

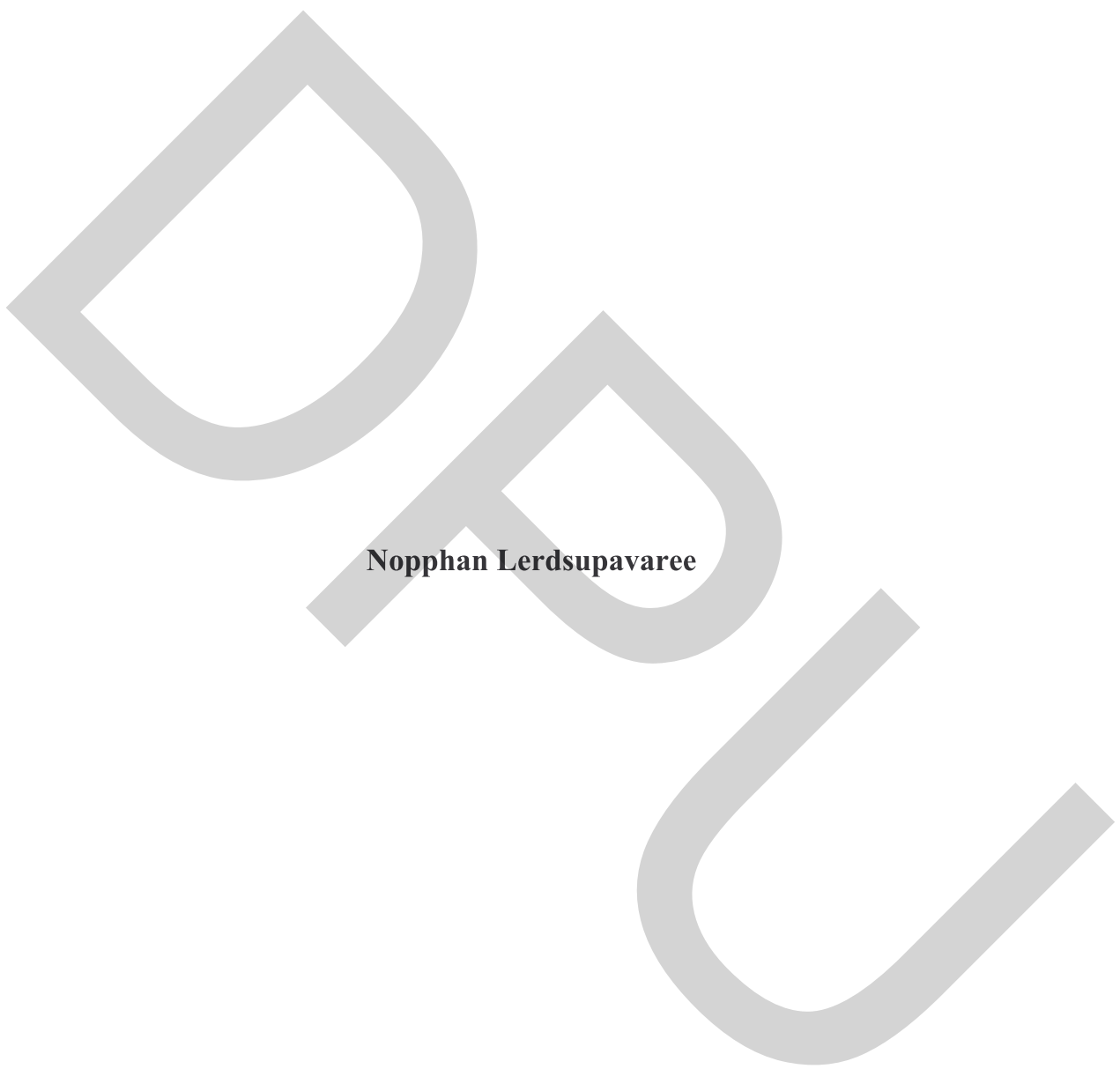
การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี

นพพันธ์ เลิศสุภาวารี

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการโทรคมนาคม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2551

**A Study of Utilization Behavior and Affect of Playing Game Online According to
Junior Secondary School Students Opinions of Suan Kulab Nontaburi School**



Nopphan Lerdsupavaree

A Term of Paper in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Science

Department of Telecommunication Management

Graduate School, Dhurakij Pundit University

2008

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยความกรุณาและการให้คำแนะนำเกี่ยวกับสารนิพนธ์จาก น.อ.ดร.วิระชัย เชาวน์กำเนิด อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าในการให้ข้อคิดเห็นเป็นอย่างมาก ทั้งหลักการทฤษฎีแนวคิด และให้คำปรึกษา รวมทั้งข้อปฏิบัติต่าง ๆ สำหรับการดำเนินการวิจัย ตลอดจนการแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนสารนิพนธ์เสร็จสมบูรณ์และถูกต้องที่สุด อันเป็นประโยชน์ต่อการทำสารนิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงขอกราบขอบพระคุณ ผศ.ดร.ณรงค์ มั่งคั่ง โดยท่านเป็นประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์ และ ผศ.ดร.ประณต บุญไชยอภิสิทธิ์ กรรมการสอบสารนิพนธ์ รวมทั้งขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาให้คำปรึกษาช่วยเหลือในการตรวจสอบความสมบูรณ์และ ความถูกต้องของเครื่องมือ เพื่อให้การวิจัยมีความตรงเชิงคุณภาพมากยิ่งขึ้น และขอขอบคุณ ว่าที่ ร.ต. สุรพงษ์ หว่างเจริญศักดิ์ ที่ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูลรวมถึง การให้คำแนะนำในการสอบจนการสอบลุล่วงไปด้วยดี ตลอดจนขอขอบพระคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ให้ความร่วมมือและเสียสละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา พี่สาว ที่เฝ้าดูแล ให้กำลังใจ ให้โอกาสในการศึกษา อบรมสั่งสอนดูแล และเกื้อหนุนในทุกๆ ด้าน อันใดที่พึงจะเกิดจากสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่พระคุณบิดา มารดาตลอดจนบูรพาจารย์ของผู้วิจัยที่สร้างพื้นฐานการศึกษาให้แก่ผู้วิจัย

นพพันธ์ เลิศสุภาวรี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ฅ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ซ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของการวิจัย.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.5 กรอบแนวความคิด.....	3
1.6 ข้อยกเว้นการวิจัย.....	4
1.7 ตารางแสดงระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินงานวิจัย.....	4
1.8 นิยามศัพท์ในการวิจัย.....	5
2. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1 แนวคิดเรื่องเกม.....	6
2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเลือกเปิดรับสื่อ.....	19
2.3 แนวคิดและทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ.....	32
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น: จิตวิทยาวัยรุ่นและวัฒนธรรมวัยรุ่น.....	35
2.5 พฤติกรรมบุคคล.....	40
2.6 ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดเห็น.....	45
2.7งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	48
3. วิธีดำเนินการวิจัย.....	59
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	59
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	60

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	61
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	62
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	64
4.2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี.....	66
4.3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียน สวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี.....	71
5. สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	73
5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	73
5.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	73
5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	73
5.4 สรุปผลการวิจัย.....	74
5.5 อภิปรายผลการวิจัย.....	75
5.6 ข้อเสนอแนะ.....	76
บรรณานุกรม.....	78
ภาคผนวก.....	84
ก. หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล.....	85
ข. แบบสอบถาม.....	87
ค. คำระดับความเชื่อมั่น.....	94
ประวัติผู้เขียน.....	96

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 Gantt Chart แสดงระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินงาน.....	4
2.1 แสดงการพัฒนาอาชีพจาก Novice ผู้สายอาชีพ.....	15
2.2 แสดงการเปรียบเทียบสื่อประเภทต่าง ๆ ของ Rogers	25
2.3 แสดงรูปแบบของการสื่อสารกับการขยายประสบการณ์ของมนุษย์.....	26
4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยจำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้และเกรดเฉลี่ยสะสม.....	65
4.2 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	66
4.3 จำนวนและร้อยละของ จำแนกตามพฤติกรรมสาเหตุที่ไม่เคยเล่นเกม ออนไลน์.....	67
4.4 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมความยาวนานในการเล่นเกมนออนไลน์.....	67
4.5 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมความถี่ในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์.....	68
4.6 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยวันละ.....	68
4.7 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ มากที่สุด.....	69
4.8 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรม ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ต่อสัปดาห์ (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าโทรศัพท์, ค่าบัตรเล่นเกม).....	69
4.9 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมการเข้าไปใช้เว็บไซต์เกมนออนไลน์ มากที่สุด	70

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.10 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมของประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์.....	70
4.11 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมของการจัดอันดับเกมออนไลน์ ที่ได้ความนิยม (อันดับ 1-3).....	71
4.12 จำนวนและร้อยละของผลกระทบตามความคิดเห็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านผลกระทบทางตรง.....	71
4.13 จำนวนและร้อยละของผลกระทบตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น ด้านผลกระทบทางอ้อม.....	72

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แบบจำลองของกระบวนการสื่อสารของ (Rogers and Shoemaker. 1973).....	21
2.2 แบบจำลองแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษา เทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม.....	23

หัวข้อสารนิพนธ์	การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี
ชื่อผู้เขียน	นพพันธ์ เลิศสุภาวารี
อาจารย์ที่ปรึกษา	น.อ.ดร.วีระชัย เชาว์กำเนิด
สาขาวิชา	การจัดการโทรคมนาคม
ปีการศึกษา	2551

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) รวมทั้งสิ้นจำนวน 339 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบโควต้า (Quota Sampling) และการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9006 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้ คือ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี ภาพรวมทั้งหมดเคยเล่นเกมออนไลน์, มีการเล่นเกมออนไลน์ทุกวันต่อสัปดาห์ โดยเฉลี่ยมากกว่า 2 ชั่วโมง – ไม่เกิน 4 ชั่วโมง และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี โดยมีผลกระทบ ทางตรง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า การที่มีระดับผลการเรียนลดน้อยลง เป็นผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ มากที่สุด และผลกระทบ ทางอ้อม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า ทำให้เกิดความขัดแย้งและสร้างปัญหาในครอบครัว เป็นผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ มากที่สุด

คำสำคัญ : เกมออนไลน์ / พฤติกรรมการใช้ / ผลกระทบ / นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Term Paper Title A Study of Utilization Behavior and Affect of Playing Game Online
According to Junior Secondary School Students Opinions of
Suan Kulab Nontaburi School

Author Nopphan Lerdsupavaree

Thesis Advisor GP.CAPT. Dr.Weerachai Chaokamnerd

Department Telecommunication Management

Academic Year 2008

ABSTRACT

Purposes of this research were to study utilization behavior and affect playing game online according to junior secondary students opinions of suan kulab nontaburi. Sampling groups selected by quota sampling were 339 consist of junior secondary school 339 students. Instrument used for data collection was a 5- rating scales questionnaire. The reliability of the instrument calculated by Cronbach Alpha Coefficient was 0.9006. Data was analyzed by using frequency, percentage, mean ($\bar{X}$) and Standard Deviation (S.D.)

The results of the study were as follows: Over all, utilization behavior playing game online of junior secondary school students of suan kulab nontaburi had ever playing game online, playing game every day and per using 2-4 hours and affecting playing game online according to junior secondary school students opinions of suan kulab nontaburi, direct, the most of junior secondary school students that with regard to high class the school-record decreases is affect from playing game online and indirect, the most of junior secondary school students that cause the conflict and make trouble in a family is affect from playing game online.

Keywords: Game Online / Utilization Behavior / Affect / Junior Secondary School Students

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

จากการศึกษาของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยที่เป็นวัยรุ่นอายุ 12- 18 ปี พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นนั้นมีการใช้ประโยชน์จากระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจดยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ อินเทอร์เน็ตยังเป็นเครื่องมือช่วยถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ลักษณะของพฤติกรรม ความรู้ ทักษะและเจตคติ ตลอดจน ความเป็นอิสระในการเลือกเนื้อหา เลือกบริการ เลือกเวลาและเลือกสถานที่ อีกทั้งระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังสามารถให้บริการต่อผู้ใช้ได้อย่างเพียงพอและมีความหลากหลายในการใช้งาน เช่น การให้บริการด้านข้อมูลข่าวสาร การบริการซอฟต์แวร์การสนทนา หรือแม้แต่ความบันเทิง

อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาได้กลายเป็นปัญหาใหญ่ที่รัฐบาลต้องเข้ามาควบคุม ดูแล เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา และการจัดระบบระเบียบสถานบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยเฉพาะการกำหนดมาตรการควบคุมธุรกิจเกมออนไลน์และตัวร้านอินเทอร์เน็ตอีกด้วยเช่นกัน ซึ่งประกอบด้วยมาตรการเร่งด่วน 4 ประการ กล่าวคือ มาตรการที่หนึ่งการจำกัดชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตและการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี จะให้เล่นไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง ส่วนมาตรการที่สองและ มาตรการที่สามจะเกี่ยวข้องกับกฎระเบียบของการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ตสำหรับใช้กำกับดูแลการให้บริการ และสุดท้ายมาตรการที่สี่จะรณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบถึงโทษของการใช้อินเทอร์เน็ตและการเล่นเกมออนไลน์ที่ติดต่อกันเป็นเวลานาน ดังนี้ เป็นต้น

จากผลการสำรวจของ ดร.อมรวิทย์ นครทรัพย์ ผู้อำนวยการสถาบันรามจิตติในเรื่องวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเยาวชนในเรื่องของชีวิตไซเบอร์ที่ร่วมกับกระทรวงวัฒนธรรม สำรวจทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในชีวิต พบว่าเด็กที่ติดเกมร้อยละ 41.4 บอกว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่าความรู้ ร้อยละ 64.7 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 33.6 เคยแอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาเรียน อีกทั้งยังบอกอีกว่าวันไหนไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาเรียน เหมือนชีวิตขาดอะไรบางอย่างไป ทั้งนี้เมื่อเทียบระหว่าง

เพศ พบว่า มีเด็กผู้ชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากถึงร้อยละ 73.3 ส่วนเด็กผู้หญิงเล่นเกมเพียงร้อยละ 26.97 เมื่อเทียบระดับการศึกษาพบว่า เด็กประถมชอบเล่นเกมร้อยละ 72.0 ส่วนเด็กมัธยมต้นร้อยละ 70.8 แต่ที่น่าสังเกตก็คือ เด็กอาชีวะชอบเล่นเกมในอัตราที่สูงถึงร้อยละ 65.6 และเป็นที่น่าสังเกตว่าเด็กที่พักอยู่ที่บ้านจะชอบเล่นเกมมากกว่าเด็กที่อยู่หอพักร้อยละ 65.9 สำหรับผลการเรียนนั้นมีการระบุว่าไม่มีส่วนสัมพันธ์กับการติดเกม (คุณครูคอดคอม, 2549)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การใช้ประโยชน์ทางอินเทอร์เน็ตผ่านการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนดังกล่าวจะใช้ไปในทางที่ไม่เหมาะสมและเกินขอบเขต จนเกิดอาการที่เรียกว่า “โรคติดเกมออนไลน์ (Game online Addiction)” ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน (Deviant Behavior) อีกทั้งมาตรการการควบคุมดูแลการใช้อินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ยังไม่เหมาะสม จนกระทั่งทำให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพ อารมณ์และลักษณะพฤติกรรมที่ก้าวร้าวขึ้นโดยเฉพาะการเล่นเกมหรือการเข้าห้องสนทนา (Chat Room) ซึ่งมีทั้งความรุนแรงและการหลอกลวงแฝงอยู่ ด้วยเหตุนี้ การติดอินเทอร์เน็ตจึงเป็นสาเหตุของปัญหาด้านสังคม ได้แก่ ปัญหาการเกิดอาชญากรรม ปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัวลดลง ส่วนด้านการศึกษา ปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การไม่สนใจในการเรียนของนักเรียน ปัญหาการหนีเรียน และรวมทั้งปัญหาเศรษฐกิจ ปัญหา การควบคุมค่าใช้จ่ายของผู้ปกครอง ดังนั้นเป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้รัฐบาลให้ความสำคัญเป็นอย่างมากจึงได้ออกมาตรการมาควบคุมดูแลจัดระบบระเบียบการเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวข้างต้น และจากความสำคัญของเกมออนไลน์และปัญหาของการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัย เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี ทั้งนี้เพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมต้น และเพื่อนำผลการวิจัยที่ได้รับไปใช้ปรับปรุงนโยบายกฎระเบียบและมาตรการ

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี

1.2.2 เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 สามารถทราบถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี

1.3.2 สามารถทราบถึงความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี ต่อผลกระทบที่ได้จากการเล่นเกมออนไลน์

1.3.3 สามารถนำผลที่ได้จากการวิจัย มาใช้เป็นข้อมูลให้กับฝ่ายแนะแนวและฝ่ายปกครองของโรงเรียนวิเคราะห์ผลกระทบการเล่นเกมออนไลน์

1.3.4 สามารถนำผลที่ได้จากการวิจัย มาใช้เป็นข้อมูลสำหรับผู้ปกครองในการควบคุมดูแลบุตรหลานให้ใกล้ชิด

1.3.5 สามารถนำผลที่ได้จากการวิจัย มาใช้ปรับปรุงและแก้ไข นโยบายกฎระเบียบและมาตรการของหน่วยงานที่รับผิดชอบ

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 การวิจัยในครั้งนี้ทำการศึกษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี

1.5 กรอบแนวความคิด

1.5.1 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

- 1) ความถี่ของการใช้ - เล่นมานานเท่าไร
 - สัปดาห์ละ
 - วันละ
- 2) ช่วงของเวลาที่ใช้ - ผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้เวลาใด → ระยะเวลา
- 3) ค่าใช้จ่ายที่ใช้ - ต่อสัปดาห์
- 4) ใช้เว็บไซต์ Game - รับส่งข่าวสารข้อมูล
 - สนทนาผ่านเครือข่าย
 - ค้นหาข้อมูล
 - บริการความบันเทิง
 - เล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 1.1 (ต่อ)

ขั้นตอนการดำเนินการ	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
6. ทดสอบและแก้ไข แบบสอบถาม									
7. จัดทำเอกสารและรูปเล่ม งานวิจัย									

 แสดงระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินงาน

1.8 นิยามศัพท์ในการวิจัย

1.8.1 เกมออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมที่มีลักษณะปฏิสัมพันธ์ (interactive) ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นอื่นโดยมีเกมเป็นสื่อ เป็นเกมในลักษณะที่ผู้เล่นหลายคนพร้อมกันได้ทั่วโลก (massive multi play online role playing game : MMORPG) ที่ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครบุคลิกลักษณะ : อาชีพและมีการติดต่อพูดคุยกันได้เสมือนจริง ในโลกอีกโลกหนึ่งที่เป็นโลกสมมุติที่ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ทำให้คล้ายจริง เช่น เกม Ragnarok online Pang ya online เป็นต้น.

1.8.2 พฤติกรรมการใช้ หมายถึง สิ่งที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในการใช้และ/หรือสภาพแวดล้อมขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเล่นเกมออนไลน์ ตลอดจนวัสดุ/อุปกรณ์/เครื่องมือที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นใช้เพื่อการใช้เล่นเกมออนไลน์

1.8.3 ผลกระทบ หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.8.4 รายได้ของนักเรียน หมายถึง รายรับหรือเงินที่ได้รับจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง

1.8.5 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับช่วงชั้นที่ 3 คือ ตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1- 3

1.8.6 ความคิดเห็น หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นด้านต่างๆ โดยการตอบคำถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ในแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

1.8.7 การเปิดเกมออนไลน์ หมายถึง พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ในแง่ความถี่ระยะเวลา รวมถึงจำนวนสื่อและความสำคัญ รวมถึงในแง่รูปแบบของการเปิดรับ

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี

- 2.1 แนวคิดเรื่องเกม
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเลือกเปิดรับสื่อ
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น : จิตวิทยาวัยรุ่นและวัฒนธรรมวัยรุ่น
- 2.5 พฤติกรรมบุคคล
- 2.6 ทฤษฎีความคิดเห็น
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเรื่องเกม

จากบทความเรื่อง “เด็กกับคอมพิวเตอร์” ของ ชำรงทัศนัญชลี และคณะในวารสาร จิตวิทยาคลินิก ได้กล่าวถึงเกมคอมพิวเตอร์ ว่าเป็นสื่อบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู ครอบครัวที่พอมีฐานะจะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์แทบทุกบ้านด้วยความคิดว่านอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย

เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางเกมเหมาะสำหรับเด็กเล็กเพราะเป็นเกมง่ายๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน ปุ่มควบคุมการเล่นก็มีน้อย บางเกมผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานกับการเล่นแล้วยังมีโอกาสได้ศึกษา ฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัดได้อีกด้วยเพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่างๆ เข้าไปเช่น เป็นเกมต่อภาพ เกมคำกลที่ใช้ความรู้ทางกรรศาสตร์เข้าแก้ปัญหา เกมที่เสริมความรู้ทางคณิตศาสตร์หรือศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีเกมเกี่ยวกับกีฬาเช่น กอล์ฟ เทนนิส วอลเลย์บอล ฯลฯ มีการจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ได้ฝึกเล่นกีฬาไปในตัว เกมเหล่านั้นแม้ว่าจะช่วยเสริมทักษะไม่มีพิษภัยแต่ไม่เป็นที่นิยมมากนัก (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2530)

นักสัญวิทยาแบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภทย่อยคือ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 8485)

1. Intellectual หรือ scientific game เกมแบบนี้เกี่ยวข้องกับการประกอบความเป็นจริงที่แยกย่อย กลายเป็นภาพรวมที่มีความหมายโดยการอาศัยความเข้าใจ สถิติปัญญา ความรู้ เช่นการทายปริศนา การเล่นเกมอักษรไขว้ เป็นต้น

2. Practical หรือ social game เป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นจะถูกจับไปวางในสถานการณ์ทางสังคมแบบต่างๆ เด็กผู้หญิงเล่นสมมติตัวเองว่าเป็นแม่ เด็กผู้ชายเล่นโปลิซจับขโมย

3. Affective หรือ aesthetic game เป็นการเล่นเกมที่ผู้เข้าร่วมเป็นผู้ชม ที่เกาะติดเวทีหรือข้างสนามเพื่อให้ได้รับความสนุกสนาน ความตื่นเต้น การลุ้นระทึกใจกับการแข่งขันที่กำลังดำเนินไป

เกมจำลองส่วนใหญ่จะเป็นการจำลองความจริงทางสังคม (social reality) เช่นเกมหมากรุก ที่มีการต่อสู้ระหว่างคน 2 ฝ่าย ต่างผลัดกันรุกผลัดกันรับ และหลังจากที่สร้างภาพและสถานการณ์จำลองความเป็นจริงขึ้นมาแล้ว ก็จะจับผู้คนให้เข้าไปอยู่ในสิ่งที่จำลอง แล้วปล่อยให้ผู้เล่นแสดงออกมา เกมคือการที่คนเข้าไปร่วมมีบทบาท (active) เป็นผู้แสดงหรือผู้เล่น (actor) ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดของเกม (กาญจนา แก้วเทพ, 2543:84-85)

เกมคือการเรียนรู้และเลือกตัดสินใจ ทุกครั้งที่เริ่มเล่นเกมแบบใหม่ๆ สิ่งแรกต้องเรียนรู้ก็คือ กฎกติกา และเมื่อเล่นแล้วก็ต้องเลือกตัดสินใจตลอดเวลาพร้อมทั้งรู้เทคนิคที่จะเล่นให้ดี

กล่าวโดยสรุป เกมเป็นการสร้างโดยการจำลองจากความจริง ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎกติกาที่เกมกำหนด มิฉะนั้นจะไม่สามารถเล่นเกมนั้นได้

2.1.1 เกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่างๆ มาเขียนแล้วแต่ในแนวเกมของผู้สร้างว่าจะสร้างให้เหมือนสมจริง หรือจะสร้างแบบเน้นกราฟิก การสื่อที่สมจริงโดยใช้ภาพแอนิเมชันเป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยมีการแยกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้ Action Games, Adventure Games, Classic Games, Puzzle Games, Simulation Games, Sport Games, Strategy Games, Casino Games, และ First Person Shooting Game

เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นกันนั้นได้มีการพัฒนารูปแบบไปเรื่อยๆ โดยเกมกดซึ่งเป็นเกมชนิดแรกที่ระบาดเข้ามาในเมืองไทย ถัดมาคือวิดีโอที่ใช้เล่นกับโทรทัศน์ เกมตู้หยอดเหรียญที่ตั้งอยู่ตามศูนย์การค้าต่างๆ และล่าสุดได้มีการพัฒนาเกมที่สามารถเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า เกมออนไลน์

2.1.2 ลักษณะของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์เป็นเกมลักษณะที่เล่นพร้อมๆ กันได้หลายคนทั่วโลก MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) ซึ่งได้ให้ความหมายตามคำพ้องดังนี้

massive หรือ massively = เป็นกลุ่ม เป็นก้อน เป็นหนึ่งเดียว

multiplayer = ผู้เล่นหลายคน

online = การเข้าสู่ระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ เช่น อินเทอร์เน็ต

role-playing game = เกมที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครของเกมนั้น

ซึ่งเรียกว่าเกม อาร์ พี จี (R P G) ที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ และผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลกนั้นด้วย

เกม ragnarok online เป็นเกม RPG ออนไลน์ Multiplayer ขนาดใหญ่ที่สร้างขึ้น โดยใช้โครงสร้างของแบคกราวด์และมีเนื้อเรื่องจากการ์ตูน ragnarok ซึ่งเขียนโดย Myung – Jin Lee นำมาสร้างและพัฒนาเป็นเกม RPG ออนไลน์แบบ Multiplayer ขนาดใหญ่ โดยใช้ตัวละครของเกมเป็นแบบ 2 มิติ พื้นหลัง (ฉาก) แบบ 3 มิติ และเสียงดนตรีประกอบที่หลากหลาย การใช้ฟีเจอร์ในหน้าต่างอินเตอร์เฟซของเกมสามารถใช้เมาส์เลือก และผู้เล่นยังสามารถปรับฟีเจอร์ส่วนเล่นแต่ละคน โดยเน้นคุณลักษณะในการรวมกลุ่มเป็นสังคม เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคน ได้มีส่วนในสังคมภายในเกม และเมื่อเกมดำเนินไปเนื้อเรื่องของเกมจะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น

2.1.3 โครงสร้างของเกมออนไลน์

โครงสร้างของเกมออนไลน์ จะมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1) Story Creation คือ เกมต้องมีการแต่งเนื้อเรื่อง อาจแต่งขึ้นใหม่ หรืออิงจากนวนิยาย ประวัติศาสตร์ก็ได้

2) Concept art วาดภาพฉากเป็นลายเส้น ใสสี มีการออกแบบวาดภาพตัวละคร และทำภาพฉาก ตัวละครที่จะใช้เกมจริง

3) ตัวละคร และการดำเนินการของเกม ตัวละครของผู้เล่น สัตว์ประหลาด อาวุธ เสื้อผ้า สัตว์เลี้ยง สิ่งของทุกชนิด และเงิน

4) Concept Design เกม ragnarok online เป็นเกมแบบ MMORPG ผู้เล่นเกมจะต้องต่อสายเพื่อเชื่อม Internet อยู่ตลอดเวลาเพื่อให้สามารถติดต่อกับ server ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ ลักษณะของเกมจึงออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่มและเล่นคนเดียว ผู้เล่นเกมต้องมี Program ของเกม ragnarok online ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ อีกทั้งผู้เล่นยัง

ต้องมี Id และ password เพื่อเข้าไปเล่นเกม โดยตัว Program จะทำหน้าที่ติดต่อกับ server และบันทึกข้อมูลผู้เล่น รวมทั้งสถานะของการเล่นเกมว่าผู้เล่นได้ก้าวไปถึงระดับไหน

5) ระบบ Web server เพื่อเก็บ Database (ฐานข้อมูล) ซึ่งมีอยู่หลายตัว โดยแยกกันทำหน้าที่คือ ตัวเก็บ Account ID (ชื่อสมาชิก) / Billing / Web / Game ซึ่งข้อมูลต่างๆ ที่มีการ update ในฐานข้อมูลดังกล่าว จะถูก Replicate ไปที่ Central Database ด้วย สำหรับหัวใจสำคัญของธุรกิจเกมออนไลน์ก็คือ กลุ่มข้อมูลลูกค้า Database ที่เก็บค่าการเล่น (level, transaction ของแต่ละคน) Billing Database (เก็บ play log ว่าเล่นเมื่อไร ที่ไหน เติมนเงินยัง) ในกรณีที่เวลาการเล่นหมด เมื่อลูกค้า Login เข้ามา เครื่องมันจะพร้อมกันทั้ง Account Database กับ Billing Database ซึ่งถ้าหากเวลาหมด มันจะเตือนให้ผู้เล่นต้องการเติมนเงินก่อน

6) ระบบสมาชิก ซึ่งผู้เล่นจะต้องเข้าไปทำการลงทะเบียน โดยจะต้องกรอกประวัติส่วนตัว เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน ตั้งชื่อและรหัสผ่าน เพื่อเข้าเล่น

7) การเติมนเงิน ผู้เล่นจะต้องซื้อบัตรเติมนเงิน โดยบัตรทุกชนิดทุกราคาจะมีอายุการใช้งาน 3 เดือนนับจากการเติมนเงิน บัตรเติมนเงินเข้าเล่นเกม ragnarok

2.1.4 เรื่องราวของเกม ragnarok online

เกม ragnarok เป็นสงครามศักดิ์สิทธิ์ระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ ทำให้เกิดความเสียหายแก่ทุกสิ่งที่เกี่ยวข้อง เมื่อสงครามสิ้นสุดลง เผ่าพันธุ์มนุษย์ เทพเจ้า และปีศาจต่างก็พักผ่อนเพื่อคลายความอ่อนล้า ช่วงเวลาของสันติภาพได้ดำรงอยู่นานนับพันปี ในระหว่างนี้ ณ โลกแห่ง Midgard เหล่ามนุษย์ได้หลงลืมความทุกข์ และยากเข็ญแห่งสงครามจนหมดสิ้น พวกเขาได้กลายเป็นพวกที่ทะนงตนและเห็นแก่ตัว ด้วยความรู้เกี่ยวกับสงครามในอดีตเพียงน้อยนิดเท่านั้นในขณะนั้นได้บังเกิดเสียงคำรามที่ปิดกั้นเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจจากการโจมตีของสัตว์ร้ายมาพร้อมกับแผ่นดินไหวและคลื่นยักษ์ที่ถึงโถงเข้าสู่พลเมืองแห่ง Midgard เมื่อสันติภาพเริ่มจางหายเรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานแห่งปีศาจผู้ลึกลับได้ถูกถ่ายทอดจากนักเดินทางจำนวนมากเรื่องราวของ Ymir ที่คอยดำรงสันติภาพมาชั่วกาลนานได้เริ่มแพร่หลายออกไปนักพจญภัยผู้ตื่นตัวได้เริ่มต้นออกหาร่องรอยของมัน บางคนก็หาความมั่งคั่งบางคนก็สร้างชื่อให้ตัวเอง และบางคนก็เปลี่ยนจุดมุ่งหมายไปการค้นหาลำดับเริ่มต้นโดยไม่ผู้ใดรู้เรื่องราวที่แท้จริงของ Ymir อีกเลย และการพจญภัยจึงได้เริ่มต้นใหม่อีกครั้ง (บริษัทเอเซียซอฟท์อินเตอร์เนชันแนล, 2549)

1) วิธีการเล่นเกม ragnarok online

วิธีการเล่นเกม ragnarok online มีขั้นตอนในการเล่นดังนี้ (บริษัทเอเซียซอฟท์อินเตอร์เนชันแนล, ม.ป.ป.: 4-14)

1.1 การเล่นแบบ PVP (การต่อสู้ระหว่างผู้เล่นสามารถจัดกลุ่มแบบสมาคมกันได้) เกมนี้ไม่เพียงแต่จะมีการโจมตีระหว่างผู้เล่นกับ Monster ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นจากเกมเท่านั้น เกมนี้ยังมีการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นที่เรียกว่า PVP ซึ่งเราสามารถไปทดสอบความสามารถของเรากับผู้เล่นคนอื่นได้ โดยกล่าวง่ายๆ ว่าเราดีแค่ไหน การเล่นแบบ PVP จะมีอยู่ตามเมืองต่างๆ 5 เมืองคือเมือง Prontera เมือง Morroc เมือง Geffen เมือง Payon และเมือง Alberta เราจะต้องเสียค่าเข้าเป็นจำนวน 500 zeny (สกุลเงินที่ใช้ในเกม) เราจะไปได้ด้วยการไปคุยกับ NPC ในโรงแรมแต่เราต้องมี Level 31 ขึ้นไป โดยจะมีการแหล่ง Level ในการต่อสู้ ซึ่งมีอยู่ 8 ระดับ ดังนี้ Level 31-40, Level 51-60, Level 61-70, Level 81-90, Level 91 ขึ้นไปและไม่จำกัด Level เขาจะให้เรเลือก PVP ที่มีอยู่ 2 โหมดให้เราเลือกเข้าไปเล่นคือ

(1) PVP โหมด Nightmare จะมีให้เลือก 5 ห้อง คือ ห้อง Sandwich สามารถรับผู้เล่นได้ 64 คน ห้อง Rock-On สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คน Under Cross สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คน และห้อง Compass Room สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คน ซึ่งในโหมดนี้ไม่มีผู้เล่นเข้าไปเนื่องจาก ถ้าผู้เล่นต่อสู้แล้วตายมีโอกาสที่ส่งของจะตกจากตัวถึงแม้จะสามารถใช้ Wing หรือ Teleport ได้

(2) PVP โหมด Monkey มีให้เลือก 5 ห้อง คือ ห้อง Prontera สามารถรับผู้เล่นได้ 128 คน ห้อง Izlude สามารถรับผู้เล่นได้ 128 คน ห้อง Payon สามารถรับผู้เล่นได้ 128 คน ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะมานี่เพราะส่งของไม่ตกจากผู้เล่นเมื่อผู้เล่นตายถึงแม้จะไม่สามารถใช้ Wing หรือ Teleport

การเล่น PVP สามารถที่จะเล่นด้วยการรวมกลุ่ม (Party) ในการช่วยกันโจมตีได้แต่ไม่สามารถโจมตีภายในกลุ่มได้

1.2 สถานที่ ศัตรูที่เราโจมตีจะอยู่ตามแผนที่ต่างๆ ในช่วงระยะแรกทุกคนที่เป็นมือใหม่ส่วนใหญ่จะอยู่ตามรอบๆ เมืองในแต่ละเมืองของอาณาจักร Midgard ซึ่งมีเมืองสำคัญๆ ดังนี้

(1) เมือง Alberta เมืองนี้เป็นเมืองท่าเรือตั้งอยู่ทางใต้ของอาณาจักร Midgard อยู่ห่างไกลจากเมืองหลวงและเมืองต่างๆ มากจึงทำให้ต้องใช้ระยะเวลาในการเดินทางมีเส้นทางวุ่นวายจึงไม่ค่อยมีผู้คนมากนักทำให้บรรยากาศค่อนข้างเงียบเหงาแต่สวยงามเนื่องจากอยู่ริมทะเลทำให้ค้าขายกันมากจึงอาจเรียกได้ว่าเป็นเมืองพ่อค้าแม่ค้า มีท่าเรือให้โดยสารไปยังจุดเรือล่มและไปเกาะเต่า

(2) เมือง Geffen ตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของอาณาจักรเป็นเมืองพ่อมดหรือเมืองแห่งเวทย์มนตร์เพราะเป็นเมืองสำหรับเปลี่ยนอาชีพ Mage และ Wizard นอกจากนั้นยังเป็นเมืองที่เปลี่ยนอาชีพของ Blacksmith จึงมีร้าน NPC สำหรับขายของให้

Blacksminh สำหรับตีดาบรอบๆ เมืองมีศัตรูที่ไม่ค่อยเก่งจึงเหมาะกับฝีมือใหม่หรือผู้เล่นเก่งอาจมาประลองกับฝูงมังกรใกล้เมือง และใจกลางเมืองยังมีทางลงไป Geffen Dungeon หรือหอคอยทางผ่านไป Glast Heim Dugeon หรือป่าอ้อ

(3) เมือง Izlude เป็นเมืองที่อยู่ทางตอนใต้และแยกตัวออกมาจากเมือง Prontera เพื่อเป็นสถานที่สำหรับเปลี่ยนอาชีพ Swordman และลดความหนาแน่นของจำนวนคนในเมือง Prontera ด้วย เมืองนี้ตั้งอยู่บนเกาะเล็กๆ มีน้ำล้อมรอบจึงถือเป็นเมืองคมนาคมแต่ถึงเมืองจะเล็กก็มีผู้คนผ่านมาบ่อยเพราะสามารถผ่านไปยังเมือง Alberta และเกาะ Bibalan ซึ่งมีศัตรูประเภทสัตว์น้ำอาศัยอยู่

(4) เมือง Morroc ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของอาณาจักรเป็นเมืองชายแดนซึ่งมีทะเลทรายจำนวนมากจึงร้อนและแห้งแล้งที่สุด แต่ภายในเมืองมีคนอาศัยมากเพราะเป็นตลาดการค้าที่ใหญ่แห่งหนึ่ง โดยเฉพาะพวกพ่อค้าแม่ค้าจะมาตั้งร้านกันมากและมี Pyramid และ Sphinx Dungeon ให้ลงไปต่อสู้และในเมืองนี้ยังมีของแปลกๆ ที่เมืองอื่นไม่มีจึงเป็นเมืองที่รุ่งเรือง กลางตัวเมืองปราสาทให้ผู้เล่นลงไปเปลี่ยนอาชีพ

(5) เมือง Payon ตั้งอยู่ฝั่งตะวันออกของอาณาจักรเป็นเมืองแห่งภูเขาที่มีป่าไม้หนาแน่นบรรยากาศภายในเป็นแบบเมืองเกาหลีมีสถานที่สำหรับทำน้ำผลไม้และเป็นที่ตั้งของ Payon Dungeon ที่มีศัตรูประเภท Undead

(6) เมือง Prontera เป็นเมืองหลวงเพราะใหญ่ที่สุดและร่ำรวยที่สุดจึงมีผู้คนมาชุมนุมซื้อขายของกันมากและมีของมากที่สุด

(7) เมือง AI de Baran เป็นเมืองใหม่ที่เพิ่มขึ้นมา ซึ่งจะมี NPC ซึ่งเป็นผู้ขายของต่างๆ สำหรับที่นี้จะขายหน้ากากและหมวก

(8) เมือง Comodo (เมืองที่เพิ่มขึ้นใน Episode 3.0) เป็นเมืองที่ติดทะเลโอบล้อมด้วยภูเขาบรรยากาศค่อนข้างอึมครึม

(9) เมือง Lutie (เมืองที่เพิ่มขึ้นใน Episode 4.0) อยู่ทางทิศเหนือสุดของอาณาจักรเป็นเมืองที่มีหิมะปกคลุมตลอดปี ซึ่งก่อนจะเข้าเมืองนี้ได้ด้วยคุยกับลงแซนด้าที่เมือง AI De Baran ก่อน

(10) เมือง Juno เป็นเมืองลอยฟ้ารวมตัวจากเกาะ 3 เกาะ เป็นเมืองที่อยู่บนเกาะของอาณาจักร

นอกจากเมืองรอบๆ ที่อยู่ตามเมืองสำคัญ ซึ่งมี Monster ช่วยเพิ่มระดับประสบการณ์แล้วยังมีอีกสถานที่หนึ่งที่เรียกว่า Dungeon มีอยู่มาหลายรอบๆ เมือง ความสามารถของศัตรูที่อยู่จะสูงตามระดับชั้น ดังนั้นผู้เล่นที่มีระดับความสามารถและประสบการณ์ สูงจะ

สามารถเข้าไปได้ในชั้นถัดไปจนถึงชั้นสุดท้ายของ Dungeon ได้ ซึ่งในชั้นสุดท้ายนั้นจะมี Boss อาศัยอยู่มีระดับความสามารถสูงที่สุดในชั้นนั้นๆ หรือเรียกว่าเป็นหัวหน้ากลุ่ม ถ้าผู้เล่นมาได้จะยิ่งเพิ่มระดับของผู้เล่นได้อย่างรวดเร็ว Dungeon ต่างๆ มีดังนี้

- Clock Twer Dungeon อยู่เมือง AI de baran
- Glast Heim Dungeon อยู่นอกเมือง Geffen
- Hidden Temple Dungeon อยู่นอกเมือง Prontera
- Geffen Dungeon อยู่นอกเมือง Geffen
- Turtle IStand Dungeon เดินไปทางออกด้านขวาสุดของเมือง Alberta
- Orc Dungeon อยู่นอกเมือง Geffen
- Beach Dungeon อยู่รอบเมือง Comodo
- Sphinz Dungeon อยู่ด้านซ้ายของเมือง Morroc
- Payon Dungeon ออกไปทางด้านบนของเมือง Payon
- Undersea Tunnel Dungeon (Byalan Dungeon) ออกไปทางซ้ายด้านบนของเมือง Izlude
- Suken Ship Dungeon ไปขึ้นเรือที่เมือง Alberta
- Magma Dugeon อยู่นอกเมือง Juno
- Coal Mine Dungeon (Mjolnir Dungeon) อยู่นอกเมือง Alberta
- Mushroom Farm Dungeon อยู่ด้านบนนอกเมืองของ Morroc
- Culvert Dungeon อยู่ข้างบนด้านซ้ายของเมือง Prontera
- Toy Factory Dungeon อยู่เมือง Lutic
- Ant Hell Dungeon อยู่นอกเมือง Morroc
- Guild Dungeon มี 4 จุด คือ อยู่ข้างเมือง AI de baran, เมือง Prontera, ข้างเมือง Gffen สำหรับการต่อสู้แบบ Guild War

จากที่กล่าวไปทั้งหมดเป็นเพียงข้อมูลที่ใช้ในการแนะนำเท่านั้น ขึ้นอยู่กับผู้เล่นจะเล่นอย่างไร เพราะผู้เล่นบางคนซื้อหนังสือมาศึกษาว่าควรทำอะไร บางคนไม่ซื้อหนังสือแต่ศึกษาจากการเล่นด้วยตนเอง ทั้งจากการถามผู้เล่นเกมในเกม คนใกล้ชิด คนที่นั่งเล่นข้างๆ เจ้าของร้านเกม หรือตามร้านเกมต่างๆ จะมีหนังสือให้ผู้เล่นได้ศึกษา ดังนั้นในช่วงแรกๆ หรือเริ่มเล่นอาชีพแรก ผู้เล่นแต่ละคนจะไปตามสถานที่ที่ไปได้ จะสวมใส่อาวุธหรือชุดเกะที่มีเงินพอจะหาซื้อได้

1.3 Part และ Guild (สมาคม)

การเล่นเกมนี้อำนาจเราได้เล่นคนเดียวหรือเล่นเดี่ยวๆ คงไม่สามารถจะอยู่รอดหรือไปตามสถานที่ที่มีศัตรู Level ระดับสูงๆ ได้เพราะนอกจากศัตรูจะเก่งขึ้นเรื่อยๆ ตาม Episode ที่เพิ่มเข้ามาแล้วยังมีศัตรูที่คอยโจมตีแบบรวมอีก ดังนั้นการที่เรามีเพื่อนหรือมีกลุ่มไปจะทำให้เราอยู่รอดอีกทั้งยังเพิ่มระดับความสามารถและประสบการณ์ได้อย่างรวดเร็วการรวมกลุ่มนั้นมีอยู่ 2 แบบดังนี้

1) Party (สมาคม) เป็นการรวมกลุ่มกันของกลุ่มเพื่อให้สามารถโจมตีกับศัตรูได้ซึ่งการรวม กลุ่มนี้จะไม่เป็นการรวมกลุ่มที่มีสมาชิกถาวรเราสามารถที่จะเข้าหรือออกเมื่อไรก็ได้ สมาชิกมีไม่เกิน 12 คน และมี Level ต่างกันไม่เกิน 10 Level การรวมนี้ทุกคนพร้อมใจที่จะรวมตัวกันอย่างไม่มีข้อแม้ ถึงแม้จะไม่รู้จักกันก็ตาม นอกจากนั้นการรวมกลุ่มกันยังสามารถทำให้เรามีประสบการณ์มากขึ้น โดยการแชร์ประสบการณ์ในกลุ่ม การแชร์ประสบการณ์นั้นขึ้นอยู่กับว่าจะเลือกแชร์แบบใดในการแบ่งค่าประสบการณ์เข้าตัวเรา ซึ่งจะมีทั้งแบบแบ่งตามสัดส่วนของแต่ละบุคคลและแบ่งแบบเท่ากัน การแบ่งค่าประสบการณ์แบบเท่ากันจะถือเอาค่าของคนที่ Level สูงสุดเป็นหลักในการแบ่ง การรวมกลุ่มนี้ยังช่วยให้เราสามารถรู้เพื่อนสมาชิกอยู่ส่วนใดของพื้นที่ (โดยจะมีสี่เหลี่ยมสีเล็กๆ ซึ่งดูได้จากแผนที่ด้านบนนั่นเอง) แต่ถ้าอยู่คนละพื้นที่หรือสถานที่ในแผนที่จุดนั้นๆ จะไม่สามารถรู้ได้นอกจากจะใช้วิธีการ chat หรือพูดคุยเพื่อหากันซึ่งคล้ายวิธีการโทรศัพท์นั่นเอง

2) Guild เป็นการรวมกลุ่มกันคล้ายๆ กับ Party ซึ่งเรียกอีกอย่างว่าสมาคมแต่ไม่สามารถที่จะแชร์ประสบการณ์ให้กัน Guild จะเป็นการเก็บประสบการณ์ แล้วนำค่าประสบการณ์ที่ได้มาแบ่งให้สมาชิกใน Guild ซึ่งการแบ่งค่าประสบการณ์นั้นขึ้นอยู่กับหัวหน้าหรือผู้ก่อตั้งว่าจะแบ่งเท่าใดหรือแบ่งอย่างไร ผู้ที่เป็นหัวหน้าจะมีสิทธิ์มากมายเช่น ตั้งชื่อ Guild กำหนดอำนาจแก่สมาชิกว่า หรือจะรับหรือไล่ใครออกก็ได้ เป็นต้น ถ้า Guild มี Level สูง (โดยเกิดจากการแชร์ประสบการณ์เข้า Guild) ก็จะเป็นประโยชน์ต่อสมาชิกของ Guild นั้นๆ Guild มีประโยชน์ต่อการเช่นเรียกว่า Guild War ซึ่งเป็นการเล่นที่เพิ่มเข้ามาจาก Episode 4.0 การเล่น Guild War เป็นการเล่นเพื่อแย่งชิงปราสาทเพื่อให้ Guild นั้นได้เข้าครอบครอง การครอบครองปราสาทหรือเรียกได้ว่าเป็นเสมือนบ้านของเราที่คนอื่นหรือ Guild อื่นไม่สามารถเข้ามาได้ นอกจากสมาชิกของ Guild นั้นๆ เมื่อได้ครอบครองสมาชิกก็จะสามารถโจมตี Monster ที่อยู่ภายในนั้นได้โดยไม่มีใครมาแย่งแต่ว่าจะครอบครองหรือได้เป็นเจ้าของเป็นสิ่งที่ยากพอสมควร เช่นเดียวกับการที่จะซื้อบ้านใหม่สักหลังนั่นเอง เพราะต้องมีคนจำนวนมากเพื่อฆ่า Monster ให้ตายก่อนเข้าครอบครอง บางตัวสามารถ

ที่จะเรียกภูมิตนของตนเองมาช่วยได้ ซึ่งเรียกว่า Slave Monster และต้องทำลายผู้ที่เฝ้าปราสาทซึ่งมีลักษณะคล้ายหุ่นยนต์ที่มีชื่อว่า Guardian อีกด้วย

การพูดคุยหรือสนทนามีอยู่ 3 ลักษณะคือ การพูดคุยกับทุกคน การพูดคุยกันในกลุ่ม (Party) และการส่งไปที่สมาคม (Guild) การสนทนามีวิธีการอยู่ 2 แบบคือ

1. การสนทนาแบบทั่วไป คือหลังจากพิมพ์ข้อความที่ต้องการสนทนากับใครลงไปในช่วงสนทนาซึ่งอยู่ด้านล่างของหน้าจอ และกด enter ข้อความที่พิมพ์จะแสดงออกมาบนหน้าจอ โดยที่ผู้ที่อยู่รอบๆ ตัวเราทุกคนจะเห็นคำพูด

2. การสนทนาแบบเจาะจง คือ การสนทนาแบบตัวต่อหรือเป็นการสนทนาเพื่อไม่ให้ผู้อื่นรู้ มี 2 วิธีคือ

2.1 การสนทนาในกรณีจำชื่อผู้ที่สนทนาได้มีวิธีการทำโดยการพิมพ์ชื่อของคนที่ต้องการจะสนทนาด้วยทางด้านกรอบซ้ายมือซึ่งอยู่ด้านล่างของหน้าจอและพิมพ์ข้อความที่จะสนทนาในช่วงสนทนาข้อความจะปรากฏให้เห็นแต่ผู้ที่ส่งเท่านั้น ซึ่งข้อความจะไม่ขึ้นให้เห็นดังนั้นผู้ที่อยู่รอบๆ ตัวจะไม่เห็นข้อความที่ส่งไป

2.2 การสนทนากรณีจำชื่อผู้สนทนาไม่ได้ โดยบันทึกในคำสั่ง “จดจำให้เป็นเพื่อน” ซึ่งวิธีนี้เป็นการเก็บบันทึกชื่อเพื่อนเอาไว้ซึ่งทำโดยการกด ctrl พร้อมกด h เปิดหน้าต่างเพื่อนจะและปรากฏชื่อเพื่อนบันทึกไว้ ในกรณีที่รับชื่อเพื่อนไม่ได้และไม่มีการบันทึกไว้ จะไม่สามารถสนทนากับคนนั้นได้อีกนอกจากจะเจอกันใหม่

1.4 การโจมตีศัตรู

ผู้เล่นสามารถพัฒนาตนเองจนเปลี่ยนอาชีพได้โดยการต่อสู้กับศัตรู (Monster) ศัตรูจะอาศัยอยู่ในสถานที่ต่างๆ ผู้เล่นต้องไปตามล่าด้วยตนเอง การต่อสู้กับศัตรูทำให้ผู้เล่นมีประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ให้กับผู้เล่นด้วย เนื่องจากเมื่อฆ่าศัตรูแต่ละครั้งไม่เหมือนกันขึ้นอยู่กับศัตรูที่ผู้เล่นโจมตี

ในการโจมตีศัตรูต้องดูปัจจัยหลายๆ อย่าง ทั้งระดับอาชีพ การหลบหลีก การป้องกันและพลังชีวิตของผู้เล่นขณะนั้นเป็นหลักว่ามีค่าพอที่จะต่อสู้กับศัตรูได้หรือไม่ และประสิทธิภาพของอาวุธที่ใช้ เพราะศัตรูแต่ละตัวมีระดับความสามารถและพลังที่ไม่เหมือนกัน การโจมตีศัตรูต้องดูประเภทศัตรูว่ามีพลังเท่าไร ถ้าไปในสถานที่ที่มีศัตรูโจมตีแบบอัตโนมัติคือเมื่อเห็นผู้เล่นจะเข้ามาทำร้ายก่อนหรือแบบรุมซึ่งศัตรูจะมีมากกว่า 2 ตัวขึ้นไปมาทำร้าย แต่ผู้เล่นสามารถรับมือกับศัตรูได้

1.5 บทบาทของตัวละครในเกม

สามารถแบ่งตามอาชีพซึ่งมีอยู่ 6 สายอาชีพหลัก ได้แก่ อาชีพ Swordman, Thief, Magician, Archer, Acolyte และ Merchant ซึ่งเรียกว่าสายอาชีพที่ 1 (Job 1) ก่อนผู้เล่นจะเลือกเล่นเกมสายอาชีพของตนเองด้วยการปราบศัตรู หลังจากนั้นเมื่อผู้เล่นมีความสามารถเพิ่มมากขึ้นและพัฒนาจนเปลี่ยนสายอาชีพที่ 1 แล้วผู้เล่นจะสามารถพัฒนาตนเองและได้เปลี่ยนอาชีพใหม่อีกครั้งในสายอาชีพที่ 2 (Job 2) แต่การเปลี่ยนอาชีพต้องอยู่ในสายเดิม เช่น เมื่อเลือกเล่นในสาย Swordman จะเปลี่ยนมาเล่นในสายของอาชีพ Archer ไม่ได้เพราะมีทักษะหรือมีความเฉพาะซึ่งเป็นความสามารถที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งทักษะจะช่วยให้เสริมให้มีความสามารถมากขึ้นในการต่อสู้ หรือบางอาชีพทักษะสามารถช่วยเพิ่มพลังชีวิตของผู้เล่นได้ สายอาชีพที่ 1 และสายอาชีพที่ 1 ลักษณะความสามารถและทักษะดังนี้

ตารางที่ 2.1 แสดงการพัฒนาอาชีพจาก Novice สู່สายอาชีพ

	สายอาชีพที่ 1	สายอาชีพที่ 2	
		แบบที่ 1	แบบที่ 2
Novice	Swordman	Knight	Crusader
	Thief	Assassin	Rogue
	Magician	Wizard	Sage
	Archer	Hunter	Bard & Dancer
	Acolyte	Priest	Monk
	Merchant	Blacksmith	Alchemist

หมายเหตุ : Noice จะพัฒนาเป็นสายอาชีพที่ 1 สู່สายที่ 2 ได้ 2 แบบ ขึ้นอยู่กับการเลือกของผู้เล่น โดยได้เพียง 1 แบบตัวละครเท่านั้น (เอเซียซอฟต์แวร์. 2548)

สายอาชีพที่ 1 Swordman

Swordman (นักรบ) พัฒนาจากมือใหม่ สายอาชีพนี้เน้นการป้องกันตัวเอง มีการโจมตีด้วยอาวุธที่รุนแรงในระยะประชิดตัว อาวุธดาบมีให้เลือกทั้งดาบมือเดียว (Sword Mastery) และ

ดาบสองมือ (Two-Hand Mastery) สายอาชีพนี้มีความแข็งแรง อดทน สามารถสู้กับศัตรูได้เป็นจำนวนมาก Swordman สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Knight และ อาชีพ Crusader

สายอาชีพที่ 2 Knight และ Crusader

ประเภทที่ 1 ต่อจากอาชีพ Swordman อัศวินมีความสามารถเพิ่มจากนักดาบอีกอย่าง คือ การใช้หอกโจมตี มีการโจมตี มีการโจมตีที่รวดเร็ว สามารถเป็นผู้นำ Party และขึ้นกับ Pecopeco ได้ Crusader (นักรบศักดิ์สิทธิ์) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภทที่ 2 ต่อจากอาชีพ Swordman อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 3 สายคือ สายเวทย์ สายนี้ใช้เวทย์โจมตีซึ่งมีพลังเวทย์สูงและสามารถรักษาการบาดเจ็บได้ (เพิ่มพลัง) สายโล่ สายนี้ใช้โล่ในการโจมตี เน้นการป้องกันเป็นส่วนใหญ่สายนี้จะมีคามอดทนสูง เมื่อถูกโจมตี สายหอก สายนี้สามารถโจมตีได้รวดเร็วและระยะในการโจมตีไกลกว่าสายอื่น สายอาชีพที่ 1 Thief (โจร) พัฒนาจากมือใหม่ อาชีพโจรนี้เป็นอาชีพที่มีความคล่องแคล่วว่องไวและรวดเร็ว มีความสามารถในการขโมยโดยใช้อาวุธมีด และมีความสามารถในการซ่อนตัว อาชีพนี้จะเน้นการหลบหลีกเป็นส่วนใหญ่และการโจมตีที่รวดเร็วแบบประชิดตัวสามารถที่จะลุยเดี่ยวไปได้ทุกที่ที่เหมาะสมที่จะเป็นผู้นำ (Tanker) แต่ก็มีจุดอ่อนตรงที่เมื่อเจอศัตรูมากๆ ไม่สามารถสู้ได้ เพราะพลังไม่เพียงพอที่จะต่อสู้ Thief สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Assassin และอาชีพ Rogue

สายอาชีพที่ 2 Assassin และ Rogue

Assassin (มือสังหาร) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Thief อาชีพนี้มีความสามารถที่เพิ่มขึ้นจากอาชีพโจรคือ การหลบหลีกและการโจมตีรวดเร็วขึ้น สามารถซ่อนตัวและใช้ยาพิษในการทำร้ายโจมตีให้เลือกเล่น 2 สายคือ สายมีดและสาย Kater

Rogue (นักดุ่มตุ่น) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Thief อาชีพนี้มีความรวดเร็วในการโจมตีและหลบหลีกสูงสุดที่จุดเด่นคือสามารถปลดอาวุธ คือ สายธนู Plagiarism สายนี้จะโจมตีหนักและสายธนู Strip สายนี้ใช้ทักษะในการปลดอาวุธและหลบศัตรูได้ดี

สายมีด Dagger สายนี้ใช้มาตั้งแต่เป็น Thief แบ่งเป็น 2 สายคือ สายมีด Plagiarism สายนี้จะโจมตีหนักและ สายมีด Strip สายนี้มีประโยชน์เมื่อเล่นกันเป็นกลุ่มเพราะเป็นได้ทั้งตัวรับและตัวรุก

สายอาชีพที่ 1 Magician (นักเวทย์) พัฒนาจากมือใหม่ อาชีพนี้โจมตีโดยใช้พลังเวทมนต์ เป็นการโจมตีจากระยะไกลไม่ต้องประชิดตัวศัตรู โดยใช้อาวุธคือ Rod (ไม้เท้า) ในการร้ายกาจทำให้ศัตรูตายและต้องตายภายในครั้งเดียว เนื่องจากต้องใช้เวลาในการร้ายกาจนานไม่เช่นนั้นจะทำให้ศัตรูเข้าประชิดตัวและทำร้ายได้ การป้องกันและพลังชีวิตที่มีน้อยถือได้ว่าเป็นจุดอ่อนของ

อาชีพนี้ ดังนั้นอาชีพนี้จึงต้องมีคาถาป้องกันตัว ส่วนจุดแข็งของอาชีพนี้คือถ้ามีระดับความสามารถสูงจะมีพลังในการทำลายมากที่สุด ดังนั้นอาชีพนี้จึงไม่เหมาะที่จะลุยเดี่ยว ต้องไปเป็นกลุ่มคอยช่วยเหลือ อาชีพนี้จะมีให้เลือกเล่นอีก 4 สายคือ อสายธาตุดิน สายธาตุน้ำ สายธาตุลม สายธาตุไฟและสายธาตุวิญญาณ Magician สามารถเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ ประเภท คือ อาชีพ Wizard และอาชีพ Sage

สายอาชีพที่ 2 Wizard และ Sage

Wizard (ผู้วิเศษ) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Magician อาชีพนี้มีความสามารถใช้คาถาเวทมนต์ที่รุนแรงและดีกว่า Magician ถือเป็นหน่วยทำลายล้าง อาชีพนี้มีให้เลือก 3 สายคือ สายไฟและวิญญาณ สายน้ำกับสายฟ้า และสายสุดท้ายสายผสม คือ สายน้ำ สายไฟ สายวิญญาณและสายฟ้า

Sage เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Magician อาชีพนี้มีความสามารถในการใช้เวทย์เพื่อสนับสนุนเพื่อนในกลุ่ม ทักษะส่วนใหญ่ใช้ในการสนับสนุนและต้องใช้ Yellow Gamstone ในการร่ายเวทย์ อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 2 สายคือ สายบู้ สายนี้เน้นความสามารถในการต่อสู้ระยะประชิดตัว หลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่วและโจมตีอย่างรวดเร็ว และสายสนับสนุนสายนี้เน้นการร่ายเวทย์ซึ่งมีความรวดเร็วและรุนแรง

สายอาชีพที่ 1 Archer (นักธนู) พัฒนาจากมือใหม่อาชีพนี้มีพลังในการโจมตีสูง โดยจะทำการโจมตีศัตรูในระยะไกลและพื้นที่สูงหรือ หน้าผาได้ โดยใช้คันธนูและลูกธนู มีความสามารถโจมตีอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องยิงก่อนที่จะศัตรูจะประชิดตัว จุดอ่อนจึงไม่ควรให้ศัตรูมาประชิดและการเก็บสิ่งของ จะยากเพราะต้องใช้เวลาในการเดินและเดินไกล Archer เลือกสามารถเปลี่ยนอาชีพสายอาชีพที่ 2 ได้ 3 ประเภทคืออาชีพ Hunter อาชีพ Bard (ผู้ชาย) และอาชีพ Dancer (ผู้หญิง)

สายอาชีพที่ 2 Hunter Bard และ Dancer

Hunter (นักล่าสัตว์) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Archer อาชีพนี้ความสามารถที่เพิ่มขึ้นจากนักธนูคือ สามารถวางกับดักศัตรู ทำให้ศัตรูไม่สามารถเคลื่อนได้และโจมตีได้ดี อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 2 สาย คือ สายเหยี่ยว Falcon และสายกับดัก

Dancer และ Bard เป็นสายอาชีพประเภทที่ 2 ต่อจากอาชีพ Archer

Dancer (นักเต้นรำ) อาชีพนี้เป็นได้เฉพาะผู้หญิงเท่านั้น ทักษะที่มีส่วนใหญจะเป็นการเต้นรำ เป็นทักษะใช้ในการสนับสนุนการต่อสู้ของเพื่อน อาชีพนี้ถ้าแบ่งตามสถานะมีให้เลือกเล่น 2 สาย คือ สาย Dax/Agi (ความแม่นยำและความว่องไว) การเล่นเกมคล้าย Hunter แต่ไม่สามารถ

วางกับดักได้ แต่สามารถเปลี่ยนอาวุธนูมาใช้แล้วได้ โจมตีมีความรุนแรงกว่าธนูและทำให้ใช้ทักษะคนตรีได้ สาย Int/Agi (ความฉลาดและความว่องไวสายนี้เน้นการเดินเป็นหลัก)

Bard (นักเดิน) อาชีพนี้เป็นได้เฉพาะผู้ชายเท่านั้น สายนี้ทักษะเน้นการสนับสนุนผู้เล่นด้วยกันเอง อาชีพนี้มีให้เลือก 2 สาย คือ สายนี้เน้นการโจมตีด้วยอาวุธประเภทเครื่องดนตรีที่มี และจุดอ่อนที่เครื่องดนตรีมีระยะการโจมตีไม่ไกลเท่ากันนุ ดังนั้นจึงต้องคอยอัปเดตค่าการหลบหลีกและค่าความแม่นยำ และสายสนับสนุน เน้นการเล่นแบบสนับสนุน จุดอ่อนคือ เมื่อใช้ทักษะแล้วทำให้เคลื่อนที่ช้า โดน Monster โจมตีได้ง่าย ดังนั้นถ้าไปคนเดียวอาจตาย ถ้ามี Party จะช่วยละ โอกาสเสียชีวิตได้

สายอาชีพที่ 1 Acolyte (นักบวช) พัฒนาจากมือใหม่ อาชีพนี้เหมือนรวมอาชีพนักดาบและนักเวทย์สายสนับสนุนไว้ด้วยกัน เพราะมีความสามารถในการรักษา (Heal) หรือเรียกง่ายๆ ว่าการเพิ่มพลังให้ตัวผู้เล่นเองและเพื่อนๆ ไม่ให้ตาย นอกจากนั้นยัง Warp ไปยังสถานที่ต่างๆ ได้อีกด้วย ซึ่งถือว่าเป็นอาชีพที่มีประโยชน์ต่อส่วนรวมเป็นอย่างมาก และยังสามารถในการเป็นผู้นำ (Tanker) เพราะสามารถโจมตีศัตรูประเภท Undead ได้ดีแต่ไม่เหมาะที่จะลุยเดี่ยวเพราะเป็นอาชีพที่คล้ายเป็นผู้ที่คอยสนับสนุนผู้อื่น อาชีพนี้สามารถหาเงินได้จำนวนมากเพราะมีความสามารถในการพาผู้เล่นคนอื่นไปตามสถานที่ต่างๆ (Warp) ตามที่ผู้เล่นอื่นต้องการ โดยต้องจ่ายเงินให้กับนักบวช ราคานั้นขึ้นอยู่กับสถานที่ที่ผู้เล่นต้องการไป อาชีพนี้มีด้วยกัน 3 สาย 1. สายรักษาสันับสนุน 2. สายป้องกัน-โจมตี 3. สายผสม Acolyte สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภท คือ อาชีพ Priest และอาชีพ Monk

สายอาชีพที่ 2 Priest และ Monk

Priest (บาทหลวง) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Acolyte อาชีพนี้มีความสามารถที่เพิ่มจากนักบวชก็คือสามารถใช้พลังเวทย์ได้ดีขึ้น

Monk สายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Acolyte อาชีพนี้มีความสามารถด้านการต่อสู้ด้วยมือเปล่า มีทักษะการโจมตีที่รุนแรง

สายอาชีพที่ 1 Merchant (พ่อค้า) พัฒนาจากมือใหม่อาชีพนี้เป็นอาชีพพ่อค้าสมชื่อ คือจะมีความสามารถในการหาเงิน ซึ่งการหาเงินนั้นได้จากการซื้อของได้ถูกและขายของได้แพงกว่าอาชีพอื่น ทั้งยังสามารถตั้งร้านขายของตัวเอง แต่ก็มีจุดอ่อนคือจะไม่มีทักษะในการต่อสู้ จึงต้องเข้า Party เพื่อหาเพื่อนๆ เพื่อแบ่งประสบการณ์ที่จะเพิ่มระดับของตนให้สูงขึ้น ในการที่ไม่มีทักษะในการต่อสู้ก็จะหาของไปขายได้ยาก เพราะของที่ได้อาจได้จากการฆ่าศัตรูให้ตายก่อนนั่นเอง Merchant สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Blacksmith และอาชีพ Alchemist

สายอาชีพที่ 2 Blacksmith และ Alchemist

Blacksmith (ช่างตีเหล็ก) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Merchant อาชีพนี้สามารถตีอาวุธหรือเครื่องป้องกัน อีกทั้งยังสามารถซ่อมแซมและเพิ่มประสิทธิภาพของอาวุธได้ ดังนั้นผู้เล่นอาชีพอื่นสามารถมาติดต่อกับอาชีพนี้ให้ช่วยซ่อมแซมอาวุธได้

Alchemist สายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Merchant อาชีพนี้มีความสามารถในการนำ Potion ซึ่งเป็นน้ำยาในการเพิ่มพลังความสามารถแก่ผู้เล่น อาชีพนี้ยังเรียก Monster (ศัตรู) ให้ออกมาจากการหลบซ่อนได้ อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 2 สาย คือสายสร้าง Potion สายนี้เน้นการสร้าง Potion สายต่อสู้และสายสนับสนุน สายสนับสนุนเป็นสายที่ใช้น้ำยาในการป้องกันความเสียหายของอาวุธและชุดเกราะให้ผู้เล่นคนอื่น

1.6 สัตว์เลี้ยง (Q'Pet)

เกมนี้มีสัตว์เลี้ยงให้เลี้ยงแก่เหล่าช่างการเลี้ยงจะเป็นเสมือนการเลี้ยงในชีวิตจริงการเลี้ยงนั้นเราต้องเอาใจใส่ดูแล หมั่นพูดคุยแสดงท่าทางหรืออารมณ์ต่างๆ กับมัน ยิ่งถ้าเราหมั่นดูแล หมั่นพูดคุยแสดงท่าทางหรืออารมณ์ต่างๆ กับมัน จะยิ่งมีความสนิทสนมกับสัตว์มากยิ่งขึ้น แต่อย่าลืมให้อาหารด้วยไมเช่นนั้นสัตว์เลี้ยงจะตาย อาหารนั้นสามารถหาซื้อได้จาก NPC ซึ่งอยู่ตามร้านขายอาหารสัตว์หรืออีกวิธีหนึ่งก็คือจากการไป Drop Monster บางตัวที่มีอาหารสำหรับสัตว์ที่เลี้ยงนั้นจะเป็นสัตว์ได้ไปจับตัว Monster ต่างๆ ซึ่งก่อนเลี้ยงต้องมีสิ่งของที่ใช้ในการจับสัตว์ซึ่งหาได้จากการไป Drop Monster ที่จะจับ หลังจากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Slot Monster (จะมีลักษณะคล้ายตู้หยอดเพลง) บนตัว Monster ตายได้ ถ้าสามารถ Click ได้สำเร็จจะได้ไข่ และจะต้องนำไปฟักเสียก่อนโดยผ่านเครื่องฟักไข่ (Pet Incubator) ดังนั้นต้องไปซื้อที่ NPC ซึ่งเป็นคนขายของตามตัวเมืองแต่ไม่ใช่ผู้เล่นเกม ร้านขายอาหารสัตว์ และต้องซื้อแว่นขยายมาส่องเครื่องฟักก่อนจึงจะสามารถใช้เครื่องฟักได้ หลังจากนั้นให้นำไข่มาฟักและจะได้สัตว์เลี้ยงสมใจซึ่งจะคอยเดินตามขณะที่โจมตี Monster อื่นจะคอยช่วยเป็นกำลังใจ

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเลือกเปิดรับสื่อ

2.2.1 ทฤษฎีการสื่อสาร

ผู้รับสารแต่ละคนจะมีลักษณะที่แตกต่างกันในหลายๆ ด้านโดยเฉพาะลักษณะทางประชากร (Demographic Characteristier) ซึ่งได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา และสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม

1) อายุหรือวัย เป็นปัจจัยที่ให้ความแตกต่างในเรื่องความคิด และพฤติกรรมบุคคลที่มีอายุมากจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อการติดต่อสื่อสารต่างๆ จากบุคคลที่มีอายุ

น้อย และบุคคลที่มีอายุน้อยจะมีพฤติกรรมประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปจะเลือกใช้สื่อเพราะต้องคำนึงถึงความสำคัญของสื่อมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อย คือ ตั้งแต่ 9 – 11 ปี และกลุ่มมีอายุน้อยจะใช้สื่อเพื่อความบันเทิง แต่กลุ่มที่มีอายุมากจะใช้สื่อเพราะสนใจที่จะรับรู้เรื่องเกี่ยวกับสังคมและความต้องการของตนเอง

2) เพศ ความแตกต่างทางเพศทำให้นักศึกษามีพฤติกรรมการติดต่อสื่อสารที่แตกต่างกันกล่าวคือ เพศหญิงมีแนวโน้มและมีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่ได้มีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้นจากการรับข่าวสารนั้นด้วย

3) การศึกษา เป็นลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ดังนั้น คนที่ได้รับการศึกษาในระดับที่ต่างกัน ยุคสมัยที่ต่างกันระบบการศึกษาแตกต่างกัน สาขาวิชาที่แตกต่างกันจึงมีความรู้สึนึกคิด อุดมการณ์ และความต้องการที่แตกต่างกันไปอีกด้วย คนที่มีการศึกษาสูงจะได้เปรียบในการเป็นผู้รับสารที่ดี ทั้งนี้เนื่องจากคนเหล่านี้มีความรู้กว้างขวางในหลายๆ เรื่องและสามารถเข้าใจได้ดี จึงเป็นผลให้คนที่มีการศึกษาสูงจะเลือกใช้สื่อมากกว่าประเภทว่าคนที่มีการศึกษาค่ำ

นอกจากนี้แนวคิดทางด้านจิตวิทยาการเรียนการสอนก็สนับสนุนแนวคิดดังกล่าว โดยได้แบ่งพัฒนาการของเด็กไทย ออกเป็นชั้นปีต่างๆ ตามพัฒนาการ จนถึงระดับมัธยมปลาย ซึ่งสามารถสรุปการพัฒนาการของเด็กเองไว้ดังนี้ คือ (พรณี ช.เอมจิต, 2538)

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1- ม.3 : 12-15 ปี) เด็กสามารถใช้สมองคิดแก้ไขปัญหาที่เป็นนามธรรมได้ แต่เด็กวัยนี้ก็ยังมีลักษณะที่กลุ่มเพื่อนเริ่มมีอิทธิพลเข้ามา แต่พ่อแม่ก็ยังมียิทธิพลอยู่ โดยเด็กหญิงจะมีพัฒนาการได้เร็วกว่าเด็กชาย แต่ก็ยังมีลักษณะทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ผู้ใหญ่พอใจมากกว่า ส่วนทางด้านอารมณ์เป็นวัยที่ค่อนข้างเร้าอารมณ์อาจเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางกายและสังคม ซึ่งเกิดจากเด็กโตสุดในโรงเรียนกลับมาเป็นกลุ่มเด็กสุดอีกครั้ง ซึ่งตามวัยได้พัฒนาขึ้นมาเปลี่ยนแปลงทางกาย อาจสับสนว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้ชอบทำเสียงดังเอะอะ อีกทั้งมักแสดงอารมณ์โกรธ และยังชอบสร้างจินตนาการแบบฝันกลางวันอยู่

ขณะที่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6 : 15-18 ปี) เป็นวัยที่ให้ความสำคัญกลุ่มเพื่อนมากขึ้น ในอนาคตด้านประกอบอาชีพ เริ่มตระหนักถึงความสำคัญของระดับคะแนนและสายการเรียนเพื่อประกอบอาชีพในอนาคต

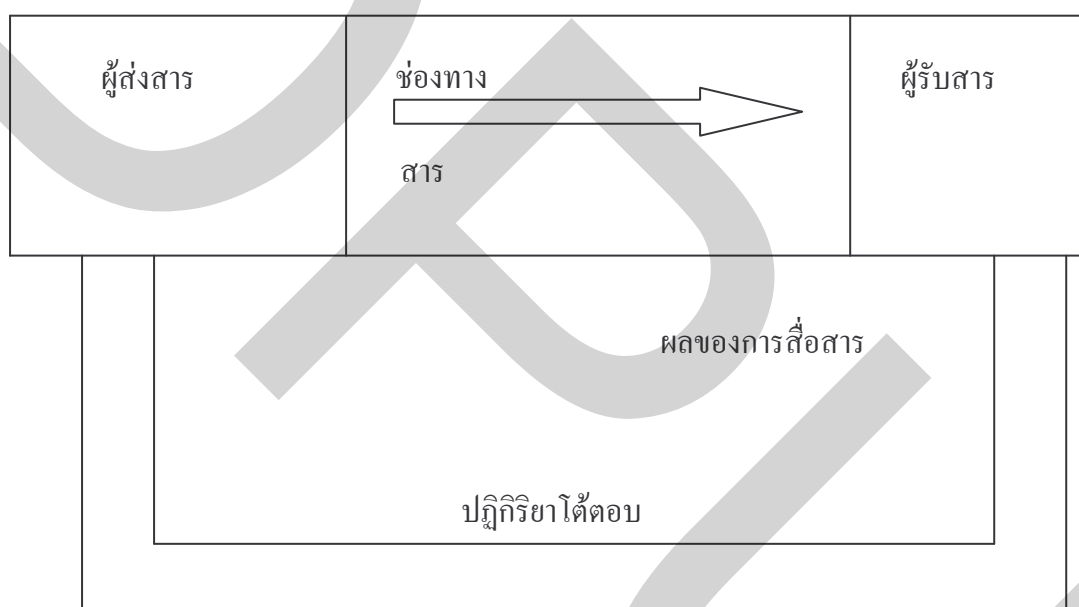
4) สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม หมายถึง อาชีพ (Occupation) รายได้ (Income) เชื้อชาติและชาติพันธุ์ (Race and Ethnic group) ตลอดจนภูมิหลังของครอบครัว (Family

background) ทำให้คนมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน มีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน มีความคิดค่านิยม และความสนใจที่แตกต่างกัน

ดังนั้น แนวความคิดนี้จะแสดงให้เห็นว่า ลักษณะทางประชากรที่ต่างกันจะเป็นตัวกำหนดให้มีพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อที่ต่างกันด้วย ซึ่งก็จะแตกต่างกันไปตามลักษณะทางกายภาพการศึกษาและสภาพสังคมขณะนั้น

2.2.2 ทฤษฎีสื่อสาร

Rogers and Shoemaker (1973) ได้ทำแบบจำลองกระบวนการสื่อสารขึ้น



ภาพที่ 2.1 แบบจำลองของกระบวนการสื่อสารของ (Rogers and Shoemaker, 1973)

1. ผู้ส่งสาร (source) หมายถึง แหล่งกำเนิดของสารหรือผู้ที่เลือกข่าวสาร ความคิดเห็น หรือประสบการณ์ ส่งต่อไปยังผู้รับสาร ผู้ส่งสารอาจจะเป็นบุคคลธรรมดาเพียงคนเดียว หรืออาจจะเป็นคณะบุคคลหลายคนร่วมกันทำการส่งสารไปยังผู้รับสาร เป็นที่น่าสังเกตว่าการสื่อสารจะได้รับผลดีถ้าหากว่าผู้ส่งสารและผู้รับสารมีประสบการณ์ใกล้เคียงกัน

2. สาร (message) หมายถึงเรื่องราวต่างๆ ที่จะผ่านออกไปสู่ผู้รับสารโดยทั่วไปถ้าวิเคราะห์องค์ประกอบของสารจะประกอบไปด้วย 3 ประเด็นคือ

2.1 สัญลักษณ์ของสาร

2.2 การเลือกและจัดลำดับข่าวสาร

2.3 การเลือกและจำกัดลำดับข่าวสาร

องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้รวมอยู่ในสิ่งที่เป็ปัจจัยย่อย และ โครงสร้าง ปัจจัยย่อยคือ รายละเอียดต่างๆ เช่นคำต่างๆ ส่วนโครงสร้างคือการสร้างให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ คำว่า message ในความหมายโดยทั่วไปในการติดต่อสื่อสารมักหมายถึงเนื้อหาของสารหรือข้อความที่ผู้ส่งสารเลือกใช้เพื่อสื่อความหมายตามที่ต้องการ

3. ช่องทางในการสื่อสาร (channel medium) ช่องทางในการสื่อสารนี้จะหมายถึงสิ่งที่ต่อไปนี

3.1 วิธีการแปรสาร

3.2 พาหนะในการนำสาร

ในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ทั่วไปนั้นมักจะเกี่ยวข้องกับวิธีการแปรสารอย่างแรกคือ ต้องมีการแปรสารจากประสบการณ์ของผู้ส่งสาร เพื่อส่งไปผู้รับสารในขณะเดียวกันผู้รับสารก่อนที่จะรับสารก็ต้องมีการแปรสารอย่างแรกคือ ต้องมีการแปรสารจากประสบการณ์ของตนเองก่อนเข้าใจความหมายนั้นได้ โดยการแปรสารนี้ทำให้เกิดสัญลักษณ์ต่างๆ โดยผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 สำหรับพาหนะในการสื่อสารนั้น ส่วนมากจะให้เพิ่มเติมเข้ามา ซึ่งมักจะใช้กับการสื่อสารมวลชนโดยทั่วไป เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต

4. ผู้รับสาร (receiver, destination) หมายถึง ผู้ที่รับข่าวสารจากแหล่งสาร หรือจะจดหมายปลายทางที่แหล่งสารจะส่งถึงผู้รับสารนี้อาจเป็นบุคคลเพียงคนเดียวหรือกลุ่มคนที่ได้สำหรับการสื่อสารมวลชนเรียกผู้รับสารว่า “มวลชน” (mass audience)

5. ผลของการสื่อสาร (effect) ในแบบจำลองของ Rogers นี้ เขาเน้นถึงเรื่องของผลที่จะเกิดขึ้นจากการสื่อสารอีกด้วย คือ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในพฤติกรรมของผู้รับสาร ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในระยะสั้นหรือในระยะยาวก็ได้ ดังนั้น หากได้นำเอาการสื่อสารมวลชนมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาประเทศแล้ว ก็เชื่อว่าจะสามารถโน้มน้าวประชามติและสร้างภาพพจน์ใหม่ขึ้นในสังคมได้อย่างมาก แต่เป็นที่น่าเสียดายที่ใช้สื่อสารมวลชนไปเพียงเพื่อการบันเทิงเป็นส่วนมาก

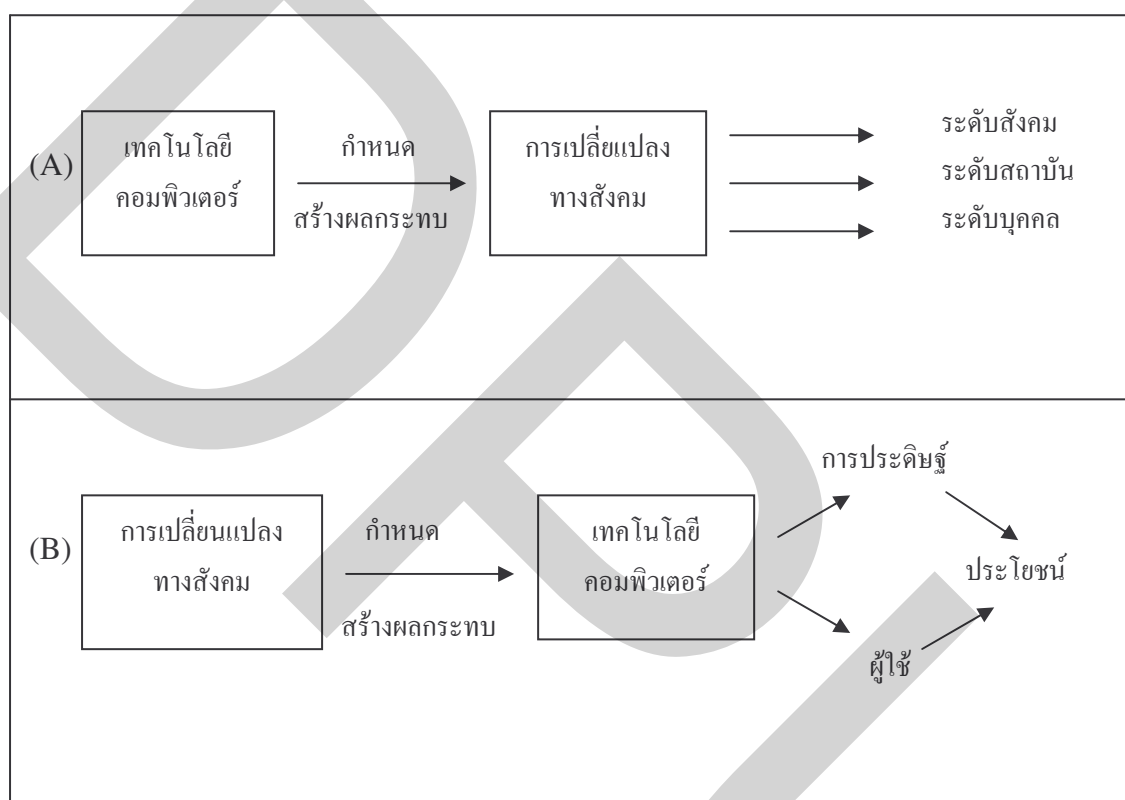
6. ปฏิกริยาโต้ตอบ (feedback) มีความสำคัญมากในกระบวนการสื่อสาร เพราะเป็นตัวทำให้การสื่อสารครบวงจร

2.2.3 ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด

กลุ่มแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Technological determinism) จัดได้ว่าเป็นอีกหนึ่งของกลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมืองที่สนใจวิเคราะห์พลังการผลิตในส่วนเดียวที่เป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในแวดวงสื่อมวลชน ก็จะหมายถึง

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทั้งหลาย (Communication technology) (กาญจนา แก้วเทพ 2545 : 113)

แนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคมนั้น สามารถพิจารณาได้ในสองมุมมอง ตามภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 2.2 แบบจำลองแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม (กาญจนา แก้วเทพ (2545))

แนวคิดในแบบจำลองแบบ (A) นั้น จะตั้งคำถามว่า เมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้เปลี่ยนแปลงไป จะสร้างผลกระทบอะไรให้เกิดขึ้นกับระดับสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคลบ้าง แนวคิดนี้เป็นพื้นฐานของกลุ่มทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดโดยแท้ เพราะมีความเชื่อว่าเทคโนโลยีเป็นตัวสาเหตุหลัก (prime mover) ในการขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลงให้เกิดส่วนอื่น

แนวคิดในแบบจำลองแบบ (B) นั้นจะตั้งคำถามในทางกลับกันว่า ภายใต้งานไขของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม อะไรบ้างที่จะเป็นตัวกำหนดแก่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบต่างๆ แนวคิดที่สองนี้จะมองว่าเงื่อนไขสังคมนั้นจะเป็นตัวสาเหตุหลัก ส่วนการพัฒนาเทคโนโลยีนั้นจะกลายมาเป็นผลลัพธ์ ทั้งนี้หากแยกขั้นตอนของการพัฒนาเทคโนโลยีออกเป็น 2 จังหวะ คือ

ขั้นตอนของการประดิษฐ์ค้นคว้าทดลอง ซึ่งมักเป็นงานของนักวิทยาศาสตร์หรือกลุ่มผู้ผู้เชี่ยวชาญ กับขั้นตอนในการนำเอาผลงานทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในสังคมวงกว้าง ทั้งสองขั้นตอนนี้ต่างก็ถูกกำหนดมาจากความจำเป็น ความต้องการและกฎระเบียบของสังคม ตัวอย่างเช่นในสังคมที่มีอากาศหนาว ย่อมเป็นปัจจัยผลักดันให้เกิดการค้นคิดเทคโนโลยีที่จะสร้างความอบอุ่นให้แก่ผู้คน ในเงื่อนไขของสงครามระหว่างค่ายอุดมการณ์ของโลก ทำให้เกิดแรงผลักดันให้เกิดการค้นคว้าเทคโนโลยีด้านอวกาศ เป็นต้น หรือในขั้นตอนของการนำมาประยุกต์ใช้ใช้นั้น จะเห็นตัวอย่างได้จากกรณีของสังคมจีนโบราณที่ได้ค้นพบการทำให้ระเบิดด้วยดินประสิวมาเป็นเวลานานแล้ว แต่ได้มีการยั้งยั้งเรื่องการนำมาใช้ในสังคมหรือการค้นคว้าพัฒนาต่อไป เนื่องจากสังคมมีความเห็นว่าเทคโนโลยีเช่นนี้เป็นมหันตภัยต่อสันติสุขของมนุษย์ เป็นต้น

ในที่นี้เราจะให้ความสนใจกับกลุ่มนักทฤษฎีแนวเทคโนโลยีกำหนดซึ่ง McQuail (1994) ได้ประมวลคุณลักษณะเด่น ๆ ของแนวคิดทฤษฎีของกลุ่มดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นพื้นฐานของทุกสังคม
2. เทคโนโลยีแต่ละชนิดก็จะเหมาะสมกับรูปแบบโครงสร้างสังคมแต่ละอย่าง
3. ขั้นตอนของการผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารจะเป็นตัวนำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม
4. การปฏิบัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงสังคมตามมาเสมอ

Rogers (1986) นักนิเทศศาสตร์และนักคิดกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดอย่างแบบอ่อน ๆ (soft technology determinism) มีความคิดพื้นฐานว่า “ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ผสมกับปัจจัยอื่น ๆ จะรวมตัวกันเป็นสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในสังคม” Rogers เห็นว่าเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญอย่างยิ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่ปัจจัยนี้ต้องทำงานร่วมกับปัจจัยตัวอื่น ๆ Rogers ได้ค้นคว้าคุณลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ เช่น คอมพิวเตอร์โดยเปรียบเทียบกับคุณลักษณะของรูปแบบการสื่อสารอย่างเดิม ๆ ที่มีอยู่ คือการสื่อสารระหว่างบุคคลและการสื่อสารมวลชนไว้ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.2 แสดงการเปรียบเทียบสื่อประเภทต่าง ๆ ของ Rogers

ลักษณะช่องทางของสื่อ	การสื่อสารแบบใหม่ (สื่อระหว่างบุคคลที่มีเครื่องมือ)
1. การไหลของข่าวสาร 2. ความรู้ที่แหล่งผู้ส่งมีต่อผู้รับ 3. การแบ่งประเภทผู้รับสาร 4. ระดับของการโต้ตอบ 5. ปฏิกริยาป้อนกลับ 6. ศักยภาพที่จะเก็บข่าวสาร 7. ประเภทของเนื้อหา 8. ลักษณะอวัจนภาษา 9. การควบคุมการไหลของการสื่อสาร 10. ลักษณะความเป็นส่วนตัว	- จากผู้ส่งหลายคนสู่ผู้รับหลายคน - ผู้ส่งสารมีความรู้อย่างมากต่อผู้รับสารเนื่องจากระบบการโต้ตอบ (interactivity) - สูงมาก (เป็นรายบุคคล) - สูง - มีบ้างแต่ก็ยังมีข้อจำกัดอาจจะยับยั้งหรือต้องรอ - ส่วนใหญ่จะสูงมาก - ไม่ค่อยเน้นเรื่องสังคม อารมณ์ แต่จะเน้นเรื่องการทำงาน - สื่อใหม่บางชนิดจะจัดให้มีการใช้วัจนภาษา - ผู้สื่อสารทั้ง 2 ฝ่าย สามารถควบคุมการสื่อสารได้อย่างเท่าเทียมกัน - ตามปกติต่ำ

ที่มา : Rogers (1986)

Rogers (1986) ได้ค้นคว้าคุณลักษณะของสื่อสมัยใหม่ (new media) ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันและชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะต่างๆ ของสื่อแบบใหม่จะมีผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงสังคมนั้นมีอยู่ 3 ประการ

1. Interactivity ของสื่อแต่เดิมนั้นคุณสมบัติที่จะตอบโต้การสื่อสารระหว่าง 2 ฝ่ายนั้นจะมีอยู่แต่เฉพาะในการสื่อกลางระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเท่านั้น (face-to-face communication) หากเริ่มมีการใช้สื่อในสมัยใหม่ เช่น การใช้ e-mail Computer – Conference จะสามารถสร้างเงื่อนไขให้เกิดการตอบโต้อย่างฉับพลันทันทีอันจะทำให้มิติด้านกาลและเทศะของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปมาก

2. Individualized / Demassified แต่เดิมนั้นรูปการสื่อสารแบบสื่อมวลชนจะสร้างกลุ่มผู้รับสารแบบเป็น “มวลชน” (massified) ขึ้นมาทุกคนจะดูรายการทุกๆ อย่างเหมือน ๆ กันในช่วง

เวลาเดียวกัน แต่นับวันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารจะทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ตามกาลและเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น ตัวอย่างง่าย ๆ ก็เช่นเครื่องออดิโอเทป การดูรายการเคเบิลทีวีแบบเสียเงินที่เลือกดูรายการได้เอง (pay per view) แม้แต่ระบบการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบที่ผู้เรียนเลือกเรียนด้วยตนเอง ในเวลาใดก็ได้ ณ สถานที่ไหนก็ได้ เป็นต้น

3. Asynchronous nature of new communication คุณลักษณะประการหนึ่งของสื่อแบบใหม่ คือ สามารถจะแบ่งแยกกันเป็นส่วน ๆ ได้ (asynchronize) โดยไม่มาเป็นกลุ่มก้อนเดียว ตัวอย่างเช่น การให้ข่าวสารจะไม่มาเป็นข่าวที่ต่อเนื่องกันยาว ๆ ที่เดียว แต่จะมาแบบแยกออกเป็นส่วนๆ เช่น ข่าวสั้นทุกชั่วโมง โดยที่ผู้รับสารจะต้องมาประกอบเอาเอง ลักษณะ hardware ของคอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน สามารถจะแยกชื่อเป็นส่วน ๆ แล้วค่อย ๆ มาประกอบ มาเพิ่มเติมภายหลังได้ นอกจากนั้นยังหมายความว่า ศักยภาพของสื่อที่สามารถจะเก็บรักษาข่าวสารข้อมูลเอาไว้ด้วย และวิธีการเก็บข่าวสารก็ยังสามารถแยกไว้ในที่ต่าง ๆ ได้ด้วย

นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2547) ได้เอาแนวคิดของ Mc Luhan ที่ได้เคยอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารของสื่อสิ่งพิมพ์ (typography) มาเปรียบเทียบกับสื่อคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ได้ดังนี้

ตารางที่ 2.3 แสดงรูปแบบของการสื่อสารกับการขยายประสบการณ์ของมนุษย์

รูปแบบการสื่อสารของสื่อสิ่งพิมพ์	รูปแบบการสื่อสารของคอมพิวเตอร์
ชาตินิยม (nationalism)	โลกาภิวัตน์ไร้พรมแดน (globalism)
อุตสาหกรรมนิยม (industrialism)	สังคมข่าวสาร (information society)
ตลาดแบบมวลชน (mass market)	ตลาดเฉพาะกลุ่ม (segmentation)
อ่านออกเขียนได้อย่างเป็นสากล (universal literacy)	อ่านเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นสากล (English literacy)
มีการศึกษาในระบบ (formal education)	มีการศึกษาตามอัธยาศัย (informal education)

ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ (2547)

2.2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเลือกเปิดรับสื่อ

นักจิตวิทยาได้ทำการศึกษาว่า การสื่อสารหรือการสื่อสารมวลชนมีอิทธิพลต่อมนุษย์มากน้อยเพียงใด โดยเป็นกลุ่มนักวิชาการที่มองว่า สื่อหรือสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อมนุษย์ไม่จริงเสมอไป เพราะมนุษย์นั้นมีความเป็นตัวของตัวเอง โดยสามารถเลือกรับข่าวสารเองได้ คนแต่ละคนมีโอกาที่จะรับสารจากแหล่งหรือผู้ส่งต่าง ๆ จำนวนมากมาย แต่ประชาชนมีเวลาและความสามารถที่จำกัดการจะรับสารจากแหล่งต่าง ๆ รวมทั้งประชาชนมีความพอใจหรือไม่พอใจแหล่งข้อมูลหรือผู้ส่งสารต่าง ๆ แตกต่างกันไป ประชาชนจึงเลือกที่จะเปิดรับหรือเลือกที่จะใช้สื่อตามความปรารถนาของตน ในการรับข่าวสารต่าง ๆ ผู้รับสารย่อมมีกระบวนการเลือกสรร (Selective Processes) ซึ่งแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ความต้องการความเชื่อ ทศนคติ และความรู้สึกนึกคิด ฯลฯ ที่ไม่เหมือนกันของแต่ละบุคคล

โดย Merrill and Lowenstion (1971) บุคคลต่าง ๆ จะมีพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารแบบเฉพาะของตนเองซึ่งแตกต่างกัน ด้วยสาเหตุเกิดจากพื้นฐานได้แก่

- ความเหงา เพราะมนุษย์ต้องการมีเพื่อน ไม่สามารถอยู่ได้เพียงลำพังต้องหันมาสื่อสารกับผู้อื่นสิ่งที่ดีที่สุดก็คือการอยู่กับสื่อ สื่อมวลชนจึงเป็นเพื่อนแก้เหงาได้ และบางทีคนก็ไม่พอใจที่จะอยู่กับสื่อมวลชนมากกว่าอยู่กับบุคคลด้วยซ้ำ เพราะสื่อมวลชนไม่สร้างแรงกดดันในการสนทนาหรือแรงกดดันทางสังคมให้แก่ตนเอง

- ความอยากรู้อยากเห็น เพราะเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ที่ต้องการจะรับรู้ข่าวสารเพื่อตอบสนองความต้องการของตนดังนั้นสื่อมวลชนจึงถือเอาจุดนี้เป็นหลักสำคัญในการเสนอข่าวสาร โดยเริ่มจากสิ่งใกล้ตัวก่อน ไปจนถึงสิ่งที่อยู่ห่างตัวออกไป

- ประโยชน์ใช้สอย มนุษย์แสวงหาข่าวสารและใช้ข่าวสารเพื่อประโยชน์ของตนเอง เพื่อให้ช่วยให้ความคิดของตนบรรลุ เพื่อใช้ข่าวสารที่ได้มาเสริมบารมี ให้ความบันเทิงแก่ตนเอง โดยจะเลือกสื่อที่ใช้ความพยายามน้อยที่สุด (Least Effort) และได้ผลประโยชน์ตอบแทนที่ดีที่สุด (Promise of Reward)

- ลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละอย่าง สาเหตุจากตัวสื่อซึ่งมีลักษณะกระตุ้น มีส่วนชี้นำทำให้ผู้รับสารแสวงหาและได้ประโยชน์ไม่เหมือนกัน ผู้รับสารแต่ละคนย่อมจะเข้าใจในลักษณะบางอย่างจากสื่อที่จะสนองความต้องการและทำให้ตนเองเกิดความพึงพอใจ

ซึ่งกระบวนการเปิดรับข่าวสารนั้น ประกอบด้วย (พีระ จิระโสภณ, 2529)

2.2.4.1 การเลือกสรรในการรับสาร

ปัจจัยในการสื่อสารที่มักจะมีการกล่าวถึงว่าเป็นตัวกำหนดความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการส่งสารไปยังผู้รับสาร ก็คือ กระบวนการเลือกสรร (Selective Process) ของผู้รับสารข่าวสารต่างๆ แม้ว่าจะได้รับการเตรียมมาอย่างพิถีพิถัน ใช้ผู้ถ่ายทอดที่มีความสามารถและความน่าเชื่อถือสูง หรือใช้สื่อที่มีประสิทธิภาพมากก็ตาม แต่ความสำเร็จของการสื่อสารต้องขึ้นอยู่กับผู้รับสาร ทั้งทางด้านความต้องการ ความเชื่อ ทักษะ ความรู้สีก่อนหน้านี้ที่ไม่เหมือนกัน

กระบวนการเลือกสรร 3 ชั้น



1) การเลือกเปิดรับหรือเลือกสนใจ (Selective Exposure or Selective Attention) หมายถึง แนวโน้มที่ผู้รับสารจะเลือกสนใจหรือเปิดรับข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใดที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง โดยบุคคลมักจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่ และหลีกเลี่ยงข่าวสารที่ขัดแย้งกับความรู้สีก่อนหน้านี้ของตนเอง

โดย เบคเกอร์ (Becker) ได้ให้ความหมายของการเปิดรับสื่อ โดยจำแนกได้ดังนี้คือ

- การแสวงหาข้อมูล (Information Seeking) กล่าวคือ บุคคลจะแสวงหาข้อมูลเพื่อต้องการให้มีความคล้ายคลึงกับบุคคลอื่น ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือเรื่องทั่วไป
- การเปิดรับข้อมูล (Information Receptivity) กล่าวคือ บุคคลจะเปิดรับสื่อเพื่อต้องการทราบข้อมูลที่ตนเองสนใจอยากรู้
- การเปิดรับประสบการณ์ (Experience Receptivity) กล่าวคือ บุคคลจะเปิดรับข่าวสาร เพราะต้องการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือผ่อนคลายอารมณ์

ชแรมม์ (Sheamm, 1973) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเปิดรับสารของผู้รับสารไว้ดังนี้

- ประสบการณ์ จะทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารต่างกัน
- การประเมินประโยชน์ของข่าวสาร จะทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารเพื่อสนองจุดประสงค์ของตนอย่างใดอย่างหนึ่งที่แตกต่างกัน
- ภูมิหลังที่ต่างกัน จะทำให้ผู้รับสารมีความแตกต่างกันในพฤติกรรมการเลือกรับสื่อและเนื้อหาของข่าวสารที่ต่างกัน
- ความสามารถในการรับสาร ทั้งสภาพทางร่างกายและจิตใจ จะมีส่วนสัมพันธ์กับความสามารถในการรับข่าวสารของบุคคล นั่นคือ ประสาทสัมผัสทุกอย่างสามารถทำงานและรับรู้ได้ตามปกติ
- บุคลิกภาพ ทำให้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การโน้มน้าวใจและพฤติกรรมการเปิดรับสาร
- อารมณ์ สภาพทางอารมณ์ของผู้รับสาร จะทำให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายของข่าวสาร หรืออาจเป็นอุปสรรคของความเข้าใจความหมายของข่าวสารก็ได้
- ทัศนคติ เป็นตัวกำหนดท่าทีการรับและตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือข่าวสารที่พบ

2.2.4.2 การเลือกรับรู้หรือเลือกตีความ (Selective Reception or Selective Interpretation) การรับรู้คือการกระบวนการตีความสิ่งที่เราพบเห็น เป็นกระบวนการกลั่นกรองขึ้นมา เมื่อบุคคลเลือกเปิดรับข่าวสารจากแหล่งใดแหล่งหนึ่งแล้วมีใจว่าข่าวสารนั้นจะถูกรับรู้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของผู้ส่งสารทั้งหมด ผู้รับสารแต่ละคนอาจตีความหมายข่าวสารขึ้นเดียวกันที่ส่งผ่านสื่อสารมวลชนแตกต่างกัน แต่จะตีความหมายความเข้าใจ ตามทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจตาม สภาพาร่างกาย อารมณ์และจิตใจ เป็นต้น

2.2.4.3 กระบวนการเลือกจดจำ (Selective Retention) การเลือกจดจำ คือบุคคลที่จะเลือกจดจำข่าวสารเฉพาะที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการและทัศนคติของตนเองและมักจะลืมในส่วนที่ตนเองไม่สนใจหรือไม่เห็นด้วยกับความคิดของตน ดังนั้นการเลือกจดจำเนื้อหาของสารที่ได้รับจึงเท่ากับเป็นการเสริมให้ทัศนคติหรือความเชื่อเดิมของคนเรานั้นมีความมั่นคงยิ่งขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้ยากขึ้น

2.2.4.4 การแสวงหาข่าวสาร บุคคลจะเลือกรับข่าวสารใดจากสื่อมวลชนนั้นขึ้นอยู่กับ การคาดคะเนเปรียบเทียบระหว่างผล รางวัลตอบแทน กับการลงทุนลงแรง และพันธผูกพันที่จะตามมา ถ้าผลตอบแทนหรือผลประโยชน์ที่จะได้รับสูงกว่าการลงทุนลงแรง (Charles Atkin, 1973)

การแสวงหาข่าวสารหรือความต้องการสื่อมวลชนของปัจเจกบุคคลนั้นคือ ต้องการได้รับข่าวสารและความบันเทิง

ข่าวสารที่จะลดความไม่รู้หรือความไม่แน่ใจที่เกี่ยวข้องกับความสนใจภายในส่วนบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงสนุกสนานส่วนมากนั้นถือว่าเป็นข่าวสารที่ให้ความพึงพอใจทันทีในเชิงบริโลก ข่าวสารที่ลดความไม่รู้ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมภายนอกเรียกว่า ข่าวสารที่ใช้ประโยชน์เป็นเครื่องมือช่วยในการตัดสินใจช่วยเพิ่มพูนความรู้ความคิด และแก้ไขปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ข่าวสารบางอย่างอาจจะให้ประโยชน์ทั้งการนำไปใช้และให้ความบันเทิงในขณะเดียวกัน

แอตคิน (Atkin, 1973) กล่าวว่า บุคคลที่เปิดรับข่าวสารมากยิ่งมีภูมิตากว้างไกล มีความรู้ความเข้าใจในสภาพแวดล้อมเป็นคนที่ทันสมัย และทันต่อเหตุการณ์กว่าบุคคลที่เปิดรับข่าวสารน้อย

สรุปได้ว่า การเปิดสื่อ คือความบ่อยครั้งในการเปิดรับ ระยะเวลา รวมถึงจำนวนสื่อในการเปิดรับอีกด้วย

โดยเหตุผลการที่มนุษย์เลือกสนใจหรือตั้งใจรับข่าวสารจากสื่อใดนั้น นักวิชาการหลายท่านมีความเห็นสอดคล้องกันคือ

Riley and Flowerman (1951) มีความเห็นว่า แรงจูงใจที่ต้องการเป็นที่ยอมรับของสมาชิกภายในสังคม จะเป็นสิ่งที่ช่วยกำหนดความสนใจในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่างๆ ก็เพื่อสนองความต้องการของตน Merton, Wright and Waples มีความเห็นตรงกันว่าผู้รับข่าวสารจะเลือกรับข่าวสารจากสื่อนั้นย่อมเป็นไปตามบทบาทและสถานภาพในสังคมของผู้รับสารและเหตุผลในการรับข่าวสาร

ในการที่ผู้รับสารมีความแตกต่างกัน จึงมีความสนใจที่จะเลือกเปิดรับสารแตกต่างกันดังที่ Defleur (1966) ได้เสนอพื้นฐานความแตกต่างไว้ 4 ประการ

1. บุคคลมีความแตกต่างกัน ในด้านบุคลิกภาพและสถานภาพทางจิตวิทยาที่แตกต่างกัน จึงมีผลให้เลือกรับสารแตกต่างกัน
2. ความแตกต่างกันดังกล่าวนี้ เป็นเพราะบุคคลมีการเรียนรู้ทางสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกัน
3. บุคคลที่อยู่ต่างสภาพแวดล้อมกัน ก็จะได้รับ การเรียนรู้สภาพแวดล้อมที่ต่างกันไปด้วย
4. การเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่ต่างกันนี้ ทำให้บุคคลมีทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และบุคลิกภาพแตกต่างกัน

Dominick (1990) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้รับสารมีสิทธิ์ที่จะเลือกเปิดรับสื่อมวลชนตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งเหตุผลในการเลือกเปิดรับของผู้รับสารแต่ละคนนั้น ก็มีแตกต่างกันไป ซึ่งสามารถที่จำแนกได้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้ความรู้ (Cognition) การที่ผู้รับสารต้องการข่าวสารเพื่อสนองต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในด้านความอยากรู้ และความต้องการได้รับการยอมรับว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งในสังคม ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเข้าใจส่วนประกอบของสังคม โดยการรับรู้ข่าวสารผ่านสื่อมวลชนในรูปแบบหลักต่างๆ คือข่าวสาร ไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอกสังคม, ความรู้ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ทางด้านวิชาการ หรือความรู้รอบตัว และความบันเทิง

2. เพื่อความหลากหลาย (Diversions) ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น การกระตุ้นอารมณ์ (Stimulation) เป็นการเปิดรับสื่อเพื่อแสวงหาความเร้าใจความตื่นเต้น เพื่อลดความน่าเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน หรือการพักผ่อน (Relaxation) เป็นการเปิดรับสื่อเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดที่มากเกินไปหรือลดความเร่งรีบในชีวิตประจำวันให้น้อยลง

3. เพื่อประโยชน์ทางสังคม (Social Utility) หมายถึง ความจำเป็นของบุคคลที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นการเปิดรับสื่ออาจเป็นการแสดงถึงการยอมรับการสมาคมในสังคม (Presocial) และความผูกพันต่อผู้อื่น ซึ่งอาจแสดงออกได้ดังนี้

การใช้ภาษาร่วมสมัย (Conversation Currency) ซึ่งผู้รับอาจเปิดรับสื่อเพื่อต้องการความทันสมัย โดยการแสดงออกถึงการใช้ภาษา เช่น คำพูด และความเข้าใจต่อคำนิยมใหม่ๆ เพื่อแสดงความเป็นกลุ่มเดียวกัน โดยสื่อมวลชนจะเป็นสะพานเชื่อมของคนในกลุ่มเหล่านั้น การใช้ภาษาร่วมสมัยมักปรากฏได้ชัดเจนในกลุ่มวัยรุ่นกับการโฆษณา เป็นต้น

- สื่อมวลชนสัมพันธ์ (Parasocial Relationship) ในสังคมที่ก้าวหน้ามากขึ้นนี้ คนเรายังกลับยังมีความรู้สึกโดดเดี่ยว ทั้งนี้เนื่องจากเวลาที่มียู่อำกได้ถูกนำไปใช้เพื่อการแข่งขันและการประกอบอาชีพ มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องการสังคม แต่การสมาคมกับมนุษย์ด้วยกันนั้นถูกจำกัดลงด้วยสังคมที่ก้าวหน้าแบบอุตสาหกรรม มนุษย์จึงมักมีสื่อมวลชนเป็นเพื่อนแทน หรืออย่างน้อยก็อาศัยสื่อมวลชนในการแสวงหามิตร เช่นสังคมในชุมชนเมืองอย่างกรุงเทพมหานคร เป็นต้น ที่ประชากรส่วนใหญ่ต้องอาศัยสิ่งพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์เป็นเพื่อนมากกว่าการคบกับเพื่อนบ้านด้วยกัน

4. การผลจากสังคม (Withdrawal) มีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับเพื่อประโยชน์ทางสังคมกล่าวคือ ในการเปิดรับสื่อหรือเข้าหาสื่อ นั้น ก็เป็นการหลีกเลี่ยงงานประจำที่สร้างความน่าเบื่อหน่ายให้แกชีวิต จึงทำให้คนรีบเร่งในการทำงาน และเพื่อจะเข้าหาสื่อเพื่อความบันเทิงใจ

จากแนวความคิดและทฤษฎีการเปิดรับสื่อนี้ สามารถสรุปได้ว่า มนุษย์เรานั้นมีความจำเป็นที่ต้องติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน และจะเปิดรับสารก็ต่อเมื่อต้องการข่าวสาร ข้อมูลต่างๆ ที่ตนเองสนใจและเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง

2.3 แนวคิดและทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ (The Uses and Gratification Theory)

เป็นทฤษฎีที่มีความเชื่อว่า ผู้รับสารเป็นผู้กำหนดความต้องการของตนเองและประเภทของสื่อที่เลือกใช้ รวมถึงลักษณะของเนื้อหาสารที่เปิดรับเพื่อตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคลและให้ความพอใจแก่ผู้รับสารในการสื่อสารนั้นไม่ได้เป็นเพียงผู้รับเอาอิทธิพลจากสื่อมวลชนเท่านั้น (Lina Katz, Jay G. Blumler and Michael Gurevitch, 1974) โดยสามารถอธิบายถึงพฤติกรรมมนุษย์ได้ว่าเป็นสิ่งที่เกิดจากความต้องการ (Needs) ซึ่งมีที่มาต่างกันในแต่ละคน พฤติกรรมเปิดรับสื่อก็เกิดขึ้นเพื่อสนองความต้องการที่เกิดจากพื้นฐานทางจิตใจของบุคคลนั้นๆ รวมถึงประสบการณ์ที่บุคคลนั้นได้รับจากสถานการณ์ทางสังคม

แนวทฤษฎีจึงเน้นการอธิบายเชิงเหตุผลต่อเนื่องถึงความต้องการ (ยุคล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534) แรงจูงใจ ค่านิยม ความเชื่อ พฤติกรรม และความพึงพอใจที่ติดตามาซึ่งมีความเชื่อมโยงกัน และเป็นการมองมนุษย์ในแง่จิตวิทยาสังคมซึ่งชี้ให้เห็นถึงความต้องการๆ ของผู้รับสารที่มีผลก่อให้เกิดพฤติกรรมทางการสื่อสารขึ้น โดยทฤษฎีนั้นแสดงให้เห็นว่า ความต้องการขั้นพื้นฐานของ Maslow คือความต้องการทางร่างกาย ความปลอดภัย ความรัก ความนับถือ และความต้องการความสำเร็จในชีวิตนั้น ทำให้มนุษย์จึงแสวงหาข่าวสารต่างๆ จากสื่อมวลชนเองและเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความคาดหวัง รวมไปถึงแรงจูงใจและสภาวะของผู้รับสารจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล มีขบวนการเรียนรู้ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ต่างกัน จึงทำให้บุคคลเหล่านั้นมีพฤติกรรมในการเปิดรับสารที่แตกต่างกันออกไปด้วย (ปัทมาวดี หล่อวิจิตร, 2539)

แคทซ์, บลูมเลอร์และกูเรวิทซ์ (Katz, Blumler and Gurevitch, 1974) ได้ให้แนวคิดสังคมที่มีบทบาทในการกำหนดความต้องการและความพึงพอใจของบุคคลไว้ดังนี้

1. บุคคลได้รับแรงกดดัน ความตึงเครียด ความขัดแย้งทางสังคม ทำให้บุคคลต้องการผ่อนคลายแรงกดดันต่างๆ โดยการใช้สื่อมวลชน
2. สถานการณ์ทางสังคมเป็นตัวสร้างให้ปัจเจกบุคคล ต้องตระหนักในปัญหา จึงมีความต้องการที่จะแสวงหาข่าวสารจากสื่อ

3. โอกาสที่ปัจเจกบุคคลจะได้รับการตอบสนองความพึงพอใจ ตามความต้องการจากสถานการณ์ทางสังคมน้อยมาก ดังนั้นสื่อมวลชนจะมีหน้าที่ช่วยเสริม หรือทดแทนความต้องการที่หายไปจากสังคม

4. การบริโภคข่าวสารจากสื่อทำให้สอดคล้องกับค่านิยมการเป็นสมาชิก และการเสริมสร้างความเชื่อมั่นของสังคม

5. สถานการณ์ทางสังคมจัดขอบเขตของความคาดหวัง ความคล้ายคลึงกัน ดังนั้นการเปิดรับสื่อมวลชน จะทำหน้าที่คอยสนับสนุนการเป็นส่วนหนึ่งของค่านิยมของกลุ่มในสังคมอีกด้วย

ต่อมา Katz ได้สำรวจและสร้างเครื่องมือเพื่อใช้วัดความต้องการทางด้านจิตใจและสังคมของผู้รับสาร เพื่อชี้ให้เห็นถึงความต้องการของบุคคลที่จะใช้สื่อเพื่อสนองความพึงพอใจของตน โดยแยกเป็นกลุ่มตามลักษณะของความต้องการที่ผู้รับสารเปิดรับสื่อมวลชน ซึ่งได้แก่

1. Cognitive Need เป็นความต้องการเพื่อจะได้ข่าวสาร ความรู้ ความเข้าใจในตัวบุคคล เหตุการณ์ หรือสิ่งต่างๆ

2. Affective Need เป็นความต้องการเพื่อจะได้รับความพึงพอใจ หรือประสบการณ์ทางด้านอารมณ์ รวมถึงในเรื่องของความสวยงาม หรือศิลปะต่างๆ

3. Integrative Need เป็นความต้องการเพื่อหลีกเลี่ยงจากสภาพความเป็นจริงชั่วขณะ ซึ่ง Katz และคณะได้สรุปแบบแผนของการศึกษาตามแนวทฤษฎีไว้ดังนี้

การศึกษาการใช้สื่อและการได้รับความพึงพอใจ คือการศึกษาเกี่ยวกับสภาวะของสังคมและจิตใจที่มีต่อความต้องการของบุคคล ซึ่งนำไปสู่การคาดคะเนเกี่ยวกับสื่อและแหล่งที่มาของสารสู่ความแตกต่างกันในการใช้สื่อ และพฤติกรรมอื่นๆ ของแต่ละบุคคลยังผลให้เกิดความพอใจที่ได้รับจากสื่อ และผลอื่นๆ ที่บางครั้งอาจไม่ได้คาดหมายมาก่อน

โดยอธิบายได้ว่า สภาวะของสังคมและจิตใจของผู้รับสารที่แตกต่างกัน ทำให้มีความต้องการแตกต่างกันออกไป ซึ่งทำให้ผู้รับสารแต่ละคนคาดคะเนว่าสื่อแต่ละประเภทจะสนองความพอใจได้ต่างกันออกไปด้วย ดังนั้นลักษณะการใช้สื่อของบุคคลที่มีความต้องการไม่เหมือนกันจึงแตกต่างกัน ทำให้ความพอใจที่ได้รับจากสื่อก็แตกต่างกันด้วย โดยมีฐานคติที่สำคัญคือ ผู้รับสารมีความกระตือรือร้นไม่มากก็น้อยในความพยายามแสวงหาตัวเนื้อหาที่จะสร้างความพึงพอใจให้ได้มากที่สุด ความมากน้อยของการรับรู้ในความพึงพอใจขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความสนใจของแต่ละบุคคล ถ้าบุคคลแต่ละคนรับรู้ถึงตัวเนื้อหาที่สามารถตอบสนองต่อความจำเป็นของตนมากเท่าไร โอกาสที่บุคคลนั้นจะเลือกใช้สื่อนั้นๆ ก็จะเพิ่มขึ้น

McComb และ Becker (1979) ได้กล่าวไว้ว่า บุคคลใช้สื่อเพื่อสนองความต้องการของตนเองในเรื่องต่างๆ ดังนี้

1. เพื่อต้องการรู้เหตุการณ์ (Surveillance) โดยการติดตามและสังเกตการณ์ความเคลื่อนไหวต่างๆ จากสื่อมวลชน เพื่อให้รู้เท่าทันต่อเหตุการณ์ให้ทันสมัย และรู้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ควรระวัง

2. เพื่อช่วยในการตัดสินใจ (Decision) ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยการเปิดรับสื่อมวลชนจะทำให้บุคคลสามารถกำหนดความเป็นของตนเองต่อสภาวะ หรือเหตุการณ์รอบๆ ตัวได้

3. เพื่อต้องการข้อมูลในการพูดคุยหรือสนทนา (Discussion) การเปิดรับสื่อมวลชน ทำให้บุคคลมีข้อมูลที่จะนำไปใช้พูดคุย หรือสนทนากับผู้อื่น

4. เพื่อต้องการมีส่วนร่วม (Participating) ในเหตุการณ์ความเป็นไปต่างๆ ที่เกิดขึ้น

5. เพื่อเสริมความเห็น หรือสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้ทำไปแล้ว (Reinforcement)

6. เพื่อความบันเทิง (Entertainment) เพื่อความเพลิดเพลิน รวมทั้งผ่อนคลายอารมณ์

ขณะเดียวกัน Katz, Blumler, Mcquail and Brown (1972) ได้สร้างชุดตัวแปรความพึงพอใจของผู้รับสารจากการเปิดรับสาร ซึ่งจำแนกออกได้เป็น 4 กลุ่มคือ

1. ความเพลิดเพลิน (Diversion) ซึ่งจะออกมาในรูปแบบของการใช้สื่อเพื่อหลบหนีปัญหาเพื่อหลีกเลี่ยงงานประจำเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ ความตึงเครียด

2. มนุษย์สัมพันธ์ (Personal Relation) การใช้สื่อเพื่อให้มีเรื่องราวไปไว้พูดคุยกับผู้อื่น หรือเพื่อให้มีโอกาสนี้เวลาอยู่ร่วมกับครอบครัว

3. เอกลักษณ์ส่วนบุคคล (Personal Identity) ได้แก่ การอ้างอิงบุคคล การค้นหาความจริง และเพื่อให้ได้ข้อมูลมาเป็นแรงเสริมย้ำความเชื่อของตน เป็นต้น

4. การติดตามข่าวสาร (Surveillance) เป็นการต้องการอยากรู้อยากเห็นว่าความเป็นไปในปัจจุบันของสังคมเป็นอย่างไร

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534 ได้สรุปว่า ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจรวมไปถึงแนวคิดเกี่ยวกับการเลือกเปิดรับสาร และแนวคิดแสวงหาข่าวสารนี้ เป็นแนวคิดที่มีความเชื่อว่า ผู้รับสารจะเป็นผู้กำหนดว่าตนต้องการอะไร จากสื่ออะไร และสารอะไรจึงจะสามารถสร้างความพึงพอใจได้ ก็จะเกิดการแสวงหา เลือกใช้สื่อและเปิดรับสารที่คาดว่าจะสามารถสนองความต้องการและความพอใจของเขาได้ ซึ่งก็จะแตกต่างกันไปในแต่ละคน ดังนั้นแนวคิดทั้งหมดข้างต้นนี้จึงเป็นแนวคิดที่เหมาะสมที่จะนำไปใช้ศึกษาพฤติกรรม的开รับสารเกมออนไลน์ของผู้รับสาร เพื่อให้เข้าใจว่าพฤติกรรมของนักเรียนต่อการเปิดรับข่าวสารจากสื่อออนไลน์เป็นอย่างไร และสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์เหล่านั้นสามารถตอบสนองความต้องการและก่อให้เกิดความพึงพอใจได้มากเพียงใด

อย่างไรก็ตาม ในความหมายของคำว่าประโยชน์ กับ ความพึงพอใจ นั้น Rosengren (1974) ได้กล่าวไว้ว่า ทั้ง 2 คำ มีความสัมพันธ์กันอยู่ในแง่ที่ว่า ประโยชน์สามารถนำไปสู่ความพึงพอใจ และความพึงพอใจก็อาจจะได้รับประโยชน์เช่นกัน นอกจากนี้ Windahl ก็ได้กล่าวถึง คำว่า การใช้ประโยชน์ ว่าอาจมีความหมายเดียวกับคำว่า การเปิดรับสาร และสามารถพิจารณาได้ในแง่ของปริมาณของเนื้อหาที่ถูกใช้ ประเภทของเนื้อหาที่ใช้ความสัมพันธ์ต่อสื่อที่ใช้และวิธีการใช้สื่ออื่นๆ (อชรียา อานามวัฒน์, 2533)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น : จิตวิทยาวัยรุ่นและวัฒนธรรมวัยรุ่น

2.4.1 ความหมายของจิตวิทยาวัยรุ่น

โดโรธี โรเจอร์ส (Dorothy Rogers) ได้ให้ความหมายของจิตวิทยาวัยรุ่นว่าเป็น การศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านต่างๆ ของบุคคลในช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ มากเป็นพิเศษ

ส่วนความหมายของคำว่าวัยรุ่น (Adolescence) แปลว่า การเจริญเติบโต ดังนั้นภาวะของวัยรุ่น ได้แก่ การเจริญเติบโตทั้งในด้านชีวะ สรีระ และจิตวิทยา โดยเด็กวัยรุ่นจะมีลักษณะดังต่อไปนี้ (ปราณี รามสูต. 2525)

- เป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง (Period of Reconstruction) คือ ความเจริญเติบโตทางร่างกายเป็นไปอย่างรวดเร็ว เช่น ความสูง น้ำหนัก เป็นต้น
- เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง (Period of Transformation) คือ มีการเปลี่ยนแปลงในชีวิตทั้งร่างกาย ความสนใจ และความคิดเห็นต่างๆ
- เป็นวัยที่มีความคิดอยากเป็นอิสระ (Period of Independent) คือ มีความคิดที่จะพึ่งตนเองและคิดต่อต้านผู้ใหญ่ อยากลองดี ชอบความก้าวร้าว
- เป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหา อาจเรียกว่าเป็นวัยวิกฤต ปัญหายุ่งยากส่วนใหญ่เกี่ยวกับการปรับตัว เกิดความขัดแย้งอยู่ในใจ และการตัดสินใจเป็นอย่างรวดเร็ว วุ่นวาย และการแสดงออกด้านอารมณ์รุนแรง

เฮิร์ลล็อก (Hurlock) ให้ความหมายของวัยรุ่นเพิ่มเติมว่า วัยรุ่นเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นวัยแห่งการปรับตัวทางสังคม เป็นวัยแห่งปัญหา เป็นวัยที่มีความเครียดทางอารมณ์ตัดสินใจรวดเร็ว ทศนคติในการครองโลกและสังคมของวัยรุ่นอาจมีความขัดแย้งกับผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่อาจจะไม่เข้าใจความรู้สึกของวัยรุ่น ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา (B.E.Hurlock. 1949)

นอกจากนี้ ราศรี ธรรมนิยม ได้อธิบายความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่นเป็นเวลาของการเจริญเติบโตทางกาย เป็นช่วงเวลาที่มีความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน เป็นช่วงเวลาที่เด็กจะแสวงหา

เอกลักษณ์ของตน เป็นช่วงเวลาแห่งสติปัญญา พัฒนาการและประสบการณ์ต่างๆ จะเห็นได้ว่าวัยรุ่นนี้เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ (ราศรี ธรรมนิยม, 2524)

โดยสรุป ความหมายของวัยรุ่นคือ วัยแห่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จะเป็นจุดหักเหของชีวิต เป็นช่วงเวลาแห่งความไม่มั่นคง

2.4.2 การแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น

สุชา จันทน์เอม ได้แบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นเป็น 3 ระยะ ดังนี้คือ (สุชา จันทน์เอม, 2529)

- วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุ 13-15 ปี ช่วงนี้ร่างกายจะมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ ทั้งเพศชายและเพศหญิง

- วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) อายุ 16-18 ปี ในระยะนี้การพัฒนาในด้านร่างกาย จิตใจและความรู้สึกนึกคิด และมีลักษณะแบบค่อยเป็นค่อยไป

- วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) อายุ 19-21 ปี ในระยะนี้การพัฒนาของวัยรุ่นเริ่มสู่ภาวะอย่างสมบูรณ์แบบ จึงมักมีพัฒนาการด้านจิตใจมากกว่าร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดและปรัชญาชีวิต

ดังนั้น ช่วงระยะเวลาของการเป็นวัยรุ่นนั้น คือการเปลี่ยนแปลงจากความเป็นเด็กไปสู่ ความเป็นผู้ใหญ่ หรือความมีวุฒิภาวะ (Maturity) เนื่องจากมีพัฒนาการและการเจริญเติบโตในด้านต่างๆ ดังนี้ พัฒนาการของวัยรุ่นสามารถแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้คือ

- พัฒนาการทางร่างกาย คือ มีการเปลี่ยนแปลงทางขนาด น้ำหนัก ส่วนสูง และการทำงานของฮอร์โมน

- พัฒนาการทางด้านอารมณ์และจิตใจ ช่วงวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์อย่างรวดเร็วและรุนแรง จนเรียกว่า “พายุบุแคม” คือ มีความรู้สึกรุนแรง เปิดเผยตรงไปตรงมา มีความเชื่อมั่นในตนเอง ต้องการความเป็นอิสระไม่ชอบกฎเกณฑ์และการบังคับ เริ่มมีความรู้สึกทางเพศสนใจเพศตรงข้าม และการคบหาสมาคมกับคนอื่น ๆ

- พัฒนาการทางด้านสติปัญญา วัยรุ่นจะเป็นวัยที่รู้จักการคิดอย่างเป็นระบบ (Formal Operation) คิดเป็นเหตุเป็นผล มีความคิดเป็นวิทยาศาสตร์ (Scientific Thinking) คิดอย่างวิเคราะห์ (Systematic Thinking) รู้จักวิพากษ์วิจารณ์ (Criticism) คิดอย่างมีระเบียบแบบแผน (Systematic Thinking) และมีจินตนาการสูง

- พัฒนาการทางสังคม วัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มคบหาเพื่อนฝูง และได้รับอิทธิพลจากเพื่อนเป็นอย่างมาก บางคนอาจชอบเรียกร้องความสนใจด้วยการมีพฤติกรรมการแต่งกาย กิริยา วาจา ภาษาแปลกๆ รวมทั้งมีความคิดเห็นคล้อยตามกับกลุ่มเพื่อน

2.4.3 พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

รูปแบบของพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นสามารถแจกแจงรายละเอียดได้ดังนี้ (พรพิมล เจียมนาครินทร์, 2539)

1. มีความสามารถในการแก้ปัญหาหลาย ๆ แบบ สามารถคิดอย่างมีระบบและมีเหตุผล รู้จักการสร้างสมมติฐานหลาย ๆ แบบเพื่อหาข้อสรุปที่ดี มีความพยายามในการแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งนี้เนื่องจากเด็กวัยรุ่นชอบฝึกสมองและเรียนรู้ที่จะจัดปัญหาของตัวเองโดยเสนอความคิดต่างๆ และข้อสรุปที่มีเหตุผล
2. มีความสามารถในการเข้าใจสัญลักษณ์ต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดรวบยอดได้ สามารถตัดสินความถูกต้องของเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ตามประสบการณ์และการเรียนรู้
3. วัยรุ่นมีความสามารถในการจดจำสิ่งต่างๆ ได้เป็นอย่างดี แต่มักไม่ใช้ให้เป็นประโยชน์ในเรื่องการเรียน โดยมักจะจดจำเฉพาะเรื่องราวที่สนใจเท่านั้น
4. มีความคิดกว้างไกล มีความสนใจ อยากรู้ อยากเห็นสิ่งใหม่ ๆ แต่จะไม่ใช้ความคิดลึกซึ้งกับสิ่งใด เพื่อความเข้าใจ ชำนาญ ไม่ชอบการย่ำคิดย่ำทำ ชอบการเปลี่ยนแปลงและแสวงหาความแปลกใหม่ วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่คัดค้านหาเอกลักษณ์ของตัวเองที่ได้จากการเลือกเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การไว้ผมทรงแปลกๆ ชอบการท่องเที่ยวไปตามสถานที่ต่างๆ เพื่อหาประสบการณ์แปลกใหม่ แสวงหาความตื่นเต้นด้วยวิธีการต่างๆ
5. มีจินตนาการกว้างขวาง (Imagination) มีความคิดฝันมากมาย เป็นช่วงวัยที่สามารถสร้างสรรค์งานกวีนิพนธ์ การแต่งคำประพันธ์ที่แสดงอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของคน โดยที่บางครั้งตนเองอาจไม่เคยประสบกับเหตุการณ์นั้นเลยก็ได้ มีความสามารถคิดสร้างฝันสิ่งต่างๆ ได้ง่ายกว่าวัยอื่น
6. มีความเชื่อมั่นในสิ่งต่างๆ อย่างรุนแรง มีเหตุผลในการไม่เชื่อด้วยตัวของตัวเอง และจะพยายามพิสูจน์ให้เห็นว่าความเชื่อของตนไม่ใช่เรื่องเหลวไหล มีความต้องการให้ผู้อื่นเห็นคล้อยตามความเห็นของตน แสดงความรู้สึกอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมาทั้งด้านความรู้สึกพอใจและไม่พอใจ อย่างไรก็ตามหากความคิดของเด็กได้รับการสนับสนุนจากผู้ใหญ่ก็จะยิ่งเพิ่มความมั่นใจมากขึ้น
7. มีความสนใจในตัวเอง โดยเฉพาะในระยะวัยรุ่นตอนปลาย จะมีความพยายามในการขัดเกลาพฤติกรรมและปรับตัวให้ดีขึ้น มีความเข้าใจในสังคมและบุคคลในสังคมมากขึ้น
8. สามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตัวเอง และมีความคิดที่จะพึ่งตนเองมากขึ้น ต้องการมีประสบการณ์ด้วยตนเอง มีการวางแผนโครงการเพื่อกิจกรรมต่างๆ โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้ใหญ่

2.4.4 พัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีอารมณ์รุนแรงทุกชนิด เช่น อารมณ์โกรธ กลัว อายากรู้อยากเห็น และ อารมณ์รัก เป็นวัยที่โกรธง่าย หายเร็ว เข้าคิดเข้าแค้น มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เดี่ยวหัวเราะ เดี่ยวร้องไห้ คิดว่าผู้ใหญ่ไม่เข้าใจตน มีการฝันกลางวันบ่อยๆ มีความคับข้องใจตลอดเวลาที่มีอารมณ์ต่างๆ ดังนี้ (ราศรี ธรรมนิยม. 2524)

1. อารมณ์โกรธ เกิดจากการถูกล้อเลียน การได้รับความไม่ยุติธรรม ตลอดจนกระทำการใดๆ ไม่สำเร็จ หรือถูกขัดขวางพฤติกรรม ซึ่งจะแสดงออกด้วยการกระแทกเปิดประตูเสียงดัง เถียงและเก็บตัวอยู่คนเดียวในห้อง
2. อารมณ์กลัว จะเกิดขึ้นเมื่อมีความรู้สึกกลัวอันตราย ซึ่งผู้ที่กลัวจะรู้แน่ชัดว่าตัวเองกลัวอะไร เช่น กลัวการอยู่คนเดียว กลัวจะเป็น กลัวจะทำอะไรไม่สำเร็จ กลัวเพื่อนโกรธ กลัวเสียชื่อเสียง กลัวเสียเหลี่ยม กลัวเสียอิสรภาพ เป็นต้น
3. วิตกกังวล เป็นความกังวลเหล่านี้ มีทั้งที่กำลังเป็นปัญหาในปัจจุบัน และบางครั้งก็กังวลในสิ่งที่ยังมาไม่ถึง เช่น กังวลในรูปร่างที่กำลังเปลี่ยนแปลง กังวลว่าเพื่อนชายจะเปลี่ยนใจ ซึ่งวัยรุ่นจะมีความกังวลมากขึ้น ขึ้นอยู่กับความแตกต่างในฐานะของครอบครัวแต่ละครอบครัว
4. อารมณ์รัก วัยนี้จะเป็นวัยที่เรียกว่า วัยแห่งความรักก็ได้ เมื่อมีเพื่อนต่างเพศ และจะหลงใหลไปชั่วขณะ ซึ่งถ้าไม่แบ่งเวลาให้พอเพียงแล้ว อาจทำให้ผลการเรียนเสียได้
5. ความอยากรู้อยากเห็น เป็นสิ่งที่มีอยู่มากมายในตัวของผู้วัยรุ่น เด็กวัยรุ่นหญิงชายทุกคนต้องการจะทราบเรื่องของตนเอง และเพศตรงข้ามเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งอาจจะมีคำถามแปลกๆ ถามกับ พ่อ แม่ หรือแม่กระทั่งในหน้าหนังสือพิมพ์ที่เห็นกันอยู่บ่อยๆ

อย่างไรก็ดี อารมณ์ที่รุนแรงทั้งหลายเหล่านี้ จะมีมากในระยะที่เรียกว่าวัยรุ่นตอนต้นแต่ในระยะหลังเด็กจะมีความสุข เขือกเย็น ศึกษาค้นคว้ามากขึ้น ไม่วุ่นวาย เอาแต่ใจเหมือนเมื่อเป็นวัยรุ่นตอนต้น มีวุฒิภาวะทางอารมณ์มากกว่าเดิม ซึ่งลักษณะของผู้มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ คือ ผู้ที่รู้จักควบคุมอารมณ์ได้ สามารถตัดสินใจอะไรได้เอง พร้อมกับยินดีที่จะนำไปปรับปรุงให้ดีขึ้น มองเหตุการณ์ต่างๆ ตามความเป็นจริง ยอมรับความเป็นอยู่ในปัจจุบัน และมองอนาคตด้วยความหวัง ไม่เข้าข้างตนเองมากเกินไป มีความมั่นคงทางจิตใจ

2.4.5 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ของวัยรุ่น

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ของวัยรุ่น สามารถกล่าวโดยสรุปได้ดังนี้ (พรพิมล เจริญนาครินทร์, 2539) จากลักษณะทางชีววิทยา เช่น การผลิตฮอร์โมนร่างกายเมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่นซึ่งมีผลทำให้มีอารมณ์รุนแรงเปลี่ยนแปลงง่าย

1. สภาพร่างกายที่บกพร่องหรืออ่อนแอ สุขภาพไม่ดี ความเหน็ดเหนื่อยจากการทำงาน การพักผ่อน และรับประทานอาหารไม่เพียงพอ ระบบการย่อยไม่ดี มีโรคประจำตัว ล้วนแต่เป็นสาเหตุให้เด็กอารมณ์เสื่อง่าย

2. มีอิทธิพลจากครอบครัว มีการลอกเลียนแบบหรือดูดซึมความเชื่อ เจตคติต่างๆ จากสมาชิกในครอบครัว การถ่ายทอดความหวาดกลัวในเรื่องต่างๆ ให้เด็ก การอบรมสั่งสอนแบบผิดๆ สอนให้เชื่ออย่างไม่มีเหตุผล นอกจากนั้น จากการศึกษาพบ ว่าลำดับการเกิดของเด็กก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการแสดงออกทางอารมณ์ด้วย

3. อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมนอกบ้าน ได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางสังคม วิธีการเลี้ยงดูของสถานบริการเด็กในวัยเด็ก การฝึกอบรมวินัย และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้ในการควบคุมพฤติกรรมของเด็ก ทำให้มีการพัฒนาการทางนิสัยต่างๆ ขึ้นมา นอกจากนั้น คำบอกเล่าของเพื่อนร่วมชั้น หรือเพื่อนสนิท หนังสือที่เด็กอ่านที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวต่าง ๆ ที่ถูกถ่ายทอดผ่านทางสื่อมวลชนในรูปแบบของภาพยนตร์โทรทัศน์ วิทยุหรือหนังสือพิมพ์ สิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกคล้อยตามได้ง่าย เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีจินตนาการสูง สามารถคิดการณ์ต่อไปได้เอง

2.4.6 ความต้องการและความสนใจของเด็กวัยรุ่น

เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ในระยะหัวเลี้ยวหัวต่อที่อยู่ระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่จึงมีลักษณะต่างๆ ไป ดังนี้คือ

1. เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง กล่าวคือ เปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์ ความคิดเห็นและความสนใจ

2. เป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง คือ จะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะทางร่างกาย เช่น ด้านสมอง และน้ำหนัก

3. เป็นวัยที่ต้องการความเป็นอิสระ ต้องการพึ่งตนเองและมีแนวความคิดต่อต้านผู้ใหญ่ บางครั้งถึงกับมีการโต้เถียงกันอย่างรุนแรง เป็นวัยที่ต้องการแสวงหาความรู้ อยากรู้ อยากเห็นจะทดลองทำในสิ่งแปลก ๆ ใหม่ๆ ที่ตนยังไม่เคยทำ

4. ต้องการปรัชญาชีวิตและแนวทางชีวิตของตน

5. เป็นวัยที่ต้องเผชิญกับปัญหาหนัก เพราะช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญยิ่ง เป็นวัยแห่งความยุ่งยาก ลับสน และการปรับตัว

6. เป็นวัยที่ต้องการความเข้าใจ ความเห็นอกเห็นใจจากผู้ใหญ่ ไม่ชอบการลงโทษ ทั้งทางร่างกายและจิตใจ

ปราณี งามสุด กล่าวถึง ลักษณะความต้องการเฉพาะบางประการของเด็กวัยรุ่นที่มีผลไปสู่พฤติกรรมการแสดงออกของเด็กวัยรุ่นตามความคิดเป็นของนักจิตวิทยาไทย เด็กวัยรุ่นต้องการความรัก ทั้งในฐานะผู้ให้และผู้รับ

1. เด็กวัยรุ่นต้องการเสรีภาพในการคิดและการกระทำ ต้องการมีสิทธิในการปกครองตนเอง
2. เด็กวัยรุ่นต้องการความเสมอภาค ทัดเทียมกับผู้อื่นในทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นสถานภาพทางเศรษฐกิจ สังคม รูปร่างหน้าตา เสื้อผ้า เครื่องใช้ ฯลฯ
3. เด็กวัยรุ่นต้องการมีประสบการณ์ในเรื่องต่าง ๆ อยากรู้ อยากเห็น อยากลอง
4. เด็กวัยรุ่นต้องการทำให้ตนเองเป็นที่ประทับใจแก่ผู้อื่น จึงชอบส่องกระจกเพื่อปรับปรุงบุคลิกภาพของตนเอง และสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง นอกจากสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ ก็เป็นเสมือนกระจกส่อง ทำให้เด็กพยายามที่จะปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงตนเอง ตามตัวอย่างที่ได้เห็นว่าสื่อมวลชนเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อความต้องการของเด็กวัยรุ่น

จากแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงลักษณะโดยทั่วไป และลักษณะทางจิตวิทยาของวัยรุ่น โดยสามารถนำมาใช้ในการกรอบและแนวทางในการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเป็นการทำความเข้าใจถึงสาเหตุทางด้านลักษณะทางจิตวิทยาของวัยรุ่นที่จะมีอิทธิพลที่ก่อให้เกิดการเล่นเกม ออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในปัจจุบัน เช่น ลักษณะเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นด้วยอารมณ์ ความต้องการอิสระ ความต้องการเอาชนะ

2.5 พฤติกรรมบุคคล

2.5.1 ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำ หรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525 : 584)

พฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออกมาเพื่อตอบสนอง หรือได้ตอบสนองสิ่งใดสิ่งหนึ่งในสภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่ง (สมโภชน์, 2536 : 2-3)

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือตอบสนองการกระทำทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคล และเป็นปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองสิ่งกระตุ้นภายในหรือภายนอก รวมทั้งเป็นกิจกรรมการ

กระทำต่างๆที่เป็นไปอย่างมีจุดหมาย สังเกตเห็นได้ หรือเป็นกิจกรรมการกระทำต่างๆ ที่ได้ผ่านการใคร่ครวญแล้ว หรือเป็นไปอย่างไม่รู้ตัว (Goldenson, 1984 : 90)

มนุษย์ หมายถึง สัตว์ที่รู้จักใช้เหตุผล สัตว์ที่มีใจสูง คน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525: 628)

มนุษย์ มีความหมายว่า จิตใจสูง (พุทธทาสภิกขุ, 2486 :13)

สรุป พฤติกรรมมนุษย์ หมายถึง กิจกรรมของบุคคลทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น การกระทำ การตอบโต้กับสิ่งแวดล้อม และกิจกรรมภายในจิตใจที่เป็นนามธรรม เช่น ความคิด ความรู้สึก

2.5.1.1 ประเภทของพฤติกรรมมนุษย์

พฤติกรรมแบ่งออกเป็น 2 ประเภท โดยใช้เกณฑ์การจำแนกคือ “ผู้รู้พฤติกรรม” ดังนี้ (ไพบูลย์ เทวรักษ์ , 2537:3-6)

พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) คือพฤติกรรมที่เจ้าของพฤติกรรมเท่านั้นรู้ บุคคลอื่นที่ไม่ใช่เจ้าของพฤติกรรมไม่สามารถที่จะรับรู้ได้โดยตรง ถ้าไม่แสดงออกมาเป็นพฤติกรรมภายนอก

พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) คือพฤติกรรมที่บุคคลอื่นนอกจากเจ้าของพฤติกรรมสามารถที่จะรับรู้ได้โดยอาศัย “การสังเกต” (Observation) ไม่ว่าจะใช้ประสาทสัมผัสโดยตรงหรือใช้เครื่องมือ (Instrument) ช่วยในการสังเกตเพื่อให้ได้ข้อมูล จึงจำแนกพฤติกรรมภายนอกออกเป็น 2 ประเภทย่อยๆ คือ

พฤติกรรมโมลาร์ (Molar Behavior) คือพฤติกรรมที่บุคคลอื่นสามารถสังเกตได้ การสังเกตนั้น เป็นการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัสได้ถึง 7 ด้าน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น ผิวกาย อวัยวะในช่องหู ประสาทกับตา และกล้ามเนื้อ เอ็น เนื้อเยื่อ และข้อต่อ ซึ่งถ้าพิจารณาถึงการใช้ประสาทสัมผัสแต่ละด้านในการสังเกตพฤติกรรมแล้ว จะพบว่าอาจใช้สังเกตพฤติกรรม อาจใช้สังเกตผลของพฤติกรรม หรืออาจใช้สังเกตพฤติกรรมของตนเองที่ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมของผู้อื่นก็ได้ ซึ่งก็ล้วนจะนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจพฤติกรรมโมลาร์ของเจ้าของพฤติกรรมได้ทั้งสิ้น

พฤติกรรมโมเลกุล (Molecular Behavior) คือพฤติกรรมที่บุคคลอื่นต้องใช้เครื่องมือ เพื่อช่วยในการสังเกต อันจะทำให้ได้ข้อมูลที่แม่นยำ เช่น การเดินของหัวใจ คลื่นสมอง ความดันโลหิต ซึ่งการใช้ข้อมูลประเภทนี้ จะช่วยให้การสันนิษฐานถึงพฤติกรรมภายในได้ดียิ่งขึ้น

บลูม (Bloom 1956) ได้แบ่งพฤติกรรมมนุษย์เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. พฤติกรรมด้านความรู้ (Cognitive domain)
2. พฤติกรรมด้านเจตคติ (Affective domain)
3. พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ (Psychomotor domain)

1. พฤติกรรมด้านความรู้

1.1 พฤติกรรมด้านความรู้เกี่ยวกับสุขภาพ เป็นกระบวนการทางด้านสมอง เป็นความสามารถทางด้านสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับ การรับรู้ การจำข้อเท็จจริงต่างๆรวมทั้งการ พัฒนาความสามารถ และทักษะทางสติปัญญา การใช้ความคิด วิเคราะห์เพื่อประกอบการ ตัดสินใจ จัดจำแนกได้ตามลำดับขั้นจากง่ายไปยาก ดังนี้ ความรู้ ความจำ (Knowledge) เป็น พฤติกรรมขั้นต้นเกี่ยวกับความจำได้ หรือระลึกได้

1.2 ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องมาจากความรู้ คือ จะต้องมีความรู้มาก่อนถึงจะเข้าใจได้ ความเข้าใจนี้จะแสดงออกมาในรูปของการแปลความ ตีความ และคาดคะเน

1.3 การนำไปใช้(Application) เป็นการนำเอาวิชาการ ทฤษฎี กฎเกณฑ์และ แนวคิดต่างๆไปใช้

1.4 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นที่บุคคลมีความสามารถ และมีทักษะ ในการจำแนกเรื่องราวที่สมบูรณ์ใดๆ ออกเป็นส่วนย่อยและมองเห็นความสัมพันธ์อย่างแน่ชัด ระหว่างส่วนประกอบที่รวมเป็นปัญหา หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

1.5 การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถของบุคคลในการ รวบรวมส่วนย่อยต่างๆ เข้าเป็นส่วนรวมที่มีโครงสร้างใหม่ มีความชัดเจน และมีคุณภาพสูงขึ้น

1.6 การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถของบุคคลในการ วินิจฉัย ตีราคาของสิ่งของต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ที่ใช้ช่วยประเมินค่านี้ อาจเป็นกฎเกณฑ์ที่บุคคล สร้างขึ้นมา หรือมีอยู่แล้วก็ตาม

2. พฤติกรรมด้านเจตคติ เจตคติเป็นกระบวนการทางด้านจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก ความสนใจ เจตคติ การให้คุณค่า การปรับปรุงค่านิยม การแสดงคุณลักษณะตามค่านิยม ที่ยึดถือ รวมไปถึงความเชื่อ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ กันจะบอกแนวโน้มของบุคคลใน การกระทำพฤติกรรม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆ ด้วย ซึ่งได้แบ่งขั้นตอนการเกิดพฤติกรรม ด้านเจตคติได้ดังนี้

2.1 การรับหรือการให้ความสนใจ (Receiving or Attending) เป็นขั้นที่ บุคคลถูกกระตุ้นให้ทราบว่าเหตุการณ์ หรือสิ่งเร้าบางอย่างเกิดขึ้น และบุคคลนั้นมีความยินดี หรือมี ภาวะจิตใจพร้อมที่จะรับ หรือให้ความสนใจต่อสิ่งเร้านั้น ในการยอมรับนี้ประกอบด้วย ความ ตระหนัก ความยินดีที่ควรรับ และการเลือกรับ

2.2 การตอบสนอง (Responding) เป็นขั้นที่บุคคลถูกจูงใจให้เกิดความรู้สึกผูกมัดต่อสิ่งเร้า เป็นเหตุให้บุคคลพยายามทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง พฤติกรรมขั้นนี้ประกอบด้วยความยินยอม ความเต็มใจและความพอใจที่จะตอบสนอง

2.3 การให้ค่านิยม (Valuing) เป็นขั้นที่บุคคลมีปฏิกิริยาซึ่งแสดงให้เห็นว่าบุคคลนั้นยอมรับว่า เป็นสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับตนเอง และได้นำไปพัฒนาเป็นของตนเองอย่างแท้จริง พฤติกรรมขั้นนี้ส่วนมากใช้คำว่า “ค่านิยม” ซึ่งการเกิดค่านิยมนี้ประกอบด้วย การยอมรับ ความชอบ และการผูกมัดค่านิยมเข้ากับตนเอง

2.4 การจัดกลุ่มค่า (Organization) เป็นขั้นที่บุคคลจัดระบบของค่านิยมต่างๆ ให้เข้ากลุ่มโดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมนั้น ในการจัดกลุ่มนี้ประกอบด้วย การสร้างแนวความคิดเกี่ยวกับค่านิยม และการจัดระบบของค่านิยม

2.5 การแสดงลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ (Characterization by a Value or Complex) พฤติกรรมขั้นนี้ถือว่า บุคคลมีค่านิยมหลายชนิด และจัดอันดับของค่านิยมนั้นจากดีที่สุดไปถึงน้อยที่สุด พฤติกรรมเหล่านี้จะเป็นตัวคอยควบคุมพฤติกรรมของบุคคล พฤติกรรมในขั้นนี้ประกอบด้วย การวางแผนทางการปฏิบัติ และการแสดงลักษณะที่จะปฏิบัติตามแนวทางที่เขากำหนด

3. พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ

พฤติกรรมด้านการปฏิบัตินี้ เป็นการใช้ความสามารถที่แสดงออกทางร่างกาย ซึ่งรวมทั้งพฤติกรรมที่แสดงออกและสังเกตได้ เป็นพฤติกรรมขั้นสุดท้ายที่บุคคลปฏิบัติออกมาโดยมีด้านความรู้ และด้านเจตคติ เป็นตัวช่วยให้เกิดพฤติกรรมด้านการปฏิบัติที่ถูกต้อง แต่กระบวนการในการจะก่อให้เกิดพฤติกรรมนี้ต้องอาศัยระยะเวลาและการตัดสินใจหลายขั้นตอน แต่นักวิชาการก็เชื่อว่ากระบวนการทางการศึกษาจะช่วยให้เกิดพฤติกรรมการปฏิบัติได้

2.5.2 พฤติกรรมมนุษย์ตามแนวคิดวิทยา

นักสังคมวิทยา เชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมหรือสภาวะภายนอกทั้งปวง (Eternal Conditions) ที่อยู่รอบตัวของมนุษย์ ทั้งสิ่งที่มีรูปร่างและไม่มีรูปร่าง ตลอดจนพลังงานต่าง ๆ ที่จับต้อง รวมทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ อากาศ แสงแดด ความร้อน ความเย็น แร่ธาตุ กระแสไฟฟ้า เครื่องมือสื่อสาร เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ถือว่าเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลเหนือมนุษย์ทั้งในแง่ที่อำนวยความสะดวก และผลร้าย โดยที่มนุษย์ไม่มีทางเลือกหนี เราอาจจะแบ่งประเภทของสิ่งแวดล้อม ออกเป็น 3 ประการใหญ่ ๆ คือ (ไพบูลย์ เทวรักษ์, 2537:7)

1. สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ
2. สิ่งแวดล้อมทางสังคม
3. สิ่งแวดล้อมทางครอบครัว

อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้มนุษย์มีพฤติกรรมที่จะหาทางต่อสู้ และเอาชนะทำให้เกิดวัฒนธรรม รูปแบบต่าง ๆ ขึ้น เช่น การคิดประดิษฐ์สิ่งต่างๆ การเพาะปลูก การสร้างถนนหนทาง การสร้างเครื่องมือสื่อสาร เป็นต้น

2.5.3 การศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์

พฤติกรรม (Behavior) ในความหมายทางจิตวิทยาสังคมย่อหมายถึงพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) และพฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว สิ่งที่เป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์กระทำการพฤติกรรมต่าง ๆ หรือแม้แต่ตัวมนุษย์เอง ก็เป็นตัวกระตุ้นทางสังคมได้ทั้งสิ้น (รุจิโรจน์ แก้วอุไร, 2545 :2)

การศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ นักจิตวิทยาสังคม มองสังคมมนุษย์ทั่วไปประกอบขึ้นด้วยตัวบุคคลจึงใช้ตัวบุคคลเป็นหน่วยวิเคราะห์หลักในการศึกษาถึงลักษณะพฤติกรรมของบุคคลในรูปของกลุ่ม

ฉะนั้นจึงสรุปได้ว่า หัวใจสำคัญของการศึกษาทางจิตวิทยาสังคมมี 2 ประการคือ

1. ตัวบุคคลและภาวะจิตของเขาที่นำเข้ามาในสถานการณ์ที่จะเกิดมีพฤติกรรมขึ้น
2. กระบวนการอิทธิพลทางสังคม ซึ่งมาจากสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสังคมของบุคคล

2.5.4 พฤติกรรมของบุคคล

พฤติกรรมของคนเราแสดงออกมามากมายหลายลักษณะ ในการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลจะต้องนำพฤติกรรมมาจัดหมวดหมู่ เพื่อให้เป็นการง่ายต่อการแยกแยะ และสะดวกต่อการศึกษาหมวดหมู่ของพฤติกรรม เช่น พฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมการเรียนรู้ พฤติกรรมแรงจูงใจ ฯลฯ

ในการศึกษา พฤติกรรมกลุ่มคน ก็จำเป็นต้องจัดหมวดหมู่ของพฤติกรรมกลุ่มคน เช่นเดียวกันพฤติกรรมของบุคคลอยู่ภายใต้อิทธิพลของสังคม อิทธิพลของสังคมอาจจัดอยู่ในรูปต่อไปนี้ (รุจิโรจน์ แก้วอุไร, 2545 :4-5)

1. Sanction หรือการบังคับเพื่อให้คนทำหน้าที่ หรือแสดงพฤติกรรม ตามที่สังคมกำหนดการ Sanction มีทั้งการลงโทษ การให้รางวัล
2. Norms หรือบรรทัดฐาน เช่น ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี และกฎหมาย

3. Value Orientation แนวอบรมทางคุณค่า ซึ่งจะกำหนดมาจากการแสดงออก ได้แก่สาระข้อเท็จจริง ความพอใจต่าง ๆ พฤติกรรมของบุคคลเป็นระบบการกระทำของมนุษย์ (Action System) ถ้าจะวิเคราะห์ Action System อาจจะจำแนกตัวแปร ออกเป็น 5 ระดับ คือ วัฒนธรรม สังคม บุคลิกภาพ ชีวภาพและกายภาพ

2.6 ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดเห็น

เสกสรรค์ (2542) ความคิดเห็น หมายถึง การแสดงออกซึ่งความเชื่อ ทศนะ การวินิจฉัย การพิจารณาหรือการประเมินผลอย่างมีรูปแบบ โดยได้รับอิทธิพลมาจากทัศนคติและข้อเท็จจริง ความรู้ที่มีอยู่ของผู้แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งขึ้นอยู่กับสถานการณ์และสภาพแวดล้อมต่างๆ การแสดงความคิดเห็นอาจจะแสดงออกโดยการพูดหรือการเขียนก็ได้

Good (1973) ความคิดเห็น หมายถึง ความเชื่อ ความคิด หรือการลงความเห็นเกี่ยวกับสิ่งใด สิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่อาจบอกได้ว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่

Wahlmen (1973) ความคิดเห็น เป็นภาวะของจิตใจที่ผ่านประสบการณ์แล้วเกิดการเรียนรู้และ ผลักดันให้เกิดความคิด ความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

Issak (1981) ความคิดเห็นเป็นการแสดงออกทางคำพูดหรือคำตอบที่บุคคลได้แสดงออกต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง โดยเฉพาะจากคำถามที่ได้รับทุกๆ ไป โดยปกติแล้วความคิดเห็นต่างจากเจตคติคือความคิดเห็นจะเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยเฉพาะขณะที่เจตคติเป็นเรื่องทุกๆ ไป มีความหมายที่กว้างกว่า

Maie (1995, อ้างถึงใน จิตติมา, 2545 : 6) ให้ความหมายของความคิดเห็น (Opinion) ว่าเป็นการแสดงออกของทัศนคติส่วนหนึ่ง และเป็นการแปลความหมายข้อเท็จจริง (Fact) อีกส่วนหนึ่ง นอกจากนั้น แล้วจะพบเสมอเมื่อบุคคลใดเกิดมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งหนึ่งแล้ว บุคคลนั้นมักมีข้ออ้างหรือการแสดงเหตุผลดังกล่าวเป็นเพียงผลที่เกิดจากความคิดเห็นเท่านั้น มิได้ชี้ให้เห็นทัศนคติที่แท้จริงแต่อย่างใด และเขากล่าวว่า ความคิดเห็นบางอย่างเป็นผลของการแปลความหมายของข้อเท็จจริง เขายังชี้ให้เห็นลักษณะของการแปลความหมายดังกล่าวขึ้นอยู่กับอิทธิพลของทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น เขาสรุปว่า ความคิดเห็น ชี้ให้เห็นถึงทัศนคติ และเราจะทราบทัศนคติได้จากการแสดงความคิดเห็นของเขาในเรื่องนั้นๆ

บุญธรรม (2540 : 72) กล่าวไว้สรุปได้ว่า ความคิดเห็นของบุคคลจะเกี่ยวกับ คุณสมบัติประจำตัวของแต่ละบุคคลอีกด้วย ซึ่งคุณสมบัติประจำตัวบางอย่าง เช่น พื้นฐานความรู้ ประสบการณ์ในการทำงานและการติดต่อกันระหว่างบุคคลนับเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้บุคคลแต่ละกลุ่มมีความคิดเห็นไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ทั้งนี้เพราะพื้นฐานความรู้อันเป็นกระบวนการทาง

สังคมการที่ได้รับการศึกษามาเป็นระยะเวลาหลายปี จะเป็นรากฐานก่อให้เกิดความคิดเห็นต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยเฉพาะ

อุทัย (2542 : 80-81) กล่าวว่า ความคิดเห็นของคนที่มีหลายระดับ คือ อย่างผิวเผินก็มีอย่างลึกซึ้งก็มี สำหรับความคิดเห็นที่เป็นทัศนคตินั้นเป็นความคิดเห็นอย่าง ลึกซึ้งและติดตัวไปเป็นเวลานาน เป็นความคิดเห็นทั่วๆ ไป ไม่เฉพาะอย่าง ซึ่งมีประจำตัวของบุคคลทุกคน ความคิดเห็นที่ไม่ลึกซึ้งและเป็นความคิดเห็นประเภทหนึ่งที่ไม่ตั้งอยู่บนรากฐานของพยานหลักฐานที่เพียงพอแก่การพิสูจน์ มีความรู้แห่งอารมณ์น้อย และเกิดขึ้นได้ง่ายแต่สลายตัวเร็ว

จำเรียง (2542 :19) ได้กล่าวถึงความคิดเห็นในวงกว้าง ซึ่งเป็นแนวความคิดเห็นสาธารณะหรือมติมหาชน (Public opinion) ว่าเป็นทรศนะ ความรู้สึกและความคิดเห็นของประชาชนกลุ่มต่างๆ เฉพาะกลุ่ม เกี่ยวกับประเด็นความสนใจ หรือปัญหาประเด็นใดประเด็นหนึ่งในชั่วระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งสาธารณะมติประเด็นใด ๆ ก็ตาม ไม่ได้หมายความว่าต้องเป็นมติหรือความคิดเห็นของประชาชนทั้งหมดในประเทศ แต่เป็นความคิดเห็นของประชาชนส่วนใหญ่ซึ่งเป็นผลมาจากสิ่งที่ยังตกลงไม่ได้ จำเป็นต้องมีการถกเถียงหาเหตุผลมาอภิปรายกันให้เห็นข้อดี ข้อเสีย จนในที่สุดเกิดการตัดสินใจร่วมกันเป็นมติดอกมา ส่วนอิทธิพลที่มีต่อสาธารณะมตินั้นขึ้นอยู่กับกลุ่มคนในลักษณะหลายประการ

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ความคิดเห็น เป็นการแสดงออกของแต่ละบุคคลเกี่ยวกับข้อเท็จจริงอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นการประเมินผลสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากสถานการณ์สิ่งแวดล้อมต่างๆ ความคิดเห็นนี้เป็นผลมาจากความเชื่อ ทัศนคติ ซึ่งมีพื้นฐานความรู้ ประสบการณ์ การเลือกตัดสินใจที่ไม่อยู่บนพื้นฐานของความแน่ใจหรือความรู้อย่างถ่องแท้ แต่เชื่อว่าเป็นจริง มีประโยชน์ และมีคุณค่า

เนื่องจากความคิดเห็นเป็นการแสดงออกในรูปแบบหนึ่งของทัศนคติ ดังนั้นการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการคิดเห็นจึงได้พิจารณาถึงการเกิดทัศนคติ (Attitude formation) ซึ่งเป็นเสมือนที่มาหรือปัจจัยที่มีผลต่อความคิดเห็นของบุคคลดังที่ ถวิล (2532: 65-67) กล่าวถึง การเกิดทัศนคติว่า เกิดจากประสบการณ์ การอบรมเลี้ยงดู อิทธิพลของสื่อมวลชน เหตุการณ์ประทับใจ บุคลิกภาพของบุคคลความต้องการที่จะบรรลุผลตามที่ปรารถนา และอื่นๆ อีกหลายประการ ซึ่งมนุษย์จะเรียนรู้หลังเกิดอย่างไรก็ตามสาเหตุสำคัญที่ทำให้บุคคลที่ทำให้บุคคลมีทัศนคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้นมี 4 ประการคือ

ประสบการณ์เฉพาะอย่าง (Specific experience) เป็นประสบการณ์ที่บุคคลได้พบกับเหตุการณ์นั้นด้วยตนเอง และการไปพบนั้นทำให้เกิดความฝังใจกลายเป็นทัศนคติของบุคคลนั้น

การติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น (Communication from others) โดยปกติในชีวิตประจำวัน คนเราต้องเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น ดังนั้นจึงรับเอาทัศนคติหลายๆ อย่างไว้โดยไม่ตั้งใจ เพราะการเกี่ยวข้องกันนั้นเป็นลักษณะที่ไม่มีแบบแผน โดยจะเป็นกลุ่มครอบครัว เครือญาติหรือผู้ที่สนับสนุนกัน ส่วนตัวกลางที่เป็นสื่อสำคัญและมีอิทธิพลในการสร้างทัศนคติ คือ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ หนังสือวารสารต่างๆ

รูปแบบ (Models) บ่อยครั้งที่ทัศนคติพัฒนามาจากการเลียนแบบ กล่าวคือ เป็นการมองบุคคลอื่นว่ากระทำหรือปฏิบัติต่อสิ่งต่างๆ อย่างไร แล้วก็จำเอาเป็นรูปแบบปฏิบัติซึ่งรูปแบบนั้นจะก่อให้เกิดทัศนคติได้มากหรือน้อยเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับว่าผู้เป็นแบบนั้นเป็นบุคคลที่เขายอมรับนับถือเพียงใด

องค์ประกอบของสถาบัน (Institutional factors) อันได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน วัด หน่วยงาน สมาคม องค์กรต่างๆ เป็นต้น ซึ่งสถาบันเหล่านี้มีส่วนร่วมในการสร้างทัศนคติแก่บุคคล

2.6.1 การวัดความคิดเห็น

ผดุงศักดิ์ (2545 : 22) กล่าวว่า การวัดความคิดเห็น โดยทั่วไป มีส่วนประกอบ 3 อย่าง คือ บุคคลที่จะถูกวัด และการตอบสนองซึ่งจะออกมาเป็นระดับสูงต่ำมากน้อย วิธีวัดความคิดเห็นนั้น โดยมากจะใช้การตอบแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ โดยให้ผู้ที่จะตอบคำถามเลือกตอบแบบสอบถาม วิธีที่ง่ายที่สุดที่จะบอกถึงความคิดเห็น คือ การแสดงให้เห็นถึงจำนวนร้อยละของคำตอบในแต่ละข้อความเพราะจะทำให้เห็นว่าความคิดเห็นจะออกมาลักษณะเช่นใดและสามารถทำตามข้อคิดเห็นเหล่านั้นได้หรือไม่ ความคิดเห็นที่วัดออกมาได้จะทำให้ผู้บริหารเห็นสมควรหรือไม่เห็นสมควรในอันที่จะดำเนินตามนโยบายหรือล้มเลิกไป

การวัดความคิดเห็นมีส่วนประกอบ คือบุคคลที่จะถูกวัด สิ่งเร้า และการตอบสนอง ซึ่งจะออกมาเป็นระดับสูงต่ำมากน้อย นิยมใช้แบบสอบถามและสัมภาษณ์ในการวัด

1. วิธีวัดความคิดเห็น

ผดุงศักดิ์ (2545 : 22) ในการวัดความคิดเห็นของบุคคลสามารถกระทำได้หลายวิธี วิธีที่ใช้กันโดยทั่วไป คือ การตอบแบบสอบถามและสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดที่จะบอกความคิดเห็นโดยกล่าวว่า เขียนขึ้นตามหลักเกณฑ์บางประการ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดเห็นมี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนี้

- 1.1 ภาษาที่ใช้ต้องชัดเจน ง่าย ไม่อ้อมค้อม
- 1.2 เปิดโอกาสให้ผู้ตอบ สามารถแสดงความคิดเห็นได้หลายระดับ
- 1.3 ไม่ควรใช้ข้อความที่ผู้ตอบสามารถตีความหมายได้หลายอย่าง

1.4 กำหนดระดับความคิดเห็นตามลำดับจากมากไปหาน้อย หรือจากน้อยไปหามากในแต่ละข้อความ

1.5 ให้ผู้ตอบเลือกระดับความคิดเห็นที่เป็นตัวแทนในแต่ละข้อความโดยเขียนเครื่องหมายในช่องที่ตรงกับความรู้สึก

2. แบบวัดความคิดเห็น (Opinionative)

Turney & Robb (อ้างถึงใน ศศิธร, 2542 : 72) กล่าวว่า เครื่องมือสำหรับผู้วิจัยหรือแบบวัดความคิดเห็นมีลักษณะเหมือนกันโดยทั่วไปคือ ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) และใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) เพื่อวัดระดับของเจตคติของคนที่มีต่อบุคคลอื่น กฎระเบียบหรือสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ให้ทราบถึงปฏิกิริยาของคน เพื่อให้ได้ผลสรุปของเจตคติหรือความคิดเห็นนั้น

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่าการวัดความคิดเห็นเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อและการตัดสินใจในการพิจารณาข้อเท็จจริงอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือประเด็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลอื่นอาจเป็นไปในทางเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้ โดยอาศัยพื้นฐานความรู้ ทักษะ ประสิทธิภาพ และสภาพแวดล้อมของแต่ละบุคคลซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามข้อเท็จจริง ทักษะ และอารมณ์ในขณะนั้น

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7.1 พฤติกรรมการใช้

David Greenfield (2548) ได้ร่วมกับสำนักข่าว ABC New ทำการสำรวจความรู้สึกและสภาพจิตใจของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 17,521 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างยอมรับว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อบรรเทาความรู้สึก สิ้นหวัง และความกลัวร้อยละ 14.28 และยอมรับว่าการมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตจะทำให้รู้สึกหมกมุ่นกับการใช้อินเทอร์เน็ตและไม่สามารถควบคุมระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 7.14 และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตถ้าไม่ได้ใช้จะรู้สึกกระวนกระวายและหงุดหงิดร้อยละ 4.00

คมกริช ทักษิพา ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมก่อนการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 9.92 เดือน ใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน และเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากเพื่อน เหตุผลของการใช้มากที่สุดคือ ความบันเทิงและมีประโยชน์ต่อการเรียน นักเรียนชาย นักเรียนสายวิทยาศาสตร์ นักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลเรียนรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตจากการอ่าน

หนังสือ และ ค้นคว้าด้วยตนเอง 1.พฤติกรรมระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยสัปดาห์ละ 6.67 ชั่วโมง เฉลี่ยครั้งละ 1.78 ชั่วโมง ใช้ในวันธรรมดา ช่วงเวลากลางวันโดยใช้ตามลำพัง นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เว็ลด์ไวค์เว็บ เข้าเว็บไซต์ด้านความบันเทิง โดยเข้าเว็บไซต์ภาษาอังกฤษมากกว่าภาษาไทย ใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน เมื่อพบสิ่งที่น่าสนใจบนอินเทอร์เน็ตนักเรียนใช้การบันทึกตำแหน่งเว็บไซต์ นักเรียนชายใช้อินเทอร์เน็ต ใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์และเข้าเว็บไซต์ภาษาอังกฤษมากกว่านักเรียนหญิง ส่วนนักเรียนหญิงใช้ร่วมกับเพื่อนและเข้าเว็บไซต์ภาษาไทยมากกว่านักเรียนชาย นักเรียนสายศิลปศาสตร์ เข้าเว็บไซต์ด้านความบันเทิง ใช้บริการสนทนาออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อนมากกว่านักเรียนสายวิทยาศาสตร์ นักเรียนต่างจังหวัดใช้อินเทอร์เน็ตในวันธรรมดาระหว่างเวลากลางวัน เข้าเว็บไซต์เกี่ยวกับความรู้และการศึกษาและเว็บไซต์ภาษาไทยมากกว่า นักเรียนในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑลส่วนใหญ่ใช้ร่วมกับเพื่อน

ชาตรีส การะเวก ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและจุดมุ่งหมายในการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลามากกว่า 1 ปี โดยใช้อินเทอร์เน็ตต่ำกว่า 10 ครั้งต่อสัปดาห์ ครั้งละน้อยกว่า 4 ชั่วโมง ในช่วงเวลา 18.01- 24.00 น. เปิดรับเว็บไซต์ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่บ้าน ได้รับความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตจากการศึกษาด้วยตนเอง และเปิดรับเนื้อหาด้านบันเทิง ด้านการศึกษา เพื่อติดตามกำหนดการและข่าวสารของสถานศึกษา

ทิพากร ศรีอุดมศิลป์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในชีวิตประจำวัน : กรณีศึกษานักศึกษา มหาวิทยาลัย อัสสัมชัญ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้งานที่ศูนย์คอมพิวเตอร์ในมหาวิทยาลัยมากที่สุด เวลาที่นักศึกษาเริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ต 2-4 ปีมากที่สุด เวลาที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตใน 1 วันมากที่สุด คือ 1-2 ชั่วโมง ความบ่อยครั้งที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์มากที่สุดคือ 3-4 วัน/สัปดาห์ รูปแบบการใช้งานบนอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาและความบ่อยครั้ง พบว่าใช้งานจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) มากที่สุดคือ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ใช้งานการสืบค้น ข้อมูล (www)มากที่สุด คือ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า นักศึกษาที่มีพฤติกรรม ใช้อินเทอร์เน็ตไปในลักษณะที่ถูกต้องและเหมาะสมมาก คิดเป็นร้อยละ 53.20 (166 คน) นักศึกษาที่มีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตไปในลักษณะที่ถูกต้องและเหมาะสมน้อย คิดเป็น ร้อยละ 46.8 (146 คน)

ทศพร วทานิชานนท์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กรุงเทพมหานคร

พบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร ที่พบมากที่สุดคือ นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ต 1 เดือน ถึง 1 ปี ใช่มากในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ สัปดาห์ละ 1-5 ชั่วโมง เวลาที่ใช่มากที่สุดคือ เวลา 20.00 ถึงเวลา 22.00 น. โดยใช้ตามลำพังที่บ้านตนเอง บริการที่เลือกใช่มากที่สุดคือ บริการสืบค้นข้อมูล (WWW) เพื่อค้นหาข้อมูลความรู้ทั่วไป เพื่อความบันเทิง เนื้อหาในเว็บไซต์ที่เลือกมากที่สุดคือ เพลง ใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งจดหมายให้เพื่อนใช้บริการสนทนาเพื่อคุยกับเพื่อน ตามลำดับ

ธนัสต์ เกษมไชยานันท์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ (Web sites) ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษา พบว่า

- พฤติกรรมการใช้เว็บไซต์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้เว็บไซต์โดยเฉลี่ยประมาณ สัปดาห์ละ 5.58 ครั้ง และมีระยะเวลาในการใช้เฉลี่ยประมาณครั้งละ 2.44 โดยช่วงเวลาที่มีการใช้บ่อยที่สุด คือระหว่างเวลา 20.01- 24.00 น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์มาแล้ว 1 – 2 ปี สถานที่ที่ใช้เว็บไซต์มากที่สุด คือ บ้าน และที่ทำงาน ส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์โดยไม่เสียค่าบริการ

- วัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์ จากการศึกษา พบว่า วัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกตอบเป็นอันดับหนึ่งมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ เพื่อสืบค้นข้อมูล เพื่อส่งข้อมูล และ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อความบันเทิง โดยมี 3 เว็บไซต์ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมใช้ มาก คือ ฮอตเมลล์ดอทคอม (Hotmail.Com) ยะฮูดอทคอม (Yahoo.com) และสนุกดอทคอม (Sanook. com)

2.7.2 วิดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ พบว่าเกมออนไลน์ถือว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ 56.7% ได้สัมผัสคลั่งคลึงมาแล้ว และในจำนวนนี้ 47.2% ได้เสียค่าบริการเล่นเกมมาแล้ว โดยส่วนใหญ่กว่า 80% เสียค่าบริการน้อยกว่า 500 บาทต่อเดือน แต่มีอยู่ 6.7% ที่เล่นเกมมากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์หากจำแนกตามอายุก็จะพบว่ากลุ่มอายุ 10-14 ปีมีการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด (ร้อยละ 76.6 ของผู้ตอบอายุ 10/14 ปี ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์) นอกจากนี้ ยังมีเด็กจำนวนหนึ่งที่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมาถึงเดือนละกว่า 2,500 บาท (เกมออนไลน์ เชื้อโรค หรือ ยาบำรุง, 2547: 32)

Griffith and Hunt (1995 อ้างใน วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541) เรื่อง computer game playing in adolescence ได้กล่าวถึงการวิจัยสำรวจการเล่นเกมนของผู้เริ่มเล่นคอมพิวเตอร์ครั้งแรกว่ามีการเล่นอย่างไร โดยสำรวจจากวัยรุ่น 387 คน ในสหราชอาณาจักร พบว่าวัยรุ่นเหล่านี้เล่นเกมเฉลี่ย 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และไม่มีความแตกต่างกันในการเล่นเกมนระหว่างเพศหญิง และชายอย่างมีนัยสำคัญ แต่ความแตกต่างมีผลต่ำ สังเกตได้ คือ เพศชายนิยมเล่นเกมเป็นประจำและนิยมเล่นเกมที่

มีเนื้อหารุนแรง ในขณะที่ผู้หญิงชอบเกมที่มีความสนุกสนาน และความบันเทิง เป็นเหตุผลหลักของการเลือกเล่นของวัยรุ่นในสหราชอาณาจักร

Anderson et al. (2000) พบว่า

- เด็กวัยรุ่น 84% นิยมเล่นวิดีโอเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น
- เด็กวัยรุ่นที่นิยมเล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเด็กผู้ชายมีถึง 92%
- โดยเฉลี่ยเด็กวัยรุ่นชายได้เล่นเกม 10 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์
- เด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงจะมีพฤติกรรมการแสดงออกใน โรงเรียนที่รุนแรง กว่าเด็กที่ไม่เคยเล่นเกม
- เด็กวัยรุ่น 15% จะบอกผู้ปกครองให้รับทราบเกี่ยวกับระดับความรุนแรงของวิดีโอเกม
- เด็กวัยรุ่น 2% คิดว่าผู้ปกครองได้ตรวจสอบระดับความรุนแรงของวิดีโอเกมตลอดเวลา
- เด็กวัยรุ่น 1% จะบอกถึงความเหมาะสมของเกมที่ตนเองเล่นให้กับผู้ปกครองได้รับทราบ
- วัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงมักจะมีปัญหากับครู และจะมีพฤติกรรมที่ชอบในการต่อสู้มากกว่าเด็กปกติ

Anderson et al.(2000) จากการวิจัย 2 ฉบับกับนักเรียนพบว่า การเล่นเกมในชีวิตประจำวันมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมและความคิดที่ก้าวร้าว ที่เป็นอาชญากรรม ผลการศึกษายังพบอีกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับปริมาณของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน ซึ่งผลของการวิจัยได้สอดคล้องกับความคิดที่ว่า การมีโอกาสได้สัมผัสกับวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจะเพิ่มพฤติกรรมที่ก้าวร้าวทั้งในระยะสั้น และระยะยาว อีกทั้งยังมีการเสนอเหตุผลว่าทำไมคุณสมบัติเชิงปฏิสัมพันธ์ของวิดีโอที่มีความรุนแรงเกมอาจมีอันตรายมากกว่าสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง

- การที่ผู้เล่นคิดว่าตัวเองเป็นคนที่อยู่ในเกม จึงทำให้ผู้เล่นคิดว่าเป็นตัวเองที่ฆ่าศัตรู ไม่ใช่ฆ่าตัวละครในเกม
- การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง
- คุณสมบัติในการเล่นแล้วต้องการที่จะเล่นต่อ (อาการติดเกม) ทำให้ผู้เล่นเอาคุณสมบัติที่รุนแรงเอามาใส่ไว้ในตัวเอง

Anderson et al. (2000) ยังกล่าวอีกว่าการเล่นเกม video game เป็นประจำจะมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และพฤติกรรมที่นำไปสู่อาชญากรรม อีกทั้งยังเสนอ

เหตุผลว่าทำไมคุณสมบัติเชิงปฏิสัมพันธ์ของวิดีโอเกมอาจมีอันตรายมากกว่าทีวีและภาพยนตร์ เพราะการที่ผู้เล่นนึกว่าตนเองเป็นคนที่อยู่ในเกม การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง และคุณสมบัติในเกมที่เล่นแล้วต้องการที่จะเล่นอีก โดยเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงทำให้มีนิสัยก้าวร้าว และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม เฉพาะอย่างยิ่งบรรดาวัยรุ่นที่เป็นเพศชาย

ศิริไชย หงส์สงวนศรี (2548) พบว่า นักเรียนมัธยมร้อยละ 23.9 เล่นวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอมากกว่า 4 วัน/สัปดาห์ และร้อยละ 23.9 เล่นวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอมากกว่า 4 วัน/สัปดาห์ และร้อยละ 16.6 มีปัญหาการติดเกม และยังพบอีกว่าผู้ที่เล่นเกมซึ่งมีเนื้อหารุนแรงจะมีพฤติกรรมที่รุนแรงตามไปด้วย ทั้งนี้เพราะผู้เล่นเกมที่ชอบเล่นจะหมกมุ่นอยู่กับความรุนแรง ส่วนกรณีที่มีการเล่นเกมจนเสียชีวิตนั้นเกิดจากการที่นั่งนานเกินไป ทำให้เกิดการอุดตันของเส้นเลือด ซึ่งอาการนั้นได้พบในหลาย ๆ ประเทศ เช่น เกาหลี แต่สำหรับในประเทศไทยได้พบเด็กที่เล่นเกมใน จ.เชียงราย เสียชีวิตเพราะนั่งเล่นเกมนานเกินไป

สุชาดา สัจจสันถวไมตรี (2542: 89) พบว่า ปัจจัยที่จะทำให้เนื้อหาของเกมมีความสร้างสรรค์หรือไม่สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับการสร้างเนื้อเรื่อง โดยเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์จะจัดอยู่ในประเภทเกมกีฬา และเกมการฝึกสมองเสริมความรู้ เนื่องจากเกมประเภทดังกล่าวช่วยฝึกทักษะให้ผู้เล่นหลายด้าน ส่วนเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ก้าวร้าวหรือมีการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมส่วนใหญ่อยู่ในเกมผจญภัย ต่อสู้และเกมยิงปืน

วันเฉลิม สาระไชย (2544: บทคัดย่อ) เรื่องการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนโดยผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตเมืองเชียงราย พบว่า วัยรุ่นแสดงออกถึงความเป็นตัวตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต โดยการใช้ชื่อที่โดดเด่น ประโยคที่โน้มน้าวความสนใจ สัญลักษณ์ คำพูด หรือกิริยาท่าทางต่าง ๆ ผ่านตัวอักษรสื่อภายใต้ห้องสมาชิกไปยังสมาชิก การแสดงตัวตนของวัยรุ่นขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้แต่ละคน จะมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป แต่วัตถุประสงค์จะเหมือนกันคือ การแสวงหาเพื่อนต่างเพศเป็นหลัก ดังนั้นจึงพยายามใช้ทุกวิถีทางที่จะทำให้เพศตรงข้ามสนใจ

สวนดุสิตโพลล์ (2546) เกี่ยวกับความคิดเห็นของเยาวชนในกรุงเทพฯ และปริมณฑล ที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี ที่เคยเล่นเกมทางคอมพิวเตอร์ จำนวน 1,093 คน เกี่ยวกับเกม ragnarok ระหว่าง 4-5 กรกฎาคม 2546 พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 43.62 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ด้วยเหตุผลว่าได้รับความสนุกสนาน และท้าทาย ส่วนใหญ่ร้อยละ 64.82 รู้จักและเคยเล่นเกม ragnarok มาแล้ว ที่เล่นเพราะมีการต่อสู้ เดิมพัน ชัยชนะให้หาเงินมาซื้อเสื้อผ้า และอาวุธ พร้อมกับเห็นว่าการกวาดล้างเกมที่มีความรุนแรงจะทำให้สามารถป้องกันเหตุการณ์รุนแรงจากเกม ragnarok ได้ ส่วน

เยาวชนร้อยละ 44.68 ยังไม่แน่ใจว่ามาตรการกำหนดเวลาเปิดปิดร้านอินเทอร์เน็ต คาเฟ่ จะช่วยแก้ปัญหาได้ เพราะอาจไม่ใช่สาเหตุที่แท้จริง ซึ่งขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของผู้เล่นแต่ละรายเป็นสำคัญ ผลสำรวจช่วงแรกเป็นความจริงที่ว่า เด็กส่วนใหญ่เล่นเกมนี้ แต่ผลการสำรวจช่วงหลังเป็นการให้เด็กออกความเห็น ซึ่งเป็นความเห็นของเด็กๆ ว่าเป็นเกมที่กระตุ้นให้เกิดนิสัยชอบพนันและผลอันท้าย ดูเหมือนว่ามาตรการของรัฐบาลให้การป้องกันนั้นเด็กไม่เห็นด้วยเท่าไร

เอแบคโพลล์ (2548) ได้มีการสำรวจสถานการณ์ “ติดเกมออนไลน์” ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่าเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 3 ขอมรับว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติด เสียเงินเสียทอง และก่อให้เกิดการพนันได้ง่าย ผู้ตอบแบบสอบถามยังยอมรับด้วยว่าผลดีของการเล่นเกมออนไลน์คือแก้เหงา ข้อเสียก็คือยิ่งเล่นยิ่งเครียด ยิ่งติดเกมมากขึ้น ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ที่สำคัญ....เมื่อติดเกมแล้วจะ “เลิกยาก” วันๆ ไม่เป็นอันทำกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตประจำวัน แต่งานนี้ถ้ามองใน “มุมกลับ” ต้องบอกว่า โพลล์ครั้งนี้ยังมีแง่มุมที่พอทำให้สบายใจได้บ้างพอสมควร เพราะยังดีที่กลุ่มผู้เล่นเกม “รับรู้” ว่าตนเองเสพติดเกม และการเสพติดมากๆ จะยังเป็นโทษต่อชีวิต เมื่อรับรู้เช่นนี้แล้ว การแก้ไขพฤติกรรมต่อไปจะง่ายขึ้นมาก

นริศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) ในเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อความนิยมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ พบว่า การที่เกม ragnarok ประสบความสำเร็จเพราะเน้นในเรื่องความท้าทายและความจริงจังในการนามสมมุติ ผู้เล่นจะมีพลังชีวิต (hp) พะลังเวทย์มนต์ (sp) เมื่อเล่นไปจะได้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้น (exp) ค่าประสบการณ์นี้ ทำให้เก่งขึ้น ซึ่งตรงกับความต้องการของคนที่เล่น มีการใช้จ่ายเงินเป็น zeny ที่สามารถได้สิ่งของมาจากการฆ่าสัตว์ประหลาดแล้วนำมาแลกเปลี่ยนแลกเปลี่ยนกับการซื้ออาวุธ เพื่อให้ตัวผู้เล่นจริงๆ จึงให้ผู้เล่นสามารถเลือกอาชีพได้ แต่ละอาชีพก็มีข้อจำกัดแตกต่างกันไป ซึ่งได้แก่ความทนทานต่อการโจมตีของศัตรู ค่าความฉลาด ค่าความชำนาญ ค่าความโชคดี การใช้อาวุธ การใช้เวทย์มนต์ ความแม่นยำ ความรุนแรง การป้องกันตัว ความว่องไวและความเร็วการหลบหลีก ฯลฯ เมื่อค่าเหล่านี้มากขึ้น ความเป็นจุดเด่นของแต่ละบุคคลก็เห็นชัดรวมกับสังคมแบบออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเสมือนอยู่ในโลกแห่งจินตนาการซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่ชอบในการที่สามารถเปลี่ยนทั้งเสื้อผ้า และความสามารถต่างๆ ได้ การแบ่งชนิดของสัตว์ประหลาด และกลุ่มการต่อสู้ ซึ่งมีมากมายหลายร้อยชนิดทำให้การต่อสู้ไม่มีจุดจบ เป็นเกมที่ไม่มีความสิ้นสุด ผู้เล่นจึงต้องใช้เวลาในการสร้างประสบการณ์ที่ยาวนาน ยิ่งระดับสูงเท่าไรก็จะเปลี่ยนระดับได้ยากขึ้นเจตนาของเกมที่ไม่ให้ผู้เล่นสามารถฆ่าหัวหน้าได้ด้วยตัวคนเดียว แม้จะรวมกลุ่มกันก็จะสู้ได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งเมื่อหัวหน้าตายก็จะฟื้นขึ้นมาใหม่ ทำให้เกิดความท้าทายที่จะต่อสู้กับสิ่งที่ยากขึ้น เกม ragnarok จึงต้องการปรับปรุงอยู่เรื่อยๆ ซึ่งสิ่งที่จะล่อใจให้เล่นต่อไป คือ รูปแบบการต่อสู้กิจกรรมพิเศษแบบใหม่ๆ ตลอดเวลา

อุกฤษฏ์ กิตติโมราภ (2543: 18) เรื่อง ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อผู้ที่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ พบว่า เทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้นมานั้น ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้ทุกอย่าง トラバドที่มนุษย์ยังขาดความพอดีในการรับและบริโภคเทคโนโลยีต่าง ๆ ส่งผลกระทบทางด้านลบจากการบริโภคโดยขาดจิตวิญญาณในการแยกแยะ และขาดความพอดีในการใช้งาน ปลดปล่อยความคิด จิตใจ ไปตามกระแสของเทคโนโลยีเหล่านั้น จนถูกเทคโนโลยีย้อนกลับมาครอบงำ และตกเป็นทาสในที่สุด

ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่าผู้เล่นมีพฤติกรรมการแสดงออกโดยแปรความหมายของการเล่นเกมเหมือนชีวิตจริง โดยแปรลักษณะพฤติกรรมของชีวิตจริงและแปรลักษณะพฤติกรรมของชีวิตจริงมาใช้ในการเล่นเกม โดยผู้เล่นมีลักษณะการแสดงออกภายใต้ปัจเจกผ่านตัวเสมือน (ตัวละครในเกม) ที่ซ้อนทับกันระหว่างตัวตนจริงได้อย่างแนบเนียนจริงของความเป็นสังคมที่ประกอบด้วย กลุ่มคนที่รวมกลุ่มกันตามวัตถุประสงค์ของอาชีพ เช่น กลุ่มอาชีพ พ่อค้าแม่ค้าจะครอบครองพื้นที่ตามตัวเมืองเพื่อใช้เป็นแหล่งในการค้าขาย กลุ่มนักต่อสู้ต่างๆ เช่น อาชีพนักดาบเข้าครอบครองพื้นที่ในท่อน้ำทิ้ง เพื่อใช้พลังงานของตนในการหารายได้ นอกจากนี้โลกเสมือนจริงยังได้จำลองความเป็นสังคมเมืองในระบบทุนนิยมซึ่งผู้คนให้ความนิยมในการบริโภควัตถุเป็นสำคัญทำให้ผู้เล่นเคลิบเคลิ้มอยู่ในโลกแห่งความฝันบนฐานแห่งความจริงที่เกิดจริงการแสดงตัวตนที่หลากหลายของผู้เล่นขึ้นอยู่กับการมีปฏิสัมพันธ์กับบริบทในเกมและสถานะทางสังคม บทบาทหน้าที่ของตัวเสมือนเพื่อตอบสนองความต้องการภายในตนอย่างเสรีไร้ผู้ควบคุมและกฎเกณฑ์ที่คอยบีบบังคับให้ต้องทำตามบทบาทหน้าที่ในโลกจริง เกมจึงทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการแก่ผู้เล่นทั้งสิ่งที่ขาดหายในชีวิตจริง สิ่งที่ไม่ได้และไม่ได้ทำรวมทั้งผลประโยชน์ที่ผู้เล่นได้รับจากเกมที่ได้รับจากเกม นอกจากนั้นผู้เล่นยังมีความต้องการเพื่อให้กลุ่มเพื่อนและสังคมยอมรับด้วยวิธีการต่างๆ เฉพาะตน เกมออนไลน์ถือเป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาในการปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดการแสดงบทบาททางเพศและจินตนาการของตัวตนจริงและการปลอมตัวในขณะที่เล่น

นอกจากนั้นผู้เล่นยังมีทักษะที่ดีต่อเกมเนื่องจากเกมช่วยในการฝึกทักษะชีวิตซึ่งสามารถนำไปใช้ในโลกรจริงได้ ได้แก่ ทักษะการปฏิเสธการร้องขอเพื่อให้ตนมีชีวิตอยู่ในโลกเสมือนให้ยาวนานที่สุด ทักษะการซื้อขายสินค้า การเจรจาต่อรองราคาสินค้าโดยกระบวนการในการพูดจา (สัญญา) โน้มโน้มใจเพื่อบรรลุในสิ่งที่ตนต้องการ และยุทธวิธีในการสร้างสัมพันธ์ภาพกับคนในสังคมที่แสดงออกจากชุมพลังงานทางจิตใจ ถ่ายทอดผ่านพฤติกรรม ภาษา รูปภาพ

ปัจจัยเสี่ยงของการเล่นเกมคือ การให้ความสำคัญในการเห็นคุณค่าของวัตถุและเงินในเกมนำมาใช้กับชีวิตจริง ดังกรณีกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยศึกษา ผู้เล่นนำเกมมาใช้ในชีวิตจริงในรูปแบบที่เกิดขอบเขตแต่ไม่อยู่ในระดับรุนแรงมากนัก เนื่องจากการที่ผู้เล่นถูกหล่อหลอมจากสภาพ

ครอบครัวที่ประกอบธุรกิจการค้าจึงซึมซับและถือเป็นเรื่องปกติ แต่ผู้เล่นสามารถควบคุมตนเอง และรู้จักการยับยั้งชั่งใจเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาขึ้น นอกจากนั้นเกมยังสร้างคนมีความเป็นปัจเจกมากขึ้นทำให้ผู้คนสามารถอยู่และพึ่งพาผ่านสื่อทางเทคโนโลยี โดยไม่ต้องรอการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิต เช่น คนเราสามารถรู้จักกันได้โดยไม่ต้องรอให้เห็นหน้าก่อน เพียงแค่ใช้โทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์ส่งสัญญาณภาพและเสียงพูดคุยก็สื่อสารกันอย่างเข้าใจ ส่วนอนาคตภาพความเป็นปัจเจกของคนจะชัดเจนมากยิ่งขึ้นกับสภาพความเป็นอยู่ที่รายล้อมด้วยเทคโนโลยี ไร้ผู้คนที่มาปฏิสัมพันธ์โดยตรง

Rafaeli and Sudweek (1997 อ้างใน พิระ ถั่วลม, 2542: 17-18) ได้กล่าวถึงกระบวนการเกิดปฏิสัมพันธ์ ว่า เกิดขึ้นระหว่างสมาชิกในสังคม ไม่ใช่เพียงการสื่อสารสองทางระหว่างบุคคล (ซึ่งเป็นสารในลักษณะปฏิกริยาตอบสนองเท่านั้น) แต่เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันไปด้วยจึงจะถือว่าเป็นปฏิสัมพันธ์ โดยมีงานวิจัยในสังคมโลกตะวันตกอย่างกว้างขวาง ซึ่งมีรวบรวมข้องานวิจัยเหล่านั้น โดยการปฏิสัมพันธ์ในสังคมโดยทั่วไปเป็นกระบวนการที่แปรผันตามการปรับกลไกกลไกทางการสื่อสารและมักเกิดขึ้น โดยกระบวนการสื่อสารแบบเผชิญหน้า ซึ่งจะเกิดการแปลความหมายร่วมกันในกระบวนการปฏิสัมพันธ์นั้นประกอบด้วยการฟัง-พูดต่อเนื่องสัมพันธ์กันไปผ่านรูปแบบการตอบสนองตามมารยาททางสังคมและจะต้องสื่อสารที่ผู้รับและส่งสารต้องอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งกระบวนการปฏิสัมพันธ์จะนำไปสู่ความสามารถทางสังคม และความผูกพันกันทางสังคม คุณภาพของสารที่สื่อสารกันในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ ขึ้นกับหลายปัจจัย อาทิเช่น การรู้จักรับ-ส่งบทสนทนา การตัดบทเพื่อเปลี่ยนบทบาทในการสนทนา ศักยภาพที่ปฏิสัมพันธ์จะดำเนินการต่อไปด้วยตัวสารเอง เนื้อหาที่แสดงความก้าวหน้าต่อเนื่อง รวมทั้งคุณภาพในการบรรจุสารของสื่อที่บรรจุได้ครบถ้วน เช่น การพบกันซึ่งหน้า ย่อมเป็นการสื่อสารที่ครบถ้วนมากกว่าคุยกันทางโทรศัพท์เป็นต้น

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น โดยสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ จะต่างกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้าในโลกแห่งความจริง ทั้งนี้เพราะการส่งผ่านคอมพิวเตอร์เหมือนชิมผลไม้ที่ไม่รู้ส่วนผสม ของรสชาติเราไม่มีทางรู้ว่าใครจะตอบหรือไม่ตอบสนอง แต่เมื่อเกิดการตอบสนองเป็นปฏิสัมพันธ์ขึ้นมา เราต้องเชื่อว่ามันเป็นความจริงที่เกิดขึ้น เป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเป็นหลักฐาน และส่งผลให้เกิดความจริงในเชิงสังคมหรือการก่อรูปทางสังคมได้จริง จากการศึกษาวิจัยยังพบว่า การปฏิบัติสัมพันธ์บนการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มีบทบาทต่อการรวมตัวบนเครือข่าย และมีบทบาทต่อการสร้างแบบแผนของการเจริญเติบโตของกลุ่ม และแม้ว่าในบางงานวิจัยศึกษาจะระบุว่า การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จะลดศักยภาพในการปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ แต่จากผลการวิจัยได้ยืนยันว่าผู้ใช่มองว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มีศักยภาพมากกว่าการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

สุทธิพร นิราพาธ (2547) พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นไม่ทางตรงก็ทางอ้อมและเป็นพฤติกรรมที่สามารถสังเกตเห็นได้ซึ่ง ได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกทางวาจา และพฤติกรรมที่แสดงออกโดยการกระทำ การวิจัยครั้งนี้พบว่าประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนิยมเล่นมากที่สุด คือ เกมประเภทวางแผนกลยุทธ์ และสวมบทบาทยังพบอีกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะไม่มีความสัมพันธ์ทางลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แต่อาจขึ้นอยู่กับ องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลายประการด้วยกัน เช่น องค์ประกอบทางร่างกาย องค์ประกอบทางด้านความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนวัยเดียวกัน องค์ประกอบทางด้านการพัฒนาแห่งตน และองค์ประกอบทางด้านการปรับตัว อีกทั้งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อาจไม่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีการบริหารจัดการเวลาที่ดี ว่าเมื่อไหร่ควรดูหนังสือหรือทำการบ้านและกำหนดเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม

วรรณรัตน์ รัตนวรางค์ (2548) พบว่า เด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ โดยจะเล่นเป็นเวลานาน ทำให้ละเลยการเล่าเรียน เช่น ขาดเรียน ไปโรงเรียนสาย หรือหนีเรียน ไม่ส่งการบ้าน เพราะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์จนคิด ไม่ได้เข้าเรียนทำให้ทำการบ้านไม่ได้ เลยไปถึงไม่ทานอาหาร ไม่หลับไม่นอน นอกจากนี้ เด็กที่ติดเกมยังไม่รับผิดชอบงานที่บ้าน ซึ่งสมาชิกทุกคนในครอบครัว ชุมชนแออัดต้องช่วยกันทำงานและทำมาหากิน เด็กบางคนพูดปด บางคนถึงกับลักขโมยเพื่อให้ได้เงินไปเล่นเกมออนไลน์

ส่วนพ่อแม่หรือผู้ปกครองมักใช้ความรุนแรงในการจัดปัญหานี้ มีตั้งแต่ดุด่า ตบตี ไม่ให้เงินใช้ ไปจนถึงไล่ออกจากบ้าน ทว่าวิธีการเหล่านี้ยังเป็นการผลักดันเด็กๆ ให้ออกจากบ้านไปสู่โลกของเกมออนไลน์มากขึ้น ผลสืบเนื่องต่อมาก็คือเด็กจะใช้วิธีหนีหน้าเพื่อไม่ต้องถูกดุด่า แต่การกระทำเช่นนั้นยิ่งทำให้ผู้ปกครองขุ่นเคือง เพราะไม่รู้ว่บุตรหลานอยู่ที่ไหน ทำอะไร ครั้นหงุดหงิดจนไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ก็มักแสดงออกด้วยความรุนแรงต่อบุตรหลาน ผู้ปกครองเองแม้จะมีประสบการณ์มากกว่าแต่ก็ไม่ได้เรียนรู้ว่าในการสื่อสารให้ได้ผลนั้นต้องมีความเข้าใจคนที่กำลังสื่อสารว่าอยู่ในสภาพไหน คิดอย่างไร ทำไมคิดเช่นนั้น แล้วจึงอธิบาย แต่นี่ไม่ใช่วิสัยของคนในชุมชนแออัด อีกทั้งยังเป็นการเสียเวลา จึงนิยมแก้ปัญหาด้วยความรุนแรง ผลของความรุนแรงในครอบครัวที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก ไม่เพียงสร้างความขัดแย้งจนกลายเป็นความรุนแรงในครอบครัว เหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลไปถึงสังคมที่ใหญ่ต่อไปอีกด้วย เช่น เด็กหนีออกไปจากบ้านแล้วไปทำในสิ่งผิดกฎหมายเพื่อหาเงินใช้

จากการรวบรวมบทความเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กโดย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ดังนี้ (สรุปการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก, 2536)

Compaine (1993) กล่าวว่าเด็กทุกคนที่เล่นเกมสามารถค้นคว้ากฎเกณฑ์จากเกมด้วยตนเอง อันเป็นลักษณะการเก็บข้อมูลหลายๆ ด้านพร้อมกัน โดยขณะเล่นผู้เล่นจะถูกท้าทายจากเกมให้พยายามเอาชนะตัวเองอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นการเล่นเกมจะช่วยฝึกสมองเด็กให้เฉียบไวแก้ปัญหาเก่ง อีกทั้งเด็กที่มีโอกาสได้เล่นวิดีโอเกมจะมีทักษะที่เข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กคนอื่น

ศุภรัตน์ เอกสมทราเมษฐ์ (2536) นักจิตวิทยาเด็ก ศูนย์สุขวิทยาจิต กล่าวว่า เกมอาจมีส่วนช่วยในเรื่องลดปัญหาเด็กที่คิดสิ่งมองมาอื่นๆ เช่น คลับ บาร์ ยาเสพติด เป็นต้น

เบญจพร ปัญญาขง (2536) นักจิตวิทยาเด็กศูนย์สุขวิทยาจิต กล่าวถึงผลดีของการเล่นเกมไว้ว่า ด้านความคิด บางเกมอาจช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาต่างๆ ได้ แต่ถ้าเล่นเกมเป็นที่มีอาจจะส่งผลดียิ่งขึ้นในเรื่องการฝึกแก้ปัญหาาร่วมกัน ด้านอารมณ์การเล่นเกอมอาจเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กได้ระบายความเครียด ความรุนแรงก้าวร้าวและได้รับความเพลิดเพลินในอารมณ์

มีการศึกษาโดย พิว อินเทอร์เน็ท แอนด์ อเมริกัน โลฟี่ โปรเจกต์ ในกลุ่มเด็กมหาวิทยาลัยเมื่อเร็วๆ นี้ ผลสรุปออกมาว่า การเล่นเกม ไม่ได้มีผลกระทบอะไรต่อการเรียนจริงๆ

Castel ผู้ดูแลการวิจัยจาก Washington University ใน St. Louis ให้ความเห็นว่าความรวดเร็วในการหาวัตถุของนักเล่นเกมด้วย ไม่ได้มีเทคนิคพิเศษอะไร แต่พวกเขาก็หาได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้หลักพื้นฐานทั่วไปในการค้นหา ด้วยการหาจุดที่ต้องการจากที่หนึ่งบนหน้าจอหากไม่พบจุดนั้นก็จะย้ายดูในจุดอื่นบนหน้าจอ ก่อนที่จะกลับมาทบทวนดูยังจุดแรกอีกครั้งเป็นครั้งที่สอง ซึ่งวิธีนี้เป็นรูปแบบการหาเป้าหมายบนคอมพิวเตอร์ที่ใช้เหมือนกันทั้งสองฝ่ายระหว่างนักเล่นเกมด้วย กับคนที่เริ่มหัดเล่นเกม (ผู้จัดการออนไลน์, 2548)

จากการทำวิจัยให้ทราบว่า นักเล่นเกมจะมีประสาทตาที่ไว กว่าคนที่เริ่มหัดเล่นเกมประมาณ 0.1 วินาที ซึ่งความไวดังกล่าวอาจจะไม่มีผลในชีวิตปกติ แต่อาจจะมีผลต่อการตัดสินใจในการขับรถ หรือการหลบหลีกอุบัติเหตุได้ สำหรับเหตุผลหลักในการทำวิจัยดังกล่าวเกิดขึ้นจากแนวคิดที่ ต้องการนำวิดีโอเกม ที่เชื่อว่าจะมีผลต่อการตอบสนองอย่างมากทางด้านประสาทรับรู้ทางตา ตลอดจนการเคลื่อนไหว ไปช่วยพัฒนาฟื้นฟูสมอง สำหรับผู้ป่วยที่เป็นโรคลมชัก หรือ ผู้ที่สูญเสียความทรงจำ (ผู้จัดการออนไลน์, 2548)

นิตยสาร Acta Psychologica ได้พิมพ์ผลวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการสังเกตกับวิดีโอเกม ระบุว่าผู้ที่เล่นเกมเป็นประจำมีความสามารถในการมองสิ่งต่างๆ รอบตัว และการมองสังเกตเป้าหมายต่างๆ ได้ดีกว่าผู้ที่ไม่ได้เล่นเกม (ผู้จัดการออนไลน์ 2548)

พลฤทธิ จูติวรวิธินันท์ (2549) ได้วิจัยเรื่อง “ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่” พบว่าผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นเกมน้อย

สัปดาห์ละ 106.7 บาท และผู้เล่นส่วนใหญ่ที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์การลงทะเบียน จะให้พี่ชายหรือพี่สาว ที่อายุเกิน 18 ปี จดทะเบียนให้ ซึ่งผู้เล่นจะมี ID ในการเล่นเกมออนไลน์คนละ 1-5 ID นอกจากนี้ ผู้เล่นส่วนใหญ่จะเลือกเล่นกับกลุ่มเพื่อนที่เรียนในห้องเรียนเดียวกันมากกว่าจะเล่นกับบุคคลอื่น



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี” ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยซึ่งมีรายละเอียดและวิธีดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้ คือ

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ทำการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) ของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี โดยมีจำนวนนักเรียนรวมทั้งสิ้น 2,160 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) ของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี โดยมีจำนวนนักเรียนรวมทั้งสิ้น 339 คน

3.1.3 ขั้นตอนในการสุ่มตัวอย่าง

จากประชากรจำนวน 2,160 คน เมื่อใช้สูตรการคำนวณเพื่อหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง ตามแนวคิดของ Taro Yamane (ทาโร่ ยามาเน่) ซึ่งกำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ 95 % กลุ่มตัวอย่างที่เลือกจะมีค่าความคลาดเคลื่อนแตกต่างจากความจริงมาตรฐาน คือ ไม่มากหรือน้อยกว่า 5 % หรือ $E=0.05$ ดังนี้

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)} \quad \dots\dots\dots (1)$$

โดยกำหนดให้

n = จำนวนของขนาดตัวอย่าง

N = จำนวนรวมทั้งหมดของประชากรที่ใช้ในการศึกษา

e = ความผิดพลาดที่ยอมรับได้ (กำหนดให้เท่ากับ 0.05)

แทนค่าในสูตร

$$n = \frac{2,160}{1 + (2,160 \times 0.05^2)} \quad \dots\dots\dots (2)$$

$$n = 338.567 \approx 339 \quad \dots\dots\dots (3)$$

สำหรับผลการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ สามารถสรุปได้ว่าจำนวนแบบสอบถามที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ในการศึกษานี้มีจำนวนรวมทั้งสิ้น 339 ชุด และเพื่อให้เกิดการกระจายของข้อมูลมากที่สุดจึงได้ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการกำหนดสัดส่วน (Quota Sampling) ที่ร้อยละ 33.33 ของจำนวนนักเรียนทั้งนักเรียนเพศชายและเพศหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น โดยจะได้ มัธยมศึกษาปีที่ 1 (ม.1) เท่ากับ 113 คน มัธยมศึกษาปีที่ 2 (ม.2) เท่ากัน 113 คน และมัธยมศึกษา ปีที่ 3 (ม.3) เท่ากับ 113 คน รวม 339 คน

หลังจากนั้นทำการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) ซึ่งเป็นการสุ่มตัวอย่างตามความสะดวกของผู้วิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการกระจายตามชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นแบบสอบถามไปสอบถามตามจำนวนที่ได้สุ่มไว้

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaires) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Check lists)

ตอนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choices)

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ

ตอนที่ 4 เสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมและความต้องการอื่นๆ นำเสนอมีลักษณะปลายเปิด (open ended)

3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ คือ

1) ศึกษาทฤษฎี หลักการ และแนวคิดจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันเพื่อนำข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2) วิเคราะห์วัตถุประสงค์ เนื้อหา และโครงสร้างของการวิจัยเพื่อกำหนดแนวทางและหาขอบเขตของการออกแบบสอบถาม

3) สร้างแบบสอบถามฉบับร่างโดยกำหนดประเด็นและขอบเขตคำถามด้วยการจัดหมวดหมู่ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

4) ปรับปรุงแก้ไขตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

5) นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบทางด้านความเที่ยงของเนื้อหา (Content Validity) ความครอบคลุม และภาษาที่ใช้ ดังนี้รายนามดังต่อไปนี้

5.1 นายพุทธทอง โพธิ์ปัญญาวิสุกร 7 ส่วนระบบตอนนอกที่ 1 บริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน)

5.2 นายนิพล สุวรรณเชษฐ์รองกรรมการผู้จัดการบริษัท ชิมโฟนี่ คอมมูนิเคชั่น จำกัด

5.3 นายธีรพันธ์ ปิยะ โอสตรรค์ผู้จัดการแผนก Network Planning บริษัท ชิมโฟนี่ คอมมูนิเคชั่น จำกัด

6) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

7) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

8) นำแบบสอบถามในข้อ 7 ไปทดลองใช้ (Try –Out) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน

30 คน

9) วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีของครอนบาค (Cronbach's Alpha) โดยผลการทดสอบความเชื่อมั่นนี้ ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .9006

10) นำแบบสอบถามที่ได้หาค่าความเชื่อมั่นแล้วไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในภาคสนามต่อไป

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ดังนี้

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดัตต ที่ลงนามโดยคณบดี เพื่อขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตอบแบบสอบถามและเก็บคืนทันที ซึ่งได้ดำเนินการจัดเก็บในช่วงวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2551 ถึง 5 มีนาคม 2551

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามที่สมบูรณ์

1. ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นนำมาวิเคราะห์การแจกแจงความถี่และคำนวณค่าร้อยละ

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และคำนวณค่าร้อยละ

3. ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความคิดเห็นของนักเรียนเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมายดังนี้

คะแนนระดับความคิดเห็น

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	2	คะแนน
เห็นด้วย	1	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	-1	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	-2	คะแนน
ไม่แน่ใจ	0	คะแนน

การแปลความหมายค่าเฉลี่ย

1.21	-	2.00	หมายความว่า	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
0.41	-	1.20	หมายความว่า	เห็นด้วย
-0.61	-	-0.40	หมายความว่า	ไม่แน่ใจ
-1.20	-	-0.60	หมายความว่า	ไม่เห็นด้วย
-2.00	-	-1.21	หมายความว่า	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

4. ข้อมูลความคิดเห็นเพิ่มเติม โดยการวิเคราะห์เนื้อหาที่เป็นประเด็นหลักและสรุป ประเด็น (Content Analysis)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี” สามารถนำเสนอผลได้ดังนี้คือ

4.1 สภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี

4.3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี

4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการตอบแบบสอบถามการวิจัย เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี” จำนวน 339 คน รายละเอียดปรากฏตามตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้และเกรดเฉลี่ยสะสม

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1 ชาย	196	57.75
1.2 หญิง	143	42.25
รวมทั้งสิ้น	339	100.00

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้และเกรดเฉลี่ยสะสม (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
2. อายุ		
2.1 12 ปี	3	1.00
2.2 13 ปี	114	34.00
2.3 14 ปี	112	33.00
2.5 15 ปี	110	32.00
รวมทั้งสิ้น	339	100.00
3. ระดับการศึกษา		
3.1 มัธยมศึกษาตอนต้น		
(1) มัธยมศึกษาปีที่ 1	113	33.33
(2) มัธยมศึกษาปีที่ 2	113	33.33
(3) มัธยมศึกษาปีที่ 3	113	33.33
รวมทั้งสิ้น	339	≈100.00
4. รายได้ของท่าน		
4.1 สัปดาห์ละ		
(1) น้อยกว่าหรือเท่ากับ 250 บาท	2	1.00
(2) 251 – 500 บาท	131	39.00
(3) 501 – 750 บาท	156	46.00
(4) มากกว่า 750 บาท	50	15.00
รวมทั้งสิ้น	339	100.00
5. เกรดเฉลี่ยสะสม		
(1) ต่ำกว่า 2.00	5	1.00
(2) 2.01 - 2.50	12	4.00
(3) 2.51- 3.00	45	13.00
(4) 3.01 - 3.50	152	45.00
(5) 3.51 - 4.00	125	37.00
รวมทั้งสิ้น	339	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ส่วนมากเป็นเพศชาย จำนวน 196 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 57.75 มีอายุ 13 ปี จำนวน 114 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 34.0

อยู่ระหว่างการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 113 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 113 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 และระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 113 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 มีรายได้ต่อสัปดาห์ อยู่ระหว่าง 501 - 750 บาท จำนวน 156 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 46.00 พบว่ามีเกรดเฉลี่ยสะสมอยู่ระหว่าง 3.01 - 3.50 จำนวน 152 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 45.00

4.2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จากการตอบแบบสอบถามการวิจัย เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี” จำนวน 339 คน รายละเอียดปรากฏตามตารางที่ 4.2 – 4.11 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

(n = 339)

ระดับการศึกษา	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์					
	เคยใช้		ไม่เคยใช้		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาปีที่ 1	113	33.33	-	-	113	33.33
มัธยมศึกษาปีที่ 2	113	33.33	-	-	113	33.33
มัธยมศึกษาปีที่ 3	113	33.33	-	-	113	33.33
รวม	339	≈ 100.00	-	-	339	≈ 100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเคยเล่นเกมออนไลน์ ประมาณร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน) แยกเป็นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 33.33 (จำนวน 113 คน) มัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 33.33 (จำนวน 113 คน) และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 33.33 (จำนวน 113 คน) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของ จำแนกตามพฤติกรรมสาเหตุที่ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์

(n = 339)

สาเหตุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ในบ้าน	0	0.00
2. มีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ในบ้าน2. มีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้ในบ้าน	0	0.00
3. ไม่สนใจเล่นเกมออนไลน์	0	0.00
4. แถวบ้านไม่มีร้านเกมออนไลน์	0	0.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ไม่มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมความยาวนานในการเล่นเกมนออนไลน์

(n = 339)

ความถี่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ไม่เกิน 6 เดือน	70	21.00
2. มากกว่า 6 เดือน - ไม่เกิน 1 ปี	239	71.00
3. มากกว่า 1 ปี - ไม่เกิน 2 ปี	20	06.00
4. มากกว่า 2 ปี	10	03.00

จากตารางที่ 4.4 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์มานานมากกว่า 6 เดือน - ไม่เกิน 1 ปี ร้อยละ 71.00 (จำนวน 239 คน)

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์

(n = 339)

ความถี่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. 1-2 วัน ต่อสัปดาห์	34	10.00
2. 3-4 วัน ต่อสัปดาห์	122	36.00
3. 5-6 วัน ต่อสัปดาห์	31	09.00
4. ทุกวัน	152	45.00

จากตารางที่ 4.5 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์ ทุกวัน ร้อยละ 45.00 (จำนวน 152 คน)

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยวันละ

(n = 339)

เฉลี่ยวันละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ไม่เกินวันละ 2 ชั่วโมง	150	44.00
2. มากกว่า 2 ชั่วโมง – ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	189	56.00
3. มากกว่า 4 ชั่วโมง – ไม่เกิน 6 ชั่วโมง	-	-
4. มากกว่า 6 ชั่วโมง – ไม่เกิน 8 ชั่วโมง	-	-
5. 8 ชั่วโมงขึ้นไป	-	-

จากตารางที่ 4.6 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนมากมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยวันละมากกว่า 2 ชั่วโมง – ไม่เกิน 4 ชั่วโมง ร้อยละ 56.00 (จำนวน 189 คน)

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรม
ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ มากที่สุด

(n = 339)

ช่วงเวลา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. 8.01-12.00 น	-	-
3. 16.01 - 20.00 น.	250	74.00
4. 20.01 – 24.00 น.	89	26.00
5. หลัง 24.01 – 8.00 น	-	-

จากตารางที่ 4.7 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการ
นิยมเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 16.01 – 20.00 น. ร้อยละ 74.00 (จำนวน 250 คน)

ตารางที่ 4.8 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามพฤติกรรม
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าโทรศัพท์,
ค่าบริการเล่นเกม)

(n = 339)

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. น้อยกว่า 50 บาท	-	-
2. 51 - 100 บาท	-	-
3. 101 - 200 บาท	-	-
4. มากกว่า 200 บาท	339	100.00

จากตารางที่ 4.8 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมมีการ
เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ มากกว่า 200 บาท ร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน)

ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำแนกตามพฤติกรรมการเข้าไปใช้เว็บไซต์เกมออนไลน์ มากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

(n = 339)

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เล่นเกมนออนไลน์	339	100.00
2. พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น, ข้อมูลผู้เล่น	104	31.00
3. ดาวน์โหลดใช้บริการวอลเปเปอร์	39	12.00
4. ศึกษาวิธีการเล่น กฎกติการายาทในการเล่น	339	100.00
5. บริการเว็บบอร์ดถามตอบปัญหาซื้อขายของในเกม	60	18.00
6. อ่านข่าวสารประชาสัมพันธ์ต่างๆ	30	09.00
7. ส่งอีการ์ด	151	45.00

จากตารางที่ 4.9 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเข้าไปใช้เว็บไซต์เกมออนไลน์มากที่สุด เพื่อ เล่นเกมนออนไลน์ ร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน) และ ศึกษาวิธีการเล่น กฎกติการายาทในการเล่น ร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน)

ตารางที่ 4.10 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมของประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

(n = 339)

ประโยชน์ที่ได้รับ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ได้รับความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน	339	100.00
2. เกิดความพอใจไว้พุดคุยและให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดี	54	16.00
3. ไว้พักผ่อนคลายความเครียด	259	76.00
4. ฝึกทักษะ มีสมาธิ พัฒนาสติปัญญาและไหวพริบ	147	43.00
5. สร้างจินตนาการที่สร้างสรรค์	30	09.00

จากตารางที่ 4.10 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมของประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ ข้อมูลได้รับความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน ร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน)

ตารางที่ 4.11 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำแนกตามพฤติกรรมของ การจัดอันดับเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม (อันดับ 1-3) ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

(n = 339)

อันดับเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. Audition Dance	339	100.00
2. SF (Special Force)	274	81.00
3. Cabal	259	76.00

จากตารางที่ 4.11 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมของ การจัดอันดับเกมออนไลน์ที่นิยม คือ Audition Dance ร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน)

4.3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี

ตารางที่ 4.12 จำนวนและร้อยละของผลกระทบตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น ด้านผลกระทบทางตรง

(n = 339)

ประเด็น	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. รู้สึกปวดตา เมื่อเล่นเกมออนไลน์	1.28	0.53	เห็นด้วยอย่าง
2. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อ	1.17	0.71	เห็นด้วย
3. ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการติดต่อเครือข่ายผ่านระบบโทรศัพท์	1.13	0.62	เห็นด้วย
4. การพักผ่อนน้อยลง เมื่อเล่นเกมออนไลน์มาก ๆ	1.11	0.56	เห็นด้วย
5. การเกิดโรคกระเพาะ อันเนื่องมาจากการรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา	1.17	0.71	เห็นด้วย
6. รายได้ไม่เพียงพอ เมื่อเทียบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์	1.13	0.62	เห็นด้วย
7. การที่มีระดับผลการเรียนลดน้อยลง	1.29	0.66	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
8. ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง	1.28	0.53	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
9. ความสัมพันธ์กับเพื่อนน้อยลง	1.14	0.57	เห็นด้วย
ค่าเฉลี่ยรวม	1.19	0.61	เห็นด้วย

จากตารางที่ 4.12 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านผลกระทบทางตรงโดยภาพรวม พบว่า เห็นด้วย ($\bar{X} = 1.19$) (S.D. = 0.61) แยกเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่มีความคิดเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าการที่มีระดับผลการเรียนลดน้อยลงเป็นผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 1.29$) (S.D. = 0.66)

ตารางที่ 4.13 จำนวนและร้อยละของผลกระทบตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านผลกระทบทางอ้อม

(n = 339)

ประเด็น	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. ค่าใช้จ่ายสำหรับซื้อบัตรเล่นเกมออนไลน์ มีราคาแพง	1.28	0.58	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2. การจำกัดงบประมาณสำหรับเล่นเกมออนไลน์ด้วย	1.18	0.71	เห็นด้วย
3. ความต้องการในการอ่านหนังสือ และตำราเรียน น้อยลง	1.23	0.67	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4. ความสม่ำเสมอ ในการเข้าห้องเรียน น้อยลง	1.17	0.71	เห็นด้วย
5. ผู้ปกครองและครู อาจารย์ มีการว่ากล่าวตักเตือนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ อยู่เสมอ	1.29	0.66	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
6. การกำหนดเวลาเล่นเกมออนไลน์เฉพาะหลังเลิกเรียน	1.13	0.62	เห็นด้วย
7. การเล่นเกมออนไลน์ เป็นกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัว	1.11	0.53	เห็นด้วย
8. การเล่นเกมออนไลน์ ทำให้เกิดความขัดแย้งและสร้างปัญหาในครอบครัว	1.34	0.57	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
9. การเล่นเกมออนไลน์ สร้างเพื่อนใหม่ ๆ	1.28	0.57	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ค่าเฉลี่ยรวม	1.22	0.62	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

จากตารางที่ 4.13 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านผลกระทบทางอ้อมโดยภาพรวม พบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{X} = 1.22$) (S.D. = 0.62) แยกเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่มีความคิดเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าการเล่นเกมออนไลน์ ทำให้เกิดความขัดแย้งและสร้างปัญหาในครอบครัวเป็นผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 1.34$) (S.D. = 0.57)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี” สามารถสรุปกระบวนการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

5.1.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี

5.1.2 เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี

5.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

5.2.1 ประชากร หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) ของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี โดยมีจำนวนนักเรียนรวมทั้งสิ้น 2,160 คน

5.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย นักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 – ม.3) ของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี โดยมีจำนวนนักเรียนรวมทั้งสิ้น 339 คน

5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีลักษณะเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตอน มีดังนี้

ตอนที่ 1 : สถานภาพทั่วไป ซึ่งเป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามจะเป็นประเภทเลือกตอบ (Checklist)

ตอนที่ 2 : ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี ลักษณะของแบบสอบถามจะเป็นประเภทเลือกตอบ (Multiple Choices)

ตอนที่ 3 : ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี

ลักษณะของแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) 5 ระดับ ตามแนวทางของลิเคิร์ต (Likert Rating Scales)

ตอนที่ 4 : ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ แบบปลายเปิด (Open ended)

5.4 สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ สามารถสรุปได้ ดังนี้

5.4.1 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 196 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 57.75 มีอายุ 13 ปี จำนวน 114 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 34.0 อยู่ระหว่างการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาที่ 1 จำนวน 113 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 ชั้นมัธยมศึกษาที่ 2 จำนวน 113 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 และชั้นมัธยมศึกษาที่ 3 จำนวน 113 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 มีรายได้ต่อสัปดาห์ อยู่ระหว่าง 501 - 750 บาท จำนวน 156 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 46.00 พบว่ามีเกรดเฉลี่ยสะสม อยู่ระหว่าง 3.01 - 3.50 จำนวน 152 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 45.00

5.4.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ ประมาณร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน) แยกเป็นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 33.33 (จำนวน 113 คน) มัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 33.33 (จำนวน 113 คน) และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 33.33 (จำนวน 113 คน) ตามลำดับ

5.4.3 ไม่มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่เล่นเกมออนไลน์

5.4.4 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมความยาวนานในการเล่น เกมออนไลน์มากกว่า 6 เดือน - ไม่เกิน 1 ปี ร้อยละ 71.00 (จำนวน 239 คน)

5.4.5 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมความถี่ในการเล่น เกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ ทุกวัน ร้อยละ 45.00 (จำนวน 152 คน)

5.4.6 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนมากมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย วันละ มากกว่า 2 ชั่วโมง - ไม่เกิน 4 ชั่วโมง ร้อยละ 56.00 (จำนวน 189 คน)

5.4.7 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการนิยมนเล่นเกมออนไลน์ ในช่วงเวลา 16.01 – 20.00 น. ร้อยละ 74.00 (จำนวน 250 คน)

5.4.8 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมมีการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ มากกว่า 200 บาท ร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน)

5.4.9 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเข้าเว็บไซต์เกมออนไลน์มากที่สุด เพื่อ เล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน) และศึกษาวิธีการเล่นกฎกติกา มารยาทในการเล่น ร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน)

5.4.10 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมของประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ ข้อมูลได้รับความเพลิดเพลินและความสนุกสนานร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน)

5.4.11 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมของการจัดอันดับเกมออนไลน์ที่นิยม คือ Audition Dance ร้อยละ 100.00 (จำนวน 339 คน)

5.4.12 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านผลกระทบทางตรงโดยภาพรวม พบว่า เห็นด้วย ($\bar{X} = 1.19$) (S.D. = 0.61) แยกเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่มีความคิดเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าการที่มีระดับผลการเรียนลดน้อยลงเป็นผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 1.29$) (S.D. = 0.66)

5.4.13 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านผลกระทบทางอ้อมโดยภาพรวม พบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{X} = 1.22$) (S.D. = 0.62) แยกเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่มีความคิดเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าการเล่นเกมออนไลน์ ทำให้เกิดความขัดแย้งและสร้างปัญหาในครอบครัวเป็นผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ($\bar{X} = 1.34$) (S.D. = 0.57)

5.5 อภิปรายผลการวิจัย

เรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี ผู้วิจัยขอเสนออภิปรายผลแยกเป็นประเด็นหลักๆ ดังต่อไปนี้

5.5.1 ด้านผลกระทบทางตรง

ผลจากการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี ทั้งหมดเคยเล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 100.00) เป็นผลส่วนใหญ่มาจากการที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มานานกว่า 6 เดือน – ไม่เกิน 1 ปี นอกจากนี้ส่วนใหญ่มีความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน ต่อสัปดาห์ ดังนั้นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจึงได้รับผลกระทบทางตรงจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ การที่มีระดับ

ผลการเรียนลดน้อยลงเป็นผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นผลมาจากการที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสนใจเล่นเกมออนไลน์ ทุกวัน ทำให้ความสนใจเรื่องบทพจนดาราเรียน การทำการบ้าน และทำกิจกรรมอื่นๆ เกี่ยวกับการเรียนน้อยลง จึงส่งผลกระทบต่อการศึกษาทำให้ผลการเรียนน้อยลง

จากการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงเสนอแนะ ให้ผู้ปกครองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี ควรเพิ่มกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับที่จะให้ลูกหลานเล่นเกมออนไลน์ หลังจากทำกิจกรรมต่างๆ เรียบร้อย เช่น ทำการบ้าน อ่านหนังสือ เป็นต้น แล้วเสร็จ หรือจำกัดเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ แคสัปดาห์ละ 3-4 วัน

5.5.2 ด้านผลกระทบทางอ้อม

การศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า การที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยวันละมากกว่า 2 ชั่วโมง – ไม่เกิน 4 ชั่วโมง ร้อยละ 56.00 (จำนวน 189 คน) นอกจากนี้ส่วนใหญ่ มีช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ คือ หลังเลิกเรียนอยู่ในช่วงเวลา 16.01 – 20.00 น. ดังนั้นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจึงได้รับผลกระทบทางอ้อมจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ ทำให้เกิดความขัดแย้งและสร้างปัญหาในครอบครัว ซึ่งเป็นมาจากการที่เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวันยิ่งมาก ความไม่พอใจของผู้ปกครอง ต่อการที่จะให้ลูกหรือหลานใช้เวลาเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ทำการบ้าน อ่านหนังสือ รับประทานอาหาร เรียนพิเศษ หรือเข้านอน เป็นต้น น้อยลง

จากการผลวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยแนะนำหากิจกรรมอื่นๆ ให้ทำแทนการเล่นเกมออนไลน์ เช่น เล่นกีฬา ไปเที่ยวทะเลกันทั้งครอบครัว เป็นต้น เพื่อที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการช่วยกระชับความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันสำหรับคนในครอบครัว

5.6 ข้อเสนอแนะ

5.6.1 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้ คือ

จากการศึกษาเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี ผู้วิจัยขอเสนอข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

- 1) ข้อมูลจากการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี ทั้งหมดเคยเล่นเกมออนไลน์ โดยส่วนใหญ่ จะเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน มีการใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์โดยเฉลี่ยวันละ

2 ชั่วโมงขึ้นไป ดังนั้นผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ต้องกำหนดข้อบังคับเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ ของลูกหลาน ผู้ศิษย์ อย่างใกล้ชิด และหากิจกรรมอย่างอื่นมาทดแทนการเล่นเกมออนไลน์

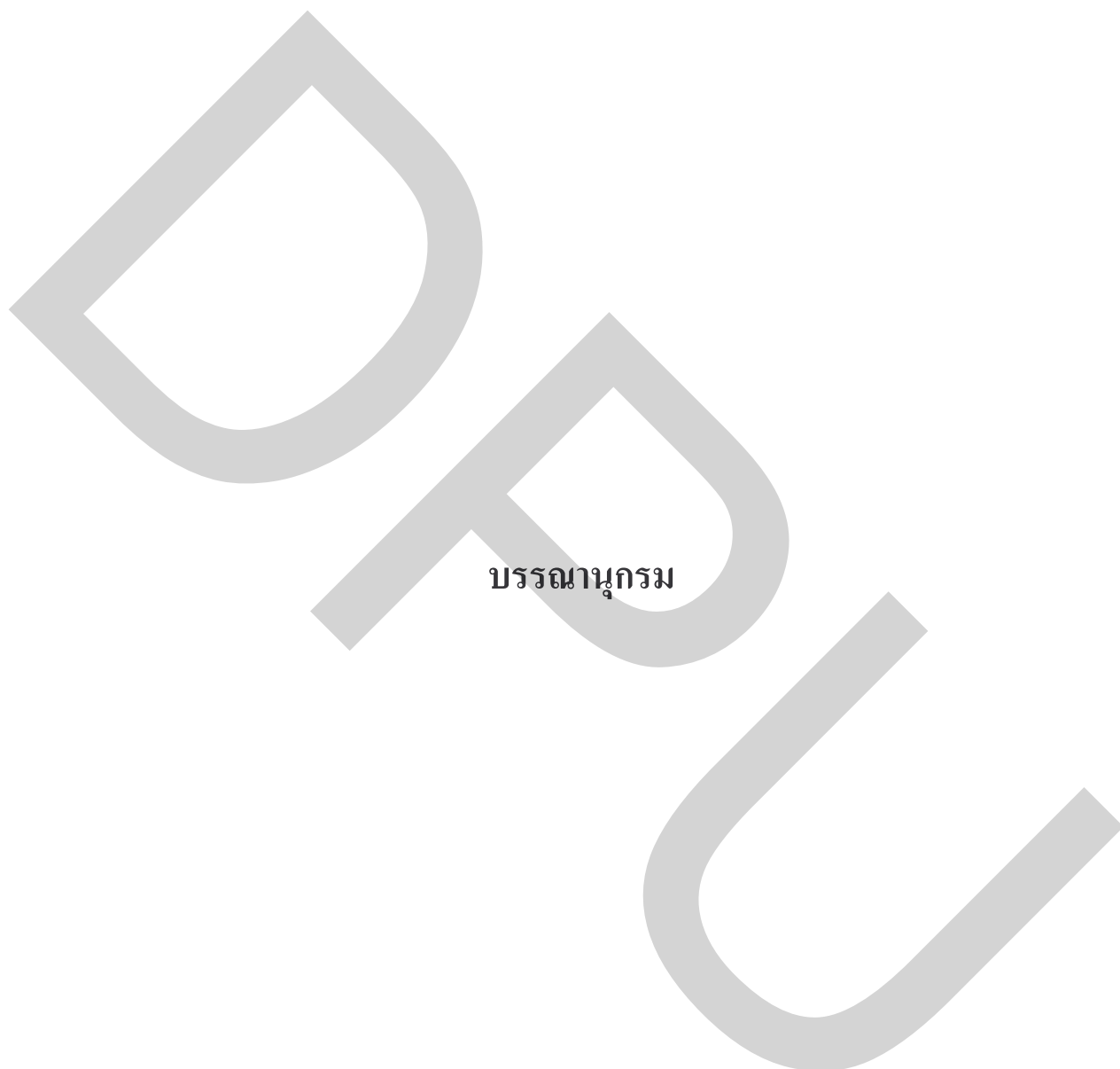
2) ข้อมูลผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม เกิดมาจากการที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยวันละมากกว่า 2 ชั่วโมง – ไม่เกิน 4 ชั่วโมง ร้อยละ 56.00 (จำนวน 189 คน) นอกจากนี้ส่วนใหญ่ มีช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ คือ หลังเลิกเรียนอยู่ในช่วงเวลา 16.01 – 20.00 น. ดังนั้นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจึงได้รับผลกระทบทางอ้อมจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ ทำให้เกิดความขัดแย้งและสร้างปัญหาในครอบครัว ดังนั้นผู้ปกครองควรมีการดูแลลูกหลานอย่างใกล้ชิดและให้ทำกิจกรรมต่างๆ ในแต่ละเวลา เช่น ทำการบ้าน อ่านหนังสือ รับประทานอาหาร เรียนพิเศษ หรือเข้านอน เป็นต้น ให้มากขึ้น อีกทั้งหากิจกรรมอื่นๆ ให้ทดแทนการเล่นเกมออนไลน์ เช่น เล่นกีฬา ไปเที่ยวทะเลเล่นทั้งครอบครัว เป็นต้น เพื่อที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการช่วยกระชับความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันสำหรับคนในครอบครัว

5.6.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี

2) การศึกษาเชิงลึก (In depth Study) เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ทุกโรงเรียนในสังกัดจังหวัดนนทบุรี

3) การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ของโรงเรียนมัธยมศึกษา ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

- กาญจนา แก้วเทพ. (2545). สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศาเลาแดง.
- _____. (2543). มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ : เอ็ดดิสัน เพรสโปรดักส์.
- _____. (2547). การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. โครงการตำราและเอกสารวิชาการ
ภาควิชาสื่อสารมวลชนคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ลำดับที่ 1. กรุงเทพฯ :
อินฟินิตี้เพรส.
- ชัยสิทธิ์ เถลิงมีประเสริฐ. (2540). สถิติเพื่อบริหาร. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิริศ ภูติประภา. (2548). ปัจจัยที่มีผลต่อความนิยมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ กรณีศึกษาเกม
ragnarok (รายงานการวิจัย). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เบญจพร ปัญญา. (2536). “สรุปการเสวนา เรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก” ในโครงการ
ส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อนเด็ก มุลินธิเพื่อการพัฒนาเด็กและคณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราณี รามสูต. (2525). จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : ศิลปะบรรณาการ.
- พรพิมล เจียมนาครินทร์. (2539). พัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ แกรมมี.
- พรรณี ช.เจมจิต. (2538). จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : ดันอ้อแกรมมี.
- พีระ จิระโสภณ. (2540). หลักและทฤษฎีการสื่อสาร. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2534). การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท.
- ราศรี ธรรมนิยม. (2524). จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. (2548). เกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว กรณีศึกษาในชุมชน
แออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ. นำเสนอในการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา.
กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ศุภรัตน์ เอกสมทราเมษฐ์. (2536) “สรุปการเสวนา เรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก” ใน
โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็กมุลินธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุกฤษฏ์ กิตติโมราภุ. (2543). ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อผู้ที่เข้าไปปฏิสัมพันธ์ (รายงานการวิจัย). เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เอเซียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล. (ม.ป.ป). คู่มือ ragnarok online quick step. กรุงเทพฯ:สยามการพิมพ์.

บทความ

“เกมออนไลน์ เชื้อโรค หรือ ยาบำรุง” (2547). (2547, 27 มกราคม). ประชาชาติธุรกิจ.

“เด็กไทยหันพึ่งเกมแก้เครียดเพราะครอบครัวกดดัน”. (2548, 29 มีนาคม). ไทยรัฐ.

บุญธรรม กิจปรีดากุล. (2548, 1 เมษายน). “มหันตภัย “เกมออนไลน์” ทำลายชาติ”. สยามรัฐ.

ส่วนดุสิตโพลล์. (2546). ความคิดเห็นของเยาวชนในกรุงเทพฯ และปริมณฑลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

เอแบคโพลล์. (2548). การติดเกมในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.

วิทยานิพนธ์

ญาดา ศรีชัย. (2547). ตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเวลาดิจิทัล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว. เชียงใหม่:มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ปัทมาวดี หล่อวิจิตร. (2539). ทศนคติ การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ รายการสนทนา 45 นาที ปัญหาบ้านเมือง ของผู้ชม. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พลฤทธิ์ จิตวิริทธิ์นันท์. (2549). ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ กรณีศึกษา : นักเรียนมัธยมศึกษา เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ : วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานิติศาสตร์. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.

พีระ ถ้วนม. (2542). การศึกษาศักยภาพของ “ทุนทางสังคม” ของชุมชนไชโย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

- เพชรชมพู เทพพิณ. (2530). ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาโสตศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรพจน์ พงสุวรรณ. (2541). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตกรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วัชรียา อานามวัฒน์. (2533). พฤติกรรมการเปิดรับสื่อโทรทัศน์เพื่อการใช้ประโยชน์และการตอบสนองความต้องการเฉพาะรายการธรรมะพระพยอมกับนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วันเฉลิม สาระไชย. (2544). การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนโดยผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตเมืองเชียงราย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสาขาวิชาการศึกษา นอกเขต. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศุณิสา ทดลา. (2542). รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. (2542). ทักษะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกม และผลกระทบที่มีต่อเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทธพร นิราพาธ. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สารสนเทศจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

- กรุงเทพธุรกิจ. 2547. “มหัศจรรย์เกมออนไลน์”. สืบค้นเมื่อ 13 มิถุนายน 2550, จาก http://www.bangkokbiznews.com.2003/07/28/juol/in_olex.Php?new=pag2.html (d)
- โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน. (2547 ก). “เกมออนไลน์ อบายมุขไฮเทค” สืบค้นเมื่อ 12 มิถุนายน 2550, จาก http://www.thaicleannet.com/mocluler.php?name=ten_stories_view&sid=10189

คุณครูดอคคอม. (2549). ห่วงเด็กคิดเน็ต-มือถือทำบุคลิกเพี้ยนเข้าสังคมไม่เป็น. สืบค้นเมื่อ 12

มีนาคม 2550, จาก [http://www.kunkroo.com/moduler.php?Man=](http://www.kunkroo.com/moduler.php?Man=News&pagenum=2)

[News&pagenum=2](http://www.kunkroo.com/moduler.php?Man=News&pagenum=2)

ผู้จัดการออนไลน์. (2546). “จัดระเบียบออนไลน์” สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2550, จาก

<http://www.manager.co.th/cyberbiz/ViewNews.aspx?newiol=4695818001626>

ผู้จัดการออนไลน์. (2549). “เอเชียฟอฟท์ ประเดิมปีจอ จัดเรตติ้งเกมออนไลน์” สืบค้นเมื่อ 13 มกราคม

2551, จาก [http://www.Manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=](http://www.Manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=940000004987)

[940000004987](http://www.Manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=940000004987)

ผู้จัดการออนไลน์. (2548). “นิตยสาร Acta Psychologica ตีพิมพ์ผลวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการ
สังเกตกับวิดีโอเกม” สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2550, จาก

<http://www.thainetclub.com/news/detail.asp?id=499>.

บริษัทเอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล. (2549 ก) “เนื้อเรื่องเกม Ragnarok online” สืบค้นเมื่อ 19

กันยายน 2550, จาก <http://www.ragnarok.in.th>

สยามธุรกิจดอคคอม. (2547). “เปิดชุมชนทรัพยากรตลาดมืด เกมออนไลน์” สืบค้นเมื่อ 19 มิ.ย. 2547, จาก

<http://www.siamturakij.com/495/mk4950002.htm>

ศิริไชย หงส์สงวนศรี. 2548. เด็กไทยมีแนวโน้มเป็นโรคติดเกม”.โครงการแหล่งที่มา สืบค้นเมื่อ 20

สิงหาคม 2550, จาก [http://www.thaicleannet.com/mookeles.php?](http://www.thaicleannet.com/mookeles.php?name=tcn_view&rid=10215)

[name=tcn_view&rid=10215](http://www.thaicleannet.com/mookeles.php?name=tcn_view&rid=10215)

เอ็มเอสเอ็นเกมโซน. (2548). “เกมออนไลน์”. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2550, จาก <http://www>

[gamezone.msnfh2.com](http://www.gamezone.msnfh2.com)

ภาษาต่างประเทศ

BOOKS

Rogers, Everett and Shoemaker Floyed. (1973). **Communication of Innovation**. 2 nd. Ed.

New York : the Free Press. อ้างถึงใน อรุณีประภาหอมเศรษฐี. 2528.

สื่อสารมวลชนเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : กิ่งจันทร์การพิมพ์. หน้า 10-12.

Mc Quail, D..(1994). **Mass Communication : An Introduction** (3 rd ed.,). London.

Thourand Qaks, New Delhi : Sage Publications.

Ruggers, E.M..(1986). **Communication Technology : The New Media in Society.**

New York : F Press.

Linu Kafz, Jay G.Blumar and Michael Gurvich. (1974). **In The Uses of current perspectives
On Gratification Research. Vol.3 Beverly-hills : Sage : Utilization
of mass communication by the Individual.**

B.E. Hurlock. (1949). **Adolescent Development.** New York : Mc Graw-Hill.

ELECTRONIC SOURCES

Anderson, C.A., K.E. Dill and D. Nalrh. (2000). "ag 2546 Studies linking violent video games with increased aggression and/or delinquency" Retrieved August 21, 2007, from <http://www.ag.state.il.us/programs/violentvideogames/quctrheet.html>

Anderson, C.A., K.E. Dill and D. Walsh. (2000). "ag 2546 studies linking video game with increased aggression and/or delinquency" Retrieved August 21, 2007, from <http://www.ag.state.il.us/programs/violentvideogames/factsheet.html>

ด
ร
ส

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล

บันทึก
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ที่ บว.0306(1)/648

วันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2551

จาก บัณฑิตวิทยาลัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี

เรื่อง ขออนุญาตแจกแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลประกอบการทำสารนิพนธ์

ด้วย นายณพนธ์ เลิศสุภาวารี นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการจัดการ
โทรคมนาคม จะทำการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อประกอบการทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การศึกษา
พฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้นของโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี

บัณฑิตวิทยาลัย จึงขออนุญาตข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการสารนิพนธ์ เท่านั้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี

ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมศักดิ์ คำริชอบ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2954-7300-29 ต่อ 570

(นายณพนธ์ เลิศสุภาวารี 081-923-6072)

ภาคผนวก ข
แบบสอบถาม



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง

การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี

A Study of Utilization Behaviour and Affect of Playing Game Online According
to Mattayom 1-3 Students Opinions of Suan Kulab Nontaburi School

โดย

นพพันธ์ เลิศสุภาวรี

การศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการโทรคมนาคม บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ. ศ. 2551

แบบสอบถามการวิจัย

เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี

คำชี้แจงเกี่ยวกับแบบสอบถาม

- วัตถุประสงค์ของแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนี้เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี
- ผู้ตอบแบบสอบถามฉบับนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี
- แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ
ตอนที่ 1: สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามจะเป็นแบบเลือกตอบ (Checklists)
ตอนที่ 2: พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี
ตอนที่ 3: ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบ นนทบุรี
- แบบสอบถามนี้เพื่อประกอบการวิจัย ต้องการทราบความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยมีต้องลงชื่อเพื่อเก็บเป็นความลับและเพื่อประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ กรุณาตอบแบบสอบถามทุกข้อให้ตรงกับความเป็นจริง
- หากมีข้อมูลสงสัยใดๆ เกี่ยวกับแบบสอบถาม กรุณาสอบถามที่ผู้วิจัย 081-9236072
- ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้



นายพนันท์ เลิศสุภาวรี
นักศึกษาปริญญาโท สาขาการจัดการโทรคมนาคม
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

5. ท่านเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยวันละ

1. () ไม่เกิน 2 ชั่วโมง
2. () มากกว่า 2 ชั่วโมง – ไม่เกิน 4 ชั่วโมง
3. () มากกว่า 4 ชั่วโมง – ไม่เกิน 6 ชั่วโมง
4. () มากกว่า 6 ชั่วโมง – ไม่เกิน 8 ชั่วโมง
5. () 8 ชั่วโมงขึ้นไป

6. ช่วงเวลาที่ท่านนิยมเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด

1. () 8.01-12.00 น.
2. () 12.01-16.00 น.
3. () 16.01-20.00 น.
4. () 20.01-24.00 น.
5. () หลัง 24.01 น. – 8.00 น.

7. ค่าใช้จ่ายเพื่อเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าโทรศัพท์, ค่าบัตรเล่นเกม) ประมาณ

1. () น้อยกว่า 50 บาท
2. () 51-100 บาท
3. () 101-200 บาท
4. () มากกว่า 200 บาท

8. ท่านเข้าไปในเว็บไซต์เกมออนไลน์ต่างๆ เพื่อ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

1. () เล่นเกมออนไลน์
2. () พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น, ข้อมูลผู้เล่น
3. () ดาวน์โหลดให้บริการวอลเปเปอร์
4. () ศึกษาวิธีการเล่น กฎกติกา มารยาทในการเล่น
5. () บริการเว็บบอร์ดถามตอบปัญหาซื้อขายของในเกม
6. () อ่านข่าวสารประชาสัมพันธ์ต่างๆ
7. () ส่งอีการ์ด
8. () อื่นๆ โปรดระบุ.....

9. ประโยชน์ที่ท่านได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ คือ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

1. () ได้รับความเพลิดเพลินและสนุกสนาน
2. () เกิดความพอใจไว้พุดคุยและให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดี
3. () ไว้พักผ่อนคลายความเครียด
4. () ฝึกทักษะ มีสมาธิ พัฒนสติปัญญาและไหวพริบ
5. () สร้างจินตนาการที่สร้างสรรค์
6. () อื่นๆ โปรดระบุ.....

10. ปัจจุบัน ท่านนิยมเล่นเกมออนไลน์ใด (ระบุชื่อเกมเรียงตามความชอบอันดับ 1-3)

1.
2.
3.

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี

คำชี้แจง กรุณาขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามความคิดเห็นของท่าน

3.1 ท่านคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ มีผลกระทบต่อท่านอย่างไร

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่แน่ใจ
	ก. ผลกระทบทางตรง					
1	รู้สึกปวดตา เมื่อเล่นเกมออนไลน์					
2	การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อ					
3	การปวดหลังเมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์หน้าคอมพิวเตอร์นาน ๆ					
4	การพักผ่อนน้อยลง เมื่อเล่นเกมออนไลน์มาก ๆ					
5	การเกิดโรคกระเพาะ อันเนื่องมาจากการรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา					
6	รายได้ไม่เพียงพอ เมื่อเทียบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์					
7	การที่มีระดับผลการเรียนลดน้อยลง					
8	ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง					
9	ความสัมพันธ์กับเพื่อนน้อยลง					
10	อื่นๆ (โปรดระบุ)					
	ข. ผลกระทบทางอ้อม					
1	ค่าใช้จ่ายสำหรับซื้อบัตรเล่นเกมออนไลน์ มีราคาแพง					
2	การจำกัดงบประมาณสำหรับเล่นเกมออนไลน์					

(ต่อ)

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่แน่ใจ
3	ความต้องการในการอ่านหนังสือ และตำราเรียน น้อยลง					
4	ความสม่ำเสมอ ในการเข้าห้องเรียน น้อยลง					
5	ผู้ปกครองและครู อาจารย์ มีการว่ากล่าวตักเตือนนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ อยู่เสมอ					
6	การกำหนดเวลาเล่นเกมออนไลน์ เฉพาะหลังเลิกเรียน					
7	การเล่นเกมออนไลน์ เป็นกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัว					
8	การเล่นเกมออนไลน์ ทำให้เกิดความขัดแย้งและสร้างปัญหาในครอบครัว					
9	การเล่นเกมออนไลน์ สร้างเพื่อนใหม่ๆ					
10	อื่นๆ (โปรดระบุ)					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

(ขอขอบคุณที่ท่านได้เสียสละเวลาในการตอบแบบสอบถามในครั้งนี้)

ภาคผนวก ค
ค่าระดับความเชื่อมั่น

***** Method 2 (covariance matrix) will be used for this analysis *****

RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

		Mean	Std Dev	Cases
1.	VAR1	3.4000	.9685	30.0
2.	VAR2	2.9667	1.0981	30.0
3.	VAR3	2.5333	1.0417	30.0
4.	VAR4	3.5667	1.1651	30.0
5.	VAR5	3.7333	1.0148	30.0
6.	VAR6	3.7333	.9072	30.0
7.	VAR7	3.9000	.9948	30.0
8.	VAR8	3.6667	1.0613	30.0
9.	VAR9	3.8000	1.1567	30.0
10.	VAR10	3.5000	1.1963	30.0
11.	VAR11	3.3667	1.0981	30.0
12.	VAR12	3.5667	1.1943	30.0
13.	VAR13	3.7333	.9444	30.0
14.	VAR14	3.7000	1.0554	30.0
15.	VAR15	3.8667	.8193	30.0
16.	VAR16	3.5007	1.1943	30.0
17.	VAR17	3.7993	.9444	30.0
18.	VAR18	3.7110	1.0554	30.0

N of Cases = 30.0

	N of					
Statistics for	Mean	Variance	Std Dev	Variables		
Scale	57.1333	67.1540	8.1948	18		
Item Means	Mean	Minimum	Maximum	Range	Max/Min	Variance
	3.5708	2.5333	4.1000	1.5667	1.6184	.1434
Item Variances	Mean	Minimum	Maximum	Range	Max/Min	Variance
	1.0713	.5069	1.4310	.9241	2.8231	.0699

Reliability Coefficients 18 items

Alpha = .9006 Standardized item alpha = .9028

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

นายพนพันธ์ เลิศสุภาวารี

ประวัติการศึกษา

บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทั่วไป
สถาบันราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. 2547

ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2532 – พ.ศ. 2534	บริษัท จีเนียส คอมพิวเตอร์ จำกัด
พ.ศ. 2534 – พ.ศ. 2536	บริษัท เพอร์ซัลแนล คอมมูนิเคชั่น เน็ตเวิร์ค จำกัด (ยูคอม กรุ๊ป)
พ.ศ. 2536 – พ.ศ. 2539	บริษัท โทเทิล แอคเซส คอมมูนิเคชั่น จำกัด (ยูคอม กรุ๊ป)
พ.ศ. 2539 – พ.ศ. 2543	บริษัท ยูไนเต็ด อินฟอร์เมชั่น ไฮเวย์ จำกัด (ยูคอม กรุ๊ป)
พ.ศ. 2543 – พ.ศ. 2550	บริษัท โกลบอล ครอสซิง เซอร์วิส จำกัด
พ.ศ. 2550 – ปัจจุบัน	บริษัท ชิมโฟนี คอมมูนิเคชั่น จำกัด ตำแหน่ง ผู้จัดการ แผนก Network Service