของกระทรวงสาธารณสุขสหราชอาณาจักรกล่าวไว้ว่า เป็นการเลียดูหรือการให้การอบรมเด็กด้านอารมณ์อย่างผิดวิธี (ill-treatment) เช่น พ่อแม่เข้มงวดกับเด็กมากเกินไป (severe) หรือการปล่อยปละละเลย

(persistent) ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการด้านอารมณ์ของเด็ก นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงการทำให้เด็กรู้สึกที่ตนเองไร้ค่า (worthless) ไม่เป็นที่รักและต้องการ (unloved) หรือไม่มีคุณค่าสำหรับบุคคลอื่น ซึ่งอาจส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการไม่สมกับวัย และเป็นสาเหตุนำไปสู่การชักตอย (frightened) การเอาเปรียบผู้อื่น (exploitation) และการคดโกง (corruption) ของเด็ก นอกจากนี้ Burnett (อ้างจาก Corby (2001) ได้ให้ความหมายการทารุณทางอารมณ์ในเชิงจิตวิทยาไว้ว่า เป็นการบังคับให้เด็กอยู่ให้ที่แคบๆ ความเข้มงวดต่อกฎระเบียบ อาการ“ซินเดอเรลลา” (Cinderella syndrome) ซึ่งเป็นการมีพฤติกรรมต่อต้านแม่เลี้ยง การกดขี่ลูกด้วยคำพูดที่รุนแรง (verbal abuse) ส่งเสริมให้เด็กกระทำความผิดกฎหมาย (delinquency) การข่มขู่คุกคามด้วยวาจา (threatening) ปฏิเสธการบำบัดรักษาทางจิตเวช (refusal of psychiatric treatment) ไม่ยอมรับให้เด็กเติบโตทางอารมณ์และสังคม (social and emotional growth) ไม่มอบความรักเอาใจใส่และบรรยากาศในการอบรมเลี้ยงดู (nurturing atmosphere)

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้แนวคิดเรื่องความรุนแรงของ Brain Corby (2001) ในการสร้างเกณฑ์วัดความรุนแรงจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง รวมถึงเพื่อนหรือรุ่นพี่ในโรงเรียน โดยความรุนแรงตามแนวคิดของ Corby หมายถึง 1) การทารุณทางร่างกาย แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ ความรุนแรงทางร่างกายขั้นเบา และความรุนแรงทางกายขั้นหนัก 2) การเพิกเฉยทางร่างกาย เป็นความล้มเหลวในการตอบสนองความต้องการทางร่างกาย ความเพิกเฉยด้านอารมณ์ การก่อกวนทางอารมณ์ และการให้เด็กตกอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เลื่อมสัลธรรม 3) การทารุณทางเพศ เป็นการใช้กำลังบังคับหรือส่งเสริมให้เด็กมีกิจกรรมทางเพศ 4) การทารุณทางอารมณ์ เป็นการเลี้ยงดูหรือการให้การอบรมเด็กด้านอารมณ์อย่างผิดวิธี

2.3.2 งานวิจัยเกี่ยวกับความรุนแรง

1) การวิจัยเกี่ยวกับความรุนแรงในเยาวชน

จากการทบทวนงานวิจัยความรุนแรงในวัยรุ่นไทย (กระทรวงสาธารณสุข, 2549) แบ่งงานวิจัยออกเป็น 4 กลุ่มได้ดังนี้

1) งานวิจัยในกลุ่มวัยรุ่นทั่วไปในสถานศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมรุนแรงในวัยรุ่นที่ส่งเข้ารับการอบรมที่สถานพินิจและคุ้มครองเด็ก โดยส่วนใหญ่มีความผิดเกี่ยวกับการลักทรัพย์ ยาเสพติด และความผิดเกี่ยวกับความรุนแรง เช่น การทะเลาะวิวาท ชกตอย และการพกพาอาวุธ นอกจากนี้ยังมีความสนใจศึกษาอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อทัศนคติหรือความรุนแรง ที่ผลการศึกษส่วนใหญ่ชี้ว่า สื่อมีอิทธิพลต่อทัศนคติหรือแนวโน้มการแก้ไขปัญหาด้วยความรุนแรง อย่างไรก็ตามมีการศึกษาที่บ่งชี้ว่า สื่อที่มีเนื้อหารุนแรงไม่ได้

มีอิทธิพลโดยลำพังต่อความรุนแรง แต่เป็นการทำงานร่วมกับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่นำไปสู่การกระทำพฤติกรรมที่รุนแรง

2) งานวิจัยในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นที่กระทำผิดกฎหมาย ส่วนใหญ่เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาเพื่อศึกษาลักษณะทั่วไป ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับหรือมูลเหตุของการกระทำผิด โดยเฉพาะบุคลิกภาพและความผิดปกติของเด็กและวัยรุ่นในสถานพินิจ พบว่า ผู้ที่กระทำผิดกฎหมายมีอัตราการป่วยทางจิตสูงกว่าประชากรทั่วไป โดยส่วนใหญ่มีอาการแยกตัว และมีอาการกังวลซึมเศร้า ขณะที่ปัจจัยทางครอบครัว กลุ่มเพื่อน และสภาพแวดล้อม พบว่า ปัจจัยทางครอบครัวเป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว ขโมย พุดบด และหนีโรงเรียน โดยเด็กจะมีพฤติกรรมเชิงลบเหล่านี้ในครอบครัวที่มีความขัดแย้งสูง ไม่มีความสุข และผู้ใหญ่มีความก้าวร้าวต่อกัน ขณะที่ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนโดยเฉพาะการคบเพื่อนเกเร เทียบเท่า เล่นการพนันและใช้ยาเสพติด มีโอกาสเสี่ยงต่อการกระทำผิดสูงขึ้นและระดับการกระทำผิดก็สูงขึ้นด้วย

3) งานวิจัยในกลุ่มเด็ก วัยรุ่นและผู้ต้องขังวัยรุ่นเฉพาะที่ก่อคดีอุกฉกรรจ์ เป็นการศึกษาที่ให้ภาพถึงเส้นทางสู่ความรุนแรงเกิดจากการมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน เช่น การดื่มสุรา สูบบุหรี่ หรือเที่ยวเตร่ยามค่ำคืน จากนั้นวัยรุ่นจะเริ่มต้นการกระทำผิดจากเล็กน้อย และเพิ่มระดับความรุนแรงของพฤติกรรมจนกระทั่งเป็นความผิดประเภทอันธพาล การข่มขืนกระทำชำเรา หรือการฆ่าผู้อื่นโดยเจตนา

4) งานวิจัยในกลุ่มนักศึกษาอาชีวศึกษาที่ก่อเหตุทะเลาะวิวาท เป็นกลุ่มงานวิจัยที่มุ่งให้คำตอบเกี่ยวกับพฤติกรรมทะเลาะวิวาทที่เรียกว่ายกพวกตีกัน โดยพบว่าปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมทะเลาะวิวาทที่เรียกว่ายกพวกตีกัน เป็นสาเหตุ ได้แก่ ปัจจัยด้านอายุ ผลการเรียน ระดับการศึกษาของบิดามารดา รายได้ อาชีพของบิดา ความสัมพันธ์กับบิดากับมารดา บรรยากาศในสถาบันศึกษาและความประพฤติดของเพื่อน ทศนคติต่อบิดามารดา ความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษากับครู รวมถึงปัจจัยด้านสภาพการเลี้ยงดูแบบเข้มงวด แบบปล่อยปละละเลย และแบบรักตามใจ ทั้งหมดนี้มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว

2) การวิจัยผลกระทบของเกมออนไลน์ต่อพฤติกรรมรุนแรงในเยาวชน

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบงานกฤตยา มุ่งวิชา (2540) ที่สนใจวิเคราะห์เนื้อหา ด้านความรุนแรงแบบเนิ่นนและ เนื้อหาที่ผลิตหลักจริยธรรมในเกมบิงยาออนไลน์ ซึ่งจะศึกษารูปแบบ และเนื้อหา คือ ตัวละคร ฉาก อุปกรณ์พิเศษ สัญลักษณ์พิเศษ กฎกติกาการยาท รวมไปถึงโครงสร้างของเกม แก่นเรื่อง และสิ่งที่ผลิตหลักจริยธรรม พบว่า มีกระทำและพฤติกรรมที่ผิดหลัก

จริยธรรมภายในเกมบิงย่า อันเป็นผลสืบเนื่องมาจาก การกระทำที่มีความรุนแรง และความเห็นแก่ตัว ความโลภ และการอยากที่จะเอาชนะของผู้เล่น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบความรุนแรงในหลายๆ ด้าน ที่เป็นความรุนแรงแบบเนียน โดยการแฝง ความหมายที่รุนแรงลงไปในสัญลักษณ์ต่างๆ ในส่วนที่เป็นองค์ประกอบต่างๆ ของเกมอีกด้วย

Jeffery Sammis (2008) สนใจทดสอบผลกระทบจากการเล่นวิดีโอเกมที่มีต่อความทารุณกรรม ความซึมเศร้า ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นวิดีโอเกมไม่ได้มีอัตราภาวะความซึมเศร้ามากกว่าประชากรที่เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัย แต่กลับพบว่ามีความถี่ในการทารุณในระดับสูง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ร้อยละ 50 ของผู้เล่นวิดีโอเกมรู้สึกที่ตนเองถูกทารุณจากการเล่นวิดีโอเกม ขณะที่บางส่วนเห็นว่า ผู้เล่นวิดีโอเกมได้รับผลกระทบเชิงบวกในด้านจิตวิทยา

Williams Dmitri (2004) เป็นงานวิจัยที่ต้องการทดสอบผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ “River City” ที่มีต่อความก้าวร้าวในกลุ่มผู้เล่นเกมวัยรุ่น ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์การกำหนดกรอบเนื้อหาของเกม (media framing) และการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมกับผลกระทบที่มีต่อการสร้างเครือข่ายทางสังคมที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกัน โดยผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่องทุนทางสังคม (social capital) ในการสร้างเครื่องมือวัดผลกระทบทางสังคมจากการมีกิจกรรมผ่านการเล่นเกมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า การเล่นเกมออนไลน์ “River City” มีผลกระทบเชิงลบอยู่ในระดับปานกลางต่อการรับรู้ภาพแบบฉบับ (stereotypes) ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ เช่นเดียวกับผลกระทบต่อความก้าวร้าว สำหรับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ต่อประเด็นด้านสังคมพบว่า ประเด็น การเล่นเกมออนไลน์ช่วยปรับปรุงจิตสำนึกของการเป็นส่วนหนึ่งในชุมชน และการร่วมทำกิจกรรม (community spirit and activism) นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า การเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบต่อการรับรู้โลกความเป็นจริงของผู้เล่นเกมออนไลน์

สำหรับงานวิจัยของไทยวรรณรัตน์ รัตนวราจ (2548) สนใจศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ และพฤติกรรมความรุนแรงของสมาชิกในครอบครัวที่อาศัยในชุมชนแออัด ผู้วิจัยใช้ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ ในส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้นำชุมชน และการสนทนากลุ่มจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กที่เล่นเกมออนไลน์และผู้ปกครอง ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณใช้การเก็บแบบสอบถามสภาพการเล่นของเด็กในชุมชนจำนวน 1,113 หลังคาเรือน ผลการวิจัยพบ พฤติกรรมความรุนแรงในครอบครัวของเด็กที่

เล่นเกมออนไลน์แบ่งได้เป็น 4 ชั้น ประกอบด้วยการดูค่า การตบตี การไม่ให้เงิน และไล่ออกจากบ้าน สำหรับสาเหตุของพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าวเกิดจากเด็กมีพฤติกรรมที่ไม่ควรทำ ได้แก่ ไม่เรียนหนังสือ ไม่ทำการบ้าน ไม่ทานอาหาร ไม่นอนหลับพักผ่อนให้เพียงพอ ไม่ทำงานบ้าน กลับบ้านดึก มั่วสุม พุดปด และลักขโมย ในส่วนของสาเหตุที่เด็กในชุมชนแออัดชอบเล่นเกมออนไลน์ พบว่า มีสาเหตุจากความสนุกเพลิดเพลิน การมีโลกส่วนตัวและการทำจินตนาการให้เป็นจริงผ่านตัวละคร การชดเชยทางสังคมเพื่อหนีสภาพความเป็นจริง การสร้างความสำเร็จและความภาคภูมิใจให้ชีวิต และการหารายได้

อาจกล่าวสรุปในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้ ที่ผ่านมามีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมในระยะแรกเป็นการให้ความสนใจเรื่องความรุนแรงในโทรทัศน์ ซึ่งต่อมาได้ขยายขอบเขตไปยังเรื่องบทบาททางเพศ (sex role) ภาพแบบฉบับเรื่องบทบาทที่สัมพันธ์กับอายุ (age-role stereotype) สุขภาพ วิทยาศาสตร์ ครอบครัว ความสำเร็จทางการศึกษาและแรงบันดาลใจ การเมือง ศาสนา และประเด็นอื่นๆ รวมถึงการศึกษาเปรียบเทียบข้ามวัฒนธรรม (Morgan and Signorielli, 1990) จากการทบทวนงานวิจัยของนักวิชาการ พบว่า การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมส่วนใหญ่ยังคงเดินตามรอย Gerbner โดยมีขอบเขตของเนื้อหาอยู่ที่เรื่องผลกระทบของโทรทัศน์ต่อการรับรู้เรื่องความรุนแรงและอาชญากรรม อาทิเช่น ข้อค้นพบเกี่ยวกับการดูข่าวโทรทัศน์ท้องถิ่นที่พบว่า มีความสัมพันธ์กับความกลัวที่เพิ่มมากขึ้นและความวิตกกังวลเกี่ยวกับอาชญากรรม ขณะที่การเปิดรับรายการข่าวโทรทัศน์ซ้ำๆ กัน มีผลกระทบต่อการรับรู้ของเด็กเกี่ยวกับอาชญากรรมที่เกิดขึ้นในชุมชน (Smith and Wilson, 2002; Romer and Jamieson, 2003)

นอกจากนี้ งานวิจัยส่วนหนึ่งที่สนใจศึกษาผลกระทบจากรายการโทรทัศน์โดยเลือกเนื้อหาเฉพาะประเภทรายการ ได้แก่ ข่าว รายการชีวิตจริงของตำรวจ (police reality) ละครอาชญากรรม (crime drama) และโฆษณาโทรทัศน์ ที่พบว่า ผู้มีดูรายการข่าวมากจะให้การรับรองการลงโทษประหารชีวิตและการมีปืนในครอบครอง ส่วนการดูละครมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการสนับสนุนบทลงโทษให้ประหารชีวิต โดยคนดูโทรทัศน์มากมีแนวโน้มรับรู้เกี่ยวกับอาชญากรรมในแง่ลบมากกว่าคนที่ไม่ดูโทรทัศน์ และกรณีงานวิจัยของไทยที่สนใจศึกษาอิทธิพลของโฆษณาทางโทรทัศน์ต่อเยาวชน โดยพบว่า คนที่ดูโทรทัศน์มากมักอธิบายสิ่งต่างๆ ด้วยภาษาที่คล้ายคลึงกับภาษาโฆษณาโทรทัศน์ แต่ประสบการณ์ตรงก็ยังมีอิทธิพลต่อคนดูโทรทัศน์เช่นกัน (นภวรรณ ตันติเวชกุล, 2542, Valkenburg and Patriwael 1998; Holter, Shah and

Kwak ,2004; Van Bulck ,2004)

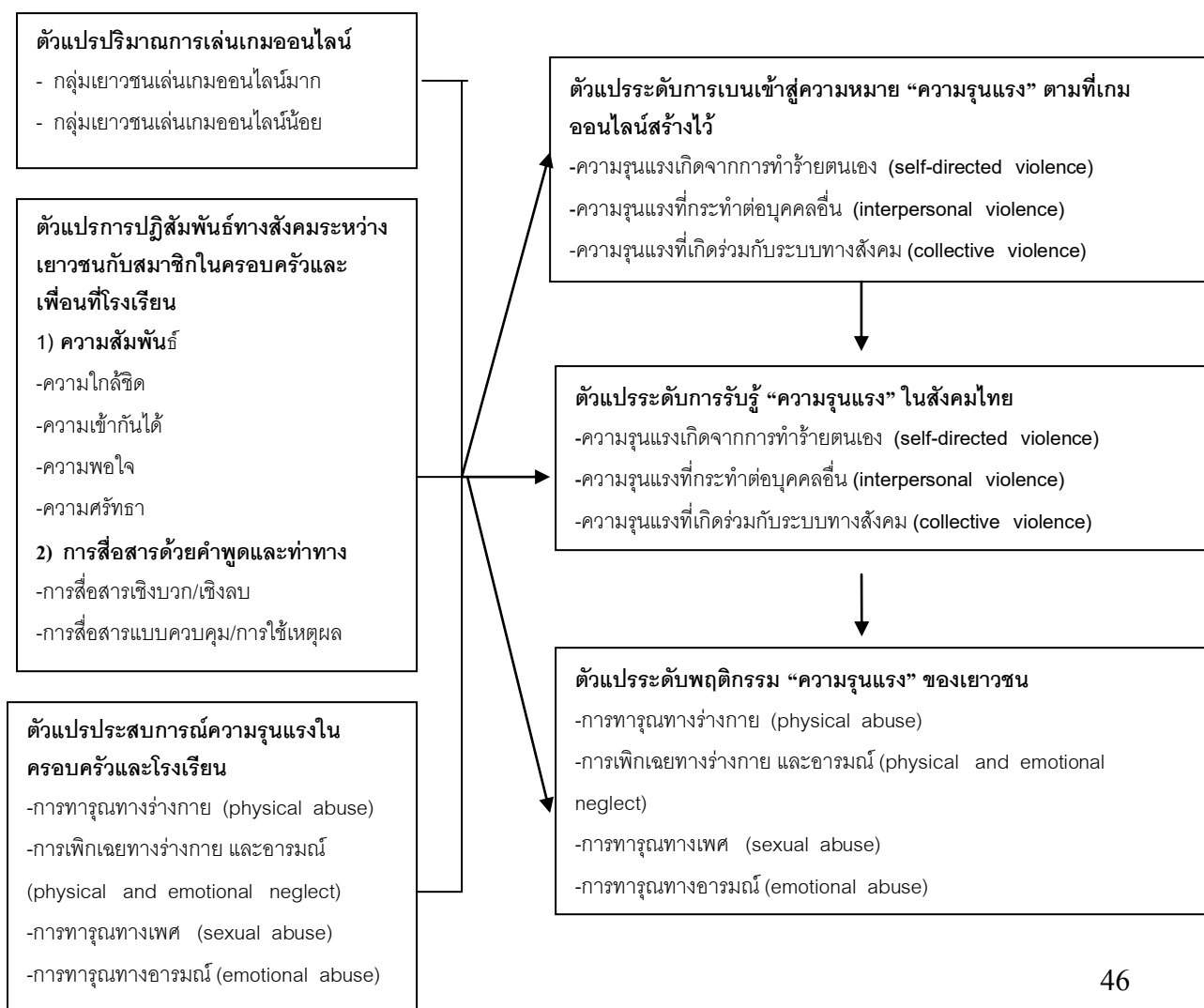
ในขณะที่มีงานวิจัยส่วนน้อย ที่เริ่มให้ความสนใจศึกษาผลกระทบการอบรมเพาะความเป็นจริงทางสังคมจากสื่อใหม่ (New Media) เช่นอินเทอร์เน็ตหรือวิดีโอเกมเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ผลการศึกษานับสนับสนุนทฤษฎีการอบรมเพาะความเป็นจริงทางสังคม โดยมีข้อค้นพบยืนยันว่าการเปิดรับเพลง ดีวีดีและวิดีโอเกมมีความสัมพันธ์กับทัศนคติและพฤติกรรมทางเพศของนักศึกษา นอกจากนี้วิดีโอเกมยังให้ผลกระทบต่อการสร้างภาพเหมารวม (stereotype) ในการรับรู้โลกความเป็นจริง ขณะที่งานวิจัยของไทยมีความสนใจศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายมัธยมปลาย โดยพบว่า นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากส่งผลให้พฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าผู้ที่ใช้เวลาน้อย (ประไพวรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2547; Myra Gregory Knight, 2000; Dmitri C. Williams , 2004; Hackbarth, 2006)

ในส่วนของงานวิจัยเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตหรือสื่อออนไลน์ มีประเด็นความสนใจผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตหรือสื่อออนไลน์ที่มีต่อผู้รับสารทั้งในด้านบวกและด้านลบ อาทิเช่น ในด้านบวกเป็นความสนใจศึกษาผลกระทบที่มีต่อทุนทางสังคม การเรียนรู้ทักษะทางสังคม หรือการสร้างอัตลักษณ์ ในด้านลบเป็นความสนใจศึกษาผลกระทบที่มีต่อการประณามบุคคลอื่นผ่านเครือข่ายออนไลน์ ความรู้สึกแปลกแยกจากสังคม และ พฤติกรรมความรุนแรงในครอบครัว

สำหรับการศึกษารุ่นนี้แตกต่างจากงานวิจัยที่ผ่านมา คือ ผู้วิจัยต้องการทดสอบทฤษฎีความเป็นจริงทางสังคมในประเด็นเกี่ยวกับอิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ตามทฤษฎีการอบรมเพาะความเป็นจริงทางสังคมที่มีข้อเสนอว่า ผู้ที่ใช้สื่อมากจะมีการเบนเข้าสู่ความหมายกระแสหลักตามที่สื่อให้ความหมายไว้ (mainstreaming) ขณะเดียวกันผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับคนในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน มาทดสอบอิทธิพลที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ยิ่งไปกว่านั้นผู้วิจัยยังได้นำตัวแปรทั้งหมดดังกล่าวมาทดสอบอิทธิพลที่มีต่อพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

2.3 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้วิธีการวิเคราะห์ตามทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม 2 ส่วน คือ การวิเคราะห์ระบบสาร และการวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม โดยในส่วนการวิเคราะห์ระบบสารเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์การเล่าเรื่องและองค์ประกอบรายการเกมโชว์ทาง ในขณะที่การวิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม มีความสนใจวิเคราะห์การเบนเข้าสู่กระแสหลัก (mainstreaming) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ในขณะที่เดียวกันผู้วิจัยยังสนใจวิเคราะห์ความสอดคล้องของประสบการณ์ (resonance) โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยสนใจวิเคราะห์การผ่านประสบการณ์ “ความรุนแรง” จากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมออนไลน์ ว่ามีผลกระทบร่วมกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างไร ต่อการเบนเข้าสู่ความหมายกระแสหลัก การรับความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ สรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้



บรรณานุกรม

หนังสือ

- กนกศักดิ์ แก้วเทพ. “คนจน” ในประเทศไทย ทศวรรษ 2530(2530-2540) ใน คนจนไทยในภาวะ
วิกฤติ. ณรงค์ เพ็ชรประเสริฐ บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรส โปรดักส์, 2541.
- กาญจนา แก้วเทพ เอกสารประกอบการบรรยายวิชาการวิจัยเชิงคุณภาพ. ภาควิชาการ
ประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- ณรงค์ เพ็ชรประเสริฐ. บทสังเคราะห์ภาพรวมการพัฒนาระบบสวัสดิการสำหรับคนจนและคน
ด้อยโอกาสในสังคมไทย. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรส โปรดักส์, 2546.
- นิติ เอียวศรีวงศ์. คนจนกับนโยบายทำให้จนของรัฐ. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการเผยแพร่และ
ส่งเสริมงานพัฒนา, 2543.
- พิทยา ว่องกุล. ปัญหาคนจนในประเทศไทยและการพัฒนาการของสมาชิกคนจน ใน คนจนไทยในมิติ
ทางสังคม(2). ณรงค์ เพ็ชรประเสริฐ บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรส โปรดักส์,
2545.
- วาณิช จรุงกิจอนันต์. ศาสตร์แห่งเรื่องสั้นและนิยาย. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์, พิมพ์ครั้งที่
ที่ 2, 2538.

สมสุข หินวิมาน. ทฤษฎีสำนักวัฒนธรรมศึกษา ใน ปรัชญานิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร.

กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2547.

สำนักงานคณะกรรมการการพัฒนาระบบราชการและสังคมแห่งชาติ. กรอบแนวทางแผนกลยุทธ์
แก้ไขปัญหาความยากจน พ.ศ. 2545-2549 ใน ยุทธศาสตร์การจัดปัญหาความยากจน.
ไม่ระบุสถานที่พิมพ์, 2544.

----- . สถานการณ์ความยากจนและกรอบแนวทางแก้ไขปัญหาความยากจน.

เอกสารประกอบการประชุมคณะกรรมการนโยบายกระจายความเจริญไปสู่ภูมิภาคและ
ท้องถิ่น (กนท.). ไม่ระบุสถานที่พิมพ์, 2544.

รายงานการวิจัยและวิทยานิพนธ์

ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์. การครอบครองการจัดวางสาระของรัฐบาลและสื่อมวลชนเรื่องคนจน/ความ
ยากจน กรณีศึกษายายไฮ ชันจันทาและนโยบายเอสเอ็มแอล. เอกสารประกอบการ
ประชุมวิชาการรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 5, 2547.

ชลิตา บัณทวงศ์. การพูดถึง “ความยากจน” ในรายการโทรทัศน์: ศึกษากรู่มรายการโทรทัศน์ที่ว่า
ด้วยเรื่องราวชีวิตคนจน. วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยมหิดล คณะ
สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541.

ชื่นฤดี วัชรเดชะ. การวิเคราะห์บทบาททางสังคมของตัวละครคนใช้ในละครโทรทัศน์.

วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2533.

จุฑามณี สมบูรณ์สุทธิ. หญิงชรา คนจน คนชายขอบ: ชีวิตริมฟุตบาทของหญิงชราขอทาน.

วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสตรีศึกษา สำนักบัณฑิตอาสาสมัคร
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

จันทิกา สุภาพงษ์. บทบาทของหนังสือพิมพ์ไทยในการวางกรอบอุดมการณ์ทางสังคมในกรณี
การนำเสนอข่าววัดพระธรรมกาย. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศ
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ดวงหทัย วงษ์ราช. การเปิดรับข่าวสารกับการเข้าร่วมในโครงการเกษตรทฤษฎีใหม่ ตามแนว
พระราชดำริ ของเกษตรกรในเขตอำเภอเก้าเลี้ยว จังหวัดนครสวรรค์. วิทยานิพนธ์
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

- ธนาบุษ สงวนศักดิ์. การต่อรองเกี่ยวกับการควบคุมเนื้อหาระหว่างผู้ว่าจ้างและผู้รับจ้างการผลิตสารคดีวิชาการเรื่อง สารคดีคนจน. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- นภวรรณ ตันติเวชกุล. การวิเคราะห์อิทธิพลของภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ตามแนวทฤษฎีการอบรมบ่มนิสัยทางวัฒนธรรมต่อเยาวชนในสถานศึกษา. วิทยานิพนธ์คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์. ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรมการสื่อสารของหญิงโสเภณี: ศึกษาเฉพาะกรณีหญิงโสเภณีที่เข้ารับการสงเคราะห์ ณ สถานสงเคราะห์หญิงบ้านเกร็ดตระการ จังหวัดนนทบุรี. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- ภูษงค์ น้อยสง่า. การใช้สื่อวิทยุและโทรทัศน์ของคนงานไร่อ้อยที่หมู่บ้านหนองประเสริฐ อำเภอนหนองแสง จังหวัดอุดรธานี. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- รัตนา ใจมจตุรงค์. การนำเสนอข่าวเศรษฐกิจที่ตอบสนองต่อชนชั้นทางสังคมของหนังสือพิมพ์เชิงคุณภาพและหนังสือพิมพ์เชิงปริมาณ ศึกษากรณีไทยรัฐ: มติชน. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.
- วราภรณ์ เลิศวรสิริกุล. แบบแผนการชมรายการข่าวโทรทัศน์ของชาชนบทในจังหวัดศรีสะเกษ. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- วรชัย วานิชวัฒนากุล. การสื่อสารความหมายใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่”. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.
- ศรารี มณีโชติ. การเปิดรับ ความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์จากการรับฟังความรู้ทางการเกษตรของเกษตรกรที่เข้าร่วมโครงการโรงเรียนเกษตรทางอากาศผ่านทางหอกระจายข่าวประจำหมู่บ้าน. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2545.

ศรัณย์ รักสัตย์มัน. วิจัยรื้อกับกระบวนการสร้างความเป็นจริงเรื่องความรักผ่านเพลงไทยสมัยนิยม.

วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

ศรเทพ เริงยุทธนาชีวิน. การสื่อสารเพื่อการป้องกันยาเสพติดของกลุ่มผู้ใช้แรงงานโรงงาน
อุตสาหกรรมในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.

สรัญญา ธรรมพรพิพัฒน์. บทบาทของนิตยสารสตรีหัวนอกในการสร้างความหมายเกี่ยวกับ
แฟชั่นการแต่งกายให้กับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต คณะ
วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.

สุธาสิณี ไกรฤกษ์. การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ และพฤติกรรมทางการเมืองของประชาชนในชุมชน
แออัดในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

สุธรรม รัตนโชติ. ความยากจน : ทฤษฎีและการวิเคราะห์. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์,
2527.

สุภา จิตติสุรัตน์. การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิง
เรื่องจริง. วารสารวิจัยสังคม ปีที่ 26(1), 2546.

สุรัตน์ ตรีสุกมล. การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร ความรู้ ทศนคติและการ
ป้องกันกำจัดศัตรูพืชแบบผสมผสานของเกษตรกรที่เป็นสมาชิกและไม่เป็นสมาชิก
โครงการพยากรณ์และเตือนการระบาดของศัตรูข้าว จังหวัดชัยนาท. วิทยานิพนธ์นิเทศ
ศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

สดไธ พันธุ์โกมล. การวิเคราะห์ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาของนักแสดงในการกำกับการแสดง
ละครสมัยใหม่แนวต่าง ๆ ในประเทศไทย. ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

อภิรัตน์ วิทยานนท์. กระบวนการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของตัวละครนางร้ายในละคร
โทรทัศน์. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และ
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

อมร เอี่ยมตาล. การสื่อสารกับพฤติกรรมการป้องกันโรคจากการทำงานของผู้ใช้แรงงานในเขต
อุตสาหกรรมภาคเหนือ. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

อมรทิพย์ ควณพันธ์. พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและการยอมรับการพัฒนาที่ดินของเกษตรกรใน
จังหวัดน่าน ลำพูน กำแพงเพชร และขอนแก่น. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

อรสา ปานขาว. พฤติกรรมการยอมรับสารด้านป้องกันยาเสพติดทางวิทยุและโทรทัศน์ของ
ประชาชนในเขตชุมชนแออัดคลองเตย. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศ
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.

อารยา ถาวรวันชัย. ภาพลักษณ์ของวีรบุรุษแบบผู้ร้ายกลับใจที่ปรากฏในสื่อมวลชน.
วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2539.

Book

Barker, Chris. Cultural Studies Theory and Practice. London: Sage, 2000.

-----Making Sense of Cultural Studies. London: Sage, 2002.

Baran, Stanley J. and Davis, Dannis K. Mass Communication Theory. Belmont: Wadsworth,
1995.

Berger, Arthur Asa. Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life. Thousand Oak:
Sage, 1997.

Berger, Peter L. and Luckmann, Thomas. The social construction of reality. New York:
Dobleday, 1996.

Dillard, Jame Price. & Pfau, Michael. The Persuasion Handbook Developments in Theory and
Practice. Thousand Oaks: Sage, 2002.

Gerbner, George. Growing Up with Television: Cultivation Processes in Media Effects:
Advances in Theory and Research. Ed. Jennings Bryant and Dolf Zillmann. London:
Lawrence erlbaum associates, second edition, 2002.

Hall, Stuart. "The Work of Representation". in Representation: Cultural Representations and
Signify Practices. Ed. Stuart Hall. London: Sage, 1997.

-----"The meaning of New Times", in Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural
Studies. ed. David Morley and Kuan-Hsing Chen. London: Routledge, 1996.

- “The rediscovery of ideology : return of repressed”, in *Culture, society and the media*. ed. Michael Gurevitch, Tony Bennett, James Curran Curran and Janet Woolilacott. London: Routledge, 1986a.
- “Cultural studies: Two paradigms”, in *Media Culture and Society: A Critical reader*, ed. Richard Collins. London: Sage, 1986b.
- Holtz-Bacha, chirtina. “Political Communication Research Abroad: Europe” in *Handbook of Political Communication Research*. Ed. Lynda Lee Kaid. London: Lawrence Erlbaum Associates, 2004.
- Lefebvre, Henri. *Critical of Everyday Life Volume 2: Foundations for a Sociology of the Everyday*. London: Verso, 2002.
- Littlejohn, Stephen W. *Theories of Human Communication*. California: Wadsworth, 1992.
- Morley, David. “The Construction of Everyday life: Political Communication and Domestic Media” in *New Directions in Political Communication*. Ed. David L. Swanson and Dan Nimmo. Newbury Park: Sage, 1990.
- Perse, Elizabeth M. *Media Effect and Society*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2001.
- Rudock, Andy. *Understanding Audience: Theory and Method*. London: Sage, 2001.
- Shanahan, James and Morgan, Michael. *Television and Its Viewers Cultivation Theory and Research*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- Stillo, Monica and Gauntlett, David. *The life and work of Antonio Gramsci*. The Institute of Communications Studies University of Leeds, 2000.
- Storey, John. *An introduction to Cultural Theory and Popular Culture*. Georgia: The University of Georgia Press, 1998.
- Surette, Ray. *Media, Crime and Criminal Justice : Image and Reality*. Second Edition, Belmont: West Wadsworth, 1998.
- Tuchman, Gaye. *Making News: A Study in The Construction of Reality*. New York: Free Place, 1978.
- Turner, Graeme. *British Cultural Studies An introduction*. London: Routlrdge, Third edition, 1990.

- Adoni, Hanna and Mane, Sherrill. Media and The Social Construction of Reality: Toward and Integration of Theory and Research. *Communication Research*, 11(3), 323-340, July 1984.
- Bauer, M.W. Controversial Medical and Agri-Food Biotechnology: A Cultivation Analysis. *Public Understanding of Science*, 11(2) April 2002.
- Brown, N.J. A Comparison of Fictional Television Crime and Crime Index Statistics. *Communication Research Reports*, 18(2) Spring 2001.
- Bulck, Van der. The Relationship Between Television Fiction and Fear of Crime: An Empirical Comparison of Three Causal Explanations. *European Journal of Communication*, 19(2) June 2004.
- Cohen, J. and Weimann, G. Cultivation Revisited: Some Have Some Effects on Some Viewers. *Communication Reports*, 13(2) Summer 2000.
- Halloran, J.D. Ethnic minorities and television: a study of use and preference. *Gazette* 60(4): 305-324, August 1998.
- Hindman, E.B. "Spectacles of the poor". Convention of alternative news. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 75(1) Spring 1998.
- Holbert, R.I. Shah, D.V. and Kwak. Fear, authority, and justice: Crime-related TV viewing and endorsements of capital punishment and gun ownership. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 81(2) 2004.
- Hutnyk, J. Photogenic poverty: Souvenirs and infantilism. *Journal of Visual Culture*, 3(1) 2004.
- Kensicki, L. J. No cure for what ails us: The media-constructed disconnect between societal problems and possible solution. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 81(1) 2004.
- Lowry, D. T. Setting The Public Fear Agenda: A Longitudinal Analysis of Network TV Crime Reporting, Public Perceptions of Crime, and FBI Crime Statistics. *Journal of Communication*, 53(1) March 2003.
- Nabi, R.L. and Sulivian, J.L. Does Television Viewing Relate to engagement in Protective Action Against Crime? A Cultivation Analysis From Theory of Reasoned Action Perspective. *Communication Research*, 28(6) Dec 2001.

- Shanahan, Nancy and Morgan, Michael. *Cultivation Analysis New Directions in Media Effects Research*. Newbury Park: Sage, 1999.
- Reith, M. Viewing of crime Drama and Authoritarian Aggression: An Investigation of The relationship Between Crime Viewing, Fear and Aggression. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43(2) Spring 1999.
- Romer, D. Jamieson, K.H. and Aday S. Television News and Cultivation of Fear of Crime. *Journal of Communication*, 53(1) March 2003.
- Rossler, P. and Brosius. Do Talk Show Cultivate adolescents' Views of The World? A Prolonged-Exposure Experiment. *Journal of Communication*, 51(1) March 2001.
- Roth, L. Bypassing of borders and building of bridges: steps in construction of the aboriginal peoples television network in Canada. *Gazette* 62(3/4) July 2000.
- Shields, G. Todd. Network news construction of homelessness: 1980-1993. *Communication Review*. 4(2) 2001.
- Smith, S.L. and Wilson, B.J. Children's Comprehension of Fear reaction to Television News. *Media Psychology*, 4(1) 2002.
- Valkenburg, P.M. and Patiwael, M. Does Watching Count TV "Cultivate" People's Perspectives of Crime?. *Gazette*, 60(3) June 1998.
- Vergeer, M. Lubbers, M. and Scheepers, P. Exposure to Newspapers and Attitudes to Ward Ethnic Minorities: A Longitudinal Analysis. *Howard Journal of Communications*, 11(2) April-June 2000.

Thesis and Dissertation

- Agosta, Diana Elizabeth. *Naming the future: How Salvadoran community radio builds civil society and popular culture*. Dissertation City University of New York, 2004.
- Calles-Santillana, Jorge Alberto. *Representing Hispanics in Spanish language television*. Dissertation The University of Iowa, 2005.
- Carmine, Roberto Di. *Cinematic images, literary spaces: The presence of African in Italian cinema and Italophone literature*. Dissertation University of Oregon, 2004.

- Chalermripinyorat, Rungrawee. Politics of representation: The assembly of the poor and the usage of media in the making of social movement in Thailand. Thesis National University of Singapore, 2002.
- Choi, Hyunju. The Politics of Representations in four genres: Documentary photography, photojournalism, government public relation and art photography. A comparative analysis of FSA photographs of 1930s. Dissertation Temple University, 2002.
- Deverux, E. Devils and angels: television, ideology and coverage of poverty. Luton: John Libbey, 1998.
- Fuller, Jennifer L. Recovering the past: Race, nation and civil rights drama in nineties. Dissertation The University of Wisconsin, 2004.
- Gandal, Keith Leland. The spectacle of the poor: Jacob Riis, Stephen Crane and the representation of slum life. Dissertation University of California, Berkeley, 1990.
- Heinz, Teresa L. The cultural of politics of housing in a capitalist society: Representation of homelessness in contemporary American newspapers. Dissertation Indiana University, 2005.
- Herman, David Benjamin Lyle. Representing otherness: Urban poverty in Russian literature from Karamzin to Nekrasov. Dissertation University of California, Berkeley, 1993.
- Hester, Jessica Lynn. White trash fetish: Representation of poor white southern women and construction of class, gender, race and region 1920-1941. Dissertation The University of Texas at Austin, 2005.
- Lentz, Kirsten Marthe. Television as had object: Feminism, race and the politics of yhe sign in 1970s television and film. Dissertation Brown University, 2000.
- Kretsedemas, Phillip Alexander. Discussing development in Jamica: Talk radio, public discourse, and the politics of the poor. Dissertation University of Minnesota, 1997.
- Marler, Myrna Dee. Representation of the black male, his family, culture and community in three writers for African-American young adults: Mildred D. Taylor, Alice Childress and Rita Williams-Garcia. Dissertation University of Hawaii, 2001.
- Nguyen-Marshall, Van. Issues of poverty and poor relief in colonial Northern Vietnam: The interaction between colonial modernism and elite Vietnamesees thinking. Dissertation The University of British Columbia (Canada), 2002.

- Oldland, Sarah Burke. Labor of love? Media, myth, and gendering of care labor in the news coverage of Wendt V. Wendt and Young V. Hector. Dissertation The University of Iowa, 2005.
- Pamar, Priya. KRS-One going against the grain: A critical study of rap music as a postmodern text. Dissertation The Pennsylvania State University, 2002.
- Rice, David A. Mediating colonization: Urban Indians in the Native American novel. Dissertation The University of Connecticut, 2004.
- Rimthead, Roxanne. Fictions of poverty: Reading class, gender, and nation in Canadian women's narratives. Dissertation University De Montreal (Canada).
- Rivera, Angel A. Rodriguez. The signification of class in the formation of the Puerto Rican state: Recovering the subaltern voices in the constitutional convention. Dissertation Purdue University, 2002.
- Schilt, Paige Eileen. Fables of authority: Ethics, power and authenticity in contemporary documentary film. Dissertation The University of Texas at Austin, 2000.
- Shi, Yu. Exercising agency under social constraints: The identity construction and negotiation of Chinese working-class immigrant women in San Francisco Bay Area and the role of Chinese ethnic newspapers in this process. Dissertation The University of Iowa, 2005.
- Siriyuvasak, Ubonrat. The Dynamics of Audience Media Activities An Ethnography of Women Textile Workers. Social Research Institute Chulalongkorn University, 1989.
- Toussaint, Kimani Christopher. Domination, power and radical stereotypes: Towards an alternative explanation of black male school resistance. Dissertation Temple University, 1997.
- Wu, Mei. Negotiating a community space in state media: The development of cable television in China. A case study of a community cable TV station in Tianjin. Dissertation Concordia University (Canada), 1999.

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

3.1 ประเภทการวิจัย

การวิจัยเชิงปริมาณควบคู่กับการวิจัยเชิงคุณภาพ ในส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผ่านตัวบท 2 ลักษณะ คือ การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกมออนไลน์ และวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์ ในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณเป็นการทดสอบอิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์ ที่มีผลการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และผลกระทบต่อการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ทดสอบอิทธิพลของปัจจัยทั้งหมดดังกล่าวที่มีต่อพฤติกรรม “ความรุนแรง” ของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

แบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ ดังนี้

1) ข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ผู้วิจัยคัดเลือกจากหนังสือพิมพ์ปริมาณและคุณภาพอย่างละ 1 ฉบับ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ และหนังสือพิมพ์ผู้จัดการ โดยวิเคราะห์ข่าวหน้าหนึ่งที่ตีพิมพ์ระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2553 – กุมภาพันธ์ 2554 ทั้งนี้เพื่อนำมาวิเคราะห์เนื้อหาข่าวหน้าหนึ่งที่มียุทธศาสตร์เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม “ความรุนแรง” และนำไปสร้างแบบวัดการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทยสำหรับแบบสอบถามในการวิจัยเชิงปริมาณ

2) เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาทำลายศัตรูร่วมกับเครือข่ายทางสังคมในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาทิเช่น Point Blank, Sudden Attack, Special Force ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ทั้งนี้เนื่องจากเกมออนไลน์ลักษณะดังกล่าวได้รับความนิยมมากกว่าเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาทำลายศัตรูแบบเล่นคนเดียว โดยใช้เกณฑ์ว่า เกมออนไลน์ต้องได้รับความนิยมจากกลุ่มเยาวชน คือเกม Point Blank ซึ่งผู้วิจัยจะได้วิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านเนื้อหาเกมดังกล่าว

2) เยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ เป็นเยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษา และอุดมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (multi-stage sampling) โดยขั้นแรกแบ่งประชากรออกเป็น 3 กลุ่ม คือ นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนภาครัฐ นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนภาคเอกชน และนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายสุ่มกลุ่มตัวอย่าง เมื่อได้โรงเรียน

แล้วจึงใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (accidental sampling) รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 470 คน มีรายละเอียดกลุ่มตัวอย่างดังนี้

- นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนภาครัฐ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนยุพราชวิทยาลัย โรงเรียนวัฒโนทัยพายัพ และวิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่
- นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนภาคเอกชน ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนดาราวิทยาลัย
- นักศึกษาระดับอุดมศึกษา ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.3 วิธีการเก็บข้อมูลและการเลือกพื้นที่

1) การวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของข่าวหน้าหนึ่งในหนังสือพิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ และหนังสือพิมพ์ผู้จัดการ ที่ตีพิมพ์ระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2553 – กุมภาพันธ์ 2554 โดยใช้เกณฑ์วิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” จากเกณฑ์ขององค์การอนามัยโลกอันประกอบด้วย ความรุนแรงจากทำร้ายตนเอง ความรุนแรงจากการทำร้ายบุคคลอื่น และความรุนแรงจากระบบสังคม ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์ความหมาย “ความรุนแรง” ของหนังสือพิมพ์ที่ได้ ผู้วิจัยจะนำมาสร้างแบบวัดระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทยในแบบสอบถามของการวิจัยเชิงปริมาณ

2) การเก็บข้อมูลจากตัวบทเกมออนไลน์ ผู้วิจัยเลือกเกม Point Blank ที่เป็นเกมออนไลน์ประเภทยิงต่อสู้ที่มีเนื้อหาความรุนแรงและได้รับความนิยมจากเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยใช้เกณฑ์วิเคราะห์จากองค์ประกอบการเล่นเรื่องและเกมโทรทัศน์ประกอบด้วยตัวละคร (character) แก่นความคิด (theme) โครงเรื่อง (plot) ความขัดแย้ง (conflict) และการแข่งขัน (contest) ทั้งนี้เพื่อวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกมออนไลน์ โดยผู้วิจัยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์ความรุนแรงตามองค์การอนามัยโลกแบ่งประเภทไว้ อันประกอบด้วย ความรุนแรงจากทำร้ายตนเอง ความรุนแรงจากการทำร้ายบุคคลอื่น และความรุนแรงจากระบบสังคม ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์ความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์ที่ได้ ผู้วิจัยจะนำมาสร้างแบบวัดระดับการรับรู้เข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ในแบบสอบถามของการวิจัยเชิงปริมาณ

2) การเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) เมื่อผู้วิจัยใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน โดยขั้นแรกแบ่งประชากรออกเป็น 3 กลุ่ม คือ นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนภาครัฐ นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนภาคเอกชน และนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายสุ่มกลุ่มตัวอย่าง เมื่อได้โรงเรียนแล้วจึงใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ

(accidental sampling) จนได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนจากประชากรทั้ง 3 ดังกล่าวรวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 470 คน

3.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

1) แบบวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) ที่ใช้จำแนกบันทึกข้อมูล ประกอบด้วย เกณฑ์การวิเคราะห์ความหมาย “ความรุนแรง” โดยผู้วิจัยสังเคราะห์เกณฑ์วิเคราะห์การเล่าเรื่อง จากงานของนักวิชาการและนักวิชาชีพด้านการสื่อสารและการละครหลายเล่ม (อ้างจาก Berger, 1997 ; สดใส พันธุมโกมล , 2537 ; วาณิช จรุงกิจอนันต์, 2538) ได้แก่ บุคลิกตัวละคร (Character) แก่นความคิด (Theme) โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) การแข่งขัน (Contest) จากเกณฑ์การเล่าเรื่องดังกล่าว ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ผลการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” โดยใช้เกณฑ์ขององค์การอนามัยโลกอันประกอบด้วย ความรุนแรงจากทำร้ายตนเอง ความรุนแรงจากการทำร้ายบุคคลอื่น และความรุนแรงจากระบบสังคม

2) แบบสอบถาม (questionnaire) วิเคราะห์การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม สำหรับเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามต่างๆ 4 ส่วนดังนี้

- ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่คำถามเกี่ยวกับ ชื่อ, เพศ, อายุ, การศึกษา, อาชีพ, รายได้, รายละเอียดค่าใช้จ่ายต่อเดือน
- การเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงในลักษณะที่ทำลายศัตรู ได้แก่ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ เหตุผลการเล่นเกมออนไลน์
- ระดับการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยสร้างข้อคำถามจากแนวคิดเรื่องการทารุณกรรมของ Corby (2001) มาสร้างเป็นข้อคำถามแบบ Likert Scale ประกอบด้วยชุดคำถามเกี่ยวกับการทารุณทางร่างกาย (physical abuse) การเพิกเฉยทางร่างกาย และอารมณ์ (physical and emotional neglect) การทารุณทางเพศ (sexual abuse) และการทารุณทางอารมณ์ (emotional abuse)
- ระดับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ โดยนำผลการวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกมออนไลน์ มาสร้างเป็นข้อคำถามแบบ Likert Scale
- ระดับการรับรู้ความหมาย “ความรุนแรง” ในสังคมไทย นำผลการวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์ โดยสร้างข้อคำถามจากแนวคิดเรื่องความรุนแรงขององค์การอนามัยโลกมาสร้างเป็นข้อคำถามแบบ Likert Scale ประกอบด้วยชุดคำถามเกี่ยวกับความรุนแรงเกิดจากการทำร้ายตนเอง (self-directed violence) ความรุนแรงที่

กระทำต่อบุคคลอื่น (interpersonal violence) และความรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม (collective violence)

ผู้วิจัยใช้การทดสอบความตรง (validity) ของเครื่องมือ ด้วยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง ดำเนินการตรวจสอบความตรงของเนื้อหาและความตรงด้านโครงสร้าง กล่าวคือ เป็นการตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องกับเนื้อหา ความครอบคลุมประเด็น ตลอดจนความครอบคลุมของข้อคำถามในการวัดประเด็นต่างๆ ได้อย่างครอบคลุมถ้วนตามกรอบแนวคิดการวิจัย ในประเด็นด้านพฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มวัยรุ่นมีผู้เชี่ยวชาญคือ รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทราภรณ์ พุ่มปันคำ หัวหน้าสำนักวิทยาสถาบันศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และประเด็นด้านการสื่อสารมีผู้เชี่ยวชาญ คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คมสัน รัตนะสิมากุล ประธานโปรแกรมวิชาสื่อใหม่ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในขณะที่การทดสอบความเที่ยง (reliability) หลังจากได้มีการตรวจสอบความตรงจากผู้เชี่ยวชาญและผู้วิจัยได้ปรับแบบสอบถามแล้ว ผู้วิจัยจะนำไปทดลองให้ก่อน (pre-test) กับกลุ่มเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์จำนวน 30 คน เพื่อทดสอบสัมประสิทธิ์ความน่าเชื่อถือ โดยใช้สูตรวัดค่าความเที่ยงตามแบบของ Cronbach's alpha coefficient

3.5 การดำเนินการวิจัย

- 1) ขั้นการรวบรวมแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2) ขั้นการสร้างแบบวิเคราะห์เนื้อหา และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ
- 3) ขั้นการสร้างแบบสอบถาม เก็บข้อมูลเชิงปริมาณ และ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

ด้วยโปรแกรม SPSS

- 4) ขั้นการเขียนรายงาน

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน คือ

- 1) การวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์ โดยลำดับการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านองค์ประกอบการเล่นเรื่องที่จัดไว้ ประกอบด้วย บุคลิกตัวละคร (Character) แก่นความคิด (Theme) โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) การแข่งขัน (Contest)
- 2) การวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของหนังสือพิมพ์ โดยการวิเคราะห์ผ่านเกณฑ์ขององค์การอนามัยโลกจัดไว้ ประกอบด้วย ความรุนแรงจากการทำร้ายตัวเอง ความรุนแรงจากการทำร้ายบุคคลอื่นทางร่างกายและจิตใจ และความรุนแรงจากระบบสังคม
- 3) การวิเคราะห์การอบรบบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม โดยใช้สถิติในการทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

- การใช้สถิติ **Corelation** ทดสอบสมมติฐานหลักที่ 1 : ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับ 1) ระดับการเบนเข้าสู่ความหมาย“ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ 2) การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และ 3) พฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

- การใช้สถิติ **Corelation** ทดสอบสมมติฐานหลักที่ 2 : การผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับ 1) ระดับการเบนเข้าสู่ความหมาย“ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ 2) การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และ 3) พฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

- การใช้สถิติ **Regression** ทดสอบสมมติฐานหลักที่ 3 : การเบนเข้าสู่ความหมาย“ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ พยากรณ์ได้จากตัวแปรลักษณะทางประชากรศาสตร์ ตัวแปรปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรระดับการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน

- การใช้สถิติ **Regression** ทดสอบสมมติฐานหลักที่ 4 : พฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ พยากรณ์ได้จากตัวแปรลักษณะทางประชากรศาสตร์ ตัวแปรปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ตัวแปรระดับการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน และตัวแปรการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ในบทนี้ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ประเด็นหลัก คือ

1. การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกม Point Blank
2. การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในหนังสือพิมพ์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละส่วน มีรายละเอียดดังนี้

4.1 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกมออนไลน์

ผู้วิจัยมีความสนใจวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง ตามทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมเห็นว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์จะได้รับผลกระทบระยะยาวต่อการรับรู้โลกความเป็นจริง สำหรับการตอบปัญหานำการวิจัยที่ว่า เกมออนไลน์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่าอะไร ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การวิเคราะห์จากแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narration) รวมทั้งองค์ประกอบรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ เพื่อนำไปสู่การตอบใจห้การวิจัยดังกล่าว โดยผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สารโดยสังเขปของเกมออนไลน์

ส่วนที่ 2 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์

4.1.1 สารโดยสังเขปของเกมออนไลน์ที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา

สำหรับจากเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาใช้วิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” คือ เกม Point Blank เป็นเกมที่มีลักษณะของพฤติกรรมการทำร้ายล้างทั้งร่างกายและอาวุธต่างๆ ทั้งนี้ต่างมีเป้าหมายเพื่อต้องเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปสาระโดยสังเขปของเกมออนไลน์ ไว้ดังนี้

เกม Point Blank เป็นเกมแนว Casual Game ประเภทการยิงต่อสู้ที่สามารถเล่นจบภายในเวลาอันสั้น ในการเล่นเกมจะแบ่งเป็น 2 ฝ่าย โดยทีมใดทำภารกิจสำเร็จครบตามจำนวนครั้ง จะเป็นทีมที่ชนะไป หรือผู้เล่นเกมจะเลือกเล่น ประเภทเดี่ยวได้ คือ ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่สามารถฆ่าผู้อื่นได้ครบตามจำนวนที่ต้องการก็เป็นผู้ชนะในเกมการแข่งขัน ในส่วนของเกม Point Blank ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมาของเกม (<http://pointblank.com>) ไว้ว่าเป็น

“สมรภูมิแห่ง 2 เผ่าพันธุ์ ผู้การประกาศชัยชนะและการปลดปล่อยสู่เสรีภาพ”

ทั้งนี้ในส่วนของความขัดแย้งระหว่าง 2 เผ่าพันธุ์นั้นเกิดจากการเติบโตทางเศรษฐกิจ ทำให้ต้องนำเข้าแรงงานต่างชาติเข้ามาทำงานในประเทศ ต่อมาคนกลุ่มแรงงานต่างชาติที่เกม

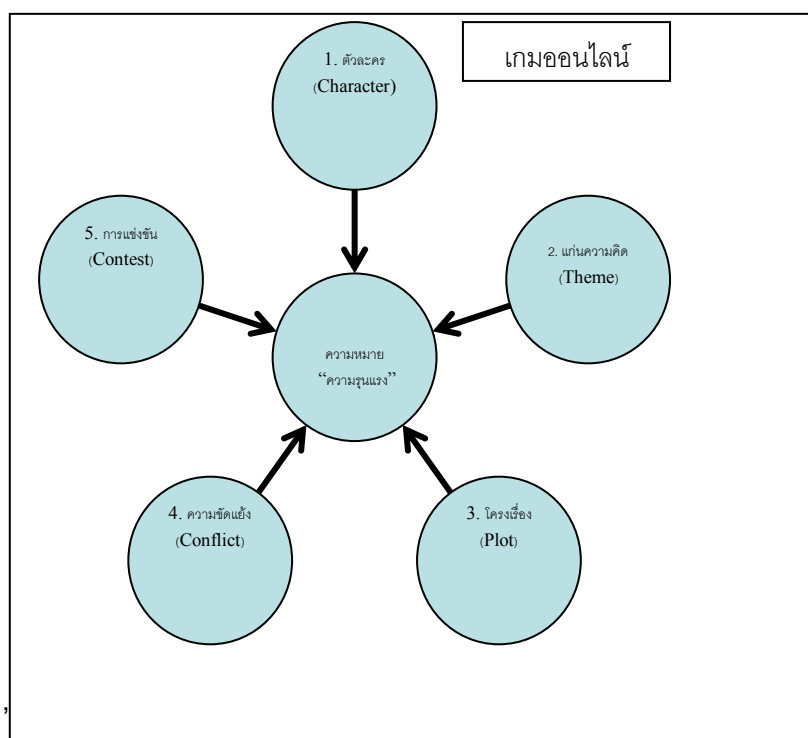
เรียกว่า “เลือดผสม” นี้มีมากขึ้นและต้องการมีสิทธิในการดำรงชีวิตอย่างเท่าเทียมกัน อย่างไรก็ตาม มีกลุ่มคนเจ้าของประเทศสายเลือดเดิมผู้มีความอนุรักษนิยมสูงกลับไม่คิดเช่นนั้น พวกเขาคิดว่าพวกนี้ไม่ใช่คนในประเทศ เป็นเพียงคนต่างด้าวที่ไม่ควรได้รับสิทธิพิเศษเหนือกว่าคนในประเทศ ดังนั้น จึงเป็นบทเริ่มต้นของสงครามระหว่างกลุ่มคนต่างชาติ “เลือดผสม” ที่รวมตัวกันเป็นกลุ่ม “Free Reble” เพื่อทำการเผชิญหน้ากับกลุ่มคนดั้งเดิมเจ้าของประเทศ ที่มีแนวคิดอนุรักษนิยม และพร้อมสำหรับการกวาดล้างบุคคลผู้ไม่ใช้พวกของตน

4.1.2 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์ผ่านองค์ประกอบ การเล่าเรื่องและองค์ประกอบรายการเกมโชว์

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบรายการเกมโชว์ มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกมออนไลน์ ซึ่งมีประเด็นการวิเคราะห์และนำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

ภาพที่ 4.1

เกณฑ์การวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์
ผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่อง



1) ตัวละคร (character)

ตัวละครเป็นบุคคลที่อยู่ในเรื่องที่แสดงพฤติกรรมที่นำไปสู่บทสรุปของเรื่องราวทั้งหมด บุคลิกตัวละครจะมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการบอกธรรมชาติหรือลักษณะของเรื่อง บอกถึงพัฒนาการในเรื่อง ผลที่ปรากฏ และบอกถึงผลกระทบของความขัดแย้ง สำหรับตัวละครในการเกมออนไลน์ในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย ตัวละครทีมสีน้ำเงิน หรือ CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ และตัวละครทีมสีแดง หรือ Free Rebel กองกำลังเลือดผสม ซึ่งเป็นตัวละครที่ผู้เล่นเกมสามารถเลือกสวมบทบาทในการเล่นเกมนออนไลน์ได้ โดยผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวละครดังกล่าว คือ การวางบุคลิกลักษณะผ่านร่างกาย และเครื่องแต่งกายของตัวละคร จากการวิเคราะห์เนื้อหาเกม Point Blank ผู้วิจัยพบว่า มีการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกสวมบทบาทในเกมการแข่งขัน ดังนี้

1.1 ตัวละครหลักที่เป็นผู้แข่งขันในทีมสีน้ำเงิน หรือ CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ ในการเล่นเกม Point Blank ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถเลือกลักษณะตัวละครหลักในเกมออนไลน์ที่เป็นผู้แข่งขันได้ด้วยตัวเอง ในที่นี้ผู้แข่งขันสามารถเลือก CT Force ที่เป็นกองกำลังฝ่ายเจ้าของประเทศ ซึ่งประกอบด้วยตัวละครต่างๆ ดังนี้

ภาพที่ 4.2

แอดซิล โพล นายตำรวจฝ่าย CT Force



แอดซิล โพล นายตำรวจระดับหัวกะทิผู้มีใจรักชาติ และเกลียดชังเหล่ากองทัพลือดผสม Free Rebels อย่างรุนแรง จบมาจากโรงเรียนตำรวจด้วยคะแนนยอดเยี่ยม ที่ถูกคาดหวังว่า จะเป็นหนึ่งในกองกำลังแห่งอนาคต ด้วยการตัดสินใจอันสุขุมเยือกเย็นอีกทั้งยังเป็นจอมวางแผนที่ยอดเยี่ยม จึงได้รับการเข้าบรรจุในหน่วยรบพิเศษทันทีที่เรียนจบ แต่เพราะ

อาทักปิริยาอันเฉยชาและเคร่งเครียดต่อหน้าที่การงานเสมอ จึงได้รับฉายาจากเหล่าเพื่อนร่วมทีมว่า "Acid Pol" นอกจากนี้ เขายังมีความชำนาญเป็นพิเศษในเรื่องของการใช้อาวุธต่างๆ พร้อมทั้งเรียนรู้วิธีการ "ฆ่าคน" มาแล้วกว่า 1,000 วิธี จึงเป็นเรื่องยากที่จะล้มเขาได้ในครั้งเดียว

ภาพที่ 4.3

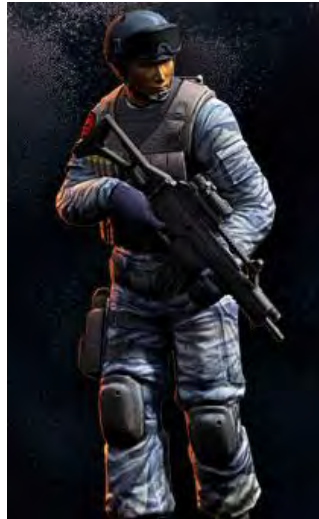
คีน อายส์ นักฆ่าสาวเลือดผสมฝ่าย CT Force



คีน อายส์ นักฆ่าสาวเลือดผสมที่เติบโตมาจากครอบครัวอันอบอุ่น แต่กระนั้น ด้วยประสาทสัมผัสที่เป็นเลิศ บวกกับสัญชาตญาณดิบแห่งการฆ่าอย่างรุนแรง จึงเป็นเรื่องไม่ยากที่จะถูกบรรจุเข้าสู่หน่วยตำรวจสำหรับการรบพิเศษ ทันทีที่ที่เรียนจบและถือได้ว่าเป็นตำรวจหญิงคนแรกของหน่วยนี้อีกด้วย แต่จากการที่รูปลักษณ์ภายนอกของเธอนั้นเป็นมนุษย์เลือดผสม ทำให้เธอต้องปิดบังตัวเองอยู่ตลอดเวลา คงเหลือไว้ให้เห็นแต่เพียงสายตาอันเย็นชา และเศร้าสร้อยในความสัมพันธ์ของตัวเองเท่านั้น ทำให้เธอได้รับฉายาว่า "Keen Eye" หรือสายตาแห่งความเย็นชา

ภาพที่ 4.4

ลีโอ พาร์ค นายตำรวจหนุ่มเชื้อสายคนพื้นเมืองฝ่าย CT Force



ลีโอ พาร์ค นายตำรวจหนุ่มเชื้อสายคนพื้นเมืองแท้ๆ ที่ถูกส่งไปศึกษากลยุทธ์ทางการรบแบบพิเศษ และถูกบรรจุอยู่ในหน่วยรบ “กรีนเบเรต” ที่สหรัฐอเมริกาตั้งแต่เยาว์วัย และที่นั่นเองทำให้เขาได้พบกับ “ไฮต์” ทหารสาวจากอังกฤษในช่วงเธอได้เข้ามาร่วมฝึก ณ ที่นั่นด้วย และหลังจากเขาถูกปลดประจำการ เขาก็กลับมายังบ้านเกิด และเข้าร่วมกับกลุ่ม CT-Force เพื่อแก้ไขปัญหาระบบการแบ่งแยกเชื้อชาติในแผ่นดินเกิดของตน แต่แท้จริงแล้วจุดมุ่งหมายหลักของเขาคือ ต้องการค้นหาและสืบเสาะถึงเบื้องหลังที่แท้จริงของ “ไฮต์” และ CT-Force กับ “โปรเจคลับ” ที่เธอได้เข้าไปเกี่ยวข้อง

ภาพที่ 4.5

ไฮต์ ทหารนักรบสาวอดีตหน่วยรับจ้างสังหารผู้เยือกเย็น



ไฮต์ ทหารนักรบสาวอดีตหน่วยรับจ้างสังหารผู้เยือกเย็น ที่ถูกประจำอยู่ในสังกัดของ เอเจนซีทหารรับจ้างชื่อดังของอังกฤษ โดยเธอได้จบหลักสูตรการต่อสู้ทั้งด้วยมือเปล่า และยุทธวิธีการ ช่างซึ่งทำให้เรื่องฝีมือจึงเป็นอันดับ 1 ซึ่งทำให้ CT-Force สนใจที่จะดึงมาร่วมทัพด้วย และเมื่อเข้ามา ร่วมทัพแล้ว ทุกสิ่งทุกอย่างก็ได้เปลี่ยนไป เธอกลายเป็นเครื่องจักรสังหารรูปแบบใหม่แห่งหน่วย CT-Force และนั่นทำให้เกิดข่าวลือต่างๆมากมายเกี่ยวกับตัวเธอ รวมไปถึง “โปรเจกต์ลับ” ที่จะ เป็น การกวาดล้างเหล่า Free Rebels ให้สิ้นหลังสงคราม “2nd Revolution” ที่เกิดขึ้นเมื่อ 2 ปีที่แล้ว

1.1.1 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านการประกอบสร้างร่างกาย (body) ตัวละครทีมสีน้ำเงิน CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ

เกม **Point Blank** ประกอบสร้างร่างกาย (body) ให้ตัวละครสีน้ำเงิน หรือกลุ่มของ CT Force เป็นผู้ที่มีร่างกายที่แข็งแกร่ง และสามารถใช้อำนาจกายทำร้ายผู้อื่น รวมถึงการควบคุม อาวุธได้อย่างชำนาญ เช่นกรณีของแอดซิลที่มี “ความชำนาญเป็นพิเศษในเรื่องของการใช้อาวุธ ต่างๆ พร้อมทั้งเรียนรู้วิธีการฆ่าคน มาแล้วกว่า 1000 วิธี” เช่นเดียวกับไฮต์ที่มีความสามารถใน “การต่อสู้ทั้งด้วยมือเปล่า” หรือกรณีของคิน อายส์ที่มี “ประสาทสัมผัสที่เป็นเลิศ บวกกับสัญชาตญาณดิบแห่งการฆ่าอย่างรุนแรง” ดังนั้น เกมออนไลน์ประกอบสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านร่างกายของตัวละคร ในกลุ่มของ CT Force ว่า “ความรุนแรง” คือ ความรุนแรงเป็นการใช้ อำนาจกาย รวมถึงอาวุธทำร้ายผู้อื่น ให้ได้รับบาดเจ็บ หรือถึงแก่ความตาย

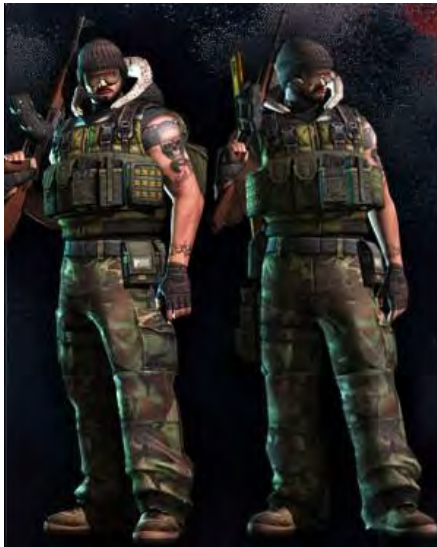
1.1.2 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านเครื่องแต่งกายตัวละครทีมสีน้ำเงิน CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ

เกม **Point Blank** สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านเครื่องแต่งกายของตัวละคร สีน้ำเงิน หรือกลุ่มของ CT Force โดยตัวละครฝ่ายชายมักแต่งกายเสื้อแขนยาว กางเกงขาสั้นชุด ทหาร มีหมวกกันกระสุน อุปกรณ์การสื่อสาร และอาวุธเตรียมพร้อมสำหรับการออกรบ เช่นเดียวกับตัวละครหญิงอย่างคิน อายส์และไฮต์ แต่มีข้อแตกต่างกันคือ ตัวละครฝ่ายหญิงอย่าง ไฮต์จะสวมกางเกงขาสั้นและเปิดโชว์เนินอก อยู่ใต้เสื้อพรางแบบทหาร ดังนั้น เกมออนไลน์ ประกอบสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านเครื่องแต่งกายของตัวละครสีน้ำเงินในกลุ่มของ CT Force ว่า “ความรุนแรง” คือ การมีอาวุธในครอบครองทั้งนี้เพื่อใช้อาวุธกระทำการให้ผู้อื่นได้รับ บาดเจ็บ หรือถึงแก่ความตาย

1.2 ตัวละครทีมสีแดง หรือ Free Rebels กองกำลังเลือดผสม เป็นศัตรูหรือคู่ ต่อสู้กับทีมสีน้ำเงิน หรือ CT-Force โดยกลุ่ม **Free Rebel** เป็นกองกำลังเลือดผสม ที่ รวมตัวเพื่อเรียกร้องอิสระจากฝ่ายเจ้าของประเทศ ประกอบด้วยตัวละครต่างๆ ดังนี้

ภาพที่ 4.6

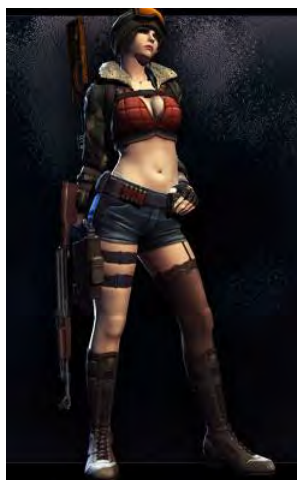
เรด บลูส์ หนุ่มเลือดผสมผู้มีร่างกายกำยำดุจ "วัวป่า" อันบ้าคลั่ง



เรด บลูส์ เด็กหนุ่มเลือดผสมผู้มีร่างกายกำยำดุจ "วัวป่า" อันบ้าคลั่ง ที่เป็นถึงนักฟุตบอลของทีมมหาวิทยาลัย แต่ถึงกระนั้นด้วยความเป็นมนุษย์เลือดผสมของเขา จึงถูกดูถูกและบีบบังคับจากเหล่ามนุษย์เลือดบริสุทธิ์ที่อยู่รอบๆตัวเสมอมา แต่ความกดดันภายในใจของเขา ก็เป็นแรงผลักดันให้สัญชาตญาณแห่งการฆ่าของเขา พุ่งพล่านอย่างไม่หยุดนิ่ง และนั่นเอง เขาจึงเป็นหนึ่งในที่ถูกเรียกตัวเข้าสู่ Free Rebels ได้อย่างไม่ยากเย็น

ภาพที่ 4.7

ทาร์ันทูลา ชีวิตและจิตใจของเธอถูกทำร้ายอยู่อย่างต่อเนื่อง



ทารันทูลา หญิงสาวผู้เกิดในครอบครัวของชาวอพยพ แต่เพราะสูญเสียพ่อแม่ไป จากอุบัติเหตุเมื่อครั้งตอนเป็นเด็ก เธอจึงได้รับการเลี้ยงดูเป็นบุตรบุญธรรม จากครอบครัวชนพื้นเมืองผู้มีอันจะกิน แต่ถึงกระนั้นชีวิตและจิตใจของเธอก็ได้ถูกทำร้ายอยู่อย่างต่อเนื่อง จากพ่อบุญธรรมผู้มีอุดมการณ์แบ่งแยกชนชั้นอย่างสุดขั้ว และวันหนึ่งก็เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันขึ้น เมื่อเธอได้ลั่นกระสุนปลิดชีวิตพ่อบุญธรรมของเธอ เธอจึงต้องคอยหลบซ่อนจากผู้คนที่คอยตราบาป เธอว่า "อาชญากร" อย่างต่อเนื่อง และเมื่อสิ้นหนทาง เธอจึงเข้าสู่กลุ่ม "Free Rebels" เพื่อค้นหาตัวเองอีกครั้ง

ภาพที่ 4.8

ดีพอกซ์ อดีตผู้นำผู้อพยพ



ดีพอกซ์ อดีตผู้นำผู้อพยพรุ่นที่ 2 ที่เข้ามาทำงานในประเทศนี้ แต่แล้ว หลังจากสงคราม “1st Revolution” เพื่อการกวาดล้างเหล่า Free Rebels เขาก็ถูกรัฐบาลทำการหักหลังอย่างแสนสาหัสในปฏิบัติการลับเฉพาะกิจ ทำให้เขาต้องเข้าร่วมกับ Free Rebels เพื่อต่อต้านรัฐบาล ซึ่งเขาก็ได้ถูกฝึกในยุทธวิธีการรบแบบกองโจร และการรบในเชิงภูมิศาสตร์สังหารอย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งนั่นอีกทั้งยังถูกฝึกในโปรแกรมพิเศษ เพื่อต่อกรกับเครื่องจักรสังหารอย่าง “ไฮต์” โดยเฉพาะอีกด้วย

ภาพที่ 4.9

ไวเปอร์ เรด ทหารมือหนึ่งแห่ง Free Rebels



ไวเปอร์ เรด “จางอวแดง จอมล่าหัว” ทหารมือหนึ่งแห่ง Free Rebels ที่ในวัยเด็ก ได้ถูกนำไปเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรมที่ต่างประเทศ และที่นั่นเองทำให้เธอได้เห็นถึงความอยุติธรรม ต่างๆที่เกิดขึ้น ทั้งกับตัวเธอและบรรดาลูกเลี้ยงทั้งหลายกับการกดขี่ และการใช้แรงงานเยี่ยงทาส แต่กระนั้น เธอก็ไม่ย่อท้อ และพยายามฝ่าฟันสิ่งต่างๆจนจบหลักสูตร “ทหารผู้รักษาพิเศษ” เกียร์ ดินิยม อันดับ 1 ของสถาบัน จากนั้น เธอก็กลับสู่บ้านเกิด และเข้าร่วมกับ Free Rebels เพื่อจัดการ การแบ่งแยกชนชั้นที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งเพื่อตามหาแม่แท้ๆของเธอที่ได้หายสาบสูญไป ซึ่งเธอเชื่อว่า “ไฮด์” ต้องอยู่เบื้องหลังในเรื่องนี้อย่างแน่นอน

1.2.1 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านการประกอบสร้างร่างกายให้ตัวละครที่มสีแดง หรือ Free Rebels

เกม **Point Blank** ประกอบสร้างร่างกาย (body) ให้ตัวละครที่มสีแดง หรือ Free Rebel กองกำลังเลือดผสมให้เป็นผู้ที่มีร่างกายที่แข็งแกร่ง และสามารถใช้อำนาจกายทำร้ายผู้อื่น อันเป็นคุณสมบัติของเรด บูลส์ที่มี “ร่างกายกำยำดุจวัวป่าอันบ้าคลั่ง” รวมถึงการเป็นผู้ที่มี สัญชาตญาณการฆ่าอยู่ในตัว “สัญชาตญาณแห่งการฆ่าของเขา พลุ่พล่านอย่างไม่หยุดนิ่ง” รวมถึงการฝึกฝนร่างกายในการสังหารศัตรู เช่นกรณีของดีฟอกซ์ ที่เขา “ถูกฝึกในยุทธวิธีการรบแบบ กองโจร และการรบในเชิงภูมิศาสตร์สังหารอย่างเต็มรูปแบบ” นอกจากนี้กรณีของไวเปอร์ เรด มีการวางบุคลิกในวัยเด็กไว้ว่า “ถูกกดขี่และการใช้แรงงานเยี่ยงทาส” จากบุคคลที่เป็นครอบครัวบุญ ธรรม ดังนั้น เกมออนไลน์ประกอบสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านร่างกายของตัวละคร ใน กลุ่มของ **Free Rebel** ว่า “ความรุนแรง” คือ การใช้กำลังกาย รวมถึงการใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นให้

ได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย เป็นการกระทำจากสัญชาตญาณมากกว่าเหตุผล นอกจากนี้ “ความรุนแรง” ยังหมายถึงการบังคับกดขี่ให้ผู้อื่นใช้แรงงานเยี่ยงทาส

1.2.2 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านเครื่องแต่งกายตัวละครทีมสีแดง หรือ Free Rebels

เกม Point Blank ประกอบสร้างเครื่องแต่งกายของตัวละครสีแดง หรือกลุ่มของ **Free Rebels** โดยตัวละครฝ่ายชายแต่งกายชุดทหาร เลือเชนสั้น และเสื้อกั๊ก กางเกงเป็นยีนส์ขาว ชุดที่สวมจึงดูลำลองกว่าฝ่าย **CT Force** มีหมวกผ้าแตกต่างจาก **CT Force** ที่เป็นหมวกกันกระสุน ไม่มีอุปกรณ์การสื่อสาร แต่มีอาวุธเตรียมพร้อมสำหรับการออกรบ ขณะที่ตัวละครหญิงอย่างทาร์ยาตุรสวมกางเกงยีนส์ขาสั้น สวมเสื้อชั้นในสีแดงสวมทับด้วยเสื้อลายพรางทหาร ส่วนไวเปอร์ เรด สวมกางเกงยีนส์ขาว เสื้อกั๊กเอดลอย ทั้งหมดมีอาวุธอยู่ในมือพร้อมออกรบและยืนอยู่ในท่วงท่าที่ท้าทาย ดังนั้น เกมออนไลน์ประกอบสร้าง ความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านเครื่องแต่งกายของตัวละครหลักในกลุ่มของ **Free Rebels** ว่า “ความรุนแรง” คือ การมีอาวุธในครอบครอง ทั้งนี้เพื่อใช้อาวุธกระทำการให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย

เกม Point Blank สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านตัวละครในเกมการแข่งขันสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านการวางลักษณะตัวละครในเกม Point Blank

การวางลักษณะให้กับตัวละคร	การให้ความหมาย “ความรุนแรง”
1. ตัวละครทีมสีน้ำเงิน หรือ CT Force กองกำลังเจ้าของประเทศ	- การมีอาวุธในครอบครอง - การใช้กำลังกาย และอาวุธทำร้ายผู้อื่น ให้ได้รับบาดเจ็บ หรือถึงแก่ความตาย
2. ตัวละครทีมสีแดง หรือ Free Rebels กองกำลังเลือดผสม	- การใช้กำลังกาย และอาวุธทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย - การถูกบังคับกดขี่ให้ผู้อื่นใช้แรงงานเยี่ยงทาส

2) แก่นความคิด (theme)

แก่นความคิดหลักถือเป็นใจความสำคัญ ที่ผู้ผลิตเกมออนไลน์ต้องการนำเสนอหรือสื่อความหมายไปยังผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้เกม **Point Blank** มีแก่นความคิดที่ปรากฏอยู่ในส่วนของการแนะนำเกมเบื้องต้น 4 ประการสำคัญของเกม (<http://pointblank.hitsplay.com>) คือ

ประการแรก “สุดขีดกับอารมณ์แห่งความมันส์อันสุดขีด อารมณ์แห่งการปะทะ ในสมรภูมิอันตื่นเต้น ที่คุณสามารถสัมผัสได้ด้วยตัวเอง” เป็นการสร้างความหมาย ความรุนแรง”
ก็คือ การมีความสุขและความตื่นเต้นจากปะทะต่อสู้ ทั้งนี้ในเกมออนไลน์มีการเฝ้าอารมณ์ ความรู้สึกผู้เล่นเกมจากการยิงปืน เสียงประกอบที่เหมือนจริง ทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจ เหมือนกับอยู่ในสมรภูมิรบจริงๆ

“เอฟเฟกต์ต่างๆ ภายในเกมที่สมจริงเมื่อสัมผัสวัตถุโดยรอบ หรือไม่
ว่าจะเป็นการยิงปืน , ชาวด์เอฟเฟกต์ต่างๆ ที่ให้ความรู้สึกเหมือน
จริง รวากับปืนอยู่ในสมรภูมิรบอันดุเดือดด้วยตนเอง ด้วยการ
เคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งแสดงแตกต่างกันตามส่วนต่างๆ
ที่ถูกลูกกระสุนปืน ไปจนถึง Stage ที่ให้ความรู้สึกถึงการเล่นอัน
แสนเร้าใจ และที่บีบหัวใจของคุณต้องเร้าใจทุกการเคลื่อนไหวใน
ทุกพื้นที่”

ประการที่สอง “สมรภูมิที่เคลื่อนไหวอย่างมีชีวิต แม้เวลาผ่านไปความรู้สึกแปลกใหม่
คงมีเสมอ กับสมรภูมิรบที่เหมือนกับเหมือนมีชีวิต” เป็นการสร้างความหมาย ความรุนแรง” ว่า
คือ เป็นการทำลายศัตรูด้วยรูปแบบต่างๆ ทั้งนี้ในเกม Point Blank เป็นพื้นที่แห่งการโจมตีศัตรู
ซึ่งผู้เล่นเกมต้องใช้วิธีการต่างๆ เพื่อเอาชนะไม่ว่าจะเป็นการทำลายกำแพง หรือดักโจมตี

“พื้นที่แห่งการโจมตีที่เคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิต โดยภายในนั้นจะมี
วัตถุต่างๆ เป็นตัวแปรสำหรับการเปลี่ยนแปลงเกมและกลยุทธ์
ต่างๆ ปรากฏออกมาตลอดเส้นทางการเคลื่อนที่หรือทุกมุมมองของ
ผู้เล่น โดยเรายังสามารถทำลายกำแพง และสร้างเส้นทางใหม่ดัก
โจมตีศัตรู อีกทั้งยังสามารถทำให้ถึงกับน้ำท่วมหรือ รถยนต์รอบๆ
ระเบิดเพื่อโจมตีศัตรูได้อีกทางเช่นกัน”

นอกจากนี้ เกมออนไลน์ยังสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านแนวคิดหลักข้อนี้อีก
ประการหนึ่งว่า เป็นความสามารถในการตอบโต้กับศัตรูได้ในสถานการณ์ที่คาดไม่ถึง

“และยังเราเล่นต่อไปเรื่อยๆ ผู้เล่นจะได้พบกับรูปแบบของพื้นที่ที่
แปลกใหม่แตกต่างกับตอนเริ่มต้น การเปลี่ยนแปลงของสภาพ
แวดล้อมเช่นนี้จะมีอิทธิพลในการเล่นเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากตัวผู้
เล่นเองไม่สามารถคาดการณ์ได้ล่วงหน้าเลยว่า จะเผชิญหน้ากับ
ศัตรูที่ใดและเมื่อไร ดังนั้นความตื่นเต้นจึงคงอยู่เสมอใน Point
Blank”

ประการที่สาม “ป้องกันศัตรูของตัวเองจากกระสุนของศัตรู” เป็นการสร้างความหมาย ความรุนแรง” ว่าเป็น การใช้อาวุธที่เหนือกว่าทำลายศัตรูหรือคู่แข่งกัน ทั้งนี้ในเกมออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นเกมเสริมอาวุธที่ช่วยในการ “ฆ่า” คู่ต่อสู้ได้อย่างรวดเร็ว ด้วยแม็กกาซีน และระบบการเล็ง เป้าหมายได้ง่ายยิ่งขึ้น

“ในเกม Point Blank ทำให้สามารถเข้าสู่โลกแห่งการต่อสู้ได้อย่างสมจริง และมีการเคลื่อนไหวอย่างสวยงามด้วยฟังก์ชัน Extension ที่ช่วยเสริมคุณสมบัติของอาวุธให้แข็งแกร่งมากยิ่งขึ้นการเล็งเป้าหมายแจ่มชัดยิ่งขึ้นด้วยการติดตั้งกล้องเล็ง ที่มีให้เลือกอย่างมากมายหลายชนิดที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพการฆ่าของคุณได้มากขึ้น”

ประการที่สี่ “เข้าใจรายละเอียดอาวุธให้ถ่องแท้ เพื่อกลยุทธ์แห่งการทำลายล้างอย่างมีประสิทธิภาพ” เป็นการสร้างความหมาย ความรุนแรง” ว่าเป็น การพัฒนาอาวุธให้เหนือกว่าเพื่อการป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากฝ่ายตรงข้าม ทั้งนี้ในเกม Point Blank ผู้เล่นเกมสามารถจัดหาหมวดหลักอุปกรณ์เสริม เพื่อป้องกันกระสุนจากฝ่ายตรงข้าม และทำให้เข้าสู่พื้นที่การรบได้ดียิ่งขึ้น

“เฮลเมท หรือหมวกเหล็ก จะเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยปกป้องผู้เล่นจากกระสุนที่พุ่งตรงเข้ามาหาศีรษะของเรา ระหว่างการถูกโจมตีหากตกเป็นเป้าโจมตีของศัตรู เมื่อเราถูกเล็งมาที่ศีรษะ เราก็ไม่ต้องกังวลอีกต่อไปแล้ว เพราะมันจะเป็นสิ่งที่ช่วยป้องกันให้เราปลอดภัยได้ยิ่งขึ้น จากศัตรูที่พยายามจะเล็งเฮดช็อตอยู่เสมอ ซึ่งจะช่วยป้องกันจากการยิงทะลุได้มากขึ้นเช่นกัน โดยในอนาคตข้างหน้า เราจะมีหมวกเหล็กรูปแบบ และฟังก์ชันใหม่ๆ มาเพิ่มเติมเพื่อช่วยให้คุณสามารถเข้าสู่พื้นที่แห่งการรบได้ดียิ่งขึ้น”

เกมออนไลน์มีการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านการแก่นความคิดของเกม Point Blank สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.2 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านแก่นความคิดของเกมออนไลน์

	การสร้างความหมาย “ความรุนแรง”
แก่นความคิดเกม Point Blank : ความตื่นเต้นจากการทำลายล้างศัตรูคู่แข่งในสมรภูมิรบเสมือนจริงที่เคลื่อนไหวอย่างมีชีวิต	-การมีความสุขและความตื่นเต้นจากปะทะต่อสู้ -การทำลายศัตรูด้วยรูปแบบต่างๆ -ความสามารถในการตอบโต้กับศัตรูได้ในสถานการณ์ที่คาดไม่ถึง -การพัฒนาอาวุธให้เหนือกว่าเพื่อการป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากฝ่ายตรงข้าม

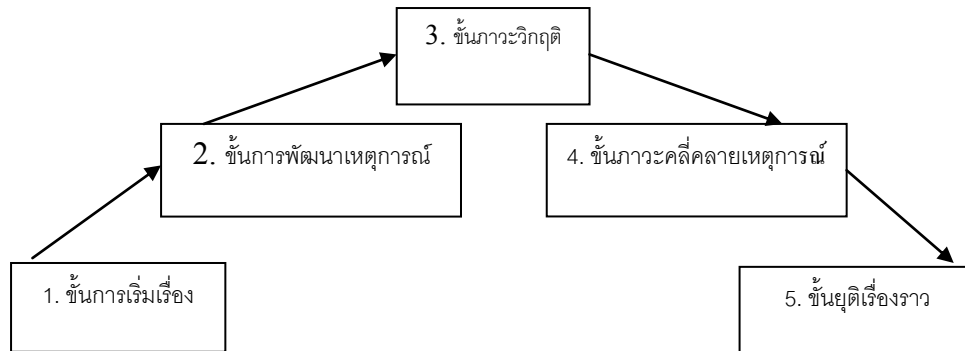
3) โครงเรื่อง (plot)

โครงเรื่องเป็นวิถีทางที่ผู้เขียนเล่าถึงเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยโครงเรื่องยังหมายถึงการกระทำที่เชื่อมโยงกันในเชิงเหตุและผล รวมทั้งความขัดแย้งบางอย่างที่เกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งอาจเกิดจากความขัดแย้งภายในใจของตัวละครหลักที่เป็นผู้แข่งขันในเกมออนไลน์หรือเป็นความขัดแย้งภายนอกที่เกิดขึ้นกับศัตรูหรือคู่แข่ง ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์เกิดความสนใจติดตามผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในเรื่องราว (Berger, 1996) ทั้งนี้โครงเรื่องจะมีรูปแบบที่เป็นมาตรฐาน คือ จะต้องมีการเริ่มเรื่องโดยการสร้างความผูกพันติดต่อกันระหว่างตัวละคร จากนั้นให้เรื่องราวดำเนินไป มีเรื่องเข้มข้นขึ้นเพื่อนำไปสู่จุดยอดหรือไคลแมกซ์ แล้วก็มีการคลี่คลายเป็นผลออกมาเมื่อจบเรื่อง (วาณิช จรุงกิจอนันต์, 2538)

ผู้วิจัยใช้รูปแบบมาตรฐานของโครงเรื่องดังกล่าว ผสมกับแนวคิดเรื่องหน้าที่ของตัวละคร (function of character) ของ Propp เป็นการวิเคราะห์การกระทำของตัวละคร (action of character) หรือผลที่ต่อเนื่องของการกระทำของตัวละคร (consequences of action) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ตามลำดับตั้งแต่เริ่มต้นจบเรื่อง โดยผู้วิจัยสนใจการให้ความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านโครงเรื่องในการเล่นเกมที่แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

ภาพที่ 4.10

การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านโครงเรื่องในการเล่นเกมนออนไลน์



เกม Point Blank มีการให้ข้อมูลกับผู้เล่นเกมออนไลน์ในการเลือกข้อมูลแผนที่ ซึ่งที่แบ่งออกเป็นโหมดทีมและโหมดภารกิจ โดยข้อมูลจากโหมดแผนที่และภารกิจสำหรับการเล่นมีรายละเอียดดังนี้

อีสเทิร์น โรด (Eastern Road) เริ่มเรื่องจากการกล่าวถึง พื้นที่อันแสนพลุกพล่านของคนต่างด้าวซึ่งอยู่ในเขตรอบๆของเมือง โดยเป็นพื้นที่ที่รู้กันดีว่ามีการจ้างแรงงานชาวเอเชียอย่างผิดกฎหมาย จากนั้นมีการพัฒนาเหตุการณ์โดยกล่าวถึง การประท้วงครั้งใหญ่เพื่อเรียกร้องสิทธิของพลเมือง ทำให้ทางตำรวจต้องเข้าควบคุมพื้นที่แห่งนี้ และนำไปสู่ขั้นภาวะวิกฤติ คือ กองกำลัง CT-Force การเข้าควบคุมดังกล่าว ทำให้ทางตำรวจได้รู้ถึงสถานที่ที่เก็บข้อมูลลับของพวกเขา Free Rebels จากการเผยแพร่อย่างไม่ตั้งใจของแกนนำผู้ประท้วง จากนั้นเรื่องได้พัฒนาสู่ขั้นการคลี่คลาย เมื่อมีการแจ้งไปยัง CT-Force เพื่อเข้าตรวจสอบข้อมูลดังกล่าวให้ชัดเจน และในขั้นยุติเหตุการณ์เป็นการเลือกของผู้เล่นเกมออนไลน์ในการเข้าไปกวาดล้างกลุ่ม Free Rebels ที่จะคอยดักรุมโจมตีอยู่หลังป้ายภาษาจีนใจกลางเมือง

ภาพที่ 4.11

ฉากหอสมุดที่ Free Rebels ได้ทำการวางระเบิดไว้

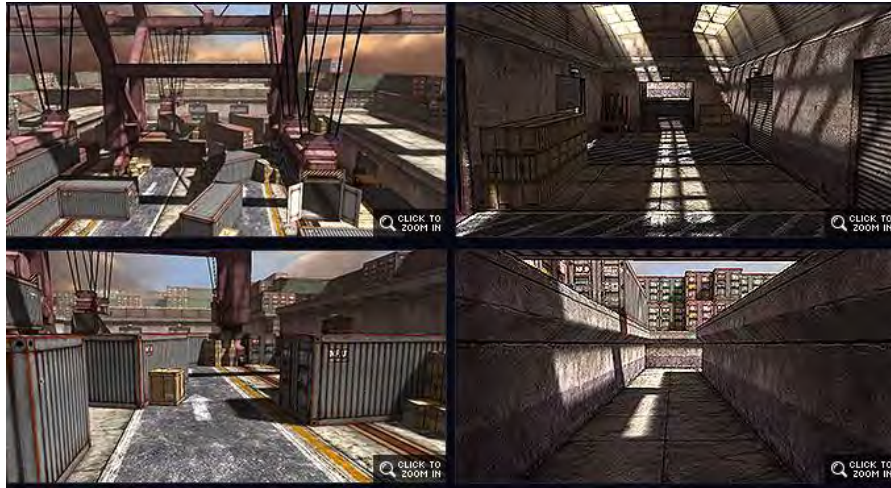


หอสมุด (Library) เริ่มเรื่องจากการกล่าวถึง หอสมุดใหญ่ใจกลางเมืองที่ประชาชนเรียกว่า “หอสมุดชั้นไชน” เนื่องจากมีแสงแดดอันอบอุ่นสอดส่องเข้ามาอยู่เสมอ จากนั้นในขั้นพัฒนาเหตุการณ์ ได้เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันขึ้นเมื่อ CT-FORCE สืบทราบข้อมูลว่า Free Rebels ได้ทำการวางระเบิดไว้ ณ ใจกลางของหอสมุด นำไปสู่ขั้นวิกฤติของเรื่อง คือ CT-Force ได้ส่งหน่วยพิเศษไปกวาดล้างเหล่าศัตรู จากนั้นเรื่องได้พัฒนาสู่ขั้นการคลี่คลาย เมื่อ CT-Force ปะทะกับ Free Rebels ที่กำลังยึดครองหอสมุดไว้ และในขั้นยุติเหตุการณ์เป็นการเลือกของผู้เล่นเกมออนไลน์ ในการเข้าไปจับกุมกลุ่ม Free Rebels ด้วยการเล่นที่ต้องมีวางแผนที่ใช้ทางเดินในรถไฟใต้ดิน และการเข้าสู่พื้นที่ตรงกลางที่เป็นยุทธศาสตร์ที่เหมาะสมสำหรับการเข้าโจมตีศัตรู

เซนต์ แมนชั่น (Saint Mansion) เริ่มเรื่องจากการกล่าวถึง ทางตำรวจได้ทำการสืบสวนเพื่อหาเส้นทางการขนส่งยาเสพติดของพวกเขาขบวนการพ่อค้ายาข้ามชาติ และในขั้นพัฒนาเรื่องตำรวจได้ข้อมูลสำคัญเรื่องการขนส่งครั้งใหญ่ว่าจะมีการส่งโดยการซ่อนมาในรูปปั้น ที่ได้มีการลงทะเบียนว่าเป็นศิลปะวัตถุ ในขั้นวิกฤติ ทางตำรวจไปยังแมนชั่นเพื่อยึดรูปปั้นดังกล่าว แต่แล้วก็ถูกกลุ่ม Free Rebels ซึ่งปลอมตัวอยู่ดักโจมตีอย่างอุกอาจ จากนั้นในขั้นการคลี่คลาย ทางตำรวจจึงแจ้งไปยัง CT-Force ว่า Free Rebels มีส่วนในการขนส่งยาเสพติดในครั้งนี้ กระนั้นทาง CT-Force จึงรีบส่งกำลังเข้าโจมตี ณ แมนชั่นใหญ่ Saint Mansion และในขั้นการคลี่คลายเป็นการเลือกเล่นเกมเพื่อต่อสู้กับศัตรูที่ Saint Mansion ที่ผู้เล่นไม่ต้องเคร่งเครียดกับกลยุทธ์ต่างๆ ด้วยโครงสร้างที่มุมมองกว้าง และมีพื้นที่เปิดโล่งที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย

ภาพที่ 4.12

ฉากท่าเรือคาบาที่ใช้เป็นเส้นทางเดินเรือของการค้าอาวุธผิดกฎหมาย



พอร์ต อคาบา (Port Akaba)

เริ่มเรื่องจากการกล่าวถึง กองบัญชาการ CT-Force ได้รับข้อมูลจากหน่วยเหนือว่า อาวุธของฝ่าย Free Rebels ยังคงรัยกาอยู่อย่างต่อเนื่อง ฉะนั้นจึงเป็นหน้าที่ของCT-Force จะต้องออกไปตามแหล่งที่มาของเงินทุนที่สนับสนุนกับฝ่าย Free Rebels และในขั้นการพัฒนาเรื่อง ฝ่าย CT-Force ได้สืบทราบถึงข้อมูลที่น่าเชื่อถือว่า ท่าเรือเอกชนของผู้ให้เงินทุนนี้คือเส้นทางเดินเรือของการค้าอาวุธผิดกฎหมาย ในขั้นวิกฤติของบัญชาการได้สั่งการให้ CT-Force เข้าจู่โจมและทำลายผู้ในการสนับสนุนทางการเงิน และในขั้นคลี่คลายเป็นการเลือกเล่นเกม โดยผู้เล่นเกมสามารถเลือกจากแบบโหมดทีมที่ใช้เส้นทางผ่านภายในตู้คอนเทนเนอร์ หรือสามารถไต่ขึ้นไปบนตู้คอนเทนเนอร์ซึ่งเคลื่อนที่อยู่ เพื่อเข้าประจัญหน้ากับศัตรูได้ โดยมีเส้นทางลัดที่ใช้เพื่อการบุกอย่างรวดเร็วเข้าสู่ศูนย์กลางของพื้นที่สังหาร ด้วยรูปที่ต้องดวลกันในระยะประชิดระหว่างช่องว่างของตู้คอนเทนเนอร์ ที่ผู้เล่นเกมที่ “แกร่งจริงจึงจะผ่านพ้นไปได้”

เบิร์นนิ่ง ฮอลล์ (Burni□g Hall)

เริ่มเรื่องจากการกล่าวถึงนักข่าวชื่อดังเขียนบทความถึงผู้ให้การสนับสนุนฝ่าย Free Rebel กองกำลังเลือดผสม ซึ่งทำให้เกิดการถกเถียงถึงเรื่องดังกล่าวของผู้คนในสังคม ในขั้นการ

พัฒนาเรื่อง ทาง CT-Force ได้จัดจัดทีมเพื่อเข้าตรวจสอบเบื้องหลังของการเปิดโปงของนักข่าว และในชั้นวิกฤติ ฝ่าย Free Rebels ได้นำกำลังเข้าบุกยึดคุกหาสน์ของนักข่าวคนนั้น ในชั้นคลี่คลายเป็นการเลือกเล่นเกม โดยผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถเลือกจากที่เน้นความรวดเร็วในการต่อสู้กับศัตรูบริเวณโถงทางเดิน และจากโหมดทีมใช้ชั้น 1 และชั้น 2 สำหรับบุกเข้าโจมตีศัตรู โดยผู้เล่นเกมสามารถเลือกได้ว่า จะเล่นในรูปแบบของการสนับสนุนทหารฝ่ายตนเองที่กำลังต่อสู้อยู่ผ่านการลอบยิงจากชั้น 3 และการวิ่งเข้าลุยสู่ "ดงสังหาร" ที่อยู่ในพื้นที่ตรงกลาง

ภาพที่ 14.13

ฉากสถานีรถไฟใต้ดินที่ใช้ต่อสู้ระหว่างกองกำลังฝ่าย CT-Force และ Free Rebels



เอ็ม สเตชัน (M Station)

เริ่มเรื่องจากการกล่าวถึง สถานีรถไฟใต้ดินอันพลุกพล่าน ที่นักข่าวเลือดผสม Free Rebels ได้ยื่นข้อเรียกร้องให้กับ CT-Force เพื่อให้ทำการปล่อยตัวพรรคพวกของตน ที่ได้โดนจับไปจากกรณีการค้าอาวุธผิดกฎหมาย ขั้นการพัฒนาเรื่อง กองกำลังฝ่าย CT-Force ไม่เปิดการเจรจา และในชั้นวิกฤติมีคำสั่งจากเบื้องบนของฝ่าย CT-Force ให้บุกโจมตีฝ่าย Free Rebels โดยให้ "สังหารมันให้สิ้น!" ในชั้นคลี่คลายเป็นการเลือกเล่นเกม โดยผู้เล่นเกมต้องวางแผนโดยหาทางลัดเข้าสู่ทางเดินในรถไฟใต้ดิน และอีกทั้งกลยุทธ์การเข้าสู่พื้นที่ตรงกลางที่เหมาะสมสำหรับการเข้าโจมตีศัตรู โดยผู้เล่นเกมจะได้รับความตื่นเต้นจากการเล่นเกมด้วยการออกแบบโครงสร้างของพื้นที่ที่จำกัด

จากโครงเรื่องในเกม Point Blank ดังกล่าว ผู้วิจัยวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านแต่ละขั้นตอนการเล่าเรื่อง โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

3.1 การกระทำของตัวละคร ในขั้นการเริ่มเรื่อง

ในขั้นการเริ่มเรื่อง จากข้อมูลแผนที่จะระบุเรื่องราวความเป็นมาให้ผู้เล่นเกมทราบก่อนเลือกภารกิจการต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม ข้อมูลที่ให้กับผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มักเริ่มเรื่องจากการกระทำ

ฝึกกฎหมายของทีมสีแดง หรือ Free Rebel กองกำลังเลือดผสม อาทิเช่นการจ้างแรงงานฝึกกฎหมาย (จากอิสเทิร์น โรด) การวางระเบิด (จากหอสมุด) การส่งยาเสพติดข้ามชาติ (จากเซนต์ แมนชั่น) การให้เงินสนับสนุนเพื่อการสะสมอาวุธของฝ่าย Free Rebel (จากพอร์ท อคาบา) และการจับตัวผู้นำฝ่าย Free Rebel ที่ค้าอาวุธโดยฝึกกฎหมาย จากข้อมูลในขั้นการเริ่มเรื่องดังกล่าว เป็นการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการใช้อำนาจรัฐเข้าปราบปรามกลุ่มบุคคลที่กระทำผิดกฎหมาย โดยสาเหตุ “ความรุนแรง” เกิดจากการจ้างแรงงานฝึกกฎหมาย การวางระเบิด การค้ายาเสพติด การค้าอาวุธ และการสนับสนุนด้านการเงินแก่กลุ่มที่ต่อต้านอำนาจรัฐ

3.2 การกระทำของตัวละครในขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (rising action)

การพัฒนาเหตุการณ์เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกันปมปัญหาหรือความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงเข้มข้นขึ้น ทำให้ตัวละครต้องเผชิญกับความยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น สำหรับเกม Point Blank มีความขัดแย้งระหว่างทีมสีน้ำเงิน CT- Force กองกำลังเจ้าของประเทศ และทีมสีแดง Free Rebel กองกำลังเลือดผสมในขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ ดังนี้ ความขัดแย้งที่เริ่มเข้มข้นขึ้นจากการที่ฝ่าย CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ ได้รับแจ้งการกระทำผิดกฎหมายของฝ่าย Free Rebel อาทิเช่นการได้รับแจ้งเหตุวางระเบิด (จากหอสมุด) หรือได้รับแจ้งการขนยาเสพติดซ่อนไว้ในรูปปั้น (จากเซนต์ แมนชั่น) และได้รับข้อมูลว่ามีผู้ค้าอาวุธฝึกกฎหมายที่ให้การสนับสนุนเงินทุนกับฝ่าย Free rebel กองกำลังเลือดผสม (จากพอร์ท อคาบา)

ในขณะที่ส่วนน้อยที่เกิดความขัดแย้งในลักษณะของการประท้วงเรียกร้องสิทธิพลเมืองของแรงงานต่างด้าว (จากอิสเทิร์น โรด) หรือกรณีที่ CT-Force ไม่ยอมเจรจากับฝ่าย Free Rebel ที่เรียกร้องให้ปล่อยตัวผู้นำของพวกเขาที่ถูกจับกุมตัวไป (จากเอ็ม สเตชั่น) จากการกระทำของตัวละครในขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ดังกล่าว เกม Point Blank สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า ข้อมูลหรือหลักฐานอ้างอิงการกระทำผิดเป็นเงื่อนไข ทำให้รัฐสามารถใช้อำนาจปราบปรามฝ่ายต่อต้านหรือผู้กระทำผิดกฎหมายได้โดยชอบธรรม นอกจากนี้กรณีของการประท้วงเรียกร้องสิทธิพลเมืองเป็นการสร้าง “ความรุนแรง” ว่า เป็นการชุมนุมต่อต้านอำนาจรัฐ และการใช้อำนาจเป็นทางออกของการแก้ไขปัญหา เช่นกรณีที่ฝ่าย CT-Force ไม่เจรจากับฝ่าย Free Rebel

3.3 การกระทำของตัวละครในขั้นภาวะวิกฤติ (climax)

ขั้นภาวะวิกฤติ หมายถึง ภาวะที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดถึงจุดแตกหัก และตัวละครต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง สำหรับเกม Point Blank เมื่อความขัดแย้งถึงขั้นแตกหักระหว่างทีมสีน้ำเงิน CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศกับทีมสีแดง Free Rebel กองกำลังเลือดผสม พบว่าแบบแผนการนำเสนอในขั้นวิกฤติส่วนใหญ่ทีมสีน้ำเงิน CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศจะใช้อำนาจเข้าแก้ไขสถานการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้น มีส่วนน้อยที่ใช้อำนาจเข้าควบคุมสถานการณ์ การประท้วงเรียกร้องสิทธิพลเมือง (จากอิสเทิร์น โรด) แต่ส่วนใหญ่เป็นการส่งกำลังเข้ากวาดล้างทีมสีแดง

Free Rebel กองกำลังเลือดผสมที่วางระเบิดหอสมุด (จากหอสมุด) การส่งกำลังเข้ายึดรูปปั้นที่ซ่อนยาเสพติดไว้ใน (จากเซนต์ แมนชั่น) หรือกรณีการส่งกำลังเข้าโจมตีผู้ค้าอาวุธผิดกฎหมายที่ให้เงินสนับสนุนทีมสีแดง Free Rebel กองกำลังเลือดผสม (จากพอร์ท อคาบา) เกม Point Blank สร้างความหมาย "ความรุนแรง" ผ่านการกระทำตัวละครในชั้นภาวะวิกฤติว่า เป็นการส่งกำลังอาวุธเข้าควบคุมสถานการณ์การชุมนุมประท้วงของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ และส่งกำลังอาวุธเข้ากวาดล้างบุคคลที่กระทำผิดกฎหมาย หรือกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ

3.4 การกระทำของตัวละครในชั้นภาวะคลี่คลาย (falling action)

ชั้นภาวะคลี่คลายเป็นขั้นตอนหลังจากจุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป เนื่องจากปัญหาต่างๆ ได้เปิดเผยและแก้ไขได้ ภาวะที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดถึงจุดแตกหัก เกม Point blank มีแบบแผนการกระทำของตัวละครในชั้นภาวะคลี่คลาย ส่วนใหญ่ภาวะความคลี่คลายเกิดจากการกระทำของทีมสีน้ำเงิน CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศเข้าปะทะกับทีมสีแดง Free Rebel กองกำลังเลือดผสม เช่นกรณีการเข้าปราบปรามทีมสีแดง Free Rebel ที่เข้ามาวางระเบิดหอสมุด (จากหอสมุด) หรือเข้าโจมตีผู้ค้าอาวุธที่ให้การสนับสนุนทางการเงินกับทีมสีแดง Free Rebel (พอร์ท อคาบา) และกรณีทีมสีน้ำเงิน CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ ส่งกำลังเข้ายึดยาเสพติดที่ซ่อนไว้ในรูปปั้น (จากเซนต์ แมนชั่น) ขณะที่ส่วนน้อยที่มีการตรวจสอบข้อมูลของฝ่ายประท้วงเรียกร้องสิทธิพลเมือง (จากอีสเทิร์น โรด) เกม Point Blank สร้างความหมาย "ความรุนแรง" ผ่านการกระทำตัวละครในชั้นภาวะคลี่คลายว่า การตรวจสอบข้อมูลของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ และเป็นการใช้กำลังอาวุธกวาดล้างบุคคลที่กระทำผิดกฎหมาย หรือกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ

3.5 การกระทำของตัวละครชั้นยุติเรื่องราว (ending)

ชั้นยุติเรื่องราวเป็นการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด อาจมีจุดจบได้หลายลักษณะ สำหรับเกม Point Blank ผู้เล่นเกมเป็นผู้เลือกที่จะยุติเรื่องราวได้ด้วยตนเอง โดยสามารถเลือกสวามิภพาบทตัวละครได้ 2 ทีม ได้แก่ 1) ทีมสีน้ำเงิน CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ ที่มีภารกิจในการปราบปรามทีมสีแดง Free Rebel กองกำลังเลือดผสม และ 2) ทีมสีแดง Free Rebel กองกำลังเลือดผสม ที่ต้องต่อสู้กับทีมสีน้ำเงิน CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ แต่ภารกิจที่เหมือนกันของทั้งสองฝ่ายที่ต้องเลือกในการเกมการแข่งขัน คือ การฆ่า (death match) การทำลาย หรือการโจมตี ทั้งนี้จุดจบของเกมการแข่งขันจะมีอยู่ 2 ทาง คือ การเป็นผู้ชนะ หรือผู้แพ้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขที่ผู้เล่นเกมกำหนดไว้ อันได้แก่ จำนวนคู่ต่อสู้ที่ผู้เล่นเกมสามารถฆ่าได้ในเกมการแข่งขัน เกม Point Blank สร้างความหมาย "ความรุนแรง" ผ่านการกระทำตัวละครในชั้นภาวะยุติเรื่องราวว่า การใช้กำลังอาวุธทำให้ผู้ที่มีความขัดแย้งกับตนถึงแก่ความตาย และเป็นความพยายามเอาชนะผู้อื่นโดยการใช้กำลังอาวุธ

ตารางที่ 4.3 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในโครงเรื่องเกม Point Blank

ขั้นตอนในโครงเรื่อง	ความหมาย “ความรุนแรง”
ขั้นการเริ่มเรื่อง	-เป็นการใช้กำลังอำนาจรัฐเข้าปราบปรามกลุ่มบุคคลที่กระทำผิดกฎหมาย หรือต่อต้านอำนาจรัฐ
ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์	-การใช้ข้อมูลหรือหลักฐานอ้างอิงการกระทำผิดเป็นเงื่อนไข ทำให้รัฐสามารถใช้กำลังปราบปรามฝ่ายต่อต้านหรือผู้กระทำผิดกฎหมายได้โดยชอบธรรม -เป็นการชุมนุมต่อต้านอำนาจรัฐ และการใช้กำลังเป็นทางออกของการแก้ไขปัญหา
ขั้นภาวะวิกฤติ	-เป็นการส่งกำลังอาวุธเข้าควบคุมสถานการณ์การชุมนุมประท้วงของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ -การส่งกำลังอาวุธเข้ากวาดล้างบุคคลที่กระทำผิดกฎหมาย หรือกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ
ขั้นคลี่คลาย	-การตรวจสอบข้อมูลของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ -การใช้กำลังอาวุธกวาดล้างบุคคลที่กระทำผิดกฎหมาย หรือกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ
ขั้นยุติเรื่องราว	-การใช้กำลังอาวุธทำให้ผู้ที่มีความขัดแย้งกับตนถึงแก่ความตาย -เป็นความพยายามเอาชนะผู้อื่นโดยการใช้กำลังอาวุธ

4) ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งเป็นภาวะความกดดันในจิตใจของตัวละครที่มสีน้ำเงิน CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ และทีมสีแดง Free Rebel กองกำลังเลือดผสม จากการวิเคราะห์เนื้อหาเกม Point Blank มีการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านความขัดแย้งในจิตใจของตัวละคร มีรายละเอียดได้ดังนี้

4.1 ความขัดแย้งภายในจิตใจ (mind) ของตัวละครทีมสีน้ำเงิน หรือ CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ

เกม Point Blank สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านความขัดแย้งในจิตใจของตัวละครในกลุ่มของ CT Force โดยประกอบสร้างให้เป็นผู้ที่สามารถทำร้ายหรือฆ่าผู้อื่นได้โดยปราศจากความรู้สึก อาทิเช่น แอคซิลที่มี “กิริยาอันเฉยชาและเคร่งเครียดต่อหน้าที่การงานเสมอ” และเป็นผู้ที่ “ผู้มีใจรักชาติและเกลียดชังเหล่ากองทัพเลือดผสม Free Rebels อย่างรุนแรง” อย่างไรก็ตามแม้ความเกลียดชังจะทำให้แอคซิลฆ่าบุคคลอื่นได้อย่างเฉยชา แต่ตัวละครอย่างไฮต์กลับมีความรู้สึกเศร้าของการเป็นนักฆ่า “สายตาอันเย็นชา และเศร้าสร้อยในความสับสนของตัวเองเท่านั้น” ทั้งนี้เนื่องจากไฮต์

เป็นชาวเลียดผสมที่มาสังกัด CT Force ซึ่งต้องฆ่าพวกเดียวกัน ดังนั้น เกมออนไลน์ประกอบสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านความขัดแย้งในจิตใจของตัวละครในกลุ่มของ CT Force ว่า “ความรุนแรง” คือ การกระทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตายด้วยความรู้สึกเกลียดชัง หรือความรักชาติ ในที่นี้การกระทำให้กลุ่มคนอื่นที่แตกต่างจากกลุ่มตนเองได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย จึงไม่ถือว่าเป็นเรื่องที่ต้องรู้สึกผิด

4.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ (mind) ของให้ตัวละครทีมสีแดง หรือ Free Rebel กองกำลังเลียดผสม

เกม Point Blank สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านความขัดแย้งในจิตใจของตัวละครทีมสีแดง หรือ Free Rebels โดยประกอบสร้างให้เป็นผู้ที่มีความกดดันในจิตใจ หรือบีบบังคับจากบุคคลอื่นที่มีอำนาจเหนือกว่า ในที่นี้คือกลุ่มคนที่เป็นเจ้าของประเทศ เช่นกรณีของ เรด บลูส์ ที่เกิดความกดดันจาก “ความเป็นมนุษย์เลียดผสมของเขา จึงถูกดูถูกและบีบบังคับจากเหล่ามนุษย์เลือดบริสุทธิ์ที่อยู่รอบๆตัวเสมอมา” หรือกรณีของไวเปอร์ เรด ที่ความกดดันในจิตใจเกิดจากความอยุติธรรมที่เกิดจากการแบ่งแยกทางชนชั้น ซึ่งนำไปสู่การใช้อาวุธฆ่าพ่อนุญธรรม และเข้าร่วมกลุ่ม Free Rebel เพื่อปลดปล่อยความอยุติธรรม “เธอได้ลั่นกระสุนปลิดชีวิตพ่อนุญธรรมของเธอ จากนั้นเธอจึงต้องคอยหลบซ่อนจากผู้คนที่คอยตราหน้าเธอว่า “อาชญากร” ดังนั้น เกมออนไลน์ประกอบสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านความขัดแย้งในจิตใจของตัวละคร ในกลุ่มของ Free Rebel ว่า “ความรุนแรง” คือ การถูกใส่ร้ายป้ายสีความผิดที่ตนเองไม่ได้กระทำ การดูถูกและบีบบังคับให้บุคคลอื่นได้รับความกดดันทางจิตใจ รวมถึงการแสดงออกให้บุคคลอื่นรู้สึกถึงความแบ่งแยกทางชนชั้น จนไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข

เกม Point Blank สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านภาวะที่กดดันในจิตใจตัวละครที่ผู้เล่นเลือกสวมบทบาทในการเล่นเกมออนไลน์ สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร

ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร	ความหมาย “ความรุนแรง”
ทีมสีน้ำเงิน หรือ CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ	-การกระทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตายด้วยความรู้สึกเกลียดชัง หรือความรักชาติ -การกระทำให้กลุ่มคนอื่นที่แตกต่างจากกลุ่มตนเองได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย และไม่ถือว่าเป็นเรื่องที่ต้องรู้สึกผิด
ทีมสีแดง หรือ Free Rebel กองกำลังเลือดผสม	-การถูกใส่ร้ายป้ายสีความผิดที่ตนเองไม่ได้กระทำ -การถูกดูถูกและบีบบังคับให้บุคคลอื่นได้รับความกดดันทางจิตใจ -การแสดงออกให้บุคคลอื่นรู้สึกถึงความแบ่งแยกทางชนชั้นจนไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข

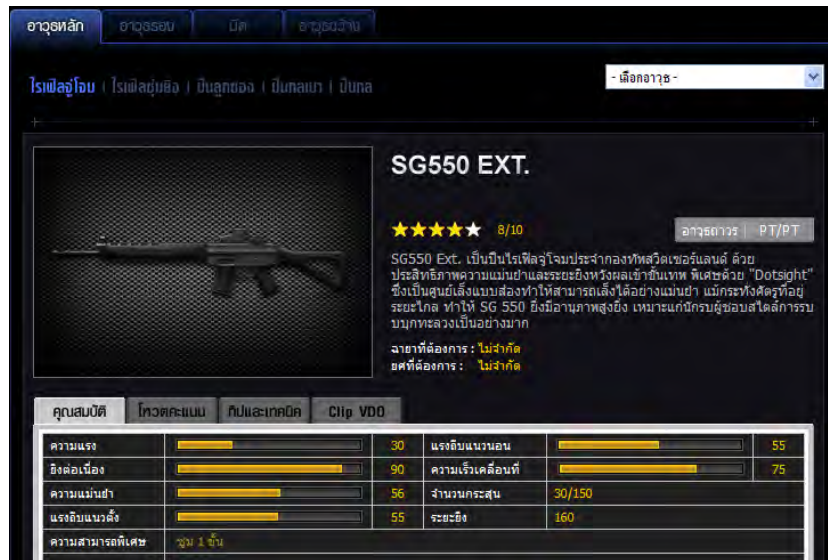
5) การแข่งขัน (Contest)

องค์ประกอบหนึ่งของเกมออนไลน์ขาดไม่ได้ คือ การแข่งขัน โดยต้องมีปัญหาหรือเกมที่ต้องเข้าแข่งขันจะต้องตอบหรือเล่นให้รู้แพ้รู้ชนะ ในส่วนของการแข่งขันผู้วิจัยสนใจวิเคราะห์การสร้าง ความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านการแข่งขัน ทั้งนี้ลักษณะการแข่งขันในเกมโดยทั่วไป มักเป็นการใช้ทักษะความสามารถบางอย่าง (game of skill) โดยต้องมีการคัดเลือกผู้แข่งขันที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน และมีผู้ดำเนินรายการต้องควบคุมการแข่งขันให้เกิดความยุติธรรม (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) สำหรับเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงอย่าง Point Blank มีการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านการแข่งขัน โดยที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องใช้ทักษะความสามารถด้านต่างๆ ดังนี้

5.1 ขั้นเริ่มการแข่งขัน ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องลงทะเบียนเลือกข้อมูลภารกิจ ประกอบด้วย การฆ่า ทำลาย ชุมนุม หรือวางระเบิด ขณะเดียวกันเล่นเกมยังสามารถเลือกอาวุธ อันได้แก่ ปืนไรเฟิล ปืนกลเบา ปืนลูกซอง มีด ระเบิด และระเบิดควัน

ภาพที่ 4.14

อาวุธที่ผู้เล่นเกมสามารถเลือกได้ทั้งปืน มีด และอาวุธขว้าง



นอกจากนี้ ผู้เล่นยังสามารถกำหนดเงื่อนไขการชนะ อันได้แก่ จำนวนศัตรูที่ผู้เล่นเกมสามารถฆ่าได้ในเวลาที่กำหนด นอกจากนี้ผู้เล่นเกมยังสามารถเลือกทีมในการเล่นก็ได้ว่า จะเป็นทีมน้ำเงิน (Blue Team) คือ CT-FORCE กองกำลังฝ่ายเจ้าของประเทศ หรือทีมสีแดง (Red Team) คือ Free Rebels กองกำลังเล็ดลอดสม โดยรายชื่อของผู้เล่นเกมทั้ง 2 ทีมจะปรากฏที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ และปรากฏชื่อที่ตัวละครในเกมการแข่งขัน ในขณะเดียวกันผู้เล่นเกมสามารถเลือกสถานที่ปะทะต่อสู้ด้วยการตั้งค่าฉาก ซึ่งการปะทะกันในเกมอาจจะเกิดที่หอสมุด จัตุรัสกลางเมือง หรือสถานีรถไฟใต้ดิน เช่นกรณีนี้ผู้เล่นเกมเลือกฉากที่ตั้งที่ M Station ในอิสเทิร์น โรด โดยเลือกภารกิจการฆ่า (death match) และผู้เล่นเกมเลือกเล่นกับทีมน้ำเงิน CT-Force ซึ่งมีภารกิจคือการทำลายฝ่ายตรงข้าม โดยระบุเรื่องราวไว้ว่า สถานีรถไฟใต้ดินที่กลุ่ม Free Rebels ได้บุกยึด เพื่อยื่นข้อเสนอเรียกร้องแก่ CT- Force ให้ปล่อยพวกตนที่ถูกจับกุมไป แต่ทางรัฐบาลปฏิเสธการเจรจา และสั่งหน่วย CT-Force เพื่อเข้าโจมตีแทน

ภาพที่ 4.15

ผู้เล่นสามารถเลือกภารกิจ อาวุธ เงื่อนไขการชนะ ทีม และฉาก ในขั้นเริ่มการแข่งขัน



เกมออนไลน์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในขั้นเริ่มการแข่งขันผ่านการเลือกภารกิจ อาวุธ และเงื่อนไขการชนะว่า เป็นทักษะความสามารถในการใช้อาวุธต่างๆ เพื่อทำร้ายผู้อื่นให้ถึงแก่ความตาย ขณะที่การเลือกเล่นเป็นทีมน้ำเงิน CT-Force กองกำลังเจ้าของประเทศ หรือทีมสีแดง Free rebel กองกำลังเล็ดดม เป็นการสร้าง ความหมาย “ความรุนแรง” ว่าเป็นการกระทำการของกลุ่มคนที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน เพื่อให้กลุ่มบุคคลอื่นถึงแก่ความตาย ในส่วนของการเลือกสถานที่ปะทะต่อสู้ด้วยการตั้งค่าฉากเป็นการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า ทุกสถานที่ที่เป็นพื้นที่อันตรายจากโจมตีด้วยอาวุธของกลุ่มคนที่มีความขัดแย้งกัน

5.2 ขั้นการแข่งขัน เมื่อผู้เล่นเกมกดเริ่มเล่น ไม่ว่าผู้เล่นเกมจะเลือกเล่นในทีมสีน้ำเงิน CT-Force หรือทีมสีแดง Free Rebel การกระทำที่เหมือนกันของผู้เล่นคือ มือถือปืนยิงเข้าใส่ศัตรูฝ่ายตรงข้าม ไม่ว่าจะเป็นการใช้ปืนไรเฟิลสำหรับยิงระยะในระยะไกลกับคู่ต่อสู้ และมีดสำหรับฆ่าในระยะประชิด รวมทั้งการใช้อาวุธเสริมอย่างระเบิดเข้าโจมตีคู่ต่อสู้ เช่นกรณีผู้เล่นเกมเลือกสถานที่พอร์ท อคาบา (Port Akaba) โดยเลือกเล่นเป็นทีมสีแดง Free Rebels กองกำลังเล็ดดม ที่มีผู้เล่นทีมออนไลน์ร่วมกัน 2 คน และเลือกภารกิจเครื่องจักรสังหาร (killing machine mode) ผู้เล่นเกมต้องเผชิญกับทีมสีน้ำเงิน CT-Froce กองกำลังเจ้าของประเทศที่เป็นเหมือนเครื่องจักรสังหารที่มีคนร่วมเล่นออนไลน์อยู่ 8 คน อย่างไรก็ตามผู้เล่นเกมทีมสีแดงกับปืนไรเฟิลในมือก็พร้อมต่อสู้บริเวณท่าเรือที่เต็มไปด้วยนักฆ่าเครื่องจักรของกองกำลังฝ่ายตรงข้าม

ภาพที่ 4.16

ผู้เล่นเกมใช้ปืนยิงเข้าใส่คู่ต่อสู้เพื่อชัยชนะในการแข่งขันเกมออนไลน์



ในเกมการแข่งขัน ทุกครั้งที่ผู้เล่นเกมฆ่าคู่ต่อสู้ได้ติดกันจะขึ้นกราฟฟิกพร้อมคำพูดว่า ฆ่าซ้อน 2 ศพ (double Kill) หรือนักฆ่าต่อเนื่อง (chain killer) กรณีที่สามารถยิงกวาดฆ่าคู่ต่อสู้ ได้หลายศพ และยังทะลุหัว (head shot) โดยในขั้นการแข่งขันผู้เล่นเกมจะได้คะแนนจากจำนวน ศพของคู่ต่อสู้ และจำนวนครั้งที่ยิงเข้าตำแหน่งศีรษะคู่ต่อสู้

ภาพที่ 4.17

ผู้เล่นเกมได้รับคำที่แสดงถึงความยินดีเมื่อสามารถ “ฆ่า” คู่ต่อสู้ได้สำเร็จ



นอกจากนี้กรณีที่คู่ต่อสู้ฆ่าผู้เล่นเกมตาย หรือสังหารคู่ต่อสู้ได้ จะมีตารางสรุปคะแนนของทั้งสองฝ่าย ซึ่งจะทำให้รู้ว่าผู้เล่นเกมมีสถิติการฆ่าคู่ต่อสู้และตายแล้วกี่ครั้งในเกมนี้ กรณีที่คู่ต่อสู้ฆ่าผู้เล่นเกมได้ ผู้เล่นจะสามารถเกิดใหม่ได้ (respawn time) มีเวลาอมตะที่อาวุธไม่สามารถทำร้ายได้ 4 วินาที สามารถเลือกอาวุธใหม่ และกลับเข้าสู่เกมการต่อสู้ได้ ในกรณีที่ผู้เล่นเกมฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถฆ่าฝ่ายตรงข้ามได้ 20 คน เกมการแข่งขันจะมีการปรับระดับความยากของการเล่นเกมจากจำนวนคู่ต่อสู้ที่ผู้เล่นเกมสามารถฆ่าได้ เช่นเมื่อฆ่าคู่ต่อสู้ได้ 20 คนจะมีการปรับระดับความยากที่ 1 เป็น 2

เกมออนไลน์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในขั้นการแข่งขันผ่านการกระทำของผู้เล่นในเกมออนไลน์ว่า เป็นความสุขหรือความตื่นเต้นที่สามารถเอาชนะบุคคลอื่นได้ด้วยอาวุธ และทำให้ถึงแก่ความตาย นอกจากนี้เกมออนไลน์ยังสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านกราฟฟิกและคำพูดเมื่อ “ฆ่า” คู่ต่อสู้ได้ว่า เป็นทักษะความแม่นยำในการยิงปืน ขณะที่การเกิดใหม่เป็นการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการฝึกฝนตนเองให้มีความชำนาญในการใช้อาวุธทำร้ายบุคคลอื่นในส่วนของตารางสรุปคะแนนการแข่งขัน และการเพิ่มระดับความยากในการเล่นเกมนั้น เป็นการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นเป็นการกระทำที่ทำหาย และเป็นสิ่งที่ได้รับความชื่นชมยินดี

5.3 ขั้นสิ้นสุดการแข่งขัน เมื่อครบกำหนดระยะเวลาหรือเงื่อนไขการชนะที่ตั้งไว้ ในที่นี้คือ จำนวนฝ่ายตรงข้ามที่ถูกฆ่า เช่นผู้เล่นเกมอาจจะตั้งไว้ที่ 60 คน มีการการแสดงผลคะแนนของผู้ชนะและฝ่ายแพ้จากเกมการต่อสู้ในเกมออนไลน์ของทั้งสองทีม แต่ละทีมจะเรียงลำดับของผู้เล่นเกมออนไลน์จากผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดไปหาผู้ทำคะแนนได้น้อยที่สุดในทีม โดยพิจารณาจากจำนวนคู่ต่อสู้ที่ถูกฆ่าในเกมการแข่งขัน และจำนวนครั้งที่ผู้เล่นเกมตายในสนามการต่อสู้ของเกมออนไลน์ ดังนั้นผู้ที่ได้อันดับหนึ่งของแต่ละทีมคือ ผู้ที่ฆ่าคู่ต่อสู้ได้จำนวนมากที่สุด และตายน้อยครั้งที่สุด ในขั้นสิ้นสุดการแข่งขันของเกม Point Blank มีการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า การใช้อาวุธทำร้ายให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย และเป็นชัยชนะที่ได้รับความชื่นชมยินดี

อาจกล่าวสรุปได้ว่า เกม Point Blank สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านการเล่นดังนี้

ตารางที่ 4.5 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านการแข่งขันของเกม Point Blank

การแข่งขัน	ความหมาย “ความรุนแรง”
ขั้นเริ่มการแข่งขัน	-เป็นทักษะความสามารถในการใช้อาวุธต่างๆ เพื่อทำร้ายผู้อื่นให้ถึงแก่ความตาย การกระทำของกลุ่มคนที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน เพื่อให้กลุ่มบุคคลอื่นถึงแก่ความตาย -ทุกสถานที่ที่เป็นพื้นที่อันตรายจากโจมตีด้วยอาวุธของกลุ่มคนที่มีความขัดแย้งกัน
ขั้นการแข่งขัน	-เป็นความสุขหรือความตื่นเต้นที่สามารถเอาชนะบุคคลอื่นได้ด้วยอาวุธ และทำให้ถึงแก่ความตาย -ทักษะความแม่นยำในการยิงปืน -การฝึกฝนตนเองให้มีความชำนาญในการใช้อาวุธทำร้ายบุคคลอื่น -การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นเป็นการกระทำที่ท้าทาย และเป็นสิ่งที่ได้รับความชื่นชมยินดี
ขั้นสิ้นสุดการแข่งขัน	การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นถึงแก่ความตาย และเป็นชัยชนะที่ได้รับ ความชื่นชมยินดี

จากการวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องของเกม Point Blank ผู้วิจัยสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

ตารางที่ 4.6 สรุปผลการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องของเกม Point Blank

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	การสร้างความหมาย “ความรุนแรง”
การวางลักษณะตัวละคร	-การมีอาวุธในครอบครอง
1) ทีมสีน้ำเงิน CT-Force	-การใช้กำลังกาย และอาวุธทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย
2) ทีมสีแดง Free rebels	-การใช้กำลังกาย และอาวุธทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย -การบังคับกดขี่ให้ผู้อื่นใช้แรงงานเยี่ยงทาส

ตารางที่ 4.6 (ต่อ) สรุปผลการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องของเกม

Point Blank

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	การสร้างความหมาย “ความรุนแรง”
แก่นความคิด	-การมีความสุขและความตื่นเต้นจากปะทะต่อสู้ -การทำลายศัตรูด้วยอาวุธรูปแบบต่างๆ -ความสามารถในการตอบโต้กับศัตรูได้ในสถานการณ์ที่คาดไม่ถึง -การพัฒนาอาวุธให้เหนือกว่า เพื่อการป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากฝ่ายตรงข้าม
โครงเรื่อง	-เป็นการใช้กำลังอำนาจรัฐเข้าปราบปรามกลุ่มบุคคลที่กระทำผิดกฎหมาย หรือต่อต้านอำนาจรัฐ
1) ขั้นการเริ่มเรื่อง	
2) ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์	-การใช้ข้อมูลหรือหลักฐานอ้างอิงการกระทำผิดเป็นเงื่อนไข ทำให้รัฐสามารถใช้กำลังปราบปรามฝ่ายต่อต้านหรือผู้กระทำผิดกฎหมายได้โดยชอบธรรม -เป็นการชุมนุมต่อต้านอำนาจรัฐ และการใช้กำลังเป็นทางออกของการแก้ไขปัญหา
3) ขั้นภาวะวิกฤติ	-เป็นการส่งกำลังอาวุธเข้าควบคุมสถานการณ์การชุมนุมประท้วงของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ -การส่งกำลังอาวุธเข้ากวาดล้างบุคคลที่กระทำผิดกฎหมาย หรือกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ
4) ขั้นคลี่คลาย	-การตรวจสอบข้อมูลของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ -การใช้กำลังอาวุธกวาดล้างบุคคลที่กระทำผิดกฎหมาย หรือกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ
5) ขั้นยุติเรื่องราว	-การใช้กำลังอาวุธทำให้ผู้ที่มีความขัดแย้งกับตนถึงแก่ความตาย -เป็นความพยายามเอาชนะผู้อื่นโดยการใช้กำลังอาวุธ
ความขัดแย้ง	-การกระทำให้อีกฝ่ายได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตายด้วย
1) ภายในจิตใจที่มีน้ำเงิน CT-Force	-ความรู้สึกเกลียดชัง หรือความรักชาติ -การกระทำให้กลุ่มคนอื่นที่แตกต่างจากกลุ่มตนเองได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย และไม่ถือว่าเป็นเรื่องที่ต้องรู้สึกผิด
2) ภายในจิตใจที่มีสีแดง Free rebel	-การถูกใส่ร้ายป้ายสีความผิดที่ตนเองไม่ได้กระทำ -การดูถูกและบีบบังคับบุคคลอื่นได้รับความกดดันทางจิตใจ -การแสดงออกให้บุคคลอื่นรู้สึกถึงความแบ่งแยกทางชนชั้น จนไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข

ตารางที่ 4.6 (ต่อ) สรุปผลการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องของเกม Point Blank

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	การสร้างความหมาย “ความรุนแรง”
การแข่งขัน 1) ขั้นเริ่มการแข่งขัน	-เป็นทักษะความสามารถในการใช้อาวุธต่างๆ เพื่อทำร้ายผู้อื่นให้ถึงแก่ความตาย -การกระทำของกลุ่มคนที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน เพื่อให้กลุ่มบุคคลอื่นถึงแก่ความตาย -ทุกสถานที่ที่เป็นพื้นที่อันตรายจากโจมตีด้วยอาวุธของกลุ่มคนที่มีความขัดแย้งกัน
2) ขั้นการแข่งขัน	-เป็นความสุขหรือความตื่นเต้นที่สามารถเอาชนะบุคคลอื่นได้ด้วยอาวุธ และทำให้ถึงแก่ความตาย -ทักษะความแม่นยำในการยิงปืน -การฝึกฝนตนเองให้มีความชำนาญในการใช้อาวุธทำร้ายบุคคลอื่น -การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นเป็นการกระทำที่ท้าทาย และเป็นสิ่งที่ได้รับความชื่นชมยินดี
3) ขั้นสิ้นสุดการแข่งขัน	การใช้อาวุธทำร้ายให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย และเป็นชัยชนะที่ได้รับความชื่นชมยินดี

กล่าวโดยสรุป จากการวิเคราะห์การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่อง (narration) 5 ด้าน ได้แก่ ตัวละคร (Character) แก่นความคิด (Theme) โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) และการแข่งขัน (Contest) จะเห็นได้ว่า เกม Point Blank ได้สร้างความหมาย “ความรุนแรง” 2 แบบแผนความหมาย คือ

ประการแรก ความรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลอื่น (interpersonal violence) แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1) การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับความเจ็บปวดทรมานร่างกาย เป็นการใช้อาวุธและอาวุธทำร้ายศัตรูให้ได้รับบาดเจ็บหรือตาย การพัฒนาทักษะความแม่นยำในการยิงปืน การฝึกฝนตนเองให้มีความชำนาญในการใช้อาวุธทำร้ายบุคคลอื่น ความสามารถในการตอบโต้กับศัตรูได้ในสถานการณ์ที่คาดไม่ถึง การบังคับกดขี่ให้ผู้อื่นใช้แรงงานเยี่ยงทาส การพัฒนาอาวุธให้เหนือกว่าเพื่อการป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากฝ่ายตรงข้าม 2) การใช้คำพูดให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดจิตใจ เป็นการกระทำที่แตกต่างจากกลุ่มตนเองได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย และไม่ถือว่าเป็นเรื่องที่ต้องรู้สึกผิด การถูกใส่ร้ายป้ายสีความผิดที่ตนเองไม่ได้กระทำ การดูถูกและบีบบังคับให้บุคคลอื่นได้รับความกดดันทางจิตใจ การแสดงออกให้บุคคลอื่นรู้สึกถึงความแบ่งแยก

ทางชนชั้นจนไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นเป็นการกระทำที่ ทำลาย การมีความสุขและความตื่นตัวจากปะทะต่อสู้ เป็นความสุขหรือความตื่นตัวที่ทำให้คู่ ต่อสู้ถึงแก่ความตาย การใช้อาวุธทำร้ายให้ผู้อื่นถึงแก่ความตายเป็นชัยชนะที่ได้รับความชื่นชมยินดี

ประการที่สอง ความรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม (collective violence) เป็นการ ชุมนุมต่อต้านอำนาจรัฐ และการใช้กำลังเป็นทางออกของการแก้ไขปัญหา รัฐสามารถใช้กำลัง ปราบปรามฝ่ายต่อต้านหรือผู้กระทำผิดกฎหมายได้โดยอ้างชอบธรรมจากหลักฐานที่ตนมีอยู่ การส่ง กำลังอาวุธเข้าควบคุมสถานการณ์การชุมนุมประท้วงของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ การใช้กำลัง อำนาจรัฐเข้าปราบปรามกลุ่มบุคคลที่กระทำผิดกฎหมายหรือต่อต้านอำนาจรัฐ การกระทำให้ผู้อื่น ได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตายด้วยความรู้สึเกลียดชังหรือความรักชาติ การกระทำการของกลุ่ม คนที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน เพื่อให้กลุ่มบุคคลอื่นถึงแก่ความตาย และทุกสถานที่ที่เป็นพื้นที่อันตราย จากโจมตีด้วยอาวุธของกลุ่มคนที่มีความขัดแย้งกัน

จากการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในเกม Point Blank ดังกล่าว ประกอบด้วยความ รุนแรงที่กระทำต่อบุคคลอื่น และความรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม ผู้วิจัยได้นำไปสร้างชุดข้อ คำถามวัดระดับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ เพื่อทดสอบ สมมติฐานการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นรายละเอียดที่ผู้วิจัยจะ นำเสนอผลการวิจัยในบทต่อไป

4.2 การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ในหนังสือพิมพ์

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาข่าวในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐและหนังสือพิมพ์ผู้จัดการ พบว่ามีการ สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ดังนี้

1) ความรุนแรงเกิดจากการทำร้ายตนเอง (self-directed violence)

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการฆ่าตัวตายด้วยอาวุธปืนหรือมีด กระโดดตึกหรือสะพาน ผูกคอตายและเผาตัวเอง มีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

การฆ่าตัวตายของคนทำงานด้วยอาวุธปืนหรือมีด

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการฆ่าตัวตายของคนทำงานด้วยอาวุธ ปืนหรือมีด เช่นกรณีข่าวสามียิงภรรยาแล้วฆ่าตัวตายตาย “สลด! ผัวยิงเมียดับจ่อหัวฆ่าตัวตาม ต่อ หน้าลูกวัยแปดขวบ” (ไทยรัฐ, 18 ม.ค.54 และเจ้าของร้านเสื้อที่มีความเครียดจนต้องจบชีวิตตัวเอง ด้วยการยิงตัวเอง “เสียร้านเสื้อดัง เครียดจัด ปืนยิงตัวเองดับ” (ไทยรัฐ, 28 พ.ย. 2553) เช่นเดียวกับความเครียดของผู้ป่วยที่ใช้การฆ่าตัวตายเป็นทางออก “หนุ่มเครียดป่วย 11ม.ย.ขมับ ปลิดชีพคารพ.” (ไทยรัฐ, 26 ม.ค.54) หรือกรณีชายชราที่หนีความเครียดจากอาการเจ็บป่วย “เผา วัย 77 ปี เครียดจัดเบี่ยงขมับดับหนีโรคถุงลมโป่งพอง!” (ผู้จัดการ, 4 ก.พ.54) และกรณีการหนีปัญหา

สุขภาพของนายตำรวจ “ร.ต.ท.หนู่มเครียดปัญหาสุขภาพจ่อ 11 มม.เข้าขมับดับตัวเอง!” (ผู้จัดการ, 28 ม.ค.54)

นอกจากนี้ ข่าวพาดหัวในหนังสือพิมพ์ยังให้ความหมาย “ความรุนแรง” ว่าเป็นการฆ่าตัวตายด้วยการยิงตัวเองเพื่อหนีคดี “โจรจี้ไปลิสลูกผู้การฯล่าพุนยิงตัวตายหนีคดี” (ไทยรัฐ, 12 ธ.ค. 2553) เช่นเดียวกับครูที่ฆ่าตัวตายแล้วยิงตัวเองตาม “ครูหนู่มใหญ่จ่อยิงนร.สาวดับก่อนจ่อยิงหัวตัวเอง โคม่า” (17 ม.ค.54) หรือกรณีหญิงสาวที่ใช้การฆ่าตัวตายเป็นทางออกปัญหาชีวิต “เครียดจัด พี่สะใภ้ สจ.ดังเมืองพะเยา ยิงตัวตาย” (ไทยรัฐ, 20 ธ.ค. 2553) อย่างไรก็ตามมีบางกรณีที่เป็นเพียงการขู่ว่าจะฆ่าตัวตายแต่ไม่ได้ลงมือจนทำร้ายตัวเองถึงแก่ความตาย เช่นกรณีของคนขับรถแท็กซี่ที่ใช้มีดจี้คอขู่จะทำร้ายตัวเอง “หนู่มแท็กซี่เครียดหนีท่วมบุกไทยรัฐมีดจี้คอขู่ทำร้ายตัว” (ไทยรัฐ, 3 ธ.ค. 2553)

การฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดตึกหรือสะพาน

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่าเป็นการฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดตึกหรือสะพาน เช่นกรณีข่าวนักศึกษาที่เครียดจากการถูกพ่อตำหนิจึงตัดสินใจกระโดดตึกเพื่อฆ่าตัวตาย “นศ.ปี3เครียดถูกพ่อตำหนิ คิดสั้นโดดตึกแต่ช่วยไว้ทัน” (ไทยรัฐ, 30 ธ.ค. 2553) หรือกรณีของหญิงวัยรุ่นที่ฆ่าตัวตายเพราะน้อยใจแฟนหนุ่ม “น้อยใจแฟนหนุ่ม โดดตึก! เหล็กเสียบสยอง” (ไทยรัฐ, 26 ธ.ค. 2553) และยังมีนิสิตมหาวิทยาลัยที่ตัดสินใจกระโดดตึกในมหาวิทยาลัยฆ่าตัวตาย “โดดตึกสถาบันยศดับ นิสิตเกษตร ตร.สงสยตายทุกปี”(ไทยรัฐ, 9 ธ.ค. 2553) และมีแม่ลูกอ่อนเลือกกระโดดตึกตายพร้อมลูกในโรงพยาบาล “แม่อุ้มลูก3วันกระโดดตึก รพ.ดับปริศนา” (ไทยรัฐ, 21 ม.ค.54) กรณีนี้เป็นข่าวพาดในหนังสือพิมพ์ผู้จัดการว่า “ญาติร่ำไห้! รับศพแม่อุ้มลูกน้อยเพิ่งคลอด 3 วัน โดดตึกดับ” (ผู้จัดการ, 21 ม.ค.54) ขณะที่บางคนเลือกที่จะฆ่าตัวตายจากการกระโดดจากสะพานลอย “หนู่มนิรนามโดดสะพานลอยหน้าเซ็นทรัลพระราม2ดับคาที่” (ไทยรัฐ, 24 ธ.ค. 2553)

การแขวนคอฆ่าตัวตายหรือเผาตัวเอง

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่าเป็นการแขวนคอฆ่าตัวตายหรือเผาตัวเอง เช่นกรณีข่าวการฆ่าตัวตายด้วยการแขวนคอตายขณะออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต “ตะลึงสาวรักสลายแขวนคอ ‘โซว์’ เน็ต” (ไทยรัฐ, 6 ธ.ค. 2553) หรือลูกฆ่าตัวตายเพราะน้อยใจพ่อไม่ให้เรียนต่อ “ผูกคอตายอนาค ลูก 18 น้อยใจ พ่อไม่ให้เรียนต่อ” (ไทยรัฐ, 19ม.ค.54) และการแขวนคอตายของหนู่มโรงงาน “หนู่มโรงงานแขวนคอห้อยโถงเตงบนเครนดับปริศนา!” (ผู้จัดการ, 1 ก.พ.54) ขณะที่บางกรณีใช้การผูกคอตายหนีความผิด “เอเยนต์ยาบ้าถูกค้นรถฉวยหนีเข้าป่าผูกคอกหนีผิด” (ไทยรัฐ, 19 ม.ค.54 ส่วนการเผาตัวเองตายพบในกรณีข่าวหนู่มอกหัก “หนู่ม25ใจสลาย จุดไฟเผาตัว ถูกสาวสะบัดรัก” (ไทยรัฐ, 12 ม.ค.54)

2) ความรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลอื่น (interpersonal violence)

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ที่กระทำต่อบุคคลอื่นว่า เป็นการใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับความเจ็บปวดทางร่างกาย และการใช้คำพูดให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจ โดยมีรายละเอียดการสร้างความหมายในแต่ละประเด็นดังนี้

2.1) การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับความเจ็บปวดทางร่างกาย

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ถึงแก่ความตาย ด้วยการใช้ปืนยิง ใช้มีดแทง หรืออาวุธมีคมทำร้ายกัน และการจุดไฟเผาหรือวางระเบิด โดยมุ่งให้ผู้อื่นได้รับอันตรายถึงแก่ชีวิต

การใช้ปืนฆ่าผู้อื่นถึงแก่ความตาย

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการใช้ปืนฆ่าผู้อื่นถึงแก่ความตาย มีรายละเอียดเช่นกรณีข่าวเจ้าของร้านอาหารที่ถูกตำรวจจับเพราะฆ่าคู่กรณี “ตร.เชียงใหม่จับ ‘ชัยหนวด’ เสียอาหารทะเลร้ายถึงชีวิต” (ไทยรัฐ, 10 ธ.ค. 2553) และการใช้ปืนตัดสินปัญหา “เหี้ยมยิงหนุ่มหน.ฝ่าย ขสมก. ดับคารม” (ไทยรัฐ, 22 ม.ค.54) กรณีข่าวการฆ่าช่างก่อสร้าง “จับสองเกลอยิงชีวิตหนีคดีเป็นช่างก่อสร้าง!” (ผู้จัดการ, 1 ก.พ.54) หรือการยิงกันหน้าผับจนมีผู้ได้รับบาดเจ็บและตาย “ยิงสนั่นหน้าผับ ตาย2 บาดเจ็บ 3” (ไทยรัฐ, 21 ธ.ค. 2553) และกรณีของสมาชิกองค์การบริหารส่วนจังหวัดพิษณุโลกที่ถูก “ยิงถล่มส.จ.คนดังพิษณุโลก” (ไทยรัฐ, 21 ธ.ค. 2553) รวมทั้งการยิงลอบสังหารอดีตทหารพราน “ยิงอดีตนายทหารพรานรุ่นจางค์ตาย” (ไทยรัฐ, 19 ธ.ค. 2553) และกรณีของเจ้าของร้านลูกชิ้น “รว3นัดดับหนุ่มใหญ่ขายลูกชิ้นปลาทอด” (ไทยรัฐ, 30 พ.ย. 2553) หรือกรณีพบศพชายที่ถูกฆ่าตาย “รว 9 มม.ดับหนุ่มนิรนามปริศนาข้างป่าละเมาะย่านตลิ่งชัน” (ผู้จัดการ, 3 ก.พ.54) และข่าวการจับกุมนักบินการบินไทยที่ฆ่าคนตาย “รวบแล้วมือยิงกับตบตีบินไทย อ้างลงมือเพราะอารมณ์ร้อน-ไม่ตั้งใจให้ถึงตาย” (ผู้จัดการ, 22 ก.พ.54) แต่มีข่าวส่วนน้อยเกี่ยวกับการฆ่าผู้หญิงสาวด้วยอาวุธปืนพบในกรณีของข่าว “โหดยิงสาวท้อง6เดือนดับ” (ไทยรัฐ, 23 พ.ย. 2553) ขณะที่บางกรณีเป็นการใช้ปืนสำหรับแก้ปัญหาในครอบครัว เช่นกรณีภรรยาจ้างมือปืนฆ่าสามี “รวบเจ้าโรงกลึง จ้างมือปืน ยิงผัวต่อหน้าลูก” (ไทยรัฐ, 27ม.ค.54) หรือการใช้ปืนทำร้ายพระภิกษุสงฆ์ถึงแก่ความตาย “สังหารโหด พระมหาเบญญู3 ทิ้งข้างถนน” (ไทยรัฐ, 7ม.ค.54)

นอกจากนี้ การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของหนังสือพิมพ์ ว่าเป็นการใช้ปืนฆ่าผู้อื่นให้ถึงแก่ความตาย โดยมีลักษณะความหมายดังกล่าวในข่าววัยรุ่นที่มักเกี่ยวข้องกับนักศึกษาต่างสถาบันที่เป็นคู่กรณีกัน เช่นกรณีข่าวนักเรียนเทคนิคที่ถูกประทุษร้ายถึงแก่ชีวิตและได้รับบาดเจ็บที่สาธารณะ “จยย.ประทุษร้าย เด็กเทคนิค ดับ1ศพ-เจ็บ22” (ไทยรัฐ, 9 พ.ย. 2553) หรือการยิงการตายบนรถโดยสารประจำทาง “ระทึกกลางกรุง ชัด9มม. ใจดับคารมเมล์” (ไทยรัฐ, 19 ม.ค.54) และการฆ่ากันตายเพราะความขัดแย้งระหว่างสถาบันการศึกษา “ตร.มุ่งปมขัดแย้งสถาบัน เหตุคนร้ายยิงศิษย์

เก่าปทุมวันดับ!” (ผู้จัดการ, 27 ก.พ.54) บางกรณีเป็นการประจบยิงขณะที่ชื้อรถจักรยานยนต์ “ประจบ ยิงหนุ่มศิษย์เก่าเทคโนโลยีปทุมวันตก จยย.ดับคาที่!” (ผู้จัดการ, 27 ม.ค.54) หรือการยิงปะทะกันระหว่าง สถาบันคู่อริ “ศึกช่างกลระอุ! เทคโนโลยีบางกะปิดักยิงช่างอุตฯ ตายฝั่งละคน” (ผู้จัดการ, 22 ม.ค.54) และกรณีฆ่าชิงกันในสถานศึกษา “กระหน่ำยิง นศ.ราชชมงคลสุวรรณภูมิถึงสถาบันเจ็บบาส” (ไทยรัฐ, 28 ธันวาคม 2553) ขณะที่มียุ้ยรุ่นถูกฆ่าเพราะเป็นมีความสัมพันธ์ทางเพศกับภรรยาคน อื่น “แค้นฆ่าผู้เด็ก16-เมียแก่สานสัมพันธ์ลึกลับ (ไทยรัฐ, 1 ธ.ค. 2553) นอกจากนี้การวิวาทของยุ้ยรุ่น ทำให้ตำรวจได้รับบาดเจ็บจากการทำหน้าที่ระงับเหตุการณ์ความขัดแย้ง “ระงับเหตุวิวาท โจ้ยิง ตำรวจ ถูกดันขาบาดเจ็บ” (ไทยรัฐ, 19 ธ.ค. 2553)

การใช้มีดแทงผู้อื่นถึงแก่ความตายหรือได้รับบาดเจ็บ

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการการใช้มีดแทงผู้อื่นถึงแก่ความตายหรือ ได้รับบาดเจ็บ มีรายละเอียดกรณีการใช้มีดทำร้ายบาดเจ็บเช่นกรณีชาวการใช้มีดจี้ชิงรถ “รวบหนุ่ม วัย 19 มีดจี้ชิงรถ นศ.สาวใช้หนี้พนันบอล (ผู้จัดการ, 3 ก.พ.54) หรือกรณีของนักจัดรายการวิทยุใช้มีด จี้ตัวประกัน “คุมฝูงช้างดีเจคลั่งจี้สาวเป็นตัวประกัน!” (ผู้จัดการ, 25 ม.ค.54) ขณะที่การใช้มีดทำร้าย ถึงแก่ความตายได้แก่กรณีชาว วัยรุ่นใช้มีดแทงพี่ตาย “พี่สอนน้องอย่ากินเหล้า ถูกแทงสวนด้วยมีด ดับ” (ไทยรัฐ, 4 ม.ค. 2553) หรือการใช้มีดฆ่าชายชู้กับเมียของหนุ่มก่อสร้าง “หนุ่มก่อสร้างยั่วโดน หยามเมียมีชู้ แทงพ่อลูกตาย-เจ็บ” (ไทยรัฐ, 14 ธ.ค. 2553) เช่นเดียวกับหญิงสาวที่ถูกฆ่าด้วยเหตุชู้ สาว “แทงพุ่มสาวใหญ่คาบ้านเช่าคาตปมชู้สาว” (ไทยรัฐ, 14 ธ.ค. 2553) และกรณีชู้สาวทำให้สามี ใช้มีดฆ่าภรรยา “พ่อค้าข้าวโพดต้มหึงโหด ปาดคอเมียช่างเสริมสวยดับ ฆ่าตัวตามแต่รอด”(ผู้จัดการ, 21 ม.ค.54)

ในบางกรณีเป็นชาวถูกจ้างฆ่าที่ถูกแทงเสียชีวิตและบาดเจ็บสาหัส “ลูกจ้างชาวพม่าถูกไล่ แหวงดับ 1 สาหัส 1” (ไทยรัฐ, 11 ธ.ค. 2553) และชาวการฆ่าเจ้าทรัพย์ก่อนขโมยรถยนต์ “ฟันหัว รปภ.ดับนอกด่านก่อนขโมยรถ-แก๊งอะลูมิเนียมไปขาย” (ผู้จัดการ, 2 ก.พ.54) ขณะที่บางกรณีเป็นชาว ความรู้ข้างที่ใช้ตึกทองเที่ยวต่างชาติได้รับบาดเจ็บ “งามหน้าความรู้อ้างไทยใช้ตะขอตีฝรั่ง” (ไทยรัฐ, 13 ธ.ค. 2553) นอกจากนี้ยังมีการใช้มีดทำร้ายพระภิกษุสงฆ์จนถึงมรณภาพ “รวบแล้วโจ้19แทง สมภารร้อยเอ็ดดับ” (ไทยรัฐ, 2ก.พ.54) และ “กะชกพุ่มเจ้าอาวาสมรณภาพคากุฏิ ตร.มุ่ง 2 ปม” (ไทยรัฐ, 31 ม.ค.54)

การประทุหรือจุดไฟเผา

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการประทุหรือจุดไฟเผา มี รายละเอียดเช่นกรณีช่างนักเรียนช่างกลประทุไฟรถโดยสารสาธารณะทำให้ประชาชนได้รับลูกหลง ถึงแก่ความตาย “โจ้ช่างกลเหี้ยม บีมมินิบัค หนุ่มบริษัทไล่ไหล” (ไทยรัฐ, 16 พ.ย. 2553) และกรณี ของนักเรียนเทคนิคพกระเบิดทำให้ตัวเองได้รับบาดเจ็บ “โจ้เทคโนโลยีพกระเบิดนายดาบเรียกตรวจหล่น

ตูมบาดเจ็บ!” (ไทยรัฐ, 7 ม.ค. 2554) อีกกรณีเป็นการปาประทัดเข้าไปที่บ้านพักของนายอำเภอแม่สาย “เหิมปาประทัดยักษ์ถล่มบ้านพักนายอำเภอแม่สาย” (ไทยรัฐ, 8 ธ.ค. 2553) และการปาระเบิดที่ว่าอำเภอแม่สาย “มือมืดป่วนอีก โยนบีมใส่ที่ว่าการ อ.แม่สาย” (ไทยรัฐ, 15 ม.ค.54) หรือกรณีของวัยรุ่นปาระเบิดแปบริกรนักท่องเที่ยวน “พยานระบุใจดีกันปามีมขวดใส่แพกาญจน์วอดสิ้น 8 หลัง” (ไทยรัฐ, 27 ม.ค.54) ในส่วนของการจุดไฟเผาเป็นกรณีข่าวการเผาสุสานทำให้พระภิกษุสงฆ์ถึงแก่มรณกรรม “เผาสุสานกลางป่า คลอกพระดับ ฟุ้งปมฆาตกรรม” (ไทยรัฐ, 6 ม.ค.54)

การใช้กำลังชกต่อยรุมทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บหรือตาย

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการใช้กำลังชกต่อยรุมทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บ มีรายละเอียดเช่นกรณีของข่าวพนักงานรักษาความปลอดภัยรุมทำร้ายลูกอดีตรัฐมนตรี “รปภ.รุมตีปลุกอดีต รมต.มอตัว ปฏิเสธพยายามฆ่า-แค่ชกต่อย” (ผู้จัดการ, 2 ก.พ.54) หรือการรุมทำร้ายลูกชายอดีตรัฐมนตรี “รุมยำลูกชาย “ทวิ ไกรคุปต์” อดีต ส.ส.ประชาธิปัตย์ อ่วมคาฉับดัง!” (ผู้จัดการ, 31 ม.ค.54) บางกรณีเป็นข่าวกลุ่มวัยรุ่นรุมทำร้ายบุคคลอื่นได้รับบาดเจ็บ “พ่อแม่ขอลูกคืน ถูกรุมยำและ ยิงสู้แก๊งใจเจ็บ4” (ไทยรัฐ, 5 ม.ค. 2553) และชายวัยรุ่นรุมตีอาจารย์มหาวิทยาลัย “จ่อออกหมายจับ 2ชายวัยรุ่น ขวดยุติ อ.มหา'ลัย ดับ” (ไทยรัฐ, 22 ม.ค.54)

ขณะเดียวกันมีข่าวพาดหัวเกี่ยวกับการใช้กำลังชกต่อย ตบตีผู้อื่นหรือยกพวกตีกัน ในกลุ่มวัยรุ่น เช่นกรณีข่าวนักเรียนหญิงยกพวกตบตีกัน “สังคมเสื่อม! นร.ยกพวกตบกัน กองเชียร์นับร้อย” (ไทยรัฐ, 23 ธ.ค. 2553) หรือการยกพวกตีกันรุมนักศึกษามหาวิทยาลัย “นักเลงเต็มกรุง รุมยำอริดับ นศ.เก่าไม่เว้น” (ไทยรัฐ, 28 ม.ค.54) และนักเรียนช่างกลยกพวกตีกันได้รับบาดเจ็บและตาย “ช่างกลตะลุมบอน ดับ2ศพ บาดเจ็บอีกเพียบ” (ไทยรัฐ, 21 ม.ค.54) นอกจากนี้ หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการใช้ทำร้ายถึงแก่ความตาย เช่นกรณีข่าวการฆ่ารัดคอสาว “ยกทรงรัดคอสาวหมกห้อง ตร.มุ่งปมชิงทรัพย์” (ไทยรัฐ, 15 พ.ย. 2553) หรือกรณีข่าวแรงงานชาวลาวที่ติดยาจนถึงแก่ความตาย “จับคนงานลาวกระหน่ำตีผู้รับเหมาตาย ยึดศพตั้งน้ำมันโยนทิ้งกันเหว!” (ผู้จัดการ, 2 ก.พ.54) และกรณีข่าวรุมทำร้ายนักศึกษาจนตาย “ซัลโวอดีต นศ.เทคนิคกรุงเทพ ดับ” คಾದปมชู้สาว!” (ผู้จัดการ, 5 ก.พ.54)

การขโมยทรัพย์สินของบุคคลอื่น

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการขโมยทรัพย์สินของบุคคลอื่น โดยส่วนใหญ่เป็นการขโมยทอง เช่นกรณีของข่าวขี่ม้าที่ใช้ปืนปลอมปล้นร้านทอง “ตะครุบขี่ม้าควงปืนปลอมชิงทองร้านย่านม.รามฯ” (ไทยรัฐ, 22 พ.ย. 2553) หรือกรณีที่ตำรวจจับโจรปล้นร้านทอง “รวบวายร้ายตัวฉกาจจี้ร้านทองเป็นอาชีพ!” (ผู้จัดการ, 7 ม.ค. 2554) และการตามสืบโจรปล้นทอง 100 บาท “ตร.ส่งชุดสืบแกะรอยโจรฟอร์จูนเนอร์จี้ชิงทอง 100 บาท!” (ผู้จัดการ, 1 ม.ค.54) หรือข่าวจับหนุ่มชิงทองบริเวณห้างโลตัส “ฝากขัง-ค้านประกันหนุ่มจี้ชิงทอง ห้างโลตัสลาดพร้าว”

(ผู้จัดการ, 8 ม.ค.54)

นอกจากนี้ หนังสือพิมพ์ยังสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการขโมยทรัพย์สินอื่นๆ ได้แก่ เงิน รถยนต์ รถจักรยานยนต์ คอมพิวเตอร์ เครื่องเสียง และโทรศัพท์มือถือ เช่นกรณีของ ชาวการขโมยเงินในธนาคาร “ล่าโจรแซกชาวฉกเงินเสียไร้อ้อยกลางธนาคาร” (ไทยรัฐ, 14 ม.ค.54) หรือกรณีโจรขโมยบัตรเอทีเอ็มๆไปกดเงินสด “รวบสาวใหญ่สุดแสบ ลักบัตรATMแม่เฒ่ากดแสน” (ไทยรัฐ, 12 ม.ค.54) และการปล้นชิงเงินและโทรศัพท์มือถือ “รวบเดนสังคมขี่จยย.ดักปล้นนศ.สาว ชิงเงิน-แบล็กเบอร์” (ผู้จัดการ, 20 ม.ค.54)

ในส่วนของการขโมยรถยนต์และจักรยานยนต์ได้แก่กรณีชาวกลุ่มโจรเด็กที่ออกขโมยรถยนต์ “แก๊งลัก จยย.ระบอบจับรวดเดียว 3 คดี ตะลึง! เด็ก 12 ตระเวนขโมยรถ” (ผู้จัดการ, 3 ก.พ.54) และ กรณีชาวโจรขโมยรถจักรยานยนต์ “โจรในคราบทหาร รุมทำร้ายก่อนฉก จยย.ประชาชน” (ผู้จัดการ, 28 ม.ค.54) ขณะที่การขโมยเครื่องเสียงในโรงแรมเป็นข่าวพาดหัวว่า “จับหนุ่มแสบหลอกเชิดเครื่องเสียง โรงแรมหรู” (ผู้จัดการ, 29 ธันวาคม 2553) และ “จับเดนคุกเรียนวิชาโจร ลุยยกเค้าห้องโรงแรม” (ไทยรัฐ, 3 ธ.ค. 2553) หรือกรณีการปลอมตัวเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยเพื่อขโมยคอมพิวเตอร์ “ปลอมเป็นนศ.ตระเวนลักโน้ตบุ๊ก30เครื่องทั่วมช.” (ไทยรัฐ, 14 ธ.ค. 2553) และโจรที่ออกตระเวนลัก ก๊อกรน้ำ “ซัดโหดตีนแมวตระเวนลักก๊อกรน้ำชาย!” (ผู้จัดการ, 8 ม.ค.54) หรือกรณีของโจรที่บุกชิง ทรัพย์สินเจ้าของเต็นท์รถมือสอง “2 โจรบุกชิงทรัพย์สินเต็นท์รถ ฉก 3 แสน” (ไทยรัฐ, 8มค.53) และข่าวเดียวกันในหนังสือพิมพ์ ผู้จัดการ “ตร.เก็บลายนิ้วมือแฝงหาเบาะแสจับโจรจี้ชิงทรัพย์สินเต็นท์รถ มือสอง” (ผู้จัดการ, 8 ม.ค.54) และข่าวโจรต่างด้าวที่ลักทรัพย์เพื่อนำเงินไปสร้างเรือนหอ “จับหนุ่ม-สาวจีนฮั้ว ลักทรัพย์หาเงินสร้างเรือนหอ” (ไทยรัฐ, 8 ธ.ค. 2553) หรือการลักทรัพย์เพื่อนำไปใช้หนี้ พนัน “รวบกะเทยแสบ ลักทรัพย์ใช้หนี้พนัน” (ไทยรัฐ, 16 พ.ย. 2553) และการจับกุมโจรปล้นร้าน ขายปิ่น “รวบอดีตแซมปัดข้อควงปิ่นปลอมจี้ร้านขายปิ่น” (ผู้จัดการ, 7 ม.ค. 2554) อีกทั้งมีกรณี การบุกปล้นเงินบริษัทประกัน “ลากคอ 2 หนุ่มนามสกุลดังบุกชิงเงินบริษัทประกัน” (ไทยรัฐ, 6 ธ.ค. 2553) นอกจากนี้ยังมีกลุ่มโจรที่อ้างตัวเป็นเจ้าของหนี้เพื่อโกงเงิน “จ่อเพิ่มข้อหาแก๊ง 18 มงกุฎ อ้าง “มูลนิธิมิราเคิลออฟไลฟ์” โกง 72 ล้าน” (ผู้จัดการ, 6 ม.ค. 2554)

การข่มขืนกระทำชำเรา

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการข่มขืนกระทำชำเรา มีรายละเอียด เช่นการข่มขืนกระทำชำเราหญิงชรา “สิงห์ลึบล้อขี่เฒ่าบุกขึ้นใจ แม่เฒ่าวัย70ที่กำแพงเพชร” (ผู้จัดการ, 18 ม.ค.54) หรือกรณีชาวการบังคับให้เด็กมีเพศสัมพันธ์ทางปาก “จับกะเทยแสบ ลวงเด็ก บังคับอม นกเขา” (ไทยรัฐ, 21 ธ.ค. 2553) และกรณีของชายต่างชาติเผยแพร่ภาพการมีเพศสัมพันธ์กับเด็กชาย ทางอินเทอร์เน็ต “จับหนุ่มยิวตุ้ยเด็ก 15 แพร่ภาพลามกออนไลน์!” (ผู้จัดการ, 4 ม.ค. 2554) ขณะที่ ในกลุ่มวัยรุ่นพบว่ามีการข่มขืนนักเรียนมัธยมที่พารุ่นน้องส่งเสียข่มขืนกระทำชำเรา “อนาถแก๊งม.3พา

รุ่นน้องส่งเสียกระทำให้เรา” (ไทยรัฐ, 3 ม.ค.54) หรือกรณีของพระสงฆ์ที่เป็นชาวล่วงละเมิดทางเพศนักเรียนมัธยม “ตร.ล่าปงออกมาจับพระดังฉาวจับนมเด็ก ม.6 “ (ไทยรัฐ, 12 ม.ค.54)

การกระทำทารุณหรือทอดทิ้ง

หนังสือพิมพ์ส่วนใหญ่สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการกระทำทารุณหรือทอดทิ้ง มีรายละเอียดเช่นกรณีของชาวแม่ที่ทิ้งลูกในที่สาธารณะ “แม่ใจยักษ์ โยนศพทารกทิ้งคลองสามเสน” (ไทยรัฐ, 18 พ.ย. 2553) และข่าวหญิงทิ้งลูกไว้ที่หมอนซิด “สลด! แม่ใจยักษ์นำทารกใส่กระเป๋าทิ้งไว้กลางหมอนซิด” (ผู้จัดการ, 27 ม.ค.54)

2.2) การใช้คำพูดให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจ

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการกล่าวถ้อยคำเยาะเย้ยหรือถากถาง และการด่าทอด้วยถ้อยคำที่รุนแรงจนนำไปสู่การทำร้ายร่างกาย มีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

การใช้คำพูดเยาะเย้ยหรือถากถาง หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการด่าทอการใช้คำพูดเยาะเย้ยหรือถากถาง เช่นกรณีชาวนายสุเทพ เทือกสุบรรณกล่าวถึงการยุบสภาของรัฐบาลอภิสิทธิ์ที่พาดหัวว่า “สุเทพ” เย้ย “เฉลิม” ไม่ชักฟอกแค่ทำแฟนคลับเสียตาย ชี้นุบสภาต้องรอ “มาร์ค” พูด “ (ผู้จัดการ, 3 ก.พ.54) หรือข่าวการประณามรัฐบาลอภิสิทธิ์กรณีความขัดแย้งดินแดนไทยกับกัมพูชา “กสม.ประณาม รบ.มาร์ค สบคบเขมร หมกเม็ดข้อมูล จับ “วีระ” เข้าคุก” (ผู้จัดการ, 2 ก.พ.54) และอดีตสมาชิกวุฒิสภาที่กล่าวตำหนิการทำงานของรัฐบาล “อดีต ส.ว.เหน็บรมต.ทั้งทำเนียบฯ สำนิกรักบ้านเมืองไม่ได้เสีย “วีระ-ราตรี” (ผู้จัดการ, 3 ก.พ.54) นอกจากนี้ยังมีบางกรณีที่พาดหัวข่าวขับไล่รัฐมนตรีหรือเจ้าหน้าที่ระดับสูงของภาครัฐ เช่นกรณีชาวนายสนธิ ลิ้มทองกุลที่วิพากษ์การทำงานของทหารกรณีความขัดแย้งระหว่างไทยกับกัมพูชา “สนธิ”ไล่ “ประยุทธ์” ไปเล่นลิเก เป็นทหารแล้วไม่คิดปกป้องดินแดน (ผู้จัดการ, 5 ก.พ.54) และกรณีชาวนายจำลอง ศรีเมือง ที่ให้สัมภาษณ์ขับไล่แม่ทัพภาคที่ 2 “จำลอง”ไล่ มทภ.2 พันเก้าอี้ “วีระพันธุ์” ชูไทยออกมรดกโลกปกป้องดินแดนได้เต็มที” (ผู้จัดการ, 4 ก.พ.54)

การด่าทอด้วยถ้อยคำที่รุนแรงจนนำไปสู่การทำร้ายร่างกาย

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการด่าทอด้วยถ้อยคำที่รุนแรงจนนำไปสู่การทำร้ายร่างกาย เช่นกรณีข่าวการสอบสวนครูในคดีหมิ่นประมาท “เรียกสอบครู! กว่า80คน คดีหมิ่นประมาท” (ไทยรัฐ, 13 ธ.ค. 53) หรือกรณีของนักเรียนรวมกลุ่มกันด่าผ่านโทรศัพท์มือถือ “อนาญเด็กไทย!!! ยกพวกตีกัน แซทด่าทางมือถือ” (ไทยรัฐ, 25ม.ค.54) และข่าวชายชราถูกโกงเงินไม่พอใจเมียที่ไม่เข้าข้างจึงจะเผาบ้าน “เผาฉุนชูเผาบ้าน ถูกโกงเงิน เมียไม่เข้าข้างอีก” (ไทยรัฐ, 5 ม.ค.54) อย่างไรก็ตามจากการด่าทอทางวาจาได้พัฒนาสู่การทำร้ายร่างกาย เช่นกรณีชาวพ่อตาทำร้ายลูกเขยเพราะพูดจาดูหมิ่น “พ่อตาแค้นเขยหมิ่นศักดิ์ศรีซัดไวร้อแรตต่อหน้าเมีย” (ไทยรัฐ, 28 ม.ค. 54) หรือการฆ่าคนอื่นด้วยเหตุเพราะความปากเสีย “อ่านช.ปากเสีย พุดหมิ่นเมีย แค้นทุบหัวเบะ”

(ไทยรัฐ, 27ม.ค.54)

3) ความรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม (collective violence)

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคมว่า เป็นการค้าขายเสพติด การทะเลาะวิวาทแย่งชิงน้ำสำหรับเพาะปลูก การเรียกร้องสิทธิความเป็นคนไทยของคนไร้สัญชาติ การความขัดแย้งกับหน่วยงานภาครัฐ การชุมนุมประท้วงและตั้งเวทีโจมตีรัฐบาล การที่รัฐใช้กำลังทหารติดอาวุธเข้าสลายผู้ชุมนุมประท้วง การวางระเบิดหรือเผาสถานที่ราชการ และการปะทะระหว่างทหารไทยกับประเทศเพื่อนบ้านหรือกลุ่มผู้ก่อการร้าย มีรายละเอียดการวิเคราะห์แต่ละประเด็น ดังนี้

การค้าขายเสพติด

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการค้าขายเสพติด เช่นกรณีข่าวการจับกุมเจ้าหน้าที่ตำรวจที่เป็นผู้ค้าขายเสพติด “รวบนายดาบ สน.สามเสนค้ายาบ้า พร้อมของกลางกว่าแสนเม็ด” (ไทยรัฐ, 8ม.ค.54) หรือกรณีของคนขับรถเมล์ที่ค้ายาบ้า “จับคนขับรถเมล์ ส่งยาบ้าเกือบ 8 พันเม็ด” (ไทยรัฐ, 31 ธ.ค. 2553) และการจับกุมหญิงผู้ค้ายาบ้า “รวบสาววัย 30 ค้ายาบ้า อ้างเพื่อนฝากไว้รอขายเม็ดละ 2006” (25 ม.ค. 54) รวมทั้งกรณีข่าวตำรวจจับผู้ค้ายาบ้า “ตร.ภาค5รวบ2สาว ขนยาบ้า2แสนเม็ดซุกยางอะไหล่” (ผู้จัดการ, 17 ก.พ.54) สำหรับบางกรณีเป็นการจับเจ้าหน้าที่ภาครัฐที่ขนยาบ้า “จับครูสาวขนยาบ้า รัตหน้าท้อง ก่อนส่งหัวลำโพง” (ผู้จัดการ, 14 ก.พ.54)

ประชาชนทะเลาะวิวาทแย่งชิงน้ำสำหรับเพาะปลูก

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการทะเลาะวิวาทแย่งชิงน้ำสำหรับเพาะปลูก เช่นกรณีข่าวเกษตรกรแย่งชิงน้ำสำหรับการเพาะปลูกในช่วงฤดูแล้ง “ชาวนาพิจิตรเริ่มเปิดศึกแย่งน้ำกลางหน้าแล้งแล้วแถมส่อเค้าวรุนแรงขึ้นอีก” (ผู้จัดการ, 2 ก.พ.54)

คนไร้สัญชาติเรียกร้องสิทธิความเป็นคนไทย

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการเรียกร้องสิทธิความเป็นคนไทยของคนไร้สัญชาติ เช่นกรณีข่าวเด็กชายไร้สัญชาติที่ประกาศหาพ่อแม่ในเมืองไทย “วันทศ ดช.14ปีไร้สัญชาติ ประกาศตามหาพ่อแม่ที่แท้จริง” (ไทยรัฐ, 11 ธ.ค. 53)

ความขัดแย้งกับหน่วยงานภาครัฐ

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่า เป็นการความขัดแย้งกับหน่วยงานภาครัฐ เช่นกรณีข่าวการชุมนุมของเจ้าหน้าที่องค์การบริหารส่วนตำบลเพื่อเรียกร้องขอขึ้นค่าตอบแทน “นัดชุมนุมใหญ่ทั่ว อบต.เดินหน้า ขอขึ้นค่าตอบแทน” (ไทยรัฐ, 5 ม.ค. 54) หรือกรณีของศาลมีคำสั่งยกคำร้องขอถอนประกันแกนนำกลุ่มคนเสื้อแดงและห้ามไม่ให้ชุมนุมทางการเมือง “ศาลยกคำร้องขอถอนประกันจุดพร-ห้ามชุมนุม” (ไทยรัฐ, 28 ธ.ค. 53)

กลุ่มการเมืองชุมนุมประท้วง โดยตั้งเวทีโจมตีรัฐบาล

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่าเป็นการชุมนุมประท้วงและตั้งเวทีโจมตีรัฐบาล เช่นกรณีข่าวการชุมนุมประท้วงของคนเสื้อแดงจังหวัดลำปาง “นปช.ชุมนุมลำปาง โจมตีรัฐบาล ร้องปล่อยแดงชูฮือ!” (ไทยรัฐ, 25 ธ.ค. 53) หรือกรณีของกลุ่มคนเสื้อแดงเชียงใหม่ที่แห่ศพประท้วงรัฐบาล “แดงเชียงใหม่ระอุ เล็งแห่ศพประจานรัฐ” (ไทยรัฐ, 21 ธ.ค. 53)

รัฐใช้กำลังติดอาวุธเข้าสลายผู้ชุมนุมประท้วง

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่าเป็นการที่รัฐใช้กำลังติดอาวุธเข้าสลายผู้ชุมนุมประท้วง เช่นกรณีข่าวคำสั่งคุมเข้มผู้ชุมนุมประท้วงรัฐบาล “สั่งคุมเข้มม็อบชุมนุมวันม็อบที่3 ป่วนคืนวันที่18พ.ย.” (ไทยรัฐ, 18 พ.ย. 53) หรือกรณีข่าวฝ่ายรัฐบาลฝ่ายรัฐบาลตอบโต้ฝ่ายค้านให้ข่าวเท็จกรณีทหารใช้กำลังสลายกลุ่มคนเสื้อแดงถึงแก่ความตาย “ปฏิเสธไม่ได้ใช้กำลัง สุเทพ ชัด"ตุ" บั่นข่าวเท็จใส่ร้ายทหารฆ่าแดง” (ไทยรัฐ, 24 ธ.ค. 53) และกรณีข่าวการใช้กองกำลังตำรวจเข้าควบคุมสถานการณ์ที่สถานทูตประเทศกัมพูชา “ตร.ส่งชุดเคลื่อนที่เร็ว-ปราบฝูงชนเข้มสถานทูตเขมร 24 ชม.” (ผู้จัดการ, 5 ก.พ.54)

การบุกรุก วางระเบิด หรือเผาสถานที่ราชการ

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่าเป็นการบุกรุก วางระเบิด หรือเผาสถานที่ราชการ เช่นกรณีข่าวการบุกสถานีโทรทัศน์แห่งประเทศไทยของกลุ่มนักรบศรีวิชัย “จำคุกนักรบศรีวิชัยบุก NBT ลดหลั่นกันตามความผิด” (ผู้จัดการ, 30 ธ.ค.53) หรือกรณีของจอห์น อังภากรณ์และคณะบุกรัฐสภา “ฟ้อง “จอห์น” พาพวกบุกรัฐสภา” (ผู้จัดการ, 30 ธ.ค.53) และกรณีข่าวการบุกยึดสนามบินสุวรรณภูมิของกลุ่มผู้ชุมนุมทางการเมือง “ตร.จับไชยวัฒน์ให้หมายคดียึดสนามบินม็อบเดือด” (ไทยรัฐ, 18 ม.ค.54) ในส่วนของการวางระเบิด หรือเผาสถานที่ราชการเช่นกรณีข่าวการวางระเบิดโรงเรียน “ถล่มห้องสมุดพัง บีมहन3 ร.ร.เปรมฯโดนอีก” (ไทยรัฐ, 9 ม.ค. 54) และกรณีข่าวการวางระเบิดทำเนียบรัฐบาล “จับแก๊งบีมทำเนียบฯ ลอบวางระเบิด โยงคดีเก่าเพียบ” (ไทยรัฐ, 25 ,ม.ค.54)

ทหารไทยปะทะกับประเทศเพื่อนบ้านหรือกลุ่มผู้ก่อการร้าย

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ว่าเป็นการปะทะระหว่างทหารไทยกับประเทศเพื่อนบ้านหรือกลุ่มผู้ก่อการร้าย เช่นกรณีข่าวเจ้าหน้าที่ตรวจคนเข้าเมืองบุกจับกลุ่มหนีภัยสงคราม “ตม.บุกทลายรัง กลุ่มกบฏทมิฬ หนีภัยสงคราม” (ไทยรัฐ, 8 ธ.ค. 53) และกรณีข่าวทหารไทยปะทะกับกองกำลังทหารประเทศพม่า “ทหารไทยยิงปะทะกองกำลังพม่าหนีข้ามแดนเจ็บ2” (ไทยรัฐ, 31 ,ม.ค.54)

อาจกล่าวสรุปการสร้าง ความหมาย “ความรุนแรง” ของหนังสือพิมพ์ ได้ดังนี้

ประการแรก ความรุนแรงเกิดจากการทำร้ายตนเอง (self-directed violence) เป็นการฆ่าตัวตายด้วยอาวุธปืนหรือมีด กระโดดตึกหรือสะพาน ผูกคอตายและเผาตัวเอง

ประการที่สอง ความรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลอื่น (interpersonal violence) ในส่วนของ การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับความเจ็บปวดทางร่างกาย เป็นการใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ถึงแก่ ความตายด้วยการใช้ปืนยิง ใช้อาวุธมีคมทำร้ายกัน รวมถึงการจุดไฟเผาหรือวาง ระเบิด โดยมุ่งให้ผู้อื่นได้รับอันตรายถึงแก่ชีวิต สำหรับการใช้คำพูดให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดทาง จิตใจ เป็นการกล่าวถ้อยคำเยาะเย้ยหรือถากถาง และการด่าทอด้วยถ้อยคำที่รุนแรงจนนำไปสู่การ ทำร้ายร่างกาย

ประการที่สาม ความรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม (collective violence) เป็น การค้ายาเสพติด การทะเลาะวิวาทแย่งชิงน้ำสำหรับเพาะปลูก การเรียกร้องสิทธิความเป็นคนไทย ของคนไร้สัญชาติ การความขัดแย้งกับหน่วยงานภาครัฐ การชุมนุมประท้วงและตั้งเวทีโจมตีรัฐบาล การที่รัฐใช้กำลังทหารติดอาวุธเข้าสลายผู้ชุมนุมประท้วง การวางระเบิดหรือเผาสถานที่ราชการ และ การปะทะระหว่างทหารไทยกับประเทศเพื่อนบ้านหรือกลุ่มผู้ก่อการร้าย

ผู้วิจัยได้ใช้ความหมาย “ความรุนแรง” ของหนังสือพิมพ์ดังกล่าว สำหรับสร้างชุดข้อคำถาม เพื่อวัดระดับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย ซึ่งเป็นตัวแปรที่ต้องการทดสอบตามสมมติฐานการ อบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมที่ได้กำหนดไว้ โดยมีรายละเอียดการทดสอบสมมติฐานในบท ต่อไป

บทที่ 5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

ในบทนี้ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ประเด็นหลัก คือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา
2. การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละส่วน มีรายละเอียดดังนี้

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา

ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประกอบด้วยข้อมูลส่วนบุคคลดังนี้ เพศ อายุ การศึกษา เกรดเฉลี่ย รายได้ และจำนวนพี่น้อง ผู้วิจัยได้สรุปและนำเสนอในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา เกรดเฉลี่ย และจำนวนพี่น้อง

ลักษณะประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	293	62.3
หญิง	177	37.7
อายุ		
น้อยกว่า 13 ปี	10	2.1
13-15 ปี	137	29.1
16-18 ปี	206	43.7
มากกว่า 18 ปี	118	25.1
รายได้ต่อสัปดาห์		
น้อยกว่า 500 บาท	212	45.8
501 – 1,000 บาท	145	31.3
1,001 – 1,500 บาท	49	10.6
1,501 – 2,000 บาท	31	6.7
มากกว่า 2,000 บาท	26	5.6

ตารางที่ 5.1 (ต่อ) จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา รายได้ เกรดเฉลี่ย และจำนวนพี่น้อง

ลักษณะประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เกรดเฉลี่ย		
น้อยกว่า 1.6	1	0.2
1.6 – 2.5	118	27.8
2.6 – 3.0	129	30.4
มากกว่า 3.0	177	41.6
กำลังศึกษาอยู่ในระดับ		
มัธยมศึกษา	229	48.6
ประกาศนียบัตรชั้นต้น/สูง	132	28
มหาวิทยาลัย	110	23.4
จำนวนพี่น้องรวมกลุ่มตัวอย่าง		
1 คน	134	29.7
1 – 3 คน	254	65.2
มากกว่า 3 คน	23	5.1
รวม	471	100

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 471 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายจำนวน 293 คน ร้อยละ 62.3 และเป็นเพศหญิงจำนวน 177 คน ร้อยละ 37.7

ด้านอายุ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 16 – 18 ปี มีจำนวน 206 คน ร้อยละ 43.7 รองลงมามีอายุ 13 -15 ปี มีจำนวน 137 คน ร้อยละ 29.1 และกลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ย 16.8 ปี

ด้านเกรดเฉลี่ย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยมากกว่า 3.0 มีจำนวน 177 คน ร้อยละ 41.6 รองลงมามีเกรดเฉลี่ย 2.6 – 3.0 มีจำนวน 129 คน ร้อยละ 30.4 และกลุ่มตัวอย่างมีเกรดเฉลี่ย 2.91

ด้านรายได้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้น้อยกว่า 500 บาทต่อสัปดาห์ มีจำนวน 212 คน ร้อยละ 45.8 รองลงมา คือ จำนวน 145 คน ร้อยละ 31.3 มีรายได้ระหว่าง 501 – 1,000 บาทต่อสัปดาห์

ด้านระดับการศึกษา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่กำลังเรียนในระดับมัธยมศึกษา มีจำนวน 229 คน ร้อยละ 48.6 รองลงมา คือ กำลังเรียนในระดับอุดมศึกษา มีจำนวน 110 คน ร้อยละ 23.4

ด้านจำนวนพี่น้องรวมกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพี่น้อง 2- 3 คน มีจำนวน 294 คน ร้อยละ 65.2 รองลงมา คือ จำนวน 134 คน ร้อยละ 29.7 เป็นลูกคนเดียว

ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ที่พักอาศัย และฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ผู้วิจัยได้สรุปและนำเสนอในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2 จำนวนและร้อยละข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ที่พักอาศัย บุคคลที่อยู่ด้วย และฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

ลักษณะประชากร	จำนวน	ร้อยละ
ที่พักอาศัย		
บ้านของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	324	68.9
บ้านเช่า	22	4.7
หอพัก	115	24.5
อื่นๆ	9	1.9
พักอาศัยร่วมกับ		
พ่อและแม่	255	54.3
พ่อ	24	5.1
แม่	51	10.9
พ่อและแม่เลี้ยง	4	0.9
แม่และพ่อเลี้ยง	1	0.2
ญาติ/พี่น้อง	31	6.6
เพื่อน	53	11.3
อยู่คนเดียว	4	0.9
อื่นๆ	41	8.7

ตารางที่ 5.2 (ต่อ) จำนวนและร้อยละข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ที่พักอาศัย บุคคลที่อยู่ด้วย และฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

ลักษณะประชากร	จำนวน	ร้อยละ
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว		
มีรายได้ดี และมีเงินเก็บ	237	50.5
มีรายได้ แต่ไม่มีเงินเก็บ	187	39.9
มีรายได้ไม่แน่นอน	44	9.4
ไม่มีรายได้	1	0.2
รวม	471	100

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 471 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อาศัยบ้านของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีจำนวน 324 คน ร้อยละ 68.9 รองลงมา อาศัยหอพัก มีจำนวน 115 คน ร้อยละ 24.5

ด้านฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ครอบครัวมีรายได้ดีและมีเงินเก็บ จำนวน 237 คน ร้อยละ 50.5 รองลงมาครอบครัวมีรายได้ดี มีจำนวน 187 คน ร้อยละ 39.9

พฤติกรรมการดื่มเหล้าของสมาชิกในครอบครัว

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ด้านพฤติกรรมการดื่มเหล้าของสมาชิกในครอบครัว มีดังนี้

ตารางที่ 5.3 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการดื่มเหล้าของสมาชิกในครอบครัวเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการดื่มเหล้า	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
พ่อ	ไม่เลย	202	44.2	1.29	1.41
	น้อยกว่าเดือนละครั้ง	80	17.5		
	1-3 ครั้ง/เดือน	60	13.1		
	1-3 ครั้ง/สัปดาห์	70	15.3		
	ทุกวัน	45	9.8		
แม่	ไม่เลย	346	75.4	.42	.86
	น้อยกว่าเดือนละครั้ง	62	13.5		
	1-3 ครั้ง/เดือน	28	6.1		
	1-3 ครั้ง/สัปดาห์	17	3.7		
	ทุกวัน	6	1.3		

ตารางที่ 5.3 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการดื่มเหล้าของสมาชิกในครอบครัวเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการดื่มเหล้า	ระดับการแสดงผล พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน
ผู้ปกครอง	ไม่เลย	151	78.2	.37	.81
	น้อยกว่าเดือนละครั้ง	21	10.9		
	1-3 ครั้ง/เดือน	14	7.3		
	1-3 ครั้ง/สัปดาห์	5	2.6		
	ทุกวัน	2	1.0		
เยาวชน	ไม่เลย	302	64.9	.57	.90
	น้อยกว่าเดือนละครั้ง	82	17.6		
	1-3 ครั้ง/เดือน	59	12.7		
	1-3 ครั้ง/สัปดาห์	19	4.1		
	ทุกวัน	3	0.6		

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการดื่มเหล้าของสมาชิกในครอบครัวเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ มีดังนี้
พ่อ มีความถี่ในการดื่มเหล้ามากที่สุดที่ไม่เลย มีจำนวน 202 คน ร้อยละ 44.2 รองลงมาดื่มเหล้าเฉลี่ยน้อยกว่าเดือนละครั้ง มีจำนวน 80 คน ร้อยละ 17.5 และค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.29

แม่ มีความถี่ในการดื่มเหล้ามากที่สุดที่ไม่เลย มีจำนวน 202 คน ร้อยละ 44.2 รองลงมาดื่มเหล้าเฉลี่ยน้อยกว่าเดือนละครั้ง มีจำนวน 62 คน ร้อยละ 13.2 และค่าเฉลี่ยเท่ากับ .42

ผู้ปกครอง มีความถี่ในการดื่มเหล้ามากที่สุดที่ไม่เลย มีจำนวน 151 คน ร้อยละ 32.1 รองลงมาดื่มเหล้าเฉลี่ยน้อยกว่าเดือนละครั้ง มีจำนวน 21 คน ร้อยละ 10.9 และค่าเฉลี่ยเท่ากับ .37

เยาวชน มีความถี่ในการดื่มเหล้ามากที่สุดที่ไม่เลย มีจำนวน 302 คน ร้อยละ 64.9 รองลงมาดื่มเหล้าเฉลี่ยน้อยกว่าเดือนละครั้ง มีจำนวน 82 คน ร้อยละ 17.6 และค่าเฉลี่ยเท่ากับ .57

จากตารางที่ 5.4 - 5.18 ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์จำแนกความหมายของระดับช่วงคะแนน ดังนี้

ช่วงคะแนน	ความหมาย
2.26 – 3.00	มากที่สุด
1.60 – 2.25	ค่อนข้างมาก
.76 – 1.50	ค่อนข้างน้อย
.00 - .75	น้อยที่สุด

พฤติกรรมรุนแรงระหว่างพ่อกับแม่หรือผู้ปกครอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ด้านพฤติกรรมรุนแรงระหว่างพ่อกับแม่หรือผู้ปกครอง มีดังนี้

ตารางที่ 5.4 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมรุนแรงระหว่างพ่อกับแม่หรือผู้ปกครองของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมรุนแรงระหว่างพ่อ กับแม่หรือผู้ปกครอง	ระดับการแสดงผล พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
ใช้อาวุธปืนยิงจนคนหนึ่ง ได้รับบาดเจ็บ	ไม่เคย	465	98.9	.02	.21	น้อยที่สุด
	นานๆครั้ง	1	0.2			
	บ่อย	3	0.6			
	ทุกวัน	1	0.2			
ใช้มีด หรืออาวุธอื่นทำร้าย จนเลือดออก	ไม่เคย	460	97.9	.03	.25	น้อยที่สุด
	นานๆครั้ง	6	1.3			
	บ่อย	2	0.4			
	ทุกวัน	2	0.4			
ข่มขู่ด้วยอาวุธให้กลัว แต่ ไม่ถึงขั้นใช้ทำร้าย	ไม่เคย	448	95.5	.05	.29	น้อยที่สุด
	นานๆครั้ง	17	3.6			
	บ่อย	2	0.4			
	ทุกวัน	2	0.4			

ตารางที่ 5.4 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมรุนแรงระหว่างพ่อ กับแม่หรือผู้ปกครองของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมรุนแรงระหว่างพ่อ กับแม่หรือผู้ปกครอง	ระดับการ แสดง พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
ขว้างปากันด้วยข้าวของ	ไม่เลย	434	92.3	.08	.32	น้อยที่สุด
	นานๆครั้ง	32	6.8			
	บ่อย	3	0.6			
	ทุกวัน	1	0.2			
ทุบตี เตะต่อยจนร่างกายฟกช้ำ	ไม่เลย	438	93.4	.08	.33	น้อยที่สุด
	นานๆครั้ง	24	5.1			
	บ่อย	6	1.3			
	ทุกวัน	1	0.2			
ไม่มีใครยอมใคร ต้องการ เอาชนะอีกฝ่าย	ไม่เลย	354	75.3	.31	.59	น้อยที่สุด
	นานๆครั้ง	90	19.1			
	บ่อย	22	4.7			
	ทุกวัน	4	0.9			
ใช้วาจาพูดเสียดสี/ตำหนิให้อีก ฝ่ายรู้สึกเสียใจ	ไม่เลย	284	60.7	.47	.64	น้อยที่สุด
	นานๆครั้ง	150	32.1			
	บ่อย	31	6.6			
	ทุกวัน	3	0.6			
ทะเลาะกันเสียงดัง โดยมักใช้ คำด่าทอที่รุนแรง	ไม่เลย	333	71.0	.34	.60	น้อยที่สุด
	นานๆครั้ง	114	24.3			
	บ่อย	17	3.6			
	ทุกวัน	5	1.1			

ตารางที่ 5.4 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมรุนแรงระหว่างพ่อ กับแม่หรือผู้ปกครองของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมรุนแรงระหว่างพ่อ กับแม่หรือผู้ปกครอง	ระดับการ แสดง พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
เมื่อมีปัญหาต่อกัน ไม่พูดจา กัน จน คุณ รู้สึก ได้ ถึง บรรยากาศที่อึดอัด	ไม่เลย	262	55.7	.52	.65	น้อยที่สุด
	นานๆครั้ง	172	36.6			
	บ่อย	33	7.0			
	ทุกวัน	3	0.6			
ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมรุนแรงระหว่างพ่อกับแม่หรือผู้ปกครอง				.21	.30	น้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมรุนแรงที่กระทำต่อกันระหว่างพ่อกับแม่หรือผู้ปกครอง มีดังนี้

ใช้อาวุธปืนยิงจนคนหนึ่งได้รับบาดเจ็บ พ่อแม่หรือผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าวในระดับไม่เลยมากที่สุด จำนวน 465 คน ร้อยละ 98.9 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ .021

ใช้มีดหรืออาวุธอื่นทำร้ายจนเลือดออก พบว่า พ่อแม่หรือผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างมีความถี่ของพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 460 คน ร้อยละ 97.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .034

ข่มขู่ด้วยอาวุธให้กลัวแต่ไม่ถึงขั้นใช้ทำร้าย พ่อแม่หรือผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างมีความถี่ของพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 448 คน ร้อยละ 95.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .057

ขว้างปากันด้วยข้าวของ พ่อแม่หรือผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างมีความถี่ของพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 434 คน ร้อยละ 92.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .08

ทุบตีเตะต่อยจนร่างกายฟกช้ำ พ่อแม่หรือผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างมีความถี่ของพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 438 คน ร้อยละ 93.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .0832

ไม่มีใครยอมใครต้องการเอาชนะอีกฝ่าย พ่อแม่หรือผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างมีความถี่ของพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 354 คน ร้อยละ 75.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .31

ใช้วาจาพูดเสียดสี/ตำหนิให้อีกฝ่ายรู้สึกเสียใจ พ่อแม่หรือผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างมีความถี่ของพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 284 คน ร้อยละ 60.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .47

ทะเลาะกันเสียงดังโดยมักใช้คำด่าทอที่รุนแรง พ่อแม่หรือผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างที่มีความถี่ของพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 333 คน ร้อยละ 71.0 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .34

เมื่อมีปัญหาต่อกันไม่พูดจากันจนรู้สึกได้ถึงบรรยากาศที่อึดอัด พ่อแม่หรือผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างที่มีความถี่ของพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 262 คน ร้อยละ 55.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .52

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมรุนแรงที่กระทำต่อกันระหว่างพ่อกับแม่หรือผู้ปกครอง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ เมื่อมีปัญหาต่อกันไม่พูดจากันจนคุณรู้สึกได้ถึงบรรยากาศที่อึดอัด การใช้วาจาพูดเสียดสีหรือตำหนิให้อีกฝ่ายรู้สึกเสียใจ และทะเลาะกันเสียงดังโดยมักใช้คำด่าทอที่รุนแรง สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ การใช้อาวุธปืนยิงจนคนหนึ่งได้รับบาดเจ็บ

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ประเภทเกมออนไลน์ที่ชอบ เกมออนไลน์ที่ชอบเล่น ปริมาณการเล่นต่อวัน จำนวนปีที่เล่นเกมออนไลน์ ช่วงเวลาที่เล่น สถานที่ใช้เล่นเกม บุคคลที่อยู่ด้วย ขณะเล่น บุคคลที่ชอบร่วมทีมขณะออนไลน์ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5.5 จำนวนและร้อยละข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ประเภทเกมออนไลน์ที่ชอบ		
ยิงต่อสู้	143	30.6
กีฬา	59	12.6
แข่งรถยนต์ จักรยานยนต์	54	11.5
เดินรำ	56	12
ฝึกสมอง และใช้เชาวน์ปัญญา	111	23.7
อื่นๆ	45	9.6

ตารางที่ 5.5 (ต่อ) จำนวนและร้อยละข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
เกมออนไลน์ที่ชอบเล่น		
Special Force	30	6.5
Point Blank	34	7.4
Tales Runner	22	4.8
WarCraft III DotA-Allstars	117	25.4
Audition: Online Dance Battle	91	19.8
EA SPORTS" FIFA Online	38	8.3
Xshot	13	2.8
RO	9	2.0
Seal Online	6	1.3
RAY City	6	1.3
อื่นๆ	94	20.4
ปริมาณการเล่นต่อวัน		
น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	366	85.7
ตั้งแต่ 5 ชั่วโมงต่อวัน	61	14.3
จำนวนปีที่เล่นเกมออนไลน์		
1 - 4 ปี	253	54.9
5 - 10 ปี	199	43.2
มากกว่า 10 ปี	9	2.3
ช่วงเวลาเล่นเกมออนไลน์		
เวลา 0600 - 1000 น.	25	5.4
เวลา 1001 - 1400 น.	60	13.1
เวลา 1401 - 1800 น.	66	14.4
เวลา 1801 - 2200 น.	238	51.9
เวลา 2201 - 0200 น.	62	13.5
เวลา 0201 - 0060 น.	8	1.7
สถานที่ใช้เล่นเกม		
บ้านตัวเอง	268	57.3
หอพัก	48	10.3
บ้านเพื่อน	9	1.9

ตารางที่ 5.5 (ต่อ) จำนวนและร้อยละข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ร้านเกม	135	28.8
อื่นๆ	8	1.7
บุคคลที่อยู่ด้วยขณะเล่น		
อยู่คนเดียว	226	48.4
เพื่อนๆ	154	33.0
พ่อแม่หรือผู้ปกครอง	44	9.4
พี่น้องหรือญาติ	31	6.6
อื่นๆ	12	2.6
บุคคลที่ขอร่วมทีมขณะออนไลน์		
เพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริง	295	63.6
เพื่อนที่รู้จักในเกมออนไลน์	81	17.5
คนแปลกหน้าที่ไม่รู้จักคุ้นเคย	25	5.4
เลือกแบบเล่นคนเดียว	63	13.6
รวม	471	100

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 471 คน ในประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ มีดังนี้

ประเภทเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภทยิงต่อสู้มาก มีจำนวน 143 คน ร้อยละ 30.6 รองลงมาเป็นเกมประเภทฝึกสมองและใช้เชาว์ปัญญา มีจำนวน 111 คน ร้อยละ 23.7

รายชื่อเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเล่นเกม WarCraft III DotA-Allstars มากที่สุด มีจำนวน 117 คน ร้อยละ 25.4 รองลงมาเป็นเกม Audition: Online Dance Battle มีจำนวน 91 คน ร้อยละ 19.8

จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อวัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ต่อวันอยู่ในช่วง 1-5 ชั่วโมงมากที่สุด มีจำนวน 366 คน ร้อยละ 85.7 และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีจำนวน 61 คน ร้อยละ 14.3 โดยมีค่าเฉลี่ยการเล่นเกมออนไลน์อยู่ที่ 2.73 ชั่วโมงต่อวัน

จำนวนปีที่เล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มาแล้วอยู่ในช่วง 1-4 ปี มากที่สุด มีจำนวน 253 คน ร้อยละ 54.9 รองลงมาอยู่ในช่วง 5-10 ปี มีจำนวน 199 คน ร้อยละ 43.2 โดยมีค่าเฉลี่ยจำนวนปีที่เล่นเกมออนไลน์อยู่ที่ 4.47 ปี

ช่วงเวลาเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 18.00 – 22.00 น. มากที่สุด มีจำนวน 238 คน ร้อยละ 51.9 รองลงมาเป็นช่วงเวลา 14.00 – 18.00 น. มีจำนวน 66 คน ร้อยละ 14.4

สถานที่เล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเองมากที่สุด มีจำนวน 268 คน ร้อยละ 57.3 รองลงมาเป็นร้านเกมมีจำนวน 135 คน ร้อยละ 28.8

บุคคลที่อยู่ด้วยขณะเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์คนเดียวมากที่สุด มีจำนวน 226 คน ร้อยละ 48.4 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนๆ มีจำนวน 154 คน ร้อยละ 33.0

บุคคลที่ขอเข้าร่วมทีมขณะออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเล่นร่วมทีมกับเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริงมากที่สุด มีจำนวน 295 คน ร้อยละ 63.6 รองลงมาเป็นเพื่อนที่รู้จักในเกมออนไลน์ มีจำนวน 81 คน ร้อยละ 17.5

การสื่อสารระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อกับแม่หรือผู้ปกครอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ด้านการสื่อสารระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีดังนี้

ตารางที่ 5.6 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการสื่อสารระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

การสื่อสารระหว่าง กลุ่มตัวอย่างกับพ่อ แม่หรือผู้ปกครอง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
พ่อ	ดีมากปรึกษาได้ทุกเรื่อง	162	35.3	4.19	2.09	ดีปรึกษาได้
	ดีปรึกษาบางเรื่อง	206	44.9			
	ปานกลางคุยเรื่องไม่สำคัญ	78	17.0			
	ไม่ดีหลีกเลี่ยงพูดคุย	6	1.3			
	ทอดทิ้งไม่ดูแล	1	0.2			
	ไม่รู้สึกละเลย	5	1.1			

ตารางที่ 5.6 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความใกล้ชิดสนิทสนมของกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

ความสัมพันธ์ของ กลุ่มตัวอย่างกับพ่อ แม่หรือผู้ปกครอง	ระดับการแสดงผล พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
แม่	ดีมากปรึกษาได้ทุกเรื่อง	226	48.4	4.36	.71	ดีปรึกษาได้
	ดีปรึกษาบางเรื่อง	195	41.8			
	ปานกลางคุยเรื่องไม่ สำคัญ	40	8.6			
	ไม่ดีหลีกเลี่ยงพูดคุย	5	1.1			
	ทอดทิ้งไม่ดูแล	0	0			
	ไม่รู้สึกลูกพ้น	1	0.2			
ผู้ปกครอง	ดีมากปรึกษาได้ทุกเรื่อง	45	31.7	4.22	4.85	ดีปรึกษาได้
	ดีปรึกษาบางเรื่อง	50	35.2			
	ปานกลางคุยเรื่องไม่ สำคัญ	37	26.1			
	ไม่ดีหลีกเลี่ยงพูดคุย	1	0.7			
	ทอดทิ้งไม่ดูแล	2	1.4			
	ไม่รู้สึกลูกพ้น	6	4.2			

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับความใกล้ชิดสนิทสนมของผู้ถูกสำรวจกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองเป็นดังนี้

ความใกล้ชิดสนิทสนมกับพ่อ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ปรึกษาบางเรื่องกับพ่อ มากที่สุด มีจำนวน 206 คน ร้อยละ 35.3 รองลงมาปรึกษากับพ่อได้ทุกเรื่อง จำนวน 162 คน ร้อยละ 44.9 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19

ความใกล้ชิดสนิทสนมกับแม่ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คุยปรึกษากับแม่ได้ทุกเรื่อง มากที่สุด มีจำนวน 226 คน ร้อยละ 48.4 รองลงมาปรึกษาเป็นบางเรื่อง จำนวน 195 คน ร้อยละ 41.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.36

ความใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ปรึกษาบางเรื่องกับผู้ปกครองมากที่สุด มีจำนวน 50 คน ร้อยละ 35.2 รองลงมาปรึกษากับผู้ปกครองได้ทุกเรื่อง จำนวน 45 คน ร้อยละ 31.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.22

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความใกล้ชิดสนิทสนมกับแม่มากที่สุด คือ มีความใกล้ชิดกันมากและคุยปรึกษากันได้ทุกเรื่อง

ความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ด้านการสื่อสารระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีดังนี้

ตารางที่ 5.7 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

การความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. คุณกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองมีความคิดเห็นสอดคล้องกัน	มาก	113	24.1	2.13	.59	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	307	65.5			
	น้อย	46	9.8			
	ไม่เลย	3	.6			
2. คุณมีกิจกรรมร่วมกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เช่น ดูทีวี หรือกินข้าวด้วยกัน	มาก	231	49.1	2.35	.71	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	180	38.3			
	น้อย	56	11.9			
	ไม่เลย	3	.6			
3. คุณใช้เวลาเฝ้าพ่อกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ในวันหยุดด้วยกัน	มาก	119	25.3	1.89	.81	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	201	42.7			
	น้อย	134	28.5			
	ไม่เลย	17	3.6			
4. คุณพอใจกับการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	มาก	271	57.5	2.49	.64	มากที่สุด
	ปานกลาง	163	34.6			
	น้อย	36	7.6			
	ไม่เลย	1	.2			
5. คุณอยากใช้เวลาอยู่ส่วนตัวมากกว่าอยู่กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	มาก	123	26.2	1.98	.78	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	235	50			
	น้อย	95	20.2			
	ไม่เลย	17	3.6			

ตารางที่ 5.7 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

การความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
6. คุณรู้สึกได้ถึงความรักที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองมีต่อคุณ	มาก	303	64.6	2.57	.64	มากที่สุด
	ปานกลาง	136	29			
	น้อย	25	5.3			
	ไม่เลย	5	1.1			
7. คุณมีความสุขที่ได้ใช้เวลาร่วมกันกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	มาก	273	58.2	2.52	.62	มากที่สุด
	ปานกลาง	171	36.5			
	น้อย	21	4.5			
	ไม่เลย	4	.9			
8. พ่อแม่หรือผู้ปกครองมักพูดชื่นชม หรือชี้ให้เห็นข้อดีที่มีอยู่ในตัวคุณ	มาก	141	30	2.09	.73	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	243	51.7			
	น้อย	76	16.2			
	ไม่เลย	10	2.1			
9. พ่อแม่หรือผู้ปกครองมักพูดถึงคุณให้คนอื่นฟังด้วยความรู้สึกภูมิใจ	มาก	168	35.7	2.18	.72	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	226	48			
	น้อย	71	15.1			
	ไม่เลย	6	1.3			
10. พ่อแม่เชื่อมั่นว่าคุณจะประสบความสำเร็จในชีวิต	มาก	216	46	2.35	.68	มากที่สุด
	ปานกลาง	209	44.5			
	น้อย	39	8.3			
	ไม่เลย	6	1.3			
11. คุณรู้สึกภาคภูมิใจในตัวเองอย่างที่เป็นอยู่	มาก	208	44.3	2.35	.64	มากที่สุด
	ปานกลาง	226	48.1			
	น้อย	33	7			
	ไม่เลย	3	.6			

ตารางที่ 5.7 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสัมพันธระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

การความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	ระดับการแสดงผลพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
12.คุณมีพ่อแม่หรือผู้ปกครองเป็นแบบอย่างที่ดีในการดำเนินชีวิต	มาก	254	54	2.44	.67	มากที่สุด
	ปานกลาง	178	37.9			
	น้อย	32	6.8			
	ไม่เลย	6	1.3			
13.คุณทำตามคำแนะนำสั่งสอนของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	มาก	181	38.4	2.29	.62	มากที่สุด
	ปานกลาง	249	52.9			
	น้อย	40	8.5			
	ไม่เลย	1	.2			
ค่าเฉลี่ยความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง				2.28	.41	มากที่สุด

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองเป็นดังนี้

มีความคิดเห็นสอดคล้องกัน ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 307 คน ร้อยละ 65.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.13

มีกิจกรรมร่วมกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เช่นดูทีวี หรือกินข้าวด้วยกัน ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 231 คน ร้อยละ 49.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.35

ใช้เวลาเที่ยวพักผ่อนกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ในวันหยุดด้วยกัน ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 201 คน ร้อยละ 42.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.89

พอใจกับการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 271 คน ร้อยละ 57.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.49

อยากใช้เวลาอยู่ส่วนตัวมากกว่าอยู่กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 235 คน ร้อยละ 50 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.98

รู้สึกได้ถึงความรักที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองมีต่อตนเอง ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 303 คน ร้อยละ 64.6 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.57

มีความสุขที่ได้ใช้เวลาร่วมกันกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 273 คน ร้อยละ 58.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.52

พ่อแม่หรือผู้ปกครองมักพูดชื่นชม หรือชี้ให้เห็นข้อดีที่มีอยู่ในตัว ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 243 คน ร้อยละ 51.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.09

พ่อแม่หรือผู้ปกครองมักพูดถึงคุณให้คนอื่นฟังด้วยความรู้สึกภูมิใจ ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 226 คน ร้อยละ 48 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.18

พ่อแม่เชื่อมั่นว่าคุณจะประสบความสำเร็จในชีวิต ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 216 คน ร้อยละ 46 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.35

รู้สึกภาคภูมิใจในตัวเองอย่างที่เป็นอยู่ ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 226 คน ร้อยละ 48.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.35

มีพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เป็นแบบอย่างที่ดีในการดำเนินชีวิต ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 254 คน ร้อยละ 54 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.44

ทำตามคำแนะนำสั่งสอนของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 249 คน ร้อยละ 52.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.29

เปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ยของความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ รู้สึกได้ถึงความรักที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองมีต่อคุณ มีความสุขที่ได้ใช้เวลาร่วมกันกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง และพอใจกับการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง สำหรับค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดคือ การใช้เวลาเที่ยวพักผ่อนกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในวันหยุดด้วยกัน

ตารางที่ 5.8 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. คุณพูดคุยทุกเรื่องได้โดยไม่ปิดบัง	มาก	110	23.6	2.07	.65	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	290	62.1			
	น้อย	58	12.4			
	ไม่เลย	9	1.9			
2. คุณพูดคุยเรื่องทั่วไปที่ไม่สำคัญ	มาก	157	33.5	2.18	.68	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	248	53			
	น้อย	57	12.2			
	ไม่เลย	6	1.3			
3. คุณขอคำปรึกษาเมื่อมีปัญหาส่วนตัว	มาก	143	30.8	2.06	.80	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	229	49.2			
	น้อย	72	15.5			
	ไม่เลย	21	4.5			
4. พ่อแม่หรือผู้ปกครองเป็นฝ่ายถาม หรือเริ่มบทสนทนา ก่อน	มาก	132	28.2	2.11	.66	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	264	56.4			
	น้อย	68	14.5			
	ไม่เลย	4	.9			
5. พ่อแม่หรือผู้ปกครองชอบถามเรื่องส่วนตัว ที่คุณไม่อยากจะพูดถึง	มาก	92	19.7	1.76	.83	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	200	42.9			
	น้อย	146	31.3			
	ไม่เลย	28	6.			
6. คุณบอกความรู้สึกของตัวเอง	มาก	104	22.4	1.92	.79	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	243	52.4			
	น้อย	93	20			
	ไม่เลย	24	5.2			
7. คุณรู้สึกอึดอัดระหว่างพูดคุยกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	มาก	38	8.2	1.25	.91	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	155	33.5			
	น้อย	158	34.1			
	ไม่เลย	112	24.2			

ตารางที่ 5.8 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	ระดับการ แสดง พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
8.คุณรู้สึกรำคาญใจกับคำพูด ซ้ำๆในเรื่องเดิมๆของพ่อแม่หรือ ผู้ปกครอง	มาก	99	21.2	1.72	.91	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	189	40.5			
	น้อย	131	28.1			
	ไม่เลย	48	10.3			
9.คุณมักพูดสั้นๆ แบบถาม คำตอบคำ	มาก	98	21	1.68	.93	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	175	37.5			
	น้อย	141	30.2			
	ไม่เลย	53	11.3			
10.คุณมักจบบทสนทนาด้วย ความเงียบ โดยคุณไม่คิดหา หัวข้อสนทนาใหม่ๆ	มาก	85	18.2	1.63	.90	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	182	39.			
	น้อย	146	31.3			
	ไม่เลย	54	11.6			
11.คุณไม่อยากคุยกับพ่อแม่หรือ ผู้ปกครอง	มาก	32	6.9	.96	.96	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	114	24.4			
	น้อย	128	27.4			
	ไม่เลย	193	41.3			
12.พ่อแม่หรือผู้ปกครองมักพูด เน้นย้ำเมื่อต้องการให้ทำอะไร	มาก	146	31.3	2.06	.80	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	222	47.5			
	น้อย	80	17.1			
	ไม่เลย	19	4.1			
13.พ่อแม่หรือผู้ปกครองใช้โทน เสียงที่รู้สึกได้ถึงความไม่พอใจ	มาก	72	15.5	1.58	.88	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	179	38.5			
	น้อย	162	34.8			
	ไม่เลย	52	11.2			
14.พ่อแม่หรือผู้ปกครองให้คุณ ต้องทำอย่างนั้นอย่างนี้ในทุก เรื่องของชีวิต	มาก	74	15.8	1.50	.93	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	156	33.4			
	น้อย	167	35.8			
	ไม่เลย	70	15			

ตารางที่ 5.8 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

การปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง	ระดับแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
15. พ่อแม่หรือผู้ปกครองสร้างเงื่อนไขกฎเกณฑ์ปกป้องคุณมาก จนรู้สึกว่าคุณเหมือนเด็ก	มาก	73	15.7	1.52	.93	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	166	35.7			
	น้อย	156	33.5			
	ไม่เลย	70	15.1			
16. พ่อแม่หรือผู้ปกครองควบคุมดูแลชีวิตคุณอย่างเข้มงวด	มาก	60	13	1.52	.89	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	194	41.9			
	น้อย	140	30.2			
	ไม่เลย	69	14.9			
17. พ่อแม่หรือผู้ปกครองใช้อารมณ์เมื่อคุณไม่ยอมทำตามหรือมีความคิดเห็นขัดแย้ง	มาก	51	10.9	1.41	.87	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	165	35.3			
	น้อย	180	38.5			
	ไม่เลย	72	15.4			
18. พ่อแม่หรือผู้ปกครองเปิดโอกาสให้ตัดสินใจทำทุกเรื่องในชีวิต	มาก	145	31	2.06	.79	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	228	48.8			
	น้อย	74	15.8			
	ไม่เลย	20	4.3			
19. พ่อแม่หรือผู้ปกครองพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้วยเหตุผล	มาก	157	33.7	2.13	.76	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	231	49.6			
	น้อย	63	13.5			
	ไม่เลย	15	3.2			
20. พ่อแม่หรือผู้ปกครองเปิดโอกาสให้คุณพูด แม้จะมีความคิดเห็นแตกต่างกันก็ตาม	มาก	167	35.7	2.16	.74	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	223	47.6			
	น้อย	68	14.5			
	ไม่เลย	10	2.1			
21. พ่อแม่หรือผู้ปกครองสามารถให้เหตุผลที่คุณยอมรับได้เมื่อมีความคิดเห็นขัดแย้งกัน	มาก	137	29.3	2.08	.74	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	249	53.2			
	น้อย	68	14.5			
	ไม่เลย	14	3			
ค่าเฉลี่ยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่หรือผู้ปกครองกับกลุ่มตัวอย่าง				1.78	.40	ค่อนข้างมาก

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองเป็นดังนี้

พูดคุยทุกเรื่องได้โดยไม่ปิดบัง การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 290 คน ร้อยละ 64.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.09

พูดคุยเรื่องทั่วไปที่ไม่สำคัญ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 248 คน ร้อยละ 53 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.18

ขอคำปรึกษาเมื่อมีปัญหาส่วนตัว การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 229 คน ร้อยละ 49.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.06

พ่อแม่หรือผู้ปกครองเป็นฝ่ายถาม หรือเริ่มบทสนทนาก่อน การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 264 ร้อยละ 56.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.11

พ่อแม่หรือผู้ปกครองชอบถามเรื่องส่วนตัว ที่คุณไม่อยากจะพูดถึง การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 200 คน ร้อยละ 42.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.76

บอกความรู้สึกของตัวเอง พบว่ากลุ่มตัวอย่างบอกความรู้สึกของตัวเองปานกลาง มากที่สุด จำนวน 243 คน ร้อยละ 52.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.92

รู้สึกอึดอัดระหว่างพูดคุยกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับน้อย มากที่สุด จำนวน 158 คน ร้อยละ 34.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.25

รู้สึกรำคาญใจกับคำพูดซ้ำๆในเรื่องเดิมๆของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 189 คน ร้อยละ 40.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.72

มักพูดสั้นๆ แบบถามคำตอบคำ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 175 คน ร้อยละ 37.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.68

มักจบบทสนทนาด้วยความเงียบ โดยคุณไม่คิดหาหัวข้อสนทนาใหม่ๆ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 182 คน ร้อยละ 39 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.63

ไม่ยากคุยกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง
ในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 193 คน ร้อยละ 41.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .96

พ่อแม่หรือผู้ปกครองมักพูดเน้นย้ำเมื่อต้องการให้ทำอะไร การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับ
พ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 222 คน ร้อยละ 47.5
และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.06

พ่อแม่หรือผู้ปกครองใช้โทษเสียที่รู้สึกได้ถึงความไม่พอใจ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับ
พ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 179 คน ร้อยละ 38.5
และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.58

พ่อแม่หรือผู้ปกครองให้ทำอย่างนั้นอย่างนี้ในทุกเรื่องในชีวิต การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับ
พ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับน้อย มากที่สุด จำนวน 167 คน ร้อยละ 35.8 และ
มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.50

พ่อแม่หรือผู้ปกครองสร้างเงื่อนไขกฎเกณฑ์ปกป้องคุณมาก จนรู้สึกว่าตนเองเหมือนกับเด็ก การ
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มาก
ที่สุด จำนวน 166 คน ร้อยละ 35.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.52

พ่อแม่หรือผู้ปกครองควบคุมดูแลชีวิตคุณอย่างเข้มงวด การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อ
แม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 194 คน ร้อยละ 41.9 และ
มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.52

พ่อแม่หรือผู้ปกครองใช้อารมณ์เมื่อคุณไม่ยอมทำตาม หรือมีความคิดเห็นขัดแย้ง การปฏิสัมพันธ์
ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับน้อย มากที่สุด จำนวน 180
คน ร้อยละ 38.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.41

พ่อแม่หรือผู้ปกครองเปิดโอกาสให้ตัดสินใจทำทุกเรื่องในชีวิต การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับ
พ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 228 คน ร้อยละ 48.8
และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.06

พ่อแม่หรือผู้ปกครองพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้วยเหตุผล การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับ
พ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 231 คน ร้อยละ 49.6
และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.13

พ่อแม่หรือผู้ปกครองเปิดโอกาสให้พูด แม้จะมีความคิดเห็นแตกต่างกันก็ตาม การปฏิสัมพันธ์
ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน
223 คน ร้อยละ 47.6 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.16

พ่อแม่หรือผู้ปกครองสามารถให้เหตุผลที่คุณยอมรับได้เมื่อมีความคิดเห็นขัดแย้งกัน การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในประเด็นดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 249 คน ร้อยละ 53.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.08

เปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ยของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ การพูดคุยเรื่องทั่วไปที่ไม่สำคัญ พ่อแม่หรือผู้ปกครองเปิดโอกาสให้พูดแม้จะมีความคิดเห็นแตกต่างกันก็ตาม และพ่อแม่หรือผู้ปกครองสามารถให้เหตุผลที่คุณยอมรับได้เมื่อมีความคิดเห็นขัดแย้งกัน สำหรับค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดคือ ไม่อยากคุยกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองน้อยที่สุด

การสื่อสารของสมาชิกในครอบครัว

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ด้านการสื่อสารระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีดังนี้

ตารางที่ 5.9 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการสื่อสารของพ่อ

พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อ	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. ให้คำแนะนำ	มาก	213	46.3	2.31	.74	มากที่สุด
	ปานกลาง	189	41.1			
	น้อย	49	10.7			
	ไม่เลย	9	2			
2. ออกคำสั่ง	มาก	92	20	1.74	.84	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	189	41			
	น้อย	151	32.8			
	ไม่เลย	29	6.3			
3. ขัดจังหวะขณะที่กลุ่มตัวอย่างพูด	มาก	41	8.9	1.33	.86	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	152	33			
	น้อย	190	41.2			
	ไม่เลย	78	16.9			
4. แสดงความคิดเห็นขัดแย้ง	มาก	61	13.3	1.64	.80	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	208	45.2			
	น้อย	156	33.9			
	ไม่เลย	35	7.6			

ตารางที่ 5.9 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการสื่อสารของพ่อ

พฤติกรรมระหว่างกลุ่ม ตัวอย่างกับพ่อ	ระดับการแสดง พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
5.เป็นผู้นำเปิดบทสนทนา หรือเปลี่ยนหัวข้อสนทนา	มาก	94	20.4	1.85	.80	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	227	49.3			
	น้อย	115	25			
	ไม่เลย	24	5.2			
6.สนับสนุนความคิดเห็น ของคุณ	มาก	92	20	1.90	.76	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	253	54.9			
	น้อย	95	20.6			
	ไม่เลย	21	4.6			
7.เฉยๆ ไม่พูดอะไร	มาก	47	10.2	1.16	.99	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	133	28.9			
	น้อย	131	28.5			
	ไม่เลย	149	32.4			
ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างพ่อกับกลุ่มตัวอย่าง				1.77	.48	ค่อนข้างมาก

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารของพ่อ เป็นดังนี้

ให้คำแนะนำ พฤติกรรมการสื่อสารของพ่อกับกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุดจำนวน 213 คน ร้อยละ 46.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.31

ออกคำสั่ง พฤติกรรมการสื่อสารของพ่อกับกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุดจำนวน 189 คน ร้อยละ 41 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.74

ขัดจังหวะขณะที่กลุ่มตัวอย่างพูด พฤติกรรมการสื่อสารของพ่อกับกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับน้อย มากที่สุด จำนวน 190 คน ร้อยละ 41.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.33

แสดงความความคิดเห็นขัดแย้ง พฤติกรรมการสื่อสารของพ่อกับกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 208 คน ร้อยละ 45.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.64

เป็นผู้นำเปิดบทสนทนาหรือเปลี่ยนหัวข้อสนทนา พฤติกรรมการสื่อสารของพ่อกับกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 227 คน ร้อยละ 49.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.85

สนับสนุนความคิดเห็นของคุณ พฤติกรรมการสื่อสารของพ่อกับกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 253 คน ร้อยละ 54.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.90

เฉยๆ ไม่พูดอะไร พฤติกรรมการสื่อสารของพ่อกับกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 149 คน ร้อยละ 32.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.16

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อเรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ ให้คำแนะนำ สนับสนุนความคิดเห็นของคุณ และเป็นผู้นำเปิดบทสนทนาหรือเปลี่ยนหัวข้อสนทนา สำหรับค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดคือ พฤติกรรมเฉยๆ ไม่พูดอะไร

ตารางที่ 5.10 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างแม่กับกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการสื่อสาร ของแม่กับกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดง พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
1. ให้คำแนะนำ	มาก	264	56.5	2.46	.69	มากที่สุด
	ปานกลาง	163	34.9			
	น้อย	32	6.9			
	ไม่เลย	8	1.7			
2. ออกคำสั่ง	มาก	126	27	1.90	.86	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	200	42.8			
	น้อย	111	23.8			
	ไม่เลย	30	6.4			
3. จัดจังหวะขณะที่กลุ่ม ตัวอย่างพูด	มาก	66	14.1	1.45	.91	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	152	32.5			
	น้อย	177	37.9			
	ไม่เลย	72	15.4			
4. แสดงความคิดเห็น ขัดแย้ง	มาก	93	19.9	1.73	.88	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	201	43			
	น้อย	128	27.4			
	ไม่เลย	45	9.6			
5. เป็นผู้ นำ เปิดบท สนทนาหรือเปลี่ยน หัวข้อสนทนา	มาก	111	23.9	1.88	.83	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	215	46.3			
	น้อย	112	24.1			
	ไม่เลย	26	5.6			
6. สนับสนุนความ คิดเห็นของคุณ	มาก	130	28	2.01	.79	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	232	50			
	น้อย	81	17.5			
	ไม่เลย	21	4.5			

ตารางที่ 5.10 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการสื่อสารของแม่กับกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการสื่อสารของแม่กับกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
7.เฉยๆ ไม่พูดอะไร	มาก	29	6.3	1.00	.94	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	122	26.3			
	น้อย	135	29.1			
	ไม่เลย	178	38.4			
ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างแม่กับกลุ่มตัวอย่าง				1.77	.48	ค่อนข้างมาก

ผลสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารของแม่กับกลุ่มตัวอย่าง เป็นดังนี้

ให้คำแนะนำ พฤติกรรมการสื่อสารของแม่อ้างกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 264 คน ร้อยละ 56.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.46

ออกคำสั่ง พฤติกรรมการสื่อสารของแม่อ้างกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 200 คน ร้อยละ 42.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.90

ขัดจังหวะขณะที่กลุ่มตัวอย่างพูด พฤติกรรมการสื่อสารของแม่อ้างกล่าว อยู่ในระดับน้อย มากที่สุด จำนวน 177 คน ร้อยละ 37.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.45

แสดงความคิดเห็นขัดแย้ง พฤติกรรมการสื่อสารของแม่อ้างกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 201 คน ร้อยละ 43 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.73

เป็นผู้นำเปิดบทสนทนาหรือเปลี่ยนหัวข้อสนทนา พฤติกรรมการสื่อสารของแม่อ้างกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 215 คน ร้อยละ 46.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.88

สนับสนุนความคิดเห็นของคุณ พฤติกรรมการสื่อสารของแม่อ้างกล่าว อยู่ในระดับปานกลางมากที่สุด จำนวน 232 คน ร้อยละ 50 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.01

เฉยๆ ไม่พูดอะไร พฤติกรรมการสื่อสารของแม่อ้างกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 178 คน ร้อยละ 38.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.00

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างแม่กับกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับจากมากที่สุด สาลลำดับแรก ได้แก่ ให้คำแนะนำ สนับสนุนความคิดเห็นของคุณ และออกคำสั่ง สำหรับค่าค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ พฤติกรรมเฉยๆ ไม่พูดอะไร

ตารางที่ 5.11 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดงผลพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. ให้คำแนะนำ	มาก	170	51.4	2.39	.71	มากที่สุด
	ปานกลาง	128	38.7			
	น้อย	27	8.2			
	ไม่เลย	6	1.8			
2. ออกคำสั่ง	มาก	87	26	1.86	.89	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	141	42.2			
	น้อย	79	23.7			
	ไม่เลย	27	8.1			
3. จัดจังหวะขณะที่กลุ่มตัวอย่างพูด	มาก	42	12.6	1.46	.90	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	123	36.8			
	น้อย	113	34.7			
	ไม่เลย	53	15.9			
4. แสดงความคิดเห็นขัดแย้ง	มาก	54	16.2	1.66	.86	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	145	43.4			
	น้อย	103	30.8			
	ไม่เลย	32	9.6			
5. เป็นผู้นำเปิดบทสนทนาหรือเปลี่ยนหัวข้อสนทนา	มาก	86	25.7	1.94	.82	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	162	48.5			
	น้อย	68	20.4			
	ไม่เลย	18	5.4			
6. สนับสนุนความคิดเห็นของคุณ	มาก	86	25.7	1.98	.78	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	172	51.5			
	น้อย	62	18.6			
	ไม่เลย	14	4.2			
7. เคยไม่พูดอะไร	มาก	33	9.9	1.12	1.01	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	96	28.8			
	น้อย	83	24.9			
	ไม่เลย	121	36.3			
ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับกลุ่มตัวอย่าง				1.77	.52	ค่อนข้างมาก

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับกลุ่มตัวอย่าง เป็นดังนี้

ให้คำแนะนำ พฤติกรรมการสื่อสารของผู้ปกครองดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 170 คน ร้อยละ 51.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.39

ออกคำสั่ง พฤติกรรมการสื่อสารของผู้ปกครองดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 141 คน ร้อยละ 42.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.86

ขัดจังหวะขณะที่กลุ่มตัวอย่างพูด พฤติกรรมการสื่อสารของผู้ปกครองดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 123 คน ร้อยละ 36.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.46

แสดงความคิดเห็นขัดแย้ง พฤติกรรมการสื่อสารของผู้ปกครองดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 145 คน ร้อยละ 43.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.66

เป็นผู้นำเปิดบทสนทนาหรือเปลี่ยนหัวข้อสนทนา พฤติกรรมการสื่อสารของผู้ปกครองดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 163 คน ร้อยละ 48.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.94

สนับสนุนความคิดเห็นของคุณ พฤติกรรมการสื่อสารของผู้ปกครองดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 172 คน ร้อยละ 51.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.98

เฉยๆ ไม่พูดอะไร พฤติกรรมการสื่อสารของผู้ปกครองดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 121 คน ร้อยละ 36.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.12

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองต่อกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ ให้คำแนะนำ สนับสนุนความคิดเห็นของคุณ และเป็นผู้นำเปิดบทสนทนาหรือเปลี่ยนหัวข้อสนทนา สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ พฤติกรรมเฉยๆ ไม่พูดอะไร

ตารางที่ 5.12 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดงผลพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. เชื้อฟังคำแนะนำ	มาก	127	27.1	2.13	.64	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	285	60.8			
	น้อย	51	10.9			
	ไม่เลย	6	1.3			
2. ทำตามคำสั่ง	มาก	99	21.1	2.01	.66	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	285	60.8			
	น้อย	78	16.6			
	ไม่เลย	7	1.5			

ตารางที่ 5.12 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการสื่อสาร ของกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดง พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
3. พูด ขัด จัง หว ะ ขณะที่พ่อ แม่ หรือ ผู้ปกครองพูด	มาก	50	10.7	1.40	.87	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	161	34.3			
	น้อย	185	39.4			
	ไม่เลย	73	15.6			
4. คล้อยตามกับ ความคิดของพ่อแม่ หรือผู้ปกครอง	มาก	71	15.1	1.84	.70	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	267	56.9			
	น้อย	116	24.7			
	ไม่เลย	15	3.2			
5. เป็นผู้นำในการ สนทนาหรือเปลี่ยน หัวข้อสนทนา	มาก	87	18.6	1.72	.83	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	197	42			
	น้อย	155	33			
	ไม่เลย	30	6.4			
6. สนับสนุนความ คิดเห็นของพ่อแม่ ผู้ปกครอง	มาก	100	21.3	1.98	.70	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	275	58.6			
	น้อย	80	17.1			
	ไม่เลย	14	3			
7. เคย ไม่พูดอะไร	มาก	82	17.5	1.33	1.07	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	133	28.4			
	น้อย	116	24.7			
	ไม่เลย	138	29.4			
ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่าง				.251	.51	น้อยที่สุด

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่าง เป็นดังนี้

เชื่อฟังคำแนะนำ กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 285 คน ร้อยละ 60.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.13

ทำตามคำสั่ง กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 285 คน ร้อยละ 60.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.01

พุดชัดจังหวัดพะเยาหรือพ่อแม่หรือผู้ปกครองพุด กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมดังกล่าว อยู่ในระดับน้อยมากที่สุด จำนวน 185 คน ร้อยละ 39.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.40

คล้ายตามกับความคิดของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 267 คน ร้อยละ 56.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.84

เป็นผู้นำเปิดบทสนทนาหรือเปลี่ยนหัวข้อสนทนา กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 197 คน ร้อยละ 42 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.72

สนับสนุนความคิดเห็นของพ่อแม่ผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 275 คน ร้อยละ 58.6 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.98

เฉยๆ ไม่พูดอะไร กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 138 คน ร้อยละ 29.4และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.33

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ ฟังคำแนะนำ ทำตามคำสั่ง และสนับสนุนความคิดเห็นของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง สำหรับค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดคือ พฤติกรรมเฉยๆ ไม่พูดอะไร น้อยที่สุด

พฤติกรรมความรุนแรงของพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ด้านพฤติกรรมความรุนแรงของพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง มีดังนี้

ตารางที่ 5.13 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงของพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. ทำร้ายร่างกาย เช่น ตบตี ต่อย ปีบคอ หรือเตะ	มาก	9	1.9	.30	.67	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	29	6.2			
	น้อย	55	11.8			
	ไม่เลย	372	80			
2. ใช้อาวุธทำร้าย เช่น ไม้ เข็ม ขัด มีด หรือปืน	มาก	9	1.9	.20	.59	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	17	3.7			
	น้อย	33	7.1			
	ไม่เลย	406	87.3			

ตารางที่ 5.13 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงของพ่อ แม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมความรุนแรงที่พ่อ แม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อ กลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดง พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
3.ไม่ดูแลให้ เช่น จัดอาหาร เสื้อผ้า	มาก	13	2.8	.35	.71	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	27	5.8			
	น้อย	74	15.9			
	ไม่เลย	350	75.4			
4.ปล่อยให้บ้านรกสกปรก	มาก	5	1.1	.30	.63	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	30	6.5			
	น้อย	67	14.5			
	ไม่เลย	361	78			
5.เวลาเจ็บป่วยไม่ดูแลหรือ พาไปหาหมอ	มาก	25	5.4	.36	.80	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	20	4.3			
	น้อย	55	11.8			
	ไม่เลย	365	78.5			
6.ไม่เคยถามไถ่ว่ากลุ่ม ตัวอย่างต้องการอะไร	มาก	18	3.9	.50	.81	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	42	9.1			
	น้อย	96	20.7			
	ไม่เลย	308	66.4			
7.ให้ทำงานหนักเกินไปกำลัง เพื่อหาเงินเลี้ยงครอบครัว	มาก	6	1.3	.25	.60	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	24	5.2			
	น้อย	51	11			
	ไม่เลย	384	82.6			
8.ไม่เคยถามถึงผลการเรียน	มาก	7	1.5	.38	.72	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	46	9.9			
	น้อย	67	14.4			
	ไม่เลย	345	74.2			

ตารางที่ 5.13 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงของพ่อ แม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมความรุนแรงที่พ่อแม่ หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่ม ตัวอย่าง	ระดับการแสดง พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
9.หาเรื่องมาด่าว่าได้ตลอดเมื่อ อยู่บ้าน	มาก	21	4.5	.54	.85	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	47	10.1			
	น้อย	98	21.1			
	ไม่เลย	298	64.2			
10.พูดตอกย้ำถึงข้อด้วยหรือ ความผิดพลาดในอดีต	มาก	24	5.2	.57	.88	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	53	11.5			
	น้อย	88	19			
	ไม่เลย	297	64.3			
11.นินทาคนในครอบครัวลับ หลัง	มาก	12	2.6	.35	.73	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	36	7.8			
	น้อย	59	12.7			
	ไม่เลย	357	76.9			
12.มีพฤติกรรมที่ ผิดศีลธรรม เช่นการโกหก หรือลักขโมย	มาก	8	1.7	.23	.62	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	25	5.4			
	น้อย	37	8			
	ไม่เลย	394	84.9			
13.พาไปสถานเริงรมย์ที่ไม่ เหมาะสมกับวัยของคุณ	มาก	6	1.3	.20	.57	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	21	4.5			
	น้อย	36	7.8			
	ไม่เลย	401	86.4			
14.ให้ดูภาพโป๊หรือหนังโป๊	มาก	9	1.9	.16	.56	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	16	3.4			
	น้อย	18	3.9			
	ไม่เลย	422	90.8			
15.ให้ดูการร่วมเพศ	มาก	8	1.7	.14	.54	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	16	3.4			
	น้อย	12	2.6			
	ไม่เลย	429	92.3			

ตารางที่ 5.13 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงของพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
16. ชักนำให้มีเพศสัมพันธ์กับคนอื่น	มาก	3	.6	.12	.46	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	15	3.2			
	น้อย	18	3.9			
	ไม่เลย	428	92.2			
17. บังคับให้มีเพศสัมพันธ์ด้วย	มาก	4	.9	.13	.48	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	16	3.4			
	น้อย	17	3.7			
	ไม่เลย	427	92.0			
18. มีกฎเกณฑ์ข้อบังคับให้ทำตามอย่างเข้มงวด	มาก	20	4.3	.56	.84	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	48	10.3			
	น้อย	107	23.1			
	ไม่เลย	289	62.3			
19. ไม่เคยสนใจว่าจะอยู่หรือไปไหน	มาก	9	1.9	.35	.70	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	36	7.7			
	น้อย	64	13.8			
	ไม่เลย	356	76.6			
20. ให้ถ้อยคำตำหนิเมื่อไม่พอใจ	มาก	15	3.2	.48	.78	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	40	8.6			
	น้อย	99	21.3			
	ไม่เลย	311	66.9			
21. ช่มชู้คุกคามด้วยวาจาจนรู้สึกกลัว	มาก	11	2.4	.31	.67	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	23	4.9			
	น้อย	68	14.6			
	ไม่เลย	363	78.1			
22. ไล่ออกจากบ้าน	มาก	10	2.2	.23	.62	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	19	4.1			
	น้อย	43	9.3			
	ไม่เลย	392	84.5			

ตารางที่ 5.13 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงของพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
23.มองเป็นเด็ก ไม่ยอมรับว่ามีเหตุผลมากพอที่จะพูดคุยกันได้อย่างผู้ใหญ่ด้วยกัน	มาก	26	5.6	.64	.88	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	51	11			
	น้อย	118	25.4			
	ไม่เลย	270	58.1			
24.ไม่ยอมรับว่าต้องมีสังคมตามวัย เช่นใช้เวลากับเพื่อนฝูงหรือมีแฟน	มาก	30	6.5	.63	.93	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	58	12.5			
	น้อย	87	18.7			
	ไม่เลย	290	62.4			
ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง				.34	.49	น้อยที่สุด

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงของพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง เป็นดังนี้

ทำร้ายร่างกาย เช่น ตบตี ต่อย ปีบคอ หรือเตะ พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 372 คน ร้อยละ 80 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .30

ใช้อาวุธทำร้าย เช่น ไม้ เข็มขัด มีด หรือปืน พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 406 คน ร้อยละ 8.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .20

ไม่ดูแลให้ เช่น จัดอาหาร เสื้อผ้า พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 350 คน ร้อยละ 75.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .35

ปล่อยให้บ้านรกสกปรก พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 361 คน ร้อยละ 78 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .30

เวลาเจ็บป่วยไม่ดูแลหรือพาไปหาหมอ พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 365 คน ร้อยละ 78.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .36

ไม่เคยถามไถ่ว่าต้องการอะไร พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 308 คน ร้อยละ 66.4 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ .50

ให้ทำงานหนักเกินกำลัง เพื่อหาเงินเลี้ยงครอบครัว พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 384 คน ร้อยละ 82.6 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .25

หาเรื่องมาด่าว่าได้ตลอดเมื่ออยู่บ้าน พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 345 คน ร้อยละ 74.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .38

ไม่เคยถามถึงผลการเรียน พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 298 คน ร้อยละ 64.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .54

พูดตอกย้ำถึงข้อด้วยหรือความผิดพลาดในอดีต พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 297 คน ร้อยละ 64.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .57

นิินทาคนในครอบครัวลับหลัง พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุดจำนวน 357 คน ร้อยละ 76.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .35

มีพฤติกรรมที่ ผิดศีลธรรม เช่นการโกหก หรือลักขโมย พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 394 คน ร้อยละ 84.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .23

พาไปสถานเริงรมย์ที่ไม่เหมาะสมกับวัยของคุณ พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 401 คน ร้อยละ 86.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .20

ให้ดูภาพโป๊หรือหนังโป๊ พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 422 ร้อยละ 90.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .16

ให้ดูการร่วมเพศ พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 429 ร้อยละ 92.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .14

ชักนำให้มีเพศสัมพันธ์กับคนอื่น พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 428 ร้อยละ 92.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ.12

บังคับให้มีเพศสัมพันธ์ด้วย พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 427 คน ร้อยละ 92.0 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ.13

มีกฎเกณฑ์ข้อบังคับให้ทำตามอย่างเข้มงวด พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 289 คน ร้อยละ 62.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ.56

ไม่เคยสนใจว่าจะอยู่หรือไปไหน พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 356 คน ร้อยละ 76.6 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .35

ให้อภัยคำตำหนิเมื่อไม่พอใจ พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 311 คน ร้อยละ 66.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .48

ข่มขู่คุกคามด้วยวาจาจนรู้สึกกลัว พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 363 คน ร้อยละ 78.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .31

ไล่่ออกจากบ้าน พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 392 คน ร้อยละ 84.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .23

มองว่าเป็นเด็กและไม่ยอมรับว่ามีเหตุผลมากพอที่จะพูดคุยกันได้อย่างผู้ใหญ่ด้วยกัน พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 270 คน ร้อยละ 58.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .64

ไม่ยอมรับว่าต้องมีสังคมตามวัย เช่นใช้เวลากับเพื่อนฝูงหรือมีแฟน พฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 290 คน ร้อยละ 62.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .63

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงของพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างเรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ การ ไม่ยอมรับว่ามีเหตุผลมากพอที่จะพูดคุยกันได้อย่างผู้ใหญ่ด้วยกัน การไม่ยอมรับว่าต้องมีสังคมตามวัย และพูดตอถ้อยถึงข้อด้วยหรือความผิดพลาดในอดีต ขณะที่ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือการชักนำให้มีเพศสัมพันธ์กับคนอื่น

ตารางที่ 5.14 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. ทำร้ายร่างกาย เช่น ตบตี ต่อย ปีบคอ หรือเตะ	มาก	14	3	.38	.73	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	28	6			
	น้อย	80	17.1			
	ไม่เลย	346	73.9			
2. ใช้อาวุธทำร้าย เช่น ไม้ เข็มขัด มีด หรือปืน	มาก	7	1.5	.16	.53	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	13	2.8			
	น้อย	32	6.8			
	ไม่เลย	416	88.9			
3. ไม่เคยถามความคิด/ไม่สนใจความรู้สึก	มาก	19	4.1	.61	.82	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	46	9.8			
	น้อย	141	30.1			
	ไม่เลย	262	56			
4. ขอบพูดขัดแย้งกับความคิดคุณ	มาก	29	6.2	.87	.91	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	84	17.9			
	น้อย	156	33.3			
	ไม่เลย	199	42.5			

ตารางที่ 5.14 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆ หรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆ หรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
5. พุดตอกย้ำถึงข้อด้วยหรือความผิดพลาดของคุณในอดีต	มาก	20	4.3	.59	.83	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	47	10			
	น้อย	126	26.9			
	ไม่เลย	275	58.8			
6. รีดไถเงินหรือสิ่งของ	มาก	4	.9	.17	.51	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	17	3.6			
	น้อย	34	7.3			
	ไม่เลย	413	88.2			
7. ขวนกินเหล้า/สูบบุหรี่	มาก	26	5.6	.66	.90	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	62	13.3			
	น้อย	109	23.3			
	ไม่เลย	270	57.8			
8. ให้อุปภาพไปหรือหนึ่งไป	มาก	16	3.4	.48	.79	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	42	9			
	น้อย	96	20.5			
	ไม่เลย	314	67.1			
9. ชักนำให้มีเพศสัมพันธ์กับคนอื่น	มาก	13	2.8	.28	.67	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	21	4.5			
	น้อย	51	10.9			
	ไม่เลย	383	81.8			

ตารางที่ 5.14 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนฯ หรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนฯ หรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง	ระดับการแสดงผล พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
10. บังคับให้คุณมีเพศสัมพันธ์ด้วย	มาก	7	1.5	.17	.53	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	13	2.8			
	น้อย	34	7.3			
	ไม่เลย	414	88.5			
11. ไม่เคยสนใจว่าคุณจะอยู่หรือไปไหน	มาก	12	2.6	.56	.78	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	52	11.1			
	น้อย	126	26.9			
	ไม่เลย	278	59.4			
12. ใช้ถ้อยคำตำหนิเมื่อไม่พอใจ	มาก	22	4.7	.60	.85	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	48	10.3			
	น้อย	123	26.3			
	ไม่เลย	275	58.8			
13. ชมขู่คุกคามด้วยวาจาจนคุณรู้สึกกลัว	มาก	5	1.1	.29	.60	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	23	4.9			
	น้อย	78	16.7			
	ไม่เลย	362	77.4			
14. กดดันคุณให้ออกจากกลุ่ม	มาก	9	1.9	.26	.62	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	18	3.8			
	น้อย	63	13.5			
	ไม่เลย	378	80.8			
ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง				.34	.49	น้อยที่สุด

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนฯ หรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง เป็นดังนี้

ทำร้ายร่างกาย เช่น ตบตี ต่อย ปืบคอ หรือเตะ พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนฯ หรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 346 คน ร้อยละ 73.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .38

ใช้อาวุธทำร้าย เช่น ไม้ เข็มขัด มีด หรือปืน พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนฯ หรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 416 คน ร้อยละ 88.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .16

ไม่เคยถามความคิด/ไม่สนใจความรู้สึกของกลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 262 คน ร้อยละ 56 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .61

ชอบพูดขัดแย้งกับความคิดของกลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 199 คน ร้อยละ 42.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .87

พูดตอกย้ำถึงข้อด้วยหรือความผิดพลาดของคุณในอดีต พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 275 คน ร้อยละ 58.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .59

รีดไถเงินหรือสิ่งของ พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 413 คน ร้อยละ 88.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .17

ชวนกลุ่มตัวอย่างกินเหล้า/สูบบุหรี่ พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 270 คน ร้อยละ 57.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .66

ให้ดูภาพโป๊หรือหนังโป๊ พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 314 คน ร้อยละ 67.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .48

ชักนำให้กลุ่มตัวอย่างมีเพศสัมพันธ์กับคนอื่น เพื่อนๆ หรือรุ่นพี่ชักนำให้กลุ่มตัวอย่างมีเพศสัมพันธ์กับคนอื่นไม่เลย มากที่สุด จำนวน 383 คน ร้อยละ 81.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .28

บังคับให้คุณมีเพศสัมพันธ์ด้วย พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 414 คน ร้อยละ 88.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .17

ไม่เคยสนใจว่าคุณจะอยู่หรือไปไหน พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 278 คน ร้อยละ 59.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .56

ใช้ถ้อยคำตำหนิเมื่อไม่พอใจกลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 275 คน ร้อยละ 58.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .60

ข่มขู่คุกคามด้วยวาจาจนคุณรู้สึกกลัว พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 362 คน ร้อยละ 77.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .29

กดดันคุณให้ออกจากกลุ่ม พฤติกรรมความรุนแรงที่เพื่อนๆหรือรุ่นพี่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 378 คน ร้อยละ 80.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .26

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงของเพื่อนๆ หรือรุ่นพี่ที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ ชอบพูดขัดแย้งและพูดตอกย้ำถึงข้อด้วยหรือความ ผิดพลาดในอดีต การชวนกินเหล้าหรือสูบบุหรี่ และไม่เคยถามความคิด/ไม่สนใจความรู้สึก สำหรับ ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ การทำร้ายด้วยอาวุธ เช่น ไม้ เข็มขัด มีด หรือปืน

ตารางที่ 5.15 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงกลุ่มตัวอย่าง กระทำต่อตนเอง

พฤติกรรมรุนแรงที่กลุ่ม ตัวอย่างกระทำต่อตนเอง	ระดับการแสดง พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
1. รู้สึกว่าชีวิตตัวเองไร้ค่า	มาก	24	5.1	.59	.84	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	40	8.5			
	น้อย	127	27.1			
	ไม่เลย	277	59.2			
2. มีความคิดอยากฆ่าตัว ตาย	มาก	15	3.2	.34	.73	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	27	5.8			
	น้อย	64	13.7			
	ไม่เลย	362	77.4			
3. คุณเขียนความรู้สึกที่ อยากฆ่าตัวตาย	มาก	9	1.9	.22	.61	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	21	4.5			
	น้อย	34	7.3			
	ไม่เลย	402	86.3			
4.คุณบอกกับคนสนิทว่าไม่ อยากมีชีวิตอยู่ต่อไป	มาก	11	2.4	.32	.68	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	26	5.6			
	น้อย	69	14.8			
	ไม่เลย	361	77.3			
5.คุณหาข้อมูลเกี่ยวกับ วิธีการฆ่าตัวตายจาก หนังสือหรือเว็บไซต์	มาก	4	.9	.15	.49	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	15	3.2			
	น้อย	31	6.6			
	ไม่เลย	418	89.3			

ตารางที่ 5.15 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงกลุ่มตัวอย่างกระทำต่อตนเอง

พฤติกรรมรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อตนเอง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
6. คุณคิดถึงวิธีการฆ่าตัวตายที่เหมาะสมกับคุณ	มาก	8	1.7	.21	.59	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	19	4.1			
	น้อย	40	8.5			
	ไม่เลย	401	85.7			
7. คุณเคยหาสถานที่สำหรับใช้เป็นที่พักตัวตาย	มาก	5	1.1	.16	.51	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	15	3.2			
	น้อย	33	7.1			
	ไม่เลย	415	88.7			
8. คุณเคยจัดหา ยา ฝิ่น เชือก หรืออาวุธสำหรับฆ่าตัวตายไว้ในที่พักของกลุ่มตัวอย่าง	มาก	8	1.7	.16	.54	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	13	2.8			
	น้อย	26	5.6			
	ไม่เลย	421	90			
9. คุณจัดเตรียมของที่รักและจดหมายลาตายไว้ให้คนอื่น	มาก	5	1.1	.15	.51	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	16	3.4			
	น้อย	25	5.4			
	ไม่เลย	421	90.1			
10. คุณเคยทำร้ายตัวเองแต่ไม่ได้หวังผลว่าจะตายไปจริงๆ	มาก	12	2.6	.29	.68	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	24	5.1			
	น้อย	56	12.0			
	ไม่เลย	375	80.3			
11. คุณเคยทำร้ายตัวเองและหวังผลว่าจะตายไปจริงๆ	มาก	6	1.3	.16	.52	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	15	3.2			
	น้อย	28	6			
	ไม่เลย	419	89.5			
ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อตัวเอง				.25	.51	น้อยที่สุด

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงกลุ่มตัวอย่างกระทำต่อตนเอง เป็นดังนี้

รู้สึกกว่าชีวิตตัวเองไร้ค่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุดจำนวน 277 คน ร้อยละ 59.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .84

มีความคิดอยากฆ่าตัวตาย กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 362 คน ร้อยละ 77.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .34

บอกกับคนสนิทว่าไม่อยากมีชีวิตอยู่ต่อไป กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 402 คน ร้อยละ 86.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .22

บอกกับคนสนิทว่าไม่อยากมีชีวิตอยู่ต่อไป กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 361 คน ร้อยละ 77.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .32

หาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการฆ่าตัวตายจากหนังสือหรือเว็บไซต์ กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 418 คน ร้อยละ 88.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .15

คิดถึงวิธีการฆ่าตัวตายที่เหมาะสมกับคุณ ตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 401 คน ร้อยละ 85.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .21

เคยหาสถานที่สำหรับใช้เป็นที่พักฆ่าตัวตาย กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 415 คน ร้อยละ 88.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .16

เคยจัดหา ยา เข็ม หรืออาวุธสำหรับฆ่าตัวตายไว้ในที่พักของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 421 คน ร้อยละ 90 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .16

จัดเตรียมของที่รัก และจดหมายลาตายไว้ให้คนอื่น กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 421 คน ร้อยละ 90.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .15

เคยทำร้ายตัวเอง แต่ไม่ได้หวังผลว่าจะตายไปจริงๆ กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 375 คน ร้อยละ 80.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .29

เคยทำร้ายตัวเอง และหวังผลว่าจะตายไปจริงๆ กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 419 คน ร้อยละ 89.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .16

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อตนเอง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ รู้สึกว่าชีวิตตัวเองไร้ค่า มีความคิดอยากฆ่าตัวตาย และเคยบอกกับคนสนิทว่าไม่อยากมีชีวิตอยู่ต่อไป สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือการหาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการฆ่าตัวตายจากหนังสือหรือเว็บไซต์

ตารางที่ 5.16 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงกลุ่มตัวอย่าง
กระทำต่อคนรอบข้าง

พฤติกรรมที่กลุ่มตัวอย่าง กระทำต่อคนรอบข้าง	ระดับการแสดง พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
1. ทำร้ายร่างกาย เช่น ตบ ตี ต่อย บีบคอหรือเตะ	มาก	5	1.1	.28	.60	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	23	4.9			
	น้อย	73	15.6			
	ไม่เลย	367	78.4			
2. ใช้อาวุธทำร้าย เช่น ไม้ เข็มขัด มีด หรือปืน	มาก	4	.9	.13	.44	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	8	1.7			
	น้อย	33	7.1			
	ไม่เลย	423	90.4			
3. ไม่สนใจดูแล/พาเพื่อน หรือคนในครอบครัวที่ เจ็บป่วยไปรักษาพยาบาล	มาก	3	.6	.22	.53	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	16	3.4			
	น้อย	64	13.7			
	ไม่เลย	383	82.2			
4. ไม่เคยสังเกตเห็นสีหน้า ท่าทาง/ความไม่สบายใจ ของคนอื่น	มาก	7	1.5	.40	.68	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	31	6.6			
	น้อย	105	22.5			
	ไม่เลย	324	68.4			
5. พุดจากวณคนอื่น	มาก	27	5.8	.86	.90	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	84	17.9			
	น้อย	155	33.1			
	ไม่เลย	202	43.2			
6. รู้สึกพอใจที่ได้เห็นคนอื่น อารมณ์เสียเพราะตัวเอง	มาก	8	1.7	.35	.66	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	26	5.6			
	น้อย	91	19.4			
	ไม่เลย	343	73.3			
7. พุดตอถ้อยถึงข้อด้วยหรือ ความผิดพลาดของคนอื่น ในอดีต	มาก	2	.4	.34	.60	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	27	5.8			
	น้อย	101	21.6			
	ไม่เลย	338	72.2			

ตารางที่ 5.16 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงกลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนรอบข้าง

พฤติกรรมที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนรอบข้าง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
8. พูดใส่ร้ายคนอื่น	มาก	3	.6	.27	.56	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	18	3.8			
	น้อย	86	18.4			
	ไม่เลย	361	77.1			
9. พูดนินทาคนอื่นลับหลัง	มาก	12	2.6	.56	.76	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	43	9.2			
	น้อย	143	30.6			
	ไม่เลย	270	57.7			
10. ใช้ถ้อยคำตำหนิเมื่อคุณไม่พอใจใคร	มาก	15	3.2	.58	.80	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	48	10.3			
	น้อย	132	28.3			
	ไม่เลย	272	58.2			
11. ช่มชู้คุกคามด้วยวาจาให้คนอื่นรู้สึกกลัวคุณ	มาก	6	1.3	.35	.65	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	30	6.4			
	น้อย	86	18.4			
	ไม่เลย	346	73.9			
12. รีดไถเงินคนอื่น	มาก	5	1.1	.16	.50	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	13	2.8			
	น้อย	35	7.5			
	ไม่เลย	414	88.7			
13. ดื่มเหล้า/ใช้ยาเสพติด	มาก	7	1.5	.32	.66	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	30	6.4			
	น้อย	69	14.7			
	ไม่เลย	362	77.4			
14. ชักนำให้เพื่อนมีเพศสัมพันธ์กับคนอื่น	มาก	4	.9	.17	.51	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	16	3.4			
	น้อย	37	7.9			
	ไม่เลย	410	87.8			

ตารางที่ 5.16 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมความรุนแรงกลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนรอบข้าง

พฤติกรรมที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนรอบข้าง	ระดับการแสดงพฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
15. บังคับคนอื่นให้ มีเพศสัมพันธ์กับคุณ	มาก	2	.4	.10	.39	น้อยที่สุด
	ปานกลาง	8	1.7			
	น้อย	28	6.0			
	ไม่เลย	429	91.9			
ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนรอบข้าง				.33	.42	น้อยที่สุด

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนรอบข้าง เป็นดังนี้

กลุ่มตัวอย่างทำร้ายร่างกาย เช่น ตบตี ต่อย บีบคอหรือเตะ พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 367 คน ร้อยละ 78.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .26

กลุ่มตัวอย่างใช้อาวุธทำร้าย เช่น ไม้ เข็มขัด มีด หรือปืน พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 423 คน ร้อยละ 40.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .13

กลุ่มตัวอย่างไม่สนใจดูแล/พาเพื่อนหรือคนในครอบครัวที่เจ็บป่วยไปรักษาพยาบาล พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 383 คน ร้อยละ 82.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .22

กลุ่มตัวอย่างไม่เคยสังเกตเห็นสีหน้าท่าทาง/ความไม่สบายใจของคนอื่น พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 324 คน ร้อยละ 68.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ.40

กลุ่มตัวอย่างพูดกวนคนอื่น พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 202 คน ร้อยละ 43.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ.86

กลุ่มตัวอย่างรู้สึกพอใจที่ได้เห็นคนอื่นอารมณ์เสียเพราะตัวเอง พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 343 คน ร้อยละ 73.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .35

กลุ่มตัวอย่างพูดตอกย้ำถึงข้อด้วยหรือความผิดพลาดของคนอื่นในอดีต พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 338 คน ร้อยละ 72.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .34

กลุ่มตัวอย่างพูดใส่ร้ายคนอื่น พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 361 คน ร้อยละ 77.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .27

กลุ่มตัวอย่างพูดนินทาคนอื่นลับหลัง พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่น ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 270 คน ร้อยละ 57.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .56

กลุ่มตัวอย่างใช้ถ้อยคำตำหนิเมื่อคุณไม่พอใจใคร พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 272 คน ร้อยละ 58.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .58

กลุ่มตัวอย่างข่มขู่คุกคามด้วยวาจาให้คนอื่นรู้สึกกลัวคุณ พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 346 คน ร้อยละ 73.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .35

กลุ่มตัวอย่างรีดไถ่เงินคนอื่น พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 414 คน ร้อยละ 88.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .16

กลุ่มตัวอย่างดื่มเหล้า/ใช้ยาเสพติด พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 362 คน ร้อยละ 77.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .32

กลุ่มตัวอย่างชักนำให้เพื่อนมีเพศสัมพันธ์กับคนอื่น พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่นดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 410 คน ร้อยละ 87.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .17

คุณบังคับคนอื่นให้มีเพศสัมพันธ์กับตน พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนอื่น ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เลย มากที่สุด จำนวน 429 คน ร้อยละ 91.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .10

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนรอบข้าง เรียงลำดับจาก มากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ การพูดกวนคนอื่น การใช้ถ้อยคำตำหนิเมื่อคุณไม่พอใจใคร และการพูดนินทาคนอื่นลับหลัง สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ การบังคับคนอื่นให้มีเพศสัมพันธ์กับตน

การรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในสังคมไทย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ด้านการรับรู้พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทย มีดังนี้

ตารางที่ 5.17 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการรับรู้พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทย

ความเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อความรุนแรงในสังคมไทย	ระดับความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. ฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดตึก ยิงตัวตาย ตีเมียพิษ ผูกคอตายหรือวิธีอื่นๆ	มาก	108	23.3	1.61	1.07	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	176	38			
	น้อย	74	16			
	ไม่เลย	105	22.7			
2. ชกต่อยตบตีหรือยกพวกตีกัน	มาก	187	40	1.93	1.10	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	143	30.6			
	น้อย	55	11.8			
	ไม่เลย	82	17.6			
3. ใช้มีดแทง หรืออาวุธมีคมทำร้ายกัน	มาก	143	30.7	1.75	1.10	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	162	34.8			
	น้อย	65	13.9			
	ไม่เลย	96	20.6			
4. ใช้อาวุธปืนยิง/ฆ่ากัน	มาก	136	29.1	1.72	1.10	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	166	35.5			
	น้อย	66	14.1			
	ไม่เลย	100	21.4			
5. ฆ่าชิงทรัพย์	มาก	154	33	1.77	1.12	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	154	33			
	น้อย	57	12.2			
	ไม่เลย	102	21.8			
6. จี้ชิงทรัพย์/ลักขโมย	มาก	170	36.3	1.84	1.12	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	155	33.1			
	น้อย	45	9.6			
	ไม่เลย	98	20.9			

ตารางที่ 5.17 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการรับรู้พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทย

ความเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อความรุนแรงในสังคมไทย	ระดับความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
7.ใช้น้ำกรดทำร้ายให้คนอื่นบาดเจ็บ	มาก	70	15	1.31	.98	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	111	23.8			
	น้อย	180	38.5			
	ไม่เลย	106	22.7			
8.จุดไฟเผา/วางระเบิด	มาก	122	26.1	1.61	1.10	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	150	32.1			
	น้อย	88	18.8			
	ไม่เลย	107	22.9			
9.ค้ายาเสพติด	มาก	230	49.3	2.06	1.13	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	124	26.6			
	น้อย	28	6			
	ไม่เลย	85	18.2			
10.ข่มขืนกระทำชำเรา	มาก	169	36.2	1.88	1.09	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	160	34.3			
	น้อย	52	11.1			
	ไม่เลย	86	18.4			
11.ทะเลาะวิวาทด่าทอด้วยถ้อยคำที่รุนแรง	มาก	209	44.8	2.02	1.10	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	138	29.6			
	น้อย	41	8.8			
	ไม่เลย	79	16.9			
12.ใส่ร้ายป้ายสีคนอื่นให้เสียหาย	มาก	163	34.9	1.84	1.09	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	154	33			
	น้อย	63	13.5			
	ไม่เลย	87	18.6			
13.เกษตรกรปิดถนนประท้วงให้รัฐบาลแก้ไขปัญหา	มาก	113	24.2	1.65	1.03	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	165	35.3			
	น้อย	103	22.1			
	ไม่เลย	86	18.4			

ตารางที่ 5.17 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการรับรู้พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทย

ความเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อความรุนแรงในสังคมไทย	ระดับความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
14.ประชาชนทะเลาะวิวาทแย่งชิงน้ำสำหรับเพาะปลูก	มาก	83	17.8	1.49	1.02	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	169	36.2			
	น้อย	111	23.8			
	ไม่เลย	104	22.3			
15.แรงงานปิดโรงงานประท้วงขอขึ้นค่าจ้างขั้นต่ำ	มาก	103	22.2	1.60	1.03	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	167	36			
	น้อย	104	22.4			
	ไม่เลย	90	19.4			
16.คนไร้สัญชาติเรียกร้องสิทธิความเป็นคนไทย	มาก	90	19.3	1.54	1.03	ค่อนข้างน้อย
	ปานกลาง	172	36.9			
	น้อย	105	22.5			
	ไม่เลย	99	21.2			
17.กลุ่มการเมืองปิดถนนประท้วงรัฐบาล	มาก	171	36.7	1.87	1.09	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	151	32.4			
	น้อย	61	13.1			
	ไม่เลย	83	17.8			
18.กลุ่มการเมืองชุมนุมประท้วง โดยตั้งเวทีโจมตีรัฐบาล	มาก	193	41.4	1.95	1.10	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	142	30.5			
	น้อย	50	10.7			
	ไม่เลย	81	17.4			
19.รัฐใช้กำลังทหารติดอาวุธเข้าสลายผู้ชุมนุมประท้วง	มาก	169	36.3	1.87	1.08	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	150	32.2			
	น้อย	66	14.2			
	ไม่เลย	81	17.4			
20.การวางระเบิด หรือเผาสถานที่ราชการ	มาก	156	33.5	1.80	1.08	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	144	30.9			
	น้อย	85	18.2			
	ไม่เลย	81	17.4			

ตารางที่ 5.17 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการรับรู้พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทย

ความเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อความรุนแรงในสังคมไทย	ระดับความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
21. ทหารไทยปะทะกับประเทศเพื่อนบ้าน	มาก	150	32.1	1.79	1.08	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	158	33.8			
	น้อย	74	15.8			
	ไม่เลย	85	18.2			
22. สังคมไทย เป็นสังคมที่เต็มไปด้วยความรุนแรง	มาก	165	35.3	1.82	1.11	ค่อนข้างมาก
	ปานกลาง	148	31.7			
	น้อย	63	13.5			
	ไม่เลย	91	19.5			
ค่าเฉลี่ยการรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในสังคมไทยของกลุ่มตัวอย่าง				1.77	.90	ค่อนข้างมาก

ผลสำรวจกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน ประเด็นเกี่ยวกับการรับรู้พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทย เป็นดังนี้

ฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดตึก ยิงตัวตาย ดื่มยาพิษ ผูกคอตายหรือวิธีอื่นๆ กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 176 คน ร้อยละ 38 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.61

ชกต่อยตบตีหรือยกพวกตีกัน กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 187 คน ร้อยละ 40 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.93

ใช้มีดแทง หรืออาวุธมีคมทำร้ายกัน กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 143 คน ร้อยละ 30.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.75

ใช้อาวุธปืนยิง/ฆ่ากัน กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 136 คน ร้อยละ 29.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.72

ฆ่าชิงทรัพย์ กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 154 คน ร้อยละ 33 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.77

จี้ชิงทรัพย์/ลักขโมย กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 170 คน ร้อยละ 36.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.84

ใช้น้ำกรดทำร้ายให้คนอื่นบาดเจ็บ กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับน้อย มากที่สุด จำนวน 180 คน ร้อยละ 38.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.31

จุดไฟเผา/วางระเบิด กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 150 คน ร้อยละ 32.1 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.61

ค้ายาเสพติด กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 230 คน ร้อยละ 49.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.06

ข่มขืนกระทำชำเรา กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 169 คน ร้อยละ 36.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.88

ทะเลาะวิวาทต่อสู้ด้วยถ้อยคำที่รุนแรง กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 209 คน ร้อยละ 44.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.02

ใส่ร้ายป้ายสีคนอื่นให้เสียหาย กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 163 คน ร้อยละ 34.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.84

เกษตรกรปิดถนนประท้วงให้รัฐบาลแก้ไขปัญหา กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 165 คน ร้อยละ 35.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.65

ประชาชนทะเลาะวิวาทแย่งชิงน้ำสำหรับเพาะปลูก กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 169 คน ร้อยละ 36.2 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.49

แรงงานปิดโรงงานประท้วงขอขึ้นค่าจ้างขั้นต่ำ กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 167 คน ร้อยละ 36 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.60

คนไร้สัญชาติเรียกร้องสิทธิความเป็นคนไทย กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 172 คน ร้อยละ 36.9 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.54

กลุ่มการเมืองปิดถนนประท้วงรัฐบาล กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 171 คน ร้อยละ 36.7 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.87

กลุ่มการเมืองชุมนุมประท้วง โดยตั้งเวทีโจมตีรัฐบาล กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 193 คน ร้อยละ 41.4 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.95

รัฐใช้กำลังทหารติดอาวุธเข้าสลายผู้ชุมนุมประท้วง กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 169 คน ร้อยละ 36.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.87

การวางระเบิด หรือเผาสถานที่ราชการ กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 156 คน ร้อยละ 33.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.80

ทหารไทยปะทะกับประเทศเพื่อนบ้าน กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง มากที่สุด จำนวน 158 คน ร้อยละ 33.8 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.79

สังคมไทย เป็นสังคมที่เต็มไปด้วยความรุนแรง กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงดังกล่าว อยู่ในระดับมาก มากที่สุด จำนวน 165 คน ร้อยละ 35.3 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.82

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทยเรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ การรับรู้เรื่องการค้ายาเสพติด การรับรู้เรื่องทะเลาะวิวาทต่อด้วยด้วยค่าที่รุนแรง และการรับรู้เรื่องกลุ่มการเมืองชุมนุมประท้วง สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ การรับรู้เรื่องใช้น้ำกรดทำร้ายให้คนอื่นบาดเจ็บน้อยที่สุด

การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 471 คน เกี่ยวกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ มีดังนี้ ตารางที่ 5.18 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ความเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อการรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1.คุณต้องการพกพาอาวุธมีดหรือปืนเพราะมันจะทำให้ฉันปลอดภัยมากขึ้น	เห็นด้วยอย่างมาก	17	3.6	.71	.84	น้อยที่สุด
	เห็นด้วย	68	14.6			
	ไม่เห็นด้วย	146	31.3			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	236	50.5			
2. คุณมีโอกาสดูรับลูกหลังจากการชกต่อย ยกพวกตีกัน กระสุนปืน หรือระเบิด	เห็นด้วยอย่างมาก	31	6.6	1.02	.95	ค่อนข้างน้อย
	เห็นด้วย	124	26.6			
	ไม่เห็นด้วย	136	29.1			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	176	37.7			
3.การทำร้ายคนอื่นด้วยการล่อลวงและอาวุธไม่ใช่เรื่องที่ร้ายแรง หากคนเหล่านั้นไม่ใช่พวกฉัน	เห็นด้วยอย่างมาก	11	2.4	.56	.74	น้อยที่สุด
	เห็นด้วย	39	8.4			
	ไม่เห็นด้วย	150	32.3			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	265	57			
4.การฝึกฝนใช้อาวุธให้ชำนาญ ทำให้ฉันมีชีวิตอยู่อย่างปลอดภัย	เห็นด้วยอย่างมาก	29	6.2	.88	.93	ค่อนข้างน้อย
	เห็นด้วย	93	20			
	ไม่เห็นด้วย	139	29.8			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	205	44			
5.การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นเป็นการกระทำที่ท้อทาย	เห็นด้วยอย่างมาก	16	3.4	.52	.77	น้อยที่สุด
	เห็นด้วย	34	7.3			
	ไม่เห็นด้วย	126	27.1			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	289	62.2			

ตารางที่ 5.18 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ความเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อการรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
6.การใช้กำลังและอาวุธเป็นทางออกที่ดีเมื่อมีความขัดแย้งกัน	เห็นด้วยอย่างมาก	9	1.9	.48	.68	น้อยที่สุด
	เห็นด้วย	23	4.9			
	ไม่เห็นด้วย	155	33.2			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	280	60			
7.การบังคับกดขี่ผู้อื่นที่อ่อนแอกว่าเป็นเรื่องปกติในสังคม	เห็นด้วยอย่างมาก	12	2.6	.54	.75	น้อยที่สุด
	เห็นด้วย	38	8.1			
	ไม่เห็นด้วย	143	30.6			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	274	58.7			
8.การดูถูก/บีบบังคับให้บุคคลอื่นได้รับความกดดันทางจิตใจ เป็นสิ่งที่เห็นได้ทั่วไปในสังคม	เห็นด้วยอย่างมาก	21	4.5	.84	.89	ค่อนข้างน้อย
	เห็นด้วย	93	20.1			
	ไม่เห็นด้วย	141	30.5			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	207	44.8			
9.การใส่ร้ายป้ายสีเป็นเรื่องปกติที่ใครๆเขาก็ทำกัน	เห็นด้วยอย่างมาก	8	1.7	.72	.80	น้อยที่สุด
	เห็นด้วย	79	17.1			
	ไม่เห็นด้วย	154	33.3			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	221	47.8			
10.สังคมไทยมีความแตกต่าง/ขัดแย้ง ไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข	เห็นด้วยอย่างมาก	23	5	.95	.91	ค่อนข้างน้อย
	เห็นด้วย	114	24.7			
	ไม่เห็นด้วย	143	31			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	181	39.3			
11.รัฐควรใช้อำนาจตรวจสอบข้อมูลของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ	เห็นด้วยอย่างมาก	35	7.6	1.07	.98	ค่อนข้างน้อย
	เห็นด้วย	135	29.3			
	ไม่เห็นด้วย	119	25.8			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	172	37.3			

ตารางที่ 5.18 (ต่อ) จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ความเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อการรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
12.รัฐบาลใช้กำลังเข้าปราบปรามกลุ่มบุคคลที่กระทำความผิดกฎหมาย หรือต่อต้านอำนาจรัฐ	เห็นด้วยอย่างมาก	61	13.2	1.13	1.04	ค่อนข้างน้อย
	เห็นด้วย	105	22.8			
	ไม่เห็นด้วย	129	28			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	166	36			
13.รัฐใช้อาวุธทำร้ายฝ่ายตรงข้ามให้ถึงแก่ความตายถือเป็นชัยชนะที่ได้รับความชื่นชมยินดี	เห็นด้วยอย่างมาก	21	4.5	.57	.83	น้อยที่สุด
	เห็นด้วย	41	8.9			
	ไม่เห็นด้วย	122	26.4			
	ไม่เห็นด้วยอย่างมาก	278	60.2			
ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้				.77	.59	ค่อนข้างน้อย

ผลสำรวจสำหรับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเยาวชนต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ มีดังนี้

การพกพาอาวุธมีดหรือปืน เพราะมันจะทำให้เขาปลอดภัยมากขึ้น กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุดจำนวน 236 คน ร้อยละ 50.5 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .71

มีโอกาสได้รับลูกหลงจากการชกต่อย ยกพวกตีกัน กระสุนปืน หรือระเบิด กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 176 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.02

การทำร้ายคนอื่นด้วยกำลังและอาวุธไม่ใช่เรื่องที่ร้ายแรง หากคนเหล่านั้นไม่ใช่พวกฉัน กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 265 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .56

การฝึกฝนใช้อาวุธให้ชำนาญ ทำให้ฉันมีชีวิตอยู่อย่างปลอดภัย กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 205 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .88

การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นเป็นการกระทำที่ท้าทาย กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 289 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .52

การใช้กำลังและอาวุธเป็นทางออกที่ดีเมื่อมีความขัดแย้งกัน กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 280 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .48

การบังคับกดขี่ผู้อื่นที่อ่อนแอกว่าเป็นเรื่องปกติในสังคม กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 274 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .54

การดูถูก/บีบบังคับให้บุคคลอื่นได้รับความกดดันทางจิตใจ เป็นสิ่งที่เห็นได้ทั่วไปในสังคม กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 207 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .84

การใส่ร้ายป้ายสีเป็นเรื่องปกติที่ใครๆเขาก็ทำกัน กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 221 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .72

สังคมไทยมีความแตกต่าง/ขัดแย้ง ไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 181 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .95

รัฐควรใช้อำนาจตรวจสอบข้อมูลของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 172 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.07

รัฐบาลใช้กำลังเข้าปราบปรามกลุ่มบุคคลที่กระทำผิดกฎหมาย หรือต่อต้านอำนาจรัฐ กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 166 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.13

รัฐใช้อาวุธทำร้ายฝ่ายตรงข้ามให้ถึงแก่ความตายถือเป็นชัยชนะที่ได้รับความชื่นชมยินดี กลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมรุนแรงในเกมออนไลน์ดังกล่าว อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างมาก มากที่สุด จำนวน 278 คน และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ .57

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ รัฐบาลใช้กำลังเข้าปราบปรามกลุ่มบุคคลที่กระทำผิดกฎหมายหรือต่อต้านอำนาจรัฐ รัฐควรใช้อำนาจตรวจสอบข้อมูลของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ และทุกคนมีโอกาสดำเนินการชกต่อย ยกพวกตีกัน กระสุนปืน หรือระเบิด สำหรับค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดคือ การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นเป็นการกระทำที่ทำทนาย

5.2 การทดสอบสมมติฐาน

ผลการทดสอบสมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียดดังนี้

การทดสอบสมมติฐานหลักที่ 1 : ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 5.19 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปริมาณการเล่นเกมออนไลน์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์		การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง”	การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย	พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน
1. จำนวนชั่วโมงการเล่นต่อวัน	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.136***	.027	.178***
	Sig (2-tailed)	.000	.594	.000
	จำนวน	411	405	418
2. จำนวนปีที่เล่นเกมออนไลน์	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.038	.057	.051
	Sig (2-tailed)	.421	.235	.276
	จำนวน	444	439	451

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ อยู่ในระดับต่ำ เท่ากับ 0.136 และจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน ยังมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับต่ำ เท่ากับ 0.178 ขณะที่ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย ในส่วนของจำนวนปีที่เล่นเกมออนไลน์ไม่พบว่ามีสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการทดสอบสมมติฐานย่อย 1.2 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน (heavy users) มีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน (light users)

ตารางที่ 5.20 ค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนของการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ ในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวันและผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่ เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	Sig
กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	59	0.85	.747	.007
กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	352	0.74	.564	

การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยประชากรที่เป็นอิสระต่อกัน (independent samples T-test) โดยผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน (heavy users) และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน (light users) ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน ค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ อยู่ที่ 0.85 (Mean=0.85) ส่วนกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ อยู่ที่ 0.74 (Mean=0.74) และจากการทดสอบความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า ค่า sig มีค่าเท่ากับ .007 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าว่าค่านัยสำคัญที่กำหนดไว้ที่ .05 หมายความว่า ความแปรปรวนของประชากร 2 กลุ่มมีค่าไม่เท่ากัน

ตารางที่ 5.21 ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ ในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ผลการทดสอบความแปรปรวนกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	ค่าความแตกต่างของ ค่าเฉลี่ย (t)	Sig (2 tailed)
ความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่มไม่เท่ากัน	-1.02	2.13

เมื่อพิจารณาค่า t มีค่าเท่ากับ -1.02 และมีเขตวิกฤติอยู่ทางด้านซ้ายข้างเดียวกับค่า t ดังนั้น
 ค่า P-Value = Sig (2-tailed)/2 = 2.13/2 = 1.06 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.5 จึงยอมรับสมมติฐานว่าง
 ที่ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกม
 ออนไลน์สร้างความหมายไว้มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ผลการทดสอบสมมติฐานย่อย 1.3 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ปี มีการเบนเข้าสู่ความหมาย
 “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ปี

ตารางที่ 5.22 ค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ปี และผู้เล่นเกม
 ออนไลน์น้อยกว่า 5 ปี

การเบนเข้าสู่ความหมาย“ความรุนแรง” ตามที่ เกม ออนไลน์สร้างความหมายไว้	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	Sig
กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ปี	194	.827	.603	.708
กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ปี	241	.739	.592	

การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยประชากรที่เป็นอิสระต่อกัน (independent samples T-
 test) โดยผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง
 ความหมายไว้ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ปี และกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น่อย
 กว่า 5 ปี ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ปี ค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่
 ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ อยู่ที่ 0.827 (Mean=0.827) ส่วนกลุ่ม
 ผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ปี มีค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์
 สร้างความหมายไว้ อยู่ที่ 0.739 (Mean=0.739) และจากการทดสอบความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2
 กลุ่ม พบว่า ค่า sig มีค่าเท่ากับ .708 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่านัยสำคัญที่กำหนดไว้ที่ .05 หมายความว่า
 ความแปรปรวนของประชากร 2 กลุ่มมีค่าเท่ากัน แสดงค่าดังตาราง 5.22

ตารางที่ 5.23 ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ปี และผู้เล่นเกมออนไลน์
 น้อยกว่า 5 ปี

ผลการทดสอบความแปรปรวนกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ปี และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ปี	ค่าความแตกต่างของ ค่าเฉลี่ย (t)	Sig (2 tailed)
ความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่มเท่ากัน	-1.53	.126

เมื่อพิจารณาค่า t มีค่าเท่ากับ -1.532 และมีเชตวิกฤติอยู่ทางด้านซ้ายข้างเดียวกับค่า t ดังนั้นค่า P-Value = Sig (2-tailed)/2 = .126/2 = .063 ซึ่งมีค่ามากกว่า .05 จึงยอมรับสมมติฐานว่างที่ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ปี มีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ปี

ผลการทดสอบสมมติฐานย่อย 1.4 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ตารางที่ 5.24 ค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทยของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวันและผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

การรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	Sig
กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	57	1.871	.865	.547
กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	348	1.781	.892	

การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยประชากรที่เป็นอิสระต่อกัน (independent samples T-test) โดยผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์ระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน ค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย อยู่ที่ 1.87 (Mean=1.871) ส่วนกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย อยู่ที่ 1.78 (Mean=1.781) และจากการทดสอบความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า ค่า sig มีค่าเท่ากับ .547 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่านัยสำคัญที่กำหนดไว้ที่ .05 หมายความว่า ความแปรปรวนของประชากร 2 กลุ่มมีค่าเท่ากัน

ตารางที่ 5.25 ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทยในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ผลการทดสอบความแปรปรวนกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	ค่าความแตกต่างของ ค่าเฉลี่ย (t)	Sig (2 tailed)
ความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่มเท่ากัน	-.723	.470

เมื่อพิจารณาค่า t มีค่าเท่ากับ -0.723 และมีเซตวิกฤติอยู่ทางด้านซ้ายข้างเดียวกับค่า t ดังนั้น
 ค่า $P\text{-Value} = \text{Sig (2-tailed)}/2 = .470/2 = 0.235$ ซึ่งมีค่ามากกว่า $.05$ จึงยอมรับสมมติฐาน
 ว่างที่ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย
 มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ผลการทดสอบสมมติฐานย่อย 1.5 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีระดับการ
 แสดงออกพฤติกรรมรุนแรง มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ตารางที่ 5.26 ค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนระดับการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรงของกลุ่มผู้เล่นเกม
 ออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวันและผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

การแสดงออกพฤติกรรมรุนแรงของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	Sig
กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	60	.474	.581	.002
กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	358	.305	.384	

การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยประชากรที่เป็นอิสระต่อกัน (independent samples T-test) โดยผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์ระดับระดับการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรง เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้
 เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน ผลการ
 วิเคราะห์พบว่า กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน ค่าเฉลี่ยระดับการแสดงออกพฤติกรรม
 รุนแรง อยู่ที่ $.474$ (Mean=.474) ส่วนกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีค่าเฉลี่ยระดับการ
 รับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย อยู่ที่ $.305$ (Mean=.305) และจากการทดสอบความแปรปรวนของ
 ประชากรทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า ค่า sig มีค่าเท่ากับ $.002$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่านัยสำคัญที่กำหนดไว้ที่ $.05$
 หมายความว่า ความแปรปรวนของประชากร 2 กลุ่มมีค่าไม่เท่ากัน

ตารางที่ 5.27 ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรงในกลุ่มผู้เล่นเกม
 ออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ผลการทดสอบความแปรปรวนกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	ค่าความแตกต่างของ ค่าเฉลี่ย (t)	Sig (2 tailed)
ความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่มไม่เท่ากัน	-2.176	.033

เมื่อพิจารณาค่า t ที่ Equal Variance not assumed มีค่า t เท่ากับ -2.176 และมีเชตวิกฤติ อยู่ทางด้านซ้ายข้างเดียวกับค่า t ดังนั้นค่า P-Value = Sig (2-tailed)/2 = .033/2 = .001 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.5 จึงปฏิเสธสมมติฐานว่างที่ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีระดับการระดับการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรงไม่แตกต่างจากผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

การทดสอบสมมติฐานหลักที่ 2 : การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เล่นเกมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการทดสอบสมมติฐานย่อยที่ 2.1 : ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 5.28 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวันกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

		การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง”	การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย	พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน
การผ่านประสบการณ์ ความรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.327***	-.040	.670***
	Sig (2-tailed)	.000	.407	.000
	จำนวน	431	428	440
1. ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.293***	-.039	.624***
	Sig (2-tailed)	.000	.407	.000
	จำนวน	447	444	455
2. ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.309***	-.042	.607***
	Sig (2-tailed)	.000	.378	.000
	จำนวน	436	432	445

ตารางที่ 5.28 (ต่อ) แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

		การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง”	การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย	พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน
3. ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.264***	.050	.333***
	Sig (2-tailed)	.000	.295	.000
	จำนวน	447	444	455
4. ความรุนแรงที่เพื่อนหรือรุ่นพี่กระทำต่อเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.309***	-.042	.607***
	Sig (2-tailed)	.000	.378	.000
	จำนวน	436	432	445

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในระดับสูงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ อยู่ในระดับปานกลาง เท่ากับ .327 และผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในระดับสูงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับสูง เท่ากับ .670 ขณะที่ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาการผ่านประสบการณ์รุนแรงจากการปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน ยังพบว่า ความรุนแรงที่เพื่อนหรือรุ่นพี่กระทำต่อเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ อยู่ในระดับต่ำ เท่ากับ .309 และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงที่เยาวชน อยู่ในระดับสูง เท่ากับ .607 ในขณะที่ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ อยู่ในระดับปานกลาง เท่ากับ .309 และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงที่เยาวชน อยู่ในระดับสูง เท่ากับ .607

ผลการทดสอบสมมติฐานย่อยที่ 2.2 : ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว มีความสัมพันธ์เชิงลบกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 5.29 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว กับ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และ พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว		การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง”	การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย	พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน
1. การสื่อสาร	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	-.098**	.067	-.054
1.1 การพูดคุยเชิงบวก	Sig (2-tailed)	.038	.158	.251
	จำนวน	447	443	455
1.2 การพูดคุยเชิงลบ	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.118**	-.055	.145**
	Sig (2-tailed)	.013	.253	.002
	จำนวน	440	437	447
2. ความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	-.087	.065	-.126**
	Sig (2-tailed)	.066	.176	.008
	จำนวน	443	441	451
3. รูปแบบความสัมพันธ์	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.079	.006	.166***
3.1 พ่อแม่ควบคุมลูกอย่างเข้มงวด	Sig (2-tailed)	.097	.902	.000
	จำนวน	440	434	448
3.2 พ่อแม่สัมพันธ์กับลูกอย่างเท่าเทียม	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	-.084	.102*	-.094**
	Sig (2-tailed)	.077	.032	.046
	จำนวน	447	443	455

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า ปัจจัยการปฏิสัมพันธ์ด้านการสื่อสารด้วยการพูดคุยเชิงบวกแทบจะไม่มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ (-.098) และการพูดคุยเชิงบวกแทบจะไม่มีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ (-.054) ขณะที่การพูดคุยเชิงลบระหว่างสมาชิกในครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้อยู่ในระดับต่ำ (.118) และมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการแสดงพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ (.145)

สำหรับปัจจัยการปฏิสัมพันธ์ด้านความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน พบว่า มีความสัมพันธ์เชิงลบกับการแสดงพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับต่ำ (-.126) หมายความว่า ยิ่งสมาชิกในครอบครัวมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันมาก การแสดงพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ก็ยิ่งน้อยลง ขณะที่ปัจจัยการปฏิสัมพันธ์ด้านรูปแบบความสัมพันธ์ พบว่า รูปแบบความสัมพันธ์ที่พ่อแม่เลี้ยงลูกอย่างเข้มงวด มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการแสดงพฤติกรรมรุนแรงในกลุ่มเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับต่ำ (.166) ในส่วนของรูปแบบความสัมพันธ์ที่พ่อแม่สัมพันธ์กับลูกอย่างเท่าเทียมกัน พบว่า แทบจะไม่มีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมรุนแรงในกลุ่มเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ (-.094) อย่างไรก็ตาม ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า ปัจจัยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ไม่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย ยกเว้นปัจจัยการปฏิสัมพันธ์ด้านรูปแบบความสัมพันธ์ที่พ่อแม่สัมพันธ์กับลูกอย่างเท่าเทียมกัน ที่พบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทยอยู่ในระดับต่ำ (.102)

สมมติฐานหลักที่ 3 : ปัจจัยด้านปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ สามารถพยากรณ์ผลกระทบที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และพฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานย่อยที่ 3.1 : การเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ พยากรณ์ได้จากปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 5.30 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อพยากรณ์ตัวแปรอิสระที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ตัวแปรอิสระ	การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้	
	Beta	Sig
1. ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์		
1.1 จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน	.158**	.039
1.2 จำนวนปีที่เล่นเกมออนไลน์	.092	.243
2. การตีแผ่เหล่าของสมาชิกในครอบครัว		
2.1 การตีแผ่เหล่าของพ่อ	.045	.566
2.2 การตีแผ่เหล่าของแม่	.046	.552
2.3 การตีแผ่เหล่าของผู้ปกครอง	.013	.863
2.4 การตีแผ่เหล่าของเยาวชน	.012	.185

ตารางที่ 5.30 (ต่อ) การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อพยากรณ์ตัวแปรอิสระที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ตัวแปรอิสระ	การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้	
	Beta	Sig
3. ประสบการณ์ ความรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน		
3.1 ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง	.055	.659
3.2 ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน	.317***	.000
3.3 ความรุนแรงที่เพื่อนหรือรุ่นพี่กระทำต่อเยาวชน	-	-
3.4 ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน	.199**	.011
4. การปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว		
4.1. การสื่อสาร		
1) การพูดคุยเชิงบวก	.066	.399
2) การพูดคุยเชิงลบ	.100	.224
4.2 ความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน	.132	.095
4.3. รูปแบบความสัมพันธ์		
1) พ่อแม่ควบคุมลูกอย่างเข้มงวด	.076	.366
2) พ่อแม่สัมพันธ์กับลูกอย่างเท่าเทียม	.099	.206

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตัวแปรอิสระ พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ เรียงตามลำดับคือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (ค่า Beta = .317) ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน (ค่า Beta = .199) และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน (ค่า Beta = .158)

ตารางที่ 5.31 อำนาจในการพยากรณ์ตามลำดับที่ของตัวแปรที่ใช้พยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ลำดับตัวแบบพยากรณ์	R	R ²	R ² Change	F	Sig
1. ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน	.352	.124	.117	20.171***	.000
2. ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำระหว่างกัน	.402	.161	.150	13.660***	.000
3. ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำระหว่างกัน จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน	.432	.186	.169	10.765***	.000

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

เมื่อผู้วิจัยนำตัวแปรอิสระวิเคราะห์พหุคูณแบบหลายขั้นตอน เพื่อหาตัวแบบพยากรณ์อิทธิพลที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ขั้นที่ 1 ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน สามารถอธิบายความแปรปรวนของการเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ได้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R²) เท่ากับ .124 แสดงว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน สามารถพยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ได้ร้อยละ 12.4

ขั้นที่ 2 เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น .161 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการพยากรณ์ได้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนการเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ได้ร้อยละ 16.1

ขั้นที่ 3 เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น .186 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการพยากรณ์ได้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนการเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ได้ร้อยละ 18.6

ตารางที่ 5.32 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวแปรในรูปคะแนนดิบ (b) และคะแนนมาตรฐาน (β) ทดสอบมีนัยสำคัญของ b และแสดงสมการถดถอยพหุคูณที่ใช้พยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ตัวแปรพยากรณ์	b	S.E.	β	t	Sig
ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน	.362	.100	.317	4.130**	.000
ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำระหว่างกัน	.413	.192	.199	2.592*	.011
จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน	.052	.025	.158	2.082*	.039

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในรูปของคะแนนมาตรฐาน (β) พบว่า ตัวพยากรณ์ที่มีค่า Beta สูงสุด คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน ($\beta = .317$) รองลงมา คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำระหว่างกัน ($\beta = .199$) และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน ($\beta = .158$) ตามลำดับ หรือกล่าวได้ว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชนมีความสำคัญเป็นอันดับแรกในการพยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ รองลงมา คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำระหว่างกัน และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน โดยสามารถแสดงสมการถดถอยสำหรับพยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ได้ดังนี้

การเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ = .317 ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน + .199 ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำระหว่างกัน + .158 จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน

สมมติฐานย่อยที่ 3.2 : พฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ พยากรณ์ได้จากปัจจัยด้านปริมาณการเล่นเกมนออนไลน์ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ การเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย

ตารางที่ 5.33 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อพยากรณ์ตัวแปรอิสระที่มีต่อพฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรอิสระ	พฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์	
	Beta	Sig
1. ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์		
1.1 จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน	.044	.359
1.2 จำนวนปีที่เล่นเกมออนไลน์	.058	.234
2. การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้	.254***	.000
3. การดื่มเหล้าของสมาชิกในครอบครัว		
3.1 การดื่มเหล้าของพ่อ	.067	.170
3.2 การดื่มเหล้าของแม่	-.020	.682
3.3 การดื่มเหล้าของผู้ปกครอง	-.053	.272
3.4 การดื่มเหล้าของเยาวชน	.042	.377
4. ประสบการณ์ ความรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน		
4.1 ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง	.381***	.000
4.2 ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน	.340***	.000
4.2 ความรุนแรงที่เพื่อนหรือรุ่นพี่กระทำต่อเยาวชน	-	-
4.4 ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน	.114**	.020
5. การปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว		
5.1. การสื่อสาร		
3) การพูดคุยเชิงบวก	.014	.775
4) การพูดคุยเชิงลบ	-.012	.808
5.2 ความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน	-.020	.695
5.3. รูปแบบความสัมพันธ์		
3) พ่อแม่ควบคุมลูกอย่างเข้มงวด	-.057	.269
4) พ่อแม่สัมพันธ์กับลูกอย่างเท่าเทียม	.093	.062
6. การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย	.095	.077

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตัวแปรอิสระ พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ เรียงตามลำดับคือ ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง (Beta = .381) ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (Beta = .340) การเบนเข้าสู่

ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ (Beta = .254) และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน (Beta = .114)

ตารางที่ 5.34 อำนาจในการพยากรณ์ตามลำดับที่ของตัวแปรที่ใช้พยากรณ์พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

ลำดับตัวแบบพยากรณ์	R	R ²	R ² Change	F	Sig
1. ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง	.748	.560	.557	174.229***	.000
2. ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้	.806	.649	.644	125.697***	.000
3. ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน	.832	.692	.685	101.093***	.000
4. ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน	.839	.704	.695	79.736***	.000

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

เมื่อผู้วิจัยนำตัวแปรอิสระวิเคราะห์พหุคูณแบบหลายขั้นตอน เพื่อหาตัวแบบพยากรณ์อิทธิพลที่มีต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ขั้นที่ 1 ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ได้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R²) เท่ากับ .560 แสดงว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเองสามารถพยากรณ์พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 56.0

ขั้นที่ 2 เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น .649 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการพยากรณ์ได้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แสดงว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง และการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 64.9

ขั้นที่ 3 เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น .692 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการพยากรณ์ได้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แสดงว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 69.2

ขั้นที่ 4 เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น .704 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการพยากรณ์ได้อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 70.4

ตารางที่ 5.35 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวแปรในรูปคะแนนดิบ (b) และคะแนนมาตรฐาน (β) ทดสอบมีนัยสำคัญของ b และแสดงสมการถดถอยพหุคูณที่ใช้พยากรณ์พฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรพยากรณ์	b	S.E.	β	t	Sig
ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง	.324	.064	.381	5.102***	.000
ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน	.316	.070	.340	4.4507***	.000
การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้	.178	.036	.254	4.917***	.000
ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน	.199	.085	.114	2.349**	.020

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในรูปของคะแนนมาตรฐาน (β) พบว่า ตัวพยากรณ์ที่มีค่า Beta สูงสุด คือ ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง (Beta = .381) ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (Beta = .340) การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ (Beta = .254) และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน (Beta = .114) หรือกล่าวได้ว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเองมีความสำคัญเป็นอันดับแรกในการพยากรณ์พฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ รองลงมาคือ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน โดยสามารถแสดงสมการถดถอยสำหรับพยากรณ์พฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้ดังนี้

พฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ = .381 ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง + .340 ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน + .254 การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ + .114 ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน

บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย

ส่วนที่หนึ่ง สรุปผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

1. การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของเกมออนไลน์

เกม Point Blank สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ใน 2 แบบแผนความหมาย คือ ประการแรก ความรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลอื่น (interpersonal violence) แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1) การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับความเจ็บปวดทางร่างกาย เป็นการใช้อาวุธทำร้ายศัตรูให้ได้รับบาดเจ็บหรือตาย การพัฒนาทักษะความแม่นยำในการยิงปืน การฝึกฝนตนเองให้มีความชำนาญในการใช้อาวุธทำร้ายบุคคลอื่น ความสามารถในการตอบโต้กับศัตรูได้ในสถานการณ์ที่คาดไม่ถึง การบังคับกดขี่ให้ผู้อื่นใช้แรงงานเยี่ยงทาส การพัฒนาอาวุธให้เหนือกว่า เพื่อการป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากฝ่ายตรงข้าม 2) การใช้คำพูดให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดจิตใจ เป็นการกระทำให้กลุ่มคนอื่นที่แตกต่างจากกลุ่มตนเองได้รับบาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย และไม่ถือว่าเป็นเรื่องที่ควรรู้สึกผิด การถูกใส่ร้ายป้ายสีความผิดที่ตนเองไม่ได้กระทำ การดูถูกและบีบบังคับให้บุคคลอื่นได้รับความกดดันทางจิตใจ การแสดงออกให้บุคคลอื่นรู้สึกถึงความแบ่งแยกทางชนชั้นจนไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นเป็นการกระทำที่ท้าทาย การมีความสุขและความตื่นเต้นจากปะทะต่อสู้ เป็นความสุขหรือความตื่นเต้นที่ทำให้คู่ต่อสู้ถึงแก่ความตาย และการใช้อาวุธทำร้ายให้ผู้อื่นถึงแก่ความตายเป็นชัยชนะที่ได้รับความชื่นชมยินดี

ประการที่สอง ความรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม (collective violence) เป็นการชุมนุมต่อต้านอำนาจรัฐ และการใช้กำลังเป็นทางออกของการแก้ไขปัญหา รัฐสามารถใช้กำลังปราบปรามฝ่ายต่อต้านหรือผู้กระทำผิดกฎหมายได้โดยอ้างขอบธรรมจากหลักฐานที่ตนมีอยู่ การส่งกำลังอาวุธเข้าควบคุมสถานการณ์การชุมนุมประท้วงของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ การใช้กำลังอำนาจรัฐเข้าปราบปรามกลุ่มบุคคลที่กระทำผิดกฎหมายหรือต่อต้านอำนาจรัฐ การกระทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บหรือถึง

แก่ความตายด้วยความรู้สึกเกลียดชังหรือความรักชาติ การกระทำของกลุ่มคนที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน เพื่อให้กลุ่มบุคคลอื่นถึงแก่ความตาย และทุกสถานที่ที่เป็นพื้นที่อันตรายจากโจมตีด้วยอาวุธของกลุ่มคนที่มีความขัดแย้งกัน

2. การสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ของหนังสือพิมพ์

หนังสือพิมพ์สร้างความหมาย “ความรุนแรง” ใน 3 แบบแผนความหมาย คือ

ประการแรก ความรุนแรงเกิดจากการทำร้ายตนเอง (self-directed violence) เป็นการฆ่าตัวตายด้วยอาวุธปืนหรือมีด กระโดดตึกหรือสะพาน ผูกคอตายและเผาตัวเอง

ประการที่สอง ความรุนแรงที่กระทำต่อบุคคลอื่น (interpersonal violence) แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1) การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับความเจ็บปวดทางร่างกาย เป็นการใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ถึงแก่ความตาย ด้วยการใช้ปืนยิง ไข่มืดแทง หรืออาวุธมีคมทำร้ายกัน และการจุดไฟเผาหรือวางระเบิด โดยมุ่งให้ผู้อื่นได้รับอันตรายถึงแก่ชีวิต 2) การใช้คำพูดให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจ เป็นการกล่าวถ้อยคำเยาะเย้ยหรือถากถาง และการด่าทอด้วยถ้อยคำที่รุนแรงจนนำไปสู่การทำร้ายร่างกาย

ประการที่สาม ความรุนแรงที่เกิดร่วมกับระบบทางสังคม (collective violence) เป็นการค้าขายเสพติด การทะเลาะวิวาทแย่งชิงน้ำสำหรับเพาะปลูก การเรียกร้องสิทธิความเป็นคนไทยของคนไร้สัญชาติ การความขัดแย้งกับหน่วยงานภาครัฐ การชุมนุมประท้วงและตั้งเวทีโจมตีรัฐบาล การที่รัฐใช้กำลังทหารติดอาวุธเข้าสลายผู้ชุมนุมประท้วง การวางระเบิดหรือเผาสถานที่ราชการ และการปะทะระหว่างทหารไทยกับประเทศเพื่อนบ้านหรือกลุ่มผู้ก่อการร้าย

ส่วนที่สอง สรุปผลการวิจัยเชิงปริมาณ

1. สถิติเชิงบรรยาย

1) ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายจำนวน 293 คน ร้อยละ 62.3 และเป็นเพศหญิงจำนวน 177 คน ร้อยละ 37.7 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 16 – 18 ปี มีจำนวน 206 คน ร้อยละ 43.7 ส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ย

มากกว่า 3.0 มีจำนวน 177 คน ร้อยละ 41.6 ส่วนใหญ่มีรายได้น้อยกว่า 500 บาทต่อสัปดาห์ มีจำนวน 212 คน ร้อยละ 45.8 กำลังเรียนในระดับมัธยมศึกษา มีจำนวน 229 คน ร้อยละ 48.6 รองลงมา คือ กำลังเรียนในระดับอุดมศึกษา มีจำนวน 110 คน ร้อยละ 23.4 ส่วนใหญ่มีพี่น้อง 2-3 คน มีจำนวน 294 คน ร้อยละ 65.2

2) ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อาศัยบ้านของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีจำนวน 324 คน ร้อยละ 68.9 ส่วนใหญ่ครอบครัวมีรายได้ดีและมีเงินเก็บ จำนวน 237 คน ร้อยละ 50.5 ด้านพฤติกรรมการดื่มเหล้าในครอบครัวส่วนใหญ่พ่อมีความถี่ในการดื่มเหล้ามากที่สุดที่ไม่เลย มีจำนวน 202 คน ร้อยละ 44.2 แม่มีความถี่ในการดื่มเหล้ามากที่สุดที่ไม่เลย มีจำนวน 202 คน ร้อยละ 44.2 ผู้ปกครองมีความถี่ในการดื่มเหล้ามากที่สุดที่ไม่เลย มีจำนวน 151 คน ร้อยละ 32.1 เยาวชนมีความถี่ในการดื่มเหล้ามากที่สุดที่ไม่เลย มีจำนวน 302 คน ร้อยละ 64.9

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมรุนแรงที่กระทำต่อกันระหว่างพ่อกับแม่หรือผู้ปกครองเรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ เมื่อมีปัญหาต่อกันไม่พูดจากันจนรู้สึกได้ถึงบรรยากาศที่อึดอัด การใช้วาจาพูดเสียดสี/ตำหนิให้อีกฝ่ายรู้สึกเสียใจ และทะเลาะกันเสียงดังโดยมักใช้คำคำทอที่รุนแรง สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ใช้อาวุธปืนยิงจนคนหนึ่งได้รับบาดเจ็บ

3) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมออนไลน์ประเภทยิงต่อสู้มาก มีจำนวน 143 คน ร้อยละ 30.6 ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกม WarCraft III DotA-Allstars มากที่สุด มีจำนวน 117 คน ร้อยละ 25.4 ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ต่อวันอยู่ในช่วง 1 – 5 ชั่วโมงมากที่สุด มีจำนวน 366 คน ร้อยละ 85.7 และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีจำนวน 61 คน ร้อยละ 14.3 โดยมีค่าเฉลี่ยการเล่นเกมออนไลน์อยู่ที่ 2.73 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มาแล้วอยู่ในช่วง 1-4 ปี มากที่สุด มีจำนวน 253 คน ร้อยละ 54.9 ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 18.00 – 22.00 น. มากที่สุด มีจำนวน 238 คน ร้อยละ 51.9 ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเองมากที่สุด มีจำนวน 268 คน ร้อยละ 57.3 ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์คนเดียวมากที่สุด มีจำนวน

226 คน ร้อยละ 48.4 ส่วนใหญ่ชอบเล่นร่วมทีมกับเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริงมากที่สุด มีจำนวน 295 คน ร้อยละ 63.6

4) ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ รู้สึกได้ถึงความรักที่พ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีความสุขที่ได้ใช้เวลาร่วมกันกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง และพอใจกับการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ การใช้เวลาเที่ยวพักผ่อนกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองในวันหยุดด้วยกัน

5) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เรียงลำดับจากมากที่สุดสามลำดับแรก ได้แก่ การพูดคุยเรื่องทั่วไปที่ไม่สำคัญ พ่อแม่หรือผู้ปกครอง เปิดโอกาสให้พูดแม้จะมีความคิดเห็นแตกต่างกัน และพ่อแม่หรือผู้ปกครองสามารถให้เหตุผลที่ยอมรับได้ เมื่อมีความคิดเห็นขัดแย้งกัน สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือไม่อยากคุยกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

6) พฤติกรรมทางการสื่อสารระหว่างพ่อแม่หรือผู้ปกครองกับกลุ่มตัวอย่าง

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการสื่อสารระหว่างพ่อแมกับกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ การให้คำแนะนำ การสนับสนุนความคิดเห็น และเป็นผู้นำเปิดบทสนทนาหรือเปลี่ยนหัวข้อสนทนา สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือพฤติกรรมเฉยๆ ไม่พูดอะไร

ในส่วนของผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการสื่อสารระหว่างแม่กับกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ การให้คำแนะนำ การสนับสนุนความคิดเห็น และการออกคำสั่ง สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือพฤติกรรมเฉยๆ ไม่พูดอะไร

ขณะที่ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ การให้คำแนะนำ การสนับสนุนความคิดเห็น และเป็นผู้นำเปิดบทสนทนาหรือเปลี่ยนหัวข้อสนทนา คำสั่ง สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือพฤติกรรมเฉยๆ ไม่พูดอะไร

และผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับจากมากที่สุดสามลำดับแรก ได้แก่ การฟังคำแนะนำ การทำตามคำสั่ง และการสนับสนุนความคิดเห็นของพ่อแม่ผู้ปกครอง สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือพฤติกรรมเฉยๆ ไม่พูดอะไร น้อยที่สุด

7) พฤติกรรมความรุนแรงของพ่อแม่หรือผู้ปกครองและกลุ่มตัวอย่าง

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงของพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับจากมากที่สุดสามลำดับแรก ได้แก่ การไม่ยอมรับว่ากลุ่มตัวอย่างมีเหตุผลมากพอที่จะพูดคุยกันได้อย่างผู้ใหญ่ด้วยกัน การไม่ยอมรับว่ากลุ่มตัวอย่างต้องมีสังคมตามวัย และการพูดตอกย้ำถึงข้อด้วยหรือความผิดพลาดของกลุ่มตัวอย่างในอดีต สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือการชักนำให้มีเพศสัมพันธ์กับคนอื่น

ในส่วนของผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงของเพื่อนๆ หรือรุ่นพี่ที่กระทำต่อกลุ่มตัวอย่าง เรียงลำดับจากมากที่สุดสามลำดับแรก ได้แก่ ชอบพูดขัดแย้งกับความคิดของกลุ่มตัวอย่าง และพูดตอกย้ำถึงข้อด้วยหรือความผิดพลาดของกลุ่มตัวอย่างในอดีต การชวนกลุ่มตัวอย่างกินเหล้า/สูบบุหรี่ และไม่เคยถามความคิด/ไม่สนใจความรู้สึก สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือการใช้อาวุธทำร้าย

ขณะที่ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อตนเอง เรียงลำดับจากมากที่สุดสามลำดับแรก ได้แก่ รู้สึกว่าชีวิตตัวเองไร้ค่า มีความคิดอยากฆ่าตัวตาย และเคยบอกกับคนสนิทว่าไม่อยากมีชีวิตอยู่ต่อไป สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือการหาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการฆ่าตัวตายจากหนังสือหรือเว็บไซต์

8) การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ เรียงลำดับจากมากที่สุดสามลำดับแรก ได้แก่ รัฐบาลใช้กำลังเข้าปราบปรามกลุ่มบุคคลที่กระทำผิดกฎหมายหรือต่อต้านอำนาจรัฐ รัฐควรใช้อำนาจตรวจสอบข้อมูลของกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจรัฐ และทุกคนมีโอกาสดำเนินการลงจากสถานการณ์รุนแรง สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือการใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นเป็นการกระทำที่ท้าทาย

9) การรับรู้พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทย

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทย เรียงลำดับจากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ การค้ายาเสพติด การทะเลาะวิวาทด่าทอด้วยถ้อยคำที่รุนแรง และกลุ่ม การเมืองชุมนุมประท้วงโดยตั้งเวทีโจมตีรัฐบาล สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือการใช้ น้ำกรดทำร้ายให้คนอื่นบาดเจ็บ

10) พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนรอบข้าง

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างกระทำต่อคนรอบข้าง เรียงลำดับ จากมากที่สุด สามลำดับแรก ได้แก่ การพูดกวนคนอื่น การใช้ถ้อยคำด่าทอเมื่อคุณไม่พอใจใคร และการ พุดนินทาคนอื่นลับหลัง สำหรับค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ การบังคับคนอื่นให้มีเพศสัมพันธ์กับตนน้อยที่สุด

2. การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานหลักที่ 1 : ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของ เยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

การทดสอบสมมติฐานย่อย 1.1 : จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวันมีความสัมพันธ์กับการ เบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และ พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า จำนวนชั่วโมงการเล่นเกม ออนไลน์ต่อวัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง ไว้ อยู่ในระดับต่ำ เท่ากับ 0.136 และจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน ยังมีความสัมพันธ์เชิง บวกกับพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับต่ำ เท่ากับ 0.178 ขณะที่ไม่ พบความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย

การทดสอบสมมติฐานย่อย 1.2 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน (heavy users) มีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน (light users)

เมื่อพิจารณาค่า t มีค่าเท่ากับ -1.02 และมีเซตวิกฤติอยู่ทางด้านซ้ายข้างเดียวกับค่า t ดังนั้นค่า $P\text{-Value} = \text{Sig} (2\text{-tailed})/2 = 2.13/2 = 1.06$ ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.5 จึงยอมรับสมมติฐานว่างที่ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

การทดสอบสมมติฐานย่อย 1.3 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยประชากรที่เป็นอิสระต่อกัน (independent samples T-test) พบว่า ค่า t มีค่าเท่ากับ -.723 และมีเซตวิกฤติอยู่ทางด้านซ้ายข้างเดียวกับค่า t ดังนั้นค่า $P\text{-Value} = \text{Sig} (2\text{-tailed})/2 = .470/2 = 0.235$ ซึ่งมีค่ามากกว่า .05 จึงยอมรับสมมติฐานว่างที่ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทยมากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

การทดสอบสมมติฐานย่อย 1.4 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีระดับการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรง มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ผลการวิเคราะห์การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยประชากรที่เป็นอิสระต่อกัน (independent samples T-test) พบว่า มีค่า t เท่ากับ -2.176 และมีเซตวิกฤติอยู่ทางด้านซ้ายข้างเดียวกับค่า t ดังนั้นค่า $P\text{-Value} = \text{Sig} (2\text{-tailed})/2 = .033/2 = .001$ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.5 จึงปฏิเสธสมมติฐานว่างที่ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีระดับการระดับการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรงไม่แตกต่างจากผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

การทดสอบสมมติฐานหลักที่ 2 : การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เล่นเกมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

การทดสอบสมมติฐานย่อยที่ 2.1 : ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์กับ 1) การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในระดับสูงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ อยู่ในระดับปานกลาง เท่ากับ .327 และผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในระดับสูงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับสูง เท่ากับ .670 ขณะที่ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย

การทดสอบสมมติฐานย่อยที่ 2.2 : ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว มีความสัมพันธ์เชิงลบกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า ปัจจัยการปฏิสัมพันธ์ด้านการสื่อสารด้วยการพูดคุยเชิงบวกแทบจะไม่มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ (-.098) และการพูดคุยเชิงบวกแทบจะไม่มีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ (-.054) ขณะที่การพูดคุยเชิงลบระหว่างสมาชิกในครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้อยู่ในระดับต่ำ (.118) และมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการแสดงพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ (.145)

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า ปัจจัยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ไม่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย ยกเว้นปัจจัยการปฏิสัมพันธ์ด้านรูปแบบความสัมพันธ์ที่พ่อแม่สัมพันธ์กับลูกอย่างเท่าเทียมกัน ที่พบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทยอยู่ในระดับต่ำ (.102)

การทดสอบสมมติฐานหลักที่ 3 : ปัจจัยด้านปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ สามารถพยากรณ์ผลกระทบที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และพฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตัวแปรอิสระ พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ เรียงตามลำดับคือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (ค่า Beta = .317) ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำระหว่างกัน (ค่า Beta = .199) และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน (ค่า Beta = .158) สำหรับค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R^2) เท่ากับ .186 หมายความว่า ปัจจัยดังกล่าวสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ได้ร้อยละ 18.6

การทดสอบสมมติฐานหลักที่ 4 : พฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ พยากรณ์ได้จากปัจจัยด้านปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ การเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และการรู้ความรุนแรงในสังคมไทย

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตัวแปรอิสระ พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ เรียงตามลำดับคือ ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง (Beta = .381) ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (Beta = .340) การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ (Beta = .254) และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำระหว่างกัน (Beta = .114) สำหรับค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R^2) เท่ากับ .704 หมายความว่า ปัจจัยดังกล่าวสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 70.4

6.2 การอภิปรายผล

1. การเล่นเกมออนไลน์กับการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม

การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ เป็นไปตามทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมของ Gerbner

ที่มุ่งทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับการเบนเข้าสู่ความหมายกระแสหลัก (mainstreaming) ตามที่สื่อสร้างไว้ โดย Gerbner (2002: 51) ผู้เล่นเกมออนไลน์มากจะมีการเบนเข้าสู่กระแสหลัก (mainstreaming) ทั้งนี้กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีความแตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรม สังคม และ ลักษณะทางการเมือง เมื่อเล่นเกมออนไลน์มากจะเกิดการซึมซับแนวคิดภาพรวมและพฤติกรรมรุนแรง ตามที่นำเสนอในเกมออนไลน์ โดยเกิดการเบนเข้าหากัน (convergence) ระหว่างทัศนคติที่มีความแตกต่างกันตามแบบอย่างพฤติกรรมรุนแรงที่เสนอในโลกของเกมออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตามผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรดังกล่าวอยู่ในระดับที่ต่ำมาก ($r=.136$) นอกจากนี้ ผู้วิจัยไม่พบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย

ในขณะเดียวกันจากสมมติฐานและผลการทดสอบสมมติฐานดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการทดสอบ กระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมตามข้อเสนอของ Hawkins (อ้างจาก Shanahan and Morgan, 1999) ในปี 1982 ที่ได้พัฒนาตัวแบบกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมของ Gerbner (อ้างจาก Shanahan and Morgan, 1999) ที่ต้องการทดสอบระหว่างการเปิดรับสื่อโทรทัศน์กับการประมาณค่าโลกความเป็นจริง (mean world syndrome) ที่เขาเสนอขึ้นตอนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม 2 ขั้นคือ การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมขั้นแรก (first-order cultivation) ที่ต้องการทดสอบระหว่างการดูโทรทัศน์กับการรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงในสังคม เช่นการออกแบบ เครื่องมือให้ผู้รับสารประเมินความถี่ความรุนแรงที่จะเกิดขึ้นในสังคม ส่วนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมขั้นที่สอง (second-order cultivation) เป็นการทดสอบอิทธิพลของการใช้สื่อมากกับระบบคุณค่าผู้รับสารที่มีต่อสังคม เช่นความกลัวต่อการตกเป็นเหยื่อหรือความไม่ไว้วางใจบุคคลอื่น

สำหรับตัวแบบกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมตามข้อเสนอของ Hawkins เขา ต้องการทดสอบสมมติฐานที่ซับซ้อนขึ้น โดยเขาเห็นว่า การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมเป็น กระบวนการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับความตั้งใจ การรับรู้ ความสัมพันธ์กับการเปิดรับสื่ออื่นของผู้รับ สาร เขาได้เสนอตัวแบบการทำงานของกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมว่า ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน คือ การเรียนรู้ (learning) และการประกอบสร้าง (construction) ในขั้นแรก การเรียนรู้ ผู้รับสารได้เรียนรู้ผ่านสื่อมวลชนเก็บเป็นคลังข้อมูล ซึ่งขึ้นอยู่กับความตั้งใจเปิดรับสื่อ ความสามารถในการจำ การนำตัวเองเข้าเป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหา และเข้าสู่ขั้นที่สองการประกอบสร้าง เป็นการนำข้อมูลที่เคยเรียนรู้มาประกอบสร้างเป็นความเชื่อที่ผู้รับสารมีเกี่ยวกับโลกความเป็นจริง ผู้รับ

สร้างเรียนรู้และจัดเก็บไว้ เขาได้ออกแบบเครื่องมือทดสอบตัวแบบตามข้อเสนอพบคำตอบตามทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ขั้นตอนแรกเป็นการทดสอบความถี่ในการใช้สื่อโทรทัศน์กับผลกระทบต่อการตอบคำถามอย่างที่โทรทัศน์ให้ไว้ (TV answer) และขั้นตอนที่สองเป็นการทดสอบความถี่ในการใช้สื่อโทรทัศน์กับการตอบประเด็นคำถามเกี่ยวกับโลกความเป็นจริง (real-world answer) ซึ่งเขาเรียกว่าเป็นเครื่องวัดระบบคุณค่า (value system measures) ความเป็นจริงทางสังคม

ดังนั้น การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ หากพิจารณาตามข้อเสนอตัวแบบกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมของ Hawkins อธิบายได้ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มีการตอบคำถามอย่างที่เกมออนไลน์ไว้ (Game answers) โดยผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านการเรียนรู้และได้จัดเก็บเป็นคลังข้อมูล แต่อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมออนไลน์มากไม่ได้มีผลกระทบต่อการประกอบสร้างความจริงเกี่ยวกับ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย ในที่นี้คือขั้นที่สองการประกอบสร้าง (construction) ในกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ข้อค้นพบของงานวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับกรณีของ Hawkins (อ้างจาก Shanahan and Morgan, 1999) ที่ทดสอบอิทธิพลของการรับรู้โลกผ่านโทรทัศน์กับการประกอบสร้าง ความเชื่อเกี่ยวกับโลกความเป็นจริง (construction of beliefs about social reality) เขาตั้งสมมติฐานว่าผู้ที่ดูโทรทัศน์มากจะเชื่อตามเนื้อหาในโทรทัศน์ และนำไปสู่ความเชื่อเกี่ยวกับสังคม Hawkins เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์จากกลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ 100 คน โดยมีข้อคำถามที่สัมพันธ์กับความรุนแรงในสังคม เช่น โอกาสที่คนจะถูกกระทำรุนแรง หรือร้อยละของผู้ชายที่ทำงานเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมาย และมีข้อคำถามเกี่ยวกับโลกที่น่าเสนอผ่านโทรทัศน์ ผลการวิจัยไม่พบว่า มีความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับโทรทัศน์กับความเชื่อที่มีต่อโลก ทั้งนี้ Hawkins ให้คำอธิบายไว้ว่า ผู้รับสารเรียนรู้และจัดเก็บข้อมูลไว้ โดยข้อมูลเหล่านั้นได้รับอิทธิพลจากความสามารถในการอ้างอิง ประสบการณ์ตรงของผู้รับสาร สถานะในครอบครัว และโครงสร้างทางสังคม เช่นเดียวกับผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีการประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย ที่ได้รับข้อมูลผ่านประสบการณ์อื่นในชีวิตประจำวันนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์

2. การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction) กับการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม

ผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย พบว่า การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยเรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ต่อวัน ทั้งนี้ปัจจัยด้านจำนวนการเล่นเกมออนไลน์ต่อวันมีอิทธิพลน้อยกว่าการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผลการทดสอบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมรุนแรงในชีวิตประจำวันของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมง (.3601) พบว่า มีค่าเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมง (.2791) และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ (.8475) มากกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมง (.7432) จากผลการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามแนวคิดเรื่องความสอดคล้องของประสบการณ์ตรงของผู้รับสาร (The resonance hypothesis) ว่าเป็นการพยากรณ์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังทางประสบการณ์ของผู้รับสาร (contributory interaction) และการดูโทรทัศน์ กับผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อเนื้อหาในโทรทัศน์สอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตจริง

อย่างไรก็ตามในการวิจัยครั้งแสดงให้เห็นว่า ปัจจัยด้านการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ในชีวิตประจำวันมีอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ มากกว่าจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ต่อวัน อธิบายได้ด้วยแนวคิดเรื่องการรับรู้ความเป็นจริง (perceived reality) ที่ต้องการทำความเข้าใจกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม โดยนักวิจัยกลุ่มแนวคิดนี้เห็นว่า การรับรู้เกิดขึ้นได้สองลักษณะ คือ ลักษณะแรก กลุ่มผู้ชมที่รับรู้ว่ามีโทรทัศน์ขาดความเป็นจริง (realism) จึงอ้างอิงข้อมูลจากประสบการณ์เดิม (background information) ในการรายงานผลการรับรู้ของตนเอง (self-reports) คนกลุ่มนี้ได้รับอิทธิพลจากโทรทัศน์เพียงผิวเผิน ลักษณะที่สอง กลุ่มผู้ชมที่รู้สึกร่วมกับโครงเรื่องและตัวละคร ในกลุ่มนี้จะเรียนรู้บทเรียนจากโทรทัศน์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ อารมณ์และการจูงใจ สังคม ความรัก ความสัมพันธ์ในครอบครัว และบทเรียนอื่นๆ ในกรณีของเกมออนไลน์กลุ่มเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์อาจเห็นว่า เกมออนไลน์ขาดความเป็นจริง (realism) โดยเฉพาะการนำเสนอเป็นภาพกราฟฟิกเสมือนจริง ดังนั้นผู้เล่นเกมออนไลน์อ้างอิงข้อมูลจากประสบการณ์เดิม (background information) ในการรายงานผลการรับรู้ของตนเอง (self-reports) ในที่นี้คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือ

ผู้ปกครองกระทำต่อกัน ทำให้ปัจจัยประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันดังกล่าว จึงมีอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ มากกว่าอิทธิพลจากปัจจัยด้านการใช้สื่อหรือจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ต่อวัน

นอกจากการอธิบายอิทธิพลของประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันด้วยแนวคิดเรื่องการเรียนรู้ดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถใช้คำอธิบายจากมุมมองแนวคิดเรื่องความทรงจำ (memory) เพื่อเข้าใจผลการวิจัยได้รอบด้านมากขึ้น Shanahan and Morgan (1999) อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำในกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมไว้ว่า ภาพลักษณะในโทรทัศน์เป็นตัวกำหนดกรอบการรับรู้เกี่ยวกับโลกให้กับผู้รับสาร โดยผู้รับสารจะจัดเก็บข้อมูลต่างๆไว้ในความทรงจำ ซึ่งอาจเป็นข้อความหรือภาพประทับใจต่อโลกที่น่าเสนอในโทรทัศน์ เมื่อผู้รับสารต้องใช้ความคิดหรือแสดงมุมมองในเรื่องหนึ่งเรื่องใดเราก็จะเรียกข้อมูลในความทรงจำขึ้นมา โดยพวกเห็นว่า การอบรมบ่มเพาะทางสังคมดังกล่าวเป็นกระบวนการเคลื่อนทางสติปัญญา (cognitive dynamics)

มีนักวิชาการบางส่วนที่สนใจวิเคราะห์บทบาทของความทรงจำ เช่นกรณีของ Shapino (อ้างจาก Shanahan and Morgan ,1999) ต้องการให้คำอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมผ่านการดูรายการโทรทัศน์ โดยสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาวารสารศาสตร์จำนวน 156 คน โดยการตั้งข้อคำถามเกี่ยวกับอาชญากรรม และถามถึงแหล่งที่มาของข้อมูลอาชญากรรม ได้แก่ ประสบการณ์ตรง ข่าวโทรทัศน์ และอื่นๆ ผลการวิจัยพบว่าความทรงจำที่มีต่อเหตุการณ์ (event memories) เกี่ยวกับตัวอย่างข้อมูลตัวเลข หรือตัวอย่างของอาชญากรรมแต่ละประเภท เป็นปัจจัยที่สามารถพยากรณ์ความเชื่อที่มีต่อความถี่ของการเกิดอาชญากรรมได้ดีกว่าการเปิดรับสื่อ (media exposure) อย่างไรก็ดีตามมีผลการวิจัยที่ขัดกับสามัญสำนึกโดยทั่วไป คือ ผู้ที่ยกตัวอย่างอาชญากรรมจากความทรงจำได้มาก พวกเขาเคยพบเห็นอันตรายในโลกความเป็นจริงน้อย โดยเขามีข้อเสนอว่า ผู้ที่มีประสบการณ์ตรงกับอาชญากรรมมีแนวโน้มที่จะมองโลกว่าเต็มไปด้วยอันตราย

เช่นเดียวกับกรณีของการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมออนไลน์ ที่มีการจัดเก็บข้อมูลทั้งภาพและเสียงหรือความรู้สึกไว้ในความทรงจำ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเชื่อที่มีต่อความรุนแรง หรือในที่นี้เป็นการทดสอบผลกระทบที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรง

ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ที่พบว่าการเล่นประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลมากกว่าจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน

3. การอบรมบ่มเพาะพฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำปัจจัยด้านประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับคนรอบข้าง ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ มาทดสอบอิทธิพลที่มีต่อพฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยพบอิทธิพลของตัวแปรเรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่า ปัจจัยประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันมีอิทธิพลสูงสุดต่อพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ขณะที่ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์แม้ไม่ได้มีอิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ก็ตาม แต่ผลวิจัยกลับพบว่าการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

ข้อค้นพบดังกล่าวอธิบายได้ด้วยแนวคิดของ Shrum (อ้างจาก Shanahan and Morgan ,1999) ที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้จากโทรทัศน์ ที่เขาเห็นว่า ไม่ใช่กระบวนการทางสติปัญญาที่มีลักษณะเป็นกลไกเฉพาะที่ผู้รับสารจะได้รับผลกระทบจากโทรทัศน์เท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำงานร่วมกันกับสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม และประสบการณ์ทางสังคม จากข้อเสนอดังกล่าว พฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ จึงเป็นผลของการเรียนรู้ผ่านทั้งประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน และประสบการณ์ความรุนแรงผ่านการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้ Shrum มีข้อสรุปเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ว่า โทรทัศน์อาจทำหน้าที่เตือนความทรงจำของเราในสิ่งที่เราไม่ควรจะลืม อย่างไรก็ตามโทรทัศน์ไม่ได้เปลี่ยนทัศนคติของเรา แต่กลับทำให้ความทรงจำที่มีอยู่แจ่มชัดมากขึ้น โดยเขาเห็นว่า การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมเป็นกระบวนการคัดสรรแบบแผนทางวัฒนธรรม (cultural patterns) ที่เป็นบทเรียนสำหรับผู้รับสาร และสิ่งที่เราเห็นทางโทรทัศน์ถือว่า เป็นสภาพแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์กระแสหลักที่คนในสังคมทั่วไปยึดถือ (mainstreaming of common symbolic environment)

หากใช้ข้อเสนอดังกล่าวให้คำอธิบายข้อค้นพบจากงานวิจัยได้ว่า เกมออนไลน์ถือเป็นกระบวนการคัดสรรแบบแผนพฤติกรรมความรุนแรง ซึ่งถือเป็นบทเรียนสำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์ อย่างไรก็ตามอิทธิพลที่มากหรือน้อยของปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และพฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ย่อมขึ้นอยู่กับความทรงจำเกี่ยวกับความรุนแรงที่แต่ละคนมีอยู่ และเกมออนไลน์ทำหน้าที่เพียงกระตุ้นความทรงจำนั้นให้แจ่มชัดขึ้น ทั้งนี้พฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ จึงไม่ได้เกิดจากอิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์เท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำงานร่วมกันกับการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน และสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ในการร่วมกันสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ให้กับเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

นอกจากนี้ หากอธิบายข้อค้นพบงานวิจัยจากทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction) ที่มุ่งความสนใจเกี่ยวกับรูปแบบการไม่ทำหน้าที่ของครอบครัวอย่างทีละคนจะกระทำต่อกัน จากผลการวิจัยพบว่าการทำหน้าที่และไม่ทำหน้าที่ของครอบครัว ที่ส่งผลกระทบต่อเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์เกี่ยวกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ เช่นกรณีรูปแบบการไม่ทำหน้าที่ของครอบครัวอย่างทีละคนจะกระทำต่อกัน โดยเฉพาะพฤติกรรมความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน และพฤติกรรมความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน ที่พบว่า เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ รวมทั้งพฤติกรรมการแสดงออกพฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

ในทางตรงข้าม ข้อค้นพบจากงานวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับการทำหน้าที่ของครอบครัวที่มีรูปแบบการพูดคุยเชิงบวกระหว่างพ่อแม่หรือผู้ปกครองกับผู้เล่นเกมออนไลน์ กลับพบว่า มีความสัมพันธ์เชิงผกผันกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ขณะที่รูปแบบความสัมพันธ์กับพ่อแม่ที่ควบคุมลูกอย่างเข้มงวด กลับพบว่า มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

อธิบายได้ด้วยข้อเสนอของ Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) ที่เห็นว่า ในแต่ละครอบครัวมีการเล่นเกม และมีกฎเกณฑ์ที่แต่ละครอบครัวกำหนดขึ้น โดยการมีบทสนทนาต่อกันในครอบครัว เป็นการประกอบสร้างโลกทางสังคมขึ้นมาด้วยตัวของพวกเขาเอง ซึ่งมีกฎเกณฑ์ว่าด้วยการสนทนาและ

การแสดงออกต่อกันและกันในชีวิตประจำวัน Watzlawick เรียกความสัมพันธ์ที่มีต่อกันว่า ไวยากรณ์ของบทสนทนา (grammar of conversation) ซึ่งเป็นเหมือนกับกฎในการเล่นเกมนั้น เขาได้ให้คำนิยามเกมว่าคือ การมีกฎเกณฑ์กำหนดพฤติกรรมต่างๆของคนให้ดำเนินไปตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุด สำหรับ Watzlawick เห็นว่า กฎเกณฑ์และการสนทนาของแต่ละครอบครัว เป็นการประกอบสร้างโลกทางสังคมขึ้นมาด้วยตัวของพวกเขาเอง นั่นหมายความว่า ระบบครอบครัวสร้างสรรค์ความเป็นจริงของพวกเขาขึ้นมาเอง รวมถึงการสร้างความเป็นจริงเกี่ยวพฤติกรรม “ความรุนแรง” ที่เยาวชนได้รับการมีปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง หรือความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน

นอกจากนี้ข้อค้นพบดังกล่าว อธิบายจากมุมมองของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (social learning) ที่เห็นว่า ความรุนแรงเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกผ่านการเรียนรู้ มีนักวิชาการที่สนใจศึกษาการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงของเด็ก อาทิเช่น Bandura ในปี 1977 และ Felson ในปี 1992 (อ้างอิง Wiehe, 1998) โดยสังเกตเห็นจากการแสดงพฤติกรรมรุนแรงหรือก้าวร้าวของบุคคลอื่นแล้วยึดเอามาเป็นต้นแบบ (modeling) มีการศึกษาเด็กอายุ 3-5 ปี โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม ในกลุ่มทดลองให้เด็กสังเกตผู้ใหญ่ที่เล่นตุ๊กตาด้วยพฤติกรรมที่รุนแรง ส่วนกลุ่มทดลองไม่เห็นพฤติกรรมรุนแรงของผู้ใหญ่ขณะเล่นตุ๊กตา ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ไม่เห็นพฤติกรรมรุนแรงของผู้ใหญ่ เด็กจะไม่เล่นตุ๊กตาด้วยพฤติกรรมรุนแรง

จากผลการวิจัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์ อย่างไรก็ตามมีงานวิจัยส่วนหนึ่งที่สนใจสื่อในฐานะตัวแบบการเรียนรู้ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมความรุนแรง เช่นกรณีของ National Institute of Mental Health (อ้างอิง Wiehe, 1998) ที่สนใจผลกระทบของการดูโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และวิดีโอที่มีต่อพฤติกรรมรุนแรงในกลุ่มเยาวชน ผลการวิจัยพบว่า 1) การเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงแบบซ้ำซาก (repeated exposure) เป็นการกระตุ้นให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวหรือรุนแรง (instigate aggressive behavior) ทั้งนี้นอกจากการเปิดรับสื่อแล้วยังขึ้นอยู่กับความสามารถในการอ่านความหมายพฤติกรรม 2) การเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงแบบซ้ำซากมีลักษณะของผลกระทบแบบส่งเสริม (disinhibiting effect) ผู้รับสาร โดยเด็กที่มีตัวละครเป็นแบบอย่างในการแสดงพฤติกรรม (act modeling) มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมรุนแรงหลังจากได้ดูจากโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ 3) การเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงต่อเนื่องเป็นเวลานาน จะเกิดผลกระทบต่อ

การตอบสนอง (desensitizing effect) ความรุนแรงน้อยลง โดยผู้รับสารอาจจะเกิดผลการตอบสนองต่อความรุนแรงว่าเป็นพฤติกรรมที่ควรหลีกเลี่ยง

สำหรับพฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ และการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมสร้างไว้ มีอิทธิพลจากการทำงานร่วมกันระหว่างประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน และผลกระทบทางอ้อมจากปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ อธิบายได้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมได้ ว่า การเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงแบบซ้ำซาก (repeated exposure) เป็นการกระตุ้นให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวหรือรุนแรง ทั้งนี้การเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงแบบซ้ำซากอาจมีลักษณะของผลกระทบแบบส่งเสริม โดยผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีตัวละครในเกมออนไลน์เป็นแบบอย่างในการแสดงพฤติกรรม (act modeling) มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมรุนแรงหลังจากนั้น อย่างไรก็ตามอิทธิพลของเกมออนไลน์คือ เกมออนไลน์ทำหน้าที่กระตุ้นและส่งเสริมแบบแผนพฤติกรรม “ความรุนแรง” ซึ่งนอกจากจากสังเกตเห็นจากการแสดงพฤติกรรมรุนแรงหรือก้าวร้าวผ่านการเล่นเกมออนไลน์แล้ว ผู้เล่นเกมออนไลน์ยังสังเกตพฤติกรรมรุนแรงในชีวิตประจำวันอย่างความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อผู้เล่นเกมออนไลน์ หรือความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน และความรุนแรงที่ผู้เล่นเกมกระทำต่อตนเอง ดังนั้น ผู้เล่นเกมออนไลน์จึงได้เรียนรู้พฤติกรรมรุนแรงผ่านทั้งเกมออนไลน์และพฤติกรรมรุนแรงในชีวิตประจำวัน โดยนำแบบแผนพฤติกรรมที่สังเกตได้มายึดเป็นต้นแบบ (modeling) ในการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรงต่อบุคคลอื่น

6.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรประยุกต์ใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยาร่วมกับทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม เพื่อเข้าใจถึงกระบวนการทางจิตวิทยาและผลกระทบของสื่อที่มีต่อกันระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ กับ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” กระแสหลักตามเกมที่เกมออนไลน์สร้างไว้ การรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย และพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

2. ควรศึกษาประชากรที่เป็นกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” จากมุมมองของผู้เล่นเกมออนไลน์เอง รวมถึงผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ต่อการรับรู้ต่อ “ความรุนแรง” และพฤติกรรมรุนแรงต่อผู้เล่นเกมออนไลน์

3. ควรศึกษาการใช้สื่อที่เป็นที่นิยมของเยาวชน เช่น เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพลง หรือละคร ว่ามีอิทธิพลต่อการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” และพฤติกรรมรุนแรงในกลุ่มเยาวชนอย่างไร
4. ควรศึกษาเชิงมานุษยวิทยาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ในครอบครัว หรือกลุ่มเพื่อนของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ว่า ระหว่างสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียนมีพฤติกรรมรุนแรงต่อกันอย่างไรบ้าง
5. ควรศึกษาพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนผ่านกิจกรรมในชีวิตประจำวัน อาทิเช่นกิจกรรมในประเพณีการรับน้องในสถาบันการศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม เป็นการพิจารณาที่ตัวบทหลัก (master text) ที่มีการสืบทอดมายาวนานและเป็นหลักสำคัญที่คงเหลืออยู่ (resident core) ที่นอกจากปรากฏพฤติกรรมรุนแรงในสื่อมวลชนแขนงต่างๆแล้ว ในส่วนของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมก็เป็นการสืบทอดพฤติกรรมความรุนแรงที่เป็นตัวบทหลักของสังคมสู่กลุ่มเยาวชนในสถาบันการศึกษาอีกด้วย

ผลลัพธ์ (Output)

ผลงานที่เสร็จแล้ว

1. นำเสนอผลวิจัยแบบบรรยาย ในการประชุมนักวิจัยรุ่นใหม่พบเมธีวิจัยอาวุโส ครั้งที่ 11 ระหว่างวันที่ 19 - 21 ตุลาคม 2554 ที่โรงแรมฮอติเคย์อินน์ รีสอร์ท รีเจนท์ บีช จังหวัดเพชรบุรี
2. นักศึกษาปริญญาตรีและปริญญาโทเข้าร่วมเป็นผู้ช่วยรับผิดชอบในส่วนต่างๆของประเด็นการวิจัย

ผลงานที่คาดว่าจะเสร็จในปี พ.ศ. 2555

1. การตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารวิชาการทางนิเทศศาสตร์ และการสื่อสาร
ชื่อเรื่องที่จะตีพิมพ์ “Violence's Cultivation in Playing Online Games among Adolescents in Chiang Mai Province”
ชื่อวารสารที่จะตีพิมพ์ “วารสารนิเทศศาสตร์” คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. การนำผลการวิจัยไปเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอ/อภิปรายในการประชุมสัมมนา “2012 Asian Congress for Media and Communication Thailand” ระหว่างวันที่ 25-27 ตุลาคม 2555

บรรณานุกรม

หนังสือ

กาญจนา แก้วเทพ, **การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค**. กรุงเทพฯ] : บริษัท เอ็ดดิสัน เพรสไพเรตส์ จำกัด, 2542.

ปรีตรดา เฉลิมเผ่า กอนันต์กุล บรรณาธิการ วรณรัตน์ รัตนวรางค์ ผู้เขียน. **เกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว : กรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร**. โครงการวิจัยและสังเคราะห์ความรู้เรื่อง “ความรุนแรงในมิติทางวัฒนธรรม” เพื่อจัดประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา ครั้งที่ 4 , สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย, 2548.

สดไธ พันธุ์โกมล. **การวิเคราะห์ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาของนักแสดงในการกำกับการแสดงละครสมัยใหม่แนวต่าง ๆ ในประเทศไทย**. ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

.วาณิช จรุงกิจอนันต์. **ศาสตร์แห่งเรื่องสั้นและนิยาย**. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์, พิมพ์ครั้งที่ 2, 2538.

วิทยานิพนธ์

กฤตยา มุ่งวิชา. **ความรุนแรงแบบเนียนและปัญหาจริยธรรมในเกมบิงย่าออนไลน์**.

วิทยานิพนธ์นิเทศ-ศาสตรมหาบัณฑิต. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

ดวงลภ เปี่ยมอยู่สุข, **พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมออนไลน์**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

นภาพรณ ดันติเวชกุล. **การวิเคราะห์อิทธิพลของภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ตามแนวทฤษฎีการอบรมบ่มนิสัยทางวัฒนธรรมต่อเยาวชนในสถานศึกษา**. ดุษฎีนิพนธ์คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

นันทรัฐ โลเกศกระวี .**การรับรู้พฤติกรรมและทัศนคติต่อเกมออนไลน์ของผู้เล่นในประเทศไทย**.

วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

ปัญชา วิเทศชน. **การศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเยาวชน**. สารนิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต. คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.

ปภัสรา ศิระพิรุฬห์เทพ. **การถอดรหัสมายาคติของ "การข่มขืน" : ศึกษาเปรียบเทียบผู้รับสารที่มี**

- ประสบการณ์ตรงกับผู้รับสารที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อ. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.
- พนมกร ตังทัตสวัสดิ์. **ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อก"**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- สุภาพร ลือกิตติศัพท์. **ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.
- สุภาพร ยงยศ. **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2549.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. **การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541.
- อุษา ปีกิ้นส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ. **การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิดำรงชัยธรรม, 2551.
- อุมาพร ตวัจคสมบัติ. **ความรุนแรงในวัยรุ่นไทย : รายงานการทบทวนองค์ความรู้และข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย**. กรุงเทพฯ : กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2549.

เว็บไซต์

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ, www.nso.go.th. 25 มค.54.
- หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ, www.manager.co.th, 19 , มค. 54.
- หนังสือพิมพ์แนวหน้า, www.naewna.com/news, 15 มค.54.
- องค์การอนามัยโลก, www.who.int. 15 ธค.53.
- เกมPoint Blank, <http://pointblank.com>. 3 มีย.53

Book

- Berger, Arthur Asa. *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. Thousand Oak: Sage, 1997.
- Brian Corby. *Child Abuse*. Buckingham : Open University Press, 2001.

- Gerbner, George. **Growing Up with Television: Cultivation Processes in Media Effects: Advances in Theory and Research.** Ed. Jennings Bryant and Dolf Zillmann. London: Lawrence Erlbaum Associates, second edition, 2002.
- Griffin EM. **A First Look at Communication Theory.** Boston : McGraw Hill, 2006.
- Perse, Elizabeth M. **Media Effect and Society.** New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2001.
- Shanahan, James and Morgan, Michael. **Television and Its Viewers Cultivation Theory and Research.** Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- Shanahan, Nancy and Morgan, Michael. **Cultivation Analysis New Directions in Media Effects Research.** Newbury Park: Sage, 1999.
- Surette, Ray. **Media, Crime and Criminal Justice : Image and Reality.** Second Edition, Belmont: West Wadsworth, 1998.
- Turner, Graeme. **British Cultural Studies An introduction.** London: Routledge, Third edition, 1990.
- Vernon R. Wiehe. **Understanding Family Violence.** Thousand Oaks : SAGE Publications, 1999.

Journal

- A. Al-Zu'bi, G. Crowther, G. Worsdale. Jordanian children's perception of fathers' communication structures and patterns: scales revision and validation. *Young Consumers.* Bradford: 2008. Vol. 9, Iss. 4; pg. 265.
- Amanda L Williams, Michael J Merten. Adolescence. A REVIEW OF ONLINE SOCIAL NETWORKING PROFILES BY ADOLESCENTS: IMPLICATIONS FOR FUTURE RESEARCH AND INTERVENTION. *Roslyn Heights: Summer 2008.* Vol. 43, Iss. 170; pg. 253, 22 pgs.
- Bauer, M.W. Controversial Medical and Agri-Food Biotechnology: A Cultivation Analysis. *Public Understanding of Science*, 11(2) April 2002.
- Brown, N.J. A Comparison of Fictional Television Crime and Crime Index Statistics. *Communication Research Reports*, 18(2) Spring 2001.

- Bulck, Van der. The Relationship Between Television Fiction and Fear of Crime: An Empirical Comparison of Three Causal Explanations. *European Journal of Communication*, 19(2) June 2004.
- Cohen, J. and Weimann, G. Cultivation Revisited: Some Have Some Effects on Some Viewers. *Communication Reports*, 13(2) Summer 2000.
- Cuihua Shen, Dmitri Williams. Unpacking Time Online: Connecting Internet and Massively Multiplayer Online Game Use With Psychosocial Well-Being. *Communication Research*. Beverly Hills: Feb 2011. Vol. 38, Iss. 1; pg. 123.
- Denice Kopchak Sheehan, Claire Burke Draucker. Interaction patterns between parents with advanced cancer and their adolescent children. *Psycho - Oncology*. Chichester: Oct 2011. Vol. 20, Iss. 10; pg. 1108
- Dmitri Williams. Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions. *Journal of Communication*. New York: Mar 2006. Vol. 56, Iss. 1.
- Edward Shih-Tse Wang, Lily Shui-Lian Chen, Julia Ying-Chao Lin, Michael Chih-Hung Wang. . "The relationship between leisure satisfaction and life satisfaction of adolescents concerning online games" *Adolescence*. Roslyn Heights: Spring 2008. Vol. 43.
- Gwenn Schurgin O'Keeffe, Kathleen Clarke-Pearson. The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. *Pediatrics*. Evanston: Apr 2011. Vol. 127, Iss. 4..
- Halloran, J.D. Ethnic minorities and television: a study of use and preference. *Gazette* 60(4): 305-324, August 1998.
- Holbert, R.I. Shah, D.V. and Kwak. Fear, authority, and justice: Crime-related TV viewing and endorsements of capital punishment and gun ownership. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 81(2) 2004.
- Lowry, D. T. Setting The Public Fear Agenda: A Longitudinal Analysis of Network TV Crime Reporting, Public Perceptions of Crime, and FBI Crime Statistics. *Journal of Communication*, 53(1) March 2003.
- Michelle Garcia Winner, Pamela J Crooke. ASHA Leader. Social Communication Strategies for Adolescents With Autism, Rockville: Jan 18, 2011. Vol. 16, Iss. 1.
- Ming-Chi Lee. "Understanding the behavioural intention to play online games; An extension of the theory of planned behaviour". *Online Information Review*. Bradford: 2009. Vol. 33, Iss. 5.

- Nabi, R.L. and Sullivan, J.L. Does Television Viewing Relate to engagement in Protective Action Against Crime? A Cultivation Analysis From Theory of Reasoned Action Perspective. Communication Research, 28(6) Dec 2001.
- P L Hutchinson, X Mahlalela, Josh Yukich. MASS MEDIA, STIGMA, AND DISCLOSURE OF HIV TEST RESULTS: MULTILEVEL ANALYSIS IN THE EASTERN CAPE, SOUTH AFRICA. AIDS Education and Prevention. New York: Dec 2007. Vol. 19, Iss. 6.
- Reith, M. Viewing of crime Drama and Authoritarian Aggression: An Investigation of The relationship Between Crime Viewing, Fear and Aggression. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 43(2) Spring 1999.
- Romer, D. Jamieson, K.H. and Aday S. Television News and Cultivation of Fear of Crime. Journal of Communication, 53(1) March 2003.
- Rossler, P. and Brosius. Do Talk Show Cultivate adolescents' Views of The World? A Prolonged-Exposure Experiment. Journal of Communication, 51(1) March 2001.
- Roy L Moore, George P Moschis. The Role of Family Communication in Consumer Learning Journal of Communication (pre-1986). New York: Autumn 1981. Vol. 31, Iss. 4.
- Smith, S.L. and Wilson, B.J. Children's Comprehension of Fear reaction to Television News. Media Psychology, 4(1) 2002.
- Valkenburg, P.M. and Patiwael, M. Does Watching Count TV "Cultivate" People's Perspectives of Crime?. Gazette, 60(3) June 1998.
- Vergeer, M. Lubbers, M. and Scheepers, P. Exposure to Newspapers and Attitudes to Ward Ethnic Minorities: A Longitudinal Analysis. Howard Journal of Communications, 11(2) April-June 2000.

Thesis and Dissertation

- Dmitri Williams. **Trouble in River City: The social life of video games**. Ph.D., University of Michigan, 2004 .
- Edwards, Dennis Wayne. **Adolescent substance use as related to parental support and parental control**. Ph.D., Purdue University, 1990.
- Learning, Jeffery. **Channels of communication': A study of folklore in the segmented online "communities" within Massively Multiplayer Online Games (MMOGs)**. M.A., Memorial University of Newfoundland (Canada), 2009.

- Lee, Sook-Jung. **The Internet and adolescent social capital: Who benefits more from Internet use?**. Ph.D., The University of Texas at Austin, 2007.
- Martin, Benjamin D., Ed.D. **The qualitative study of social skill learning opportunities in massively multiplayer online role-playing games.** University of La Verne, 2008.
- Moon, Sungup. **An exploration of the difference between immigrant children and adolescents in their friendships and peer interaction patterns.** Ph.D., Brigham Young University, 2002.
- Ratan, Rabindra Ayyan, **Self-presence: Body, emotion, and identity extension into the virtual self** . Ph.D., University of Southern California, 2011 ,
- Seay, A. Fleming. **Project massive: The social and psychological impact of online gaming.** Ph.D., Carnegie Mellon University, 2006 .
- Williams, Dmitri C. **Trouble in River City: The social life of video games.** Ph.D., University of Michigan, 2004.

ภาคผนวก ก

การศึกษาปัญหาการอบรบ่มเพาะความรุนแรงผ่านการเล่นเกมออนไลน์

ของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

(The Study of the Problem in Violence's Cultivation in Playing Online

Games among Adolescents in Chiang Mai Province)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษา อิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อการอบรบ่มเพาะความรุนแรงของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณด้วยวิธีการสำรวจ (survey) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (multi-stage random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในเชียงใหม่ จำนวน 440 คน ผลการวิเคราะห์ส่วนแรกจากการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในรูปของคะแนนมาตรฐานในการพยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ พบว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (ค่า Beta = .317) มีความสำคัญเป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน (ค่า Beta = .199) และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ (ค่า Beta = .158) โดยปัจจัยดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ได้ร้อยละ 18.6 ($R^2 = .186$)

ในส่วนที่สองผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในการพยากรณ์พฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง (Beta = .381) มีความสำคัญเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (Beta = .340) การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ (Beta = .254) และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน (Beta = .114) โดยปัจจัยดังกล่าว สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 69.2 ($R^2 = .692$) ดังนั้น การแก้ไขปัญหาการอบรบ่มเพาะความรุนแรงของเกมออนไลน์ ควรให้ความสำคัญกับความรุนแรงในครอบครัว และการควบคุมเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

ที่มาและความสำคัญ

ในปีพ.ศ. 2551 มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยขยายตัวสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2552) พบว่า มีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากปีพ.ศ.2547 ที่มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 6.97 ล้านคน แต่ในปี 2551 มีผู้ใช้เพิ่มขึ้นเป็น 10.96 ล้านคน จากการสำรวจข้อมูลสำนักงานสถิติแห่งชาติในปีพ.ศ. 2551 (2552) เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้บริการในรายอินเทอร์เน็ต พบว่า ส่วนใหญ่ใช้บริการเกมออนไลน์ รองลงมาตามลำดับ คือ การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล การรับส่งอีเมล การสนทนา การติดตามข่าวสาร อ่านหรือแสดงความคิดเห็น และการดาวโหลดทุกประเภท โดยกลุ่มผู้ให้บริการมีอายุระหว่าง 18-24 ปี ร้อยละ 43.3 อายุระหว่าง 15-17 ร้อยละ 33.3 อายุระหว่าง 11-14 ร้อยละ 15.5 ทั้งนี้จากผลสำรวจผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น (http://www.manager.co.th, 19 , มีค. 51) พบว่า เด็กที่ติดเกมทำให้เสียการเรียน หรือเล่นแบบเอาเป็นเอาตายไม่ยอมเลิก จัดอยู่ในกลุ่มเด็กที่เล่นเกมโดยเฉลี่ย 5 ชั่วโมงติดกัน ส่วนเด็กที่เล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมงติดกัน จัดอยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้เกม ส่วนกลุ่มที่เล่นเกมติดกัน 2 ชั่วโมง เป็นกลุ่มที่ชอบเล่นเกม อย่างไรก็ตาม มาตรการของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกลับให้ความสำคัญกับการควบคุมร้านอินเทอร์เน็ต และการจัดทำโปรแกรมดูแลจัดการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ต โดยเน้นไปที่การควบคุมเว็บไซต์ที่มีภาพและเนื้อหาอนาจาร แต่ยังขาดความสนใจต่อการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ผ่านเกมออนไลน์ และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาในลักษณะรุนแรง กล่าวคือ เป็นการแข่งขันเพื่อทำลายกันแบบศัตรู โดยเฉพาะในทีกลุ่มเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงที่จะได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจใช้แนวคิดของ Gerbner เรื่องการวิเคราะห์การอบรมเพาะความเป็นจริงทางสังคม (Cultivation Analysis) ที่พยายามศึกษาเพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจนว่า คนที่ใช้เวลาในการดูโทรทัศน์มากมีแนวโน้มที่จะรับรู้โลกความเป็นจริงตามบทเรียนในโลกโทรทัศน์ เมื่อเปรียบเทียบกับคนดูโทรทัศน์น้อย ในกรณีงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดดังกล่าวมาตั้งปัญหำนำการวิจัยดังนี้

ปัญหำนำวิจัยที่ 2 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มากน้อยต่างกันส่งผลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้อย่างไร ?

นอกจากนี้ การวิจัยการอบรมเพาะความเป็นจริงทางสังคมยังมีความสนใจเกี่ยวกับความ

สอดคล้องทางประสบการณ์ (resonance) หมายถึง ความจริงในชีวิตประจำวันและโทรทัศน์มีเนื้อหาที่ตรงกัน (double dose of message) โดยผลกระทบจากโทรทัศน์จะมีมากเมื่อเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตจริงของผู้ชม อาทิเช่นผลศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการดูโทรทัศน์กับความกลัวอาชญากรรมพบว่า ความกลัวมีมากในกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในบริเวณที่มีสถิติอาชญากรรมสูง (Signoriell and Morgan, 1990) โดยผู้วิจัยมีคำถามวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับอิทธิพลของการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ดังนี้

ปัญหานำการวิจัยที่ 3 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มีประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน จะอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้อย่างไร

สำหรับประเด็นเกี่ยวกับการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) เป็นแนวทางในการเข้าสู่ปัญหานำการวิจัย ที่มุ่งความสนใจเกี่ยวกับรูปแบบการไม่ทำหน้าที่ของครอบครัวอย่างทีฟึงจะกระทำต่อกัน โดยเขาเห็นว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เป็นปฏิกิริยาโต้ตอบ (reaction) ต่อบุคคลอื่น ผ่านการสื่อสารด้วยการใช้ภาษา และแสดงออกในรูปแบบของอาการหรือท่าทีต่างๆที่มีต่อกัน และมีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของกระทำหน้าที่ต่อกัน สำหรับการวิจัยครั้งนี้จะได้นำแนวคิดดังกล่าว เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของความสัมพันธ์และรูปแบบการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์กับคนรอบข้าง รวมถึงความสนใจต่อประเด็นเกี่ยวกับการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ระหว่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์กับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน ทั้งนี้เพื่อเป็นการทดสอบข้อเสนองของทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมที่ว่า หากประสบการณ์ผู้รับสารในโลกความเป็นจริงตรงกับที่นำเสนอผ่านสื่อ ผู้รับสารจะมีแนวโน้มเบนความสู่ความหมายกระแสหลักตามที่สื่อให้ความหมายไว้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของปริมาณการเล่นเกมนออนไลน์ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและโรงเรียน ที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้
2. เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของปริมาณการเล่นเกมนออนไลน์, การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและโรงเรียน การเบนเข้าสู่ความความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่

เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ และการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย ที่มีต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม (Cultivation Theory) Gerbner (2002) ได้ชี้ให้เห็นความแตกต่างของการศึกษาผลกระทบสื่อ กับการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ที่มีมุมมองต่อผลกระทบสื่อตามตัวแบบการสังคมนิเวศในระยะยาวว่า แต่เดิมการวิจัยผลกระทบสื่อ มักให้ความสนใจกับการเปลี่ยนทัศนคติ และพฤติกรรมของมนุษย์ และการวัดความแตกต่างระหว่างก่อนการรับสาร กับหลังการเปิดรับสาร โดยถือว่ามีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นกับปัจเจกบุคคลในระยะสั้น แต่สำหรับการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม มีความสนใจลักษณะพิเศษของโทรทัศน์ในแง่ที่เป็นสื่อขนาดใหญ่ (massive), ต้องใช้ระยะเวลาในการสะสมเป็นเวลานาน (long-term), เปิดรับสารในปริมาณที่มาก และมีลักษณะความเป็นส่วนรวม กล่าวคือ การผลิตที่หลอมความต่างให้มีภาพกลาง ๆ ที่คนทุกกลุ่มรับได้ (heterogeneous publics to centrally produced) นอกจากนี้ มีลักษณะของการแพร่กระจายในมวลชน (mass distribute) และเป็นระบบที่นำเสนอเรื่องราวที่แบบซ้ำซาก (repetitive)

Gerbner ได้นำเสนอแนวคิดเรื่องการเบนเข้าสู่กระแสหลัก (mainstreaming) ว่าหมายถึง กลุ่มคนที่มีความแตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรม สังคม และลักษณะทางการเมือง เมื่อดูโทรทัศน์มากจะเกิดการซึมซับแนวคิดภาพรวมและพฤติกรรมที่นำเสนอในโทรทัศน์ โดยเกิดการเบนเข้าหากัน (convergence) ระหว่างทัศนคติที่มีความแตกต่างกันตามแบบอย่างที่น่าสนใจในโลกของโทรทัศน์ เขายังเห็นว่า การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมของโทรทัศน์เป็นกระบวนการโน้มเอียงเข้าหากัน (gravitational process) ของความคิดและพฤติกรรม แม้ว่าแต่ละกลุ่มอาจมีความคิดที่แตกต่างกัน แต่คนในทุกกลุ่มที่ดูโทรทัศน์มาก (heavy viewers) ล้วนได้รับผลกระทบจากความคิดกระแสหลักที่เป็นเสียงของคนส่วนใหญ่มากกว่าคนที่ดูโทรทัศน์น้อย (light viewers) ในกรณีนี้ผู้เล่นเกมออนไลน์มาก (heavy users) น่าจะมีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ มากกว่ากลุ่มเยาวชนที่ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์น้อย (light users) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจประยุกต์ใช้ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม เพื่อนำไปสู่การตอบปัญหานำวิจัยประการหนึ่ง คือ เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีอิทธิพลอย่างไร ต่อการสร้างความจริงทางสังคมเกี่ยวกับ “ความรุนแรง” ในกลุ่มเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีความแตกต่างทางลักษณะทางประชากรศาสตร์ และปริมาณการเปิดรับเกมออนไลน์ โดย

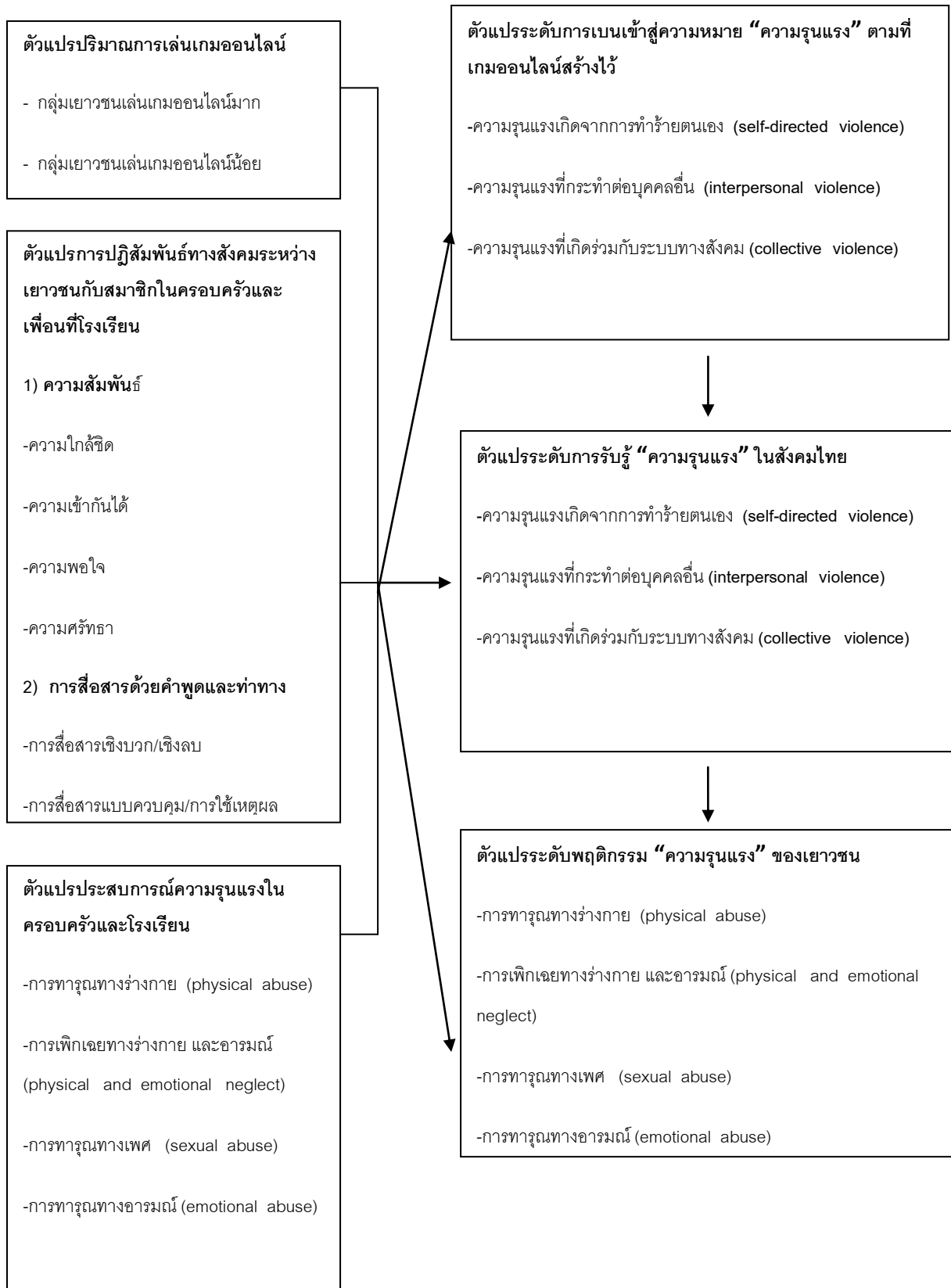
ต้องการทดสอบความสัมพันธ์ที่มีต่อ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง ความหมายไว้

ทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) เขาได้เสนอทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มุ่งความสนใจเกี่ยวกับรูปแบบการไม่ทำหน้าที่ของครอบครัว อย่างที่พึงจะกระทำต่อกัน มากกว่าความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับการสื่อสารที่ประสบผลสำเร็จในครอบครัว โดยเขาเห็นว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เป็นปฏิกิริยาโต้ตอบ (reaction) ต่อบุคคลอื่น ผ่านการสื่อสารด้วยการใช้ภาษา และแสดงออกในรูปแบบของอาการหรือท่าที่ต่างๆที่มีต่อกัน และมีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน ของกระทำหน้าที่ต่อกัน หมายรวมถึง ความเข้ากันได้ (belongingness) ความพอใจ (affection) ความเชื่อมั่นศรัทธา (trust) และความใกล้ชิดสนิทสนม (intimacy) โดยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะมี รูปแบบการสื่อสาร 2 ลักษณะ คือ 1) รูปแบบของการสร้างความสมดุลของอำนาจระหว่างคู่สนทนา (symmetrical) ยืนอยู่บนพื้นฐานเรื่องอำนาจที่เท่าเทียมกัน 2) รูปแบบที่มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งพยายามมี อำนาจเหนือคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (complementary communication) ยืนบนพื้นฐานเรื่องอำนาจที่ แตกต่างกัน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวเพื่อสร้างเกณฑ์วิเคราะห์การปฏิสัมพันธ์ ระหว่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์กับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน ในที่นี้หมายถึงการสื่อสาร และความสัมพันธ์ที่มีต่อกัน รวมถึงประสบการณ์ความรุนแรงระหว่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์กับ สมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน ทั้งนี้เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างปัจจัยปริมาณการเล่น เกมออนไลน์ตามทฤษฎีอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม และปัจจัยของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ของผู้เล่นเกมออนไลน์ ว่าทั้งปัจจัยใดจะมีอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกม ออนไลน์สร้างไว้ และพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้การวิเคราะห์การ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์กับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน ถือเป็นข้อ แตกต่างของงานวิจัยนี้จากงานวิจัยการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมที่ผ่านมา ที่สนใจศึกษา เฉพาะตัวแปรปริมาณการเปิดรับสื่อ โดยมุ่งเปรียบเทียบเฉพาะกลุ่มผู้รับสารที่เปิดรับสื่อมาก (heavy viewers) กับกลุ่มผู้รับสารที่เปิดรับสื่อน้อย (light viewers) เท่านั้น ยิ่งไปกว่านั้นผู้วิจัยยังสนใจ วิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่ เกมออนไลน์สร้างไว้ และการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ที่มีต่อ

พฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณที่มุ่งทดสอบอิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์ ที่มีผลการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และผลกระทบต่อการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ทดสอบอิทธิพลของปัจจัยทั้งหมดดังกล่าวที่มีต่อพฤติกรรม “ความรุนแรง” ของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ในขั้นแรกแบ่งประชากรเยาวชนที่กำลังศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนภาครัฐ นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนภาคเอกชน และนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายสุ่มกลุ่มตัวอย่าง เมื่อได้โรงเรียนแล้วจึงใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (accidental sampling) จนได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนจากประชากรทั้ง 3 ดังกล่าวรวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 470 คน

การทดสอบสมมติฐานที่ 1 : ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 1 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์		การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง”	การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย	พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน
1. จำนวนชั่วโมงการเล่นต่อวัน	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.136***	.027	.178***
	Sig (2-tailed)	.000	.594	.000
	จำนวน	411	405	418

2. จำนวนปีที่เล่นเกมออนไลน์	ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน	.038	.057	.051
	Sig (2-tailed)	.421	.235	.276
	จำนวน	444	439	451

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ อยู่ในระดับต่ำ เท่ากับ 0.136 และจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน ยังมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับต่ำ เท่ากับ 0.178 ขณะที่ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย ในส่วนของจำนวนปีที่เล่นเกมออนไลน์ไม่พบว่ามีสหสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

การทดสอบสมมติฐานที่ 2 : กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน (heavy users) มีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ มากกว่ากลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน (light users)

ตารางที่ 2 ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ ในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ผลการทดสอบความแปรปรวนกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน	ค่าความแตกต่างของ ค่าเฉลี่ย (t)	Sig (2 tailed)
ความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่มไม่เท่ากัน	-1.02	2.13

จากการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยประชากรที่เป็นอิสระต่อกัน (independent samples T-test) พบว่า ค่า t มีค่าเท่ากับ -1.02 และมีเขตวิกฤติอยู่ทางด้านซ้ายข้างเดียวกับค่า t ดังนั้นค่า P-Value = Sig (2-tailed)/2 = 2.13/2 = 1.06 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.5 จึงยอมรับสมมติฐานว่างที่ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน โดยกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ อยู่ที่ 0.85 (Mean=0.85) ขณะที่กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างความหมายไว้ อยู่ที่ 0.74 (Mean=0.74)

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 3 : ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ตารางที่ 3 ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทยในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน

ผลการทดสอบความแปรปรวนกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์	ค่าความแตกต่างของ ค่าเฉลี่ย (t)	Sig (2 tailed)
5 ชั่วโมงต่อวัน และผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน		
ความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่มเท่ากัน	- .723	.470

จากการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยประชากรที่เป็นอิสระต่อกัน (independent samples T-test) พบว่า ค่า t มีค่าเท่ากับ -.723 และมีเขตวิกฤติอยู่ทางด้านซ้ายข้างเดียวกับค่า t ดังนั้นค่า P-Value = Sig (2-tailed)/2 = .470/2 = 0.235 ซึ่งมีค่ามากกว่า .05 จึงยอมรับสมมติฐานว่างที่ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทยมากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน โดยกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน ค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย อยู่ที่ 1.87 (Mean=1.871) ส่วนกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน มีค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย อยู่ที่ 1.78 (Mean=1.781)

ผลการทดสอบสมมติฐาน 4 : ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 4 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวันกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

	การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง”	การรับรู้ความรุนแรงใน สังคมไทย	พฤติกรรมความรุนแรง ของเยาวชน
ประสบการณ์ความรุนแรงผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน	.327***	-.040	.670***
1. ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง	.293***	-.039	.624***
2. ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์	.309***	-.042	.607***
3. ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน	.264***	.050	.333***
4. ความรุนแรงที่เพื่อนหรือรุ่นพี่กระทำต่อเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์	.309***	-.042	.607***

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในระดับสูงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ อยู่ในระดับปานกลาง เท่ากับ .327 และผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในระดับสูงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับสูง เท่ากับ .670 ขณะที่ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในระดับสูงกับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

รุนแรงจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวัน กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย เมื่อ
พิจารณาจำแนกตามประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน พบว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือ
ผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ และความรุนแรงที่เพื่อนหรือรุ่นพี่กระทำต่อเยาวชนผู้เล่นเกม
ออนไลน์ มีความสัมพันธ์มากที่สุดกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง
ไว้ ($r=.309$) ขณะที่ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง มีความสัมพันธ์มากที่สุดกับพฤติกรรมรุนแรง
ของเยาวชน ($r=.624$)

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 5 : ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว มี
ความสัมพันธ์เชิงลบกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความ
รุนแรงในสังคมไทย และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 5 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว กับการ
เบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้าง การรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย และ
พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก ในครอบครัว	การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกม ออนไลน์สร้างไว้	การรับรู้ความ รุนแรงใน สังคมไทย	พฤติกรรมความ รุนแรงของเยาวชน
1. การสื่อสาร	-.098**	.067	-.054
1.1 การพูดคุยเชิงบวก			
1.2 การพูดคุยเชิงลบ	.118**	-.055	.145**
2. ความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน	-.087	.065	-.126**
3. รูปแบบความสัมพันธ์	.079	.006	.166***
3.1 พ่อแม่ควบคุมลูกอย่างเข้มงวด			
3.2 พ่อแม่สัมพันธ์กับลูกอย่างเท่าเทียม	-.084	.102*	-.094**

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยสถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า ปัจจัยการปฏิสัมพันธ์ด้านการสื่อสารด้วยการพูดคุยเชิงบวกแทบจะไม่มีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ (-.098) และการพูดคุยเชิงบวกแทบจะไม่มีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ (-.054) ขณะที่การพูดคุยเชิงลบระหว่างสมาชิกในครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้อยู่ในระดับต่ำ (.118) และมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการแสดงพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ (.145) เมื่อพิจารณาจำแนกตามลักษณะการสื่อสารพบว่า การพูดคุยเชิงลบมีความสัมพันธ์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ($r=.118^{**}$) และพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน ($r=.145^{**}$) อยู่ในระดับน้อยมาก ขณะที่รูปแบบความสัมพันธ์การเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่ควบคุมลูกอย่างเข้มงวดพบว่า มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน ($r=.166^{***}$) อยู่ในระดับน้อยมาก

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 6 : ปัจจัยด้านปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ สามารถพยากรณ์ผลกระทบที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และพฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 6 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวแปรในรูปคะแนนดิบ (b) และคะแนนมาตรฐาน (β) ทดสอบมีนัยสำคัญของ b และแสดงสมการถดถอยพหุคูณที่ใช้พยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้

ตัวแปรพยากรณ์	b	S.E.	β	t	Sig
ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน	.362	.100	.317	4.130**	.000
ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำระหว่างกัน	.413	.192	.199	2.592*	.011
จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน	.052	.025	.158	2.082*	.039

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณตัวแปรอิสระ พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ เรียงตามลำดับคือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (ค่า Beta = .317) ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำระหว่างกัน (ค่า Beta

= .199) และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน (ค่า Beta = .158) หรือกล่าวได้ว่า ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชนมีความสำคัญเป็นอันดับแรกในการพยากรณ์การเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ รองลงมา คือความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน สำหรับค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R^2) เท่ากับ .186 หมายความว่า ปัจจัยดังกล่าวสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ได้ร้อยละ 18.6

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 7 : พฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ พยากรณ์ได้จาก ปัจจัยด้านปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ การเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย

ตารางที่ 5 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวแปรในรูปคะแนนดิบ (b) และคะแนนมาตรฐาน (β) ทดสอบมีนัยสำคัญของ b และแสดงสมการถดถอยพหุคูณที่ใช้พยากรณ์พฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรพยากรณ์	b	S.E.	β	t	Sig
ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง	.324	.064	.381	5.102***	.000
ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน	.316	.070	.340	4.4507***	.000
การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้	.178	.036	.254	4.917***	.000
ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน	.199	.085	.114	2.349**	.020

*p < 0.05, **p < 0.01, ***p < 0.001

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยในรูปของคะแนนมาตรฐาน (β) พบว่า ตัวพยากรณ์ที่มีค่า Beta สูงสุด คือ ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง (Beta = .381) ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน (Beta = .340) การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ (Beta = .254) และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน (Beta = .114) หรือกล่าวได้ว่า ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเองมีความสำคัญเป็นอันดับแรกในการพยากรณ์พฤติกรรมความรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ รองลงมาคือ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมสร้างไว้ ความ

รุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน สำหรับค่าสัมประสิทธิ์พหุคูณ (R²) เท่ากับ .704 หมายความว่า ปัจจัยดังกล่าวสามารถร่วมกัน อธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมรุนแรงในเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้ร้อยละ 70.4

การอภิปรายผล

1. การเล่นเกมออนไลน์กับการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม

การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ เป็นไปตามทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมของ Gerbner ที่มุ่งทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับการเบนเข้าสู่ความหมายกระแสหลัก (mainstreaming) ตามที่สื่อสร้างไว้ โดย Gerbner (2002: 51) ผู้เล่นเกมออนไลน์มากจะมีการเบนเข้าสู่กระแสหลัก (mainstreaming) ทั้งนี้กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีความแตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรม สังคม และ ลักษณะทางการเมือง เมื่อเล่นเกมออนไลน์มากจะเกิดการซึมซับแนวคิดภาพรวมและพฤติกรรมรุนแรง ตามที่นำเสนอในเกมออนไลน์ โดยเกิดการเบนเข้าหากัน (convergence) ระหว่างทัศนคติที่มีความแตกต่างกันตามแบบอย่างพฤติกรรมรุนแรงที่เสนอในโลกของเกมออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตามผลการ วิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรดังกล่าวอยู่ในระดับที่ต่ำมาก ($r=.136$) นอกจากนี้ ผู้วิจัยไม่พบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์กับการรับรู้ความรุนแรงในสังคมไทย

ในขณะเดียวกันจากสมมติฐานและผลการทดสอบสมมติฐานดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการทดสอบ กระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมตามข้อเสนอของ Hawkins (อ้างจาก Shanahan and Morgan, 1999) ในปี 1982 ที่ได้พัฒนาตัวแบบกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมของ Gerbner (อ้างจาก Shanahan and Morgan, 1999) ที่ต้องการทดสอบระหว่างการเปิดรับสื่อโทรทัศน์กับการ ประเมินค่าโลกความเป็นจริง (mean world syndrome) ที่เขาเสนอขึ้นตอนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม 2 ขั้นคือ การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมขั้นแรก (first-order cultivation) ที่ต้องการทดสอบระหว่างการดูโทรทัศน์กับการรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงในสังคม เช่นการออกแบบ เครื่องมือให้ผู้รับสารประเมินความถี่ความรุนแรงที่จะเกิดขึ้นในสังคม ส่วนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมขั้นที่สอง (second-order cultivation) เป็นการทดสอบอิทธิพลของการใช้สื่อมากกับระบบ คุณค่าผู้รับสารที่มีต่อสังคม เช่นความกลัวต่อการตกเป็นเหยื่อหรือความไม่ไว้วางใจบุคคลอื่น

สำหรับตัวแบบกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมตามข้อเสนอของ Hawkins เขาต้องการทดสอบสมมติฐานที่ซับซ้อนขึ้น โดยเขาเห็นว่า การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับความตั้งใจ การรับรู้ ความสัมพันธ์กับการเปิดรับสื่ออื่นของผู้รับสาร เขาได้เสนอตัวแบบการทำงานของกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมว่าประกอบด้วย 2 ขั้นตอน คือ การเรียนรู้ (learning) และการประกอบสร้าง (construction) ในขั้นแรกการเรียนรู้ ผู้รับสารได้เรียนรู้ผ่านสื่อมวลชนเก็บเป็นคลังข้อมูล ซึ่งขึ้นอยู่กับความตั้งใจเปิดรับสื่อความสามารถในการจำ การนำตัวเองเข้าเป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหา และเข้าสู่ขั้นที่สองการประกอบสร้างเป็นการนำข้อมูลที่เคยเรียนรู้มาประกอบสร้างเป็นความเชื่อที่ผู้รับสารมีเกี่ยวกับโลกความเป็นจริง ผู้รับสร้างเรียนรู้และจัดเก็บไว้ เขาได้ออกแบบเครื่องมือทดสอบตัวแบบตามข้อเสนอพบคำตอบตามทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ขั้นตอนแรกเป็นการทดสอบความถี่ในการใช้สื่อโทรทัศน์กับผลกระทบต่อการตอบคำถามอย่างที่โทรทัศน์ให้ไว้ (TV answer) และขั้นตอนที่สองเป็นการทดสอบความถี่ในการใช้สื่อโทรทัศน์กับการตอบประเด็นคำถามเกี่ยวกับโลกความเป็นจริง (real-world answer) ซึ่งเขาเรียกว่าเป็นเครื่องวัดระบบคุณค่า (value system measures) ความเป็นจริงทางสังคม

ดังนั้น การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ หากพิจารณาตามข้อเสนอตัวแบบกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมของ Hawkins อธิบายได้ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มีการตอบคำถามอย่างที่เกมออนไลน์ไว้ (Game answers) โดยผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านการเรียนรู้และได้จัดเก็บเป็นคลังข้อมูล แต่อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมออนไลน์มากไม่ได้มีผลกระทบต่อการประกอบสร้างความจริงเกี่ยวกับ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย ในที่นี้คือขั้นที่สองการประกอบสร้าง (construction) ในกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม ข้อค้นพบของงานวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับกรณีของ Hawkins (อ้างจาก Shanahan and Morgan, 1999) ที่ทดสอบอิทธิพลของการรับรู้โลกผ่านโทรทัศน์กับการประกอบสร้าง ความเชื่อเกี่ยวกับโลกความเป็นจริง (construction of beliefs about social reality) เขาตั้งสมมติฐานว่าผู้ที่ดูโทรทัศน์มากจะเชื่อตามเนื้อหาในโทรทัศน์ และนำไปสู่ความเชื่อเกี่ยวกับสังคม Hawkins เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์จากกลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ 100 คน โดยมีข้อคำถามที่สัมพันธ์กับความรุนแรงในสังคม เช่น โอกาสที่คนจะถูกกระทำรุนแรง หรือร้อยละของผู้ชายที่ทำงานเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมาย และมีข้อคำถามเกี่ยวกับโลกที่น่าเสนอผ่านโทรทัศน์ ผลการวิจัยไม่พบว่า มีความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับโทรทัศน์กับความเชื่อที่มีต่อโลก ทั้งนี้ Hawkins ให้คำอธิบาย

ไว้ว่า ผู้รับสารเรียนรู้และจัดเก็บข้อมูลไว้ โดยข้อมูลเหล่านั้นได้รับอิทธิพลจากความสามารถในการอ้างอิง ประสบการณ์ตรงของผู้รับสาร สถานะในครอบครัว และโครงสร้างทางสังคม เช่นเดียวกับผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีการประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย ที่ได้รับข้อมูลผ่านประสบการณ์อื่นในชีวิตประจำวันนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์

2. การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction) กับการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม

ผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย พบว่า การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยเรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ต่อวัน ทั้งนี้ปัจจัยด้านจำนวนการเล่นเกมออนไลน์ต่อวันมีอิทธิพลน้อยกว่าการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผลการทดสอบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมรุนแรงในชีวิตประจำวันวันของเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมง (.3601) พบว่า มีค่าเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมง (.2791) และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 5 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ (.8475) มากกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 5 ชั่วโมง (.7432) จากผลการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามแนวคิดเรื่องความสอดคล้องของประสบการณ์ตรงของผู้รับสาร (The resonance hypothesis) ว่าเป็นการพยากรณ์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังทางประสบการณ์ของผู้รับสาร (contributory interaction) และการดูโทรทัศน์ กับผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อเนื้อหาในโทรทัศน์สอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตจริง

อย่างไรก็ตามในการวิจัยครั้งแสดงให้เห็นว่า ปัจจัยด้านการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ในชีวิตประจำวันมีอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ มากกว่าจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ต่อวัน อธิบายได้ด้วยแนวคิดเรื่องการรับรู้ความเป็นจริง (perceived reality) ที่ต้องการทำความเข้าใจกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคม โดยนักวิจัยกลุ่มแนวคิดนี้เห็นว่า การรับรู้เกิดขึ้นได้สองลักษณะ คือ ลักษณะแรก กลุ่มผู้ชมที่รับรู้ว่าเป็นโทรทัศน์ขาดความเป็นจริง (realism) จึงอ้างอิงข้อมูลจากประสบการณ์เดิม (background information) ในการรายงานผลการรับรู้ของตนเอง (self-reports) คนกลุ่มนี้ได้รับอิทธิพลจากโทรทัศน์เพียงผิวเผิน ลักษณะที่สอง กลุ่มผู้ชมที่รู้สึกร่วมกับโครงเรื่องและตัวละคร ในกลุ่มนี้จะเรียนรู้บทเรียนจากโทรทัศน์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์ อารมณ์และการจูงใจ สังคม ความรัก ความสัมพันธ์ในครอบครัว และ

บทเรียนอื่นๆ ในกรณีของเกมออนไลน์กลุ่มเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์อาจเห็นว่า เกมออนไลน์ขาดความเป็นจริง (realism) โดยเฉพาะการนำเสนอเป็นภาพกราฟฟิกเสมือนจริง ดังนั้นผู้เล่นเกมออนไลน์อ้างอิงข้อมูลจากประสบการณ์เดิม (background information) ในการรายงานผลการรับรู้ของตนเอง (self-reports) ในที่นี้คือ ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน ทำให้ปัจจัยประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันดังกล่าว จึงมีอิทธิพลต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ มากกว่าอิทธิพลจากปัจจัยด้านการใช้สื่อหรือจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์ต่อวัน

นอกจากการอธิบายอิทธิพลของประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันด้วยแนวคิดเรื่องการรับรู้ดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถใช้คำอธิบายจากมุมมองแนวคิดเรื่องความทรงจำ (memory) เพื่อเข้าใจผลการวิจัยได้รอบด้านมากขึ้น Shanahan and Morgan (1999) อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำในกระบวนการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมไว้ว่า ภาพลักษณะในโทรทัศน์เป็นตัวกำหนดกรอบการรับรู้เกี่ยวกับโลกให้กับผู้รับสาร โดยผู้รับสารจะจัดเก็บข้อมูลต่างๆไว้ในความทรงจำซึ่งอาจเป็นข้อความหรือภาพประทับใจต่อโลกที่นำเสนอในโทรทัศน์ เมื่อผู้รับสารต้องใช้ความคิดหรือแสดงมุมมองในเรื่องหนึ่งเรื่องใดเราก็จะเรียกข้อมูลในความทรงจำขึ้นมา โดยพวกเห็นว่า การอบรมบ่มเพาะทางสังคมดังกล่าวเป็นกระบวนการเคลื่อนทางสติปัญญา (cognitive dynamics)

มีนักวิชาการบางส่วนที่สนใจวิเคราะห์บทบาทของความทรงจำ เช่นกรณีของ Shapiro (อ้างจาก Shanahan and Morgan, 1999) ต้องการให้คำอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมผ่านการดูรายการโทรทัศน์ โดยสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาวารสารศาสตร์จำนวน 156 คน โดยการตั้งคำถามเกี่ยวกับอาชญากรรม และถามถึงแหล่งที่มาของข้อมูลอาชญากรรม ได้แก่ ประสบการณ์ตรง ข่าวโทรทัศน์ และอื่นๆ ผลการวิจัยพบว่าความทรงจำที่มีต่อเหตุการณ์ (event memories) เกี่ยวกับตัวอย่างข้อมูลตัวเลข หรือตัวอย่างของอาชญากรรมแต่ละประเภท เป็นปัจจัยที่สามารถพยากรณ์ความเชื่อที่มีต่อความถี่ของการเกิดอาชญากรรมได้ดีกว่าการเปิดรับสื่อ (media exposure) อย่างไรก็ตามมีผลการวิจัยที่ขัดกับสามัญสำนึกโดยทั่วไป คือ ผู้ที่ยกตัวอย่างอาชญากรรมจากความทรงจำได้มาก พวกเขาเคยพบเห็นอันตรายในโลกความเป็นจริงน้อย โดยเขามีข้อเสนอว่า ผู้ที่มีประสบการณ์ตรงกับอาชญากรรมมีแนวโน้มที่จะมองโลกว่าเต็มไปด้วยอันตราย

เช่นเดียวกับการศึกษาของการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมออนไลน์ ที่มีการจัดเก็บข้อมูลทั้งภาพและเสียงหรือความรู้สึกไว้ในความทรงจำ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเชื่อที่มีต่อความรุนแรง หรือในที่นี้เป็นการทดสอบผลกระทบที่มีต่อการเบนเข้าสู่ความหมายความรุนแรงตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ที่พบว่า การผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลมากกว่าจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน

3. การอบรมบ่มเพาะพฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำปัจจัยด้านประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับคนรอบข้าง ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ มาทดสอบอิทธิพลที่มีต่อพฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยพบอิทธิพลของตัวแปรเรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ ความรุนแรงที่เยาวชนกระทำต่อตนเอง ความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน การเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่า ปัจจัยประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวันมีอิทธิพลสูงสุดต่อพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ขณะที่ปริมาณการเล่นเกมออนไลน์แม้ไม่ได้มีอิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์ก็ตาม แต่ผลวิจัยกลับพบว่าการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

ข้อค้นพบดังกล่าวอธิบายได้ด้วยแนวคิดของ Shrum (อ้างจาก Shanahan and Morgan ,1999) ที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้จากโทรทัศน์ ที่เขาเห็นว่า ไม่ใช่กระบวนการทางสติปัญญาที่มีลักษณะเป็นกลไกเฉพาะที่ผู้รับสารจะได้รับผลกระทบจากโทรทัศน์เท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำงานร่วมกันกับสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม และประสบการณ์ทางสังคม จากข้อเสนอดังกล่าว พฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ จึงเป็นผลของการเรียนรู้ผ่านทั้งประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน และประสบการณ์ความรุนแรงผ่านการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้ Shrum มีข้อสรุปเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ว่า โทรทัศน์อาจทำหน้าที่เตือนความทรงจำของเราในสิ่งที่เราไม่ควรจะลืม อย่างไรก็ตามโทรทัศน์ไม่ได้เปลี่ยนทัศนคติของเรา แต่กลับทำให้ความทรงจำที่มีอยู่แจ่มชัดมากขึ้น โดยเขาเห็นว่า การอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมเป็นกระบวนการคัดสรรแบบแผนทางวัฒนธรรม (cultural patterns) ที่เป็นบทเรียนสำหรับผู้รับสาร และสิ่งที่เราเห็นทางโทรทัศน์ถือว่าเป็น

สภาพแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์กระแสหลักที่คนในสังคมทั่วไปยึดถือ (mainstreaming of common symbolic environment)

หากใช้ข้อเสนอดังกล่าวให้คำอธิบายข้อค้นพบจากงานวิจัยได้ว่า เกมออนไลน์ถือเป็นกระบวนการคัดสรรแบบแผนพฤติกรรมความรุนแรง ซึ่งถือเป็นบทเรียนสำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์ อย่างไรก็ตามอิทธิพลที่มากหรือน้อยของปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ต่อการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และพฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ย่อมขึ้นอยู่กับความทรงจำเกี่ยวกับความรุนแรงที่แต่ละคนมีอยู่ และเกมออนไลน์ทำหน้าที่เพียงกระตุ้นความทรงจำนั้นให้แจ่มชัดขึ้น ทั้งนี้พฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ จึงไม่ได้เกิดจากอิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์เท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำงานร่วมกันกับการผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน และสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมอื่นๆในการร่วมกันสร้างความหมาย “ความรุนแรง” ให้กับเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์

นอกจากนี้ หากอธิบายข้อค้นพบงานวิจัยจากทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction) ที่มุ่งความสนใจเกี่ยวกับรูปแบบการไม่ทำหน้าที่ของครอบครัวอย่างทีฟิงจะกระทำต่อกัน จากผลการวิจัยพบว่าการทำหน้าที่และไม่ทำหน้าที่ของครอบครัว ที่ส่งผลกระทบต่อเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์เกี่ยวกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ และพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ เช่นกรณีรูปแบบการไม่ทำหน้าที่ของครอบครัวอย่างทีฟิงจะกระทำต่อกัน โดยเฉพาะพฤติกรรมความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเยาวชน และพฤติกรรมรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน ที่พบว่า เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ที่เกมออนไลน์สร้างไว้ รวมทั้งพฤติกรรมการแสดงออกพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

ในทางตรงข้าม ข้อค้นพบจากงานวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับการทำหน้าที่ของครอบครัวที่มีรูปแบบการพูดคุยเชิงบวกระหว่างพ่อแม่หรือผู้ปกครองกับผู้เล่นเกมออนไลน์ กลับพบว่า มีความสัมพันธ์เชิงผกผันกับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” ตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ ขณะที่รูปแบบความสัมพันธ์กับพ่อแม่ที่ควบคุมลูกอย่างเข้มงวด กลับพบว่า มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์

อธิบายได้ด้วยข้อเสนอของ Watzlawick (อ้างจาก Griffin, 2006) ที่เห็นว่า ในแต่ละครอบครัวมีการเล่นเกม และมีกฎเกณฑ์ที่แต่ละครอบครัวกำหนดขึ้น โดยการมีบทสนทนาต่อกันในครอบครัวเป็นการประกอบสร้างโลกทางสังคมขึ้นมาด้วยตัวของพวกเขาเอง ซึ่งมีกฎเกณฑ์ว่าด้วยการสนทนาและการแสดงออกต่อกันและกันในชีวิตประจำวัน Watzlawick เรียกความสัมพันธ์ที่มีต่อกันว่า ไวยากรณ์ของบทสนทนา (grammar of conversation) ซึ่งเป็นเหมือนกับกฎในการเล่นเกมนั้น เขาได้ให้คำนิยามเกมว่าคือ การมีกฎเกณฑ์กำหนดพฤติกรรมต่างๆของคนให้ดำเนินไปตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุด สำหรับ Watzlawick เห็นว่า กฎเกณฑ์และการสนทนาของแต่ละครอบครัว เป็นการประกอบสร้างโลกทางสังคมขึ้นมาด้วยตัวของพวกเขาเอง นั่นหมายความว่า ระบบครอบครัวสร้างสรรค์ความเป็นจริงของพวกเขาขึ้นมาเอง รวมถึงการสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับพฤติกรรม “ความรุนแรง” ที่เยาวชนได้รับจากการมีปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง หรือความรุนแรงที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อกัน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรประยุกต์ใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยาพร้อมกับทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะความเป็นจริงทางสังคมเพื่อเข้าใจถึงกระบวนการทางจิตวิทยาและผลกระทบของสื่อที่มีต่อกันระหว่างการเล่นเกมออนไลน์กับการเบนเข้าสู่ความหมาย “ความรุนแรง” กระแสหลักตามที่เกมออนไลน์สร้างไว้ การรับรู้ “ความรุนแรง” ในสังคมไทย และพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกมออนไลน์
2. ควรศึกษาประชากรที่เป็นกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” จากมุมมองของผู้เล่นเกมออนไลน์เอง รวมถึงผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ต่อการรับรู้ต่อ “ความรุนแรง” และพฤติกรรมรุนแรงต่อผู้เล่นเกมออนไลน์
3. ควรศึกษาการใช้สื่อที่เป็นที่นิยมของเยาวชน เช่น เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพลง หรือละคร ว่ามีอิทธิพลต่อการสร้างความหมาย “ความรุนแรง” และพฤติกรรมรุนแรงในกลุ่มเยาวชนอย่างไร
4. ควรศึกษาเชิงมานุษยวิทยาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ในครอบครัว หรือกลุ่มเพื่อนของเยาวชนผู้เล่นเกมออนไลน์ว่า ระหว่างสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียนมีพฤติกรรมรุนแรงต่อกันอย่างไรบ้าง

ภาคผนวก ข

กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำผลการโครงการไปใช้ประโยชน์

1. การตีพิมพ์ผลการวิจัยส่วนหนึ่งเรื่อง Relationship Between Social Interaction and Violence's Cultivation of Playing Games Online among Adolescents ในวารสาร Asia Journal of Communication
2. การนำผลการวิจัยไปเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอ/อภิปรายในการประชุมสัมมนา “2012 Asian Congress for Media and Communication Thailand” ระหว่างวันที่ 25-27 ตุลาคม 2555
3. การนำไปใช้เป็นเอกสารประกอบการสอนกระบวนวิชา การวิจัยทางการสื่อสาร สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา
4. การสำเนาและจัดส่งรายงานฉบับสมบูรณ์ไปยังสำนักงานหอสมุดมหาวิทยาลัยภาครัฐในกรุงเทพฯ และส่วนภูมิภาค 6 แห่ง