

ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา: นักเรียนมัธยมศึกษา
เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

พลฤทธิ ฐิตวิริทธิ์นันท์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์
โครงการบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้

พ.ศ. 2549

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
โครงการบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้
ปรัชญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์

ชื่อเรื่อง

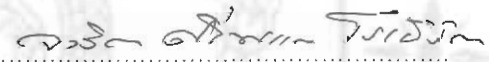
ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา: นักเรียนมัธยมศึกษา
เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

โดย

พลฤทธิ จิตวิริทธิ์นันท์

พิจารณาเห็นชอบโดย

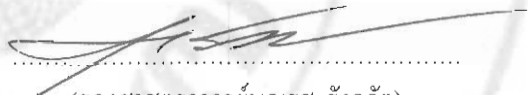
ประธานกรรมการที่ปรึกษา



(รองศาสตราจารย์จกิต ศรีพรรณ โรเบิร์ต)

วันที่ 19 เดือน ก.ย. พ.ศ. 2549

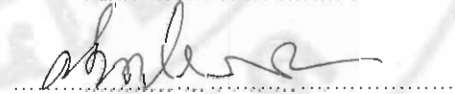
กรรมการที่ปรึกษา



(รองศาสตราจารย์นครศ รังควัต)

วันที่ 19 เดือน ก.ย. พ.ศ. 2549

กรรมการที่ปรึกษา



(อาจารย์สามารถ ศรีจำนงค์)

วันที่ 19 เดือน ก.ย. พ.ศ. 2549

ประธานกรรมการประจำหลักสูตร



(รองศาสตราจารย์ ดร.วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์)

วันที่ 23 เดือน ก.ย. พ.ศ. 49

โครงการบัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว



(รองศาสตราจารย์ ดร.เทพ พงษ์พานิช)

ประธานกรรมการโครงการบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 25 เดือน ก.ย. 2549 พ.ศ.

ชื่อเรื่อง	ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา: นักเรียนมัธยมศึกษา เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
ชื่อผู้เขียน	นายพลฤทธิ จูติวาทินันท์
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์
ประธานกรรมการที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์จกิต ศรีพรรณ โรเบิร์ต

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) พฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนออนไลน์ทั้งในโลกเสมือนจริงและโลกจริง (2) ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ และ (3) ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นกับผลกระทบของปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนออนไลน์ ผู้ให้ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ของนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองเชียงใหม่ จำนวน 363 คนซึ่งได้มาจากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น 2 กลุ่ม จำนวน 17 คน สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถาม และแบบคำถามในการทำระบวนการกลุ่ม การรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ 2548 ถึงเดือนเมษายน 2549 และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS)

ผลการวิจัยพบว่าผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นเกมนเฉลี่ยสัปดาห์ละ 8.78 ชั่วโมง และไม่ได้เล่นทุกวันจะเล่นเฉลี่ยสัปดาห์ละ 4.07 วัน ซึ่งส่วนใหญ่จะเล่นในช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยสัปดาห์ละ 106.7 บาท และผู้เล่นส่วนใหญ่ที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์การลงทะเบียน จะให้พี่ชายหรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี จดทะเบียนให้ ซึ่งผู้เล่นจะมี ID ในการเกมนออนไลน์คนละ 1 – 5 ID นอกจากนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่จะเลือกเล่นกับกลุ่มเพื่อนที่เรียนในห้องเรียนเดียวกันมากกว่าจะเล่นกับบุคคลอื่น

ในส่วนที่เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมจากการสนทนากลุ่มเจาะประเด็นพบว่า ผู้เล่นเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์เพราะ เพื่อนแนะนำให้เล่น เริ่มเล่นเกมด้วยตนเอง เพราะคิดว่าสนุก ตามกระแสนิยม ว่างไม่มีอะไรทำ และต้องการทดลอง ส่วนใหญ่จะเล่นเกมในเวลาว่างหรือวันหยุดใช้เวลาเล่นมากขึ้น 3-5 เท่า ผู้เล่นจะทดลองเล่นในทุกบทบาทของตัวละครที่เกมมีให้เลือกเล่นอย่างหลากหลาย มีการตั้งชื่อแตกต่างกันออกไปโดยให้เหตุผลในการตั้งชื่อว่า คนอื่นจดจำตนเองได้ง่าย ตามสมัยนิยม ให้เกิดความรัก และเป็นที่น่าสนใจของผู้อื่น และการพูดคุยกัน

นั้นส่วนใหญ่จะพูดคุยในเรื่องวิธีการเล่นเกมหรือเนื้อหาเกี่ยวกับเกมมากที่สุด ส่วนการเล่นทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ได้รับความสนใจ และความเพลิดเพลิน เหมือนกับอยู่ในโลกของตนเอง สามารถทำอะไรก็ได้ เช่น เวลาต่อสู้กับผู้เล่นอื่นหรือกับศัตรู เวลาทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม หรือพูดคุยกับเพื่อนที่เจอกันในเกมออนไลน์ ส่วนมากผู้ปกครองจะกล่าวตักเตือนในเรื่องผลเรียนตกต่ำ ด้านสุขภาพ และด้านการช่วยเหลืองานบ้าน

จากการวิเคราะห์สมการพยากรณ์ของผลกระทบของการเล่นเกม พบว่า

1. ผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงบวก พบว่าปัจจัยต่อไปนี้สามารถพยากรณ์ผลกระทบทางบวกในด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีนัยสำคัญ (1) ด้านความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี (2) ด้านความบันเทิงที่ได้ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน (3) ด้านประสบการณ์ใหม่ที่ได้ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน

2. ผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงลบ พบว่า (1) ด้านการเรียน คือ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน (2) ด้านค่าใช้จ่าย คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน (3) ด้านร่างกายและจิตใจ คือ อายุ

3. ผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงบวก พบว่า (1) ด้านการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ (2) ด้านการรู้จักกับเพื่อนใหม่ คือ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี ความถี่ในการเล่น การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด (3) ด้านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น คือ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว

4. ผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงลบ พบว่า (1) ด้านพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ คือ ความถี่ในการเล่น และเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด (2) ด้านการยอมรับของเพื่อน คือ ระยะเวลาการเล่น และเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

Title	Online Interactive Game: A Case Study of Secondary School Students in Muang District, Chiang Mai Province
Author	Mr. Pollit Thitiwarithinun
Degree of	Master of Arts in Communications
Advisory Committee Chairperson	Assistant Professor Chongjit Sriphan Roberts

ABSTRACT

This research was to study (1) game playing behavior and interaction both in real and virtual worlds, (2) negative and positive impact of the interaction between the player and game and between the player and other players, and (3) the relationship between the factors related to player and the impact of the interaction in playing online game. The informants were 363 secondary school students in Muang Chiang Mai District who were selected through multi-stage randomization. The data were collected using the questionnaire and focus group discussion of 17 participating students. The instruments used include the questionnaire and the question list for the focus group discussion. The data were collected during February 2005-April 2006 which were analyzed by SPSS.

The findings reveal that the players spent 8.78 hours per week for playing game. They did not play every day but 4.07 days per week between 06.01 – 09.00 PM. Their expense for the game was 106.70 Baht per day. Most of the players were under-aged who had asked elder brother or sister to process the registration for them. The players obtained 1-5 ID codes. Most of them chose to play with friends from the same classroom than with the others.

Regarding the interaction between the player and the game, from the focus group discussion, it was found that the players chose to play the online game because their friend recommended, they started out by themselves expecting some pleasure, of generational trend, they had nothing to do, and they wanted to try. Most of them played it during their free time or on holiday on which they spent 3 - 5 times of time. The players tried every character in the game offered diversely by the game. They named themselves differently and explained the reason for

doing so that others could not easily recognize them, it made them keep up with the trend, it looked cute, and it interested the others. Regarding their conversation about the game, they engaged in it mostly on how to play the game or its content. The play provided them with joy, simulated action, and pleasure as if they were in their real world. They could do a lot of things such as when they were fighting with the others or enemies, or when they were fighting between groups, or they could chat with the online friends. Parents often warned them playing the game jeopardized their study, health, and stole them away from helping parents with the house work.

From the equation constructed to predict the impact of game playing on the students, the findings are as follows:

1. Concerning the positive impact of the interaction between the player and the game, it was found that the following factors could significantly predict the impact: (1) on knowledge and skills on computer, the predictor was number of ID obtained, (2) on the pleasure acquired, the predictor was closeness of the co-players actually sitting with, and (3) on the new experiences acquired, the predictor was closeness of the co-players actually sitting with.

2. Regarding the negative impact of the interaction between the player and the game, it was found that the following factors could significantly predict the impact: (1) on their study, the predictors were time spent for the play, parent's occupation, the place used to play the game, and the friends with whom they were playing, (2) on expenses, the predictors were privacy of place used to play the game, daily allowance, the number of ID obtained, and the friends with whom they were playing, and (3) on body and mind, the predictor was the player's age.

3. Concerning the positive impact of the interaction between the player and other players, the following factors were found significantly being able to predict the impact: (1) on their participation in the constructive activities, the predictors were number of ID obtained, playing the game at their house, and the player staying with parents, (2) on knowing new friends, the predictors were having parents with self-employed occupation, number of ID obtained, frequency of playing, playing the game at home, and playing at the time mostly logged in by other players, and (3) on idea exchange, the predictors were time spent for the play, number of ID obtained, and having parents with self-employed occupation.

4. In regard to the negative impact of the interaction between the player and other players, it was found that the following factors could significantly predict the impact: (1) on undesired behavior, the predictors were frequency of playing, and playing at the time mostly logged in by other players, and (2) on peer acceptance, the predictors were time spent for the play, and playing at the time mostly logged in by other players.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ ด้วยความภาคภูมิใจของนักศึกษาที่ใช้ระยะเวลาในการทำวิจัยถึง 3 ปี และคงไม่สามารถสำเร็จได้หากปราศจากความกรุณาที่คอยให้คำแนะนำจากคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ประกอบไปด้วย รองศาสตราจารย์จงจิต ศรีพรรณ โรเบิร์ต ประธานกรรมการที่ปรึกษา ที่คอยให้คำปรึกษา แนะนำ กระตุ้นเตือน ในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ รองศาสตราจารย์นเรศ รังควัต และ อาจารย์สามารถ ศรีจันทน์ กรรมการที่ปรึกษา ที่กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าคอยให้คำแนะนำและตรวจสอบข้อบกพร่องอย่างดียิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกพระคุณ คุณพ่อเอื้อยแข่ง แซ่ก๊ง และคุณแม่อาภา แซ่เซียว ที่เปิดโอกาสให้ลูกคนนี้ได้กลับใจมาตั้งใจเรียนในทุกช่วงของชีวิต อีกทั้งคอยเป็นกำลังใจและกระตุ้นเตือนในเวลาที่ลูกคนนี้จะไปสู่สิ่งที่เป็แหล่งอบายมุข โดยหวังว่าลูกชายคนนี้เป็นลูกที่ดีของท่านเสมอมา

ขอบคุณคณะครูอาจารย์ โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย โรงเรียนบุพราขวิทยาลัย และโรงเรียนกาวิละวิทยาลัย ที่คอยอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล และงานวิจัยไม่สามารถสำเร็จได้หากปราศจากผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บข้อมูลทุกคน

ขอขอบคุณภราดาอนุรักษ์ นิธิภัทรภรณ์ และคุณจุฑารัตน์ เจริญสินธุ์ ที่คอยสนับสนุน ช่วยเหลือ และห่วงใยเสมอในยามที่ผู้วิจัยประสบกับปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยตัวเองตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา คุณจันทร์จิรา อังกสิทธิ์ ที่ให้คำแนะนำเกี่ยวกับสถิติที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี คุณอรุณี มงคล ที่คอยเป็นกำลังใจ ห่วงใยและดูแลในระหว่างที่ทำการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ อีกทั้งมิตรภาพจากเพื่อนนิเทศศาสตร์รุ่น 5 ทุกคน ที่คอยเป็นกำลังใจในยามสิ้นหวัง และคอยแบ่งปันในยามประสบความสำเร็จ

สุดท้ายนี้ความสำเร็จสำเร็จ และคุณความดีใด ๆ ที่ผู้วิจัยได้พยายามทำขึ้น ขอมอบเป็นคุณความดีของบิดา มารดา และครอบครัวของผู้วิจัย เพื่อให้ผู้วิจัยได้มีกำลังใจและความมุ่งมั่นในการสร้างคุณงามความดีต่อไป

พลฤทธิ วิฑูวิทธีนันท์

กันยายน 2549

สารบัญเรื่อง

	หน้า
บทคัดย่อ	(3)
ABSTRACT	(5)
กิตติกรรมประกาศ	(8)
สารบัญเรื่อง	(9)
สารบัญตาราง	(11)
สารบัญภาพ	(13)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาของปัญหา	1
ความสำคัญของปัญหา	6
วัตถุประสงค์การวิจัย	12
ขอบเขตของการวิจัย	12
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	13
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ	13
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	15
ทฤษฎีการสื่อสาร	16
ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด	17
ทฤษฎีการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์	22
ทฤษฎีสัญญาวิทยา	25
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	26
แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์	28
แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์	29
แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง	30
แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงตัวตน	31
แนวคิดเรื่องคอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตน	32
แนวคิดเรื่องเกม	35
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	49
ภาคสรุป	59

กรอบแนวคิดในการวิจัย	62
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	63
สถานที่ดำเนินการวิจัย	63
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	63
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	68
การทดสอบเครื่องมือ	68
การเก็บรวบรวมข้อมูล	69
การวิเคราะห์ข้อมูล	70
บทที่ 4 ผลการวิจัยและวิจารณ์	72
ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์	72
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	79
ตอนที่ 3 ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมออนไลน์	88
ตอนที่ 4 การพยากรณ์ผลของตัวแปรต้นที่มีต่อตัวแปรตาม	99
ตอนที่ 5 ผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น	119
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	139
สรุปผลการวิจัย	139
ข้อเสนอแนะ	146
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	148
บรรณานุกรม	150
ภาคผนวก	156
ภาคผนวก ก วิธีการเล่นเกมออนไลน์	157
ภาคผนวก ข ศัพท์เฉพาะในการเล่นเกมนและความหมาย	166
ภาคผนวก ค ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตาม	168
ภาคผนวก ง แบบสอบถาม และ	
แบบคำถามในการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น	173
ภาคผนวก จ ประวัติผู้วิจัย	183

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงการเปรียบเทียบสื่อประเภทต่าง ๆ ของ Rogers	19
2 แสดงรูปแบบของการสื่อสารกับการขยายประสบการณ์ของมนุษย์	21
3 แสดงประเภทของสัญญาณ (sign)	25
4 แสดงการพัฒนาอาชีพจาก Novice สู่มืออาชีพ	44
5 แสดงจำนวนประชากรนักเรียนชายทั้งหมดจำแนกตามโรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนเอกชน	64
6 แสดงจำนวนประชากรนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายจำแนกตามโรงเรียน	65
7 แสดงสัดส่วนของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามโรงเรียน	66
8 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามระดับมัธยมต้น และระดับมัธยมปลายจำแนกตามโรงเรียน	67
9 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่จำแนกตามลักษณะทางประชากร	76
10 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกม	84
11 ผลกระทบในเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม	95
12 ผลกระทบในเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม	96
13 ผลกระทบในเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น	97
14 ผลกระทบในเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น	98
15 ค่าตัวแปรอิสระและการวัด	99
16 ค่าตัวแปรตามและความหมาย	100
17 สมการพยากรณ์ระดับของความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์	102
18 สมการพยากรณ์ความบันเทิงที่ได้รับ	102
19 สมการพยากรณ์ประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ	103
20 สมการพยากรณ์พฤติกรรมการเรียนเชิงลบ	104
21 สมการพยากรณ์ค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย	105

ตาราง		หน้า
22	สมการพยากรณ์สภาพร่างกายและจิตใจ	106
23	สมการพยากรณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ	106
24	สมการพยากรณ์การรู้จักกับเพื่อนใหม่	107
25	สมการพยากรณ์การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	108
26	สมการพยากรณ์พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น	108
27	สมการพยากรณ์ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน	109
28	ศัพท์เฉพาะในการเล่นและความหมาย	167
29	การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงบวกและในเชิงลบ	169
30	การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงบวกและในเชิงลบ	170

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	แบบจำลองของกระบวนการสื่อสารของ Rogers	16
2	แบบจำลองแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม	18
3	แสดงอนุกรมเสื่อมถอยและพัฒนาของปฏิสัมพันธ์	28
4	กรอบแนวคิดในการวิจัย	62
5	ข้อมูลพื้นฐานการเล่นเกมนี้องค์	159
6	การพูดคุยแบบปกติ	160
7	การโจมตี monster	161
8	การอัปเลเวล แบบ base level	162
9	การอัปเลเวล แบบ job level	162
10	บรรยากาศในเกม 1	163
11	บรรยากาศในเกม 2	163
12	บรรยากาศในเกม 3	164
13	บรรยากาศในเกม 4	164
14	บรรยากาศในเกม 5	165
15	บรรยากาศแผนที่เมืองต่าง ๆ ในเกม	165

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

โลกในปัจจุบันเป็นยุคแห่งความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มนุษย์ได้ประดิษฐ์และพัฒนาเทคโนโลยีมาใช้ในการชีวิตประจำวัน เช่น โทรศัพท์ โทรทัศน์ วิทยุ คอมพิวเตอร์ ฯลฯ

คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่มนุษย์พัฒนาให้มีพฤติกรรมเหมือนมนุษย์มากที่สุดทั้งในเรื่องของความจำ และการประมวลผล มีการเปรียบเทียบกับมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ว่า “มนุษย์เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีชีวิต” มีการพัฒนาคอมพิวเตอร์ให้สามารถทำงานรวดเร็ว เช่น การพัฒนาให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีความเร็วสูงถึง 10 ยกกำลัง 17 ครั้งต่อวินาที และมีระบบประมวลผลคู่ เมื่อเปรียบเทียบกับกระบวนการทางสมองของมนุษย์กับคอมพิวเตอร์แล้วพบว่า คอมพิวเตอร์มีกระบวนการทางสมองสูงกว่า เช่นในการแข่งขันระหว่างกระบวนการทางสมองของมนุษย์และคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการแข่งขันเกมหมากรุก ผลปรากฏว่าคอมพิวเตอร์สามารถเอาชนะมนุษย์ซึ่งเป็นแชมป์โลกหมากรุกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1897 ถึง 1920 (เกมคอมพิวเตอร์, 2542)

จากการที่มนุษย์ได้พัฒนาคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ให้มีขนาดเล็กลงและมีประสิทธิภาพทั้งความเร็วในการประมวลผลและความจุของข้อมูล อีกทั้งยังสามารถรับส่งข้อมูลระหว่างคอมพิวเตอร์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงเป็นเหตุผลทำให้มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้อย่างแพร่หลาย ในสถานที่ต่าง ๆ ที่ทำงาน สถานศึกษา บ้าน แม้กระทั่งติดตัวในปัจจุบันในรูปแบบของคอมพิวเตอร์พกพา

ผลผลิตจากคอมพิวเตอร์ประการหนึ่งก็คือ อินเทอร์เน็ต ซึ่งนำมาใช้เพื่อการสื่อสารสามารถเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้จำนวนมาก และกว้างไกลทั่วโลก ทำให้บุคคลที่ใช้เครือข่ายนี้ติดต่อและแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างกันอย่างรวดเร็ว ในทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นข้อความตัวหนังสือ รูปภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหว มีความหลากหลายในเนื้อหา การรับส่งข้อมูลข่าวสารทำได้ตลอดเวลา อินเทอร์เน็ต จึงเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ได้รับความนิยมสูงสุด และมีแนวโน้มการขยายตัวอย่างรวดเร็ว เหนือกว่าสื่อชนิดอื่นที่เคยมีมา (วันเฉลิม สาระไชย, 2544: 5-6)

ด้วยประสิทธิภาพของอินเทอร์เน็ตที่ประกอบไปด้วยบริการที่หลากหลาย และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้บริการมากมาย เช่น การค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ ได้จากแหล่งข้อมูลทั่วโลก การรับ-ส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การสนทนา การแสดงความคิดเห็น และความบันเทิงหลายรูปแบบที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมออนไลน์ (พงษ์ระพี เตชพาหพงษ์, 2539)

จากผลการสำรวจของ ดร.อมรวิชัย นวกรทรัพย์ ผู้อำนวยการสถาบันรามจิตติ ในเรื่อง วัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเยาวชนในเรื่องของชีวิตไฮเบอร์ที่ร่วมกับกระทรวงวัฒนธรรม สำรวจทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในชีวิต พบว่าเด็กที่ติดเกมร้อยละ 41.4 บอกว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่าความรู้ ร้อยละ 64.7 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 33.6 เคยแอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาเรียน อีกทั้งยังบอกอีกว่าวันไหนไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เหมือนชีวิตขาดอะไรบางอย่างไป ทั้งนี้เมื่อเทียบระหว่างเพศ พบว่า มีเด็กผู้ชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากถึงร้อยละ 73.3 ส่วนเด็กผู้หญิงเล่นเกมเพียงร้อยละ 57.4 เมื่อเทียบระดับการศึกษาพบว่า เด็กประถมชอบเล่นเกมร้อยละ 72.0 ส่วนเด็กมัธยมต้นร้อยละ 70.8 แต่ที่น่าสังเกตก็คือ เด็กอาชีวะชอบเล่นเกมในอัตราที่สูงถึงร้อยละ 68.6 และเป็นที่น่าสังเกตว่าเด็กที่พักอยู่ที่บ้านจะชอบเล่นเกมมากกว่าเด็กที่อยู่หอพักร้อยละ 65.9 สำหรับผลการเรียนนั้นมีการระบุว่าไม่มีส่วนสัมพันธ์กับการติดเกม (คุณครูคอตคอม, 2549)

เกมออนไลน์ หรือ เกม อาร์ พี จี (RPG) เป็นเกมที่ผู้เล่นหลายคนสามารถเข้ามาเล่นพร้อมกันในเวลาเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ และมีแนวทางการเล่นที่เร้าใจชวนให้สนุก ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่ง ได้แก่ เพศ บุคลิกลักษณะ อาชีพ และติดต่อพูดคุยกันได้ เสมือนกับเป็นโลกอีกโลกหนึ่ง เพียงแต่เป็นโลกที่สมมุติขึ้นเท่านั้น (เกมออนไลน์, 2546: 22)

เกมออนไลน์เป็นเกมในลักษณะที่เล่นพร้อม ๆ กันได้หลายคนทั่วโลกผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยผู้เล่นจะต้องเลือกที่จะสวมบทบาทเป็นตัวละครของเกมนั้น ๆ ทั้งนี้ผู้เล่นจะสามารถสื่อสารกับผู้เล่นอื่นได้อีกด้วย โดยจะเรียกตามรากศัพท์ว่า MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) มีความหมายดังนี้

massive หรือ massively = เป็นกลุ่ม เป็นก้อน เป็นหนึ่งเดียว

multiplayer = ผู้เล่นหลายคน

online = การเข้าสู่ระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ เช่น อินเทอร์เน็ต

role-playing game (RPG) = เกมที่ผู้เล่นจะต้องเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครของในเกมนั้น

ปัจจุบันนี้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มวัยรุ่น และผู้ที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งทางผู้ผลิตเกมจำเป็นจะต้องทำการขยายเซิร์ฟเวอร์ให้มีจำนวนมากขึ้น เพื่อรองรับสมาชิกที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้ผลิตเกมต่าง ๆ ได้เปิดเซิร์ฟเวอร์ในประเทศไทยจำนวนมาก และเกม “ragnarok online” เป็นเกมออนไลน์แบบ MMORPG ที่มีเซิร์ฟเวอร์อยู่ทั้งหมด 18 เซิร์ฟเวอร์ (เอ็มเอสเอ็นเกมโซน, 2548) อีกทั้งยังเป็นเจ้าตลาดที่มีผู้เล่นมากถึง 2 แสน

ไอดี ซึ่งผู้เล่นคนหนึ่งสามารถเป็นเจ้าของไอดีมากกว่า 1 ไอดีได้ และเกมนี้ถือเป็นเกมที่สามารถหาเงินได้มากที่สุดกว่าเกมอื่น (สยามธุรกิจจอตคอม, 2547) และมีผู้เล่นในช่วงเวลาหนึ่งๆ ประมาณไม่ต่ำกว่า 30,000 คน (ผู้จัดการออนไลน์, 2546)

เกม ragnarok online เป็นเกมออนไลน์ที่ผลิตขึ้นโดยบริษัท กราวิตี้ คอร์เปอร์เรชั่น ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ จากประเทศเกาหลี ทางบริษัท เอชียซอฟต์แวร์ จำกัด ประเทศไทย ได้จากการซื้อลิขสิทธิ์นำเกม ragnarok online มาในประเทศไทย และได้ทำการเปิดตัวครั้งแรกในประเทศไทยในปี 2544 ซึ่งในระยะแรกคนไทยยังไม่มีผู้นิยมเล่นมากนัก เนื่องจากใช้ภาษาอังกฤษในการเล่นและการสื่อสารระหว่างผู้เล่น แต่หลังจากนั้นบริษัทได้พัฒนาให้เป็นภาษาไทย อีกทั้งเปิดให้ทดลองเล่นฟรีเป็นระยะเวลา 3 เดือน ต่อมาทางบริษัทได้ทำการทดลองระบบเก็บเงินตั้งแต่วันที่ 8 – 22 กุมภาพันธ์ 2545 โดยจะทดลองเก็บค่าบริการ ซึ่งผู้เล่นต้องซื้อบัตรเล่นเกมที่มีวางขายในร้านเซเว่นอีเลฟเว่น และร้านเจมาร์ท โดยมีราคาตั้งแต่ 99 บาท มีระยะเวลาในการเล่นได้ 15 วัน ไม่จำกัดชั่วโมง และแบบราคา 59 บาท มีระยะเวลาในการเล่น 40 ชั่วโมง ในเดือนกันยายน พ.ศ. 2545 ทางบริษัทพบว่าผู้เล่นลงทะเบียนสมัครเล่นเกมทั้งสิ้น 600,000 กว่าคน โดยยอดผู้เล่นแต่ละวันมีมากถึง 300,000 คน ซึ่งทางบริษัทได้มีการตั้งกฎกติกาในการเล่นเกมนี้นับมา 3 ข้อ คือ

1. ห้ามใช้คำหยาบหรือพูดคำไม่สุภาพ
2. ห้ามเล่นการพนัน
3. ห้ามซื้อขายสินค้าในเกม

ซึ่งถ้าทางบริษัทจับได้ว่าผู้เล่นคนใดทำผิดกติกาการเล่นเกมที่ทางบริษัทตั้งไว้ ทางบริษัทจะทำการตัดสิทธิ์การเล่นเกมนั้นของผู้เล่นทันที

เกม ragnarok online หรือที่ผู้เล่นเกมทั่วไปเรียกว่า “RO” ซึ่งเป็นเกมแนวสวมบทบาท มีเนื้อเรื่องจากการ์ตูน ragnarok โดย Myung - Jin Lee นำมาสร้างและพัฒนาเป็นเกม RPG ออนไลน์แบบ Multiplayer ขนาดใหญ่ โดยใช้ตัวละครของเกมเป็นแบบ 2 มิติ พื้นหลัง (ฉาก) แบบ 3 มิติ และเสียงดนตรีประกอบที่หลากหลาย เช่น การต่อสู้ การใช้พลังพิเศษจากตัวละคร นอกจากนี้การใช้พีเจอรืในหน้าต่างอินเตอร์เฟซของเกมสามารถใส่เมาส์เลือก และผู้เล่นยังสามารถปรับแต่งพีเจอรืส่วนใหญ่ในเกมเพื่อให้เล่นเกมได้ดีขึ้นอีกด้วย ส่วนเนื้อเรื่องออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนคุณลักษณะของผู้เล่นแต่ละคน โดยเน้นคุณลักษณะในการรวมกลุ่มเป็นสังคม เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในสังคมภายในเกม และเมื่อเกมดำเนินไปเนื้อเรื่องของเกมจะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น

รูปแบบของการเล่น คือ การสร้างสังคมหรือ community ของตนเอง แบ่งเป็นอาชีพต่าง ๆ เช่น พ่อค้า นักพรต นักดาบ เป็นต้น กิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการต่อสู้กับสัตว์ประหลาดเพื่อสะสม item หรือสิ่งของ เพื่อพลังอำนาจพิเศษในการต่อสู้ หรือเพื่อนำไปแลกเปลี่ยนเป็นเงินกับร้านค้าในเกม หรือนำไปขายต่อในเกม (ผู้จัดการออนไลน์, 2546)

เนื้อเรื่องของเกม ragnarok online เป็นสงครามศักดิ์สิทธิ์ระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ ทำให้เกิดความเสียหายแก่ทุกสิ่งที่เกี่ยวข้อง เมื่อสงครามสิ้นสุดลง เผ่าพันธุ์มนุษย์ เทพเจ้า และปีศาจต่างก็พักผ่อนเพื่อคลายความอ่อนล้า ช่วงเวลาของสันติภาพได้ดำรงอยู่นานนับพันปี ในระหว่างนี้ ณ โลกแห่ง Midgard (โลกในนิยาย ซึ่งเป็นตัวแทนของโลกมนุษย์) เหล่ามนุษย์ได้หลงลืมความทุกข์ และยากเข็ญแห่งสงครามจนหมดสิ้น พวกเขาได้กลายเป็นพวกที่ทะนงตน และเห็นแก่ตัว ด้วยความรู้เกี่ยวกับสงครามในอดีตเพียงน้อยนิดเท่านั้น ในขณะที่นั้นได้บังเกิดเสียงคำรามที่ปิดกั้นเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจจากการโจมตีของสัตว์ร้ายมาพร้อมกับแผ่นดินไหวและ คลื่นยักษ์ที่ถล่มโถมเข้าสู่พลเมืองแห่ง Midgard เมื่อสันติภาพเริ่มจางหาย เรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานแห่งปีศาจผู้ลึกลับ ได้ถูกถ่ายทอดจากนักเดินทางจำนวนมาก เรื่องราวของ Ymir ที่คอยดำรงสันติภาพมาชั่วนิรันดร์ ได้เริ่มแพร่หลายออกไป นักผจญภัยได้เริ่มต้นออกตามหาเรื่องราวของมัน บางคนก็หาความมั่งคั่ง บางคนก็สร้างชื่อให้ตัวเอง และบางคนก็เปลี่ยนจุดมุ่งหมายไป การค้นหาเริ่มต้นโดยไม่มีผู้ใดรู้เรื่องราวที่แท้จริงของ Ymir อีกเลย (บริษัทเอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล, 2549ก)

เกม ragnarok online เป็นเกมของนักเดินทางที่จะต้องผจญภัยในเมืองต่าง ๆ เช่น เมือง Pyramid Dungeon อยู่ด้านบนของเมือง Morroc เมือง Sphinx Dungeon อยู่ด้านซ้ายของเมือง Morroc และเมือง Payon Dungeon ออกไปทางด้านบนของเมือง Payon เป็นต้น ซึ่งแต่ละเมืองจะมีเอกลักษณ์และศัตรูที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นผู้เล่นเกม ragnarok จะต้องกำหนดตัวละคร เพศ และอาชีพหลักที่ให้เลือกไว้ 6 อาชีพ ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะแสดงความสามารถและทักษะต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับความชอบของผู้เล่น ผู้เล่นจะต้องปราบศัตรูในเกมเพียงคนเดียวหรือเข้าร่วมกับสมาคม (guild) กับผู้เล่นคนอื่นช่วยกันปราบศัตรูก็ได้ เมื่อปราบศัตรูได้แล้วผู้เล่นจะได้ของต่าง ๆ เช่น เงิน ค่าประสบการณ์ ของที่ได้รับจะส่งผลให้ผู้เล่นมีความสามารถมากขึ้นและพัฒนาจนเปลี่ยนสายอาชีพได้

นอกเหนือจากเนื้อเรื่องในเกม ragnarok online มีความตื่นเต้นเร้าใจ และมีการต่อสู้เชิงไหวพริบ และฝีมือแล้ว ผู้เล่นยังสามารถสร้างตัวละคร เข้าไปโลดแล่นในเกมได้อีกด้วย ซึ่งตัวละครที่ผู้เล่นสร้างขึ้นมานั้น สามารถจะสร้างบุคลิกหรือพฤติกรรมรวมทั้งผู้เล่นสามารถจะควบคุมหรือบังคับได้ตามใจปรารถนาส่งผลให้มีคนเข้าไปเล่นเป็นจำนวนมาก (เร็กนาร์็อกในโลกรถู่นและเกมออนไลน์, 2546: 4)

เพื่อให้เกมออนไลน์เหมาะสมกับวัยของผู้เล่นเกมทางบริษัท เอเซียซอฟท์คอร์ปอเรชั่น (เริ่มปี 2549) ด้วยการจัดโครงการ @ Rating จัดลำดับมาตรฐานแนะนำรูปแบบเกมออนไลน์ทั้งหมดให้เหมาะสมกับวัยผู้เล่น เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นและผู้ปกครองที่ตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกเกมที่เหมาะสมกับตัวผู้เล่นและบุตรหลาน ตลอดจนเป็นการสร้างความเข้าใจในเนื้อหาเกมที่ถูกต้อง ในฐานะผู้นำตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย บริษัทมีเกมที่อยู่ในเครือมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ที่ผ่านมามีโครงการต่าง ๆ ที่ช่วยกระตุ้น และให้ผู้เล่นเกมตระหนักถึงความสำคัญของการแบ่งเวลาในการเล่นอย่างเหมาะสม เช่น การใส่ข้อความเตือนบนโฆษณาทุกชิ้น การจำกัดเวลาในการเล่นแก่ผู้เล่นอายุไม่ถึง 18 ปี เป็นต้น ในปีนี้โครงการที่จัดขึ้นเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทาง เอเซียซอฟท์แสดงออกซึ่งความห่วงใยต่อผู้เล่นและสังคมจึงได้กำหนดมาตรฐานแนะนำเกมแก่ผู้เล่นในแต่ละช่วงวัย ซึ่งโครงการนี้คาดว่าจะมีส่วนสำคัญในการรณรงค์ส่งเสริมให้ผู้เล่นและผู้ปกครองได้มีความเข้าใจที่ถูกต้องในรูปแบบและเนื้อหาของเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งปัจจุบันมีเกมออนไลน์ที่อยู่ในตลาดเป็นจำนวนมากและมีความหลากหลาย การออกโครงการ @ Rating ของบริษัทเอเซียซอฟท์ในครั้งนี้จึงถือเป็นการสร้างประวัติศาสตร์หน้าใหม่เป็นครั้งแรกของวงการเกมออนไลน์ในประเทศไทย ตลอดจนเป็นการสร้างบรรทัดฐานที่ถูกต้องในการให้บริการเกมออนไลน์และสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมไปพร้อม ๆ กัน (ผู้จัดการออนไลน์, 2549)

นอกจากนี้บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ได้จัดตั้งคณะกรรมการ ROLC: Ragnarok's Lover Club ขึ้น เพื่อสร้างความสามัคคี ความเข้มแข็ง และสังคมที่ดีในหมู่นักเล่นเกม อีกทั้งเป็นศูนย์กลางในการนำเสนอความเห็นต่าง ๆ จากผู้เล่นมายังบริษัท ฯ โดยมีตัวแทนผู้เล่นแต่ละเซิร์ฟเวอร์ 2 คน โดยคัดเลือกจากเซิร์ฟเวอร์ที่มีอยู่ทั้งหมด 22 เซิร์ฟเวอร์ ดังนั้นจะมีคณะกรรมการทั้งหมด 44 คน ซึ่งคณะกรรมการ ROLC จะเป็นตัวแทนผู้เล่นเกม คอยตั้งประเด็นและโหวตในการร่วมเสนอกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กีฬาเชื่อมความสามัคคี ค่าอาสาพัฒนาชุมชน เป็นต้น ทั้งนี้คณะกรรมการ ROLC จะได้รับสิทธิในการรายงานความผิดปกติหรือติดต่อกับเจ้าหน้าที่ดูแลเกมได้รวดเร็วกว่าลูกค้าธรรมดา ส่วนบทลงโทษหากคณะกรรมการ ROLC กระทำความผิดเสียเอง ทางบริษัทเอเซียซอฟท์จะพิจารณาตามสมควร ตั้งแต่การตักเตือนไปจนถึงการระงับการใช้งาน ID ส่วนตัวที่ใช้ในการเล่นแบบถาวร (บริษัทเอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล, 2549)

ด้วยกระแสความนิยมดังกล่าว จึงเกิดสังคมเกม ragnarok online บนโลกไซเบอร์ขึ้น เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูลข่าวสาร และมีบางส่วนที่พัฒนาเป็นกิจกรรมร่วมกัน โดยผ่านชมรมต่าง ๆ ที่มีสมาชิกเป็นผู้ที่ชื่นชอบการเล่นเกม ragnarok เป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นเกมออนไลน์จึงเป็นสื่อที่มีอิทธิพลสร้างเครือข่ายและสร้างแรงจูงใจที่ก่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่น

กับเกม และผู้เล่นกับผู้เล่นด้วยกัน ซึ่งอาจส่งผลไปสู่การทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะส่งผลกระทบต่อตัวผู้เล่นและสังคมทั้งในเชิงบวกและในเชิงลบได้

ความสำคัญของปัญหา

การเล่นของเด็กวัยร่นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการแสดงออกทั้งทางตรงและทางอ้อม อันจะนำมาซึ่งปัญหาสังคม ดังที่ Anderson et al. (2000) ได้กล่าวว่าการเล่น video game เป็นประจำจะมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และพฤติกรรมที่นำไปสู่อาชญากรรม อีกทั้งยังเสนอเหตุผลว่า ทำไมคุณสมบัติเชิงปฏิสัมพันธ์ของวิดีโอเกม อาจมีอันตรายมากกว่าทีวีและภาพยนตร์ เพราะการที่ผู้เล่นนึกว่าตนเองเป็นคนที่อยู่ในเกม การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง และคุณสมบัติในเกมที่ผู้เล่นต้องการเล่นซ้ำอีก โดยเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงทำให้มีนิสัยก้าวร้าว และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม เฉพาะอย่างยิ่งบรรดาวัยร่นที่เป็นเพศชาย

รุจิรา จงสกุล หัวหน้ากลุ่มงานจิตเวชฉุกเฉิน สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวว่า เกมทำให้เสพติดได้ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม โดยในส่วนของเกมที่ให้เกิดการเสพติดทางร่างกายเพราะเกมถูกผลิตขึ้นมาเพื่อให้จ้อง ยิ่งจ้องนานกระพริบน้อย เมื่อรูม่านตาขยายจะเร่งให้เพิ่มสัญญาณประสาท พุ่งเข้าสู่ระบบประสาทส่วนกลาง กระตุ้นการหลั่งของสารโดปามีน ซึ่งออกฤทธิ์กระตุ้นระบบประสาทอีกต่อหนึ่ง ผลคือผู้เล่นจะสนุกสนานเกินธรรมชาติ เกินความพอดี เกินสายตา มีแรงมากเหมือนกับใช้ยาบ้า เพราะออกฤทธิ์ได้ทางโดปามีนเหมือนกัน เมื่อหยุดเล่นเกมสารโดปามีนลดระดับลง เกิดอาการถอนตัวจากความสนุกยากทำให้เกิดความโหยหาทางอารมณ์ที่อยากจะเล่นอีกเพราะมันสนุก และสนุกเกินไป อารมณ์สนุกกระตุ้นการหลั่งสารเอนโดฟิน ในระบบประสาทส่วนกลางสารเอนโดฟินเป็นสารเดียวกับมอร์ฟินและเฮโรอีน ผู้เล่นจึงติดมันเพราะมันสนุกจนเกินควบคุมของธรรมชาติ (กรุงเทพธุรกิจ, 2547)

น.พ.บัณฑิต ศรีไพศาล ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้กล่าวว่า เด็กติดเกมระดับที่รุนแรงที่สุด คือเด็ก ติดเกมจนไม่สามารถควบคุมตนเอง ห้ามใจไม่ให้เล่นเกมได้ รวมทั้งมีพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น การขโมยเงิน โกหก วิธีการบำบัดต้องเข้าคลินิกบำบัด และจากการสำรวจของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แห่งชาติในปี 2546 พบว่า เด็กอายุ 10-14 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์ มีเวลาในการเล่นเกมนเฉลี่ย 9.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยมีเสียค่าใช้จ่าย 2,500 บาทขึ้นไปต่อเดือนต่อคน ส่วนสาเหตุของการเล่นเกมพบว่าเด็กเล่นเกมเพื่อความสนุกและสนใจเท่านั้น (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน, 2547ก)

สิ่งเหล่านี้ได้รับความนิยมกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกม และขายตัวอย่างรวดเร็วเข้าไปสู่โรงเรียนทำให้ เด็กมีการพูดในกลุ่มเพื่อนจนเกิดความแพร่หลายขากที่ครูหรือผู้ปกครองจะเข้าไปตักเตือน จาก “เกม” จากกิจกรรม “ลับสมอง” ต่อมา “ragnarok” ก็ถูกมองว่ากลายเป็น “อันตราย” อาจเป็นต้นเหตุก่อ “ปัญหาสังคม” เนื่องจากเนื้อหาของเกมเอื้ออำนวยให้ผู้เล่นมีการนำ “เงินสมมติ” มาใช้ซื้อหา “อาวุธใหม่” จากจุดนี้ทำให้คนที่เล่นเกมนี้เก่ง ๆ มีการ “ขาย” ชื่อที่ใช้สำหรับทำการล็อกอินเข้าสู่เกม หรือไอดี ด้วย “เงินจริง” (ลับสมอง...สยองสังคม!! “เร็กนาร์โรค” “ลัสมคอก” สายเกิน??, 2546: 3)

ทำให้กระแสดการซื้อขายเงินและ item ซึ่งก็อาวุธและเกราะที่ใช้สำหรับตัวละครในเกม ในกลุ่มผู้เล่นเกม ragnarok ยังคงมีอยู่สูงต่อเนื่อง โดยตลาดกลางที่มีการค้า item และเงินจำนวนมาก ได้แก่ เว็บบอร์ดของเว็บไซต์ประมูลดอทคอม (ประมูลดอทคอม, 2548) โดยเฉพาะช่วงเวลาหลังเลิกเรียนหรือประมาณ 15.00 น.ที่กระหู่ซื้อ-ขายสินค้าคึกคักที่สุด (แปลงสินทรัพย์ในเกมเป็นเงิน, 2546: 7)

เครือข่ายเกมออนไลน์ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นได้สร้างความเข้มข้นรุนแรง และได้แผ่กระจายไปสู่สังคมอย่างรวดเร็ว ดังที่ผู้สื่อข่าวรายงานว่า เหตุการณ์ 5 หนูนักรักศึกษาผู้มีความคลั่งไคล้ในเกม ragnarok หลอกนักรักศึกษาสาวขอซื้อคะแนนจากเกมเป็นจำนวนเงินเกือบ 2 หมื่นบาท ก่อนหลบหลังเบียร์ไม่ยอมจ่ายเงินพร้อมรุมทำร้ายร่างกาย (จับตาเกมไฟเตอร์คืน หลัง “เร็กนาร์โรค” ถูกสกัด, 2546: 2)

ปัจจัยความต้องการที่จะเอาชนะ และเป็นเซียนเกม หารายได้ ตลอดจนการเล่นพนันทำให้ผู้เล่นพยายามที่จะฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญ โดยเด็กหนุ่มชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายคนหนึ่งกล่าวว่า ถ้ามันฝึกฝนเล่นเกมจนเก่ง จะได้รางวัลเป็นอาวุธดี ๆ สามารถนำไปแลกเป็นเงินจริงได้ ทำให้มีรายได้จ่ายค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต บางกลุ่มจะมีการนำเงินมาลงขันเล่นเดิมพัน หากใครเล่นชนะฆ่าปีศาจได้มากกว่า ก็ได้รับเงินพนันที่ตั้งไว้ ทำให้เกม ragnarok กลายเป็นที่นิยมของเซียนเกมอย่างรวดเร็ว

แรงจูงใจดังกล่าวส่งผลถึงการเรียน และพฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมได้ จึงเกิดเป็นปัญหาในจนถึงระดับครอบครัว ผู้ปกครองเด็กคนหนึ่งกล่าวว่า “ลูกชายดิฉันมีนิสัยก้าวร้าวขึ้นทุกวัน ไม่มีพี่ ไม่มีน้อง ไม่มีป้า ทุกวันนี้มีแม่เพียงคนเดียวที่เขารักและเชื่อฟัง พฤติกรรมนอกจากไม่เคยทำการบ้าน ลูกครูดีเป็นประจำ ยังเอาเปรียบน้อง พี่ไม่สามารถควบคุมเขาได้ มีเวลาว่างไม่ได้จะต้องหาช่องทางไปเล่นเกม ทุกวันนี้เกมคือชีวิตจิตใจของเขาจะทำทุกอย่างเพื่อให้ได้เล่นเกม

แม้กระทั่งเอาเงินจากน้องและขโมยเงินแม่หรือคนอื่น ๆ ที่มีโอกาส” (เด็กไทยหันพึ่งเกมแก้เครียด เพราะครอบครัวยากจน, 2548: 3)

โดย พญ.ศรียรรณา พูนสรรพสิทธิ์ รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต ได้กล่าวว่า เด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์วันละ 3 ชั่วโมงติดต่อกัน 15 สัปดาห์ ว่า การเล่นเกมเป็นเวลานานวันละ 3 ชั่วโมงติดต่อกันจะส่งผลให้เกิดการเสพติดเกมเช่นเดียวกับยาเสพติดโดยจากรายงานการวิจัยจากต่างประเทศ ที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตระบุว่าผู้ที่ติดเกมจะมีการหลั่งสารชนิดเดียวกับแอมเฟตามีนที่ผู้ติดยาเสพติดหลั่งออกมา โดยมีสาเหตุจากการมีพฤติกรรมซ้ำ ๆ ทั้งนี้ความรุนแรงของการเสพติดเกมแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะเริ่มต้น เด็กจะใช้เวลากับการเล่นเกมมากกว่าการประกอบกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งผู้ปกครองควรสังเกตและหากิจกรรมอื่น ๆ ให้ลูกทำพร้อมทั้งแบ่งเวลาเพื่อดูแลลูกบ้าง ระยะที่ 2 เด็กจะเริ่มมีปัญหาขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว ใช้เงินไปกับการเล่นเกม ผู้ปกครองต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิด และแบ่งเวลาทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกันในครอบครัวบ้าง ส่วนระยะที่ 3 ซึ่งเป็นระยะร้ายแรง เด็กจะติดแบบติดยาเสพติด ไม่ทานข้าว ไม่เรียนหนังสือขาดสัมพันธ์ในครอบครัวในที่สุด (มหันตภัย “เกมออนไลน์” ทำลายสมองของชาติ, 2548)

จากปัญหาที่เกิดขึ้น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) ร่วมกับบริษัท ไมโครซอฟท์ ประเทศไทย จำกัด ได้จัดการเสวนาเรื่อง “เยาวชนกับอินเทอร์เน็ต... ใช้อย่างไรให้ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ” (Let's Protect the Children, Prevent the Crime) โดยได้ข้อสรุปจากนักวิชาการสาขาต่าง ๆ ดังนี้ (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน, 2548ก)

1. นายแพทย์สุริยเดช ตรีปัติ กุมารแพทย์ สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติ และหัวหน้าคลินิกเพื่อนใจวัยทีน กล่าวว่า จากการศึกษาพฤติกรรมของคนไข้ที่มีอาการติดเกม พบว่าส่วนใหญ่มักมีพฤติกรรมการหนีเรียน ไม่ยอมกลับบ้าน นอนดึก ส่งผลกระทบให้ผลการเรียนตกต่ำลง มีความก้าวร้าว และเด็กไม่ยอมช่วยเหลืองานบ้าน เพราะเอาเวลาไปเล่นเกม

2. กุมารแพทย์ สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติ กล่าวถึงสาเหตุของการที่เด็กติดเกมว่า เกิดจากสถาบันครอบครัวมีความหละหลวมมาก เห็นได้จากการที่ผู้ปกครองต้องการให้ลูกเก่งแต่กลับโยนให้ผู้อื่นช่วยผลักดันให้โดยตนเองไม่มีส่วนร่วม เช่น ฝากโรงเรียน ฝากแพทย์ ขณะที่ผู้ปกครองเพียงแต่เฝ้าบุตรหลานอยู่ห่าง ๆ ว่าทำได้หรือไม่ ทำให้เด็กเกิดความเครียดจนหันไปพึ่งพาเกมออนไลน์ จึงถึงเวลาแล้วที่ผู้ปกครองต้องเข้าใจปัญหา และสร้างกลุ่มเพื่อนที่ดีให้กับเด็กเพื่อเป็นภูมิคุ้มกันพฤติกรรมไม่เหมาะสมที่อาจจะเกิดขึ้นได้

3. นายสาโรจน์ เฟ่งวงศากุล ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ โรงเรียนนันทบุณยเปโตร กล่าวว่า แม้อินเทอร์เน็ตจะมีประโยชน์ในการสืบค้นข้อมูล และให้ความบันเทิงด้านต่าง ๆ แต่เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับเยาวชนก็มีค่อนข้างมาก และหากสถาบันการศึกษา

ไม่บล็อกเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมดังกล่าว ก็จะเกิดผลเสียต่อเยาวชน จึงอยากฝากสถาบันการศึกษาทุกแห่งให้เฝ้าระวังในเรื่องนี้ให้มาก โดยครูต้องสอนให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ตในทางทางสร้างสรรค์ พร้อมทั้งแยกแยะเว็บไซต์ที่ดีกับไม่เหมาะสมออกจากกันได้

4. พ.ต.อ.ญาณพล ยั่งยืน ผู้บัญชาการ สำนักคดีเทคโนโลยีและสารสนเทศกรมสอบสวนคดีพิเศษ กล่าวว่า เกมออนไลน์ไม่ได้มีพิษภัยกับเยาวชน แต่ปัญหาคือ เมื่อเล่นแล้วไม่ยอมเลิก อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่าเป็นห่วง คือ ยังมีเกมออนไลน์บางเกมที่แฝงความรุนแรงก้าวร้าว และสอนให้เยาวชนทำผิดกฎหมาย นอกจากนี้ เด็กบางคนมีเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตมาก แต่เพื่อนในโรงเรียนกลับไม่ค่อยมี จึงอยากฝากถึงผู้ปกครองให้เอาใจใส่มีความเข้าใจเด็ก โดยสอนให้รู้จักแบ่งเวลาให้ถูกต้อง และสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนในบ้านให้กับเด็กด้วย

5. นายปราโมทย์ สุตจิตพร กรรมการผู้จัดการ บริษัท บี.เอ็ม.มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด กล่าวว่า เมื่อ 2 ปีที่แล้วประเทศไทยรู้จักคำว่า "เกมออนไลน์" เป็นครั้งแรก แต่สื่อนำเสนอในด้านที่เป็นโทษ และตีความไปในทางเลวร้าย ทำให้เกมออนไลน์กลายเป็นพิษภัยต่อสังคมตลอดมา จึงเห็นว่าการเริ่มต้นให้ความรู้กับเยาวชนเกี่ยวกับวิธีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธีเป็นสิ่งสำคัญ โดยผู้ใหญ่ควรเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำความเข้าใจ และดูความเหมาะสมในเนื้อหาเว็บไซต์ให้เด็ก ส่วนผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตก็พยายามเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่มีจริยธรรม และพยายามไม่สร้างปัญหาเพิ่ม

6. นายเฉลิมศักดิ์ เลิศลบลชาติ ผู้แทนผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต รองประธานคณะกรรมการโครงการส่งเสริมร้านอินเทอร์เน็ต กล่าวว่า ผู้ที่จะประกอบธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตได้ต้องมีจริยธรรม แต่ปัญหาที่พบคือ ผู้ที่มาเปิดร้านอินเทอร์เน็ตไม่ศึกษาหาข้อมูลทำให้เกิดปัญหาตามมาอย่างไรก็ตาม ร้านอินเทอร์เน็ตได้มีส่วนช่วยสังคมไทย เช่น เด็กที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ในบ้านก็สามารถมาทำการบ้าน หรือมาค้นคว้าทำรายงานที่ร้านอินเทอร์เน็ตได้ นอกจากนี้ เจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตยังสามารถช่วยสอดส่องดูแลเด็กแทนผู้ปกครอง ตลอดจนให้คำปรึกษากับเด็กในเรื่องต่าง ๆ ได้ด้วย

จากการสำรวจของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร (ไอซีที) พบว่า มีทั่วประเทศจำนวน 5,760 ร้านแบ่งเป็นกรุงเทพฯ 1,096 ร้าน เขตปริมณฑล 536 ร้าน ส่วนภาคกลางเปิดให้บริการ 1,209 ร้าน โดยมีร้านอินเทอร์เน็ตมากที่สุดที่จังหวัดชลบุรีมี 235 ร้าน ภาคเหนือเปิดให้บริการ 1,027 ร้าน มากที่สุดคือจังหวัดเชียงใหม่มี 267 ร้าน ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือเปิดให้บริการ 963 ร้าน มากที่สุดที่จังหวัดขอนแก่นและจังหวัดนครราชสีมา 132 ร้าน ส่วนในภาคใต้เปิดให้บริการทั้งหมด 839 ร้าน มากที่สุดจังหวัดสุราษฎร์ธานี 184 ร้าน (มหันตภัย "เกมออนไลน์" ทำลายสมองของชาติ, 2548)

การนำเสนอข่าวสารของสื่อมวลชน พบว่า “เกมออนไลน์” ขยายตัวกว้างขึ้น และทวีความรุนแรงมากขึ้น ส่งผลให้รัฐบาลมี มาตรการ 4 ข้อ เพื่อทำหน้าที่ควบคุมเกมออนไลน์ได้แก่ 1) การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นได้วันละไม่เกิน 3 ชั่วโมง 2) ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในเกมออนไลน์ 3) ออกระเบียบเกี่ยวกับการจดทะเบียน ร้านอินเทอร์เน็ต เพื่อกำกับดูแลการให้บริการอินเทอร์เน็ต 4) รณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษ ของการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานาน ซึ่ง มาตรการทั้ง 4 จะดำเนินการภายใต้ พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 มาตรา 4 (2) มาตรา 6 มาตรา 8 และมาตรา 43 โดยออกเป็นกฎกระทรวง และให้ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยแต่งตั้ง ข้าราชการไอซีทีเป็นนายทะเบียน เจ้าพนักงานผู้ตรวจ และพนักงานเจ้าหน้าที่ในการควบคุมกิจการเกมคอมพิวเตอร์และร้านอินเทอร์เน็ต (ก.ไอซีทีวาง 3 กฎเหล็กฟันแหลกเกมออนไลน์, 2546: 15)

และในส่วนของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต จะต้องมีการมาขึ้นทะเบียนด้วยเช่นกัน โดยในกรุงเทพมหานคร นายทะเบียนคือกระทรวงวัฒนธรรม ส่วนต่างจังหวัดคือ ผู้ว่าราชการจังหวัดและนายอำเภอ โดยหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ตัวอย่างเช่น ร้านอินเทอร์เน็ตต้องโปร่งโล่ง ไม่ทึบ โต๊ะกว้าง 70 ซม. เครื่องคอมพิวเตอร์จะต้องแผ่รังสีน้อย ที่สำคัญคือคู่มือการให้บริการกับเยาวชน จะต้องไม่เปิดบริการให้เยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการก่อนเวลา 14.00 น. และไม่ให้บริการหลัง 22.00 น. หากใครไม่ขึ้นทะเบียนก็จะไม่ได้รับอนุญาตให้เปิดดำเนินการ และในเดือน ธันวาคมเป็นเดือนเริ่มต้นของการรณรงค์การสร้างสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนปราบอบายมุข และสื่อลามกต่าง ๆ (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน, 2548ข)

นโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์นี้ส่งผลกระทบล้านลบอย่างเห็นได้ชัด ยอดรายได้ของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ตกลงกว่าครึ่ง (50%) ผู้ประกอบการเตรียมหาทางออกหนีปัญหาปิดกิจการ ขณะที่ธุรกิจเกมออนไลน์ที่ไม่ได้ขึ้นทะเบียนกลับรุ่งเรืองขึ้นสวนทางกัน มีผู้สนใจซื้อและขายอาศัยหน้ากระดานสนทนาเว็บไซต์ชื่อดัง เป็นแหล่งเจรจาซื้อขายแปลงมูลค่าอาวุธ และเงินในเกมเป็นเงินสด นายเฉลิมศักดิ์ เลิศลบชาติ ประธานชมรมผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย กล่าวว่า นับจากมาตรการปิดเครื่องแม่ข่าย (เซิร์ฟเวอร์) เกมออนไลน์ ช่วงเวลาหลัง 4 ทุ่ม ถึง 6 โมงเช้า เริ่มมีผลตั้งแต่วันที่ 15 ก.ค.ที่ผ่านมา พบว่าผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตมียอดขายได้ลดลงประมาณ 50%

ส่วนเด็กที่เป็นเป้าหมายโดยตรงของการควบคุมจะเข้ามาเล่นเกมในช่วง 16.00-19.00 น. ซึ่งเป็นเวลาหลังเลิกเรียนมากกว่า และเมื่อปิดเซิร์ฟเวอร์เกมในช่วงเวลาดังกล่าว เด็กจะหันมาเล่นเกมตอนเช้า 06.00-08.00 น. ซึ่งเป็นเวลาก่อนเข้าเรียนแทน จะเห็นได้ว่ามาตรการนี้ไม่ได้ลด

การเล่นของเด็กกลางเลย (ปิด 4 ทุ่ม-เปิด 6 โมงเช้า “หมอลีบบ” เคอร์ฟิว “เกมออนไลน์” โฉนบบังเกิด เสี่ยงพิมพ์เก่าไม่ถูกที่ค้น, 2546: 22)

แม้ว่าทุกหน่วยงานจะพยายามใช้วิธีการและกระบวนการต่าง ๆ มาเพื่อแก้ไข ปัญหา แต่ก็ทำได้เพียงบางส่วน ซึ่งพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และกระแสมานิยมยัง ขยายตัวกว้างออกไปสู่กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ อีกทั้งการถูกเสนอข้อมูลเพียงด้านเดียวจากสื่อมวลชน ทำให้ เกมออนไลน์กลายเป็นจำเลยของความรุนแรงทางสังคมของเด็กต่อไป

เหตุผลที่เลือกเอา “ragnarok” เป็นเป้าหมายของการศึกษาเนื่องจากเกม ragnarok เป็นเกมประเภท RPG แบบสวมบทบาทที่เด็กนิยมเล่นมากที่สุด โดยมีผู้ลงทะเบียนเล่นเกมนี้ในไทย ประมาณ 1 ล้านคน และมีผู้เล่นวันละประมาณ 1-2 แสนคน ด้วยกระแสมานิยมดังกล่าวส่งผลให้ เด็กที่เล่นเกมแล้วมีอาการติดเกม ไม่ยอมเลิกเล่นง่าย เสียค่าใช้จ่ายสูง ทั้งค่าอินเทอร์เน็ต และชั่วโมง เล่นเกม การเล่นนานเกินไปทำให้ส่งผลเสียต่อสุขภาพ และการเรียน มีผลกระทบกับพฤติกรรม และ ทางด้านจิตวิทยา ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวอีกด้วย นอกจากนี้ภัยที่เกิดจากผู้ เล่นอาจจะไปพบปะผู้เล่นคนอื่นในเกม และอาจถูกหลอกลวงจากผู้เล่นคนอื่นให้ไปพบปะกันนอก เกมและได้รับอันตรายต่อชีวิตหรือทรัพย์สินได้ จากข้อมูลของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น รามราชครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ระหว่างเดือน พฤศจิกายน 2547 ถึง มีนาคม 2548 พบว่า จากจำนวนผู้ขอคำปรึกษาทางโทรศัพท์เป็นเด็กนักเรียนระดับประถมและมัธยมที่ติด เกมมากถึง 52.73%

เกมออนไลน์ถือว่าเป็น “นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ” อันหนึ่ง ซึ่งส่งผล ทั้งกระทบทั้งทางบวกและลบต่อพฤติกรรม จิตใจ และสุขภาพของเยาวชนที่เล่น ซึ่งถือได้ว่าไม่ได้ เป็นปัญหาเฉพาะบุคคลเท่านั้น แต่ขยายออกไปสู่สถาบันครอบครัวและระดับชาติ ทั้งนี้ความรู้และ ความเข้าใจในสถานการณ์อันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ถูกต้อง ย่อมจะนำไปสู่ความเข้าใจ ในแนวทางการปัญหาที่เกิดขึ้น อีกทั้งยังสามารถนำนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ให้ก่อ เกิดประโยชน์แก่นุชย์ในสังคมสูงสุด

ดังนั้นการวิจัยเรื่องปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ ทั้งนี้เพื่อเป็นข้อมูลในการใช้เกม ออนไลน์มาเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ และหามาตรการต่าง ๆ ในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษา

1. พฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมออนไลน์ทั้งในโลกเสมือนจริงและโลกจริง ของนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่
2. ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบของนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่
3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นกับผลกระทบของปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาพฤติกรรมการจัดการตัวตนในโลกความจริงและโลกเสมือนจริงจากการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นเพศชายที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่
2. การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น
3. การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ของปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนจริง และโลกจริงที่ส่งผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น
4. การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย ของโรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนเอกชนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ที่ตั้งอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
5. การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการในช่วงวันที่ 1 มิถุนายน 2548 – วันที่ 30 เมษายน 2549

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงแนวปฏิบัติในการเล่นเกมนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาอันจะช่วยสร้างมาตรการส่งเสริมให้เกิดประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์
2. ผู้ปกครอง และครูสามารถใช้เกมออนไลน์เป็นสื่อในการพัฒนาความคิดและศักยภาพของนักเรียน
3. รัฐบาลนำผลการวิจัยมาเป็นข้อมูลในการหามาตรการควบคุม และหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสม
4. นักวิจัยที่มีความสนใจได้ใช้ข้อมูลที่ได้รับจากการศึกษานี้ไปเป็นแนวทางในการทำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อไป

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

ปฏิสัมพันธ์ หมายถึง พฤติกรรมอันเกิดจากความสัมพันธ์ ระหว่างนักเรียนกลุ่มตัวอย่างกับผู้เล่นเกมออนไลน์อื่น ๆ ในขณะกำลังเล่น

ปฏิสัมพันธ์เชิงบวก หมายถึง พฤติกรรมอันเกิดจากความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ และระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น ที่มีผลกระทบต่อตัวนักเรียนในเชิงบวก เช่น ช่วยในการเสริมทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์มากขึ้น ช่วยสร้างเสริมจินตนาการ ช่วยให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นต้น

ปฏิสัมพันธ์เชิงลบ หมายถึง พฤติกรรมอันเกิดจากความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ และระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น ที่มีผลกระทบต่อตัวบุคคลและกลุ่มสังคมในเชิงลบ เช่น เสียการเรียน เสียเวลา เสียเงิน หมกมุ่น นิสัยก้าวร้าว ถูกชักจูงไปในทางที่ไม่ดี เป็นต้น

เกมออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมที่มีลักษณะปฏิสัมพันธ์ (interactive) ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นอื่นโดยมีเกมเป็นสื่อ เป็นเกมในลักษณะที่ผู้เล่นหลายคนเล่นพร้อมกันได้ทั่วโลก (massive multiplayer online role playing game : MMORPG) ที่ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละคร บุคลิกลักษณะ อาชีพ และมีการติดต่อพูดคุยกันได้เสมือนจริง ในโลกอีกโลกหนึ่งที่เป็นโลกสมมุติที่ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ทำให้คล้ายจริง

พฤติกรรม หมายถึง ความความถี่ ระยะเวลา ช่วงเวลา สถานที่ ของผู้ที่เล่นรวมทั้งบุคคลอื่นที่ร่วมเล่นด้วยในขณะที่เล่นเกม

นักเรียนระดับมัธยมศึกษา หมายถึง นักเรียนที่เคยเล่นเกมออนไลน์ และกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ หมายถึง โรงเรียนที่เปิดการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย และมีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 1,500 คนขึ้นไปที่อยู่ในอำเภอเมืองเชียงใหม่

User ID (identification) หมายถึง ชื่อผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นจะต้องตั้งชื่อของตนเองในการเล่น และจะต้องพิมพ์ชื่อผู้เล่นก่อนเข้าเล่นเกมทุกครั้ง

Password หมายถึง รหัสผ่านของผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นจะต้องมีรหัสผ่านของตนเอง และจะต้องพิมพ์รหัสผ่านก่อนที่จะเล่นเกมทุกครั้ง

เกม RPG หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหลายคนสามารถเข้ามาเล่นพร้อมกันในเวลาเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่

MMORPG (massive multi-player online role playing game) หมายถึง เกมที่จะต้องเชื่อมต่อ internet อยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถติดต่อกับ server ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และลักษณะของเกมออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่ม และเล่นคนเดียว

เซิร์ฟเวอร์ (server) หมายถึง คอมพิวเตอร์ที่เป็นศูนย์กลางเชื่อมโยงลูกข่ายเข้าด้วยกัน ทำการประมวลผลในภาพรวมหรือสิ่งที่เป็นข้อมูลสำคัญ แล้วส่งข้อมูลไปยังเครือข่าย

บทที่ 2

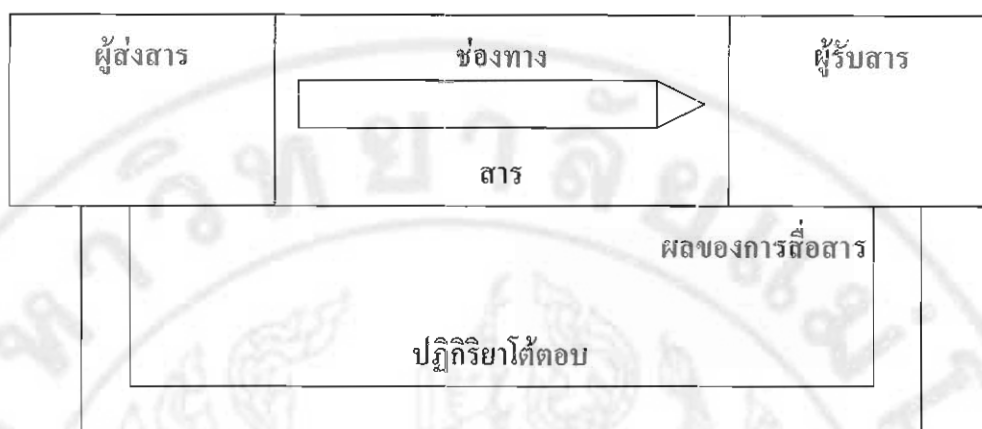
การตรวจเอกสาร

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตรวจเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยได้เลือก
ทฤษฎีมาเป็นแนวทางในการวิจัยประกอบด้วย 2 กลุ่มทฤษฎีใหญ่ และแนวคิดที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ทฤษฎีการสื่อสาร
2. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์
3. ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด
4. ทฤษฎีสัญญาวิทยา
5. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์
6. แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์
7. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์
8. แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง
9. แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงตัวตน
10. แนวคิดเรื่องคอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตน
11. แนวคิดเรื่องเกม
12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการสื่อสาร

Rogers and Shoemaker (1973) ได้ทำแบบจำลองกระบวนการสื่อสารขึ้น



ภาพ 1 แบบจำลองของกระบวนการสื่อสารของ Rogers and Shoemaker (1973)

1. ผู้ส่งสาร (source) หมายถึง แห่งกำเนิดของสารหรือผู้ที่เลือกข่าวสาร ความคิดเห็นหรือประสบการณ์ ส่งต่อไปยังผู้รับสาร ผู้ส่งสารอาจจะเป็นบุคคลธรรมดาเพียงคนเดียว หรืออาจจะเป็นคณะบุคคลหลายคนร่วมกันทำการส่งสารไปยังผู้รับสาร เป็นที่น่าสังเกตว่าการสื่อสารจะได้รับผลดีถ้าหากว่าผู้ส่งสารและผู้รับสารมีประสบการณ์ใกล้เคียงกัน

2. สาร (message) หมายถึง เรื่องราวต่าง ๆ ที่จะผ่านออกไปสู่ผู้รับสารโดยทั่วไป ถ้าวิเคราะห์องค์ประกอบของสารจะประกอบไปด้วย 3 ประเด็นคือ

- 2.1 สัญลักษณ์ของสาร
- 2.2 เนื้อหาของสาร
- 2.3 การเลือกและจัดลำดับข่าวสาร

องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้รวมอยู่ในสิ่งที่เรียกว่าปัจจัยย่อย และโครงสร้าง ปัจจัยย่อยคือรายละเอียดต่าง ๆ เช่นคำต่าง ๆ ส่วนโครงสร้างคือการสร้างให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ คำว่า message ในความหมายโดยทั่วไปในการติดต่อสื่อสารมักหมายถึงเนื้อหาของสารหรือข้อความที่ผู้ส่งสารเลือกใช้เพื่อสื่อความหมายตามที่ต้องการ

3. ช่องทางในการสื่อสาร (channel medium) ช่องทางในการสื่อสารนี้จะหมายถึง
ดังต่อไปนี้

3.1 วิธีการแปรสาร

3.2 พาหนะในการนำสาร

ในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ทั่วไปนั้นมักจะเกี่ยวข้องกับวิธีการแปรสารอย่าง
แรกคือ ต้องมีการแปรสารจากประสบการณ์ของผู้ส่งสาร เพื่อส่งไปให้ผู้รับสารในขณะเดียวกัน
ผู้รับสารก่อนที่จะรับสารก็ต้องมีการแปรสารตามประสบการณ์ของตนเองก่อนเข้าใจความหมายนั้น
ได้ โดยการแปรสารนี้ทำให้เกิดสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 สำหรับพาหนะ
ในการนำสารนั้น ส่วนมากจะให้เพิ่มเติมเข้ามา ซึ่งมักจะใช้กับการสื่อสารมวลชนโดยทั่วไป เช่น
วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต

4. ผู้รับสาร (receiver, destination) หมายถึง ผู้ที่รับข่าวสารจากแหล่งสาร หรือ
จุดหมายปลายทางที่แหล่งสารจะส่งถึงผู้รับสารนี้อาจเป็นบุคคลเพียงคนเดียวหรือกลุ่มคนก็ได้
สำหรับการสื่อสารมวลชนเรียกผู้รับสารว่า “มวลชน” (mass audience)

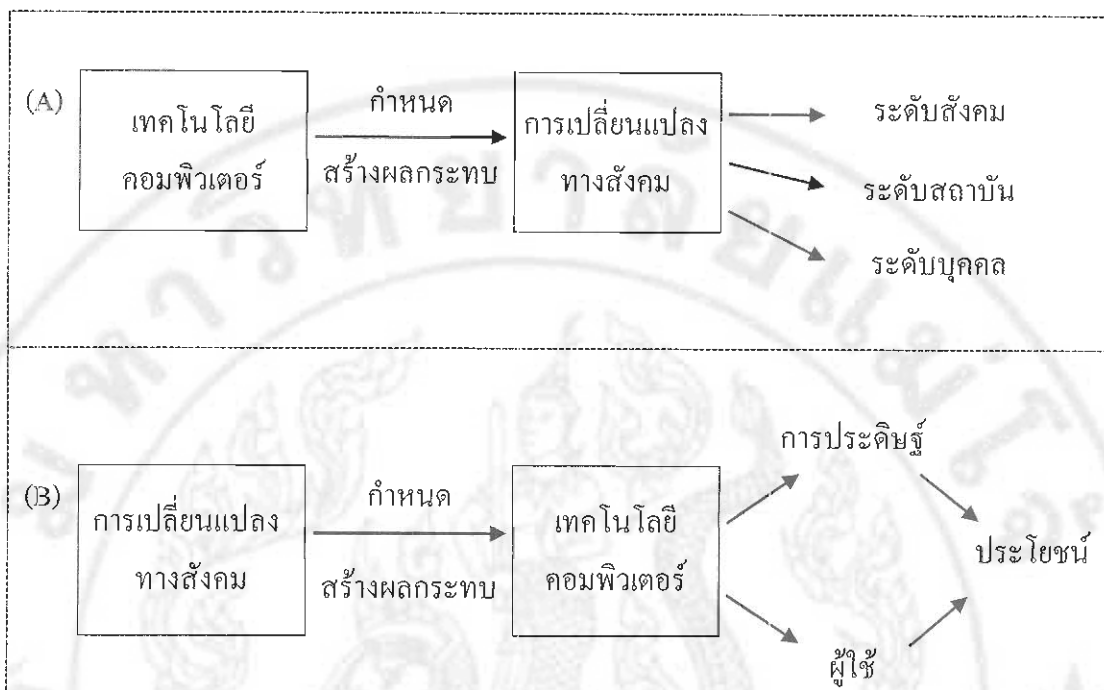
5. ผลของการสื่อสาร (effect) ในแบบจำลองของ Rogers นี้ เขาเน้นถึงเรื่องของ
ผลที่จะเกิดขึ้นจากการสื่อสารอีกด้วย คือ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในพฤติกรรมของผู้รับสาร ซึ่ง
อาจเกิดขึ้นในระยะสั้นหรือในระยะยาวก็ได้ ดังนั้น หากได้นำเอาการสื่อสารมวลชนมาเป็น
เครื่องมือในการพัฒนาประเทศแล้ว ก็เชื่อว่าจะสามารถโน้มน้าวประชามติและสร้างภาพพจน์ใหม่
ขึ้นในสังคมได้อย่างมาก แต่เป็นที่น่าเสียดายที่เราใช้สื่อสารมวลชนไปเพียงเพื่อการบันเทิงเป็น
ส่วนมาก

6. ปฏิกริยาโต้ตอบ (feedback) มีความสำคัญมากในกระบวนการสื่อสาร เพราะ
เป็นตัวทำให้การสื่อสารครบวงจร

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด

กลุ่มแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (technological determinism) จัดได้
ว่าเป็นปีกหนึ่งของกลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมืองที่สนใจวิเคราะห์ผลกระทบหลังการผลิตในส่วนเสี้ยวที่เป็น
ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในแวดวงสื่อมวลชน ก็จะหมายถึง
ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทั้งหลาย (communication technology) (กาญจนา แก้วเทพ,
2545: 113)

แนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคมนั้น สามารถพิจารณาได้ในสองมุมมอง ตามภาพด้านล่างนี้



ภาพ 2 แบบจำลองแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม
ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ (2545)

แนวคิดในแบบจำลองแบบ (A) นั้น จะตั้งคำถามว่า เมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้เปลี่ยนแปลงไป จะสร้างผลกระทบอะไรให้เกิดขึ้นกับระดับสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคลบ้าง แนวคิดนี้เป็นพื้นฐานของกลุ่มทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดโดยแท้ เพราะมีความเชื่อว่าเทคโนโลยีเป็นตัวสาเหตุหลัก (prime mover) ในการขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลงให้เกิดส่วนอื่น

แนวคิดในแบบจำลองแบบ (B) นั้น จะตั้งคำถามในทางกลับกันว่า ภายใต้อิทธิพลของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอะไรบ้างที่จะเป็นตัวกำหนดแก่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบต่าง ๆ แนวคิดที่สองนี้จะมองว่าเงื่อนไขสังคมนั้นจะเป็นตัวสาเหตุหลัก ส่วนการพัฒนาเทคโนโลยีนั้นจะกลายมาเป็นผลลัพธ์ ทั้งนี้หากแยกขั้นตอนของการพัฒนาเทคโนโลยีออกเป็น 2 จังหวะ คือขั้นตอนของการประดิษฐ์ค้นคว้าทดลอง ซึ่งมักเป็นงานของนักวิทยาศาสตร์หรือกลุ่มผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ กับขั้นตอนในการนำเอาผลงานทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในสังคมวงกว้าง ทั้งสองขั้นตอนนั้นต่างก็ถูกกำหนดมาจากการจำเป็น ความต้องการและกฎระเบียบของสังคม ตัวอย่างเช่นใน

สังคมที่มีอากาศหนาวขม่อมเป็นปัจจัยผลักดันให้เกิดการค้นคิดเทคโนโลยีที่จะสร้างความอบอุ่นให้แก่ผู้คน ในเงื่อนไขของสงครามระหว่างค่ายอุดมการณ์ของโลก ทำให้เกิดแรงผลักดันให้เกิดการค้นคว้าเทคโนโลยีด้านอวกาศ เป็นต้น หรือในขั้นตอนของการนำมาประยุกต์ใช้นั้น จะเห็นตัวอย่างได้จากกรณีของสังคมจีนโบราณที่ได้ค้นพบการทำให้ระเบิดด้วยดินประสิวมาเป็นเวลานานแล้ว แต่ได้มีการยับยั้งเรื่องการนำมาใช้ในสังคมหรือการค้นคว้าพัฒนาต่อไป เนื่องจากสังคมมีความเห็นว่าเทคโนโลยีเช่นนี้เป็นมหันตภัยต่อสันติสุขของมนุษย์ เป็นต้น

ในที่นี้เราจะให้ความสนใจกับกลุ่มนักทฤษฎีแนวเทคโนโลยีกำหนดซึ่ง McQuail (1994) ได้ประมวลคุณลักษณะเด่น ๆ ของแนวคิดทฤษฎีของกลุ่มนี้ดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นพื้นฐานของทุกสังคม
2. เทคโนโลยีแต่ละชนิดก็จะเหมาะสมกับรูปแบบโครงสร้างสังคมแต่ละอย่าง
3. ขั้นตอนของการผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารจะเป็นตัวนำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม
4. การปฏิบัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงสังคมตามมาเสมอ

Rogers (1986) นักนิเทศศาสตร์และนักคิดกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดอย่างแบบอ่อน ๆ (soft technology determinism) มีความคิดพื้นฐานว่า “ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ผสมกับปัจจัยอื่น ๆ จะรวมตัวกันเป็นสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในสังคม” Rogers เห็นว่าเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญอย่างยิ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่ปัจจัยนี้ต้องทำงานร่วมกับปัจจัยตัวอื่น ๆ Rogers ได้ค้นคว้าคุณลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ เช่น คอมพิวเตอร์ โดยเปรียบเทียบกับคุณลักษณะของรูปแบบการสื่อสารอย่างเดิม ๆ ที่มีอยู่ คือการสื่อสารระหว่างบุคคลและการสื่อสารมวลชนไว้ ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงการเปรียบเทียบสื่อประเภทต่าง ๆ ของ Rogers

ลักษณะช่องทางของสื่อ	การสื่อสารแบบใหม่
	(สื่อระหว่างบุคคลที่มีเครื่องมือช่วย)
1. การไหลของข่าวสาร	- จากผู้ส่งหลายคนสู่ผู้รับหลายคน
2. ความรู้ที่แหล่งผู้ส่งมีต่อผู้รับ	- ผู้ส่งสารมีความรู้อย่างมากต่อผู้รับสารเนื่องจากระบบการโต้ตอบ (interactivity)
3. การแบ่งประเภทผู้รับสาร	- สูงมาก (เป็นรายบุคคล)

ตาราง 1 (ต่อ)

ลักษณะช่องทางของสื่อ	การสื่อสารแบบใหม่ (สื่อระหว่างบุคคลที่มีเครื่องมือช่วย)
4. ระดับของการโต้ตอบ	- สูง
5. ปฏิกริยาป้อนกลับ	- มีบ้างแต่ก็ยังมิข้อจำกัดอาจจะฉับพลันหรือต้องรอ
6. ศักยภาพที่จะเก็บข่าวสาร	- ส่วนใหญ่จะสูงมาก
7. ประเภทของเนื้อหา	- ไม่ค่อยเน้นเรื่องสังคม อารมณ์ แต่จะเน้นเรื่องการทำงาน
8. ลักษณะอวัจนภาษา	- สื่อใหม่บางชนิดจะจัดให้มีการใช้อวัจนภาษา
9. การควบคุมการไหลของการสื่อสาร	- ผู้สื่อสารทั้ง 2 ฝ่าย สามารถควบคุมการสื่อสารได้อย่างเท่าเทียมกัน
10. ลักษณะความเป็นส่วนตัว	- ตามปกติต่ำ

ที่มา: Rogers (1986)

Rogers (1986) ได้ค้นคว้าคุณลักษณะของสื่อสมัยใหม่ (new media) ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันและชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะสำคัญ ๆ ของสื่อแบบใหม่จะมีผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงสังคมนั้นมีอยู่ 3 ประการ

1. Interactivity ของสื่อแต่เดิมนั้นคุณสมบัติที่จะตอบโต้การสื่อสารระหว่าง 2 ฝ่ายนั้น จะมีอยู่แต่เฉพาะในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเท่านั้น (face-to-face communication) หากเริ่มมีการใช้สื่อกลางแบบใดเข้ามาเกี่ยวข้อง ลักษณะ "ตอบโต้อย่างฉับพลันทันที" จะสูญหายไป แต่สื่อในสมัยใหม่ เช่น การใช้ e-mail Computer - Conference จะสามารถสร้างเงื่อนไขให้เกิดการตอบโต้อย่างฉับพลันทันทีอันจะทำให้มิติด้านกาลและเทศะของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปมาก

2. Individualized / Demassified แต่เดิมนั้นรูปแบบการสื่อสารแบบสื่อมวลชนจะสร้างกลุ่มผู้รับสารแบบเป็น "มวลชน" (massified) ขึ้นมา ทุกคนจะดูรายการทุก ๆ อย่างเหมือนกันในช่วงเวลาเดียวกัน แต่นับวันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารจะทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ตามกาลและเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น ตัวอย่างง่าย ๆ ก็เช่นเครื่องอัดวิดีโอเทป การดูรายการเคเบิลทีวีแบบเสียเงินที่เลือกดูรายการได้เอง (pay per view) แม้แต่ระบบการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบที่ผู้เรียนเลือกเรียนด้วยตนเอง ในเวลาใดก็ได้ ณ สถานที่ไหนก็ได้ เป็นต้น

3. Asynchronous nature of new communication คุณลักษณะประการหนึ่งของสื่อแบบใหม่ คือ สามารถจะแบ่งแยกกันเป็นส่วน ๆ ได้ (asynchronize) โดยไม่มาเป็นกลุ่มก้อนเดียว ตัวอย่างเช่น การให้ข่าวสารจะไม่มาเป็นข่าวที่ต่อเนื่องกันยาว ๆ ทีเดียว แต่จะมาแบบแยกออกเป็น ส่วน ๆ เช่น ข่าวสั้นทุกชั่วโมง โดยที่ผู้รับสารจะต้องมาประกอบเอาเอง ลักษณะ hardware ของคอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน สามารถจะแยกชื่อเป็นส่วน ๆ แล้วค่อย ๆ มาประกอบ มาเพิ่มเติม ภายหลังได้ นอกจากนั้นยังหมายความว่า ศักยภาพของสื่อที่สามารถจะเก็บรักษาข่าวสารข้อมูล เอาไว้ด้วย และวิธีการเก็บข่าวสารก็ยังสามารถแยกไว้ในที่ต่าง ๆ ได้ด้วย

นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2547) ได้นำเอาแนวคิดของ McLuhan ที่ได้เคยอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารของสื่อสิ่งพิมพ์ (typography) มาเปรียบเทียบกับสื่อคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ได้ดังนี้

ตาราง 2 แสดงรูปแบบของการสื่อสารกับการขยายประสบการณ์ของมนุษย์

รูปแบบการสื่อสารของสื่อสิ่งพิมพ์	รูปแบบการสื่อสารของคอมพิวเตอร์
ชาตินิยม (nationalism)	โลกาภิวัตน์ไร้พรมแดน (globalism)
อุตสาหกรรมนิยม (industrialism)	สังคมข่าวสาร (information society)
ตลาดแบบมวลชน (mass market)	ตลาดเฉพาะกลุ่ม (segmentation)
อ่านออกเขียนได้อย่างเป็นสากล (universal literacy)	อ่านเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นสากล (English literacy)
มีการศึกษาในระบบ (formal education)	มีการศึกษาตามอัธยาศัย (informal education)

ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ (2547)

ทฤษฎีการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ เป็นคำที่ใช้เรียกแทนคำในภาษาอังกฤษว่า Computer-mediated communication (CMC) และการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Internet computer-mediated communication (ICMC) ได้เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารแบบ CMC โดยความหมายของ CMC และ ICMC ยังไม่มีคำจำกัดความที่แน่นอน เนื่องจากมีส่วนประกอบที่เกี่ยวข้องอยู่เป็นจำนวนมาก คำจำกัดความจึงมักขึ้นอยู่กับนักวิจัยจะนิยามความหมายของในเรื่องนั้น เช่นในเรื่องของ CMC บางคนนิยามไปตั้งแต่ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะพิเศษของสื่อเครือข่ายกับลักษณะการใช้งานของบุคคล แต่บางคนเช่น Neil (1995 อ้างใน พิระ ลีวถม, 2542: 8-12) ได้ให้คำนิยามความว่าการสื่อสารโดยรวมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งหมด หรือแม้แต่ในงานวิจัยนี้ก็นิยามความเฉพาะแก่การสื่อสารที่มีจุดประสงค์ระหว่างบุคคลกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ไม่รวมการสื่อสารระหว่างคนกับฐานข้อมูลเป็นต้น

เครือข่ายคอมพิวเตอร์ระยะแรก แพร่หลายเป็นสังคมเล็ก ๆ ในรูปแบบของศูนย์ BBS (Bulletin Board System) ซึ่งเป็นศูนย์คอมพิวเตอร์อิสระที่กว้างที่สุดอย่างอินเทอร์เน็ต ที่บริการสมาชิกให้มีการสื่อสารผ่านกันทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (electronic mail + e-mail) และกระดานข่าวสาธารณะ โดยต่อมามีลักษณะทางสังคมขนาดใหญ่ที่ชัดเจน เช่น สังคม Cyberspace ถือว่าเป็นพื้นที่ส่งผ่านความคิดของคนไปยังอีกฝ่ายหนึ่งได้อย่างสมจริงราวกับว่าได้สัมผัสกับตัวตนของอีกฝ่ายหนึ่ง “ซึ่งประโยชน์ที่แท้จริง คือช่องทางที่ผู้คนใช้มันเป็นเสมือนสถานที่ที่เรียนรู้และเข้าใจตัวเองเป็นหนทางหนึ่ง ที่จะค้นหาตัวตนของตัวเอง ขณะที่กำลังปฏิสัมพันธ์กับความคิดของผู้อื่น นอกจากนั้นยังเป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาเพื่อปลดปล่อยจินตนาการ ความสับสน ความวิตกกังวล และความปรารถนาของตัวเองได้อีกด้วย” (ประจวบ วังใจ, 2545: 64-65) และ “Cyberspace ถือเป็นชุมชนใหม่ในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีเพื่อนสมาชิกของเครือข่ายมาพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มาจับกลุ่มคุยกัน โดยสมาชิกไม่จำเป็นต้องมาพบกันจริง และไม่จำกัดสถานที่” (พงษ์ระพี เตชะพาหพงษ์, 2539: 3)

ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ต มีทั้งที่เป็นการเข้าถึงข้อมูลและการสื่อสาร โดยการเข้าถึงข้อมูลส่วนใหญ่เป็นฐานข้อมูลที่สามารถสืบค้นได้ด้วยระบบ World Wide Web (www) ที่เชื่อมโยงข้อมูลด้วยระบบ Hypertext ที่สามารถรับข้อมูลที่อยู่ในลักษณะมัลติมีเดียหรือไฟล์ได้ รวมทั้งผู้ใช้สามารถสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลที่มีบริการอยู่ในอินเทอร์เน็ต หรือสืบค้นในลักษณะกลุ่มเว็บที่เป็นการรวมตัวกันของเว็บที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เพื่อเพิ่มศักยภาพการเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นระบบระเบียบเป็นกลุ่มเป็นก้อน (web ring)

ส่วนการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต มีทั้งที่เป็นแบบส่วนตัว (private) และแบบสาธารณะ (public) แบบส่วนตัวประกอบด้วย จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) และการสื่อสารออนไลน์ผ่านระบบ private chat หรือ internet phone ซึ่งคู่สนทนาสามารถตอบโต้กันได้ในรูปแบบของ text หรือเสียงแบบทันทีทันใด (real time) ส่วนการสื่อสารในแบบสาธารณะ ประกอบด้วย Public chat ที่อยู่ในลักษณะของการประชุมกลุ่มที่สื่อสารแบบทันทีทันใด การสื่อสารในรูปของกลุ่มจดหมาย (mailing list) และการสื่อสารที่อยู่ในรูปของ BBS (Bulletin Board System) หรือกลุ่ม News Group ที่มีลักษณะเหมือนการติดประกาศในบอร์ดสาธารณะ (กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์) บุคคลใดที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต สามารถเข้าถึงและใช้งานสื่อสารในกลุ่มที่สนใจได้ ซึ่งลักษณะนี้จะทำงานคล้ายกับสื่อมวลชนที่มีการเผยแพร่ข่าวหรือความคิดเห็นสู่มวลชนที่ต่างกันอย่างมากมายก็คือ สื่อ internet เป็นสื่อสองทางที่ผู้ใช้แต่ละคนสามารถรับสารและตอบโต้กันได้ ทำให้เกิดเป็นปฏิสัมพันธ์ในวงกว้างในลักษณะมวลชน โดยปฏิสัมพันธ์ที่เป็นสองทางดังกล่าว ไม่จำเป็นที่ผู้ส่งกับผู้รับจะต้องเข้ามาใช้งานในเวลาเดียวกัน ไม่กำหนดว่าใครเป็นผู้รับสาร และทุกคนที่สามารถเข้าถึงกระดานข่าวได้ มีสิทธิในการส่งข้อความลงสื่อประเภทนี้ เป็นสื่อสองทางที่เกิดจากลักษณะเฉพาะตัวของสื่อไม่เหมือนกับสื่อมวลชนที่เป็นวิทยุและโทรทัศน์ ที่เป็นสื่อสองทางขึ้นมาได้ ด้วยการปรับปรุงทางกระบวนการหรือเพิ่มเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ เช่น โทรศัพท์ เข้ามาประกอบ

ประเด็นที่น่าสนใจของเทคโนโลยีสารสนเทศในฐานะสื่อสมัยใหม่ มีผลสำคัญต่อสังคมจากลักษณะการสื่อสารสองทาง ที่ยืดหยุ่นทั้งทางด้านเวลาและสถานที่ในการติดต่อกัน ซึ่งทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมในลักษณะ "เชื่อมโยงมวลชน" ขึ้น คือการเน้นไปที่การสื่อสารกลุ่มหรือการสื่อสารในลักษณะสาธารณะ (public) ซึ่งในกรณีอินเทอร์เน็ตพบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้สื่อสารกับผู้อื่นเป็นหลัก ซึ่งการตอบโต้ปฏิสัมพันธ์กันในวงกว้าง ทำให้เกิดเป็นประเด็นที่ "มีความเข้าใจร่วมกัน" โดยรูปแบบปรากฏการณ์ทางสังคมสามารถแยกได้ 5 ประเภท คือ

1. BBS (Bulletin Board System) หรือ News Group (กระดานข่าวสาธารณะ/บอร์ดสาธารณะ) ซึ่งเจ้าของมีสถานภาพเป็นผู้มีสิทธิขาดในการดูแล แต่กิจกรรมขึ้นอยู่กับการนำของสมาชิกผู้ใช้งานเอง โดยระบบสมาชิกค่อนข้างเปิดกว้าง
2. e-mail group และกลุ่มข่าว e-mail ซึ่งมีระบบกิจกรรมสำหรับกลุ่มสมาชิกเท่านั้น
3. web ring และ www ซึ่งเป็นระบบแจ้งข่าวกิจกรรมผ่านเว็บ ที่ผู้นำกิจกรรมคือเจ้าของเว็บ ที่เปิดโอกาสให้คนทั่วไปได้ร่วมกิจกรรม
4. IRC หรือ Chat เป็นระบบการสื่อสารกลุ่มที่ต่างจาก 3 ลักษณะแรก ที่เป็นระบบที่มีลักษณะเป็นสาธารณะและเป็นการสื่อสารตอบโต้แบบไม่ทันทีทันใด (offline) แต่ IRC

เป็นการสื่อสารกลุ่มที่สามารถสื่อสารกันแบบทันทีทันใด (online) และแลกเปลี่ยนสื่อสารข้อมูลพร้อม ๆ กันหลายคน ผ่านแม่ข่าย (server) ที่กำหนดชื่อช่องทางเอาไว้เปรียบเสมือนเป็นห้องที่เป็นจุดนัดพบ

5. ไอซีคิว (ICQ และ I seek you) เป็นระบบการสื่อสารที่คล้ายกับ IRC แต่มีความยืดหยุ่นและมีความเป็นส่วนตัวมากกว่าโดยไอซีคิวเป็นสื่อที่เหมาะสมกับการติดต่อส่วนบุคคลหรือกลุ่มเพื่อนสนิท ที่อยู่ในบัญชีรายชื่อที่ทางโปรแกรมไอซีคิวได้จัดเก็บรายชื่อและหมายเลข UIN สำหรับติดต่อเอาไว้ (เพื่อการติดต่อปลายทางคล้ายกับแอดเดรสของอีเมล) และสามารถสื่อสารตอบโต้ในลักษณะทันทีทันใด กับเพื่อนในบัญชีรายชื่อที่โปรแกรมระบุว่ากำลังใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่ หรือสื่อสารตอบโต้แบบไม่ทันทีทันใด ผกข้อความให้กับเพื่อนในบัญชีรายชื่อที่โปรแกรมระบุว่าขณะนั้นยังไม่ได้ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ รวมทั้งสามารถสื่อสารกลุ่มในลักษณะเดียวกับ chat หรือ IRC กับเพื่อนที่อยู่ในบัญชีรายชื่อและกำลังออนไลน์ใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่ได้

คอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อมีส่วนสำคัญในการขยายประสบการณ์ของมวลมนุษยชาติ ดังคำกล่าวของ McLuhan (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 118-119) กล่าวว่า เทคโนโลยีใหม่ได้ก่อให้เกิดสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ แก่มนุษยชาติรวมทั้งเทคโนโลยีทางการสื่อสารด้วยเช่นกัน เขาเชื่อว่าความคิด และการกระทำของมนุษย์ถูกกำหนดขึ้นโดยการพัฒนาของการสื่อสาร ดังนั้น สื่อสื่อสารเพราะสื่อเป็นตัวกำหนดรูปแบบการติดต่อสื่อสาร และการกระทำของมนุษย์

การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน นับว่าเป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ผ่านสื่อทันสมัยที่มีลักษณะเฉพาะทำให้ประสบการณ์ของมนุษย์เปลี่ยนไปส่งผลให้มนุษย์ที่อยู่ ณ ที่ใด ๆ บนโลกใบนี้ก็ตาม สามารถติดต่อสื่อสารกันได้เสมือนอยู่ในที่ที่เดียวกัน จึงเป็นการขจัดปัญหาในด้านเวลาและโอกาสออกไปได้ ผู้สนทนาทางคอมพิวเตอร์จะมีความรู้สึกเสมือนได้พูดคุยสนทนากับผู้สนทนาคนอื่น ๆ เพราะการสนทนานี้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน แต่เป็นการสนทนาในรูปแบบใหม่ที่ไมใช่เสี่ยงในการสื่อสาร แต่ใช้การพิมพ์ข้อความ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทน

นอกจากนั้นการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ยังเป็นการเปิดมิติใหม่ของการสื่อสารเนื่องจากในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ผู้สนทนาต่างฝ่ายต่างไม่ทราบตัวตนที่แท้จริงของกันและกันเพราะเป็นการสนทนาผ่านสื่อกลางดังนั้น ลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ แบบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า เช่น อวัจนภาษา และการสื่อสารภาษาด้านอื่น ๆ รวมทั้งความแตกต่างระหว่างเพศ วัย ชนชั้น ไม่สามารถแสดงออกมา ที่นี้ทุกคนต่างเป็นคนแปลกหน้าของกันและกัน แต่ในความเป็นคนแปลกหน้านี้ทำให้มนุษย์ใช้จุดเด่นของการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์มาเป็นสิ่งที่ช่วยในการปลดปล่อยลักษณะที่ซ่อนอยู่ในตัวมนุษย์อย่างอิสระ

ทฤษฎีสัญญาวิทยา

ทฤษฎีสัญญาวิทยา (semiology) มีรากศัพท์เดิมจาก “ศาสตร์แห่งสัญญา” ศาสตร์นี้พยายามจะอธิบายถึงวิถีสงสารของสัญญา คือ การเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยนรวมทั้งการเสื่อมโทรมตลอดจนการสูญสลายของสัญญาหนึ่ง ๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นแบบแผนและมีระบบระเบียบ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543ก: 80)

ทฤษฎีสัญญาวิทยาอธิบายถึงความหมายของสัญญา (sign) ว่าหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (object) ในตัวบท (text) และในบริบท (context) หนึ่ง ๆ

สิ่งที่นำมาเป็นสัญญานั้นอาจเป็นวัตถุสิ่งของหรือรูปภาพ และสัญญาที่เรารู้จักมากที่สุดก็คือภาษา ถึงแม้ว่าสัญญาจะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความจริง แต่มีทำให้สัญญามีความสำคัญลดน้อยลง เพราะสัญญามีปรากฏอยู่มากมายตามวรรณกรรม ตำนาน คัมภีร์ศาสนา หรือตัวหนังสือในสนธิสัญญาซึ่งเป็นเพียงรอยเปื้อนบนกระดาษ แต่สามารถชี้เป็นชี้ตายแก่ชีวิตคนได้

สัญญายังสามารถนำมาสร้างสรรค์และเปลี่ยนความหมายที่ดำรงอยู่ได้ เช่น ในสาขาของการสื่อสารมวลชนได้นำสัญญามาประยุกต์ใช้โดยการตั้งคำถามว่าในวิทยุ โทรทัศน์ มีสัญญะอะไรประกอบอยู่บ้าง (เช่น ภาพ เสียง ฉาก มุมกล้อง ฯลฯ) และสัญญะเหล่านั้นทำงานสร้างความหมายได้อย่างไร

Peirce (1968 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543ข: 83) ยังได้แบ่ง sign เป็น 3 ประเภท คือ icon , index และ symbol ซึ่งดูได้จากตารางเพื่อให้เข้าใจได้ยิ่งขึ้น

ตาราง 3 แสดงประเภทของสัญญา (sign)

ประเภทของสัญญา	icon	index	symbol
เกณฑ์การพิจารณา			
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยงแบบ เหตุผล (causal connection)	ความเชื่อมโยง เกิดจากข้อตกลง
ตัวอย่าง	ภาพถ่ายอนุสาวรีย์รูปนั้น	ควันไฟอาการของโรค	คำ ตัวเลข ชวเลข
กระบวนการถอด	มองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล	ต้องเรียนรู้
ความหมาย		(figure out)	

ตามทัศนะของ Peirce มองว่าการเข้าใจธรรมชาติของสัญลักษณ์แต่ละชนิดทำให้เราเลือกใช้สัญลักษณ์แต่ละอย่างได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น ภาพโฆษณาบ้านจัดสรรใส่หน้าหนังสือพิมพ์ เมื่อต้องการบรรยายว่ามีการบริการอะไรจะใช้สัญลักษณ์ที่เป็น icon คือ ภาพถ่ายบริการทั้งหมด เช่น สวนสาธารณะ โทรศัพท์ ฯลฯ ซึ่งจะพื้นที่มาก ดังนั้นจึงเริ่มใช้สัญลักษณ์แบบ index และ symbol แทนที่ แต่ตามแนวคิดของ Peirce นั้น การเปลี่ยนการใช้สัญลักษณ์จาก icon มาเป็น index และ symbol ต้องอยู่ภายใต้บริบทสังคมนั้นคือ ต้องมีการรับรู้และมโนทัศน์ความรู้ เช่น การเปลี่ยนสัญลักษณ์ที่ใช้สำหรับป้ายห้องน้ำหญิงและชายจาก symbol ที่เป็นตัวอักษรมาเป็น icon และ index ที่เป็นภาพร่างรูปวาดหญิงชายก็ทำให้สัญลักษณ์เปลี่ยนคุณสมบัติจากลักษณะท้องถิ่น (เช่น ตัวอักษรไทย) มาเป็นลักษณะสากลมากขึ้น (ภาพวาดใช้ทั่วโลก) และเรียกร้องการเรียนรู้จากผู้รับสารน้อยลง

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

จิตวิเคราะห์เป็นศาสตร์ที่อธิบายกระบวนการทำงานทางจิตของมนุษย์ ซึ่ง Freud (1923) มีลักษณะโครงสร้างที่สามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. id หมายถึง ความต้องการของมนุษย์ที่ติดมากับธรรมชาติของมนุษย์ โดยที่ธรรมชาติส่วนนี้มิได้รับการแตะต้องขัดเกลาจากศีลธรรมจรรยา หรือสังคมส่วนใดเลย ลักษณะของความต้องการนี้ คือ เป็นความปรารถนาและเป็นสัญชาตญาณ “ดิบ” ของมนุษย์ คุณลักษณะประการสำคัญของ id ที่ Freud กล่าวว่าเป็นพิเศษก็คือ เป็นข้อเรียกร้องที่ต้องการอย่างไม่ดูเงื่อนไข เป็นลักษณะที่ไม่มีเหตุผล และไม่มีคุณธรรม id ประกอบด้วย สัญชาตญาณ 2 ส่วน คือ

1.1 สัญชาตญาณแห่งชีวิตหรือสัญชาตญาณทางเพศ (sexual instinct หรือ libido) เพื่อดำรงเผ่าพันธุ์ของมนุษย์

1.2 สัญชาตญาณแห่งความตาย หรือสัญชาตญาณแห่งการทำลายล้าง (death instinct)

คำว่า “เพศ” ตามทัศนะของ Freud หมายถึง “พลังงานของสัญชาตญาณหลาย ๆ อย่างรวมกันที่แสดงออกมาในหลายรูปแบบ ซึ่งทั้งหมดอาจรวมอยู่ภายใต้คำว่า “รัก” ในด้านหนึ่ง คือ การรักตนเอง และในอีกด้านหนึ่ง คือ การรักพ่อแม่ รักเด็ก ๆ หรือแม้แต่รักมนุษยชาติ รวมทั้งการอุทิศตนให้แก่สิ่งของรูปธรรมที่จับต้องได้บางอย่าง และให้แก่แนวคิดนามธรรมบางอย่าง ฉะนั้น คำว่า “เพศ” ในทัศนะของ Freud จึงเกินความกว้างไปกว่าความหมายที่ใช้กันอยู่ ซึ่งเรามักจะจิตดวงว่าเพศเป็นเรื่องความสัมพันธ์ของผู้ใหญ่ที่โน้มนำไปสู่การมีกิจกรรมทางเพศร่วมกัน

ระบบการทำงานของ id นั้น ใช้ “หลักความพึงพอใจ” (pleasure principle) หลักการนี้มีเนื้อหาสาระว่า ความต้องการทุกอย่างต้องตอบสนองอย่างฉับพลันและไม่มีเงื่อนไข โดยไม่พิจารณากาลเทศะใด ๆ ทั้งสิ้น

2. ego เกิดขึ้นเนื่องจากปัจจัยจากความเป็นจริงของโลกภายนอกที่ส่งผลกระทบเข้าไปเปลี่ยนแปลงบางส่วนของ id และได้ก่อให้เกิดกระบวนการวุฒิภาวะขึ้นมา การมีวุฒิภาวะได้ สร้างสรรค์ส่วนของชีวิตทางจิตที่รู้จักใช้เหตุใช้ผล และเป็นจิตที่รู้สำนึกตัวขึ้นมา

จากทัศนะของ Freud ภาระหน้าที่ของอีโก้ คือคอยจำกัดข้อเรียกร้องของ id และในเวลาเดียวกัน ก็คอยแสวงหาทางตอบสนองความต้องการของ id บนพื้นฐานของความเป็นจริง กล่าวอีกนัย คือ ego ใช้หลักการทำงานตาม “หลักความเป็นจริง” (reality principle) เข้ามาแทนที่ของ id

ego มีหน้าที่สำคัญ 3 ประการดังต่อไปนี้

2.1 หน้าที่คอยควบคุมความอยากที่ไม่พึงประสงค์ ไม่ให้ปรากฏออกมาภายนอก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบรรทัดฐานของสังคมอันมีจารีตประเพณี ศีลธรรม วัฒนธรรม กฎหมาย ระเบียบแบบแผนของสังคมเป็นสิ่งที่ตรวจสอบอีกทีหนึ่ง

2.2 หน้าที่พยายามที่จะไม่ให้บุคคลนั้น ๆ เกิดทุกข์เข็ญอันเนื่องจากการเก็บกดโดยสร้างกลวิธีปรับตัวให้ภาวะสมดุลทางร่างกาย อารมณ์และสังคม เพื่อให้สามารถทนอยู่ในสังคมได้โดยไม่ต้องทนทุกข์มากนัก

2.3 หน้าที่ในการทำตนให้เป็นคนบรรลุนิติภาวะอย่างสูงสุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อ ไม่แสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ และสามารถควบคุมอารมณ์ให้ปกติ รู้สึกผิดชอบชั่วดีในสังคมได้

3. superego คือ ส่วนหนึ่งของอีโก้ที่ได้รับการดัดแปลงแล้ว เพื่อให้ ego ที่ยังอ่อนปวกเปียกจนไม่สามารถเผชิญหน้ากับปัญหา และความต้องการทั้ง id และโลกภายนอกได้รับการปรับปรุงขึ้น superego จึงเป็นกระบวนการทางจิตอย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนพ่อแม่หรือผู้ใหญ่คนอื่น ๆ และมาตรฐานต่าง ๆ ทางสังคม

โดยความจริงแล้ว มนุษย์เราเกิดมาพร้อมกับ id อันประกอบด้วยแรงขับเคลื่อนของสัญชาตญาณต่าง ๆ ดังที่กล่าวมา อย่างไรก็ตามมนุษย์ไม่สามารถจะแสดงออกซึ่งความปรารถนา ทุกอย่างได้ตามอำเภอใจ เพราะเป็นอันตรายอย่างยิ่งต่อความอยู่รอดของเผ่าพันธุ์มนุษย์ หากมนุษย์ทำทุกอย่างได้ตามความพอใจของตนเอง ดังนั้นอารยธรรมของมนุษย์จึงได้ค่อย ๆ กล่อมเกลา ความปรารถนาของมนุษย์ให้อยู่ในกรอบมากขึ้น จากการที่มนุษย์ได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับบรรทัดฐานทางสังคมและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ อันดงามทำให้ตัวมนุษย์อยู่ระหว่างหลักที่ เอาแต่ใจตนเอง (pleasure principle) กับหลักแห่งศีลธรรม (moral principle) (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 71)

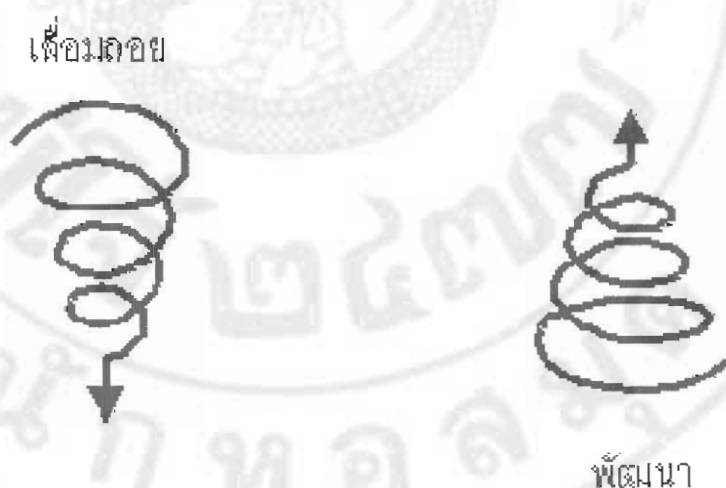
แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์

O'Keefe & Berger (1998) กล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การมีผลกระทบต่อกันและกันของการรู้สึก กระทำและคิด เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุและเกิดผลที่เป็นเหตุส่งผลต่อกันไปอีก สิ่งที่สำคัญในการปฏิสัมพันธ์ ขององค์ประกอบพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ลำดับของปฏิสัมพันธ์ (order)

ปฏิสัมพันธ์เป็นปฏิกิริยาที่เกิดต่อเนื่องเป็นลูกโซ่ มีผลกระทบต่อกันเหมือน เกมโดมิโน การจะเข้าใจพฤติกรรมในขณะหนึ่งจึงต้องทราบว่าองค์ประกอบใดเป็นต้นเหตุหรือเป็นเชื้อประทุของปฏิสัมพันธ์ เมื่อทราบองค์ประกอบต้นเหตุแล้ว ถ้าต้องการจะปรับปรุงหรือพัฒนาพฤติกรรมจะต้องสนใจองค์ประกอบนั้นก่อนและเมื่อรู้ลำดับของปฏิสัมพันธ์ในกรณีนั้น ๆ จะทำให้เราควบคุมพฤติกรรมได้

2. อนุกรมของปฏิสัมพันธ์ (spiral) เมื่อเข้าใจปฏิสัมพันธ์แล้ว เราจะพบว่าปฏิสัมพันธ์ชุดหนึ่งจะนำไปสู่ปฏิสัมพันธ์ต่อไปอีก เป็นอนุกรมของปฏิสัมพันธ์ต่อกันไปเรื่อย ๆ และมีลักษณะเป็นการเสื่อมถอยหรือการพัฒนา ดังภาพ



ภาพ 3 แสดงอนุกรมเสื่อมถอยและพัฒนาของปฏิสัมพันธ์

2.1 อนุกรมเสื่อมถอย (downward spiral) เป็นปฏิสัมพันธ์ต่อเนื่องซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตัวอย่างเช่น คิดว่าอ้วนจึงกิน เพื่อลดความอ้วนจึงกิน เมื่อกินมากก็อ้วนมากขึ้นไปอีก และการที่มีน้ำหนักมากกว่าปกติจะทำให้กินยิ่ง ๆ ขึ้นไปจนอาจนำไปสู่เหตุการณ์เชิงลบในชีวิตอื่น ๆ อีก

2.2 อนุกรมพัฒนา (upward spiral) เป็นปฏิสัมพันธ์ต่อเนื่องที่นำไปสู่การพัฒนาและทำให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตัวอย่างเช่น คิดว่าอ้วนจึงกิน แต่หาสาเหตุพบว่าสาเหตุมาจากกินมากและไม่ออกกำลังกาย จึงลดอาหารและออกกำลังกายไปด้วย ไม่ช้าน้ำหนักลดลง ร่างกายผอมลง ความอึดลดลงกลายเป็นความพอใจ ซึ่งความพอใจในร่างกายตนเองอาจนำไปสู่เหตุการณ์เชิงบวกอื่น ๆ ในชีวิตได้

หากเราเข้าใจปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นและพบว่ากำลังอยู่ในอนุกรมเสื่อมถอยเราสามารถปรับทิศทางให้ไปสู่การพัฒนาได้ โดยปรับปรุงองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง และเปลี่ยนลำดับ ปฏิสัมพันธ์ที่จุดนั้นเสียใหม่ ก่อนที่จะเกิดผลต่อเนื่องที่เลวร้ายมากขึ้น ทำให้สามารถป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาที่กำลังจะเกิดได้ และสามารถปรับเปลี่ยนไปสู่อนุกรมพัฒนาต่อไป

แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์

Mead (1961 อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 26) ได้มีการศึกษาพัฒนาการที่ความรู้สึกเกี่ยวกับ “ตัวตน” ค่อย ๆ ก่อเกิดจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ เขาเห็นว่ากลไกสำคัญของการสร้างตัวตนคือการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (role-taking) ของผู้อื่น และหัวใจสำคัญในการเรียนรู้ก็คือภาษาซึ่งเป็นช่องทางถ่ายทอดระบบสัญลักษณ์ และกฎเกณฑ์ร่วมของสังคม และได้เปรียบเทียบการเรียนรู้กับการเล่นเกมเบสบอลความสำเร็จในการเล่นเป็นทีม เขาไม่เพียงสามารถสวมบทบาทของคนอื่นได้ตัว แต่ยังสามารถหลอมเอาทัศนคติของ “บุคคลอื่นทั่วไป” (generalized other) หรืออีกนัยหนึ่งคือซึมซับกฎเกณฑ์ร่วมของสังคมมาเป็นส่วนหนึ่งของเขาได้ด้วย

แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง

Crang, et al (1999) ได้กล่าวถึงโลกของความเสมือนจริงดังนี้

1. ความเสมือนจริงเป็นการจำลองสถานการณ์ หรือสิ่งที่สร้างขึ้นให้มีความใกล้เคียงกับความจริง อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่เกิดจากการเลียนแบบที่มาจากต้นกำเนิด หรือต้นแบบความเสมือนจริงเกิดจากการสร้างเพื่อเลียนแบบ โดยอาศัยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างดังนี้

1.1 เรื่องความขัดแย้งและความแตกต่างของต้นแบบ สิ่งที่เป็นต้นแบบหรือต้นกำเนิดย่อมไม่มีความเหมือนกันหมดทุกอย่าง โลกย่อมมีสิ่งที่ตรงกันข้าม เช่น มีดำ ก็ต้องมีขาว มีมืด ต้องมีสว่าง มีกลางวันย่อมต้องมีกลางคืน

1.2 เรื่องของการปรับเปลี่ยนและการเสริม ความเสมือนจริงถูกปรับเปลี่ยนและเสริม ซึ่งปัจจัยนี้ถูกครอบครอง ควบคุม ให้สร้างโดยการแสดงออกทางจินตนาการที่เป็นการเอาต้นแบบมาจากตัวตนที่แท้จริง

2. การอยู่ร่วมกันและการแก้ไขปัญหาของความจริง ความเสมือนจริง คือ ความจริงที่ไม่สมบูรณ์ เนื่องจากในความจริงมีบางส่วนที่บกพร่อง และขาดแคลน แต่ความเสมือนจริงเป็นการสร้างเพื่อแก้ไขปัญหา นอกจากนั้นยังสามารถสร้างความประหลาดใจต่อเรา โดยการทำสิ่งที่ถูกต้องแก้ไขจากจุดบกพร่องของความจริง

3. การดูซึมภาพเสมือนจริงที่ลวงตาในการแก้ปัญหา สิ่งนี้เป็นวิธีการสร้างจินตนาการที่ไม่จริงหรือที่เรียกว่าการสร้างภาพลวงตา ซึ่งเกิดจากการพยายามคิดแก้ปัญหาจากความจริงของโลกภายนอก โดยใช้ของที่เหมือนจริง และกำจัดความจริง ซึ่งเรียกว่าเทคโนโลยีเสมือนจริงใช้เป็นเครื่องมือที่สร้างการคิดค้น ในสิ่งที่เป็นไปได้ในเวลาให้สามารถเป็นไปได้

4. ภาพจินตนาการที่เกิดจากการเลียนแบบหรือความเสมือนจริง การสร้างจินตนาการที่เกิดจากการเลียนแบบเป็นการจัดประเภทเพื่อกำหนดตัวตนหรือตัวแบบที่จำเป็นเพื่อสร้างขึ้นมา และเป็นการจัดการภายในมิติของวัตถุที่เกิดในเวลาเดียวกัน

กาญจนา แก้วเทพ (2543ก: 185) กล่าวถึงวิวัฒนาการของสื่อสารมวลชนว่า ในยุคที่หนึ่งคือหนังสือพิมพ์ ต่อมายุคที่สองคือ ยุคของวิทยุ โทรทัศน์ และในปัจจุบันกำลังก้าวเข้าสู่ยุคที่สามซึ่งเป็นยุคของการสื่อสารเสมือนจริง (virtual communication) โดยมีคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นสื่อกลาง รูปแบบหนึ่งของการสื่อสารคือ การสื่อสารแบบเผชิญหน้าแบบใหม่ เพราะผู้ส่งสารจะสนทนาพูดคุยกันแบบตัวต่อตัว (เช่นการ chat ในห้องสนทนาของคอมพิวเตอร์) ที่แตกต่างจากการเผชิญหน้าอย่างเดิมคือ เป็นการเผชิญหน้ากันในโลกคอมพิวเตอร์ หรือเรียกว่า cyberspace ซึ่งไม่ใช่โลกทางกายภาพ การสื่อสารผ่านจอคอมพิวเตอร์หรือโลกของ cyberspace เป็นการสื่อสารที่ไม่มี

ข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ (space and time) สามารถติดต่อกันได้ทันที (สุนิสา ทดลา, 2542: 27-29) โดยการสื่อสารในรูปแบบนี้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ของสภาพแวดล้อมใหม่ เป็นปรากฏการณ์ภาพไร้การขัดขวางควบคุมซึ่งทำให้ปัจเจกมีอิสระและไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย เมื่อไม่เห็นหน้าตาภาษากายและโทนเสียงของผู้สื่อสาร ส่วนปรากฏการณ์ของการเปลี่ยนเพศเป็นสภาพการส่งสารที่สามารถเปลี่ยนแปลงสถานภาพทางด้านเพศในความเป็นตัวตนของตัวเอง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเพศชายมากกว่าเพศหญิง สุดท้ายคือปรากฏการณ์ในรูปแบบการแสดงตัวตนที่หลากหลายเป็นสภาพที่ทำให้คนไม่ต้องเปิดเผยตัวเองมากนักทำให้เกิดการปลอมตัวและการหลอกลวงได้ และถือเป็นการลองเล่นบทบาทที่ชีวิตจริงไม่สามารถเป็นไปได้ และทำให้มีความสุขสนุกกับการเพ้อฝันจินตนาการ (fantasy)

แนวคิดเรื่องการแสดงตัวตน

แนวคิดเรื่อง identity ได้มีผู้ให้ความสนใจและให้นิยามตามทัศนะมากมาย เช่น วิทย์ เทียงบุรณะธรรม (2527 อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 1) กล่าวว่า identity คือ เอกลักษณะ และในพจนานุกรมภาษาอังกฤษได้ให้ความหมายแตกต่างกันไป เช่น identity (1973) ใน Oxford Advance Learner's (1973 อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 1) ได้ให้ความหมาย identity คือ สิ่งที่เป็นคุณสมบัติของคนหรือสิ่งหนึ่งและมีนัยขยายต่อไปว่าเป็นคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งนั้น และ ความหมาย identity (1996) ใน Collins Dictionary (1996 อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 1) คือ อัตลักษณ์ ซึ่งมีได้หมายถึงลักษณะเฉพาะตัว เพราะความเป็นปัจเจกสามารถเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงไปตามบริบท

โดยเฉพาะในยุคโลกาภิวัตน์ (การเปลี่ยนแปลงในทางที่เจริญก้าวหน้าโดยเน้นการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก) ที่มีมิติเวลาที่เร็วขึ้นและมีพื้นที่ที่หดแคบลงในการนำมาใช้กับเทคโนโลยีกับการสื่อสารในปัจจุบัน

คำว่า identity มีการให้คำนิยามจากหลายสาขาว่ามีความหมายใกล้เคียงกับคำหลายคำ เช่น subject, individual, personality, self, agency ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า identity คือ การแสดงลักษณะของตัวตนซึ่งสามารถแปรเปลี่ยนไปตามบริบท โดยมีชื่อเรียกแทนคำว่าตัวตนหลายคำ ได้แก่ subject, individual, personality, self, agency (อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 2-3)

Lacan นักจิตวิทยาในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ได้กล่าวในเรื่องตัวตน หรือ identity โดยเข้าให้ความจำกัดความคือคำว่า subject ซึ่งเกิดจากการแบ่งแยกและความแปลกแยกของมนุษย์ และ ยศ สันตสมบัติ (2542: 99-104) ได้อธิบายถึงความเป็นตัวตนว่า การเป็นมนุษย์เกิดจากการที่คนเรา

สร้างจินตนาการ โดย identity ถูกสร้างภายในกรอบของภาษาผ่านความแปลกแยก มีตัวตนเมื่อเริ่มเข้าสู่ระบบแห่งความหมายและสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าเขา และอยู่ภายหลังจากเขาในมิติของเวลา กระบวนการที่ทำให้เรากลายเป็นมนุษย์ มี 2 ครั้ง คือ ครั้งแรกเกิดจากการสร้างภาพความสัมพันธ์ของเด็กที่มีต่อแม่ โดยเด็กทารกสามารถสร้างภาพของเขาขึ้นมาเองตามความคิด โดยการใช้จินตภาพว่าเขา (เด็ก) มีความผูกพันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับแม่ ภาพต่าง ๆ เกิดขึ้นเรียกว่าการมองภาพจากกระจก ในลักษณะเหมือนกับการที่เรามองเห็นตัวเราหรือเรามองเห็นตัวเราขณะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยความเป็นตัวเราจะชัดเจนขึ้นเมื่อแม่เป็นกระจกสะท้อน การเห็นตัวตนจึงแยกออกเป็นสองสถานภาพคือ ผู้ดูแล และผู้ถูกดูแล

การแบ่งแยกครั้งที่ 2 เกิดจากการที่เด็กก้าวเข้าสู่โลกแห่งสังคม โดยการอยู่ในสังคมที่ต้องปฏิบัติหรือตามบทบาทและหน้าที่ของตน อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของวัฒนธรรม โดยการเรียนรู้จากภาษาพูดซึ่งเป็นการสื่อสารเพื่อให้เข้าใจ และปรับตัวให้เข้ากับสังคมที่เขาอยู่ ดังนั้นตัวของมนุษย์จึงเกิดการเปลี่ยนแปลง จากช่วงเป็นเด็กทารกที่มีการสร้างภาพจินตนาการในแบบของเราที่ต้องการเป็นแต่เมื่อมาอยู่ในสังคมกลับต้องลบภาพจินตนาการตามความต้องการ และเปลี่ยนฐานะจากที่ตัวตนเป็น และทำในแบบที่สังคมกำหนด โดยระบบสัญลักษณ์ซึ่งมีภาษาเป็นผู้หีบห่อให้ ในความเป็นปัจเจกบุคคลของ identity มนุษย์จะแบ่งแยกว่า “เธอ” เป็นอย่างนี้ ส่วน “ฉัน” เป็นอย่างนี้ เป็นการแยกเธอและฉันออกจากกัน โดยขึ้นอยู่กับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ แม้แต่การแบ่งแยกเพศชายหรือเพศหญิง

แนวคิดเรื่องคอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตน

ปัจจุบันชีวิตของมนุษย์เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เพราะคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการใช้ประโยชน์ต่าง ๆ เช่นให้ความบันเทิงและให้ความรู้ รวมถึงการติดต่อสื่อสารต่าง ๆ ดังนั้นจึงถือได้ว่าคอมพิวเตอร์เป็นบริบทหนึ่งที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างตัวตนของเรา

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ถ้าให้เวลาไม่นานคนจะค่อย ๆ สร้าง “ตัวตน on-line” (on-line identity) ขึ้นมาได้ การสื่อสารให้ความสำคัญกับคำถามที่ว่าผู้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ปกปิดเพศ บุคลิกภาพ รสนิยมทางเพศ และลักษณะตัวตนที่แท้จริง รวมทั้งการแสดงตัวตนซ้อนขึ้นได้ (multiple identity) ดังนั้นจึงถูกนำไปเพื่อสร้างทางเลือกเป็นตัวตนของคน รวมทั้งเข้าไปสัมพันธ์กับรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่เคยมีมาก่อนได้อย่างไร เรื่องนี้จึงทำให้ได้แนวคิดเรื่อง “ตัวตนที่แท้จริง” (กิตติ กันภัย, 2543: 131)

การสร้างตัวตนในลักษณะต่าง ๆ สัมพันธ์กับปัจจัยเชิงโครงสร้างซึ่งได้แก่

1. โครงสร้างเวลาของกลุ่ม มีผลต่อการสร้างตัวตนกล่าวคือ เวลาที่เพียงพอเป็นปัจจัยต่อการก่อร่างสร้างตัวตน และการแสดงออกโดยอาศัยตัวตนของผู้สื่อสาร หากเวลาไม่พอการสร้างตัวตนก็อาจจะเป็นไปได้ นอกจากนั้นเวลายังส่งผลต่อความประทับใจให้กับคู่สื่อสาร ถ้าผู้ส่งสารโต้ตอบอย่างรวดเร็ว เนื่องจากผู้ส่งสามารถควบคุมการแสดงตัวตนได้ทันทั่วทั้ง ความถี่ในการเขียนสามารถบอกความแตกต่างของตัวตนระหว่างผู้เขียนหนังสือมากกับผู้เขียนหนังสือตัวน้อย ส่วนผู้ที่เขียนโต้ตอบในชุมชนนาน ๆ ครั้ง อาจจะใช้เวลาในการมีส่วนร่วมค่อนข้างนานกว่าผู้อื่น ซึ่งเป็นการยืนยันบทบาทของตัวฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่งชุมชน

2. บริบทภายนอกและวัตถุประสงค์ของกลุ่ม มีผลต่อการสร้างตัวตน การมีวัตถุประสงค์ที่เหมือนกันทำให้ได้แสดงข้อคิดเห็นต่าง ๆ ที่ทำให้เป็นปัจจัยในการแสดงตัวที่แท้จริงเพื่อประโยชน์ในการพูดคุยอย่างตรงไปตรงมา

3. ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์มีผลต่อการใช้ชื่อและการต่อเติม หรือ signature files ว่าทำได้หรือไม่หากทำไม่ได้ การสร้างตัวตนก็จะมีรายละเอียดน้อย การใช้ signature files มีชื่อย่อว่า “sigfiles” ซึ่งจะผูกติดไปกับข้อความหรือหน้าที่แสดงข้อความหรือหน้าที่แสดงชื่อของผู้ส่ง ซึ่งประกอบไปด้วย “ชื่อ” เป็นหลัก ส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ช่วยสร้างความหลากหลายในตัวตน คือ เครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์

4. ลักษณะของผู้สื่อสารสัมพันธ์กับการสร้างตัวตนที่ถูกสร้างในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้โดยอาศัยบุคลิกภาพในชีวิตประจำวัน ผู้สื่อสารสามารถสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ อาจมีลักษณะไม่แตกต่างไปจากเดิม หรือแตกต่างไปจากเดิมบ้างหรือแตกต่างอย่างสิ้นเชิง

กล่าวโดยสรุป ผู้สื่อสารพัฒนารูปแบบการแสดงออกของตัวตน สามารถสร้างความหมายและผลิตรหัส (codify) เพื่อเข้าใจความหมายเฉพาะกลุ่มได้

นอกจากนี้ อภิญา เฟื่องฟูสกุล (2546: 81 – 82) ยังได้กล่าวถึงคอมพิวเตอร์ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์เกี่ยวกับการสร้างตัวตนว่าคอมพิวเตอร์ เป็นสถานที่ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากอดีตสถานที่ที่เราใช้ในการติดต่อพบกันโดยตรงซึ่งอยู่ในลักษณะที่เป็นรูปธรรมแต่ปัจจุบันคอมพิวเตอร์สามารถเปลี่ยนสถานที่นั้น ๆ ให้กลายมาอยู่ในรูปของนามธรรมมากขึ้น โดยเราสามารถพบเจอและติดต่อกับใครก็ตามที่เราไม่รู้จักมาก่อนได้บนจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็น “พื้นที่” ในจอแคบ ๆ แต่กลับย่อโลกทั้งโลกให้เล็กลง หรือแคบ ในมิติเวลา และสถานที่มาอยู่เพียงที่หน้าจอเล็ก ๆ ซึ่งไม่มีขอบเขตจำกัดมันคืออาณาจักร cyber เป็นชุมชนนามธรรมเป็นการแทนที่การพบปะสื่อสารแบบต่อหน้า ซึ่ง Holmes (1997 อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 81) ได้กล่าวว่าความเป็นนามธรรมนี้รวมถึงการดึงปัจเจกออกจากการผูกติดกับสิ่งที่ป็นองค์ประกอบสำคัญของ

อัตลักษณ์ด้วยไม่ว่าจะเป็นตัวแปรทางเพศ ชนชั้นชาติพันธุ์ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ความเป็นนามธรรมเป็นตัวดึงความเป็นปัจเจกของตัวตนออกมาในโลก cyber คุณสามารถเป็นใครหรืออะไรก็ได้ สามารถที่จะลบตัวตนเก่า ๆ สร้างตัวตนใหม่ในชื่อที่ไม่มีใครรู้จักหรือเห็น ถือว่าเป็นตัวตนในจินตนาการล้วน ๆ (disembodied self)

อาณาจักร cyber พยายามสร้างให้มนุษย์คิดแบบคอมพิวเตอร์ พูดและสื่อสารกันด้วยภาษา cyber โดยสร้างวิธีการคิดและการใช้เหตุผลที่เป็นกลไกเป็นระบบเหมือนกันให้แก่สมาชิกกลุ่ม ดังนั้นมันจึงเป็นสิ่งที่สามารถเพิ่มความมั่นใจ และความรู้สึกถึงการมีอำนาจแก่ปัจเจกที่อยู่หน้าจอ ทำให้ผู้ที่ใช้รู้สึกว่าสามารถใช้เทคโนโลยีในเชิงสร้างสรรค์ คิดค้น เลียนแบบและควบคุมรวมทั้งการเอาชนะ มิติที่มองไม่เห็นที่อยู่หน้าจอได้ สิ่งนี้เองคือ จุดที่โลกคอมพิวเตอร์ต่างจากระบบสื่อสารที่ผ่านมานั้นเพิ่มพลังจินตนาการและความเป็นผู้สร้างแก่ปัจเจก นอกจากนี้ อภิญญา เฟื่องฟูสกุล (2546: 82) ยังได้กล่าวอีกว่าในโลกของคอมพิวเตอร์สร้างอาคารอย่างหนึ่งที่เรียกว่า การเสพติดเป็นสิ่งที่เกิดกับเกมและโปรแกรมใหม่ ซึ่งเป็นตัวที่ทำให้ปัจเจกตัดขาดจากความจริงของโลกลงนอกที่เป็นจริง นอกจากนั้นคอมพิวเตอร์ยังเปลี่ยนแปลงประสบการณ์เกี่ยวกับร่างกายของเราด้วย ทำให้เรารู้สึกมีอิสระเพิ่มขึ้น การสร้างภาพบนจอทำให้เราบินได้ เดินทะลุกำแพง ทะลุมิติ ซึ่งอยู่ที่ว่าเราจะฝันและสร้างมันขึ้นมา แต่คอมพิวเตอร์ก็ลดหรือทำลายความรู้สึกและการสัมผัสที่แท้จริงทางการลง ดังนั้นคอมพิวเตอร์จึงขัดแย้งด้วยการทำให้ปัจเจกรู้สึกมีอำนาจมากขึ้นในการเพิ่มและควบคุมความเร็ว

การทดลองเป็นเพศต่าง ๆ เป็นรูปแบบของการเล่นเกมอย่างหนึ่งใน cyberspace รูปแบบการสื่อสารใน cyberspace มีลักษณะเป็นตัวหนังสือเป็นหลัก ผู้สื่อสารมองไม่เห็นหน้าตา รวมทั้งสีหน้าท่าทางของกันและกัน โดยแยกไม่ออกว่าใครอายุเท่าไรและเป็นเพศใด พลังของสื่อที่เอื้อต่อการแสดงแบบเล่น ๆ นี้ จึงทำให้ผู้คนแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างไปจากชีวิตประจำวันและทำให้ผู้สื่อสารแสดงแง่มุมบางอย่างของบุคลิกภาพที่ตัวผู้สื่อสารเอง ไม่เคยค้นพบหรือตระหนักมาก่อนว่ามีหรือเป็นไปได้ การทดลองแปลงเพศแบบเล่น ๆ ไม่จำเป็นต้องอาศัยความเป็นจริงทางกายภาพที่จับต้องได้มารองรับ แรงจูงใจที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากลองมีค่อนข้างหลากหลายเช่นผู้ชายมีความอยากรู้อยากเป็นผู้หญิงเป็นอย่างไร หรือเพราะอยากให้เป็นที่สนใจ (กิตติกันภัย, 2543: 142-143)

แนวคิดเรื่องเกม

จากบทความเรื่อง “เด็กกับคอมพิวเตอร์” ของ ชำรง ทัศนัญชลี และคณะในวารสารจิตวิทยาคลินิก ได้กล่าวถึงเกมคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู ครอบครัวที่พอมีฐานะจะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์แทบทุกบ้าน ด้วยความคิดว่านอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย

เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางเกมเหมาะสำหรับเด็กเล็กเพราะเป็นเกมง่าย ๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน ปุ่มควบคุมการเล่นก็มีน้อย บางเกมผู้เล่นจะได้ความสนุกสนานกับการเล่นแล้วยังมีโอกาสได้ศึกษา ฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัดได้อีกด้วยเพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่าง ๆ เข้าไป เช่น เป็นเกมต่อภาพ เกมคำย่อ เกมที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์เข้าแก้ปัญหา เกมที่เสริมความรู้ทางคณิตศาสตร์หรือศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีเกมเกี่ยวกับการกีฬาเช่น กอล์ฟ เทนนิส วอลเลย์บอล ฯลฯ มีการจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ได้ฝึกเล่นกีฬาไปในตัว เกมเหล่านี้แม้ว่าจะช่วยเสริมทักษะไม่มีพิษภัยแต่ไม่เป็นที่นิยมมากนัก (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2530)

นักสัญวิทยาวิทยาแบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภทย่อยคือ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 84-85)

1. intellectual หรือ scientific game เกมแบบนี้เกี่ยวข้องกับประกอบความเป็นจริงที่แยกย่อย กลายเป็นภาพรวมที่มีความหมายโดยการอาศัยความเข้าใจ สติปัญญา ความรู้ เช่น การทายปริศนา การเล่นเกมอักษรไขว้ เป็นต้น
2. practical หรือ social game เป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นจะถูกจับไปวางในสถานการณ์ทางสังคมแบบต่าง ๆ เด็กผู้หญิงเล่นสมมติตัวเองเป็นแม่ เด็กผู้ชายเล่นโปลิศจับขโมย
3. affective หรือ aesthetic game เป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นเข้าร่วมเป็นผู้ชม ที่เกาะติดเวที หรือข้างสนามเพื่อให้ได้รับความสนุกสนาน ความตื่นเต้น การลุ้นระทึกใจกับการแข่งขันที่กำลังดำเนินไป

เกมจำลองส่วนใหญ่จะเป็นการจำลองความจริงทางสังคม (social reality) เช่นเกมหมากรุก ที่มีการต่อสู้ระหว่างคน 2 ฝ่าย ต่างผลัดกันรุกผลัดกันรับ และหลังจากที่สร้างภาพและสถานการณ์จำลองความเป็นจริงขึ้นมาแล้ว ก็จะจับผู้คนให้เข้าไปอยู่ในสิ่งที่จำลอง แล้วปล่อยให้ผู้เล่นแสดงออกมา เกมคือการที่คนเข้าไปร่วมมีบทบาท (active) เป็นผู้แสดงหรือผู้เล่น (actor) ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดของเกม (กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 84-85)

เกมคือการเรียนรู้และเลือกตัดสินใจ ทุกครั้งที่เริ่มเล่นเกมแบบใหม่ ๆ สิ่งแรกต้องเรียนรู้ก็คือ กฎกติกา และเมื่อเล่นแล้วก็ต้องเลือกตัดสินใจตลอดเวลาพร้อมทั้งรู้เทคนิคที่จะเล่นให้ดี

กล่าวโดยสรุป เกมเป็นการสร้างโดยการจำลองจากความจริง ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎกติกาที่เกมกำหนด มิฉะนั้นผู้เล่นจะไม่สามารถเล่นเกมนั้นได้

เกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่าง ๆ มาเขียนแล้วแต่ในแนวเกมของผู้สร้างว่าจะสร้างให้เหมือนสมจริง หรือจะสร้างแบบเน้นกราฟิก การสื่อที่สมจริงโดยใช้ภาพแอนิเมชันเป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยมีการแยกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้ Action Games, Adventure Games, Classic Games, Puzzle Games, Simulation Games, Sport Games, Strategy Games, Casino Games และ First person Shooting Game

เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นกันนั้นได้มีการพัฒนารูปแบบไปเรื่อย ๆ โดยเกมกวดซึ่งเป็นเกมชนิดแรกที่ระบาดเข้ามาในเมืองไทย ถัดมาคือวิดีโอที่ใช้เล่นกับโทรทัศน์ เกมตู้หยอดเหรียญที่ตั้งอยู่ตามศูนย์การค้าต่าง ๆ และล่าสุดได้มีการพัฒนาเกมที่สามารถเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า เกมออนไลน์

ลักษณะของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์เป็นเกมลักษณะที่เล่นพร้อม ๆ กันได้หลายคนทั่วโลก MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) ซึ่งได้ให้ความหมายตามศัพท์ดังนี้

massive หรือ massively = เป็นกลุ่ม เป็นก้อน เป็นหนึ่งเดียว

multiplayer = ผู้เล่นหลายคน

online = การเข้าสู่ระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ เช่น อินเทอร์เน็ต

role-playing game = เกมที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครของเกมนั้น

ซึ่งเรียกว่าเกม อาร์ พี จี (R P G) ที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ และผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลกนั้นด้วย

เกม ragnarok online เป็นเกม RPG ออนไลน์ Multiplayer ขนาดใหญ่ที่สร้างขึ้น โดยใช้โครงสร้างของแบคกราวด์และมีเนื้อเรื่องจากการ์ตูน ragnarok ซึ่งเขียนโดย Myung - Jin Lee นำมาสร้างและพัฒนาเป็นเกม RPG ออนไลน์แบบ Multiplayer ขนาดใหญ่ โดยใช้ตัวละครของเกมเป็นแบบ 2 มิติ พื้นหลัง (ฉาก) แบบ 3 มิติ และเสียงดนตรีประกอบที่หลากหลาย การใช้พีเจอาร์ในหน้าต่างอินเตอร์เฟซของเกมสามารถใช้เมาส์เลือก และผู้เล่นยังสามารถปรับแต่งพีเจอาร์ส่วนใหญ่ในเกม เพื่อให้เล่นเกมได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย ส่วนเนื้อเรื่องออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนลักษณะของผู้เล่นแต่ละคน โดยเน้นคุณลักษณะในการรวมกลุ่มเป็นสังคม เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนในสังคมภายในเกม และเมื่อเกมดำเนินไปเนื้อเรื่องของเกมจะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น

โครงสร้างของเกมออนไลน์

โครงสร้างของเกมออนไลน์ จะมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. Story Creation คือ เกมต้องมีการแต่งเนื้อเรื่อง อาจแต่งขึ้นใหม่ หรืออิงจากนวนิยาย ประวัติศาสตร์ก็ได้
2. Concept art วาดภาพฉากเป็นลายเส้น ใสสี มีการออกแบบวาดภาพตัวละคร และทำภาพฉาก ตัวละครที่จะใช้ในเกมจริง
3. ตัวละคร และการดำเนินการของเกม ตัวละครของผู้เล่น สัตว์ประหลาด อาวุธ เสื้อผ้า สัตว์เลี้ยง สิ่งของทุกชนิด และเงิน
4. Concept Design เกม ragnarok online เป็นเกมแบบ MMORPG ผู้เล่นเกมจะต้องต่อสายเพื่อเชื่อม Internet อยู่ตลอดเวลาเพื่อให้สามารถติดต่อกับ server ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ ลักษณะของเกมจึงออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่มและเล่นคนเดียว ผู้เล่นเกมต้องมี Program ของเกม ragnarok online ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ อีกทั้งผู้เล่นยังต้องมี Id และ password เพื่อเข้าไปเล่นเกม โดยตัว Program จะทำหน้าที่ติดต่อกับ server และบันทึกข้อมูลผู้เล่น รวมทั้งสถานะของการเล่นเกมว่าผู้เล่นได้ก้าวไปถึงระดับไหน
5. ระบบ Web server เพื่อเก็บ Database (ฐานข้อมูล) ซึ่งมีอยู่หลายตัว โดยแยกกันทำหน้าที่คือ ตัวเก็บ Account ID (ชื่อสมาชิก) / Billing / Web / Game ซึ่งข้อมูลต่างๆ ที่มีการ update ในฐานข้อมูลดังกล่าว จะถูก Replicate ไปที่ Central Database ด้วย สำหรับหัวใจสำคัญ

ของธุรกิจเกมออนไลน์ก็คือ กลุ่มข้อมูลลูกค้า Database ที่เก็บค่าการเล่นเกม (level, transaction ของแต่ละคน) Billing Database (เก็บ play log ว่าเล่นเมื่อไร ที่ไหน เติมเงินยังไร) ในกรณีที่เวลาการเล่นหมด เมื่อลูกค้า Login เข้ามา มันจะเช็คพร้อมกันทั้ง Account database กับ Billing Database ซึ่งถ้าหากเวลาหมด มันจะเตือนให้ผู้เล่นต้องมีการเติมเวลาก่อน

6. ระบบสมาชิก ซึ่งผู้เล่นจะต้องเข้าไปทำการลงทะเบียน โดยจะต้องกรอกประวัติส่วนตัว เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน ตั้งชื่อและรหัสผ่าน เพื่อเข้าเล่น

7. การเติมเวลา ผู้เล่นจะต้องซื้อบัตรเติมเวลา โดยบัตรทุกชนิดทุกราคาจะมีอายุการใช้งาน 3 เดือนนับจากการเติมเงิน บัตรเติมเวลาเข้าเล่นเกม ragnarok

เรื่องราวของเกม ragnarok online

เกม ragnarok เป็นสงครามศักดิ์สิทธิ์ระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ ทำให้เกิดความเสียหายแก่ทุกสิ่งที่เกี่ยวข้อง เมื่อสงครามสิ้นสุดลง เผ่าพันธุ์มนุษย์ เทพเจ้า และปีศาจต่างก็พักผ่อนเพื่อคลายความอ่อนล้า ช่วงเวลาของสันติภาพได้ดำรงอยู่นานนับพันปี ในระหว่างนี้ ณ โลกแห่ง Midgard เหล่ามนุษย์ได้หลงลืมความทุกข์ และยากแค้นแห่งสงครามจนหมดสิ้น พวกเขาได้กลายเป็นพวกที่ทะนงตนและเห็นแก่ตัว ด้วยความรู้เกี่ยวกับสงครามในอดีตเพียงน้อยนิดเท่านั้นในขณะนั้นได้บังเกิดเสียงคำรามที่ปิดกั้นเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจจากการโจมตีของสัตว์ร้ายมาพร้อมกับแผ่นดินไหวและคลื่นยักษ์ที่ถล่มโถมเข้าสู่พลเมืองแห่ง Midgard เมื่อสันติภาพเริ่มจางหาย เรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานแห่งปีศาจผู้ลึกลับได้ถูกถ่ายทอดจากนักเดินทางจำนวนมาก เรื่องราวของ Ymir ที่คอยดำรงสันติภาพมาชั่วกาลนานได้เริ่มแพร่หลายออกไปนักผจญภัยผู้ตื่นตัวได้เริ่มต้นออกหาร่องรอยของมัน บางคนก็หาความมั่งคั่งบางคนก็สร้างชื่อให้ตัวเอง และบางคนก็เปลี่ยนจุดมุ่งหมายไป การค้นหาเริ่มต้นโดยไม่มีใครรู้เรื่องราวที่แท้จริงของ Ymir อีกเลย และการผจญภัยจึงได้เริ่มต้นใหม่อีกครั้ง (บริษัทเอเซียซอฟท์อินเตอร์เนชันแนล, 2549ก)

วิธีการเล่นเกม ragnarok online

วิธีการเล่นเกม ragnarok online มีขั้นตอนในการเล่นดังนี้ (บริษัทเอเซียซอฟท์อินเตอร์เนชันแนล, ม.ป.ป.: 4-14)

1. การเล่นเกมแบบ PVP (การต่อสู้ระหว่างผู้เล่นสามารถจัดกลุ่มแบบสมาคมกันได้)

เกมนี้ไม่เพียงแต่จะมีการโจมตีระหว่างผู้เล่นกับ Monster ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นจากเกมเท่านั้น เกมนี้ยังมีการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นที่เรียกว่า PVP ซึ่งเราสามารถไปทดสอบความสามารถของเรากับผู้เล่นคนอื่นได้ โดยกล่าวง่าย ๆ ว่าเราตีแค่ไหน การเล่นเกม PVP จะมีอยู่ตามเมืองต่าง ๆ 5 เมืองคือเมือง Prontera เมือง Morroc เมือง Geffen เมือง Payon และเมือง Alberta เราจะต้องเสียค่าเข้าเป็นจำนวน 500 zeny (สกุลเงินที่ใช้ในเกม) เราจะเข้าไปได้ด้วยการไปคุยกับ NPC ในโรงแรมแต่เราต้องมี Level 31 ขึ้นไป โดยจะมีการแบ่ง Level ในการต่อสู้ ซึ่งมีอยู่ 8 ระดับ ดังนี้ Level 31-40, Level 51-60, Level 61-70, Level 81-90, Level 91 ขึ้นไปและไม่จำกัด Level เขาจะให้เราเลือก PVP ที่มีอยู่ 2 โหมดให้เราได้เลือกเข้าไปเล่นคือ

1.1 PVP โหมด Nightmare จะมีให้เลือก 5 ห้อง คือ ห้อง Sandwich สามารถรับผู้เล่นได้ 64 คน ห้อง Rock-On สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คน ห้อง Four Room สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คน ห้อง Under Cross สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คนและห้อง Compass Room สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คน ซึ่งในโหมดนี้ไม่มีผู้เล่นเข้าไปเนื่องจาก ถ้าผู้เล่นต่อสู้แล้วตายมีโอกาสดังของจะตกจากตัว ถึงแม้จะสามารถใช้ Wing หรือ Teleport ได้

1.2 PVP โหมด Monkey มีให้เลือก 5 ห้อง คือ ห้อง Prontera สามารถรับผู้เล่นได้ 128 คน ห้อง Izlude สามารถรับผู้เล่นได้ 128 คน ห้อง Payon สามารถรับผู้เล่นได้ 128 คน ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะมาที่นี่เพราะส่งของไม่ตกจากผู้เล่นเมื่อผู้เล่นตายถึงแม้จะไม่สามารถใช้ Wing หรือ Teleport

การเล่น PVP สามารถที่จะเล่นด้วยการรวมกลุ่ม (Party) ในการช่วยกันโจมตีได้แต่ไม่สามารถโจมตีภายในกลุ่มได้

2. สถานที่

ศัตรูที่เราโจมตีจะอยู่ตามแผนที่ต่าง ๆ ในช่วงระยะแรกทุกคนที่เป็นมือใหม่ส่วนใหญ่จะอยู่ตามรอบ ๆ เมืองในแต่ละเมืองของอาณาจักร Midgard ซึ่งมีเมืองสำคัญ ๆ ดังนี้

2.1 เมือง Alberta เมืองนี้เป็นเมืองท่าเรือตั้งอยู่ทางใต้ของอาณาจักร Midgard อยู่ห่างไกลจากเมืองหลวงและเมืองต่าง ๆ มากจึงทำให้ต้องใช้ระยะเวลาในการเดินทางมีเส้นทางวุ่นวายไม่ค่อยมีผู้คนมากนักทำให้บรรยากาศค่อนข้างเงียบเหงาแต่สวยงามเนื่องจากอยู่ริมทะเลทำให้ค้าขายกันมากจึงอาจเรียกได้ว่าเป็นเมืองพ่อค้าแม่ค้า มีท่าเรือให้โดยสารไปยังจุดเรือล่องและไปเกาะเต่า

2.2 เมือง Geffen ตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของอาณาจักรเป็นเมืองพ่อมดหรือเมืองแห่งเวทย์มนตร์เพราะเป็นเมืองสำหรับเปลี่ยนอาชีพ Mage และ Wizard นอกจากนั้นยังเป็นเมืองที่เปลี่ยนอาชีพของ Blacksmith จึงมีร้าน NPC สำหรับขายของให้ Blacksmith สำหรับตี

ดาบรอบ ๆ เมืองมีศัตรูที่ไม่ค่อยเก่งจึงเหมาะกับผู้มีมือใหม่หรือผู้เล่นเก่งอาจมาประลองกับฝูงมังกร ใกล้เมือง และใจกลางเมืองยังมีทางลงไป Geffen Dungeon หรือหอคอย ทางผ่านไป Glast Heim Dungeon หรือป่าอ้อค

2.3 เมือง Izlude เป็นเมืองที่อยู่ทางตอนใต้และแยกตัวออกมาจากเมือง Prontera เพื่อเป็นสถานที่สำหรับเปลี่ยนอาชีพ Swordman และลดความหนาแน่นของจำนวนคนในเมือง Prontera ด้วย เมืองนี้ตั้งอยู่บนเกาะเล็ก ๆ มีน้ำล้อมรอบจึงถือเป็นเมืองคมนาคมแต่ถึงเมืองจะเล็กก็มีผู้คนผ่านมาบ่อยเพราะสามารถผ่านไปยังเมือง Alberta และเกาะ Bibalan ซึ่งมีศัตรูประเภทสัตว์น้ำอาศัยอยู่

2.4 เมือง Morroc ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของอาณาจักรเป็นเมืองชายแดนซึ่งมีทะเลทรายจำนวนมากจึงร้อนและแห้งแล้งที่สุด แต่ภายในเมืองมีคนอาศัยมากเพราะเป็นตลาดการค้าที่ใหญ่แห่งหนึ่งโดยเฉพาะพวกพ่อค้าแม่ค้าจะมาตั้งร้านกันมากและมี Pyramid และ Sphinx Dungeon ให้ลงไปต่อสู้และในเมืองนี้ยังมีของแปลก ๆ ที่เมืองอื่นไม่มีจึงเป็นเมืองที่รุ่งเรือง กลางตัวเมืองมีปราสาทให้ผู้เล่นลงไปเปลี่ยนอาชีพ

2.5 เมือง Payon ตั้งอยู่ฝั่งตะวันออกของอาณาจักรเป็นเมืองแห่งภูเขาที่มีป่าไม้หนาแน่นบรรยากาศภายในเป็นแบบเมืองเกาหลีมีสถานที่สำหรับทำน้ำผลไม้และเป็นที่ตั้งของ Payon Dungeon ที่มีศัตรูประเภท Undead

2.6 เมือง Prontera เป็นเมืองหลวงเพราะใหญ่ที่สุดและร่ำรวยที่สุดจึงมีผู้คนมาชุมนุมซื้อขายของกันมากและมีของมากที่สุดใน

2.7 เมือง Al de Baran เป็นเมืองใหม่ที่เพิ่มขึ้นมา ซึ่งจะมี NPC ซึ่งเป็นผู้ขายของต่าง ๆ สำหรับที่นี้จะขายหน้ากากและหมวก

2.8 เมือง Comodo (เมืองที่เพิ่มขึ้นใน Episode 3.0) เป็นเมืองที่ติดทะเลโอบล้อมด้วยภูเขาบรรยากาศค่อนข้างอึมครึม

2.9 เมือง Lutie (เมืองที่เพิ่มขึ้นใน Episode 4.0) อยู่ทางทิศเหนือสุดของอาณาจักรเป็นเมืองที่มีหิมะปกคลุมตลอดปี ซึ่งก่อนจะเข้าเมืองนี้ได้ด้วยคุยกับลุงแซนด้าที่เมือง Al De Baran ก่อน

2.10 เมือง Juno เป็นเมืองลอยฟ้ารวมตัวจากเกาะ 3 เกาะ เป็นเมืองที่อยู่บนเกาะของอาณาจักร

นอกจากเมืองรอบ ๆ ที่อยู่ตามเมืองสำคัญ ซึ่งมี Monster ช่วยเพิ่มระดับประสบการณ์แล้วยังมีอีกสถานที่หนึ่งที่เรียกว่า Dungeon มีอยู่มากมายรอบ ๆ เมือง ความสามารถของศัตรูที่อยู่จะสูงตามระดับชั้น ดังนั้นผู้เล่นที่มีระดับความสามารถและประสบการณ์ สูงจะ

สามารถเข้าไปได้ในชั้นถัดไปจนถึงชั้นสุดท้ายของ Dungeon ได้ ซึ่งในชั้นสุดท้ายนั้นจะมี Boss อาศัยอยู่มีระดับความสามารถสูงที่สุดในชั้นนั้น ๆ หรือเรียกว่าเป็นหัวหน้ากลุ่ม ถ้าผู้เล่นฆ่าได้จะยิ่งเพิ่มระดับของผู้เล่นได้อย่างรวดเร็ว Dungeon ต่าง ๆ มีดังนี้

- Clock Twer Dungeon อยู่เมือง Al de baran
- Glast Heim Dungeon อยู่ทีนอกเมือง Geffen
- Hidden Temple Dungeon อยู่ทีนอกเมือง Prontera
- Geffen Dungeon อยู่ทีนอกเมือง Geffen
- Turtle Island Dungeon เดินไปทางออกด้านขวาสุดของเมือง Alberta
- Orc Dungeon อยู่ทีนอกเมือง Geffen
- Beach Dungeon อยู่ทีรอบเมือง Comodo
- Pyramid Dungeon อยู่ด้านบนของเมือง Morroc
- Sphinx Dungeon อยู่ด้านซ้ายของเมือง Morroc
- Payon Dungeon ออกไปทางด้านบนของเมือง Payon
- Undersea Tunnel Dungeon (Byalan Dungeon) ออกไปทางซ้ายด้านบนของเมือง Izlude
- Suken Ship Dungeon ไปขึ้นเรือที่เมือง Alberta
- Magma Dungeon อยู่นอกเมือง Juno
- Coal Mine Dungeon (Mjolnir Dungeon) อยู่นอกเมือง Alberta
- Mushroom Farm Dungeon อยู่ด้านบนนอกเมืองของ Morroc
- Culvert Dungeon อยู่ข้างบนด้านซ้ายของเมือง Prontera
- Toy Factory Dungeon อยู่เมือง Lutig
- Ant Hell Dungeon อยู่นอกเมือง Morroc
- Guild Dungeon มี 4 จุด คืออยู่ข้างเมือง Payon , ข้างเมือง Al de baran , เมือง Prontera , ข้างเมือง Geffen สำหรับการต่อสู้แบบ Guild War

จากที่กล่าวไปทั้งหมดเป็นเพียงข้อมูลที่ใช้ในการแนะนำเท่านั้น ขึ้นอยู่กับผู้เล่นจะเล่นอย่างไร เพราะผู้เล่นบางคนซื้อหนังสือมาศึกษาว่าควรทำอะไร บางคนไม่ซื้อหนังสือแต่ศึกษาจากการเล่นด้วยตนเอง ทั้งจากการถามผู้เล่นในเกม เพื่อน คนใกล้ชิด คนที่นั่งเล่นข้าง ๆ เจ้าของร้านเกมหรือตามร้านเกมต่าง ๆ จะมีหนังสือให้ผู้เล่นได้ศึกษา ดังนั้นในช่วงแรก ๆ หรือเริ่มเล่นอาชีพแรกผู้เล่นแต่ละคนจะไปตามสถานที่ที่ไปได้ จะสวมใส่อาวุธหรือชุดเกราะที่มีเงินพอจะหาซื้อได้

3. Party และ Guild (สมาคม)

การเล่นเกมนี้นี้ถ้าเราได้เล่นคนเดียวหรือเล่นเดี่ยว ๆ คงไม่สามารถจะอยู่รอดหรือไปตามสถานที่ที่มีศัตรู Level ระดับสูง ๆ ได้เพราะนอกจากศัตรูจะเก่งขึ้นเรื่อย ๆ ตาม Episode ที่เพิ่มเข้ามาแล้วยังมีศัตรูที่คอยโจมตีแบบรุมอีก ดังนั้นการที่เรามีเพื่อนหรือมีกลุ่มไปจะทำให้เราอยู่รอดอีกทั้งยังเพิ่มระดับความสามารถและประสบการณ์ได้อย่างรวดเร็วการรวมกลุ่มนั้นมีอยู่ 2 แบบดังนี้

3.1 Party (สมาคม) เป็นการรวมกลุ่มกันของผู้เล่นเพื่อให้สามารถโจมตีกับศัตรูได้ซึ่งการรวม กลุ่มนี้จะไม่เป็นการรวมกลุ่มที่มีสมาชิกถาวรเราสามารถที่จะเข้าหรือออกเมื่อไรก็ได้ สมาชิกมีไม่เกิน 12 คน และมี Level ต่างกันไม่เกิน 10 Level การรวมนี้ทุกคนพร้อมใจที่จะรวมตัวกันอย่างไม่มีข้อแม้ ถึงแม้จะไม่รู้จักกันก็ตาม นอกจากนั้นการรวมกลุ่มกันยังสามารถทำให้เรามี ประสบการณ์มากขึ้น โดยการแชร์ประสบการณ์ในกลุ่ม การแชร์ประสบการณ์นั้นขึ้นอยู่กับว่าจะเลือกแชร์แบบใดในการแบ่งค่าประสบการณ์เข้าตัวเรา ซึ่งจะมีทั้งแบบแบ่งตามสัดส่วนของแต่ละบุคคลและแบ่งแบบเท่ากัน การแบ่งค่าประสบการณ์แบบเท่ากันจะถือเอาค่าของคนที่ มี Level สูงสุดเป็นหลักในการแบ่ง การรวมกลุ่มนี้ยังช่วยให้เราสามารถรู้ว่าเพื่อนสมาชิกอยู่ส่วนใดของพื้นที่ (โดยจะมีจุดสีเหลี่ยมสีเล็ก ๆ ซึ่งดูได้จากแผนที่ด้านบนนั่นเอง) แต่ถ้าอยู่คนละพื้นที่หรือสถานที่ในแผนที่จุดนั้น ๆ จะไม่สามารถรู้ได้นอกจากจะใช้วิธีการ chat หรือพูดคุยเพื่อหากันซึ่งคล้ายวิธีการโทรศัพท์นั่นเอง

3.2 Guild เป็นการรวมกลุ่มกันคล้าย ๆ กับ Party ซึ่งเรียกอีกอย่างว่า สมาคม แต่ไม่สามารถที่จะแชร์ประสบการณ์ให้กัน Guild จะเป็นการเก็บประสบการณ์ แล้วนำค่าประสบการณ์ที่ได้มาแบ่งให้สมาชิกใน Guild ซึ่งการแบ่งค่าประสบการณ์นั้นขึ้นอยู่กับหัวหน้าหรือผู้ก่อตั้งว่าจะแบ่งเท่าใดหรือแบ่งอย่างไร ผู้ที่เป็นหัวหน้าจะมีสิทธิ์มากมายเช่น ตั้งชื่อ Guild กำหนดอำนาจแก่สมาชิกว่า หรือจะรับหรือไล่ใครออกก็ได้ เป็นต้น ถ้า Guild มี Level สูง (โดยเกิดจากการแชร์ประสบการณ์เข้า Guild) ก็จะเป็นประโยชน์ต่อสมาชิกของ Guild นั้น ๆ Guild มีประโยชน์ต่อการเช่นเรียกว่า Guild War ซึ่งเป็นการเล่นที่เพิ่มเข้ามาจาก Episode 4.0 การเล่น Guild War เป็นการเล่นเพื่อแย่งชิงปราสาทเพื่อให้ Guild นั้นได้เข้าครอบครอง การครอบครองปราสาทหรือเรียกได้ว่าเป็นเสมือนบ้านของเราที่คนอื่นหรือ Guild อื่นไม่สามารถเข้ามาได้ นอกจากสมาชิกของ Guild นั้น ๆ เมื่อได้ครอบครองสมาชิกก็จะสามารถโจมตี Monster ที่อยู่ภายในนั้นได้โดยไม่มีใครมาแย่ง แต่ว่าจะได้ครอบครองหรือได้เป็นเจ้าของเป็นสิ่งที่ยากพอสมควร เช่นเดียวกับการที่จะซื้อบ้านใหม่สักหลังนั่นเอง เพราะต้องมีคนจำนวนมากเพื่อฆ่า Monster ให้ตายก่อนเข้าครอบครอง บางตัวสามารถที่จะเรียกลูกสมุนของตนเองมาช่วยได้ ซึ่งเรียกว่า Slave Monster และต้องทำลายผู้ที่เฝ้าปราสาทซึ่งมีลักษณะคล้ายหุ่นยนต์ที่มีชื่อว่า Guardian อีกด้วย

การพูดคุยหรือสนทนามีอยู่ 3 ลักษณะคือ การพูดคุยกับทุกคน การพูดคุยกันใน
กลุ่ม (Party) และการส่งไปที่สมาคม (Guild) การสนทนามีวิธีการมีอยู่ 2 แบบคือ

1. การสนทนาแบบทั่วไป คือ หลังจากพิมพ์ข้อความที่ต้องการสนทนากับใคร
ลงไปในห้องสนทนาซึ่งอยู่ด้านล่างของหน้าจอ และกด enter ข้อความที่พิมพ์จะแสดงออกมาบน
หน้าจอ โดยผู้ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราทุกคนจะเห็นคำพูด

2. การสนทนาแบบเจาะจง คือ การสนทนาแบบตัวต่อตัวหรือเป็นการสนทนา
เพื่อไม่ให้ผู้อื่นรู้ มี 2 วิธีคือ

2.1 การสนทนาในกรณีจำชื่อผู้ที่สนทนาได้มีวิธีการทำโดยการพิมพ์ชื่อ
ของคนที่ต้องการจะสนทนาด้วยทางด้านกรอบซ้ายมือซึ่งอยู่ด้านล่างของหน้าจอและพิมพ์ข้อความที่
จะสนทนาในห้องสนทนาข้อความจะปรากฏให้เห็นแต่ผู้ที่ส่งเท่านั้น ซึ่งข้อความจะไม่ขึ้นให้เห็น
ดังนั้นผู้ที่อยู่รอบ ๆ ตัวจะไม่เห็นข้อความที่ส่งไป

2.2 การสนทนากรณีจำชื่อผู้สนทนาไม่ได้ โดยบันทึกในคำสั่ง “จดจำให้เป็น
เพื่อน” ซึ่งวิธีนี้เป็นการเก็บบันทึกชื่อเพื่อนเอาไว้ซึ่งทำโดยการกด ctrl พร้อมกด h เปิดหน้าต่าง
เพื่อนจะและปรากฏชื่อเพื่อนที่บันทึกไว้ ในกรณีที่จำชื่อเพื่อนไม่ได้และไม่มีการบันทึกไว้จะไม่
สามารถสนทนากับคนนั้นได้อีกนอกจากจะเจอกันใหม่

4. การโจมตีศัตรู

ผู้เล่นสามารถพัฒนาตนเองจนเปลี่ยนอาชีพได้โดยการต่อสู้กับศัตรู (Monster) ศัตรู
จะอาศัยอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ ผู้เล่นต้องไปตามล่าด้วยตนเอง การต่อสู้กับศัตรูทำให้ผู้เล่นมี
ประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ให้กับผู้เล่นด้วย เนื่องจากเมื่อฆ่าศัตรูแต่ละ
ตัวตายจะมีสิ่งของตกลงมา ผู้เล่นสามารถเก็บของแล้วนำไปขายตามร้านค้าได้ สิ่งของที่เก็บได้แต่ละ
ครั้งไม่เหมือนกันขึ้นอยู่กับศัตรูที่ผู้เล่นโจมตี

ในการโจมตีศัตรูต้องดูปัจจัยหลาย ๆ อย่าง ทั้งระดับอาชีพ การหลบหลีก การ
ป้องกันและพลังชีวิตของผู้เล่นขณะนั้นเป็นหลักว่ามีค่าพอที่จะต่อสู้กับศัตรูได้หรือไม่ และประสิทธิ
ภาพของอาวุธที่ใช้ เพราะศัตรูแต่ละตัวมีระดับความสามารถและพลังที่ไม่เหมือนกัน การโจมตีศัตรู
ต้องดูประเภทศัตรูว่ามีพลังเท่าไร ถ้าไปในสถานที่ที่มีศัตรูโจมตีแบบอัตโนมัติคือเมื่อเห็นผู้เล่นจะ
เข้ามาทำร้ายก่อนหรือแบบรุมซึ่งศัตรูจะมีมากกว่า 2 ตัวขึ้นไปมาทำร้าย แต่ผู้เล่นสามารถรับมือกับ
ศัตรูได้

5. บทบาทของตัวละครในเกม

สามารถแบ่งตามอาชีพซึ่งมีอยู่ 6 สายอาชีพหลัก ได้แก่ อาชีพ Swordman, Thief, Magician, Archer, Acolyte และ Merchant ซึ่งเรียกว่าสายอาชีพที่ 1 (Job 1) ก่อนผู้เล่นจะเลือกเล่นสายอาชีพของตนเองด้วยการปราบศัตรู หลังจากนั้นเมื่อผู้เล่นมีความสามารถเพิ่มมากขึ้นและพัฒนาตนเองจนเปลี่ยนสายอาชีพที่ 1 แล้วผู้เล่นจะสามารถพัฒนาตนเองและได้เปลี่ยนอาชีพใหม่อีกครั้งในสายอาชีพที่ 2 (Job 2) แต่การเปลี่ยนอาชีพต้องอยู่ในสายเดิม เช่น เมื่อเลือกเล่นในสาย Swordman จะเปลี่ยนมาเล่นในสายของอาชีพ Archer ไม่ได้เพราะมีทักษะหรือมีความเฉพาะซึ่งเป็นความสามารถที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งทักษะจะใช้ช่วยเสริมให้มีความสามารถมากขึ้นในการต่อสู้ หรือบางอาชีพทักษะสามารถช่วยเพิ่มพลังชีวิตของผู้เล่นได้ สายอาชีพที่ 1 และสายอาชีพที่ 1 ลักษณะความสามารถและทักษะดังนี้

ตาราง 4 แสดงการพัฒนาอาชีพจาก Novice สู່สายอาชีพ

	สายอาชีพที่ 1	สายอาชีพที่ 2	
		แบบที่ 1	แบบที่ 2
Novice	Swordman	Knight	Crusader
	Thief	Assassin	Rogue
	Magician	Wizard	Sage
	Archer	Hunter	Bard & Dancer
	Acolyte	Priest	Monk
	Merchant	Blacksmith	Alchemist

หมายเหตุ : Noice จะพัฒนาเป็นสายอาชีพที่ 1 สู່สายอาชีพที่ 2 ได้ 2 แบบ ขึ้นอยู่กับการเลือกของผู้เล่น โดยได้เพียง 1 แบบตัวละครเท่านั้น

สายอาชีพที่ 1 Swordman

Swordman (นักดาบ) พัฒนาจากมือใหม่ สายอาชีพนี้เน้นการป้องกันตัวเอง มีการโจมตีด้วยอาวุธที่รุนแรงในระยะประชิดตัว อาวุธดาบมีให้เลือกทั้งดาบมือเดียว (Sword Mastery) และดาบสองมือ (Two-Hand Mastery) สายอาชีพนี้มีความแข็งแรง อดทน สามารถสู้กับศัตรูได้

เป็นจำนวนมาก Swordman สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Knight และ อาชีพ Crusader

สายอาชีพที่ 2 Knight และ Crusader

Knight (อัศวิน) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภทที่ 1 ต่อจากอาชีพ Swordman อัศวินมีความสามารถเพิ่มจากนักดาบอีกอย่างคือการใช้หอกโจมตี มีการโจมตีที่รวดเร็ว สามารถเป็นผู้นำ Party และขึ้นก Pecopeco ได้

Crusader (นักรบศักดิ์สิทธิ์) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภทที่ 2 ต่อจากอาชีพ Swordman อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 3 สายคือ สายเวทย์ สายนี้ใช้เวทย์โจมตีซึ่งมีพลังเวทย์สูงและสามารถรักษาการบาดเจ็บได้ (เพิ่มพลัง) สายโล่ สายนี้ใช้โล่ในการโจมตี เน้นการป้องกันเป็นส่วนใหญ่สายนี้จะมีพลังการโจมตีสูงเมื่อถูกโจมตี สายหอก สายนี้สามารถโจมตีได้เร็วและระยะในการโจมตีไกลกว่าสายอื่น

สายอาชีพที่ 1 Thief (โจร) พัฒนาจากมือใหม่ อาชีพโจรนี้เป็นอาชีพที่มีความคล่องแคล่วว่องไวและรวดเร็ว มีความสามารถในการขโมยโดยใช้อาวุธมีด และมีความสามารถในการซ่อนตัว อาชีพนี้จะเน้นการหลบหลีกเป็นส่วนใหญ่และการโจมตีที่รวดเร็วแบบประชิดตัว สามารถที่จะลุยเดี่ยวไปได้ทุกที่เฉพาะที่จะเป็นผู้นำ (Tanker) แต่ก็มีจุดอ่อนตรงที่เมื่อเจอสัตว์ร้ายมากมาย ไม่สามารถสู้ได้เพราะพลังไม่เพียงพอที่จะต่อสู้ Thief สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Assassin และอาชีพ Rogue

สายอาชีพที่ 2 Assassin และ Rogue

Assassin (มือสังหาร) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Thief อาชีพนี้มีความสามารถที่เพิ่มขึ้นจากอาชีพโจรคือ การหลบหลีกและการโจมตีรวดเร็วขึ้น สามารถซ่อนตัวและใช้ยาพิษในการทำร้ายโจมตีให้เล่น 2 สายคือ สายมีดและสาย Kater

Rogue (นักดุ่มดุ่น) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Thief อาชีพนี้มีความเร็วในการโจมตีและหลบหลีกสูงที่จุดเด่นคือสามารถปลดอาวุธ คือ สายธนู Plagiarism สายนี้จะโจมตีหนักและสายธนู Strip สายนี้ใช้ทักษะในการปลดอาวุธและหลบศัตรูได้ดี

สายมีด Dagger สายนี้ใช้มีดมาตั้งแต่เป็น Thief แบ่งเป็น 2 สายคือ สายมีด Plagiarism สายนี้จะโจมตีหนักและ สายมีด Strip สายนี้มีประโยชน์เมื่อเล่นกันเป็นกลุ่มเพราะเป็นได้ทั้งตัวรับและตัวรุก

สายอาชีพที่ 1 Magician (นักเวทย์) พัฒนาจากมือใหม่ อาชีพนี้โจมตีโดยใช้พลังเวทมนต์ เป็นการโจมตีจากระยะไกลไม่ต้องประชิดตัวศัตรู โดยใช้อาวุธคือ Rod (ไม้เท้า) ในการร้ายกาจทำให้ศัตรูตายและต้องตายภายในครั้งเดียว เนื่องจากต้องใช้เวลาในการร้ายกาจนานไม่เช่นนั้น

จะทำให้ศัตรูเข้าประชิดตัวและทำร้ายได้ การป้องกันและพลังชีวิตที่มีน้อยถือได้ว่าเป็นจุดอ่อนของอาชีพนี้ ดังนั้นอาชีพนี้จึงต้องมีคาถาป้องกันตัว ส่วนจุดแข็งของอาชีพนี้คือถ้ามีระดับความสามารถสูงจะมีพลังในการทำลายมากที่สุด ดังนั้นอาชีพนี้จึงไม่เหมาะที่จะลุยเดี่ยว ต้องไปเป็นกลุ่มคอยช่วยเหลือ อาชีพนี้จะมีให้เลือกเล่นอีก 4 สายคือ สายธาตุดิน สายธาตุน้ำ สายธาตุลม สายธาตุไฟและสายธาตุวิญญาณ Magician สามารถเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Wizard และอาชีพ Sage

สายอาชีพที่ 2 Wizard และ Sage

Wizard (ผู้วิเศษ) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Magician อาชีพนี้มีสามารถใช้คาถาเวทมนตร์ที่รุนแรงและดีกว่า Magician ถือเป็นหน่วยทำลายล้าง อาชีพนี้มีให้เลือก 3 สายคือ สายไฟและวิญญาณ สายน้ำกับสายฟ้า และสายสุดท้ายสายผสมคือสายน้ำ สายไฟ สายวิญญาณและสายฟ้า

Sage เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Magician อาชีพนี้มีความสามารถในการใช้เวทย์เพื่อสนับสนุนเพื่อนในกลุ่ม ทักษะส่วนใหญ่ใช้ในการสนับสนุนและต้องใช้ Yellow Gemstone ในการร่ายเวทย์ อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 2 สายคือ สายบู๊ สายนี้เน้นความสามารถในการต่อสู้ระยะประชิดตัว หลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่วและโจมตีอย่างรวดเร็ว และสายสนับสนุนสายนี้เน้นการร่ายเวทย์ซึ่งมีความรวดเร็วและรุนแรง

สายอาชีพที่ 1 Archer (นักธนู) พัฒนาจากมือใหม่อาชีพนี้มีพลังในการโจมตีสูง โดยจะทำการโจมตีศัตรูในระยะไกลและพื้นที่สูงหรือ หน้าผาได้ โดยใช้คันธนูและลูกธนู มีความสามารถโจมตีอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องยิงก่อนที่ศัตรูจะประชิดตัว จุดอ่อนจึงไม่ควรให้ศัตรูมาประชิดและการเก็บสิ่งของ จะยากเพราะต้องใช้เวลาในการเดินและเดินไกล Archer เลือกสามารถเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 3 ประเภทคืออาชีพ Hunter อาชีพ Bard (ผู้ชาย) และอาชีพ Dancer (ผู้หญิง)

สายอาชีพที่ 2 Hunter Bard และ Dancer

Hunter (นักล่าสัตว์) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Archer อาชีพนี้มีความสามารถที่เพิ่มขึ้นจากนักธนูคือ สามารถวางกับดักศัตรู ทำให้ศัตรูไม่สามารถเคลื่อนได้และโจมตีได้ดี อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 2 สาย คือ สายเหยี่ยว Falcon และสายกับดัก

Dancer และ Bard เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Archer

Dancer (นักเต้นรำ) อาชีพนี้เป็นได้เฉพาะผู้หญิงเท่านั้น ทักษะที่มีส่วนใหญ่มุ่งจะเป็นการเต้นรำ เป็นทักษะใช้ในการสนับสนุนการต่อสู้ของเพื่อน อาชีพนี้ถ้าแบ่งตามสถานะมีให้เลือกเล่น 2 สาย คือ สาย Dex/Agi (ความแม่นยำและความว่องไว) การเล่นสายนี้คล้าย Hunter แต่ไม่

สามารถวางกับดักได้ แต่สามารถเปลี่ยนอาวุธธนูมาใช้สั้ได้ การโจมตีมีความรุนแรงกว่าธนูและทำให้ใช้ทักษะดนตรีได้ สาย Inv/Agi (ความฉลาดและความว่องไวสายนี้เน้นการเดินเป็นหลัก)

Bard (นักเต้น) อาชีพนี้เป็นได้เฉพาะผู้ชายเท่านั้น สายนี้ทักษะเน้นการสนับสนุนผู้เล่นด้วยตัวเอง อาชีพนี้มีให้เลือก 2 สาย คือ สายนี้ เน้นการโจมตีด้วยอาวุธประเภทเครื่องดนตรีที่มี และจุดอ่อนที่เครื่องดนตรีมีระยะการโจมตีไม่ไกลเท่ากับธนู ดังนั้นจึงต้องคอยอัปเดตการหลบหลีกและค่าความแม่นยำ และสายสนับสนุน เน้นการเล่นแบบสนับสนุน จุดอ่อนคือ เมื่อใช้ทักษะแล้วทำให้เคลื่อนที่ช้า โดน Monster โจมตีได้ง่าย ดังนั้นถ้าไปคนเดียวอาจตาย ถ้ามี Party จะช่วยลดโอกาสเสี่ยงตายได้

สายอาชีพที่ 1 Acolyte (นักบวช) พัฒนาจากมือใหม่ อาชีพนี้เหมือนรวมอาชีพนักดาบและนักเวทย์สายสนับสนุนไว้ด้วยกัน เพราะมีความสามารถในการรักษา (Heal) หรือเรียกง่าย ๆ ว่าการเพิ่มพลังให้ตัวผู้เล่นเองและเพื่อน ๆ ไม่ให้ตาย นอกจากนั้นยัง Warp ไปยังสถานที่ต่าง ๆ ได้ อีกด้วย ซึ่งถือว่าเป็นอาชีพที่มีประโยชน์ต่อส่วนรวมเป็นอย่างมาก และยังสามารถในการเป็นผู้นำ (Tanker) เพราะสามารถโจมตีศัตรูประเภท Undead ได้ดีแต่ไม่เหมาะที่จะลุยเดี่ยวเพราะเป็นอาชีพที่คล้ายเป็นผู้ที่คอยสนับสนุนผู้อื่น อาชีพนี้สามารถหาเงินได้จำนวนมากเพราะมีความสามารถในการพาผู้เล่นคนอื่นไปตามสถานที่ต่าง ๆ (Warp) ตามที่ผู้เล่นอื่นต้องการ โดยต้องจ่ายเงินให้กับนักบวช ราคานั้นขึ้นอยู่กับสถานที่ที่ผู้เล่นต้องการไป อาชีพนี้มีด้วยกัน 3 สาย 1. สายรักษา-สนับสนุน 2. สายป้องกัน - โจมตี 3. สายผสม Acolyte สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภท คือ อาชีพ Priest และอาชีพ Monk

สายอาชีพที่ 2 Priest และ Monk

Priest (บาทหลวง) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Acolyte อาชีพนี้มีความสามารถที่เพิ่มจากนักบวชก็คือสามารถใช้พลังเวทย์ได้ดีขึ้น

Monk สายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Acolyte อาชีพนี้มีความสามารถด้านการต่อสู้ด้วยมือเปล่า มีทักษะการโจมตีที่รุนแรง

สายอาชีพที่ 1 Merchant (พ่อค้า) พัฒนาจากมือใหม่อาชีพนี้เป็นอาชีพพ่อค้าสมชื่อคือจะมีความสามารถในการหาเงิน ซึ่งการหาเงินนั้นได้จากการซื้อของได้ถูกและขายของได้แพงกว่าอาชีพอื่น ทั้งยังสามารถตั้งร้านขายของได้เอง แต่ก็มีจุดอ่อนคือจะไม่มีความสามารถในการต่อสู้ จึงต้องเข้า Party เพื่อหาเพื่อน ๆ เพื่อแบ่งประสบการณ์ที่จะเพิ่มระดับของตนให้สูงขึ้น ในการที่ไม่มีทักษะในการต่อสู้ก็จะหาของไปขายได้ยากเพราะของที่ได้ต้องได้จากการฆ่าศัตรูให้ตายก่อนนั่นเอง Merchant สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Blacksmith และอาชีพ Alchemist

สายอาชีพที่ 2 Blacksmith และ Alchemist

Blacksmith (ช่างตีเหล็ก) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Merchant อาชีพนี้สามารถตีอาวุธหรือเครื่องป้องกัน อีกทั้งยังสามารถซ่อมแซมและเพิ่มประสิทธิภาพของอาวุธได้ ดังนั้นผู้เล่นอาชีพอื่นสามารถติดต่อกับอาชีพนี้ให้ช่วยซ่อมแซมอาวุธได้

Alchemist สายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Merchant อาชีพนี้มีความสามารถในการนำ Potion ซึ่งเป็นน้ำยาในการเพิ่มพลังความสามารถแก่ผู้เล่น อาชีพนี้มีความสามารถในการทำ Potion ซึ่งเป็นน้ำยาในการเพิ่มพลังความสามารถแก่ผู้เล่น อาชีพนี้ยังสามารถเรียก Monster (ศัตรู) ให้ออกมาจากการหลบซ่อนได้ อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 2 สาย คือสายสร้าง Potion สายนี้ เน้นการสร้าง Potion สายต่อสู้และสายสนับสนุน สายสนับสนุนเป็นสายที่ใช้น้ำยาในการป้องกันความเสียหายของอาวุธและชุดเกราะให้ผู้เล่นคนอื่น

6. สัตว์เลี้ยง (Q' Pet)

เกมนี้มีสัตว์เลี้ยงให้เลี้ยงแก่เหล่าซึ่งการเลี้ยงจะเป็นเสมือนการเลี้ยงสัตว์ในชีวิตจริง การเลี้ยงนั้นเราต้องเอาใจใส่ดูแล หมั่นพูดคุยแสดงท่าทางหรืออารมณ์ต่าง ๆ กับมัน ยิ่งถ้าเราหมั่นดูแล หมั่นพูดคุยแสดงท่าทางหรืออารมณ์ต่าง ๆ กับมัน จะยังมีความสนิทสนมกับสัตว์มากยิ่งขึ้น แต่อย่าลืมให้อาหารด้วยไมเช่นนั้นสัตว์เลี้ยงจะตาย อาหารนั้นสามารถหาซื้อได้จาก NPC ซึ่งอยู่ตามร้านขายอาหารสัตว์หรืออีกวิธีหนึ่งก็คือจากการไป Drop Monster บางตัวที่มีอาหารสำหรับสัตว์ที่เลี้ยงนั้นจะเป็นสัตว์ได้ไปจับตัว Monster ต่าง ๆ ซึ่งก่อนเลี้ยงต้องมีสิ่งของที่ใช้ในการจับสัตว์ ซึ่งหาได้จากการไป Drop Monster หรือไปซื้อที่พ่อค้าแต่ถ้าซื้อสิ่งของจะมีราคาแพงมาก หลังจากได้สิ่งของจับสัตว์และหาสัตว์ได้ตรงตามสิ่งของแล้ว ต่อไปคือวิธีการจับสัตว์ การจับจะต้อง Double Click ที่สิ่งของ แล้ว Click ที่ Monster ที่จะจับ หลังจากนั้นจะปรากฏหน้าจอ Slot Monster (จะมีลักษณะคล้ายตู้หยอดเพลง) บนตัว Monster เมื่อเห็นให้ Click ตรงคำว่า Click ซึ่งคำตอบจะมีอยู่ 2 แบบ คือ สำเร็จ (Success) และ ไม่สำเร็จ (Failure) ตรงนี้ขึ้นอยู่กับว่าจะดวงดีหรือไม่ สักใหญ่จะจับกันได้แต่ตอน Click ให้ระวัง มิเช่นนั้นจะแทงไปโดน Monster ตายได้ ถ้าสามารถ Click ได้สำเร็จจะได้ไข่ และจะต้องนำไปไปฟักเสียก่อนโดยผ่านเครื่องฟักไข่ (Pet Incubator) ดังนั้นต้องไปซื้อที่ NPC ซึ่งเป็นคนขายของตามตัวเมืองแต่ไม่ใช่ผู้เล่นเกม ร้านขายอาหารสัตว์ และต้องซื้อแวนขายมาใส่เครื่องฟักก่อนจึงจะสามารถใช้เครื่องฟักได้ หลังจากนั้นให้นำไข่มาฟักและจะได้สัตว์เลี้ยงสมใจ ซึ่งจะคอยเดินตามขณะที่โจมตี Monster อื่น มันจะคอยช่วยเป็นกำลังใจ

สำหรับสัตว์เลี้ยงส่วนใหญ่ผู้เล่นอยากเลี้ยงกันมาก เนื่องจากสัตว์มีรูปร่างที่น่ารัก และยังสามารถใส่เครื่องประดับให้สัตว์น่ารักได้มากขึ้นด้วยและถ้าบ๊อบก็สามารถที่จะเก็บไว้ก่อน ซึ่งจะคงอยู่ในสถานะของไข่ ซึ่งจะไม่ตาย ความสนิสนมของเรากับสัตว์ก็ไม่ลดลง แต่ถ้าหลังจากที่เลี้ยงกันได้ไม่นานจะเจอปัญหาเพราะขณะต่อสู้อัตโนมัติจะไปบังทั้งเราและผู้เล่นคนอื่นทำให้ไม่สามารถเห็นศัตรูได้ อาหารที่ต้องให้สัตว์ต้องมีติดตัวไว้เป็นประจำจึงทำให้ต้องแบกของหนักการแบกของหนักยังมีผลต่อการโจมตี Monster ทำให้โจมตีได้ช้า ช้ายังต้องเก็บส่งของอีกด้วยถ้าแบกของหนักเกิน 50% ก็จะเกิดผลเสียต่อบางอาชีพ เช่น ไม่สามารถเพิ่มพลังได้ในขณะนั่งเฉย ๆ หรือ ยืน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ พบว่า เกมออนไลน์ถือว่าเป็นกิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ 56.7% ได้สัมผัสสัมผัสมาแล้ว และในจำนวนนี้ 47.2% ได้เสียค่าบริการเล่นเกมมาแล้ว โดยส่วนใหญ่กว่า 80% เสียค่าบริการน้อยกว่า 500 บาทต่อเดือน แต่มีอยู่ 6.7% ที่เล่นเกมมากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หากจำแนกตามอายุก็จะพบว่ากลุ่มอายุ 10-14 ปีมีการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด (ร้อยละ 76.6 ของผู้ตอบอายุ 10-14 ปี ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์) นอกจากนี้ ยังมีเด็กจำนวนหนึ่งที่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมาถึงเดือนละกว่า 2,500 บาท (เกมออนไลน์ เชื้อโรค หรือ ยาบำรุง, 2547: 32)

จากการศึกษาของ Griffith and Hunt (1995 อ้างใน วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541) เรื่อง computer game playing in adolescence ได้กล่าวถึงการวิจัยสำรวจการเล่นเกมของผู้เริ่มเล่นคอมพิวเตอร์ครั้งแรกว่ามีการเล่นอย่างไร โดยสำรวจจากวัยรุ่น 387 คน ในสหราชอาณาจักร พบว่าวัยรุ่นเหล่านี้เล่นเกมเฉลี่ย 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และไม่มีความแตกต่างกันในการเล่นเกระหว่างเพศหญิง และชายอย่างมีนัยสำคัญ แต่ความแตกต่างมีผลต่ำ สังเกตได้คือ เพศชายนิยมเล่นเกมเป็นประจำและนิยมเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ในขณะที่ผู้หญิงชอบเกมที่มีความสนุกสนาน และความบันเทิง เป็นเหตุผลหลักของการเลือกเล่นของวัยรุ่นในสหราชอาณาจักร

จากการสำรวจของ Anderson et al. (2000) พบว่า

- เด็กวัยรุ่น 84% นิยมเล่นวิดีโอเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น
- เด็กวัยรุ่นที่นิยมเล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเด็กผู้ชายมีถึง 92%
- โดยเฉลี่ยเด็กวัยรุ่นชายได้เล่นเกม 10 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์
- เด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงจะมีพฤติกรรมการแสดงออกในโรงเรียนที่รุนแรง กว่าเด็กที่ไม่เคยเล่นเกม
- เด็กวัยรุ่น 15% จะบอกผู้ปกครองให้รับทราบเกี่ยวกับระดับความรุนแรงของวิดีโอเกม
- เด็กวัยรุ่น 2% คิดว่าผู้ปกครองได้ตรวจสอบระดับความรุนแรงของวิดีโอเกมตลอดเวลา
- เด็กวัยรุ่น 1% จะบอกถึงความเหมาะสมของเกมที่ตนเองเล่นให้กับผู้ปกครองได้รับทราบ
- วัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงมักจะมีปัญหากับครู และจะมีพฤติกรรมที่ชอบในการต่อสู้มากกว่าเด็กปกติ

งานวิจัยของ Anderson et al. (2000) จากการวิจัย 2 ฉบับกับนักเรียนพบว่า การเล่นเกมในชีวิตประจำวันมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมและความคิดที่ก้าวร้าว ที่เป็นอาชญากรรม ผลการศึกษายังพบอีกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับปริมาณของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน ซึ่งผลของการวิจัยได้สอดคล้องกับความคิดที่ว่า การมีโอกาสได้สัมผัสกับวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจะเพิ่มพฤติกรรมที่ก้าวร้าวทั้งในระยะสั้น และระยะยาว อีกทั้งยังมีการเสนอเหตุผลว่า ทำไมคุณสมบัติเชิงปฏิสัมพันธ์ของวิดีโอที่มีความรุนแรงเกมอาจมีอันตรายมากกว่าสื่อโทรทัศน์ และภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง

- การที่ผู้เล่นคิดว่าตัวเองเป็นคนที่อยู่ในเกม จึงทำให้ผู้เล่นคิดว่าเป็นตัวเองที่ฆ่าศัตรู ไม่ใช่ฆ่าตัวละครในเกม
- การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง
- คุณสมบัติในการเล่นแล้วต้องการที่จะเล่นต่อ (อาการติดเกม) ทำให้ผู้เล่นหาคุณสมบัติที่รุนแรงเอามาใส่ไว้ในตัวเอง

ผลการวิจัยของ Anderson et al. (2000) ยังกล่าวอีกว่าการเล่น video game เป็นประจำจะมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และพฤติกรรมที่นำไปสู่อาชญากรรม อีกทั้งยังเสนอเหตุผลว่าทำไมคุณสมบัติเชิงปฏิสัมพันธ์ของวิดีโอเกมอาจมีอันตรายมากกว่าทีวีและ

ภาพยนตร์ เพราะการที่ผู้เล่นนี้คิดว่าตนเองเป็นคนที่อยู่ในเกม การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง และคุณสมบัติในเกมที่เล่นแล้วต้องการที่จะเล่นอีก โดยเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงทำให้มีนิสัยก้าวร้าว และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม เฉพาะอย่างยิ่งบรรดาวัยรุ่นที่เป็นเพศชาย

ผลงานของ ศิริไชย หงส์สงวนศรี (2548) พบว่า นักเรียนมัธยมร้อยละ 23.9 เล่นวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอมากกว่า 4 วัน/สัปดาห์ และร้อยละ 16.6 มีปัญหาการติดเกม และยังพบอีกว่าผู้ที่เล่นเกมซึ่งมีเนื้อหารุนแรงจะมีพฤติกรรมที่รุนแรงตามไปด้วย ทั้งนี้เพราะผู้เล่นที่ชอบเล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่กับความรุนแรง ส่วนกรณีที่มีการเล่นเกมจนเสียชีวิตนั้นเกิดจากการที่นั่งนานเกินไป ทำให้เกิดการอุดตันของเส้นเลือด ซึ่งอาการนี้ได้พบในหลาย ๆ ประเทศ เช่น เกาหลี แต่สำหรับในประเทศไทยได้พบเด็กที่เล่นเกมใน จ.เชียงราย เสียชีวิตเพราะนั่งเล่นเกมนานเกินไป

การวิจัยเรื่องทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกม และผลกระทบที่มีต่อเยาวชนของ สุชาดา สัจจสันถวไมตรี (2542: 89) พบว่า ปัจจัยที่จะทำให้เนื้อหาของเกมมีความสร้างสรรค์หรือไม่สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับการสร้างเนื้อเรื่อง โดยเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์จะจัดอยู่ในประเภทเกมกีฬา และเกมฝึกสมองเสริมความรู้ เนื่องจากเกมประเภทดังกล่าวช่วยฝึกทักษะให้ผู้เล่นหลายด้าน ส่วนเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ก้าวร้าวหรือมีการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมส่วนใหญ่อยู่ในเกมผจญภัย ต่อสู้และเกมยิงปืน

การวิจัยของ วันเฉลิม สาระไชย (2544: บทคัดย่อ) เรื่องการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนโดยผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตเมืองเชียงราย พบว่า วัยรุ่นแสดงออกถึงความเป็นตัวตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต โดยการใช้ชื่อที่โดดเด่น ประโยคที่ โหม่นน้ำวความสนใจ สัญลักษณ์ คำพูด หรือกิริยาท่าทางต่าง ๆ ผ่านตัวอักษรสื่อภายใต้ห้องสมาชิกไปยังสมาชิก การแสดงตัวตนของวัยรุ่นขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้แต่ละคน จะมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป แต่วัตถุประสงค์จะเหมือนกันคือ การแสวงหาเพื่อนต่างเพศเป็นหลัก ดังนั้นจึงพยายามใช้ทุกวิธีทางที่จะทำให้เพศตรงข้ามสนใจ

จากผลการสำรวจของ สวนดุสิต โพลล์ (2546) เกี่ยวกับความคิดเห็นของเยาวชนในกรุงเทพฯ และปริมณฑล ที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี ที่เคยเล่นเกมทางคอมพิวเตอร์ จำนวน 1,093 คน เกี่ยวกับเกม ragnarok ระหว่าง 4-5 กรกฎาคม 2546 พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 43.62 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ด้วยเหตุผลว่าได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น และท้าทาย ส่วนใหญ่ร้อยละ 46.82 รู้จักและเคยเล่นเกม ragnarok มาแล้ว ที่เล่นเพราะมีการต่อสู้ เดิมพัน ยั่วให้หาเงินมาซื้อเสื้อผ้า และอาวุธ พร้อมกับเห็นว่าการเล่นเกมที่มีความรุนแรงจะทำให้สามารถ ป้องกันเหตุการณ์รุนแรงจากเกม

ragnarok ได้ ส่วนเยาวชนร้อยละ 44.68 ยังไม่แน่ใจว่ามาตรการกำหนดเวลาเปิดปิดร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จะช่วยแก้ปัญหาได้ เพราะอาจไม่ใช่สาเหตุที่แท้จริง ซึ่งขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของผู้เล่นแต่ละรายเป็นสำคัญ ผลสำรวจช่วงแรกเป็นความจริงที่ว่า เด็กส่วนใหญ่เล่นเกมนี้ แต่ผลสำรวจช่วงหลังเป็นการให้เด็กออกความเห็น ซึ่งเป็นความเห็นของเด็ก ๆ ว่าเป็นเกมที่กระตุ้นให้เกิดนิสัยชอบพนัน และผลอันท้าย ดูเหมือนว่ามาตรการของรัฐบาลให้การป้องกันนั้นเด็กไม่เห็นด้วยเท่าไร

เอแบคโพลล์ (2548) ได้มีการสำรวจสถานการณ์การ "ติดเกมออนไลน์" ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่าเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 3 ยอมรับว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติด เสียเงินเสียทอง และก่อให้เกิดการพนันได้ง่าย ผู้ตอบแบบสอบถามยังยอมรับด้วยว่า ผลดีของการเล่นเกมออนไลน์คือแก้เหงา ขี้เกียจก็ดียิ่งเล่นยิ่งเครียด ยิ่งติดเกมมากขึ้น ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ที่สำคัญ...เมื่อติดเกมแล้วจะ "เลิกยาก" วัน ๆ ไม่เป็นอันทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน แต่งานนี้ถ้ามองใน "มุมกลับ" ต้องบอกว่า โพลล์ครั้งนี้ยังมีแง่มุมที่พอทำให้สบายใจได้บ้างพอสมควร เพราะยังดีที่กลุ่มผู้เล่นเกม "รับรู้" ว่าตนเองเสพติดเกม และการเสพติดมาก ๆ จะยังเป็นโทษต่อชีวิต เมื่อรับรู้เช่นนี้แล้ว การแก้ไขพฤติกรรมต่อไปจะง่ายขึ้นมาก

จากการศึกษาของ นิริศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) ในเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อความนิยมในการเล่นคอมพิวเตอร์ พบว่า การที่เกม ragnarok ประสบความสำเร็จเพราะเน้นในเรื่องความท้าทายและความจริงจังในนามสมมุติ ผู้เล่นจะมีพลังชีวิต (hp) พลังเวทย์มนต์ (sp) เมื่อเล่นไปจะได้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้น (exp) ค่าประสบการณ์นี้ ทำให้เก่งขึ้น ซึ่งตรงกับความต้องการของคนที่เล่น มีการใช้จ่ายเงินเป็น zeny ที่สามารถได้สิ่งของมาจากการฆ่าสัตว์ประหลาดแล้วนำมาแลกเปลี่ยนกับการซื้ออาวุธ เพื่อให้ตัวละครใกล้เคียงกับตัวผู้เล่นจริง ๆ จึงให้ผู้เล่นสามารถเลือกอาชีพได้ แต่ละอาชีพก็มีข้อจำกัดแตกต่างกันไป ซึ่งได้แก่ความทนทานต่อกร โจมตีของศัตรู ค่าความฉลาด ค่าความชำนาญ ค่าความโชคดี การใช้อาวุธ การใช้เวทย์มนต์ ความแม่นยำ ความรุนแรง การป้องกันตัว ความว่องไว และความเร็วการหลบหลีก ฯลฯ เมื่อค่าเหล่านี้มากขึ้น ความเป็นจุดเด่นของแต่ละบุคคลก็เห็นชัด รวมกับสังคมแบบออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเสมือนอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่ชอบในการที่สามารถเปลี่ยนทั้งเสื้อผ้า และความสามารถต่าง ๆ ได้ การแบ่งชนิดของสัตว์ประหลาด และกลุ่มการต่อสู้ ซึ่งมีมากมายหลายร้อยชนิดทำให้การต่อสู้ไม่มีจุดจบ เป็นเกมที่ไม่มีความสิ้นสุด ผู้เล่นจึงต้องใช้เวลาในการสร้างประสบการณ์ที่ยาวนาน ยิ่งระดับสูงเท่าไรก็จะเปลี่ยนระดับได้ยากขึ้น เจตนาของเกมที่ไม่ให้ผู้เล่นสามารถฆ่าหัวหน้าได้ด้วยตัวคนเดียว แม้จะรวมกลุ่มกันก็จะสู้ได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งเมื่อหัวหน้าตายก็จะฟื้นขึ้นมาใหม่ ทำให้เกิดความท้าทายที่จะต่อสู้กับสิ่งที่ยากขึ้น เกม ragnarok จึงต้องการปรับปรุงอยู่เรื่อย ๆ ซึ่งสิ่งที่จะล่อใจให้เล่นต่อไปคือรูปแบบการต่อสู้กิจกรรมพิเศษแบบใหม่ ๆ ตลอดเวลา

การที่นักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ให้ความสนใจที่จะเล่นเกมนี้มากกว่าเกมอื่น เพราะเป็นภาพการ์ตูนน่าติดตามและภาพประกอบต่าง ๆ ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อีกทั้ง การที่เกมมีบรรยากาศแบบภูมิภาคเอเชีย ซึ่งต่างจากเกมที่ผ่านมาในรูปแบบเดียวกัน เพราะเกม เหล่านั้นประเทศในแถบยุโรป และอเมริกาเป็นผู้ผลิต จึงมีบรรยากาศเป็นตะวันตกมากในขณะที่ วิทยาลัยไทยรู้จักกับการ์ตูนญี่ปุ่นมานาน การที่เกมออกแบบโดยมีภาพการ์ตูนแบบญี่ปุ่น และมี บรรยากาศแบบเอเชีย จึงตอบสนองต่อผู้เล่นได้อย่างดี

การที่เกมเป็นระบบออนไลน์เปรียบเสมือนสังคมในอีกโลกหนึ่ง ซึ่งผู้เล่นได้เข้าไป เล่นและพบปะผู้คนมากมาย และได้ทำในสิ่งที่อยากทำอีกมากมาย ในการที่นักศึกษาให้คำตอบว่า เพื่อการผ่อนคลาย และหาเพื่อนใหม่ก็เป็นปัจจัยหนึ่ง ซึ่งเป็นปัจจัยที่เกมนี้เป็นที่ได้รับความสนใจ จากนักศึกษาเป็นอย่างมาก

นักศึกษาใช้เวลาที่ว่างจากการทำกิจกรรม เลือกที่จะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนี้นี้ เพื่อการพักผ่อน อาจเป็นทางเลือกหนึ่งในการใช้เวลาว่างของนักศึกษา แม้ว่านักศึกษบางคนจะมี การให้เวลากับการเล่นเกมนามากเกินไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบที่แตกต่างของนักศึกษาแต่ละ คน

ดังผลงานวิจัยของ อุกฤษฏ์ กิตติโมราภุ (2543: 18) เรื่อง ผลกระทบของเกม คอมพิวเตอร์ต่อผู้ที่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ พบว่า เทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้นมานั้น ไม่สามารถ ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้ทุกอย่าง ตรวบใดที่มนุษย์ยังขาดความพอดีในการรับและ บริโภคเทคโนโลยีต่าง ๆ ส่งผลกระทบทางด้านลบจากการบริโภคโดยขาดจิตวิญญาณในการ แยกแยะ และขาดความพอดีในการใช้งาน ปล่อยความคิด จิตใจ ไปตามกระแสของเทคโนโลยี เหล่านั้น จนถูกเทคโนโลยีย้อนกลับมาครอบงำและตกเป็นทาสในที่สุด

การศึกษาวิจัยของ ญาณดา ศรีชัย (2547) พบว่าผู้เล่นมีพฤติกรรมการแสดงออกโดย แปรความหมายของการเล่นเกมเหมือนชีวิตจริงและแปรลักษณะพฤติกรรมของชีวิตจริงมาใช้ในการ เล่นเกม โดยผู้เล่นมีลักษณะการแสดงออกภายใต้ปัจเจกผ่านตัวเสมือน (ตัวละครในเกม) ที่ ซ้อนทับกันระหว่างตัวตนจริงและตัวเสมือน ในโลกเสมือนจริง (บริบทของเกม) ที่จำลองความจริง ได้อย่างแนบเนียนจริงของความเป็นสังคมที่ประกอบด้วย กลุ่มคนที่รวมกลุ่มกันตามวัตถุประสงค์ ของอาชีพ เช่น กลุ่มอาชีพ พ่อค้าแม่ค้าจะครอบครองพื้นที่ตามตัวเมืองเพื่อใช้เป็นแหล่งในการ ค้าขาย กลุ่มนักต่อสู้ต่าง ๆ เช่นอาชีพนักดาบเข้าครอบครองพื้นที่ในท่อน้ำทิ้ง เพื่อใช้พลังงานของ ตนในการหารายได้ นอกจากนี้โลกเสมือนจริงยังได้จำลองความเป็นสังคมเมืองในระบบทุนนิยม ซึ่งผู้คนให้ความสำคัญในการบริโภควัตถุเป็นสำคัญทำให้ผู้เล่นเคลิบเคลิ้มอยู่ในโลกแห่งความฝันบน ฐานแห่งความจริงที่เกิดขึ้นจริง

การแสดงตัวตนที่หลากหลายของผู้เล่นขึ้นอยู่กับการณ์ปฏิสัมพันธ์กับบริบทในเกม และสถานะทางสังคม บทบาทหน้าที่ของตัวเสมือนเพื่อตอบสนองความต้องการภายในตนอย่าง อิสระไร้ผู้ควบคุมและกฎเกณฑ์ที่คอยบีบบังคับให้ต้องทำตามบทบาทหน้าที่ในโลกจริง เกมจึงทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการแก่ผู้เล่นทั้งสิ่งที่ขาดหายในชีวิตจริง สิ่งที่ไม่ได้และไม่ได้ทำ รวมทั้งผลประโยชน์ที่ผู้เล่นได้รับจากเกม นอกจากนั้นผู้เล่นยังมีความต้องการเพื่อให้กลุ่มเพื่อนและ สังคมยอมรับด้วยวิธีการต่าง ๆ เฉพาะตน เกมออนไลน์ถือเป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาในการปลดปล่อย อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด การแสดงบทบาททางเพศและจินตนาการของตัวตนจริงและการปลอมตัว ในขณะที่เล่น

นอกจากนั้นผู้เล่นยังมีทักษะที่ดีต่อเกมเนื่องจากเกมช่วยในการฝึกทักษะชีวิตซึ่ง สามารถนำไปใช้ในโลกรจริงได้ ได้แก่ ทักษะการปฏิเสธการร้องขอเพื่อให้ตนมีชีวิตอยู่ในโลก เสมือนให้ยาวนานที่สุด ทักษะการซื้อขายสินค้า การเจรจาต่อรองราคาสินค้าโดยกระบวนการใน การพูดจา (สัญญา) โน้มน้ำหนักเพื่อบรรลุในสิ่งที่ตนต้องการ และยุทธวิธีในการสร้างสัมพันธภาพ กับคนในสังคมที่แสดงออกจากชุมพลพลังงานทางจิตใจ ถ่ายทอดผ่านพฤติกรรม ภาษา รูปภาพ

ปัจจัยเสี่ยงของการเล่นเกมคือ การให้ความสำคัญในการเห็นคุณค่าของวัตถุและ เงินในเกมนำมาใช้กับชีวิตจริง ดังกรณีกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยศึกษา ผู้เล่นนำเกมมาใช้ในชีวิตจริงใน รูปแบบที่เกิดขอบเขตแต่ไม่อยู่ในระดับรุนแรงมากนัก เนื่องจากการผู้เล่นถูกล่อหลอมจากสภาพ ครอบครัวยุคที่ประกอบธุรกิจการค้าจึงซึมซับและถือเป็นเรื่องปกติ แต่ผู้เล่นสามารถควบคุมตนเอง และรู้จักการยับยั้งชั่งใจเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาขึ้น นอกจากนั้นเกมยังสร้างคนมีความเป็นปัจเจกมาก ขึ้นทำให้ผู้คนสามารถอยู่และพึ่งพาผ่านสื่อทางเทคโนโลยี โดยไม่ต้องรอการมีปฏิสัมพันธ์กับ สิ่งมีชีวิต เช่นคนเราสามารถรู้จักกันได้โดยไม่ต้องรอให้เห็นหน้าก่อน เพียงแค่ใช้โทรศัพท์หรือ คอมพิวเตอร์ส่งสัญญาณภาพและเสียงพูดคุยก็สื่อสารกันอย่างเข้าใจ ส่วนอนาคตภาพความเป็น ปัจเจกของคนจะชัดเจนมากยิ่งขึ้นกับสภาพความเป็นอยู่ที่ร่ายล้อมด้วยเทคโนโลยี ไร้ผู้คนที่มา ปฏิสัมพันธ์โดยตรง

นอกจากนี้ ศุณิสรา ทดลา (2542) ได้ศึกษาเรื่อง “รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารใน ห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต” พบว่า รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาเป็นไปทั้ง ในรูปแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกันกับการแสดงออกในโลกของความเป็นจริง และเปิดโอกาส ให้ผู้สนทนามีอิสระเสรีเพราะในการแสดงออกในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนั้นผู้สนทนา จะใช้ข้อความตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา อีกทั้งผู้ สนทนาจะคิดเพื่อสร้างคำและรูปแบบประโยคใหม่ ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสาร ผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนา

ประกอบด้วยลักษณะที่เป็นชุมชนจำลอง สภาวะไร้การขัดขวางและการควบคุม การไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย การไม่รู้จักรู้ผู้ที่สื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกลวง ความเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนเพศ การสร้างจินตนาการ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยทางด้านจิตวิทยาสังคม ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับตนเอง รวมทั้งทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และความเห็นอีกส่วนหนึ่งด้วย

ทั้งนี้ Rafaeli and Sudweek (1997 อ้างใน พิระ ถีวลม, 2542: 17-18) ได้กล่าวถึงกระบวนการเกิดปฏิสัมพันธ์ ว่า เกิดขึ้นระหว่างสมาชิกในสังคม ไม่ใช่เพียงการสื่อสารสองทางระหว่างบุคคล (ซึ่งเป็นสารในลักษณะปฏิกิริยาตอบสนองเท่านั้น) แต่เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันไปด้วยจึงถือว่าเป็นปฏิสัมพันธ์ โดยมีงานวิจัยในซีกโลกตะวันตกอย่างกว้างขวาง ซึ่งมีรวบรวมรายชื่องานวิจัยเหล่านั้น โดยการปฏิสัมพันธ์ในสังคมโดยทั่วไปเป็นกระบวนการที่แปรผันตามการปรับกลไกทิศทางของการสื่อสารและมักเกิดขึ้นโดยกระบวนการสื่อสารแบบเผชิญหน้า ซึ่งจะเกิดการแปลความหมายร่วมกันในกระบวนการปฏิสัมพันธ์นั้นประกอบด้วยการฟัง-พูดต่อเนื่องสัมพันธ์กันไป ผ่านรูปแบบการตอบสนองตามมารยาททางสังคมและจะต้องสื่อสารที่ผู้รับและส่งสารต้องอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งกระบวนการปฏิสัมพันธ์จะนำไปสู่ความสามารถทางสังคม และความผูกพันกันทางสังคม คุณภาพของสารที่สื่อสารกันในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ ขึ้นกับหลายปัจจัย อาทิเช่น การรู้จักรับ-ส่งบทสนทนา การตัดบทเพื่อเปลี่ยนบทบาทในการสนทนา ศักยภาพที่ปฏิสัมพันธ์จะดำเนินต่อไปด้วยตัวสารเอง เนื้อหาที่แสดงความก้าวหน้าต่อเนื่อง รวมทั้งคุณภาพในการบรรจุสารของสื่อที่บรรจุได้ครบถ้วน เช่น การพบกันซึ่งหน้า ย่อมเป็นการสื่อสารที่ครบถ้วนมากกว่าคุยกันทางโทรศัพท์เป็นต้น

ในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ที่ใช้วิธี “การสนทนา” จะมีลักษณะสื่อสารเฉพาะ เช่น การมีมารยาทที่จะเชื่อเชิญหรือตอบรับ การบรรจุอารมณ์ลงไปในสาร การเปิดเผยข้อมูลที่เป็นจริง เนื้อหาของส่วนบุคคลที่เปิดเผยต่อกัน รวมทั้งมีการเรียกหาในลักษณะสรรพนามกลุ่มบุรุษที่หนึ่ง ที่มากกว่าปกติ ซึ่งเป็นกระบวนการที่สร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน กระบวนการปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ โดยมี “การสนทนา” เป็นหลัก มีลักษณะโดยทั่วไปเหมือนปฏิสัมพันธ์ในสังคมโดยทั่วไป ยกเว้นการสื่อสารที่ผ่านคอมพิวเตอร์ รูปแบบการสื่อสารจึงเป็นการอ่าน-เขียน ซึ่งการแลกเปลี่ยนเนื้อหาทางสังคมแล้วไม่ต่างกับการสื่อสารด้วยการฟัง-พูด แต่ต่างกันตรงอัตราการแลกเปลี่ยนที่ช้ากว่า ในส่วนเนื้อหาของสารที่ รับ-ส่ง สารที่เป็นปฏิสัมพันธ์กับสารที่เป็นปฏิกิริยาตอบสนองไม่ต่างกันในแง่ของการแสดงความจริง การอธิบาย และสัดส่วนของการขอหรือถามข้อมูล แต่สารที่เป็นปฏิสัมพันธ์จะมีเนื้อหาบางด้านมากเป็นพิเศษ เช่น เกี่ยวกับการสนทนา อารมณ์ขัน ความสามารถในการขอมตกลง ข้อความในเชิงขอมรับมากกว่าไม่ขอมรับ ความร่วมมือสนับสนุน และการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของตนมากกว่าปกติ การเกิดปฏิสัมพันธ์จะ

เป็นไปด้วยตัวมันเอง โดยความถ้อยของของผู้ส่งสารไม่ใช่ปัจจัยกำหนดลักษณะปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น แม้จะมีสารที่เป็นปฏิริยาตอบรับของคนที่ส่งบ่อยมากกว่าคนที่ไม่ค่อยส่ง แต่สารที่เป็นปฏิสัมพันธ์ของผู้ที่ส่งบ่อยกับไม่บ่อยนั้น ไม่แตกต่างกัน โดยจะขึ้นอยู่กับการอยู่ถาวรของสมาชิกมากกว่า

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นโดยการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ จะต่างกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้าในโลกแห่งความจริง ทั้งนี้เพราะการส่งผ่านคอมพิวเตอร์เหมือนชิมผลไม้ที่ไม่รู้ส่วนผสม ของรสชาติเราไม่มีทางรู้ว่าใครจะตอบหรือไม่ตอบสนอง แต่เมื่อเกิดการตอบสนองเป็นปฏิสัมพันธ์ขึ้นมา เราต้องเชื่อว่ามันเป็นความจริงที่เกิดขึ้น เป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเป็นหลักเป็นฐาน และส่งผลให้เกิดความจริงในเชิงสังคมหรือการก่อรูปทางสังคมได้จริง จากการศึกษาวิจัยยังพบอีกว่าการปฏิสัมพันธ์บนการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มีบทบาทต่อการรวมตัวบนเครือข่าย และมีบทบาทต่อการสร้างแบบแผนของการเจริญเติบโตของกลุ่ม และแม้ว่าในงานวิจัยศึกษาจะระบุว่า การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จะลดศักยภาพในการปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ แต่จากผลการวิจัยได้ยืนยันว่าผู้ใช่มองว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มีศักยภาพมากกว่าการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

ผลการวิจัยของ สุทธิพร นิราพาธ (2547) พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นไม่ทางตรงก็ทางอ้อม และเป็นพฤติกรรมที่สามารถสังเกตเห็นได้ ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกทางวาจา และพฤติกรรมที่แสดงออกโดยการกระทำ การวิจัยครั้งนี้พบว่าประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนิยมเล่นมากที่สุด คือ เกมประเภทวางแผนกลยุทธ์ และสวมบทบาท ยังพบอีกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะไม่มีความสัมพันธ์ทางลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แต่อาจขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลายประการด้วยกัน เช่น องค์ประกอบทางร่างกาย องค์ประกอบทางด้านความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนวัยเดียวกัน องค์ประกอบทางด้านการพัฒนาแห่งตน และองค์ประกอบทางด้านการปรับตัว อีกทั้งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อาจไม่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหากนักเรียนมีการบริหารจัดการเวลาที่ดีว่า เมื่อไรควรดูหนังสือหรือทำการบ้านและกำหนดเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม

ผลการวิจัยของ วรณรัตน์ รัตนวรางค์ (2548) พบว่า เด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ โดยจะเล่นเป็นเวลานาน ทำให้ละเลยการเล่าเรียน เช่น ขาดเรียน ไปโรงเรียนสาย หรือหนีเรียน ไม่ส่งการบ้านเพราะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์จนดึก ไม่ได้เข้าเรียนทำให้ทำการบ้านไม่ได้เลย ไปถึงไม่ทานอาหาร ไม่หลับไม่นอน นอกจากนี้ เด็กที่ติดเกมยังไม่รับผิดชอบงานบ้าน ซึ่งสมาชิกทุกคนในครอบครัวชุมชนแออัดต้องช่วยกันทำงานและทำมาหากิน เด็กบางคนหัดพูดบด บางคนถึงกับลักขโมยเพื่อให้ได้เงินไปเล่นเกมออนไลน์

ส่วนพ่อแม่หรือผู้ปกครองมักใช้ความรุนแรงในการจัดการปัญหานี้ มีตั้งแต่ดุด่า ตบตี ไม่ให้เงินใช้ ไปจนถึงไล่ออกจากบ้าน ทว่าวิธีการเหล่านี้ยังเป็นการผลักดันเด็ก ๆ ให้ออกจากบ้าน ไปสู่โลกของเกมออนไลน์มากขึ้น ผลสืบเนื่องต่อมาก็คือเด็กจะใช้วิธีหนีหน้าเพื่อไม่ต้องถูกดุด่า แต่การกระทำเช่นนั้นยังทำให้ผู้ปกครองขุนเคือง เพราะไม่รู้ว่าบุตรหลานอยู่ที่ไหน ทำอะไร ครั้น หงุดหงิดจนไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ก็มักแสดงออกด้วยความรุนแรงต่อบุตรหลาน ผู้ปกครองเองแม้จะมีประสบการณ์มากกว่าแต่ก็ไม่ได้เรียนรู้ว่าในการสื่อสารให้ได้ผลนั้นต้องมีความเข้าใจคนที่กำลังสื่อสารว่าอยู่ในสภาพไหน คิดอย่างไร ทำไมคิดเช่นนั้น แล้วจึงอธิบาย แต่ไม่ใช่วิสัยของคนในชุมชนแออัด อีกทั้งยังเป็นการเสียเวลา จึงนิยมแก้ปัญหาด้วยความรุนแรง ผลของความรุนแรงในครอบครัวที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก ไม่เพียงสร้างความขัดแย้งจนกลายเป็นความรุนแรงในครอบครัว เหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลไปถึงสังคมที่ใหญ่ต่อไปอีกด้วย เช่น เด็กหนีออกไปบ้านแล้วไปทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อหาเงินใช้

จากการรวบรวมบทความ เอกสาร ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก โดยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ดังนี้ (สรุปการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก, 2536)

Compaine (1993) กล่าวว่า เด็กทุกคนที่เล่นเกมสามารถค้นคว้ากฎเกณฑ์จากเกมด้วยตนเอง อันเป็นลักษณะการเก็บข้อมูลหลาย ๆ ด้านพร้อมกัน โดยขณะเล่นผู้เล่นจะถูกท้าทายจากเกมให้พยายามเอาชนะตัวเองอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นการเล่นเกมจะช่วยฝึกสมองเด็กให้เฉียบไว แก้ปัญหาเก่ง อีกทั้งเด็กที่มีโอกาสได้เล่นวิดีโอเกมจะมีทักษะที่เข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กคนอื่น

สุรรัตน์ เอกสมทราเมษฐ์ (2536) นักจิตวิทยาเด็ก ศูนย์สุขวิทยาจิต กล่าวว่า เกมอาจมีส่วนช่วยในเรื่องลดปัญหาเด็กที่ติดสิ่งมอมเมาอื่น ๆ เช่น คลับ บาร์ ยาเสพติด เป็นต้น

เบญจพร ปัญญาขย (2536) นักจิตวิทยาเด็ก ศูนย์สุขวิทยาจิต กล่าวถึงผลดีของการเล่นเกมไว้ว่า ด้านความคิด บางเกมอาจช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ แต่ถ้าให้เด็กเล่นเกมเป็นทีม อาจจะส่งผลดียิ่งขึ้นในเรื่องการฝึกแก้ปัญหาาร่วมกัน ด้านอารมณ์ การเล่นเกมอาจเป็นทางหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้ระบายความเครียด ความรุนแรงก้าวร้าวและได้รับความเพลิดเพลินในอารมณ์

มีการศึกษาโดย พิว อินเทอร์เนต แอนด์ อเมริกัน ไลฟ์ โปรเจกต์ ในกลุ่มเด็กมหาวิทยาลัยเมื่อเร็ว ๆ นี้ ผลสรุปออกมาว่า การเล่นเกมไม่ได้มีผลกระทบอะไรต่อการเรียนจริง ๆ

Castel ผู้ดูแลการวิจัยจาก Washington University ใน St. Louis ให้ความเห็นว่า ความรวดเร็วในการหาวัดของนักเล่นเกมด้วย ไม่ได้มีเทคนิคพิเศษอะไร แต่พวกเขาก็หาได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้หลักพื้นฐานทั่วไปในการค้นหา ด้วยการหาจุดที่ต้องการจากที่หนึ่งบนหน้าจอ

หากไม่พบจุดนั้นก็จะย้ายดูในจุดอื่นบนหน้าจอ ก่อนที่จะกลับมาพบทวนจุดแรกอีกครั้งเป็นครั้งที่สอง ซึ่งวิธีนี้เป็นรูปแบบการหาเป้าหมายบนคอมพิวเตอร์ที่ใช้เหมือนกันทั้งสองฝ่ายระหว่างนักเล่นเกมด้วย กับคนที่เริ่มหัดเล่นเกม (ผู้จัดการออนไลน์, 2548)

จากการทำวิจัยทำให้ทราบว่า นักเล่นเกมจะมีประสาทตาที่ไวกว่าคนที่เริ่มหัดเล่นเกมประมาณ 0.1 วินาที ซึ่งความไวดังกล่าวอาจจะไม่มีผลในชีวิตปกติ แต่อาจจะมีผลต่อการตัดสินใจในการขับรถ หรือการหลบหลีกอุบัติเหตุได้ สำหรับเหตุผลหลักในการทำวิจัยดังกล่าวเกิดขึ้นจากแนวคิดที่ ต้องการนำวิดีโอเกม ที่เชื่อว่าจะมีผลต่อการตอบสนองอย่างมากทางด้านประสาทรับรู้ทางตา ตลอดจนการเคลื่อนไหว ไปช่วยพัฒนาฟื้นฟูสมอง สำหรับผู้ป่วยที่เป็นโรคลมชัก หรือ ผู้ที่สูญเสียความทรงจำ (ผู้จัดการออนไลน์, 2548)

นิตยสาร Acta Psychologica ตีพิมพ์ผลวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการสังเกตกับวิดีโอเกม ระบุว่าผู้ที่เล่นเกมเป็นประจำมีความสามารถในการมองสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และการมองสังเกตเป้าหมายต่าง ๆ ได้ดีกว่าผู้ที่ไม่ได้เล่นเกม (ผู้จัดการออนไลน์, 2548)

จากผลการสำรวจของ สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ (2546) เผยว่า อินเทอร์เน็ตสามารถทำให้ชีวิตของเยาวชนเปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่เต็มไปด้วยประสิทธิภาพ สามารถสร้างสรรค์กิจกรรมมากมายให้เกิดขึ้นได้ เช่นการติดต่อสื่อสาร สาระความรู้ ความบันเทิง แหล่งชุมนุมความคิดเห็น การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และอื่น ๆ อีกมากมาย ความน่าสนใจของอินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งดึงดูดใจให้ผู้ใช้ผูกพันจนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อประโยชน์ การใช้เพื่อหาความบันเทิง หากใครที่ได้สัมผัสกับอินเทอร์เน็ตและเลือกสรรกิจกรรมดี ๆ จากอินเทอร์เน็ตด้านใดด้านหนึ่งให้กับตนเอง ชีวิตประจำวันก็จะเพิ่มเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อตอบสนองกิจกรรมจากอินเทอร์เน็ตอย่างขาดไม่ได้ หลังจากที่เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตแล้วเกิดการเปลี่ยนแปลงดังนี้

1. สนใจคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ร้อยละ 48
2. ไม่มีพฤติกรรมใดเปลี่ยนแปลงเด่นชัด ร้อยละ 25
3. อยากรู้ อยากเห็นมากขึ้น ร้อยละ 23
4. ภาษาอังกฤษดีขึ้น ร้อยละ 13
5. ช่างพูดช่างคุยมากขึ้น ร้อยละ 8
6. เรียนดีขึ้น ร้อยละ 7
7. อยู่ติดบ้านมากขึ้น ร้อยละ 7
8. พูดคุยด้วยภาษาแปลก ร้อยละ 5
9. ขอค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ร้อยละ 4

10. เรียงเรียง ร้อยละ 2
11. เก็บตัวเองพูดคุยน้อยลง ร้อยละ 2
12. เพื่อนแปลกหน้าเพิ่มขึ้น ร้อยละ 2
13. ออกนอกบ้านมากขึ้น ร้อยละ 1

จากสถิติที่ตัวเลขสูงสุดสามารถบอกได้ว่าการใช้อินเทอร์เน็ตจะเกิดประโยชน์ขึ้นได้อย่างมากมาย หากเยาวชนได้รับคำแนะนำ การส่งเสริมรับทราบข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เยาวชนหันมาใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ และสามารถทำให้เยาวชนเกิดการพัฒนาคำรู้ได้อย่างดีขึ้นอีกด้วย

ภาคสรุป

จากการทบทวนวรรณกรรมและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ดังนี้
ทฤษฎีสื่อสารได้เป็นการอธิบายลักษณะของการสื่อสาร โดยมี ผู้ส่งสาร สาร ช่องทาง ผู้รับสาร ผลของการสื่อสาร ปฏิริยาตอบสนอง โดยผู้รับสารจะรับสารจากบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง เมื่อได้รับสารแล้วจะเกิดการการตีความและจะแสดงปฏิริยาตอบสนองไปยังผู้ส่งสารโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม ซึ่งการสื่อสารจะดำเนินไปได้ต่อเมื่อทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารอยู่ในสภาพแวดล้อมทางสังคมร่วมกัน หรือมีขอบข่ายของประสบการณ์บางส่วนร่วมกันจึงจะเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ร่วมกัน

ทฤษฎีเป็นตัวกำหนด เชื่อว่าเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญของการเปลี่ยนแปลงสังคม ที่จะสร้างผลกระทบและมีผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ ด้วยลักษณะ interactive ของสื่อคอมพิวเตอร์ที่สามารถตอบโต้กันได้อย่างฉับพลันทันที โดยเลือกใช้ตามกาลและเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น นอกจากนั้นรูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ยังมีทั้งรูปแบบของผัสสะแห่งประสบการณ์ รูปแบบของเนื้อหา รูปแบบการใช้รหัส รูปแบบของบริบทของการใช้สื่อ รูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

ส่วนแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ถูกนำมาใช้เพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง และอินเทอร์เน็ตก็เป็นช่องทางสำคัญสำหรับตัวสารที่ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ขึ้น โดยอินเทอร์เน็ตมีคุณลักษณะของการสื่อสารแบบแสวงหาข้อมูลตามความสนใจของผู้ใช้ เป็นสื่อที่ควบคุมโดยผู้ใช้นามากกว่าผู้ส่งสาร ทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารตามที่ต้องการได้อย่างสะดวก ซึ่งผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถติดต่อถึงกันได้หลายทางอย่างทันทีทันใด ทำให้เกิดเป็นชุมชนเสมือนขึ้น และมี

สภาพแวดล้อมในการสื่อสารแบบใหม่ คือ สภาพไร้การขัดขวางและควบคุม การเปลี่ยนเพศ และความเป็นตัวตนที่หลากหลายรูปแบบ

สำหรับทฤษฎีสัญญาวิทยาได้ถูกนำมาใช้อธิบายความหมายของสัญญา ว่าหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง ในตัวบท และในบริบทหนึ่ง ๆ ซึ่งสิ่งที่นำมาเป็นสัญญานั้นอาจเป็นวัตถุสิ่งของ รูปภาพ และตัวหนังสือ

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เป็นศาสตร์ที่อธิบายกระบวนการทำงานทางจิตของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะโครงสร้างที่สามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ได้แก่ Id Ego และ Superego ซึ่งเป็นการแบ่งสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ และค่อย ๆ กล่อมเกลา ความปรารถนาของมนุษย์ให้อยู่ในกรอบมากขึ้นจากการที่มนุษย์ได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับบรรทัดฐานทางสังคมและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ อันจึงมาทำให้ตัวมนุษย์อยู่ระหว่างหลักที่เอาแต่ใจตนเองกับหลักแห่งศีลธรรม

แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์เป็นผลกระทบของความรู้สึก การกระทำ และการคิดอันโดยมีองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งที่มากระทบเป็นลำดับ เป็นเหตุให้เกิดพฤติกรรมซึ่งมีทั้งการพัฒนาและการเสื่อมถอย

แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์เป็นกลไกสำคัญของการสร้างตัวตนคือการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท และหัวใจสำคัญในการเรียนรู้ก็คือภาษาซึ่งเป็นช่องทางถ่ายทอดระบบสัญลักษณ์ และกฎเกณฑ์ร่วมของสังคมออนไลน์

แนวคิดเรื่องความเสมือนจริงได้ถูกนำมาใช้เพื่อการการจำลองสถานการณ์ โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทาง และคอมพิวเตอร์ในการสร้างความเสมือนจริง ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สร้างการคิดฝัน ทำในสิ่งที่ไปไม่ได้ในเวลานี้ให้สามารถเป็นไปได้ ทั้งนี้ความเสมือนจริงจะเป็นความจริงที่ไม่สมบูรณ์ เนื่องจากในความจริงมีบางส่วนที่บกพร่องและขาดไป โดยการสื่อสารในรูปแบบนี้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ของสภาพแวดล้อมใหม่ เป็นปรากฏการณ์ภาพไร้การขัดขวางควบคุมซึ่งทำให้ปัจเจกมีอิสระและไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย

แนวคิดเรื่องการแสดงตัวตน ได้ถูกนำมาอธิบายการแสดงลักษณะของตัวตนของผู้เล่นเกม ซึ่งสามารถแปรเปลี่ยนไปตามบริบทเมื่อเข้าสู่ระบบแห่งความหมายและสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งมีกระบวนการในการแสดงตัวตนคือ ครั้งแรกเกิดจากการสร้างภาพความสัมพันธ์ และก้าวเข้าสู่โลกแห่งสังคม

แนวคิดเรื่องคอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตนเชื่อว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ถ้าให้เวลาไม่นานคนจะค่อย ๆ สร้าง “ตัวตน on-line” ขึ้นมา และสามารถสร้างความหมายและผลิตรหัส เพื่อเข้าใจความหมายเฉพาะกลุ่ม โดยผู้ใช้จะสามารถปกปิดเพศ นุคลิกภาพ รสนิยมทางเพศ และลักษณะตัวตนที่แท้จริงรวมทั้งการแสดงตัวตนซ้อนขึ้น

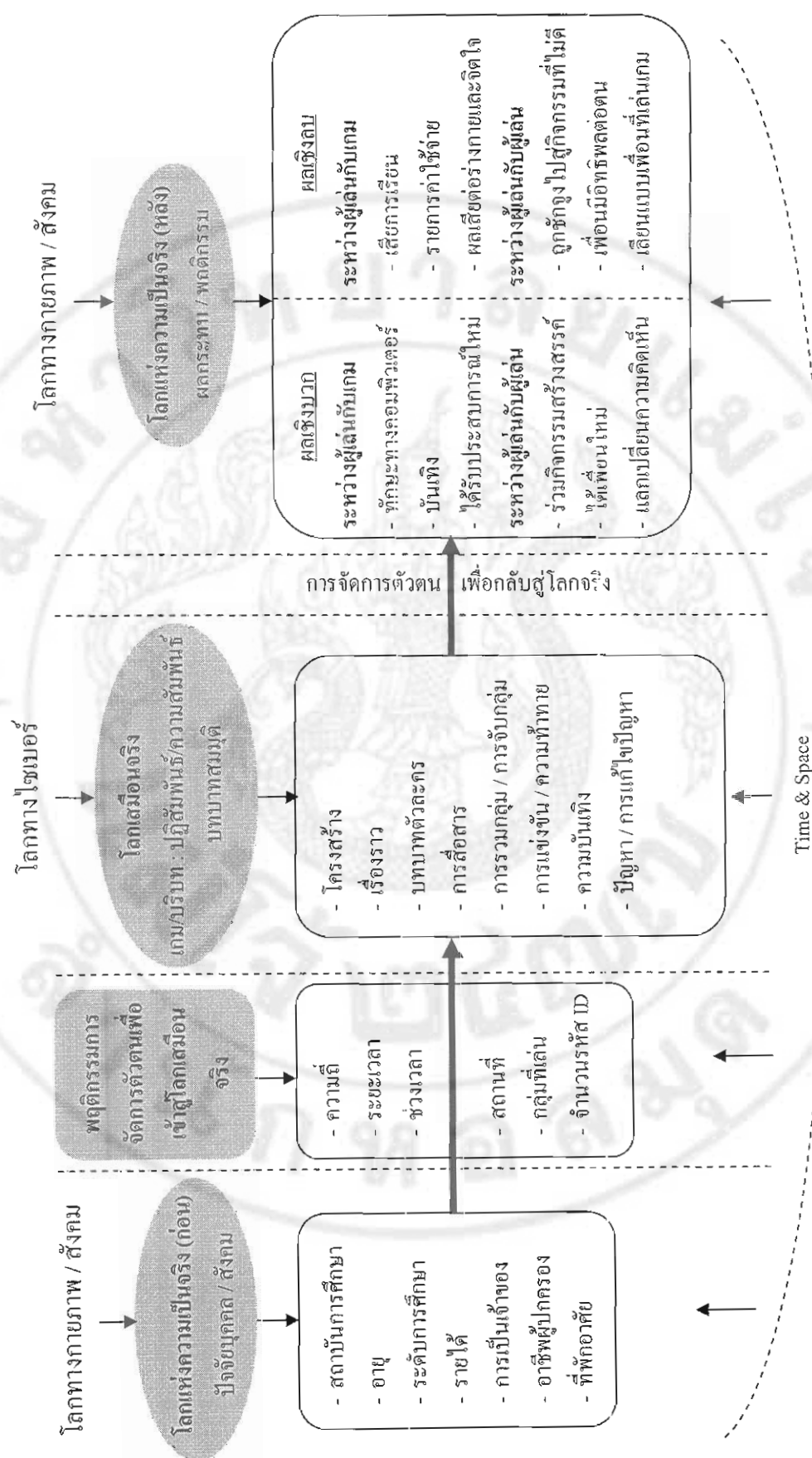
ได้ ซึ่งมีปัจจัยทางโครงสร้างเวลาของกลุ่ม มีผลต่อการสร้างตัวตน บริบทภายนอกและวัตถุประสงค์ของกลุ่ม ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์มีผลต่อการใช้ชื่อ และลักษณะของผู้สื่อสารสัมพันธ์กับการสร้างตัวตนที่ถูกสร้างในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

แนวคิดเรื่องเกม สรุปได้ว่า เกมเป็นการสร้าง โดยการจำลองจากความจริงทางสังคม โดยให้ผู้เล่นเข้าไปอยู่ในสิ่งที่จำลอง แล้วปล่อยให้ผู้เล่นแสดงออกมา ซึ่งผู้เล่นต้องเล่นตามกฎกติกาที่เกมกำหนด มิฉะนั้นผู้เล่นจะไม่สามารถเล่นเกมนั้นได้ ซึ่งส่วนสำคัญที่สุดของเกมประกอบไปด้วย การที่คนเข้าไปร่วมมีบทบาท และเป็นผู้แสดงหรือผู้เล่น

ทั้งนี้การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ทั้งในโลกจริงและโลกเสมือนจริง จะใช้แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด นอกจากนี้พฤติกรรมในโลกเสมือนจริงจะใช้แนวคิดเรื่องเกม แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง แนวคิดเรื่องสัญญาณวิทยา แนวคิดเรื่องคอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตน

ในการศึกษาปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและเชิงลบในการเล่นเกมนออนไลน์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่น จะใช้แนวคิดทฤษฎีแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ แนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์

ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางด้านบุคคลและสังคมที่มีต่อพฤติกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงหลังจากผ่านการเล่นเกมออนไลน์ จะใช้แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ และแนวคิดเรื่องการแสดงตัวตน



ภาพที่ 4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ปฏิสัมพันธ์วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์” ในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมออนไลน์ ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นกับผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ของนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีในการวิจัยตามหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

สถานที่ดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้จะดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนรัฐบาล และโรงเรียนเอกชนระดับมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ เขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ ทั้งหมด 4 แห่ง ดังนี้ โรงเรียนรัฐบาล 2 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย 2) โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย โรงเรียนเอกชน 2 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนปิ่นโรยแยลสัวิทยาลัย และ 2) โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกได้ 2 กลุ่มคือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการแจกแบบสอบถามเป็นนักเรียนชายในระดับมัธยมศึกษา ตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ ที่อยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ รวมจำนวนทั้งสิ้น 363 คน ส่วนกลุ่มตัวอย่างในการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น (focus group) จะใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 17 คน โดยจะแบ่งออกเป็นโรงเรียนรัฐบาล และโรงเรียนเอกชน (ตาราง 5)

ตาราง 5 แสดงจำนวนประชากรนักเรียนชายทั้งหมดจำแนกตามโรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนเอกชน

โรงเรียนรัฐบาล	จำนวนนักเรียน	มัธยมศึกษา	มัธยมศึกษา
	ทั้งหมด	ตอนต้น	ตอนปลาย
1. โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย	945	651	294
2. โรงเรียนบุพราขวิทยาลัย	1,622	645	977
3. โรงเรียนวัดโนทัยพัพ	654	368	286
4. โรงเรียนหอพระ	778	489	289
โรงเรียนเอกชน			
1. โรงเรียนปิ่นสรวงแยลส์วิทยาลัย	1,428	952	476
2. โรงเรียนดาราวิทยาลัย	1,126	787	339
3. โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย	1,948	1,130	818
รวม	8,501	5,022	3,479

ที่มา: เขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1 พ.ศ. 2546

กลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ตามวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งแบ่งออกได้ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการแจกแบบสอบถาม

โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ Multi-Stage Sampling มีขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 จากโรงเรียนขนาดใหญ่ทั้งหมด 7 โรงเรียนในอำเภอเมืองเชียงใหม่ ผู้วิจัยจะใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (stratified random sampling) คือแบ่งโรงเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ โรงเรียนรัฐบาล และโรงเรียนเอกชน กลุ่มละ 2 โรงเรียน โดยคัดเลือกจากโรงเรียนที่นักเรียนจำนวนมากเป็นอันดับที่ 1 และอันดับที่ 2 ตามลำดับ (ตาราง 6)

ตาราง 6 แสดงจำนวนประชากรนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย
จำแนกตามโรงเรียน

โรงเรียน	มัธยมศึกษา	มัธยมศึกษาตอน	รวม
	ตอนต้น	ปลาย	
1. โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย	1,130	818	1,948
2. โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย	645	977	1,622
3. โรงเรียนปิ่นสรวงยศวิทยาลัย	952	476	1,428
4. โรงเรียนกาวีละวิทยาลัย	651	294	945
รวมทั้งสิ้น	3,378	2,565	5,943

ขั้นตอนที่ 2 จากขนาดของประชากรจำนวน 5,943 โดยใช้ตารางมาตรฐานว่าด้วยขนาดประชากรและขนาดตัวอย่างของ Darwin Hendel ที่ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% ความผิดพลาดไม่เกิน 5% จึงเลือกกลุ่มตัวอย่างจากตารางได้จำนวน 361 คน ($N = 5,943 / n = 361$) (กนกทิพย์ พัฒนาพัพพันธ์, 2543) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์และไม่ต่ำกว่าจำนวนที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจะดำเนินการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวนทั้งสิ้น 363 ชุด

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบสัดส่วน (proportionate stratified random sampling) เพื่อให้ได้จำนวนของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละโรงเรียนตามสัดส่วนของจำนวนประชากรในระดับมัธยมต้น และมัธยมปลาย ของโรงเรียนนั้นๆ สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

$$N_1 = 952$$

$$N_2 = 476$$

$$N_3 = 1,130$$

$$N_4 = 818$$

$$N_5 = 645$$

$$N_6 = 977$$

$$N_7 = 651$$

$$N_8 = 294$$

$$N = 5,943$$

แต่ต้องการหากลุ่มตัวอย่างเพียง 361 คน ($n = 361$)

$$N_i = \frac{N_i n}{N}$$

1. โรงเรียนปิ่นสรวงยาลัย ได้กลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการเก็บข้อมูล 87 คน คิดเป็นร้อยละ 24.03
2. โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย ได้กลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการเก็บข้อมูล 119 คน คิดเป็นร้อยละ 32.87
3. โรงเรียนบุพราชวิทยาลัย ได้กลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการเก็บข้อมูล 98 คน คิดเป็นร้อยละ 27.07
4. โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย ได้กลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการเก็บข้อมูล 58 คน คิดเป็นร้อยละ 16.29

ตาราง 7 แสดงสัดส่วนของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามโรงเรียน

โรงเรียน	จำนวนกลุ่ม ตัวอย่างมัธยมต้น	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง มัธยมปลาย	รวมจำนวน กลุ่มตัวอย่าง
1. โรงเรียนมงฟอร์ต	69	50	119
2. โรงเรียนบุพราช	39	59	98
3. โรงเรียนปิ่นสรวงยาลัย	58	29	87
4. โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย	40	18	58
รวม	206	156	362

ขั้นตอนที่ 4 เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่กระจายไปสู่ผู้เรียนในระดับต่างๆ ผู้วิจัยได้กำหนดการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย กล่าวคือ แบ่งกลุ่มมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นระดับ ม. 1 ม. 2 ม. 3 และระดับมัธยมปลายเป็นระดับ ม. 4 ม. 5 ม. 6 ในแต่ละระดับเท่ากันตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ (ตาราง 8)

ตาราง 8 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามระดับมัธยมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาปลายจำแนกตามโรงเรียน

โรงเรียน	มัธยมศึกษาตอนต้น			มัธยมศึกษาตอนปลาย			จำนวน
	ม. 1	ม. 2	ม. 3	ม. 4	ม. 5	ม. 6	
1. โรงเรียนมงฟอร์ต	23	23	23	17	17	17	120
2. โรงเรียนยุพราช	13	13	13	20	20	20	99
3. โรงเรียนปิ่นสรวงยศวิทยาลัย	19	19	19	10	10	10	87
4. โรงเรียนกาวีละวิทยาลัย	13	13	13	6	6	6	57
รวม	67	67	67	55	55	55	363

2. กลุ่มตัวอย่างการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น (focus group)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึกครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา และมัธยมศึกษาปลาย ที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียน

เอกชน

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา และมัธยมศึกษาปลาย ที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียน

รัฐบาล

โดยวิธีการคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจะใช้วิธีเฉพาะเจาะจง โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย

1. ไม่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการแจกแบบสอบถาม
2. มีความสนใจและยินดีเข้าร่วมการวิจัย
3. ได้รับการอนุญาตและความร่วมมือจากครูและผู้บริหาร

การนำเสนอข้อมูลจะใช้นามสมมุติแทนชื่อ-สกุลจริงของผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของผู้ที่ให้ข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้เครื่องมือดังต่อไปนี้

1. แบบสอบถาม (questionnaire) ผู้วิจัยจะใช้แบบปลายปิด (close-ended questions) รายละเอียดของแบบสอบถามออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ สถาบันการศึกษา ระดับการศึกษา อายุ รายได้

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ความถี่ ระยะเวลา ช่วงเวลา สถานที่ กลุ่มที่เล่น บุคคลในขณะเล่น

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ และระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นที่เกิดขึ้นทั้งในขณะที่เล่นเกมและภายหลังการเล่นเกม

2. แบบคำถามในการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น (focus group)

การทดสอบเครื่องมือ

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (validity) เมื่อสร้างแบบสอบถามเสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ อันได้แก่ คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ จำนวน 3 ท่าน และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านระเบียบวิธีวิจัย และจิตวิทยาเป็นผู้พิจารณาตรวจสอบในด้านความเที่ยงตรงทางด้านเนื้อหา (content validity) การใช้ภาษา และความเที่ยงตรงเชิงอัตลักษณ์ (construct validity) เพื่อให้แบบสอบถามสามารถให้คำตอบการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้

2. การทดสอบความเชื่อถือได้ (reliability) หลังจากที่ได้แบบสอบถามผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิและทำการแก้ไขปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจำแนกแบบสอบถามจำนวน 30 ชุด ไปทดสอบ (pre-test) กับกลุ่มวัยรุ่นที่เคยเล่นเกม แล้วนำผลที่ได้มาตรวจสอบว่า เครื่องมือดังกล่าวสามารถตอบวัตถุประสงค์ตามที่ได้ตั้งไว้หรือไม่ หลังจากนั้น 20 วัน ผู้วิจัยจะนำเครื่องมือชุดเดิมกลับไปให้กลุ่มเป้าหมายเดิมทำอีกครั้ง ถ้าข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลที่ใกล้เคียงกับข้อมูลเดิม ผู้วิจัยก็จะได้นำเครื่องมือชิ้นนั้นไปใช้ แต่หากได้ข้อมูลผิดพลาดไป ผู้วิจัยก็จะทำการแก้ไขปรับปรุงเครื่องมือให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และทำการ pre-test ใหม่อีกครั้งจนกว่าจะได้ข้อมูลที่ใกล้เคียงกับข้อมูลเดิม

ผู้วิจัยได้ทำการวัดความเชื่อถือได้ของเครื่องมือและข้อมูลโดยใช้วิธีการใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (cronbach's alpha coefficient : α) ซึ่งเป็นวิธีการที่ใช้กับเครื่องมือหรือแบบสอบถามที่ทุก ๆ ข้อคำถามมีคำตอบไม่ใช่แค่ 0 และ 1 เท่านั้น แต่เป็นคำตอบประเภทเรียงลำดับ เช่น แบบสอบถามประเภทให้คะแนนตามลำดับ (rating scale) เช่น แบบ Likert's Scale เป็นคะแนน 5 4 3 2 1 โดยคำนวณภายใต้ข้อสมมติที่ว่าทุก ๆ ข้อคำถามควรมีค่าความเชื่อมั่นใกล้เคียงกัน มีสูตรดังนี้ (ชินนะพงษ์ บำรุงทรัพย์, 2545)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

α = สัมประสิทธิ์ความเชื่อถือได้

n = จำนวนข้อคำถาม

S_i^2 = คะแนนความแปรปรวนแต่ละข้อ

S_t^2 = คะแนนความแปรปรวนของแบบสอบถามทั้งฉบับ

การแปลความหมายของค่าความเชื่อมั่น (α) ที่ได้ ถ้าค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อถือได้มีค่าตั้งแต่ 0.71 ถือว่าข้อมูลชุดนี้มีค่าความเชื่อถือได้สูง

จากจำนวนตัวแปรทั้งหมด 83 ตัวแปร มีตัวแปรที่เป็นคำตอบประเภทเรียงลำดับจำนวน 64 ตัวแปร เมื่อทำการทดสอบค่า Reliability Coefficients ของ 64 ตัวแปร พบว่า ค่า Alpha ที่ทดสอบได้มีค่า 0.9119 ซึ่งมีค่าเข้าใกล้ 1 แสดงว่า เครื่องมือหรือแบบสอบถามนี้มีค่าความเชื่อมั่นหรือความน่าเชื่อถือได้ เกือบ 100 เปอร์เซ็นต์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการเก็บข้อมูลภาคสนาม (field data collection) โดยมีขั้นตอนดำเนินงานดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำหนังสือถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย และ โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย ที่กลุ่มตัวอย่างศึกษาอยู่ เพื่อทำหนังสือขอความร่วมมือและขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้วิจัยออกเก็บข้อมูลโดยถือหนังสือนำไปยังโรงเรียนต่าง ๆ เพื่อนำชุดแบบสอบถามไปแจกให้กลุ่มตัวอย่างตามจำนวนที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งผู้วิจัยจะส่งแบบสอบถามให้กับ

ทางโรงเรียนไว้แล้วจะเก็บคืนในภายหลัง โดยระบุจำนวน ชั้นปี และจะเก็บเฉพาะนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ จะเริ่มต้นการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 31 พฤษภาคม ถึง 30 มิถุนายน 2548 เป็นเวลา 1 เดือน

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์ แปรผล สรุปผล และรายงานผลการวิจัยต่อไป

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถามจะนำมาประเมินผลและวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ SPSS / PC (statistical package for the social science : SPSS / PC) แล้วนำผลการวิเคราะห์มาสรุปและนำเสนอด้วย

1. การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (descriptive analysis) ใช้การบรรยายข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติร้อยละ (percentage) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าเฉลี่ย (mean) เพื่ออธิบายลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ สถาบันการศึกษา ระดับการศึกษา อายุ รายรับต่อวัน การมีคอมพิวเตอร์ใช้เล่นเกม อาชีพของผู้ปกครอง ที่พักอาศัย พฤติกรรมการจัดการตัวตนก่อนเล่นเกม

2. การทดสอบสมมติฐาน (hypothesis testing) เพื่อทดสอบสมมติฐานความน่าจะเป็นของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้สถิติในการทดสอบสมมติฐาน คือ การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณที่มีตัวพยากรณ์มากกว่า 2 ตัว โดยใช้สูตร ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบ

$$Y = a + b_1(X_1) + b_2(X_2) + b_3(X_3) + \dots + B_k(X_k)$$

3. ข้อมูลที่ได้จากการทำสนทนากลุ่มเจาะประเด็น จะบรรยายแบบพรรณนาเพื่อใช้ในการอธิบายและสนับสนุนการวิเคราะห์จากแบบสอบถาม และการนำเสนอข้อมูลจะใช้นามสมมุติแทน ชื่อ-สกุล จริงของผู้ที่ให้ข้อมูลทั้งหมด เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของผู้ที่ให้ข้อมูล

เกณฑ์กำหนดค่าคะแนนและการวัดตัวแปร

การประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นทั้งในขณะเล่นเกม และ ภายหลังการเล่นเกม ผู้วิจัยใช้มาตรวัดแบบ Likert's scale ซึ่งมีคำถามทั้งหมด 5 ข้อ โดยได้กำหนด เกณฑ์การให้คะแนนและเกณฑ์การวัดตัวแปรในแต่ละตัวดังนี้ (สุจิตรา บุญยะรัตน์พันธ์, 2543)

- ถ้าตอบมากที่สุด ให้ 5 คะแนน
- ถ้าตอบมาก ให้ 4 คะแนน
- ถ้าตอบปานกลาง ให้ 3 คะแนน
- ถ้าตอบน้อย ให้ 2 คะแนน
- ถ้าตอบไม่มี ให้ 1 คะแนน

ค่าสถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean)

- ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.50 หมายถึง น้อย
- ค่าเฉลี่ย 0.01 – 1.50 หมายถึง ไม่มี

บทที่ 4

ผลการวิจัยและวิจารณ์

การวิจัยเรื่องปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา นักเรียนมัธยมศึกษา เขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษา

1. พฤติกรรม และปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
2. ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นกับผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

โดยรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ให้ข้อมูลจากแบบสอบถาม จำนวน 363 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ให้ข้อมูลในการทำกระบวนการกลุ่มจำนวน 17 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

1. ผลการวิจัยจากการตอบแบบสอบถาม
2. ผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น

ผลการวิจัยและวิจารณ์

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เล่น

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ศึกษาเกี่ยวกับสถานการศึกษา ระดับการศึกษา อายุ รายได้ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว ที่พักอาศัย และการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน โดยรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม สรุปผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ประเภทของสถานการศึกษา

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เกินครึ่งเป็นนักเรียนที่เรียนอยู่โรงเรียนเอกชนคิดเป็นร้อยละ 57.0 และโรงเรียนรัฐบาลร้อยละ 43.0 โดยจำแนกตามโรงเรียนได้ดังนี้ นักเรียนจากโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.1 รองลงมาเป็นนักเรียนจาก

โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 27.3 และน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 15.7 คือนักเรียนจากโรงเรียนกาวิละวิทยาลัย

1.2 ระดับการศึกษา

จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย ทำให้ได้กลุ่มมัธยมศึกษาตอนต้นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 18.7 รองลงมาก็คือกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 14.6

1.3 อายุ

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ มีอายุ 14 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22.5 รองลงมาก็คืออายุ 13 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.3 และน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 1.1 คืออายุ 19 ปี เมื่อพิจารณาผู้เล่นทั้งหมดมีอายุเฉลี่ย 14.82 ปี อายุต่ำสุด 12 ปี อายุสูงสุด 19 ปี ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.81 ปี

1.4 รายรับต่อวัน

การศึกษาพบว่ากว่าครึ่งของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่มีรายรับต่อวันมากที่สุดต่ำกว่าหรือเท่ากับ 50 บาท คิดเป็นร้อยละ 52.89 รองลงมาก็คือกลุ่มที่มีรายได้ระดับ 51-100 บาท คิดเป็นร้อยละ 42.69 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุดคือกลุ่มที่มีรายได้ 151 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 4.13 เมื่อพิจารณารายรับต่อวันเฉลี่ยวันละ 63.57 บาท รายรับต่อวันต่ำสุด 20 บาท และรายรับต่อวันสูงสุด 160 บาท ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 28.09 บาท

1.5 อาชีพของผู้ปกครอง

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ประมาณ 1/3 มีผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.7 รองลงมาประกอบอาชีพรับราชการ คิดเป็นร้อยละ 33.1 และอาชีพเกษตรกรมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 2.8

1.6 ที่พักอาศัย

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80.4 นอกนั้นอาศัยอยู่ที่หอพัก คิดเป็นร้อยละ 9.9 และอาศัยที่วัด มีจำนวนน้อยที่สุด คือร้อยละ 0.6

1.7 โอกาสในการใช้คอมพิวเตอร์

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เกือบครึ่งมีคอมพิวเตอร์ใช้ในครอบครัว มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 49.6 รองลงมาคือมีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 37.7 และไม่มีคอมพิวเตอร์มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 12.7

สรุป

จากการศึกษาสรุปได้ว่านักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ที่เล่นเกมออนไลน์ มีอายุเฉลี่ย 14.82 ปี มีรายรับต่อวันเฉลี่ยวันละ 63.57 บาท และประมาณ 1 ใน 3 ผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 34.7 ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่จะอาศัยอยู่กับพ่อแม่ และมีคอมพิวเตอร์ใช้ในครอบครัว

วิจารณ์ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งสัดส่วนตามสัดส่วนของจำนวนประชากรในโรงเรียนนั้น ๆ จำนวน 363 คน พบว่าเป็นเพศชาย 100% ซึ่งคล้ายคลึงกับการศึกษาของ Anderson et al (2000) ที่ระบุว่า เด็กวัยรุ่นที่นิยมเล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเด็กผู้ชายมากถึง 92%

ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นนักเรียนจากโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.1 เนื่องจากโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัยเป็นโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่มีนักเรียนมากที่สุด จากผลการสำรวจของเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1 (2546) ระบุว่ามียุทธศาสตร์ทั้งหมด 1,948 คน ส่งผลให้สัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้มากกว่าโรงเรียนอื่น ๆ

ระดับการศึกษา พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 18.7 เนื่องจากระบบของการศึกษาไทยได้เปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองชอบภายหลังจากจบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยจะแบ่งออกเป็นสองสาย ได้แก่ สายสามัญ คือศึกษาต่อในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และสายอาชีพ คือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ดังนั้นนักเรียนที่จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถเลือกเรียนในสายวิชาชีพหรือไม่สามารถสอบเข้าเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้ จึงส่งผลให้จำนวนผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีจำนวนน้อยกว่านักเรียนที่เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

อายุ นักเรียนส่วนใหญ่มีอายุเฉลี่ย 14.82 ปี และเมื่อพิจารณาตามกลุ่มอายุปรากฏว่านักเรียนมีอายุ 14 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22.3 และเมื่อนำอายุมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การศึกษาของไทยพบว่า ส่วนใหญ่จะศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับระดับการศึกษาและจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ได้นำมาวิจัยในครั้งนี้

ในด้านอาชีพของผู้ปกครอง พบว่าประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.7 รองมาประกอบอาชีพรับราชการ คิดเป็นร้อยละ 33.1 สาเหตุที่ผู้เล่นมีผู้ปกครองประกอบอาชีพพาณิชยกรรมธุรกิจส่วนตัวและรับราชการมากนั้น เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่จะศึกษาอยู่ที่โรงเรียนเอกชนและเป็นโรงเรียนที่มีชื่อเสียงของจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับค่าเล่าเรียน

ถ้อยข้างสูง ซึ่งผู้ปกครองที่มีสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจที่ดีจะส่งบุตรหลานเข้ามาเรียนที่โรงเรียนนี้เป็นอันดับแรก

ผู้เล่นส่วนมากถึงร้อยละ 80.4 จะพักอาศัยอยู่กับผู้ปกครอง ส่งผลให้ผู้เล่นมีรายรับต่อวันอยู่ในระดับปานกลางถึงระดับสูง และผู้เล่นส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ใช้เล่นเกมแบบส่วนตัว และแบบที่ใช้ร่วมกันในครอบครัวรวมกันมากถึงร้อยละ 87.3 ส่วนผู้เล่นที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้เล่นเกมมีเพียงร้อยละ 12.7 เนื่องจากในปัจจุบันคนในสังคมส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อการมีคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก และอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเพื่อใช้ทำงาน การสื่อสาร หาข้อมูล และความบันเทิง ซึ่งเป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่จะต้องหาไว้ใช้ที่บ้าน หรือที่ทำงาน ไม่ว่าจะเป็นแบบตั้งโต๊ะหรือแบบมือถือ โดยจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประโยชน์การใช้สอยและความนิยมส่วนตัว ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมีอัตราเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังผลการสำรวจของสำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ พบว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่นิยมไปด้วยประสิทธิภาพ สามารถสร้างสรรค์กิจกรรมมากมายให้เกิดขึ้นได้ เช่นการติดต่อสื่อสาร สารความรู้ ความบันเทิง แหล่งชุมนุมความคิดเห็น การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และอื่น ๆ อีกมากมาย ความน่าสนใจของอินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งดึงดูดใจให้ผู้ใช้ผูกพันจนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อประโยชน์ การใช้เพื่อหาความบันเทิง และสอดคล้องกับคำกล่าวของ McQuail (1994) กลุ่มนักทฤษฎีแนวเทคโนโลยีกำหนดได้กล่าวว่า การปฏิบัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงของสังคมตามมา

ตาราง 9 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่จำแนกตาม
ลักษณะทางประชากร

(n = 363 คน)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
ประเภทของสถาบันการศึกษา		
โรงเรียนรัฐบาล	156	43.0
โรงเรียนเอกชน	207	57.0
โดยจำแนกตามโรงเรียนได้ดังนี้		
โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย	87	24.0
โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย	120	33.1
โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย	99	27.3
โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย	57	15.7
ระดับการศึกษา		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	68	18.7
มัธยมศึกษาปีที่ 2	68	18.7
มัธยมศึกษาปีที่ 3	68	18.7
มัธยมศึกษาปีที่ 4	53	14.6
มัธยมศึกษาปีที่ 5	53	14.6
มัธยมศึกษาปีที่ 6	53	14.6
อายุ (ปี)		
12	31	8.5
13	70	19.3
14	81	22.3
15	48	13.2
16	54	14.9
17	48	13.2

ตาราง 9 (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
18	27	7.4
19	4	1.1
หมายเหตุ:		
อายุเฉลี่ย = 14.82	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	= 1.81
อายุต่ำสุด = 12 ปี	อายุสูงสุด	= 19 ปี
รายรับต่อวัน		
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 50	191	52.6
51-100	156	43.0
101-150	15	4.1
151 ขึ้นไป	1	0.3
หมายเหตุ:		
รายรับต่อวันเฉลี่ย = 63.57 บาท	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	= 28.09 บาท
รายรับต่อวันต่ำสุด = 20 บาท	รายรับต่อวันสูงสุด	= 160 บาท
อาชีพของผู้ปกครอง		
เกษตรกรรม	10	2.8
รับจ้าง	53	14.6
รับราชการ	120	33.1
พนักงานเอกชน	28	7.7
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	26	7.2
ธุรกิจส่วนตัว	126	34.7
สถานที่พักอาศัย		
หอพัก	36	9.9
บ้านเพื่อน	8	2.2
ญาติพี่น้อง	25	6.9

ตาราง 9 (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
พ่อ-แม่	292	80.4
วัด	2	0.6
การมีคอมพิวเตอร์ใช้เล่นเกม		
ไม่มีคอมพิวเตอร์	46	12.7
มีคอมพิวเตอร์ใช้ในครอบครัว	137	37.7
มีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัว	180	49.6

ตอนที่ 2 พฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์

พฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นได้ศึกษาเกี่ยวกับ ความถี่ ระยะเวลา ช่วงเวลา ค่าใช้จ่าย สถานที่ใช้เล่นเกม วิธีการจดทะเบียน การมีรหัส (ID) คนที่ร่วมเล่นเกม และกลุ่มที่เล่นเกม โดยรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม สรุปผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้ (ตาราง 11)

2.1 ความถี่ในการเล่น

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เล่นเกมออนไลน์ 1 – 2 ครั้ง / สัปดาห์ ประมาณ 1 / 3 คิดเป็นร้อยละ 38.2 รองลงมาคือ 3 – 4 ครั้ง / สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 21.5 และส่วน นักเรียนที่เล่นเกมระหว่าง 19 – 20 ครั้ง / สัปดาห์ มีจำนวนน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 0.5 เมื่อพิจารณาความถี่ในการเล่นเฉลี่ยรวม 4.07 ครั้ง / สัปดาห์ เมื่อพิจารณาความถี่ในการเล่นรวมเฉลี่ย 4.07 ครั้ง / สัปดาห์ ความถี่ในการเล่นต่ำสุด 1 ครั้ง / สัปดาห์ และสูงสุด 20 ครั้ง / สัปดาห์ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.94 ครั้ง / สัปดาห์

2.2 ระยะเวลาในการเล่น

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ในระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ – 5 ชั่วโมง / สัปดาห์ ไม่ถึงครึ่ง คิดเป็นร้อยละ 44.6 รองลงไปคือ 6 – 10 ชั่วโมง / สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 31.4 ส่วน 21 – 25 ชั่วโมง / สัปดาห์ น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.0 เมื่อพิจารณาระยะเวลาในการเล่นเฉลี่ยรวม 8.78 ชั่วโมง/สัปดาห์ เมื่อพิจารณาระยะเวลาในการเล่นมีค่าเฉลี่ย 8.78 ชั่วโมง/สัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นต่ำสุด 1 ชั่วโมง/สัปดาห์ และระยะเวลาในการเล่นสูงสุด 30 ชั่วโมง/สัปดาห์ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.88 ชั่วโมง/สัปดาห์

2.3 ช่วงเวลาในการเล่น

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ใช้ช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. ในการเล่นเกมประมาณ 1/3 คิดเป็นร้อยละ 33.9 รองลงไปคือ 21.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 19.2 ส่วนน้อยที่สุดมีจำนวนเท่ากันได้แก่ช่วงเวลา 06.00 – 09.00 น. และ 12.01 – 15.00 น. คิดเป็นร้อยละ 9.0

2.4 ค่าใช้จ่ายในการเล่น

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ประมาณ 1/3 มีรายจ่ายในระดับ 1-50 บาท/สัปดาห์ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.4 ใกล้เคียงกับกลุ่มที่มีรายได้ระหว่าง 51-100 บาท/สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 33.0 และกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุดคือกลุ่มที่มีรายจ่าย 301 บาท/สัปดาห์ ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 3.0 เมื่อพิจารณาค่าใช้จ่ายเฉลี่ยรวมต่อสัปดาห์ 106.7 บาท รายจ่ายต่ำสุด 0 บาท และรายจ่ายสูงสุดถึง 550 บาท และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานมากถึง 93.6

2.5 สถานที่เล่นเกม

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เล่นครั้งเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 61.7 รองลงไปที่ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต เช่น ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เกือบ 1/3 คิดเป็นร้อยละ 32.5 ส่วนน้อยที่สุดคือที่ทำงานผู้ปกครองคิดเป็นร้อยละ 1.9

2.6 การจดทะเบียน

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ประมาณ 1/3 มีพี่ชาย หรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี จดทะเบียนเกมออนไลน์ให้ คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงไปที่ผู้ปกครองจดให้ คิดเป็นร้อยละ 21.3 ส่วนจดด้วยตนเองมีจำนวนน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 10.0

2.7 จำนวนรหัส ID ที่มี

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ มี ID เกมออนไลน์ 2 – 5 ID จำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.0 รองลงไปที่ 1 ID คิดเป็นร้อยละ 23.4 และ 11 ID ขึ้นไปมีจำนวนน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 2.3 เมื่อพิจารณาจำนวนรหัส ID เฉลี่ย 3.50 ID มีรหัส ID ต่ำสุด 1 ID และรหัส ID สูงสุด 20 ID ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.94 ID

2.8 รายชื่อบุคคลที่ร่วมนั่งเล่น

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ มีผู้ที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ด้วยเป็นเพื่อนจำนวนประมาณครึ่ง คิดเป็นร้อยละ 51.0 รองลงไปที่ พี่หรือน้อง คิดเป็นร้อยละ 31.1 และคนเดียวมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 6.6

2.9 กลุ่มเพื่อนที่ร่วมเล่นผ่านระบบออนไลน์

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เกือบครึ่งมีกลุ่มเพื่อนในห้องเรียนที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 43.5 รองลงมาคือเพื่อนต่างโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 17.4 และเพื่อนทั่วไปมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 9.4

สรุป

จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีความถี่ในการเล่นเฉลี่ย 4.07 ครั้ง / สัปดาห์ โดยผู้เล่นส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเล่นเฉลี่ย 8.78 ชั่วโมง / สัปดาห์ ซึ่งผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นในช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. มากที่สุดร้อยละ 33.9 รองลงไปที่ 21.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 19.2 จะมีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์เฉลี่ยคนละ 106.7 บาท ส่วนใหญ่ ร้อยละ 61.7 จะเล่นเกมที่บ้านของตนเอง รองลงไปที่ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 32.5 นอกจากนี้ยังพบอีกว่าผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่จะลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมจะให้พี่ชาย หรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี จดทะเบียนเกมออนไลน์ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 82.3 รองลงมาคือให้ผู้ปกครองจด

ให้ และผู้เล่น จะมี ID ในการเกมออนไลน์คนละเฉลี่ย 3.50 ID โดยกว่าครึ่งมีจำนวนมากที่สุด 2 – 5 ID คิดเป็นร้อยละ 59.0 และผู้เล่นกว่าครึ่งจะเลือกเพื่อนมาร่วมเล่นเกม ร้อยละ 51.0 รองลงมาคือ พี่หรือน้อง ในส่วนของกลุ่มเพื่อนที่ร่วมออนไลน์มากที่สุดคือ กลุ่มเพื่อนในห้องเรียน ร้อยละ 43.5 รองลงมาคือเพื่อนต่างโรงเรียน ร้อยละ 17.4

วิจารณ์ผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าพบว่า นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ เล่นเกมออนไลน์ 1-2 ครั้ง / สัปดาห์ เนื่องจากนักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ ที่เรียนในระดับมัธยมศึกษาได้มีการแข่งขันในเรื่องการเรียนสูง อีกทั้งยังอยู่ในการดูแลของผู้ปกครอง ทำให้ผู้เล่นมีโอกาสเล่นเกมได้น้อยกว่านักเรียนจากจังหวัดอื่น ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิตโพลล์ (2546) พบว่า นักเรียน เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ด้วยเหตุผลว่าได้ความสนุกตื่นเต้น และท้าทาย

ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานที่สุด ครั้งละ 1-5 ชั่วโมง / สัปดาห์ และได้เล่นเกมในช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. คิดเป็นร้อยละ 33.9 เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่ใช้ช่วงเวลานี้เพราะว่า เป็นช่วงเวลาที่ว่างหลังจากทำการบ้านและเสร็จภารกิจประจำวัน หลังจากการเล่นผู้เล่นก็จะพักผ่อน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบในข้างต้น และผลการจัดกระบวนการกลุ่ม ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่าผู้เล่นส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการเล่นตอนเย็นหลังเลิกเรียน และภายหลังจากเสร็จภารกิจประจำวัน เช่น ทำการบ้าน ช่วยงานบ้าน เป็นต้น อีกทั้งเป็นช่วงเวลาที่มิผู้เล่นเข้าไปเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด

ยังพบอีกว่าระยะเวลาในการเล่นเกมนานเฉลี่ยรวม 8.78 ชั่วโมง/สัปดาห์ และมีอัตราความถี่ในการเล่นเกมนานเฉลี่ยรวม 4.07 ครั้ง / สัปดาห์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ศิริไชย หงส์สงวนศรี (2548) พบว่า ผู้เล่นมีความถี่ในการเล่น 4 วันต่อสัปดาห์ และแตกต่างจากผลการวิจัยของ Griffith and Hunt (1995 อ้างใน วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541) พบว่าวัยรุ่นเล่นเกมเฉลี่ย 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ อาจกล่าวได้ว่าด้วยเวลาที่ผ่านไป และกระแสนิยมของการเล่นเกมออนไลน์เริ่มลดน้อยลง อีกทั้งมาตรการของรัฐบาลที่ควบคุมการเล่นของเด็กบวกกับผู้ปกครองได้เริ่มหันมาใส่ใจดูแลพฤติกรรมการเล่นของบุตรมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลต่อผู้เล่นเกมให้ลดเวลาในการเล่นลงจากอดีตที่ผ่านมา นอกจากนี้เกมออนไลน์ในปัจจุบันมิให้เลือกเล่นอย่างหลากหลายอีกด้วย

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนานเฉลี่ยประมาณ 106.7 บาท/สัปดาห์ มีค่าใช้จ่ายต่ำที่สุด 0 บาท/สัปดาห์ และสูงที่สุด 550 บาท/สัปดาห์ ซึ่งเป็นรายจ่ายที่มากกว่ารายได้ของผู้เล่นเอง เนื่องจากผู้เล่นจะขยของผู้ปกครองเพิ่มเติม หรือผู้ปกครองจะมีค่าใช้จ่ายส่วนนี้ให้ นอกเหนือจากค่าขนม

ประจำวัน จึงจะสอดคล้องกับสถานที่ที่ผู้เล่นส่วนใหญ่เลือกเล่นที่บ้านของตนเอง เนื่องจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่ที่บ้านกับผู้ปกครองมีคอมพิวเตอร์ใช้ประจำบ้าน และผลการทำกระบวนการกลุ่ม พบว่า ผู้เล่นจะเก็บออมจากค่าขนมที่ได้รับจากผู้ปกครอง ถ้าไม่พอก็จะขอจากผู้ปกครอง หรือหารายได้เพิ่มเติม เช่น ขาย item ที่ได้จากการเล่นเกม หรือรับจ้างเล่นเกม เป็นต้น นอกจากนี้ผู้ปกครองบางท่านให้เงินผู้เล่นเป็นพิเศษนอกเหนือจากค่าขนมที่ผู้เล่นจะต้องได้เป็นประจำ โดยค่าใช้จ่ายที่ผู้เล่นใช้ส่วนใหญ่เป็นค่าซื้อชั่วโมงอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการเล่นเกม นอกจากนี้ผู้เล่นที่มีค่าใช้จ่าย 0 บาท เนื่องจากผู้เล่นจะเล่นเกมในช่วงที่เป็นการส่งเสริมการขายของเกมจะให้ผู้เล่นที่สนใจเข้าไปเล่นโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย อีกทั้งผู้เล่นอาจเลือกเล่นเกมที่บ้านตนเองหรือบ้านเพื่อน ส่วนผู้เล่นที่มีรายจ่ายสูงที่สุด 550 บาท/สัปดาห์ เนื่องจากผู้เล่นจะต้องจ่ายค่า บัตรเติมเงินเพื่อเล่นเกม ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ค่าคู่มือการเล่นเกม เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ เอแบคโพลล์ (2548) พบว่า ชาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 3 ขอมรับว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เสียเงินเสียทอง

ผู้เล่นเกินครึ่งจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 61.7 เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ใช้ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมอยู่แล้ว คิดเป็นร้อยละ 90.1 จึงไม่จำเป็นที่จะต้องหาสถานที่อื่นเพื่อเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของสวนดุสิตโพลล์ ในปี 2546 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่ามาตรการกำหนดเวลาเปิดปิดร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ไม่สามารถแก้ปัญหาได้ เพราะส่วนใหญ่จะเล่นเกมโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านเป็นส่วนใหญ่

ส่วนบุคคลที่ใกล้ชิดช่วยเหลือในการจดทะเบียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะให้พี่ชาย หรือพี่สาว ที่มีอายุเกิน 18 ปี ทำการจดทะเบียน ส่งผลให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์มี ID ที่เข้าไปเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย 3.50 ID ซึ่งผู้เล่นมีรหัส ID จำนวน 2-5 ID มากที่สุด โดยผู้เล่นส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาซึ่งมีอายุไม่ถึงเกณฑ์ของนโยบายรัฐบาลที่กำหนดอายุ วิธีการจดทะเบียน ช่วงเวลาที่เล่น ส่งผลให้ผู้เล่นที่อายุไม่ถึงหาวิธีการจดทะเบียนแบบอื่นเพื่อให้ตนเองได้มีโอกาสเล่นเกม โดยการศึกษาในครั้งนี้ยังพบเหตุผลที่ต้องการเล่นว่า การชักชวนของเพื่อน กระแสนิยม ซึ่งเมื่อผู้เล่นทดลองเข้าไปเล่นแล้วทำให้เกิดความสนุกสนาน ทำท่ายเสมือนการผจญภัยอีกโลกหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของนิริศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) พบว่า การที่เกม ragnarok ประสบความสำเร็จเพราะเน้นในเรื่องความท้าทายและความจริงจังในนามสมมุติ ผู้เล่นจะมีพลังชีวิต (hp) พลังเวทย์มนต์ (sp) เมื่อเล่นไปจะได้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้น (exp) ค่าประสบการณ์นี้ ทำให้เก่งขึ้น ซึ่งตรงกับความต้องการของคนที่เล่น มีการใช้จ่ายเงินเป็น zeny ที่สามารถได้สิ่งของมาจากการฆ่าสัตว์ประหลาดแล้วนำมาแลกเปลี่ยนกับการซื้ออาวุธ เพื่อให้ตัวละครใกล้เคียงกับตัวผู้เล่นจริง ๆ

นอกจากนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่จะไม่เลือกพี่ชายหรือพี่สาวในการร่วมนั่งเล่นเกมแต่จะเลือกเพื่อนมาร่วมนั่งเล่นเกมมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 51.0 และผู้เล่นเกือบครึ่งจะเลือกเพื่อนที่เรียนในห้องเรียนเดียวกันร่วมเล่นผ่านระบบออนไลน์โดยคิดเป็นร้อยละ 43.5 อาจกล่าวได้ว่าด้วยปัจจัยต่าง ๆ เช่นความคิด ลักษณะทางกายภาพ ความผูกพัน ตลอดจนสังคมที่ส่งผลให้เด็กเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนในวัยเดียวกันมากกว่าสูงวัยกว่า หรือครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุทธิพร นิราพาธ (2547) พบว่าการเล่นเก๋มมีความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนวัยเดียวกัน ด้านการพัฒนาตน และการปรับตัว และผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่า เกมออนไลน์เป็นการจำลองความจริงทางสังคม และยังได้จำลองความเป็นสังคมเมืองในระบบทุนนิยมอีกด้วย

ตาราง 10 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ จำแนกตาม
พฤติกรรมการเล่นเกม

(n = 363 คน)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ความถี่ในการเล่น		
1 – 2 ครั้ง / สัปดาห์	139	38.2
3 – 4 ครั้ง / สัปดาห์	80	21.5
5 – 6 ครั้ง / สัปดาห์	78	20.0
7 – 8 ครั้ง / สัปดาห์	47	12.9
9 – 10 ครั้ง / สัปดาห์	10	2.7
11 – 12 ครั้ง / สัปดาห์	0	0
13 – 14 ครั้ง / สัปดาห์	0	0
15 – 16 ครั้ง / สัปดาห์	7	2.0
17 – 18 ครั้ง / สัปดาห์	0	0
19 – 20 ครั้ง / สัปดาห์	2	0.5
หมายเหตุ:		
ความถี่ในการเล่นเฉลี่ย	=	4.07 ครั้ง / สัปดาห์
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	2.94 ครั้ง / สัปดาห์
ความถี่ในการเล่นต่ำสุด	=	1 ครั้ง / สัปดาห์
ความถี่ในการเล่นสูงสุด	=	20 ครั้ง / สัปดาห์
ระยะเวลาในการเล่น		
– 5 ชั่วโมง / สัปดาห์	162	44.6
6 – 10 ชั่วโมง / สัปดาห์	114	31.4
11 – 15 ชั่วโมง / สัปดาห์	34	9.3
16 – 20 ชั่วโมง / สัปดาห์	29	8.0
21 – 25 ชั่วโมง / สัปดาห์	11	3.0
26 ชั่วโมงขึ้นไป	13	3.6

ตาราง 10 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์		จำนวน	ร้อยละ
หมายเหตุ:			
ระยะเวลาในการเล่นเฉลี่ย	=	8.78 ชั่วโมง/สัปดาห์	
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	=	6.88 ชั่วโมง/สัปดาห์	
ระยะเวลาในการเล่นต่ำสุด	=	1 ชั่วโมง/สัปดาห์	
ระยะเวลาในการเล่นสูงสุด	=	30 ชั่วโมง/สัปดาห์	
ช่วงเวลาในการเล่นเกม			
06.00 – 09.00 น.		32	9.0
09.01 – 12.00 น.		38	10.5
12.01 – 15.00 น.		33	9.0
15.01 – 18.00 น.		67	18.4
18.01 – 21.00 น.		123	33.9
21.01 – 24.00 น.		70	19.2
ค่าใช้จ่าย			
ไม่มีค่าใช้จ่าย		9	2.5
– 50 บาท / สัปดาห์		125	34.4
51 – 100 บาท / สัปดาห์		120	33.0
101 – 150 บาท / สัปดาห์		45	12.4
151 – 200 บาท / สัปดาห์		26	7.3
201 – 250 บาท / สัปดาห์		14	3.9
251 – 300 บาท / สัปดาห์		13	3.6
301 บาทขึ้นไป		11	3.0
หมายเหตุ:			
ค่าใช้จ่ายเฉลี่ย	=	106.77 บาท	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 93.68 บาท
ค่าใช้จ่ายต่ำสุด	=	0 บาท	ค่าใช้จ่ายสูงสุด = 550 บาท

ตาราง 10 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
สถานที่เล่น		
ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป	118	32.5
ที่ทำงานของผู้ปกครอง	7	1.9
บ้านของเพื่อน	14	3.9
บ้านของตนเอง	224	61.7
การจัดทะเบียน		
จดด้วยตนเอง	36	9.9
เพื่อนที่อายุเกิน 18 ปี	75	20.7
พี่ชาย หรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี	133	36.6
ผู้ปกครอง	77	21.2
จ้างบุคคลที่มีอายุเกิน 18 ปี	42	11.6
จำนวนรหัส ID ที่มี		
1 ID	85	23.4
2 – 5 ID	214	59.0
6 – 10 ID	56	15.3
11 ID ขึ้นไป	8	2.3
หมายเหตุ:		
รหัส ID เฉลี่ย = 3.50 ID	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน =	2.94 ID
รหัส ID แก่สุด = 1 ID	รหัส ID สูงสุด =	20 ID
วัยของบุคคลที่ร่วมนั่งเล่น		
คนเดียว	24	6.6
เพื่อน	185	51.0
พี่หรือน้อง	113	31.1
ผู้ปกครอง (พ่อ – แม่)	41	11.3

ตาราง 10 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
กลุ่มเพื่อนที่ร่วมเล่นผ่านระบบออนไลน์		
เพื่อนทั่วไป	34	9.4
เพื่อนต่างโรงเรียน	63	17.4
เพื่อนต่างห้องที่โรงเรียน	62	17.1
เพื่อนในหมู่บ้านเดียวกัน	46	12.7
เพื่อนในห้องเรียน	158	43.5

ตอนที่ 3 ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมออนไลน์

3.1 ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม (ตาราง 11)

ระดับของการมีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ส่งผลให้มีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.79$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ความรู้และทักษะด้านการใช้อุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.75$) การใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.60$) วิธีการออนไลน์ทงอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.79$) และสามารถหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.03$)

ระดับของความบันเทิงที่ได้รับ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ทำให้เกิดความบันเทิงในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.97$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความบันเทิงในด้านการผ่อนคลายความเครียดอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.29$) การสร้างความมั่นใจ / ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.49$) สร้างความสนุกสนานอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.36$) และเกิดความท้าทายอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.75$)

ระดับของการได้รับประสบการณ์ใหม่ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ได้เคยนำประสบการณ์ในการเล่นเกมมาใช้ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.86$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เคยนำประสบการณ์ในการเล่นเกมมาใช้ในด้านการออกแบบอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.01$) การวาดรูปอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.26$) การทำหุ่นหรือการ์ตูนแอนิเมชันอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.56$) และการทำกราฟิกอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.64$)

3.2 ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม (ตาราง 12)

ระดับของการส่งผลกระทบต่อการเรียน พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.13$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนด้านไม่ได้ทำการบ้านอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.26$) ไม่อ่านหนังสือเรียน และหาความรู้เพิ่มเติมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.26$) ไม่ตั้งใจเรียนในห้องเรียนอยู่ในระดับ

น้อย ($\bar{X} = 2.01$) ชวนเพื่อนคุยเรื่องเกมที่ตนเองเล่นในห้องเรียนอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.74$) และขาดเรียนอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.39$)

ระดับของรายการค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวกับการเล่น พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ทำให้มีค่าใช้จ่ายของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.23$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีค่าใช้จ่ายในด้านค่าสมัครเล่นเกมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.78$) ค่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.04$) ค่าเช่าชั่วโมงที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.73$) ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการเล่นอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.88$) ค่าซื้อคู่มือ หรือหนังสือประกอบการเล่นเกมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.26$) และซื้อ item ด้วยเงินจริง อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.72$)

ระดับของผลที่เกิดขึ้นต่อสภาพร่างกายและจิตใจ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ทำให้ส่งผลต่อสภาพร่างกายและจิตใจของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.03$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจของผู้เล่นในด้านการอดนอนอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.00$) รู้สึกปวดหลังอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.15$) การรับประทานอาหารไม่ตรงเวลาหรือบางครั้งไม่ได้รับประทานอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.28$) สายตาสั่นลง หรือยาวขึ้นอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.94$) น้ำหนักตัวเพิ่มหรือลดลงอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.66$) และส่งผลต่อสุขภาพจิตอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.17$)

3.3 ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น (ตาราง 13)

ระดับของการร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ส่งผลต่อการร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน ในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.97$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันในด้านการไปรับประทานอาหารร่วมกันกับผู้ที่เล่นเกมด้วยหรือที่รู้จักในเกมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.12$) ร่วมกิจกรรมของบริษัที่จำหน่ายเกมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.83$) เข้าร่วมการแข่งขันเล่นเกมกับผู้ที่เล่นเกมด้วยหรือที่รู้จักในเกมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.92$) และร่วมเฟื่องประโยชน์ให้กับสังคมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.01$)

ระดับของการได้รู้จักเพื่อนใหม่ พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.89$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้รู้จักกับเพื่อนต่างห้องเรียน (โรงเรียนเดียวกัน) อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.04$) เพื่อนต่างโรงเรียนอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.14$) เพื่อนที่อื่นรุ่นเดียวกัน (ที่ไม่ได้เรียนหนังสือ) อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.61$) และเพื่อนที่เป็นผู้ใหญ่อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.77$)

ระดับของการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่นภายหลังการเล่นเกมโดยในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.71$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ในด้านการพูดคุยถึงวิธีการเล่นเกมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 3.16$) หาแหล่งข้อมูลในเกมที่สนใจอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.91$) ราคาซื้อขาย item ที่จำหน่ายในตลาดเกมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.65$) วิธีการเล่นเกมแบบลัด (การ Bug เกม) อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.59$) การใช้ Bot ให้เล่นเกมแทนผู้เล่นอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.53$) และการใช้โปรแกรมอื่น ๆ อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 2.42$)

3.4 ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น (ตาราง 14)

ระดับของการร่วมทำกิจกรรมที่ไม่ดี พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ส่งผลต่อการร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.18$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนในด้านการทดลองเสพยาเสพติด เช่น บุหรี่ เหล้า อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.16$) ร่วมมือกับเพื่อนขโมยทรัพย์สินที่มีค่าอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.09$) ช่มเหล่งทำร้ายร่างกายผู้อื่นอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.11$) นำเงินมาลงแข่งขันเดิมพันอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.11$) และร่วมแย่งชิงเงิน และของรางวัลในเกมออนไลน์อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.47$)

ระดับของเพื่อนมีอิทธิพลต่อผู้เล่นเอง พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ได้ทำให้เพื่อนมีอิทธิพลต่อตนเอง ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X} = 2.75$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีอิทธิพลต่อตนเองในด้าน การเชื่อเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันมากกว่าเชื่อฟังผู้ปกครองอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.41$) ยึดเอาอารมณ์ตนเองเป็นที่ตั้งอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X} = 1.56$) หิน

ออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกมกับเพื่อนอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ($\bar{X}=1.23$) และสื่อสารกับเพื่อนด้วยคำพูดไม่สุภาพ อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=1.61$)

ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนพบว่า การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ทำให้ผู้เล่นมีการเลียนแบบเพื่อนที่เล่นเกมในกลุ่มของตน ในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.29$) โดยหลังการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีการเลียนแบบเพื่อนที่เล่นเกมในกลุ่มของตนในด้านความต้องการอยากเล่นเกมเก่งแบบเพื่อนอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.43$) ต้องการที่จะมี item และความสามารถของตัวละครในเกมมากกว่าเพื่อนคนอื่นอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.34$) ต้องการเป็นผู้นำกลุ่มอยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.20$) และต้องการเป็นผู้นำกลุ่มและต้องการให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับในการเล่นเกมนของตน อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.20$)

สรุป

ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำแนกตามผลกระทบได้ดังนี้

ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม พบว่า ทำให้มีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ทำให้เกิดความบันเทิงในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก และได้เคยนำประสบการณ์ในการเล่นเกสมาใช้อยู่ในระดับ ปานกลาง

ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม เห็นว่า ทำให้ส่งผลต่อพฤติกรรม การเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ทำให้มีรายการค่าใช้จ่ายของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย และส่งผลต่อร่างกายและจิตใจของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย

ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น เห็นว่า ทำให้ได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง และทำให้ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่นภายหลังการเล่นเกมโดยในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง

ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น เห็นว่า การได้ร่วมทำกิจกรรมที่ไม่ดีกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ส่วนอิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อตนในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง และความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย

วิจารณ์ผลการวิจัย

จากการศึกษา พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบต่อการมีปฏิสัมพันธ์ส่วนบุคคลและทางสังคมทั้งในเชิงบวกและเชิงลบดังนี้

ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม

- ด้านความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ พบว่า ผู้เล่นเกมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเล่นเกมมากที่สุดคือ ด้านสามารถหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการเกมออนไลน์จะต้องหาข้อมูลมาประกอบการเล่น ดังนั้นผู้เล่นจะต้องหาข้อมูลต่าง ๆ ทางอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกมได้แก่ ความเคลื่อนไหวของทางบริษัท เอเซียซอฟท์ วิธีการเล่น ข้อมูลตัวละคร เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Howard University (2536) พบว่า เด็กที่มีโอกาสได้เล่นวิดีโอเกมจะมีทักษะที่เข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กคนอื่น

- ด้านความบันเทิง พบว่า ผู้เล่นเกมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยความบันเทิงที่ได้รับจากการเล่นเกมมากที่สุดคือ ด้านการสร้างความสุขสนุกสนาน เนื่องจากการเกมออนไลน์เป็นเกมที่ออกแบบมาให้ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทในอาชีพต่าง ๆ ที่ตนเองชอบ เช่น อาชีพนักดาบ อาชีพนักบุญ อาชีพพ่อค้า เป็นต้น และยังมีเครื่องประดับต่าง ๆ เช่น หมวก สัตว์เลี้ยง ดอกไม้ ซึ่งผู้เล่นจะต้องกำจัดปิศาจไปตามเมืองต่าง ๆ เปรียบเสมือนการผจญภัยในเกม นอกจากนี้ยังสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นได้เช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สเวนคูสโตปโบลต์ (2546) กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่าได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น และท้าทาย จากการเล่นเกมออนไลน์ และผลการวิจัยของ เบญจพร ปัญญาขง (2536) พบว่า ผลดีของการเล่นเกมด้านอารมณ์ คือการเล่นเกมน่าเป็นทางหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้ระบาย ความเครียด ความรุนแรงก้าวร้าวและได้รับความเพลิดเพลินในอารมณ์

- ด้านนำประสบการณ์มาใช้ พบว่า ผู้เล่นเกมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยประสบการณ์ที่ได้รับจากการเล่นเกมที่น่ามาใช้มากที่สุดคือ ด้านการวาดภาพ เนื่องจากการเกมออนไลน์มีการออกแบบที่สวยงามไม่ว่าจะเป็น ฉาก ตัวละคร ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ส่งผลให้ผู้เล่นเกิดความสนใจได้นำประสบการณ์ในการเล่นไปใช้ในงานวาดภาพ และงานออกแบบ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุชาติ สัจจสันถวไมตรี (2542: 89) พบว่าการเล่นเกมน่าฝึกสมองเสริมความรู้ได้

ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม

- ด้านพฤติกรรมมารยาท พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย โดยส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมมารยาทที่ได้รับจากการเล่นเกมมากที่สุดคือ ด้านชวนเพื่อนคุยเรื่องเกมที่ตนเองเล่นในห้องเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการเกมออนไลน์เป็นที่นิยมของกลุ่มนักเรียนระดับมัธยม และผู้เล่นเกม

ออนไลน์ส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการเล่นกับเพื่อนในห้องเรียนเดียวกัน ทำให้มีการพูดคุยกันเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม ออนไลน์ในวงกว้าง

- ด้านรายการค่าใช้จ่าย พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย โดยจะต้องมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนานที่สุดในการซื้อชั่วโมงอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการเล่นเกมนาน ทั้งนี้เนื่องจากผู้เล่นส่วนมากมีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัวและส่วนรวม ทำให้ค่าใช้จ่ายส่วนมากจะเป็นการซื้อชั่วโมงทางอินเทอร์เน็ต และนอกจากจะใช้เล่นเกมแล้วผู้เล่นยังหาข้อมูลต่าง ๆ ทางอินเทอร์เน็ตอีกด้วย

- ด้านสภาพร่างกายและจิตใจ พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย โดยได้ส่งผลกระทบต่อสภาพร่างกายและจิตใจมากที่สุดในด้านการรับประทานอาหารไม่ตรงเวลาหรือบางครั้งไม่ได้รับประทาน ทั้งนี้เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่ใช้เวลาในช่วงเย็นหลังเลิกเรียนตั้งแต่เวลา 18.00 - 21.00 น. และใช้เวลาเล่นนานถึง 1-5 ชั่วโมง ซึ่งเป็นเวลารับประทานอาหารเย็นผู้เล่นจะให้ความสนใจในการเล่นเกมนานกว่าทำกิจกรรมอื่น

ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

- ด้านการร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ในโลกความเป็นจริง พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย โดยได้ร่วมทำกิจกรรมมากที่สุดในด้านการไปรับประทานอาหารร่วมกัน ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันส่วนใหญ่จะรู้จักกันอยู่แล้ว เช่น เพื่อนในห้องเรียน เพื่อนต่างห้อง เป็นต้น

- ด้านการได้รู้จักเพื่อนใหม่ พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ต่างโรงเรียนมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากชุมชนเกมออนไลน์เปรียบเสมือนสังคมในโลกหนึ่ง ที่ผู้เล่นสามารถจะพบปะกับผู้คนมากมาย ซึ่งผู้เล่นสามารถพูดคุย สื่อสารกับใครก็ได้ในโลกของเกมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นิธิศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) พบว่าปัจจัยที่เกมออนไลน์มีผู้นิยมเข้าไปเล่นเป็นอย่างมาก คือ ผู้เล่นสามารถหาเพื่อนใหม่ในเกมได้

- ด้านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องการพูดคุยถึงวิธีการเล่นเกม มากที่สุด เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่จะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น และผู้เล่นจะต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมให้ได้มากที่สุด เช่น ราคาของ การอัพเลเวล แผนที่เมืองต่าง ๆ คู่ต่อสู้ เป็นต้น เพื่อที่จะให้ตัวละครของตนเองพัฒนาความสามารถมากกว่าผู้เล่นคนอื่นและสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ได้ อีกทั้งงานวิจัยนี้พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่จะเล่นเกมในช่วงเวลา 18.00 - 21.00 น. ซึ่งผู้เล่นสามารถแลกเปลี่ยนวิธีการเล่นเกมกับผู้เล่นคนอื่นได้อย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับ

ผลการวิจัยของ Rafaeli and Sudweek (1997 อ้างใน พิระ ลีวत्म, 2542: 17-18) พบว่า ผู้รับฟังและผู้ส่งสารจะตั้งอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งจะนำไปสู่ความสามารถทางสังคม

ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

- ด้านการทำกิจกรรมที่ไม่ดี พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อยที่สุด โดยได้มีการทำกิจกรรมมากที่สุดได้แก่ด้าน การร่วมแข่งชิงเงิน และของรางวัลในเกมออนไลน์ เนื่องจากเกมออนไลน์จำเป็นจะต้องร่วมกับผู้เล่นอื่นมาปัสาง เพื่อจะได้เงิน และของรางวัล ซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมการเล่นพนันได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ เอแบคโพลล์ (2548) พบว่าการเล่นเกมออนไลน์ก่อให้เกิดการพนันได้ง่าย

- ด้านการมีอิทธิพลของเพื่อนต่อผู้เล่น พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยมีอิทธิพลต่อตนเองมากที่สุดในด้าน สื่อสารกับเพื่อนด้วยคำพูดไม่สุภาพ เนื่องจากการสื่อสารในโลกของเกมออนไลน์นั้นได้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มีอิสระในการในใช้คำพูด หรือ สัญลักษณ์ได้อย่างอิสระ ซึ่งการสื่อสารในโลกของเกมออนไลน์มี 2 แบบ คือ แบบทั่วไป และแบบเจาะจง ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่จะเลือกแบบเจาะจง เพราะให้ความอิสระในการสื่อสารสูงกว่าแบบทั่วไป ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุนิสา ทดถา (2542) พบว่าการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะเปิดโอกาสให้ผู้สนทนาได้มีอิสระเสรีในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต

- ด้านการเลียนแบบเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกัน พบว่าผู้เล่นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย โดยได้มีการเลียนแบบเพื่อนมากที่สุดในด้าน ความต้องการที่จะเล่นเกมเก่งแบบเพื่อน เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่มีความนิยมอย่างสูง ซึ่งเป็นเกมที่เน้นความท้าทายและให้ผู้เล่นต้องใช้เวลาและประสบการณ์ในการเล่นที่ยาวนาน ส่งผลให้ผู้เล่นมีความสนใจที่จะได้รับการยอมรับจากผู้เล่นอื่นหรือเพื่อน ดังนั้นเมื่อผู้เล่นได้พบเห็นผู้เล่นอื่นที่มีประสบการณ์ในการเล่นสูง ตัวผู้เล่นเองจึงต้องการให้ตนเองมีความสามารถเทียบเท่าผู้เล่นอื่นเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องการให้กลุ่มเพื่อนและสังคมยอมรับด้วยวิธีการต่าง ๆ เฉพาะตน

ตาราง 11 ผลกระทบในเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม

(n = 363 คน)

ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ความรู้และทักษะ	3.79	0.90	มาก
การใช้อุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์	3.75	0.83	มาก
การใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์	3.60	0.90	มาก
วิธีการออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต	3.79	1.01	มาก
สามารถหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้	4.03	0.87	มาก
ความบันเทิงที่ได้รับ	3.97	0.89	มาก
ผ่อนคลายความเครียด	4.29	0.86	มาก
สร้างความมั่นใจ/ความเชื่อมั่น	3.49	0.93	ปานกลาง
สร้างความสนุกสนาน	4.36	0.75	มาก
เกิดความท้าทาย	3.75	1.04	มาก
ประสบการณ์ใหม่	2.86	1.13	ปานกลาง
การ ออกแบบ	3.01	1.05	ปานกลาง
การ วาดรูป	3.26	1.10	ปานกลาง
การ ทำหุ่นหรือการ์ตูนแอนิเมชั่น	2.56	1.19	ปานกลาง
การ ทำกราฟิก	2.64	1.20	ปานกลาง

ตาราง 12 ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม

(n = 363 คน)

ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
การเรียนรู้	2.13	1.06	น้อย
ไม่ทำการบ้าน	2.26	1.12	น้อย
ไม่อ่านหนังสือเรียน และก่อนสอบ	2.26	1.16	น้อย
ไม่ตั้งใจเรียนในห้อง	2.01	1.06	น้อย
ชวนเพื่อนคุยเรื่องเกมที่ตนเองเล่น	2.74	1.18	ปานกลาง
ขาดเรียน	1.39	0.82	น้อยที่สุด
ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการเล่น	2.23	1.18	น้อย
ค่าสมัคร	1.78	1.13	น้อย
ค่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	2.04	1.14	น้อย
ค่าเช่าชั่วโมงที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	2.73	1.33	ปานกลาง
ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต	2.88	1.31	ปานกลาง
ค่าคู่มือ-หนังสือประกอบการเล่น	2.26	1.13	น้อย
ค่า item ด้วยเงินจริง	1.72	1.04	น้อย
สภาพร่างกายและจิตใจ	2.03	1.16	น้อย
อดนอน	2.00	1.22	น้อย
รู้สึกปวดหลัง	2.15	1.20	น้อย
กินอาหารไม่ตรงเวลา/บางครั้งไม่ได้กิน	2.28	1.21	น้อย
สายตาสั้นลง	1.94	1.23	น้อย
น้ำหนักเพิ่ม	1.66	0.94	น้อย
ส่งผลต่อสุขภาพจิต	2.17	1.19	น้อย

ตาราง 13 ผลกระทบในเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

(n = 363 คน)

ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
การทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์	1.97	1.16	น้อย
รับประทานอาหารร่วมกัน	2.12	1.30	น้อย
ร่วม ในกิจกรรมการออกร้านเกม	1.83	1.10	น้อย
ร่วม การแข่งขันเล่นเกม	1.92	1.16	น้อย
ร่วม บำเพ็ญประโยชน์ให้กับสังคม	2.01	1.08	น้อย
การได้รู้จักเพื่อนใหม่	2.89	1.26	ปานกลาง
เพื่อนต่างห้องเรียน (โรงเรียนเดียวกัน)	3.04	1.23	ปานกลาง
เพื่อนต่างโรงเรียน	3.14	1.22	ปานกลาง
เพื่อนที่อื่นรุ่นเดียวกัน (ที่ไม่ได้เรียนหนังสือ)	2.61	2.31	ปานกลาง
เพื่อนที่เป็นผู้ใหญ่	2.77	1.31	ปานกลาง
การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	2.71	1.29	ปานกลาง
พูดคุยถึงวิธีการเล่นเกม	3.16	1.20	ปานกลาง
หาแหล่งข้อมูลในเกมที่สนใจ	2.91	1.21	ปานกลาง
ราคาซื้อขาย item ที่จำหน่ายในตลาดเกม	2.65	1.33	ปานกลาง
วิธีการเล่นเกมแบบลัด (การBug เกม)	2.59	1.33	ปานกลาง
การใช้ Bot ให้เล่นเกมแทนผู้เล่น	2.53	1.39	ปานกลาง
การใช้โปรแกรมอื่น ๆ	2.42	1.31	น้อย

ตาราง 14 ผลกระทบในเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

(n = 363 คน)

ด้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
การทำกิจกรรมที่ไม่ดี	1.18	0.56	น้อยที่สุด
ทดลองเสพยาเสพติด เช่น บุหรี่ เหล้า	1.16	0.60	น้อยที่สุด
ร่วมมือกับเพื่อนขโมยทรัพย์สิน	1.09	0.43	น้อยที่สุด
ข่มเหงทำร้ายร่างกายผู้อื่น	1.11	0.45	น้อยที่สุด
นำเงินมาลงแข่งขันเดิมพัน	1.11	0.42	น้อยที่สุด
ร่วมแข่งชิงเงิน และของรางวัลในเกม	1.47	0.94	น้อยที่สุด
อิทธิพลของเพื่อน	1.45	0.78	น้อยที่สุด
เชื่อเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันมากกว่าผู้ปกครอง	1.41	0.74	น้อยที่สุด
ยึดเอาอารมณ์ตนเองเป็นที่ตั้ง	1.56	0.84	น้อยที่สุด
หนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกมกับเพื่อน	1.23	0.64	น้อยที่สุด
พูดคำไม่สุภาพ	1.61	0.90	น้อย
การยอมรับของเพื่อน	2.29	1.31	น้อย
ตนเองเล่นเกมเก่ง	2.43	1.29	น้อย
ถือ การที่จะมี item และความสามารถของ	2.34	1.33	น้อย
ตัวละครในเกมมากกว่าเพื่อนคนอื่น			
ถือ การเป็นผู้นำกลุ่ม	2.20	1.33	น้อย
ต้องการให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับในความการ	2.20	1.31	น้อย
เล่น เกมของตน			

ตอนที่ 4 การพยากรณ์ผลของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตาม

การพยากรณ์สมมติฐานความน่าจะเป็นของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้สถิติในการพยากรณ์ความสัมพันธ์ คือ การวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ โดยพิจารณาจากตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นทั้งหมด 15 ตัว ดังนี้

ตาราง 15 ค่าตัวแปรอิสระและการวัด

ตัวแปร	ความหมาย	การวัด
TYPE	ประเภทของโรงเรียน	1 = โรงเรียนเอกชน 0 = โรงเรียนรัฐ
ED	ระดับการศึกษา	1 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 3 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 4 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 5 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 6 = ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
AGE	อายุ	ค่าจริงจากคำตอบ
INCOME	รายรับต่อวัน	ค่าจริงจากคำตอบ
OCC	ผู้ปกครองทำธุรกิจส่วนตัว	1 = อาชีพธุรกิจส่วนตัว 0 = อาชีพทั่วไป
LIVE	การพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่	1 = อาศัยกับพ่อแม่ 0 = อาศัยที่อื่น
COM	การมีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัว	1 = มีใช้ส่วนตัว 0 = ไม่มีใช้ส่วนตัว
FRE	ความถี่ในการเล่น	ค่าจริงจากคำตอบ
HOUR	ระยะเวลาในการเล่น	ค่าจริงจากคำตอบ
TIME	ช่วงเวลาที่คนนิยมเล่น	1 = ช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. 0 = เล่นในช่วงเวลาอื่น

ตาราง 15 (ต่อ)

ตัวแปร	ความหมาย	การวัด
HOUSE	การเล่นเกมที่บ้าน	1 = เล่นที่บ้านตนเอง 0 = เล่นสถานที่อื่น
REG	การจดทะเบียนโดยพี่ชาย/พี่สาว	1 = พี่ชาย พี่สาวจดทะเบียนให้ 0 = จดทะเบียนด้วยวิธีอื่น
ID	จำนวนรหัส ID ที่มี	ค่าจริงจากคำตอบ
COPLAY	การมีเพื่อนร่วมนั่งเล่น	1 = เพื่อน 0 = บุคคลอื่น
ONPLAY	การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน	1 = เพื่อนในห้องเรียน 0 = เพื่อนที่อื่น

ตัวแปรตาม คือ ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนอนไลน์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบมีทั้งสิ้น 12 ตัวแปร ดังนี้

ตาราง 16 ค่าตัวแปรตามและความหมาย

ตัวแปร	ความหมาย	การวัด
COMKN	ความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์	ผลรวมระดับความคิดเห็นจากน้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
ENJOY	ความบันเทิงที่ได้	ผลรวมระดับความคิดเห็นจากน้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
EXP	ประสบการณ์ใหม่ที่ได้	ผลรวมระดับความคิดเห็นจากน้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
NEGBEH	พฤติกรรมการเล่นเชิงลบ	ผลรวมระดับความคิดเห็นจากน้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
EXPEN	รายการค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย	ผลรวมระดับความคิดเห็นจากน้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5

ตาราง 16 (ต่อ)

ตัวแปร	ความหมาย	การวัด
BOMIND	สภาพร่างกายและจิตใจ	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
CONSACT	กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
NFRIEND	การรู้จักกับเพื่อนใหม่	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
EXCHA	การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ ต่าง ๆ ของการเล่น	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
UNDESIR	พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
NEGIMP	อิทธิพลด้านลบของเพื่อนที่มีต่อผู้เล่น	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5
ACCEP	ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน	ผลรวมระดับความคิดเห็นจาก น้อยที่สุด = 1 ถึงมากที่สุด = 5

โดยจะหาปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นที่มีอำนาจในการพยากรณ์ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์การเล่นระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นอย่างแท้จริง จึงใช้การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณโดยวิธี stepwise วิธีนี้สามารถระบุได้ว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นใดที่มีอำนาจในการพยากรณ์ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์การเล่นได้มากที่สุดและรองไปตามลำดับ ยกเว้นปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นบางตัวที่ไม่มีอำนาจในการพยากรณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะถูกคัดทิ้งไป ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณของแต่ละตัวแปรตาม ซึ่งจะเรียกว่าสมการพยากรณ์ตัวแปรตามนั้น ๆ และการทดสอบความมีนัยสำคัญดังต่อไปนี้

4.1 ความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นมีเพียงปัจจัยเดียวที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี

ตาราง 17 เหมการพยากรณ์ระดับของความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์

ปัจจัย	B	t	Sig
จำนวนรหัส ID ที่มี	0.12	2.53	0.01
ค่าคงที่	14.78	68.14	0.00

R = 0.13 R² = 0.02 F = 6.41 Sig ≤ 0.01

$$\text{COMKN} = 14.78 + 0.12 (\text{ID})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีนัยสำคัญต่อความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์ (COMKN) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 2 ซึ่งมีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับ ความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี

4.2 ความบันเทิงที่ได้รับ

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นเพียงปัจจัยเดียวเท่านั้นที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

ตาราง 18 เหมการพยากรณ์ความบันเทิงที่ได้รับ

ปัจจัย	B	t	Sig
การมีผู้ร่วม เล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน	0.53	2.00	0.05
ค่าคงที่	15.67	88.94	0.00

R = 0.10 R² = 0.01 F = 4.00 Sig ≤ 0.05

$$\text{ENJOY} = 15.67 + 0.53 (\text{ONPLAY})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีนัยสำคัญต่อความบันเทิงที่ได้รับ (ENJOY) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 1 ซึ่งมีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับความบันเทิงที่ได้รับ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

4.3 ประสพการณ์ใหม่ที่ได้

พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน

ตาราง 19 เหมการพยากรณ์ประสพการณ์ใหม่ที่ได้รับ

ปัจจัย	B	t	Sig
การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน	1.04	2.85	0.01
จำนวนรหัส ID ที่มี	0.15	2.51	0.01
รายรับต่อวัน	1.59	2.45	0.01
ค่าคงที่	9.45	18.22	0.00

$R = 0.24$ $R^2 = 0.06$ $F = 7.14$ $\text{Sig} \leq 0.01$

$$\text{EXP} = 9.45 + 1.04 (\text{ONPLAY}) + 0.15 (\text{ID}) + 1.59 (\text{INCOME})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 3 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อประสพการณ์ใหม่ที่ได้ (EXP) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 6 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับประสพการณ์ใหม่ที่ได้ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน

4.4 พฤติกรรมการเรียนเชิงลบ

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 4 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

ตาราง 20 สมการพยากรณ์พฤติกรรมการเล่นเชิงลบ

ปัจจัย	B	t	Sig
ระยะเวลาในการเล่น	7.94	2.60	0.01
การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว	1.13	2.56	0.01
การเล่นเกมที่บ้านตนเอง	-0.93	-2.16	0.03
การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน	0.88	2.09	0.04
ค่าคงที่	9.71	20.19	0.00

R = 0.24 R² = 0.06 F = 5.63 Sig ≤ 0.01

$$\text{NEGBEH} = 9.71 + 7.94 (\text{HOUR}) + 1.13 (\text{OCC}) - 0.93 (\text{HOUSE}) + 0.88 (\text{ONPLAY})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 4 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นเชิงลบ (NEGBEH) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 6 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับพฤติกรรมการเล่นเชิงลบ คือ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน มีเพียงตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวเท่านั้นที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับพฤติกรรมการเล่นเชิงลบ คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง

4.5 ค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 4 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

ตาราง 21 สมการพยากรณ์ค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย

ปัจจัย	B	t	Sig
การเล่นเกมที่บ้านตนเอง	-1.36	-2.81	0.01
รายรับต่อวัน	2.24	2.66	0.01
จำนวนรหัส ID ที่มี	0.18	2.30	0.02
การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน	0.94	1.97	0.05
ค่าคงที่	11.78	16.31	0.00

R = 0.25 R² = 0.06 F = 5.96 Sig ≤ 0.01

$$\text{EXPEN} = 11.78 - 1.36 (\text{HOUSE}) + 2.24 (\text{INCOME}) + 0.18 (\text{ID}) + 0.94 (\text{ONPLAY})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 4 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย (EXPEN) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 6 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย คือ รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน มีเพียงตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวเท่านั้นที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับรายการค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง

4.6 สภาพร่างกายและจิตใจ

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นเพียงปัจจัยเดียวเท่านั้นที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ อายุ

ตาราง 22 สมการพยากรณ์สภาพร่างกายและจิตใจ

ปัจจัย	B	t	Sig
อายุ	0.58	4.12	0.00
ค่าคงที่	3.63	1.73	0.08

$R = 0.21$ $R^2 = 0.04$ $F = 16.99$ $Sig \leq 0.01$

$$BOMIND = 3.63 + 0.58 (AGE)$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีนัยสำคัญต่อสภาพร่างกายและจิตใจ (BOMIND) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 4 ซึ่งมีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับสภาพร่างกายและจิตใจ คือ อายุ

4.7 กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่

ตาราง 23 เหมการพยากรณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ

ปัจจัย	B	t	Sig
จำนวนรหัส ID ที่มี	0.24	3.77	0.00
การเล่นเกมที่บ้านตนเอง	-1.40	-3.63	0.00
การพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่	1.09	2.30	0.02
ค่าคงที่	7.06	13.62	0.00

$R = 0.28$ $R^2 = 0.08$ $F = 10.53$ $Sig \leq 0.01$

$$CONSACT = 7.06 + 0.24 (ID) - 1.40 (HOUSE) + 1.09 (LIVE)$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 3 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญ ต่อกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ (CONSACT) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ ร้อยละ 8 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ มีเพียงตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียว เท่านั้นที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำคือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง

4.8 การรู้จักกับเพื่อนใหม่

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 5 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี ความถี่ในการเล่น การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

ตาราง 24 สมการพยากรณ์การรู้จักกับเพื่อนใหม่

	ปัจจัย	B	t	Sig
	การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว	1.67	4.16	0.00
	จำนวนรหัส ID ที่มี	0.24	3.60	0.00
	ความถี่ในการเล่น	0.20	3.01	0.00
	การเล่นเกมที่บ้านตนเอง	-1.06	-2.71	0.01
	การเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด	-1.05	-2.62	0.01
	ค่าคงที่	10.31	21.99	0.00

R = 0.40 R² = 0.16 F = 13.44 Sig ≤ 0.01

$$\text{NFRIEND} = 10.31 + 1.67 (\text{OCC}) + 0.24 (\text{ID}) + 0.20 (\text{FRE}) \\ - 1.06 (\text{HOUSE}) - 1.05 (\text{TIME})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 5 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อการรู้จักกับเพื่อนใหม่ (NFRIEND) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 16 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันกับการรู้จักกับเพื่อนใหม่ คือ การมี

ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี และความถี่ในการเล่น มีเพียงตัวแปรอิสระเพียง 2 ตัวแปร ที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับการรู้จักกับเพื่อนใหม่ คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

4.9 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว

ตาราง 25 เปรียบเทียบการพยากรณ์การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

	ปัจจัย	B	t	Sig
ระยะเวลาการเล่น		0.15	3.35	0.00
จำนวนรหัส ID ที่มี		0.30	3.01	0.00
การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว		1.54	2.51	0.01
ค่าคงที่		13.37	23.54	0.00

$R = 0.30$ $R^2 = 0.09$ $F = 11.68$ $\text{Sig} \leq 0.01$

$$\text{EXCHA} = 13.37 + 0.15 (\text{HOUR}) + 0.30 (\text{ID}) + 1.54 (\text{OCC})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 3 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (EXCHA) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 9 ซึ่งมีตัวแปรอิสระทั้งหมดมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น คือ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว

4.10 พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 2 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ความถี่การเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

ตาราง 26 ผลการพยากรณ์พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น

ปัจจัย	B	t	Sig
ความถี่การเล่น	8.36	2.25	0.02
การเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด	-0.50	-2.15	0.03
ค่าคงที่	5.74	28.19	0.00

R = 0.16 R² = 0.03 F = 4.93 Sig < 0.01

$$\text{UNDESIR} = 5.74 + 8.36 (\text{FRE}) - 0.50 (\text{TIME})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 2 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น (UNDESIR) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 3 ซึ่งมีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น คือ ความถี่การเล่น และมีเพียงตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น คือ การเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

4.11 ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 2 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาการเล่น และช่วงเวลาการเล่น

ตาราง 27 ผลการพยากรณ์ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน

ปัจจัย	B	t	Sig
ระยะเวลาการเล่น	7.95	2.28	0.02
การเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด	-1.04	-2.05	0.04
ค่าคงที่	8.82	20.72	0.00

R = 0.16 R² = 0.03 F = 4.74 Sig ≤ 0.01

$$ACCEP = 8.82 + 7.95 (\text{HOUR}) - 1.04 (\text{TIME})$$

จากสัมประสิทธิ์สมการถดถอย พบว่า มีตัวแปรอิสระ 2 ตัวแปร ที่มีนัยสำคัญ ต่อความถี่ของการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน (ACCEP) โดยสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตามได้ร้อยละ 3 ซึ่งมีตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกับความถี่ของการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน คือ ระยะเวลาการเล่น และมีเพียงตัวแปรอิสระเพียงตัวแปรเดียวที่มีความสัมพันธ์ไม่ไปในทิศทางเดียวกับความถี่ของการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน คือ การเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

สรุป

จากการวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นที่เอื้อต่อผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นโดยแบ่งออกเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบดังนี้

ความรู้และทักษะคอมพิวเตอร์ ได้แก่ จำนวนรหัส ID ที่มี

ความบันเทิงที่ได้ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

ประสบการณ์ใหม่ที่ได้ ได้แก่ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน

พฤติกรรมการเรียนเชิงลบ ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

ค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย ได้แก่ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน

สภาพร่างกายและจิตใจเชิงลบ ได้แก่ อายุ

กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ ได้แก่ จำนวนรหัส ID ที่มี การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่

การรู้จักกับเพื่อนใหม่ ได้แก่ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี ความถี่ในการเล่น การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านต่าง ๆ ของการเล่น ได้แก่ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว

พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น ได้แก่ ความถี่ในการเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน ได้แก่ ระยะเวลาการเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

วิจารณ์ผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์สัมประสิทธิ์พหุคูณ พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่นส่วนใหญ่มีอำนาจในการจำแนกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติสูง (.01) แต่มีค่าความเชื่อมั่นและค่าอำนาจในการพยากรณ์อยู่ในระดับต่ำ ทั้งนี้เป็นเพราะว่าลักษณะของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่นในการศึกษาครั้งนี้ ไม่ค่อยมีความแตกต่างกันในรายละเอียดของแต่ละปัจจัยที่ทำการศึกษา และบางตัวแปรอาจมีผลต่อการทำนายแต่ไม่มีอำนาจในการจำแนกทางสถิติ ซึ่งโปรแกรมการวิเคราะห์ข้อมูลจะเลือกปัจจัยที่ดีที่สุด โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลในการหาค่าสหสัมพันธ์มาวิจารณ์ผลการวิจัยตามข้อค้นพบได้ดังนี้

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงบวก

- การมีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นคือ จำนวนรหัส ID ที่มี โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ เท่ากับ 0.13 และมีค่าอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีจำนวนรหัส ID เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการมีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.12 หน่วย อาจกล่าวได้ว่า ผู้เล่นได้มีการเล่นเกมออนไลน์หลายเกมหรืออาจมีตัวละครที่เล่นในเกมหลายตัว ซึ่งผู้เล่นจะต้องหาข้อมูลในการเล่นจากอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาและเทคนิคการเล่นเกมที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา หรือการเลือกอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมต่อการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นตัวประมวลผล และการ์ดประมวลผล ซึ่งจะต้องใช้ค่อนข้างสูง เพื่อที่จะสามารถเล่นเกมได้อย่างสนุกสนาน ซึ่งจะส่งผลต่อระดับการมีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้อุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์ การหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ที่ช่วยในการเล่นเกมนั้น ทั้งนี้การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการที่ผู้เล่นให้ความสนใจและฝึกปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Compaine (1993) กล่าวว่า เด็กทุกคนที่เล่นเกมสามารถค้นคว้ากฎเกณฑ์จากเกมด้วยตนเอง อันเป็นลักษณะการเก็บข้อมูลหลาย ๆ ด้านพร้อมกัน โดยขณะเล่นผู้เล่นจะถูกท้าทายจากเกมให้พยายามเอาชนะตัวเองอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นการเล่นเกมนั้นจะช่วยฝึกสมองเด็กให้เฉียบไว แก้ปัญหา

เก่ง อีกทั้งเด็กที่มีโอกาสได้เล่นวิดีโอเกมจะมีทักษะที่เข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กคนอื่น เช่นเดียวกับ McLuhan (1964) ได้อธิบายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของรูปแบบการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ สามารถส่งผลให้มีการศึกษาแบบนอกระบบได้

- ความบันเทิงที่ได้รับ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.10 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีผู้ร่วมเล่นเป็นเพื่อนในห้องเรียนมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการได้รับความบันเทิงมากขึ้น 0.53 หน่วย เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมกับที่มีลักษณะทางกายภาพ ความคิด และมีความต้องการที่จะเล่นเกมเหมือนกัน นอกจากนี้ในการเล่นแต่ละครั้งจะมีการพูดคุย หยอกล้อ แลกเปลี่ยนความรู้อยู่ด้วยกันอันก่อให้เกิดความสนุกสนานในการเล่นไปด้วย อีกทั้งเกมออนไลน์ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นร่วมเล่นกันได้หลายคนเสมือนเป็นสังคมหนึ่ง และได้มีการรวมกลุ่มเพื่อทำต่อสูระหว่างกลุ่มหรือร่วมกันต่อสู้กับศัตรู ส่งผลให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ความสนใจในการเล่นเกม ดังนั้นถ้าผู้เล่นมีกลุ่มเพื่อนที่ร่วมเล่นด้วยมาก ๆ จะก่อให้เกิดความบันเทิงมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุทธิพร นิธิพาธ (2547) พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนวัยเดียวกัน และสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องความเสมือนจริง ที่ผู้เล่นได้มีการลงเล่นบทบาทที่ชีวิตจริงไม่สามารถจะเป็นไปได้ ทำให้ผู้เล่นนั้นมีความสุขสนุกกับการเพ้อฝันจินตนาการ (fantasy) ในโลกของเกมออนไลน์ เช่นเดียวกับผลการสำรวจของสวนดุสิตโพลล์ (2546) ได้ให้เหตุผลที่เด็กเล่นเกมทุกวันเพราะได้รับความสนุกตื่นเต้น และท้าทาย

- ประสิทธิภาพใหม่ที่ได้ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.24 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียนเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการได้รับประสิทธิภาพใหม่ของผู้เล่นสูงขึ้น 1.04 หน่วย เนื่องจากผู้เล่นจะสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ จากการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียนในทุก ๆ เรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลในการเล่นเกมที่ตนเองสนใจไปด้วย หรือผู้เล่นบางคนจะได้รับคำแนะนำจากเพื่อนร่วมเล่นเกมด้วยกัน ส่งผลให้ผู้เล่นได้รับประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้การเพิ่มปัจจัยในเรื่องการมีจำนวนรหัส ID มากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นได้รับประสิทธิภาพใหม่จากเล่นเกมออนไลน์ได้ 0.15 หน่วย อาจกล่าวได้ว่า ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมออนไลน์ได้หลากหลายกว่าผู้เล่นที่มีรหัส ID น้อยกว่า และจะส่งผลให้ผู้เล่น

ได้รับประสบการณ์ใหม่เพิ่มขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้การเพิ่มปัจจัยในเรื่องรายรับต่อวัน 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสได้รับประสบการณ์ใหม่มากขึ้น 1.59 หน่วย อาจกล่าวได้ว่า ผู้เล่นที่มีรายรับมากจะสามารถมีการกำลังซื้ออุปกรณ์การเล่นเกมน เช่น บัตรเติมชั่วโมง ค่าเช่าการเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ต ค่าคู่มือ มากกว่าผู้ที่มีรายรับน้อยกว่า ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสได้รับประสบการณ์ใหม่จากการเล่นเกมเพิ่มมากขึ้น

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงลบ

- พฤติกรรมการเรียนเชิงลบ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการมีผู้เล่นร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.24 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีระยะเวลาในการเล่นเพิ่มขึ้น 1 หน่วย ถ้าผู้เล่นมีระยะเวลาในการเล่นที่เพิ่มขึ้นจะส่งผลต่อผลกระทบด้านลบต่อการเรียน 7.94 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่ใช้เวลาในการเล่นมากส่งผลให้ไม่มีเวลาทำการบ้านหรืออ่านหนังสือเพื่อทบทวนการเรียนในแต่ละวัน และถ้าผู้เล่นมีระยะเวลาเล่นเกมที่บ้านมากขึ้นจะเกิดอาการติดเกมได้ ทั้งนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยทางด้านการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัวมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีผลกระทบต่อการเรียน 1.13 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้ปกครองที่ประกอบธุรกิจส่วนตัวใหญ่จะมีสภาพทางเศรษฐกิจที่มั่นคงกว่าอาชีพอื่น ซึ่งเอื้อประโยชน์ให้ผู้เล่นได้เป็นอย่างมาก เช่น รายรับต่อวัน ค่าใช้จ่ายในการเล่น และอุปกรณ์ที่ใช้เล่น อีกทั้งผู้ปกครองบางคนที่ไม่มีความรู้จะให้ลูกจะเลี้ยงลูกด้วยวิธีที่ให้ลูกเล่นเกมในยามว่างหรือให้เล่นขณะรอผู้ปกครองมารับหลังเลิกเรียน ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ลูกเล่นเกมทางอ้อม ส่งผลให้ผู้เล่นไม่สนใจในด้านการเรียนและมีการติดเกมตามมาได้ ส่วนการเพิ่มปัจจัยทางด้านการเล่นเกมที่บ้านตนเองซึ่งมีค่าเป็นลบนั้นสามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีโอกาสเล่นเกมที่อื่นโดยไม่เล่นที่บ้านของตนเองมาก 1 หน่วย จะไม่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียน - 0.93 อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่ไปเล่นเกมตามสถานที่อื่น เช่น ร้านบริการอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมบ้านเพื่อน โดยผู้เล่นอาจใช้เวลาเรียนเพื่อไปเล่นเกมตามแหล่งมั่วสุมต่าง ๆ ซึ่งสถานที่เหล่านี้ถือว่าเป็นศูนย์รวมของกลุ่มผู้นิยมเล่นเกม ซึ่งผู้เล่นอาจได้รู้จักเพื่อนจากที่อื่นและง่ายต่อการชักชวนกันไปโรงเรียน หรือมีพฤติกรรมเล่นเกมที่ตนเองเล่นกับเพื่อนก่อนหรือภายหลังเลิกเรียน ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อพฤติกรรมการเรียนได้ นอกจากนี้ถ้าผู้เล่นที่มีเพื่อนร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียนมากขึ้นจะส่งผลให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมการเรียนเพิ่มขึ้นด้วยเช่นกัน อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นจะใช้เวลาในการ

เรียนพูดคุยเรื่องเกมกับเพื่อนในห้องจนไม่มีสมาธิในการเรียนหนังสือ หรือมีการชักชวนกันไม่เข้าเรียนเพื่อไปเล่นเกมได้ง่ายกว่าเพื่อนจากที่อื่น

- ค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.25 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีโอกาสเล่นเกมที่อื่นนอกจากบ้านของตนเอง เช่น ร้านอินเทอร์เน็ต เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น -1.39 อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่เล่นเกมที่บ้านจะมีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับค่าบัตรเติมเงินในการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว หรือในบางครั้งผู้ปกครองจะซื้อให้ผู้เล่น ซึ่งในส่วนค่าใช้จ่ายอื่นจะอยู่ที่พ่อแม่ของผู้เล่นไม่ว่าจะเป็นเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ ค่าอินเทอร์เน็ต เป็นต้น และถ้าผู้เล่นไปเล่นเกมที่อื่นอาจมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น เช่น ค่าบริการเช่าคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เป็นต้น ถ้าเพิ่มปัจจัยทางด้านรายรับต่อวันมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีรายการค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น 2.24 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีรายรับมากขึ้นจะส่งผลให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการเล่นเกมมากกว่าผู้เล่นที่มีรายได้น้อยกว่า ทั้งนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยทางด้านจำนวนรหัส ID ของผู้เล่นเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น 0.18 อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่ชอบเล่นเกมออนไลน์จะมีรหัสในการเล่นเกมออนไลน์เกมเดียวหลายรหัส หรือผู้เล่นมีเกมที่ตนเองเล่นหลายเกม ซึ่งจะส่งผลให้รายการค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งค่าบัตรเติมเงินในการเล่นเกม นอกจากนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยทางด้านการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน 1 หน่วย จะส่งผลต่อค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น 0.94 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าถ้าผู้เล่นมีผู้ร่วมเล่นเกมออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียนมากจะส่งผลให้ผู้เล่นมีรายการค่าใช้จ่ายมากขึ้นด้วย อาจกล่าวได้ว่าถ้าผู้เล่นได้เล่นเกมกับเพื่อนในห้องเรียนจะมีการชักชวนกันเล่นเกมที่ใหม่และจะมีรายการค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม เช่น ค่าเช่าชั่วโมงที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ค่าบัตรเติมเงิน ค่าอินเทอร์เน็ต ค่าอุปกรณ์การเล่น เป็นต้น มากกว่าผู้เล่นที่เล่นเกมกับเพื่อนจากที่อื่น สอดคล้องกับผลการสำรวจของ เอแบคโพลล์ (2548) พบว่าเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 3 ยอมรับว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติดเกมและเสียเงินเสียทอง

- สภาพร่างกายและจิตใจเชิงลบ พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่นในเรื่องอายุ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.21 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีอายุมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของผู้เล่นสูงขึ้น 0.58 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีอายุมากขึ้นจะมีภาวะที่สูงขึ้น สามารถตัดสินใจที่จะเลือกทำกิจกรรมต่าง ๆ

ได้เอง โดยไม่ต้องปรึกษากับผู้ปกครอง นอกจากนี้ผู้เล่นยังได้รับดูแลจากผู้ปกครองน้อยลงกว่าในวัยเด็ก ดังนั้นส่งผลให้ผู้ที่ชอบเล่นเกมจะเลือกเล่นเกมมากกว่าทำกิจกรรมอื่น โดยจะใช้เวลาและความดีในการเล่นมากกว่าทำให้ส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจสูงขึ้น เช่น อดนอน กินอาหารไม่ตรงเวลา ปวดหลัง เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของ เอแบคโพลล์ (2548) พบว่า ถ้าผู้เล่นใช้เวลาในการเล่นนานเกินไปจะส่งผลต่อร่างกายและจิตใจของผู้เล่นมากขึ้นเช่นกัน เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ ศิริโชค หงส์สงวนศรี (2548) พบว่าการเล่นเกมทำให้ส่งผลต่อสุขภาพร่างกาย ซึ่งพบในหลาย ๆ ประเทศ เช่นเกาหลี สำหรับประเทศไทยเพิ่มพบในจังหวัดเชียงรายที่ผู้เล่นเกิดจากนั่งเล่นเกมนานเกินไปทำให้เกิดการอุดตันของเส้นเลือด

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงบวก

- กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ จำนวนรหัส ID ที่มี การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.28 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 8 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งผลการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีจำนวนรหัส ID มาก 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ได้ 0.24 อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีจำนวนรหัส ID มาก แสดงว่าผู้เล่นได้ให้ความสนใจในการเล่นเกมที่หลากหลายอาจมีตัวละครในการเล่นหลายตัวหรือมีมากกว่า 2 เกม และผู้เล่นย่อมจะมีเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นได้มีโอกาสร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์กับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันมากขึ้น เช่น การเป็นสมาชิกชมรม ragnarok หรือร่วมเล่นทำกิจกรรมของที่บริษัทจำหน่ายเกมได้จัดขึ้น และถ้าเพิ่มปัจจัยทางด้านการเล่นเกมที่บ้านตนเองที่มีค่าเป็นลบสามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีโอกาสร่วมเล่นเกมที่อื่น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการร่วมกิจกรรมที่สร้างสรรค์มากขึ้น - 1.40 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่เล่นเกมที่บ้านจะมีโอกาสในการร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์น้อยกว่าผู้เล่นที่เล่นเกมที่อื่น ซึ่งผู้เล่นที่เล่นเกมที่อื่นจะร่วมเล่นกับเพื่อนเป็นกลุ่ม ซึ่งได้มีการชักชวนไปทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ภายหลังการเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นการชวนเข้าชมรม การชวนไปรับประทานอาหารร่วมกัน หรือชวนไปเล่นกีฬา นอกจากนี้ปัจจัยทางด้านการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่และแม่ที่มีค่าเป็นบวกสามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นที่พักอาศัยอยู่กับพ่อแม่เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้มีการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ 1.09 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าถ้าผู้เล่นอาศัยอยู่กับพ่อแม่ผู้เล่นมีความใกล้ชิดและได้รับการอบรมหรืออยู่ในสายตาของผู้ปกครอง ซึ่งจะส่งผลต่อการร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ได้มากกว่าผู้เล่นที่อาศัยอยู่ที่อื่น เช่น บ้านเพื่อนหรือหอพัก และห่างไกลจากการอบรมสั่งสอนของผู้ปกครอง

- การรู้จักกับเพื่อนใหม่พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี ความถี่ในการเล่น การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการเล่น ในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.40 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 16 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสที่จะได้รู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้น 1.67 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวจะค่อนข้างมีความพร้อมในเรื่องเศรษฐกิจมากกว่าผู้ปกครองที่ประกอบอาชีพอื่น ซึ่งผู้เล่นจะสามารถมีโอกาสนเล่นเกมออนไลน์ได้มาก และยอมเล่นเกมมากกว่าผู้เล่นอื่น ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นมีได้รู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้นด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยของผู้เล่นในเรื่องมีจำนวน ID มากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสได้รู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้น 1.67 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีรหัส ID จำนวนมากแสดงว่าผู้เล่นมีตัวละครในเกมมากหรือมีเกมที่ตนเองสนใจที่จะเล่นมาก ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นได้มีโอกาสที่จะรู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้น และถ้าเพิ่มปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความถี่ในการเล่นของเกมของผู้เล่น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการมีโอกาสได้รู้จักเพื่อนใหม่มากขึ้น 0.20 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่สามารถเล่นได้หลายคนพร้อมกัน และสามารถพูดคุยกันระหว่างผู้เล่น อีกทั้งยังสามารถร่วมทำกิจกรรมในเกมได้อีกด้วย ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ผ่านการเล่นเกมนออนไลน์มากขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้ถ้าเพิ่มความเป็นส่วนตัวของการเล่นเกมที่บ้านตนเองซึ่งมีค่าเป็นลบสามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นใช้สถานที่เล่นที่อื่นที่ไม่ใช่บ้านของตนเอง 1 หน่วย จะส่งผลต่อการมีโอกาสที่จะได้รู้จักกับเพื่อนใหม่มากขึ้น - 1.06 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่ใช้สถานที่เล่นเกมที่อื่น เช่น ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ บ้านเพื่อนที่มีผู้เล่นหลายคน จะส่งผลให้ผู้เล่นรู้จักกับเพื่อนใหม่เพิ่มมากขึ้น และถ้าเพิ่มปัจจัยในเรื่องช่วงเวลาที่มีผู้เล่นออนไลน์พร้อมกันมากที่สุด โดยมีค่าเป็นลบ สามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นใช้เวลาที่ไม่ค่อยได้รับความนิยมนจากผู้เล่นส่วนมากในการเล่นเกมน 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นได้รู้จักเพื่อนใหม่เพิ่มขึ้น -1.05 อาจกล่าวได้ว่าช่วงเวลาที่ผู้เล่นให้ความนิยมในการเล่นเกมนออนไลน์มากจะทำให้ผู้เล่นให้ความสนใจที่จะเล่นเกมเพียงอย่างเดียว โดยจะเป็นการหา item กำจัดศัตรู หรือทำการต่อสู้ระหว่างสมาคมในเกมเป็น ผู้เล่นไม่ได้สนใจในเรื่องของการหาเพื่อนใหม่แต่อย่างใด ซึ่งผู้เล่นก่อนจะเล่นเกมแต่ละครั้งจะชวนเพื่อนที่ร่วมเรียนในห้องเรียน หรือกลุ่มเพื่อนที่อื่นร่วมเล่นเกมในเวลาว่างอยู่แล้ว ดังนั้นส่งผลให้ช่วงเวลาที่ผู้เล่นนิยมเล่นกันมากจะไม่ทำให้ผู้เล่นได้รู้จักกับเพื่อนใหม่แต่อย่างใด ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิตโพลล์ (2546) พบว่า ผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นเกมนประมาณ 2-4 ชั่วโมง / สัปดาห์ นอกจากนี้อาจส่งผลให้มีโอกาสได้รู้จักเพื่อนใหม่ในโลกของเกมนออนไลน์มากขึ้นตามไปด้วย เมื่อมองในแง่ของความเป็น

สื่อถือได้ว่า เป็นการเผชิญหน้ากันแบบใหม่ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ ของ นิริศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) พบว่า การที่เกมเป็นระบบออนไลน์เปรียบเสมือนสังคมในโลกหนึ่ง ซึ่งผู้เล่นได้เข้าไปเล่นและพบปะผู้คน ได้ทำในสิ่งที่อยากทำ ส่วนผู้เล่นที่มีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนรวมนั้นจะมีโอกาสที่จะสังคมกับเพื่อนที่เล่นด้วยกัน และเพื่อนที่เจอในเกมออนไลน์

- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านต่าง ๆ ของการเล่น พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.30 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 9 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีระยะเวลาในการเล่นเกมนมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ เพิ่มขึ้น 0.15 หน่วย อาจกล่าวได้ว่านอกจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกจากการเล่นเกมแล้ว ผู้เล่นยังมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องวิธีการเล่นเกม หาข้อมูลในเรื่องที่ตนเองสนใจ ดังนั้นถ้าผู้เล่นมีระยะเวลาในการเล่นมาก จะส่งผลให้ผู้เล่นได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน หรือผู้เล่นคนอื่นมากขึ้นด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยที่เกี่ยวกับการมีจำนวนรหัส ID มาขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลให้ผู้เล่นมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากขึ้น 0.30 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่มีรหัส ID มากจะมีตัวละครในเกมที่เล่นหลายตัว หรือมีเกมที่เล่นหลายเกม ดังนั้นผู้เล่นจะมีเพื่อนหรือเครือข่ายในการเล่นเกมนมากขึ้นด้วย ส่งผลให้ผู้เล่นมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น เช่น การหาข้อมูลในเกมที่ตนเองสนใจ เป็นต้น นอกจากนี้ปัจจัยการมีผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว 1 หน่วย จะส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้เล่นเพิ่มขึ้น 1.54 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้ปกครองที่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวมีความพร้อมในด้านเศรษฐกิจมากกว่าอาชีพอื่น ซึ่งสามารถจ่ายค่าบัตรเล่นเกม ค่าอุปกรณ์ต่าง ๆ ของผู้เล่นที่ให้ความสนุกในทุกเกมได้ ดังนั้นผู้เล่นจะมีโอกาสที่จะได้เล่นเกมมากกว่าผู้เล่นอื่น ส่งผลให้ผู้เล่นมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่นมากขึ้นด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Rafaeli & Sudweek พบว่ากระบวนการเกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในสังคมออนไลน์ ไม่ใช่เพียงการสื่อสารสองทางระหว่างบุคคล (ซึ่งเป็นสารในลักษณะปฏิริยาตอบสนองเท่านั้น) แต่เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันไปด้วย (พีระ ล้วนม, 2542: 17-18)

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงลบ

- พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นพบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ ความถี่ในการเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.16 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่

ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ถ้าผู้เล่นมีความถี่ในการเล่นภายใน 1 สัปดาห์มากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เล่นมากขึ้น 0.36 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่เล่นเกมมากอาจส่งผลต่อพฤติกรรมเกี่ยวกับการเลียนแบบผู้เล่นคนอื่น การเล่นเกมพนัน การติดยาเสพติด โดยอาจถูกชักจูงจากเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันหรือตนเองที่มีความต้องการที่จะเล่นเกมเพียงอย่างเดียวแต่ผู้ปกครองไม่อนุญาตทำให้ผู้เล่นอาจหนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกมได้ และถ้าเพิ่มปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุดที่มีผู้เล่นจำนวนมากที่มีค่าลบจะสามารถอธิบายได้ว่า ผู้เล่นที่เล่นเกมเวลาอื่น 1 หน่วย จะมีโอกาสนำไปสู่การมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์มากขึ้น - 0.50 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าช่วงเวลาที่ผู้เล่นจำนวนมากจะมีการเข้มงวดในกฎกติกาการเล่นสูงกว่าช่วงเวลาอื่น อีกทั้งส่วนใหญ่ผู้เล่นจะเล่นเกมกับเพื่อนที่รู้จักในช่วงเวลานี้ ส่งผลให้ช่วงเวลาที่ผู้เล่นจำนวนมากจะมีโอกาสให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์น้อยกว่าช่วงเวลาอื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Anderson et al. (2000) พบว่า การเล่นเกม video game เป็นประจำจะมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และพฤติกรรมที่นำไปสู่อาชญากรรม โดยผู้เล่นนี้กว่าตนเองเป็นคนที่อยู่ในเกม การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง และคุณสมบัติในเกมที่เล่นแล้วต้องการที่จะเล่นอีก โดยเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงทำให้มีนิสัยก้าวร้าว และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Anderson and Karen Dill พบว่า การเล่นเกมในชีวิตประจำวันมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมและความคิดที่ก้าวร้าว ที่เป็นอาชญากรรม และยังพบอีกว่า การมีโอกาสดำเนินชีวิตกับวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจะเพิ่มพฤติกรรมที่ก้าวร้าวทั้งในระยะสั้น และระยะยาว

- ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนพบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่น ได้แก่ ระยะเวลาการเล่น และช่วงเวลาการเล่น โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ 0.16 และมีอำนาจในการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสมการพยากรณ์ที่ได้สามารถนำมาอธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมได้ว่า ผู้เล่นมีระยะเวลาการเล่นมากขึ้น 1 หน่วย จะส่งผลต่อการยอมรับของเพื่อนสูงขึ้น 7.95 หน่วย อาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นที่เล่นเกมเป็นเวลานานแสดงว่าผู้เล่นมีความต้องการที่จะเล่นเกมเก่ง และต้องการที่จะมี item มากกว่าคนอื่นเพื่อให้ตัวละครที่ตนเองเล่นอยู่นั้นมีความสามารถเหนือกว่าผู้เล่นคนอื่น และจะส่งผลให้ผู้เล่นได้รับการยอมรับจากเพื่อนที่เล่นเกมว่าตนเองเล่นเกมเก่ง ไม่ว่าจะเป็นการโชว์ตัวละคร การกำจัดศัตรู การมีค่าประสบการณ์ที่สูง เป็นต้น นอกจากนี้ถ้าเพิ่มปัจจัยด้านการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุดที่มีค่าเป็นลบสามารถอธิบายได้ว่า ถ้าผู้เล่นใช้ช่วงเวลาที่ผู้เล่นเล่นน้อยที่สุดมีค่าเป็น 1 หน่วย จะส่งผลต่อความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนสูงขึ้น - 1.04 อาจกล่าวได้ว่ายิ่งผู้เล่นใช้เวลาอื่นหรือเวลาที่มีผู้เล่นน้อย จะส่งผลให้มีความต้องการการยอมรับจากเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันมีสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้อง

กับผลการวิจัย ของ ญาดา ศรีชัย (2547) นอกจากนั้นผู้เล่นยังมีความต้องการเพื่อให้กลุ่มเพื่อนและสังคมยอมรับด้วยวิธีการต่าง ๆ เฉพาะตน ซึ่งเกมออนไลน์ถือเป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาในการปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด การแสดงบทบาททางเพศและจินตนาการของตัวตนจริงและการปลอมตัวในขณะเล่น

ตอนที่ 5 ผลการวิจัยจากการทำสนทนากลุ่มเจาะประเด็น

ในส่วนของผู้ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพนั้น ผู้วิจัยได้ใช้วิธีดำเนินงานวิจัยด้วยการทำสนทนากลุ่มเจาะประเด็น โดยมีการในครั้งนี้นำผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 โรงเรียนรัฐบาลจำนวน 9 คน และกลุ่มที่ 2 โรงเรียนเอกชนจำนวน 8 คน โดยทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างให้เฉลี่ยไปเกมระดับการศึกษาตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยจะใช้เวลาในการสนทนากลุ่มละประมาณ 60 นาที ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างที่นำมาทำกระบวนการกลุ่มจะต้องเป็นผู้ที่ไม่เคยตอบแบบสอบถามจากงานวิจัยนี้มาก่อน และจะคัดเลือกเฉพาะผู้ที่เต็มใจให้ข้อมูลในการทำกระบวนการกลุ่มเท่านั้น ในการเสนอข้อมูลผู้วิจัยจะใช้นามสมมุติแทน ชื่อ-สกุล ตามทะเบียนบ้านของผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของผู้ที่ให้ข้อมูลโดยจะแบ่งออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

5.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างกว่าหนึ่งในสี่เป็นนักเรียนจากโรงเรียนกาวิละวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 29.4 รองลงมาร้อยละ 23.5 คือ โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย โรงเรียนปิ่นสร้อยไขลาลัย และโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย เมื่อพิจารณาตามการทำกระบวนการกลุ่มพบว่า กลุ่มที่ 1 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัยคิดเป็นร้อยละ 55.6 โรงเรียนยุพราชวิทยาลัยคิดเป็นร้อยละ 44.4 ส่วนกลุ่ม 2 โรงเรียนปิ่นสร้อยไขลาลัย คิดเป็นร้อยละ 50.0 และโรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 50.0

กลุ่มตัวอย่างมีระดับการศึกษาเฉลี่ยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.35 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.49 ระดับการศึกษามากที่สุดอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 29.4 รองลงมาคือชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 23.5 และน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 11.8 คือชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เมื่อพิจารณาตามการทำกระบวนการกลุ่มพบว่า กลุ่มที่ 1 ผู้เล่นมีระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 17.6 รองลงมามีค่าเฉลี่ยที่เท่ากันร้อยละ 22.2 คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ส่วนกลุ่ม 2 มีระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 25.0 รองลงมาไปร้อยละ 12.5 คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ย 14.76 ปี อายุต่ำสุด 12 ปี อายุสูงสุด 18 ปี ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.67 ปี เมื่อพิจารณาตามกลุ่มอายุปรากฏว่า ผู้เล่นมีอายุ 16 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 29.4 รองลงมาคืออายุ 13 ปี คิดเป็นร้อยละ 23.5 และน้อยที่สุดเพียงร้อยละ 5.9 คืออายุ 12 17 และ 18 ปี และพิจารณาตามการทำการระบวนการกลุ่มพบว่า กลุ่มที่ 1 ผู้เล่นมีอายุ 16 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.3 รองลงไปคืออายุ 13 และ 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.2 อายุที่น้อยที่สุดเพียงร้อยละ 11.1 คืออายุ 14 และ 17 ปี ส่วนกลุ่มที่ 2 ผู้เล่นมีอายุ 13 ปี 14 ปี และ 16 ปี มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 25.5 รองลงไปร้อยละ 12.5 คืออายุ 12 ปี และอายุ 18 ปี

5.2 พฤติกรรมการจัดการตัวตน

สำหรับสาเหตุในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้ให้ข้อมูลที่เลือกเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำนั้น เนื่องจากสาเหตุดังนี้คือ 1) เพื่อนแนะนำให้เล่น 2) เริ่มเล่นเกมด้วยตนเอง เพราะคิดว่าสนุก 3) ตามกระแสนิยม 4) เริ่มเล่นด้วยตนเอง 5) ว่างไม่มีอะไรทำ 6) อยากทดลอง สาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นเกมทุกคน เลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่นั้นก็คือนักมีเพื่อนชวนเล่น แต่จะให้เหตุผลที่ชอบเล่นเกมต่างกันออกไป โดยกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คน ได้ให้เหตุผลว่า “คิดว่าการเล่นเกมออนไลน์จะทำให้สนุก จึงลองเล่น” เช่นเดียวกับคุณพิชิตกล่าวว่า “เหมือนตนเองได้ผจญภัยในอีกโลกหนึ่ง” ซึ่งคล้ายคลึงกับคุณปิ๊ดได้ให้เหตุผลว่า “ชอบความเกินจริงของเกมออนไลน์” และคุณบัญชาบอกว่า “ชอบความเจ๋ง ความสวยงามของตัวละครที่ผู้ผลิตเกมได้ออกแบบขึ้น” ส่วนคุณกะเน้งบอกว่า “การเล่นเกมทำให้ได้เพื่อนเยอะ” คุณดำรง “ชื่นชอบ”

ส่วนเวลาในการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นจะเล่นเกมทุกวันโดยจะใช้เวลาวางหลังเลิกเรียน ซึ่งอาจจะทำการบ้านก่อน ดังที่ คุณสมชาย กล่าวว่า “จะแบ่งเวลาเล่นเกมในช่วงตอนเย็นหลังทำการบ้าน” แต่มีบางคนจะเล่นเกมเพียงอย่างเดียวส่วนการบ้านนั้นจะทำเวลาอื่น ดังที่ คุณปรีชา บอกว่า “ถ้ามีการบ้านก็จะทำในเวลาเรียน” นอกจากนี้ คุณวีระ ยังให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกว่า “ส่วนการบ้านที่ครูให้มาจะเก็บไว้ไปทำที่โรงเรียนตอนเช้า และถ้าวันไหนตั้งใจเล่นเกมก็จะต้องหาเวลาหรือโอกาสเล่นให้ได้” แต่มีบางคนจะใช้เวลาในการเล่นเฉพาะวันหยุด เช่น คุณกวี “จะใช้เวลาเล่นเฉพาะในวันหยุด โดยจะไปเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต” เช่นเดียวกับ คุณสุนทร “ตนเองจะเล่นเกมประมาณสัปดาห์ละ 3-5 ชั่วโมง โดยจะใช้เวลาในวันหยุด” ซึ่งส่วนใหญ่เวลาวางในวันหยุดผู้เล่นจะใช้เวลาเล่นมากขึ้น 3-5 เท่าเมื่อเปรียบเทียบกับวันที่จะต้องไปเรียนหนังสือ ดังที่ คุณปรีชาบอกว่า “ในช่วงเปิดเทอมจะเล่นประมาณวันละ 4-5 ชั่วโมง ส่วนในวันหยุดจะเล่นประมาณวันละ 10

ชั่วโมง” เช่นเดียวกับ คุณวีระ กล่าวเพิ่มเติมว่า “จะใช้เวลาเล่นเกมประมาณวันละ 2-3 ชั่วโมง โดยจะใช้เวลาหลังเลิกเรียน ประมาณ 17.00 น. ถึง 19.00 น. บางครั้งในวันหยุดจะเริ่มเล่นตั้งแต่เวลา 14.00 น.” โดยจะเล่นเกมกับเพื่อนไม่ว่าจะเรียนอยู่ในห้องเดียวกัน หรือที่รู้จักกันผ่านทางเกมออนไลน์ ซึ่งการที่ได้มีเพื่อนเล่น จะทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้จะมีผู้เล่นกลุ่มหนึ่งให้ข้อมูลว่า ตนเองจะหาเวลาเล่นในการเล่นเกมทุกวัน ดังเช่นคุณดำรงได้บอกว่า “ตนเองจะพยายามหาเวลาเล่นในการเล่นเกมทุกวัน” ผู้เล่นจะมีการนัดเพื่อนที่จะเล่นด้วยกัน ดังที่ คุณมานะ บอกว่า “ก่อนเล่นก็จะชวนเพื่อนในกลุ่มโดยการโทรบอกให้มาเล่นเกมด้วยกัน” แต่จะมีผู้เล่นบางคนจะเล่นเพียงคนเดียว โดยไม่มีการนัดเพื่อนไว้ก่อนเพราะคาดหวังว่าจะเข้าไปเจอผู้เล่นคนอื่นที่รู้จักในเกมอยู่แล้ว ดังที่คุณบัญชาได้บอกว่า “ตนเองจะเล่นคนเดียวและจะเข้าไปเจอเพื่อนในเกมอยู่ตลอด”

นอกจากนี้ในด้านความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์ ผู้เล่นไม่ได้ตั้งความหวังไว้ว่าตนเองจะต้องเล่นทุกวัน ซึ่งถ้าวันไหนไม่ได้เล่นก็รู้สึกเฉย ๆ ก็จะชวนเพื่อนหากิจกรรมอื่น ๆ ทำ เช่น ท่องอินเทอร์เน็ต อ่านหนังสือ ออกกำลังกาย เล่นกีฬา ดังเช่น คุณเสนาะ บอกว่า “ถ้าวันไหนไม่ได้เล่นก็ไม่ใช่ไร ก็จะหากิจกรรมอย่างอื่นทำ เช่น ออกไปเที่ยวกับเพื่อน อ่านหนังสือเรียน และเล่นอินเทอร์เน็ต” สอดคล้องกับ คุณสมปอง ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า “ถ้าเป็นวันเสาร์หรือวันอาทิตย์ก็ทั้งวัน ส่วนในกิจกรรมอื่น ๆ ก็จะแบ่งเวลาไปเล่น ถ้าวันไหนอยากเล่นก็เล่นและไม่อยากเล่นก็ไปเล่นฟุตบอลกับเพื่อน” ผู้เล่นอาจมีกิจกรรมอย่างอื่นทำได้แก่ การเรียนพิเศษ และการทำกิจกรรมอย่างอื่น ดังที่คุณจารึกบอกว่า “ถ้าเป็นช่วงเปิดเทอมจะเล่นน้อยลง เพราะจะต้องทำการบ้าน เรียนพิเศษ และอ่านหนังสือ จะเล่นได้ก็ช่วงกลางคืนก่อนนอน ซึ่งบางครั้งก็ไม่ได้เล่นเพราะว่าเหนื่อย”

5.3 บทบาทตัวละคร

เกมออนไลน์นั้นจะมีการสวมบทบาทในการเล่นโดยผู้เล่นสามารถเลือกบทบาทที่ชอบได้เพียงบทบาทเดียวต่อหนึ่งรหัสผ่าน ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่จะทดลองเล่นในทุกบทบาทของตัวละครที่เกมมีให้เลือกเล่นอย่างหลากหลาย ดังที่ คุณมานะ บอกว่า “จะเลือกเล่นทุกอาชีพโดยจะทดลองเล่นไปเรื่อย ๆ พอรู้สึกเบื่อก็เปลี่ยนอาชีพ” และผู้เล่นก็จะเลือกตัวที่ชื่นชอบ ซึ่งผู้เล่นให้เหตุผลการเลือกตัวละครได้ดังนี้ คือ 1) ตัวละครเก่ง เช่น โจมตีรุนแรง รวดเร็ว และพัฒนาความสามารถได้เร็ว 2) มี item ให้เล่นมาก ๆ 3) มีความจำเป็นต้องดำรงชีวิต เช่น พ่อค้า 4) เวลาใช้เวทย์ตัวละครที่ใช้นั้นจะต้องดูน่าสนใจ 5) สามารถใช้วิธีการเล่นแบบลัดได้ (ปล่อย bot) ดังที่ คุณกวีได้ให้เหตุผลในการตัดสินใจเลือกตัวละครว่า “จะเลือกตัวละครที่มีการโจมตีที่ดีและเก่ง ซึ่งตนเองได้เลือกอาชีพ hunter เพราะคิดว่าอาชีพนี้จะมินกสีน้ำตาลคอยช่วยเหลือในการโจมตีศัตรู โดยใช้ปากจิกทำให้ศัตรูตายง่ายขึ้น” ส่วนผู้เล่นบางคนจะชอบอาชีพย่นเตอร์เหมือนกันแต่ให้เหตุผลที่

เลือกเล่นอาชีพนี้ต่างกัันดังที่ คุณสุนทร ให้เหตุผลว่า “อาชีพฮันเตอร์เพราะว่าเก็บค่าประสบการณ์ได้ง่าย และพัฒนาความสามารถได้เร็วและง่ายกว่าอาชีพอื่น” ทั้งนี้มีผู้เล่นเลือกอาชีพอื่นแล้วได้มีการให้เหตุผลในการเลือกที่ต่างกัันออกไปเช่น คุณเสนาะ บอกว่า “ตนเองได้เลือกอาชีพ assassin เพราะคิดว่าอาชีพนี้สามารถโจมตีได้รุนแรง และยังสามารถใช้อาวุธพิเศษซึ่งโจมตีได้อย่างต่อเนื่อง” คุณวีระบอกว่า “จะเลือกตัวละครสายพีช เพราะว่าอาชีพนี้จะเป็นอาชีพนักบวช ซึ่งมีหน้าที่คอยช่วยเหลือตัวละครคนอื่น และชอบไอเทมอาวุธ 3 เพราะอย่างให้เป็นไฮคราส เนื่องจากว่าชุดมันเทดี”

สิ่งที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมออนไลน์ได้นั้นนอกจากความสามารถในการกำจัดศัตรูแล้ว ผู้เล่นจะเลือกตัวละครที่เป็นพ่อค้าและอาชีพที่สามารถเพิ่มพลังชีวิตได้ ควบคู่ไปด้วย เพราะว่าอาชีพพ่อค้าจะช่วยให้ผู้เล่นหาเงินเพื่อซื้อ หรือแลกเปลี่ยน item ที่มีความต้องการสูง อีกทั้งยังสามารถรู้ราคาซื้อ-ขาย item ในท้องตลาด ซึ่งผู้เล่นเกมออนไลน์จะต้องหาซื้อหรือแลกเปลี่ยน item กับผู้เล่นคนอื่นตลอดเวลา ดังที่คุณคะนิงบอกว่า “เลือกบทบาทตัวละครที่เป็นพ่อค้า เนื่องจากการดำรงชีวิตในเกมจำเป็นจะต้องพึ่งอาชีพนี้ในการหาเงินเพื่อหา item ดี ๆ ที่หายาก มาป้องกันตัวเอง และประทั่งชีวิตให้อยู่รอด ซึ่งพ่อค้าในเกมจึงมีลักษณะคล้ายชีวิตจริงของเรา” ส่วนอาชีพที่สามารถเพิ่มพลังชีวิตให้กับผู้เล่นอื่นได้ เนื่องจากเกมออนไลน์จำเป็นจะต้องกำจัดปีศาจเพื่อให้ได้เงิน หรือ item มาใช้ในการเล่นเกมซึ่งตรงกับกรให้ข้อมูลของคุณปิธิบอกว่า “เลือกอาชีพ acolyte โดยให้เหตุผลว่าอาชีพนี้สามารถช่วยเพิ่มพลังชีวิตให้กับผู้เล่นคนอื่นได้ ซึ่งมีความจำเป็นสำหรับการที่จะไปต่อสู้กับศัตรูในเกม หรือการต่อสู้ระหว่างสมาคม” ผู้เล่นบางคนใช้เทคนิคการโกงเกมด้วยการใช้อุปกรณ์ให้เล่นเกมแทนตนเอง ซึ่งผู้เล่นจะเลือกอาชีพที่สามารถใช้อุปกรณ์ได้ โดยคุณพิชิตบอกว่า “จะเล่นแอ็กกับไนท์ เพราะว่าที่รู้จักแนะนำมา ซึ่งจะปล่อย bot (วิธีการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เล่นแทนผู้เล่น) ได้ง่ายกว่าอาชีพอื่น”

ส่วนสาเหตุที่ไม่ทำให้ผู้เล่นเลือกเล่นตัวละครนั้น เนื่องจาก 1) ต้องใช้เงินจำนวนมากในการพัฒนาความสามารถ หรือดำรงชีวิตในโลกของเกมออนไลน์ 2) มีการป้องกันการโจมตีของศัตรูได้น้อย 3) พัฒนาความสามารถได้ช้า (เมื่อเปรียบเทียบกับตัวละครอื่น) และคุณจอร์ได้ให้เหตุผลเพิ่มเติมว่า “เคยเล่นอาชีพพีชอยู่ครั้งหนึ่งทำให้เสียเงินมาก”

5.4 การสื่อสาร

ในด้านการตั้งชื่อตัวละครของผู้เล่นเกมนั้น ผู้เล่นได้มีการตั้งชื่อตัวละครที่หลากหลาย ซึ่งเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ของตัวผู้เล่นที่ผู้เล่นจะต้องเลือกใช้ภาษาหรือสัญลักษณ์ ซึ่งอาจมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ อันเป็นที่เข้าใจระหว่างผู้เล่นว่าชื่อนั้นเป็นตัวแทนของใคร การตั้งชื่อในแต่ละครั้งจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความชอบของผู้เล่นเอง ซึ่งผู้เล่นจะมีการ

ตั้งชื่อตาม แบบการ์ตูนญี่ปุ่น ดังที่คุณบัญชาบอกว่า “ตนเองจะตั้งชื่อตัวละคร โดยถือปฎิบัติจากชื่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตนเองได้อ่าน” เช่นเดียวกับ คุณมานะ กล่าวว่า “จะตั้งชื่อตัวละครจากประสบการณ์ในการอ่านการ์ตูนของตนเอง” ซึ่งเป็นชื่อที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นที่อ่านการ์ตูนเป็นอย่างดี เช่น การตั้งชื่อตัวละครของคุณปรีชาได้ตั้งชื่อ “โคเรมอน และนินจา” เช่นเดียวกับคุณคะนิงบอกว่า “ตนเองตั้งชื่อตัวละครว่า โซลูมอน” อีกทั้งผู้เล่นยังได้มีการตั้งชื่ออื่นที่ชื่นชอบดังเช่น คุณวินัยบอกว่า “ตนเองตั้งชื่อตัวละครชื่อ เฮงเจีย เช่นเดียวกับ คุณจจร ได้ตั้งชื่อ “หนูนิค” และ คุณสุนทร บอกว่า “มีชื่อประจำตัวคือ ฮานามิ” นอกจากนี้ผู้เล่นยังมีการตั้งชื่อโดยใช้ชื่อเล่นของตนเองเป็นส่วนประกอบในชื่อที่ตั้ง ดังที่ คุณเสนาะ บอกว่า “ตนเองใช้ชื่อตัวละคร โดยจะใช้ชื่อตนเองเป็นส่วนประกอบ คือ เอจิง” ซึ่งเพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นจะจำได้ทั้งในโลกเสมือนจริงและโลกจริง ส่วนคุณวีระบอกว่า “จะตั้งชื่อให้มีความแปลกเอาไว้ เพื่อที่จะได้ลงในข่าวตามนิตยสารเกมออนไลน์ใน คอลัมน์ อาโอนิวส์ ซึ่งเป็นคอลัมน์ชื่อแปลก”

ส่วนสาเหตุที่ผู้เล่นเลือกการตั้งใช้ในการชื่อตัวละครนั้น มีสาเหตุแตกต่างกันออกไป เช่น 1) คนอื่นจดจำตนเองได้ง่าย 2) ตามสมัยนิยม 3) ให้เกิดความรัก 4) เป็นที่สนใจของผู้อื่น ซึ่งผู้เล่นทุกคนมีวัตถุประสงค์ในการตั้งชื่อแตกต่างกันออกไป แต่ผู้เล่นทุกคนต่างพึงพอใจกับชื่อที่ตนเองตั้งขึ้น ดังที่คุณปิติบอกว่า “จะตั้งชื่อตัวละครของตนเองตามความชอบ อีกทั้งจะทำให้เพื่อนและผู้เล่นคนอื่นจดจำได้ง่ายและเข้ามาพูดคุยด้วย” เช่นเดียวกับ คุณสมชาย กล่าวว่า “เพื่อให้เกิดความรัก และคิดว่าผู้เล่นคนอื่นจะให้ความสนใจและเข้ามาพูดคุยด้วย” อีกทั้งคุณดำรงกล่าวว่า “จะตั้งชื่อตัวละครจะตั้งตามสิ่งของที่ชอบหรือตามกระแส คิดว่าทันสมัย” และคุณปิยะบอกว่า “ตนเองตั้งชื่อเพื่อให้เพิ่มความรักให้แก่ตัวละครที่ตนเองเล่น เช่นเดียวกับ คุณจจร “จะตั้งชื่อให้เกิดความรัก” นอกจากนี้ผู้เล่นคิดว่าการตั้งชื่อยังสามารถส่งเสริมตัวละครของตนเองได้ ดังเช่นคุณกวี ได้เชื่อว่า “จะตั้งชื่อตัวละครเพื่อให้เกิดความน่าเกรงขาม และสามารถให้คนอื่นจดจำได้ง่าย” เช่นเดียวกับ คุณคะนิงบอกว่า “คิดว่าชื่อที่ตนเองใช้จะทำให้เกิดความเท่” ไม่เพียงเท่านั้น คุณสมชาย ได้กล่าวถึงผลในการตั้งชื่อว่า “เวลาเล่นทุกครั้งก็จะมีผู้เล่นคนอื่นเข้ามาทักทายพูดคุยด้วย”

ส่วนการพูดคุยระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะเล่นเกมออนไลน์แล้วยังสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นได้ 2 วิธีการด้วยกัน คือ 1) แบบทั่วไป 2) แบบส่วนตัวหรือเฉพาะกลุ่ม ซึ่งทั้งสองแบบจะแตกต่างกันตรงที่ แบบทั่วไปเวลาพูดคุยกันทุกคนก็จะรับทราบด้วย ส่วนแบบส่วนตัวหรือกลุ่มนั้น จะมีลักษณะคล้ายกับการเข้าไปคุยกันในห้องส่วนตัว ซึ่งผู้เล่นคนอื่นถ้าไม่ได้รับอนุญาตจะไม่สามารถเข้ามาพูดคุยได้ โดยทั่วไปผู้เล่นจะพูดคุยกันระหว่างผู้เล่นทั้งสองแบบขึ้นอยู่กับเนื้อหาหรือความพึงพอใจระหว่างผู้เล่น ซึ่งเนื้อหาในการพูดคุยกันนั้น ได้แยกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. เรื่องวิธีการเล่นเกมหรือเนื้อหาเกี่ยวกับเกม โดยส่วนใหญ่จะหาข้อมูลคุณ กวีบอกว่า “เพื่อนที่เล่นเกมส่วนใหญ่จะพูดคุยกันเกี่ยวกับเรื่องเกมและการนัดเจอกันที่จะไปฆ่า ปิศาจ เพื่อที่จะเก็บ item และเพิ่มพลังความสามารถ” เช่นเดียวกับ คุณสุนทร บอกว่า “จะพูดคุย เกี่ยวกับเรื่องการแชร์แบ่งเปอร์เซ็นต์ในการเก็บค่าประสบการณ์” ซึ่งคล้ายกับ คุณวีระบอกว่า “พูดคุยเกี่ยวกับเรื่องการแชร์แบ่งเปอร์เซ็นต์ในการเก็บค่าประสบการณ์ แล้วถามเรื่องราคาของ item ในตลาดเกมออนไลน์” และ คุณเสนาะ บอกว่า “มีการพูดคุยกับเพื่อนทุกครั้ง ซึ่งแต่ละครั้งจะเป็น การพูดคุยเรื่องเกมที่เล่น ในบางครั้งก็มีการหยอกล้อกันหรือชักชวนกันไปปราบศัตรูเพื่อเก็บอาวุธ” นอกจากนี้ผู้เล่นยังใช้นัดหมายที่จะรวมตัวกันต่อสู้กันระหว่างสมาคมหรือต่อสู้กับศัตรูในเกม ดังที่ คุณดำรง บอกว่า “นัดหมายที่จะต่อสู้กับศัตรูหรือระหว่างสมาคม” ซึ่งจะรวมไปถึงการพูดคุย เกี่ยวกับเกมอื่น ๆ ที่ผู้เล่นสนใจอีกด้วย

2. เรื่องการทักทายกับผู้เล่นที่รู้จัก โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นใช้คำพูดในการ ทักทายกันมีลักษณะเหมือนกับการเจอกันแบบเผชิญหน้า ซึ่งอาจจะรู้จักกันอยู่แล้ว หรืออาจทำ ความรู้จักกันใหม่ ดังที่ คุณสมชาย ได้เล่าว่า “จะมีผู้เล่นคนอื่นเข้ามาทักทายพูดคุยด้วย เช่น ชื่ออะไร เรียนที่ไหน ฯลฯ หรือบางครั้งได้ใช้สัญลักษณ์แทน ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะมีการทักทายกันเสมอเมื่อ เจอกันในเกม” เช่นเดียวกับคุณปิติ “ทักทายกับเพื่อนที่รู้จัก และอาจจะพูดจาไม่สุภาพบ้างในเวลา ที่คุยกับเพื่อน หรือมีผู้เล่นคนอื่นมาทำให้ไม่พอใจ เช่น มีผู้เล่นคนอื่นมาแย่ง item หรือแย่งฆ่าศัตรู เป็น ดัน” นอกจากนี้การทักทายหรือแสดงความไม่พอใจกันอาจใช้คำพูดที่ไม่สุภาพ ซึ่งเข้าใจและใช้กัน อย่างกว้างขวางในกลุ่มเพื่อนที่สนิทกัน ดังที่ คุณสุนทร บอกว่า “จะมีการด่ากับเพื่อน โดยจะใช้ ภาษาที่สุภาพ หรือพิมพ์ไม่หมด (จะรู้กันในหมู่นักแชต)”

3. เรื่องการเรียนผู้เล่นจะพูดคุยกับเพื่อนที่สนิทหรือเรียนห้องเดียวกัน ซึ่งจะ แตกต่างกันไปในเรื่องของการพูดคุย ดังที่ คุณวีระบอกว่า “บางครั้งจะพูดคุยในเรื่องเรียนบ้าง เช่น ถามผลการเรียน การบ้าน และเรื่องการสอบว่าตกกี่วิชา” ซึ่งคล้ายกับคุณวินัยบอกว่า “พูดคุยการ เพื่อนที่เรียนด้วยกันในเรื่องเรียนด้วย เช่น วันไหนไปเรียนบ้าง การบ้านส่งวันไหน และวันไหน โรงเรียนได้มีการนัดหมายอะไรบ้าง เป็นต้น” ซึ่งการพูดคุยเรื่องการเรียนรู้

5.5 การรวมกลุ่ม

ผู้เล่นเกมออนไลน์จะเป็นสมาชิกอยู่ในสมาคม (guild) หรือไม่เป็นสมาชิกก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้เล่นแต่ละคน ที่ผู้เล่นเกมเองได้จัดตั้งขึ้นมาโดยหัวหน้าสมาคมจะ กำหนดชื่อของสมาคมดังที่ คุณสมปอง บอกว่า “ได้จัดตั้งสมาคมขึ้นมาชื่อ mjzb” ทั้งนี้ในแต่ละ สมาคมจะมีสมาชิกอยู่ประมาณ 10 คน ดังเช่น คุณกวี บอกว่า “อยู่ใน guild (สมาคม) ที่มีชื่อว่า

maxma” เช่นเดียวกับคุณปริษา “อยู่ในสมาคมที่ชื่อว่า ไข่เค็ม” คุณวีระ “อยู่ในสมาคมชานดำ” คุณปิติ “อยู่ในสมาคมที่มีชื่อว่า โอเน็ตปากเกร็ด” คุณวินัย “อยู่ใน guild (สมาคม) ที่มีชื่อว่า 16 เทพซีเรีย” คุณปิยะ “อยู่ใน guild (สมาคม) ที่มีชื่อว่า ข้าวโอ๊ต” คุณพิชิต “อยู่ในสมาคมที่ชื่อว่า รักนะเด็กโง่” คุณขจร “อยู่ในสมาคมที่ชื่อว่า เลกมาสเตอร์” และคุณบัญชา “อยู่ในสมาคมที่ชื่อว่า อะตินนาติน และคอนเนอร์”

ส่วนเหตุผลที่ให้ผู้เล่นได้อยู่ในสมาคมนั้น จะมีเหตุผลที่แตกต่างกันออกไป โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นที่อยู่ในสมาคมต่าง ๆ จะได้ส่วนแบ่งค่าประสบการณ์และ item จากสมาคม หรือบางคนจะได้รับ item ฟรีจากเพื่อนในสมาคม โดยผู้เล่นในสมาคมจะพูดคุยหรือทักทาย และช่วยเหลือตามแบบสังคมบนโลกจริง ซึ่งผู้เล่นจะตัดสินใจเข้าไปเป็นสมาชิกของสมาคมมีสาเหตุดังนี้

1. เพื่อนที่รู้จักชวนเข้าไปเป็นสมาชิก ไม่ว่าเพื่อนคนนั้นจะเป็นหัวหน้าสมาคม ดังเช่นคุณวีระได้เข้าสมาคมเพราะ “พี่ที่รู้จักมาชวนให้เข้าอยู่ในสมาคม และจะไม่ชอบในการต่อสู้ระหว่างสมาคม แต่ก็จะมีการแบ่งปัน item ที่ได้มาจากการต่อสู้เท่ากัน และจะรู้จักกับพี่ในสมาคมทุกคน” เช่นเดียวกับ คุณพิชิต “อยู่สมาคมเพราะว่ามีเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันชวน และเพื่อนจะให้ item โดยที่ไม่ต้องขอ” นอกจากนี้มีผู้เล่นบางคนได้จัดตั้งสมาคมแล้วได้มีการชักชวนเพื่อนในห้องเรียนร่วมหรืออยู่ที่โรงเรียนเดียวกันเข้ามาเป็นสมาชิกในสมาคมด้วยดังเช่น คุณมานะ บอกว่า “อยู่ในสมาคมกับเพื่อน ๆ ในห้องเรียนที่ร่วมกันตั้งขึ้นมา ซึ่งรู้จักกันทุกคนในสมาคม” เช่นเดียวกับ คุณขจร “เพราะว่าเพื่อนเป็นคนตั้งสมาคมจึงชวนตนเองเข้าร่วม และอาศัยขอ item จากเพื่อน แต่ไม่เคยต่อสู้กันระหว่างสมาคม”

2. ผู้เล่นในสมาคมมีความสามารถระดับสูง ซึ่งผู้เล่นจะมีความหวังว่าตนเองจะมีความสามารถในระดับสูง ดังที่ คุณกวี ได้ให้เหตุผลในการเข้าสมาคมว่า “สมาคมนี้มีคนเก่ง ๆ และสามารถทำให้เล่นเก่งขึ้น โดยได้มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของที่มี และได้ร่วมกันกำจัดศัตรู ซึ่งได้ร่วมกับสมาคมทำการป้องกันบ้านของตนเองอยู่บ่อยครั้ง และก็ยังได้รู้จักกับคนในสมาคม 3 คน ซึ่งเป็นรุ่นพี่ที่เรียนอยู่ที่โรงเรียนเดียวกับคุณกวี” เช่นเดียวกับคุณปริษาบอกว่า “สมาคมนี้มีคนเก่ง ๆ ที่จะสามารถให้ข้อมูล และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเกมได้ โดยจะมีเพื่อนหลาย ๆ คนอยู่ในสมาคมนี้ และได้ชวนเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันเข้าอยู่ในสมาคมนี้อีกด้วย” และคุณวินัยบอกว่า “สมาคมนี้ได้รวมคนเล่นเกมคนอื่นที่มีความเก่งในเรื่องของการโจมตีศัตรู ซึ่งฮือฮาหวังจะทำให้ตนเองเก่งขึ้น ตอนเข้ามาใหม่ ๆ ไม่ค่อยได้รู้จักใคร แต่ก็ทำความรู้จักไปเรื่อย ๆ ” ส่วนคุณปิยะได้ให้เหตุผลในการเป็นสมาชิกของสมาคมว่า “เพราะว่าสมาคมนี้ได้มีคนเก่ง ๆ สามารถสอนและให้ข้อมูลในการเล่นเกมนได้มาก ได้เข้าสมาคมเพราะว่าเพื่อนแนะนำ และเคยได้เข้าร่วมการแข่งขันใน

การป้องกันบ้านที่สมาคมตนเองครอบครองจากผู้เล่นในสมาคมอื่น แต่ก็ไม่เคยได้เห็นหน้าของคนในสมาคมทุกคน รู้จักแค่เพื่อนแนะนำเท่านั้น”

3. การร่วมกับสมาชิกกำจัดศัตรู และจะแบ่งค่าประสบการณ์กันดังที่คุณปีติบอกว่า “ชอบต่อสู้ระหว่างสมาคมถ้าชนะก็จะได้ส่วนแบ่งของ item และของอย่างอื่น เช่น เงิน ขาเวทย์มนต์ เป็นต้น” การร่วมกับสมาชิกกำจัดศัตรูนั้นได้เป็นความมุ่งหมายของผู้สร้างเกมอยู่แล้ว ที่จะทำให้ผู้เล่นไม่สามารถกำจัดศัตรูหรือหัวหน้าปีศาจได้เพียงคนเดียว

4. ทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ความสนใจ ดังเช่นคุณบัญชาบอกว่า “จะเข้าร่วมในการทำสงครามกับสมาคมกับสมาคมอื่นเป็นประจำ เนื่องจากจะให้ความสนุกสนาน โดยส่วนใหญ่จะได้รับชัยชนะ” เช่นเดียวกับคุณปรีชาบอกว่า “รวมกิจกรรมของสมาคมตลอดเช่น การเข้าร่วมแข่งขันในเกม และแข่งขันชิงเงินรางวัลที่จัดขึ้นตามห้างสรรพสินค้า เด็กจึงรู้จักกับเพื่อนในสมาคมทุกคน” และคุณสุนทร “ชอบการต่อสู้ระหว่างสมาคมเพราะว่าได้รับความสนุกสนาน”

ส่วนผู้เล่นที่ไม่ได้เข้าเป็นสมาชิกในสมาคม ได้ให้เหตุผลที่แตกต่างกันดังเช่นคุณดำรงได้ให้ความเห็นว่า “ไม่ได้เป็นสมาชิกในสมาคมใดเลย จะเล่นอยู่กับเพื่อนในห้องเรียน และเพื่อนที่รู้จักในเกม จะร่วมกับเพื่อนที่รู้จักทำการต่อสู้เพื่อหา item เก็บเงิน และค่าประสบการณ์เท่านั้น สาเหตุที่ตนเองไม่ได้เข้าในสมาคมเพราะไม่รู้จักรใคร แล้วตนเองก็ไม่ได้เล่นเป็นประจำ ทำให้ไม่สามารถมาเล่นตามเวลาที่สมาชิกรู้จักกันเล่นได้” เช่นเดียวกับคุณจารึก “ไม่ได้อยู่ในสมาคมใดเลย เนื่องจากว่าตนเองนั้นไม่มีเวลาที่จะเล่นเกมเป็นประจำ ทำให้ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมที่กลุ่มนัดหมายไว้ได้ตลอด แต่จะมีกลุ่มเพื่อนที่เล่นอยู่ด้วยกันในเกมคอยสอบถามความเคลื่อนไหวร่วมกันปราบศัตรู และเก็บ item อยู่ตลอดทุกสัปดาห์อยู่แล้ว” และคุณกะนิ้งบอกว่า “ไม่ได้อยู่ใน guild (สมาคม) ใดเลย เพราะว่าตนเองได้เล่นเกมกับเพื่อนที่โรงเรียนอยู่แล้ว” อีกทั้ง คุณสมชาย ได้เล่าว่า “ถ้าไม่เข้าสมาคมตนเองก็สามารถรู้จักกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเกม และได้มีการพูดคุยเรื่องเล่นเกมหรือเรื่องอื่น ๆ กับเพื่อนที่รู้จักในเกมได้เช่นกัน”

5.6 ความบันเทิง

ความบันเทิงของผู้เล่น พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่จะได้รับความสนุกสนานจากการเล่นเกมออนไลน์ แต่มีเพียงผู้เล่นบางคนที่ให้ข้อมูลต่างออกไป ดังที่คุณบัญชาบอกว่า “ได้รับความสนใจในขณะที่ไปโจมตีสมาคมอื่น” และคุณขจรได้กล่าวแตกต่างออกไปว่า “ได้รับความสนุกและความเพลิดเพลินในการท่องเที่ยวแบบผจญภัย” และคุณปรีชาบอกว่า “ทำให้ผ่อนคลายโดยที่จะทำอะไรก็ได้เหมือนกับอยู่ในโลกของตนเอง” ในโลกของเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นสามารถทำอะไรก็ได้

ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น การฆ่าศัตรู หรือต่อสู้กับผู้เล่นเสมือนกับการได้ผจญภัยในโลกหนึ่ง และได้ส่งผลให้ผู้เล่นได้รับความสนุกและความบันเทิง

สำหรับสาเหตุที่ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานนั้น ผู้เล่นได้ให้ความเห็นที่ต่างกันไปโดย คุณสุนทร บอกว่า “ความสนุกที่ได้รับคือตอนที่ต่อสู้กับคนอื่นหรือกับศัตรูในเกม ถ้าแพ้ก็จะเอาคืน” ซึ่งคล้ายกับ คุณสมปอง บอกว่า “ได้รับความสนุกโดยเฉพาะเวลาทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม” ส่วน คุณเสนาะ ได้บอกถึงเหตุผลว่า “ได้รับความสนุกสนานจากการพูดคุยกับเพื่อนที่เจอกันในเกมออนไลน์” เช่นเดียวกับคุณพิชิตบอกว่า “สนุกในตอนที่พูดคุยกับเพื่อนหรือพี่”

นอกจากนี้คุณวีระได้แสดงความคิดเห็นที่ต่างไปจากผู้เล่นอื่นว่า “เกลียดผู้เล่นคนอื่นที่มาพูดดูถูกตนเองว่าอ่อน (ผู้ที่เล่นเกมไม่เก่ง)”

5.7 ปัญหาและการแก้ปัญหา

ผู้เล่นส่วนใหญ่สามารถจัดแบ่งเวลาในการเล่นได้ โดยจะใช้เวลาในการเล่นเมื่อทำการบ้านเสร็จ หรือยามว่างจากงาน โดยส่วนใหญ่วันที่มีการเรียนคือตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์จะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 2-4 ชั่วโมง ตั้งแต่ 18.00-21.00 น. และถ้าเป็นวันหยุดจะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 3-10 ชั่วโมง ดังที่ คุณสมชาย บอกว่า “แบ่งเวลาในการเล่นโดยจะเล่นในช่วงเวลาว่าง” เช่นเดียวกับ คุณเสนาะ บอกว่า “ใช้เวลาว่างในการเล่นเป็นส่วนใหญ่” และคุณวินัยได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “แบ่งเวลาให้ถูกก็จะไม่ส่งผลเสียต่อการ ซึ่งฮ้อจะทำการบ้านให้เสร็จเรียบร้อยก่อนที่จะเล่นเกม โดยการบ้านที่ครูให้มาจะหาเวลาทำที่โรงเรียนให้เสร็จ”

นอกจากนี้ผู้เล่นได้แบ่งเวลาในการเล่นกับการช่วยผู้ปกครองทำงานบ้าน ดังที่คุณคะนิงได้บอกถึงการแบ่งเวลาการเล่นว่า “ได้แบ่งเวลาเล่นเกมโดยจะทำการบ้านหรือธุระที่ผู้ปกครองสั่งทำให้เสร็จก่อน และจึงจะเล่นเกม” เช่นเดียวกับคุณกวีบอกว่า “แบ่งเวลาในการเล่นโดยหลังจากช่วยงานแม่” และคุณปิติ “จะใช้เวลาว่างในการเล่นเหมือนคนอื่น ๆ ซึ่งบางครั้งถ้าเล่นนานเกินไปก็จะถูกแม่ต่อว่าบ้าง พ่อบ้าง พอถูกต่อว่าก็จะเลิกเล่น” ส่วนเวลาในการเล่นในวันหยุดจะไม่แน่นอน ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ 1) ความต้องการที่จะเล่นเกม 2) เพื่อนที่ร่วมเล่นเกม 3) เรียนพิเศษ หรือมีธุระส่วนตัว

ในด้านการเรียน ผู้เล่นได้ยอมรับว่าการเล่นเกมนออนไลน์ได้ส่งผลเสียต่อการเรียน ดังที่ คุณสุนทร ยอมรับว่า “ส่งผลเรียนต่อการเรียนอย่างมาก เมื่อตอนเด็ก ๆ จะเรียนเก่งมาก พอหันมาเล่นเกมการเรียนก็ตกต่ำลงเรื่อย ๆ จนไม่สนใจเรียน” เช่นเดียวกับคุณปรีชาบอกว่าตนเอง “เล่นเกมจนผลการเรียนตกต่ำ จากเดิมเคยได้เกรดเฉลี่ย 2.50 ลดลงเหลือ 1.50” และคุณพิชิตบอกว่า “การเล่นส่งผลต่อการเรียนทำให้การเรียนตกต่ำ จากเกรดเฉลี่ย 2.53 เป็น 1.80 หลังจากนั้นก็ได้

ลดลง” ส่วน คุณขจรบอกว่า “หลังจากการเล่นเกมส์ได้ส่งผลเสียต่อการเรียนจาก 3 กว่า ลดลงหรือ 2 กว่า” ส่งผลให้ผู้ปกครองของผู้เล่นออกมากล่าวตักเตือน เนื่องจากผู้เล่นไม่สามารถแบ่งเวลาในการเล่นได้

ส่วนผู้ปกครองนั้น ได้กล่าวตักเตือนผู้เล่นไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพ ด้านการช่วยเหลืองานบ้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการเรียนของผู้เล่นเอง ดังที่คุณดำรงได้เล่าว่า “โดนแม่ดุอยู่บ่อยครั้งที่ตนเองไม่ยอมทำการบ้าน และกิจวัตรประจำวัน” เช่นเดียวกับ คุณเสนาะ ว่า “บางครั้งจะได้รับการตักเตือนจากแม่บ้างโดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องการอ่านหนังสือ” ส่วนในด้านของสุขภาพ คุณพิชิตบอกว่า “ในบางครั้งพ่อก็บอกว่าให้เล่นน้อย ๆ หน่อย ไม่งั้นตาจะบอด” และถ้าผู้เล่นใช้เวลาในตอนกลางคืนเล่นมากเกินไปผู้ปกครองจะทำการตักเตือนทันที ดังที่คุณบัญชาบอกว่า “พ่อแม่ในบางครั้งก็มีการกล่าวตักเตือน พอเวลานั่งเล่นนาน ๆ พ่อก็บอกให้นอนได้แล้ว” แต่ก็มีผู้เล่นบางคนไม่ได้ปฏิบัติตามผู้ปกครองที่กล่าวตักเตือน ดังเช่น คุณมานะ บอกว่า “พ่อและแม่ก็ห้ามไม่ให้เล่นเพราะว่าคุณแม่เล่นเกินขีดจำกัด แต่ในบางครั้งก็ฟังบ้างไม่ฟังบ้าง พอโดนดุบางครั้งก็ไม่เล็ก”

จากนั้นผู้เล่นก็จะลดเวลาในการเล่นลงและมีผลต่อการเรียนโดยตรง ซึ่งผู้เล่นจะใช้วิธีการแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์ เวลาเรียน และเวลาช่วยงานบ้าน ซึ่งส่วนใหญ่ผู้เล่นจะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมส์ออนไลน์ดังที่คุณบัญชาบอกว่าตนเอง “แบ่งเวลาในการเล่นเกมส์ตอนเย็นหลังเลิกเรียน ทำให้ไม่ส่งผลเสียต่อการเรียนแต่อย่างใด” เช่นเดียวกับคุณมานะบอกว่า “การเล่นเกมส์ไม่ได้ส่งผลต่อการเรียนแต่อย่างใด เพราะว่าได้แบ่งเวลาในการเล่นเกมส์ทำให้การเรียนไม่ตก” นอกจากนี้คุณวีระได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “โดยจะแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์ ทำให้ไม่ส่งผลเสียต่อการเรียน กลับเพิ่มขึ้นด้วย จาก 2.20 เป็น 2.47” ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนย่อมมีวิธีการแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์และการเรียนต่างกันออกไปดังเช่น คุณปริษา ได้เล่าว่าตนเอง “แบ่งเวลาโดยจะทำการบ้านให้เสร็จก่อนแล้วจึงจะเล่นเกมส์ ต่อมาเกรดก็กลับมาเหมือนเดิม หลังจากนั้นผู้ปกครองก็ไม่ได้ว่าอะไร”

ส่วนเรื่องของค่าใช้จ่ายในการซื้อชั่วโมงเล่นเกมส์นั้น ผู้เล่นจะเก็บจากค่าขนมประจำวันผู้ปกครองให้ ถ้าไม่พอก็จะขอยืมจากผู้ปกครอง ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะให้หรือซื้อให้เล่นเป็นปกติดังที่คุณดำรงบอกว่า “ส่วนในเรื่องค่าใช้จ่ายจะเก็บจากค่าขนม แต่ถ้าวันไหนไม่พอก็จะขอยืมจากผู้ปกครองเพิ่ม” เช่นเดียวกับคุณพิชิตบอกว่า “ในส่วนค่าบัตรนั้นก็จะขอแม่โดยแม่ก็จะให้อาทิตย์ละ 20 ชั่วโมง นอกนั้นก็เก็บเงินเองหรือขอพ่อ” และ คุณสมปอง บอกว่า “ในเรื่องค่าใช้จ่ายจะเก็บจากค่าขนม และขอผู้ปกครองบ้างในบางครั้ง เกี่ยวกับการเล่นเกมส์ก็มีค่าชั่วโมง ค่าบัตรเติมเงิน และค่า bot ที่จ้างร้านเกมส์ให้ โดยที่ตนเองไม่ต้องนั่งเล่นทุกวัน” ซึ่งคล้ายกับคุณขจรและคุณมานะ ส่วนผู้เล่นบางคนจะหาเงินจากการเล่นเกมส์เพื่อเป็นรายได้เพิ่มเติมจากค่าขนมและขอ

ผู้ปกครองดังนี้ คุณวีระบอกว่า “ขอพ่อและจากค่าขนม และบางครั้งก็ช่วยแม่ทำงานเพื่อแลกกับเงิน” เช่นเดียวกับคุณบัญชาเล่าเพิ่มเติมว่า “เรื่องค่าใช้จ่ายจะเก็บเงินจากค่าขนม แต่ในบางครั้งก็จะขอเงินจากพ่อและแม่ ซึ่งในบางครั้งก็ขาย item หรือรับเล่นเกม เพื่อแลกกับเงินจริง”

นอกจากการเล่นเกมออนไลน์แล้ว ผู้เล่นยังได้ทำกิจกรรมอื่นกับเพื่อนอีกด้วย เช่น เล่นกีฬา ท่องเที่ยว ชมภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นจะเลือกประเภทของกิจกรรมที่ทำต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับกลุ่มเพื่อน และความต้องการของตนเอง ดังเช่น คุณเสนาะ เมื่อไม่ได้เล่นเกมจะทำกิจกรรมอื่น “จะท่องอินเทอร์เน็ต หรือไปเที่ยวกับเพื่อน เช่น รับประทานอาหาร เดินเที่ยว ดูหนัง เป็นต้น” เช่นเดียวกับ คุณสมปอง บอกว่า “หันมาทำกิจกรรมอื่นเช่น ไปเที่ยว ร้อยเพลง มากขึ้น” ส่วนคุณปิติ บอกว่า “วันไหนหนึ่งไม่ได้เล่นเกมก็ไม่เป็นไร และจะหันไปทำกิจกรรมอย่างอื่นแทน”

5.8 ประโยชน์ที่ได้รับ

ผู้เล่นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์ นอกเหนือจากความสนุกสนานแล้ว ยังสามารถนำประสบการณ์จากการเล่นเกมไปใช้ในการเรียนได้ เช่น มาใช้ในงานศิลปะ การออกแบบ การเรียนคอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น ดังที่ คุณสมชาย ให้ความคิดเห็นว่า “การเล่นเกมช่วยให้สามารถใช้ประสบการณ์ที่ได้ในการเล่นเกมนำมาใช้งานวิชาเรียนได้ เช่น การวาดรูป และการออกแบบงานศิลปะ ในวิชาต่าง ๆ ” เช่นเดียวกับ คุณเสนาะ บอกว่า “สามารถนำประสบการณ์ในการเล่นเกมนำมาใช้ในการทำกราฟิกในวิชาเรียน การออกแบบโดยใช้โปรแกรม 3 มิติ” ส่วนคุณวินัยบอกว่า “การเล่นเกมทำให้ตนเองได้รับความสนุกสนาน และสามารถนำมาใช้ในการเรียนที่ตนเองอยู่ได้ เช่น การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน” เช่นเดียวกับคุณสุนทร ครินชัย คุณวีระ และคุณคะนิง

ผู้เล่นยังแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมอีกว่าการเล่นเกมทำให้ตนเองได้ผ่อนคลาย ความเครียด แก้เหงา และใช้เป็นกิจกรรมยามว่าง ดังที่คุณดำรงบอกว่า “ได้รับความสนุกสนาน และทำให้ผ่อนคลายจากความเหงาและความเครียด” เช่นเดียวกับคุณปิติ “ได้รับความสนุกสนานผ่อนคลาย อีกทั้งยังได้เพื่อนใหม่และได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์” ส่วนคุณปริษา เห็นว่า “การเล่นเกมทำให้ได้รู้จักเพื่อนใหม่มากขึ้น สามารถทำเป็นงานอดิเรกได้ ซึ่งดีกว่าไปติดยาเสพติดและเล่นการพนัน”

นอกจากนี้ผู้เล่นยังแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมอีก ดังเช่นคุณมานะ บอกว่า “ได้ความรู้จากการใช้โปรแกรมแต่ไม่ของบอกร เช่นการเขียนโปรแกรมที่สามารถเล่นเกมแบบวิธีลัด (โกงเกม)” เช่นเดียวกับ คุณพิชิต บอกว่า “ได้เพื่อนเยอะขึ้น และสามารถเช็ดบอทเป็น” ส่วนคุณ

ปัญญาบอกว่า “คิดว่าตนเองได้ไหวพริบปฏิภาณในการเอาตัวรอดจากสังคมออนไลน์” คุณจารึกบอกว่า “การเล่นเกมนอกจากจะช่วยให้เกิดความสนุกสนานแล้วยังจะได้ความรู้ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการเรียนได้หลายเรื่องเช่น การนำเสนองาน การออกแบบ เป็นต้น” ส่วนคุณสมปองนอกจากจะได้รับความสนุกสนานจากการเล่นเกมแล้วยังได้ “ทดลองความเป็นผู้นำสมาคม ซึ่งจะต้องคอยช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม”

สรุป

พฤติกรรมการเล่นเกม ผู้เล่นเกมที่จะเล่นเกมออนไลน์เพราะ 1) เพื่อนแนะนำให้เล่น 2) เริ่มเล่นเกมด้วยตนเอง เพราะคิดว่าสนุก 3) ตามกระแสนิยม 4) ว่างไม่มีอะไรทำ 5) ต้องการทดลองเล่น ส่วนใหญ่จะเล่นเกมในเวลาว่างหลังเลิกเรียน หรือวันหยุด ซึ่งอาจจะทำการบ้านก่อน แต่ผู้เล่นบางคนเลือกที่จะทำการบ้านในเวลาอื่น เช่น ในเวลาเรียน และผู้เล่นส่วนใหญ่จะเล่นเกมทุกวัน ส่วนในวันหยุดผู้เล่นจะใช้เวลาเล่นมากขึ้น 3-5 เท่า และเล่นเกมกับเพื่อน แต่มีบางคนตนเองจะเล่นคนเดียว ซึ่งคาดหวังว่าจะเข้าไปเจอเพื่อนในเกมออนไลน์ อีกทั้งผู้เล่นไม่ได้ตั้งความหวังไว้ว่าตนเองจะต้องเล่นทุกวัน ซึ่งถ้าวันไหนไม่ได้เล่นจะชวนเพื่อนหากิจกรรมอื่น ๆ ทำ เช่น ท่องอินเทอร์เน็ต อ่านหนังสือ ออกกำลังกาย เล่นกีฬา เป็นต้น

บทบาทตัวละคร ผู้เล่นจะทดลองเล่นในทุกบทบาทของตัวละครที่เกมมีให้เลือกเล่นอย่างหลากหลาย ซึ่งผู้เล่นให้เหตุผลการเลือกตัวละครได้ดังนี้ คือ 1) ตัวละครเก่ง เช่น โจมตีรุนแรง , รวดเร็ว และพัฒนาความสามารถได้เร็ว 2) มี item ให้เล่นมาก ๆ 3) มีความจำเป็นต้องการจริงชีวิต เช่น พ่อค้า 4) เวลาใช้เวทย์ตัวละครที่ใช้นั้นจะต้องดูน่าสนใจ 5) สามารถใช้วิธีการเล่นแบบลัดได้ (ปล่อย bot)

การสื่อสาร การตั้งชื่อผู้เล่นได้มีเหตุผลในการตั้งชื่อนั้นแตกต่างกันออกไป เช่น 1) คนอื่นจดจำตนเองได้ง่าย 2) ตามสมัยนิยม 3) ให้เกิดความน่ารัก 4) เป็นที่สนใจของผู้อื่น ซึ่งจะใช้ประสบการณ์ซึ่งอาจจะตั้งชื่อตามแบบการ์ตูนญี่ปุ่น หรือใช้ชื่อเล่นของตนเองเป็นส่วนประกอบในชื่อที่ตั้ง

ส่วนการพูดคุยระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะเล่นเกมออนไลน์แล้วยังสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นได้ 2 วิธีการด้วยกัน คือ 1) แบบทั่วไป 2) แบบส่วนตัวหรือเฉพาะกลุ่ม โดยเนื้อหาในการพูดคุยกันนั้น ได้แยกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. เรื่องวิธีการเล่นเกมหรือเนื้อหาเกี่ยวกับเกม
2. เรื่องการท้าทายกับผู้เล่นที่รู้จัก โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นใช้คำพูดในการท้าทายกัน

มีลักษณะเหมือนกับการเจอกันแบบเผชิญหน้า

3. เรื่องการเรียนผู้เล่นจะพูดคุยกับเพื่อนที่สนิทหรือเรียนห้องเดียวกัน

ด้านการรวมกลุ่ม ผู้เล่นเกมออนไลน์จะเป็นสมาชิกอยู่ในสมาคม (guild) หรือไม่ เป็นสมาชิกก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้เล่นแต่ละคน ที่ผู้เล่นเกมเองได้จัดตั้งขึ้นมาโดย หัวหน้าสมาคมจะกำหนดชื่อของสมาคม ส่วนเหตุผลที่让玩家ได้อยู่ในสมาคมนั้นพอสรุปได้ดังนี้

1. เพื่อนที่รู้จักชวนเข้าไปเป็นสมาชิก
2. ผู้เล่นในสมาคมมีความสามารถระดับสูง
3. การร่วมกับสมาชิกร่วมทำกิจกรรม หรือต้องการแบ่งค่าประสบการณ์กัน
4. ทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ความสนใจ

นอกจากนี้ผู้เล่นยังให้เหตุผลที่ไม่ได้เข้าเป็นสมาชิกในสมาคม ว่า ผู้เล่นอยู่กับเพื่อนในห้องเรียนและเพื่อนที่รู้จักในเกมอยู่แล้ว และผู้เล่นบางคนไม่มีเวลาที่จะเล่นเกมเป็นประจำ เป็นต้น

ด้านความบันเทิง พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่จะได้รับความสนุกสนานจากการเล่นเกมออนไลน์แต่มีเพียงผู้เล่นบางคนที่ทำให้ข้อมูลต่างออกไป เช่น ได้รับความสนใจ ความเพลิดเพลิน เหมือนกับอยู่ในโลกของตนเองสามารถทำอะไรก็ได้ นอกจากนี้ผู้เล่นยังให้เหตุผลที่ได้รับความสนุกสนานว่า 1) ตอนที่ต่อสู้กับคนอื่นหรือกับศัตรูในเกม ถ้าแพ้ก็จะเอาคืน 2) เวลาทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม 3) พูดคุยกับเพื่อนที่เจอกันในเกมออนไลน์

ด้านปัญหาและการแก้ปัญหา ผู้เล่นส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการเล่นเกมเมื่อทำการบ้านเสร็จ หรือยามว่างจากงาน โดยส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 2-4 ชั่วโมง ตั้งแต่ 18.00-21.00 น. ส่วนเวลาในการเล่นในวันหยุดจะไม่แน่นอน ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ 1) ความต้องการที่จะเล่นเกม 2) เพื่อนที่ร่วมเล่นเกม 3) เรียนพิเศษ หรือมีธุระส่วนตัว

ผู้เล่นได้ยอมรับว่าการเล่นเกมออนไลน์ได้ส่งผลเสียต่อการเรียน และทำให้ผู้ปกครองของผู้เล่นออกมากล่าวตักเตือน ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะกล่าวตักเตือนในเรื่องการเรียน ด้านสุขภาพ ด้านการช่วยเหลืองานบ้าน จากนั้นผู้เล่นก็จะลดเวลาในการเล่นลง และจะแบ่งเวลาในการเล่น เกม เวลาเรียน และเวลาช่วยเหลืองานบ้าน ซึ่งส่วนใหญ่ผู้เล่นจะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนออนไลน์

อีกทั้งผู้เล่นจะเก็บจากค่าขนมประจำวันให้ผู้ปกครองให้ ถ้าไม่พอก็จะขอยืมจากผู้ปกครองเพิ่มเติม ส่วนเวลาที่ไม่เล่นเกมผู้เล่นจะชวนเพื่อนไปทำกิจกรรมอื่น เช่น เล่นกีฬา ท่องเที่ยว ชมภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นจะเลือกประเภทของกิจกรรมที่ทำจะแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับกลุ่มเพื่อน และความต้องการของตนเอง

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผู้เล่นส่วนใหญ่ได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความเครียด แก่เหงา ใช้เป็นกิจกรรมยามว่าง เขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ และได้นำประสบการณ์จากการเล่นเกมไปใช้ในการเรียนได้ เช่นมาใช้ในการงานศิลปะ การออกแบบ การเรียนคอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต จากการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น

นอกจากนี้ผู้เล่นยังแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมอีกว่าการเล่นเกมทำให้ตนเองได้ไหวพริบปฏิภาณในการเอาตัวรอดจากสังคมออนไลน์ และทดลองความเป็นผู้นำสมาคม ซึ่งจะต้องคอยช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม เป็นต้น

วิจารณ์ผลการวิจัย

พฤติกรรมการจัดการตัวตน

ผู้เล่นได้เล่นเกมครั้งแรกเพราะว่าเพื่อนแนะนำให้เล่นครั้งแรก จากนั้นทดลองเล่นแล้วเกิดความสุข โดยจะเล่นเกมกับเพื่อนไม่ว่าจะเรียนอยู่ในห้องเดียวกัน หรือที่รู้จักกันผ่านทางเกมออนไลน์ ซึ่งการที่ได้มีเพื่อนเล่น จะทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเกมออนไลน์นั้นเป็นเกมที่เน้นในเรื่องความท้าทายและความจริงจัง โดยผู้เล่นสามารถเลือกอาชีพ รวมกลุ่มกับเพื่อนทำการต่อสู้กับศัตรู หรือพบปะพูดคุยกันเสมือนสังคมหนึ่งซึ่งอยู่บนโลกออนไลน์ อีกทั้งการดำรงชีวิตอยู่ในโลกของเกมออนไลน์จะต้องมีความแข็งแกร่ง ดังนั้นผู้เล่นจะต้องปราบปิศาจเพื่อที่จะได้ ค่าประสบการณ์ เวทย์มนต์ การใช้อาวุธ การป้องกันตัว ความว่องไว เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถแต่งตัวให้ตัวละครของตนเองได้ไม่ว่าจะเป็น เสื้อผ้า หมวก สัตว์เลี้ยง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ผู้เล่นจะต้องหาซื้อตามตลาดภายในเกมออนไลน์ ส่วนราคาจะขึ้นอยู่กับความต้องการในตลาด และความยากง่ายในการหา โดยจะอยู่ตามเมืองต่าง ๆ ของเกม สิ่งเหล่านี้จะมีการปรับปรุงพัฒนาอยู่ตลอดเวลาและมีการจูงใจไม่ให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นิธิศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) พบว่า เกม ragnarok online ประสบความสำเร็จ เพราะเน้นในเรื่องความท้าทายและความจริงจังในนามสมมุติ ผู้เล่นจะมีพลังชีวิต (hp) พลังเวทย์มนต์ (sp) เมื่อเล่นไปจะได้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้น (exp) ค่าประสบการณ์นี้ ผู้เล่นส่วนใหญ่ชอบในการที่สามารถเปลี่ยนทั้งเสื้อผ้า และความสามารถต่าง ๆ ผู้เล่นจึงต้องใช้เวลาในการสร้างประสบการณ์ที่ยาวนาน ยิ่งระดับสูงเท่าไรก็จะเปลี่ยนระดับได้ยากขึ้น เจตนาของเกมที่ไม่ให้ผู้เล่นสามารถฆ่าหัวหน้าได้ด้วยตัวคนเดียว แม้จะรวมกลุ่มกันก็จะสู้ได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งเมื่อหัวหน้าตายก็จะฟื้นขึ้นมาใหม่ ทำให้เกิดความท้าทายที่จะต่อสู้กับสิ่งที่ยากขึ้น เกม ragnarok online จึงต้องการ

ปรับปรุงอยู่เรื่อย ๆ ซึ่งสิ่งที่จะล่อใจให้เล่นต่อไปคือ รูปแบบการต่อสู้กิจกรรมพิเศษแบบใหม่ ๆ ตลอดเวลา

ส่วนเวลาในการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นจะเล่นเกมทุกวันโดยจะใช้เวลาวางหลังเลิกเรียน ซึ่งอาจจะทำการบ้านก่อน แต่มีบางคนก็จะใช้เวลาที่โรงเรียนในการทำการบ้านประมาณ 2-3 ชั่วโมง ส่วนวันหยุดก็จะเล่นมากขึ้น 3-5 เท่าเมื่อเปรียบเทียบกับวันที่จะต้องไปเรียนหนังสือ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวณดุสิต โพลล์ (2546) พบว่า ผู้เล่นสามารถจัดแบ่งเวลาในการเล่นได้ โดยจะใช้เวลาในการเล่นเมื่อทำการบ้านเสร็จ หรือยามว่างจากงาน โดยส่วนใหญ่วันที่มีการเรียนคือ ตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์จะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 2-4 ชั่วโมง ตั้งแต่ 18.01 - 21.00 น. และถ้าเป็นวันหยุดจะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 3-10 ชั่วโมง

อีกทั้งผู้เล่นไม่ได้ตั้งความหวังไว้ว่าตนเองจะต้องเล่นทุกวัน ซึ่งถ้าวันไหนไม่ได้เล่นจะชวนเพื่อนหากิจกรรมอื่น ๆ ทำ เช่น ท่องอินเทอร์เน็ต ท่องเที่ยว ออกกำลังกาย เล่นกีฬา เป็นต้น เนื่องจากกลุ่มผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นอายุโดยเฉลี่ยประมาณ 14 ปี ซึ่งเด็กวัยนี้จะมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบตามเพื่อนหรือกลุ่มสังคม เช่น แฟชั่น เพศ ความทันสมัย เป็นต้น และจะมีความอยากรู้อยากเห็นทดลองสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งที่ทำให้ตนเองได้แสดงออก เช่น ด้านกีฬา ท่องเที่ยวตามห้างสรรพสินค้าต่าง ๆ ถ้ากลุ่มเพื่อนของตนเองมีกระแสความนิยมหรือแนวโน้มที่จะไม่เล่นเกมก็จะส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสนี้จะเล่นเกมน้อยลง แต่ถ้าผู้เล่นมีเพื่อนที่มีความนิยมเล่นเกมออนไลน์จะส่งผลให้ผู้เล่นมีโอกาสที่จะเล่นเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น

บทบาทตัวละคร

ผู้เล่นจะทดลองเล่นในทุกบทบาทของตัวละครที่เกมมีให้เลือกเล่นอย่างหลากหลาย และจะเลือกตัวที่ชื่นชอบได้แก่ ตัวละครเก่ง เช่น โจมตีรุนแรง รวดเร็ว และพัฒนาความสามารถได้เร็ว ความจำเป็นต้องดำรงชีวิต เช่น มี item ให้เล่นมาก ๆ และเวลาใช้เวทย์ตัวละครที่ใช้นั้นจะต้องดูน่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาชีพพ่อค้า ซึ่งกลุ่มตัวอย่างกล่าวว่าอาชีพพ่อค้าเป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในโลกของเกมออนไลน์ เพราะว่าจะต้องมีการซื้อขาย แลกเปลี่ยน item และอาวุธที่จำเป็นในการต่อสู้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่าโลกเสมือนจริงยังได้จำลองความเป็นสังคมเมืองในระบบทุนนิยม ซึ่งผู้คนให้ความนิยมในการบริโภควัตถุเป็นสำคัญทำให้ผู้เล่นเคลิบเคลิ้มอยู่ในโลกแห่งความฝันบนฐานแห่งความจริงที่เกิดขึ้น และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุทธิพร นิราพาธ (2547) พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาานิยมเล่นมากที่สุดคือ เกมประเภทวางแผนกลยุทธ์ และสวมบทบาท ดังคำกล่าวของ นิธิศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) ความเป็นจุดเด่นของแต่ละบุคคลก็เห็นชัด รวมกับสังคมแบบออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเสมือนอยู่

ในโลกแห่งจินตนาการ ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่ชอบในการที่สามารถเปลี่ยนทั้งเสื้อผ้า และความสามารถต่าง ๆ ได้ การแบ่งชนิดของสัตว์ประหลาด และกลุ่มการต่อสู้ ซึ่งมีมากมายหลายร้อยชนิดทำให้การต่อสู้ไม่มีจุดจบ ซึ่งบริษัทเอเซียซอฟท์คอร์ปอเรชั่น ผู้นำเข้าเกมออนไลน์กล่าวว่าเกม ragnarok Online เป็นเกม RPG ออนไลน์ Multiplayer ขนาดใหญ่ โดยใช้ตัวละครของเกมเป็นแบบ 2 มิติ พื้นหลัง (ฉาก) แบบ 3 มิติ และเสียงดนตรีประกอบที่หลากหลาย การใช้พีเจอาร์ในหน้าต่างอินเตอร์เฟซของเกมสามารถใช้เมาส์เลือก และผู้เล่นยังสามารถปรับแต่งพีเจอาร์ส่วนใหญ่ในเกมเพื่อให้เล่นเกมได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย ส่วนเนื้อเรื่องออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนลักษณะของผู้เล่นแต่ละคน โดยเน้นคุณลักษณะในการรวมกลุ่มเป็นสังคม เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในสังคมภายในเกม และเมื่อเกมดำเนินไปเนื้อเรื่องของเกมจะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น นอกจากนี้สิ่งที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมออนไลน์ได้นั้น ผู้เล่นจะเลือกตัวละครที่เป็นพ่อค้าควบคู่ไปด้วย เพราะว่าอาชีพพ่อค้าจะช่วยให้การเงินเพื่อซื้อ หรือแลกเปลี่ยน item ที่มีความต้องการสูง อีกทั้งยังสามารถรู้ราคาซื้อ-ขาย item ในท้องตลาด ซึ่งผู้เล่นเกมออนไลน์จะต้องหาซื้อหรือแลกเปลี่ยน item กับผู้เล่นคนอื่นตลอดเวลา

การสื่อสาร

ผู้เล่นจะการตั้งชื่อตัวละครของตนเองได้แก่ โดราเอมอน นินจา หนูนิคเป็นต้น โดยผู้เล่นให้เหตุผลในการตั้งชื่อตัวละครว่า คนอื่นจดจำตนเองได้ง่าย ให้เกิดความน่ารัก เป็นที่สนใจของผู้อื่น เนื่องจากเกมออนไลน์สามารถที่จะสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้ ดังนั้นผู้เล่นจะต้องตั้งชื่อเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของตนเอง และโน้มน้าวให้ผู้เล่นคนอื่นเข้ามาพูดคุยหรือจดจำตนเองได้ อีกทั้งยังถือว่าเป็นภาพพจน์ และเสริมความเด่นให้กับตัวละครของตนเองอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วันเฉลิม สาระไชย (2544: บทคัดย่อ) พบว่า วัยรุ่นแสดงออกถึงความเป็นตัวตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต โดยการใช้ชื่อที่โดดเด่น ประโยคที่โน้มน้าวความสนใจ สัญลักษณ์ คำพูด หรือกิริยาท่าทางต่าง ๆ ผ่านตัวอักษรสื่อภายใต้ห้องสมาชิกไปยังสมาชิก การแสดงตัวตนของวัยรุ่นขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้แต่ละคนจะมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป

ส่วนการพูดคุยระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะเล่นเกมออนไลน์แล้วยังสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นได้ 2 แบบด้วยกัน คือ 1) แบบทั่วไป 2) แบบส่วนตัวหรือเฉพาะกลุ่ม โดยผู้เล่นจะการใช้การสื่อสารทั้ง 2 แบบ ขึ้นอยู่กับเนื้อหาในการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น ส่วนใหญ่เป็นเรื่อง วิธีการเล่นเกมที่ตนเองสนใจ เช่น ราคาของ item ในตลาดเกม การแบ่งค่าประสบการณ์ อาจมีการทักทายเพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นที่รู้จัก และข้อมูลการเรียนรู้ เช่น เรื่องการนัดหมายเวลาเรียน การบ้านที่ได้รับ ผลคะแนน ทั้งนี้ผู้เล่นจะการใช้การสื่อสารแบบทั่วไปในกรณีที่สอบถามข้อมูลที่ตนเอง

ต้องการ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกระดานข่าว หรือต้องการที่จะทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ที่เล่นเกมอยู่ ส่วนการพูดคุยแบบส่วนตัวนั้น ผู้เล่นจะใช้ในกรณีพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันอยู่แล้วเสมือนการพูดคุยกันต่อหน้า ซึ่งการสื่อสารทั้งสองแบบนี้ จะมีอิสระในการสื่อสารอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นทุกคนสามารถที่จะเขียนข้อความอย่างไรก็ได้ อาจจะมีคำพูดที่ใส่อารมณ์ของผู้เล่นไปด้วยเสมือนการสื่อสารในโลกแห่งความจริง ทั้งนี้จะต้องไม่ขัดกับกฎกติกาของเกมออนไลน์ที่กำหนดไว้เกี่ยวกับเนื้อหาในการพูดคุย ได้แก่ ไม่สื่อสารกันด้วยการคำพูดที่ไม่สุภาพ ไม่กล่าวหาหรือว่าร้ายผู้เล่นคนอื่น เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุนิสา ทดลา (2542) พบว่า รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาเป็นไปทั้งในรูปแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกันกับการแสดงออกในโลกของความเป็นจริง และเปิดโอกาสให้ผู้สนทนามีอิสระเสรีเพราะในการแสดงออกในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนี้ผู้สนทนาจะใช้ข้อความตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา อีกทั้งผู้สนทนาจะคิดเพื่อสร้างคำและรูปแบบประโยคใหม่ ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ และ Rafaeli & Sudweek ได้กล่าวว่าการสื่อสารที่ผ่านคอมพิวเตอร์ รูปแบบการสื่อสารจึงเป็นการอ่าน-เขียน ซึ่งการแลกเปลี่ยนเนื้อหาทางสังคมแล้วไม่ต่างกับการสื่อสารด้วยการฟัง-พูด ซึ่งกระบวนการปฏิสัมพันธ์จะนำไปสู่ความสามารถทางสังคม ความผูกพันกันทางสังคม และก่อให้เกิดการจัดตั้งสมาคมต่าง ๆ ขึ้น (พีระพล, 2542: 17-18)

การรวมกลุ่ม

ผู้เล่นเกมออนไลน์จะมีการจัดตั้งสมาคมโดยให้ผู้เล่นที่มีความสนใจร่วมกันเป็นสมาชิกในสมาคม ซึ่งแต่ละสมาคมจะมีสมาชิกอยู่ประมาณ 10 คน โดยสมาคมที่ตั้งขึ้นนั้นจะจัดตั้งโดยเพื่อนที่เรียนอยู่ที่โรงเรียนเดียวกัน หรือจะเป็นผู้เล่นที่รู้จักกันส่วนใหญ่อยู่แล้ว นอกจากนี้ยังช่วยให้การดำรงชีวิตในเกมออนไลน์ยาวนานและมีความสามารถสูงขึ้นด้วย ซึ่งสมาชิกจะร่วมกันกำจัดศัตรู เพื่อแบ่งค่าประสบการณ์หรือเงินที่ได้ เนื่องจากเป็นวิธีการเล่นเกมออนไลน์ที่จะให้ผู้เล่นได้มีรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งการรวมกลุ่มนั้นไม่สอดคล้องกับผลการวิจัย ญาณดา ศรีชัย (2547) ที่กล่าวว่ากลุ่มคนที่รวมกลุ่มกันตามวัตถุประสงค์ของอาชีพ เช่น กลุ่มอาชีพ พ่อค้าแม่ค้าจะครอบครองพื้นที่ตามตัวเมืองเพื่อใช้เป็นแหล่งในการค้าขาย กลุ่มนักต่อสู้ต่าง ๆ เช่นอาชีพนักดาบเข้าครอบครองพื้นที่ในท่อน้ำทิ้ง เพื่อใช้พลังงานของคนในการหารายได้

ด้วยโลกของเกมออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถทำอะไรก็ได้ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น การฆ่าศัตรู หรือต่อสู้กับผู้เล่นเสมือนกับการได้ผจญภัยในอีกโลกหนึ่ง โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นร่วมทำกับสมาชิกในสมาคมมากที่สุดคือ ร่วมกับสมาชิก กำจัดศัตรูหรือทำการ

ต่อสู้ระหว่างสมาคม เพราะได้รับความสนุก สะใจ เมื่อสมาคมของตนเองได้รับชัยชนะ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่าเกมออนไลน์ถือเป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาในการปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด การแสดงบทบาททางเพศและจินตนาการของตัวตนจริง เช่นเดียวกับ Anderson et al. (2000) กล่าวว่าผู้เล่นนี้ถือว่าตนเองเป็นคนที่อยู่ในเกม การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง และคุณสมบัติในเกมที่เล่นแล้วต้องการที่จะเล่นอีก โดยเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงทำให้มีนิสัยก้าวร้าว และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม เฉพาะอย่างยิ่งบรรดาวัยรุ่นที่เป็นเพศชาย ทั้งนี้ไม่สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุนิสา ทดลา (2542) พบว่า การไม่รู้จักรู้สึกสื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกลวง ความเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนเพศ การสร้างจินตนาการ เป็นต้น

นอกจากผู้เล่นจะร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนในเกมออนไลน์แล้ว การวิจัยนี้ยังพบอีกว่า ผู้เล่นบางคนที่มีเวลาว่างและไม่ได้เล่นเกมจะไปร่วมทำกิจกรรมอื่นกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านเกมออนไลน์ เช่น ท่องเที่ยว เล่นกีฬา สอบถามเรื่องเรียน ไปเที่ยวบ้านเพื่อน เป็นต้น

ความบันเทิง

ความบันเทิงที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ความพึงพอใจ และความสะใจหลังได้รับชัยชนะจากการต่อสู้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิต โพลล์ (2546) พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 43.62 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ด้วยเหตุผลว่าได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น และท้าทาย และผลการวิจัยของ นิธิศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) พบว่า การเล่นเกมส่งผลให้เกิดการผ่อนคลาย และยังพบอีกว่านักศึกษาใช้เวลาที่ว่างจากการทำกิจกรรม เลือกที่จะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนี้อีกเพื่อการพักผ่อน อาจเป็นทางเลือกหนึ่งในการใช้เวลาว่างของนักศึกษา แม้ว่านักศึกษบางคนจะมีการใช้เวลากับการเล่นเกมมากเกินไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบที่แตกต่างของนักศึกษาแต่ละคน

นอกจากนี้ผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานจากการพูดคุยกับเพื่อนไปพร้อม ๆ กับการเล่นเกม อีกทั้งความพิเศษขึ้นจากโปรแกรมกราฟิกในเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นใช้เวทียมนต์ การต่อสู้ระหว่างตัวละคร

ปัญหาและการแก้ปัญหา

ผู้เล่นยอมรับว่าการเล่นเกมส่งผลต่อการเรียนบ้างทำให้ผลการเรียนตกต่ำจากเดิม เนื่องจากผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะใช้เวลาช่วง 18.01 - 21.00 น. และในแต่ละครั้งจะใช้

เวลาประมาณ 1-5 ชั่วโมง หรือมากกว่า ทำให้ผู้เล่นเองไม่มีเวลาในการทำการบ้านและอ่านหนังสือ อีกทั้งถ้าเล่นเป็นเวลานานมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้เล่นติดเกมอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิตโพลล์ (2546) พบว่า ถ้าผู้เล่นยิ่งติดเกมมากขึ้น ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ และกลุ่มตัวอย่างจะแก้ไขโดยลดเวลาในการเล่นลงจากเดิม ส่วนบางคนจะหากิจกรรมอย่างอื่นทำแทน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะมีความรับผิดชอบในการเรียนมากขึ้น อีกทั้งเด็กนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถแบ่งเวลาในการเล่นเกมนได้ดีกว่าเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พิว อินเทอร์เน็ท แอนด์ อเมริกัน ไลฟ์ โปรเจกต์ พบว่า การเล่นเกมนไม่ได้มีผลกระทบอะไรต่อการเรียนจริง ๆ ถ้ามีการจัดการเวลาเล่นที่ดี และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุทธิพร นิราพร (2547) พบว่าการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อาจไม่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหากนักเรียนมีการบริหารจัดการเวลาที่ดี ว่าเมื่อไหร่ควรดูหนังสือหรือทำการบ้านและกำหนดเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม โดยกลุ่มตัวอย่างจะใช้เวลาในการเล่นเกมนในวันหยุดมากกว่าวันที่จะต้องไปโรงเรียน การเล่นเกมในแต่ละวันยังขึ้นอยู่กับ ความต้องการที่จะเล่นเกม เพื่อนที่ร่วมเล่นเกม และมีธุระส่วนตัวหรือต้องไปเรียนพิเศษ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่าแต่ผู้เล่นสามารถควบคุมตนเองและรู้จักการยับยั้งชั่งใจเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาขึ้น

ในเรื่องของค่าใช้จ่ายในการซื้อชั่วโมงเล่นเกมนั้น ผู้เล่นจะเก็บจากค่าขนมประจำวันผู้ปกครองให้ ถ้าไม่พอก็จะขอยืมจากผู้ปกครอง ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะให้หรือซื้อให้เล่นเนื่องจากผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว และมีฐานะค่อนข้างมั่นคง จึงสามารถจ่ายเงินค่าเล่นเกมให้แก่ผู้เล่นได้ เช่น ค่าบัตรเติมเงินเล่นเกม ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ เอแบคโพลล์ (2548) พบว่าเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 3 ยอมรับว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติด เสียเงินเสียทอง

ประโยชน์ที่ได้รับ

ส่วนประเด็นในเรื่องประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมในครั้งนี้ พบว่า การเล่นเกมนได้รับประโยชน์ในเรื่องต่าง ๆ เช่น ความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนหนังสือ ได้นำประสบการณ์จากการเล่นเกมมาใช้ในงานศิลปะ และการออกแบบ เรียนรู้การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในขณะที่มีการลงโปรแกรมเพิ่มเติมในการเล่นเกมน จากการหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต การพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิตโพลล์ (2546) พบว่า ผลดีของการเล่นเกมออนไลน์คือแก้เหงา และสอดคล้องกับผลการสำรวจของเอแบคโพลล์ (2548) ผลดีของการเล่นเกมออนไลน์คือแก้เหงา และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่า

นอกจากนี้ผู้เล่นยังมีทักษะที่ดีต่อเกมเนื่องจากเกมช่วยในการฝึกทักษะชีวิตซึ่งสามารถนำไปใช้ใน
 โลกจริงได้ ได้แก่ ทักษะการปฏิเสธการร้องขอเพื่อให้ตนมีชีวิตอยู่ในโลกเสมือนให้ยาวนานที่สุด
 ทักษะการซื้อขายสินค้า การเจรจาต่อรองราคาสินค้าโดยกระบวนการในการพูดจา (สัญญา) โน้ม
 น้าวใจเพื่อบรรลุในสิ่งที่ตนต้องการ ส่วนความคิดเห็นของคุณปรึกษาเห็นว่า “การเล่นเกมนำให้ได้
 รู้จักเพื่อนใหม่มากขึ้น สามารถทำเป็นงานอดิเรกได้ ซึ่งดีกว่าไปติดยาเสพติดและเล่นการพนัน”
 สอดคล้องกับคำกล่าวของ สุภรัตน์ เอกสมทราเมษฐ์ (2536) นักจิตวิทยาเด็ก ศูนย์สุขวิทยาจิต กล่าว
 ว่า เกมอาจมีส่วนช่วยในเรื่องลดปัญหาเด็กที่ติดสิ่งมอมเมาอื่น ๆ เช่น คลับ บาร์ ยาเสพติด เป็นต้น



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และ ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนโรงเรียนม่งฟอร์ตวิทยาลัย ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 18.7 โดยมีอายุเฉลี่ย 14.82 ปี มีรายรับต่อวันเฉลี่ยวันละ 63.57 บาท และประมาณ 1 ใน 3 มีผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 34.7 ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อ-แม่ มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 80.4 และมีคอมพิวเตอร์ใช้ในครอบครัว ร้อยละ 49.6

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกม

จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีความถี่ในการเล่น 1 – 2 วัน / สัปดาห์ มากที่สุด โดยผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเล่นมากที่สุด 1 – 5 ชั่วโมง / ครั้ง แต่ละคนมีระยะเวลาในการเล่นเฉลี่ย 8.78 ชั่วโมง/สัปดาห์ ซึ่งผู้เล่นเกมใช้เวลาในการเล่นในช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. มากที่สุด รองลงไปคือ 21.01 – 24.00 น. มีค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์เฉลี่ยคนละ 106.7 บาท ส่วนใหญ่เล่นเกมที่บ้านของตนเอง รองลงไปที่ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป นอกจากนี้ยังพบอีกว่าผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่จะลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมจะให้พี่ชาย หรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี จดทะเบียนเกมออนไลน์ มากที่สุด รองลงมาคือให้ผู้ปกครองจดให้ และผู้เล่น จะมี ID ในการเล่นเกมออนไลน์คนละประมาณ 2 – 5 ID จำนวนมากที่สุด โดยผู้เล่นกว่าครึ่งจะเลือกเพื่อนมาร่วมเล่นเกม รองลงมาคือ พี่ หรือน้อง ในส่วนของกลุ่มเพื่อนที่ร่วมออนไลน์มากที่สุดคือ กลุ่มเพื่อนในห้องเรียน รองลงมาคือเพื่อนต่างโรงเรียน

ตอนที่ 3 ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ในการเล่นเกมนออนไลน์

ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมและผู้เล่นกับผู้เล่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำแนกตามผลกระทบได้ดังนี้

1. ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกม พบว่า ทำให้มีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ทำให้เกิดความบันเทิงในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก และได้เก็บบันทึกประสบการณ์ในการเล่นเกมนมาให้อยู่ในระดับ ปานกลาง
2. ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกม เห็นว่า ทำให้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ทำให้มีรายการค่าใช้จ่ายของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย และส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของผู้เล่นในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย
3. ผลกระทบเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมกับผู้เล่น เห็นว่า ทำให้ได้ร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมนออนไลน์ด้วยกันในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย ทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง และทำให้ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่นภายหลังการเล่นเกมนโดยในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง
4. ผลกระทบเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมกับผู้เล่น เห็นว่า การได้ร่วมทำกิจกรรมที่ไม่ดีกับเพื่อนที่เล่นเกมนออนไลน์ด้วยกันในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อยที่สุด ทำให้เพื่อนมีอิทธิพลต่อตนเอง ในภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง และทำให้มีผู้เล่นมีการเลียนแบบเพื่อนที่เล่นเกมนในกลุ่มของตน ในภาพรวมอยู่ในระดับ น้อย

ตอนที่ 4 การพยากรณ์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นกับผลกระทบของปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมในเชิงบวก

ความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นมีเพียงปัจจัยเดียวที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.13 และมีอำนาจอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความบันเทิงที่ได้รับ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นเพียงปัจจัยเดียวเท่านั้นที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่า

สัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.10 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ประสบการณ์ใหม่ที่ได้ พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.24 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงลบ

พฤติกรรมการเล่นเชิงลบ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 4 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.24 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

รายการค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 4 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.25 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

สภาพร่างกายและจิตใจ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นเพียงปัจจัยเดียวเท่านั้นที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ อายุ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.21 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงบวก

กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.28 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 8 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

การรู้จักกับเพื่อนใหม่ พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 5 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี ความถี่ในการเล่น การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด โดยมีค่า

สัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.40 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 16 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 3 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.30 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 9 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงลบ

พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 2 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ความถี่ในการเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.16 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่น 2 ปัจจัยที่เป็นตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ระยะเวลาการเล่น และการเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สมการถดถอยมีค่าเท่ากับ 0.16 และสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ตอนที่ 5 จากการทำกระบวนการกลุ่มทำให้ผู้วิจัยยังได้พบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้
เกมออนไลน์

เกม ในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงจากอดีตเป็นอย่างมาก จากเดิมที่เคยเล่นกันเป็นเกมประเภทเกมกดที่มีขนาดเล็กและมีระบบในการเล่นไม่ซับซ้อนมากนัก ภาพที่ออกมาเป็นแบบ 2 มิติ โดยจะแสดงผลผ่านหน้าจอเป็นสีขาวและสีดำเท่านั้น ต่อมาได้มีการพัฒนาเกมในรูปแบบของเกมตู้ ซึ่งจะมีความซับซ้อนในการเล่นมากขึ้น แสดงผลเป็นภาพ 2 มิติ ที่มีสีสันสวยงาม หลังจากนั้นได้มีการพัฒนาในรูปแบบของเครื่องเกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนและมีความสวยงามของฉากและตัวละครมากขึ้น ซึ่งสามารถหาซื้อมาเล่นภายในบ้านได้ โดยมีอุปกรณ์ที่ใช้เล่น 3 อย่างด้วยกัน คือ 1) ตัวเครื่องเล่น 2) คลับเกม 3) โทรทัศน์ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วในหมู่วัยรุ่นและผู้ที่ชอบเล่นเกม ต่อมาได้มีการพัฒนารูปแบบมาเป็นเกมคอมพิวเตอร์ โดยจะนำเอาอินเทอร์เน็ตที่เป็นสื่อใหม่และได้รับความนิยมอย่างมาก เข้ามาใช้ในการเชื่อมต่อระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น ส่งผลให้รูปแบบการเล่นได้เปลี่ยนแปลงสู่การเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า เกมออนไลน์

เกมออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วกว่าเกมทุกชนิดที่มีมา ด้วยความเข้าใจของการออกแบบตัวละครและฉากแบบ 3 มิติให้มีความสวยงาม สมจริง และหลากหลาย อีกทั้งวิธีการเล่นที่มีความซับซ้อนมากขึ้น โดยผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายคนในเวลาเดียวกันและสามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้อีกด้วย ซึ่งมีสองแบบให้เลือก 1) แบบทั่วไปหรือแบบสาธารณะ 2) แบบส่วนตัว นอกจากนี้เกมออนไลน์ยังได้ให้ผู้เล่นได้มีการสวมบทบาทตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกตามความชอบ และความสนใจ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับการพจญภัยในเกมออนไลน์มากที่สุด ดังนั้นเกมออนไลน์จึงขยายตัวอย่างและความนิยมอย่างรวดเร็ว เกมออนไลน์จะมีอุปกรณ์ได้ให้เล่นเบื้องต้นมี 4 อย่างด้วยกันคือ 1) คอมพิวเตอร์ 2) อินเทอร์เน็ต 3) โปรแกรมเกมออนไลน์ 4) ค่าบัตรเครดิตในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นอาจหาซื้อมาเล่นที่บ้านหรือต้องไปเล่นตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น ร้านเกม การให้บริการเกมออนไลน์ในระยะแรกนั้น ผู้ให้บริการจะไม่คิดค่าใช้จ่ายแต่อย่างใดเป็นระยะเวลาหนึ่ง ต่อมาได้มีการเก็บค่าสมาชิกโดยการซื้อบัตรเครดิตและจะคิดเป็นชั่วโมง ถ้าผู้เล่นต้องการได้ชั่วโมงมากราคาก็จะแพงขึ้นตามไปด้วย ทั้งนี้เกมออนไลน์

ทั้งนี้เกมออนไลน์จะสนองตอบความต้องการของผู้เล่นในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป เช่น ผู้เล่นที่ไม่ได้เล่นประจำหรือเพียงต้องการทดลองเล่นเท่านั้น จะนิยมเล่นเกมในยามว่างหรือในเวลาที่ต้องการเท่านั้น มักจะเป็นกลุ่มนักเรียนที่เริ่มเล่นระยะแรกยังไม่มีอาการติดเกม กลุ่มนี้มักจะทดลองเล่นเกมไปเรื่อย ๆ ไม่ได้จริงจังกับเกมมากนัก ส่วนใหญ่จะใช้เกมเป็นทางเลือกทางหนึ่งเป็นกิจกรรมยามว่าง ส่วนผู้เล่นที่เล่นเป็นประจำหรือเล่นจริงจัง จะนิยมเล่นทุกวัน วันละหลายชั่วโมง ในบางครั้งถึงกับหนีเรียน ไม่ช่วยงานบ้าน เป็นต้น

ตัวตนเสมือนจริงในโลกเสมือนจริง

เนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกิดขึ้นในโลกเสมือนจริงที่จำลองแบบสังคมโลกจริง ๆ สังคมที่เกิดขึ้นมานี้จะแตกต่างจากสังคมโลกแห่งความเป็นจริง เป็นสังคมที่ลดความรู้สึกทางสัมผัสลง ไม่มีขอบเขตจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างตัวตนอีกคนหนึ่งขึ้นมา ซึ่งสามารถแยกออกจากตัวตนจริงโดยสิ้นเชิง รวมทั้งผู้เล่นสามารถปิดบังตัวตนที่แท้จริงของตนเองไว้ได้ เนื่องจากการไม่เห็นคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (ยกเว้นผู้เล่นที่เคยรู้จักในโลกจริงแล้ว) และไม่จำเป็นต้องตอบโต้กับคู่สนทนาในทันที บริบทเช่นนี้มีความเท่าเทียมกันทางสถานภาพ เนื่องจากไม่ว่าใครเป็นใคร อายุมากหรืออายุน้อย เมื่อเข้ามาอยู่ในบริบทนี้จะไม่มีการแบ่งแยกชั้นวรรณะทางสังคม ทำให้คนสามารถสร้างตัวตนตามที่ตนเองต้องการผ่านทางบทบาทของเกมที่ให้มาได้ ซึ่งผู้เล่นสามารถแสดงความเป็นปัจเจกอย่างอิสระมากกว่าในชีวิตจริง ทั้งการเปลี่ยนเพศไปในทางตรงกันข้ามกับความเป็นจริง ไม่ต้องเปิดเผยตัวเองมากนัก ไม่ว่าจะเป็น

อายุ การศึกษา เนื่องจากเห็นกันเพียงตัวละครของเกมที่ปรากฏขึ้นเท่านั้น หรือบางคนต้องการที่จะเล่นบทบาทที่ในชีวิตจริงไม่สามารถเป็นไปได้ หรือมีความสุขสนุกสนานกับการเพ้อฝัน ในการที่จะกำหนดตัวตนในรูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นจินตนาการ

ผู้เล่นเกมสามารถเลือกอาชีพที่ตนเองสนใจเป็นตัวแทนของตัวเองเอง ซึ่งในแต่ละบทบาทจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ในหนึ่งรหัสผ่านในการเข้าสู่เกม ผู้เล่นสามารถมีตัวละครได้เพียงตัวเดียวเท่านั้น ผู้เล่นจะต้องกำจัดปีศาจเพื่อที่จะให้ได้ค่าประสบการณ์ หรือ item เพื่อเพิ่มความสามารถให้ดำรงชีวิตอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ได้ ทั้งนี้ผู้เล่นอาจจะต้องร่วมกับผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ในเกมกำจัดหัวหน้าปีศาจ เพื่อที่จะได้ค่าประสบการณ์หรือ item เพิ่มขึ้น ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะจับกลุ่มกันในรูปแบบของสมาคม ในแต่ละสมาคมจะมีการช่วยเหลือกันเสมือนการใช้ชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง จะมีหัวหน้าสมาคมคอยดูแล และช่วยเหลือสมาชิกนั้น ๆ ในทุกเรื่อง ซึ่งจะมีการนัดหมายเพื่อที่จะประชุม ทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม หรือทำกิจกรรมอย่างอื่น ซึ่งการนัดหมายและการพูดคุยกันในสมาคม

การติดต่อสื่อสารที่เกิดขึ้นภายในห้องสนทนา ถือได้ว่าเป็นการติดต่อสื่อสารแบบเสมือนจริง นั้นหมายถึงกระบวนการที่ผู้ส่งสาร ส่งสารหรือข้อความต่าง ๆ ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตไปสู่ผู้รับสารนั้น มีการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารในทันทีทันใด ซึ่งเป็นลักษณะของการสนทนาโต้ตอบผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อนัดหมาย แลกเปลี่ยนข้อมูลต่าง ๆ ทักทาย พูดคุยกัน ในกรณีของผู้เล่นเกมออนไลน์จะสื่อสารกันเพื่อ หาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีเล่นเกมที่ตนเองสนใจ ทักทาย เพื่อน สอบถามเกี่ยวกับเรื่องเรียน การติดต่อสื่อสารในห้องแบบส่วนตัวจะมีความจริงใจมากกว่าแบบทั่วไป ทั้งนี้แบบส่วนตัวผู้เล่นจะสามารถใช้คำพูดได้อย่างอิสระมากกว่าเพราะรู้ว่าผู้รับสารเป็นใคร

การรวมกลุ่มของผู้เล่นจะเข้าเป็นสมาคมต่าง ๆ ด้วยสาเหตุเพื่อนแนะนำ ต้องการพัฒนาความสามารถของตนเองให้เทียบเท่ากับผู้เล่นอื่น สมาคมที่ตนเองเข้าร่วมมีความสามารถระดับสูง เมื่อเป็นสมาชิกของสมาคมและจะร่วมทำกิจกรรมกับสมาคม ได้แก่ ร่วมกับสมาชิกกำจัดศัตรู การร่วมต่อสู้ระหว่างสมาคม เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เล่นที่ไม่เข้าเป็นสมาชิกให้เหตุผลว่า มีเพื่อนในห้องที่ร่วมเล่นอยู่แล้ว ไม่มีเวลาในการเล่นเป็นประจำ

ผู้เล่นได้รับความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นการได้รับความสนุกสนานจากการเล่น ผู้เล่นได้รับความพอใจ โดยผู้จะได้รับความสนุกสนานต่อเมื่อ กำจัดศัตรูได้ การท่องเที่ยวในโลกของเกมเสมือนการผจญภัย และสามารถทำอะไรก็ได้

ส่วนปัญหาในการเล่นเกมนั้นส่วนใหญ่เป็นเรื่องการใช้เวลาในการเล่น ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อการเรียน การช่วยผู้ปกครองทำงานบ้าน จากนั้นผู้เล่นจะทำการแบ่งเวลาในการเล่นและ

ลดเวลาในการเล่นให้น้อยลง ค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ผู้เล่นจะเก็บออมจากรายรับประจำวัน ถ้าไม่พอก็จะขอผู้ปกครองหรือผู้ปกครองจะให้เป็นประจำในทุกเดือน

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผู้เล่นส่วนใหญ่ได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความเครียด แก้อาการใช้เป็นกิจกรรมยามว่าง เขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ และได้นำประสบการณ์จากการเล่นเกมไปใช้ในการเรียนได้ เช่นมาใช้ในงานศิลปะ การออกแบบ การเรียนคอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต จากการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น

กฎหมายและการควบคุมดูแลผู้เล่นเกมออนไลน์และร้านค้าที่ให้บริการ

ด้วยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับผู้เล่นเกมออนไลน์ในด้านผลกระทบต่อการเรียนต่อครอบครัว จนถึงต่อสังคมที่เป็นอาชญากรรม อาจกล่าวได้ว่า การเล่นเกมออนไลน์จัดว่าเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน และมีแนวโน้มที่จะรุนแรงมากขึ้น เนื่องจากความอิสระเสรีในโลกเสมือนจริงที่ผู้เล่นสามารถทำอะไรก็ได้ ส่งผลให้พฤติกรรมของผู้เล่นในโลกเสมือนจริงขัดกับการใช้ชีวิตในโลกแห่งความจริงอย่างสิ้นเชิง โดยพฤติกรรมของผู้เล่นที่แสดงออกมาไม่ว่าจะเป็นบทบาทหน้าที่ของตนเอง มีความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ได้ส่งผลถึงสถาบันครอบครัวเป็นอย่างมาก แต่รัฐบาลก็ไม่มีตัวบทกฎหมายและการเข้มงวดในการเล่นและการให้บริการที่ชัดเจน ถึงแม้ว่าในปัจจุบันจะมีมาตรการควบคุมผู้เล่น สถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ 4 ข้อ ได้แก่ 1) การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นได้วันละไม่เกิน 3 ชั่วโมง 2) ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในเกมออนไลน์ 3) ออกระเบียบเกี่ยวกับการจดทะเบียน ร้านอินเทอร์เน็ต เพื่อกำกับดูแลการให้บริการอินเทอร์เน็ต 4) รมรณรงค์ให้เยาวชน และผู้ปกครองทราบโทษ ของการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานาน ซึ่ง มาตรการทั้ง 4 จะดำเนินการภายใต้ พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 มาตรา 4 (2) มาตรา 6 มาตรา 8 และมาตรา 43 โดยออกเป็นกฎกระทรวง และให้ รัฐมนตรีว่าการกระทรวง มหาดไทยแต่งตั้ง ข้าราชการไอซีทีเป็นนายทะเบียน เจ้าพนักงานผู้ตรวจ และพนักงานเจ้าหน้าที่ ในการควบคุมกิจการเกมคอมพิวเตอร์และร้านอินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้การจัด การออกโครงการ @ Rating ของบริษัทที่ให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งจะควบคุมผู้เล่น โดยจะกำหนดอายุให้เหมาะสมกับเนื้อหาของเกมและรูปแบบการเล่น ซึ่งโครงการที่ออกมายังไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นได้ เนื่องจากความต้องการของผู้เล่นมีสูง และถ้าผู้เล่นมีความต้องการที่จะทดลองเล่นเกมใดก็จะให้เพื่อนหรือคนอื่นที่มีอายุตามกำหนดลงทะเบียนให้ตนเอง เพื่อเล่นเกมนั้น ๆ

แนวโน้มที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต

ปัจจุบันเกมออนไลน์ถือว่าได้รับความนิยมอย่างกว้าง และมีแนวโน้มว่าจะขยายตัวเพิ่มขึ้น เห็นได้จากสถิติของผู้ใช้บริการในเซิร์ฟเวอร์ต่าง ๆ ในประเทศไทย นับวันยังจะเพิ่มมากขึ้น และผู้ผลิตเกมได้นำเกมใหม่ ๆ ออกมาสู่ห้องตลาดอยู่ตลอดเวลา ถึงแม้อาจสรุปได้ว่าผู้ที่เข้าไปเล่นเกมออนไลน์มีจุดประสงค์เพื่อต้องการได้รับความสนุกสนานและอยากทดลองเล่นเกม แต่บุคคลเหล่านี้ก็มีโอกาสที่จะเปลี่ยนแปลงไปเป็นผู้ที่มีอาการติดเกมได้ หากมีปัจจัยแวดล้อมที่เกื้อหนุนกัน เช่น ผู้เล่นมีสังคมเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมด้วยกัน หรือผู้เล่นอาจพบผู้เล่นอื่นในโลกของเกมออนไลน์ ต้องการที่พึ่งทางใจ ต้องการระบายออกไม่ว่าจะเป็นในด้านความรุนแรง ทางเพศ ประชดครอบครัว ผู้เล่นก็อาจตัดสินใจที่เล่นเกมต่อจนถึงขั้นมีอาการติดเกมได้ ในระยะหลังเกมออนไลน์ได้มีการพัฒนาให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถสัมผัสได้เป็นส่วนหนึ่งของโลกเกมออนไลน์ ในส่วนของผู้ประกอบการพบว่าในปัจจุบันผู้ประกอบการจะไม่ค่อยมีเวลาให้กับลูก ถ้าลูกชอบเล่นเกมก็จะให้ลูกไปเล่นเกมตามสถานที่บริการอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ (ร้านเกม) ไม่ว่าจะเป็นการรอผู้ประกอบการรับหลังเลิกเรียน หรือในวันหยุด ซึ่งผู้ประกอบการหลายท่านจะใช้วิธีนี้ โดยผู้ประกอบการไม่รู้เลยว่าถ้าลูกไปที่สถานที่บริการอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ (ร้านเกม) แล้วลูกของตนจะเล่นเก้กับใคร มีพฤติกรรมการเล่นเก้มอย่างไร ดังนั้นผู้ประกอบการควรจะหาเวลาในการเล่นเก้มกับลูก และให้ข้อคิดในการเรียนรู้วิธีการเล่นเก้มออนไลน์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์

1. ผู้เล่นเกมออนไลน์ควรใช้วิจารณญาณในการแยกแยะในเรื่องของเกมที่อยู่ในโลกเสมือนจริง และโลกแห่งความจริง อย่าให้ความรู้สึกและพฤติกรรมที่อยู่ในโลกเสมือนจริงมาใช้ในโลกแห่งความจริง ซึ่งผู้เล่นควรหาเกมที่เหมาะสมกับวัยอาจดูได้จากการจัดอันดับของผู้จำหน่ายเกมว่าเกมชนิดไหนมีความเหมาะสมกับผู้เล่นวัยใด และผู้เล่นไม่ควรที่จะใช้เวลาหมกมุ่นในการเล่นเก้มหลายชั่วโมง ควรหากิจกรรมอย่างอื่นทำบ้าง เพื่อให้สายตา และร่างกายได้ผ่อนคลาย
2. ผู้เล่นควรเข้าไปแสวงหาความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับการเล่นเก้มให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องคำแนะนำเกี่ยวกับโทษภัยในการเล่นเก้มออนไลน์ และการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งปัจจุบันมีหน่วยงานต่าง ๆ จัดทำเว็บไซต์ขึ้นบนอินเทอร์เน็ตมากมาย และได้้นำความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องมาไว้ให้ผู้เล่นได้อ่าน ซึ่งผู้เล่นทุกคนสามารถเข้าไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมได้เองโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง และสถาบันครอบครัว

1. พ่อแม่ และผู้ปกครอง รวมถึงสถาบันครอบครัว ควรสอดส่องดูแลพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของบุตรหลาน รวมถึงเพื่อนที่คบอยู่และเพื่อนที่เล่นเกมด้วย ควรแนะนำพฤติกรรมที่พึงประสงค์และวางตนเป็นแบบอย่างที่ดี สร้างความรักความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมที่ดีให้แก่บุตรหลานตั้งแต่เริ่มให้ความสนใจกับเกมออนไลน์ ให้คำปรึกษาปัญหาในด้านต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความใกล้ชิดและความไว้วางใจในการปรึกษาปัญหาในทุก ๆ เรื่อง จะได้ไม่หันไปพึ่งเพื่อนในสังคมออนไลน์และถูกชักจูงไปในทางที่ไม่ดี
2. ผู้ปกครองควรหาเวลาร่วมเล่นเกมกับบุตรหลาน เพื่อให้คำแนะนำ และให้ความรู้ที่ถูกต้องที่ควร ถึงข้อดี ข้อเสีย ประโยชน์ และอันตรายของเกมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรนำเสนอถึงความน่ากลัวและอันตรายที่ผู้เล่นจะได้รับในของโลกเกมออนไลน์ จากวิธีการเล่นเกมของตน และจากที่ได้เห็นในข่าวต่าง ๆ
3. และควรให้คำแนะนำในการเล่นเกมที่เหมาะสมกับวัยของลูก ไม่ปิดกั้น สั่งห้าม เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังอยากรู้อยากทดลอง อาจทำให้ผู้เล่นต้องแสวงหาสถานที่เล่นที่อื่นมากยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงควรหาวิธีที่ให้ลูกเล่นเกมอยู่ในสายตาของผู้ปกครองตลอดเวลา

ข้อเสนอแนะสำหรับครู อาจารย์ และสถาบันการศึกษา

1. ครู อาจารย์ และสถาบันการศึกษาควรส่งเสริมและให้ความรู้เรื่องการเล่นเกมออนไลน์ ให้นักเรียนรู้ที่จะเล่นเกมอย่างถูกวิธี ไม่หมกมุ่นและจนเกิดอาการติดเกมได้
2. ครู อาจารย์ ทุกคนควรสอดส่องดูแลการเล่นเกมของนักเรียน และนำเกมประยุกต์เป็นวิธีการสอนหรือยกตัวอย่าง ซึ่งอาจบอกถึงการเล่นที่เกิดการเรียนรู้และก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
3. สถาบันการศึกษาควรสอดส่องดูแลสถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ที่เปิดบริการใกล้กับสถานศึกษา ตรวจสอบว่าร้านไหนไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบของทางราชการที่กำหนดไว้ หรือร้านไหนมีแนวโน้มว่าจะเกิดอันตรายกับเด็กนักเรียนที่ไปใช้บริการไม่ว่าจะเป็นในด้าน สถานที่ กลุ่มคนที่ให้บริการ การทำการค้าแอบแฝงของร้านค้าต่าง ๆ และการมั่วสุมของแหล่งอบายมุข

ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานภาครัฐ

1. หน่วยงานภาครัฐ จำเป็นจะต้องออกกฎหมายที่มีมาตรการควบคุมที่ครอบคลุมและทั่วถึงเกี่ยวกับการใช้และการบริการเกมออนไลน์อย่างจริงจัง และมีแนวทางการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมระบุไว้อย่างชัดเจน ตลอดจนมีบทลงโทษที่รุนแรงแก่เจ้าของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และร้านบริการอินเทอร์เน็ต รวมถึงผู้เล่นที่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอันเป็นเหตุให้เกิดอาชญากรรมได้
2. ควรสร้างความรับผิดชอบให้แก่สถานบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ให้มีการจดทะเบียนถูกต้องตามกฎหมาย สร้างกฎกติกาที่มีผลบังคับใช้ให้เป็นรูปแบบเดียวกัน รวมถึงบทลงโทษ แก่ผู้ประกอบการที่มีการค้าแอบแฝง หรือเป็นแหล่งอบายมุข
3. ควรมีการปรับปรุงกฎหมายที่ใช้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ตั้งแต่ ผู้ผลิตหรือนำเข้าเกมจากต่างประเทศ ผู้เล่น รวมไปถึงสถานบริการอินเทอร์เน็ต ให้มีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลา
4. หน่วยงานภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรเร่งสร้างความคิด และค่านิยมให้ถูกทางในหมู่วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่อายุน้อย ให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในการเล่น รู้จักการแบ่งเวลาและรับผิดชอบต่อตนเอง ไม่ตกเป็นเหยื่อของผู้เล่นอื่นที่ไม่ประสงค์ดี และควรเน้นในเรื่องประโยชน์ในการนำประสบการณ์จากการเล่นเกม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเกี่ยวกับการจัดการตัวตนก่อนออกจากโลกเสมือนจริง เนื่องจากผู้เล่นพฤติกรรมในโลกเสมือนจริงที่ผู้เล่นมีอิสรเสรีในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการกระทำ การสื่อสาร การสร้างตัวตน ส่งผลต่อความพึงพอใจและความต้องการของผู้เล่นซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ต้องการความเข้าใจสูง จะคิดพฤติกรรมในโลกเสมือนจริงออกมาใช้ในโลกลงความจริงด้วย ส่วนในโลกแห่งความจริงนั้นผู้เล่นไม่สามารถทำอะไรได้อย่างอิสระ ผู้เล่นมีกรอบแนวทางในการดำเนินชีวิต ตลอดจนการรายได้และค่าใช้จ่ายที่ผู้ปกครองไม่ได้ให้มากเท่ารายได้ในเกม ทั้งนี้จากผลที่แตกต่างจากทั้งสองโลกนี้ ถ้าไม่มีการจัดการตัวตนก็จะส่งผลให้ผู้เล่นมีความต้องการที่จะเข้าสู่โลกเสมือนจริงอยู่ตลอดเวลา ซึ่งผู้เล่นจะมีความสุข และได้รับความสนุกจากการเล่นเกม จนทำให้ตนเองคิดว่าโลกเสมือนจริงในเกมคือโลกของตนเอง

2. ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษากลุ่มผู้ที่มีอาการติดเกมอย่างจริงจัง เนื่องจากผู้เล่นจะมีความต้องการในการเล่นเกมนานอยู่ตลอดเวลา จะไม่ทำอะไรนอกจากการหารายได้เพื่อมาเป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น พอมีบุคคลเข้ามาตัดเตือนก็จะไม่ฟัง และคิดว่าสังคมที่อยู่ในโลกจริงไม่มีใครเข้าใจในตัวของผู้เล่นเท่ากับสังคมในโลกของเกมออนไลน์

3. ควรศึกษาปฏิสัมพันธ์ รูปแบบและวิธีการเล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์ ในเกมอื่น เช่น เกมยิงเป้า เกมมังกรหยก หรือเกมออนไลน์อื่น ๆ ซึ่งยังมีผู้เล่นที่ได้รับผลกระทบอีกมากมาย เพื่อจะได้ทราบถึงรูปแบบ ขั้นตอนและวิธีการ ให้นำหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือผู้ผลิตเกมนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในแนวทางการเรียนรู้จากเกมออนไลน์ และหาแนวทางป้องกันแก้ไขต่อไป

บรรณานุกรม

- “ก.ไอซีทีวาง 3 กฎเหล็กฟันแหลกเกมออนไลน์”. 2546. ผู้จัดการรายวัน. 8 กรกฎาคม: 15.
- กนกทิพย์ พัฒนาพัวพันธ์. 2543. สถิติอ้างอิงเพื่อการวิจัยทางการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2. เชียงใหม่: ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กรุงเทพธุรกิจ. 2547. “มหัศจรรย์เกมออนไลน์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.bangkokbiznews.com/2003/07/28/jud/index.php?new=pag2.html> (28 กรกฎาคม 2547).
- กาญจนา แก้วเทพ. 2541. การศึกษามวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory) : แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- _____. 2543ก. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โปรดักส์. หน้า 80.
- _____. 2543ข. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โปรดักส์. หน้า 83.
- _____. 2545. สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศาลาแดง. หน้า 113.
- _____. 2547. การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. โครงการตำราและเอกสารวิชาการ ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ลำดับที่ 1. กรุงเทพฯ: อินฟินิตี้เพรส.
- กิตติ กันภัย. 2543. “การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ” มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอดิสันเพรสโปรดักส์จำกัด. หน้า 131.
- _____. 2543. “การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ” มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอดิสันเพรสโปรดักส์จำกัด. หน้า 142-143.
- “เกมคอมพิวเตอร์”. 2542. คอมพิวเตอร์รีวิว. 21 พฤศจิกายน: 177.
- “เกมออนไลน์”. 2546. มติชนสุดสัปดาห์. 3 พฤศจิกายน: 22.
- “เกมออนไลน์ เชื้อโรค หรือ ยาบำรุง”. 2547. ประชาชาติธุรกิจ. 27 มกราคม: 32.
- คุณครูคอดคอม. 2549. “หวังเด็กคิดเน็ต - มือถือทำบุคลิกเพี้ยนเข้าสังคมไม่เป็น”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.kunkroo.com/modules.php?name=News&pagenum=2> (12 มีนาคม 2549).

- โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน. 2547ก. “เกมออนไลน์ อบายมุขไฮเทค”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10189 (12 มิถุนายน 2547).
- _____. 2547ข. “เยาวชนกับอินเทอร์เน็ต...ใช้อย่างไรให้ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10215 (6 ธันวาคม 2547).
- _____. 2548ก. “เด็กไทยหันพึ่งเกมแก้เครียดเพราะครอบครัวกดดัน”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10215 (29 มีนาคม 2548).
- _____. 2548ข. “มท.คุมเกมออนไลน์ - เน้นต้องขึ้นทะเบียน”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10330 (4 พฤศจิกายน 2548).
- “จับตาเกมไฟเตอร์คืน หลัง “เร็กนาร์็อก” ถูกสกัด”. 2546. **คม ชัด ลึก**. 4 กรกฎาคม: 2.
- ชินนะพงษ์ บำรุงทรัพย์. 2545. **สถิติประยุกต์สำหรับการวิจัยการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: เอกสารประกอบการศึกษา, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ญาดา ศรีชัย. 2547. **ตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง**. เชียงใหม่: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- “เด็กไทยหันพึ่งเกมแก้เครียดเพราะครอบครัวกดดัน”. 2548. **ไทยรัฐ**. 29 มีนาคม: 3.
- นิริศ ภูษิตประภา. 2548. **ปัจจัยที่มีผลต่อความนิยมในการเล่นเกมนิวเวิลด์ออนไลน์ กรณีศึกษาเกม ragnarok**. เชียงใหม่: รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บริษัทเอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล. ม.ป.ป. **คู่มือ ragnarok online quick step**. กรุงเทพฯ: สยามการพิมพ์. หน้า 4-14.
- _____. 2549ก. “เนื้อเรื่องเกม Ragnarok online”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.ragnarok.in.th> (20 กุมภาพันธ์ 2549).
- _____. 2549ข. “โออาร์เลฟคลับ”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://ragnarok.asiasoft.co.th/event/rolc_reference/index.html (3 สิงหาคม 2549).
- เบญจพร ปัญญาขง. 2536. “สรุปการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก” ใน โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อนเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประจวบ วัจโจ. 2545. **net คาเฟ่ คนขี้เหงา. เนชั่นสุดสัปดาห์**. 18 ตุลาคม: 12.

- ประมุลคอคคอม. 2548. “เว็บบอร์ด”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา www.pramool.com (27 ธันวาคม 2548).
- “ปิด 4 หุ่บ-เปิด 6 โมงเช้า “หมอลีบบ” เคอร์ฟิว “เกมออนไลน์” โจนบั้งเกิดเสียงพึมพำเกาไม่ถูกที่กัน”. 2546. มติชนสุดสัปดาห์. 18-24 กรกฎาคม: 22.
- “แปลงสินทรัพย์ในเกมเป็นเงิน”. 2546. กรุงเทพธุรกิจ. 23 กรกฎาคม: 7.
- ผู้จัดการออนไลน์. 2546. “จัดระเบียบเกมออนไลน์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.manager.co.th/cyberbiz/ViewNews.aspx?newsid=4695818001626> (10 กรกฎาคม 2546).
- _____. 2548. “นิตยสาร Acta Psychologica ตีพิมพ์ผลวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เทคโนโลยีกับวิถีโอเกม”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.thainetclub.com/news/detail.asp?id=499> (4 กรกฎาคม 2548).
- _____. 2549. “เอเชียซอฟท์ ประเดิมปีจอ จัดเรตติ้งเกมออนไลน์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=9490000004987> (13 มกราคม 2549).
- พงษ์ระพี เตชพาหพงษ์. 2537. “Internet Virus Guide โดยใช้ Netscape3”. โปรวิชั่น. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น. หน้า 3.
- เพชรชมพู เทพพิพิธ. 2530. ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีระ ถวิลม. 2542. การศึกษาศักยภาพของ “ทุนทางสังคม” ของชุมชนไซเบอร์. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- “มหันตภัย “เกมออนไลน์” ทำลายสมองของชาติ”. 2548. สยามรัฐ. 1 เมษายน: 8.
- ยศ สันตสมบัติ. 2542. ฟรอยด์และพัฒนการของจิตวิเคราะห์ : จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 99-104.
- “เร็กนาร็อกในโลกการ์ตูนและเกมออนไลน์”. 2546. กรุงเทพธุรกิจ. 6 เมษายน: 4.
- “ลับสมอง...สยองสังคม!! “เร็กนาร็อก” “ลัอมคอก” สายเกิน?”. 2546. เดลินิวส์. 7 กรกฎาคม: 3.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. 2541. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. 2548. เกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว กรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: นำเสนอในการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา, ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.

- วันเฉลิม สาระไชย. 2544. การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนโดยผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตเมืองเชียงราย. เชียงใหม่: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิทย์ เทียงบุรณะธรรม. 2527. พจนานุกรมไทย-อังกฤษ. กรุงเทพฯ. รวมสาส์น. อ้างอิงใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล. 2546. อัดลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ไทเกอร์พริ้นติ้ง. หน้า 1.
- ศิริไชย หงส์สงวนศรี. 2548. “เด็กไทยมีแนวโน้มเป็นโรคติดเกม”. โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10215 (20 มีนาคม 2548).
- ศุณิสรา ทดลา. 2542. รูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภรัตน์ เอกสมทราเมษฐ์. 2536. “สรุปการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก” ในโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อนเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สวนดุสิตโพลล์. 2546. ความคิดเห็นของเยาวชนในกรุงเทพฯ และปริมณฑลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- สยามธุรกิจดอตคอม. 2547. “เปิดชุมทรัพย์ตลาดมิด เกมออนไลน์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.siamturakij.com/495/mk495002.htm> (19 มิ.ย. 2547).
- สุจิตรา บุญยะรัตน์พันธ์. 2543. ระเบียบวิธีวิจัย สำหรับรัฐประศาสนศาสตร์. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. 2542. ทักษะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทธิพร นีราพาธ. 2547. ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. เชียงใหม่: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1. 2546. จำนวนประชากรนักเรียนชายทั้งหมดจำแนกตามโรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนเอกชน. เชียงใหม่.
- สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ. 2546. “อินเทอร์เน็ตเปลี่ยนพฤติกรรมเยาวชนอย่างไร” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=123 (8 มิถุนายน 2546).

- อภิญา เฟื่องฟูสกุล. 2546. อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ไทเกอร์พริ้นติ้ง.
- อุกฤษฏ์ กิตติโมราภุ. 2543. ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อผู้ที่เข้าไปปฏิสัมพันธ์. เชียงใหม่: รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เอแบคโพลล์. 2548. การติดเกมในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.
- เอ็มเอสเอ็นเกมโซน. 2548. “เกมออนไลน์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://gamezone.msnth2.com> (28 ธันวาคม 2548).
- Anderson, C. A., K. E. Dill and D. Walsh. 2000. “ag 2546 studies linking violent video games with increased aggression and/or delinquency”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.ag.state.il.us/programs/violentvideogames/factsheet.html> (21 สิงหาคม 46).
- Benjamin Compaine. 1993. “สรุปการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก”. โดย โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อนเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Crang, Mike, Crang Phil and May John. 1999. **Virtual Geographies bodies,space and relation**. Great Britain: Cromwell press Ltd. <http://www.ag.state.il.us/programs/violentvideo games/factsheet.html> (21 สิงหาคม 46).
- Freud, S. 1923. “Sigmund Freud (1856-1939)”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.muskingum.edu/~psych/psycweb/history/freud.htm#Theoryv> (15 มีนาคม 2549).
- Holmes, S. 1997. อ้างอิงใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล. 2546. อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ไทเกอร์พริ้นติ้ง. หน้า 81.
- “Identity”. 1973. Oxford Advance Learner’s: 487 p. อ้างอิงใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล. 2546. อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ไทเกอร์พริ้นติ้ง. หน้า 1.
- _____. 1996. Collins Dictionary & Thesaurus Redefines Two Book in One: 1504 p. อ้างอิงใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล. 2546. อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: ไทเกอร์พริ้นติ้ง. หน้า 1.
- McLuhan, M. 1964. Understanding Media : the extension of man. อ้างอิงใน กาญจนา แก้วเทพ. 2541. การศึกษามวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory) : แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย. กรุงเทพมหานคร: อินฟินิตี้เพรส: 118-119.

McQuail, D. 1994. **Mass Communication: An Introduction (3rd ed.,)**. London. Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.

O'Keefe, B and Berger, A. 1998. “องค์ประกอบพฤติกรรมมนุษย์”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://203.170.173.161/2500101/N01_T_2.html (15 มิถุนายน 2549).

Rogers, E.M. 1986. **Communication Technology: The New Media in Society**. New York: Free Press.

Rogers, Everett and Shoemaker Floyd. 1973. *Communication of Innovation*. 2 nd. Ed. New York: the Free Press. อ้างถึงใน ภูมิประภา หอมเศรษฐี. 2528. สื่อสารมวลชนเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: กิ่งจันทร์การพิมพ์. หน้า 10-12.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
วิธีการเล่นเกมเบื้องต้น

วิธีการเล่นเกม ragnarok เบื้องต้น

ข้อมูลเบื้องต้น

การเข้าสู่โลก ragnarok online มีคำสั่งเป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ โดยมีขั้นตอนดังนี้ (เอเชียซอฟต์แวร์ อินเทอร์เน็ต เซ็นแนล : 4-14)

1. การลงทะเบียนสมัครเป็นสมาชิก มีชื่อผู้ใช้งาน (user ID) และรหัสผ่าน (password) ที่เว็บไซต์ (<http://www.ragnarok.in.th>)
2. การเติมเวลาเล่นเกมให้แก่ user ID โดยเลือกเมนู “refill center” เมื่อรับข้อตกลงแล้ว จะเข้าสู่หน้าจอเติมเวลา แล้วใส่ user ID และ password จากนั้นเลือก server account เพื่อเข้าเล่นเกม ragnarok online มี server ทั้งหมด 18 ชุด แบ่งเป็น server account 1 และ server account 2 แยกระบบการเติมเวลาจากกัน เมื่อกรอกข้อมูลแล้วให้กดปุ่มถัดไป จากนั้นท่านจะเข้าสู่หน้า refill card ในหน้าดังนั้นก็กรอก serial และ password เพื่อเติมเวลาเล่นเกม
3. ติดตั้งโปรแกรมเกม ragnarok online
4. เรียกโปรแกรม ragnarok online เพื่อปรับเปลี่ยนการแสดงผล และปรับปรุงให้เป็นเวอร์ชันล่าสุด (patch) โดยอัตโนมัติ จากนั้นเข้าสู่เกม
5. การ log in เข้าสู่เกม ผู้เล่นจะต้องกรอก user ID และ password แล้วกดปุ่ม log in จากนั้นเกมจะบอกชื่อ และจำนวนผู้เล่นใน server ที่ผู้เล่นเลือก
6. สร้างตัวละคร (character) เพื่อเข้าเล่นเกม เลือกช่องว่างที่ท่านต้องการบรรจุตัวละคร แล้วคลิกที่ปุ่ม “make” เพื่อสร้างตัวละคร สามารถตั้งชื่อตัวละคร เลือกทรงผม และสีผม รวมถึงปรับแต่งคุณสมบัติด้านต่าง ๆ ได้ (เพศของตัวละครจะกำหนดขึ้นจากเพศที่ท่านระบุในการสมัครสมาชิก) เมื่อสร้างตัวละครเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ “ตกลง”
7. เข้าสู่โลก ragnarok online สามารถตั้งให้ตัวละครเดินได้โดยการใช้สัญลักษณ์ ที่เป็นลูกศร  ซึ่งไปยังพื้นที่ที่ต้องการไปยังจุดนั้น ให้คลิกซ้าย หรือหากต้องการยืนอยู่กับที่แล้วหมุนตัวเองไปทางซ้าย หรือทางขวาให้กดปุ่ม “shift” ค้างไว้พร้อมกับคลิกเมาท์ซ้ายจากหน้าจอแรกนี้ให้ท่านเดินเข้าไปยังประตู โดยต้องผ่านตัวละครที่เป็นทหารยามทั้ง 2 ที่เมื่อท่านนำ pointer ไปวาง รูปจะเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์  นั้นหมายถึงท่านสามารถพูดคุยกับทหารยามได้ ท่านจะต้องเดินทางเข้าไปยังปราสาทตามที่ทหารยามบอก โดยให้ดูตำแหน่งของประตูจากจุดแดงบนแผนที่อยู่ทางด้านขวามือของหน้าจอ เมื่อท่านเข้าไปในปราสาท ท่านจะพบกับผู้แนะนำวิธีการเล่นเกม “usher” ให้พูดคุยกับเขาเพื่อเข้าสู่สถานที่ฝึกฝนหรือตรงสู่เกม ragnarok หรืออ่านคำแนะนำของ “usher” เกี่ยวกับ สถานที่ฝึกฝนแห่งนี้

ผู้เล่นต้องซื้อบัตรเพื่อเติมเวลา บัตรที่ซื้อมีราคาที่แตกต่างกันออกไปตามระยะเวลาในการเล่น

บัตรราคา 89 บาท มีระยะเวลาในการเล่นได้ 20 ชั่วโมง

บัตรราคา 159 บาท มีระยะเวลาในการเล่นได้ 40 ชั่วโมง

บัตรราคา 189 บาท มีระยะเวลาในการเล่นได้ 15 วัน ไม่จำกัดชั่วโมง

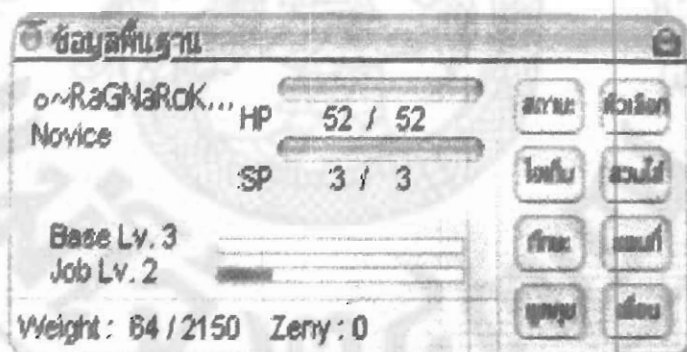
บัตรราคา 349 บาท มีระยะเวลาในการเล่นได้ 30 วัน ไม่จำกัดชั่วโมง

การเติมเวลาเพื่อใช้เล่นเกมมีอีกวิธีหนึ่งก็คือ การเติมเงินผ่าน ATM ธนาคาร

กรุงเทพ

วิธีการเข้าสู่เกม ragnarok

ข้อมูลแรก ที่เห็นคือ แถบสีเขียว และแถบสีน้ำเงินที่อยู่ด้านล่างของตัวละคร แถบสีเขียวคือ hit point หมายถึงพลังสุขภาพ แถบสีน้ำเงินคือ skill point มีไว้สำหรับใช้ skill (ภาพ 5)



ภาพ 5 ข้อมูลพื้นฐานการเล่นเกมน้องดัน

ข้อมูลที่ 2 คือ กรอกข้อมูลพื้นฐานที่อยู่ทางด้านซ้ายบน (Alt+V) เป็นหน้าต่างที่บอกข้อมูลพื้นฐานต่างๆ ของตัวละคร

1. HP – health point พลังชีวิต
2. SP – skill point พลังสำหรับใช้ skill
3. base level – ระดับของตัวละคร
4. job Level – ระดับของอาชีพ

5. weight น้ำหนัก item ที่ถือ / น้ำหนักสูงสุดที่ถือได้
 - หากน้ำหนักที่แบกอยู่เกิน 50% พลัง HP/SP จะไม่สามารถเพิ่มอัตโนมัติ
 - หากน้ำหนักที่แบกเกิน 90% จะไม่สามารถทำการต่อสู้ได้
6. zeny แสดงเงินในเกม มีหน่วยเป็น zene
7. minimize ปุ่มสำหรับย่อหน้าต่าง
8. status หน้าต่างสถานะของตัวละคร
9. items หน้าต่างไอเท็ม
10. skill หน้าต่าง skill
11. chat หน้าต่างสร้างห้องสนทนา
12. options หน้าต่างตัวเลือก
13. equip หน้าต่างอุปกรณ์
14. map ปุ่มเปิด/ปิด แผนที่
15. friend หน้าต่างจัดการกับเพื่อน

การพูดคุย

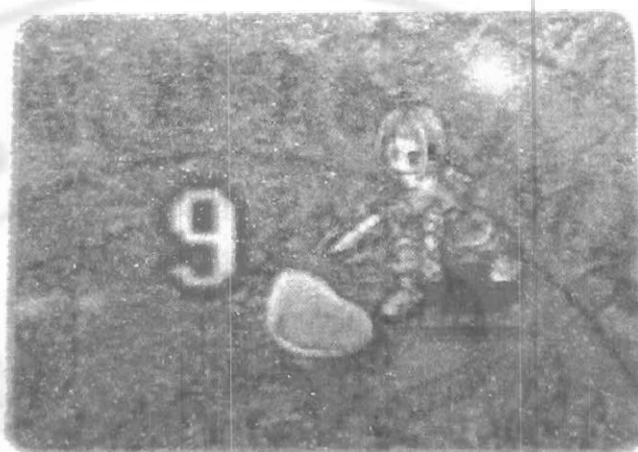
สามารถพูดคุยแบบปกติได้ โดยการพิมพ์ข้อความที่เกมพูดคุย แล้วกด enter บน คีย์บอร์ด ข้อความที่พิมพ์ลงไป จะปรากฏขึ้นเหนือตัวละครของท่าน (ภาพ 6)



ภาพ 6 การพูดคุยแบบปกติ

การโจมตี

ถ้าต้องการโจมตี monster ให้เลื่อน pointer ไปวางทาบมอนสเตอร์ pointer จะเปลี่ยนเป็นรูปดาบ แล้วคลิกซ้าย ตัวละครจะเดินไปโจมตีมอนสเตอร์ 1 ครั้ง (ภาพ 7)



ภาพ 7 การโจมตี monster

หากต้องการโจมตีต่อเนื่องให้คลิกเมาส์ค้าง หรือกด Ctrl+เมาส์ซ้าย ตัวละครจะโจมตีต่อเนื่องโดยอัตโนมัติ จนกว่าศัตรูจะตาย หรือจนกว่าตัวละครของท่านจะตาย

หากตัวละครของท่านตาย จะมีตัวเลือกขึ้นมาให้เลือก หากเลือกกลับไปเซฟล่าสุด จะเป็นการกลับไปยังเมืองที่เกิด หรือเมืองที่ท่านเซฟไว้กับ kavra ซึ่งเจ้าหน้าที่ kavra นี้จะมีประจำอยู่ทุกเมือง และการตายแต่ละครั้งจะทำให้ base level และ job level ลดลงอย่างละ 1% หากเป็น novice เมื่อกลับไปเกิดใหม่ที่จุดเซฟ ค่า HP จะมีเหลืออยู่ครึ่งหนึ่ง แต่ถ้าหากไม่ใช่ novice จะเป็น 1

การอัปเลเวล (up level)

การอัปเลเวล การตีมอนสเตอร์แต่ละตัวจะให้ค่าประสบการณ์ และหากท่านสะสมประสบการณ์จนถึงระดับหนึ่งแล้ว ท่านจะได้เลื่อนระดับ ซึ่งมีอยู่ 2 แบบคือ

1. base level เมื่อ base level up จะมีไอคอน แสดงขึ้นที่มุมล่างขวาสามารถคลิกที่ไอคอนนี้เพื่อเปิดหน้าต่าง stat (หรือกด Ctrl+a) ในหน้าต่างนี้ท่านสามารถเพิ่มค่า stat ได้ตามต้องการ โดยขึ้นอยู่กับค่า status point ที่ได้รับ (ภาพ 8)

Str	9	>	2 Atk	26+0	Def	1+9
Agi	9	>	2 MAtk	1-1	MDef	0+1
Vit	9	>	2 HR	3	Flee	11+1
Int	1	>	2 Critical	1	Aspd	137
Dex	1	>	2 Status Point			3
Luk	1	>	2 Guild			



ภาพ 8 การอัปเลเวล แบบ base level

2. job level เมื่อ base level up จะมีไอคอนแสดงขึ้นที่มุมล่างซ้ายที่สามารถคลิกที่ไอคอนนี้เพื่อเปิดหน้าต่าง skill (หรือกด Ctrl+s) ในหน้าต่างนี้ท่านสามารถเพิ่มค่า skill ได้ตามต้องการ หากเป็น novice ต้องเพิ่มให้ basic skill เต็ม 9 เสียก่อนจึงจะเปลี่ยนอาชีพได้ (ภาพ 9)



ภาพ 9 การอัปเลเวล แบบ job level



ภาพ 10 บรรยากาศในเกม 1



ภาพ 11 บรรยากาศในเกม 2



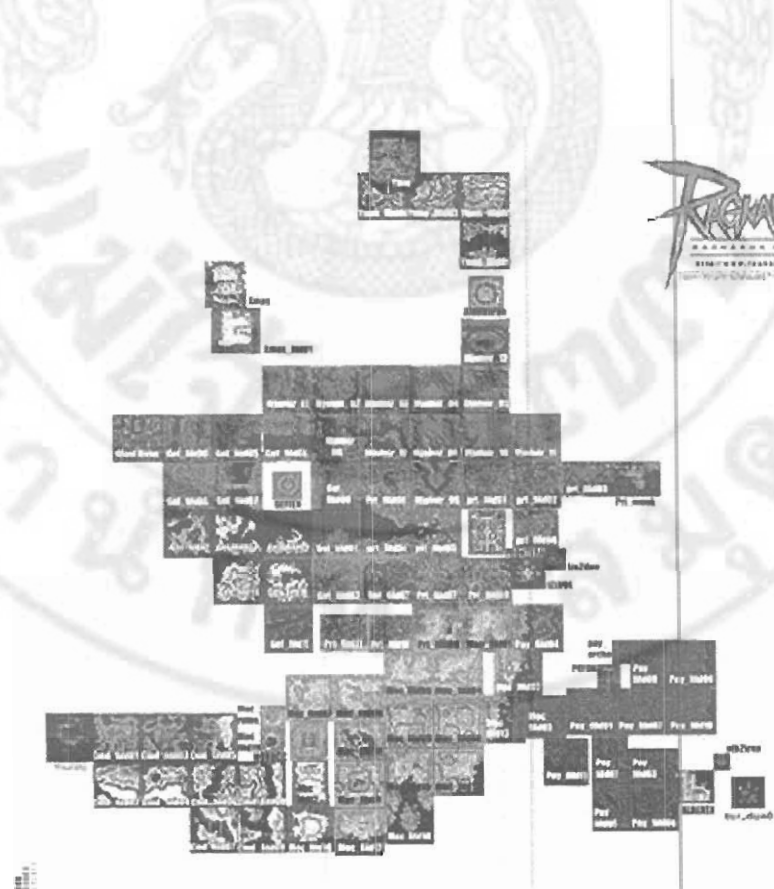
ภาพ 12 บรรยากาศในเกม 3



ภาพ 13 บรรยากาศในเกม 4



ภาพ 14 บรรยากาศในเกม 5



ภาพ 15 บรรยากาศแผนที่เมืองต่าง ๆ ในเกม



ภาคผนวก ข

ศัพท์เฉพาะในการเล่นเกมส์และความหมาย

ศัพท์เฉพาะในการเล่นเกมนและความหมาย

ตาราง 28 ศัพท์เฉพาะในการเล่นเกมนและความหมาย

คำศัพท์	ความหมาย
Bag	การใช้อุปกรณ์เล่นแทนผู้เล่น
Bot	วิธีการเล่นแบบลัด
Gulid	การรวมกลุ่มของผู้เล่นเป็นสมาคม
ID	ชื่อในการลงทะเบียนเพื่อเล่นเกม
Item	อุปกรณ์เพิ่มเติมที่ใช้กับตัวละคร เช่น รองเท้า เสื้อ ฯลฯ
Level	ระดับประสบการณ์
Monster	ปีศาจที่อยู่ในเกม ผู้เล่นจะต้องฆ่า และถ้าฆ่าได้ผู้เล่นจะได้ item และ Up Level
Password	รหัสผ่านเพื่อเข้าเล่นเกมของผู้เล่น
Up Level	การพัฒนาประสบการณ์ของตัวละครให้มีความแข็งแกร่งมากขึ้น



ภาคผนวก ค
ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตาม

ตาราง 29 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับ
เกมในเชิงบวกและในเชิงลบ

(n = 363)

ตัวแปร	TYPE	ED	AGE	INCOME	OCC	LIVE	COM	FRE
COMKN	.011	-.117*	-.111*	.009	.046	-.082	.048	.126*
	.837	.025	.035	.869	.381	.119	.365	.016
ENJOY	-.064	-.083	-.089	-.058	.056	-.077	.064	.011
	.222	.116	.092	.273	.287	.143	.226	.835
EXP	-.016	.011	.043	.134*	.018	.005	.040	.001
	.766	.838	.413	.011	.732	.921	.446	.986
NEGBEH	.019	.052	.053	.081	.134*	.030	.033	.089
	.719	.319	.316	.123	.011	.569	.531	.090
EXPEN	-.043	-.023	.001	.134*	.051	.005	-.008	.042
	.413	.666	.978	.011	.332	.929	.878	.424
BOMIND	-.049	.191**	.212**	.123*	.071	-.023	-.024	-.066
	.348	.000	.000	.019	.175	.658	.648	.210

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$

ตัวแปร	HOUR	TIME	HOUSE	REG	ID	COPLAY	ONPLAY
COMKN	.099	-.083	.007	-.007	.132*	.019	.049
	.059	.115	.893	.899	.012	.716	.347
ENJOY	.097	-.069	-.080	-.022	.076	.103*	.105*
	.065	.192	.127	.674	.146	.050	.046

ตาราง 29 (ต่อ)

ตัวแปร	HOUR	TIME	HOUSE	REG	ID	COPLAY	ONPLAY
EXP	.002	-.085	.034	.016	.128*	-.045	.157**
	.976	.107	.524	.763	.015	.389	.003
NEGBEH	.140**	-.034	-.102	-.005	.041	.059	.106*
	.007	.523	.052	.922	.439	.266	.043
EXPEN	.041	.028	-.134*	.004	.109*	.021	.117*
	.440	.600	.010	.933	.038	.690	.026
BOMIND	-.023	.048	-.076	.014	-.080	.006	-.030
	.669	.364	.151	.788	.127	.912	.570

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$

ตาราง 30 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงบวกและในเชิงลบ

(n = 363)

ตัวแปร	TYPE	ED	AGE	INCOME	OCC	LIVE	COM	FRE
CONSACT	.035	-.136**	-.128*	.049	.102	.117*	-.039	.113*
	.509	.009	.015	.354	.051	.025	.454	.031
NFRIEND	-.046	-.041	-.043	.066	.228**	.010	-.044	.222**
	.379	.436	.416	.212	.000	.846	.408	.000
EXCHA	.072	-.100	-.109*	.075	.148**	.003	.119*	.198**
	.171	.057	.037	.155	.005	.956	.023	.000

ตาราง 30 (ต่อ)

ตัวแปร	TYPE	ED	AGE	INCOME	OCC	LIVE	COM	FRE
UNDESIR	-.009	-.074	-.069	-.049	.020	-.031	-.012	.119*
	.869	.159	.190	.353	.710	.561	.819	.024
NEGIMP	-.047	.036	.019	.023	-.004	-.029	.033	.049
	.371	.499	.716	.659	.942	.581	.533	.349
ACCEP	.001	-.071	-.093	.008	.095	.014	.028	.104*
	.991	.175	.078	.881	.071	.785	.597	.049

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$

ตัวแปร	HOUR	TIME	HOUSE	REG	ID	COPLAY	ONPLAY
CONSACT	.116*	-.100	-.170**	-.003	.187**	.110*	.047
	.028	.058	.001	.956	.000	.037	.373
NFRIEND	.214**	-.160**	-.131*	.009	.225**	.136**	.091
	.000	.002	.013	.861	.000	.009	.083
EXCHA	.221**	-.027	-.038	.031	.202**	-.008	-.020
	.000	.606	.466	.552	.000	.886	.701
UNDESIR	.063	-.114*	-.082	-.014	.091	-.025	.026
	.235	.030	.121	.785	.083	.629	.618
NEGIMP	-.031	-.060	-.077	-.050	.000	-.061	-.010
	.554	.255	.142	.342	.996	.245	.851

ตาราง 30 (ต่อ)

ตัวแปร	HOUR	TIME	HOUSE	REG	ID	COPLAY	ONPLAY
ACCEP	.119*	-.107*	-.039	.009	.063	-.016	.005
	.023	.041	.463	.862	.228	.766	.921

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$



ภาคผนวก ง

แบบสอบถาม และแบบคำถามในการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น

แบบสอบถามเพื่อการค้นคว้าอิสระ
เรื่อง ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา : นักเรียนมัธยมศึกษา
เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามฉบับนี้ จัดทำเพื่อการศึกษา ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา :
นักเรียนมัธยมศึกษา เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
2. การตอบแบบสอบถามของท่านมีคุณค่าต่อการศึกษาในครั้งนี้เป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากจะ
ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์
3. ขอความกรุณาท่านตอบแบบสอบถามทุกข้อ ตามสภาพความเป็นจริงเนื่องจากผลของ
การศึกษาครั้งนี้ จะสรุปออกมาในภาพรวมทั้งหมด และไม่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านแต่
อย่างใด
4. แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 4 ตอนคือ
ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกม
ตอนที่ 3 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นทั้งในขณะที่เล่นเกม และภายหลังการเล่นเกม
ตอนที่ 4 การใช้ประโยชน์จากการเล่นอินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์

หมายเหตุ แบบสอบถามฉบับนี้เฉพาะผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น

ตอนที่ 1 สถานภาพ และข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจงให้ท่านเติมคำลงในช่องว่างที่กำหนดให้ตามสถานภาพที่เป็นจริง

1. ขณะนี้ท่านศึกษาอยู่ที่โรงเรียน
2. ขณะนี้ท่านกำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่.....
3. อายุเต็มของท่าน.....ปี
4. ท่านได้รับค่าขนมประจำวันโดยเฉลี่ยวันละ.....บาท

คำชี้แจงให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () ตามความเป็นจริง

4. ที่บ้านหรือที่พักอาศัยของท่านมีคอมพิวเตอร์หรือไม่

() ไม่มี

() มีคอมพิวเตอร์ใช้สำหรับทุกคนในครอบครัว

() มีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัว

5. คุณพ่อ/คุณแม่ (หรือผู้ปกครอง) มีอาชีพอะไร

() รับจ้าง

() รับราชการ

() พนักงานบริษัทเอกชน

() พนักงานรัฐวิสาหกิจ

() ประกอบธุรกิจส่วนตัว หรือ ค้าขาย

() อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. ขณะที่ท่านกำลังเรียนหนังสืออยู่ ท่านพักอาศัยอยู่กับใคร

() พ่อ/แม่

()ญาติ พี่ น้อง

() บ้านเพื่อน

() หอพัก

() อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 พฤติกรรมในการเล่นเกม

คำชี้แจง ให้ท่านเติมคำลงในช่องว่างที่กำหนดให้ตามสถานการณ์ที่เป็นจริง

1. โดยเฉลี่ยแล้วท่านได้มีโอกาสเล่นเกมออนไลน์สัปดาห์ละ.....ครั้ง
2. โดยเฉลี่ยแล้วท่านใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์สัปดาห์ละ.....ชั่วโมง
3. ท่านต้องเสียค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ทั้งหมด (เช่น ค่าหนังสือ/คู่มือ, ค่าบัตรเติมชั่วโมงเล่นเกม , ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ฯลฯ) เฉลี่ยสัปดาห์ละ.....บาท
4. ท่านมี ID เพื่อเล่นเกมออนไลน์ไว้ทั้งหมด (รวมทุกเกม).....ID

คำชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () ตามความเป็นจริง

5. ท่านใช้วิธีการใดในการขอจดทะเบียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์ (ตอบเพียง 1 ข้อ)

- () จดด้วยตนเอง
- () เพื่อนที่อายุเกิน 18 ปี
- () พี่ชาย หรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี
- () จ้างบุคคลที่มีอายุเกิน 18 ปี
- () ผู้ปกครอง
- () อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. ท่านเคยเล่นเกมในช่วงเวลาใดมากที่สุด (ตอบได้เพียง 1 ข้อ)

- () 06.00 น. – 09.00 น.
- () 09.01 น. – 12.00 น.
- () 12.01 น. – 15.00 น.
- () 15.01 น. – 18.00 น.
- () 18.01 น. – 21.00 น.
- () 21.01 น. – 24.00 น.

7. ในขณะที่ท่านเล่นเกมมีคนที่อยู่ร่วมกับท่านในขณะที่เล่นเป็นบุคคลใดมากที่สุด (ตอบได้เพียง 1 ข้อ)
- () เล่นคนเดียว
 - () เพื่อน
 - () พี่ หรือ น้อง
 - () ผู้ปกครอง (พ่อ-แม่)
8. กลุ่มเพื่อนที่ร่วมออนไลน์เพื่อเล่นเกมกับท่านส่วนใหญ่เป็นเพื่อนในกลุ่มใดมากที่สุด (ตอบได้เพียง 1 ข้อ)
- () เพื่อนในห้องเรียน
 - () เพื่อนต่างห้องที่โรงเรียน
 - () เพื่อนต่างโรงเรียน
 - () เพื่อนจากที่อื่น
 - () คนทั่วไป
9. ส่วนใหญ่ท่านเคยเล่นเกมตามสถานที่ใดมากที่สุด (ตอบได้เพียง 1 ข้อ)
- () บ้านของตนเอง
 - () บ้านของเพื่อน
 - () ที่ทำงานของผู้ปกครอง
 - () ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป

ตอนที่ 3 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นทั้งในขณะเล่นเกม และภายหลังการเล่นเกม

คำชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () ตามระดับความถี่ในการปฏิบัติของท่าน

3.1 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

ที่	รายการสอบถาม	ระดับความถี่				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	การเล่นเกมทำให้มีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ด้านใดบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	1.1 การใช้อุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์					
	1.2 การใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์					
	1.3 วิธีการออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต					
	1.4 สามารถหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้					
	1.5 อื่นๆ โปรดระบุ					
2.	การเล่นเกมทำให้เกิดความบันเทิงอย่างไรบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	2.1 ผ่อนคลายความเครียด					
	2.2 สร้างความมั่นใจ / ความเชื่อมั่น					
	2.3 สร้างความสนุกสนาน					
	2.4 เกิดความท้าทาย					
	2.5 อื่นๆ โปรดระบุ					
3.	การเล่นเกมทำให้ท่านมีประสบการณ์ใหม่ในด้านบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	3.1 การออกแบบ					
	3.2 การวาดรูป					
	3.3 การทำหุ่นหรือการ์ตูนแอนิเมชัน					
	3.4 งานกราฟิก					
	3.5 อื่นๆ โปรดระบุ					

ที่	รายการสอบถาม	ระดับความถี่				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4.	การเล่นเกมได้ส่งผลต่อพฤติกรรมกาเรียนของท่านอย่างไรบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	4.1 ไม่ทำการบ้าน					
	4.2 ไม่อ่านหนังสือเรียน และก่อนสอบ					
	4.3 ไม่ตั้งใจเรียนในห้องเรียน					
	4.4 ขวนเพื่อนคุยเรื่องเกมที่ตนเองเล่น					
	4.5 ขาดเรียน					
	4.6 อื่นๆ โปรดระบุ					
5.	ท่านมีรายการค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวกับการเล่นอย่างไรบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	5.1 ค่าสมัคร					
	5.2 ค่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์					
	5.3 ค่าเช่าชั่วโมงที่ร้านอินเทอร์เน็ตค่าเฟ					
	5.4 ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการเล่นเกม					
	5.5 ค่าคู่มือ-หนังสือประกอบการเล่นเกม					
	5.6 ค่าไอเทมด้วยเงินจริง					
	6.7 อื่นๆ โปรดระบุ					
6.	สุขภาพร่างกายและจิตใจของท่านเป็นอย่างไรเมื่อท่านเล่นเกมเป็นระยะเวลานานๆ	-----	-----	-----	-----	-----
	6.1 อคนอน					
	6.2 รู้สึกปวดหลัง					
	6.3 กินอาหารไม่ตรงเวลา บางครั้งไม่ได้กิน					
	6.4 สายตาสั่นลง					
	6.5 น้ำหนักเพิ่ม					
	6.6 ส่งผลต่อสุขภาพจิต					
	6.7 อื่นๆ โปรดระบุ					

3.2 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

ที่	รายการสอบถาม	ระดับความถี่				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
7.	ภายหลังจากการเล่นเกมน่าสนใจได้มีการร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	7.1 ไปรับประทานอาหารร่วมกัน					
	7.2 ร่วมในกิจกรรมกับบริษัทจำหน่ายเกม					
	7.3 เข้าร่วมการแข่งขันเล่นเกม					
	7.4 ร่วมบำเพ็ญประโยชน์ให้กับสังคม					
	7.5 อื่นๆ โปรดระบุ					
8.	ในการเล่นเกมนอนไลน์ทำให้ท่านได้รู้จักเพื่อนใหม่ที่ใดบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	8.1 เพื่อนต่างห้องเรียน (ในโรงเรียน)					
	8.2 เพื่อนต่างโรงเรียน					
	8.3 เพื่อนที่อื่นรุ่นเดียวกัน (ที่ไม่ได้เรียนหนังสือ)					
	8.4 เพื่อนที่เป็นผู้ใหญ่					
	8.5 อื่นๆ โปรดระบุ					
9.	ภายหลังจากการเล่นเกมได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องใดบ้าง	-----	-----	-----	-----	-----
	9.1 พูดคุยถึงวิธีการเล่นเกม					
	9.2 หาแหล่งข้อมูลในเกมที่สนใจ					
	9.3 ราคาซื้อขายไอเทมในตลาดเกม					
	9.4 วิธีการเล่นเกมแบบลัด (การBug เกม)					
	9.5 การใช้ Bot ให้เล่นเกมแทนผู้เล่น					
	9.6 การใช้โปรแกรมอื่น ๆ					
	9.7 อื่นๆ โปรดระบุ					

ที่	รายการสอบถาม	ระดับความถี่				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
10.	ท่านมีการรวมตัวกับเพื่อนที่เล่นเกม แล้วเคยทำกิจกรรมต่อไปนี้บ้างหรือไม่	-----	-----	-----	-----	-----
	10.1 ทดลองเสพยาเสพติด เช่น บุหรี่ เหล้า					
	10.2 ร่วมมือกับเพื่อนขโมยทรัพย์สินที่มีค่า					
	10.3 ช่มเหลงทำร้ายร่างกายผู้อื่น					
	10.4 นำเงินมาลงแข่งขันเดิมพัน					
	10.5 ร่วมแข่งชิงเงิน และของรางวัลในเกมออนไลน์					
	10.6 อื่นๆ โปรดระบุ					
11.	ในการเล่นเกมนำให้ท่านได้รับอิทธิพลจากเพื่อนอย่างไร	-----	-----	-----	-----	-----
	11.1 เชื้อเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันมากกว่าครูผู้ปกครอง					
	11.2 ยึดเอาอารมณ์ของตนเองเป็นที่ตั้ง(ไม่มีเหตุผล)					
	11.3 หนีออกจากบ้าน เพื่อเล่นเกมกับเพื่อน					
	11.4 สื่อสารกันด้วยพูดไม่สุภาพ (คำหยาบ)					
	11.5 อื่นๆ โปรดระบุ					
12.	ท่านต้องการให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับการเล่นเกมอย่างไร	-----	-----	-----	-----	-----
	12.1 ตนเองเล่นเกมเก่ง					
	12.2 มีอุปกรณ์หรือไอเทมเหมือนหรือมาก					
	12.3 เป็นผู้นำกลุ่ม					
	12.4 เพื่อนยอมรับความสามารถการเล่น					
	12.5 อื่นๆ โปรดระบุ					

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ

แบบคำถามในการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น (focus group)
เรื่อง ปฏิสัมพันธ์วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา: นักเรียนมัธยมศึกษา
เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

1. ข้อมูลพื้นฐาน ชื่อ-สกุล อายุ ระดับการศึกษา โรงเรียน
2. ทำไมท่านจึงได้เล่นเกมออนไลน์
3. ท่านได้เล่นเกมสัปดาห์ละกี่วัน เฉลี่ยวันละกี่ชั่วโมง และเล่นเวลาใดบ้าง
4. ก่อนเล่นเกมท่านมีความรู้สึกละอย่างไร และถ้าไม่ได้เล่นตามที่ตั้งใจไว้ ท่านมีความรู้สึกอย่างไร
5. ท่านได้มีการเตรียมตัวอย่างไรก่อนที่จะเล่นเกม
6. ท่านมีแนวคิดในการเลือกตัวละคร และอาชีพในเกมอย่างไรบ้าง
7. ท่านได้มีการตั้งชื่อแทนตัวท่านในเกมว่าอะไร เพราะเหตุใดถึงชื่อนั้น
8. ท่านได้มีการพูดคุยกับผู้เล่นอื่น และคนที่ท่านรู้จักเรื่องอะไรบ้าง
9. ท่านอยู่ใน Guild (สมาคม) หรือไม่ ถ้าอยู่ชื่ออะไร เหตุใดจึงอยู่
10. ท่านเคยร่วมทำกิจกรรมทั้งภายใน และภายนอกเกมกับผู้เล่นคนอื่นหรือในสมาคมบ้างหรือไม่อย่างไร
11. ท่านได้เคยเข้าร่วมแข่งขันที่เกิดขึ้นในเกมบ้างหรือไม่ อย่างไร
12. ในการเล่นเกมแต่ละครั้งท่านได้รับความบันเทิงอย่างไรบ้าง
13. ท่านคิดว่าการเล่นเกมของท่านได้สร้างปัญหาต่อตัวท่านอย่างไร และมีวิธีการแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร
14. ในการเล่นเกมของท่านได้ส่งผลต่อการเรียนของท่านหรือไม่ อย่างไร
15. พ่อแม่ และพี่น้องได้มีการกล่าวตักเตือน , ส่งเสริม หรือห้าม ท่านในการเล่นหรือไม่ อย่างไร
16. ท่านคิดว่าท่านได้รับประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์หรือไม่อย่างไร



ภาคผนวก จ
ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นายพลฤทธิ จูติวรวิธินันท์
วันเดือนปีเกิด	3 กุมภาพันธ์ 2519
ภูมิลำเนา	จังหวัดฉะเชิงเทรา
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2531 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพุทธโสธร พ.ศ. 2532 – 2535 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) โรงเรียนเทคโนโลยีฉะเชิงเทรา พ.ศ. 2537 – 2541 ปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีและ นวัตกรรมทางการศึกษา สถาบันราชภัฏฉะเชิงเทรา
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2544 - 2548 หัวหน้างานวิทยบริการ งานพัฒนาบุคลากร ครูสอน Animation 3 D โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย พ.ศ. 2549 – ปัจจุบัน เจ้าหน้าที่ graphic design และตัดต่อ VDO บริษัทสยามแอมทราเวลเอนด์ทัวร์จำกัด