

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่สังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว มีเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ทันสมัย มีเครื่องอำนวยความสะดวกมากมาย อย่างเช่น การค้าขาย ซึ่งแต่ก่อนอาจจะต้องไปจับจ่ายซื้อข้าวของด้วยตนเองที่ตลาดสด หรือซูเปอร์มาร์เก็ต แต่ในปัจจุบันนี้การค้าขายได้ปรับเปลี่ยนไปมากแล้วด้วยการค้าขายบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ผู้ซื้อสามารถสั่งซื้อสินค้าผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ แล้วรอรับสินค้าอยู่ที่บ้านหรือที่ทำงาน เรียกการค้าแบบนี้ว่า E-Commerce การเล่นของเด็ก ๆ ก็เปลี่ยนแปลงไปมากเช่นกัน เมื่อเด็ก ๆ จะมีการเล่นกับเพื่อนที่หลากหลายรูปแบบการเล่นของเด็กไทยในสมัยอดีตมีลักษณะเรียบง่ายใกล้ชีวิตธรรมชาติ วัสดุส่วนใหญ่ใช้สิ่งที่มีอยู่รอบบ้าน เช่น ดินเหนียว ไม้ไผ่ กระเบื้องแตก ลูกหิน เมล็ดผลไม้ ต้นไม้ ใบไม้ เป็นต้น ประดิษฐ์เป็นของเล่น รูปแบบการเล่นจึงมีลักษณะถ้อยทีถ้อยอาศัยเป็นการเล่นที่เหมาะสมกับช่วงวัย เล่น ได้หลายสถานที่ เสริมสร้างร่างกาย ที่สำคัญไม่โหดร้าย สอนให้รู้จักให้อภัยซึ่งกันและกัน ฝึกให้ละเอียดรอบคอบ แบ่งปันและช่วยพัฒนา เสริมสร้างลักษณะนิสัยได้สารพัดอย่าง

ปัจจุบันการเล่นของไทยหลายชนิดห่างหายไปจากสังคมเมือง เหลือเพียงส่วนเล็ก ๆ ที่ยังคงนิยมเล่นในต่างจังหวัด ทั้งนี้เพราะปัจจัยหลายอย่างโดยเฉพาะ ความก้าวล้ำทันสมัยของเทคโนโลยีสมัยใหม่ การขยายตัวของเมืองจนไม่มีพื้นที่ให้เด็ก ๆ ได้วิ่งเล่น ต่างคนต่างอยู่ไม่รวมกลุ่มกันเหมือนในอดีต ขณะเดียวกันวัสดุประเภทพลาสติกเข้ามาแทนที่บทบาทในชีวิตประจำวัน นอกจากนั้นการเล่นแบบไทยยังถูกมองว่าเชยไม่ทันสมัย การเล่นแบบไทย ๆ อย่างเช่น เป่ากบ กระโดดยาง เล่นชายของ เล่นเลียนแบบสมมุติเป็นพ่อแม่ ภูนิททาง มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร โพงพาง การเล่นหมากเก็บ ทอยกอง จำจี้ ดั่งเก ซึ่งการเล่นเหล่านี้สามารถฝึกให้เด็ก ๆ เกิดความรัก ความสามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เป็นคนช่างสังเกตละเอียดรอบคอบ พัฒนาทักษะ เสริมสร้างความแข็งแรงให้กับร่างกาย ก่อเกิดสติปัญญา มีจิตใจร่าเริงแจ่มใส รวมถึงมีปฏิสัมพันธ์ รู้จักทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งจะเป็นผลดีต่อเด็กในการพัฒนาตนเองในอนาคต การเล่นพื้นบ้านของไทยจึงเป็นกลวิธีหนึ่งในการปลูกฝังเรื่องศีลธรรม สอดแทรกคุณธรรมเป็นภูมิปัญญาแบบขบถในการสืบสานมรดกวัฒนธรรมไทย (พงษ์พรรณ บุญเลิศ, 2546, หน้า 6) ปัจจุบันนี้เด็ก ๆ และเยาวชนยังคงกับกลุ่มเพื่อนเช่นเดิม แต่เป็นการเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากขึ้น โดยผ่านเกม

คอมพิวเตอร์ออนไลน์ ซึ่งมีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก มีปฏิสัมพันธ์ การพูดคุยเหมือนการเล่นกับเพื่อนจริง ๆ แต่ไม่สามารถจับต้องได้เท่านั้น

เกมคอมพิวเตอร์ก็เป็นการเล่นอย่างหนึ่งของของเด็กยุคดิจิทัล ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ คือ การเล่นเกมผู้เล่นคนเดียวแข่งขันกับคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมผ่านระบบเครือข่าย (ปรีชา จินตคามณิศิริกุล, 2542, หน้า 61) สำหรับการเล่นเกมผ่านระบบเครือข่ายนั้นยังสามารถแบ่งได้อีก 2 ลักษณะ คือ Multiplayer และ Massive Multiplayer (ชิน ภู่วรรณ, 2546, หน้า 53-54) Massive Multiplayer Online Game เป็นเกมที่ให้เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นในจำนวนที่จำกัด เช่น การเล่นเกมหมากรุกที่เล่นเป็นคู่ แต่ผู้อื่นสามารถเชื่อมเข้าสู่การเล่นได้แต่เป็นผู้ดูเท่านั้น สามารถพูดคุยได้เหมือนนั่งล้อมวง แล้วดูสองคนเล่นกัน ส่วน Massive Multiplayer Online Game เป็นเกมประเภทที่สามารถให้ผู้เล่นจำนวนมากเล่นในเวลาเดียวกันได้ การเล่นเกมแบบเครือข่ายสามารถแบ่งได้ตามระบบเครือข่ายได้ 2 ลักษณะ ดังที่ปรีชา จินตคามณิศิริกุล (2545, หน้า 50-51) กล่าวไว้ดังนี้ แบบแรกเป็นเกมออนไลน์แบบผ่านระบบเครือข่ายท้องถิ่น หรือระบบแลน (LAN: Local Area Network) ที่สามารถเล่นได้ 4 คน 8 คน หรือมากกว่า 10 คนเล่นพร้อม ๆ กันได้ตามแต่ว่าคุณสมบัติของเกมนั้น ๆ สามารถรองรับจำนวนผู้เล่นได้เท่าไร แบบสอง เป็นออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต แบบนี้สามารถรองรับผู้เล่นได้เป็นจำนวนมาก เพราะผู้ผลิตเกมจะมีเซิร์ฟเวอร์ขนาดใหญ่ไว้รองรับผู้เล่นจำนวนมาก เกมออนไลน์สามารถสร้างความฝันหรือจินตนาการของผู้เล่นให้ปรากฏเป็นจริงบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ได้ ผู้เล่นยังสามารถพูดคุยโต้ตอบได้จริง ๆ ผ่านตัวละครที่กำลังเล่น เหมือนเป็นสังคม ๆ หนึ่งที่สามารถนัดทานข้าวพูดคุยกันได้ เกมออนไลน์แบบหลายผู้เล่นนั้น ทำให้ผู้เล่นมีอิสระเสรีในความคิด ร่วมกันเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ผู้เล่นสามารถต่อสู้ได้โดยไม่มีขีดจำกัด

ในปัจจุบันมีเกมออนไลน์หลากหลายชนิด อย่างเช่น Maple Story, Mu, A3, TS Online, Lineage, Pangya เป็นต้น และ แร็กนาร์โรค (Ragnarok) เป็นสุดยอดเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างสูง จะสังเกตได้จากคำที่สื่อต่าง ๆ นำเสนอข่าวว่าเด็กนักเรียน นักศึกษาคดโกงได้เล่นเกมแร็กนาร์โรคอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลสำรวจของศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ พบว่ามีเด็กนักเรียนจำนวน 37.7% เล่นเกมออนไลน์ 3-4 วันต่อสัปดาห์ และเล่นในช่วงเวลา 17.00-19.00 น. เป็นจำนวนมาก (นันทกานต์-ตันเจริญ, 2546, หน้า 57) การที่เกมออนไลน์แร็กนาร์โรคได้รับความนิยมนั้น เนื่องมาจากเป็นเกมออนไลน์แบบหลายผู้เล่น (Massive Multiplayer Online Game) ผู้เล่นสามารถสร้างสังคมในเกมได้ พูดคุยติดต่อกันได้ ซึ่งสังคมออนไลน์จะมีขนาดใหญ่กว่าสังคมจริง ๆ อาจมีเพื่อนพ้องหลายหมื่นคนได้ แต่ในสังคมจริงอาจมีเพื่อนได้ไม่ถึงร้อยคน หากกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์กันดีจะให้ความรู้สึกสนุก เพลิดเพลิน และมี

อารมณ์ร่วมไปกับเกมมากยิ่งขึ้น ผู้เล่นบางคนจะคิดว่าในเกมของเขา นั้น เขาคือผู้กล้าเป็นคนที่เก่ง เล่นแล้วได้เงินหลายล้าน มีคะแนนด้านประสบการณ์มากขึ้นเรื่อยๆ ผู้เล่นอยากได้อะไร ก็สามารถหาซื้อได้ในเกมแล้วสวมใส่โชว์ ทำให้ผู้เล่นคนอื่นในเกมเห็นแล้วอิจฉาอยากได้ ทั้ง ๆ ที่ในชีวิตจริงผู้เล่นคนนั้นอาจจะไม่เก่ง ไม่กล้าที่จะแสดงออกให้ผู้อื่นเห็น เกมออนไลน์มีตัวละครที่น่ารัก สามารถเล่นได้ทั้งเพศชายและเพศหญิง เกมออนไลน์จึงได้รับความนิยมมากกับเด็กนักเรียน นักศึกษา ซึ่งอาจเนื่องจาก สิ่งแวดล้อมของเด็กนักเรียน นักศึกษา พุดถึงเกมนี้บ่อยจึงทำให้ อยากรู้ว่าเกมนี้เล่นเป็นอย่างไร เล่นอย่างไร เกมจึงอาการติดเกมขึ้นมา รวมไปถึงในสังคมยุค ปัจจุบันสนามเด็กเล่นมีน้อยลง และพ่อแม่ไม่ยอมให้ลูกออกไปเล่นนอกบ้าน จึงหาของเล่นมาให้ ลูกเล่นที่บ้านหรือว่าไปฝากที่ร้านอินเทอร์เน็ต ทั้งบริษัทผู้ผลิตเกมได้ศึกษาค้นคว้าวิจัยธรรมชาติ ของเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายอย่างดี รู้ว่าเด็กต้องการและสนใจอะไร จึงผลิตเกมให้มีเนื้อหา สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2532 อ้างถึงใน ศิริพร หัตถา, 2539, หน้า 31)

ปัญหาต่าง ๆ อันเกิดจากปัญหาเด็กติดเกม ในช่วงระยะเวลา 2-3 ปีที่ผ่านมา ทางภาครัฐ โดยเฉพาะกระทรวง อีซีทีที่มีส่วนดูแลในเรื่องนี้ได้กำหนดนโยบายและข้อกำหนดในการพยายาม บรรเทาปัญหาอย่างต่อเนื่อง แต่ดูเหมือนว่า ยิ่งแก้ปัญหามากเท่าใด ความกังวลใจจากพ่อแม่ ผู้ปกครองก็ยิ่งมีมากขึ้นทุกวัน อีกทั้งวัยรุ่นที่มีปัญหาติดเกมเหมือนเป็นสิ่งเสพติดก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้นขึ้นอย่างต่อเนื่อง สาเหตุแรก เกิดจากการแข่งขันทางการค้าที่มีสูงมากในตลาดเกมทำให้ ผู้ผลิตได้มีการพัฒนารูปแบบให้ต้องตาต้องใจเพื่อให้ลูกค้าติดเกมของตนให้มากที่สุด จนในปัจจุบัน มีเกมลักษณะต่าง ๆ นับร้อยนับพันเกมที่แพร่กระจายอยู่ตามเครื่องขายอินเทอร์เน็ต ร้านเกม หรือ แม้แต่ในครัวเรือนทั่วไป ซึ่งแต่ละเกมก็มีการนำเสนอกลยุทธ์ในการต่อใจลูกค้าหลากหลายแตกต่างกันไปล่าสุด มีการเปิดตัวเกมออนไลน์น้องใหม่ “Maple Story” ที่กำลังมาแรง แข่ง “แรคนาร็อค” ที่เคยเป็นที่ล่ำ ไล่อ้อยอย่างสูงในช่วงครึ่งปีที่ผ่านมา โดยจากการสำรวจพบว่า กลุ่มวัยรุ่นไทยแห่ ลงทะเบียนเล่นเกม “Maple Story” เพิ่มขึ้นถึงประมาณ 1 แสนรายต่อเดือน อีกทั้งผู้ลงทะเบียน บางคนยังเล่นถึงวันละ 12 ชั่วโมง ทั้ง ๆ ที่ทางการแพทย์ได้กำหนดให้เล่นได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง เท่านั้น ความน่ากลัวของทั้งเกม “Maple Story” และ “แรคนาร็อค” คือ เป็นเกมที่รวมลักษณะ ของเกมออนไลน์และแซทรมเข้าด้วยกัน คือ ผู้เล่นสามารถจะทำความรู้จักและพูดคุยกับผู้เล่นที่อยู่ในระบบทั้งหมดได้ โดยพบว่าผู้เล่นสามารถค้นหาคนถูกใจและแยกกันจับเป็นคู่ ๆ หากสนใจ สามารถแลกเปลี่ยนโทรศัพท์พร้อมกันนัดแนะเพื่อเจอตัวจริง ได้หลังจากเล่นเกมเสร็จ จึงเป็นสาเหตุที่ ผลักดันให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมได้อย่างง่ายดายอีกทางหนึ่งเช่นกัน สาเหตุ สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ รูปแบบการใช้ชีวิตของเด็กไทยที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะเด็กในเมือง ที่ไม่มีพื้นที่หรือโอกาสที่เอื้อให้ทำกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมเป็น

สถานที่ที่เข้าถึงได้ง่ายและสะดวก โดยเฉพาะในย่านสถานศึกษา ซึ่งบางร้านเปิดตลอด 24 ชั่วโมง และคิดค่าใช้จ่ายบริการแค่ชั่วโมงละ 10 บาทเท่านั้น

ดังนั้น ทางกระทรวงไอซีทีจึงได้กำหนดนโยบายและแนวปฏิบัติใหม่ที่เน้นความร่วมมือของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เริ่มจาก “การตั้งกติกาสังคม” ผ่านทางการปลูกจิตสำนึกและขอความร่วมมือจากบรรดาเจ้าของร้านเกมที่มีกว่า 5,076 แห่งทั่วประเทศในการประชุมหารือและสร้างข้อสรุปร่วมกันเพื่อให้ได้แนวปฏิบัติที่เป็นมาตรฐานเดียวกันทั่วประเทศ ทั้งในเรื่องของการกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมของผู้ใช้บริการแต่ละราย ไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน และกำหนดรหัสผ่านของผู้ใช้บริการแต่ละรายให้เป็นไปตามอายุจริง จากที่ผ่านมามีบางร้านได้ใช้รหัสของบุคคลอื่นที่อายุมากกว่า 18 ปี เพื่อให้เด็กที่อายุยังไม่ถึงเกณฑ์สามารถเล่นเกมหลังเวลา 4 ทุ่ม ในอนาคตทางกระทรวงไอซีทีจะมีการกำหนดรหัสลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์สำหรับผู้เล่นเกมทุกคน แต่ผู้เล่นจะต้องไปลงทะเบียนที่สำนักงานไปรษณีย์หรือสถานที่ที่ทางกระทรวงฯ กำหนด พร้อมกับแสดงบัตรประจำตัวประชาชนเพื่อยืนยันอายุที่แท้จริงของผู้เล่น ซึ่งจะมีผลคือการควบคุมทั้งลักษณะ เนื้อหาเกมที่เล่น และระยะเวลาในการเล่นเกมแต่ละวันให้เหมาะสม หากผู้เล่นรายใดฝ่าฝืนทางผู้ควบคุมสามารถเพิกถอนสิทธิการลงทะเบียนของผู้เล่นรายนั้น ๆ ได้ อีกทั้ง ยังมีแนวทางให้กระทรวงการคลังจัดเก็บภาษีเกมเพื่อนำรายได้ส่วนนี้มาสนับสนุนงานศึกษาวิจัยและรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมในทางสร้างสรรค์และสร้างเกมเชิงบวกที่ปลูกฝังให้เด็กรู้จักคิดวิเคราะห์ต่อไป อีกปัจจัยหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับนโยบายการแก้ไขปัญหาคือ “เด็กคิดเกม” คือ “การสร้างกติกายภายในบ้าน” พ่อแม่ผู้ปกครองเป็นผู้มีบทบาทมากที่สุดในการสอดส่องดูแล และจัดสรรเวลา ส่งเสริมให้บุตรหลานได้มีกิจกรรมอื่น ๆ ทำในทางที่เกิดประโยชน์ เช่น สนับสนุนในการเล่นกีฬา เล่นดนตรี หรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่เด็กมีความสนใจและถนัด และพ่อแม่ผู้ปกครองสามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน โดยสามารถโทรศัพท์แจ้งมาทาง Call Center 1111 เพื่อขอกเลิกรหัสลงทะเบียนของบุตรหลานหากพบว่าบุตรหลานมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ ไม่เหมาะสมหรือเกิดปัญหาต่าง ๆ จากการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้พ่อแม่ผู้ปกครองจึงต้องรู้รหัสลงทะเบียนของบุตรหลาน ซึ่งขณะนั้น นโยบายดังกล่าวกำลังอยู่ในขั้นของการพิจารณาเพื่อผลักดันให้เกิดการบังคับใช้อย่างเป็นทางการต่อไป

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น มีส่วนชี้ให้เห็นปัญหาของการเล่นเกม จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นในวัยต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อหาแนวทางป้องกัน โดยให้ผู้ปกครองได้สังเกตพฤติกรรมของลูกหลาน และเพื่อนำความรู้ที่ได้นำไปใช้ในการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้ทำได้ดีขึ้น ดังคุณนักเขียนให้สนใจในบทเรียนเพิ่มมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นในวัยต่าง ๆ

คำถามในการวิจัย

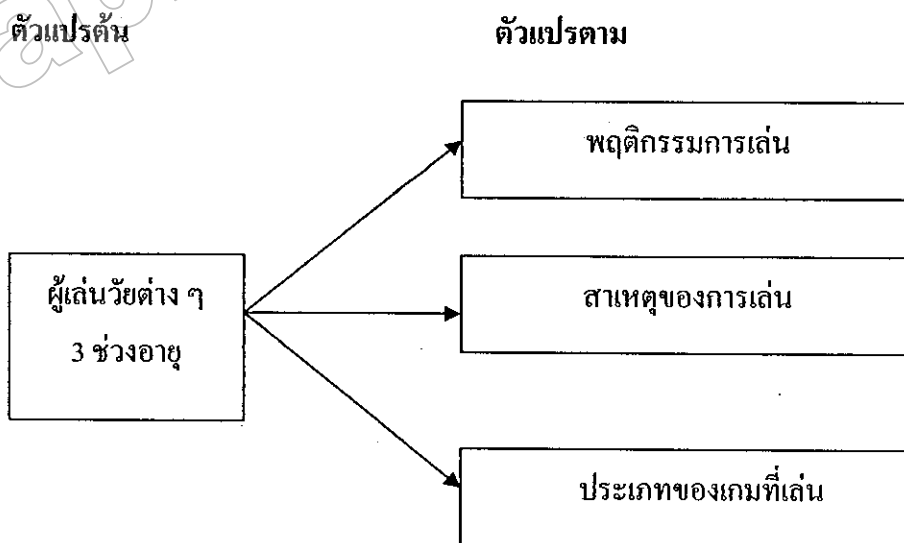
1. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นในวัยต่าง ๆ เป็นอย่างไร
2. สาเหตุของการเล่นเกมออนไลน์มีอะไรบ้าง
3. ผู้เล่นในวัยต่าง ๆ มีการเลือกเล่นเกมประเภทใด อย่างไร

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทราบถึงพฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ และเพื่อเป็นแนวทางในการวางกรอบการดูแล และแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ในอนาคต
2. เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตสื่อการเรียนการสอนประเภทคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

กรอบความคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงพฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง ๆ: กรณีศึกษา ณ ร้าน N-Sign อําเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี โดยผู้วิจัยกำหนดตัวแปรต้นเป็นกลุ่มผู้เล่นเกมในวัยต่าง ๆ ดังแสดงในแผนภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการศึกษาครั้งนี้ศึกษากับผู้เล่นในวัยต่าง ๆ ณ ร้าน N-Sign อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี พิจารณากลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เล่นเกมทุกวันอย่างน้อยวันละ 2 ชั่วโมง โดยแบ่งตามช่วงอายุออกเป็น 3 ช่วงอายุ ได้แก่ ช่วงอายุ 10-15 ปี, 16-20 ปี, 21-25 ปี รวม 30 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น คือ ผู้เล่นวัยต่าง ๆ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 พฤติกรรมการเล่น ได้แก่ จำนวนเกมที่เล่น ระยะเวลาที่เล่น

2.2.2 สาเหตุที่ทำให้เล่นเกม

2.2.3 ประเภทของเกมที่เล่น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ณ ร้าน N-Sign อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี จำแนกเป็นด้านต่าง ๆ 3 ด้าน ได้แก่

1.1 จำนวนเกมที่เล่น หมายถึง จำนวนเกมที่ผู้เล่นเลือกเล่นเป็นประจำเมื่อเข้าไปใช้บริการ ณ ร้าน N-Sign อำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี

1.2 ระยะเวลาที่เล่น หมายถึง ช่วงเวลาที่เล่นเกมหลักเป็นประจำ

1.3 ประเภทของเกมที่เล่น หมายถึง ลักษณะของเกม 3 ประเภท ได้แก่ เกมต่อสู้ เกมผจญภัย และประเภทกีฬา

2. สาเหตุของการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง สาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นติดเกมออนไลน์

3. ผู้เล่นในวัยต่าง ๆ หมายถึง กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เล่นเกมทุกวันอย่างน้อยวันละ 2 ชั่วโมง โดยแบ่งตามช่วงอายุออกเป็น 3 ช่วงอายุ ได้แก่ ช่วงอายุ 10-15 ปี, 16-20 ปี, 21-25 ปี รวม 30 คน