

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัย ได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการสนับสนุนการศึกษาวิจัยดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับวิเคราะห์ผู้รับสารตามลักษณะทางประชากรศาสตร์
2. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น : จิตวิทยาวัยรุ่นและวัฒนธรรมวัยรุ่น
3. ทฤษฎีการเปิดรับสื่อ (Selective Exposure Theory)
4. ทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Theory)
5. แนวคิดเรื่องผลกระทบของสื่อมวลชน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดเกี่ยวกับวิเคราะห์ผู้รับสารตามลักษณะทางประชากรศาสตร์

บุคคลแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกัน ซึ่งความแตกต่างนี้จะมีอิทธิพลถึงพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสาร และเลือกใช้สื่อของผู้รับสาร ซึ่งเกิดจากความแตกต่างของคุณสมบัติของผู้รับสาร และปัจจัยทางสังคมภายนอก ดังนี้<sup>1</sup>

#### 1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้รับสาร

ความแตกต่างในการเปิดรับข่าวสารของบุคคล มีผลมาจากลักษณะทางประชากรศาสตร์เฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ ซึ่งมีอิทธิพลทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการสื่อสารเหมือนหรือแตกต่างกัน ดังนี้

---

<sup>1</sup>Melvin L. Defleur and Everette E. Dennis, Understanding Mass Communication: a Liberal Art Perspective (Boston: Houghton Mifflin Company, 1996 ), pp. 418-420.

1.1 อายุ นักจิตวิทยาพบว่า เมื่อบุคคลมีอายุมากขึ้น จะมีโอกาสเปลี่ยนใจหรือถูกชักจูงใจน้อยลง นอกจากนี้อายุน้อยยังมีอิทธิพล ต่อการเปิดรับสื่อตามความสนใจ ความเชื่อ หรือพฤติกรรมในการรับข่าวสาร เป็นการแสดงได้เห็นว่าหากผู้รับสารเป็นผู้ที่มีอายุน้อยก็มีโอกาสที่จะถูกโน้มน้าวใจไปตามสื่อ หรือสิ่งยั่วยุต่าง ๆ มากขึ้น เหมือนกับกลุ่มอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่จะเป็นกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกนักเรียนมัธยมศึกษา ในการศึกษา

1.2 เพศ ความแตกต่างทางเพศ ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการติดต่อสื่อสารที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เพศหญิงมีแนวโน้มและมีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่ได้มีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้นจากการรับข่าวสารนั้นด้วย

1.3 สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม หมายถึง อาชีพ (Occupation) รายได้ (Income) เป็นปัจจัยกำหนดความเป็นอยู่ ความต้องการ ความคิดเห็น ตลอดจนพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคล ดังนั้น บุคคลที่มีรายได้สูง จึงเป็นปัจจัยสนับสนุนให้บุคคลเปิดรับสื่อได้หลากหลายประเภทมากกว่าบุคคลที่มีรายได้ต่ำ, เชื้อชาติและเผ่าพันธุ์ (Race and Ethnic Group) ตลอดจนภูมิหลังครอบครัว (Family Background) เป็นตัวกำหนดบทบาทกิจกรรมที่แตกต่างกัน ทำให้ความคิด ค่านิยม ทักษะคิด รวมถึงพฤติกรรมความต้องการ ตลอดจนการตัดสินใจยอมรับสิ่งต่าง ๆ แตกต่างกัน

1.4 การศึกษา ทำให้บุคคลเกิดความคิด ความต้องการ อุดมการณ์ที่แตกต่างกัน บุคคลที่มีการศึกษาสูงจะสนใจข่าวสารเพราะเป็นผู้รับสารที่ดี และมีความรู้กว้างขวาง จึงมีความเข้าใจสารได้ดี และลึกซึ้งกว่า

1.5 ภูมิถิ่น ที่อยู่อาศัย จะเกี่ยวข้องกับสถานภาพทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมท้องถิ่น ทำให้บุคคลที่อยู่ในพื้นที่ที่แตกต่างกันมีทัศนคติ และพฤติกรรมแตกต่างกัน

## 2. ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล

ลักษณะการอบรมเลี้ยงดู การดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่แตกต่าง มีผลกระทบต่อระดับสติปัญญา ความคิด ทักษะคิด ตลอดจนกระบวนการทางจิตใจในแง่การรับรู้ การเรียนรู้ การจูงใจ ทำให้บุคคลสร้างกรอบความคิดเห็น ความเชื่อ ทักษะคิด รวมทั้งค่านิยมภายในตัวเองขึ้นมาเป็นบุคลิกภาพส่วนบุคคล

### 3. ปัจจัยทางสังคม

ลักษณะทางสังคมของบุคคลที่มีผลต่อความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ตลอดจนการ แสดงออกทางด้านพฤติกรรมต่าง ๆ รวมทั้งพฤติกรรมการสื่อสารของแต่ละบุคคล

จากแนวคิดด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ จึงอนุมานได้ว่าลักษณะทาง ประชากรศาสตร์ที่แตกต่าง น่าจะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และผลกระทบต่อผู้รับ สารที่เหมือนหรือแตกต่างกันไป ทั้งนี้เนื่องจากตามเนื้อหาทฤษฎี เชื่อว่า ความแตกต่างของบุคคล จะมีผลต่อ การสนใจในสื่อที่ต่างกัน ซึ่งรวมถึงสื่อคอมพิวเตอร์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวความคิดนี้ มาเป็นกรอบทางความคิดในการศึกษาความแตกต่างของผู้รับสารของแต่ละบุคคล โดยนำมาเป็น ลักษณะเฉพาะตัวของของผู้รับสารแต่ละคน เช่น เรื่องอายุ เพศ ระดับการศึกษา รายได้ มาเป็นตัววัด ความแตกต่าง

#### แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

โดโรธี โรเจอร์ (Dorothy Rogers) ได้ให้ความหมายของจิตวิทยาวัยรุ่นว่า เป็น การศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ของบุคคลช่วงวัยรุ่น เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลง ในด้านต่าง ๆ มากเป็นพิเศษ<sup>2</sup>

วัยรุ่น (Adolescence) หมายความว่า การเจริญเติบโต ดังนั้นภาวะของวัยรุ่น ได้แก่ การเจริญเติบโต ทั้งในทางชีวะ สรีระ และจิตวิทยา โดยเด็กวัยรุ่นจะมีลักษณะ ดังนี้

1. เป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง (Period of Reconstruction) คือ ความเจริญเติบโตทาง ร่างกายเป็นไปอย่างรวดเร็ว เช่น ความสูง น้ำหนัก เป็นต้น
2. เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง (Period of Transformation) คือ มีการเปลี่ยนแปลง ในชีวิตทั้งทางร่างกาย ความสนใจ และความคิดเห็นต่าง ๆ
3. เป็นวัยที่มีความคิดอยากเป็นอิสระ (Period of Independence) คือ มีความคิดที่ จะพึ่งพาตนเองและคิดต่อต้านผู้ใหญ่ อยากลองดี ชอบก้าวร้าว
4. เป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหา ปัญหายุ่งยากส่วนใหญ่เกี่ยวกับการปรับตัว เกิดความ ขัดแย้งอยู่ในใจ และการตัดสินใจเป็นไปอย่างรวดเร็ว วุฒิภาพ และการแสดงออกด้านอารมณ์ รุนแรง

---

<sup>2</sup>Dorothy Rogers, อ้างถึงใน ปราณี รามสูต, จิตวิทยาวัยรุ่น, (กรุงเทพมหานคร: ศิลปะบรรณาคาร, 2528), น. 15.

### ความสนใจของวัยรุ่น

ความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคนขึ้นอยู่กับเพศ สติปัญญา สภาพแวดล้อม โอกาสในการเรียนรู้ กลุ่มเพื่อน ครอบครัว และปัจจัยอื่น ๆ โดยทั่ว ๆ ไปอาจสรุปได้ว่า วัยรุ่นมีความสนใจในด้านต่าง ๆ ดังนี้<sup>3</sup>

1. ความสนใจในสุขภาพ ได้แก่ การกิน การนอน การป้องกันโรคภัยไข้เจ็บ
2. ความสนใจในเรื่องเพศ สนใจการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนต่างเพศ
3. ความสนใจในการอาชีพ เพื่อวางแผนอาชีพในอนาคต
4. ความสนใจในกิจกรรมนันทนาการ เช่น เกมกีฬา อ่านหนังสือ ดูภาพยนตร์ ฟังวิทยุ และดูโทรทัศน์ เป็นต้น
5. ความสนใจในการค้นคว้าและสร้างจินตนาการ เช่น สนใจในการประดิษฐ์ การคิดค้นทางวิทยาศาสตร์ การเขียนภาพ การแต่งบทประพันธ์ เป็นต้น
6. ความสนใจในการสร้างนิสัยการเรียนที่ดี
7. ความสนใจในเรื่องคุณสมบัติส่วนตัว เช่น สนใจเรื่องบุคลิกภาพ รูปร่างหน้าตาของตนเอง ความสะอาดเรียบร้อย การวางท่าทาง การสนทนากับเพื่อนฝูง
8. ความสนใจในเรื่องปรัชญาชีวิต เด็กเริ่มคิดถึงหลักศีลธรรมจรรยา จะทำอะไร มีกฎเกณฑ์ มีหลักศีลธรรมจรรยา เด็กมักมีอุดมคติหรือสุภาษิตประจำตัว

### ความต้องการของวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยระยะของการพัฒนาแนวความคิดสูงสุดในชีวิตของแต่ละบุคคล และเป็นช่วงวัยที่มีความคิดปรารถนา อยากได้ อยากเป็น ดังนั้นวัยรุ่นจึงมีความต้องการ ในเรื่องทั่วไป เช่นเดียวกับบุคคลวัยอื่น ดังที่นักจิตวิทยาได้รวบรวมความต้องการของวัยรุ่นที่เด่นชัดไว้ดังนี้<sup>4</sup>

<sup>3</sup>จันทมาศ ชื่นบุญ และ ศิริพันธ์ เพชรทองคำ, จิตวิทยาวัยรุ่นและการศึกษา (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2518), น. 52-53.

<sup>4</sup>ดรุณี ศรีศัมภูวงศ์, จิตวิทยาวัยรุ่น (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิทยาลัยครูพระนคร, 2536), น. 193-195.

1. ความต้องการสัมฤทธิ์ผล (Achievement) หมายถึง ต้องการทำอะไรให้ได้ดีที่สุด ต้องการความสำเร็จ ชอบทำงานให้สำเร็จโดยอาศัยความชำนาญ และความพยายาม อยากให้ผู้อื่นเห็นว่าตนเป็นผู้ชำนาญ ต้องการงานชิ้นสำคัญให้สำเร็จ หรือทำงานชิ้นยากได้เป็นอย่างดี ต้องการแก้ไขปัญหายุ่งยาก ชอบทำอะไรให้ดีกว่าคนอื่น
2. ความต้องการยกย่องผู้อื่น (Deference) หมายถึง ความต้องการรับคำแนะนำจากผู้อื่น อยากรู้ว่าผู้อื่นคิดอย่างไร ชอบทำตามคำชี้แจง หรือความคาดหวังของผู้อื่น ชอบยกย่องเคารพ ชอบชมผู้อื่นว่าทำงานได้ดี ยอมรับความเป็นผู้นำของคนอื่น
3. ความต้องการความเป็นระเบียบ (Order) หมายถึง ความต้องการทำงานเป็นระเบียบเรียบร้อย ชอบวางแผนก่อนลงมือ ชอบรวบรวมรายละเอียดในงานที่ต้องทำ และจัดให้เป็นระเบียบตามระบบใดระบบหนึ่ง
4. ความต้องการแสดงออก (Exhibition) หมายถึง ความต้องการกล่าวถึงสิ่งที่ผู้อื่นเห็นว่าหลักแหลม ชอบเล่าเรื่องตลก และเรื่องที่น่าสนใจ ชอบเล่าเรื่องการผจญภัย และประสบการณ์ของตนเอง ชอบพูดเพื่อจะดูว่ามีผลอย่างไรกับผู้อื่น ชอบพูดถึงความสำเร็จของตนเอง และชอบตั้งคำถามที่ผู้อื่นตอบไม่ได้
5. ความต้องการพึ่งตนเอง (Autonomy) หมายถึง ต้องการไปไหนมาไหนตามความพอใจ ต้องการพูดได้อย่างที่คิด ต้องการตัดสินใจด้วยตัวเอง ชอบอิสระเวลากระทำการต่าง ๆ เวลาทำอะไรมักไม่คำนึงถึงว่าผู้อื่นจะคิดอย่างไร
6. ความต้องการไม่ตรีสัมพันธ์ (Affiliation) หมายถึง ต้องการช่วยเหลือเพื่อน ๆ และซื่อสัตย์ต่อเพื่อน ๆ ชอบทำสิ่งต่าง ๆ ให้เพื่อน ชอบมีเพื่อนให้มากที่สุด ชอบแบ่งปันสิ่งของกับเพื่อน ๆ ชอบทำงานกับเพื่อนมากกว่าทำตามลำพัง ชอบสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน
7. ความต้องการเข้าใจตนเองและผู้อื่น (Interception) หมายถึง ความต้องการวิเคราะห์แรงจูงใจและความรู้สึกของตนเอง ชอบสังเกตผู้อื่น มักเอาใจเขามาใส่ใจเรา มักวิเคราะห์เหตุผลของคนอื่นว่า เหตุใดเขาจึงทำอย่างนั้นมากกว่าดูเพียงสิ่งที่เขาทำ
8. ความต้องการของความช่วยเหลือ (Succedanea) หมายถึง ความต้องการให้ผู้อื่นช่วยเหลือเวลาเดือดร้อน ชอบให้ผู้อื่นให้กำลังใจตน ชอบให้ผู้อื่นแสดงความเมตตากรุณาต่อตน ชอบให้ผู้อื่นเข้าใจและเห็นใจ เมื่อตนประสบปัญหา อยากให้ผู้อื่นรัก ทำอะไรให้ด้วยความเต็มใจ อยากให้ผู้อื่นปลอบเมื่อตนมีความทุกข์
9. ความต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่น (Dominance) หมายถึง ความต้องการที่ขัดแย้งกับความคิดเห็นของผู้อื่น ชอบเป็นผู้นำกลุ่ม อยากให้ผู้อื่นนับถือตนเป็นหัวหน้า อยากได้รับการคัดเลือกและแต่งตั้งให้เป็นประธานของกลุ่ม ชอบแนะนำและบงการผู้อื่น ต้องการที่จะมีอิทธิพลชักจูงให้ทำตามสิ่งที่ตนปรารถนา

10. ความต้องการยอมรับผิด (Abasement) หมายถึง ความต้องการยอมรับผิดเมื่อทำสิ่งผิดพลาดไป ยอมรับการตำหนิ อยากได้รับการลงโทษ เมื่อทำผิด มักรู้สึกประหม่า เมื่อมีคนที่เหนือกว่าอยู่ด้วย และรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าทุกด้าน

11. ความต้องการช่วยเหลือผู้อื่น (Nurturance) หมายถึง ความต้องการช่วยเหลือเพื่อนเวลาเขาเดือดร้อน มักยกโทษให้แก่เพื่อน ชอบทำอะไรเล็กๆ น้อยๆ ให้ผู้อื่น ชอบมีน้ำใจต่อผู้อื่น ชอบเห็นใจเวลาผู้อื่นได้รับอันตราย หรือเจ็บป่วย ชอบแสดงความรักใคร่ชอบพอต่อผู้อื่นและชอบให้ผู้อื่นเล่าปัญหาส่วนตัวให้ฟัง

12. ความต้องการเปลี่ยนแปลง (Change) หมายถึง ต้องการทำอะไรใหม่ๆ แปลกๆ ชอบท่องเที่ยว ชอบเปลี่ยนกิจวัตร ชอบค้นคว้าสิ่งใหม่ๆ นิยมแต่งกายที่ทันสมัย ชอบทำอะไรที่แปลกๆ ใหม่ ๆ

13. ความต้องการอดทน (Endurance) หมายถึง ความต้องการทำงานโดยไม่หยุดจนกว่าจะสำเร็จ ชอบทำงานตามที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ ชอบทำงานด้วยความมานะอดทน ไม่อยากให้ใครมารบกวนเวลาทำงาน

14. ความต้องการคบเพื่อนต่างเพศ (Heterosexuality) หมายถึง ความต้องการออกไปเที่ยวกับเพื่อนต่างเพศ ชอบทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกับเพื่อนต่างเพศที่ถูกใจ ชอบอยู่ใกล้ชิดกับเพื่อนต่างเพศ อยากรักเพื่อนต่างเพศที่ถูกใจ

15. ความต้องการที่จะก้าวร้าวหรือรุกรานผู้อื่น (Aggression) หมายถึง ความต้องการขัดแย้งความคิดเห็นของผู้อื่น ชอบบอกผู้อื่นว่าตนคิดอย่างไรเกี่ยวกับตัวเขา ชอบวิจารณ์ผู้อื่นอย่างเปิดเผย

โดยสรุปความหมายของวัยรุ่นคือ วัยแห่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จะเป็นจุดหักเหของชีวิต เป็นช่วงเวลาแห่งความไม่มั่นคง

### การแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น

สุชา จันทน์เอม ได้แบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นเป็น 3 ระยะ ดังนี้<sup>5</sup>

- วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุ 13-15 ปี ช่วงนี้ร่างกายจะมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ ทั้งเพศชายและเพศหญิง

---

<sup>5</sup>สุชา จันทน์เอม, จิตวิทยาวัยรุ่น (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2529), น. 3-4.

- วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) อายุ 16-18 ปี ในระยะนี้การพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจและความรู้สึกนึกคิด มีลักษณะแบบค่อยเป็นค่อยไป

- วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) อายุ 19-21ปี ในระยะนี้การพัฒนาของวัยรุ่นเริ่มสู่ภาวะอย่างสมบูรณ์แบบ จึงมักมีพัฒนาการด้านจิตใจมากกว่าร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดและปรัชญาชีวิต

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้จำกัดกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้นั้น เฉพาะเจาะจงเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ทั้งเพศชายและเพศหญิงซึ่งจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่น ตามทฤษฎีดังกล่าวสามารถนำมาเป็นแนวศึกษาถึง วัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ รวมทั้งความต้องการ เช่น ความต้องการสัมฤทธิ์ผล ความต้องการไมตรีสัมพันธ์ ดังนั้น ในการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นนั้น ย่อมมีปัจจัยด้านความต้องการ และระดับอายุ เป็นส่วนสำคัญที่จะนำมาใช้เป็นเกณฑ์วิเคราะห์ การเล่นเกมออนไลน์ และความคิดเห็นต่อเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

### ทฤษฎีการเปิดรับสื่อ (Selective Exposure Theory)

ทฤษฎีการเปิดรับสื่อ (Selective Exposure Theory) มาจากกลุ่มนักวิชาการที่มองว่า สื่อหรือ สื่อมวลชนมีอิทธิตต่อมนุษย์ไม่จริงเสมอไป แต่มนุษย์นั้นมีความสามารถในการเลือกรับข่าวสารเองได้ แต่ละคนมีโอกาสที่จะรับสารจากแหล่งหรือผู้ส่งต่าง ๆ จำนวนมากมาย และมีความสามารถที่จำกัดการจะรับสารจากแหล่งต่าง ๆ หากข่าวสารใดที่สอดคล้องกับความรู้ ความคิดเห็น ความเชื่อ ค่านิยม ทัศนคติ หรือปทัสถานของกลุ่มด้วยแล้วข่าวสารนั้นก็จะได้รับความสนใจ ประชาชนก็จะมีการเปิดรับข่าวสารดังกล่าว ซึ่งถือเป็นกระบวนการเลือกสรร (Selective Process)

โดย Merrill and Lowenstein (1971) กล่าวว่า บุคคลต่าง ๆ จะมีพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารแบบเฉพาะของตนเองซึ่งแตกต่างกันไป ด้วยสาเหตุพื้นฐานได้แก่

ความเหงา มนุษย์เป็นสัตว์สังคมต้องการมีเพื่อน ไม่สามารถอยู่เพียงลำพังได้ต้องหันมาสื่อสารกับผู้อื่นสิ่งที่ดีที่สุด ก็คือการอยู่กับสื่อ สื่อมวลชนจึงเป็นเพื่อนแก้เหงาได้ และบางคนที่พอใจที่อยู่กับสื่อมวลชนมากกว่าบุคคลด้วยซ้ำ เพราะสื่อมวลชนไม่สร้างแรงกดดันในการสนทนาหรือแรงกดดันทางสังคมให้แก่ตนเอง

ประโยชน์ใช้สอย มนุษย์แสวงหาข่าวสารและใช้ข่าวสารเพื่อประโยชน์ของตนเอง เพื่อช่วยให้ความคิดของตนบรรลุ เพื่อใช้ข่าวสารที่ได้มาเสริมบารมี ให้ความบันเทิงแก่ตนเอง

โดยจะเลือกสื่อที่ใช้ความพยายามน้อยที่สุด (Least Effort) และได้ผลประโยชน์ตอบแทนที่ดีที่สุด (Promise of Reward)

ความอยากรู้อยากเห็น เพราะเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ที่ต้องการจะรับรู้ข่าวสาร เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ดังนั้นสื่อมวลชนจึงถือเอาจุดนี้เป็นหลักสำคัญในการเสนอข่าวสาร โดนเริ่มจากสิ่งใกล้ตัวก่อน ไปจนถึงสิ่งที่อยู่ห่างตัวออกไป

ลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละอย่าง สาเหตุจากตัวสื่อซึ่งมีลักษณะกระตุ้น มีส่วนชี้นำ ทำให้ผู้รับสารแสวงหาและได้ประโยชน์ไม่เหมือนกัน ผู้รับสารแต่ละคนย่อมเข้าใจในลักษณะ บางอย่างจากสื่อที่จะสนองความต้องการและทำให้ตนเองเกิดความพึงพอใจ

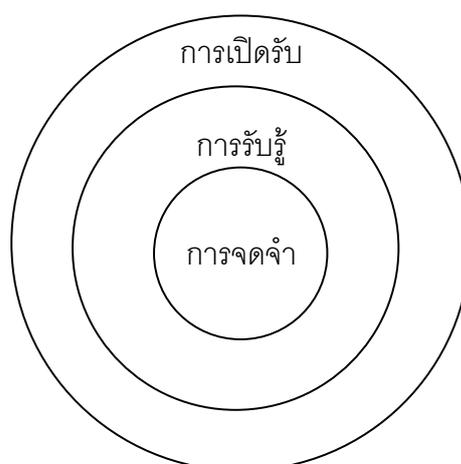
ซึ่งกระบวนการเปิดรับข่าวสาร<sup>6</sup> ประกอบด้วย

#### 1. การเลือกสรรในการรับสาร

ปัจจัยในการสื่อสารที่มักจะถูกกล่าวถึงว่า เป็นตัวกำหนดความสำเร็จหรือความล้มเหลว ของการส่งสารไปยังผู้รับสาร ก็คือ กระบวนการเลือกสรร (Selective Process) ของผู้รับสาร แม้จะมีการเตรียมอย่างพิถีพิถัน ใช้ผู้ถ่ายทอดที่มีความสามารถและความน่าเชื่อถือสูง หรือใช้สื่อที่มีประสิทธิภาพก็ตาม แต่ความสำเร็จของการสื่อสารต้องขึ้นอยู่กับผู้รับสาร ทั้งทางด้านความต้องการ ความเชื่อ ความรู้สึกนึกคิดที่ไม่เหมือนกัน ทัศนคติ

#### แผนภาพที่ 2.1

กระบวนการคัดเลือกสรร 3 ชั้น



<sup>6</sup>พีระ จิระโสภณ, “ทฤษฎีการสื่อสารมวลชนเกี่ยวกับผู้รับสาร,” ใน หลักและทฤษฎีการสื่อสาร, หน่วยที่ 11 (นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2529), น. 637-639.

1.1 การเลือกเปิดรับหรือเลือกสนใจ (Selective Exposure of Selective Attention) หมายถึง การที่ผู้รับสารจะเลือกสนใจหรือเปิดรับข่าวสารจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง โดยบุคคลจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนับสนุนความคิดเดิมที่มีอยู่แล้ว และหลีกเลี่ยงข่าวสารที่ขัดแย้งกับความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของตนเอง ทั้งนี้เพราะการได้รับข่าวสารที่ไม่ลงรอยกับความเข้าใจ หรือความคิดเดิมของตนนั้น จะก่อให้เกิดความไม่สมดุลทางจิตหรือความไม่สบายใจที่เรียกว่า ความไม่สอดคล้องกันทางด้านความเข้าใจ (Cognitive Dissonance) เพื่อเป็นการที่จะหลีกเลี่ยงภาวะดังกล่าวได้ก็ต้องแสวงหาข่าวสาร หรือเลือกสรรเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องความคิดเดิมของตนเอง

1.2 การเลือกรับรู้หรือตีความ (Selective Perception of Selective Interpretation) หมายถึง การรับรู้ หรือกระบวนการตีความหมายสิ่งที่เราพบเห็น เป็นกระบวนการกลั่นกรองขั้นต่อมา เมื่อบุคคลเลือกเปิดรับข่าวสารที่สนใจแล้ว ผู้รับสารแต่ละคนก็จะตีความหมายข่าวสารขึ้นเดียวกันที่ผ่านสื่อสารมวลชนแตกต่างกันไป ตามแต่ความเข้าใจ ทักษะสติ ประสพการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจ ตามสภาวะทางอารมณ์และจิตใจของตนเอง ในขณะนั้น ซึ่งในบางครั้ง คนเราอาจจะบิดเบือนสารเพื่อให้สอดคล้องกับความเชื่อและทัศนคติของตนเองอีกด้วย

1.3 การเลือกจดจำ (Selective Retention) หมายถึง บุคคลจะเลือกจดจำข่าวสารในส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการและทัศนคติของตนเอง และมักจะลืมในส่วนที่ตนเองไม่สนใจหรือไม่เห็นด้วยกับความคิดของตน ดังนั้นการเลือกจดจำเนื้อหาของสารที่ได้รับเท่ากับเป็นการเสริมให้ทัศนคติ หรือความเชื่อเดิมของคนเราให้มีความมั่นคงยิ่งขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้ยากขึ้น

## 2. การแสวงหาข่าวสาร

ผู้รับสารจะเลือกรับข่าวสารใดจากสื่อมวลชนนั้น ขึ้นอยู่กับการคาดคะเนเปรียบเทียบระหว่างผลรางวัลตอบแทนกับการลงทุนลงแรง และพันธะผูกพันที่จะตามมา ถ้าผลตอบแทนหรือผลประโยชน์ที่จะได้รับสูงกว่าการลงทุนลงแรง<sup>7</sup>

ข่าวสารที่จะลดความไม่รู้ หรือความไม่แน่ใจที่เกี่ยวข้องกับความสนใจภายในส่วนบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงสนุกสนานส่วนมากนั้นถือว่าเป็นข่าวสารที่ให้ความพึงพอใจทันทีในเชิงบริโภค ข่าวสารที่ลดความไม่รู้เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมภายนอกเรียกว่า ข่าวสารที่ใช้ประโยชน์เป็นเครื่องมือช่วยในการตัดสินใจช่วยเพิ่มพูนความรู้

<sup>7</sup>Charies Atkin, 1973, อ้างถึงใน เรื่องเดียวกัน, น. 639.

ความคิด และแก้ไขปัญหาคือต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ชาวสารบางอย่างอาจจะให้ประโยชน์ ทั้งการนำไปใช้ และให้ความบันเทิงในขณะเดียวกัน

โจเซฟ อาร์ โดมินิค (Joseph R. Dominick)<sup>8</sup> ได้กล่าวไว้ว่า ผู้รับสารมีสิทธิที่จะเลือกเปิดรับสื่อสารมวลชนที่ตนเองต้องการ ซึ่งเหตุผลในการเลือกเปิดรับของผู้รับสารแต่ละคนนั้น ก็มีแตกต่างกันไป สามารถจำแนกได้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อความเข้าใจ (Cognition) หมายถึง การที่ผู้รับสารต้องการข่าวสารเพื่อสนองต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในด้านความอยากรู้ และความต้องการได้รับการยอมรับว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งในสังคม ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเข้าใจส่วนประกอบของสังคม โดยการรับรู้ข่าวสารผ่านสื่อสารมวลชนในรูปแบบหลักต่าง ๆ คือ

- ข่าวสาร ไม่ว่าจะป็นภายในหรือภายนอกสังคม
- ความรู้ ไม่ว่าจะป็นความรู้ทางด้านวิชาการ หรือความรู้รอบตัว
- ความบันเทิง

2. เพื่อความหลากหลาย (Diversions) ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น

- การกระตุ้นอารมณ์ (Stimulus) เป็นการเปิดรับสื่อเพื่อแสวงหาความเข้าใจ ความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ทั้งนี้เพื่อต้องการลดความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน
- การพักผ่อน (Relaxation) เป็นการเปิดรับสื่อเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดที่มากเกินไป หรือลดความเร่งเร้าในชีวิตประจำวันให้น้อยลง

3. เพื่อประโยชน์ทางสังคม (Social Utility) หมายถึง ความจำเป็นของบุคคลที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นการเปิดรับสื่ออาจเป็นการแสดงถึงการยอมรับการสมาคมในสังคม (Prosocial) และความผูกพันต่อผู้อื่น ซึ่งอาจแสดงออกได้ดังนี้

- การใช้ภาษาร่วมสมัย (Conversion Cueency) ซึ่งผู้รับสารอาจเปิดรับสื่อเพื่อต้องการความทันสมัย โดยการแสดงออกถึงการใช้ภาษา เช่น คำพูดและความเข้าใจต่อค่านิยมใหม่ ๆ เพื่อแสดงความเป็นกลุ่มเดียวกัน โดยสื่อมวลชนจะเป็นสะพานเชื่อมของคนในกลุ่มเหล่านั้น การใช้ภาษาร่วมสมัยมักปรากฏได้ชัดเจนในกลุ่มวัยรุ่นกับการโฆษณา เป็นต้น
- สื่อมวลชนสัมพันธ์ (Parasocial Relationship) ในสังคมที่ก้าวหน้ามากขึ้นนี้ คนเรายังกลับมีความรู้สึกโดดเดี่ยว ทั้งนี้เนื่องจากเวลาที่มืออยู่จำกัดได้ถูกนำไปใช้เพื่อการแข่งขัน

---

<sup>8</sup>Joseph R. Dominick, The Dynamic of Mass Communication, Fourth Edition, (New York: McGraw-Hill, Inc., 1993), pp. 48-53.

และการประกอบอาชีพ มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องการสังคม แต่การสมาคมกับมนุษย์ด้วยกันนั้น ถูกจำกัดลงด้วยสังคมที่ก้าวหน้าแบบอุตสาหกรรม มนุษย์จึงมักมีสื่อมวลชนเป็นเพื่อนแทน หรืออย่างน้อยก็อาศัยสื่อมวลชนในการแสวงหามิตร เช่น สังคมในชุมชนเมืองอย่างกรุงเทพมหานคร เป็นต้น ที่ประชากรส่วนใหญ่ต้องอาศัยสิ่งพิมพ์ วิทยุและโทรทัศน์ เป็นเพื่อนมากกว่าการคบกันกับเพื่อนบ้านด้วยกัน

4. การผลจากสังคม (Withdrawal) มีลักษณะที่ตรงกันข้ามเพื่อประโยชน์ทางสังคม กล่าวคือ ในการเปิดรับสื่อ หรือเข้าหาสื่อ นั้น ก็เป็นการหลีกเลี่ยงงานประจำที่สร้างความน่าเบื่อหน่าย ให้แก่ชีวิต จึงให้คนรีบเร่งในการทำงาน และเพื่อจะเข้าหาสื่อเพื่อความบันเทิงใจ เช่น การเปิดรับในการเล่นเกมนอนไลน์

จากทฤษฎีการเปิดรับสื่อ จะเห็นได้ว่า การเปิดรับสื่อของแต่ละคนนั้น ขึ้นอยู่กับความต้องการของตัวผู้รับเอง ตั้งแต่ ขั้นเปิดรับ การรับรู้ จนไปสู่การจดจำ โดยเลือกเปิดรับเฉพาะเรื่องที่ตนเองต้องการ สนใจ ซึ่งสอดคล้องกับผู้เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ที่เลือกเล่นเกมนี้ จึงนำมาปรับใช้กับการวิจัยครั้งนี้ได้

### ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Theory)

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ เป็นการเน้นความสำคัญของกลุ่มผู้รับสาร ในฐานะกระทำการสื่อสาร กล่าวคือตัวผู้รับสารเป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่าง ๆ และเลือกรับเนื้อหา ของข่าวสารเพื่อสนองตอบความต้องการของตนเอง

การศึกษาตามแนวคิดนี้เป็นการศึกษาที่เน้นผู้รับสารเป็นหลัก (Media Consumer) การศึกษาว่าผู้รับสารนั้นมีกระบวนการอย่างไรในการเลือกเปิดสื่อหนึ่ง ๆ กระบวนการดังกล่าว หมายถึง พฤติกรรมสื่อสาร (Communication Behavior) ที่ครอบคลุมถึงภูมิหลังของผู้รับสาร โดยเฉพาะประสบการณ์โดยตรงของผู้รับสารที่มีต่อสื่อ ด้วยเหตุนี้จึงพบว่า การใช้และความพึงพอใจ ในการสื่อสารประกอบด้วยขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอน<sup>9</sup>

<sup>9</sup>สุรพงษ์ ไสธนะเสถียร, การสื่อสารกับสังคม (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2533), น. 114 .

1. ผู้รับสารในฐานะเป็นผู้ที่บทบาทรุก (Active) และมีวัตถุประสงค์เสมอในการสื่อสาร (Goal Directed)

2. การใช้หรือการเปิดรับสื่อหนึ่ง ๆ ที่ได้รับเลือกสรรแล้ว เพื่อสนองต่อความต้องการของตนเองตามข้อ 1 มิใช่เป็นการเปิดรับสารที่เลื่อนลอยหรือเป็นผลชักจูงจากผู้ส่งสารอย่างเดียว

3. ความพอใจในสื่อ เกิดขึ้นเมื่อเกิดการเปิดรับสื่อหรือการใช้สื่อที่เลือกแล้วนั้นเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นในทางกลับกัน ผู้ส่งสารต่างหากจำเป็นต้องแข่งขันกัน เพื่อการบริหารให้ผู้รับสารพึงพอใจ มิใช่เกิดจากตัวผู้ส่งสารเองนั้นพอใจอย่างการสื่อสารก่อนหน้านั้น

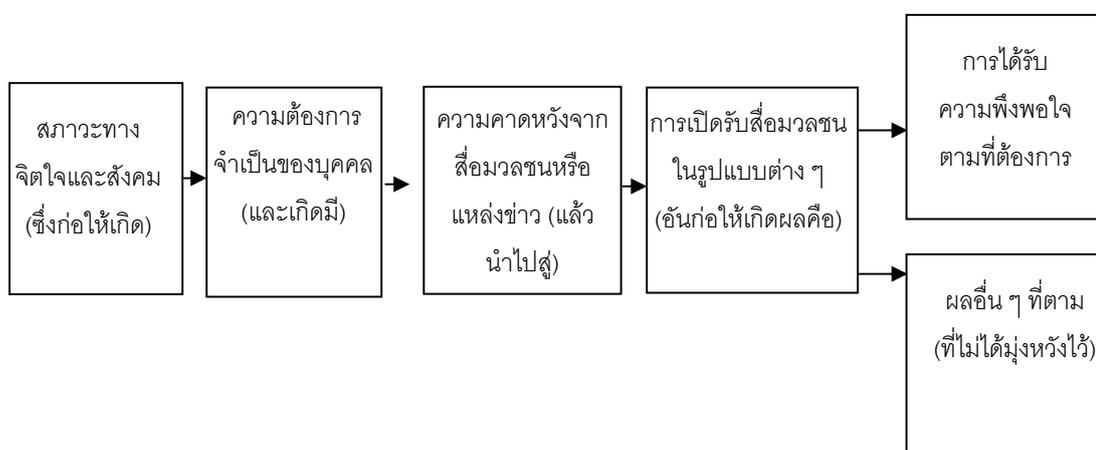
แคทซ์ และคณะ<sup>10</sup> ได้ให้คำอธิบายในแบบแผนในเรื่องการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจในการสื่อสารของผู้รับสารไว้ดังนี้

1. สภาวะทางสังคมและจิตใจ ซึ่งก่อให้เกิด
2. ความต้องการจำเป็นของบุคคล และเกิดมี
3. ความคาดหวังจากสื่อสารมวลชนหรือแหล่งข่าวสารอื่น ๆ แล้วนำไปสู่
4. การเปิดรับสื่อมวลชนในรูปแบบต่าง ๆ กัน อันก่อให้เกิดผลคือ
5. การได้รับความพึงพอใจตามที่ต้องการและ
6. ผลอื่น ๆ ที่ตามมาซึ่งอาจจะไม่ใช่ผลที่ตั้งเจตนาไว้

องค์ประกอบต่าง ๆ เกี่ยวกับแนวคิดในเรื่องการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อมวลชนตามที่กล่าวมาอาจแสดงให้เห็นในรูปจำลองได้ดังนี้

## แผนภาพที่ 2.2

### แบบจำลองการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจ



<sup>10</sup>E. Katz and Others, 1974, อ้างถึงใน พีระ จิโรโสภณ, “ทฤษฎีการสื่อสารมวลชนเกี่ยวกับผู้รับสาร,” ใน หลักและทฤษฎีการสื่อสาร, หน้าที่ 11, น. 634-635.

จากแบบจำลองนี้ สามารถอธิบายถึงกระบวนการรับสารในการสื่อสารมวลชน และเพื่ออธิบายถึงการใช้สื่อสารมวลชนโดยปัจเจกบุคคล หรือกลุ่มบุคคล ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเลือกบริโภคสื่อสารมวลชนนั้น ขึ้นอยู่กับความต้องการหรือแรงจูงใจของผู้รับสารเอง บุคคลแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจ ซึ่งมีความต้องการในการใช้ประโยชน์จากสื่อสารมวลชน เพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่าง ๆ กัน เช่น ต้องการเป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่น ต้องการความรู้ทันสมัย และคาดหวังจากสื่อมวลชนว่าการบริโภคข่าวสารจากสื่อมวลชน จะช่วยสนองตอบความต้องการของเขาได้ ขณะเดียวกันผลจากการบริโภคข่าวสารจากสื่อมวลชน ทุก ๆ วัน ก็อาจมีผลอย่างอื่นตามมา เช่น เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ หรือเปลี่ยนพฤติกรรมบางอย่างได้เช่นกัน เป็นต้น

โดยสรุปแล้ว ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ เป็นแนวคิดที่เชื่อว่า ผู้รับสารเป็นตัวกำหนดว่าต้องการอะไร จากสื่ออะไร และสารอะไรที่จะสามารถสนองความพึงพอใจได้ ก็ จะเกิดการแสวงหา เลือกใช้สื่อและเลือกเปิดรับสารที่คาดว่าจะสนองตอบความต้องการและความ พึงพอใจของเขาได้ ซึ่งมีความแตกต่างกันไปแต่ละคน<sup>11</sup> ดังนั้นจึงสอดคล้องกับศึกษาถึงพฤติกรรมของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาต่อการเปิดรับเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ เป็นอย่างไร และเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ สามารถสนองตอบความต้องการ ก่อให้เกิดความพึงพอใจได้มากเพียงใด

### แนวคิดผลกระทบของสื่อมวลชน

ในการทำงานของสื่อมวลชน อาจก่อให้เกิดผลกระทบที่สื่อตั้งเป้าหมาย (Intended Consequence) หรือที่ไม่ได้ตั้งใจ (Unintended Consequence) 4 ระดับ ดังนี้<sup>12</sup>

1. ระดับปัจเจกบุคคล ผลกระทบที่เกิดกับปัจเจกบุคคล ได้แก่ ด้านความนึกคิด เช่น ความรู้ และความคิดเห็น ด้านความรู้สึก เช่น ทัศนคติ ซึ่งหมายถึงความรู้สึกชอบไม่ชอบสิ่งหนึ่ง และ ด้านพฤติกรรม เช่น การที่เด็กและเยาวชนรับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป (Heavy

<sup>11</sup>ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, การวิเคราะห์ ผู้รับสาร (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คลาสสิก สแกน, 2534), น. 12.

<sup>12</sup>อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, สื่อมวลชนเบื้องต้น สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547), น. 558 -559.

User of Mass Media) จนทำให้ขาดการติดต่อสื่อสารกับบุคคลและโลกภายนอก และอาจนำไปสู่การถูกสื่อครอบงำโดยง่าย

2. ระดับกลุ่ม หรือองค์กร เช่น ดนตรีและรายการบันเทิงต่าง ๆ มีอิทธิพลต่อการสร้างวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มเด็กและวัยรุ่น หรือการโฆษณาโทรศัพท์มือถือทำให้คนรุ่นใหม่ในวัยทำงานติดโทรศัพท์ และนิยมสื่อสารกันด้วยภาษาภาพสัมผัสกับถ้อยคำสั้น

3. ระดับสถาบันสังคม เช่น การเสนอข่าวในเชิงลบ เกี่ยวกับพระสงฆ์บ่อย ๆ ทำให้สถาบันศาสนาได้รับผลกระทบจนอาจนำไปสู่การปฏิรูปสถาบันสงฆ์

4. ระดับสังคมวัฒนธรรม เช่น การจัดงานประกวดนางงาม และการเสนอเป็นข่าวใหญ่อย่างต่อเนื่อง เป็นการตอกย้ำค่านิยมเกี่ยวกับผู้หญิงในเรื่องความสวยงามภายนอก ผู้หญิงเป็นสินค้าทางเพศ เท่ากับเป็นการสนับสนุนให้ธำรงสภาพสังคมชายเป็นใหญ่ ค่านิยมการมีเมียน้อย การเที่ยวโสเภณี ไปจนถึงการมั่วสุมความรุนแรงในครอบครัว

นอกจากนี้ ยังมีข้อสังเกตเกี่ยวกับผลกระทบทั้ง 4 ระดับว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นอาจกระทบต่อเนื่องจากระดับหนึ่งไปสู่อีกระดับหนึ่งด้วยเสมอ เนื่องจากผลในระดับย่อยจะมีการสะสมไปสู่ผลในระดับใหญ่ และในวงกว้างเมื่อระยะเวลาผ่านไปนาน ๆ เช่น การเสนอข่าวสารเกี่ยวกับการทุจริตคอร์รัปชันในวงราชการบ่อย ๆ สังคมจะสะสมความรู้เกี่ยวกับกระบวนการคอร์รัปชัน และนำไปสู่การตรวจสอบหน่วยราชการมากขึ้น ตลอดจนสนับสนุนกระบวนการปฏิรูปการเมือง เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า สื่อทำให้เกิดผลกระทบได้หลายประการ คือ

- เป็นเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตามประสงค์ได้
- เป็นเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ไม่พึงประสงค์ก็ได้ (Line Spacing Single)
- เป็นเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบ้างเล็กน้อยในแง่รูปแบบหรือระดับความเข้มข้น
- เอื้อให้เกิด (Facilitate) การเปลี่ยนแปลงทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์
- หนุนเสริม (Reinforce) สิ่งที่มีที่เป็นอยู่แล้ว (ในกรณีนี้ไม่เกิดการเปลี่ยนแปลง)
- ป้องกันการเปลี่ยนแปลง

จากแนวคิดเรื่องผลกระทบของสื่อมวลชนสามารถส่งผลถึงตั้งแต่ระดับปัจเจกชน ซึ่งถือเป็นระดับย่อย สามารถสะสมไปจนถึงระดับสังคมวัฒนธรรมซึ่งถือเป็นระดับใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ที่เริ่มจากการเล่นเพียงคนเดียว และขยายกลายเป็นกลุ่มสังคมคนเล่นเกมออนไลน์ แล้วค่อย ๆ ขยายไปสู่ระดับที่ใหญ่มากขึ้น จนในที่สุดผลกระทบเกมออนไลน์ก็กลายเป็นเรื่องระดับชาติ ที่ทุกคนหันมาสนใจ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วงหทัย ต้นชีวะวงศ์<sup>13</sup> ได้ทำการวิจัยเสริมหลักสูตรเรื่อง การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ ระหว่างวัยรุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์ ในฐานะที่เป็นสื่อใหม่ และ ผลกระทบที่ดิจิทัล พบว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อใหม่เพื่อความบันเทิงที่กำลังเข้ามาบีบทับาทกับวัยรุ่นไม่น้อยไปกว่าสื่อเดิม เช่น หนังสือ นิตยสาร วิทยุ ภาพยนตร์ และ โทรทัศน์ ซึ่งสถานที่ที่วัยรุ่นเล่นเกมมากที่สุด คือที่บ้าน เพราะการใช้คอมพิวเตอร์อยู่ในสายตาของ พ่อแม่ รวมทั้งผู้ปกครองยังเป็นผู้สนับสนุน ให้ลูกเรียนรู้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ ผลการวิจัยบ่งชี้ว่า วัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อการเล่นเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ

กุลธิดา ธรรมวิภังค์<sup>14</sup> ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อ พฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชาย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร) พบว่าพฤติกรรมของบุตรที่เป็นผลจากการเล่นเกมเป็นปกติร้อยละ 66.8 และเห็นว่าก้าวร้าวร้อยละ 33.5 และมีความก้าวร้าวในระดับสูงร้อยละ 2.7 โดยมีผลกระทบต่อความสนใจการเรียนน้อยมาก มีเพียงร้อยละ 13.1 ที่เห็นว่าการเปิดรับสื่อวิดีโอเกม ทำให้บุคคลมีความสนใจต้องการเรียนต่ำ โดยผู้ปกครองส่วนใหญ่จะมีส่วนในการจำกัด การเล่นเกมของบุตร แต่จะไม่มีส่วนในการเลือกเกมให้บุตรเล่น แต่ก็ยังมีการรับรู้พฤติกรรม การเปิดรับสื่อวิดีโอเกมในระดับสูง

จิรดา มหาเจริญ<sup>15</sup> ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของ การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ทางด้านการเงินสูงสุด ในเรื่องค่าบัตรเล่นเกมมีราคาแพง และในด้านสุขภาพ คือ เสียสายตา ปวดหลัง พักผ่อนน้อย

---

<sup>13</sup>วงหทัย ต้นชีวะวงศ์, “การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์ ในฐานะที่เป็นสื่อใหม่และผลกระทบที่ดิจิทัล,” (รายงานวิจัยเสริมหลักสูตร คณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551), น. 156.

<sup>14</sup>กุลธิดา ธรรมวิภังค์, “ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา ตอนต้นในกรุงเทพมหานคร),” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.

<sup>15</sup>จิรดา มหาเจริญ, “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม,” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

นอกจากนี้ส่วนใหญ่เห็นด้วยด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวว่าการเล่นเกมออนไลน์มาก ๆ ทำให้เกิดปัญหา หรือทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัว รวมทั้งด้านการศึกษา ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มักมีผลการเรียนต่ำลง และส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีเพื่อนมากขึ้น และกลายเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียนในปัจจุบัน

สุภาพร ลือกิตติศัพท์<sup>16</sup> ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่มักจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเอง โดยในแต่ละสัปดาห์จะเล่นเกมออนไลน์จำนวน 1-4 วัน เวลาแต่ละครั้งในการเล่นเกมนานกว่า 2-4 ชั่วโมง ช่วงเวลาของวันธรรมดาและวันหยุดที่นิยมเล่นกันคือ 20.01-24.00น. โดยวันธรรมดาส่วนใหญ่นิยมเล่นในช่วงเวลา 16.01-20.00 น. และในช่วงวันหยุดส่วนใหญ่นิยมเล่นในช่วงเวลา 12.01-16.00 น. ในเรื่องค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้น้อยกว่า 100 บาท

วรพจน์ พวงสุวรรณ<sup>17</sup> ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนมัธยมชายเล่นเกมมากกว่านักเรียนมัธยมหญิง และนักเรียนมัธยมหญิงเป็นกลุ่มที่มีการเปิดรับข่าวสารมากกว่า นอกจากนี้ยังพบว่า การเป็นผู้นำความคิดเห็น (Opinion Leaders) อายุไม่ใช่สิ่งที่กำหนดความเป็นผู้นำความคิด แต่เป็นความน่าเชื่อถือในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยม มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศ

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน<sup>18</sup> ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค แตกต่างจากเกมอื่น โดยแสดงออกมา 2 ลักษณะ คือ 1. มิติในด้านบันเทิง โดยไม่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต 2. เสพติดเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อค จนไม่

<sup>16</sup>สุภาพร ลือกิตติศัพท์, “ปัจจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร,” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.

<sup>17</sup>วรพจน์ พวงสุวรรณ, “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร,” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541.

<sup>18</sup>วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน, “พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมนออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น,” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

สามารถควบคุมเวลาได้ ละเลยการใช้ชีวิต โดยวัยรุ่นจะสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงออกมา 2 ลักษณะ คือ จินตนาการในทางสร้างสรรค์ และจินตนาการในทางทำลาย

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ<sup>19</sup> ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สถานที่ที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นที่บ้าน ซึ่งการเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านจะเป็นผลดีต่อผู้ปกครองในการให้คำแนะนำในการเล่นอย่างเหมาะสมแก่เด็ก เพื่อช่วยให้เด็กได้รับประโยชน์จากการเล่นทั้งทางร่างกาย จิตใจหรืออารมณ์ และสังคม

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่า การวิจัยส่วนใหญ่เป็นการวิจัยเรื่องพฤติกรรม และ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับในปัจจุบันที่มองว่าเกมออนไลน์เป็นเรื่องที่ทุกฝ่ายในสังคมหันมาสนใจ เพราะมีการเติบโตของผู้เล่นที่เป็นเยาวชนจำนวนมากขึ้นแบบก้าวกระโดดรวมทั้งจำนวนเกมที่เข้ามาเปิดให้บริการเป็นจำนวนมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาถึง เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ซึ่งเป็นเกมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ ไม่มีการต่อสู้ สามารถเล่นได้ทั้งครอบครัว ในประเด็น พฤติกรรม ผลกระทบ และ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ผู้วิจัยจะนำความรู้จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นฐานความรู้เพื่อการศึกษาต่อไป

---

<sup>19</sup>ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, “ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร,” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

### กรอบแนวคิดของตัวแปร

