

## บทที่ 2

### ทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์  
เร็กซ์ร็อก” มีทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาดังต่อไปนี้

- 2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์
- 2.2 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์
- 2.3 แนวคิดทฤษฎีความรุนแรงในสื่อและเกม

## 2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์

### ประเภทของเกม

การแบ่งประเภทของเกมนั้นไม่ถือว่ามีความละเอียดที่ตายตัว รวมทั้งเกมในปัจจุบันนี้มักจะมีการผสมผสานกันของเกมประเภทต่างๆ เข้าด้วยกัน ดังนั้น การแบ่งเกมในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงเป็นการแบ่งเพื่อให้พอเข้าใจถึงลักษณะของเกมต่างๆ เท่านั้น

1. Racing game คือ เกมแนวขับยานพาหนะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นรถยนต์, มอเตอร์ไซค์, เรือ, เครื่องบิน หรืออะไรก็ได้ที่ผู้เล่นเกมจะคิดออกมาแต่จุดสำคัญของเกมประเภทนี้จะต้องมีเรื่องของความเร็วเข้ามาเกี่ยวข้อง
2. Action game คือ เกมที่เน้นการเคลื่อนไหวของตัวละครซึ่งอาจจะเป็นยานอวกาศ นักสู้หุ่นยนต์ ในการต่อสู้เพื่อหลบหลีกอันตราย กระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง และทำลายศัตรูที่โผล่เข้ามา การเล่นอาศัยการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเป็นหลัก ไม่จำเป็นต้องมีการวางแผนมากนัก
3. Sport Game เป็นเกมที่จับเอาการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ มาสร้างเป็นเกมขึ้นรูปแบบการเล่นนั้นจะเป็นไปตามการแข่งขันจริง
4. Role Playing Game (RPG) หรือเป็นที่รู้จักกันดีในรูปแบบของ “เกมภาษา” ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครที่มีอยู่ในเกม เข้าร่วมผจญภัย แก้ปมปริศนาที่เกมผูกขึ้น โดยตัวละครในเกมจะมีอยู่มากมายหลายอาชีพ ตั้งแต่ อัศวิน พ่อหมอด พระ ขโมย แต่ละตัวละครก็จะมีแตกต่างกันทางด้านพลังชีวิต การใช้อาวุธ เวทมนตร์ และการโจมตี บางเกมผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครได้หลายตัวเพื่อเข้าร่วมการผจญภัย เช่น เกม Final Fantasy หรือ Might and Magic แต่บางเกมก็ให้เลือกตัวละครได้เพียงตัวเดียวเท่านั้น เช่น เกม Revenant ความโดดเด่นของเกม RPG ก็คือ ตัวละครในเกมจะมีความสามารถเพิ่มมากขึ้นตามแต่ประสบการณ์ที่ได้รับ อันเนื่องมาจากการต่อสู้กับศัตรูที่เพิ่มขึ้นนั่นเอง เมื่อพลังความสามารถมีมากเพียงพอแล้ว ก็จะไปต่อสู้กับหัวหน้าใหญ่ได้ นอกจากนั้น ยังมีกระสะสมเงินในเกมเพื่อนำไปซื้ออาวุธ หรือ ชุดเกราะดีๆ หรือสิ่งอื่นๆ เพื่อเพิ่มความสามารถของตัวละครอีกด้วย



3. Arcade Game เป็นเกม Digital แนวแรกที่ถูกกำเนิดขึ้นมา โดยจะอยู่ในรูปของตู้เกม จึงถูกเรียกกันติดปากในเวลาต่อมาว่า “ตู้เกมอาเขต” ที่ให้เห็นได้ทั่วไปตามห้างสรรพสินค้า และสามารถจัดเป็นหมวดหมู่ได้ดังนี้

3.1 Shooting Game ผู้เล่นจะต้องควบคุมยานรบหรืออาวุธต่างๆ เพื่อทำการต่อสู้ อาวุธก็คือกระสุนปืน หรือจรวดต่างๆ สามารถเพิ่มประสิทธิภาพได้โดยการเก็บของ (item) ที่ปรากฏออกมาในเกมเป็นระยะ ส่วนศัตรูนั้นอาจจะเป็นยานรบด้วยตัวเอง หรือเป็นสัตว์ประหลาดในรูปแบบต่างๆ ซึ่งจุดประสงค์ก็คือ การกำจัดศัตรูเหล่านั้นให้หมดไป

4. Fighting Game เป็นเกมการต่อสู้ ซึ่งอาจจะสู้กันด้วยมือเปล่า หรือใช้อาวุธเข้าโจมตีก็ได้ มีอยู่ 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ การสู้แบบตัวต่อตัว และสู้กันแบบเป็นทีม เป้าหมายคือการล้มฝ่ายตรงข้ามให้ได้เพื่อการเป็นหนึ่งในยุคทรภพ เกมประเภทนี้ที่โดดเด่น ได้แก่ Street Fighter และ Mortal Combat

5. Pinball เกมนี้เป็นอีกเกมหนึ่งที่ได้รับคามนิยมในหมู่วัยรุ่นของประเทศอเมริกาเสมอ มา ทำให้มีการสร้างเวอร์ชันต่างๆออกมาเป็นประจำ

6. Simulation Game เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์ เหตุการณ์ หรือสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้จริงมาแปลงให้อยู่ในรูปแบบของเกม เช่น การจำลองการใช้ชีวิตของคนในเมือง หรือสถานการณ์ในเครื่องบินรบ เป็นต้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

6.1 Realtime Simulation คือการจำลองเหตุการณ์โดยไม่มีการจำกัดในเรื่องเวลา คือเวลาของเกมจะผ่านไปเรื่อยๆ ตามความเป็นจริงในขณะที่เล่นนั้น เช่น การจำลองการสร้างเมือง โรงพยาบาล หรือสวนสนุก เหมือนอย่างเกมในตระกูล Sim City ทั้งหมด เป็นต้น

7. Fight Simulation คือเกมที่เป็นจำลองการขับเครื่องบิน ไม่ว่าจะเป็นเครื่องบินรบ รถไฟ ส่วนใหญ่จะมีเรื่องของสงคราม และการสู้รบเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

8. Adventure Game คือเกมที่ผู้เล่นผจญภัยเข้าไปในดินแดนต่างๆ และมีการไขปริศนาความลับ เพื่อให้บรรลุจุดจุดหมายปลายทาง ในเกมประเภทนี้จึงมีตัวละครอยู่มากหน้าหลายตา (นิตยสาร a day, เมษายน 2546, หน้า 31)

### การแบ่งเรต (Rate) ของเกม

เกมจะถูกจัดแบ่งเรตตามเนื้อหาของเกมนั้นๆ ซึ่งใช้กันทั่วโลก รวมถึงสามารถนำมาใช้กับเกมในประเทศไทยได้ด้วย แม้ว่าขณะนี้ประเทศไทยจะยังไม่มีกฎหมายมาบังคับในเรื่องการแบ่งเรตของเกมก็ตาม

1. เรต E (Everyone) เกมเรต E สามารถเล่นกันได้ทุกเพศทุกวัย เกมที่จัดอยู่ในเรตนี้มีอยู่มากมาย นับตั้งแต่ RPG, Strategy ไปถึง Adventure
2. เรต T (Teen) เกมเรตนี้เหมาะกับผู้มีอายุ 13 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมบางเกมอาจมีความรุนแรงปะปนอยู่บ้าง แต่ก็ยังไม่ถึงขั้นรุนแรงมากนัก เช่น เกม Swat 3 ที่เป็นการจับผู้ก่อการร้าย หรือ เกม Rainbow Six เป็นต้น ซึ่งเกมชนิดนี้ก็มียู่มากมายเช่นกัน
3. เรต M (Mature) จัดเป็นเกมที่มีความรุนแรงหนักหน่วงมากที่สุด เช่น เกมที่มีการเข่นฆ่ากันอย่างไร้เหตุผล มีการนองเลือด การทำลาย นอกจากนั้น ยังมีบางเกมที่แสดงภาพศัตรูถูกกระเบิดจรวดจายกระจายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย ดังนั้น เกมเรต M นี้จึงเหมาะกับผู้เล่นที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น และผู้ปกครองต้องระมัดระวังในการเลือกซื้อเป็นพิเศษ เช่น เกมที่นักเล่นเกมทุกคนรู้จักกันคืออย่าง Half-Life Counter Strike เป็นต้น
4. เรต RP (Rate Pending) ความรุนแรงของเกมเรตนี้จะอยู่กึ่งกลางระหว่างเรต T และเรต M ในปัจจุบันมีการผลิตเกมเรตนี้ออกมามากขึ้น เช่น เกม IGI Hitman Codename 47 และ Dino Cersis เป็นต้น

5. เรต H (Hentai Game) คำว่า Hentai เป็นภาษาญี่ปุ่น มีความหมายว่าโรครจิต เกมเรต H นี้ ส่วนใหญ่จึงเป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นโดยชาวญี่ปุ่นแทบทั้งสิ้น ซึ่งมีอยู่มากมายและหาซื้อได้แล้วในเมืองไทยตามแหล่งขายเกมต่างๆ เช่น เกม Itazura ที่เกี่ยวกับการลวนลามผู้หญิงบนรถไฟในช่วงเวลาเร่งด่วน การเล่นเกมจะต้องมีการหาเป้าหมายบนรถไฟขณะมีผู้โดยสารแน่นๆ แล้วหาทางฝ่าฝูงชนเพื่อเข้าไปใกล้เหยื่อให้ได้ (นิตยสาร a day, เมษายน 2546, หน้า 31)

### เกมที่สร้างขึ้นโดยคนไทย

หากเปรียบเทียบกับต่างชาติแล้ว จะพบว่าในเวลาี้เกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยคนไทยนั้นเพิ่งอยู่ในขั้นเริ่มต้นเท่านั้นเอง ผู้ผลิตเกมในประเทศไทยส่วนใหญ่จะจำกัดอยู่แค่ในกลุ่มของนักเรียนนักศึกษาที่มีความสนใจในการเขียน โปรแกรมเกมด้วยตนเอง แต่อย่างไรก็ตามเกมที่คนไทยผลิตขึ้นมานั้น ขณะนี้ก็มีอยู่หลายเกมทีเดียว ตัวอย่างดังต่อไปนี้

#### 1. Bangrajan

เกมนี้เป็นเกมในแนว RTS (Real Time Strategy) ซึ่งเป็นการวางแผนการรบ เนื้อหาหลักของเกมคือ ดำเนินเรื่องและต่อสู้กับศัตรู ส่วนคาแรกเตอร์นั้นจะมีผู้นำ 11 ท่านตามเรื่องจริงในประวัติศาสตร์

#### 2. Tuktuk Racing Online 2003

เกมนี้เป็นการจำลองการแข่งขันรถตุ๊กตุ๊กในรูปแบบ 3D ที่สำคัญคือสามารถออนไลน์แข่งกับเพื่อนๆ ได้ถึงคราวละ 6 คน

#### 3. The Magic Chronicle

รูปแบบของเกมเป็นแนว RTS ผสมเกมการ์ด คือผู้เล่นสามารถซื้อการ์ดเพื่อมาดาวน์โหลดเป็นตัวละครเพื่อเล่นในเกมได้ เนื้อเรื่องเป็นการต่อสู้ในโลกแห่ง Sci-fi Fantasy และเป็นเกมคอมพิวเตอร์เกมแรกของคนไทยที่ผลิตขึ้นมาเพื่อขายอย่างจริงจังทั้งในและต่างประเทศ

#### 4. Thai Girls

เป็นเกมที่จำลองการจับผู้หญิง โดยสามารถเลือกลักษณะของเราและคนที่เราจับได้  
คล้ายๆ ในเกม Sim City นั่นเอง

#### 5. 3D Maui Thai

เกมมวยสามมิตินี้ เป็นเกมการต่อสู้กันแบบตัวต่อตัวที่อิงศิลปะการต่อสู้มวยไทยของ  
ประเทศไทยเราเป็นหลักทั้งด้านกติกาและท่าทางการต่อสู้ของนักมวย

#### 6. Lord of Fighter Episode I

เกมนี้อยู่ในรูปแบบของเกม Action RPG (Action Role Playing Game) ชื่อภาษาไทยคือ  
เกมพระยาพิชัย ตอน: กำเนิดพระยาพิชัย ซึ่งเกมจะดำเนินไปตามเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ที่อิง  
ประวัติศาสตร์ จึงเน้นการให้ความรู้ควบคู่กันไปด้วย

#### 7. Ramayana Fighter

เกมนี้เป็นการต่อสู้กันแบบ Street Fighter ชื่อภาษาไทยคือ เกมรามเกียรติ์ ตอนศึกรามเกียรติ์ มี  
ตัวละครอยู่ทั้งหมด 9 ตัว และจัดทำขึ้นมาเพื่อเผยแพร่วรรณคดีไทยในรูปแบบของเกม

#### 8. จิวซ่าจอมชน

เกมนี้เป็นเกมแข่งขันความเร็ว 3 มิติ โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านของไทย 5 แบบ เช่น ม้าก้าน  
กล้วย และเดินกะลา เป็นต้น สามารถต่อเล่นเพื่อเล่นกับเพื่อนได้พร้อมกันทีเดียวถึง 5 คน

#### 9. Suwannabhum The Original War

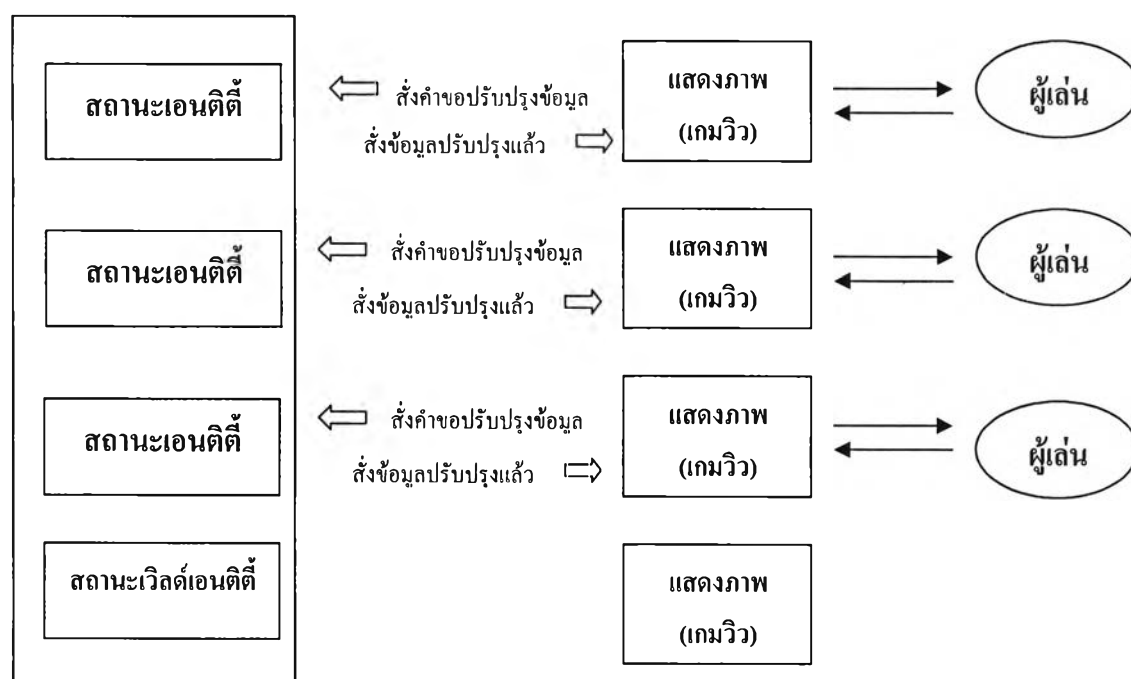
เกม “สุวรรณภูมิ” ปฐมบทสงครามรวมแผ่นดิน เป็นเกมแนว Turn Based Strategy ที่อ้างอิงจาก  
ประวัติศาสตร์ในพุทธศตวรรษที่ 11-20 เกมจะใช้ตัวละครในสมัยนั้นนำเสนอและดำเนินเหตุการณ์ โดย  
จะมีคำอธิบายและบทกลอนประกอบด้วย

### เทคนิคที่พัฒนาขึ้นภายใต้เกมออนไลน์

เกมออนไลน์มีลักษณะของการเล่นแบบใช้เวลาจริง (Real Time) ดังนั้น สถานะของผู้เล่นจึง  
เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยภาพรวมของเกม (Game State) ก็คือ สภาพสถานะของเกมทั้งหมด ซึ่ง

เป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงสถานะของผู้เล่นแต่ละคน กล่าวคือ ผู้เล่นแต่ละคนจะมี Entity State ของตนเอง และภายใต้ Entity State ของแต่ละคนนี้เอง จะเป็นตัวแสดงให้เห็นผลว่า ขณะนั้นผู้เล่นกำลังอยู่ที่ใด และทำอะไรอยู่ มีของใช้ อาวุธ หรือทรัพย์สินสมบัติอะไรบ้าง ผู้เล่นสามารถควบคุม Entity State ของตนเองซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตลอด การทำงานของระบบจะเป็นแบบ Client กับ Server โดยที่ผู้เล่นจะมีสถานะเป็น Client ซึ่งจะต้องเชื่อมโยงเข้าหา และรับส่งข้อมูลกับ Server อยู่ตลอดเวลา โดย Server นั้น ก็เปรียบเสมือนกับฐานข้อมูลออนไลน์นั่นเอง

ขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกมอยู่นั้น หน้าจอของผู้เล่นจะมีสถานะของการเล่นแสดงอยู่ เมื่อผู้เล่นเปลี่ยนสถานะ หน้าจอก็จะเปลี่ยนแปลงและรับส่งข้อมูลกับ Server โดยโปรแกรมที่ใช้ ในด้านของ Client นั้น เป็น โปรแกรมที่ใช้แสดงภาพเคลื่อนไหวรวมถึงภาพ Graphic ต่างๆ หากผู้เล่นเข้าไปเล่นใน Server ใดก็ตาม ผู้เล่นคนดังกล่าวสามารถเล่นเกมร่วมกับสมาชิกอื่นในกลุ่มที่ออนไลน์กับ Server นั้นๆ ได้เท่านั้น



(นิตยสาร Internet, เมษายน 2546, หน้า 55)

ตารางที่ 2.1: แสดงรูปแบบการทำงานของเกมออนไลน์



## ลักษณะขั้นพื้นฐานของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ มีดังต่อไปนี้

ฮาร์ดแวร์	ซอฟต์แวร์
CPU: อินเทล หรือ เอเอ็มดี ที่มีสปีดตั้งแต่ 600 MHz ขึ้นไป (หรือเป็นแพนเทียมทรีขึ้นไป)	Windows 95 ขึ้นไป (แนะนำให้ใช้ Windows Me ขึ้นไป)
แรม: ตั้งแต่ 128 MB ขึ้นไป แนะนำให้มี 256 MB ขึ้นไป	ซอฟต์แวร์เกมที่ถูกต้องกฎหมาย และชุดเติมเงินเล่นเกม
การ์ดจอ: เป็นการการ์ดจอภาพที่รับรองการทำงานกับ DirectX เวอร์ชัน 8 ขึ้นไป โดยมีหน่วยความจำอย่างน้อย 8 MB(แนะนำให้ใช้การ์ดที่มีชิปกราฟิก 3 มิติ และมีหน่วยความจำขั้นต่ำ 32 MB ขึ้นไป)	ชุดอินเทอร์เน็ต (ถ้าจะให้ดีให้ซื้อชุดอินเทอร์เน็ตของ ISP ที่สนับสนุนเกมนั้นโดยตรง จะเล่นได้ดีกว่าและอาจได้รับส่วนลดจากการเล่นเกมด้วย)
ซาว์นการ์ด: ควรมีเป็นอย่างยิ่งเพื่อความสมบูรณ์ของเกม	
โมเด็ม: ขั้นต่ำ 56 K (จะให้ดีควรเป็นโมเด็มความเร็วสูง)	

ตารางที่ 2.2: แสดงลักษณะขั้นพื้นฐานของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์

### ขั้นตอนการเล่นเกมออนไลน์

เมื่อเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกเตรียมพร้อมให้มีลักษณะพื้นฐานตามที่ต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไป ได้แก่ การติดตั้งโปรแกรม Client ซึ่งโปรแกรมดังกล่าวนี้ เป็นสิ่งที่ผู้เล่นใช้เพื่อลงทะเบียนเข้าเล่นเกม ซึ่งตามปกติแล้ว เกมส่วนใหญ่จะแจกโปรแกรม Client ให้แก่ผู้เล่นฟรีด้วย โดยจะอยู่ในรูปแบบซีดีตามสื่อต่างๆ หรือไม่เช่นนั้น ผู้เล่นก็อาจสามารถดาวน์โหลดโปรแกรมเหล่านี้ได้ที่เว็บไซต์ทำการของแต่ละเกม

หลังจากที่ติดตั้งโปรแกรมดังกล่าวข้างต้นเสร็จสมบูรณ์แล้วผู้เล่นจะต้องทำการต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตเพื่อทำการลงทะเบียนขอ ID ที่เว็บไซต์ของเกมต่างๆ เป็นขั้นตอนต่อไป ซึ่งบางครั้งผู้เล่นก็

จะได้รับ ID โดยการส่งกลับมาทางอีเมล และจากนั้นจะใช้โปรแกรม Client เป็นตัวนำทางผู้เล่นให้เข้าไปสู่ทั้งเกม และโลกแห่งการออนไลน์ได้เลย

ทั้งนี้ เกมที่ทำการเปิดตัวใหม่ อาจจะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ทดลองเล่นไปสักระยะหนึ่งก่อน เพื่อเป็นการทดสอบความพร้อมก่อนที่จะทำการเก็บเงินจากผู้เล่น หรือที่เรียกกันว่า Open Beta ซึ่งบางครั้งอาจมีการจำกัดจำนวนผู้ทดลองเล่นด้วยก็ได้ ขึ้นอยู่กับความพร้อมของเกมนั้นๆ โดยเมื่อถึงเวลาเก็บเงินจากผู้เล่น ก็จะมีการจำหน่ายชุดเติมเงินเหมือนกันกับชุดอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถหาซื้อได้ง่ายตามร้านสะดวกซื้อ ร้านหนังสือ รวมถึงร้านอินเทอร์เน็ตต่างๆ ไป บางเกมนั้นอาจจะมีความก้าวหน้ามากขึ้น เนื่องจากสามารถเติมเงินผ่านโทรศัพท์มือถือ หรือผ่านตู้เอทีเอ็มได้ด้วย (นิตยสาร Comnow, ธันวาคม 2546, หน้า 41)

ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์นั้นผู้วิจัยได้รวบรวมมาเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการทำความเข้าใจถึงเกมออนไลน์ให้ผู้ที่ต้องการศึกษารับรู้ถึงระบบการทำงาน ขั้นตอนการเข้าร่วมเล่นเกมและประวัติความเป็นมาของเกมออนไลน์

## 2.2 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์

### 2.1) ภาพรวมของทฤษฎี

การสื่อสารนั้นเกิดขึ้นมาพร้อมๆกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ เราใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยให้การกระทำสิ่งต่างๆบรรลุผลได้ตามความตั้งใจ การสื่อสารจึงเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกัน จึงนับว่าเป็นสิ่งที่ช่วยให้มนุษย์มีความรักต่อกัน ห่วงใย ช่วยเหลือซึ่งกันและกันหรือทำธุรกิจร่วมกัน ในกรณีที่ไม่มีการจัดการเพื่อให้ผลของการสื่อสารนั้นเป็นไปตามที่ต้องการแล้ว การสื่อสารยังอาจเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์ไม่พอใจซึ่งกันและกัน เกียดกันและเป็นศัตรูต่อกันได้ด้วย เพราะฉะนั้น การสื่อสารจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อมนุษย์ การสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่มีการสื่อสารมวลชนที่เกิดขึ้นมาใหม่ (New Media) ซึ่งนั่นก็คือการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication)

การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์จัดว่าเป็นสื่อมวลชนที่เกิดขึ้นใหม่ซึ่งมีการพัฒนาไปจากเดิม เช่น มีรูปแบบของการสื่อสารที่สามารถโต้ตอบกลับไปได้ (Interactive communication) เมื่อก่อนนั้น

สื่อมวลชนทำได้เพียงการสื่อสารทางเดียว (One-way communication) การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ จะทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่างๆ ดังนี้

1. ค่าใช้จ่ายในการสื่อสารนั้นมีราคาที่ถูกลง
2. ทำให้ความหมายของระยะทางทางภูมิศาสตร์เปลี่ยนแปลงไป
3. ทำให้ความรวดเร็วในการสื่อสารเพิ่มมากขึ้น
4. การส่งข้อมูลในการสื่อสารทำได้มากขึ้น
5. ช่องทางในการแพร่กระจายของข้อมูลเพิ่มมากขึ้น
6. เป็นการสื่อสารที่สามารถโต้ตอบกันได้
7. สามารถควบคุมการรับสื่อได้มากขึ้น
8. ทำให้รูปแบบของการสื่อสารต่างๆ ควบรวมกันได้

(Croteau D. และ Hoynes, 2543, หน้า 317)

มีการคาดการณ์กันว่า เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ศตวรรษใหม่ จะมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่า 500 ล้านคนในกว่า 100 ประเทศทั่วโลก และเมื่อถึงเวลานั้นกำแพงที่ปิดกั้นพรมแดนระหว่างประเทศและวัฒนธรรมต่างๆ จะค่อยๆ พังทลายลง พร้อมไปกับการก่อตัวของชุมชนโลกแห่งใหม่ที่ ยิ่งใหญ่และทรงพลังมากจนมิอาจบรรยายได้ ชุมชนนี้จะล่องลอยอยู่ใน “ไซเบอร์” (Cyber) แต่ทว่ามีอยู่จริง และจะก่อผลสะท้อนในทุกมิติของชีวิตมนุษย์และโดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อสังคมทั้งในระดับท้องถิ่น และระดับมหภาค

ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดและทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ จากงานเขียนของ ผศ.ดร. กิตติ กันภัย ในหนังสือ มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่ปี พ.ศ.2543 หน้า 128-141 เพื่อนำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ดังนี้

ความหมายของ CMC (Computer-Mediated Communication) คือการประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer Conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) ซึ่งถือกำเนิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือต่างเวลากัน (Asynchronous) โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัส (Encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (Text Message) โดยจะถูกถ่ายทอด (Relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร ฉะนั้น คอมพิวเตอร์จึงเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ของการสื่อสาร CMC

การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (CMC) มีความแตกต่างจากสื่อชนิดอื่นๆ ตรงที่สามารถใช้เมื่อใดก็ได้ (transient) โดยไม่มีเงื่อนไขในเรื่องของเวลาสำหรับการเสนอเนื้อหาเหมือนดังสื่ออื่นๆ รวมถึงยังมีความหลากหลายในแง่ของเส้นทางหรือช่องทาง (Multi-model) ในการสื่อสารซึ่งเปิดโอกาสให้กับผู้สื่อสารในการกระทำกรใดๆ กับเนื้อสารก็ย่อมได้ นอกจากนั้นยังเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะความเป็นสากล (Universal Medium) อยู่ในตัวของมันเอง นั่นคือเป็นทั้งเครื่องรับและลำเลียงข่าวสาร (Information processing machine) การสื่อสารทั้งหลายเหล่านี้ล้วนแตกต่างไปจากการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา (Face-to-Face Communication) ตรงที่จะไม่มีการเห็นลักษณะท่าทาง อากัปกริยา สีหน้าของผู้ที่สื่อสารด้วย ขณะที่คนกำลังเล่นเกมออนไลน์นั้น บุคคลดังกล่าวก็กำลังค่อยๆ พัฒนาความสัมพันธ์รูปแบบใหม่ ซึ่งอาจเรียกว่าเป็น “มิตรภาพบนคอมพิวเตอร์” (Computer friendship) ไปด้วยเช่นกัน คอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่กำลังครอบงำสภาพแวดล้อมส่วนบุคคล และลดทอนการติดต่อสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากันลงไป การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา (Face-to-face communication) ประกอบไปด้วยรูปแบบของสาร 2 ประเภท

1. การสื่อสารด้วยวจนะภาษา (Verbal communication) คือการสื่อสารที่ใช้รหัสเป็นถ้อยคำในภาษา โดยแต่ละถ้อยคำจะเป็นตัวแทนของความหมายต่างๆ ที่แต่ละภาษากำหนดและยอมรับกัน อาจเป็นการพูดหรือการเขียนก็ได้โดยตัวอักษรจะเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียงในการพูด
2. การสื่อสารด้วยวจนะภาษา (Nonverbal communication) คือการสื่อสารที่ใช้รหัสไม่ใช่ถ้อยคำหรือภาษาที่ไม่ได้ใช้ถ้อยคำ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารอาจเป็นเครื่องหมาย กริยา ท่าทาง น้ำเสียง วิธีการเปล่งเสียง ภาษาสัมผัส

เมื่อใดก็ตามที่คอมพิวเตอร์ที่อาศัยการพิมพ์ (Teletype-written) ถูกใช้เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม โอกาสในการแสดงอวจนะภาษา (nonverbal cues) จะหมดไปทันทีที่คอมพิวเตอร์ทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเห็นการแสดงออกทางสีหน้า และท่าทางอื่นๆ ของคู่สื่อสาร การสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์นั้น ยังจะทำให้ผู้สื่อสารมองไม่เห็นร่องรอยเกี่ยวกับบุคลิกภาพ (Personality Clues) อีกด้วย ซึ่งโดยปกติจะอยู่ในการสื่อสารด้วยการเขียนจดหมายโต้ตอบแบบต่างๆ เช่น ลายมือ เครื่องเขียนที่ใช้ ฯลฯ นอกจากนั้น การพิมพ์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ยังทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเข้าใจความหมายทางสังคม (Social Meanings) ที่แฝงในน้ำเสียง ระดับเสียง และคุณภาพของเสียงของผู้สื่อสารอีกด้วย เช่น เสียงดังฟังชัด มีความหมายแสดงถึงความมั่นใจและการมีภูมิรู้ของผู้สื่อสาร เป็นต้น ด้วยเหตุนี้จึง

กล่าวได้ว่า การสื่อสารด้วยการพิมพ์จากคอมพิวเตอร์จัดเป็นการสื่อสารที่ไม่สมบูรณ์ หากเปรียบเทียบกับ การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน (Face-To-Face Communication)

การเล่นเกมนอนไลน์จัดได้ว่าเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่งที่มีการสื่อสารทั้งแบบ วจนะภาษาและ อวจนะภาษา ซึ่งในบริบทของการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์นั้นการเล่นเกมนอนไลน์ผู้เล่นมีความเป็นอิสระในการแสดงออกทางอารมณ์มากกว่าการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา โดยที่ไม่ต้องกังวลว่าตัวเองจะถูกประเมินจากคู่สื่อสารอย่างไรเนื่องจากการสื่อสารไม่เห็นหน้าค่าตากันจริงๆ เป็นเพียงการสร้างตัวตนขึ้นมาในเกมเท่านั้น

## 2.2) บรรทัดฐานทางสังคม (Norm and regulations)

ความหมายทางสังคม (social meanings) เป็นผลผลิตของทุก ๆ สังคม หากเราพิจารณาว่าชุมชนเทียมที่กำลังก่อตัวขึ้นนี้มีคุณสมบัติเป็นสังคมหนึ่ง เราก็คงจะกล่าวได้ว่าชุมชนนี้มีความหมายเป็นของตนเอง แต่เป็นความหมายที่เพิ่งจะเกิดขึ้น (emergent) และแตกต่างไปจากความหมายทางสังคมในสังคมอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในเชิงกายภาพที่สัมผัสได้ด้วยตาเนื้อชัดเจนกว่า ในการศึกษาความหมายทางสังคม หรือความเป็นสังคมที่สร้างขึ้นใน CMC (เช่น BBS, IRC, MUDs และ การเล่นเกมนอนไลน์) มักจะศึกษาเกี่ยวกับ (1) รูปแบบการแสดงออกด้วยการสื่อสารลักษณะใหม่ ๆ (Focus of Expression) (2) การแสวงหา ความเป็นตัวตน จุดยืนในชุมชน การสร้างอัตลักษณ์ (public identities) (3) การสร้าง (to create) ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ(4) บรรทัดฐานการแสดงออกทางพฤติกรรม (behavioral norms) เมื่อใดก็ตามที่องค์ประกอบของการกระทำดังกล่าวเกิดขึ้นและพัฒนาไปจนถึงขั้นที่สร้างความเข้าใจตรงกันภายในกลุ่มเฉพาะได้มั่นคง ไม่คลอนแคลน กลุ่มเฉพาะดังกล่าวก็มีแนวโน้มที่จะเป็นชุมชนขึ้นมาได้ นอกจากความหมายทางสังคมใน 4 มุมมองดังกล่าวจะใช้เป็นกรณีชีวิตความเป็นชุมชนส่วนหนึ่งแล้ว ความหมายเหล่านี้ยังมีความสัมพันธ์กับปัจจัย 4 ประการที่มีผลกระทบต่อ CMC ด้วย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 2.2.1) รูปแบบของการแสดงออก (Focus of Expression)

การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์นั้นนำไปสู่การสร้างรูปแบบการแสดงออกด้วยการสื่อสารใหม่ๆ Bakhtin ในขณะที่กลุ่มมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา กลุ่มก็จะสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม (group-specific meanings) ขึ้นมาด้วย และในที่สุดรูปแบบใหม่ของการใช้ถ้อยคำ (forms of speech) หรือ

ประเภทของการใช้ถ้อยคำสื่อสาร (genres) ก็มีลักษณะเฉพาะตัวของชุมชนหรือกลุ่มนั้น เช่นการใช้ “graphic icons” ที่เป็นเครื่องหมายวรรคตอนการแสดงหน้ายิ้ม เป็นการแสดงออกชนิดใหม่ที่รู้จักกันดี ถ้อยคำและเครื่องหมายที่แสดงความหมายเฉพาะซึ่งใช้ศัพท์เฉพาะเรียกกันโดยทั่วไปว่า “emoticons” ต่าง ๆ นั้นจะถูกรวบรวมไว้ในพจนานุกรมเฉพาะพวก เช่น “emoticons” แสดงความหมายเกี่ยวกับใบหน้ายิ้ม ลักษณะต่าง ๆ จะมีรวบรวมไว้ในพจนานุกรมหน้ายิ้ม (smiley face dictionaries) เป็นต้น ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในชุมชนหรือกลุ่มเฉพาะจะเลือกสรรและเรียนรู้การใช้โดยการถอดรหัสเพื่อทำความเข้าใจระหว่างการใช้ปฏิสัมพันธ์ด้วยการแสดงออกทางการสื่อสาร สัญลักษณ์แสดงความหมายลักษณะต่างๆ จะถูกใช้หมุนเวียนผ่านการปฏิสัมพันธ์ในหมู่ผู้ใช้ และเป็นเครื่องชี้ว่าผู้ใช้ตระหนักรู้ว่า ชุมชนของพวกเขาที่มีรูปแบบการแสดงออกที่มีลักษณะเป็นกลุ่มโดยเฉพาะ ผู้ที่อยู่ในกลุ่มหรือในชุมชนเดียวกันเท่านั้นที่จะสามารถถอดรหัส (codification) เพื่อเข้าใจความหมายที่ถูกซ่อนใส่เอาไว้ในสัญลักษณ์หรือ emoticons ลักษณะต่างๆ

ในการเล่นเกมนอนไลน์แรกๆ นั้นก็มีรูปภาพ Graphics ให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงอารมณ์ต่างๆ ดังภาพตัวอย่าง



ภาพที่ 2.1: แสดงสัญลักษณ์แสดงอารมณ์

รูปแบบของการแสดงออกที่เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เหล่านี้สัมพันธ์กับปัจจัย 4 ประการดังนี้

2.2.1.1) บริบทวัฒนธรรมดั้งเดิม (External context) ช่วยให้ผู้สื่อสารรู้สึกคุ้นเคยกับรูปแบบการแสดงออกที่มีให้เลือกหลากหลาย บรรทัดฐานทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการแสดงออกทางอารมณ์

ความรู้สึกที่มีอยู่เดิม จะเป็นเครื่องชี้ว่าเมื่อไหร่ควรจะใช้รูปแบบการแสดงออกอย่างไรจึงจะเหมาะสม กล่าวให้ง่ายขึ้นก็คือ โครงสร้างวัฒนธรรมแบบเดิมจะเป็นทุนให้กับการแสดงโดยการสื่อสารรูปแบบใหม่

2.2.1.2) โครงสร้างเวลาที่ชะลอการโต้ตอบได้จะทำให้ผู้สื่อสารมีเวลาที่จะพัฒนาความต้องการหรือความจำเป็นต้องใช้รูปแบบการแสดงออกลักษณะต่างๆ (ความต้องการหรือความจำเป็นอันเกิดจากวัตถุประสงค์ของกลุ่มนั่นเอง) รวมทั้งมีเวลาที่จะถอดรหัสรูปแบบที่มีความหมายเฉพาะต่าง ๆ ได้

2.2.1.3) โครงสร้างพื้นฐานของระบบอาจจะไม่เอื้อต่อการแสดงออกในรูปแบบเก่าๆ อย่างที่เคยเป็น และเคยทำได้ แต่ในขณะที่เดียวกันจะสามารถอำนวยความสะดวกหรือเหนี่ยวนำให้เกิดการสร้างรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมาได้

2.2.1.4) คุณสมบัติของผู้ร่วมในกระบวนการสื่อสารประการต่างๆ จะช่วยสร้างบรรยากาศของการสร้างสรรค์และเลือกสรร รูปแบบของการสื่อสารและการแสดงออก

## 2.2.2) อัตลักษณ์ (Identity)

การสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาในบริบทของการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์นั้นนับว่ามีการพัฒนาไปจากเดิมเนื่องจากในชุมชนเกมออนไลน์นั้นผู้เล่นสามารถกำหนดอาชีพ เพศ รวมถึงลักษณะของตัวละคร เช่น สีผม รูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย สิ่งของที่ใช้ และอาวุธต่างๆ ได้เพื่อทดแทนตนเอง ในการสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมานี้บางครั้งอาจพบว่าการปกปิดความจริงในเรื่องของเพศ ชื่อ สาเหตุที่ผู้เล่นไม่เปิดเผยความจริงส่วนตัวนั้นไม่ใช่เพราะกลัวว่าผู้อื่นจะรู้ความจริงแต่เป็นเพราะการปกปิดเป็นส่วนหนึ่งของมายาอันน่าหลงใหลและการสร้างอัตลักษณ์ในลักษณะต่างๆ ดังกล่าวสัมพันธ์กับปัจจัยเชิงโครงสร้าง 4 ประการดังนี้

1) โครงสร้างของเวลากลุ่ม มีผลต่อศักยภาพในการสร้างอัตลักษณ์ กล่าวคือเวลาที่เพียงพอ เป็นปัจจัยสำคัญต่อการก่อร่างสร้างอัตลักษณ์ และการแสดงออกโดยอาศัยอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นของผู้สื่อสาร หากเวลาไม่พอ การสร้างอัตลักษณ์ก็ไม่อาจจะเป็นไปได้ การวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับ Usenet พบว่า การสื่อสารแบบโต้ตอบรวดเร็ว (synchronistic) มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างความประทับใจให้เกิดกับคู่สื่อสาร ทั้งนี้เพราะผู้สื่อสารสามารถใช้กลยุทธ์ควบคุมการแสดงออกซึ่งตัวตนได้อย่างทันท่วงที

ความถี่ในการเขียนสื่อสารต่อสัปดาห์ยังสัมพันธ์กับเรื่องอัตลักษณ์ในแง่ที่สามารถบอกความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ให้แก่ผู้ที่เขียนหนังสือมาก กับผู้เขียนหนังสือน้อยอีกด้วย ส่วนผู้ที่เขียนได้ตอบในชุมชนแบบนานๆ ครั้งก็อาจจะใช้เวลาในการมีส่วนร่วมค่อนข้างนานกว่าผู้อื่น ทั้งนี้เพื่อยืนยันบทบาทของตัวในฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่งในชุมชน

2) บริบทภายนอก (external contexts) และวัตถุประสงค์ของกลุ่ม (group purposes) มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ เช่น ใน “r.a.t.s.” ที่กลุ่มสนับสนุนให้มีการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผู้สื่อสาร และต่อต้านการใช้ชื่อปลอม ทั้งนี้ภายใต้บริบทภายนอกของผู้สื่อสารที่สนใจเรื่องละคร โทรทัศน์เหมือนๆ กัน เป็นปัจจัยกำหนดให้แสดงตัวตนที่แท้จริง เพื่อประโยชน์ในการวิพากษ์วิจารณ์ เรื่องที่กลุ่มสนใจ (ละครโทรทัศน์) อย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา

3) ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ (system infrastructure) มีผลต่อการใช้ “signature files” ว่าจะได้หรือไม่ หากทำไม่ได้อัตลักษณ์ก็จะมีรายละเอียดน้อย หรือคงสภาพเงื่อนงำ (anonymous) เอาไว้ค่อนข้างมาก

4) ลักษณะของผู้สื่อสารสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างใน CMC ทั้งนี้โดยอาศัยบุคลิกภาพ (เช่น สำนวนภาษาที่ชอบใช้ชอบพูดประจำ) ในชีวิตประจำวัน ผู้สื่อสารจะสามารถสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ (recreate) ซึ่งอาจมีลักษณะ (และแสดงบุคลิกภาพของผู้สื่อสาร) ที่ไม่แตกต่างไปจากเดิม หรือแตกต่างไปจากเดิมบ้าง หรือแตกต่างอย่างสิ้นเชิงก็อาจเป็นไปได้

### 2.2.3) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมในกระบวนการสื่อสาร

ความสัมพันธ์ในการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์อาจเป็นไปได้ทั้งแบบเคยรู้จักเห็นหน้าคำตากันมาก่อน ก่อนที่จะสามารถสื่อสารใน CMC (เช่น ในบริบทของการทำงานในองค์กรเดียวกัน) การรู้จักคุ้นเคย หรือเคยคุยกันมาก่อนในชุมชนอื่นๆ ของ CMC ก่อนที่จะมาสื่อสารและสร้างเสริมความสัมพันธ์ระหว่างกัน ในชุมชนเฉพาะแบบ การสื่อสารครั้งแรกนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนขึ้นในการสื่อสารครั้งต่อๆ ไป ภายใต้บริบทเดียวกัน



“ความสัมพันธ์” ในอีกมิติหนึ่งคือระหว่างผู้สื่อสาร (คน) กับอุปกรณ์สื่อสาร (คอมพิวเตอร์) ผู้สื่อสารประเภท ‘heavy users’ จะใช้สื่อคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานมากกว่าใช้โทรศัพท์หรือการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน เพื่อวัตถุประสงค์เดียวกันคือ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในบรรดาพวก “heavy users” นี้ยังแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มย่อยๆ คือ พวกฉลาดใช้เทคโนโลยี และพวกค่อนข้างฉลาดใช้เทคโนโลยี ทั้ง 2 กลุ่มมีความสามารถในการจัดการการไหลของสารได้เป็นอย่างดี กลุ่มที่มีความสามารถจัดการกับการไหลของสารซึ่งสัมพันธ์กับการจัดการเรื่อง “ความสัมพันธ์ on-line” นี้ อาจเรียกได้ว่าเป็น “ผู้เชี่ยวชาญทางสังคม” (social experts) คือพวกที่รู้และเข้าใจพร้อมทั้งจัดการกับกลไก ความสัมพันธ์ภายในกลุ่มได้ด้วยการจัดการเกี่ยวกับการไหลของข้อมูลข่าวสาร โดยอาศัยความเชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยี กลุ่มคนเหล่านี้จะมองคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นชุมชนแห่งหนึ่ง และเป็นเครือข่ายการสื่อสารที่เป็นฐานรองรับความสัมพันธ์ทางสังคมกลุ่มคนดังกล่าวจะตีความเนื้อหาที่ถูกสื่อสารว่า เป็นการแสดงออก ซึ่งค่านิยมและมองผลของการสื่อสารว่าเป็นการสร้างบทบาทขึ้นมาในชุมชน

ข้อค้นพบเกี่ยวกับประเด็นความสัมพันธ์อีกประการหนึ่งคือ ผู้ที่สร้าง “ความสัมพันธ์ on-line” จะยับยั้งขยายความสัมพันธ์ไปสู่การใช้ช่องทางอื่นๆ เพิ่มขึ้นด้วย เช่น ผู้ที่มีความสัมพันธ์กับผู้สื่อสารอื่นๆ ใน CMC จะใช้ช่องทางการสื่อสารทางโทรศัพท์ จดหมาย และการพบปะแบบเห็นหน้าค่าตากันเพิ่มขึ้น

#### 2.2.4 บรรทัดฐานของการแสดงออกทางพฤติกรรม (Behavioral norms)

การเกิดขึ้นและดำเนินไปอย่างต่อเนื่องของกลุ่ม CMC ใดๆ มักจะนำไปสู่การพัฒนาบรรทัดฐาน ความหมาย บุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ที่สมาชิกในกลุ่มจะใช้ร่วมกัน เพื่อกำหนดการแสดงออกทางพฤติกรรม บรรทัดฐานในกลุ่มเฉพาะกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งอาจถูกนำไปใช้เป็นบรรทัดฐานสำหรับกลุ่มอื่นๆ ตัวอย่างของบรรทัดฐานระดับกลุ่มเฉพาะในแกมออนไลน์เร็กนารีอ็อก เช่น ตัวละครที่มีแสงอยู่รอบตัวจะเป็นที่ยอมรับในสังคมเร็กนารีอ็อกว่ามีความสามารถอยู่ในระดับสูงบ่งบอกถึงสถานะความมีอำนาจน่าเกรงขามและความเก่งกาจ หรือค่านิยมในการหาเครื่องประดับและของใช้พิเศษ เช่น หมวก ถ้าตัวละครตัวไหนใส่ก็จะเป็นการบ่งบอกถึงสถานะความร่ำรวย เป็นต้น

ประเด็นสำคัญเรื่องบรรทัดฐานของกลุ่ม คือผู้ใช้บรรทัดฐานในกลุ่มจะช่วยกันผลักดันให้เกิดการลงโทษในระดับสังคมเชิงโครงสร้าง (Structural and social sanctions) กับบุคคลที่เป็นภัยต่อระบบความหมายของกลุ่ม ซึ่งในแต่ละกลุ่มก็จะมีมาตรการหรือวิธีการลงโทษแตกต่างกันไป

บรรทัดฐานมีความสัมพันธ์กับปัจจัยเชิงโครงสร้างในประการต่างๆ ดังนี้

- 1) บรรทัดฐานสัมพันธ์โดยตรงกับวัตถุประสงค์ของกลุ่ม บรรทัดฐานที่สร้างขึ้นต้องสอดคล้องกับความต้องการและความจำเป็นของชุมชน บรรทัดฐานดังกล่าวครอบคลุมทั้งมาตรฐานการแสดงออก (Standards of behavior) และวิธีการลงโทษพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมที่เกิดขึ้น
- 2) ระบบคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อการพัฒนาบรรทัดฐาน ศักยภาพของระบบโครงสร้างพื้นฐานจะเปิดโอกาสให้บรรทัดฐานบางอย่างเป็นไปได้ ในขณะที่บางอย่างไม่อาจทำได้ เช่น ในเกมออนไลน์แรกนาร์อ็อกมีระบบป้องกันคำหยาบ ถ้อยคำที่ไม่เหมาะสมในการสื่อสารจะถูกตรวจสอบและคัดออก
- 3) บริบทภายนอกมีผลต่อบรรทัดฐานของกลุ่มโดยเป็นบรรทัดฐานหรือมาตรฐานเดิมที่มีอยู่ก่อนซึ่งจะถูกนำมาใช้พัฒนาระบบบรรทัดฐานใหม่ในบริบท CMC ของชุมชนเฉพาะแห่งใหม่
- 4) เนื่องเพราะการพัฒนาระบบบรรทัดฐานจำเป็นต้องอาศัยเวลา โครงสร้างของ CMC ที่มีความต่อเนื่องของเวลาจึงสอดคล้องกับการพัฒนาดังกล่าว และในขณะเดียวกัน บรรทัดฐานก็กลายเป็นปัจจัยกำหนดเรื่องเป็นเวลาได้เช่นกัน
- 5) ลักษณะของกลุ่มและสมาชิกผู้สื่อสารในกลุ่มจะมีบทบาทต่อการพัฒนาบรรทัดฐาน

การพัฒนาและดำเนินไปของชุมชน CMC เกิดจากปัจจัยที่เป็นแรงผลักดันสำคัญๆ 5 ปัจจัยคือ โครงสร้างเวลา บริบทภายนอกคอมพิวเตอร์ โครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ วัตถุประสงค์ของกลุ่ม และลักษณะของกลุ่มและสมาชิกภายในกลุ่ม ปัจจัยเหล่านี้มีความสัมพันธ์ส่งผลถึงกันและกระทบต่อมิติของสังคม

การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์นั้น ก่อให้เกิดบรรทัดฐานใหม่ขึ้นในสังคม รวมถึงรูปแบบการ แสดงออกใหม่ด้วยซึ่งกฎระเบียบต่างๆ ในเกมออนไลน์แรกๆ นั้นสนับสนุนให้เกิดการแย่งชิง สิ่งของหรือใช้ความรุนแรงได้โดยไม่ถูกลงโทษซึ่งนับว่าขัดต่อหลักศีลธรรมจรรยา

### จริยศาสตร์และจริยธรรม

จริยศาสตร์ คือ ปรัชญาสาขาหนึ่งว่าด้วยการแสวงหาความดีสูงสุดของชีวิตมนุษย์ แสวงหา กฎเกณฑ์ในการตัดสินความประพฤติของมนุษย์ว่าอย่างไรไหนถูก ไม่ถูก ดีไม่ดี ควรไม่ควร และพิจารณา ปัญหาเรื่องสภาพของค่าทางศีลธรรม เป็นสาขาหนึ่งของปรัชญาที่ศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าการกระทำของ มนุษย์ (value in human conduct) โดยมีเหตุผลเป็นพื้นฐานในการโต้แย้ง อีกนัยหนึ่ง “จริยศาสตร์ คือ วิชาที่ใช้วิธีการทางปรัชญา (การใช้เหตุผล) ศึกษาเกี่ยวกับจริยธรรม”

การศึกษาเรื่องคุณค่าทางจริยศาสตร์อันเกี่ยวเนื่องกับพฤติกรรม หรือการกระทำของมนุษย์นั้น สามารถพิจารณาตามขอบเขตของจริยศาสตร์ที่พยายามศึกษาหาคำตอบใน ๓ ประเด็นนี้ คือ

#### 1. คุณค่าการกระทำของมนุษย์

การวิเคราะห์ถึงการกระทำ เช่น สิ่งที่พึงกระทำ หน้าที่ กฎศีลธรรม ความถูกต้อง ข้อห้าม ความ รับผิดชอบ เป็นต้นรวมถึงการศึกษาว่าคุณค่ามาจากไหนและมีความสำคัญอย่างไร คุณค่าการกระทำ ความประพฤติ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ดีชั่ว ถูกผิด ควรไม่ควรเป็นแบบใด ดีชั่ว ถูกผิดคืออะไร สามารถ นิยามได้หรือไม่ ถ้านิยามได้จะนิยามว่าอย่างไร ความดี ความชั่วมีอยู่จริงหรือเป็นเพียงกฎเกณฑ์ที่มนุษย์ สร้างขึ้นเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ในสังคมและถ้าหากความดีชั่ว ถูกผิดมีอยู่จริงแล้วมีลักษณะ เป็นอย่างไร

#### 2. เกณฑ์ตัดสินคุณค่าการกระทำของมนุษย์

เป็นการศึกษาหลักหรือมาตรการที่ใช้ตัดสินพฤติกรรม หรือการกระทำอย่างหนึ่งว่าดีชั่ว ถูกผิด อีกนัยหนึ่งคือ เป็นการศึกษาว่า เมื่อคน ๆ หนึ่งกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้อง ตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว จะใช้หลักหรือมาตรการอะไรมาตัดสินว่าการกระทำนั้นถูกหรือผิด และมีเหตุผลอย่างไรที่ใช้หลัก หรือมาตรการนั้นมาตัดสิน อีกทั้ง มนุษย์นำสิ่งใดมาเป็นเกณฑ์ในการ ตัดสินความถูก ความผิด หากมิได้เอาความรู้สึกส่วนตัว กฎหมาย จารีต ประเพณี หรือความเชื่อมา

ตัดสินใจ แล้วมีเหตุผลอะไรมาเป็นมาตรฐานรองรับในการตัดสินใจในเรื่องนั้นๆ ว่าดีชั่ว ถูกผิด และมีเกณฑ์ตัดสินใจคุณค่าที่แน่นอนตายตัวหรือไม่

### 3. อุดมคติหรือเป้าหมายสูงสุดของชีวิต

คือการศึกษาว่า ชีวิตมนุษย์เกิดมาเพื่ออะไร ชีวิตที่ดีหรือชีวิตที่ประเสริฐที่มนุษย์ควรแสวงหาควรเป็นชีวิตแบบใด มนุษย์ควรใช้ชีวิตอย่างไรจึงคุ้มค่าของการเกิดมาเป็นมนุษย์ อะไรคือความดีสูงสุดซึ่งมนุษย์ควรประพฤติปฏิบัติ หรืออุดมคติอันสูงสุดของมนุษย์ควรเป็นเช่นไร และมนุษย์ควรจะประพฤติปฏิบัติตนอย่างไรจึงจะบรรลุถึงอุดมการณ์นั้นได้

หลักการทางศีลธรรมที่คนทั้งโลกทุกศาสนายอมรับได้ว่าเป็นข้อปฏิบัติที่ดี คนที่มีสติสัมปชัญญะสมประกอบทุกคนต้องยอมรับหลักศีลธรรมที่ว่านี้ว่าดี และจะต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดจึงจะได้ชื่อว่ามีความมีศีลธรรมและชอบธรรม

หลักการศีลธรรมดังกล่าวประกอบด้วย

1. การไม่ฆ่า
2. การไม่สร้างความเจ็บปวด
3. การไม่ทำให้พิการ
4. การไม่ทำให้สูญเสียอิสรภาพ
5. การไม่ทำให้ผู้อื่นหมดความสุข
6. การไม่หลอกลวง
7. การรักษาสัจญา
8. การไม่คดโกง
9. การเคารพกฎหมาย
10. การปฏิบัติตามหน้าที่

หลักศีลธรรมจรรยาในพระพุทธศาสนาตามหลักศีล 5 ได้แก่

1. ปาณาติปาตา เวรมณี เว้นจากการทำชีวิตสัตว์ให้ตกลงไป
2. อทินนาทานา เวรมณี การงดเว้นจากการถือเอาสิ่งของที่เจ้าของเขาไม่ได้ให้ด้วยอาการแห่งลักขโมย

3. กามสุมิฉลาจารา เวมณี งควีนจากการประพุดิผิตในทางประเวณี
4. มุสวาทา เวมณี งควีนจากการพุดเท็จ
5. สุราเมรมัชชปมาทัญจนา เวมณี การงควีนจากการดื่มสุราเมรัย

(พระราชธรรมนิเทศ, 2539, หน้า 181)

บทวิเคราะห์ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกนั้นอาจพบว่ามึสิ่งทีซัดต่อศีลธรรมจรรยา เช่น การทำร้ายร่างกาย การฆ่า การขโมยของ การด่าว่า เอรัดเอาเปรียบ และการพุดเท็จ เป็นต้น จากแนวคิดด้านจริยศาสตร์และ ศีลธรรมนี้ผู้วิจัยจะนำไปเป็นกรอบในการวิเคราะห์ว่าพบสิ่งทีซัดต่อศีลธรรมจรรยาหรือไม่อย่างไรในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก

การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (CMC) เปิดโอกาสให้ใช้ความรุนแรงด้านการสื่อสารโดยใช้วาจาหรือวจนะภาษากับบุคคลอื่น และความรุนแรงในการทำร้ายร่างกายได้มากกว่าในโลกของความเป็นจริงโดยไม่มีบทลงโทษ เพราะในโลกของเกมออนไลน์นั้นไม่ได้เกิดขึ้นจริงและไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นใครนั่นเอง ซึ่งในโลกแห่งความเป็นความจริงนั้นจะประกอบไปด้วยกฎระเบียบ กติกาต่างๆ ทีบุคคลในสังคมนั้นต้องถือปฏิบัติตาม เช่น การมีสัมมาคารวะ ความมีมารยาทต่อผู้อื่นในการพุดจา ในการเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าว แม้จะมีการควบคุมการใช้ภาษาทีไม่สุภาพ โดยห้ามพิมพ์ข้อความทีหยาบคายระหว่างการสนทนาในเกมออนไลน์ ด้วยวิธีการใช้ซอฟต์แวร์ตัวหนึ่งเป็นตัวป้องกัน (block) ผู้เล่นก็ยังสามารถเลี่ยงไปใช้คำหรือภาษาทีใกล้เคียงกันและมีความหมายในทางหยาบคาย หรือมีเช่นนั้น ก็เลี่ยงไปใช้การพิมพ์โดยใช้ภาษาต่อประเทศโดยมีลักษณะเป็นภาษาคาราโอเกะได้ด้วย นั่นคือ การพิมพ์ภาษาอังกฤษให้อ่านออกเสียงเป็นคำหยาบในภาษาไทย ซึ่งโปรแกรมการควบคุมดังกล่าวยังมีได้ถูกพัฒนาให้มีความสามารถจัดการควบคุมกรณีนี้ได้

ในการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกนั้นมึผู้คนเข้าไปเล่นเป็นจำนวนมากถึงประมาณ 1 ล้านคน จึงนับได้ว่าเป็นสังคมทีเกิดขึ้นในโลกเสมือนจริง (Online society) เมื่อเกิดเป็นสังคมแล้วก็เกิดแบบแผนพฤติกรรมทีปฏิบัติจนกลายเป็นบรรทัดฐานของสังคมซึ่งถูกกำหนดและยอมรับจากคนในสังคมนั้น จากทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์นี้ ผู้วิจัยจะนำไปศึกษาถึงการเกิดรูปแบบใหม่ของบรรทัดฐานในสังคมเกมออนไลน์ ทีผู้วิจัยใช้คำว่าสังคมเสมือนจริง และเป็นกรอบในการวิเคราะห์โครงสร้างต่างๆ ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกว่ามีผลต่อ กฎเกณฑ์ การเรียนรู้กฎเกณฑ์อย่างไร

### 2.3 แนวคิดทฤษฎีความรุนแรงในสื่อ

(Anderson และ Deuser, 1996) เกมคอมพิวเตอร์นั้นไม่ได้แค่เต็มไปด้วยความรุนแรง แต่ว่ายังส่งผลกระทบต่อเยาวชนอีกด้วย เกมเหล่านี้ถือว่าเป็นวัฒนธรรมของความรุนแรงอันเป็นอันตรายที่มีอยู่รอบตัวเยาวชน และมีส่วนในการทำให้เด็กเหล่านั้นเกิดความเฉื่อยชา และมองความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ผิดและถูกได้ไม่ชัดเจน ทั้งยังกระตุ้นให้เด็กที่อ่อนแอกระทำสิ่งที่มีความรุนแรงขึ้นมา นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยอื่นๆ อีกที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่การเล่นเกมมีต่อแนวโน้มความก้าวร้าวรุนแรง และงานวิจัยบางชิ้นที่เกิดขึ้นในทศวรรษที่ 80 ยังพบว่าความก้าวร้าวรุนแรงและการเล่นเกมที่มีความสัมพันธ์กันด้วย อย่างไรก็ตาม เกมที่เกิดขึ้นเมื่อ 15 ปีก่อนก็ยังมีความรุนแรงน้อยกว่าในปัจจุบันนี้มากทีเดียว

(Gerbner, 1986) ความรุนแรงในสื่อก็นำไปสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงได้ การที่บุคคลได้เสพความรุนแรงจากสื่อจะส่งให้เกิดผลกระทบได้หลายประการ ทั้งทางด้านทัศนคติและพฤติกรรมดังต่อไปนี้

ประการที่ 1 คือ การก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและต่อต้านสังคมมากขึ้น อันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้และการเลียนแบบ (Learning and Imitation)

ประการที่ 2 คือ การก่อให้เกิดความกลัวที่จะกลายเป็นเหยื่อมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าบุคคลที่ได้รับชมความรุนแรงจากสื่อมากๆ นั้น จะเกิดการรับรู้ (Perception) ว่าในสังคมแห่งความเป็นจริงมีลักษณะเหมือนกันกับสังคมที่สื่อเหล่านั้นนำเสนอออกมา

ประการที่ 3 คือ การก่อให้เกิดความชาชิน (Desensitization) การเสพสื่อที่มีความรุนแรงเป็นระยะเวลานาน สามารถทำให้เกิดความชาชินต่อความรุนแรงได้ ไม่ว่าจะเป็นในชีวิตจริง หรือ ต่อเหยื่อของความรุนแรงที่เกิดขึ้นต่อหน้า ซึ่งมีผลทำให้เกิดความกระด้างต่อความรุนแรงทั้งหลายที่เกิดขึ้น และลดทอนทึ่งของพฤติกรรมการยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือเหยื่อผู้เคราะห์ร้ายเมื่อเกิดเหตุการณ์รุนแรงขึ้น

ประการที่ 4 คือ การก่อให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจในความรุนแรงที่มีอยู่ทั้งในสื่อและในชีวิตจริง

ทั้งนี้ (Otto N. Larsen, 1968) ได้กล่าวถึงความหมายของความรุนแรงไว้ โดยแบ่งออกได้เป็นลักษณะ 3 ประการ ดังนี้

1. ลักษณะทางจิตวิทยา: เป็นการระบาย โดยการแสดงออกถึงอำนาจหรือการบังคับ โดยยังแสดงถึงความไร้เหตุผล และรูปแบบของการฆาตกรรมด้วย
2. ลักษณะทางศีลธรรม: เป็นการล่วงละเมิดทรัพย์สินและเสรีภาพของบุคคลอื่น
3. ลักษณะทางการเมือง: เป็นการบังคับ การจกจขยอำนาจ หรือการใช้อำนาจในทางที่ผิด ซึ่งนำไปสู่จุดจบที่ต้องห้าม

สื่อที่มีเนื้อหาความรุนแรงมักจะไม่ได้แสดงให้เห็นถึงผลที่ตามมาของความรุนแรงดังกล่าว ซึ่งจะได้ชัดจากการ์ตูน โฆษณาของเล่น และมิวสิควิดีโอ และนั่นจะทำให้เด็กเรียนรู้ไปเองว่าหากมีการตอกย้ำพฤติกรรมความรุนแรง ย่อมหมายความว่าพฤติกรรมนั้นไม่ค่อยจะมีความรุนแรงเท่าไร

ความรุนแรงในเกมออนไลน์ ก็เช่นเดียวกันบางเกมนั้นก็มีเนื้อหาที่รุนแรงอยู่ในระดับสูง เห็นได้จากมีการทำร้ายร่างกายฝ่ายศัตรู หรือคู่ต่อสู้ และแสดงออกมาในภาพที่มีลักษณะสยดสยองให้เห็นกันตลอดระยะเวลาของการเล่นเกมที่เดียว แต่สำหรับเกมเร็กนาร์็อกที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิจัยนั้น เป็นเกมออนไลน์ที่มีภาพลักษณ์ของตัวละครเป็นการ์ตูนที่มีลักษณะน่ารัก อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีความรุนแรงแอบแฝงอยู่ นั่นคือ วิธีการเล่นเกมเร็กนาร์็อก รวมถึงการดำเนินไปของตัวละครนั้น ค่อนข้างเหมือนกันกับเกมประเภท MMORPG อื่นๆ จะต่างกันก็ตรงที่ภาพกราฟิกต่างๆ ในเกมเร็กนาร์็อกเป็นไปในแนวทางน่ารักและสดใสเท่านั้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเข้าไปทำการศึกษาถึงเนื้อหาความรุนแรงว่ามีปรากฏอยู่ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกหรือไม่อย่างไร

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ภาษาไทย

1. ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ (2535) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคม ของนักเรียนชายซึ่งศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 355 คน ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน และใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการประเมินพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียน โดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง ซึ่งแบบสอบถามที่สร้างขึ้นได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา รวมทั้งทดสอบความเชื่อมั่นด้วยวิธีการสอบซ้ำ ตลอดจนวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียวและนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุด มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) โดยมีระดับนัยสำคัญที่ 0.05 และสำหรับนักเรียนที่มีระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรกมาเป็นเวลานาน นักเรียนที่เล่นเกมต่อเนื่อง นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันจันทร์ - ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้านไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ส่วนในเรื่องของการสนับสนุนจากผู้ปกครองในการเล่นวิดีโอเกมของนักเรียนพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่อนุญาตให้นักเรียนเล่นเกมโดยมีเงื่อนไข (ร้อยละ 50.7) ผู้ปกครองส่วนใหญ่คาดว่าประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการเล่นวิดีโอเกม คือ การได้รับความเพลิดเพลิน (ร้อยละ 35.5) นอกจากนี้ การศึกษาในเรื่องของความแตกต่างระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังเล่นวิดีโอเกม พบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมหลังจากที่เล่นวิดีโอเกมลดลง โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และสำหรับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครองพบว่ามีความสัมพันธ์กัน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ( $r=.854$ )

2. วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครนี้ มีความมุ่งหมายที่จะทำการศึกษาถึงลักษณะของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยมุ่งประเด็นความสนใจไปที่พฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนมัธยมต้นและปลายทั้งเพศชายและหญิงว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ และการเล่นเกมของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับการเปิดรับ เทคโนโลยี



สารสนเทศและสื่อมวลชนหรือไม่ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยม จำนวน 400 คน ที่เล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยนักเรียนตอบแบบสอบถามประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับการเล่นเกมการเปิดรับสื่อและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลการศึกษา โดยใช้สถิติค่าสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ในการอธิบายและใช้ค่าสถิติสหสัมพันธ์ Correlation, t-TEST และ ONEWAY ANOVA ในการทดสอบ สมมติฐาน ผลการวิจัยพบว่า

2.1 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลาย ในด้านต่างๆ ได้แก่ การใช้เวลาในการเล่น ประเภทเกมที่เล่น การพิชิตเกม และการได้มาของ เกมจากแหล่งต่างๆ ปรากฏว่า การใช้เวลาในการเล่นเกมของเด็กนักเรียนมัธยม ทั้งชั้นมัธยมต้นและ มัธยมปลายไม่แตกต่างกัน โดยนักเรียนมีการเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง ประเภทของเกมของเด็กเล่น ได้มีการศึกษาทั้งหมด 9 ประเภท คือ เกมสำหรับเด็ก เกมการศึกษา เกมแนวต่อสู้ เกมยิง เกมผจญภัย เกมจำลองสถานการณ์ เกมกีฬา เกมปริศนา และเกมแสดงบทบาท ผลปรากฏว่าเด็กนักเรียนมัธยมต้นกับเด็กนักเรียนมัธยมปลายเล่นเกมไม่แตกต่างกันเป็นส่วนใหญ่ มีเพียงเกมผจญภัยเท่านั้นที่เด็กนักเรียนมัธยมต้นเล่นมากกว่า การพิชิตเกมได้มีการศึกษาในประเด็นต่างๆ อาทิ การที่นักเรียนพิชิตเกม ด้วยตนเอง การให้บุคคลอื่นแนะนำวิธีเอาชนะ การใช้คู่มือในการเอาชนะเกม การเป็นผู้ให้คำแนะนำเพื่อนในการเอาชนะ และการพิชิตเกมซ้ำ ซึ่งปรากฏว่า เด็กนักเรียนมัธยมต้นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมไม่แตกต่างจากเด็กนักเรียนมัธยมปลาย ยกเว้นการให้บุคคลอื่นแนะนำ โดยพบว่า เด็กนักเรียนมัธยมปลายจะยอมรับคำแนะนำจากเพื่อนมากกว่าเด็กมัธยมต้น และเด็กมัธยมต้นจะรับคำแนะนำจากพี่มากกว่า การได้มาของ เกมของนักเรียนมัธยมมีการศึกษาใน 2 ประเด็น คือ วิธีการได้มาซึ่งได้แก่ การซื้อเกมจากเงินสะสม การขอเงินพ่อแม่ไปซื้อ การแลกกับเพื่อน สำเนาจาก คนอื่น และแหล่งของเกม ศึกษาแหล่งเกมลิขสิทธิ์และแหล่งเกมที่ละเมิดลิขสิทธิ์ราคาถูก พบว่าส่วนใหญ่ เด็กนักเรียนมัธยมมีการได้มาของวิธีการและแหล่งของเกมไม่แตกต่างกัน ยกเว้นการแลกกับเพื่อนและการสำเนาจากคนอื่น นักเรียนมัธยมปลายจะมีพฤติกรรมในการได้มาดังกล่าวมากกว่าเด็กนักเรียนมัธยมต้น

2.2 ความสัมพันธ์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมกับการเปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่างๆ โดยศึกษาสื่อต่างๆ 4 ชนิด คือ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุกระจายเสียง สื่อโทรทัศน์ และสื่อภาพยนตร์ โดยผลการศึกษาพบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมไม่มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับสื่อ สิ่งพิมพ์ในด้านระยะเวลาของการเล่นกับปริมาณการเปิดรับ แต่จะมีความสัมพันธ์กันในด้านประเภทของเกม โดยส่วนใหญ่เป็นความสัมพันธ์เชิงบวก การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยม ไม่มีความสัมพันธ์กันในด้านระยะเวลาของการเล่นกับปริมาณการเปิดรับสื่อวิทยุ ส่วนประเภท

ของเกมที่เด็กเล่นมีเพียงเกมประเภทต่อสู้เท่านั้นที่มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับวิทยุ โดยเป็นความสัมพันธ์เชิงลบ การเล่นเกมของเด็กนักเรียนมัธยมไม่มีความสัมพันธ์กับสื่อโทรทัศน์ในด้านระยะเวลาการเล่นกับปริมาณการเปิดรับ ส่วนประเภทของเกมที่เล่นมีความสัมพันธ์กับเกมยิงเท่านั้น โดยเป็นความสัมพันธ์เชิงลบ การเล่นเกมของเด็กนักเรียนมัธยมในด้านระยะเวลาการเล่นมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับปริมาณการเปิดรับสื่อภาพยนตร์ โดยประเภทของเกมที่นักเรียนเปิดรับก็มีความสัมพันธ์กับปริมาณการเปิดรับภาพยนตร์ด้วยหลายประเภท ได้แก่ เกมแอ็คชั่น เกมยิง เกม ผจญภัย เกมกีฬา และเกมแสดงบทบาท

2.3 พบความสัมพันธ์ในเชิงบวกระหว่างระยะเวลาของการเล่นเกมกับปริมาณการเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศ และประเภทของเกมส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับปริมาณการเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศในเชิงบวก ยกเว้นเกมการศึกษาจะไม่มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศ และเกมสำหรับเด็กจะมีความสัมพันธ์ในเชิงลบ

3. สุชาดา สัจจสันถวไมตรี (2542) ได้ทำการวิจัยเรื่องทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดีโอเกม และผลกระทบที่มีต่อเยาวชน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาถึงเนื้อหาของเกมประเภทต่างๆ 2) ศึกษาถึงทัศนคติของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อวีดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย และ 3) ศึกษาถึงทัศนคติของนักจิตวิทยาเกี่ยวกับผลกระทบของเนื้อหาสื่อวีดีโอเกมแต่ละประเภท ที่จะมีส่วนพัฒนาการในด้านสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน โดยการใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ และใช้ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เงื่อนไขการกระทำ และปัญหาทางสังคม แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับเด็กและคอมพิวเตอร์ และแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของวีดีโอเกมที่มีต่อเด็ก เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่า จากทัศนคติของนักจิตวิทยา เนื้อหาสื่อวีดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทยมีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากวีดีโอเกมที่เขาว่าส่วนใหญ่นิยมเล่นนั้น เป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง ก้าวร้าว และไม่มีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน และในทางจิตวิทยา เนื้อหาของสื่อวีดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกมที่เขาว่า

เลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่ สภาพการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะระหว่างเรื่องราวในเนื้อหาเกมกับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือยิง จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านลบในการซึมซับความรุนแรงก้าวร้าวเป็นส่วนใหญ่ และเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกในการฝึกทักษะต่างๆ ให้กับผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่ เช่น เทคนิคการเล่นกีฬา ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เล่นมีความพยายาม สุขุมรอบคอบ ซึ่งผลกระทบต่อทั้งทางด้านบวกและด้านลบจากการเล่นวิดีโอเกมประเภทต่างๆ เยาวชนมีโอกาที่จะเรียนรู้จากการซึมซับและอาจนำไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นเดียวกัน

### ภาษาอังกฤษ

1. Stacy L. Smith, Ken Lachlan, and Ron Tamborini (2000) ได้ทำการศึกษาเรื่องการอธิบายการนำเสนอความรุนแรงในบริบทเชิงปริมาณของวิดีโอเกมที่ได้รับคามนิยม (Popular Video Games: Quantifying the Presentation of Violence and Its context) งานวิจัยชิ้นนี้ได้จัดทำขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิจัยเนื้อหาความรุนแรงที่มีอยู่ในเกมซึ่งได้รับความนิยมจำนวน 60 เกมจากระบบเกมที่แตกต่างกัน นั่นคือ Nintendo 64, Sega Dream Cast และ Sony Play Station การวิจัยทำโดยให้มีการเล่นเกมแต่ละเกมนาน 10 นาที และอัดวิดีโอไว้เพื่อทำการวิจัยในภายหลัง เกมเหล่านั้นจะมีถูกเข้ารหัสที่มีศูนย์การศึกษาคือ the National Television Violence Study เป็นผู้ออกแบบ ซึ่งปริมาณและเรื่องราวของความรุนแรงนั้นจะถูกประเมินออกมาเป็น 2 ประเภทคือ เป็นเกมที่เหมาะสำหรับบุคคลทั่วไป (เช่น รหัส E หรือ K-A) และเป็นเกมสำหรับผู้ใหญ่โดยเฉพาะ (เช่น รหัส T หรือ M) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เกมสำหรับผู้ใหญ่นั้นมักจะแสดงให้เห็นถึงความรุนแรงมากกว่าในเกมที่เหมาะสมสำหรับบุคคลทั่วไป ความแตกต่างดังกล่าวจะเห็นได้จากเนื้อหาหรือคำที่ปรากฏในเกม หากนำเกมทั้ง 2 ประเภทมาเปรียบเทียบกัน จะพบว่าเกมที่เหมาะสำหรับผู้ใหญ่นั้นนอกจากจะแสดงให้เห็นถึงการที่เด็กเป็นผู้กระทำความผิดแล้ว ยังมีการแสดงถึงความรุนแรงจากอาวุธปืนที่มีการแสดงภาพเข้าไปเข้ามาในเกมเป็นภาพกราฟิกรุนแรง ซึ่งทำให้เกิดการถกเถียงกันว่าความรุนแรงดังกล่าว มีความเสี่ยงที่เด็กจะนำไปปฏิบัติตามอีกด้วย

## 2. Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games by Tony Manninen

รายงานฉบับนี้ทำขึ้นเพื่อเสนอให้เกิดความเข้าใจในรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ และการกระทำต่างๆ ซึ่งพบได้ในเกมที่เล่นพร้อมกันได้หลายคน ทั้งนี้ ได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ลักษณะทางสังคม และการสื่อสารกันในเกมที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง การศึกษาทำโดยการวิเคราะห์แนวทางความคิด ซึ่งเป็นการนำทฤษฎีการกระทำการสื่อสารมาปรับใช้ และต่อมาก็มีการนำรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์เข้ามาปรับใช้ด้วยเป็นการเพิ่มเติม ซึ่งรูปแบบดังกล่าวนี้สามารถทำให้เห็นถึงประเภทของปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ ได้ อย่างไรก็ตามจุดสำคัญของรายงานชิ้นนี้อยู่ที่ การแสดงให้เห็นถึงรูปแบบการปฏิสัมพันธ์กันในรูปแบบต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในเกม รวมไปถึงการวิเคราะห์รูปแบบของการปฏิสัมพันธ์นั้น ซึ่งทั้งนี้การวิเคราะห์จะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย โดยที่การนำทฤษฎีทางสังคมมาปรับใช้เพื่อการวิเคราะห์ซึ่ง จะชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของความพยายามปฏิบัติการต่างๆ เพื่อการศึกษาวิจัย ทั้งนี้ก็เพื่อให้เกิดความสำเร็จในการออกแบบการปฏิสัมพันธ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นพร้อมกันได้หลายคนนั่นเอง

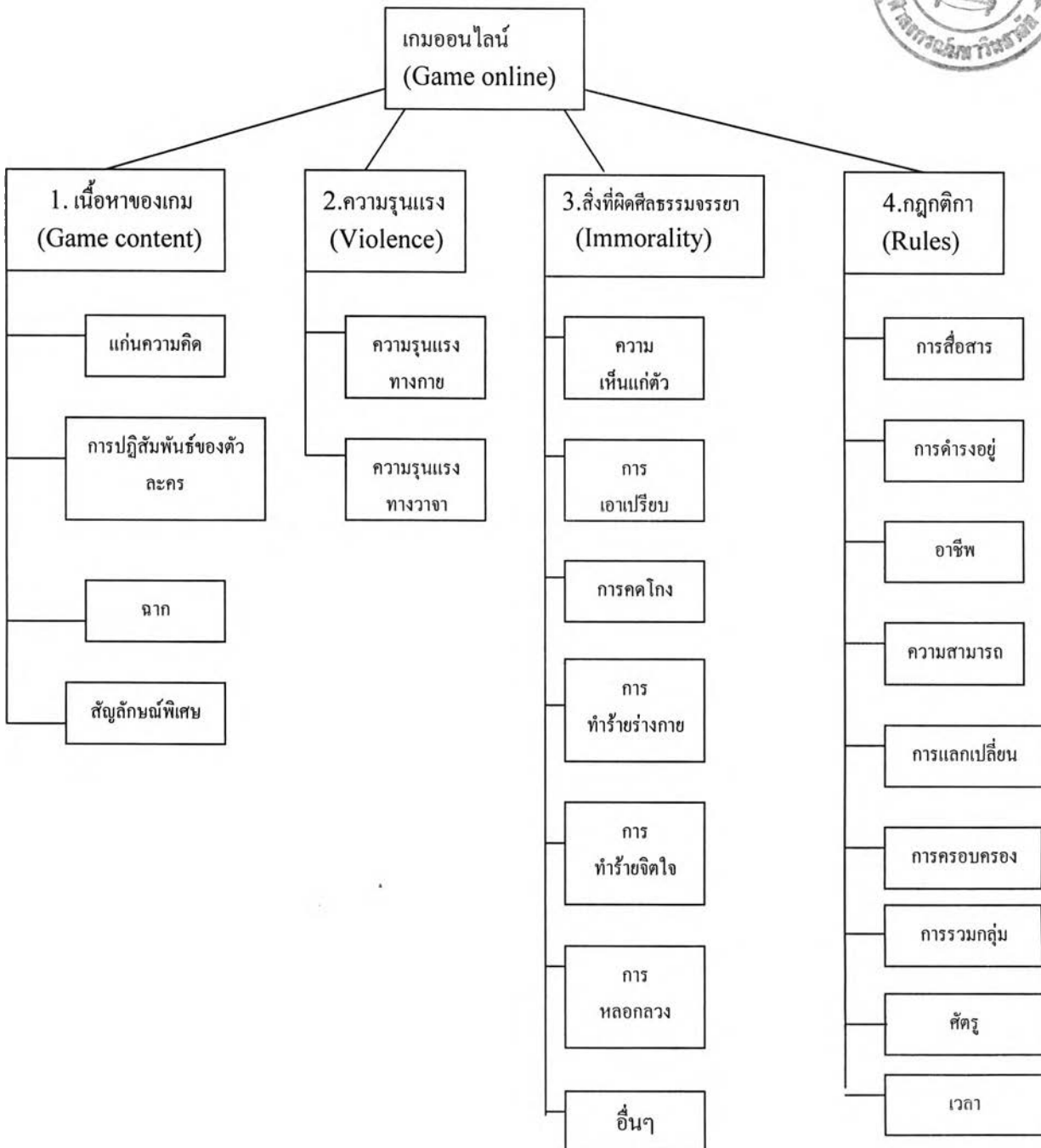
จากการวิจัยพบว่า รูปแบบการปฏิสัมพันธ์และการกระทำในเกมนั้น มีจำกัดอยู่เพียงไม่กี่รูปแบบ(1) การกระทำเพื่อเพิ่มผลประโยชน์ให้กับตนเอง เช่น การฆ่าศัตรูเพื่อให้ได้ค่าความสามารถและคะแนน (2) แผนยุทธศาสตร์การเล่น เช่น การต่อสู้กันระหว่างผู้เล่นหรือต่อสู้กับคอมพิวเตอร์ (3) กฎและบรรทัดฐานที่ผู้เล่นปฏิบัติตาม เช่น ผู้เล่นจะมีแบบแผนพฤติกรรมเฉพาะต่อผู้เล่นที่เข้ามาเล่นใหม่ หรือกฎของเกมคอมพิวเตอร์เอง (4) การแสดงตัวตนออกมาทำให้เห็นถึงความแข็งแกร่งหรือความอ่อนแอ

งานวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อนักออกแบบเกม ในการพัฒนารูปแบบการกระทำ และการปฏิสัมพันธ์ให้เหมือนในโลกแห่งความเป็นจริงเพื่อความเป็นธรรมชาติมากขึ้น

งานวิจัยที่ผู้วิจัยได้รวบรวมมาส่วนมากนั้น จะศึกษาในเรื่องของพฤติกรรมของผู้รับสารในประเด็นต่างๆ ซึ่ง เกมออนไลน์นั้นนับว่าเป็นปรากฏการณ์ที่ค่อนข้างใหม่ในปัจจุบันและยังไม่มีงานวิจัยมากนัก แม้กระทั่งการเติบโตของผู้เล่นเกมก็ดีหรือจำนวนเกมที่นำเข้ามาก็ดีขึ้นว่ามีพัฒนาและเติบโตในลักษณะก้าวกระโดด เพราะฉะนั้นยิ่งทำให้เกิดช่องว่างทางความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์มากตามไปด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกที่จะศึกษาในประเด็นเนื้อหาความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา

ในเกมออนไลน์เรีกรนร็อกเพราะเป็นการเติมเต็มช่องว่างทางการศึกษาให้เกิดขึ้นอย่างไรก็ตามผู้วิจัยจะนำเอาความรู้จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นฐานความรู้เพื่อการศึกษาต่อไป

## Conceptual Framework



ตารางที่ 2.3: แสดง Conceptual Framework