

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง รูปแบบของสื่อต่าง ๆ ก็ปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยไปด้วย เกมก็มีพัฒนาการเช่นกัน ในอดีตอาจมีแค่เกมกด หรือวิดีโอเกม แต่ปัจจุบันมีเกมให้เด็กเลือกเล่นมากมาย ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ เกมเพลย์สเตชัน และเกมออนไลน์ ไม่เพียงภาพ เสียง สี สีสัน และตัวละครในเกมที่โลดแล่นอยู่หน้าจออย่างสมจริงสมจังเท่านั้น แต่เนื้อเรื่องและรูปแบบของเกมจะเกี่ยวข้องกับการแพ้ชนะก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตามและหลงใหลจนยากที่จะทำให้เด็ก ๆ ละมือจากเกมได้ เด็กไทยจำนวนมากจึงใช้เวลาอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์ และหน้าจอทีวีสวมวิญญาณให้เป็นตัวละครในเกมนานาชนิดวันละหลายชั่วโมง โดยไม่ยอมทำกิจกรรมอื่น ๆ ทั้งยังมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัด ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ที่ฉุนเฉียวง่ายขึ้น หรือแม้แต่การตัดสินใจด้วยคำว่า แพ้ กับ ชนะ เท่านั้น โดยไม่มีการประนีประนอมใด ๆ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นผลมาจากการเล่นเกมทั้งสิ้น

ปัญหาเด็กติดเกมนี้ถือได้ว่าเป็นปัญหาที่น่าวิตกอย่างมาก เนื่องจากการเพิ่มจำนวนของผู้เล่นอย่างรวดเร็ว เพราะปัจจุบันเกมเข้ามามีบทบาทในสังคมจนส่งผลกระทบต่อให้เยาวชนหลงใหล เกมนี้ถือได้ว่าเป็นสิ่งบันเทิงสิ่งหนึ่งซึ่งกำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นเรื่อย ๆ จนทำให้เยาวชนทั้งหลายใฝ่ฝันอยากจะได้สัมผัส สำหรับเด็กหลาย ๆ คนความรุนแรงสิ่งยั่วยุต่าง ๆ ภายในเกมมีผลกระทบให้เด็กก่อพฤติกรรมที่นักกลัวมากมาย (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ, 2548)

ปัจจัยที่ทำให้เด็กติดเกมนี้อาจจะเกิดขึ้นจากการที่เด็กนั้นสามารถหาเกมเล่นได้ง่าย เพราะแทบทุกบ้านจะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หากไม่มีเด็กก็ไปใช้บริการในร้านเกมซึ่งมีให้เลือกจนนับไม่ถ้วน หรือแม้แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นจากพ่อแม่ที่ไม่มี

ความเข้าใจในตัวเด็ก ขาดการดูแลเอาใจใส่ จึงมีผลทำให้เกิดพฤติกรรมการติดเกมของเด็ก ซึ่งการเล่นเกมนั้นไม่ใช่เล่นเกมตามธรรมดาทั่วไป แต่มีความต้องการเล่นเกมสูงและทำทุกอย่างเพื่อให้ได้เล่นเกม ไม่ต่างอะไรกับการติดยาเสพติด

การศึกษาของคลินิกจิตเวชและเด็กแห่งอเมริกาเหนือได้ศึกษาถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลก ซึ่งบ่งชี้ถึงความเกี่ยวข้องกันระหว่างความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมกับความรุนแรงในความคิดของเด็ก ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2547-2544 ซึ่งเป็นช่วงที่วิดีโอเกมกำลังแพร่หลายนั้นพบว่า อัตราของวัยรุ่นที่ถูกจับเพราะก่อเหตุรุนแรงลดลงถึง 44 เปอร์เซ็นต์ และถือได้ว่าอยู่ในระดับที่ต่ำสุดนับจากปี 2526 แต่ขณะเดียวกันเกมกลับเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเข้าสังคมของเด็ก (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ, 2548)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ซึ่งในอนาคตวัยรุ่นเหล่านี้อาจจะเป็นกำลังสำคัญของประเทศในการที่จะทำการพัฒนาเทคโนโลยีให้ทัดเทียมกับนานาประเทศได้ รวมถึงการพัฒนาเทคโนโลยี หรือแม้แต่การพัฒนาการของเนื้อหาของเกมออนไลน์ อาจจะทำให้เด็กวัยรุ่นนั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาลักษณะวัยรุ่น ประเภทของเกมออนไลน์ ความสนใจในการเล่นเกมนออนไลน์ ความต้องการทางด้านเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ และเทคนิคในการนำเสนอที่มีผลและมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ รวมทั้งศึกษาถึงผลกระทบต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ รวมถึงพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้น และที่ส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กที่เล่นเกมออนไลน์ เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้ไปเป็นแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของวัยรุ่นไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของผู้เล่นเกมออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภทในกรุงเทพมหานคร

3. เพื่อศึกษาความสนใจ ความต้องการของผู้เล่นเกมออนไลน์และวิธีการนำเสนอของเกมที่แต่ละประเภทที่มีผลกระทบจากเนื้อหาของเกมออนไลน์ในแต่ละประเภท

สมมติฐานของการวิจัย

1. ลักษณะประชากรของวัยรุ่นที่ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน
2. ประเภทของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน
3. ความสนใจในการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน
4. ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน
5. เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

วัยรุ่นที่จะสำรวจได้แก่ ผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ในกรุงเทพมหานคร อายุตั้งแต่ 15-20 ปี โดยผู้ตอบแบบสอบถามต้องเป็นผู้ที่เล่นเกมออนไลน์อยู่เป็นประจำหรืออย่างน้อยไม่ต่ำกว่าอาทิตย์ละ 1 ครั้ง จะเริ่มศึกษาในเดือนกันยายน 2552

นิยามศัพท์เฉพาะ

ก่อนจะเริ่มศึกษารายละเอียดของการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะขอกำหนดคำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัยเอาไว้เสียก่อน เพื่อป้องกันความสับสนที่อาจเกิดขึ้น เมื่อพบศัพท์เหล่านี้ในบทต่าง ๆ จะได้เข้าใจตรงกันตามที่อ้างอิงไว้ ดังนี้

เกมออนไลน์ (online game) หมายถึง เกมในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีการสร้างขึ้นจากโปรแกรม รวมถึงมีการจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ทำให้ผู้เล่นนั้นสามารถที่จะต่อสู้กับคอมพิวเตอร์ซึ่งเหมือนกับคอมพิวเตอร์นั้นมีความคิด และสู้กับเราได้ และรวมถึงการที่ผู้เล่นนั้นสามารถที่จะสู้กับผู้อื่นที่ขอเข้าเล่นเกม นั้น ๆ ได้

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง ช่วงระยะเวลาในการเล่น สถานที่ในการเล่น เกมออนไลน์ สิ่งที่มีมุ่งหวังในการเล่น เกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเล่นเพื่อคลายเครียด หรือแม้แต่การเล่นเพื่อหาเพื่อนก็ได้ตาม

วัยรุ่น หมายถึง ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ที่อยู่ในช่วงอายุตั้งแต่ 15-20 ปี ภายในกรุงเทพมหานคร

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากหลังการเล่น เกมออนไลน์ ในเรื่องของความเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมของเด็ก

ผู้ใช้ (user) หมายถึง ชื่อที่ผู้เล่นทำการสมัครเล่นเกมภายในเว็บของเกมต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้ในการเข้าเล่นเกม

รหัสผ่าน (password) หมายถึง รหัสที่ได้จากการสมัครเล่นเกมของผู้เล่นเกม ซึ่งจะนำไปใช้ในการเข้าเล่นเกม

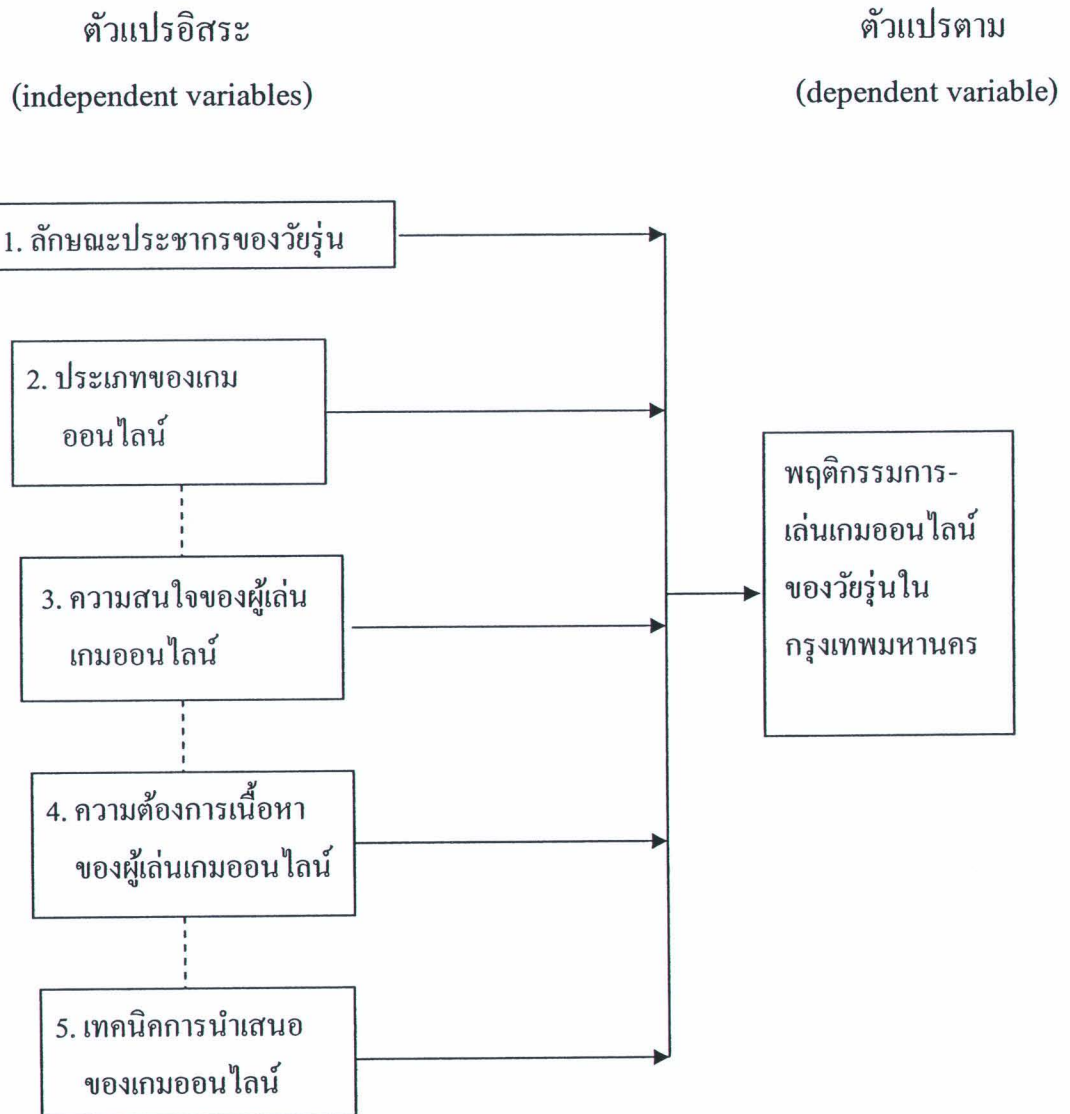
เรทเกม (rate game) หมายถึง การแบ่งประเภทลักษณะของเกมที่มีเนื้อหาและรูปแบบของเกมที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นตัวกำหนดช่วงอายุของผู้ที่จะเล่นเกมออนไลน์ โดยที่กระทรวงไอซีทีเป็นผู้ออกกฎระเบียบออกมา

แฮก (hack) หมายถึง การที่ผู้เล่นสามารถที่จะเข้าไปในรหัสและ password ของผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ เพื่อจะเข้าไปทำการขโมยของหรือขโมยเงิน และทำให้เกิดความเสียหายแก่ตัวละครของผู้เล่นอื่น

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

1. ผลวิจัยนำสามารถไปปรับปรุง พัฒนา และแก้ไขปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ซึ่งสามารถนำไปอ้างอิงตามวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ได้
2. ผลจากการศึกษาสามารถนำไปเป็นฐานข้อมูลเพื่อกำหนดนโยบายต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์
3. ข้อมูลที่ได้รับจากการศึกษาช่วยในการประเมินผลความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นที่มีผล และมีความสัมพันธ์ต่อการเล่นเกมออนไลน์

กรอบแนวความคิด



จากแบบจำลองและกรอบการวิจัย บทต่อไปนี้จะทำการค้นคว้าเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถนำมาสนับสนุนการศึกษารัั้งนี้ให้มีความถูกต้องอย่างมีหลักเกณฑ์และน่าเชื่อถือ เพื่อที่จะบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้