



พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ชั้นปีที่ 1

On-line Game Playing Behavior of the First Year Students of Suan Dusit Rajabhat University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายสุดา ปันตระกูล

อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

E-mail: saisuda_pan@dusit.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรม ประโยชน์ ปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ชั้นปีที่ 1 และเพื่อเปรียบเทียบปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ชั้นปีที่ 1 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตชั้นปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2553 จำนวน 400 คน กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตร Yamane ที่ระดับความคลาดเคลื่อน .05 จากนั้นใช้วิธีสุ่มแบบ จัดชั้น (Stratified Random Sampling) ตามสัดส่วนประชากร เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม จำนวน 4 ตอน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ มาตราส่วนประมาณค่าและปลายเปิด มีสัมประสิทธิ์ความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.703 ซึ่งผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้สถานที่เล่นเกมคือ ที่บ้านของตนเอง ใช้เวลาเล่นเกมในวันเสาร์-อาทิตย์ ประเภทของเกมที่ชอบเล่นเป็นเกมประเภทต่อสู้ เกมที่เล่นประจำจะเป็นเกมใน Facebook วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนั้นคือพักผ่อนยามว่างเป็นส่วนใหญ่ ประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์คือ ฝึกให้เป็นคนเสียสละ ฝึกการขอโทษและให้อภัยผู้อื่น ฝึกมารยาทในการอดกลั้น ฝึกทักษะในการค้า และฝึกที่จะเป็นผู้มีน้ำใจและให้ความช่วยเหลือผู้เล่นใหม่ ปัญหาและผลกระทบที่พบมากที่สุดคือ ด้านสังคม คือ ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวและชอบอยู่ตัวคนเดียว ด้านที่รองลงคือ ด้านอารมณ์ คือ ความคิดอยู่ในโลกจินตนาการมากกว่าโลกของความเป็นจริง และด้านการเรียน คือ ขาดความรับผิดชอบในการเรียน การทดสอบสมมุติฐานพบว่า นักศึกษาที่มีเพศและอายุ

แตกต่างกันมีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่านักศึกษาชาย กับหญิงมีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์ด้านอารมณ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักศึกษาที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี กับนักศึกษาที่มีอายุ 18 ปี มีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์ด้านสังคมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนนักศึกษาที่มีรายได้ต่อเดือน สังกัดคณะและมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกัน มีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์ไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: พฤติกรรม เกมออนไลน์ นักศึกษา

Abstract

The purpose of this research is to study the student's behavior, the advantage, the problems and impact of online game and to compare problems and impact of online game of the first year students of Suan Dusit Rajabhat University. The samples of this research are 400 students in the first academic year 2010 at Suan Dusit Rajabhat University who play online game. Research tool is questionnaires survey that has reliability coefficients equals to 0.703. From the study, we found that most of students play online game at home. The time that these students play online game is Saturday and Sunday. Types of games played are actions games. Games that the students often play are those from the Facebook. The objective of playing games is to take a rest when they have a free time. The advantages of playing games are to practice in the sacrifice, apology and forgiveness, endurance, commercial skills and offering help to the new players. The most serious problem and social impact of game playing is the lack of contact with family members and isolation. The secondary problem is emotional problem where students have their own fantasy more than real life. The other serious problem is the academic performance problem because students are lack of responsibility on revision and assignments. The result of hypothesis testing found that the impact of the problems and impact of online games is different between gender and age groups of under 18 years old and 18 years old and above, at the statistically significant level of 0.05. On the other hand, the impact of problems and impact of online games is not statistically different among the student income levels, students in different faculties, and the experience of game playing.

Keywords: Behavior, On-line Game, Students

บทนำ

ในสังคมปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในการสื่อสารข้อมูล รูปแบบของสื่อต่างๆ ได้รับการพัฒนาให้สอดคล้องกับยุคสมัยมากขึ้น เกมออนไลน์ก็เป็นหนึ่งในนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศยุคใหม่ในอดีต “เกม” อาจมีแต่เกมกด วิดีโอเกม แต่ในปัจจุบันมีเกมที่เด็กสามารถเลือกเล่นได้มากมาย โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กและเยาวชน เพราะเกมออนไลน์มีรูปแบบใหม่ๆ ออกมาอยู่เสมอ ทั้งเกมแบบกีฬา เกมต่อสู้ เกมที่ใช้ความคิดในการวางแผน เกมแนวสงคราม ซึ่งในท้องตลาดส่วนใหญ่จะเป็นแนวสู้รบ ชำกัณ แ่งชิงกัน ซึ่งจะส่งผลต่อการเล่นของเด็กปลูกฝังความคิดให้เด็กเข้าใจผิดคิดว่าการต่อสู้เป็นสิ่งที่ดี นอกจากนี้ยังเป็นการบ่มเพาะนิสัยใช้ความรุนแรงในการตัดสินปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2550)

การเล่นเกมออนไลน์ต้องเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อกับผู้ให้บริการ (Server) ที่ให้บริการเกมนั้นๆ โดยผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการในการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการกำหนด เช่น บัตรเล่นเกมคิดเป็นรายชั่วโมง รายวันหรือรายเดือนเช่นกัน เกมออนไลน์มีจุดเด่นที่แตกต่างจากเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมที่ผ่านมา คือเป็นการเล่นเกมผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตทำให้มีโอกาสรู้จักกับผู้เล่นอื่นๆ จำนวนมากเป็นเสมือนอีกโลกหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริงได้มาพบปะ มีปฏิสัมพันธ์กัน บางเกมถึงขั้นที่ตัวละครในเกมสามารถแต่งงานกันได้ อีกทั้งทุกคนสามารถเป็นผู้ชนะได้ ซึ่งในชีวิตจริงไม่สามารถทำได้ การตกอยู่ในโลกเสมือนจริงและค้อยห่างจากโลกแห่งความเป็นจริงมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและการแสดงออกของเด็กและเยาวชน บัณฑิต ศรไพศาล (2548 : 5) กล่าวว่า การติดเกมของเด็กเกิดจากสมองส่วนที่เป็นความต้องการของเด็กถูกควบคุมโดยสมองที่ทำหน้าที่คิด การเล่นเกมจะไปกระตุ้นสมองส่วนที่เป็นความต้องการอยู่ตลอดเวลา ถ้าไม่มีการฝึกให้เด็กเรียนรู้

นำสมองที่ทำหน้าที่คิดมาควบคุมส่วนที่เป็นความต้องการได้ เพราะไม่เช่นนั้น เด็กจะเกิดการติดเกมวันไหนไม่ได้เล่นจะเกิดการต่อต้านมีผลกระทบต่อกลุ่มเด็กและเยาวชน ที่เป็นนักเรียน นักศึกษาในด้านสุขภาพร่างกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคมรวมถึงคุณภาพชีวิต

สถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2550) ระบุว่า การติดเกมของเด็กเกิดจากเกมมีภาพสี เสียงที่น่าสนใจ เนื้อเรื่องและการเล่นมีการพัฒนาให้มีรูปแบบใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้เล่นให้อยากติดตาม อยากเล่น อยากลอง จนเกิดความสุข ทำให้เด็กติดเกมโดยไม่รู้ตัว ทำให้ไม่สามารถเลิกเล่นได้ เด็กและเยาวชนไทยจำนวนมาก ใช้เวลาว่างอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เล่นอินเทอร์เน็ตหรือเกมออนไลน์วันละหลายชั่วโมง โดยไม่ยอมทำกิจกรรมอื่นๆ ทั้งยังมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปเช่น อารมณ์ฉุนเฉียว ใช้ความรุนแรงมากเกินไป มีผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย และนำมาซึ่งปัญหาด้านการเรียนและความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง การก่ออาชญากรรมโดยเด็กเลียนแบบพฤติกรรมจากตัวละครในเกมหลายต่อหลายครั้ง ทำให้สังคมปฏิเสธไม่ได้ว่าเกมออนไลน์ ได้เข้าไปมีอิทธิพลต่อความคิดของเด็กและเยาวชนไทยซึ่งสอดคล้องกับผลสำรวจของสำนักวิจัยเอแบคโพล (2548) ที่ศึกษาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป จากจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 1,882 คน ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลพบว่าเด็กร้อยละ 70.9 ติดเกมออนไลน์ โดยเล่นเกมจากที่บ้านมากที่สุด เนื่องจากครอบครัวไทยส่วนใหญ่มีเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ที่บ้านทำให้เด็ก สามารถเข้าถึงเกมได้ง่าย และผู้ใหญ่ไม่มีเวลาให้คำชี้แนะที่ถูกต้องก็อาจทำให้เด็กกลายเป็นคนติดเกมได้ อย่างไรก็ตามในการเล่นเกมนั้นจะมีผลเสียอย่างเดียว เพราะถ้าเด็กรู้จักแบ่งเวลาควบคุมตัวเอง การเล่นเกมน่าจะก่อให้เกิดประโยชน์ได้เช่นกัน ส่วนสาเหตุที่ทำให้เกิดการติดเกมนั้นส่วนใหญ่เด็กผู้ชายชอบความท้าทาย ชอบการแข่งขัน การเอาชนะมากกว่าเด็กผู้หญิง

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องตลอดจนปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต เพื่อหาแนวทางสำหรับผู้ปกครองหรือบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมมือกันหาวิธีป้องกันและแก้ไขปัญหาจากเกมออนไลน์ได้ เพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพคนและสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
2. เพื่อศึกษาประโยชน์ของการเล่นเกมของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
3. เพื่อศึกษาปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
4. เพื่อเปรียบเทียบปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ชั้นปีที่ 1

ทบทวนวรรณกรรม

เกมออนไลน์คือเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่น (Client) จะต้องทำการลงโปรแกรมเกมในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน server โดยข้อมูล ต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ ณ server ซึ่งในการเล่น เกมออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้

ประเภทของเกมออนไลน์

ในปัจจุบันซอฟต์แวร์เกมถูกพัฒนาขึ้นตามกาลเวลาหลายเกมที่ใช้แนวคิดในการเล่น หรือนำเกมหลายประเภทมารวมกันจนเกิดเป็นรูปแบบใหม่ขึ้น สามารถแบ่งประเภทของเกมออนไลน์ตามประเภทของซอฟต์แวร์เกมได้ 10 ประเภทดังนี้ (ดรุตร์ ชูจันทร์, 2548 : 6-7)

1) ประเภทเกมแอคชั่น (Action Game) เกมประเภทนี้มักได้รับความนิยมสูงในกลุ่มคนทั่วไป เนื่องจากเป็นประเภทของเกม que เล่นได้ง่ายที่สุด ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย ไปจนถึงเกมแอคชั่นที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะกับเด็ก บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่างๆ เข้ามาเพิ่มความสุขของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ ไม่เน้นการบุกตะลุย แต่ใช้การหลอกฝ่ายศัตรูเพื่อผ่านอุปสรรคไปได้ Simulation Action คือเกมแอคชั่นที่สร้างสถานการณ์ขึ้นมา แล้วให้ผู้เล่นหาทางผ่านโดยใช้การควบคุมที่มีอยู่ ส่วน Platform Action เป็นเกมแอคชั่นพื้นฐานที่วางฉากไว้บนพื้นที่ขนาดหนึ่งและให้ผู้เล่นผ่านเกมไปให้ได้ทีละด่าน

2) ประเภทเกมแนวภาษา หรือ สวมบทบาทของตัวละคร (RPG: Role-Playing Game) เนื่องจากในช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆ ในการเล่นเกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผลลัพธ์ไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับประสบการณ์ของตัวละคร (Experience) เมื่อผลลัพธ์ไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกมให้ได้ ตัวเกมไม่เน้นการบังคับแต่จะให้ผู้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวภายในเกม

3) ประเภทเกมการยิง (Shooting game) เกมประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลักตัวผู้เล่นในเกมมักจะมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปสู่ฉากต่อไปด้วยการยิงทำลายเป้าหมายภายในเกมในสมัยก่อนเกมประเภทนี้มักจะพบในรูปแบบของยานอวกาศหรือเครื่องบิน โดยความสนุกอยู่ที่การทำลายศัตรูด้วยอาวุธปืนและในขณะเดียวกันก็ต้องคอยหลบกระสุนปืนของฝ่ายศัตรูด้วย

4) ประเภทเกมผจญภัย (Adventure Game) เกมประเภทนี้จะเน้นเรื่องราวของเกมแต่ต่างจากเกม RPG

ที่ไม่มีการเพิ่มระดับของตัวละครได้ และในการเล่นไม่จำเป็นต้องใช้การบังคับแต่สิ่งสำคัญคือ การเปิดเผยเรื่องราวที่ชวนติดตามไปที่ละน้อย จนกระทั่งถึงตอนจบ เนื้อเรื่องมักจะอิงเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับหรือการผจญภัยที่น่าตื่นเต้น

5) ประเภทเกมต่อสู้ (Fighting Game) เกมประเภทนี้ต่างจากเกมแอคชั่นตรงที่ไม่มีการผ่านด่านระดับสูงขึ้น แต่จะเน้นการต่อสู้ตัวต่อตัวบางครั้งก็เป็นการสู้เป็นทีม มีการเตะ ต่อย และใช้ศิลปะการต่อสู้ประเภทต่างๆ รวมถึงมีการทำท่าซูดหรือที่เรียกว่า คอมโบ (combo) เพราะการเล่นขึ้นอยู่กับฝีมือของผู้ควบคุมเป็นหลัก ไม่ใช่ตัวละครในเกม ซึ่งเกมแนวนี้ก็จะทำให้ตัวละครในเกมมีความสามารถแตกต่างกัน ผู้เล่นมักจะเลือกใช้ตัวละครที่ตนถนัดหรือใช้ประจำในการต่อสู้กับผู้เล่นอื่น

6) ประเภทเกมเหมือนจริง (Simulator Game) หรือเกมการจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆ ขึ้นมา เพื่อให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น เหตุการณ์ต่างๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสมมติขึ้น

7) ประเภทเกมกลยุทธ์การวางแผนรบ (Real Time Strategies game) เกมประเภทนี้แยกมาจากเกมแนว Simulation เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกม ที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารทำการสู้รบกัน และยังสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีตั้งแต่ เวทย์มนต์คาถา ฟ่อมด กองทหารยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาว เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่นคือประเภทการตอบสนองแบบทันกาล (Real time) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด ประเภทที่ละรอบ (Turn base) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้วิธีลัดกันสั่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุกเป็นเกมแนววางแผนการรบ

8) ประเภทเกมกีฬา (Sport game) เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬานิตต่างๆ ให้เล่นกันในรูปแบบของวิดีโอเกม นิยมเล่นกันในกลุ่มเพื่อนเนื่องจากเข้าใจง่าย ใช้กติกาหลักเหมือนกีฬาจริง และใช้ฝีมือของ ผู้เล่นเองในการเอาชนะ ไม่มีตัวช่วยในเกมมากนัก ปัจจุบันมีเกมกีฬาออกมาหลายประเภทตั้งแต่เกมฟุตบอล เกมบาสเก็ตบอล เกมกอล์ฟ และเกมชกมวย

9) ประเภทเกมแข่งความเร็ว (Racing Game) ในอดีตจะเข้าใจกันว่าเป็นเกมแนวแข่งรถเนื่องจากมักจะใช้รถแข่งหรือรถจักรยานยนต์มาแข่งขันกัน แต่ปัจจุบันมีหลากหลายการแข่งขันมากมายเช่นแข่งวิ่งเร็ว เหนือมนุษย์ แข่งขี่ม้า แข่งรถโกคาร์ท เป็นต้น

10) ประเภทเกมเข้าจังหวะ (Rhythm action game) ในช่วงที่ผ่านมาเกมอีกประเภทหนึ่งที่ถูกคิดค้นขึ้นและได้รับความนิยมมากที่สุดนั่นก็คือเกมประเภทเข้าจังหวะ จุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเสียงดนตรีและแนวการเล่นที่ให้ผู้เล่นเกมกดปุ่มหรือเคาะจังหวะบนเครื่องควบคุมเพื่อสร้างเสียงต่างๆ ในเกม โดยที่ตัวเกมจะกำหนดเครื่องดนตรีมาให้ เป็นเกมประเภท simulation อย่างหนึ่งที่แยกออกมาเป็นเกมแนวเข้าจังหวะ

สังคมเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ถือเป็นสื่อที่สามารถทำหน้าที่แพร่กระจายวัฒนธรรมได้อย่างมีพลังมหาศาล ตัวละครในเกม เสียงดนตรีในเกมออนไลน์ที่เป็นภาษาที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ทั่วโลกสามารถเข้าใจได้ตรงกันและแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวาง จึงถือว่าเกมออนไลน์เป็น “สื่อ” ชนิดหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสารของเยาวชนที่เลือกเล่นเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างมาก อีกทั้งเกมออนไลน์ยังสามารถดำเนินการเล่นเกมได้ครั้งละหลายๆ คนในเวลาเดียวกัน ผู้เล่นแต่ละคนจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอยู่ตลอดเวลา มีความจำเป็นที่จะต้องแลกเปลี่ยนข้อมูลสื่อสารกันเพื่อให้เนื้อหาในเกมพัฒนาต่อไป รูปแบบการสื่อสารที่ใช้ในเกมออนไลน์ในปัจจุบันนั้น มีหลายรูปแบบ สังคมเกมออนไลน์ก็เปรียบเสมือนกับสังคมปัจจุบันที่ประชาชนอาศัยอยู่ เพียงแต่เป็นการแทนที่โดยใช้ตัวละครและเนื้อหาของเกมเป็นตัวดำเนินเรื่องเอง

เมื่อชุมชนเกมออนไลน์ขยายตัว จุดขายของเกม คือ การสร้างความเสมือนจริงและดึงดูดผู้เล่นเข้าไปมีส่วนร่วมในเกมหรือเข้าไปอยู่ในเกมให้มากที่สุด ในแง่ทางสังคม เกมออนไลน์นำเสนอโอกาสที่มนุษย์จะสร้างชุมชนใหม่ขึ้นในระหว่างกัน ชุมชนที่เกิดขึ้นมีจำนวนมหาศาลโดยไม่อาจนับจำนวนได้ และมีความแนบแน่นทางจิตใจระหว่างกัน เพราะศูนย์กลางแห่งจิตใจเป็นหนึ่งเดียวคือเกมออนไลน์ที่ตนลุ่มหลง โดยจะสร้างอาณาจักรทางความคิดผ่านตำนานหรือเรื่องราวเบื้องหลังของเกมที่มีลักษณะแฟนตาซี ผู้เล่นเกมถือเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวนั้นในมุมมองด้านเทคโนโลยี รูปแบบเกมออนไลน์ในอนาคตจะมีใช้เพียงการเล่นผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น หากจะยังพัฒนารูปแบบให้เป็นสามมิติที่เป็นสามมิติอย่างแท้จริง ผู้เล่นจะถูกสร้างความรู้สึกที่กำลังอยู่ในเกมนั้นจริงๆ ด้วยอุปกรณ์พิเศษที่ออกแบบและสร้างขึ้นโดยเฉพาะสำหรับผู้เล่น ซึ่งล้วนแล้วแต่มาจากผู้ผลิตอุปกรณ์ดิจิทัลในตลาดปัจจุบัน เกมจะกลายเป็นอีกหนึ่งความบันเทิงสามัญประจำบ้าน นอกเหนือจากรายการโทรทัศน์ที่คุ้นเคย ผลจากการเพิ่มขึ้นของประชากรเกมออนไลน์จะก่อให้เกิดชุมชนใหม่ คือ Game Community ซึ่งมีอยู่แล้วในปัจจุบันเกมออนไลน์สามารถนำพาให้มนุษย์ก้าวข้ามจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่โลกแห่งความเสมือนจริง กล่าวคือ เกมออนไลน์ได้กลายเป็น “ชุมชนของมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต” (Human Community on Internet) ซึ่งเรียกกันโดยทั่วไปว่า E-society เป็นชุมชนของมนุษย์ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) ทั้งนี้เพราะเหตุว่า การเล่นเกมออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้มนุษย์คนหนึ่งสามารถเล่นเกมกับมนุษย์อีกคนหนึ่งหรือหลายคนในอีกสถานที่หนึ่ง และโดยที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ตัวตนของผู้เล่นเกมอาจถูกสร้างขึ้นให้แตกต่างจากความเป็นจริง จะเห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นกันขึ้นมาจึงเป็นพฤติกรรมของมนุษย์จริงๆ แต่ความรับรู้ของมนุษย์ที่มีต่อกันและกันอาจมิใช่สิ่งที่เป็นจริง ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้อาจจะส่งผลทางบวกหรือลบก็ได้

การเล่นเกมออนไลน์เป็นการตอบโต้และต่อต้านโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อเข้าไปอยู่กับ แนวคิดในการสร้างสังคมมนุษย์ในรูปแบบมนุษย์ที่ เรียกว่า สังคมเสมือนจริง (Virtual Community) ซึ่งเปรียบเสมือนโครงการสร้างสังคมในอุดมคติ (Utopia Project) อันเป็นทางเลือกใหม่ของมนุษย์ที่อาศัยอยู่โลกแห่งความเป็นจริง อันทุกซีกยากและเต็มไปด้วยอันตราย (Kevin Robbins, 1996 : 19) โดยการที่มนุษย์สามารถสร้างตัวตนใหม่ (Disembodiment) เข้าไปมีตัวตนใหม่ในสังคมเสมือนจริง ซึ่งเป็นเหมือนโลกอีกใบหนึ่งที่แตกต่างจากโลกที่เราอาศัยอยู่ โดยเฉพาะในเรื่องราวการสร้างตัวตนในโลกที่ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น อัตลักษณ์ (Identity) จึงกลายเป็นสิ่งที่เต็มไปด้วยเสรีภาพ และทางเลือกที่ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถเลือกเอาเองได้ว่าตนเองอยากมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร มีอาชีพอะไร เป็นบุคคลที่มีความสามารถทางด้านใด และมีเป้าหมายเช่นใดในชีวิต เป็นต้น สังคมเสมือนจริงในโลกของเกมออนไลน์จึงเป็นสถานที่แห่งใหม่ที่อัตลักษณ์และการสร้างตัวตน เป็นสิ่งที่สามารถเลือกได้อย่างอิสระ ตามแบบฉบับและความต้องการตนเอง

สังคมในเกมออนไลน์นั้นก็เปรียบเสมือนสังคมโดยทั่วไปในแต่ละชุมชน เพียงแต่สังคมในโลกของเกมออนไลน์นั้นถือว่าเป็นสิ่งที่สมมติขึ้นมาให้เหมือนกับว่ามีอยู่จริง ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนก็จะมีบทบาท หน้าที่ของตนในสังคมเกมออนไลน์ที่คล้ายกับหน้าที่ของตนในสังคมจริง แต่เป็นเพียงบทบาทที่ถูกตั้งขึ้นมาตามของความต้องการของผู้เล่นเท่านั้นเอง จำเป็นต้องมีการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น เกมออนไลน์ จึงนับว่าเป็นปรากฏการณ์ในทางสังคม ไม่ใช่แค่เกมอีกต่อไป เป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ค่อนข้างมาแรง ถ้าไม่สามารถควบคุมได้รับสังคมต่างชาติเข้ามาตลอดเวลา เด็กรุ่นใหม่จะมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป จึงสามารถชี้ชัดได้ว่าช่วงเวลาหนึ่งของเยาวชนในยุคปัจจุบัน จะใช้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการอยู่ในโลกแห่งเกมออนไลน์ รู้จักคนผ่านเกมมากยิ่งขึ้นนั่นเอง

พฤติกรรมการสื่อสารของวัยรุ่นขณะเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในปัจจุบันได้พัฒนากลายเป็น “สังคมออนไลน์” ขึ้นจริงๆ แล้วในประเทศไทย จากตัวเลขที่แสดงให้เห็นว่าในวันหนึ่งวัยรุ่นเหล่านี้ให้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นอย่างมาก ซึ่งมีแรงจูงใจในหลายๆ ด้าน อาทิ เรื่องความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนไปตามสภาพความสัมพันธ์ของครอบครัว เป็นต้น

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ชั้นปีที่1จำนวนทั้งหมด 4,392 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตชั้นปีที่ 1 จำนวน 400 คน กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตร Yamane ที่ระดับความคลาดเคลื่อน .05 จากนั้นใช้วิธีสุ่มแบบจัดชั้น (Stratified Random Sampling) ตามสัดส่วนประชากร ดังรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1: ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

คณะ	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
1. ครุศาสตร์	236	21
2. พยาบาลศาสตร์	106	10
3. มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	651	59
4. โรงเรียนการท่องเที่ยวและ อุตสาหกรรมบริการ	1,440	131
5. โรงเรียนการเรือน	734	67
6. วิทยาการจัดการ	836	76
7. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	389	36
รวม	4,392	400

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ชั้นปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และแบบปลายเปิด (The opened form) จำนวน 4 ตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ รายได้ต่อเดือน คณะที่สังกัด และประสบการณ์การเล่นเกม ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการและมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด จำนวน 8 ข้อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ด้านพฤติกรรม จำนวน 6 ข้อ คือ สถานที่เล่นเกมออนไลน์ ระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้ง ช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ ประเภทเกมออนไลน์ที่สนใจ เกมที่เล่นเป็นประจำและค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมเฉลี่ยต่อสัปดาห์

2) ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง จำนวน 2 ข้อใหญ่ คือ ประโยชน์ในการเล่นเกมนออนไลน์ จำนวน 18 ข้อ และวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ จำนวน 8 ข้อ

ตอนที่ 3 ปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 19 ข้อ จำแนกเป็น ปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ด้านอารมณ์ จำนวน 7 ข้อ ด้านสังคม จำนวน 6 ข้อ และด้านการเรียน จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิด

3. การสร้างเครื่องมือและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

3.1 ศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 กำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย ซึ่งได้แก่แบบสอบถามการศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

3.3 กำหนดประเด็น เนื้อหา และโครงสร้างของแบบสอบถาม

3.4 กำหนดรูปแบบของคำถาม

3.5 สร้างแบบสอบถามเขียนข้อคำถามแบ่งเป็นตอนเสนอที่ปรึกษาภาควิชานิพนธ์และผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความตรง (Validity) เชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยเน้นตามประเด็นที่ถูกต้องและตรงตามวัตถุประสงค์ ความชัดเจน และความถูกต้องของสำนวนคำศัพท์ที่ใช้ในแบบสอบถาม เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.6 ปรับปรุงแบบสอบถามที่สร้างขึ้นตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิและนำไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อสถิติที่ใช้หาคุณภาพของแบบสอบถามเพื่อนำมาคำนวณความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient ของ ครอนบัค Cronbach) ดังนี้

1) หาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถาม โดยหาความสัมพันธ์ระหว่างรายข้อกับทั้งฉบับ (Item-total Correlation) จากสูตรสัมประสิทธิ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (Pearson) ได้ข้อคำถามที่ใช้ได้จำนวน 37 ข้อ

2) หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟา ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.703

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 จัดทำหนังสือเพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตเพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

4.2 ผู้วิจัยดำเนินการแจกแบบสอบถาม ให้กลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง พร้อมทั้งกำหนดระยะเวลาในการเก็บแบบสอบถามคืนจากกลุ่มตัวอย่าง ระหว่างเดือนกรกฎาคม-สิงหาคม 2553 โดยได้รับแบบสอบถามคืนทั้งสิ้น 400 ฉบับ

4.3 คัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามที่สมบูรณ์ได้จำนวน 385 ฉบับ จาก 400 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 96.25 แล้วนำมาวิเคราะห์และสรุปผล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ วิเคราะห์ โดยการแจกแจงความถี่และคำนวณหาค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการและมาตราส่วนประมาณค่า วิเคราะห์ โดยการแจกแจงความถี่ คำนวณหาค่าร้อยละ หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) แล้วอภิปรายผลในรูปความเรียงประกอบตาราง

ตอนที่ 3 ปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) แล้วอภิปรายผลในรูปความเรียงประกอบตาราง

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม อ่านและสรุปใจความจัดเข้าหัวข้อ ใช้การจัดลำดับตามเนื้อหาหาความถี่ เวลาจัดลำดับ

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไป พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย คิดเป็นร้อยละ 58.25 อายุเฉลี่ยระหว่าง 18 ปี ร้อยละ 51.5 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 5,001-6000 บาท ร้อยละ 59.25 สังกัดคณะวิทยาการจัดการ ร้อยละ 31.25 และมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์อยู่ระหว่าง 3-5 ปี ร้อยละ 60.65

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มักเล่นเกมออนไลน์อยู่ที่บ้าน ช่วงเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาในวันเสาร์-วันอาทิตย์ ส่วนมากอยู่ระหว่าง 3-4 ชั่วโมง ส่วนวันจันทร์-วันศุกร์ ช่วงเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์อยู่ระหว่าง 2-3 ชั่วโมง ประเภทของเกมออนไลน์ที่นักศึกษาเล่นส่วนมากคือ ประเภทเกมต่อสู้ เกมที่เล่นประจำของนักศึกษาคือเกมใน Facebook ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนักศึกษาส่วนใหญ่จะไม่เสียค่าใช้จ่าย ส่วนนักศึกษาที่เสียค่าใช้จ่าย มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ คือ ต่ำกว่า 100 บาท และวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ของนักศึกษาส่วนใหญ่คือ พักผ่อนยามว่าง

2.1 ประโยชน์ในการเล่นเกมนอนไลน์ พบว่า นักศึกษาเห็นประโยชน์ในการเล่นเกมนอนไลน์โดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากอันดับแรก คือ การฝึกให้เป็นคนเสียสละ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2: ประโยชน์ในการเล่นเกมนอนไลน์

ประโยชน์	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1. การฝึกให้เป็นคนเสียสละ	2.79	0.93	ปานกลาง
2. ฝึกการขอโทษและให้อภัยผู้อื่น	2.77	1.07	ปานกลาง
3. ฝึกมารยาทและการอดกลั้น	2.58	0.92	ปานกลาง
รวม	2.56	0.86	ปานกลาง

2.2 วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อ พักผ่อนยามว่างมากที่สุด รองลงมา คือ พบปะพูดคุยกับบุคคลอื่น และเพื่อแข่งขันทำประลองกับผู้อื่น

3. ปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลางทั้งในภาพรวมและรายด้าน โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากอันดับแรก คือ ด้านสังคม ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3: ปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์

ปัญหาและผลกระทบ	$\bar{X}$	SD	ระดับ
ด้านอารมณ์	2.89	1.23	ปานกลาง
ด้านสังคม	3.01	1.26	ปานกลาง
ด้านการเรียน	2.82	1.19	ปานกลาง

4. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม พบว่า นักศึกษา ส่วนใหญ่ เห็นว่า การเล่นเกมช่วยผ่อนคลายความเครียด รองลงมา คือ ขาดความรับผิดชอบในการเรียนและมีการหลอกลวงกันบนอินเทอร์เน็ต

5. ผลทดสอบสมมติฐาน พบว่า

5.1 นักศึกษาที่มีเพศแตกต่างกันมีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน

5.2 นักศึกษาที่มีอายุแตกต่างกันมีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน

5.3 นักศึกษาที่มีรายได้ต่อเดือนแตกต่างกัน มีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน

5.4 นักศึกษาที่สังกัดคณะแตกต่างกันมีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน

5.5 นักศึกษาที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน มีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน

สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ชั้นปีที่ 1 พบว่า สถานที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่นักศึกษาเล่นที่บ้าน โดยใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ เฉลี่ยประมาณ 3 ชั่วโมง อาจเป็นเพราะนักศึกษามีเวลาว่างมากในแต่ละวัน เมื่อ

กลับถึงบ้านไม่มีกิจกรรมอื่นๆ ให้ทำร่วมกับครอบครัว หรือบางคนใช้การเล่นเกมเป็นการพักผ่อนยามว่าง ใช้ช่วงเวลาระหว่างการเดินทางในแต่ละวัน รวมถึงการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตทำได้ง่ายโดยผ่านทางคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือ สามารถเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือเลือกเล่นเกม ใน Facebook ได้ตลอดเวลาซึ่งเมื่อเล่นเกมมากๆ ก็จะทำให้เกิดพฤติกรรมความเคยชินเล่นเกมทุกครั้งที่มีเวลาว่าง รู้สึกสนุกเมื่อเข้าไปอยู่ในโลกออนไลน์ ทำให้ไม่สนใจทำกิจกรรมอื่นๆ สอดคล้องกับที่ Skinner (1998 : 2) กล่าวว่า เมื่อสิ่งมีชีวิตได้แสดงพฤติกรรมใดแล้วได้รับผลกระทบที่พึงพอใจ พฤติกรรมนั้นย่อมเกิดขึ้นบ่อย แต่ถ้าพฤติกรรมใดที่ทำแล้วได้ผลที่ไม่พึงพอใจพฤติกรรมนั้นก็จะลดลงหรือหายไป

ประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่คิดว่าเกมออนไลน์มีประโยชน์มากที่สุด คือ ฝึกให้เป็นคนเสียสละ ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์จำเป็นต้องมีกลุ่มเพื่อนสนิท ซึ่งภายในเกมออนไลน์แต่ละเกมจะมีการเก็บสะสมไอเท็ม หรือการพัฒนาทักษะ และสถานะตัวละครด้วยวิธีต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่เกมออนไลน์จะใช้กลยุทธ์ในการดึงดูดผู้เล่นให้มาใช้บริการ ด้วยการทำให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน และเป็นการเพิ่มอรรถรสในการเล่น การเสียสละ ไอเท็มหรือเสียสละเวลาในการช่วยเหลือให้เพื่อนเพื่อเพิ่มค่าสถานะของตัวละครให้ดีกว่าตน หรือเท่าเทียมกับตน เพื่อที่จะสามารถเล่นเกมออนไลน์นั้นๆ ในระดับเดียวกันได้ ทั้งยังทำให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนอีกด้วย เช่นการปฏิบัติการต่างๆ ที่มีเงื่อนไขตัวละครจะต้องมีสถานะมากเท่าใด และต้องมีผู้ร่วมทำภารกิจจะต้องมีกี่คนขึ้นไป ถึงจะทำภารกิจได้ การสละเวลาของตนมาช่วยเพิ่มทักษะสถานะ ตัวละครของเพื่อนจึงจำเป็นในการเล่นเกมนออนไลน์ สอดคล้องกับแนวคิดของทริวิธมน นนทะโชติ (2553 : บทคัดย่อ) ที่พบว่าเกมออนไลน์ มีจุดเด่นที่น่าสนใจอยู่มากมาย ด้วยรูปแบบที่เป็นการเล่นแบบออนไลน์ ทำให้สามารถมีเพื่อนใหม่ๆ ได้ตลอดเวลา หรือจะเล่นเกมไป

พร้อมกับกลุ่มเพื่อนๆ รวมตัวกันสร้างเป็นกิลด์ เป็นแกลน หรือเป็นปาร์ตี้ ทำให้ไม่เกิดความซ้ำซากจำเจ จากการเล่นเกมคนเดียว เพราะจะมีเพื่อนมากคอยพูดคุยและร่วมผจญภัยไปด้วยกันตลอดเวลาขณะที่อยู่ในโลกของเกมออนไลน์ อีกทั้งระบบ กิลด์วอร์ หรือแกลนวอร์ ที่เป็นการต่อสู้กันระหว่างกลุ่มผู้เล่นด้วยกันเองก็ยังเป็นสิ่งดึงดูดให้ตัวเกมมีความสนุก ทำทายและน่าติดตาม

ปัญหาและผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ ในด้านอารมณ์ด้านสังคมและด้านการเรียน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

1. ด้านอารมณ์ พบว่า ปัญหาและผลกระทบที่พบมากที่สุดคือ ความคิดอยู่ในโลกของจินตนาการมากกว่าโลกของความเป็นจริง ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้แสดงให้เห็นว่า เกมออนไลน์จัดเป็นโลกแห่งจินตนาการเพราะผู้เล่นสามารถให้ตัวละครของตนซึ่งเป็นเหมือนตัวแทนทำอะไรก็ได้ในเกมโดยไม่มีการลงโทษเมื่อทำผิด เช่นเมื่อเอาชนะคู่ต่อสู้จะได้รับรางวัลทันที หรือการฆ่าสัตว์ประหลาด การฆ่าตัวละครของผู้เล่นอื่นๆ ทำได้ตลอดเวลาโดยไม่มีคามผิด แตกต่างจากโลกแห่งความจริงที่มีกฎเกณฑ์ของสังคมมีการลงโทษเมื่อกระทำผิด สอดคล้องกับแนวคิดของทริวิธมน นนทะโชติ (2553 : 3) ที่กล่าวว่า การที่บุคคลมีโลกส่วนตัว ควบคุมสิ่งต่างๆ ได้ตามความต้องการ สามารถแสดงจินตนาการ ความเพ้อฝันปลดปล่อยความต้องการไม่ว่าจะเป็นความก้าวร้าว หรือความต้องการทางเพศ โดยปกปิดข้อมูลบางอย่างของตนเอง ไม่ต้องกลัวการจับผิดหรือถูกตรวจสอบ ทำให้ผู้ใช้ระบบอินเทอร์เน็ตรู้สึกปลอดภัย และการตอบสนองต่อบุคลิกภาพบางส่วน อินเทอร์เน็ตเป็นหนทางหลักหนีการติดต่อในสังคมจริง ให้อิสระภาพในการติดต่อสื่อสารทางความคิด ซึ่งเปิดกว้างรับทุกคนเข้ามาอย่างเท่าเทียมกัน โดยไม่ต้องเปิดเผยสถานะภาพทางสังคม

2. ด้านสังคม พบว่าปัญหาและผลกระทบมากที่สุดคือ ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว และชอบอยู่ตัวคนเดียว ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์จะมีโลกส่วนตัวสูงขึ้น

มีความสนใจอยู่แต่กับเกมออนไลน์ ก่อให้เกิดผลกระทบด้านอื่นๆ ตามมาได้ ด้วยสาเหตุที่นักศึกษาไม่สนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบข้างเท่าที่ควร การตระหนักในบทบาทและหน้าที่ของตนเองลดน้อยลง ซึ่งภีร์วัฒน์ นนทะโชติ (2553 : บทคัดย่อ) ได้ให้กลยุทธ์ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนจากปัญหาสัมพันธภาพในครอบครัว คือ จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนศักยภาพของนักเรียนในด้านการส่งเสริมการสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีภายในครอบครัว ส่งเสริมการสร้างต้นแบบที่ดีในครอบครัว การรับรู้และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาพร้อมกันภายในครอบครัว ฝึกอบรมวินัยและความรับผิดชอบตั้งแต่วัยเด็ก สร้างกฎเกณฑ์และกติกาการอยู่ร่วมกันภายในครอบครัว จัดกิจกรรมเสริมทักษะให้กับเด็กอย่างต่อเนื่อง พัฒนาสุนทรียภาพด้านศิลปะ ดนตรี กีฬา สนับสนุนกิจกรรม/ชมรมให้เด็กและเยาวชนสามารถเลือกกิจกรรมเสริมหลักสูตรได้เหมาะสมตามวัย ส่งเสริมความรู้และทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ของพ่อแม่ผู้ปกครองครอบคลุมทั้งคอมพิวเตอร์และเกม

3. ด้านการเรียน พบว่า ปัญหาและผลกระทบมากที่สุดคือ ขาดความรับผิดชอบในการเรียน ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาขาดการเอาใจใส่และไม่เห็นความสำคัญของการเรียน อาจเนื่องมาจากนักศึกษาใช้เวลาว่างในการเข้าไปในเครือข่ายสังคม (Social network) มาก เวลาเรียนก็เล่นเกมใน Facebook ทำให้ไม่สนใจสิ่งที่ผู้สอนอธิบาย ไม่เอาใจใส่บทเรียน ส่งผลให้การเรียนแย่ลง สัมพันธ์กับที่ ทิพาพร สุจารี (2553 : 40) กล่าวว่าผลกระทบจากการติดเกมคอมพิวเตอร์หมกมุ่นแต่เรื่องเกม ไม่มีสมาธิในการเรียน ซึ่งบัณฑิตศรีไพศาล (2548 : 5) เสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหา เช่น ควรสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสทำกิจกรรมสร้างสรรค์ทางเลือก เนื่องจากมนุษย์ทุกคนต้องการความสุขความสำเร็จความภาคภูมิใจ เช่น การเรียนและการเล่นเกม ดังนั้นหากเด็กไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน หรือรูปแบบวิธีการเรียนไม่สามารถดึงดูดความสนใจให้มี

ความสนุกสนานกับการเรียนได้ การเล่นเกมจึงเป็นทางออกหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำลายให้พิชิตความยากของเกม และรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อตนทำได้สำเร็จ ดังนั้นพ่อแม่ ผู้ปกครองต้องให้โอกาสเด็กในการมีกิจกรรม สร้างสรรค์อย่างอื่นร่วมกับครอบครัว

การทดสอบการทดสอบสมมุติฐานพบว่า นักศึกษาที่มีเพศและอายุแตกต่างกันมีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกัน อาจเป็นเพราะผู้หญิงและผู้ชายมีความแตกต่างกันในด้านความคิด ค่านิยม และทัศนคติเนื่องมาจากวัฒนธรรมและสังคมได้กำหนดบทบาทของคนทั้งสองเพศไว้ ส่วนปัจจัยด้านอายุทำให้คนมีความแตกต่างกันด้านความคิดและพฤติกรรมเนื่องจากผู้ที่มีอายุมากกว่าจะมีประสบการณ์จากการใช้ชีวิตมากกว่าผู้ที่มีอายุน้อย

ส่วนนักศึกษาที่มีรายได้ต่อเดือน สังกัดคณะและมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกันมีปัญหาและผลกระทบในการเล่นเกมนอนไลน์ไม่แตกต่างกัน เป็นเพราะนักศึกษาส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 5,001-6000 บาท ใช้เงินในการเล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์คือ ต่ำกว่า 100 บาท ทำให้ไม่มีผลกระทบต่อการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน ส่วนคณะที่สังกัดไม่มีความแตกต่างกัน อาจเนื่องมาจากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ส่วนมากเรียนวิชาพื้นฐานเพื่อเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่วิชาเอก ส่วนประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์ไม่แตกต่างกันอาจเป็นเพราะการเล่นเกมมีวิธีการเล่นที่ง่ายไม่จำเป็นต้องมีการฝึกฝนประสบการณ์

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1) นักศึกษาควรมีการแบ่งเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ให้เหมาะสม และควรใช้เวลาในด้านการเรียนและศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากบริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สายในมหาวิทยาลัยเพื่อให้ใช้ประโยชน์ในการเรียนและเป็นการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่มีให้บริการในปัจจุบัน

2) การเล่นเกมออนไลน์มีประโยชน์ต่อผู้เล่นในระดับหนึ่ง ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเอง ไม่ว่าจะเป็นระยะเวลาในการเล่น ประเภทเนื้อหาและความรุนแรงของเกมออนไลน์ ค่าใช้จ่ายหรือสถานที่ในการเล่นเกม มีส่วนที่จะทำให้ประโยชน์ของเกมออนไลน์ที่มีอยู่น้อยให้ลดลงอีก

บุคลิกและทักษะของผู้เล่นเกมจะอยู่ในด้านลบ หากเล่นเกมออนไลน์ที่เป็นระยะเวลานานติดต่อกัน ความสามารถในการทำงานกับผู้อื่น ทักษะการวางแผน ความรอบคอบการตัดสินใจในหน้าที่การเรียนจะลดน้อยลง และมีอารมณ์รุนแรงฉุนเฉียวมากขึ้น มีความต้องการเอาชนะผู้อื่น ซึ่งอาจเนื่องมาจากสาเหตุที่ว่าในโลกของเกมออนไลน์ผู้เล่นเกมมีอิสระสูง สามารถบังคับตัวละครของตนซึ่งเปรียบเสมือนตนเองกระทำสิ่งใดก็ได้โดยไม่เกิดโทษต่อผู้เล่นเอง

2. ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาในทุกชั้นปี โดยเฉพาะในเรื่องผลการเรียน เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่หลากหลายและตรงกับความเป็นจริง

บรรณานุกรม

- ดรุตร์ ชูจันทร์. (2548). *พฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์*. ปรินซ์นิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทวีศิลป์ วิเศษโยธิน. (2553). *การลัมนาวา วช: ทางออกปัญหาการติดยา*. กรุงเทพฯ: ปิทีเอสเพรส.
- ทิพาพร สุจาร์. (2553). *อิทธิพลและผลกระทบการติดยาของเยาวชน ตามสถานศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บัณฑิต ศรีไพศาล. (2548). *คู่มือพ่อแม่ดูแลลูกยุคไซเบอร์*. กรุงเทพฯ: สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์.

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. (2547). *ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร*. ปรินซ์นิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภริวัฒน์ นนทะโชติ. (2553). *ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดยาคอมพิวเตอร์นักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี*. ปรินซ์นิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. สำนักวิจัยเอแบคโพลล์. (2548). *พฤติกรรมการเล่นออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย กรณีศึกษาตัวอย่างประชาชนอายุ 12 ปีขึ้นไป ที่พักอาศัยอยู่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. สืบค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2553, จาก มหาวิทยาลัยขอนแก่น เว็บไซต์: <http://std.kku.ac.th>

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2550). *เกมออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 5 มีนาคม 2553, จาก สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. เว็บไซต์: <http://www.cgap.lcamtalk.com>

Kevin, R. (1996). *The Disembodiment of man*. Edmonton: Alberta University.

Rowe, DC. (1994). *Genetic and cultural explanations of adolescent risk taking and problem behavior*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Skinner, BF. (1998). *The behavior of organisms: An experimental analysis*. Englewood-Clif, NJ: Prentice-Hall.



Saisuda Pantrakool received her Master of Library and Information Science in 2001 from the Mahasarakham University, Thailand. Saisuda Pantrakool is currently the assistant professor of Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Dusit Rajabhat University, Thailand. Her research interest covers Library Science and Information Science.