

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อินเทอร์เน็ตได้ถือกำเนิดขึ้นโดยได้รับการพัฒนาเรื่อยมาจนกลายเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ด้วยความสามารถของอินเทอร์เน็ตที่เป็นช่องทางในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร แลกเปลี่ยนปฏิสัมพันธ์ และเป็นประตูไปสู่โลกแห่งการเรียนรู้ บวกกับประสิทธิภาพที่เข้าถึงได้ง่าย สะดวก รวดเร็วทันใจนั้น ได้ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นปัจจัยที่ 5 ที่มีผลต่อวิถีชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน

ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทยที่แอบแฝงอยู่กับการพัฒนาของอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีที่ทันสมัยในทุกวันนี้ คงจะหนีไม่พ้นปัญหาของเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ เนื่องจากแทบทุกบ้านมีคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์หนึ่งที่ใช้ในการทำงานหรือช่วยในการเรียน ประกอบกับอินเทอร์เน็ตที่เข้ามามีบทบาทในการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ให้เปิดกว้างเข้าหากันไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลกก็ตาม ส่งผลให้โลกของการทำงานและโลกของการเรียนเปิดกว้างมากขึ้น สำหรับเด็กและเยาวชนไทยต่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เช่นกัน

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นจะศึกษาจากกลุ่มวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นพื้นฐานอ้างอิงในการศึกษาให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ประกอบการอภิปรายผลตามหลักการวิจัยอย่างถูกต้อง อันจะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาถึงแนวคิด ทฤษฎี รวมถึงวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยมีสาระสำคัญตามลำดับ ดังต่อไปนี้

เกมออนไลน์ ได้แก่ ความหมายของเกมออนไลน์ การพัฒนาของเกมออนไลน์ ประเภทของเกมออนไลน์ จุดเด่นของเกมออนไลน์ ส่วนประกอบของเกมออนไลน์ ลักษณะการเล่นเกมออนไลน์ ตัวอย่างเกมออนไลน์

1. อินเทอร์เน็ต ได้แก่ ความหมายของอินเทอร์เน็ต ความสำคัญของอินเทอร์เน็ต บริการอินเทอร์เน็ต รูปแบบของร้านอินเทอร์เน็ต
2. มาตรการในการป้องกันการติดเกมออนไลน์ของกระทรวงเทคโนโลยี-สารสนเทศและการสื่อสาร ได้แก่ 4 มาตรการพิชิตเด็กติดเกม
3. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะวัยรุ่นที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ อายุ เพศ สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ การศึกษา
4. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม ความคิดเห็น และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมออนไลน์
5. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย
 - 5.1 ทฤษฎีความพึงพอใจ (uses and gratification)
 - 5.2 ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคม (social learning theory)
 - 5.3 ทฤษฎีการตัดสินใจจากสังคมและพันธะผูกพัน (social judgment involvement theory)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากภายในประเทศ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากต่างประเทศ

เกมออนไลน์ (game online)

เกมออนไลน์เป็นเกมที่ใช้กลยุทธ์และหลาย ๆ เกมที่มีการใช้โปรแกรมจำลองสถานการณ์การรบ ทำให้ผู้ใช้สามารถต่อสู้กับคอมพิวเตอร์เสมือนคอมพิวเตอร์คิดเอง และสู้กับเราได้ แต่ก็ยังมีจุดบกพร่องของเกมที่ไม่สามารถสร้างความมันส์เหมือนกับการสู้กับคนที่คิดและพูดกับอีกฝ่ายได้ จึงได้มีการสร้างเกมและบริการที่ทำให้ผู้ใช้ต่อสู้กัน โดยให้ผู้ใช้ติดต่อเข้าไปในเครื่องบริการแล้วเสียเงินในการลงทะเบียน จากนั้นจะสามารถที่จะขอเข้าไปเล่นเกมกับใครก็ได้ในโลกที่เสียเงินเช่นกัน และสามารถที่จะพูดคุยกันผ่านแป้นพิมพ์เป็นการทำความรู้จักกันในขณะเล่นเกมได้อีกด้วย ซึ่งเป็นบริการที่กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในโลกของอินเทอร์เน็ต

ความหมายของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ หรือ Concole ในรูปแบบออนไลน์ หรือที่เรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า Massive Multiplayer Online Role Playing Game และชื่อย่อ MMORPG หมายถึง เกมที่ผู้เล่นจะต้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เพื่อเข้าไปเล่นเกมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เชื่อมต่อเข้ามายังตัวเซิร์ฟเวอร์ของเกมเหมือนกันข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นทุกคนจะถูกบันทึกให้อยู่ในเครื่องเซิร์ฟเวอร์ของเกม ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถที่จะแก้ไขข้อมูลเหล่านั้นได้ ซึ่งในส่วนนี้เป็นส่วนที่ทำให้เกมออนไลน์แตกต่างจากเกมออฟไลน์ที่สามารถแก้ไขข้อมูลต่าง ๆ ได้เอง และการเล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะสามารถพูดคุยหรือติดต่อกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้อย่างอิสระตามที่ตัวเกมนั้น ๆ กำหนดไว้ได้ เพราะเกมออนไลน์นี้เป็นเกมที่มี “สังคม” ของผู้เล่นเป็นการเปิดโลกของผู้เล่นเกมให้สามารถมีเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นได้ตลอดเวลา นอกเหนือจากนั้นเกมออนไลน์ยังมีระบบต่าง ๆ ในตัวเกมเพื่อสร้างความบันเทิงมากมาย เช่น ระบบที่เป็นภารกิจหรือเควส (quest) ที่เหล่าผู้เล่นร่วมทำทลายความสามารถของตนในการปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมาจาก NPC (Non-Player Character--NPC) ตัวละครที่เกมสร้างขึ้นมา ระบบการต่อสู้ ระบบกลุ่ม (guild, clan, company) ที่สร้างความสามัคคีให้ผู้เล่น ความสมจริงของเนื้อหาที่ทำให้เกมออนไลน์เหมือนภาพยนตร์ที่คุณเข้าไปดำเนินเรื่อง สร้างชะตาชีวิตของตนเองได้ สิ่งเหล่านี้คือเสน่ห์ที่ดึงดูดให้ผู้คนมากมายหลั่งไหลมาจากทั่วโลกเข้ามาสัมผัสโลกแห่งเกมออนไลน์มากขึ้นอย่างรวดเร็ว (กรุงเทพธุรกิจ, 2548)

การพัฒนาของเกมออนไลน์

การพัฒนาเกมออนไลน์เริ่มมานิยมเมื่อมีเทคโนโลยี MMORPG (massive multiplayer online game) ต่อมาผสมผสานเนื้อเรื่องแบบ RPG (role playing game) ให้เกมดูน่าสนใจยิ่งขึ้น จนกลายเป็นประเภทเกมที่เรียกว่า MMORPG และในปัจจุบันมีเกมออนไลน์ที่นำความเป็น 3 มิติ มาใช้ในการเล่นเกมจำนวนมาก อย่างที่มีให้เห็นในประเทศไทยก็จะเป็นเกม Project E3 Mu และ Raghams และเกมล่าสุดในขณะนี้จะเป็นเกม Maple Story ซึ่งเป็นเกม 2D หรือ 2 มิติ เป็นรูปแบบใหม่ล่าสุด สามารถเล่นผ่าน Game Controller ในขณะที่ให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมระหว่างการทดลองระบบนั้นก็ถือ

ได้ว่าเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดของบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่าง ๆ ด้วยการยั่วยวนให้ผู้เล่นเกิดอาการติดใจ คือ เปิดให้ผู้เล่นลงทะเบียนการเล่นฟรี จำกัดจำนวนผู้เล่นและฉากที่ใช้ในการเล่น จะเรียกช่วงนี้ว่า Close Beta พร้อม ๆ กับการทดลองระบบไปในตัว แต่เมื่อระบบสมบูรณ์ ผู้ให้บริการก็จะเปิดช่วง Open Beta ฟรีช่วงระยะเวลาสั้น ๆ เพื่อให้ผู้เล่นมีเวลาตัวละครสูงในระดับหนึ่ง และทำให้ผู้เล่นเสียค่าตัวละครนั้นก่อนที่ประกาศเก็บเงินจริง ซึ่งตรงนี้กว่าที่ผู้เล่นจะได้เล่นแบบจ่ายเงินจริง ๆ หลายคนก็เกิดอาการติดใจเกมแล้ว ผู้เล่นสามารถจ่ายเงินเพื่อใช้ในการเล่นอย่างง่ายดาย เพราะคิดว่าเป็นเงินแค่นิดหน่อยที่จะต้องจ่ายไป ไม่ต่างอะไรกับการเงินซื้อบัตรเติมเงินแบบ Prepaid ของโทรศัพท์มือถือจ่ายก่อนถึงจะใช้บริการได้ (วิกิพีเดีย, 2554)

ประเภทของเกมออนไลน์

ปัจจุบันเกมออนไลน์มีมากมายแต่ ประเภทของเกมออนไลน์นั้นถูกออกแบบตามลักษณะและวิธีการเล่นเป็น 9 ประเภท มีดังนี้ (เรีคนาร็อค, 2547)

1. เกมประเภท Action เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก ปกติเกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ข้อดีคือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า เช่น เกม Rockman และ Pacman เป็นต้น
2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่อง เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ
3. เกมประเภท Simulation เน้นที่การจำลองสถานการณ์บางอย่าง เช่น เกมจำลองการขับรถไฟ (TSLG-Train simulation) เกมจำลองการทำสงคราม (War-simulation)
4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากการต้องการจำลองสมรรถุทางทหาร ผู้เล่นต้องศึกษารูปแบบแนวทางคุณสมบัติพิเศษของตัวละครที่มีอยู่ เพื่อแก้ปัญหาหาวิธีเอาชนะ เช่น Front mission (TBS) เป็นต้น
5. เกมประเภท Role Playing Game เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมุติ หรือเลือกสมมุติให้ตัวเองมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งในเกม เพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีฉากจบ

ได้หลายรูปแบบมีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า เช่น Final Fantasy Dragon Quest เป็นต้น

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง เช่น ฟุตบอล สนุกเกอร์ กอล์ฟ เป็นต้น

7. เกมประเภท Puzzle เป็นเกมที่ใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหา ซึ่งลักษณะของเกมจะเป็นเกมที่ง่าย เพียงแค่เล่นผ่านไปแต่ในละเลเวล

8. เกมประเภท Criteria เป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการพัฒนาความรู้ และทักษะต่าง ๆ ของเด็ก

9. เกมประเภท Hybrid เป็นเกมที่เกิดขึ้นภายหลัง เมื่อเกมสายต่าง ๆ เริ่มอึดตัวผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นเกมมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมผสานรูปแบบของการเล่นเกมแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

จุดเด่นของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ มีจุดเด่นที่ทำให้มีความน่าสนใจอยู่มากมาย ด้วยรูปแบบที่เป็นการเล่นแบบออนไลน์ ซึ่งจุดเด่นของเกมออนไลน์นั้นมีผู้ให้คำจำกัดความ ดังนี้ (กระปุกดอทคอม, 2549; บิสิเนสไทย, 2545)

เกมออนไลน์นั้นสามารถทำให้เรามีเพื่อนใหม่ ๆ ได้ตลอดเวลา หรือจะเล่นเกมไปพร้อมกับกลุ่มเพื่อน ๆ รวมตัวกันสร้างเป็นกิลด์ เป็นแกลน หรือเป็นปาร์ตี้ ทำให้ไม่เกิดความซ้ำซากจำเจจากการเล่นเกมคนเดียว เพราะทำให้มีเพื่อนพูดคุยและร่วมผจญภัยไปกับเราตลอดเวลาที่เราอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ รวมทั้งระบบกิลด์วอร์หรือแกลนวอร์ที่เป็นการต่อสู้กันระหว่างกลุ่มผู้เล่นด้วยกันเอง ก็ยังเป็นสิ่งดึงดูดให้ตัวเกมมีความสนุก ทำทาย และน่าติดตาม

จุดเด่นที่น่าสนใจและถือเป็นจุดเด่นที่ทำให้เกมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบันคือ เกมออนไลน์มีการอัปเดตตัวเกมได้ตลอดเวลา โดยการอัปเดตแพทช์ (patch: ข้อมูลเพิ่มเติมจากผู้ให้บริการในการเพิ่มเติมข้อมูลของเกม) จากผู้สร้างเกม เพื่อแก้ไขบั๊กของเกม (bug: จุดบกพร่องของเกม) หรือเพื่อเพิ่มเติมข้อมูลของตัวเกม อาทิเช่น เพิ่มอาวุธ ชุดป้องกันใหม่ ๆ เพิ่มแผนที่ใหม่ อาชีพของตัวละครใหม่ ๆ หรือเพิ่ม

มอนสเตอร์ใหม่ ๆ เพื่อให้ตัวเกมมีความแปลกใหม่ขึ้น จนทำให้ในปัจจุบันนี้ เกมออนไลน์ถือเป็นสื่อบันเทิงอย่างหนึ่งที่มีคนนิยมใช้เวลาไปกับการพักผ่อน

เกมออนไลน์นั้นสามารถที่จะเล่นกันได้หลาย ๆ คน ทำให้ได้คุยกับเพื่อนและ เล่นเกมในเวลาเดียวกันรวมถึงสามารถเจอกันทางเว็บบอร์ดได้จากการใช้ชื่อใน ID แล้ว พุดคุยกันต่อในเกม และภายในเกมนั้นในแต่ละเลเวลจะมีความยากเพิ่มขึ้น จึงทำให้รู้สึก สนุกและท้าทายจนทำให้ไม่อยากเลิก

จุดเด่นของเกมออนไลน์ คือ ใช้เวลาในการเล่นไม่นาน และเป็นเกมที่เล่นง่าย ซึ่งต่างจากเกมพีซีที่ใช้ระยะเวลาในการเล่น ดังนั้นการมีสมาชิกที่หันมาสนใจเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นอย่างน้อยจะเพิ่มขึ้นอีก 50% จากจำนวนสมาชิกที่มีอยู่เดิม

คำจำกัดความดังกล่าวสรุปได้ว่า จุดเด่นของเกมออนไลน์นั้นเกิดขึ้นจากรูปแบบ ของเกมที่สามารถมีเพื่อนใหม่ ๆ ได้ มีการรวมกลุ่มกันเป็นปาร์ตี้ ซึ่งทำให้ไม่เกิด ความจำเจจากการเล่นแบบเก่าที่เล่นเพียงคนเดียว หรือมีการต่อสู้กันระหว่างผู้เล่น กลุ่มเดียวกันเอง ซึ่งถือได้ว่าเป็นสิ่งดึงดูดให้เกมมีความสนุกและท้าทายความสามารถ ของผู้เล่นได้ และมีการอัปเดตตัวเกมเพื่อที่จะเพิ่มเติมข้อมูลของตัวเกมนั้น ๆ และจุดเด่น ของเกมออนไลน์อีกอย่างหนึ่งก็คือ การที่ผู้เล่นใช้เวลาในการเล่นที่ไม่นานในการ- อัปเดตเลเวล จึงถือได้ว่าทำให้เกมนั้นมีความรู้สึกสนุกและท้าทายจนไม่อยากจะเลิกเล่น

ส่วนประกอบของเกมออนไลน์

เกมแบบ Multiplayer ที่เล่นผ่านเน็ตเวิร์คได้ย่อมมีจำนวนจำกัดในการเล่น ขึ้นอยู่กับความเร็วในการส่งข้อมูลของอุปกรณ์กระจายสัญญาณด้วย เกมโดยทั่ว ๆ ไป เช่น Red Alert Age of Empires จะกำหนดเอาไว้ที่ 8 คนสูงสุด ถ้าจะถามว่าสามารถ รองรับผู้เล่นมากกว่านี้ได้มั้ย ถ้าดูจากหลักการทำงานของ DirectPlay แล้วคิดว่า น่าจะเป็นไปได้ เนื่องจากในการกำหนดค่าเครื่องที่เป็นโฮสต์นั้นจะมีการกำหนดจำนวน ผู้เล่นสูงสุดในกลุ่ม ก็คือ Max Player นั่นเอง และจากเกมที่เล่นกันผ่านระบบ LAN นี้ ก็มีการพัฒนาให้รองรับกับผู้เล่นที่มีปริมาณมากขึ้นได้คือ ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทาง ในการสื่อสารนั่นเอง ปัจจุบันตลาดเกมออนไลน์ในบ้านเรากำลังได้รับความนิยม มากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นแนวทางในการพัฒนาเกมออนไลน์ต้องผสมผสานความรู้



ด้านต่าง ๆ ของคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นการเขียนโปรแกรม การใช้อินเทอร์เน็ต ระบบเน็ตเวิร์คไปจนถึงการเขียนโปรแกรมบนเว็บและระบบฐานข้อมูล ดังนั้น นอกจากคนไทยเราจะเป็นคอเกมออนไลน์แล้ว การสร้างเกมออนไลน์จึงเป็นโปรเจกต์หนึ่งที่น่าท้าทายนักเขียนโปรแกรมเกมของไทยด้วยเหมือนกัน

เกมออนไลน์ในบ้านเรากำลังได้รับความนิยมไม่ว่าจะเป็น Lineage Raknarok Online Hip Street เป็นต้น ลักษณะของเกมแบบออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ต การรับ-ส่งข้อมูลของเกมจะส่งผ่านทางโปรโตคอล TCP/IP ดังนั้นจึงสามารถมีผู้เล่นได้หลายคน แต่อย่างไรก็ตามจำนวนผู้เล่นนั้นก็จำกัดอยู่ที่ความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการเกม หรือที่เรียกว่า Game Server รวมไปถึงความเร็วของอินเทอร์เน็ต (แบนด์วิดท์: bandwidth) ที่สามารถรองรับการเชื่อมต่อได้มากแค่ไหน ดังนั้นเกมออนไลน์จึงเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งของผู้เล่นอินเทอร์เน็ต และปัจจุบันนี้ได้กลายเป็นธุรกิจที่น่าจับตามองแล้ว เพราะสิ่งที่ได้พบในเกมออนไลน์ก็คือ โลกอีกโลกหนึ่ง เหมือนกับว่ามีโลกอยู่ 2 ใบ ใบหนึ่งคือโลกจริง ๆ ซึ่งมีชื่อหนึ่ง มีหน้าตาอย่างนี้ มีรูปร่างอย่างนี้ แต่อีกโลกหนึ่งก็คือ โลกที่พิศუნต์ตัวตนไม่ได้ นั่นก็คือ โลกไซเบอร์และโลกของเกมออนไลน์นั่นเอง

เกมออนไลน์นั้นแท้ที่จริงแล้วก็คือ การเขียนโปรแกรมเกมในระดับที่สูงขึ้นที่สามารถเชื่อมต่อและส่งข้อมูลกันระหว่างเกมได้ภายในอินเทอร์เน็ตนั่นเอง มีการจัดการตัวแปรที่เป็นระบบระเบียบ แต่สิ่งเหล่านี้จะถูกครอบเอาไว้ด้วยภาพกราฟิกที่สวยงามของเกม และถูกนำมาผูกกันไว้ด้วยเนื้อหาเรื่องราวที่ชวนติดตาม ในแง่มุมของการพัฒนาเกมออนไลน์นั้น ระบบการทำงานของเกมจะเป็นแบบ Client-Server ไม่ใช่แบบ Peer to Peer เพราะผู้เล่นจะต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าไปร่วมเล่นเกมกับทุก ๆ คนที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ดังนั้นจึงต้องมีเครื่อง ๆ หนึ่งที่จะเป็นตัวกลางเพื่อให้ทุก ๆ คนที่เชื่อมต่อเข้ามาได้พบปะกันในเกมต่างจากเกมแบบ Peer to Peer ซึ่งใครเป็นคนตั้งโฮสต์ก็ได้ และให้คนอื่นเข้ามาจอย แต่นั่นเป็นวง LAN ผู้เล่นจะโงกหน้ากันก็มองเห็นกันแล้ว แต่เกมออนไลน์แบบนี้เราไม่เห็นหน้ากันจึงต้องตั้ง Game Server มีประสิทธิภาพรองรับการจัดการเชื่อมต่อจำนวนมาก ๆ เพื่อให้ทุกคนเข้ามาเจอกัน



ดังนั้น ถ้าเราพิจารณาจากคุณลักษณะและการทำงานของเกมออนไลน์ เราก็จะทราบได้ โดยเบื้องต้นว่า ระบบประกอบด้วยองค์ประกอบดังนี้ (ไทยเคฟคอตคอม, 2547)

1. ระบบอินเทอร์เน็ต ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นฐานต่อเชื่อมเกมออนไลน์จะต้องใช้ TCP/IP เป็นโปรโตคอลในการสื่อสาร ดังนั้นเครื่องทุกเครื่องที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต จึงสามารถเข้าสู่เกมออนไลน์ได้หรือในระบบอินเทอร์เน็ตก็สามารถสร้างเกมออนไลน์ได้เช่นกัน เพราะใช้ TCP/IP ในการสื่อสารเหมือนกัน

2. ระบบ Game Server ในระบบเกมออนไลน์จะมีเครื่องคอมพิวเตอร์ชุดหนึ่ง ที่ทำหน้าที่เป็น Game Server ซึ่งอาจจะมีมากกว่า 1 เครื่องก็ได้ และ Game Server นี้ จะต้องเชื่อมต่ออยู่กับระบบเครือข่ายด้วย เช่น อินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต เนื่องจาก เกมออนไลน์จำเป็นจะต้องเก็บข้อมูลของผู้เล่น สถานะของผู้เล่น และจะต้องเก็บข้อมูล เกมด้วย ดังนั้นใน Game Server ก็จะต้องมีซอฟต์แวร์ประเภทระบบฐานข้อมูล (DBMS) เช่น Oracle SQL Server mySQL ฯลฯ เป็นฐานข้อมูลสำหรับเกม และมีระบบลงทะเบียน ผ่านทางหน้าเว็บ (web-based registration) สำหรับผู้เล่นคนใหม่ที่จะมาสมัครเล่นเกม หรือดาวน์โหลดเกมอีกด้วย

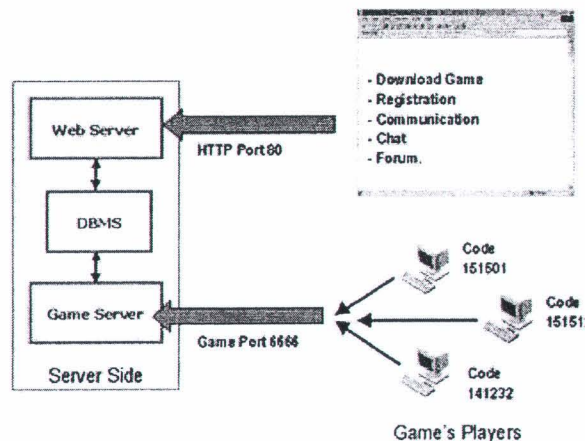


ภาพ 1 ระบบ Game Server

ที่มา. จาก เปิดโลกเกมออนไลน์, โดย ไทยเคฟคอตคอม, 2547, ค้นเมื่อ 20 กันยายน 2547, จาก <http://www.thaidev.com/index.php?cmd=showtitle&id=41>

3. เกม Client และคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกม สำหรับเครื่องของผู้เล่นนั้นจะเป็น เครื่องที่ติดตั้งเกมออนไลน์เอาไว้และใช้ในการเล่นเกม ซึ่งเครื่องนี้จะต้องเชื่อมต่ออยู่กับ

ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยวิธีใดวิธีหนึ่ง เช่น โมเด็ม Leased Line เป็นต้น ผู้เล่นจะต้องดาวน์โหลดเกมผ่านทางเว็บไซต์ที่บริการเกมออนไลน์และลงทะเบียนก่อน จากนั้นจึงใช้รหัสผู้เล่นนี้ในการเข้าสู่เกมต่อไป ลองพิจารณารูปต่อไปนี้ เพื่อความเข้าใจของส่วนประกอบของเกมออนไลน์มากขึ้น



ภาพ 2 เกม Client และคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกม

ที่มา. จาก เปิดโลกเกมออนไลน์, โดย ไทยเดฟคอตคอม, 2547, ค้นเมื่อ 20 กันยายน 2547, จาก <http://www.thaidev.com/index.php?cmd=showtitle&id=41>

จากรูปภาพ 2 จะเห็นว่า ส่วนที่เป็น Server Side (ก็คือทางฝั่ง server) จะต้องมีความพร้อมเครื่องหนึ่งทำหน้าที่เป็น Web Server ที่คอยให้บริการดาวน์โหลดเกมและรับลงทะเบียนผ่านหน้าเว็บ และเก็บข้อมูลลงในฐานข้อมูล (DBMS) เอาไว้ โดยหมายเลขพอร์ตที่ให้บริการเว็บก็คือ 80 ซึ่งเป็นพอร์ตที่ใช้งานโปรโตคอล HTTP อยู่แล้วและระบบก็จะมี Game Server ที่เปิดพอร์ตรอการเชื่อมต่อเอาไว้ เมื่อผู้เล่นเกมเปิดโปรแกรมเกม โปรแกรมก็จะเชื่อมต่อเข้ามาที่ Game Server ผ่านทางพอร์ตของเกม เช่น พอร์ตหมายเลข 6666 ซึ่งหมายเลขพอร์ตนี้ไม่จำเป็นต้องให้ผู้เล่นทราบก็ได้ เป็นที่รู้กันเองระหว่าง Game Server กับโปรแกรมเกมที่จะต้องเชื่อมต่อกันที่พอร์ตนี้ จากนั้นก็จะเข้าสู่การตรวจ ID และรหัสผ่านที่ได้จากการลงทะเบียน ถ้าถูกต้อง Game Server ก็จะส่งสัญญาณกลับไปยังโปรแกรมเกมเพื่อเริ่มเล่นเกมต่อไป จากข้อมูลส่วนนี้จะเห็นว่า โครงสร้างและส่วนประกอบก็เหมือนกับการทำงานของโปรแกรมแบบ Client Server ทั่ว ๆ ไป

อย่างเช่น ICQ เป็นต้น ส่วนสำคัญที่สุดเห็นจะได้แก่ตัว DBMS หรือระบบฐานข้อมูลนี้นั่นเอง ซึ่งจะต้องมีการเก็บข้อมูลในปริมาณมาก และการเข้าถึงข้อมูลที่อยู่

ลักษณะการเล่นเกมออนไลน์

เกมออนไลน์เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันได้หลายคนจากคนละที่ของโลกก็ย่อมได้ เล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีคอมพิวเตอร์กลางที่เรียกว่าเซิร์ฟเวอร์ เป็นศูนย์กลางข้อมูลหลักบันทึกประวัติการเล่นต่าง ๆ ของแต่ละคน แต่ละคนสามารถเข้าเล่นจำเป็นต้องมี User และ password สำหรับการใช้ในการเล่นและสร้างตัวละคร และมีการชำระค่าบริการ เป็นการซื้อชั่วโมงหรือบัตรเติมเวลาต่าง ๆ ถึงจะเข้าไปเล่นได้ ในปัจจุบันเราสามารถเข้าเล่นจากเครื่องคอมพิวเตอร์จากที่บ้าน หรือร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการมากมายทั่วไป (ออนไลน์-สเตชัน, 2550)

การเล่นเกมออนไลน์ให้เป็นนั้นไม่ใช่แค่เรารู้ว่าคดปุ่มนี้ทำอะไร หรือต้องอัปเดตสถานะอย่างไรตัวละครถึงเก่ง แต่การเล่นเกมออนไลน์ให้เป็นนั้นหมายถึง การเล่นเกมโดยรู้จักกฎ กติกา มารยาทของเกมนั้น ๆ ในสิ่งนี้ที่ตัวเกมอาจจะไม่มีกำหนดออกมาเป็นกฎที่ตายตัว การเล่นเกมออนไลน์ก็เปรียบเสมือนกับเราเข้าไปอยู่ในโลก ๆ หนึ่ง ผู้เล่นที่เราพบเจอในเกมก็เป็นคน ๆ หนึ่งเช่นกัน เพราะฉะนั้นการกระทำของเราทุกอย่างในเกมจะต้องคำนึงถึงคนรอบข้างด้วย ถ้าการกระทำของเรามีผลกระทบกับผู้เล่นคนอื่นหรือเป็นการทำให้ผู้เล่นคนอื่นเดือดร้อนถือว่า เป็นการกระทำที่ผิดมารยาทของการเล่นเกมออนไลน์

เรื่องสำคัญอีกประการหนึ่งที่คนเล่นเกมออนไลน์ควรจะทำก็คือ การเข้าเว็บบอร์ดเพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารของเกมว่า เกมที่เราเล่นอยู่ตอนนี้มีกิจกรรมอะไรใหม่ ๆ หรือมีข้อมูลอะไรอัพเดทที่เราควรจะต้องรู้คือ เป็นสิ่งหนึ่งที่ผู้เล่นเกมควรจะทำเป็นประจำ

ตัวอย่างเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ในปัจจุบันที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนี้ แต่ก็ไม่มีใครตั้งคำถามว่า มีเกมทั้งหมดกี่เกมที่สามารถตอบสนองความสนุก และบรรเทาความอยากเล่นเกมให้กับนักเล่นเกมได้ เมื่ออดีตเกมให้เราเลือกเล่นจำนวนไม่มากในประเทศไทย แต่ปัจจุบันรายชื่อเกมที่พร้อมให้ผู้เล่นได้สามารถเล่นเกมมีจำนวนเกมทั้งหมด 29 เกม บางเกมมีการประกาศเปิดตัวเกมออนไลน์อย่างโด่งดัง แต่บางเกมก็ไม่มีเปิดตัวเกม จึงทำให้ไม่ได้รับความนิยม และบางเกมก็เริ่มทยอยเปิดตัวให้เล่นเกมกันทุกเดือน เกมออนไลน์บางเกมคนไทยเป็นผู้พัฒนาเกม ส่วนบริษัทที่เปิดตัวเกมออนไลน์ไปแล้วต่างจะต้องช่วงชิงลูกค้าด้วยการจัดกิจกรรมส่งเสริมการขายทุกอาทิตย์ มีทั้งจัดประกวดความงามของนักเล่นเกม มีฟรีเซนต์เตอร์ จัดแข่งชิงแชมป์โลก ซึ่งรางวัลมากมาย เรียกว่าได้ว่า ธุรกิจเกมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์เป็นสินค้าที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จนทำให้ต้องให้มีการจัดโปรโมชันต่าง ๆ กันอย่างมาก และอีกไม่นานวงการธุรกิจเกี่ยวกับเกมบันเทิงก็จะเข้ามาแทนที่วงการภาพยนตร์ เพราะทุกวันนี้บริษัทเกมได้พัฒนาภาพภายในเกมให้มีความสมจริงสมจังเหมือนกับภาพยนตร์ โดยที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเป็นตัวละครที่ผู้เล่นชื่นชอบ และสามารถกำหนดพล็อตเรื่องได้ตามใจปรารถนา

รายชื่อเกมออนไลน์ในปัจจุบันมีดังนี้ (1) คิง ออฟ คิงส์ ของบริษัทจัส ชันเคย์ ไซเบอร์เนชั่น (2) ดราก้อน ราชา ของบริษัทเอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล (3) แร็กนาร์โรค ของบริษัทเอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล (4) เอ็น-เอจ ของบริษัทวอแรกซ์ ในเครือล็อกซบีท (5) แฟร์รี่แลนด์ ของบริษัทจัส ชันเคย์ ไซเบอร์เนชั่น (6) มิว ออนไลน์ ของบริษัทนิวอีร่า ออนไลน์ (7) แล็กแอนด์ ของบริษัท ไทยซิสเต็ม อินทิเกรชั่น หรือไทยไอที (8) ฟริสตัน เทล ของบริษัททรู ดิจิทัล เอ็นเตอร์เทนเมนต์ ในเครือทรู (9) โปรเจกต์ เอทรี ของบริษัทสยามอินฟินิตี้ (10) ฟอรัทเรส 2 ของบริษัทฟิวโทร (11) อาคาน่า ออนไลน์ ของบริษัทโจวิท เกมออนไลน์ไทยทำเกมแรก (12) มังกรหยก ออนไลน์ ของบริษัทเอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล (13) Cronous: The Shadow Of Consp ของบริษัทบิกเซล มีเดีย (14) ลาลาเบล ของบริษัทกาแล็คซี่ ฟันเน็ต ในเครือกาแล็คซี่ (15) Fly For Fun ของบริษัทอินทรีดิจิตอล ในเครือกาแล็คซี่ (16) ช่าน ของลิเบอร์ต้า (17) Lineage II เอ็นซี ทรู ในเครือทรู (ยังไม่ออก) (18) Getamped ดิจิกราฟท์

ในเครือบริษัท โจวิท (19) ต็อกส์คลับ ของบริษัท ไทยซิสเต็ม อินทิเกรชั่น หรือ ไทยไอที (20) Survivor Project ของบริษัทสยามอินฟินิท (21) กันบาวด์ ของเอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล (22) TS Online ของเอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล (23) R.Y.L ของ บริษัทวินเนอร์ออนไลน์ (24) Dark Eden ของบริษัท Polymould Digital (25) โกะ ของ บริษัทบีกเซล มีเดีย (26) Lunentia ของบริษัท โซดาแม็ก คอร์ป ร่วมกับ บริษัทชินนี่ คอทคอม(27) Yugang ของเอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล (28) Pangya ของบริษัท ini 3 Digital และ (29) Ran ของบริษัท Xinxere Edutainment (ไอซีที, 2552)

อินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นระบบเครือข่ายที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพองค์กร วิธีการดำเนินงาน สังคมและวัฒนธรรมต่าง ๆ อินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมระหว่างโลกแห่งความฝันกับโลกความจริงเข้าไว้ด้วยกันจนแทบจะแยกกันไม่ออก พัฒนาการของอินเทอร์เน็ตมีอัตราการเติบโตที่รวดเร็วมาก และมีแนวโน้มการขยายตัวอย่างไร้ขีดจำกัด จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไร้พรมแดนส่งผลให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือสำคัญ และจำเป็นในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ทั้งภาครัฐบาล และองค์กรธุรกิจทั่วโลก (สมชาย นำประเสริฐชัย, 2543, หน้า 31)

ความหมายของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นศัพท์ที่ประกาศใช้เป็นคำศัพท์มาตรฐาน ปรากฏในศัพท์คอมพิวเตอร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 4 ปี พ.ศ. 2540 เมื่ออธิบายตามหลักการถ่ายเสียงภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยของราชบัณฑิตยสถานใช้ถ่ายตามเสียงสำหรับ t นั้น ในตำแหน่งพยัญชนะต้นอ่านเป็นเสียงตัว ท จึงใช้ เทอร์ สำหรับ ter และ ตำแหน่งพยัญชนะในตำแหน่งท้ายอ่านเป็นเสียงตัวสะกด ต จึงใช้ เน็ต แทน net ตัวไม้ไต่คู้ใส่ไว้เพื่อแสดงว่า เป็นสระเสียงสั้น จึงเขียนว่า อินเทอร์เน็ต (เทคโนโลยีสารสนเทศ, 2550)

อินเทอร์เน็ตมีระบบการปฏิบัติการของเน็ตที่ผ่านเครือข่ายความเร็วสูง ไม่เพียงแต่ทำให้อินเทอร์เน็ตสามารถติดต่อย่นย่อโลกได้เพียงปลายนิ้วสัมผัสแล้ว ยังนำไปสู่การก่อเกิดพื้นที่เฉพาะแบบที่เรียกว่า ที่สมมุติ (virtual place) หรือพื้นที่เสมือน (simulacra space) ที่ซึ่งทุกคนสามารถปรากฏตัวตนและเผชิญหน้ากันได้ในทุกแห่ง เสมือนจริง ซึ่ง Baudrillard เจ้าพ่อสื่อหลังยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern) ได้ชี้ถึงการเกิดขึ้นของสื่อและไซเบอร์สเปซ (cyberspace) ของเทคโนโลยีสมัยใหม่ว่า มันได้สร้างโลกเสมือน (simulacra) ที่มนุษย์ไม่อาจจำแนกความแตกต่างระหว่างความจริง (reality) และความจริงเสมือน (simulation) ออกจากกันได้อีก แล้วที่สำคัญภาพเสมือน (simulacra) ไม่ได้เป็นตัวแทนของความจริงใดเลยนอกจากตัวมันเอง แล้วยังนำไปสู่การสร้างอาณาจักรที่เป็นอิสระด้วยตัวมันเองเกี่ยวกับความจริงที่จริงมาก ๆ หรือเกินจริง (hyper reality) (เทคโนโลยีสารสนเทศ, 2550)

ความเสมือนที่ทำให้จินตนาการและมายาภาพต่าง ๆ สามารถเกิดขึ้นได้อย่างไม่คาดฝันได้ในโลกของมัน อินเทอร์เน็ตจึงถูกยกย่องเป็นนวัตกรรมแห่งการปฏิวัติการเรียนรู้ด้วย นั่นคือ มันได้นำมาซึ่งการเปลี่ยนวิธีเรียนรู้ใหม่ที่จะไม่ถูกจำกัดให้ห้องเรียนแบบเดิมต่อไป เป็นการเรียนรู้ที่อยู่เหนือขอบเขต พรมแดน เวลา และสถานที่ ตระการการเรียนรู้ใหม่ที่มีอินเทอร์เน็ตเป็นฐานจึงหมายความว่า ความรู้ซ่อนอยู่ทุกที่มีอยู่ทุกเรื่อง เข้าถึงได้ตลอดเวลา ค้นหาได้ทุกนาที จนมีผู้กล่าวว่า ไม่มีอะไรที่ไม่มีบนอินเทอร์เน็ตนอกเสียจากว่ามันจะไม่มีจริง ๆ (ศรีดา ตันตะอริพานิช, 2544, หน้า 54)

อินเทอร์เน็ตมีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้

เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายของคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายจำนวนมากต่อเชื่อมเข้าด้วยกัน ภายใต้มาตรฐานเดียวกัน จนเป็นสังคมเครือข่ายขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นระบบเครือข่ายที่มีการเชื่อมโยงของคอมพิวเตอร์มากกว่าล้านเครื่องจากหลาย ๆ ประเทศในโลกเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน (Gardner, 1993, p. 3)

เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกที่มีการเชื่อมต่อกัน ประกอบด้วย เครือข่ายท้องถิ่น ภูมิภาค และเครือข่ายแห่งชาติมากกว่าพันเครือข่าย ผู้ใช้สามารถใช้

เครือข่ายเหล่านี้ได้ ไม่ว่าจะเป็นจากที่บ้าน ที่ทำงาน สถานศึกษา และจะขยายออกไปจนถึงในรูปแบบของธุรกิจออนไลน์ประเภทต่าง ๆ (Laudon & Jane, 1998, p. 291)

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต (internet) หมายถึง เครือข่ายของคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่าย ภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงด้วยโปรโตคอลเดียวกันคือ Transmission Control Protocol/Internet Protocol--TCP/IP เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องในระบบอินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารระหว่างกันได้

ความสำคัญของอินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่วิเศษสุดที่สามารถให้คนถึงคน และคนถึงวัตถุ ได้เผชิญหน้าพบปะกันพูดคุยกันได้ทันทีหรือทำธุรกรรมกันเต็มที่ แม้อยู่กันละซีกโลกอันหมายถึง ระยะทางและเวลาไม่อาจจำกัดการเข้าถึงกันและกันได้ อีกต่อไปเมื่อสื่อสารกันผ่านอินเทอร์เน็ต จนมีคำเรียกที่ว่า อินเทอร์เน็ตคือ โลกไร้พรมแดน ดูเหมือนว่าโลกในแบบที่เป็นอยู่ทุกวันนี้ได้เล็กลงกลายมาเป็นเพียงแค่วีหนึ่งที่มีพื้นที่ไม่ใหญ่มาก และยังสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างตลอดเวลา แต่ที่สำคัญคือ เวทีแห่งนี้กลับสามารถครอบคลุมและย่อพื้นที่อันกว้างใหญ่ไพศาลที่รวบรวมประเทศทุกหนทุกแห่งที่อยู่บนโลกใบนี้ไว้ในสิ่งที่เรียกได้ว่า โลกเทียม ซึ่งเป็นโลกที่ไร้พรมแดนระหว่างประเทศ (ลัดดาวัลย์ วนิชชานัย และณรงค์เดช วิทย์กุล, 2544, หน้า 65)

เมื่อระบบอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของคนเรามากขึ้น ทำให้มีการติดต่อสื่อสารกันทุกที่ทุกเวลา กลายเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลที่ใหญ่ที่สุดของโลกอีกด้วย จึงพอจำแนกความสำคัญออกเป็นด้านต่าง ๆ ได้ดังนี้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2547, หน้า 75)

1. ด้านการศึกษา มีการเชื่อมโยงข้อมูลทางด้านวิชาการเอาไว้มาก ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นห้องสมุดที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก ที่เปิดทำการตลอดเวลา ให้บริการจัดส่งข้อมูลแก่ผู้ที่ต้องการภายในเวลาไม่กี่นาที มีให้เลือกใช้บริการได้ทั้งของฟรีและเสียค่าใช้จ่าย

2. ด้านการรับส่งข่าวสาร การรับส่งอีเมลกลายเป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญที่ทุกคนที่เข้าใช้ระบบอินเทอร์เน็ตรู้จักและคุ้นเคยเป็นอย่างดี เป็นการติดต่อสื่อสารกันได้ทั่วโลกโดยเสียค่าใช้จ่ายต่ำ

3. ด้านธุรกิจและการพาณิชย์ มีบริการหลากหลายรูปแบบทางการค้า การลงทุน การซื้อขายสินค้า บริการต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยที่ลูกค้าสามารถเข้าเยี่ยมชมเลือกดูสินค้าพร้อมทั้งคุณสมบัติต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ แล้วสามารถสั่งซื้อได้ทันที และรอรับสินค้าได้ที่บ้าน สร้างความสะดวกสบายได้เป็นอย่างดี

4. ด้านการบันเทิง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ หรือสันทนาการที่ดี เช่น การอ่านแม็กกาซีนออนไลน์ การฟังเพลง เล่นเกม ฯลฯ

5. ด้านการท่องเที่ยว ธุรกิจการท่องเที่ยวนับเป็นธุรกิจสำคัญอย่างหนึ่งที่สร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการ การให้บริการข้อมูล และอำนวยความสะดวกต่อนักท่องเที่ยวซึ่งอินเทอร์เน็ตถือได้ว่า เอื้อกับธุรกิจแนวนี้อย่างดี

ดังที่กล่าวมานั้น อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นสื่อใหม่ที่น่าไปสู่การแสวงหาข้อมูลและการแสดงความคิดเห็นแบบที่สื่อเดิม ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ไม่สามารถทำได้มาก่อน บทบาทของอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน มีความสำคัญอย่างมากในภาคธุรกิจต่าง ๆ นอกจากนี้การพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อการจัดระบบและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการค้าบนเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ (e-commerce) รวมถึงการพัฒนาเป็นสื่อประสม (multimedia) อย่างเต็มรูปแบบแล้ว ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นตัวหนังสือ ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การพูดคุย การดาวน์โหลดข้อมูลต่าง ๆ ก็ยิ่งช่วยเพิ่มบทบาทให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นเทคโนโลยีเกี่ยวข้องจำเป็นกับวิถีชีวิตผู้คนยุคนี้โดยปริยาย

บริการของอินเทอร์เน็ต

จากความสำคัญของอินเทอร์เน็ตที่กล่าวมาข้างต้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต้องทราบถึงบริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต เพื่อความสะดวกในการเข้าใช้บริการ และการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโลก ด้วยเหตุนี้ลักษณะการให้บริการบน

อินเทอร์เน็ตจึงมีหลากหลายรูปแบบ โดยสรุปได้ดังนี้ (นันทกานต์ ต้นเจริญ, 2546, หน้า 57)

1. บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (electronics mail หรือ e-mail) เป็นบริการรับ-ส่งจดหมาย บทความ แฟ้มข้อมูลต่าง ๆ ระหว่างผู้ใช้บริการด้วยกัน ผู้รับสามารถเลือกดำเนินการกับจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ฉบับต่าง ๆ ที่ได้รับ โดยสามารถเขียน อ่าน ตอบ ลบ และเก็บจดหมายไว้ในรูปแบบของแฟ้มข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

2. บริการกระดานข่าว (bbs: bulletin board system) เป็นบริการที่รวบรวมของกลุ่มข่าว ซึ่งเป็นกลุ่มที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยให้บริการข่าวสารในรูปแบบของกระดานข่าวที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเลือกเข้าเป็นสมาชิกในกระดานต่าง ๆ เพื่ออ่านข่าว ซึ่งสมาชิกในกระดานข่าวกลุ่มต่าง ๆ จะส่งข่าวสารในรูปแบบของบทความเข้าไปในเครือข่าย โดยแบ่งบทความออกเป็นกลุ่ม ๆ ได้แก่ กลุ่มคอมพิวเตอร์ (com) กลุ่มวิจารณ์เกี่ยวกับสังคม (soc) กลุ่มวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับการวิพากษ์วิจารณ์การวิจัยขั้นสูง (sci) กลุ่มเรื่องราวเบ็ดเตล็ด (misc) กลุ่มสนทนา (talk) กลุ่มเกี่ยวกับข่าวสาร (news) กลุ่มพักผ่อนหย่อนใจ (rec) กลุ่มเรื่องราวด้านธุรกิจ (biz) กลุ่มเรื่องราวทั่วไป (alt) และกลุ่มเรื่องราวทางด้านชีววิทยา (bio) (ศิริพร ศรีเชลียง, 2543, หน้า 13) ซึ่งผู้อ่านสามารถเลือกอ่านและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้

3. บริการสนทนาแบบออนไลน์ (chatroom หรือ talk) เป็นบริการที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถคุยโต้ตอบกับผู้ใช้คนอื่น ๆ โดยการพิมพ์ข้อความผ่านทางเป็นพิมพ์ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์โดยมีการตอบกลับทันที การสนทนาผ่านทางอินเทอร์เน็ตมีหลายโปรแกรม เช่น MSN Yahoo messenger ICQ IRC pirch mirc เป็นต้น

4. การให้บริการโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (internet phone) เป็นระบบการติดต่อสื่อสารโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีบริการเสริม เช่น การฝากข้อความ คำพูด นอกจากนี้มีโปรแกรมก็ได้พัฒนาขึ้นเพื่อให้บริการโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น โปรแกรม Net 2Phone Skype IP Phone เป็นต้น

5. คอมพิวเตอร์มือถือ (palm) เป็นการให้บริการข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์มือถือเพื่อรวบรวมรายการต่าง ๆ โดยมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนจดหมายและส่งข้อมูลเข้าคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อโดยตรงกับอินเทอร์เน็ต



6. รายชื่อ ไปรษณีย์ (mailing list) เป็นบริการรายชื่อเมล์ ซึ่งจะมีระบบฐานข้อมูลเก็บที่อยู่ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มคน โดยผู้ใช้งานจะต้องสมัครเป็นสมาชิกด้วยการแจ้งความประสงค์

7. การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-commerce) เป็นการซื้อขายสินค้าและบริการผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้ขายสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคหรือกลุ่มลูกค้าได้ทั่วโลกและตลอด 24 ชั่วโมง การทำธุรกิจการค้าบนอินเทอร์เน็ตนั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น ธุรกิจขายดอกไม้ ร้านขายหนังสือ ร้านขายเพลงและหนังสือ ธุรกิจขายโฆษณา เป็นต้น

8. บริการถ่ายโอนข้อมูล (File Transfer Protocol--FTP) เป็นมาตรฐานในอินเทอร์เน็ตสำหรับการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลได้ทั้งข้อมูลทั่วไป รูปภาพ เสียง รวมทั้งโปรแกรมในระบบปฏิบัติการยูนิกซ์ ฟิชชี หรือแมคอินทอช โดยจะถ่ายโอน แฟ้มข้อมูลจากคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นในอินเทอร์เน็ตมาไว้ในคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้

9. บริการด้านค้นหาข้อมูล ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากในอินเทอร์เน็ตมีผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ได้การจัดเก็บข้อมูลไว้เผยแพร่มากมาย ช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการค้นหาข้อมูล บริการด้านต่าง ๆ ได้แก่ โปรแกรมค้นหา (search engine) บริการแผนที่ออนไลน์ บริการหางาน บริการหาคู่ศูนย์บริการข้อมูลทางโทรศัพท์ (bug 1113) ศูนย์ข้อมูลคนหาย ซึ่งเป็นโครงการภายใต้กลุ่มศิลปวัฒนธรรมให้ความช่วยเหลือในด้านการประสานงาน และการเผยแพร่ข้อมูลบุคคลที่หายสาบสูญไปจากครอบครัว

10. บริการข้อมูลมัลติมีเดีย ได้แก่ (เกียรติศักดิ์ อนุธรรม, 2546, หน้า 89)

10.1 บริการเกมออนไลน์เป็นการให้บริการเกมต่าง ๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูง ผู้ใช้สามารถเล่นเกมพร้อม ๆ กันได้หลาย ๆ คนทั่วโลก

10.2 บริการปรับปรุงโปรแกรม (software updating) เป็นลักษณะการเชื่อมต่อโดยตรงกับคอมพิวเตอร์โดยมีโปรแกรมที่ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต เช่น โปรแกรมฆ่าไวรัส

10.3 บริการวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ (video conference) เป็นการประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการติดต่อพูดคุยของบุคคลในลักษณะที่เห็นหน้ากัน

10.4 บริการสถานีเสียง (real radio) การให้บริการคล้ายกับการจัดรายการ สถานีวิทยุบนอินเทอร์เน็ตสามารถฟังเสียงเพลง ข่าวสาร และพูดคุยกับผู้จัดรายการได้ ให้บริการแบบสาธารณะ

10.5 บริการส่งข้อความสั้น (sms) รูปแบบสัญลักษณ์ (logo) เสียงเพลง (ring tone) เป็นบริการส่งข้อความฟรี

10.6 บริการส่งบัตรอวยพร (e-card หรือ electronic card) บริการส่งบัตรอวยพรเพื่อแทนความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ เช่น รัก คิดถึง มีทั้งแบบภาพเคลื่อนไหว พร้อมเสียงประกอบภาพธรรมชาติ ภาพการ์ตูนต่าง ๆ เป็นต้น

10.7 หมอออนไลน์เป็นบริการข้อมูลทางการแพทย์ในลักษณะของกระดานข่าว สามารถให้ผู้ใช้บริการเข้ามาพูดคุยปรึกษาปัญหาสุขภาพ สอบถามข้อมูลทางการแพทย์ และสามารถค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพ พูดคุยปรึกษา และสอบถามปัญหา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสุขภาพ ไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพจิต โรคต่าง ๆ สุขภาพปากและฟัน และการดูแลสุขภาพอื่น เป็นต้น

รูปแบบของร้านอินเทอร์เน็ต

ร้านอินเทอร์เน็ตโดยทั่วไป จะแบ่งเป็น 2 ประเภท (สยามโฟบิช, 2554)

1. บริการเกมออนไลน์
2. บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป

ผู้ที่เข้ามาใช้บริการส่วนใหญ่กระแสดความนิยมของเยาวชนที่เข้ามาเล่นเกมออนไลน์เป็นหลัก ส่วนใหญ่เป็นเด็กวัยรุ่นระดับมัธยมปลาย เด็กมหาวิทยาลัย และชาวต่างประเทศ โดยเด็กมัธยมเข้ามาใช้บริการประมาณหลังเลิกเรียน โดยให้เหตุผลในการเล่นเกมนอกจากการเรียนมาทั้งวัน ขณะที่ชาวต่างชาติมักจะเข้ามาใช้บริการตอนกลางคืน ส่วนใหญ่จะเข้ามาเช่าคอมพิวเตอร์ เชื้อคีย์บอร์ด และข่าวสารที่เกิดขึ้นในประเทศของเขา

มาตรการในการป้องกันการติดเกมออนไลน์

ความคิดเห็นที่ทางสื่อนำเสนอข่าวเกมนั้น หลายคนมองว่าสื่อเกมจะอยู่รอดได้ เมื่อมีเกมออกมาให้บริการอย่างเฟื่องฟู มีเกมใหม่ทยอยออกมาเรื่อย ๆ ตลอดจนบรรดา บริษัทเกมให้การสนับสนุน โดยเมื่อมองถึงปัญหาเกมอาจแบ่งแยกออกเป็น 2 กรณี คือ (1) การเล่นเกมยาวนานเกิน และ (2) ผลกระทบของเกมรุนแรงหรือลามกต่อผู้เล่น

ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาถกเถียงกันเป็นอย่างมากจนทำให้เกิด มาตรการในการป้องกันการติดเกมออนไลน์ นั่นก็คือ 4 มาตรการพิชิตเด็กติดเกม ซึ่ง 4 มาตรการนี้ ได้แก่ การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ ออก-ระเบียนเกี่ยวกับการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อกำกับดูแลการให้บริการ และรณรงค์ ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษของการเล่นเกมออนไลน์ที่ติดต่อกันเป็นเวลานาน และในต่างประเทศนั้น ทาง ESRB จะเป็นหน่วยงานที่เข้ามาดูแลโดยเฉพาะ ซึ่งได้แบ่ง เรตของเกมตามระดับของเนื้อหาเกมไว้ 6 ประเภท ดังนี้ (1) EC หรือ Early Childhood คือเนื้อหาปลอดภัยเหมาะกับผู้เล่นอายุตั้งแต่ 3 ขวบขึ้นไป (2) E หรือ Everyone เนื้อหา เกมมีความรุนแรงบ้างเล็กน้อย ภาษาไม่รุนแรง เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุตั้งแต่ 6 ขวบ ขึ้นไป (3) E10+ เหมาะกับผู้เล่นที่มีอายุตั้งแต่ 10 ขวบขึ้นไป (4) T หรือ Teen เนื้อหาเกม มีความรุนแรง ภาษาหนักเบาสลับกัน บางจากมีภาพรุนแรง เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป (5) M หรือ Mature เนื้อหาของเกมมีเรื่องเพศอยู่บ้างมีความรุนแรงของฉาก อยู่มาก ภาษาค่อนข้างรุนแรง เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป และ (6) AO หรือ Adults Only เนื้อหาเกมมีเรื่องเพศค่อนข้างมาก ฉากและภาพรุนแรงมาก ไม่เหมาะ สำหรับผู้เล่นที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ผู้ปกครองควรพิจารณา (ณัฐพล ทองใบใหญ่, 2547)



แนวความคิดด้านลักษณะประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของ ผู้เล่นเกมออนไลน์

กระบวนการสื่อสาร มีองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องกันอยู่ 2 ฝ่าย คือ ผู้รับสาร และผู้ส่งสาร และผู้ที่จะเป็นตัวกำหนดว่าการสื่อสารนั้นจะล้มเหลวหรือสำเร็จนั้นก็คือ ผู้รับสาร ดังนั้นผู้ส่งสารจึงควรที่จะมีการวิจัยลักษณะของผู้รับสาร เพื่อที่จะได้สื่อเนื้อหาสาระได้สอดคล้องกับลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย

จากองค์ประกอบข้างต้นจะพบว่า มีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎีด้านประชากร ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เชื่อในหลักการของความเป็นเหตุเป็นผล กล่าวคือ มีความเชื่อว่า คนเราทำพฤติกรรมต่าง ๆ ตามแรงผลักดันจากภายนอก (exogenous factors) และพฤติกรรมโดยส่วนใหญ่จะเป็นไปตามแบบฉบับที่สังคมวางไว้ เช่น คนแต่ละรุ่นก็ควรที่จะทำพฤติกรรมอย่างไร ซึ่งทฤษฎีนี้กำหนดว่า คนที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งการสื่อสารก็จัดเป็นพฤติกรรมสำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ ดังนั้นนักวิชาการสื่อสารบางกลุ่มจึงเชื่อว่า พฤติกรรมสื่อสารของบุคคลที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์แตกต่างกัน จึงน่าจะแตกต่างกันด้วย เนื่องจากบุคคลที่อยู่ในแต่ละกลุ่มประชากรย่อมจะมีกิจกรรมและการดำเนินชีวิต ตลอดจนการใช้เวลาว่างที่แตกต่างกัน ซึ่งคนเรามีแนวโน้มที่จะดูและฟังการสื่อสารที่สอดคล้องกับกรอบอ้างอิงทางด้านความคิดของเขา ซึ่งกรอบอ้างอิงทางความคิดนี้หมายถึงความรวมถึงบทบาททางเพศ การศึกษา ความสนใจและความเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ สถานภาพทางสังคมและอื่น ๆ ที่เป็นคุณสมบัติที่มีความสำคัญของบุคคล โดยกรอบอ้างอิงทางความคิดนี้ทำให้เกิดความแตกต่างกันของเรื่องความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะคติ ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการสื่อสารของบุคคล (ปรมะ สตะเวทิน, 2549, หน้า 112)

ผู้รับสารที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่าง ๆ ร่วมกัน ย่อมจะมีทัศนคติที่คล้ายคลึงกัน ลักษณะทางประชากรศาสตร์นั้น ได้แก่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541, หน้า 302-303; ปรมะ สตะเวทิน, 2549, หน้า 112; ปรมะ สตะเวทิน, 2549, หน้า 118)

1. อายุ เป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิด และพฤติกรรม โดยทั่วไปแล้วคนที่อายุน้อยมักจะมีความคิดเสรีนิยม ยึดถืออุดมการณ์และมองโลก

ในแง่ดีมากกว่าคนที่มียาอายุมาก สาเหตุที่แตกต่างกันเนื่องจากคนที่ต่างวัยกันจะมีประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างกัน จึงทำให้มีทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมแตกต่างกัน ลักษณะการใช้สื่อมวลชนก็ต่างกัน คนที่มีอายุมากมักจะใช้สื่อเพื่อแสวงหาข่าวสารหนัก ๆ มากกว่าเพื่อความบันเทิง ในการฟังวิทยุก็เช่นกัน คนที่มีอายุมากมักจะฟังรายการที่หนัก ๆ ไม่ค่อยฟังดนตรีสมัยใหม่ ลักษณะของกิจกรรมที่ทำและกลุ่มบุคคลที่แวดล้อมจะเปลี่ยนเป็นการเปลี่ยนแปลงในวัฏจักรชีวิต (life cycle) ซึ่งจะมีผลต่อปริมาณการใช้สื่อ

2. เพศ ผู้หญิงกับผู้ชายมีความแตกต่างกันอย่างมากในเรื่องความคิด ค่านิยมและทัศนคติ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนสองเพศไว้ต่างกัน ผู้หญิงมักจะถูกโน้มน้าวใจได้ง่ายกว่าผู้ชาย และมักเผยแพร่ความคิดเห็นที่ได้รับ การจูงใจนั้นให้ผู้อื่นต่อไป นอกจากนี้เพศหญิงมีแนวโน้มและความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่มีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้นจากการรับข่าวสารนั้นด้วย

3. สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ (social and economic status) หมายถึง อาชีพ รายได้ เชื้อชาติ ตลอดจนภูมิหลังของครอบครัว เป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีวัฒนธรรมต่างกัน มีประสบการณ์ต่างกัน ย่อมมีทัศนคติ ค่านิยม เป้าหมายและพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

4. การศึกษา นักวิชาการสื่อสารพบว่า การศึกษาเป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ค่อนข้างสูงกับตัวแปรที่เกี่ยวกับการรับสารและการใช้สื่อ การศึกษาของผู้รับสารทำให้ผู้รับสารมีพฤติกรรมการสื่อสารต่างกันไป โดยคนที่มีการศึกษาสูงจะเป็นผู้รับสารที่ดี เนื่องจากมีความรู้กว้างขวางในหลาย ๆ เรื่องและสามารถเข้าใจสารได้ดี จึงส่งผลให้คนที่มีการศึกษาสูงจะเลือกใช้สื่อมากกว่าคนที่มีการศึกษาน้อย การศึกษาจึงเป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีความคิด ค่านิยม ทัศนคติ และพฤติกรรมแตกต่างกัน

จากแนวคิดด้านประชากร เมื่อนำมาอธิบายถึงลักษณะประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของผู้เล่นเกมในเรื่องของสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจก็จะพบว่า หากผู้เล่นนั้นมีเงินในการเล่นก็จะสามารถที่จะมีความสามารถเพิ่มมากขึ้นในเกม ซึ่งจะส่งผลทำให้ผู้เล่นคนอื่นนั้นอิจฉา มันก็จะเหมือนกับการปลุกฝังให้ผู้เล่นนั้นมองว่าเงินสามารถคลอบคลำได้ทุกอย่าง หรือมีนิสัยที่ชอบโอ้อวด อายุของผู้เล่นก็ถือได้ว่า เป็นอีก-

เรื่องหนึ่งที่มีผลต่อความแตกต่างในเรื่องของการแสดงพฤติกรรมของผู้เล่นคือ การเล่นเกมนานเกินไปของผู้เล่นก็จะส่งผลทำให้ผู้เล่นนั้นมีความก้าวร้าวใช้ความรุนแรงมาก และปัญหาเรื่องการเรียนรู้ การขาดปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอก เพราะส่วนใหญ่จะอยู่ในโลกตัวคนเดียวที่มีแต่ตัวเองกับเกมเท่านั้น ดังนั้นถ้าผู้เล่นที่มีวุฒิภาวะมาก ผู้เล่นก็จะมี ความรับผิดชอบในตัวเอง ซึ่งถ้าเป็นเด็กการรับรู้ถึงความรับผิดชอบในหน้าที่นั้นมี ไม่เท่ากัน พฤติกรรมที่แสดงออกของผู้เล่นเกมนั้นก็ถือได้ว่าเกิดจากลักษณะทางด้าน ประชากรศาสตร์

สรุปแนวคิดทางด้านประชากรเป็นแนวคิดที่พยายามที่จะชี้ให้เห็นถึงประเด็น ความแตกต่างในด้านคุณสมบัติทางประชากรระหว่างบุคคล ซึ่งมีผลต่อการแสดง พฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไปก็คือ การที่คนที่มีคุณสมบัติทางประชากรที่แตกต่างกัน ก็จะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไป สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกตัวแปรทาง ประชากรศาสตร์ที่จะนำมาศึกษาคือ เพศ อายุ การศึกษา และรายได้ แต่อย่างไรก็ดี เนื่องจากแนวคิดทางด้านประชากรศาสตร์เป็นแนวคิดที่มองพฤติกรรมของผู้รับสารว่า เกิดจากแรงผลักดันภายนอกแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น โดยได้มองข้ามองค์ประกอบอื่น ๆ ที่น่าจะมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้รับสารไปโดยเฉพาะอย่างยิ่ง องค์ประกอบทางด้านจิตวิทยาซึ่งถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งของมนุษย์ ดังนั้นการศึกษาวิจัยนี้จึงได้นำแนวคิดและทฤษฎีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวแปร มาร่วมอธิบายพฤติกรรมของผู้รับสารให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม ความคิดเห็น และผลกระทบที่เกิดขึ้น กับผู้เล่นเกมออนไลน์

ปัจจุบันการเล่นเกมมีการแข่งขันที่รุนแรงมากทั้งจากผู้เล่นเอง ร้านอินเทอร์เน็ต และตัวเกมออนไลน์ การเล่นเกมโดยปกติผู้เล่นจะเล่นเพื่อความสุข แต่เมื่อไรที่มี การเล่นตอบสนองความมีตัวตนของคนในเกม รูปแบบของการเล่นก็จะเปลี่ยนไป พฤติกรรมของผู้เล่นเกมนั้นจะถูกแสดงออกมาตามลักษณะที่ตรงกันข้ามกับตัวละคร ที่ผู้เล่นได้เล่นภายในเกม ทศนคติของผู้เล่นนั้นเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นนั้นเลือกที่จะ

เล่นตัวละครภายในเกมที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งพฤติกรรมและทัศนคติของผู้เล่นนั้นจะส่งผลกระทบกับตัวผู้เล่นเอง ซึ่งภายในเกมออนไลน์นั้นยังมีระบบคอมมูนิตี้หรือชุมชนซึ่งเป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผู้คนภายในเกม โดยผู้เล่นจะพบกับผู้เล่นคนอื่น ดังนั้นการเล่นเกมออนไลน์จะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ของอีกชุมชนหนึ่งในโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์ ดังนั้นรูปแบบของเกมจึงมีการให้รางวัลหรือการสะสมแต้มซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมเข้าไปภายในตัวเกม เพื่อทำให้เกิดความสนใจให้ผู้เล่นนั้นอยากเล่นเกมเพิ่มมากขึ้น จากการศึกษาในหัวข้อนี้ได้กำหนดแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ทัศนคติ รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมดังต่อไปนี้

พฤติกรรมและทัศนคติของผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น เกิดจากการแสดงออกของบุคคลโดยมีพื้นฐานที่มาจากความรู้และทัศนคติของบุคคล การที่บุคคลมีพฤติกรรมแตกต่างกันก็เนื่องมาจากการมีความรู้และทัศนคติที่แตกต่างกัน เกิดขึ้นได้ก็เพราะความแตกต่างอันเนื่องมาจากการเปิดรับสื่อและความแตกต่างในการแปลความของสาร จึงก่อให้เกิดเป็นประสบการณ์ที่สั่งสมที่แตกต่างกัน อันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคล (สุรพงษ์ โสชนะเสถียร, 2533, หน้า 124) ดังนั้นพฤติกรรมของผู้เล่นเกมอาจเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม ซึ่งระบบทัศนคติมีองค์ประกอบหลัก ๆ 5 ประการ ดังนี้ (Zimbardo & Leippe, 1991, p. 56)

1. องค์ประกอบด้านความรู้ ความนึกคิด (cognitions) เป็นส่วนที่เป็นความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ทั่วไปทั้งสิ่งที่ชอบและไม่ชอบ หากบุคคลมีความรู้หรือความคิดว่าสิ่งใดดีก็มักจะมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น หากมีความรู้มาก่อนว่าสิ่งไม่ดีก็จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น องค์ประกอบทางด้านความรู้ความนึกคิดประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นความรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริง (knowledge) ส่วนที่เป็นความเชื่อ และส่วนที่เป็นการประเมิน เหล่านี้คือความนึกคิดหรือการรับรู้ของเราทั้งสิ้น

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (the affective responses) เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีผลแตกต่างกันไปตามบุคลิกภาพของคนนั้นเป็นลักษณะที่ค่านิยมของแต่ละคน

3. ความตั้งใจทางด้านการพฤติกรรม (behavior intentions) คือ ความตั้งใจที่จะแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือแนวคิดหนึ่งแนวคิดใด ซึ่งเป็นผลมาจากองค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด และความรู้สึก

4. พฤติกรรม (behaviors) คือ การแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่ง แนวคิดหนึ่ง หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจากองค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด และความรู้สึก

5. ทักษคติ (attitude) คือ ความโน้มเอียงในการประเมินวัตถุ แนวคิดบุคคล สถาบัน ฯลฯ จะเห็นว่าในระบบทัศนคติ องค์ประกอบทั้งห้าส่วนล้วนสัมพันธ์กัน ไม่มีส่วนใดแยกอยู่เป็นอิสระได้ โดยสรุปแล้วลักษณะของทัศนคติ คือ

5.1 ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ของแต่ละคนมิใช่เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด

5.2 ทัศนคติเป็นสภาพทางจิตใจที่มีอิทธิพลต่อการคิดและการกระทำของบุคคลเป็นอันมาก

5.3 ทัศนคติเป็นสภาพจิตใจที่มีความถาวรพอสมควร ทั้งนี้เนื่องจากแต่ละบุคคลต่างก็ได้รับประสบการณ์และผ่านการเรียนรู้มามาก อย่างไรก็ตามทัศนคติก็อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ อันเนื่องมาจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ

จากสาเหตุข้างต้นแสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์นั้นเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านทัศนคติที่ขึ้นอยู่กับความรู้คือ ถ้ามีความรู้ ความเข้าใจดีทัศนคติก็จะเปลี่ยนแปลง และเมื่อทัศนคติเปลี่ยนแปลงแล้วก็จะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรม โดยที่การเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมนั้นเป็นสิ่งที่สามารถเห็นได้ ซึ่งการที่จะให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมนี้เป็นไปได้ค่อนข้างยาก แต่หากเมื่อใดที่ผู้ส่งสารสามารถทำให้ผู้รับสารเปลี่ยนแปลงความรู้และทัศนคติได้ แต่การเปลี่ยนแปลงนี้จะเป็พื้นฐานให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่อไปได้ โดยที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้นจะเป็นการแสดงออกทางวาจาและการกระทำ ทั้งนี้พฤติกรรมของผู้รับนั้นมีปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดดังนี้คือ (ชวรัตน์ เชิดชัย, 2527, หน้า 66-67; Newsom & Siegfried, 1981, pp. 13-15)

2. ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการสื่อสารของ
คนเรา เนื่องจากคนเรามักจะยึดถือกลุ่มสังคมที่เราสังกัดอยู่เป็นกลุ่มอ้างอิงในการ-
ตัดสินใจที่จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมใด ๆ ก็ตาม กล่าวคือ เมื่อคนเรากระทำหรือแสดง
ความคิดเห็นไปในทางเดียวกับค่านิยมของกลุ่มก็จะได้รับความนิยชมชอบจากกลุ่ม
และการยอมรับเป็นพวกพ้อง ในทางตรงกันข้ามหากมีการขัดแย้งกับค่านิยมของกลุ่ม
ก็อาจได้รับการลงโทษจากกลุ่ม ด้วยเหตุนี้คนเราจึงพยายามที่จะคล้อยตามกลุ่มทั้งใน
แง่ความคิด ทักษะคติ ตลอดจนพฤติกรรม เพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม แต่ปัจจัย
ทางในด้านนี้ก็ต้องอาศัยความสัมพันธ์ในสังคม ซึ่งอาจจะส่งผลทำให้เกิดเป็นพฤติกรรม
ร่วมภายในสังคมนั้นได้ อย่างเช่น พฤติกรรมร่วมที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ ได้แก่
การรวมตัวกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม

จากปัจจัยทั้ง 3 ตัวในข้างต้นสรุปได้ว่า มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การรับรู้ และ การแสดงออกของพฤติกรรมและทัศนคติ แต่การที่เปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้เล่น จะต้องใช้การ โน้มน้าวใจซึ่งการที่จะโน้มน้าวใจผู้เล่นให้ได้ผลดียิ่งขึ้น จะต้องมีความตั้งใจ

ที่จะสามารถเชื่อมโยงเข้ากับกรอบอ้างอิงของผู้เล่นได้ จุดจูงใจที่ใช้กันทั่วไปได้แก่ (Hartmann, 1994, pp. 42-44; Janis & Feshback, 1953, p. 37)

1. จุดจูงใจโดยใช้ความกลัว (fear appeals) ถ้าผู้รับสารมีความกลัวมากเกินไป ผู้รับสารจะเกิดความรู้สึกระวนระวาย ฉะนั้นแทนที่เขาจะสนใจในสารเขาจะสนใจ ความระวนระวายของเขาแทน
2. จุดจูงใจโดยใช้อารมณ์ (emotional appeals) สารที่ใช้อารมณ์นั้นจะโน้มน้าวใจ ได้มากกว่าสารที่ไม่ใช้อารมณ์
3. จุดจูงใจโดยใช้ความโกรธ (anger appeals) วิธีนี้ผู้ส่งสารสร้างความโกรธหรือ ความคับข้องใจแก่ผู้รับสารแล้วจึงเขียนหรือพูดเพื่อลดหรือเพิ่มความเครียดแก่ผู้รับสาร และวิธีแก้ไข
4. จุดจูงใจโดยใช้อารมณ์ขัน (humorous appeals) วิธีโน้มน้าวใจโดยการลด ความเครียด อาจทำได้โดยวิธีเขียนประชดแดกดัน
5. จุดจูงใจโดยใช้รางวัล (rewards as appeals) ปกติแล้วสารที่ตอบสนอง ความต้องการของผู้รับสารจะประสบความสำเร็จมากกว่าสารที่ไม่ได้ให้คำสัญญาสิ่งใด กับคนฟัง ยิ่งสารมีรางวัลหรือสิ่งตอบแทนมากก็จะยิ่งเรียกร้องความสนใจหรือจูงใจ คนฟังได้มาก
6. จุดจูงใจโดยใช้แรงจูงใจ (motivational appeals) แท้ที่จริงแล้วจุดจูงใจทุกชนิด ที่กล่าวมาแล้วถือเป็นแรงจูงใจ แต่มีแรงจูงใจบางอย่างที่มนุษย์เรียนรู้เมื่อมีประสบการณ์ ผ่านเข้ามาในชีวิต

จากแนวความคิดข้างต้นในเรื่องของจุดจูงใจ ได้สรุปดังนี้ คือ จุดจูงใจนั้นมีผล ทำให้ผู้เล่นเกิดการสนใจในตัวของเกมมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้พัฒนาเกมนั้นนำจุดต่าง ๆ เหล่านี้ มาใช้ในการโน้มน้าวใจให้ผู้เล่นนั้นหันมาเล่นเกมของตน

ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมก็คือ การเอาใจใส่ที่เกิดขึ้นจาก ตัวของผู้ปกครองหรือการที่ผู้ปกครองไม่เข้าใจในตัวของเด็ก โดยสาเหตุอาจจะเกิดขึ้น จากกรอบอ้างอิงหรือประสบการณ์ระหว่างเด็กและผู้ปกครองนั้นไม่ตรงกัน ซึ่งกรอบ อ้างอิงนั้นเกิดจากความเชื่อหลักของบุคคลซึ่งลักษณะของความเชื่อหลักมีดังนี้ (อรรณพ ปิณฑน์โอวาท, 2546, หน้า 29-30)

1. ถ้าผู้รับสารมีความเชื่อแบบหลัก (central) มากเท่าใด ผู้รับสารก็จะเปลี่ยนแปลงความเชื่อได้ยากขึ้นเท่านั้น ยิ่งถ้าความเชื่อนั้นเป็นความเชื่อที่ได้รับการยอมรับในสังคมแล้ว ผู้ส่งสารจะเปลี่ยนได้ยากมากหรือไม่ได้เลย

2. ความเชื่อที่มีรากฐานมากจากความเชื่อหลักจะเปลี่ยนแปลงยากกว่าความเชื่อผิวเผิน

3. ยิ่งความเชื่อที่ถูกเปลี่ยนแปลงเป็นความเชื่อหลักมากเท่าใด ผลจากการเปลี่ยนแปลงจะแผ่กระจายไปมากเท่านั้น โครงสร้างความเชื่อของบุคคลนั้นความเชื่อหลักของเราจะโยงไปถึงความเชื่อผิวเผินหลายอย่าง จากแนวคิดความเชื่อหลักและกรอบอ้างอิงข้างต้นสรุปได้ว่า พฤติกรรมที่แสดงออกของผู้ปกครองและของเด็กนั้นเกิดจากการที่ผู้ปกครองนั้นไม่เข้าใจ และมีกรอบอ้างอิงหรือประสบการณ์ที่ไม่ตรงกัน

จากแนวความคิดทางด้านพฤติกรรมและทัศนคติที่กล่าวมาข้างต้นส่งผลให้เกิดผลกระทบทางด้านสังคม ดังนี้

ผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อสังคม

เกมออนไลน์นั้นนอกจากจะให้ความบันเทิงแล้วยังสามารถนำไปใช้ในด้าน การเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้เด็กมีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนรู้วิชาแขนงต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น หรือการเล่นเกมออนไลน์เพื่อฝึกทักษะทางด้านประสาทสัมผัส หู ตา และกล้ามเนื้อให้สัมพันธ์กัน บางส่วนสามารถให้ประโยชน์ในการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มีพัฒนาการและการเรียนรู้หลาย ๆ ด้าน เช่น การฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี และมีการคิดอย่างเป็นระบบ ความคิดเห็นส่วนหนึ่งจากกระดานสนทนาในเว็บไซต์ต่าง ๆ ยังระบุอีกว่า การเล่นเกมออนไลน์นั้นเป็นส่วนช่วยดึงดูดเด็กและเยาวชนไม่ให้ใช้เวลาไปมั่วสุมกับสิ่งอื่น ๆ ที่เลวร้ายกว่าเกม ไม่ว่าจะเป็น ยาเสพติด หรือการเที่ยวเตร่เตร่ในเวลากลางคืน หรือ “ติดเกม ดึกว่าติดยาเสพติด” แต่เมื่อเกมออนไลน์ได้สะกดให้ทั้งเด็กเล็ก เด็กโต หรือวัยรุ่น เข้าสู่โลกออนไลน์กันอย่าง ไม่ลืมหูลืมตานันก็เป็นเรื่องที่ทำให้พ่อแม่หรือผู้ปกครองได้รับความเดือดร้อน เพราะ ลูกหลานมัวแต่เอาเวลาไปมั่วเมากับเกมจนไม่สนใจคนรอบข้าง ไม่เรียนหนังสือ ไม่อยู่

ติดบ้าน ทำให้เกิดปัญหาครอบครัวตามมา (พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และสมา โกมลสิงห์, 2546, หน้า 78-79)

นอกจากนั้นการเล่นเกมนอนไลน์ยังเป็นช่องทางให้เกิดการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นมากมาย เกมเอื้อให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายคนพร้อม ๆ กันทั้งจากผู้เล่นในบริเวณใกล้ ๆ กัน หรือในพื้นที่ห่างไกลกันคนละมุมโลก ดังนั้นการเล่นเกมนิจไม่ใช่เรื่องราวระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์อีกต่อไป แต่จะเป็นเรื่องราวระหว่างคนกับคน ซึ่งทำให้เกิดช่องทางได้พบปะผู้คนมากหน้าหลายตา ทั้งที่อาจรู้จักหรือไม่รู้จักกันมาก่อน เกิดเป็นชุมชนทางอินเทอร์เน็ตภายในโลกเสมือนจริง ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เบื้องต้นพบว่าการเล่นเกมนิจ เช่น การติดต่อซื้อขายสิ่งของในเกม การรวมกลุ่มของผู้เล่นจำเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงลักษณะและอุปนิสัยของผู้เล่นคนอื่น ๆ ว่ามีลักษณะการแสดงออกอย่างไร และควรที่จะไว้วางใจผู้เล่นนั้นได้หรือไม่ เนื่องจากภายในโลกไซเบอร์ผู้เล่นสามารถปกปิดตัวตนที่แท้จริง และสร้างตัวตนใหม่ภายใต้นามแฝง และบุคลิกภาพของตัวละครจากการกำหนดของตัวผู้เล่นเองได้อย่างอิสระ ผู้เล่นจึงสามารถแสดงออกโดยไม่ต้องคำนึงผลที่เกิดติดตามมา ทำให้ผู้เล่นจำนวนไม่น้อยที่ใช้วิธีคดโกง หลอกหลวง หรือเอารัดเอาเปรียบผู้เล่นอื่นด้วยวิธีการต่าง ๆ หรือแม้แต่การใช้เทคนิค “แฮก” ของจากผู้เล่นอื่น ซึ่งวิธีการแฮกนั้นเป็นการเล่นไม่ถูกต้อง ผู้เล่นที่ไม่หวังดีจะแฮกเข้ามายังโลกของเกมออนไลน์เข้าสู่ระบบด้วยวิธีการที่ไม่ถูกต้อง โอนย้ายคะแนนหรือแต้มสะสมหรือมูลค่าของเงินที่ผู้เล่นอื่นสะสมไว้ออกไปขายภายนอกเกม ทำให้ผู้เล่นที่แท้จริงต้องสูญเสียคะแนนหรือมูลค่าของเงินในเกมที่สะสมไว้ และต้องมาเริ่มต้นเล่นเกมใหม่อีกครั้ง ซึ่งเป็นการการเล่นที่ยอมรับไม่ได้ในหมู่นักเล่นเกมออนไลน์ (พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และสมา โกมลสิงห์, 2546, หน้า 78-80)

ผลของเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ซึ่งได้แก่เกมการต่อสู้แบบต่าง ๆ ทำให้พฤติกรรมของผู้เล่นเปลี่ยนแปลง ในอดีตที่ผ่านมามีหลาย ๆ ประเทศให้ความสำคัญกับการวิจัยถึงผลกระทบของเกมออนไลน์พบว่า เกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ปัญหาที่พบคือ หลังจากที่เด็กเล่นเกมแล้ว จะมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปคือ เด็กจะขาดทักษะทางสังคม ไม่ยุ่งเหยิงและสนใจคนรอบข้าง จะมุ่งแต่เอาชนะในเกม ซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์

ภายหลังจากการเล่นเกมบ่อย ๆ เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวนำความรุนแรงในเกมมาใช้กับชีวิตจริงได้ เช่น ไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ บางรายมีการกระทำรุนแรงต่อพ่อแม่ เมื่อขัดใจห้ามไม่ให้เล่นเกม หรือใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น (พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และสมา โกมลสิงห์, 2546, หน้า 80)

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า เกมออนไลน์เป็นปัญหามาจากการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เราไม่ควรมองข้ามอย่างใดก็ได้ การแก้ปัญหาด้านเดียว ด้วยการห้ามไม่ให้บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์หรือการจำกัดเวลาเล่นเกมนั้นคงเป็นเรื่องยากอีกเช่นกัน เนื่องจากพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นนั้นมักจะชอบต่อต้านท้าทายต่อคำกล่าวห้ามของพ่อแม่ผู้ปกครอง และกฎระเบียบต่าง ๆ ดังนั้นการแก้ปัญหาเรื่องเด็กและวัยรุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์นั้นอาจต้องมีมาตรการอื่น ๆ ควบคู่ไปด้วย เช่น พ่อแม่ หรือครอบครัวต้องให้ความสนใจใส่ใจต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของเด็ก ดูแลให้เด็กใช้เวลาในการออนไลน์อย่างเหมาะสม รวมถึงดูแลการเล่นเกมออนไลน์ทำความเข้าใจและชี้แจงถึงข้อดีข้อเสียในการเล่นประเภทต่าง ๆ เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันให้เด็กมีความระมัดระวังและเข้าใจถึงสิ่งไม่ดีที่อาจได้พบ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยนี้มีทฤษฎีต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ทั้งทางด้านเชิงจิตวิทยาและสังคมศาสตร์กับทฤษฎีสื่อสารมวลชน ดังจะนำเสนอ ดังนี้

ทฤษฎีความพึงพอใจ

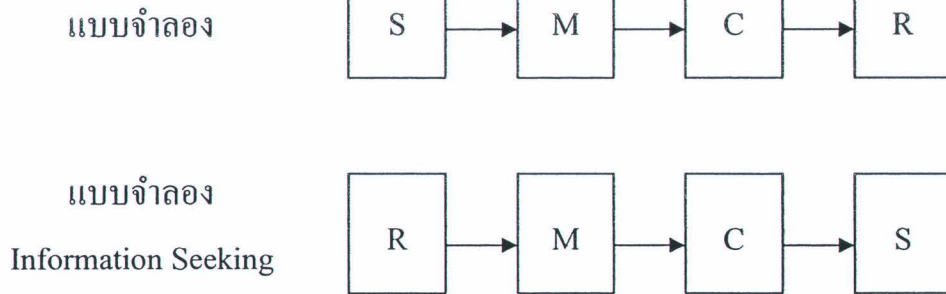
ทฤษฎีนี้เป็นการศึกษาที่เน้นความสำคัญของผู้รับสารในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร โดยมีความเชื่อว่า ผู้รับสารเป็นผู้กำหนดว่าตนเองต้องการอะไร และสารอะไรจึงจะสนองความพอใจของตนได้ ดังนั้นผู้รับสารจะเป็นผู้เลือกรับสารเพื่อสนองความต้องการของตนเอง (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534, หน้า 32) โดยในการศึกษาวิจัยพฤติกรรมการเล่น

เกมสื่อนไลน์ของวัยรุ่น มีทฤษฎีสื่อสารที่เป็นหลักการในกระบวนการสื่อสารที่จะส่งผลต่อการแสดงออกของพฤติกรรมผู้เล่นเกม

แนวทฤษฎีความพึงพอใจนี้เริ่มจากการวิจัยความสนใจ ความพึงพอใจ และพฤติกรรมความต้องการของผู้รับสาร โดยมีพัฒนาการมากกว่า 50 ปี เมื่อ Herbug ได้ศึกษาความพึงพอใจในการเปิดรับฟังรายการละครวิทยุภาคกลางวันของแม่บ้าน ซึ่งสำรวจความสนใจของผู้รับสารและถือได้ว่าความสนใจนั้นแปรตัวแทนอยู่ในกระบวนการสื่อสาร มนุษย์มีความต้องการอยากเรียนรู้ ซึ่งเป็นความต้องการที่จะแสวงหาระเบียบและความเข้าใจสถานะแวดล้อมของตนเอง ความต้องการที่จะเรียนรู้ที่เป็นแรงผลักดันที่มนุษย์เรียนรู้จากการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ได้สรุปถึงข้อเท็จจริงของการศึกษาเรื่องนี้ว่า (กาญจนา แก้วเทพ, 2541, หน้า 54)

1. มนุษย์จะจงที่จะแสวงหาข่าวสารตามความพึงพอใจไม่ได้ถูกยัดเยียดให้อ่านดูหรือฟัง มนุษย์มีทางเลือกที่จะหลบหลีกข่าวสารได้ถ้าต้องการ
2. การใช้สื่อสารมวลชนของมนุษย์มีจุดมุ่งหมาย (goal-directed)
3. สื่อสารมวลชนต้องแข่งขันกับสิ่งเร้าอื่น ๆ อีกหลายอย่างที่จะตอบสนองความต้องการรู้ (need of orientation) ของมนุษย์ได้
4. มนุษย์เป็นผู้กำหนดความต้องการของตัวเองจากความสนใจ แรงจูงใจที่เกิดขึ้นในกรณีต่าง ๆ กัน

จากสมมติฐานของกลุ่มทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (use and gratification approach) ที่ถือว่าในกระบวนการของการสื่อสารนั้นผู้รับสารมีบทบาทอย่าง active มากพอ ๆ กับผู้ส่งสาร เพราะผู้รับสารจะรับสารอย่างตั้งใจและอย่างเลือกสรรในทุกขั้นตอน แนวทางของกลุ่มนี้ได้แตกแยกย่อยออกมาอีกหลายกลุ่ม และกลุ่มที่อาจจะถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีความเชื่อในลักษณะ active ของผู้รับสารอย่างมากที่สุดจะเป็นกลุ่ม information acquisition/seeking เนื่องจากข้อเสนอของกลุ่ม information acquisition นั้นได้กลับลำดับที่ของผู้ส่งสารและผู้รับสารในแบบจำลองนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541, หน้า 54)



ภาพ 3 แบบจำลอง Information Seeking

ที่มา. จาก ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา (หน้า 54), โดย กาญจนา แก้วเทพ, 2541, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เรื่องความพอใจและความต้องการนั้น บุคคลจะใช้สื่อมวลชนเพื่อสนองความต้องการดังต่อไปนี้ (McCombs & Becker, 1979, pp. 51-52)

1. ความต้องการรู้เหตุการณ์ (surveillance) โดยการสังเกตการณ์และติดตามความเคลื่อนไหวต่าง ๆ จากสื่อมวลชน เพื่อให้รู้ทันต่อเหตุการณ์ให้ทันสมัยและรู้ว่าอะไรมีความสำคัญพอที่จะเรียนรู้
2. ต้องการช่วยตัดสินใจ (decision) โดยเฉพาะการตัดสินใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน การรับสื่อมวลชน ทำให้บุคคลสามารถกำหนดความเห็นของตนต่อสถานะหรือเหตุการณ์รอบ ๆ ตัว
3. ต้องการข้อมูลเพื่อการพูดคุยหรือสนทนา (discussions) โดยการรับสื่อมวลชน ทำให้บุคคลมีข้อมูลที่นำไปใช้ในการพูดคุยกับผู้อื่น
4. ต้องการมีส่วนร่วม (participation) ในเหตุการณ์และความเป็นไปต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว
5. ต้องการเสริมความคิดเห็น หรือการสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้กระทำไปแล้ว (reinforcement)
6. ต้องการความบันเทิง (relaxing and entertainment) เพื่อความเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์



ซึ่งจากทฤษฎีนี้ เมื่อนำมาอธิบายถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จะสามารถอธิบายได้ว่า ผู้เล่นจะเลือกรับข้อมูลของเกมที่แตกต่างกันออกไป และจะเลือกตัวละครภายในเกมที่แตกต่างกันไปตามลักษณะของข้อมูล que ผู้เล่นได้รับมา

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคม (social learning theory)

ทฤษฎีจะเป็นการศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมของบุคคลกับสภาพแวดล้อม โดยผู้ที่ศึกษาทางด้านนี้ได้แก่ Bandura โดยมองว่า ผู้ตอบสนองหรือผู้รับสารมีแรงจูงใจ สัญชาตญาณ ทักษะคิด ค่านิยม ความเชื่อที่ผลักดันให้ตอบสนองนั้น การเรียนรู้ที่จะประพฤติตนจากปฏิสัมพันธ์กับสังคมรอบด้าน เมื่อรับรู้ว่าการกระทำบางอย่างไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม หรือได้รับการลงโทษก็จะหยุดพฤติกรรมนั้น ซึ่งสิ่งนี้ถือได้ว่าเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เห็นปฏิบัติอยู่ในสังคม ซึ่ง Bandura อธิบายว่า แหล่งภายนอกอีกแหล่งที่เราเรียนรู้พฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับของสังคมคือ การเล่นสมบทบาท (role playing) โดย Bandura ได้แบ่งการเรียนรู้เชิงสังคม (social learning) ออกเป็น 2 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ (อรวรรณ ปิณฑน์โอวาท, 2546, หน้า 65-66)

1. การเรียนรู้จากผลของการกระทำ (learning by response consequences) เป็นแบบพื้นฐานของการเรียนรู้ที่มีรากฐานมาจากประสบการณ์โดยตรง รูปแบบของพฤติกรรมที่เป็นผลสำเร็จจะถูกเลือกมาใช้ต่อไป พฤติกรรมที่พิจารณาว่าไม่มีประสิทธิภาพก็จะถูกละทิ้งหรือเลิกไป
2. การเรียนรู้จากการสังเกต (observational learning) เนื่องจากข้อจำกัดในการเรียนรู้โดยประสบการณ์ตรง เพราะสิ่งที่จะต้องเรียนรู้มากกว่าเวลาและ โอกาสของผู้เรียนจะอำนวย หรือผลของการกระทำบางอย่าง อาจเป็นอันตรายถ้าจะต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งรู้และผลอันเกิดจากการกระทำที่บุคคลที่เป็นแบบนั้นได้รับ

กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมได้พิจารณาขั้นตอนการเรียนรู้ออกเป็น 4 ระยะ คือ (อรวรรณ ปิณฑน์โอวาท, 2546, หน้า 66)

1. ระยะของการเรียนรู้โดยการสร้างความสนใจ (attentional processes) โดยมีองค์ประกอบหลักที่เกี่ยวข้องกันอยู่ 2 ประการ คือ สิ่งเร้าที่เป็นตัวแบบ (modeling

stimuli) กับบุคลิภาพของผู้รับสาร ซึ่งสิ่งเร้าที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนอาจแยกประเภทได้หลายระดับ ขึ้นอยู่กับความแข็งแกร่งของแรงจูงใจและความสนใจที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งว่ามากน้อยแค่ไหน

2. ระยะของการจดจำ (retention processes) เป็นกระบวนการสำคัญในการที่ผู้รับสารเลือกสังเกต จดจำสารจากตัวแทน โดยเฉพาะเมื่อตัวแทนนั้นให้แรงจูงใจอย่างสูงแก่ผู้รับสาร การเก็บบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับตัวแทนเข้าสู่ความทรงจำนี้เป็นไปโดยอาศัยระบบการสร้างตัวแทนทางสัญลักษณ์ (representational systems) ซึ่งประกอบด้วยระบบย่อย เช่น ระบบของการสร้างจินตนาการ

3. ระยะของการสร้างพฤติกรรม (motor reproduction processes) คือ การแปลงตัวแทนทางสัญลักษณ์ในความทรงจำนั้นออกมาเป็นการกระทำที่เห็นว่าเหมาะสม ตัวแทนทางสัญลักษณ์อาจหมายถึง คำพูด ภาพต่าง ๆ เมื่อถูกเปลี่ยนเป็นการกระทำจะง่ายขึ้นต่อการเลียนแบบ

4. ระยะของการจูงใจและการเสริมแรง (motivation proceses) บุคคลจะไม่กระทำทุกสิ่งทุกอย่างที่ได้เรียนรู้ออกไปทั้งหมด พฤติกรรมที่ดูเหมือนจะนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพกับบุคคลนั้นจะรับเอามาทำตามมากกว่าพฤติกรรมที่เห็นว่าจะนำไปสู่ผลลัพธ์ทางลบ

จากแนวคิดและทฤษฎีข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคมที่สำคัญอันหนึ่งของชีวิต เนื่องจากการเรียนรู้จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและเป็นพื้นฐานของการเกิดพฤติกรรมและการตัดสินใจของแต่ละบุคคล ซึ่งการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมนั้นอาจจะเป็นการเรียนรู้ว่าผู้เล่นจะอย่างไรเพื่อเข้ากับสังคมและสภาพแวดล้อมภายในเกมได้ หากผู้เล่นเรียนรู้ว่า สังคมภายในเกมแต่ละกลุ่มนั้นขัดแย้งกับทัศนคติของตน ผู้เล่นก็จะมีทัศนคติในแง่ลบกับสังคมภายในกลุ่มนั้น ซึ่งการเรียนรู้ของผู้เล่นอาจจะส่งผลเสียทั้งต่อตนเองและสังคมซึ่งจะได้นำไปศึกษากับงานวิจัยครั้งนี้

ทฤษฎีการตัดสินใจจากสังคมและพันธะผูกพัน (social judgment involvement theory)

มนุษย์มีการพัฒนากรอบอ้างอิงหรือจุดทอศสมอที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม และจากปฏิสัมพันธ์นี้เองทำให้เราผูกพันตนเอง โดยเจ้าของทฤษฎีนี้คือ Sherif (อ้างถึงใน อรรถวณ ปิณฑน์โอวาท, 2539, หน้า 75-77) โดยทฤษฎีนี้ใช้ผู้รับสารเป็นจุดเริ่มต้นในการสื่อสารเพื่อโน้มน้าวใจ โดยมี 2 แนวความคิดที่สำคัญ คือ

แนวคิดที่ 1

Anchor Points จุดทอศสมอหรือจุดอ้างอิงภายในตัวเอง ซึ่งจะใช้เมื่อต้องการประเมินเกี่ยวกับบุคคล ประเด็น เหตุการณ์ ผลลัพธ์ ฯลฯ

Latitude of Acceptance เมื่อข้อเสนอของผู้ส่งสารตกอยู่ในเขตที่สามารถยอมรับได้ เมื่อเทียบกับจุดทอศสมอหรือจุดอ้างอิงภายใน

Latitude of Rejection เมื่อข้อเสนอของผู้ส่งสารตกอยู่ในเขตที่ยอมรับไม่ได้ ก็ต้องถือว่าข้อเสนอของผู้ส่งสารไม่ยุติธรรม มีอคติ เป็นบ้า หรือแย่มาก

Latitude of Noncommitment เมื่อข้อเสนอของผู้ส่งสารตกอยู่ในเขตที่ผู้รับสารรู้สึกเฉย ๆ ผู้รับสารจะมีทีท่าว่าดูไปก่อน

โดยสรุปแล้วแนวคิดที่ 1 นี้ ผู้รับสารจะถูกโน้มน้าวใจได้ง่ายที่สุดเมื่ออยู่ในเขตของการยอมรับและถูกโน้มน้าวใจได้ยากที่สุดเมื่ออยู่ในเขตของการไม่ยอมรับ และจะเปิดกว้างต่อการถูกโน้มน้าวใจถ้าผู้รับสารอยู่ในเขตของการไม่ยินดียินร้ายไม่ผูกพันตนเอง

แนวคิดที่ 2

Ego-Involvement คือ ความรู้สึกผูกพันตนเองเข้ากับข้อโต้แย้งใดข้อโต้แย้งหนึ่งซึ่งคนในกลุ่มนี้จะถูกโน้มน้าวใจได้ยาก โดยกลุ่มคนที่โน้มน้าวใจยากถ้าได้ข้อมูลใหม่ที่คล้ายกับจุดยืนของตนก็จะรับข้อมูลใหม่นั้นกลมกลืนกับจุดยืนเก่าของตนเรียกว่า Assimilation และจะมองจุดยืนที่แตกต่างจากของตนอย่างห่างไกลเกินความเป็นจริงอย่างบิดเบือนหรือมีอคติเรียกว่า Contrast Effect โดยกลุ่มคนกลุ่มนี้นั้นจะรู้สึกว่าตนเองนั้นผูกพันกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้ยากมาก

จากทฤษฎีดังกล่าวข้างต้นนี้ ผู้รับสารเป็นจุดศูนย์กลางของทฤษฎีจึงใจแบบนี้ จุดที่ทำให้ทฤษฎีนี้แตกต่างจากทฤษฎีอื่น ๆ คือ การที่ผู้รับสารจะผูกพันตนเองเข้ากับ

กลุ่มสังคมหรือกลุ่มอ้างอิงใดและยิ่งผูกพันมากขึ้นถ้าได้แสดงความผูกพันนั้นในที่ชุมชนหรือสาธารณะ ดังนั้นผู้ที่เล่นเกมนั้นจะนำตนเองเข้าไปผูกพันกับกลุ่มสังคมของโลกแห่งจินตนาการหรือโลกของเกมโดยไม่รู้ตัว ซึ่งผู้เล่นเกมนั้นมักจะไมยอมรับกับกรอบอ้างอิงที่แตกต่างจากตนเองของผู้ปกครอง จึงทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงออกให้เห็นและจะได้นำไปศึกษาต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ล้ำค่า โพธิ์กระจำ (2534) ศึกษาถึง การใช้และความพึงพอใจจากสื่อของเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ผลของการวิจัยพบว่า ในการสนองความต้องการอย่างใดอย่างหนึ่ง เด็กมีทางเลือกอยู่หลายช่องทาง การเลือกช่องทางเด็กไม่ว่าจะเป็นการใช้สื่อมวลชน สื่อบุคคลหรือการทำกิจกรรมอื่น ๆ ต่างขึ้นอยู่กับความต้องการที่แตกต่างกัน และตัวแปรทางด้านภูมิหลังบางประการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการของเด็ก เช่น อายุและการศึกษา กล่าวคือในการผ่อนคลายความทุกข์และในการหาแนวทางการวางตัวของเด็ก สื่อบุคคลในกลุ่มปฐมภูมิซึ่งมีความใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุดจะมีบทบาทกับเด็กเมื่อเด็กมีอายุน้อยและมีการศึกษาต่ำ แต่จะลดบทบาทลงในเด็กที่มีอายุและการศึกษาลงสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ กับบทบาทของเพื่อนฝูงและการพึ่งตนเองเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ผลกระทบทางด้านทัศนคติในทางก้าวร้าวและทัศนคติในเรื่องเพศ ซึ่งเด็กส่วนใหญ่จะใช้สื่ออย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยคาดว่าสื่อหรือเนื้อหาของสื่อจะทำให้เกิดความพึงพอใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ทั้งนี้ความพึงพอใจที่เด็กคาดว่าจะได้รับการกระตุ้นให้เกิดความตื่นตัวเพื่อไม่ให้ชีวิตดูน่าเบื่อหน่ายหรือซ้ำซากจำเจเกินไป

งานวิจัยของ ล้ำค่า โพธิ์กระจำ แสดงให้เห็นถึงเด็กจะเลือกเปิดรับสื่อที่สนองความต้องการของตนเองเพื่อผ่อนคลายความทุกข์ โดยที่เด็กที่ติดเกมนั้นเลือกที่จะเปิดรับสื่อทางด้านอินเทอร์เน็ตที่ให้ความบันเทิงในเรื่องของเกมซึ่งทำให้เด็กนั้นปิดกั้นตัวเองจากโลกของความเป็นจริงแล้วยอมรับโลกของจินตนาการเข้าไปแทนที่ ซึ่งงานวิจัยนี้จะเกี่ยวข้องกับตัวแปรตามได้แก่ พฤติกรรมของการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

อาภรณ์ ปิยะเวช (2537) ศึกษาถึง ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อ พฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา: ศึกษาเฉพาะ กรณีโรงเรียนในเขตพระนครกรุงเทพมหานคร พบว่า (1) เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มีได้ ปิดกั้นการรับสารของกลุ่มตัวอย่างกับการสื่อสารมวลชน (2) เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ มีได้มีผลกระทบต่อการรับฟังการสื่อสารของผู้อื่น (3) เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มี ผลกระทบต่อวัจนสารหรืออารมณ์หรือทัศนคติของกลุ่มตัวอย่าง และ (4) เครื่องเล่น อิเล็กทรอนิกส์มีผลกระทบต่อกายภาพของกลุ่มตัวอย่าง โดยเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์นี้ ทำให้ผู้เล่นเสียสายตา

งานวิจัยของ อาภรณ์ ปิยะเวช แสดงให้เห็นถึงผลกระทบของการเล่นเกมที่มี ผลต่อกระบวนการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยทำให้ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์นั้น ไม่มี ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ที่อยู่นอกเหนือจากโลกของเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ครั้งนี้และจะนำไปศึกษาว่าผลวิจัยจะตรงกันหรือไม่

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2537) ศึกษาเรื่อง ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรม อันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชาย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร) ผลของการวิจัยพบว่า กลุ่มผู้ปกครอง ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ใช้ลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูบุตรแบบเป็นเพื่อนคู่คิด ช่วยแก้ปัญหา และมีเวลาให้แก่บุตรมาก ในส่วนของการรับรู้พฤติกรรมกาเปิดรับสื่อ- วิดีโอเกมของบุตร พบว่า บุตรของกลุ่มตัวอย่าง เล่นวิดีโอเกมมาเป็นเวลา 4-6 ปี โดยเล่น ประมาณ 1-2 วันต่อสัปดาห์ และใช้ระยะเวลา 1-2 ชั่วโมงต่อวัน และชอบเกมที่มีเนื้อหา ประเภทเกมต่อสู้หรือแอ็คชั่น นอกจากที่บ้านแล้วส่วนมากมักไปเล่นตามร้านเกม และ ตามบ้านเพื่อน และกลุ่มตัวอย่างนั้นไม่เคยเล่นเกมกับบุตรเลย ซึ่งงานวิจัยนี้ผลกระทบ ของเนื้อหาหรือการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมนั้นมีผลกระทบต่ำหรือแทบไม่มีผลกระทบต่อ พฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปของเด็กเลย

งานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ แสดงให้เห็นถึงการอบรมเลี้ยงดูและการเอาใจ- ใส่ นั่นถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญในการที่เด็กจะเบี่ยงเบนพฤติกรรมหรือไม่ ในการศึกษา ประเด็นนี้เกี่ยวข้องกับตัวแปรตามทางด้านพฤติกรรมและการอบรมเลี้ยงดู รวมถึง

การเอาใจใส่ของผู้ปกครองที่จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2540) ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมุ่งประเด็นศึกษาไปที่พฤติกรรมการเล่นเกมนักเรียนทั้งเพศชายและหญิงว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ และการเล่นเกมนั้นมีความสัมพันธ์ต่อการเปิดรับเทคโนโลยีและสื่อมวลชนหรือไม่ ซึ่งผลของการวิจัยนั้นพบว่า (1) พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การใช้เวลาในการเล่น ประเภทเกมที่เล่น การพิชิตเกม และการได้มาของเกมจากแหล่งต่าง ๆ ปรากฏว่า การใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นไม่แตกต่างกัน โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง ประเภทของเกมที่เล่นมี 9 ประเภทซึ่งเด็กจะเลือกเล่นเกมที่แตกต่างกันออกไป และเด็กส่วนมากมักจะเล่นเกมจากการแนะนำของบุคคลอื่น (2) ความสัมพันธ์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับการเปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ โดยศึกษาสื่อต่าง ๆ 4 ชนิด พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นไม่มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับสื่อในระยะเวลาของการเล่น แต่จะมีความสัมพันธ์กันในด้านประเภทของเกม ส่วนประเภทของเกมที่เล่นนั้นเด็กมักจะเลือกเล่นเกมประเภทยิงเท่านั้น (3) พบความสัมพันธ์ในเชิงบวกระหว่างระยะเวลาของการเล่นเกมกับปริมาณการเปิดรับเทคโนโลยีและประเภทของเกมส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์เชิงบวก ยกเว้นเกมการศึกษาจะไม่มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับ และเกมสำหรับเด็กจะมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับเด็ก

งานวิจัยของ วรพจน์ พวงสุวรรณ แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กนั้น จะมีความแตกต่างกันทั้งในเรื่องของประเภทของเกมและเพศที่จะส่งผลให้พฤติกรรมของการเล่นเกมนั้นแตกต่างออกไป ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

สุชาดา สัจจสันถวไมตรี (2542) ศึกษาถึง ทักษะคตินักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน ในการวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาถึงเนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมประเภทต่าง ๆ (2) ศึกษาถึงทักษะคตินักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมและ (3) ศึกษาถึงทักษะคตินักจิตวิทยาเกี่ยวกับผลกระทบของเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมแต่ละประเภทที่จะมีต่อพัฒนาการในด้าน



สติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน โดยใช้ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เงื่อนไขการกระทำและปัญญาทางสังคม แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับเด็กและเกมคอมพิวเตอร์ ผลจากการศึกษาพบว่า ทักษะคตินักจิตวิทยา เนื้อหาสื่อวิดีโอเกม ที่เผยแพร่มีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชน เนื่องจากวิดีโอเกมที่เยาวชนส่วนใหญ่นิยมเล่นนั้นเป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรงก้าวร้าวและเนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่น แต่สิ่งต่าง ๆ ก็ขึ้นอยู่กับทางเลือกรับของเยาวชน ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่นซึ่งได้แก่ สภาพการดูแลเอาใจของผู้ปกครอง ความสัมพันธ์ทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะระหว่างเรื่องราวในเนื้อหาเกมกับสภาพความเป็นจริงในสังคม ซึ่งผลกระทบต่าง ๆ เหล่านี้เกิดจากการเล่นวิดีโอเกมประเภทต่าง ๆ เยาวชนมีโอกาที่จะเรียนรู้จากการซึมซับและอาจนำไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นเดียวกัน

งานวิจัยของ สุชาดา สัจจสันถวไมตรี ชี้ให้เห็นถึงผลกระทบทางด้านบวก และด้านลบที่มีผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งตรงกับสมมติฐานในงานวิจัยนี้

Griffiths, Davies, and Chappell (2004) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์และตัวแปรการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์: ในการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาปัจจัยพื้นฐานทางด้านประชากรของผู้เล่นเกมออนไลน์ ความถี่ของการเล่น ประวัติการเล่น ความชอบ และลักษณะรูปร่างที่ชื่นชอบในการเล่นและอะไรที่ผู้เล่นเกมต้องการเพื่อการเล่นเกมน ผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์จะให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ทางสังคมภายในเกมเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเล่นเกมนและกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในเกม รวมทั้งความเสียสละเพื่อที่จะเล่นเกม (เช่น การนอน เวลาที่ใช้กับครอบครัว)

งานวิจัยของ Griffiths et al. แสดงให้เห็นถึงตัวแปรทางด้านประชากรศาสตร์นั้นส่งผลในการเลือกเล่นเกมออนไลน์และยังส่งผลถึงพฤติกรรมในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมอีกด้วย ซึ่งตรงกับงานวิจัยในครั้งนี้ที่กล่าวถึงพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นเกมนั้นจะส่งผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท

ความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ ความต้องการทางด้านเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ และเทคนิคต่าง ๆ ที่ผู้เล่นเกมออนไลน์จะเลือกเล่นเกมแต่ละประเภท

Shim (2004) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรม การสื่อสารระหว่างบุคคลของเด็กวัยรุ่น: ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า ผลการศึกษาพบว่า การใช้งาน อินเทอร์เน็ตมีความเกี่ยวพันกันอย่างมากที่สุดที่ทำให้การสื่อสารแบบเผชิญหน้าของเด็กกับ ครอบครัวลดลง และยังคงความต้องการในการติดต่อสื่อสารแบบเผชิญหน้ากับ ครอบครัวด้วย แต่การใช้งานอินเทอร์เน็ตไม่ได้เกี่ยวข้องกับความเหงา จากการศึกษา ยังพบว่า เด็กที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตซึ่งยังไม่ได้คิดเป็นนิสัยมีความเกี่ยวพันกับการลด ความต้องการที่จะติดต่อสื่อสารกับครอบครัวแบบเผชิญหน้า และการใช้งานอินเทอร์เน็ต เพื่อหลีกเลี่ยงจากผู้คนและสิ่งรอบข้างของเด็กมีความสัมพันธ์กับการลดความต้องการที่จะ สื่อสารแบบเผชิญหน้ากับครอบครัวอย่างมาก ที่น่าสังเกตมากที่สุดคือ ผลของการศึกษา พบว่า การใช้งานอินเทอร์เน็ตไม่เพียงแต่จะเข้ามาแทนที่การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นกับ ครอบครัวเท่านั้น แต่มันยังมีผลต่อความต้องการในการใช้เวลาว่างกับครอบครัวของเด็ก อีกด้วย

งานวิจัยของ Shim แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นส่งผล ทำให้ขาดการติดต่อสื่อสารภายในครอบครัว ซึ่งตรงกับงานวิจัยในครั้งนี้ที่กล่าวถึงว่า เกมสออนไลน์นั้นส่งผลกระทบทำให้เด็กนั้นขาดการติดต่อสื่อสารภายในครอบครัวจน ส่งผลทำให้บุคคลภายในครอบครัวนั้นไม่เข้าใจในตัวของเด็ก

Wan and Chiou (2007) ได้ศึกษาเกี่ยวกับสิ่งกระตุ้นของวัยรุ่นผู้ที่ติดการเล่น เกม ในแง่มุมของการรับรู้ ในการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษา 2 แบบ โดยอ้างอิงแง่มุมของทฤษฎีของ การรับรู้ (cognitive theory) สิ่งกระตุ้นทางด้านจิตวิทยาของวัยรุ่นได้หวั่น ผู้ซึ่งติดการเล่น เกมออนไลน์ การศึกษาแบบที่ 1 มุ่งเน้นความแตกต่างของการกระตุ้นระหว่างผู้ติดเกม และผู้ไม่ติดเกม จากการศึกษาค้นพบว่า ผู้ที่ติดเกมแสดงให้เห็นว่า สิ่งที่กระตุ้นจาก ภายในเกมสูงกว่าสิ่งกระตุ้นภายนอกเกม ขณะที่ผู้ที่ไม่ติดเกมแสดงออกถึงความสัมพันธ์ ในทางตรงกันข้าม การกระตุ้นภายในของผู้ที่ติดเล่นเกมจะอยู่สูงกว่าผู้ที่ไม่ติดเกม ผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่า การกระตุ้นจากภายในนั้นได้แสดงให้เห็นถึงบทบาทที่เกิดขึ้น

จากการเล่นเกม การศึกษาแบบที่ 2 ถูกสร้างมาเพื่อตรวจสอบว่า ปัจจัย 4 มีผลกระทบที่เป็นอันตรายของผู้กระตุ้นจากภายนอกบนแรงคล้อยจากภายในจะทำหน้าที่ตามที่คาดหมายไว้หรือไม่ ผลจากการวิจัยแสดงให้เห็นว่ารางวัลจากภายนอกจะค่อย ๆ ทำลายสิ่งกระตุ้นที่เกิดขึ้นจากภายในเมื่อรางวัลเหล่านั้นเป็นสิ่งที่คาดหวังไว้สูง หรือ เป็นสิ่งที่จับต้องได้ ดังนั้นสิ่งกระตุ้นจากภายในของผู้เล่นจะสูงขึ้นเมื่อรางวัลจากภายนอกเป็นสิ่งที่คาดหวังไว้ต่ำ จากผลการวิจัยนี้ได้นำเสนอถึงความเข้าใจที่เห็นได้ชัดเจนของความแตกต่างของสิ่งกระตุ้นของผู้ที่ติดเล่นเกมและวิธีใช้ผู้กระตุ้นจากภายในไปกระทบสิ่งกระตุ้นจากภายในของผู้เล่นเกม

งานวิจัยของ Wan and Chiou แสดงให้เห็นถึงสิ่งกระตุ้นที่ทำให้เกิดผลทางด้านการรับรู้ของวัยรุ่นที่ติดเกม โดยที่ความแตกต่างของสิ่งกระตุ้นก็จะส่งผลทำให้ผู้เล่นเกมนั้นเกิดความคาดหวังกับรางวัลที่จะได้รับนั้นสูงแตกต่างกัน ซึ่งตรงกับงานวิจัยในครั้งนี้ที่กล่าวถึงตัวแปรต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งกระตุ้นที่ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นเลือกเล่นเกมแต่ละประเภทที่แตกต่างกัน

Cole and Griffiths (2007) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปฏิริยาทางสังคมในบทบาทการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPGs: ปฏิริยาระหว่างกันทางสังคมซึ่งเกิดขึ้นทั้งภายในและภายนอกของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPGs ผลการศึกษาพบว่า สภาพแวดล้อมที่มีปฏิริยาระหว่างกันทางสังคมนั้นสูง ซึ่งจะให้อโอกาสในการสร้างความสัมพันธ์ที่หนาแน่นระหว่างเพื่อนและความสัมพันธ์ทางด้านอารมณ์ การศึกษาครั้งนี้ยังได้สาธิตถึงปฏิริยาระหว่างกันทางสังคมในการเล่นเกมนออนไลน์จากการพิจารณาพื้นฐานทางด้านความสนุกสนานในการเล่น ผลจากการศึกษาได้แสดงให้เห็นว่า กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPGs สามารถแผ่ขยายสังคมของเกมด้วยอัตราเปอร์เซ็นต์ที่สูง และผู้เล่นเกมยังสามารถสร้างสัมพันธ์กับเพื่อนยาวนาน ข้อสรุปคือ ข้อเท็จจริงจากการเล่นเกมอาจจะทำให้ผู้เล่นเกมแสดงตัวตนของตนเองในโลกของเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นเกมไม่อาจแสดงหรือรู้สึกต่าง ๆ หรือการกระทำในชีวิตจริงได้ อันเนื่องมาจากรูปร่าง เพศ ความสนใจในเรื่องเพศ หรืออายุ และกลุ่มผู้เล่นเกมประเภท MMORPGs ยังสามารถที่จะเสนอสถานที่ที่ซึ่งมีประสบการณ์

ในด้านความสนุกสนาน รวมทั้งยังสามารถที่จะให้กำลังใจและความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันระหว่างผู้เล่นเกม

งานวิจัยของ Cole and Griffiths แสดงให้เห็นถึงปฏิกริยาที่เกิดขึ้นภายในสังคมของเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถที่จะแสดงตัวตนที่แท้จริงของตนเองได้ โดยที่สิ่งที่เกิดขึ้นภายในโลกของเกมออนไลน์นั้นเป็นสังคมที่ผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นสามารถที่จะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและความสัมพันธ์ทางด้านอารมณ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ ซึ่งตรงกับงานวิจัยในครั้งนี้ที่กล่าวถึงพฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อทั้งในด้านสังคมและความความสัมพันธ์ แล้วยังรวมถึงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นทางด้านอารมณ์อีกด้วย

Kwei and Ming (2007) ได้ศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าทางด้านประสบการณ์และวิถีทางการดำเนินชีวิตและผลกระทบของความพึงพอใจในกลุ่มวัยรุ่น การศึกษานี้ได้ทดสอบรูปแบบพฤติกรรมผู้เล่นเกมของกลุ่มวัยรุ่น ได้หวั่นและวัยเริ่มต้นของกลุ่มผู้ใหญ่ที่กำลังจะสนใจการเล่นเกมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ที่แสดงเหตุและผลครอบคลุมทั้งคุณค่าทางด้านประสบการณ์บางอย่างและการสร้างวิถีทางในการดำเนินชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการก่อให้เกิดสองคุณค่าของประสบการณ์ (หน้าที่ทางสังคมความสามารถในการสร้างอารมณ์ร่วมกันและการหลบเลี่ยงความเป็นจริงโดยการปล่อยอารมณ์ไปกับสิ่งบันเทิง) และการก่อให้เกิด 2 วิถีทางการดำเนินชีวิต (การติดตามสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ และการลอกรสชาติของชีวิต หรือกลุ่มอ้างอิง) แสดงบทบาทหลัก ซึ่งมีผลกระทบต่อความพึงพอใจระหว่างในกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่วัยเริ่มต้นในการเล่นเกมนออนไลน์ในได้หวั่น

งานวิจัยของ Kwei and Ming ชี้ให้เห็นถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวของผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นจะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ที่จะเกิดขึ้นในโลกชีวิตจริง และอารมณ์ร่วมระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์และสิ่งที่ทำให้ตัวผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นหลบเลี่ยงความเป็นจริงโดยปล่อยอารมณ์ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งตรงกับงานวิจัยในครั้งนี้ที่กล่าวถึงพฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกของความจริงและโลกของเกมออนไลน์

จากแนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้นำเสนอมาแล้ว
ทั้งหมดข้างต้น เป็นมูลเหตุจูงใจให้ผู้วิจัยสนใจและตั้งใจจะนำไปศึกษาค้นคว้าทดสอบ
หาผลลัพธ์มาวิเคราะห์ตีความและหาข้อสรุปให้ได้ว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
ของวัยรุ่นจากกลุ่มประชากรที่ทำวิจัย เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งจะมีวิธีการ
ดำเนินงานตามระเบียบวิธีวิจัยต่อไป