

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีที่กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เป็นอุปกรณ์ที่ในทุกวันนี้ขาดไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อการทำงานทั้งแบบทั่วไป เช่น การพิมพ์เอกสารต่าง ๆ ทั้งแบบจดหมาย แบบตารางคำนวณ การจัดเตรียมงานเพื่อการนำเสนอ การจัดตารางนัดหมาย การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การส่งงานผ่านระบบออนไลน์ และการทำงานแบบที่เป็นวิชาชีพเฉพาะ เช่น การออกแบบ การทำเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์ การทำการ์ตูน หรือภาพเคลื่อนไหว การคำนวณทางวิทยาศาสตร์ขั้นสูง และยังสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันทั่วไปด้วย เช่น การติดตามข่าวสารทั่วไปจากเว็บข่าวต่าง ๆ การเข้าสู่สังคมออนไลน์ การหาข้อมูลเฉพาะด้านเพื่อการตัดสินใจ เช่น ข้อมูลการท่องเที่ยว ข้อมูลการทดสอบรถ เป็นต้น

กิจกรรมอย่างหนึ่งที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ คือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าขึ้นทุกวัน จนสามารถสร้างสรรคภาพที่สมจริง ระบบเสียงที่สมบูรณ์แบบ ประกอบกับการวางแผนงานในขั้นตอนการออกแบบที่ดี นับตั้งแต่การเขียนเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การออกแบบรูปแบบการเล่น ที่มีมากมายหลายรูปแบบให้เลือกเล่น ไม่ต่างอะไรกับการวางแผนเพื่อผลิตภาพยนตร์ ทำให้กิจกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมมาก มีผู้จำนวนผู้เล่นที่หลากหลายทุกเพศ ทุกวัย

เกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมนันทนาการแขนงหนึ่ง เมื่อสังคมในปัจจุบันกำลังจะกลายเป็นสังคมแห่งเทคโนโลยี เกมจึงถูกปรับให้กลายเป็นเกมเทคโนโลยีด้วยเช่นกัน ในระยะแรกมนุษย์พัฒนาเกมให้อยู่ในรูปแบบของวิดีโอเกม มีลักษณะเป็นภาพ 2 มิติ ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีความก้าวหน้ามากขึ้น เกมถูกบรรจุเข้าไปเป็น

โปรแกรมประยุกต์หนึ่งโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ โดยเกมคอมพิวเตอร์ชนิดนี้ถูกเรียกว่า Office Game คือ เกมที่เล่นเพียงลำพังภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตน

เกมคอมพิวเตอร์เกิดจากเทคโนโลยีที่ซับซ้อน และมุ่งหมายให้เป็นของเล่น เพื่อสร้างความสนุกสนานแก่คนในสังคม ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความเป็นของเล่นนี้เอง ได้มาบดบังความสำคัญด้านหนึ่ง นั่นคือ ความเป็นสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรม จึงมีนัยยะทางสังคมแฝงอยู่เสมอ (ชาติรี ลีศิริวิทย์, 2544, หน้า 108)

เกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกพัฒนาให้เกิดความน่าสนใจและดึงดูดใจผู้เล่นได้เป็นอย่างมาก มีการใช้ภาพกราฟิกและเสียงที่สมจริงมากยิ่งขึ้น มีประเภทของเกมที่หลากหลาย ได้แก่ เกมแอ็คชั่น เกมสวมบทบาท เกมผจญภัย เกมกีฬา เกมยิง เกมปริศนา เกมจำลองสถานการณ์และเกมออนไลน์ (กวิน รัตนรัตนวาณิชย์, 2547)

ความนิยมของเกมคอมพิวเตอร์ สามารถพิจารณาได้จากยอดขายเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะจากประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งถือได้ว่าเป็นตลาดเกมคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ มีรายได้จากอุตสาหกรรมเกมเป็นจำนวนมาก โดยในปี พ.ศ. 2553 อุตสาหกรรมเกมในสหรัฐอเมริกามีรายได้รวม ดังข้อมูลในตาราง 1

ตาราง 1

สถิติยอดขายอุตสาหกรรมเกมสหรัฐประจำปี ค.ศ. 2010

ประเภท	รายได้ (พันล้านเหรียญสหรัฐ)
อุตสาหกรรมเกมทั้งหมด	18.58
ฮาร์ดแวร์เครื่องเกมไม่รวม PC	6.29
อุปกรณ์ไม่รวม PC	2.93
ซอฟต์แวร์ตามร้านค้าปลีกไม่รวม PC	9.36
ซอฟต์แวร์ตามร้านค้าปลีกรวม PC	10.06
ซอฟต์แวร์ทั้งหมด	15.40-15.60

ที่มา. จาก อุตสาหกรรมเกมสหรัฐปี 2010 ลดลง6% “COD: Black Ops” ขายดีที่สุด, โดย ผู้จัดการออนไลน์, 2554, ค้นเมื่อ 8 พฤษภาคม 2554, จาก <http://www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=9540000006459>

ยุคสมัยที่เปลี่ยนไปทำให้เกมหลายประเภทกลายเป็นความบันเทิงรูปแบบหนึ่ง ที่ถ่ายทอดและนำเสนอสู่ผู้ชมผ่านสื่อ โดยที่ความนิยมในเกมผ่านสื่อกลายเป็นให้ ความบันเทิงที่เน้นการตลาดเป็นธุรกิจการค้ามากขึ้น และไม่ปิดกั้นว่ารูปแบบของสื่อ จะมีการนำมาปรับใช้หรือโยนสู่ค่านิยมและเข้ากับวิถีชีวิตของคนไทยอย่างไร แต่เป็นไป ตามลักษณะของนวัตกรรมตามยุคข้อมูลข่าวสารทั่วโลก การเล่นในสังคมยุคใหม่ จึงมีระบบสื่อสารมวลชนเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ไม่อาจแยกออกจากชีวิตประจำวัน

ยุคข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ ปัจจุบันเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้เชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารจากทั่วทุกมุมโลก เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกของผู้ใช้ ในการเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการ สารสนเทศที่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตถือเป็นสารสนเทศ ที่เปิดกว้างสำหรับบุคคลทั่วไป เป็นการสื่อสารที่ไม่มีขอบเขต อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ ทั้งทางด้านการเรียนการสอน การทำงาน ธุรกิจการค้า แล้วผู้ใช้อย่างหาความบันเทิงได้ ไม่จำกัดจากเครือข่ายนี้ ความบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างมากก็คือ การเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องจากอินเทอร์เน็ตช่วยให้การเล่นเกมเกิดเป็น

เครือข่ายที่สามารถแข่งขันกับผู้อื่นได้ทั่วโลก (globalized game network) (ปรีชา จินดาณิศิริกุล, 2542, หน้า 80-84)

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบผ่านอินเทอร์เน็ตยังส่งผลอื่น ๆ ตามมาอีก เช่น การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกัน ก่อให้เกิดการรวมตัวเป็นสังคมออนไลน์ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ก่อให้เกิดการจัดระเบียบความคิด หรือสร้างอิทธิพลทางความคิดให้กับบุคคลอื่น ๆ ในชุมชนออนไลน์ และที่สำคัญข้อหนึ่ง คือ อิทธิพลในการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่เฉพาะสังคมออนไลน์ที่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเท่านั้น หากแต่ยังมีเว็บไซต์เฉพาะด้านเกมที่มีทั้งการแจ้งข่าวสารด้านเกม ความก้าวหน้าในการพัฒนาเกมต่าง ๆ กำหนดการวางจำหน่ายเกมใหม่ ๆ ที่สำคัญ คือ มีการนำเกมใหม่ ๆ มาทดสอบและให้คะแนน (review) ซึ่งเมื่อเกมใดที่ได้คะแนนสูง ก็มักจะสร้างอิทธิพล ก่อให้เกิดความต้องการเล่น ส่งผลไปยังพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อเกมในที่สุด

อินเทอร์เน็ตเป็นเพียงหนึ่งในการสื่อสารมวลชนที่มีอิทธิพลต่อความคิดต่อสังคมของคนเล่นเกม เพราะนอกจากอินเทอร์เน็ตแล้ว การสื่อสารมวลชนแขนงอื่น ๆ ก็ยังมีอิทธิพลในการตัดสินใจเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อโทรทัศน์ เป็นต้น

สื่อสิ่งพิมพ์เป็นเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนขั้นพื้นฐาน ที่มีมานานในสังคมมนุษย์ หากมองในด้านของคอมพิวเตอร์ สื่อสิ่งพิมพ์ในด้านเกมคอมพิวเตอร์เองก็มีมากมายหลายรูปแบบทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมโดยทางอ้อม เช่น หนังสือนิตยสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ หรือนิตยสารสำหรับผู้ชายก็มักจะมีคอลัมน์สำหรับเกม และสื่อสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง เช่น หนังสือเกมคอมพิวเตอร์รายเดือนรายสัปดาห์ รวมถึงหนังสือเฉพาะกิจ ที่เรียกกันว่า คู่มือเฉลยเกม

สื่อโทรทัศน์ เช่น ช่องเคเบิลทีวี True Vision ได้เปิดช่องที่นำเสนอรายการด้านเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ คือ ช่อง G-Square

การเล่นเกมเป็นเวลานานก็มีผลเสียต่อผู้เล่นหลายด้าน เช่น ด้านพฤติกรรมอาจทำให้ผู้เล่นมีนิสัยก้าวร้าว ใช้ความรุนแรงมากขึ้น มีนิสัยชอบเอาชนะ ด้านสุขภาพ ทำให้ผู้เล่นสายตาเสีย สุขภาพเสีย เนื่องจากไม่มีการเคลื่อนไหวทางร่างกาย และด้านการเรียนรู้

ผู้เล่นที่ใช้เวลาเล่นเกมนาน ๆ มักขาดปฏิสัมพันธ์กับสังคมภายนอก (วัลลภ ตังคณานุรักษ์, 2547, หน้า 111)

ผู้เล่นเกมมักจะขาดความอดทน ขณะที่เล่นเกมมักมุ่งแต่ชัยชนะเพื่อให้ได้คะแนน ความเคยชินกับการเล่นเกมแบบนี้ สามารถนำไปสู่การเกิดเป็นนิสัยได้ ผู้ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ๆ มักจะมีนิสัยหงุดหงิดง่าย ชอบเอาชนะและไม่ยอมแพ้ ซึ่งแตกต่างจากการเล่นในกลุ่มเพื่อน ซึ่งจะมีกฎกติกา มารยาท มีแพ้ชนะ และมีการเรียนรู้ทางสังคม (วิริยาภรณ์ อุคมระติ, 2544, หน้า 46)

จากการศึกษาของสุวัฒน์ อัสวไชยชาญ (2548, หน้า 28) พบว่า กรมสุขภาพจิตได้เปิดเผยข้อมูลว่า บุคคลที่พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จะส่งผลให้มีอาการเสพติดเกม เช่นเดียวกับการเสพติดยา และผลการวิจัยในต่างประเทศพบว่า ผู้ที่ติดเกมจะหลังสารชนิดเดียวกับแอมเฟตามีนที่ผู้ติดยาเสพติดหลังออกมา

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ประกอบกับผู้วิจัยมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เคยได้รับผลกระทบจากปัจจัยและการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการเล่นเกมนของผู้วิจัยเอง ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นว่าหากศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ จะทำให้ทราบถึงอิทธิพลของการสื่อสารมวลชนในปัจจุบัน ทั้งสื่อแบบดั้งเดิม สื่อแบบใหม่ และปัจจัยอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยหวังว่าผลการวิจัยในครั้งนี้จะสามารถนำไปต่อยอดหรือศึกษาเพิ่มเติม เพื่อการพัฒนาและปรับปรุงการใช้เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน และเพื่อประโยชน์ด้านอื่น ๆ ทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม และประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาลักษณะประชากรและพฤติกรรมของประชาชนที่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

2. ศึกษาพฤติกรรมการรับสื่อต่าง ๆ ของประชาชน ที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์
3. ศึกษาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์
4. ศึกษาประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์

สมมติฐานของการวิจัย

1. ลักษณะประชากรของประชาชนที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ต่างกัน
2. พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของประชาชนแตกต่างกัน จะมีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
3. เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน
4. ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมต่างกัน มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของประชาชน มีประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 400 คน โดยจะมีช่วงอายุต่าง ๆ ครอบคลุมไป โดยมีพื้นที่ที่จะศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร และศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมจากสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่าง ๆ โดยจะเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ผลในช่วงปี พ.ศ. 2554

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมอิเล็กทรอนิกส์ที่มีทั้งแบบที่ต้องเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นแบบคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) และคอมพิวเตอร์แบบพกพา (notebook) และเกมที่เล่นผ่านเครื่องเล่นเกมที่ออกแบบมาสำหรับเล่นเกมโดยเฉพาะ (console) เช่น Play Station 3, Xbox 360 และ Wii หรือเครื่องเล่นเกมแบบพกพา เช่น PSP และ Nintendo เป็นต้น

ด้านปัจจัยมุ่งเน้นไปที่ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มประชากรตัวอย่าง ได้แก่ ลักษณะประชากร พฤติกรรมการเล่นเกมเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์และประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์

ลักษณะประชากร หมายถึง ข้อมูลส่วนตัวของผู้ติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา สถานะทางสังคม เป็นต้น

พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของประชาชน หมายถึง การเปิดรับสื่อต่าง ๆ เช่น สื่อเกมคอมพิวเตอร์ (ในงานวิจัยชิ้นนี้ หมายถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์) และการเปิดรับสื่ออื่น ๆ ที่เป็นการรับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ (สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต) ทั้งจากผู้ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อมวลชน เช่น ผู้ที่ทำหน้าที่ทดสอบเกมและให้คะแนนเกมผ่านทางสื่อสิ่งพิมพ์หรือเว็บไซต์ ผู้ที่วิจารณ์ให้ความเห็นเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ออกใหม่หรือบุคคลที่เป็นผู้เล่นเกมเช่นเดียวกัน แต่มีการนำเสนอความคิดเห็นต่อเกมนั้น ๆ ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ในกระดานสนทนาบนเว็บไซต์ เป็นต้น

เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง องค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เนื้อเรื่องของเกม กราฟิกของเกมคอมพิวเตอร์ เสียงหรือเพลงประกอบของเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ประโยชน์ต่าง ๆ จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น การผ่อนคลายความเครียด การพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะด้านการตัดสินใจ ทักษะการวางแผน ทักษะด้านภาษา การพัฒนาความรู้ด้านสารสนเทศ เช่น ความรู้ด้านเครื่องมือ (hardware) และประโยชน์ทางด้านสังคม เช่น การได้พบ

เพื่อนใหม่ สังคมใหม่ ๆ โดยผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านทาง
กระดานสนทนาบนเว็บไซต์ต่าง ๆ การเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น

การติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้เล่น
ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานเกิน 2 ชั่วโมงต่อครั้ง และเล่น 3 วันขึ้นไปต่อสัปดาห์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยทำให้ได้ข้อมูลใหม่ด้านความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของ
ประชากรติดเกมกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
2. ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้อ้างอิงด้านโฆษณากับสินค้าหรือการบริการ
ประเภทอื่น ๆ
3. ผลการวิจัยสามารถนำไปพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ต่อไปในอนาคต
4. ผลการวิจัยสามารถนำไปปรับปรุงการให้บริการด้านข้อมูลข่าวสารผ่าน
สื่อต่าง ๆ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

