

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษา “การพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” นี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แนวคิด ทฤษฎีและความหมายเกี่ยวกับความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 2 ตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 แนวคิด ทฤษฎีและความหมายเกี่ยวกับความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

ความหมายของเกมนออนไลน์

เกมนออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลาย ๆ ผู้เล่น โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

เกมนออนไลน์สามารถแบ่งได้ 3 แบบด้วยกันคือ (คอมพิวเตอร์ทูเดย์, 2546, หน้า 82)

1. เกมที่ใช้เซิร์ฟเวอร์บนอินเทอร์เน็ตสำหรับเป็นลานประลองในการเล่นแบบหลายคนร่วมกัน ซึ่งอาจไม่ได้เป็นเกมนออนไลน์แบบเต็มตัวเท่าไรนัก เพราะไม่จำเป็นต้องเล่นบนออนไลน์ ก็ได้ เช่น เกม Star Craft ซึ่งสามารถเล่นคนเดียวหรือแข่งกับเพื่อนได้โดยผ่านทางแลนก็ได้เช่นเดียวกัน
2. เกมที่เล่นได้จากบนโปรแกรมบราวเซอร์ จะเป็นเกมที่เขียนขึ้นโดยใช้ภาษาจาวาหรือใช้ Shockwave ซึ่งสามารถเล่นได้บนโปรแกรมบราวเซอร์เลย รูปแบบของเกมก็จะเป็นแบบง่าย ๆ สำหรับเล่นแก้เบื่อ อย่างเช่น เกมในแนว Puzzle เช่น Tetris เรียงบล็อก เรียงสี ยิงลูกบอล ฯลฯ ไปจนถึงเกมจำลองกาสิโนทั้งหลายไม่ว่าจะเป็นไพ่หรือรูเล็ต เป็นต้น

3. เกมที่เล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก (Massive Multiplayer Online) เป็นรูปแบบเกมนออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน ทั้งนี้เนื่องจากเกมนออนไลน์แบบนี้จะดึงเอาข้อดีของการเล่นร่วมกับผู้อื่นมาใช้อย่างเต็มที่ ทำให้ได้ประสบการณ์การเล่นที่แปลกแตกต่างไปจากเดิมเป็นอย่างมาก ซึ่งต้องเล่นเฉพาะบนออนไลน์เพียงอย่างเดียวเท่านั้นและก็เล่นไปพร้อม ๆ กับผู้คนอีกมากมาย

เกมนออนไลน์ หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต เกมนออนไลน์มีส่วนที่คล้ายคลึงกับเกมหลายผู้เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) เกมนออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMO (Massive Multiplayer Online) หรือก็คือเกมหลายผู้เล่นที่รับจำนวนผู้เล่นได้มหาศาลในพื้นที่ ๆ หนึ่ง (ตั้งแต่ 100 คนขึ้นไป) เกมนออนไลน์ได้รับความนิยมมากเนื่องจาก

1. ผู้เล่นได้เข้าถึงสังคมจึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นคนเดียว
2. เกมออนไลน์หลายเกมที่มีกราฟิกที่สวยงามมาก จึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้คนหันมาเล่นเกมออนไลน์
3. เกมออนไลน์มีกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งมีการเพิ่มแผนที่ในเกม อาวุธ ชุด มอนสเตอร์ ใหม่ ๆ และอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki> (เข้าถึงเมื่อ 22 มีนาคม 2556)

การเล่นเกมนิวเวิลด์คอมพิวเตอร์ก่อตัวขึ้นเหนือความคิดจิตใจของเด็กเป็นเวลานานจนก่อให้เกิดความรุนแรงและสับสน กลุ่มที่ร่วมมือระหว่างชาติเพื่อต่อต้านสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหารุนแรง (International Coalition Against Violent Entertainment [ICAWE]) ได้ร่วมกันศึกษาวิจัยถึงผลกระทบจากวิดีโอเกมอย่างจริงจัง ซึ่งจากการศึกษาของกลุ่ม ICAWE พบว่า แม้วิดีโอเกมจะผลิตสำหรับเด็กเล่นแต่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับเด็ก เพราะเน้นความรุนแรงและสงคราม มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว เห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ ภายหลังจากการเล่นเกมน้อย ๆ เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับและสะสมเป็นความรู้สึกนึกคิดที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติที่เบี่ยงเบนและนิยมใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น เพราะเลียนแบบมาจากการเล่นเกมที่ต้องทำร้ายผู้อื่น ซึ่งเป็นผู้ร้ายหรืออยู่ฝ่ายตรงข้าม

มานอวิช (Manovich, 2002) กล่าวถึงเกมคอมพิวเตอร์ในหนังสือชื่อ “The Language of New Media” ว่า เกมคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติของสื่อใหม่ (New Media) ที่น่าสนใจ คือ

1. เกมคอมพิวเตอร์มีรหัสข้อมูลเป็นดิจิทัล (Numerical Representation)
“คอมพิวเตอร์” มีความสามารถทางคณิตศาสตร์ในการประมวลผลข้อมูล ทำให้ผู้ใช้สามารถดัดแปลงข้อมูลต่าง ๆ ได้ (Algorithmic Manipulation) มีกระบวนการสร้าง การเก็บรักษา การสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูล มีการรับและการส่งข้อมูลเป็นรหัสดิจิทัล (Digital Code) ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ก็ผลิตขึ้นจากหลักการเช่นเดียวกัน
2. เกมคอมพิวเตอร์มีความเป็นอิสระของหน่วยข้อมูลที่สามารถดัดแปลงได้ (Modularity)
กล่าวคือ ข้อมูล เช่น ภาพ เสียง สี เสียงและการเคลื่อนไหวที่ปรากฏในเกมคอมพิวเตอร์นับเป็นหน่วยย่อย (Unit) หลาย ๆ หน่วยที่แยกออกจากกันได้ และสามารถนำมาประกอบสร้าง เข้าด้วยกัน เพื่อเป็นงานชิ้นใหม่ ๆ ที่แตกต่างกันออกไปได้อย่างนับไม่ถ้วน เช่น การสร้างบ้านในเกม The Sims ที่ผู้เล่นสามารถเลือกเอาองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ประตู หน้าต่าง หลังคา กำแพง และพื้นที่ที่อยู่หลากหลายมาประกอบสร้างเป็นบ้านตามความต้องการของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งหน่วยย่อยต่าง ๆ มีความเป็นอิสระต่อกัน (Independence) และสามารถดัดแปลงต่อ ๆ ไปได้
3. เกมคอมพิวเตอร์มีความเป็นอัตโนมัติเพราะเครื่องทำงานแทน (Automation)
คอมพิวเตอร์มีระบบคิด การให้เหตุผล การประมวลผลข้อมูลที่ก้าวหน้ามาก (Artificial Intelligence)

เมื่อประกอบกับคุณสมบัติประการแรก คือ มีรหัสข้อมูลเป็นดิจิทัล (Numerical Representation) และความมีอิสระของหน่วยข้อมูล (Modularity) ส่งผลให้การทำงานของคอมพิวเตอร์ทำงานได้เป็นอัตโนมัติ เช่น สามารถกำหนดบทบาทของตัวละครในเกม ทำให้ตัวละครในเกมทำภารกิจต่าง ๆ ตามได้อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น ในเกม FIFA 2004 ตัวละครสามารถแสดงสีหน้า ท่าทาง และอารมณ์ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง โดยที่ผู้เล่นไม่ได้เป็นผู้ออกคำสั่ง เป็นต้น

4. เกมคอมพิวเตอร์สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาได้ตามต้องการของผู้ใช้ (Variability) เกมคอมพิวเตอร์เป็นตัวอย่างของสื่อใหม่ที่ถูกสร้างให้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาให้แตกต่างกันออกไปได้ไม่ตายตัว ทำให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นเฉพาะราย (Individuality) เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมได้ตามความต้องการของตนเองมากขึ้น เช่น ผู้เล่นสามารถเลือกรูปร่าง หน้าตา อายุ ความสามารถของตัวละครได้ ซึ่งการสร้างทางเลือกหลาย ๆ ทางให้กับผู้เล่นนี้เป็นไปตามแนวความคิดของยุคหลังอุตสาหกรรม (Postindustrial) ที่เน้นการสร้างผลิตภัณฑ์ตามความต้องการของผู้ใช้

5. การทำงานของคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อกระบวนการสื่อสารของสื่อใหม่ (Transcoding) แม้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสื่อใหม่จะทำหน้าที่ในฐานะสื่อบันเทิงได้เช่นเดียวกับสื่อเดิม (Traditional media) แต่เนื่องจากเกมถูกผลิตขึ้นมาจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การเผยแพร่ข้อมูลและการเก็บรักษาข้อมูลจึงต้องอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นหลักในการทำงาน มีผลต่อกระบวนการสื่อสารระหว่างสื่อกับผู้ใช้ (Human-Computer Interface) ตัวอย่างเช่น ในการเล่นเกม นอกจากผู้ใช้จะต้องมีความรู้และทักษะในการควบคุมและปฏิบัติการแล้ว ผู้ใช้ยังต้องเข้าใจความหมายของภาพกราฟิกต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่บนจอ (Graphical use Interface) จึงจะเล่นเกมได้รู้เรื่อง

ประเภทของเกมออนไลน์

จากการที่เทคโนโลยีพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง เกมเองก็ได้พัฒนาให้สามารถเล่นออนไลน์ได้ผ่านระบบ Internet และ Internet โดยปัจจุบันสามารถแบ่งเกมออนไลน์ได้เป็น 7 ประเภท ตามลักษณะและวิธีการเล่น ได้แก่ (ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล และคณะ, 2547, หน้า 12)

1. เกมประเภท Action เน้นการบังคับและตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก เกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องที่ไม่ซับซ้อน ข้อดีคือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า เช่น เกม Rockman, Pacman เป็นต้น

2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่องเน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

3. เกมประเภท Simulation เน้นที่การจำลองสถานการณ์บางอย่าง เช่น เกมจำลองการขับรถไฟ (TSLG-Train Simulation) เกมจำลองการทำสงคราม (War Simulation) โดยจะมีฉากจำลองที่เสมือนจริง

4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากการต้องการจำลองสมรรถนะทางการทหาร ผู้เล่นต้องศึกษารูปแบบแนวทางคุณสมบัติพิเศษของตัวละครที่มีอยู่เพื่อแก้ปัญหา หาวิธีเอาชนะ เช่น Front Mission (TBS) เป็นต้น

5. เกมประเภท Role Playing Game เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมติหรือเลือกสมมติให้ตัวเองมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งในเกม เพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีฉากจบได้หลายรูปแบบ มีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า เช่น Final Fantasy, Dragon Quest เป็นต้น

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง เช่น ฟุตบอล สนุกเกอร์ กอล์ฟ เป็นต้น

7. เกมประเภท Hybrid เป็นเกมที่เกิดขึ้นภายหลังเมื่อเกมสายต่าง ๆ เริ่มอึดตัว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมผสานรูปแบบของการเล่นเกมแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกันปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะแบ่งประเภทของเกมยากขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากผู้ผลิตเกมพยายามที่จะนำเอาเทคนิคหลาย ๆ แบบมาผสมผสานกัน ให้ผู้เล่นมีความสนุกสนานและเกิดความสมจริงมากขึ้น ดังนั้น เกมชนิดหนึ่งจึงอาจจะมีลักษณะคาบเกี่ยวเป็นหลายประเภทได้

ประเภทของเนื้อหาเกม

เนื้อหาของเกมอิเล็กทรอนิกส์แบ่งออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้ (ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล, 2544, หน้า 20-24)

1. เกมแอ็คชั่น (action game) คือ เกมที่ต้องบังคับตัวละครให้ออกกิริยาท่าทาง เคลื่อนไหวเข้าบุก ตะลุย หรือผจญภัย

2. เกมอาร์พีจี (RPG Game or Role Playing Game) คือ เกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ เข้าผจญภัยไปพร้อมกับเพื่อนร่วมเดินทาง

3. เกมวางแผนกลยุทธ์ (Strategy Game) เป็นเกมจำลองสถานการณ์ในการวางแผน กลยุทธ์ด้านต่าง ๆ เช่น เกมวางแผนการรบ เป็นต้น

4. เกมกีฬา (Sport Game) เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น รถแข่ง เทนนิส สนุกเกอร์ กอล์ฟ ฟุตบอล เป็นต้น

5. เกมแข่งรถ (Racing Game) เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์การแข่งขันรถสำหรับผู้ชื่นชอบการแข่งขันรถ

6. เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมที่ต้องใช้สมองขบคิดในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่เกมกำหนดมา

7. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ มารวมอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบ ผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาในการวางแผนและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ

8. เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกว่าคุณกำลังผจญภัยอยู่ โดยเนื้อเรื่องของเกมนั้นจะถูกกำหนดเอาไว้แล้ว

9. เกมอาร์เคด (Arcade Game) เป็นเกมที่มีข้อกำหนดเงื่อนไขในการเล่น เช่น กำหนดชีวิตตัวผู้เล่น 3 ครั้ง ถ้าใช้หมดเกมจะจบลง เป็นต้น

แนวความคิดเรื่องผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ (Computer Games Effect)

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ ได้มีผู้แสดงความคิดเห็นไว้ดังนี้

นายแพทย์ยุทธนา อาจสกุลนั้น แพทย์ผู้เชี่ยวชาญทางจิตเวช แผนกจิตเวชศาสตร์ โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ในนิตยสาร Win Magazine ฉบับเดือนพฤศจิกายน 2544 ถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กไว้ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีทั้งคุณและโทษ คือ

“สำหรับสุขภาพกาย” อาจจะมีประโยชน์ในแง่ที่ว่า ในการเล่นเกมต้องใช้สายตาและกล้ามเนื้อ เพราะเด็กได้ฝึกการใช้สายตาประสานงานกับการใช้กล้ามเนื้อไปด้วยกัน แต่ก็มีโทษอยู่เช่นกันหากเด็กเล่นนานมากจนเกินไป หรือควบคุมการเล่นไม่ได้ ปัญหาปวดตา ปวดศีรษะ จะพบบ่อย อาจมีอาการปวดหลังเพราะนั่งอยู่กับที่นานเกินไป และอาจทำให้เกิดโรคอ้วนเพราะขาดการออกกำลังกาย

“สำหรับสุขภาพจิต” อาจจะมีส่วนดีถ้าเด็กเล่นโดยที่สามารถควบคุมตัวเองได้ คือ รู้จักเลือกเวลาที่เหมาะสมเพราะจะเป็นการคลายเครียดให้เด็กได้บ้าง แต่เมื่อใดที่เด็กควบคุมตัวเองไม่ได้หรือเล่นในเวลาไม่ควรเล่น เช่น เอาเวลาเรียนไปเล่นเกม เวลาทำการบ้านเอาไปเล่นเกม จะมีผลทำให้เด็กขาดการควบคุมตัวเองที่เหมาะสม และอาจไม่มีโอกาสเรียนรู้ว่าการเข้าสังคมเป็นอย่างไร ขาดทักษะในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ไม่รู้จักการปรับตัวเข้ากับกติกาของสังคม แต่โดยทั่วไปปัญหาเรื่องเล่นเกมไม่ใช่ปัญหาหลัก ปัญหาหลักมักจะเป็นเรื่องสัมพันธ์ภาพในครอบครัวที่ทำให้เด็กหันไปติดเกม เด็กมีเวลาว่างมากเกินไป ควบคุมตัวเองไม่ได้ บางคนมีปัญหาเรื่องขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง เมื่อในสังคมจริงเขาเป็นผู้แพ้จึงต้องหันไปเอาชนะในเกม ซึ่งก็ทำได้และทำได้เร็วเสียด้วย

ส่วนประเด็นเรื่องการเล่นเกมนับกับความรุนแรงในเด็ก ยังมีข้อสรุปในการศึกษาเรื่องนี้ไม่ชัดเจนนัก เพราะมีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้เด็กก้าวร้าว เช่น ตัวเด็กเองอาจจะก้าวร้าวมานั่งแต่กำเนิด การเลี้ยงดู ฮอว์โมน หรือโรคที่เด็กเป็นก็มีผลต่อความก้าวร้าว เราทราบแต่เด็กที่เล่นเกมแล้วก้าวร้าวมักจะเป็นเด็กที่มีแนวโน้มว่าจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวอยู่แล้ว

แต่สำหรับคำกล่าวที่เด็กพูดว่า เล่นเกมแล้วทำให้มีไหวพริบดีขึ้นจริงหรือไม่ น่าจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเกม que เด็กเลือกเล่น เช่น เกมบางอย่างที่ต้องมีการวางแผนล่วงหน้า จะทำให้เด็กได้พัฒนาไหวพริบ การตัดสินใจ แต่เกมที่มีเนื้อหาแต่การทำลายล้างคงจะไม่ฝึกอะไรให้กับเด็ก นอกจากฝึกกล้ามเนื้อบ้างเล็กน้อย (ยุทธนา อาจสกุลม่น, 2544, หน้า 105-106)

ในแง่ที่เป็นประโยชน์ จากการศึกษาพบว่า เกมคอมพิวเตอร์มีส่วนส่งเสริมวัยรุ่นในหลายลักษณะด้วยกัน หากรู้จักใช้อย่างพอเหมาะสมควรและถูกวิธี ซึ่งสามารถจำแนกประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ได้เป็น 7 ประการ ดังนี้

1. สร้างพื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์ในอนาคต เด็กที่มีความคุ้นเคยกับเกมคอมพิวเตอร์จะมีความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์ อันเป็นประโยชน์ต่อการเรียนชั้นสูงหรือทำงานต่อไป ประสบการณ์ในด้านนี้ถือเป็นประโยชน์ต่อตัวเด็กเป็นอย่างมาก เพราะจากพัฒนาการของโลก ทั้งในปัจจุบันและอนาคตส่งผลให้คอมพิวเตอร์กลายเป็นเครื่องใช้ที่จำเป็นมากยิ่งขึ้น ทั้งในการเรียนและการทำงาน ยิ่งไปกว่านั้นหากเกม que เด็กเล่นมีความรู้สอดแทรกไปด้วย จะมีส่วนทำให้เด็กเหล่านั้นมีพัฒนาการเรียนรู้ได้ดีกว่าเพื่อนที่ไม่มีโอกาสเล่นเกมจำพวกนี้

2. ฝึกสมาธิ เพื่อจะเล่นเกมให้ชนะ เด็กจำเป็นต้องรวบรวมสมาธิในการเล่น ถือเป็นการฝึกสมาธิขั้นพื้นฐานที่สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ ของชีวิตด้วย เพราะคนที่สามารถรวบรวมสมาธิได้อย่างรวดเร็วย่อมจะมีโอกาสประสบความสำเร็จในชีวิตได้มากกว่า และหากสังคมประกอบด้วยบุคคลที่ประสบความสำเร็จในชีวิตเป็นจำนวนมากก็จะส่งผลให้สังคมมีคุณภาพและสงบสุข

3. ฝึกความจำ เมื่อเด็กมีความสนุกสนานกับเกม que เล่นและต้องการเล่นให้ดียิ่งขึ้นไป เด็กจำเป็นต้องจดจำวิธีการเล่นในครั้งแรก ๆ ไว้เพื่อพัฒนาการเล่นในคราวต่อไป ซึ่งจะช่วยให้เด็กฝึกฝนการใช้ความจำอันเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ต่อไป

4. ช่วยแก้เหงา ขณะนี้สังคมไทยแบ่งเป็นหน่วยย่อยครอบครัวประกอบไปด้วย พ่อ แม่ ลูก ไม่ได้อยู่ร่วมกันเป็นครอบครัวขยายเหมือนสังคมในอดีต ลักษณะที่ครอบครัวที่เปลี่ยนไป ประกอบกับความบีบรัดทางสังคมและเศรษฐกิจ ทำให้พ่อแม่ต้องออกไปทำงานนอกบ้านหารายได้มาจุนเจือครอบครัว จึงมีบ่อยครั้งที่ลูกถูกปล่อยให้อยู่ตามลำพัง เวลาเช่นนี้ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นเครื่องแก้เหงาให้กับเด็ก ๆ ทั้งยังช่วยให้เด็กไม่ต้องคิดฟุ้งซ่านว่าทำไมตัวเองจึงถูกทอดทิ้งให้ว่าเหวตามมาด้วยปัญหาทางจิตวิทยาอีกมากมาย

5. ช่วยลดอุบัติเหตุ การที่ลูก ๆ มักถูกปล่อยให้อยู่บ้านดูแลกันเองหรืออยู่กับคนรับใช้ที่ไม่ค่อยใส่ใจดูแลเด็กเท่าใดนัก โอกาสที่เด็กเล็กจะถูกเฉี่ยวชนจากยานพาหนะที่แล่นผ่านไปมาบริเวณที่อยู่อาศัย ย่อมเป็นไปได้มาก หากเด็กไม่ออกไปเล่นชมนอกบ้านขณะที่พ่อแม่ไม่อยู่ แต่กลับเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกมในบ้าน จะช่วยลดการเกิดอุบัติเหตุเช่นนี้ไปได้มาก

6. ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายฟุ่มเฟือย เด็กวัยรุ่นที่รสนิยมชอบเกมคอมพิวเตอร์จะใช้จ่ายเงินที่ได้มาไปซื้อหาเกมใหม่ ๆ มาเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ ซึ่งค่าใช้จ่ายส่วนนี้นับว่าน้อยมากหากเทียบกับการที่เด็กจะไปหมกมุ่นกับการเที่ยวตามสถานเริงรมย์ต่าง ๆ เช่น ผับ ดิสโก้เธค ถือเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายฟุ่มเฟือยได้อีกทางหนึ่ง อีกทั้งเป็นการป้องกันเด็กจากการมั่วสุมกับเพื่อนที่อาจพาไปหลงผิดจนอาจชักนำให้เสียอนาคตได้

7. ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว ถ้าพ่อแม่สามารถเล่นเกมกับลูกได้และมีความเข้าใจในหลักจิตวิทยาพอสมควรจะรู้ว่า การได้เข้าไปร่วมเล่นเกมกับลูกจะเป็นจังหวะที่ดีที่พ่อแม่จะเข้าไปถ่ายทอดความรักและความเข้าใจให้กับลูกได้ ความอบอุ่นและสายสัมพันธ์ที่ดีจะยิ่งแน่นขึ้น เป็นการช่วยให้เยาวชนของชาติมีความอบอุ่นใจ

ในแง่ที่เป็นโทษ แม้เกมคอมพิวเตอร์จะมีคุณประโยชน์มากมาย แต่หากไม่รู้จักให้เหมาะสมก็อาจทำให้เกิดโทษได้เช่นกัน โดยศูนย์วิจัยกสิกรไทยศึกษาพบว่า ในแง่ของผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นภัยวัยรุ่นนั้น สามารถจำแนกได้เป็น 7 ประการ ดังนี้

1. เสียตาเสียเพราะจ้องจอภาพนาน เด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะสายตาสั้นเร็วและมากกว่าปกติ เนื่องจากการจ้องที่จอตติดต่อกันเป็นเวลานานทำให้สุขภาพของบุคคลเสื่อมสภาพลงไป

2. เสียสุขภาพ เด็กที่ติดเกมมาก บางครั้งเล่นจนลืมรับประทานอาหาร บางคนเล่นจนลืมเวลานอนเพราะอยากจะเอาชนะให้ได้ สุขภาพจะเสื่อมโทรมลง เจ็บป่วยได้ง่าย ถ้าปล่อยไว้เป็นเวลานานจะทำให้เติบโตเป็นแรงงานที่ด้อยคุณภาพ

3. เสียการเรียน เด็กจำนวนมากที่ไม่รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสมระหว่างการเรียนและการเล่น เนื่องจากเกมดึงดูดความสนใจการเรียนจากเด็กไป ทำให้เด็กไม่ใส่ใจการเรียนเท่าที่ควร และเมื่อมีเวลาว่างเด็กจะเล่นเกม ไม่สนใจอ่านหนังสือ การเล่นเกมจึงมีส่วนให้ประชากรของชาติในอนาคตเป็นบุคคลด้อยการศึกษา

4. ความคิดคับแคบเพราะจำกัดแต่เรื่องเกม เด็กที่หมกมุ่นอยู่แต่เกมคอมพิวเตอร์จะไม่มีจิตใจไปนึกถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ รอบตัว ขาดการสร้างเสริมความคิดวิเคราะห์ต่อปัญหาที่แวดล้อมตนเองอยู่ อันเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของการเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพของสังคม การที่เด็กมีโลกทัศน์คับแคบ จำกัดมุมมองเพียงเกมที่ตัวเองเล่น จะส่งผลให้เด็กเป็นผู้ใหญ่ที่ปรับตัวและยอมรับกระแสความเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันของโลกอนาคตได้ยาก ส่งผลให้เกิดปัญหาต่อตนเองและการพัฒนาสังคมโดยรวม

5. ขาดการสมาคมและเข้าสังคม เด็กจำนวนมากไม่ถนัดในการเข้าสมาคมกับเพื่อน เป็นเด็กขี้อาย ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กจึงค้นพบว่ามีเกมคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องแก้เหงาและสะดวกกว่าการต้องใช้ความพยายามคบหาสมาคมกับเด็กอื่น เมื่อฝึกเช่นนี้จนเป็นนิสัยจะทำให้ขาด

ทักษะและยังไม่กล้าคบหาสมาคมกับเด็กอื่น ๆ ส่งผลให้เด็กเข้าสังคมไม่เป็น และประสบกับปัญหาในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. มินิสิ่กั้วร้าว เนื่องจากหลายเกมเหนียวทำให้เกิดอารมณ์รุนแรงในเด็ก การมีอารมณ์เช่นนี้อยู่ในจิตใจเป็นเวลานานจะทำให้เด็กมีนิสัยก้าวร้าวรุนแรง ชอบแก้ปัญหาด้วยกำลังแทนการใช้สติปัญญาแก้ปัญหาอย่างละมุนละม่อม ถ้าเยาวชนไทยเป็นเช่นนี้มาก ๆ สังคมไทยในอนาคต อาจเป็นสังคมที่รุนแรงเต็มไปด้วยความตึงเครียด สภาพจิตประสาทประชาชนย่อมเลวร้ายลง ต้นทุนทางสาธารณสุขที่ใช้เยียวยาอาการเจ็บป่วยทางจิตของประชาชนจะเพิ่มขึ้น การพัฒนาทางสังคมและเศรษฐกิจก็จะถดถอยเป็นกำลัง

7. สร้างปัญหาครอบครัว หากพ่อแม่ไม่มีความสามารถที่จะเล่นเกมกับลูกได้ หรือขาดความเข้าใจทางจิตวิทยา คิดเพียงแต่ว่าเมื่อลูกเล่นเกมจะได้ไม่มีคนมาทวงใจถือว่าหมดภาระแล้ว นับเป็นความคิดที่ผิด เนื่องจากการกระทำเช่นนี้ก่อให้เกิดช่องว่างระหว่างวัย เมื่อครอบครัวขาดการพูดคุย ขาดความเข้าใจอันดีซึ่งกันและกัน เด็กจะกลายเป็นคนมีปัญหาและไม่มีคุณภาพ

โทษของเกมออนไลน์

ผลกระทบด้านลบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ สามารถแบ่งออกเป็นประเด็นใหญ่ได้ 3 ประเด็น ได้แก่ (ทวีศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ, 2547, หน้า 14)

1. ผลจากเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง ได้แก่ เกมการต่อสู้แบบต่าง ๆ

เนื่องจากความรุนแรงก้าวร้าวนั้นมีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ หนังสือ ภาพยนตร์ ไม่เฉพาะแต่ในเกม แต่ความดึงดูดใจของเกมนั่นคือ การที่เด็กได้มีส่วนร่วมโดยผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง ในอดีตที่ผ่านมาหลาย ๆ ประเทศให้ความสำคัญกับการวิจัยถึงผลกระทบจากเกม พบว่า เกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ ภายหลังจากการเล่นเกมบ่อย ๆ เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นำความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริงได้ เช่น ใช้ความรุนแรงในการแก้ไข้ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น สังคมในหลาย ๆ ประเทศจึงได้ทำการจัดแบ่งระดับความรุนแรงของเกมออกเป็นหลายระดับ เพื่อให้สะดวกต่อการจัดการและควบคุมการเล่นของเด็กให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย

แต่อย่างไรก็ดี เราไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงของเนื้อหาเกมส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก เนื่องจากความก้าวร้าวนี้มาจากปัจจัยแวดล้อมหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประวัติดูหนังของเด็ก การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว อันเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็กแต่ละคนที่ต้องประสบพบเจอทุกวัน

2. ผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสมก่อให้เกิดผลกระทบ ดังต่อไปนี้

2.1 ผลต่อสุขภาพจากการใช้เวลาหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน โดยไม่มี การเปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหารและการนอนอย่างเหมาะสมตรงตามเวลา ที่สมควร จะส่งผลทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม โดยเฉพาะกับผู้เล่นที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้

2.2 ผลกระทบต่อผลการเรียน เนื่องจากเด็กใช้เวลากับความบันเทิงที่ได้รับจากเกม มากจนเกินไป ส่งผลกระทบต่อหน้าที่หลักของเด็กและเยาวชน คือ การศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพต่อไปในอนาคต

3. ผลจากการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน

จากการสำรวจของเนคเทคแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ยังมีเด็กและวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่งซึ่ง เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์เดือนหนึ่งมากกว่า 3,000 บาท ซึ่งถ้าอนาคตการเล่นเกมน ออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โอกาสที่เด็ก ๆ จะเสียค่าใช้จ่ายไปกับเรื่องนี่ย่อมมีมากขึ้น เรื่องนี้ และหากพวกเขาไม่สามารถขอเงินจากพ่อแม่มาเล่นเกมได้ อาจจะหาทางออกอื่น ๆ เช่น ขโมยเงิน ขโมยสิ่งของไปขาย เพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม ซึ่งนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมที่เพิ่มขึ้น

คุณประโยชน์ของเกมออนไลน์ (ทวิศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ, 2547, หน้า 15)

การกล่าวถึงพิษภัยของเกมแต่เพียงด้านเดียว อาจไม่เป็นการยุติธรรมนัก เนื่องจากเกม ด้วยตัวของมันเองก็เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปจากสังคม แม้แต่ในแวดวงการศึกษาว่า การเล่นเกมนอย่าง เหมาะสมจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการและการเรียนรู้ในหลายด้าน นับเริ่มจากการมีทักษะ การใช้ อุปกรณ์เทคโนโลยี การฝึกพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อให้สัมพันธ์กับสายตา การมีโอกาสในการฝึกฝน การใช้ภาษาในกรณีที่เกมใช้ภาษาต่างชาติ และเกมยังถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้ เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้วิชาแขนงต่าง ๆ เพิ่มขึ้น หรือการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริม ความร่วมมือในการทำกายภาพบำบัดให้แข็งแรงกับผู้ป่วยที่มีปัญหาเรื่องมือ นอกจากนั้น ความ บันเทิงจากเกมยังช่วยให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลายความเครียดจากชีวิตประจำวัน และความคิดเห็นส่วนหนึ่ง จากกระดานสนทนาในเว็บไซต์ต่าง ๆ ยังระบุอีกว่า การเล่นเกมนเป็นส่วนช่วยดึงดูดเด็กและเยาวชน ไม่ให้ใช้เวลาไปมั่วสุมกับสิ่งอื่น ๆ ที่เลวร้ายกว่าเกม ไม่ว่าจะเป็นยาเสพติดหรือการเที่ยวเตร่เตรใน เวลากลางคืน หรือติดเกมดีกว่าติดยาเสพติด

ในส่วนของเกมออนไลน์ หากมองว่าเกมเป็นเสมือนโลกจำลองที่สร้างรูปแบบความสัมพันธ์ ของผู้เล่นจากการกำหนดบทบาทต่าง ๆ ในเรื่องราวที่ดำเนินไป ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกม อาจ เป็นหนทางหนึ่งของการเรียนรู้ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งข้อมูลที่ได้จาก การสัมภาษณ์เบื้องต้นพบว่า การเล่นเกมน เช่น การติดต่อซื้อขายสิ่งของในเกม การรวมกลุ่มของผู้เล่น จำเป็นที่ต้องพิจารณาถึงลักษณะและอุปนิสัยของผู้เล่นคนอื่น ๆ ว่ามีลักษณะการแสดงออกอย่างไร และควรที่จะไว้วางใจผู้เล่นนั้นได้หรือไม่ เนื่องจากภายในโลกไซเบอร์ ผู้เล่นสามารถปกปิดตัวตนที่

แท้จริง ผู้เล่นจึงสามารถแสดงออกโดยไม่ต้องคำนึงถึงผลกระทบที่ตามมา ทำให้มีผู้เล่นจำนวนไม่น้อยที่ใช้วิธีคดโกง หลอกลวง หรือเอาเปรียบผู้เล่นคนอื่นด้วยวิธีการต่าง ๆ หรือแม้แต่การใช้เทคนิค “แฮก” ของจากผู้เล่นอื่น จากการสอบถามผู้เล่นจำนวนหนึ่งเห็นด้วยว่าสิ่งไม่ดีที่เกิดขึ้นภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นการหลอกลวงหรือกลโกงต่าง ๆ ซึ่งรวมไปถึงการนั่งขอทานของผู้เล่นมือใหม่ และการซื้อขายสิ่งของด้วยเงินจริง มีสาเหตุมาจากตัวผู้เล่นเอง ไม่ใช่เป็นเพราะเนื้อหาเกมไม่ดี เช่นเดียวกับเยาวชนคนหนึ่งเล่นเกมแร็กนาร์็อก (Ragnarok) และได้แสดงความคิดเห็นว่า เรื่องไม่ดีต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเกมไม่อาจที่จะกล่าวโทษเกมได้ แต่ภัยอันตรายนั้นอาจเกิดจากตัวผู้เล่นเองที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ และผู้ปกครองที่ไม่สามารถที่จะควบคุม ดูแลบุตรหลานของตนเอง ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรใช้เวลาบางส่วนเพื่อดูแลบุตรหลานในการเล่นเกมน คอยให้คำแนะนำและตักเตือนว่าสิ่งไหนควรทำหรือไม่ควรทำ

ความสนุกของเกมออนไลน์นั้นเกิดจากการที่คนเล่นได้มีการติดต่อ มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันให้เกิดสังคมในเกมออนไลน์ขึ้น ซึ่งเป็นรูปแบบที่คล้ายคลึงกับสังคมออนไลน์ประเภทอื่น ๆ เช่น Web Board, Chat หรือ IM (Internet Message) ซึ่งจะมีแต่การพูดคุยกันเป็นอย่างเดียว แต่ว่าสังคมเกมออนไลน์จะมีรูปแบบที่หลากหลายในการที่ผู้เล่นจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ คือ

1. การพูดคุยเหมือนอยู่ด้วยกันในเกม ซึ่งผู้เล่นอาจจะเอาตัวละครนั้นมานั่งข้าง ๆ กัน แล้วก็เปิดห้องคุยกัน หรืออาจจะเป็นการจดจำชื่อของเพื่อนในเกมนั้นแล้วใช้วิธีคุยกันโดยไม่จำเป็นต้องนำตัวละครมานั่งอยู่ด้วยกันก็ได้
2. มีการซื้อไอเทมกันในเกมเหมือนการตกลงซื้อขายกันจริง ๆ ราคาของไอเทมนั้นอาจจะซื้อขายกันที่ราคาสูงกว่าราคาที่กำหนดไว้ในเกมอย่างมาก ถ้าไอเทมนั้นเป็นไอเทมที่อยู่ในความต้องการของผู้เล่นเป็นจำนวนมาก หรือเป็นไอเทมที่หาได้ยาก
3. มีการรวมทีมหรือสมาคม (Guild) กันเพื่อต่อสู้ ซึ่งตัวละครในเกมนั้นจะมีลักษณะรูปแบบ ทักษะ ความสามารถ และอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งเมื่อนำมาเป็นทีมเดียวกันก็จะช่วยให้การเก็บประสบการณ์เป็นไปอย่างรวดเร็วกว่าการเล่นเพียงลำพังคนเดียว ซึ่งในขณะที่มีการต่อสู้ก็อาจมีการช่วยเหลือกัน ทั้งช่วยเหลือเพื่อน หรือผู้เล่นคนอื่นที่ไม่ใช่เพื่อนแต่มีความสามารถน้อยกว่าตนก็ได้ เป็นต้น

เกมออนไลน์ถือว่าเป็นสื่อที่สามารถทำหน้าที่แพร่กระจายวัฒนธรรมได้อย่างมีพลังมหาศาล ตัวละครในเกม เสียงดนตรีในเกมออนไลน์เป็นภาษาที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ทั่วโลกสามารถทำความเข้าใจได้ตรงกันและแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวาง จึงถือว่าเกมออนไลน์เป็น “สื่อ” ชนิดหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสารของเยาวชนที่เลือกเล่นเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างมาก อีกทั้งเกมออนไลน์ยังสามารถดำเนินการเล่นเกมได้ครั้งละหลาย ๆ คนในเวลาเดียวกัน ผู้เล่นแต่ละคนจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอยู่ตลอดเวลา มีความจำเป็นที่จะต้องแลกเปลี่ยนข้อมูลสื่อสารกัน เพื่อให้เนื้อหาใน

เกมพัฒนาต่อไป รูปแบบการสื่อสารที่ใช้ในเกมออนไลน์ในปัจจุบันนี้มีหลายรูปแบบ สังคมของเกมออนไลน์ก็เปรียบเสมือนกับสังคมปัจจุบันที่ประชาชนอาศัยอยู่ เพียงแต่เป็นการแทนที่โดยที่ใช้ตัวละครและเนื้อหาของเกมเป็นตัวดำเนินเรื่องนั่นเอง

มาตรการและหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการควบคุมเกมออนไลน์

คณะรัฐมนตรีอนุมัติปกป้องเยาวชนจากภัยออนไลน์ อนุมัติกระทรวงไอซีทีทำหน้าที่ จัดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ต ออกกฎหมายห้ามเยาวชนเล่นเกมเกิน 3 ชั่วโมง ห้ามซื้อขายชิงโชครางวัลจากเกม โดยนายแพทย์สุรพงษ์ สืบวงศ์ลี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) กล่าวไว้เมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน 2546 ว่าคณะรัฐมนตรีได้มีมติอนุมัติหลักการให้กระทรวงไอซีทีมีอำนาจหน้าที่ ดำเนินการจัดการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และเกมออนไลน์ 4 มาตรการ ประกอบด้วย

1. มีหน้าที่รับจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ต เพื่อให้สามารถตรวจสอบการดำเนินงานให้เป็นไปตามกติกาที่กำหนดไว้
2. ห้ามเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมออนไลน์ติดต่อกัน 3 ชั่วโมงต่อวัน
3. ห้ามซื้อขาย ชิงโชค หรือเล่นการพนันจากรางวัลในเกม
4. รมรณงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองรับรู้ข้อมูลปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสม

ให้กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารประสานกับกระทรวงมหาดไทยและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อพิจารณาดำเนินการควบคุมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อื่น ๆ ที่เป็นการมอมเมาเด็กและเยาวชน รวมทั้งส่งผลกระทบต่อศีลธรรมและจริยธรรมอันดีของสังคมด้วย

ที่มา: กรม.อนุมัติมาตรการคุมเน็ต-เกมออนไลน์ <http://www.soc.soc.go.th/SLK/showlist3.asp?pagecode=45076&pdate=2004/11/23&pno=1&pagegroup=1> วันที่ 23 เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2547 (เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2555)

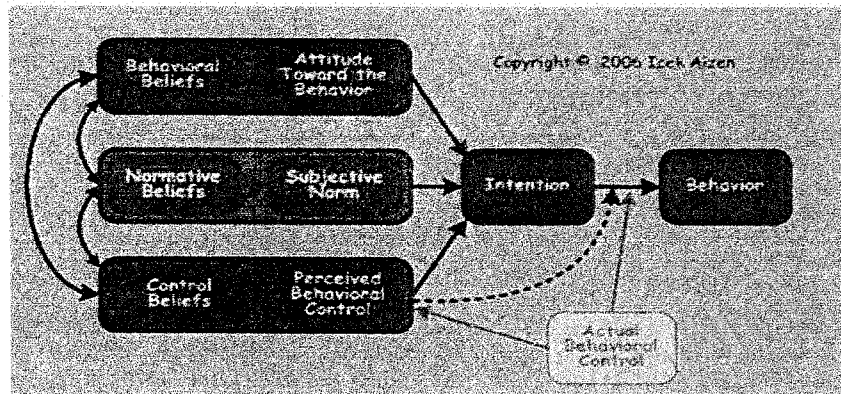
ตอนที่ 2 ตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (A Theory of Planned Behavior: TpB) นำเสนอโดย ไอเซ็น (Ajzen, 1985, 1991, 2002 , 2002 b; Ajzen and Driver, 1992; Ajzen and Madden, 1986; Beck and Ajzen, 1991) เป็นทฤษฎีที่พัฒนามาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ Ajzen and Fishbein (1975, 1980) จากการศึกษาพบว่า ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลมีข้อจำกัดในการทำนายพฤติกรรมทางสังคมอื่น ๆ ซึ่งบุคคลไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากเจตนาในการทำพฤติกรรมของตนเองได้อย่างสมบูรณ์ (Incomplete Volitional Control) เจตนาในการทำพฤติกรรมได้รับการสนับสนุนว่าเป็นปัจจัยด้านแรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล ดังนั้น

เจตนาในการทำพฤติกรรมจึงเป็นตัวทำนายว่าพฤติกรรมจะเกิดขึ้นหรือไม่ กล่าวคือ ถ้าบุคคลยังมีความตั้งใจมากขึ้นเพียงใด ก็จะมีศักยภาพในการทำพฤติกรรมมากขึ้นเพียงนั้น (Ajzen and Fishbein; 1980) แต่ในความเป็นจริงแล้วมีพฤติกรรมอีกหลายพฤติกรรมที่ไม่ได้อยู่ภายใต้การควบคุมของเจตนาอย่างสมบูรณ์ เพราะการกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องอาศัยปัจจัยอื่นที่มีใช้ปัจจัยด้านแรงจูงใจร่วมอยู่ด้วยระดับหนึ่ง ทั้งโอกาสและทรัพยากรอื่น ๆ

ในทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนนั้น Ajzen มีความเชื่อว่า การกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลนั้นจะถูกชี้นำโดยความเชื่อ 3 ประการ ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง และความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม ความเชื่อเหล่านี้จะส่งผลต่อพฤติกรรมโดยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และเจตนาในการทำพฤติกรรม

ทฤษฎีนี้ได้เสนอตัวแปรที่เรียกว่า “การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control)” ในฐานะที่เป็นตัวกำหนดเจตนาที่จะกระทำพฤติกรรมและตัวกำหนดพฤติกรรม ซึ่งจากงานวิจัยเชิงประจักษ์ (Empirically Research) หลายเรื่องแสดงให้เห็นว่าการวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม สามารถทำนายเจตนาในการทำพฤติกรรมได้ดีกว่าการทำนายเจตนาในการทำพฤติกรรม โดยวัดจากเจตคติต่อพฤติกรรมและการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Shifter and Ajzen, 1985) และต่อมาไอเซน (Ajzen, 2002) ได้เพิ่มตัวแปรอีกหนึ่งตัว คือ ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมที่มีอยู่จริง (Actual Behavioral Control) ซึ่งเป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมและส่งผลต่อพฤติกรรมโดยตรง โดยไม่ผ่านเจตนาในการทำพฤติกรรม Ajzen กล่าวว่าบุคคลที่รับรู้ว่าจะตนเองสามารถควบคุมพฤติกรรมต่าง ๆ ได้สูงมีแนวโน้มที่จะมีเจตนาในการกระทำพฤติกรรมสูงตามไปด้วย และก็จะส่งผลทำให้เขามีความพยายาม มุมานะ อดทนที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นสูงเช่นเดียวกัน (Ajzen, 2002) ดังนั้นความสำเร็จในการกระทำพฤติกรรมจะขึ้นอยู่กับเจตนาในการทำพฤติกรรม การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมและระดับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมที่มีอยู่จริงดังที่กล่าวมาแล้ว จากเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนมีความแตกต่างจากทฤษฎีต้นกำเนิด และมีความเหมาะสมสำหรับการอธิบายและทำนายพฤติกรรมที่ไม่สามารถทำตามความต้องการได้สมบูรณ์มากกว่า (Ajzen, 2002; Ajzen, 1991)



ที่มา : <http://www.people.umass.edu/aizen/tpbrefs.html>

ภาพที่ 2 โครงสร้างพื้นฐานของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Ajzen, 2002)

โครงสร้างพื้นฐานของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

จากแผนภาพที่ 2 โครงสร้างพื้นฐานของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (The Theory of Planned Behavior: TPB) นั้น Ajzen (2002) กล่าวว่า การกระทำพฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดจากการชี้นำโดยความเชื่อ 3 ประการ ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral Beliefs) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative Beliefs) และความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (Control Beliefs) เมื่อพิจารณาภาพที่ 2 จะพบว่า ความเชื่อแต่ละตัวจะส่งผลต่อตัวแปรต่าง ๆ ดังนี้

1. ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Attitude Toward the Behavior) จะส่งผลต่อเจตคติต่อพฤติกรรม
2. ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง จะส่งผลต่อการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm)
3. ความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม จะส่งผลต่อการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control)

เมื่อนำผลรวมระหว่างเจตคติที่มีต่อพฤติกรรม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ก็จะสามารถทำนายเจตนาในการกระทำพฤติกรรม (Intention) ของบุคคลโดยทั่วไป กล่าวคือ หากบุคคลมีเจตคติที่ดีต่อการทำพฤติกรรม มีกลุ่มอ้างอิงที่มีความสำคัญและอิทธิพลต่อตัวเขา และเขารับรู้ว่าตนเองมีความสามารถที่จะควบคุมพฤติกรรมได้สูง บุคคลก็จะแสดงเจตนาในการทำพฤติกรรมนั้นสูงตามไปด้วย ประการสุดท้าย หากบุคคลมีระดับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมได้จริง (Actual Behavioral Control) และมากเพียงพอ

ด้วยแล้วก็จะยังมีเจตนาในการทำพฤติกรรมนั้นมากขึ้นเมื่อมีโอกาสเพิ่มขึ้น เจตนาในการกระทำพฤติกรรมนี้ได้รับการสนับสนุนพื้นฐานว่าเป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะทำให้บุคคลกระทำพฤติกรรมอย่างฉับพลัน (Immediate Antecedent of Behavior)

ตัวแปรตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

เมื่อพิจารณาแผนภาพที่ 2 จะพบว่าทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนมีตัวแปรที่สำคัญ ๆ ดังนี้

1. ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral Beliefs: BB) จะเชื่อมโยงสัมพันธ์กับพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อการคาดหวังผลการกระทำพฤติกรรมนั้น ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมเป็นความเชื่อของบุคคลซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากความรู้สึกรู้สึกความนึกคิดส่วนตัว ที่มีความเชื่อว่าถ้ากระทำพฤติกรรมนั้นแล้วจะได้ผลกรรมทางบวก เขาก็มีแนวโน้มที่จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ในทางตรงกันข้าม หากเขามีความเชื่อว่าถ้ากระทำพฤติกรรมนั้นแล้วจะได้ผลกรรมทางลบ เขาก็มีแนวโน้มที่จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น

ยกตัวอย่างเช่น ถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าถ้าดื่มแอลกอฮอล์แล้วคลายเครียดได้ อารมณ์ดี สนุกสนานก็ครั้ง เขาก็จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการดื่มแอลกอฮอล์ เป็นต้น

ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมนี้ Ajzen ให้ข้อสนับสนุนพื้นฐานว่าเราสามารถเข้าถึงความเชื่อนี้ได้ โดยคำนวณจากผลคูณความเข้มของความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral Belief Strength: b) กับความเชื่อเกี่ยวกับการประเมินผลการกระทำ (Outcome Evaluation: e) ซึ่งความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมนี้จะเป็นตัวกำหนดเจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude Toward the Behavior) ของบุคคล

2. เจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude Toward the Behavior: AB) หมายถึง ระดับของผลการกระทำพฤติกรรม ซึ่งอาจมีค่าเป็นบวกหรือลบก็ได้ เจตคติต่อพฤติกรรมนี้เกิดจากผลรวมของผลคูณระหว่างความเข้มของความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral Beliefs: b) และการประเมินผลการกระทำ หรือการระบุสาเหตุ (Evaluation of the Outcome or Attribute: e) ซึ่งสามารถเขียนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ได้ดังนี้

$$AB \propto \sum b_i e_i$$

AB = เจตคติต่อพฤติกรรม

b_i = ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมแต่ละข้อ

e_i = การประเมินผลการกระทำแต่ละข้อ

3. ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative Beliefs: NB) หมายถึง การรับรู้ว่าคุณหรือกลุ่มอ้างอิงที่สำคัญต่อเขานั้น คาดหวังหรือต้องการให้เขากระทำพฤติกรรมนั้น ๆ อย่างไร บุคคลหรือกลุ่มอ้างอิงที่สำคัญนี้ ได้แก่ สามี ภรรยา ครอบครัว เพื่อนฝูง ครู-อาจารย์ แพทย์ พยาบาล ผู้บังคับบัญชา และเพื่อนร่วมงาน เป็นต้น บุคคลหรือกลุ่มอ้างอิงที่สำคัญแต่ละเรื่องนั้น จะขึ้นอยู่กับกลุ่มประชากรและพฤติกรรมที่ศึกษา ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิง (Normative Belief: N)

นี้จะถูกนำไปคำนวณรวมกับแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Motivation to Comply With the Referent: M) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงนี้จะเป็นตัวกำหนดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm)

4. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm: SN) หมายถึง การรับรู้เกี่ยวกับความกดดันทางสังคมที่มีต่อการดึงดูดความสนใจของบุคคลให้กระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมนั้น ๆ กลุ่มอ้างอิงจะมีอิทธิพลต่อการกระทำพฤติกรรมมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับความสำคัญต่อบุคคลนั้น ๆ เช่น พฤติกรรมการดื่มแอลกอฮอล์ เพื่อนอาจมีความสำคัญต่อพฤติกรรมการดื่มแอลกอฮอล์มากกว่าพ่อแม่ เป็นต้น การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงนี้ เกิดจากผลรวมของผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงที่เขาให้ความสำคัญกับความคาดหวังของกลุ่มอ้างอิงโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความเข้มของความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิง (Normative Belief: n) และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Motivation to Comply with the Referent: M) ซึ่งสามารถเขียนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Ajzen, 2002) ได้ดังนี้

$$SN \propto \sum n_i m_i$$

SN = การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

n_i = ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงแต่ละข้อ

m_i = แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงแต่ละข้อ

5. ความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุม (Control Beliefs: CB) ความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุมการกระทำพฤติกรรม จะเกี่ยวข้องกับการรับรู้ของบุคคลว่ามีปัจจัยต่าง ๆ เพียงพอหรือไม่ที่จะส่งเสริมหรือขัดขวางต่อการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ เช่น ถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าถ้าดื่มแอลกอฮอล์แล้วคลายเครียดได้ อารมณ์ดีสนุกสนานครึกครื้น เขาก็จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการดื่มแอลกอฮอล์ เป็นต้น ในทางตรงกันข้ามหากเขามีความเชื่อว่าถ้าดื่มแอลกอฮอล์แล้วเสียการควบคุม ขาดสติ ทำตัวน่ารังเกียจ เขาก็จะไม่ดื่มแอลกอฮอล์ ความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุมเกิดจากผลรวมของผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (Control Belief) กับการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (Power of Control Factor) ซึ่งความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุมนี้จะเป็นตัวกำหนดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control)

6. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control: PBC) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่ามีความสามารถที่จะกระทำและสามารถควบคุมพฤติกรรมต่าง ๆ ได้หรือไม่อย่างไร การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมนั้น สันนิษฐานว่าเกิดจากผลรวมของผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุม เช่น ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอยู่ว่าส่งเสริมหรือขัดขวางต่อการกระทำพฤติกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเข้มของความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (Control Belief: c) และการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (Perceived

Power of the Control Factor: p) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะสะท้อนความถูกต้องของความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของบุคคลที่มีอยู่จริง (Actual Behavioral Control) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมนี้จะเป็นตัวแปรร่วมกับเจตนา (Intention) ที่ใช้ในการทำนายพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งสามารถเขียนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Ajzen, 2002) ได้ดังนี้

$$PBC \propto \sum c_i p_i$$

PBC = การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม

c_i = ความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม

p_i = การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม

7. เจตนาในการทำพฤติกรรม (Intention: I) เป็นตัวแทนในการแสดงออกในการรับรู้เกี่ยวกับความพร้อมของบุคคลที่จะกระทำพฤติกรรม เจตนาหรือความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมนี้จะเป็นตัวแปรหรือเงื่อนไขที่สำคัญในการกำหนดการกระทำพฤติกรรมอย่างฉับพลันของบุคคล เจตนาในการกระทำพฤติกรรมนี้ได้รับอิทธิพลมาจากตัวทำนาย (Predictor Variable) 3 ตัว ได้แก่ เจตคติต่อพฤติกรรม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ตัวทำนายแต่ละตัวดังกล่าว จะทำนายเจตนาในการทำพฤติกรรมได้มากขึ้นน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับน้ำหนักและความสำคัญของตัวทำนาย รวมทั้งขึ้นอยู่กับกลุ่มประชากรที่ศึกษาและความสนใจของกลุ่มตัวอย่างด้วย

8. ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมที่มีอยู่จริง (Actual Behavioral Control: ABC) หมายถึง ขอบเขตที่บุคคลมีทักษะ ความชำนาญ ทรัพยากรและความพร้อมอื่น ๆ ที่ต้องมีมาก่อนและจำเป็นต่อการกระทำพฤติกรรมนั้น การประสบความสำเร็จในการกระทำพฤติกรรมนั้นมิใช่ขึ้นอยู่กับเจตนาในการทำพฤติกรรมที่ชอบเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับระดับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมที่เพียงพอด้วย กล่าวคือ บุคคลจะต้องมีการรับรู้ความสามารถในการกระทำพฤติกรรมของตนที่ถูกต้องด้วย นอกจากนี้ การรับรู้ความสามารถในการกระทำพฤติกรรมยังนำไปสู่การเป็นตัวแทนของการควบคุมที่แท้จริงและสามารถใช้ทำนายพฤติกรรมด้วย

9. พฤติกรรม (Behavior: B) คือการกระทำที่บุคคลแสดงออก หรือตอบสนองอย่างชัดเจนที่สามารถสังเกตเห็นได้ภายใต้สภาพการณ์และเป้าหมายที่กำหนดการสังเกตพฤติกรรมเดียวสามารถทำได้โดยการรวบรวมผลการกระทำผ่านสภาพการณ์ และเวลาในการกระทำพฤติกรรมนั้นหลาย ๆ ครั้งหลาย ๆ ช่วงเวลา จึงจะสามารถเป็นตัวแทนในการวัดพฤติกรรมนั้นได้ ตามแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน พฤติกรรมเกิดจากการทำหน้าที่ (Function) อย่างสอดคล้องกันของเจตนาในการทำพฤติกรรมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ตามแนวคิดนี้ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมถูกคาดหวังว่าจะเป็นสื่อกลางที่มีอิทธิพลต่อเจตนาในการทำพฤติกรรม

(Notani, 1998) เช่น การมีเจตนาในการทำพฤติกรรมที่ชอบนั้นเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับรู้ว่าคุณมีความสามารถที่จะควบคุมพฤติกรรมนั้นได้ ในทางปฏิบัติแล้วเจตนาในการทำพฤติกรรมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเราจะพบบ่อย ๆ เมื่ออิทธิพลนั้นมีความหนักแน่นเข้มข้นต่อการทำพฤติกรรมนั้น แต่จะไม่มี ความแตกต่างกันมากนักในเหตุการณ์ปกติทั่วไป เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เป็นต้น

ทฤษฎีการเรียนรู้ปัญญาทางสังคมของแบนดูรา (Bandura, 1997) มีแนวคิดที่โดดเด่นอยู่ 2 ประการ คือ

1. การเรียนรู้จากการสังเกตเพื่อเลียนแบบ (Observational Learning for Imitation) แนวความคิดนี้มีประเด็นสำคัญ ๆ คือ

- 1.1 การเรียนรู้เกิดจากการสังเกตหรือเลียนแบบบุคคลที่เป็นตัวแบบ ซึ่งอาจเป็นบุคคลในชีวิตจริง หรือบุคคลในวรรณกรรม นิทาน รายการโทรทัศน์ การตูน เป็นต้น
- 1.2 การเรียนรู้ที่เป็นพฤติกรรมถาวร เป็นผลมาจากการได้รับการเสริมแรง
- 1.3 การเรียนรู้จากการสังเกต เห็นชัดเจนมากในการเรียนรู้แบบลงมือกระทำของกลุ่มพฤติกรรม

แบนดูรา (Bandura) อธิบายว่า การเลียนแบบเกิดจากการสังเกตตัวแบบ การสังเกตส่งผลให้เกิดการทำงานในกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Process) และมีการเสริมแรงอีกทั้งมีปฏิริยาโต้ตอบระหว่าง คน – สิ่งแวดล้อม แรงจูงใจภายนอก – แรงจูงใจภายในบนฐานสมรรถภาพทางชีวภาพของบุคคล ดังนั้น กว่าจะเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบ คนต้องผ่านกระบวนการทางปัญญา อันซับซ้อน

2. Self Efficacy ซึ่งแบนดูราได้ให้ความสนใจยิ่งกว่าแนวคิดแรก โดย Efficacy หมายถึงความสามารถในการรับรู้ตนเองว่าสามารถจัดการกับสถานการณ์แวดล้อมที่คลุมเครือและยุ่งยากได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการกับสถานการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นได้โดยอาศัยองค์ประกอบ 2 ประการ ได้แก่ ทักษะในการจัดการ และ ความเชื่อในความสามารถของตนเองว่าจะทำได้สำเร็จ ซึ่งความเชื่อดังกล่าวทำให้คนมีความมานะพยายาม มีความอดทนต่อความยากลำบาก มีความตั้งใจมั่นในการที่จะฝ่าฟันอุปสรรค

ดังนั้น Self Efficacy จึงหมายถึง ความเชื่อในความสามารถของตนเอง ที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นผลสำเร็จ แม้ว่าการไปถึงเป้าหมายจะอยู่ในสถานการณ์ที่คลุมเครือ จัดการได้ยาก มีความเครียดสูง การที่บุคคลใด ๆ จะเสริมสร้างสมรรถนะนี้ได้ มีองค์ประกอบ 4 ประการ

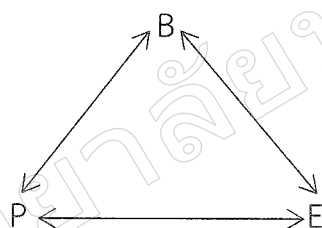
1. ตนเชื่อว่า ตนสามารถจัดการกับเรื่องราวนั้น ๆ ได้จนลุล่วง
2. การสังเกตการประสบผลสำเร็จหรือไม่สำเร็จจากบุคคลอื่น และเรียนรู้วิธีการจากบุคคลนั้น ๆ

3. ชักจูงตนเองด้วยคำที่ให้กำลังใจต่าง ๆ เช่น ฉันต้องทำได้ ฉันมั่นใจ หรือจากคำให้กำลังใจจากผู้อื่น เช่น คุณทำได้แน่ ๆ เราเชื่อว่า你能ทำได้

4. มีสิ่งกระตุ้นพอเหมาะ ทั้งระดับกระบวนการ และรูปแบบที่นำมากระตุ้น

ความคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ปัญญาทางสังคม

1. แบนดูรา (Bandura, 1997) ได้ให้ความสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ของอินทรีย์และสิ่งแวดล้อม และถือว่าการเรียนรู้ก็เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน แบนดูราได้ถือว่าการที่บุคคลที่ต้องการจะเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมเป็นสาเหตุของพฤติกรรมและได้อธิบายการปฏิสัมพันธ์ ดังนี้



B = พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งของบุคคล

P = บุคคล (ตัวแปรที่เกิดจากผู้เรียน เช่น ความคาดหวังของผู้เรียน ฯลฯ)

E = สิ่งแวดล้อม

2. แบนดูรา (Bandura, 1997) ได้ให้ความแตกต่างของการเรียนรู้ (Learning) และการกระทำ (Performance) ถือว่าความแตกต่างนี้สำคัญมาก เพราะคนอาจจะเรียนรู้อะไรหลายอย่างแต่ไม่กระทำ เป็นต้นว่า นักศึกษาทุกคนที่กำลังอ่านเอกสารประกอบการสอนนี้คงจะทราบว่า การโกงในการสอบนั้นมียุติกรรมอย่างไร แต่นักศึกษาเพียงน้อยคนที่จะทำการโกงจริง ๆ แบนดูราได้สรุปว่าพฤติกรรมของมนุษย์อาจจะแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท

2.1 พฤติกรรมสนองตอบที่เกิดจากการเรียนรู้ ผู้ซึ่งแสดงออกหรือกระทำสม่ำเสมอ

2.2 พฤติกรรมที่เรียนรู้แต่ไม่เคยแสดงออกหรือกระทำ

2.3 พฤติกรรมที่ไม่เคยแสดงออกทางการกระทำ เพราะไม่เคยเรียนรู้จริง ๆ

3. แบนดูรา (Bandura, 1997) ไม่เชื่อว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะคงตัวอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และทั้งสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ตัวอย่างเช่น เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวก็คาดหวังว่าผู้อื่นจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อตนด้วยความหวังนี้ก็ส่งเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และผลพวงก็คือว่าเด็กอื่น (แม้ว่าจะไม่ก้าวร้าว) ก็จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองแบบก้าวร้าวด้วย และเป็นเหตุให้เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวยิ่งแสดง

พฤติกรรมก้าวร้าวมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการย้ำความคาดหวังของตน สรุปว่า “เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว จะสร้างบรรยากาศก้าวร้าวรอบ ๆ ตัว จึงทำให้เด็กอื่นที่มีพฤติกรรมอ่อนโยนไม่ก้าวร้าวแสดง พฤติกรรมตอบสนองก้าวร้าว เพราะเป็นการแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งแวดล้อมที่ก้าวร้าว”

ทฤษฎีบทบาทของราล์ฟ ลินตัน (Ralph Linton's Role Theory) กล่าวไว้ว่า ตำแหน่ง หรือสถานภาพเป็นผู้กำหนดบทบาท เช่น บุคคลที่มีตำแหน่งเป็นครูต้องแสดงพฤติกรรมที่เป็นตัวอย่าง ที่ดีแก่ศิษย์ เป็นต้น ผู้ที่มีตำแหน่งจะปฏิบัติหน้าที่ได้สมบทบาทหรือไม่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลาย ๆ อย่าง เช่น บุคลิกของผู้สวมบทบาท ลักษณะของสังคม ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีและ วัฒนธรรมของสังคมนั้นด้วย (Linton, 1936)

ตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

ในการวิจัยนี้ ตัวแปรที่ส่งผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ตัวแปรความเชื่อ ในเว็บไซต์ของเกมออนไลน์ ตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ ตัวแปรการควบคุม พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรการคล้อยตามกลุ่ม เพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

ความเชื่อถือนในเว็บไซต์เกมออนไลน์ (Trust in Online Games Website)

รอตเตอร์ (Rotter, 1966) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความเชื่ออำนาจภายใน-ภายนอก โดยพัฒนามาจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ที่ได้สังเกตว่าพฤติกรรม ของมนุษย์เกิดได้จากการเรียนรู้และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล และได้อธิบายลักษณะทั่วไปของ ความเชื่ออำนาจภายใน-ภายนอกตนว่า อำนาจภายในตนเกิดขึ้นเป็นขั้นตอนตามลำดับ เริ่มต้นจาก ผลการตอบแทนอันหนึ่งที่ได้มาจากพฤติกรรมอันใหม่ที่มีสภาพคล้ายกับสภาพการณ์เดิม และถ้า เป็นไปตามที่เขาคาดหวังไว้ ความคาดหวังของเขาจะเพิ่มขึ้น แต่ถ้าผิดหวังความคาดหวังของเขาจะ ลดลง แสดงว่าการลดหรือเพิ่มความคาดหวังนี้ก่อตัวขึ้นจากพฤติกรรมอันใดอันหนึ่งก่อนแล้วจึงขยาย ครอบคลุมจากพฤติกรรมหรือเหตุการณ์อื่น ๆ ที่คล้ายคลึงกัน

รอตเตอร์ ได้สรุปความเชื่ออำนาจภายใน-ภายนอกตน ที่มีผลต่อพฤติกรรมไว้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. บุคคลที่มีความเชื่ออำนาจภายนอกตน (External Locus of Control) หมายความว่า บุคคลนั้นเชื่อหรือรับรู้ต่อเหตุการณ์ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตนนั้นขึ้นอยู่กับอิทธิพลอำนาจ ภายนอกตนที่ตนไม่สามารถควบคุมได้ เช่น โชคเคราะห์ ความบังเอิญ หรืออิทธิพลของผู้อื่น บันดาลให้เป็นไป
2. บุคคลที่มีความเชื่ออำนาจภายในตน (Internal Locus of Control) หมายความว่า บุคคลนั้นเชื่อหรือรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนว่าเป็นผลจากการกระทำหรือจากความสามารถ

ของตน ความเชื่อในอำนาจภายใน-ภายนอก (Locus of Control) ซึ่งเป็นความเชื่อที่แสดงถึงความรู้สึกตนเองหรือสิ่งภายนอกตนเองหรือผู้อื่นเป็นผู้ควบคุมสถานการณ์

ในการวิจัยนี้ความเชื่อถือเว็บไซต์เกมออนไลน์ หมายถึง ความเชื่ออำนาจที่มีอยู่ในตนและความเชื่อที่ได้รับจากภายนอก ที่จะเชื่อเพื่อนำมาส่งผลในการตัดสินใจในการกระทำนั้น ๆ โดยที่แรงจูงใจจะทำให้เกิดพฤติกรรมหรือการแสดงออกที่เต็มไปด้วยความกระตือรือร้นที่จะเข้าเว็บไซต์เกมออนไลน์

ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ (Enjoyment to Play Online Games)

Moon and Kim (2001) ได้กล่าวว่า แรงกระตุ้นที่ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานเกิดจากการแสดงซึ่งกิจกรรมนั้นๆ ที่แสดงออกมาจากข้างในของตัวเรา ซึ่งมีผลจากการที่ได้เข้าร่วมกับกิจกรรมทำให้เกิดทัศนคติต่อการใช้บริการ เครือข่ายทางสังคมออนไลน์เป็นระบบสื่อสารที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบันซึ่งคนทุกกลุ่มและทุกเพศสามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย ได้ส่งผลกระทบต่อความเปลี่ยนแปลงที่เสมือนเหรียญที่มีอยู่สองด้าน กล่าวคือ นอกจากเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่จะทำให้การติดต่อสื่อสารสามารถกระทำได้เพียงปลายนิ้วสัมผัสจากทุกแห่งทุกหนในโลก ไม่ว่าจะเป็นห้องเล็ก ๆ ในพื้นที่ห่างไกลหรือในที่ประชุมกลางใจเมืองซึ่งขณะเดียวกันนั้นก็สามารถทำให้ผู้คนในสังคมข่าวสารเลือกวิถีชีวิตที่แปลกแยกไปจากวิถีชีวิตในสังคมแบบเดิม ๆ ได้มากยิ่งขึ้น มีความเป็นส่วนตัวโดดเดี่ยวมากยิ่งขึ้นหรือตลอดจนแตกแยกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีแบบแผนในการดำเนินชีวิตของตนเอง เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของตนเอง จากความหลากหลายของรูปแบบที่มีให้เลือกใช้รวมไปถึงเครื่องมือต่าง ๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นเครือข่ายทางสังคมที่สร้างความท้าทายและสนุกสนานให้กับผู้ใช้บริการได้ และความที่มีเว็บไซต์เกมออนไลน์ที่ให้บริการอยู่มากที่ให้เลือก และด้วยที่แต่ละเกมของเครือข่ายเกมออนไลน์ต่างก็อยากได้รับความนิยมจึงมีรูปแบบให้เลือกเพื่อตรงกับความต้องการของแต่ละคน โดยที่แต่ละเกมนั้นก็จะมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ที่เป็นเรื่องเฉพาะแตกต่างกันไป ซึ่งการที่ได้เป็นส่วนของเกมออนไลน์ที่มีที่หลากหลายจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความเพลิดเพลินในการที่ใช้บริการและตอบสนองต่อความต้องการ ซึ่งเป็นการทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน

โดยสรุปความสนุกสนาน คือ ความสนุกสนานในบริบทการใช้เกมออนไลน์สามารถพบได้ในจำนวนของกิจกรรมเกมแบบออนไลน์ที่ได้รับรู้ถึงความสุขสนุกสนานในสิ่งดังกล่าว การเปรียบเทียบถึงกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การซื้อของออนไลน์ และการใช้ระบบข้อมูล การเล่นเกมออนไลน์ซึ่งได้ส่งเสริมประสบการณ์ ยิ่งไปกว่านั้นแรงผลักดันสำคัญสำหรับการเล่นเกมออนไลน์คือ การค้นหาผู้ที่พึงพอใจผู้เล่นที่มีประสบการณ์ด้านความสนุกสนานและการตอบสนองทางอารมณ์ด้านความพอใจจะมีแรงจูงใจมากกว่า ดังนั้น ความสนุกสนานที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อความสนใจหรือตั้งใจที่จะเล่น

เจตคติในการเล่นเกมนออนไลน์ (Attitude Toward Playing Online Games)

ฟิชบายน์ และไอเซน (Fishbein & Ajzen, 1975, p. 216 อ้างถึงใน นลินี สุวรรณโชติ, 2549) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ตัวแทนของความรู้สึกทั่วไปในการชอบหรือไม่ชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าบางอย่าง การที่บุคคลเกิดความเชื่อต่อวัตถุเรื่องใด ๆ ก็คือ เขาเกิดเจตคติต่อสิ่งนั้นโดยอัตโนมัติในเวลาเดียวกันและความเชื่อจะเชื่อมโยงวัตถุกับลักษณะบางประการเป็นการประเมินค่าให้กับคุณค่าให้กับคุณลักษณะต่างๆ เหล่านั้น

เลฟตัน (Lefton, 1986) ให้ความหมายของ “เจตคติ” ว่าเป็นความรู้สึก ความเชื่อ และการโน้มน้าวให้แสดงพฤติกรรมต่อคน ความคิด หรือสิ่งต่าง ๆ

ดาร์เลย์ (Darley & Ronald, 1991) ให้ความหมายของ “เจตคติ” ว่าเป็นการแสดงออกที่ได้ไตร่ตรองแล้วต่อเหตุการณ์ สิ่งต่าง ๆ หรือคนว่าพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ สอดคล้องกับความคิดของ

เกลียทแมน (Gleitman, 1992) ที่ให้ความหมายของ “เจตคติ” ว่าเป็นสภาพของจิตใจที่มีต่อความคิดสิ่งต่าง ๆ หรือ คน ซึ่งเกิดจากความเชื่อ ความรู้สึก การไตร่ตรอง และการโน้มน้าว แสดงออกในทางบวกหรือทางลบ

ดังนั้นอาจสรุปความหมายของเจตคติ คือ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใด ๆ ซึ่งแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในลักษณะชอบ ไม่ชอบ อาจเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย พอใจ ไม่พอใจ ต่อสิ่งใด ๆ ในลักษณะเฉพาะตัวตามทิศทางของเจตคติที่มีอยู่ และทำให้จะเป็นตัวกำหนดแนวทางของบุคคลในการที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนอง

ฮิลการ์ด (Hilgrad, 1962, p. 564) ให้ความหมายเจตคติว่า เป็นพฤติกรรม หรือความรู้สึกครั้งแรก ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอาจเป็นแนวความคิดหรือสถานการณ์ใด ๆ

เทอร์สตัน (Thurstone, 1967, p. 77) กล่าวว่า เจตคติเป็นเรื่องของความชอบ ความไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึกความเชื่อมั่นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

กูด (Good, 1973, p. 43) ให้ความหมายว่า เจตคติว่าเป็นพฤติกรรม หรือความรู้สึกครั้งแรก ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอาจเป็นแนวความคิดหรือสถานการณ์ใด ๆ

การเกิดเจตคติ เจตคติไม่ใช่สิ่งติดตัวมาแต่กำเนิด แต่เกิดจากประสบการณ์เรียนรู้ในสังคม (Social Learning) ซึ่ง พรณี ข.เจนจิต (2528, หน้า 288 อ้างถึงใน นลินี สุวรรณโชติ, 2549) กล่าวถึงแหล่งที่มีอิทธิพลต่อการเกิดเจตคติของบุคคลได้ดังนี้

1. เจตคติเป็นเรื่องของการเรียนรู้ เนื่องจากการอบรมมาตั้งแต่เด็ก เป็นไปในลักษณะของการดูดซึมจากการเลียนแบบของพ่อ แม่และคนข้างเคียงไม่ต้องมีใครสอน
2. เกิดจากประสบการณ์ของบุคคล
3. เกิดจากการถ่ายทอดจากเจตคติที่มีอยู่แล้ว เช่น การรังเกียจสีผิว
4. การสื่อสารมวลชน

องค์ประกอบของเจตคติ

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจจนิก (2530, หน้า 55 อ้างถึงใน นลินี สุวรรณโชติ, 2549) กล่าวว่า องค์ประกอบของเจตคติที่ครอบคลุมมากที่สุดและเป็นที่ยอมรับกันจากแนวคิดที่เชื่อว่าเจตคติประกอบด้วย องค์ประกอบ 3 ด้าน คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ (Cognitive Component) หมายถึง การที่บุคคลจะมีเจตคติต่อสิ่งต่าง ๆ ได้นั้น บุคคลจะต้องมีการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้นก่อนเสมอซึ่งเป็นความรู้ความเชื่อในเชิงประมาณค่าว่าสิ่งนั้นมีคุณหรือโทษอย่างไร และเนื่องมาจากการรับรู้อาจผิดพลาดหรือบิดเบือนจากความเป็นจริง ก็จะทำให้บุคคลมีเจตคติที่ไม่ถูกต้องต่อสิ่งนั้น ๆ ได้

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) หมายถึง ความรู้สึกชอบไม่ชอบหรือไม่แน่ใจต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งความรู้สึกนั้นเกิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติหลังจากที่บุคคลมีความรู้เกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษต่อสิ่งนั้นแล้ว องค์ประกอบด้านความรู้สึกนั้นจะสอดคล้องกับองค์ประกอบด้านการรับรู้เสมอกล่าวคือ ถ้าบุคคลใดรับรู้เกี่ยวกับสิ่งใดในทางที่ดีย่อมมีความรู้สึกที่ดี ชอบ พอใจในสิ่งนั้น ตรงกันข้ามกับบุคคลที่ได้รับความรู้เกี่ยวกับสิ่งใดในทางที่ไม่ดีก็ย่อมไม่ชอบไม่พอใจต่อสิ่งนั้นตามมา

3. องค์ประกอบด้านมุ่งกระทำ (Behavior Intention Component) หมายถึง องค์ประกอบที่เกิดขึ้นหลังจากที่บุคคลมีความรู้เชิงประมาณค่าเกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษต่อสิ่งต่าง ๆ และเกิดความรู้สึกพอใจหรือไม่พอใจต่อสิ่งนั้น ๆ แล้ว การกระทำที่เกิดขึ้นตามมานั้นมักจะสอดคล้องกับการรับรู้ และความรู้สึกต่อสิ่งนั้น ๆ เสมอ

ส่วนมากแล้วมักพบว่าบุคคลจะมีเจตคติทางบวกต่อพฤติกรรมถ้าบุคคลที่มีความสำคัญต่อตนคิดว่าตนควรแสดงพฤติกรรมนั้น และมีเจตคติทางลบ ถ้าบุคคลที่มีความสำคัญต่อตนคิดว่าตนไม่ควรแสดงพฤติกรรมนั้น (Ajzen and Fishbein, 1980, p. 58)

ในการวิจัยนี้เจตคติที่มีต่อเกมออนไลน์ หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ทั้งทางที่เป็นประโยชน์และโทษ สามารถแบ่งองค์ประกอบของเจตคติได้ 3 ด้าน คือ ด้านความคิด ด้านความรู้สึก ด้านการกระทำ

การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ (Subjective Norms Toward Playing Online Games)

การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่าบุคคลส่วนใหญ่ที่มีความสำคัญต่อตน คิดว่าตนควรหรือไม่ควรแสดงพฤติกรรมนั้น การวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมี 2 วิธี คือ การวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรง และการวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อม

1. การวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรง เป็นการประเมินความเชื่อของบุคคลที่มีต่อความคิดเห็นของบุคคลส่วนมากที่มีความสำคัญต่อตนคิดว่า ตนควรหรือไม่ควรกระทำพฤติกรรมนั้น

2. การวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อม ได้จากผลรวมของผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิง กำหนดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง คือ ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

องค์ประกอบทั้งสองมีน้ำหนักที่บ่งบอกถึงความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ที่เป็นตัวกำหนดความตั้งใจ น้ำหนักความสำคัญเชิงสัมพัทธ์นี้อาจเปลี่ยนจากพฤติกรรมหนึ่งไปอีกพฤติกรรมหนึ่งและจากบุคคลหนึ่งไปอีกบุคคลหนึ่ง น้ำหนักขององค์ประกอบทั้งสองนี้ร่วมกันทำนายความตั้งใจเชิงพฤติกรรม นอกจากนี้ยังมีตัวแปรที่ร่วมกันทำนายความตั้งใจเชิงพฤติกรรมอีกหนึ่งตัว คือ

ตัวแปรภายนอก (External Variables) ได้แก่

1. ตัวแปรชีวสังคม (Demographic Variables) เช่น อายุ เพศ อาชีพ สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม ศาสนา การศึกษา

2. เจตคติที่มีต่อเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนั้น (Attitude Towards the Target) เช่น เจตคติต่อบุคคลและเจตคติต่อสถาบัน

3. ลักษณะบุคลิกภาพ (Personality Traits) เช่น ลักษณะเก็บตัว ลักษณะเปิดเผยตนเอง มีอาการทางประสาท ลักษณะมีอำนาจ และมีลักษณะเด่น

จากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลไม่ปฏิเสธว่าตัวแปรภายนอกบางครั้งมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม ซึ่งแสดงว่าตัวแปรภายนอกมีผลกระทบต่อพฤติกรรมทางอ้อม นั่นคือ ตัวแปรภายนอกมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม ถ้าหากว่ามันมีความสัมพันธ์กับตัวแปรใดตัวแปรหนึ่งในทฤษฎี นั่นคือ ถ้าตัวแปรภายนอกมีอิทธิพลต่อความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ การประเมินผลความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงหรือแรงจูงใจที่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ซึ่งมีผลกระทบต่อความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของบุคคล และทำให้มีผลกระทบต่อพฤติกรรม ถ้าเจตคติหรือการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทำนายความตั้งใจเชิงพฤติกรรมได้ และความตั้งใจเชิงพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กันสูง ถึงแม้บางครั้ง ตัวแปรภายนอกมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมในเวลาหนึ่ง แต่สัมพันธ์กันเป็นช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น ดังนั้น ฟิชไบน์ และไอเซน จึงกล่าวหาว่าไม่มีความจำเป็นที่จะหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรภายนอกกับพฤติกรรม เพราะว่าผลที่ไม่คงเส้นคงวาต่อความเชื่อที่เป็นรากฐานของพฤติกรรม

ในการวิจัยนี้สรุปได้ว่าการคล้อยตามอ้างอิง คือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของบุคคลถูกทำนายโดยเชื่อว่า กลุ่มอ้างอิงเด่นชัดกว่าควรหรือไม่ควรกระทำพฤติกรรมนั้น แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เจตคติและกลุ่มอ้างอิง จะทำนายความตั้งใจได้เสมอ จะมีผลต่อพฤติกรรมโดยใช้ความตั้งใจเป็นสื่อ ถึงแม้เจตคติและการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงจะทำนายความตั้งใจได้แต่เจตคติและคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงก็ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมได้

ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ (Intention to Play Online Games)

ความตั้งใจ (Intention) หมายถึง เจตนาหรือความมุ่งมั่นที่จะพยายามทำพฤติกรรมนั้น เจตนาหรือความตั้งใจเป็นปัจจัยการจูงใจที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม เจตนาจะเป็นตัวบ่งชี้ว่าบุคคลได้ทุ่มเทความพยายามมากน้อยเพียงใดที่จะกระทำนั้น ยังมีเจตนาหรือความตั้งใจมากเพียงใดการแสดงพฤติกรรมก็จะเป็นไปได้มากยิ่งขึ้น เจตนาเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมแต่ไม่ได้หมายความว่าการวัดเจตนาเพียงตัวเดียวจะเป็นตัวทำนายได้เหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าพฤติกรรมดังกล่าวของบุคคลที่ประสบปัญหาในการควบคุมพฤติกรรมค่อนข้างมาก อาจมีปัจจัยอื่น ๆ ที่มีปัญหาเกี่ยวกับสิ่งจูงใจและมีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ระหว่างเจตนากับการกระทำพฤติกรรม

กฎเกณฑ์ทั่วไปมีว่าเจตนาของบุคคลที่มีความหนักแน่นสูง การได้รับข้อมูลใหม่มักจะไม่ใช่เพียงพอที่จะเปลี่ยนความตั้งใจในการทำพฤติกรรม ในทางตรงกันข้ามถ้าเจตนาในการทำหรือไม่ทำพฤติกรรมมีความหนักแน่นต่ำ ความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ของเหตุการณ์ที่ไม่คาดคะเนล่วงหน้าเพียงเล็กน้อยก็อาจมีอิทธิพลเปลี่ยนเจตนาหรือความตั้งใจของบุคคลได้ (Ajzen, 1985, p. 21 อ้างถึงใน นลินี สุวรรณโชติ, 2549)

ความตั้งใจ หมายถึง ตั้งใจที่จะเผชิญปัญหาและหาวิธีแก้ด้วยมุมมองใหม่ ๆ ตลอดเวลา ความตั้งใจ ขึ้นอยู่กับคุณลักษณะพื้นฐาน 3 ประการ คือ (1) ความมุ่งมั่น (Tenacity) (2) ความเชื่อมั่น (Confidence) และ (3) ความกระตือรือร้น (Enthusiasm)

1. ความมุ่งมั่น เป็นสิ่งจำเป็นเพราะความคิดสร้างสรรค์มิได้จู่ๆก็เกิดขึ้นอย่างฉับพลันและคงอยู่ แต่จะเกิดต่อเมื่อมีการวิเคราะห์สถานการณ์ นิยามปัญหา และเก็บข้อมูลเกี่ยวกับปัญหา หลังจากนั้นจึงอาจเกิดความคิดริเริ่มใหม่ ๆ เมื่อความคิดเกิดขึ้นแล้ว ยังต้องกลั่นกรองความคิดวางแผนปฏิบัติการ บริหารจัดการให้ความคิดนั้นเป็นความจริง ด้วยเหตุนี้ จึงต้องมีความมุ่งมั่นพอควรจึงจะประสบความสำเร็จได้

2. ความเชื่อมั่น มีความสำคัญเพราะความคิดริเริ่มอาจสลายไปง่าย ๆ โดยความเครียด ความผิดหวัง กลัวการเยาะเย้ยหรือกลัวความล้มเหลว ดังนั้น เราจึงต้องการความเชื่อมั่น และกล้าที่จะเสี่ยงอย่างรอบคอบ

3. ความกระตือรือร้น เป็นสิ่งจำเป็นเพราะความคิดริเริ่มจะแตกต้อออกผลก็ต่อเมื่อเรามีความกระตือรือร้นและสนุกกับงานที่ทำ นั่นคือเมื่อเรามีพลังผลักดันจากภายใน

จากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล ความตั้งใจเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม แต่ไม่ได้หมายความว่าความตั้งใจจะเป็นการเพียงพอที่จะทำนายพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสมเสมอไป ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อความหนักแน่น ในการสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจและพฤติกรรม องค์ประกอบเหล่านี้ คือความสอดคล้องระหว่างความตั้งใจและพฤติกรรม และความคงอยู่ของความตั้งใจและการวัดมีลักษณะเป็นนามธรรมหรือมีลักษณะทั่วไปในการวัดความ

ตั้งใจมากเท่าใดก็ยิ่งมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมต่ำเท่านั้น (Ajzen and Fishbein, 1977

อ้างถึงใน ชีระพร อุวรรณโน, 2535, หน้า 249) การวัดความตั้งใจมี 2 วิธี คือ

1. วัดความสอดคล้องระหว่างความตั้งใจและพฤติกรรม

การใช้ความตั้งใจทำนายพฤติกรรมถ้าต้องการให้มีความเที่ยงตรงมากขึ้น จำเป็นต้องวัดความตั้งใจและพฤติกรรมให้สอดคล้องกันในความจำเพาะทั้ง 4 คือ การกระทำ เป้าหมาย บริบท และเวลา การวัดความตั้งใจที่มีต่อการแสดงพฤติกรรมสามารถวัดได้ โดยการถามบุคคลถึงความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น หรือวัดความน่าจะเป็นของบุคคลว่าจะแสดงพฤติกรรมนั้น ซึ่งเรียกว่า การวัดความตั้งใจเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention)

2. วัดความคงอยู่ของความตั้งใจ

การวัดความตั้งใจไม่ใช่เป็นตัวทำนายพฤติกรรมที่ดีเสมอไป เพราะว่าความตั้งใจสามารถเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ดังนั้นเพื่อให้การทำนายพฤติกรรมจากความตั้งใจมีประสิทธิภาพจึงจำเป็นต้องวัดความตั้งใจให้ใกล้เคียงกับการวัดพฤติกรรมให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ในการทำนายพฤติกรรมจากความตั้งใจโดยทิ้งช่วงเวลานานนั้น โดยปกติมักไม่นิยมใช้การวัดเป็นรายบุคคล แต่จะวัดแนวโน้มของพฤติกรรมในกลุ่มคนกลุ่มใหญ่ของประชากร เพราะว่าความตั้งใจโดยรวมของคนกลุ่มใหญ่มีความคงอยู่นานกว่าความตั้งใจเป็นรายบุคคล

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ศรัญญา ไพรวันรัตน์ (2553) ได้ทำการศึกษา ปัจจัยทำนายและแนวทางการปรับลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี พบว่า กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านสุขภาพ การใช้จ่าย การเรียน ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับผลกระทบด้านสุขภาพ การใช้จ่าย ความสัมพันธ์ของครอบครัวและสังคม อยู่ในระดับสูง และได้รับผลกระทบทางด้านการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และมีแนวทางในการปรับลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ คือ ควรหากิจกรรมอื่นให้เด็กปฏิบัติในยามว่าง ผู้ปกครองควรมีกิจกรรมร่วมกับลูก ควรสร้างข้อตกลงในการเล่นเกมนับลูก ร้านเกมควรมีจิตสาธารณะ ทำตามบทบัญญัติกฎหมาย ชุมชนควรส่งเสริมกิจกรรมอื่น ๆ

พัชรี โตพันธ์ (2551) ได้ทำการศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า เหตุผลที่วัยรุ่นนิยมเล่นเกมออนไลน์ มาจากความสนุกสนาน เพลิดเพลินที่ได้รับ

จากการเล่น และในโลกเกมออนไลน์มีความหลากหลายและความสมจริง รวมถึงไม่มีข้อจำกัดในระยะเวลาและระยะทางของเกมออนไลน์

รัตนวรรณ หอมเนียม (2550) ได้ทำการศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย พบว่า จากการที่ได้กระทำความผิดจากเกมออนไลน์ นั้นเด็กที่ถูกเพื่อนชวนมาเล่นเกม เห็นว่าเพื่อนที่เคยกระทำผิดแล้วไม่ถูกจับกุม จึงเกิดพฤติกรรมเลียนแบบเพราะต้องการนำเงินที่ได้จากการกระทำความผิดมาเล่นเกม และมีบางกลุ่มไม่กล้าปฏิเสธเมื่อเพื่อนชวนมาเล่นเกมเพราะกลัวว่าเพื่อนจะไม่ยอมรับตัวเองเข้ากลุ่ม อีกทั้งเด็กที่เล่นเกมจะเลียนแบบเพื่อนมากที่สุด ส่วนด้านความต้องการที่จะเล่นเก่งแบบเพื่อน

ฉัตรพร เกษมสันต์ ณ อยู่ธยา (2550) ศึกษาเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: ศึกษากรณีเกม The Sims เกม Championship Manager และเกม FIFA ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 63 คน พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เมื่ออายุ 10-11 ในวัยรุ่นชายชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมวางแผน และเกมแสดงบทบาทมากที่สุด ส่วนวัยรุ่นหญิงชอบเล่นเกมประเภทจำลองสถานการณ์มากที่สุด สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์อันดับแรกได้แก่ที่บ้าน รองลงมาคือที่ร้าน

เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์เป็นอีกสื่อหนึ่งที่ฝึกฝนให้วัยรุ่นรู้จักการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ รวมถึงเรียนรู้ที่จะแสดงปฏิกิริยาได้ตอบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล เพราะเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเงื่อนไขของการเล่นที่ดี เช่น ในขณะที่ผู้เล่นต้องใช้ความใจเย็น ความอดทนพยายาม จะเป็นเหมือนห้องฝึกซ้อมทางอารมณ์ที่ฝึกให้วัยรุ่นมีความอดทนอดกลั้นต่อสภาพปัญหาต่าง ๆ มีความสามารถในการปรับตัว รู้จักเห็นใจผู้อื่น รู้จักวิธีการจัดการกับความเครียดและอารมณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม นอกจากนั้นแล้ว เกมเชิงสร้างสรรค์ยังช่วยสร้างแรงจูงใจที่ดีในการช่วยให้วัยรุ่นได้ปลดปล่อยจินตนาการ (Wishful Thinking) ความเครียด ความคับข้องใจ (Emotion Release) ซึ่งจะช่วยพัฒนาอารมณ์สุข ทำให้วัยรุ่นมีความสุขตามธรรมชาติ

ธนพจน์ วิเศษสินธุ์ (2550) ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อเนื้อหาความรุนแรงในเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร อายุตั้งแต่ 11-19 ปี จำนวน 400 คน ส่วนใหญ่เปิดรับเกมออนไลน์ประเภทแอคชั่น รองลงมา ได้แก่ เกมผจญภัย อันดับสามได้แก่เกมแสดงบทบาท ระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์แต่ละวันประมาณ 4-5 ชั่วโมง

นันทวิมล สหชัยรุ่งเรือง (2549) ศึกษาพฤติกรรมและสาเหตุการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นวัยต่าง ๆ โดยใช้วิธีการเชิงปริมาณ และการสัมภาษณ์เชิงลึกและสังเกตแบบมีส่วนร่วม พบว่า สาเหตุของการเล่นเกมออนไลน์ ของผู้เล่นเกมออนไลน์เกิดมาจากความเบื่อหน่าย กับการดำเนินชีวิตประจำวัน จึงหาแนวทางการผ่อนคลาย โดยการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งในช่วงอายุ 10-15 ปี มักจะ

เกิดจากสาเหตุของการมีเพื่อนชักชวน หรือพี่สอน หรือโดยการเพื่อนสมัครให้ เป็นต้น สำหรับในช่วงอายุ 16-20 ปี มักจะมาจากสาเหตุการเปิดอินเทอร์เน็ตในเวลาว่าง บุคคลที่ใกล้ชิดในชีวิตประจำวัน เช่น เพื่อน หรือน้อง เป็นต้น และอีกสาเหตุหนึ่งคือ เกิดความอยากรู้อยากลอง เมื่อเห็นคนอื่นเล่นจึงอยากทดลองด้วยตนเองบ้าง สำหรับในช่วงอายุ 21-25 ปี สาเหตุของการเล่นเกมออนไลน์ก็มีลักษณะคล้ายกับช่วงอายุ 16-20 ปี คือเกิดจากที่เพื่อน น้อง ชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์และเกิดจากความอยากทดลองจึงซื้อเกมมาทดลองเล่นด้วยตนเอง

ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข (2549) ศึกษาแบบแผนพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาคือ วัยรุ่นที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาที่อายุ 8-19 ปี จำนวน 24 คน พบว่า ส่วนของปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น พบว่า ปัจจัยทางด้านสังคมนั้นเด็กและวัยรุ่นมีความเห็นตรงกันว่า การเล่นเกมจะทำให้เด็กและวัยรุ่นพบความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการเล่นเกมออนไลน์ เด็กและวัยรุ่นส่วนหนึ่งจะเลือกเล่นเกมออนไลน์เพื่อหลีกเลี่ยงจากครอบครัว การเล่นเกมออนไลน์เพื่อฆ่าเวลาและการเล่นเกมออนไลน์เพราะเพื่อนชวน จะมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก แต่จะไม่มีผลกับวัยรุ่นและเด็ก และวัยรุ่นส่วนใหญ่จะไม่ได้มาเล่นเกมออนไลน์เพื่อคลายเครียดหรือหาเพื่อน

ในเรื่องของปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่นนั้น พบว่า เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่มีความต้องการที่จะใช้จ่ายเงินเพื่อเล่นเกมออนไลน์ และจะไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องค่าบริการชั่วโมงอินเทอร์เน็ตมากนัก แต่จะให้ความสำคัญกับปัจจัยในเรื่องของความพึงพอใจในเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการและการให้บริการมากกว่า และเด็กและวัยรุ่นจะไม่ได้ให้ความสนใจเรื่องการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหารายได้

ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีนั้นจะมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เพราะเด็กและวัยรุ่นส่วนใหญ่มีความชื่นชอบเกมนออนไลน์ เพราะปัจจัยเรื่องความหลากหลายและความสมจริงที่มีอยู่ในโลกของเกมนออนไลน์ รวมถึงปัจจัยด้านระยะทางและระยะเวลาด้วย โดยเด็กและวัยรุ่นมีความเห็นตรงกันว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ข้อจำกัดด้านระยะทางและระยะเวลาไม่มีผลต่อการเล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์

ส่วนพฤติกรรมหลังการเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น พบว่า เด็กและวัยรุ่นส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์เสร็จแล้วจะมีความรู้สึกสนุกกับเกมนออนไลน์ที่เพิ่งได้เล่นจบลง โดยจะวางแผนการเล่นเกมนออนไลน์ในครั้งต่อไปหลังการเล่นเกมนออนไลน์จบลงอยู่เป็นประจำ แต่จะไม่มีพฤติกรรมจริงนอกเกมนออนไลน์ที่เปลี่ยนแปลงหลังจากการเล่นเกมนออนไลน์ ทั้งพฤติกรรมกับเพื่อน ๆ พฤติกรรมกับผู้ปกครองและพฤติกรรมกับคนรู้จัก

เด็กและวัยรุ่นส่วนใหญ่จะเปรียบเกมออนไลน์เป็นเสมือนของเล่นอย่างหนึ่งในชีวิต ซึ่งของเล่นนั้นถือว่าเป็นสิ่งที่มีบทบาทต่อชีวิตวัยเด็กเป็นอย่างมาก แต่เด็กและวัยรุ่นก็ได้ข้อคิดเห็นว่า พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออนไลน์นั้นจะไม่เหมือนกับพฤติกรรมจริงนอกเกมออนไลน์ทั้งนี้ เพราะพฤติกรรมที่แสดงในโลกของเกมออนไลน์นั้นจะไม่สามารถกระทำได้จริงในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ก็มีเด็กและวัยรุ่นส่วนหนึ่งที่บอกว่าพฤติกรรมในโลกของเกมออนไลน์มีส่วนทำให้เด็กและวัยรุ่นนำพฤติกรรมในโลกของเกมออนไลน์นั้นมาใช้แสดงพฤติกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงได้ด้วยเช่นกัน

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา และคณะ (สิทธิมนุษยชน, 2 เมษายน-มิถุนายน, 2546, หน้า 67-81) กล่าวว่า ในส่วนของผลกระทบต่อเด็ก ได้มีแนวคิดในการประเมินผลกระทบต่อเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กเพื่อสร้างมาตรการในการจัดการ โดยแบ่งเป็นแนวคิดในการจัดการเนื้อหาของเกมที่เป็นภัยต่อเด็ก เช่น มีความรุนแรงมาก หรือลามกอนาจาร เป็นต้น และแนวคิดในการจัดการเกมที่เป็นภัยอันเนื่องมาจากสภาวะทางจิตใจของผู้เล่นเกม ทั้งนี้เพราะยังเด็กเล่นและเสพติดเกมมากเท่าไร ก็จะมีพฤติกรรมที่คล้าย ๆ กับตัวละครในเกมนั้น ๆ เพราะสมาธิในการเล่นมีผลต่อจิตสำนึกของผู้เล่นอย่างลึกซึ้ง นอกจากนั้นบทความยังได้มีแนวคิดในการสร้างมาตรการเพื่อจัดการเกมโดยให้เด็กมีส่วนร่วมในการจัดการ และต้องไม่ทำลายสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลจนเกินไป รวมถึงแนวคิดที่จะให้มีการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมเพื่อจัดการเกมคอมพิวเตอร์ด้วย ทั้งนี้ก็ยังไม่มียุทธศาสตร์ที่ตายตัวและแน่นอน ยังต้องมีการศึกษาถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กในสังคมไทยอีกต่อไป เพื่อหาแนวคิดและวิธีที่เหมาะสมจริง ๆ ในการจัดการความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับเกมคอมพิวเตอร์ รายงานผลสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับ การใช้อินเทอร์เน็ต/ คอมพิวเตอร์ของบุตรหลานหรือสมาชิกในครัวเรือน ในเขตกรุงเทพมหานคร ปี 2546 พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่มองว่าการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา/ ค้นหาข้อมูลของสมาชิกในครัวเรือน มีผลดีมากกว่าผลเสียและไม่มีผลกระทบต่อการเรียน ถึงแม้ว่าเพื่อการศึกษาค้นหาข้อมูลและเพื่อเล่นเกม มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน รองลงมาคือ ใช้เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารและเพื่อเล่นเกมออนไลน์ โดยที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่คิดว่า บุตรหลานสามารถแยกประเภทเกมที่สมควรและเหมาะสมในการเข้าไปเล่นได้ โดยในกลุ่มที่ระบุว่ามีปัญหาเกี่ยวกับเด็ก คือ ชอบเล่นเกมมากกว่าอ่านหนังสือ มีการเลียนแบบในสิ่งที่ไม่ดี ผลการเรียนอ่อน ทำให้เสียเวลา เสียค่าใช้จ่าย และเสียสุขภาพ ซึ่งส่วนใหญ่เด็กที่มีปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตตามร้านค้ามากกว่าใช้ที่บ้าน และใช้เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเล่นเกมออนไลน์ในสัดส่วนสูง

ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ได้สำรวจความคิดเห็นของเด็กตั้งแต่อายุ 10 ปีขึ้นไป ในกรุงเทพมหานคร เรื่อง “เยาวชนกับเกมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน” พบว่าเล่นเกมออนไลน์จากร้านใกล้สถานศึกษามากที่สุด รองลงมาคือ เล่นร้านใกล้บ้าน และเล่นที่บ้าน

ตามลำดับ โดยส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 3-4 วันต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ 5-6 วัน และเล่นทุกวัน ช่วงเวลาที่มักเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด เวลา 17.00-19.00 และช่วงเวลา 14.00-16.00 น. ช่วงเวลา 20.00-22.00 ตามลำดับ สำหรับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้งนานที่สุด 1-3 ชั่วโมง รองลงมา 4-5 ชั่วโมง และ 6-7 ชั่วโมง ขณะที่ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ ประมาณ 200-300 บาท โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านการใช้คอมพิวเตอร์ เป็นที่ผ่อนคลายอารมณ์และความรู้สึก และเป็นวิธีหาเพื่อนใหม่ ตามลำดับ

ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ (13 มีนาคม 2546) ได้ทำการสำรวจเรื่อง “เยาวชนกับเกมออนไลน์ยุคปัจจุบัน” โดยใช้วิธีการสำรวจภาคสนาม จากเยาวชนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป จำนวน 899 คน พบว่า เพศชายช่วงอายุระหว่าง 16-20 ปี ระดับการศึกษามัธยมและปริญญาตรี เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์จากร้านอินเทอร์เน็ตที่อยู่ ใกล้สถานศึกษา ใกล้บ้าน เล่นเกม 3-4 วันต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 17.00-19.00 น. เวลาที่ใช้ประมาณ 1-3 ชั่วโมง ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประมาณ 200 บาทต่อสัปดาห์ โดยส่วนใหญ่เห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ผ่อนคลายอารมณ์และความรู้สึก เป็นวิธีการหาเพื่อนใหม่ และไม่เห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นสาเหตุทำให้การเรียนตกต่ำหรือเป็นสิ่งไม่ดี เห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเห็นว่ามีผลดีมากกว่าผลเสีย

ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ (18 มีนาคม 2546) ทำการสำรวจความคิดเห็นเรื่อง “ความเห็นของผู้ปกครองกับนโยบายการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต” พบว่า ผู้ปกครองที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,194 คน ส่วนใหญ่ทราบข่าวการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต เห็นด้วยถ้ามีการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต (ออกกฎหมายควบคุมการให้บริการ) และควรให้เด็กอายุ 8-14 ปีใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตไม่เกินเวลา 18.00 น. ถ้าให้ประชาชนทั่วไปใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตไม่เกินเวลา 20.00 น. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 63.4 ระบุว่าเห็นด้วยที่ปัจจุบันร้านอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งมั่วสุมมอมเมาเยาวชนและเผยแพร่สื่อลามก และไม่ปลอดภัยแก่เด็กและเยาวชน ส่วนใหญ่เห็นว่า ผลดีกับการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต จะทำให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาทำกิจกรรมประเภทอื่นให้เป็นประโยชน์ อาทิ อ่านหนังสือ เล่นกีฬา และเล่นดนตรี ทำให้แหล่งมั่วสุมลดลง เพื่อความผูกพันในครอบครัว สามารถควบคุมร้านอินเทอร์เน็ตให้มีระเบียบ ลดค่าใช้จ่ายที่ฟุ่มเฟือย ลดปัญหาการถูกหลอกลวง สามารถควบคุมสื่อลามก แต่ผู้ปกครองร้อยละ 46.2 ระบุว่าไม่มั่นใจว่าการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ตจะแก้ไขปัญหาเรื่องมั่วสุมของเยาวชนได้

วรสิทธิ์ แสงแดง (2547) ศึกษาเรื่อง ศักยภาพและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วน

ใหญ่มีการรับรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ ด้านเกมออนไลน์ควรมีเกมให้เลือกเล่นได้หลากหลาย สูงที่สุดรองลงมาคือ เป็นเกมที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย และอันดับสามคือ เกมออนไลน์มีเกมใหม่ ๆ มาให้เล่นอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งนักศึกษาปริญญาตรีมีระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละครั้งโดยเฉลี่ยเท่ากับ 3.06 ชั่วโมง โดยมีค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวกับค่าแพคเกจชั่วโมงอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยเท่ากับ 365.40 บาท มีค่าใช้จ่ายบริการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่โดยเฉลี่ยเท่ากับ 740.51 บาท และมีค่าลงทะเบียนเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยเท่ากับ 187.17 บาท ส่วนค่าใช้จ่ายอื่น ๆ จากแบบสอบถาม ได้แก่ ค่าโทรศัพท์และค่าไฟฟ้าซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 406.25 บาท ทั้งนี้ประโยชน์ที่ได้รับจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร โดยนักศึกษาส่วนใหญ่คิดเห็นมากที่สุดคือ ได้พบเพื่อนใหม่บนเกมออนไลน์ อันดับสองคือ เพิ่มทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ ส่วนอันดับสามคือ เป็นจุดเริ่มต้นการเรียนรู้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ส่วนปัญหาที่ได้รับจากเกมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร โดยนักศึกษาส่วนใหญ่คิดเห็นมากที่สุดได้แก่ มีการเล่นโง่ก้นในเกมออนไลน์ อันดับสองคือ เกมออนไลน์ในปัจจุบันโหลดข้อมูลช้าไม่รวดเร็ว ส่วนอันดับที่สามคือ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ผลการเรียนต่ำลง โดยปัจจัยด้านปัญหาในการเล่นเกมนออนไลน์ในปัจจุบันเป็นอบายมุข มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และกับระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ศุทธฤทัย เชิญขวัญมา (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ข้อเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็คือ มักจะทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลิน ใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นและเล่นไม่เลิก จนเกิดอาการติดเกม ทำให้เกิดผลกระทบต่อนตนเองในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการเรียน การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง รวมทั้งมีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกและลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนไปจากเดิม ซึ่งผลการวิจัยบางเรื่องได้บ่งชี้ว่าเป็นผลมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้รุนแรง และความรู้สึกของคนที่ต้องการเอาชนะในการแข่งขัน นอกจากนี้ยังได้ข้อสรุปจาก ผู้ร่วมสนทนากลุ่มว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างที่ไม่เหมาะสม กล่าวคือ นอกจากจะใช้เวลาไปในการเล่นเกมแล้ว นักเรียนส่วนใหญ่จะใช้เวลาว่างในการเดินเล่นตามศูนย์การค้า หรือไม่ก็คุยโทรศัพท์กับเพื่อนหรือแฟน ซึ่งในมุมมองของผู้ร่วมสนทนาคิดว่าเป็นเรื่องไร้สาระ และเป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ต่อนักเรียนในแง่การฝึกสมอง การได้รับความรู้จากการค้นคว้าข้อมูล และมีความคิดสร้างสรรค์ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน รวมทั้งช่วยประหยัดเวลาในการทำงาน ตลอดจนช่วยพัฒนาทักษะด้าน IT ของนักเรียนอีกด้วย

วินัส อุดมประเสริฐกุล และคณะ (2545) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันเป็นที่

นิยมกันอย่างแพร่หลายในกลุ่มวัยรุ่น โดยใช้แบบสอบถามตอบเองจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 (1,390 คน) เป็นนักเรียนชายร้อยละ 55.2 และนักเรียนหญิงร้อยละ 44.8 ผู้ตอบทั้งหมดมีอายุในช่วง 12-17 ปี ส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เล่นกีฬา และดูภาพยนตร์ นักเรียนร้อยละ 94.0 (1,306 คน) เคยมีประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และชอบเล่นเกมผจญภัยเป็นอันดับแรก รองลงมาได้แก่ เกมแข่งขัน เกมต่อสู้ และเกมฝึกสมอง ร้อยละ 29.9, 25.1, 23.5 และ 11.6 ตามลำดับ โดยนักเรียนชายชอบเล่นเกมแข่งขันและต่อสู้มากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p \leq 0.001$) ส่วนนักเรียนหญิงชอบเล่นเกมผจญภัย และเล่นเกมฝึกสมองมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p \leq 0.001$) เช่นเดียวกัน นักเรียนชายชอบเรียนรู้การเล่นเกมจากเพื่อนมากกว่านักเรียนหญิง ($p \leq 0.001$) ในขณะที่นักเรียนหญิงจะเรียนรู้จากบิดาและหรือมารดาและอาจารย์ นักเรียนร้อยละ 9.9 (91 คน) เท่านั้นที่เคยใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนนอกเวลาเล่นเกม ซึ่งนักเรียนชายใช้เล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p \leq 0.001$) ส่วนมากนักเรียนใช้เวลาหลังเลิกเรียนและพักกลางวัน โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นเกม 1.4 ± 0.8 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 67.7 ของนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นในวันธรรมดา 1.7 ± 0.9 ชั่วโมงต่อวัน วันเสาร์-อาทิตย์ 3.4 ± 2.4 ชั่วโมงต่อวัน และช่วงปิดเทอม 4.5 ± 3.2 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 55.3 ของนักเรียนชอบเล่นเกมที่อื่น ๆ โดยเฉลี่ยเวลาที่เล่นในวันธรรมดา 1.5 ± 0.7 ชั่วโมงต่อวัน วันเสาร์-อาทิตย์ 2.3 ± 1.6 ชั่วโมงต่อวัน และช่วงปิดเทอม 2.9 ± 2.2 ชั่วโมงต่อวัน

ภุทธิพัฑฒ ไพฑัฑฑฑฑฑ (2542) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในการเลือกซื้อสินค้าและบริการในกรุงเทพมหานคร” พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับธุรกิจอินเทอร์เน็ต แต่ไม่เคยซื้อสินค้าหรือบริการผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเหตุผลส่วนใหญ่เป็นเพราะยังไม่มั่นใจในระบบความปลอดภัยเมื่อมีการชำระเงินด้วยบัตรเครดิต รวมถึงไม่เชื่อมั่นในคุณภาพสินค้า และยังไม่มีความจำเป็นที่จะซื้อสินค้าเหล่านั้นอีกด้วย ดังนั้นผู้ประกอบการควรปรับปรุงผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางการจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด ให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค เพื่อความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจประเภทนี้

ศุนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ (12 พฤษภาคม 2544) ได้ทำการสำรวจเรื่อง “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น” โดยใช้วิธีการสำรวจภาคสนาม สัมภาษณ์นักเรียน นักศึกษา ที่กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,200 คน พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด ช่วงอายุระหว่าง 16-18 ปี โดยส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ปริมาณในการใช้สัปดาห์ละ 3-4 วัน คิดเป็น 1-3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และเล่นอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงหรือเล่นเกมมีจำนวนมากที่สุด

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลายในด้านต่างๆ ได้แก่ การใช้เวลาในการเล่น ประเภทเกมที่เล่น การพิชิตเกม และการได้มาของเกมจากแหล่งต่างๆ โดยนักเรียนมีการเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง ประเภทเกมที่เล่นมีทั้งหมด 9 ประเภท คือ เกมสำหรับเด็ก เกมทางการศึกษา เกมแอ็คชั่น เกมยิง เกมผจญภัย เกมจำลองสถานการณ์ เกมกีฬา เกมปริศนา และเกมแสดงบทบาท การได้มาของเกมของนักเรียนมัธยมศึกษา มี 2 ประเด็น คือ วิธีการได้มาซึ่งได้แก่ การซื้อเกมจากเงินสะสม การขอเงินพ่อแม่ไปซื้อ การแลกกับเพื่อนคนอื่น ๆ ความสัมพันธ์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมกับการเปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ คือ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุกระจายเสียง สื่อโทรทัศน์ และสื่อภาพยนตร์

จากการวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักเรียนมีการเล่นเกมออนไลน์เพื่อคลายเครียดจากการเรียน เลือกใช้เวลาหลังเลิกเรียน มักเลือกเล่นเกมออนไลน์ตามร้านอินเทอร์เน็ต และเลือกเล่นเกมที่เป็นเกมแอ็คชั่น และเนื้อหาของเกมออนไลน์มีการต่อสู้ กันเป็นส่วนมาก

งานวิจัยในต่างประเทศ

จิมมิง วู และเดอ ลิว (Jiming Wu and De Liu, 2007, Abstract) ศึกษาผลกระทบของความเชื่อถือและความสนุกสนานที่มีต่อความตั้งใจที่จะเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา 253 ราย พบว่า ความสนุกสนานมีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อทัศนคติ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าความเชื่อถือมีผลกระทบต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์

สโครเดอร์ (Schoreder, 1996, Online) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Playspace Invaders: Huizinga Baudrillard and Video Game Violence พบว่า วิดีโอเกมครอบคลุมช่องว่างทางสังคม โดยเฉพาะสังคมที่เต็มไปด้วยความวิตกกังวล ความถี่และความเข้มข้นของความรุนแรงในเกมที่เล่นจะทำให้ ผู้เล่นซึมซับความรุนแรงและความก้าวร้าว การนำเสนอเนื้อหาของวิดีโอในแบบต่าง ๆ ทำให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบพฤติกรรมมากกว่าการนำเสนอเนื้อหาทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือ และหนังสือการ์ตูน เนื้อหาของเกมขึ้นอยู่กับโปรแกรมที่ผู้ผลิตสร้างขึ้น โปรแกรมนี้เองเป็นสาเหตุของความรุนแรงที่ผู้เล่นเลือกใช้แก้ปัญหาเพื่อให้ได้คะแนนในเกมมาก ๆ การเล่นเกมมีผลเสียต่อกายภาพ ถ้าเล่นเป็นเวลานานทำให้เป็นโรคคอหอยอักเสบ มีผลเสียต่อพฤติกรรมของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม สอนให้ผู้เล่นเอาแต่ใจ ไม่พูดกับใคร ไม่เชื่อฟังคำสั่งสอน และไม่สามารถแยกแยะปัญหาที่เกิดขึ้นจริงกับปัญหาที่เกิดจากจินตนาการได้ ปรากฏว่า นักศึกษาปริญญาตรีจำนวน 43 คน เพศชาย 22 คน เพศหญิง 21 คน โดยสุ่มทั้งเกมที่มีความรุนแรงและไม่มีความรุนแรง พบว่า การเล่นเกมที่มีความรุนแรงทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าการเล่นเกมที่ไม่มี ความรุนแรง เกมที่มีปฏิสัมพันธ์ทางเพศจะมีผลต่อเพศชายมากกว่าเพศหญิง

เรียวตะ คาวาชิมา (องศาร้อย, 2545, หน้า 77 อ้างอิงจาก Ryuta Kawashima, 2002) ศึกษาพัฒนาการทางสมองของเด็ก 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งทดสอบขณะที่เด็กกำลังเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนอีกกลุ่มทดสอบขณะที่เด็กกำลังคิดโจทย์เลข ผลการศึกษาพบว่า เด็กที่กำลังเล่นเกมจะใช้ประสาทสมองเฉพาะส่วนที่เกี่ยวกับสายตาและการเคลื่อนไหวของอวัยวะเท่านั้น ต่างกับเด็กกลุ่มที่สอง ที่จะใช้ทุกส่วนโดยเฉพาะส่วนที่เรียกว่า บริเวณพุ่มองด้านหน้า (Frontal Lobe) ซึ่งเป็นส่วนที่เกี่ยวกับการควบคุมอารมณ์ การจดจำสิ่งต่าง ๆ การแสดงความรู้สึกและการเรียนรู้ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำอาจทำให้สูญเสียการพัฒนาทางสมองจนโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมองทำงานไม่สมบูรณ์

เดอคินส์ และบาร์เบอร์ (Durkin and Barber, 2002) ทำการศึกษาถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์กับพัฒนาการวัยรุ่น (Relationship Between Game Play and Adolescent Development) พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่นในทางบวก กล่าวคือ วัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะมีสุขภาพจิตดี มีความมั่นคงทางอารมณ์ สามารถรับรู้ถึงความต้องการของตนเอง มีความมั่นใจ และมีความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนดีกว่าวัยรุ่นที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มทางสังคม เช่น ทำให้วัยรุ่นมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น การแนะนำวิธีการเล่นและเคล็ดลับการเล่น รวมไปถึงการจับกลุ่มกันเพื่อเล่นเกม

บริษัทเพียวอินเทอร์เน็ตแอนดออเมริกันไลฟ์โปรเจกส์ (“Gaming Technology and Entertainment Among College Students”, online, 2003) ทำการสำรวจพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียน นักศึกษา จำนวน 1,162 คนทั่วประเทศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเห็นสอดคล้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกันทำให้เวลาอยู่กับเพื่อนมากขึ้น ร้อยละ 65 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เวลาอยู่ร่วมกันของครอบครัวลดลง และร้อยละ 40 รู้สึกเห็นด้วยหรือเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างตนและเพื่อน ๆ ให้กระชับแน่นแฟ้นมากขึ้น นอกจากนี้ผลการศึกษายังพบว่า เกมคอมพิวเตอร์ได้กลายมาเป็น ส่วนหนึ่งในทุก ๆ กิจกรรมประจำวันของวัยรุ่น เช่น การเล่นเกมเพื่อรอชั่วโมงเรียน เล่นเกมหลังเลิกเรียน เล่นเกมร่วมกันเมื่อไปเที่ยวบ้านเพื่อน เล่นเกมบนโทรศัพท์มือถือ เล่นเกมเพื่อฆ่าเวลาในขณะที่เพื่อนยังติดธุระอยู่ เป็นต้น

จี (Gee, 2003) ทำการศึกษาเอกสารเพื่อวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับการเรียนรู้ จากการศึกษาพบว่า เกมคอมพิวเตอร์เชิงพาณิชย์ที่แพร่หลายอยู่ทั่วไป (Commercial Computer Game) มีศักยภาพในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และสามารถขยายกรอบแห่งประสบการณ์ของผู้เล่นได้เช่นเดียวกันกับระบบการศึกษาภายในโรงเรียนและมหาวิทยาลัย ซึ่งจีวิเคราะห์ว่าเป็นเพราะรูปแบบของการเล่นเกมทุกชนิด บังคับให้ผู้เล่นต้องเรียนรู้ถึงกฎ กติกา

เงื่อนไขต่าง ๆ ใช้สถิติปัญหาวิเคราะห์ปัญหาและทดลองเล่นเกมซ้ำแล้วซ้ำอีกจนกว่าจะเกิดทักษะความชำนาญ ซึ่งเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเหมาะสมด้วยเหตุนี้ ผู้ที่ชอบเล่นเกมส่วนใหญ่จึงเป็นผู้มีอุปนิสัยแบบสนใจใฝ่รู้ ตลอดจนเป็นผู้มีประสบการณ์และความรู้รอบตัวสูง ยกตัวอย่าง เช่น การศึกษาของประเทศเยอรมันที่พบว่า วัยรุ่นที่เล่นเกม Sims City 2000 จะมีความรู้ความเข้าใจด้านการวางผังเมือง การวางระบบสาธารณูปโภค การควบคุมมลพิษ การวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจของเมือง หลักรัฐศาสตร์ ตลอดจนมีระบบการคิดและการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพมากกว่าเด็กที่เรียนรู้เรื่องดังกล่าวจากระบบการเรียนการสอนของโรงเรียน

กรีน และแบฟแลร์ (Green and Bavelier, 2003) ทำการวิจัยเชิงทดลองกับกลุ่มตัวอย่างอายุ 18-25 ปี เพื่อศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์กับการมองเห็น กำหนดให้กลุ่มทดลองเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมการต่อสู้ (Action Game) หรือเกมยิงบุคคลที่ 1 (First Person Shooting) อย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง และอย่างน้อย 4 วันต่อสัปดาห์ เป็นเวลานาน 6 เดือน ส่วนกลุ่มควบคุมห้ามมิให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภทในช่วงเวลาดังกล่าว ผลการศึกษาพบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยพัฒนาทักษะทางการมองเห็นของกลุ่มทดลองให้ดีขึ้น เช่น ทำให้ผู้เล่นสามารถกรอกสายตาไปมาระหว่างวัตถุต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ทำให้กล้ามเนื้อสายตามีความทนทานต่อความเมื่อยล้ามากขึ้น ทำให้ผู้เล่นสามารถมองเห็นและจดจำองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพที่มองเห็นโดยรวมได้ดีขึ้น

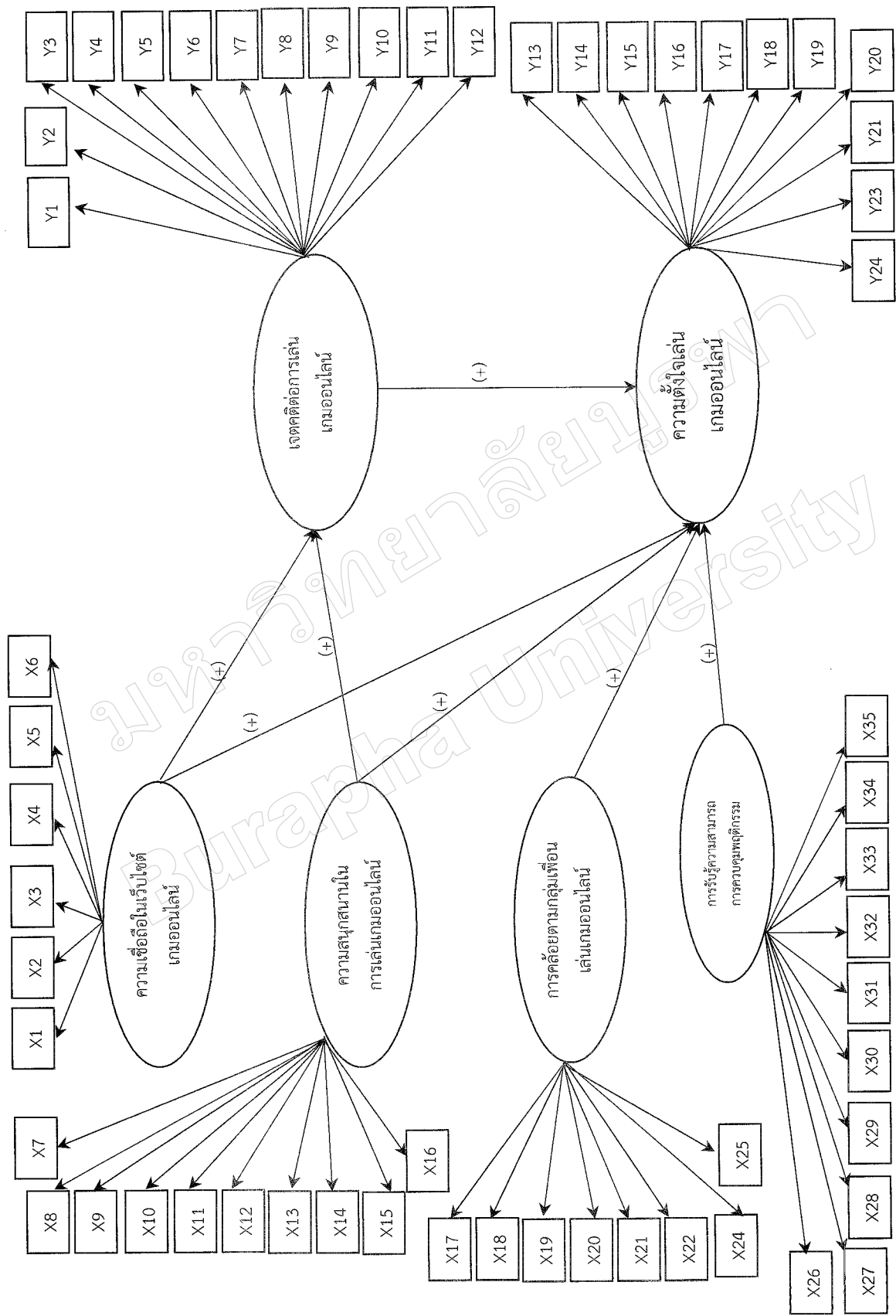
ซินล้งฮุย และเฮียเปี่ยงลู (Chin-Lung Hsu and His-Peng Lu, 2003) ได้ศึกษาว่าทำไมคนเล่นเกมออนไลน์ โดยประยุกต์ใช้โมเดลการยอมรับเทคโนโลยีรวบรวมมาจากอิทธิพลของสังคมและประสบการณ์มาเป็นโครงสร้างในการทำนายการยอมรับเกมออนไลน์ของผู้เล่น โดยรวบรวมข้อมูล การรับรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 233 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างประมาณร้อยละ 80 มีเหตุผลในการเล่นเกมนออนไลน์จาก จารีตของสังคม ทักษะคิดและประสบการณ์แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจเทคโนโลยีและกระแสนิยมวัยรุ่นที่ต้องการหาความบันเทิงในรูปแบบใหม่ และสังคมใหม่ ๆ จากเกมนออนไลน์ได้

จากการศึกษางานวิจัย ดังกล่าว พบว่า ความสนุกสนานมีผลต่อทัศนคติ ความเชื่อถือมีผลกระทบต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์มีผลเสียต่อพฤติกรรมของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม ให้ผู้เล่นเอาแต่ใจ ไม่พูดกับใคร ไม่เชื่อฟังคำสั่งสอน

สามารถสรุปได้ว่า เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงต่อการเล่นเกมออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ความเชื่อถือในเว็บไซต์ของเกมออนไลน์มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ และความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อเกมนออนไลน์ ส่วนความเชื่อถือใน

เว็บไซต์เกมออนไลน์และความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์มีอิทธิพลทางอ้อมโดยการผ่านเจตคติ
ต่อเกมออนไลน์ ดังภาพที่ 3

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University



ภาพที่ 3 โมเดลความสัมพันธ์ปัจจัยสาเหตุความตั้งใจในการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หมายเหตุ	→	แทน	ความสัมพันธ์ในรูปที่เป็นสาเหตุและผล ตัวแปรที่อยู่ต้นลูกศรเป็นตัวแปรสาเหตุ และตัวแปรที่อยู่ปลายลูกศรเป็นตัวแปรผล
	○	แทน	ตัวแปรที่มีลักษณะแฝง
	□	แทน	ตัวแปรสังเกตได้
	(+)	แทน	อิทธิพลทางบวก

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University