

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ในกรุงเทพมหานคร

นฤมล ปิ่นโต¹

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การสื่อสารของผู้ปกครอง เพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยนำเสนอเฉพาะส่วนที่ศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้แก่ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ผลกระทบ ประเภทของเกม แรงจูงใจ และระดับการติดเกม รูปแบบการวิจัยเป็นแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม และแจกแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ในวันเรียนเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน เล่นเกมออนไลน์ในวันหยุด เฉลี่ย 4 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน โดยเล่นในช่วงหัวค่ำ 19.01-22.00 น. มากที่สุด ทั้งในวันเรียนและวันหยุด ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 7 วันต่อสัปดาห์ ค่าเฉลี่ยจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์เท่ากับ 21 ชั่วโมง 8 นาที วัยรุ่นประเมินตนเองว่าการเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อด้านร่างกายมากที่สุด แต่ผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาคือ ด้านอารมณ์ ผลกระทบอยู่ในระดับน้อย ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นมากที่สุดคือ เกมวางแผนการรบแบบทีม รองลงมาเป็น

* วันที่รับบทความ 26 พฤษภาคม 2564; วันที่แก้ไขบทความ 20 กรกฎาคม 2564; วันที่ตอบรับบทความ 1 กันยายน 2564.

หมายเหตุ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้รับทุนสนับสนุนจากฝ่ายวิจัย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2562

¹ รองศาสตราจารย์ ประจำกลุ่มวิชาวิทยุและโทรทัศน์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ประเภทเกมต่อสู้ให้ยูรอดเป็นคนสุดท้าย เกมที่ได้รับความนิยม 2 อันดับแรกคือ “ROV” และ “PUBG” แรงจูงใจที่มีผลต่อการเล่นเกมมากที่สุดคือ ความสนุก รองลงมาคือ การคลายเหงา และการได้เล่นกับเพื่อน โดยแรงจูงใจอยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 3 ข้อ ด้านระดับการติดเกม วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ยังอยู่ในระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 71.25 ระดับคลั่งไคล้ ร้อยละ 22 และระดับน่าจะติดเกม ร้อยละ 6.75 โดยวัยรุ่นเพศหญิงอยู่ในระดับน่าจะติดเกมมากกว่าเพศชาย

คำสำคัญ: พฤติกรรมการเล่นเกม เกมออนไลน์ วัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

Gaming Behavior of Bangkok Teens

Narumol Pinto²

Abstract

This article derived from the research, “Parental Communication to Monitor Online Gaming Behavior in Teenaged Children’s View and Their Online Gaming Behavior in Bangkok”, but focusing only on gaming behavior of Bangkok’s teens: gaming time, game effects, game types, players’ motivations and their game addiction level. Using both quantitative and qualitative methods with focus group discussion and questionnaire distribution for data collection, the study found that Bangkok teens spend, on average, 2 hours 18 minutes per day on weekdays and 4 hours 49 minutes per day on weekends playing online games, especially during 19.01-22.00 hours. Most of them play online games 7 days per week and the average gaming time per week is 21 hours 8 minutes. Bangkok teen gamers self-reportedly indicate that online gaming mostly has physical effect on them but in a moderate level, followed by emotional effect which is in low level. The most preferable games are Multiplayer online battle arena game (MOBA) and Battle Royale (BR), where players fight to remain the last one alive: “ROV” and “PUBG” are the two most popular ones. The motivations in online gaming are having fun, coping with loneliness and playing with friends, respectively, and all of them are of highest scores. For game addiction level, 71.25% of Bangkok teen gamers are considered normal,

² Associate Professor, Department of Radio and Television, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.

while 22% show high level for game craving and 6.75% are somewhat inclined to online game addiction. Female teen gamers, however, tend to be more addicted than male counterparts.

Keywords: gaming behavior, online games, Bangkok teens

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทยมีมาอย่างต่อเนื่อง โดยผลการศึกษาส่วนใหญ่เป็นไปในทิศทางเดียวกันว่า วัยรุ่นใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่าระดับความปลอดภัยที่แพทย์ให้คำแนะนำ คือมากกว่า 9 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เกียรตินิยม วงศ์จิต, 2561) เช่น งานวิจัยของธานินทร์ สุธิประเสริฐ และคณะ (2561) เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมและการติดเกมของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมในวันจันทร์-ศุกร์ เฉลี่ย 2.6 ชั่วโมงต่อวัน และเล่นเกมในวันเสาร์-อาทิตย์ เฉลี่ย 4.6 ชั่วโมงต่อวัน งานวิจัยของ กฤตนิยม แซ่อึ้ง และคณะ (2560) เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย 2-6 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยเล่นเกมออนไลน์ประมาณวันละ 2-3 ชั่วโมง รวมถึงการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2561) ที่สำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2561 (Thailand Internet User Profile, 2018) พบว่า Gen Z (กลุ่มคนที่มีอายุไม่เกิน 21 ปี) ซึ่งหมายถึง กลุ่มเด็กและวัยรุ่นใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน เฉลี่ยวันละประมาณ 2 ชั่วโมง หรือสัปดาห์ละ 14 ชั่วโมง ทั้งนี้ นายแพทย์เกียรตินิยม วงศ์จิต (2561) อธิบัติกรมสุขภาพจิตกล่าวว่า การหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนติด จะมีพฤติกรรมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (substance dependence)

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า โดยทั่วไป สังคมไทยค่อนข้างตระหนักถึงโทษภัยของยาเสพติด และพอจะมีความรู้เรื่องสารเสพติดที่ได้รับจากบทเรียนสมัยมัธยมศึกษาอยู่บ้าง แต่กับเกมออนไลน์ที่ผลการวิจัยหลายชิ้นข้างต้นยืนยันตรงกันว่า เข้ามายึดพื้นที่ในชีวิตประจำวันของเด็กวัยรุ่นไทยอย่างมาก โดยมีความเสี่ยงสูงที่จะส่งผลเสียร้ายแรงต่อบุตรหลานได้นั้น เรากลับรู้จักมันค่อนข้างน้อย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่า วัยรุ่นใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากน้อยเพียงใด อยู่

ในระดับเดียวกันกับผลการศึกษาที่ผ่านมาหรือไม่ ผลกระทบจากการเล่นเกมอะไรบ้าง เกมประเภทไหนที่พวกเขาชื่นชอบและเล่นอย่างต่อเนื่อง อะไรคือแรงจูงใจสำคัญในการเล่นเกมนั้นๆ และเมื่อวัดระดับการติดเกมแล้ว อยู่ในระดับใดเพื่อทำความเข้าใจกับเกมออนไลน์และวัยรุ่นให้มากขึ้น อันจะนำไปสู่การกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมนองบุตรหลานด้วยความเข้าใจ และเกิดประสิทธิผลได้มากกว่าเดิมที่เคยเป็นมา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการใช้เวลาในการเล่น และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาประเภทของเกมออนไลน์ที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นอย่างต่อเนื่อง
3. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อศึกษาระดับการติดเกมของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นกับพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของวัยรุ่น ในช่วงปี พ.ศ. 2560-2562 ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร เก็บข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม และแจกแบบสอบถามระหว่างเดือนพฤษภาคม-มิถุนายน 2563

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

1. วัยรุ่น หมายถึง บุคคลสัญชาติไทยอายุระหว่าง 13-19 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี ระหว่างปี 2560-2563 ทั้งที่กำลังศึกษาและไม่ได้กำลังศึกษา โดยอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การกระทำที่แสดงออกต่อเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ทั้งในด้านระยะเวลา (จำนวนชั่วโมง) ความถี่ ประเภทของเกมที่ใช้ เล่น แรงจูงใจ ผลกระทบจากการเล่น รวมไปถึงระดับการติดเกมออนไลน์

3. ระดับการติดเกม หมายถึง ระดับที่ใช้วัดการติดเกมของวัยรุ่น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับปกติ ระดับคลั่งไคล้ และระดับน่าจะติดเกม ซึ่งวัดจากคะแนนที่ทำแบบทดสอบการติดเกม (game addiction screening test: GAST) ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ฉบับของเด็ก (ไม่ใช่ฉบับผู้ปกครอง) มีข้อคำถามทั้งหมด 16 ข้อ ลักษณะเครื่องมือเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ได้แก่ คิดว่าใช่เลย น่าจะใช้ ไม่น่าใช่ และไม่ใช่เลย

เกณฑ์การแบ่งระดับ มีดังนี้

วัยรุ่นเพศชาย

คะแนนรวมน้อยกว่า 24 คะแนน	=	ระดับปกติ
คะแนนรวม 24-32 คะแนน	=	ระดับคลั่งไคล้
คะแนนรวมตั้งแต่ 33 คะแนนขึ้นไป	=	ระดับน่าจะติดเกม

วัยรุ่นเพศหญิง

คะแนนรวมน้อยกว่า 16 คะแนน	=	ระดับปกติ
คะแนนรวม 16-22 คะแนน	=	ระดับคลั่งไคล้
คะแนนรวมตั้งแต่ 23 คะแนนขึ้นไป	=	ระดับน่าจะติดเกม

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มักจะเล่นผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต เกม

ออนไลน์มีตั้งแต่เกมแบบข้อความธรรมดาไปจนถึงเกมที่มีกราฟิกที่ซับซ้อน ที่มีผู้เล่นหลายคนพร้อมๆ กัน (IGI Global, 2021)

1.1 สิ่งดึงดูดใจในเกมออนไลน์

เทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันทำให้ผู้พัฒนาเกมออนไลน์สามารถพัฒนาเกมออกมาได้อย่างมีคุณภาพสูงมาก ศักยภาพของอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ การ์ดจอ หรือการ์ดแสดงผลภาพ (video card) สามารถประมวลผล ภาพกราฟิก 3 มิติ ให้ออกมาสู่สายตาผู้เล่นได้อย่างคมชัด สีสดใสสวยงาม ตระการตา ฉากใหญ่โต รายละเอียด มุมมอง และการเคลื่อนไหวรวดเร็ว สมจริง กว่าในอดีตอย่างมาก นอกจากนี้ การ์ดเสียง หรือการ์ดแสดงผลของเสียง (audio card) ลำโพง และหูฟัง ยังสามารถรองรับระบบเสียงที่พัฒนาเป็น 3 มิติได้อย่างดี ผู้เล่นจะได้ยินเสียงกระสุนปืนว่ามาจากกระยะหรือทิศทางใด รู้ตำแหน่งของศัตรูที่ยิงมาได้ ได้ยินแม้กระทั่งเสียงลูกกระสุนที่ตกกระทบพื้นผิว หรือสิ่งกีดขวาง ราวกับว่าผู้เล่นกำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ (ณัฐพงศ์ ลีติมานะกุล, 2545) เช่น เกมยิงต่อสู้แบบ 3 มิติ ที่แสดงภาพมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS: first person shooting) ซึ่งกล้องจะจับภาพตามระดับสายตาของผู้เล่น ให้เห็นสิ่งแวดล้อมรอบตัว และร่างกายของผู้เล่นเหมือนมุมมองในชีวิตจริง สร้างบรรยากาศให้ผู้เล่น รู้สึกมีอารมณ์ร่วมกับเกมได้มาก

นอกจากภาพ เสียง มุมมอง และการเคลื่อนไหวคุณภาพสูงแล้ว เกมออนไลน์ยังมีเนื้อเรื่องที่น่าติดตาม มีกติกาการเล่นที่สนุก หลากหลายไปตามแต่ละแนวเกม ผู้เล่นเกมออนไลน์ยังสามารถพบปะพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่น ๆ จำนวนมากจากทั่วทุกมุมโลกได้ตลอดเวลาที่เล่นเกม จึงทำให้ไม่เหงา สร้างการยอมรับ และการมีตัวตนให้กับผู้เล่น ทำให้จำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีมากขึ้นทุกปี โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น และจากการที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงผู้คนได้ทั่วโลก เชื่อมต่อกันอย่างไหลลื่นมากขึ้น ทำให้เกมที่เล่นพร้อมกันหลายสิบหลายร้อยคนก็เป็นไปได้อย่างสะดวกมากขึ้น (ณัฐพงศ์ ลีติมานะกุล, 2545)

1.2 ประเภทหรือแนวเกมของเกมออนไลน์

ณัฐภัทร ปิ่นโต (2563) วิจารณ์ผู้เล่นเกมออนไลน์หลากหลายแนวเกมอย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 ปี ได้จัดประเภทของเกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน ตามจุดเน้นของตัวเกมนั้นๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.2.1 เกมออนไลน์จำลองบทบาทตามท้องเรื่อง (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game: MMORPG*) เป็นเกมออนไลน์ที่รวมเอาผู้เล่นจำนวนมากมาเล่นร่วมกัน ผู้เล่นแต่ละคนสามารถสร้างตัวละครขึ้นมาตัวหนึ่ง และสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวนั้นผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่เกมวางระบบเอาไว้ โดยเล่นตามกติกาผ่านการป้อนคำสั่งและเลือกเงื่อนไขที่เกมกำหนดมา ผลลัพธ์จะแตกต่างกันตามเงื่อนไขที่เลือก ตัวเกมไม่เน้นการบังคับแบบหือหาว แต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน จุดเด่นอยู่ที่การพัฒนาระดับของตัวละคร ซึ่งผู้เล่นสามารถเก็บเงินซื้ออาวุธ เก็บเกี่ยวทรัพยากรต่างๆ (item) มาเพิ่มระดับความสามารถให้ตัวละครของตนเองได้

1.2.2 เกมแอ็กชัน (*Action Game*) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องบังคับทิศทางของตัวละครในเกม โดยอาศัยจังหวะเพื่อควบคุมให้ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์ตามฉากในแต่ละรูปแบบ มักมีเนื้อเรื่องแนวล้างผลาญ ผู้เล่นจะได้ควบคุมตัวละครเพื่อหาทางผ่านด่าน โดยการเก็บสิ่งของ หลบหลีกอุปสรรค และต่อสู้กับศัตรูด้วยการโจมตีแบบต่างๆ เน้นการใช้อาวุธที่หนักแล้ว รุนแรง มีการแสดงภาพการถูกทำร้ายอย่างชัดเจน เสียงประกอบและดนตรีแนวร็อคที่เร้าอารมณ์ให้ตื่นเต้นตลอดทั้งเกม ในตอนจบด่าน ผู้เล่นจะต้องเอาชนะหัวหน้าศัตรูของเกม (boss) ที่ทำทายนมากกว่าศัตรูตัวอื่นๆ การโจมตีของศัตรูและอุปสรรคจะทำให้พลังชีวิตของอวตารลดลง และเกมจะจบเมื่อจำนวนชีวิตหมด หรือผ่านด่านได้ แต่เกมแอ็กชันจำนวนมากมีจำนวนด่านไม่จำกัด

1.2.3 เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (*First-Person Shooting: FPS*) เป็นเกมแอ็กชันประเภทหนึ่งที่น่าเน้นการโจมตีคู่ต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม โดยใช้อาวุธปืนเป็นส่วนใหญ่ในสภาพแวดล้อม 3 มิติ ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นผู้ยิงที่เคลื่อนที่ได้อย่างอิสระ เมื่อขยับเมาส์ไปทางไหน ตัวละครในเกมที่ควบคุมอยู่

ก็จะหันตามทิศทางของเมาส์ไปด้วย ผู้เล่นต้องมีทักษะการเล็งเป้าที่แม่นยำ ตัวเกมนำเสนอความสมจริงในการเล่นด้วยมุมมองแทนสายตาของผู้เล่น ผู้เล่นจะเห็นเพียงแค่มือที่ถืออาวุธของตัวละครที่ตนควบคุมอยู่ ให้อารมณ์เหมือนกับกำลังอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ ซึ่งจะไม่เหมือนกับเกมยิงปืนผ่านมุมมองบุคคลที่ 3 (TPS) ที่ผู้เล่นสามารถมองเห็นตัวเองจากด้านหลังได้ตั้งแต่หัวจรดเท้า และสภาพแวดล้อมที่มองเห็นได้ไกลและกว้างขึ้น

1.2.4 เกมวางแผนการรบทันทีแบบเป็นทีม (Multiplayer Online Battle Arena: MOBA หรือ Action Real Time Strategy: ARTS) เป็นเกมวางแผนการรบที่ผสมผสานรูปแบบการเล่นแบบจำลองบทบาท (RPG) เข้ากับเกมแอ็กชัน (action game) และเกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (TPS) ไว้ด้วยกัน ผู้เล่นจึงได้อรรถรส ทั้งจากการสวมบทบาทเป็นตัวละครที่เลือกมา และได้ยิงต่อสู้กัน จุดเน้นอยู่ที่การวางแผนการโจมตีคู่ต่อสู้ร่วมกันภายในทีม โดยแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลือกตัวละครแนวแฟนตาซี ที่มีเอกลักษณ์และความสามารถเฉพาะด้าน เพื่อสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นในการแข่งขัน แบ่งหน้าที่และวางตำแหน่งของแต่ละตัวให้เหมาะสม เป้าหมายคือการโจมตีเพื่อทำลายป้อมของฝ่ายตรงข้าม ระหว่างทางจะต้องฆ่าคู่ต่อสู้เพื่อสะสมแต้มไปเรื่อยๆ

1.2.5 เกมสร้างสรรค์ตามจินตนาการไม่รู้จบ (Sandbox) เกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นทำอะไรก็ได้อย่างอิสระ เล่นได้เรื่อยๆ แบบไม่มีที่สิ้นสุดคล้ายการเล่น “กระบะทรายของเด็ก” ที่สามารถสร้างสรรค์ ทำสิ่งต่างๆ ได้อย่างหลากหลายตามจินตนาการที่ไม่มีขอบเขต และไม่มีที่สิ้นสุด ไม่มีเป้าหมายในตัวเกมอย่างชัดเจน ไม่มีฉากจบ ผู้เล่นตั้งเป้าหมายให้ตัวเองตามต้องการ บางครั้งก็เรียกว่าเป็นแนว open world เน้นการสร้าง เช่น สร้างเมือง สร้างสวนสนุก สนามกอล์ฟ ปลูกผัก เน้นดูการเจริญเติบโตให้มากที่สุด และคอยแก้ปัญหาเล็กๆ ปัญหา น้อยไปเรื่อย

1.2.6 เกมต่อสู้ให้อยู่รอดเป็นคนสุดท้าย (Battle Royale) เป็นเกมต่อสู้เพื่อให้เป็นผู้รอดตายคนสุดท้ายหรือกลุ่มสุดท้าย (last man standing) โดยมีการกระชับพื้นที่ให้ผู้เล่นต้องทำหน้ากันในพื้นที่ปิดในเวลาอันจำกัด มีการ

ผสมผสานเกมการยิงตามมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS) เข้าไปด้วย ไม่มีโครงเรื่องที่ชัดเจน ผู้เล่นทั้งหมดมักมีประมาณ 100 คน เมื่อเริ่มต้นเกม ผู้เล่นทุกคนจะถูกนำเข้าสู่พื้นที่ส่วนกลาง แล้วปล่อยให้ไปในแผนที่ที่เป็นสมรภูมิรบที่แตกต่างกันออกไป โดยมีอุปกรณ์น้อยที่สุด จากนั้นแต่ละคนจะแยกย้ายไปตามพื้นที่ต่างๆ แสวงหาอุปกรณ์มาเสริมให้ตัวเอง ต้องพยายามหาที่หลบไม่ให้ถูกซุ่มโจมตี และต้องไม่ออกนอกวงที่เกมกำหนดเพราะพลังจะลดลงและตายได้ พื้นที่ถูกบีบให้แคบลงเรื่อยๆ เพื่อให้ผู้เล่นที่เหลือต้องมาเจอกันในระยะที่ประชิดมากขึ้น คนที่ใช้อาวุธได้แม่นยำและเร็วกว่าก็จะชนะ และจะเหลือผู้ชนะจากการต่อสู้แค่คนเดียวเท่านั้น

1.2.7 เกมสยองขวัญเอาชีวิตรอด (Survival Horror) เป็นประเภทย่อยของแนวเกมแอ็กชันผจญภัยที่มีแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ระบบเกมจะไม่เน้นการต่อสู้กับศัตรูโดยตรง แต่จะมีเนื้อเรื่องที่เน้นการหลบหนีศัตรูที่น่ากลัวในสิ่งแวดล้อมที่น่างง และสร้างความวิตกกังวลให้ผู้เล่น เช่น หนีฆาตกร ซอมบี้ ผี สัตว์ประหลาด มนุษย์กินคน ไดโนเสาร์ หรือแม้กระทั่งการเอาตัวรอดจากนักล่าที่เป็นผู้เล่นด้วยกันเอง ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีความอ่อนแอ บอบบางกว่าวีรบุรุษในเกมแอ็กชันทั่วไป ไม่สามารถเตรียมอาวุธให้กับตัวละคร (avatar) ได้ อีกทั้งเกมจะจำกัดอาวุธให้มันน้อยกว่าเกมอื่นๆ ด้วย ผู้เล่นจึงต้องพยายามเก็บรวบรวม จัดการคลังอุปกรณ์จากสิ่งแวดล้อม และคิดแก้ปัญหาปริศนาในเกม เพื่อปลดล็อกฟ้าด่านไปสู่พื้นที่ใหม่หรือด่านต่อไปให้ได้

1.2.8 เกมกีฬา (Sport Game) คือ การจำลองการเล่นกีฬา แต่ละชนิดผ่านวิดีโอเกม โดยจะอิงกับกฎกติกาสากล จึงมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก เกมชนิดนี้จึงเหมาะกับผู้ที่ชื่นชอบกีฬาและเข้าใจกฎกติกาของกีฬาประเภทนั้นๆ จุดขายหลักของเกมกีฬาคือ ชื่อ หน้าที่า รวมไปถึงคุณสมบัติของนักกีฬาที่มีชื่อเสียง หรือได้รับความนิยมในช่วงเวลานั้นๆ ทำให้แฟนกีฬาส่วนใหญ่รู้สึกใกล้ชิดกับผู้เล่น/นักกีฬาที่ตนชื่นชอบ รู้สึกจับต้องได้ นอกจากนี้ลักษณะเสมือนจริงของสนาม อาคาร หรือยานพาหนะ จะช่วยเพิ่มอรรถรสในการเล่นเกมนให้เสมือนจริงมากขึ้นไปอีก ประหนึ่งว่ากำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ

1.2.9 เกมดนตรี (Music Game) คือ เกมที่ผู้เล่นต้องใช้ทักษะ การกดให้ตรงตำแหน่งตามจังหวะของดนตรีประเภทต่างๆ ผู้เล่นเกมจะต้องกดปุ่ม ตามจังหวะเพลงให้ทันและถูกต้อง ซึ่งต้องใช้สมาธิในการฟังจังหวะและกดปุ่มให้ พร้อมกับจังหวะด้วย เมื่อผู้เล่นกดตามจังหวะได้ถูกต้องหรือใกล้เคียง เกมจะแสดง ตัวบอกระยะของเด็งขึ้นมาว่า “great!” หรือ “awesome!” แล้วแต่จังหวะที่กด แต่ละเกมอาจใช้คำต่างกันไป สิ่งที่มาพร้อมเกมดนตรีหรือเกมเต้น ก็คือตัวละคร ที่เป็นนักเต้น หรือนักร้อง ซึ่งภารกิจของผู้เล่นเกมอีกประการก็คือ การตกแต่ง avatar ตัวละครที่เลือกเล่น เพื่อให้ออกมาสวยงาม ถูกใจ

2. แนวคิดเรื่องจิตวิทยาวัยรุ่น

เพ็ญพิไล ฤทธาคณานนท์ (2549) ได้รวบรวมองค์ความรู้จาก นักจิตวิทยาชาวตะวันตกไว้ว่า เมื่อพิจารณาตามความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ปัญหา บุคลิกภาพ และสังคมแล้ว วัยรุ่นจะมีลักษณะเฉพาะ ดังนี้

2.1 ความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและสรีระ (Physical and Physiological Changes)

เมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่น จะมีการเปลี่ยนแปลงของรูปร่างของร่างกาย รวดเร็วมาก ทั้งพัฒนาการของลักษณะทางเพศ รวมถึงพัฒนาการทางร่างกายที่ไม่เกี่ยวข้องกับระบบสืบพันธุ์ วัยรุ่นมักจะประเมินตนเองจากรูปลักษณ์ทางกาย เพราะยังขาดโอกาสที่จะแสดงความสามารถทางวิชาชีพ และมักจะประเมินตนเอง ด้วยการเทียบกับลักษณะที่เป็นอุดมคติ โดยความพอใจจะขึ้นอยู่กับว่า เขามีความ ใกล้เคียงกับอุดมคติเพียงใด

2.2 พัฒนาการทางปัญญา (Mental Development)

โลกของวัยรุ่นมักคิดถึงแต่สิ่งที่อยู่นอกเหนือความเป็นจริง ต่างกับ โลกของเด็กที่มีชีวิตอยู่กับปัจจุบันขณะ (here and now) การมองเห็นความ แตกต่างระหว่างความเป็นจริงกับอุดมคติ ทำให้วัยรุ่นเต็มไปด้วยความไม่พอใจ ทนต่อความจริงไม่ได้ แต่การต่อต้านเหล่านี้จะเป็นแค่คำพูด เพราะยังไม่รู้วิธีการ ที่จะทำให้ความคิดเป็นจริงด้วยการกระทำได้ จนเมื่อถึงวัยรุ่นตอนปลายที่สามารถ

เชื่อมโยงอุดมคติกับการกระทำได้แล้ว วัยรุ่นก็จะอดทนต่อสังคมและพ่อแม่ได้มากขึ้น วัยรุ่นจะมีความสนใจต่อตนเองในแบบที่ยึดตนเป็นศูนย์กลางทางปัญญา (intelligent egocentrism) คือ วัยรุ่นจะรู้สึกเหมือนอยู่บนเวทีที่ทุกคนกำลังเฝ้ามองและประเมินตนอยู่ ทำให้เกิดความคิดถึงตนเองตลอดเวลา เมื่อถึงวัยรุ่นตอนปลาย การยึดตนเป็นศูนย์กลางจะค่อยๆ ลดลง และจะเริ่มเข้าใจว่า คนอื่นต่างก็คิดถึงเรื่องของตนเองด้วยกันทั้งนั้น วัยรุ่นตอนปลายจึงจะลุ่มลุ่มลวยกับสังคมและครอบครัวมากขึ้น

2.3 พัฒนาการทางบุคลิกภาพและทางสังคม (Personality and Social Development)

2.3.1 การดิ้นรนเพื่อความเป็นอิสระ (Striving for Independence)

วัยรุ่นต้องการเป็นตัวของตัวเอง ส่วนหนึ่งเป็นเพราะความเติบโตทางร่างกายและด้านปัญญา และอีกส่วนหนึ่งมาจากความคาดหวังที่คนอื่นมีต่อพวกเขา วัยรุ่นรู้สึกว่า ตนเองมีคุณสมบัติเพียงพอที่จะดำเนินชีวิตแบบผู้ใหญ่ และจะโกรธเมื่อถูกมองว่าเป็นเด็ก แต่วัยรุ่นก็ยังหวั่นไหวที่ต้องรับผิดชอบต่อตนเอง ความไม่มั่นใจเกี่ยวกับการโตขึ้นของตนเองนี้ ทำให้วัยรุ่นมีความประพฤติดังเด็กและผู้ใหญ่สลับกันไป ขณะที่ต้องการเสรีภาพมากขึ้น พวกเขาก็ยังหวังให้พ่อแม่ช่วยเหลืออยู่ใกล้ๆ เมื่อเกิดปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขด้วยตนเองได้

2.3.2 ความก้าวหน้าของการมีความสัมพันธ์ทางสังคมแบบผู้ใหญ่ (Progress toward Mature Social Relationships)

วัยรุ่นไม่ต้องการพึ่งพาพ่อแม่มากเหมือนตอนเป็นเด็ก และต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนเพิ่มขึ้น มักจะแยกตัวออกมารวมกลุ่มกันเอง เพื่อจะได้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดของกันและกัน การรวมกลุ่มทำให้วัยรุ่นมีฐานของเอกลักษณ์ พวกเขาจะเชื่อพ่อแม่มากกว่าเพื่อนในเรื่องการศึกษา การวางแผนอาชีพในอนาคต แต่จะเชื่อเพื่อนมากกว่าในเรื่องที่เกี่ยวกับการแต่งตัว การคบเพื่อน และการใช้เวลาว่าง

2.3.3 การมีเอกลักษณ์ส่วนบุคคล (Integration of Personal Identity)

วัยรุ่นเป็นวัยที่เอกลักษณ์ส่วนบุคคลเริ่มมีความสม่ำเสมอ ที่ทำให้เขาพอจะทราบทิศทางชีวิตของตนเองบ้างแล้ว แต่ก็ต้องใช้เวลาหลายปีในการพิจารณา

ในสิ่งเหล่านั้น เช่น คิดถึงอาชีพที่หลากหลาย พิจารณาถึงปรัชญาทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และศาสนาที่ตนจะยึดถือ วัยรุ่นจึงมีการเปลี่ยนใจเกี่ยวกับ สิ่งที่ตนอยากทำอยู่บ่อยครั้ง

3. แนวคิดเรื่องการสร้างแรงจูงใจ

แรงจูงใจ หมายถึง กระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความพยายามเพื่อที่จะสนองตอบ ความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ (Lovell, 1980 อ้างถึงใน สุขุม รัตนเสรีเกียรติ, 2559)

3.1 ประเภทของแรงจูงใจ

3.1.1 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motives) แรงจูงใจภายใน เป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคล ซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการสิ่งต่างๆ ดังกล่าวนี้อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมค่อนข้างถาวร เช่น คนงานที่มองว่า องค์กรคือ สถานที่ให้ชีวิตแก่เขาและครอบครัว เขาก็จะจงรักภักดีต่อองค์กร และองค์กรบางแห่งขาดทุนในการดำเนินการและไม่ได้จ่ายค่าตอบแทนที่ดี แต่ด้วยความผูกพัน พนักงานก็ร่วมกันลดค่าใช้จ่ายและช่วยกันทำงานอย่างเต็มที่

3.1.2 แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motives) แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งผลักดันภายนอกตัวบุคคลที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมอาจจะเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศ ชื่อเสียง คำชม หรือยกย่อง แรงจูงใจนี้ไม่คงทนถาวร บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าวเฉพาะกรณีที่ต้องการสิ่งตอบแทนเท่านั้น

3.2 วิธีการสร้างแรงจูงใจ

การสร้างแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก มี 5 วิธี (PSYCHO. study, 2016) ได้แก่ การทำให้ตื่นตัว (arousal) การตั้งจุดมุ่งหมาย (objective) การใช้เครื่องล่อ (incentives) การลงโทษ (punishment) และการแข่งขัน (competition)

4. ทฤษฎีการแบ่งกลุ่มทางสังคม (Social Categories Theory)

ทฤษฎีนี้อธิบายว่า บุคคลที่มีคุณลักษณะทางสังคมคล้ายคลึงกัน เช่น การศึกษา รายได้ อาชีพ เชื้อชาติ ศาสนา อายุ เพศ ภูมิภาค จะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และอุปนิสัยการใช้สื่อร่วมกัน นำมาซึ่งพฤติกรรมการสื่อสาร เช่น การเปิดรับสื่อ ความพึงพอใจในสื่อ ที่คล้ายคลึงกันด้วย ด้วยเหตุนี้ จึงมีการแบ่งย่อยประเภทของสื่อแต่ละชนิดตามความสนใจของผู้รับสาร เช่น การแบ่งประเภทนิตยสารตามลักษณะทางสังคมของบุคคล เช่น นิตยสารสำหรับผู้ชาย นิตยสารสำหรับผู้หญิง นิตยสารสำหรับวัยรุ่น นิตยสารกีฬา หรือแม้แต่สื่อวิทยุและโทรทัศน์ ก็ยังต้องแบ่งประเภทรายการตามลักษณะทางสังคมของผู้ฟังผู้ดู เพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้รับสารแต่ละกลุ่มด้วยเช่นกัน (พัชนี เชยจรรยา และคณะ, 2541)

5. ทฤษฎีการสื่อสารแบบสองขั้นตอน (Two-Step Flow of Communication Theory)

ทฤษฎีนี้ค้นพบโดย พอล เอฟ. ลาซาร์สเฟลด์ และคณะ (Paul F. Lazarsfeld อ้างถึงใน พัทณี เชยจรรยา และคณะ, 2541) มีแนวคิดสำคัญคือ ข่าวสารจะไปถึงกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งซึ่งได้รับการยอมรับให้เป็นกลุ่มผู้นำความคิดเห็น (opinion leaders) ในขั้นแรก และกลุ่มผู้นำความคิดเห็นจะเป็นผู้เผยแพร่ข่าวสารต่อไปยังประชาชนอื่นๆ ในขั้นที่สอง ทฤษฎีนี้เชื่อว่า บุคคลทุกคนไม่ได้โดดเดี่ยวในสังคม ทุกคนต้องมีกิจกรรมร่วมกันทางสังคม ซึ่งทำให้แต่ละบุคคลมีความสัมพันธ์กัน และในทุกสังคมจะต้องมีกลุ่มบุคคลกลุ่มหนึ่งได้รับการยอมรับให้เป็นกลุ่มผู้นำทางความคิดเห็น ซึ่งมักจะได้รับข่าวสารก่อนผู้อื่น และทำหน้าที่เผยแพร่ข่าวสารที่ได้รับนั้นไปยังบุคคลอื่นๆ ในสังคม

6. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน (Uses and Gratifications Theory)

การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน ได้รับการพัฒนามาจาก คาทซ์ (Katz, 1959 อ้างถึงใน พัทณี เชยจรรยา และคณะ, 2541) ใจความสำคัญคือ สื่อมวลชนจะไม่มีอิทธิพลต่อบุคคลที่ไม่เลือกใช้สื่อ นั้น แต่การเลือกใช้

สื่อมาจากเหตุผลทางจิตวิทยา และความต้องการทางสังคมของแต่ละบุคคล ผู้รับสารตามทฤษฎีนี้เป็นผู้เลือกบริโภคสื่อมวลชนตามความต้องการ (needs) ของผู้รับสารเอง ซึ่งอาจเป็นปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มบุคคลก็ได้ ผู้รับสารเป็นผู้ใช้เนื้อหาของสื่อในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร (active audience) มากกว่าที่จะปล่อยให้สื่อเป็นผู้ส่งข้อมูลใส่ผู้รับสารเพียงอย่างเดียว ผู้รับสารมีสิทธิ์เลือกใช้สื่อ และเลือกรับเนื้อหาของข่าวสาร เพื่อตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกัน ความคาดหวัง การเปิดรับสื่อ การรับรู้และจดจำเนื้อหา ความพึงพอใจที่ได้รับก็จะมี ความแตกต่างกันไปด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

7. การวิจัยด้านแรงจูงใจและผลกระทบจากการติดเกมของเด็กนักเรียน

จากการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้ข้อสรุปที่มีแนวโน้มว่า แรงจูงใจที่ทำให้เด็กติดเกมคือ ภาพและเสียงจากเกมที่เล่นอยู่ ความสนุกตื่นเต้นจากตัวเกม การต้องการเอาชนะการแข่งขัน ต้องการการยอมรับจากเพื่อนและผู้อื่น การได้เล่นกับเพื่อน โดยสามารถมีเพื่อนใหม่ได้ตลอดเวลา การติดเกมส่งผลกระทบต่อเด็ก ครอบครัว และชุมชน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ ทำให้ขาดการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว ขาดความสามัคคีในครอบครัว เกิดความเสื่อมถอยด้านวัฒนธรรม การละเมิดกฎหมาย นิยมวัตถุมากขึ้น (ละอองดาว ต้นบุตร, 2553)

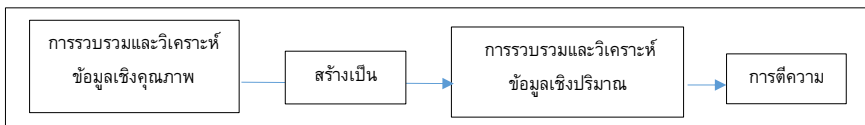
อย่างไรก็ตาม พบความแตกต่างของข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลกระทบจากการเล่นเกมของนักเรียน ระหว่างผู้ปกครองประเมินนักเรียน ครูประเมินนักเรียน และนักเรียนประเมินตนเอง กล่าวคือ ผู้ปกครองจะประเมินว่า นักเรียนมีปัญหาพฤติกรรมที่เป็นผลจากการเล่นเกมสูงกว่าที่นักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินนักเรียน โดยผู้ปกครองและครูประเมินผลกระทบจากการเล่นเกมของนักเรียนตรงกันว่า นักเรียนได้รับผลกระทบด้านอารมณ์มากที่สุด ขณะที่นักเรียนประเมินตนเองว่า ได้รับผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนมากที่สุด ผู้ปกครองยังประเมินว่า นักเรียนติดเกมสูงกว่าที่นักเรียนประเมินตนเองอีกด้วย โดยมองว่า นักเรียนหญิงมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่านักเรียนชาย (ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ, 2556)

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผ่านการอนุมัติด้านจริยธรรมการทำวิจัยในคน จาก คณะอนุกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อวันที่ 28 เมษายน 2563 มีรูปแบบการวิจัยเป็นแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (mixed methods approach: qualitative and quantitative research design) โดยเป็นการวิจัยแบบขั้นตอนเชิงสำรวจ (exploratory consequential design) 2 ขั้นตอน กล่าวคือ สำรวจข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพก่อน เพื่อให้ได้ข้อมูลตั้งต้นที่จะนำไปพัฒนาเป็นแบบสอบถามในการวิจัยเชิงปริมาณ จากนั้น นำผลการศึกษาทั้งสองส่วนที่สอดคล้องมาขยายความ อธิบายผลซึ่งกันและกัน ดังที่แสดงในภาพที่ 1

ภาพที่ 1 รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน: แบบขั้นตอนเชิงสำรวจ (Exploratory Consequential Design)



ที่มา: Creswell (2013: 69)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษา ได้แก่ วัยรุ่น อายุ 13-19 ปี ที่อาศัยอยู่ใน กรุงเทพมหานคร จำนวน 445,991 คน โดยผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ในขั้นตอนการวิจัยเชิงคุณภาพ กับวัยรุ่นที่มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ต่อเนื่องกันอย่างน้อย 1 ปี เพื่อนำมาดำเนินการสนทนากลุ่ม (focus group) จำนวน 3 กลุ่ม รวม 20 คน และเลือกสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น (non-probability sampling) โดยใช้การสุ่ม

ตัวอย่างแบบโควตา (quota sampling) ตามสัดส่วนของจำนวนวัยรุ่นแต่ละอายุ เมื่อเทียบกับจำนวนวัยรุ่น 13-19 ปีทั้งหมดในกรุงเทพมหานครในขั้นตอนการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อนำมาเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม (questionnaire) จำนวน 400 คน

3. เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือการวิจัยของการศึกษาในส่วนนี้ ได้แก่ (1) แนวคำถามเพื่อการสนทนากลุ่ม ที่มีแนวคำถามเกี่ยวกับจุดเริ่มต้นของการเล่นเกมออนไลน์ การใช้เวลา และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประเภทของเกม que เล่นอย่างต่อเนื่อง แรงจูงใจในการเล่นเกม (2) แบบสอบถาม ซึ่งประกอบไปด้วยคำถามเกี่ยวกับการใช้เวลาและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประเภทของเกม que เล่นอย่างต่อเนื่อง แรงจูงใจในการเล่นเกม และแบบทดสอบการติดเกม (game addiction screening test: GAST) ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต ฉบับของเด็ก ที่มีข้อคำถามเรื่องการใช้เวลาและความถี่ในการเล่นเกม และผลกระทบจากการเล่นเกมด้านต่างๆ

4. การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่มในเดือนพฤษภาคม 2563 และเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามในเดือนมิถุนายน 2563

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดำเนินการด้วยวิธีการจำแนกชนิดข้อมูล (typological analysis) การเปรียบเทียบเหตุการณ์ (constant comparison) และการวิเคราะห์ส่วนประกอบ (component analysis) (สุภางค์ จันทวานิช, 2553) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ดำเนินการด้วยการใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistic) ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ผลในขั้นตอนการวิจัยเชิงคุณภาพ

1.1 จุดเริ่มต้นของการเล่นเกม

1.1.1 ผู้ชักนำให้เล่นเกม ผู้ร่วมสนทนากลุ่มเริ่มเล่นเกมออนไลน์ตามที่เพื่อนแนะนำ เมื่อเข้ามาเล่นแล้วจะรู้จักเกมอื่นๆ ได้ ผ่านทางโฆษณาที่ปรากฏให้เห็นจำนวนมากบนหน้าจอบริษัทคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ โดยมักเลือกเล่นเกมตามโฆษณาที่เป็นกระแสนิยมในขณะนั้น แนวเกมที่เล่นในช่วงแรกจะส่งผลให้เล่นอย่างต่อเนื่องในระยะยาว เพราะต้องการเล่นให้เก่งในเกมใดเกมหนึ่ง นอกจากนี้ การตัดสินใจเลือกว่าจะเล่นเกมไหน หรือจะเล่นเกมนี้ต่อหรือไม่ ยังขึ้นอยู่กับรสนิยม ความชอบของแต่ละบุคคลด้วย

1.1.2 วิธีการเรียนรู้การเล่นเกม ทำได้ด้วยการดูจากคลิปวิดีโอที่มีนักแคสต์เกม (game caster) มาเล่นและพากย์เกมนั้นๆ ไปด้วย ให้ดูผ่านทางเว็บไซต์ยูทูป (YouTube) ผู้เล่นมือใหม่จะเห็นเกมที่กำลังเล่นบนหน้าจอ พร้อมกับเสียงพากย์ที่สนุกสนาน ตื่นเต้น ซึ่งบางทีก็มีจ้อเล็กๆ แสดงหน้าตาและท่าทางของนักแคสต์เกมขณะกำลังเล่นให้ดูด้วย การดูคลิปเหล่านี้จึงทำให้รู้วิธีการเล่น และรู้สึกชอบตามได้ง่าย

1.2 การใช้เวลาในการเล่นเกม

ในวันเปิดเรียน วิทยาลัยส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ช่วงหลังเลิกเรียนถึงหัวค่ำ เวลา 16.00-20.00 น. และช่วงกลางคืนถึงดึก เวลา 21.00-02.00 น. มีบ้างเล็กน้อยที่เล่นตอนพักกลางวัน และในห้องเรียน ในวันหยุดส่วนใหญ่เล่นช่วงหัวค่ำถึงดึก เวลา 20.00-02.00 น. ช่วงเช้า 10.00-12.00 น. และช่วงบ่าย 14.00-17.00 น.

ด้านจำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อวันนั้น ในวันที่เปิดเรียน ผู้ร่วมสนทนากลุ่มส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นประมาณวันละ 2 ชั่วโมง รองลงมาคือ 5 ชั่วโมง ในวันหยุดส่วนใหญ่เล่นวันละ 4 ชั่วโมง มีบางคนเล่นมากถึง 10 ชั่วโมง ช่วงที่

โควิด-19 ระบาด ซึ่งเป็นช่วงที่วัยรุ่นทุกคนต้องอยู่ที่บ้าน จำนวนชั่วโมงการเล่น เกมออนไลน์ต่อวันมีความหลากหลายมาก กระจายตัวในช่วงที่กว้าง คือ 2-12 ชั่วโมง วัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษามีทั้งเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น และเล่นเท่าเดิม เมื่อเทียบกับช่วงวันหยุดในช่วงปกติ ส่วนวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัยระบุว่า เล่นเกมออนไลน์น้อยลง

1.3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

สำหรับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อผู้เล่นวัยรุ่น สามารถสรุปได้เป็น 6 ด้าน ดังนี้

(1) **ด้านร่างกาย** มีอาการตาแห้ง แสบตา และปวดตา หลายคนคิดว่า สายตาสั้นลงจากการเล่นเกม แต่ก็ไม่สามารถยืนยันได้ว่าเป็นสาเหตุที่แน่ชัดหรือไม่ ปวดกล้ามเนื้อบริเวณคอ บ่า ไหล่ หลัง เมื่อยมือ ปวดมือขางที่ใช้เล่น บางคนปวดกัน คาดว่าเพราะนั่งในท่าเดิมต่อเนื่องกันนาน แม้จะมีอาการปวดดังกล่าวบ่อยๆ แต่อาการปวดจะหายไปเมื่อได้พักหลังจากหยุดเล่น บางคนเวียนหัว ไม่อยากรับประทานอาหารขณะกำลังเล่นอยู่ในเกม จึงปวดท้องเล็กน้อย มีบางส่วนบอกว่าอ้วนขึ้น นอกจากนี้ หลายคนเล่นเกมดึกจึงตื่นสาย โดยมากมักตื่นบ่ายโมง มีอาการง่วงนอน ไม่สดชื่นตลอดทั้งวัน มีวัยรุ่นชายหนึ่งคนเคยเล่นต่อเนื่องตั้งแต่หนึ่งทุ่มจนถึงห้าโมงเช้า รวม 16 ชั่วโมง จนรู้สึกว้า พักผ่อนไม่เพียงพอ ช่วงนั้นร่างกายโทรมมาก หน้าตาอิดโรย ใต้ตาดำ อ่อนเพลียอย่างเห็นได้ชัด

(2) **ด้านอารมณ์** ผู้ร่วมสนทนาทุกคนจะดีใจเมื่อเล่นเกมชนะ แต่จะหงุดหงิด โมโห เมื่อเล่นแพ้ ศัพท์วัยรุ่นจะเรียกกันว่า “หัวร้อน” ซึ่งเป็นกันง่าย ถือเป็นเรื่องธรรมดาของคนเล่นเกม เมื่อเลิกเล่นเกมไม่นาน อารมณ์เหล่านี้ก็จะหายไป แต่มีวัยรุ่นหญิงหนึ่งคนย้ำว่า มีอารมณ์ร้อนขึ้นมาก เมื่อเล่นไม่ได้ตามที่หวังไว้ก็จะหงุดหงิด โมโห โดยอารมณ์นี้อยู่กับเธออย่างต่อเนื่องในชีวิตประจำวัน จนคนรอบตัวเริ่มเตือน วัยรุ่นชายอีกหนึ่งคนตามปกติจะอารมณ์ดี แต่เมื่อเล่นเกม ROV แบบที่ต้องจัดอันดับ (rank) แล้วแพ้หลายเกมติดต่อกัน จะโมโหมาก ไม่ยอมเลิกเล่นจนกว่าจะชนะ แม้จะดึกหรือเหนื่อยมากก็ตาม เมื่อแพ้จะ

โมโหหนักขึ้น จนบางครั้งควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้ ต้องแสดงอาการก้าวร้าวเพื่อระบายความเครียดออกมา เช่น เสียงดังโวยวาย ปาโทรศัพท์มือถือ ทูบโต๊ะ เตะสิ่งของที่อยู่กับตัว อย่างไรก็ตาม ทุกคนจะหงุดหงิด และโกรธ เมื่อถูกขัดจังหวะขณะเล่นเกมอยู่ ไม่ว่าจะเป็นสายที่โทรเข้า การถูกสั่งให้เลิกเล่นทันที ตลอดจนแบตเตอรี่โทรศัพท์หมด หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตขัดข้อง

(3) *ด้านสังคม* ผู้ร่วมสนทนากลุ่มส่วนใหญ่ไม่รู้สึกรู้ว่าเห็นห่างจากครอบครัวและเพื่อน แต่ยอมรับว่า มีความสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง เพราะเมื่อมีเวลาว่างก็จะนึกถึงการเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนก่อน วัยรุ่นมักถูกตำหนิว่าเสียมารยาท เมื่อเล่นเกมขณะรับประทานอาหารร่วมโต๊ะกับผู้อื่น

(4) *ด้านการเรียน* บางคนส่งงานไม่ทัน เกรดตกลง มีหนึ่งคนประเมินตนเองว่า ตนสอบไม่ติดชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนเป้าหมาย เพราะเล่นเกมจนอ่านหนังสือเตรียมสอบได้ไม่มากพอ

(5) *ด้านบุคลิกภาพ* แม้จะชอบสบถคำหยาบใส่กันในเวลาเล่นเกมออนไลน์ แต่ผู้ร่วมสนทนากลุ่มก็ไม่ติดคำหยาบ หรือการโวยวายมาใช้ในชีวิตประจำวัน วัยรุ่นหญิงตระหนักว่า ถูกสังคมมองแบบแปลกใจว่าเป็นผู้หญิงแล้วชอบเล่นเกมออนไลน์ด้วย แต่ก็ไม่ได้กลัวเสียภาพลักษณ์ และยังคงเล่นต่อไป บางคนยอมรับว่า เล่นเกมออนไลน์แล้ว ไม่อยากไปทำอย่างอื่น รู้สึกเกียจคร้าน และเหงามากขึ้น ผู้ที่พักผ่อนไม่เพียงพอจากการอดนอนเพราะเล่นเกมติดเกมยอมรับว่า มีอาการอ่อนเพลีย ง่วงนอน ไม่กระปรี้กระเปร่าส่งผลให้มีบุคลิกภาพที่เฉื่อยชา ไม่กระตือรือร้น

(6) *การเสียโอกาสทำกิจกรรมอื่น* ผู้ร่วมสนทนากลุ่มส่วนใหญ่ไม่รู้สึกรู้ว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เสียโอกาสไปทำกิจกรรมอื่น เพราะคิดแล้วว่า กิจกรรมอื่นไม่ดึงดูดใจเท่าการเล่นเกมกับเพื่อน มีบ้างที่รู้สึกทำให้เสียเวลาอ่านหนังสือ ทำการบ้าน

1.4 ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่นอย่างต่อเนื่อง

1.4.1 เกมที่ได้รับความนิยมอันดับ 1

(1) ชื่อเกม และแนวเกม ผู้ร่วมสนทนากลุ่มชอบเล่นเกม “ROV: ream of valor หรือ arena of valor” ซึ่งแปลว่า “สมรภูมิจองผู้กล้า” มากที่สุด เกมนี้เป็นเกมวางแผนการรบที่แบบเป็นทีม (multiplayer online battle arena: MOBA หรือ action real time strategy: ARTS) บนโทรศัพท์มือถือที่ผสมผสานเกมการจำลองบทบาท (RPG) เข้ากับเกมแอ็กชัน (action game) และเกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (TPS) เข้าไว้ด้วยกัน

(2) กติกาการเล่น เกมนี้แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม แต่ละทีมมีผู้เล่น 5 คน ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลือกตัวละครแนวแฟนตาซีที่มีเอกลักษณ์และความสามารถเฉพาะด้าน เช่น ตัวตั้งรับ ตัวโจมตี ตัวฟื้นฟู และตัวสนับสนุนมาหนึ่งตัวละคร เรียกว่า “ฮีโร่” เพื่อสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นในการแข่งขัน มีการนัดแนะแผนการเล่น โดยแบ่งหน้าที่และวางตำแหน่งของแต่ละตัวให้เหมาะสมผ่านโหมดคุยกันทางเสียง หรือแป้นพิมพ์ เป้าหมายคือ การโจมตีเพื่อทำลายป้อมของฝ่ายตรงข้าม โดยจะเคลื่อนที่สู่สิ่งก่อสร้างหลักของศัตรูผ่านทางเดินที่เรียกว่า “เลน” ซึ่งระหว่างทางนั้นจะมีป้อมปราการย่อยวางอยู่ มีทหารย่อยของทั้งฝ่ายเรา และฝ่ายตรงข้ามถูกปล่อยให้เดินทัพออกมาปะทะกันเรื่อยๆ ส่วนพื้นที่ป่าระหว่างทาง ก็จะมีมอนสเตอร์ (creep) อาศัยอยู่ “ฮีโร่” ที่ฆ่าทหารย่อยของฝ่ายตรงข้าม ฆ่ามอนสเตอร์ในบริเวณป่า และทำลายป้อมย่อยของฝ่ายตรงข้าม จะได้ค่าประสบการณ์และเงินไว้ซื้อไอเทมในเกม การฆ่า “ฮีโร่” ฝ่ายศัตรู จะได้ค่าประสบการณ์และเงินเช่นกัน เงินที่ได้สามารถนำไปซื้อไอเทมที่มีทั้งเกราะ อาวุธ รองเท้า และเครื่องราง โดยมักจะเกี่ยวข้องกับพลังชีวิต การป้องกัน การโจมตีที่แรงขึ้นและเร็วขึ้น เมื่อฆ่าสำเร็จ จะทำให้ศัตรูต้องเสียเวลากำเนิดใหม่ (respawn หรือ rebirth) ซึ่งเป็นช่วงเวลาในการบุกทำลายฐานได้

(3) จุดเด่นของเกม หัวใจหลักของการเล่นอยู่ที่ความสามัคคีของผู้เล่นทั้ง 5 คนที่อยู่ในทีมเดียวกัน บวกกับทักษะการเล่นของแต่ละคนที่แม้จะได้สวมบทบาทตัวละครที่มีพลังน้อย ไม่ใช่ตัวเดิมเงิน แต่ถ้ามีทักษะการ

เล่นที่ดี วางตำแหน่งต่อสู้อย่างรอบคอบ ร่วมใจกันต่อสู้ ไม่มีใครทิ้งตัวละครที่เลือก มา หรือปล่อยหลุด (AFK: away from keyboard) ก็สามารถเอาชนะคู่ต่อสู้ที่เติมเงินได้ นอกจากนี้ ผู้เล่นยังสนุกกับโลกของจินตนาการที่ตัวละครมีพลังเกินจริง เหมือนตัวเองได้มีตัวตน มีอำนาจทำลายล้าง ป้องกัน สนับสนุนเพื่อชัยชนะของทีม การผ่าตัดมีความหลากหลาย ไม่ซ้ำซาก ตัวเกมเข้าถึงได้ง่ายเพราะเล่นได้ ในมือถือ ใช้เวลาเล่นไม่นานมากจนเกินไป เกมหนึ่งใช้เวลาประมาณ 10-20 นาที และเมื่อคุ้นเคย รู้ใจกับสมาชิกในทีมแล้ว ก็มักรวมตัวกันเล่นอีกอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ การเล่นเพื่อจัดอันดับ (rank) ยังเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการเล่นเพิ่มมากขึ้นด้วย

1.4.2 เกมที่ได้รับความนิยมอันดับ 2

(1) ชื่อเกม และแนวเกม เกมที่ผู้ร่วมสนทนากลุ่มชอบเล่นรองลงมาคือ เกม “PUBG: player unknown's battlegrounds” และ เกม “free fire” ซึ่งเป็นเกมที่ถูกจัดอยู่ในรูปแบบต่อสู้ให้ยู่รอดเป็นคนสุดท้าย (battle royale) เหมือนกัน เกมนี้จะผสมผสานเกมการจำลองบทบาท (RPG) เข้ากับเกมแอ็กชัน (action game) และเกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (TPS) เข้าไว้ด้วยกัน แต่เน้นที่การยิงภายใต้เวลา และสถานที่อันจำกัด โดยไม่มีโครงเรื่องที่ชัดเจน และสามารถเล่นได้ทั้งในคอมพิวเตอร์และบนโทรศัพท์มือถือ

(2) กติกาการเล่น ตัวเกมกำหนดให้ทุกคนเริ่มต้นบนเครื่องบินแบบไม่มีอาวุธติดตัวเหมือนกัน จากนั้นให้ผู้เล่นรอบละ 100 คน เลือกจุดโดดร่มเพื่อสู้รบหาพื้นที่ที่จะลงไปเก็บอาวุธ และอุปกรณ์เพื่อฆ่าและหนี ให้ได้ ยู่รอดเป็นคนสุดท้าย เมื่อลงสู่พื้นราบแล้ว ก็ต้องเอาตัวรอดจากการไล่ยิงของผู้เล่นคนอื่นๆ จากพื้นที่ที่ทิ้งระเบิด และจะต้องพยายามเข้าไปอยู่ในพื้นที่ที่กำหนดที่ถูกบีบให้แคบลงทุกทีตามเวลาที่ผ่านไปให้ได้ด้วย หากผู้เล่นไม่ดูลาดเลาก่อนให้ตี ก็อาจตายได้ง่ายจากการถูกซุ่มยิง และหากซุกซำ ก็อาจตายเพราะเข้าพื้นที่ที่กำหนดไม่ทัน

(3) จุดเด่นของเกม หัวใจหลักของการเล่นอยู่ที่ทักษะการใช้เมาส์อย่างคล่องแคล่วเพื่อยิงคู่ต่อสู้ ผู้เล่นจะได้ลุ้นกับการเดาว่า ศัตรูจะมา

ทางไหนบ้าง เช่น ดักยิงจากบนเขา ซุ่มอยู่ในบ้าน ยิงมาจากในรถ หรือหาตัวคน
ยิงไม่ได้ ยิ่งสนุกก็ไม่ได้ เพราะปืนไม่มีกล้องซูม (zoom) เสียงปืนมั่ว ระบุทิศทาง
ไม่ได้ หรืออยู่ในภูมิศาสตร์ที่เสียเปรียบ เป็นมุมอับสายตา จึงต้องยิงซูมออกไป
ด้วยความลึ้นสุดขีด ความสนุกอยู่ที่การฆ่าคนอื่นได้สำเร็จ ได้ครอบครองอุปกรณ์
ในที่ต่างๆ ที่จะช่วยเสริมให้ฆ่าได้เก่งขึ้น การถูกบีบรัดจากวงพื้นที่ทำให้ต้องเผชิญ
หน้ากับศัตรูมากขึ้นทุกขณะ ช่วงทำเกมที่มิผู้เล่นน้อยลง และพื้นที่แคบลง จึงมี
ความเข้มข้น ตึงเครียด และตื่นเต้นอย่างมาก

1.5 แรงจูงใจในการเล่นเกม

1.5.1 การได้เล่นกับเพื่อน แม้ไม่ได้เจอหน้ากัน ไม่ได้เรียน
หรืออาศัยอยู่ในพื้นที่ใกล้กัน ก็สามารถมาร่วมสนุกกันได้ มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ
กับเพื่อนได้ตลอดทั้งเกม เหมือนนั่งอยู่ใกล้กันจริงๆ เหมือนเล่นไปด้วยคุยกันไป
ด้วย ทั้งยังได้รู้จักเพื่อนใหม่ที่หลากหลาย เปิดโลกทัศน์ให้ได้เล่น ได้คุยกับเพื่อน
ต่างชาติด้วย วัยรุ่นชายอายุ 14 ปีคนหนึ่งเปิดใจว่า ไม่มีเพื่อนที่โรงเรียนเลยเพราะ
ถูกล้อเลียนเสมอ เขาจึงมาหาเพื่อนในเกมออนไลน์ ซึ่งช่วยเติมเต็มเขาให้มีความ
สุข อบอุ่นใจ และมันก็ยังทำให้เขาไม่อยากกลับไปเจอเพื่อนที่ห้องเรียนอีก

1.5.2 ความสนุกเพลิดเพลินไปกับเกม ในรายละเอียดของเกม
ก็จะมีลูกเล่นมาก มีอุปสรรคใหญ่ๆน้อยให้ฝ่าฟัน มีที่หลบ ที่พัก ตัวช่วย การเก็บ
เกี่ยวทรัพยากร มีภารกิจให้ทำตลอดไม่มีวันเบื่อ แม้แนวคิดของเกมจะเหมือนเดิม
แต่ตัวเกมก็ปรับเปลี่ยน เพิ่มเติมให้ซับซ้อนขึ้น ชนจะได้ยากขึ้น ไม่มีวันจบสิ้น

1.5.3 การผ่อนคลายความเหงา ความเบื่อ และความเครียด
การเล่นเกมช่วยคลายเครียด เวลาที่ไม่มีใคร หรือไม่มีอะไรทำ รู้สึกเศร้า หรือ
เครียดก็จะนึกถึงเกม รู้สึกว่าเกมเป็นที่ระบายอารมณ์ได้ แม้จะเรียนมาหนักและ
มีการบ้านเยอะจนเหนื่อยล้า แต่การเล่นเกมก็ช่วยให้ผ่อนคลายได้มาก

1.5.4 ความต้องการเอาชนะคนอื่น หรือเอาชนะตัวเอง เพราะ
ผู้เล่นต้องการการยอมรับจากเพื่อนว่า ตนเองเล่นเก่ง ได้รับกำลังใจ ภาคภูมิใจ
ในตนเองว่า ตนเองสามารถทำได้เหมือนที่เพื่อนทำ หรือทำได้ดีกว่าคนอื่น

1.5.5 การมีตัวตนในแบบที่วาดฝันแต่ไม่สามารถเป็นไปได้จริง ผู้เล่นเกมจะได้เข้าไปสวมบทบาทเป็นตัวละครตามที่อยากเป็น ที่มีพลังวิเศษเหนือมนุษย์ เปลี่ยนไปได้ในแต่ละเกม เป็นได้ทั้งตัวรุก ตัวรับ ตัวซุ่มโจมตี และได้เป็นตัวของตัวเอง มีอิสระที่จะเลือกตัวละคร คิด วางแผน ต่อสู้ในแบบเฉพาะของตน

1.5.6 ความต้องการได้ของ อันได้แก่ การได้เงินที่ได้จากการแข่งขัน และอยากพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-sports) มืออาชีพ

1.5.7 ความต้องการพัฒนาตนเอง ทั้งด้านทักษะการเล่น การวางแผน การฝึกจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาภาษา

จากแรงจูงใจทั้งหมด การได้เล่นกับเพื่อนถือเป็นแรงจูงใจอันดับแรกของผู้ร่วมสนทนากลุ่ม โดยผู้ร่วมสนทนากลุ่มว่า ถ้าเกมออนไลน์เป็นคนที่อยากพูดขอบคุณในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะที่ช่วยทำให้หายเบื่อ อยากให้เกมพัฒนาตนเองต่อไปให้ดียิ่งขึ้น อยู่ด้วยกันไปนานๆ อย่าปิดเกมหนี และอย่าโกงกัน

แม้กิจกรรมอื่นๆ อย่างกีฬา ดนตรี ศิลปะ และการท่องเที่ยวจะเป็นกิจกรรมที่ทำกับเพื่อนได้ แต่วัยรุ่นบอกว่า ต้องเล่นเก่งในระดับหนึ่งถึงจะเล่นได้สนุก ไม่ว่าจะเป็ฟุตบอล วาดรูป เล่นกีตาร์ แต่เกมนั้นเล่นไม่ยาก ไม่ต้องเก่งก็สนุกได้เลย นอกจากนี้ การออกไปทำกิจกรรมดังกล่าวกับเพื่อนต้องออกไปทำข้างนอก ต้องมีความพร้อมทั้งการแต่งตัว การเดินทาง ค่าใช้จ่าย แต่เล่นเกมไม่ต้องแต่งตัว ไม่ต้องเดินทางก็เล่นกับเพื่อนได้ตลอด นัดเล่นกันได้ภายในไม่กี่นาที และเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีค่าตัวน้อยโหลดได้ฟรี จะมีค่าใช้จ่ายบ้างในการซื้อไอเทม (item) ทั้งเพื่อเพียงเพิ่มสกิน (skin) หรือรูปลักษณ์พิเศษให้กับตัวละครของตนเอง และให้แสดงผลทักษะการเล่นที่โดดเด่น หรือเพื่อเพิ่มพลังในการเอาชนะ (pay to win) ก็สามารถทำได้โดยไม่เป็นข้อบังคับพื้นฐานในการเล่น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสามารถแปรค่าตัวแปรที่ต้องการศึกษา ได้แก่ การใช้เวลาในการเล่นเกม ผลกระทบประเภทของเกม que เล่นอย่างต่อเนื่อง และแรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์

ได้ชัดเจน ตรงกับสภาพความเป็นจริง โดยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาสร้างเป็นแบบสอบถามเพื่อใช้วัดค่าตัวแปรเหล่านั้นในขั้นตอนการวิจัยเชิงปริมาณต่อไป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนการวิจัยเชิงปริมาณ มีดังนี้

2. การวิเคราะห์ผลในขั้นตอนการวิจัยเชิงปริมาณ

2.1 การใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงรายละเอียดดังในตารางที่ 1 - ตารางที่ 5

ตารางที่ 1 แสดงเวลาเฉลี่ยที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน ในวันเปิดเรียน

เวลา	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เล่นเลย	18	4.50
ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	113	28.25
มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	117	29.25
มากกว่า 2 แต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	118	29.50
มากกว่า 4 ชั่วโมง	34	8.50
รวม	400	100.00
\bar{X}	2.30	
S.D.	1.48	

จากตารางที่ 1 พบว่า ในวันเปิดเรียน วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมงต่อวัน และมากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 29.50 และ 29.25 ตามลำดับ มีวัยรุ่นจำนวนน้อยมากที่ไม่เล่นเกมเลย คิดเป็นร้อยละ 4.5 และมีค่าเฉลี่ยของเวลาการเล่นเกมนอนไลน์เท่ากับ 2.30 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็น 2 ชั่วโมง 18 นาที ต่อวัน

ตารางที่ 2 แสดงเวลาเฉลี่ยที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน
ในวันหยุด

ระยะเวลา	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เล่นเลย	2	0.50
เล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง	31	7.75
มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	47	11.75
มากกว่า 2 แต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	137	34.25
มากกว่า 4 แต่ไม่เกิน 6 ชั่วโมง	101	25.25
มากกว่า 6 แต่ไม่เกิน 9 ชั่วโมง	41	10.25
มากกว่า 9 ชั่วโมง	41	10.25
รวม	400	100.00
\bar{X}	4.82	
S.D.	2.93	

จากตารางที่ 2 พบว่า ในวันหยุด วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมงต่อวัน เช่นเดียวกับในวันเปิดเรียนดังปรากฏในตารางที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 34.25 รองลงมาใช้เวลาเล่นมากกว่า 4 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 6 ชั่วโมง มีวัยรุ่นเพียง 2 คนเท่านั้นที่ไม่เล่นเกมเลย คิดเป็นร้อยละ 0.50 และมีค่าเฉลี่ยของเวลาการเล่นเกมออนไลน์เท่ากับ 4.82 ชั่วโมงต่อวัน หรือประมาณ 4 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนวันต่อสัปดาห์ (ความถี่) ที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์

จำนวนวันต่อสัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ
7 วัน	207	51.75
5 วัน	60	15.00
2 วัน	37	9.25
4 วัน	30	7.50
6 วัน	28	7.00
3 วัน	26	6.50
1 วัน	12	3.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 3 พบว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 7 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 51.75 รองลงมาเป็น 5 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 15.00 และต่ำสุดคือ เล่นเกมออนไลน์ 1 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 3.0

ตารางที่ 4 แสดงช่วงเวลาที่ยักรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ในวันเปิดเรียน

ช่วงเวลา	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงหัวค่ำ 19.01-22.00 น.	154	40.31
ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน 16.01-19.00 น.	91	23.82
ช่วงดึก 22.01-02.00 น.	79	20.68
พักกลางวัน	34	8.90
ช่วงเข้าก่อนเข้าเรียน	12	3.14
ระหว่างเรียน	12	3.14
รวม	382	100.00

จากตารางที่ 4 พบว่า ในวันเปิดเรียน ช่วงเวลาที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ช่วงหัวค่ำ 19.01-22.00 น. คิดเป็นร้อยละ 40.31 รองลงมาเป็นช่วงเย็นหลังเลิกเรียน 16.01-19.00 น. คิดเป็นร้อยละ 23.82 ช่วงเวลาที่เล่นน้อยที่สุดคือ ช่วงก่อนเข้าเรียน และระหว่างเรียนมีจำนวนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 3.14

ตารางที่ 5 แสดงช่วงเวลาที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ในวันหยุด

ช่วงเวลา	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงหัวค่ำ 19.01-22.00 น.	139	34.92
ช่วงดึก 22.01-02.00 น.	105	26.38
ช่วงกลางวัน 11.01-16.00 น.	82	20.60
ช่วงเย็น 16.01-19.00 น.	54	13.57
ช่วงเช้า 05.01-11.00 น.	12	3.02
ช่วงข้ามีด 02.01-05.00 น.	6	1.51
รวม	398	100.00

จากตารางที่ 5 พบว่า ในวันหยุด ช่วงเวลาที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือ ช่วงหัวค่ำ 19.01=22.00 น. คิดเป็นร้อยละ 34.92 รองลงมาเป็นช่วงดึก เวลา 22.01-02.00 น. คิดเป็นร้อยละ 26.38 ช่วงเวลาที่เล่นน้อยที่สุดคือ ช่วงข้ามีด เวลา 02.01-05.00 น. คิดเป็นร้อยละ 1.51

2.2 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงรายละเอียดดังในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงระดับผลกระทบด้านลบของการเล่นเกมออนไลน์ต่อตัววัยรุ่น
ในกรุงเทพมหานคร

รายละเอียด	ระดับของผลกระทบ		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. สุขภาพกาย เช่น แสบตา เมื่อยมือ ปวดคอ	2.83	1.09	ปานกลาง
2. อารมณ์ เช่น หงุดหงิด หัวร้อนง่าย	2.57	1.20	น้อย
3. การเรียน เช่น ส่งงานไม่ทัน เกรดตก	1.69	0.95	น้อยที่สุด
4. บุคลิกภาพ เช่น ดุด่าหยาบ โวยวาย	2.05	1.04	น้อย
5. ความสัมพันธ์กับเพื่อน	1.65	1.11	น้อยที่สุด
6. ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว	1.75	1.03	น้อยที่สุด
7. การเสียโอกาสทำกิจกรรมอื่น	2.18	1.16	น้อย
รวม	2.10	0.68	น้อย

จากตารางที่ 6 พบว่า ภาพรวมผลกระทบด้านลบของการเล่นเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.10 อยู่ในระดับมีผลกระทบน้อย โดยเรื่องที่มีผลกระทบมากที่สุดคือ สุขภาพกาย เช่น แสบตา เมื่อยมือ ปวดคอ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.83 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาเป็นผลกระทบเรื่องอารมณ์ เช่น หงุดหงิด หัวร้อนง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.57 อยู่ในระดับน้อย ส่วนเรื่องที่มีผลกระทบต่ำที่สุดคือ ความสัมพันธ์กับเพื่อนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.65 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

2.3 ประเภทของเกมที่เล่นอย่างต่อเนื่อง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงรายละเอียดดังในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละ ประเภทเกมออนไลน์ที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
ชอบเล่นมากที่สุด

ประเภทเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1. เกมวางแผนการรบแบบทีม (MOBA)	141	35.25
2. เกมต่อสู้ให้ยู่รอดเป็นคนที่สุดท้าย (battle royale)	89	22.25
3. เกมยิงมุมมองบุคคลที่ 1 (FPS)	41	10.25
4. เกมผลัดกันเล่นตามคิว (turn-based)	31	7.75
5. เกมสร้างสรรค์ตามจินตนาการไม่รู้จบ (sandbox)	28	7.00
6. เกมสยองขวัญเอาชีวิตรอด (survival horror)	24	6.00
7. เกมกีฬา (sport game)	18	4.50
8. เกมจำลองบทบาทตามท้องเรื่อง (MMORPG)	10	2.50
9. เกมแอ็กชัน (action game)	10	2.50
10. เกมดนตรี (music game)	8	2.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 7 พบว่า ประเภทของเกมออนไลน์ที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครชอบเล่นมากที่สุดคือ เกมวางแผนการรบแบบทีม (MOBA) คิดเป็นร้อยละ 35.25 รองลงมาเป็นประเภทเกมต่อสู้ให้ยู่รอดเป็นคนที่สุดท้าย (battle royale) คิดเป็นร้อยละ 22.25 ถัดมาเป็นเกมยิงมุมมองบุคคลที่ 1 (FPS) คิดเป็นร้อยละ 10.25 ตามลำดับ ส่วนเกมประเภทที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นน้อยที่สุดคือ เกมดนตรี (music game) คิดเป็นร้อยละ 2.00

2.4 แรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงรายละเอียดดังในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 แสดงระดับแรงจูงใจที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นใน
กรุงเทพมหานคร

รายละเอียด	ระดับแรงจูงใจ		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. การแก้เหงา แก้เบื่อ คลายเครียด	4.27	0.86	มากที่สุด
2. การได้เล่นกับเพื่อน	4.21	1.02	มากที่สุด
3. ความสนุก เพลิดเพลิน	4.35	0.81	มากที่สุด
4. ความต้องการเอาชนะ	3.16	1.21	ปานกลาง
5. การได้รับการยอมรับ ความภูมิใจ	2.78	1.23	ปานกลาง
6. การมีตัวตนในแบบที่ต้องการ	2.88	1.25	ปานกลาง
7. การได้เงิน ได้ของ	2.42	1.30	น้อย
8. การพัฒนาทักษะการวางแผน ภาษาและอื่นๆ	3.50	1.13	มาก
รวม	3.45	0.65	มาก

จากตารางที่ 8 พบว่า ภาพรวมระดับแรงจูงใจทั้ง 8 ตัวชี้วัดที่ทำให้วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 อยู่ในระดับมาก โดยตัวชี้วัดที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ความสนุกเพลิดเพลิน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การเล่นเกม การแก้เหงา แก้เบื่อ คลายเครียด และการได้เล่นกับเพื่อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 และ 4.21 ตามลำดับ อยู่ในระดับมากที่สุด ตัวชี้วัดแรงจูงใจในการเล่นเกมที่ต่ำที่สุดคือ การได้เงิน ได้ของ

2.5 ผลทดสอบระดับการติดเกมออนไลน์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงรายละเอียดดังในตารางที่ 9

ตารางที่ 9 แสดงระดับการติดเกมของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครจำแนกตามเพศ

เพศ	ระดับการติดเกมออนไลน์ (จำนวน: (ร้อยละ))			รวม
	ปกติ	คลั่งไคล้	น่าจะติดเกม	
ชาย	165 (77.83)	40 (18.87)	7 (3.30)	212 (100.00)
หญิง	120 (63.83)	48 (25.53)	20 (10.64)	188 (100.00)
รวม	285 (71.25)	88 (22.00)	27 (6.75)	400 (100.00)

จากตารางที่ 9 พบว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่มีระดับการติดเกมออนไลน์อยู่ในระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 71.25 อยู่ในระดับคลั่งไคล้ร้อยละ 22.0 และอยู่ในระดับน่าจะติดเกมร้อยละ 6.75 โดยเพศชายส่วนใหญ่มีระดับการติดเกมออนไลน์อยู่ในระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 77.83 อยู่ในระดับคลั่งไคล้ร้อยละ 18.87 และอยู่ในระดับน่าจะติดเกมร้อยละ 3.30 ส่วนเพศหญิง มีระดับการติดเกมออนไลน์อยู่ในระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 63.83 อยู่ในระดับคลั่งไคล้ร้อยละ 25.53 และอยู่ในระดับน่าจะติดเกมร้อยละ 10.64

อภิปรายผล

1. วัยรุ่นใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่าที่แพทย์แนะนำ และได้รับผลกระทบตามหลายด้าน

ช่วง 1 ปีที่ผ่านมา (พฤษภาคม 2562-พฤษภาคม 2563) วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ในวันเรียน เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน เล่นเกมออนไลน์ในวันหยุด เฉลี่ย 4 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน โดยเล่นในช่วงหัวค่ำ 19.01-22.00 น. มากที่สุดทั้งในวันเรียน และวันหยุด และส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 7 วันต่อสัปดาห์ รวมจำนวนชั่วโมงทั้งหมดที่วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์

ต่อสัปดาห์ จะเท่ากับ 21 ชั่วโมง 8 นาที ผลการศึกษาครั้งนี้มีความใกล้เคียงกันมากกับผลการวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมและการติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ของ ธาณินทร์ สุทธิประเสริฐ และคณะ (2561) ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมในวันจันทร์-ศุกร์ เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 36 นาทีต่อวัน และวันเสาร์-อาทิตย์ เฉลี่ย 4 ชั่วโมง 36 นาทีต่อวัน รวมจำนวนชั่วโมงทั้งหมดที่วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ จะเท่ากับ 22 ชั่วโมง 12 นาที ขณะที่นายแพทย์เกียรติภูมิ วงศ์รจิต (2561) อธิบดีกรมสุขภาพจิต ได้แนะนำว่า เป็นปริมาณการเล่นเกมที่อยู่ในระดับปลอดภัย คือ 9 ชั่วโมงต่อสัปดาห์เท่านั้น เห็นได้ชัดว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์เกินกว่าข้อแนะนำของแพทย์ ถึง 12 ชั่วโมง หรือมากกว่า 1.33 เท่า ซึ่งอยู่ในภาวะที่น่าเป็นห่วงอย่างมาก

ผลการศึกษาด้านผลกระทบทางลบจากการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร พบว่า พวกเขามีอาการแสบตา เมื่อยมือ และปวดคอ จากการเล่นเกมมากที่สุด แต่ระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเลิกเล่นอาการเหล่านี้ก็จะหายไป รู้สึกหงุดหงิด โมโหง่าย ติดคำหยาบคาย อาการไววายวามมาใช้ในชีวิตประจำวัน และรู้สึกว้าเหว่โอกาสไปทำกิจกรรมอื่นอยู่บ้างในระดับน้อย ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครอบครัว และการเรียน ยังไม่ได้รับผลกระทบเท่าใดนัก ข้อมูลนี้มีความสอดคล้องกับข้อมูลทางการแพทย์ที่ว่า การหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนติด เด็กและวัยรุ่นจะได้รับผลกระทบตามมา ทั้งในด้านสุขภาพ ความสัมพันธ์ทางสังคม การเรียน พฤติกรรมที่ก้าวร้าว รวมถึงก่อให้เกิดโรคจิตเวชได้ (เกียรติภูมิ วงศ์รจิต, 2561) นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัย เรื่อง เงื่อนไขการติดเกม และผลกระทบจากการติดเกมของเด็กภายในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ของละอองดาว ต้นบุตร (2553) ที่พบว่าการติดเกมส่งผลกระทบต่อเด็กในเทศบาลนครหาดใหญ่ในด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ รวมถึงงานวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ของ กฤตินัย แซ่อึ้ง และคณะ (2560) ที่พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ในด้านสุขภาพร่างกายมากที่สุด

แม้ผลกระทบด้านร่างกายที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ จะอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งน่าจะเป็นเพราะว่า ร่างกายของวัยรุ่นยังแข็งแรง ผ่านการใช้งานมาไม่มากเท่าผู้ใหญ่ แต่ผู้วิจัยมีความห่วงใยอย่างมากว่า หากพวกเขาหนึ่งนอนใจ คิดว่าอาการที่เป็นอยู่ยังไม่รุนแรง และยังคงใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากเช่นนี้ต่อไป ปัญหาสุขภาพที่ประสบอยู่นี้ก็อาจสะสม และเป็นปัญหาใหญ่ต่อไปได้ในอนาคต ส่วนผลกระทบด้านอารมณ์ที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครประเมินว่า พวกเขาได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในระดับน้อยนั้น งานวิจัยเรื่อง *การสำรวจสถานการณ์ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงและการติดยาเสพติดในนักเรียนโรงเรียนนำร่องระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน* ของ ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ (2556) กลับพบว่า ผู้ปกครองและครูประเมินตรงกันว่า นักเรียนมีปัญหาด้านอารมณ์มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย (2563) ที่พบว่า บุตรหลานวัยรุ่นจะมีอารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียว เมื่อเล่นเกมออนไลน์แพ้ แม้อาการดังกล่าวจะไม่เกิดขึ้นบ่อย แต่ก็มีความเข้มข้นมาก อย่างไรก็ตาม การศึกษาครั้งนี้ ศึกษาจากมุมมองและการประเมินตนเอง (self-report) ของวัยรุ่น ซึ่งอาจตรงกับความเป็นจริงหรือไม่ก็ได้ ข้อมูลข้างต้นจึงเป็นเพียงข้อสังเกตที่นำมาอภิปรายร่วมด้วยเท่านั้น ผู้นำผลวิจัยไปใช้จึงต้องพึงระมัดระวัง

2. วัยรุ่นเลือกเล่นประเภทเกมออนไลน์ตามความสนใจเฉพาะกลุ่ม และนักแคสต์เกมคือผู้นำทางความคิดเห็น

วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์มาแล้วมากมายหลายเกม โดยส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมครั้งแรกจากการชักชวนของเพื่อน และมักจะเล่นเกมนั้นต่อมาในระยะยาว แต่หลังจากที่เข้าไปสู่ระบบเกมออนไลน์แล้ว ผู้ที่มีอิทธิพลอย่างมากในการชักนำให้พวกเขาสนใจ และเลือกเล่นเกมใหม่ๆ ตลอดจนพัฒนาทักษะการเล่นให้เก่งขึ้นก็คือ “นักแคสต์เกม” (game caster) ที่จะมาเล่นและพากย์เกมนั้นๆ ด้วยทักษะที่โดดเด่นกว่าผู้เล่นทั่วไปให้ดูผ่านทางเว็บไซต์ยูทูป (YouTube) นักแคสต์เกมเก่งๆ จะมีวัยรุ่นจำนวนมากซึ่งใช้เกมออนไลน์เป็นกิจกรรมร่วมกันทางสังคม เผื่อรับชมคลิป และติดตามผลงานของเขารายต่อเรื่อง จนกล่าวได้ว่า

ว่า นักแคสต์เกมคือ บุคคลที่มีชื่อเสียง ได้รับการยอมรับ และมีอิทธิพลอย่างมากในแวดวงของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภทนั้นๆ นักแคสต์เกมจึงเป็นเหมือน “ผู้นำทางความคิด” (opinion leader) ตามทฤษฎีการสื่อสารแบบสองขั้นตอน (two-step flow theory) (Paul F. Lazarsfeld อ้างถึงใน พัทณี เชยจรรยา และคณะ, 2541) ที่รับเกมและข่าวสารใหม่ๆ มาจากต้นทาง หรือบริษัทผู้ผลิตเกม แล้วนำมาฝึกฝนจนชำนาญ จากนั้นจึงนำวิธีการเล่นตลอดจนข่าวสารที่เกี่ยวข้อง มาเผยแพร่ต่อกับกลุ่มเป้าหมาย ในที่นี้ก็คือ วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมออนไลน์อีกทอดหนึ่ง ทั้งนี้ นักแคสต์เกม หรือผู้นำทางความคิดจะมีประสิทธิภาพมากน้อยแค่ไหน ขึ้นอยู่กับความสามารถในการสื่อสาร และระดับการได้รับการยอมรับจากสังคมผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นด้วย

รายชื่อเกมที่ถูกระบุว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครชอบเล่นมากที่สุดในช่วงปี 2562-2563 มีมากถึง 82 ชื่อ และมีความหลากหลายของแนวเกมอย่างมากถึง 10 แนวเกม ได้แก่ เกมวางแผนการรบแบบทีม เกมต่อสู้ให้อยู่รอดเป็นคนสุดท้าย เกมยิงมุมมองบุคคลที่ 1 เกมผลัดกันเล่นตามคิว เกมสร้างสรรค์ตามจินตนาการไม่รู้จบ เกมสยองขวัญเอาชีวิตรอด เกมกีฬา เกมจำลองบทบาทตามท้องเรื่อง เกมแอ็กชัน และเกมดนตรี ซึ่งแต่ละแนวเกมมีจุดเด่นที่แตกต่างกันออกไป บ้างเน้นการวางแผนร่วมกันกับเพื่อนร่วมทีม บ้างเน้นความตื่นเต้นแบบสยองขวัญ บ้างเน้นจินตนาการ เหล่านี้ล้วนผลิตมาเพื่อรองรับกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่มที่แตกต่างกัน ตามทฤษฎีการแบ่งกลุ่มทางสังคม (social categories theory) ที่อธิบายได้ว่า บุคคลที่มีคุณสมบัติทางสังคมคล้ายคลึงกัน เช่น การศึกษา รายได้ อาชีพ อายุ เพศ ฯลฯ จะมีพฤติกรรมสื่อสารคล้ายคลึงกันด้วย เช่น เปิดรับสื่อ ความพึงพอใจในสื่อ กลุ่มทางสังคมจะมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อกระบวนการสื่อสาร และเลือกรับสารของแต่ละบุคคล (พัชนี เชยจรรยา และคณะ, 2541) ในที่นี้ แม้กลุ่มตัวอย่างจะเป็นวัยรุ่น 13-19 ปี แต่ก็แบ่งกลุ่มย่อยลงไปได้อีกตาม เพศ การศึกษา ช่วงอายุ สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว เช่น วัยรุ่นหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น วัยรุ่นชายระดับมหาวิทยาลัย วัยรุ่นที่ครอบครัวมีฐานะดี ซึ่งวัยรุ่นแต่ละกลุ่มนี้ต่างมีความสนใจในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

3. วัยรุ่นเลือกเล่นเกมออนไลน์เพื่อสนองความพึงพอใจ แรงจูงใจสำคัญคือ ความสนุก คลายเหงา และได้เล่นกับเพื่อน

แม้จะได้รับอิทธิพลจากนักแคสต์เกม (game caster) แต่วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ก็มีโอกาสเลือกที่จะเปิดรับ “นักแคสต์เกม” ที่มีมากมายในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีการสื่อสารเปิดกว้างอย่างมาก โฆษณาก็ทำให้มีตัวเลือกใหม่ๆ ผ่านตาตลอดเวลาที่ออนไลน์อยู่ วัยรุ่นจึงเป็นฝ่ายเลือกได้อย่างเต็มที่ว่าจะเล่นเกมอะไรผ่านเครื่องมืออะไร เพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองในด้านไหน เหมือนที่ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน (uses and gratifications theory) ได้อธิบายไว้ว่า ผู้รับสารจะเป็นผู้เลือกบริบทสื่อมวลชนตามความต้องการทางสังคม และทางจิตวิทยาของผู้รับสารเอง เป็นผู้ใช้นี้อาหาของสื่อมากกว่าที่จะปล่อยให้สื่อเป็นผู้ส่งข้อมูลใส่สารเพียงอย่างเดียว ความคาดหวัง การเปิดรับสื่อ การรับรู้และจดจำเนื้อหา ตลอดจนความพึงพอใจที่ได้รับ ก็จะมี ความแตกต่างกันไปด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

แรงจูงใจที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมากที่สุดก็คือ ความสนุก เพลิดเพลิน การแก้เหงา แก้เบื่อ คลายเครียด และการได้เล่นกับเพื่อน ซึ่งแรงจูงใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ต้องการพัฒนาทักษะการเล่น มีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาตามแนวคิดเรื่องแรงจูงใจแล้ว อาจกล่าวได้ว่า การต้องการความสนุก เพลิดเพลิน การแก้เหงา แก้เบื่อ คลายเครียดนั้น เป็นแรงจูงใจภายใน (intrinsic motives) และการได้เล่นกับเพื่อนเป็นแรงจูงใจภายนอก (extrinsic motives) ซึ่งองค์ประกอบในตัวเกมออนไลน์ถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจทั้ง 2 ประเภทของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้เป็นอย่างดี อธิบายตามแนวคิดวิธีการสร้างแรงจูงใจ (PSYCHO.study, 2016) ได้ดังนี้

(1) การทำให้ตื่นตัว (Arousal) ความล้าหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในยุคปัจจุบัน (2563) ทำให้เกมออนไลน์มีการแสดงผลที่สมจริง บังคับการเคลื่อนไหวของวัตถุได้อย่างไหลลื่น กราฟิก 3 มิติสวยงามตระการตา รูปลักษณ์ความสามารถพิเศษของตัวละคร เนื้อหา/โครงเรื่องประกอบแปลกใหม่ น่าติดตาม

การสร้างสรรคตามจินตนาการได้อย่างอิสระ รวมทั้งมีเสียงประกอบที่เร้าอารมณ์
ล้วนเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ตื่นตัว ตื่นเต้นอยู่ในเกมได้ตลอดเวลา

(2) การตั้งจุดมุ่งหมาย (Objective) เกมออนไลน์แต่ละแนวจะมีกฎ
กติกาที่ต่างกันอย่างออกไป แต่ทุกเกมจะมีการตั้งเป้าหมายสูงสุดให้ผู้เล่นเกมได้
พิชิต เช่น ต้องโจมตีป้อมของคู่ต่อสู้ให้พินาศหมดให้ได้ ต้องหนีเอาชีวิตรอดจาก
สิ่งแวดล้อมมหาโหดให้เหลือเป็นคนสุดท้าย และจะมีเป้าหมายย่อยในแต่ละระดับ
ไล่เรียงลงมาตามความยากง่ายของแต่ละด่าน การฝ่าด่านไปได้เรื่อยๆ จะทำให้
ผู้เล่นรู้สึกว่าการไล่เป้าหมายยิ่งขึ้นทุกขณะ รู้สึกเพลิดเพลิน เพราะมีอะไรให้ทำได้
ตลอดโดยไม่รู้สึกเบื่อ

(3) การใช้เครื่องล่อ (Incentives) เกมออนไลน์จะใช้เครื่องล่อหลาย
ระดับ เช่น การจัดอันดับผู้เข้าแข่งขัน การสะสมแต้ม การแจกอาวุธ เครื่องแต่งกาย
และการเพิ่มพลังพิเศษต่างๆ ซึ่งจะกระตุ้นให้วัยรุ่นที่อยากได้ และสะสมของ
หรือไอเทม (item) ที่มีในเกมออนไลน์ไปเรื่อยๆ

(4) การลงโทษ (Punishment) การออกแบบให้มีการตัดแต้ม ดุดพลัง
ถูกจับ หรือถูกยิง หรือต้องออกจากเกมไปเมื่อไม่สามารถทำได้ตามกฎกติกาที่
ตั้งไว้ เป็นวิธีการที่ทำให้วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์รู้สึกตื่นเต้น เกิดความต้องการ
ที่จะหลีกเลี่ยงการลงโทษนั้นให้มากที่สุด

(5) การแข่งขัน (Competition) การกำหนดให้มีผลแพ้ชนะปรากฏที่
ชัดเจน ทำให้วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เกิดความต้องการได้รับชัยชนะเพื่อความ
ภาคภูมิใจในตนเอง และเพื่อได้รับคำชื่นชม ยอมรับในสังคมเกมออนไลน์

การเล่นเกมออนไลน์เพราะต้องการเล่นกับเพื่อนดังกล่าวนี้ ถือเป็น
คำตอบที่ชัดเจนว่า ทำไมแนวเกมแบบวางแผนการรบทันทีแบบทีม (MOBA:
multiplayer online battle arena/ARTS: action real time strategy) จึงถูกระบุ
ว่าเป็นแนวเกมที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครชอบเล่นมากที่สุด กล่าวคือ เกมแนวนี้
ต้องวางแผนร่วมกับในทีมที่มีทั้งหมด 5 คน ระหว่างเล่น ทุกคนมีปฏิสัมพันธ์
ในเกมแบบหน้าไม้ และหลังไม้ได้ตลอดเวลา สอดคล้องกับแนวคิดจิตวิทยา
วัยรุ่นที่ว่า วัยรุ่นมักแยกตัวจากพ่อแม่มารวมกลุ่มกันเองเพื่อเรียนรู้จากข้อผิดพลาด

ของกันและกัน โดยพวกเขาจะเชื่อเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ในเรื่องรสนิยม การแต่งกาย และการใช้เวลาว่าง (เพ็ญพิไล ฤทธาคุณานนท์, 2549)

4. การติดเกมของวัยรุ่นส่วนใหญ่ยังอยู่ในระดับปกติ

การติดเกมของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ยังอยู่ในระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 71.25 ระดับคลั่งไคล้ ร้อยละ 22 และระดับน่าจะติดเกม ร้อยละ 6.75 โดยวัยรุ่นเพศหญิงอยู่ในระดับน่าจะติดเกม มากกว่าเพศชาย กล่าวคือ อยู่ในระดับน่าจะติดเกม 20 คน จาก 188 คน คิดเป็นร้อยละ 10.64 ขณะที่วัยรุ่นเพศชายอยู่ในระดับน่าจะติดเกม 7 คน จาก 212 คน คิดเป็นร้อยละ 3.30 ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ (2556) ที่พบว่า เพศเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการติดเกม โดยเพศหญิงเสี่ยงมากกว่าเพศชาย และงานวิจัยของ ธานินทร์ สุธีประเสริฐ และคณะ (2561) ที่พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาเพศหญิงในจังหวัดนนทบุรี อยู่ในกลุ่มติดเกมมากกว่านักเรียนเพศชาย คือ นักเรียนเพศหญิงติดเกม ร้อยละ 18.9 ขณะที่นักเรียนเพศชายติดเกมร้อยละ 7.4

ระดับการติดเกมของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครยังอยู่ในช่วงปกติ ทั้งๆ ที่ชั่วโมงการเล่นเกมต่อสัปดาห์เกินกว่าที่แพทย์แนะนำถึง 12 ชั่วโมงนั้น น่าจะเป็นเพราะแบบทดสอบการติดเกมที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ ไม่ได้วัดจากเวลาในการเล่น เกม หรือการหมกมุ่นกับเกม (preoccupation with game) เท่านั้น แต่ยังวัดจากการสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (loss of control) และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (function impairment) ร่วมด้วย (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2560) และอาจเป็นเพราะว่า วัยรุ่นเลือกเล่นเกมในช่วงหัวค่ำเป็นส่วนใหญ่ทั้งในวันเรียน และวันหยุด ขณะที่เล่นในช่วงเวลาเรียนน้อยมาก คิดเป็นร้อยละ 3.14 จึงอาจกล่าวได้ว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ยังให้ความสำคัญกับความรับผิดชอบต่อการเรียนอยู่มาก

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ (2547), *สื่อสารมวลชน ทฤษฎี และแนวทางการศึกษา*, กรุงเทพฯ: Higher Press.
กฤตชัย แซ่ฮ้อ และคณะ (2560), *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, รายงานวิจัยคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏนครราชสีมา.

พัชนี เขยจรรยา และคณะ (2541), *แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์*, กรุงเทพฯ: ขั้วฟ้า.

เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์ (2549), *พัฒนาการมนุษย์*, กรุงเทพฯ: ธรรมดาเพรส.

ณัฐพงศ์ ลูติมานะกุล (2545), *เรียนรู้เรื่องเกมจากเกมเมอร์ตัวจริง*, กรุงเทพฯ: เสริมวิทย์ อินฟอร์เมชั่น
เทคโนโลยี.

ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ (2556), *การสำรวจสถานการณ์ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงและการติเกม
ในนักเรียนโรงเรียนนาร่องระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน*, รายงานการวิจัย สถาบัน
สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.

ธานินทร์ สุทธิประเสริฐ และคณะ (2561), "พฤติกรรมการเล่นเกมและการติเกมของนักเรียน
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี", *วารสาร
การพัฒนาสุขภาพชุมชน มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 6(1).

นฤมล ปิ่นโต (2564), *การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นใน
กรุงเทพมหานคร*, รายงานการวิจัย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์.

ละอองดาว ต้นบุตร (2553), *เงื่อนไขการติเกม และผลกระทบจากการติเกมของเด็กภายในเขต
เทศบาลนครหาดใหญ่ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหาร
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ.

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2560), *คู่มือการใช้แบบทดสอบการติเกมฉบับเด็ก
และวัยรุ่น*, กรุงเทพฯ: สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์.

สุภางค์ จันทวานิช (2553), *การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

เอี่ยมพร หลินเจริญ (2555), "เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ", *วารสารการวัดผลการศึกษา
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 17(1).

ภาษาอังกฤษ

Creswell, J. (2013), *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*, Thousand Oaks: Sage.

Katz, E. et al. (1973-1974), "Uses and Gratifications Research", *Public Opinion Quarterly*, 37(4): 509-523.

Yamane, T. (1967), *Statistics: An Introductory Analysis*, New York: Harper and Row.

สื่อออนไลน์

เกียรติภูมิ วงศ์รจิต (2561), "1-7 พฤศจิกายน สัปดาห์สุขภาพจิตแห่งชาติ", สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2562, จาก <https://dmh.go.th/news/view.asp?id=1239>

ระบบสถิติทางการทะเบียน (2561), "จำนวนประชากรแยกอายุ กรุงเทพมหานคร", สืบค้นเมื่อ 31 กรกฎาคม 2562, จาก http://stat.dopa.go.th/stat/statnew/upstat_age disp.php

วิกิพีเดีย (2563) "เกมออนไลน์", สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2563, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/เกมออนไลน์>

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2561), "รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561", สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2562, จาก http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:145655

สุขุม รัตนเสรีเกียรติ (2559), "ทฤษฎีของการจูงใจ", สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม 2562, จาก <http://pmcexpert.com/ทฤษฎีของการจูงใจ-theories-of-motivation/>

IGI Global (2021), "What Is Online Game?", retrieved 7 July 2021, from <https://www.igi-global.com/dictionary/online-games/20978>

PSYCHO.study (2016), "การจูงใจและแรงจูงใจ", สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม 2562, จาก <https://sites.google.com/site/psychostudy048/kar-cungci-laearaeng-cungci>

สัมภาษณ์

ณัฐภัทร ปิ่นโต, สัมภาษณ์เรื่องประเภทหรือเกมออนไลน์, 10 สิงหาคม 2563.