

บทที่ 2

ทฤษฎี แนวความคิด และการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย” ในครั้งนี้ มีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้ศึกษาได้เลือกนำมาเป็นกรอบแห่งการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎี
 - 1.1 แนวความคิดเกี่ยวกับการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน
 - 1.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและแนวคิดพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์
 - 1.3 แนวคิดเกี่ยวกับประชากรศาสตร์
 - 1.4 แนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้รับสาร
 - 1.5 แนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็น
 - 1.6 ทฤษฎีการเลียนแบบ
 - 1.7 ทฤษฎีวัฒนธรรมรองของเด็กกระทำผิด
 - 1.8 ทฤษฎีความสัมพันธ์กับครอบครัวและพฤติกรรมอาชญากรรม
2. การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย
 - 2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์
 - 2.2 การเข้ามาของเกมออนไลน์
 - 2.3 ตัวอย่างเกมออนไลน์
 - 2.4 สังคมเกมออนไลน์
 - 2.5 บทบาทหน้าที่ของเกมออนไลน์
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

แนวความคิดเกี่ยวกับการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน

ความหมายของเด็กและเยาวชนที่กระทำผิด

ในการให้ความหมายเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดได้ มีนักคิดและนักวิชาการทั้งในและต่างประเทศได้ให้ความหมายที่หลากหลาย ดังต่อไปนี้

ตามพระราชบัญญัติจัดตั้งศาลคดีเด็กและเยาวชน พุทธศักราช 2494 ได้บัญญัติไว้ว่า เด็ก หมายถึง บุคคลอายุเกินกว่า 7 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 14 ปีบริบูรณ์

เยาวชน หมายถึง บุคคลอายุ 14 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ แต่มิได้หมายความว่าบุคคลผู้บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส

เด็กกระทำความผิด หมายถึง เด็กเกเร หมายความว่าเด็กที่กระทำความผิดอาญา รวมทั้งเด็กที่กระทำการอันกฎหมายบัญญัติเป็นความผิดสำหรับเด็ก

แต่ถ้าเด็กที่อายุต่ำกว่า 7 ปี กระทำความผิดอันกฎหมายบัญญัติเป็นความผิด เด็กนั้นไม่ต้องรับโทษ (ประมวลกฎหมายอาญา พุทธศักราช 2499 มาตรา 73) ทั้งนี้ด้วยเหตุผลที่ว่าเด็กที่มีอายุไม่ถึง 7 ปี นั้นยังไม่บรรลุนิติภาวะ (Immaturity) เพียงพอที่จะแยกแยะว่าอะไรผิดและอะไรถูก (สุชา จันทน์อม, 2533, น. 9)

สุพัทธรา สุภาพ (2541, น. 50) กล่าวว่า เด็กกระทำความผิด คือ เด็กเกเร เร่วอน ขอทาน หนีโรงเรียนและที่รุนแรงคือ การกระทำความผิดกฎหมาย คือ การทำร้ายร่างกาย ลักทรัพย์ กระทำอนาจารและข่มขืน กระทำชำเรา กระทำความผิดว่าด้วยอาวุธปืน เครื่องกระสุนปืน วัตถุระเบิด ฯลฯ

สุชา จันทน์อม (2542, น. 3) ให้ความหมายคำว่าเด็กกระทำความผิดว่า หมายถึงเด็กที่กระทำความผิดอาญา รวมทั้งเด็กที่กระทำการอันกฎหมายบัญญัติเป็นความผิดสำหรับเด็ก

ผดุง อารยะวิญญู (2542, น. 3) ให้คำจำกัดความว่า เด็กที่มีพฤติกรรมขัดกับสังคมว่าเป็นเด็กที่ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม ประพฤติตนไปในทิศทางที่ตรงกันข้ามกับกรอบวัฒนธรรมอันดีงามของสังคม ประพฤติตนไปในทางที่แตกต่างออกไปจากคนทั่วไปในสังคมที่เขาประพฤติปฏิบัติกัน โดยยกตัวอย่างเด็กกลุ่มนี้ว่า คือ กลุ่มเด็กเกเร เป็นยุวอาชญากร เป็นต้น

ซีลดัน และ กลูค (Sheldon and Glueck, 1964, p. 8) กล่าวว่าเด็กคนใดก็ตามถึงแม้กระทำความผิดเล็ก ๆ น้อย ๆ เพียงครั้งเดียว ก็เข้าลักษณะเด็กที่กระทำความผิด แต่นักวิจัยไม่ถือว่าเป็นเด็กเกเร โดยให้ความหมายว่าเด็กเกเรจะต้องเป็นเด็กที่กระทำความผิดอย่างเดียวกันหลาย ๆ คน

เพราะการที่เด็กทำผิดเพียงครั้งเดียวหรือสองครั้ง อาจจะเนื่องจากสิ่งแวดล้อมชั่ววูบ เมื่อเติบโตขึ้น อาจจะเลิกทำไปทั้ง ๆ ที่การกระทำนั้น ๆ เป็นการละเมิดกฎหมายก็ตาม

สำหรับเพาเวอร์ส และ วิทเมอร์ (Power and Witmer, 1951, p. 180) ได้ให้ความหมายของเด็กกระทำผิดว่า ต้องพิจารณาถึงเกณฑ์ 3 ประการ คือ

1. ความหนักเบาของความผิด หรือความร้ายแรงของการกระทำ
2. ความถี่ของการกระทำ หรือการทําย่อยครั้งแค่ไหน
3. ทักษะจิตของผู้กระทำผิดต่อสังคม หรือต่อผู้มีสิทธิอำนาจตามกฎหมาย

จากเกณฑ์ทั้ง 3 ประการนี้ เขาได้แบ่งเด็กที่กระทำผิดออกเป็น 5 กลุ่มด้วยกัน คือ เกเรที่สุด เกเรธรรมดา เกเรเป็นบางโอกาส ไม่ค่อยเกเร และเกเรน้อยที่สุด

ทฤษฎีเกี่ยวกับการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน

ในการอธิบายถึงสาเหตุการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนได้มีนักวิชาการ และ นักอาชญาวิทยาได้ทำการคิดค้น และรวบรวมทฤษฎี ต่าง ๆ ไว้มากมาย ดังนี้

สุพัตรา สุภาพ (2541, น. 51-52) รวบรวมทฤษฎีการกระทำผิดของนักวิชาการต่าง ๆ ไว้ 4 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีว่าด้วยสาเหตุแห่งจิต (Psychogenic theory) นักทฤษฎีเกี่ยวกับสาเหตุทางจิตทำให้เด็กกระทำผิด ได้แก่ เฮอร์วิง คอฟแมน และเจกินส์

เฮอร์วิง คอฟแมน (Irving Kaufman) กล่าวว่า เด็กที่มาจากครอบครัวบ้านแตก หรือครอบครัวที่พ่อแม่ประพฤติตัวไม่เหมาะสม มักจะไม่ได้รับการตอบสนองที่ดี เด็กจะมีความรู้สึกขาดพ่อแม่ กลายเป็นคนมองโลกในแง่ร้าย รู้สึกว่าตนเองได้รับการดูถูกจากสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนมนุษย์น้อย เด็กจะระราน ชอบต่อสู้ พวกเขาจะรู้สึกว่าในชีวิตของเขาเขาไม่เคยได้รับอะไรที่เขาปรารถนาเลย

เจกินส์ (Jekins) ให้ข้อสังเกตเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดว่า เด็กที่ทำผิดส่วนใหญ่ มักจะเกิดจากจิตใจที่สับสนวุ่นวาย เพราะขาดความสัมพันธ์อย่างอบอุ่น ถูกทอดทิ้งให้อยู่โดดเดี่ยว ไม่มีการควบคุมและลักษณะการกระทำผิดก็มักจะอยู่รวมกับกลุ่มเพื่อนที่มีปัญหาล้ายกัน

2. ทฤษฎีว่าด้วยทางสังคมวิทยา (Sociological theory) นักสังคมวิทยากล่าวว่าการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนนั้น ไม่จำเป็นว่าเด็กคนนั้นป่วย หรือร่างกายจิตใจผิดปกติ เพราะคนเราทุกคนเกิดมามีปัญหาด้วยกันทั้งนั้น การกระทำผิดของวัยรุ่นเป็นอาการตอบสนองต่อปัญหาของแต่ละคน หากเด็กได้รับการเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสมจากครอบครัว หรือครอบครัวทำให้เด็กรู้สึกไม่อบอุ่นใจ เด็กจะหาทางออกโดยการไปพบปะกับเพื่อนฝูงนอกบ้าน

ในกลุ่มเพื่อนแบบนี้เด็กจะสร้างแบบของความประพฤติของตนเองขึ้นใหม่เพื่อแก้ปัญหาของตัวเอง และแบบของความประพฤติเช่นนี้จะถ่ายทอดสืบต่อกันไปจากเด็กคนหนึ่งไปยังเด็กอีกคนหนึ่ง เข้ามาร่วมในกลุ่ม

3. ทฤษฎีว่าด้วยความประพฤติที่ได้จากการเรียนรู้ (Learned delinquency behavior) และได้รับมาจากกระบวนการในชีวิตของบุคคลที่อยู่ร่วมกับกลุ่ม ชัทเทอร์แลนด์ (Sutherland) กล่าวว่าความประพฤติไม่ว่าดีหรือชั่ว เป็นสิ่งที่เรียนรู้มาแต่สมัยเด็ก ๆ และสืบต่อเรื่อยมาตลอดชีวิต ความประพฤติผิดจึงมีรากฝังลึกอยู่ในประสบการณ์ชีวิตของบุคคล เพราะอุปนิสัยคนเป็นผลมาจากความเป็นมาแต่เด็ก ส่วนอัตราการทำผิดมาน้อยเพียงไรนั้น เป็นผลจากลักษณะการคบหาสมาคมกับบุคคลในกลุ่ม และการที่บุคคลเรียนรู้จากกลุ่มอัตราติดต่อสัมพันธ์กัน อย่างไรก็ตาม บุคคลที่มีสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีเหมือนกันอาจจะไม่กระทำในสิ่งผิดก็ได้ ทั้งนี้เพราะลักษณะประจำตัวของบุคคล ความกดดัน และการเลือกคบหาบุคคลตามความพอใจ ความประพฤติจึงแตกต่างกันไป

4. ทฤษฎีว่าด้วยลักษณะของบุคคลเป็นสาเหตุ (Personal traits) หรือองค์ประกอบในตัวบุคคล (Individual make-up) ที่บกพร่องไม่สมประกอบเป็นสาเหตุ เป็นสภาพที่ได้จากกรรมพันธุ์ บางคนก็มีข้อบกพร่องทางร่างกายแต่เยาว์วัย แต่ไม่ได้หมายความว่ากรรมพันธุ์แต่เพียงอย่างเดียวก็เป็นผลโดยตรง เพราะเด็กไม่ได้เกิดมาเป็นอาชญากรโดยกำเนิด ลักษณะทางร่างกาย ลักษณะปัญญา ลักษณะอารมณ์ รวมไปถึงลักษณะอื่น ๆ ก็ไม่ได้เป็นปัจจัยที่ทำให้เด็กเป็นอาชญากร เว้นแต่สิ่งเหล่านี้แปรปรวนหรือบกพร่อง หรือพิการถึงขนาดที่บุคคลไม่อาจมีความสัมพันธ์กับสังคมหรือสิ่งแวดล้อม และไม่อาจจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับบุคคลอื่นหรือกลุ่มอื่นได้

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ทฤษฎีที่เรียกว่าจิตวิเคราะห์โดย ซิกมันด์ ฟรอยด์ นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน อธิบายว่าบุคลิกภาพของคนเรานั้นมีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ Id Ego และ Superego

Id หมายถึง ความปรารถนา ความต้องการตามสัญชาตญาณ ซึ่งมีทั้งแรงขับในส่วนที่เป็นความรักหรือการสร้างสรรค์ และในส่วนที่เป็นการเกลียดชังหรือการทำลาย พฤติกรรมอันเป็นอาชญากรรม และพฤติกรรมนั้น คือการแสดงออกของ Id ในส่วนที่เป็นการทำลาย จึงมีลักษณะก้าวร้าวหรือรบกวนทำลายความสุขของผู้อื่น

Ego หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะควบคุมพฤติกรรมต่าง ๆ ของ Id ที่แสดงออกมา ซึ่งเป็นผลมาจากการเกี่ยวข้องกับผู้อื่น และสิ่งแวดล้อม

Superego เป็นการรู้จักผิดชอบชั่วดีต่าง ๆ ซึ่งเป็นไปตามปทัสถานที่ยึดมั่นส่วนใหญ่ ต้องการ ไม่ใช่ทำไปตามความปรารถนา หรือความต้องการของอารมณ์ด้วยแรงขับ

ทราบว่า Ego และ Superego ยังมีอำนาจเหนือ Id อยู่ ดังนั้นบุคคลจะมีพฤติกรรมสอดคล้องกับปทัสถานส่วนใหญ่ แต่เมื่อใดที่ Ego หรือ Superego อ่อนกำลังลงด้วยเหตุใดก็ตาม บุคคลนั้นจะมีพฤติกรรมไปตามแรงขับหรือสัญชาตญาณซึ่งเป็นไปในลักษณะที่เป็นทุณกรรมและอาชญากรรมได้

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เป็นการอธิบาย สาเหตุแห่งพฤติกรรม โดยถือเอาเรื่องการจูงใจและการเรียนรู้เป็นสำคัญ คือถือว่าพฤติกรรมอันเป็นทุณกรรมนั้น มีการถ่ายทอดหรือสั่งสอนกันได้ นักจิตวิทยาได้อธิบายไว้ว่า

แรงจูงใจ หมายถึง แรงที่มีอำนาจทำให้คนได้แสดงพฤติกรรมออกมาอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นแรงผลักดันให้คนแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างตั้งใจ หรืออย่างมีการสื่อสารจากภายใน ซึ่งแยกได้ดังนี้

1. แรงจูงใจ (Stimulus) หมายถึง เงื่อนไขที่มีผลต่อความพร้อมให้มนุษย์เริ่มแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ
2. ความต้องการ (Needs) คือ ความอยากได้หรือความขาดแคลน เกิดขึ้นจากสภาพของอวัยวะ และจิตใจไม่อยู่ในสภาพสมดุลย์ ร่างกายจำเป็นต้องได้รับความต้องการมาบำบัด
3. แรงขับ (Drives) เกิดขึ้นจากอวัยวะภายในร่างกาย เมื่อร่างกายไม่อยู่ในสภาพที่สมดุลย์ เกิดความอดอยากขาดแคลน ก็จะเกิดแรงขับมาผลักดันให้ร่างกายมีปฏิกิริยาอย่างหนึ่งอย่างใด
4. แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง เหตุจูงใจที่ทำให้ความต้องการของคนได้รับความพอใจ และทำให้พฤติกรรมของคนบรรลุเป้าหมาย
5. แรงล่อใจ (Incentives) หมายถึง สิ่งที่มาล่อใจเพื่อจะนำคนให้ไปสู่จุดหมายปลายทาง
6. เป้าหมาย (Goals) เป็นตัวลดแรงขับให้น้อยลง เมื่อใดที่เราสามารถลดแรงขับลงมาได้ ก็แสดงว่าเขาเกิดความพึงพอใจในความต้องการนั้นแล้ว

ความต้องการ การเร่งเร้า การจูงใจ แรงกดดัน ความปรารถนา จุดหมายปลายทาง สิ่งล่อใจต่าง ๆ ทั้งหมดล้วนแต่มากระตุ้นให้คนแสดงพฤติกรรมออกมา เมื่อความต้องการและสิ่งที่มาล่อ เวียนมาบรรจบพบกัน ก็จะทำให้เกิดภาวะการจูงใจขึ้น

ในอีกแง่หนึ่ง วิลเลียม เจมส์ นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้กล่าวว่าแรงจูงใจเกิดมาจากสัญชาตญาณ คือการกระทำใด ๆ ที่ทำไปโดยไม่มีเหตุผล เช่น การร้องไห้ การเคลื่อนไหวของร่างกาย ความอยากรู้อยากเห็น การเลียนแบบ การเข้าสังคม ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ ความกลัวที่มืด ความอิจฉาริษยา และความรัก ซึ่งใกล้เคียงกับซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่ได้อธิบายว่าแรงจูงใจเกิดจากจิตไร้สำนึก มีลักษณะคล้ายกับสัญชาตญาณ เช่น แรงจูงใจทางเพศ และความก้าวร้าวตามธรรมชาติ ส่วนแซนฟอร์ด และไรซ์แมน นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน กล่าวว่าแรงจูงใจเป็นความรู้สึกที่ไม่อยากหยุดนิ่ง เป็นการขาดแคลนหรือเป็นพลังอะไรก็ได้ที่มนุษย์ต้องอยู่ภายใต้การจูงใจนั้น ๆ มนุษย์ก็จะทำอะไรบางอย่างออกมาเหมือน ๆ กัน ซึ่งสรุปว่า แรงจูงใจคือการกระทำเพื่อลบสถานการณ์ที่ไม่หยุดนิ่ง เพื่อทดแทนการขาด หรือทดแทนพลังบางอย่าง

แรงจูงใจจะเกิดขึ้นได้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. สภาพการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน (Antecedent condition) คือ ความจำเป็นและสิ่งเร้าต่าง ๆ
2. ตัวแรงจูงใจหรือแรงขับจริง ๆ (Motive or Drive itself) ทำให้คนเกิดกำลัง
3. พฤติกรรมที่เป็นเครื่องมือ (Instrument behavior) จะพาแรงจูงใจไปสู่ความสำเร็จ
4. การลดแรงขับ (Drive reduction) หมายถึง สภาพที่บุคคลบรรลุจุดหมายแล้วแรงขับก็จะลดลงสู่ภาวะปกติ

นอกจากแรงจูงใจทางชีวภาพแล้ว มนุษย์ยังมีแรงจูงใจทางสังคมอีกด้วย นักจิตวิทยาอธิบายไว้ว่า แรงจูงใจทางสังคม (Social Motives) เป็นแรงจูงใจขั้นที่สอง (Secondary Motives) คือแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ เมื่อคนได้รับความพอใจจากความต้องการพื้นฐานหรือความต้องการทางร่างกายแล้ว เมื่อความต้องการทางร่างกายและความปลอดภัยจากอันตราย ได้รับความพอใจหรือได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการทางสังคมก็จะเข้ามาเป็นแรงกระตุ้นพฤติกรรมของคนอีก เช่น มีการแสวงหาความเป็นเจ้าของ การติดต่อสมาคม และการยอมรับจากเพื่อน ๆ ที่มีทั้งการให้และการรับความรักซึ่งกันและกัน ถ้าหากความต้องการทางสังคมต่าง ๆ ถูกขัดขวาง คนนั้นก็จะกลายเป็นคนขวางโลก ต่อต้านสังคม และไม่ร่วมมือกับสังคม ความก้าวร้าวเป็นแรงจูงใจทางสังคมอย่างหนึ่งที่จะชักจูงให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นปรปักษ์หรือศัตรู

จะเห็นได้ว่าแรงจูงใจทางสังคมอาจจะผลักดันให้เราแสดงพฤติกรรมเชิงบวกหรือเชิงลบก็ได้ สำหรับความก้าวร้าวนั้นอาจจะเกิดจากแรงจูงใจเชิงลบดังคำอธิบายต่อไปนี้

แรงจูงใจที่เกิดจากความก้าวร้าว

มิลเลอร์ (Meller N.E.) มาวเรอร์ (Mowrer O.H.) และซีเยิร์ส (Sears R.R.) กล่าวว่า ความก้าวร้าวเกิดขึ้นเนื่องมาจากความคับข้องใจของมนุษย์ เมื่อจุดหมายปลายทางหรือเป้าหมาย ถูกทำลาย หรือเกิดอุปสรรคที่ทำให้มนุษย์ไปไม่ถึงจุดหมายปลายทาง ซึ่งจะก่อให้เกิดแรงขับแห่ง ความก้าวร้าวขึ้น จูงใจให้เกิดการกระทำ พฤติกรรม ซึ่งต้องการที่จะทำให้สิ่งที่มาขัดขวางที่ทำให้ เกิดความคับข้องใจได้รับความเจ็บปวดหรืออันตราย ไม่ว่าสิ่งนั้นจะเป็นมนุษย์หรือสิ่งของก็ตาม ซึ่งการแสดงความก้าวร้าวนี้จะลดแรงขับลง ความก้าวร้าวเป็นการตอบสนองที่รุนแรงต่อ ความคับข้องใจที่เกิดขึ้น

แรงจูงใจที่เกี่ยวกับการก้าวร้าว จะเกี่ยวข้องไปถึงแนวโน้มที่จะต่อสู้หรือทำร้ายคนอื่น ในการที่จะแก้ไขพฤติกรรมก้าวร้าว จะต้องแก้ที่จุดเริ่มต้นในระยะวัยเด็ก เด็กซึ่งโตขึ้นก็จะมี ส่วนร่วมในการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น และกิจกรรมเหล่านี้ไม่ว่าจะนำไปสู่การทำลายของ ต่าง ๆ หรือทำร้ายคนอื่น

ซีเยิร์ส (Sears) และเพื่อน ๆ ได้ทำการศึกษาเรื่องความก้าวร้าวในปี 1953 พบว่ามีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์สูงมากในระหว่างขั้นตอนการทำกิจกรรมต่าง ๆ กับความก้าวร้าว บิดามารดาซึ่งลงโทษบุตรที่ก้าวร้าว เท่ากับเป็นการกระตุ้นให้บุตรเกิดความรู้สึกต้องการลงโทษ หรือทำโทษบุคคลอื่นเป็นการทดแทน ซึ่งเห็นได้จากการที่ปล่อยเด็กก้าวร้าวที่ถูกบิดามารดาทำโทษไว้ให้เล่นกับตุ๊กตา ถ้ายิ่งบิดามารดาลงโทษมากเท่าใด เด็กจะแสดงความก้าวร้าวในการเล่นตุ๊กตา มากขึ้นเท่านั้น การแสดงออกของการก้าวร้าวจะออกมาในรูปแบบใดนั้น อาจมีสาเหตุมาจากการเลียนแบบได้

การเลียนแบบการก้าวร้าว

มีการศึกษามากมายที่จะแสดงให้เห็นว่าการตอบโต้แบบก้าวร้าวสามารถเรียนรู้ได้ด้วยการเลียนแบบ เด็กวัยก่อนเข้าเรียนจำนวนไม่น้อยที่สังเกตการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวหลายรูปแบบที่ผู้ใหญ่แสดง จะเลียนแบบการกระทำพฤติกรรมของผู้ใหญ่กับตุ๊กตาหรือกับของเล่น

การเกิดความก้าวร้าว แยกได้เป็น 2 ระดับ คือ

1. ความก้าวร้าวโดยตรง คือ การแสดงความก้าวร้าวต่อบุคคลหรือสิ่งของที่ทำให้เกิดความคับข้องใจขึ้น

2. ความก้าวร้าวแบบทดแทน ในการแสดงความก้าวร้าว ในขณะที่เกิดความคับข้องใจขึ้น บ่อยครั้งที่ผู้แสดงไม่สามารถแสดงความก้าวร้าวต่อบุคคลที่เป็นต้นเหตุให้เกิดความคับข้องใจได้ จึงหันไปแสดงความก้าวร้าวต่อสิ่งอื่นแทน เพื่อเป็นเครื่องทดแทน เมื่อใด

ก็ตามที่วัตถุหรือบุคคลนั้นที่เป็นตัวแทนมีลักษณะเหมือนกับต้นเหตุที่ทำให้เกิดความคับข้องใจ เมื่อนั้นวัตถุหรือบุคคลนั้นจะเกิดการรุกรานหรือความก้าวร้าวมากขึ้นเท่านั้น

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและแนวคิดพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

“พฤติกรรม” หมายถึง อากัปกิริยาของคนเราที่แสดงออก บ่งบอกถึงความชอบหรือไม่ชอบต่อกิจกรรมบางอย่างและสามารถสังเกตได้ เป็นผลที่แสดงออกจากการเลือกปฏิกิริยาตอบสนองที่เห็นว่าเหมาะสมที่สุดกับสถานการณ์ต่าง ๆ พฤติกรรมจึงเป็นกิจกรรมที่บุคคลแสดงออกโดยผู้อื่นที่มองเห็นได้ เช่น การยิ้ม แต่พฤติกรรมบางอย่างอาจเห็นได้ยาก ต้องใช้เครื่องมือช่วยซึ่งจะเกี่ยวข้องกับการรับรู้ เพราะเมื่อเกิดการเรียนรู้ ก็จะมีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของมนุษย์

พฤติกรรมของบุคคลจะเกิดขึ้นจากองค์ประกอบ 7 ประการต่อไปนี้

1. ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้เกิดกิจกรรม คนเรามีพฤติกรรมเกิดขึ้นก็เพราะต้องการสนองความต้องการของตนหรือต้องการทำตามวัตถุประสงค์ที่ตนได้ตั้งไว้ คนเรายังมีความต้องการหลาย ๆ อย่างในเวลาเดียวกัน และมักจะต้องเลือกตอบสนองความต้องการที่รีบด่วนก่อนความต้องการอื่น ๆ
2. ความพร้อม (Readiness) ระดับวุฒิภาวะหรือความสามารถที่จำเป็นในการประกอบพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ คนเราจะมีความพร้อมในแต่ละด้านที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้นพฤติกรรมของทุกคนจึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน และไม่สามารถจะประกอบพฤติกรรมได้ทุกรูปแบบ
3. สถานการณ์ (Situation) คนเรายังมักจะประกอบพฤติกรรมที่ตนต้องการ เมื่อมีโอกาสหรือสถานการณ์นั้น ๆ เหมาะสมสำหรับการประกอบพฤติกรรม
4. การแปลความหมาย (Interpretation) แม้จะมีโอกาสในการประกอบพฤติกรรมแล้ว คนเรายังจะประเมินสถานการณ์ หรือคิดพิจารณาก่อนที่จะทำพฤติกรรมนั้น ๆ ลงไป เพื่อให้พฤติกรรมนั้นมีความเสี่ยงน้อยที่สุด และสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของเขาได้มากที่สุด
5. การตอบสนอง (Respond) หลังจากได้แปลความหมาย หรือประเมินสถานการณ์แล้ว พฤติกรรมก็จะถูกกระทำ ตามวิธีการที่ได้เลือกตามขั้นตอนของการแปลความหมาย

6. ผลที่ได้รับ (Consequence) เมื่อประกอบพฤติกรรมไปแล้วผลที่ได้รับจากการกระทำนั้น ๆ อาจจะตรงกับความต้องการ (Confirm) หรืออาจจะไม่ตรงกับความต้องการของตนเองได้คาดไว้ (Contradict)

7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to Thwarting) เมื่อคนเราไม่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ก็จะประสบกับความผิดหวัง ซึ่งเมื่อเราเกิดความผิดหวังแล้ว คน ๆ นั้นอาจจะกลับไปแปลความหมายใหม่ เพื่อที่จะหาวิธีที่จะตอบสนองความต้องการของตนเองใหม่

สาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรม

สุชา จันทน์เอม นักจิตวิทยาให้ความหมายของคำว่า “พฤติกรรม” ไว้อย่างกว้างขวางมาอย่างไรก็ตาม พอสรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมที่มนุษย์แสดงออกทั้งหมด อาจจะมองเห็นได้ง่าย เช่น การเดิน การพูด การเขียน และสิ่งที่มองเห็นได้ยากหรือมองไม่เห็น เช่น การฟัง การจำ และการคิดหาเหตุผล

จากการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ทุกวัย พบว่า พฤติกรรมทุกชนิดที่แสดงออกมีจุดหมายปลายทางที่ผู้แสดงออกต้องการไปให้ถึง และมีหลักในการศึกษาพฤติกรรมดังนี้

- พฤติกรรมทุกชนิดจะต้องมีสาเหตุ
- พฤติกรรมเหมือนกันอาจจะมาจากสาเหตุที่ต่างกัน
- พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งไม่จำเป็นจะต้องเกิดมาจากสาเหตุแต่เพียงอย่างเดียว แต่อาจจะเกิดมาจากสาเหตุหลายอย่างก็ได้

พฤติกรรมของเด็กย่อมมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความเจริญเติบโต ความเปลี่ยนแปลงของร่างกายและจิตใจ ตลอดจนความปรารถนาของหัวใจ นอกจากนั้น ขนบธรรมเนียมประเพณีหรือวัฒนธรรมก็เป็นส่วนที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมขึ้นแก่เด็ก และสิ่งประกอบที่สำคัญและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กก็คือตัวบุคคล เช่น พ่อแม่ ครู เพื่อนฝูง และประชาชนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับที่เด็กได้ติดต่อสัมพันธ์ด้วย แม้แต่ตัวของเด็กเองก็ยังเป็นเหตุ เช่น เมื่อเด็กเกิดมีปมด้อยรู้สึกขาดความเชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจ เห็นตัวเองไม่มีค่า ก็ทำให้พฤติกรรมของเด็กเปลี่ยนแปลงไป สาเหตุของพฤติกรรมมีมากมายหลายอย่าง แต่สิ่งที่อยู่เบื้องหลังการแสดงออกของมนุษย์ส่วนใหญ่นั้นได้แก่ แรงขับภายในตัวมนุษย์ ซึ่งเกิดขึ้นเพราะมีแรงเร้าจากภายนอกมากระตุ้นอวัยวะสัมผัส เราถึงอาจกล่าวได้อีกอย่างหนึ่งว่า พฤติกรรมมนุษย์ทั้งหมดเกิดจากการเร้า ยกตัวอย่างให้เห็นชัดขึ้นก็ได้แก่ ขณะที่เรามีชีวิตอยู่ร่างกายมีความต้องการหลายอย่างสำหรับการดำรงชีวิต เช่น อาหาร น้ำ อากาศ และอื่น ๆ เมื่อใดก็ตามที่

ร่างกายเราเกิดความรู้สึกหิว ความหิวก็เป็นสิ่งเร้าทำให้ร่างกายเกิดแรงขับขึ้นภายใน ผลักดันให้เราไปแสวงหาอาหารเพื่อนำมาสนองร่างกายนั้นคือการกระทำต่าง ๆ เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการนั้น เรียกว่า พฤติกรรม

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าต้นตอแห่งความสำคัญของพฤติกรรม คือ แรงขับซึ่งเกิดจากความต้องการของร่างกายอีกชั้นหนึ่ง ความต้องการมนุษย์มีมากมาย พุดกันได้ไม่มีวันสิ้นสุด แต่นักจิตวิทยาได้สรุปสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมของเด็กว่า เนื่องมาจากความต้องการ 2 ประการ ได้แก่

1. ความต้องการทางกายหรือความต้องการทางสรีระ ความต้องการประเภทนี้เป็นสิ่งจำเป็นของการมีชีวิตอยู่ เช่น ความต้องการอาหารเพื่อบรรเทาความหิว ความกระหาย ความต้องการอากาศสำหรับหายใจ ความต้องการออกกำลังกาย ความต้องการขับถ่ายของเสีย เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ ที่ร่างกายของเด็กต้องการนี้ หากว่าไม่ขาดตกบกพร่อง เด็กก็จะเกิดความสุขและความพอใจ เช่น ในขณะที่เด็กกำลังอยู่ในห้องประชุม บังเอิญเป็นเวลาบ่ายอากาศร้อนจัด นักเรียนทุกคนมีความกระหายน้ำมาก อาจจะดื่ม น้ำ เด็กคนใดมีความต้องการหรือกระหายน้ำมาก ก็อาจจะเป้นแรงผลักดันให้เด็กกล้ำลุกขึ้นมาออกไปหาน้ำดื่ม ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมนั้นต้องมีจุดหมายปลายทาง และมีสาเหตุเนื่องมาจากความต้องการทางร่างกาย คือ ความกระหายน้ำ

2. ความต้องการทางสังคม ถ้าหากพฤติกรรมของเด็กมีสาเหตุมาจากความต้องการแต่เพียงอย่างเดียว การเข้าใจพฤติกรรมของเด็กก็คงจะง่ายเข้า เพราะมีสาเหตุจำกัดและมองเห็นได้ชัด แต่เนื่องจากมนุษย์เราเป็นสัตว์สังคม เด็กจึงต้องการมีความสัมพันธ์ทางสังคมขึ้น เช่น ต้องการความสำเร็จ ต้องการความรัก ต้องการให้คนอื่นยกย่องและยอมรับนับถือ ต้องการเป็นอิสระและอื่น ๆ

ความต้องการทางสังคมแต่ละอย่างอาจทำให้เกิดพฤติกรรมนานาชนิด เช่น เด็กคนใดต้องการความสำเร็จหรือต้องการสอบไล่ได้ที่หนึ่ง ก็จะพยายามทุกอย่างให้ไปถึงจุดหมายปลายทางที่ตนตั้งไว้ โดยเด็กจะดูหนังสือจนดึก ยอมอดนอนแม้จะง่วง ไม่ยอมไปเที่ยวกับเพื่อน เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ถ้าหากเด็กมีความกลัวว่าจะไม่ได้คะแนนสูงแต่มีความต้องการสูงเช่นเดิม ก็อาจเป้นแรงผลักดันให้ประพฤติดิได้ เช่น ททุจริตในการสอบ หรือหาทางอื่นที่จะทำให้เขาได้คะแนนสูงขึ้น

แนวคิดพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์

พฤติกรรมการสื่อสาร คือ การกระทำหรือการแสดงออกซึ่งการสื่อความหมาย เป็นพฤติกรรมพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ พฤติกรรมการสื่อสารในทุกรูปแบบมีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยา กระบวนการทางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนปัจจัยสภาพแวดล้อมทางด้านกายภาพ พฤติกรรมการสื่อสารมีลักษณะเป็นกระบวนการ มีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยา ทางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนปัจจัยสภาพแวดล้อมต่าง ๆ พฤติกรรมการสื่อสารบางอย่างเกิดขึ้นเองโดยสัญชาตญาณ แต่บางอย่างเกิดจากการถ่ายทอดจากแม่แบบทางสังคม กระบวนการสื่อสารของมนุษย์เกิดขึ้นจากองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญคือผู้ร่วมกระทำการสื่อสาร (ผู้ส่งสาร-ผู้รับสาร) สารช่องทางการติดต่อ ปฏิกริยาตอบสนองของสิ่งรับทวน ลักษณะพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์แสดงออกแตกต่างกันไป เนื่องจากปัจจัยเงื่อนไขสำคัญ 3 ประการ คือ ปัจจัยบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสภาพความสัมพันธ์ทางสังคมและปัจจัยสภาพแวดล้อมภายนอกกระบวนการสื่อสาร

รูปแบบของกระบวนการเกิดพฤติกรรมการสื่อสารมี 2 ลักษณะ คือ

1. พฤติกรรมปกปิด (Uncover Behavior) หมายถึง พฤติกรรมการสื่อสารที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้จากภายนอก เกิดจากกระบวนการภายในตัวบุคคล เกี่ยวข้องกับระดับปัญญา จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก ฯลฯ ซึ่งมีผลกระทบต่อบุคลิกภาพการสื่อสารในแง่ของการเรียนรู้ การจดจำ การคิด การตัดสินใจ ฯลฯ

2. พฤติกรรมเปิดเผย (Cover Behavior) หมายถึง พฤติกรรมการสื่อสารที่สามารถสังเกตเห็นได้จากภายนอก เกิดจากกระบวนการที่คนเรามีความสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ เหตุการณ์หรือสรรพสิ่งที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม อันเป็นผลที่ทำให้พฤติกรรมการสื่อสารปรากฏออกมาในรูปแบบที่สามารถเห็นได้

ในการศึกษาเรื่องนี้จะศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารของเด็กและเยาวชนในการเล่นเกม มีรูปแบบของบริบทพฤติกรรมการสื่อสารใน 3 รูปแบบคือ

1. พฤติกรรมการสื่อสารภายในตัวบุคคล หมายถึง พฤติกรรมการสื่อสารกับตนเอง ภายใต้สภาพการณ์แห่งกระบวนการคิด การตีความ การจดจำ เกี่ยวกับปรากฏการณ์และสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่บุคคลรับรู้ แล้วนำไปเชื่อมกับประสบการณ์เดิมที่สะสมอยู่ภายในสมอง เกิดเป็นกรอบแห่งความคิด ความเชื่อ ทศนคติ ฯลฯ ในรูปแบบใหม่ หรือเป็นการย้ายสิ่งเดิมที่มีอยู่เป็นกรอบแห่ง

ความคิดให้มันคงยิ่งขึ้น พฤติกรรมการสื่อสารโดยทั่วไปจึงเริ่มจากการจัดลำดับความคิดภายในตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เพื่อทำการเรียบเรียงออกมาเป็นถ้อยคำในภาษาพูดหรือข้อความในภาษาเขียนซึ่งต้องผ่านการเลือกสรรและจัดสิ่งที่ไม่ต้องการ ปัจจัยสำคัญที่มีส่วนกำหนดให้พฤติกรรมการสื่อสารภายในตัวบุคคลเกิดขึ้นในลักษณะใดลักษณะหนึ่งก็คือปัจจัยในแง่สภาพการณ์และสภาพแวดล้อมสื่อบุคคลในด้านระดับสติปัญญา บุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล พฤติกรรมการสื่อสารส่วนบุคคลที่พบเห็นได้เสมอในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่น คือ การคิด การตัดสินใจในการทำภารกิจต่าง ๆ การวางแผนในการพัฒนาตัวละครในเกมนออนไลน์ด้วยตนเอง เป็นต้น

2. พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างบุคคล ปกติคนเรามีได้หยุดความคิดไว้กับตนเองเพียงลำพัง สภาพการณ์ทางสังคมมีส่วนผลักดันให้คนเราปรารถนา ที่จะกระทำการแลกเปลี่ยนข่าวสารกับคนอื่น ๆ โดยอาศัยเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์เป็นรหัสในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน ในรูปของภาษาพูด ภาษาเขียน ซึ่งจัดว่าเป็นวัจนภาษา แต่บางครั้งคนเราอาจติดต่อกันด้วยอวัจนภาษา เช่น สีหน้า ท่าทาง ฯลฯ ควบคู่กันไปด้วย ซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างบุคคลที่พบเห็นได้เสมอในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่น คือ หากแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันของผู้เล่นเกมนออนไลน์ การติดต่อ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การใช้สัญลักษณ์ในรูปต่าง ๆ ตลอดจนการใช้อวัจนภาษาในการแสดงความรู้สึกที่มีต่อกัน เช่น ใช้สีหน้า ท่าทางของตัวละคร เป็นต้น

3. พฤติกรรมสื่อสารมวลชน การแสดงออกซึ่งปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมกระทำการสื่อสารทั้งฝ่ายผู้ส่งสารและผู้รับสาร สามารถกระทำได้ในทันทีในโลกของเกมนออนไลน์ โดยจะสื่อสารโต้ตอบกันโดยผ่านสื่อเกมนออนไลน์ที่เป็นตัวกลางในการสื่อสาร

จากความคิดทางด้านพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ จะเห็นได้ว่าการสื่อสารในโลกของเกมนออนไลน์ ก็จะมีปรากฏถึงการสนทนาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของผู้เล่นเป็นหลัก ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเป็นการแสดงออกบนพื้นฐานของความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม ต้องการที่จะได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นที่ดำรงอยู่ในสังคมเดียวกันซึ่งสามารถทำให้ผู้ศึกษานำมาวิเคราะห์ประเด็นของพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ เด็กและเยาวชนว่าเด็กและเยาวชนจะมีรูปแบบหรือวิธีการสื่อสารอย่างไร ในระหว่างหรือภายหลังจากการเล่นเกมนออนไลน์แล้ว

แนวคิดเกี่ยวกับประชากรศาสตร์

บุคคลแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกัน ซึ่งความแตกต่างนี้มีอิทธิพลถึงพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสาร และการเลือกใช้สื่อของผู้รับสาร ซึ่งความแตกต่างนี้เกิดจากคุณสมบัติของผู้รับสาร และปัจจัยทางสังคมภายนอก ดังนี้

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้รับสาร

ความแตกต่างในการเปิดรับข่าวสารของบุคคล มีลักษณะทางประชากรศาสตร์เฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ ซึ่งมีอิทธิพลทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการสื่อสารเหมือนหรือแตกต่างกัน ดังนี้

1. อายุ นักจิตวิทยาพบว่าเมื่อบุคคลมีอายุมากขึ้น โอกาสเปลี่ยนใจหรือถูกชักจูงใจน้อยลง นอกจากนี้อายุยังมีอิทธิพล ทำให้การเปิดรับสื่อตามความสนใจ ความเชื่อ หรือพฤติกรรมการรับข่าวสาร

2. เพศ สังคมและวัฒนธรรม เป็นตัวกำหนดบทบาทกิจกรรมที่แตกต่างกัน ทำให้ความคิด ค่านิยม ทศนคติ รวมถึงพฤติกรรมความต้องการ ตลอดจนการตัดสินใจยอมรับสิ่งต่าง ๆ แตกต่างกัน

3. ระดับการศึกษา ทำให้บุคคลเกิดความคิด ความต้องการ อุดมการณ์ที่ต่างกัน บุคคลที่มีการศึกษาสูงจะสนใจข่าวสารเพราะเป็นผู้รับสารที่ดีและมีความรู้กว้างขวาง จึงมีความเข้าใจสารได้ดีและลึกซึ้งกว่า

4. อาชีพ อาชีพที่แตกต่างกันมีแนวคิด ทศนคติ อุดมการณ์ต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน เพราะอาชีพเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการกำหนดรูปแบบของเวลา สถานที่ ทำให้มีผลต่อการรับสื่อของแต่ละบุคคลด้วย

5. รายได้ เป็นปัจจัยกำหนดความเป็นอยู่ ความต้องการ ความคิดเห็น ตลอดจนพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคล ดังนั้นบุคคลที่มีรายได้สูง จึงเป็นปัจจัยสนับสนุนให้บุคคลเปิดรับสื่อได้หลากหลายกว่าบุคคลที่มีรายได้ต่ำ

6. ภูมิลำเนา ที่อยู่อาศัย จะเกี่ยวข้องกับสถานภาพทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมท้องถิ่น ทำให้บุคคลที่อยู่ในพื้นที่แตกต่างกัน

2. ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล

ลักษณะการอบรมเลี้ยงดู การดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่แตกต่างกัน มีผลกระทบถึงระดับสติปัญญา ความคิด ทักษะคิด ตลอดจนกระบวนการทางจิตใจในแง่การรับรู้ การเรียนรู้ การสนใจ ทำให้บุคคลสร้างกรอบความคิดเห็น ความเชื่อ ทักษะคิดรวมทั้งค่านิยม ภายในตัวเองขึ้นมาเป็นบุคลิกภาพส่วนบุคคล

3. ปัจจัยทางสังคม

ลักษณะทางสังคมของบุคคลมีผลต่อความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ตลอดจนการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมต่าง ๆ รวมทั้งพฤติกรรมการสื่อสารของแต่ละบุคคล

นอกจากนี้ วิลเบอร์ ชแรมม์ (Wilbur Schramm) ยังชี้ให้เห็นว่ายังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเปิดรับสารของแต่ละบุคคล ดังนี้

1. ประสบการณ์ บุคคลจะแสวงหาข่าวสารแตกต่างไปตามประสบการณ์ของตน
2. การประเมินสารประโยชน์ของข่าวสาร บุคคลจะแสวงหาข่าวสารเพื่อตอบสนองจุดประสงค์ของตน
3. ภูมิหลัง บุคคลที่มีภูมิหลังแตกต่างกันจะให้ความสนใจต่อเนื้อหาข่าวสารต่างกัน
4. การศึกษาและสภาพแวดล้อม มีผลต่อเนื้อหาของสาร และพฤติกรรมการเลือกรับสื่อของบุคคล
5. ความสามารถในการรับสาร เป็นเรื่องเกี่ยวกับสภาพร่างกายและจิตใจของบุคคล ทำให้มีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับสารที่แตกต่างกัน
6. บุคลิกภาพ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การโน้มน้าวใจ และพฤติกรรมของตน

7. อารมณ์ สถานภาพทางอารมณ์เป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจของข่าวสาร

8. ทักษะคิด เป็นตัวกำหนดท่าทีในการรับและตอบสนองข่าวสารที่เปิดรับ

จากแนวความคิดด้านลักษณะประชากรศาสตร์ พบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ปัจจัยด้านระดับอายุ และระดับการศึกษา ปัจจัยด้านบุคลิกภาพ จิตวิทยาส่วนบุคคลและปัจจัยทางด้านสังคมแตกต่างกัน ส่งผลให้บุคคลมีพฤติกรรมที่ต่างกัน ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงได้นำแนวความคิดด้านลักษณะประชากรศาสตร์ มาเป็นกรอบความคิดในการศึกษา

แนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้รับสาร

ผู้รับสารแต่ละคนจะมีลักษณะที่แตกต่างกันในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะลักษณะทางประชากร (Demographic Characteristics) ซึ่งได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา และสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม

1. อายุและวัย เป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีความแตกต่างในเรื่องความคิด และพฤติกรรมบุคคลที่มีอายุมากจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อการติดต่อสื่อสารต่างจากบุคคลที่มีอายุน้อย และบุคคลที่มีอายุน้อยจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อการติดต่อสื่อสารเปลี่ยนไปเมื่อตนเองมีอายุมากขึ้น อย่างเช่น ประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปจะเลือกใช้สื่อ เพราะคำนึงถึงความสำคัญของสื่อมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อย คือ ตั้งแต่ 9-11 ปี และกลุ่มที่มีอายุน้อยจะใช้สื่อเพื่อความบันเทิง แต่กลุ่มที่มีอายุมากจะใช้สื่อเพราะสนใจที่จะรับรู้เรื่องเกี่ยวกับสังคมและความต้องการของตนเอง

2. เพศ ความแตกต่างทางเพศทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการติดต่อสื่อสารที่ต่างกัน กล่าวคือ เพศหญิงมีแนวโน้มและมีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่ได้มีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้นจากการรับข่าวสารนั้นด้วย

3. การศึกษา เป็นลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ดังนั้นคนที่ได้รับการศึกษาในระดับที่ต่างกัน ยุคสมัยที่ต่างกัน ระบบการศึกษาแตกต่างกัน สาขาวิชาที่แตกต่างกันจึงมีความรู้สึกนึกคิด อุดมการณ์ และความต้องการที่แตกต่างกันไปอีกด้วย คนที่มีการศึกษาสูงจะได้เปรียบในการเป็นผู้รับสารที่ดี ทั้งนี้เนื่องจากคนเหล่านี้มีความรู้กว้างขวางในหลาย ๆ เรื่องและสามารถเข้าใจสารได้ดี จึงเป็นผลให้คนที่มียุทธศาสตร์การศึกษาสูงจะเลือกใช้สื่อมากกว่าคนที่มีการศึกษาต่ำ

นอกจากนี้แนวคิดทางด้านจิตวิทยาการเรียนรู้การสอนก็สนับสนุนแนวคิดดังกล่าว โดยได้แบ่งพัฒนาการของเด็กไทย ออกเป็นชั้นปีต่าง ๆ ตามพัฒนาการ จนถึงระดับมัธยมปลาย ซึ่งสามารถสรุปการพัฒนาการของเด็กเอาไว้ดังนี้ คือ

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3 : 12-15 ปี) เด็กสามารถใช้สมองคิดแก้ไขปัญหาที่เป็นนามธรรมได้ แต่เด็กวัยนี้ยังมีลักษณะที่กลุ่มเพื่อนเริ่มมีอิทธิพลเข้ามา แต่พ่อแม่ก็ยังมียุทธิพลอยู่ โดยเด็กหญิงจะมีพัฒนาการได้เร็วกว่าเด็กชาย แต่ก็ยังมีลักษณะทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ใหญ่พอใจมากกว่า ส่วนทางด้านอารมณ์เป็นวัยที่ค่อนข้างเร้าอารมณ์ อาจเกิดจาก

การเปลี่ยนแปลงทางกายและสังคม ซึ่งเกิดจากเด็กโตสุดในโรงเรียนกลับมาเป็นกลุ่มเด็กสุดอีกครั้ง ซึ่งตามวัยได้พัฒนาขึ้นมาเปลี่ยนแปลงทางกาย อาจสืบสนว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้ชอบทำเสียงดังเอะอะ อีกทั้งมักแสดงอารมณ์โกรธ และยังชอบสร้างจินตนาการแบบผีนกลางวันอยู่

ขณะที่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6 : 15-18 ปี) เป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมากขึ้น สนใจอนาคตด้านประกอบอาชีพ เริ่มตระหนักถึงความสำคัญของระดับคะแนนและสายการเรียนเพื่อประกอบอาชีพในอนาคต

4. สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม หมายถึง อาชีพ (Occupation) รายได้ (Income) เชื้อชาติและชาติพันธุ์ (Race and Ethnic group) ตลอดจนภูมิหลังของครอบครัว (Family background) ทำให้คนมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน มีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน มีความคิดค่านิยม และความสนใจที่แตกต่างกัน

ดังนั้น แนวความคิดนี้จะแสดงให้เห็นว่า ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันจะเป็นตัวกำหนดให้มีพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อที่ต่างกันด้วย ซึ่งก็แตกต่างกันไปตามลักษณะทางกายภาพ การศึกษาและสภาพสังคมขณะนั้น

แนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็น (Opinion Content)

ความคิดเห็นเป็นการแสดงออกทางด้านความรู้สึกหรือความเชื่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งอาจเกิดจากการประเมินผลสิ่งนั้นหรือเหตุการณ์นั้น โดยมีอารมณ์ ประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมในขณะนั้นเป็นพื้นฐานการแสดงออกซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา การแสดงความคิดเห็นอาจทำได้ด้วยคำพูดหรือการเขียนก็ได้

วันสันทน์ ยิ้มอ่อน ให้ทัศคติ ว่า ความคิดเห็น (Opinion) เป็นเรื่องที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อ เกี่ยวกับโลกรอบตัวเรา ความคิดเห็นอาจเกี่ยวข้องกับความเชื่อที่เกี่ยวกับปัญหาเหตุการณ์ หรือบุคคลอื่นที่เรารับรู้ ความเชื่อของเรา คือ ข้อสันนิษฐานของเราเกี่ยวกับอะไรคือความจริงที่แท้จริง อะไรคือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับบางแง่มุมของสิ่งแวดล้อมของเรา ความคิดเห็นที่เราสร้างขึ้นนั้นอาจพิจารณาได้หลายมิติด้วยกันเช่น

- ทิศทาง (Direction) คือ ความรู้สึกที่ชอบ หรือ ไม่ชอบบางสิ่งบางอย่างของเรา
- ระดับ (Degree) คือ การที่เรารู้สึกชอบหรือไม่ชอบมากน้อยแค่ไหน ซึ่งอาจมีตั้งแต่ชอบเล็กน้อย ถึงชอบมากที่สุด

- ความเข้มข้น (Intensity) หรือความลึกซึ้งของความรู้สึกซึ่งของความรู้สึก (Depth of Feeling) อาทิเช่น ความเข้มข้น หรือความลึกซึ้งของความคิดเห็นเกี่ยวกับนมสดีหื้อหนึ่ง คงแตกต่างจากความเข้มข้น หรือความลึกซึ้งของความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาทางศาสนา

- ความสำคัญ (Silence) คือ การที่สิ่งของ หรือปัญหาที่เรามีความคิดเห็นนั้นมีความสำคัญ หรือความเด่นในจิตใจ และในชีวิต (Minds and Lives) ของเรา

บางครั้งความคิดเห็นดังกล่าว มีช่วงอายุสั้น ๆ มีลักษณะ “ชั่วคราว” เกิดขึ้นและตายไปตามสิ่งที่เราคิดหรือเห็น แต่บางกรณี ความคิดเห็นค่อนข้างมีเสถียรภาพได้เช่นกัน

Foster กล่าวว่า ความคิดเห็นเกิดจากมูลเหตุ 2 ประการ คือ

1. ประสบการณ์ (Experiences) ที่บุคคลมีต่อสิ่งของ บุคคล หรือหมู่คณะในเรื่องราวต่าง ๆ หรือสถานการณ์ความคิดเห็นที่คุ้นเคย อาจถือได้ว่าเป็นประสบการณ์โดยตรง (Direct experiences) และถ้าเป็นการได้ยิน ได้ฟัง ได้เห็น หรือได้อ่านจากหนังสือ โดยที่ไม่ได้พบเห็นจากของจริงนั้นถือว่าเป็นประสบการณ์ทางอ้อม

2. ระบบค่านิยมและการตัดสินใจ (Value System And Judgment) เนื่องจากกลุ่มชนแต่ละกลุ่มมีค่านิยมและการตัดสินใจไม่เหมือนกัน แต่ละคนจึงมีความคิดเห็นต่อสิ่งที่เกี่ยวข้องกันแตกต่างกัน

ความสำคัญของความคิดเห็น

การสำรวจความคิดเห็นเป็นการศึกษาหาความรู้สึกของบุคคล กลุ่มคนที่มีต่อสิ่งหนึ่งแต่ละคนจะแสดงความเชื่อและความรู้สึกใด ๆ ออกมาโดยการพูด การเขียน เป็นต้น จอห์น โทมัส (John Thomas) กล่าวว่าความคิดเห็นโดยทั่วไปต้องมีสิ่งประกอบ 3 อย่าง คือ บุคคลที่จะถูกวัดสิ่งไว้ และมีการตอบสนอง ซึ่งออกมาเป็นระดับสูงต่ำมากน้อย วิธีวัดความคิดเห็นโดยมากจะใช้การตอบแบบสอบถามและการสัมภาษณ์

ประเภทของความเห็น แบ่งเป็น 2 ประเภทด้วยกัน คือ

1. ความคิดเห็นเชิงบวก-เชิงลบสุด (Extremeness) เป็นความคิดเห็นที่เกิดจากการเรียนรู้ และประสบการณ์ ซึ่งสามารถทราบทิศทางได้ ทิศทางบวกสุด ได้แก่ ความรักจนหลงบูชา ทิศทางลบสุดได้แก่ รังเกียจมาก ความคิดเห็นนี้รุนแรงเปลี่ยนแปลงได้ยาก

2. ความคิดเห็นจากความรู้ความเข้าใจ (Cognitive contents) การมีความคิดเห็นต่อสิ่งหนึ่ง ขึ้นอยู่กับความรู้ความเข้าใจ ที่มีต่อสิ่งนั้น เช่นความรู้ความเข้าใจในทางที่ดี ชอบยอมรับ ความรู้ความเข้าใจในด้านที่ไม่ดี ไม่ชอบ รังเกียจ ไม่เห็นด้วย

ในการศึกษานี้มีการสำรวจความคิดเห็นเป็นการศึกษาเพื่อจะเข้าใจความรู้สึกของเด็กและเยาวชนที่มีต่อเกมออนไลน์ ซึ่งแต่ละบุคคลจะแสดงออกด้วยความเชื่อ ความรู้สึกหรือความรู้ใด ๆ จากประสบการณ์เดิมและสภาพแวดล้อมขณะนั้นออกมาเป็นคำพูด ซึ่งจะทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจและรับรู้ถึงความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนที่มีต่อเกมออนไลน์

ทฤษฎีการเลียนแบบ (Theory of Imitation)

ของ กาเบรียล ทาร์ด ได้เสนอแนวคิดด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวกับการเลียนแบบ โดยกฎของการเลียนแบบที่เขาเสนอมี 3 กฎ ดังนี้

1. คนที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันจะมีการเลียนแบบพฤติกรรมกัน
2. การเลียนแบบมีแนวโน้มจะแพร่จากสิ่งที่มีมากกว่าสู่สิ่งที่มีน้อยกว่า อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าบุคคลจะเลียนแบบผู้ที่มีสถานะเหนือกว่าตน เช่น ลูกเลียนแบบพ่อแม่ ลูกน้องเลียนแบบเจ้านาย เป็นต้น

3. มีการแทรกแทนพฤติกรรม โดยชี้ว่าการมีพฤติกรรมใหม่จะแทนที่พฤติกรรมเก่า เช่น นายเอปกติมักสูบบุหรี่เพียงอย่างเดียว ต่อมาเข้าไปอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่เสพยาบ้า นายเอจึงทั้งสูบบุหรี่และเสพยาบ้า หรือเดิมมีพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อย ต่อมาถูกจับและติดคุก เมื่อพ้นโทษออกมากลับไปปล้นแทนซึ่งเป็นพฤติกรรมการกระทำความผิดที่เพิ่มขึ้น

ทาร์ดเชื่อว่าความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมนั้นจะมีผลทำให้บุคคลสามารถเลียนแบบพฤติกรรมกันได้ ตัวอย่างในภาพยนตร์ โทรทัศน์ หรือสื่อหนังสือพิมพ์ต่างก็มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมอาชญากรทั้งสิ้น (สุดสงวน สุธีธร, 2546, น. 72-73)

ในแง่ของสื่อมวลชน Johnson ได้ให้ทัศนะทางอาชญาวิทยาว่าการถ่ายทอดอย่างซ้ำซากเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้กระทำผิดกฎหมายทางสื่อมวลชน จะมีอิทธิพลอย่างมากต่อการถ่ายทอดความคิดที่ผิดให้แก่ผู้รับรู้หรือรับฟัง ยิ่งในกรณีที่ถ่ายทอดให้เห็นว่าผู้ละเมิดกฎหมายเป็นผู้สมควรได้รับความเห็นอกเห็นใจหรือการยกย่องสรรเสริญด้วยแล้ว ก็จะเป็นอันตรายมากขึ้น อิทธิพลอย่างสำคัญของสื่อมวลชนที่เกี่ยวพันกับปัญหาการกระทำความผิดเยาวชนก็คือเป็นตัวกระตุ้นทัศนคติที่มีอยู่แล้ว หรือมีขณะนั้นก็ส่งเสริมให้เห็นตามสภาพแวดล้อมที่ตนคิดว่าดีแล้ว ทั้งที่ความคิดหรือทัศนคติหรือสภาพแวดล้อมเหล่านั้น เป็นสิ่งนำไปสู่การกระทำผิดกฎหมายอาญา ทำให้บุคคลที่เคยคิดเห็นผิด ๆ มาก่อนพลอยมีภาพในใจที่ผิด ๆ คล้อยไปกับสื่อมวลชนที่เขาได้สัมผัส เพราะสิ่งที่ปรากฏอยู่ในสื่อมวลชนเป็นสิ่งที่ตรงกับความต้องการและ

ผลประโยชน์ของตนเอง เป็นสิ่งที่ตนอยากหรือพร้อมที่จะเรียนรู้ทำความเข้าใจ แสดงว่าตนมีค่านิยมซึ่งตรงกับสื่อมวลชนที่แสดงออกมา นี่คือลักษณะที่เป็นอันตรายของสื่อมวลชนซึ่งมอบสิ่งผิดหรือค่านิยมที่ผิด ๆ ให้แก่สาธารณชน (อนันต์ชัย เชื้ออนธรรม และคณะ, 2527, น. 18)

ทฤษฎีวิวัฒนาการของเด็กกระทำผิด (Delinquent Subculture Theory)

อัลเบิร์ต โคเฮน ได้นำเสนอเรื่อง “เยาวชนผู้กระทำผิด: วัฒนธรรมของแก๊ง” (Delinquent Boy : The Culture of The Gang) ในปี ค.ศ. 1955 ซึ่งโคเฮนเสนอว่าเยาวชนวัยรุ่นมักจะกระทำความผิดกฎหมายในลักษณะเป็นกลุ่ม โดยไม่เป็นส่วนตัว และพฤติกรรมดังกล่าวจะมีลักษณะเป็นการกระทำที่ไม่มีจุดหมาย แต่โหดร้ายและแสดงออกถึงการต่อต้านสังคม ซึ่งจะแตกต่างจากอาชญากรรมทั่วไป เนื่องจากอาชญากรรมอื่นผู้กระทำมักจะมีวัตถุประสงค์ เช่น ต้องการทรัพย์สิน ต้องการแก้แค้น ฯลฯ โคเฮนเชื่อว่าการกระทำผิดเหล่านี้เป็นการโต้ตอบต่อวัฒนธรรมของสังคมที่ยกย่องและยอมรับบรรทัดฐานของชนชั้นกลาง อีกทั้งยังเป็นวิธีการที่จะทำให้เยาวชนได้รับการยอมรับจากเพื่อนฝูงหรือเป็นการเสริมสร้างสถานะของบุคคลในกลุ่มเยาวชนด้วยกัน (พรชัย ชันดี และคณะ, 2543, น. 97)

ทฤษฎีของโคเฮน ได้เน้นถึงความสำคัญของค่านิยมทางสังคม และชีวิตความเป็นอยู่ของบุคคล ซึ่งชนชั้นในสังคมจะมีค่านิยมและความเป็นอยู่ที่แตกต่างกัน เด็กหรือเยาวชนที่มาจากครอบครัวชนชั้นล่าง ซึ่งโคเฮนเรียกว่าชนชั้นทำงาน (Working Class) จะถูกอบรมเลี้ยงดูให้มีความเป็นอยู่ในลักษณะตามสัญชาตญาณและมีพฤติกรรมก้าวร้าว และถูกปลูกฝังให้มีความมุ่งมั่นถึงการตอบสนองต่อความพึงพอใจในระยะสั้น โดยไม่คำนึงผลที่จะตามมาภายหลัง อีกทั้งยังเรียนรู้ถึงการปฏิบัติตามคำสั่งตามค่านิยมที่มีอยู่ โดยไม่คำนึงถึงเหตุผล ความรัก หรือความรู้สึกนึกคิดของบุคคลอื่นแต่อย่างใด (พรชัย ชันดี และคณะ, 2543, น. 98)

ในทางตรงกันข้ามเด็กหรือเยาวชนของครอบครัวชนชั้นกลาง จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและปลูกฝังค่านิยมและความเป็นอยู่ที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับเยาวชนของครอบครัวชั้นทำงาน ซึ่งโคเฮนได้สรุปว่าค่านิยมของชนชั้นกลาง (Middle-Class Values) มีลักษณะดังต่อไปนี้คือ

1. ความอยากและความทะเยอทะยาน
2. ความรับผิดชอบ
3. ความประสบความสำเร็จในการศึกษา และหน้าที่การงาน
4. ความรู้จักระงับชั่งใจในความต้องการ
5. ความสามารถในการวางแผนระยะยาว และการงบประมาณ
6. ความมีกิริยาจาสุภาพ
7. ความสามารถในการ

การควบคุมความก้าวร้าว 8. การรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และ 9. ความเคารพในสิทธิของผู้อื่น (พรชัย ชันดี และคณะ, 2543, น. 98)

ในขณะที่ค่านิยมที่แตกต่างกันเนื่องจากชนชั้นยังมีอยู่ในสังคม ปรากฏว่าค่านิยมของชนชั้นกลางได้รับการยอมรับมากกว่าในสถานศึกษา เมื่อเยาวชนของครอบครัวชนชั้นทำงานได้เข้ามาในสถานศึกษา จะพบว่า ค่านิยมของชนชั้นกลางจะถูกใช้เป็นเครื่องวัดหรือประเมินผลนักเรียนในสถานศึกษา... เด็กและเยาวชนที่มาจากครอบครัวชนชั้นทำงานก็จะตกอยู่ในสภาพถูกกดดันและไม่สามารถปรับตัวได้ เนื่องจากจะไม่สามารถแข่งขันกับเยาวชนที่มาจากครอบครัวชนชั้นกลางได้ ในที่สุดเยาวชนที่มาจากครอบครัวชนชั้นทำงานเหล่านี้ก็จะประสบกับความล้มเหลวในการศึกษา และจะพัฒนาความรู้สึกต่อต้านสถานศึกษา และค่านิยมของชนชั้นกลาง ซึ่งโคเฮนได้เรียกปรากฏการณ์นี้ว่า “กระบวนการปฏิเสธต่อสิ่งที่ต้องการแต่ไม่สามารถไขว่คว้าได้” (Reaction Formation) และเยาวชนที่ต่อต้านค่านิยมนี้จะรวมตัวกันมากขึ้นเพื่อสร้างค่านิยมใหม่ ซึ่งกระบวนการเช่นนี้เป็นการพัฒนาตามธรรมชาติที่เยาวชนที่มีปัญหาเดียวกันจะรวมกลุ่มกันเพื่อแก้ไขปัญหาของตนเอง (พรชัย ชันดี และคณะ, 2543, น. 98)

ความกดดันที่เกิดขึ้นในสถานศึกษานั้น อาจมีผลกระทบต่อเยาวชนจากชนชั้นหลายกลุ่ม แต่เยาวชนจากชนชั้นล่างจะได้รับผลกระทบมากที่สุด เนื่องจากไม่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูและปลูกฝังให้มีค่านิยมของชนชั้นกลางจากครอบครัว ประกอบกับเยาวชนเหล่านี้จะมาจากครอบครัวที่มีสถานะภาพทางหน้าที่การงานและเศรษฐกิจที่ต่ำ เป็นเหตุให้เยาวชนเหล่านี้ต้องมารวมตัวกัน และจัดตั้งบรรทัดฐานและค่านิยมใหม่ขึ้นมา ซึ่งพวกเขาเหล่านั้นสามารถได้รับสถานะภาพทางสังคมได้ (พรชัย ชันดี และคณะ, 2543, น. 98)

วอลเตอร์ มิลเลอร์ได้นำเสนอทฤษฎีวิวัฒนาการของชนชั้นล่าง (Theory of Lower-Class Culture) โดยอธิบายว่าชนชั้นล่างมีวัฒนธรรมที่แยกตัวและแตกต่างไปจากวัฒนธรรมของชนชั้นกลาง และวัฒนธรรมของชนชั้นล่างมีมานานเป็นระยะเวลาตราบเท่ากับวัฒนธรรมของชนชั้นกลางด้วย ในขณะที่ชนชั้นกลางมีค่านิยมที่สำคัญ เช่น การได้รับความสำเร็จ แต่ชนชั้นล่างของสังคมมีวัฒนธรรมหรือค่านิยมที่เรียกว่า “จุดศูนย์รวมความสนใจ” (Focal Concerns) ซึ่งประกอบด้วยค่านิยมจำนวน 6 ประเภดังต่อไปนี้คือ (พรชัย ชันดี และคณะ, 2543, น. 102)

1. ความยุ่งยาก (Trouble) หมายถึง การเข้าไปมีความเกี่ยวพันกับความยุ่งยากอันได้แก่ การกระทำผิดกฎหมาย การมีปัญหากับเจ้าหน้าที่กระบวนการยุติธรรม ฯลฯ นับได้ว่าเป็นค่านิยมที่สำคัญที่สุด เนื่องจากจะเป็นหนทางทำให้บุคคลได้รับสถานภาพภายในหมู่เพื่อนฝูง

2. ความแข็งแกร่ง (Toughness) หมายถึง การมีรูปร่างและอุปนิสัยในทางที่เป็นผู้ชาย มีความอดทนและแข็งแรง มีความกล้าหาญ ไม่เกรงกลัวต่อการถูกข่มขู่หรือต่อสู้นับว่าเป็นค่านิยมที่ได้รับความนิยมยกย่องมาก

3. ความฉลาด (Smartness) หมายถึง ความชำนาญในการเอาชนะผู้อื่นเพื่อความอยู่รอดในชีวิตประจำวัน แต่เป็นไปในลักษณะที่รู้จักเอาตัวรอดเปรียบผู้อื่น ทำงานสำเร็จโดยใช้กำลังหรือแรงกายน้อยที่สุด ความฉลาดเป็นลักษณะที่สำคัญที่สุดในการที่จะทำให้บุคคลได้รับการยอมรับให้เป็นผู้นำหรือหัวหน้าแก๊ง

4. ความตื่นเต้น (Excitement) หมายถึง การค้นหาสิ่งตื่นเต้น ซึ่งมักจะเกี่ยวข้องกับการเสพเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และการเล่นการพนันทุกชนิด

5. โชคชะตา (Fate) หมายถึง ความคิดที่ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นชะตาชีวิตที่ถูกกำหนดไว้ มนุษย์ไม่สามารถควบคุมได้

6. ความอิสระ (Autonomy) หมายถึง การไม่ยอมรับในอำนาจและกฎเกณฑ์ของสังคม

มิลเลอร์ได้อธิบายว่าวัฒนธรรมของชนชั้นล่างนี้เองเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดสภาวะการกระทำผิดในลักษณะที่เป็นแก๊ง เพราะว่าวัฒนธรรมนี้ทำให้เกิดการติดต่อสัมพันธ์กันระหว่างชนชั้นล่าง ทั้งนี้เนื่องมาจากในสภาพแวดล้อมทางสังคมหลายด้านโดยเฉพาะในชุมชนคนจนครอบครัวของชนชั้นล่างมักจะมีหัวหน้าครอบครัวเป็นผู้หญิง ดังนั้น เด็กผู้ชายในครอบครัวจะไม่มีตัวอย่างของความแข็งแรงและเป็นผู้นำ ประกอบกับการเป็นอยู่ที่แออัดในครอบครัว สิ่งเหล่านี้เป็นแรงกระตุ้นให้เด็กผู้ชายมักจะออกไปนอกบ้านเตร็ดเตร่ตามท้องถนนและรวมตัวกันเป็นแก๊งไปในที่สุด เนื่องจากแก๊งสามารถมอบสิ่งที่เยาวชนไม่สามารถหาได้ในครอบครัวคือ การมีความรู้สึกเป็นพวกเดียวกันและสถานะภาพ (พรชัย ชันดี และคณะ, 2543, น. 102)

มิลเลอร์นำเสนอว่า สาเหตุที่ทำให้เยาวชนที่รวมตัวกันเป็นแก๊งและกระทำผิดกฎหมายก็เนื่องมาจากความต้องการจะได้รับการยอมรับ และหลีกเลี่ยงการถูกดูถูก ซึ่งการได้รับการยอมรับจะถูกตัดสินหรือวัดจากค่านิยมของชนชั้นล่างที่เรียกว่าจุดศูนย์รวมของความสนใจ ดังนั้นธรรมชาติของการกระทำผิดกฎหมายของแก๊งเหล่านี้ จึงเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกที่เด็กและเยาวชนมีกับจุดรวมของความสนใจ (พรชัย ชันดี และคณะ, 2543, น. 102)

ทฤษฎีความสัมพันธ์กับครอบครัวและพฤติกรรมอาชญากรรม

อีแวน นายท์ ได้อธิบายว่าพฤติกรรมอาชญากรรมเป็นผลมาจากการไร้ประสิทธิภาพของการควบคุมทางสังคม ซึ่งนายได้แบ่งประเภทของคำว่าการควบคุมทางสังคม ดังนี้ (พรชัย ชันดี และคณะ, 2543, น. 124)

1. การควบคุมโดยตรง (Direct Controls) มาจากวิธีการของกฎระเบียบและการลงโทษ ตลอดจนการให้รางวัลจากผู้ปกครอง
2. การควบคุมภายใน (Internal Controls) จากความสำนึกของเยาวชน ที่ละเว้นไม่กระทำความผิด เนื่องจากพิจารณาแล้วเห็นว่า อาจสร้างความทุกข์หรือความผิดให้แก่ผู้ปกครองหรือบุคคลใกล้ชิด
3. การควบคุมภายนอก (External Controls) มีแหล่งกำเนิดมาจากการให้ความรักความอบอุ่นของบิดามารดา เป็นเหตุให้เยาวชนสำนึกในความผิด ซึ่งจะป้องกันไม่ให้เยาวชนไปประกอบอาชญากรรม

การเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเกมนอนไลน์

- ประเภทของเกมนอนไลน์

จากการที่เทคโนโลยีก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง เกมเองก็พัฒนาให้สามารถเล่นออนไลน์ได้ผ่านระบบ Internet และ Intranet โดยปัจจุบันสามารถแบ่งเกมนอนไลน์ได้เป็น 7 ประเภท ตามลักษณะและวิธีการเล่น ได้แก่

1. เกมประเภท Action คือ เป็นเกมที่เน้นการบังคับและตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก เกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องที่ไม่ซับซ้อน ข้อดี คือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า เช่น เกม Rockman เกม Pacman เป็นต้น
2. เกมประเภท Adventure คือ เป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่อง เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

3. เกมประเภท Simulation คือ เกมจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น เกมจำลองการขับรถไฟ (TSLG-Train Simulation) เกมจำลองการทำสงคราม (War Simulation) โดยจะมีฉากจำลองที่เสมือนจริง

4. เกมประเภท Strategy คือ เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากการต้องการจำลองสมรรถุมิทางการทหาร ผู้เล่นต้องศึกษารูปแบบและแนวทาง คุณสมบัติของตัวละครที่มีอยู่ เพื่อแก้ปัญหาและหาวิธีเอาชนะ เช่น เกม Front mission (TBS) เป็นต้น

5. เกมประเภท Role Playing Game คือ เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมติ หรือสมมติให้ตนเองมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งในเกม เพื่อค้นหาสิ่งของหรือเพื่อไขปริศนา มีฉากจบได้หลายรูปแบบ มีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า เช่น เกม Final Fantasy เกม Dragon Quest เป็นต้น

6. เกมประเภท Sport คือ เกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง เช่น ฟุตบอล สกุกเกอร์ กอล์ฟ เป็นต้น

7. เกมประเภท Hybrid คือ เกมที่เกิดขึ้นภายหลังที่เกมในรูปแบบต่าง ๆ เริ่มอิมตัว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมผสานรูปแบบต่าง ๆ ของเกมเข้าด้วยกัน

จากการศึกษาเบื้องต้นของผู้ศึกษา พบว่า เกมออนไลน์ที่มีอยู่ในสังคมไทยส่วนใหญ่เป็นเกมแนว MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) คือ เกมที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องราวแฟนตาซีที่เกมได้กำหนดความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละตัวให้ดำเนินไปตามโครงเรื่อง โดยเกมออนไลน์ที่ให้บริการอยู่ในสังคมไทยขณะนี้มีมากมาย และส่วนใหญ่เป็นเกมที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็นประเทศเกาหลีและไต้หวัน ทำให้มีแต่เกมออนไลน์ของต่างชาติที่ให้บริการอยู่ในสังคมไทย มีเพียงไม่กี่เกมเท่านั้นที่ถูกพัฒนามาจากคนไทย

การเข้ามาของเกมออนไลน์

จริง ๆ แล้วเกมออนไลน์มีเล่นกันทั่วโลกมานานแล้ว แต่ยังเป็นเรื่องใหม่สำหรับประเทศไทย เนื่องจากราคาอุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และค่าบริการอินเทอร์เน็ตนั้นมีอัตราค่าใช้จ่ายที่สูงมาก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าในยุคแรก ๆ นั้นจะเป็นเกมออนไลน์ประเภทเว็บเกมเสียมากกว่า จนกระทั่งมีอัตราใช้อินเทอร์เน็ตสูงขึ้น เกมออนไลน์จึงเริ่มเข้ามาแพร่หลายในเมืองไทยมากขึ้น

ทั้งนี้เกมออนไลน์ที่แพร่หลายเป็นอย่างมากในไทยมักจะเป็นเกมประเภท MMORPG แทบทั้งสิ้น เกมออนไลน์ที่เข้าตั้ง Server ในประเทศไทยคือเกม King of Kings ของบริษัท JustSunday Cybernation เป็นผู้นำเข้า

หลังจากนั้นเกม Ragnarok Online ก็เข้ามาทำการตลาดในประเทศไทยโดยบริษัท Asiasoft International เป็นผู้ซื้อลิขสิทธิ์มาจากประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งเกม Ragnarok Online นี้เองที่เป็นเกมที่ทำให้กระแสการเล่นเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากในประเทศไทย ปัจจุบันมีคนลงทะเบียนเล่นเกมมากกว่า 700,000 คน ทำให้ทางผู้ให้บริการต้องเพิ่มจำนวน Server อยู่ตลอดเพื่อรองรับผู้ใช้บริการที่เพิ่มขึ้นตลอดเวลา จากความสำเร็จของเกม Ragnarok Online นี้เองทำให้ตลาดเกมออนไลน์เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงทำให้มีผู้ประกอบการรายอื่น ๆ พยายามนำเกมออนไลน์เข้ามาเปิดให้บริการในไทยเพิ่มขึ้น ปัจจุบันมีเกมออนไลน์ที่ให้บริการในประเทศไทยอยู่ถึง 33 เกม

ตารางที่ 2.1

รายชื่อบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์และรายชื่อ
เกมที่มีอยู่ในประเทศไทย

บริษัท	เกม
เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล	1. แร็กนาร์โรค (Ragnarok) 2. ดราก้อนราชา (Dragon Raja) 3. มังกรหยก ออนไลน์ 4. กันบาวนด์ (Gun Bound) 5. ทีเอส ออนไลน์ (TS Online) 6. บีเอ็นบี (BnB)
จัส ชันเดย์ ไฮเบอร์เนชั่น	7. คิงออฟคิงส์ (King of Kings) 8. แฟร์รี่แลนด์ (Fairly Land)
วอแวกซ์ ในเครือล็อกซปีท	9. เอ็น-เอจ (N-Age)
นิวอีร่า	10. มิว ออนไลน์ (MU Online) 11. เคโรคิง ออนไลน์ (KeroKing Online)

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

บริษัท	เกม
ไทยซิสเต็ม อินทิเกรชั่น (ไทยไอที)	12. แล็กแฮม (Laghaim) 13. ต็อกส์คลับ (Toks Club)
ทวู ดิจิตอล เอนเตอร์เทนเมนต์	14. ปริสตัน เทล (Priston Tale)
เอ็นซีทวู	15. ลินเนจ 2 (Lineage II)
สยามอินฟินิท	16. โปรเจค เอทรี (Project A3) 17. เซอร์ไววัล โปรเจค (Survival Project)
เอ็นเพิล็กซ์	18. ฟอรัทเรส 2 (Forstress2)
บีกเซลมีเดียคอร์ปอเรชั่น	19. โครโนส (Cronous)
ลิเบอร์ต้า	20. ข่าน (Khan)
โจวิท	21. อาคาน่า (Arcana Online)
วินเนอร์ออนไลน์	22. อาร์วายแอล (R.Y.L.-Risk)
กาแลคซี ฟันเน็ต (ประเทศไทย) อินทรี ดิจิตอล (ในเครือ บ.กาแลคซี)	23. ลาลาเบล (La La Bell) 24. ฟลายฟลอร์ฟัน (Flyff-Fly For Fun) 25. ปังย่า (Pangya) 26. โยเกิร์ตตั้ง (Yogurting)
ดีจิคราฟต์	27. เก็ทแอมป์ (GetAmped) 28. Arcana Battle Card
ฟิวโทร	29. เซีย (Xiah)
ซินนี่ดอทคอม	30. ลูเนนเทีย (Lunentia)
Polymould Digital	31. ดาร์กอีเดน (Dark Eden)
Jaya Soft Vision	32. ดาร์ค สตอรี (Dark Story)
Pinnacle Software	33. ไทออนไลน์

ตัวอย่างเกมออนไลน์

ตัวอย่างเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในสังคมไทยก็คือเกม “โยวกัง” ที่มีต้นกำเนิดหรือแบบฉบับอยู่ที่ประเทศเกาหลี จากนั้นก็แพร่หลายไปยังประเทศต่าง ๆ ในทวีปเอเชีย อาทิเช่น จีน ญี่ปุ่น ไต้หวัน เป็นต้น เปิดตัวครั้งแรกในไทยในปี 2548 เป็นเกมที่ได้รับ ความนิยมสูงสุดในไทยในช่วงปี 2548 จนกระทั่งปัจจุบัน ที่ผ่านมา เมื่อเดือนมีนาคม 2549 พบว่ามีผู้สมัครลงทะเบียนถึง 1 ล้านไอดี โดยยอดผู้เล่นแต่ละวันมีมากถึง 300,000 คน ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากลักษณะของเกม ที่มีพื้นฐานแนวคิดเป็นตะวันออก ซึ่งทั้งเกาหลีและไทยต่างมีวิถีชีวิตที่ใกล้เคียงกันนั่นเอง

จุดเด่นของเกมนี้อยู่ที่การออนไลน์ตลอด 24 ชั่วโมง ไม่ว่าจะตื่นขึ้นมาตอนไหน เราสามารถเข้าร่วมวงเล่นได้ทันที เกมโยวกังเหมือนสังคมออนไลน์ที่เหมือนเป็นอีกโลกหนึ่ง เพราะเกมนี้ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เป็นตัวของตัวเอง ผู้เล่นเกมจะได้เลือกเป็นตัวละครซึ่งแบ่งเป็นอาชีพต่าง ๆ อาทิ มือดาบ มือกระบี่ มือทวน หมอ มือนู เป็นต้น สมมติถ้าตอนกรอกใบสมัคร เรากรอกว่าเป็นเพศหญิง ตัวละครของเราจะเป็นผู้หญิงโดยอัตโนมัติใครจะตั้งชื่ออะไรก็ตั้งไปไม่จำกัดว่าต้องเป็นชื่อไทย เกาหลี ญี่ปุ่น ทั้งนี้ยังสามารถเปลี่ยนชุดแต่งตัวให้กับตัวละครได้ด้วยคล้าย ๆ กับการเล่นตุ๊กตา โดยแต่ละอาชีพในเกมนั้นจะมีพลังและคุณสมบัติที่ต่างกัน เนื้อเรื่องจะดำเนินไปเรื่อย ๆ ไม่มีวันจบสิ้น ซึ่งผู้เล่นจะต้องฝ่าฟันอุปสรรค เพื่อเก็บเงินหรืออาวุธ และยกระดับความสามารถของตัวละคร ความสนุกของเกมนี้สำคัญอยู่ที่ผู้เล่นสามารถพูดคุยกันได้ คล้าย ๆ กับการ Chat กันทางอินเทอร์เน็ต จึงเหมือนว่าเราเอาตัวตนความรู้สึกนึกคิดใส่ไปในตัวละคร ถ้านึกไม่ออกลองนึกภาพเวลาอ่านการ์ตูน การคุยกันของตัวละครในเกมส่วนใหญ่จะเป็นการถามทาง การขอความช่วยเหลือเมื่อเจอปัญหาในเกมรวมไปถึงการซื้อขายของกันด้วย

สังคมเกมออนไลน์

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

1. การพูดคุยเหมือนอยู่ด้วยกันในเกม ซึ่งผู้เล่นอาจเอาตัวละครนั้นมานั่งข้าง ๆ กัน แล้วก็เปิดห้องคุยกันหรืออาจจะเป็นการจดจำชื่อของเพื่อนในเกมนั้น แล้วใช้วิธีคุยกันโดยไม่จำเป็นต้องนำตัวละครมานั่งอยู่ด้วยกันก็ได้

2. มีการซื้อไอเทมกันในเกมเหมือนการตกลงซื้อขายกันจริง ๆ ราคาของไอเทมนั้น อาจจะซื้อขายกันที่ราคาสูงกว่าราคาที่กำหนดไว้ในเกมอย่างมาก ถ้าไอเทมนั้นเป็นไอเทมที่อยู่ในความต้องการของผู้เล่นเป็นจำนวนมาก หรือเป็นไอเทมที่หาได้ยาก

3. มีการรวมทีมหรือสมาคม (Guild) กันเพื่อต่อสู้ ซึ่งตัวละครในเกมนั้นจะมีลักษณะรูปแบบ ทักษะ ความสามารถ และอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งเมื่อนำมาเป็นทีมเดียวกันก็จะช่วยให้การเก็บประสบการณ์เป็นไปอย่างรวดเร็วกว่าการเล่นเพียงลำพังคนเดียว ซึ่งในขณะที่การต่อสู้ ก็อาจมีการช่วยเหลือกัน ทั้งช่วยเหลือเพื่อน หรือผู้เล่นคนอื่นที่ไม่ใช่เพื่อนแต่มีความสามารถน้อยกว่าตนก็ได้ เป็นต้น

ทั้งนี้ผู้เล่นบางคนนอกจากจะเล่นกันในเกมแล้ว ก็อาจจะนำความสัมพันธ์นั้นมานอกเกมได้ด้วย เช่น มีการเปิดเว็บไซต์เพื่อพบปะพูดคุยกันถึงเรื่องเกม หรือติดต่อซื้อขายแลกเปลี่ยนไอเทมในเกมผ่านทางเว็บไซต์หรือ Web Board เป็นต้น ซึ่งบางครั้งก็อาจมีการนัดพบปะสังสรรค์เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์และหรือเพื่อเห็นหน้าค่าตากันจริง ๆ ว่าตัวละครที่เห็นกันจริง ๆ นั้นจริง ๆ แล้วคนที่เล่นมีลักษณะบุคลิกเป็นอย่างไร เป็นต้น ซึ่งพบว่าบางครั้งตัวละครที่เล่นในเกม หรือข้อมูลที่ได้รับจากในเกมนั้นไม่ตรงกับความเป็นจริงแต่อย่างใด เช่น ในเกมอาจเป็นผู้หญิง แต่ตัวจริงแล้วเป็นผู้ชาย เป็นต้น หรือเมื่อคุยกันในเกมทราบว่าอายุ 20 ปี แต่จริง ๆ แล้วอายุอาจมากกว่า 30 ปี ก็เป็นได้ ซึ่งจากกระแสความนิยมการเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบัน ทำให้เกิดรายการวิทยุที่ออกอากาศทั่วประเทศโดยมีเนื้อหาของรายการที่นำเสนอข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์โดยเฉพาะ ซึ่งรายการดังกล่าวนี้จะออกอากาศทางคลื่นวิทยุ 102.0 FMz ตั้งแต่เวลา 21.00-23.00 น.

บทบาทหน้าที่ของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ถือว่าเป็นสื่อที่สามารถทำหน้าที่แพร่กระจายวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวละครในเกม เสียงดนตรีในเกมออนไลน์เป็นภาษาที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ทั่วโลกสามารถทำความเข้าใจได้ตรงกันและแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวาง จึงถือว่าเกมออนไลน์เป็น “สื่อ” ชนิดหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อบุคลิกกรรมการสื่อสารของเยาวชนที่เลือกเล่นเกมออนไลน์ได้เป็น

อย่างมาก อีกทั้งเกมออนไลน์ยังสามารถดำเนินการเล่นเกมได้ครั้งละหลาย ๆ คนในเวลาเดียวกัน ผู้เล่นแต่ละคนจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอยู่ตลอดเวลา มีความจำเป็นที่จะต้องแลกเปลี่ยนข้อมูลสื่อสารกันเพื่อให้เนื้อหาในเกมพัฒนาต่อไป รูปแบบการสื่อสารที่ใช้ในเกมออนไลน์ในปัจจุบันนั้นมีหลายรูปแบบ สังคมของเกมออนไลน์ก็เปรียบเสมือนกับสังคมปัจจุบันที่ประชาชนอาศัยอยู่ เพียงแต่เป็นการแทนที่โดยใช้ตัวละครและเนื้อหาของเกมเป็นตัวดำเนินเรื่องเอง

เมื่อชุมชนเกมออนไลน์ขยายตัว จุดขายของเกมคือ การสร้างความเสมือนจริงและดึงดูดผู้เล่น เข้าไปมีส่วนร่วมในเกมหรือเข้าไปอยู่ในเกมให้มากที่สุด ในแง่มุมทางสังคม เกมออนไลน์ได้นำไปสู่โอกาสที่มนุษย์จะสร้างชุมชนใหม่ขึ้นระหว่างกัน ชุมชนที่เกิดขึ้นมีจำนวนมหาศาลโดยไม่อาจนับจำนวนได้ และมีความแนบแน่นทางจิตใจระหว่างกัน เพราะมีศูนย์กลางแห่งจิตใจที่เป็นหนึ่งเดียวกันคือเกมออนไลน์ที่ตนลุ่มหลง โดยจะสร้างอาณาจักรทางความคิดผ่านตำนานหรือเรื่องราวเบื้องหลังของเกมที่มีลักษณะเป็นแฟนตาซี ผู้เล่นเกมถือเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวนั้น ในมุมมองด้านเทคโนโลยี รูปแบบเกมออนไลน์ในอนาคตจะมีใช้แค่เพียงการเล่น ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น หากยังจะพัฒนารูปแบบให้เป็นเกมสามมิติที่เป็นสามมิติอย่างแท้จริง ผู้เล่นจะถูกสร้างความรู้สึกก่ากำลังอยู่ในเกมนั้นจริง ๆ ด้วยอุปกรณ์พิเศษที่ออกแบบและสร้างขึ้นโดยเฉพาะสำหรับผู้เล่น ซึ่งล้วนแล้วแต่มาจากผู้ผลิตอุปกรณ์ดิจิทัลในตลาดปัจจุบัน เกมจะกลายเป็นอีกหนึ่งความบันเทิงสามัญประจำบ้าน นอกเหนือจากรายการโทรทัศน์ที่คุ้นเคย ผลจากการเพิ่มประชากรเกมออนไลน์จะก่อให้เกิดชุมชนใหม่ คือ Game Community ซึ่งมีอยู่แล้วในปัจจุบัน (อย่างเช่น เกมเร้คเนร็อคในประเทศไทยที่มีสมาชิกกว่า 700,000 คน) เกมออนไลน์สามารถนำพามนุษย์ให้ก้าวข้ามจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่โลกแห่งความเสมือนจริง กล่าวคือเกมออนไลน์ได้กลายเป็น “ชุมชนของมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต (Human Community on Internet) ซึ่งเรียกกันโดยทั่วไปว่า E-society เป็นชุมชนของมนุษย์ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) มิใช่ชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริง (Real World) ทั้งนี้ เพราะเหตุว่า การเล่นเกมออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้มนุษย์คนหนึ่งสามารถเล่นเกมกับมนุษย์อีกคนหนึ่งหรือหลายคนในอีกสถานที่หนึ่ง และโดยที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ตัวตนของผู้เล่นเกมเหล่านั้นอาจถูกสร้างขึ้นให้แตกต่างไปจากความเป็นจริง (อาทิ ในความเป็นจริง นางสาวมาลีเล่นเกมซึ่งเป็นผู้หญิงอาจสร้างตัวตนว่า ตนเองเป็นนายสมชายซึ่งเป็นผู้ชาย หรือในความเป็นจริง นายมานิช ผู้เล่นเป็นคนอายุ 30 ปี แต่อาจจะสร้างตัวตนในเกมเป็นนายมานิช เด็กหนุ่มอายุ 19 ปี) จะเห็นว่าการเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นกันขึ้นมามีเป็นพฤติกรรมของมนุษย์จริง ๆ แต่ความรู้ของมนุษย์ที่มีต่อกันและกันอาจมิใช่สิ่งที่จริง ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้อาจจะส่งผลทางบวกหรือลบก็ได้

การเล่นเกมนออนไลน์เป็นการตอบโต้และต่อต้านโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อมันเข้าไปอยู่กับแนวความคิดในการสร้างสังคมมนุษย์ในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า สังคมเสมือนจริง (Virtual Community) ซึ่งเปรียบเสมือนโครงการสร้างสังคมในอุดมคติ (Utopia Project) อันเป็นทางเลือกใหม่ของมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในโลกของความจริงอันทุกข์ยากและเต็มไปด้วยอันตราย (Kevin Robbins, 1996) โดยการที่มนุษย์สามารถสร้างตัวตนใหม่ (Disembodiment) เข้าไปมีตัวตนใหม่ในสังคมเสมือนจริง ซึ่งเป็นเหมือนโลกอีกใบหนึ่งที่แตกต่างจากโลกที่เราอาศัยอยู่ โดยเฉพาะในเรื่องการสร้างสรรค์ตัวตนใหม่ในโลกที่ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น อัตลักษณ์ (Identity) จึงกลายเป็นสิ่งที่เต็มไปด้วยเสรีภาพและทางเลือกที่ผู้เล่นเกมนออนไลน์สามารถเลือกเอาเองได้ว่าอยากให้ตนเองนั้นมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร มีอาชีพอะไร เป็นบุคคลที่มีความสามารถในด้านไหนและมีเป้าหมายเช่นใดในชีวิต เป็นต้น สังคมเสมือนจริงในโลกของเกมนออนไลน์จึงกลายเป็นสถานที่แห่งใหม่ที่อัตลักษณ์และการสร้างตัวตน เป็นสิ่งที่สามารถเลือกได้อย่างอิสระ ตามแบบฉบับและความต้องการของตนเอง

สังคมในเกมนออนไลน์นั้นก็เปรียบเสมือนสังคมโดยทั่วไปในแต่ละชุมชน เพียงแต่สังคมในโลกของเกมนออนไลน์นั้นถือว่าเป็นสังคมที่สมมติขึ้นมาให้เหมือนกับว่ามีอยู่จริง ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนก็จะมียบทบาท หน้าตาของตนในสังคมของเกมนออนไลน์ที่คล้ายกับหน้าตาของตนในสังคมจริง แต่เป็นเพียงบทบาทที่ถูกตั้งขึ้นมาตามความต้องการของผู้เล่นเท่านั้นเอง จำเป็นที่จะต้องมีการสื่อสารกับผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น “เกมนออนไลน์” จึงนับว่าเป็นปรากฏการณ์ทางสังคม ไม่ใช่แค่เกมอีกต่อไป เป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ค่อนข้างมาแรง ถ้าไม่สามารถควบคุมได้รับสังคมต่างชาติเข้ามาตลอดเวลา เด็กรุ่นใหม่จะมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป จึงสามารถชี้ชัดได้ว่าช่วงเวลาหนึ่งของเยาวชนในยุคปัจจุบัน จะใช้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการอยู่ในโลกแห่งเกมนออนไลน์ รู้จักคนผ่านเกมมากยิ่งขึ้นนั่นเอง

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น พบว่า เมื่อเกมนออนไลน์เข้ามาสู่สังคมไทยได้ก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจและสังคมไทยเป็นอย่างมาก กล่าวคือ การเล่นเกมนออนไลน์ช่วยสร้างความเพลิดเพลินให้กับเด็ก ทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดทักษะในการใช้อินเตอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ และยังก่อให้เกิดชุมชนอิเล็กทรอนิกส์แห่งใหม่ให้เกิดขึ้นในสังคมไทย แต่ด้วยลักษณะของเกมนออนไลน์ที่สามารถที่จะทำให้เด็กติดได้อย่างไม่ยากเย็นเนื่องจากเกมนออนไลน์ทำให้เด็กมีโลกส่วนตัวของตัวเอง มีสังคมใหม่ มีเพื่อนใหม่ ซึ่งทำให้เด็กแปลกแยกจากโลกของความเป็นจริง ซึ่งจากสาเหตุนี้จึงอาจทำให้มีการใช้เกมนออนไลน์เพื่อเป็นช่องทางในการล่องลอยหรือประกอบอาชญากรรมต่าง ๆ ได้

พฤติกรรมการสื่อสารของวัยรุ่นขณะเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในปัจจุบันได้พัฒนา กลายเป็น “สังคมออนไลน์” ขึ้นจริง ๆ แล้วในประเทศไทย จากตัวเลขที่แสดงให้เห็นว่า ในวันหนึ่ง วัยรุ่นเหล่านี้ให้เวลากับการเล่นเกมออนไลน์เป็นอย่างมาก ซึ่งมีแรงจูงใจในหลาย ๆ ด้าน อาทิ เรื่องความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี สภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป สภาพ ความสัมพันธ์ของครอบครัว เป็นต้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และ สมา โกมลสิงห์ ได้เขียนบทความเรื่อง เกมออนไลน์ และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย สำหรับตีพิมพ์ในวารสารของ คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ เพื่อแสดงให้เห็นถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อ พฤติกรรมของมนุษย์ และเกมคอมพิวเตอร์เป็นคุณหรือเป็นโทษต่อเด็ก รวมถึงเกมคอมพิวเตอร์ นำไปสู่การส่งเสริมสิทธิมนุษยชนของเด็กและเยาวชน หรือนำไปสู่การละเมิดสิทธิมนุษยชนของ เด็กและเยาวชน โดยมีเป้าหมายที่จะนำเสนอรายงานการตรวจสอบสถานการณ์เกี่ยวกับเกม คอมพิวเตอร์ในสังคมไทย 2 ลักษณะ คือ ผลกระทบของสิ่งนี้ต่อเด็กและเยาวชน และแนวคิด และมาตรการเพื่อจัดการกับผลกระทบดังกล่าว

เนื้อหาของบทความกล่าวถึงเกมคอมพิวเตอร์ว่า เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มี ผลกระทบทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก ซึ่งผลกระทบนี้มีทั้งด้านบวก และลบ โดยด้านบวก คือ เกมคอมพิวเตอร์ส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสรู้จักและสร้าง ความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากในปัจจุบัน ทั้งนี้ เด็กจะคุ้นเคยและสนุกกับการเล่นเกม จึงเป็นสิ่งที่ง่ายในการเรียนรู้ ส่วนผลกระทบทางด้านลบก็ คือ เด็กจะมีพฤติกรรมการเสพติดการเล่นเกมนจนไม่มีเวลาเหลือให้กิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การออกกำลังกาย การพบปะพูดคุยกับเพื่อน หรือพ่อแม่พี่น้อง ซึ่งมีผลทำให้เกิดผลเสียทั้งทางด้านร่างกาย รวมทั้งด้านสภาวะทางอารมณ์ด้วย เพราะเด็กจะขาดจิตสำนึกที่ จะปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องต่อตนเองและผู้อื่น

เกมคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดชุมชนใหม่ที่เรียกว่า ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งชุมชนที่ เกิดขึ้นนี้มีจำนวนมากมายมหาศาล และมีความแนบแน่นทางจิตใจระหว่างกันเพราะมีศูนย์กลาง ทางจิตใจที่เป็นหนึ่งเดียวกันั้นนั่นคือเกมคอมพิวเตอร์ที่ตนเองลุ่มหลง โดยบทความนี้ได้เปรียบเทียบ ผลกระทบ ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้ออนไลน์กับเกมออนไลน์ ว่ามีผลกระทบต่อมนุษย์

ต่างกัน กล่าวคือ เกมออนไลน์นั้นได้กลายเป็น ชุมชนมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต (Human Community on internet) เป็นชุมชนของมนุษย์ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) มีใช้ชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริง (Real World)

ในส่วนของผลกระทบต่อเด็ก ได้มีแนวคิดในการประเมินผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็ก เพื่อสร้างมาตรการในการจัดการ โดยแบ่งเป็นแนวคิดในการจัดการเนื้อหาของเกมที่เป็นภัยต่อเด็ก เช่น มีความรุนแรงมาก หรือลามกอนาจาร เป็นต้น และแนวคิดในการจัดการเกมที่เป็นภัยอันเนื่องมาจากสภาวะทางจิตใจของผู้เล่นเกม ทั้งนี้เพราะยังเด็กเล่นและเสพติดเกมมากเท่าไร ก็จะมีพฤติกรรมที่คล้าย ๆ กับตัวละครในเกมนั้น ๆ เพราะสมาธิในการเล่นมีผลต่อจิตสำนึกของผู้เล่นอย่างลึกซึ้ง นอกจากนั้นบทความยังได้มีแนวคิดในการสร้างมาตรการเพื่อจัดการเกมโดยให้เด็กมีส่วนร่วมในการจัดการ และต้องไม่ทำลายสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลจนเกินไป รวมถึงแนวคิดที่จะให้มีการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม เพื่อจัดการเกมคอมพิวเตอร์ด้วย ทั้งนี้ก็ยังไม่มียุทธศาสตร์ที่ตายตัวและแน่นอน ยังต้องมีการศึกษาถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กในสังคมไทยอีกต่อไป เพื่อหาแนวคิดและวิธีที่เหมาะสมจริง ๆ ในการจัดการความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับเกมคอมพิวเตอร์

การศึกษาวิจัยเรื่อง ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา ศึกษาเฉพาะโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร ในปี 2538 โดยอาภรณ์ ปิยะเวช ซึ่งใช้การวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ไม่ส่งผลกระทบต่อการรับฟังการสื่อสารของผู้อื่น โดยกลุ่มตัวอย่างยังคงมีการสนทนากับผู้อื่นและเพิ่มการพูดคุยมากขึ้น รวมทั้งมีความพอใจที่จะพูดคุยเรื่องสนุกสนาน ผลการศึกษาที่ได้ตระหนักว่า เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มิได้มีประโยชน์หรือเป็นเกมที่ดีร้อยเปอร์เซ็นต์ นอกจากนี้ยังพบว่า เครื่องเล่นชนิดนี้ยังส่งผลกระทบด้านกายภาพต่อกลุ่มตัวอย่างโดยส่วนใหญ่มีความเห็นว่า การเล่นเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ผู้เล่นเสียสายตาด้วย

วิภา อุดมฉันท ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง “ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่น” พบว่า เด็กญี่ปุ่นเกือบร้อยละ 100 ล้วนมีประสบการณ์ในการเล่นวิดีโอเกมมาแล้วทั้งสิ้น แต่ยิ่งโตขึ้นเด็กผู้หญิงจะยิ่งวิดีโอเกมมากขึ้น โดยเด็กที่มีอายุในช่วงระหว่าง 7-15 ปี จะเป็นวัยที่เล่นวิดีโอเกมมากที่สุด โดยเฉลี่ยเล่นวันละประมาณ 1 ชั่วโมง ซึ่งพ่อแม่ผู้ปกครอง 63.6% ไม่คิดว่าลูกใช้เวลาในการเล่นวิดีโอเกมมากเกินไป ส่วนในเรื่องค่าใช้จ่ายในการเล่นวิดีโอเกมนั้นตกประมาณ 1,000 เยนต่อเดือน ซึ่งค่าใช้จ่ายเพียงเท่านั้นถือว่าน้อยมากสำหรับคนญี่ปุ่น

อย่างไรก็ตามผลการวิจัยครั้งนี้ได้ชี้ชัดว่า วิดีโอเกมมีโทษมากกว่าคุณ โดยที่เด็กโตและผู้ปกครองระบุโทษของวิดีโอเกมเหมือนกัน คือ ทำให้สายตาเสีย พ่อแม่ 63.6% ชี้ชัดว่าวิดีโอเกมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของลูก แต่ยังไม่เห็นหลักฐานยืนยันแน่นอนว่า การเล่นเกมทำให้การเรียนรู้ของเด็กแย่ลงหรือไม่ แต่พ่อแม่ 60.6% ไม่อยากให้ลูกเล่นเกม ส่วนข้อดีนั้นทั้งเด็กเล็กและเด็กโต ระบุตรงกันว่า วิดีโอเกมทำให้เด็ก ๆ เกิดความรู้สึกรื่นเริงและตื่นตัว และเมื่อถามเด็กว่าจะให้คำแนะนำแก่เด็กอื่น ๆ เกี่ยวกับวิดีโอเกมอย่างไร เด็ก 97.2% ให้คำตอบว่าแนะนำให้เด็กเล่นแต่พอเหมาะ ในขณะที่เด็กเพียง 2.8% เท่านั้นที่จะแนะนำว่า “อย่าเล่นเกม”

นอกจากนี้ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ ยังได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร พบว่า พฤติกรรมของบุตรที่เป็นผลจากการเล่นเกมเป็นปกติร้อยละ 66.8 และเห็นว่าก้าวร้าวร้อยละ 33.5 และมีความก้าวร้าวในระดับสูงร้อยละ 2.7 โดยมีผลกระทบต่อความสนใจการเรียนน้อยมาก มีเพียงร้อยละ 13.1 ที่เห็นว่าการเปิดรับสื่อวิดีโอเกม ทำให้บุคคลมีความสนใจต่อการเรียนต่ำ โดยผู้ปกครองส่วนใหญ่จะมีส่วนในการจำกัดการเล่นวิดีโอเกมของบุตร แต่จะไม่มีส่วนในการเลือกเกมให้บุตรเล่น แต่ก็ยังมีการรับรู้พฤติกรรม的开รับสื่อวิดีโอเกมในระดับสูง

การวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2533, น. 73-78) กับพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร พบว่า เด็กนักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีแนวโน้มพฤติกรรมก้าวร้าวมาก แต่เด็กที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน และดูรายการโทรทัศน์ประเภทต่าง ๆ จะไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ซึ่งหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ประเภทบวกและลบที่มีเนื้อหารุนแรง และเป็นตัวแบบแสดงความก้าวร้าวทั้งกายและวาจา เด็กจึงเรียนรู้พฤติกรรมเหล่านั้นโดยการสังเกต จดจำ และยังเรียนรู้พฤติกรรมทางตรงจากเกมคอมพิวเตอร์ว่า “กดแล้วฆ่า” เมื่อเด็กกดปุ่มแล้วฆ่าได้ ก็จะได้คะแนนเพิ่มขึ้น ตามแนวคิดของการเสริมแรงและตัวเด็กเองก็มีความอยากรู้อยากเห็นอยู่ในตัว จึงต้องการเอาอย่างและเมื่อเดินผ่านด่านหนึ่งได้ก็อยากทราบว่าด่านต่อไปจะมีอะไร

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสถนธ์ ได้ศึกษาเรื่อง “การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพฯ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กับครูประจำชั้นและผู้ปกครอง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียวและนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุดมีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทาง

สังคมในระดับต่ำ และสำหรับนักเรียนที่มีระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรกมาเป็นเวลานาน นักเรียนที่เล่นเกมต่อเนื่อง นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันจันทร์-ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้านไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ส่วนเรื่องการสนับสนุนจากผู้ปกครองในการเล่นเกมของนักเรียนพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่อนุญาตให้นักเรียนเล่นเกมโดยมีเงื่อนไข และคาดว่าประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการเล่นเกม คือ การได้รับความเพลิดเพลิน โดยพบว่าการเปลี่ยนแปลงหลังจากการเล่นเกม คือ นักเรียนไม่สนใจคนในบ้าน

งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง “ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อนโยบายสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน” ปี 2532 โดยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพศึกษาโดย สุชาดา สังข์สนทวไมตรี เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาผลต่อพัฒนาการ และพฤติกรรมของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน พบว่าในทางจิตวิทยาเนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชนในด้านบวก (ประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้) ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ความพยายามสุขุมรอบคอบ ซึ่งผลกระทบทั้งทางด้านบวกและด้านลบอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกมที่เยาวชนเลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่ สภาพการเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก

รายงานผลสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต / คอมพิวเตอร์ของบุตรหลานหรือสมาชิกในครอบครัว ในเขตกรุงเทพมหานคร ปี 2546 พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่มองว่า การใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา / ค้นหาข้อมูลของสมาชิกในครัวเรือนมีผลดีมากกว่าผลเสียและไม่มีผลกระทบต่อการเรียน ถึงแม้ว่าเพื่อการศึกษา ค้นหาข้อมูลและเพื่อเล่นเกมมีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน รองลงมา คือ ใช้เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสาร และเพื่อเล่นเกมออนไลน์ โดยที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่คิดว่า บุตรหลานสามารถแยกประเภทเกมที่สมควรและเหมาะสมในการเข้าไปเล่นได้ โดยในกลุ่มที่ระบุว่ามีปัญหาเกี่ยวกับเด็ก คือ ชอบเล่นเกมมากกว่าอ่านหนังสือ มีการเลียนแบบในสิ่งที่ไม่ดี ผลการเรียนอ่อน ทำให้เสียเวลา เสียค่าใช้จ่าย และเสียสุขภาพ ซึ่งส่วนใหญ่เด็กที่มีปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตตามร้านค้ามากกว่าใช้ที่บ้าน และใช้เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเล่นเกมออนไลน์ในสัดส่วนสูง

Griffith and Hunt (1995) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง Computer Games Playing in Adolescents ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ และกล่าวว่า การเล่นเกมของผู้เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกในสหราชอาณาจักร ซึ่งพบว่าวัยรุ่นเหล่านี้เล่นเกมเฉลี่ยถึง 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และไม่มีความแตกต่างกันในการเล่นระหว่างเพศหญิงและเพศชายอย่างมีนัยสำคัญ

แต่ความแตกต่างมีผลต่ำ ข้อสังเกตได้คือ เพศชายจะนิยมเล่นเกมเป็นประจำมากกว่าและนิยมเล่นเกมที่มีความรุนแรงในเนื้อหา ในขณะที่ผู้หญิงชอบเกมที่มีความสนุกสนานและความบันเทิง เป็นเหตุผลหลักของการเลือกเล่นเกม

ในปี 1981 ทางด้าน Lieberman ได้ศึกษาและวิจัยเรื่อง Television and computer : Children's pattern of Media Use and Academic Achievement ได้ศึกษา นักเรียนประถมปลายจนถึงเด็กมัธยมต้น ในมลรัฐแคลิฟอร์เนีย เพื่อศึกษาลักษณะการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ พบว่า

- การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมตามศูนย์การค้า จะสัมพันธ์กับสภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ส่วนใหญ่ผู้เล่นมักจะเป็นเพศชาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านต่ำ ดูโทรทัศน์น้อย และมีการใช้เงินตุนาการต่ำ
- ความแตกต่างระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยเพศชายจะมีกิจกรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากกว่า

จากการวิจัยที่กล่าวมาทำให้เห็นว่า การวิจัยส่วนใหญ่เป็นการศึกษาลักษณะการใช้สื่อ และผลกระทบจากสื่อประเภทเกมคอมพิวเตอร์ โดยสำรวจจากเด็กนักเรียนผู้เล่นเกม ผู้ปกครอง และนักจิตวิทยา และยังไม่ค่อยมีการศึกษาวิจัยถึงการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ในประเทศไทยเท่าที่ควร ดังนั้นงานวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาประเด็นดังกล่าวในแง่ผลกระทบที่เกิดกับผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างชัดเจนในการทำความเข้าใจ โดยผู้ศึกษาได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการทำความเข้าใจและเรียนรู้ เพราะจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีดังกล่าว ทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจถึงลักษณะของเกมออนไลน์ที่ถือได้ว่าเข้ามาเป็นสื่อบันเทิงที่กำลังมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ดังนั้นผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน จึงเป็นเรื่องที่ผู้ศึกษามีความสนใจในการศึกษาและเรียนรู้ค้นคว้าให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

จากผลงานวิจัยข้างต้น เห็นได้ว่าในปัจจุบันเริ่มมีผู้ศึกษาวิจัยเรื่องเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในแง่ต่าง ๆ มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบในด้านต่าง ๆ ภัยของเกมออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เป็นปัญหาในสังคมไทยที่มีความรุนแรงพอ ๆ กับปัญหาอาชญากรรมประเภทอื่น ๆ ประกอบกับปัจจุบันมีเยาวชนที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์อายุเฉลี่ยน้อยลงและไม่ได้รับการดูแลจากบุคคลที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสม

ผู้ศึกษาจึงได้กำหนดกรอบแนวคิดถึงปัจจัยที่ผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย มาจากทั้งปัจจัยด้านประชากร ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยทางสังคม และประสบการณ์ในการกระทำผิด ทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจศึกษาถึงพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ทั้งจากเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กระทำผิดและกระทำผิด เพื่อหามาตรการ แนวทางในการดูแลป้องกันแก้ไข และที่สำคัญคือการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายในสังคม ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ภาคเอกชน โรงเรียน ตลอดจนสถาบันครอบครัว ดังนั้นผู้ศึกษาจึงประมวลแนวความคิดและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมากำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า

กรอบแนวคิดในการศึกษา

