



เลนส์ทางสังคมวิทยาในการศึกษาปรากฏการณ์แก๊งโอริโอ้

A SOCIOLOGICAL LENS ON THE STUDY OF THE OREO GANG PHENOMENON

นพรัตน์ รัตนประทุม, ประกิจ สารโธสงค์, พิพัฒน์ ไพรสวัสดิ์ และ อารมณ ขาญกุล

Nopparat Rattanaprathum, Pakit Sarathaisong, Pipat Praisawat and Arom Chankun

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Faculty of Social Sciences, Naresuan University

อีเมล : nopparatr@nu.ac.th

Received: November 25, 2025 **Revised:** December 19, 2025 **Accepted:** December 31, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่อง เลนส์ทางสังคมวิทยาในการศึกษาปรากฏการณ์แก๊งโอริโอ้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอการประยุกต์ใช้แนวคิดและทฤษฎีทางสังคมวิทยาในการทำความเข้าใจพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่น โดยใช้กรณีศึกษาแก๊งโอริโอ้ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นสะท้อนพฤติกรรมเลียนแบบจากบทบาทสมมติ (Roleplay) ผ่านเกมจีทีเอ 5 (GTA V) และแพลตฟอร์มเสริมไฟฟ์เอ็ม (FiveM) ซึ่งส่งผลให้เกิดความรุนแรงในโลกความเป็นจริง การศึกษาได้ใช้กรอบคิดทางสังคมวิทยา 5 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1) โครงสร้าง-หน้าที่นิยม 2) ความขัดแย้ง 3) การกระทำทางสังคม 4) ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ และ 5) หลังสมัยใหม่นิยม เพื่ออธิบายพลวัตของพฤติกรรมความรุนแรงและอัตลักษณ์ของกลุ่มวัยรุ่นในบริบทดิจิทัล บทความประกอบด้วย 4 ประเด็นสำคัญ คือ 1) ลักษณะของเกมจีทีเอ 5 และแพลตฟอร์มไฟฟ์เอ็ม 2) ลำดับเหตุการณ์ความรุนแรงจากแก๊งโอริโอ้ 3) แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานทางสังคมวิทยา และ 4) การประยุกต์ทฤษฎีทางสังคมวิทยาเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์แก๊งโอริโอ้ บทความนี้มีส่วนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างโลกเสมือนกับพฤติกรรมจริงของวัยรุ่น อีกทั้งยังส่งเสริมการเลือกใช้อกรอบแนวคิดทางสังคมวิทยาอย่างสอดคล้องกับปรากฏการณ์ทางสังคมร่วมสมัย

คำสำคัญ: มุมมองทางสังคมวิทยา, วัยรุ่น, ความรุนแรง, เกมออนไลน์, จีทีเอ 5

Abstract

The academic article, “A Sociological Lens on the Study of the ‘Oreo Gang’ Phenomenon,” aims to demonstrate how sociological theories and concepts can be applied to understand youth behavior by using the “Oreo Gang” as a case study. The phenomenon reflects imitative behavior from role-playing (Roleplay) through the game GTA V and the supplemental platform FiveM, which resulted in real-world violence. The study employs five



major sociological perspectives—(1) structural functionalism, (2) conflict theory, (3) social action theory, (4) symbolic interactionism, and (5) postmodernism—to analyze the dynamics of violent behavior and the formation of youth identity in digital contexts. The article is organized into four main sections: (1) characteristics of the GTA game and the FiveM platform, (2) a timeline of violent incidents related to the “Oreo Gang,” (3) fundamental sociological theories, and (4) applications of sociological theories to interpret the case study. This article contributes to a deeper understanding of the relationship between virtual environments and real-life behavior among youth, while promoting the effective use of sociological perspectives in analyzing contemporary social phenomena.

Keywords: Sociological Perspective, Youth, Violence, Online Games, GTA V

บทนำ

ข่าวการจับกุม “แก๊งโอริโอ” ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2568 ได้สร้างความสนใจและตั้งคำถามในสังคมไทยอย่างกว้างขวาง เนื่องจากเป็นปรากฏการณ์ใหม่ของกลุ่มวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมความรุนแรงจากเกม แก๊งดังกล่าวก่อเหตุทำร้ายร่างกายผู้อื่นและเผยแพร่คลิปวิดีโอการกระทำผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อข่มขู่เหยื่อและสร้างความหวาดกลัวในสังคม (ไทยรัฐออนไลน์, 2568) ลักษณะการกระทำของกลุ่มนี้สะท้อนอิทธิพลจากวัฒนธรรมเกมออนไลน์ โดยเฉพาะจากเกมจีทีเอ 5 (Grand Theft Auto V: GTA V) และแพลตฟอร์มเสริมไฟฟ์เอ็ม (FiveM) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถสร้างเมืองเสมือนและสวมบทบาทสมมติได้อย่างอิสระ (Roleplay) เช่น การเป็นตำรวจ อาชญากร หรือพลเมืองทั่วไป ผู้เล่นยังสามารถปรับแต่งสภาพแวดล้อมและกติกาของเกมผ่านระบบมอด (Mods) และสคริปต์ (Scripts) ที่สร้างขึ้นเอง (ทีเอ็นเอ็นไทยแลนด์, 2568) ปรากฏการณ์แก๊งโอริโอจึงมิได้เป็นเพียงกรณีของความรุนแรงทางกาย แต่ยังเป็นภาพสะท้อนการซึมซับพฤติกรรมของโลกเสมือนสู่โลกความเป็นจริง

ปรากฏการณ์ที่กล่าวมาข้างต้นได้ก่อให้เกิดข้อถกเถียงและคำถามในทางสังคมวิทยาเกี่ยวกับที่มาของความรุนแรงและพฤติกรรมเลียนแบบของกลุ่มวัยรุ่น เช่น เราจะวิเคราะห์และทำความเข้าใจปฏิสัมพันธ์ของโลกเสมือนและโลกความเป็นจริงได้อย่างไร โครงสร้างทางสังคมมีส่วนกำหนดหรือควบคุมพฤติกรรมของเยาวชนได้หรือไม่ อย่างไร เป็นต้น

เพื่อตอบคำถามและทำความเข้าใจปรากฏการณ์ “แก๊งโอริโอ” อย่างเป็นระบบ จำเป็นต้องย้อนกลับไปมองรากฐานศาสตร์ทางสังคมวิทยา ซึ่งถือกำเนิดขึ้นระหว่างปี ค.ศ.1830–1842 โดยอ็อกุสต์ กอมต์ (Auguste Comte) เขาเสนอว่าสังคมวิทยาเป็นศาสตร์ที่มีความสำคัญสูงสุดในการศึกษาสังคมและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และได้รับการขนานนามว่าเป็น “ราชินีแห่งศาสตร์” (Queen of Sciences) (Giddens et al., 2017) ตลอดระยะเวลาเกือบสองศตวรรษ องค์ความรู้ทางสังคมวิทยาได้พัฒนาและแตกแขนงออกเป็นหลากหลายกลุ่มทฤษฎี เช่น กลุ่มโครงสร้าง-หน้าที่นิยม กลุ่มทฤษฎีความขัดแย้ง กลุ่มปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์



นิยม และกลุ่มทฤษฎีสังคมหลังสมัยใหม่ (Ritzer, 2007) อย่างไรก็ดี แม้ว่ากลุ่มทฤษฎีจะมีมุมมองที่แตกต่างกัน แต่ล้วนมีเป้าหมายร่วมกัน คือ การอธิบายและทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมในบริบทของมนุษย์อย่างรอบด้าน

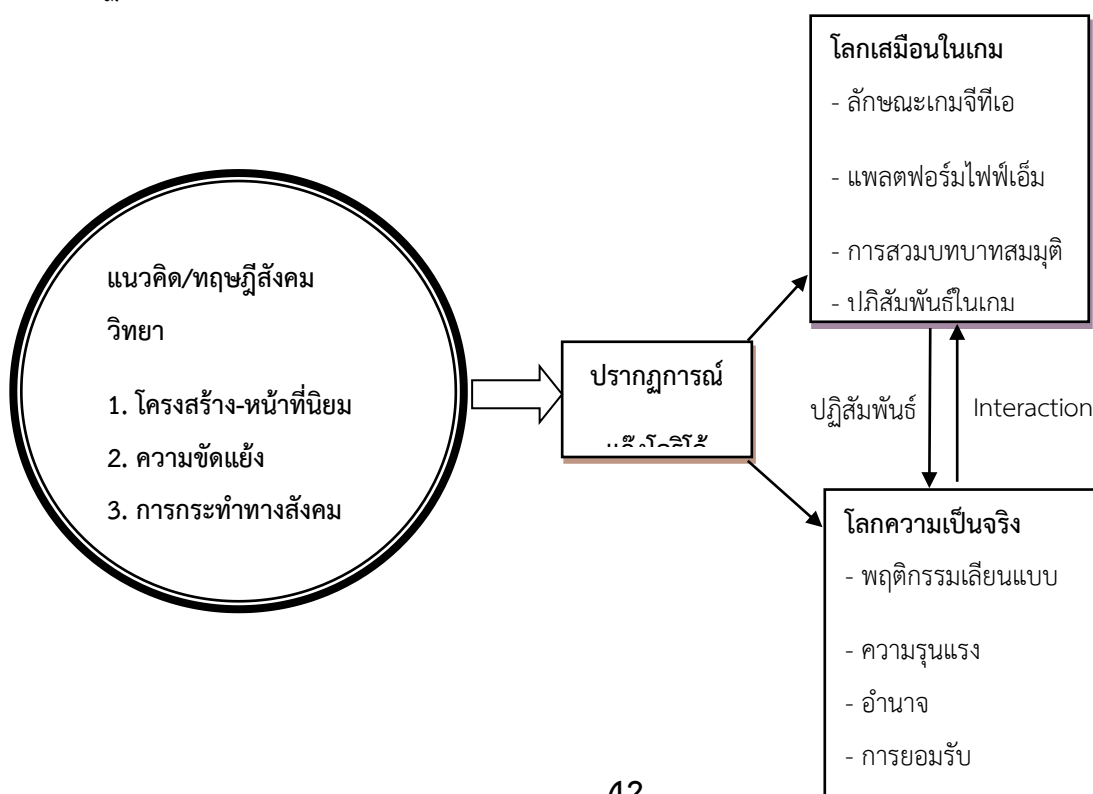
จากที่กล่าวไปข้างต้น ผู้เขียนเชื่อว่ามุมมองทางสังคมวิทยา สามารถใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ และทำความเข้าใจพฤติกรรมความรุนแรงในกรณีแก๊งโอริโอได้ ดังนั้น ผู้เขียนจึงมุ่งตอบคำถามสำคัญว่า “ปรากฏการณ์แก๊งโอริโอสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดหรือทฤษฎีทางสังคมวิทยาใดบ้าง” การตอบคำถามนี้จะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งด้านการเรียนการสอน การวิจัย และการประยุกต์ใช้เชิงสังคม เช่น ช่วยให้นักศึกษามองเห็นแนวทางการนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้วิเคราะห์พฤติกรรมทางสังคม ช่วยให้นักวิจัยสามารถเลือกแนวคิดทางสังคมวิทยาในการออกแบบงานวิจัยหรือตั้งสมมุติฐานได้ ตลอดจนนักวิชาการที่สนใจสามารถเข้าใจพลวัตของพฤติกรรมทางสังคมของวัยรุ่นในยุคดิจิทัลได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อเสนอการประยุกต์ใช้แนวคิดและทฤษฎีทางสังคมวิทยาในการทำความเข้าใจพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่น โดยใช้กรณีศึกษาแก๊งโอริโอ

กรอบแนวคิดในการศึกษา

แนวคิดและทฤษฎีทางสังคมวิทยาทั้ง 5 กลุ่ม ได้แก่ 1) โครงสร้าง-หน้าที่นิยม 2) ความขัดแย้ง 3) การกระทำทางสังคม 4) ปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ 5) หลังสมัยใหม่นิยมสามารถนำมาใช้วิเคราะห์และทำความเข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างโลกเสมือนในเกมจีทีเอกับโลกความเป็นจริงได้อย่างไร (ภาพที่ 1)





ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษาปรากฏการณ์แก๊งโอริโอ

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาประกอบด้วยเนื้อหา 4 ส่วน ได้แก่ 1) ลักษณะของเกมจีทีเอ 5 และแพลตฟอร์มไฟฟ์เอ็ม 2) ลำดับเหตุการณ์ความรุนแรงจากแก๊งโอริโอ 3) แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานทางสังคมวิทยา และ 4) การประยุกต์ทฤษฎีทางสังคมวิทยาเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์แก๊งโอริโอ ซึ่งแต่ละส่วนมีดังนี้

1) ลักษณะของเกมจีทีเอ 5 และแพลตฟอร์มไฟฟ์เอ็ม

เกมจีทีเอ 5 (GTA V) เป็นเกมออนไลน์ผจญภัยแบบเปิด (Open-world Action Adventure) ที่พัฒนาโดยบริษัทร็อกสตาร์เกมส์ (Rockstar Games) ซึ่งเปิดตัวครั้งแรกในปี ค.ศ. 2013 เกมดังกล่าวนำเสนอเมืองสมมติชื่อลอซซานโตส (Los Santos) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนครลอสแอนเจลิสของสหรัฐอเมริกา โดยออกแบบให้ผู้เล่นสามารถสำรวจพื้นที่กว้างขวางของเมืองและชนบทได้อย่างอิสระ (Rockstar Games, 2013) ผู้เล่นสามารถเลือกบทบาทและเส้นทางชีวิตได้เอง เช่น การเป็นอาชญากร ตำรวจ นักธุรกิจ หรือพลเมืองทั่วไป ซึ่งแต่ละบทบาทสะท้อนพลวัตของสังคมเมืองและความซับซ้อนของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกสมัยใหม่ จุดเด่นของเกม คือ ความสมจริงของสภาพแวดล้อม ทั้งระบบคมนาคม การใช้จ่ายพาหนะ การซื้อขายสินค้า การถือครองอาวุธ รวมถึงกิจกรรมทางสังคมและเศรษฐกิจที่ใกล้เคียงกับโลกจริง (Giddens et al., 2017) (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 เกมจีทีเอ 5 (GTA V)

สำหรับแพลตฟอร์มไฟฟ์เอ็ม (FiveM) เป็นแพลตฟอร์มมอด (Modification Platform) ที่พัฒนาโดยกลุ่มนักพัฒนาอิสระชื่อกลุ่มซิทีเซนเอฟเอ็กซ์ (CitizenFX Collective) ในช่วงปี ค.ศ. 2015–2016 ซึ่งต่อยอดจากเกมจีทีเอ 5 โดยตรง จุดประสงค์หลัก คือ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถสร้างเซิร์ฟเวอร์ของตนเอง และปรับแต่งระบบได้อย่างอิสระ (CCL Online, 2021) แพลตฟอร์มไฟฟ์เอ็มยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสวมบทบาท



สมมติได้อย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นเจ้าหน้าที่รัฐ อาชญากร หรือประชาชนทั่วไป ซึ่งทำให้การเล่นไม่ได้จำกัดอยู่เพียงรูปแบบเดิมของเกม แต่ขยายไปสู่การสร้าง “โลกสังคมเสมือน” ที่ผู้เล่นร่วมกันกำหนดกติกา ปฏิสัมพันธ์ และสร้างบรรทัดฐานทางสังคมขึ้นใหม่ (Martínez, 2024) นอกจากนี้ ชุมชนผู้เล่นบนเซิร์ฟเวอร์ต่าง ๆ ยังมีการสร้างอัตลักษณ์ร่วมและรูปแบบกิจกรรมเฉพาะตัว ส่งผลให้แพลตฟอร์มไฟฟ์เอ็มทำหน้าที่คล้ายพื้นที่ชุมชนออนไลน์ที่มีชีวิตและมีการสื่อสารระหว่างสมาชิกอยู่เสมอ (Pettanoo & Tadamnuaychai, 2025)

ภายในแพลตฟอร์มไฟฟ์เอ็ม ยังมีกฎระเบียบเฉพาะที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด เพื่อรักษาความสมจริงของการดำรงชีวิตในเมืองเสมือน กฎเหล่านี้เรียกว่า “กฎบทบาทสมมติ” (Roleplay Rules) ซึ่งครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรม การสื่อสาร และจรรยาบรรณของผู้เล่น เช่น การสวมบทบาทตามตัวละครของตน (In Character: IC) การแยกชีวิตจริงออกจากเกม (Out of Character: OC) การห้ามทำสิ่งเหนียมมนุษย์ (No Powergaming) และการเคารพชีวิตของตัวละคร (Value of Life) (GTA BOOM, n.d.) กฎเหล่านี้สะท้อนให้เห็นการจำลองแบบของโครงสร้างสังคมจากโลกจริงสู่โลกเสมือน โดยผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมในการรักษาระเบียบและค่านิยมร่วมในชุมชนออนไลน์ คล้ายกับกลไกของสังคมมนุษย์ในชีวิตจริง (Rheingold, 2000)

เมื่อพิจารณาในเชิงสังคมวิทยาเกมจีทีเอ 5 และแพลตฟอร์มไฟฟ์เอ็มมิได้เป็นเพียงเกมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น หากแต่ยังเป็นสังคมจำลอง (simulation society) ที่สะท้อนโครงสร้างอำนาจ บทบาททางสังคม และค่านิยมบริโภคนิยมของโลกทุนนิยมร่วมสมัย ผู้เล่นจึงได้เรียนรู้การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านระบบเสมือนจริงที่มีลักษณะคล้ายสังคมเสมือน (virtual social system) ซึ่งเชื่อมโยงอย่างแนบแน่นกับสังคมในชีวิตจริง (Castronova, 2005; Ritzer, 2007) โลกเสมือนในเกมเหล่านี้มีโครงสร้าง กฎเกณฑ์ และระบบคุณค่าที่คล้ายคลึงกับสังคมจริง ไม่ว่าจะเป็นการจัดลำดับขั้น การแสดงอำนาจ การต่อรองผลประโยชน์ หรือการแสวงหาความชอบธรรมในบทบาทที่ตนสวมใส่ ผู้เล่นจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้บริโภคเกม แต่เป็นสมาชิกของสังคมจำลองที่สร้างและคงอยู่ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางดิจิทัล (Taylor, 2009) ดังนั้น โลกเสมือนอาจส่งผลต่อการรับรู้และพฤติกรรมในชีวิตจริง โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงการพัฒนาร่างกาย จิตใจ อารมณ์ อาจถูกนำมาปรับใช้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งปรากฏให้เห็นชัดเจนในกรณีพฤติกรรมความรุนแรงของแก๊งโอริโอ

2) ลำดับเหตุการณ์ความรุนแรงจากแก๊งโอริโอ

มกราคม 2568 – การจับกุมครั้งแรก ในเดือนมกราคม พ.ศ. 2568 เจ้าหน้าที่ตำรวจไซเบอร์ได้ดำเนินการจับกุมผู้ต้องสงสัยรายแรกที่เชื่อมโยงกับกลุ่มดังกล่าว พบว่ามีการซื้อขายข้อมูลส่วนบุคคลผ่านระบบออนไลน์ โดยเฉพาะข้อมูลลูกค้าจากบริษัทขนส่งเอกชน นอกจากนี้ ยังตรวจพบยาเสพติดและอาวุธปืนในที่พักของผู้ต้องสงสัย ซึ่งสะท้อนให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างอาชญากรรมไซเบอร์และอาชญากรรมในโลกจริง (พีพีทีวี เอชดี36, 2568) (ภาพที่ 3)

กุมภาพันธ์ 2568 – การสืบสวนจับกุม ต่อมาในเดือนกุมภาพันธ์ 2568 เจ้าหน้าที่ตำรวจ สภ. คลองหลวง ได้จับกุมสมาชิกแก๊งเพิ่มเติมจากเหตุทำร้ายร่างกายคู่รักนักศึกษาที่เกิดขึ้นตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2567 ภายในคอนโดมิเนียมย่านรังสิต จังหวัดปทุมธานี เหตุการณ์นี้ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในโลกออนไลน์ และนำไปสู่การเปิดโปงข้อมูลเชื่อมโยงระหว่างเจ้าหน้าที่ตำรวจบางรายกับกลุ่มโอริโอ โดยมีการ



เผยแพร่คลิปเสียงที่อ้างว่าเจ้าหน้าที่ให้คำแนะนำในการหลีกเลี่ยงคดีแก่ผู้ต้องสงสัย ซึ่งสร้างแรงสั่นสะเทือนทางสังคมและตั้งคำถามต่อจริยธรรมของผู้บังคับใช้กฎหมาย (YouTube, 2025)

การเปิดโปงความเชื่อมโยงกับตำรวจ ในช่วงเวลาเดียวกัน การสอบสวนได้ขยายผลไปยังพื้นที่อื่น และนำไปสู่การจับกุมสมาชิกเพิ่มเติม พร้อมกับพบผู้เสียหายรายใหม่หลายรายที่ถูกข่มขู่และทำร้าย (YouTube, 2025) ตำรวจไซเบอร์ได้ร่วมกับ สก.คลองหลวง จับกุมสมาชิกชุดแรกจำนวน 4 คน และตั้งข้อกล่าวหา “ร่วมกันพยายามฆ่า” พร้อมขยายผลถึงบุคคลที่ใช้ข้อมูลทะเบียนราษฎรช่วยเหลือแก๊งดังกล่าว (มติชนสุดสัปดาห์, 2568)

ในช่วงนี้ สก.คลองหลวง ได้ตั้งกรรมการสอบสวนตำรวจ 2 นาย ที่พบมีส่วนเกี่ยวข้องกับการช่วยเหลือเครือข่าย แก๊งโอริโอ้ ในการเข้าถึงอาวุธผ่านคลิปเสียงที่ถูกเปิดเผยโดยทนายความของผู้ต้องหาชื่อ “กัน จอมพลัง” ซึ่งอยู่ภายใต้การดำเนินคดีข้อหาร่วมกันพยายาม ฆ่าและใช้ความรุนแรงในชีวิตจริง (ไทยรัฐออนไลน์, 2568)



ภาพที่ 3 พฤติกรรมความรุนแรงของแก๊งโอริโอ้

ที่มา: <https://www.facebook.com/innnews.co.th/posts/>

3) แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานทางสังคมวิทยา

เพื่อให้ผู้อ่านสามารถประยุกต์แนวคิดและทฤษฎีสังคมวิทยาได้อย่างเป็นรูปธรรม ผู้เขียนขอเสนอพื้นฐานแนวคิดและทฤษฎี 5 กลุ่มทฤษฎี ได้แก่ 1) กลุ่มโครงสร้าง-หน้าที่นิยม 2) กลุ่มทฤษฎีความขัดแย้ง 3) กลุ่มทฤษฎีการกระทำทางสังคม 4) กลุ่มปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์นิยม และ 5) กลุ่มทฤษฎีสังคมหลังสมัยใหม่ มีดังนี้

3.1) กลุ่มโครงสร้าง-หน้าที่นิยม (Structural Functionalism) กลุ่มทฤษฎีนี้มองว่าสังคมเป็นระบบที่ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ซึ่งเชื่อมโยงและทำงานร่วมกันอย่างมีแบบแผน เพื่อคงไว้ซึ่งความสมดุลและ



เสถียรภาพของสังคมโดยรวม (Durkheim, 1912; Parsons, 1951) ส่วนต่าง ๆ เหล่านี้เรียกว่า “โครงสร้างทางสังคม” (Social Structure) เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ศาสนา องค์กรทางการเมือง ซึ่งแต่ละหน่วยของโครงสร้างมีหน้าที่ (Function) ในการสนับสนุนการดำรงอยู่ของระบบสังคมโดยรวม เช่น สถาบันครอบครัวทำหน้าที่ขัดเกลาทางสังคม (Socialization) ปลูกฝังค่านิยมและบรรทัดฐานแก่สมาชิก สถาบันการศึกษาทำหน้าที่ผลิตและถ่ายทอดความรู้ ขณะที่องค์กรรัฐทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมของสมาชิกในสังคมให้สอดคล้องกับกฎหมายและระเบียบแบบแผน (Social Control) เป็นต้น หากส่วนใดส่วนหนึ่งของระบบไม่สามารถทำหน้าที่ของตนได้อย่างเหมาะสมย่อมส่งผลกระทบต่อส่วนอื่น ๆ และอาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของระบบสังคมโดยรวม นอกจากนี้ หากโครงสร้างทางสังคมไม่สามารถปรับตัวได้ทันกับการเปลี่ยนแปลงหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นก็จะเกิดภาวะที่เรียกว่า “ความล่าช้าทางวัฒนธรรม” (Cultural Lag) ดังนั้น ทฤษฎีกลุ่มนี้จึงเน้นว่าความสมดุลของสังคม (Social Equilibrium) คือ เงื่อนไขสำคัญที่ทำให้สังคมสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคงและต่อเนื่อง แนวคิดหลักที่สำคัญในกลุ่มนี้ เช่น หน้าที่นิยม (Functionalism) ภาวะไร้บรรทัดฐาน (Anomie) หน้าที่แฝงและหน้าที่ปรากฏ (Latent and Manifest Functions) เป็นต้น (ตารางที่ 1)

3.2) กลุ่มทฤษฎีความขัดแย้ง (Conflict Theory) ทฤษฎีกลุ่มความขัดแย้งเป็นชุดคำอธิบายความสัมพันธ์ทางสังคมในมิติของอำนาจ (Power) และความไม่เท่าเทียม (Inequality) โดยเฉพาะในด้านเศรษฐกิจและการเข้าถึงทรัพยากร (Marx, 1976) คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) มองว่าสังคมประกอบด้วยกลุ่มชนที่มีผลประโยชน์ขัดแย้งกันระหว่างชนชั้นกรรมาชีพ (Proletariat) ซึ่งเป็นผู้ไม่มีกรรมสิทธิ์ในปัจจัยการผลิต กับ ชนชั้นนายทุน (Bourgeoisie) ที่เป็นผู้ครอบครองทรัพยากรและเครื่องมือการผลิต ความสัมพันธ์เชิงอำนาจนี้ก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็นความไม่เท่าเทียมกันในโครงสร้างเศรษฐกิจและเป็นรากฐานของความขัดแย้งในสังคมทั้งหมด มาร์กซ์เสนอว่า “โครงสร้างทางเศรษฐกิจ” (Economic Structure) เป็นปัจจัยพื้นฐานที่กำหนดรูปแบบของโครงสร้างส่วนบน (Superstructure) ได้แก่ ระบบการเมือง กฎหมาย ศาสนา และค่านิยมทางวัฒนธรรม ซึ่งถูกใช้เพื่อคงไว้ซึ่งอำนาจของชนชั้นปกครอง ความขัดแย้งระหว่างชนชั้นจึงมิใช่สิ่งผิดปกติ แต่เป็นพลังสำคัญที่ผลักดันให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง โดยชนชั้นกรรมาชีพจะลุกขึ้นต่อต้านการถูกกดขี่ของชนชั้นปกครองเพื่อสร้างสังคมใหม่ที่ปราศจากความไม่เท่าเทียม แนวคิดสำคัญที่สามารถประยุกต์ใช้วิเคราะห์ปรากฏการณ์แก๊งโอริโอได้ เช่น อำนาจ (Power) ความแปลกแยก (Alienation) และ ความขัดแย้งทางชนชั้น (Class Struggle) เป็นต้น (ตารางที่ 1)

3.3) กลุ่มทฤษฎีการกระทำทางสังคม (Social Action Theory) กลุ่มทฤษฎีการกระทำทางสังคมมุ่งอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์โดยเน้นความหมาย (Meaning) และแรงจูงใจ (Motivation) ที่อยู่เบื้องหลังการกระทำนั้น ๆ มากกว่าการมองเพียงพฤติกรรมที่แสดงออก นักสังคมวิทยาชาวเยอรมัน แมกซ์ เวเบอร์ (Max Weber) ได้เสนอแนวคิดสำคัญ “การกระทำทางสังคม” (Social Action) ซึ่งการทำความเข้าใจการกระทำทางสังคมจะต้องตีความการรับรู้ความหมายร่วมกันระหว่างผู้กระทำกับผู้อื่นในบริบททางสังคม



(Weber, 1922) กล่าวคือ มนุษย์มิได้กระทำเพียงเพราะแรงกดดันทางโครงสร้าง แต่ยังเกิดจากแรงจูงใจภายใน (Motivation) และการตีความเชิงอัตวิสัย (Subjective Interpretation) ที่กำหนดทิศทางของการกระทำ เวเบอร์เน้นว่าการทำความเข้าใจสังคมต้องอาศัยแนวทาง เวอร์ชเตเฮน (Verstehen) หรือ “การเข้าใจจากมุมมองของผู้กระทำ” ซึ่งช่วยให้เข้าถึงแรงจูงใจ ความหมาย และคุณค่าที่ผู้คนยึดถือในการตัดสินใจของตน การวิเคราะห์ดังกล่าวเปิดโอกาสให้เห็นความหลากหลายของพฤติกรรมมนุษย์ในแต่ละบริบททางสังคม แนวคิดหลักของเวเบอร์สามารถจำแนกการกระทำทางสังคมได้ 4 ประเภท 1) การกระทำที่มีเหตุผลตามเป้าหมาย (Goal-Rational Action) 2) การกระทำที่มีเหตุผลเชิงค่านิยม (Value-Rational Action) 3) การกระทำที่เกิดจากอารมณ์ (Affective Action) และ 4) การกระทำเชิงจารีตประเพณี (Traditional Action) (ตารางที่ 1)

3.4) กลุ่มปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์นิยม (Symbolic Interactionism) ทฤษฎีกลุ่มปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์นิยม มุ่งอธิบายว่าสังคมเกิดขึ้นและดำรงอยู่ได้จากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งต่างฝ่ายต่างสร้าง และตีความความหมายผ่านสัญลักษณ์ (Symbols) ที่ใช้สื่อสารกันในชีวิตประจำวัน (Mead, 1934) จอร์จ เฮอร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead) นักสังคมวิทยาชาวอเมริกันเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดนี้ โดยเสนอว่าตัวตนของมนุษย์ (Self) มิได้เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ แต่ถูกสร้างขึ้นจากประสบการณ์ทางสังคมและการแลกเปลี่ยนสัญลักษณ์กับผู้อื่น ตัวตนจึงเป็นผลลัพธ์ของการที่บุคคลเห็นตนเองจากสายตาของผู้อื่น และปรับพฤติกรรมให้สอดคล้องกับการรับรู้ของสังคมรอบข้าง มีดได้อธิบายกระบวนการนี้ผ่านแนวคิดเรื่อง “การสวมบทบาท” (Role-Taking) หมายถึง การแสดงปฏิสัมพันธ์ตามสิ่งที่สังคมคาดหวังให้กระทำหรือการสวมบทบาท ซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้เกิดความเข้าใจร่วมกันและรักษาความต่อเนื่องของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และยังเป็นรากฐานของการสร้างค่านิยมและบรรทัดฐานในชุมชน แนวคิดในกลุ่มนี้ได้รับการต่อยอดโดยชาร์ลส์ ฮอร์ตตัน คูลีย์ (Charles Horton Cooley) ผู้เสนอแนวคิดตัวตนจากกระจกเงา (The Looking-Glass Self) ซึ่งอธิบายว่าภาพลักษณ์ของตนเองเกิดจากการสะท้อนของมุมมองที่ผู้อื่นมีต่อเรา เออร์วิง กอฟฟ์แมน (Erving Goffman) ได้พัฒนาทฤษฎีการละคร (Dramaturgical Theory) เพื่ออธิบายการแสดงบทบาทของบุคคลในชีวิตประจำวัน เหมือนการแสดงละครบนเวที ซึ่งผู้คนเลือกแสดงบทบาทต่าง ๆ เพื่อสร้างความประทับใจต่อผู้ชมในแต่ละสถานการณ์ (Goffman, 1959) (ตารางที่ 1)

3.5) กลุ่มทฤษฎีสังคมหลังสมัยใหม่ (Postmodern Social Theory) ทฤษฎีสังคมหลังสมัยใหม่เกิดขึ้นในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 เพื่อโต้แย้งกับแนวคิดแบบสมัยใหม่นิยม (Modernism) ที่เชื่อว่าความจริงมีหนึ่งเดียวและมีความเป็นสากล ซึ่งสามารถอธิบายทุกสิ่งในสังคมได้ ทฤษฎีกลุ่มนี้ชี้ให้เห็นว่าสังคมร่วมสมัยมีความหลากหลาย ซับซ้อน ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยกรอบความคิดเดียว (Lyotard, 1984) ฌ็อง-ฟร็องซัวส์ ลีโอดาร์ (Jean-François Lyotard) หนึ่งในนักคิดสำคัญของกลุ่มทฤษฎีนี้ได้เสนอในผลงาน The Postmodern Condition ว่าความรู้ และความจริงไม่ได้เป็นสิ่งตายตัว แต่เป็นผลลัพธ์ของกระบวนการสื่อสาร การตีความ และอำนาจในการกำหนดความหมายในแต่ละบริบทสังคม ความจริงจึงขึ้นอยู่กับมุมมอง (Perspective) และการตีความ (Interpretation) มากกว่าการยึดถือความจริงสากลแบบเดิม แนวคิดนี้ได้เปิดพื้นที่ให้สังคมยอมรับความแตกต่าง ความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Cultural Diversity) และเสียงของกลุ่มชายขอบที่เคยถูกกด



ทับในระบบความรู้กระแสหลัก นักคิดหลังสมัยใหม่ เช่น ฌ็อง โบตริยาร์ (Jean Baudrillard) และ ฌัก เดอริด้า (Jacques Derrida) โบตริยาร์เสนอแนวคิดภาวะล้ำเกินจริง (Hyperreality) ซึ่งอธิบายถึงโลกที่สื่อและเทคโนโลยีสร้างภาพจำลอง (Simulacra) จนผู้คนไม่สามารถแยกแยะระหว่างสิ่งจริงกับสิ่งจำลองได้ (Baudrillard, 1994) ขณะที่เดอริด้าเสนอแนวคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) เพื่อชี้ให้เห็นว่าความหมายใด ๆ ในสังคมไม่ได้มีศูนย์กลางตายตัว แต่สามารถถูกตีความใหม่ได้เสมอ (Derrida, 1998) (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 สรุปแนวคิดของกลุ่มทฤษฎีทางสังคมวิทยา 5 กลุ่มหลัก

กลุ่มทฤษฎี	จุดเน้น	ตัวอย่างมโนทัศน์สำคัญ	ชื่อเจ้าของทฤษฎี
1. โครงสร้าง-หน้าที่นิยม	มองสังคมเป็นระบบที่แต่ละส่วนทำหน้าที่ร่วมกันเพื่อรักษาความสมดุลและเสถียรภาพของสังคม	- หน้าที่ - ภาวะไร้บรรทัดฐาน - หน้าที่แฝง-หน้าที่ปรากฏ	เอมิล เดอร์ไคม์ ทัลคอต พาร์สันส์
2. ความขัดแย้ง	อธิบายสังคมผ่านความไม่เท่าเทียมทางเศรษฐกิจ การเมือง และอำนาจ ซึ่งนำไปสู่การต่อสู้ระหว่างชนชั้น	- อำนาจ - ความแปลกแยก - การต่อสู้ทางชนชั้น	คาร์ล มาร์กซ์ ฟรีดริช เองเงิลส์
3. การกระทำทางสังคม	มุ่งทำความเข้าใจพฤติกรรมมนุษย์ผ่านความหมาย แรงจูงใจ และการตีความของผู้กระทำในบริบทสังคม	- การเข้าใจเชิงตีความ - การกระทำตามเป้าหมาย-ตามคุณค่า - การกระทำเชิงอารมณ์	แมกซ์ เวเบอร์



ตารางที่ 1 สรุปแนวคิดของกลุ่มทฤษฎีทางสังคมวิทยา 5 กลุ่มหลัก (ต่อ)

กลุ่มทฤษฎี	จุดเน้น	ตัวอย่างมโนทัศน์สำคัญ	ชื่อเจ้าของทฤษฎี
4. ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์นิยม	ศึกษาการสร้างความหมายและตัวตนผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์โดยใช้สัญลักษณ์ เช่น ภาษา ท่าทาง หรือการแสดงบทบาท	- ตัวตนจากกระจกเงา - การสวมบทบาท - ทฤษฎีการละคร	จอร์จ เฮร์เบิร์ต มิด ชาร์ลส์ ฮอร์ตตัน คูลีย์ เออร์วิง กอฟฟ์แมน
5. สังคมหลังสมัยใหม่	วิพากษ์แนวคิด “ความจริงหนึ่งเดียว” และเน้นการยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม การตีความ และอำนาจในการกำหนดความหมาย	- ภาวะล้าเกินจริง - การรื้อสร้าง - มรณกรรมของผู้แต่ง	ฌ็อง-ฟร็องซัว ลีโอตาร์ ฌ็อง โบ德里อาร์ ฌัก เดอริต้า

4) การประยุกต์ทฤษฎีทางสังคมวิทยาเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์แก๊งโอริโอ

เนื้อหาในส่วนนี้เป็นการยกตัวอย่างกลุ่มทฤษฎีละ 1 ตัวอย่างหรือแนวคิดหลัก (Key Concepts) เพื่อทำความเข้าใจปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของแก๊งโอริโอ ประกอบด้วย แนวคิดภาวะไร้บรรทัดฐาน ความขัดแย้งทางชนชั้น การกระทำที่มีเหตุผลตามค่านิยม ตัวตนจากกระจกเงา และภาวะล้าเกินจริง ซึ่งแต่ละแนวคิดมีดังนี้

4.1) ภาวะไร้บรรทัดฐาน (Anomie) แนวคิดคิดนี้พัฒนาโดย เอมีล เดอร์ไคม์ (Émile Durkheim)

เพื่ออธิบายภาวะที่สังคมขาดบรรทัดฐานหรือกฎเกณฑ์ทางสังคมในการควบคุมพฤติกรรมของสมาชิก ส่งผลให้บุคคลเกิดความสับสน ไม่รู้ว่าควรประพฤติปฏิบัติอย่างไร จนนำไปสู่พฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือผิดบรรทัดฐานของสังคม (Durkheim, 1912) ภาวะดังกล่าวมักเกิดขึ้นในช่วงที่สังคมเผชิญความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น ครอบครัวย้ายถิ่น และสถาบันทางศีลธรรม เป็นต้น ซึ่งไม่สามารถทำหน้าที่ควบคุมทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในกรณีของแก๊งโอริโอ ภาวะไร้บรรทัดฐานสะท้อนให้เห็นผ่านพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่ขาดกรอบกำกับทางสังคม ทั้งจากครอบครัวและสถาบันการศึกษา เช่น การรวมกลุ่มกันทำร้ายผู้อื่นในพื้นที่สาธารณะ การถ่ายคลิปเผยแพร่การกระทำความรุนแรงลงบนโซเชียลมีเดียเพื่อข่มขู่เหยื่อ และการแสดงพฤติกรรมที่ละเมิดกฎหมายโดยไม่รู้สีกผิด (YouTube, 2025; มติชนสุดสัปดาห์, 2568) ลักษณะเหล่านี้ชี้ให้เห็นภาวะไร้บรรทัดฐาน (Anomie) ได้ชัดเจนขึ้น โดยการที่สังคมไม่สามารถปรับตัวได้ทันกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีหรือโลกเสมือน เช่น กฎหมายที่ยังล้าสมัยไม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (Durkheim, 1912; Ogburn, 1922)

ในอีกมิติหนึ่ง ไฟฟ์เอ็ม (FiveM) เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสร้างโลกจำลองและบทบาทสมมติของตนเอง เช่น ตำรวจ โจร หรือพลเมือง ซึ่งไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมได้อย่างแท้จริง ทำให้บางครั้งเกิดพื้นที่ที่ขาด



บรรทัดฐานหรือไว้บรรทัดฐาน ผู้เล่นบางคนอาจซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงหรือการใช้อำนาจในเกมมาเป็นแบบแผนในการแสดงออกในชีวิตจริง เช่น การจัดตั้งกลุ่มแก๊งโอริโอ้ที่เลียนแบบพฤติกรรมในเกม ทั้งในด้านการแต่งตัว การใช้ถ้อยคำรุนแรง และการสร้างภาพลักษณ์แห่งอำนาจผ่านการเผยแพร่คลิปโซเชียลมีเดียเพื่อข่มขู่เหยื่อ เมื่อมองในแง่ทฤษฎี แนวคิดของเดอร์โคมช่วยให้เข้าใจว่า ปรากฏการณ์นี้ไม่ใช่ผลจากความชั่วร้ายส่วนบุคคล แต่เป็นผลจากการเสื่อมถอยของกลไกควบคุมทางสังคม ซึ่งทำให้เยาวชนบางกลุ่มสร้างและแสดงตัวตนผ่านพฤติกรรมที่ขัดต่อบรรทัดฐานทางสังคม ในเชิงโครงสร้างสังคม ยังสะท้อนให้เห็นถึงความล่าช้าของกฎหมาย (Legal Lag) ที่ไม่ทันกับเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน เช่น กฎหมายอาญาที่เน้นเอาผิดจากผลลัพธ์เป็นหลัก แต่ไม่ครอบคลุมมาตรการเชิงกระบวนการเลียนแบบเชิงดิจิทัล พรบ.การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) ยังขาดมาตรการควบคุมหรือรับมือกับพฤติกรรมเลียนแบบจากเกมออนไลน์ที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงทางสังคม (Social Risk) เป็นต้น (สำนักกฎหมายและวิชาการศาลยุติธรรม, 2562; ราชกิจจานุเบกษา, 2560) ด้วยความล่าช้าของกฎหมายอาจเป็นปัจจัยเสริมที่ทำให้เกิดภาวะไว้บรรทัดฐานได้ชัดเจนขึ้น แนวคิดภาวะไว้บรรทัดฐานสามารถประยุกต์ใช้เป็นกรอบงานวิจัย เช่น การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมทางสังคมของครอบครัว โรงเรียน และความโน้มเอียงต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของวัยรุ่นในยุคดิจิทัล รวมถึงสมมุติฐานเชิงวิจัย เช่น วัยรุ่นที่เติบโตในครอบครัวที่มีการควบคุมทางสังคมต่ำมักแสดงพฤติกรรมเบี่ยงเบนและใช้ความรุนแรงมากกว่าวัยรุ่นที่ได้รับการกำกับดูแลสูงกว่า เป็นต้น (ตารางที่ 2)

4.2) ความขัดแย้งทางชนชั้น (Class Struggle) แนวคิดความขัดแย้งทางชนชั้นเป็นหัวใจสำคัญของทฤษฎีมาร์กซิสม์ (Marxism) ที่พัฒนาโดย คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) เพื่ออธิบายความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างชนชั้นในสังคม โดยเฉพาะความขัดแย้งระหว่างชนชั้นกรรมาชีพ กับชนชั้นนายทุนที่ถือครองทรัพยากรและควบคุมโครงสร้างเศรษฐกิจและการเมืองของสังคม (Marx, 1976) ความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมเชิงโครงสร้างนี้ทำให้เกิดการกดขี่ การเอารัดเอาเปรียบ และการสร้างอุดมการณ์ที่สนับสนุนให้ชนชั้นปกครองคงอำนาจของตนไว้ได้ผ่านระบบเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการเมือง เมื่อพิจารณากรณีของแก๊งโอริโอ้ แนวคิดเรื่องความขัดแย้งทางชนชั้นสามารถช่วยอธิบายได้ว่าพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มวัยรุ่นอาจสะท้อนการต่อต้านเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Resistance) ต่อโครงสร้างอำนาจในสังคม ซึ่งพวกเขาอาจรู้สึกว่าเขาถูกกดขี่หรือขาดโอกาสในระบบสังคม เช่น การขาดความเท่าเทียมทางเศรษฐกิจ การเข้าถึงการศึกษา หรือการยอมรับทางสังคม การใช้ความรุนแรง การรวมกลุ่ม และการเผยแพร่คลิปข่มขู่ผ่านสื่อออนไลน์ (YouTube, 2025; มติชนสุดสัปดาห์, 2568) อาจเป็นรูปแบบหนึ่งของการท้าทายอำนาจ (Challenging Authority) และเรียกร้องการมองเห็น (Visibility) จากสังคมที่พวกเขาารู้สึกว่าไม่ให้คุณค่ากับตน

ในอีกด้านหนึ่ง โลกของเกมจีทีเอ 5 และไฟฟ์เอ็ม ซึ่งจำลองสังคมเสมือนที่ผู้เล่นสามารถเลือกบทบาทได้หลากหลาย เช่น ตำรวจ นักเลง พ่อค้า หรือพลเมืองทั่วไป สามารถมองได้ว่าเป็นภาพจำลองของโครงสร้างชนชั้นในสังคมจริง (Virtual Class System) ผู้เล่นบางกลุ่มอาจเลือกบทบาทที่ให้อำนาจ หรือสถานะเพื่อชดเชยความรู้สึกด้อยค่าในชีวิตจริง และเมื่อขอบเขตระหว่างโลกเสมือนกับโลกจริงเลือนรางลง พฤติกรรมใช้อำนาจหรือความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเกมจึงอาจถูกนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การจัดตั้งกลุ่มแก๊ง



โอริโอ้ ที่จำลองรูปแบบการปฏิบัติการของแก๊งในเกม ทั้งการสร้างลำดับชั้น การใช้อำนาจภายในกลุ่ม และการแสดงออกถึงอำนาจเหนือผู้อื่นในพื้นที่สาธารณะ จากแนวคิดนี้ สามารถประยุกต์ใช้ศึกษาพฤติกรรมของแก๊งโอริโอ้ได้ เช่น การสำรวจการรับรู้ถึงความไม่เท่าเทียมทางสังคม และแรงจูงใจในการใช้ความรุนแรงเพื่อเรียกร้องอำนาจหรือสถานะทางสังคม ตัวอย่างสมมุติฐานการวิจัย เช่น ระดับการรับรู้ถึงความไม่เท่าเทียมทางสังคมมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับแนวโน้มการใช้ความรุนแรงของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล เป็นต้น (ตารางที่ 2)

4.3) การกระทำที่มีเหตุผลตามค่านิยม (Value-Rational Action) แนวคิดนี้เป็นหนึ่งในสี่ประเภทของการกระทำทางสังคมที่เสนอโดย แมกซ์ เวเบอร์ ซึ่งอธิบายถึงการกระทำของมนุษย์ที่ขับเคลื่อนด้วยค่านิยม (Value) หรือหลักศีลธรรมที่บุคคลยึดถือเป็นสำคัญ มากกว่าผลประโยชน์หรือผลลัพธ์ในทางปฏิบัติ (Weber, 1922) การกระทำในลักษณะนี้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลเชื่อมั่นว่าการกระทำนั้น ถูกต้องตามหลักคุณค่าทางศีลธรรมของตนเอง แม้อาจไม่ก่อให้เกิดผลตอบแทนหรือความสำเร็จในทันที แต่ให้ความหมายเชิงสัญลักษณ์ในระดับส่วนตัวหรือสังคม ในกรณีของแก๊งโอริโอ้ แนวคิดนี้ช่วยอธิบายแรงจูงใจเบื้องหลังพฤติกรรมความรุนแรงในฐานะการแสดงออกของค่านิยมภายในกลุ่มมากกว่าการกระทำโดยไร้เหตุผล ตัวอย่างเช่น การรวมกลุ่มกันเพื่อปกป้องสมาชิกในแก๊ง การใช้ความรุนแรงเพื่อตอบโต้หรือล้างแค้นให้เพื่อน การเผยแพร่คลิปข่มขู่เหยื่อผ่านสื่อออนไลน์เพื่อแสดงอำนาจและศักดิ์ศรีในกลุ่ม (YouTube, 2025; มติชนสุดสัปดาห์, 2568) หรือแม้แต่การสร้างภาพลักษณ์ของความกล้าและภักดี ซึ่งถือเป็นค่านิยมหลักที่กลุ่มยึดถือร่วมกัน พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนการกระทำที่มีแรงขับเคลื่อนจากค่านิยมเฉพาะกลุ่ม แม้จะขัดต่อบรรทัดฐานทางสังคมโดยรวมก็ตาม

นอกจากนี้ โลกของเกมจีทีเอ 5 ผู้เล่นสามารถสร้างบทบาทสมมุติ และระบบค่านิยมเฉพาะในแต่ละเซิร์ฟเวอร์ เช่น การเป็นหัวหน้าแก๊งที่ต้องรักษาอำนาจ การเป็นตำรวจที่มีอุดมการณ์ หรือการเป็นอาชญากรที่ยึดมั่นในเกียรติและศักดิ์ศรีของกลุ่ม สถานการณ์เหล่านี้ทำให้ผู้เล่นบางคนซึมซับระบบค่านิยมแบบโลกจำลอง (Virtual Morality) จนนำไปสู่การแสดงออกซ้ำในโลกความเป็นจริง โดยไม่สามารถแยกแยะคุณค่าของเกม กับคุณค่าทางสังคมแท้จริงได้ การกระทำรุนแรงจึงถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องและมีเหตุผลภายใต้กรอบความเชื่อของพวกเขาเอง แนวคิดนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาวัยรุ่นและพฤติกรรมกลุ่มในยุคดิจิทัล เช่น การวิเคราะห์กระบวนการสร้างค่านิยมร่วมของกลุ่มวัยรุ่นในโลกออนไลน์ การถ่ายทอดค่านิยมจากเกมสู่พฤติกรรมจริง ตัวอย่างสมมุติฐานการวิจัย เช่น วัยรุ่นที่มีระดับการยึดมั่นในค่านิยมของกลุ่มสูง มีแนวโน้มใช้พฤติกรรมความรุนแรงเพื่อรักษาสถานะหรืออัตลักษณ์ของตนในกลุ่มมากกว่าวัยรุ่นทั่วไป เป็นต้น (ตารางที่ 2)

4.4) ตัวตนจากกระจกเงา (The Looking-Glass Self) แนวคิดตัวตนจากกระจกเงาได้รับการพัฒนาโดย ชาร์ลส์ ฮอร์ตตัน คูลีย์ (Charles Horton Cooley) ซึ่งอธิบายว่าบุคคลสร้างตัวตนของตนเอง (Self-concept) จากการมองเห็นภาพสะท้อนของตัวเองผ่านสายตาของผู้อื่นในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Cooley, 1902) มนุษย์จะจินตนาการว่าผู้อื่นมองตนเองอย่างไร ประเมินการรับรู้เหล่านั้นและรู้สึกภาคภูมิใจหรืออับอายจากการตอบสนองของสังคม ประสพการณ์เหล่านี้จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของตัวตนทางสังคม (Social Self) ที่กำหนดวิธีคิดและการกระทำของบุคคล สำหรับกรณีของแก๊งโอริโอ้ แนวคิดนี้สามารถช่วยอธิบายกระบวนการสร้างตัวตนของกลุ่มวัยรุ่นผ่านการปฏิสัมพันธ์ในโลกออนไลน์และโลกจริงได้อย่างชัดเจน



พฤติกรรมการถ่ายคลิปขณะทำร้ายเหยื่อแล้วเผยแพร่ลงบนสื่อสังคม เช่น ตี๊กต็อก (TikTok) เฟซบุ๊ก (Facebook) (YouTube, 2025; มติชนสุดสัปดาห์, 2568) พฤติกรรมเหล่านี้ ยังมองได้ว่าเป็นกระชกสะท้อนที่ใช้ประเมินคุณค่าของตนผ่านสายตาผู้อื่นในโลกดิจิทัล ยังมีผู้ติดตามให้ความสนใจมากเท่าใด ตัวตนของพวกเขา ก็ยังได้รับการตอกย้ำว่ามีอำนาจ และสถานะภายในกลุ่มและในพื้นที่ออนไลน์ ส่งผลให้พฤติกรรมรุนแรงถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของการยอมรับมากกว่าจะเป็นการกระทำผิดทางสังคม

ในโลกของเกมจีทีเอ 5 ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทในฐานะตัวละครที่ตนต้องการ เช่น หัวหน้าแก๊ง ตำรวจ อาชญากร ซึ่งทุกบทบาทมีกระชกสะท้อนทางสังคมอยู่ในเกมเอง เช่น การได้รับคำชมจากเพื่อนร่วมทีม การยอมรับในเชิร์ฟเวอร์ การได้รับชื่อเสียงจากการแสดงบทบาทได้ดี การได้รับการยอมรับเหล่านี้ อาจทำให้ผู้เล่นพัฒนาตัวตนจำลอง (Simulated Self) ที่ต่อเนื่องมาถึงโลกจริง โดยเฉพาะเมื่อเกมเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสร้างบทบาทและอัตลักษณ์ได้อย่างอิสระ จนบางครั้งเกิดการพร่าเลือนของเส้นแบ่งระหว่างตัวตนในเกม และตัวตนในชีวิตจริง ตัวอย่างแนวคิดนี้สามารถนำไปใช้ในการศึกษาปรากฏการณ์แก๊งโอริโอ้ได้ เช่น การสร้างภาพลักษณ์ผ่านโซเชียลมีเดีย การแสวงหาการยอมรับในกลุ่มเพื่อน และอิทธิพลของคอมเมนต์หรือยอดไลค์ที่มีต่อการรับรู้ตัวตน ตัวอย่างสมมุติฐานการวิจัย เช่น ระดับการยอมรับจากสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับแนวโน้มการใช้ความรุนแรงเพื่อสร้างตัวตนของวัยรุ่นในกลุ่มเกมออนไลน์ เป็นต้น (ตารางที่ 2)

4.5) ภาวะล้าเกินจริง (Hyperreality) แนวคิดนี้ถูกเสนอโดย ฌ็อง โบตริยาร์ (Jean Baudrillard) เพื่ออธิบายสถานะที่เส้นแบ่งระหว่างความจริง (Reality) และ สิ่งจำลอง (Simulation) ถูกกลบเลือนไป จนผู้คนเริ่มใช้ชีวิตอยู่ในโลกที่ผสมผสานระหว่างของจริงและสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากสื่อ ภาพ และเทคโนโลยี (Baudrillard, 1994) ภาวะนี้ทำให้มนุษย์รับรู้สิ่งจำลองว่าเป็นความจริง และเริ่มตอบสนองต่อมันในแบบเดียวกับที่ตอบสนองกับโลกความเป็นจริง เช่น เกม ภาพยนตร์ หรือสื่อออนไลน์ จึงกลายเป็นพื้นที่ที่อิทธิพลของสื่อมีพลังมากกว่าความจริงทางกายภาพ ในกรณีของแก๊งโอริโอ้ แนวคิดนี้สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนถึงการซึมซับพฤติกรรมจากโลกเกมสู่โลกความเป็นจริง เมื่อผู้เล่นเกมจีทีเอ 5 จำลองหรือออกแบบเมืองให้มีบทบาทสมมติ เช่น ตำรวจ นักเลง หรืออาชญากร ผู้เล่นค่อย ๆ เรียนรู้ว่าการใช้ความรุนแรง การไล่ล่า หรือการข่มขู่ เป็นสิ่งที่ปกติ และได้รับการยอมรับในบริบทของโลกเกม (YouTube, 2025; มติชนสุดสัปดาห์, 2568) เมื่อพฤติกรรมเหล่านี้ถูกเล่นซ้ำอย่างต่อเนื่อง และได้รับการยืนยันผ่านการมีส่วนร่วมของผู้เล่นคนอื่น ๆ ความรุนแรงในเกมจึงไม่ถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ผิดแต่กลับกลายเป็นภาพลวงของความจริงที่สามารถถ่ายทอดสู่โลกความเป็นจริงโดยไม่รู้ตัว

ตัวอย่างเช่น พฤติกรรมถ่ายคลิปทำร้ายเหยื่อแล้วเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ของแก๊งโอริโอ้อาจเป็นผลสะท้อนของภาวะล้าเกินจริง ซึ่งพวกเขาได้เรียนรู้รูปแบบความรุนแรงผ่านความบันเทิง (Entertaining Violence) จนมองว่าการใช้ความรุนแรงในโลกจริงเป็นเพียงเหตุการณ์จำลองที่สามารถควบคุมได้เหมือนในเกม ผลลัพธ์ คือ การลดทอนความรู้สึกผิดชอบชั่วดี (Moral Numbing) และการไม่สามารถแยกแยะระหว่างสิ่งที่สมจริงกับสิ่งที่จริงได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างแนวคิดภาวะล้าเกินจริงนี้สามารถประยุกต์ใช้ศึกษาแก๊งโอริโอ้ได้ในหลายประเด็น เช่น การกลืนรวมระหว่างโลกจริงและโลกเสมือน การยอมรับพฤติกรรมรุนแรงจากเกมใน



ฐานะความปกติใหม่ (New Normal) และการรับรู้ความเป็นจริงผ่านสื่อมากกว่าประสบการณ์ตรง ตัวอย่างสมมุติฐานการวิจัย เช่น ระดับการมีส่วนร่วมในเกมจำลองความรุนแรงมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับแนวโน้มการยอมรับพฤติกรรมรุนแรงในชีวิตจริงของวัยรุ่น เป็นต้น (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 สรุปการประยุกต์ใช้แนวคิดทางสังคมวิทยาในการอธิบายกรณีแก๊งโอริโอ

แนวคิด	จุดเน้น / มโนทัศน์หลัก	การประยุกต์ใช้	ตัวอย่างสมมุติฐานการวิจัย
1. ภาวะไร้บรรทัดฐาน (Anomie)	สังคมขาดกรอบควบคุมและบรรทัดฐานทางศีลธรรม ส่งผลให้บุคคลรู้สึกสับสนและเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน	การขาดการควบคุมจากครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ทำให้สมาชิกแก๊งโอริโอใช้ความรุนแรงเพื่อระบายความสับสนและแสวงหาการยอมรับในกลุ่ม	วัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่ขาดการควบคุมทางสังคมมีแนวโน้มแสดงพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือใช้ความรุนแรงมากกว่า
2. ความขัดแย้งทางชนชั้น (Class Struggle)	ความไม่เท่าเทียมทางเศรษฐกิจและอำนาจเป็นต้นเหตุของความขัดแย้งและการกดขี่ในสังคม	การใช้ความรุนแรงของแก๊งอาจสะท้อนการต่อต้านโครงสร้างสังคมที่ไม่เท่าเทียม เช่น ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจหรือการถูกเลือกปฏิบัติจากชนชั้นที่มีอำนาจ	การรับรู้ถึงความไม่เท่าเทียมทางสังคมในกลุ่มวัยรุ่นสัมพันธ์กับแนวโน้มการใช้ความรุนแรงเพื่อแสดงออกและท้าทายอำนาจ
3. การกระทำที่มีเหตุผลตามค่านิยม (Value-Rational Action)	การกระทำของบุคคลขับเคลื่อนด้วยค่านิยม ความเชื่อ หรือหลักศีลธรรม มากกว่าผลประโยชน์ส่วนตัว	การใช้ความรุนแรงของแก๊งสะท้อนค่านิยมเฉพาะกลุ่ม เช่น ความภักดี ความกล้าหาญ หรือการปกป้องเพื่อน ซึ่งถูกมองว่าถูกต้องภายใต้กรอบความเชื่อของตนเอง	วัยรุ่นที่มีระดับการยึดมั่นในค่านิยมของกลุ่มสูง มีแนวโน้มใช้ความรุนแรงเพื่อรักษาสถานะหรืออัตลักษณ์ของตนในกลุ่ม
4. ตัวตนจากกระจกเงา (The Looking-Glass Self)	บุคคลสร้างตัวตนจากการมองเห็นภาพสะท้อนของตนเองผ่านสายตาของผู้อื่น และพฤติกรรมตอบสนองต่อการยอมรับจากสังคม	การเผยแพร่คลิปทำร้ายเหยื่อเพื่อเรียกร้องการยอมรับในโลกออนไลน์สะท้อนการสร้าง “ตัวตนทางสังคม” ผ่านการมองเห็นและการได้รับความสนใจจากผู้อื่น	ระดับการรับรู้การยอมรับจากสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับแนวโน้มการใช้ความรุนแรงเพื่อสร้างตัวตนของวัยรุ่น
5. ภาวะล้าเกินจริง (Hyperreality)	โลกเสมือนและสิ่งจำลองจากสื่อมีอิทธิพลมากกว่าโลกจริง จนผู้คนไม่สามารถแยกความจริงออกจากสิ่งจำลองได้	การเล่นเกมจีทีเอ 5 ทำให้ความรุนแรงในโลกจำลองกลายเป็นภาพลวงของความจริงที่วัยรุ่นซึมซับและนำมาใช้ในชีวิตจริงโดยไม่รู้ตัว	ระดับการมีส่วนร่วมในเกมจำลองความรุนแรงมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับแนวโน้มการยอมรับความรุนแรงในชีวิตจริงของวัยรุ่น

การอภิปรายผล/สรุป



บทความเรื่อง “เลนส์ทางสังคมวิทยาในการศึกษาปรากฏการณ์แก๊งโอริโอ” ได้นำเสนอการประยุกต์ใช้แนวคิดและทฤษฎีทางสังคมวิทยาเพื่ออธิบายพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล โดยเฉพาะพฤติกรรมความรุนแรงของ “แก๊งโอริโอ” ที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างโลกเสมือนในเกมนอนไลน์กับโลกความจริงในชีวิตประจำวัน ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า เกมจีทีเอ 5 และแพลตฟอร์มไฟฟ์เอ็มทำหน้าที่เป็นพื้นที่จำลองระบบสังคม (virtual social system) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถสร้างตัวตน ระบบค่านิยม และความสัมพันธ์ในลักษณะคล้ายโลกจริง เมื่อกลุ่มวัยรุ่นขาดการขึ้นทางสังคมหรือแบบแผนทางศีลธรรมที่ชัดเจน พฤติกรรมที่ได้จากโลกเกมจึงถูกเลียนแบบ หรือแสดงออกในโลกชีวิตจริงผ่านการกระทำรุนแรง การเผยแพร่คลิป และการแสวงหาการยอมรับในสื่อสังคม ความเข้าใจนี้สะท้อนให้เห็นความเชื่อมโยงที่ซับซ้อนระหว่างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของโลกเสมือนกับพฤติกรรมจริงของวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน

ในบทความยังแสดงให้เห็นว่าแนวคิดและทฤษฎีทางสังคมวิทยาร่วมสมัยยังคงมีพลังในการประยุกต์ใช้ทำความเข้าใจปรากฏการณ์ใหม่ ๆ ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ ทฤษฎีทางสังคมวิทยาแต่ละกลุ่มมีมุมมองที่แตกต่างกัน บางกลุ่มให้ความสำคัญกับโครงสร้างทางสังคม (Social Structure) เป็นหลัก เช่น กลุ่มโครงสร้าง-หน้าที่นิยมและกลุ่มความขัดแย้ง ซึ่งมองว่าโครงสร้างหรือกลไกทางสังคมไม่สามารถทำหน้าที่ได้ หรือ ความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างชนชั้นที่ไม่เท่าเทียมกันนำไปสู่ความขัดแย้งหรือต่อต้าน ขณะที่อีกกลุ่มให้ความสำคัญกับการกระทำเชิงปัจเจกบุคคล (Individual Action) โดยมองว่าแรงจูงใจ ความหมาย และปฏิสัมพันธ์ คือ ปัจจัยสำคัญที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ เมื่อพิจารณาปรากฏการณ์แก๊งโอริโอจะเห็นได้ว่าปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นทั้งสองส่วน เช่น บทบาทของตำรวจที่ทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมของวัยรุ่น ซึ่งลักษณะดังกล่าวสะท้อนว่าทฤษฎีทางสังคมวิทยาสามารถประยุกต์ใช้เป็นกรอบคิดเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์นี้ได้

นอกจากนี้ การยกตัวอย่างแนวคิดสำคัญ (Key concepts) ของแต่ละกลุ่มทฤษฎีทางสังคมวิทยา ประกอบด้วย แนวคิดภาวะไร้บรรทัดฐาน ความขัดแย้งทางชนชั้น การกระทำที่มีเหตุผลตามค่านิยม ตัวตนจากกระจกเงา และภาวะล้าเกินจริง ซึ่งมีส่วนช่วยให้เข้าใจจุดเน้น และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างโครงสร้างทางสังคมกับตัวผู้กระทำได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น ยังช่วยให้ผู้อ่านสามารถเลือกใช้แนวคิดหรือทฤษฎีทางสังคมวิทยาเพื่อสร้างกรอบแนวคิด และการตั้งสมมุติฐานการวิจัยได้ตรงกับความสนใจและสอดคล้องกับความเป็นจริงมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1) บทความนี้ได้ยกตัวอย่างการประยุกต์ทฤษฎีทางสังคมวิทยาในบริบทโลกเกมนอนไลน์กับโลกความเป็นจริง ดังนั้นการนำไปประยุกต์ใช้ ควรคำนึงถึงการตีความให้เหมาะสมกับบริบททางสังคม และความซับซ้อนของแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งมีความแตกต่างกัน เช่น ประเภทเกมนอนไลน์ สื่อโซเชียลมีเดีย โลกเมตาเวิร์ส เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้การประยุกต์ใช้สอดคล้องกับบริบทและความเป็นจริง

2) ตัวอย่างกรณีแก๊งโอริโอสะท้อนให้เห็นความจำเป็นในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางสังคมวิทยากับศาสตร์สาขาอื่น เช่น จิตวิทยาสังคม การสื่อสารดิจิทัล อาชญวิทยา เป็นต้น ดังนั้น ควรมีการบูรณาการแนวคิด



ทางสังคมวิทยากับศาสตร์สาขาอื่น เพราะจะนำไปสู่การต่อยอดองค์ความรู้ เช่น การสร้างกรอบวิเคราะห์ข้ามศาสตร์ (interdisciplinary framework) การวิจัยแบบพหุวิทยาการ (multidisciplinary research) เป็นต้น

3) บทความนี้เสนอให้สถาบันการศึกษาและครูสอนสังคมวิทยานำกรณีศึกษาจากโลกดิจิทัล เช่น เกมออนไลน์ สื่อสังคม และวัฒนธรรมอินเทอร์เน็ต มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจการประยุกต์ใช้ทฤษฎีกับสถานการณ์จริงได้ และช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีกับชีวิตประจำวันอย่างเป็นรูปธรรม

บรรณานุกรม

- ทีเอ็นเอ็นไทยแลนด์. (2568, 30 มกราคม). *สรุปประเด็น FiveM-แก๊งโอริโอ้ กับพฤติกรรมรุนแรง?*
<https://www.tnnthailand.com/tnnexclusive/187839/>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2568ก, 30 มกราคม). “แก๊งโอริโอ้” เข้าข่ายอันตราย ล่าแต่ัมแลกผลประโยชน์.
<https://www.thairath.co.th/scoop/theissue/2839125>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2568ข, 8 กุมภาพันธ์). *ตั้ง กก.สอบอีก ตำรวจ สภ.คลองหลวง ปมช่วยแก๊งโอริโอ้ บุกจับปืน...*
<https://www.thairath.co.th/news/crime/2840777>
- มติชนสุดสัปดาห์. (2568, 10 กุมภาพันธ์). *ทลาย ‘แก๊งโอริโอ้’ พฤติกรรมกว้างนอกเกม โดนหนักข้อหาพยายามฆ่าฟัน 2 ตร.ไล่-แนะแนวสู้คดี.* https://www.matichon.co.th/weekly/column/article_827202
- ราชกิจจานุเบกษา. (2560). *พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์* (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560. <https://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2560/A/010/24.PDF>
- สำนักกฎหมายและวิชาการศาลยุติธรรม. (2562). *ประมวลกฎหมายอาญา (ฉบับอัปเดตล่าสุด).*
<https://jla.coj.go.th/th/content/category/detail/id/8/cid/113/iid/121230>
- YouTube. (2568, กุมภาพันธ์). *ตำรวจคลองหลวงทลายแก๊งโอริโอ้ วัยรุ่น FiveM วิรกรรมสุดฉาว* [Video].
<https://www.youtube.com/watch?v=Q5rh44LXjCo>
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press. (Original work published 1981)
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago Press. <https://archive.org/details/syntheticworlds>
- CCL Online. (2021, September 16). *A brief history of modding (And why FiveM is so popular).*
<https://www.cclonline.com/article/1924/Blog/PC-Console-Games/A-Brief-History-Of-Modding-And-Why-FiveM-Is-So-Popular-/>
- Cooley, C. H. (1902). *Human nature and the social order*. Charles Scribner’s Sons.



- Durkheim, É. (1912). *The rules of sociological method*. Free Press.
- Durkheim, E. (1912). *The elementary forms of the religious life*. George Allen & Unwin.
- Giddens, A., Duneier, M., Appelbaum, R. P., & Carr, D. (2017). *Introduction to sociology* (9th ed.). W. W. Norton & Company.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- GTA BOOM. (n.d.). *GTA 5 and the FiveM mod have transformed the landscape of roleplaying games*. <https://www.gtaboomb.com/getting-started-with-fivem-and-gta-5-roleplay-servers-5525>
- Inn News. (2025, January 30). *สรุปประเด็น: มัธยมวีรกรรม "แก๊งไอรีโอ"* [Status update]. Facebook. <https://www.facebook.com/innnews.co.th/posts/1057339219770274>
- Lyotard, J.-F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge* (G. Bennington & B. Massumi, Trans.). University of Minnesota Press. (Original work published 1979)
- Martínez, K. (2024). The development of online narrative in video games: The player's agency in Grand Theft Auto V Roleplay. *Visual Review: International Visual Culture Review*, 16(7), 153–163. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5387>
- Marx, K. (1976). *Capital: A critique of political economy, Vol. 1* (B. Fowkes, Trans.). Penguin Books. (Original work published 1867)
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist*. University of Chicago Press.
- Ogburn, W. F. (1922). *Social change with respect to culture and original nature*. Dover Publications.
- Parsons, T. (1951). *The social system*. The Free Press.
- Pettanoo, C., & Tadamnuaychai, M. (2025). A study on the effectiveness of infographics on Facebook for Grand Theft Auto V (GTAV) FiveM under the Apocalypse Universe FiveM server. *Siam Communication Review*, 24(1), 174–187. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/commartsreviewsiamu/article/view/281534>
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier* (Rev. ed.). MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262681216/the-virtual-community/>
- Ritzer, G. (2007). *Sociological theory* (7th ed.). McGraw-Hill Higher Education.



- Rockstar Games. (2013, September 17). *Grand Theft Auto V* [Video game].
<https://www.rockstargames.com/newswire/article/ak14o88385oo81/grand-theft-auto-v-is-coming-9172013.html>
- Taylor, T. L. (2009). *The social design of virtual worlds*. <https://tltaylor.com/wp-content/uploads/2009/07/Taylor-SocialDesign.pdf>
- Weber, M. (1922). *Economy and society: An outline of interpretive sociology* (G. Roth & C. Wittich, Trans.). University of California Press. (Original work published 1921)