

**A STUDY OF VIDEO GAME PLAYING AND AGGRESSION IN
GAME CENTER**

WITTAYA WUTTIKRAIKRIENG

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF SCIENCE
(CLINICAL PSYCHOLOGY)
FACULTY OF GRADUATE STUDIES
MAHIDOL UNIVERSITY
2003**

**ISBN 974-04-3541-6
COPYRIGHT OF MAHIDOL UNIVERSITY**

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมและความก้าวร้าวในเกมเซ็นเตอร์ (A STUDY OF VIDEO GAME PLAYING AND AGGRESSION IN GAME CENTER)

วิทยา วุฒิไกรเกรียง 4137136 SICP/M

วท.ม.(จิตวิทยาคลินิก)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: สุชีรา กัทธาบุตรรัตน์, Ph.D. (Psychology), เขียวชัย งาม
ทิพย์วัฒนา, พ.บ., บุญเรือง เนียมหอม, Ph.D. (Educational and Communication
Technology)

บทคัดย่อ

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการเล่นวิดีโอเกมกับความก้าวร้าว กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มาใช้บริการในเกมเซ็นเตอร์จำนวน 420 คน เก็บข้อมูลโดยให้เด็กเป็นผู้ตอบแบบสอบถามเองในเดือนมีนาคม พ.ศ.2546 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่ากลาง, ร้อยละ และ ไคสแควร์

ผลการศึกษาพบว่าตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวคือ เพศชาย, การมีเครื่องวิดีโอเกมเป็นของตัวเอง, การเล่นเกมตามลำพัง, การเล่นเกมในอาเขตเซ็นเตอร์ และการเล่นเกมประเภทที่มีความรุนแรง ส่วนตัวแปรระยะเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมแต่ละวัน และตัวแปรระยะเวลาการเล่นครั้งแรกจนถึงปัจจุบัน ไม่มีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าว

จากการวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะว่า ผู้ปกครองที่ซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกมให้เด็กไม่ควรให้เด็กเล่นเกมตามลำพัง แต่ควรสนับสนุนให้เด็กใช้การเล่นวิดีโอเกมเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับคนในครอบครัว หรือกับเพื่อน รวมทั้งให้ความรู้หรือเป็นผู้ร่วมรับผิดชอบในการเลือกซื้อเกมเพื่อป้องกันเด็กจากเกมประเภทที่มีความรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากบุตรของท่านเป็นเพศชาย เพราะถูกกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าวได้ง่ายกว่า ส่วนผู้ปกครองที่ให้บุตรของท่านเล่นเกมที่บ้านก็เช่นเดียวกันไม่ควรให้เด็กเล่นตามลำพัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งไม่ควรให้เด็กไปเล่นเกมแบบเกมตู้(Arcade center) เพราะส่วนใหญ่เป็นเกมประเภทที่มีความรุนแรงไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก

A STUDY OF VIDEO GAME PLAYING AND AGRESSION IN GAME CENTER.

WITTAYA WUTTIKRAIKRIENG 4137136 SICP/M

M.Sc. (CLINICAL PSYCHOLOGY)

THESIS ADVISORS : SUCHEERA PHATTHRAYUTTAWAT Ph.D.
(PSYCHOLOGY), THIENCHAI NGAMTHIPWATTHANA (M.D.),
BOONRUANG NIAMHOM Ph.D.(EDUCATIONAL AND COMMUNICATION
TECHNOLOGY.)

ABSTRACT

The purpose of this survey research was to investigate the relationship between playing video games and aggression. The samples were 420 junior high school students who liked to play video games in game centers. The data were collected by self-administrated questionnaire in March 2003. Statistical analysis used were mean, percentage and Chi Square.

Results revealed that the variable that related to aggression, were male gender, possession of a video game machine, playing video games alone, playing video games in arcade centers and playing violent games.

The variable of average time spent playing video games daily and of the period of time over which the child has been playing video games do not relate to aggression.

From the research, the writer suggests that parents who buy the video game machines for their children shouldn't let them play alone. They should encourage them to play together, as one of the activities within the family. They should help them to choose appropriate games and protect them from highly violent games especially, if the child is male. Aggression seems more easily aroused in males.

As for playing the game outside the home, parents shouldn't let children play alone particularly in arcade centers, because the games in arcade centers are mostly classified as highly violent games and are not suitable for children.

KEY WORDS: VIDEO GAME/AGGRESSION/GAME CENTER

125 p. ISBN 974-04-3541-6