การใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติก: กรอบแนวคิดการศึกษา

Video Games Uses and Gratifications for Romantic Relationships: A Conceptual Framework

สิทธา อุปนิกขิต[1] และวิกานดา พรสกุลวานิช[2]
Siddha Upanigkit and Vikanda Pornsakulvanich
Corresponding author, E-mail : tawatchai.sun006@hu.ac.th

Received : July 9, 2025
Revised : June 24, 2026
Accepted : June 25, 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอการสังเคราะห์กรอบแนวคิดเพื่อการศึกษาการใช้วิดีโอเกมที่ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์แบบโรแมนติก โดยใช้ทฤษฎีที่สำคัญ ได้แก่ ทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ โดยเฉพาะสื่อวิดีโอเกม และ ความสัมพันธ์แบบโรแมนติก จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าผลของการใช้วิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกมีสามลักษณะ ได้แก่ ผลต่อบุคคล เช่น ความเกี่ยวข้องทางเพศและเวลา ลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น และประโยชน์จากการเล่นวิดีโอเกม ซึ่งการทบทวนวรรณกรรมทำให้สามารถสังเคราะห์กรอบแนวคิดการศึกษาการใช้และความพึงพอใจวิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกเพื่อลดช่องว่างด้านต่าง ๆ ได้แก่ (1) ช่องว่างด้านการบูรณาการทางทฤษฎี (2) ช่องว่างด้านตัวแปรและการวัด (3) ช่องว่างด้านระเบียบวิธีวิจัยในระยะยาว และ (4) ช่องว่างด้านการครอบคลุมถึงผลกระทบจากการใช้สื่อและความพึงพอใจ ทั้งนี้ การนำเสนอกรอบแนวคิดจากการสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎี และการทบทวนวรรณกรรมในบทความนี้ สามารถนำไปทดสอบกรอบแนวคิดด้านแรงจูงใจ การใช้ และผลจากการใช้วิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกในอนาคต

คำสำคัญ: ผลกระทบสื่อ, การใช้สื่อและความพึงพอใจ, ความสัมพันธ์แบบโรแมนติก, วิดีโอเกม

Abstract

This article presents a synthesized conceptual framework for studying the use of video games in relation to romantic relationship formation, drawing on key theoretical perspectives, such as Uses and Gratifications Theory, especially when applied to video game, and romantic relationship theory. The literature review reveals that the effects of video game use on romantic relationships manifest in three dimensions, individual effects, such as those related to gender and time allocation, characteristics of player interaction, and benefits derived from video game play. Building on this review, the article synthesizes a conceptual framework for examining video game uses and gratifications in romantic relationships, aimed at addressing several identified gaps in (1) theoretical

[1,2] คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

integration, (2) variables and measurement, (3) longitudinal research methodology, and (4) the scope of media use and gratification effects. The conceptual framework derived from the synthesis of concepts, theories, and literature presented in this article may serve as a foundation for future empirical testing of the motives, use, and effects of video game engagement on romantic relationships.

Keyword: Media Effects, Uses and Gratifications, Romantic Relationships, Video Game

ที่มาและความสำคัญ

วงวิชาการด้านการสื่อสารได้ศึกษาวิจัยสื่อรูปแบบหนึ่ง คือ "วิดีโอเกม" จากการพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบการเล่นที่เกิดขึ้นมาหลายทศวรรษ วิดีโอเกมจึงมีความสำคัญในการศึกษาแง่มุมของสื่อและผลของการสื่อสาร (Media Effects) ทำให้เกิดการศึกษาผลกระทบจากวิดีโอเกมอย่างต่อเนื่องทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ

วิดีโอเกมเป็นตัวแปรด้านสื่อที่สำคัญของการศึกษาครั้งนี้ โดยคำว่า “เกม” มีนิยามว่า เป็นระบบที่ผู้เล่นเข้าร่วมในการแข่งขันเสมือน ซึ่งถูกจำกัดโดยกฎเกณฑ์ และสร้างผลลัพธ์ที่วัดเป็นปริมาณได้ (Salen & Zimmerman, 2004) ขณะเดียวกัน วิดีโอเกม เป็นลักษณะของดิจิทัลเพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ด้วยเทคนิคการสื่อสารด้วยภาพและเสียง มีกฎเกณฑ์และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยส่วนประกอบของวิดีโอเกมนั้นประกอบไปด้วย ส่วนปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น (User Interface) กับอุปกรณ์การเล่นเกม (Video Device) เพื่อแสดงผลออกมาทางหน้าจอแสดงผล (Display Device) โดยผู้เล่นจะมีอุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุมที่เรียกว่า คอนโทรลเลอร์ (Game Controller) ในการบังคับควบคุม (รัฐพล ศรีสว่าง, 2553) การศึกษาเกี่ยวกับวิดีโอเกมนั้น มีกระบวนทัศน์ทางทฤษฎีในเชิงประจักษ์ที่หลากหลาย การศึกษาที่ผ่านมา สามารถอธิบายมิติของวิดีโอเกมได้สองมิติ ได้แก่ (1) สามารถระบุแนวคิดในรูปแบบของความบันเทิงได้ โดยการศึกษาส่วนมากระบุถึงความบันเทิงจากวิดีโอเกมว่าเป็นการได้รับประสบการณ์จากสื่อในลักษณะของการสร้าง "ความสนุกสนาน" (Enjoyment) งานวิจัยบางเรื่องระบุว่า การได้รับประสบการณ์ผ่านวิดีโอเกมเป็นการรับประสบการณ์เหนือความสนุกสนานยิ่งขึ้น คือ วิดีโอเกมเป็นสื่อที่มอบ "ความหมาย" (Meaningfulness) ให้ผู้เล่น (2) อธิบายมุมมองของวิดีโอเกมกับผู้เล่นแบบแนวดิ่ง คือ มุมมองแบบล่างขึ้นบน หมายถึง การอธิบายถึงประสบการณ์และลักษณะของเกมที่ผู้เล่นเข้าถึง กับมุมมองแบบบนลงล่าง หมายถึง การอธิบายถึงการตอบสนองต่อเกมของผู้เล่น จากมุมมองดังกล่าว สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับทฤษฎีต่าง ๆ เช่น ทฤษฎีการกำหนดได้ด้วยตนเอง (Self-determination theory) ดังนั้น การเล่นวิดีโอเกมเป็นกระบวนการที่มีความสนุกสนาน และ การมีความหมาย เป็นตัวแปรสำคัญของความบันเทิงที่มีผลจากการเล่น กล่าวได้ว่า วิดีโอเกมสร้างประสบการณ์ที่ทำให้เกิดความสนุกสนานและมีความหมายกับผู้เล่น (Klimmt & Possler, 2019) โดยอธิบายได้จากสองมุมมองหลัก คือ (1) มุมมองแบบล่างขึ้นบน มีองค์ประกอบสำคัญสามประการที่ส่งเสริมความสนุกสนานให้ผู้เล่น ได้แก่ การมีปฏิกิริยาโต้ตอบเกม (Interactivity) ที่เชื่อมต่อประสบการณ์ของผู้เล่นกับโลกในเกม การเชื่อมโยงการโต้ตอบกับกรอบการเล่าเรื่อง (Narrative frameworks) ที่สร้างความรู้สึกของ “การมีชีวิต” ในโลกของวิดีโอเกม และการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction) ผ่านการร่วมมือและแข่งขันกับผู้เล่นอื่น กับ (2) มุมมองแบบบนลงล่าง คือ การอธิบายการตอบสนองต่อเกมของผู้เล่นผ่านกรอบทฤษฎีต่าง ๆ โดยเฉพาะทฤษฎีการกำหนดได้ด้วยตนเอง ที่เชื่อมโยงกับความต้องการพื้นฐานของมนุษย์สามประการ คือ ความต้องการเป็นตัวของตัวเอง ความต้องการมีความสามารถ และความต้องการมีความสัมพันธ์ การเล่นวิดีโอเกมจึงสร้างความพึงพอใจผ่านการตอบสนองความต้องการเหล่านี้ (Klimmt & Possler, 2019)

วิดีโอเกมถูกศึกษาในกรอบทฤษฎีทางผลกระทบจากสื่อในทฤษฎีและแนวคิดต่าง ๆ เช่น ทฤษฎีการปลูกฝังความจริง (Cultivation Theory) (Busselle & Van den Bulck, 2019) การสร้างการชี้นำ (Priming) โดยเฉพาะเรื่องรุนแรงในวิดีโอเกม (Ewoldsen & Rhodes, 2019) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Cognitive Theory) และผลกระทบต่อสุขภาพ (Krcmar, 2019) ซึ่งการศึกษาวิดีโอเกมในปัจจุบัน การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอเกมส่วนใหญ่นั้นมุ่งศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นในด้านลบ เช่น เกิดผลกระทบในด้านความรุนแรง เกิดอาการซึมเศร้า รวมถึงการติดวิดีโอเกม (Anderson et al., 2010; Ding & Shao, 2023; Lemola et al., 2011; Miyaji & Narayanan, 2019)

การศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นในด้านลบของวิดีโอเกมนั้น สังเกตได้จากผลการศึกษาที่ผ่านมา เช่น ผลจากการเล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงทำให้ความไม่เป็นมิตรมีความสัมพันธ์ทางบวกกับนิสัยขี้โมโหและความก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญ (Jones, 2018) การวิเคราะห์อภิมาน (Meta-analysis) บ่งชี้ว่าวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงมีผลกระ

ทบต่อพฤติกรรมทางสังคม (Greitemeyer, 2022) การเล่นวิดีโอเกมมีความสัมพันธ์กับความเครียดอย่างมีนัยสำคัญ (Sabri et al., 2020) ในประเทศไทยนั้นมีการศึกษาผลกระทบจากวิดีโอเกม ซึ่งยืนยันถึงความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นและระดับความรุนแรงของผู้เล่นวิดีโอเกม (พนม คลี่ฉายา, 2565) ผลกระทบจากการเล่นเกมเป็นเวลานานในกลุ่มเด็ก ทำให้ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย การเรียนและพฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่ขัดขวางพัฒนาการของเด็กด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) ผลจากการรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมทำให้อารมณ์แปรปรวน ได้แก่ เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญและเป็นสาเหตุให้เกิดการทะเลาะวิวาท (ฉันทนา ปาปัตถา และคณะ, 2561) ความถี่และระยะเวลาการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์มีอิทธิพลต่อผลกระทบเชิงลบด้านสังคม ด้านจิตใจ และด้านเศรษฐกิจ (ธนพร ชูเวทย์, 2561) รวมถึงการเล่นเกมแบบเป็นอาชีพ (อีสปอร์ต) อาจทำให้ถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม (ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอคะ และ กฤชณัท แสนทวี, 2565)

อย่างไรก็ตาม การเล่นวิดีโอเกมสร้างผลกระทบทางด้านบวกได้เช่นกัน (Prot et al., 2014) เช่น ส่งผลเชิงบวกด้านทักษะการมองเห็นจากขอบเขตของลานสายตา (Visual field) (Green & Bavelier, 2007) ผ่อนคลายความเครียด ช่วยให้หลีกหนีจากโลกความจริงได้ชั่วขณะ (พนม คลี่ฉายา, 2565) รวมถึงการสร้างผลกระทบด้านบวกทางสังคม เช่น เกิดการช่วยเหลือกันในการเล่นวิดีโอเกม (Greitemeyer & Osswald, 2010) สร้างและพัฒนาความสัมพันธ์ในลักษณะสังคมขนาดใหญ่ผ่านวิดีโอเกมออนไลน์ (วัชรินทร์ ภิญโญศาสตร์, 2550)

ขณะเดียวกัน หากมองไปทางด้านอื่นของการใช้สื่อในปัจจุบัน สื่อรูปแบบต่าง ๆ มีลักษณะที่สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้ มีการศึกษาการรักษาความสัมพันธ์ด้วยการชมโทรทัศน์ร่วมกันของคู่รัก (Anderegg et al., 2014) การศึกษาเพลงที่คู่รักให้ความหมายร่วมกันเพื่อสร้างความใกล้ชิด (Harris et al., 2020) การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อรักษาความสัมพันธ์ในคู่รักที่อยู่กันห่างไกล (Kuske, 2020) รวมถึงความแตกต่างในการใช้แอพลิเคชันอินสตาแกรม (Instagram) เพื่อสถานภาพความสัมพันธ์แบบโรแมนติกที่หลากหลาย (Fejes-Vékássy et al. 2022)

ในการศึกษาเรื่องผลกระทบจากการใช้วิดีโอเกมเพื่อวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์แบบโรแมนติกยังมีการศึกษาในวงจำกัดและปรากฏให้พบเห็นทางวิชาการน้อย อีกทั้งในประเทศไทยยังมีมุมมองทางผลการศึกษาผลกระทบของวิดีโอเกมในเชิงลบมากกว่าเชิงส่งผลดีต่อชีวิตบุคคล รวมถึงผู้เขียนตั้งคำถามว่า มีความเป็นไปได้หรือไม่ที่วิดีโอเกมนั้นสามารถเป็นสื่อในลักษณะเครื่องมือรักษาความสัมพันธ์แบบโรแมนติก หรือ ความสัมพันธ์ของคู่รัก นั่นคือการใช้วิดีโอเกมในการกระชับความสัมพันธ์ เพื่อให้บุคคลได้รับประสบการณ์ที่ดีผ่านวิดีโอเกม และเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในลักษณะของการใช้วิดีโอเกมเป็นเครื่องมือรักษาความสัมพันธ์แบบโรแมนติกได้ ทั้งนี้ การศึกษาดังกล่าวจะใช้แนวคิดผลกระทบสื่อเรื่องการใช้และความพึงพอใจเป็นหลัก รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ วิดีโอเกม ลักษณะความสัมพันธ์แบบโรแมนติก และการพัฒนาและการรักษาความสัมพันธ์ การศึกษาในเรื่องนี้จะเป็นประโยชน์ในการเสริมแนวคิดและทฤษฎีด้านผลกระทบของสื่อและการสื่อสารระหว่างบุคคลด้วย นอกจากนี้ การศึกษาเชิงปริมาณด้านผลจากการเล่นวิดีโอเกมที่ผ่านมาถูกพัฒนาบนสมมติฐานแบบตัวแปรเดี่ยว คือ ศึกษาแรงจูงใจ หรือ ผลจากการเล่นวิดีโอเกมเพียงอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ยังไม่มีการศึกษาการใช้วิดีโอเกมจากตัวแปรที่ครบองค์ประกอบตามทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ เพื่อเป้าประสงค์ด้านความสัมพันธ์แบบคนรักในแต่ละบุคคล นี่เป็นโอกาสในการทดสอบทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจโดยเฉพาะสื่อวิดีโอเกมเพื่อวัตถุประสงค์ด้านความสัมพันธ์แบบคนรัก

ดังนั้น วัตถุประสงค์ของการนำเสนอบทความนี้คือ การทบทวน การสรุป และการสังเคราะห์กรอบแนวคิดเพื่อการศึกษา (Conceptual Framework) ในประเด็นการใช้วิดีโอเกมเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแบบโรแมนติก บนฐานของทฤษฎีและแนวคิด ได้แก่ ทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ โดยเฉพาะสื่อวิดีโอเกม และ ความสัมพันธ์แบบโรแมนติก บทความนี้จึงนำเสนอกรอบแนวคิดเพื่อเป็นแนวทางการวิจัยด้านการสื่อสารที่เกี่ยวข้องระหว่างการใช้วิดีโอเกมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแบบโรแมนติกในอนาคต

ทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ

ทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจนำเสนอมุมมองความสัมพันธ์ระหว่างสื่อและผู้รับสาร โดยมองว่าสื่อมีเจตนาโน้มน้าวทัศนคติของผู้รับสาร (Klapper, 1960) อย่างไรก็ตาม มีการโต้แย้งว่าสื่อไม่ใช่สาเหตุหลักของผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้รับสาร แต่เป็นเพียงหนึ่งในปัจจัยของสภาพแวดล้อมทางสังคมและจิตวิทยาเท่านั้น (Rubin, 2009) กระบวนการใช้สื่อจึงเริ่มต้นจากพื้นฐานทางสังคมและจิตวิทยาของบุคคล ซึ่งก่อให้เกิดความต้องการและความคาดหวังต่อสื่อ นำไปสู่การเปิดรับสื่อในรูปแบบที่แตกต่างกัน

จนเกิดเป็นความพึงพอใจและผลลัพธ์ที่มักไม่ได้คาดการณ์ไว้ล่วงหน้า (Katz et al., 1974) ทั้งนี้ มุมมองร่วมสมัยได้เสนอสมมติฐานที่สำคัญว่า พฤติกรรมการสื่อสารและการเลือกใช้สื่อนั้นเกิดจากผู้รับสารที่มีบทบาทเชิงรุก โดยมีปัจจัยทางสังคมและจิตวิทยาเป็นตัวกลาง ทั้งนี้ สื่อต้องแข่งขันกับการสื่อสารรูปแบบอื่นๆ เช่น การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และในหลายกรณี อิทธิพลของบุคคลอาจมีความสำคัญมากกว่าอิทธิพลของสื่อ (Rubin, 2009) ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การใช้สื่อและความพึงพอใจมีความเกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการใช้สื่อ เช่น เพื่อความบันเทิง เพื่อหาข้อมูล เพื่อความผ่อนคลาย โดยเกี่ยวข้องกับการใช้สื่อ เช่น จำนวนเวลา ระยะเวลา และชนิดของสื่อที่ใช้ (วิกานดา พรสกุลวานิช, 2565)

มีคำจำกัดความง่าย ๆ ที่นักวิชาการที่ศึกษาทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจกล่าวไว้เป็นนิยามอย่างง่ายว่า “มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้ว่า บุคคลทำอะไรกับสื่อบ้าง” (Katz & Foulkes, 1962, as cited in Knobloch-Westerwick et al., 2019) ซึ่งนักวิชาการ เห็นพ้องกันในความสำคัญของการแยกส่วนเพื่อระบุว่า “ความต้องการ” (Need) เป็นสิ่งที่สมาชิกผู้รับสารตั้งวัตถุประสงค์เพื่อเติมเต็มด้วยการใช้สื่อ และแสวงหา “ความพึงพอใจ” (Gratifications) ผ่านการเปิดรับสื่อ

จากที่กล่าวมานั้น มีตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับบุคคล แรงจูงใจ การใช้ และผลจากการใช้ จึงเกิดการพัฒนาเป็นแบบจำลอง คือ แบบจำลองของทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ มีตัวแปรหลักซึ่งเรียงตามลำดับของการเกิดการใช้และความพึงพอใจเป็นสี่ขั้นตอน ได้แก่ (1) บุคลิกลักษณะ เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งมาจากความแตกต่างทางสังคมและทางจิตวิทยา โดยความแตกต่างทางบุคลิกลักษณะนั้นจะส่งผลต่อแรงจูงใจในการใช้สื่อ (2) แรงจูงใจในการใช้สื่อ เป็นเหตุผลของการใช้สื่อ ซึ่งปัจเจกบุคคลมีความแตกต่างในแรงจูงใจของการใช้สื่อ แต่ละบุคคลมีเหตุผลหรือแรงจูงใจในการใช้สื่อที่ต่างกัน นั่นเป็นผลมาจากความแตกต่างระหว่างบุคคล อีกทั้งแรงจูงใจในการใช้สื่อมีความสัมพันธ์กับการใช้สื่อ (3) การใช้สื่อ เช่น จำนวนเวลาในการใช้สื่อ ระยะเวลาในการใช้สื่อ หรือ ชนิดของสื่อที่ใช้ พฤติกรรมการใช้สื่อเป็นผลมาจากบุคลิกลักษณะ และแรงจูงใจในการใช้สื่อที่แตกต่างกัน ซึ่งพฤติกรรมการใช้สื่อทำให้เกิดผลของการใช้สื่อ (4) ผลของการใช้สื่อ เกิดขึ้นในรูปแบบผลของการใช้สื่อที่มีต่อการรับรู้ ความรู้สึก และพฤติกรรม ซึ่งผลของการใช้สื่อนั้นมาจากปัจจัยที่กล่าวมาก่อนหน้า คือ บุคลิกลักษณะ แรงจูงใจในการใช้สื่อ และพฤติกรรมการใช้สื่อ ทำให้เกิดผลของการใช้สื่อเป็นขั้นตอนตามลำดับ (วิกานดา พรสกุลวานิช, 2565)

ทฤษฎีการใช้และความพึงพอใจมีความเชื่อมโยงกับวิดีโอเกม เนื่องจากวิดีโอเกมเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีกระบวนการใช้และสร้างความพึงพอใจในบุคคล ตั้งแต่เริ่มมีการศึกษาการใช้สื่อและความพึงพอใจจากสื่อวิดีโอเกม เริ่มมีการศึกษาการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมเป็นครั้งแรกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1984 (Sherry et al., 2006) โดย Selnow (1984) ริเริ่มศึกษาการใช้และความพึงพอใจเกมตู้อาเขตจากผู้เล่นจำนวน 244 คนด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ ซึ่งพบองค์ประกอบห้าอย่างที่สัมพันธ์กับการเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญ คือ (1) การเล่นเกมนั้นดีกว่าการมีเพื่อน (2) การเล่นเกมสอนเรื่องคนได้ (3) การเล่นเกมทำให้สร้างเพื่อนได้ (4) การเล่นเกมเป็นการสร้างกิจกรรม และ (5) การเล่นเกิดสร้างการหลีกหนีและการอยู่ตัวคนเดียว ในปีถัดมา มีการศึกษาการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมตู้อาเขตอีกครั้งในหมู่เยาวชน พบว่า สาเหตุหลักของการเล่นเกมตู้อาเขตเพราะต้องการความตื่นเต้น ความพอใจที่ได้เล่น และต้องการลดความตึงเครียด (Wigand et al., 1986) จากนั้น มีการศึกษาพบว่า ตัวแปรสี่ตัวแปรได้แก่ การจินตนาการ (Fantasy) ความอยากรู้อยากลองสิ่งใหม่ (curiosity/novelty) ความท้าทาย (Challenge) และการโต้ตอบเกม (Interactivity) มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับการเล่นวิดีโอเกมรวมถึงความท้าทายในการทำอันดับคะแนนในเกมสูงสุด (Myers, 1990) ในปี ค.ศ. 1995 มีการสำรวจการใช้และความพึงพอใจในเครื่องเล่นวิดีโอเกมโดยใช้ตัวชี้วัดแรงจูงใจในการเล่นวิดีโอเกมในบ้านได้แก่ เพื่อฆ่าเวลา เพื่อหลีกเลี่ยงการทำสิ่งอื่น เพื่อสร้างกำลังใจ และเพื่อความสนุกสนาน (Phillips et al., 1995) ระหว่างช่วงกลางทศวรรษ 1990 ถึงต้นทศวรรษ 2000 มีการศึกษาการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งมีการนำเสนอตัวแปรของการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมจากการศึกษาของ Sherry et al. (2006) ที่ศึกษากลุ่มผู้เล่นเกม กลุ่มผู้ไม่เล่น และกลุ่มผสมทั้งสองกลุ่มด้วยการสัมภาษณ์กลุ่ม ทำให้สามารถจัดรูปแบบแรงจูงใจของการใช้วิดีโอเกมซึ่งจะนำไปสำรวจเพื่อหาความสัมพันธ์กับผู้เล่นในลำดับถัดไป โดยผลของการศึกษาแรงจูงใจของการใช้วิดีโอเกมมีแรงจูงใจหกรูปแบบ ได้แก่ การเร้าอารมณ์เมื่อเล่นเกมที่มีความเคลื่อนไหวรวดเร็วหรือมีคุณภาพของกราฟิกในเกมสูง ความท้าทาย การแข่งขัน การนันทนาการ เช่น การผ่อนคลาย การหลีกหนี การจินตนาการ และ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Sherry et al., 2006) จากรูปแบบแรงจูงใจดังกล่าว จึงมีการต่อยอดศึกษาตัวแปรแรงจูงใจของการเล่นวิดีโอเกมฉบับล่าสุด เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาและทดสอบตัวชี้วัดแรงจูงใจของการเล่นวิดีโอเกม การศึกษานี้

ได้ทบทวนวรรณกรรมด้านแรงจูงใจของการเล่นวิดีโอเกมในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา คณะผู้ศึกษาใช้ระเบียบวิธีโดยวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจและทดสอบเครื่องมือด้วยการสำรวจ ผลการศึกษาพบว่าสามารถจัดรูปแบบของแรงจูงใจของการเล่นวิดีโอเกมได้แปดรูปแบบ ได้แก่ (1) การนันทนาการ (2) การแข่งขัน (3) พัฒนาการทางปัญญา (4) การจัดการปัญหา (5) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (6) รางวัลจากความรุนแรง (7) การปรับแต่งเกม และ (8) การจินตนาการ (López-Fernández et al., 2020) ผู้เขียนมองว่า การศึกษาฉบับนี้มีความทันสมัยและสามารถนำผลการศึกษาคือเครื่องมือวัดรูปแบบแรงจูงใจของการเล่นวิดีโอเกมไปใช้ในการศึกษาเชิงสำรวจได้ต่อไปในอนาคต

ความสัมพันธ์แบบโรแมนติก

ความสัมพันธ์แบบโรแมนติก เป็นทฤษฎีและแนวคิดทางการสื่อสารระหว่างบุคคล ความสัมพันธ์แบบโรแมนติกนั้นเกี่ยวข้องกับความรัก อธิบายได้ว่า ความรักเป็นความรู้สึกที่ถูกจัดระเบียบด้วยความใกล้ชิด ความสนิทสนม ความห่วงใย ความหลงใหล รวมถึงพันธสัญญา ลักษณะเหล่านี้เกิดจากการพัฒนาและการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บางครั้งก็เป็นการทำลายความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งการพัฒนา การรักษา และการทำลายเกิดขึ้นจากการสื่อสาร ขณะเดียวกัน ความสัมพันธ์สามารถพัฒนาให้ดีขึ้นได้ด้วยการใช้ทักษะการสื่อสาร (DeVito, 2016) ความสัมพันธ์แบบโรแมนติกมีกฎที่ต้องรักษาความสัมพันธ์ให้คงอยู่ไว้ร่วมกันของคู่รัก หรือเมื่อเลิกรากัน กฎนั้นจะเสื่อมสลายและพังทลายลง กฎดังกล่าว ได้แก่ (1) ตระหนักว่าแต่ละคนก็มีชีวิตนอกเหนือจากความสัมพันธ์ (2) มีและแสดงความสนใจและทัศนคติที่คล้ายคลึงกัน (3) ส่งเสริมการนับถือตนเองซึ่งกันและกัน (4) เป็นตัวของตัวเองจริง ๆ อย่างเปิดเผยและจริงใจ (5) มีความซื่อสัตย์ต่อกัน (6) ใช้เวลาอยู่ร่วมกันให้มาก (7) ได้รับการตอบแทนที่สมดุลกับการทุ่มเทเมื่อเทียบกับอีกฝ่าย และ (8) รู้สึกถึงความมหัศจรรย์ที่ไม่สามารถอธิบายได้เมื่ออยู่ด้วยกัน (Baxter, 1986)

ทฤษฎีการพัฒนาความสัมพันธ์ (Social Penetration Theory) ถูกเสนอขึ้นจากความคิดของ Altman และ Taylor (1973) โดยแบ่งลำดับขั้นเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นแนะนำที่มีการเปิดเผยตัวตนอย่างผิวเผิน ขั้นการสำรวจสู่การแลกเปลี่ยนความรู้สึกที่มีการเปิดเผยตัวตนมากขึ้น ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้สึกที่มีการสื่อสารในประเด็นที่ใกล้ชิดและละเอียดอ่อนมากขึ้น และขั้นแลกเปลี่ยนอย่างมั่นคงที่มีการสื่อสารเปิดกว้างในทุกหัวข้อ ต่อมา Knapp (1978) ได้พัฒนาทฤษฎีนี้เป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นทำความรู้จัก ขั้นทดลอง ขั้นกระชับขึ้น ขั้นหลอมรวม และขั้นผูกมัด ซึ่งเป็นขั้นสูงสุดที่มีการประกาศความสัมพันธ์ต่อสังคม ทฤษฎีนี้ได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาต่าง ๆ เช่น การพัฒนาตัวชี้วัดระดับความสัมพันธ์ (Welch & Rubin, 2002) และการศึกษาความสัมพันธ์แบบโรแมนติกบนอินสตาแกรม (Zhafira et al., 2021) นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาตัวชี้วัดพฤติกรรมการรักษาความสัมพันธ์ที่ประกอบด้วย 8 ตัวแปร ได้แก่ ทัศนคติเชิงบวก การให้ความมั่นใจ การเปิดเผย การแบ่งหน้าที่ เครือข่ายสังคม การจัดการ การให้คำแนะนำ และความเข้าใจ (Chonody et al., 2016)

การศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์แบบโรแมนติกสะท้อนให้เห็นว่า เป็นแนวคิดที่อธิบายความรักผ่านการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยมีองค์ประกอบด้านความใกล้ชิด ความสนิทสนม ความห่วงใย ความหลงใหล และพันธสัญญา ซึ่งเกิดจากการพัฒนา การรักษา และการทำลายความสัมพันธ์ผ่านการสื่อสาร ทั้งนี้การรักษาความสัมพันธ์มีกฎพื้นฐานที่ครอบคลุมตั้งแต่การรักษาความเป็นส่วนตัวไปจนถึงความรู้สึกพิเศษที่มีร่วมกัน เมื่อพิจารณาทฤษฎีการพัฒนาความสัมพันธ์ พบว่ามีการศึกษาเชิงลำดับขั้นโดยแนวคิดแรกแบ่งเป็นสี่ขั้นตอน เริ่มจากการแนะนำตัวจนถึงการแลกเปลี่ยนอย่างมั่นคง และได้รับการพัฒนาความสัมพันธ์ ซึ่งเพิ่มขั้นผูกมัดที่มีการประกาศความสัมพันธ์ต่อสังคม ทฤษฎีนี้ได้รับการนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาต่าง ๆ รวมถึงการพัฒนาตัวชี้วัดที่ครอบคลุมพฤติกรรมการรักษาความสัมพันธ์ ทั้งในบริบททั่วไปและบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยในบทความนี้ จะศึกษาความสัมพันธ์แบบโรแมนติกกับการใช้และความพึงพอใจในสื่อประเภทวิดีโอเกม

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาผลกระทบของการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกเป็นการศึกษาเฉพาะเรื่องที่ศึกษากันจำนวนน้อย ในการวิจัยและการศึกษาประเด็นนี้นั้น ส่วนมากมุ่งเน้นไปที่การระบุถึงแรงจูงใจและพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการศึกษาลักษณะทางประชากรที่ใช้และพึงพอใจต่อวิดีโอเกม แต่การศึกษาผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลยังพบเห็นบ้าง

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการใช้วิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกที่เกิดขึ้นในทางบวก ทำให้สามารถแยกประเภทของตัวแปรด้านผลของการใช้วิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกได้เป็นสามลักษณะ ได้แก่ (1) ผลต่อบุคคล เช่น ความเกี่ยวข้อง

ทางเพศและเวลา (2) ลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น และ (3) ประโยชน์จากการเล่นวิดีโอเกม มีรายละเอียดดังนี้

(1) ผลต่อบุคคลของการใช้วิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติก ความเกี่ยวข้องกับตัวแปรด้านเพศของบุคคล การศึกษาของ Ding และ Shao (2023) ได้ศึกษาอิทธิพลของการใช้วิดีโอเกมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชน พบว่า วิดีโอเกมมีความสำคัญกับผู้ชายมากกว่าผู้หญิง ทำให้ผู้ชายมีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญกับวิดีโอเกมมากกว่าผู้หญิง อีกทั้ง การเลือกเกมที่ไม่ตรงตามความต้องการของแต่ละฝ่ายส่งผลต่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติก โดย Coyne และคณะ (2012) ได้ศึกษาความขัดแย้งของคู่รักที่มาจากการเล่นวิดีโอเกม พบว่า ผู้ชายมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งและเกมดนตรีมากที่สุด ในขณะที่ผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมดนตรีและเกมออกกำลังกายมากที่สุด ขณะที่ Dobry (2015) ที่ศึกษาผลจากการเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นความสัมพันธ์โดยการเล่นวิดีโอเกม พบว่า เกมออกกำลังกายส่งผลดีต่อความสัมพันธ์มากกว่าเกมประเภทอื่น นอกจากนี้ ความเกี่ยวข้องกับตัวแปรด้านเวลาของบุคคล งานวิจัยของ Ding และ Shao (2023) พบว่า ผู้เล่นที่มีความสัมพันธ์จะให้เวลาที่แตกต่างกัน เช่น ผู้ชายมีแนวโน้มที่จะให้เวลากับวิดีโอเกมมากกว่าผู้หญิง และ Sunarto และคณะ (2019) ที่ศึกษาความหมายจากการสื่อสารในชุมชนออนไลน์ของเกม Mobile Legends พบว่า หากคู่ความสัมพันธ์เคารพเวลาส่วนตัวของกันและกันและยอมรับซึ่งกันและกัน จะส่งผลต่อความสัมพันธ์ในเชิงบวก รวมถึง Miyaji และ Narayanan (2019) ที่ศึกษาบทบาทของการเล่นเกมร่วมกันจากความสัมพันธ์แบบโรแมนติก พบว่า การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่คู่รักใช้ในการใช้เวลาร่วมกันมากขึ้น จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เพศ และ เวลาเป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อบุคคลจากการเล่นวิดีโอเกม โดยตัวแปรด้านเพศวัดได้จาก การให้ความสำคัญต่อวิดีโอเกมของเพศชายและเพศหญิง และตัวแปรด้านเวลาวัดได้จากระยะเวลาที่เล่นเกมกับคู่รักร่วมกัน การยอมรับและเคารพเวลาและความเป็นส่วนตัวของแต่ละฝ่าย และ การให้เวลากับวิดีโอเกมของเพศชายและเพศหญิง ซึ่งอย่างหลังนี้เป็นความเกี่ยวข้องร่วมกันระหว่างตัวแปรเพศและเวลา

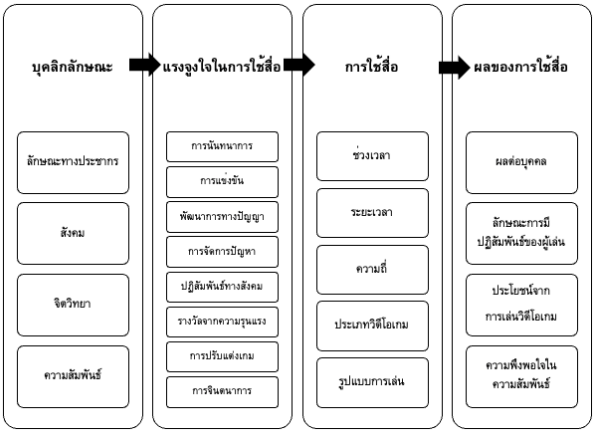
(2) ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ของคู่รักผ่านการเล่นวิดีโอเกม การศึกษาของ Miyaji และ Narayanan (2019) พบว่า ผลของการเล่นวิดีโอเกมที่สามารถสร้างความสัมพันธ์แบบโรแมนติกได้ คือ การเล่นเกมร่วมกันช่วยเพิ่มการสื่อสารระหว่างคู่รัก คู่รักได้ร่วมกันสร้างและอยู่ในโลกเสมือนของเกม เป็นการการสร้างโลกจินตนาการร่วมกัน การเล่นเกมทำให้คู่รักมีเป้าหมายร่วมกัน เช่น การเอาชนะเกม การเล่นเกมด้วยกันทำให้คู่รักมีความสนใจร่วมกันมากขึ้น คู่รักได้รู้จักกันมากขึ้น คือ ได้รับรู้ลักษณะนิสัยในคู่ของตนเองจากสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านเกม สร้างความใกล้ชิดทางอารมณ์ คือ ได้รับความรู้สึกเชื่อมโยงกันมากขึ้นเมื่อเล่นเกมและชนะด้วยกัน ขณะที่ Ding และ Shao (2023) พบว่า การใช้วิดีโอเกมร่วมกันส่งผลกระทบเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญกับความพึงพอใจในความสัมพันธ์แบบโรแมนติก นอกจากนี้ Liu (2019) ได้ศึกษาความใกล้ชิดของคู่รักคนจีนผ่านเกมออนไลน์ประเภทเกมเต้น มีข้อค้นพบคือ วิดีโอเกมที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเป็นคู่ในรูปแบบความสัมพันธ์แบบโรแมนติก ส่งผลให้เกิดการพัฒนาความสัมพันธ์จากในเกมไปสู่ความสัมพันธ์จริงนอกเกมได้ สรุปได้ว่า ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ของคู่รักผ่านการเล่นวิดีโอเกมนั้นวัดได้จาก ปฏิสัมพันธ์หรือการสื่อสารระหว่างคู่รักขณะที่เล่นเกมร่วมกัน ความสนใจต่อเกมและเป้าหมายร่วมกันจากการเล่น ความรู้สึกร่วมต่อเกม ความพึงพอใจในความสัมพันธ์จากการเล่นเกมร่วมกัน และ ผลต่อความสัมพันธ์จริงนอกวิดีโอเกมจากการเล่นเกมร่วมกัน

(3) ประโยชน์จากการเล่นวิดีโอเกม การศึกษาผลกระทบจากวิดีโอเกมต่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกได้นำเสนอทั้งผลกระทบทางด้านบวก คือ ความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น และ ผลกระทบทางด้านลบ คือ ความสัมพันธ์ที่แย่ลง ทั้งนี้ การทบทวนวรรณกรรมจะมุ่งเน้นเฉพาะลักษณะการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมที่ทำให้เกิดผลกระทบทางด้านบวก โดยการศึกษาของ Hertlein และ Hawkins (2012) ได้ศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ของคู่รักในโลกความเป็นจริง พบว่า ประโยชน์ต่อความสัมพันธ์ของคู่รักจากการเล่นวิดีโอเกม คือ (1) ประโยชน์ด้านทักษะทางสังคม โดยการเล่นเกมร่วมกันส่งเสริมความสามัคคีและความร่วมมือกันซึ่งนำไปใช้ในความสัมพันธ์จริงได้ (2) ประโยชน์ด้านปฏิสัมพันธ์ของเพศ โดยผู้หญิงมักใช้เกมเป็นพื้นที่พูดคุยเรื่องส่วนตัวมากกว่าผู้ชาย ซึ่งหากเข้าใจในความแตกต่างนี้จะสามารถช่วยลดความขัดแย้งของคู่รักได้ (3) ประโยชน์ด้านความเข้าใจในบริบทของคู่รัก โดยการเล่นเกมสามารถเผยให้เห็นลักษณะนิสัยบางอย่างของผู้เล่น ซึ่งความเข้าใจนี้อาจนำไปสู่การสนทนาที่ลึกซึ้งขึ้นในคู่รัก รวมถึงเป็นวิธีบรรเทาความรู้สึกคับข้องใจหรือความเหงา (4) ประโยชน์จากการใช้จินตนาการ คือ เกมออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สร้างตัวละครในอุดมคติ ซึ่ง ความสามารถในการจินตนาการนี้อาจนำมาใช้เสริมสร้างความสัมพันธ์ได้ ทั้งนี้ คู่รักอาจใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความยืดหยุ่น และความสนุกสนานที่ได้จากเกมมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (5) ประโยชน์จากการทำกิจกรรมร่วมกัน

คือ ช่วยเพิ่มความสนุกสนานและลดความเครียดในความสัมพันธ์ (6) ประโยชน์จากการพัฒนาตนเอง คือ ช่วยให้ผู้เล่นได้ค้นพบด้านต่าง ๆ ของตนเองซึ่งอาจส่งผลดีต่อความสัมพันธ์โดยรวม และ (7) ประโยชน์จากการสื่อสาร คือ ทักษะการสื่อสารที่พัฒนาขึ้นจากการเล่นเกมอาจนำมาใช้ในการสื่อสารกับคู่รักได้ เนื่องจากบางคนพบว่าการสื่อสารในเกมนั้นง่ายกว่าในชีวิตจริง ซึ่งประโยชน์ต่อความสัมพันธ์ของคู่รักจากการเล่นวิดีโอเกมที่กล่าวมา เป็นตัวแปรสำคัญที่สามารถวัดผลของการเล่นวิดีโอเกมระหว่างคู่รัก

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

จากการนำเสนอความสำคัญในการศึกษาและการทบทวนวรรณกรรม ผู้เขียนพยายามนำเสนอความเป็นไปได้ในการศึกษาการใช้สื่อและความพึงพอใจจากการเล่นวิดีโอเกม โดยตัวแปรที่สำคัญที่จำเป็นต้องนำมาศึกษาการใช้สื่อและความพึงพอใจ ได้แก่ บุคลิกลักษณะ แรงจูงใจในการใช้สื่อ การใช้สื่อ และ ผลของการใช้สื่อ โดยอธิบายได้ว่า บุคลิกลักษณะอาจศึกษาเพื่อรับข้อมูลระดับบุคคล เช่น ลักษณะทางประชากร สังคม จิตวิทยา และ ลักษณะความสัมพันธ์แบบโรแมนติกที่มีอยู่ปัจจุบัน ตัวแปรแรงจูงใจในการใช้สื่อ อาจใช้ผลการศึกษาของ López-Fernández และคณะ (2020) ตัวแปรด้านการใช้สื่อ เช่น ช่วงเวลา ระยะเวลา ความถี่ของการเล่น ประเภทและรูปแบบเครื่องมือของวิดีโอเกมที่เล่น รวมถึง การเล่นวิดีโอเกมกับบุคคลที่มีความสัมพันธ์แบบโรแมนติก และ ผลของการใช้สื่อวิดีโอเกม อาจใช้ประเภทของตัวแปรด้านผลของการใช้วิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกจากการทบทวนวรรณกรรม ทั้งนี้ ตัวแปร “แรงจูงใจในการใช้สื่อ” และตัวแปร “ผลของการใช้สื่อ” มีความน่าสนใจในการศึกษาต่อไป ซึ่งการศึกษาในอนาคตอาจสามารถใช้รูปแบบของแรงจูงใจของการเล่นวิดีโอเกมของ López-Fernández และคณะ (2020) ที่ได้แบ่งรูปแบบไว้แปดรูปแบบด้วยกัน ได้แก่ (1) การนันทนาการ (2) การแข่งขัน (3) พัฒนาการทางปัญญา (4) การจัดการปัญหา (5) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (6) รางวัลจากความรุนแรง (7) การปรับแต่งเกม และ (8) การจินตนาการ (López-Fernández et al., 2020) ซึ่งตัวแปรแต่ละตัวอาจมีความสัมพันธ์หรือมีอิทธิพลต่อตัวแปรด้านการใช้สื่อและความพึงพอใจตัวแปรอื่น ผู้เขียนมองว่า ตัวแปรแรงจูงใจของการเล่นวิดีโอเกมของ López-Fernández และคณะ (2020) นั้นมีการทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือแล้วและสามารถนำไปศึกษาต่อได้ นอกจากนี้ ในส่วนของตัวแปรด้านผลของการใช้สื่อ ผู้เขียนเสนอให้นำตัวแปรจากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวข้องกับการศึกษาการใช้วิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกที่เกิดขึ้นในทางบวก ซึ่งพัฒนามาจากการศึกษาของ Hertlein และ Hawkins (2012) ตัวแปรด้านผลของการใช้วิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกได้เป็นสามลักษณะ ได้แก่ (1) ผลต่อบุคคล เช่น ความเกี่ยวข้องทางเพศและเวลา (2) ลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น และ (3) ประโยชน์จากการเล่นวิดีโอเกม มีประโยชน์เจ็ดด้าน ได้แก่ ประโยชน์ด้านทักษะทางสังคม ประโยชน์ด้านปฏิสัมพันธ์ของเพศ ประโยชน์ด้านความเข้าใจในบริบทของคู่รัก ประโยชน์จากการใช้จินตนาการ ประโยชน์จากการทำกิจกรรมร่วมกัน ประโยชน์จากการพัฒนาตนเอง และ ประโยชน์จากการสื่อสาร (Hertlein & Hawkins, 2012)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษาการใช้และความพึงพอใจวิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติก
ที่มา: วิกานดา พรสกุลวานิช. (2565). สื่อใหม่และการจัดการการสื่อสาร. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, หน้า 65

จากภาพที่ 1 เห็นได้ว่า ผู้เขียนได้นำแบบจำลองทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจมาปรับให้เข้ากับแนวทางการศึกษาในสื่อวิดีโอเกม และ ความสัมพันธ์แบบโรแมนติก ซึ่งหากมีการศึกษาในประเด็นดังกล่าว สามารถใช้แนวทางการศึกษาตามแบบจำลองที่เสนอนี้ได้ อย่างไรก็ตาม การศึกษาประเด็นนี้เป็นการศึกษาที่จำกัดขอบเขตของการศึกษาด้านความสัมพันธ์แบบโรแมนติก เนื่องจากเมื่อได้ทบทวนวรรณกรรมแล้ว พบว่า ผลกระทบจากการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมนั้น มีผลกระทบต่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งบทความนี้นำเสนอความเป็นไปได้ในการศึกษาผลกระทบจากการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกในทางบวกเท่านั้น ผู้เขียนวิเคราะห์ว่าการศึกษาผลกระทบทางลบต่อความสัมพันธ์นั้นเป็นที่ประจักษ์จากการศึกษาที่ผ่านมา ซึ่งนี่เป็นความท้าทายของการศึกษาว่าสื่อวิดีโอเกมที่ผู้ชายให้ความสำคัญมากกว่าผู้หญิง (Ding & Shao, 2023) นั้น สามารถเป็นเครื่องมือในการสร้างความสัมพันธ์แบบโรแมนติกเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีของบุคคลได้หรือไม่ ทั้งนี้ การระบุนิยามศัพท์ปฏิบัติการนั้น เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถนำไปทดสอบในอนาคต ผู้เขียนขอยกตัวอย่างนิยามศัพท์ปฏิบัติการตามแนวทางการศึกษาจากภาพที่ 1 ดังนี้

1. บุคลิกลักษณะ กำหนดนิยามศัพท์ ได้แก่ (1) ลักษณะทางประชากร คือ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพความสัมพันธ์ ระยะเวลาที่คบหากับคู่รักปัจจุบัน (2) สังคม คือ ลักษณะการอยู่ร่วมกับคู่รัก (อยู่ด้วยกันหรือห่างไกล) ความถี่ในการพบกันซึ่งหน้า (3) จิตวิทยา คือ ระดับความผูกพันในความสัมพันธ์ และ (4) ความสัมพันธ์ คือ ขั้นของความสัมพันธ์ตามแบบจำลอง Knapp ได้แก่ ทดลอง กระชับ หลอมรวม ผูกมัด

2. แรงจูงใจการใช้สื่อ กำหนดนิยามศัพท์จากเครื่องมือวัดระดับแรงจูงใจของการเล่นวิดีโอเกมของ López-Fernández และคณะ (2020) ได้แก่ (1) การนันทนาการ (2) การแข่งขัน (3) พัฒนาการทางปัญญา (4) การจัดการปัญหา (5) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (6) รางวัลจากความรุนแรง (7) การปรับแต่งเกม และ (8) การจินตนาการ

3. การใช้สื่อ กำหนดนิยามศัพท์ ได้แก่ (1) ช่วงเวลา คือ ช่วงเวลาของวันที่เล่นเกม (เช้า บ่าย เย็น กลางคืน) (2) ระยะเวลา คือ จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันหรือต่อสัปดาห์ที่เล่นเกม (3) ความถี่ คือ จำนวนวันต่อสัปดาห์ที่เล่นเกม (4) ประเภทของวิดีโอเกม คือ ประเภท (Genre) ของเกมที่เล่นกับคู่รักเป็นหลัก (แอคชัน กีฬา จำลองชีวิต ผู้เล่นหลายคนออนไลน์ ฯลฯ) โดยวัดแบบเลือกตอบหลายตัวเลือก และ (5) รูปแบบการเล่น คือ สัดส่วนของเวลาที่เล่นร่วมกับคู่รักเมื่อเทียบกับการเล่นคนเดียวหรือเล่นกับผู้อื่นที่ไม่ใช่คู่รัก

4. ผลของการใช้สื่อ กำหนดนิยามศัพท์ ได้แก่ (1) ผลต่อบุคคล คือ การให้ความสำคัญต่อวิดีโอเกม การให้เวลากับวิดีโอเกม การยอมรับและเคารพเวลาและความเป็นส่วนตัวของแต่ละฝ่าย (2) ลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น คือ การสื่อสารระหว่างคู่รักขณะที่เล่นเกมร่วมกัน ความสนใจต่อเกมและเป้าหมายร่วมกันจากการเล่น ความรู้สึกร่วมต่อเกม ความพึงพอใจในความสัมพันธ์จากการเล่นเกมร่วมกัน และ ผลต่อความสัมพันธ์จริงนอกวิดีโอเกมจากการเล่นเกมร่วมกัน (3) ประโยชน์จากการเล่นวิดีโอเกม คือ ประโยชน์ด้านทักษะทางสังคม ประโยชน์ด้านปฏิสัมพันธ์ของเพศ ประโยชน์ด้านความเข้าใจในบริบทของคู่รัก ประโยชน์จากการใช้จินตนาการ ประโยชน์จากการทำกิจกรรมร่วมกัน ประโยชน์จากการพัฒนาตนเอง ประโยชน์จากการสื่อสาร และ (4) ความพึงพอใจในความสัมพันธ์ คือ ระดับความพึงพอใจโดยรวมในความสัมพันธ์ปัจจุบัน โดยในข้อนี้ ผู้วิจัยอาจใช้มาตรวัดเชิงปริมาณด้านการปรับตัวของคู่รัก (Dyadic Adjustment Scale) ของ Norton และคณะ (2020)

สำหรับการกำหนดระเบียบวิธีวิจัยในการศึกษา หากต้องการศึกษาด้วยการสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม จำเป็นต้องสำรวจกับบุคคลทั้งชาย หญิง หรือเพศทางเลือกอื่น ๆ ที่มีพฤติกรรมเล่นวิดีโอเกม โดยอาจนำตัวแปรด้านความสัมพันธ์แบบโรแมนติกมาวิเคราะห์ร่วมกับตัวแปรด้านพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมของบุคคล ตัวอย่างเช่น การศึกษาของ Norton และคณะ (2020) ที่ศึกษาการใช้และการยอมรับวิดีโอเกมในประสบการณ์ด้านความสัมพันธ์ของคู่รัก การศึกษานี้ใช้มาตรวัดเชิงปริมาณด้านการปรับตัวของคู่รัก ร่วมกับมาตรวัดด้านพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมและมาตรวัดด้านการยอมรับการเล่นวิดีโอเกมของคู่รัก (Acceptance of Gaming) ขณะเดียวกัน หากต้องการศึกษาด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เป็นคู่รักชายหญิง หรือคู่รักเพศเดียวกันเพื่อหาคำตอบในเรื่องพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม การใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกม การพัฒนาและการรักษาความสัมพันธ์ของคู่รักที่สัมภาษณ์ ตัวอย่างเช่นการศึกษาของ Ding และ Shao (2023) ที่ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน เริ่มจากการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์คู่รักจำนวน 26 คู่ (เป็นเพศชายและเพศหญิงอย่างละ 13 คน) สัมภาษณ์ในประเด็นความขัดแย้งในคู่รัก

เป็นความขัดแย้งจากการเล่นวิดีโอเกมร่วมกันและความขัดแย้งจากความไม่พึงพอใจที่อีกฝ่ายเล่นวิดีโอเกม จากนั้นจึงนำผลการวิจัยเชิงคุณภาพออกแบบมาตรวัดเชิงปริมาณอีกทอดหนึ่ง ซึ่งประกอบกับการใช้มาตรวัดด้านการใช้วิดีโอเกมของบุคคลด้วย

จากการศึกษาที่กล่าวมานั้น ยังมีช่องว่างทางวิชาการของการศึกษาการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติก ซึ่งมีหลายประการ ได้แก่ (1) ช่องว่างด้านการบูรณาการทางทฤษฎี เนื่องจากบทความนี้ได้นำเสนอกรอบแนวคิดการศึกษาทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจร่วมกับการศึกษาวิดีโอเกม แต่ การพัฒนาทฤษฎีดังกล่าวกับแนวคิดความสัมพันธ์แบบโรแมนติกยังแยกออกจากกัน ช่องว่างทางวิชาการคือการสร้างกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่อธิบายว่าการใช้และความพึงพอใจในสื่อวิดีโอเกมนั้นเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์แบบโรแมนติกอย่างไร (2) ช่องว่างด้านตัวแปรและการวัด กล่าวคือ การศึกษาการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกยังไม่ได้ระบุตัวแปรที่สำคัญ เช่น ตัวแปรด้านทักษะการสื่อสาร ความไว้วางใจ ความฉลาดทางอารมณ์ รวมถึงตัวแปรด้านความคิดและการกระทำของคู่รักในชีวิตประจำวัน ซึ่งนั้นอาจเป็นสะพานเชื่อมระหว่างการเล่นวิดีโอเกมกับคุณภาพความสัมพันธ์ (3) ช่องว่างด้านระเบียบวิธีวิจัยที่ขาดการศึกษาระยะยาว ซึ่งความสัมพันธ์เชิงโรแมนติกจะต้องศึกษาผลกระทบหรือการเปลี่ยนแปลงของความสัมพันธ์ในระยะยาว จำเป็นต้องใช้เวลาเพื่อยืนยันการศึกษาการใช้สื่อและความพึงพอใจในวิดีโอเกมกับความสัมพันธ์แบบโรแมนติก และ (4) ช่องว่างด้านการครอบคลุมถึงผลกระทบจากการใช้สื่อและความพึงพอใจ คือ การศึกษานี้เน้นศึกษาผลกระทบของการใช้สื่อที่เกิดขึ้นในเชิงบวกขณะเดียวกัน การไม่พิจารณาถึงผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้นอาจทำให้การศึกษาประเด็นความสัมพันธ์แบบโรแมนติกไม่เกิดภาพรวมของแนวคิดที่สมบูรณ์ คือ มีความสัมพันธ์ทั้งด้านบวกและด้านลบจากการเล่นวิดีโอเกม ดังนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับช่องว่างทางวิชาการที่นำเสนอนั้น จึงมีข้อเสนอแนะเพื่อลดช่องว่างดังกล่าว ได้แก่ (1) พัฒนากรอบแนวคิดที่บูรณาการการใช้สื่อวิดีโอเกมและความพึงพอใจที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติก (2) การสร้างเครื่องมือที่มีตัวแปรและการวัดที่เฉพาะเจาะจง เพื่อการศึกษาการใช้สื่อวิดีโอเกมในคู่รัก (3) การออกแบบระเบียบวิธีวิจัยที่ครอบคลุมกับระยะเวลาที่สามารถระบุผลกระทบจากความสัมพันธ์แบบโรแมนติก และ (4) การศึกษาการใช้สื่อวิดีโอเกมที่ส่งผลกระทบด้านลบต่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกควบคู่ด้านบวก เพื่อเสริมแนวทางการศึกษาประเด็นความสัมพันธ์แบบโรแมนติก หรือการทำลายความสัมพันธ์ที่มาจากผลของการใช้สื่อ นอกจากนี้ หากกรอบแนวคิดที่ผู้เขียนเสนอในบทความนี้ได้รับการทดสอบในอนาคต นั่นทำให้ทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจได้ขยายขอบเขตของตัวทฤษฎีด้วยการศึกษาในวิดีโอเกมเพื่อวัตถุประสงค์ด้านความสัมพันธ์แบบโรแมนติก รวมถึงการต่อยอดความรู้ในวงวิชาการด้านการสื่อสารและเกมศึกษาได้ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม หากผู้วิจัยต้องการศึกษาการใช้และความพึงพอใจในวิดีโอเกมเพื่อความสัมพันธ์แบบโรแมนติกแล้ว ไม่ควรลืมตัวแปรด้านการใช้และความพึงพอใจในสื่อด้วย โดยเฉพาะการพัฒนามาตรวัดด้านการใช้และความพึงพอใจวิดีโอเกมที่ได้เสนอไป ซึ่งผู้วิจัยสามารถใช้รูปแบบของแรงจูงใจของการเล่นวิดีโอเกมของ López-Fernández และคณะ (2020) เพื่อการพัฒนามาตรวัดของตัวแปรดังกล่าวได้ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

ฉันทนา ปาปัตถา, ชาญชัญ กำมา, วศิน พรหมบรรดาโชค, วีรชาติ แป้นสุวรรณ, ธันยาภรณ์ ด่านเสถียร, ปวันรัตน์ พันธุสุวรรณ, ภูมินทร์ ฉายแสงเดือน, และ วรากร สุขทรัพย์. (2561). ผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. **วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร**, 1(2), 109–118. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/ivebjournal/article/view/243501

ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอคะ, และ กฤชณัท แสนทวี. (2565). การรู้เท่าทันสื่อและการตระหนักรู้ผลกระทบจากการเล่นอีสปอร์ตของเยาวชนไทย. **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**, 10(1), 21–29. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/254717

ธนพร ชูเวทย์. (2561). **การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือของกลุ่มวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร** [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. Thammasat University Digital Collections. https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2018/TU_2018_6007030213_10389_10871.pdf

พนม คลี่ฉายา. (2565). *กระบวนทัศน์ความรอบรู้เรื่องสื่อ พัฒนาการ และการปฏิบัติการจากสื่อดั้งเดิมสู่สื่อดิจิทัล*. โครงการตำรา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัฐพล ศรีสว่าง. (2553). **ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี browser-based game** [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].

วัชรินทร์ ภิญโญศาสตร์. (2550). **การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย** [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Theses and Dissertations. https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/25871/

วิกานดา พรสกุลวานิช. (2565). **สื่อใหม่และการจัดการการสื่อสาร** (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน. **วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**, 22(6), 871–879. https://li01.tci-thaijo.org/index.php/tstj/article/view/22437

Altman, I., & Taylor, D. A. (1973). **Social penetration: The development of interpersonal relationships**. Holt, Rinehart and Winston.

Anderegg, C., Dale, K., & Fox, J. (2014). Media portrayals of romantic relationship maintenance: A content analysis of relational maintenance behaviors on prime-time television. **Mass Communication and Society**, 17(5), 733–753. https://doi.org/10.1080/15205436.2013.846383

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. **Psychological Bulletin**, 136(2), 151–173. https://doi.org/10.1037/a0018251

เอกสารอ้างอิง

Baxter, L. A. (1986). Gender differences in the heterosexual relationship rules embedded in break-up accounts. **Journal of Social and Personal Relationships**, 3(3), 289–306. https://doi.org/10.1177/0265407586033003

Busselle, R., & Van den Bulck, J. (2019). Cultivation theory, media, stories, processes, and reality. In M. B. Oliver, A. A. Raney, & J. Bryant (Eds.), **Media effects: Advances in theory and research** (4th ed., pp. 69–82). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429491146-5

Chonody, J. M., Killian, M., Gabb, J., & Dunk-West, P. (2016). Understanding everyday relationship work: The development of a relationship maintenance scale. **Advances in Social Work**, 17(2), 355–368. https://doi.org/10.18060/21155

Coyne, S. M., Busby, D., Bushman, B. J., Gentile, D. A., Ridge, R., & Stockdale, L. (2012). Gaming in the game of love: Effects of video games on conflict in couples. **Family Relations**, 61(3), 388–396. https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2012.00712.x

DeVito, J. A. (2016). **The interpersonal communication book** (14th ed.). Pearson.

Ding, M., & Shao, X. (2023). The influence of video game usage on romantic relationships between youths. **Advances in Social Sciences Research Journal**, 10(9), 382–397. https://doi.org/10.14738/assrj.109.15586

Dobry, S. C. (2015). **The moderating effect of attachment behaviors on the association between video game use, time together as a problem, and relationship quality** [Master's thesis, Brigham Young University]. BYU ScholarsArchive. https://scholarsarchive.byu.edu/etd/5931/

Ewoldsen, D. R., & Rhodes, N. (2019). Media priming and accessibility. In M. B. Oliver, A. A. Raney, & J. Bryant (Eds.), **Media effects: Advances in theory and research** (4th ed., pp. 83–99). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429491146-6

Fejes-Vékássy, L., Ujhelyi, A., & Faragó, L. (2022). From #RelationshipGoals to #Heartbreak: We use Instagram differently in various romantic relationship statuses. **Current Psychology**, 41(10), 6825–6837. https://doi.org/10.1007/s12144-020-01187-0

Green, C. S., & Bavelier, D. (2007). Action video game experience alters the spatial resolution of attention. **Psychological Science**, 18(1), 88–94. https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2007.01853.x

Greitemeyer, T. (2022). The dark and bright side of video game consumption: Effects of violent and prosocial video games. **Current Opinion in Psychology**, 46, Article 101326. https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101326

Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. **Journal of Personality and Social Psychology**, 98(2), 211–221. https://doi.org/10.1037/a0016997

Harris, C. B., Baird, A., Harris, S. A., & Thompson, W. F. (2020). "They're playing our song": Couple-defining songs in intimate relationships. **Journal of Social and Personal Relationships**, 37(1), 163–179. https://doi.org/10.1177/0265407519859440

เอกสารอ้างอิง

Hertlein, K. M., & Hawkins, B. P. (2012). Online gaming issues in offline couple relationships: A primer for marriage and family therapists (MFTs). **The Qualitative Report**, 17(8), 1–48. https://doi.org/10.46743/2160-3715/2012.1804

Jones, G. (2018). ***The effects of violence in video games on individual levels of hostility in young adults*** [Master's thesis, Western Kentucky University]. WKU Student Scholarship. https://digitalcommons.wku.edu/theses/2570/

Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). Utilization of mass communication by the individual. In J. G. Blumler & E. Katz (Eds.), **The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research** (pp. 19–32). Sage.

Klapper, J. T. (1960). **The effects of mass communication**. Free Press.

Klimmt, C., & Possler, D. (2019). Video games. In M. B. Oliver, A. A. Raney, & J. Bryant (Eds.), **Media effects: Advances in theory and research** (4th ed., pp. 342–356). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429491146-22

Knapp, M. L. (1978). **Social intercourse: From greeting to goodbye**. Allyn and Bacon.

Knobloch-Westerwick, S., Westerwick, A., & Sude, D. J. (2019). Media choice and selective exposure. In M. B. Oliver, A. A. Raney, & J. Bryant (Eds.), **Media effects: Advances in theory and research** (4th ed., pp. 146–162). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429491146-10

Krcmar, M. (2019). Social cognitive theory. In M. B. Oliver, A. A. Raney, & J. Bryant (Eds.), **Media effects: Advances in theory and research** (4th ed., pp. 100–114). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429491146-7

Kuske, M. R. (2020). Social media use in the maintenance of long-distance romantic relationships in college. **UWL Journal of Undergraduate Research**, 23. https://www.uwlax.edu/globalassets/offices-services/urc/jur-online/pdf/2020/kuske.morgan.cst2020.pdf

Lemola, S., Brand, S., Vogler, N., Perkinson-Gloor, N., Allemand, M., & Grob, A. (2011). Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms. **Personality and Individual Differences**, 51(2), 117–122. https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.03.024

Liu, T. (2019). Video games as dating platforms: Exploring digital intimacies through a Chinese online dancing video game. **Television & New Media**, 20(1), 36–55. https://doi.org/10.1177/1527476417736614

López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2020). The development and validation of the Videogaming Motives Questionnaire (VMQ). **PLOS ONE**, 15(10), Article e0240726. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0240726

Miyaji, A., & Narayanan, M. (2019). Gaming your way to love: An exploration of the role of multiplayer gaming in romantic relationships. **Phoenix: International Journal for Psychology and Social Sciences**, 3, 90–104. https://www.researchgate.net/publication/338680697

Myers, D. (1990). A Q-study of game player aesthetics. **Simulation & Gaming**, 21(4), 375–396. https://doi.org/10.1177/104687819002100403

เอกสารอ้างอิง

Norton, A., Brown, C. C., Falbo, R., & Hogan, B. (2020). Video game use, acceptance, and relationship experiences: A moderated actor-partner interdependence model. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, 23(7), 453–458. https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0258

Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M. D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. **Journal of Adolescence**, 18(6), 687–691. https://doi.org/10.1006/jado.1995.1049

Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In A. Jordan & D. Romer (Eds.), **Media and the well-being of children and adolescents** (pp. 109–128). Oxford University Press.

Rubin, A. M. (2009). Uses-and-gratifications perspective on media effects. In J. Bryant & M. B. Oliver (Eds.), **Media effects: Advances in theory and research** (3rd ed., pp. 165–184). Routledge.

Sabri, R., Khokhar, M. N., Umer, M., Zafar, M. Z., Hassan, M., & Ullah, M. A. (2020). Video gaming and its association with depression, anxiety and stress. **İlköğretim Online**, 19(4), 4869–4886. https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.04.764892

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). **Rules of play: Game design fundamentals**. MIT Press.

Selnow, G. W. (1984). Playing videogames: The electronic friend. **Journal of Communication**, 34(2), 148–156. https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1984.tb02166.x

Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), **Playing video games: Motives, responses, and consequences** (pp. 213–224). Lawrence Erlbaum Associates.

Sunarto, S. A., Wulandari, C., & Hartanto, E. (2019). Communication meaning in the community online Mobile Legends based on Depok players realities. **International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding**, 6, 43–48. https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/627

Welch, S.-A., & Rubin, R. B. (2002). Development of relationship stage measures. **Communication Quarterly**, 50(1), 24–40. https://doi.org/10.1080/01463370209385644

Wigand, R. T., Borstelmann, S. E., & Boster, F. J. (1986). Electronic leisure: Video game usage and the communication climate of video arcades. **Annals of the International Communication Association**, 9(1), 275–293. https://doi.org/10.1080/23808985.1986.11678611

Zhafira, A. S., Dimyati, D., & Shukla, A. K. (2021). Romantic relationships on Instagram: Exploring Knapp's relational stage model. **ASPIRATION Journal**, 2(2), 129–154. https://doi.org/10.56353/aspiration.v2i2.29