

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ Factors Affecting Imitation Behavior of Online Games

ภากร อิ่มถาวรสุข^{1*} องอาจ สิงห์ลำพอง²

Phakorn Imtawornsuk^{1*}, Ong-Art Singlumpong²

pkmaster1108@gmail.com

Received: October 31th,2024; Revised: March 18th,2025.; Accepted: August 16th,2025.

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์และเพื่อศึกษาปัจจัยภายนอกที่ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เล่นเกมออนไลน์ ระดับ Heavy Gamer จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการโดยคัดเลือกจากประวัติการเล่นเกมที่เป็นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงและเข้มข้นจากเกณฑ์ของการได้เล่น 1 ใน 20 อันดับเกม ที่มีเนื้อหาความรุนแรงจากเว็บ CBR (James Lynch & Antonio Samson)โดยผลการวิจัยพบว่า มีผู้เล่นเกมออนไลน์จำนวนมาก มีลักษณะของพฤติกรรมที่เกิดการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งพฤติกรรมของการเลียนแบบ และ พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้จากในเกมออกมาแต่ยังไม่ได้มีการเลียนแบบ โดยพบว่าขึ้นอยู่กับปัจจัยต่อการแสดงพฤติกรรม ซึ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบโดยส่วนใหญ่พบว่าเกิดจากความเคยชิน เช่น ความสม่ำเสมอในการเล่น หรือเนื้อหาของเกมที่มีความใกล้เคียงกับพฤติกรรมในชีวิตความเป็นจริง เป็นต้น ส่วนปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ไม่เกิดพฤติกรรมเลียนแบบออกมา พบว่าเป็น การพิจารณาไตร่ตรอง (contemplation) รวมถึงปัจจัยภายในด้านอื่น ๆ อย่างเช่น การมีตัวตน (self) และการเล่นเกมออนไลน์เพื่อความต้องการทางสังคมเท่านั้น (social) งานวิจัยนี้ยังพบว่า สภาพแวดล้อมและแรงจูงใจส่งกระตุ้นด้านอื่น ๆ มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบจากเกมออนไลน์เช่นกัน โดยส่วนใหญ่พบว่า เป็นปัจจัยภายนอก โดยจากการศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ ทำให้ได้รู้ลักษณะพฤติกรรมต่าง ๆ ในการเลียนแบบและได้รู้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุ รวมไปถึงเหตุผลและมุมมองของผู้เล่นเกมระดับ Heavy Gamer ผลการศึกษาครั้งนี้ มีประโยชน์ในการนำไปป้องกันและกำกับการดูแลเยาวชนในการเล่นเกมนออนไลน์ รวมถึงการควบคุมด้านเนื้อหาของเกมนออนไลน์ ซึ่งสามารถนำข้อมูลด้านพฤติกรรมจากในเกมออนไลน์ไปใช้ประโยชน์ต่อยอดในด้านอื่น ๆ ในอนาคต

คำสำคัญ: การเลียนแบบพฤติกรรม, เกมออนไลน์, เกมเมอร์ด้วย

^{1*} นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

Students of the Master of Communication Arts program at Bangkok University

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาจารย์หลักสูตรนิเทศศาสตร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

Assistant Professor Dr. Lecturer in the Communication Arts Program, Bangkok University

Abstract

This research aims to study the behavior of imitating from online games and to study the external factors that promote the behavior of imitating from online games. The research method is qualitative research by in-depth interviewing 10 online gamers at the Heavy Gamer level. The method is selected from the history of playing games that are violent and intense based on the criteria of playing 1 of the top 20 games with violent content from the CBR website (James Lynch & Antonio Samson). The research results found that many online gamers have behaviors that imitate from online games in various forms, including imitation behavior and behaviors that are learned from the game but have not been imitated. It was found that it depends on the factors that affect the behavior. The factors that cause imitation behavior are mostly due to familiarity, such as consistency in playing games or game content that is similar to real-life behavior. The factors that prevent most online gamers from imitating behavior are considered to be contemplation, as well as other internal factors, such as having an identity (self) and playing online games only for social needs (social). This research also found that the environment and other motivations affect the behavior of imitating from online games as well. Most of them are external factors. By studying the behavior of imitation from online games, we can learn about the characteristics of imitation behavior and gain in-depth knowledge about the causes, reasons, and perspectives of Heavy Gamers. The results of this study are useful for preventing and supervising youth in playing online games, including controlling the content of online games. Behavioral data from online games can be used to develop other aspects in the future.

Keyword: Imitation of behavior, Online games, Hardcore gamers

บทนำ

ธุรกิจสื่อบันเทิงในปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอุตสาหกรรมสื่อด้านความบันเทิงที่มีการเติบโต ซึ่งเกิดจากความผันผวนของพฤติกรรมผู้บริโภคที่มีการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลมากขึ้น (ชาญชัย ชัยประสิทธิ์, 2565) โดยมี “เกม” คือ 1 ในธุรกิจสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมจากการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด ที่ทำให้สื่อประเภทเกมได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในช่วงเวลานั้น โดยถือเป็นยุคที่มีผู้เล่นเกมจำนวนมาก โดยทางสสส.ได้เปิดผลการวิจัยว่า “การเล่นเกมของเด็กไทย” พบ 1 ใน 3 ของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าเคยเล่นเกมในรอบ 12 เดือน โดยตอบว่าเล่นทุกวัน เฉลี่ยวันละ 5 ชั่วโมง

โดยการเล่นเกมนอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ก็ยังแฝงมาด้วยปัญหาหลาย ๆ อย่าง ซึ่งจากเหตุการณ์ก่ออาชญากรรมในเยาวชน ที่มักจะโดนเพ่งเล็งมุ่งเป้าว่าสาเหตุมาจาก การเลียนแบบพฤติกรรมที่มาจากการเล่นเกม จึงอาจเป็นเหตุให้คนส่วนใหญ่มองว่า พฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมเป็นต้นเหตุของคดีอาชญากรรม ซึ่งส่วนใหญ่ล้วนเป็นพฤติกรรมแบบเดียวกับเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง ที่มีทั้งการฆ่า การต่อสู้ เป็นหลัก

ซึ่งเกมเมอร์ที่มีประสบการณ์การเล่นเกมกว่า 20 ปี ได้ออกมาให้ความเห็นว่า เกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงมีมานานหลายสิบปีแล้ว และหากมองในอีกมุมอาจเห็นด้านดีของเกมได้เช่นกัน เช่นการวางแผนอย่างเป็นระบบ และการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นต้น (“เดือนเกมฮิตต่อสู้ออนไลน์แนว “MOBA” ทำสมองติดเกม-ปลูกฝังความรุนแรง”, 2560) อีกทั้งนักกิจกรรมบำบัดจิตสังคม ได้ออกความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน โดยกล่าวว่า “เด็กติดเกมเกิดจากหลายปัจจัย และเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคล ที่ต้องมีปัจจัยอื่น ๆ ร่วมด้วย” ดังนั้นทางแก้ปัญหาที่ดีที่สุดจึงต้องเริ่มจากการแก้ปัญหาจากพ่อแม่ ผู้ปกครองใช้เวลาร่วมกับลูกหลานให้มากขึ้น (“เดือนเกมฮิตต่อสู้ออนไลน์แนว “MOBA” ทำสมองติดเกม-ปลูกฝังความรุนแรง”, 2560)

โดยเกมในสมัยนี้ ด้วยเทคโนโลยีที่พัฒนาจะทำให้สภาพแวดล้อมภายในเกมมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงยังคงเป็นเกมที่ได้รับคามนิยมมากที่สุดในทุกแพลตฟอร์ม ๆ ความรุนแรงในเกมจึงกลายเป็นความจริงได้มากขึ้น (Jeanetta, Cardaro, Lynch & Samson, 2024) และเกมยังมีความหลากหลายในด้านของเนื้อหาที่เพิ่มมากขึ้น จากยุคก่อนๆ ไม่ใช่แค่การต่อสู้ที่สมจริง ยังมีในเรื่องของการคิด การใช้ทักษะการเจรจา การสื่อสาร รวมไปถึงการใช้จินตนาการที่เพิ่มขึ้น

Pilanon Punyaprapha and Wanwarun Tangcharoen (2017) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ “นวัตกรรมความก้าวร้าวจากเกมออนไลน์” ซึ่งชี้ให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของเกมออนไลน์ว่ามีส่วนส่งเสริมพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้ซึมซับพฤติกรรมจากปัจจัยแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบพฤติกรรมของศาสตราจารย์ บันดูรา (Modeling Theory) ที่ได้กล่าวไว้ว่า “การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในสังคม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน” (Bandura, et al., 1963)

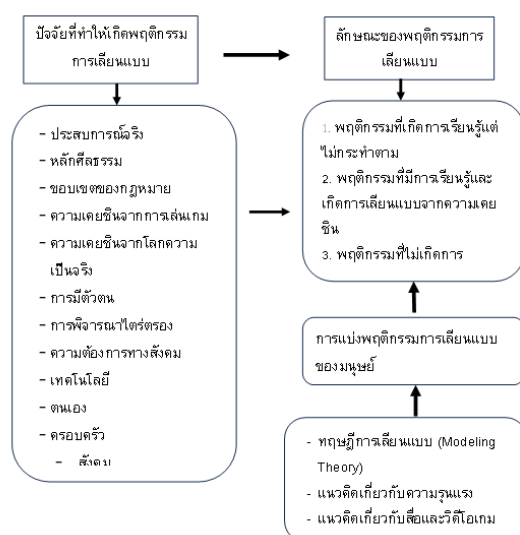
ดังนั้นปัจจุบัน “การเลียนแบบพฤติกรรมจากการเล่นเกม” ยังไม่ได้ข้อสรุปว่า แท้จริงแล้วเราเลียนแบบพฤติกรรมในเกมออกมาในรูปแบบไหนบ้าง หลังจากที่เกมมีการพัฒนาในด้านของเทคโนโลยีที่มากขึ้นและมีความหลากหลายมากขึ้น และปัจจัยภายนอกในด้านต่างๆมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของเรามากน้อยแค่ไหน

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัย จึงสนใจที่จะทำการวิจัยเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบและเพื่อศึกษาว่าสิ่งใดเป็นปัจจัยจากภายนอกที่เป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากเกมออนไลน์มากขึ้น

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาปัจจัยภายนอกที่ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (purposeful selection) โดยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้

1. เลือกกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่จัดอยู่ระดับของ ESRB ในระดับ M กับ AO โดยเป็นผู้ที่เคยเล่น 1 ใน 10 เกมจากบทความ “20 ซีรีส์วิดีโอเกมที่มีความรุนแรงที่สุดตลอดกาล” จากเว็บ CBR โดยเราจะคัดจากแครยชื่อเกมใน 10 อันดับแรกซึ่งถูกจัดอันดับจากความสมจริงและความรุนแรงเข้มข้นของเนื้อหาเป็นหลัก โดยสามารถเช็คข้อมูลการเล่นของผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ ผ่านโปรไฟล์ ในแพลตฟอร์มของการเล่นเกมสตรีม

2. คัดเลือกจากผู้ที่มีอายุ 18-34 ปี ที่ถูกระบุว่าเป็นอายุโดยส่วนใหญ่ของเกมเมอร์ตัวยง (Chad Weirick, 2007) ซึ่งมีความใกล้เคียงกับสถิติของอายุของผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ในประเทศไทยในปี 2025 (Kankanit Ciba, 2025)

3. คัดเลือกจากระยะเวลาในการเล่น 39 ชั่วโมงขึ้นไปต่อสัปดาห์ โดยเป็นระยะเวลาของนักเล่นเกมตัวยง ซึ่งจัดเป็นระยะเวลาที่เหมาะสมเพราะจากข้อมูลของทางสสส. ที่ได้บอกไว้ว่า เด็กไทยเล่นเกมเฉลี่ย 5 ชม. ต่อสัปดาห์ (national health commission office, 2021) ซึ่งสามารถเช็คข้อมูลดังกล่าวผ่านประวัติการเล่นในแพลตฟอร์มสตรีม

4. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญต้องมีการเปิดเผยประวัติการเล่นโดยละเอียดในแพลตฟอร์มสตรีม โดยที่ผู้วิจัยสามารถเช็คสถิติหรือประวัติการเล่นที่ผ่านมาได้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1) เพื่อศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คือแนวคำถามในการสัมภาษณ์ (interview guide) โดยอิงตามหลักเกณฑ์ของทฤษฎีการเลียนแบบพฤติกรรม (modeling theory) โดยมุ่งเน้นเพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับทฤษฎี ทั้งสามประเด็นดังต่อไปนี้

1.1) เพื่อให้ได้คำตอบที่สอดคล้องกับกรณีให้ผู้ให้ข้อมูล มีการเรียนรู้ผ่านตัวแบบที่เป็นลักษณะของเกมให้ผู้ให้ข้อมูลได้เล่น แล้วมีการเรียนรู้บางอย่างจากในเกมมาด้วย

1.2) เพื่อให้ได้คำตอบที่สอดคล้องกับกรณีให้ผู้ให้ข้อมูล มีการเรียนรู้ผ่านตัวแบบที่เป็นลักษณะของเกมให้ผู้ให้ข้อมูลได้เล่น แต่ไม่มีการเรียนรู้สิ่งใดๆจากเกมที่เล่นมาใช้แต่อย่างใด

1.3) เพื่อให้ได้คำตอบที่สอดคล้องกับกรณีให้ผู้ให้ข้อมูล ไม่ได้มีการเรียนรู้ผ่านตัวแบบแต่อย่างใด และไม่มี การเรียนรู้สิ่งใดๆเลย โดยอาจมีองค์ประกอบจากปัจจัยภายนอกมาเกี่ยวข้อง

โดยทั้งหมดถือเป็นข้อมูลจากทฤษฎีการเลียนแบบ (modeling theory) ของศาสตราจารย์ บันดูรา ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า “การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในสังคม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน” (Bandura, et al., 1963)

โดยระหว่างการสัมภาษณ์อาจมีคำถามเพิ่มเติมจากในคำถามทั้ง 11 ข้อ โดยเป็นการใช้เทคนิคการ ตระล่อมกล่อมเกล่า เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก เช่น คำถามจากข้อที่ 6 สามารถถามคำถามต่อยอดได้ โดยการเพิ่มปัจจัยหรือสถานการณ์บีบบังคับเพิ่มเติม แล้วค่อยๆ ตระล่อมถามถึงรายละเอียดเพื่อให้ข้อมูลเชิงลึกมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 1 : แนวคำถามในการสัมภาษณ์ (Interview Guide)

ผู้ให้ข้อมูล	วิธีการ	แนวคำถาม
ผู้เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 10 เกมที่มี ความรุนแรง	การ สัมภาษณ์เชิง ลึก	1. เมื่อคุณอยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเกิดการปะทะหรือเสี่ยงต่อการ เกิดความเสียหาย คุณจะเลือกทำสิ่งใด เป็นอันดับแรก?
ผู้เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 10 เกมที่มี ความรุนแรง	การ สัมภาษณ์เชิง ลึก	2. ในกรณีที่สถานการณ์นั้น คุณจำเป็นจะต้องมีอาวุธเพื่อป้องกันตัว คุณ จะเลือกใช้อะไรเป็นอาวุธและเพราะเหตุใด 3. เมื่อคุณกำลังเดินเล่นอยู่ที่ห้างสรรพสินค้าแล้วบังเอิญเจอถุงผ้าใบหนึ่งที่ มีแบงค์พันจำนวนมาก อยู่ใกล้ ๆ ธนาคร คุณจะอย่างไร 4. เมื่อคุณอยู่ในห้างสรรพสินค้า แห่งหนึ่ง โดยที่คุณต้องการเงินจำนวน มากมาใช้หนี้ให้มากที่สุด อะไรคือสิ่งที่คุณเลือกที่จะทำ เมื่อสิ่งที่คุณทำจะไม่ มีใครจำได้หลังจากกระทำไปแล้ว 5. ถ้าคุณสามารถทำร้ายใครก็ได้ โดยไม่มีความผิด คุณจะอย่างไร 6. เมื่อคุณรู้สึกหิวมาก ๆ แต่คุณไม่มีตังค์ซื้กบาท คุณเลือกที่จะทำอย่างไร ในขณะที่คุณกำลังยืนอยู่หน้าร้านค้าสะดวกซื้อแห่งหนึ่ง 7. เมื่อคุณรู้สึกเครียดมาก ๆ สิ่งใดที่คุณเลือกที่จะทำเพื่อผ่อนคลาย ความเครียดหรือเพื่อแค่บรรเทาให้รู้สึกเครียดน้อยลง 8. เมื่อคุณอยู่ในเกมที่คุณเล่น สิ่งใดที่คุณจะทำ เมื่อคุณกำลังมีเรื่อง กังวลหรือเรื่องเครียดในใจ 9. คุณมีความรู้สึกอย่างไร เมื่อคุณเห็นเลือดในปริมาณ มาก ๆ ในชีวิตจริง 10. ในสถานการณ์สมมุติที่คุณจำเป็นต้องจัดการคนที่อยู่ตรงหน้า สิ่งที่ทำ ให้จัดการได้ไวที่สุด คืออะไร และด้วยวิธีการอะไร 11. เมื่อคุณนึกถึงประโยชน์ของเกมที่คุณเคยเอาไปใช้ในในชีวิตจริง คุณนึก ถึงอะไร

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยใช้การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยการตรวจสอบความเชื่อมั่น (reliability) โดยจะใช้วิธีการตรวจสอบ
ความน่าเชื่อถือของข้อมูลว่ามีความน่าเชื่อถือสามารถทำให้เกิดข้อมูลที่มีคุณภาพ เหมาะสมและถูกต้องได้หรือไม่ซึ่งจะใช้
วิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation)

1) การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulate)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล ผ่านสื่อออนไลน์ ต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูล รวมถึงเอกสารบทความที่มีความเกี่ยวข้องกับ
กับพฤติกรรมความรุนแรงจากเกม นอกจากนี้ยังมีการตรวจสอบถึงพฤติกรรมที่อาจมีการเลียนแบบมาจากในเกมได้
รวมถึงการศึกษาพฤติกรรมรูปแบบใหม่จากเกมที่มีความสมจริงมากขึ้น และสังคมของเกมออนไลน์ที่อาจนำไปสู่
พฤติกรรมบางอย่างที่เคยเกิดขึ้นในชีวิตจริง รวมถึงการศึกษาปัจจัยภายนอกที่สามารถกระตุ้นการกระทำจากภายในเกม
ให้สามารถกระทำในชีวิตจริงได้มากขึ้น

2) การตรวจสอบสามเส้าด้านทฤษฎี (Theory Triangulate)

โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดและนำหลักการแนวคิด โดยใช้หลักทฤษฎีการเลียนแบบพฤติกรรม
(Modeling Theory) เป็นหลัก มาใช้ในการช่วยตีความข้อสรุปในการกระทำหรือพฤติกรรม โดยจากการที่ศาสตราจารย์

บันดูรา “เชื่อว่ามนุษย์มีการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมที่ตัวเองอยู่” (Bandura, et al., 1963) ทั้งจากการมองการสังเกต โดยคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ก็จะมีคำตอบคล้องกับหลักการที่กล่าวมาข้างต้นเป็นหลัก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำไปตั้งคำถามที่มีความสอดคล้องกับตัวทฤษฎีเพื่อช่วยให้สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ถูกต้องเหมาะสมปราศจากอคติและความคิดเห็นจากผู้วิจัย

3) การตรวจสอบสามเส้าแบบ (Reviews Triangulation)

โดยผู้วิจัยได้ใช้ชุดคำถามที่เป็นแบบคำถามเชิงจิตวิทยา ซึ่งจำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาตรวจสอบชุดคำถามและวิเคราะห์ถึงหลักการในการใช้คำถามเพื่อให้ได้ตามหลักจุดประสงค์ที่ต้องการ รวมถึงแนวการใช้เทคนิคการระดมสมองกล่อมเกลาระหว่างสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่มีความใกล้เคียงกับจุดประสงค์มากที่สุด โดยการกำหนดเงื่อนไขบางอย่าง ที่อาจสร้างสถานการณ์ความกดดัน ซึ่งอาจนำมาซึ่งผลลัพธ์ของคำตอบจากการสัมภาษณ์ที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจจะขึ้นอยู่กับตัวบุคคล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

การสัมภาษณ์ (Interview) โดยจะใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) เป็นหลักในการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูล (Key Informant) โดยเป็นกลุ่มผู้เล่นเกมระดับ Heavy Gamer โดยคำถามที่จะใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริง โดยจะทำการนัดหมายลักษณะการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงจากเกมออนไลน์ และให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบตาม กรอบแนวคิดการศึกษา โดยวิธีการรวบรวมข้อมูลจะทำการสัมภาษณ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ ที่สามารถสื่อสารด้วยไมโครโฟนได้ อย่างโปรแกรมดิสคอร์ด ที่สามารถพูดคุยกันได้หลายคน โดยจะเริ่มตรวจสอบข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากทางแพลตฟอร์มสตรีม ซึ่งสามารถตรวจสอบข้อมูลการเล่นเกมที่ ได้ โดยถ้าคุณสมบัติผ่านเกณฑ์จะทำการส่งข้อความไปนัดหมายการสัมภาษณ์ โดยจะสัมภาษณ์ในโปรแกรมดิสคอร์ดทีละคน ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เพื่อให้ข้อมูลเชิงลึกของลักษณะพฤติกรรม รวมถึงปัจจัยอื่นๆที่อาจมีส่วนเกี่ยวข้องกับการแสดงพฤติกรรม โดยงานวิจัยชิ้นนี้ ไม่มีการเปิดเผยเนื้อหาของคำตอบหรือทัศนคติที่ทำให้ผู้ให้ข้อมูลเกิดความเสียหายต่อภาพลักษณ์และความรู้สึกแต่อย่างใด หรือทำให้เกิดความเสียหายต่อการจ้างงาน และ ไม่บันทึกข้อมูลในลักษณะที่บ่งบอกถึงตัวบุคคลได้

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยในเชิงคุณภาพ ดังนั้นผู้ทำการศึกษาจึงใช้การนำข้อมูลจากทฤษฎี โดยใช้เทคนิคในการวิเคราะห์ข้อมูล คือการวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล (typological analysis) ซึ่งใช้การจำแนกข้อมูลในระดับมหภาค โดยทำการวิเคราะห์เหตุการณ์ตามเรื่องราว(event analysis) โดยวิเคราะห์เหตุการณ์แบบอิงตามทฤษฎี โดย การยึดแนวคิดหรือกรอบการจำแนกเหตุการณ์โดยอาศัยทฤษฎีการเลียนแบบ(modeling theory)เป็นกรอบการจำแนกโดยทำการจำแนกตามพฤติกรรมจากทฤษฎีได้ดังนี้

- 1.พฤติกรรมที่เรียนรู้และมีการนำไปใช้
- 2.พฤติกรรมที่เรียนรู้แต่ไม่ได้มีการนำไปใช้
- 3.พฤติกรรมที่ไม่เกิดการเรียนรู้

และทำการนำเนื้อหาจากข้อมูลหลักที่ได้จากการสัมภาษณ์ และให้ข้อมูลในแบบการพรรณนาโดยแบ่งเป็น 2 ประเด็นตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์
- 2) เพื่อศึกษาปัจจัยภายนอกที่ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์

ผลการวิจัย

1.พฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์

เป็นการศึกษาการเล่นแบบพฤติกรรม ผ่านการซึมซับจากการเล่นเกมออนไลน์ที่ โดยการเลียนแบบพฤติกรรม นั้นมีหลายลักษณะทางพฤติกรรมตามแต่ละตัวแบบ ซึ่งจากการศึกษาทฤษฎีการเลียนแบบ (modeling theory) บันดูรา (Bandura) ได้มีการพูดถึงพฤติกรรมของมนุษย์โดยแบ่งออกตามลักษณะได้ดังนี้

1. พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้จากในเกม แต่ไม่เกิดการกระทำตาม

พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้แต่ไม่เกิดการกระทำตาม เกิดจากการเรียนรู้อะไรบางอย่าง แต่ไม่ได้คิดจะกระทำตามแบบการเรียนรู้ นั้น โดยความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้ (learning) กับการกระทำ(performance) เป็นสิ่งที่สำคัญมากเพราะ คนเราอาจจะเรียนรู้อะไรหลายอย่าง แต่ไม่จำเป็นต้องแสดงออกทุกอย่าง(Bandura, et al., 1963) โดยจากการสัมภาษณ์เชิงลึก สามารถจำแนกลักษณะของพฤติกรรมได้ตามปัจจัยดังนี้

1.1 พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์จริง (real-life experience)

โดยเป็นพฤติกรรมที่ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ได้มาจากคำตอบของคำถามที่ 1 กับคำถามที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับ สถานการณ์ที่เสี่ยงจะถูกผู้อื่นทำร้าย โดยผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้คำตอบไปในทิศทางเดียวกันว่าควรมีอาวุธในการป้องกันตัว ในสถานการณ์ที่จะมีคนเข้ามาทำร้าย ซึ่งมาจากประสบการณ์จริงในการเรียนรู้การป้องกันตัวจากภายในเกม แต่ก็มี การแยกแยะว่าไม่สามารถนำไปใช้จริงได้ โดยบางส่วนก็ได้ให้คำตอบว่าวิธีการในเกมเป็นวิธีการที่ดี แต่ในสถานการณ์จริงหรือ จากที่เคยเจอ ไม่สามารถป้องกันตัวได้แม้จะมีอาวุธก็ตาม

1.2 พฤติกรรมที่คำนึงถึงศีลธรรม (moral consideration)

โดยเป็นลักษณะพฤติกรรมที่ได้จากคำถามข้อที่ 6 ที่ถามว่า” เมื่อคุณรู้สึกหิวมาก ๆ แต่คุณไม่มีตังค์ซื้กับบาท คุณ เลือกที่จะทำอะไร ในขณะที่คุณกำลังยืนอยู่หน้าร้านค้าสะดวกซื้อแห่งหนึ่ง” ซึ่งคำตอบโดยส่วนใหญ่ที่ให้คำตอบใน ลักษณะตรงกัน เลือกที่จะไม่ทำอะไรแม้จะมีสถานการณ์เพิ่มเติมมาบีบบังคับ โดยให้คำตอบว่า “มันก็ถือว่าเป็นความผิด แค่มิมีคนเห็นเฉย ๆ”หรือ“ไม่อยากจะขโมยค่ะ เพราะเดี๋ยวจะรู้สึกผิดแทน” โดยแม้สถานการณ์จะสามารถทำได้มากแค่ ไหน ผ่านการตะล่อมถาม ผู้ให้ข้อมูลก็ยังเลือกจะไม่ทำสิ่งใด เพราะกลัวรู้สึกผิดหรือความผิดบาป โดยมีเพียงส่วนน้อย เท่านั้นที่คำตอบไม่ตรงกับใครที่เลือกที่จะขโมยผ่านความจำเป็น

1.3 พฤติกรรมที่เกิดจากขอบเขตของกฎหมาย (legal scope)

โดยเป็นลักษณะพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับการคำนึงถึงศีลธรรม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ได้จากคำถามข้อที่ 3 ข้อที่4 และข้อที่ 6 โดยให้คำตอบส่วนใหญ่ไปในทิศทางเดียวกันว่า โดยเลือกที่จะไม่ทำ ไม่ขโมยแม้อยู่ในสถานการณ์และเงื่อนไข ที่สามารถกระทำได้ เพราะมีการคำนึงถึงกฎหมายหรือการโดนตรวจสอบในภายหลังผ่านลายนิ้วมือ

2.พฤติกรรมที่มีการเรียนรู้และเกิดการเลียนแบบจากความเคยชิน

เป็นพฤติกรรมที่มีการเรียนรู้ผ่านตัวแบบทั้ง 3 รูปแบบภายในเกม โดยผ่านปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการ สังเกต โดยเกิดเป็นพฤติกรรมความเคยชินจากการที่ได้กระทำสิ่งเหล่านั้นเป็นประจำ สม่่าเสมอจนเกิดมุมมองว่าการ กระทำเหล่านั้นเป็นเรื่องปกติ ก็ สามารถจำแนกลักษณะของพฤติกรรมได้ตามปัจจัยดังนี้

2.1 พฤติกรรมจากประสบการณ์การใช้เกมอย่างสม่ำเสมอ (game experience)

โดยลักษณะของพฤติกรรมนี้ เกิดจากคำถามในข้อที่ 2 ซะส่วนใหญ่ที่ได้ถามว่า” ในกรณีที่สถานการณ์นั้น คุณ จำเป็นจะต้องมีอาวุธเพื่อป้องกันตัว คุณจะเลือกใช้อะไรเป็นอาวุธและเพราะเหตุใด ” โดยส่วนใหญ่ได้ตอบไปในทิศทาง เดียวกัน คือการใช้อาวุธในการป้องกันตัวเป็นของใกล้ตัวหรือของที่มีการพกติดตัวไว้เป็นประจำอยู่แล้ว มาใช้ในการ ป้องกันตัว

2.2 พฤติกรรมที่เกิดจากประสบการณ์จากสื่ออื่นๆ (media experience)

โดยลักษณะของพฤติกรรมนี้ เกิดจากคำถามในข้อที่ 10 ที่ถามถึงการจัดการคนที่อยู่ตรงหน้าให้ไวที่สุด หรือมี วิธีการจัดการคนให้ไวที่สุดอย่างไร โดยคำตอบจากผู้ให้ข้อมูลเป็นลักษณะเดียวกันคือการเรียนรู้วิธีการเหล่านั้นจากหนัง

ภาพยนตร์ จากสารคดี ที่มีการนำเสนอเรื่องพวกนี้แบบโดยตรง โดยพฤติกรรมเหล่านี้ยังไม่แน่ชัดว่าเป็นพฤติกรรมที่มีการเลียนแบบโดยตรงได้หรือไม่

2.3 พฤติกรรมที่เกิดจากโลกความเป็นจริง (reality experience)

โดยลักษณะของพฤติกรรมนี้ เกิดจากคำถามข้อที่ 1 ที่ถามถึงสถานการณ์ที่มีคนจะเข้ามาทำร้าย โดยส่วนใหญ่ให้คำตอบไปในทิศทางตรงกันข้าม เลือกที่จะใช้วิธีการหลบหนีหรือการหาทางหนีที่ไล่ โดยบางส่วนได้ให้คำตอบว่า ควรจะรับมือด้วยวิธีการเฉพาะของตัวเองที่เคยได้เรียนรู้มาและเคยใช้ในสถานการณ์จริง

3. พฤติกรรมที่ไม่เกิดการเลียนแบบเพราะไม่เกิดการเรียนรู้

พฤติกรรมที่ไม่เกิดการเลียนแบบเพราะไม่เกิดการเรียนรู้ คือพฤติกรรมที่เราไม่ได้รับการเรียนรู้หรือตอบสนองต่อการกระทำที่ทำให้เกิดการกระทำตาม มักเกิดมาจากตัวแบบที่ขาดความน่าสนใจ ขาดความโดดเด่น ทำให้ไม่เกิดความใส่ใจ (attention) ในการจะเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นหรือการนำพฤติกรรมเหล่านั้นไปใช้ (Bandura, et al., 1963)

3.1 การมีตัวตน (self)

โดยเป็นปัจจัยของการมีลักษณะนิสัยเฉพาะของตัวเอง โดยได้มาจากคำถามในข้อที่ 6 ที่ถามว่า”เมื่อคุณรู้สึกหิวมาก ๆ แต่คุณไม่มีตังค์ซื้กบาท คุณเลือกที่จะทำอะไร ในขณะที่คุณกำลังยืนอยู่หน้าร้านค้าสะดวกซื้อแห่งหนึ่ง” ซึ่งคำตอบจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน ตามนิสัยเฉพาะตัว แต่มีคำตอบที่มีทิศทางที่ตรงกันและลักษณะที่คล้ายคลึงกันคือเลือกที่จะอดข้าว เพราะไม่มีตัง

3.2 การพิจารณาไตร่ตรอง (contemplation)

โดยเป็นลักษณะของพฤติกรรมที่การที่การคำนึงถึงผลกระทบที่อาจจะตามมา โดยสามารถหาวิธีอื่นที่ดีกว่ามาแทนได้ โดยเกิดจากคำถามในข้อที่ 6 เช่นกัน โดยคำตอบส่วนใหญ่ก็ไปในทิศทางเดียวกัน โดยเลือกที่จะไม่ซื้กบาทในร้านสะดวกซื้อ โดยมีลักษณะของเหตุผลที่แตกต่างกันแทน โดยกลุ่มหนึ่งเลือกที่จะใช้วิธีที่ดีกว่าการซื้กบาทกับอีกกลุ่มเลือกที่จะไม่ทำเพราะมองว่าเป็นความผิด

3.3 ความต้องการสังคม (social needs)

โดยเป็นลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นความต้องการส่วนตัวในเรื่องอื่น ที่เป็นทิศทางตรงกันข้ามกับจุดประสงค์ของสิ่งที่จะเรียนรู้ ซึ่งมาจากคำถามจากทั้งข้อ 2 และข้อ10 โดยคำตอบส่วนใหญ่ที่เป็นพฤติกรรมลักษณะนี้มีความเหมือนกัน คือการเล่นเกมนเพื่อหาเพื่อนหาสังคม จึงไม่ค่อยจะเรียนรู้หรือสนใจสิ่งอื่นๆภายในเกม

2.ปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบจากเกมออนไลน์

1. ปัจจัยในด้านของสภาพแวดล้อม

พฤติกรรมความรุนแรง เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ผ่านทางสังคม การเรียนรู้ของแต่ละบุคคลจากการเติบโตขึ้นมาผ่านสิ่งต่างๆ ที่เรียกกันว่า”ประสบการณ์ชีวิต” และประสบการณ์จากสิ่งต่างๆรอบข้างที่อาจเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากเกมออนไลน์ โดยสามารถแบ่งตามลักษณะปัจจัยได้ดังนี้

1.1 ปัจจัยภายในจากตนเอง (self-caused)

มีลักษณะปัจจัยที่มีการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมภายนอก จนหล่อหลอมให้เกิดความรู้สึกหรือลักษณะพฤติกรรมเฉพาะของตนเอง เมื่อเกิดเหตุการณ์นั้นๆ โดยคำตอบค่อนข้างแตกต่างกันตามนิสัยเฉพาะของตน โดยจากคำถามจากข้อที่8และข้อ11 ที่ถามเกี่ยวกับสิ่งที่จะทำภายในเกมและการนำสิ่งที่ได้จากในเกมมาใช้ในชีวิตจริง โดยส่วนใหญ่จะตอบว่าทำไรที่ทำให้เพลิดเพลินอย่างการซื้กบาทเล่น แต่บางส่วนก็เลือกที่จะตอบตามนิสัยว่าไม่ซื้กบาทกับคนแปลกหน้าเลย แต่พอนานๆเข้าจนคุ้นชินกับคนในเกม ก็สามารถเข้าไปพูดคุยได้ปกติ

1.2 ปัจจัยจากครอบครัว (family)

โดยเป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมบางอย่าง โดยจะส่งผลต่อมุมมองที่แตกต่างออกไป โดยเป็นพฤติกรรมที่พบเห็นได้จากคำตอบของคำถามในข้อที่ 9 ที่ถามว่าเมื่อเห็นเลือดในชีวิตจริงคุณคิดอย่างไร? ซึ่งได้มีการถามเพิ่มเติมว่า

ถ้าหากเห็นซอกหลืบในชีวิตจริงจะอย่างไรด้วย ซึ่งมีคำตอบที่แตกต่างกันตามลักษณะของครอบครัวหรือลักษณะของการอยู่อาศัย โดยผู้ให้ข้อมูลคนหนึ่งตอบว่ารู้สึกสงสาร กับอีกคนตอบว่ารู้สึกเฉยๆ

1.3 ปัจจัยทางสังคม (social)

เป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมโดยเห็นได้จากคำถามข้อที่ 2 ที่มีการถามต่อยอดของสถานการณ์ที่จะมีคนเข้ามาทำร้าย โดยจากการสัมภาษณ์ได้มีการถามคำถามเพิ่มเติม โดยสร้างสถานการณ์กดดันทางสภาพแวดล้อมและสังคม โดยคำตอบจะมีลักษณะแตกต่างกันตามความกดดันของคำถาม โดยคนนึงเลือกที่จะต่อสู้ขัดขืนหรือทำให้สลับ ส่วนอีกคนเลือกที่จะใช้วิธีการหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์เช่นนี้

1.4 ปัจจัยจากสื่อ (media)

เป็นปัจจัยที่ได้จากการเรียนรู้สื่อภายนอก โดยเกิดจากคำถามข้อที่ 10 ที่เป็นคำถามเพิ่มเติมเปลี่ยนแปลงในลักษณะใหม่ ทำให้เกิดคำตอบที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยดูมาจากสื่ออื่นๆเช่นกัน โดยเป็นสื่อประเภทคดีฆาตกรรม ซึ่งส่วนนี้ได้จากซีรีส์ต่างประเทศและอีกส่วนได้จากการดู

2. ปัจจัยในด้านของแรงจูงใจหรือสิ่งที่ทำการกระตุ้น

สิ่งที่กระตุ้นคือแรงผลักดัน (Motivation) ทำให้เกิดความอยากที่จะกระทำการบางอย่างเพิ่มมากขึ้น โดยเราสามารถโดนกระตุ้นในหลายๆทาง ซึ่งผู้เรียนรู้จะมองว่าการแสดงพฤติกรรมเหล่านั้นทำให้เกิดประโยชน์ ก็จะนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตามในเกมส์ขึ้นได้ อย่างการเล่นเกมส์เองในหลายๆครั้งก็มีแรงกระตุ้นหลายๆอย่างที่ทำให้เกิดความรู้สึก ”อยากเอาชนะ” เช่น ของรางวัลในเกมส์, ผู้เล่นร่วมทีม, การอยากยกระดับตัวเองให้สูงขึ้น เป็นต้นโดยแบ่งได้ตามลักษณะของปัจจัยดังนี้

2.1 ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ (economic)

โดยปัจจัยพบได้ในคำตอบของคำถามข้อที่ 4 ซึ่งเกี่ยวกับสถานการณ์สมมติที่บีบบังคับ โดยเมื่อเราเป็นหนี้แล้วต้องหาเงินมาใช้ให้ไวที่สุด โดยคำตอบส่วนใหญ่คือเลือกที่จะทำการขโมยหรือทำตามสิ่งที่ในเกมส์สามารถทำได้ โดยมีแค่บางส่วนเท่านั้นที่เลือกที่จะไม่ทำอะไรเพราะกลัวความผิด

2.2 ปัจจัยทางด้านศาสนา (religion)

เป็นปัจจัยในรูปแบบเดียวกับการคำนึงถึงศีลธรรม(moral) ซึ่งเกิดจากคำตอบของข้อที่ 6 ที่คำตอบส่วนใหญ่ของผู้ให้ข้อมูลเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยเกิดความรู้สึกผิดและต่อให้ทำผิดได้ เราก็ยังรู้สึกผิดต่อตัวเองอยู่ดี

2.3 ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี (technology)

โดยเป็นปัจจัยที่เห็นได้จากคำถามข้อสุดท้ายที่ถามถึงสิ่งที่ได้จากในเกมส์ หรือนำสิ่งต่างๆจากในเกมส์ไปใช้ในชีวิตจริง โดยคำตอบส่วนใหญ่เป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ การที่ไม่สามารถนำสิ่งที่อยู่ในเกมส์หรือพฤติกรรมจากในเกมส์ไปใช้ในชีวิตจริงได้ เพราะด้วยความที่ต่างบริบทและสภาพแวดล้อมที่ต่างกันเกินไป

2.4 ปัจจัยทางด้านกฎหมาย (law)

เป็นปัจจัยที่พบได้จากสถานการณ์ของคำถามในข้อที่ 3 และข้อที่ 4 ที่เกี่ยวข้องกับการขโมยของ โดยคำตอบส่วนใหญ่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือเลือกที่จะไม่ขโมยไม่ทำอะไรเพราะกลัวความผิดทางกฎหมาย กลัวในเรื่องของการแกะ ลายนิ้วมือ ซึ่งส่วนใหญ่ให้คำตอบแบบเดียวกัน โดยมีบางส่วนมองว่า ถ้าจำเป็นจริงๆหรือเป็นบ้านเมืองไร้กฎหมายจริงๆถึงจะทำได้

สรุปและอภิปรายผล

ในการศึกษา “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์” พบว่า การศึกษาถึงการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงที่มาจากเกมออนไลน์ และ การศึกษาปัจจัยภายนอกที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง ส่งผลให้เกิดการรับรู้ “ปัจจัยที่ผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบ” ที่มาจากเกมออนไลน์ ได้ชัดเจนขึ้น ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่ได้กำหนดไว้ โดยการศึกษาในครั้งนี้ ทางผู้วิจัยได้ทำการแบ่งประเด็นการสรุปออกเป็นสองส่วน ได้ดังนี้

1.การศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์

การเลียนแบบพฤติกรรม โดยส่วนใหญ่จะมีการเรียนรู้และเกิดการจดจำบริบทนั้นๆมาจากในเกม ผ่านความเคยชินที่เคยกระทำสิ่งเหล่านั้นเป็นประจำ เพราะการเล่นเกมนั้นเป็นระยะเวลาอันยาวนานทำให้เกิดการเรียนรู้ โดยตัวแบบที่การเรียนรู้มาจากทั้งการกระทำต่างๆที่เคยเกิดขึ้นภายในเกม ทั้งการขับรถ การปล้นธนาคาร การต่อสู้โดยใช้อาวุธต่างๆ การพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นในเกมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่ศาสตราจารย์บันดูรา “เชื่อว่ามนุษย์มีการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมที่ตัวเองอยู่” (Bandura, et al., 1963) ฉะนั้นภายในเกมก็เปรียบเสมือนสิ่งแวดล้อมในอีกรูปแบบหนึ่งเช่นกัน และมีงานวิจัยของ Cunningham ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ “Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime” การเล่นเกมที่มีความรุนแรงนั้นยังส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม ความรุนแรงได้โดยเป็นกระบวนการตามทฤษฎีการเลียนแบบที่เกิดจากการสังเกตและทำการเรียนรู้สิ่งเหล่านั้น โดยซึมซับพฤติกรรมโดยไม่รู้ตัว

2.ปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบจากเกมออนไลน์

โดยจากการศึกษาทำให้ค้นพบว่า ปัจจัยภายนอกนั้นมีหลากหลายรูปแบบซึ่งจะส่งผลกระทบต่อ พฤติกรรมการเลียนแบบที่แตกต่างกันออกไป ปัจจัยบางอันเป็นตัวกระตุ้นอย่างดีในการเลียนแบบพฤติกรรม และปัจจัยหลายๆอันก็ทำให้เกิดการไตร่ตรอง ซึ่งจะไม่ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมเกิดขึ้น ซึ่งขึ้นอยู่กับรูปแบบและลักษณะของปัจจัยที่จะมีผลที่แตกต่างกัน โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของคุณ ภากร คุณพิโน จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ได้อธิบายว่าเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงยังส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมแต่สาเหตุในการก่ออาชญากรรมอาจต้องมีการพิจารณาปัจจัยภายนอกอื่นๆเช่น การดูแลอบรมสั่งสอนจากครอบครัว(ภากร คุณพิโน, 2020) โดยจากผลการวิจัยสามารถแบ่งการสรุปองค์ความรู้เป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1.ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกม

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบจากเกมออนไลน์ ส่วนมากจะเป็นปัจจัยประเภทปัจจัยภายนอกที่อาจจะส่งผลกระทบต่อโดยการสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการกระทำและจากสภาพแวดล้อมเองก็มีผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบมากเช่นกัน โดยปัจจัยภายนอกที่มีผลมากที่สุดคือปัจจัยด้านเศรษฐกิจ (economic) เพราะมีผลต่อการเงินและเงินก็สามารถกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้ดีที่สุดและปัจจัยภายในที่มีผลมากที่สุดก็คือ ความเคยชิน (habits) โดยมนุษย์เรามักจะมีการซึมซับพฤติกรรมได้ง่ายหากพฤติกรรมเหล่านั้นเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอเป็นประจำ โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ Medierad ในปี 2012 ที่ได้ทำการศึกษา “Literature Review Violent Games Summary” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจะศึกษาเกมที่มีความรุนแรงและก้าวร้าว โดยเกมที่มีความรุนแรงส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมแต่ก็ยังน้อยมากเมื่อเทียบกับปัจจัยอื่นๆอย่างสภาพแวดล้อม การเลี้ยงดูของครอบครัว รวมถึงสุขภาพจิต และยังได้รับพฤติกรรมความรุนแรงจากสิ่งเร้าอื่น ๆ อีกอย่างเช่น สื่อภาพยนตร์ วรรณกรรม (Medierad, 2012)

2.ปัจจัยที่ไม่ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากในเกม

ปัจจัยที่ทำให้ไม่เกิดพฤติกรรมเลียนแบบจากในเกมทั้งภายนอกและภายในจึงพบว่าปัจจัยในมีผลอย่างมากในการทำให้ไม่เกิดการแสดงพฤติกรรมความรุนแรง โดยปัจจัยที่มีผลที่สุดแบบเห็นได้ชัดคือปัจจัยด้านพิจารณาไตร่ตรอง (contemplation) ที่ทำให้เกิดการตระหนักรู้และนำไปสู่การตระหนักถึงปัจจัยอื่นๆทั้งภายนอกและภายใน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการศึกษพบว่า การศึกษาพฤติกรรมเลียนแบบจากเกมออนไลน์ เพื่อให้สามารถนำผลการศึกษาไปใช้ในการวิเคราะห์พฤติกรรมเลียนแบบ จึงจำเป็นจะต้องมีการศึกษาทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเลียนแบบ ให้ละเอียดเพื่อที่จะนำข้อมูลมาใช้ประกอบและสามารถตอบรับกับสิ่งที่ได้ศึกษาได้เพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่ครบถ้วนครอบคลุมและมีความน่าเชื่อถือในการนำความรู้ไปใช้ต่อยอดในด้านอื่น ๆ ได้

2. จากการศึกษพบว่า การศึกษาพฤติกรรมเลียนแบบจากเกมออนไลน์ เพื่อให้สามารถนำเอาผลการศึกษาไปใช้ในการควบคุมและป้องกันพฤติกรรมเลียนแบบได้ จำเป็นต้องมีข้อมูลเชิงลึกที่จะสามารถบอกรายละเอียดเหตุผลและลักษณะพฤติกรรมของการเลียนแบบได้ จึงจำเป็นต้องทำการสัมภาษณ์จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่หลากหลายและต้องทำการค้นเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก ด้วยวิธีการระดมสมองโดยการถามคำถามต่อยอดจากคำถามเดิมตามลักษณะเฉพาะของผู้ให้ข้อมูลจึงจะได้ข้อมูลทางพฤติกรรมที่หลากหลายและสามารถหาพฤติกรรมในเชิงบวกไปใช้ในการพัฒนาสังคมต่อไปได้

3.จากการศึกษาพบว่า การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ เพื่อให้ได้ผลวิจัยไปใช้ในการกำหนดนโยบายการเล่นให้กับเยาวชน จำเป็นต้องศึกษาลักษณะทางพฤติกรรมที่ชัดเจน โดยการศึกษาเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง ก็จะทำให้สามารถเดาทางพฤติกรรมของเด็กที่จะทำการเลียนแบบได้ เช่นเดียวกับการกำหนดเนื้อหาของเกมที่จะใช้คัดผู้ให้ข้อมูล โดยการเลือกเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงก็จะทำให้ลักษณะพฤติกรรมที่ออกมามีความชัดเจนและตอบสนองต่อสิ่งที่ต้องการศึกษา จนสามารถนำไปกำหนดนโยบายเนื้อหาในการเล่นให้กับเยาวชนในครอบครัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. จากการศึกษากฎการเลียนแบบจากเกมออนไลน์ พบว่า เพื่อให้สามารถนำกลยุทธ์ในการสื่อสารไปใช้ตอบสนองกับผลลัพธ์ของการศึกษา จำเป็นที่จะต้องศึกษาข้อมูลการวิจัยอย่างละเอียดถี่ถ้วน ทั้งทางด้านทฤษฎี ทั้งด้านผลวิจัย และยังรวมถึงรายละเอียดต่าง ๆ ในงานวิจัยครั้งนี้ โดยเฉพาะการศึกษาถึงผลกระทบของพฤติกรรมการเล่นแบบเพื่อนำสิ่งเหล่านี้ไปใช้ร่วมกับกลยุทธ์ทางการสื่อสารก็จะสามารถทำให้คนภายนอกที่ได้รับรู้ผลการศึกษานี้ เกิดความเข้าใจและนำไปต่อยอดกับการศึกษาที่เกี่ยวกับเกมรูปแบบอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1.ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบจากเกมออนไลน์” โดยเน้นไปทางการหาผลลัพธ์ในการเล่นโดยส่วนใหญ่ ดังนั้นจำนวนผู้สัมภาษณ์ทั้ง 10 คน อาจได้ข้อมูลที่ไม่มากพอต่อการวิเคราะห์ปัจจัยต่าง ๆ ให้ครบทุกรูปแบบ ซึ่งการเพิ่มจำนวนผู้ให้ข้อมูลและความหลากหลายของผู้ให้ข้อมูลที่มากขึ้น

2.ในการวิจัยครั้งหน้า อาจเปลี่ยนรูปแบบการวิจัยไปใช้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อการทดสอบหาผลลัพธ์ว่าวิธีการอย่างไรถึงจะทำให้ผลลัพธ์ของงานวิจัยออกมาอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด ชัดเจนที่สุด โดยการตัดสิ่งที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย หรือตัดขั้นตอนบางอย่างที่ทำให้ประสิทธิภาพในงานวิจัยน้อยลง

3.ในงานวิจัยต่อไป ถ้ามีการนำวิธีการวิจัยเชิงปริมาณเข้ามาใช้ควบคู่ไปด้วยกัน อาจจะได้ผลลัพธ์และหลากหลายรูปแบบมากกว่าเดิม โดยการนำผลลัพธ์จากทั้งสองวิธีการวิจัยมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกัน หรือนำส่วนที่ได้เพิ่มเติม เพื่อให้เกิงานวิจัยที่มีข้อมูลหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องอาจ สิงห์ลำพอง อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ซึ่งได้ให้ความรู้ การชี้แนะแนวทางการศึกษา ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องในงาน ตลอดจนให้คำปรึกษาซึ่งเป็นประโยชน์ในการวิจัย จนกระทั่ง งานวิจัยในครั้งนี้ มีความสมบูรณ์ครบถ้วนสำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรหม ขมงาม ที่ให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะในการปรับปรุงงานวิจัย เพื่อให้งานวิจัยสำเร็จสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยมีรายชื่อดังนี้ 1.คุณฝ้าย 2.คุณมาร์ค 3.คุณเจษฎา 4.คุณแหวน 5. คุณพริษฐ์ 6.คุณเคนจิ 7.ธีรพัฒน์ ทิมไพล 8.ณัฐนันท์ ปกรเลอสิริ 9.คุณยูกิ 10.คุณแทน ที่สละเวลาอันมีค่ามาให้สัมภาษณ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกให้ความช่วยเหลือในทุกช่วงของการทำวิจัย จนการวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณอาจารย์ผู้สอนจิตวิทยาที่ไม่ประสงค์ออกนาม ที่ให้โอกาสในการตรวจเช็คแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่เป็นเชิงจิตวิทยา

พร้อมกันนี้ ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ที่เป็นกำลังใจสำคัญ และคอยให้ความช่วยเหลือในการศึกษาครั้งนี้ และเชื่อมั่นว่าผู้วิจัย สามารถประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้ได้

ภากร อิมถาวรสุข

เอกสารอ้างอิง

- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1), 3–11.
- Chad Weirick (2007). Who Are “Heavy Gamers?”. Hothardware. Retrieved from <https://hothardware.com/news/who-are-heavy-gamers>
- Chamchai Chaiprasit (2022). *Changing consumer behavior and business expectations in the post COVID-19 era*. Retrieved from <https://www.pwc.com/th/en/pwc-blogs/blog.html>
- Cunningham, A. S., Engelstätter, B., Ward, M. R. (2011). *Understanding the effects of violent video games on violent crime*. ZEW - Centre for European Economic Research Discussion Paper No. 11-042. Retrieved from <https://ssrn.com/abstract=1886419>
- Jeanetta, T., Cardaro, B., Lynch, J., & Samson, A. (2024). *20 most violent video game series of all time*. Retrieved from <https://www.cbr.com/most-violent-gaming-franchises-ever/>.
- Kankanit Ciba. (2025). Share of online gamers Thailand 2025, by age. Statista Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/1116685/thailand-online-gamers-share-by-age/>
- Medierad, S. (2012). Violence in video games and aggression: A literature review. Retrieved from <https://www.videogameseurope.eu/news/violence-in-video-games-and-aggression-a-literature-review/>.
- National Health Commission Office (2021). Research results show that children and youth are addicted to games for an average of 5 hours/day, with expenses of 5,000 baht/month. Retrieved from <https://old.nationalhealth.or.th/th/node/3006>
- Phakorn Khunpino. (2020). A study of violent attitudes and behaviors in playing violent games of emerging adulthood groups in Bangkok. Master's thesis, Thammasat University.
- Pilan Punyaprapa and Wanwarun Tangcharoen. (2017). Aggressive innovation from online games. *Journal of Social Communication Innovation*, 1(9), 140-147.
- Robertson, K. (2008). An analysis of the video game regulation. *Boston College Intellectual Property & Technology Forum*, 20, 1-20.
- Warning about the popular online fighting game "MOBA" that makes the brain addicted to games and instills violence. (2017). Retrieved from <https://www.thaipbs.or.th/news/content/263148>.