

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์ ลักษณะประชากรและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่ พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่ และความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่ ที่ประกอบอาชีพเกี่ยวกับสื่อทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์หรือมีความเกี่ยวข้องกับทางด้านเกมออนไลน์และรู้จักเกมออนไลน์เป็นอย่างดี จำนวน 25 คน 2) วัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่มีอายุ 18-22 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ จำนวน 400 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ 1) แบบวัดระดับความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์ จำนวน 37 เกม 2) แบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 ระดับความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์ ตอนที่ 2 ลักษณะทางประชากรและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ตอนที่ 3 พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นและการทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การแจกแจงความถี่แบบสองทางโดยใช้สถิติทดสอบ χ^2 -test และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Correlation Analysis) แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) และสถิติทดสอบ Chi-square

ผลการวิจัยพบว่าความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($r = 0.193^{**}$) ส่วนประเภทของเกมแนวภาษาหรือสวามิภพาทของตัวละครและเกมประเภทการยิงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < 0.01$) ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ประเภทผจญภัย, เกมประเภทต่อสู้ และเกมประเภทการวางแผนรบมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < 0.05$) โดยระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยต่อครั้งมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < 0.01$) และความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < 0.05$)

The purpose of this research were study violence level in on-line game media, the demographic and behavior of players in on-line game in Chiang Mai province, and the aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province and the relationship between violence in on-line game media and aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province.

The samples have 2 groups 1) The samples were 25 experts of on-line game media in Chiang Mai province, career in computer technology or on-line game and have knowledge about on-line game. 2) The samples were 400 teenagers aged between 18 to 22 years old located Chiang Mai province and usually play on-line game.

The research method have 2 groups 1) The research method was a questionnaire about violence level in on-line game media. 2) The research method was a questionnaire which consisted of 3 parts, namely, (1) Violence level in on-line game media, (2) The demographic and the behavior of players in on-line game, (3) Aggressive behavior test and test hypothesis.

Data was analyzed by descriptive statistics and χ^2 – test statistics. Hypothesis were tested by correlation analysis by Pearson's Product Moment Correlation Coefficient and Chi-square.

The results were as followed relationship between violence in on-line game media and aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province at 0.05 statistical significant level. ($r=0.193^{**}$). The relationship between role-playing on-line game and shooting game with the aggressive behavior of the teenagers in Chiang Mai province at 0.01 statistical significant level. The relationship between playing adventure on-line game, fighting on-line game and real Time strategiy on-line game with the aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province at 0.05 statistical significant level. The relationship between duration playing on-line game with the aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province at 0.01 statistical significant level. And the relationship between frequency playing on-line game with aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province at 0.05 statistical significant level.