

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีในด้านต่าง ๆ นั้น ส่งผลให้สื่อต่าง ๆ ก็มีการพัฒนาเช่นเดียวกัน สื่อเพื่อความบันเทิงโดยเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์จำพวกหนังสือการ์ตูนที่มีภาพประกอบ จะสามารถส่งเสริมให้ผู้อ่านมีจินตนาการและสร้างความมีส่วนร่วมได้มากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีแต่ตัวหนังสืออย่างเดียว จนมาถึงสื่อภาพยนตร์ที่เทคโนโลยีการสร้างเทคนิคต่าง ๆ ในสมัยใหม่ ช่วยให้ภาพที่เห็นมีความสมจริง ยิ่งสามารถสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้เสพสื่อเสมือนหนึ่งว่าจะมีส่วนร่วมในเรื่องหรือเหตุการณ์นั้น ๆ

เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงล่าสุด เกมคอมพิวเตอร์ ด้วยเทคโนโลยีด้านภาพและเสียงแบบใหม่ สร้างความสมจริงได้มากที่สุด ประกอบกับเกมคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ มีการเขียนบทที่มีความซับซ้อน มีการผูกโยงเรื่องราว ซึ่งการดำเนินเนื้อหาระหว่างการเล่นเกมจะค่อย ๆ เฉลยปมปริศนาหรือเรื่องราวต่าง ๆ ไม่ต่างกับการสร้างภาพยนตร์ และที่เหนือกว่า คือ ความมีส่วนร่วมของผู้เล่น ซึ่งผู้เล่นจะเป็นผู้ตัดสินใจดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในเกม ตอบโต้และมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร หรือตัดสินใจที่จะกระทำการใด ๆ ในเกม ซึ่งจะส่งผลต่อเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันออกไปจนในปัจจุบันเกมหลาย ๆ เกม จึงถูกเรียกว่าเป็น “ภาพยนตร์ที่ตอบโต้ได้” หรือ Interactive Movie (คูโอ, 2552, หน้า 20)

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของประชาชน ในกรุงเทพมหานครครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าวรรณกรรมต่าง ๆ ประกอบด้วยแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อให้เป็นแนวทางในการวิจัย โดยมีหัวข้อดังนี้

1. เครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์
2. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์
3. แนวคิดเกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์
4. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

5. แนวคิดด้านเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่
6. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้รับสาร
7. แนวคิดเรื่องอิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้
8. ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม的开รับข่าวสาร
9. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ
10. ทฤษฎีการวางเงื่อนไขและการเสริมแรง
11. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์

อุปกรณ์หรือเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะไม่รวมถึงอุปกรณ์ที่เกมคอมพิวเตอร์เป็นเพียงซอฟต์แวร์เสริม ยกตัวอย่างเช่น เกมในโทรศัพท์มือถือ โดยทั้ง 4 ประเภท ได้แก่ (1) เครื่องอาเขต (arcade game) เป็นเครื่องเล่นที่มีลักษณะเป็นตู้ส่วนใหญ่ทำงานโดยการหยอดเหรียญและเปิดให้บริการตามศูนย์การค้า เนื้อหาของเกมจะเขียนโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกบรรจุ อยู่ในเมนบอร์ด (main board) ซึ่งควบคุมการทำงานของภาพ เสียง และกลไก สำหรับให้ผู้เล่นบังคับตัวละครในเกมได้อย่างถูกต้องและคล่องจองตามคำสั่ง ในปัจจุบัน เครื่องเล่นเกมประเภทนี้ได้ถูกพัฒนาให้สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถบันทึกข้อมูลการเล่นไปยังบริษัทผู้พัฒนาเกมได้แล้ว (2) เครื่องเล่นเกม บนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer--PC) หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้งานทั่วไป ซึ่งได้ถูกพัฒนาจนมีความสามารถในการแสดงภาพและเสียงได้สมบูรณ์มากขึ้น และยังเป็นแหล่งบันเทิงต่าง ๆ นอกเหนือจากการทำงานทั่วไปได้อีกด้วย คุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้หลากหลายมากขึ้นในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นด้าน การทำงานพื้นฐานทั่วไป ได้แก่ การพิมพ์เอกสารต่าง ๆ การออกแบบสร้างสรรค์งานด้าน กราฟิกทั้งแบบทั่วไปในด้าน 2 มิติ เช่น โปรแกรม Photoshop, Illustrator และ Flash เป็นต้น งานด้าน 3 มิติ หรือภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ หรือแอนิเมชัน (animation) เช่น โปรแกรม Maya หรือ 3D Max เป็นต้น นอกจากนี้ ยังใช้ในงานด้านบันเทิงทั่วไป เช่น

ชมภาพยนตร์หรือฟังเพลง ส่วนในด้านเกมคอมพิวเตอร์นั้น เกมในเครื่อง PC แบ่งได้ 4 แบบ คือ เกมที่ติดมากับตัวเครื่อง (pre-installed) เกมที่ต้องจัดหาซอฟต์แวร์มาติดตั้งด้วยตนเองในรูปแบบ CD หรือ DVD เกมที่ผู้เล่นต้องดาวน์โหลดมาจากเว็บไซต์อื่น และเกมที่ผู้เล่นเป็นฝ่ายเข้าถึงโดยผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเกมออนไลน์ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์บนเครื่อง PC นี้ อุปกรณ์สำคัญอย่างหนึ่งที่มีความจำเป็นที่อาจต้องซื้อหรือปรับปรุงเพิ่มเติมเพื่อให้เล่นเกมที่มีภาพกราฟิกที่สวยงามได้ คือ การ์ดแสดงผล (display card) หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า การ์ดจอ (3) เครื่องคอนโซล (console) เครื่องเล่นเกมแบบคอนโซล เป็นสินค้าประเภท Home Entertainment เป็นอุปกรณ์ที่มีวางจำหน่ายทั่วโลก ปัจจุบันมีผู้ผลิต 3 บริษัท ได้แก่ (1) บริษัท Sony Computer Entertainment ประเทศญี่ปุ่น ผลิตเครื่องเล่นตระกูลเพลย์สเตชัน (play station) โดยรุ่นปัจจุบันเป็นรุ่น Play Station 3 เป็นเครื่องที่มีเทคโนโลยีที่จัดได้ว่าก้าวหน้ามากที่สุด โดยเฉพาะการบรรจุเทคโนโลยีการอ่านแผ่น Blue-Ray Disk ที่มีความจุสูงสุดได้ถึง 66 Gigabyte มีคุณภาพสูงทั้งภาพและเสียง (2) บริษัท Microsoft Corporation ประเทศสหรัฐอเมริกา ผลิตเครื่องเล่นตระกูลเอ็กซ์-บ็อกซ์ (X-Box) โดยรุ่นปัจจุบันเป็นรุ่น X-Box 360 มีคุณสมบัติคล้ายเครื่อง Play Station 3 แต่ยังใช้เทคโนโลยีการบรรจุข้อมูลในลักษณะของ DVD ซึ่งมีความจุสูงสุดเพียง 9 Gigabyte (3) บริษัท Nintendo Corporation ประเทศญี่ปุ่น ผลิตเครื่องเล่นตระกูลวี (Wii) เป็นเครื่องเล่นเกมที่ได้รับความนิยม (เอนทาเนียนิก, 2553, หน้า 28-32) จุดเด่นของเครื่องเล่นเกมตระกูลวี คือ ผู้เล่นเกมต้องควบคุมเกมโดยการออกท่าทางต่าง ๆ ผ่านเครื่องควบคุมที่เรียกว่า “Wii Remote” ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกมได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการเล่นเกม เช่น การเล่นเกมแข่งขันเทนนิส ผู้เล่นต้องใช้แรงและออกท่าทางคล้ายกับกำลังตีเทนนิสอยู่จริง ๆ ปัจจุบัน จากความนิยมของ Wii Remote ทำให้เครื่องเล่นเกม Play Station 3 และ X-Box 360 ได้พัฒนาอุปกรณ์การเล่นเกมที่ลักษณะคล้าย ๆ กัน คือ Play Station พัฒนาอุปกรณ์ที่เรียกว่า “Play Station Move” และ X-Box 360 ใช้กล้องจับความเคลื่อนไหวของผู้เล่นที่เรียกว่า “Kinect” และอุปกรณ์สำคัญอีกชนิดหนึ่งในการเล่นคอนโซลที่ต้องใช้ โดยเฉพาะกับเครื่องเกม Play Station 3 และเครื่องเกม X-Box 360 ก็คือ โทรทัศน์ที่สามารถแสดงผลภาพแบบความคมชัดสูง (full-HD television) เนื่องจากเครื่องเกมทั้ง 2 แบบ เป็นเครื่องเกมที่มีความสามารถในการแสดงผลแบบความคมชัดสูง



ได้แล้ว (720p - 1080p) และ (4) เครื่องแบบพกพา (handheld gaming device) เป็นเครื่องเล่นเกมที่ออกแบบมาสำหรับผู้เล่นเกมที่ต้องการเล่นเกมนอกบ้าน สามารถพกพาไปเล่นในที่ใดก็ได้ ปัจจุบันเป็นที่นิยมก็จะมีเครื่อง PSP (play station portable) ของบริษัท Sony และเครื่อง Nintendo DS ของบริษัท Nintendo เป็นเครื่องเกมที่เมื่อจะเล่นต้องใส่ตลับเกมที่ต้องการเล่นก่อนจึงจะเล่นได้ ข้อจำกัด คือ ต้องใช้พลังงานจากแบตเตอรี่

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ลักษณะเกมที่ผู้เล่นเลือกเล่น สามารถจัดแบ่งประเภทตามเนื้อหาเกมออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้ (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2547, หน้า 5-7)

1. เกมประเภท Action เป็นเกมที่เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก ปกติแล้วเกมประเภทนี้การดำเนินเรื่องจะไม่ซับซ้อน ข้อดีของเกมประเภทนี้คือ การฝึกประสาทสัมผัสและการตัดสินใจเฉพาะหน้า

2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมที่อาศัยการผูกเรื่องที่ดี เน้นที่การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตัดสินใจและหาคำวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

3. เกมประเภท Simulation เน้นที่การจำลองสถานการณ์ เกมประเภทนี้เริ่มต้นจากความต้องการจำลอง เพื่อฝึกสอนยุทธวิธีทางการทหาร เช่น การบิน การขับรถถัง เป็นต้น ข้อดีของเกมประเภทนี้ คือ การทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจการใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ ก่อนการใช้งานจริงได้เป็นอย่างดี ต่อมาได้ขยายขอบเขตของเกมประเภท Simulation เพื่อจำลองพฤติกรรมของมนุษย์มาไว้ในเกมด้วย

4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากความต้องการในการจำลองสมรรถุทางทหาร ผู้เล่นจะรับบทเป็นผู้ควบคุมหน่วยทหารต่าง ๆ ให้การรบดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ในอดีต เกมประเภทนี้จะเป็นการผลัดการเล่น มีการเล่นเป็นตาคล้ายเดินหมากรุกหรือที่เรียกว่า เทิร์นเบส (turn based) ต่อมาได้มีการพัฒนาให้สามารถเล่นแบบ Real Time ได้ นั่นคือ ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องหยุดรอ

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยปรมาณู
ห้องสมุดงานวิจัย
วันที่... 25... 05... 2555
เลขทะเบียน... 247157

ฝ่ายตรงข้ามเลือกยุทธวิธี ทำให้ระบบการเล่นเกมประเภทนี้เร็วขึ้นมาก แต่อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันเกมแบบ Turn Based ก็ยังคงได้รับความนิยมอยู่

5. เกมประเภท Role Playing Game (RPG) เป็นเกมที่มีจุดเด่นในเรื่องของการแบ่งสายอาชีพ (class) ให้กับตัวละครที่เป็นตัวแทนผู้เล่น เช่น นักรบ นายพราน จอมเวทย์ และมีการพัฒนาตัวละครต่าง ๆ เหล่านั้น โดยการพัฒนาจะมีความแตกต่างกันไปตามสายอาชีพทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเจริญเติบโตของตัวละครในเกม โดยส่วนใหญ่เกม RPG จะมีเรื่องราวในโลกแห่งจินตนาการ เกม RPG จะใช้สิ่งที่เรียกว่า Quest ในการผูกเรื่องเพื่อให้ผู้เล่นได้เข้าใจโลกที่เกี่ยวข้องกันอยู่และนำไปสู่การกอบกู้โลก ในที่สุด ข้อดีของเกมประเภทนี้ คล้ายกับเกม Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า ทำให้คนที่ชอบเล่นเกม RPG จะมีทักษะในการอ่านดีกว่าผู้เล่นที่ชอบเล่นเกมประเภทอื่น ๆ

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬาโดยเฉพาะ โดยจะมีทั้งการเล่นเป็นผู้เล่นกีฬานั้น ๆ เอง หรือการเป็นส่วนหนึ่งของทีม เช่น เป็นโค้ชเกมกีฬา หรือเป็นผู้จัดการทีม เกมที่นิยมกันมาก คือ เกมเกี่ยวกับฟุตบอล เช่น FIFA Manager เป็นต้น

7. เกมประเภท Hybrid หรือเกมแบบผสม เกิดขึ้นในภายหลังเมื่อเกมสายต่าง ๆ เริ่มอิมตัว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมรูปแบบการเล่นของเกมสายต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

แนวคิดเกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์

การเล่นเกมที่ไม่เคร่งเครียดและจริงจังมาก ถือเป็นการเล่นเกมแบบปกติ เกมคอมพิวเตอร์สามารถดึงดูดเวลาและความสนใจของผู้เล่นได้เนื่องจากความเคลื่อนไหวของเกม เนื้อเรื่องของเกม ภาพกราฟิกและเสียงประกอบ ทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลินสนุกสนาน และกระตุ้นให้ผู้เล่นใช้เวลาไปกับการเล่นเกมมากขึ้น

นักจิตวิทยาจากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวว่า การติดเกมนั้นมีความเหมือนกับการติดยาเสพติด เนื่องจากสมองส่วนอยากโดยปกติจะถูก

ควบคุมโดยสมองส่วนคิด แต่การเล่นเกมจะไปกระตุ้นสมองส่วนอยากอยู่ตลอดเวลา หากไม่ฝึกให้เด็กเรียนรู้การควบคุมสมองส่วนคิด สมองส่วนอยากก็จะมีอิทธิพลมากกว่า สมองส่วนคิด และจะเกิดการติดเกมได้ โดยระยะความรุนแรงในการติดเกมมี 3 ระยะ ดังนี้ (กระทรวงสาธารณสุข, กรมสุขภาพจิต, 2548, หน้า 30-31)

1. ระยะเริ่มต้น ผู้เล่นเริ่มใช้เวลากับการเล่นเกมมากกว่าการทำกิจกรรมอื่น ๆ แต่เมื่อเล่นต่อไปนาน ๆ จะติดเกมมากขึ้น
 2. ระยะที่ 2 ผู้เล่นเกมสามารถควบคุมตัวเองได้ เป็นการเล่นระยะกลาง ๆ ผู้เล่นจะเริ่มมีปัญหา ขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว ขอมเสียดเงินเพื่อเล่นเกม แต่ยังสามารถยับยั้งตนเองได้ ตั้งกติกากับตนเองได้
 3. ระยะร้ายแรง ผู้เล่นมีการคิดเช่นเดียวกับการติดสารเสพติด เช่น ไม่ทานข้าว ใช้เวลานอนมาเล่นเกมจนดึก ไม่ทำการบ้าน เสียการเรียน ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว พุศุขน้อยลง ผู้เล่นต้องได้รับความช่วยเหลือหรือต้องเข้ารับการบำบัดด้านจิตวิทยา
- เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเพื่อความบันเทิงที่มีทั้งประโยชน์และโทษ มีผลต่อพฤติกรรม จิตใจ สุขภาพ และสังคมของผู้เล่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนถึงขั้นติดเกม คอมพิวเตอร์นั้น จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของผู้ติดเกม ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นโทษมากกว่าประโยชน์ ดังนั้น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จึงควรจะจัดเวลา หรือใช้การตั้งกติกากับตนเอง ในการเล่นเกม เพื่อให้มีความเหมาะสมกับวิถีชีวิตประจำวัน

แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

กิจกรรมด้านการสื่อสารในปัจจุบันเป็นกิจกรรมที่มีความสลับซับซ้อน และเกี่ยวข้องกับคนจำนวนมาก จึงต้องอาศัยระบบการสื่อสารมวลชนเป็นสำคัญ เพื่อการสื่อสารกับคนจำนวนมากได้ เครื่องมือเครื่องใช้ในการสื่อสารถูกพัฒนาขึ้นมา เป็นลำดับตามความเจริญของเทคโนโลยี เพื่อเป็นการสื่อสารกับมวลชนได้โดยไม่ถูกจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่

ความหมายของสื่อมวลชน

สื่อมวลชน มีลักษณะดังต่อไปนี้ (ปรมะ สตะเวทิน, 2546, หน้า 132)

1. สามารถเข้าถึงผู้รับสารจำนวนมาก ความสามารถของสื่อมวลชนในการเข้าถึงผู้รับสารจำนวนมากที่อยู่ห่างไกลออกไป และกระจายในหลายพื้นที่ในเวลาเดียวกันหรือในเวลาใกล้เคียงกัน ทั้งนี้ เพราะสื่อมวลชนเป็นสื่อที่อาศัยเทคโนโลยี
2. มีความรวดเร็วในการสื่อสารกับคนจำนวนมาก เนื่องจากสื่อมวลชนเป็นสื่อที่อาศัยเทคโนโลยี ดังนั้น สื่อมวลชนจึงสามารถนำสารจากแหล่งของข่าวสารไปสู่คนจำนวนมากได้ภายในเวลาอันรวดเร็วใกล้เคียงกับเวลาที่เหตุการณ์นั้น ๆ ได้เกิดขึ้น
3. บรรจุเนื้อหาหลากหลาย เนื่องจากผู้รับสารมีความแตกต่างกันทั้งในด้านลักษณะทางประชากรและสถานที่ ทำให้ความชอบ ความสนใจและรสนิยมของผู้รับสารมีความแตกต่างกัน สื่อมวลชนจึงมีหน้าที่ในการตอบสนองผู้รับสารเหล่านี้ให้ได้พร้อมกันด้วยการเสนอเนื้อหาที่มีความหลากหลาย
4. นำสารไปสู่ประสาทสัมผัสของผู้รับสาร ผู้รับสารสามารถรับสารจากสื่อมวลชนที่อยู่ห่างไกลได้ 2 ทาง คือ จากการมองเห็นและการฟัง อาจแบ่งได้เป็นสื่อที่รับได้ด้วยการมองเห็น ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ สื่อที่รับได้ด้วยการฟัง ได้แก่ สื่อวิทยุกระจายเสียง สื่อที่รับได้ด้วยการมองเห็นและการฟัง เช่น ภาพยนตร์และโทรทัศน์
5. ได้รับการสื่อสารกลับที่จำกัด เนื่องจากผู้ส่งสารและผู้รับสารอยู่ห่างไกลกัน ผู้รับสารและผู้ส่งสารจึงมีขีดความสามารถที่จำกัดในการส่งและการรับสาร โอกาสที่ผู้ส่งสารจะได้รับการสื่อสารกลับจากผู้รับสารจึงมีจำกัด
6. เป็นการสื่อสารทางเดียว จากขีดจำกัดในการได้รับการสื่อสาร จึงทำให้การสื่อสารที่ใช้สื่อมวลชนเป็นสื่อในการสื่อสารมีลักษณะของการสื่อสารทางเดียวมากกว่าลักษณะของการสื่อสารสองทาง
7. ความถูกต้องของสารมีมาก เนื่องจากสื่อมวลชนสามารถเข้าถึงผู้รับสารจำนวนมากได้ในเวลาเดียวกัน เนื้อหาของสารที่บรรจุจึงเป็นเนื้อหาเดียวกัน ดังนั้น ความถูกต้องของสารจึงมีมาก
8. ไม่สามารถเลือกผู้รับสารได้ จากลักษณะของการนำสารไปสู่ผู้รับสารจำนวนมากในเวลาเดียวกัน ดังนั้น สื่อมวลชนจึงไม่สามารถที่จะเลือกผู้รับสารได้

9. ประสิทธิภาพของการสื่อสารมีอยู่จำกัด เนื่องผู้รับสารมีความแตกต่างกัน ผู้รับสารมีจำนวนมากและไม่สามารถเลือกผู้รับสารได้ ดังนั้นการเตรียมเนื้อหาของสารในสื่อมวลชนให้เป็นที่พอใจและถูกใจของผู้รับสารทุกคนย่อมเป็นไปได้

10. การไม่สามารถจัดทางเลือกของผู้รับสาร ในการรับสารนั้นผู้รับสารจะเป็นผู้เลือก โดยเลือกใช้สื่อ การเลือกเนื้อหาของสื่อ การเลือกรับรู้หรือเลือกตีความหมายเนื้อหาของสื่อและการเลือกจดจำเนื้อหา ซึ่งผู้ส่งสารไม่สามารถจัดการเลือกของผู้รับสารได้ และไม่สามารถมีอิทธิพลต่อผู้ที่ไม่ได้ใช้สื่อมวลชนได้

11. ให้ข่าวสารและความรู้มากกว่าที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรมของผู้รับสาร ผู้รับสารรับสารจากสื่อมวลชนเพื่อเป็นไปตามความต้องการ รสนิยม และทัศนคติเดิมของตน สื่อมวลชนจึงทำหน้าที่เป็นผู้ส่งเสริมสนับสนุนทัศนคติหรือพฤติกรรมของผู้รับสารมากกว่าที่จะเป็นผู้เปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรมของผู้รับสาร

ประเภทของสื่อใหม่ (new media)

จากความหมายของสื่อมวลชน ซึ่งมีลักษณะสำคัญ คือ เป็นตัวกลางในการสื่อสารถึงคนจำนวนมาก สื่อมวลชนจึงแบ่ง 3 กลุ่มใหญ่ ดังนี้ (ณรงค์ สมพงษ์, 2543, หน้า 75)

1. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ สื่อมวลชนที่ใช้เทคโนโลยีทางการพิมพ์เป็นหลักในการผลิตสารและแพร่กระจายสารออกไป ซึ่งอาจเป็นภาพ ตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ที่พิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ แผ่นพับ เป็นต้น

2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ สื่อมวลชนที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีด้านอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการผลิตและเผยแพร่สาร ในรูปของภาพและเสียง ผู้รับสารสามารถรับรู้โดยผ่านทางตาและหู เช่น วิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และหอกระจายข่าว รวมทั้งสื่อวัสดุบันทึกภาพและเสียงเช่น วีซีดี (VCD) ดีวีดี (DVD) หรือสื่อบันทึกข้อมูลแบบล่าสุดคือ แผ่นบลูเรย์ (blue ray disk)

3. สื่อโทรคมนาคม เป็นสื่อมวลชนสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นเนื่องจากเทคโนโลยีทางการสื่อสารที่กว้างขวาง การสื่อสารขยายตัวออกไปจนสามารถแพร่ภาพและเสียง

หรือส่งข้อความและรูปภาพไปได้ทั่วโลก ซึ่งครอบคลุมถึงดาวเทียมและการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต

หน้าที่ของสื่อมวลชน

หน้าที่ของสื่อมวลชนที่สำคัญ แบ่งออกเป็น 4 ประการ คือ (1) สอดส่องระวังระวังในสิ่งแวดล้อม หมายถึง การแสวงหาและเผยแพร่ข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อม ซึ่งก็คือ การรายงานข่าวสาร (2) การประสานส่วนต่าง ๆ ในสังคม หมายถึง การที่สื่อมวลชนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดเป็นข่าว (3) การถ่ายทอดมรดกทางสังคม หมายถึง การเผยแพร่ความรู้ ค่านิยม บรรทัดฐานของของสังคม (4) การให้ความบันเทิง หมายถึง การเผยแพร่การแสดง คนตรีและศิลปะเพื่อสร้างความจรรโลงใจแก่มวลชน (ปรมะ สตะเวทิน, 2546, หน้า 137)

อิทธิพลของสื่อมวลชน

อิทธิพลในด้านต่าง ๆ ของสื่อมวลชน มีดังนี้ (ปรมะ สตะเวทิน, 2546, หน้า 141)

1. อิทธิพลต่อการซื้อของประชาชน ซึ่งบรรดาผู้โฆษณามีความเชื่อว่าการโฆษณานั้นจะช่วยให้การขายสินค้าและบริการได้ดีขึ้น
2. อิทธิพลทางการเมือง สื่อมวลชนเป็นผู้ส่งเสริมให้ประชาชนมีความสนใจในการรณรงค์หาเสียงเลือกตั้ง ช่วยเผยแพร่นโยบายการหาเสียงเพื่อให้ประชาชนได้รับทราบเพื่อเป็นตัวเลือกในการตัดสินใจ และส่งเสริมให้ประชาชนออกไปใช้สิทธิเลือกตั้ง
3. อิทธิพลต่อเด็ก ในบรรดาสื่อมวลชนทั้งหลาย วิทยูและโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อเด็กมากที่สุด เช่น อาจจะเพิ่มความตื่นเต้นของเด็กให้ถึงจุด ๆ หนึ่ง ซึ่งจะทำให้เด็กติดความตื่นเต้นและไม่ชอบดูรายการที่ไม่ตื่นเต้นอาจจะสร้างนิสัยรุนแรงและก้าวร้าวให้แก่เด็กได้ ถ้าความก้าวร้าวถูกกระตุ้นในเวลาต่อมา อาจจะทำให้เด็กรู้สึกลำบากใจในการที่จะอดใจรอสิ่งที่ปรารถนา และอาจแทรกแซงการปฏิบัติจริงในชีวิตของเด็ก มีการพบว่าการดูทีวีทำให้ครอบครัวใกล้ชิดกัน แต่จะมีผลเสียต่อการอ่านหนังสือหรือการทำกิจกรรมอย่างอื่นในชีวิตประจำวันของเด็ก

4. อิทธิพลต่อธรรมเนียม การสื่อสารมวลชนช่วยยกระดับธรรมเนียมของประชาชนด้วยการนารสนิยมจากคนกลุ่มหนึ่งหรือจากพื้นที่หนึ่ง ไปสู่คนหรือพื้นที่อีกพื้นที่หนึ่ง เช่น การแต่งกาย รูปแบบการใช้ชีวิต เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ เป็นต้น

5. อิทธิพลด้านความบันเทิง สื่อมวลชนเสนอความบันเทิง ทำให้จิตใจของคนพ้นจากปัญหาที่กดดัน สื่อมวลชนจึงสร้างความสุขและความสบายใจให้แก่ประชาชน โดยผ่านความบันเทิง

6. อิทธิพลต่อความก้าวร้าวรุนแรง พฤติกรรมความรุนแรงและความก้าวร้าวของผู้ชม มี 3 ประการ คือ (1) อิทธิพลต่อการเลียนแบบของผู้ชม คือ ผู้ชมเกิดการเรียนรู้เลียนแบบบทบาทและพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การต่อสู้ มุกตลก วิธีการพุดจา เป็นต้น (2) อิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ เช่น มีการวิจัยที่ได้แสดงให้เห็นว่าเด็กซึ่งดูโทรทัศน์มาก ๆ มีแนวโน้มที่จะรับพฤติกรรมที่ก้าวร้าวจากโทรทัศน์มากกว่าเด็กที่ดูโทรทัศน์น้อย และ (3) อิทธิพลด้านการกระตุ้นทางกาย เช่น เมื่อผู้รับสื่อดูโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ถูกกระตุ้นโดยการสังเกตความรุนแรง ผู้รับสื่ออาจจะหมดความรู้สึกทางอารมณ์เมื่อเวลาผ่านไปนาน ๆ แต่การกระตุ้นนี้จะนำไปสู่การกระทำที่รุนแรงในเวลาต่อมาและก่อให้เกิดกระบวนการของการอ้างความถูกต้อง ผู้รับสื่อหลาย ๆ คนที่ได้ดูความรุนแรงทางโทรทัศน์หรือทางภาพยนตร์อาจจะเข้าร่วมในพฤติกรรมที่รุนแรงหรือมีแนวโน้มที่ชอบความรุนแรงโดยถือเอาการกระทำทางโทรทัศน์หรือภาพยนตร์เป็นแบบอย่างที่ต้องการ

7. อิทธิพลด้านการศึกษา ประชาชนมีความรู้เพิ่มขึ้น เนื่องจากได้รับข่าวสารต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ไม่เฉพาะจากรายการข่าวสาร สารคดี หรือรายการกิจกรรมสาธารณะเท่านั้น แม้แต่ในรายการบันเทิง ก็ทำให้ประชาชนได้รับข่าวสารและความรู้เช่นกัน

8. อิทธิพลต่อสังคม หมายความว่า สังคมมีความหมายว่า การทำให้เหมาะสมกับสังคม สื่อมวลชนสามารถให้คำตอบแก่ประชาชนได้ว่า ควรจะแสดงพฤติกรรมอย่างไรจึงจะเหมาะสมในสังคม นักวิจัยยังพบว่ารายการโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อการพัฒนาเอกลักษณ์ของบุคลิกภาพของบุคคลทั้งชายและหญิงที่ปรากฏบนโทรทัศน์

9. อิทธิพลต่อประชาคม การกระทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในการเสนอข่าวสาร และความคิดเห็นแก่ประชาชนของนักสื่อสารมวลชนนั้น ย่อมมีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของบุคคลหรือประชาคมของประชาชน

จากแนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ แสดงให้เห็นว่าสื่อมีอิทธิพลในด้านต่าง ๆ ต่อผู้รับสาร เช่น สามารถชักจูงความคิด ความเชื่อ กระตุ้นให้เกิดการซื้อสินค้าและความต้องการ ในด้านต่าง ๆ และยังสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้รับได้รวดเร็ว แบ่งเป็น 3 กลุ่มใหญ่ แต่ละกลุ่มสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้รับได้เป็นจำนวนมาก หรือกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตหรือเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน

แนวคิดด้านเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่

เทคโนโลยีการสื่อสารนั้นได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนั้น ก่อให้เกิดการพัฒนารูปแบบการสื่อสารที่มีความเร็ว และมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันสื่อด้านอิเล็กทรอนิกส์ และดิจิทัลเกิดขึ้นมากมาย เรียกว่าเป็น เทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ หรือสื่อใหม่ (new media) ซึ่งเป็นสื่อผสมผสานระบบสารสนเทศ

งานเขียนเรื่อง *The Third Wave* ของ Toffler (1980, pp. 159-162) ได้ทำนายผลกระทบที่จะเกิดจากเทคโนโลยีการสื่อสารแบบใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคอมพิวเตอร์ว่าจะมีผลกระทบต่อทั้งวิถีชีวิตและวิถีคิดของบุคคล สถาบันต่าง ๆ ของสังคม ความสัมพันธ์ทางการเมือง วัฒนธรรม ครอบครัว ที่ทำงาน กลุ่มเพื่อนรูปแบบใหม่ ชุมชนแบบใหม่ ปัจจุบันซึ่งเรียกว่าเป็น ยุคสารสนเทศ ข้อมูลข่าวสารเหล่านี้เข้ามามีบทบาทกับชีวิตของคนมากมาย เทคโนโลยีสารสนเทศ (information technology) จึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อช่วยจัดการกับข้อมูลให้มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลมากขึ้น คอมพิวเตอร์จึงเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร และการจัดเก็บข้อมูลให้มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลมากขึ้น

คอมพิวเตอร์มีบทบาทในการพัฒนาเครือข่ายสารสนเทศ (information networks) ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถส่งข้อมูลไปได้ทั่วโลก สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลา

โดยไม่ต้องคำนึงถึงอุปสรรคด้านเวลาและสถานที่ อินเทอร์เน็ต (internet) ก็เป็นส่วนหนึ่งในเครือข่ายสารสนเทศนี้

อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่เกิดขึ้นใน พ.ศ. 2512 โดยโครงการป้องกันประเทศของสหรัฐอเมริกา (US Department of Defense) หรือที่เรียกว่า ARPA (Advance Research Project Agency) ซึ่งได้สร้างเครือข่ายทดลองชื่อ ARPA Net ต่อมาในปี พ.ศ. 2528 อินเทอร์เน็ตเริ่มเข้าสู่วงการการศึกษาและธุรกิจ อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบันและเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก

ผลจากการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ ส่งผลเสมือนว่าโลกแคบลง การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (computer-mediated communication) โดยมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมโยงเป็นที่แพร่หลายเป็นอย่างมาก เนื่องจากสามารถสื่อสารได้ฉับไว สะดวกในการแสดงข้อมูลทั้งตัวอักษร ภาพและเสียงมีศักยภาพสูง ในการสื่อสารแบบสองทาง คือ สามารถโต้ตอบกันได้ มีการเชื่อมโยงเครือข่ายถึงกันหมด ติดต่อสื่อสารได้ทั่วโลก มีอิสระในการใช้สูงเพราะมีมาตรฐานในการควบคุมน้อย

อินเทอร์เน็ตมีศักยภาพมากกว่าสื่ออื่นที่ส่งผ่านข้อมูลทางเดียว (passive) เพราะทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกชนิดของข้อมูลข่าวสารที่ต้องการ และสามารถตอบสนอง มีปฏิสัมพันธ์ (interactive) ได้ จากวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ผลจากการดูโทรทัศน์ส่งผลให้ผู้ใช้ปลีกตัวออกจากสังคม ลดความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมอื่น แต่เมื่อนักวิจัยได้ศึกษาสื่อใหม่นี้พบว่า เป็นสื่อที่ทำให้คนมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ยังส่งกระทบต่อพฤติกรรม และจิตใจของผู้ใช้มากขึ้น

การใช้ประโยชน์จากสื่อใหม่ (new media) มี 4 รูปแบบหลัก ๆ (4 main categories of new media) ได้แก่ (McQuail, 2000, pp. 119-120)

1. เป็นสื่อระหว่างบุคคล (interpersonal communication media) หมายรวมถึงโทรศัพท์มือถือ และ e-mail โดยทั่วไป เนื้อหาจะมีความเป็นส่วนตัวและมีกลุ่มเฉพาะ (perishable) และการวางพื้นฐานความสัมพันธ์และเสริมความสัมพันธ์ ที่อาจสำคัญมากกว่าการโน้มน้าวด้วยสารสนเทศเพียงอย่างเดียว
2. สื่อปฏิสัมพันธ์ (interactive play media) ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ เกมคอมพิวเตอร์ ผนวกอุปกรณ์ Virtual Reality Devices ที่เสนอทางเลือกผ่านทางเทคโนโลยีอย่างสื่อเดิม

ไม่สามารถให้ได้ และมีบทบาทสำคัญต่อผู้ใช้ในด้านของความพึงพอใจหรือความอึดใจในการใช้ (use gratification)

3. สื่อที่ช่วยในการค้นหาข้อมูล (information search media) เวิลด์ ไวด์ เว็บ (world wide web) เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุด เพราะมีบริการที่เปรียบเสมือนเป็นห้องสมุดหรือแหล่งของข้อมูลที่มีขนาดไม่จำกัด มีความจริง ณ เวลานั้น และสามารถเข้าถึงได้ง่าย

4. สื่อที่สามารถแบ่งข้อมูลและใช้ร่วมกันได้ (collective participatory media) ทั้งยังแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิด ประสบการณ์และพัฒนาความสัมพันธ์แบบ Active ลักษณะของอินเทอร์เน็ตนั้นอยู่เหนือขีดจำกัดของสื่อมวลชนอื่น ๆ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารจากคนจำนวนมากสู่คนจำนวนมาก (many-to-many) ทำให้สามารถรับ เปลี่ยนแปลงและเผยแพร่ส่งต่อสารในเวลาเดียวกันได้ โดยไม่ต้องคำนึงถึงข้อจำกัดด้านความห่างไกลของพื้นที่ ทำให้เกิดการติดต่อกันทั่วโลก และก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า เครือข่าย ขึ้น

การจำแนกความแตกต่างระหว่างอินเทอร์เน็ตกับสื่อมวลชนประเภทอื่น ตามลักษณะของการสื่อสาร โดยละเอียดคือ สื่อมวลชนแบบเก่าเป็นการสื่อสารทางเดียว (one-way communication) จากผู้ส่งที่ผู้รับรู้ว่าเป็นใคร ไปสู่ผู้รับที่มีจำนวนมาก และไม่ทราบชื่อ นอกจากนี้ สื่อมวลชนส่วนใหญ่ไม่ได้รับการตอบสนองกลับ (feedback) โดยตรงจากผู้รับ คือ ไม่มีปฏิสัมพันธ์กัน (interactive) ในขณะที่อินเทอร์เน็ตนั้น มีความแตกต่างหลายประการ ประการแรกอินเทอร์เน็ตมีการสื่อสารหลายรูปแบบกว่า ทั้งที่เป็นการสื่อสารของปัจเจกบุคคล (individual communication) เช่น การส่งจดหมาย อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) การสื่อสารกลุ่มเล็ก ๆ (small group communication) ที่เรียกว่า Listservs และการสื่อสารมวลชน (web site) ประการที่สอง แนวคิดที่ว่าผู้รับสารรู้ชื่อผู้ส่ง ในขณะที่ผู้ส่งไม่ทราบชื่อผู้รับ มีการเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากมีการลงทะเบียนเข้าไปใน Web Site หรือเมื่อใดที่ได้รับเมล เมื่อนั้นผู้ส่งจะทราบชื่อผู้รับสาร และหาก Web Site ใดไม่มีการใส่ชื่อผู้สร้าง ผู้รับสารก็จะไม่ทราบชื่อผู้ส่งสารเช่นกัน ประการที่สาม อินเทอร์เน็ตยังเปลี่ยนการสื่อสารจากผู้ส่งสารเพียงหนึ่งไปสู่ผู้รับสารจำนวนมาก (one-to-many) เป็นผู้ส่งจำนวนมากไปสู่ผู้รับจำนวนมาก (many-to-many) และประการสุดท้าย การสื่อสารไม่ใช่เป็นการสื่อสารทางเดียวอีกต่อไป เช่น เมื่อผู้เข้าชม Web Site ได้มี

การแสดงความคิดเห็น และหลังจากนั้นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตคนอื่นได้เข้ามาใน Web Site เดียวกัน เขาสามารถอ่านและแสดงความคิดเห็นตลอดจนตอบกลับผู้ใช้นก่อนได้เช่นกัน (Croteau & Hoynes, 2003, p. 303)

เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่มีจุดเด่นตรงที่สามารถสื่อสารได้กันทุกรูปแบบ ทั้งข้อความ ภาพและเสียง สามารถตอบโต้กันได้ มีการรับข่าวสารแบบการแลกเปลี่ยน ความคิด ประสบการณ์ ทำให้การรับสารมีทางเลือกมากขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้รับสาร

ผู้รับสารหรือประชากรแต่ละคนจะมีลักษณะที่แตกต่างกันไป โดยเฉพาะลักษณะทางประชากร ได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ ศาสนา (ปรมะ สตะเวทิน, 2546, หน้า 111)

1. อายุ (age) อายุเป็นลักษณะประการหนึ่ง ที่ใช้ในการวิเคราะห์ผู้รับสาร ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรม โดยทั่วไป คนที่มีอายุน้อยมักจะมีความคิดแบบเสรีนิยม ยึดถืออุดมการณ์ ใจร้อน มากกว่าคนที่มียุมากที่มักจะมีความคิดแบบอนุรักษนิยม ยึดถือปฏิบัติ มีความระวังและมองโลกในแง่ร้ายมากกว่าคนที่มียุน้อย ซึ่งลักษณะเหล่านี้มีสาเหตุมาจากประสบการณ์ชีวิต และลักษณะของการใช้สื่อก็ต่างกันไป คนอายุน้อยมักจะใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิง ในขณะที่คนที่มียุมากมักจะใช้สื่อมวลชนเพื่อแสวงหาข่าวสารมากกว่าความบันเทิง นอกจากนี้แล้ว อายุยังเป็นตัวกำหนดความแตกต่างในเรื่องความยากง่ายในการชักจูงใจด้วย กล่าวคือ คนที่มีอายุมากขึ้น โอกาสที่คนจะเปลี่ยนใจหรือถูกชักจูงจะน้อยลง

2. เพศ (sex) จากการวิจัยทางจิตวิทยา แสดงให้เห็นว่า ผู้หญิงกับผู้ชาย มีความแตกต่างกันอย่างมากทั้งในเรื่องความคิด ค่านิยม ทศนคติ ทั้งนี้ เพราะวัฒนธรรม และสังคม กำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนทั้งสองเพศไว้ต่างกัน ผู้หญิงมักจะเป็นคนที่มีจิตใจอ่อนไหว หรือเจ้าอารมณ์ โอนอ่อนผ่อนตาม และเป็นแม่บ้านแม่เรือน และยังพบอีกว่า ผู้หญิงจะถูกชักจูงใจง่ายกว่าผู้ชาย พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเพศหญิง

มักจะใช้เวลาในการอ่านหนังสือนิตยสาร และดูรายการละครมากกว่าเพศชาย ขณะที่เพศชายนิยมใช้สื่ออินเทอร์เน็ตมากกว่า

3. การศึกษา (education) การศึกษาหรือความรู้ (knowledge) เป็นลักษณะอีกประการหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ดังนั้น คนที่ได้รับการศึกษาในระดับที่ต่างกันย่อมจะมีความรู้สึกลึกซึ้ง อุดมการณ์ และความต้องการต่างกันไป คนที่มีการศึกษาสูงหรือมีความรู้ดีจะได้เปรียบในการที่จะเป็นผู้รับสารที่ดี เพราะมีความรู้กว้างขวาง เข้าใจมากกว่า ไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ โดยทั่วไปคนที่มีการศึกษาสูงจะใช้สื่อมวลชนมากกว่าคนที่มีการศึกษาค่ำ และคนที่มีการศึกษาสูงมักจะใช้สื่อประเภทสิ่งพิมพ์มากกว่าสื่อชนิดอื่น

4. สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ (social-economic status) สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ หมายถึง อาชีพ รายได้ เชื้อชาติ ตลอดจนภูมิหลังของครอบครัว จากการวิจัยพบว่า สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจของผู้รับสารมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อปฏิกิริยาของผู้รับสารที่มีต่อผู้ส่งสารและสาร เพราะว่าคนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจที่ต่างกันจะมีวัฒนธรรม ประสบการณ์ ทักษะ ค่านิยมและเป้าหมายที่ต่างกัน

5. ศาสนา (religion) การนับถือศาสนา เป็นลักษณะอีกประการหนึ่งของผู้รับสารที่มีอิทธิพลต่อตัวผู้รับสารทั้งในด้านทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมของคน คนที่นับถือศาสนาต่างกัน จะมีความคิด ความเชื่อ ค่านิยม และพฤติกรรมที่แตกต่างกันไป

จากแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้รับสาร แสดงให้เห็นว่า ลักษณะประชากรที่ต่างกันจะมีพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อต่างกัน รวมทั้งการใช้ประโยชน์จากเนื้อหาข่าวที่เปิดรับแตกต่างกันด้วย การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดลักษณะทางประชากรโดยประกอบไปด้วย เพศ อายุ การศึกษา สถานะทางสังคม

แนวคิดเรื่องอิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้

ธรรมชาติการรับรู้ของบุคคลไม่สามารถรับรู้ได้ทุกเรื่อง แต่จะมีการจัดหมวดหมู่ของเรื่องต่าง ๆ ที่รับรู้เป็นกลุ่มก้อน การรับรู้ในเฉพาะบางเรื่องจะเกิดขึ้นได้ เมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้นซึ่งจะนำมาสู่การเกิดความสนใจ อิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ (ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2544, หน้า 70-72)

1. สิ่งเร้าภายนอก มีอิทธิพลต่อการรับรู้ เนื่องจากสามารถดึงดูดความสนใจของบุคคลไปยังสิ่งเร้านั้นได้โดยขึ้นอยู่กับลักษณะต่อไปนี้ (1) ความเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้า การเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอของสิ่งเร้า ย่อมดึงดูดความสนใจและความเอาใจใส่ต่อสิ่งเร้านั้นได้ (2) ความเคลื่อนไหวของสิ่งเร้า ความเคลื่อนไหวของสิ่งเร้าสามารถดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี (3) ขนาดของสิ่งเร้า ธรรมชาติของมนุษย์ มักจะให้ความสนใจต่อวัตถุที่มีขนาดใหญ่หรือเล็กมาก (4) การเกิดซ้ำซากของสิ่งเร้า มีอิทธิพลทำให้บุคคลใส่ใจต่อสิ่งเร้านั้น ๆ มากขึ้น แต่ก็สามารถทำให้ขาดความใส่ใจและไม่สนใจต่อสิ่งเร้านั้นได้เช่นกัน (5) ความเข้มหรือความหนักเบาของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นสูงกว่าปกติ ทำให้บุคคลเกิดความใส่ใจได้ และ (6) ปัจจัยอื่น ๆ ของสิ่งเร้า เช่น สี ความถี่ของเสียง สิ่งแปลกใหม่ สามารถเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้บุคคลเอาใจใส่ในสิ่งต่าง ๆ ได้เช่นกัน

2. สิ่งเร้าภายใน คุณสมบัติของสิ่งเร้าภายในมีอิทธิพลต่อการดึงดูดความใส่ใจไปยังสิ่งเร้านั้น ๆ ได้ โดยขึ้นอยู่กับลักษณะดังต่อไปนี้ (1) ความต้องการหรือแรงขับ เมื่อร่างกายของบุคคลเกิดความต้องการหรือแรงขับในเรื่องใด ถ้าแรงขับนั้นยังไม่ได้รับการตอบสนอง ก็ยังมีอำนาจเหนือพฤติกรรมและมีอิทธิพลต่อการรับรู้ในเรื่องนั้นอยู่ และ (2) ความสนใจและคุณค่า ความเอาใจใส่สิ่งต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งแวดล้อมของตัวบุคคล โดยนำไปเกี่ยวข้องกับความสนใจที่ตัวบุคคลนั้นมีอยู่ อาจทำให้เกิดความต้องการและความหวังที่จะรับรู้สิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยเฉพาะเมื่อสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่บุคคลนั้นสนใจ

สิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายใน ต่างก็มีอิทธิพลต่อการรับรู้ซึ่งจะกระตุ้นให้เกิดความใส่ใจไปจนถึงกระบวนการตอบสนองต่อความใส่ใจนั้น สำหรับพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ก็เช่นกัน ผู้เล่นเกมจะมีพฤติกรรมในการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในหลาย ๆ รูปแบบแตกต่างกันไป ก็ด้วยอิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้ ทั้งสิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายในซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล

การคล้อยตาม

การอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นเรื่องปกติ การออกจากกลุ่มหรือไม่สามารถอยู่รวมในกลุ่มได้ถือเป็นเรื่องผิดปกติ การอยู่รวมกลุ่มได้อย่างมีความสุขนั้น

ต้องปฏิบัติตามบรรทัดฐานของกลุ่ม เพื่อให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับ (สิทธิโชค วรรณสันติกุล, 2546, หน้า 194)

นักจิตวิทยาสังคมศึกษาเรื่องการคล้อยตาม เพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดการคล้อยตามว่าเกิดขึ้นอย่างไรและมากน้อยเพียงใด ซึ่งการวิจัยปรากฏ ดังนี้ (1) กลุ่มอ้างอิงการคล้อยตาม คนเราจะคล้อยตามกับกลุ่มอ้างอิงของเขาเท่านั้น เช่น คนที่เขาชื่นชม หรือชื่นชอบ (2) ขนาดของกลุ่มกับการคล้อยตาม ในกรณีที่กลุ่มอ้างอิงมีจำนวนมาก คนเราจะมีการคล้อยตามมากขึ้นด้วย (3) พันธมิตรกับการคล้อยตาม เมื่อมีคนหนึ่งในกลุ่มแสดงความแตกต่างจากกลุ่ม บุคคลที่อยู่ในการตัดสินใจว่าจะคล้อยตามหรือไม่ มักจะตัดสินใจเลิกคล้อยตามกลุ่ม เนื่องจากเขามีตัวอย่างของการไม่คล้อยตามให้เห็น (4) การแลกเปลี่ยนทางสังคมกับการคล้อยตาม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อาจนำมาสู่การเกิดการคล้อยตามได้ และ (5) วัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อการคล้อยตาม การเลี้ยงดูจากวัฒนธรรมที่ต่างกัน ย่อมมีผลต่อพฤติกรรมการคล้อยตาม (สิทธิโชค วรรณสันติกุล, 2546, หน้า 197-200)

การคล้อยตามของบุคคลหนึ่ง สามารถเกิดจากอิทธิพลของขบวนการสำคัญ 2 ประการ เป็นสาเหตุพื้นฐาน ได้แก่ (1) อิทธิพลจากแนวทางปฏิบัติ เป็นอิทธิพลที่เกิดจากแบบแผนที่กลุ่มปฏิบัติ และ (2) อิทธิพลของการได้ความรู้หรือข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งสามารถช่วยให้บุคคลรู้จักการวางตัวให้สามารถเข้ากับสถานการณ์ได้ ซึ่งการกระทำนั้นถือเป็นการกระทำตามข้อมูลใหม่ที่ได้รับมา (แสงสุรีย์ ลำอาจค์กุล, 2528, หน้า 279)

ประเภทของการคล้อยตาม

การคล้อยตามแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้ (Crosbie, 1975, pp. 433-435)

1. การคล้อยตามเนื่องจากข้อมูลต่าง ๆ (information conformity) หมายถึง การยอมรับมาตรฐานหรือความเชื่อต่าง ๆ ที่ผู้อื่นบอกเล่า
2. การคล้อยตามแนวทางปฏิบัติ (normative conformity) เป็นการคล้อยตามเนื่องจากความกดดันทางสังคม (social pressures) ยอมรับตามมาตรฐาน ความเชื่อต่าง ๆ ของกลุ่มให้เป็นไปตามที่คนอื่นหรือกลุ่มคาดหวังหรือยอมรับ

3. การคล้อยตามด้วยความเชื่อฟัง (obedience) เป็นการคล้อยตามหรือยอมรับยอมกระทำตาม

แต่ละบุคคลมีสาเหตุของการคล้อยตามที่แตกต่างกันไป การรวมกันเป็นกลุ่มได้ต้องปฏิบัติตามบรรทัดฐานของกลุ่มเพื่อให้กลุ่มเกิดการยอมรับ ดังนั้น การคล้อยตามภายในกลุ่มจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น และเมื่อกลุ่มมีความนิยมหรือชื่นชอบเรื่องใด สมาชิกในกลุ่มก็มักจะนิยมหรือชื่นชอบเรื่องนั้น ๆ ตามไปด้วย

การคล้อยตามเป็นสาเหตุสำคัญในการมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์อาจมีสาเหตุมาจากการมีพฤติกรรมการคล้อยตามได้เช่นเดียวกัน โดยอาจจะเป็นการคล้อยตามเพื่อนในกลุ่ม การคล้อยตามโดยการรับความคิดเห็นหรือรับรู้ข่าวสารที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อต่าง ๆ ในปัจจุบัน เป็นต้น

ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม的开รับข่าวสาร

บุคคลโดยทั่วไปในสังคมจะใช้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ เป็นเครื่องมือประกอบการตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ของตน รวมทั้งเพื่อประโยชน์อย่างอื่น ในการดำรงชีวิตและความต้องการ สื่อจะเพิ่มมากขึ้นเมื่อบุคคลนั้นมีความไม่แน่ใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งกระบวนการเลือกรับข่าวสารมีหลายประการ ดังนี้ (Klapper, 1960, pp. 19-23)

1. การเลือกเปิดรับ (selective process) ในชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคล ย่อมมีโอกาสที่จะได้รับสารจากสื่อ หรือผู้ส่งสารจำนวนต่าง ๆ มากมาย แต่บุคคลนั้นมีเวลาและความสามารถจำกัดในการที่จะรับสาร ดังนั้น บุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อ และข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ ตามความสนใจ และความต้องการนำมาใช้เพื่อสนองความต้องการของตน โดยจะเลือกรับสิ่งที่สนับสนุนความคิดของตนเองเสมอ เพราะโดยธรรมชาติของมนุษย์แล้วย่อมมีความต้องการอย่างยั้งที่จะปกป้องรักษา และส่งเสริมความคิดของตนเอง (self-concept) นอกจากนั้น การเลือกเปิดรับสื่อยังขึ้นอยู่กับปัจจัยทางด้าน

สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม เช่น ระดับการศึกษา รายได้ รวมทั้งศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรมด้วย

2. การเลือกให้ความสนใจ (selective perception) หลังจากบุคคลเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสารแล้ว ต่อมาบุคคลจะเลือกให้ความสนใจต่อสื่อ และข่าวสารเฉพาะสื่อ และข่าวสารที่สอดคล้องกับทัศนคติ ความคิด และความเชื่อเดิมของตนเองประการที่สาม การเลือกรับรู้หรือการเลือกตีความหมาย (selective perception or selective interpretation) เมื่อบุคคลเปิดรับสื่อ และข่าวสารจากแหล่งใดแหล่งหนึ่งแล้ว บุคคลจะเลือกรับรู้หรือเลือกตีความข่าวสารนั้นจากประสบการณ์ที่มีอยู่ก่อนของแต่ละคน กล่าวคือ จะตีความสื่อและข่าวสารที่ได้รับตามความเข้าใจของตนเอง ทัศนคติ ความเชื่อ ความต้องการ สภาวะอารมณ์ และแรงจูงใจของตนในขณะนั้น ในบางครั้งจึงมักพบว่า เนื้อหาของสื่อมวลชนถูกตีความหมายบิดเบือนไปโดยที่เราไม่รู้ตัว

3. การเลือกจดจำ (selective retention) หลังจากบุคคลเลือกให้ความสนใจเลือกรับรู้ และตีความสื่อและข่าวสารที่ได้รับไปในทิศทางที่สอดคล้องกับทัศนคติ และความเชื่อของตนแล้ว บุคคลยังเลือกจดจำเนื้อหาสาระของสารในส่วนที่ต้องการจดจำ เข้าไว้เป็นประสบการณ์ ในขณะเดียวกัน ก็จะลืมสื่อและข่าวสารที่ไม่ตรงกับความสนใจของตน ผลการวิจัยที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่า คนเราจะสามารถจดจำสิ่งที่สอดคล้อง หรือสนับสนุนความคิดเห็นของเราได้ดีกว่าเรื่องที่ขัดแย้ง หรือต่อต้านความคิดเห็นของเรา ดังนั้น การเลือกจดจำเนื้อหาของสื่อมวลชนจึงเท่ากับเป็นการช่วยส่งเสริมให้ทัศนคติ และความเชื่อเดิมของบุคคลนั้นคงยิ่งขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้ยากขึ้น

จะเห็นได้ว่า การเปิดรับข่าวสารเป็นกระบวนการสื่อสารขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ผู้รับสารจะมีพฤติกรรม的开รับข่าวสารที่ตนเองสนใจ โดยแต่ละบุคคลจะมีกระบวนการในการเลือกรับข่าวสารจากสื่อแตกต่างกันตามความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยม และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งผู้วิจัยได้นำทฤษฎีนี้มาศึกษาถึงการเปิดรับข่าวสารด้านเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อต่าง ๆ ต่อไป

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

ทฤษฎีที่มีความเชื่อว่าผู้รับสารเป็นผู้กำหนดความต้องการของตนเองและประเภทของสื่อที่เลือกใช้ รวมถึงลักษณะของเนื้อหาของสารที่เปิดรับ เพื่อตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคล และให้ความพอใจแก่ผู้รับสารในการสื่อสารนั้น ไม่ได้เป็นเพียงผู้รับเอาอิทธิพลจากสื่อมวลชนเท่านั้น โดยสามารถอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ได้ว่าเป็นสิ่งที่เกิดจากความต้องการ (needs) ซึ่งมีที่มาจากต่างกันในแต่ละคน และพฤติกรรมเปิดรับสื่อก็เกิดขึ้นเพื่อสนองความต้องการที่เกิดจากพื้นฐานทางจิตใจของบุคคลนั้น ๆ รวมถึงประสบการณ์ที่บุคคลนั้นได้รับจากสถานการณ์ทางสังคม (ยุบล เบญจรงค์กิจ, 2534, หน้า 70)

แนวทฤษฎีนี้จึงเน้นที่การอธิบายเชิงผลต่อเนื่องถึงความต้องการ แรงจูงใจ ความเชื่อ ค่านิยม พฤติกรรม และความพึงพอใจที่ติดตามมาซึ่งมีความเชื่อมโยงกัน และเป็นการมองมนุษย์ในแง่จิตวิทยาสังคม ทั้งนี้ ชี้ให้เห็นถึงความต้องการต่าง ๆ ของผู้รับสารที่ส่งผลก่อให้เกิดพฤติกรรมทางการสื่อสารขึ้น โดยทฤษฎีนั้นแสดงให้เห็นว่าความต้องการขั้นพื้นฐานของ Maslow คือ ความต้องการทางร่างกาย ความปลอดภัย ความรัก ความนับถือ และความต้องการความสำเร็จในชีวิตนั้น ทำให้มนุษย์ยังไขแสวงหาข่าวสารต่าง ๆ จากสื่อมวลชนเอง และเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความคาดหวัง รวมไปถึงแรงจูงใจและสภาวะของผู้รับสารจะแตกต่างกันไป ในแต่ละบุคคลมีขบวนการเรียนรู้ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ต่างกัน จึงทำให้บุคคลเหล่านั้นมีพฤติกรรมในการเปิดรับสารที่แตกต่างกันออกไปด้วย

การศึกษาการใช้สื่อและการได้รับความพึงพอใจ คือ การศึกษาเกี่ยวกับสภาวะของสังคมและจิตใจที่มีต่อความต้องการของบุคคล ซึ่งนำไปสู่การคาดคะเนเกี่ยวกับสื่อและแหล่งที่มาของสาร ศึกษาความแตกต่างในการใช้สื่อและพฤติกรรมอื่น ๆ ของแต่ละบุคคล ยังผลให้เกิดความพอใจที่ได้รับจากสื่อและผลอื่น ๆ ที่บางครั้งอาจไม่ได้คาดหมายมาก่อน อธิบายได้ว่าสภาวะของสังคมและจิตใจของผู้รับสารที่แตกต่างกัน ทำให้มีความต้องการแตกต่างกันออกไป ซึ่งทำให้ผู้รับสารแต่ละคนคาดคะเนว่าสื่อแต่ละประเภทจะสนองความพอใจได้ต่างกันออกไปด้วย ดังนั้น ลักษณะของการใช้สื่อของบุคคลที่มี

ความต้องการไม่เหมือนกันจึงแตกต่างกัน ทำให้ความพอใจที่ได้รับสื่อก็แตกต่างกันด้วย โดยมีฐานคติที่สำคัญคือ ผู้รับสารมีความกระตือรือร้นไม่มากก็น้อยในความพยายามแสวงหาเนื้อหาที่จะสร้างความพึงพอใจให้ได้มากที่สุด ความมากน้อยของการรับรู้ในความพึงพอใจขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความสนใจของแต่ละบุคคล ถ้าบุคคลแต่ละคนรับรู้ถึงตัวเนื้อหาที่สามารถตอบสนองต่อความจำเป็นของตนมากเท่าไร โอกาสที่บุคคลนั้นจะเลือกใช้สื่ออื่น ๆ ก็จะเพิ่มขึ้น

บุคคลใช้สื่อเพื่อสนองความต้องการของตนเองในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ เพื่อต้องการรู้เหตุการณ์จากสื่อมวลชน เพื่อช่วยในการตัดสินใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เพื่อต้องการข้อมูลในการพูดคุยหรือสนทนา เพื่อต้องการมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ความเป็นไปต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อเสริมความเห็นหรือสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้ทำไปแล้ว เพื่อความบันเทิง เพลิคเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์

สรุป ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจรวมไปถึงแนวคิดเกี่ยวกับการเลือกเปิดรับสาร และแนวคิดการแสวงหาข่าวสารนี้ เป็นแนวคิดที่มีความเชื่อว่า ผู้รับสารจะเป็นผู้กำหนดว่าตนต้องการอะไร จากสื่ออะไร และสารอะไรจึงจะสามารถสนองความต้องการและความพอใจของเขาได้ ซึ่งก็จะแตกต่างกันไปในแต่ละคน

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขและการเสริมแรง

บุคคลหนึ่งจะมีความคิดเห็นต่อสิ่งหนึ่ง เมื่อถูกวางเงื่อนไขหรือถูกนำไปเกี่ยวข้องกับอีกสิ่งหนึ่งที่บุคคลนั้นชอบหรือเป็นสิ่งที่บุคคลนั้นมีความคิดเห็นในด้านดีกับสิ่งนั้นอยู่ก่อนแล้ว เขาจะมีการเชื่อมโยงทั้งสองสิ่งเข้าด้วยกัน และชอบในสิ่งที่เป็นเงื่อนไขนั้นด้วย การเกิดการเรียนรู้จากการวางเงื่อนไขและการเสริมแรงมี 3 วิธี ได้แก่ (1) การเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งจากการ โยงความสัมพันธ์ การโยงความสัมพันธ์จากเหตุการณ์หนึ่งสู่เหตุการณ์หนึ่ง (2) การเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยอาศัยหลักของผลการกระทำ บุคคลจะสามารถเรียนรู้ได้จากผลการกระทำ และ (3) การเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยการสังเกตจากตัวแบบ ความรู้สึกละอองเกิดจากการเลียนแบบจากผู้อื่นได้ (ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร, 2545, หน้า 142-143)

การวางเงื่อนไขจะแสดงออกในรูปของสัญญาณที่เป็นลำดับขั้นตอน ทำให้เกิดการสร้างและการคงไว้ด้านปฏิกิริยาตอบโต้ (Pavlov, 1960, pp. 24-25)

การเสริมแรงเป็นการนำไปสู่การเกิดความสนใจ และเมื่อเกิดความสนใจแล้วจะต้องมีการเสริมแรงตามมาทันที (อรวรรณ ปิณฑน์โอวาท, 2549, หน้า 35)

การเสริมแรงทันทีและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง สามารถทำให้เกิดแรงจูงใจได้ดีกว่าสิ่งอื่น (Skinner, 1968, p. 20)

การสร้างความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งหนึ่ง บุคคลจะต้องมีความรู้สึเกี่ยวกับสิ่งนั้น โดยผ่านกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ และเมื่อสิ่งเร้าตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไปปรากฏขึ้นในเวลาเดียวกัน ณ สถานที่แห่งเดียวกันอยู่บ่อย ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าเหล่านี้จะเกิดขึ้น และในด้านการเสริมแรงนั้นจะมีผลต่อการสร้างและเปลี่ยนความคิดเห็นของบุคคลได้ (พรพิมล วราวุฒิพุทธพงศ์, 2528, หน้า 89-90)

ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ การจะเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกมใดหรือประเภทใด ก็เมื่อได้รับการวางเงื่อนไขและการเสริมแรงจากเนื้อหาของเกม กราฟิกของเกม ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมที่ได้รับจากสื่อต่าง ๆ และสภาพแวดล้อมของผู้เล่น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

อรวรรณ วิจักขณะ (2544) ศึกษาเรื่อง การเปิดรับและใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชนของนักศึกษามหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อและการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชนในสาขาต่าง ๆ นั้น ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาวัยรุ่นนิยมเปิดรับรายการที่สนุกสนานรื่นเริงบันเทิงใจ เช่น ภาพยนตร์ วิดีโอ ส่วนเรื่องข่าวก็สนใจเรื่องความบันเทิงและข่าวก็พามากกว่าข่าวสารที่หนักสมองและมีสาระมากเกินไป

งานวิจัยของอรวรรณ วิจักขณะ จะเป็นแนวทางให้กับการวิจัยครั้งนี้ ในด้านการรับข้อมูลจากสื่อและจะเป็นปัจจัยที่จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อไป

ธนวัฒน์ วรรณประภา (2547) ศึกษาเรื่อง *เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์* หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นชื่นชอบ ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลภาคสนามด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นรู้จักเกมออนไลน์จากบุคคลใกล้ชิดและรู้จักเกมผ่านสื่อต่าง ๆ ปัจจัยด้านโปรแกรมส่งผลต่อการชื่นชอบการเล่นเกม ได้แก่ ความเป็นสังคมเสมือนทำให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ ระดับขั้นในเกม ระบบการเล่น ความท้าทายสิ่งของในเกม การพัฒนาตัวละครของตน ภารกิจที่มีให้ทำมากมาย ลักษณะเฉพาะของโปรแกรม ภาพกราฟิกที่สวยงาม ระบบการสื่อสารที่ง่าย และการปรับมุมมองของภาพได้ 360 องศา ส่งผลให้ผู้เล่นชื่นชอบ

งานวิจัยของธนวัฒน์ วรรณประภา แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นเกมรู้จักเกมจากบุคคลใกล้ชิดและจากสื่อมวลชนต่าง ๆ ปัจจัยของเกมที่ส่งผลให้ผู้เล่นชื่นชอบ ได้แก่ ความเป็นสังคมเสมือนที่ช่วยให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กัน ความท้าทาย ภารกิจต่าง ๆ ที่มีให้ทำ ภาพกราฟิกที่สวยงาม ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยครั้งนี้ คือ ปัจจัยอิสระที่มีผลต่อการติดเกม คอมพิวเตอร์ คือ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อต่าง ๆ ความสนใจที่มีต่อตัวเกม ได้แก่ ภาพกราฟิก เนื้อหาของเกม

อัจฉริสา ชุมมานนท์ (2548) ศึกษาเรื่อง *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น* เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า เพศชายมีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 1 เท่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่าและมีระดับการศึกษาที่สูงกว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่าและมีระดับการศึกษาที่ต่ำกว่า บทบาทของครอบครัวหรือญาติและบทบาทของกลุ่มเพื่อน ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และหนังสือคู่มือเกมเป็นการโฆษณาผ่านสื่อที่เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด เมื่อเทียบกับสื่ออื่น ๆ

งานวิจัยของอัจฉริสา ชุมมานนท์ สนับสนุนตัวแปรอิสระ คือ ลักษณะของประชากร บุคคลแวดล้อม และสื่อที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มตัวอย่าง คือ คู่มือเกม

พวงเพชร อภิธนาคุณ (2549) ศึกษาเรื่อง *ความพึงพอใจและความต้องการของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์: กรณีศึกษา เกมออนไลน์ “ปิงย่า”* ผลการวิจัยพบว่า

ผู้เล่นส่วนใหญ่ร้อยละ 35.90 มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อหาความบันเทิงแบบใหม่ ๆ และสาเหตุในการที่จะเลือกเล่นเกมใดนั้นพบว่า ร้อยละ 37.40 เลือกเล่นเกมเนื่องจากตัวละครที่มีความน่ารัก และในแง่ของข่าวสารที่เกี่ยวกับเกมนอนไลน์พบว่า ร้อยละ 68.80 ทราบข่าวสารต่าง ๆ ของเกมนอนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์และร้อยละ 13.40 ผ่านทางนิตยสารเกม

งานวิจัยของพวงเพชร อภิธนาคุณ สามารถนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ในการกำหนดตัวแปรพื้นฐานต่าง ๆ ที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งในด้านวัตถุประสงค์ของการเล่นเกม ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกม และการรับข้อมูลข่าวสารด้านเกมจากสื่อต่าง ๆ

วรัมพร สถาปนิกานนท์ (2549) ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของเกมนอนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม: กรณีศึกษา เขตบางกะปิ และเขตสะพานสูง กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมนอนไลน์มีความพอใจในเวลาว่างที่มีในแต่ละวัน เพราะผู้เล่นเกมนอนไลน์มีกิจกรรมในยามว่างที่ทำเป็นประจำและแน่นอน โดยรูปแบบของกิจกรรมและพฤติกรรมในเวลาว่างที่ผู้เล่นเกมกระทำบ่อย ถึงกระทำเป็นประจำทุกวัน คือ ผู้เล่นเกมใช้เวลาเฉลี่ย 2-3 ชั่วโมงต่อวัน เพื่อการรับชมโทรทัศน์ รองลงมา คือ การเล่นเกมเฉลี่ย 1-2 ชั่วโมงต่อวัน และการอ่านหนังสือหรือการฟังเพลงเฉลี่ย 30 นาที - 1 ชั่วโมงทุกวัน

งานวิจัยของวรัมพร สถาปนิกานนท์ สรุปไว้ว่า สาเหตุของการติดเกมนั้นส่วนหนึ่งมาจากความพึงพอใจในเวลาว่างที่มีในแต่ละวัน เพราะเป็นการทำให้ผู้เล่นเกมมีกิจกรรมทำในยามว่างที่สามารถทำได้เป็นประจำและแน่นอน

ณัฐปภัสร จันทรหอม (2551) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมนอนไลน์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะของประชากร พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ ความสนใจต่อเกมนอนไลน์และสภาพแวดล้อม มีผลต่อความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ รูปแบบของกราฟิกในเกมนอนไลน์ที่มีผลต่อการเลือกเล่น นั้นจากและตัวละครที่สวยงาม และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ มีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน

งานวิจัยของณัฐปภัทร์ จันทรหอม สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้ ทั้งในเรื่องของปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รูปแบบกราฟิกที่มีผลต่อการเลือกเล่นและประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม

งานวิจัยจากต่างประเทศ

Bouldin (2004) ศึกษาเรื่อง “The Animated and the Actual: Toward a Theory of Animation, Live-Action, and Everyday Life” โดยศึกษาขอบเขตของอนิเมชันในการสร้างร่างกายให้มีชีวิต จากการ์ตูน วิดีโอเกม และวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ อนิเมชัน ภาพยนตร์ไลฟ์แอคชั่น และความจริงหรือสภาพที่เป็นจริงของชีวิต โดยศึกษาตั้งแต่ยุคของภาพยนตร์การ์ตูนในปี ค.ศ. 1930 จนกระทั่งถึงยุคที่ใช้คอมพิวเตอร์ ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในแผนที่จากคอมพิวเตอร์ ในปี ค.ศ. 2003 โดยวิเคราะห์รูปแบบที่ใช้ในการผลิตและการนำไปใช้ ผลการวิจัยพบว่า อนิเมชัน คือ เรื่องของการสร้างอย่างไว้ใจจำกัด ระหว่างความจริงและจินตนาการ มีการนำไปสร้างสื่อเพื่อการศึกษา และพบว่า เนื้อบางส่วนเกี่ยวเนื่องกับความรุนแรงและสงคราม

การศึกษาของ Bouldin สามารถนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ในด้านปัจจัยที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ คือ กราฟิกในเกมคอมพิวเตอร์ เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ สอดคล้องกับงานของ Bouldin ในด้านการผสมผสานระหว่างความจริงและจินตนาการ สามารถสร้างสรรค์องค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างไว้ใจจำกัด ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

Johnson and Kaye (2004) ศึกษาเรื่อง “Wag the Blog: How Reliance on Traditional Media and the Internet Influence Credibility Perceptions of Weblogs among Blog Users” เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ความน่าเชื่อถือต่อสื่อดั้งเดิมและอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้บล็อก (blog users) โดยควบคุมตัวแปรทางประชากรและทางการเมือง ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้เว็บล็อกเชื่อถือข่าวจากเว็บล็อก (weblogs) มากกว่าสื่อดั้งเดิม โดยคิดว่าสื่อดั้งเดิมมีความน่าเชื่อถือในระดับปานกลาง ผู้ใช้ประเมินบล็อกในด้านความลึกของข้อมูลมากกว่าความเที่ยงธรรม นั่นคือ การประเมินว่าเว็บล็อกให้ข้อมูลเชิงลึกมากกว่าข้อมูลที่มีความเที่ยงธรรม

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้รับข่าวสารจะให้ความเชื่อถือต่อข้อมูลในเชิงลึก จากเว็บมาก ข้อมูลดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ข้อมูลข่าวสารจากสื่อ เป็นปัจจัยที่สำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

Griffiths and Hunt (2006) ศึกษาเรื่อง “Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators” เป็นการสำรวจการเล่นเกมของผู้เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกในสหราชอาณาจักร ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นเล่นเกมเฉลี่ยถึง 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และไม่มี ความแตกต่างกันในการเล่นระหว่างเพศชายและเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญ ข้อที่สังเกตได้ คือ เพศชายจะนิยมเล่นเกมเป็นประจำมากกว่า และนิยมเล่นเกมที่มีความรุนแรงในเนื้อหา ในขณะที่เพศหญิงนิยมเล่นเกมที่มีความสนุกสนาน และความบันเทิงเป็นเหตุผลหลักของการเลือกเล่นเกม

งานวิจัยของ Griffiths and Hunt สนับสนุนสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้ คือ ปัจจัย ในด้านองค์ประกอบพื้นฐานของประชากรมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

Jansz and Tanis (2007) ศึกษาเรื่อง “The Appeal of Playing Online First Person Shooter Games” เป็นการศึกษาเกี่ยวกับความดึงดูดใจของเกมออนไลน์ ประเภทตนเอง เป็นผู้ยิง (FPS) โดยมีการสำรวจทางอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า เกมประเภทดังกล่าว ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะเป็นวัยรุ่นเพศชาย ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ผู้เล่น เป็นกลุ่มคนที่มีการเล่นจนชำนาญ แข่งขันกันเพื่อให้ได้คะแนนสูงสุด

งานวิจัยของ Tansz and Tanis สนับสนุนตัวแปรอิสระของการวิจัยครั้งนี้ ได้เนื้อหาของเกม ความท้าทายของระดับความสามารถในเกม

Teng, Lo, and Wang (2007) ศึกษาเรื่อง *How to Know and Choose Online Game: Differences between Current and Potential Players* เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า (1) ผู้เล่นทั่วไปใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูล มากกว่าผู้เล่นที่มีการเล่นจนชำนาญ (2) ผู้เล่นทั่วไปชอบทดลองเล่นเกมฟรี และมักเลือก เกมที่มีภาพกราฟิกที่สวยงาม มากกว่าผู้เล่นที่มีการเล่นจนชำนาญ (3) ผู้เล่นที่มีการเล่นจนชำนาญ เชื่อถือภาพลักษณ์ของสื่อโฆษณา มากกว่าผู้เล่นทั่วไป (4) ทั้งผู้เล่นที่มีการเล่นจนชำนาญ และผู้เล่นทั่วไปส่วนมากมักเล่นเกมจากการบอกปากต่อปาก และเชื่อ

ในการโฆษณาทางโทรทัศน์ และ (5) การเลือกผู้ผลิตเกม มีความสำคัญน้อยที่สุดสำหรับผู้เล่นทั่วไปและผู้เล่นที่มีการเล่นจนชำนาญ

งานวิจัยของ Teng et al. แสดงให้เห็นว่า ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ การรับฟังการบอกเล่าจากปากต่อปาก ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ยกปัจจัยในเรื่องของการบอกเล่ากันปากต่อปากไปไว้ร่วมกับเหตุผลในด้านข้อมูลข่าวสารจากสื่อ และการเลือกเล่นเกมจากภาพกราฟิกที่สวยงามของเกมเป็นเหตุผลสำคัญในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งสนับสนุนตัวแปรอิสระในการวิจัยครั้งนี้ ด้านพฤติกรรม的开รับสื่อและด้านความสนใจต่อเกมคอมพิวเตอร์

Hull (2010) ศึกษาเรื่อง *Computer/Video Games as a Play Therapy Tool in Reducing Emotional Disturbances in Children* เป็นการศึกษาเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เกมหรือวิดีโอเกมในด้านการใช้งานเป็นอุปกรณ์การเล่นสำหรับบำบัดในการลดความสับสนทางอารมณ์ในเด็ก ผลการวิจัยพบว่า คอมพิวเตอร์เกมหรือวิดีโอเกมมีความสนุกสนานและสามารถดึงดูดเด็ก และถูกใช้ในวิธีการที่หลากหลายกับเด็ก ๆ เพื่อใช้เป็นอุปกรณ์การเล่นสำหรับบำบัดในการลดความสับสนทางอารมณ์ สิ่งที่ค้นพบจากการศึกษาสนับสนุนความจริงที่ว่า เด็ก ๆ ได้รับผลกระทบจากความสับสนทางอารมณ์ ในการเผชิญกับความยากลำบากในด้านการศึกษา ในด้านความรู้สึกหรืออารมณ์และในด้านสังคม การวิจัยครั้งนี้สนับสนุนเนื้อหาต่าง ๆ โดยแสดงให้เห็นว่า การบำบัดด้วยการเล่นมีประสิทธิภาพในการรักษาเด็กที่มีปัญหาทางด้านอารมณ์ โดยสรุป การวิจัยครั้งนี้ยืนยันถึงประโยชน์ในการใช้คอมพิวเตอร์เกมหรือวิดีโอเกมในด้านการใช้งาน เป็นอุปกรณ์การเล่นสำหรับบำบัดในการลดความสับสนทางอารมณ์ในด้านลบ

งานวิจัยของ Hull สนับสนุนให้เห็นถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีนอกเหนือไปจากความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ซึ่งสามารถนำมาใช้อ้างอิงในการวิจัยครั้งนี้ได้