

การป้องกันและการรับมือการก่อกวนในเกมส์ออนไลน์แนวต่อสู้: กรณีศึกษาเกม VALORANT



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาอาชญาวิทยาและงานยุติธรรม ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

PREVENTING AND HANDLING CYBERBULLYING IN ONLINE PVP GAME: CASE STUDY OF  
VALORANT



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts in Criminology and Criminal Justice

Department of Sociology and Anthropology

FACULTY OF POLITICAL SCIENCE

Chulalongkorn University

Academic Year 2022

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การป้องกันและการรับมือการก่อกวนในเกมออนไลน์แนว
	ต่อสู้: กรณีศึกษาเกม VALORANT
โดย	นายยูววัฒน์ ไตรจิต
สาขาวิชา	อาชีววิทยาและงานยุติธรรม
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.อุนิษา เลิศโตมรสกุล

---

คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะรัฐศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปกรณ์ ศิริประกอบ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมนทิพย์ จิตสว่าง)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.อุนิษา เลิศโตมรสกุล)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ พันตำรวจโท ดร.เสกสัน เครือคำ)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY



# # 6380115024 : MAJOR CRIMINOLOGY AND CRIMINAL JUSTICE

KEYWORD: Cyberbully, Online Game, Victimization, Prevention, Handling

Yuwawat Trijit : PREVENTING AND HANDLING CYBERBULLYING IN ONLINE PVP GAME: CASE STUDY OF VALORANT. Advisor: Assoc. Prof. UNISA LERDTOMORNSAKUL, Ph.D.

The study of preventing and handling cyberbullying in online pvp game case study of VALORANT. The examine the problem for cyberbullying in the field of online games and to find causes of bullying and learn how to prevent and handling bullying behavior in online games to publicize and give the knowledge to those who interests in becoming part of the online gaming community about causes, types and how to handling bully effectively in online games. The data are collected by the Qualitative research method using semi-structure in-depth interview of 12 samples. The study found that the causes of cyberbullying in online games should survey on 3 elements : 1) Player's Skill factors 2) Player's Gender factors and 3) Offender factors. Type of Cyberbullying which happens in online games include 1) using of Text Chat 2) using of in-game Voice Chat and 3) using in game mechanic to interrupt nature of the game. In case of handling cyberbully in online games researcher summarized 3 ways of handling cyberbully 1) Compromising bully behavior 2) Disconnect communication systems and 3) grouping with friends to play online games.

Field of Study: Criminology and Criminal Justice      Student's Signature .....

Academic Year: 2022      Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การป้องกันและการรับมือการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์แนวต่อสู้: กรณีศึกษาเกม VALORANT และความสำเร็จในระดับปริญญาโทนี้ ล่วงไปได้ด้วยดีจากการช่วยเหลือของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. อุนิษา เลิศโตมรสกุล ผู้คอยให้คำแนะนำและชี้แนะทางสู่ความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ในทุกๆ ส่วนจนแล้วเสร็จ ผู้วิจัยขอขอบคุณอาจารย์เป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอขอบคุณ ประธานกรรมการการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. สุมนทิพย์ จิตสว่าง ที่ให้ความสนใจในหัวข้องานวิจัยที่มีความแปลกใหม่ฉบับนี้ และอนุมัติให้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา และวิจัยในเพื่อแสวงหาความรู้ในสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสนใจและต้องการสนับสนุน ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ พ.ต.ท. ดร. เสกสรรค์ เครือคำ ที่ให้คำแนะนำและช่วยปรับแก้ในส่วนของหัวข้อเพื่อให้ผู้วิจัยได้เข้าใจในสิ่งที่ตัวเองต้องการจะศึกษา และมอบคำแนะนำสำคัญที่ช่วยให้งานวิจัยนี้ได้เกิดขึ้นเพื่อบุคคลที่สนใจในเรื่องราวที่เกี่ยวกับงานวิจัยฉบับนี้ อาจารย์ทุกท่านเป็นบุคคลสำคัญที่ทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จและเกิดขึ้นมาเป็นความรู้ให้กับทุก ๆ คนต่อไป

ข้อมูลของวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณกลุ่มเพื่อน พี่ น้อง และ Influencer ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับหัวข้อวิจัยมาให้ข้อมูลสำคัญจนทำให้ผู้วิจัยเกิดความรู้จากการศึกษาและทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้ให้ข้อมูลทุก ๆ คนมีความสำคัญกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มาก ถ้าไม่มีพวกท่านคงไม่สามารถทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้จนเสร็จ

สุดท้ายผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณพ่อ วสันต์ ไตรจิต ที่คอยอยู่ข้างลูกชายอันเป็นที่รักของเขาไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นตลอดช่วงการศึกษา คุณพ่อเป็นผู้ที่คอยย้ำเตือน สั่งสอน และนำทางลูกชายคนนี้มาโดยตลอด รวมถึงเพื่อน ๆ ทุกคนรอบตัว ทุก ๆ คนเป็นกำลังใจที่ดีให้กับผู้วิจัยเสมอ ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยชิ้นนี้จะมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อสังคมและผู้ที่ต้องการศึกษาไม่มากนักน้อย และเป็นประโยชน์ที่จะช่วยผลักดันสังคมเกมออนไลน์ให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้นปราศจากปัญหาการกลั่นแกล้งและให้สังคมเกมช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยต่อไป

ยุววัฒน์ ไตรจิต

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 คำถามงานวิจัย.....	4
1.3 วัตถุประสงค์งานวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตการศึกษา.....	4
1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา .....	4
1.4.2 ขอบเขตด้านประชากร.....	4
1.4.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา.....	4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ .....	4
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง.....	7
2.1.1 ความหมายของการกลั่นแกล้ง .....	7
2.1.2 รูปแบบของการกลั่นแกล้ง .....	7
2.1.3 การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying หรือ Cyberharassment).....	8
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเกม .....	9

2.2.1 ความหมายของเกม .....	9
2.2.2 ประเภทของเกม .....	10
2.2.3 เกม VALORANT .....	12
2.2.4 eSports (electronic sports).....	19
2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอาชญาวิทยา .....	20
2.3.1 ทฤษฎีการเกิดเหยื่ออาชญากรรม (Theories of Victimization) .....	20
2.3.2 ทฤษฎีกิจวัตร (Routine Activity Theory).....	22
2.3.3 ทฤษฎีการเลือกอย่างมีเหตุผล (Rational Choice Theory).....	22
2.3.4 ทฤษฎีการควบคุมตนเองต่ำ (Low Self Control Theory).....	22
2.3.5 ทฤษฎีวัฒนธรรมรอง (Subculture).....	23
2.3.6 ทฤษฎีคบค้าสมาคมที่แตกต่าง (Differential Association) .....	23
2.4 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	24
2.5 กรอบแนวคิด .....	30
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย .....	31
3.1 วิธีดำเนินการวิจัย.....	31
3.1.1 การศึกษาเอกสาร (Documentary Research) .....	31
3.1.2 การศึกษาภาคสนาม (Field Research).....	31
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	31
3.3 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง .....	32
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	33
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล .....	33
3.6 จริยธรรมในการวิจัย.....	33
บทที่ 4 ผลการศึกษา.....	34
4.1 ผลการศึกษาข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ.....	34



4.2	สรุปลักษณะสำคัญจากการศึกษา.....	61
4.2.1	สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง.....	61
4.2.2	สาเหตุการกลั่นแกล้ง.....	67
4.2.3	การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง.....	67
4.3	อภิปรายผลการศึกษา.....	68
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	70
5.1	สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของเกมออนไลน์แนวแข่งขัน.....	71
5.1.1	ปัจจัยด้านทักษะของผู้เล่น.....	71
5.1.2	ปัจจัยด้านเพศของผู้เล่น.....	71
5.1.3	ปัจจัยด้านผู้แกล้ง.....	71
5.2	สาเหตุของการกลั่นแกล้ง.....	73
5.2.1	ความไม่พอใจที่เกิดขึ้นจากตัวผู้แกล้งที่มีต่อผู้เล่นอีกคน.....	73
5.2.2	ทักษะของผู้เล่นที่แตกต่างกัน.....	73
5.2.3	เพศของผู้เล่นที่มีความแตกต่างกัน.....	73
5.3	การรับมือการกลั่นแกล้ง.....	73
5.3.1	การประณามต่อการเล่น.....	73
5.3.2	การปิดช่องทางการสื่อสาร.....	74
5.3.3	การพาเพื่อนหรือคนรู้จักมาเล่นร่วมกัน.....	74
5.4	ข้อเสนอแนะ.....	74
5.5	ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาครั้งต่อไป.....	75
บรรณานุกรม	.....	76
ภาคผนวก	.....	79
	ภาคผนวก ก แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์ VALORANT.....	80
ประวัติผู้เขียน	.....	83



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 ภาพแสดงจำนวนผู้เล่นโดยประมาณทั้งหมดของเกม VALORANT .....	2
ภาพ 2 ภาพแสดงจำนวนผู้เล่นโดยประมาณต่อวันของเกม VALORANT .....	2
ภาพ 3 จำนวนผู้เล่นภายในทวีปเอเชียแปซิฟิกโดยประมาณรวมถึงลำดับชั้นของผู้เล่นในทวีป .....	3
ภาพ 4 ภาพหน้าต่างแรกของเกม VALORANT .....	12
ภาพ 5 ส่วนด้านขวาของหน้าต่างแรกจากเกม VALORANT ที่แสดงรายชื่อเพื่อน.....	13
ภาพ 6 หน้าต่างสำหรับการเริ่มเล่นเกม VALORANT .....	14
ภาพ 7 ภาพหน้าต่างการเริ่มเกม VALORANT ด้วยตัวผู้เล่นเอง .....	15
ภาพ 8 ภาพหน้าต่างแสดงสถิติการเล่นของผู้เล่นในเกมนรอบต่าง ๆ ที่ผ่านมา .....	15
ภาพ 9 จำนวนการชนะของผู้เล่นที่จะแสดงอยู่ในข้อมูลของผู้เล่น.....	16
ภาพ 10 ภาพอธิบายหลักการการแสดงผลลำดับชั้นของผู้เล่นในข้อมูลของผู้เล่น .....	16
ภาพ 11 ภาพแสดงข้อมูลเกี่ยวกับรางวัลของระบบ Battlepass.....	17
ภาพ 12 คลังอุปกรณ์ที่ผู้เล่นสามารถใช้ในเกมการเล่น.....	18
ภาพ 13 ตัวละครที่ผู้เล่นสามารถนำไปภายในเกมการเล่น .....	18
ภาพ 14 หน้าต่างร้านค้าที่ผู้เล่นสามารถใช้จ่ายเงินในการซื้ออุปกรณ์ที่มีหน้าตาแตกต่างจากปกติเพื่อนำไปเล่นภายในเกม.....	19
ภาพ 15 แสดงตารางลำดับชั้นภายในเกม VALORANT .....	32
ภาพ 16 ความเกลียดชังต่อเสียงของผู้เล่นหญิงในทีมเดียวกัน.....	61
ภาพ 17 พฤติกรรมการต่ำของผู้เล่นภายในทีมเดียวกัน .....	62
ภาพ 18 ผู้เล่นพูดถึงการ Toxic ภายในเกม.....	62
ภาพ 19 ผู้เล่นชี้แจงถึงสถานการณ์ Toxic ในเกม.....	62
ภาพ 20 ผู้เล่นอธิบายเหตุการณ์ Toxic ที่ตนได้เจอ .....	63

ภาพ 21 ผู้เล่นพยายามแสดงความผิดเห็นถึงผลกระทบเกิดขึ้นจากการ Toxic ภายในเกม ..... 63

ภาพ 22 ผู้เล่นพูดถึงพฤติกรรม Toxic ภายในเกม ..... 63

ภาพ 23 ผู้เล่นแสดงข้อความตอบกลับถึงการตอบสนองต่อพฤติกรรม Toxic ..... 64

ภาพ 24 พฤติกรรมการส่งข้อความ Toxic ภายในเกม..... 65

ภาพ 25 ผู้เล่นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ Toxic ภายในเกม..... 65

ภาพ 26 ผู้เล่นแสดงความต้องการเกี่ยวกับการรับมือ Toxic ภายในเกม..... 66



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

เกมคือสื่อรูปแบบหนึ่งในปัจจุบันเราหลีกเลี่ยงไม่ได้เลยว่าเกมมีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตของเรา เรียกได้ว่าเป็นหนึ่งในสื่อบันเทิงหลักที่เราในยุคปัจจุบันเลือกจะใช้เวลากับมันมากจนเงินหมุนเวียนในอุตสาหกรรมของสื่อเกมมีมูลค่าสูงพอๆกับอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงอย่างภาพยนตร์

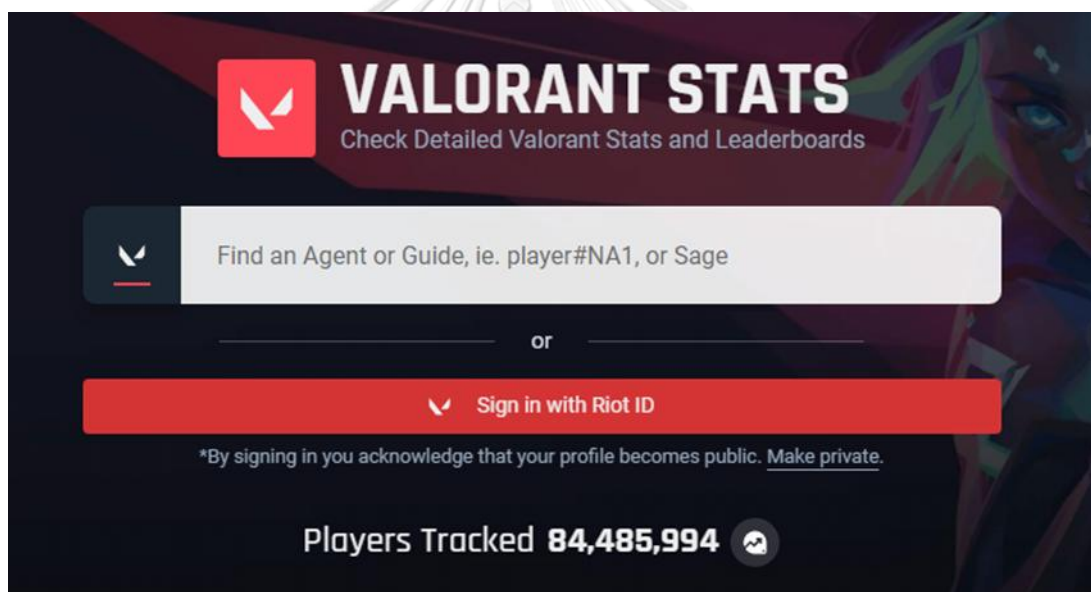
เกมมีหลากหลายรูปแบบมีการแบ่งหมวดหมู่หลายวิธีเช่นการแบ่งหมวดหมู่ของจำนวนผู้เล่นจะสามารถแบ่งได้ในรูปแบบของ เกมเล่นคนเดียวหรือ Singleplayer (SP), เกมเล่นหลายคนแบบช่วยเหลือกันหรือ LAN Co-operation Multiplayers (LAN CO-OP), เกมเล่นหลายคนแบบผู้เล่นต่อสู้ผู้เล่นหรือ LAN Player(s) versus Player(s) (LAN PvP) หรือจะเป็นเกมออนไลน์เล่นหลายคนแบบช่วยเหลือกัน Online Co-operation Multiplayers (Online CO-OP MP) และ เกมออนไลน์เล่นหลายคนแบบผู้เล่นต่อสู้ผู้เล่นหรือ Online Player(s) versus Player(s) (Online PvP) การแบ่งหมวดหมู่ข้างต้นจะเป็นการแบ่งหมวดหมู่ที่เป็นพื้นฐานที่ทำให้ผู้เล่นเข้าใจถึงรูปแบบของเกมว่าเป็นเกมที่พยายามจะให้ประสบการณ์กับผู้เล่นในรูปแบบใด

อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะเกมจะถูกแบ่งหรือจะมีความแตกต่างกันในแง่ของหมวดหมู่ สิ่งที่เกิดขึ้นคือคนที่ชื่นชอบในเกมจะมารวมตัวกันซึ่งก่อให้เกิดเป็น “สังคม” กลายเป็นพื้นที่ที่มีความน่าสนใจในมุมมองของผู้วิจัยที่จะนำพื้นที่สังคมเหล่านี้มาเป็นพื้นที่ในการศึกษาพฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่คนส่วนใหญ่ไม่สามารถรับรู้ได้ถ้าไม่ได้สนใจหรืออยู่ในสังคมเกม

ประเด็นที่ต้องการศึกษาเป็นเรื่องของการกลั่นแกล้งออนไลน์หรือ Cyberbullying หรือในภาษาของสังคมภายในเกมเรียกกันว่า พฤติกรรม Toxic ผู้วิจัยต้องการจำแนกรูปแบบการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นและศึกษาการรับมือเบื้องต้นสำหรับผู้ที่ผู้เล่นและผู้ที่กำลังจะเข้าสู่สังคมเกม การศึกษาจะใช้พื้นที่ที่เป็นรูปแบบของเกม Online PvP ของเกมที่มีชื่อว่า VALORANT เนื่องจากการสังเกตโดยการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มผู้เล่นในสังคมเกม Online PvP ผู้เล่นภายในเกมมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งมากที่สุดจากเกมรูปแบบอื่น

เกม VALORANT เป็นเกมจากบริษัททำเกม Riot Games ในปี 2020 เป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้เป็นเกมแนวแข่งขันหรือ eSports โดยเฉพาะเรียกว่าเป็นเกม eSports ที่เพิ่งเกิดขึ้นในตลาดของเกมแนวแข่งขันทำให้เป็นพื้นที่ที่น่าสนใจและน่าจับตามองเป็นอย่างมาก ด้วยความเป็นเหมือนเป็นสังคมที่เกิดขึ้นมาใหม่ คนให้ความสนใจกันมาก มีการแข่งขันทั้งในประเทศไทยและนอกประเทศ รวมไปถึงการที่มีทีมแข่งขันของประเทศไทยไปแข่งระดับโลกในยุโรป ซึ่งให้เห็นถึงความเหมาะสมต่อการศึกษาเป็นอย่างมาก

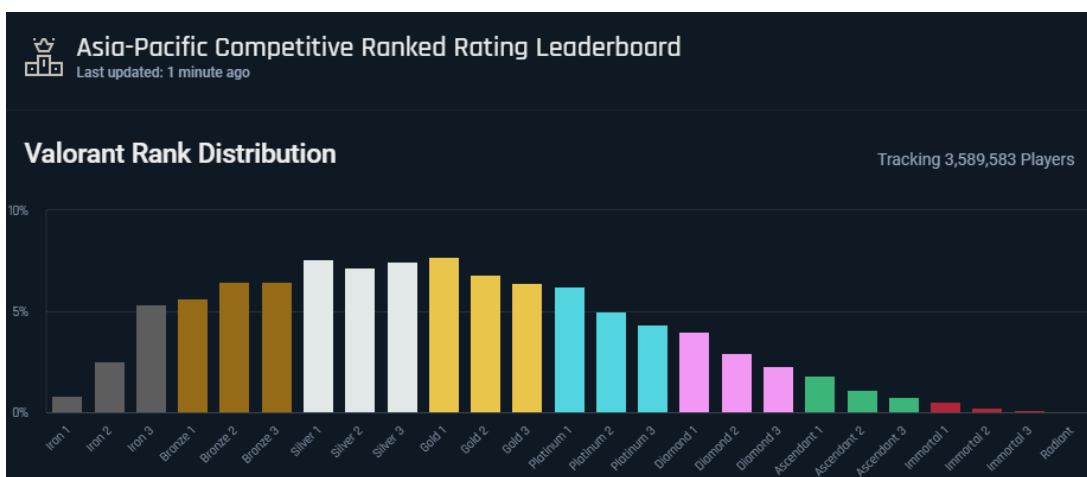
Tracker Network (2023) เกม VALORANT มีผู้เล่นทั้งหมดที่สามารถประมาณการได้ว่าอยู่ที่ 84 ล้านคนทั่วโลก โดยในช่วงเดือนมิถุนายนปี 2023 ราว 12 ล้านคนและเฉลี่ยต่อวันที่ราว 6 ล้านคน โดยข้อมูลในทวีปเอเชีย-แปซิฟิกของ VALORANT มีจำนวนผู้เล่นที่เล่นอยู่ใน Competitive อยู่ราว 3.5 ล้านคน (Tracker Network, 2023) อย่างไรก็ตามยังไม่มีรายงานถึงจำนวนผู้เล่นเกม VALORANT ในประเทศไทยว่ามีจำนวนกี่คน



ภาพ 1 ภาพแสดงจำนวนผู้เล่นโดยประมาณทั้งหมดของเกม VALORANT จากเว็บไซต์ <https://tracker.gg/valorant/>



ภาพ 2 ภาพแสดงจำนวนผู้เล่นโดยประมาณต่อวันของเกม VALORANT



ภาพ 3 จำนวนผู้เล่นภายในทวีปเอเชียแปซิฟิกโดยประมาณรวมถึงลำดับชั้นของผู้เล่นในทวีป  
จากเว็บไซต์ <https://tracker.gg/valorant/>

สาเหตุของการเลือกเกม VALORANT เนื่องด้วยในปี 2020 เกม VALORANT เป็นกระแสที่มาแรงในสังคมคนเล่นเกมในประเทศไทยอย่างมากด้วยความเข้าถึงง่ายในการเล่น ภาพภายในเกมที่ออกเชิงแฟนตาซีและการตลาดที่สร้างมาเพื่อพยายามขายให้กับคนทุกเพศทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยให้ความสนใจเป็นอย่างมาก โดยภายในกลุ่มผู้เล่นได้มีการตั้งชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล, ชักชวนและสื่อสารเกี่ยวกับเกม VALORANT บนพื้นที่สังคม FACEBOOK โดยมีสมาชิกรวมกันกว่าหนึ่งแสนคนโดยไม่รวมพื้นที่สังคมอื่น ภายใต้ชื่อ “VALORANT THAILAND COMMUNITY” นำโดยหนึ่งผู้นำอุตสาหกรรมเกมออนไลน์หลักของประเทศไทย “FPSThailand” ที่ตั้งขึ้นมาและพยายามผลักดันสังคมเกมภายในประเทศมาตั้งแต่ปี 2009 มากไปกว่านั้นผู้เล่น VALORANT สัญชาติไทยนั้นได้มีการเข้าแข่งขันในเวทีโลกและสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศในฐานะผู้เล่นที่มาจากประเทศไทยอีกด้วย ESL Thailand (2021) กระจายข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับทีมจากประเทศไทยชื่อ “X10 eSports” ได้คว้ารางวัลแชมป์ VALORANT Challengers SEA Finals การแข่งขันของทวีปเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพื่อเข้าไปต่อให้งานแข่งขันระดับโลก VALORANT Champions Tour 2021: Stage 2 Masters – Reykjavik ที่ประเทศไอซ์แลนด์ (ESL Thailand, 2021) ปี 2022 ผู้เล่นจากประเทศไทยได้เข้าร่วมแข่งขันเวทีระดับโลก VALORANT Champions Tour 2022: Stage 1 Masters – Reykjavik ภายใต้ชื่อทีม “XERXIA” (OneSports, 2022) ทั้งสองปีทีมจากประเทศไทยได้ติดอยู่อันดับ Top 10 ของโลก (Liquipedia, 2022) ซึ่งให้เห็นถึงขีดความสามารถของผู้เล่นจากประเทศไทยที่ควรให้การสนับสนุนและผลักดันให้สร้างชื่อต่อไปในสังคมโลกและใช้ข้อมูลในส่วนดังกล่าวในการพัฒนาด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อไปกับคนรุ่นหลัง

งานวิจัยฉบับนี้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อศึกษารูปแบบการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์และหาวิธีการรับมือกับการกลั่นแกล้งดังกล่าวที่เกิดขึ้นในสังคมเกมรูปแบบของ Online PvP เกม และตีแผ่ข้อมูลเหล่านี้ให้กับสาธารณะได้ศึกษาและเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในสังคมเกม Online PvP

## 1.2 คำถามงานวิจัย

1. สภาพปัญหาของการกลั่นแกล้งในสังคมเกมแบบ Online PvP เป็นอย่างไร
2. รูปแบบของการกลั่นแกล้งหรือ Cyberbully ในสังคมเกม Online PvP เป็นแบบใด
3. สามารถรับมือกับการถูก Cyberbully ในสังคมเกม Online PvP อย่างไรได้บ้าง

## 1.3 วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้งในสังคมเกมแบบ Online PvP
2. สาเหตุของการถูกกลั่นแกล้งในสังคมเกมแบบ Online PvP
3. แนวทางการรับมือการกลั่นแกล้งในสังคมเกมแบบ Online PvP

## 1.4 ขอบเขตการศึกษา

ผู้วิจัยได้กำหนดในส่วนของขอบเขตการวิจัยไว้ 3 ส่วนคือ ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านประชากร ขอบเขตด้านเวลา

### 1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุ และแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งใน เกม Online PvP โดยใช้ VALORANT เป็นพื้นที่หลักสำหรับศึกษา โดยศึกษาจาก แนวคิด งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์จากกลุ่มผู้เล่นเกม VALORANT

### 1.4.2 ขอบเขตด้านประชากร

มุ่งศึกษาผู้ให้ข้อมูลที่เป็นผู้เล่นเกม VALORANT ที่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง

### 1.4.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาถึงสภาพปัญหา สาเหตุ และแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งภายในเกม Online PvP โดยใช้พื้นที่ของเกม VALORANT จะเริ่มทำการศึกษาค้นคว้าตั้งแต่เดือน มิถุนายน 2565 ถึง ธันวาคม 2565

## 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

**eSports หรือ Electronic Sports** คือ การแข่งขันกีฬาโดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการแข่งขันเช่นการใช้ โทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์

**Toxic** คือ ศัพท์เฉพาะสำหรับเรียกพฤติกรรมการกลั่นแกล้งภายในสังคมเกม



**สังคมเกม** คือ ผู้คนที่อยู่ภายในเกม หรือคนทุกคนที่เล่นเกมออนไลน์เกมเดียวกันเป็นสังคมในโลกเสมือน

**การกลั่นแกล้ง (พฤติกรรม Toxic)** คือ พฤติกรรมการกลั่นแกล้งภายในเกมที่เป็นการสกัดกั้นหรือการขัดขวางไม่ให้ผู้เล่นได้รับความสนุก เช่นการด่าทอกัน

**ผู้แกล้ง** คือ บุคคลที่มีพฤติกรรมรุนแรง และแสดงพฤติกรรมด้านลบให้กับบุคคลอื่น ๆ ภายในสังคมเกม

**เหยื่อ** คือ บุคคลที่ได้รับผลของพฤติกรรมเชิงลบจากการกลั่นแกล้ง

**Sandbox** คือ รูปแบบเกมที่ให้ผู้เล่นให้ผู้เล่นสามารถสร้างความสนุกในแบบของตัวเอง

**Real-Time Strategy (RTS)** คือ รูปแบบเกมแนววางแผนที่สถานการณ์ภายในเกมดำเนินอยู่ตลอดเวลาขณะที่ผู้เล่นกำลังวางแผน

**Shooters (FPS/TPS)** คือ เกมรูปแบบของการยิงปืน ใช้อาวุธปืนในการเล่น

**Multiplayers Online Battle Arena (MOBA)** คือ รูปแบบเกมที่เป็นเหมือนสนามแข่งขันระหว่างทีมที่มีการเล่นเหมือนกับ RTS แต่มีความแตกต่างที่ผู้เล่นจะควบคุมตัวละครของตนตัวเดียวเท่านั้น

**Role-Playing (RPG)** คือ เกมแนวสวมบทบาท

**Simulation and Sports** คือ เกมแนวการจำลองสถานการณ์จริงและกีฬา

**Puzzlers and Party games** คือ เกมแนวแก้ปัญหาเขาวัวและเกมที่เล่นกันในงานสังสรรค์

**Action-adventure** คือ เกมแนวต่อสู้ผจญภัย

**Survival and Horror** คือ เกมแนวเอาตัวรอดและเกมแนวสยองขวัญ

**Platformer** คือ เกมที่ให้ผู้เล่นเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดโดยผ่านอุปสรรคระหว่างเส้นทางนั้นๆ

## 1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจถึงรูปแบบของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในพื้นที่ออนไลน์ของเกม VALORANT
2. รับรู้ถึงสาเหตุของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นภายในเกม VALORANT
3. ทราบถึงธรรมชาติของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นต่อผู้เล่นภายในเกม VALORANT
4. สามารถวิเคราะห์ปัญหาและหาช่องทางการรับมือเบื้องต้นให้กับผู้เล่นที่ต้องเข้าร่วมในพื้นที่เกมออนไลน์ VALORANT

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเป็นการศึกษาเกี่ยวกับการรับมือการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์แนวต่อสู้ โดยทำการศึกษาผ่านพื้นที่เกมออนไลน์ของเกม VALORANT เนื้อหาของงานวิจัยจะประกอบด้วย สาเหตุของการตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ภายในเกมออนไลน์ รูปแบบของการกลั่นแกล้งในรูปแบบดังกล่าว และแนวทางการรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้งดังกล่าว ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนข้อมูลที่เกี่ยวข้องพร้อมกับทฤษฎีรวมไปถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

#### 2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง

##### 2.1.1 ความหมายของการกลั่นแกล้ง

##### 2.1.2 รูปแบบของการกลั่นแกล้ง

##### 2.1.3 การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

#### 2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเกม

##### 2.2.1 ความหมายของเกม

##### 2.2.2 ประเภทของเกม

##### 2.2.3 เกม VALORANT

##### 2.2.4 eSports (Electronic Sports)

#### 2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอาชญาวิทยา

##### 2.3.1 ทฤษฎีการเกิดเหยื่ออาชญากรรม (Theories of Victimization)

##### 2.3.2 ทฤษฎีกิจวัตร (Routine Activity Theory)

##### 2.3.3 ทฤษฎีการเลือกอย่างมีเหตุผล (Rational Choice Theory)

##### 2.3.4 ทฤษฎีการควบคุมตนเองต่ำ (Low Self Control Theory)

#### 2.4 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.5 กรอบแนวคิด

## 2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง

### 2.1.1 ความหมายของการกลั่นแกล้ง

ความหมายของการกลั่นแกล้ง ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 กำหนดความหมายของ “กลั่น” หมายถึง การคัดเลือกไว้แล้ว และ ”แกล้ง” หมายถึง การทำให้เดือดร้อนรำคาญ การจงใจทำ พูดหรือแสดงอาการอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อให้บุคคลเสียหาย อายเดือดร้อน ขัดข้อง เข้าใจผิด โดยรวมกันคำว่า “กลั่นแกล้ง” หมายถึง การหาความไม่ดีใส่ให้, หาอุบายให้ร้ายโดยวิธีต่างๆ หรือการแกล้งใส่ความ

### 2.1.2 รูปแบบของการกลั่นแกล้ง

การกลั่นแกล้งสามารถแบ่งออกอย่างเป็นประจักษ์ได้ 3 รูปแบบด้วยกันคือ การกลั่นแกล้งทางวาจา (Verbal Bullying), การกลั่นแกล้งทางสังคม(Social Bullying) และการกลั่นแกล้งทางกายภาพ (Physical Bullying) (U.S. Department of Health and Human Services, 2022)

#### การกลั่นแกล้งทางวาจา (Verbal Bullying)

การกลั่นแกล้งโดยใช้คำพูดไม่ว่าจะเป็นการพูดด้วยเสียง หรือการเขียนลงพื้นที่ต่าง ๆ ซึ่งการกลั่นแกล้งทางวาจาประกอบไปด้วย

- การเข้าหยอก
- การเรียกชื่อ
- การแซวที่ไม่เหมาะสมเกี่ยวกับเพศหรือทางเพศ
- การยุแหย่
- การข่มขู่เพื่อทำร้าย

#### การกลั่นแกล้งทางสังคม (Social Bullying)

การกลั่นแกล้งทางสังคมบางความหมายจะถูกเรียกว่าการกลั่นแกล้งทางความสัมพันธ์หรือ Relational Bullying โดยการกลั่นแกล้งรูปแบบดังกล่าวจะเป็นการกลั่นแกล้งที่มุ่งเน้นการบ่อนทำลายชื่อเสียงหรือความสัมพันธ์ของเหยื่อ โดยการกลั่นแกล้งทางสังคมประกอบไปด้วย

- การจงใจละทิ้งบุคคลให้ได้รับความอับอายเพียงลำพัง
- การยุยงให้เลิกเป็นเพื่อนกับบุคคล
- การสร้างข่าวลือเสียหายให้กับบุคคล
- การทำให้ผู้อื่นอับอายในที่สาธารณะ

### การกลั่นแกล้งทางกายภาพ (Physical Bullying)

การกลั่นแกล้งทางกายภาพคือการกลั่นแกล้งที่มุ่งหวังจะทำร้ายร่างกายของเหยื่อโดยตรง ประกอบไปด้วย

- การตี การเตะและการหยิก
- การถ่มน้ำลายใส่
- การสกัดขาและผลัก
- การแย่งสิ่งของของเหยื่อหรือการทำลายสิ่งของของเหยื่อ
- การทำท่าทางที่แสดงความรุนแรงใส่เหยื่อ

สรุปแล้วการกลั่นแกล้งหมายถึงพฤติกรรมความรุนแรงที่เกิดขึ้นเมื่อมีความไม่สมดุลทางอำนาจระหว่างคู่กรณีคือผู้แกล้งและเหยื่อโดยการกลั่นแกล้งมักจะเป็นพฤติกรรมที่เกิดซ้ำไปมาอยู่เรื่อยไป แต่มีโอกาสที่จะมีความเปลี่ยนแปลงในเรื่องทิศทางของอำนาจ ทำให้เหยื่อกลายมาเป็นผู้แกล้งเสียเอง โดยการกลั่นแกล้งจะสามารถแบ่งประเภทออกได้เป็น 3 รูปแบบ คือการกลั่นแกล้งทางวาจา โดยการเขียนหรือพูดคำพูดที่ไม่ดี, การกลั่นแกล้งทางสังคมที่เป็นการกลั่นแกล้งที่มุ่งเน้นการทำลายความสัมพันธ์ และการกลั่นแกล้งทางกายภาพที่เป็นการทำร้ายร่างกาย

#### 2.1.3 การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying หรือ Cyberharassment)

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์คือการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นบนอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ อย่าง โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ โดยใช้ช่องทางของข้อความ แอปพลิเคชัน สื่อออนไลน์ พื้นที่พูดคุยออนไลน์ และพื้นที่สำหรับเกม ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผู้คนสามารถอ่าน เข้าร่วมหรือแบ่งปันข้อมูลดังกล่าวได้

การส่งข้อความ ลงข้อมูล หรือแบ่งปันข้อมูลที่เป็นข้อมูลแง่ลบ สร้างความเดือดร้อน ข้อมูลเท็จ หรือข้อมูลร้าย ๆ เกี่ยวกับบุคคลอีกคน ซึ่งรวมไปถึงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับบุคคลที่สร้างความอับอายให้กับผู้นั้น ล้วนเป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ซึ่งบางครั้งข้ามเส้นของการเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนกลายเป็นพฤติกรรมอาชญากรรมอีกด้วย

ข้อมูลที่ลงในพื้นที่ไซเบอร์เป็นข้อมูลในรูปแบบของข้อมูลถาวรที่บันทึกมูมอง กิจกรรมและพฤติกรรมของผู้ลงข้อมูล ซึ่งข้อมูลส่วนนี้อาจเรียกว่าเป็นชื่อเสียงในโลกออนไลน์ที่ในกรณีจะต้องมีการค้นคว้าเกี่ยวกับผู้ลงข้อมูล ผู้ค้นคว้าจะสามารถเจอข้อมูลเหล่านี้บนโลกออนไลน์ได้เสมอ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จะสร้างความเสียหายหรือผลเสียกับทุกคนที่มีความเกี่ยวข้องไม่เพียงแต่เหยื่อ แต่ผู้แกล้งและผู้เข้าร่วมอื่น ๆ ทำให้การกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์มีความแตกต่างจากการกลั่นแกล้งแบบทั่วไปโดยการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จะมีความต่อเนื่องเพราะข้อมูลจะอยู่บนออนไลน์ตลอดเวลาทำให้เหยื่อไม่สามารถพักหรือหาช่องทางผ่อนคลายจากการกลั่นแกล้งได้ และข้อมูลเหล่านี้จะอยู่อย่าง

ถาวรถ้าไม่มีการถอดถอนข้อมูลดังกล่าวออกกลายเป็นชื่อเสียงด้านลบกับผู้แกล้งในอนาคต ท้ายที่สุด การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นสิ่งที่จะสังเกตได้ยากเว้นแต่ว่าจะอยู่ในพื้นที่ที่มีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้น

พูดได้ว่าการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความแตกต่างจากการกลั่นแกล้งทั่วไปคือเป็นการกลั่นแกล้งที่เกิดบนพื้นที่ดิจิทัลหรือพื้นที่เสมือนที่มีสังคมของผู้คนอยู่และสื่อสารกันโดยจะเป็นการลงข้อมูลที่สร้างผลเสียต่อบุคคล ซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะถูกบันทึกในออนไลน์จนกว่าจะมีการถอดถอนข้อมูลดังกล่าวออก และเป็นการกลั่นแกล้งในรูปแบบที่จับสังเกตได้ยากถ้าไม่ได้อยู่หรือคลุกคลีอยู่ในกลุ่มพื้นที่ที่มีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้น

## 2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเกม

### 2.2.1 ความหมายของเกม

ความหมายของเกม ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 กำหนดความหมายของ “เกม” หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกา กำหนด การเล่นเพื่อความสนุก การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม การแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน หรือลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ

เกม (Game) เป็นคำที่มาจากภาษาเยอรมันหมายถึงกิจกรรมที่ทำขึ้นเพื่อความสนุกโดยไม่ มีจุดประสงค์ใดๆ ในหมายคือคือกิจกรรมใด ๆ ที่สร้างความสนุกคือเกม แต่ความหมายของเกมที่ใช้ในปัจจุบันมาจาก Johan Huizinga (1938) และ Friedrich Georg Jungar (1959) โดยเกมจะมี กฎเกณฑ์และอุปกรณ์สำหรับการเล่น โดยกฎเกณฑ์การเล่นของเกมอาจคงเดิมแต่ อุปกรณ์การเล่น แตกต่างออกไป หรืออุปกรณ์การเล่นคงเดิมแต่กฎของเกมแตกต่างออกไป

สิ่งที่เกมจะมีอยู่ตลอดคือ กฎการเล่น เป้าหมายของเกม สิ่งที่เกิดขึ้นภายในเกมที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละเกม และการแข่งขัน

กฎการเล่นเกมเปรียบเสมือนกฎหมายที่อยู่ภายในเกม ไม่สามารถบังคับใช้ที่อื่นนอกจากใน เกมได้ การเล่นเกมไม่สามารถบังคับให้บุคคลเข้ามาเล่นเกมได้ แต่ผู้ที่เข้าร่วมเล่นเกมจะอยู่ภายใต้กฎ ของเกมเดียวกัน

เป้าหมายของเกมมีสองความหมายคือ (1) หลักเกณฑ์ของการชนะเกม (2) แผนที่ใช้ สำหรับการชนะเกม โดยความแตกต่างระหว่างสองความหมายคือ เกมบางเกมมีกฎของการชนะเกม คือแต้มคะแนนสูงที่สุดจึงชนะเกมหลักเกณฑ์ของการชนะเกมคือได้มาซึ่งแต้มคะแนนเพื่อชนะเกม ใน ส่วนของแผนที่ใช้สำหรับการชนะเกมคือวิธีการที่ผู้เล่นเล่นเกมเพื่อให้ได้มาซึ่งแต้มของเกม เกมทุกเกม จะมีผู้ชนะและผู้แพ้เสมอโดยเป้าหมายของเกมจะต้องเป็นสิ่งที่สามารถวัดได้และเป็นที่ยอมรับ

สิ่งที่เกิดขึ้นภายในเกมที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละรอบ เป็นเสน่ห์ของเกมที่แตกต่างจาก การอ่านหนังสือ การชมภาพยนตร์ ที่การอ่านและรับชมนั้นรูปแบบการดำเนินไปจะเหมือนเดิมในทุกๆ

ครั้งที่เราเสพ แต่เกมในทุกๆการเล่นจะมีความแตกต่างออกไปเรื่อย ๆ และไม่เหมือนกันในทุก ๆ รอบของการเล่น

การแข่งขัน เกมจะต้องมีการแข่งขันกันระหว่างผู้เล่น จะมีผู้แพ้และผู้ชนะ แม้แต่เกมที่ผู้เล่นจะต้องช่วยกันเล่นอย่างเกมแนว Cooperative Games หรือ COOP ซึ่งเกม COOP นั้นผู้เล่นจะต้องแข่งขันกับระบบของเกมเพื่อชนะเกมที่เล่น

โดยสรุปแล้ว เกมคือสิ่งที่ประกอบด้วยอุปกรณ์การเล่นและกฎการเล่นเกม มีหลักเกณฑ์ที่แน่นอน กฎ เป้าหมาย ความแตกต่างในแต่ละรอบของเกม และการแข่งขันภายในเกม โดยผู้เล่นแต่ละคนจะมีประสบการณ์ร่วมกัน มีความเท่าเทียมกัน มีอิสระ มีกิจกรรมภายในเกม ที่ไม่มีผลต่อโลกภายนอก

## 2.2.2 ประเภทของเกม

รูปแบบของเกมหรือประเภทของเกมมีอยู่มากมายโดยสามารถแบ่งประเภทออกเป็นประเภทหลักคือ

- Sandbox
- Real-time strategy (RTS)
- Shooters (FPS/TPS)
- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
- Role-playing (RPG)
- Simulation and sports
- Puzzlers and party games
- Action-adventure
- Survival and horror
- Platformer

มากไปกว่านั้น ผู้พัฒนาเกมในปัจจุบันจะนำประเภทของเกมมาผสมกันเพื่อสร้างประสบการณ์ที่สดใหม่ให้กับผู้เล่นอยู่เสมอ (Dwight Pavlovid, 2020)

Sandbox เป็นรูปแบบของเกมที่สร้างขึ้นในรูปแบบเปิดให้ผู้เล่นได้เลือกวิธีการเล่นได้ด้วยตนเองโดยมีอุปกรณ์ภายในเกมให้ผู้เล่นได้เลือกใช้เพื่อเล่นเกม โดยเกมรูปแบบ Sandbox มักจะไม่เน้นในเรื่องของเป้าหมายเกมหรือเส้นทางที่ผู้เล่นจะต้องเดินตามกำหนดของเกม

Real-time strategy (RTS) จะเป็นเกมที่ให้ผู้เล่นควบคุม “หมาก” ของเกมที่มีความแตกต่างกันออกไปในเกมต่างๆ เพื่อเอาชนะกันในรอบของเกมแบบ Real-time หรือการควบคุมแบบฉับพลัน โดยเกมแบบนี้จะประกอบไปด้วยทรัพยากรภายในเกมที่จำเป็นต้องให้ผู้เล่นบริหารจัดการเพื่อชนะเกม ตัวอย่างเกม RTS ที่สามารถเห็นได้ทั่วไปคือ หมากกรุก

Shooter (FPS/TPS) เป็นเกมแนวเดินหน้ายิงที่มีความแพร่หลายในปัจจุบันโดยเกมประเภทนี้จะมีแยกย่อยออกมาคือ First Person Shooter (FPS) และ Third Person Shooter (TPS) ที่จะให้ประสบการณ์กับผู้เล่นแตกต่างกันออกไปโดย FPS จะเป็นเกมมุมมองบุคคลที่ 1 ที่ผู้เล่นจะรับบทบาทเป็นตัวละครภายในเกมได้เห็นมุมมองผ่านตาของตัวละคร แต่ TPS คือการที่ผู้เล่นจะมองเห็นมุมมองของตัวละครผ่านไหล่ของตัวละครเปรียบเสมือนเกมกำลังเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวละครที่ผู้เล่นควบคุม

Multiplayer Online Battle area (MOBA) เกมแนวนี้มีความคาบเกี่ยวกับ RTS ที่จะมีการเล่นในรูปแบบที่คล้ายคลึงกันแต่มีความแตกต่างที่ผู้เล่นจะควบคุมตัวละครเพียงตัวละครเดียวระหว่างเล่นเกมนั้นๆ ไม่จำเป็นต้องบริหารทรัพยากรสำหรับทั้งทีมหรือฝ่าย แต่บริหารทรัพยากรสำหรับตัวละครตนเองเท่านั้น

Role-playing games (RPG) เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครภายในเกม มีการฝึกฝนตัวละครเพื่อให้ตัวละครนั้นมีทักษะที่สูงขึ้นเพื่อข้ามอุปสรรคภายในเกม

Simulation and Sports เกมแนวเสมือนจริงและกีฬาจะเน้นในประสบการณ์การเล่นของผู้เล่นที่จะให้ความเสมือนจริงมากที่สุด ตรงกับความจริงมากที่สุด และในส่วนของเกมกีฬาจะมีการประสานงานกับบริษัทกีฬาที่มีชื่อเสียงเพื่อสร้างขึ้นมาเป็นเกมเพื่อให้แฟนคลับกีฬาได้เล่นเกมที่เป็นกีฬาที่ผู้เล่นชื่นชอบ

Puzzlers and Party games เกมแนว Puzzlers หรือเกมที่ให้ผู้เล่นแก้ไขปริศนาเพื่อบรรลุเป้าหมายของเกม โดยผู้เล่นจะมีอุปกรณ์ที่เกมจัดไว้ให้เพื่อแก้ปริศนาที่เกมสร้างขึ้นเพื่อให้ตนผ่านอุปสรรคไปได้ และส่วนของ Party games จะเป็นเกมแนวเล่นหลายคนเพื่อให้ผู้เล่นได้เล่นร่วมกันเพื่อความสนุกทั่วไปในครัวเรือน

Action-adventure เกมแนวต่อสู้ผจญภัยที่จะเน้นเนื้อเรื่องหรือการเล่าเรื่องของเกมเพื่อให้ผู้เล่นติดพันอยู่กับเนื้อเรื่องที่มีความน่าสนใจเหมือนกับภาพยนตร์ แต่อย่างไรก็ตามเกมประเภทนี้นอกจากเนื้อเรื่องแล้วจะต้องประกอบไปด้วยการเล่นหรือระบบเกมที่น่าสนใจที่ทำให้ผู้เล่นสนใจที่จะเล่นเกมประเภทนี้ด้วย

Survival and Horror เกม Survival หรือเกมเอาชีวิตรอดจะเน้นในเรื่องของการบริหารทรัพยากรเพื่อที่ผู้เล่นจะสามารถอยู่รอดในเกมได้ต่อไป แต่เกม Horror หรือเกมที่น่ากลัวจะเน้นไปในเรื่องของการสร้างประสบการณ์ที่น่ากลัวและกดดันให้กับผู้เล่น

Platformer เป็นเกมแนวที่ไม่มีมีการเปลี่ยนแปลงอะไรมากในรอบหลายปี เกมเน้นไปในเรื่องของการให้ผู้เล่นเคลื่อนที่จากจุด A ไปที่จุด B เพื่อบรรลุเป้าหมายของเกมโดยอุปสรรคจะมีความแตกต่างออกไปเรื่อย ๆ

### 2.2.3 เกม VALORANT

เกม VALORANT เป็นเกมที่ถูกจัดหมวดหมู่อยู่ในส่วนของ Shooter (FPS) หรือ First Person Shooter โดยผู้เล่นจะได้เล่นเกมในรูปแบบของมุมมองบุคคลที่ 1 ที่ผู้เล่นจะรับบทบาทเป็นตัวละครภายในเกมได้เห็นมุมมองผ่านตาของตัวละคร โดยผู้เล่นจำเป็นต้องสร้างบัญชีสำหรับเกม VALORANT ผ่านทางเว็บไซต์ของผู้พัฒนา Riot Games โดยใช้ Email ของผู้เล่นในการสร้างและยืนยันตัวตนผ่านทาง Email นั้นๆ เมื่อผู้เล่นจัดการเกี่ยวกับบัญชีสำหรับเล่นเกม VALORANT เรียบร้อยผู้เล่นจำเป็นต้องติดตั้งเกมลงบนคอมพิวเตอร์และทำการเข้ารระบบของเกมผ่านทางบัญชีที่ลงทะเบียนไว้เพื่อเข้าเล่นเกม

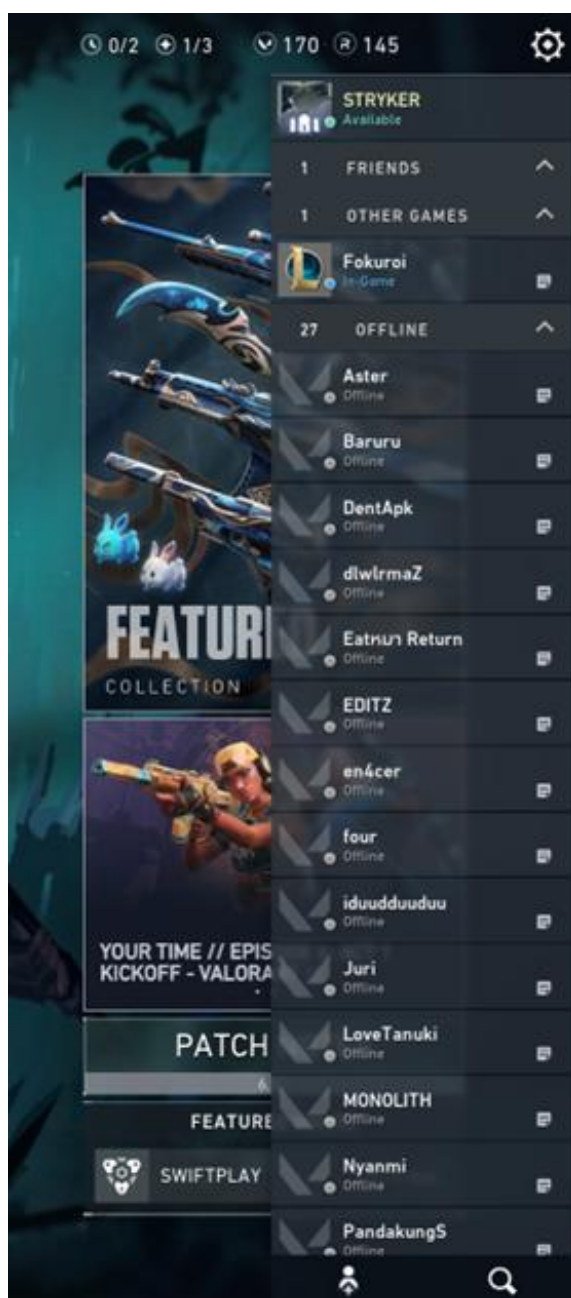
เมื่อผู้เล่นทำการติดตั้งเกมเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้วผู้เล่นจะสามารถเข้าเล่นเกมได้โดยการกดเข้าที่โปรแกรมเกม VALORANT และเกมจะนำผู้เล่นเข้ามาสู่หน้าต่างข้อมูลหน้าแรกของเกม ซึ่งหน้าแรกของเกมจะประกอบไปด้วยตัวเลือกต่างๆเกี่ยวกับเกมตั้งแต่(ด้านซ้ายมือ) ปุ่มเริ่มเล่นเกม (Play) ข้อมูลการเล่นของผู้เล่น (Career) บริการของเกม (Battle pass) ของสะสมภายในเกม (Collection) ตัวละครเอเจนต์ (Agents) และร้านค้าภายในเกม (Store)



ภาพ 4 ภาพหน้าต่างแรกของเกม VALORANT

ส่วนต่อมาด้านขวาของหน้าต่างจะเป็นส่วนของภารกิจรายวัน (สัญลักษณ์นาฬิกา) /รายสัปดาห์(สัญลักษณ์ดาว) ค่าเงินภายในเกมสองรูปแบบที่แตกต่างจากค่าเงินจริง(สัญลักษณ์ V) แบบที่ได้ผ่านการเล่นเกม (สัญลักษณ์ R) และรายชื่อเพื่อนที่ผู้เล่นมีอยู่ภายในเกมโดยผู้เล่นจะสามารถทำการเพิ่มเพื่อนได้ผ่านทางชื่อบัญชีของเพื่อนและชุดตัวเลขหรือตัวหนังสือที่เป็นรหัสของบัญชีเพื่อนคนนั้น ๆ

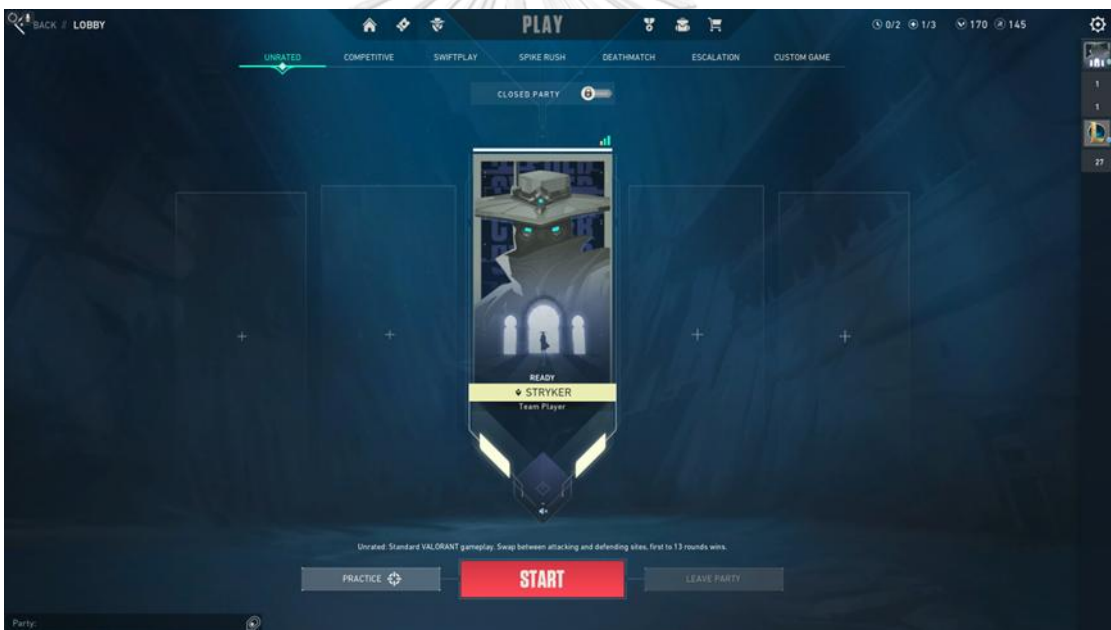




ภาพ 5 ส่วนด้านขวาของหน้าต่างแรกจากเกม VALORANT ที่แสดงรายชื่อเพื่อน

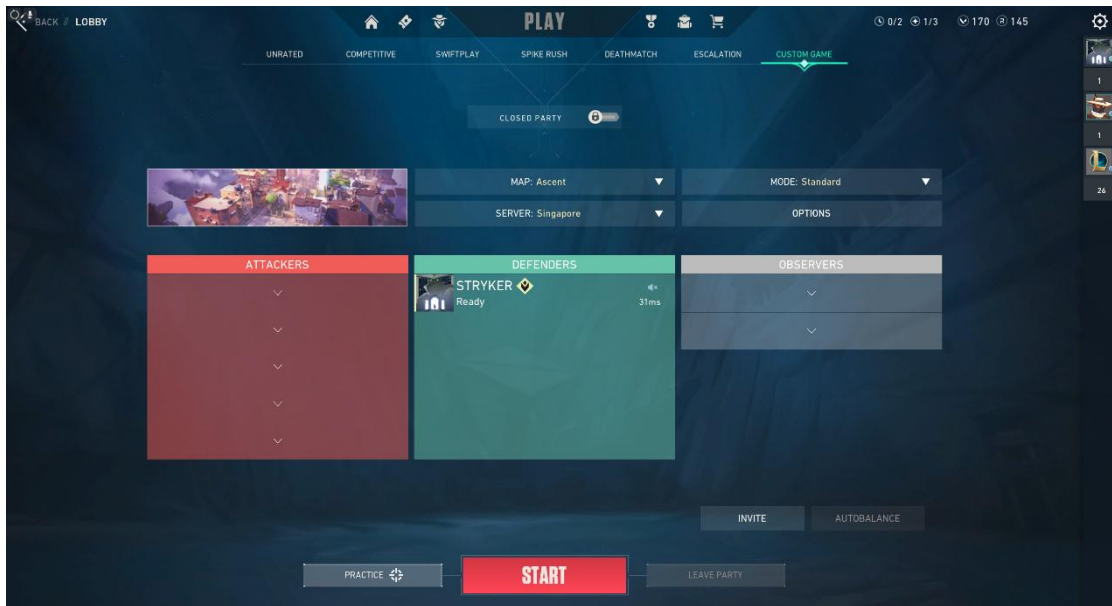
เมื่อผู้เล่นเลือกปุ่ม “Play” เกมจะนำผู้เล่นเข้าสู่หน้าต่างสำหรับเลือกโหมดการเล่นและหน้าต่างการสร้างกลุ่มสำหรับเล่นเกม โดยเกมโหมดจะประกอบไปด้วย Unrated ที่จะเป็นการเล่นเกม VALORANT แบบปกติที่ผู้เล่นจะถูกนำเข้าไปในเกมที่เป็นรูปแบบของ 5 ผู้เล่นปะทะ 5 ผู้เล่นที่มีการสลับรูปแบบการเล่นระหว่างฝ่ายโจมตีและฝ่ายรับซึ่งฝ่ายใดทำคะแนนภายในเกมถึง 13 แต้มชนะก่อนเป็นฝ่ายชนะเกมนั้น Competitive จะเป็นการเล่นเกม VALORANT แบบปกติที่จะมี

กฎเกณฑ์เหมือนกับ Unrated แต่จะมีในเรื่องของการจัดอันดับภายในเกมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย Swift play เป็นโหมดที่ใช้เวลาเล่นสั้นลง ฝ่ายใดทำแต้มถึง 5 แต้มชนะก่อนจะชนะเกม Spike Rush โหมดการเล่นที่กฎเกณฑ์เดียวกับ Unrated และใช้เวลาสั้นกว่าคือ ฝ่ายใดทำแต้ม 4 แต้มชนะก่อนจะชนะเกม โดยเกมจะมีการเพิ่มลูกเล่นเล็กๆน้อยๆเข้ามาในเกมและจะทำการสุ่มอาวุธสำหรับผู้เล่นทุกฝ่าย ,Deathmatch จะเป็นเกมโหมดสำหรับการเล่นเพื่อทำความเข้าใจถึงการใช้งานอาวุธปืนภายในเกมโดยผู้เล่นจะไม่มีทักษะของตัวละครภายในเกมและจะสามารถเลือกอาวุธใดก็ได้สำหรับการจัดการกับผู้เล่นคนอื่นภายในเกมนั้นๆ โหมด Deathmatch จะไม่มีการเล่นเป็นทีมเกมจะให้ผู้เล่นเข้าเกมที่ผู้เล่นจะต้องจัดการผู้เล่นทุกคนที่ผู้เล่นเจอ ผู้เล่นคนใดสามารถสังหารผู้เล่นคนอื่นจนครบกำหนด 40 การสังหารจะถือเป็นผู้ชนะเกมโหมดนี้ Escalation จะเป็นเกมโหมดที่จะผู้เล่นเล่นร่วมกันเป็นทีมโดยสองทีมจะแข่งขันกันโดยการสังหารฝ่ายตรงข้ามเพื่อเปลี่ยนอาวุธและทักษะซึ่งจะมีการสุ่ม 12 ระดับทีมใดสามารถสังหารผู้เล่นอีกฝ่ายได้จนครบ 12 ระดับถือเป็นฝ่ายชนะเกม



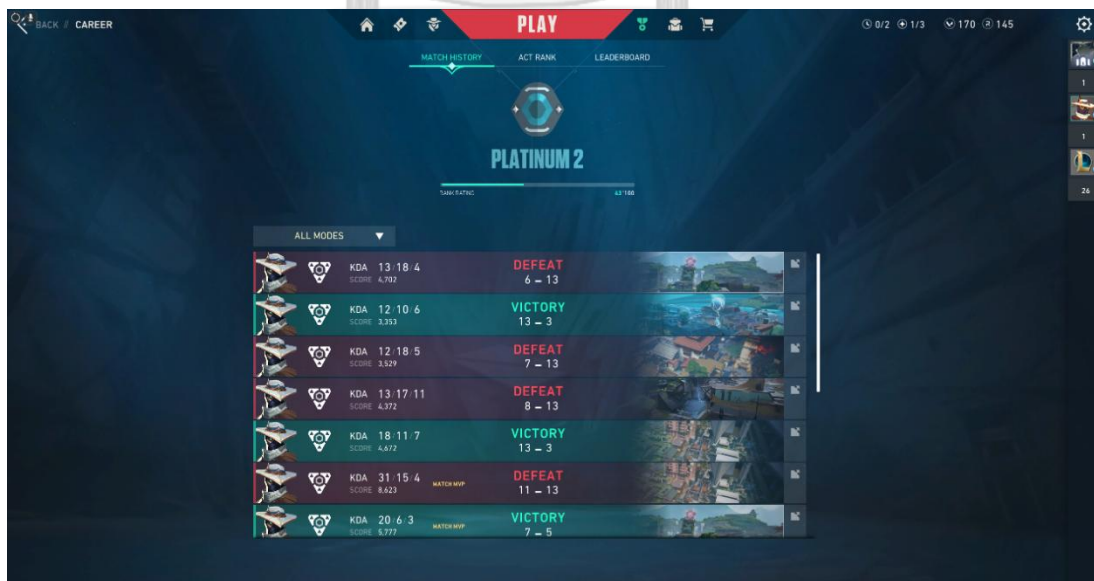
ภาพ 6 หน้าต่างสำหรับการเริ่มเล่นเกม VALORANT

สุดท้ายคือ Custom Game ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถสร้างเกมของ VALORANT เล่นกับเพื่อนได้ถึง 11 คน สามารถเลือกแผนที่ เกมโหมด และกฎการเล่นได้อย่างอิสระ



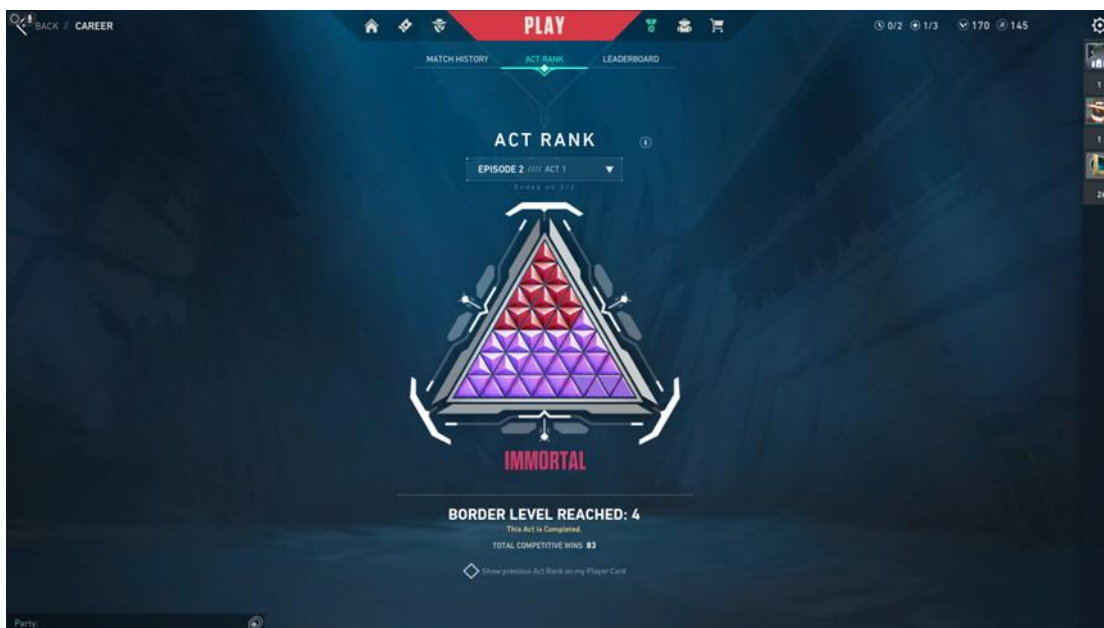
ภาพ 7 ภาพหน้าต่างการเริ่มเกม VALORANT ด้วยตัวผู้เล่นเอง

เมื่อผู้เล่นเลือกตัวเลือกในหมวดหมู่ Career เกมจะนำผู้เล่นเข้าสู่ประวัติการ (Match History) เล่นของผู้เล่นที่ผ่านมาโดยผู้เล่นจะสามารถเข้าสู่สถานะการเล่นทั้งหมดของผู้เล่นได้อย่างละเอียด

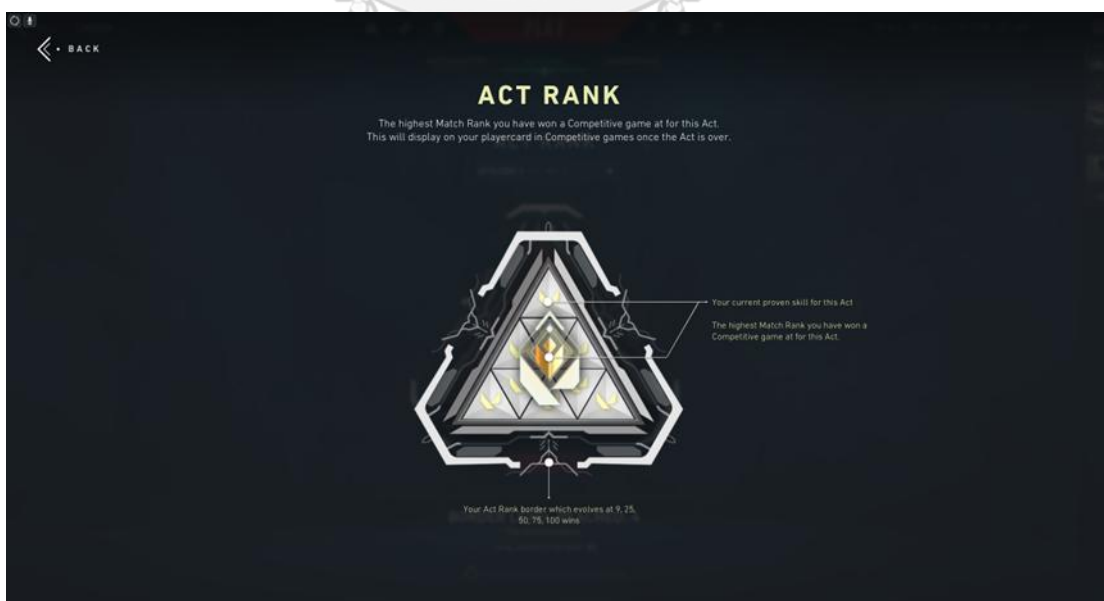


ภาพ 8 ภาพหน้าต่างแสดงสถิติการเล่นของผู้เล่นในเกมรอบต่าง ๆ ที่ผ่านมา

ส่วนของ Act Rank จะมีไว้สำหรับผู้เล่นที่เล่นเกมในโหมด Competitive ที่จะทำให้ผู้เล่นดูจำนวนการชนะเกมของผู้เล่นภายในช่วงเวลาต่างๆของเกม โดยช่วงเวลาต่างๆของ VALORANT จะถูกแบ่งออกเป็น Episode ที่จะกินเวลาราว 3 เดือน และแบ่งย่อยออกเป็น Act ที่จะกินเวลา 40-50 วัน โดยการแสดงอันดับดังกล่าวหยอดบนสุดของสามเหลี่ยมจะเป็นอันดับที่ผู้เล่นเล่นได้สูงที่สุดในช่วงเวลานั้น ๆ



ภาพ 9 จำนวนการชนะของผู้เล่นที่จะแสดงอยู่ในข้อมูลของผู้เล่น



ภาพ 10 ภาพอธิบายหลักการการแสดงผลลำดับขั้นของผู้เล่นในข้อมูลของผู้เล่น

ในส่วนของ Leaderboard จะเป็นการแสดงอันดับของผู้เล่นภายในทวีปว่าผู้เล่นอยู่ในอันดับใด โดย Leaderboard จะแสดงผู้เล่นที่อันดับอยู่ใน Top 1% ของทวีปเท่านั้น

ตัวเลือก Battlepass หรือบริการภายในเกมจะเป็นเหมือนรางวัลสำหรับผู้เล่นที่เล่นเกม โดยผู้เล่นจะได้รับแต้ม XP ทุกครั้งที่เล่นจบเกมและแต้มเหล่านั้นจะเข้ามาเป็นแต้มสำหรับ Battlepass ที่จะให้รางวัลผู้เล่นโดยผู้เล่นจะจ่ายเงินเพื่อซื้อ Battlepass หรือไม่ซื้อขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นเองซึ่งของรางวัลจะประกอบไปด้วยหลาย อย่าง อย่างเช่น ลายอาวุธ รูปภาพ ฉายา เงินภายในเกม และอื่น ๆ



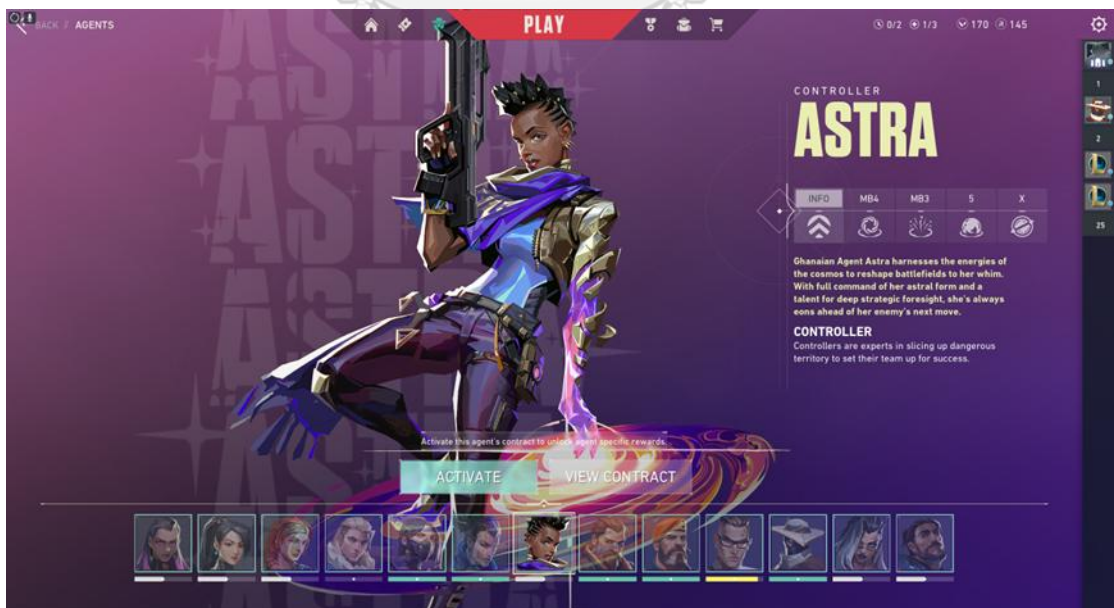
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ภาพ 11 ภาพแสดงข้อมูลเกี่ยวกับรางวัลของระบบ Battlepass

ตัวเลือก Collection จะเป็นส่วนของสะสมที่ผู้เล่นมีประกอบไปด้วยรูปบัตรของผู้เล่น ฉายา สเปรย์ และลวดลายเป็นต่าง ๆ ที่ผู้เล่นเป็นเจ้าของ



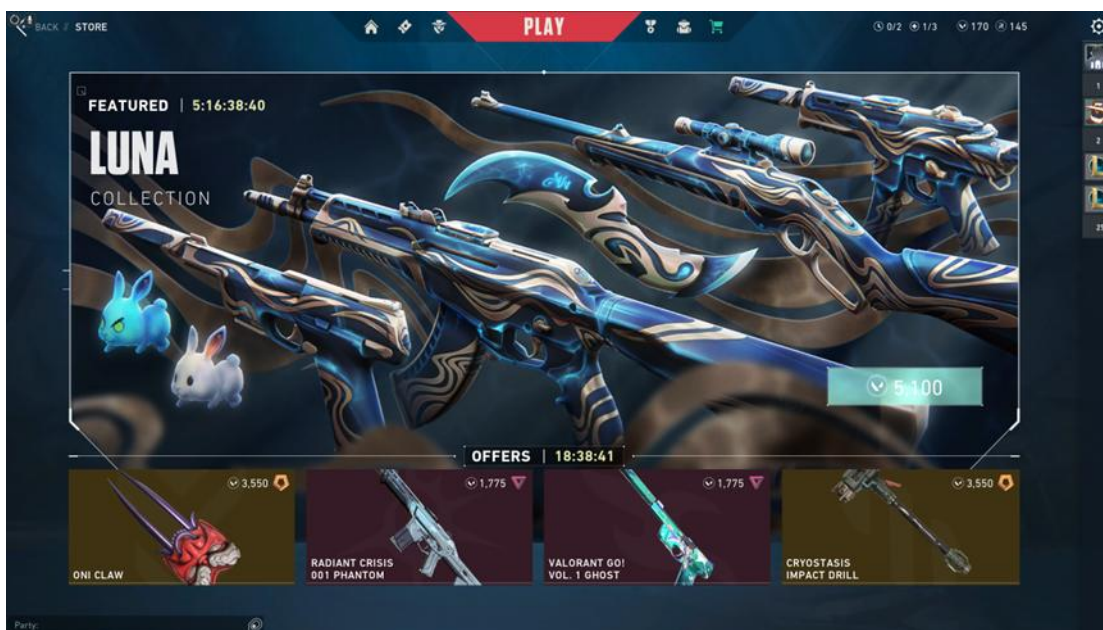
ภาพ 12 คลังอุปกรณ์ที่ผู้เล่นสามารถใช้ในเกมการเล่น

ตัวเลือก Agents จะเป็นข้อมูลตัวละครที่ผู้เล่นครอบครอง โดยผู้เล่นจะได้รับตัวละครเริ่มต้นจำนวนหนึ่งและจะต้องใช้วิธีการ “Activate Contract” ตัวละครที่ต้องการปลดล็อคและเล่นเกมให้ได้ XP ตามจำนวนที่กำหนดเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวละครที่ยังไม่ปลดล็อค โดยตัวละครทั้งหมดในขณะนี้คือ 20 ตัวละครโดยแต่ละตัวละครจะมีทักษะเฉพาะตัวที่ต่างกันไป และหน้าที่ต้องตัวละครที่ต่างกันไป



ภาพ 13 ตัวละครที่ผู้เล่นสามารถนำไปในภายในเกมการเล่น

ตัวเลือก Store คือตัวเลือกสำหรับผู้เล่นที่สนใจสนับสนุนเกมโดยการใช้เงินจริงแลกเป็นค่าเงินในเกมและซื้อของภายในเกมอย่างเช่นลายอาวุธต่าง ๆ ซึ่งเมื่อซื้อลายอาวุธแล้วลายนั้นๆจะเข้าไปอยู่ในหมวดของ Collection ให้ผู้เล่นสามารถเข้าไปเลือกใช้ได้ตามใจชอบ



ภาพ 14 หน้าต่างร้านค้าที่ผู้เล่นสามารถใช้เงินในการซื้ออุปกรณ์ที่มีหน้าตาแตกต่างจากปกติเพื่อนำไปเล่นภายในเกม

#### 2.2.4 eSports (electronic sports)

eSport หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ คือ การแข่งขันที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อการแข่งขันในที่นี้คือเกม โดยหลักแล้วการแข่งขันจะเป็นการแข่งขันแบบทีมโดยทีมแต่ละทีมจะเอาชนะกันเพื่อเงินรางวัล

เริ่มต้นในช่วงปี 1990 การเล่นเกมเปลี่ยนจากงานอดิเรกเป็นการแข่งขันระดับมืออาชีพ ในปัจจุบันการแข่งขัน eSports ในปี 2018 ในหนังสือของ Forbes อุตสาหกรรม eSports มีมูลค่าเกือบหนึ่งพันล้านดอลลาร์สหรัฐการแข่งขันระดับโลกมีผู้เข้าชมการถ่ายทอดสดกว่าสิบล้านคนจนสามารถเรียกได้ว่าการแข่งขัน eSports ที่โตขึ้นปีต่อปีเป็นที่น่าจับตามองอย่างมากในแง่ของการพัฒนาเศรษฐกิจในปัจจุบัน

ในสหรัฐอเมริกามหาวิทยาลัยได้มีการเพิ่มทีมสำหรับแข่งขัน eSports รวมไปถึงการจัดปริญญาด้านการแข่งขัน eSports จาก Sports Business Journal กล่าวว่าโรงเรียนมัธยมปลาย 19500 โรงเรียนมีการจัดทีมสำหรับการแข่งขัน eSports ในประเทศแล้ว

การแข่งขัน eSports ตามความนิยมแล้วจะสามารถรับชมการแข่งขันระดับต่าง ๆ ในช่องทางอินเทอร์เน็ตบนเว็บไซต์ Twitch ซึ่งเป็นหนึ่งในตัวแปรที่ทำให้ eSports เป็นที่นิยมในปี 2017 เว็บไซต์ Twitch ที่เป็นเครือข่ายของบริษัทระดับโลกอย่าง Amazon มีผู้เข้าชมเว็บไซต์ต่อวัน บันทึกในปี 2017 คือ 15 ล้านคนต่อวันและใช้เวลาดูการแข่งขัน eSports และเนื้อหาอื่น ๆ บนเว็บไซต์ กว่า 355 พันล้านนาที่ ซึ่งให้เห็นว่านอกจากปัจจุบันการเล่นเกมจะเป็นที่นิยม การดูคนเล่นเกมก็เป็นที่นิยมเช่นเดียวกันโดยสถิติผู้เล่นที่ชื่นชอบเล่นเกมในข่ายของการติดเกมคือเล่นเกม 25 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และใช้เวลาอีก 25 ชั่วโมงในการดูการถ่ายทอดสดและการใช้งานอินเทอร์เน็ตอื่น ๆ

eSports ในประเทศไทยพบว่ามีมีการพยายามผลักดันวงการ eSports ให้อยู่ในหมวดกีฬา เพื่อการแข่งขันและมีการสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมหรือธุรกิจใวงวงการ eSports ด้วยงบประมาณ 400 ล้านบาทในปีงบประมาณปี 2565 มากไปกว่านั้นมีการเปิดหลักสูตรมหาวิทยาลัยหลายแห่งในประเทศไทยด้าน eSports สำหรับนักศึกษาทางด้านดังกล่าว และประเทศไทยในปี 2019 ได้เข้าร่วมแข่งขันใน SEA Games และได้รับเหรียญทองจากการแข่งขันในเกม Arena of Valor หรือ (ROV) และมีตัวแทนประเทศไทยได้รับชัยชนะในการแข่งขันระดับโลกในปี 2021

## 2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอาชญาวิทยา

### 2.3.1 ทฤษฎีการเกิดเหยื่ออาชญากรรม (Theories of Victimization)

ทฤษฎีเกี่ยวกับการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมมีนักคิดหลายท่านแจ้งรูปแบบหรือประเภทของการตกเป็นเหยื่อตามคุณสมบัติที่กำหนดไว้

Benjamin Mendelsohn (1947) ได้มีการแบ่งประเภทเหยื่อตามความมีส่วนร่วมของเหยื่อ 6 ประเภทคือ

1. เหยื่อบริสุทธิ์ หรือเหยื่อนั้นไม่มีความเกี่ยวข้องกับผู้ก่อเหตุเลย
2. เหยื่อมีความเกี่ยวข้องเล็กน้อย
3. เหยื่อที่สมัครใจเป็นเหยื่อ
4. เหยื่อที่ยุ่งแรงแให้เกิดอาชญากรรม
5. เหยื่อที่ยุ่งแรงแเป็นเวลานานจนอาชญากรทนมัโหวจึงก่อให้เกิดอาชญากรรม
6. การที่บุคคลคิดว่าตนเองเป็นเหยื่อ

Von Hentig (1948) แบ่งประเภทเหยื่อตามความเสี่ยงของการตกเป็นเหยื่อ 16 ประเภท โดยพิจารณาจากปัจจัยทางกายภาพคือ

1. ผู้ที่เป็นเด็ก (The Young)
2. บุคคลเพศหญิง (The Female)
3. บุคคลสูงอายุ (The Old)



4. บุคคลที่มีจิตบกพร่อง (The Mentally Defective)
5. บุคคลที่มีใจหดหู่ (The Depressed)
6. บุคคลที่มีความโลภ (The Acquisitive)
7. บุคคลที่มีพฤติกรรมเสเพล (The Wanton)
8. บุคคลที่มีความรู้สึกเปล่าเปลี่ยวหรืออกหัก (The Lonesome, The Heartbroken)
9. ผู้อพยพ (Immigrant)
10. ชนกลุ่มน้อย (Minorities)
11. ผู้ที่ประสาทการรับรู้ผิดปกติ (The Dull)
12. บุคคลที่มีความทุกข์ทรมาน (Tormentor)
13. บุคคลผู้ที่ถูกติดโอกาส (The Blocked, Exempted, Fighting)

Stephen Schafer (1968) แบ่งประเภทเหยื่อโดยนำวิธีการแบ่งของ Benjamin Mendelsohn และ Von Hentig มาร่วมกันและสร้างเป็นประเภทใหม่ 7 ประเภท

1. เหยื่อที่ไม่เกี่ยวข้องกับอาชญากร (Unrelated Victims)
2. เหยื่อที่เปิดโอกาสให้อาชญากร (Provocative Victims)
3. เหยื่อเป็นแรงบันดาลใจให้อาชญากร (Precipitative Victims)
4. เหยื่อที่ด้อยแอทางชีวภาพ (Biologically Weak Victims)
5. พวกชนกลุ่มน้อย (Socially Weak Victims)
6. ผู้ที่เป็นเหยื่อและอาชญากรในเวลาเดียวกัน (Self-Victimizing Victims)
7. เหยื่อการเมือง (Political Victims)

เห็นได้ว่าการแบ่งประเภทเหยื่อของแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันออกไปตามมุมมองของนักวิชาการแต่ละคน โดย Mendelsohn จะมองในเรื่องของความมีส่วนร่วมของเหยื่อ Von Hentig จะมองในเรื่องของความเสียหายหรือความอ่อนแอของตัวบุคคลไม่ว่าจะเป็นความอ่อนแอทางกาย ทางใจ หรือทางสังคม สุดท้าย Schafer จะนำรูปแบบของ Mendelsohn และ Von Hentig มาผสมกันและแบ่งหมวดใหม่ (วิเชียร ปรีชาธรรมวงศ์, 2558)

โดยจากข้อมูลเกี่ยวกับเหยื่อดังกล่าวสามารถทำให้เราสามารถเข้าใจได้ว่าบุคคลหรือผู้เล่นภายในเกมประเภทใดที่มีสิทธิของการตกเป็นเหยื่อของอาชญากรรมในพื้นที่ของเกมออนไลน์ VALORANT เป็นกรอบข้อมูลสำคัญที่จะสามารถให้ผู้วิจัยรับรู้เบื้องต้นได้ว่าธรรมชาติของการตกเป็นเหยื่อ

### 2.3.2 ทฤษฎีกิจวัตร (Routine Activity Theory)

Lawrence Cohen และ Marcus Felson (1979) พูดเกี่ยวกับทฤษฎีกิจวัตรใน American Sociological Review เกี่ยวกับการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมโดยหัวใจของทฤษฎีคืออาชญากรรมจะเกิดขึ้นเมื่อปัจจัย 3 ปัจจัยคือ

1. ผู้กระทำความผิดที่มีแรงจูงใจ (Motivated Offender)
2. เป้าหมายที่เหมาะสม (Suitable Target)
3. ขาดการดูแล (Lack of Guardian)

เมื่อปัจจัยทั้งสามอยู่รวมกันจะทำให้เกิดอาชญากรรม ซึ่งทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่สามารถอธิบายการเกิดอาชญากรรมตั้งแต่อาชญากรรมขนาดเล็กจนถึงอาชญากรรมขนาดใหญ่อย่างอาชญากรรมข้ามชาติหรือการก่อการร้าย (สุดสงวน สุธีธร, 2541)

ทฤษฎี Routine Activity Theory ถือเป็นทฤษฎีที่ชี้ให้เห็นการเกิดการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ได้อย่างชัดเจนด้วยส่วนประกอบทั้งสามอย่างคือผู้กระทำความผิดที่มีแรงจูงใจ, เป้าหมายที่เหมาะสม และการขาดการดูแล โดยส่วนประกอบแต่ละส่วนจะสามารถตอบคำถามการเกิดการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ได้ภายในตัวของมันเองและเมื่อมีสถานการณ์ที่ส่วนประกอบทั้งสามอยู่รวมกันแล้วนั้นจะทำให้เกิดการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นอย่างแน่นอน

### 2.3.3 ทฤษฎีการเลือกอย่างมีเหตุผล (Rational Choice Theory)

ทฤษฎีการใช้เหตุผลโดยนักสังคมวิทยาในชื่อ Cornish และ Clarke ปี 1987 โดยมีกรกล่าวว่าการศึกษาอาชญากรรมต้องมองว่าอาชญากรรมมีคุณสมบัติ 2 ประการ คือ

1. คุณสมบัติในการประกอบอาชญากรรม คือการที่อาชญากรรมที่มีพฤติกรรมไปตามรูปแบบต่างๆ ซึ่งแตกต่างกันในระดับความชำนาญในการประกอบอาชญากรรม และได้รับผลประโยชน์ทางทรัพย์สินที่ได้จากการกระทำความผิด

2. คุณสมบัติของตัวอาชญากรรม คือความแตกต่างของตัวอาชญากร เกี่ยวกับการการตัดสินใจที่จะประกอบอาชญากรรม โดยคำนึงถึงสภาพแวดล้อมทั่วไป (อัณณพ ชูบำรุง, 2542)

ทฤษฎีการเลือกอย่างมีเหตุผลหรือ Rational Choice Theory เป็นทฤษฎีที่สามารถอธิบายพฤติกรรมของผู้เล่นภายในพื้นที่สังคมเกมออนไลน์ได้อย่างดีในเรื่องของการที่ผู้เล่นนั้นจะเลือกหรือไม่เลือกกระทำการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ซึ่งจะขึ้นอยู่กับตัวแปรของความเสี่ยงและผลลัพธ์ในสถานการณ์นั้นๆว่าสามารถทำได้โดยไม่มีความเสี่ยงหรือมีความเสี่ยงน้อยหรือไม่

### 2.3.4 ทฤษฎีการควบคุมตนเองต่ำ (Low Self Control Theory)

Michael F. Gottfredson และ Travis Hirschi ได้ตั้งทฤษฎีนี้ขึ้นในปี 1990 โดยจะเป็นทฤษฎีที่พูดถึงการที่บุคคลไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ที่มีประสิทธิภาพจากผู้ปกครองในช่วงอายุก่อน 10

ปี ส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะขาดการควบคุมตนเองหรือทักษะในการละทิ้งการกระทำที่ทำให้ตนรู้สึกไม่มีความสุขชั่วขณะ

โดยบุคคลที่มีการควบคุมตนเองต่ำจะมีลักษณะอย่าง หุนหันพลันแล่น, ยึดติดกับการทำงานที่เรียบง่าย, ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง, แสวงหาความเสี่ยง, มุ่งเน้นการใช้กำลังมากกว่าความคิด, และฉุนเฉียวง่าย

### 2.3.5 ทฤษฎีวิวัฒนาการ (Subculture)

Albert K. Cohen เขียนหนังสือเด็กกระทำความผิด: วัฒนธรรมของแก๊ง ในปี 1955 พูดถึงเด็กในชนชั้นล่างที่มีฐานะที่เสียเปรียบ เพราะมีฐานะทางสังคมที่ต่ำกว่า ขาดความชำนาญและทัศนคติที่จะที่จะแข่งขันกับคนชนชั้นกลาง และในบางครั้งจะมีการสร้างค่านิยมใหม่ขึ้นมาเพื่อใช้ในกลุ่มชนชั้นล่างกันเอง ซึ่ง Wolfgang, Savitz และ Johnston ในปี 1970 ได้แบ่งค่านิยมของชนชั้นล่าง 6 ประการ (อนุช เลิศโตมรกุล, 2561) ไว้คือ

1. การไม่เห็นประโยชน์ของสิ่งต่างๆ (Non - Utilitarian) การกระทำบางอย่างอาจจะไม่มีได้ทำเพื่อประโยชน์ต่อความเป็นอยู่ของตัวเองเพียงแต่ทำเพื่อสนองอารมณ์หรือเพื่อความสำเร็จที่ตนเองต้องการ

2. การผูกพยาบาท (Malice) เยาวชนที่ทำผิดรู้สึกดีใจที่ทำให้คนอื่นเกิดความทุกข์

3. การทำในสิ่งที่ตรงกันข้าม (Negativism) ปฏิเสธค่านิยมชนชั้นกลางและทำในสิ่งตรงข้าม

4. ทำได้สารพัด (Versatility) นอกจากกระทำได้หลากหลายแล้ว ยังมีการประสังค์ร้ายต่อผู้อื่น แสดงความป่าเถื่อน

5. แสวงหาความสุขเพียงชั่วครู่ (Short-run Hedonism) การกระทำหรือแสดงพฤติกรรมโดยไม่คำนึงถึงผลลัพธ์ระยะยาว

6. ความเป็นอิสระของกลุ่ม (Groups Autonomy) การกระทำที่ไม่คำนึงถึงบุคคลอื่น ยกเว้นความต้องการของกลุ่ม ยึดความอิสระของกลุ่มเป็นหลัก

### 2.3.6 ทฤษฎีคบค้าสมาคมที่แตกต่าง (Differential Association)

ปรากฏขึ้นในปี 1939 ในหนังสือ หลักการของอาชญาวิทยาของ Edwin H. Sutherland ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นในเรื่องของความถี่ ความเข้มข้นของการติดต่อกันในสังคมที่ส่งผลต่อไปยังการกระทำ ความผิดโดยแบ่งได้เป็น 9 ข้อ (Nikerson, 2023) คือ

1. พฤติกรรมอาชญากรรมเกิดจากการเรียนรู้

2. พฤติกรรมอาชญากรรมเกิดจากการเรียนรู้โดยปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในกระบวนการของการติดต่อสื่อสารกัน

3. การเรียนรู้พฤติกรรมอาชญากรรมเกิดขึ้นภายในกลุ่มที่สนิทสนมกัน

4. การเรียนรู้พฤติกรรมอาชญากรรมจะประกอบด้วย เทคนิคการก่ออาชญากรรม ทิศทางของแรงจูงใจ
5. แรงจูงใจหรือแรงกระตุ้นจะไปตามทิศทางของการตัดสินใจว่าควรจะปฏิบัติตามหรือไม่ ปฏิบัติตามกฎหมายข้อใด
6. บุคคลจะกลายเป็นผู้กระทำผิดได้เนื่องด้วยความชอบในการละเมิดมากกว่าการไม่ละเมิด
7. ความสัมพันธ์ที่แตกต่างกันอาจจะผันแปรไปตามความถี่ความนาน การจัดลำดับก่อนหลังและความรู้สึกแรงกล้า
8. กระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมอาชญากร โดยการมีสัมพันธ์กับแบบอย่างให้การเป็นอาชญากรหรือ แบบอย่างในการเป็นปฏิบัติต่ออาชญากรเกี่ยวกับข้อบกพร่องต่างๆในการเรียนรู้ ทำนองเดียวกับการเรียนรู้เรื่องอื่นๆ
9. พฤติกรรมอาชญากร เป็นการแสดงออกถึงความต้องการและค่านิยมโดยทั่ว ๆ ไป แต่จะอธิบายว่าคนเรากระทำผิดเพราะมีความต้องการและค่านิยมโดยทั่ว ๆ ไป เห็นจะไม่ถูกต้องเพราะพฤติกรรมที่ไม่เป็นอาชญากรรมก็แสดงออกถึงความต้องการและค่านิยมแบบเดียวกัน

## 2.4 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะประกอบด้วยงานวิจัยที่มีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ สาเหตุการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ รูปแบบการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ รวมไปถึงเรื่องวิธีป้องกันการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ ดังต่อไปนี้

วิทยานิพนธ์ของ Mary Elizabeth Ballard และ Kelly Marie Welch เรื่อง “การต่อสู้โลกเสมือน : การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และการเกิดเหยื่อทางไซเบอร์ในเกมออนไลน์ขนาดใหญ่” (Mary Elizabeth Ballard และ Kelly Marie Welch, 2015) ที่การวิจัยเกี่ยวกับความถี่รวมถึงรูปแบบของการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง 151 คน ที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ งานวิจัยนี้พบว่า 52 เปอร์เซ็นต์ของตัวอย่างเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ และ 35 เปอร์เซ็นต์ของกลุ่มตัวอย่างมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ โดยสาเหตุของการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ที่พบเป็นปกติคืออันดับขั้นหรือ Rank ภายในเกมออนไลน์นั้นๆ และพบว่าผู้เล่นเพศชายเป็นผู้กระทำการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์มากกว่าผู้เล่นเพศหญิง ผู้เล่นที่เป็นบุคคลที่มีลักษณะการรักต่างเพศเป็นผู้กระทำการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์มากกว่าเพศเลสเบี้ยน, เกย์, ทรานส์ และบุคคลข้ามเพศ (กลุ่ม LGBTQ+), ผู้เล่นเพศหญิงและ LGBTQ+ พบเจอประสบการณ์การตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ในเชิงทางเพศที่สูง และผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้กระทำการกลั่นแกล้งมากกว่าผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน วิทยานิพนธ์ของของ Mary Elizabeth Ballard และ Kelly

Marie Welch มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้อย่างมากในเรื่องของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นภายในเกมที่มีสาเหตุมาจากการมีลำดับชั้นที่แตกต่างกันภายในเกมโดยความแตกต่างในเรื่องลำดับชั้นภายในเกมจะสามารถอธิบายได้ถึงความต่างในเรื่องของทักษะการเล่นของผู้เล่นภายในเกม

วิทยานิพนธ์ของ Jami Cotler และ Meg Fryling เรื่อง “สาเหตุของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในสภาพแวดล้อมของเกมออนไลน์ผู้เล่นหลายคน กรณีศึกษามุมมองของผู้เล่น” (Jami Cotler และ Meg Fryling, 2016) ที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ที่ส่งผลให้เกิดเหตุการณ์เลวร้ายอย่างการที่เหยื่อการถูกกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์นั้นฆ่าตัวตาย โดยการศึกษาจะศึกษาในกลุ่มคนที่ยังมีอายุน้อยเพราะจากการศึกษาเกี่ยวกับผู้เล่นเกมออนไลน์ประมาณ 68 เปอร์เซ็นต์อายุ 18 ปีและมากกว่า ซึ่งงานวิจัยของ Jami และ Meg จะเป็นการสอบถามคำถามปลายเปิดกับผู้ตอบทั้งหมด 936 คนเกี่ยวกับสาเหตุของการกลั่นแกล้งภายในพื้นที่ของเกมออนไลน์เพื่อนำมาวิเคราะห์ซึ่งพบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่จะพูดถึงสาเหตุของการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์นั้นเกิดขึ้นเนื่องด้วยว่า “การไม่เปิดเผยตัวตน” ในโลกของเกมออนไลน์และผู้ที่กระทำการกลั่นแกล้งในโลกของเกมออนไลน์ไม่เห็นผลของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงหรือชีวิตภายนอกเกมของการกลั่นแกล้งที่ตนกระทำรวมไปถึงการที่ผู้เล่นไม่มีความกลัวต่อการลงโทษ งานวิทยานิพนธ์ของ Jami Cotler และ Meg Fryling นั้นมีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ในเรื่องของการพูดถึงสาเหตุการกลั่นแกล้งรวมไปถึงการที่ผู้เล่นไม่กลัวการถูกลงโทษที่จะเกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ที่ตนเองนั้นเล่นอยู่ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ในจุดประสงค์ของงานวิจัยฉบับนี้

วิทยานิพนธ์ของ สุวิพร ไฉไลสถาพร, อัจศรา ประเสริฐสินและ แววดา เตชาทวิวรรณ เรื่อง “ประสบการณ์และแนวทางการเผชิญปัญหาของเด็กและเยาวชนไทยที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์” (สุวิพร ไฉไลสถาพร, อัจศรา ประเสริฐสินและ แววดา เตชาทวิวรรณ, 2560) ได้ทำการศึกษาวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจและให้ความหมายของการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทำความเข้าใจกระบวนการเผชิญปัญหาการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของเด็กและเยาวชนไทยที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และค้นหาแนวทางการเผชิญปัญหาการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของเด็กและเยาวชนไทยที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยกลุ่มตัวอย่างจะเป็นผู้ที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไม่น้อยกว่า 3 เดือน ช่วงอายุ 15-24 ปี ทั้งหมด 4 คน โดยได้รูปแบบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์คือการโจมตีผู้อื่นด้วยถ้อยคำรุนแรง หยาดคาย, การประจานข้อความหรือรูปภาพส่วนตัว และการแอบอ้างสวมรอยเป็นผู้อื่น และงานวิจัยพบว่าเงื่อนไขการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์คือบุคลิกภาพและนิสัยของเหยื่อ และ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้แกล้งกับเหยื่อ ซึ่งผลการวิจัยเพิ่มเติมในส่วนของการเผชิญปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จะเป็นการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหา และการเผชิญปัญหาโดยการจัดการอารมณ์ ซึ่งแนวทางการรับมือการกลั่นแกล้งโดยใช้แนวทางของการเผชิญหน้า, การจัดการทางด้านเทคนิค, การหลีกเลี่ยง, การเบี่ยงเบนความสนใจ และการแสวงหาการ

สนับสนุนทางสังคม และพบว่าครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้ายจิตใจ ในการเผชิญปัญหาการถูกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของเด็กและเยาวชนไทย งานวิทยานิพนธ์ของ สุวิพร ไฉไลสถาพร, อัจฉรา ประเสริฐสินและ แววดา เตชาทวิวรรณ ในเรื่องของการเผชิญหน้ามีความสำคัญ ต่องานวิจัยฉบับนี้ในเรื่องของการรับมือการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ที่เป็นประเด็นตามจุดประสงค์ของ งานวิจัยฉบับนี้

วิทยานิพนธ์ของ Regiane Clarice Macedo Callou (2018) เรื่อง “การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และความรุนแรงเกี่ยวกับเพศในเกมออนไลน์” การวิจัยมุ่งชี้แจงถึงการมีอยู่ของความรุนแรงและการกลั่นแกล้งผู้เล่นเพศหญิงในเกมออนไลน์ โดยใช้งานวิจัยเชิงคุณภาพที่มีความรุนแรงในโลกเสมือนเป็นปัจจัย และใช้คำถามรูปแบบกึ่งโครงสร้างในการเก็บข้อมูลมีผู้เข้าร่วมงานวิจัยทั้งหมด 13 คนอายุ ช่วง 20-35 ปี เป็นนักศึกษาและโสด จากการศึกษาพบใจความสำคัญ 2 อย่างคือ 1. รูปแบบของความรุนแรงภายในเกมออนไลน์ที่เน้นไปในด้านของจิตวิทยา โดยการตำหนิและก่อกวนทางเพศ 2. การแสดงแรงจูงใจด้านความรุนแรงทางเพศในเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นเพศหญิงอยู่ในพื้นที่ดังกล่าว โดยสรุปได้ว่า การกลั่นแกล้งเกี่ยวกับเพศจะเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมที่เพศชายเป็นใหญ่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยสนับสนุนให้ รายงานและลงโทษกับความรุนแรงดังกล่าวและตรวจสอบสภาพแวดล้อมภายในเกมจะทำให้สามารถลดปัญหาเหล่านี้ได้ ซึ่งงานวิทยานิพนธ์ของ Regiane Clarice Macedo Callou แสดงให้เห็นถึงธรรมชาติของสังคมเกมที่เป็นสังคมที่เพศชายเป็นใหญ่และเหตุผลดังกล่าวเป็นหนึ่งในสาเหตุของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ มากไปกว่านั้นวิทยานิพนธ์ของ Regiane Clarice Macedo Callou ยังมีการกล่าวเพิ่มเติมในส่วนของการรับมือการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นโดยวิธีการรายงานและลงโทษกับความรุนแรงรวมถึงการตรวจสอบสภาพแวดล้อมในเกมเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้ง

งานวิทยานิพนธ์ของ Lauren B. Macinroy และ Faye Mishna (2017) เรื่อง “การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์บนพื้นที่เกมออนไลน์สำหรับเด็กและผู้เยาว์” พบว่า การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เป็นปัญหาสำคัญในสังคม การวิเคราะห์จากแนวทางของกิจกรรมในพื้นที่ออนไลน์ที่มีเด็กและผู้เยาว์เกี่ยวข้องเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เข้าใจถึงประสบการณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ในแง่ของสังคมออนไลน์ สังคมเกมต้องใช้การศึกษาเพิ่มเติม สังคมเกมเป็นสังคมที่ถูกรสนใจโดยผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ งานวิจัยใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับการควบคุมทางสังคมเข้ามาศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลหลายรูปแบบเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางออนไลน์เพื่อสืบสารประสบการณ์การเล่นเกมนของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างขนาด 670 คน ประกอบไปด้วยเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, เด็กมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ มัธยมศึกษาปีที่ 4 รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวอีก 57 คน พบว่าใจความสำคัญที่เกิดขึ้นในสังคมเกมออนไลน์ 4 รูปแบบ คือ 1. ความรุนแรง (ที่ไม่เกี่ยวข้องกัเนื้อหาของเกมหรือเป้าหมายของเกม) ที่เป็นรูปแบบของประเพณีที่

เกิดขึ้นในเกม 2. การไม่เปิดเผยตัวตนที่ช่วยในเรื่องของประเพณีความรุนแรงภายในเกม 3. ผู้ที่เกี่ยวข้องมักมองว่าความรุนแรงภายในเกมเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีหรือความเป็นปกติภายในเกมจึงมองว่าไม่น่าใช่ปัญหา 4. ผู้ที่เกี่ยวข้องตอบสนองต่อความรุนแรงภายในเกมด้วยพฤติกรรมบางอย่างที่อาจทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ซึ่งในปัญหานี้ควรใช้การขัดเกลาทางสังคมกับเด็กและเยาวชนเพื่อให้แยกได้ระหว่างพฤติกรรมความรุนแรงและการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ งานวิทยานิพนธ์ของ Lauren B. Macinroy และ Faye Mishna ได้ให้ข้อมูลกับงานวิจัยฉบับนี้ในส่วนองสาเหตุของการเกิดการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์และชี้ให้เห็นถึงวัฒนธรรมของการกลั่นแกล้งภายในเกมที่หน้าเป็นห่วงสำหรับคนที่ไม่ได้อยู่ภายในสังคมเกมรวมไปถึงผู้ที่กำลังสนใจที่จะเข้ามารวมในสังคมเนื่องด้วยว่าแม้แต่บุคคลภายในสังคมเองมองว่าเป็นเรื่องปกติทำให้ยากต่อการแก้ไขเมื่อไม่ได้ถูกมองว่าเป็นปัญหา

งานวิทยานิพนธ์ของ Lawrence T. Lam, ZaoHuo Cheng and XinMin Liu (2013) เรื่อง “ความเสี่ยงความรุนแรงในเกมออนไลน์และการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การเกิดเหยื่อในกลุ่มวัยรุ่น” ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมที่มีความรุนแรงและการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ และการตกเป็นเหยื่อ กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นที่เลือกมาโดยสุ่มแบบ Random Cluster การกลั่นแกล้งทางออนไลน์และการตกเป็นเหยื่อได้ถูกวิเคราะห์โดย การตกเป็นเหยื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ และการกลั่นแกล้งทางอิเล็กทรอนิกส์ การเล่นเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรงถูกวัดโดยการประเมินเนื้อหาความรุนแรงภายในเกมที่อยู่ในเกมการเล่น ผลที่ได้รับคือผลตอบแบบสอบถามส่วนมากไม่พบการกลั่นแกล้งทางออนไลน์หรือการตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งในช่วงเวลา 7 วันก่อนการตอบแบบสอบถาม 14.4% รายงานว่าตนเองตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งในพื้นที่ออนไลน์ 2.9% ยอมรับว่าตนเป็นผู้กลั่นแกล้งผู้อื่นในพื้นที่ออนไลน์และ 8.4% เป็นทั้งผู้แกล้งและเหยื่อ 187 คนหรือ 15.3% กล่าวว่าเกมที่เล่นมีความรุนแรงระดับกลาง งานวิทยานิพนธ์ของ Lawrence T. Lam, ZaoHuo Cheng and XinMin Liu แสดงสถิติที่เป็นผลดีต่อการแสดงความสำคัญของปัญหาการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้น แต่อย่างไรก็ตามการสอบถามเกี่ยวกับช่วงเวลาของวิทยานิพนธ์ของทั้งสองคนผู้วิจัยเชื่อว่าเป็นช่วงเวลาที่น่าสนใจกว่าจะเห็นภาพชัดถึงปัญหาการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในพื้นที่เกมออนไลน์

งานวิทยานิพนธ์ของ Sekar Wulan Prasetyaningtyas and Aldo Prayogo (2021) เรื่อง “ผลของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในสภาพแวดล้อมของเกมออนไลน์ในมุมมองของผู้เล่น” พบว่า การกลั่นแกล้งทางออนไลน์เป็นเรื่องที่ได้รับความสนใจในปัจจุบันและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ในเกมออนไลน์เป็นอะไรที่ใหม่และหาได้ยาก และงานวิจัยที่มีอยู่เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวมักจะถูกอยู่กับกลุ่มวัยรุ่นเป็นส่วนมากทำให้เกิดช่องว่างที่ยังไม่มีคำตอบเกี่ยวกับผู้เล่นเกมที่อยู่ในวัยของผู้ใหญ่ สาเหตุของการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ยังคงไม่แน่ชัดและยังไม่สามารถเชื่อมโยงกับเกมที่มีเนื้อหารุนแรงได้ อย่างไรก็ตาม การสร้างแนวทางของการบรรเทาการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ใน

สภาพแวดล้อมของเกมออนไลน์ งานวิจัยมุ่งเน้นในเรื่องของการรับรู้ของผู้เล่นเกมถึงสาเหตุของการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ ความเชื่อมโยงเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ของ แรงจูงใจ, ทักษะของผู้เล่นและความพึงพอใจ ผู้ตอบแบบสอบถาม 111 คนร่วมตอบข้อมูลดังกล่าว ได้ผลออกมาว่าการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ไม่มีผลต่อแรงจูงใจของผู้เล่นและทักษะของผู้เล่น แต่ในอีกมุมคือแรงจูงใจของผู้เล่นและทักษะของผู้เล่นมีผลต่อความพึงพอใจของผู้เล่น งานวิทยานิพนธ์ของ Sekar Wulan Prasetyaningtyas and Aldo Prayogo เป็นการเปิดประเด็นเกี่ยวกับสาเหตุการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ใหม่ที่ในหลายๆงานวิจัยไม่มีกล่าวคืองานวิทยานิพนธ์ของทั้งคู่พูดถึงเรื่องความพึงพอใจจากตัวผู้เล่นเป็นสาเหตุให้เกิดการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ซึ่งเป็นข้อมูลที่น่ามาช่วยในการวิเคราะห์และใช้งานในงานวิจัยฉบับนี้ได้

งานวิทยานิพนธ์ของ Wai Yen Tang and Jesse Fox (2016) เรื่อง “พฤติกรรมการก่อกวนของผู้ชายในเกมออนไลน์: ลักษณะนิสัยและตัวแปรจากเกม” พบว่าเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นสามารถร่วมกันเล่นและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ส่วนมากเป็นปฏิสัมพันธ์แบบไร้ตัวตนกับผู้เล่นรอบโลก คาดเคาโดยแบบจำลองอัตลักษณ์ทางสังคม พฤติกรรมที่ไม่น่าพึงพอใจไม่ใช่เรื่องผิดปกติที่จะเกิดขึ้นในสังคมเกมและการก่อกวนในโลกออนไลน์กลายเป็นเรื่องปกติในสังคมเกม ในงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นศึกษาหาลักษณะนิสัยหรือปัจจัยที่เกี่ยวกับเกมที่ส่งผลต่อความรุนแรงสองรูปแบบในเกมออนไลน์คือ 1. การกลั่นแกล้งก่อกวนทั่วไป 2. การก่อกวนเกี่ยวกับเพศหรือ Sexual Harassment กลุ่มตัวอย่างขนาด 425 คนเข้าร่วมในการตอบแบบสอบถามที่ไร้ระบุตัวตนทางออนไลน์ การก่อกวนทางสังคมและความเป็นปฏิปักษ์กับเพศทำให้พบว่าการกลั่นแกล้งทั่วไปและการ Sexual Harassment อยู่ในระดับที่สูงมากในเกมออนไลน์เกม ปริมาณชั่วโมงของการเล่นเกมต่อสัปดาห์มีผลต่อการกลั่นแกล้งทั่วไปไปถึงมาก ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งและผู้ถูกแกล้งมากกว่าสองครั้งจะอยู่ในเกมที่มีความรุนแรง และเมื่อเกี่ยวข้องกับ การกลั่นแกล้งมากกว่า 4 ครั้งขึ้นไปจะทำให้เป็นผู้แกล้งเสียเอง งานวิทยานิพนธ์ของ Wai Yen Tang and Jesse Fox ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของการกลั่นแกล้งภายในเกมที่ประกอบไปด้วย การกลั่นแกล้งทั่วไปและการกลั่นแกล้งในเชิงเพศซึ่งช่วยในเรื่องของการตอบคำถามงานวิจัยของผู้วิจัยรวมไปถึงงานวิทยานิพนธ์ของทั้งสองให้ข้อมูลเกี่ยวกับความถี่ของการเล่นเกมและการกลั่นแกล้งที่มีผลต่อกันอย่างเห็นได้ชัด มากไปกว่านั้นมีส่วนที่หน้าสนใจในเรื่องของการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ที่เมื่อมีความเกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งมากกว่า 4 ครั้งจะกลายเป็นผู้แกล้งเสียเองอีกด้วยเป็นข้อมูลที่น่าสนใจสำหรับการใช้ในการวิเคราะห์วิธีการรับมือ

งานวิทยานิพนธ์ของ สุจิตรา แก้วสีนวน และ ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2564) เรื่อง “ความสามารถในการตอบสนองทางดิจิทัลต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และประทุษวาจาออนไลน์ของเด็ก” ได้ทำการศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบเพื่อศึกษารูปแบบและปัจจัยในการเตรียมตัวและปรับตัวเพื่อตอบสนองต่อการใช้สื่อดิจิทัล เมื่อเผชิญสถานการณ์การรังแกกันทางไซเบอร์และประทุษ



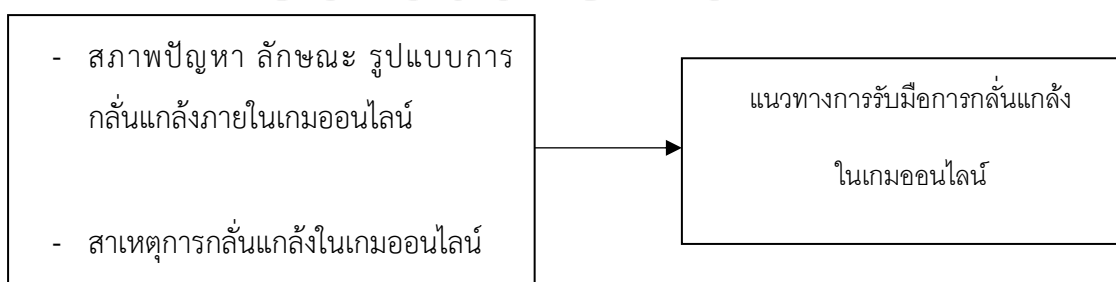
วาจาออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดสงขลา โดยศึกษาจากนักเรียนชั้น ประถม 4 5 และ 6 ในจังหวัดเชียงใหม่และสงขลาด้วยการแบบสอบถามปลายเปิดแบบสัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้างและพบว่านักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่มีประสบการณ์การรังแกกันบนโลกออนไลน์สูงกว่า นักเรียนในจังหวัดสงขลา ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการเข้าถึงสื่อ โรงเรียนมีปัจจัยที่เกื้อหนุนให้เกิดการพัฒนาในการตอบสนองต่อการเตรียมตัวและการปรับตัวด้านเทคโนโลยีด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเมื่อนักเรียนเผชิญสถานการณ์การรังแกและประทุษวาจาบนโลกออนไลน์ มากไปกว่านั้นความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ครูกับผู้ปกครองโดยเฉพาะลักษณะช่วยเหลือเกื้อกูลกันและกับแบบครอบครัว เครือญาติตามบริบทเมื่อผสานกับการยึดผู้เรียนศูนย์กลางตามแนวคิดสากล เป็นปัจจัยทางบวกต่อการปรับตัวและรับมือด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเมื่อนักเรียนเผชิญสถานการณ์การรังแกและประทุษวาจาบนโลกออนไลน์ ซึ่งงานวิทยานิพนธ์ของสุจิตรา แก้วสินวล และ ฤทัยชนนี สิทธิชัย มีความสำคัญต่อ งานวิจัยฉบับนี้เนื่องด้วยว่าเป็นการศึกษาเพื่อหาทางรับมือการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ซึ่งเป็น จุดประสงค์ของงานวิจัยฉบับนี้และผลที่พบในงานวิทยานิพนธ์ของทั้งสองคือการช่วยเหลือจาก บุคคลภายนอกในการเตรียมพร้อมการพบกับการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์

งานวิทยานิพนธ์ของ Haewoon Kawk, Jeremy Blackburn และ Seungyeop Han (2015) เรื่อง “สำรวจการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และพฤติกรรมเชิงลบอื่นๆในเกมออนไลน์แนวแข่งขัน ประเภททีม” พบว่าข้อมูลเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางออนไลน์หรือพฤติกรรมที่สร้างความแตกร้าใน สังคมเกมออนไลน์แนวแข่งขันโดยใช้ชุดข้อมูลของผู้เล่นกว่า 10 ล้านคน มีรายงานถึงพฤติกรรม ดังกล่าว 1.46 ล้านการรายงานผ่านจากแหล่งข่าวที่เกี่ยวข้องกับสังคมเกม มีการทดสอบสมมติฐานที่ ดึงมาจากทฤษฎีที่อธิบายถึงพฤติกรรมที่สร้างความแตกร้า ซึ่งทำให้เห็นถึงข้อมูลขนาดใหญ่ที่เป็นเชิง ประจักษ์เกี่ยวกับพฤติกรรมที่สร้างความแตกร้า ซึ่งงานวิทยานิพนธ์ของ Haewoon Kawk, Jeremy Blackburn และ Seungyeop Han ได้ผลลัพธ์เกี่ยวกับสาเหตุของการกลั่นแกล้งออกมาว่าภายใน สังคมเกมมีเรื่องของ Bystander Effect ที่หมายถึงการเพิกเฉยต่อสิ่งเลวร้ายที่เกิดขึ้นตรงหน้า ที่ เกิดขึ้นภายในโลกของเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นจะนิ่งเฉยต่อการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นละเลยการรายงานการ กลั่นแกล้งนั้นๆ และเรื่องเกี่ยวกับการเป็นมิตรเมื่ออยู่ในกลุ่มเดียวกันและจะเป็นปฏิบัติต่อผู้เล่นที่อยู่ นอกกลุ่ม พฤติกรรมแบบนี้จะเกิดขึ้นในการเล่นรูปแบบที่กลุ่มตั้งกลุ่มรวมตัวกันขึ้นเพื่อเล่นเกมและจะ มีแนวทางการเล่นที่คล้ายคลึงกันมีสิทธิที่จะเอนเอียงเข้าสู่พฤติกรรมเดียวกันเช่นการกลั่นแกล้งรวมไป ถึงการเพิ่มปริมาณการกลั่นแกล้งที่มีต่อผู้เล่นอื่นนอกกลุ่มด้วยวิธีการรุมกลั่นแกล้งนั่นเอง ต่อมาเป็น เรื่องของความขัดแย้งภายในกลุ่มขณะที่เล่นเกมออนไลน์ร่วมกันที่จะเป็นเรื่องของการกลั่นแกล้ง กันเองโดยการใช้วาจา และสุดท้ายเป็นเรื่องของทักษะของผู้เล่นภายในทีมที่มีความแตกต่างกันทำให้เกิดการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นในทีมกรณีที่ผู้เล่นมีความต่างทางทักษะอย่างเห็นได้ชัดงาน วิทยานิพนธ์ของ Haewoon Kawk, Jeremy Blackburn และ Seungyeop Han เป็นประโยชน์และ

มีข้อมูลที่อธิบายอย่างชัดเจนในประเด็นปัญหาสาเหตุของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความต่างในทักษะ การเอนเอียงเข้าหาเพื่อนร่วมกลุ่ม และ Bystander Effect ทำให้ผู้วิจัยได้มีความเข้าใจด้านสาเหตุการกลั่นแกล้งในโลกเกมออนไลน์มากขึ้น

งานวิทยานิพนธ์ของ Robert Slonke, Peter K. Smith, Ann Frisen (2012) เรื่อง “ธรรมชาติของกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และวิธีการป้องกัน” พบว่า การกลั่นแกล้งทางออนไลน์เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในเยาวชนในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เอกสารวิจัยจะพยายามหาและพูดคุยถึงหัวข้อหลักที่เกี่ยวกับการเกิดขึ้นซ้ำและความไม่เท่าเทียมของอำนาจ รูปแบบของการกลั่นแกล้งทางออนไลน์และเหตุการณ์ต่างของการกลั่นแกล้ง ความแตกต่างระหว่างการกลั่นแกล้งปกติและการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ แรงจูงใจและผลกระทบของการตกเป็นเหยื่อออนไลน์ การรับมือการป้องกันและการขัดขวาง โดยในงานวิทยานิพนธ์ของ Robert, Peter และ Ann นั้นศึกษาจากนักเรียน 9 คนผ่านการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างโดยเป็นหญิง 5 คนชาย 4 คนจากโรงเรียนในประเทศ Sweden พบว่าทุกคนมีความรู้เรื่องเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์อยู่บ้างมี 7 คนที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ 3 คนเป็นผู้กระทำการกลั่นแกล้ง และมีเพียง 1 คนที่เพิกเฉยต่อการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ งานวิทยานิพนธ์ของ Robert Slonke, Peter K. Smith, Ann Frisen นั้นเป็นงานที่แสดงถึงสถานการณ์การตกเป็นเหยื่อของเด็กที่อยู่ในสังคมโลกออนไลน์อย่างชัดเจนว่า จาก 9 คนมี 7 คนที่ตกเป็นเหยื่อสามารถรับรู้ได้ว่าการกลั่นแกล้งนั้นเป็นปัญหาที่มีอยู่จริงและจำเป็นจะต้องหาวิธีการแก้ไขและรับมือทำให้ความสำคัญของงานวิจัยฉบับนี้สูงขึ้นไปในอีกขั้นกรณีที่มีความต้องการที่จะจัดการเพื่อผลักดันเรื่องของสังคมออนไลน์ทั้งในเกมและนอกเกมให้ดีขึ้น

## 2.5 กรอบแนวคิด



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการที่ใช้ในการวิจัย ประกอบไปด้วย ประชากรที่ใช้ในการวิจัย การสุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การตั้งบทสัมภาษณ์ การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

#### 3.1 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การป้องกันและการรับมือการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ : กรณีศึกษาเกม VALORANT” ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยในรูปแบบของงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาผ่านวิธีการเก็บข้อมูล 2 วิธีคือ

##### 3.1.1 การศึกษาเอกสาร (Documentary Research)

การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ สาเหตุรูปแบบ การป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง เพื่อนำมาอ้างอิงประกอบการศึกษา

##### 3.1.2 การศึกษาภาคสนาม (Field Research)

การเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth Interview) เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีความละเอียดและเจาะลึกถึงประเด็นมากขึ้น โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth Interview) จะมีการออกแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างสำหรับผู้ให้ข้อมูลเพื่อให้มีอิสระในการตอบคำถามมากขึ้น โดยมีคำสำคัญที่จะช่วยให้ผู้วิจัยได้มาซึ่งข้อมูลที่เหมาะสมต่อการตอบคำถามงานวิจัย

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth Interview) โดยมีรายละเอียดดังนี้

แบบสัมภาษณ์ผู้เล่นที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์ VALORANT โดยข้อคำถามประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลพื้นฐานของผู้เล่นเกม VALORANT

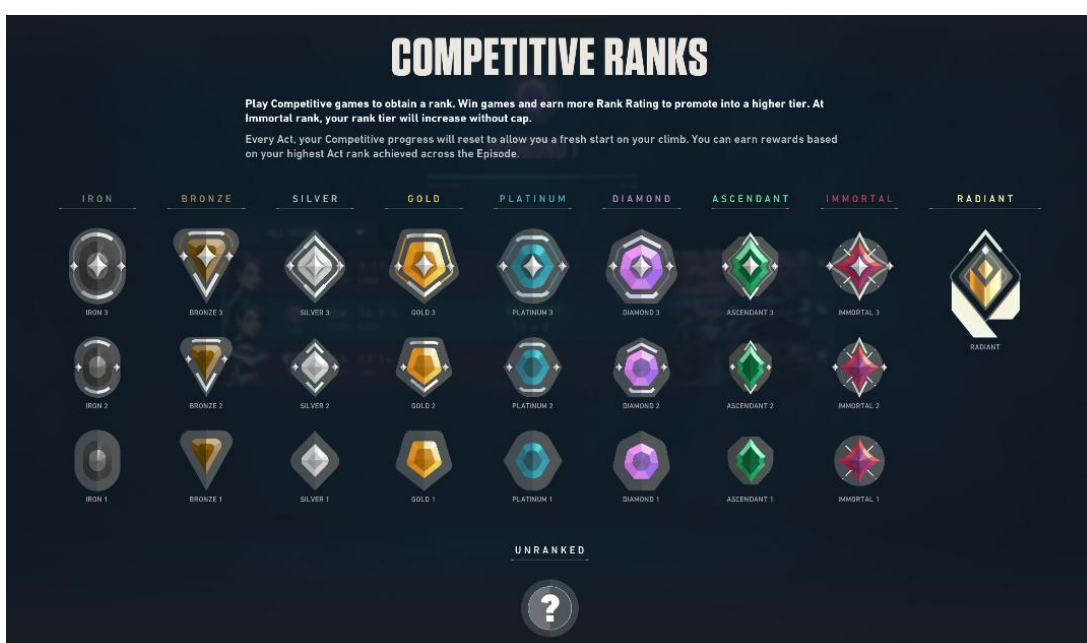
ส่วนที่ 2 : ข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์การตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้ง

ส่วนที่ 3 : ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีป้องกันและการรับมือของผู้เล่นเกม VALORANT

### 3.3 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งผู้ให้ข้อมูลที่มีประสบการณ์การถูกกลั่นแกล้งภายในเกม VALORANT และทำการ Snowball Sampling ต่อไปจนกว่าจะได้ข้อมูลสุทธิโดยจะได้ข้อมูลสุทธิจะประกอบด้วย

1. ผู้เล่นเกมที่มีอันดับภายในเกม VALORANT ระดับสูง (Diamond - Radiant)
2. ผู้เล่นเกมที่มีอันดับภายในเกม VALORANT (Iron - Platinum)
3. ผู้เล่นที่ไม่มีอันดับภายในเกม (Unranked)



ภาพ 15 แสดงตารางลำดับชั้นภายในเกม VALORANT

การเลือกกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวเพื่อศึกษาให้ได้มาซึ่งข้อมูลของสาเหตุ รูปแบบและการตอบสนองของการกลั่นแกล้งภายในเกม VALORANT ที่เกิดขึ้นจากตัวผู้เล่น

นอกจากผู้เล่นเกม VALORANT แล้วผู้ให้ข้อมูลอีกส่วนหนึ่งคือผู้เชี่ยวชาญทางจิตวิทยาที่จะเข้ามาช่วยให้ข้อมูลในส่วนของสาเหตุการกลั่นแกล้ง การป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูล 2 ลักษณะ คือ

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ที่เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมมาจากภาคสนาม (Field Research) โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ที่โดยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) โดยผู้วิจัยตั้งคำถามตามขอบเขตเนื้อหา คือ สาเหตุ รูปแบบและการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ซึ่งได้มาจากการเอกสารวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แนวคิดทฤษฎี บทความต่างๆที่ใช้วิธีการศึกษาจากเอกสาร (Documentary Research)

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) มาวิเคราะห์ในรูปแบบของการพรรณนา (Analytical Description) ที่จะเป็นการนำเสนอข้อมูลตามจุดประสงค์ของงานวิจัย ศึกษาสาเหตุ รูปแบบและการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ เพื่อสร้างประโยชน์ต่อบุคคลที่อยู่ในสังคมเกมออนไลน์และบุคคลที่มีความสนใจในเกมออนไลน์และสามารถใช้พื้นที่ของเกมออนไลน์ในการสร้างประโยชน์ในแง่มุมอื่นๆต่อไป

### 3.6 จริยธรรมในการวิจัย

การทำวิจัย ผู้วิจัยถือหลักจริยธรรมในการวิจัยอย่างเคร่งครัดโดยคำนึงถึงความเคารพในบุคคล การเคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (Respect for human dignity) ซึ่งเป็นหลักสำคัญของจริยธรรมการท้าววิจัยในคน โดยใช้หลักนี้เป็นพื้นฐานของแนวทางปฏิบัติ ได้แก่

1. เคารพในการขอความยินยอมโดยให้ข้อมูลอย่างครบถ้วนโดยปราศจากการข่มขู่ บังคับ
2. เคารพในความเป็นส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล
3. เคารพในการเก็บรักษาความลับของข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

การทำวิจัยฉบับนี้เป็นการศึกษาวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นในสังคมเกมออนไลน์แนวแข่งขันโดยใช้พื้นที่ของเกม VALORANT ในการศึกษา โดยหัวข้อของการศึกษาจะประกอบไปด้วย

1. ผลการศึกษาข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
2. สรุปลักษณะสำคัญที่ได้จากผลการศึกษา
3. อภิปรายผลการศึกษา

#### 4.1 ผลการศึกษาข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

##### (1) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1

##### ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT แนวแข่งขันอยู่ในอันดับของ Ascendant ซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นที่อยู่ในอันดับสูงภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

##### สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง

##### สภาพปัญหาที่พบเจอ

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอ การกล่าวโทษผู้เล่นภายในทีมและการเล่นที่สร้างความลำบากให้กับผู้เล่นภายในทีม

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“เจอหมดเลย Text Chat, Voice Chat และสร้างอุปสรรคในการเล่นโดยไม่จำเป็น ล่าสุดที่เจอเป็น Text Chat ส่วนใหญ่ที่เจอจะเป็นช่วงกลางเกม เจอ Toxic ใน Competitive เป็นส่วนใหญ่ Unrate ก็มีแต่น้อยเพราะคนไม่ค่อยจริงจังกับโหมคนี่”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1

### สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

#### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1 ให้เหตุผลของการกลั่นแกล้งที่ตนประสบพบเจอว่าเป็นการกลั่นแกล้งที่เกิดจากความมั่นใจว่าตัวผู้แกล้งมีความคิดที่ถูกต้องและสามารถตัดสินใจในเรื่องการกระทำได้ดีกว่าผู้เล่นอื่นที่กำลังร่วมเล่นอยู่ด้วย

#### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1 ไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งที่เกี่ยวกับความแตกต่างทางเพศของผู้เล่นภายในเกม VALORANT

“สำหรับผม Toxic เกิดจาก Ego ส่วนตัว แบบเราต้องถูก เราไม่ผิด ต้องการเอาชนะ แต่ไม่มองผลโดยรวม มองแค่ตัวเอง ผมว่ามันอยู่ที่ความคิดของคนนั้นๆ เพื่อนร่วมทีมก็มีผลต่อความ Toxic อย่างเช่นเกมพวกนี้ต้องใช้การสื่อสาร ถ้าไม่สื่อสารเลย หรือสื่อสารไม่รู้เรื่อง มันจะทำให้เกิด Toxic พอสื่อสารกันน้อย เราไม่รู้ว่าจะแต่ละคนต้องการอะไร ทำให้การตัดสินใจไม่ถูกใจเขา แบบเขาต้องการให้เป็นแบบนี้แต่เขาไม่สื่อสารมันออกมาให้เราว่าเขาต้องการแบบนี้ แล้วเมื่อเขาเจอว่าทำไมมันไม่เป็นแบบนี้ เขาก็จะโทษทีม ส่วนใหญ่ที่เจอจะเป็นช่วงกลางเกม ส่วนตัวไม่เคยเจอ Toxic ใส่ผู้หญิง”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1

## การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1 ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งโดยการพยายามเข้าไปคุยกับผู้ที่แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อให้การกลั่นแกล้งหยุดลงและสร้างบรรยากาศที่ผู้เล่นทั้งหมดอยู่ในความเข้าใจเดียวกันคือการเล่นเกมน่วมกันให้ชนะในรอบนั้น ๆ และกรณีที่มีการเข้าไปพยายามคุยใช้การไม่ได้ผลจะเป็นการเหมินเฉยกับผู้เล่นที่แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง

### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1 ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้งว่าการปิดช่องทางการสื่อสาร TEXT CHAT และ VOICE CHAT ของผู้เล่นที่แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง และการพยายามที่จะคุยเพื่อให้การกลั่นแกล้งหยุดลงเป็นแนวทางที่ดีสำหรับการรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นภายในเกม VALORANT

“ถ้าเจอตอนแรกจะพยายามคุยดี ๆ พยายามอธิบาย พยายามบอกว่า คุณไม่สื่อสารเราเลยทำตามใจคุณไม่ได้ แต่ถ้ายังไม่หยุดจะเจ็บใส่ ผลผมมองว่า 70-30 30% เป็นโอกาสสำเร็จที่จะจัดการ Toxic ได้ ผมว่ายากสำหรับผู้เล่นใหม่ เวลาเรามาเล่นแล้วเจอพวกนั้นเราเล่นไม่เก่งหรอก ไม่ถูกใจ ผมมองว่าการปิด Text กับ Voice ของคน Toxic จะดีต่อเรามากที่สุด ผมมองว่า Unrate มันง่ายกับผู้เล่นใหม่มากกว่าเพราะความจริงจิงมันน้อยกว่า มันเสี่ยงไม่ได้ที่จะเจอ Toxic ทุกอย่างเบาลงด้วยการคุย บอกเขาว่าเราเล่นใหม่ ช่วยแนะนำได้มัย มากกว่าดา”

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2

## (2) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2

### ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT แนวแข่งขันอยู่ในอันดับของ Ascendant ซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นที่อยู่ในอันดับสูงภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้



## สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง

### สภาพปัญหาที่พบเจอ

ผู้เล่นที่ เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอ การกล่าวโทษผู้เล่นภายในทีมและการเล่นที่สร้างความลำบากให้กับผู้เล่นภายในทีม

### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“เคยเจอ Toxic ล่าสุดคือวันนี้ Toxic มันมีหลายรูปแบบ การพูด พิมพ์ วิธีการเล่นการพูดก็เป็นการพูดเสียงดังๆใส่ทีม การพิมพ์ก็พิมพ์ด่าทีม พิมพ์โทษทีมตัวเอง พิมพ์บอกศัตรูถึงข้อมูลในทีม การเล่นไม่ตรงหน้าที่ ถือ Spike ไม่วาง ถ้าเป็นอันดับสูงก็คือ Toxic แต่ในกรณีที่เป็นคนเล่นใหม่อันนี้เข้าใจได้ บางที่เราทะเลาะกับทีมเขาจะทำให้เราเล่นยากขึ้น เจอ Toxic ใน Competitive ส่วนใหญ่ Unrate จะเจอค่อนข้างยาก”

CHULALONGKORN UNIVERSITY ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2

## สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2 ให้เหตุผลของการกลั่นแกล้งที่ตนประสบพบเจอว่าเป็นการกลั่นแกล้งที่เกิดจากความไม่พอใจที่เกิดขึ้นภายในทีมรวมไปถึงสถิติของผู้เล่นที่มีความแตกต่างกัน

### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2 อธิบายถึงบรรยากาศของผู้เล่นต่างเพศที่อยู่ภายในเกม VALORANT โดยกล่าวว่าผู้เล่นที่เป็นผู้เล่นเพศหญิงจะถูกมองโดยผู้เล่นเพศชายส่วนมากมองว่าผู้เล่นเพศหญิงจะเล่นเกมได้ไม่ดีเท่ากับผู้เล่นเพศชาย และเมื่อผู้เล่นเพศชายพบว่าผู้เล่นเพศหญิงจะเบามือเรื่องการกลั่นแกล้งลง

“การ Toxic อาจเกิดจากเพื่อนร่วมทีมไม่พอใจในการกระทำของเรา หรือเป็นนิสัยส่วนตัวบางคนที่พูดชอบหาเรื่องชอบพูดแกล้งซึ่งก็เคยโดนมา เพราะวันนั้นผมยังไม่ค่อยขึ้น ผมก็เคยโดน คนไทยเปิดไมค์มาด่า โง่ ไล่ แต่ผมก็ไม่ได้ตอบสนองอะไร ต้องมองว่าบางกลุ่มก็เล่นให้กำลังใจกัน พิมพ์ชมกันให้กำลังใจ แต่บางกลุ่มก็เล่นดูสถิติที่แบบว่าเล่นสถิติต่ำ ก็จะถูกพูดตัดกำลังใจ ทั้ๆที่เราทำหน้าที่ แต่คนอื่นๆก็จะมองที่สถิติเป็นหลัก ที่เคยเห็นผู้ชายส่วนใหญ่เขาจะมองว่าผู้หญิงเล่นเกมไม่เก่ง แต่มันขึ้นอยู่กับคนว่าจะมองยังไง แต่โอกาสเจอจะน้อยกว่าผู้ชาย เพราะเวลาผู้เล่นรับรู้ว่าเป็นผู้หญิงจะเบามือลง ส่วนมากจะเจอ Toxic จะเจอบางเกมเป็นส่วนใหญ่ ส่วนใหญ่ที่เจอแล้วเราไม่ตอบโต้ ส่วนมาก Toxic จะหยุดแต่ถ้าตอบโต้อาจจะเจอทั้งเกม แต่ถ้าทำให้เขาไม่พอใจก็จะเจอ Toxic ต่อ การเล่นมีส่วนให้เกิดการ Toxic ต่อ”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2

### การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

#### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2 ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งโดยเพิกเฉยต่อการกระทำการกลั่นแกล้งของผู้แกล้งและมุ่งเน้นความสนใจไปอยู่กับผู้เล่นภายในทีมที่ไม่มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อให้การเกมสามารถดำเนินต่อไปได้ด้วยความราบรื่นที่สุดเท่าที่จะทำได้

#### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2 ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้งว่าการปิดช่องทางการสื่อสาร VOICE CHAT ของผู้เล่นที่แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง และการหาเพื่อนที่รู้จักกันมาร่วมทีมเพื่อเล่นเกม VALORANT จะได้ป้องกันการกลั่นแกล้งที่อาจเกิดขึ้นภายในทีมเดียวกัน อย่างไรก็ตามการกลั่นแกล้งที่เกิดจากผู้เล่นฝั่งตรงข้ามจะยังคงมีอยู่แต่พบเห็นไม่ได้บ่อย

“ส่วนมากจะไม่พูดกลับเพราะเราไม่อยากเถียง เขาอยู่ในอารมณ์ที่ไม่พร้อมคุย เราก็พยายามเล่นของเราให้ดีขึ้นเพื่อให้หยุดการ Toxic ถ้าเขา Toxic มากเกินไปจะคุยกับคนที่โดน Toxic ใส่ว่าอย่าไปสนใจ ดึงความสนใจของคนโดนแกล้งโฟกัสที่ตัวเราแทนไม่ใช่การกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้น แล้วเวลาคนที่ Toxic โดนเมินเขาก็จะหยุด เราจะไม่ Toxic ใส่เขากลับ จะได้ผลค่อนข้างเยอะสำหรับการแก้ Toxic ผู้เล่นใหม่ต้องทำใจไว้ก่อนล่วงหน้าว่ามันต้องเจอ Toxic ถ้าเกิดว่าเล่นแรกๆ แนะนำให้ฝึกเล่นไปก่อนเวลาเจอ Toxic ให้ปิดไมค์คนนั้นไปก่อนเลย ผู้เล่นควรฝึกฝนสร้างความเข้าใจกับเกมให้มากขึ้น อีกกรณีคือเล่นกับเพื่อนๆ ทั้งทีม แต่ทีมตรงข้ามก็สามารถ Toxic ใส่เราได้เหมือนกัน แต่เกิดขึ้นยากจะไม่ค่อยเจอเยอะ”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2

### (3) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3

#### ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT ทั่วไปซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นที่ไม่มีอันดับภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

#### สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง

##### สภาพปัญหาที่พบเจอ

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอ การกล่าวโทษผู้เล่นภายในทีมและการเล่นที่สร้างความลำบากให้กับผู้เล่นภายในทีม

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“Toxic คือการไม่ให้เกียรติผู้เล่น การพิมพ์ด่า การย่ำยีแบบนี้ เจอ Toxic ใน Unrate น่าจะมีเยอะว่าด้วย Competitive จะเจอแบบคุณภาพ เป็นส่วนใหญ่ เจอการด่ากัน ทั้ง Text และ Voice รวมถึงการเอาระเบิดปาใส่เพื่อน”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3

### สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

#### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3 ให้เหตุผลของการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นจากนิสัยของตัวบุคคลและประสบการณ์การตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งในอดีตที่เกิดขึ้นกับผู้แกล้งส่งผลต่อการทำให้ผู้เล่นกลายเป็นผู้กลั่นแกล้งในภายหลัง และอีกสาเหตุของการกลั่นแกล้งคือความไม่พอใจในรูปแบบการเล่นของเพื่อนร่วมทีมทำให้เกิดการกลั่นแกล้งขึ้น

#### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3 กล่าวว่าตนเองไม่เคยเจอการกลั่นแกล้งที่มีความเกี่ยวข้องในเรื่องของเพศผู้เล่นเกม VALORANT ถึงแม้ว่าตนจะเล่นอยู่กับผู้เล่นเพศหญิงก็ตาม อาจเพราะผู้เล่นหญิงที่ตนเล่นอยู่ด้วยอาจจะมีทักษะในการเล่นที่สูงระดับหนึ่งจนทำให้ไม่ตกเป็นเป้าของการกลั่นแกล้ง

“เกิดจากนิสัยคน ไม่คิดว่าเป็นสิ่งที่เกมทำให้เขาเป็นแต่เป็นที่ตัวบุคคล มีทั้งเริ่ม Toxic ตั้งแต่ต้น กับอีกแบบคือโดนสังคมเกม Toxic ไล่จนทำให้เขากลายเป็น Toxic เพื่อขึ้นอีกคน ที่เขาไประเบิดใส่เพื่อนเพราะว่าเพื่อนเล่นไม่ตรงใจเขาเลยไปไล่แกล้งเพื่อนคนนั้น มีเพื่อนที่เป็นผู้หญิงเล่นแต่ไม่เคยเจอ Toxic กับผู้หญิงเพราะเขาเล่นได้เก่งระดับนี้ ไม่เจอ Toxic ไล่เพราะเป็นเพศ เจอการ Toxic กลางเกม จนจบเกมเลย”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3

### การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

#### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3 ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งโดยเพิกเฉยต่อการกระทำการกลั่นแกล้งของผู้แกล้งแต่ในกรณีที่มีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นในปริมาณที่มากจนเกินรับไว้จะทำการใช้ระบบ VOICE CHAT ในการไล่เกลี้ยให้หยุดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งและตั้งใจเล่นเกมตรงหน้า

### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3 ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้งว่าการปิดช่องทางการสื่อสาร VOICE CHAT เพื่อควบคุมบรรยากาศการเล่นเกม VALORANT ของตนเอง

“พยายามหลีกเลี่ยงไม่เล่นกับ Toxic และพอไม่ไหวกับ Toxic แล้วก็ใช้ Voice Chat ต้าว่าเตือนสติเขา เขาก็ตั้งใจเล่นอยู่ชั่วขณะแต่พอเริ่มรอบใหม่ก็เอาใหม่ เพราะของที่ใช้สำหรับแกล้งหมดเลยตั้งใจเล่นไปแปบนี้ing แนะนำผู้เล่นใหม่คือ ปิดไมค์ ปิดเสียงเพื่อนร่วมทีมและเล่นเกม มันต้องแก้หรือควบคุมบรรยากาศด้วยตัวเอง”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3

### (4) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4

#### ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT แนวแข่งขันอยู่ในอันดับของ Diamond ซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นที่อยู่ในอันดับสูงภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

#### สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง

##### สภาพปัญหาที่พบเจอ

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอ การกล่าวโทษผู้เล่นภายในทีมและการเล่นที่สร้างความลำบากให้กับผู้เล่นภายในทีม

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4 ไม่มีการกล่าวถึงประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“เคยเจอ Toxic ครีบเมื่อวานเลย คือจะเป็นการ Abusing Chat Text กับ Voice เป็นส่วนใหญ่ มันเป็นเกมที่ต้องใช้สมาธิก็จะเจอการเปิดไมค์มาต่อว่า เลือกว่าที่คนไม่ค่อยเล่นแล้วก็โดนต่อว่าเลยใน Competitive ไม่ค่อยเล่น Unrate เพราะเกมมันเหนื่อยแล้วมันไม่ได้อะไร เคยเจอ Toxic หมดเลยทั้งสองโหมด”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4

### สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

#### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4 ให้ความเห็นว่าการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นความไม่พอใจจากผู้แกล้งเกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกวิธีการเล่นเกมของตน และบางโอกาสที่ทักษะของตนด้อยกว่าผู้เล่นอีกฝ่ายหรือผู้เล่นฝ่ายเดียวกัน

#### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4 กล่าวว่าตนเองไม่เคยเจอการกลั่นแกล้งที่มีความเกี่ยวข้องในเรื่องของเพศผู้เล่นเกม VALORANT

“นอกจากจะในเรื่องเลือกว่าก็เจอ Toxic ใส่นี่เพราะเราเล่นไม่ดี บางจังหวะที่ควรได้เราไม่ได้แล้วก็จะโดนต่อว่า ไม่เคยเจอการ Toxic ใส่นี่หญิงส่วนใหญ่จะเจอ Toxic ช่วงจบเกมมากกว่า ในมุมมองผมพวก Toxic เถียงไม่เก่งหรอก มันจะใช้ช่วงจบเกม ก่อนผู้เล่นแยกย้ายจะ Toxic ใส่นี่”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4

## การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4 ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งโดยเพิกเฉยต่อการกระทำการกลั่นแกล้งของผู้แกล้งแต่ในกรณีที่การกลั่นแกล้งเกิดขึ้นในปริมาณที่มากจนเกินรับไว้จะทำการใช้ระบบ VOICE CHAT ในการไกล่เกลี่ยให้หลุดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งและตั้งใจเล่นเกมตรงหน้า

### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4 ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้งว่าการปิดช่องทางการสื่อสาร VOICE CHAT เพื่อควบคุมบรรยากาศการเล่น VALORANT ของตนเอง

“ผมจะเงียบใส่ไม่ก็ปิดเสียงไปเลย ปิดทุกอย่างเกี่ยวกับเขาแล้ว แล้วเดี๋ยวเขาจะหยุดไปเอง แนะนำผู้เล่นใหม่คือเฉยต่อกับ Toxic ไปเลย ไม่ต้องยุ่งเราเล่นของเราแล้วปล่อยเขาไป สวนกันไปมาไม่ได้สนุก มีเคย Toxic สวนเขาแต่เราก็เล่นให้ดีกว่าเขา จะพูดใส่ประมาณว่ามา Toxic ใส่แต่เล่นไม่เห็นดีเลย หาเพื่อนไว้เล่นด้วยจะสบายใจกว่า”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 4

## (5) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5

### ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT แนวแข่งขันอยู่ในอันดับของ Gold ซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นแนวแข่งขันภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

### สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง

#### สภาพปัญหาที่พบเจอ

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การตำหนิ การกล่าวโทษผู้เล่นภายในทีมและการเล่นที่สร้างความลำบากให้กับผู้เล่นภายในทีม

#### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

#### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 มีการกล่าวถึงประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“เคยเจอ Toxic ด้วยความที่ว่า Valorant มันเป็นเกมทีม คือถ้าเราเล่นคนเดียวเราก็จะต้องไปเจอกับคนอื่นอีก 9 คน เราจะมีโอกาสเจออยู่แล้วทั้งทีมเดียวกันหรือทีมตรงข้าม Toxic มาหลายรูปแบบทางเสียง ตะโกน การพิมพ์ต่อว่าเพื่อนร่วมทีม หรือทีมตรงข้าม และ Valorant เป็นเกมที่สามารถเลือกตัวละครเล่นได้ และการเลือกตัวละครฝ่ายเดียวกันเลือกตัวละครซ้ำกันไม่ได้แต่ฝ่ายตรงข้ามจะสามารถเลือกตัวละครเดียวกับอีกฝ่ายได้เวลาผู้เล่นที่เล่นตัวละครเดียวกันมีทักษะที่แตกต่างกันจะเกิดการพูดเปรียบเทียบกับเกิดขึ้นและจะนำไปสู่การ Toxic รวมไปถึงตำแหน่งหน้าที่ของตัวละครแต่ละตัวส่วนนี้ก็สามารถใช้มาเป็นการ Toxic ได้เหมือนกัน”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5

### สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

#### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 ให้เหตุผลของการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นความไม่พอใจจากผู้แกล้งที่ไม่ได้รับตามใจหรือไม่ได้รับในสิ่งที่ผู้แกล้งต้องการ

#### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 กล่าวว่าตนเองเคยพบสถานการณ์ที่มีผู้เล่นเพศหญิงที่เล่นได้ไม่ดีหรือมีทักษะที่ต่ำกว่าผู้เล่นเพศชายในเกมทำให้ผู้เล่นเพศหญิงถูกกลั่นแกล้งด้วยการด่าทอและมีการ Sexual Harassment เกิดขึ้นในขณะนั้น

“เราเป็นคนสนับสนุนเกม ซื่อสัตย์ของอาวุธภายในเกม แล้วเพื่อนร่วมทีมเขาขอให้ผมเอาปืนให้แต่ผมไม่ได้ให้ เขาเลยพยายามใช้ทักษะของตัวละครของเขาเพื่อให้ผมตายในรอบนั้นเพื่อให้ได้ลายปืนของผม ส่วนใหญ่ Toxic ที่เจอจะเป็น Text มากกว่า Voice เนี่ยคนไม่ค่อยเปิดไมค์มากุยกั๊ก เพราะผู้เล่นไม่รู้ว่ามาจากประเทศไทย แต่กรณีเจอคนไทยด้วยกันเองแล้วคนไทยเป็นคน Toxic เองมันจะหนักมากเลยนะ แต่เราก็สามารถปิด Voice ของเขาได้ การ Toxic ที่ผมคิด น่าจะมาจากอารมณ์ใน Match นั้นๆ หรือไม่ก็เก็บ



อารมณ์จาก Match ก่อนๆที่เขาเล่นมา หรือการที่เพื่อนร่วมทีมเล่นได้ไม่ดี หรือเพื่อนทำให้เขาเสียจังหวะก็จะเกิดเป็น Toxic ขึ้น Toxic ที่เจอกับผู้หญิงก็ เคยเจอ Toxic ใส่ผู้หญิง ตอนนั้นเป็นเจอผู้เล่นหญิงที่เล่นไม่ดีก็จะโดน Toxic ใส่ต่อว่าด่าทอ แล้วก็มี Sexual Harassment การ Toxic จะเจอช่วงกลาง เกมจนท้ายเกม ยิ่งใกล้จบเกมยิ่งหนักเพราะพอจบเกมแล้วผู้เล่นจะไม่ได้เจอกันแล้วเลย Toxic ใส่ให้พอใจ”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5

### การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

#### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งโดยเพิกเฉยต่อการกระทำการกลั่นแกล้ง ของผู้แกล้งแต่เมื่อเวลาผ่านไปตนได้พบประสบการณ์การกลั่นแกล้งกับตัวมากขึ้นเลยใช้วิธีการเปลี่ยน การกลั่นแกล้งจากผู้แกล้งให้กลายเป็นเรื่องตลกเพื่อบรรเทาความตึงเครียดภายในเกม VALORANT ที่ กำลังเล่นอยู่

#### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้งว่าการปิด ช่องทางการสื่อสาร VOICE CHAT และ TEXT CHAT เพื่อรักษากำลังใจการเล่น รวมไปถึงการเชิญ ชวนเพื่อนหรือคนรู้จักมาร่วมเล่นจะช่วยลดการกลั่นแกล้งที่อาจเกิดขึ้นได้

“ตอนผมเล่นใหม่ๆยังไม่รู้การปิด Text หรือ Chat เราก็ปล่อยให้มัน ไป แต่ตอนนี้ผมเล่นมาระยะนึงแล้วพอเล่นเป็นแล้วพอเจอ Toxic ผมจะทำให้ มันเป็นมุขตลกไปเลย ผมจะเข้าไปเล่นกับการ Toxic ของเขาไปเลยจะได้ลด ความตึงเครียดในสถานการณ์ ผมมองว่า 50-60% เขาจะรู้ตัวว่าเขา Toxic แล้วก็ปรับมาเป็นเล่นตลกกับเราเลย สำหรับแนะนำผู้เล่นใหม่ แนะนำว่าปิด Text/Voice Chat ไปก่อนได้แล้วนั่งเล่นไปก่อนเพราะว่าไม่มันจะหมด กำลังใจ พอถึงจุดที่รู้สึกว่าจะเล่นได้ก็ค่อยเปิด แล้วการเล่นกับเพื่อนน่าจะช่วย เรื่องนี้ได้เยอะอยู่ แต่ถ้าจะใช้มุขตลกคุณต้องมีมุขตลกในหัวเยอะหน่อยนะ”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5

## (6) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6

### ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT ทัวไปซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นที่ไม่มีอันดับภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

### สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง

#### สภาพปัญหาที่พบเจอ

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอ การกล่าวโทษผู้เล่นภายในทีมและการเล่นที่สร้างความลำบากให้กับผู้เล่นภายในทีม

#### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

#### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

#### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6 ไม่มีการกล่าวถึงประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“เคยเจอการ Toxic ครับ ด้วยความที่เราอาจจะไม่ได้เล่นบ่อยแต่เราก็จะเจอ Toxic บ่อยในทุกครั้งที่เล่น การเล่นของเราอาจจะไม่สัมพันธ์กับทีมหรืออะไรประมาณนี้ มันก็จะมีอาการเหยียดอยู่แล้ว แต่จะเจอเป็นการด่าทอซะมากกว่า พี่อาจจะไม่มีความรู้สึกลบมากเท่าไรกับคำพวกนี้เพราะเราก็ไม่ได้เล่นจริงจัง Toxic ล่าสุดน่าจะนานแล้วเพราะล่าสุดจะเล่นกับเพื่อนไม่ Toxic อะไรกันวันแต่ว่าจะเล่นคนเดียวจะทำให้เจอ เพราะอีก 4 คนเราไม่รู้ว่าเขาคือใครและเขาไม่รู้ที่เราคือใคร มันเลยเป็นเรื่องว่าเขาจะพูดอะไรก็ได้ทำอะไรก็ได้ที่เจอจะเป็น Toxic แบบ Text มากกว่า เวลาผู้เล่นคนนั้นแพ้ในรอบเขาก็จะพิมพ์อะไรก็ได้และมันทำให้เรารู้สึกว่าไม่อยากเล่นต่อแล้ว แต่ไม่ได้เจอบ่อยแล้วแต่การเล่นของเราบางเกมเราเล่นได้ดี บางทีเราเล่นได้ไม่ดี”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6

## สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6 ให้เหตุผลของการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นคือทักษะของตนที่ด้อยกว่าผู้เล่นคนอื่นภายในทีมในบางครั้ง และในบางโอกาสพบเจอการกลั่นแกล้งเพราะความไม่พอใจของผู้แกล้งตั้งแต่ยังไม่เริ่มเล่น

### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6 ไม่มีประสบการณ์ที่พบการกลั่นแกล้งที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างเรื่องเพศของผู้เล่นในเกม VALORANT

“เจอเป็นเพราะฟอร์มการเล่น แต่บางคนเจอตั้งแต่เข้าเกมตั้งแต่เกมยังไม่เริ่มเลย แต่พีจะเจอช่วงกลางเกมมากกว่า ฟอร์มการเล่นที่ไม่ดีของเรา เราก็จะเจอคำพูดที่มันบั่นทอน ทำให้ไม่อยากเล่น บางทีไม่ได้เล่นคนเดียวเล่นกับเพื่อนแค่สองคนก็จะเจอเหมือนกัน”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6

## การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6 ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งโดยเพิกเฉยต่อการกระทำการกลั่นแกล้งของผู้แกล้ง

### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6 กล่าวว่า การกลั่นแกล้งเกิดขึ้นในเกมออนไลน์ทุกเกม ผู้เล่นจำเป็นต้องเลือกมองในสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นสนุกกับเกมมากกว่าการปักใจอยู่กับการกลั่นแกล้ง

“พีจะเงี้ยบไม่ตอบโต้ แต่จะมีอารมณ์อยู่กับตัวเอง พีจะไม่ตอบอะไร เป็นวิธีการจัดการของพี แต่คน Toxic เขาก็จะพูดของเขาไปเรื่อย ไม่มีท่าทีจะหยุด ถ้าเขามากับเพื่อนเขาก็จะรุม Toxic ไล่ พีจะปล่อยมากกว่าไม่พิมพ์กลับ พีเลือกไม่ปิดเสียงปิดแชทเพราะบางครั้งเพื่อนร่วมทีมดี ๆ เราก็ต้องการสื่อสาร .... จริง ๆ Toxic มันไม่ใช่กับ Valorant มันเป็นกับทุกเกม มุมสนุกของเกมมันก็เยอะ แต่ Toxic มันก็มีเหมือนกัน”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6

## (7) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7

### ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT แนวแข่งขันอยู่ในอันดับของ Iron ซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นแนวแข่งขันภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

### สภาพปัญหาและรูปแบบของการก่อกวน

#### สภาพปัญหาที่พบเจอ

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอ การกล่าวโทษผู้เล่นภายในทีมและการเล่นที่สร้างความลำบากให้กับผู้เล่นภายในทีม

#### การก่อกวนในรูปแบบของ VOICE CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการก่อกวนที่มีการใช้ VOICE CHAT

#### การก่อกวนในรูปแบบของ TEXT CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการก่อกวนที่มีการใช้ TEXT CHAT

#### การก่อกวนในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7 ไม่มีการกล่าวถึงประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการก่อกวนที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“เจอเหมือนกัน Toxic เหมือนช่วงหนึ่งเป็นเกมที่ Toxic มากที่สุดเลย ด้วยมั้ง การ Toxic จะเป็นพฤติกรรมที่สร้างผลกระทบด้านลบต่อจิตใจ ต้องพูดแบบก่อนว่า Toxic มันมีทั้งฝั่งตัวเองและฝั่งตรงข้าม เราเป็นคน Sensitive ง่าย เราจะพยายามเลี่ยงให้ได้มากที่สุดโดยที่เราจะเล่นก็ต่อเมื่อเรามีเพื่อน 2 คนขึ้นไปในทีม ทำให้เราจะเจอ Toxic จากฝั่งตรงข้ามเป็นส่วนมาก แต่จำไม่ได้แล้วว่าเจอล่าสุดเมื่อไรเพราะว่าไม่ได้เล่นมาสักระยะ ส่วนใหญ่จะเจอเป็น Text Chat เป็นส่วนใหญ่ Voice Chat ไม่บ่อย และการแกล้งด้วยการเล่นไม่เคยเจอ”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7

## สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7 ให้เหตุผลของการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นว่าเป็นเพราะการกระทำของตนเองไม่ถูกใจของผู้แกล้งเลยทำให้เกิดมีการด่าทอกันเกิดขึ้น รวมไปถึงการที่ตนมีทักษะที่ด้อยกว่าผู้แกล้งจึงทำให้เป็นผู้ประสบปัญหาการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นโดยผู้เล่นอื่น

### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7 ไม่มีประสบการณ์โดยตรงเรื่องการกลั่นแกล้งที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างเรื่องเพศผู้เล่นในเกม VALORANT แต่กล่าวว่ามีประสบการณ์ในกลุ่มสังคมของผู้เล่น VALORANT ในพื้นที่ FACEBOOK เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นเพศต่างๆที่ไม่ใช่ผู้เล่นเพศชาย

“ตอนที่เจอก็เป็นเพราะเราเล่นไม่ถูกใจเขาเขาก็เลยด่า หรือเราแพ้เขาเราส่วนตัวไม่เจอ Toxic เพราะเราเป็นผู้หญิง แต่คนรอบตัวเราเจอแล้วก็ในกลุ่ม Facebook ก็จะมีให้เห็น เวลาเจอ Toxic ก็เจอกกลางเกมด้วย แล้วก็จบเกมด้วยเหมือนกัน”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7

## การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7 ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งโดยการรายงานความประพฤติของผู้เล่นที่แสดงพฤติกรรมหรือกระทำการกลั่นแกล้งภายในเกม รวมไปถึงการเพิกเฉยต่อการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้น

### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7 กล่าวว่า การปิด TEXT CHAT และ VOICE CHAT เป็นแนวทางการรับมือที่ดีเพราะสังคมเกมมีเรื่องการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นอยู่เป็นประจำ

“เวลาเจอ Toxic เราก็เอามาพูดเล่นกันกับเพื่อน บางทีถ้าเป็นตอนจบเกมก็พิมพ์กลับบ้างแต่ถ้าไม่ยอมทำอะไรมากก็จะรายงานผู้เล่นไปเวลาเจอเราก็จะไม่ Toxic กลับแล้วพอเราไม่ตอบอะไรกลับเขาก็จะหยุดของเขาเอง คำแนะนำที่ให้เพื่อนได้ก็คือปิด Text ปิด Voice ปิดไปเลย บอกเขว่าสังคมเกมมันจะมีเรื่องแบบนี้อยู่แล้ว ปิดๆไปได้เดี๋ยวเราบอกให้เขาเพราะเรารับมือกับเรื่องแบบนี้ได้”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7

### (8) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8

#### ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT ทัวไปซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นที่ไม่มีอันดับภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

#### สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง

##### สภาพปัญหาที่พบเจอ

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอที่เกิดขึ้นจากผู้เล่นในทีมฝ่ายตรงข้าม

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8 ไม่มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8 ไม่มีการกล่าวถึงประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปได้ในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“ส่วนใหญ่เราจะกตกับเพื่อนตลอดทำให้เจอ Toxic แต่จากฝั่งตรงข้ามมากกว่า ด้วยความที่ว่ามันเป็นเกมยิงประสบการณ์ในเกมยิงที่เราเจอมันเบาสำหรับเราเพราะเราคิดว่าเกมในแนวอื่น Toxic รุนแรงกว่าอย่างเกมแนว MOBA การ Toxic มันก็คือการทำอะไรที่มันไม่ควรทำ หรือทำอะไรที่มันส่งผลไม่ดีต่อสภาพจิตใจต่อผู้เล่นด้วยกัน จริงๆถามว่าเราเลือกจะไม่ทำก็ได้ไม่ใช่เหรอ เพราะพวกนักกีฬาแข่งขันเขาก็จะปล่อย เราเล่น 95% กับเพื่อนหมดเลย การป้องกัน Toxic ที่ดีอย่างหนึ่งคือการเล่นกับเพื่อนเพราะเวลาเราไปเล่นกับเพื่อนเราจะค่อยเจอ”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8

## สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8 ให้เหตุผลของการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นว่าเป็นเพราะผู้เล่นที่แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งมีความต้องการที่จะโชว์ความเป็นใหญ่ในด้านการเล่นเกมต่อผู้ที่มีทักษะด้อยกว่า

### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8 ไม่มีประสบการณ์เรื่องการกลั่นแกล้งที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างเรื่องของผู้เล่นในเกม VALORANT

“เราว่าการ Toxic มันมาจากว่ามันเป็นการหมั่นไส้กัน เช่นแบบการฆ่าได้มันไม่พอต้องพิมพ์ตาเพิ่ม จริงๆเราว่ามันเป็นการ Flex (เบ่ง) ใส่กันมากกว่าแบบฉันทันแกว่นะ ส่วนใหญ่ไม่เคยเจอผู้หญิงโดน Toxic ส่วนใหญ่จะเจอว่าเพื่อนผู้หญิงเปิด Voice Chat พูดเพื่อให้กำลังใจหรือบรรยากาศการเล่นดีขึ้น การ Toxic ส่วนใหญ่ที่เจอคือช่วงจบเกม”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8

## การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8 ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งโดยการเพิกเฉยต่อการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นและมีการรายงานผู้เล่นที่แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งภายในเกม

### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8 กล่าวว่าการปิด TEXT CHAT และ VOICE CHAT เป็นแนวทางการรับมือที่ดีเพราะสังคมเกมมีเรื่องการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นอยู่เป็นประจำ

“เรามีเพื่อนทำงานอยู่กับผู้พัฒนาเป็นคนคอยตรวจสอบพฤติกรรม Toxic ในเกมนี้แหละ เพื่อนบอกว่าจะแจ้งหรือรายงานผู้เล่นคนไหนให้เขียนรายงานเป็นภาษาไทยมาเลย เดี่ยวตรวจสอบให้ ซึ่งมันก็ดีมากๆที่เราเองรู้ว่ามีการสนับสนุนเกี่ยวกับภาษาไทยหรือผู้ดูแลที่เป็นคนไทย เวลาเจอ Toxic ที่เป็น Text Chat มาเราก็จะเฉยๆไปไม่ตอบโต้อยู่แล้วเราจะปล่อยสบายๆเพราะเพื่อนๆไม่ได้เล่นแบบจริงจังอยู่แล้วเอาสนุกกันหมด แนะนำคือเรามองว่าเกมนี้มันไม่ได้ Toxic ขนาดนั้น ถ้าจะมาเล่นก็มาเล่นเลยแต่แค่อย่าไปใส่ใจ

พวกที่ Toxic ใส่เรามองแค่ว่าฝีมือเรามันแค่นั้น คนเล่นใหม่มันไม่ค่อยโดน  
 ทรอก ส่วนมากคนให้กำลังใจกัน Valorant ค่อนข้างสะอาดมากเมื่อเทียบกับ  
 หลายๆเกม เราารู้สึกว่าคนในนี้มันสนุกกับเกมมากกว่าแล้วมองข้าม Toxic กัน  
 ไป อีกอย่างเรามองว่าคนมันขยันให้กำลังใจกัน พิมพ์ nice try กันเยอะ”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8

### (9) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9

#### ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT ทัวไปซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นที่ไม่มี  
 อันดับภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

#### สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง

##### สภาพปัญหาที่พบเจอ

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอที่เกิดขึ้นจากผู้เล่นในทีมฝ่ายตรงข้าม รวมถึงการกลั่นแกล้ง  
 ที่เกิดขึ้นจากผู้เล่นในทีมเดียวกัน

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบ  
 ผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบ  
 ผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9 ไม่มีการกล่าวถึงประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้  
 ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“เจอการด่าใส่หรือไม่ก็ฝั่งตรงข้ามพิมพ์ด่า Toxic คือการไม่มีมารยาท  
 การกลั่นแกล้งผู้อื่นในการเล่นเกมนะ ไม่ใช่การแกล้งแบบหยอกแต่เป็นการกร่น  
 ด่า Toxic ล่ำสุดที่เจอแบบแย่มากๆเลยคือหลายเดือน น่าจะสองเดือนก่อน  
 แต่ด้วยความที่ที่เราป้องกันตัวเองเยอะเลยจะไม่เจอ ก็คือเหมือนเราเล่นกัน  
 แล้วมีคนยิงพลาดแล้วก็โดนเปิด Voice Chat แล้วก็พิมพ์ด่าด้วยเพราะด้วย  
 ความที่อุปกรณ์สำหรับการเล่นของเราไม่ดี ฟังเสียงไม่ชัดเลยทำให้เล่นพลาด



“แล้วก็โดนต่อว่าค่าเชิงว่าไม่มีหุหรือ ไม่ได้ยินหรือ แล้วก็กดยอมแพ้กัน แล้วก็เปิดไมค์ตะโกนบอกว่าเราแพ้เพราะเธออะไรแบบนี้ ไม่ค่อยเจอการโดนแกล้งโดยการเล่น”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9

### สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

#### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9 ให้เหตุผลของการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นว่าเป็นความไม่พอใจการไม่ได้ตั้งใจของผู้แกล้งที่มีต่อรูปแบบการเล่นของตนและในอีกแบบคือการที่ตนมีทักษะที่ด้อยกว่าผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้ง

#### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9 ไม่มีประสบการณ์เรื่องการกลั่นแกล้งที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างเรื่องเพศผู้เล่นในเกม VALORANT

“สาเหตุของการ Toxic มันเหมือนจะเกิดจากการโมโหร้าย ไม่ได้ตั้งใจ และมันไม่ได้เห็นหน้า ไม่รู้เรื่องราว ไม่รู้ตัวตน เป็นการระบายความเครียดของตัวเองออกมา พอรู้ว่าผู้เล่นมันเหมือนไม่มีตัวตนก็เลยด่าเต็มที่ ถ้าคิดในแง่หนึ่งคืออาจจะอารมณ์ร้อนอาจเพราะเล่นเองไม่ดีด้วย เพราะพวกนี้ก็จะแบบไม่ได้เก่งไปกว่ากันมาก แล้วก็มา Toxic ใส่ว่าทำไมเราเล่นห่วยขนาดนี้ ก็เลยด่าเลย ประสบการณ์ส่วนตัวไม่เคยเจอโดน Toxic เพราะเป็นผู้หญิง ช่วงเวลาที่เจอ Toxic จะเป็นกลางเกมมากกว่า แล้วก็จบเกมก็จะเจอจะเป็นแบบด่าทิ้งไว้ก่อนจะแยกย้ายจากกัน”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9

### การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

#### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9 ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งโดยการเพิกเฉยต่อการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นและมีการรายงานผู้เล่นที่แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งภายในเกม

### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9 กล่าวว่าการเล่นเพื่อนเข้ามาร่วมเล่นด้วยจะช่วยลดโอกาสการถูกกลั่นแกล้งภายในเกมได้ รวมไปถึงการปิดการเข้าถึง TEXT CHAT และ VOICE CHAT เพื่อไม่ให้ผู้เล่นถูกก่อกวนด้วยการกลั่นแกล้งจากผู้แกล้งที่มีความต้องการ

“ไม่ได้ตอบโต้อะไร ไม่ได้ทำอะไรกับมัน แล้วก็รายงานผู้เล่นไป แล้วเหมือนจะทำคนโดนลงโทษแล้วด้วยมีคนสองคน เราเคยเห็นการตอบกลับเกี่ยวกับการรายงานอยู่ แต่พอเราไม่ตอบโต้มันก็ไม่ได้หยุด Toxic นะมันก็พูดของมันไปเรื่อยๆ คำแนะนำคือ จริงๆแล้วคิดว่าเล่นกับเพื่อนกันเองมันดีกว่าจะมีเพื่อนคอยช่วยมันจะง่ายกว่า % ของความ Toxic ในทีมก็จะน้อยลงไป เพราะก็เล่นกับเพื่อนกันเอง หรือไม่ก็กดยอมแพ้ในเกมนั้นๆไปจะได้ไม่ต้องทนเจอ Toxic แล้วมันก็จะมีการปิด Chat ทั้ง Text และ Voice ไม่ต้องคุยกับใคร ไม่ต้องสนใจไม่ต้องยุ่งกัน”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 9

### (10) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10

#### ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT แนวแข่งขันอยู่ในอันดับของ Gold ซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นแนวแข่งขันภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

#### สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง

##### สภาพปัญหาที่พบเจอ

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอที่เกิดขึ้นจากผู้เล่นในทีมฝ่ายตรงข้าม รวมถึงการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นจากผู้เล่นในทีมเดียวกัน

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

##### การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10 ไม่มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“ก็มีบ้างครับ ไม่ใช่แค่ฝั่งตรงข้าม มีฝั่งเราก็มี บางครั้งการจับคู่ฝั่งเรา ฝั่งตรงข้ามมันไม่เท่ากันในแง่ของทักษะ ก็จะเกิดการพูดว่าทำไมเราเล่นอ่อนขนาดนี้ เล่นแบบนี้อย่าเล่นเลยดีกว่าอะไรแบบนี้ Toxic สำหรับผม ส่วนใหญ่ก็เป็นคำพูดที่รุนแรงจริง มันไม่ได้แบบว่าด่าซ้ำๆ แต่เป็นการด่าแบบจริงจัง ด่าให้เราเครียด มันทำให้เราดูแย่ และในเกมที่เราเล่นมันไม่สนุก สมมติว่าเขาเห็นว่าเราเล่นไม่ดี คือเราพยายามสุดแล้วนะ เขาเห็นเราเล่นไม่ดี เขาก็โยนเกมทิ้ง พยายามล้มเกมนั้น ทั้งๆที่การที่เราเล่นไม่ดีแต่เราทำเต็มที่แล้วนะ เราทำเต็มที่แล้วแต่เขาไม่พอใจ เจอล่าสุดน่าจะนานแล้วนะ นานมาก น่าจะประมาณ เกือบปีเลย เพราะว่าผมเจอ Toxic แล้วผมพักเลย กลายเป็นไม่ชอบเกมไปเลย จะเล่นก็แค่เล่นกับเพื่อน คือเกมมันมีระบบปิดแซทให้เราไม่รู้ได้ เจออยู่ใน Unrate แต่ Competitive จะไม่เจอเพราะทุกคนมีเป้าหมายเดียวกันมันเล่นน้อย ผมว่า Toxic มันเจอผ่านการแซทนะ”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10

#### สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

##### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10 ให้เหตุผลของการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นว่าเป็นความไม่พอใจในการตัดสินใจจากผู้แกล้งที่มีต่อรูปแบบการเล่นของตน รวมไปถึงทักษะในการเล่นของตนที่ด้อยกว่าผู้แกล้งเป็นเหตุให้เกิดการกลั่นแกล้งขึ้นกับตน

##### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10 มีประสบการณ์เรื่องการกลั่นแกล้งที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างเรื่องเพศผู้เล่นในเกม VALORANT แต่มีการกล่าวเพิ่มเติมว่าผู้เล่นเพศหญิงที่เขาเจอมักจะเป็นผู้เล่นที่มีทักษะสูงในระดับที่จะได้รับการกลั่นแกล้งน้อย

“เหมือนถ้าเราไม่ได้ทำในสิ่งที่เขาคิดในสมองเนี่ย เขาก็จะด่าเรา ทำไมทำอย่างนี้ ทำไมทำตัวดูโง่ มันก็มี ส่วนใหญ่จะเป็นใน Competitive จะเป็นแบบนี้ไม่ค่อยมีเรื่องพฤติกรรม บางทีเพื่อนร่วมทีมของเราที่สถิติที่อยู่ล่างๆในเกม ก็

จะโดนสติตันๆ Toxic ไล่ Toxic กับผู้หญิงเจอน้อยมาก เพราะส่วนใหญ่เกมนี้ ผู้เล่นผู้ชายเยอะกว่า ไม่ค่อยเจอผู้หญิงโดน Toxic เพราะว่าที่เจอเล่นเก่ง เจอ Toxic ตอนกลางๆเกมเพราะเขาจะเริ่มเมื่อสติเขาสูงกว่าเรา Toxic ตันเกมไม่เจอเพราะผมไม่ได้ไปแย่งตัวละครใครเล่น ส่วนท้ายเกมเจอตลอดเพราะว่าจบรอบไปไม่เจอกันแล้ว เพราะต่อให้เล่นชนะ เสมอ หรือแพ้ ก็จะไม่เจอ GGEZ ตลอด”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10

### การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

#### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10 จะนิ่งเฉยไม่ตอบโต้การกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นกับตนเองและพยายามทำตามสิ่งที่ผู้แกล้งร้องขอเพื่อเป็นการประณามให้หยุดกลั่นแกล้ง

#### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10 แนะนำว่าให้ผู้เล่นทำการปิด TEXT CHAT และ VOICE CHAT เพื่อให้ผู้เล่นสามารถสนุกกับเกมได้ตามที่จุดประสงค์ของเกมต้องการ

“ผมเป็นคนที่เจอ Toxic ไล่ไม่พิมพ์อะไร อยู่เฉยๆเลย แล้วทำตามในสิ่งที่มันต้องการให้ได้มากที่สุดให้มันหยุด Toxic คืออย่าไปทำตามมันด่า ทำตามสิ่งที่มันต้องการให้เราเล่นได้ดีขึ้น เพื่อนมาเล่นผมก็จะบอกว่าไม่ต้องสนใจเล่นให้สนุก เล่นไปจนกว่าจะเล่นเป็น เพราะว่าเขาเล่นไม่เป็นอะไรแล้วเขามาเจอ เราก็ต้องบอกไปว่าอย่าไปแคร์ เล่นให้เราสนุก คือบางที่คนเล่นเกมไม่เป็นแล้วอยากมาเล่นกับเราก็คงมันก็ต้องมีทะเลาะโดนด่า แต่ว่าเราก็ต้องบอกเขาไป แล้วเราที่เขามาเล่นด้วยก็ต้องพยายามให้เขาชอบในสิ่งที่เราเล่น บางครั้งผมก็แนะนำให้เขาปิดแชทเหมือนกัน แต่ที่ผมไม่แนะนำให้เขาไม่ต้องสนใจเพราะว่าเกมนี้มีการจัดอันดับทักษะผู้เล่นอยู่แล้ว เขาก็จะเจอคนที่เล่นได้พอกับเขา”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10

**(11) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11****ข้อมูลส่วนบุคคล**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT ทัวไปซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นที่ไม่มียอดในอันดับภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

**สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง****สภาพปัญหาที่พบเจอ**

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอที่เกิดขึ้นจากผู้เล่นในทีมฝ่ายตรงข้าม รวมถึงการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นจากผู้เล่นในทีมเดียวกัน

**การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

**การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

**การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11 ไม่มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“เจอบ้างนะ ก็เจอบ่อยอยู่เหมือนกัน Toxic ของหนูก็คือทำตัวระรานชาวบ้าน ไม่ว่าจะชนะหรือไม่ชนะก็ปากแจ่วใสไว้ก่อน ล่าสุดที่เจอน่าจะเป็นสัปดาห์ก่อน ตั้งแต่มีเกมใหม่มาเพื่อนก็หายไปเลย ที่เจอเป็นในโหมด Unrate เจอช่วงทำายเกมโดยเป็นแบบ GGEZ dog อะไรแบบนี้ อันนี้คือโดนฝั่งตรงข้ามพิมพ์ใส่ นานๆที่จะเจอผู้เล่นในทีม Toxic ใส่ทีมตรงข้ามบ้าง หรือผู้เล่นในทีมต่างกันเองก็นานๆที่จะเจอ ปกติจะเจอ Toxic ระหว่างเกม พอจบเกมก็จะเจอ EZ Noob อะไรแบบนี้”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11

## สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

### สาเหตุ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11 ให้เหตุผลของการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นว่าเป็นเรื่องของนิสัยตัวผู้แกล้งที่เจออะไรที่ไม่ได้ตั้งใจจึงแสดงพฤติกรรมเชิงลบออกมารวมถึงการกลั่นแกล้งเพราะว่าตนเล่นได้ไม่ดีพอที่จะทำให้ผู้แกล้งพอใจ

### เพศของผู้เล่น

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11 มีประสบการณ์ของการถูกกลั่นแกล้งเพราะว่าตนได้มีการสนทนาผ่านระบบ VOICE CHAT ทำให้เกิดการกลั่นแกล้งขึ้นโดยผู้เล่นเพศชายพูดเสียดสีว่าเป็นผู้เล่นเพศหญิง

“ความ Toxic ที่เราเจอคือเป็นนิสัยของตัวผู้เล่น หรือเราก็ไม่ได้เล่นเก่ง เพราะไม่ใช่สายเกมขนาดนั้น เคยเจอเหมือนเราเปิดไมค์ไปแล้วเขาเหยียด girl gamer แล้วทำไมค์แตกๆใส่หรือตะโกนใส่”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11

## การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11 เลือกไม่ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งแต่จะไม่ใช้การปิด TEXT CHAT แต่จะปิด VOICE CHAT แทนในกรณีที่ไม่ต้องการรับรู้

### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11 แนะนำให้ผู้เล่นปล่อยผ่านการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นภายในเกมเพราะเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

“เราจะไม่ค่อยออกตัว เพราะเราเป็นคนนิ่งๆ เลือกที่จะปิดเสียงของเพื่อนร่วมทีมแทน แต่ไม่ได้ปิด text chat เพราะเราเลือกอ่านหรือไม่อ่านก็ได้ พอปิดเสียงไปก็มีบ้างที่มา Toxic ต่อใน text chat คำแนะนำคือมันเลี่ยงไม่ได้ เพราะ Toxic มันก็เหมือน Social Online ปกติ เพราะมันทำไปก็ไม่มีใครมาตามตัว คิดว่าปล่อยผ่านไป ไม่ต้องสนใจ”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 11

**(12) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12****ข้อมูลส่วนบุคคล**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 10 เป็นผู้เล่นเกม VALORANT แนวแข่งขันอยู่ในอันดับของ Silver ซึ่งจัดอยู่ในหมวดหมู่ของผู้เล่นแนวแข่งขันภายในเกม VALORANT ตามที่มีการกำหนดในงานวิจัยฉบับนี้

**สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง****สภาพปัญหาที่พบเจอ**

ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งใช้การด่าทอที่เกิดขึ้นจากผู้เล่นในทีมฝ่ายตรงข้ามและเพื่อนร่วมทีม

**การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ VOICE CHAT**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12 ไม่มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ VOICE CHAT

**การกลั่นแกล้งในรูปแบบของ TEXT CHAT**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12 มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีการใช้ TEXT CHAT

**การกลั่นแกล้งในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12 ไม่มีประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการเป็นผู้ประสบผลกระทบกับการกลั่นแกล้งที่มีเป็นไปในรูปแบบของการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม

“เจอ Toxic เอาจริงๆเมื่อวานเราก็เจอกับเพื่อนๆเลย เหมือนมันเจอง่ายมากๆ เจอใน Competitive ช่วงนี้ แต่ unrate ก็เจอเหมือนกันถ้าเล่นไม่ดี ทุกคนจริงจังกับเกม เจอแบบ Text Chat จากฝั่งตรงข้าม เพราะว่าเราเล่นกับเพื่อนในทีมครบ 5 คนเลยจะเจอเป็นทีมตรงข้ามมากกว่า”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12

**สาเหตุของการกลั่นแกล้ง****สาเหตุ**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12 กล่าวว่าโดนกลั่นแกล้งเนื่องจากทักษะของผู้เล่นฝ่ายตนเองมีทักษะที่สูงกว่าผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจึงทำให้ถูกเพ่งเล็ง

**เพศของผู้เล่น**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12 มีประสบการณ์ของการถูกกลั่นแกล้งในเรื่องเกี่ยวกับเพศในเชิง Sexual Harassment จากผู้เล่นทีมตรงข้ามเพราะเพื่อนร่วมทีมเล่นมีทักษะที่สูงกว่าตนและผู้เล่นทีมตรงข้าม

“เขาก็จะว่าเราว่าเป็น Smurf บ้าง ว่าไปถึงพ่อแม่ หรือ Sexual Harassment บ้าง เราไม่ได้แสดงตัวว่าเราเป็นผู้หญิง แต่ฝั่งตรงข้ามคิดเอาเองว่าเพื่อนเราที่เล่นเกมคือผู้ชายมาเล่นแบกผู้หญิง Toxic เกิดแบบบางที่เล่นเก่งกว่าฝั่งตรงข้าม แล้วฝั่งตรงข้ามก็จะมาว่าตามรูปแบบการเล่นที่ทีมเราเล่นได้เก่งกว่า เวลาเล่นได้แยกว่าทีมตรงข้ามก็จะโดนว่า Noob หรืออะไรต่างๆ เป็นปกติเลย Toxic ที่เจอจะเป็นกลางเกมเป็นส่วนใหญ่ แต่ต้นเกมก็เคยเจอก็คือเลือกตัวละครที่ไม่ตรงใจเพื่อนร่วมทีมเวลาเราไปเล่นกับคนไม่รู้จักร ส่วน Toxic จบเกมก็จะเจอ Toxic ทิ้งท้ายก่อนจะแยกย้ายจากเกมนั้นๆ”

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12

### การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

#### การตอบสนองต่อการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12 เลือกไม่ตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งและเพิกเฉยต่อการกระทำ

ดังกล่าว

#### คำแนะนำการป้องกันและรับมือการกลั่นแกล้ง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12 แนะนำให้เชิญชวนคนรู้จักเข้ามาเล่นร่วมทีมเพื่อลดการกลั่นแกล้งภายในทีมของตนและเมื่อผู้เล่นในฝั่งตรงข้ามแสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งให้หนึ่งเฉยต่อการกระทำนั้นๆ

“ส่วนใหญ่เราเองจะไม่ค่อยไปตอบโต้แต่เพื่อนเราจะเป็นคนไปตอบโต้มากกว่า แบบไปกวนเขากลับแต่เพื่อนเราจะไม่ถูกกระทำฝ่ายเดียว แต่เราจะเมินปล่อยไป แล้วพอเราเมินส่วนมากก็จะหยุดเพราะเขาคงรู้ว่าไม่มีใครตอบโต้ บางทีก็จะมีพิมพ์มาเรื่อยๆก็มี ถึงเราจะหาเพื่อนให้ครบเล่นกันเราก็เจอฝั่งตรงข้ามอยู่ดี แนะนำคือเริ่มต้นหาเพื่อนเล่นดีกว่าจะได้ช่วยกันเล่น ถ้าเจอฝั่งตรงข้าม Toxic ก็ไม่ต้องไปใส่ใจ เพราะมาเล่นเกมคือเพื่อสนุก ไม่ใช่มาให้เครียด”

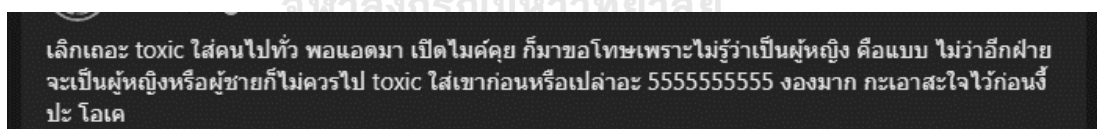
ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12



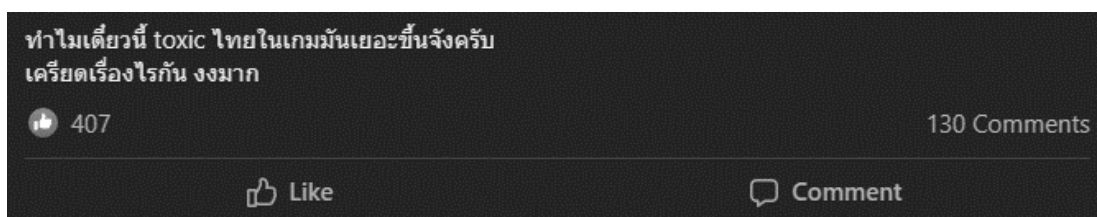




ภาพ 17 พฤติกรรมการด่าของผู้เล่นภายในทีมเดียวกัน



ภาพ 18 ผู้เล่นพูดถึงการ Toxic ภายในเกม



ภาพ 19 ผู้เล่นชี้แจงถึงสถานการณ์ Toxic ในเกม

มาดูความ Toxic ของหนุ่มไทยกัน  
 เริ่มต้น round 1 เพื่อนเราที่เล่น Viper ดายคนสุดท้าย สองคนนั้น(razz jett ) ก็ด่า เบลมว่าโง่แบบ  
 immediately เพื่อนเราก็มีการต่อว่ากลับ แต่ประเด็นคืออื Toxic สองคนเนี่ยรับบทนางเหยียดเพศด่าเพื่อนนี้ว่า  
 "อีกะเทยๆ" ทำให้เนี่ยตัดสินใจอัปเดตคลิป แล้วเพื่อนเราก็ตัดสินใจ mute ไม่คไป หลังจากนั้นก็ตามคลิปเลย รับบท  
 เบลมไม่หยุด ทำพลาตก็แซว ไม่เคยพบไม่เคยเจอความ Toxic ถึงขั้นนี้ ก็ขอให้พวกหลอนเจริญๆนะ ชาติหน้าก็  
 เกิดที่ประเทศนี้อีกรอบแล้วกันเนอะ

ภาพ 20 ผู้เล่นอธิบายเหตุการณ์ Toxic ที่ตนได้เจอ

🤔 มีใครชอบ Toxic เวลาเล่นบ้างคะ แบบพิมพ์ด่าเพื่อน เวลาเพื่อนเล่นไม่ดีไหมคะ  
 เลิกเถอะ ทันทที่ที่คุณเริ่ม Toxic มันจะทำให้ทีมล่มทันที  
 เราก็เล่นไม่เก่ง แรงค์ iron บางครั้งแพนิกมากๆทำอะไรไม่ถูกไปตายโง่ๆ แต่พอเพื่อนด่า เราเริ่มหมดพลังเลย  
 เกมสั้นทั้งเกมส์คือแย นอยส์ สุดท้ายก็แพ้  
 ทั้งที่บอกว่าเป็นผู้เล่นใหม่ บางคนจะมารีพอร์ตเรามาก แถมพิมพ์ toxic เราดลอดเกมส์ 🤔  
 กลับกัน พอเจอเกมส์ที่เพื่อนในทีมดีมาก เล่นแพ่เกมส์แสร้งๆๆ ก็ยังเล่นกันต่อไม่โทษกัน ปลอดภัยกัน สุดท้าย  
 พากันชนะเฉยเลย  
 เลิกtoxicกันนะทุกคน กราบ 🙏

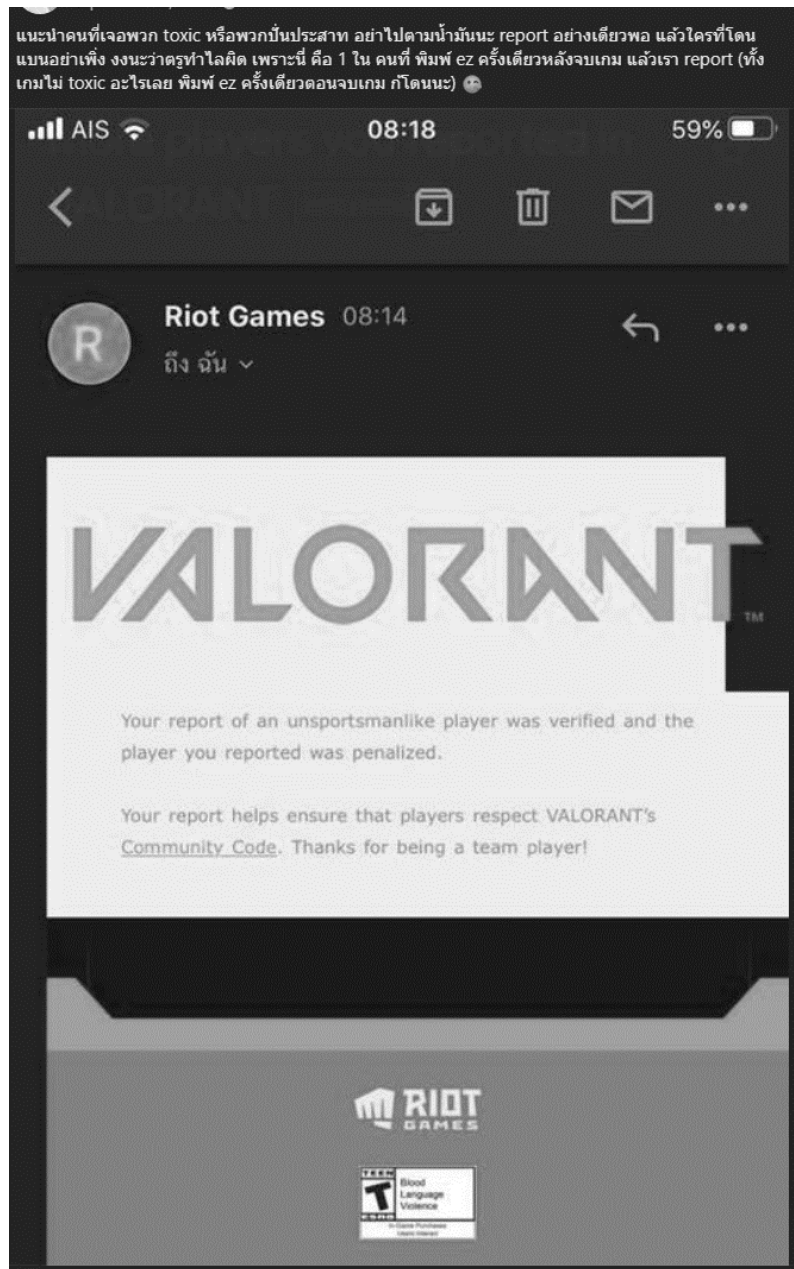
👍👎 260 83 Comments

ภาพ 21 ผู้เล่นพยายามแสดงความผิดเห็นถึงผลกระทบเกิดขึ้นจากการ Toxic ภายในเกม

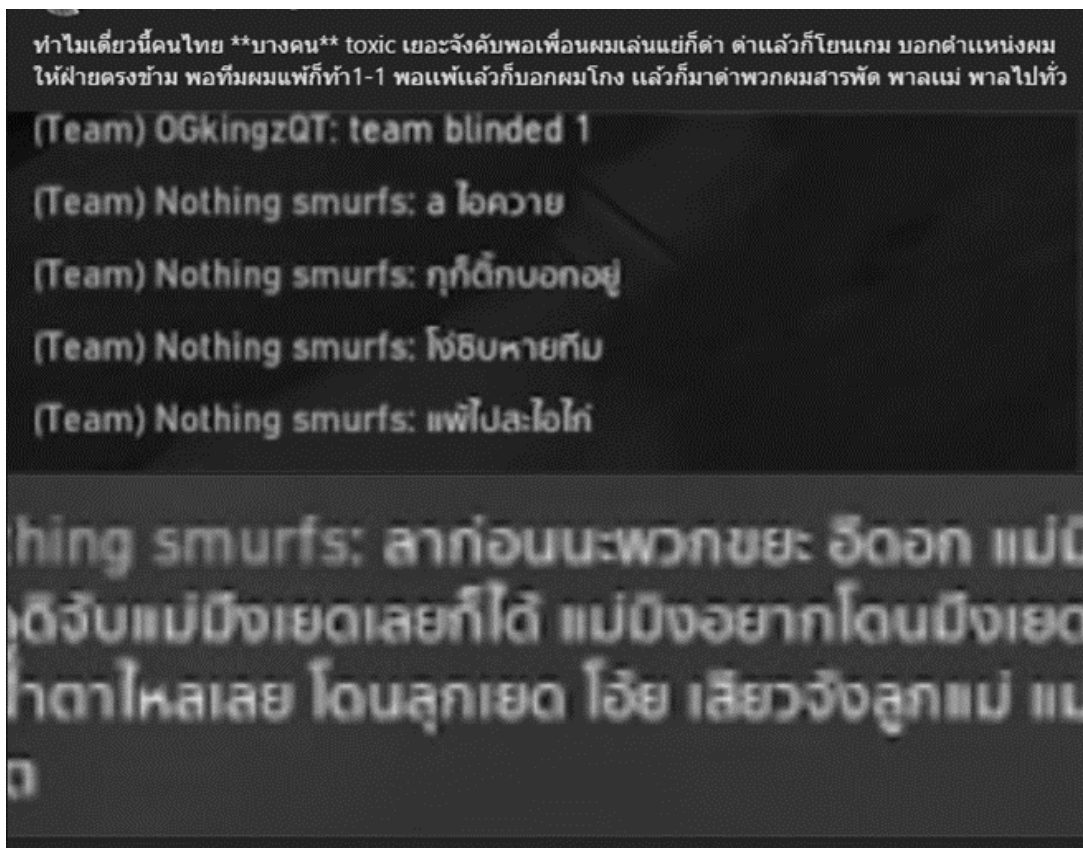
เข้าใจว่าสังคมเกมนี้ toxic กันเป็นเรื่องปกติไปละ แต่เปิดมาถึง เพื่อนในทีมแค่ทักทายปกติ คงคิดว่าเป็นคน  
 ต่างชาติ เปิดไมค์พูดว่า หัวควยๆๆ ไอเราก็พิมพ์ไปว่าไม่น่ารักเลยน้า ก็เปิดไมค์ในเกมมาอีกว่าหัวควยๆ พอด่า  
 กลับก็กวนสันติน ละshก้ออีก เอะตีวะ เล่นให้มันเหมือนคนปกติ มันยากหรือ เพื่อนแกลเล่นอย่างกาก มีใครสนใจ  
 มั้ย พอจบเกมมาบอก ก็คิดว่าจะเก่งอย่างปาก แง่ บอกเพื่อนแกลคนแรกเลยด่า เล่นjettท้ายตาราง น่ารัก ละแกล  
 ปาวอะที่toxicใส่ชาวบ้านก่อน อย่าให้เค้ามองว่ามันเป็น Thai lebel เลยด่า สันดานเหี้ยๆเก็บไวไว้ที่บ้านนะด่า  
 เก็บมันไว้บ้าง ไม่ต้องพ่นตลอดเวลาก็ได้  
 \*ดักไอพวกบอก ทำไมไม่mute ไปสนใจทำไม ชันเจียบตั้งแต่ต้นเกมคะ แล้วmuteทำไม ต้องการinformation  
 เนาะ มีแต่มันอะแผลมไรนักรักก็ไม่ทราบได้ สงสัยจะเพ็งเคยเล่นเกม ปรล2 มันปากเหี้ยแต่ให้อินโฟทั้งเกมด่า

👍👎👎 235 86 Comments

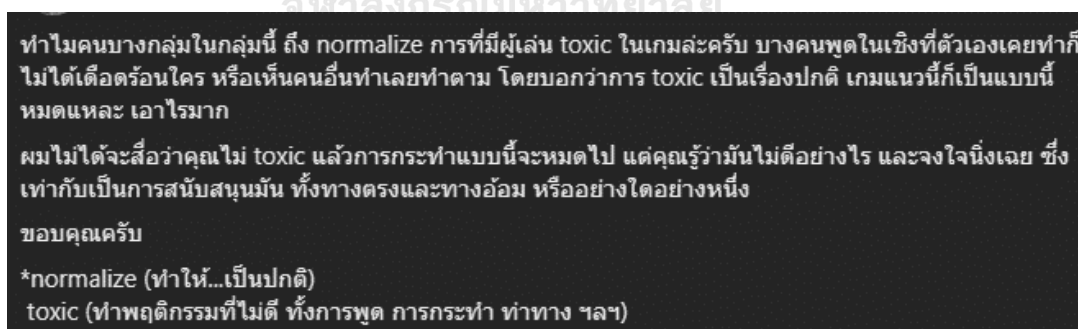
ภาพ 22 ผู้เล่นพูดถึงพฤติกรรม Toxic ภายในเกม  
 ภาพจากกลุ่ม VALORANT THAILAND COMMUNITY



ภาพ 23 ผู้เล่นแสดงข้อความตอบกลับถึงการตอบสนองต่อพฤติกรรม Toxic  
ภาพจากกลุ่ม VALORANT THAILAND COMMUNITY



ภาพ 24 พฤติกรรมการส่งข้อความ Toxic ภายในเกม  
ภาพจากกลุ่ม VALORANT THAILAND COMMUNITY



ภาพ 25 ผู้เล่นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ Toxic ภายในเกม  
ภาพจากกลุ่ม VALORANT THAILAND COMMUNITY



ภาพ 26 ผู้เล่นแสดงความต้องการเกี่ยวกับการรับมือ Toxic ภายในเกม  
ภาพจากกลุ่ม VALORANT THAILAND COMMUNITY

จากการรวบรวมข้อมูลและจัดแบ่งรูปแบบของการก่อกวนที่เกิดขึ้นโดยการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญและข้อมูลที่ได้จากกลุ่ม Facebook VALORANT THAILAND COMMUNITY ผู้วิจัยสามารถแจกแจงรูปแบบของการก่อกวนได้คือ

#### **ก่อกวนโดยใช้ Voice Chat**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้มีการกล่าวถึงการก่อกวนในรูปแบบของ Voice Chat หลายคน ยกเว้นผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 8, 10 และผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12 โดยผู้ให้ข้อมูลทั้งสามไม่ได้มีการกล่าวถึงการก่อกวนโดยใช้ Voice Chat และผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 12 ให้เหตุผลของการที่ไม่เจอการก่อกวนในรูปแบบ Voice Chat เนื่องด้วยว่าตนนั้นได้มีการรวมทีมเพื่อนเพื่อเล่นเกม VALORANT จนครบทีม 5 คนทำให้การก่อกวนผ่าน Voice Chat ภายในทีมไม่เกิดขึ้น

#### **ก่อกวนโดยใช้ Text Chat**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกคนกล่าวเหมือนกันว่ามีอาการก่อกวนผ่านทางช่องทาง Text Chat เกิดขึ้นกับระหว่างที่ตนเล่นเกม VALORANT

#### **ก่อกวนโดยการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกม**

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 3 และผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 กล่าวว่ามีอาการก่อกวนโดยการก่อกวนผ่านการเล่นภายในเกมเช่นการไม่ให้ความร่วมมือและขัดขวางการเล่นของเพื่อนในทีม การพยายามแกล้งเพื่อนในทีมเพื่อให้อีกฝ่ายได้เปรียบเป็นต้น

#### 4.2.2 สาเหตุการกลั่นแกล้ง

ข้อมูลส่วนนี้เป็นข้อมูลสำคัญที่ผู้ให้ข้อมูลได้แจ้งถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งที่จะเข้ามาช่วยตอบคำถามตามจุดประสงค์ของการศึกษาสาเหตุของการกลั่นแกล้งภายในเกม VALORANT โดยสามารถแบ่งหมวดหมู่เรื่องสาเหตุของการกลั่นแกล้งได้คือ

##### ความไม่พอใจที่เกิดขึ้นจากตัวของผู้แกล้งที่มีต่อผู้เล่นอีกคน

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกคนยกเว้นผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 6, 10, 11, 12 ได้มีการกล่าวถึงการกลั่นแกล้งที่เกิดจากสาเหตุของความไม่พอใจของผู้เล่นอื่นที่มีต่อตนเองและเพื่อนร่วมทีม อย่างไรก็ตาม ความไม่พึงพอใจที่เกิดขึ้นภายในเกม VALORANT มีความคาบเกี่ยวในเรื่องของการตัดสินใจการกระทำของผู้เล่นในขณะนั้นทำให้เกี่ยวข้องกับทักษะของผู้เล่น

##### ทักษะของผู้เล่นที่มีความต่างกัน

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกคนได้มีการกล่าวถึงการกลั่นแกล้งที่เกิดจากความแตกต่างทางทักษะของผู้เล่นภายในเกม ความที่ผู้เล่นแต่ละคนจะมีทักษะสูงต่ำไม่เท่ากันรวมกับการตัดสินใจกระทำในสิ่งต่างๆตามประสบการณ์ของตนเองทำให้ความต่างนี้เป็นสาเหตุของการกลั่นแกล้ง

##### เพศของผู้เล่นที่มีความแตกต่างกันภายในเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 7 และ 12 ได้มีการกล่าวถึงการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นที่มีความเกี่ยวข้องกับเพศโดยจะเกิดการกลั่นแกล้งในเรื่องของ Sexual Harassment รวมไปถึงการกลั่นแกล้งเพียงเพราะเป็นเพศอื่นที่นอกเหนือจากเพศชาย

#### 4.2.3 การรับมือและป้องกันการกลั่นแกล้ง

ข้อมูลส่วนนี้เป็นข้อมูลสำคัญที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญแจ้งถึงแนวทางการรับมือกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นภายใน VALORANT ซึ่งสามารถแบ่งการป้องกันและรับมือได้เป็นไปตามรูปแบบของ

##### การนิ่งเฉยและไม่ตอบโต้

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้งหมดกล่าวว่าตนได้ใช้วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งโดยการนิ่งเฉยและไม่ตอบโต้กับผู้เล่นที่มีพฤติกรรมของการกลั่นแกล้งเพื่อให้การกลั่นแกล้งหยุดลงด้วยตัวของผู้แกล้งเอง

##### การเจรจา

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 1 และ 3 ได้กล่าวถึงการพยายามที่จะเจรจาเพื่อให้การกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นภายในเกม ๆ นั้นหยุดลง

##### การรายงานความประพฤติต่อผู้ดูแลระบบ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 7 8 และ 9 มีการกล่าวถึงการส่งเรื่องการรายงานพฤติกรรมผู้เล่นที่แสดงพฤติกรรมหรือกระทำการกลั่นแกล้งภายในเกม

### การรวมตัวกันเพื่อเล่นเกม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 2, 4, 5, และ 9 มีการกล่าวถึงการรวมกลุ่มเพื่อนเข้าเล่นเกม VALORANT เพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งที่อาจเกิดขึ้นภายในทีมเดียวกันผ่านระบบพูดคุย Voice Chat และ Text Chat ภายในทีม

### 4.3 อภิปรายผลการศึกษา

#### สภาพปัญหาการกลั่นแกล้งและรูปแบบของการกลั่นแกล้ง

การศึกษาพบว่า การกลั่นแกล้งจะเกิดขึ้นกับผู้เล่นที่อันดับที่ต่ำในตารางคะแนนภายในเกม หรือผู้เล่นที่เล่นผิดพลาดในเกมนั้นๆจะเป็นผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง รวมไปถึงผู้เล่นที่เป็นเพศหญิงหรือเพศทางเลือกอื่นๆจะถูกผู้เล่นที่เป็นเพศชายกลั่นแกล้งในเกม

รูปแบบการกลั่นแกล้งที่พบมากที่สุดจากผู้ให้ข้อมูลจะเป็นการกลั่นแกล้งผ่านทาง Text Chat เป็นส่วนใหญ่ที่จะเกิดขึ้นจากทั้งทีมเดียวกันและทีมตรงข้าม รองลงมาคือ Voice Chat ที่จะเกิดขึ้นได้กับภายในทีมเท่านั้นแต่การใช้งาน Voice Chat จะเกิดขึ้นไม่บ่อยครั้งในเกมที่ผู้เล่นเป็นประเภทผู้เล่นทั่วไปกับผู้เล่นแนวแข่งขันทำให้เกิดขึ้นน้อย แต่ในเกมที่มีผู้เล่นประเภทแนวแข่งขัน อันดับสูงการสื่อสารผ่านทาง Voice Chat จะสูงขึ้นเพราะผู้เล่นมีความจริงจังที่จะชนะเกมมากขึ้นและทำให้โอกาสการกลั่นแกล้งผ่าน Voice Chat จะสูงขึ้นไปด้วย ในส่วนสุดท้ายคือการสร้างอุปสรรคในการเล่นต่อผู้เล่น การกลั่นแกล้งในรูปแบบนี้จะเป็นการกลั่นแกล้งที่สามารถเกิดขึ้นได้โดยความไม่พอใจในบางเรื่องทำให้เกิดพฤติกรรมดังกล่าว ผู้ให้ข้อมูลแจ้งว่าการกลั่นแกล้งในรูปแบบนี้เป็นการพยายามสร้างความได้เปรียบให้กับผู้เล่นทีมตรงข้ามโดยการกลั่นแกล้งผู้เล่นในทีมตนเองด้วยการใช้ระบบการเล่นภายในเกมเช่นการยื่นขวางทาง การทำลายจิงหวะการเล่น การบอกตำแหน่งเพื่อนให้ทีมตรงข้าม

#### สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

สาเหตุจากการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นจะเป็นไปในเรื่องของการเล่นที่ผู้เล่น เล่นได้ไม่ตรงกับสิ่งที่ผู้แกล้งต้องการทำให้เกิดเรื่องของความไม่พอใจและการด่าทอตามมา หรือการที่ผู้เล่นขัดความต้องการของผู้แกล้งก็จะทำให้เกิดการกลั่นแกล้งขึ้นเช่นเดียวกันอย่างการขัดขวางการเล่นของผู้เล่น

#### การรับมือการกลั่นแกล้ง

การรับมือการกลั่นแกล้งผู้ให้ข้อมูลนั้นมีความแตกต่างกันออกไปแต่หัวใจหลักของการรับมือยังคงอยู่ กล่าวคือการรับมือการกลั่นแกล้งโดยหลักๆแล้วผู้ให้ข้อมูลจะเลือกวิธีการ “ปิดหูปิดตา” คือการปิดช่องทางการสื่อสาร Text และ Voice Chat เพื่อปิดการรับรู้ถึงการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้น มีการรายงานผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งหลังจากพบเจอการกลั่นแกล้งมาจากผู้แกล้ง การรับมือในรูปแบบนี้จะ



เป็นการรับมือทั่วไปที่ผู้เล่นประเภทผู้เล่นทั่วไปและผู้เล่นแนวแข่งขันจะใช้ในการรับมือการกลั่นแกล้ง ในส่วนของผู้เล่นแนวแข่งขันที่อยู่ในอันดับสูงจะมีแนวโน้มของการพยายามใช้เหตุผลกับผู้แกล้งหรือพยายามชี้แจงให้พฤติกรรมการกลั่นแกล้งจบลงเพื่อให้ผู้เล่นทุกคนมีความตั้งใจเดียวกันคือบรรลุ เป้าหมายของเกม ผู้ให้ข้อมูลบางส่วนจะมีการรับมือโดยการเพิกเฉยต่อการกลั่นแกล้งเพื่อให้ผู้แกล้งหยุดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งไปเองเมื่อไม่ได้รับความสนใจ มากไปกว่านั้นจากการเก็บข้อมูลพบว่าการรายงานผู้เล่นภายในเกมผู้พัฒนาได้มีการขยายทีมงานให้มีผู้ดูแลระบบที่เป็นคนไทยเพื่อการรับ การรายงานผู้เล่นที่เข้ามาด้วยภาษาไทย ทำให้การรายงานผู้เล่นสามารถทำเป็นภาษาไทยได้และผู้ดูแล ระบบที่เป็นคนไทยก็จะมีความรู้ถึงวัฒนธรรมของผู้เล่นจากประเทศไทยอีกด้วย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “การป้องกันและการรับมือการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์แนวต่อสู้: กรณีศึกษาเกม VALORANT” ที่มีจุดประสงค์ของการศึกษาทำความเข้าใจถึงสาเหตุ, รูปแบบ และแนวทางการรับมือการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้พื้นที่ของเกม VALORANT ในการศึกษาโดยใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างกับผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์ พบว่าสาเหตุของการกลั่นแกล้งภายในโลกออนไลน์จะเกิดขึ้นในกรณีที่เกิดความไม่พอใจของผู้เล่นที่มีต่อทักษะการเล่นหรือการกระทำที่ไม่ตรงใจของตนจากผู้เล่นอีกคน ผู้ถูกแกล้งจะถูกมองโดยผู้แกล้งว่าเป็นผู้ที่อ่อนต่อประสบการณ์การเล่น ทำให้การเล่นไม่เป็นระบบหรือเป็นสาเหตุของความกายแพ้ในเกมนั้นๆ ซึ่งโดยพฤติกรรมการกลั่นแกล้งจะมาในรูปแบบของการใช้ช่องทางการสื่อสารภายในเกมที่เป็นข้อความและเสียง และมีน้อยครั้งที่จะเป็นการกลั่นแกล้งโดยระบบการเล่นภายในเกม

ผู้ศึกษาใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative Research) ดำเนินการศึกษาโดยการศึกษาจากเอกสาร(Documentary Study) และการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (In-depth, Semi-structured interview) ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงโดยเลือกผู้เล่นที่มีประสบการณ์การเล่น VALORANT ระดับผู้เล่นทั่วไป ผู้เล่นแนวแข่งขัน ผู้เล่นแนวแข่งขันที่อันดับสูงและใช้วิธีการ Snowball Sampling เพื่อหาตัวอย่างเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ข้อมูลสุทธิตัวผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 12 คนเพื่อให้บรรลุถึงจุดประสงค์ของงานวิจัยคือการรับรู้ถึงสาเหตุ รูปแบบและวิธีรับมือการกลั่นแกล้งภายในเกมเพื่อพยายามที่จะสร้างภูมิคุ้มกันให้กับผู้เล่นใหม่ที่จะเข้ามาอยู่ในสภาพแวดล้อมของเกม VALORANT และเพิ่มโอกาสของการขยายตัวของเกมในประเทศไทยที่จะสร้างความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจของประเทศอีกด้วย

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ ในประเด็นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ภายในเกมออนไลน์ รวมไปถึงการศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุ รูปแบบของการกลั่นแกล้ง เพื่อนำไปสู่การให้ความรู้และให้ข้อมูลเพื่อเตรียมพร้อมผู้เล่นที่มีความสนใจเข้ามาอยู่ในอุตสาหกรรมเกมที่จะต้องประสบพบเจอกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ขณะที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของเกม ข้อมูลเหล่านี้จะเป็นเหมือนเกราะป้องกันและตัวช่วยเหลือให้ผู้เล่นสามารถรับมือกับสิ่งที่จะเจอเมื่อเข้าสู่อุตสาหกรรมเกม สรุปได้ดังนี้

## 5.1 สภาพปัญหาและรูปแบบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของเกมออนไลน์แนวแข่งขัน

การที่ผู้เล่นใหม่หรือผู้ที่เข้ามาสู่สังคมเกมออนไลน์และจะรับมือจากการถูกกลั่นแกล้งภายในเกมได้จะต้องทราบถึงสาเหตุหรือปัจจัยที่เป็นปัจจัยเริ่มต้นที่ทำให้เกิดการกลั่นแกล้ง โดยการกลั่นแกล้งจะเกิดขึ้นได้จากหลากหลายปัจจัยด้วยกันและสามารถอธิบายปัจจัยต่างๆได้ดังนี้

### 5.1.1 ปัจจัยด้านทักษะของผู้เล่น

หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่ผู้เล่นใหม่จะต้องเจอกับการถูกกลั่นแกล้งเนื่องจากเป็นผู้ที่มีประสบการณ์น้อยภายในเกมออนไลน์แนวแข่งขันทำให้การตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งได้โดยง่าย อย่างไรก็ตามการเป็นผู้เล่นเก่าแต่ระหว่างการเล่นเกิดความผิดพลาด เล่นได้ไม่ดี หรือไม่สามารที่จะต่อสู้กับอีกฝ่ายได้ ก็มีโอกาศที่จะตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งภายในเกมได้เช่นเดียวกัน

### 5.1.2 ปัจจัยด้านเพศของผู้เล่น

เพศของผู้เล่นเป็นส่วนหนึ่งของการทำให้ตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้ง ด้วยความที่ว่สังคมเกมเป็นสังคมที่เกิดขึ้นมาและได้รับความสนใจโดยเพศชายเป็นส่วนใหญ่ทำให้รูปแบบสังคมที่เกิดขึ้นภายในเกมจะเป็นสังคมที่ยังคงมีความเป็นไปในรูปแบบของ “ชายเป็นใหญ่” ผู้ชายสามารถเล่นได้ดีกว่า ผู้ชายสามารถเล่นได้เก่งกว่า ถึงแม้สังคมจะยังเป็นไปในรูปแบบนี้อยู่แต่ในปัจจุบันผู้เล่นที่เป็นเพศหญิงเริ่มมีการให้ความสนใจในสื่อความบันเทิงอย่างเกมมากขึ้น และเข้าสู่อุตสาหกรรมเกมมากขึ้นเรื่อย ๆ ผู้ศึกษาเชื่อว่าความเชื่อเกี่ยวกับชายเป็นใหญ่ภายในเกมจะค่อยๆหายไปตามเวลาในอนาคต รวมไปถึงผู้เล่นที่เป็นเพศทางเลือก ในปัจจุบันผู้ในประเทศไทยมีผู้เล่นที่เป็นเพศทางเลือกอยู่จำนวนไม่น้อย แต่อย่างทีกล่าวไว้ข้างต้นสังคมเกมออนไลน์ยังคงมีความเป็นรูปแบบชายเป็นใหญ่ทำให้เพศทางเลือกเป็นเหยื่อได้เช่นเดียวกัน แต่การเป็นเพศชายที่เล่นเกมได้ไม่เก่งหรือเล่นได้ไม่ดี ไม่ได้หมายความว่า จะหลุดพ้นจากการกลั่นแกล้งได้ ในทางกลับกันจะกลายเป็นว่าโดนกลั่นแกล้งในรูปแบบที่หนักกว่าเพราะเกมเปรียบเสมือนพื้นที่ของผู้ชายแต่ก็ยังสามารถทำได้ไม่ดี

### 5.1.3 ปัจจัยด้านผู้แกล้ง

ปัจจัยที่เอาความแน่นอนได้น้อยที่สุดจากปัจจัยทั้งหมดและเป็นปัจจัยที่มีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล คนแต่ละคนมีประสบการณ์ แนวคิด พฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไปทำให้ปัจจัยนี้เป็นปัจจัยที่ควบคุมไม่ได้แต่ปัจจัยนี้เมื่อไม่มีสิ่งใดไปกระตุ้นก็จะไม่มีการเกิดปฏิกิริยาที่จะสร้างพฤติกรรมแง่ลบออกมา

สามารถนำทฤษฎีกิจวัตรหรือ Routine Activity Theory เข้ามาใช้ในการอธิบายสาเหตุของการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์แนวแข่งขัน

ส่วนของ Suitable Target หรือเป้าหมายที่เหมาะสม ผู้เล่นที่มีประสบการณ์หรือทักษะการเล่นที่น้อยจะตกเป็นเป้าหมายของการกลั่นแกล้งโดยง่าย ตกเป็นเหยื่อโดยความไม่รู้ และโดนกลั่น

แก๊งจากความผิดพลาดของตนเอง รวมไปถึงเรื่องเพศของผู้เล่นที่สังคมยังคงมีความคิดในรูปแบบของชายเป็นใหญ่อยู่ก็ทำให้เป็นเป้าหมายที่เหมาะสมเช่นเดียวกัน

Motivate Offender หรือผู้แก๊งที่มีแรงจูงใจ ซึ่งแรงจูงใจภายในเกมออนไลน์แนวแข่งขันมักจะเชื่อมโยงกับเป้าหมายที่เหมาะสม ผู้เล่นภายในเกมโดยพื้นฐานไม่ได้มีความต้องการเข้ามาเพื่อกลั่นแกล้งเป็นหลักแต่เข้ามาเพื่อบรรลุเป้าหมายของเกมที่ได้รับมาแต่จะถูกกระตุ้นด้วยปัจจัยในด้านของเพศและทักษะของผู้เล่น.

ส่วนสุดท้ายคือ Lack of Guardian หรือ การขาดผู้ดูแล เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่ในเกมออนไลน์แนวแข่งขันอยู่ตลอดเวลา ด้วยความที่ว่าในเวลาเดียวกันมีแมทช์เกิดขึ้นทั่วโลกมากกว่า 1000 แมทช์ในเวลาเดียวกัน เป็นไปไม่ได้เลยที่จะมีผู้ดูแลคอยดูและในทุกๆ แมทช์ที่เกิดขึ้นทำให้ตรงตามปัจจัยดังกล่าว ซึ่งในส่วนของการขาดผู้ดูแลจะมีความเกี่ยวข้องกับทฤษฎีของการเลือกอย่างเป็นเหตุเป็นผลอีกด้วย

การกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นภายในเกมจากการศึกษาพบว่าประกอบไปด้วยกัน 3 รูปแบบคือ การกลั่นแกล้งโดยใช้กล่องข้อความหรือ Text Chat การกลั่นแกล้งโดยใช้ระบบพูดคุยภายในเกมหรือ Voice Chat สุดท้ายคือการกลั่นแกล้งโดยการขัดขวาง สร้างความรำคาญ สร้างอุปสรรคโดยการใช้ระบบที่เกมให้มา โดยจะสามารถอธิบายได้เป็น

การกลั่นแกล้งผ่าน Text Chat จะเป็นการพิมพ์ข้อความผ่านทางกล่องข้อความภายในเกมที่ผู้พัฒนาสร้างไว้จุดประสงค์หลักคือการสื่อสารเกี่ยวกับเกม ซึ่งผู้เล่นสามารถใช้กล่องข้อความนี้ในการพิมพ์ข้อความต่างๆส่งให้กับผู้เล่นทีมเดียวกันและทีมตรงข้ามอ่านและรับข้อมูลได้ และเมื่อสามารถส่งข้อความได้อย่างอิสระ การด่าทอภายในกล่องข้อความ เป็นสิ่งที่ผู้เล่นสามารถเลือกจะกระทำได้

การกลั่นแกล้งผ่านทาง Voice Chat เช่นเดียวกับ Text Chat ผู้เล่นสามารถใช้ Voice Chat ในการสื่อสารกับผู้เล่นที่อยู่ในทีมเดียวกันโดยไม่มีข้อจำกัดใดๆ เป็นเหตุให้ผู้เล่นสามารถใช้การด่าทอ การพูดเสียดสี และพฤติกรรมการกลั่นแกล้งอื่นๆด้วยเสียงได้ผ่านระบบของเกมจุดประสงค์คือการสื่อสารเพื่อบรรลุเป้าหมายของเกมร่วมกันภายในทีม ความแตกต่างระหว่าง Voice Chat กับ Text Chat จะเป็นไปได้ในเรื่องของข้อจำกัดที่ Voice Chat จะสามารถใช้กับเพื่อนร่วมทีมเดียวกันเท่านั้น

การกลั่นแกล้งโดยการสร้างอุปสรรคที่เกินความจำเป็นภายในเกม เช่นการขัดขวางการเล่นของผู้เล่นคนอื่น การพยายามทำให้ผู้เล่นคนอื่นสร้างความผิดพลาด หรือการละทิ้งการเล่นเป็นทีมเพื่อเหตุผลบางอย่างในเกมที่ถูกสร้างมาเพื่อให้เล่นเป็นทีม พฤติกรรมเหล่านี้มีเกิดขึ้นภายในเกม เปรียบเสมือนพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางกายภาพที่เกิดขึ้นในชีวิตทั่วไปเพียงแต่ว่าการกลั่นแกล้งรูปแบบนี้เกิดขึ้นในโลกของเกม

## 5.2 สาเหตุของการกลั่นแกล้ง

สาเหตุของการกลั่นแกล้งภายในเกม VALORANT เกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัย ผู้เล่นมีโอกาสของการตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งได้หลายสาเหตุด้วยกันโดยจากการศึกษาและสรุปความงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยสามารถแจกสาเหตุได้ดังนี้

### 5.2.1 ความไม่พอใจที่เกิดขึ้นจากตัวผู้แกล้งที่มีต่อผู้เล่นอีกคน

ความไม่พอใจระหว่างผู้เล่นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ระหว่างผู้เล่นภายในเกมนั้นๆ ไม่ว่าจะด้วยสาเหตุใดก็ตามเมื่อมีการกระทำที่สร้างความไม่พึงพอใจให้กับผู้เล่น ผู้เล่นที่มีนิสัยของการใจร้อนและต้องการที่จะหาความสุขระยะสั้นผ่านการกลั่นแกล้งผู้เล่นจะกระทำการกลั่นแกล้งผู้เล่นอื่น เมื่อผู้เล่นอื่นสร้างความไม่พอใจผู้แกล้งจึงตัดสินใจกลั่นแกล้ง

### 5.2.2 ทักษะของผู้เล่นที่แตกต่างกัน

เมื่อผู้เล่นภายในเกมมีทักษะที่มีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดไม่ว่าจะด้วยเรื่องของประสบการณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่นหรือปัจจัยอื่นๆที่มีผลต่อทักษะของผู้เล่น ผู้เล่นที่มีทักษะดีกว่าผู้เล่นคนอื่นมักจะตกเป็นเป้าของการกลั่นแกล้ง

### 5.2.3 เพศของผู้เล่นที่มีความแตกต่างกัน

สังคมเกมเป็นสังคมที่เริ่มต้นมาด้วยประชากรที่เป็นเพศชายโดยส่วนใหญ่ทำให้วัฒนธรรมหรือรูปแบบสังคมจะเป็นสังคมในรูปแบบของสังคมที่มีชายเป็นใหญ่ ผู้เล่นเกมที่เป็นเพศอื่นจะถูกมองว่าด้อยกว่าผู้เล่นเพศชายและจะถูกกลั่นแกล้งด้วยเหตุผลดังกล่าวกรณีที่สร้างความไม่พอใจหรือมีทักษะการเล่นที่ด้อยกว่าผู้เล่นอื่นอย่างเห็นได้ชัด

## 5.3 การรับมือการกลั่นแกล้ง

การรับมือการกลั่นแกล้งเป็นสิ่งที่สามารถทำได้เมื่อเข้ามาอยู่ในสังคมเกมออนไลน์ เนื่องด้วยว่าพื้นที่ของสังคมเกมไม่มีผู้ดูแลระบบที่คอยดูแลพื้นที่อยู่ตลอดเวลาแต่เป็นการใช้ระบบการรายงานพฤติกรรมของผู้เล่นในการแจ้งความผิดให้ผู้ดูแลตรวจสอบและลงโทษในภายหลัง สิ่งที่สามารถทำได้คือการรับมือกับการกลั่นแกล้งที่จะเกิดขึ้นตรงหน้าซึ่งทำได้โดย

### 5.3.1 การประณิประนอมต่อการกลั่นแกล้ง

เมื่อผู้เล่นพบเจอการกลั่นแกล้งสิ่งแรกที่สามารถทำได้คือการพยายามสื่อสารเพื่อให้เข้าใจถึงความต้องการของผู้แกล้ง เมื่อเข้าใจในส่วนนี้ตัวผู้เล่นเองจะสามารถแก้ไขหรือหยุดการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นได้โดยการทำตามความต้องการของผู้กลั่นแกล้งซึ่งการประณิประนอมจะสามารถแก้ไขเรื่องดังกล่าวได้กรณีที่ผู้แกล้งมีความต้องการที่ผู้เล่นสามารถทำให้เกิดความพอใจได้เช่นการทำตามความคิดของผู้แกล้ง การพยายามใช้เหตุผลเข้าอธิบายต่อผู้แกล้ง

### 5.3.2 การปิดช่องทางการสื่อสาร

การปิดช่องทางการสื่อสารสามารถทำได้โดยเข้าที่ตารางคะแนนภายในเกมที่จะแสดงชื่อผู้เล่นทุกคนที่อยู่ในเกมนั้น ๆ และทำการปิดระบบการสื่อสารที่ผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้งส่งถึงตัวผู้เล่นที่ถูกแกล้งซึ่งสามารถทำได้เป็นรายบุคคลโดยไม่จำเป็นจะต้องตัดการสื่อสารทั้งหมดออกไปโดยสิ้นเชิงเป็นเพียงการปิดระบบสื่อสารด้วยเสียงและข้อความจากผู้แกล้งเท่านั้นข้อเสียในส่วนนี้คือในกรณีที่ผู้แกล้งต้องการจะให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการบรรลุเป้าหมายของเกม ผู้เล่นที่เลือกการปิดช่องทางการสื่อสารก็จะไม่สามารถรับรู้ได้ถึงข้อมูลที่อาจเป็นประโยชน์

### 5.3.3 การพาเพื่อนหรือคนรู้จักมาเล่นร่วมกัน

การชักชวนให้เพื่อนหรือคนรู้จักมาเล่นเกมออนไลน์แนวแข่งขันอย่าง VALORANT ที่ภายในทีมจะมีผู้เล่นรวมกัน 5 คน การที่ผู้เล่นมีเพื่อนร่วมเล่น ด้วย 2 คน หรือ แม้จะมีเพื่อนเล่นด้วยคนเดียวก็ถือเป็นการลดโอกาสการเจอพฤติกรรมการเล่นแกล้งภายในทีมลงได้ ยิ่งกรณีที่มิกกลุ่มเพื่อนเล่นกัน 5 คนหรือทั้งทีมเป็นคนรู้จักกันหมดทำให้การเล่นแกล้งลดลงได้อย่างเห็นได้ชัดเนื่องด้วยว่าทุกคนนั้นรู้จักกัน ทำให้การเล่นแกล้งเกิดขึ้นจากฝั่งตรงข้ามได้เท่านั้นซึ่งผนวกกับ การปิดช่องทางการสื่อสารแล้วทำให้การเล่นร่วมกันกับเพื่อจะเป็นการรับมือและป้องกันการถูกเล่นแกล้งได้มีผลที่สุุด

### 5.4 ข้อเสนอแนะ

ในแง่ข้อเสนอให้กับผู้พัฒนาเกมเชิงปฏิบัติการ ผู้ศึกษามองว่าการกลั่นแกล้งภายในเกมนั้นเป็นเรื่องจำเป็นต้องแก้ไขเพื่อให้หมดไป แต่อ้างอิงจากเอกสารกฎเกณฑ์ของเกม การใช้ระบบอัตโนมัติของเกมดูเหมือนไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร เนื่องจากว่าการจัดการเหตุไม่ได้จัดการโดยผู้พัฒนาโดยตรง ดังนั้นมุมมองของผู้วิจัยมองว่าควรมีการเพิ่มระบบที่เรียกกันว่า “sportsmanship” หรือระบบมารยาทนักกีฬาขึ้นโดยทำให้เป็นเป็นคะแนนโดยมีเกณฑ์ว่า กรณีที่ผู้เล่นคนนี้มีคะแนนมากหมายความว่าผู้เล่นคนนี้มีความเป็นนักกีฬาที่ดี และมีการวางเกณฑ์การลงโทษผู้เล่นที่มีคะแนนมารยาทต่ำ โดยใช้รูปแบบเดียวกับคะแนนความประพฤติในโรงเรียนทั่ว ๆ ไป และควรทำระบบนี้ให้ผู้เล่นทุกคนสามารถตรวจสอบได้เพื่อที่ผู้เล่นทุกคนจะได้รู้ถึงนิสัยเบื้องต้นของผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เล่นร่วมกัน การตัดคะแนนมารยาทควรจะเป็นการทำแบบฟอร์มพร้อมหลักฐานการกระทำของผู้เล่นที่กลั่นแกล้ง เพื่อที่ผู้พัฒนาเกมจะสามารถตรวจสอบได้ว่าผู้เล่นได้กระทำการกลั่นแกล้งจริงหรือไม่ ป้องกันรายงานที่เป็นเท็จเพื่อกลั่นแกล้งผู้เล่นอีกชั้นหนึ่ง

### 5.5 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาคั้งต่อไป

ในกรณีที่จะทำวิจัยในเรื่องในรูปแบบเดียวกันคือการกลั่นแกล้งภายในสังคมเกม ในอนาคตสามารถทำวิจัยสำหรับเกมแนวอื่นได้ เพราะว่าในแง่มุมของการเกมออนไลน์ไม่ได้มีเพียงเกมออนไลน์แนวแข่งขัน คิดว่าการกลั่นแกล้งสำหรับเกมแนวอื่นที่ไม่ใช่เกมแนวแข่งขันน่าจะมีความแตกต่างกัน หรือจะทำเรื่องเดียวกับผู้วิจัยโดยขยายขนาดของงานวิจัยให้เป็นระดับภูมิภาคของโลก และ ขยายต่อไปถึงระดับโลกได้ เพราะผู้ศึกษาเชื่อว่างานวิจัยรูปแบบนี้ คนที่อยู่ในสังคมเกมจะสามารถนำข้อมูลที่ผู้วิจัยศึกษาไปปรับใช้ได้จริง และคนส่วนมากจะสนับสนุนงานในรูปแบบนี้อีกในอนาคต



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- นภาวรรณ อาษาเพชร. (2560). การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ความรุนแรงที่ต้องแก้ไข และนวัตกรรมการ  
จัดการปัญหา. **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**, 5(1), 100-106.
- วิเชียร ปรีชาธรรมวงศ์. (2561). **เหยื่อวิทยา**. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุจิตรา แก้วสีนวล และฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2564). ความสามารถในการตอบสนองทางดิจิทัลต่อการกลั่น  
แกล้งทางไซเบอร์และประทุษวาจาออนไลน์ของเด็ก: ศึกษาเปรียบเทียบสภาพแวดล้อมทางการ  
เรียนในจังหวัดเชียงใหม่. **วารสารสารสนเทศศาสตร์**, 39(4).
- สุดสงวน สุธีสร. (2541). **อาชญากรรม ความหมาย ขอบเขต และทฤษฎี**. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ : ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น.  
**วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**, 4(25), 640-648.
- สุวิพร อัจฉรา และแววตา เตชาทวีวรรณ. (2560). ประสบการณ์และแนวทางการเผชิญปัญหาของเด็ก  
และเยาวชนไทยที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์. **วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร**,  
7(2), 218-234.
- อੰณพ ชูบำรุง. (2542). **ทฤษฎีอาชญากรรม**. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อุนิษา เลิศโตมรกุล. (2561). วัฒนธรรมมรอง. ใน **อาชญากรรมและอาชญาวิทยา** (213-215). สำนักพิมพ์  
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

### ภาษาอังกฤษ

- Adair, C. (2018). **What is eSports? History, Top Teams, Revenues and Risks**.  
<https://gamequitters.com/what-is-esports/#:~:text=eSports%2C%20also%20known%20as%20e,the%20same%20as%20traditional%20sports>
- Behavior, A. (2016). **Men's Harassment Behavior in Online Video Games: Personality Traits and Game Factors**. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ab.21646>
- Bo Begole, J. K., Program Chairs:Kori Inkpen, Woontack Woo. (2015). **Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games**. CHI '15: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Seoul Republic of Korea



- Chandrasena, E. (2020). **Cyberbullying in Online Gaming as a New Facet of Cyber Crime**. <https://onlinelawmaster.com/cyber-bullying-in-online-gaming-as-a-new-facet-of-cyber-crime/>
- Games., R. (2020a). **Beginner's Guide**. <https://playVALORANT.com/en-us/news/announcements/beginners-guide/>
- Games., R. (2020b). **VALORANT Community Code**. <https://playVALORANT.com/en-us/news/announcements/VALORANT-community-code/>
- Jami Cotler, M. F. (2016). Causes of cyberbullying in multi-player online gaming environments: Gamer perceptions. **Journal of Information Systems Applied Research**, **10(1)**, 4-14. <http://jisar.org/2017-10/n1/JISARv10n1p4.html>
- Kittitachs. (2022). **Riot คอนเฟิร์ม XERXIA ได้ลุย Valorant Champions**. <https://www.oneesports.co.th/valorant/xerxia-valorant-champions-confirmed/>
- L., L. T. (2013). Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/Victimization Among Adolescents. . **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, **16(3)**. <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2012.0087>
- M., L. B. (2017). Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children and Youth. **Child and Adolescent Social Work Journal**, **40(4)**. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10560-017-0498-0>
- Mary Elizabeth Ballard, K. M. W. (2015). Virtual Warfare: Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play. **Sage Journals**, **12(5)**. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412015592473?journalCode=gaca>
- Miethe., R. F. M. a. T. D. (1993). Understanding Theories of Criminal Victimization. **Crime and Justice**, **17(1)**, 459-499.
- Nickerson, C. (2023). **Edwin Sutherland's Differential Association Theory**. <https://www.simplypsychology.org/differential-association-theory.html>
- Pesq., S. (2021). Cyberbullying and gender violence in online games . **Saúde e Pesquisa**. [https://www.researchgate.net/publication/352330454\\_Cyberbullying\\_and\\_gender\\_violence\\_in\\_online\\_games](https://www.researchgate.net/publication/352330454_Cyberbullying_and_gender_violence_in_online_games)
- Prayogo, S. W. P. A. (2021). **The Effect of Cyberbullying in Multi-Player Online**

**Gaming Environments: Gamer Perceptions.** 2021 International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System (ICIMCIS), Jakarta, Indonesia.

S., R. (2013). The nature of cyberbullying, and strategies for prevention . **Computers in Human Behavior, 19(1)**, 26-32.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563212002154?via%3Dihub>

Stephen N. Elliott, Y.-S. H., Jin Wang. . (2019). Teachers' ratings of social skills and problem behaviors as concurrent predictors of students' bullying behavior . **Journal of Applied Developmental Psychology 60(1)**, 119-126.

Sujung Cho, J. M. L. (2018). Explaining physical, verbal, and social bullying among bullies, victims of bullying, and bully-victims: Assessing the integrated approach between social control and lifestyles-routine activities theories . **Children and Youth Services Review, 91(1)**, 372-382.

Wojcik., M. (2018). The parallel culture of bullying in Polish secondary schools: A grounded theory study. **Journal of Adolescence, 69(1)**, 72-85.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

ภาคผนวก ก แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์ VALORANT



## แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์ VALORANT

เรื่อง การป้องกันและการรับมือการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์แนวแข่งขันกรณีศึกษาเกม VALORANT

ผู้ศึกษา : ยศววัฒน์ ไตรจิต

หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาอาชีววิทยาและการบริหารงานยุติธรรม

คำชี้แจง : แบบสัมภาษณ์ชุดนี้ประกอบด้วยคำถาม 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลพื้นฐานของผู้เล่นเกม VALORANT

ส่วนที่ 2 : ข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์การตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้ง

ส่วนที่ 3 : ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการป้องกันและรับมือของผู้เล่นเกม VALORANT

### ส่วนที่ 1 : ข้อมูลพื้นฐานของผู้เล่นเกม VALORANT

ชื่อ - สกุล.....เพศ.....

ชื่อที่ใช้ภายในเกม(JohnDoe#1234).....

อันดับของผู้เล่นในการจัดอันดับภายในเกม.....

### ส่วนที่ 2 : ข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์การตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้ง

2.1 ขณะที่คุณเล่น VALORANT เคยเจอพฤติกรรม Toxic หรือไม่และพบการ Toxic ล่าสุดเมื่อไหร่

.....  
.....

2.2 การ Toxic ที่คุณมีประสบการณ์อยู่ในเกมไหมในรูปแบบใด

(Unrate/Competitive) และเป็นการ Toxic โดยวิธีใด

.....  
.....

2.3 ช่วงเวลาที่มีการ Toxic เกิดขึ้นเป็นช่วงเวลาใดของเกม และการ Toxic ในพบเจอเกิดขึ้นจากอะไร  
เป็นตัวกระตุ้น

.....  
.....

### ส่วนที่ 3 : ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีป้องกันและการรับมือของผู้เล่นเกม VALORANT

3.1 เมื่อการ Toxic เกิดขึ้นคุณตอบสนองอย่างไรกับสถานการณ์นั้น และผลที่ได้รับจากการตอบสนองนั้นๆเป็นอย่างไร

.....

.....

3.2 กรณีที่คุณต้องให้คำแนะนำเกี่ยวกับการรับมือการ Toxic กับบุคคลที่มีความสนใจที่จะเข้ามาอยู่ในสังคมของเกม VALORANT คุณมีคำแนะนำเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวอย่างไร

.....

.....



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ยุววัฒน์ ไตรจิต
วัน เดือน ปี เกิด	29 กรกฎาคม 2540
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขารัฐศาสตร์ (บริหารงานยุติธรรมและความปลอดภัย)



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY