

Effects of Violence Reduction in Video Games for Esports Competitions on Policy Acceptance in Educational Institutions in Thailand

Khajonsak Khanchai^{1,*}, Chanaphorn Panyakanphon² and Thakorn Pruettipuranee³

^{1,*}Program in Esports Business, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University, Nakhon Pathom 73000, Thailand; Email: khajonsak@webmail.npru.ac.th

²Program in Educational Technology and Communication, Faculty of Education, Bangkokthonburi University, Bangkok 10170, Thailand; Email: chanaphorn.pan@bkkthon.ac.th

³NKT E-sport Academy, Bangkok 10700, Thailand; Email: p.thakorn19@gmail.com

*Corresponding author: Khajonsak Khanchai (khajonsak@webmail.npru.ac.th)

Received: 5 January 2026; Revised: 23 March 2026;

Accepted: 25 March 2026; Published: 30 April 2026

Abstract

This study employed a mixed-methods approach integrating quantitative and qualitative data. The objectives were to (1) examine perceptions of violence reduction in esports video games, (2) assess its impacts, (3) compare differences across demographic characteristics, and (4) propose policy recommendations for Thai educational institutions. The quantitative sample comprised 400 participants—200 upper secondary students and 200 undergraduates—from institutions offering esports programs, selected through simple random sampling. Qualitative data were obtained from in-depth interviews with three university lecturers as subject-matter experts. The findings indicated that (1) overall perceptions of violence reduction were moderate, with the highest scores in understanding violent content, while perceptions of actual reduction were low; (2) the overall impact was moderate, with positive effects in social and attitudinal dimensions, but the lowest in behavioral outcomes; (3) no significant gender differences were found overall, although some differences appeared in specific dimensions, and no significant differences were observed between education levels; and (4) policy recommendations emphasized age-appropriate content control systems based on international or local standards, clear institutional policies for game selection, teacher supervision, and training on psychological impacts to enhance emotional intelligence and support students' ability to distinguish between virtual and real-world contexts sustainably.

Keywords: Violence Reduction, Video Game Violence, Esports Competitions, Policies in Educational Institutions



Copyright © 2026 Journal of Computer and Creative Technology. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY-NC-ND).

Citation:

Khanchai, K., Panyakanphon, C., & Pruettipuranee, T. (2026). Effects of Violence Reduction in Video Games for Esports Competitions on Policy Acceptance in Educational Institutions in Thailand. *Journal of Computer and Creative Technology*, 4(1), e3290. <https://doi.org/10.65205/jcct.2026.e3290>

ผลของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต กับการยอมรับเชิงนโยบายในสถานศึกษาของประเทศไทย

ขจรศักดิ์ กันใช้^{1,*} ชนาภรณ์ ปัญญาการผล² และ ฐกร พงศ์ปิรณีย์³

^{1,*}สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม 73000 ประเทศไทย;
Email: khajonsak@webmail.npru.ac.th

²สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10170
ประเทศไทย; Email: chanaphorn.pan@bkkthon.ac.th

³เอ็นเคที อีสปอร์ตต่ออาคาเดมี่ กรุงเทพมหานคร 10700 ประเทศไทย; Email: p.thakorn19@gmail.com

*ผู้ประพันธ์บทความ: ขจรศักดิ์ กันใช้ (khajonsak@webmail.npru.ac.th)

รับบทความ: 5 มกราคม 2569; แก้ไขบทความ: 23 มีนาคม 2569;

ตอบรับบทความ: 27 มีนาคม 2569; เผยแพร่บทความ: 30 เมษายน 2569

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณร่วมกับการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการรับรู้การลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมอีสปอร์ต 2) เพื่อประเมินผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมอีสปอร์ต 3) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ต่อการรับรู้และผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมอีสปอร์ต และ 4) เพื่อนำเสนอแนวทางเชิงนโยบายสำหรับการใช้วิดีโอเกมอีสปอร์ตที่มีความรุนแรงในสถานศึกษาของประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างได้จากสถานศึกษาที่มีการสอนหรือจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ประกอบด้วยนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 200 คน และนักศึกษาปริญญาตรี จำนวน 200 คน รวมทั้งสิ้น 400 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญเชิงคุณภาพเป็นผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยจำนวน 3 ท่าน ผลการวิจัยพบว่า 1) การรับรู้การลดทอนความรุนแรงอยู่ในระดับปานกลาง โดยด้านความเข้าใจความรุนแรงเป็นด้านที่รับรู้ได้ดีที่สุด ขณะที่ด้านการรับรู้การลดทอนความรุนแรงอยู่ในระดับต่ำ 2) ผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยผลกระทบเชิงบวกด้านสังคมและด้านทัศนคติ แต่ด้านพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด 3) เพศชายและเพศหญิงมีการรับรู้และประเมินผลกระทบในภาพรวมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ แต่พบความแตกต่าง ได้แก่ ความเข้าใจ การรับรู้ และพฤติกรรม ขณะที่นักเรียนมัธยมศึกษาและนักศึกษาระดับปริญญาตรีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญในทุกด้าน และ 4) ข้อเสนอเชิงนโยบายจากการสัมภาษณ์พบว่า สถานศึกษาควรมีระบบการควบคุมความเหมาะสม ตามมาตรฐานสากลหรือพัฒนาขึ้นเอง ควบคุมการควบคุมผ่านการออกแบบ ทั้งควรมีนโยบายคัดเลือกวิดีโอเกมอีสปอร์ตและมีครูกำกับดูแล รวมถึงการอบรมให้ข้อมูลผลกระทบทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ จะช่วยให้ผู้เรียนแยกแยะโลกสมมติกับโลกจริงได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: การลดความรุนแรง, ความรุนแรงในวิดีโอเกม, การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต, นโยบายในสถานศึกษา



Copyright © 2026 Journal of Computer and Creative Technology. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY-NC-ND).

การอ้างอิง:

ขจรศักดิ์ กันใช้, ชนาภรณ์ ปัญญาการผล, และ นิพนธ์ เพ็ชรสังฆาต. (2569). ผลของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตกับการยอมรับเชิงนโยบายในสถานศึกษาของประเทศไทย. *วารสารคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสร้างสรรค์*, 4(1), e3290. <https://doi.org/10.65205/jcct.2026.e3290>

1. บทนำ (Introduction)

ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยทางสำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า (สนค.) ประเมินว่าในปี 2565 อุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทยมีมูลค่าประมาณ 37,600 ล้านบาท และคาดว่าจะเติบโตขึ้นต่อเนื่องทุกปี (Wattanathitikul, 2023) ยังพบอีกว่า เด็กและเยาวชนไทยมีการเล่นเกมออนไลน์กันอย่างแพร่หลายเฉพาะในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑลมีเยาวชนวัย 12 ปีขึ้นไปเล่นเกมมากกว่า 1,451,179 คน อีกทั้งระบุว่าเกมที่เยาวชนไทยนิยมเล่นส่วนใหญ่เป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงและก้าวร้าว เช่น เกมเดินยิงหรือต่อสู้ที่มีกราฟิกสมจริง ทำให้มีความเสี่ยงต่อการกระตุ้นอารมณ์ด้านลบในผู้เล่น (Papatttha et al., 2018) สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (National Health Commission Office, 2021) ระบุว่า เด็กไทยกว่าร้อยละ 85 เคยเล่นเกมเฉลี่ยวันละ 5 ชั่วโมง โดยประมาณ 1 ใน 3 เล่นเกมทุกวัน แต่ยังไม่มีการสรุปแน่ชัดว่าเกมรุนแรงเป็นสาเหตุหลักของอาชญากรรม ประเด็นนี้ยังอยู่ระหว่างการถกเถียงสมาคมจิตวิทยาอเมริกัน สรุปว่า แม้ว่าการเล่นเกมรุนแรงจะเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าวในผู้เล่น แต่ยังไม่มีความสัมพันธ์ที่ชัดเจนพอว่าส่งผลต่อการกระทำความรุนแรงหรืออาชญากรรมในระยะยาว และประธานงานสมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (American Psychological Association: APA) สรุปว่า ต้นเหตุของความรุนแรงในเยาวชนมักมาจากปัจจัยทางสังคมและจิตเวช มากกว่าบทบาทของเกมอย่างเดียว (American Psychological Association, 2015) ทั้งนี้สังคมไทยให้ความสำคัญต่อประเด็นนี้เช่นกัน โดยมีเสียงเรียกร้องให้มีการควบคุมเนื้อหาเกมให้เหมาะสมกับผู้เล่นเยาวชนอย่างเข้มงวดขึ้นเพื่อปกป้องเด็กและเยาวชนจากผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้น

วิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตมักถูกจัดตามองเป็นพิเศษ ได้แก่ เกมแนวยิงปืนและเอาชีวิตรอด (First-Person Shooter/Battle Royale) ซึ่งมักมีการแสดงเนื้อหาเลือดและความรุนแรงอย่างชัดเจน ตัวอย่างเกมที่พบบ่อยเช่น PUBG, CS:GO, Fortnite, Valorant, Rainbow Six Siege เป็นต้น วิดีโอเกมเหล่านี้ผู้เล่นจะใช้ปืนหรืออาวุธต่าง ๆ ยิงต่อสู้เพื่อทำคะแนนหรือให้อยู่รอดเป็นคนสุดท้ายโดยทั่วไปจะได้รับเรตผู้เล่นอายุ 17 ปีขึ้นไป พร้อมคำเตือนว่ามีเนื้อหาเลือดและความรุนแรง จากการจัดเรตเกมสากล อาทิ คณะกรรมการจัดเรตสื่อซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Rating Board: ESRB) ระบุว่า PUBG มีการยิงฆ่ากันอย่างชัดเจน มีการแสดงภาพฉากเลือดกระเซ็นเมื่อถูกยิง และผู้เล่นชีวิตจะร่วงลงพร้อมไอเท็มตกใต้ตัว (Entertainment Software Rating Board, n.d.a) เช่นเดียวกับ CS:GO ได้รับเรต M (17+) พร้อมคำบรรยายเลือดและความรุนแรงขั้นรุนแรง (Entertainment Software Rating Board, n.d.b) ที่วิดีโอเกมมีการจำลองการต่อสู้ด้วยอาวุธต่างชนิดอย่างสมจริง ซึ่งการวิพากษ์วิจารณ์มักระบุว่าเกมมีความก้าวร้าวไปในทางสมจริงมากขึ้นทุกวันด้วยเนื้อหาที่เน้นการยิงสังหารและการเอาตัวรอดด้วยอาวุธครบมือ จึงมักถูกกล่าวถึงว่าเป็นกลุ่มเกมที่มีความรุนแรงสูงและเข้าถึงความรู้สึก “ฆ่าเพื่อคะแนน” ได้ชัดเจน นอกจากนี้ วิดีโอเกมประเภทอื่น ๆ จะมีความรุนแรงในรูปแบบต่างกัน แต่มาตรฐานทั่วไปคือเกมยิงและเอาชีวิตรอดมักถูกกำหนดให้อยู่ในหมวดที่ผู้เล่นต้องระมัดระวังเนื้อหาอย่างจริงจัง (Wattanathitikul, 2023)

งานวิจัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศมีผลศึกษาผลกระทบของเกมความรุนแรงต่อผู้เล่นอย่างหลากหลาย บางรายงานชี้ว่าการเล่นเกมรุนแรงสามารถกระตุ้นความก้าวร้าวในผู้เล่นได้ชั่วคราว แต่ไม่พบหลักฐานแน่ชัดเกี่ยวกับการนำไปสู่การกระทำความรุนแรงจริงในระยะยาว (American Psychological Association, 2015) จากการศึกษาว่า 28 ชิ้น รวมผู้เข้าร่วมกว่า 21,000 คน พบว่า การเล่นเกมที่มีรุนแรง ความก้าวร้าวจะลดลง แต่ถือน้อยเกินกว่าจะมีนัยสำคัญได้ (Drummond, 2020) และระหว่างการเล่นเกมที่มากเกินไประดับความก้าวร้าวของผู้เล่นมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลาง (Kumari et al., 2022) ในการศึกษาของประเทศไทย พบการรับชมเนื้อหาความรุนแรงในเกมส่งผลกระทบต่อผู้เล่นในระดับสูง โดยทำให้เกิดอาการหงุดหงิด ชี้อ่อน จนนำไปสู่การทะเลาะวิวาทได้ง่าย (Papadtha et al., 2018) จากการศึกษาเหล่านี้จะชี้ให้เห็นว่าการเล่นเกมมากเกินไปและเนื้อหาเกมรุนแรงสามารถสะสมผลกระทบด้านอารมณ์และพฤติกรรมในผู้เล่นบางกลุ่มได้

ในระดับนโยบายและกฎหมาย หลายประเทศมีการออกมาตรการควบคุมเนื้อหาเกมเพื่อปกป้องเยาวชน อาทิ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ของประเทศไทยได้นิยามให้วีดิทัศน์ซึ่งรวมถึงเกม ทำให้การจะนำออกจำหน่าย ให้เช่า หรือแลกเปลี่ยนได้ จะต้องผ่านการพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติเสียก่อน (Praditpastra, 2016) ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ในประเทศไทยพบว่ากว่าร้อยละ 79 เห็นว่าควรมีการออกกฎหมายหรือระเบียบกำกับผู้ประกอบการเกมอย่างเข้มงวดเพื่อให้เหมาะสมกับ

เด็กและเยาวชน (National Health Commission Office, 2021) ในต่างประเทศเริ่มดำเนินมาตรการ อาทิ รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา ผ่านกฎหมายห้ามขายหรือเช่าวิดีโอเกมรุนแรงแก่เยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี (Fowley, 2009) ทั้งนี้ประเทศไทยมีการเสนอว่าควรพิจารณาปรับปรุงกฎหมายและมาตรการควบคุมเกม เช่น การบังคับใช้การจัดเรตเนื้อหาให้เข้มงวดขึ้น หรือการสร้างกลไกกำกับดูแลที่เหมาะสม เนื่องจากเกมสมัยใหม่เข้าถึงเยาวชนได้ง่ายผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล มีเพียงอุปกรณ์พกพาเครื่องเดียวจึงเล่นได้ตลอดเวลา แนวทางนี้เป็นความพยายามส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตซึ่งมีคุณค่าทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมกับการปกป้องเยาวชนจากเนื้อหาที่อาจเกิดอันตรายต่อพัฒนาการและพฤติกรรมความรุนแรงในสังคมไทย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ถึงแม้ความรุนแรงในวิดีโอเกมจะได้รับการศึกษากว้างขวางในบริบทของพฤติกรรมผู้เล่น และแม้จะมีการนำเสนอแนวทางลดทอนเนื้อหาความรุนแรงผ่านการปรับกราฟิก เสียง หรือการตั้งค่าต่าง ๆ แล้วนั้น และยังมีแนวทางกำกับดูแลวิดีโอเกมผ่านกฎหมาย แต่ยังไม่ปรากฏกรอบนโยบายเชิงปฏิบัติที่เอื้อต่อการบูรณาการเกมสำหรับใช้แข่งขันอีสปอร์ตอย่างเหมาะสมเข้าสู่ระบบการศึกษา ดังนั้นผลลัพธ์จากการวิจัยนี้คาดว่าจะสามารถใช้เป็นข้อมูลทางวิชาการและแนวปฏิบัติเบื้องต้นสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา หน่วยงานนโยบายด้านการศึกษา หรือผู้ออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อกำหนดแนวทางการส่งเสริมเกมและอีสปอร์ตในโรงเรียนให้สามารถจัดการแข่งขันได้อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมและจริยธรรมของสถาบันการศึกษาต่อไป

2. วัตถุประสงค์งานวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาการรับรู้การลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
2. เพื่อประเมินผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ต
3. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ต่อการรับรู้และผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ต
4. เพื่อนำเสนอแนวทางเชิงนโยบายสำหรับการใช้วิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตที่มีการนำเสนอความรุนแรงในสถานศึกษาของประเทศไทย

3. กรอบแนวคิดงานวิจัย (Conceptual Framework)

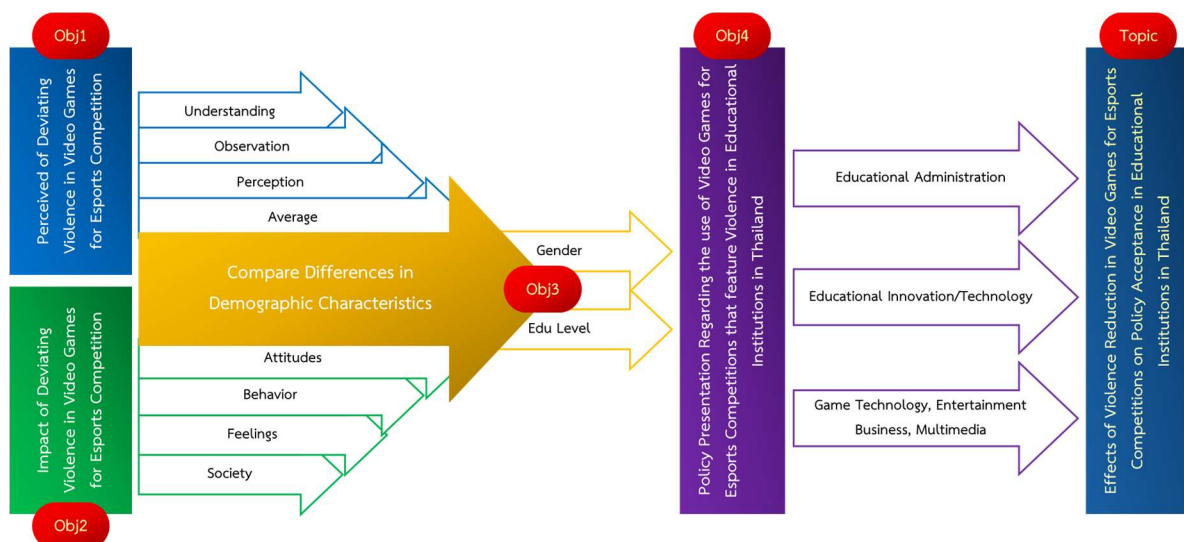


Figure 1. Research Framework

4. วิธีดำเนินงานวิจัย (Research Methodology)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณร่วมกับวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Mixed Methods Research) โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนและนักศึกษาของสถานศึกษาในประเทศไทยที่มีการใช้และเคยเล่นวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 2 3 และ 4 คือ โดยเลือกจากสถานศึกษาที่มีการสอนหรือจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 200 คน และนักศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 200 คน รวมทั้งสิ้น 400 คน ด้วยการใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยเลือกนักเรียนและนักศึกษาจากสถานศึกษาที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่งานวิจัยนี้กำหนด

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 4 คือ อาจารย์มหาวิทยาลัยด้านการบริหารการศึกษา 1 ท่าน ด้านนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีการศึกษา 1 ท่าน และด้านเทคโนโลยีเกม ธุรกิจบันเทิงหรือมัลติมีเดีย 1 ท่าน รวมทั้งสิ้น 3 ท่าน

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย

1. แบบสอบถามด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศแบ่งออกเป็นเพศชายและหญิง และระดับการศึกษาแบ่งออกเป็นมัธยมศึกษาตอนปลายและระดับปริญญาตรี

2. แบบสอบถามการรับรู้การลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (Perceived of Deviating Violence: PDV) โดยปรับปรุงแบบสอบถามวิดีโอเกม (Video Game Questionnaire) และประยุกต์ใช้จากดัชนีที่วัดการสัมผัสความรุนแรงของวิดีโอเกม (Video Game Violence) ของ Anderson & Dill (2000) ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรง (Understanding) 2) ด้านการสังเกตองค์ประกอบความรุนแรง (Observation) และ 3) ด้านการรับรู้การลดทอนความรุนแรง (Perception) ซึ่งแบบวัดเป็นมาตรประเมินค่า มี 3 ระดับ ในลักษณะ “คู่ออก” “คู่มัออก” และ “ไม่แน่ใจ” โดยแทนค่าเชิงปริมาณ คือ “1” “0” และ “-1” ตามลำดับ รวมทั้งสิ้น 15 ข้อ โดยกำหนดช่วงคะแนนเพื่อแปลความหมายค่าเฉลี่ยตามหลักการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้นของ Best (1977) ดังนี้

$$PDV = \frac{\text{Max}-\text{Min}}{N} = \frac{1-(-1)}{3} \approx 0.667 \quad (1)$$

3. แบบประเมินผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (Impact of Deviating Violence: IDV) โดยปรับปรุงแบบวัดความก้าวร้าว (Buss-Perry Aggression) แบบวัดความเห็นอกเห็นใจ (Adolescent Measure of Empathy and Sympathy) และแบบวัดการสัมผัสความรุนแรง (Exposure to Violence in Video Games) ของ Lacko et al. (2024) ประกอบด้วย 4 ผลกระทบ ได้แก่ 1) ผลกระทบต่อทัศนคติ (Attitudes) 2) ผลกระทบต่อพฤติกรรม (Behavior) 3) ผลกระทบต่อความรู้สึก (Feelings) และ 4) ผลกระทบต่อสังคม (Society) ซึ่งแบบวัดเป็นมาตรประเมินค่า มี 5 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่เห็นด้วย” จนถึง “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” รวมทั้งสิ้น 16 ข้อ โดยกำหนดช่วงคะแนนเพื่อแปลความหมายค่าเฉลี่ยตามหลักการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้นของ Best (1977) ดังนี้

$$IDV = \frac{\text{Max}-\text{Min}}{N} = \frac{5-1}{3} \approx 1.333 \quad (2)$$

จากเครื่องมือการวิจัยในข้อ 2 และ 3 โดยกำหนดช่วงคะแนนเพื่อแปลความหมายค่าเฉลี่ยตามหลักการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้นของ Best (1977) สามารถสรุปเกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ยดัง Table 1. ต่อไปนี้

Table 1. Criteria for Interpreting the Mean Scores of Perceptions and the Effects of Violence Reduction in Video Games for Esports Competitions

Interpreting the results	Perceived Attenuation of Violence	Assessing the Impact of Attenuation of Violence
High level	.334 – 1	3.668 – 5
Medium level	-.333 - .333	2.334 – 3.667
Low level	-1 - -.334	1 – 2.333

4. แบบสัมภาษณ์เชิงลึกการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต โดยศึกษาจากโครงสร้างสำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบปรากฏการณ์วิทยา (A Structure for In-Depth, Phenomenological Interviewing) ของ Seidman (2006:16-24) ประกอบด้วย 4 ข้อ

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยนี้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยระบบคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมได้จากกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ การวิเคราะห์แบ่งออกเป็นดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 และ 2 ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติบรรยายเพื่ออธิบายลักษณะของกลุ่มตัวอย่างและลักษณะตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

วัตถุประสงค์ที่ 3 การวิเคราะห์ความแตกต่างด้วยการทดสอบ t (t-test Analysis) เป็นการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ต่อการรับรู้และผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตในการทดสอบ โดยกำหนดค่าระดับนัยสำคัญที่ .05

5. ผลการวิจัย (Results)

จากระเบียบวิธีการวิจัย สามารถรายงานผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

5.1 ผลการศึกษาการรับรู้การลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

ผลการวิจัย ดัง Table 2.

Table 2. Perceived Deviating Violence in Video Games for Esports Competition

Perceived Deviating Violence in Video Games for Esports Competition	No. of respondents (people)			Average		
	Can't tell	Not sure	Can tell	$\bar{x}$	S.D.	Interpret
Understanding				.098	.324	Medium
Street Fighter uses magic attack graphics.	121	142	137	.040	.803	Medium
PUBG can change the color of blood from red to other colors.	23	187	190	.417	.599	High
FIFA displays crash animations in the game.	150	139	111	-.097	.803	Medium
Tekken does not show serious injuries during or after combat.	69	174	157	.220	.720	Medium
Overwatch or Valorant use brightly colored graphics.	162	112	126	-.090	.845	Medium

Table 2. Perceived Deviating Violence in Video Games for Esports Competition (Cont.)

Perceived Deviating Violence in Video Games for Esports Competition	No. of respondents (people)			Average		
	Can't tell	Not sure	Can tell	$\bar{x}$	S.D.	Interpret
Observation				-.158	.313	Medium
Valorant does not show blood from being shot.	149	121	130	-.047	.835	Medium
ROV uses skills and abilities that do not show blood.	235	77	88	-.367	.821	Medium
FIFA does not show serious injuries when fouling occurs.	107	161	132	.062	.771	Medium
Gran Turismo: Car crashes do not show blood or injury.	264	62	74	-.475	.788	Low
Free Fire uses combat graphics that do not show injury.	116	152	132	.040	.787	Medium
Perception				-.545	.439	Low
The game does not show blood and injury from being eliminated.	93	151	156	.157	.774	Medium
Games that use weapon or cosmetic skins instead of normal visuals.	279	60	61	-.545	.745	Low
Games that use special move animations instead of normal visuals.	310	42	48	-.655	.683	Low
Games that have target or mission objectives, such as scoring more points than winning through physical attacks.	356	24	20	-.840	.485	Low
Games with blurry or low-resolution graphics.	360	18	22	-.845	.492	Low
Average				-.202	.201	Medium

5.2 ผลการประเมินผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ต

ผลการวิจัย ดัง Table 3.

Table 3. Impact of Deviating Violence in Video Games for Esports Competition

Impact of Deviating Violence on Video Games for Esports Competition	Average		
	$\bar{x}$	S.D.	Interpret
Attitudes	4.281	.362	High
Reducing violence in games helps players have a more positive attitude towards the game.	4.345	.361	High

Table 3. Impact of Deviating Violence in Video Games for Esports Competition (Cont.)

Impact of Deviating Violence on Video Games for Esports Competition	Average		
	$\bar{x}$	S.D.	Interpret
Games that lack overt violence make players perceive them as age appropriate.	4.230	.365	High
Reducing violence in games makes players feel that games have dimensions beyond just fighting.	4.205	.372	High
Reducing violence in games makes players see esports as a safe activity.	4.343	.351	High
Behavior	2.063	.167	Low
Reducing violence in games promotes calmer and less aggressive behavior in players.	1.930	.170	Low
Reducing violence in games allows players to play without feeling stressed or angry.	2.166	.186	Low
The absence of gore in games reduces real-life violent behavior.	2.035	.148	Low
Reducing violence in games allows players to enjoy the game more without feeling guilty.	2.113	.164	Low
Feelings	3.775	.503	High
Reducing violence in games helps players develop better creativity and strategy.	3.901	.490	High
Reducing violence in games makes players feel more relaxed and enjoy the game more.	3.798	.513	High
The absence of gore or violence in games makes players feel that the game is not stressful.	3.706	.502	High
Reducing violence in games allows players to enjoy themselves without relying on violent content.	3.679	.507	High
Society	4.417	.735	High
Reducing violence in games promotes better interaction with teammates and other players.	4.281	.742	High
Reducing violence in esports helps create a positive gaming atmosphere within the community.	4.510	.730	High
Reducing violence in games makes players feel that the game is appropriate and accessible to everyone in society. Reducing violence in games makes players feel that games can be a suitable family activity.	4.469	.729	High
Reducing violence in games promotes better interaction with teammates and other players.	4.407	.747	High
Average	3.634	.442	Medium

3. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ต่อการรับรู้และผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ต

ผลการวิจัย ดัง Table 4. และ Table 5.

Table 4. A Comparison of Gender Differences on the Perception and Impact of Deviating Violence in Video Games for Esports Competition

Issue of Comparing Independent Variables	Man (278)			Woman (122)			t	P	Interpret
	$\bar{x}$	S.D.	Interpret	$\bar{x}$	S.D.	Interpret			
PDV	-.205	.210	Medium	-.195	.178	Medium	-.434	.643	No
Understanding	.131	.290	Medium	.023	.382	Medium	2.792	.006*	Yes
Observation	-.153	.309	Medium	-.167	.322	Medium	.411	.681	No
Perception	-.591	.433	Low	-.441	.436	Low	-3.193	.002*	Yes
IDV	3.728	.458	High	3.550	.436	Medium	-.222	.824	No
Attitudes	4.352	.310	High	4.197	.387	High	.566	.572	No
Behavior	2.382	.193	Medium	1.804	.134	Low	2.978	.002*	Yes
Feelings	3.815	.508	High	3.753	.497	High	.906	.729	No
Society	4.363	.704	High	4.447	.752	High	-1.686	.093	No

Table 5. A Comparison of Educational Level Differences on the Perception and Impact of Deviating Violence in Video Games for Esports Competition

Issue of Comparing Independent Variables	Upper Secondary (200)			Bachelor (200)			t	P	Interpret
	$\bar{x}$	S.D.	Interpret	$\bar{x}$	S.D.	Interpret			
PDV	-.212	.193	Medium	-.192	.208	Medium	-.996	.320	No
Understanding	.096	.316	Medium	.100	.333	Medium	-.123	.902	No
Observation	-.151	.319	Medium	-.164	.307	Medium	.415	.678	No
Perception	-.580	.418	Low	-.511	.457	Low	-1.576	.116	No
IDV	3.516	.438	Medium	3.752	.444	สูง	-.020	.984	No
Attitudes	4.025	.403	High	4.537	.321	High	-.444	.657	No
Behavior	1.847	.125	Low	2.279	.209	Low	-313	.574	No
Feelings	3.836	.498	High	3.714	.508	High	.986	.325	No
Society	4.238	.724	High	4.596	.746	High	-.183	.855	No

4. ผลการนำเสนอแนวทางเชิงนโยบายสำหรับการใช้วิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตที่มีการนำเสนอความรุนแรงในสถานศึกษาของประเทศไทย

ผลการวิจัย ดัง Table 6.

Table 6. Results of A Policy Presentation Regarding the use of Video Games for Esports Competitions that feature Violence in Educational Institutions in Thailand

Questions	Educational Administration	Educational Innovation/Technology	Game Technology, Entertainment Business, Multimedia
How should violent video games for esports be regulated in Thai educational institutions, and what kind of restrictions should be imposed?	In my view, control should be in the form of a system rather than a ban. Educational institutions should clearly define the types of games that can be used, perhaps based on international video game rating systems such as age and violence levels, to ensure appropriateness for the learners and the educational context.	I think we should use design-based controls, such as selecting game modes or versions with reduced violence. Thai educational institutions can adapt game rating systems from other countries to help decide which games are appropriate for different learning levels.	I believe that control shouldn't be truly separate. Perhaps a universal game rating system could be used as a base, or Thailand could develop its own, similar to the rating systems we have for television and films. This would allow educational institutions to know which games are appropriate for educational purposes and which should be restricted to higher education levels only.
Would de-escalating violence in esports video games help make them suitable for use in educational institutions? And what improvements should be made to ensure suitability in educational settings?	Reducing violence already enhances appropriateness. Specifically at the secondary school level, realistic depictions of violence, blood, or content that portrays cruelty should be minimized, and the focus should be on skill-based competition, teamwork, and strategy, which aligns better with the school's learning objectives.	It has to be appropriate because games can become learning tools, not just entertainment. The content should be adapted to foster analytical thinking, problem-solving, and creative competition, rather than focusing on winning through violence.	Reducing violence makes games more accessible, especially in schools. By minimizing visual violence while maintaining the competitive system and core mechanics, it can preserve the values of esports and its educational appropriateness simultaneously.

Table 6. Results of A Policy Presentation Regarding the Use of Video Games for Esports Competitions that Feature Violence in Educational Institutions in Thailand (Cont.)

Questions	Educational Administration	Educational Innovation/Technology	Game Technology, Entertainment Business, Multimedia
Is it necessary for educational institutions hosting esports competitions to have regulations, policies, or guidelines regarding the use of violent games in school activities? What approach would best help reduce violence?	Educational institutions should definitely have written policies in place, such as guidelines for game selection, allowing only games that have been assessed for violence levels, and supervision by teachers or activity supervisors. This would legitimize the organization of esports activities in schools.	Absolutely, especially in an era where technology is integrated into every subject taught in the classroom. I think the policy needs to clearly state that the games used must align with the curriculum, have learning objectives, and have undergone impact assessments.	It is absolutely essential because esports involves business, culture, and youth. A good approach should be collaboration between educational institutions, game developers, and regulatory bodies to establish standards or policies to be used in educational institutions.
How should educational institutions provide training or information about the psychological impact of playing violent esports video games?	I believe both teachers and students should receive training on understanding the emotional impact, stress, and the imitation of violent behavior. Preventive education will help ensure the appropriate use of esports in educational institutions.	I think it should be designed as a short course or extracurricular activity, such as clubs, groups, sports days, or science weeks, to help students understand the difference between the gaming world and the real world, as well as managing emotions, aggression, and using technology responsibly, which are important skills.	I believe communication needs to be direct, not about prohibiting something beforehand and saying it's bad or inappropriate. Instead, it's about understanding how violence in games can affect emotions and behavior, and teaching them how to play within limits. This will help young people grow up embracing change.

6. สรุปผลการวิจัย (Conclusion)

ผลการสรุปผลของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตกับการยอมรับเชิงนโยบายในสถานศึกษาของประเทศไทย ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 จากตารางที่ 2 พบว่า ในภาพรวมมีการรับรู้การลดทอนความรุนแรงอยู่ในระดับปานกลาง (-.202) เมื่อพิจารณาารายด้านพบว่า ด้านความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรง เป็นด้านที่สามารถรับรู้ได้ดีที่สุด (.098) โดยเฉพาะ

การเปลี่ยนสีเลือดได้ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูง (.417) ทั้งนี้ ในทางกลับกันด้านการรับรู้การลดทอนความรุนแรงอยู่ในระดับต่ำ (-.545) โดยเฉพาะเรื่องสกินอาวูธ (-.840) และการทำคะแนนแทนชัยชนะ (-.845)

วัตถุประสงค์ที่ 2 จากตารางที่ 3 พบว่า ในภาพรวมผลกระทบการลดทอนความรุนแรงอยู่ในระดับปานกลาง (3.634) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า การลดทอนความรุนแรงส่งผลกระทบเชิงบวกในระดับสูง (4.417) และด้านทัศนคติ (4.281) โดยเห็นว่าช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชุมชนและทำให้เกมดูเป็นกิจกรรมที่ปลอดภัยสำหรับครอบครัว (4.407) ในทางกลับกันด้านพฤติกรรมในระดับต่ำที่สุด (2.063)

วัตถุประสงค์ที่ 3 จากตารางที่ 4 พบว่า เพศชายและเพศหญิงมีการรับรู้และประเมินผลกระทบในภาพรวมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในด้านความเข้าใจ การรับรู้ และพฤติกรรม และจากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนมัธยมปลายและนักศึกษาระดับปริญญาตรีไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทุกมิติ

วัตถุประสงค์ที่ 4 จากการสัมภาษณ์ในตารางที่ 6 พบว่า สถานศึกษาควรใช้ระบบการควบคุม (Rating System) ตามมาตรฐานสากลหรือพัฒนาขึ้นเองเพื่อจัดแบ่งความเหมาะสมตามช่วงอายุ ในด้านการจัดเรตดิงนั้น ประเทศไทยยังไม่มีระบบเรตสำหรับวิดีโอเกมอย่างเป็นทางการ แม้จะมีการจัดเรตสื่อภาพยนตร์และวิดีโอแล้ว และใช้การควบคุมผ่านการออกแบบ (Design-Based Control) อาทิ การเลือกโหมดเกมที่ไม่มีความรุนแรงสำหรับพัฒนาทักษะและการวางแผน ทั้งนี้ สถานศึกษาต้องมีนโยบายที่เป็นลายลักษณ์อักษรในการคัดเลือกเกมและมีครูกำกับดูแลอย่างชัดเจน โดยข้อเสนอแนะนี้สอดคล้องกับข้อค้นพบทางวิชาการและนโยบายหลายประการ และการจัดอบรมให้ข้อมูลผลกระทบทางจิตใจ เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์และช่วยให้นักเรียนแยกแยะระหว่างโลกสมมติในเกมและโลกแห่งความเป็นจริงได้

7. อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

การอภิปรายผลของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตกับการยอมรับเชิงนโยบาย ในสถานศึกษาของประเทศไทย สามารถเชื่อมโยงกับผลการวิจัยที่ได้สรุปผลไว้ ดังนี้

1. การรับรู้การลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต จากผลการวิจัยพบว่า สอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่าการใช้เลือดสีสมจริงที่เป็นสีแดงเพิ่มความเฝ้าระวังและความรู้สึกก้าวร้าวของผู้เล่นมากกว่าเลือดที่มีสีผิดธรรมชาติ (Jeong et al., 2012) ดังนั้นการปรับสีเลือดให้ไม่สมจริงจึงลดทอนการรับรู้ความรุนแรง ซึ่งสอดคล้องกับหลักเกณฑ์การจัดเรตวิดีโอเกมเกมสากลที่มีหมวด Animated Blood สำหรับเลือดที่มีสีผิดธรรมชาติหรือลดทอนความสมจริง เพื่อบ่งชี้ว่าเนื้อหามีความรุนแรงต่ำกว่าเกมที่มีเลือดสมจริง (Entertainment Software Rating Board, n.d.c) และการค้นคว้าทางสังคมวิทยาสะท้อนว่าการเปลี่ยนแปลงเชิงสัญลักษณ์จะช่วยลดภาพความรุนแรง แต่เป็นเพียงการปรับเปลี่ยนผิวเผิน ไม่ได้แก้ไขพฤติกรรมความรุนแรงในวิดีโอเกม (Kreimeier, 1999) กล่าวคือวิดีโอเกมยังต่อสู้อยู่กับเป้าหมายให้ “กำจัด” ฝ่ายตรงข้ามซึ่งผู้เล่นมองว่าการเล่นไม่ได้ลดทอนความรุนแรงแต่จริง

2. ผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ต จากผลการวิจัยพบว่า สอดคล้องกับรายงานสมาคมกุมารแพทย์แห่งอเมริกา ระบุว่าการเล่นที่สื่อความรุนแรงด้วยสื่อเชิงบวกส่งผลให้พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กลดลงอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งการลดทอนความรุนแรงในเกมสามารถช่วยให้ผู้ปกครองรู้สึกสบายใจที่จะให้บุตรหลานเล่นเกมมากขึ้น และส่งเสริมว่าเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์มากกว่าจะเป็นภัยต่อเยาวชน (Council on Communications and Media, 2016) และสอดคล้องกับงานวิจัยจากมหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ด โดยพบว่า เนื้อหาความรุนแรงในวิดีโอเกมไม่ได้ส่งผลระยะยาวอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวในโลกจริง ไม่มีความสัมพันธ์ชัดเจนระหว่างการเล่นวิดีโอเกมที่น่าเสนอเนื้อหาความรุนแรงกับระดับความก้าวร้าวของวัยรุ่น (Przybylski & Weinstein, 2019)

3. การเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ต่อการรับรู้และผลกระทบของการลดทอนความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ต จากผลการวิจัยพบว่า สอดคล้องกับข้อมูลเชิงสถิติที่ว่านักกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่ในประเทศไทยเป็นเพศชายร้อยละ 97.5 และอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายถึงผู้ใหญ่ตอนต้น (Isranews Agency, 2019) แต่อาจกล่าวได้ว่าเพศไม่ใช่ปัจจัยชี้ขาดในการรับรู้หรือตอบสนองต่อสื่อเกมรุนแรงเสมอไป ดังปรากฏในงานวิจัยที่พบว่าผู้เล่นหญิงสามารถเกิดความคิดเชิงรุกหรือตอบสนองทางอารมณ์ต่อเกมรุนแรงได้ หากเงื่อนไขการเล่นเป็นปัจจัยนำ เช่น เล่น

ในมุมมองตัวละครชายหรือเผชิญคู่ต่อสู้ชาย เป็นต้น (Eastin, 2006) และสอดคล้องกับงานสำรวจในต่างประเทศที่ระบุว่า ช่วงมัธยมและมหาวิทยาลัยเล่นวิดีโอเกมเป็นกิจกรรมสันทนาการ

4. แนวทางเชิงนโยบายสำหรับการใช้วิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตที่มีการนำเสนอความรุนแรงในสถานศึกษาของประเทศไทย จากผลการวิจัยพบว่า สอดรับกับวิทยานิพนธ์ของ Praditpastra (2016) เสนอว่า การจัดเรตวิดีโอเกมตามช่วงอายุเป็นมาตรการที่เหมาะสมที่สุดในการควบคุมเกมที่มีความรุนแรง เนื่องจากช่วยจำแนกเนื้อหาเกมให้เหมาะสมกับวัยผู้เล่น และเป็นการป้องกันผู้เล่นเข้าถึงเนื้อหาไม่เหมาะสมได้อย่างเป็นระบบ โดยมีคำจำกัดความว่า “เกมออนไลน์ที่ปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชน” ว่าเป็นวิดีโอเกมที่ไม่มียาเสพติดหรือเนื้อหาที่เป็นอันตราย และไม่ส่งเสริมให้เลียนแบบพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือพฤติกรรมก้าวร้าวใด ๆ ทั้งสิ้น” (Ninphet & Sripa, 2023) ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่ได้แนะนำให้ภาครัฐไม่ควรจัดการแข่งขันวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงในสถานศึกษา และผู้เข้าแข่งขันที่เป็นเยาวชนต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง ตลอดจนควรมีกฎหมายกำกับดูแลธุรกิจเกมและการแข่งขันอีสปอร์ต เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน (National Health Commission Office, 2021) และสุดท้ายแนวทางนี้สอดคล้องกับมติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. 2561 ที่ระบุว่า ความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพเด็ก ซึ่งทำให้ความรู้และการปกป้องผู้เล่นเยาวชนในวิดีโอเกมอย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น การดำเนินการตามแนวทางนี้จะช่วยให้การนำกีฬาอีสปอร์ตเข้าสู่สถานศึกษาของประเทศไทยก่อเกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งในการพัฒนาทักษะดิจิทัลและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยลดความเสี่ยงด้านจิตใจและสังคมจากเนื้อหาความรุนแรงในวิดีโอเกมสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตให้น้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

8. ข้อเสนอแนะงานวิจัย (Recommendation)

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งถัดไปควรพัฒนาเป็นการวิจัยแบบผสมผสานที่เชื่อมโยงข้อมูลเชิงปริมาณกับหลักฐานเชิงพฤติกรรมและบริบทจริง เช่น การทดลองหรือกึ่งทดลอง (Experimental/Quasi-Experimental) เปรียบเทียบวิดีโอเกมที่ลดทอนความรุนแรง กับ วิดีโอเกมแบบปกติ โดยเก็บข้อมูลก่อนหลัง (Pre-Post) ทั้งด้านอารมณ์ ทัศนคติ และพฤติกรรม รวมถึงเพิ่มการสังเกตการณ์ในสถานการณ์การแข่งขันหรือการเรียนรู้ในชั้นเรียนเพื่อยืนยันความสอดคล้องกับแบบสอบถาม ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมผู้ปกครอง ครู ผู้บริหาร และผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต เพื่อประเมินการยอมรับเชิงนโยบายและใช้การวิเคราะห์แบบจำลองเพื่อทดสอบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างการรับรู้ผลกระทบ และนโยบาย ทั้งนี้ควรพัฒนาดัชนีการลดทอนความรุนแรงหรือระบบจัดเรตวิดีโอเกมสำหรับประเทศไทย และตรวจสอบความเที่ยงตรงกับผู้เชี่ยวชาญ (Content Validity) เพื่อให้เครื่องมือวัดมีมาตรฐาน

ทั้งนี้เชิงนโยบายหน่วยงานที่สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์เพื่อเป็นแนวทางต่อไป ได้แก่ 1) กระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งสามารถนำผลการวิจัยไปพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียน โดยการนำเสนอแนวทางที่สามารถลดความรุนแรงจากการเล่นเกมและส่งเสริมการพัฒนาอารมณ์ ทัศนคติ และพฤติกรรมที่ดีของนักเรียน 2) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยเฉพาะในส่วนของผู้บริหารอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ซึ่งสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการส่งเสริมความปลอดภัยในอุตสาหกรรมเกมและกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงพัฒนานโยบายที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมวิดีโอเกมที่ช่วยลดความรุนแรง 3) กระทรวงสาธารณสุข สามารถใช้ผลการวิจัยเพื่อสนับสนุนการพัฒนาแนวทางในการลดผลกระทบจากการเล่นเกมที่อาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพจิตและร่างกาย ด้วยการป้องกันและส่งเสริมการเล่นเกมที่มียุทธศาสตร์ นอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาแนวทางการให้คำปรึกษาและการให้ความรู้แก่ครอบครัวเกี่ยวกับการเล่นเกมที่มีผลดีต่อการพัฒนาอารมณ์และทักษะต่าง ๆ ของเด็กและเยาวชน

ในส่วนของหน่วยงานอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ได้แก่ 1) สำนักงานคณะกรรมการกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (NBTC) และ 2) สมาคม ชมรม สโมสร และบริษัทในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต สามารถใช้ผลการวิจัยในการพัฒนามาตรการหรือระบบการจัดเรตวิดีโอเกมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทย รวมถึงการส่งเสริมการเล่นเกมที่ปลอดภัยในแง่ของพฤติกรรมและผลกระทบทางสังคม

9. การเปิดเผยการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Declaration of Generative AI)

ผู้นิพนธ์และผู้นิพนธ์ร่วมขอประกาศว่า ได้มีการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เฉพาะเพื่อการตรวจไวยากรณ์ การปรับปรุงภาษา และการแก้ไขคำผิดเท่านั้น โดยไม่ได้ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างเนื้อหาทางวิชาการ การวิเคราะห์ข้อมูล หรือการสรุปผลการวิจัย

10. การแสดงบทบาทผู้เขียน (CRediT Author Statement)

Khajonsak Khanchai: Conceptualization, Methodology, Formal Analysis, Writing-Original Draft, and Writing-Review & Editing.

Chanaphorn Panyakanphon: Investigation, Data Curation, Project Administration, and Validation.

Thakorn Pruettipuranee: Resources, and Visualization.

All authors read and approved the final manuscript.

11. เอกสารอ้างอิง (References)

- American Psychological Association. (2015, August 13). *APA Review Confirms Link Between Playing Violent Video Games and Aggression*. <https://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/violent-video-games>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Best, J. W. (1977). *Research in Education*. Prentice Hall.
- Council on Communications and Media. (2016). Virtual Violence. *Pediatrics*, 138(2), e20161298. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1298>
- Drummond, A. (2020, 22 July). *No Long-Term Link Between Video Games and Aggressive Behaviour in Youth*. <https://www.royalsociety.org.nz/research/no-long-term-link-between-video-games-and-aggressive-behaviour-in-youth>
- Eastin, M. S. (2006). Video Game Violence and the Female Game Player: Self- and Opponent Gender Effects on Presence and Aggressive Thoughts. *Human Communication Research*, 32(3), 351-372. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2006.00279.x>
- Entertainment Software Rating Board. (n.d.a). *PlayerUnknown's Battlegrounds: PUBG Corporation*. <https://www.esrb.org/ratings/36140/playerunknowns-battlegrounds>
- Entertainment Software Rating Board. (n.d.b.). *Counter-Strike: Global Offensive: Valve Corporation*. <https://www.esrb.org/ratings/100491/counter-strike-global-offensive>
- Entertainment Software Rating Board. (n.d.c). *Ratings Guide*. <https://www.esrb.org/ratings-guide>
- Fowley, K. (2009, February 25). *California Law Banning Sale of Video Games to Minors Ruled Unconstitutional*. <https://ncac.org/news/blog/california-law-banning-sale-of-video-games-to-minors-ruled-unconstitutional>
- Isranews Agency. (2019, December 30). *Esports is One of the Top Dream Careers for Thai Children*. <https://www.isranews.org/article/thaireform/thaireform-documentary/83716-e-sport83716.html> (In Thai)
- Jeong, E. J., Biocca, F. A., & Bohil, C. J. (2012). Sensory Realism and Mediated Aggression in Video Games. *Computers in Human Behavior*, 28(5), 1840-1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.05.002>
- Kreimeier, B. (1999, August 27). *Killing Games: A Look at German Videogame Legislation*. <https://www.gamedeveloper.com/business/killing-games-a-look-at-german-videogame-legislation>

- Kumari, L., Sharma, U., & Singh, S. (2022). E-Sports, Anxiety, Aggression and Psychological Well-being: A Cross-sectional Study. *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, 16(9), 1-6. <https://doi.org/10.7860/jcdr/2022/55801.16883>
- Lacko, D., Machackova, H., & Smahel, D. (2024). Does Violence in Video Games Impact Aggression and Empathy? A Longitudinal Study of Czech Adolescents to Differentiate Within- and Between-Person Effects. *Computers in Human Behavior*, 159, 108341. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108341>
- National Health Commission Office. (2021). *Research Indicates that Children and Youth are Addicted to Video Games for an Average of 5 Hours per Day, Spending 5,000 Baht per Month*. <https://old.nationalhealth.or.th/th/node/3006> (In Thai)
- Ninphet, T., & Sripa, K. (2023). Measures to Promote Creative and Safe Online Games for Children and Youth Through a Collaboration Network. *Rajabhat Chiang Mai Research Journal*, 24(1), 72-91. <https://doi.org/10.57260/rcmrj.2023.261694>
- Papattha, C., Kamma, C., Phrombandachok, W., Paensuwan, W., Dansathian, T., Panthusuwan, P., Chaisangduen, P., & Sukhsap, W. (2018). Effects of Watching Violent Behavior Content's Game Videos of Students at the Faculty of Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. *Journal for Research and Innovation, Institute of Vocational Education Bangkok*, 1(2), 109-118. (In Thai)
- Praditpastra, C. (2016). *Legal Measures for Regulation Violent Video Games*. [Master's thesis, Thammasat University]. Thammasat University Digital Collections. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:91360 (In Thai)
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent Video Game Engagement is Not Associated with Adolescents' Aggressive Behaviour: Evidence from a Registered Report. *Royal Society Open Science*, 6(2), 171474. <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Seidman, I. (2006). *Interviewing as Qualitative Research: A Guide for Researchers in Education and the Social Sciences* (13th ed.). Teachers College Press.
- Wattanathitikul, K. (2023, October 14). *While Esports is Making History and Winning Medals in Almost Every Tournament, Why is 'Gaming' Still Blamed for Youth Problems?* <https://themomentum.co/gameon-esport-videogame-violent> (In Thai)