

พฤติกรรมความรุนแรงของเด็กปฐมวัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเกม

Aggressive Behavior in Young Children Associated with Game

ธรรมสรณ์ วิรุฬห์จรรยา^{1*} ชลาธิป สมาหิโต² และ ปิยะนันท์ หิรัณย์ชโลธร²

^{1*} ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

² ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Tamasorn Virulchanya^{1*}, Chalathip Samahito², and Piyanan Hirunchalothorn²

^{1*} Master of Education, Major of Early Childhood Education, Faculty of Education, Kasetsart University

² Department of Education, Faculty of Education, Kasetsart University

Received: February 01, 2022 / Revised: May 06, 2022/ Accepted: July 26, 2022

บทคัดย่อ

ศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์ในทุกด้าน เทคโนโลยีมีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกันไป ปฏิเสธไม่ได้ว่าทุกคนไม่สามารถหลีกเลี่ยงเทคโนโลยีได้ เด็กปฐมวัยเองก็ได้รับเทคโนโลยีเหล่านี้เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ เด็กนอกจากจะได้รับความสะดวกสบายแล้ว ยังมาพร้อมกับสิ่งที่เรียกว่า วิดีโอเกม ในโลกยุคปัจจุบันวิดีโอเกมเข้ามามีบทบาทกับเด็กปฐมวัยมากขึ้น บทความนี้ได้นำเสนอเรื่องของพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กปฐมวัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นวิดีโอเกม การให้คำแนะนำเด็กในการเล่นวิดีโอเกมอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับวัย รวมถึงการให้คำแนะนำผู้ปกครอง

คำสำคัญ: พฤติกรรมความรุนแรง เกม เด็กปฐมวัย

Abstracts

In 21st century technology has officially become part of everyone life. Technology has good and bad part. We must accept the fact that everyone can't refuse the technology. The early childhood also use the technology. The children has a comfortable in life and there is a toy call game. Game has become part of the children life. This article present the early childhood aggressive behavior involve game and give the instruction to the children on how to play game and also give the instruction to parent.

Keyword: Aggressive behavior, Game, Early Childhood

บทนำ

ปัจจุบันโลกเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 มีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันหลายอย่าง ส่วนใหญ่แล้วทำให้มีความสะดวกสบายในเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการทำงาน การเรียน การทำธุรกรรมทางการเงิน การจ่ายใช้สอย จากสิ่งที่ได้กล่าวไปข้างต้นมีทั้งข้อดีและข้อเสียแตกต่าง

กันไป ผู้ใหญ่ได้รับความสะดวกสบายจากเทคโนโลยีเหล่านี้ ไม่เว้นแม้แต่เด็กปฐมวัย จากสิ่งที่ทราบและเข้าใจกันดีตลอดมานั้นสำหรับเด็กปฐมวัยแล้วการจะทำให้เด็กมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ดีนั้นจะต้องมาจากเล่น สอดคล้องกับ (Froebel, 1840) ได้กล่าวว่าเด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งจะส่งผลดีกับเด็ก โดยเฉพาะพัฒนาการด้านร่างกายและพัฒนาการด้านอารมณ์ (Anderson et al., 2017)

การเล่นของเด็กในยุคปัจจุบันแตกต่างกับสมัยก่อน สิ่งที่สำคัญสำหรับเด็กปฐมวัยคือประสบการณ์ของเด็กในช่วงวัยนี้ หากเด็กมีประสบการณ์ที่ดีก็จะเป็นรากฐานที่ดีและส่งผลดีต่อตัวเด็กไปตลอดชีวิต ซึ่งสื่อการเล่นของเด็กในปัจจุบัน คือ เกม เนื้อหาในเกมที่มีความรุนแรงเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเล่น ภาพการเล่นในเกมดูสมจริง ทำให้เกมสามารถครองใจเด็กได้อย่างสมบูรณ์ เกมที่ทำการกล่าวถึงนี้หมายถึงทุกระบบ (Platform) ที่สามารถจะเล่นเกมได้ (คอมพิวเตอร์, โทรศัพท์มือถือ, เครื่องเล่นขนาดพกพา, เครื่องเล่นแบบคอนโซล) (Paulus et al., 2018) เกมเหล่านี้มีทั้งข้อดีและข้อเสีย กล่าวคือ หากเล่นให้เกิดประโยชน์ก็เป็นประโยชน์กับบุคคลที่เล่น แต่หากเล่นแล้วทำให้เกิดโทษ ก็กลายเป็นโทษสำหรับบุคคลที่เล่น ซึ่งไม่มีข้อยกเว้นแม้แต่กับเด็ก

เด็กที่มีพฤติกรรมความรุนแรงอันเกิดจากการเล่นเกมมีให้เห็นมากขึ้นในสังคมปัจจุบัน แน่แน่นอนว่าพฤติกรรมนั้นมีความซับซ้อน พฤติกรรมความรุนแรงอาจเกิดจากสิ่งแวดล้อมหรือการอบรมเลี้ยงดูที่เป็นในระดับจุลภาคและมหภาค ซึ่งยังมีปัจจัยอีกหลากหลายที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง (Przybylski & Weinstein, 2019) โดยเกมมีส่วนสำคัญที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมความรุนแรงหรือไม่ได้ ทำให้เด็กที่เล่นเกิดพฤติกรรมความรุนแรง แต่ในขณะเดียวกันสังคมทุกภาคส่วนนั้นกล่าวโทษเกม ทั้งที่ในความเป็นจริงพฤติกรรมรุนแรงอาจไม่ได้มาจากเกมก็ได้ (Elson & Ferguson, 2014)

ความหมายของพฤติกรรมรุนแรง

ความรุนแรง (Violence) คือ สิ่งที่เป็นส่วนหนึ่งของความก้าวร้าวแต่เป้าหมายนั้นแตกต่างกัน โดยความรุนแรงมีเป้าหมายคือทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับอันตรายชนิดที่ว่ารุนแรงที่สุดเท่าที่จะสามารถเป็นไปได้หรือมีเป้าหมายทำให้ผู้ถูกกระทำเสียชีวิต ในขณะที่ความก้าวร้าว (Aggression) คือ สิ่งที่ผู้กระทำมีเป้าหมายทำร้ายผู้ถูกกระทำให้ได้รับอันตราย ซึ่งเป็นการกระทำทันที และผู้ถูกกระทำพยายามหลบเลี่ยงพฤติกรรมเหล่านั้น จากผู้กระทำ จากความหมายนี้ความรุนแรงทุกชนิดคือความก้าวร้าว (Anderson & Bushman, 2002) กรณีตัวอย่างที่ไม่ใช่ความรุนแรง เช่น เด็กคนหนึ่งผลักเด็กอีกคนหนึ่งตกจากจักรยาน กรณีนี้เป็นความก้าวร้าวแต่ไม่ใช่ความรุนแรง เพราะเด็กไม่ได้มีเป้าหมายที่จะทำร้ายร่างกายเด็กอีกคนให้บาดเจ็บอย่างรุนแรงหรือทำให้ถึงแก่ความตาย (Allen et al., 2018)

ความรุนแรงเป็นส่วนหนึ่งของความก้าวร้าว มีทฤษฎีแนวคิดที่รองรับพฤติกรรมรุนแรงนี้คือ Social Learning Theory ของ Bandura (1986) ที่กล่าวว่าพฤติกรรมความรุนแรงเกิดขึ้นจากพฤติกรรมรุนแรงที่ถูกผู้อื่นกระทำก่อน จากนั้นตัวผู้ถูกกระทำจะตอบสนองความรุนแรงกลับไปหา

ผู้กระทำ ซึ่งอาจมาจากการสังเกตสิ่งที่เห็นมาจากผู้อื่นหรือเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ตรงในเรื่องนั้น (Anderson & Bushman, 2018)

พฤติกรรมความรุนแรงที่มาจากการเล่นเกมใช้คำว่า Aggressive Behavior สอดคล้องกับ Przybylski, A. K. & N. Weinstein ที่ได้กล่าวว่าสื่อที่มีความรุนแรงอาจทำให้เด็กมีความคิดที่รุนแรงขึ้น และจะก่อให้เกิดความรุนแรงทางอารมณ์และพฤติกรรมได้ (Przybylski & Weinstein, 2019) สำหรับเด็กที่เล่นเกมมีโอกาสูงที่ทำให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรง

เกมกับพฤติกรรมรุนแรง

เด็กที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงเป็นเวลานาน หรือเล่นมากกว่าปกติ อาจมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมที่รุนแรงมากกว่าเด็กที่เล่นเกมที่มีเนื้อหาที่ไม่รุนแรง หรือเด็กที่ไม่เล่นเกมเลย (Obaid et al., 2018) จากการวิจัยพบว่าเด็กที่ชอบเล่นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง อาจเล่นนานและอยากเล่นมากกว่าเด็กที่ไม่ได้เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง หรือเด็กที่ชอบเล่นเกมที่มีความรุนแรงใช้เวลาไปกับเกมแบบนี้เป็นเวลานานกว่าเด็กทั่วไป งานวิจัยยังพบอีกว่าเด็กผู้ชายมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมความรุนแรงมากกว่าเด็กผู้หญิง (Przybylski & Weinstein, 2019)

เกมตกเป็นข่าวและเป็นคดีความหลายครั้งคือเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง เมื่อมีการขึ้นศาลในคดีที่เกี่ยวข้องกับเกม เกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงจะถูกกล่าวถึงเป็นอันดับต้น ๆ เสมอ ความรุนแรงในเกมที่ถูกกล่าวถึงนั้นมีแทบทุกอย่างที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง เช่น การฆ่าคน การสับทอยาตาย การข่มขืนคน เรื่องยาเสพติด เรื่องเพศ เรื่องการค้าประเวณี และระบบมาเฟีย ซึ่งมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ทุกอย่างที่ผู้เป็นพ่อหรือแม่ไม่อยากให้ลูกเล่นเพราะไม่ต้องการให้เด็กนำพฤติกรรมเหล่านั้นมาใช้ในชีวิตจริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Anderson & Bushman (2002) ที่ได้อธิบายว่ามีการทำการทดลองให้เด็กอายุ 14 ปี มาเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงและไม่รุนแรง คนละ 20 นาที ผลการวิจัยพบว่าเด็กที่เล่นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง กล่าวกับผู้วิจัยว่า “ผมชอบเกมนี้นักเพราะผมได้ยิงคนทุกคนที่ผมอยากยิงและผมจะขับรถเร็วขนาดไหนก็ได้ เมื่อผมโตขึ้นผมอยากทำสิ่งเหล่านั้น ที่จริงผมอยากทำสิ่งเหล่านั้นตอนนี้เลย”

วิธีการเลือกเกมให้ส่งเสริมกับพัฒนาการของเด็ก

พัฒนาการของเด็กวัยนี้มีความสำคัญมาก หากทำให้เด็กมีพัฒนาการได้ดีและเป็นไปตามวัยเด็กจะมีพื้นฐานและประสบการณ์ในการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป สิ่งที่สำคัญคือ พัฒนาการในแต่ละด้านของเด็กนั้นมีความสำคัญในระดับที่เท่ากันในทุกด้าน สิ่งที่พ่อแม่ ผู้ปกครองหรือครูควรทำคือ ทำให้เด็กมีพัฒนาการในแต่ละด้านให้เหมาะสมกับวัยมากที่สุดเท่าที่สามารถทำได้ แต่ขึ้นอยู่กับเด็กแต่ละคน เพราะความเร็วในการเรียนรู้หรือความเร็วของการพัฒนาการของเด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกัน (Hofferth, 2010)

เกมมีหลากหลายชนิด สามารถเล่นได้จากอุปกรณ์หลายอย่าง เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เครื่องเล่นขนาดพกพา เป็นต้น สำหรับเด็กปฐมวัยในช่วงเวลานี้สิ่งที่เหมาะสมที่ได้จากเกมคือการเรียนรู้ภาษาจากเกม (Monobe et al., 2017) เพราะในวัยนี้เด็กสามารถเรียนรู้อะไรหลายอย่างได้อย่างรวดเร็ว เพราะเซลล์ประสาทในสมองนั้นจะเชื่อมต่อกันได้ไว เรียกได้ว่าหน้าต่างของการเรียนรู้นั่นเอง เกมที่จะส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาให้เด็กได้ควรจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับเด็กกลับมาด้วย (van der Westhuizen & Hannaway, 2021) ยกตัวอย่าง เช่น เมื่อเด็กทำตามจุดประสงค์ของเกมได้สำเร็จก็อาจมีคำชมให้เด็กได้ภูมิใจและมั่นใจที่จะเล่นต่อไป สอดคล้องกับทฤษฎีของ Skinner (1950) ที่กล่าวในเรื่องของการเสริมแรงจะทำให้เด็กมีกำลังใจในการเรียนรู้ต่อไป นอกจากเกมที่กล่าวไปจะช่วยทำให้เด็กมีได้พัฒนาการทางภาษาแล้วก็อาจได้ในเรื่องของการพัฒนาการทางสติปัญญาด้วย อย่างเช่น เกมทายคำศัพท์ที่จะมีช่องอักษรว่างไว้ให้เด็กเลือกพยัญชนะภาษาอังกฤษถ้าหากว่าเลือกผิดเกินกี่ครั้งขึ้นอยู่เกมจะกำหนดอาจจะทำให้ตัวละครถูกแขวนคอและแพ้ไปในรอบนั้น (Ali et al., 2018)

เกมนั้นหากเล่นได้อย่างถูกวิธีจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาและพัฒนาการทางสติปัญญา (Lohmander & Samuelsson, 2015) เมื่อเด็กได้เห็นคำศัพท์ที่หาออกมาได้พร้อมมีภาพประกอบ จะทำให้เด็กจดจำคำศัพท์ได้และนำไปใช้ได้ต่อไป นอกจากนี้เกมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกายก็จะมีเกมที่ให้เด็กออกเต้นท่าทางต่าง ๆ จากในจอภาพ เมื่อทำได้ก็จะมีคะแนนออกมา และมีการวัดระดับเพื่อเป็นแรงจูงใจ ก็จะได้พัฒนาการทางด้านอารมณ์ไปด้วย ซึ่งเกมเหล่านี้ส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกายได้ดีมาก ยิ่งไปกว่านั้นหากเล่นกับเพื่อน ๆ หลายคนหรือเล่นกับผู้ปกครองเด็กก็อาจมีพัฒนาการทางด้านสังคมเพิ่มไปด้วย จึงอาจเรียกได้ว่าเกมถ้าหากเลือกได้ถูกวิธีนั้นจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็กได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับวัย (Lin et al., 2020)

เกมทุกประเภทเด็กสามารถเล่นได้ ไม่ว่าเนื้อหาจะมีความรุนแรงหรือไม่ แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดในการเล่นเกมนั้นคือ เด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกัน พ่อแม่ ผู้ปกครองหรือครู ต้องคอยดูแลและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ต้องมีการกำหนดเวลาเล่นให้ชัดเจนเพื่อให้เด็กรู้จักหน้าที่ของตนเอง รู้ว่าเวลาไหนควรเรียนและเวลาไหนควรเล่น การใช้ชีวิตต้องมีความสมดุลกัน ไม่ควรให้เกมทำให้ชีวิตให้ขาดความสมดุล (McDaniel & Radesky, 2020)

การให้คำแนะนำเด็กปฐมวัยและผู้ปกครองในเรื่องการเล่นเกม

เกมมีบทบาทในสังคมยุคปัจจุบันและเมื่อไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ การห้ามไม่ให้เด็กเล่นเกม อาจเป็นไปได้ หากห้ามมากเกินไป อาจกลายเป็น “ยิ่งห้ามเหมือนยิ่งยุ” เพราะเด็กไม่เข้าใจว่าทำไมถึงห้ามเล่นเกม โดยที่เด็กไม่ได้ทำอะไรผิด สิ่งที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองสามารถทำได้นอกจากการห้าม คือ การให้คำแนะนำกับเด็กที่ถูกต้องในเรื่องของพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ นั้นมีอะไรบ้างและเหตุใดถึงไม่ควรแสดงพฤติกรรมเหล่านั้นกับผู้อื่น (Anderson et al., 2017) การสอนและให้คำแนะนำต้องเป็นการสอนด้วยเหตุผล ไม่ควรใช้อารมณ์และทำให้เด็กเกิดผลทางจิตใจ สิ่งที่สามารถทำได้นั้นสามารถเริ่มได้จากตัวพ่อ

แม่หรือผู้ปกครอง สิ่งแรกที่ควรทำคือ มีการตั้งคำถามกับตนเองว่าเกมมีความรุนแรงหรือไม่ โดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ทดลองเล่นเกมนั้นหรือให้ผู้อื่นศึกษาให้ เพราะการที่ได้ลองสัมผัสวิดีโอเกมด้วยตนเองจะทำให้เข้าใจเนื้อหาของเกม และสามารถให้คำแนะนำที่ดีกับเด็กได้ แต่หากเล่นไม่เป็น อาจขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นให้ทำการศึกษาก็สามารถทำได้ (McCarthy et al., 2016)

2. ตั้งคำถามย่อย 6 ข้อกับวิดีโอเกม (Greitemeyer, 2015)

2.1 ในเกมมีตัวละครใดที่ทำร้ายคนอื่นหรือไม่โดยสามารถสังเกตได้ง่ายที่สุดคือ เมื่อเริ่มเล่นนั้น แรกช่วงแรกของเกมไปไม่นาน ก็อาจได้รับคำตอบแล้วว่า วิดีโอเกมนี้มีการทำร้ายกันด้วยความรุนแรงหรือไม่ สามารถสังเกตได้จากตัวละครที่บังคับ ก็จะมีคำตอบ

2.2 ความรุนแรงเกิดขึ้นมากครั้งหรือน้อยครั้ง เกิดขึ้น 1-2 ครั้งในทุก 30 นาทีหรือไม่ หากเป็นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงนั้นจะมีความรุนแรงเกิดขึ้นทุก 1-2 นาที

2.3 การทำความรุนแรงนั้นได้รับรางวัลหรือไม่ เกมบางเกมมีให้รางวัลผู้เล่นที่ทำการฆ่าคนด้วยการให้เงิน ซึ่งข้อสำคัญคือเกมจะบังคับให้ทำแบบนั้นตลอดทั้งเกม เกมบางเกมที่เมื่อทำการกิจสุดโหดสำเร็จจะได้รับรางวัลตอบแทนสูง ทำให้ผู้เล่นสนุกกับการทำพฤติกรรมรุนแรง หากมีก็สามารถตอบคำถามข้อนี้ได้

2.4 ความรุนแรงที่เกิดขึ้นมีการแสดงว่าเป็นเรื่องตลกหรือไม่ เกมบางเกมผู้สร้างได้ออกมากล่าวว่าการกระทำความรุนแรงในเกมคือเรื่องตลกที่ไม่ควรทำในชีวิตจริง แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงมีผู้ที่กระทำความรุนแรงจริง หากเกมที่เล่นมีเนื้อหาแบบนี้จะสามารถตอบคำถามข้อนี้ได้

2.5 เนื้อหาที่ไม่มีความรุนแรงทำให้การเล่นเกมน่าสนุกน้อยลงหรือไม่ การที่เกมไม่มีเนื้อหาความรุนแรงนั้น เกมบางชนิดไม่ได้ทำให้เกมน่าสนุกน้อยลงหรือขาดความสนุก ซึ่งถึงแม้ไม่ได้มีเนื้อหาความรุนแรงแต่เกมก็ยังให้ความสนุกกับผู้เล่นได้ แต่เกมบางชนิดหากทำการสังเกตชื่อเกมจะทำให้ผู้เล่นเข้าใจได้เลยว่าหากความรุนแรงได้หายไปจากเกม จะทำให้เกมน่าสนุกและไม่สอดคล้องกับชื่อเกมนั้นๆ ดังนั้นถ้าเกมที่เล่นตรงกับข้อนี้ก็สามารถตอบคำถามได้

2.6 ความรุนแรงที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริงปรากฏอยู่ในเกมหรือไม่ ความรุนแรงที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริงนั้นมีการเลียนแบบพฤติกรรมมาจากเกม ดังนั้นหากพบว่าความรุนแรงที่พบในเกมคือสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง นั้นก็สามารถตอบคำถามข้อนี้ได้

เกมที่มีคำตอบจากข้อคำถามข้างต้นมีคำตอบว่าใช่ เกิน 2 ข้อ พ่อแม่ ผู้ปกครองต้องพิจารณาอย่างรอบคอบว่าเห็นควรให้เด็กเล่นเกมหรือไม่ (Gentile et al., 2014) ซึ่งการประเมินเกมในข้างต้นนั้นนอกจากมีประโยชน์ในการคัดเลือกวิดีโอเกมแล้ว พ่อแม่ผู้ปกครองยังสามารถทำนอกเหนือจากการประเมินเหล่านั้นเพิ่มเติมได้ โดยมีคำแนะนำดังนี้

1. ต้องเป็นผู้บริโภคที่ฉลาดเลือก การเป็นผู้บริโภคที่ฉลาดเลือกในเป็นสิ่งที่พูดได้ง่ายแต่กระทำยาก อันเนื่องมาจากเกมในปัจจุบันมีการนำเสนอที่น่าสนใจ ทำให้สามารถดึงดูดผู้บริโภคได้ทุกเพศทุกวัย

1.1 ควรซื้อเกมที่มีประโยชน์กับเด็ก จากการประเมินข้างต้นพ่อแม่หรือผู้ปกครองจะทราบแล้วว่าเกมมีเนื้อหาเป็นอย่างไร ดังนั้นหากสามารถทำได้ก็ควรเลือกซื้อสิ่งที่มีประโยชน์กับเด็กให้มากที่สุดและเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กจะเป็นสิ่งที่ดีที่สุด (McCarthy et al., 2016)

1.2 ไม่ควรซื้อเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง สำหรับพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่มีลูกหลานที่อาจยังไม่รู้จักเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงจะสามารถทำข้อนี้ได้ไม่ยาก แต่หากเด็กได้รู้จักแล้ว ก็ไม่สามารถทำในข้อนี้ได้จึงอาจต้องทำในข้อต่อไป (von Salisch et al., 2011)

2. ต้องเป็นพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่ฉลาด สำหรับคำว่าฉลาด หมายความว่าฉลาดในทุกด้าน โดยที่ผู้เขียนขอขยายความข้อนี้ ตามข้อย่อยที่จะกล่าวถึง (Gentile et al., 2016)

2.1 พ่อแม่ ผู้ปกครองควรรู้จักเกมที่เด็กเล่น การรู้จักเกมที่เด็กเล่นเป็นสิ่งที่ควรทำเป็นอันดับแรกเพื่อคัดกรองว่าเกมนั้นเป็นอย่างไร มีเนื้อหาอย่างไร และเด็กเล่นแล้วจะได้รับประโยชน์หรือได้รับโทษ

2.2 ไม่ควรให้เด็กสามารถเข้าถึงเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงได้ หากเป็นเด็กในวัยเตาะแตะหรือในวัยก่อนเข้าอนุบาล พ่อแม่หรือผู้ปกครองต้องระมัดระวังไม่让孩子เข้าถึงเกมที่มีเนื้อหาเหล่านี้ เนื่องจากจะเป็นการชักจูงเด็กไปหาพฤติกรรมรุนแรงได้ง่ายมาก แต่หากว่าเข้าสู่วัยอนุบาลไปแล้ว ควรทำในข้อถัดไป

2.3 หากต้องเล่นเกม ให้กำหนดเวลาที่ชัดเจน ต้องกำหนดเวลาการเล่นให้ชัดเจนเพื่อป้องกันการเล่นที่มากเกินไปจนความพอดี แต่การกำหนดเวลาพ่อแม่หรือผู้ปกครองต้องกำหนดพร้อมกับเด็ก ไม่ควรกำหนดด้วยตัวเองโดยที่เด็กไม่มีส่วนร่วมเลย มิเช่นนั้นจะทำให้ข้อนี้ทำแล้วไม่เกิดประสิทธิผล

2.4 ต้องอธิบายให้เด็กฟังว่าเกมมีเนื้อหาความรุนแรงอย่างไร ในวัยที่พ่อแม่ ผู้ปกครองสามารถคุยกับเด็กด้วยเหตุผลได้แล้ว ให้อธิบายทุกครั้งที่เห็นเด็กเล่นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงว่าเกมนี้มีเนื้อหาความรุนแรงอย่างไร หรืออาจเป็นการสอนว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในโลกของเกมนั้นไม่สามารถนำไปทำในโลกแห่งความเป็นจริงได้

2.5 สอนการแก้ปัญหาโดยไม่ใช้ความรุนแรงในทุกโอกาสที่สามารถทำได้ ซึ่งเป็นข้อที่ท้าทายที่สุดเพราะนอกจากต้องสอนเด็กด้วยการพูดแล้วตัวพ่อแม่ ผู้ปกครองเองยังต้องเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็ก ไม่ใช่ว่าสอนเด็กไปแล้วแต่กลับทำไม่ได้เสียเอง หากเป็นแบบนี้จะทำให้เด็กหมดความเชื่อถือตัวอย่าง เช่น การไปรับลูกที่โรงเรียนแล้วขับรถกลับบ้าน ระหว่างทางมีการสบถคำที่รุนแรงออกไป ซึ่งเด็กก็เห็นนั่นจึงทำให้เด็กไม่เชื่อฟังในสิ่งที่สอนเพราะตัวผู้สอนก็ยังไม่สามารถทำได้ แต่หากทำได้เป็นผลสำเร็จจะมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลกับตัวเด็กเป็นอย่างมาก (Saleem et al., 2012)

พ่อแม่หรือผู้ปกครองสามารถทำตามคำแนะนำได้เบื้องต้น หากได้พบเห็นว่าเด็กมีพฤติกรรมรุนแรงจากการพบเห็นด้วยตนเองหรือจากรายงานของผู้อื่น พ่อแม่หรือผู้ปกครองไม่ควรตัดสินว่าพฤติกรรมความรุนแรงนั้น มาจากเกมที่เด็กเล่น เพราะเด็กแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างกัน (Anderson et al., 2008) ควรนำคำแนะนำไปลองปรับใช้ แนนอนการทำตามคำแนะนำอาจไม่สามารถคาดเดาผลที่จะเกิดขึ้นได้ หากสามารถทำตามคำแนะนำได้จะเป็นผลดีกับเด็ก พ่อแม่และผู้ปกครอง

ผู้เขียนในอดีตมีประสบการณ์จากการเล่นเกมทุกประเภททั้งในแบบที่ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและเกมที่มีความรุนแรง ผู้เขียนขอกล่าวว่าสำหรับความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียนเกมไม่ใช่สิ่งที่จะทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมรุนแรง เพราะในอดีตผู้เขียนได้มีการเล่นเกมชนิดหนึ่งในระดับแข่งขัน ต้องซ้อมวันละไม่ต่ำกว่า 10 ชั่วโมง และต้องทำตามตารางฝึกซ้อมอย่างเคร่งครัด แต่กระนั้นผู้เขียนก็ไม่ได้มีพฤติกรรมรุนแรงแต่อย่างใด ทั้งนี้ก็มาจากการสอบถามผู้คนรอบข้างและบรรดาบุคคลที่ใกล้ชิดกับผู้เขียน

บทสรุป

เกมมีบทบาทสำคัญในชีวิตของทุกคน มีทั้งความสนุกสนาน มีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกันไป แนนอนว่าเด็กต้องมีการเล่นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงเหล่านี้อย่างแน่นอน ไม่มีใครสามารถขัดขวางไม่ให้เด็กเล่นได้ ความรุนแรงมีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับสิ่งที่เด็กแสดงออก ไม่ว่าจะเป็นทางร่างกายหรือด้านความสัมพันธ์ทางสังคม พฤติกรรมความรุนแรงที่เกิดจากการเล่นเกมนี้ ยังไม่สามารถสรุปได้ว่าทั้งหมดมาจากเล่นเกม จากงานวิจัยหลายชิ้นเรื่องดังกล่าวมีการทำวิจัยมาเป็นทศวรรษ แต่ยังไม่สามารถหาข้อสรุปที่ลงตัว แม้พ่อแม่หรือผู้ปกครองไม่สามารถห้ามไม่ให้เด็กเล่นเกมได้ แต่สามารถให้คำแนะนำและสามารถทำให้เด็กไม่เกิดพฤติกรรมความรุนแรงหรือเกิดน้อยที่สุดได้

ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพ่อแม่หรือผู้ปกครองว่าสามารถทำได้หรือไม่ สิ่งที่น่าเน้นก็คือการอบรมเลี้ยงดูหรือให้คำแนะนำเด็กนั้นไม่ควรเริ่มต้นจากการใช้ความรุนแรงกับเด็กก่อน เพราะผลลัพธ์ที่ตามมาคือ เด็กอาจใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาตามสิ่งที่ได้รับและได้เห็นมา เด็กเรียนรู้ทุกสิ่งทุกอย่างจากสิ่งที่เห็น สอดคล้องกับทฤษฎีของ Piaget นั้นแปลว่าพ่อแม่ ผู้ปกครองหรือแม้แต่ตัวของครูต้องทำการสอนเด็กและต้องเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็กก่อน ควรสอนเด็กด้วยเหตุผล หากทำได้ พฤติกรรมความรุนแรงที่ไม่อยากให้เกิดขึ้นกับเด็กก็อาจไม่เกิดขึ้นหรือเกิดขึ้นน้อยที่สุด

References

- Ali, E., Constantino, K. M., Hussain, A., & Akhtar, Z. (2018). THE EFFECTS OF PLAY-BASED LEARNING ON EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND DEVELOPMENT [Review]. *Journal of Evolution of Medical and Dental Sciences-Jemds*, 7(43), 4682-4685. <https://doi.org/10.14260/jemds/2018/1044>
- Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The General Aggression Model [Review]. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75-80. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.034>

- Anderson, C., Gentile, D., & Buckley, K. (2008). Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy. In (Vol. 13).
<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression [Review]. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media Violence and the General Aggression Model [Article]. *Journal of Social Issues*, 74(2), 386-413. <https://doi.org/10.1111/josi.12275>
- Anderson, C. A., Bushman, B. J., Bartholow, B. D., Cantor, J., Christakis, D., Coyne, S. M., Donnerstein, E., Brockmyer, J. F., Gentile, D. A., Green, C. S., Huesmann, R., Hummer, T., Krahe, B., Strasburger, V. C., Warburton, W., Wilson, B. J., & Ybarra, M. (2017). Screen Violence and Youth Behavior [Article]. *Pediatrics*, 140, S142-S147.
<https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758T>
- Elson, M., & Ferguson, C. J. (2014). Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray [Article]. *European Psychologist*, 19(1), 33-46. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000147>
- Gentile, D. A., Reimer, R. A., Nathanson, A. I., Walsh, D. A., & Eisenmann, J. C. (2014). Protective Effects of Parental Monitoring of Children's Media Use A Prospective Study. *Jama Pediatrics*, 168(5), 479-484.
<https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2014.146>
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Anderson, C. A., Rinker, D., & Thomas, K. M. (2016). Differential Neural Recruitment During Violent Video Game Play in Violent- and Nonviolent-Game Players [Article]. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(1), 39-51.
<https://doi.org/10.1037/ppm0000009>
- Greitemeyer, T. (2015). Everyday sadism predicts violent video game preferences. *Personality and Individual Differences*, 75, 19-23. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.10.049>
- Hofferth, S. L. (2010). Home Media and Children's Achievement and Behavior. *Child Development*, 81(5), 1598-1619. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01494.x>

- Lin, S.-Y., Chien, S.-Y., Hsiao, C.-L., Hsia, C.-H., & Chao, K.-M. (2020). Enhancing Computational Thinking Capability of Preschool Children by Game-based Smart Toys. *Electronic Commerce Research and Applications*, 44, 101011. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.elerap.2020.101011>
- Lohmander, M. K., & Samuelsson, I. P. (2015). Play and learning in early childhood education in Sweden [Article]. *Psychology in Russia-State of the Art*, 8(2), 18-26. <https://doi.org/10.11621/pir.2015.0202>
- McCarthy, R. J., Coley, S. L., Wagner, M. F., Zengel, B., & Basham, A. (2016). Does playing video games with violent content temporarily increase aggressive inclinations? A pre-registered experimental study. *Journal of Experimental Social Psychology*, 67, 13-19. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jesp.2015.10.009>
- McDaniel, B. T., & Radesky, J. S. (2020). Longitudinal Associations Between Early Childhood Externalizing Behavior, Parenting Stress, and Child Media Use [Article]. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 23(6), 384-391. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0478>
- Monobe, G., Bintz, W. P., & McTeer, J. S. (2017). Developing English Learners' Reading Confidence With Whole-Class Repeated Reading [Article]. *Reading Teacher*, 71(3), 347-350. <https://doi.org/10.1002/trtr.1642>
- Obaid, A. D. Y., Ghithan, S. A. A., Safar, M. A., Fawzan, A. E., & Obaid, Z. H. (2018). Impact of Media Violence on Aggressive and Criminal Behavior of Young Population in Taif City, Saudi Arabia [Article]. *International Journal of Pharmaceutical Research and Allied Sciences*, 7(3), 91-100. <Go to ISI>://WOS:000453374400010
- Paulus, F. W., Sinzig, J., Mayer, H., Weber, M., & von Gontard, A. (2018). Computer Gaming Disorder and ADHD in Young Children: A Population-Based Study [Article]. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(5), 1193-1207. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9841-0>
- 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/doi:10.1098/rsos.171474>

- Saleem, M., Anderson, C. A., & Gentile, D. A. (2012). Effects of Prosocial, Neutral, and Violent Video Games on College Students' Affect. *Aggressive Behavior*, 38(4), 263-271. <https://doi.org/10.1002/ab.21427>
- van der Westhuizen, L. M., & Hannaway, D. M. (2021). Digital play for language development in the early grades [Article]. *South African Journal of Childhood Education*, 11(1), 8, Article a925. <https://doi.org/10.4102/sajce.v11i1.925>
- von Salisch, M., Vogelgesang, J., Kristen, A., & Oppl, C. (2011). Preference for Violent Electronic Games and Aggressive Behavior among Children: The Beginning of the Downward Spiral? *Media Psychology*, 14(3), 233-258. <https://doi.org/10.1080/15213269.2011.596468>