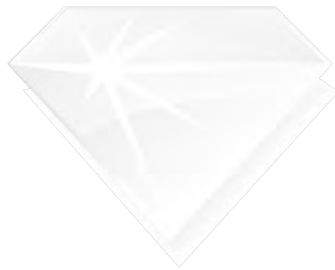


การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์

Study of Imitation Behavior from Online Games

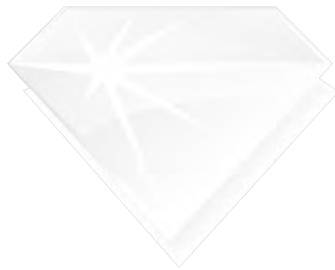


**BANGKOK
UNIVERSITY**

THE CREATIVE UNIVERSITY

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์

Study of Imitation Behavior from Online Games



BANGKOK
UNIVERSITY
THE CREATIVE UNIVERSITY

ภากร อิมถาวรสุข

การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2566

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์

เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์

ผู้วิจัย ภากร อิมถาวรสุข



ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

BANGKOK
UNIVERSITY

อาจารย์ที่ปรึกษา

THE CREATIVE UNIVERSITY

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องอาจ สิงห์ลำพอง

ผู้เชี่ยวชาญ

รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรหม ชมงาม

ภากร อิ่มถาวรสุข. ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์), กันยายน 2567, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ (63 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. งามอาจ สิงห์ลำพอง

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เล่นเกมออนไลน์ ระดับ Heavy Gamer ผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า มีผู้เล่นเกมออนไลน์จำนวนมาก มีลักษณะของพฤติกรรมที่เกิดการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งพฤติกรรมของการเลียนแบบ และพฤติกรรมที่มีการเรียนรู้จากในเกมออกมาแต่ยังไม่ได้มีการเลียนแบบ โดยพบว่าขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มีผลต่อการแสดงพฤติกรรม ซึ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบโดยส่วนใหญ่พบว่าเกิดจากความเคยชิน เช่น ความสม่ำเสมอในการเล่น เกม หรือเนื้อหาของเกมที่มีความใกล้เคียงกับพฤติกรรมในชีวิตความเป็นจริง เป็นต้น ส่วนปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ไม่เกิดพฤติกรรมเลียนแบบออกมา พบว่าเป็น การพิจารณาไตร่ตรอง (Contemplation) รวมถึงปัจจัยภายในด้านอื่น ๆ อย่างเช่น การมีตัวตน (Self) และการเล่นเกมออนไลน์เพื่อความต้องการทางสังคมเท่านั้น (Social) งานวิจัยนี้ยังพบว่า สภาพแวดล้อมและแรงจูงใจสิ่งกระตุ้นด้านอื่น ๆ มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบจากเกมออนไลน์เช่นกัน โดยส่วนใหญ่พบว่า เป็นปัจจัยภายนอก โดยจากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ ทำให้ได้รู้ลักษณะพฤติกรรมต่าง ๆ ในการเลียนแบบและได้รู้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุ รวมไปถึงเหตุผลและมุมมองของผู้เล่นเกมระดับ Heavy Gamer ผลการศึกษาครั้งนี้มีประโยชน์ในการนำไปป้องกันและกำกับดูแลเยาวชนในการเล่นเกมออนไลน์ รวมถึงการควบคุมด้านเนื้อหาของเกมออนไลน์ ซึ่งสามารถนำข้อมูลด้านพฤติกรรมจากในเกมออนไลน์ไปใช้ประโยชน์ต่อยอดในด้านอื่น ๆ ในอนาคต

คำสำคัญ: การเลียนแบบพฤติกรรม, เกมออนไลน์, เกมเมอร์ตัวยง

Intawornsuk, P. Master of Communications Arts (Strategic Communications),
September 2024, Graduate School, Bangkok University.
Study of Imitation Behavior from Online Games (63 pp.)
Advisor: Assoc. Prof. Ongart Singlumpong, Ph.D.

ABSTRACT

This research aimed to study the behavior of imitating from online games by using qualitative research methods by conducting in-depth interviews with online gamers at the Heavy Gamer level via online communication channels. The research results found that many online gamers have behaviors that imitate from online games in various forms, including behaviors that are imitated and behaviors that have been learned from the game but have not been imitated. It was found that it depends on the factors that affect the behavior. The factors that cause imitation behavior are mostly due to familiarity, such as consistency in playing the game or the content of the game that is similar to real-life behaviors. The factors that prevent most online gamers from imitating behavior are considered to be contemplation, as well as other internal factors, such as having an identity (self) and playing online games only for social needs (social). This research also found that the environment and other motivations affect the behavior of imitating from online games as well. Most of them are external factors. From studying the behavior of imitating from online games, we can learn about various behaviors in imitation and gain in-depth information about the causes, reasons, and perspectives of Heavy Gamers. The results of this study are useful for preventing and supervising youths in playing online games, including controlling the content of online games. Which can use behavioral data from online games to further develop in other areas in the future.

Keywords: Behavioral Imitation, Online Games, Heavy Gamer

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องอาจ สิงห์ลำพอง อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ซึ่งได้ให้ความรู้ การชี้แนะแนวทางการศึกษา ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องในงาน ตลอดจนให้คำปรึกษาซึ่งเป็นประโยชน์ในการวิจัย จนกระทั่ง งานวิจัยในครั้งนี้ มีความสมบูรณ์ ครบถ้วนสำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรหม ชมงาม ที่ให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะ ในการปรับปรุงงานวิจัย เพื่อให้งานวิจัยสำเร็จสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ถ่ายทอดวิชาความรู้ และสามารถนำหลักการวิชาต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการศึกษาวิจัย

ขอขอบพระคุณ คุณพริษฐ์ เขมะรังสรรค์ คุณณัฐนันท์ ปกรเลอศิริ คุณธีรพัฒน์ ทิมให้ผล และกลุ่มนักร้องเกมทุกท่าน ที่สละเวลาให้โอกาสในการเข้าสัมภาษณ์ และให้ความช่วยเหลือในทุกช่วงของการทำวิจัย จนการวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณอาจารย์ผู้สอนจิตวิทยาที่ไม่ประสงค์ออกนาม ที่ให้โอกาสในการตรวจเช็คแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่เป็นเชิงจิตวิทยา

พร้อมกันนี้ ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ที่เป็นกำลังใจสำคัญ และคอยให้ความช่วยเหลือในการศึกษารั้งนี้ และเชื่อมั่นว่าผู้วิจัย สามารถประสบความสำเร็จในการศึกษารั้งนี้ได้ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ ในหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต การสื่อสารเชิงกลยุทธ์ทุกท่าน ที่คอยให้คำแนะนำ และคอยช่วยเหลือ

ภากร อิมถาวรสุข

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญตาราง	ซ
สารบัญภาพ	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ (Modeling Theory)	5
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมรุนแรง	12
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อวิดีโอเกม	13
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	16
2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)	18
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
3.1 ประเภทของงานวิจัย	19
3.2 แหล่งข้อมูล	19
3.3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ	20
3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	23
3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	23
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	25
3.7 การนำเสนอข้อมูล	25
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
4.1 พฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์	26

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 (ต่อ) ผลการวิจัย	
4.2 การศึกษาปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์	35
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการศึกษา	42
5.2 การอภิปรายผล	48
5.3 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้	53
5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป	54
บรรณานุกรม	55
ภาคผนวก	58
ประวัติผู้เขียน	63

สารบัญตาราง

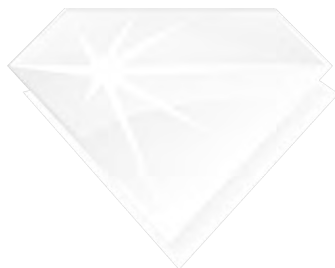
	หน้า
ตารางที่ 2.1: การจัดประเภทของเกมและช่วงอายุที่เหมาะสมตามเกณฑ์ของ ESRB	14
ตารางที่ 2.2: แสดง 20 เกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงที่เป็นที่ถกเถียงกันตลอดเวลา (20 Most Violent Video Game Series of all Time)	16
ตารางที่ 3.1: ข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลทั้ง 10 ท่าน	21
ตารางที่ 3.2: แนวคำถามในการสัมภาษณ์ (Interview Guide)	23



**BANGKOK
UNIVERSITY**
THE CREATIVE UNIVERSITY

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1: ความสัมพันธ์ระหว่าง (P) บุคคล (B) พฤติกรรม และ (B) สิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน (Reciprocal Interactions)	6
ภาพที่ 2.2: ขั้นตอนการเรียนรู้โดยการเลียนแบบ	8
ภาพที่ 2.3: ส่วนประกอบการเรียนรู้ของการรับมาซึ่งการเรียนรู้	8
ภาพที่ 2.4: แสดงลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ผ่านการสังเกต	9
ภาพที่ 2.5: กรอบแนวคิดในการวิจัย	18



**BANGKOK
UNIVERSITY**
THE CREATIVE UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ธุรกิจสื่อบันเทิงในปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอุตสาหกรรมสื่อด้านความบันเทิงที่มีการเติบโต ซึ่งเกิดจากความผันผวนของพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลมากขึ้น (ชาญชัย ชัยประสิทธิ์, 2565) โดยมี “เกม” คือ 1 ในธุรกิจสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมจากการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด ที่ทำให้สื่อประเภทเกมได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในช่วงเวลานั้น

โดยการเล่นเกมนอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ก็ยังแฝงมาด้วยปัญหาหลาย ๆ อย่าง ซึ่งจากเหตุการณ์ก่ออาชญากรรมในเยาวชน ที่มักจะโดนเพ่งเล็งมุ่งเป้าว่าสาเหตุมาจาก การเลียนแบบพฤติกรรมที่มาจากการเล่นเกม จึงอาจเป็นเหตุให้คนส่วนใหญ่มองว่า พฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมเป็นต้นเหตุของคดีอาชญากรรม โดยในปี ค.ศ. 2018 เด็กโรงเรียนมัธยมในเมืองปาร์คแลนด์ รัฐฟลอริดา โดยเป็นวัยรุ่นอายุ 19 ปี ได้ทำการเข้าไปกราดยิงผู้คนภายในโรงเรียน ซึ่งจากเหตุการณ์นี้ประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกา ในยุคนั้นก็ออกมามุ่งเป้าโจมตีวิดีโอเกมว่าเป็นผู้อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ความรุนแรงในประเทศ วริษฐา แซ่เจีย (2562) ซึ่งในประเทศไทยเองก็มีการเกิดเหตุอาชญากรรมในรูปแบบคล้าย ๆ กันโดยเยาวชนชายวัย 14 ปี ใช้อาวุธปืนก่อเหตุยิงกลางห้างสรรพสินค้าสยามพารากอน ซึ่งเกมก็ได้อยู่ในปัจจัยที่เป็นข้อสันนิษฐานส่วนหนึ่งของทางตำรวจ (วัชรานนท์ ทองเทพ, 2566) ที่สันนิษฐานถึงสาเหตุของการกระทำว่ามีที่มาจากพฤติกรรมที่มีการเลียนแบบมาจากภายในเกมออนไลน์ที่ตัวเองเล่น

จากงานวิจัยของมหาวิทยาลัย Baylor เองก็ได้ให้เหตุผลว่าการที่เกมทำให้เกิดพฤติกรรม การเลียนแบบความรุนแรง มาจากเนื้อหาภายในเกม ที่มีความรุนแรง ป่าเถื่อน มีความไม่เหมาะสมต่อกลุ่มเยาวชน (Cunningham, Engelstätter & Ward, 2011) ดังนั้นหลายประเทศ โดยเฉพาะประเทศในแถบทวีปยุโรปได้เริ่มมีการรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้น โดยการออกข้อกฎหมาย บังคับใช้ในการควบคุมเนื้อหาภายในวิดีโอเกม การจำกัดเสรีภาพในการทำงานของนักพัฒนา นักออกแบบเกม เพื่อคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม (Robertson, 2008) โดยภายหลังได้มีการจัดตั้งเรตติ้ง ESRB (Entertainment Software Rating Board) ขึ้นมาเพื่อนำใช้อ้างอิงเบื้องต้น ว่าเกมมีเนื้อหารุนแรงมากน้อยแค่ไหน (อชิภา ลิมานวัฒน์, 2565) และเพื่อใช้ป้องกันพฤติกรรมการเล่นแบบของเยาวชนจากเกมในยุคใหม่

ซึ่งเกมเมอร์ที่มีประสบการณ์การเล่นเกมนานกว่า 20 ปี ได้ออกมาให้ความเห็นว่า เกมที่มีเนื้อหา ความรุนแรงมีมานานหลายสิบปีแล้ว และหากมองในอีกมุมอาจเห็นด้านดีของเกมได้เช่นกัน เช่นการ วางแผนอย่างเป็นระบบ และการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นต้น (“เดือนเกมฮิตต่อสู้ออนไลน์แนว “MOBA” ทำสมองติดเกม-ปลูกฝังความรุนแรง”, 2560) อีกทั้งนักกิจกรรมบำบัดจิตสังคม ได้ออกความคิดเห็นที่ สอดคล้องกัน โดยกล่าวว่า “เด็กติดเกมเกิดจากหลายปัจจัย และเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคล ที่ต้องมี ปัจจัยอื่น ๆ ร่วมด้วย” ดังนั้นทางแก้ปัญหาที่ดีที่สุดจึงต้องเริ่มจากการแก้ปัญหาจากพ่อแม่ผู้ปกครอง ใช้เวลาร่วมกับลูกหลานให้มากขึ้น (“เดือนเกมฮิตต่อสู้ออนไลน์แนว “MOBA” ทำสมองติดเกม- ปลูกฝังความรุนแรง”, 2560)

โดยเกมถือเป็นตัวแบบชนิดหนึ่งที่เรียกว่า ตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ตามการ แบ่งชนิดของตัวแบบในทฤษฎีการเลียนแบบ (Modeling Theory) ของ Bandura (1977) ที่มีการ เรียนรู้และเกิดพฤติกรรมจากการเลียนแบบตาม โดยเกิดจากการกระบวนการสังเกต (Retention) ที่ทำให้ เกิดการเรียนรู้จดจำ จนอาจนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกมได้ (Bandura, Ross & Ross, 1963)

โดยเกมในสมัยนี้ ก็ยังสามารถเล่นกับผู้อื่นผ่านระบบออนไลน์ได้ด้วยความก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งสามารถเล่นได้กับทุกอุปกรณ์หรือทุกแพลตฟอร์ม (ธนพัทธ์ เอเมะบุตร, (2558) และด้วยเทคโนโลยีที่พัฒนาจะทำให้สภาพแวดล้อมภายในเกมมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่ง วิดีโอเกมที่มีความรุนแรงยังคงเป็นเกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในหมู่แฟน ๆ ด้วยเทคโนโลยีและ แนวคิดที่เพิ่มมากขึ้น ความรุนแรงในเกมจึงกลายเป็นความจริงได้มากขึ้น (Jeanetta, Cardaro, Lynch & Samson, 2024)

ปิลันลน์ ปุณณพระภา และวรรณวรุณ ตั้งเจริญ (2560) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ “นวัตกรรมความก้าวร้าวจากเกมออนไลน์” ซึ่งชี้ให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของเกมออนไลน์ว่ามีส่วน ส่งเสริมพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้ซึมซับพฤติกรรมจากปัจจัยแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบพฤติกรรมของศาสตราจารย์ บันดูรา ที่ได้กล่าวไว้ว่า “การเรียนรู้ เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในสังคม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน” (Bandura, et al., 1963)

ดังนั้นปัจจุบัน “การเลียนแบบพฤติกรรมจากการเล่นเกม” ยังไม่ได้ข้อสรุปว่า แท้จริงแล้ว เราเลียนแบบพฤติกรรมในเกมออกมาอย่างไรบ้าง และสิ่งใดที่เป็นปัจจัยภายนอกทำให้เราเกิด พฤติกรรมเลียนแบบจากในเกมขึ้นมา

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัย จึงสนใจที่จะทำการวิจัยเพื่อศึกษาและเพื่อหาสาเหตุที่ แท้จริงว่าสิ่งใดเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากเกมออนไลน์

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์

1.2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

การศึกษาการเลียนแบบพฤติกรรมการเล่นแบบโดยมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ กลุ่มผู้เล่นเกมในระดับ Heavy Gamer เป็นการให้ข้อมูล โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อเป็นการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเชิงลึก และนำมาเป็นกรณีศึกษาต่อไป โดยผู้วิจัยใช้ช่องทางการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งระยะเวลาในการศึกษาโดย เริ่มตั้งแต่ มิถุนายน พ.ศ. 2567 ถึง กรกฎาคม พ.ศ. 2567

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 สามารถนำผลจากงานวิจัยไปใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการควบคุมและป้องกัน เพื่อรับมือพฤติกรรมการเล่นแบบจากสื่อต่าง ๆ รวมถึงเกมออนไลน์

1.4.2 เพื่อนำข้อมูลจากการวิจัยนี้ไปใช้ในการเสริมสร้างพัฒนาทักษะต่าง ๆ ผ่านกระบวนการเลียนแบบพฤติกรรม จากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และนำเอาพฤติกรรมการเล่นแบบไปใช้ศึกษาต่อยอดด้านอื่น ๆ ได้

1.4.3 เพื่อสามารถนำกลยุทธ์ในการสื่อสารไปใช้ในการตอบสนองกับผลลัพธ์ของการศึกษา เพื่อทำให้สามารถสื่อสารกับบุคคลภายนอกให้ได้รับข้อมูลที่ชัดเจนและสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ต่อยอดในงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเกมในด้านอื่น ๆ ได้

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

การเลียนแบบพฤติกรรม (Modeling) หมายถึง การเรียนรู้ผ่านการสังเกตสิ่งรอบข้างจนนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมจากตัวต้นแบบที่อาจเป็นสิ่งมีชีวิตหรือไม่มีชีวิตก็ได้

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต จากเครื่องคอมพิวเตอร์ชนิดไหนก็ได้ โดยมีเนื้อหาของเกมหลายรูปแบบและสามารถร่วมเล่นกับผู้อื่นได้

ความรุนแรง (Violence) หมายถึง พฤติกรรมการใช้ความรุนแรง ที่ขาดการยั้งคิด จนแสดงออกมาในรูปแบบของความก้าวร้าวและหยาดคายด้วยอารมณ์โมโหร้าย ซึ่งอาจทำให้ผู้อื่น หรือบุคคลรอบข้าง เกิดความเสียหายทั้งทางกายและจิตใจ หรือจนทำให้อันถึงแก่ความตาย

Heavy Gamer หมายถึง คนที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนานเป็นระยะเวลายาวนาน โดยต้องเป็นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง สมจริง จนทำให้ผู้เล่นสามารถซึมซับพฤติกรรมออกมาได้



**BANGKOK
UNIVERSITY**
THE CREATIVE UNIVERSITY

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัย ได้นำแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการศึกษา ดังนี้

2.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ (Modeling Theory)

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมรุนแรง

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อวิดีโอเกม

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ (Modeling Theory)

Bandura (1977) มีความเชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมาก เป็นการเรียนรู้เกิดจากพฤติกรรมว่าบุคคลนั้นมีอันตรกิริยา (Interaction) อย่างต่อเนื่องระหว่างตัวเองกับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง ซึ่งทฤษฎีนี้เน้นที่ตัวบุคคลเกิดการเรียนรู้ผ่านตัวแบบและการเลียนแบบเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบการสังเกต ปฏิกริยาต่าง ๆ ของตัวแบบโดยตัวแบบนั้นเป็นได้ทั้งสิ่งมีชีวิตหรือเป็นตัวแบบที่ไม่มีชีวิตก็ได้ (Bandura, 1986) ซึ่งในวิจัยของเรานั้นได้ทำการศึกษาตัวแบบที่ไม่มีชีวิตเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ โดยเป็นในรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ที่ทำให้เกิดกระบวนการการเลียนแบบทางด้านจิตวิทยามีขั้นตอน Identification ดังนี้

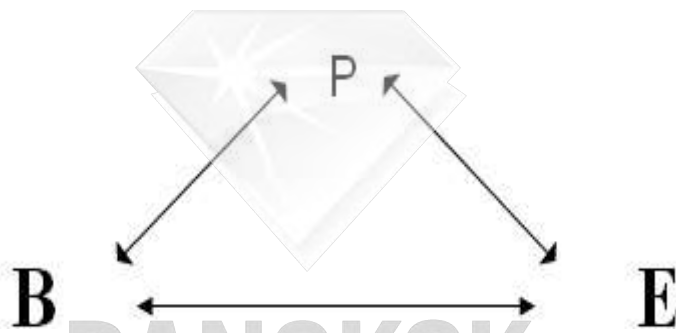
- 1) Motive (Need) เกิดการเรียนรู้ เมื่อตัวเราเกิดความต้องการ (Need) ขึ้น
- 2) ตัวตอบสนอง (Attentive) ตัวตอบสนองมีความโดดเด่นและมีความน่าสนใจ
- 3) Realized เป็นขั้นที่เกิดจากการที่เราเคยเห็นเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ
- 4) Retention โดยเมื่อเกิดการจดจำและเจอสถานการณ์ใหม่จะมีการทำซ้ำอย่างเดิมที่จดจำที่จะเกิดสองทางเลือกคือการเก็บไว้และการทิ้งสิ่งที่จดจำนั้นไป

Bandura (1986) มีความเชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ เนื่องจากมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวอยู่เสมอ และเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) สำหรับตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้นแต่อาจจะเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ เช่น สิ่งที่เราเห็นในโทรทัศน์ จากภาพยนตร์ เกมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นภาพที่การ์ตูน หนังสือ นอกจากนี้ คำบอกเล่าด้วยคำพูดหรือข้อมูลที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรก็เป็นตัวแบบได้

Bandura (1986) ได้ให้ความสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ของอินทรีย์และสิ่งแวดล้อม และถือว่าการเรียนรู้ก็เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน ถือว่าทั้งบุคคลที่ต้องการจะเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมเป็นสาเหตุของพฤติกรรม และได้อธิบายการปฏิสัมพันธ์ ดังนี้

B (Behavior) = พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งของ P (Person) = บุคคล (ตัวแปรที่เกิดจากผู้เรียน เช่น ความคาดหวังของผู้เรียน ฯลฯ) E (Environment) = สิ่งแวดล้อม

ภาพที่ 2.1: ความสัมพันธ์ระหว่าง (P) บุคคล (B) พฤติกรรม และ (E) สิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน (Reciprocal Interactions)



ที่มา: ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bandura. (2558). สืบค้นจาก

<https://psychohlogyearlychild.blogspot.com/2015/12/bandura.html>.

สาเหตุที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ด้วยการสังเกต คือ ผู้เรียนจะต้องเลือกสังเกตสิ่งที่ต้องการเรียนรู้โดยเฉพาะ และสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ ผู้เรียนจะต้องมีการเข้ารหัส (Encoding) ในความทรงจำระยะยาวได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ผู้เรียนต้องสามารถที่จะประเมินได้ว่าตนเลียนแบบได้ดีหรือไม่ดีอย่างไร และจะต้องควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ด้วย

ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยการสังเกตหรือเลียนแบบมี 2 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นการได้รับมาซึ่งการเรียนรู้ (Acquisition) ทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้

สิ่งเร้าหรือการรับเข้า	>	บุคคล
(Input)		(Person)

ขั้นที่ 2 เรียกว่าขั้นการกระทำ (Performance) ซึ่งอาจจะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้

สิ่งเร้าหรือการรับเข้า	>	บุคคล
(Input)		(Person)

Bandura (1977) ได้ให้ความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้ (Learning) กับการกระทำ (Performance) ซึ่งสำคัญมาก เพราะคนเราอาจจะเรียนรู้อะไรหลายอย่างแต่ไม่จำเป็นต้องแสดงออกทุกอย่าง เช่นเราอาจจะเรียนรู้วิธี การทุจริตในการสอบว่าต้องทำอะไรบ้างแต่ถึงเวลาสอบจริงเราอาจจะไม่ทุจริตก็ได้

Bandura (1977) ได้สรุปว่า พฤติกรรมของมนุษย์อาจจะแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท

- 1) พฤติกรรมสนองตอบที่เกิดจากการเรียนรู้ ผู้ซึ่งแสดงออกหรือกระทำสม่ำเสมอ
- 2) พฤติกรรมที่เรียนรู้แต่ไม่เคยแสดงออกหรือกระทำ
- 3) พฤติกรรมที่ไม่เคยแสดงออกทางการกระทำ เพราะไม่เคยเรียนรู้จริง ๆ

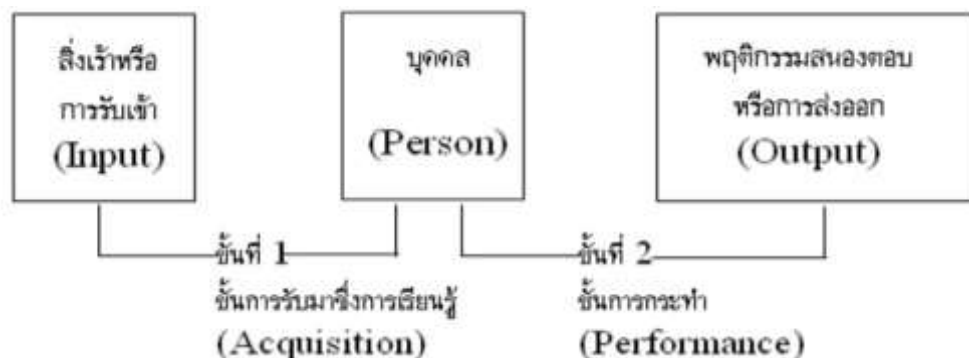
Bandura (1977) ไม่เชื่อว่า พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะคงตัวอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะสิ่งแวดล้อม มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ โดยทั้งสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน โดยยกตัวอย่าง จากเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวก็จะมีอาการคาดหวังว่าผู้อื่นจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อตนด้วยความหวังนี้ก็ส่งเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและผลพวงก็คือว่าเด็กอื่น (แม้ว่าจะไม่ก้าวร้าว) ก็จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองแบบก้าวร้าวด้วย และเป็นเหตุให้เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ยิ่งแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการย้ำความคาดหวังของตน

Bandura (1977) สรุปว่า “เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว” จะสร้างบรรยากาศก้าวร้าวรอบ ๆ ตัว จึงทำให้เด็กอื่นที่มีพฤติกรรมอ่อนโยนไม่ก้าวร้าว แสดงพฤติกรรมตอบสนองก้าวร้าวเพราะเป็นการแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งแวดล้อมที่ก้าวร้าว”

ขั้นของการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบ Bandura (1977) กล่าวว่า การเรียนรู้ทางสังคมด้วยการรู้คิดจากการเลียนแบบมี 2 ขั้น คือ

ขั้นแรกเป็นขั้นการได้รับมาซึ่งการเรียนรู้ (Acquisition) ทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้ ขั้นที่ 2 เรียกว่าขั้นการกระทำ (Performance) ซึ่งอาจจะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้

ภาพที่ 2.2: ขั้นตอนของการเรียนรู้โดยการเลียนแบบ



ที่มา: ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning). (2558). สืบค้นจาก https://pws.npru.ac.th/wiratn/system/20151230163433_911105bba3644a3949e699a69b289bcb.pdf.

ภาพที่ 2.3: ส่วนประกอบการเรียนรู้ของการรับมาซึ่งการเรียนรู้



ที่มา: ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning). (2558). สืบค้นจาก https://pws.npru.ac.th/wiratn/system/20151230163433_911105bba3644a3949e699a69b289bcb.pdf.

ปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกต

1) กระบวนการความเอาใจใส่ (Attention)

ความใส่ใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจการเรียนรู้ก็จะไม่เกิดขึ้น ผู้เรียนจะต้องมีความใส่ใจ (Attention) ที่จะสังเกตตัวแบบไม่ว่าเป็นการแสดงโดยตัวแบบจริงหรือตัวแบบสัญลักษณ์ ถ้าเป็นการอธิบายด้วยคำพูดผู้เรียนก็ต้องตั้งใจฟังและถ้าจะต้องอ่านคำอธิบายก็จะต้องมีความตั้งใจที่จะอ่าน

2) กระบวนการจดจำ (Retention)

ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่ตนเองสังเกตและไปเลียนแบบได้ถึงแม้เวลาจะผ่านไปก็ตาม

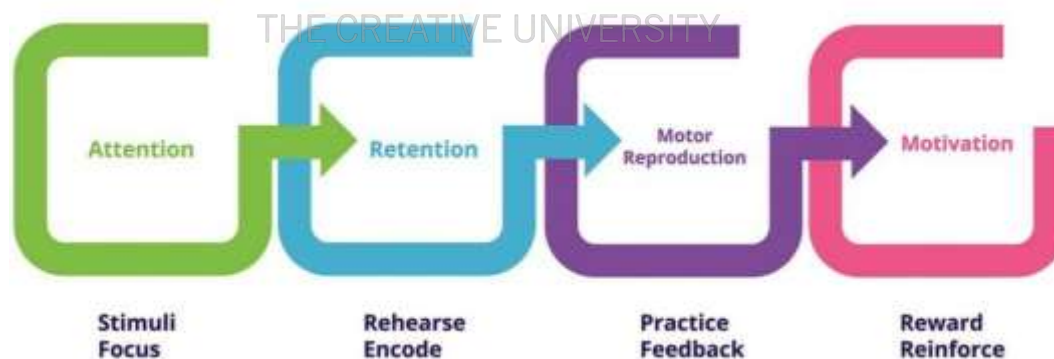
3) กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง (Reproduction)

เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสามารถแสดงออกมาเป็นการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ

4) กระบวนการการจูงใจ (Motivation)

แรงจูงใจของผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกต เนื่องมาจากความคาดหวังว่าการเลียนแบบจะนำประโยชน์มาใช้ เช่น การได้รับแรงเสริมหรือรางวัล หรืออาจจะนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ ตัวอย่างนักเรียนคนหนึ่งทำการบ้านเรียบร้อยถูกต้องแล้วได้รับรางวัลชมเชยจากครู หรือให้สิทธิพิเศษก็จะเป็นตัวแบบให้แก่นักเรียนคนอื่น ๆ พยายามทำการบ้านมาส่งครูให้เรียบร้อย เพราะมีความคาดหวังว่าจะได้รับแรงเสริมหรือรางวัลบ้าง (รุสนานี สือริม และคณะ, 2558)

ภาพที่ 2.4: แสดงลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ผ่านการสังเกต



ที่มา: McLeod, S. (2024). *Albert Bandura's social learning theory*. Retrieved from <https://www.simplypsychology.org/bandura.html>.

Bandura (1977) ยังได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ในสภาพธรรมชาติมากกว่าในห้องทดลอง โดยเน้นที่การเรียนรู้จากการลอกเลียนแบบและผลของพฤติกรรมในอดีต เนื่องจาก Bandura (1977) มีแนวคิดว่าการเรียนรู้ของมนุษย์จะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่

- (1) องค์ประกอบด้านตัวบุคคลซึ่งมีทั้งความคิด ความเชื่อ และความคาดหวังของบุคคล (p)
- (2) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (b) (3) องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมหรือบุคคลรอบตัว (e)

ทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ดังภาพที่ 2.1

พฤติกรรมการเรียนรู้ของบุคคลมักเกิดจากกระบวนการภายในของตัวบุคคลเองและสภาพแวดล้อมหรือตัวแบบที่เขาจะเลือกเลียนแบบ ได้แก่

1) กระบวนการทางปัญญาของบุคคล (Cognitive Process)

Bandura (1977) อธิบายว่า กระบวนการทางปัญญาในการเรียนรู้ของบุคคลจะประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ

- 1.1) บุคคลมีความสนใจ ใส่ใจ ในตัวแบบ (Attention = A)
- 1.2) บุคคลจดจำตัวแบบนั้น (Retention = R)
- 1.3) บุคคลแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ (Producing Behavior = M)
- 1.4) บุคคลเกิดแรงจูงใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นซ้ำ (Motivated to Repeat the Behavior = M)

ตามหลักการของ Bandura (1977) บุคคลจะใช้ปัญญาพิจารณาพฤติกรรมของตัวแบบที่เขารู้สึกประทับใจและคิดว่าจะมีประโยชน์ต่อตนเอง เมื่อได้ลองปฏิบัติตามพฤติกรรมของตัวแบบแล้วรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ดีหรือเหมาะสมกับตนเองก็จะปฏิบัติตามนั้นต่อไปกลายเป็นนิสัยหรือบุคลิกภาพประจำตัวหรือถ้าเขาเห็นตัวแบบใดมีพฤติกรรมที่ทำให้เกิดความเสียหาย เช่น ขับรถเร็วอย่างยิ่ง เป็นต้น

2) ประเภทของตัวแบบ (Model)

Bandura (1977) แบ่งตัวแบบออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

- 2.1) ตัวแบบที่มีชีวิต (Live Model) หมายถึง ตัวแบบที่เป็นบุคคล เช่น พ่อ แม่ พี่น้อง ครู เพื่อน คนทั่วไปที่สามารถสัมผัสได้ เป็นต้น
- 2.2) ตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Model) หมายถึง ตัวแบบจากสิ่งต่าง ๆ เช่น หนังสือ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ คอมพิวเตอร์ ฯลฯ
- 2.3) ตัวแบบที่เป็นคำสั่งสอน (Verbal Instruction) หมายถึง ตัวแบบที่เป็นการพูดจา อบรม อธิบาย หรือคำสั่งสอน คำอธิบายในหนังสือต่าง ๆ

ตัวแบบที่น่าเชื่อถือ หรือตัวแบบที่ประสบความสำเร็จในพฤติกรรมนั้น ๆ จะเป็นตัวแบบที่มีประสิทธิภาพที่บุคคลต้องการเลียนแบบ และหากเขาเลียนแบบแล้วได้รับผลที่พึงพอใจ พฤติกรรมนั้นจะคงทนอยู่นานขึ้น (อัครา เอิบสุขศิริ, 2556)

ทั้งนี้ Bandura (1977) ไม่เชื่อว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะคงตัวอยู่เสมอ โดยให้เหตุผลว่า เพราะสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอและทั้งสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ตัวอย่างเช่น เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวก็คาดหวังว่าผู้อื่นจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อตนด้วยความหวังนี้ก็จะเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และผลพวงก็คือว่าเด็กอื่นก็จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองแบบก้าวร้าวด้วยและเป็นเหตุให้เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวยิ่งแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการย้ำความคาดหวังของตน บันดูราสรุปว่า “เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจะสร้างบรรยากาศก้าวร้าวรอบ ๆ ตัว จึงทำให้เด็กอื่นที่มีพฤติกรรมอ่อนโยนไม่ก้าวร้าวแสดงพฤติกรรมตอบสนองก้าวร้าว เพราะเป็นการแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งแวดล้อมที่ก้าวร้าว”

โดยมีการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนดังนี้

- 1) ตั้งวัตถุประสงค์ที่จะทำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรม หรือเขียนวัตถุประสงค์เป็นเชิงพฤติกรรม
- 2) ครูผู้สอนแสดงตัวอย่างของการกระทำหลาย ๆ ตัวอย่าง ซึ่งอาจจะเป็นคน การ์ตูน ภาพยนตร์ วิดีโอ โทรศัพท์และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ
- 3) ผู้สอนให้คำอธิบายควบคู่ไปกับการให้ตัวอย่างแต่ละครั้ง
- 4) ชี้แนะขั้นตอนการเรียนรู้โดยการสังเกตแก่นักเรียน เช่น แนะนำให้นักเรียนสนใจสิ่งเร้าที่ควรสนใจหรือเลือกใส่ใจ
- 5) จัดให้นักเรียนมีโอกาสที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ เพื่อจะได้ดูว่านักเรียนสามารถที่จะกระทำโดยการเลียนแบบหรือไม่ ถ้านักเรียนทำได้ไม่ถูกต้องอาจจะต้องแก้ไขวิธีการสอนหรืออาจจะแก้ไขที่ ตัวผู้เรียนเอง
- 6) ให้แรงเสริมแก่นักเรียนที่สามารถเลียนแบบได้ถูกต้อง เพื่อจะให้นักเรียนมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้และเป็นตัวอย่างแก่นักเรียน

ในด้านของการทดลอง

Bandura (1977) ได้แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

- 1) กลุ่มหนึ่งให้เห็นตัวอย่างจากตัวแบบที่มีชีวิต แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว
- 2) เด็กกลุ่มที่สองมีตัวแบบที่ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว
- 3) เด็กกลุ่มที่สามไม่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมให้ดูเป็นตัวอย่าง

ผลการทดลองพบว่า เด็กที่อยู่ในกลุ่มที่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว จะแสดงพฤติกรรมเหมือนกับที่สังเกตจากตัวแบบการทดลอง

Bandura & Menlove (1968) ทำการทดลองแบบเดียวกับการทดลองแรก แต่จะ
ใช้เป็น การชมภาพยนตร์แทน โดยการแบ่งการชมภาพยนตร์ดังนี้

- 1) กลุ่มหนึ่งดูภาพยนตร์ที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว
- 2) กลุ่มที่สองดูภาพยนตร์ที่ตัวแบบไม่มีอาการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

ออกมา

ผลการทดลองพบว่า มีความเหมือนกับการทดลองที่หนึ่งคือเด็กในกลุ่มที่ดู
ภาพยนตร์ที่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้มากกว่าเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่
ดูภาพยนตร์ที่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

Bandura & Menlove (1968) โดยได้ศึกษาเกี่ยวกับเด็กซึ่งมีความกลัวสัตว์เลื้อย
เช่น สุนัข จนกระทั่งพยายามหลีกเลี่ยงหรือไม่ปฏิสัมพันธ์กับสัตว์เลื้อย Bandura & Menlove
(1968) ได้ให้เด็กกลุ่มหนึ่งที่มีความกลัวสุนัขได้สังเกตตัวแบบที่ไม่กลัวสุนัข และสามารถจะเล่นกับ
สุนัขได้อย่างสนุก โดยเริ่มจากการค่อย ๆ ให้ตัวแบบเล่น และพูดกับสุนัขที่อยู่ในกรงจนกระทั่งใน
ที่สุดตัวแบบเข้าไปอยู่ในกรงสุนัข

ผลของการทดลองปรากฏว่า หลังจากสังเกตตัวแบบที่ไม่กลัวสุนัข เด็กจะกล้าเล่น
กับสุนัขโดยไม่กลัว หรือพฤติกรรมของเด็กที่กล้าที่จะเล่นกับสุนัขเพิ่มขึ้นและพฤติกรรมที่แสดงว่ากลัว
สุนัขจะลดน้อยไป

จากทฤษฎีการเรียนรู้แบบ (Modeling Theory) ผู้วิจัยสามารถนำหลักทฤษฎีเหล่านี้
มาเพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกับพฤติกรรมของผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้เข้าใจถึงหลักการในการแสดง
พฤติกรรมการเรียนรู้แบบและสามารถนำไปตั้งคำถามในเชิงจิตวิทยา เพื่อค้นหาสิ่งที่ต้องการจะศึกษา
ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมรุนแรง

พฤติกรรมรุนแรงเป็นพฤติกรรมที่บุคคลใช้กำลังทำให้บุคคลอื่นหรือตนเอง ได้รับบาดเจ็บ
ทางกาย จิตใจ และทรัพย์สิน ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยพฤติกรรมนี้เป็นได้ทั้งพฤติกรรมภายในและ
พฤติกรรมภายนอก

2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรง ชูชัย สมิทธิกร (2546) ได้จำแนกแนวคิดที่มาของความ
รุนแรงไว้ ดังนี้

2.2.1.1 แนวคิดที่เชื่อว่าความรุนแรงมีมาแต่กำเนิด

แนวคิดที่เชื่อว่าความรุนแรงเกิดจากแรงขับเป็นแนวคิดที่เชื่อว่าสถานการณ์
ภายนอกโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อบุคคลตกอยู่ในสภาพ คับข้องใจ (Frustration) ส่งผลให้บุคคลเกิด
แรงขับที่จะมีพฤติกรรมรุนแรงต่อบุคคลอื่น

2.2.1.2 แนวคิดที่เชื่อว่าความรุนแรงเกิดจากการเรียนรู้

แนวคิดนี้เชื่อว่าพฤติกรรมรุนแรงของบุคคลเป็นผลมาจากการเรียนรู้ทางสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งนี้แนวคิดความรุนแรงนี้เชื่อว่าบุคคลจะแสดงความรุนแรงหรือไม่ในสถานการณ์หนึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น รางวัลที่จะได้รับตอบแทนจากการแสดงพฤติกรรมรุนแรงหรือทัศนคติและค่านิยมที่มีต่อความรุนแรง

2.2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม

โดยทั่วไปแล้วการมีทัศนคติต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างไร สามารถคาดเดาถึงพฤติกรรมที่จะแสดงออกมาได้ ซึ่งมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องชี้ให้เห็น ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการใช้ความรุนแรงและพฤติกรรมรุนแรง เช่น ทิพย์วัลย์ สุรินยา (2558) พบว่า ทัศนคติการใช้ความรุนแรงมีความสัมพันธ์ทางบวก กับพฤติกรรมก้าวร้าว สอดคล้องกับ พิลาสลักขณ์ อะหลี (2559) ที่ระบุว่า ปัจจัยด้านทัศนคติเชิงบวกต่อความรุนแรงกับพฤติกรรมรุนแรงทางกายและวาจา มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (ภากร คุณพิน, 2563)

จากแนวคิดดังกล่าวถึงพฤติกรรมความรุนแรง ที่มีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบ (Modeling Theory) ในด้านของแรงจูงใจ ผู้วิจัยสามารถนำหลักแนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงไปวิเคราะห์เปรียบเทียบกับสิ่งที่จะศึกษา โดยนำหลักแนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจไปวิเคราะห์เปรียบเทียบกับข้อมูลเพื่อสามารถอ้างอิงถึงหลักการของพฤติกรรมการเรียนรู้แบบได้ โดยขึ้นอยู่กับลักษณะของข้อมูลของผู้ให้ข้อมูล (Key Informant) ว่ามีความสอดคล้องกันมากน้อยแค่ไหน

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อวิดีโอเกม

เกมเป็นลักษณะของกิจกรรมที่ถูกมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ในรูปแบบต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การแข่งขัน เพื่อความบันเทิง เพื่อความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน ทำลาย ซึ่งเกมมักมีองค์ประกอบด้านร่างกายและจิตใจที่ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะของคนในการเล่น (ปริญญ์ กฤษสุนทร และจิรเวทย์ รักชาติ, 2563) ซึ่งมีความเป็นไปได้ที่อาจเป็นผลให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรงตามมาได้

นพมาศ ธีรเวคิน (2551) ระบุว่า จากเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง จะก่อให้เกิดภาวะการณ์เปลี่ยนแปลง เช่น

เพิ่มความคิดก้าวร้าว (Increase Aggressive Thinking)

เพิ่มความรู้สึกก้าวร้าว (Increase Aggressive Feeling)

เพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าว (Increase Aggressive Behaviors)

ลดพฤติกรรมช่วยเหลือสังคม (Decreases Prosocial Behaviors)

การชินชากับความรุนแรงมากขึ้น (Desensitized)

โดยเป็นสิ่งที่ผู้เล่นสามารถซึมซับพฤติกรรมเหล่านี้ไปได้ โดยไม่รู้ตัวแต่ ทั้งนี้ความรู้สึกเหล่านี้ก็มักจะเกิดกับเกมที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างมาก ชุดวิต ประดิษฐ์พัสดรา (2559) ระบุว่า วิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมักได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกม ซึ่งองค์ประกอบของวิดีโอเกมนั้น ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้เล่นมีเป้าหมาย (Goal) และต้องมีอุปสรรคที่ทำให้ (Active Obstacle) โดยเนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมเป็นสิ่งที่ผู้พัฒนาเกมให้ความสำคัญ เพราะนอกเหนือกราฟิกที่สมจริงแล้วเนื้อหาของเกมก็เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้เกมมีความดึงดูดน่าสนใจ

ดังนั้นในการป้องกันปัญหาของการเลียนแบบพฤติกรรมรุนแรงจากสื่อวิดีโอเกมหลาย ๆ ประเทศทั่วโลกจึงจัดกลุ่มวิดีโอเกมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามเนื้อหาที่มีความรุนแรงของวิดีโอเกม โดยมีเกณฑ์แบ่งที่เป็นที่นิยมในหลาย ๆ ประเทศ คือ เกณฑ์ของ Entertainment Software Rating Board หรือ ESRB ได้ทำการแบ่งประเภทของวิดีโอเกมอยู่ในช่วงอายุที่เหมาะสม ดังนี้

ตารางที่ 2.1: การจัดประเภทของเกมและช่วงอายุที่เหมาะสมตามเกณฑ์ของ ESRB

EC	Early Childhood เหมาะสำหรับเด็กอายุ 3 ปีขึ้นไป ไม่มีเนื้อหาใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม เช่น Dora the Explorer, Dragon Tales
E	เหมาะสำหรับคนทุกกลุ่มวัย เกมไม่ควรจะมีเสียงหรือภาพใด ๆ ที่อาจทำให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ไม่ควรใช้ภาษาใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม เช่น Just Dance, FIFA
E 10+	เหมาะสำหรับผู้มีอายุ 10 ปีขึ้นไป อาจมีเนื้อหาที่รุนแรงบ้างเล็กน้อย และฉากบางฉากอาจน่าตกใจสำหรับเด็ก เช่น Minecraft Dungeons, Plants vs Zombies
T	เหมาะสำหรับผู้มีอายุ 13 ปีขึ้นไป เกมจะดูสมจริงมากขึ้น และมีภาพความรุนแรง เช่น Fortnite, Sims 4
M	เหมาะสำหรับผู้มีอายุ 17 ปีขึ้นไป การจัดเรตนี้ใช้ในกรณีที่มีเนื้อหาที่รุนแรง และอาจพบได้ในชีวิตจริง อาจมีการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม สบบุหรี ดื่มแอลกอฮอล์ หรือใช้สารเสพติด เช่น Ark: Survival Evolved, Destiny 2
AO	เหมาะสำหรับผู้ใหญ่ ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป การจำแนกประเภทเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่จะใช้เมื่อเนื้อหาที่มีความรุนแรงอย่างมาก หรืออาจมีการเช่นฆ่าโดยไร้เหตุผล นอกจากนี้ยังอาจมีเนื้อหาที่นำเสนอให้การใช้ยา การพนัน หรือกิจกรรมทางเพศดูเป็นสิ่งที่น่าเย้ายวน เช่น Grand Theft Auto V, Fallout 4
RP	Rating Pending เกมในกลุ่ม RP ยังไม่ได้รับการจัดเรตขั้นสุดท้ายโดย ESRB

โดยเกมในสมัยนี้ ก็ยังสามารถเล่นกับผู้อื่นผ่านระบบออนไลน์ได้ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งสามารถเล่นได้กับทุกอุปกรณ์หรือทุกแพลตฟอร์ม (ธนพัทธ์ เอมะบุตร, (2558) โดยเกมออนไลน์นั้นมีทั้งหมด 9 ประเภทด้วยกัน ได้แก่

1) เกม RPG (Role-Playing Game) คือ เกมเล่นตามบทบาท โดยเราสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครที่เราสร้างได้ โดยแบ่งตามรูปแบบการเล่นได้ 2 แบบคือ

- MMORPG เป็นรูปแบบที่เน้นเล่นตามบทบาทตามเนื้อเรื่อง สามารถเล่นกับผู้เล่นได้ทั่วโลก

- Action RPG เป็นรูปแบบที่เน้นรายละเอียดการต่อสู้เป็นหลัก

2) เกมยิงปืน (Shooting) คือ เกมที่ใช้อาวุธการต่อสู้ประเภทปืนต่อสู้โดยมีมุมมองผ่านผู้เล่น

3) เกมต่อสู้ (Fighting) คือ เกมต่อสู้ระยะประชิดเน้นใช้ทักษะไหวพริบการกดท่าเพื่อสร้างจังหวะในการต่อสู้

4) เกมผจญภัย (Adventure) คือ เกมที่ออกไปทำภารกิจตามสถานที่ต่าง ๆ

5) เกมวางแผน (Strategy) คือ เกมจำลองการวางแผนกลยุทธ์ซึ่งต้องใช้การตัดสินใจของผู้เล่น โดยการวางแผนต่าง ๆ ให้สำเร็จตามเป้าหมาย

6) เกมเลียนแบบหรือการจำลอง (Simulation Games) คือ เกมที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทตามสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นนั้นจะเป็นคนตัดสินใจการกระทำของตัวละครทั้งหมด ในรูปแบบการควบคุม

7) เกมปริศนา (Puzzle Game) คือ เป็นเกมการแก้ไขปริศนา ใช้ทักษะการคิดแก้ไขปัญหาต่าง ๆ

8) เกมกีฬา (Sport Game) คือ เป็นเกมการจำลองเสมือนจริงในการเล่นและแข่งขันกีฬา มีกฎและกติกาที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม ซึ่งเกมแนวนี้นี้มีหลากหลายกีฬา

9) เกมที่ใช้สำหรับการแข่งขัน (E-sport) โดยแบ่งออกเป็นสองแบบด้วยกัน คือ

- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

- FPS (First-Person Shooter)

โดยทั้งสองอย่างนี้เป็นเกมที่ต้องมีการวางแผนประสานงานร่วมกันกับผู้เล่นอื่นเพื่อพาทีมไปสู่ชัยชนะ (“ประเภทของเกมต่าง ๆ ในปี 2022”, 2565)

ต่อมาเว็บไซต์ CBR ที่เกี่ยวข้องกับเกม การ์ตูน หรือภาพยนตร์ ได้มีบทความเกี่ยวกับเกม โดยบทความนี้ได้รับการอัปเดตเพื่อรวมข้อมูล และเพื่อให้เป็นไปตามความต้องการด้านบรรณาธิการ และการจัดรูปแบบของ CBR โดยเป็นการจัดอันดับ “ซีรีส์วิดีโอเกมที่มีความรุนแรงที่สุดตลอดกาล” โดยมีรายชื่อเกมดังนี้

ตารางที่ 2.2: แสดง 20 เกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงที่เป็นที่ถกเถียงกันตลอดเวลา (20 Most Violent Video Game Series of all Time)

20. Call of Duty Modern Warfare	10. Dishonored
19. Far Cry	9. Dead Space
18. Dark Souls	8. Splatter house
17. The Last of Us	7. God Of War
16. Hotline Miami's	6. Grand Theft Auto
15. The Witcher	5. Gears Of War
14. Outlast	4. Doom
13. BioShock	3. Postal
12. Sniper Elite	2. Manhunt
11. Resident Evil	1. Mortal Kombat

ปัจจุบัน วิดีโอเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงยังพบอยู่ได้ทั่ว ๆ ไปในสังคม และความรุนแรงดูเหมือนจะเป็นจุดขายที่นักพัฒนาเกมจงใจให้มี เพราะทำให้เกมได้รับความนิยมในหมู่ผู้เล่นอย่างไรก็ตาม ปฏิเสธไม่ได้ว่าเนื้อหาดังกล่าว มีผลกระทบต่อตัวผู้เล่นเกมทั้งพฤติกรรมภายในและภายนอก ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ จะศึกษาภาวะความชินชาต่อความรุนแรง รูปแบบตัวแปรที่มีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง โดยเน้นศึกษากระบวนของผู้เล่นวิดีโอเกมในกลุ่ม M และกลุ่ม AO เป็นหลัก

ในงานวิจัยชิ้นนี้แนวคิดเกี่ยวกับสื่อและวิดีโอเกมนั้น ทำให้เห็นถึงลักษณะเนื้อหาที่มีการแบ่งเกณฑ์ได้อย่างเหมาะสมต่อ ทุกรูปแบบเกม ซึ่งมีความสอดคล้องกันในด้านของเนื้อหา ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล (Key Informant) ที่มีความเหมาะสมกับงานวิจัยชิ้นนี้ได้ รวมถึงสามารถนำเอาลักษณะพฤติกรรมของเกมไปใช้ในการตั้งคำถามเพื่อหาข้อมูลของพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในเกม เพื่อให้สามารถนำมาสร้างแนวคำถามในการเก็บข้อมูลได้

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของ “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์” โดยเป็นงานวิจัยที่มีลักษณะที่สอดคล้องกับสิ่งที่จะศึกษาที่จะสามารถนำองค์ความรู้ต่าง ๆ ในงานวิจัยเหล่านั้นมาใช้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์

2.4.1 งานวิจัยที่มีการใช้ทฤษฎีการเลียนแบบพฤติกรรม (Modeling Theory)

ภากร คุณพิน (2563) จากคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง”ทัศนคติและพฤติกรรมรุนแรงกับการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร” โดยจากการศึกษาพบว่า การเล่นเกมที่มีความรุนแรงยังมีผลต่อพฤติกรรมของตัวบุคคล โดยสาเหตุของการกระทำอาชญากรรมยังไม่มี ความชัดเจนแต่ควรมีการพิจารณามุมมองและปัจจัยอื่น ๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น การอบรมสั่งสอน สิ่งแวดล้อมรอบตัว

Medierad (2012) จาก สตอกโฮล์ม ประเทศสวีเดน ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ “Literature Review Violent Games Summary” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจะศึกษาเกมที่มีความรุนแรงและความก้าวร้าว โดยรวมถึง ผลกระทบจากการเล่น (โรคอ้วน, การเจ็บปวดจากความเครียด) โดยจากผล การศึกษา ก็ยังได้ผลลัพธ์ว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงก็ทำให้ผู้เล่นมีแนวโน้มการใช้ความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นอยู่ดี แต่ถือว่ามีผลน้อยมากเมื่อเทียบกับปัจจัยอื่น ๆ อย่างสภาพแวดล้อม การเลี้ยงดูของครอบครัว รวมถึงสุขภาพจิต และยังได้รับพฤติกรรมความรุนแรงจากสิ่งเร้าอื่น ๆ อีกอย่างเช่น สื่อภาพยนตร์ วรรณกรรม

Cunningham, et al. (2011) จากศูนย์วิจัยเศรษฐกิจยุโรป ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง “Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime” โดยมี วัตถุประสงค์ในการศึกษาที่มุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับ “ผลของการเล่นเกมที่มีความรุนแรงต่อการกระทำอาชญากรรม” โดยผลการวิจัยพบว่า การเล่นเกมที่มีความรุนแรงนั้นยังส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม ความรุนแรงได้โดยเป็นกระบวนการตามทฤษฎีการเลียนแบบที่เกิดจากการสังเกตและทำการเรียนรู้สิ่ง เหล่านั้น โดยซึมซับพฤติกรรมโดยไม่รู้ตัว

ปีลันลน์ ปุณณูประภา และวรรณวรุณ ตั้งเจริญ (2560) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ “นวัตกรรมความก้าวร้าวจากเกมออนไลน์” โดยวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้ทำการศึกษาความสำคัญ และอิทธิพลของเกมออนไลน์ซึ่งมักจะมีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของเยาวชน ซึ่งผลวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าบทบาทสำคัญของเกมออนไลน์มีส่วนเสริมพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลที่เป็นผลมาจากการ เรียนรู้ซึมซับพฤติกรรมจากปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวการแก้ปัญหา คือการควบคุมดูแล โดย คณะกรรมการในการจัดเรตติ้งเกมและควบคุมการนำเข้าของเกม โดยใช้หลักทฤษฎีหลัก 3 ทฤษฎี ที่อธิบายอาการของเด็กติดเกมจนไปนำสู่ภาวะของความก้าวร้าว ดังนี้

- 1) ทฤษฎีเสพติดเทคโนโลยี(Technological Addiction)
- 2) ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการสังเกต (Observational Learning Theory)
- 3) ทฤษฎีการปลูกฝัง (Cultivation Theory)

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้พบว่า “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์” ยังมีข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ในการตั้งคำถามได้ ด้วยความที่ลักษณะพฤติกรรมความรุนแรงจะสามารถนำไปวิเคราะห์เปรียบเทียบกับสิ่งที่จะศึกษาได้ในทางของพฤติกรรมที่มีลักษณะคล้าย ๆ กัน เนื่องจากพฤติกรรมความรุนแรงก็มีทั้งในเกมและโลกของความเป็นจริง ดังนั้นเราสามารถใส่สาเหตุที่ทำให้เกิดความรุนแรง มาทำการวิเคราะห์การเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบได้เช่นกัน

2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

ภาพที่ 2.5: กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาเกี่ยวกับ “การศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) จากผู้ให้ข้อมูล (Key Informant) เพื่อข้อมูลมาวิเคราะห์และอธิบายตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษาในงานวิจัยนี้ซึ่งมีระเบียบวิธีการวิจัย ดังนี้

- 3.1 ประเภทของงานวิจัย
- 3.2 แหล่งข้อมูล
- 3.3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
- 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 การนำเสนอข้อมูล

3.1 ประเภทของงานวิจัย

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ นี้เป็นรูปแบบของงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยวิธีการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมที่จัดอยู่ในกลุ่มประเภท Heavy Gamer หรือกลุ่มที่มีการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงและมีความสม่ำเสมอในการเล่น เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และอธิบายตามวัตถุประสงค์ในการศึกษาครั้งนี้

3.2 แหล่งข้อมูล

ผู้วิจัยได้ศึกษาผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องตามวัตถุประสงค์ รวมทั้งศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร บทความที่เกี่ยวข้องกับ “การศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์”

แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)

ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์บนแพลตฟอร์มคอมพิวเตอร์ (PC)

3.3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยเราจะเลือกกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่จัดอยู่เรตติ้งของ ESRB ในเรตติ้ง M กับ AO โดยเป็นผู้ที่เคยเล่น 1 ใน 10 เกมจากบทความ “20 ซีรีส์วิดีโอเกมที่มีความรุนแรงที่สุดตลอดกาล” จากเว็บ CBR โดยเราจะคัดจากแค่รายชื่อเกมใน 10 อันดับแรก เพราะเนื่องจากเกมที่มีความรุนแรงจะช่วยให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบที่มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น (ลำดับ 1-10) และมีการจัดเกณฑ์ของอายุให้เหมาะสม โดยจะอยู่ในช่วงอายุ 18-29 ปี ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มผู้เล่นประเภท Heavy Gamer (Clement, 2024) โดยมีผู้สัมภาษณ์ จำนวน 10 คน

3.3.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล

1) ผู้ให้ข้อมูลจะต้องอยู่ในช่วงอายุ 18-29 ปี
 2) ผู้ให้ข้อมูลจะต้องมีอัตราการเล่นเกม 5 ชั่วโมงต่อวัน (สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2564)

3) ผู้ให้ข้อมูลจะต้องเล่นเกม ที่อยู่ในเกณฑ์ของ ESRB อยู่ในเรตของ M กับ AO และต้องเคยเล่น 1 ใน 10 เกมของซีรีส์วิดีโอเกมที่มีความรุนแรงตลอดกาลจากเว็บ CBR (Jeanetta, et al., 2024) โดยมีรายชื่อเกมนดังนี้

- Mortal Kombat
- Manhunt
- Postal
- Doom
- Gears of War
- Grand Theft Auto
- God of War
- Splatter house
- Dead Space
- Dishonored

ตารางที่ 3.1: ข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลทั้ง 10 ท่าน

ชื่อ-นามสกุล	อายุ	เพศ	การศึกษา	จำนวน ชั่วโมงใน การเล่นเกม ต่อวัน	เกมที่เล่น	สถานการณ์ อยู่อาศัย
1. ฝ่าย (ไม่ ประสงค์เปิดเผยชื่อ และนามสกุล)	26	หญิง	ปริญญาตรี คณะ วิศวกรรมศาสตร์ สาขาไฟฟ้าและ อุตสาหกรรม	6	Grand Thief Auto V	อาศัยอยู่คน เดียว
2. มาร์ค (ไม่ ประสงค์เปิดเผยชื่อ และนามสกุล)	23	ชาย	ปริญญาตรี คณะบริหาร สาขา บัญชี	7	Grand Thief Auto V Postal	อาศัยอยู่กับ ครอบครัว
3. เจษฎา (ไม่ ประสงค์เปิดเผย นามสกุล)	23	ชาย	ปริญญาตรี คณะบริหาร สาขา บัญชี	6	Grand Thief Auto V	อาศัยอยู่กับ ครอบครัว
4. แหวน (ไม่ ประสงค์เปิดเผยชื่อ และนามสกุล)	27	หญิง	ปริญญาตรี คณะมนุษย ศาสตร์	7	Grand Thief Auto V Doom	อาศัยอยู่กับ ครอบครัว
5. พริษฐ์ เขมะ รังสรรค์	19	ชาย	ระดับ มัธยมศึกษา ปีที่ 6	8	Grand Thief Auto V	อาศัยอยู่กับ ครอบครัว
6. เคนจิ (ไม่ ประสงค์เปิดเผยชื่อ และนามสกุล)	29	ชาย	ระดับ มัธยมศึกษา ปีที่ 6	10	Grand Thief Auto V Dead Space God of war	อาศัยอยู่กับ แฟน

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 3.1 (ต่อ): ข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลทั้ง 10 ท่าน

ชื่อ-นามสกุล	อายุ	เพศ	การศึกษา	จำนวน ชั่วโมงใน การเล่น เกมต่อวัน	เกมที่เล่น	สถานการณ์ อยู่อาศัย
7. ชีรพัฒน์ ทิมให้ผล	25	ชาย	ปริญญาตรี คณะ นิเทศศาสตร์	8	Dishonored Grand Thief Auto V God of war Postal Mortal Combat Splatter house	อาศัยอยู่กับ ครอบครัว
8. ณัฐนันท์ ปกรเลอสิริ	21	ชาย	ปริญญาตรี คณะวิศวกรรม ศาสตร์	6	Grand Thief Auto V	อาศัยอยู่กับ ครอบครัว
9. ยูกิ (ไม่ ประสงค์เปิดเผย ชื่อและนามสกุล)	19	หญิง	ระดับ มัธยมศึกษา ปีที่ 6	9	Grand Thief Auto V God of War Mortal Combat	อาศัยอยู่คน เดียว
10. แทน (ไม่ ประสงค์เปิดเผย ชื่อและนามสกุล)	26	ชาย	ปริญญาตรี คณะ ดิจิทัลมีเดีย	5	Grand Thief Auto V	อาศัยอยู่กับ ครอบครัว

3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การสัมภาษณ์ (Interview) โดยจะใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) เป็นหลัก ในการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูล (Key Informant) โดยเป็นกลุ่มผู้เล่นเกมระดับ Heavy Gamer โดยคำถามที่จะใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริง ลักษณะการเลียนแบบ พฤติกรรมความรุนแรงจากเกมออนไลน์ และให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบตาม กรอบแนวคิดการศึกษา และมีอิสระในการตอบโดยข้อมูลที่ได้จะเป็นข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ทั้งหมดทำให้ทราบภาพสะท้อนข้อเท็จจริงตามกรอบแนวคิด โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1) ขั้นเตรียมการสัมภาษณ์ ได้แก่ ก่อนลงสนามในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดย การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการนัดหมาย วัน เวลา สถานที่ในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ พร้อมเตรียมและศึกษาวิธีใช้ เครื่องมือในการบันทึกเสียง เตรียมสมุด จดบันทึก และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้พร้อมในการดำเนินการสัมภาษณ์

2) ขั้นการสัมภาษณ์ ได้แก่ ก่อนการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้สนทนากับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับผู้ให้สัมภาษณ์ โดยการแจ้งวัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์ครั้งนี้ ทำการอธิบาย เหตุผลและขออนุญาตในการใช้ที่บันทึกเสียงไว้ โดยผู้วิจัยจะเก็บไว้เป็นความลับ ทั้งนี้หากผู้ให้สัมภาษณ์ไม่มีความยินยอมที่จะให้บันทึกเสียงในช่วงใด ผู้วิจัยก็จะไม่ทำการบันทึกเสียง

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1) เพื่อศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คือแนวคำถามในการสัมภาษณ์ (Interview Guide) โดยอิงตามหลักเกณฑ์ของทฤษฎีการเลียนแบบพฤติกรรม (Modeling Theory) โดยมุ่งเน้นเพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 3.2: แนวคำถามในการสัมภาษณ์ (Interview Guide)

ผู้ให้ข้อมูล	วิธีการ	แนวคำถาม
ผู้เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 10 เกมที่มี ความรุนแรง	การ สัมภาษณ์ เชิงลึก	1. เมื่อคุณอยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเกิดการปะทะหรือ เสี่ยงต่อการเกิดความเสียหาย คุณจะเลือกทำอะไร เป็นอันดับแรก?

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 3.2 (ต่อ): แนวคำถามในการสัมภาษณ์ (Interview Guide)

ผู้ให้ข้อมูล	วิธีการ	แนวคำถาม
ผู้เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 10 เกมที่มี ความรุนแรง	การสัมภาษณ์ เชิงลึก	2. ในกรณีที่สถานการณ์นั้น คุณจำเป็นต้องมีอาวุธเพื่อป้องกันตัว คุณจะเลือกใช้อะไรเป็นอาวุธและเพราะเหตุใด
		3. เมื่อคุณกำลังเดินเล่นอยู่ที่ห้างสรรพสินค้าแล้วบังเอิญเจอถุงผ้าใบหนึ่งที่มีแบงก์พันจำนวนมาก อยู่ใกล้ ๆ ธนาคาร คุณจะทำอย่างไร
		4. เมื่อคุณอยู่ในห้างสรรพสินค้า แห่งหนึ่ง โดยที่คุณต้องการเงินจำนวนมากมาใช้หนี้ให้ไวที่สุด อะไรคือสิ่งที่คุณเลือกที่จะทำ เมื่อสิ่งที่คุณทำจะไม่มีใครจำได้หลังจากกระทำไปแล้ว
		5. ถ้าคุณสามารถฆ่าใครก็ได้ โดยไม่มีความผิด คุณจะทำอย่างไร
		6. เมื่อคุณรู้สึกหิวมาก ๆ แต่คุณไม่มีดั่งค์ซั๊กบาท คุณเลือกที่จะทำอย่างไร ในขณะที่คุณกำลังยืนอยู่หน้าร้านค้าสะดวกซื้อแห่งหนึ่ง
		7. เมื่อคุณรู้สึกเครียดมาก ๆ สิ่งใดที่คุณเลือกที่จะทำเพื่อผ่อนคลายความเครียดหรือเพื่อแค่บรรเทาให้รู้สึกเครียดน้อยลง
		8. เมื่อคุณอยู่ภายในเกมที่คุณเล่น สิ่งใดที่คุณจะทำ เมื่อคุณกำลังมีเรื่องกังวลหรือเรื่องเครียดในใจ
		9. คุณมีความรู้สึกอย่างไร เมื่อคุณเห็นเลือดในปริมาณมาก ๆ ในชีวิตจริง
		10. สถานการณ์สมมุติ ถ้าคุณต้องการจับชีวิตคนที่อยู่ตรงหน้าคุณให้ไวที่สุด คุณจะใช้วิธีการอย่างไร
		11. เมื่อคุณนึกถึงประโยชน์ของเกมที่คุณเคยเอาไปใช้ในชีวิตจริง คุณนึกถึงอะไร

3.5.3 การตรวจสอบความสอดคล้องของข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การตรวจสอบข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1) การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulate)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล ผ่านสื่อออนไลน์ ต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูล รวมถึงเอกสาร บทความที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความรุนแรงจากเกม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสม

2) การตรวจสอบสามเส้าด้านทฤษฎี (Theory Triangulate)

โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดและนำหลักการแนวคิด โดยใช้หลักทฤษฎีการเลียนแบบพฤติกรรม (Modeling Theory) เป็นหลัก มาใช้ในการช่วยตีความข้อสรุปในการกระทำหรือพฤติกรรม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน

3) การตรวจสอบสามเส้าแบบ (Reviews Triangulation)

โดยผู้วิจัยได้ใช้ชุดคำถามที่เป็นแบบคำถามเชิงจิตวิทยา ซึ่งจำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาตรวจสอบชุดคำถามและวิเคราะห์ถึงหลักการในการใช้คำถามเพื่อให้ได้ตามหลักจุดประสงค์ที่ต้องการ

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ดังนั้นผู้ทำการศึกษาจึงใช้การนำข้อมูลจากทฤษฎี และทำการนำเนื้อหาจากข้อมูลหลักที่ได้จากการสัมภาษณ์ และให้ข้อมูลในแบบการพรรณนาโดยแบ่งเป็น 2 ประเด็นตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์
- 2) เพื่อศึกษาปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกม

ออนไลน์

3.7 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) มานำข้อมูลแล้วนำมาเสนอข้อมูลโดยวิธีการนำเสนอข้อมูลรูปแบบบรรยายพรรณนา (Descriptive Research) โดยแบ่งเป็นประเด็นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งใช้สรุปและอธิบายข้อมูลออกมา โดยการใช้พฤติกรรมและข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) มีการคัดประเด็นที่น่าสนใจและยกเหตุผลที่มีความสอดคล้องมาสนับสนุนการวิเคราะห์ของผู้วิจัย โดยประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

- 1) ผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์
- 2) ผลการศึกษาปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจาก

เกมออนไลน์

บทที่ 4

ผลการวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้ให้ข้อมูลจำนวน 10 คน เพื่อให้ตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ เพื่อวิเคราะห์กระบวนการ “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์” โดยทำการวิเคราะห์จากข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ที่มีความเกี่ยวข้อง โดยสามารถทำการสรุปข้อมูลได้ดังต่อไปนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งปฐมภูมิ

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการ สัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth Interview) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วใช้ข้อมูลดังกล่าวมาทำการวิเคราะห์

ผลจากการทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็นสองส่วนตามวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์
 - 2) เพื่อศึกษาปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์
- โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 10 ท่าน ได้ผลดังต่อไปนี้

4.1 พฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์

เป็นการศึกษาการเลียนแบบพฤติกรรม ผ่านการซึมซับจากการเล่นเกมออนไลน์ที่ โดยการเลียนแบบพฤติกรรมนั้นมีหลายลักษณะทางพฤติกรรมตามแต่ละตัวแบบ ซึ่งจากการศึกษาทฤษฎีการเลียนแบบ (Modeling Theory) Bandura (1977) ได้มีการพูดถึงพฤติกรรมของมนุษย์โดยแบ่งออกตามลักษณะได้ดังนี้

- 1) พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้จากในเกม แต่ไม่เกิดการเลียนแบบ
- 2) พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้ และเกิดการเลียนแบบจากความเคยชิน
- 3) พฤติกรรมที่ไม่เกิดการเลียนแบบเพราะไม่เกิดการเรียนรู้

จากการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงจากเกมออนไลน์ ทั้ง 3 ลักษณะ ทางผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลทั้ง 10 คน สามารถสรุปข้อมูลได้ผลดังนี้

4.1.1 พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้จากในเกม แต่ไม่เกิดการกระทำตาม

พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้แต่ไม่เกิดการกระทำตาม เกิดจากการเรียนรู้อะไรบางอย่าง แต่ไม่ได้คิดจะกระทำตามแบบการเรียนรู้นั้น โดยความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้ (Learning) กับการกระทำ (Performance) เป็นสิ่งที่สำคัญมากเพราะคนเราอาจจะเรียนรู้อะไรหลายอย่าง แต่ไม่จำเป็นต้องแสดงออกทุกอย่าง เช่น เราอาจจะเรียนรู้วิธีการฆ่าหรือการขโมยของจากในเกมว่าต้องทำอะไรบ้าง แต่ถึงเวลาที่เป็นสถานการณ์จริงอาจจะไม่เกิดการกระทำตามก็ได้ (Bandura, 1977) โดยอยู่ในขั้นตอนการเรียนรู้ผ่านการสังเกต ที่ต้องเกิดจากการเล่นเกม นั้น ๆ เป็นระยะเวลาหนึ่งจนเกิดความใส่ใจและนำไปสู่การเรียนรู้ในที่สุด โดยจากข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth Interview) สามารถจำแนกประเภทของพฤติกรรมออกได้ดังนี้

1) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์จริง (Real-life Experience)

พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์จริง คือ ลักษณะทางพฤติกรรมที่มีการเรียนรู้ผ่านสิ่งที่เกิดขึ้นในจากชีวิตจริง โดยสามารถนำการเรียนรู้เหล่านั้น มาทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับพฤติกรรมภายในเกม จนทำให้เกิดการตกผลึกทางความคิดว่า “อาวุธปืนสามารถใช้ฆ่าคนที่เราจะเข้ามาทำร้ายได้จึงทำให้ไม่ต้องใช้การเข้าปะทะแบบเดียวกับในเกม” โดยเป็นการเปรียบเทียบจากประสบการณ์จริง และนอกจากนี้ยังนำความรู้จากชีวิตจริงไปใช้สำหรับการแยกแยะบริบทในการต่อสู้ระหว่างชีวิตจริงกับการต่อสู้ในเกมซึ่งทำให้รู้ว่าบริบทการต่อสู้จากในเกมขาดความสมจริงและไม่ตอบสนองเท่าคนจริง ๆ เพราะคนในชีวิตจริงไม่ได้ยอมให้ขัดขืนหรือกระทำการใด ๆ ได้ในบริบทแบบเดียวกับตัวละครจากเกม

คุณมาร์ค ได้มีการพูดถึงเกี่ยวกับกรณีที่ต้องใช้อาวุธในการรับมือกับคนที่เราจะเข้ามาทำร้าย โดยคุณมาร์คเองเลือกที่จะใช้ปืน ซึ่งแม้ชีวิตจริงคุณมาร์คจะพกมีดติดตัวเป็นประจำเหมือนกับตัวละครในเกม แต่ก็เลือกที่จะใช้อาวุธปืน โดยให้เหตุผลว่า “เอาจริง ๆ มีดเร็วกว่าแต่ปืนน่าจะทำให้ศัตรูกลัวมากกว่า ถ้าเป็นไปได้อาจทำให้ไม่มีใครตายถ้าทำให้ศัตรูกลัว”

(มาร์ค, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกับคุณธีรพัฒน์ ทิมให้ผล ที่ได้กล่าวไว้ในกรณีที่ เขาไม่สามารถนำวิธีการสู้หรือการฆ่าจากในเกมไปใช้จริงได้ โดยกล่าวว่า “ภายในเกมจะมีแบบย่องเข้าไปข้างหลังเสียบบอกแล้วก็ลากเข้ามาในป่าอะไรแบบนี้ แต่ถ้าเป็นชีวิตจริงก็ไม่ได้ คือคนในชีวิตจริงมันไม่ได้โง่แบบนั้น”

(ธีรพัฒน์ ทิมให้ผล, การสื่อสารส่วนบุคคล 18 กรกฎาคม 2567)

2) พฤติกรรมที่คำนึงถึงศีลธรรม (Moral Consideration)

พฤติกรรมในลักษณะที่มีการเรียนรู้ผ่านตัวแบบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะการเรียนรู้จากการเล่นเกม โดยผู้ให้ข้อมูลมีการเรียนรู้ผ่านตัวแบบจากภายในเกม แต่ด้วยการคำนึงถึงความผิดจากศีลธรรม ทำให้เกิดวิเคราะห์ที่ไตร่ตรองว่าไม่สามารถกระทำสิ่งนั้นได้ แม้ภายในเกมจะสามารถกระทำได้อีกตาม อย่างการขโมยของที่ภายในเกมจะสามารถทำได้ตามปกติแต่ด้วยการไตร่ตรองว่าหากทำไปแล้วจะเกิดความรู้สึกผิดถึงแม้กระทำไปแล้วจะไม่มีใครเห็นหรือไม่มีใครรู้ ก็ถือเป็นการกระทำที่ผิดหลักศีลธรรมจึงเลือกที่จะไม่ขโมยของจากร้านขายของชำ

คุณแห้ว ได้มีการพูดถึงกรณีที่สามารถขโมยของจากร้านขายของชำได้โดยที่ไม่เกิดผลกระทบใด ๆ ตามมาทั้งสิ้น แต่คุณแห้วก็เลือกที่จะไม่ขโมย โดยให้เหตุผลว่า “ไม่อยากจะขโมยค่ะ เพราะเดี๋ยวจะรู้สึกผิดแทน”

(แห้ว, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มิถุนายน 2567)

คุณพริษฐ์ เขมะรังสรรค์ ได้มีการอธิบายเพิ่มเติมในมุมเดียวกันว่ามีความเห็นว่าการไม่ขโมยเหมือนกัน โดยมีความเห็นว่า “มันก็ถือว่าเป็นความผิดแต่ไม่มีใครเห็นเฉย ๆ ส่วนตัวผมก็มองว่าเดินผ่านไปเลยดีกว่า”

(พริษฐ์ เขมะรังสรรค์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

นอกจากนี้ยังให้ความเห็นในกรณีที่ คุณพริษฐ์ เป็นหนี้หลายล้านบาทจากการกู้ซึ่งสามารถทำอะไรก็ได้ภายในห้างสรรพสินค้า โดยการกระทำทั้งหมดจะถูกจับ (สามารถปล้น ขโมย หรือทำอะไรก็ได้) ซึ่งเขาเลือกที่จะไม่ทำอะไร โดยการให้ความเห็นว่า “ผมว่ามันคือสิ่งที่เราสร้างขึ้นมามันเป็นคนไปขอกู้เอง เราก็จำเป็นต้องจ่ายแบบบริสุทธิ์ใจที่สุด ทำโดยแบบบริสุทธิ์เท่าที่จะทำได้ ต่อให้เราทำความผิดแล้วไม่ผิดก็ตาม เราก็ไม่คิดจะทำความผิดครับ”

(พริษฐ์ เขมะรังสรรค์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

กรณีเดียวกันกับ คุณเคนจิ ที่มีความเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า “แม้จะทำอะไรก็ได้ แต่มันก็ไม่คุ้มที่จะลอง ความทรงจำเรามันก็ยังอยู่ไม่ว่ามันจะไม่คุ้มที่จะทำอะไรเพราะยังไงเราก็รู้สึกผิด”

(เคนจิ, การสื่อสารส่วนบุคคล 17 กรกฎาคม 2567)

3) พฤติกรรมที่เกิดจากขอบเขตของกฎหมาย (Legal Scope)

พฤติกรรมของการเรียนรู้แต่ไม่เกิดการกระทำตาม ในรูปแบบของการคำนึงถึงผลทางกฎหมายที่อาจจะมีโทษตามมาในภายหลัง โดยผู้ที่มีการซึมซับและเรียนรู้พฤติกรรมจากในเกม จนเกิดการวิเคราะห์ว่าพฤติกรรมเหล่านี้ไม่สามารถนำไปกระทำจริงได้ อันเนื่องมาจากหากกระทำไปแล้วจะผิดกฎหมายอย่างการขโมยของหรือการปล้น ที่แม้จะสามารถกระทำสำเร็จ ก็จะมีการตรวจสอบลายนิ้วมือหรือตรวจสอบด้วยวิธีการอื่น ๆ จนสามารถหาตัวผู้กระทำผิดได้ จึงเกิดแต่ด้วยการคำนึงว่าหากกระทำไปแล้วจะโดนตรวจสอบลายนิ้วมือได้ จึงตัดสินใจที่ไม่กระทำการใด ๆ

คุณณัฐนันท์ ปกรเลอสิริ ได้มีความเห็นจากกรณีที่สามารถยับยั้งหรือขโมยของจากร้านขายของชำได้ แต่เขาเลือกที่จะไม่กระทำการใด ๆ โดยให้เหตุผลว่า “คิดว่าผมก็ไม่น่าจะทำอะไร โดยส่วนตัวผมก็คิดว่าถ้ามันเป็นเมืองที่แบบไร้กฎหมายจริง ๆ ก็จะไปปรับตัวตามเมืองก็คงจะมีการขโมย แต่ว่าถ้าเป็นแบบชีวิตจริงมีกฎหมายก็ไม่ได้คิดจะทำอะไรอย่างนั้นอยู่แล้วครับ ไม่คิดจะแบบยับยั้งไปไม่มีครับ”

(ณัฐนันท์ ปกรเลอสิริ, การสื่อสารส่วนบุคคล 18 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกับคุณเจษฎา ที่มีความเห็นในกรณีเดียวกันว่า “เลือกที่จะไม่ทำอะไร เพราะเดี๋ยวมันหลงเหลือลายนิ้วมือ เพราะว่าเราเกรงกลัวกฎหมายไงครับ กลัวจะมีการตรวจเช็คแล้วมีความผิดมาถึงเราได้”

นอกจากนี้ในอีกกรณีหนึ่งเกี่ยวกับการที่สามารถทำอะไรก็ได้ในห้าง โดยจะไม่มีใครจำการกระทำของเราได้ คุณเจษฎาก็ได้มีความเห็นแบบเดียวกับกรณีก่อนหน้านี้ว่า “ผมก็ไม่ทำอะไรอะ เราก็กลัวความผิด อาจจะหลงเหลือลายนิ้วมือ”

(เจษฎา, การสื่อสารส่วนบุคคล 17 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกับคุณแห้ว ที่ได้มีความคิดเห็นในกรณีเดียวกันนี้ว่า “คงจะไม่ทำอะไระอะ เพราะมันก็คงขโมยไม่ได้ คิดว่าถ้าเงินหายไปจากธนาคารต่อให้สมัยยังงี้ก็ต้องมีปัญหาตามมาอยู่แล้วอะ อาจจะมียีน DNA อะไรอยู่มันต้องพลาตซ์ก้อย่างอยู่แล้วอะ”

(แห้ว, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มิถุนายน 2567)

4.1.2 พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้และเกิดการเลียนแบบจากความเคยชิน (Habit)

เป็นพฤติกรรมที่มีการเรียนรู้ผ่านตัวแบบทั้ง 3 รูปแบบภายในเกม โดยผ่านปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกต โดยเกิดเป็นพฤติกรรมความเคยชินจากการที่ได้กระทำสิ่งเหล่านั้นเป็นประจำ สม่่าเสมอจนเกิดมุมมองว่าการกระทำเหล่านั้นเป็นเรื่องปกติ ก็จะทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบสิ่งเหล่านั้นซ้ำ ๆ โดยไม่รู้ตัว ที่ถึงแม้จะเป็นพฤติกรรมจากภายในเกม แต่ด้วยความเคยชินก็สามารถนำพฤติกรรมเหล่านี้ออกมาใช้ในการชีวิตจริงได้ โดยจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In depth-Interview) พฤติกรรมจากความเคยชินสามารถแบ่งได้ตามลักษณะได้ดังนี้

1) พฤติกรรมจากประสบการณ์การใช้เกมอย่างสม่ำเสมอ (Game Experience)

พฤติกรรมที่เป็นความเคยชิน โดยซึมซับพฤติกรรมเหล่านั้นจากการเล่นเกมเป็นระยะเวลายาวนาน จนเกิดเป็นความเคยชินให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบตามสิ่งที่กระทำเป็นประจำเมื่ออยู่ในเกม โดยผู้ที่เล่นเกมประเภทเกมยิงปืนจะมีความเคยชินที่จะใช้อาวุธปืนหรือการพกอาวุธรองที่เป็นมิดตามตัวละครจากในเกม โดยวิธีการต่อสู้ในเกมอย่างการใช้ไม้เป็นอาวุธ ก็สามารถสร้างความเคยชินที่ทำให้เมื่อถึงสถานการณ์คับขัน ก็จะนึกถึงไม้ขึ้นมาเป็นอาวุธป้องกันตัว เพราะสามารถพาดให้สลบได้ เช่นเดียวกับวิธีการในเกมประเภทนักฆ่าก็จะทำให้ผู้เล่นในเกมประเภทนี้เป็นประจำเกิดความเคยชินจนสามารถจดจำวิธีการและอาวุธที่ใช้ในการลอบฆ่า

คุณมาร์ค ได้พูดถึงกรณีที่ต้องใช้อาวุธ ในการรับมือกับคนที่เข้ามาทำร้าย โดยได้มีการพูดถึงกรณีว่า “ถ้าเกิดเลือกได้นะก็คงจะเป็นพกปืนนั่นแหละแต่ถ้าที่พกเอาไว้จริง ๆ ก็จะเป็นแค่มีด”

(มาร์ค, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

ซึ่งคุณเจษฎาได้พูดถึงกรณีเดียวกับคุณมาร์คโดยกล่าวว่า “ไม่ไหมครับ พาดหัวสลบเลย เพื่อเพื่อนจะได้ตื่นมาได้สติ เพราะเขาเมาขาดสติอยู่”

(เจษฎา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

ในอีกกรณีหนึ่งคือ สถานการณ์สมมุติโดยที่เราต้องฆ่าคนที่อยู่ตรงหน้าให้ไวที่สุด ด้วยวิธีการอะไรก็ได้และใช้อาวุธอะไรก็ได้ และต้องทำโดยไม่ให้คนรอบข้างสังเกตเห็น เป็นการพิสูจน์ถึงสิ่งที่เคยทำประจำภายในเกม

โดยคุณฝ่าย ได้มีการกล่าวว่า “ใช้เชือกหรือเส้นเอ็นรัดคอเลยล่ะ แล้วจะสามารถลากศพไปซ่อนได้”

(ฝ่าย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

2) พฤติกรรมที่เกิดจากประสบการณ์จากสื่ออื่น ๆ (Media Experience)

พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้ผ่านตัวแบบประเภทสัญลักษณ์ (Symbolic Model) โดยเป็นสื่ออื่น ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับสภาพแวดล้อมภายในเกม เช่น ภาพยนตร์ ซีรีส์ การ์ตูน โดยพฤติกรรมเหล่านี้เกิดในผู้ที่เสพสื่อต่าง ๆ เป็นประจำ ก็จะทำให้สามารถจดจำวิธีการและอาวุธ โดยคนที่ชอบเสพสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงเป็นประจำก็จะสามารถจดจำพฤติกรรมเหล่านั้นในสื่อได้ อย่างสารคดีที่เกี่ยวข้องกับสงครามก็จะทำให้ผู้เสพสื่อประเภทนี้เกิดการจดจำพฤติกรรมการฆ่าผู้คนและวิธีการฆ่าแบบเฉพาะทาง เช่นเดียวกับการดูหรือซีรีส์ประเภทฆาตกรรม ถึงแม้วิธีการฆ่าคนจะเป็นเรื่องไกลตัวมาก ๆ แต่ผู้ที่เสพสื่อชนิดนี้เป็นประจำก็จะสามารถจดจำวิธีการฆ่าและการอำพรางศพของฆาตกรรมเหล่านั้นได้

คุณพริษฐ์ เขมะรังสรรค์ ได้กล่าวในกรณีของสถานการณ์สมมุติที่ต้องฆ่าคนตรงหน้าให้ไวที่สุด โดยคุณพริษฐ์ ได้กล่าวว่า “ที่เคยเห็นจากที่เป็นสารคดี (Documentary) ที่ดูเป็นประจำโดยเป็นเรื่องราวช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 ที่มีการใช้สิ่งที่แหลมแล้วก็ยาวมีขนาดเล็ก ๆ คล้าย ๆ เข็มแต่จะยาวกว่าเข็ม จิ้มไปที่หัวใจ”

(พริษฐ์ เขมะรังสรรค์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกับคุณเคนจิ ได้กล่าวในกรณีเดียวกันว่า “วิธีการมันยุ่งยากมากเลยนะ ต้องใช้อาวุธหรือวิธีที่สามารถฆ่าให้ตายสนิทได้ โดยมันต้องล้างคราบเลือด โดยเช็ดเลือดในตัวออกหมดแล้วและก็กำจัดศพอะไรประมาณนั้น ถึงจะอำพรางศพได้” โดยมีการกล่าวเสริมว่า “เคยดูมาจากในตามหนังฆาตกรรมสมัยก่อน”

(เคนจิ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

คุณธีรพัฒน์ ทิมให้ผล ได้กล่าวแบบเดียวกันในกรณีนี้ว่า “เบสิกสุดก็การฆ่าหั่นศพ เคยดูในพวกซีรีส์เกาหลีแบบหั่นออกมาก็แบ่งหั่นศพออกมาซื้อได้ 9 ถูง เอาไปทิ้งใน จุดต่าง ๆ”

(ธีรพัฒน์ ทิมให้ผล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กรกฎาคม 2567)

3) พฤติกรรมที่เกิดจากโลกความเป็นจริง (Reality Experience)

พฤติกรรมที่มีการใช้การกระทำที่ได้เรียนรู้จากในเกมมาใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเป็นสิ่งที่กระทำ ทั้งในเกมและชีวิตจริงอยู่เป็นประจำ ซึ่งเป็นการนำพฤติกรรมจากในเกมมาใช้กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวันโดยจำเป็นต้องมีปัจจัยภายนอกเข้ามาเกี่ยวข้อง เหมือนกับในชีวิตจริง โดยการกระทำจากในเกมจะมีความคล้ายคลึงกับการกระทำในชีวิตจริงระดับหนึ่ง จึงสามารถนำสิ่งเหล่านั้นมาใช้โดยไม่รู้ตัว อย่างการที่ตัวเองกำลังเผชิญกับสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการบาดเจ็บและเสียชีวิตจากการโดนลูกหลงหรือจากโจรผู้ร้าย โดยจากความเคยชินก็ทำให้สามารถหยิบนำพฤติกรรมการเอาตัวรอดมาใช้ โดยการเริ่มสังเกตทางหนีที่ไล่แล้ววิ่งหนีออกมาจากสถานการณ์นั้น ให้ไวที่สุด หรือหากต้องมีการปะทะก็จะทำการจู่โจมใส่จุดอ่อนตามบริเวณต่าง ๆ ของร่างกาย

คุณฝ้าย ได้กล่าวเกี่ยวกับกรณีสถานการณ์ที่จะมีคนเข้ามาทำร้าย โดยจะต้องรับมือกับสถานการณ์ลักษณะนี้ ซึ่งคุณฝ้ายได้กล่าวว่า “ก็ก็จะทำการสังเกตบริเวณรอบ ๆ ก่อนแล้วก็สังเกตการณ์กระทำของคนที่จะเข้ามาทำร้าย เขาเรียกว่าศึกษาทางหนีที่ไล่ก่อน”

(ฝ้าย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

คุณพริษฐ์ เขมะรังสรรค์ ได้กล่าวในลักษณะเดียวกันว่า “ก็น่าจะแพนคิงหนีครับ วิ่งหนีเลยให้ออกมาพ้นจากอันตรายก่อนแล้วค่อยคิดว่าจะทำอะไรต่อ”

(พริษฐ์ เขมะรังสรรค์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกับคุณแหมวที่มีวิธีการรับมือกับสถานการณ์เหล่านี้ว่า “ถ้ามันมีของคงจะหยิบอะไรก็ได้ ถ้ามันไม่มีก็จัดการที่จุดยุทธศาสตร์ก่อนเลยละ ไม่ว่าผู้หญิง ผู้ชายยังงี้ก็ต้องจุก พวกจุดอ่อนเช่นคอ ข้อมือ อะไรพวกนี้ละ”

(แหมว, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มิถุนายน 2567)

4.1.3 พฤติกรรมที่ไม่เกิดการเลียนแบบเพราะไม่เกิดการเรียนรู้

พฤติกรรมที่ไม่เกิดการเลียนแบบเพราะไม่เกิดการเรียนรู้ คือพฤติกรรมที่เราไม่ได้รับการเรียนรู้หรือตอบสนองต่อการกระทำที่ทำให้เกิดการกระทำตามหรือการเรียนรู้แต่อย่างใด มักเกิดมาจากตัวแบบที่ขาดความน่าสนใจ ขาดความโดดเด่น ทำให้ไม่เกิดความใส่ใจ (Attention) ในการจะเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นหรือการนำพฤติกรรมเหล่านั้นไปใช้ ซึ่งสามารถยกตัวอย่างจากการที่คนหนึ่งคนต้องการที่จะเล่นเกมต่อสู้อยู่เพื่อการศึกษาแพชั่นของตัวเอง โดยไม่ได้ต้องการที่จะเล่นเพื่อเอาชนะ

หรือเล่นตามเนื้อเรื่อง คนผู้นั้นก็จะไม่เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการต่อสู้เพราะไม่ได้มีจุดประสงค์ที่จะเล่นจนจบหรือเอาชนะตั้งแต่แรก จนนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่เกิดการเรียนรู้เนื้อหาภายในเกมแต่อย่างใด โดยพฤติกรรมประเภทนี้สามารถแบ่งออกตามสาเหตุหลักได้ดังนี้

1) การมีตัวตน (Self)

พฤติกรรมที่เกิดจากความเป็นตัวของตัวเองหรือมีความเป็นตัวของตัวเองสูงจนไม่สามารถที่เรียนรู้พฤติกรรมอื่น ๆ ที่ขัดต่อความเป็นตัวเองได้ โดยเป็นลักษณะของพฤติกรรมที่ไม่เกิดการเรียนรู้ เพราะมีความแตกต่างกับสิ่งที่เคยทำโดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน จึงไม่เกิดการเรียนรู้ อย่างการที่คน ๆ หนึ่งที่ไม่มีเงินติดตัวสามารถจะกระทำการขโมยของในร้านค้าได้ ซึ่งคนนั้นมีอิสระและเงื่อนไขที่สามารถขโมยได้อย่างสะดวกสบายเหมือนกับตอนอยู่ในเกม แต่ก็เลือกที่จะไม่ขโมย อันเนื่องมาจากนิสัยส่วนตัวที่หากต้องขโมยของเพราะไม่มีเงินก็เลือกที่จะไม่ทำหรืออดอาหารต่อไปดีกว่ากระทำการใด ๆ

คุณฝ้าย ได้กล่าวในกรณีของการที่สามารถขโมยของจากร้านขายของชำได้ ซึ่งเธอได้กล่าวว่า “ไม่คิดจะขโมย ก็ลองขอเขาดูก่อน ถ้าไม่มีเงินจริง ๆ ก็ไม่ต้องกิน”

(ฝ้าย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกับ คุณยูกิ ที่ได้กล่าวว่า “อันนี้มันเกิดขึ้นในชีวิตจริงบ่อย เพราะฉะนั้นเราก็ออดข้าวต่อไป ก็คือเลือกที่จะไม่ซื้อ ไม่หยิบ ไม่ขโมย ปกติก็เกิดอะไรขึ้นก็อดข้าวตลอด”

(ยูกิ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2567)

2) การพิจารณาไตร่ตรอง (Contemplation)

เป็นลักษณะของพฤติกรรมที่ไม่เกิดการเรียนรู้ อันเนื่องมาจากการวิเคราะห์ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ว่าถ้าหากไม่ทำสิ่งนี้ผลกระทบบางอย่างก็อาจจะไม่เกิดขึ้น โดยยึดเอาหลักเหตุผลจากความเป็นจริงเข้ามาใช้ในการพิจารณาไตร่ตรองจนนำไปสู่การไม่เรียนรู้ในสิ่งที่ตัวเองไม่ต้องการรู้ อย่างการขโมยจากร้านขายของชำที่สามารถขโมยได้อย่างอิสระ ผู้ที่มีการพิจารณาไตร่ตรองที่ดีแล้วก็จะสามารถเลือกการกระทำแบบอื่นโดยการไปกินข้าวบ้านญาติแทนการขโมย หรือการเลือกที่จะไม่ขโมยแล้วเดินผ่านไปเฉย ๆ เช่นเดียวกับการที่พิจารณาไตร่ตรองว่าไม่มีความรู้ด้านการปล้นก็จะไม่สามารถปล้นให้สำเร็จ

คุณแหวมก็ได้กล่าวถึงกรณีในสถานการณ์ที่สามารถขโมยของจากร้านขายของชำได้ โดยกล่าวว่า “ก็ไม่ทำอะไรอะ ไปบ้านญาติกินข้าวฟรีแทน”

(แหวม, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มิถุนายน 2567)

คุณพริษฐ์ เขมะรังสรรค์ ได้กล่าวในลักษณะใกล้เคียงกันว่า “น่าจะไมทำอะไร
ครับ มันก็ถือว่าเป็นความผิดแต่ไม่มีใครเห็นเฉย ๆ”

(พริษฐ์ เขมะรังสรรค์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกันกับคุณณัฐนันท์ ปกรเลอสิริ ที่ได้แสดงความคิดเห็นไปในทิศทาง
เดียวกันแต่ต่างสถานการณ์กัน โดยเป็นสถานการณ์ในเงื่อนไขที่เราสามารถเปลี่ยน ขโมยหรือทำอะไร
ภายในห้างสรรพสินค้าก็ได้ โดยคุณณัฐนันท์ ได้กล่าวว่า “ถ้าทำแล้วเอาจริง ๆ ผมก็ไม่มีความรู้เรื่อง
การปล้นนะ ก็น่าจะปล้นไม่ได้เพราะว่า ถ้าหากเราทำการปล้นไป นอกจากจะไม่สำเร็จแล้ว ยังสร้าง
ความเดือดร้อนให้กับผู้อื่นอีกด้วย”

(ณัฐนันท์ ปกรเลอสิริ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กรกฎาคม 2567)

3) ความต้องการสังคม (Social Needs)

ของการไม่เกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่อยู่ภายในเกม ซึ่งเป็นลักษณะด้วยเหตุผล
อันเนื่องมาจากผู้เรียนรู้ต้องการแค่มาเล่นเกม เพื่อสร้างสังคมจากการเล่นเกมเพียงเท่านั้น จึงไม่เกิด
การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ภายในเกมแต่อย่างใด โดยเป็นการเล่นเกมเพราะต้องการแค่จะเล่นด้วยกันกับ
เพื่อนหรือกลุ่มสังคมของตัวเอง ดังเช่น จากการที่บางคนมีจุดประสงค์ที่ต้องการแค่มาเล่นเกมกับ
เพื่อนเพียงเท่านั้น โดยไม่ได้เรียนรู้ซึมซับรายละเอียดอื่น ๆ จากในเกมอย่างการฆ่าหรือการต่อสู้

คุณแห้วก็ได้พูดถึงกรณีของการที่ต้องฆ่าคนที่อยู่ตรงหน้าให้ไวที่สุด โดยการ
ไม่ให้คนรอบข้างสังเกตเห็น ซึ่งคุณแห้วไม่รู้วิธีการเหล่านั้นเลย โดยกล่าวว่า “ไม่รู้จะคะ แล้วก็คิดว่า
ไม่มีความสามารถมากพอที่จะทำอะไรแบบนั้นได้คะ”

(แห้ว, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มิถุนายน 2567)

เช่นเดียวกับคุณแทนที่ได้มีการกล่าวในลักษณะเดียวกันว่า “จำไม่ค่อยได้ครับ
น่าจะรู้แค่ผิวเผิน เพราะมองว่าเวลาเราเล่นเกม ก็เหมือนกับแค่การมาเล่นสนุก ๆ กับเพื่อนแค่นั้น”

(แทน, การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 กรกฎาคม 2567)

4.2 การศึกษาปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์

เป็นการพูดถึงปัจจัยที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ ที่นอกเหนือจากแค่การเล่นเพียงอย่างเดียว อาจมีปัจจัยอื่น ๆ ที่เป็นส่วนส่งเสริมทำให้เกิด พฤติกรรมการเล่นแบบจากในเกมได้ โดยสามารถแบ่งตามได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

- 1) ปัจจัยในด้านของสภาพแวดล้อม
- 2) ปัจจัยในด้านของแรงจูงใจหรือสิ่งที่ทำการกระตุ้น

4.2.1 ปัจจัยในด้านของสภาพแวดล้อม

พฤติกรรมความรุนแรง เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ผ่านทางสังคม การเรียนรู้ของแต่ละบุคคลจาก การเติบโตขึ้นมาผ่านสิ่งต่าง ๆ ที่เรียกกันว่า “ประสบการณ์ชีวิต” และประสบการณ์จากสิ่งต่าง ๆ รอบข้างที่อาจเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากเกมออนไลน์ โดยสามารถแบ่งตาม ลักษณะปัจจัยได้ดังนี้

1) ปัจจัยภายในจากตนเอง (Self-caused)

ปัจจัยที่เป็นความรู้สึกนึกคิดจากภายใน ทั้งความไม่มั่นใจตัวเองที่ต้องการหาแรงบันดาลใจ จากบุคคลต่าง ๆ ที่ชื่นชอบ หรือความรู้สึกที่การกระทำจากในเกมสามารถช่วยบรรเทาหรือ สร้างผลลัพธ์ในเชิงบวกแก่ตนเองได้ จึงทำให้ปัจจัยภายในตนเอง (Self-caused) มีผลต่อพฤติกรรม การเล่นแบบโดยตรง ดังเช่น การขับรถภายในเกมสามารถช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ โดยคนที่ เมื่อเกิดความเครียดก็จะนำพฤติกรรมที่ขับรถในการคลายเครียดจากในเกมไปกระทำตามในชีวิตจริง เช่นเดียวกับคนที่ไม่กล้าแสดงออกในชีวิตความจริงแต่ด้วยเมื่ออยู่ในเกมที่ทำให้จำเป็นต้องพูดคุยกับคนแปลกหน้า โดยพฤติกรรมเหล่านั้นก็จะทำให้คนที่ไม่กล้าแสดงออกเกิดความกล้าที่จะพูดคุยกับคนแปลกหน้าในชีวิตจริง

คุณฝ่ายได้กล่าวถึงกรณีของการที่ต้องคลายเครียดเวลาอยู่ในเกม GTA โดยได้กล่าวไว้ว่า “ ก็เลือกที่จะขับรถเล่น ชมบรรยากาศรอบ ๆ ค่ะ” ซึ่งคุณฝ่ายมีวิธีในการผ่อนคลายความกังวลในชีวิตจริงโดยได้ให้เหตุผลว่า “ก็ดูการ์ตูน หรือไม่ก็ออกไปขับรถเล่นข้างนอก”

(ฝ่าย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

ซึ่ง คุณเจษฎา ก็ได้ให้เหตุผลในลักษณะเดียวกันแต่จะอยู่คนละกรณี โดย คุณเจษฎาได้ให้เหตุผลจากกรณีของการนำสิ่งที่ได้จากในเกมมาใช้ว่า “ปกติผมไม่ค่อยกล้าพูดกับคนแปลกหน้าเท่าไร แต่เมื่อถึงเวลาที่ต้องสื่อสารกับคนแปลกหน้าภายในเกมเยอะ ๆ มันก็ทำให้เกิดความเคยชินและทำให้กล้าเข้าหา กล้าพูดคุยกว่าเดิมนิดหน่อย”

(เจษฎา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

2) ปัจจัยจากครอบครัว (Family)

ปัจจัยที่เป็นลักษณะทางสภาพแวดล้อมในรูปแบบของครอบครัว ลักษณะความเป็นอยู่และการเลี้ยงดู อบรม ที่อาจมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมบางอย่าง หรือ การเลียนแบบ พฤติกรรมจากภายในเกมโดยครอบครัวจะมีผลต่อการให้คำแนะนำต่อพฤติกรรมบางอย่าง โดยคนที่อยู่อาศัยร่วมกับคนในครอบครัวก็จะมีผลที่ได้รับคำแนะนำหรือการสั่งสอนที่ดีซึ่งจะมีผลอย่างชัดเจนในการที่จะสามารถแยกแยะสิ่งที่อยู่ภายในเกมกับชีวิตจริงได้ เนื่องจากจะมีความรู้สึกร่วมกับสิ่งที่อยู่ในความเป็นจริงมากกว่าสิ่งที่อยู่ภายในเกมจากการสั่งสอนของครอบครัว ซึ่งจะแตกต่างจากคนที่อาศัยอยู่คนเดียวที่ขาดการแนะนำจากครอบครัวจะทำให้ อาจจะมีการซึมซับพฤติกรรมจากสภาพแวดล้อมในเกมเข้ามากลืนกับชีวิตจริง อย่างมูมมองจากการเห็นฉากศพในชีวิตจริง ก็จะมีรู้สึกเฉย ๆ แบบเดียวกับที่อยู่ในเกม

คุณธีรพัฒน์ ทิมให้ผล ที่มีสถานะที่มีการอยู่อาศัยกับครอบครัว ซึ่งได้มีการพูดถึงพฤติกรรมเมื่อเราเห็นฉากศพในชีวิตจริงกับในเกมแตกต่างกันอย่างไร โดยมีการกล่าวว่า “ถ้าเห็นในเกมก็จะรู้สึกหะเหิง แต่ถ้าในชีวิตจริงก็จะแผ่เมตตาส่วนใหญ่ บ้านสอนมาดีตรงที่ว่าแบบให้ทำบุญ ส่วนอุทิศส่วนกุศลอะไรอย่างเงี้ย ดีใจด้วยนะแบบว่านายนายได้พ้นทุกข์แล้ว”

(ธีรพัฒน์ ทิมให้ผล, การสื่อสารส่วนบุคคล 18 กรกฎาคม 2567)

ซึ่งจะแตกต่างจากคุณยูกิ ที่มีสถานะอยู่อาศัย โดยพักอาศัยอยู่คนเดียว ได้มีความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีเดียวกัน โดยกล่าวว่า “เห็นฉากศพสัตว์จากในเกมหรือชีวิตจริง ก็ไม่รู้สึกอะไรแค่มองว่า โทตายแล้วเหอแค่นั้น”

(ยูกิ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 กรกฎาคม 2567)

3) ปัจจัยทางสังคม (Social)

เป็นสภาพแวดล้อมในลักษณะของคนรอบข้าง ทั้งกลุ่มเพื่อน คนรอบข้างในชีวิตประจำวันทั้งจากที่โรงเรียน มหาวิทยาลัย บริษัท หรือที่ทำงานในลักษณะต่าง ๆ โดยอาจส่งผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกมาโดยตรง โดยถ้าคุณอยู่ในสถานการณ์ที่คนรอบข้างจะกระทำความรุนแรงใส่คุณหรือเข้ามาทำร้ายคุณ คุณก็จะมีพฤติกรรมความรุนแรงตอบกลับ ดังเช่นการที่คุณอยู่ในสถานการณ์ที่จะถูกคนรอบข้างหรือคนใกล้ตัวทำร้าย คุณก็จะเกิดพฤติกรรมในการรับมือกับคนที่จะทำร้ายด้วยความรุนแรงกลับไปซึ่งสถานการณ์เหล่านี้อาจจะอยู่ในรูปแบบเดียวกับเกมที่เล่น จนนำไปสู่การต่อสู้หรือรวมไปถึงการหลบเลี่ยง โดยกรณีนี้ก็อาจนำไปสู่การยับยั้งพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงจากในเกมที่เล่น นำมาใช้ได้ อย่างเช่น การใช้กระบองรูปแบบเดียวกับในเกม เป็นต้น

คุณเจษฎาเองได้มีความคิดเห็นเกี่ยวกับกรณีที่เพื่อนของตัวเองเกิดอาการมึนเมา และมุ่งเป้าที่จะเข้ามาทำร้ายตน โดยกล่าวว่า “จะต่อสู้ขัดขืนไปก่อน แต่ถ้าใช้อาวุธก็ไม้พาดหัวสลบเลย เพื่อเพื่อนจะได้ตื่นมาได้สติ เพราะเขาเมา”

(เจษฎา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกันกับคุณแหวมว ที่มีการแสดงความคิดเห็นในกรณีเดียวกันนี้ว่า “พยายามหลบค่ะ พยายามเอี้ยวตัวหลบไปซีกทาง ก่อนที่จะมีการโดนตัว”

(แหวมว, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มิถุนายน 2567)

4) ปัจจัยจากสื่อ (Media)

เป็นปัจจัยในลักษณะของสื่อที่เป็นหนึ่งในตัวแบบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ที่สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้และซึมซับพฤติกรรมเหล่านั้นได้โดยตรง โดยสื่อมีด้วยกันหลากหลายรูปแบบทั้งการ์ตูน หนังสือพิมพ์ ซีรีส์ รวมไปถึงวิดีโอเกม โดยผู้เสพสื่อเหล่านี้ ก็จะมีการเรียนรู้พฤติกรรมจากในสื่อ โดยปัจจัยจากสื่อจะส่งผลให้มีการเรียนรู้วิธีการนั้น ๆ ดังเช่น การฆ่าหั่นศพหรือการฆ่าด้วยการฉีดยาพิษ ซึ่งนอกจากนี้ยังรวมถึงสื่อที่เป็นเกมก็จะทำให้ผู้ที่เล่นเกมเกิดการจดจำวิธีการฆ่าจากในเกมได้

คุณธีรพัฒน์ ทิมให้ผล ได้กล่าวกรณีที่ต้องฆ่าคนในตรงหน้าให้ไวที่สุดแล้วเอาศพไปซ่อนโดยกล่าวว่า “เบสิที่สุดก็การฆ่าหั่นศพ เคยดูในพวกซีรีส์เกาหลีแบบหั่นออกมาก็แบ่งหั่นศพออกมาอ้อได้ 9 ถูง เอาไปทิ้งใน จุดต่าง ๆ”

(ธีรพัฒน์ ทิมให้ผล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกับคุณณัฐนันท์ ปกรเลอสิริ ที่ได้มีการพูดถึงในลักษณะเดียวกันว่า “ผมอาจจะแบบฉีดยา เพราะว่าแบบมันน่าจะเป็นวิธีการที่ค่อนข้างเนียนที่สุดแหละเคยดูมาจากการ์ตูนเรื่องโคนัน”

(ณัฐนันท์ ปกรเลอสิริ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กรกฎาคม 2567)

นอกจากกรณีนี้ยังมีคุณมาร์คที่มีการเรียนรู้มาจากเกมโดยตรง ซึ่งกล่าวว่า “อันนี้ฟังดูโคตรแยเลย แต่อันนี้เรียนมาจากวิดีโอเกม ไม่เคยเห็นในชีวิตจริงกับในหนังหรือ เพราะไม่ชอบดูหนัง คือ เอามัดแทงที่คอหอย เพื่อให้เป้าหมายไม่ส่งเสียง และค่อยๆ ลากไปหาที่ซ่อนศพ เพราะว่าเลือดจะน้อย”

(มาร์ค, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

4.2.2 ปัจจัยในด้านของแรงจูงใจหรือสิ่งที่ทำการกระตุ้น

สิ่งที่กระตุ้นคือแรงผลักดัน (Motivation) ทำให้เกิดความอยากที่จะกระทำการบางอย่างเพิ่มมากขึ้น โดยเราสามารถโดนกระตุ้นในหลาย ๆ ทาง ซึ่งผู้เรียนรู้จะมองว่าการแสดงพฤติกรรมเหล่านั้นทำให้เกิดประโยชน์ ก็จะนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตามในเกมขึ้นมาได้ อย่างการเล่นเกมเองในหลาย ๆ ครั้งก็มีแรงกระตุ้นหลาย ๆ อย่างที่ทำให้เกิดความรู้สึก “อยากเอาชนะ” เช่น ของรางวัลในเกม, ผู้เล่นร่วมทีม, การอยากยกระดับตัวเองให้สูงขึ้น เป็นต้น ซึ่งทุกสิ่งล้วนเป็นแรงผลักดันทำให้เกิดความกดดันและนำไปสู่ความรุนแรงได้หากไม่สัมฤทธิ์ผล แต่ในปัจจัยภายนอกเอง ก็มีหลายสิ่งหลายอย่างที่สามารถกระตุ้นให้เกิดความรุนแรง เช่น การซ้ำเติม การถูกกระตุ้นด้วยเงื่อนไขสถานการณ์บีบบังคับให้ต้องทำ โดยแบ่งได้ตามลักษณะของปัจจัยดังนี้

1) ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ (Economic)

ปัจจัยที่แรงกระตุ้นภายนอกในด้านของเศรษฐกิจ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการเงิน หรือปัญหาภาวะหนี้สินที่อาจก่อให้เกิดแรงกระตุ้นให้กระทำการบางอย่าง ที่อาจเป็นพฤติกรรมเลียนแบบจากในเกมได้ โดยเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญที่อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบจากในเกมด้วยความจำเป็นจากแรงกระตุ้น ดังเช่น การต้องปล้นหรือ ขโมยของอันเนื่องมาจากการต้องการจะได้เงิน โดยภายในเกมสามารถกระทำได้เพราะเป็นภารกิจ แต่ถ้าเกิดปัจจัยเหล่านี้ ขึ้นในชีวิตจริง ก็จะสร้างความกดดันให้เกิดการกระทำการขโมยเงินหรือขโมยของในร้านทอง โดยเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากแรงกระตุ้นที่ต้องการเงิน

คุณมาร์คได้มีการพูดถึงเกี่ยวกับกรณีของสถานการณ์สมมุติเมื่อเราเป็นหนี้ แต่สามารถที่จะปล้นหรือขโมยของในห้างสรรพสินค้าได้ โดยคุณมาร์คได้กล่าวว่า “พยายามขโมยหาเงินแบบไม่มีใครจับตัว พยายามสร้างความเสียหายให้น้อยที่สุดนะ แต่ก็พยายามทำให้ได้เงินมา”

(มาร์ค, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกับ คุณ ชีรพัฒน์ ทิมให้ผล ที่ได้มีการแสดงความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า “น่าจะไปขโมยของร้านทอง แล้วก็ขโมยมาประมาณแค่พอดีกับที่เป็นหนี้”

(ชีรพัฒน์ ทิมให้ผล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กรกฎาคม 2567)

2) ปัจจัยทางด้านศาสนา (Religion)

เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกผิด ทั้งความรู้สึกผิดบาป การมีสติไตร่ตรองว่าถ้าหากกระทำไปแล้วจะเกิดผลกระทบอะไรได้บ้าง ที่อาจเป็นสิ่งที่กระตุ้นในการแสดงพฤติกรรมการเล่นแบบจากในเกม โดยจากคำสอนทางศาสนาที่ทำให้เราที่มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตัวเอง หรือการรู้สึกผิดชอบชั่วดีที่เกิดขึ้นจากการไตร่ตรอง ก็จะทำให้เกิดการยับยั้งชั่งใจที่จะกระทำ แม้หลักคำสอนทางศาสนาอาจจะไม่มีผลกับการกระทำภายในเกม แต่ในชีวิตความเป็นจริงมีปัจจัยในด้านศาสนามากำหนด ก็จะทำให้เกิดผลให้ไม่เล่นแบบพฤติกรรมจากในเกมไปใช้ ดังเช่นอย่างการขโมยของจากร้านสะดวกซื้อ ซึ่งต่อให้สามารถขโมยได้ แต่การขโมยก็ทำให้เกิดการตระหนักถึงความผิดอยู่ดี แม้จะไม่มีใครเห็นการกระทำของเรา แต่ก็จะทำให้เราเกิดความรู้สึกผิด เช่นเดียวกับการเป็นหนี้จนกดดันให้เราต้องไปขโมยเงินหรือปล้นของจากห้างสรรพสินค้า ด้วยปัจจัยทางด้านศาสนา (Religion) ก็จะทำให้เกิดการตระหนักว่าไม่ควรกระทำจนนำไปสู่การหาหนทางที่ดีกว่าอย่างการเจรจากับเจ้าหนี้แทน

คุณ พริษฐ์ เขมะรังสรรค์ ได้มีการพูดถึงกรณีของการที่สามารถขโมยของในร้านขายของชำได้ โดยมีความเห็นว่า “มันก็ถือว่าเป็นความผิดแต่ไม่มีใครเห็นเฉย ๆ ส่วนตัวผมก็มองว่าเดินผ่านไปเลยดีกว่า”

(พริษฐ์ เขมะรังสรรค์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกันกับ คุณแหมว ได้มีการพูดถึงลักษณะเดียวกันว่า “ไม่อยากจะขโมยค่ะ เพราะเดี๋ยวจะรู้สึกผิดแทน”

(แหมว, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มิถุนายน 2567)

คุณเคนจิได้กล่าวว่า นอกจากนี้นี้ยังมีกรณีของสถานการณ์สมมุติเมื่อตนเองเป็นหนี้แต่สามารถปล้นหรือขโมยของในห้างสรรพสินค้าได้ โดยคุณเคนจิได้พูดถึงกรณีนี้ว่า “จะทำการขอคุยเจรจากับเจ้าหนี้ก่อน” โดยให้เหตุผลเสริมว่า “ก็เข้าใจแหละว่าสามารถทำได้ แต่ก็ไม่คุ้มที่จะลองความทรงจำเรามันก็ยังอยู่ในมันก็คุ้มที่จะทำอะไร เราก็รู้สึกผิดอยู่ดี”

(เคนจิ, การสื่อสารส่วนบุคคล 17, กรกฎาคม 2567)

3) ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี (Technology)

เป็นปัจจัยที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางยุคสมัย ที่มีเรื่องของการพัฒนาด้านอุปกรณ์ที่มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ก็จะช่วยเพิ่มประสบการณ์จากการเล่นเกมให้มีความสมจริง และใกล้เคียงกับชีวิตความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น ก็อาจจะเป็นผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบได้แต่เนืองด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันแม้จะทำให้เกมดูมีความสมจริง แต่เนื่องด้วยความแตกต่างของบริบทภายในเกม โดยภายในเกมอาจมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกว่าในการแสดงออกหรือการทําส่งต่าง ๆ ที่มากกว่าในชีวิตจริง จึงอาจทำให้เกิดการตระหนักว่า พฤติกรรมบางอย่างไม่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง เช่นเดียวกับ การเกิดการตระหนักว่าไม่สามารถนำพฤติกรรมจากในเกมไปใช้ เพราะปัจจัยด้านเทคโนโลยี (Technology) ที่ทำให้เกมเกิดการพัฒนานั้น ก็ยังไม่สามารถทำให้เกิดบริบทแบบเดียวกับชีวิตจริงได้ จึงทำให้การเล่นแบบจากในเกมไปใช้นั้นเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก แต่กลับกัน ปัจจัยด้านเทคโนโลยี (Technology) ยังสามารถทำให้นารูปแบบพฤติกรรมจากชีวิตจริงให้สามารถนำไปใช้ในเล่นได้แทน

คุณเจษฎา ได้พูดถึงกรณีที่อยู่ในเกมประเภทโลกเสมือน (Virtual Reality) สามารถทำให้ได้คุยกับคนแปลก จึงทำให้มีความมั่นใจการสร้างความเป็นกันเองกับคนภายในเกมได้ ซึ่งถ้าหากต้องทำแบบเดียวกันในชีวิตจริง โดยคุณเจษฎามีความเห็นที่ “มันก็ไม่อะ ในเกมมันเหมือนกับเป็นเซฟโซนของเราอะ มันเป็นพื้นที่ส่วนตัวเราจะทำอะไรก็ได้ แต่ว่าพอภายนอก ภายนอกเขาก็ไม่ได้ยอมรับอะไรกับเรา เราก็ไม่ทำใส่เขา”

(เจษฎา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

คุณมาร์คเอง ก็ได้มีการพูดถึงในลักษณะเดียวกัน โดยเปรียบเทียบของเกมสมัยใหม่ที่มีความเหมือนจริง แต่เมื่อจะต้องนำสิ่งในเกมไปใช้ คุณมาร์คได้มีความคิดเห็นว่า “ไม่นะครับ นี่มองว่าสถานการณ์ในเกมมันเว่อไป ไม่น่าจะทำได้หรือนำไปใช้ในชีวิตจริง ก็ได้แค่เล่นอยู่แคในเกม” นอกจากนี้ยังมีการกล่าวเสริมในกรณีของการแต่งตัวภายในเกมที่มีความสมจริงว่า “ไม่เคยนะครับ เคยแต่แต่งชุดในเกมให้เหมือนชุดที่ใส่ในชีวิตจริง”

(มาร์ค, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

เช่นเดียวกับคุณแห้วเองที่มีการพูดถึงกรณีเดียวกันว่า “ก็ไม่ได้เอาเกมไปใช้ในชีวิตจริงเลยอะมีแต่เอาสภาพตัวเองในชีวิตจริงไปอยู่ในเกม”

(แห้ว, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มิถุนายน 2567)

4) ปัจจัยทางด้านกฎหมาย (Law)

เป็นปัจจัยทางที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านกฎหมายโดยตรง ทั้งกฎระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ ที่อาจมีแรงกระตุ้น ส่งผลกระทบโดยตรงต่อพฤติกรรมการเล่นแบบ โดยอาจส่งผลทำให้เกิดหรือไม่เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมก็ได้ ขึ้นอยู่กับตัวบุคคล โดยกฎหมายจะทำให้เกิดการตระหนักถึงความผิดที่จะตามมาในภายหลัง ดังเช่น การปล้นธนาคารหรือการขโมยของเมื่อตระหนักถึงกฎหมายแล้วก็จะคำนึงถึงการตรวจลายนิ้วมือ หรือกระทั่งข้อมูล DNA ที่อาจตรวจพบได้ในภายหลังจากการขโมย ซึ่งการคำนึงสิ่งเหล่านี้ จะทำให้การขโมยและการปล้นธนาคารไม่เกิดขึ้น

คุณแห้ว ที่ได้มีความคิดเห็นในกรณีเกี่ยวกับการที่สามารถทำอะไรก็ได้ในห้าง โดยจะไม่มีใครจำการกระทำของเราได้ โดยกล่าวว่า “คงจะไม่ทำอะไรค่ะ เพราะมันก็คงขโมยไม่ได้ คิดว่าถ้าเงินหายไปจากธนาคารต่อให้ลืมยังงี้ก็ต้องมีปัญหามาอยู่แล้วค่ะ อาจจะมีข้อมูล DNA อะไรอยู่มันต้องพลาดชั้อย่างอยู่แล้วค่ะ”

(แห้ว, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มิถุนายน 2567)

เช่นเดียวกับคุณเจษฎา ที่มีความเห็นในกรณีเดียวกันว่า “เลือกที่จะไม่ทำอะ เพราะเดี๋ยวมันหลงเหลือลายนิ้วมือ เพราะว่าเราเกรงกลัวกฎหมายไงครับ กลัวจะมีการตรวจเช็คแล้วมีความผิดมาถึงเราได้”

(เจษฎา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

นอกจากนี้ในอีกกรณีที่สามารถขโมยของจากร้านขายของชำได้ คุณเจษฎาก็ได้มีความเห็นแบบเดียวกับกรณีก่อนหน้านี้ว่า “ผมก็ไม่ทำอะไรอะ เราก็กลัวความผิด อาจจะหลงเหลือลายนิ้วมือ”

(เจษฎา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 กรกฎาคม 2567)

คุณณัฐนันท์ ปกรเลอสิริ มีการให้ความเห็นไปในรูปแบบเดียวกัน โดยเขาเลือกที่จะไม่กระทำการใด ๆ โดยให้เหตุผลว่า “คิดว่าผมก็ไม่น่าจะทำอะไร โดยส่วนตัวผมก็คิดว่าถ้ามันเป็นเมืองที่แบบไร้กฎหมายจริง ๆ ก็จะปรับตัวตามเมืองก็คงจะมีการขโมย แต่ว่าถ้าเป็นแบบชีวิตจริงมีกฎหมายก็ไม่ได้คิดจะทำอะไรอย่างนั้นอยู่แล้วครับ ไม่คิดจะแบบหยิบจิกไปไม่มีครับ”

(ณัฐนันท์ ปกรเลอสิริ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กรกฎาคม 2567)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษา “การศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์” มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์และเพื่อศึกษาปัจจัยภายนอก ที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์โดยเป็นการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่เป็นผู้ที่เล่นเกมระดับ Heavy User หรือมีการเล่นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง ผ่านเกณฑ์ของการได้เล่น 1 ใน 20 อันดับเกม ที่มีเนื้อหาความรุนแรงจากเว็บ CBR (James Lynch & Antonio Samson, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 มิถุนายน 2567) โดยเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยเป็นข้อมูลปฐมภูมิ โดยการเลือกใช้วิธีการวิจัย ด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ

5.1 สรุปผลการศึกษา

ในการศึกษา “การศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์” พบว่า มีส่วนที่พฤติกรรมบางอย่างมีการเรียนรู้มาจากเกมจริง แต่ไม่เกิดการกระทำที่เลียนแบบมาจากเกมโดยตรง โดยพบว่า การศึกษาถึงการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงที่มาจากเกมออนไลน์ และการศึกษาปัจจัยภายนอกที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง ส่งผลให้เกิดการรับรู้ “ปัจจัยที่มต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ” ที่มาจากเกมออนไลน์ ได้ชัดเจนขึ้น ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่ได้กำหนดไว้ โดยการศึกษาในครั้งนี้ ทางผู้วิจัยได้ทำการแบ่งประเด็นการสรุปออกเป็นสองส่วน ได้ดังนี้

5.1.1 การศึกษาถึงพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์

การศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ พบว่ามีประเด็นเกี่ยวกับการเลียนแบบพฤติกรรม ซึ่งแบ่งได้ทั้งหมด 3 ลักษณะที่เกี่ยวข้องในการเลียนแบบพฤติกรรม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1.1.1 พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้จากในเกม แต่ไม่เกิดการเลียนแบบ

โดยสามารถแบ่งตามสาเหตุและลักษณะของพฤติกรรมได้ดังนี้

1) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์จริง (Real Life Experience)

จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมบางอย่างที่มีการเรียนรู้จากภายในเกม ทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์กับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาในชีวิตจริง ซึ่งจะอยู่ในกระบวนการจดจำ (Retention) ที่สามารถเลือกได้ว่าจะกระทำหรือไม่ โดยประสบการณ์จากชีวิตจริง (Real Life Experience) จะทำให้ไม่เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ เพราะมีเนื้อหาที่ขัดแย้งกับประสบการณ์ที่ผ่านมาในชีวิตความเป็นจริง ทำให้มองว่า พฤติกรรมภายในเกมอาจจะดูเกินจริงไป หรือบริบทภายในเกมยังขาดความสมจริงมากเกินไป โดยจากการวิเคราะห์และตัดสินใจผ่านประสบการณ์จริงจึงตัดสินใจว่าสิ่งที่

อยู่ในเกมไม่สามารถนำมากระทำได้ในชีวิตความเป็นจริง

2) พฤติกรรมที่คำนึงถึงศีลธรรม (Moral Consideration)

จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมบางอย่างแม้จะมีการเรียนรู้จากในเกมมาแล้ว แต่การจะกระทำตามอาจผิดหลักศีลธรรมอย่างการขโมยหรือการฆ่า ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกผิดหรือตราบกับการกระทำเหล่านี้ โดยในความเป็นจริงคนส่วนใหญ่จะไม่สามารถกระทำสิ่งเหล่านั้นได้ เพราะการคำนึงหลักศีลธรรมและความรู้สึกผิดก็จะส่งผล ทำให้การเรียนรู้จากในเกมไม่เกิดการนำพฤติกรรมเหล่านั้นไปเลียนแบบทำตามในชีวิตจริงได้

3) พฤติกรรมที่เกิดจากขอบเขตของกฎหมาย (Legal Scope)

จากการศึกษาพบว่า การกระทำหลาย ๆ อย่างมักมีการตรวจสอบและขอบเขตของการกระทำที่ถูกจำกัดโดยกฎหมาย โดยการจะเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกมออนไลน์ แม้จะมีการเรียนรู้จากในเกม แต่ด้วยความรอบคอบในการระวังความผิดทางกฎหมายในลักษณะต่าง ๆ ทั้งลายนิ้วมือ ทั้งข้อมูล DNA จะทำให้เกิดการระวังตัวว่า หากกระทำพฤติกรรมเลียนแบบในเกมไปจะทำให้เกิดความผิดทางกฎหมายตามมาในภายหลังได้ ดังนั้นจึงไม่เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกม

ดังนั้นพฤติกรรมที่มีการเรียนรู้จากในเกม แต่ไม่เกิดการเลียนแบบ โดยทำการสรุปได้ว่า การเลียนแบบพฤติกรรม โดยส่วนใหญ่จะมีการเรียนรู้และเกิดการจดจำบริบทนั้น ๆ มาจากในเกม แต่ด้วยการคิดวิเคราะห์ว่าการจะกระทำสิ่งเหล่านั้น ไม่สามารถที่จะทำได้ ผ่านการคำนึงถึงปัจจัยหลาย ๆ อย่าง ทั้งจากประสบการณ์จริง ศีลธรรม และขอบเขตทางกฎหมาย จนทำให้ไม่เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบหรือการนำการกระทำจากในเกมไปใช้ เพราะมองว่าหากกระทำไปจะมี ความผิดและไม่สามารถเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกมไปใช้ในหลาย ๆ บริบทได้

5.1.1.2 พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้ และเกิดการเลียนแบบจากความเคยชิน (Habit)

โดยพฤติกรรมความเคยชินมีหลากหลายรูปแบบที่ถูกจัดว่า เป็นพฤติกรรมในรูปแบบความเคยชิน โดยสามารถแบ่งตามลักษณะรูปแบบของพฤติกรรมได้ดังนี้

1) พฤติกรรมจากประสบการณ์การใช้เกมอย่างสม่ำเสมอ (Game Experience)

จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมเหล่านี้เป็นการสั่งสมความเคยชินจากในการเล่นเกมนานเป็นระยะเวลานาน ซึ่งพฤติกรรมหรือการกระทำจากในเกมก็จะเกิดการจดจำจนเกิดการกระทำเหมือนกับพฤติกรรมของตัวละครในเกมที่ได้เล่น ทั้งวิธีการและสิ่งของที่ใช้ก็จะเหมือนกันกับในเกมโดยไม่รู้ตัว โดยจัดอยู่ในขั้นกระบวนการเลียนแบบเหมือนตัวแบบ (Reproduction) ซึ่งเป็นการนำเอาพฤติกรรมจากในเกมมาใช้โดยไม่รู้ตัว จากการได้เล่นเกมเป็นประจำ ซึ่งจากความเคยชินก็จะนำเอาพฤติกรรมเหล่านั้นจากในเกมมาเลียนแบบ

2) พฤติกรรมที่เกิดจากประสบการณ์จากสื่ออื่น ๆ (Media Experience)

จากการศึกษาพบว่า การเสพสื่อต่าง ๆ ทั้งจากการดู ซีรีส์และสารคดีเป็นประจำ จะทำให้เกิดความเคยชินในการเสพสื่อเหล่านี้ จนนำไปสู่การเรียนรู้และจดจำสิ่งเหล่านี้ไป โดยไม่รู้ตัว โดยพฤติกรรมในการนำไปปฏิบัติตามจะขึ้นอยู่กับลักษณะเนื้อหาของสื่อนั้น อย่างเช่น ถ้าได้สื่อที่มีเนื้อหาความรุนแรง ก็จะซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงจนเกิดการจดจำความรุนแรงดังกล่าวได้เป็นอย่างดี ทั้งวิธีการฆ่าและการอำพรางศพ เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมที่มีการเรียนรู้มาเป็นประจำก็อาจไม่มีการเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้นไปใช้โดยไม่รู้ตัว

3) พฤติกรรมที่เกิดจากโลกความเป็นจริง (Reality Experience)

จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมบางอย่างในเกมบางอย่าง มีลักษณะคล้ายคลึงกับพฤติกรรมในชีวิตความเป็นจริง โดยเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นเป็นประจำทั้งภายในเกมและความเป็นจริง จึงทำให้เกิดพฤติกรรมตอบสนองรูปแบบเดียวกันโดยไม่รู้ตัว ผ่านสถานการณ์และการกระทำในรูปแบบเดียวกันอย่าง สถานการณ์อันตรายที่จะมีคนเข้ามาทำร้าย ก็จะมีการนำพฤติกรรมที่ใช้กับสถานการณ์นั้นเป็นประจำมาเลียนแบบพฤติกรรมไปใช้ โดยไม่รู้ตัวจากความเคยชิน ดังนั้นพฤติกรรมที่มีการเรียนรู้ และเกิดการเลียนแบบจากความเคยชิน จึงสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการศึกษาพบว่า “ความเคยชิน” ทำให้มีการเรียนรู้และซึมซับพฤติกรรมบางอย่างไปโดยไม่รู้ตัว ซึ่งถ้าเป็นพฤติกรรมความเคยชินจากทั้งสื่อและจากการเล่นเกม ก็จะมีการซึมซับพฤติกรรมผ่านการเล่นและการเสพสื่อเหล่านี้เป็นประจำ โดยจะสามารถจดจำการกระทำและเกิดการนำไปใช้ตามแบบเดียวกับพฤติกรรมในเกมได้ โดยเมื่อไปเจอสถานการณ์ในความเป็นจริงที่มีความใกล้เคียงหรือเป็นตัวบริบทเดียวกับในเกม ก็จะมีการเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกมมาใช้ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

5.1.1.3 พฤติกรรมที่ไม่เกิดการเลียนแบบเพราะไม่เกิดการเรียนรู้

โดยแบ่งตามสาเหตุและรูปแบบได้ดังนี้

1) การมีตัวตน (Self)

จากการศึกษาพบว่า การมีตัวตนหรือความเป็นตัวเองเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามแต่นิสัยของแต่ละบุคคล โดยเลือกจะกระทำในสิ่งที่ตัวเองเป็นและเคยกระทำสิ่งนั้นอยู่เป็นประจำ โดยนิสัยส่วนตัวหรือความเป็นตัวเองจะปฏิเสธการเรียนรู้บางสิ่งที่ขัดต่อสิ่งที่ตัวเองเคยกระทำ เช่น ไม่คิดจะขโมยเมื่อไม่มีดั่งส์ เพราะปกติไม่มีดั่งส์ก็อดข้าวเป็นปกติ จึงไม่ทำให้เกิดการเรียนรู้จากตัวแบบใด ๆ แม้กระทั่งในเกม ซึ่งเมื่อไม่เกิดการเรียนรู้จากสิ่งต่าง ๆ ภายในเกมมา ก็จะไม่เกิดพฤติกรรมที่เลียนแบบตาม

2) การพิจารณาไตร่ตรอง (Contemplation)

จากการศึกษาพบว่า การไตร่ตรองถึงผลกระทบของการกระทำว่า ถ้าหากกระทำในรูปแบบนี้ จะไม่เกิดสิ่งนี้เกิดขึ้น จึงทำให้เกิดการพิจารณาทั้งกับการเรียนรู้และการกระทำ โดยเลือกที่จะทำสิ่งที่ไม่สร้างผลกระทบต่อตัวเองและผู้อื่น โดยเป็นสิ่งที่ตัวเองมีการตระหนักแล้วว่า สามารถทำได้อย่างสถานการณ์ที่ต้องขโมยอาหารเพราะไม่มีเงิน แต่เลือกที่จะไม่ขโมยโดยใช้การไปขอกินข้าวบ้านญาติตัวเองแทน ซึ่งเมื่อเกิดการจดจำว่าสามารถกระทำแบบนั้นได้แล้วเกิดผลที่ดีกว่า ก็จะไม่ทำให้เกิดการเรียนรู้จากภายในเกม จนเกิดเป็นพฤติกรรมเลียนแบบ

3) ความต้องการสังคม (Social Needs)

จากการศึกษาพบว่า จุดประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ของคนบางคนเกิดจากความต้องการที่จะเล่นร่วมกันกับเพื่อนตัวเองเท่านั้น หรือความต้องการมาหาเพื่อนจากในเกมเพียงเท่านั้น ดังนั้นถึงแม้เกมจะเป็นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงก็ตาม แต่ผู้เล่นก็ไม่ได้ซึมซับพฤติกรรมของตัวละครในเกมที่เล่นแต่อย่างใด จึงไม่ทำให้เกิดการเรียนรู้และการเลียนแบบพฤติกรรมตามมา ดังนั้น พฤติกรรมที่ไม่เกิดการเลียนแบบเพราะไม่เกิดการเรียนรู้ จึงสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของพฤติกรรมที่ไม่เกิดการเลียนแบบพฤติกรรม เกิดจากการที่ไม่เกิดการเรียนรู้ อันเนื่องมาจากหลายปัจจัย โดยแต่ละปัจจัยจะขึ้นอยู่กับสิ่งที่อยู่ในเกมว่าสามารถตอบสนองต่อคนเล่นมากน้อยแค่ไหนโดยวิเคราะห์พฤติกรรมภายในเกมว่าสามารถทำให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้แบบไหนออกไป บางพฤติกรรมถ้ามีความต่างหรือขัดแย้งกับตัวผู้เล่นมากเกินไป ก็จะทำให้ผู้เล่นคนนั้นไม่เกิดการเรียนรู้จากในเกมมาใช้

5.1.2 ปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบจากเกมออนไลน์

การศึกษาปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรง สามารถแบ่งตามองค์ประกอบได้ 2 ลักษณะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.1.2.1 ปัจจัยในด้านของสภาพแวดล้อม

โดยลักษณะของปัจจัยในด้านของสภาพแวดล้อมสามารถจำแนกได้ตามรูปแบบได้ดังนี้

1) ปัจจัยภายในจากตนเอง (Self-cause)

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยภายในจากตนเองเป็นลักษณะของความรู้สึกส่วนตัวที่ต้องมีการกระทำจากในเกมมาเป็นส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งการกระทำภายในเกมจะช่วยให้ตอบสนองต่อความรู้สึกโดยอาจช่วยทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีขึ้น หรือการใช้พฤติกรรมจากในเกมก็สามารถช่วยทำให้เกิดความกล้าแสดงออกที่เพิ่มขึ้นได้ โดยเกิดการเรียนรู้ว่านำพฤติกรรมจากในเกมมาใช้ทำให้เกิดประโยชน์ จึงเกิดพฤติกรรมเลียนแบบนั้นจากในเกม

2) ปัจจัยจากครอบครัว (Family)

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มาจากครอบครัวจะช่วยส่งเสริมในเรื่องของการให้คำแนะนำ หรือการสร้างความอบอุ่น โดยคนที่อยู่กับครอบครัวจะมีพฤติกรรมที่สามารถแยกแยะสิ่งที่อยู่ในเกมกับชีวิตจริงได้ชัดเจน เนื่องจากมีช่วงเวลาที่อยู่กับครอบครัวและได้คำแนะนำที่ดี โดยจะแตกต่างจากคนที่อาศัยอยู่คนเดียวที่ขาดปัจจัยด้านครอบครัว ก็จะมีส่วนร่วมและซึมซับพฤติกรรมจากในเกมได้มากกว่าและอาจนำพฤติกรรมจากในเกมไปใช้ได้ภายหลัง

3) ปัจจัยทางสังคม (Social)

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยทางสังคมส่วนใหญ่จะเป็นสภาพแวดล้อมหรือกลุ่มสังคม โดยมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบจากในเกมโดยตรง ซึ่งถ้าหากสภาพแวดล้อมคนรอบข้างเป็นยังงี้ก็เกิดการตอบสนองต่อคนรอบข้างเช่นนั้น โดยเมื่อคนรอบข้างมีพฤติกรรมความรุนแรงก็ทำให้คนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมแบบนั้น ก็จะมีพฤติกรรมตอบสนองได้มาจากการเล่นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงตอบโต้ ซึ่งทำให้เกิดการนำพฤติกรรมจากในเกมออนไลน์ที่ตัวเองเล่นมาใช้ในการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมรอบข้าง

4) ปัจจัยจากสื่อ (Media)

จากการศึกษาทำให้พบว่า สื่อมีอิทธิพลในการเรียนรู้และซึมซับพฤติกรรมได้จริง ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างความใส่ใจให้กับผู้ที่เรียนรู้ได้ง่าย จึงเกิดการกระบวนกรจดจำ (retention) โดยคนที่เสพสื่อจะจดจำสิ่งที่เคยเรียนรู้ไปได้อย่างแม่นยำ ทั้งจากซีรีส์เกาหลี จากการ์ตูน และจากเกมที่เล่น โดยสิ่งที่เรียนรู้มาก็จะแตกต่างกันไปตามรูปแบบของเนื้อหาในสื่อ นั้น ๆ โดยถ้าเป็นสื่อที่มีเนื้อหาความรุนแรงก็จะทำให้มีผลในการเรียนรู้พฤติกรรมความรุนแรง จนอาจจะนำพฤติกรรมเหล่านี้ ออกมาใช้ได้

ดังนั้นปัจจัยในด้านของสภาพแวดล้อมจึงสรุปได้ดังนี้

จากการศึกษาพบว่า สภาพแวดล้อมมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมและการเลียนแบบ พฤติกรรมค่อนข้างสูง เพราะเนื่องจากการซึมซับพฤติกรรมผ่านสภาพแวดล้อมได้โดยตรงจาก ทฤษฎีการเลียนแบบ (Modeling Theory) โดยมีการระบุว่า การเลียนแบบเกิดจากพฤติกรรมที่บุคคลนั้นมีอันตรกิริยา (Interaction) อย่างต่อเนื่องระหว่างตัวเองกับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง (Bandura, 1977) จึงเป็นเรื่องง่ายที่สิ่งแวดล้อมในรูปแบบต่าง ๆ จะส่งผลต่อพฤติกรรมและนำไปสู่การเลียนแบบ พฤติกรรมที่ได้มาจากการเล่นเกมออนไลน์

5.1.2.2 ปัจจัยในด้านของแรงจูงใจหรือสิ่งที่ทำการกระตุ้น

โดยสามารถจำแนกรูปแบบตามลักษณะปัจจัยได้ดังนี้

1) ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ (Economic)

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านเศรษฐกิจมีผลกับเรื่องของการเงินโดยตรง ซึ่งความต้องการที่จะได้เงินหรือบางสิ่งบางอย่างที่ต้องมี “เงิน” เป็นส่วนประกอบในการจะได้สิ่งนั้นมา โดยเงินถือเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญ ซึ่งความความต้องการที่จะได้เงินมา จะทำให้เกิดการเรียนรู้วิธีต่าง ๆ ที่สามารถทำให้เงินมาได้ โดยอาจจะทำให้ขาดการไตร่ตรองและการยั้งคิดที่จะกระทำ เพราะปัจจัยเรื่องเงินมีผลอย่างมากในการใช้ชีวิต ก็จะทำให้มีการเลียนแบบพฤติกรรมบางอย่างจากในเกมมาใช้ โดยขาดการยั้งคิดได้

2) ปัจจัยทางด้านศาสนา (Religion)

จากการศึกษาพบว่า เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการยั้งคิดก่อนที่จะเกิดการกระทำ จากหลักคำสอนทางศาสนาที่มีข้อห้ามในการกระทำ โดยถ้าหากกระทำบางอย่างไปอาจผิดต่อหลักศาสนาได้ ดังนั้นจึงมีเรื่องความรู้สึกผิดที่แม้จะไม่เกิดผลจากการกระทำ แต่จะเกิดผลในทางจิตใจ แทน ซึ่งทำให้เกิดการไตร่ตรองในการจะกระทำพฤติกรรมหลาย ๆ อย่าง จนนำไปสู่การยับยั้งพฤติกรรมที่อาจสร้างผลกระทบไม่ให้เกิดขึ้นได้ โดยพฤติกรรมการเลียนแบบจากในเกมก็เช่นกัน ที่ปัจจัยทางศาสนาสามารถช่วยให้ตระหนักก่อนจะแสดงพฤติกรรมจากในเกมออกมาได้

3) ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี (Technology)

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี แม้จะมีการพัฒนาให้เนื้อหาในเกมมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น แต่ก็ยังเป็นเรื่องยากในการจะนำสิ่งเหล่านี้ไปใช้ได้ในชีวิตจริง ซึ่งเกิดจากบริบททางสังคมที่แตกต่างกัน สภาพแวดล้อมที่ไม่เหมือนกัน หรือขั้นตอนในการกระทำจริงมีความซับซ้อนมากกว่านั้น จึงส่งผลทำให้เกิดการวิเคราะห์เปรียบเทียบสิ่งที่อยู่ในเกมและชีวิตจริง ทำให้เห็นว่าบริบทที่ต่างกันและสามารถนำพฤติกรรมจากในเกมออกมาใช้ได้ จึงไม่เกิดพฤติกรรมเลียนแบบจากในเกมออนไลน์

4) ปัจจัยทางด้านกฎหมาย (Law)

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยทางด้านกฎหมาย สามารถสร้างหรือกำหนดขอบเขตในการกระทำ โดยจะทำให้เกิดการไตร่ตรองมากขึ้นว่า สิ่งที่จะทำลงไปผิดกฎหมายหรือไม่ โดยจากการกระทำอาจมีผลกระทบตามมาที่หลังได้ หากกระทำสิ่งนั้นลงไป เช่น การตรวจลายนิ้วมือ การดูล้องวงจรปิด หรือการตรวจ DNA จากหลักฐาน โดยขอบเขตจากกฎหมายมีผลทำให้การเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกมเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก จนไม่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์

ดังนั้น ปัจจัยในด้านของแรงจูงใจหรือสิ่งที่ทำการกระตุ้น สามารถสรุปได้ดังนี้
 โดยจากการศึกษาทำให้ค้นพบว่า ปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจและสิ่งที่ทำการกระตุ้นนั้น มีหลากหลายรูปแบบซึ่งจะส่งผลต่อ พฤติกรรมการเลียนแบบที่ต่างกันไป ปัจจัยบางอันเป็น

ตัวกระตุ้นอย่างดีในการเลียนแบบพฤติกรรม และปัจจัยหลาย ๆ อันก็ไม่สามารถกระตุ้นให้เกิดการเลียนแบบได้ และนอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่ทำให้ไม่เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกมออนไลน์เลย เพราะเนื่องจากทำให้ผู้ที่มีการเรียนรู้เกิดการไตร่ตรองก่อนที่จะกระทำ จึงสรุปได้ว่าปัจจัยในด้านแรงจูงใจมีผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นหลายรูปแบบแตกต่างกันออกไปตามแต่ละปัจจัย ซึ่งสามารถทั้งทำให้เกิดและไม่ทำให้เกิดพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ได้

5.2 การอภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์” โดยการเลียนแบบพฤติกรรมจะต้องมีหลากหลายปัจจัยที่เข้ามาประกอบ โดยแต่ละปัจจัยจะสามารถทำให้

จากผลการศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ ทั้งในส่วนของพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์และปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ ในบทที่ 4 และการทบทวนวรรณกรรมของบทที่ 2 ได้พบว่า การเลียนแบบพฤติกรรมจากเกมออนไลน์จำเป็นต้องมีปัจจัยต่าง ๆ หลายประการ โดยแบ่งการสรุปองค์ความรู้เป็น 2 ประเด็น ดังนี้

5.2.1 ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกม

จากผลการวิจัยพบว่า มีหลากหลายปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมที่มาจากเกมออนไลน์ โดยส่งผลในรูปแบบที่แตกต่างกัน

1) ปัจจัยภายใน

จากการศึกษา พฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ พบว่ามี “ปัจจัยภายใน” ที่มีผลทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกม โดยมีปัจจัยภายในหลายอย่างในการส่งผลให้เกิดพฤติกรรม โดยเริ่มจากปัจจัยที่เกิดจากความรู้สึก โดยเป็นปัจจัยจากตนเอง (Self-cause) โดยเมื่อเกิดความรู้สึกเกิดขึ้น โดยปัจจัยจากตนเอง (Self-cause) เป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบ โดยจะต้องเป็นการกระทำเพื่อตอบสนองต่อความรู้สึก ยกตัวอย่างจากการที่เราขับรถเล่นในเกมเพื่อคลายเครียด เราก็จะมีการเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกมเพื่อตอบสนองต่อความเครียดของตนเอง โดยสอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบ (Modeling Theory) ของ Bandura (1977) ที่ได้พูดถึงปัจจัยการเรียนรู้โดยการสังเกต ในขั้นกระบวนการการจูงใจ (Motivation) ที่ผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกต เนื่องมาจากความคาดหวังว่า การเลียนแบบจะนำประโยชน์มาใช้ (Bandura, 1977) นอกจากพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบเพื่อการตอบสนองต่อความรู้สึกตนเอง ยังมีสิ่งที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความเคยชิน (Habits) โดยมนุษย์เรามักจะมีการซึมซับพฤติกรรมได้ง่าย หากพฤติกรรมเหล่านั้นเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอเป็นประจำ โดยพฤติกรรมความเคยชินมีหลายรูปแบบ โดยปัจจัยประเภนี้ที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบส่วนใหญ่ จะเกี่ยวข้องกับความเคยชินที่ได้จาก

การเล่นเกมที่ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่จะมีอัตราการเล่นเกมที่ค่อนข้างเป็นระยะเวลายาวนาน จึงสามารถซึมซับพฤติกรรมจากในเกมบางอย่างมาได้ ไม่ว่าจะเป็นด้วยพฤติกรรม การต่อสู้หรือแม้แต่พฤติกรรมจากในชีวิตจริงที่ด้วยความเคยชินก็ทำให้มีการนำพฤติกรรมของตัวละครในเกมที่เล่นมาใช้โดยไม่รู้ตัว โดยถ้าหากเล่นเกมประเภทเกมยิงปืนทุกวันอย่างสม่ำเสมอก็จะมีการเรียนรู้ถึงท่าทางการยิงปืน การเดินของตัวละคร หรือการนำอาวุธจากในเกมมาใช้ในชีวิตจริง อย่างเช่น การเล่นเกมยิงปืนจะมีการพกมิดเป็นอาวุธรอง ผู้ที่เรียนรู้สิ่งเหล่านี้เป็นประจำก็จะมีอาการซึมซับเอาพฤติกรรมเหล่านี้มาใช้ โดยจะพกมิดเวลาไปไหนมาไหนในชีวิตประจำวันเพื่อเป็นของเอาไว้ป้องกันตัวหรือต่อสู้ในระยะประชิดแบบเดียวกับที่เรียนรู้มาจากในเกม โดยพฤติกรรมชนิดนี้โดยสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบ (Modeling Theory) ของ Bandura (1977) ที่ได้พูดถึงกระบวนการการเรียนรู้แบบทางจิตวิทยา ในขั้น Retention เมื่อเกิดการจดจำและเจอสถานการณ์ใหม่ จะมีการทำซ้ำอย่างเดิมที่จดจำโดยมีสองทางเลือกจะทำซ้ำหรือทิ้งสิ่งที่จดจำนั้นไป (Bandura, 1977) โดยความเคยชินจัดเป็นพฤติกรรมที่มีการทำซ้ำเรื่อย ๆ และเป็นปัจจัยภายในที่มีส่วนอย่างมากในการก่อให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้แบบจากในเกมออนไลน์

2) ปัจจัยภายนอก

จากการศึกษา พฤติกรรมการเรียนรู้แบบจากเกมออนไลน์ พบว่ามี “ปัจจัยภายนอก” ที่มีผลทำให้เกิดการเรียนรู้แบบพฤติกรรมจากในเกม โดยปัจจัยที่เป็นสิ่งที่ใกล้ตัวสุด คือ ปัจจัยจากครอบครัว (Family) โดยครอบครัวเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรม โดยจากการอบรมสั่งสอนและพฤติกรรมที่แสดงออกมาของคนในครอบครัว มีผลต่อการพฤติกรรมโดยตรง ซึ่งการสั่งสอนที่ดีและครอบครัวที่มีสภาพบรรยากาศอบอุ่น ก็จะมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมออกมาในด้านที่ดี นอกจากนี้ยังรวมถึงความสามารถในการแยกแยะสิ่งที่อยู่ภายในเกม กับสิ่งที่อยู่ในชีวิตจริง โดยคำแนะนำของคนในครอบครัวจะมีผลต่อการใช้ชีวิตความเป็นจริง โดยทำให้มีประสบการณ์ร่วมในชีวิตจริงมากขึ้น ซึ่งจะทำให้สามารถแยกแยะพฤติกรรมกับสิ่งที่อยู่ภายในเกมได้เป็นอย่างดี โดยจะต่างจากคนที่ขาดปัจจัยด้านครอบครัว การไม่มีคนในครอบครัวคอยให้คำแนะนำ ก็จะมีสภาพแวดล้อมที่อยู่กับตัวเองค่อนข้างสูงทำให้ซึมซับสิ่งที่อยู่ภายในเกมได้ง่าย และนำไปสู่การแยกไม่ออกระหว่างสิ่งที่อยู่ภายในเกมกับชีวิตจริง โดยจะรู้สึกกับชีวิตความเป็นจริงเช่นเดียวกับในเกม ซึ่งจะง่ายต่อการนำพฤติกรรมจากในเกมออกมาใช้ทำให้ได้รู้ว่าปัจจัยทางด้านครอบครัวมีผลอย่างมากในการเกิดการเรียนรู้แบบพฤติกรรมจากเกมออนไลน์ที่เล่น โดยพฤติกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิลันณ์ ปุณณพระภา และวรรณวรรณ ตั้งเจริญ (2560) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ “นวัตกรรมความก้าวร้าวจากเกมออนไลน์” ที่มีผลวิจัยที่สอดคล้องกับพฤติกรรมนี้ว่า “ผู้ปกครองก็ต้องควรที่จะมีเวลาในการควบคุมดูแล เอาใจใส่ บุตรหลานเองด้วย โดยการให้คำแนะนำ มอบความรัก และความเข้าใจ โดยสรุปแล้วปัจจัยภายนอกมักเป็นส่วนส่งเสริมที่สำคัญที่สามารถทำให้เกิดการแสดงออกที่ก้าวร้าวและ

รุนแรง มากกว่าตามตัวแบบที่เห็นจากเกมออนไลน์” (ปีลันลน์ ปุณณูประภา และวรรณวรุณ ตั้งเจริญ, 2560) นอกจากปัจจัยจากครอบครัวแล้วการออกมาใช้ชีวิตภายนอกเองก็จะเจอกับสังคมภายนอก โดยเป็นปัจจัยทางสังคม (Socials) ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบ โดยปัจจัยทางสังคมส่วนใหญ่จะเป็นในลักษณะของสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ข้าง ที่อาจส่งผลต่อพฤติกรรมที่เกิดขึ้น โดยถ้าหากอยู่สภาพแวดล้อมที่ดีก็จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมกาปฏิบัติที่ดีตาม แต่ถ้าหากอยู่สภาพแวดล้อมที่ไม่ดี ก็จะเกิดพฤติกรรมที่แสดงออกมาไม่ดีตามไปด้วย ดังเช่นจากสถานการณ์ที่มีความรุนแรงเกิดขึ้น อย่าง การจะเข้ามาทำร้ายร่างกายกัน ผู้ที่จะถูกทำร้ายก็จะมีผลแสดงพฤติกรรมความรุนแรงตอบโต้ โดยการใช้อาวุธหรือต่อสู้กลับไป ดังนั้นสภาพแวดล้อมเหล่านี้จึงมีผลอย่างมาก ยิ่งสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่อยู่ภายในเกมก็อาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจากสถานการณ์เดียวกัน ภายในเกมมาใช้ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเล่นแบบ (Modeling Theory) ของ Bandura (1977) ที่ได้พูดถึงว่า “ทั้งสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ตัวอย่างเช่น เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวก็คาดหวังว่าผู้อื่นจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อตนด้วย”

นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่สำคัญมาก ๆ ซึ่งเป็นปัจจัยภายนอกที่สำคัญในการกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมมากที่สุด นั่นก็คือปัจจัยด้านเศรษฐกิจ (Economic) ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างมากที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบ เนื่องจากสภาวะทางเศรษฐกิจมีความสำคัญมากที่สุดเพราะมีผลเกี่ยวกับการทำมาหากินและเกี่ยวข้องกับการเงิน โดย “เงิน” ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญในการใช้ชีวิต ดังนั้นปัจจัยนี้ จึงมีผลทำให้คนถูกกระตุ้นได้ง่าย โดยเมื่อเกิดการกระทำจะสามารถกระทำได้โดยขาดการตระหนักถึงสิ่งต่าง ๆ ทำให้อาจเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ได้ จากทั้งความจำเป็นที่ต้องใช้เงินหรือจากการต้องใช้เงินเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ ดังนั้นการเรียนรู้จากภายในเกมว่าทำอย่างไรให้ได้มาซึ่งเงิน ก็จะเป็นตัวแบบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ในการเรียนรู้และจดจำการกระทำมาใช้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเล่นแบบ (Modeling Theory) ของ Bandura, et al. (1963) ที่ได้พูดถึงตามหลักการของแบนดูรา บุคคลจะใช้ปัญญาพิจารณาพฤติกรรมของตัวแบบที่เขารู้สึกประทับใจ และคิดว่าจะมีประโยชน์ต่อตนเอง

ดังนั้นจึงสามารถกล่าวโดยสรุปว่า ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นปัจจัยประเภทปัจจัยภายนอก ที่อาจจะส่งผลกระทบโดยการสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการกระทำและจากสภาพแวดล้อมเองก็มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบเหมือนกัน โดยปัจจัยภายนอกที่มีผลมากที่สุดคือปัจจัยด้านเศรษฐกิจ (Economic) เพราะมีผลต่อการเงินและเงินก็สามารถกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบได้ดีที่สุด โดยจะมีผลมากขึ้นถ้ามีความสอดคล้องกับปัจจัยภายในด้วย โดยสรุปได้ว่า มาจากปัจจัยหลักใหญ่ ๆ 2 สิ่ง คือ แรงกระตุ้น (Motivation) ให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมตาม และจากสภาพแวดล้อมรอบข้าง ซึ่งส่งผลมากกว่าเนื้อหาภายในเกมก็จะก่อให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมได้ โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cunningham, et al.

(2011) ที่ผลของการวิจัยออกมาว่า “การเล่นเกมที่มีความรุนแรงยังมีผลกระทบต่อพฤติกรรม แต่น้อยมากเมื่อเทียบกับปัจจัยอื่น ๆ ประสบการณ์การเล่นเกมนอกบุคคล สภาพจิตใจ และสภาพแวดล้อมต่อคนรอบข้าง ที่อาจมีผลในทางปฏิบัติมากกว่า (Cunningham, et al., 2011)

5.2.2 ปัจจัยที่ไม่ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกม

จากผลการวิจัยพบว่า มีหลากหลายปัจจัยที่ส่งผลให้ไม่เกิดการเลียนแบบพฤติกรรม โดยมีปัจจัยทั้งหมดดังนี้

1).ปัจจัยภายใน

ปัจจัยภายในที่ไม่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบ จะเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการตระหนักรู้และการวิเคราะห์ถึงความแตกต่างของการกระทำและผลกระทบที่จะตามมา โดยปัจจัยภายในที่ใกล้เคียงที่สุด คือประสบการณ์จริง (Real-life Experience) เป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้ที่มีประสบการณ์จากชีวิตจริงเกิดข้อเปรียบเทียบกับสิ่งที่อยู่ภายในเกม จนเกิดการตัดสินใจที่จะไม่กระทำตามแบบในเกม โดยเกิดจากประสบการณ์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับสิ่งที่อยู่ในเกม ก็จะทำให้เกิดการตระหนักรู้ว่าพฤติกรรมจากในเกมไม่สามารถกระทำในชีวิตจริงได้ เพราะอาจมีขั้นตอนและบริบทที่มากกว่านั้น จึงไม่เกิดพฤติกรรมในการเลียนแบบแต่อย่างใด ซึ่งโดยส่วนใหญ่อาจจะมาจากการที่เกมยังมีการพัฒนาให้เกิดความสมจริงได้ไม่มากพอโดยยังมีความต่างเรื่องบริบทกับพฤติกรรมที่ต่างจากชีวิตจริงพอสมควร นอกจากนี้ยังมีอีกปัจจัยที่ใกล้เคียงไม่แพ้กัน คือ ความเป็นตัวตน (Self) ปัจจัยที่เกิดการแสดงความเป็นตัวของตัวเอง จนไม่อาจมีสิ่งใดมากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบตามได้ โดยเป็นมุมมองที่ว่าหากสิ่งใดมีความขัดแย้งกับสิ่งที่ตัวเองเป็นหรือกระทำตามปกติก็เลือกที่จะไม่ปฏิบัติหรือเลียนแบบตาม ซึ่งอาจมองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอาจมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงพอสมควร จึงสามารถนำนิสัยเฉพาะตัวจากในความเป็นจริงมาใช้ได้อย่างสมบูรณ์ โดยปัจจัยนี้จะส่งผลให้ไม่เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบโดยตรงเพราะต้องการที่จะกระทำตามนิสัยของตนเอง โดยนอกจากปัจจัยภายในใกล้เคียงแล้วยังมีเรื่องของพิจารณาไตร่ตรอง (Contemplation) โดยเป็นปัจจัยที่เป็นปัจจัยเสริมในข้อก่อนหน้านี้ ที่ทำให้ไม่เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากในเกมออกมา แม้จะมีการเรียนรู้และจดจำพฤติกรรมจากในเกมมาแล้ว แต่ด้วยจากการไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนว่าถ้าหากทำสิ่งนั้นอาจส่งผลกระทบให้เกิดความเสียหายทั้งจากตัวเองและคนรอบข้าง จึงเกิดไม่เลือกที่จะแสดงพฤติกรรมใด ๆ ทั้งสิ้นและไม่เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบ โดยสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเลียนแบบ (Modeling Theory) ที่ได้พูดถึงในเรื่องของขั้นตอนการเรียนรู้โดยการสังเกตและเลียนแบบในขั้นตอนที่ 2 ขั้น การกระทำ (Performance) ที่ผู้เรียนรู้จะเลือกจะทำหรือไม่กระทำก็ได้ (Bandura, et al., 1963) โดยนอกจากการไตร่ตรองแล้ว (Contemplation) ยังมีปัจจัยในเรื่องของจุดประสงค์ในการเล่นเกมนหรือปัจจัยด้านความต้องการสังคม (Social Needs) ซึ่งปัจจัยที่ทำให้การเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกมเป็นเรื่องที่ค่อนข้างใกล้เคียง เพราะเนื่องจากความต้องการในการเล่นเกมน เป็นแค่

การเล่นเพื่อต้องการสังคมเพียงเท่านั้น จึงทำให้ไม่สนใจสิ่งที่อยู่ภายในเกมมากนัก โดยพฤติกรรมลักษณะนี้จะเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบ่อย ๆ ในเกมออนไลน์ โดยผู้ที่มาเล่นก็แค่ต้องการสังคมต้องการที่จะเล่นแค่กับเพื่อนๆภายในเกมเท่านั้น จึงไม่เกิดความใส่ใจในการที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ภายในเกม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบ (Modeling Theory) ที่กล่าวว่า ปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกตในกระบวนการความเอาใจใส่ (Attention) ที่ความใส่ใจ โดยถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจ การเรียนรู้ก็จะไม่เกิดขึ้น (Bandura, et al., 1963)

2).ปัจจัยภายนอก

ปัจจัยภายนอกที่ไม่ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบจะเป็นสิ่งที่มากระตุ้นให้เกิดการตระหนักแทนที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ โดยปัจจัยแรกจะเกี่ยวข้องกับเกมโดยตรง อย่างเทคโนโลยี (Technology) เป็นหนึ่งในปัจจัยที่เกิดขึ้นมา เนื่องจากแม้ว่าการพัฒนาด้านเทคโนโลยีของเกมที่มีมากขึ้น แต่กลับยังมีอีกหลาย ๆ บริบทที่คนเล่นเกมยังมองว่าไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ โดยเป็นข้อเสียของการที่เทคโนโลยีอาจไม่สามารถสร้างโลกเสมือนที่ยังเหมือนจริงได้มากพอ โดยสามารถมองได้อีกทางคือ เทคโนโลยีทำให้บริบทการกระทำหลายอย่างในเกมดูเกินจริงไปซึ่งแม้จะมีความสมจริง แต่บริบทก็ยังทำให้ถูกเปรียบเทียบว่ายังมีความต่างจากชีวิตจริงอยู่ดี หรืออีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ไม่เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ เกิดจากการกระทำในโลกเสมือนมีอิสระทางบริบทมากกว่าในชีวิตจริง เพราะพูดคุยกับคนแปลกหน้าภายในเกมทำได้ง่ายกว่าชีวิตจริง เนื่องจากการปกปิดตัวตน จึงเกิดอิสระในการจะทำอะไรก็ได้ภายในเกมมากกว่าชีวิตจริง และนอกจากนี้ปัจจัยที่ทำให้เกิดการตระหนักยังมาจากปัจจัยด้านสื่ออื่น ๆ (Media) เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ดูมีผลในการสร้างการเลียนแบบพฤติกรรม แต่กลับมีผลในการทำให้เกิดการเปรียบเทียบสิ่งที่เรียนรู้จากสื่ออื่น ๆ กับพฤติกรรมภายในเกม จนเกิดเป็นการไม่เลียนแบบพฤติกรรมจากในเกมเพราะลายละเอียดและความรู้ที่ได้จากสื่ออื่น ๆ นอกจากเกมมีความน่าเชื่อถือมากกว่าจึงเกิดข้อเปรียบเทียบทำให้ไม่เกิดการนำเอาพฤติกรรมที่เลียนแบบมาจากเกมไปใช้ นอกจากนี้ก็กว้างขึ้นมามากขึ้นปัจจัยที่ครอบคลุมทุกการกระทำอย่างกฎหมาย (Law) โดยเป็นปัจจัยที่สร้างขอบเขตในการกระทำเพื่อทำให้เกิดการไตร่ตรอง (Contemplation) และกลัวผลกระทบที่จะตามในภายหลัง จนนำไปสู่การไม่เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ โดยการกระทำที่ผิดกฎหมายมักจะเกิดขึ้นภายในเกมแต่ในโลกของเกมไม่มีกฎหมายที่ห้ามกระทำพฤติกรรมเหล่านั้นเช่น การปล้น การฆ่าและการขโมย เป็นต้น โดยมีแต่บทลงโทษเล็กน้อยที่เกิดขึ้นหรือแค่การถูกแบนทำให้ไม่สามารถเล่นได้ ซึ่งผลของบทลงโทษมันแตกต่างจากในชีวิตจริงมาก ที่หากทำผิดจะเกิดผลตามมาหลายอย่าง ทั้งเสียภาพพจน์ เสียอนาคต และต้องโทษจำคุกซึ่งการคำนึงผลลัพธ์เหล่านี้ออกมาก็เป็นผลทำให้ไม่คิดที่จะเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกมออนไลน์มาใช้ และสุดท้ายปัจจัยนอกสุดอย่าง ศีลธรรมและศาสนา (Moral and Religion) โดยเป็นปัจจัยที่เกิดจากการคำนึงผลลัพธ์ของการกระทำในรูปแบบของความรู้สึกผิด ที่เกิดเป็นความไตร่ตรองยังคิด จนทำให้ไม่

เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากภายในเกม ถ้าหากเป็นพฤติกรรมที่ขัดต่อหลักศีลธรรม ก็จะเลือกที่จะไม่กระทำเพราะเกิดผลกระทบทางจิตใจทำให้เกิดการตระหนักที่จะว่าการกระทำสิ่งเหล่านี้จะเป็นบาปหรือทำให้ตัวเองรู้สึกผิดขึ้นมาได้ จึงทำให้ปัจจัยนี้เป็นผลทำให้ไม่เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากในเกมออนไลน์

ดังนั้นปัจจัยที่ทำให้ไม่เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากในเกมทั้งภายนอกและภายในจึงพบว่าปัจจัยในมีผลอย่างมากในการทำให้ไม่เกิดการแสดงพฤติกรรมความรุนแรง โดยปัจจัยที่มีผลที่สุดแบบเห็นได้ชัดคือปัจจัยด้านพิจารณาไตร่ตรอง (Contemplation) ที่ทำให้เกิดการตระหนักรู้และนำไปสู่การตระหนักถึงปัจจัยอื่น ๆ ทั้งภายนอกและภายในจึงมีผลอย่างมากที่ทำให้ไม่เกิดการนำพฤติกรรมจากในเกมไปใช้ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ มองว่าการเลียนแบบจากในเกมออนไลน์จะไม่ส่งผลประโยชน์ที่ดีต่อตัวเอง จึงเลือกที่จะไม่กระทำ โดยจัดอยู่ในขั้นของการกระทำ (Performance) ในการเรียนรู้ที่จะเลือกที่จะไม่แสดงพฤติกรรมออกมา (Bandura, et al., 1963)

สรุปผลจากการศึกษา “พฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์” ทำให้สามารถสรุปผลออกมาได้ว่าการเลียนแบบจากเกมออนไลน์จะเกิดขึ้นได้จะต้องเกิดการเรียนรู้ภายในเกม ซึ่งต้องอาศัยปัจจัยภายนอกอย่างแรงกระตุ้น (Motivation) และสภาพล่อ มาทำให้เกิดความต้องการที่จะเรียนรู้และเลียนแบบพฤติกรรมจากเกมออนไลน์ที่เล่น ซึ่งปัจจัยภายนอกมีผลสำคัญอย่างมากในการที่จะทำให้เกิดและไม่เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์

5.3 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

5.3.1 จากการศึกษาพบว่า การศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ เพื่อให้สามารถนำผลการศึกษาไปใช้ในการวิเคราะห์พฤติกรรมการเลียนแบบ จึงจำเป็นต้องมีการศึกษาทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเลียนแบบ ให้ละเอียดเพื่อที่จะนำข้อมูลมาใช้ประกอบและสามารถตอบรับกับสิ่งที่ได้ศึกษาได้เพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่ครบถ้วนครอบคลุมและมีความน่าเชื่อถือในการนำความรู้ไปใช้ต่อยอดในด้านอื่น ๆ ได้

5.3.2 จากการศึกษาพบว่า การศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ เพื่อให้สามารถนำเอาผลการศึกษาไปใช้ในการควบคุมและป้องกันพฤติกรรมการเลียนแบบได้ จำเป็นต้องมีข้อมูลเชิงลึกที่จะสามารถบอกรายละเอียดเหตุผลและลักษณะพฤติกรรมของการเลียนแบบได้ จึงจำเป็นต้องทำการสัมภาษณ์จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่หลากหลายและต้องทำการค้นเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกด้วยวิธีการระดมสมอง โดยการถามคำถามต่อยอดจากคำถามเดิมตามลักษณะเฉพาะของผู้ให้ข้อมูลจึงจะได้ข้อมูลทางพฤติกรรมที่หลากหลายและสามารถหาพฤติกรรมในเชิงบวกไปใช้ในการพัฒนาสังคมต่อไปได้

5.3.3 จากการศึกษาพบว่า การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ เพื่อให้ได้ผลวิจัยไปใช้ในการกำหนดนโยบายการเล่นให้กับเยาวชน จำเป็นต้องศึกษาลักษณะทางพฤติกรรมที่ชัดเจน โดยการศึกษาเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง ก็จะทำให้สามารถเดาทางพฤติกรรมของเด็กที่จะทำการเลียนแบบได้ เช่นเดียวกับการกำหนดเนื้อหาของเกมที่จะใช้คัดผู้ให้ข้อมูล โดยการเลือกเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงก็จะทำให้ลักษณะพฤติกรรมที่ออกมามีความชัดเจนและตอบสนองต่อสิ่งที่ต้องการศึกษา จนสามารถนำไปกำหนดนโยบายเนื้อหาในการเล่นให้กับเยาวชนในครอบครัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3.4 จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ พบว่า เพื่อให้สามารถนำกลยุทธ์ในการสื่อสารไปใช้ตอบสนองกับผลลัพธ์ของการศึกษา จำเป็นที่จะต้องศึกษาข้อมูลการวิจัยอย่างละเอียดถี่ถ้วน ทั้งทางด้านทฤษฎี ทั้งด้านผลวิจัย และยังรวมถึงรายละเอียดต่าง ๆ ในงานวิจัยครั้งนี้ โดยเฉพาะการศึกษาถึงผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นแบบ เพื่อนำสิ่งเหล่านี้ไปใช้ร่วมกับกลยุทธ์ทางการสื่อสารก็จะสามารถทำให้คนภายนอกที่ได้รับรู้ผลการศึกษานี้ เกิดความเข้าใจและนำไปต่อยอดกับการศึกษาที่เกี่ยวกับเกมรูปแบบอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

5.4.1 ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์” โดยเน้นไปทางการหาผลลัพธ์ในการเล่นโดยส่วนใหญ่ ดังนั้นจำนวนผู้สัมภาษณ์ทั้ง 10 คน อาจได้ข้อมูลที่ไม่มากพอ ต่อการวิเคราะห์ปัจจัยต่าง ๆ ให้ครบทุกรูปแบบ ซึ่งการเพิ่มจำนวนผู้ให้ข้อมูลและความหลากหลายของผู้ให้ข้อมูลมากขึ้น จะช่วยให้ได้ผลวิจัยที่ครบถ้วนสมบูรณ์ขึ้น

5.4.2 ในการวิจัยครั้งหน้า อาจเปลี่ยนรูปแบบการวิจัยไปใช้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อการทดสอบหาผลลัพธ์ ว่าวิธีการอย่างไรถึงจะทำให้ผลลัพธ์ของงานวิจัยออกมาอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด ชัดเจนที่สุด โดยการตัดสิ่งที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย หรือตัดขั้นตอนบางอย่างที่ทำให้ประสิทธิภาพในงานวิจัยน้อยลง

5.4.3 ในงานวิจัยต่อไป ถ้ามีการนำวิธีการวิจัยเชิงปริมาณเข้ามาใช้ควบคู่ไปด้วยกัน อาจจะได้ผลลัพธ์และหลากหลายรูปแบบมากกว่าเดิม โดยการนำผลลัพธ์จากทั้งสองวิธีการวิจัยมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกัน หรือนำส่วนที่ได้เติมเต็ม เพื่อให้เกิดงานวิจัยที่มีข้อมูลหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม

บรรณานุกรม

- ธนพัทธ์ เอมะบุตร. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ของประชาชน ในกรุงเทพมหานครปี 2558. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ชาญชัย ชัยประสิทธิ์. (2565). พฤติกรรมผู้บริโภค กับความคาดหวังต่อธุรกิจที่เปลี่ยนไปในยุคหลังโควิด. สืบค้นจาก <https://www.pwc.com/th/en/pwc-thailand-blogs/blog-20220725.html>.
- ชุติวัด ประดิษฐ์พัสดรา. (2559). มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชูชัย สมितिไกร. (2546). จิตวิทยาสังคม (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เดือนเกมฮิตต่อสู้ออนไลน์แนว “MOBA” ทำสมองติดเกม-ปลูกฝังความรุนแรง. (2560). สืบค้นจาก <https://www.thaipbs.or.th/news/content/263148>.
- ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bandura. (2558). สืบค้นจาก <https://psychologyearlychild.blogspot.com/2015/12/bandura.html>.
- ทิพย์วัลย์ สุรินยา. (2558). อิทธิพลของความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองการควบคุมความโกรธ พฤติกรรมการจัดการกับปัญหาและทัศนคติต่อการใช้ความรุนแรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นชายไทย. *สงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 21(2), 193-244
- นพมาศ อีระเวคิน. (2551). *ทฤษฎีบุคลิกภาพและการปรับตัว*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประเภทของเกมต่าง ๆ ในปี 2022. (2565). สืบค้นจาก <https://games-knowledge.com/gametype/>.
- ปริญญ์ ฤกษ์สุนทร และจิรเวทย์ รักชาติ. (2563). การวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557 – 2562. *วารสารสื่อสารมวลชน คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 8(2), 36-66.
- ปิลันต์ ปุณณูประภา และวรรณวรรณ ตั้งเจริญ. (2560). นวัตกรรมความก้าวร้าวจากเกมออนไลน์. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 1(9), 140-147.
- พิลาสลักษณ์ อะหลี. (2559). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษาชาย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ภากร คุณพิน. (2563). การศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมรุนแรงกับการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ (emerging adulthood) ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- รุสนานี สือริม, ญาสุมิน วานิ, แวนูรา แวอาแซ, อะนีชะย์ ดาโอะ, นภัสรวดี มะสาและ และอาซูรา
อูมา. (2558). จิตวิทยาสำหรับครู. สืบค้นจาก <https://psychologyearlychild.blogspot.com/2015/12/>.
- วริษฐา แซ่เจีย. (2562). “เพราะเล่นเกมเลยใช้ความรุนแรง” เมื่อวิดีโอเกมไม่เคยหลุดจากบทแพะ
รับบาปในอาชญากรรม. สืบค้นจาก <https://thematter.co/social/does-violent-video-game-cause-aggressive-behavior/82251>.
- วัชชีรานนท์ ทองเทพ. (2566). นักอาชญาวิทยาวิเคราะห์เกมสร้างพฤติกรรมรุนแรงให้วัยรุ่นได้จริง
หรือไม่. สืบค้นจาก http://www.medi.co.th/news_detail2.php?q_id=321.
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2564). ผลวิจัยชี้ เด็ก-เยาวชน ติดเกม เฉลี่ย 5 ชั่วโมง/
วัน ค่าใช้จ่าย 5,000 บาท/เดือน. สืบค้นจาก www.nationalhealth.or.th:
<https://www.nationalhealth.or.th/th/node/3006>.
- อชิชา ลิมานวัฒน์. (2565). เข้าใจเรตติ้ง ESRB ใช้อ้างอิงว่าเกมที่คุณเล่นรุนแรงแค่ไหน. สืบค้นจาก
<https://www.gamingdose.com/feature/เข้าใจเรตติ้ง-esrb-ใช้อ้าง/>.
- อัชรา เอ็บสุศิริ. (2556). จิตวิทยาสำหรับครู. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1), 3–11.
- Clement, J. (2024). *U.S. daily time spent playing games and leisure computer use 2019-2023, by age*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/502149/average-daily-time-playing-games-and-using-computer-us-by-age/>.
- Cunningham, A. S., Engelstätter, B., Ward, M. R. (2011). *Understanding the effects of violent video games on violent crime*. ZEW - Centre for European Economic Research Discussion Paper No. 11-042. Retrieved from <https://ssrn.com/abstract=1886419>
- Jeanetta, T., Cardaro, B., Lynch, J., & Samson, A. (2024). *20 most violent video game series of all time*. Retrieved from <https://www.cbr.com/most-violent-gaming-franchises-ever/>.
- McLeod, S. (2024). *Albert Bandura's social learning theory*. Retrieved from <https://www.simplypsychology.org/bandura.html>.

- Medierad, S. (2012). Violence in video games and aggression: A literature review.
Retrieved from <https://www.videogameseurope.eu/news/violence-in-video-games-and-aggression-a-literature-review/>.
- Robertson, K. (2008). An analysis of the video game regulation. *Boston College Intellectual Property & Technology Forum*, 20, 1-20.





**BANGKOK
UNIVERSITY**

THE CREATIVE UNIVERSITY

ข้อมูลของ 10 เกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงตลอดกาล

1. Mortal Kombat

คือ ซีรีส์ของเกมต่อสู้ที่สร้างโดย เอ็ด บุน และจอห์น โทเบียส เกมเป็นที่รู้จักกันดีถึงความโหดและนองเลือด รวมทั้งการใช้ท่าไม้ตายต่าง ๆ ซึ่งต้องใช้การกดปุ่มให้เป็นไปตามลำดับ โดยในชื่อของเกมได้ตั้งใจใช้อักษร K แทนอักษร C ในคำว่า Combat

2. Manhunt

เกม Manhunt เป็นเกมลอบเร้น-สยองขวัญ มีจุดเด่นด้านเนื้อหารุนแรงแบบ Extreme Violent ด้วยฉากลอบสังหารของแต่ละอาวุธที่โหดเหี้ยม รวมถึงการออกแบบตัวร้ายกับศัตรูของเกมมีเอกลักษณ์ โดยเฉพาะ Piggy หรือฆาตกรโรคจิตถือเลื่อยไฟฟ้าที่ทำให้เกมเมอร์หลายคนต้องเกรงกลัวด้วยเสียงร้องเหมือนหมู นอกจากนี้ Manhunt เป็นเกมที่เจ้าสำนักหลายสำนักยกย่องให้เป็นหนึ่งในเกมของค่าย Rockstar Games ที่ดีที่สุด

3. Postal

เกม Postal เป็นวิดีโอเกมยิงมุมมองจากด้านบนแบบไอโซเมตริก ที่ออกจำหน่ายในปี ค.ศ. 1997 พัฒนาโดย Running with Scissors และจัดจำหน่ายโดย Ripcord Games ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็น Postal Dude ซึ่งเป็นชายที่ก่ออาชญากรรมฆ่าคนจำนวนมากในเมือง Paradise รัฐแอริโซนา ซึ่งเป็นเมืองสมมติ เพื่อรักษาสິงที่เขาเชื่อว่าเป็น "โรคระบาดแห่งความเกลียดชัง" ที่ปล่อยออกมาจากกองทัพอากาศสหรัฐ

4. Doom

เกม Doom ประกอบด้วยเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ซึ่งผู้เล่นจะควบคุมหน่วยนาวิกโยธินที่ไม่มีชื่อซึ่งมักเรียกกันว่า Doomguy ในซีรีส์ ปี ค.ศ. 2016 ตัวเอกจะถูกเรียกว่า "Doom Slayer" หรือเพียงแค่ "Slayer" ในภาคต่อ ๆ มา ผู้เล่นจะต่อสู้กับกองกำลังของ Hell ซึ่งประกอบด้วยปีศาจและซอมบี้เกมดังกล่าว มักจะตั้งอยู่ในฐานทัพที่กว้างใหญ่บนดาวอังคารหรือดวงจันทร์ของดาวอังคาร ในขณะที่บางส่วนเกิดขึ้นใน Hell

5. Gears of War

เป็น เกม ยิงบุคคลที่สาม โดยแนวคิดหลักได้มาจากมุมมอง "เหนือไหล่" ของ Resident Evil 4 ระบบกำลังของ Kill Switch และแอปพลิเคชันการแกว่ง ของ Bionic Commando ซึ่งคล้ายกับการเคลื่อนที่ระหว่างจุดกำลัง ซีรีส์นี้เน้นที่การใช้ที่กำบังเพื่อเข้าโจมตีศัตรูในเชิงกลยุทธ์ เพื่อหลีกเลี่ยงความเสียหาย ในขณะที่อยู่หลังที่กำบัง ผู้เล่นสามารถยิงไปที่คู่ต่อสู้อย่างมั่ว ๆ และไม่แม่นยำ หรือสามารถมองไปรอบ ๆ ที่กำบังและเล็งอย่างระมัดระวัง แม้ว่าจะโดนศัตรูยิงก็ตาม ผู้เล่นสามารถเลื่อนไปตามที่กำบัง เคลื่อนที่ระหว่างที่กำบังที่อยู่ใกล้เคียง หรือกระโดดข้ามที่กำบังเพื่อวิ่งไปยังที่กำบังจุดใหม่ เมื่อผู้เล่นได้รับความเสียหาย "Crimson Owen" จะปรากฏบน HUD และชัดเจนขึ้นเมื่อผู้เล่นใกล้จะมีค่าพลังชีวิตต่ำ ผู้เล่นสามารถฟื้นฟูพลังชีวิตได้โดยอยู่ห่างจากอันตรายชั่วคราว หากผู้เล่นได้รับความเสียหายมากเกินไป พวกเขาจะไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ เว้นแต่จะได้รับการฟื้นคืนชีพโดยเพื่อนร่วมทีม ขึ้นอยู่กับโหมดเกม ผู้เล่นอาจสามารถฟื้นตัวจากสถานะนี้ได้ด้วยตัวเอง หรืออาจตายได้ภายในเวลาอันสั้นหากไม่ได้รับการฟื้นคืนชีพ เมื่อคู่ต่อสู้ล้มลง

6. Grand Theft Auto

ทุกเกมในชุดนี้อนุญาตให้ผู้เล่นเล่นบทเป็นอาชญากรในเมืองใหญ่ โดยมีอิทธิพลเล็กน้อยหรือไม่มีเลยในช่วงแรก ผู้เล่นจะต้องไขว่คว้าและเสาะแสวงหาอิทธิพลผ่านองค์กรอาชญากรรมไปตลอดเกม ภารกิจหลาย ๆ ภารกิจในเกมมักตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ทรุดโทรมและเป็นแหล่งอาชญากรรมในเมือง จุดมุ่งหมายก็มักจะเกี่ยวกับการก่ออาชญากรรม ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำให้สำเร็จเพื่อดำเนินเนื้อเรื่องในเกมต่อไป เช่นการปล้นธนาคาร การลอบสังหาร และอาชญากรรมอื่น ๆ แต่ก็จะมีการขับรถแท็กซี่ การขับรถพยาบาล การดับเพลิง การบริหารธุรกิจค้าประเวณี การแข่งรถ และการหัดขับเครื่องบิน เป็นภารกิจเสริมด้วย

เกมชุด GTA เป็นที่กล่าวถึงในด้านการที่ให้ผู้เล่นมีเสรีภาพในการตัดสินใจว่าจะทำอะไรก่อนสิ่งใดหลัง ซึ่งต่างจากเกมแนวแอ็คชั่นอื่น ๆ ที่แต่ละภารกิจจะอยู่ในเฉพาะพื้นที่หนึ่ง ๆ ตามที่ผู้พัฒนาสร้างไว้เท่านั้น แต่ใน GTA ผู้เล่นสามารถเลือกภารกิจที่ผู้เล่นต้องการจะทำก่อนได้ และทางที่ผู้เล่นเลือกจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงไปของเนื้อเรื่องในเกม เมื่อเนื้อเรื่องดำเนินไปผู้เล่นจะพบกับอารมณ์ขัน มุกตลก เพลง และตัวช่วยลดความตึงเครียดในเกมต่าง ๆ ซึ่งเป็นจุดดึงดูดของเกมนี้ อีกทั้งเนื้อเรื่องที่กว้างใหญ่ในเกมซึ่งทำให้ผู้เล่นสามารถตระเวนไปทั่วในจุดไหนก็ได้ในเกม อาคารในเมืองที่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้จำนวนมาก และภารกิจย่อยต่าง ๆ

7. God of War

เกมในซีรีส์นี้ได้รับการยกย่องว่า เป็นเกมแอคชั่นที่ดีที่สุดตลอดกาล ซีรีส์นี้ได้รับรางวัลมากมาย รวมถึง รางวัล Game of the Year สำหรับภาค ปี ค.ศ. 2005 และ ค.ศ. 2018 หลายรางวัล เกมบางเกมยังได้รับการรีมาสเตอร์สำหรับแพลตฟอร์ม PlayStation รุ่นใหม่กว่า ณ เดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 2023 แพรนไฮส์นี้ มียอดขายประมาณ 66 ล้านเกมทั่วโลก และเป็นแบรนด์บุคคลที่หนึ่งที่ทำกำไรได้มากที่สุด ของ PlayStation ยอดขายที่แข็งแกร่งและการสนับสนุนซีรีส์นี้ ทำให้ แพรนไฮส์ขยายไปสู่สื่ออื่น ๆ ซีรีส์นี้ประกอบด้วย เกมสำหรับผู้เล่นคนเดียวแปดเกมและเกมหนึ่งที่มีโหมดผู้เล่นหลายคน ตลอดยุคแรก เกมเหล่านี้มี กล้องถ่ายภาพยนตร์แบบบุคคลที่สามที่คงที่ ยกเว้น Betrayal ซึ่งเป็นภาคเดียวที่มีมุมมองแบบเลื่อนด้านข้างแบบสองมิติ สำหรับ God of War และ Ragnarök ปี ค.ศ. 2018 กล้องถูกเปลี่ยนจากแบบคงที่และกลายเป็นกล้องแบบเหนือไหล่ กล้อง แบบ มุมมองบุคคลที่หนึ่งมีให้เห็นใน God of War III และ Ascension ในระหว่างฉากสคริปต์บางฉาก ตลอดทั้งซีรีส์ ผู้เล่นจะควบคุมตัวละคร Kratos ในรูปแบบการต่อสู้แบบฟันแหลก การเล่น แบบ แพลตฟอร์มและเกมไขปริศนาเพื่อบรรลุเป้าหมายและดำเนินเรื่องให้จบ (องค์ประกอบการเล่นแบบ แพลตฟอร์มถูกลบออกจากเกมยุคที่สองเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงกล้อง)

8. Splatter House

Splatter House เป็นเกมแนว beat 'em up ที่พัฒนาและเผยแพร่โดย Namco ในปี ค.ศ. 1988 ถือเป็นเกมแรกในซีรีส์เกมที่วางจำหน่ายในรูปแบบคอนโซล โดยเป็นเกมแนวต่อสู้แบบ เดินด้านข้างสไตล์อาร์เคด ที่มีองค์ประกอบของแพลตฟอร์ม ซึ่งผู้เล่นจะควบคุม Rick ซึ่งเป็น นักศึกษาสาขา พาราดิจิตวิทยาที่ติดอยู่ในคฤหาสน์ West หลังจากที่เขาฟื้นคืนชีพด้วยหน้ากากแห่ง ความหวาดกลัว Rick ก็เดินทางผ่านคฤหาสน์และต่อสู้กับฝูงสัตว์ประหลาด เพื่อพยายามช่วยแฟนสาว ของเขา Jennifer จากชะตากรรมอันน่าสยดสยอง

9. Dead Space

Dead Space เป็นแฟรนไชส์ นิยายวิทยาศาสตร์/สยองขวัญที่สร้างและกำกับโดย Glen Schofield Dead Space ได้รับการพัฒนาโดย Visceral Games และเผยแพร่และเป็นของ Electronic Arts ลำดับเหตุการณ์ของแฟรนไชส์นี้ ไม่ได้นำเสนอในรูปแบบเชิงเส้นตรง เป็นเกมแนว วิทยาศาสตร์ ที่มีฉากหลังเป็นจักรวาลแห่งศตวรรษที่ 26 ที่มีสภาพแวดล้อม อวกาศ และตัวละครตาม แบบฉบับของเกมประเภทนี้ โดยเนื้อเรื่องหลัก จะเกี่ยวกับวิดีโอเกมชุดหนึ่ง ซึ่งเริ่มต้นจากเกม Dead Space ภาคแรก ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับวิศวกรยานอวกาศชื่อไอแซก คลาร์กและเหล่าขอมบี้กลายพันธุ์ ที่รายล้อมเขาอยู่ อิมหลักของเกม คือลัทธิ "ยูนิโทโลยี" และผู้ศรัทธาที่คลั่งไคล้ลัทธินี้ ซึ่งเชื่อว่าข้อมูล

เกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ต่างดาวที่เรียกว่า "Marker" กำลังถูก "EarthGov" ซึ่งเป็นหน่วยงานบริหารทางการเมืองหลักของโลกปิดบังข้อมูลไว้ เป้าหมายหลักของพวกเขาคือการใช้ Marker เป็นวิธีการที่จะนำไปสู่ "Convergence" หรือการทำลายล้างมนุษยชาติ ให้สิ้นซาก โดยที่ Marker และอิทธิพลอันชั่วร้ายของมัน คือแหล่งที่มาของมอนสเตอร์ ซอมบี้ที่ตัวละครเอกของซีรีส์นี้เผชิญ

10. Dishonored

Dishonored เป็นเกมแอ็กชันผจญภัย ในปี ค.ศ. 2012 ที่พัฒนาโดย Arkane Studios และเผยแพร่โดย Bethesda Softworks เกมนี้มีฉากหลังเป็นเมืองอุตสาหกรรม Dunwall ที่เต็มไปด้วยโรคระบาดในจินตนาการ Dishonored เล่าเรื่องของ Corvo Attano บอดีการ์ดของจักรพรรดินีแห่งหมู่เกาะ เขาถูกใส่ร้ายว่าฆ่าเธอและถูกบังคับให้เป็นนักฆ่าเพื่อแก้แค้นผู้ที่สมคบคิดต่อต้านเขา Corvo ได้รับความช่วยเหลือในการกิจของเขาจากกลุ่ม Loyalists ซึ่งเป็นกลุ่มต่อต้านที่ต่อสู้เพื่อยึด Dunwall กลับคืนมา และ Outsider ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตทรงพลังที่มอบความสามารถทางเวทมนตร์ให้กับ Corvo เกมดังกล่าวเล่นจากมุมมอง บุคคลที่หนึ่งและให้ผู้เล่นทำภารกิจต่าง ๆ ได้หลากหลายวิธี โดยเน้นที่การเลือกของผู้เล่นเป็นหลัก ภารกิจสามารถทำได้โดยการลอบเร้น ต่อสู้ หรือทั้งสองอย่างรวมกัน การสำรวจแต่ละด่านจะเปิดเส้นทางและทางเลือกใหม่ ๆ ในการบรรลุเป้าหมายภารกิจ และผู้เล่นสามารถทำภารกิจทั้งหมดให้สำเร็จได้ โดยการจัดเป้าหมายทั้งหมดของ Corvo ด้วยวิธีที่ไม่เป็นอันตราย เรื่องราวและภารกิจจะเปลี่ยนไปเพื่อตอบสนองต่อการกระทำรุนแรงของผู้เล่นหรือการขาดการกระทำ ความสามารถเวทมนตร์และอุปกรณ์ได้รับการออกแบบมาให้รวมกันเพื่อสร้างเอฟเฟกต์ใหม่ ๆ ที่หลากหลาย

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นามสกุล

ภากร อิมถาวรสุข

อีเมล

pkmaster1108@gmail.com

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิทยุกระจายเสียง
และวิทยุโทรทัศน์

ประสบการณ์การทำงาน

พ.ศ. 2567 Temp ของสำนักงาน สวสท.
พ.ศ. 2566 - พ.ศ. 2567
ตากล้องมือถือ ช่อง aum ccp
พ.ศ. 2563 - พ.ศ. 2566
นักตัดต่อ Video (Editor) ฟรีแลนซ์

BANGKOK
UNIVERSITY
THE CREATIVE UNIVERSITY