

ผลของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์ ต่อพฤติกรรมช่วยเหลือและความก้าวร้าว

- |                              |                             |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1. นายฐิติวัสส์ ไกรนรา       | เลขประจำตัวนิสิต 5637431038 |
| 2. นายเดชรรัตน์ โชติปทุมวรรณ | เลขประจำตัวนิสิต 5637441238 |
| 3. นายนันทพงศ์ ปานทิม        | เลขประจำตัวนิสิต 5637459638 |

โครงการทางจิตวิทยาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2559

THE EFFECT OF ONLINE GAME ENGAGEMENT ON PROSOCIAL BEHAVIOUR AND AGGRESSION

Mr. Thitiwat Grainara	Student ID 5637431038
Mr. Dejcharat Chodpathumwan	Student ID 5637441238
Mr. Nantapong Pantim	Student ID 5637459638

A Senior Project in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Bachelor of Science in Psychology

Faculty of Psychology

Chulalongkorn University

Academic Year 2016

หัวข้อโครงการทางจิตวิทยา

ผลของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนอนไลน์

โดย

ต่อพฤติกรรมช่วยเหลือและความก้าวร้าว

จิตวิวัฒน์ ไกรนรา เดชรัตน์ โชติปทุมวรรณ

และ นันทพงศ์ ปานทิม

สาขาวิชา

จิตวิทยา

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการทางจิตวิทยาหลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐสุดา เต็มพันธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการทางจิตวิทยาร่วม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กุลยา พิสิษฐ์สังฆการ

---

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับโครงการทางจิตวิทยาฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาบัณฑิต

..... คณบดีคณะจิตวิทยา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศักนงศ์ มณีศรี)

คณะกรรมการสอบโครงการทางจิตวิทยา

..... อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการทางจิตวิทยาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐสุดา เต็มพันธ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการทางจิตวิทยาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กุลยา พิสิษฐ์สังฆการ)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร. สมบุญ จารุเกษมทวี)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ภาณุ สหัสสานนท์)

จิตวิวัฒน์ ไกรนรา เดชรัตน์ โชติปทุมวรรณ นันทพงศ์ ปานทิมา : ผลของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมน  
ออนไลน์ ต่อพฤติกรรมช่วยเหลือและความก้าวร้าว (THE EFFECT OF ONLINE GAME ENGAGEMENT ON  
PROSOCIAL BEHAVIOUR AND AGGRESSION) อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการงานทางจิตวิทยาหลัก:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุดา เต๋พันธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลยา พิธิษฐ์สังฆการ, 77 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาผลของระดับที่ต่างกันของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมน  
ออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมต่อพฤติกรรมช่วยเหลือและความก้าวร้าว กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ที่  
เน้นการเล่นเป็นทีม อายุระหว่าง 18-28 ปี จำนวนทั้งสิ้น 214 คน โดยใช้การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างผ่านการ  
กระจายแบบสอบถามไปยังเพจในเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเกม ซึ่งกลุ่ม  
ตัวอย่างจะต้องตอบแบบสอบถามออนไลน์จำนวน 3 ชุด ได้แก่ แบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมน แบบวัด  
ความก้าวร้าว และแบบวัดพฤติกรรมช่วยเหลือ มีจำนวนข้อกระทงทั้งหมด 45 ข้อ

โดยผลการวิจัยเป็นดังนี้

1. ความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนมีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว ( $r = .276, p < .01$ ) และมีค่า  
สหสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมช่วยเหลือ ( $r = -.143, p < .05$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติของระดับความก้าวร้าวระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึก  
ร่วมในการเล่นเกมนสูงและกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนต่ำ
3. ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติของระดับพฤติกรรมช่วยเหลือในกลุ่มตัวอย่างที่มี  
ความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนสูงและกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนต่ำ

สาขาวิชา.....จิตวิทยา.....ลายมือชื่อนิสิต.....

ปีการศึกษา.....2559.....ลายมือชื่อนิสิต.....

ลายมือชื่อนิสิต.....

ลายมือชื่อ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการงานทางจิตวิทยาหลัก.....

ลายมือชื่อ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการงานทางจิตวิทยาร่วม.....

5637431038, 5637441238, 5637459638: MAJOR PSYCHOLOGY

THITIWAT GRAINARA DEJCHARAT CHODPATHUMWAN NANTAPONG PANTIM: THE EFFECT OF ONLINE GAME ENGAGEMENT ON PROSOCIAL BEHAVIOUR AND AGGRESSION: ASSIST. PROF. DR. NATTASUDA TAEPHANT & ASSIST. PROF. DR. KULLAYA PISITSUNGKAGARN, 77 pp.

The purpose of this research is to examine the effect of game engagement on aggression and prosocial behavior. Participants were 214 people age between 18 to 28 years old. Participants were collected by answering 3 sets of online questionnaires which are Game Engagement Questionnaire, Aggression Questionnaire and Prosocialness Scale for Adults, total of 45 items. These online questionnaires were distributed via Game-content Facebook page to measure their game engagement, prosocial behavior and aggression

Findings suggest that

1. Game engagement has a significantly positive correlation with aggression ( $r = .276$ ,  $p < .01$ ) but has a significantly negative correlation with prosocial behavior ( $r = -.143$ ,  $p < .05$ )
2. Aggression were significantly different for different degree of game engagement ( $p < .05$ )
3. No significantly difference of prosocial behavior for different degree of game engagement ( $p = .205$ )

Field of Study: ..... Psychology ..... Student's Signature .....

Academic Year: ..... 2016 ..... Student's Signature .....

Student's Signature .....

Advisor's Signature .....

Co-advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุดา เต็มพันธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลยา พิธิษฐสังฆการ ที่คอยให้คำแนะนำ และความช่วยเหลือทุกด้านตลอดการทำโครงการเล่มนี้ ตั้งแต่การกำหนดหัวข้องานวิจัย การทบทวนวรรณกรรม การพัฒนามาตรวัด และการแปลผลข้อมูล จนทำให้โครงการเล่มนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. Harry Manley ที่ให้ความช่วยเหลือในขั้นตอนของการพัฒนามาตรวัด ด้วยการตรวจสอบความถูกต้องของมาตรวัดที่ได้รับการแปลกลับเป็นภาษาอังกฤษโดยเทียบกับมาตรวัดที่เป็นต้นฉบับ ทำให้เกิดการมาตรวัดที่มีความใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณนายธนพงศ์ อุทยานรัตน์ และนายอดิชาติ ตันติโสภณวนิช รุ่นพี่คณะจิตวิทยา รุ่นที่ 7 ที่ให้ความช่วยเหลือทางด้านสถิติ คำแนะนำ อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาทางสถิติที่คณะผู้วิจัยเผชิญอีกด้วย

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณเพจ 'เกมเมอร์อมตืน', และเพจ 'Thai Gamers เพจคนรักเกมส์' บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) เป็นอย่างสูง ที่ช่วยเป็นสื่อกลางในการกระจายแบบสอบถามของพวกเรา ออกไปสู่สาธารณะ และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ชาวไทย

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เล่นเกมออนไลน์ชาวไทยทุกท่านที่สละเวลาเข้ามาตอบแบบสอบถามด้วยความตั้งใจ ทำให้พวกเราเก็บข้อมูลได้ครบตามเป้าหมายภายในระยะเวลาอันสั้น

นาย เดชรัตน์ โชติปทุมวรรณ

นาย จิตติวิทย์ ไกรนรา

นาย นันทพงศ์ ปานทิม

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ซ
สารบัญภาคผนวก	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม (Game Engagement)	6
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าว (Aggression)	11
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocial Behavior)	18
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	24
ขอบเขตของการวิจัย	24
ตัวแปรที่ศึกษา	24
สมมติฐานของการวิจัย	24
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	25
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	25
บทที่ 2 วิธีดำเนินการวิจัย	26
กลุ่มตัวอย่าง	26
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	26
วิธีดำเนินการวิจัย	34
บทที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	37
บทที่ 4 อภิปรายผลการวิจัย	43
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย	45
รายการอ้างอิง	49
ภาคผนวก	

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1. ผลการทดลองใช้แบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม	31
2. ผลการทดลองใช้แบบวัดความก้าวร้าว	32
3. ผลการทดลองใช้แบบวัดพฤติกรรมช่วยเหลือ	33
4. จำนวนและร้อยละกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ และ อายุ	38
5. รายชื่อเกมและจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เล่น	39
6. ค่าสถิติพื้นฐานของความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม ความก้าวร้าว และพฤติกรรมช่วยเหลือของกลุ่มตัวอย่าง	40
7. ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง	40
8. ผลการวิเคราะห์ Multivariate test	41
9. ผลการวิเคราะห์ Univariate test	42



## สารบัญภาคผนวก

	หน้า
<b>ภาคผนวก ก</b>	
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ	59
<b>ภาคผนวก ข</b>	
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	60
<b>ภาคผนวก ค</b>	
คำอธิบายเกมที่กลุ่มตัวอย่างเล่น	63
<b>ภาคผนวก ง</b>	
ตารางแสดงค่าสถิติการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของแบบวัด	65
ความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม	
<b>ภาคผนวก จ</b>	
ตารางแสดงค่าสถิติการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของแบบวัดความก้าวร้าว	66
<b>ภาคผนวก ฉ</b>	
ตารางแสดงค่าสถิติการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของแบบวัดพฤติกรรมช่วยเหลือ	67
<b>ภาคผนวก ช</b>	
ตารางแสดงค่าสถิติวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ	68
ด้วยสถิติทดสอบความแปรปรวนพหุคูณ	

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน กิจกรรมหนึ่งที่ได้รับคามนิยมในทั้งวัยเด็ก วัยรุ่น จนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นมาตลอดคือการเล่นเกมน โดยในประเทศสหรัฐอเมริกา เด็กและวัยรุ่นถึง 97 เปอร์เซ็นต์ เล่นเกมอย่างต่ำ 1 ชั่วโมงต่อวัน (Granic, Lobel & Engels, 2014) เกมได้รับความนิยมมากจนทำให้อุตสาหกรรมเกมกลายเป็นอุตสาหกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจโลกก็ว่าได้ (Marchand & Henning-Thurau, 2013) และในขณะเดียวกัน ในระยะ 10 ปีหลังมานี้ การเล่นเกมนโดยเฉพาะเกมที่มีการแข่งขันกัน ได้ถูกมองว่าเป็นหนึ่งในชนิดของกีฬา เรียกว่า eSports (Electronic Sports) และมีการจัดแข่งขันทั่วโลกมากมาย หนึ่งในนั้นคือการแข่งขัน World Cyber Games (WCG) (Hutchins, 2008) ซึ่งจัดขึ้นเมื่อปี 2000 จนถึงปี 2013 โดยเกมที่ถูกได้รับความนิยมใจได้แก่ Counter-Strike, DOTA2, League of Legends เป็นต้นนอกจากนี้ eSports ถือเป็นสื่อรูปแบบใหม่ที่เติบโตอย่างรวดเร็วโดยคาดว่าจะมีผู้ชม eSports โดยประมาณมากถึง 70 ล้านคนในปี 2013 (Warr, 2014 อ้างถึงใน Hamari และ Sjöblom, 2017)

แต่ถึงแม้การเล่นเกมนจะสร้างความสนุกจนเป็นที่นิยมของผู้คนทั่วโลก การเล่นเกมนก็มักถูกมองว่าเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดผลเสียที่อาจร้ายแรงถึงอันตรายต่อชีวิตได้เช่นเดียวกัน ตัวอย่างที่เกิดขึ้นได้แก่ เหตุการณ์สังหารหมู่ใน สถาบันโพลีเทคนิคโวลีย์และมหาวิทยาลัยรัฐเวอร์จิเนีย (Virginia Polytechnic Institute and State University) โดยมีรายงานว่าผู้ก่อเหตุนี้ชื่นชอบการเล่นเกมน Counter-Strike และถึงแม้ว่าเพื่อนร่วมห้องของผู้ก่อเหตุจะระบุว่าไม่เคยเห็นผู้ก่อเหตุเล่นเกมนดังกล่าว (Benedetti, 2007) แต่นักเคลื่อนไหวยังคงโต้แย้งต่อและโทษว่าเป็นสาเหตุของเกมน อีกหนึ่งกรณีได้แก่ เหตุฆาตกรรมเด็กอายุ 7 ขวบ โดยฆาตกรทั้งสองคนอ้างว่าเลียนแบบพฤติกรรมจากเกมน Mortal Kombat (Chalk, 2007)

หากพูดถึงการเล่นเกมนในสังคมไทยแล้ว ในประเทศไทยมีปัจจัยเสี่ยงมากมายที่จะทำให้เด็กมีโอกาสเล่นเกมนจนเสพติด และนำมาซึ่งผลเสียต่างๆ ทำให้มุ่มมองหรือทัศนคติที่คนทั่วไปมีต่อเกมนยังจืดอยู่ในมุ่มมองเชิงลบเป็นส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตามมีการศึกษาเป็นจำนวนมากที่ชี้ให้เห็นปัจจัยเสี่ยงที่จะทำให้เกมนเกิดการเสพติดการเล่นเกมน และชี้ให้เห็นข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมน จากการศึกษาของพัชราภรณ์ หงษ์สิบสอง, นันทา

เดิมสมบัติถาวร, และศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์ (2556) แสดงให้เห็นว่าการติดเกมถือเป็นปัญหาใหญ่ของสังคมไทยในปัจจุบัน และมีแนวโน้มที่จะรุนแรงขึ้นจนเป็นปัญหาสังคม เนื่องจากเยาวชนที่เล่นเกมได้ก่อพฤติกรรมรุนแรงต่างๆ เป็นผลจากความต้องการลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกม นอกจากนี้โทษของการเล่นเกมยังส่งผลเสียต่อการเรียน, การงาน, และความสัมพันธกับบุคคลรอบข้างอีกด้วย นอกจากนี้จากการศึกษาของธนพร เผดิมเกื้อกุลพงศ์, และฉัตรวิญญู องคสิงห์ (2556) พบว่าเด็กไทยมีปัจจัยเสี่ยงหลายอย่างที่จะทำให้เกิดการเสพติดการเล่นเกมโดยเฉพาะจากการที่ผู้ปกครองไม่มีเวลาดูแล ทำให้เด็กหันไปใช้เวลาอยู่กับกลุ่มเพื่อน และนำเวลาหรือเงินไปเล่นเกมตามเพื่อน เมื่อมีการติดเกมเกิดขึ้นก็จะนำมาซึ่งผลเสียต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นผลการเรียนตกต่ำ, สุขภาพจิตและสุขภาพกายเสียสมดุล, มีอารมณ์แปรปรวน, และเป็นการสิ้นเปลืองเงิน อย่างไรก็ตามในการศึกษาชิ้นดังกล่าวมีการชี้ให้เห็นข้อดีของการเล่นเกมอยู่ โดยถ้ามีการควบคุมพฤติกรรมการเล่นให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม เช่น เล่นไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน จะส่งผลดีต่อตัวผู้เล่นคือ ทำให้ได้รับความเพลิดเพลิน และมีโอกาสได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ ในเกมได้

นอกจากนี้การที่ประเทศไทยมีร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่อยู่มากมาย เพิ่มโอกาสที่เด็กสามารถเข้าถึงการเล่นเกมออนไลน์ได้ ประกอบกับการมีสื่อต่างๆ เช่น หนังสือเกมหรือเว็บไซต์เกี่ยวกับเกม ที่นำเสนอข้อมูลของเกมออนไลน์อย่างสมจริง ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกอยากเล่น และพาตนเองเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ในที่สุด

อีกทั้งยังมีความเชื่อผิดๆ ของเด็กที่ว่า การเล่นเกมเก่งจะทำให้ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ทำให้เด็กหันมาใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อพัฒนาฝีมือของตน การศึกษาชิ้นดังกล่าวพบว่าผลดีของการเล่นเกมออนไลน์คือ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้มีความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน ในส่วนของผลเสียคือ ทำให้ผลการเรียนต่ำลง, สุขภาพเสีย, และสิ้นเปลืองเงิน (ศุภนาย เขียวขุ้ย, 2552)

เมื่อพิจารณาถึงการศึกษาทางจิตวิทยาเกี่ยวกับเกมนั้น ผู้วิจัยส่วนใหญ่มักมุ่งการศึกษาไปที่ผลกระทบจากเกมในด้านลบ (Granic, Lobel & Engels, 2014) ผู้วิจัยส่วนใหญ่มักจะเน้นการศึกษาถึงผลเสียที่อาจเกิดขึ้นจากเกม ตัวอย่างเช่น ความสัมพันธ์ระหว่างเกมและความก้าวร้าวที่เพิ่มขึ้น การแยกตัวออกจากสังคม และการเล่นที่มากเกินไป (Anderson & Bushman, 2001; Grusser, Thalemann, & Griffiths, 2007, อ้างถึงใน Przybylski, Rigby & Ryan, 2010) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ Mehroof และ คณะ (2010) ที่ศึกษาพบความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญระหว่างการติดเกมออนไลน์และลักษณะนิสัย5ประเภท ได้แก่ ความอ่อนไหวทางอารมณ์ (Neuroticism) ความวิตกกังวลต่อสถานการณ์ (State Anxiety) ความวิตกกังวลแฝง

(trait anxiety) ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้น (Sensation Seeking) และความก้าวร้าว (Aggression) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าพฤติกรรมก้าวร้าวอาจส่งเสริมให้เกิดการติดเกมออนไลน์ ทั้งนี้ Teng และ คณะ (2014) ยังพบความสัมพันธ์ของการติดเกมออนไลน์ต่อความก้าวร้าว และการให้คุณค่าในตนเองระดับต่ำอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม ยังมีการศึกษาทางจิตวิทยาถึงข้อดีหรือผลกระทบในทางบวกของการเล่นเกมที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ตัวอย่างการศึกษาในด้านนี้ได้แก่ การทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาวิดีโอเกมจากมุมมองของจิตวิทยาเชิงบวก โดยให้ความสนใจในเรื่องอารมณ์ของผู้เล่น ผลด้านบวกที่ได้จากการเล่นเกม รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในด้านดีที่เกิดจากการเล่นเกม (Liang & Yang, 2014) ตัวอย่างจากการวิจัยของ Granic et al. (2014) ที่ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบทางบวกของเกมได้พบถึงความเป็นไปได้ในการใช้เกมเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาสุขภาพ ซึ่งรวมถึงการรักษาสุขภาพจิตในเด็ก นอกจากนี้ยังมีบทความด้านสุขภาพของ Primack et al. (2012) ที่ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลด้านบวกของเกม รวมถึงการใช้เกมในการบำบัด โดยสรุปว่าเกมนั้นมีศักยภาพที่จะส่งเสริมผลลัพธ์ทางสุขภาพ (Health Outcomes) โดยเฉพาะในด้านการบำบัดทางจิตและทางกาย

งานวิจัยที่น่าสนใจอีกงานหนึ่ง ได้แก่ งานวิจัยของ Weigman และ Schie (1998) ที่ศึกษาตัวแปรด้านบวกและด้านลบในงานวิจัยเดียวกัน โดยศึกษาถึงความสัมพันธ์ของการเล่นเกมต่อพฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocial Behavior) และพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressive Behavior) ซึ่งงานวิจัยนี้ทำให้คณะผู้จัดทำเกิดความสนใจและเห็นว่าอาจเป็นประโยชน์ต่อสังคมไทยที่จะการศึกษาทั้งผลกระทบด้านบวกและลบของการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้ ด้วยเหตุผลที่ว่า กิจกรรมต่างๆ แม้แต่การเล่นเกมออนไลน์นั้นมักให้ทั้งสิ่งที่เป็นประโยชน์และโทษต่อผู้ที่เล่น จึงสำคัญที่ควรศึกษาให้ครอบคลุมทั้งผลกระทบด้านดีและด้านลบของกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งในงานวิจัยนี้คือ การเล่นเกมออนไลน์ อีกทั้งเพื่อนำผลการศึกษาที่ได้การงานวิจัยไปประยุกต์กับการทำความเข้าใจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มผู้เล่นเกมในสังคมไทย ตลอดจนผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในบริบทสังคมไทยต่อไป

ความก้าวร้าวเป็นตัวแปรหนึ่งได้รับความนิยมในการศึกษาในบริบทของการเล่นเกมออนไลน์ งานวิจัยหลายชิ้นชี้ให้เห็นว่า ความก้าวร้าวสามารถได้รับอิทธิพลจากการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง (Bushman และ Anderson, 2001) ทั้งนี้ เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่มักจะประกอบไปด้วยเป้าหมายที่ผู้เล่นจะต้องทำลายศัตรูให้หมด เป็นต้น นอกจากนี้ตัวเกมมักจะประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่มีความรุนแรงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เลือด,

อาวุธ, การใช้ภาษาที่รุนแรง อีกทั้งในโลกของเกมการแสดงออกด้วยพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ ผู้เล่นส่วนใหญ่จึงเลือกที่จะใช้เกมเป็นสถานที่ในการแสดงความก้าวร้าวออกมา (Kim et al., 2007) ด้วยเหตุนี้ คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่าการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง จะสัมพันธ์กับการมีพฤติกรรมก้าวร้าวในชีวิตจริงของผู้เล่นหรือไม่

ตัวแปรทางจิตวิทยาอีกตัวแปรหนึ่งที่มีความสนใจศึกษาในบริบทของการเล่นเกมออนไลน์คือ พฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocial behavior) เป็นพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง คณะผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่า แม้เนื้อหาของเกมจะมีความรุนแรง แต่ในขณะที่เล่นตัวเกมเองก็มักจะประกอบไปด้วยกฎในการเล่นเกี่ยวข้องกับเป้าหมายที่ต้องบรรลุ และบ่อยครั้งผู้เล่นจะต้องร่วมมือและร่วมวางแผนกับผู้เล่นคนอื่นๆ เพื่อให้ทีมฝ่ายของตัวเองบรรลุเป้าหมายเกม ส่งเสริมให้เกิดการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นที่ต้องคอยช่วยเหลือกันตลอดภารกิจ นอกจากนี้แล้ว ในบางเกมก็มักจะมีตัวเลือกให้ผู้เล่นสามารถเลือกชนิดของตัวละครที่กำหนดหน้าที่ในการทำภารกิจ เช่นผู้เล่นที่เลือกตัวละครสาย Tank จะมีหน้าที่คอยรับการโจมตีจากฝ่ายตรงข้ามเพื่อช่วยให้ผู้เล่นคนอื่นๆ เข้าโจมตีฝ่ายตรงข้ามได้สะดวกขึ้น หรือตัวละครสาย Support ซึ่งมีหน้าที่คอยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เล่นอื่น เช่นรักษาการบาดเจ็บของเพื่อนร่วมทีม คอยเพิ่มพลังหรือเสริมความสามารถของคนในทีม และรวมถึงการก่อกวนฝ่ายตรงข้ามให้คนในทีมโจมตีได้สะดวกขึ้น จะเห็นได้ว่าการที่ผู้เล่นสามารถต้องเลือกหน้าที่ของตัวเองในแต่ละรอบของภารกิจในเกมนั้น ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนต้องคอยคิดว่า จะช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีมอย่างไรเพื่อให้ฝ่ายของตัวเองบรรลุเป้าหมายร่วมกัน ด้วยเหตุนี้คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่าการเล่นเกมที่มีเนื้อหาส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือผู้อื่น จะมีความสัมพันธ์กับการมีพฤติกรรมช่วยเหลือในชีวิตจริงของผู้เล่นหรือไม่

ทั้งนี้เนื่องจากการวัดตัวแปรการเล่นเกมนั้น ส่วนมากมักจะใช้เกณฑ์ของเวลาในการเล่นเป็นข้อมูล เมื่อคณะผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรมเพิ่มเติม ได้พบกับตัวแปรความรู้สึกร่วมในการเล่น (Game Engagement) และสนใจที่จะใช้ตัวแปรความรู้สึกร่วมในการเล่นนี้แทนตัวแปรอย่างเวลาในการเล่น โดยคณะผู้วิจัยเห็นว่าความรู้สึกร่วมในการเล่นนั้นอาจทำให้ได้ผลงานวิจัยที่ชัดเจนมากกว่า

Schoenau-Fog (2011) ผู้ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการการเกิดความรู้สึกร่วมในการเล่นได้รับบุในงานวิจัยว่า ความรู้สึกที่เกิดในการเล่นนั้นได้ถูกศึกษาอย่างละเอียดทั้งในทางทฤษฎีและเชิงประจักษ์ และถูกอธิบายในรูปแบบหลายมิติและหลายระดับชั้น (Poel และ คณะ 2007) โดยความรู้สึกร่วมของผู้เล่นนั้นเป็น

มิติหนึ่งของความรู้สึกที่เกิดขึ้นในการเล่นและเกี่ยวข้องกับแนวคิดหลายอย่าง เช่น Flow

(Csikszentmihalyi, 1991; Chen, 2007) Gameflow (Sweetser และ Wyeth, 2005) Presence (Lombard และ Ditton, 1997; Tamborini และ Skalski, 2006) Immersion (McMahan, 2003; Brown and Cairns, 2004; Ermi และ Mayra, 2005; Jennett และ คณะ, 2008) Motivation (Yee, 2006; Przybylski และ คณะ, 2010) Enjoyment (Klimmt, 2003; IJsselsteijn และ คณะ, 2008) และ ความสนุก (Koster, 2004)

สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกร่วมที่ถูกรับรู้กันอีกหนึ่งสิ่งก็คือ ความเป็นไปได้ในการเล่น โดย Brown และ Vaughn (2009, อ้างถึงใน Schoenau-Fog, 2011) ได้เสนอว่าปัจจัยหลักของแนวคิดในการเล่นคือความปรารถนาที่จะเล่นต่อ กล่าวคือ การเล่นเกมที่สร้างความปรารถนาที่ต่อเนื่อง ผู้เล่นปรารถนาที่จะเล่นต่อไป และความสนุกสนานก็กระตุ้นความปรารถนานั้น เราจะเล่นต่อไปเรื่อยๆ และหากว่ามีสิ่งเข้ามายุติความสนุกนั้น เราจะสร้างกฎขึ้นมาอย่างทันทีเพื่อไม่ให้ต้องหยุดเล่น และหากต้องหยุดลง ผู้เล่นก็จะต้องการที่จะเล่นอีกครั้ง

Klimmt (2003, อ้างถึงใน Schoenau-Fog, 2011) ได้ศึกษาถึงสาเหตุการเริ่มและยังคงเล่นเกมต่อไปเรื่อยๆของผู้เล่นและได้เสนอโมเดลแนวคิดเพื่อตอบคำถามที่ว่าทำไมการเล่นเกมดิจิทัลถึงสร้างความเพลิดเพลินเป็นอย่างมาก โดยโมเดลประกอบด้วยสามมิติหลักของความเพลิดเพลิน ได้แก่ 1) การบ๊อกลับอย่างทันทีต่อผู้เล่น 2) วงจรของความใจจดใจจ่อและการโล่งใจที่เกิดขึ้นๆ ความสงสัย และการเพิ่มของการให้คุณค่าตนเอง (Self-Esteem) และ 3) ความหลงใหลในการเป็นส่วนหนึ่งกับความเป็นจริงอีกทาง ซึ่งความเพลิดเพลินนี้เอง เป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้เล่นเริ่มเล่นเกมและยังคงเล่นต่อไปซ้ำๆ

แรงจูงใจเป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่ถูกศึกษาเพื่อใช้อธิบายการเกิดความรู้สึกร่วมในการเล่น Przybylski และคณะ (2010) ศึกษาถึงแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการเล่นซึ่งและได้ออกแบบโมเดลความรู้สึกร่วมในการเล่นขึ้นโดยอาศัยทฤษฎีความมุ่งมั่นในตนเอง (Self-Determination) นอกจากนี้ Schoenau-Fog (2011) ได้อธิบายถึงแรงจูงใจและความรู้สึกร่วมในงานวิจัยของเขาว่า แรงจูงใจนั้นจะเกี่ยวข้องกับการเหตุผลที่ทำให้ผู้เล่นเริ่มต้นเล่นเกมหรือ “ถูกล่อลวง” ให้เข้าไปในเกม ส่วนความรู้สึกร่วมนั้น เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นยังคงเล่นเกมอยู่

ด้วยเหตุผลข้างต้นนี้ ทำให้คณะผู้วิจัยประสงค์ที่จะศึกษาผลระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ต่อพฤติกรรมช่วยเหลือและความก้าวร้าว โดยตัวแปรต้นที่คณะผู้วิจัยใช้ในการศึกษาคือ ความรู้สึกร่วมในการเล่น ซึ่ง

แบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ การมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนอยู่ในระดับสูงกับการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนอยู่ในระดับต่ำว่าจะส่งผลอย่างไรต่อระดับของความก้าวร้าวและพฤติกรรมช่วยเหลือ ประโยชน์ที่คณะผู้วิจัยคาดหวังจากการทำวิจัยครั้งนี้คือ การได้ข้อมูลเชิงประจักษ์ที่แสดงถึงผลลัพธ์ทางบวกและลบจากการเล่นเกมของผู้เล่นในระดับความรู้สึกร่วมที่แตกต่างกันเพื่อที่จะสะท้อนให้เห็นว่าการเล่นเกมมีทั้งผลดีและผลเสีย และเพื่อประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมให้เกิดการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเหมาะสม

## แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมน (Game Engagement)

### นิยามของความรู้สึกร่วม

ความรู้สึกร่วมที่จะกล่าวถึงในงานวิจัยนี้จะหมายถึงความรู้สึกร่วมที่ผู้เล่นเกมมีในขณะที่เล่นเกมน การความรู้สึกร่วม (Engagement) เป็นแนวคิดที่ถูกใช้อย่างกว้างขวาง แต่ก็ยากที่จะเข้าใจ เนื่องจากความหมายที่มีหลากหลาย (Hombaek, 2006 อ้างถึงใน Rozendaal, Keyson, de Ridder และ O. Craig, 2009) ตัวอย่างเช่น Chapman et al. 1999; Jacques et al., 1995; Laurel, 1991; Malone, 1981; Webster et al., 1993 (อ้างถึงใน Rozendaal et al., 2009) ได้เสนอว่าความรู้สึกร่วม ในงานวิจัยด้านการออกแบบสิ่งที่มีปฏิสัมพันธ์กับคนนั้น (Interaction Design) ความรู้สึกร่วม หมายถึงภาวะทางจิตใจที่มีความตื่นตัวและความสนุกสนานโดยบุคคลให้ความสนใจไปอย่างตั้งใจ อย่างไรก็ตาม คำนิยามหรือความหมายที่ชัดเจนของความรู้สึกร่วมนั้นยังไม่เป็นที่สรุปอย่างแน่ชัด เพียงระบุว่าเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคลในระหว่างการเล่นเกมน (Brockmyer et al., 2007)

นอกจากนี้ Brown และ Cairns (2004) ได้อธิบายว่าการมีความรู้สึกร่วม คือระดับของการมีส่วนร่วมกับเกมขั้นต่ำสุดที่ผู้เล่นเกมต้องเผชิญก่อนที่จะรู้สึกจืดจางหรือรู้สึกเข้าไปอยู่ในเกม โดยในการทำให้เกิดความรู้สึกร่วมนั้น ผู้เล่นต้องอุทิศเวลา ความพยายาม และความสนใจในขณะที่เล่นเกมน ซึ่งสามารถตีความได้ว่า การที่ผู้เล่นจะเกิดความรู้สึกร่วมกับเกมได้ ผู้เล่นต้องชอบแนวเกมนั้น หากผู้เล่นไม่ชอบก็ว่าจะไม่เกิดความรู้สึกร่วม

Mcmahan (2003) อธิบายถึง การมีความรู้สึกร่วมเพิ่มเติมด้วยประโยคที่กล่าวว่า “การมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนอย่างมากจนผู้เล่นเข้าสู่ระดับใกล้เคียงกับความหมกมุ่นนั้นเรียกว่า การเล่นเกมอย่างจดจ่อ (deep play)”

Schoenau-Fog (2011) ได้ให้นิยามของ การมีความรู้สึกมีส่วนร่วมของผู้เล่นเกมว่า เป็นระดับของความปรารถนาอย่างต่อเนื่องของผู้เล่นที่เผชิญในขณะที่เล่นเกม ระหว่างการเล่น และหรือเมื่อเวลาผ่านไประยะหนึ่ง และผู้เล่นยังปรารถนาที่จะกลับมาเล่นเกมซ้ำๆ โดยความรู้สึกมีส่วนร่วมนี้ถูกกระตุ้นโดยแรงจูงใจของผู้เล่นในการเริ่มเล่นเกมและขับเคลื่อนด้วยความปรารถนาอย่างต่อเนื่อง

โดยสรุปแล้ว ความรู้สึกมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้นคือ ระดับการมีส่วนร่วมหรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นในขณะที่เล่นเกม อาจทำให้ผู้เล่นรับรู้ว่าคุณอยู่ในเกมจริงๆ

### องค์ประกอบของความรู้สึกมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้น

Mayes และ Cotton (2001, อ้างถึงใน Schoenau-Fog, 2011) ได้นำเสนอแบบวัดความรู้สึกมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้น โดยได้เสนอประเภทของความรู้สึกมีส่วนร่วม 5 ประเภท ได้แก่

1. ความสนใจ (Interest) ความประทับใจส่วนบุคคลที่มีต่อความดึงดูดและความน่าสนใจของเกม
  2. ความเป็นของแท้ (Authenticity) ระดับที่ซึ่งเหตุการณ์ในเกมถูกควบคุมได้ การตอบสนองของเกมต่อการกระทำที่เริ่มโดยผู้เล่น และความเป็นธรรมชาติที่ผู้เล่นสามารถจัดการกับสิ่งของในเกม
  3. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) ความสนใจในการสำรวจและตัวละครในเกมของผู้เล่น
  4. การมีส่วนร่วม (Involvement) ความสนใจของผู้เล่น การมีส่วนร่วมของผู้เล่นต่อเกม รวมถึงระยะเวลาในการเล่นและความใส่ใจในการเล่น
  5. ความจงรักภักดี (Fidelity) เกี่ยวกับการรับรู้ถึงความสมจริง ความคุ้นเคย และความสอดคล้องขององค์ประกอบด้านภาพและเสียงของเกม รวมถึงเรื่อง hardware เช่น ความละเอียดของภาพและคุณภาพเสียง
- งานวิจัยพัฒนาแบบวัดความรู้สึกมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้นของ Brockmyer et al. (2009) ได้เสนอว่า การมีความรู้สึกมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้นประกอบด้วยตัวแปรจำนวน 4 ตัว ได้แก่

1. การรับรู้สภาพแวดล้อม (Presence) เป็นตัวแปรที่มีนักวิจัยด้านต่างๆให้ความสนใจค่อนข้างมาก (Slater & Wilbur, 1997) Witmer และ Singer (1998) นิยามรับรู้สภาพแวดล้อมว่าเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคลที่บุคคลรับรู้ว่าคุณอยู่ในสถานที่หนึ่งทั้งที่ในความเป็นจริงทางกายภาพนั้นอยู่อีกที่หนึ่ง และหากนำมาประยุกต์ใช้กับสภาพแวดล้อมเสมือนนั้น Presence อาจมีความหมายว่า การเผชิญกับสภาพแวดล้อมที่คอมพิวเตอร์สร้างขึ้นมากกว่าสถานที่จริงทางกายภาพ นอกจากนี้พวกเขายังเสนออีกว่ารับรู้สภาพแวดล้อมในสภาพแวดล้อมเสมือนนั้นอาจมีลักษณะที่



คล้ายกับแนวคิดการเลือกใส่ใจ (Selective Attention) และองค์ประกอบที่ทำให้เกิดรับรู้สภาพแวดล้อมได้นั้น ได้แก่ involvement และ immersion โดย Heeter (1992) ได้เสนอว่ารับรู้สภาพแวดล้อมในโลกเสมือนนั้น มาจากความรู้สึกที่ราวกับอยู่ในโลกเสมือนนั้นแต่อยู่ในรูปแบบของสิ่งของที่แยกจากโลกเสมือนนั้น นอกจากนี้พวกเขาจำแนกประสบการณ์ส่วนบุคคลนี้ออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ personal presence, social presence และ environmental presence และสามารถเพิ่มรับรู้สภาพแวดล้อมได้หากสภาพแวดล้อมเสมือนนั้นรับรู้การมีอยู่ของบุคคล และมีบุคคลอื่นอยู่ในสภาพแวดล้อมเสมือนและรับรู้การมีอยู่ของบุคคลนั้นด้วย เช่นเดียวกับกับ Ermi และ Mayra (2005, อ้างถึงใน Schoenau-Fog, 2011) ที่ได้แบ่งรับรู้สภาพแวดล้อมออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ sensory, challenge-based และ imaginative immersion

## 2. การจมอยู่กับสิ่งที่ทำ (Immersion)

Witmer และ Singer (1998) ให้นิยามการจมอยู่กับสิ่งที่ทำว่าหมายถึง ภาวะทางจิตวิทยาที่ถูกอธิบายโดยการรับรู้ของบุคคลว่ามีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมที่สร้างกระแสสิ่งเร้าและประสบการณ์ที่ต่อเนื่อง ในขณะที่เดียวกัน งานวิจัยของ Jennett, Cox, Cairns, Dhoparee, Tijis, Epps และ Walton (2008) เสนอว่า การจมอยู่กับสิ่งที่ทำนั้นมักถูกมองว่าเป็นสิ่งสำคัญในการได้รับความสนุกจากเกม เป็นผลจากการที่การเล่นเกมที่ดี และเป็นประสบการณ์ที่บุคคลได้ปล่อยตัวเองเข้าไปอยู่ในโลกของเกมและมักมีส่วนร่วม (engage) กับเกมมากจนไม่ได้จะใส่ใจต่อสิ่งที่อยู่รอบตัวเขา ตัวอย่างเช่น พวกเขาไม่ได้ยินเสียงของคนที่เรียกชื่อเขา หรือ ไม่ได้สังเกตว่าเวลานั้นผ่านไปเท่าไรแล้ว เป็นต้น ซึ่งใกล้เคียงกับความหมายที่ Banos et al. (2004) ได้ให้ไว้ว่า การมีส่วนร่วมกับประสบการณ์การเล่นเกมที่เหมือนกันก็ยังคงรับรู้สิ่งรอบตัวของเขาอยู่บ้าง ทั้งนี้ ผู้ที่คณะจัดทำเห็นว่านิยามการจมอยู่กับสิ่งที่ทำได้เป็นรูปธรรม ทำให้เห็นภาพได้ชัดเจนคือ Murray (อ้างถึงใน McMahan, 2003) ซึ่งกล่าวว่า การจมอยู่กับสิ่งที่ทำเป็นการเปรียบเปรยกับการจมอยู่ใต้น้ำ เป็นความรู้สึกเดียวกันกับการพุ่งลงไปในมหาสมุทร ซึ่งบุคคลจะถูกล้อมรอบด้วยความเป็นจริงอื่นทั้งหมด กล่าวคือ จากอากาศลงสู่น้ำ และดึงความสนใจจากบุคคลไปทั้งหมด

## 3. การฝังตัวเองอย่างเต็มที่กับสิ่งที่ทำ (Flow)

Csikszentmihalyi (1998, อ้างถึงใน Weibel et al., 2008) ได้อธิบายการฝังตัวเองอย่างเต็มที่กับสิ่งที่ทำว่าหมายถึง ภาวะทางจิตที่บุคคลฝังตัวเองอย่างเต็มที่กับสิ่งที่เขาทำ ซึ่งภาวะทางจิตมีลักษณะที่เป็นความรู้สึกจดจ่อ และประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม นอกจากนี้ Csikszentmihalyi ยังได้เสนอ

องค์ประกอบของการฝังตัวเองอย่างเต็มที่กับสิ่งที่ทำ ซึ่งได้แก่ การมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่, การมีเป้าหมายและผลป้อนกลับที่ชัดเจน, การมีสมาธิและการจดจ่อ, การขาดความรู้สึกนึกคิดในตน, รับรู้การบิดเบือนของเวลา, ความสมดุลระหว่างความท้าทายและความสามารถ และ ความรู้สึกสามารถควบคุมกิจกรรมได้ทั้งหมด เป็นประสบการณ์ทางบวกที่บุคคลได้เผชิญ (Csikszentmihalyi, 1995, 1990 อ้างถึงใน Jennett et al., 2008) ทั้งนี้ได้มีนักวิจัยเปรียบเทียบการฝังตัวเองอย่างเต็มที่กับสิ่งที่ทำกับตัวแปรอย่าง immersion และว่าทั้งสองนั้นมีความคล้ายคลึงกัน Jennett et al. (2008) เสนอว่า เมื่อบุคคลอยู่ในภาวะการฝังตัวเองอย่างเต็มที่กับสิ่งที่ทำนั้น การรับรู้และความคิดที่ไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ทำจะถูกลดออกไป อีกทั้งยังเสนอว่าการฝังตัวเองอย่างเต็มที่กับสิ่งที่ทำยังมีส่วนทับซ้อนกับ immersion ในด้านการรับรู้การบิดเบือนของเวลาและความท้าทายที่บุคคลเผชิญในการทำกิจกรรม ทั้งนี้ Jennett et al. ยังเสนอว่า immersion นั้นเป็นจุดเริ่มต้นของการฝังตัวเองอย่างเต็มที่กับสิ่งที่ทำอีกด้วย

#### 4. การมีความรู้สึกมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่กับความรู้สึกปัจจุบัน (Psychological Absorption)

Irwin (1999, อ้างถึงใน Brockmyer et al., 2009) ได้ใช้คำ psychological absorption อธิบายถึงการ engage กับประสบการณ์ปัจจุบันอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ Brockmyer et al. (2009) ยังเสนอว่า การอยู่ภาวะ psychological absorption นั้น จะทำให้เกิด สภาวะจิตสำนึกที่เปลี่ยนไป (Altered State of Consciousness) ซึ่งแตกต่างจาก immersion และ presence แต่คล้ายกับ flow

ทั้งนี้ Glicksohn และ Avnon (1997, อ้างถึงใน Brockmyer et al., 2009) เสนอว่าในสภาวะจิตสำนึกที่เปลี่ยนไปนั้น จะพบการแยกกันของความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ และอารมณ์จะเข้าสู่จิตสำนึกได้น้อยลง ในการจะแยก psychological absorption ออกจาก flow ในระหว่างการเล่นเกม นั้น มีตัวแปรที่เป็นเกณฑ์ในการจำแนกได้แก่ อารมณ์ของประสบการณ์ เช่น บางครั้งการเล่นเกมนั้นอาจนำมาซึ่งอารมณ์ทางลบได้แก่ ความกังวลและหงุดหงิด (Funk, Chan, Brouwer และ Curtiss, 2006 อ้างถึงใน Brockmyer et al., 2009) ซึ่งจะแย้งกับภาวะ flow อีกตัวแปรหนึ่งคือ แรงจูงใจ สำหรับภาวะ flow นั้น จะเกิดจากแรงจูงใจภายใน แต่การเล่นบางครั้ง การแข่งขันกับเพื่อนเป็นแรงจูงใจภายนอก (Lucas & Sherry, 2004 อ้างถึงใน Brockmyer et al., 2009) ซึ่งต่างจาก flow

Schoenau-Fog (2011) ได้แบ่งองค์ประกอบของการมีความรู้สึกมีส่วนร่วม ออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

1. เป้าหมาย (Objectives) องค์ประกอบเกี่ยวกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ทำให้ผู้เล่นนั้นยังเล่นเกมอยู่
2. กิจกรรมที่ทำ (Activities) องค์ประกอบที่เกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เล่นต้องการที่จะทำเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย
3. ความสำเร็จ (Accomplishments) องค์ประกอบที่เกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นบรรลุเป้าหมายและเกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ของกิจกรรมของผู้เล่นต่อเป้าหมาย
4. อารมณ์ที่เกิดขึ้น (Affects) องค์ประกอบเกี่ยวกับอารมณ์ที่ผู้เล่นเผชิญในขณะที่กำลังทำกิจกรรม (เล่นเกม) หรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งสำเร็จ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มีหลายงานวิจัยที่ศึกษาถึงประสบการณ์ของผู้เล่น Poels และ คณะ (2007, อ้างถึงใน Schoenau-Fog, 2011) ได้สำรวจถึงความรู้สึกและประสบการณ์ของผู้เล่นเกมดิจิทัล โดยให้ความสนใจเหตุการณ์ที่ทำให้เริ่มเล่น สิ่งที่ผู้เล่นประสบหรือรู้สึกขณะเล่นเกม และ ประสบการณ์ของผู้เล่นหลังการเล่นเกม ต่อมา Ijsselstein et al. (2008, อ้างถึงใน Schoenau-Fog, 2011) ได้พัฒนาแบบวัดความรู้สึกมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้นโดยอิงจากผลที่ได้จากงานวิจัยของ Poels et al. พร้อมกับการวิเคราะห์ทางทฤษฎีของประสบการณ์ของผู้เล่น โดยแบบวัดนี้ถูกออกแบบเพื่อวัดประสบการณ์ของผู้เล่นผ่านตัวแปรอย่าง การจมอยู่กับสิ่งที่ทำ (Immersion), การฝังตัวกับสิ่งที่ทำอย่างเต็มที่ (Flow), ความสามารถ (Competence), อารมณ์ทางบวกและลบ, ความตึงเครียด, ความท้าทาย และ การรับรู้สังคม (Social Presence) หลังจากนั้น Van den Hoogen (2008, อ้างถึงใน Schoenau-Fog, 2011) ได้ใช้แบบวัด ความรู้สึกมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้น (In-game Game Engagement Questionnaire, iGEQ) เก็บข้อมูลประสบการณ์ที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมของผู้เล่นโดยสำรวจตัวแปรอย่าง อารมณ์ทางบวก, ความเบื่อ, ความหงุดหงิด, การฝังตัวกับสิ่งที่ทำอย่างเต็มที่, ความท้าทาย, การจมอยู่กับสิ่งที่ทำ และ ความสามารถ ทั้งนี้ ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาถึงความรู้สึกมีส่วนร่วมโดยตรงอีก Mayes และ Cotton (2001, อ้างถึงใน Schoenau-Fog, 2011) เสนอแนวคิดของความรู้สึกมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้นเป็นตัวกำหนดคุณภาพของประสบการณ์การเล่นเกมนั้น โดยอธิบายว่าความรู้สึกมีส่วนร่วมคือ ความสนุก, การได้มีส่วนร่วม, และแรงจูงใจที่ได้จากสิ่งที่ทำ

## แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าว (Aggression)

### นิยามของความก้าวร้าว

Buss (1961) กล่าวว่า ความก้าวร้าวเป็นการส่งสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดอันตรายแก่สิ่งมีชีวิตอื่น

Raven และ Rubin (1983) กล่าวว่า ความก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมของบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีความตั้งใจที่จะทำร้ายผู้อื่นด้วยการใช้กำลังทางกายหรือใช้คำพูด

Vitiello และ Stoff (1997) กล่าวว่า ความก้าวร้าวคือพฤติกรรมที่มีเป้าหมายที่จะทำให้เกิดความเสียหายต่อร่างกายหรือต่อทรัพย์สินของบุคคลอื่น

Lorenz (2002) กล่าวว่า ความก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณในการต่อสู้ของคนหรือสัตว์ที่แสดงออกมาต่อสิ่งมีชีวิตเผ่าพันธุ์เดียวกัน

Bushman และ Anderson (2002) ให้นิยามของความก้าวร้าวในมนุษย์เอาไว้ว่า คือพฤติกรรมที่มีเจตนาที่จะทำให้นักคนอื่นได้รับอันตรายไม่ว่าจะทางกายหรือทางจิตใจ นอกจากนี้บุคคลจะต้องมีความเชื่อว่าพฤติกรรมที่ตนทำนั้นจะต้องทำให้เป้าหมายได้รับอันตราย และเป้าหมายจะต้องมีแรงขับที่จะหลีกเลี่ยงจากพฤติกรรมนั้น อย่างไรก็ตามพฤติกรรมที่ทำให้เป้าหมายได้รับอันตรายโดยอุบัติเหตุไม่จัดเป็นความก้าวร้าว เพราะไม่ได้มีเจตนาในการทำพฤติกรรม และพฤติกรรมที่ทำให้เป้าหมายได้รับอันตราย อันเป็นผลมาจากพฤติกรรมช่วยเหลือก็ไม่จัดเป็นความก้าวร้าว เพราะเป้าหมายไม่ได้มีแรงขับที่จะหลีกเลี่ยงจากพฤติกรรมนั้น

อัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล (2548) ให้นิยามของความก้าวร้าวเอาไว้ว่า เป็นพฤติกรรมที่มีเจตนาทำร้ายบุคคลอื่น หรืออาจจะเป็นการกระทำเพื่อผลประโยชน์อื่น เช่น โจรปล้นธนาคารเพื่อหวังจะขโมยเงิน อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะจัดเป็นความก้าวร้าวหรือไม่จะขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำพฤติกรรมนั้นๆ

เมื่อพิจารณาจากนิยามที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว คณะผู้วิจัยจึงขอให้นิยามของความก้าวร้าวเอาไว้ว่าเป็นพฤติกรรมที่มีเจตนาที่จะทำร้ายผู้อื่นทางร่างกายด้วยการใช้กำลังหรือทางจิตใจด้วยการใช้วาจา

### ที่มาและสาเหตุของความก้าวร้าว

Lorenz (1966) กล่าวว่าความก้าวร้าวเกิดจากสัญชาตญาณเพื่อการอยู่รอด มนุษย์มีแรงกระตุ้นที่จะต่อสู้และแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวโดยกำเนิด อย่างไรก็ตามความก้าวร้าวจะเกิดขึ้นได้ต้องมีตัวกระตุ้นจากภายนอก เช่น การต่อสู้ นอกจากนี้ Berkowitz (1993) ยังกล่าวไว้ว่าการเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่น่าพึงปรารถนา ทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกทางลบที่ส่งอิทธิพลต่อความโกรธและความคิดที่เป็นศัตรู นำมาซึ่ง

การตอบสนองด้วยพฤติกรรมก้าวร้าวต่างๆ อีกทั้ง Vitiello และ Stoff (1997) ยังได้กล่าวถึงความผิดปกติของสารสื่อประสาทบางประเภทที่ไปกระตุ้นบริเวณสมองกลีบหน้าและสมองกลีบขมับ, การใช้สารเสพติด, การมีอารมณ์แปรปรวน, และบุคลิกภาพส่วนบุคคล ว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับการเกิดความก้าวร้าวแบบหุนหันพลันแล่น นอกจากนี้ Pervin และ John (2001, อ้างถึงใน อัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล, 2548) กล่าวถึงแนวคิดเรื่องสัญชาตญาณแห่งความตาย (แนวคิดที่เกิดจากการที่ซิกมุนด์ ฟรอยด์ได้รับประสบการณ์จากการเสียชีวิตของลูกสาวของตนเอง) ซึ่งหมายถึงความต้องการของบุคคลที่จะตาย ทำให้เกิดสัญชาตญาณของความก้าวร้าวขึ้น โดยบุคคลจะเก็บสะสมพลังความก้าวร้าวของตนเองไว้ แล้วหาทางระบายออกมาทางใดทางหนึ่ง

### ประเภทของความก้าวร้าว

Bushman และ Anderson (2002) จำแนกประเภทความก้าวร้าวในมนุษย์ออกมาได้ 2 ลักษณะคือ

1. ความก้าวร้าวที่เกิดจากความโกรธ (Hostile aggression) หมายถึง การมีความก้าวร้าว

เนื่องมาจากความโกรธที่เกิดขึ้นจากการตอบสนองสิ่งที่เข้ามาข่มขู่ เป็นความก้าวร้าวที่ไม่มีการวางแผนและเกิดขึ้นอย่างฉับพลัน

2. ความก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือไปสู่เป้าหมาย (Instrumental aggression) หมายถึง บุคคลใช้ความก้าวร้าวเป็นเครื่องมือในการได้มาซึ่งเป้าหมายที่ตนเองต้องการ โดยเป้าหมายนั้นอาจไม่จำเป็นต้องเป็นการทำร้ายบุคคลอื่น

Archer และ Coyne (2005) แบ่งความก้าวร้าวออกมาได้ 3 ประเภทคือ

1. ความก้าวร้าวทางอ้อม (Indirect Aggression) หมายถึง พฤติกรรมที่มีเจตนาที่จะทำร้ายผู้อื่น แต่กระทำโดยปกปิดเจตนาที่แท้จริงของตนว่าจะต้องการทำร้าย เช่น การกลอกตา, การแอบทำลายสิ่งของ

2. ความก้าวร้าวที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ (Relational Aggression) หมายถึง พฤติกรรมที่มีเจตนาที่จะทำลายความสัมพันธ์หรือความรู้สึกของผู้อื่น เช่น การปล่อยข่าวลือเพื่อทำลายความสัมพันธ์

3. ความก้าวร้าวทางสังคม (Social Aggression) หมายถึง พฤติกรรมที่มีเจตนาที่จะทำลายการเห็นคุณค่าในตนเองหรือสถานภาพทางสังคมของผู้อื่น เช่น การใช้คำพูดและการแสดงสีหน้าเชิงลบ, ทำให้ผู้อื่นอับอายต่อสาธารณะ

## องค์ประกอบของความก้าวร้าว

Bryant และ Smith (2001) ได้นำมาตรวัดความก้าวร้าวของ Buss และ Perry (1992) มาวิเคราะห์โครงสร้าง และแบ่งองค์ประกอบของความก้าวร้าวออกมาได้ 4 ประเภท คือ

1. ความก้าวร้าวทางร่างกาย (Physical Aggression) หมายถึง การทำพฤติกรรมที่สามารถส่งผลให้บุคคลอื่นได้รับอันตรายอย่างฉับพลัน (Markovits, 2013) และอาจมีการใช้วิธีทางร่างกายหรือใช้อาวุธในการทำร้ายบุคคลอื่น (อัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล, 2548)

2. ความก้าวร้าวทางวาจา (Verbal Aggression) หมายถึง การใช้คำพูดโดยมีเจตนาที่จะให้บุคคลอื่นได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจ (Vissing, Straus, Gelles, & Harrop, 1991)

3. ความโกรธ (Anger) หมายถึง อารมณ์ที่ตอบสนองต่อภัยคุกคาม, ความรำคาญ, การโจมตี, ความไม่เป็นธรรม, และความผิดหวัง (Wood-Thanan, Keeraswangporn, & Khanijou, 2013) นอกจากนี้ความโกรธจัดเป็นการกระตุ้นเร้าทางร่างกายเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการแสดงความก้าวร้าว (Buss & Perry, 1992)

4. ความเป็นศัตรู (Hostility) หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกเนื่องจากมีความไม่พอใจหรือหวาดระแวงว่าบุคคลอื่นจะคิดไม่ดีหรือทำไม่ดีกับตน (สรียา โชติธรรม, 2553)

จากการศึกษาของ Buss และ Perry (1992) ค้นพบว่า ความก้าวร้าวทางกายและทางวาจามีความสัมพันธ์กันสูง เพราะเป็นการแสดงถึงพฤติกรรมที่มีจุดมุ่งหมายที่จะทำร้ายผู้อื่น (Wood-Thanan, Keeraswangporn, & Khanijou, 2013) นอกจากนี้ยังพบว่า ความโกรธคือตัวเชื่อมระหว่างตัวแปรทั้งสาม โดยความโกรธสามารถเป็นตัวทำนายความก้าวร้าวที่จะเกิดขึ้นได้ เมื่อมีความโกรธเกิดขึ้นคนมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมามากกว่า เพราะความโกรธสามารถส่งผลกับการเกิดความก้าวร้าวทางกายและวาจาได้ อย่างไรก็ตามความโกรธเป็นสภาวะที่สามารถลดลงได้เมื่อเวลาผ่านไป เหลือเพียงความคิดเชิงลบที่เข้ามาแทนที่ แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างความโกรธและความเป็นศัตรู (Buss & Perry, 1992)

## ทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าว

### ทฤษฎีการเชื่อมโยงทางปัญญาแนวใหม่ (Cognitive Neoassociation Theory)

Berkowitz (1984) กล่าวว่าไว้ว่าความคิดก้าวร้าว, อารมณ์, และแนวโน้มของพฤติกรรม เชื่อมโยงเข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายในความทรงจำ การทำงานของเครือข่ายจะเริ่มจากความคิดหนึ่งได้รับการกระตุ้นแล้วแพร่กระจายไปยังความคิดอื่นที่เชื่อมโยงกันอยู่ ดังนั้นเมื่อความคิดหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวได้รับการกระตุ้น กลุ่มความคิดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวก็จะได้รับการกระตุ้นไปด้วย และเมื่อกลุ่มความคิดที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวได้รับการกระตุ้นบ่อยๆ การเชื่อมโยงของกลุ่มความคิดก็จะมีความแข็งแกร่งขึ้น ทำให้ความคิดสามารถเชื่อมโยงได้อย่างรวดเร็ว และกระตุ้นได้ง่ายขึ้น

### ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

Bandura (1977) กล่าวว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเกิดจากการเรียนรู้ 2 ลักษณะคือ

#### 1. การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับโดยตรง

คือ บุคคลดูว่าเมื่อตนเองทำพฤติกรรมแล้วได้รับการเสริมแรงหรือได้รับการลงโทษ ถ้าทำพฤติกรรมแล้วได้รับการเสริมแรงบุคคลก็จะเรียนรู้ที่จะทำพฤติกรรมนี้อีก แต่ถ้าได้รับการลงโทษบุคคลก็จะเรียนรู้ที่จะไม่ทำพฤติกรรมนี้อีก

#### 2. การสังเกตบุคคลอื่น

คือ บุคคลสังเกตตัวแบบ และเรียนรู้วิธีการทำพฤติกรรมก้าวร้าวต่างๆ ผ่านตัวแบบ โดยสังเกตว่าพฤติกรรมที่ตัวแบบทำได้รับรางวัลหรือได้รับการลงโทษ สิ่งนี้ทำให้บุคคลเรียนรู้ถึงความคาดหวังต่อผลที่จะได้รับจากการกระทำพฤติกรรมได้ อย่างไรก็ตามแม้พฤติกรรมที่ตัวแบบทำจะได้รับการลงโทษ แต่ถ้าบุคคลนำไปลองทำแล้วได้รับการเสริมแรง บุคคลก็จะมีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้นมากขึ้น

ทฤษฎีนี้มองว่าสภาวะทางอารมณ์และความพร้อมที่จะแสดงความก้าวร้าวไม่ใช่สาเหตุของความก้าวร้าวแต่เป็นปัจจัยกระตุ้นเร้าทางอารมณ์ที่ช่วยเสริมให้ความก้าวร้าวมีมากขึ้นเท่านั้น

### ทฤษฎีสคริปต์ (Script Theory)

Huesmann (1986, 1998, อ้างถึงใน Bushman & Anderson, 2002) กล่าวว่าไว้ว่าสคริปต์คือตัวช่วยในการตีความสถานการณ์และชี้นำพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้น บุคคลจะเลือกสคริปต์ที่เป็นตัวแทนของสถานการณ์นั้นๆ แล้วสรุปบทบาทของตนที่จะเกิดขึ้นในสคริปต์ และเมื่อเรียนรู้ถึงสคริปต์แล้วบุคคลจะ

สามารถดึงมาใช้ได้อีกในภายหลัง สคริปต์จัดเป็นกลุ่มของความคิดที่มีความเกี่ยวข้องกัน โดยมักจะประกอบด้วย สาเหตุ, เป้าหมาย, และแบบแผนพฤติกรรมที่เชื่อมโยงเข้าถึงกัน การได้เห็นความรุนแรงจากสื่อทำให้บุคคลสามารถสร้างสคริปต์ความก้าวร้าวขึ้นมาได้ อีกทั้งการได้เห็นความก้าวร้าวบ่อยๆ ทำให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะตอบสนองด้วยความก้าวร้าว เพราะสคริปต์ที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวสามารถเข้าถึงได้ง่าย

ทฤษฎีการส่งผ่านตัวกระตุ้น (Excitation Transfer Theory)

Zillman (1983, อ้างถึงใน Bushman & Anderson, 2002) อธิบายว่าการกระตุ้นเร้าทางร่างกายแพร่กระจายไปอย่างซ้ำๆ การกระตุ้นเร้าจากสองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกัน จะทำให้การกระตุ้นเร้าจากเหตุการณ์แรกสามารถถูกเข้าใจผิดได้ว่าเป็นตัวกระตุ้นเร้าที่อยู่ในเหตุการณ์ที่สอง ถ้าเหตุการณ์ที่สองเป็นเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์โกรธ การกระตุ้นเร้าจากเหตุการณ์แรกสามารถทำให้บุคคลมีอารมณ์โกรธมากขึ้น และอาจจะมีอารมณ์โกรธนานขึ้นถ้าบุคคลจงใจตีความการกระตุ้นเร้าใดๆ ที่เกิดขึ้นเป็นอารมณ์โกรธ

ทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction Theory)

Tedeschi และ Felson (1994, อ้างถึงใน Bushman & Anderson, 2002) ทฤษฎีนี้มองว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเกิดขึ้นเพราะถูกกระตุ้นจากความต้องการที่จะไปให้ถึงเป้าหมายบางอย่าง และมองว่าพฤติกรรมก้าวร้าวว่าเป็นพฤติกรรมที่ส่งอิทธิพลทางสังคม บุคคลอาจทำพฤติกรรมก้าวร้าวเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมของบุคคลอื่น, เพื่อหวังบางสิ่งที่มีค่า, เพื่อสร้างความยุติธรรมต่อการถูกเข้าใจผิด, หรือเพื่อนำมาซึ่งสิ่งที่สังคมคาดหวัง และอัตลักษณ์ของตนเอง

### รูปแบบความก้าวร้าวทั่วไป (General Aggression Model)

Bushman และ Anderson (2002) เสนอรูปแบบความก้าวร้าวทั่วไป โดยแบ่งออกเป็นสามองค์ประกอบหลักๆ ได้แก่

1. สิ่งที่ย้อนเข้า (Input) ประกอบด้วย อย่างแรกคือปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ บุคลิกภาพ, ทัศนคติ, และลักษณะทางพันธุกรรมที่ติดตัวบุคคลเข้าไปสู่สถานการณ์ ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้อาจคงที่กับทุกสถานการณ์และเวลา หรืออาจเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์และเวลา โดยทั่วไปแล้วคุณลักษณะภายในบุคคลจะเป็นตัวกำหนดโครงสร้างความรู้ของบุคคล โครงสร้างความรู้ของบุคคลจะส่งอิทธิพลต่อสถานการณ์ที่บุคคลจะเข้าหาหรือหลีกเลี่ยง และปัจจัยสถานการณ์ ได้แก่คุณลักษณะต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น เช่น การมีตัวกระตุ้น



ให้เกิดความก้าวร้าวที่อยู่ในสถานการณ์ ก็จะส่งอิทธิพลต่อสภาวะภายในบุคคล นำมาซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าวในท้ายสุด (Bushman & Anderson, 2002)

2. เส้นทาง (Routes) หมายถึงสภาวะภายในบุคคลซึ่งประกอบด้วย กระบวนการคิด, อารมณ์, และการกระตุ้นเร้า ที่ได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งที่ป้อนเข้า เช่น การเข้าถึงสิ่งเร้าที่มีความรุนแรงบ่อยๆ จะส่งผลต่อกระบวนการคิดของบุคคล ทำให้เกิดการชักนำความคิดก้าวร้าว และนำไปสู่มีทัศนคติในความทรงจำที่เกี่ยวกับความก้าวร้าวในความทรงจำได้ง่ายขึ้น อีกทั้งสิ่งที่ป้อนเข้าอาจส่งผลกระทบต่อโดยตรงกับอารมณ์และความรู้สึก ทำให้เกิดความโกรธหรือความรู้สึกไม่พอใจต่างๆ นำมาซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าวในภายหลัง นอกจากนี้สิ่งที่ป้อนเข้าอาจทำให้บุคคลรู้สึกไม่พอใจมากกว่าตนถูกคุกคาม ทำให้เกิดความรู้สึกกระตุ้นเร้าหรือตื่นตัว เกิดเป็นความโกรธที่จะส่งอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้เช่นกัน (Bushman & Anderson, 2002)

3. ผลลัพธ์ (Outcomes) ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมีที่มาจากประเมินของบุคคล ซึ่งแบ่งออกเป็น การประเมินแบบอัตโนมัติ (Automatic Appraisal) ซึ่งเป็นการประเมินสภาพแวดล้อมและสภาวะภายในที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น โดยบุคคลอาจมีการตระหนักรู้เพียงเล็กน้อยหรือไม่มีเลย อย่างไรก็ตามหากบุคคลมีทรัพยากรทางปัญญาและเวลามากพอ บุคคลจะหันไปใช้การประเมินแบบที่ได้รับการควบคุม (Controlled Reappraisal) ซึ่งบุคคลจะใช้การพิจารณาอย่างรอบคอบต่อปัจจัยต่างๆ ในสถานการณ์ ก่อนจะตัดสินใจว่าจะตอบสนองในรูปแบบใด (ณัฐพงษ์ สว่างจิตร์, นุชนาถ หวันมาชะ, และโสภิตา ปีตินวสกุล, 2556)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Kim, Namkoong, Ku และ Kim (2007) ได้ทำการศึกษาในผู้เล่นเกมออนไลน์ชาวเกาหลีใต้จำนวน 1,471 คน โดยใช้แบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่าผู้ที่เสพติดการเล่นเกมมีระดับของความก้าวร้าวสูง ซึ่งเป็นเพราะในเกมนอนไลน์มีองค์ประกอบที่มีความก้าวร้าวและรุนแรงอยู่มากมาย นอกจากนี้ยังค้นพบว่าผู้เล่นบางส่วนเล็งเห็นว่าใช้เกมออนไลน์เป็นสถานที่ในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมา เนื่องจากในโลกของเกมพฤติกรรมก้าวร้าวต่างๆ เป็นสิ่งที่ยอมรับได้ซึ่งแตกต่างออกไปจากโลกของความเป็นจริง

Teng, Li และ Liu (2014) ทำการศึกษาในนักศึกษาชาวจีนจำนวน 211 คน ค้นพบว่านักศึกษาที่ใช้เวลามากกว่าในการเล่นเกมที่มีความรุนแรง จะมีความก้าวร้าวสูงและความสามารถในการควบคุมตนเองต่ำ

ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบความก้าวร้าวทั่วไป ที่ชี้ให้เห็นว่าผู้ที่มีความสามารถในการควบคุมตนเองต่ำจะพาตนเองไปอยู่ในสถานการณ์ที่ทำให้ตนเองได้แสดงพฤติกรรมที่มีความก้าวร้าวหรือความรุนแรงออกมา

Wiegman และ Schie (1998) ทำการศึกษาในเด็กประถมจำนวน 278 คน ค้นพบว่าเด็กที่เล่นเกมมากกว่าครึ่งชั่วโมงต่อวัน และเด็กที่เลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง จะมีระดับของความก้าวร้าวที่สูงขึ้น และมีพฤติกรรมช่วยเหลือผู้อื่นลดลง

Bushman และ Anderson (2001) ค้นพบในลักษณะเดียวกันว่าการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะทำให้ระดับของความก้าวร้าวสูงขึ้น และมีพฤติกรรมช่วยเหลือผู้อื่นลดลง และยังส่งผลกระทบต่อการพัฒนาบุคลิกภาพที่มีความก้าวร้าว อีกทั้งการเล่นเกมที่เนื้อหารุนแรงยังเพิ่มระดับของการกระตุ้นร่างกาย และอารมณ์ก้าวร้าวด้วย นอกจากนี้ยังค้นพบว่าเกมที่มีเนื้อหาไม่รุนแรงแต่มีคุณสมบัติที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความคับข้องใจ ก็สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าวได้เช่นกัน

Anderson et al. (2010) ทำการศึกษาแบบวิเคราะห์หือภิมาน (Meta-Analyses) ในกลุ่มตัวอย่างชาวตะวันตกและชาวตะวันออก ผ่านการศึกษาแบบการทดลอง, การศึกษาระยะยาว, และการศึกษาแบบ Cross-Sectional ค้นพบว่าการเล่นเกมที่เนื้อหารุนแรงจะส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว, ความคิดก้าวร้าว, และอารมณ์ก้าวร้าว โดยผลที่ได้ไม่มีความแตกต่างกันระหว่างชาวตะวันตกและชาวตะวันออก และไม่มี ความแตกต่างกันระหว่างเพศชายและเพศหญิง นอกจากนี้ในการศึกษาระยะยาวได้ยืนยันว่าเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความก้าวร้าว และลดพฤติกรรมช่วยเหลือที่จะเกิดขึ้นในภายหลัง

Bushman และ Gibson (2010) พยายามศึกษาว่าความก้าวร้าวที่เกิดจากการเล่นเกมจะส่งผลนานเท่าไรหลังจากเลิกเล่นเกม โดยค้นพบว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้ความก้าวร้าวยังคงอยู่หลังการเล่นเกมคือ ความคิดหมกมุ่น (Rumination) ที่เกี่ยวกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเกม ความคิดหมกมุ่นทำให้ความคิด, ความรู้สึก, และพฤติกรรมเกี่ยวกับความก้าวร้าวต่างๆ เก็บอยู่ในความทรงจำเป็นระยะเวลานานขึ้น ผลการทดลองพบว่าผู้ที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงและมีความคิดหมกมุ่น จะมีระดับของความก้าวร้าวสูงขึ้นนานถึง 24 ชั่วโมงหลังเลิกเล่นเกม

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงสามารถเพิ่มระดับของการกระตุ้นร่างกายและอารมณ์ โดยตัวแปรสำคัญที่ทำให้การเล่นเกมที่เนื้อหารุนแรงสามารถส่งผลให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้คือ การมีความคิดหมกมุ่นเกี่ยวกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเกม ความคิดหมกมุ่นจะส่งผล

ต่อกระบวนการคิด, ความรู้สึก, และพฤติกรรมของบุคคลให้ออกมาในเชิงก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้น และทำให้ความคิดก้าวร้าวยังคงอยู่ในความทรงจำนานขึ้นแม้จะเลิกเล่นเกมไปแล้วก็ตาม ทำให้มีแนวโน้มสูงที่บุคคลจะตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ ด้วยความก้าวร้าว

## แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocial Behavior)

### นิยามของพฤติกรรมช่วยเหลือ

คำว่า “Prosocial” หรือพฤติกรรมช่วยเหลือนั้นมักจะไม่ปรากฏในพจนานุกรมต่างๆ คำศัพท์ Prosocial ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยนักวิทยาศาสตร์เพื่อใช้นิยามศัพท์ที่มีหมายความชัดตรงข้ามกับศัพท์คำว่า Antisocial ที่แปลว่าลักษณะต่อต้านสังคม (Millon, Lerner และ Wiener, 2003)

จากงานวิจัยทางจิตวิทยาที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocial Behavior) Penner, Dovidio, Piliavin, & Schroeder (2005 อ้างถึงใน Gentile et al., 2009) กล่าวว่าพฤติกรรมช่วยเหลือสามารถให้คำนิยามได้ในหลายระดับ ในขณะที่ Caprara et al. (2005) สรุปนิยามของพฤติกรรมช่วยเหลือว่าเป็นกลุ่มของการกระทำโดยอาสา ที่บุคคลกระทำเพื่อช่วยเหลือ ดูแล สนับสนุน หรืออำนวยความสะดวกแก่ผู้อื่น

Gentile et al. (2009) ให้คำนิยามว่าพฤติกรรมช่วยเหลือคือการที่บุคคลตั้งใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่น และมองว่าพฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocial Behavior) กับพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggression) ไม่ใช่คู่ตรงข้ามกัน คนสามารถมีลักษณะทั้งสองอย่างสูงได้ในคนเดียว

Eisenberg, Lennon และ Roth (1983) ให้ความหมายที่คล้ายกันว่าพฤติกรรมช่วยเหลือ คือการที่ปัจเจกบุคคลต้องเลือกที่จะตอบสนองความปรารถนาของผู้อื่นมากกว่าของตน แต่เสริมว่าจะต้องเกิดขึ้นในบริบทที่ปัจจัยอื่นๆ มีบทบาทน้อย เช่น โทษทัณฑ์ อิทธิพลของผู้มีอำนาจ มารยาททางสังคม หรือ บาปบุญคุณโทษ

Wiegman & Schie (1998) ได้ให้คำจำกัดความของพฤติกรรมช่วยเหลือว่า เป็นการกระทำที่บุคคลกระทำเพื่อช่วยเหลือ เกื้อหนุนผู้อื่น (ไม่ว่าจะเพียงคนเดียวหรือเป็นกลุ่ม) โดยที่ผู้กระทำนั้นทราบล่วงหน้าอยู่ก่อนแล้วว่าการกระทำของตนนั้นจะทำให้เกิดผลลัพธ์ในด้านบวกกับบุคคลดังกล่าว โดยรวมไปถึงการแสดงความเป็นมิตรต่อผู้อื่น และการกล่าวชมผู้อื่นด้วย

Bierhoff (2002 อ้างถึงใน Lam, 2012) อธิบายว่า พฤติกรรมช่วยเหลือเป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นโดยเจตนาต่ออีกฝ่าย ซึ่งพฤติกรรมของผู้กระทำจะมุ่งตรงไปยังการส่งเสริมหรือคงผลประโยชน์ของผู้รับความช่วยเหลือ และยังเป็นกรกระทำที่เกิดขึ้นจากการอาสาสมัครมากกว่าการตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขหรือข้อบังคับ และไม่ได้ถูกกระตุ้นจากจรรยาบรรณทางวิชาชีพ ส่วนกิจกรรมเช่น การบริจาค การแบ่งปัน ช่วยเหลือ ให้การสนับสนุนต่อผู้อื่น ถือว่าอยู่ในนิยามของพฤติกรรมช่วยเหลือนี้ด้วยเช่นกัน

Staub (1978, 1990 อ้างถึงใน Cheung, Ma & Shek, 1998) กล่าวว่าทัศนคติในการช่วยเหลือผู้อื่นสามารถอธิบายได้จากการประเมินมนุษย์ในด้านบวก เกี่ยวกับสวัสดิภาพของตน และความรู้สึกรับผิดชอบที่ตนมีส่วนต่อสวัสดิภาพของผู้อื่น

Millon, Lerner และ Wiener (2003) ได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ของพฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocial Behavior) และลักษณะการเห็นประโยชน์ต่อผู้อื่น (Altruism) ว่าพฤติกรรมช่วยเหลือเป็นศัพท์ที่ครอบคลุมไปถึงการกระทำที่เจตนาให้เกิดผลประโยชน์แก่ผู้อื่นมากกว่าตนเอง เช่น การช่วยเหลือ การแบ่งปัน หรือการร่วมมือ ในขณะที่ MacIntyre (1967 อ้างถึงใน Millon, Lerner และ Weiner, 2003) ให้ความหมายการเห็นประโยชน์ของผู้อื่น (Altruism) ว่าเป็นแรงจูงใจที่อยากจะเพิ่มสวัสดิภาพแก่ผู้อื่น อย่างไรก็ตาม Millon, Lerner และ Weiner เห็นว่าสองลักษณะนี้ไม่ได้มีความเชื่อมโยงแบบจุดต่อจุด พฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocial Behavior) ไม่จำเป็นต้องถูกกระตุ้นโดยการเห็นประโยชน์ของผู้อื่น และการเห็นประโยชน์ของผู้อื่นไม่จำเป็นต้องก่อให้เกิดพฤติกรรมช่วยเหลือเสมอไป

Twenge et al. (2007) ให้นิยามของพฤติกรรมช่วยเหลือระดับสังคมว่า พฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocial Behavior) เป็นการปฏิบัติประโยชน์แก่ผู้อื่นมากกว่าแก่ตนเอง โดยเป็นพฤติกรรมที่มักมีความเสี่ยงอยู่ในตัวเอง เช่น การให้ทรัพยากรของตนแก่ผู้อื่น หรือเสี่ยงชีวิตของตนในสนามรบ อย่างไรก็ตามพฤติกรรมนี้ไม่ถือว่าเป็นพฤติกรรมที่ไร้เหตุผล หรือเป็นการกระทำที่ทำลายตนเอง เนื่องจากหากมองในแง่ผลระยะยาว การได้เป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มสังคมนั้นสามารถให้ประโยชน์แก่ผู้กระทำมากมาย ในวัฒนธรรมส่วนใหญ่จึงมักจะส่งเสริมหรือแม้แต่ปรารถนาการมีพฤติกรรมช่วยเหลือ เนื่องจากถือเป็นผลดีต่อระบบสังคม

โดยสรุปแล้วจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมช่วยเหลือ มักจะถูกให้ความหมายไปในทางเดียวกัน แต่อาจจะมี ความหลากหลายในด้านของประเด็นที่ว่ากรกระทำที่อยู่ภายใต้ปัจจัยอำนาจหรือสถานการณ์ใดจึงจะนับและไม่นับเป็นพฤติกรรมช่วยเหลือ ในส่วนของทางคณะผู้วิจัยได้ให้ความหมายพฤติกรรมช่วยเหลือสำหรับงานวิจัย

นี่ว่าเป็นพฤติกรรมที่บุคคลตั้งใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่น เลือกที่จะตอบสนองของความปรารถนาของผู้อื่นมากกว่าของตน เป็นการกระทำโดยสมัครใจ โดยที่ผู้กระทำนั้นทราบล่วงหน้าอยู่แล้วว่าการกระทำของตนนั้นจะทำให้เกิดผลลัพธ์ในด้านบวก

### ความเป็นมาในการศึกษาพฤติกรรมช่วยเหลือ

พฤติกรรมช่วยเหลือ เป็นพฤติกรรมที่ได้รับความสนใจศึกษามานานแล้ว โดย Millon, Lerner และ Weiner (2003) ได้รวบรวมงานวิจัยและความเป็นมาของพฤติกรรมช่วยเหลือ และพบว่าบทความแรกที่นำความสนใจมาสู่พฤติกรรมช่วยเหลือคือการตั้งถามจาก McDougall (1908) โดยกล่าวว่า “ปัญหาพื้นฐานของจิตวิทยาสังคมคือการที่สังคมจะต้องปลูกฝังศีลธรรมให้ปัจเจกบุคคลที่เกิดมาและมีแนวโน้มของความเห็นแก่ตัวและไร้ศีลธรรมมากกว่าแนวโน้มที่จะเห็นประโยชน์ของผู้อื่น”

ต่อมาในยุค 1930 และ 1940 Kurt Lewin ผู้ซึ่งเป็นลูกศิษย์ของ William McDougall ได้สืบต่อการศึกษาจิตวิทยาสังคมในยุคสมัยใหม่ ในยุคเดียวกันนี้ เกิดคำถามเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมมากมาย เนื่องจากการกำเนิดของลัทธินาซี การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์รวมถึงสงครามโลกทั้งสองครั้งที่น่าไปสู่ยุคสงครามนิวเคลียร์ สงครามเย็น และ ความอยุติธรรมทางชาติพันธุ์ ความสนใจจึงไปอยู่ที่ ผู้นำและระบอบเผด็จการ การคล้อยตาม เชื้อพียงภายใต้อำนาจ ความก้าวร้าว อคติ ประเพณี ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มและระหว่างบุคคล โฆษณาชวนเชื่อและการโน้มน้าว (Millon, Lerner และ Weiner, 2003)

ในยุค 1960 ได้เกิดคำถามที่สนใจว่าเหตุใดมนุษย์จึงแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือ โดยมีต้นเหตุจากคดีสะเทือนขวัญมากมายที่ผู้ยื่นดูในเหตุการณ์เฟิกเฉยต่อเหยื่อที่ต้องการความช่วยเหลืออย่างเห็นได้ชัด นำไปสู่ความกังวลถึงการล้มเหลวของโครงสร้างทางสังคม โดยเฉพาะในบริบทของเมืองใหญ่ คดีซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีที่สุดคือคดีของ คิตตี้ จีโนเวส ผู้ซึ่งถูกแทงอย่างทารุณจนเสียชีวิตโดยมีผู้เห็นเหตุการณ์ถึง 38 คน ซึ่งเป็นเพื่อนบ้านของเธอในแถบนิวยอร์กใต้ เมืองควีนส์ นิวยอร์ก เหตุการณ์ฆาตกรรมนี้ดำเนินอย่างต่อเนื่องนานถึงชั่วโมงครึ่ง แม้หญิงสาวจะกรีดร้องขอความช่วยเหลือดังเพียงใด กลับไม่มีใครเข้ามาช่วยเหลือหรือแม้แต่แจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจ นอกจากนี้ ยังมีเหตุการณ์อื่นๆ อีกมากมายที่น่าไปสู่คำถามของนักจิตวิทยาว่า เหตุใดคนจึงแสดงหรือไม่แสดงพฤติกรรมช่วยเหลือ (Millon, Lerner และ Weiner, 2003) ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการศึกษาในเรื่องของพฤติกรรมช่วยเหลือขึ้นมากมายในแวดวงจิตวิทยาจนมาถึงปัจจุบัน

## ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมช่วยเหลือ

### ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคม (Social Exchange Theory)

Aronson et al. (2007) ได้อธิบายทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคม โดยกล่าวว่าพฤติกรรมช่วยเหลือที่คนเราปฏิบัติกัน เกิดจากความต้องการที่จะขยายผลประโยชน์ที่ได้ (Rewards) และลดสิ่งที่ต้องเสียไป (Costs) ให้มากที่สุด (Homans, 1961; Lawler & Thye, 1999; Thibaut & Kelley, 1959 อ้างถึงใน Aronson et al., 2007) นักทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคมตั้งสมมุติฐานว่าพฤติกรรมของคนเรานั้นไม่ต่างไปจากที่เราปฏิบัติในตลาดของระบบเศรษฐกิจ ในความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มนุษย์ก็ต้องการที่จะเพิ่มสัดส่วนของผลประโยชน์ทางสังคมให้มากกว่าสิ่งที่ต้องเสียไป

อย่างไรก็ตาม การช่วยเหลือผู้อื่น แม้จะดูเป็นการต้องเสียแรงหรือกำลัง ก็สามารถให้ประโยชน์กับเราได้เหมือนกัน เช่นการช่วยเหลือผู้อื่นสามารถเพิ่มความเป็นไปได้ที่บุคคลนั้นจะช่วยเหลือเราเป็นการตอบแทนเช่นกัน การช่วยเหลือจึงถือเป็นการลงทุนสำหรับอนาคต ที่เชื่อว่าสักวันหนึ่งใครบางคนจะช่วยเหลือเมื่อเราต้องการ เหมือนที่เราเคยช่วยเหลือผู้อื่น นอกจากนั้น การช่วยเหลือยังเป็นการบรรเทาความตึงเครียดในฐานะผู้ยื่นเหตุการณ์ มิงงานวิจัยที่พบว่าคนเราจะรู้สึกตื่นตัว และสะเทือนใจเมื่อต้องเห็นผู้อื่นกำลังประสบกับความทุกข์ ทรมาน การได้เข้าไปช่วยเหลือ จึงเป็นการลดความตึงเครียดในใจของผู้ช่วยเหลือเอง (Dovidio, 1984; Dovidio, Piliavin, Gaertner, Schroeder, & Clark, 1991; Eisenberg & Fabes, 1991 อ้างถึงใน Aronson et al., 2007) การช่วยเหลือผู้อื่นยังเป็นการได้รับผลตอบแทนจากสังคมเป็นการยอมรับจากผู้อื่นที่ช่วยเพิ่มความรู้สึกเห็นคุณค่าในตน (Aronson et al., 2007)

### ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

Millon, Lerner และ Weiner (2003) กล่าวถึงทฤษฎีนี้ว่า การที่บุคคลกระทำพฤติกรรมช่วยเหลือ เกิดจากการเรียนรู้จากอดีต จากผลตอบแทน หรือบทลงโทษที่ตามมาหลังจากการแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือ จากการเรียนรู้ผ่านการสังเกตการณ์ หรือมีตัวแบบที่ได้จากการดูการกระทำของผู้อื่น Cialdini, Baumann และ Kenrick (1981) อ้างถึงใน Millon, Lerner และ Weiner (2003) เสนอระดับการพัฒนาร่วมกัน ดังนี้

1. พฤติกรรมช่วยเหลือในวัยเด็กเล็ก เป็นผลจากการได้รับผลตอบแทน หรือได้รับบทลงโทษ
2. พฤติกรรมช่วยเหลือในก่อนวัยรุ่น เป็นผลจากการเรียนรู้ทางสังคม พอๆ กับการได้รับผลตอบแทน หรือได้รับบทลงโทษ

3. พฤติกรรมช่วยเหลือในวัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่เป็นผลจากการให้รางวัลแก่ตนเองภายใน (Internalized self-reward) พอๆ กับการเรียนรู้ทางสังคม และการได้รับผลตอบแทน หรือได้รับบทลงโทษ บรรทัดฐาน และ บทบาท

Millon, Lerner และ Weiner (2003) ได้อธิบายอีกทฤษฎีหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมช่วยเหลือ ใน ทฤษฎีนี้ได้ใช้วิธีการอธิบายโดยเปรียบเทียบกับการเล่นละคร (Goffman, 1959; Mead, 1934) บรรทัดฐานเป็น เหมือนบทบาทของสังคม ที่มอบบทบาทให้ผู้แสดงว่าสิ่งควรทำหรือควรพูด บทบาทจึงเป็นเหมือนบทที่บุคคล ต้องแสดง บรรทัดฐานและบทบาทถูกรวมเข้าไปอยู่ในกลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม โดยมีสมมุติฐานว่า บุคคลเรียนรู้บทบาทและบรรทัดฐานที่เหมาะสมต่อสถานการณ์ต่างๆ ผ่านการเสริมแรงทางสังคม และการมีตัว แบบ ในขณะที่คนเรียนรู้ว่าการกระทำพฤติกรรมช่วยเหลือจะนำมาซึ่งผลตอบแทน บุคคลก็ยังเรียนรู้บรรทัดฐาน สำหรับพฤติกรรมช่วยเหลือในบทบาทและสถานการณ์ทางสังคมที่แตกต่างกันอีกด้วย บรรทัดฐานเหล่านี้ เป็นตัวกำหนดว่าบุคคลควรให้ความช่วยเหลือแก่ผู้ที่ต้องการ อย่างน้อยก็เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงการถูก กล่าวโทษจากสังคมหรือตัวเอง

Eisenberg, Lennon และ Roth (1983) กล่าวว่า เมื่อเด็กเจริญวัย ก็จะพัฒนาความสามารถในการคิด อย่างนามธรรมและการรับรู้บทบาทของผู้อื่นได้มากขึ้น (เช่น การเข้าใจปัญหาของผู้อื่น อารมณ์ ของการรับรู้ใน มุมมองของผู้อื่น) เชื่อว่าการพัฒนาทางปัญญาเหล่านี้จะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในเรื่องของการให้เหตุผล ต่อประเด็นทางศีลธรรมของเด็ก รวมไปถึงความสามารถที่จะเข้าใจทั้งหลักการนามธรรมอย่างหลักศีลธรรมที่ เกี่ยวข้องกับความยุติธรรม และมุมมองที่หลากหลายของผู้อื่นและคนในสังคม (Kohlberg, 1969 อ้างถึงใน Eisenberg, Lennon & Roth, 1983) ดังนั้นจึงหากมองในแง่มุมมองดังกล่าว ย่อมอธิบายพฤติกรรมช่วยเหลือ ผู้อื่นจะมีมากขึ้นพร้อมกับความคิดทางนามธรรม ซึ่งเป็นผลจากการเพิ่มขึ้นของอายุ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Ferguson และ Garza (2010) ได้ทำการศึกษาสหสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมแนวแอ็คชั่น การมีส่วนร่วม ร่วมทางสังคม และพฤติกรรมช่วยเหลือผู้อื่นในโลกออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างคือวัยรุ่นจำนวน 873 คน แบ่งกลุ่มชายและหญิง อายุตั้งแต่ 12 ถึง 17 ปี เข้ามาทำแบบวัดที่หาตัวแปรดังนี้ ความรุนแรงในเกมแนว แอ็คชั่น, การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง, ความสบายใจที่ผู้ปกครองมีต่อเครื่องใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่, พฤติกรรม

ช่วยเหลือผู้อื่นในโลกออนไลน์, อายุ, และเพศของผู้เล่นเกม โดยให้กลุ่มตัวอย่างรายงานเกมที่เล่นบ่อยที่สุดสามเกม จากนั้นจึงนำมาจัดระดับความรุนแรง แล้วจึงนำมาหาค่าสหสัมพันธ์กับตัวแปรอื่นๆ โดยการวิเคราะห์พหุคูณ

ผลการศึกษาพบว่า เด็กผู้หญิง และวัยรุ่นที่มีผู้ปกครองที่สบายใจต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ มีแนวโน้มที่มีพฤติกรรมเข้าร่วมทางสังคมมากกว่า ส่วนการเล่นเกมแนวแอ็คชั่นนั้นทำนายพฤติกรรมช่วยเหลือผู้อื่นในโลกออนไลน์ที่มากขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยให้เหตุผลว่าอาจเป็นเพราะเกมที่มีความรุนแรงนั้นมักจะมีแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการช่วยเหลือผู้อื่นสอดแทรกอยู่ด้วย ส่วนการเล่นเกมแนวแอ็คชั่นไม่สามารถทำนายการมีส่วนร่วมทางสังคมได้ทั้งทางลบและบวก อย่างไรก็ตาม การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวแปรอย่างการเล่นเกมแนวแอ็คชั่น และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง จะช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมทางสังคมของวัยรุ่น และวัยรุ่นที่เล่นเกมโดยมีผู้ปกครองคอยดูแลนั้นจะมีส่วนร่วมทางสังคมมากกว่าเด็กที่ไม่ได้เล่นเกม หรือผู้ปกครองไม่ได้ดูแล

ผลการศึกษาเหล่านี้จึงไม่ได้สนับสนุนความเชื่อที่ว่าการเล่นเกมแนวแอ็คชั่นที่มีความรุนแรงนั้นจะลดพฤติกรรมช่วยเหลือ หรือลดพฤติกรรมเข้าร่วมสังคม ในทางกลับกัน พบความเป็นไปได้ที่ว่าการเล่นเกมแอ็คชั่นนั้นจะช่วยเพิ่มพฤติกรรมช่วยเหลือและการมีส่วนร่วมทางสังคมเล็กน้อย เนื่องจากเกมเหล่านี้มีแก่นที่สนับสนุนการทำงานเป็นทีม และมีตัวเลือกที่สามารถเล่นกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้

ในการศึกษาที่ 2 Gentile et al. (2009) จัดกลุ่มตัวอย่างวัยเด็กชาวญี่ปุ่นชายและหญิงให้ถูกแยกออกมาสองกลุ่ม ได้แก่กลุ่มเด็กที่เรียนเกรด 5 และกลุ่มเด็กที่เรียนเกรด 8,11 โดยทั้งสองกลุ่มจะถูกประเมินตัวแปรสองตัว ได้แก่ ความถี่ในการเล่นเกมที่ส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือ (เช่นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภารกิจที่ต้องช่วยเหลือผู้ที่กำลังประสบปัญหา หรือเกมที่มีฉากที่แสดงให้เห็นถึงมิตรภาพ ความรักระหว่างครอบครัว) และความถี่ของพฤติกรรมช่วยเหลือในช่วงเดือนที่ผ่านมา โดยกลุ่มตัวอย่างจะถูกประเมินด้วยแบบวัดดังกล่าวสองครั้ง โดยเว้นระยะประมาณสามถึงสี่เดือน จากนั้นจึงนำมาหาค่าสหสัมพันธ์ โดยใช้โมเดลสมการโครงสร้าง

ผลการศึกษาพบว่าจำนวนความถี่ในการเล่นเกมที่ส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือที่ถูกวัดจากครั้งแรก มีสหสัมพันธ์ทางบวกต่อความถี่ของพฤติกรรมช่วยเหลือที่ถูกวัดในครั้งที่สอง (สามถึงสี่เดือนถัดจากครั้งแรก) นอกจากนี้ ความถี่ของพฤติกรรมช่วยเหลือที่ถูกวัดจากครั้งแรก มีสหสัมพันธ์ทางบวกต่อความถี่ในการเล่นเกมที่ส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือที่ถูกวัดในครั้งที่สองด้วยเช่นกัน จึงถือได้ว่าเป็นความสัมพันธ์แบบสองทิศทาง



งานวิจัยยังกล่าวอีกว่าหากเกมที่มีเนื้อหากล่าวร้าย ทำให้คนที่เล่นมีความก้าวร้าวมากขึ้น อ้างจากแนวคิด The cognitive effect of priming scripts ของ Bushman & Anderson (2002) ดังนั้นเกมที่มีเนื้อหาที่ส่งเสริมการช่วยเหลือกันก็น่าจะส่งเสริมพฤติกรรมการช่วยเหลือได้เช่นกัน

จะเห็นได้ว่า จากงานวิจัยที่ผ่านมา ได้มีการศึกษาและค้นพบผลทางด้านบวกจากพฤติกรรมการเล่นเกมที่มีต่อพฤติกรรมช่วยเหลือที่มากขึ้นด้วยเช่นกัน แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาด้านบวกในเกมนั้นก็ยังสามารถส่งผลดีกับผู้ที่เล่นเกมได้ ไม่จำเป็นต้องก่อให้เกิดผลเสียเสมอไปดังภาพเหมารวมของสังคม ซึ่งเป็นหนึ่งในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการนำมาศึกษาต่อยอดในงานวิจัยชิ้นนี้ และจะช่วยให้สังคมสามารถเข้าใจกลุ่มบุคคลที่เล่นเกมได้มากขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ของระดับที่ต่างกันของความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์ในตัวผู้เล่นต่อพฤติกรรมช่วยเหลือและความก้าวร้าว

### ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัยนี้เป็นกลุ่มคนที่เล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีม อายุระหว่าง 18-30 ปี จำนวน 214 คน

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ระดับของความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 2 ระดับ

1. การมีระดับของความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์สูง
2. การมีระดับของความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์ต่ำ

ตัวแปรตาม

1. ความก้าวร้าว
2. พฤติกรรมช่วยเหลือ

### สมมติฐานของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์สูงจะมีระดับความก้าวร้าวและพฤติกรรมช่วยเหลือสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์ที่ต่ำ

## คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

### ความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม

ความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม (Game Engagement) หมายถึง ระดับการมีส่วนร่วมหรืออารมณ์ส่วนบุคคลที่เกิดขึ้นในขณะที่เล่นเกม ซึ่งประสบการณ์เหล่านั้นทำให้ผู้เล่นเกมรับรู้ว่าคุณอยู่ในเกมจริงๆ จนอาจละเลยหรือไม่รับรู้สิ่งรอบข้าง เช่น เวลาที่ผ่านมา รวมถึงมีอารมณ์ร่วมในขณะที่เล่นเกมมากจนอาจเกิดอารมณ์ทางบวกหรือทางลบตามมา ในงานวิจัยนี้จะใช้แบบวัด Game Engagement Questionnaire ของ Brockmyer et al.

(2009) จำนวน 18 ข้อ

### ความก้าวร้าว

ความก้าวร้าว (Aggression) หมายถึง พฤติกรรมที่มีเจตนาที่จะทำให้บุคคลอื่นได้รับอันตรายไม่ว่าจะทางร่างกายหรือจิตใจ ความก้าวร้าวเป็นการตอบสนองต่ออารมณ์โกรธและความรู้สึกไม่พึงปรารถนาต่างๆ ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้การมีความรู้สึกไม่ไว้วางใจ และหวาดระแวงว่าผู้อื่นจะทำไม่ดีกับตน ก็สามารถส่งผลให้เกิดการตอบสนองด้วยความก้าวร้าวได้เช่นกัน ในงานวิจัยนี้จะใช้แบบวัดความก้าวร้าวของ Bryan และ Smith (2001) จำนวน 12 ข้อ ซึ่งได้รับการแปลเป็นภาษาไทยโดยสราวุธ กุสุมภ์, นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง (2558)

### พฤติกรรมช่วยเหลือ

พฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocial Behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่บุคคลตั้งใจที่จะช่วยเหลือผู้อื่น เลือกที่จะตอบสนองต่อความปรารถนาของผู้อื่นมากกว่าของตน เป็นการกระทำโดยสมัครใจ โดยผู้ที่กระทำนั้นทราบล่วงหน้าอยู่แล้วว่าการกระทำของตนนั้นจะทำให้เกิดผลลัพธ์ในด้านบวก ในงานวิจัยนี้จะใช้แบบวัด the Prosocialness Scale for Adults ของ Caprara et al. (2005) จำนวน 15 ข้อ

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์ที่แสดงถึงผลลัพธ์ทางบวกและลบจากการเล่นเกมของผู้เล่นในระดับความรู้สึกร่วมที่แตกต่างกัน
2. เพื่อสะท้อนว่าการเกมนั้นมีทั้งผลดีและผลเสีย
3. เพื่อประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมให้เกิดการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสม

## บทที่ 2

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### กลุ่มตัวอย่าง

คณะผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างไว้ดังนี้ 1) กลุ่มตัวอย่างต้องเป็นผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมมาเป็นระยะเวลา 5 เดือนหรือมากกว่า นับตั้งแต่วันที่เริ่มเล่น 2) กลุ่มตัวอย่างต้องมีอายุระหว่าง 18 ถึง 30 ปี และ 3) ในช่วงระยะเวลา 3 เดือนที่ผ่านมา กลุ่มตัวอย่างได้เล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมอย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง หรือไม่ต่ำกว่า 10 ชั่วโมงในระยะเวลา 1 เดือน กลุ่มตัวอย่างจะต้องเข้าร่วมงานวิจัยอย่างสมัครใจ ทั้งนี้คณะผู้จัดใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) และใช้การบอกต่อ (Snowball Sampling) ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากการเก็บข้อมูลได้กลุ่มตัวอย่างมาทั้งหมด 388 คน แต่เมื่อพิจารณาเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแล้ว ต้องตัดกลุ่มตัวอย่างออกไป 172 คน ซึ่งสามารถจำแนกรายละเอียดได้ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 102 คน มีอายุไม่ถึงเกณฑ์ที่คณะผู้วิจัยกำหนดเอาไว้, กลุ่มตัวอย่าง 50 คน มีความถี่ของการเล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมไม่ถึงเกณฑ์ที่คณะผู้วิจัยกำหนดไว้, กลุ่มตัวอย่าง 15 คนตอบแบบสอบถามซ้ำหลายครั้ง สังเกตได้จากอีเมลล์ที่ซ้ำกันหรือคล้ายกันมากเกินไป, สุดท้ายคือตัดกลุ่มตัวอย่างอีก 7 คน เพราะเล่นเกมประเภทอื่นที่ไม่ใช่เกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีม ทำยที่สุดเหลือกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการศึกษารั้งนี้ 214 คน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างและแบบวัดทางจิตวิทยาอีก 3 มาตรวัด ดังนี้

#### แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

คณะผู้วิจัยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างได้แก่ เพศ, อายุ, การศึกษา, เกมที่เล่น

## แบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม (Game Engagement Questionnaire; GEQ)

แบบวัดความรู้สึกร่วมในเกมที่คณะผู้วิจัยเลือกใช้ แปลมาจากแบบวัด Game Engagement ที่พัฒนาโดย Brockmyer et al. (2009) ซึ่งเป็นแบบวัดรายงานตนเอง (Self-report) ประกอบด้วยข้อกระทงจำนวน 19 ข้อ ทั้งนี้ แบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนี้เป็นโมเดลการวัดที่เรียกว่า Rasch model ซึ่งเป็นโมเดลหนึ่งของทฤษฎีการตอบข้อกระทง (Item response theory) โดยการตอบแบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนี้ เมื่อผู้ตอบอ่านข้อข้อกระทงแล้ว จะต้องเลือกคำตอบ 3 ข้อ ซึ่งได้แก่

1. ใช่ เมื่อข้อกระทงในข้อกระทงนั้นตรงกับผู้ตอบอย่างมากหรือเกิดขึ้นกับตัวผู้ตอบแทบทุกครั้งในการเล่น
2. อาจจะเป็น เมื่อข้อกระทงในข้อกระทงนั้น
3. ไม่ เมื่อข้อกระทงในข้อกระทงนั้นไม่ตรงหรือไม่เกิดขึ้นกับตัวผู้ตอบ

อย่างไรก็ตาม เนื่องด้วยคณะผู้วิจัยไม่เชี่ยวชาญและขาดเครื่องมือในการวิเคราะห์ผลสถิติขั้นสูงอย่างทฤษฎีการตอบข้อกระทง หรือ โมเดลการวัดแบบ Rasch คณะผู้วิจัยจึงวิเคราะห์แบบวัดนี้เหมือนกับมาตร Likert โดยเป็น Likert แบบ 3 จุด (Three – point Likert scales)

### การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

#### ด้านความตรง (Validity)

เพื่อนำแบบวัดมาประยุกต์ใช้กับกลุ่มตัวอย่างคนไทย ทางคณะผู้จัดทำได้ทำการแปลแบบวัดจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย โดยได้รับการตรวจสอบจากอาจารย์คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### ด้านความเที่ยง (Reliability)

จากการทดสอบเครื่องมือในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 148 คน พบว่าแบบวัดมีค่า Cronbach's alpha เท่ากับ .760 ถือได้ว่าแบบวัดมีความเที่ยงอยู่ในระดับสูง และมีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมข้ออื่น ๆ ในแบบวัด (CITC) ของแต่ละข้อกระทง อยู่ในช่วงระหว่าง .121 - .515 เพื่อให้ข้อข้อกระทงแต่ละข้อมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับข้อข้อกระทงอื่น ๆ ในมาตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ ) จึงได้มีการตัดข้อข้อ

กระทงข้อที่ 14. การเล่นเกมทำให้สงบออก ทั้งนี้ เหตุผลของการตัดสินใจตัดข้อกระทงออกคือ หากเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทดสอบคุณภาพมาตรวัดใหม่จะใช้เวลาจำนวนมาก ทำให้การเก็บข้อมูลจริงอาจล่าช้าออกไป และค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงที่ 14 นี้กับคะแนนรวมของข้อกระทงอื่น ๆ ในแบบวัดมีค่าเพียงแค่ .121 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับที่ต่ำเกินไป โดยเมื่อตัดข้อกระทงนี้ออก ค่า Cronbach's alpha ของแบบวัด เพิ่มขึ้นเป็น .767

### แบบวัดความก้าวร้าว (Aggression Questionnaire)

แบบวัดความก้าวร้าวที่คณะผู้วิจัยเลือกใช้นำมาจากแบบวัดความก้าวร้าวที่ปรากฏในงานวิจัยของ สราวุธ กุสุมภ์, นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง (2558) ซึ่งเป็นแบบวัดที่ได้รับการแปลมาจาก Aggression Questionnaire ที่พัฒนาโดย Bryant และ Smith ในปี 2001 ประกอบด้วยข้อกระทงทั้งหมด 12 ข้อ ซึ่งจะประเมินความก้าวร้าวใน 4 ด้าน ประกอบด้วย ความก้าวร้าวทางร่างกาย (Physical Aggression), ความก้าวร้าวทางวาจา (Verbal Aggression), ความโกรธ (Anger) , และความเป็นศัตรู (Hostility) แบบวัดความก้าวร้าวนี้ได้รับการพัฒนาต่อจากแบบวัดความก้าวร้าวของ Buss และ Perry โดยได้มีการใช้กระบวนการทางสถิติเพื่อตัดข้อกระทงที่ไม่ตรงกับองค์ประกอบที่ใช้ในการวัด, ตัดข้อกระทงที่ต้องกลับคะแนนออก, และตัดข้อกระทงที่มีความลำเอียงไปในทางเพศชายหรือเพศหญิงมากเกินไปออก จนเหลือข้อกระทงอยู่ 12 ข้อ จากทั้งหมด 29 ข้อ แต่ยังคงแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบเช่นเดิม (Bryant & Smith, 2001) แบบวัดนี้เป็นแบบวัดแบบรายงานตนเอง (Self-Report) จำนวน 12 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบคือ ด้านความก้าวร้าวทางร่างกาย (Physical Aggression) จำนวน 3 ข้อ, ด้านความก้าวร้าวทางวาจา (Verbal Aggression) จำนวน 3 ข้อ, ด้านความโกรธ (Anger) จำนวน 3 ข้อ, และด้านความเป็นศัตรู (Hostility) จำนวน 3 ข้อ

ในการทำแบบวัดนี้ผู้เข้าร่วมการวิจัยจะต้องตอบข้อกระทงจำนวน 12 ข้อ โดยจะต้องพิจารณาแต่ละข้อกระทงว่าตรงกับตนเองมากน้อยเพียงใด โดยแบบวัดนี้จะเป็นมาตรวัดแบบ Likert 5 ระดับ ประกอบด้วย

- 1 หมายถึง ไม่ใช่ตัวฉันเลย
- 2 หมายถึง ไม่ใช่ตัวฉันบางครั้ง
- 3 หมายถึง ใช่ตัวฉันปานกลาง

4 หมายถึง ไข่ตัวฉัน

5 หมายถึง ไข่ตัวฉันที่สุด

### การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

#### ด้านความตรง (Validity)

แบบวัดนี้ได้รับการแปลโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาการออกกำลังกายและกีฬาที่มีความเข้าใจในภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ทำการแปลจากต้นฉบับภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย โดยมีเป้าหมายของการแปลคือ การได้แบบวัดฉบับแปลที่มีความหมายเหมือนหรือเท่ากับในเชิงวัฒนธรรม จึงถือได้ว่าแบบวัดนี้มีความตรงเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ สามารถนำมาใช้กับคนไทยได้ (สราวุธ กุสุมภ์, นฤพันธ์ วงศ์จตุรภัทร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง, 2558)

#### ด้านความเที่ยง (Reliability)

จากการทดสอบเครื่องมือในกลุ่มตัวอย่าง 148 คน พบว่ามีค่า Cronbach's alpha เท่ากับ .805 ถือได้ว่าแบบวัดมีความเที่ยงอยู่ในระดับสูง และมีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมข้ออื่น ๆ ในมาตรา (CITC) ของแต่ละข้อกระทง อยู่ในช่วงระหว่าง .287 - .625 แสดงว่าข้อข้อกระทงแต่ละข้อมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับข้อข้อกระทงอื่น ๆ ในมาตราอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ ) จึงไม่ต้องตัดข้อข้อกระทงข้อใดออก

#### แบบวัดพฤติกรรมช่วยเหลือในผู้ใหญ่ (The Prosocialness Scale for Adults)

แบบวัดพฤติกรรมช่วยเหลือในผู้ใหญ่ที่คณะผู้วิจัยเลือกใช้ในครั้งนี้นำมาจาก the Prosocialness Scale for Adults พัฒนาโดย Caprara, Steca, Zelli และ Capanna (2005) ประกอบด้วยข้อกระทงจำนวน 16 ข้อ ประเมินพฤติกรรมการช่วยเหลือในชีวิตประจำวันโดยการประเมินพฤติกรรมของคนที่บุคคลรับรู้ตนเอง โดยแบบวัดนี้มีมาตราวัดแบบ Likert 5 ระดับ ซึ่งประกอบด้วย

1 หมายถึง ไม่ถูกต้องเลย

2 หมายถึง ถูกต้องเป็นครั้งคราว

3 หมายถึง ถูกต้องเป็นบางครั้ง

4 หมายถึง ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่

5 หมายถึง ถูกต้องเป็นประจำ

## การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

### ด้านความตรง (Validity)

คณะผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบคุณภาพของความตรงของเครื่องมือจากการตรวจสอบและแปลโดยผู้ทรงคุณวุฒิ วิทยานามดังปรากฏในภาคผนวก ก ได้ทำการตรวจสอบและให้คำแนะนำในการปรับและแก้ไขให้เกิดความเหมาะสมของการใช้คำศัพท์และการแปลเพื่อให้เครื่องมือมีความตรงตามต้นฉบับมากที่สุด

### ด้านความเที่ยง (Reliability)

จากการทดสอบเครื่องมือในกลุ่มตัวอย่าง 148 คน พบว่ามีค่า Cronbach's alpha เท่ากับ .836 และมีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมข้ออื่น ๆ ในมาตร (CITC) ของแต่ละข้อกระทง อยู่ในช่วงระหว่าง .114 - .631 เพื่อให้ข้อข้อกระทงแต่ละข้อมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับข้อข้อกระทงอื่นๆ ในมาตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ ) จึงได้มีการตัดข้อข้อกระทงข้อที่ 11. ฉะนั้นก็จะให้คนอื่นยืมเงินหรือสิ่งของโดยง่ายออกไป เพราะมีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมข้ออื่น ๆ ในมาตรเพียงแค่ .114 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับต่ำเกินไป และการที่จะปรับแก้ข้อกระทงนี้และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทดสอบคุณภาพมาตรวัดใหม่จะใช้เวลาจำนวนมาก การเก็บข้อมูลจริงจึงอาจล่าช้าออกไป การตัดข้อข้อกระทงนี้ออกจะทำให้ค่า Cronbach's alpha เพิ่มขึ้นเป็น .855

ตาราง 1 ผลการทดลองใช้แบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม (N= 148)

ข้อที่	ทดสอบ 19 ข้อ	
	CITC	อำนาจจำแนก
1	.185	✓
2	.204	✓
3	.306	✓
4	.305	✓
5	.292	✓
6	.333	✓
7	.315	✓
8	.340	✓
9	.515	✓
10	.332	✓
11	.285	✓
12	.393	✓
13	.193	✓
14	.121	×
15	.506	✓
16	.203	✓
17	.411	✓
18	.482	✓
19	.482	✓
<b>α</b>	.760	

หมายเหตุ : ค่า CITC สูงกว่าค่าวิกฤต  $r(n = 150, = 0.05) = .1593$



ตาราง 2 แสดงผลการทดลองใช้แบบวัดความก้าวร้าว (N = 148)

ข้อ ที่	ทดสอบ 12 ข้อ	
	CITC	อำนาจจำแนก
1	.395	✓
2	.454	✓
3	.287	✓
4	.625	✓
5	.529	✓
6	.512	✓
7	.320	✓
8	.453	✓
9	.474	✓
10	.506	✓
11	.356	✓
12	.520	✓
<b>α</b>	.805	

หมายเหตุ : ค่า CITC สูงกว่าค่าวิกฤต  $r(n = 150, = 0.05) = .1593$

ตาราง 3 ผลการทดลองใช้แบบวัดพฤติกรรมช่วยเหลือ (N = 148)

ข้อ ที่	ทดสอบ 16 ข้อ	
	CITC	อำนาจจำแนก
1	.469	✓
2	.505	✓
3	.523	✓
4	.509	✓
5	.450	✓
6	.501	✓
7	.495	✓
8	.492	✓
9	.431	✓
10	.495	✓
11	.114	X
12	.580	✓
13	.631	✓
14	.511	✓
15	.370	✓
16	.394	✓
<b><math>\alpha</math></b>	.836	

หมายเหตุ : ค่า CITC สูงกว่าค่าวิกฤต  $r(n = 150, = 0.05) = .1593$

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) เพื่อศึกษาผลของความถี่ในการเล่น เกม ต่อพฤติกรรมช่วยเหลือสังคมและความก้าวร้าว

ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะก่อนการเก็บข้อมูล ระยะดำเนินการเก็บข้อมูล และ ระยะหลังการเก็บข้อมูล

### ระยะการก่อนเก็บข้อมูล

ขั้นตอนการพัฒนาแบบวัด Game Engagement Questionnaire

1. คณะผู้วิจัยได้ติดต่อ Jeanne Brockmyer ผู้พัฒนาแบบวัด Game Engagement Questionnaire เพื่อขออนุญาตใช้แบบวัด
2. เมื่อได้รับอนุญาตจากผู้พัฒนาแบบวัด คณะผู้จัดทำได้ทำการแปลแบบวัดแบบ backward translation โดยทำการแปลมาตรฐานจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย จากนั้นอาจารย์ที่ปรึกษาแปลจากแบบวัดที่แปลเป็นภาษาไทยแล้วกลับเป็นภาษาอังกฤษ จากนั้นได้รับการตรวจสอบจากอาจารย์ชาวต่างชาติผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษเพื่อเปรียบเทียบแบบวัดภาษาอังกฤษฉบับดั้งเดิมและฉบับที่ถูกแปลเป็นภาษาอังกฤษว่าสอดคล้องกันหรือไม่
3. เมื่อการแปลภาษาของแบบวัดเสร็จสมบูรณ์ คณะผู้จัดทำได้ทดสอบมาตรฐานวัด (Try out)

ขั้นตอนการพัฒนาแบบวัด Prosocialness scale for adults

1. คณะผู้วิจัยได้ติดต่อ Gian Vittorio Caprara ผู้พัฒนาแบบวัด Game Engagement Questionnaire เพื่อขออนุญาตใช้แบบวัด
2. เมื่อได้รับอนุญาตจากผู้พัฒนาแบบวัด คณะผู้จัดทำได้ทำการแปลแบบวัดแบบ backward translation โดยทำการแปลมาตรฐานจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย จากนั้นอาจารย์ที่ปรึกษาแปลจากแบบวัดที่แปลเป็นภาษาไทยแล้วกลับเป็นภาษาอังกฤษ จากนั้นได้รับการตรวจสอบจากอาจารย์ชาวต่างชาติผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษเพื่อเปรียบเทียบแบบวัดภาษาอังกฤษฉบับดั้งเดิมและฉบับที่ถูกแปลเป็นภาษาอังกฤษว่าสอดคล้องกันหรือไม่

### 3. เมื่อการแปลภาษาของแบบวัดเสร็จสมบูรณ์ คณะผู้จัดทำได้ทดสอบมาตรฐานวัด (Try out)

คณะผู้วิจัยทำการตรวจสอบคุณภาพแบบวัด โดยการนำแบบวัดที่ได้ไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นเกมทั่วไปจำนวน 148 คน จากนั้นนำผลที่ได้จากการเก็บข้อมูลมาหาค่า Cronbach's alpha เพื่อเป็นการทดสอบความเที่ยงของแบบวัด

คณะผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามออนไลน์ในเว็บไซต์ Google Form เพื่อใช้ในการทดสอบแบบวัด พร้อมทั้งเขียนข้อชี้แจงรายละเอียดต่างๆ ให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยรับทราบได้แก่ จุดประสงค์ของการทำวิจัยครั้งนี้, มีการถามความสะดอกใจที่จะเข้าร่วมการวิจัยครั้ง, ชี้แจงเรื่องการรักษาความลับของผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยคณะผู้วิจัยจะไม่มีเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวใดๆ ทั้งสิ้นของผู้เข้าร่วมการวิจัยให้ผู้อื่นทราบ และการรายงานผลข้อมูลจะรายงานเป็นค่าเฉลี่ย ไม่มีการรายงานเป็นข้อมูลเฉพาะบุคคลแต่อย่างใด, มีการอธิบายวิธีการตอบแบบสอบถามให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยทราบ โดยแบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม ผู้เข้าร่วมการวิจัยอ่านข้อกระทงแล้ว จะต้องเลือกคำตอบได้แก่ (ใช่) หมายถึง เมื่อข้อกระทงในข้อกระทงนั้นตรงกับผู้ตอบอย่างมากหรือเกิดขึ้นกับตัวผู้ตอบแทบทุกครั้งในการเล่น (อาจจะ) หมายถึง เมื่อข้อกระทงในข้อกระทงนั้น (ไม่) หมายถึง เมื่อข้อกระทงในข้อกระทงนั้นไม่ตรงหรือไม่เกิดขึ้นกับตัวผู้ตอบ โดยแบบวัดนี้มีจำนวนข้อกระทงทั้งหมด 19 ข้อ แบบวัดความก้าวร้าวผู้เข้าร่วมการวิจัยจะต้องให้คะแนนระหว่าง (1) หมายถึง ไม่ใช่ตัวฉันเลย ไปจนถึง (5) หมายถึง ใช่ตัวฉันที่สุด โดยแบบวัดนี้มีจำนวนข้อกระทงทั้งหมด 12 ข้อ แบบวัดพฤติกรรมช่วยเหลือ มีข้อกระทงจำนวนทั้งหมด 16 ข้อ ผู้เข้าร่วมงานวิจัยต้องเลือกให้คะแนนจากการอ่านข้อความที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมช่วยเหลือในแต่ละข้อ ว่าตรงกับตัวผู้ตอบแบบวัด หรือจริงสำหรับตัวผู้ตอบมากขนาดไหน โดยให้คะแนนระหว่าง (1) หมายถึง ไม่ถูกต้องเลย ไปจนถึง (5) หมายถึง ถูกต้องเป็นประจำ

### ระยะดำเนินการเก็บข้อมูล

คณะผู้วิจัยนำแบบวัดที่พัฒนาได้ไปฝากไว้กับเพจในเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเกม ได้แก่เพจ 'เกมเมอร์อมตืน', 'Thai Gamers เพจคนรักเกมส์' และ 'เกมถูกบอกด้วย' เพื่อให้เพจเหล่านี้ช่วยกระจายแบบวัดออกไปให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นเกม โดยมีเพียงเพจเดียวคือ 'เกมเมอร์อมตืน' ที่ตอบรับคำขอของคณะผู้วิจัย นอกจากนี้เพื่อเป็นการดึงดูดกลุ่มตัวอย่างให้เข้ามาตอบ คณะผู้วิจัยได้มีการใช้การสุ่ม

แจกรางวัลเป็นบัตรเติมเงิน Steam Wallet ซึ่งเป็นเหมือนบัตรเติมเงินที่สามารถนำไปใช้ซื้อสิ่งของ เช่น เกม หรือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในร้านขายเกมออนไลน์ชื่อ Steam จำนวน 3 รางวัล แบ่งเป็นราคา 350 บาท 1 รางวัล และราคา 200 บาท 2 รางวัล แก่ผู้ที่เข้ามาร่วมตอบแบบสอบถาม โดยคณะผู้วิจัยจะทำการสุ่มแจกรางวัลหลังเสร็จสิ้นการเก็บข้อมูล

### ระยะหลังการเก็บข้อมูล

หลังจากเก็บข้อมูลเรียบร้อยแล้ว คณะผู้วิจัยได้ทำการสุ่มผู้โชคดีเพื่อแจกรางวัล Steam Wallet โดยผู้โชคดีได้ตอบกลับและรับรางวัลเรียบร้อยแล้ว จากนั้นคณะผู้วิจัยได้นำแบบวัดที่ได้เก็บข้อมูลมาพิจารณาว่า แบบวัดชุดใดที่ได้รับการตอบครบทุกข้อ และผู้ตอบต้องเป็นคนที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเท่านั้น ส่วนแบบวัดชุดอื่นที่ได้รับการตอบไม่ครบทุกข้อ หรือเป็นแบบวัดที่ได้รับการตอบโดยผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือก คณะผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลเหล่านี้เข้ามาประกอบการคำนวณทางสถิติ

คณะผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ (MANOVA) จากนั้นนำผลทางสถิติที่ได้มาสรุปและอภิปรายเพื่อรายงานผล จากนั้นชี้แจงรายละเอียดการศึกษา และผลที่ได้รับจากการศึกษาให้แก่กลุ่มตัวอย่าง

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเอส พี เอส เอส (SPSS) ในการคำนวณและวิเคราะห์ค่าสถิติต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ทดสอบค่าสถิติพื้นฐานจากแบบวัดเพื่อวัดระดับความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมน (Game Engagement), ความก้าวร้าว (Aggression), และพฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocialness) ของกลุ่มตัวอย่าง
2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อทดสอบสมมติฐาน ซึ่งในการทดสอบสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติทดสอบความแปรปรวนพหุคูณ (MANOVA)

### บทที่ 3

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความก้าวร้าวและพฤติกรรมช่วยเหลือในกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมที่แบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ กลุ่มที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนสูง และกลุ่มที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนต่ำ ทั้งนี้ สมมติฐานที่คณะผู้จัดทำได้กำหนดไว้คือ ผู้ที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนสูง จะมีระดับความก้าวร้าวและพฤติกรรมช่วยเหลือสูงตามไปด้วย

คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามทางออนไลน์มาวิเคราะห์ผลด้วยโปรแกรม SPSS เวอร์ชัน 17 โดยทางคณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์สถิติเชิงบรรยาย เช่น ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสหสัมพันธ์ รวมถึงสถิติทดสอบความแปรปรวนพหุคูณ (MANOVA) เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐาน โดยหัวข้อของการแสดงผลวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย 3 หัวข้อ คือ ค่าสถิติเบื้องต้นของลักษณะประชากรศาสตร์, ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย และ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติทดสอบความแปรปรวนพหุคูณ (MANOVA)

#### 1. ค่าสถิติเบื้องต้นของลักษณะประชากรศาสตร์

เมื่อคัดเลือกผู้ที่ตอบแบบสอบถามให้ผ่านเกณฑ์ที่ทางคณะผู้วิจัยได้กำหนดไว้แล้วนั้น มีผู้ผ่านเกณฑ์จำนวน 214 คน โดยแบ่งเป็นเพศชาย 181 คน (84.6%) และเพศหญิง 33 คน (15.4%) โดยประกอบด้วยช่วงอายุตั้งแต่ 18-28 ปี (  $M = 20.06$ ,  $SD = 2.34992$  )

ตารางที่ 4 ตารางแสดงจำนวนและร้อยละกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ และ อายุ (n=214)

	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	181	84.6
	หญิง	33	15.4
อายุ	18	74	34.6
	19	40	18.7
	20	30	14.0
	21	22	10.3
	22	12	5.6
	23	17	7.9
	24	7	3.3
	25	6	2.8
	26	1	0.5
	28	5	2.3
	รวม	214	100

ตารางที่ 5 แสดงรายชื่อเกมและจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เล่น

รายการ	จำนวน
1.Counter Strike: GlobalOffensive	68
2.Dead by Daylight	52
3.DOTA2	81
4.Heroes of Newerth	33
5.League of Legends	57
6.Overwatch	127
7.Rainbow Six Siege	11

## 2. ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อให้สอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัย คณะผู้วิจัยจึงแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสองกลุ่ม โดยอิงจากเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 33 และ 67 ของผลรวมคะแนนของมาตรวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมน โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มที่ได้คะแนนความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนสูง โดยมีคะแนนความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนตั้งแต่ 33 คะแนน จนถึง 45 คะแนน มีจำนวนทั้งสิ้น 76 คน และกลุ่มที่ได้คะแนนความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนต่ำ โดยมีคะแนนความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนตั้งแต่ 28 คะแนน จนถึง 18 คะแนน มีจำนวนทั้งสิ้น 78 คน โดยผลสถิติพื้นฐานทั้งหมดแสดงตามตารางที่ 2



ตารางที่ 6 แสดงค่าสถิติพื้นฐานของความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม ความก้าวร้าว และพฤติกรรมช่วยเหลือของ  
กลุ่มตัวอย่าง

ตัวแปร	กลุ่มสูง			กลุ่มต่ำ		
	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
1. ความรู้สึกร่วมใน การเล่นเกม	76	36.7237	2.94663	78	24.4231	2.82622
2. ความก้าวร้าว	76	31.9474	8.75969	78	27.0641	7.55300
3. พฤติกรรม ช่วยเหลือ	76	57.8947	8.07065	78	59.5897	8.45068

กลุ่มที่ได้คะแนนความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมสูงมีคะแนนเฉลี่ยของความก้าวร้าว เท่ากับ 31.9474 (SD = 8.87528) และ คะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมช่วยเหลือ เท่ากับ 57.8947 (SD = 8.07065) และในส่วน  
ของในกลุ่มที่ได้กลุ่มที่ได้คะแนนความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมต่ำมีคะแนนเฉลี่ยของความก้าวร้าว เท่ากับ  
27.0641 (SD = 7.55300) และ คะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมช่วยเหลือ เท่ากับ 59.5897 (SD = 8.45068)

นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสามของกลุ่มตัวอย่าง โดยพบว่า  
ความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมมีสหสัมพันธ์ทางบวกต่อความก้าวร้าว ( $r = .276, p < .05$ ) และมีค่าสหสัมพันธ์  
ทางลบต่อพฤติกรรมช่วยเหลือ ( $r = -.148, p < .01$ ) แต่ไม่มีนัยทางสำคัญทางสถิติ ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 7 แสดงค่าสหสัมพันธ์ของตัวแปรที่ศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง

ตัวแปร	1	2	3
1. ความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม	1		
2. ความก้าวร้าว	.276**	1	
3. พฤติกรรมช่วยเหลือ	-.148*	-.169*	1

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$

### 3. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติทดสอบความแปรปรวนพหุคูณ (MANOVA)

เนื่องจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่มไม่เท่ากัน ทำให้ต้องพิจารณาผลการวิเคราะห์ Box's Test of Equality of Covariances Matrice เพื่อตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการพิจารณาความเท่ากันของเมตริกซ์ความแปรปรวน-ความแปรปรวนร่วม โดยผลการวิเคราะห์พบว่าเมตริกซ์ความแปรปรวน-ความแปรปรวนร่วมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ,  $F(3, 4250988.761) = .842, p = .471$  ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของ MANOVA และค่าสถิติที่ควรใช้ในการพิจารณาคือ Wilk's Lambda (อ้างถึงใน Leech, Barrett, Morgan, 2005)

โดยเมื่อพิจารณา Wilk's Lambda ดังแสดงในตารางที่ 4 พบว่าทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .01$ ) กล่าวคือ เมื่อพิจารณาโดยรวมพร้อมกันแล้ว คะแนนเฉลี่ยของตัวแปรตามมีความแตกต่างกันตามระดับตัวแปรต้น ซึ่งในการระบุว่าความแตกต่างนี้มีที่มาจากตัวแปรใด จำเป็นต้องพิจารณา Two-way ANOVA (Tests of Between-Subjects Effects) ดังแสดงในตารางที่ 5

ตารางที่ 8 แสดงผลการวิเคราะห์ Multivariate test

Effect	Wilk's Lambda	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	.013	5521.213b	2.000	151.000	.000
High Low Group	.915	7.008b	2.000	151.000	.001*

หมายเหตุ \* $p < .01$

ตารางที่ 9 แสดงผลการวิเคราะห์ Univariate test

Source	Dependent Variable	df	Mean Square	F	Sig.
High Low	Prosocial	1	110.594	1.619	.205
Group	Aggression	1	917.927	13.545	.000*

หมายเหตุ \*  $p < .05$

โดยพบว่า ระดับของความก้าวร้าว มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติต่อกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน ( $p < .05$ ) แต่ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของพฤติกรรมช่วยเหลือต่อกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน ( $p = .205$ )

## บทที่ 4 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของระดับความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมที่แตกต่างกันที่มีต่อระดับความก้าวร้าวและพฤติกรรมช่วยเหลือ หลังจากเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามออนไลน์แล้ว พบว่ามีการตอบแบบสอบถามงานวิจัยจำนวนทั้งสิ้น 388 ครั้ง ทั้งนี้ เมื่อคณะผู้จัดทำได้ทำการคัดเลือกผู้ที่ตอบแบบสอบถามที่เข้าเกณฑ์ที่คณะผู้จัดทำกำหนดไว้แล้วนั้น ซึ่งประกอบด้วย การเป็นบุคคลทั่วไปที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปี จนถึง 30 ปี ได้เล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมมาเป็นระยะเวลาอย่างต่ำ 5 เดือน และ ในแต่ละเดือนเล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมไม่ต่ำกว่า 10 ชั่วโมง หรือ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง เหลือผู้เข้าร่วมงานวิจัยทั้งสิ้นจำนวน 214 คน จากนั้น คณะผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่ม 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมสูง และ กลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมต่ำ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม (Game Engagement Questionnaire; GEQ) แบบวัดความก้าวร้าว (Aggression Questionnaire) และแบบวัดพฤติกรรมช่วยเหลือในผู้ใหญ่ (The Prosocialness Scale for Adults) เพื่อศึกษาผลของระดับความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมที่แตกต่างกันที่มีต่อระดับความก้าวร้าวและพฤติกรรมช่วยเหลือต่อไป โดยวิเคราะห์จากผลการวิจัยในบทที่ 3 และนำมาอภิปรายผลตามสมมติฐานที่วางไว้ดังนี้

สมมติฐานคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์สูงจะมีระดับความก้าวร้าวและพฤติกรรมช่วยเหลือสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์ที่ต่ำ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ว่า ผลการวิจัยนั้นสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยเพียงแค่ครั้งเดียว กล่าวคือ ผู้วิจัยพบว่าความก้าวร้าวมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติต่อกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมสูงและต่ำ ( $p < .01$ ,  $n = 154$ ) ผลที่ได้สอดคล้องกับงานวิจัยหลายชิ้น เช่น จากการศึกษาของ Anderson และ Bushman (2001) ซึ่งให้เห็นว่าการเล่นเกมที่มึนเนื้อหารุนแรงสามารถเพิ่มระดับของการกระตุ้นเร้าทางร่างกาย ทำให้มีอารมณ์ก้าวร้าวเกิดขึ้น นอกจากนี้ยังค้นพบว่าเกมที่มีเนื้อหาไม่รุนแรงแต่มีคุณสมบัติที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความคับข้องใจ ก็สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าวได้เช่นกัน หรือจาก

การศึกษาเชิงวิเคราะห์อภิมาน (Meta-Analysis) ของ Anderson et al. (2010) ในกลุ่มตัวอย่างชาวตะวันตก และชาวตะวันออก พบว่าการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว, ความคิดก้าวร้าว, และอารมณ์ก้าวร้าว โดยผลที่ได้ไม่มีความแตกต่างกันระหว่างเพศและวัฒนธรรม โดยสาเหตุสำคัญที่ทำให้ความก้าวร้าวยังคงอยู่แม้บุคคลจะเลิกเล่นเกมไปแล้ว มีที่มาจากความคิดหมกมุ่น (Rumination) เกี่ยวกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเกม ความคิดหมกมุ่นจะทำให้ความคิด, ความรู้สึก, และพฤติกรรมเกี่ยวกับความก้าวร้าวต่างๆ เก็บอยู่ในความทรงจำเป็นระยะเวลานานขึ้น ทำให้ระดับของความก้าวร้าวยังคงสูงอยู่แม้จะเลิกเล่นเกมไปแล้วก็ตาม (Bushman & Gibson, 2010)

อย่างไรก็ตามคณะผู้วิจัยไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างพฤติกรรมช่วยเหลือกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมสูงและต่ำ ( $p = .205$ ,  $n = 154$ ) ซึ่งขัดกับสมมุติฐานแรกเริ่มของคณะผู้วิจัยที่คาดว่าความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมในระดับสูงนั้นจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมช่วยเหลือที่สูงเช่นกัน ด้วยประเด็นที่ผู้วิจัยได้ศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาระดับความรู้สึกร่วมขณะเล่นเกมภายใต้บริบททางจิตวิทยาเป็นชิ้นแรกๆ ในประเทศไทย แม้จะมีการทบทวนวรรณกรรมเพื่อสนับสนุนสมมุติฐานในการวิจัย คณะผู้วิจัยยังไม่พบบงานวิจัยที่สามารถนำมาสนับสนุนผลครั้งนี้ได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยของ Weigman และ Schie (1998) ที่ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างระดับความชอบในการเล่นเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวและพฤติกรรมช่วยเหลือ โดยศึกษาในกลุ่มเด็กนักเรียนเกรด 7-8 แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นสามระดับ ได้แก่ กลุ่มที่ชื่นชอบในการเล่นเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวอย่างมาก กลุ่มที่ชื่นชอบในการเล่นเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวระดับปานกลาง และกลุ่มที่ไม่ได้ชอบเนื้อหาแบบใดเป็นพิเศษ ผลจากการศึกษาพบว่า เด็กที่ไม่ได้ชอบเนื้อหาแบบใดเป็นพิเศษมีพฤติกรรมช่วยเหลือมากกว่าอีกสองกลุ่มที่เหลืออย่างมีนัยสำคัญ ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างเด็กในกลุ่มที่ชื่นชอบในการเล่นเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวอย่างมากและชื่นชอบในระดับปานกลางนั้น ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในด้านของพฤติกรรมช่วยเหลือ จากผลการวิจัยนี้ คณะผู้วิจัยตระหนักว่าระดับความชื่นชอบชนิดของเกมในหมู่ผู้เล่นเกมนั้น อาจเป็นอีกหนึ่งในตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมช่วยเหลือ เป็นไปได้ว่า เนื่องจากในกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลมานั้น มาจากแหล่งที่เป็นสังคมออนไลน์เพียงแหล่งเดียว จึงอาจมีระดับความสนใจในชนิดเนื้อหาก้าวร้าวของเกมที่คล้ายคลึงกัน ทำให้ผู้วิจัยไม่พบความแตกต่างในพฤติกรรมช่วยเหลือ ไม่ว่าจะมึระดับความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมสูงหรือต่ำก็ตาม

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาถึงผลของระดับที่ต่างกันของความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมในตัวผู้เล่นต่อพฤติกรรมช่วยเหลือและความก้าวร้าว

#### สมมติฐานการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมสูงจะมีระดับความก้าวร้าวและพฤติกรรมช่วยเหลือสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมออนไลน์ที่ต่ำ

#### วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยนี้เป็นกลุ่มคนที่เล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีม อายุระหว่าง 18-28 ปี และต้องเล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมมาเป็นระยะเวลาอย่างต่ำ 5 เดือน โดยในแต่ละเดือนจะต้องเล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมไม่ต่ำกว่า 10 ชั่วโมง หรือไม่ต่ำกว่าสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ผ่านเกณฑ์คัดเลือกมีจำนวนทั้งสิ้น 214 คน กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมงานวิจัยนี้จะต้องตอบแบบสอบถามออนไลน์จำนวน 3 ชุด ได้แก่ แบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม (Game Engagement Questionnaire; GEQ), แบบวัดความก้าวร้าว (Aggression Questionnaire), และแบบวัดพฤติกรรมช่วยเหลือในผู้ใหญ่ (The Prosocialness Scale for Adults)

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ, อายุ, การศึกษา, ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนต่อสัปดาห์, เกมที่เล่น

2. แบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม (Game Engagement Questionnaire; GEQ) แปลมาจากแบบวัด Game Engagement ที่พัฒนาโดย Brockmyer et al. ในปี 2009 ประกอบด้วยข้อกระทงจำนวน 18 ข้อ
3. แบบวัดความก้าวร้าว (Aggression Questionnaire) นำมาจากแบบวัดความก้าวร้าวที่ปรากฏในงานวิจัยของสราวุธ กุสุมภ์, นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร และเสกสรรค์ ทองคำบรวง (2558) ซึ่งเป็นแบบวัดที่ได้รับการแปลมาจาก Aggression Questionnaire ที่พัฒนาโดย Bryant และ Smith ในปี 2001 ประกอบด้วยข้อกระทงจำนวน 12 ข้อ
4. แบบวัดพฤติกรรมช่วยเหลือในผู้ใหญ่ (The Prosocialness Scale for Adults) แปลมาจาก the Prosocialness Scale for Adults พัฒนาโดย Caprara, Steca, Zelli และ Capanna ในปี 2005 ประกอบด้วยข้อกระทงจำนวน 15 ข้อ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยนำแบบวัดที่พัฒนาแล้วไปฝากไว้กับเพจในเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเกมชื่อ 'เกมเมอร์มติน' เพื่อช่วยกระจายแบบวัดออกไปให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นเกม และเพื่อเป็นการดึงดูดกลุ่มตัวอย่างให้เข้ามาตอบแบบสอบถาม คณะผู้วิจัยได้สุ่มแจกรางวัลเป็นบัตรเติมเงิน Steam Wallet จำนวน 3 รางวัล แบ่งเป็นราคา 350 บาท 1 รางวัล และราคา 200 บาท 2 รางวัล แก่ผู้ที่เข้ามาร่วมตอบแบบสอบถามหลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลเสร็จสิ้นคณะผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ (MANOVA) จากนั้นนำผลทางสถิติที่ได้มาสรุปและอภิปรายเพื่อรายงานผล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเอส พี เอส เอส (SPSS) ในการคำนวณและวิเคราะห์ค่าสถิติต่างๆ ดังต่อไปนี้ อย่างแรกคือ ทดสอบค่าสถิติพื้นฐานจากแบบวัดเพื่อวัดระดับความรู้สึกร่วมในการเล่นเกม (Game Engagement), ความก้าวร้าว (Aggression) และพฤติกรรมช่วยเหลือ (Prosocialness) ของกลุ่มตัวอย่าง อย่างที่สองคือ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อทดสอบสมมติฐาน ซึ่งในการ

ทดสอบสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติทดสอบความแปรปรวนพหุคูณ (MANOVA)

### ผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนั้นมีคะแนนความก้าวร้าวมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .01$ ,  $n = 154$ ) แต่ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างคะแนนพฤติกรรมช่วยเหลือและกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ( $p = .205$ ,  $n = 154$ )

### ปัญหาที่พบในการวิจัย

1. ในการกระจายแบบสอบถามออกไปสู่กลุ่มตัวอย่างที่คณะผู้วิจัยต้องการ จำเป็นต้องผ่านสื่อกลางบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ได้แก่เพจต่างๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเกม แม้ว่าคณะผู้วิจัยได้ติดต่อไปยังเพจที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกมหลายเพจด้วยกัน แต่มีเพียงเพจเดียวเท่านั้นที่ให้ความช่วยเหลือในการกระจายแบบสอบถามออกไปสู่กลุ่มผู้เล่นเกม กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้จึงมีความหลากหลายไม่มาก เพราะผู้ที่มีความสนใจในเนื้อหาของเพจเดียวกันอาจมีลักษณะความคิด บุคลิกภาพหรือมุมมองที่คล้ายๆ กัน ข้อมูลที่ได้จึงไม่ก่อให้เกิดความหลากหลายทางประชากร
2. ในการแปลผลแบบวัดความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนั้น ผู้สร้างแบบวัดได้ใช้วิธีการแปลผลแบบ Rasch Model ซึ่งเป็นสถิติขั้นสูง มีความซับซ้อนเกินกว่าระดับความรู้ด้านสถิติที่คณะผู้วิจัยกำลังศึกษาขณะดำเนินการวิจัย แต่จากการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน อาจารย์แนะนำให้ใช้การแปลผลแบบมาตราวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 3 ระดับ แทน เพราะเป็นสถิติขั้นที่เหมาะสมกับระดับความรู้ทางสถิติที่คณะผู้วิจัยมี ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ห้ด้วยวิธีนี้จึงอาจคลาดเคลื่อนออกไปจากการใช้วิธีการแปลผลแบบ Rasch Model
3. เนื่องจากคณะผู้วิจัยมีระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยที่จำกัด จึงไม่ได้ขอการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย ทำให้คณะผู้วิจัยตัดสินใจจะหลีกเลี่ยงกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความบอบบาง ผลการวิจัยจึงอาจไม่สะท้อนภาพรวมของผู้เล่นเกมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีได้

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

1. ผู้วิจัยควรศึกษาในกลุ่มตัวอย่างจากหลากหลายแหล่งมากยิ่งขึ้น เพื่อป้องกันปัญหาที่เกิดจากการได้ผู้ตอบที่มีลักษณะแนวคิดคล้ายคลึงกันจากแหล่งเดียวกัน เช่นกระจายแบบสอบถามไปยังกลุ่มที่รวม



ประชากรที่เล่นเกมตามเว็บไซต์ให้มากกว่าหนึ่งเว็บไซต์และมากกว่าหนึ่งกลุ่ม หรืออาจใช้วิธีแจกแบบสอบถามตามสถานที่จริงอย่างร้านอินเทอร์เน็ต หรือตามสถานศึกษาที่มีประชากรวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก ซึ่งยังเป็นการขยายผลการศึกษาที่สามารถครอบคลุมกลุ่มตัวอย่างได้มากยิ่งขึ้น สามารถนำไปปรับใช้กับประชากรกลุ่มอื่นๆ ได้ในการศึกษาครั้งต่อไป

2. ควรใช้การวิธีการแปรผลดังที่ผู้สร้างแบบวัดได้แนะนำให้ใช้ในงานวิจัยดั้งเดิม เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่มีความคลาดเคลื่อนน้อยที่สุด คณะผู้วิจัยควรมีความรู้และความเข้าใจทางด้านสถิติมากพอที่จะใช้การแปลผลแบบ Rasch Model ผ่านการศึกษาเพิ่มเติมหรือขอคำแนะนำจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในสถิติขั้นสูง
3. คณะผู้วิจัยอาจทำการศึกษาในกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่ครอบคลุมประชากรผู้เล่นเกมในหลากหลายช่วงอายุมากขึ้น นอกจากนี้คณะผู้วิจัยอาจศึกษาตัวแปรอื่นเพิ่มเติม เช่น ระดับความชื่นชอบในเนื้อหาการ์ว้าวของเกมที่เล่นด้วย เพราะอาจเป็นอีกหนึ่งตัวแปรที่ช่วยแสดงให้เห็นถึงระดับความก้าวร้าวและระดับพฤติกรรมช่วยเหลือในกลุ่มผู้เล่นเกม
4. ศึกษาตัวแปรเป็นกลางนอกเหนือจากตัวแปรด้านบวกหรือลบ เช่น การรับมือ (Coping) หรือ การควบคุมตนเอง (Self-control)
5. หากไม่มีข้อจำกัดในด้านเวลา หรือเงินทุน สามารถออกแบบงานวิจัยให้เป็นการทดลองได้เพื่อให้ได้ผลการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการเล่นเป็นทีมกับเกมประเภทอื่น

### การนำไปใช้

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นสามารถส่งผลต่อระดับของความก้าวร้าวได้ แม้ผู้เล่นเกมจะเป็นผู้ที่มิได้มีภาวะหรือเป็นผู้ใหญ่แล้วก็ตาม ฉะนั้นผู้เล่นเกมจึงควรตระหนักอยู่เสมอว่า การกระทำต่างๆ ในเกมไม่สามารถนำมาทำในชีวิตจริงได้ และผู้ปกครองควรให้คำแนะนำแก่บุตรหลานอย่างใกล้ชิด ในการอธิบายเพื่อให้บุตรหลานรับรู้ว่าการกระทำใดที่สามารถทำได้เฉพาะในเกมและพฤติกรรมใดที่เหมาะสมที่จะทำในชีวิตจริง และไม่ปล่อยให้บุตรหลานใช้เวลาหรือมีอารมณ์ร่วมกับการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- ณัฐพงษ์ สว่างจิตร์, นุชนาถ หวันมาแะ, และโสภิตา ปีตินวสกุล. (2556). ผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล. (โครงการทางจิตวิทยาปริญญาบัณฑิต) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนพร เติมเกื้อกุลพงศ์, และฉัตรวรัญ องค์กรสิงห์. (2556). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อ การเรียนของเด็กนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา: กรณีศึกษาโรงเรียนลาซาล เขตบางนา จังหวัด กรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยรังสิต.
- พัชรารภรณ์ หงษ์สีบสอง, นันทา เต็มสมบัติถาวร, และศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์. (2556). ความต้องการในการ แก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตของเยาวชน ในเขตเทศบาลตำบลคูใต้ จังหวัดน่าน. วารสารวิชาการและวิจัย มทร.พระนคร ฉบับพิเศษ, 119-124.
- วินิพพล มหาอาษา. (2554). เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน: ข้อค้นพบจาก งานวิจัย. ประชากรและสังคม, 301-314.
- ศุภนาย เขียวขู้. (2552). ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อให้เกิดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สรารัฐ กุสุมภ์, นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง. (2558). การพัฒนาแบบสอบถาม พฤติกรรมความก้าวร้าว ฉบับภาษาไทย. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬา, 15(2), 365-377.
- สรียา โชติธรรม. (2553). อิทธิพลตัวแปรส่งผ่านของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น และอิทธิพลตัวแปรกำกับ ของเพศต่ออิทธิพลการสนับสนุนจากครอบครัวและสภาพการแข่งขันทางการเรียนต่อความก้าวร้าว และการช่วยเหลือ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล. (2548). *ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรง เพื่อความบันเทิงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

#### ภาษาอังกฤษ

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353-359.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual review of psychology*, 53(1), 27-51.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173.

Archer, J., & Coyne, S. M. (2005). An integrated review of indirect, relational, and social aggression. *Personality and Social Psychology Review*, 9(3), 212-230.

Aronson, E., Wilson, T. D., & Akert, R. M. (2007). Social perception: How we come to understand other people. *Social psychology*, 90-123.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ; Prentice-Hall

Baños, R. M., Botella, C., Alcañiz, M., Liaño, V., Guerrero, B., & Rey, B. (2004). Immersion and emotion: their impact on the sense of presence. *CyberPsychology & Behavior*, 7(6), 734-741.

- Batson, C. D., Powell, A. A., (2003). Altruism and prosocial behavior. In T. Millon & M. J. Lerner.(Eds), *Handbook of psychology, Volume5: Personality and Social Psychology* (pp. 463-484). Hoboken, NJ: Wiley
- Baumann, D. J., Cialdini, R. B., & Kendrick, D. T. (1981). Altruism as hedonism: Helping and self-gratification as equivalent responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 40(6), 1039.
- Benedetti, W. (2007, April 24). Were Video Games to Blame for Massacre?. NBC News.
- Retrieved from [http://www.nbcnews.com/id/18220228/ns/technology\\_and\\_science-games/t/were-video-games-blame-massacre/#.WQiQuMYxXIU](http://www.nbcnews.com/id/18220228/ns/technology_and_science-games/t/were-video-games-blame-massacre/#.WQiQuMYxXIU)
- Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on anti and prosocial influences of media events: A cognitive-neoassociation analysis. *Psychological Bulletin*, 95, 410-427.
- Berkowitz, L. (1993). Pain and aggression: Some findings and implications. *Motivation and emotion*, 17(3), 277-293.
- Bierhoff, H. W. (2002). *Prosocial behaviour*. New York, NY
- Bryant, F. B., & Smith, B. D. (2001). Refining the architecture of aggression: A measurement model for the Buss–Perry Aggression Questionnaire. *Journal of Research in Personality*, 35(2), 138-167.
- Brockmyer, J. H., Fox, C. M., Curtiss, K. A., McBroom, E., Burkhart, K. M., & Pidruzny, J. N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire: A measure of engagement in video game-playing. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 624-634.
- Brown, E., & Cairns, P. (2004, April). A grounded investigation of game immersion. In *CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems* (pp. 1297-1300). ACM.

- Bushman BJ, Anderson CA. Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*. 2002;28:1679–1686.
- Bushman, B. J., & Gibson, B. (2010). Violent video games cause an increase in aggression long after the game has been turned off. *Social Psychological and Personality Science*, 2, 29-32.
- Buss, A. H. (1961). *The Psychology of Aggression*. NY: Wiley.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452-459.
- Chalk, A., & Author, B. B. (2007, December 21). General format. Retrieved from [http://www.escapistmagazine.com/news/view/80113-Teenagers -Kill-Child-in-Mortal-Kombat-Murder](http://www.escapistmagazine.com/news/view/80113-Teenagers-Kill-Child-in-Mortal-Kombat-Murder)
- Cheung, P. C., Ma, H. K., & Shek, D. T. (1998). Conceptions of success: Their correlates with prosocial orientation and behaviour in Chinese adolescents. *Journal of adolescence*, 21(1), 31-42.
- Caprara, G. V., Steca, P., Zelli, A., & Capanna, C. (2005). A new scale for measuring adults' prosocialness. *European Journal of Psychological Assessment*, 21(2), 77-89.
- Dovidio, J. F. (1984). Helping behavior and altruism: An empirical and conceptual overview. *Advances in experimental social psychology*, 17, 361-427.
- Dovidio, J. F., Piliavin, J. A., Gaertner, S. L., Schroeder, D. A., & Clark III, R. D. (1991). The arousal: Cost-reward model and the process of intervention: A review of the evidence.
- Eisenberg, N., & Fabes, R. A. (1990). Empathy: Conceptualization, measurement, and relation to prosocial behavior. *Motivation and Emotion*, 14(2), 131-149.

- Eisenberg, N., Lennon, R., & Roth, K. (1983). Prosocial development: A longitudinal study. *Developmental Psychology, 19*(6), 846.
- Ferguson, C. J., & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior, 27*(2), 770-775.
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., ... & Rowell Huesmann, L. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin, 35*(6), 752-763.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66.
- Goffman, E. (1959). The moral career of the mental patient. *Psychiatry, 22*(2), 123-142.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it. *Internet research, 27*(2).
- Heeter, C. (1992). Being there: The subjective experience of presence. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments, 1*(2), 262-271.
- Homans, G. C. (1961). Human behavior: Its elementary forms. New York, NY: Harcourt Brace
- Huesmann, L. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin, 35*(6), 752-763.
- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society, 10*(6), 851-869.

- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International journal of human-computer studies*, 66(9), 641-661.
- Kohlberg, L. (1969). *Stage and sequence: The cognitive-developmental approach to socialization*. publisher not identified.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European psychiatry*, 23(3), 212-218.
- Lam, C. M. (2012). Prosocial involvement as a positive youth development construct: A conceptual review. *The Scientific World Journal*, 2012.
- Lawler, E. J., & Thye, S. R. (1999). Bringing emotions into social exchange theory. *Annual review of sociology*, 25(1), 217-244.
- Leech, N. L., Barrett, K. C., & Morgan, G. A. (2005). *SPSS for intermediate statistics: Use and interpretation*. Manwah, NJ: Erlbaum
- Liang, S., Li, H., & Yang, X. (2014). The Video Game from the Perspective of Positive Psychology. *Open Journal of Social Sciences*, 2(08), 57.
- Lorenz, K. (1966). On aggression (M. K. Wilson, tran.). NY: Harcourt, Brace & World .
- Lorenz, K. (2002). On aggression (M. K. Wilson, tran.). London: Routledge Classics.
- MacIntyre, A. (1967). Egoism and altruism. In P. Edwards (Ed.), *The encyclopedia of philosophy* (Vol. 2, pp. 462–466). NY: Macmillan.

- Marchand, A., & Hennig-Thurau, T. (2013). Value creation in the video game industry: Industry economics, consumer benefits, and research opportunities. *Journal of Interactive Marketing, 27*(3), 141-157.
- Markovits, H. (2013). Physical aggression facilitates social information processing. *Journal of Experimental social psychology, 49*(6), 1023-1026.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society* (Vol. 111). University of Chicago Press.: Chicago.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking, 13*(3), 313-316.
- Mcdougall, W. (1908), *An Introduction to Social Psychology*. London: Methuen
- McMahan, A. (2003). Immersion, engagement and presence. *The videogame theory reader, 67*, 86.
- Millon, T., Lerner, M. J., & Weiner, I. B. (2003). *Handbook of Psychology, Personality and Social Psychology* (Vol. 5). John Wiley & Sons.
- Penner, L. A., Dovidio, J. F., Piliavin, J. A., & Schroeder, D. A. (2005). Prosocial behavior: Multilevel perspectives. *Annu. Rev. Psychol., 56*, 365-392.
- Primack, B. A., Carroll, M. V., McNamara, M., Klem, M. L., MLS, B. K., Chan, C. W., & Nayak, S. (2012). Role of Video Games in Improving Health-Related Outcomes. *Am J Prev Med, 42*(6), 630-638.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of general psychology, 14*(2), 154.
- Raven, B. H., & Rubin, J. Z. (1983). *Social Psychology* (2<sup>nd</sup> ed.). NY: Wiley.



Rozendaal, M. C., Keyson, D. V., de Ridder, H., & Craig, P. O. (2009). Game feature and expertise effects on experienced richness, control and engagement in game play. *AI & society*, 24(2), 123-133.

Schoenau-Fog, H. (2011). The player engagement process—an exploration of continuation desire in digital games. In *Think Design Play: Digital Games Research Conference*.

Slater, M., & Wilbur, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 6(6), 603-616.

Teng, Z., Li, Y., & Liu, Y. (2014). Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression in Chinese Male Students: The Mediating Role of Low Self-Control. *International Journal of Psychological Studies*, 6(2), 89-97.

Thibaut, J. W. (6). Kelley, H.H. (1959). *The social psychology of groups*. New York, NY: John Wiley & Sons

Twenge, J. M., Baumeister, R. F., DeWall, C. N., Ciarocco, N. J., & Bartels, J. M. (2007). Social exclusion decreases prosocial behavior. *Journal of personality and social psychology*, 92(1), 56.

Vissing, Y. M., Straus, M. A., Gelles, R. J., & Harrop, J. W. (1991). Verbal aggression by parents and psychosocial problems of children. *Child abuse & neglect*, 15(3), 223-238.

Vitiello, B., & Stoff, D. M. (1997). Subtypes of aggression and their relevance to child psychiatry. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 36(3), 307-315.

- Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., & Groner, R. (2008). Playing online games against computer-vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2274-2291.
- Wiegman, O., & Schie, E. G. (1998). Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social Psychology*, 37(3), 367-378.
- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 7(3), 225-240.
- Patikorn Wood-Thanan , Phanita Keeraswangporn , Supriya Khanijou. (2556). *Relationship between aggression, empathy and locus of control amidst Thai political crisis*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.