

การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร

MEDIA EXPOSURE AND BEHAVIORAL EFFECTS OF MMORPG ONLINE GAMING OF HIGH SCHOOL STUDENTS IN BANGKOK METROPOLITAN

ธนกฤต ดีพลักดี¹

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พฤติกรรม และผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG การเปิดรับเกมออนไลน์จำแนกตามลักษณะของประชากร นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เปรียบเทียบความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จำแนกตามลักษณะของประชากร นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย และความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจง ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การทดสอบค่าที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และสถิติไคสแควร์ ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนรู้จักเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ครั้งแรกจากสื่อบุคคล มีการเปิดรับข้อมูลเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มากกว่า 4 ปี มีการเล่นเกมทุกวันๆ ละ 2-3 ชั่วโมงต่อวัน ในช่วง 20.00-24.00 น. และมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG อยู่ในระดับปานกลาง ทั้งในภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษา ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน นักศึกษาที่เรียนระดับชั้นและรายได้ต่อเดือนต่างกันมีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม ผลกระทบ เกมออนไลน์ MMORPG

¹ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสยาม Email: moopanglove@hotmail.com

Abstract

The objectives of this research were to study media exposure, behavior, and effects MMORPG online gaming, to study compare personal factors with MMORPG online game exposure, to study relation of personal factors with MMORPG online game behavior, to compare personal factors with affecting MMORPG online game in students' aspect, and to study relation of behavior with MMORPG online gaming of high school students in Bangkok Metropolitan. The data were collected through 400 high school students in Bangkok Metropolitan. Data analysis employed frequency, percentage, arithmetic mean (\bar{X}), and standard deviation (SD.). Statistics used for hypothesis testing included t-Test, One-way ANOVA, and Chi-square. The study presented the following results: The result revealed that students were exposed for the first time to MMORPG online game through friends, have spent 2-3 hours a day, playing game everyday from 8 pm. till midnight, have been playing for more than 4 years. Playing MMORPG online game had moderate impact upon students' health, financial impact, study, friends and family relation. Class level and monthly income significantly affected the exposure behavior of MMORPG online game playing at $P = 0.05$

Keywords : Media Exposure, Behavior, Effect, Online Game, MMORPG

บทนำ

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อที่สร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลาย เรียกว่า สื่อเกม ซึ่งเป็นสื่อที่นิยมอย่างแพร่หลาย ให้ภาพและเสียงที่สมจริง สามารถนำเสนอสาระและความบันเทิงต่างๆ ควบคู่ไปในเวลาเดียวกัน มีการพัฒนาทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนมีบทบาทที่มีความสำคัญเพิ่มขึ้นทุกขณะ โดยนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ ได้จัดให้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ให้ความบันเทิงหรือสื่อเกม เป็นเครื่องใช้ไฟฟ้าที่เป็นคอมพิวเตอร์ จำลองจากสถานการณ์จริงที่ผู้เล่นสามารถบังคับได้โดยใช้ปุ่มกดโต้ตอบกับตัวเครื่องคอมพิวเตอร์ (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, 2538) ซึ่งสื่ออิเล็กทรอนิกส์ปัจจุบันมีการพัฒนามาจากคอมพิวเตอร์สู่วิดีโอเกม และล่าสุดเข้าสู่ยุค “เกมออนไลน์” ซึ่งเป็นสื่อสันทนาการยุคใหม่ และมีคำกล่าวว่าเป็นช่องทางการสื่อสารที่ช่วยเพิ่มจินตนาการที่ดีที่สุด ในปัจจุบันนี้ โดยไม่จำกัดเขตอยู่แต่ในหมู่เด็กวัยรุ่นชายเหมือนเกมอื่นๆ ในอดีต ถึงแม้จะมีข้อเสียเกิดปัญหาขึ้น

ในสังคมที่มีสาเหตุมาจากเกมออนไลน์บ้างก็ตาม แต่ก็ไม่ได้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์มีจำนวนลดลง อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าเป็นโลกที่อันตราย แต่อีกหลายมุมมองก็กล่าวว่าเป็นการเสริมสร้างจินตนาการที่ดีให้กับผู้เล่น โดยความคิดเห็นเกี่ยวกับกระแสเกมออนไลน์ในปัจจุบันนี้ นักวิเคราะห์หลายคนเชื่อว่า เกมออนไลน์สามารถสร้างความนิยมแทนเครื่องเล่นเกมได้ เพราะสามารถออนไลน์เล่นเกมไปกับเพื่อนต่างชาติ ต่างภาษาได้ แม้จะนั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว (วิภา อุตมฉินท์, 2536)

ในขณะที่เกมเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น เป็นสื่อที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชน เกมหมายถึงการเล่นที่ผู้เล่นอยู่ภายใต้เงื่อนไขการควบคุม และมีจุดเริ่มต้นและจุดจบที่ชัดเจน ในเงื่อนไขที่จำกัดและอิสระ การเล่นเกมเป็นการมุ่งใช้ความสามารถในการแสดงความคิดเห็นเพื่อเอาชนะหรือแข่งขันบนเงื่อนไขข้อจำกัดต่างๆ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือคอมพิวเตอร์

แต่นำมาประยุกต์กับระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต ซึ่งจะทำให้มีการเชื่อมต่อโดยผ่านการให้บริการของบริษัทผู้ดูแลเกมออนไลน์ซึ่งจะใช้ซอฟต์แวร์ในการประมวลผลเช่นกัน แต่จะมีการส่งและรับข้อมูลจากเซิร์ฟเวอร์ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Host Server) อยู่ตลอดเวลา จุดเด่นของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ คือ การที่บุคคลสามารถเข้ามาอยู่ในที่เดียวกันหรือเซิร์ฟเวอร์เดียวกันได้ ซึ่งจะถูกจำลองโลกในจินตนาการหนึ่งขึ้นโดยผู้เล่นสามารถเข้าไปพบปะผู้คนมากมายจากทั่วโลกได้ (สิริวรรณ ปัญญาภาศ, 2551) เกมที่เป็นลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยที่จะมีตัวละครเล่นแทนเรา มีการพูดคุยในเกม สร้างสังคม ช่วยกันต่อสู้เก็บประสบการณ์ โดยเกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) เกม MMORPG คือ เกมที่สามารถรองรับ ผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้เล่นจะสวมบทบาทต่างๆ กันในโลกเสมือนจริงเกมออนไลน์เกมแรกในประเทศไทย คือ เกม King of King แต่ที่ได้รับการตอบรับจากผู้เล่นในเมืองไทยมากที่สุด คือ เกม Ragnarok Online 2546 (ออนไลน์) เริ่มต้นจากหนังสือการ์ตูนที่แต่งโดยคุณ Lee Myung-jin ซึ่งต่อมาทาง Gravity ได้ซื้อลิขสิทธิ์และนำมาพัฒนาเป็นเกมออนไลน์และเริ่มแพร่หลายในต่างประเทศช่วงปี 2544 ซึ่งคนไทยหลายๆ คนก็ได้เข้าไปทดลองเล่นที่เซิร์ฟเวอร์ เกาหลี ญี่ปุ่น จีน ต่อมาช่วงต้นปี 2545 บริษัท Asiasoft ได้ประกาศเปิดเกม Ragnarok เซิร์ฟเวอร์ไทยขึ้นโดยเปิด CBT ครั้งแรกวันที่ 16 ก.ย. 2545 จำนวน 3 เซิร์ฟเวอร์ และเปิดให้บริการ OBT อีกครั้งในวันที่ 25 ต.ค. 2545 จำนวน 6 เซิร์ฟเวอร์ และก็มีมีการเปิดเพิ่มอย่างต่อเนื่องจนเริ่มเก็บค่าบริการในวันที่ 3 มี.ค. 2546 หลังจากนั้นก็เกิดปรากฏการณ์ Ragnarok Fever ขึ้น แทบทุกร้านเกมในประเทศไทยล้วนแต่เล่น Ragnarok โดยมีเซิร์ฟเวอร์ให้บริการมากที่สุดในประเทศถึง 23 เซิร์ฟเวอร์ ต่อมาก็มีเกมออนไลน์เปิดตัวเพิ่มมากขึ้น และรูปแบบ

เกมออนไลน์แบบเล่นฟรีก็เปิดตัวเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนในที่สุดวันที่ 12 ต.ค. 2550 Ragnarok ก็ได้มีการเปิดให้บริการแบบเล่นฟรีขึ้นภายใต้ชื่อ RO Free Life

จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนับว่าเกมออนไลน์ได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในสังคมเด็กวัยรุ่น นอกเหนือจากเรื่องอื่นๆ ในโลกอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่มีจำนวนรายชื่อเกมที่ให้บริการในประเทศไทยเพิ่ม มากขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการเน้นการศึกษาไปที่การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้เพื่อให้ผลการศึกษาที่ได้สามารถใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดนโยบายและวางแผน รวมทั้งปรับปรุงนโยบายและแผนงานที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผลการวิจัยที่ได้สามารถนำข้อค้นพบ และการเสนอแนะไปใช้เป็นแนวทางเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบ จากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG
2. เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลกับการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MMORPG
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG
4. เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลกับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบ จากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG
5. เพื่อศึกษาพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร

ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

การเปิดรับสื่อเปรียบเสมือนการเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่างๆ เพื่อไปสู่การรับรู้สิ่งใหม่ ในการใช้สื่อนั้นผู้รับสารจะใช้สื่อใดก็ตามจะมีการเลือกและการแสวงหาเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของตนได้โดยมีทฤษฎีกระบวนการเลือกสรรข่าวสาร (Selective Exposure) ซึ่งเปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้สื่อของมนุษย์ ประกอบด้วยกลั่นกรอง 3 ชั้น ดังนี้ (Klapper, 1960 อ้างในถึง สุกัญญา อัมพันแสง, 2546)

1. การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) หมายถึง แนวโน้มของคนเราที่จะเลือกสนใจหรือเปิดรับข่าวสารที่สอดคล้องกับความคิดเห็นและความในใจที่มีอยู่เดิมรวมทั้งพยายามหลีกเลี่ยงไม่สื่อสารในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจของตน หรือทัศนคติที่มีอยู่เดิม

2. การเลือกรับรู้ (Selective Perception) หลังจาก queบุคคลเลือกเปิดรับข่าวสารจากแหล่งใดแหล่งหนึ่งแล้วบุคคลก็จะเลือกรับรู้หรือเลือกตีความหมายของสารนั้นตามทัศนคติ ประสบการณ์ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง สภาวะร่างกาย หรือสภาวะอารมณ์ในขณะนั้น ดังนั้น บุคคลมักจะบิดเบือนข่าวสารให้มิติศทางเป็นที่พอใจของตน

3. การเลือกจดจำ (Selective Retention) เป็นแนวโน้มในการเลือกจดจำเนื้อหาสาระของข่าวสารเฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ฯลฯ เข้าไว้เป็นประสบการณ์ของตนเอง เพื่อจะนำไปใช้ในโอกาสต่อไปด้วย และมักจะลืมในส่วนที่ตนเองไม่สนใจเรื่องที่ขัดแย้งหรือเรื่องที่ค้านกับความคิดของตนเอง

พัชร โดพันธ์ (2551) กล่าวว่า มนุษย์แต่ละคนมีลักษณะแตกต่างกันหลายด้าน ได้แก่

1. อายุ ปัจจัยสำคัญทำให้แต่ละบุคคลมีความแตกต่างในเรื่องของความคิดและพฤติกรรม คนที่มีอายุมาก จะมีพฤติกรรมการตอบสนองต่อการสื่อสารมากกว่าคนที่อายุน้อย คนที่มีอายุน้อยจะมีพฤติกรรมต่อการสื่อสารเปลี่ยนไปเมื่อมีอายุมากขึ้น

2. เพศ ในความแตกต่างทางเพศทำให้แต่ละบุคคลมีพฤติกรรมการสื่อสารแตกต่างกัน กล่าวคือ เพศหญิงจะมีแนวโน้มการส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายมีความต้องการเพิ่มขึ้นในด้านการสร้างความสัมพันธ์อันดีที่เกิดขึ้นจากการรับข่าวสารด้วย

3. การศึกษา มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร คนที่ได้รับการศึกษาสูงจะได้เปรียบในการเป็นผู้รับสารที่ดี เนื่องจากบุคคลเหล่านี้มีความรู้กว้างขวางในหลายๆ เรื่อง จึงสามารถเข้าถึงสื่อและสารได้ดี

4. สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม หมายถึง อาชีพ รายได้ เชื้อชาติและชาติพันธุ์ รวมไปถึงภูมิหลังของครอบครัว ทำให้ในแต่ละบุคคลมีวัฒนธรรม ประสบการณ์ ความคิด ค่านิยม และความสนใจแตกต่างกัน

อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท (2537) อธิบายได้ว่า ความแตกต่างในการเปิดรับข่าวสารของบุคคลมีผลมาจากลักษณะทางประชากรศาสตร์เฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ ซึ่งมีอิทธิพลทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการสื่อสารเหมือนหรือแตกต่างกัน ดังนี้

1. อายุ บุคคลมีอายุมากขึ้น จะมีโอกาสเปลี่ยนใจหรือถูกชักจูงน้อยลง นอกจากนี้อายุยังมีอิทธิพลต่อการเปิดรับสื่อตามความสนใจ ความเชื่อ หรือพฤติกรรมในการรับข่าวสาร เป็นการแสดงให้เห็นว่าหากผู้รับสารเป็นผู้ที่มีอายุน้อยก็มีโอกาสที่จะถูกโน้มน้าวใจไปตามสื่อหรือสิ่งยั่วยุต่างๆ ให้มากขึ้น เหมือนกับกลุ่มอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในการศึกษา

2. เพศ ความแตกต่างทางเพศ ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการติดต่อสื่อสารที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เพศหญิง มีแนวโน้มและมีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่ได้มีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีที่เกิดขึ้นจากการรับข่าวสารนั้นด้วย

3. สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม หมายถึง อาชีพ รายได้ เป็นปัจจัยกำหนดความเป็นอยู่ ความต้องการ ความคิดเห็น ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆ ของบุคคล ดังนั้น บุคคลที่มีรายได้สูงจึงเป็นปัจจัยสนับสนุนให้บุคคลเปิดรับสื่อได้หลากหลายประเภทมากกว่าบุคคลที่มีรายได้ต่ำ เชื้อชาติ และเผ่าพันธุ์ ตลอดจนภูมิหลังครอบครัว เป็นตัวกำหนดบทบาทกิจกรรมที่แตกต่างกัน ทำให้ความคิด ค่านิยม ทัศนคติ รวมถึงพฤติกรรมความต้องการ ตลอดจน การตัดสินใจยอมรับสิ่งต่างๆ แตกต่างกัน

4. การศึกษา ทำให้บุคคลเกิดความคิด ความต้องการ อุดมการณ์ที่แตกต่างกันบุคคลที่มีการศึกษาสูงจะสนใจ ข่าวสาร เพราะเป็นผู้รับสารที่ดี และมีความรู้กว้างขวาง จึงมีความเข้าใจสารได้ดีและลึกซึ้งกว่า

5. ภูมิสำเนา ที่อยู่อาศัย จะเกี่ยวข้องกับสถานภาพทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมท้องถิ่น ทำให้บุคคลที่อยู่ในพื้นที่ที่แตกต่างกันมี

แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์พัฒนาการของเกมออนไลน์

ยุคแรกของเกม

เกมสมัยก่อนเครื่องเล่นจะเป็นเกมคอนโซลเป็นหลัก แต่ปัจจุบันเมื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งมีประสิทธิภาพมากขึ้น และราคาถูกลงก็ได้มีการพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ ออกมาซึ่งก็ทำให้มีทั้งเกมที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมและ เกมที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ โดยถ้าเป็นในสมัยแรกๆ จะเป็นการเน้นที่การเล่นหนึ่งหรือสองคนในบ้านเป็นหลัก ถ้าจะให้เรียกรวมๆ ก็น่าจะเรียกว่าเกมออฟไลน์ ซึ่งเกมพวกนี้นั้นจะเน้นให้ความบันเทิงกับคนในจำนวนไม่มาก จะเรียกยุคนี้ว่าเป็นยุคแรก

ความหมายของเกมออนไลน์

บวีน ศิริโส (2548) กล่าวถึงเกมออนไลน์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ต้องเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีทั้งเกมที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย

วิริยาภรณ์ อุดมระติ (2544) กล่าวว่า เกมอิเล็กทรอนิกส์เป็นปัญหาอย่างแรกที่ทำให้เวลาในการที่

เด็กทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวหมดไปเพราะหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกม เกมเหล่านี้จะสร้างความสนใจของเด็กอยู่ตลอดเวลา เด็กก็จะนั่งติดอยู่กับการเล่นนั้นครั้งละนานๆ ดังนั้นการที่เขาจะมาทำกิจกรรมอะไรร่วมกับครอบครัวร่วมกันน้อยลงเพราะเขาก็อยากจะเล่นเกมอยู่ อย่างนั้น เด็กที่ใช้เวลากับเกมหรือเล่นคอมพิวเตอร์อยู่นานๆ จะเป็นคนหงุดหงิดง่ายและชอบเอาชนะ ยอมเป็นคนแพ้ไม่ได้ซึ่งมันต่างกับการเล่นในกลุ่มเพื่อน เพราะในขณะที่เล่นก็จะมีกฎกติกา มารยาท มีแพ้ มีชนะ และมีโอกาสเรียนรู้ทางสังคม

โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป (General Aggression Model: GAM) อธิบายว่า การกระตุ้นและบุคลิกภาพที่ก้าวร้าวจะส่งผลต่อกระบวนการตัดสินใจและพฤติกรรมที่ก้าวร้าวผ่านกลไกทางจิตใต้สำนึก คือ แรงกระตุ้นทางกาย ความรู้สึกก้าวร้าว การรับรู้ความก้าวร้าว จากโมเดลดังกล่าวจึงคาดว่าลักษณะของเกมที่เน้นอาหารรุนแรงจะก่อให้เกิดกลไกทางจิตใต้สำนึกที่นำไปสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าวได้

แนวคิดหลักของเทคโนโลยีเสมือนจริง

แนวคิดหลักของเทคโนโลยีเสมือนจริง คือ การพัฒนาเทคโนโลยีที่ผสมเอาโลกแห่งความเป็นจริงและความเสมือนจริง เข้าด้วยกันผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่างๆ เช่น เว็บแคม คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อื่นที่เกี่ยวข้อง ซึ่งภาพเสมือนจริงนั้นจะแสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ หน้าจอโทรศัพท์มือถือ บนเครื่องฉายภาพหรือบนอุปกรณ์แสดงผลอื่นๆ โดยภาพเสมือนจริงที่ปรากฏขึ้นจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ทันที ทั้งในลักษณะที่เป็นภาพนิ่งสามมิติ ภาพเคลื่อนไหว หรืออาจจะเป็นสื่อที่มีเสียงประกอบ ขึ้นกับการออกแบบสื่อแต่ละรูปแบบว่าให้ออกมาแบบใด โดยกระบวนการภายในของเทคโนโลยีเสมือนจริง ประกอบด้วย 3 กระบวนการ ได้แก่

- การวิเคราะห์ภาพ (Image Analysis) เป็นขั้นตอนการค้นหา Marker จากภาพที่ได้จากกล้องแล้วสืบค้นจากฐานข้อมูล (Marker Database) ที่มีการเก็บข้อมูลขนาดและรูปแบบของ Marker เพื่อนำมาวิเคราะห์

รูปแบบของ Marker

- การคำนวณค่าตำแหน่งเชิง 3 มิติ (Pose Estimation) ของ Marker เทียบกับกล้อง
- กระบวนการสร้างภาพสองมิติ จากโมเดลสามมิติ (3D Rendering) เป็นการเพิ่มข้อมูลเข้าไปในภาพ โดยใช้ค่าตำแหน่ง เชิง 3 มิติ ที่คำนวณได้จนได้ภาพเสมือนจริง

ระเบียบวิธีวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ดำเนินการในลักษณะการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยการเก็บข้อมูลจากนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งเพศชายและเพศหญิง เป็นผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามตารางกำหนดขนาดของยามานะ (Yamane, 1967) โดยกำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นในการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ 95% ค่าระดับความคลาดเคลื่อน 5% ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ Multi Stage Sampling และเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถาม แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ สถิติ t-test การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of Variances) และสถิติไคสแควร์ (Chi-square)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย โดยอยู่ระหว่างศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตั้งแต่ชั้นปีที่ 4-6 ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 3,000 บาท และส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 2.51-3.00 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจิรดา มหาเจริญ (2547) ได้วิจัยเรื่อง “พฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม” และ สุภาพร ลือกิตติศัพท์ (2549) ได้วิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร” งานวิจัยของธนพจน์ วิเศษสินธุ์ (2550) เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีต่อความรุนแรงในเกมออนไลน์” และงานวิจัยของ รุ่งรอง แรมสียะ และคณะ (2551) เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมผู้เล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษาผู้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในเขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา” ที่ล้วนระบุว่า กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ชอบเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิง โดยงานวิจัยส่วนใหญ่ยังระบุด้วยว่า เพศชายจะเล่นเกมที่มีความรุนแรง ทำหาย แข่งขันสูงมากกว่าเพศหญิง โดยเพศหญิงจะนิยมเล่นเกมออนไลน์ที่มีไม่เกมต่อสู้ที่มีเนื้อหารุนแรง

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จำแนกตามเพศ

| ตัวแปร | เพศ | จำนวน | \bar{X} | S.D. | t | Sig. |
|----------------------|------|-------|-----------|-------|---------|------|
| นิตยสารเกมรายสัปดาห์ | ชาย | 272 | 2.93 | 1.234 | 0.579 | .563 |
| | หญิง | 128 | 2.86 | 1.121 | | |
| รายการโทรทัศน์ | ชาย | 272 | 2.77 | 1.168 | -3.263* | .001 |
| | หญิง | 128 | 3.17 | 1.088 | | |
| โปสเตอร์ | ชาย | 272 | 2.92 | 1.139 | -1.968* | .050 |
| | หญิง | 128 | 3.15 | 0.906 | | |
| เว็บไซต์ต่างๆ | ชาย | 272 | 3.88 | 1.040 | 1.616 | .107 |
| | หญิง | 128 | 3.70 | 1.098 | | |
| สื่อบุคคล เพื่อน | ชาย | 272 | 4.01 | 0.996 | 2.349* | .019 |
| | หญิง | 128 | 3.77 | 0.926 | | |
| อื่นๆ | ชาย | 272 | 2.92 | 0.655 | 0.070 | .944 |
| | หญิง | 128 | 2.91 | 0.710 | | |
| ภาพรวม | ชาย | 272 | 3.25 | 1.028 | -0.258 | .796 |
| | หญิง | 128 | 3.27 | 0.867 | | |

* มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

สำหรับการเปิดรับข้อมูลสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ผลการวิจัย พบว่า ส่วนใหญ่เปิดรับจากสื่อบุคคล เช่น เพื่อน สมาชิกในครอบครัว ทั้งนี้เป็นเพราะวัยรุ่นต้องการรวมกลุ่มเพื่อน เพื่อนมีความสำคัญมาก และวัยรุ่นเป็นวัยที่อยากให้เพื่อนยอมรับ เพราะฉะนั้นจึงพยายามทำตามเพื่อนชักจูงและแนะนำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ที่ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา” และงานวิจัยของ ริ้งรอง แรมสียะ และคณะ (2551) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมผู้เล่นเกมออนไลน์กรณีศึกษาผู้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในเขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา” พบว่า กลุ่มเพื่อนมีความสำคัญในการส่งเสริมการเล่นเกมของเด็กวัยรุ่นและกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์จากการ

ชักจูงของเพื่อน รองลงมา คือ สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น โฆษณาตามเว็บไซต์ต่างๆ ตามด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือคู่มือเกม ป้ายโฆษณาต่างๆ และสื่อวิทยุโทรทัศน์ เช่น รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม สอดรับกับคำกล่าวของ Joseph R. Dominick (อ้างถึงใน สิริชัย วงษ์ชาติศาสตร์, 2545) ที่ระบุว่า ผู้รับสารต้องการบริโภคข่าวสารจากสังคมคนใกล้ชิด และสื่อต่างๆ ซึ่งผลการศึกษาในส่วนของความถี่ในการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จะยิ่งตอกย้ำให้เห็นภาพที่ชัดเจนมากขึ้น ทั้งนี้ หากวิเคราะห์จากแนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ของสิริวรรณ ปัญญาภาศ (2551) จะเห็นได้ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มีความต้องการเปิดรับข่าวสารจากเครือข่ายเพื่อน ญาติหรือคนในครอบครัว เพราะในโลกเกมออนไลน์ ต้องอาศัยการติดต่อกับเพื่อนในโลกออนไลน์ด้วยกัน เพื่อหาข้อมูลข่าวสารในเกม โดยสามารถสรุปได้ว่า จุดเริ่มต้นของการ

เข้าสู่โลกเกมออนไลน์ของเด็กมัธยมศึกษาตอนปลาย ส่วนใหญ่ล้วนมาจากเครือข่ายเพื่อน หรือคนใกล้ชิดเป็นหลัก โดยมีปัจจัยเรื่องความถี่ในการบริโภคข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์เป็นตัวแปรสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับเกมออนไลน์

อภิปรายผลการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลต่างกัน มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกัน จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศที่แตกต่างกัน มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกันในสื่อประเภทรายการโทรทัศน์ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากลักษณะทางประชากร หรือปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน ย่อมมีผลต่อการเปิดรับข่าวสารต่างๆ ที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของ Burgoon (อ้างถึงในพัชริน โดพันธ์, 2551:14) ที่ระบุว่าความแตกต่างทางเพศทำให้แต่ละบุคคลมีพฤติกรรมการสื่อสารแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า เพศชายเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากรายการโทรทัศน์ และจากโปสเตอร์น้อยกว่าเพศหญิง แต่เพศชายเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากสื่อบุคคล เพื่อน มากกว่าเพศหญิง ซึ่งหากอ้างอิงแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของ Melvin L. Defleur, & Everette E. Dennis. (อ้างถึงใน อรรถพรณ ปิณฑนโธวาท, 2537) อธิบายว่า เพศหญิงมีแนวโน้มและมีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย อธิบายผลการวิจัยส่วนนี้ได้ว่า รายการโทรทัศน์และจากโปสเตอร์ มีเนื้อหาข่าวสารที่เป็นทางการ สอดคล้องกับความต้องการของเพศหญิง ทำให้เพศหญิงเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากรายการโทรทัศน์ และจากโปสเตอร์ มากกว่าเพศชาย และจะเห็นว่าเพศชายให้ความสำคัญกับเนื้อหาข่าวสาร หรือการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากสื่อบุคคล เพื่อน มากกว่าเพศหญิง

นักเรียนที่มีรายได้ต่อเดือนที่ต่างกัน มีการเปิดรับเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยรายได้ต่อเดือนที่ต่างกัน มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แตกต่างกันในประเภทนิตยสารเกมรายสัปดาห์ รายการโทรทัศน์ และโปสเตอร์ เนื่องจากคนที่มีรายได้ต่อเดือนแตกต่างกัน ย่อมมีลักษณะการเปิดรับสื่อประเภทต่างๆ แตกต่างกัน เช่น คนที่มีรายได้สูง มีความเป็นไปได้ที่จะชื้อนิตยสารเกมรายสัปดาห์เป็นประจำ ทำให้มีโอกาสเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มากกว่าผู้ที่ไม่ได้ติดตามนิตยสารเกมรายสัปดาห์เป็นประจำ เช่นเดียวกับ รายการโทรทัศน์ คนที่มีรายได้สูง ย่อมมีความสามารถในการจ่ายสูง อาจใช้บริการโทรทัศน์แบบบอกรับสมาชิก (Paid TV) ที่มีค่าใช้จ่ายรายเดือนแตกต่างจากผู้ที่มีรายได้น้อยถึงปานกลาง ซึ่งอาจเลือกชมรายการโทรทัศน์ต่างๆ ผ่านช่องบริการสาธารณะทั่วไป หรือที่เรียกกันว่าฟรีทีวี (Free TV) ซึ่งรายการโทรทัศน์ในช่องโทรทัศน์แบบบอกรับสมาชิก ย่อมแตกต่างจากช่องฟรีทีวี ซึ่งหากเชื่อมโยงกับทฤษฎีแล้ว สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับผู้รับสารของไพรยา ดันติวงศ์ (2541) ที่ระบุว่า ผู้รับสารที่มีสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจหมายถึง อาชีพ รายได้ต่างกัน ย่อมมีพฤติกรรมการเปิดรับสารแตกต่างกัน เช่นเดียวกับกาญจนา แก้วเทพ และคณะ (2543: 105) ที่กล่าวถึง ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมนอกระบบการสื่อสารของแต่ละบุคคล เช่น รายได้ มีความสำคัญต่อการเลือกเปิดรับสื่อของแต่ละบุคคลแตกต่างกันออกไป

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร บางพฤติกรรม ได้แก่ ระยะเวลาเล่นเกม และความถี่ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน

ที่ตั้งไว้ และผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม” ของจิราดา มหาเจริญ (2547) พบว่า ลักษณะทางประชากรด้านเพศ มีความสัมพันธ์และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ระดับชั้นการศึกษา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร บางพฤติกรรม ได้แก่ ระยะเวลาเล่นเกม และความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ในส่วนของเวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่น และช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม และค่าใช้จ่ายในการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม” ของจิราดา มหาเจริญ (2547) ที่พบว่า ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG

รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ทุกพฤติกรรม ได้แก่ ระยะเวลาเล่นเกม เวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่น ความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม และค่าใช้จ่ายในการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมผู้เล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษาผู้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในเขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา” ของ รังรอง แรมสียะ และคณะ (2551) พบว่า รายได้ครอบครัวมีความสัมพันธ์กับสาเหตุจูงใจที่ทำให้ชอบเล่นเกมออนไลน์

เกรดเฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เวลาเฉลี่ยต่อวัน

ในการเล่นออนไลน์ประเภท MMORPG ความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG บ่อยที่สุด และค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ประเภท MMORPG ต่อสัปดาห์ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อความรุนแรงในเกมออนไลน์” ของ ธนพจน์ วิเศษสินธุ์ (2550) พบว่า กลุ่มตัวอย่างเกรดเฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีเกรดเฉลี่ยสูงก็จะมีระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์มาก

สมมติฐานที่ 3 นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีปัจจัยส่วนบุคคลต่างกัน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG แตกต่างกัน จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า นักเรียนที่มีเพศแตกต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบด้านการเงิน, ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากรของ Burgoon (อ้างถึงในพัชร โดพันธ์, 2551:14) อธิบายว่า ความแตกต่างทางเพศทำให้แต่ละบุคคลมีพฤติกรรมสื่อสารแตกต่างกัน กล่าวคือ เพศหญิงจะมีแนวโน้มการส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายมีความต้องการเพิ่มขึ้นในด้านการสร้างความสัมพันธ์อันดีที่เกิดขึ้นจากการรับข่าวสาร ส่วนผลกระทบด้านสุขภาพ และผลกระทบด้านการศึกษาไม่แตกต่างกัน ระดับชั้นต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษาและผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวแตกต่างกัน ส่วนผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน ไม่แตกต่างกัน เช่นเดียวกับรายได้ต่อเดือนต่างกันมีความคิดเห็นกับผลกระทบด้านสุขภาพ และผลกระทบด้านการเงินแตกต่างกัน ส่วนผลกระทบด้าน

การศึกษา ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนไม่แตกต่างกัน เกรดเฉลี่ยสะสมต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษา และผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว แตกต่างกัน ส่วนผลกระทบด้านสุขภาพ และผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนไม่แตกต่างกัน เนื่องจากผู้เล่นมีปัจจัยทางสังคมแตกต่างกันออกไป เหตุผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากรของ Melvin L. Defleur, & Everette E. Dennis. (อ้างถึงใน อรรถธรณ์ ปีลันธนโอวาท, 2537) ที่ระบุว่าสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม เป็นปัจจัยกำหนดความเป็นอยู่ ความต้องการ ความคิดเห็น ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆ ของบุคคล ดังนั้น บุคคลที่มีรายได้สูงจึงเป็นปัจจัยสนับสนุนให้บุคคลเปิดรับสื่อได้หลากหลายประเภทมากกว่าบุคคลที่มีรายได้ต่ำ เชื้อชาติและเผ่าพันธุ์ ตลอดจนภูมิหลังครอบครัว เป็นตัวกำหนดบทบาทกิจกรรมที่แตกต่างกัน ทำให้ความคิดค่านิยม ทศนคติ รวมถึงพฤติกรรมความต้องการ ตลอดจนการตัดสินใจยอมรับสิ่งต่างๆ แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 4 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร มีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ระยะเวลาในการเล่น จำนวนชั่วโมงในการเล่น ช่วงเวลาในการเล่น และค่าใช้จ่ายในการเล่นต่อสัปดาห์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน เนื่องจากการที่ผู้เล่นส่วนใหญ่เล่นมาเป็นเวลานาน จึงทำให้มีผลกระทบสะสมในด้านต่างๆ เช่น ระยะเวลา จำนวนชั่วโมงที่ใช้เล่น ความถี่ในการเล่นต่อครั้ง ยืงนานเท่าไรนั้นหมายถึงการมีผลกระทบทางการเงิน ซึ่งหมดไปกับค่าใช้จ่าย ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการนั่งเล่นเวลานานๆ โดยไม่เปลี่ยนอิริยาบถ สายตาจ้องอยู่หน้าคอมพิวเตอร์นาน หรือมีการเคลื่อนไหวน้อยก็มีผลกระทบทางด้านสุขภาพด้วย

เช่นกัน ในส่วนของครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเนื่องจากใช้เวลาในการเล่นมากเกินไป ดังนั้นความสัมพันธ์และกิจกรรมต่างๆ ที่จะร่วมกันกับครอบครัวและกลุ่มเพื่อนก็ลดน้อยลงตามไปด้วย ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรดา มหาเจริญ (2547) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดนครปฐม” และงานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ “พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา” พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบทางการเงินสูงสุดในเรื่องค่าบัตรเล่นเกมมีราคาแพง และในด้านสุขภาพคือ เสียสายตา ปวดหลัง พักผ่อนน้อย นอกจากนี้ส่วนใหญ่เห็นด้วยด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวว่าการเล่นเกมออนไลน์มากๆ ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัวเรื่องจำกัดการเล่น และมีเวลาพูดคุยหรือทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง รวมทั้งด้านการศึกษา ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มักมีผลการเรียนต่ำลง ขณะที่กลุ่มตัวอย่างไม่แน่ใจว่ามีผลกระทบในภาพรวมด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน แต่ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีเพื่อนมากขึ้นและกลายเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียนในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

1. สถานศึกษาควรมีการส่งเสริมกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่างๆ ในกลุ่มเพื่อนนักเรียนเพศชายด้วยกันให้มากขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจนักเรียนเพศชาย จากการเล่นเกมออนไลน์ มาเป็นทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน เช่น ส่งเสริมด้านกีฬาต่างๆ เช่น ฟุตบอล แบดมินตัน วูเลย์บาส ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมของสถานศึกษา โดยในส่วนของฟุตบอล อาจส่งเสริมให้จัดตั้งทีมฟุตบอลในแต่ละห้องเรียน หรือแต่ละชั้นเรียน หรือให้นักเรียนสมัครใจรวมกลุ่มด้วยตนเอง พร้อมกับจัดรายการแข่งขันฟุตบอล

ประจำเดือน ประจำปี หรืออาจส่งเสริมการรวมกลุ่มในด้านดนตรี ศิลปะ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับในชีวิตประจำวัน เช่น สนับสนุนให้รวมกลุ่มกันปลูกต้นไม้ ผลิตเวรกันดูแล เป็นต้น

2. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประเภทดังกล่าว 2-5 ชั่วโมงต่อครั้ง ความถี่ในการเล่น 3-4 วันต่อสัปดาห์ และส่วนใหญ่เล่นในเวลาหลังเลิกเรียน 20.00-24.00 น. จึงเชื่อว่าการส่งเสริมกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่างๆ ดังที่กล่าวมาแล้ว จะช่วยให้เวลาหลังเลิกเรียนที่สูญเปล่าไปกับการเล่นเกมมีประโยชน์มากขึ้น และลดความถี่ในการหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้ ซึ่งนอกจากกิจกรรมเชิงสนทนาการแล้ว กิจกรรมเชิงวิชาการในลักษณะสนับสนุนด้านสถานที่ที่เหมาะสมในการติวหนังสือทั้งในช่วงเวลาปกติ และช่วงเวลาใกล้สอบ ส่งเสริมให้กลุ่มนักเรียนได้ทำการบ้านร่วมกันในช่วงหลังเลิกเรียน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ จะช่วยให้เวลาที่ว่างจะเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายน้อยลง

3. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มีผลกระทบต่อด้านต่างๆ อาทิ ด้านสุขภาพ การเรียน การเงิน และครอบครัว เพื่อนฝูงในระดับปานกลาง โดยสิ่งที่ต้องยอมรับ คือ การห้ามไม่ให้นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เป็นเรื่องยาก และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่ต่อต้านการกฎข้อห้ามต่างๆ ดังนั้น สถานศึกษาควรให้การแนะนำการเล่นเกมออนไลน์ที่ถูกวิธี เหมาะสม และไม่เกิดผล

กระทบต่อตัวเอง ควรให้ข้อมูลทั้งข้อดี และข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ รวมถึงให้ข้อมูลผลกระทบของการหมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์ที่มากเกินไป โดยในกรณีที่พบว่า มีนักเรียนในปกครอง เล่นเกมออนไลน์ จนมีผลเสียต่อการเรียน เกรดเฉลี่ยลดลง ควรหาแนวทางแก้ปัญหาให้นักเรียนเหล่านี้ลดปริมาณการเล่นเกมนลง อาจแนะแนวทางให้เริ่มลดลง 1 ชั่วโมงต่อวัน จากเดิมเคยเล่นวันละ 5 ชั่วโมง ก็ค่อยๆ ลดลงเหลือวันละ 4 ชั่วโมง หรือ 3 ชั่วโมง จนเหลือไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวัน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. จากการวิจัยนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาในส่วนเกมออนไลน์ประเภทอื่นๆ เช่น อาจเปรียบเทียบผลกระทบในด้านต่างๆ ทั้งด้านการเรียน ด้านสุขภาพ ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวและเพื่อน ระหว่างเกมออนไลน์แต่ละประเภท ได้แก่ ประเภท MMORPG ประเภท Action RPG ประเภท Simulation RPG เพื่อให้เห็นว่า เกมออนไลน์แต่ละประเภทส่งผลกระทบต่อ การเรียน สุขภาพ การเงิน ความสัมพันธ์กับครอบครัวอย่างไร

2. ปัจจุบันเกมออนไลน์ไม่ได้จำกัดรูปแบบเฉพาะการเล่นบนเครื่องพีซีเท่านั้น แต่ยังมีอุปกรณ์ใหม่ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ ซึ่งผู้ที่สนใจจะศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตในอนาคต สามารถนำงานวิจัยครั้งนี้เป็นแนวทางในการศึกษาได้

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ, กิตติ กันภัย, ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. (2543). *มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: บริษัทเอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์.
- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์. (2538). *ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกม ของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ : คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*.
- จิรดา มหาเจริญ. (2547). *การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม*. กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. (2549). *พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับ นักเรียนนักศึกษา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนพจน์ วิเศษสินธุ์. (2550). *ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเปิดรับเกมออนไลน์และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อความรุนแรงในเกมออนไลน์*. กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประมธ สตะเวทิน. (2546). *หลักนิเทศศาสตร์*. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์.
- ปวีณ ศิริโส. (2548). *วิศวกรเครือข่ายระบบโทรคมนาคม บริษัท ทีทีแอนด์ที จำกัด (มหาชน)*. สัมภาษณ์ 1 ธันวาคม 2548.
- ไพบรียา ตันติวงศ์. (2541). *กลยุทธ์การแข่งขันของนสพ.บางกอกโพสต์และเดอะเนชั่น ผ่านการจัดทำนิตยสารแทรก Real Time และ Weekend กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับสาร*. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิตสาขาวิชาการหนังสือพิมพ์, มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- พัชร โดพันธ์. (2551). *ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ริ่งรอง แรมสียะ และคณะ. (2547). *รายงานผลการวิจัย เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์: กรณีศึกษา ผู้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในเขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา*. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- วิภา อุตมฉันท. (2536). *การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์:กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิคการผลิต*. กรุงเทพฯ: ป๊อ พอยท์.
- วิริยาภรณ์ อุดมระติ. (2544). *การวิจัยภูมิปัญญา ในโครงการทกลีปิมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ : ศาสตร์แห่งแผ่นดิน*. นนทบุรี : พีเอส. พรินท์.
- สิริชัย วงษ์สาธิตศาสตร์. (2545). (ฉบับอิเล็กทรอนิกส์). “สื่อออนไลน์ช่องทางใหม่ในการรายงานข่าวของสื่อมวลชนไทย”. ปีที่ 3 (ฉบับที่ 1) 53-54.
- สิริวรรณ ปัญญาภาศ. (2551). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. สำนักหอสมุด.
- สุภาพร ลือกิตติศัพท์. (2549). *ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ : คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- สุกัญญา อัมพันธ์แสง. (2546.) *การเปิดรับ ความพึงพอใจ และการใช้ประโยชน์จากการรับฟังรายการข่าวสารความรู้ทางหอกระจายข่าวในเขตตำบลหนองตาด จังหวัดบุรีรัมย์*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อรรธรณ ปิณฑนโสภาท. (2537). *การสื่อสารเพื่อการให้นม่น้ำใจ*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Adachi, P.J.C. (2011). The Effect of Violent Video Games on Aggression: Is It more than just the Violence? *Aggression and Violent Behavior*. Doi”10.1016/j.avb.2010.12.002
- Laptemilk. (2013.) *เกร็ดความรู้เกี่ยวกับเกมส์*. สืบค้นเมื่อ มกราคม 2556, จาก <http://laptemilk.exteen.com/>
- Pettason, J. W. (1961). *Fifty-Eight Lonely Men : Southern Federal Judges and School Desegregation*. New York : Harcourt: Brace and World.
- Schultze, C. L. (1969). “*The Role of the Incentives, Penalties, and Rewards in Attaining Effective Policy*”, in Julius Margolis and Robert Haveman, eds. *Public Expenditures and Policy Analysis*. Chicago : Markham.



Thanakrid Deepolpak received his Bachelor Degree of Faculty Liberal Major in ArtsCommunication Arts from UdonThani Rajabhat University in 2004. In 2007, he graduated MACA major Public Relation from Siam University. He is currently a full time lecturer in Faculty of Communication Arts