

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

เกมออนไลน์เป็นเกมที่เล่นผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตโดยในการเล่นเกมนั้นมีทั้งเสียค่าบริการและไม่เสียค่าบริการ ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องราวที่เกมได้กำหนดความสัมพันธ์ของตัวละครให้ดำเนินไปตามโครงเรื่อง ในแง่ประเภทเนื้อหาของเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นเกมได้รับทักษะจากเกมและเสริมสร้างความรู้ แต่ในบางเกมก็ไม่ได้ช่วยเสริมสร้างทักษะให้แก่ผู้เล่น ซ้ำยังสร้างความรุนแรงให้เกิดขึ้นในจิตใจของผู้เล่นและเกิดความหมกมุ่นในการแก้ไขปัญหาเพื่อหวังเอาชนะในเกมนั้นๆ

หากเรามองในเรื่องของผลกระทบที่ได้รับจากเกมออนไลน์สามารถมองได้ทั้งสองด้าน คือ ผลดีและผลเสีย ผลดีของการเล่นเกมนั้นจะช่วยในเรื่องของการพัฒนาทางด้านสติปัญญาของเด็กและสร้างความสัมพันธ์ในส่วนของประสาทสัมผัส แต่การที่จะเกิดผลดีได้นี้ต้องประกอบด้วยองค์ประกอบอื่นอีกเช่น การเลือกใช้เวลาในการเล่นที่เหมาะสม การแบ่งเวลาให้ถูกต้อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นนั้นคลายความตึงเครียด และเป็นผลดีต่อจิตใจและร่างกายของผู้เล่นด้วย แต่ในความเป็นจริงผู้เล่นในบางกลุ่มเมื่อเล่นเกมแล้วไม่สามารถหยุดจนเกิดเป็นพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ขึ้น ผลเสียที่เกิดขึ้นจากการติดเกมออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นนั้น เกิดความก้าวร้าว มีความเคยชินกับความรุนแรง เสี่ยงสุขภาพตลอดจนละเลยการเล่าเรียนซึ่งจะส่งผลให้เกิดปัญหาเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไม่สนใจเรื่องเพื่อน ไม่สนใจครอบครัวและบุคคลรอบข้าง ซึ่งเมื่อถึงขั้นนี้เราสามารถเปรียบได้ว่า ผู้เล่นนั้นได้ถูกเกมครอบงำเสียแล้ว (ผู้จัดการ, 2548)

จากผลเสียที่เกิดขึ้นได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่สังคมไทย เนื่องจากผู้ที่เล่นเกมออนไลน์นั้น ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนที่ยังขาดวุฒิภาวะในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา จึงเป็นมูลเหตุที่ง่ายต่อการถูกล่อลวงและชักจูงไปในทางที่ไม่เหมาะสม จากสถิติของสำนักงานสถิติแห่งชาติเมื่อปี พ.ศ. 2545 ระบุว่าวัยรุ่นไทยในช่วงอายุระหว่าง 11-14 ปีทั่วประเทศประมาณ 3 ล้านคนใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมโดยเยาวชนอายุ 6-24 ปี ประมาณ 1,400,000 คน เล่นคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมเป็นกิจกรรมยามว่าง และจากความนิยมเป็นอย่างมากนี้เองทำให้เว็บไซต์เกมออนไลน์เปิดตัวเพิ่มมากขึ้น

จากปี พ.ศ. 2547 มีประมาณ 10,000,000 เว็บไซต์ แต่พอปี พ.ศ. 2548 ยอดเว็บไซต์เกมออนไลน์เพิ่มขึ้นเป็น 75,500,000 เว็บไซต์ และจากข้อมูลของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ระหว่างเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2547 – เดือนมีนาคม พ.ศ. 2548 พบว่า มีเด็กประถมและมัธยมติดเกมมากถึง 52.73% (เคลินิวส์, 2549) จากสถิติดังกล่าวทำให้เกมออนไลน์กลายเป็นอีกภัยหนึ่งของเยาวชนที่น่ากลัว จึงได้เกิดข้อถกเถียงกันถึงเรื่องของความเหมาะสมสำหรับเยาวชนไทยที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะว่าการเล่นเกมนออนไลน์นั้นควรที่จะมีกำหนดเวลาการเล่นที่เหมาะสม และควรได้รับการควบคุมดูแลจากผู้ปกครอง เพราะหากขาดการดูแลและควบคุมในจุดนี้แล้วอาจเกิดปัญหา การมั่วสุม หนีเรียน การพนัน เกิดขึ้นได้

สภาพสังคมในปัจจุบันนั้นเกิดปัญหาคืบคลานทางสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการสื่อสาร ที่เข้ามาในรูปแบบของเกมออนไลน์ ซึ่งในอนาคตเกมออนไลน์อาจจะมีการพัฒนามากขึ้นกว่านี้ มีบทบาทต่อเยาวชนไทยเพิ่มมากขึ้น พัฒนาการในการรับรู้ของเยาวชนแต่ละคนต่างมีความแตกต่างกัน ทำให้เยาวชนควรได้รับการดูแลให้คำแนะนำที่ถูกต้อง ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการทำความเข้าใจตัวเยาวชนหรือผู้รับสารเหล่านี้มีส่วนสำคัญอย่างมาก โดยอาจสามารถกล่าวได้ว่าการศึกษาดังถึงพฤติกรรมของเยาวชนที่มีต่อการรับสื่อเกมออนไลน์ รวมไปถึงการศึกษาดังถึงสัมพันธภาพในครอบครัว และสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนนั้น อาจช่วยในการป้องกันและเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาพื้นฐานที่สำคัญที่อาจจะเกิดขึ้นต่อตัวเยาวชนได้

ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาถึงพฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ เนื่องจากมีอาณาเขตติดต่อกับกรุงเทพมหานครจึงมีลักษณะของวัฒนธรรมความเป็นอยู่ การดำเนินชีวิตที่คล้ายคลึงกัน การแพร่หลายของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์จึงแทบไม่มีความแตกต่างจากกรุงเทพมหานคร อีกทั้งยังอยู่ในพื้นที่ชุมชนที่มีการเปิดร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก การศึกษาในครั้งนี้จึงไม่สามารถนำมาสรุปถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในระยะยาวได้ เนื่องจากเทคโนโลยีที่ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์นั้นมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และไม่หยุดนิ่ง เป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีนี้อาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอนาคตได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีลักษณะส่วนบุคคล และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน
2. เพื่อศึกษาระดับการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน สัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวและสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง
4. เพื่อศึกษาความสามารถของลักษณะส่วนบุคคล การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนและสัมพันธภาพในครอบครัวในการร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพครอบครัว และสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง
2. เพื่อทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัว และสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง
3. เพื่อทราบถึงแนวโน้มของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง โดยผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปวางแผนการใช้สื่อ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจให้กับนักเรียนเกี่ยวกับแนวทางในการใช้เวลาว่างให้เหมาะสม อันจะก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีทั้งในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน

4. เพื่อเป็นแนวทางในอนาคตสำหรับใช้เป็นข้อมูลวางแผนเรื่องผลกระทบที่มีต่อเยาวชน อีกทั้งยังอำนวยความสะดวกให้กับการวางแผนการตลาดของเกมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับเยาวชนมากยิ่งขึ้น รวมทั้งประโยชน์ที่ได้ในภาพรวมของประเทศคือการหาแนวทางในการป้องกันผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่มีต่อเยาวชน

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยการวิจัยนี้กลุ่มประชากรเป้าหมายคือนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ประจำปีการศึกษา 2548 จำนวน 2,747 คน ช่วงระยะเวลาในการเก็บข้อมูล วันที่ 9 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2549 – 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2549

นิยามศัพท์

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น จากเครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นทั้งที่บ้าน สถานศึกษา เพื่อน คนรู้จักญาติหรือร้านค้าที่ให้บริการ เป็นต้น ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์นั้นอาจเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง ความถี่หรือความบ่อยครั้งต่อสัปดาห์ (จำนวนชั่วโมงเฉลี่ย) ในการเล่นเกมออนไลน์

สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง การแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว ที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในเรื่องการแสดงบทบาท ความผูกพันและการสนับสนุนของบุคคลในครอบครัว รวมถึงลักษณะการเลี้ยงดูของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง

สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน หมายถึง การแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่มเพื่อนที่อยู่ในโรงเรียนเดียวกันที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในเรื่องการแสดงบทบาทระหว่างสมาชิกในกลุ่มเพื่อน ความคล้ายคลึงกันในด้านความคิดเห็นและความขัดแย้ง

การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ หมายถึง ระดับความถี่ของการรับรู้ข้อมูล ข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ด้วยรูปแบบต่างๆ ได้แก่ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ หนังสือพิมพ์ นิตยสารหรือวารสาร เพื่อนหรือคนรู้จัก ไปสเตอร์ แผ่นพับ โบรชัวร์ และการจัดนิทรรศการต่างๆ

นักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง หมายถึง บุคคลที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ปีการศึกษา 2548 โดยการเจาะจง

ลักษณะส่วนบุคคล หมายถึง ลักษณะเฉพาะของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ประกอบด้วย เพศ ระดับชั้นปี ระดับรายรับจากผู้ปกครอง คะแนนเฉลี่ยสะสม และ ความรู้ทางคอมพิวเตอร์

เพศ หมายถึง ลักษณะเฉพาะทางกายภาพของบุคคล อันได้แก่ เพศหญิง และ เพศชาย

ระดับชั้นปี หมายถึง ชั้นปีที่ศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาแบ่งเป็น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อันประกอบด้วย ม.1 ถึง ม.3 และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อันประกอบด้วย ม.4 ถึง ม.6

คะแนนเฉลี่ยสะสม หมายถึง เกรดเฉลี่ยแสดงระดับผลการเรียนของนักเรียนรายบุคคลในแต่ละปีที่ทางโรงเรียนเป็นผู้ออก

รายรับจากผู้ปกครอง หมายถึง เงินที่นักเรียนได้รับจากบิดามารดา หรือผู้ปกครอง ต่อสัปดาห์

ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกรดเฉลี่ยแสดงระดับผลการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้นของนักเรียนรายบุคคลที่ทางโรงเรียนเป็นผู้ออกให้