

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วก้าวสู่โลกยุคโลกาภิวัตน์ ที่ทันสมัยด้วยเทคโนโลยี และมีการสื่อสารที่รวดเร็ว ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ที่มนุษย์เราให้ความสนใจมากมาย การค้นหาข้อมูล และการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตทำได้ง่ายฉับไว ทั้งนี้มีอุปกรณ์ที่สำคัญคือ คอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์นั้นได้รับความนิยมสูงในกลุ่มวัยรุ่นและกลุ่มคนทำงานเพราะคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้หลายอย่าง เป็นเครื่องมือที่บางครั้งทำงานได้ดีกว่ามนุษย์ และในขณะนี้ความเจริญก้าวหน้าหรือการพัฒนาของคอมพิวเตอร์นั้นเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วทั้งในด้านการติดต่อสื่อสารที่เชื่อมโยงกันเป็นระบบ คอมพิวเตอร์ยังสามารถสร้างความบันเทิง เช่น การสร้างเกมคอมพิวเตอร์ และเกมคอมพิวเตอร์ยังสามารถพัฒนาให้เล่นเชื่อมโยงกันได้แม้อยู่ห่างกัน หรือที่มีชื่อเรียกว่าเกมออนไลน์ เกมออนไลน์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรก เป็นเกมกล่องที่สามารถหาได้ตามท้องตลาด สามารถนั่งเล่นที่บ้านคนเดียวและยังสามารถออนไลน์ไปเล่นกับผู้อื่น ๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือระบบแลน ประเภทที่สองเป็นเกมที่พัฒนาการออกมาเพื่อให้เล่นเกมผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้รับความนิยมในการเล่นออนไลน์ของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ที่เพิ่มสูงขึ้น บางครั้งเด็กนั่งเล่นเกมนานติดต่อกันนาน 15 ชั่วโมง หรือทั้งวันทั้งคืน ทำให้วัยรุ่นในปัจจุบันไม่สนใจกับการเรียนเท่าที่ควรหรือทำให้เกิดภาวะปัญหาการติดเกมมากขึ้น (คอมพิวเตอร์ทูเดย์, 2546, หน้า 55)

การเล่นเกมนั้นในคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง แต่ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์พัฒนาขึ้นมาก จนกระทั่งผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถเล่นกันได้เป็นเครือข่าย จึงเรียกว่า “เกมออนไลน์” และแนวโน้มในอนาคตต่อไปเกมออนไลน์จะสามารถพัฒนาได้ และอาจจะมีผู้เข้ามาเล่นมากขึ้น จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของเนคเทคในช่วงเดือนกันยายน-ตุลาคม 2546 มีคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ปัญหาเรื่องความตั้งใจในการเล่นเกมนี้นี้ พบว่าส่วนมากวัยที่เล่นเกมออนไลน์ที่สำรวจพบมากที่สุด คืออยู่ในช่วงอายุต่ำกว่า 20 ปี ซึ่งช่วงวัยดังกล่าวเป็นช่วงวัยที่อยู่ในวัยกำลังศึกษาเล่าเรียน ถ้าวัยรุ่นสนใจเกมออนไลน์มากขึ้นก็จะมีผลกระทบต่อการเรียน สุขภาพร่างกาย จิตใจ และผลกระทบอื่น ๆ ตามมาอีกมากมาย

ในช่วงปีที่ผ่านมาพบว่ามีความเสี่ยงจากสื่อหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ ตลอดจนสื่อต่าง ๆ ที่รายงานเกี่ยวกับอันตรายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น ก่อให้เกิดอาชญากรรม หรือบางครั้งการเล่นเกมนั้นก็ทำลายสุขภาพจิต สุขภาพกายของผู้เล่น และถึงขั้นเสียชีวิต ปัญหาเรื่องเกม

ออนไลน์นับเป็นหัวข้อหนึ่งที่มีการวิพากษ์วิจารณ์ในวงกว้าง อันสืบเนื่องมาจากความกังวลใจของสังคมถึงผลกระทบด้านลบที่อาจเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน จึงทำให้หน่วยงานด้านนโยบาย พยายามกำหนดมาตรการควบคุมเพื่อจำกัดเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น (อายุต่ำกว่า 18 ปี) เพื่อเป็นการป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นและไม่ให้ลูกหลานไปมากกว่านี้ และปรากฏว่าเกมนออนไลน์ที่วัยรุ่นให้ความสนใจในการเล่นเกมนั้นมีหลายชนิด เช่น แร็กเกอร์ออนไลน์ (นันทกรนต์ ตันเจริญ, 2546, หน้า 57) เกมนออนไลน์ในปัจจุบันจะแฝงไว้ด้วยความก้าวร้าวที่มุ่งไปสู่ความเป็นหนึ่งและต่อสู้แย่งชิงเพื่อให้ได้เงิน ในเกมเพื่อนำมาซื้อของต่าง ๆ ในเกมจนลืมนึกถึงความเป็นจริง สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลกระทบโดยตรงกับผู้เล่นเกม เนื่องจากเกมนออนไลน์มีอำนาจในการชักจูงผู้เล่นมากกว่าโทรทัศน์ เพราะผู้เล่นเกมได้เป็นผู้แสดงบทบาทเอง ผู้เล่นบางคนจะคิดว่าเกมของเขานั้น เขาคือ ผู้กล้า เป็นคนที่เก่ง เล่นแล้วได้เงินหลายล้าน มีคะแนนด้านประสบการณ์มากขึ้น เก่งขึ้น ผู้เล่นอยากได้อะไรก็สามารถซื้อได้ในเกมแล้วสวมใส่โชว์ ทำให้ผู้เล่นคนอื่นในเกมเห็นแล้วอิจฉาอยากได้ทั้ง ๆ ที่ในชีวิตจริงผู้เล่นคนนั้นอาจจะไม่เก่งกล้าที่จะแสดงออกให้ผู้อื่นเห็น เกมนออนไลน์บางเกมยังมีตัวละครที่น่าดึงดูดความสนใจของผู้เล่น เกมนออนไลน์ยังสามารถเล่นได้ทั้งเพศหญิงและเพศชาย ตัวละครแต่ละตัวผู้เล่นสามารถกำหนดลักษณะตัวละครจากความต้องการของผู้เล่นเอง ทำให้ผู้เล่นมีความพึงพอใจกับตัวละครนั้นที่ตัวละครเป็นไปตามที่ตนเองต้องการ เด็กบางคนไม่เคยเล่นเกมแต่เมื่อทดลองเล่นแล้วก็มีอาการติดเกมขึ้น ส่วนพฤติกรรมก้าวร้าวนั้นไม่ได้แสดงออกมาโดยทันทีแต่การที่ผู้เล่นเกมฆ่าศัตรูในเกมต่าง ๆ นั้นจะเป็นพื้นฐานของพฤติกรรมและทัศนคติที่ก้าวร้าวต่อไป (Anderson, and Dill, 2000 อ้างถึงใน ศรีญาญา ไพรัตน์, 2553) นอกจากเกมให้ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน และคลายเครียดแล้ว การเล่นเกมออนไลน์ยังมีประโยชน์ในเรื่องการเป็นเครื่องกระตุ้นความตั้งใจ ความมุ่งมั่นในการทำภารกิจเหล่านั้น ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จึงทำให้เกมกลายเป็นที่ชื่นชอบของเด็ก ๆ เพราะเกมไม่ได้มีแต่เกมที่ต่อสู้ แต่ยังมีเกมคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในกลุ่มของเกมเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ เกมประเภทจำลอง สถานการณ์ เกมประเภทวางแผน และเกมประเภทกีฬา ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์เหล่านี้จะส่งผลให้เด็กได้มีโอกาสในการทำความรู้จักและสร้างความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยผ่านเกมคอมพิวเตอร์และช่วยส่งเสริมสิทธิของเด็กที่จะได้รับการพัฒนาทางเทคโนโลยี ในการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม พ่อ แม่ ผู้ปกครองก็เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการสอดส่องดูแลและจัดสรรเวลาส่งเสริมให้บุตรหลานได้มีกิจกรรมอื่น ๆ ทำในทางที่เกิดประโยชน์ เช่น สนับสนุนให้เล่นกีฬา เล่นดนตรี หรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่เด็กมีความสนใจและมีความถนัด พ่อ แม่ และผู้ปกครองต้องเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างกฎเกณฑ์ กติกา เพื่อควบคุมพฤติกรรมและเวลาในการเล่นเกมน เพื่อฝึกนิสัยพฤติกรรม และความรับผิดชอบของเด็กที่สามารถแบ่งเวลาในการเรียน การทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันในการเล่นเกมนให้เหมาะสม และไม่ให้เกิดภัยอันตรายแก่ผู้เล่น

จากปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับนักเรียนและวัยรุ่น จึงสนใจศึกษาความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อศึกษาว่าตัวแปรใดบ้างที่เป็นสาเหตุส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน เพื่อนำผลการวิจัยเป็นแนวทางในการหาวิธีการป้องกันการเล่นเกมออนไลน์จนอาจส่งผลเสียต่อการศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของไอเซ็น (Ajzen, 1991 อ้างถึงใน นลินี สุวรรณโชติ, 2549) มีจุดมุ่งหมายในการทำนาย และทำความเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลโดยกล่าวไว้ว่า ความตั้งใจ (Intention) ของบุคคลที่จะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมใด ๆ จะขึ้นอยู่กับอิทธิพลของปัจจัยด้านต่าง ๆ ได้แก่ 1) ด้านเจตคติต่อการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ โดยเกิดจากความเชื่อในพฤติกรรมนั้น 2) ด้านการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงได้รับอิทธิพลมาจากความเชื่อของกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีทางสังคม (Social Learning Theory) ของแบนดुरา (Bandura, 1997) ทฤษฎีนี้มีแนวคิดหลักว่า พฤติกรรมเป็นสิ่งที่บุคคลเรียนรู้ได้จากการลอกเลียนแบบของตัวแบบ (Modeling) โดยการได้เห็น (Visualizing) การควบคุมกำกับตนเอง (Self Monitoring) และการฝึกทักษะ (Skill Training) แบนดुरา เชื่อว่ามนุษย์จะมีพฤติกรรมเบื้องต้นติดตัวมา ต่อมาจะรับรู้พฤติกรรมต่าง ๆ เพิ่มขึ้น 3) ด้านการรับรู้พฤติกรรมซึ่งเป็นการรับรู้ถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่อาจจะมีประโยชน์หรือขัดขวางในการแสดงพฤติกรรม สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมที่กล่าวว่า พฤติกรรมถูกกำหนดโดยความคาดหวัง (Expectancy) และสิ่งตอบแทนหรือสิ่งล่อใจ (Incentive) ความคาดหวังแบ่งเป็น 1) ความคาดหวังเกี่ยวกับสิ่งชักนำด้านสิ่งแวดล้อม (Environment Cues) 2) ความคาดหวังเกี่ยวกับผลลัพธ์ (Outcome Expectancies) 3) ความคาดหวังเกี่ยวกับความสามารถ (Efficacy Expectancies) หมายถึง ความสามารถแห่งตน (Self-Efficacy) เป็นความหวังเกี่ยวกับความสามารถของตนที่จะปฏิบัติพฤติกรรมที่ต้องการเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่คาดหวัง

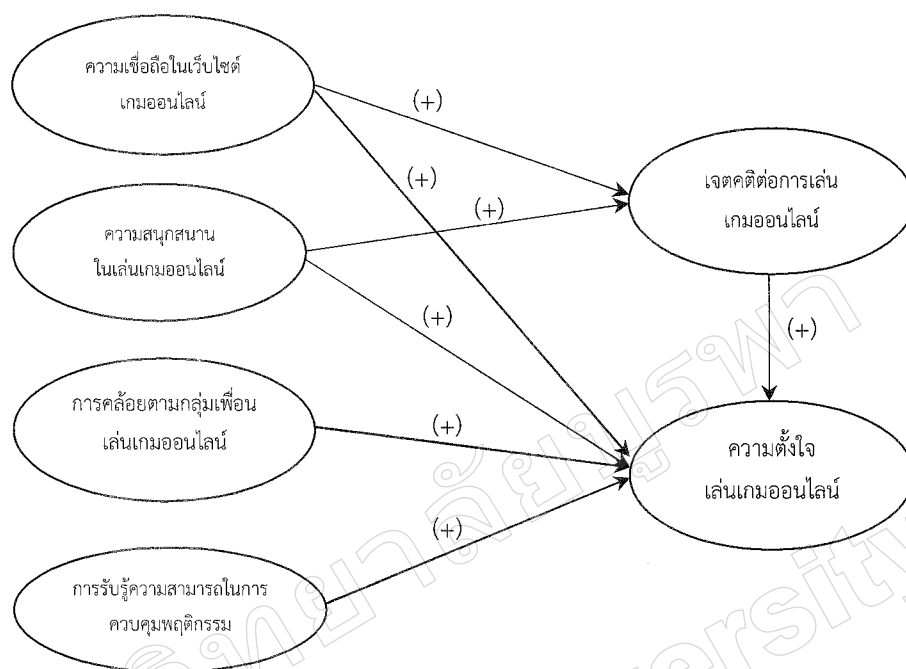
นอกจากนี้ จิมมิง วู และเดอ ลีว (Jiming Wu & De Liu, 2007) ได้ศึกษาเรื่องผลกระทบของความเชื่อถือและความสนุกสนานที่มีต่อความตั้งใจที่จะเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ความเชื่อถือและความสนุกสนานส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ความเชื่อถือมีผลต่อความตั้งใจทางอ้อมโดยผ่านเจตคติและความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ และส่งผลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

สมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยจึงได้นำทฤษฎีและผลวิจัยข้างต้นมาประยุกต์ในการสร้างโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ และตัวแปรการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ ตั้งเป็นสมมติฐานในรูปความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ดังนี้

1. โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์มีความสอดคล้องกัน
2. การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์
3. ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ และความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์โดยส่งผ่านเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์

จากสมมติฐานข้างต้นสามารถแสดงภาพความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 โมเดลสมมติฐานแสดงความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. สามารถนำเอาตัวแปรที่เป็นสาเหตุของความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ไปปรับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. ผู้ปกครอง ครู และนักเรียนสามารถใช้เป็นแนวทางในการป้องกันและการลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม
3. สามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการป้องกันและการลดพฤติกรรมความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีการประยุกต์และออกแบบเกมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6 จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6 จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 450 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

3. ตัวแปรในการศึกษา ประกอบด้วย

3.1 ตัวแปรแฝงภายนอก 4 ตัวแปร คือ

- 3.1.1 การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์
- 3.1.2 ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์
- 3.1.3 ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์
- 3.1.4 การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม

3.2 ตัวแปรแฝงภายใน 2 ตัวแปร คือ

- 3.2.1 เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์
- 3.2.2 ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

นิยามศัพท์เฉพาะ

การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ (Subjective Norms Toward Playing Online Games) หมายถึง การรับรู้ของผู้เล่นที่ได้รับแรงผลักดันจากกลุ่มของเพื่อน ๆ หรือได้รับอิทธิพลแบบอย่างมาจากปัจจัยทางสังคมซึ่งแรงผลักดันมีอิทธิพลต่อผู้เล่นในการที่ผู้เล่นจะกระทำหรือไม่กระทำตาม เช่น ผู้เล่นเห็นเพื่อน ๆ เล่นเกมได้จึงอยากเล่นตามไปด้วย

ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ (Trust in Online Games Websites) หมายถึง ความมั่นใจต่อเว็บไซต์เกมออนไลน์ ว่าดีหรือเป็นประโยชน์ เช่น การบอกต่อกันมาว่าเล่นเกมแล้วสนุก มีเพื่อนใหม่ หรืออาจจะได้รับรางวัลต่างๆ เป็นต้น

ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ (Playing Online Games Enjoyment) หมายถึง ผู้เล่นเกิดความเพลิดเพลินอยู่กับการเล่นเกมออนไลน์ ด้วยความพึงพอใจและเกิดความสุขในขณะที่เล่นเกม เช่น การเล่นเกมออนไลน์แล้วมีความสุข

การรับรู้การควบคุมพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ (Perceived Playing Online Games Behavior Control) หมายถึง ความเข้าใจถึงประโยชน์ และโทษที่จะได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ และนำมาปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เป้าหมายของตนเองโดยมีการเตือนตนเอง การวิเคราะห์ด้วยตน ก่อนที่จะเลือกเล่นเกมออนไลน์

เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ (Attitude Toward Playing Online Games) หมายถึง สิ่งที่ผู้เล่นมีความคิดทั้งในทางบวกและทางลบต่อการเล่นเกมออนไลน์ ตามสถานการณ์ต่าง ๆ ของเกมออนไลน์

ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ (Intention to Play Online Games) หมายถึง ความมุ่งมั่น ในอันที่จะเล่นเกมออนไลน์แล้ว ก็ทำให้จนสำเร็จตามเป้าหมายหรือจุดหมายที่ตนตั้งไว้ ซึ่งทำให้ ตัวกระตุ้นบางตัวถูกละเลยไปและบางตัวได้รับความสนใจ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ที่กำหนดความ ตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์

เกมออนไลน์ (Online Games) หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่านศูนย์กลางเครือข่าย โดยข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ ณ ศูนย์กลางเครือข่าย ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์สามารถเล่นพร้อม ๆ กันได้ครั้งละหลาย ๆ คน ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการ การเล่นเกมตามอัตราที่กำหนด หรืออาจจะไม่เสียค่าบริการก็ได้