

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) พฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ทั้งในโลกเสมือนจริงและโลกจริง (2) ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ และ (3) ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นกับผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ ผู้ให้ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ของนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองเชียงใหม่ จำนวน 363 คนซึ่งได้มาจากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น 2 กลุ่ม จำนวน 17 คน สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถาม และแบบคำถามในการทำกระบวนการกลุ่ม การรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ 2548 ถึงเดือนเมษายน 2549 และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS)

ผลการวิจัยพบว่าผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นเกมนเฉลี่ยสัปดาห์ละ 8.78 ชั่วโมง และไม่ได้เล่นทุกวันจะเล่นเฉลี่ยสัปดาห์ละ 4.07 วัน ซึ่งส่วนใหญ่จะเล่นในช่วงเวลา 18.01 – 21.00 น. มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยสัปดาห์ละ 106.7 บาท และผู้เล่นส่วนใหญ่ที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์การลงทะเบียน จะให้พี่ชายหรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี จดทะเบียนให้ ซึ่งผู้เล่นจะมี ID ในการเกมนออนไลน์คนละ 1 – 5 ID นอกจากนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่จะเลือกเล่นกับกลุ่มเพื่อนที่เรียนในห้องเรียนเดียวกันมากกว่าจะเล่นกับบุคคลอื่น

ในส่วนที่เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมจากการสนทนากลุ่มเจาะประเด็นพบว่า ผู้เล่นเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์เพราะ เพื่อนแนะนำให้เล่น เริ่มเล่นเกมด้วยตนเอง เพราะคิดว่าสนุก ตามกระแสนิยม ว่างไม่มีอะไรทำ และต้องการทดลอง ส่วนใหญ่จะเล่นเกมในเวลาว่างหรือวันหยุดใช้เวลาเล่นมากขึ้น 3-5 เท่า ผู้เล่นจะทดลองเล่นในทุกบทบาทของตัวละครที่เกมมีให้เลือกเล่นอย่างหลากหลาย มีการตั้งชื่อแตกต่างกันออกไปโดยให้เหตุผลในการตั้งชื่อว่า คนอื่นจดจำตนเองได้ง่าย ตามสมัยนิยม ให้เกิดความรัก และเป็นที่น่าสนใจของผู้อื่น และการพูดคุยกัน

นั้นส่วนใหญ่จะพูดคุยในเรื่องวิธีการเล่นเกมหรือเนื้อหาเกี่ยวกับเกมมากที่สุด ส่วนการเล่นทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ได้รับความสนใจ และความเพลิดเพลิน เหมือนกับอยู่ในโลกของตนเอง สามารถทำอะไรก็ได้ เช่น เวลาต่อสู้กับผู้เล่นอื่นหรือกับศัตรู เวลาทำการต่อสู้ระหว่างสมาคม หรือพูดคุยกับเพื่อนที่เจอกันในเกมออนไลน์ ส่วนมากผู้ปกครองจะกล่าวตักเตือนในเรื่องผลเรียนตกต่ำ ด้านสุขภาพ และด้านการช่วยเหลืองานบ้าน

จากการวิเคราะห์สมการพยากรณ์ของผลกระทบของการเล่นเกม พบว่า

1. ผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงบวก พบว่าปัจจัยต่อไปนี้สามารถพยากรณ์ผลกระทบทางบวกในด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีนัยสำคัญ (1) ด้านความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี (2) ด้านความบันเทิงที่ได้ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน (3) ด้านประสบการณ์ใหม่ที่ได้ คือ การมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน จำนวนรหัส ID ที่มี และรายรับต่อวัน

2. ผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงลบ พบว่า (1) ด้านการเรียน คือ ระยะเวลาในการเล่น การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน (2) ด้านค่าใช้จ่าย คือ การเล่นเกมที่บ้านตนเอง รายรับต่อวัน จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ร่วมเล่นออนไลน์เป็นเพื่อนในห้องเรียน (3) ด้านร่างกายและจิตใจ คือ อายุ

3. ผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงบวก พบว่า (1) ด้านการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ คือ จำนวนรหัส ID ที่มี การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และการพักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ (2) ด้านการรู้จักกับเพื่อนใหม่ คือ การมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวนรหัส ID ที่มี ความถี่ในการเล่น การเล่นเกมที่บ้านตนเอง และเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด (3) ด้านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น คือ ระยะเวลาการเล่น จำนวนรหัส ID ที่มี และการมีผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว

4. ผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงลบ พบว่า (1) ด้านพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ คือ ความถี่ในการเล่น และเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด (2) ด้านการยอมรับของเพื่อน คือ ระยะเวลาการเล่น และเล่นในช่วงเวลาที่คนเล่นมากที่สุด

ABSTRACT

179757

This research was to study (1) game playing behavior and interaction both in real and virtual worlds, (2) negative and positive impact of the interaction between the player and game and between the player and other players, and (3) the relationship between the factors related to player and the impact of the interaction in playing online game. The informants were 363 secondary school students in Muang Chiang Mai District who were selected through multi-stage randomization. The data were collected using the questionnaire and focus group discussion of 17 participating students. The instruments used include the questionnaire and the question list for the focus group discussion. The data were collected during February 2005-April 2006 which were analyzed by SPSS.

The findings reveal that the players spent 8.78 hours per week for playing game. They did not play every day but 4.07 days per week between 06.01 – 09.00 PM. Their expense for the game was 106.70 Baht per day. Most of the players were under-aged who had asked elder brother or sister to process the registration for them. The players obtained 1-5 ID codes. Most of them chose to play with friends from the same classroom than with the others.

Regarding the interaction between the player and the game, from the focus group discussion, it was found that the players chose to play the online game because their friend recommended, they started out by themselves expecting some pleasure, of generational trend, they had nothing to do, and they wanted to try. Most of them played it during their free time or on holiday on which they spent 3 - 5 times of time. The players tried every character in the game offered diversely by the game. They named themselves differently and explained the reason for

doing so that others could not easily recognize them, it made them keep up with the trend, it looked cute, and it interested the others. Regarding their conversation about the game, they engaged in it mostly on how to play the game or its content. The play provided them with joy, simulated action, and pleasure as if they were in their real world. They could do a lot of things such as when they were fighting with the others or enemies, or when they were fighting between groups, or they could chat with the online friends. Parents often warned them playing the game jeopardized their study, health, and stole them away from helping parents with the house work.

From the equation constructed to predict the impact of game playing on the students, the findings are as follows:

1. Concerning the positive impact of the interaction between the player and the game, it was found that the following factors could significantly predict the impact: (1) on knowledge and skills on computer, the predictor was number of ID obtained, (2) on the pleasure acquired, the predictor was closeness of the co-players actually sitting with, and (3) on the new experiences acquired, the predictor was closeness of the co-players actually sitting with.

2. Regarding the negative impact of the interaction between the player and the game, it was found that the following factors could significantly predict the impact: (1) on their study, the predictors were time spent for the play, parent's occupation, the place used to play the game, and the friends with whom they were playing, (2) on expenses, the predictors were privacy of place used to play the game, daily allowance, the number of ID obtained, and the friends with whom they were playing, and (3) on body and mind, the predictor was the player's age.

3. Concerning the positive impact of the interaction between the player and other players, the following factors were found significantly being able to predict the impact: (1) on their participation in the constructive activities, the predictors were number of ID obtained, playing the game at their house, and the player staying with parents, (2) on knowing new friends, the predictors were having parents with self-employed occupation, number of ID obtained, frequency of playing, playing the game at home, and playing at the time mostly logged in by other players, and (3) on idea exchange, the predictors were time spent for the play, number of ID obtained, and having parents with self-employed occupation.

4. In regard to the negative impact of the interaction between the player and other players, it was found that the following factors could significantly predict the impact: (1) on undesired behavior, the predictors were frequency of playing, and playing at the time mostly logged in by other players, and (2) on peer acceptance, the predictors were time spent for the play, and playing at the time mostly logged in by other players.