

ปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์:
กรณีศึกษา Genshin Impact Thailand Official*
PSYCHOLOGICAL AND SOCIAL FACTORS INFLUENCING THE POSITIVE EFFECTS OF
PLAYING ONLINE GAMES: A CASE STUDY OF GENSHIN IMPACT THAILAND OFFICIAL

วิภาพร ตันทสวัสดิ์¹, รัฐสภา แก่นแก้ว^{2*}, ศุภณัฐ ประยงค์³

Vipaporn Tantasawat¹, Rattasapa Kaenkaw^{2*}, Supanut Prayong³

¹คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปทุมธานี ประเทศไทย

¹Faculty of Humanities and Social Sciences, Valaya Alongkorn Rajabhat University Under the Royal Patronage, Pathum Thani, Thailand

²คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

²School of Communication Arts, Sripatham University, Bangkok, Thailand

³นักวิชาการอิสระ นครนายก ประเทศไทย

³Independent Scholar, Nakhon Nayok, Thailand

*Corresponding author E-mail: rattasapa.ka@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจแบบภาคตัดขวาง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ และสร้างสมการถดถอยโลจิสติกในการทำนายการเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่าง คือ สมาชิกในเฟซบุ๊ก Genshin Impact Thailand Official (Public Group) จำนวน 300 คน ใช้วิธีการเลือกแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกทวิ ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรที่มีความสำคัญต่อการทำนายการเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ความภาคภูมิใจในตนเอง (X_1) สภาพแวดล้อมทางสังคม (X_4) สัมพันธภาพในครอบครัว (X_2) และการสนับสนุนจากเพื่อน (X_3) ตามลำดับ และสมการทำนาย คือ $\text{Log (odds)} = 18.329 + 2.369X_1 + 1.464X_4 + 1.311X_3 + .451X_2$ โมเดลแสดงความแม่นยำในการทำนายโดยรวมที่ร้อยละ 88.70 โดยสามารถทำนายผลกระทบเชิงบวกได้ถูกต้องร้อยละ 94.50 ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้ ในระดับบุคคล ควรจัดกิจกรรมส่งเสริมความภาคภูมิใจในตนเอง เช่น การวิเคราะห์บทบาทในเกมเชื่อมโยงกับชีวิตจริง การทำจิตอาสาสอนผู้สูงอายุใช้เทคโนโลยีหรือแนะนำเกมที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในระดับสังคม ควรให้เพื่อน ครอบครัว ชุมชนและสังคมเข้ามามีส่วนร่วมส่งเสริมการเล่นเกมที่สร้างสรรค์ เช่น กลุ่มเพื่อนและสังคมผู้เล่นเกมมีการรวมกลุ่มสตรีมเกมหรือการเล่นเกมนเพื่อการกุศล ผู้ปกครองให้คำปรึกษา และสนับสนุนการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่

สร้างสรรค์ หน่วยงานภาครัฐและเอกชนควรจัดกิจกรรม เช่น การแข่งขัน E-Sports การแข่งขันออกแบบเกมในธีมวัฒนธรรมไทย

คำสำคัญ: ปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคม, ผลกระทบเชิงบวก, เกมออนไลน์

Abstract

This research was a cross-sectional survey to study the psychological and social factors influencing the positive effects of playing online games and to create a predictive equation for the positive effects of playing online games. Participants consisted of 300 public members from the Genshin Impact Thailand Official Facebook group, using a random selection method. The instrument used was an online questionnaire. The statistical methods used for data analysis included percentage, mean, standard deviation, and binary logistic regression analysis. The significant predictors were self-esteem (X_1), social environment (X_4), family relationships (X_2), and peer support (X_3), each of which influenced the positive effects of playing online games. The predictive equation derived from the current study was: $\text{Log (odds)} = 18.329 + 2.369X_1 + 1.464X_4 + 1.311X_3 + .451X_2$. The model demonstrated an overall prediction accuracy of 88.70%, correctly predicting 94.50% of positive effects. The research results can be applied as follows: At the individual level, activities to promote self-esteem should be organized, such as analyzing game roles and connecting them to real-life experiences, volunteering to teach older adults how to use technology, or introducing games that foster social interaction. At a social level, friends, family, community, and society should be involved in promoting constructive gaming, such as groups of friends and gaming communities forming game streaming groups or playing for charity. Parents should provide advice and support for participation in creative online game activities. Government and private agencies should organize activities such as E-Sports competitions and game design competitions with Thai cultural themes.

Keywords: Psychological and Social Factors, The Positive Effects, Online Game

บทนำ

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย พบว่า กลุ่มเจนเนอเรชัน Y และ Z ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยกิจกรรมยอดนิยมอันดับต้น ๆ คือการเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 18.75 (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2565) เกมออนไลน์ได้กลายเป็นความบันเทิงในรูปแบบใหม่ที่แพร่หลายทั้งในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ (อินยวณันท์ เลียนอย่าง และคณะ, 2561) ด้วยเนื้อหาที่หลากหลายและเข้มข้น การออกแบบภาพที่ประณีตสวยงาม และผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันภายในเกมระดับสูง นอกจากภาพลักษณ์ภายในเกมที่มีลักษณะเฉพาะและโดดเด่นน่าดึงดูดใจ การเล่นเกมออนไลน์ยังทำให้เกิดผลกระทบที่ลึกซึ้งและซับซ้อนหลายประการ ในด้านหนึ่ง เกมออนไลน์ได้มอบเวทีเสมือนจริงให้ผู้เล่นได้สำรวจตัวตนของตนเอง ขยาย

ช่องทางในการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม และก่อให้เกิดอิทธิพลเชิงบวกบางประการต่อการเรียนรู้และชีวิตของพวกเขา อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่ง เกมออนไลน์ก็ได้นำมาซึ่งปัญหาทางสังคมรูปแบบใหม่ที่ควรให้ความสนใจ เช่น ปัญหา การติดเกมออนไลน์ ความรุนแรงในเกม ปัญหาในการสื่อสารระหว่างบุคคล และพฤติกรรมหลีกหนีความจริง (Huang, S. H. & Zhu, D. H., 2017) โดยในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา การวิจัยในประเด็นนี้มีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น นักวิจัยตระหนักว่า เกมออนไลน์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของผู้เล่น และไม่อาจต่อต้านอย่างสุดโต่งหรือมองในแง่ลบแต่เพียงอย่างเดียวได้อีกต่อไป แต่เปลี่ยนไปในทิศทางที่สร้างสรรค์มากขึ้น เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ในการเสนอแนะแนวทางให้เยาวชนสามารถใช้งานเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมและส่งเสริมสุขภาวะมากยิ่งขึ้น (Yan, Y. L., 2021) การเล่นเกมจึงไม่ได้เป็นเพียงแค่งานอดิเรกเท่านั้น แต่ยังเป็นโอกาสในการสร้างรายได้ และยังมีแรงจูงใจอีกหลายประการที่ผู้เล่นได้รับนอกเหนือจากความสุขสนุกสนาน (Felicia, P., 2012) ผู้เล่นเกมยังได้รับประสบการณ์ทางจิตวิทยาและพฤติกรรมเชิงบวกที่เกิดขึ้นผ่านกิจกรรมการเล่นเกม ได้แก่ การได้รับพลังชีวิต ความกระตือรือร้น การขยายความคิด ความสามารถ ความภาคภูมิใจ การรักษา การขยายเครือข่ายการสนับสนุนทางสังคม มิตรภาพ และการควบคุมตนเอง ทำให้บุคคลสามารถใช้เกมเพื่อการเติบโตและพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่ส่งผลกระทบในทางลบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตของตนเอง (Cho, H. S., 2020)

เกมที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในขณะนี้คือ เกม Genshin Impact เพราะเป็นเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเข้ามาร่วมเล่นพร้อมกันได้เป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทของตัวเองและมีปฏิสัมพันธ์กันภายในเกม (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game : MMORPG) แตกต่างจากเกมอื่น ๆ ที่ผู้เล่นต้องแข่งขันกับระบบปัญญาประดิษฐ์หรือบอต ส่งผลให้เกมนี้มียอดดาวน์โหลดทั่วโลกมากกว่า 10 ล้านครั้ง และได้รับการจัดอันดับให้เป็นเกมแนว MMORPG ที่ดีที่สุดในเดือนตุลาคม 2021 (Zhang, B. et al., 2024); (Seventilofa, I. G., 2022) เช่นเดียวกับในประเทศไทยก็ได้รับเสียงชื่นชมและการตอบรับเกมนี้ ดังจะเห็นได้จากการมีกลุ่มเฟสบุ๊ก Genshin Impact Thailand Official ที่มีผู้ติดตามมากกว่าสามแสนคน ด้วยเอกลักษณ์เฉพาะในด้านกราฟิกแบบอนิเมะ ระบบการต่อสู้ตามธาตุ การคราฟต์สิ่งของ และเนื้อเรื่องแนวแฟนตาซีที่เชื่อมโยงกับโลกสมมติ “เทย์วัต” (Teyvat) ซึ่งแบ่งเป็น 7 ประเทศ แต่ละประเทศจะผูกอยู่กับการต่อสู้ที่ต่างกันและปกครองโดยพระเจ้าแต่ละองค์ ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นนักเดินทางที่ต้องตามหาพี่น้องที่หายสาบสูญพร้อมกับเพื่อนร่วมทีม รวมทั้งปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้เกมนี้ได้รับความนิยม คือ การที่ผู้พัฒนาสามารถนำข้อดีที่มีในเกมอื่นมาออกแบบเกมนี้ให้ลงตัวมากยิ่งขึ้น ผู้เล่นสามารถเล่นได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และสามารถสร้างรายได้ผ่านกลไกของเกม “กาชา” ซึ่งคำว่า กาชา มาจากเสียงปิดของตู้ กาชาปอง (Gashapon) ตู้ขายของเล่นของญี่ปุ่น กลไกของเกมนี้คือการสุ่ม หรือการหมุน เพื่อรับรางวัล รับตัวละครในเกม ไอเท็ม หรือการอัปเกรดใหม่ ๆ ผู้เล่นมีโอกาสเล่นเพื่อรับรางวัลเหล่านี้โดยใช้สกุลเงินในเกม และสามารถนำเงินจริงไปแลกเพื่อไม่ให้เสียเวลาที่ต้องใช้ในการเก็บรวบรวมสกุลเงินในเกม ทำให้ตอบโจทย์ผู้เล่นที่มีความต้องการที่แตกต่างกันได้ (Thaiware, 2563) ผู้เล่นเกมนี้จึงได้รับความเพลิดเพลิน ความพึงพอใจ และช่วยคลายความเครียดหลังจากกิจกรรมในแต่ละวัน รวมทั้งยังมีผู้เล่นจำนวนไม่น้อยใช้เป็นช่องทางในการสร้างรายได้ให้กับตนเองอีกด้วย (Kautsar, 2019)

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยส่วนใหญ่ที่ผ่านมา มักมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบ “เชิงลบ” ของการเล่นเกม และยังมีการศึกษาปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบเชิงบวกของการเล่นเกมค่อนข้างน้อย (Kim, B. &

Kim, N., 2023) จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมที่อาจทำให้เกิดผลกระทบเชิงบวกกับผู้เล่นเกม พบว่า แนวคิดทฤษฎีที่ใช้อ้างอิงอย่างแพร่หลายและนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา คือสมมติฐานการชดเชยทางสังคม (Social Compensation Hypothesis: SCH) และทฤษฎีพัฒนาการเชิงนิเวศวิทยา (Ecological Systems Theory) โดยสมมติฐานการชดเชยทางสังคมนั้น อธิบายว่าบุคคลที่ขาดความสัมพันธ์ทางสังคมในโลกจริง หรือมีปัญหาด้านทักษะสังคม อาจหันมาใช้สื่อออนไลน์ เช่น เกมหรือโซเชียลมีเดียเพื่อชดเชยและสร้างความสัมพันธ์ หรือประสบการณ์ทางสังคมที่ตนขาดหายไปในชีวิตจริง (Valkenburg, P. M. & Peter, J., 2011) จึงมีความเป็นไปได้ว่าผู้ที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ อาจรู้สึกไม่มีคุณค่าในโลกจริง จึงเล่นเกมเพื่อเปิดโอกาสให้รู้สึกมีตัวตน เช่น เป็นผู้นำทีม เป็นฮีโร่ เป็นผู้มีความสามารถ ส่วนผู้ที่มีความภาคภูมิใจในตนเองสูง อาจเล่นเกมเพื่อพัฒนาตนเองในทางสร้างสรรค์ เช่น พัฒนาทักษะทางสังคม ความร่วมมือการสร้างความสำเร็จ รวมทั้งบุคคลกลุ่มนี้จะสามารถควบคุมตนเอง และมีวินัยในการเล่นเป็นอย่างมาก (ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, 2564) สำหรับทฤษฎีของ Bronfenbrenne, U. ได้อธิบายถึงพัฒนาการของมนุษย์ว่า เป็นผลมาจากอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมหลายระดับที่เชื่อมโยงกัน (Bronfenbrenner, U., 1977) ได้แก่ ระบบไมโครซิสเต็ม (Microsystem) เช่น ครอบครัวและเพื่อน ซึ่งมีอิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรมการเล่น ความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ดีช่วยลดโอกาสในการติดเกม (Choo, H. et al., 2015) การสนับสนุนจากผู้ปกครองช่วยส่งเสริมความรับผิดชอบ (ชาคริต คำเนตร, 2560) และเพื่อนที่มีอิทธิพลเชิงบวกมีส่วนสำคัญต่อการเล่นเกมอย่างเหมาะสม (อินยวณันท์ เลียนอย่าง, 2561) ระบบเอกโซซิสเต็ม (Exosystem) ได้แก่ เพื่อนบ้านและชุมชน แม้ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นโดยตรง แต่ก็ส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรม เช่น การมีพื้นที่กิจกรรมในชุมชนหรือไม่มีร้านเกมใกล้บ้านช่วยลดโอกาสในการเล่นมากเกินไป ขณะที่ระบบมาโครซิสเต็ม (Macrosystem) คือบริบททางวัฒนธรรม เช่น ค่านิยมของสังคมที่ส่งเสริม E-sports หรือการสื่อสารผ่านเกม หากสังคมมองเกมในทางสร้างสรรค์ ผู้เล่นจะรู้สึกว่าการเล่นเกมเป็นที่ยอมรับ และอาจใช้เป็นช่องทางแสดงออกหรือพัฒนาอาชีพ ดังนั้น สภาพแวดล้อมทางสังคมที่เอื้อต่อพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์จึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเล่นอย่างมีความรับผิดชอบ ทั้งยังช่วยให้ผู้เล่นสามารถจัดสรรเวลาได้อย่างเหมาะสม และมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น (Karuniasari, Z. et al., 2017)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์: กรณีศึกษา Genshin Impact Thailand Official (Public Group) เพื่อศึกษาว่ามีปัจจัยใดบ้างที่สามารถทำนายผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ และสมการในการทำนายที่สร้างขึ้น สามารถทำนายผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ได้ถูกต้องมากน้อยเพียงใด โดยผลการศึกษาจะสามารถเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญในการนำไปสู่แนวทางในการพัฒนาวิธีการที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมผลเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ของสมาชิกในกลุ่มนี้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์
2. เพื่อสร้างสมการถดถอยโลจิสติกในการทำนายการเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. รูปแบบวิจัย เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจแบบภาคตัดขวาง

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ สมาชิกในเฟซบุ๊ก Genshin Impact Thailand Official (Public Group) จำนวน 360,000 คน (ข้อมูล ณ เดือนพฤษภาคม 2567) ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์ถดถอยโลจิสติก ควรมากกว่าหรือเท่ากับ $30p$ ขึ้นไป เมื่อ p คือจำนวนตัวแปรอิสระ (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2551) ในการศึกษาครั้งนี้มีตัวแปรอิสระ 4 ตัว จึงมีขนาดกลุ่มตัวอย่าง 120 หน่วย แต่อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาร่วมกับข้อเสนอของ Long, J. S. แนะนำว่า ควรเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในช่วงระหว่าง 100 - 500 หน่วย (Long, J. S., 1997) ดังนั้น เพื่อให้มีกำลังของการทดสอบเพียงพอสำหรับการตรวจสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน ใช้วิธีการเลือกแบบบังเอิญและสมัครใจในการทำแบบสอบถาม โดยมีการใช้คำถามเพื่อคัดกรองผู้ตอบแบบสอบถาม (Screening question) ว่าเคยเล่นเกม Genshin Impact หรือไม่ เพื่อเป็นการคัดเลือกผู้ตอบแบบสอบถามที่ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามทางออนไลน์ (Online Questionnaire)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้นจากการทบทวนเอกสารงานวิจัยและกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ตั้งไว้ ประกอบด้วย 6 ส่วน ได้แก่

3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบวัด ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ และลักษณะการเล่นเกมนออนไลน์ เช่น ระยะเวลา จำนวนครั้ง จำนวนชั่วโมง ช่วงเวลา สถานที่ บุคคลที่ร่วมเล่น และวัตถุประสงค์ในการเล่น

3.2 แบบวัดความภาคภูมิใจในตนเอง ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ Rosenberg M. (Rosenberg, M., 1979) เป็นข้อคำถามที่ประเมินทัศนคติและความรู้สึกเชิงบวกที่มีต่อตนเอง การยอมรับนับถือตนเอง การมองเห็นความสามารถ และศักยภาพของตนในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี โดยเกิดจากการประเมินตนเองและที่รับรู้ได้จากบุคคลรอบข้างที่มีปฏิสัมพันธ์ทางบวกต่อบุคคลนั้น จำนวน 12 ข้อ

3.3 แบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ Resenicket, M. D. et al. (Resenicket, M. D. et al., 1997) เป็นข้อคำถามการรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับความใกล้ชิดทางอารมณ์ ความเอาใจใส่ การสนับสนุน และความสัมพันธ์ที่อบอุ่นจากสมาชิกในครอบครัว ซึ่งรวมถึงความพึงพอใจที่เกิดจากการรู้สึกว่าคุณเป็นที่ยรัก เป็นที่ต้องการ และเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว จำนวน 10 ข้อ

3.4 แบบวัดการสนับสนุนจากเพื่อน 10 ข้อ ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ Buhrmester, D. (Buhrmester, D., 1990) เป็นข้อคำถามการรับรู้ของบุคคลที่มีต่อสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนเกี่ยวกับความใกล้ชิดสนิทสนม การมีมิตรภาพที่ดีต่อกัน การได้รับการสนับสนุนทางอารมณ์ เช่น ความห่วงใย ดูแล เอาใจใส่ และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

3.5 แบบวัดสภาพแวดล้อมทางสังคม ผู้วิจัยพัฒนามาจากแนวคิดของ House, J. S. (House, J. S., 1981) เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับแรงสนับสนุนที่ได้รับจากสังคมแวดล้อม เช่น เพื่อนบ้าน ชุมชน และสังคมเกี่ยวกับความช่วยเหลือทางด้านอารมณ์ ด้านข้อมูลข่าวสาร การสนับสนุนด้านเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ และการสนับสนุนด้านการประเมินใช้ข้อมูลย้อนกลับต่าง ๆ ในการตระหนักถึงการเล่นเกมที่เหมาะสม จำนวน 15 ข้อ

3.6 แบบวัดผลกระทบจากการเล่นเกม ผู้วิจัยพัฒนามาจากการวิจัยของ ศุภณัฐ เสริญวงศ์สัตย์ และศยามล เจริญรัตน์ (ศุภณัฐ เสริญวงศ์สัตย์ และศยามล เจริญรัตน์, 2562) เป็นข้อคำถามการรับรู้เกี่ยวกับเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเองจากการเล่นเกม เช่น ด้านพัฒนาทางปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านเศรษฐกิจ จำนวน 20 ข้อ

แบบวัดทุกฉบับมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ได้แก่ จริงที่สุด (5 คะแนน) ค่อนข้างจริง (4 คะแนน) ไม่แน่ใจ (3 คะแนน) จริงบางครั้ง (2 คะแนน) และไม่จริงเลย (1 คะแนน) และใช้เกณฑ์ในการแบ่งระดับคะแนนของ Best, J. W. (Best, J. W., 1977) โดยแบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้ ค่าเฉลี่ย 3.68 - 5.00 หมายถึง ระดับสูง ค่าเฉลี่ย 2.34 - 3.67 หมายถึง ระดับปานกลาง และค่าเฉลี่ย 1.00 - 2.33 หมายถึง ระดับต่ำ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดำเนินการโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จากนั้นนำเครื่องมือที่ผ่านเกณฑ์ไปการทดลองใช้กับนักศึกษาชมรม E-sport ที่เล่นเกม Genshin Impact จำนวน 30 คน เพื่อทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) โดยใช้วิธีคำนวณด้วยสูตรค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดสัมพันธภาพในครอบครัว แบบวัดความภาคภูมิใจในตนเอง แบบวัดการสนับสนุนจากเพื่อน แบบวัดสภาพแวดล้อมทางสังคม และแบบวัดผลกระทบจากการเล่นเกม มีค่าเท่ากับ .844, .852, .891, .892 และ .903 ตามลำดับ โดยแบบวัดทุกฉบับมีค่าความเชื่อมั่นไม่น้อยกว่า .7 ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นสูง และสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ (Nunnally, J. C. & Bernstein, I. H., 1994)

4. การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ด้วยการโพสต์ลงในเฟซบุ๊ก Genshin Impact Thailand Official (Public Group) เพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบวัดออนไลน์ผ่าน Google Form โดยผู้ตอบแบบสอบถามต้องมีคุณสมบัติ คือ เป็นผู้ที่เคยเล่นเกม Genshin Impact ผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการเปิดรับข้อมูล จำนวน 30 วัน รวมทั้งพิจารณาจากขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของประชากรที่เหมาะสมจำนวน 300 คน เมื่อครบตามจำนวนวันและขนาดกลุ่มตัวอย่างแล้ว จึงดำเนินการปิดรับข้อมูล หลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อพรรณนาคุณลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง สถิติที่ใช้ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้การวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกทวิ (Binary Logistic Regression Analysis) วิธี Enter เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย ความภาคภูมิใจในตนเอง สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลต่อผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์

ในการกำหนดตัวแปรตาม (Y) คือ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งในที่นี้มี 2 ค่า คือ ผลกระทบเชิงบวก (Y = 1) และผลกระทบเชิงลบ (Y = 0) ดังนั้น ความสัมพันธ์ของตัวแปรทำนาย (X) และตัวแปรตาม (Y) จึงอยู่ในรูปคล้ายตัว S การวิจัยครั้งนี้ ตัวแปรทำนายที่ใช้ในการวิเคราะห์มีมาตรวัดระดับช่วงอันตรภาคทุกตัวแปร (Interval Scale) ส่วนตัวแปรตามมีการแปลงเป็นตัวแปรหุ่น สำหรับการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกทวิ แบ่งเป็น 2 ค่า คือ 0 กับ 1 และมีข้อตกลงเบื้องต้นในการวิเคราะห์ ได้แก่ ตัวแปรทำนายหรือตัวแปรอิสระต้องไม่มีความสัมพันธ์กันเอง (Multicollinearity) พิจารณาได้จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทำนาย (Correlation



Matrix) พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันมีค่าระหว่าง .055 - .197 มีค่าน้อยกว่า 0.80 จึงสรุปได้ว่า จะไม่เกิดปัญหาที่ตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กันเอง ดังตารางที่ 1 ซึ่งเป็นไปตามเงื่อนไขของการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2551)

ตารางที่ 1 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันระหว่างตัวแปรทำนาย

	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄
ความภาคภูมิใจในตนเอง (X ₁)	-	.065**	.072**	.197**
สัมพันธภาพในครอบครัว (X ₂)		-	.055**	.057**
การสนับสนุนจากเพื่อน (X ₃)			-	.138**
สภาพแวดล้อมทางสังคม (X ₄)				-

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 57.70 ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 43 รองลงมา คือ นักเรียน คิดเป็นร้อยละ 43 มีอายุระหว่าง 15 - 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 38 รองลงมา คือ อายุระหว่าง 21 - 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 37.30 มีประสบการณ์การเล่นเกมนอนไลน์ 3 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 61.30 รองลงมา คือ 1 - 2 ปี คิดเป็นร้อยละ 21 เล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ 1 - 7 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 47.30 รองลงมา 15 ครั้งขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 26.70 เล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ยต่อวัน 2 - 3 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 39 รองลงมา น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 26 นิยมเล่นในช่วงเวลากลางคืนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 72 โดยเล่นที่บ้าน/หอพัก คิดเป็นร้อยละ 91.30 รองลงมา คือ สถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 8.3 ชอบการเล่นคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 45.70 รองลงมา คือ เล่นกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 37.30 วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ เพื่อความบันเทิง/ความสนุกสนานเพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียด คิดเป็นร้อยละ 63.30 รองลงมา คือ เพื่อทดแทนความรู้สึกเหงา คิดเป็นร้อยละ 13.30

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกทวิ โดยวิธี Enter เมื่อนำตัวแปรอิสระทั้ง 4 ตัวแปรเข้าสู่สมการพบว่า โมเดลหรือตัวแบบที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสม (Goodness of Fit) และสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจาก 1) ค่าไคสแควร์ = 13.10 df = 4, Sig. = .108 ($p > 0.05$) ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่าโมเดลที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสม 2) ค่า -2Log Likelihood Step1 (-2LL) ของโมเดลโลจิสติกที่มีตัวแปรทำนายทั้ง 4 ตัวแปร = 166.474 และ -2Log Likelihood step0 ในตาราง Iteration History (-2LL) ของโมเดลที่มีค่าเฉพาะค่าคงที่ = 312.303 ซึ่งโมเดลที่มีตัวแปรทำนายทั้ง 4 ตัวแปรมีค่าที่ลดลง ดังนั้นโมเดล ที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสม 3) ค่า Nagelkerke $R^2 = 0.592$ อธิบายได้ว่าตัวแปรทำนายทั้งหมดสามารถอธิบายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 59.20 และ 4) โมเดลที่สร้างขึ้นสามารถทำนายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ได้ถูกต้องร้อยละ 88.70

เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า เมื่อมีเฉพาะค่าคงที่มีความถูกต้องร้อยละ 36.87 และ Wald = 85.735 (Sig. = .000) ดังนั้นควรใส่ค่าคงที่ในสมการ เมื่อทดสอบปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ผู้เล่นที่มีความภาคภูมิใจในตนเอง (X₁) เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะเกิดผลกระทบเชิงบวกจาก

การเล่นเกมนออนไลน์เพิ่มขึ้น 10.7 เท่า ($\text{Exp}(\beta) = 10.684$) หรือโอกาสที่จะเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นร้อยละ 91.40 รองลงมา ผู้เล่นที่มีสภาพแวดล้อมทางสังคม (X_4) เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้น 4.3 เท่า ($\text{Exp}(\beta) = 4.325$) หรือโอกาสที่จะเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นร้อยละ 81.20 ถัดมา คือ ผู้เล่นที่มีสัมพันธภาพในครอบครัว (X_2) เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้น 3.7 เท่า ($\text{Exp}(\beta) = 3.709$) หรือโอกาสที่จะเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นร้อยละ 78.80 สุดท้าย คือ ผู้เล่นที่มีการสนับสนุนจากเพื่อน (X_3) เพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้น 1.6 เท่า ($\text{Exp}(\beta) = 1.570$) หรือโอกาสที่จะเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นร้อยละ 61.10

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรทำนาย	B	S.E.	Wald	df	p	Exp(B)
Constant	-18.329	2.912	39.631	1	.000*	.000
ความภาคภูมิใจในตนเอง (X_1)	2.369	.624	14.390	1	.000*	10.684
สัมพันธภาพในครอบครัว (X_2)	1.311	.433	9.162	1	.002*	3.709
การสนับสนุนจากเพื่อน (X_3)	.451	.206	4.778	1	.029*	1.570
สภาพแวดล้อมทางสังคม (X_4)	1.464	.256	32.706	1	.000*	4.325

*p = .05

สามารถสร้างสมการทำนายโอกาสการเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ ได้ดังนี้

$$\text{Prob (ผลกระทบเชิงบวก)} = \frac{1}{1 + e^{-2}}$$

$$\text{Logit} = -18.329 + 2.369 (X_1)^* + 1.464 (X_4)^* + 1.311 (X_2)^* + .451 (X_3)^*$$

$$\text{Odds} = e^{\text{logit}} = e^{-18.329 + 2.369 (X_1)^* + 1.464 (X_4)^* + 1.311 (X_2)^* + .451 (X_3)^*}$$

ตารางที่ 3 ร้อยละความถูกต้องของการจำแนกผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบจากการเล่นเกมออนไลน์

Observed		Predicted		
		ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์		
		เชิงบวก (คน)	เชิงลบ (คน)	ร้อยละความถูกต้อง
ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์	เชิงบวก (1)	223	13	94.50
	เชิงลบ (0)	21	43	67.20
รวม (โดยเฉลี่ย)		244	56	88.70

จากตารางที่ 3 ร้อยละความถูกต้องของการจำแนกผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบจากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ผู้เล่นที่ได้รับผลกระทบเชิงบวกมีทั้งหมด 244 คน สมการการถดถอยโลจิสติกสามารถทำนายผู้เล่นได้รับผลกระทบเชิงบวกถูก 223 คน ทำนายไม่ถูก 21 คน มีประสิทธิภาพของการทำนายได้ถูกต้องร้อยละ 94.50 เมื่อพิจารณาผู้เล่นที่ได้รับผลกระทบเชิงลบมีทั้งหมด 56 คน สมการการถดถอยโลจิสติกสามารถทำนายผู้เล่นได้รับ

ผลกระทบเชิงลบถูก 43 คน ทำนายไม่ถูก 13 คน มีประสิทธิภาพของการทำนายได้ถูกต้องร้อยละ 67.20 ซึ่งประสิทธิภาพของสมการถดถอยโลจิสติกในภาพรวมโดยเฉลี่ยสามารถทำนายผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 88.70 และสามารถคำนวณหาอัตราความผิดพลาดในการจัดเข้ากลุ่มได้ร้อยละ 11.30

อภิปรายผล

ความภาคภูมิใจในตนเองเป็นปัจจัยที่สามารถทำนายผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ได้มากที่สุด เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นการจำลองสถานการณ์การแข่งขันที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเสมือนกับอยู่ในสนามแข่งขันจริง ผู้เล่นจำนวนมากเลือกเล่นเกมที่ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ หรือมุ่งพัฒนาทักษะของตนให้ก้าวหน้าในเกม (Oei, A. C. & Patterson, M. D., 2013) ผู้ที่มีความภาคภูมิใจในตนเองจากผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการแข่งขันภายในเกมจะส่งผลต่อการเกิดแรงจูงใจในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข สะท้อนถึงการพัฒนาในด้านอื่น ๆ ต่อไป สอดคล้องกับการศึกษาของ Park, J. H. et al. พบว่า ผู้เล่นเกมแนววางแผนกลยุทธ์แบบเรียลไทม์ (Real-Time Strategy: RTS) มักมีระดับความนับถือตนเองสูงกว่าเกมประเภทอื่น เนื่องจากลักษณะของเกมต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจที่รวดเร็ว และการจัดการหลายสิ่งพร้อมกัน เช่น การวางแผนทรัพยากรหรือการประเมินคู่ต่อสู้ ผู้เล่นที่เห็นคุณค่าในตนเองจะมีความยืดหยุ่นทางความคิด ตัดสินใจได้เหมาะสม ไม่วิตกกังวลง่าย และแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Park, J. H. et al., 2016) นอกจากนี้ ลักษณะของเกม Genshin Impact ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นพัฒนา “อวตาร” (Avatar) ยังช่วยตอบสนองความต้องการด้านการเห็นคุณค่าในตนเองที่อาจไม่เกิดขึ้นในโลกความจริง เช่น เมื่อผู้เล่นสามารถเสริมพลังให้อวตารของตน พวกเขาจะรู้สึกถึงความสำเร็จของตนเองผ่านบทบาทนั้น โดยเฉพาะเมื่อได้รับการยอมรับ คำชื่นชม หรือความเคารพจากกลุ่มผู้เล่นร่วมกัน ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเกม จึงเป็นกลไกสำคัญที่ส่งเสริมและหล่อหลอมการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้เล่นให้มั่นคงยิ่งขึ้น (Anderson, E. L. et al., 2017)

สภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นปัจจัยทำนายการเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ในลำดับที่ 2 เพราะการมีเพื่อนบ้าน ชุมชน สังคม และวัฒนธรรมและประเพณีที่ดีจะเป็นพื้นฐานทางสังคมให้บุคคลเกิดความผูกพันกับองค์กรหรือกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมที่อยู่ มีความรักความผูกพันต่อบุคคลอื่น ยึดมั่นต่อข้อผูกมัดในคุณงามความดีที่เคยทำมาก่อน เข้าร่วมกิจกรรมที่ดีกับสังคม และมีความเชื่อหรือค่านิยมต่อกฎเกณฑ์ว่าเป็นสิ่งที่ถูกที่ควรปฏิบัติ (กตিকা สุขสวัสดิ์ และประพันธ์ สหพัฒนา, 2562) บทบาทของการควบคุมทางสังคมยังมีส่วนช่วยในการป้องกันพฤติกรรมติดเกมของวัยรุ่น โดยการให้คำแนะนำอย่างเข้าใจและส่งเสริมการบริหารจัดการเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ การยอมรับผลลัพธ์จากการกระทำ และการส่งเสริมกิจกรรมทางเลือกที่เป็นประโยชน์ ล้วนมีส่วนช่วยให้บุคคลดำเนินชีวิตได้อย่างสมดุลและเหมาะสม (Karuniasari, Z. et al., 2017)

สัมพันธ์ภาพในครอบครัว เป็นปัจจัยลำดับที่ 3 ที่ทำนายการเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ เพราะผู้ที่อยู่ในครอบครัวที่มีความรักใคร่ผูกพันกันระหว่างบิดามารดาและบุตรอย่างดีแล้ว จะทำให้บุคคลเติบโตเป็นคนดี มองโลกในแง่ดี สามารถจัดการตนเองได้อย่างเหมาะสม และมีพฤติกรรมที่ดีเป็นที่ยอมรับของสังคม และสามารถให้ความช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมได้ ตรงข้ามกับครอบครัวที่เลี้ยงดูอย่างความเข้มงวด เคร่งครัด หรือจำกัดการเล่นเกมมากเกินไปจะยิ่งทำให้วัยรุ่นต้องการในการเล่นเกมนานยิ่งขึ้น และกลายเป็นความขัดแย้งระหว่างพ่อแม่กับลูก รวมทั้งจะกลายเป็นวงจรของปัญหาที่ยากจะแก้ไขได้ (Wu, C. S. et al., 2016) จากการศึกษาของ นฤมล

ปันโต (นฤมล ปันโต, 2564) พบว่า ความพึงพอใจต่อรูปแบบการสื่อสารของผู้ปกครองมีความสัมพันธ์เชิงลบกับระดับพฤติกรรมการติดยาเสพติด กล่าวคือ เมื่อวัยรุ่นรู้สึกพึงพอใจต่อวิธีการสื่อสารของผู้ปกครองในระดับสูง คะแนนที่สะท้อนพฤติกรรมการติดยาเสพติด ซึ่งครอบคลุมด้านการหมกมุ่นกับเกม การสูญเสียการควบคุมตนเอง และการละเลยบทบาทหน้าที่ที่มีแนวโน้มลดลง ดังนั้นผู้ปกครองควรเปิดโอกาสให้มีการสื่อสารเชิงบวกและไม่เป็นทางการอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นการรับฟังความคิดเห็นของวัยรุ่นเกี่ยวกับแนวทางหรือวิธีการที่ใช้ในการดูแลพฤติกรรมการเล่นเกม ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน และเสริมสร้างความร่วมมืออย่างเหมาะสมภายในครอบครัว

ส่วนการสนับสนุนจากเพื่อนเป็นปัจจัยลำดับสุดท้ายที่สามารถทำนายการเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ แม้จะมีอิทธิพลน้อยกว่าปัจจัยอื่น แต่ยังคงมีความสำคัญ เนื่องจากกิจกรรมการเล่นเกมนักเกี่ยวข้องกับผู้เล่นจำนวนมาก ทั้งเพื่อนในชีวิตจริงและในโลกออนไลน์ ซึ่งเชื่อมต่อกันผ่านอินเทอร์เน็ตสำหรับเกม Genshin Impact ผู้เล่นสามารถจัดตั้งกลุ่มเสมือนจริง สร้างทีม และร่วมมือกันเพื่อทำภารกิจหรือเก็บเลเวลให้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ความร่วมมือในเกมอาจรวมถึงการแลกเปลี่ยนไอเทม การแบ่งปันข้อมูล หรือการสื่อสารเกี่ยวกับเทคนิคการเล่น ซึ่งช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น (Lo, S. K., 2008) สอดคล้องกับงานวิจัยของศุภณัฐ เสริญวงศ์สัตย์ และศยามล เจริญรัตน์ (ศุภณัฐ เสริญวงศ์สัตย์ และศยามล เจริญรัตน์, 2562) ที่พบว่า การเล่นเกมส่งผลให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น มีการสื่อสาร และสามารถปรับตัวในฐานะสมาชิกของสังคมออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคมที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์: กรณีศึกษา Genshin Impact Thailand Official (Public Group) สรุปได้ว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาเพศหญิง มีอายุระหว่าง 15 - 20 ปี เล่นเกมมาแล้ว 3 ปีขึ้นไป เล่นเฉลี่ย 1 - 7 ครั้งต่อสัปดาห์ เฉลี่ยวันละ 2 - 3 ชั่วโมง ในช่วงเวลาว่าง เล่นเกมที่ที่บ้าน/หอพัก ชอบเล่นเกมคนเดียว เพื่อความบันเทิง/ความสนุกสนานเพลิดเพลิน/ผ่อนคลายความตึงเครียด ส่วนตัวแปรที่มีความสำคัญต่อการทำนายการเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ความภาคภูมิใจในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม สัมพันธภาพในครอบครัว และการสนับสนุนจากเพื่อนตามลำดับ และสมการทำนาย คือ $\text{Log (Odds)} = 18.329 + 2.369 (\text{ความภาคภูมิใจในตนเอง})^* + 1.464 (\text{สภาพแวดล้อมทางสังคม})^* + 1.311 (\text{การสนับสนุนจากเพื่อน})^* + .451 (\text{สัมพันธภาพในครอบครัว})^*$ สมการมีประสิทธิภาพในการทำนายภาพรวมได้ถูกต้องคิดเป็นร้อยละ 88.70 ผลการวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัยและนำผลการวิจัยไปใช้ ดังนี้ 1) ระดับบุคคล ผู้เล่นควรเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเองผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตน เช่น การวิเคราะห์บทบาทของตนในเกมและเชื่อมโยงกับทักษะชีวิตจริง หรือเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสา เช่น สอนผู้สูงอายุใช้เทคโนโลยี หรือจัดกิจกรรมเกมที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม 2) ระดับสังคม ได้แก่ 2.1 ครอบครัวหรือผู้ปกครองควรสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวผ่านกิจกรรมเกมออนไลน์ร่วมกัน ให้คำปรึกษา และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมเชิงสร้างสรรค์ 2.2) สถานศึกษาและกลุ่มสังคมออนไลน์ ควรส่งเสริมบทบาทของเพื่อนในเชิงบวกผ่านกิจกรรม เช่น การแบ่งปันประสบการณ์การเล่นเกม หรือจัดกิจกรรมเพื่อสังคม เช่น การสตรีมเกมการกุศลหรือระดมทุนผ่านเกม 2.3) ชุมชน และหน่วยงานภาครัฐ/เอกชน:

ควรจัดกิจกรรมฝึกอบรมหรือเวทีสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้บุคคล กลุ่ม และชุมชนมีส่วนร่วม เช่น การแข่งขัน E-Sports การเชิญวิทยากรต้นแบบ หรือการประกวดออกแบบเกมในอีมีวัฒนธรรมไทย เพื่อสร้างความภาคภูมิใจ และใช้เทคโนโลยีในทางที่สร้างสรรค์ ส่วนข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป มีดังนี้ 1) ทำการศึกษาด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลในเชิงลึกเกี่ยวกับความคิดเห็น ความรู้สึก พฤติกรรมการเล่นเกม และผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ 2) ทำการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่มีการเล่นเกมประเภทอื่น ๆ เนื่องจากบริบทของเกมที่แตกต่างกันอาจพบผลกระทบจากการเล่นเกมแตกต่างกันไปจากการศึกษาในครั้งนี้ และ 3) จากผลการวิจัยที่พบว่า ความภาคภูมิใจในตนเองเป็นตัวทำนายสำคัญในการเกิดผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ จึงควรทำการวิจัยเชิงทดลองเพื่อพัฒนารูปแบบส่งเสริมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมควบคู่ไปกับความภาคภูมิใจในตนเอง เพื่อนำผลการวิจัยมาสร้างทักษะที่ดีที่ส่งผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมออนไลน์ได้ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กติกาสุขสวัสดิ์ และประพันธ์ สหพัฒนา. (2562). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา. วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์, 10(2), 34-36.
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2565). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565. เรียกใช้เมื่อ 25 ตุลาคม 2567 จาก <https://www.etda.or.th/getattachment/78750426-4a58-4c36-85d3-d1c11c3db1f3/IUB-65-Final.pdf.aspx>
- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2551). การวิเคราะห์ข้อมูลหลายตัวแปร. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาสถิติ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชาคริต คำเนตร. (2560). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และอิทธิพลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการใช้เกมออนไลน์แบบเก็บเลเวลของผู้เล่นเกมออนไลน์ ในกรุงเทพมหานคร. ใน สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธัญวณัฐ เลียนอย่าง. (2561). การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. ใน ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธัญวณัฐ เลียนอย่าง และคณะ. (2561). ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในเยาวชน. สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 24(2), 168-179.
- นฤมล ปิ่นโต. (2564). การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. ใน รายงานการวิจัย. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน. (2564). Game Addiction: The Crisis and Solution. เรียกใช้เมื่อ 15 ธันวาคม 2567 จาก <https://www.rama.mahidol.ac.th/ramamentel/sites/default/files/public/pdf/Game%20Addiction%20-%20The%20Crisis%20and%20Solution.pdf>

- ศุภณัฐ เสริญวงศ์สัตย์ และศยามล เจริญรัตน์. (2562). พฤติกรรมและผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกมส์: กรณีศึกษา WANGAN MIDNIGHT MAXIMUM TUNE. วารสารวิจัยสังคม, 42(2), 69-106.
- Thaiware. (2563). Genshin Impact คือเกมอะไร ? ทำไมใครๆ ก็พูดถึงเกมนี้ ? (บทวิเคราะห์). เรียกใช้เมื่อ 18 สิงหาคม 2567 จาก <https://review.thaiware.com/1903.html>
- Anderson, E. L. et al. (2017). Internet use and problematic internet use: A systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, 22(4), 430-454.
- Best, J. W. (1977). *Research in Education*. New Jersey: Prentice hall Inc.
- Bronfenbrenner, U. (1977). Toward an experimental ecology of human development. *The American Psychologist*, 32(7), 513-531.
- Buhrmester, D. (1990). Intimacy of friendship, interpersonal competence, and adjustment during preadolescence and adolescence. *Child Development*, 61(4), 1101-1111.
- Cho, H. S. (2020). Development of psychosocial model for gaming overindulgence intervention. Jeollanam-do: Korea Creative Content Agency.
- Choo, H. et al. (2015). Parental influences on pathological symptoms of video-gaming among children and adolescents: A prospective study. *Journal of Child and Family Studies*, 24(5), 1429-1441.
- Felicia, P. (2012). Motivation in games: A literature review. *International Journal of Computer Science in Sport*, 11(1), 4-14.
- House, J. S. (1981). *Work stress and social support*. California: Addison-Wesley.
- Huang, S. H. & Zhu, D. H. (2017). The negative influence of online games on teenagers and its guiding strategies. *China Moral Education*, 12(2017), 30-33.
- Karuniasari, Z. et al. (2017). Peran kontrol sosial dalam menghadapi kecanduan game Online Pada Remaja. Retrieved November 25, 2024, from <http://eprints.ums.ac.id/55197/>
- Kautsar. (2019). Pengaruh game online terhadap prestasi akademik peserta. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri ArRaniry Banda Aceh. Retrieved May 26, 2025, from <https://id.scribd.com/document/478652234/SKRIPSI-KAUSAR-pdf>
- Kim, B. & Kim, N. (2023). Exploring the psychosocial factors between adaptive and maladaptive use of gaming among Korean adolescents. *Children (Basel)*, 10(6), 1059. <https://doi.org/10.3390/children10061059>
- Lo, S. K. (2008). The impact of online game character's outward attractiveness and social status on interpersonal attraction. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1947-1958.

- Long, J. S. (1997). Regression models for categorical and limited dependent variables. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
- Nunnally, J. C. & Bernstein, I. H. (1994). Psychometric Theory. New York: McGraw-Hill.
- Oei, A. C. & Patterson, M. D. (2013). Enhancing cognition with video games: A multiple game training study. PLOS ONE, 8(3). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0058546>
- Park, J. H. et al. (2016). Correlations among social anxiety, self-esteem, impulsivity, and game genre in patients with problematic online game playing. Psychiatry Investigation, 13(3), 297-304.
- Resenicket, M. D. et al. (1997). Protecting adolescents from harm: Findings from the national longitudinal study on adolescent health. The Journal of the American Medication Association, 278(10), 823-832.
- Rosenberg, M. (1979). Conceiving the self. New York: Basic Books. (6th ed.). New York: Basic Books.
- Seventilofa, I. G. (2022). How genshin impact online game impacts player's english skill I gusti ngurah octova seventilofa. Jurnal Ganec Swara, 16(1), 1411-1414.
- Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: an integrated model of its attraction, opportunities, and risks. J. Adolesc. Health, 48, 121-127. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>
- Wu, C. S. et al. (2016). Parenting approaches, family functionality, and Internet addiction among Hong Kong adolescents. BMC Pediatrics, 16(130), 1-10.
- Yan, Y. L. (2021). Primary school students online game behavior research. In Research report: Shanghai Normal University.
- Zhang, B. et al. (2024). The ninth art, tells the story of cultural China and the world: Cultural interaction in cross-cultural video game communication-based on ' Genshin Impact ' YouTube comments. PLOS ONE, 19(10). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311317>