

พฤติกรรม และผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกม:
กรณีศึกษา WANGAN MIDNIGHT MAXIMUM TUNE

ศุภณัฐ เสรีวงค์สัตย์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Email: kamikaze_chaser@hotmail.com

ศยามล เจริญรัตน์

สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Email: saya21@yahoo.com

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมแข่งรถแบบหยอดเหรียญ และผลกระทบเชิงบวกที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมในกลุ่มผู้เล่นเกมในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยเลือกเกม Wangan Midnight Maximum Tune เป็นกรณีศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมระหว่างกลุ่มที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์และนอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2. เพื่อเปรียบเทียบรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นเกมระหว่างกลุ่มที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และนอกกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ และ 3. เพื่อหาผลเชิงบวกจากการเล่นเกม การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การสัมภาษณ์เจาะลึกและการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผู้ที่เล่นเกม Wangan Midnight Maximum Tune แบบเฉพาะเจาะจง ด้วยการที่ใช้แบบทดสอบสภาวะการติดเกม (GAST) และเลือกผู้ที่มีผลคะแนนในระดับคลังคลังเกม จำนวน 9 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มที่ไม่อยู่ในสังคมออนไลน์ 3 คน และกลุ่มที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ 6 คน และเลือกผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลเว็บไซต์ Wangan Midnight Maximum Tune Thailand และถือว่ามีอยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์อีก 2 คน รวมกรณีศึกษาทั้งสิ้น 11 คน ผลการศึกษาพบว่า ทั้งหมดเป็นเพศชาย ในกลุ่มสังคมออนไลน์ กรณีศึกษามีอายุระหว่าง 17 ปี ถึง 30 ปี กลุ่มนอกสังคมออนไลน์ กรณีศึกษามีอายุระหว่าง 19 ปี ถึง 40 ปี อาชีพของทั้งสองกลุ่ม มีทั้งคนที่ทำงานแล้วและเป็นนักเรียนนักศึกษาเหมือนกัน พฤติกรรมการเล่นเกมของผู้เล่นเกมทั้งสองกลุ่มมีความคล้ายคลึงกัน ใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 1-2 วันต่อสัปดาห์ หรือเฉลี่ยวันละ 1-2 ชั่วโมง และนิยมเลือกเล่นในช่วงบ่ายถึงเย็น แต่กลุ่มในสังคมออนไลน์จะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวัน ปฏิสัมพันธ์ในการเล่นเกมที่พบประกอบด้วย ความร่วมมือและการช่วยเหลือ

การแข่งขัน ความขัดแย้ง การผสมผสานประนีประนอม ซึ่งปฏิสัมพันธ์ในลักษณะความร่วมมือและการช่วยเหลือ การแข่งขัน และความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในการเล่นเกมนี้อาจมีลักษณะคล้ายกันทั้งในกลุ่มและนอกกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่ปฏิสัมพันธ์แบบความประสานกลมกลืนที่เกิดจากการแก้ปัญหาความขัดแย้งมีความแตกต่างกันตามระยะห่างของความสัมพันธ์ ระดับความสัมพันธ์และกฎเกณฑ์ของเว็บไซต์ทำให้ผู้เล่นเกมในเครือข่ายสังคมออนไลน์มีปฏิสัมพันธ์แบบความประสานกลมกลืนที่ดีกว่าผ่านผู้ดูแลเพจ และกติกากฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม สรุปได้ว่าทำให้เกิด 1. ระดับปัจเจก คือ 1) ทักษะของปัจเจก และสร้างความผ่อนคลาย 2) เพิ่มและพัฒนาทักษะชีวิตในด้านการคบเพื่อและการเข้าสังคม 3) กิจกรรมอื่นระหว่างเพื่อนเล่นเกมทำให้ใช้เวลาในกิจกรรมสร้างสรรค์มากขึ้น และ 4) การฝึกเป็นสมาชิกของชุมชนเสมือนจริงที่จะนำไปสู่การสร้างสังคมและชุมชนที่ดีในโลกความเป็นจริง และ 2. ระดับชุมชนสังคม เป็นการดูแลกลุ่มหรือสังคมย่อยให้เป็นต้นแบบการดูแลชุมชนและสังคมที่ใหญ่ขึ้น

คำสำคัญ: เกม, ผลกระทบเชิงบวก, พฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม, เครือข่ายสังคมออนไลน์

Behaviors and Positive Effect from Playing Game: A Case Study of WANGAN MIDNIGHT MAXIMUM TUNE

Supanat Sernvongsat

Chulalongkorn University

Email: kamikaze_chaser@hotmail.com

Sayamol Charoenratana

Chulalongkorn University Social Research Institute

Email: saya21@yahoo.com

Abstract

This article presents study on video games playing behaviors and its positive effects among gamers in Bangkok metropolitan region. As a case study, Wangan Midnight Maximum Tune, a coin-operated racing games, is selected. The purpose of this study involves: i) study of games playing behaviors between a group of gamers in social network and a group of gamers without social network, ii) comparison of interactions pattern among gamers between those two groups, and iii) exploration of positive effects by video game playing. The research methodology is performed under qualitative approach consisting of in-depth interviews and participatory observations. Gamers are specifically selected by using the Game Addiction Screening Test (GAST). Eleven participants are comprised of two web administrators of the Wangan Midnight Maximum Tune Thailand web site and nine gamers with GAST scores as game enthusiast, among which six gamers are with social network and the other three gamers are without social network. Findings are that all gamers participated with this research are male. While the gamers with social network are between 17-30 years old, the gamers without social network are between 19-40 years old. Working people and students are presented in both groups. Game playing behaviors between two gamers groups are alike. Average time spent for game playing is 1-2 days/week or 1-2 hours/day. Favorite game playing time is between afternoon and evening.

However, gamers with social network will socialized daily via social media. The interactions by game playing are consisted of collaboration and help, competition, conflict and harmonization and tolerance. Both gamer groups have similar interaction patterns of collaboration and help, competition and conflict. Nevertheless, harmonization and tolerance level are differed by the relationship distance, relationship level and website rules. With support from web administrators and website rules, gamers with social network, therefore, has more harmonization and tolerance. Positive effects are causes of (first) by individual level: (i) individual skills and relaxation, (ii) enhancement and development of life skill by socialization, (iii) creative activities between friends, and (iv) membership of virtual reality is pre-skilled of community and societal members, (second) by community and society level: community nurturing from the bottom-up scale.

Keywords: Games, Positive effect, VDO game behaviors, Social network

บทนำ

การติดเกมเป็นปัญหาที่ได้กลายเป็นปัญหาหลักของสังคม ผ่านงานวิชาการ และสื่อต่าง ๆ 1 ใน 4 ของปัญหาครอบครัวล้มเหลวทั้งหมดเป็นผลมาจากปัญหาการติดเกม ซึ่งปัญหานี้ไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อครอบครัวเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อในทุก ๆ ระดับ ทั้งในระดับบุคคล ครอบครัว และสังคม (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม, 2554) อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อในแง่เศรษฐกิจที่พิจารณาจากค่าใช้จ่ายในการเล่นของเด็กและเยาวชน นอกจากนี้จากการสำรวจภาวะการติดเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ร่วมกับสถาบันสุขภาพจิต และวัยรุ่น กรมสุขภาพจิต ระหว่างเดือนมีนาคม ถึง เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2556 ของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย ผ่านแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test-GAST) พบว่ามีอัตราการติดเกมร้อยละ 22.3 จนเรียกได้ว่าอัตราการติดเกมของเด็กและเยาวชนในประเทศไทยอยู่ในระดับที่วิกฤต (www.healthygamer.net, 2556) ปัญหาการติดเกมยังส่งผลกระทบต่อตัวผู้เล่นเกม และสังคมรอบข้าง เช่น อาการหงุดหงิด ก้าวร้าวและรุนแรง (Kimberly, 2009; ปิยะณัฐ หนองเหนียว, 2551; ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2552) ทั้งนี้ ประเภทของเกมอาจมีหลายประเภทแตกต่างกันตามความสนใจ ความชอบความถนัด ซึ่งประเภทของเกม สามารถแยกตามลักษณะเครื่องเล่นได้เป็น 1. เกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านและร้านเกมอินเทอร์เน็ต 2. เกมกด เกมเครื่อง มือถือ และ 3. ตู้เกม (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, 2556)

วิดีโอเกมแบบหยอดเหรียญ หรือเกมตู้ เป็นเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่ยังคงได้รับความนิยมในปัจจุบัน สามารถดูได้จากจำนวนตู้เกมตามอาร์เคดหรือพื้นที่เล่นเกมตามห้างสรรพสินค้า และโรงภาพยนตร์ รูปแบบของเครื่องเล่น

ก็มีการพัฒนาให้มีความทันสมัยมากขึ้น และมีเนื้อหาที่หลากหลายขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นทั้งในด้านความสนุก และความท้าทาย ของผู้เล่นเกม มีการเพิ่มเงื่อนไขให้สามารถเล่นกันได้หลายคนหรือ Multiplayer Games ผ่านรูปแบบเกมแนวต่าง ๆ การเล่นได้หลายคนนี้มีส่วนช่วยในการสร้าง ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคลกลุ่มต่าง ๆ (Sweet, 2014) ที่เข้ามาเล่นเกม และใช้เกมเป็นพื้นที่สังสรรค์ และพูดคุย (Nash and Calonico, 1996) อีกทั้งพื้นที่ตั้ง ของเกมตู้ที่เลือกติดตั้งอยู่ตามศูนย์การค้าหรือโรงภาพยนตร์ที่มีกิจกรรมให้เลือก ทำได้หลายอย่าง การเข้าถึงสะดวก การเล่นเกมตู้จึงเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่ผู้คนนิยม ทำร่วมกัน (bangkoktoday.net, ม.ป.ป.) ร้านเกมตู้ในศูนย์การค้ามีการเปิด ให้บริการในศูนย์การค้าขนาดใหญ่ต่าง ๆ ทั้งในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เช่น มาบุญครอง พิวเจอร์ปาร์ครังสิต และห้างสรรพสินค้าที่มีบริการ ฉายภาพยนตร์ก็มักจะเปิดให้บริการพื้นที่เล่นเกมตู้ด้วย ในปัจจุบันมีเกมตู้ที่ได้รับความนิยม อยู่หลากหลายเกม ได้แก่ Tekken และ Time Crisis เป็นต้น นอกจากเกม ลักษณะต่อสู้แล้วเกมตู้แนวแข่งรถเป็นอีกลักษณะที่ได้รับความนิยม ซึ่งเกมได้รับความนิยม เกมหนึ่ง คือ Wangan Midnight Maximum Tune 5 DX ที่มีเค้าโครง เนื้อเรื่องมาจากการตุนและภาพยนตร์ญี่ปุ่นเกี่ยวกับการแข่งรถบนทางด่วน ในประเทศญี่ปุ่นที่ชื่อ Wangan Midnight

การเล่นเกมในปัจจุบันนอกจากการเดินทางไปเล่นยังพื้นที่ติดตั้งตู้เกมแล้ว ผู้เล่นเกมส่วนหนึ่งใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการติดต่อและสื่อสาร ระหว่างกัน (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554) มีวัตถุประสงค์เพื่อพูดคุย สื่อสารข้อมูล การเล่นเกม ในประเทศไทยมีการตั้งกลุ่ม Wangan Midnight Maximum Tune Thailand ผ่านเพจเฟซบุ๊ก (<https://www.facebook.com/WMMTTHAI/>) ขึ้น เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล เทคนิคในการเล่น หรือพูดคุยกันในเรื่องของเกม

และประสบการณ์การเล่นเกม รวมถึงการประกาศข่าวสารต่าง ๆ เช่น การจัดกิจกรรมงานแข่ง หรือข่าวข้อมูลของเกม Wangan Midnight Maximum Tune จากสื่อต่างประเทศ โดยมีสมาชิกติดตาม 2,471 คน และผู้ที่กดชื่นชม 2,436 คน (ข้อมูล เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2562)

อย่างไรก็ตาม ผลกระทบจากสภาวะของการติดเกมให้ภาพในเชิงลบที่แสดงออกถึงผลเสียของการเล่นเกมเป็นส่วนมาก ทั้งต่อตัวผู้เล่นเกม ครอบครัว ชุมชนและสังคม บทความชิ้นนี้มุ่งชี้ให้เห็นถึง พฤติกรรมการเล่นเกมของกลุ่มที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และนอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ และผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นเกม ที่จะส่งผลต่อตัวผู้เล่นเกมและสังคม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมระหว่างกลุ่มที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์และนอกเครือข่ายสังคมออนไลน์
2. เพื่อเปรียบเทียบรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นเกมระหว่างกลุ่มที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และนอกกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์
3. เพื่อหาผลเชิงบวกจากการเล่นเกม

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นทฤษฎีที่อธิบายในเรื่องของการกระทำระหว่างบุคคลตั้งแต่สองบุคคลขึ้นไปที่กำลังก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน

โดยรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันนั้นสามารถเกิดได้หลายรูปแบบตามบริบทหรือสถานการณ์ในช่วงขณะหนึ่ง ๆ อย่างไรก็ตามการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นย่อมเกิดมาจากพฤติกรรมของบุคคลที่มีความแตกต่างกัน มีผู้อธิบายถึงแนวคิดและทฤษฎีของการปฏิสัมพันธ์ไว้หลายคน เช่น Vygotsky (1978) ที่ได้อธิบายถึงการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมโดยใช้ทฤษฎีวัฒนธรรมทางสังคม หรือ Sociocultural Theory เป็นพื้นฐาน โดย Vygotsky ได้อธิบายว่าการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นนั้น ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ของตัวบุคคล กล่าวคือ การปฏิสัมพันธ์จะเกิดขึ้นได้ผ่านการสื่อสารความรู้ความเข้าใจที่ตรงกันหรือภาษาที่ตรงกันระหว่างบุคคล Turner (1988) ได้ทำการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและจากการศึกษาทฤษฎีดังกล่าวเขาจึงได้อธิบายถึงกระบวนการปฏิสัมพันธ์ในสังคมว่ามี 3 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนการจูงใจที่ทำให้เกิดกระบวนการปฏิสัมพันธ์, ขั้นตอนการปฏิสัมพันธ์ และ ขั้นตอนการสร้างรูปแบบโครงสร้างของการปฏิสัมพันธ์ ส่วน ดุจเดือน พันธมนาวิน (2541; 2548 อ้างถึงใน ดุจเดือน พันธมนาวิน, 2550) ได้อธิบายถึงพฤติกรรมที่ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ผ่านรูปแบบของทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ว่ามีได้แก่ พฤติกรรมที่มาจากสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวของบุคคล, พฤติกรรมที่มาจากจิตที่ติดตัวบุคคลได้แก่ สติปัญญา บุคลิกภาพ เป็นต้น, พฤติกรรมที่มาจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างจิตที่ติดตัวบุคคลกับสถานการณ์ และ พฤติกรรมที่มาจากจิตลักษณะตามสถานการณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎีในเรื่องของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการศึกษารูปแบบและกระบวนการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวผู้เล่นวิดีโอเกมแข่งรถแบบหยอดเหรียญ ตลอดจนศึกษาถึงพฤติกรรมของผู้เล่นวิดีโอเกมแข่งรถแบบหยอดเหรียญที่มีความแตกต่างกันอีกด้วย

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ถือเป็นเครือข่ายทางสังคมที่บุคคลสามารถเชื่อมกันได้อย่างรวดเร็วและมีความทั่วถึง บุคคลที่อยู่ในเครือข่ายทางสังคมออนไลน์สามารถติดต่อกันได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็ตาม ในปัจจุบันเครือข่ายทางสังคมถือว่ามึบทบาทและอิทธิพลเป็นอย่างมากในสังคม สำหรับเรื่องเครือข่ายสังคมออนไลน์มีแนวคิดที่เกี่ยวข้องอย่างแนวคิดโครงสร้างของเครือข่ายทางสังคมที่ Kadushin (2004) ได้อธิบายโครงสร้างของที่เครือข่ายทางสังคมว่าเกิดจากการที่บุคคลตั้งแต่ 2 บุคคลขึ้นไปได้มีการกระทำต่อกัน เครือข่ายสามารถเป็นได้ทั้งรูปแบบทิศทางเดียวและรูปแบบที่มีการกระทำต่อกันได้ และเมื่อชุดความสัมพันธ์ได้มีจำนวนที่มากขึ้นก็อาจทำให้เกิดกลุ่มสังคมที่มีความซับซ้อนและมีความสัมพันธ์กันเป็นเครือข่าย ซึ่งเครือข่ายทางสังคมมีระดับความสัมพันธ์ในสังคมที่สามารถเกิดขึ้นได้ตั้งแต่บุคคลที่อยู่ใกล้กันจนไปถึงบุคคลที่อยู่ห่างไกลกันได้ Van Dijk (2006 อ้างถึงใน น้ำทิพย์ วิภาวิน, 2558) ได้อธิบายถึงระดับความสัมพันธ์ในเครือข่ายสังคมออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ ระดับความสัมพันธ์ของบุคคล, ระดับความสัมพันธ์ของกลุ่มองค์กร, ระดับความสัมพันธ์ของสังคม และระดับความสัมพันธ์ของโลก โดยในแต่ละระดับความสัมพันธ์ที่ต่างกัันนั้นก็จะมีการใช้เครือข่ายสื่อสารโทรคมนาคม หรืออินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมเข้าไว้ด้วยกัน

จากโครงสร้างของเครือข่ายทางสังคมประกอบกับการพัฒนาเครือข่ายสื่อสารในระบบต่าง ๆ โดยเฉพาะเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงได้นำไปสู่การเกิดขึ้นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้มีการแบ่งประเภท

ตามการใช้งานที่หลากหลาย แต่การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่พบเห็นได้บ่อยนั้นมักจะใช้งานเพื่อความบันเทิง เพื่อการการสนทนา และการติดตามข้อมูลข่าวสารเป็นหลัก (สื่อออนไลน์ ประโยชน์เยอะ ภัยร้ายแยะ, 2558)

แนวคิดที่เกี่ยวกับวิดีโอเกมแข่งรถแบบหยอดเหรียญ

วิดีโอเกมแบบหยอดเหรียญ หรือเกมตู้ คือ วิดีโอเกมที่ใช้เหรียญในการเริ่มเล่น เหรียญที่ใช้อาจจะเป็นเหรียญเงินหรือ Token ก็ได้ ซึ่งวิดีโอเกมหยอดเหรียญอาจเรียกได้ว่าเป็นเกมตู้อันมาจากลักษณะของตัวเครื่องเล่นวิดีโอเกม ที่มักจะตั้งอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ เนื่องจากตัวเครื่องเล่นวิดีโอเกมมีลักษณะขนาดใหญ่ ส่วนรูปแบบของตัวเกมจะมีรูปแบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อนและใช้เวลารวดเร็ว มีแนวเกมที่หลากหลายเช่นเดียวกับวิดีโอเกมทั่วไป โดยวิดีโอเกมแนวแข่งรถหรือ Racing Game ก็ถือเป็นแนวเกมที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ซึ่งวิดีโอเกมแนวแข่งรถเกมแรกได้แก่ เกม Grand Trak 10 ที่เป็นวิดีโอเกมแบบหยอดเหรียญที่ผลิตโดยบริษัท Atari ในปี 1974 (Hooson, 2013) และต่อมาวิดีโอเกมแนวแข่งรถก็ทำให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนมีความสมจริงและหลากหลายขึ้น

วิดีโอเกมทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นที่มาจากความต้องการเอาชนะของบุคคล ความตื่นเต้นของตัวเนื้อหาในวิดีโอเกม รวมถึงความต้องการทางสังคม ซึ่งส่งผลทั้งด้านดีและด้านเสียตามมา นอกจากนี้พฤติกรรมการเล่นทำให้เกิดกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นขึ้น โดยกรณีวิดีโอเกมแบบหยอดเหรียญถือว่าเห็นได้อย่างชัดเจน ซึ่ง Nash และ Calonico (1996) ได้กล่าวถึงเรื่องการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในร้านวิดีโอเกมแบบหยอดเหรียญว่า ผู้คนในสังคมมักใช้วิดีโอเกมในการทำกิจกรรมร่วมกันโดยใช้ร้านวิดีโอเกมเป็นสถานที่ในการพบปะพูดคุยและพูดคุยกัน ตลอดจนการเล่นวิดีโอเกมด้วยกัน ขณะที่ผู้เล่น

ก็ได้มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและมีการใช้ท่าทางประกอบในการปฏิสัมพันธ์กัน โดยผู้ที่ทำคะแนนสถิติได้สูงย่อมจะได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มคนเล่นด้วยกัน

อย่างไรก็ตามผลกระทบจากวิดีโอเกมนั้นมีทั้งผลกระทบเชิงบวกและผลกระทบเชิงลบ โดยผลกระทบในเชิงบวกจากการเล่นวิดีโอเกมนั้น มักจะถูกกล่าวถึงผ่านงานวิจัยต่าง ๆ ซึ่งผลกระทบเชิงบวกจากการเล่นวิดีโอเกม มักจะเป็นผลกระทบในด้านของการฝึกทักษะและการเรียนรู้ของตัวบุคคล รวมถึงผลกระทบเชิงบวกในด้านของสังคม ซึ่งวิดีโอเกมก่อให้เกิดพฤติกรรมที่เสริมสร้างสังคมอย่างการช่วยเหลือและการแบ่งปันขึ้น (Griffith, 2002; Durkin and Barber, 2002; Gentile et al., 2009) ในขณะที่งานวิจัยที่กล่าวถึงผลกระทบในเชิงลบจากการเล่นวิดีโอเกมนั้น ส่วนใหญ่มักกล่าวถึงเรื่องของผลกระทบในด้านอารมณ์และพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดขึ้นจากการเล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง โดยการเล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงก็ได้ส่งผลให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวตามมา (Anderson and Bushman, 2001) นอกจากนี้การเล่นวิดีโอเกมยังส่งผลกระทบต่อความแปรปรวนของอารมณ์ของบุคคลด้วยเช่นกัน (Zamani, Chashmi & Hedayati, 2009)

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ถือเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวบุคคลกับเครื่องจักร ซึ่งในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ถือเป็นเครื่องจักรที่ผู้นิยมใช้งานมากที่สุด จุดประสงค์การศึกษาคือเพื่อให้ทั้งสองอย่างนี้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างสมบูรณ์ และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์

ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีจุดประสงค์เพื่อให้บุคคล มีความสะดวกสบายในการใช้อีกด้วย ในปัจจุบันเองการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ และคอมพิวเตอร์นั้นก็ได้นำไปประยุกต์ใช้ควบคู่กับศาสตร์ด้านต่าง ๆ รวมถึงด้านสังคมที่มีแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ และคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในด้านสังคมวิทยาอย่าง ทฤษฎีกิจกรรม หรือ Activity Theory เริ่มจากแนวคิดของ Leontiev (1981) อ้างถึงใน Engestrom, 1987) ที่ได้กล่าวว่า กิจกรรมที่เกิดขึ้นล้วนมาจากความต้องการของบุคคล และเมื่อมีความต้องการ ก็ทำให้มีการกระทำกันจนกลายเป็นกิจกรรมเพื่อให้บรรลุถึงความต้องการ ของแต่ละบุคคล ซึ่งในเวลาต่อมาทฤษฎีกิจกรรมนี้ได้ถูกพัฒนาต่อโดย Engestrom (1987) จนเกิดเป็นโครงสร้างของกิจกรรมอันประกอบไปด้วย บุคคล วัตถุประสงค์ ชุมชนสังคม เครื่องมือ กฎเกณฑ์ และการแบ่งลำดับหน้าที่ โดยองค์ประกอบเหล่านี้ต่างมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน และจากโครงสร้าง ของกิจกรรมก็ได้กลายเป็นกิจกรรมที่ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ของกิจกรรมขึ้น ซึ่งในการเกิดกิจกรรมนั้นเครื่องจักรหรือเครื่องมือในปัจจุบันล้วนแต่มีคอมพิวเตอร์ เป็นองค์ประกอบด้วยกันแทบทั้งสิ้น ฉะนั้นคอมพิวเตอร์เองก็ถือว่าเป็นบทบาท ใ้ในการดำเนินการกิจกรรมให้สามารถบรรลุถึงเป้าหมายได้อย่างสมบูรณ์ อีกทั้งทฤษฎีกิจกรรมก็ย่อมเป็นทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ด้วยเช่นเดียวกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งงานวิจัย ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษามีสามารถแบ่งได้ออกเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่นวิดีโอเกม งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม และงานวิจัย ที่เกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นวิดีโอเกมพบว่า ในเกมออนไลน์ พบว่ามีปฏิสัมพันธ์กันแบบทั้งที่เจอกันในเกมและเจอกันนอกเกม (ตะวัน เศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549) โดยในการเล่นส่วนใหญ่ผู้เล่นมักจะเล่นไปกับเพื่อน ๆ หรือกลุ่มคนที่เล่นด้วยกันที่รู้จักกันมาจากการเล่นเกม ซึ่งมีทั้งพบเจอกันในโลกของเกมและพบเจอกันในสถานที่ อย่างเช่น ร้านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น รวมถึงเพื่อนที่รู้จักในโรงเรียน บางกรณีศึกษาก็ได้มีการสานต่อความสัมพันธ์ระหว่างกันในเกมไปสู่โลกของชีวิตจริงจนเกิดความสนิทสนมกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กันก็ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มกันขึ้น จากการศึกษาของ อูชา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ (2551) พบว่า ลักษณะชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ มีอยู่ด้วยกัน 2 รูปแบบ ได้แก่ การสร้างปาร์ตี้ อันเป็นการรวมกลุ่มผู้เล่นไม่เกิน 10 คน และการสร้างกิลด์ อันเป็นกลุ่มใหญ่ที่มีสมาชิกผู้เล่นประมาณ 16-50 คนต่อกลุ่ม มีจุดประสงค์ของการรวมกลุ่มกันคือ ตะลุยตีสัตว์ประหลาดรวมถึงผจญภัยไปในเมืองต่าง ๆ หากพิจารณาด้านพฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ แบ่งได้ดังนี้ คือ การสนทนาทั่วไป การสนทนาในปาร์ตี้ และการสนทนาในกิลด์ ซึ่งเป็นการสนทนาแลกเปลี่ยนสื่อสารกันระหว่างกลุ่มของผู้เล่น โดยการสนทนาในเกมนี้ส่วนใหญ่มักจะเป็นการสนทนาในเรื่องเกม เช่น สถานะของผู้เล่น รูปแบบวิธีการเล่น การซื้อขายของในเกม ข่าวสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกม เป็นต้น แต่ก็มี การสนทนาในเรื่องอื่น ๆ เช่น เรื่องในชีวิตประจำวัน เรื่องส่วนตัว จนถึงเรื่องเพศด้วย

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์พบว่ามีการเล่นตั้งแต่ 2 ชม. ขึ้นไป ต่อวัน จนอาจถึง 10 ชม. ต่อวัน (อูชา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551; ตะวัน เศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549) ซึ่งส่วนมากปัจจัยที่ทำให้เกิดการติดเกม อูชา บิ๊กกินส์ และ อมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ (2551) ได้ศึกษาปัจจัยเรื่องปัจจัยที่ก่อให้เกิดการ

ติดเกมประกอบด้วย ความตื่นเต้นที่เกิดจากเล่น, ความสนุกจากการเล่นกับเพื่อน และการแข่งขันเพื่อให้ไปสู่เป้าหมาย นอกจากนี้ปัจจัยที่ทำให้เกิดติดเกมของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ประจำ ได้แก่ การพบเพื่อนในเกม การแข่งขันในเกม การเก็บแต้มหรือยศของผู้เล่น การพัฒนาของตัวเกมที่มีอยู่เรื่อย ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นตลอดเวลา รวมถึงการคาดหวังให้คนอื่นเห็นค่าของตนและต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับในสังคมใดสังคมหนึ่ง นอกจากนี้ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) เสนอว่ายังมีปัจจัยอื่นจากผู้เล่นที่ทำให้เกิดการติดเกม ได้แก่ ปัจจัยด้านจิตวิทยา ปัจจัยด้านสังคม และครอบครัว เป็นต้น

เรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกิดกลุ่มต่าง ๆ ขึ้นนั้น มักจะเกิดจากการที่กลุ่มบุคคลกลุ่มหนึ่งมีความชื่นชอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันมาทำกิจกรรมกันจนเกิดปฏิสัมพันธ์กันขึ้น (ชนรรณพร ศฤงคารนนท์, 2552) สำหรับกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นก็จะต้องมีโครงสร้างและกฎระเบียบที่แน่นอนอย่างที จิรัฎฐ์ ศุภการ (2545) ที่ได้ศึกษาเรื่องของชุมชนเสมือนจริงที่ชื่อ แลมป์ตามู เขากล่าวว่า โครงสร้างของชุมชนเสมือนจริงประกอบด้วย ประธาน คณะกรรมการ ผู้รักษากฎ สมาชิก และแขก มีรูปแบบในการปกครองชุมชนอย่างชัดเจนและมีกฎระเบียบ สมาชิกในชุมชนเองจะมีสิทธิในการตัดสินใจกระทำสิ่งต่าง ๆ กันได้อย่างเสรี แต่ถึงอย่างไรก็ตามถ้าหากสมาชิกคนใดกระทำฝ่าฝืนกฎระเบียบก็จะถูกลงโทษตามบทลงโทษที่ชัดเจน ตั้งแต่การตักเตือนไปจนถึงการตัดขาดสมาชิกออกไปอย่างถาวร ในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์มีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นมีหลายแบบ และ สโรชา แสงสัจจา (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่องชุมชนสถานีวิทยุใน จส.100 ได้แก่ การปฏิสัมพันธ์ที่มาจากแบ่งปันแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน การปฏิสัมพันธ์เชิงบุคคลที่มาจากความรู้จักมักคุ้นกันหรือมาจากการกิจกรรมด้วยกัน และการปฏิสัมพันธ์ที่มาจากความช่วยเหลือฉุกเฉิน

เร่งด่วน แต่อย่างไรก็ตามในชุมชนแห่งนี้ก็มีความขัดแย้งอยู่ภายใน ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งระหว่างหน่วยงาน และความขัดแย้งระหว่างสมาชิก อันเกิดมาจากการพูดคุยกันระหว่างสมาชิกบางกลุ่มที่มีมากจนเกินไป อันเป็นการรบกวนสมาชิกคนอื่น ๆ ที่ต้องการจะรับฟังข้อมูลข่าวสารเหตุการณ์เพียงเท่านั้น จากความสัมพันธ์และการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น ชุมชนเสมือนจริงก็ได้นำไปสู่การจัดตั้งชุมชนในรูปแบบชุมชนทางกายภาพเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้น และมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก อีกทั้งยังมีจุดประสงค์เพื่อช่วยเหลือและสร้างสรรค์สังคมอีกด้วย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เลือกการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเก็บข้อมูล ผ่านการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม และสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกรณีศึกษา จำนวน 11 คน โดยใช้ในการเลือกอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. เลือกกลุ่มผู้เล่นเกมตู้ Wangan Midnight Maximum Tune ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยสมาชิกในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือกลุ่ม Wangan Midnight Maximum Tune Thailand บนเฟซบุ๊ก และกลุ่มที่อยู่นอกกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือกลุ่มที่เล่นเกมตู้ในห้างสรรพสินค้าและโรงภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

2. เข้าสำรวจพื้นที่และทำการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม จากนั้นทำการตีสนิทกับผู้เล่นเกม ผ่านการสมัครเป็นสมาชิก เฟซบุ๊กเพจ Wangan Midnight Maximum Tune Thailand และร่วมเล่นเกมตามห้างสรรพสินค้าต่าง ๆ ที่มีการติดตั้งเกมนี้ เพื่อผู้สัมภาษณ์กับกลุ่มผู้เล่นเกม

3. การเลือกกรณีศึกษาทั้งหมด 11 คน มีวิธีการเลือกดังนี้

- เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงเพื่อเป็นกรณีศึกษาตามคุณสมบัติประกอบด้วย มีประสบการณ์เล่นเกมนี้มาอย่างน้อย 3 ปี และมีผลการทดสอบจากแบบทดสอบสภาวะการติดเกม หรือ Game Addiction Scale Test (GAST) ในการคัดเลือกเฉพาะผู้เล่นเกมที่อยู่ในระดับคลังไคล์การเล่นเกม โดยเลือกจากกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 6 คน ผู้เล่นเกมที่อยู่นอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 3 คน

- เลือกกลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับการดูแลเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามคุณสมบัติคือ เป็นผู้ที่เล่นเกมอย่างน้อย 3 ปี และเป็นผู้ดูแลเฟซบุ๊กเพจ หรือ Administrator ที่มีบทบาทในการกำกับกฎกติกาในเพจ และมีหน้าที่ติดต่อสื่อสารกับสมาชิกในเพจเป็นประจำ จำนวน 2 คน

- การสุ่มตัวอย่างเพิ่มเติมยังใช้เทคนิคการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (snow ball) โดยให้แนะนำกรณีศึกษาแนะนำเพื่อนต่อ และทำการคัดเลือกและคัดออกตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อสาม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบสภาวะการติดเกม หรือ Game Addiction Scale Test (GAST) ของ นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล เพื่อทดสอบมีองค์ประกอบด้วยกัน 3 ด้าน ได้แก่ การหมกมุ่นกับเกม การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม การสูญเสียหน้าที่และความรับผิดชอบ และมีเกณฑ์วัดการติดเกมอยู่ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มปกติ กลุ่มที่มักจะติดเกม และกลุ่มที่คลังไคล์การเล่นเกม (ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2557: 6)

2. แบบสัมภาษณ์ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structured interview) ทำให้ผู้วิจัยสามารถตั้งคำถามได้อย่างอิสระภายใต้กรอบเนื้อหาที่ต้องการทราบ ประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไปของผู้เล่นเกม ข้อมูลที่เกี่ยวกับการเล่น และพฤติกรรมการเล่น รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น ผลกระทบเชิงบวกและลบจากการเล่นเกมตามกรอบการศึกษา และเลือกใช้ชื่อนามสมมุติเพื่อปกปิดความเป็นส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด

3. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยจะทำการสังเกตการเล่นเกม เข้าร่วมเล่นเกมในร้าน และเข้าเป็นสมาชิกเฟซบุ๊กเพจ เพื่อเริ่มต้นการสนทนา และสังเกตบทสนทนาในหน้าเพจ พร้อมจดบันทึกประเด็นที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้การตรวจสอบข้อมูลเพื่อหาความถูกต้องของข้อมูล ด้วยวิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าหรือ Triangulation (สุภาวงศ์ จันทวานิช, 2551) ผ่านการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าด้านข้อมูล และการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าด้านผู้ให้ข้อมูล (data triangulation) ประกอบด้วย แหล่งเวลาด้วยการเข้าเก็บข้อมูลในเวลาที่แตกต่างกัน แหล่งสถานที่ ด้วยการเก็บข้อมูลจากหลายสถานที่ และหลายแหล่งบุคคล ด้วยการเก็บข้อมูลจากบุคคลหลายคน

การสรุปและวิเคราะห์เนื้อหาจากบทสัมภาษณ์ ด้วยการบรรยายถึงปัจจัยและพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น รูปแบบความสัมพันธ์ในกลุ่มเครือข่ายสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นกับการปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มทัศนคติของผู้เล่นที่มีต่อกลุ่มสังคมผู้เล่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และนอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลกระทบจากการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มผู้เล่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมถึงการสรุปและวิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสาร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วจึงจะทำการข้อมูลที่ได้สรุปและวิเคราะห์มาเรียบเรียงเขียนในเชิงพรรณนาและอธิบายเพื่ออธิบายถึงพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมและรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มผู้เล่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และนอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ และผลกระทบเชิงบวกของการเล่นเกม

ผลจากการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เล่นที่มาเป็นกลุ่มตัวอย่างที่จะมาทำการสำรวจข้อมูลในวิจัยครั้งนี้ และจากคัดเลือกดังกล่าวก็ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 11 คน แบ่งเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่ม Wangan Midnight Maximum Tune Thailand จำนวน 6 คน ผู้ที่อยู่นอกกลุ่ม Wangan Midnight Maximum Tune Thailand จำนวน 3 คน และผู้ดูแลเฟซบุ๊กเพจ Wangan Midnight Maximum Tune Thailand จำนวน 2 คน ผลการสำรวจข้อมูลมีดังต่อไปนี้

ภาพที่ 1 ผลการสำรวจข้อมูล

ผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่ม Wangan Midnight Maximum Tune Thailand									ผู้เล่นที่อยู่นอกกลุ่ม		
นามสมมติ	เนรี่	ฮาน	กาย	พิสิฏ	หนึ่ง	แก้ว	โอม(ผู้ดูแล)	ตูน(ผู้ดูแล)	ทศ	โต	ต้อง
1. ข้อมูลส่วนตัว											
อายุ	22	24	23	30	17	22	26	23	40	32	19
การศึกษา	ป.ตรี	ป.ตรี	ป.ตรี	ป.ตรี	ปวช.	ป.ตรี	ป.ตรี	ป.ตรี	ป.ตรี	ป.ตรี	ม.ธ
อาชีพ	นิสิต	นิสิต	นิสิต	พนักงาน	นักเรียน	นิสิต	พนักงานบริษัท	นิสิต	ธุรกิจส่วนตัว	ธุรกิจส่วนตัว	นักเรียน
รายได้ / เดือน (บาท)	15,000	7,000	8,000 - 9,000	20,000 - 30,000	5,000	15,000	40,000	ไม่ระบุ	10 ล้าน	30,000 - 40,000	10,000

ข้อมูลทั่วไป กรณีศึกษาทั้งหมดเป็นเพศชาย อายุมีความใกล้เคียงกัน ในช่วงอายุ 22-26 ปี จำนวน 6 คน ช่วงอายุ 30-32 จำนวน 2 คน ช่วงอายุ 30-32 ปี จำนวน 2 คน และช่วงอายุ 40 จำนวน 1 คน ระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ที่ระดับปริญญาตรี จำนวน 9 คน นอกจากนั้น มีระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 1 คน และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ หรือ ปวช. จำนวน 1 คน อาชีพส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นิสิต และนักศึกษา จำนวน 7 คน นอกนั้นประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัท ทำธุรกิจส่วนตัว และเป็นเจ้าของกิจการ รายได้ต่อเดือนจะอยู่ที่ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 3 คน ระหว่าง 10,000-15,000 บาท จำนวน 3 คน ระหว่าง 20,000-40,000 บาท จำนวน 3 คน รายได้ 10 ล้านบาท จำนวน 1 คน และมีรายได้ที่ไม่แน่นอน จำนวน 1 คน

ปัจจัยส่วนบุคคลทั้งหมด คือ เพศ อาชีพ อายุ รายได้ ไม่ใช่ปัจจัยที่แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกมที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์กับกลุ่มผู้เล่นที่อยู่นอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่เป็นที่น่าสนใจว่า กรณีศึกษาทั้งหมดเป็นเพศชาย ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมที่พบว่าในพื้นที่เล่นเกมตู้ แม้ว่าจะมีสัดส่วนของเพศระหว่างที่เพศชายมีมากกว่าเพศหญิง แต่กลับพบว่าผู้เล่นเกมที่ตู้เกม Wangan Midnight Maximum Tune แทบทั้งหมดเป็นผู้ชาย อาจเป็นเพราะลักษณะของเกมนี้เป็นการแข่งขับรถที่ไม่ดึงดูดความสนใจของผู้หญิงเท่ากับเกมชนิดอื่นในพื้นที่เล่นเกมตู้ เช่น เกมหยิบตุ๊กตา

สถานที่เล่นประจำคือร้านเกม หรืออาเขตในห้างสรรพสินค้ามาบุญครอง เนื่องจากเดินทางสะดวกและมีราคาค่าเล่นที่ค่อนข้างถูก แต่ก็ผู้เล่นบางคนที่มีจะไปเล่นที่ร้านเกมในห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์ท่าพระ และร้านเกมในห้างสรรพสินค้าซีคอนบางแคที่เป็นห้างสรรพสินค้าอยู่ในฝั่งธนบุรี เนื่องจากสะดวกในการเดินทาง

และใกล้บ้าน จะเห็นได้ว่าระยะทางมีผลต่อการเลือกพื้นที่เล่นเกมตู่มากกว่าระดับของราคาค่าเล่นเกม เป็นที่น่าสนใจเพิ่มเติมว่า ห้างสรรพสินค้ามาบุญครองเป็นตัวเลือกที่ igrณีศึกษา 10 ใน 11 คนเลือกที่จะเป็นสถานที่เล่นเกม ข้อมูลสนับสนุนหนึ่งที่ช่วยยืนยันการเลือกสถานที่เล่นจากการใช้เป็นสถานที่พบปะพูดคุยสังสรรค์ในกลุ่มเพื่อน การเข้าถึงที่สะดวกสบาย และที่ตั้งอยู่ใจกลางเมือง เป็นแหล่งรวบรวมกลุ่มนักเล่นเกมเพราะเป็นย่านดึงดูดผู้คน รวมไปถึงโอกาสในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ก่อนและหลังการเล่นเกม เพราะเป็นย่านแหล่งท่องเที่ยวหรือ ย่านสยามสแควร์ และห้างสรรพสินค้าชื่อดังอีกหลายแห่ง และคุณสมบัติของห้างสรรพสินค้ามาบุญครองที่เป็นที่ตั้งเกม Wangan Midnight Maximum Tune แห่งแรก ๆ และมีกิจกรรมที่หลากหลายนอกจากการเล่นเกม ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้กรณีศึกษาเลือกสถานที่เล่นเกมด้วย

พฤติกรรมการเล่นเกม เริ่มจากประสบการณ์ในการเล่นเกม พบว่ากรณีศึกษามีประสบการณ์ในการเล่นเกมนี้นี้มีตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป จำนวน 5 คน ประสบการณ์ 3-5 ปี จำนวน 4 คน ประสบการณ์ 6-8 ปี จำนวน 2 คน ระยะเวลาที่เล่นจะใช้เวลาเล่น 1-2 ชม. ต่อวัน จำนวน 4 คน ใช้เวลา 2-3 ชม. ต่อวัน จำนวน 4 คน ใช้เวลา 3-4 ชม. ต่อวัน จำนวน 1 คน นอกจากนี้มีกรณีศึกษาที่เล่นเกมในระยะเวลาที่ไม่แน่นอน จำนวน 1 คน ส่วนจำนวนวันเล่นเกมต่อสัปดาห์นั้น พบว่า ส่วนใหญ่จะเล่นประมาณ 1-2 วัน ต่อสัปดาห์ มีจำนวน 7 คน ใช้เวลา 3-5 วัน ต่อสัปดาห์ จำนวน 4 คน และ วันที่เลือกเล่นเกมส่วนใหญ่คือ วันหยุด ไนวนเสาร์และวันอาทิตย์ แต่ยังพบว่ากรณีศึกษาบางรายเลือกเล่นเกมในวันธรรมดาด้วยเช่นเดียวกัน ช่วงเวลาที่เลือกไปเล่นเกม คือช่วงบ่ายจนถึงช่วงเย็น และบางกรณีเลือกที่จะเล่นต่อเนื่องไปจนห้างสรรพสินค้าปิด

ในด้านพฤติกรรมการเล่นเกมของกรณีศึกษาพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกมที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ กับกลุ่มผู้เล่นที่อยู่นอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความคล้ายคลึงกันในด้านระยะเวลาการเล่นเกมที่มีความถี่มาก เพราะกรณีศึกษามากกว่าครึ่งเล่นเกมมากกว่าสัปดาห์ละสามวัน และมีระยะเวลาวันละมากกว่าหนึ่งชั่วโมง ซึ่งถือว่าติดเกม (อุษา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551) เมื่อพิจารณาจากเงื่อนไขในการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามผลการทดสอบสภาวะการติดเกม มีเพียงผู้ดูแลเพจหนึ่งคนที่ใช้เวลาในการเล่นมากกว่าคนอื่น ข้อมูลแสดงให้เห็นว่า แม้จะมีภาวะที่ผลการทดสอบอยู่ในระดับคลั่งไคล้การเล่นเกม แต่กรณีศึกษาจะถูกจำกัดจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมไว้ในช่วงระยะเวลาที่ห่างสรรพสินค้า หรือสถานที่ตั้งเกมเปิดอยู่เท่านั้น ซึ่งแตกต่างจากการเล่นเกมออนไลน์อื่นที่ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้ตลอดเวลา ดังนั้น การเข้าถึงการเล่นจึงแตกต่างกันและส่งผลกระทบต่อระยะเวลาในการใช้ในการเล่นเกมเมื่อเทียบกับการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น การเล่นเกมนั้น ลักษณะของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นประกอบด้วย 5 รูปแบบ คือ ความร่วมมือและการช่วยเหลือ การแข่งขัน ความขัดแย้ง การผสมผสานประนีประนอม และการกลืนกลาย (จำนง อติวัฒน์สิทธิ์ และคณะ, 2552: 58-59) กรณีศึกษา ระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกมที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ กับกลุ่มผู้เล่นที่อยู่นอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีลักษณะของรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่ไม่แตกต่างกันเพราะส่วนหนึ่งของการปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นจากเนื้อหา และการเล่นเกม ซึ่งพบเพียง 4 รูปแบบ ดังนี้

ความร่วมมือและการช่วยเหลือ จากกรณีศึกษาได้ให้ความสนใจในการช่วยเหลือกันในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร เทคนิควิธีการเล่นเกม เพื่อตอบสนองความต้องการให้ได้ชัยชนะในเกม ในสองระดับ คือ การแลกเปลี่ยน

แบบทั่วไป และการช่วยเหลือในระดับกลุ่ม หรือในรูปแบบทีมที่แข่งร่วมกัน การช่วยเหลือในลักษณะของกลุ่มทีมแข่งจะมียามากกว่า อย่างเห็นได้ชัดตามแนวคิดของการเป็นกลุ่ม หรือกิลด์ในเกม ส่วนความแตกต่างระหว่างกลุ่มในและนอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เห็นได้ชัดคือ ระยะเวลาการพูดคุยที่ถูกจำกัดไม่เท่ากัน ในกลุ่มสังคมออนไลน์ กรณีศึกษาสามารถพูดคุยกันได้ตลอดเวลา และค่าใช้จ่ายน้อย แตกต่างจากกลุ่มนอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะพูดคุยได้เฉพาะในพื้นที่เล่นเกม หรือพูดคุยผ่านทางโทรศัพท์ซึ่งมีค่าใช้จ่ายสูงกว่า

การแข่งขัน เป็นรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่เห็นได้เด่นชัดที่สุดในการเล่นเกมที่มิวัลดูประสงค์เพื่อการแข่งขันระหว่างกันภายใต้กติกาของเกม ระหว่างกรณีศึกษาแต่ละคน และระหว่างทีมแข่ง ทั้งนี้ ในรูปแบบของการแข่งขันเป็นทีมก็ยังมีภาวะการแข่งขันในทีมด้วยเช่นกัน นอกจากนี้รูปแบบของการแข่งขันมักนำไปสู่ปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบของความขัดแย้งที่เกิดจากทัศนคติ ความเห็นไม่ตรงกันของการแข่งขัน รวมไปถึงวิธีการเล่นเกม ความเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ ในการเล่นเกมที่ซึ่งจะพัฒนากลายเป็นความขัดแย้งได้

ความขัดแย้ง เป็นรูปแบบที่พบได้บ่อยครั้งในการเล่นเกมที่กรณีศึกษาทั้งสองกลุ่มให้ข้อมูลตรงกันว่า มีความขัดแย้งเกิดขึ้นเสมอในการเล่นเกมที่ซึ่งนำไปสู่ปัญหาความขัดแย้งระหว่างบุคคล ซึ่งส่วนมากเกิดจากผลของการแข่งขันหรือการสื่อสารที่ไม่ตรงความต้องการของอีกฝ่าย รูปแบบของความขัดแย้งที่พบมีทั้งในรูประหว่างผู้เล่นเกมคนต่อคน และระหว่างทีม หรือฝ่ายที่มีผู้เล่นเกมมากกว่าหนึ่งคนในแต่ละฝ่าย จากการสังเกตพบว่า ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขันทักสามารถแก้ไขได้หากผู้เล่นอยู่ในอาณาบริเวณเดียวกันด้วยการพูดคุย แต่ผลมีทั้งเชิงบวกและเชิงลบ คือ อาจแก้ปัญหาได้ หรือสร้างความรุนแรง

ยิ่งมากขึ้น ในขณะที่พบอีกว่า ในกลุ่มผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่มสังคมออนไลน์มีผู้ดูแลทำหน้าที่ในการไกล่เกลี่ยความขัดแย้งด้วย ทำให้ผลการแก้ปัญหาเป็นไปเชิงบวกมากกว่า

การผสมผสานประนีประนอม เป็นลักษณะที่มีการยอมต่ออีกฝ่าย เพื่อยุติปัญหา หรือปรับตัวเข้าหากันเพื่อรักษาความสงบในชุมชนหรือสังคม ซึ่งพบอย่างชัดเจนในกลุ่มผู้เล่นเกมในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการสื่อสารในเฟซบุ๊ก ซึ่งมีกฎเกณฑ์ในการอยู่ในกลุ่ม ดังนั้น ระบบการดูแลจะมีหน้าที่ในการประสานความขัดแย้งและสามารถสร้างภาวะการประนีประนอมได้ เพื่อรักษาสังคมหรือชุมชนออนไลน์เอาไว้

ผลกระทบเชิงบวกที่เกิดจากการเล่นเกม แม้ว่างานวิจัยจำนวนมากมีข้อเสนอถึงผลกระทบเชิงลบที่เกิดจากการเล่นเกมในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในด้านสุขภาพ นิสัย ของปัจเจก (ศุภนาย เขียวขู้, 2553; ดาริกา ไตรวัฒน์วงศ์, 2555; Young, 2009; ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2552; ปิยะณัฐ หนองเหนียว, 2551) ผลกระทบเชิงลบต่อครอบครัวชุมชนและสังคม (Funk, et al., 2004; จุฑาวุฒิ จันทรมาลี, 2559) แต่การศึกษาครั้งนี้ชี้ให้เห็นถึงผลกระทบเชิงบวกที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม ดังนี้

1. ประโยชน์ระดับปัจเจก

การเกิดทักษะในระดับปัจเจกและสร้างความผ่อนคลาย ข้อมูลชี้ว่าการเล่นเกมสามารถช่วยในการฝึกสมาธิ ฝึกทักษะ ฝึกความสามารถในการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว ฝึกการตอบสนองต่อสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ (Kulman, n.d.) เป็นการฝึกการทำงานของสมองกับร่างกายให้มีการทำงานประสานกันและเกิดสมาธิในบุคคล (Auto Loan Solutions, 2016) เกิดการ

พัฒนาในการรับรู้ของบุคคลที่ตีมากขึ้น (Anguera et al, 2013) เช่นเดียวกับงานวิจัยหลายชิ้นเสนอว่า การเล่นเกมช่วยให้สมองมีประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น (Frontiers, 2017) รวมถึงมีความจำที่ดีขึ้น และสร้างความผ่อนคลายบรรเทาความเครียดสำหรับผู้เล่นเกม ซึ่งส่งผลดีต่อสุขภาพ (อุษณีย์ สීමโนธรรม, 2555)

การเพิ่มและพัฒนาทักษะชีวิตในด้านการคบเพื่อและการเข้าสังคม
การเกิดทักษะการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่ดีขึ้น และสามารถเข้ากับคนอื่นได้ดี เกิดการเรียนรู้สังคม รวมไปถึงการแก้ปัญหาเมื่อมีความขัดแย้งเกิดขึ้นจากการเล่นเกม รวมถึงรับมือกับปัญหาและหาทางแก้ไขได้ดี (Treher, 2011) และการติดต่อพูดคุยช่วยเหลือระหว่างกรณีศึกษาที่ชื่อว่า การสื่อสารในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่วยให้เกิดการสื่อสาร ช่วยเหลือกันในลักษณะของทีม (ศุภนาย เขียวข้วย, 2553)

การลดความเสี่ยงบางประการที่จะเกิดกับผู้เล่นเกม เพราะกรณีศึกษาส่วนมากเห็นพ้องว่า การเลือกเล่นเกมแข่งรถสามารถทดแทนการแข่งรถบนถนนได้ แม้ว่าผลการศึกษาหลายชิ้นเสนอว่า ผู้เล่นเกมแข่งจะมีแนวโน้มที่จะเกิดอันตรายจากการขับรถจริงบนถนนได้ (Fischer et al., 2007 และ Deng et al., 2014) เพราะความเคยชิน และพฤติกรรมขับรถยนต์ที่ผู้เล่นเกมได้รับมาจากการขับรถในเกม แต่ข้อมูลจากกรณีศึกษายืนยันว่า การเล่นเกมขับรถสามารถทดแทนการขับรถจริงบนถนนได้ ทำให้ลดความต้องการที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยงบนท้องถนนได้

การสร้างกิจกรรมอื่นระหว่างเพื่อนร่วมเล่นเกมทำให้ใช้เวลาในกิจกรรมสร้างสรรค์มากขึ้น ด้านหนึ่งเป็นการลดเวลาในการเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเสี่ยง การลดการใช้เวลาในกิจกรรมเสี่ยงหรืออันตราย เช่น เกี่ยวข้องกับยาเสพติด หรือ อาชญากรรมเป็นโอกาสที่สามารถเกิดขึ้นได้กับเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะ

ในกลุ่มวัยรุ่น ที่มีพัฒนาการตามช่วงวัยที่อาจตกเข้าสู่สถานการณ์เสี่ยงได้ง่าย ดังนั้น การสร้างเวลาที่สร้างสรรค์จึงเป็นวิธีการป้องกันกลุ่มเสี่ยงอีกประการหนึ่ง ในการลดการสร้างอาชญากรรมหน้าใหม่ และถือเป็นการลดปัญหาสังคม ในอนาคต และเป็นการสร้างยุทธศาสตร์ในการทำงานกับกลุ่มเยาวชน ดังนั้น ควรเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกม ว่าสามารถมีผลกระทบเชิงบวก ด้วยเช่นกัน (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557)

2. ประโยชน์ระดับชุมชนและสังคม

กลุ่มสังคมระหว่างผู้เล่นเกม มีลักษณะของการเข้าสังคมหรือกลุ่มผู้เล่นเกมขึ้น ทั้งในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ และนอกเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในรูปแบบต่าง ๆ กัน ไม่ว่าจะเป็น ชุมชนที่เกิดขึ้นจากในร้าน ชุมชนที่ขึ้นเกิดจากการแข่งขัน และชุมชนที่เกิดขึ้นจากสังคมออนไลน์ โดยชุมชนแต่ละแบบจะมีลักษณะเฉพาะตัวที่ต่างกัน คล้ายกับ ชุมชนเกม Dance Dance Revolution (Chan, 2004)

ในกลุ่มผู้เล่นเกมในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในกลุ่ม Wangan Midnight Maximum Tune Thailand ที่อยู่ในรูปแบบของชุมชนเสมือนจริง ที่กลุ่มผู้เล่นเกมได้สร้างชุมชนขึ้นมา มีองค์ประกอบของชุมชน คือ ผู้ที่ทำหน้าที่ควบคุมกลุ่มหรือแอดมิน สมาชิกที่อยู่ในกลุ่ม และกฎระเบียบที่ใช้ร่วมกัน (จิรัฎฐ์ ศุภการ, 2545; อุษา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ, 2551; ขนรรณพร ศฤงคารนนท์, 2552; สโรชา แสงสัจจา, 2555) การรักษาให้ชุมชนออนไลน์คงอยู่ คือรูปแบบหนึ่งของการมีหน้าที่ในฐานะสมาชิกของสังคมย่อยแห่งนั้น ดังนั้น การที่ผู้เล่นเกมปฏิบัติตนเป็นหนึ่งในสมาชิกและทำหน้าที่ตามบทบาทที่มีอยู่ตามกฎหมายที่ตั้งไว้ร่วมกัน จึงเป็นเสมือนการพัฒนาการเป็นสมาชิกชุมชน และสังคมที่ใหญ่ขึ้นที่ดี

สรุป

ข้อมูลทั่วไป และพฤติกรรมการเล่นเกมของผู้เล่นในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ และนอกกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีรูปแบบพฤติกรรมไม่แตกต่างกัน เพราะเกิดจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เฉพาะเจาะจงจากการทดสอบสภาวะการณ์ติดเกม และเลือกกรณีศึกษาที่มีระดับคลังคลังการเล่นเกมน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมมีทั้งหมด 5 รูปแบบ คือ ความร่วมมือและการช่วยเหลือ การแข่งขัน ความขัดแย้ง การผสมผสานประนีประนอม และการกลืนกลาย แต่ในการศึกษาครั้งนี้ พบเพียง 4 รูปแบบแรกเท่านั้น ข้อมูลเสนอว่า ความร่วมมือและการช่วยเหลือ การแข่งขัน ความขัดแย้ง ในกลุ่มและนอกกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์มีลักษณะเหมือนกัน เพราะเป็นข้อมูลและสิ่งที่เกิดขึ้นในการเล่นเกมน แต่ปฏิสัมพันธ์แบบการผสมผสานประนีประนอม พบว่า การยุติปัญหาแบบมีคนกลางหรือไกลในรูปแบบของกฎเกณฑ์ กติกา ของเฟซบุ๊กเพจ Wangan Midnight Maximum Tune Thailand ในกลุ่มผู้เล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่วยให้การประนีประนอมประสบความสำเร็จได้มากกว่า

นอกจากนี้ ผลกระทบเชิงบวกของการเล่นเกมมีทั้งในระดับปัจเจกที่เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เล่น เช่น การพัฒนาสมอง การผ่อนคลายความเครียด การสร้างสมาธิ การเพิ่มและพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ เช่น การแก้ไขปัญหา การจัดการความขัดแย้ง การเข้าสังคม การสื่อสาร และคบเพื่อน โดยเฉพาะการพัฒนาตนเองให้เป็นสมาชิกของสังคมที่ดีผ่านการเป็นสมาชิกของชุมชนเสมือนจริงในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ และระดับชุมชน และสังคมของผู้เล่นเกม

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

Bangkoktoday.net. (ม.ป.ป.). **ธุรกิจทำเงิน..เครื่องเล่นเกม ตู้เกม เครื่องเล่นเด็ก.**

[ออนไลน์]. สืบค้นจาก <http://www.bangkoktoday.net/make-money-with-game-zone-and-arcade-game/>.

(เข้าถึงเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2559).

จำนง อติวัฒน์สิทธิ์ และคณะ. (2552). **สังคมวิทยา**. พิมพ์ครั้งที่ 14. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

จิรัฐ ศุภการ. (2545). **การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง**. วิทยานิพนธ์

ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุฑาวุฒิ จันทรมาลี. (2559). **การศึกษาพฤติกรรมกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย**

สวนดุสิตในการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษาเกมโปเกมอนโก.

การประชุมวิชาการระดับชาติ เครือข่ายวิจัยสถาบันอุดมศึกษา

ทั่วประเทศ ครั้งที่ 11, นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.

ชนรรรณูพร ศฤงคารนนท์. (2552). **ภาพลักษณ์ของนักร้องเกาหลีในการ**

สร้างอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัยรุ่นไทย : ศึกษากรณี [www.tvxq-](http://www.tvxq-dreamland.com)

dreamland.com. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต

สาขาวิชาสังคมวิทยา ภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์,

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (2557). “พัฒนาแบบทดสอบการติดเกม”.

วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 59(1): 3-14.

ชาญวิทย์ พรนภดล ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา ดวงพร สุรพงษ์พิพัฒน์

ชดาพิมพ์ ศศลักษณ์านนท์ และปาฏิโมกษ์ พรหมช่วย. (2552).

การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น.

กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

ชาญวิทย์ พรนภดล ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา ดวงพร สุรพงษ์พิพัฒน์

ชดาพิมพ์ ศศลักษณ์านนท์ และปาฏิโมกษ์ พรหมช่วย. (2552).

รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

ดวงเดือน พันธมนาวิน. (2541). รูปแบบปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism

model) เพื่อการวิจัยสาเหตุของพฤติกรรมและการพัฒนาพฤติกรรมมนุษย์. **วารสารทันตภิบาล**, 10(2): 105-108. อ้างถึงใน

ดวงเดือน พันธมนาวิน. (2550). “รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม

(Interactionism model) และแนวทางการตั้งสมมติฐาน ในการวิจัยสาขาจิตพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย”. **วารสารพัฒนาสังคม**,

9(1): 85-117.

ดวงเดือน พันธมนาวิน. (2548). **จิตพฤติกรรมศาสตร์ในเชิงทฤษฎีและ**

ผลการวิจัย เพื่อการเขียนตำราและการทำวิจัย. ใน เอกสาร

ประกอบการประชุมปฏิบัติการ (รุ่นที่ 1 ครั้งที่ 1) เรื่อง การใช้และการผลิต ผลงานวิจัย ทางจิตพฤติกรรมศาสตร์เพื่อประโยชน์แก่สังคมไทย.

26-29 ตุลาคม พ.ศ. 2548, ณ โรงแรมและรีสอร์ททักกุกเดือน เขาใหญ่,

จังหวัดนครราชสีมา. อ้างถึงใน ดุจเดือน พันธุนานาอิน. (2550).

“รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model) และแนวทางการตั้งสมมติฐานในการวิจัยสาขาจิตพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย”. วารสารพัฒนาสังคม, 9(1): 85–117.

ดาริกา ไตรวัฒน์วงษ์. (2555). การศึกษาผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารจิตสาขานิติศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ภาควิชานิติศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ตะวันเศรษฐ์ เขื่อนันท์. (2549). พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารจิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

น้ำทิพย์ วิภาวิน. (2558). “เครือข่ายสังคมในสังคมเครือข่าย”. วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย, 8(2): 119-127.

ปิยะณัฐ หนองเหนียว. (2551). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษกมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารจิต คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

พิมลพรรณ บุญยะเสนา. (2554). “การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกม: กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

และลำพูน”. วารสารศรีนครินทร์วิโรฒวิจัยและพัฒนา
(สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 3(5).

ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม
ออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
วิทยาลัยนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน. (2556). **Game Addiction:
The Crisis and Solution.** [ออนไลน์]. สืบค้นจาก
[http://www.ramamental.com/medicalstudent/childandteen/
gamingaddictchild/](http://www.ramamental.com/medicalstudent/childandteen/gamingaddictchild/).

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน. (2549). Game Addiction: The Crisis
and solution. อ้างถึงใน สุวรรณมา เรื่องกาญจนเศรษฐ์
และพัฒนา มหาโชคเลิศวัฒนา (บ.ก.), **รู้ทันปัญหาวัยรุ่นยุคใหม่.**
กรุงเทพฯ: ปิยอนด์ เอนเตอร์ไพรซ์: 125-38.

ศุภณาย เขียวข้อย. (2553). **ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อให้เกิดพฤติกรรมติดเกม
ออนไลน์ของนักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมืองจังหวัด
พิษณุโลก.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ
การสื่อสาร ภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และ
การสื่อสาร, มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สโรชา แสงล้ำจา. (2555). **ชุมชนเสมือนจริงในสังคมไทย: กรณีศึกษาชุมชน
สถานีวิทยุ จส.100.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สหสาขาวิชา
พัฒนามนุษย์และสังคม บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. (2554). “การศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางประชากรและครอบครัว: ผลกระทบต่อสังคมไทยและทางเลือกเชิงนโยบาย”. **สื่อออนไลน์ ประโยชน์เยอะ ภัยร้ายแยะ**. (2558). [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://www.ega.or.th/th/content/890/1904/>. (เข้าถึงเมื่อวันที่ 4 ตุลาคม 2559).

สุภางค์ จันทวานิช. (2551). **วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). “พฤติกรรมกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน”. **วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**, 22(6) (ฉบับพิเศษ).

อุษา บิ๊กกินส์ และอมรรัตน์ อุดมเรืองเกียรติ. (2551). **การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร**. รายงานการวิจัยมูลนิธิดำรงชัยธรรม.

ภาษาอังกฤษ

Anguera, J. A. et al. (2013). “Video game training enhances cognitive control in older adults”. **Nature**, 501(7465): 97-101.

Auto Loan Solutions. (2016). **3 Real World Skills You Can Learn from Racing Games**. [Online]. Retrieved from <https://www.autoloansolutions.ca/blog/3-real-world-skills-you-can-learn-from-racing-games/>. (Accessed September 2016).

- Chan, A. (2004). **CPR for the Arcade Culture: A Case History on the Development of the Dance Dance Revolution Community**. [Online]. Retrieved from http://web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/achan_2004_1.pdf. (Accessed August 2018).
- Deng, M. & et al. (2015). “Effects of racing games on risky driving behaviour, and the significance of personality and physiological data”. **Injury Prevention**, 21(4): 238-244.
- Dijk, V. J. (2006). **The Network Society**. London: SAGE Publication. อ้างถึงใน น้าทิพย์ วิภาวิน. (2558). “เครือข่ายสังคมในสังคมเครือข่าย”. **วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย**, 8(2): 119-127.
- Durkin, K. & Barber, B. (2002). “Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. **Journal of Applied Developmental Psychology**, 23(4): 373-392.
- Engestrom, Y. (1987). **Learning by Expanding an Activity-Theoretical Approach to Developmental Research**. Helsinki: Orienta-Konsultit.
- Fischer, Peter; Kubitzki, Jorg; Guter, Stephanie and Frey, Dieter. (2007). “Virtual Driving and Risk Taking: Do Racing Games Increase Risk-Taking Cognitions, Affect, and Behaviors?”. **Journal of Experimental Psychology: Applied**, 13(1): 22-31.

- Frontiers. (2017). “Video games can change your brain: Studies investigating how playing video games can affect the brain have shown that they can cause changes in many brain regions”. **ScienceDaily**. [online]. Retrieved from www.sciencedaily.com/releases/2017/06/170622103824.htm. (Accessed 30 July 2019)
- Funk, J. B., Baldaci, H. B., Pasold, T., Baumgardner, J. (2004). “Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization”. **Journal of Adolescence**, 27(1): 23-39.
- Gentile, D. et al. (2009). “The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies”. **Personality and Social Psychology Bulletin**, 35(6): 752-763.
- Griffith, M. (2002). “The educational benefits of videogames”. **Education and Health**, 20(3): 47-51.
- Hooson, M. (2013). **A brief history of racing video games**. [Online]. Retrieved from <http://www.moneysupermarket.com/car-insurance/blog/a-brief-history-of-racing-video-games/>. (Accessed September 2016).

- Kadushin, C. (2004). **Introduction to Social Network Theory**.
[Online]. Retrieved from
http://www.cin.ufpe.br/~rbcp/taia/Kadushin_Concepts.pdf
(Accessed August 2016).
- Kulman, R. (n.d.). **Are Car Racing Games Eroding My Child's Brain?**
[Online]. Retrieved from
<http://www.additudemag.com/adhdblogs/11/11364.html>.
(Accessed September 2016).
- Nash, J. E. and Calonico, J. M. (1996). **The Meaning of Social Interaction: An Introduction to Social Psychology**.
United State: General Hall. INC.
- Sweet, M. (2014). **Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide**. Indiana: RR Donnelley.
- Treher, E. N. (2011). **Learning with Board Games: Play for Performance**. The Learning Key, Inc. [Online].
Retrieved from www.thelearningkey.com.
- Turner, J. H. (1988). **A Theory of Social Interaction**. California:
Stanford University Press.

- Vygotsky, L. (1978). **Interaction Between Learning and Development**. In Gauvain & Cole (Eds.) **Readings on the Development of Children**. New York: Scientific American Books.
- Young, K. (2009). “Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents”. **The American Journal of Family Therapy**, 37(5): 355-372.
- Zamani, Eshrat; Chashmi, Malineh and Hedayati, Nasim. (2009). “Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan”. **Addict Health**, 1(2): 98–104.