

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์” ในครั้งนี้มีแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกนำมาเป็นกรอบแห่งการวิจัยดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของมนุษย์ (Human Behavioral Communication)
2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และแรงจูงใจ
3. ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism)
4. แนวคิดเรื่องสื่อใหม่ (New media)
5. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity)
6. แนวคิดเกี่ยวกับการติดคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต (Computer/Internet Addiction)
7. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication)
8. แนวคิดเรื่องชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community)
9. ทฤษฎีสัญญาวิทยา
10. แนวคิดเรื่องพื้นที่ที่สาม (Third Space) และแนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะ (Public Sphere)
11. แนวคิดเรื่องการรวมกลุ่มทางสังคม
12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของมนุษย์

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

“พฤติกรรม” หมายถึง อากัปกริยาของคนเราที่แสดงออก บ่งบอกถึงความชอบหรือไม่ชอบ ต่อกิจกรรมบางอย่างและสามารถสังเกตได้ เป็นผลที่แสดงออกจากการเลือกปฏิบัติตอบสนองที่ เห็นว่าเหมาะสมที่สุดกับสถานการณ์ต่างๆ พฤติกรรมจึงเป็นกิจกรรมที่บุคคลแสดงออกโดยผู้อื่นที่

มองเห็นได้ เช่น การยิ้ม แต่พฤติกรรมบางอย่างอาจเห็นได้ยาก ต้องใช้เครื่องมือช่วยซึ่งจะเกี่ยวข้องกับ การรับรู้ เพราะเมื่อเกิดการเรียนรู้ก็จะมีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของมนุษย์ (นียะดา ชุณ-หะวงส์ และนินนาท โอฟีรารวูตมิ, 2520: 78)

พฤติกรรมของบุคคลจะเกิดขึ้นจากองค์ประกอบ 7 ประการต่อไปนี้ (ศศิวิมล ตามไท, 2542: 44-45)

1. ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้เกิดกิจกรรม คนเรามีพฤติกรรมเกิดขึ้นก็เพราะต้องการสนองความต้องการของตนหรือต้องการทำตาม วัตถุประสงค์ที่ตนได้ตั้งไว้ คนเรายังมีความต้องการหลายๆอย่างในเวลาเดียวกัน และมักจะต้อง เลือกตอบสนองความต้องการที่รีบด่วนก่อนความต้องการอื่นๆ

2. ความพร้อม (Readiness) ระดับวุฒิภาวะหรือความสามารถที่จำเป็นในการ ประกอบพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ คนเราจะมีความพร้อมในแต่ละด้านที่ไม่ เหมือนกัน ดังนั้นพฤติกรรมของทุกคนจึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน และไม่สามารถจะประกอบ พฤติกรรมได้ทุกรูปแบบ

3. สถานการณ์ (Situation) คนเรายังจะประกอบพฤติกรรมที่ตนต้องการ เมื่อมี โอกาสหรือสถานการณ์นั้นๆ เหมาะสมสำหรับการประกอบพฤติกรรม

4. การแปลความหมาย (Interpretation) แม้จะมีโอกาสในการประกอบพฤติกรรม แล้ว คนเรายังจะประเมินสถานการณ์ หรือคิดพิจารณาก่อนที่จะทำพฤติกรรมนั้นๆ ลงไป เพื่อให้ พฤติกรรมนั้นมีความเสี่ยงน้อยที่สุด และสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของเขาได้มากที่สุด

5. การตอบสนอง (Respond) หลังจากได้แปลความหมาย หรือประเมิน สถานการณ์แล้ว พฤติกรรมก็จะถูกกระทำตามวิธีการที่ได้เลือกตามขั้นตอนของการแปล ความหมาย

6. ผลที่ได้รับ (Consequence) เมื่อประกอบพฤติกรรมไปแล้วผลที่ได้รับจากการ กระทำนั้นๆ อาจตรงกับความต้องการ (Confirm) หรืออาจจะไม่ตรงกับความต้องการที่ตนเองได้ คาดไว้ (Contradict)

7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to Thwarting) เมื่อคนเราไม่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ก็จะประสบกับความผิดหวัง ซึ่งเมื่อเราเกิดความผิดหวังแล้ว คนๆ นั้นอาจจะกลับไปแปลความหมายใหม่ เพื่อที่จะหาวิธีที่จะตอบสนองความต้องการของตนเองใหม่

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์

พฤติกรรมการสื่อสารคือการกระทำหรือการแสดงออกซึ่งการสื่อความหมายเป็นพฤติกรรมพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ พฤติกรรมการสื่อสารในทุกรูปแบบมีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยา กระบวนการทางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนปัจจัยสภาพแวดล้อมทางด้านกายภาพ พฤติกรรมการสื่อสารมีลักษณะเป็นกระบวนการ มีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยา ทางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนปัจจัยสภาพแวดล้อมต่างๆ พฤติกรรมการสื่อสารบางอย่างเกิดขึ้นเองโดยสัญชาตญาณ แต่บางอย่างเกิดจากการถ่ายทอดจากแม่แบบทางสังคม กระบวนการสื่อสารของมนุษย์เกิดขึ้นจากองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญคือผู้ร่วมกระทำการสื่อสาร (ผู้ส่งสาร-ผู้รับสาร) สาร ช่องทางการติดต่อ ปฏิกริยาตอบสนอง สิ่งรบกวน ลักษณะพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์แสดงออกแตกต่างกันไป เนื่องจากปัจจัยเงื่อนไขสำคัญ 3 ประการคือปัจจัยบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสภาพความสัมพันธ์ทางสังคมและปัจจัยสภาพแวดล้อมภายนอกกระบวนการสื่อสาร

รูปแบบของกระบวนการเกิดพฤติกรรมการสื่อสาร มี 2 ลักษณะ คือ

1. พฤติกรรมปกปิด (cover behavior) หมายถึงพฤติกรรมการสื่อสารที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้จากภายนอก เกิดจากกระบวนการภายในตัวบุคคลเกี่ยวข้องกับระดับปัญญา จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก ฯลฯ ซึ่งมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสารในแง่ของการเรียนรู้ การจดจำ การคิด การตัดสินใจ ฯลฯ

2. พฤติกรรมเปิดเผย (open behavior) หมายถึงพฤติกรรมการสื่อสารที่สามารถสังเกตเห็นได้จากภายนอก เกิดจากกระบวนการที่คนเรามีความสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ เหตุการณ์หรือสรรพสิ่งที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม อันเป็นผลที่ทำให้พฤติกรรมการสื่อสารปรากฏออกมาในรูปแบบที่สามารถเห็นได้

ในการวิจัยเรื่องนี้จะศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ (Human Behavior) ในระดับปัจเจกบุคคล (Individual level) ซึ่ง Freudian (1974: อ้างถึงใน ศุภิสรา ทดลา, 2542) ได้กล่าวว่าการแสดงออกทางสังคมของมนุษย์ส่วนใหญ่อยู่บนพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความรักจากผู้อื่น และบนพื้นฐานการแสดงออกเกี่ยวกับความรักความต้องการทางเพศ ซึ่งการตอบสนองของมนุษย์ส่วนใหญ่จะตอบสนองต่อสภาพสังคม (Social Context)

Mead (1972: อ้างถึงใน ศุภิสรา ทดลา, 2542) กล่าวว่า อิทธิพลของการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) บนพื้นฐานของพฤติกรรมระดับปัจเจกบุคคล จะมีการพัฒนามาจากประสบการณ์ทางสังคมและกิจกรรมทางสังคมไม่ใช่มาจากการกำเนิด โดยบุคคลจะเรียนรู้พฤติกรรมสื่อสารระหว่างบุคคลจากการเรียนรู้จากสังคมและสิ่งแวดล้อมด้วยตนเองหรือจากการเรียนรู้ในสถานศึกษา ไม่ใช่ว่าพฤติกรรมในการสื่อสารระหว่างบุคคลจะเกิดขึ้นมาเองโดยสัญชาตญาณ

ในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นแต่ละคน จะมีรูปแบบของบริบทแห่งพฤติกรรมสื่อสารใน 3 รูปแบบคือ

1. พฤติกรรมสื่อสารภายในตัวบุคคล หมายถึง พฤติกรรมสื่อสารกับตนเองภายใต้สภาพการณ์แห่งกระบวนการคิด การตีความ การจดจำ เกี่ยวกับปรากฏการณ์และสรรพสิ่งต่างๆ ที่บุคคลรับรู้ แล้วนำไปเชื่อมกับประสบการณ์เดิมที่สะสมอยู่ในสมอง เกิดเป็นกรอบแห่งความคิด ความเชื่อ ทศนคติ ฯลฯ ในรูปแบบใหม่ หรือเป็นการย้ำสิ่งเดิมที่มีอยู่เป็นกรอบแห่งความคิดให้มั่นคงยิ่งขึ้น พฤติกรรมสื่อสารโดยทั่วไปจึงเริ่มจากการจัดลำดับความคิดภายในตัวบุคคลโดยบุคคลหนึ่ง เพื่อทำการเรียบเรียงออกมาเป็นถ้อยคำในภาษาพูดหรือข้อความในภาษาเขียน ซึ่งต้องผ่านการเลือกสรรและขจัดสิ่งที่ไม่ต้องการ ปัจจัยสำคัญที่มีส่วนกำหนดให้พฤติกรรมสื่อสารภายในตัวบุคคลเกิดขึ้นในลักษณะใดลักษณะหนึ่งนั้นก็คือปัจจัยในแง่สภาพการณ์และสภาพแวดล้อมสื่อบุคคลในด้านระดับสติปัญญา บุคลิกภาพและจิตวิทยาบุคคล พฤติกรรมสื่อสารส่วนบุคคลที่พบเห็นได้เสมอในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่น คือ การคิด การตัดสินใจในการทำภารกิจต่างๆ การวางแผนในการพัฒนาตัวละครในเกมนออนไลน์ด้วยตนเอง เป็นต้น

2. พฤติกรรมสื่อสารระหว่างบุคคล ปกติคนเรามีได้หยุดความคิดไว้กับตนเอง

เพียงลำพัง สภาพการณ์ทางสังคมมีส่วนผลักดันให้คนเราปรารถนาที่จะกระทำการแลกเปลี่ยนข่าวสารกับคนอื่น ๆ โดยอาศัยเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์เป็นรหัสในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน ในรูปของภาษาพูด ภาษาเขียน ซึ่งจัดว่าเป็นวัจนภาษา แต่บางครั้งคนเราอาจติดต่อกันด้วยอวัจนภาษา เช่น สีหน้า ท่าทาง ฯลฯ ควบคู่กันไปด้วย ซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างบุคคลที่พบเห็นได้เสมอในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่น คือ การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันของผู้เล่นเกมนอนไลน์ การติดต่อ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การใช้สัญลักษณ์ในรูปแบบต่างๆ ตลอดจนการใช้อวัจนภาษาในการแสดงความรู้สึกที่มีต่อกัน เช่น ใช้สีหน้าของตัวละคร เพื่อแสดงสีหน้าพอน โกรธ เบื่อ เป็นต้น

3. พฤติกรรมการสื่อสารมวลชน การแสดงออกซึ่งปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมกระทำการสื่อสารทั้งฝ่ายผู้ส่งสารและผู้รับสาร สามารถกระทำได้ในทันทีในโลกของเกมนอนไลน์ โดยจะสื่อสารโต้ตอบกันโดยผ่านสื่อเกมออนไลน์ที่เป็นตัวกลางในการสื่อสาร

จากกรอบความคิดทางด้านพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ จะเห็นได้ว่าการสื่อสารในโลกของเกมนอนไลน์ ก็จะมีปรากฏถึงการสนทนาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของผู้เล่นเป็นหลัก ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเป็นการแสดงออกบนพื้นฐานของความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม ต้องการที่จะได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นที่ดำรงอยู่ในสังคมเดียวกัน ซึ่งสามารถทำให้ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ประเด็นของพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์ได้

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และแรงจูงใจ

2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้

สกินเนอร์ (Skinner, 1938) เสนอแนวความคิดว่าพฤติกรรมของมนุษย์ทุกอย่างทำให้เกิดผลกรรม โดยอธิบายว่าการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับผลกรรม คือ เมื่อสิ่งมีชีวิตได้แสดงพฤติกรรมใดแล้วได้รับผลของการกระทำใดแล้วได้รับผลที่พึงพอใจ พฤติกรรมนั้นย่อมเกิดขึ้นบ่อย แต่ถ้าพฤติกรรมใดที่ทำแล้วได้ผลที่ไม่พึงพอใจ พฤติกรรมนั้นก็ลดลงหรือหายไป นอกจากนี้ยังได้เสนอว่า การให้ตัวเสริมแรงจะมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมดังกล่าวคือ การให้ตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องการเงื่อนไข เป็นตัวเสริมแรงที่มีคุณสมบัติเสริมแรง โดยไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้ เช่น อาหาร น้ำ เป็นต้น และการให้ตัวเสริมแรงที่ต้องวางเงื่อนไข เป็นตัวเสริมแรงซึ่งเดิมไม่มีคุณสมบัติเสริมแรง แต่กลายเป็นตัวเสริมแรง เพราะไปมีความสัมพันธ์กับตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข เช่น เงิน คำติชม หรือคะแนน เป็นต้น

สกินเนอร์มองว่าสาเหตุของพฤติกรรมอยู่ที่กระบวนการภายนอกมากกว่า โดยเชื่อว่าสภาพแวดล้อมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมดีหรือเลวต่อสังคมก็ตาม โดยชี้ให้เห็นว่าพฤติกรรมที่เรียนรู้มีอยู่ 2 ประเภท คือ

1. พฤติกรรมตอบสนอง (Respondent Behavior) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่สิ่งเร้าทำให้เกิดขึ้นมาโดยอาศัยปฏิกิริยาตอบสนอง พฤติกรรมการเรียนรู้จึงมีลักษณะเหมือนปฏิกิริยาตอบสนอง เช่น ตกใจ กระทบใจ กังวล กลัว ฯลฯ

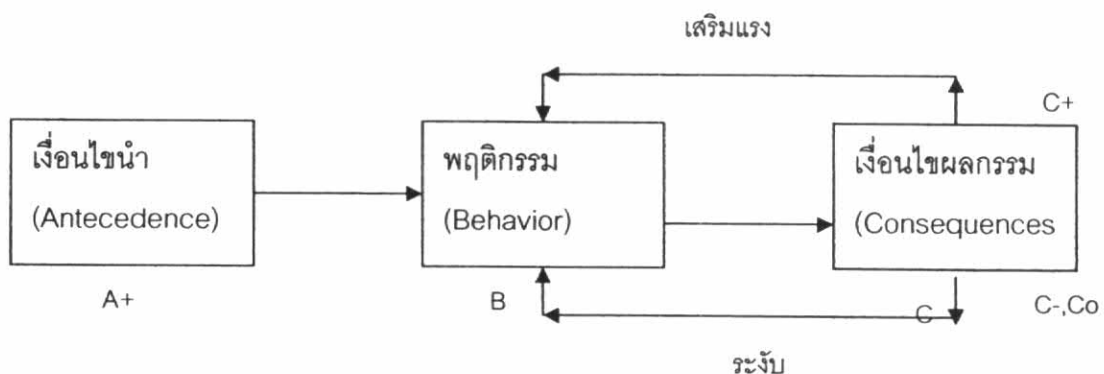
2. พฤติกรรมวิบาก (Operant Behavior) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพราะผลกรรม เป็นพฤติกรรมที่สิ่งมีชีวิตกระทำเอง และกระทำอีกหรือไม่ขึ้นอยู่กับผลของการกระทำพฤติกรรม ดังที่กล่าวข้างต้น

สกินเนอร์กล่าวว่าสิ่งที่มีความสำคัญในการเรียนรู้คือสิ่งหนึ่ง คือ สิ่งเร้าที่มากกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม มนุษย์จึงมีการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมกับพฤติกรรม โดยสิ่งแวดล้อมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

1. เงื่อนไขนำ (Antecedence Activators) คือ สิ่งเร้าต่างๆ รอบตัวผู้กระทำ พฤติกรรมซึ่งเป็นตัวเหนี่ยวนำหรือชักจูงให้เกิดพฤติกรรม เช่น คน ทางเดิน ไฟแดง ป้ายประกาศ และอื่นๆ

2. เงื่อนไขผลกรรม (Consequences) คือ ผลตอบสนองการกระทำ (สิ่งเสริมแรง) ซึ่งจะเกิดขึ้นหลังจากมีการกระทำผ่านไป แล้ว ผลกรรมมี 3 ประเภท คือ รางวัล (C+) ความเพิกเฉย (Co) และการลงโทษ (C-)

แผนภาพ 2.1 แสดงการเกิดพฤติกรรมจากการเรียนรู้ผลกรรม



มนุษย์จะเรียนรู้ได้ว่าเมื่อมีเงื่อนไข A ถ้าทำพฤติกรรม B จะได้รับผลตอบแทน C ดังแผนภาพ 2.1 มนุษย์สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งเร้าที่ปรากฏให้เห็นแตกต่างกัน เมื่อมีพฤติกรรมหนึ่งต่อสิ่งเร้าหนึ่งจะได้รับผลกระทบเช่นไร ถ้าได้รับผลกระทบทางบวก (C+) จะมีพฤติกรรมนั้นอีกเมื่อเห็นสิ่งเร้าอันนี้ แต่ถ้าตนมีพฤติกรรมหนึ่งออกมาแล้วได้รับผลกระทบทางลบ (C-) หรือไม่ได้รับการตอบสนอง (Co) จะไม่มีพฤติกรรมนั้นอีกเมื่อเห็นสิ่งเร้าอันนั้น ซึ่งมนุษย์สามารถแยกแยะได้ว่าเงื่อนไขใดมีพฤติกรรมใด จะได้รับผลกระทบเช่นไร

2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ

การที่มนุษย์จะสามารถแสดงพฤติกรรมใดๆ ออกมาก็ตาม จำเป็นที่จะต้องมีแรงจูงใจในการกระทำ ซึ่งเกิดจากแรงขับ (Drive) อันจะทำให้มนุษย์ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

แรงจูงใจอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ดังนี้ คือ

ประเภทที่ 1 : แรงขับปฐมภูมิ (Primary Drives) เป็นแรงขับที่เกิดมาพร้อมกับคนไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ มีต้นกำเนิดมาจากความต้องการของร่างกาย หรือสภาวะภายในร่างกาย บางครั้งเราจึงเรียกว่า แรงขับทางด้านสรีระ (Physiological Drives) เช่น ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ ความอบอุ่นและหนาว ความต้องการหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด ความต้องการพักผ่อน นอนหลับ ความต้องการอากาศออกซิเจน ความต้องการการขับถ่าย

ประเภทที่ 2 : แรงขับทุติยภูมิ (Secondary Drives) เป็นแรงขับที่สลับซับซ้อน โดยทั่วไปเกิดจากการเรียนรู้เป็นส่วนใหญ่ อาจเรียกได้อีกอย่างว่า เป็นแรงจูงใจทางสังคม (Social Motives) หรือ Psychological Drivers ซึ่งเป็นแรงขับที่เกิดจากความต้องการทางจิตใจและสังคม เป็นส่วนใหญ่ ได้แก่

1. ความต้องการผูกพันกับผู้อื่น (Affiliative Needs) เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมจำเป็นต้องอยู่ร่วมกับผู้อื่น นอกเหนือจากพ่อแม่ พี่น้อง ความผูกพันกันนั้นทำให้เกิดความพึงพอใจ และสบายใจในการที่จะอยู่ร่วมกัน หรือทำงานเกี่ยวข้องกัน เพื่อตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ

2. ความต้องการฐานะ (Status Needs) ในกลุ่มที่อยู่กันเป็นจำนวนมาก การแบ่งแยกระดับชั้นจะเกิดขึ้นเสมอ ฐานะทางสังคมมีได้หลายรูปแบบ เช่น อยากได้ตำแหน่ง อยากได้เกียรติยศ และอำนาจ

ตามทัศนะของโรมัส (อ้างถึงใน สุชา จันทร์เอม, 2539: 104) แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกมาในรูปของความปรารถนา 4 อย่าง คือ

1. ความปรารถนาที่จะมีความมั่นคงปลอดภัย
2. ความปรารถนาที่จะให้ผู้อื่นยอมรับ (Security)
3. ความปรารถนาที่จะได้รับการตอบสนองจากเพื่อน (Response from one's fellow)
4. ความปรารถนาที่จะมีประสบการณ์ใหม่ (New Experience)

แรงจูงใจทางสังคมเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมให้แสดงออกตามสถานการณ์ และสภาวะทางสังคม ขนบธรรมเนียมประเพณีเพื่อปรับตัวให้เข้ากับสังคมตอบสนอง

เมอร์เรย์ (Murray, 1938) ได้แบ่งประเภทของแรงจูงใจทางสังคมไว้ดังนี้

1. แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motivation)

แรงจูงใจใฝ่อำนาจ หมายถึง ความต้องการที่จะโน้มน้าว ควบคุม มีอิทธิพล มีอำนาจเหนือคนอื่นเพื่อตอบสนองความพอใจส่วนตน ดังนั้นบุคคลลักษณะนี้ความพึงพอใจสูงสุดจึงมาจากการได้มีพฤติกรรมครอบงำเหนือบุคคลอื่นๆ และสิ่งแวดล้อม คนที่ได้คะแนนแรงจูงใจใฝ่อำนาจสูงจะมีลักษณะ ดังนี้

- 1) ต้องการเป็นผู้นำและรักษาซึ่งสัมพันธภาพของผู้นำและผู้ตาม
- 2) ต้องการที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้อื่นโดยตรง
- 3) ต้องการที่จะปฏิสัมพันธ์ในการควบคุมเหนือผู้อื่น

2. แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ (Affiliative Motivation)

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มีความต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ต้องการการพึ่งพาอาศัยช่วยเหลือ การดูแลเอาใจใส่ ต้องการได้รับความรัก ความใกล้ชิด มีคนรู้จัก เอาใจใส่ ห่วงใย จะรู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองมีค่ามากขึ้น

บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ จะแสวงหาโอกาสที่จะทำงานร่วมมือกับผู้อื่น ต้องการได้รับความช่วยเหลือ สนับสนุน เป็นที่รักใคร่ เป็นที่ขอบพอบของเพื่อนฝูง ได้รับความนิยมนเห็นอกเห็นใจ เอาใจใส่มีจิตใจโอบอ้อมอารี พยายามหลีกเลี่ยงการโต้แย้งที่จะทำให้อีกฝ่ายไม่พอใจ ใฝ่สันติ มักมีพฤติกรรมคล้อยตาม ยิ่งบุคคลที่มีความกลัว ความวิตกกังวลก็ยังมีแนวโน้มการเข้ากลุ่มพึ่งพาอาศัยยิ่งสูง เพราะต้องการที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ต้องการสมัครพรรคพวก

3. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motivation)

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นจิตลักษณะที่สำคัญที่บุคคลที่เกี่ยวข้องจะควรช่วยสร้างเสริมให้มีในมนุษย์โดยเฉพาะเยาวชนของชาติ เพราะบุคคลใดที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ย่อมมีความมานะพยายามที่จะทำให้ดีที่สุด ตามศักยภาพที่ตนเองมีอยู่ บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นคุณสมบัติส่วนตัวย่อมอำนวยความสะดวกนั้นให้มีการช่วยส่งเสริมการพัฒนาการทางเศรษฐกิจและสังคมเจริญก้าวหน้า

การศึกษาแรงจูงใจมีวัตถุประสงค์เพื่อหาสาเหตุการเกิดพฤติกรรม โดยสิ่งที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมมาจากแนวความคิด 4 ทาง คือ

1) แรงขับ (Drive) เป็นแรงผลักดันที่เกิดขึ้นภายในร่างกายของสิ่งมีชีวิต เกิดจากร่างกายขาดในสิ่งที่ต้องการในการดำรงชีวิต เช่น อาหาร น้ำ อากาศ เป็นต้น แรงขับจะผลักดันให้สิ่งมีชีวิตทำพฤติกรรมให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ

2) สิ่งจูงใจ (Incentive Motivation) ในการทดลองเพื่อศึกษาพฤติกรรมของสัตว์มักใช้ อาหาร น้ำ เพราะเป็นตัวตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายของสัตว์ทดลอง และการทดลองมักใช้วิธีการอดอาหารเพื่อให้สัตว์เกิดความต้องการหรือให้เกิดแรงขับ เมื่อการทดลองหลายครั้งมี

การลองเปลี่ยนจำนวนการให้อาหารหรือรางวัลแก่สัตว์ทดลอง พบว่าจำนวนอาหารหรือรางวัลมีอิทธิพลต่อจำนวนการเกิดพฤติกรรม

3) ระบบประสาท (Hedonism) จากการศึกษาพฤติกรรมของสัตว์พบว่าสัตว์จะมีพฤติกรรมเข้าหาสิ่งหนึ่ง และหลีกเลี่ยงสิ่งหนึ่งๆ เสมอ โดยสิ่งที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมเข้าหาหรือหลีกเลี่ยงนั้น เป็นเพราะระบบประสาทของสิ่งมีชีวิตเป็นตัวรับและบอกว่าสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความพอใจ และสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความเจ็บปวด ไม่น่าพึงพอใจ สิ่งมีชีวิตจะมีพฤติกรรมเข้าหาสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความพึงพอใจและจะหลีกเลี่ยงสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ ดังนั้นระบบประสาทจึงเป็นตัวกำหนดการเกิดพฤติกรรม

4) การเรียนรู้ การจูงใจเกิดจากการเรียนรู้ พฤติกรรมถูกจูงใจให้เกิดเนื่องจากการเรียนรู้ของสิ่งมีชีวิต ในสังคมจริงกลุ่มวัฒนธรรมซึ่งประกอบด้วยบุคคลที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันไป ต่างก็ไม่สามารถที่จะมารวมตัวเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องที่ตนคลั่งไคล้ตลอดเวลา รวมถึงการที่สมาชิกเข้ามาพูดคุยกันในสังคมก็ย่อมก่อให้เกิดเพื่อนใหม่ด้วย แม้ว่าเพื่อนกลุ่มใหม่จะไม่ได้เป็นเพื่อนที่สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้ แต่ก็สามารถตอบสนองความต้องการ (Needs) ของสมาชิกได้

ซึ่งจากแนวคิดนี้ ผู้วิจัยจะนำไปประกอบการศึกษาถึงแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ ว่าแรงจูงใจมีผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่นในลักษณะใด

2.3 ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism)

จากแนวคิดพื้นฐานของ Communication Technology ที่มีความเชื่อว่า เทคโนโลยีเป็นสาเหตุหลักในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นกับส่วนอื่นๆ ในสังคม เมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้เปลี่ยนแปลงไป จะสร้างผลกระทบอะไรให้เกิดขึ้นกับระดับสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคลบ้าง กล่าวคือ ในขณะที่สื่อมีการวิวัฒนาการและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา นั้นย่อมส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมตามมา ทั้งในแง่ค่านิยมทางวัฒนธรรมและบทบาทในชีวิตประจำวัน จากเดิมที่สถาบันหลักของสังคม อาทิ ครอบครัว โรงเรียน เคยทำหน้าที่เป็นผู้ถ่ายทอดแนวคิดและวิธีปฏิบัติตนแก่สมาชิกในสังคม ก็กลับถูกลดบทบาทลงและถูกแทนที่ด้วยสื่อ

ใหม่ๆ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของคนรุ่นใหม่เสียแล้ว ยิ่งไปกว่านั้นสื่อใหม่ๆ ยังเสนอรูปแบบการใช้งานที่หลากหลาย น่าสนใจ และเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมได้ตอบ (involvement) ได้มากกว่าสื่อเดิม (traditional media)

D. McQuail(กาญจนา แก้วเทพ, 2541) ได้ประมวลคุณลักษณะเด่นๆ ของแนวคิดของกลุ่มทฤษฎีนี้เอาไว้ดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นพื้นฐานของทุกสังคม
2. เทคโนโลยีแต่ละชนิดนั้นจะเหมาะสมกับรูปแบบโครงสร้างทางสังคมที่แตกต่างกัน
3. ขั้นตอนของการผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารจะเป็นตัวนำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม
4. การปฏิบัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงสังคมตามมาเสมอ

ในขณะเดียวกัน McLuhan นักทฤษฎีกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดก็มีแนวคิดพื้นฐานว่าเทคโนโลยีสื่อสารได้ช่วยขยายขยายประสบการณ์ของมนุษย์ให้กว้างขวางออกไป ทำให้อุปสรรคด้านระยะทาง (space) และกาลเวลา (time) กลายเป็นเรื่องที่ไม่มีความหมาย เพราะไม่อาจจะปิดกั้นประสบการณ์ของมนุษย์ได้อีกต่อไป

นอกจากนั้น McLuhan ยังไม่สนใจว่า “คนเรามีประสบการณ์กับอะไร” (what we experience) แต่กลับสนใจว่า “คนเรามีประสบการณ์อย่างไร” (how we experience) กล่าวคือ ในมุมมองของการสื่อสารแล้ว McLuhan ไม่ได้ให้ความสนใจ “เนื้อหาของข่าวสาร” (content) หากแต่สนใจ “รูปแบบของสื่อ” (form/media) โดยได้ให้ข้อสรุปสั้นๆ ว่า MEDIUM is the MESSAGE นั่นคือ เพียงแค่ตัวสื่อ ก็เป็นสารแล้ว

McLuhan เชื่อว่าเทคโนโลยีใหม่ๆ จะทำให้เกิดสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ แก่มนุษย์ ความคิดและการกระทำของมนุษย์จะถูกกำหนดโดยการพัฒนาวิธีการในการสื่อสาร ดังนั้น สื่อก็คือสาร เพราะสื่อเป็นตัวกำหนดรูปแบบการติดต่อสื่อสารและพฤติกรรมของมนุษย์ จึงอาจกล่าวได้ว่า สื่อเป็นตัวกำหนดสารที่แท้จริงไม่ใช่ผู้ส่งสาร ผู้ส่งสารต้องพยายามหาวิธีที่จะส่งสารให้เข้ากับสื่อ เพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด

สื่อในความหมายของ McLuhan นั้น หมายถึงสื่อกลาง (medium) ที่ใช้ในการสื่อสารมวลชน รวมไปถึงจนถึงสิ่งที่สามารถช่วยในการขยายขอบเขตความสามารถในการรับรู้ของมนุษย์ให้กว้างขวางออกไป ส่วน "สาร" นั้น McLuhan หมายถึง เนื้อหาความคิดของสื่อ รวมไปถึงจนถึงสิ่งที่ไปเปลี่ยนแปลงรูปแบบเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ McLuhan เห็นว่าเมื่อมีสื่อชนิดใหม่เกิดขึ้น สื่อเดิมที่เคยมีอยู่จะถูกแปรสภาพเป็นเนื้อหาของสื่อชนิดใหม่และถูกกลืนไปในที่สุด

จากแนวคิดข้างต้น McLuhan เชื่อว่า สื่อนั้นได้หมายรวมถึงเทคโนโลยีต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์และสังคม ดังนั้นผลกระทบทางสังคมจึงเป็นผลพวงจากการกระทำของสื่อที่เกิดจากการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวของมันเองกับสื่ออื่นๆ ที่อยู่นอกเหนือจากเนื้อหาของสื่ออื่นๆ และสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งก็คือไม่มองแต่เพียงว่าสื่อถูกนำไปใช้เพื่ออะไร แต่ต้องมองให้ลึกลงไปถึงขั้นที่สามารถอธิบายได้ว่าสื่ออื่นๆ ถูกนำไปใช้อย่างไรต่างหาก

จากการที่สื่อและเทคโนโลยีมีการวิวัฒนาการและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา นั้น ย่อมส่งผลกระทบต่อให้สังคมมีการเปลี่ยนแปลงตามมาเสมอ จากอดีตการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเกิดขึ้นอย่างช้าๆ แบบค่อยเป็นค่อยไป จึงทำให้เราไม่ค่อยรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงมากนัก ทำให้การปรับตัวของสิ่งแวดล้อมและมนุษย์เป็นไปได้อัตโนมัติ แต่ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด มนุษย์จึงต้องอาศัยสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่มากขึ้น เพื่อปรับตัวให้ทันกับสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้นมนุษย์จึงจำเป็นต้องพึ่งพาสื่อและเทคโนโลยีมากขึ้นในสภาวะที่สิ่งแวดล้อมคลุมเครือและพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงได้เสมอ

ฉะนั้นเกมออนไลน์จึงไม่ได้เป็นเพียงแค่เกมที่วัยรุ่นเล่นเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่มันยังเป็นตัวสื่อถึงสารต่างๆ ที่แฝงอยู่ในตัวมันอีกด้วย คำว่า "สาร" ในที่นี้ จึงหมายถึง สารของสื่อหรือเทคโนโลยีใดๆ ก็ตาม ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและนำเสนอรูปแบบประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ต่างไปจากประสบการณ์เดิมที่มนุษย์เคยรู้จัก ปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับอัตราประโยชน์ของสื่อ แต่คุณลักษณะของตัวสื่อ (medium) ต่างหากที่เป็นตัวกำหนดทั้งปริมาณ (scale) และรูปแบบ (form) ของพฤติกรรมมนุษย์ เรามักจะมองอัตราประโยชน์และหน้าที่ของสื่อต่างๆ ในลักษณะองค์รวม จึงทำให้เรามองข้ามคุณลักษณะย่อยๆ ที่แฝงอยู่ในตัวสื่อซึ่งเป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ เช่น การเล่นเกมออนไลน์จึงไม่ใช่เป็นการเล่นเกมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่อาจเป็นการเลือกเล่นเพื่อหาเพื่อนหรือคนรู้จักคนใหม่ๆ ได้อีกด้วย

2.4 แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีด้านสื่อใหม่

Everett M. Rogers(2003) ได้นิยามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ (New communication technologies) หรือสื่อใหม่ (New media) ว่า เป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิด “การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากไปสู่คนจำนวนมาก (Many-to-many basis) ผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง (Computer-based communication systems)”

แนวความคิดของ Ronald E. Rice และ Frederick Williams (1984 อ้างถึงใน ปรภาย-ทิพย์ นิยมรัฐ, 2547) ตามทฤษฎีนี้เห็นว่าสื่อใหม่ (New media) ทำให้ข้อจำกัดของสื่อแบบเดิม (Traditional media) ลดลง สื่อใหม่ เป็นการขยายและเพิ่มประสิทธิภาพประสาทสัมผัสในการรับรู้ของมนุษย์ อย่างไรก็ตาม ข้อแตกต่างระหว่างสื่อใหม่กับสื่อแบบเดิมนั้นก็ไม่ได้เป็นไปโดยสิ้นเชิง เช่นข้อแตกต่างระหว่างสื่อแบบเดิมกับสื่อแบบธรรมชาติ (Natural media)

Rice และคณะได้นิยามสื่อใหม่ว่า เป็น “เทคโนโลยีการสื่อสาร” ซึ่งโดยปกติจะเกี่ยวกับความสามารถของคอมพิวเตอร์ (ไมโครโปรเซสเซอร์ หรือเมนเฟรม) ที่ทำให้เกิดหรือเอื้ออำนวยต่อการปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ในหมู่ผู้ใช้งานด้วยกันเอง หรือระหว่างผู้ใช้งานกับข้อมูล(กิตติกันภัย, 2543)

สื่อแบบเดิมมักจะมี ความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจน ระหว่างแหล่งของการสื่อสารที่เป็นส่วนตัวกับข้อมูลที่ไม่เป็นส่วนตัว ส่วนสื่อใหม่นั้นมีลักษณะ Interactive ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลที่มีความยืดหยุ่น เช่น การส่งอีเมล การสื่อสารระหว่างกลุ่ม เช่น VDO Conferencing หรือการใช้ข้อมูลสาธารณะ เช่น Videotext ผู้บริโภคจะใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสนองตอบหรือแสดงปฏิกิริยาต่อตัวสื่อมากขึ้น โดยไม่เป็นผู้เปิดรับข้อมูลข่าวสารประเภทตกเป็นรอง หรือคอยตั้งรับอย่างเดียวอีกต่อไป แต่ผู้บริโภคจะสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบสื่อออกแบบเนื้อหาเสียใหม่เพื่อให้ตรงกับความต้องการส่วนตัวมากขึ้น

แนวคิดเรื่องสื่อสมัยใหม่ในยุคสารสนเทศ นำมาใช้วิเคราะห์ผลกระทบของสื่อที่มีต่อการสร้างชุมชนในด้านคุณลักษณะของตัวสื่อ คือ อินเทอร์เน็ต ซึ่งมีรูปแบบวิธีการสื่อสารแบบ Multimedia เป็นการสื่อสารสองทางที่ขยายฐานของสังคมและชุมชนให้กว้างออกไป โดยไร้ขอบเขตของพรมแดนและกาลเวลา

เกมออนไลน์เป็นสื่อใหม่ที่จัดอยู่ในประเภทสื่อบันเทิง (Entertainment Media) ที่อาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นซึ่งลักษณะของการเป็นสื่อใหม่นี้เอง ทำให้วัยรุ่นได้รับอิทธิพลจากคุณลักษณะเบื้องต้นของสื่อใหม่นี้คือ เกมออนไลน์เป็นรูปแบบของเกมที่มีลักษณะการสื่อสารแบบ 2 ทาง ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถสื่อสารกันได้โดยไม่จำกัดในเรื่องของเวลาและระยะทาง อีกทั้งในโลกของเกมออนไลน์นั้นก็เป็โลกของสังคมเสมือนจริงที่ไม่มีตัวตนที่แท้จริงในสังคมของความเป็นจริง

2.5 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity)

อัตลักษณ์คือการตอบคำถามว่า "ฉันคือใคร" และจากนั้นอาจตามมาด้วยชุดคำถามที่ว่า "ฉันเป็นใครในสายตาผู้อื่น" "ฉันแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร" "ฉันเคยเป็นใคร" "ฉันจะเป็นอะไรต่อไป" ฯลฯ โดยทั้งหมดถือเป็นการกำหนดตำแหน่ง (position) ที่เรารู้สึกทางสังคม ซึ่งเกิดจากการที่เรามีปฏิสัมพันธ์ มีการสื่อสารกับตัวเอง บุคคลอื่น และสิ่งแวดล้อมรอบ โดยอัตลักษณ์นั้นอาจเกิดได้ทั้งจากการที่เราให้นิยามตนเองหรือคนอื่นให้คำนิยาม ซึ่งการที่เรามองตัวเองอย่างไรนั้นอาจไม่จำเป็นต้องสอดคล้องเสมอกันไปก็ได้ (Woodward, 2000: 6-7) อัตลักษณ์นั้นเป็นที่ประกอบสร้างขึ้นมาจาก การสังสมของผลผลิตทางวาทกรรม ที่จะระบุให้แต่ละคนเป็นใคร เป็นอะไร ด้วยตัวของตัวเอง หรือด้วยบุคคลอื่น ซึ่งอัตลักษณ์ที่รับเข้ามานั้นจะกำหนดบทบาทและพฤติกรรมของบุคคลนั้นว่าควรจะมีรูปแบบในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่อไปอย่างไร

Nash Jeffrey มองว่าอัตลักษณ์ เป็นความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับตนเองและแสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมต่างๆ (อ้างถึงในพิศิษฐ์ คุณวโรตม์, 2545: 8) ซึ่ง Goffman (อ้างถึงใน บงกชมาศ เอกเยี่ยม, 2532: 21) ก็แสดงความเห็นไว้ใกล้เคียงกันคือ "อัตลักษณ์" ก็คือการแสดง "อัตตะ" (Self) ซึ่งถูกเสนอต่อบุคคลอื่นๆอย่างสม่เสมอในรูปแบบของการกระทำทางสังคมในชีวิตประจำวัน เหมือนกับการเล่นละครที่ต้องพูดตามบทที่กำหนดไว้ให้

วาทกรรมในทรรศนะของ Stuart Hall นักทฤษฎีสาย Cultural Studies นั้นเชื่อว่าอัตลักษณ์เป็นเพียงสิ่งประกอบสร้าง โดยกล่าวว่าความเป็นตัวตนนั้นเป็นเพียงชิ้นส่วนหลายๆ ชิ้นที่ถูกประกอบรวมกันขึ้นมาเท่านั้นเอง และภายใต้บริบทของสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจมีการเชื่อมต่อนชิ้นส่วนต่างๆ เข้าด้วยกันและส่งผลต่อการแสดงออกของบุคคลในลักษณะหนึ่ง แต่เมื่ออยู่ภายใต้บริบทที่แตกต่างไป อาจมีการเชื่อมต่อนชิ้นส่วนต่างๆ และส่งผลต่อการแสดงออกของบุคคล

ในอีกรูปแบบหนึ่งก็ได้ ฉะนั้นวาทกรรมภายในตัวบุคคลจึงสามารถเคลื่อนย้ายไปมาได้ภายในบริบทสังคมที่แตกต่างกัน (อ้างถึงในอภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2543) ซึ่งสามารถเห็นได้ชัดในอัตลักษณ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่แสดงออกได้แตกต่างกันในโลกจริงและโลกของเกมออนไลน์ที่บุคคลนั้นเข้าไปดำเนินอยู่ กล่าวคือในโลกความจริงผู้เล่นอาจมีอัตลักษณ์ที่มีรูปแบบตายตัวรูปแบบหนึ่ง การที่ผู้เล่นได้เข้าสู่โลกของเกมออนไลน์ ผู้เล่นจะสามารถสร้างอัตลักษณ์ใหม่ให้กับตนได้ และอัตลักษณ์นั้นก็ไม่ต้องมีความเหมือนกับอัตลักษณ์เดิมในโลกจริงของผู้เล่น

ตัวตนในโลกของเกมออนไลน์ต้องเผชิญหน้ากับแรงกดดัน บีบคั้น และต้องรออยู่เสมอ พวกเขาต่างก็อาศัยการบริโภคสื่อเกมออนไลน์ เพื่อสร้างจินตนาการร่วมและอัตลักษณ์ร่วม ที่จะช่วยให้พวกเขาารู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลายหลีกหนีไปจากโลกความจริงที่เครียด เต็มไปด้วยกฎระเบียบและการแก่งแย่งแข่งขัน

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการติดคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต

Griffiths (1998: 61-75) กล่าวว่าผู้ที่ติดคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต จะมีอาการอย่างน้อย 5 อย่างดังนี้

1. กิจวัตรที่สำคัญที่สุด คือ การใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต ถึงแม้จะไม่ได้ใช้ก็จะครุ่นคิดถึงการใช้อยู่ตลอดเวลา
2. เมื่อใดที่มีการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตจะมีความรู้สึกดี ผ่อนคลาย
3. ใช้คอมพิวเตอร์ หรือ อินเทอร์เน็ตมากขึ้นเพื่อให้เกิดความพึงพอใจ
4. รู้สึกหงุดหงิด เครียด กระสับกระส่าย เมื่อไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต
5. รู้สึกคับข้องใจเมื่อถูกขัดขวางการใช้จากบุคคลรอบข้าง
6. มีโอกาสกลับไปใช้คอมพิวเตอร์ หรือ อินเทอร์เน็ตซ้ำๆ ภายหลังจากที่มีการพยายามควบคุมไม่ให้ใช้หรือหยุดใช้

(Orzack, 1998 : 2-3 อ้างถึงใน วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน, 2547: 31-32) กล่าวว่า ผู้ที่ติดคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต จะต้องมีอาการอย่างน้อย 5 ข้อ จากอาการต่างๆ ดังนี้

1. เมื่อใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตแล้ว มีความรู้สึกพอใจ อิ่มเอมใจหรือรู้สึกผ่อนคลาย

2. เมื่อไม่ได้ใช้ จะมีอาการกระสับกระส่าย กระวนกระวาย หงุดหงิด มีปัญหาเรื่องของการนอนวิตกกังวลเพิ่มมากขึ้น มีภาวะซึมเศร้า หรือความรู้สึกไม่เป็นมิตร
3. คิดหมกหมุ่นกับการใช้ และวางแผนที่จะใช้ หรือซื้ออุปกรณ์ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตใหม่ๆ
4. ต้องการที่จะใช้เงิน และใช้เวลาอ่านมากทุ่มเทให้กับการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต
5. ละทิ้งครอบครัว เพื่อฝูง สังคม การเรียน หรือหน้าที่การงาน
6. โกหกสมาชิกในครอบครัว เพื่อนร่วมงาน เพื่อนร่วมชั้นเรียน
7. สัมพันธภาพกับผู้อื่นลดลง มีโอกาสสูญเสียความสำเร็จในการทำงาน, การศึกษาและความมั่นคงทางการเงิน
8. ไม่สามารถควบคุมตนเองในการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตได้
9. มีอาการทางกายแสดงให้เห็น เช่น ปวดหลัง ปวดศีรษะข้างเดียว สุขภาพทรุดโทรม
10. ยังคงใช้คอมพิวเตอร์ หรือ อินเทอร์เน็ต ทั้งๆ ที่มีปัญหาเกิดขึ้น

McKenna, Green and Gleason (2002 อ้างถึงใน วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน, 2547: 33) กล่าวถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตว่าจะทำให้ได้รับรู้ประสบการณ์ใหม่ และเชื่อว่าในโลกอินเทอร์เน็ตจะปลอดภัย รู้สึกมั่นใจที่สร้างปฏิสัมพันธ์ได้มากกว่าการปฏิสัมพันธ์แบบพบหน้า (face-to-face)

Scott E. Caplan (2003) ได้ศึกษาถึง Preference for Online Interactive (ความชอบในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์) โดยกล่าวว่าบุคคลที่รู้สึกโดดเดี่ยว ซึมเศร้า และมีปัญหาในการเข้าสังคม มีแนวโน้มที่จะพัฒนาความชอบของตนไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ และมีแนวโน้มที่จะชอบปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเกมออนไลน์มากกว่าปฏิสัมพันธ์แบบพบหน้า (face-to-face) เพราะรู้สึกปลอดภัยกว่า

2.7 แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication)

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตของคนเมืองมากขึ้นทุกวัน เทคโนโลยีดังกล่าวช่วยอำนวยความสะดวกในหลายๆ เรื่อง เช่น ระยะเวลา

ในการทำงาน การทำงาน การติดต่อสื่อสาร ไม่เว้นแม้แต่การสร้างพื้นที่สาธารณะให้กับสังคม ลักษณะของมณฑลสาธารณะในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ คือเป็นช่องทางให้ผู้ใช้ได้เข้าถึงข้อมูลสาธารณะ เป็นชุมชนเสมือนและเป็นการแสดงถึงการมีส่วนร่วมในการมีปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (CMC) เกิดขึ้นในบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร (anonymous) แต่ถ้าให้เวลาไม่นานนัก คนจะค่อยๆสร้าง "อัตลักษณ์ on-line" (on-line identities) ขึ้นมาได้ การศึกษา CMC หลายชิ้นให้ความสำคัญกับคำถามที่ว่า ผู้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ปกปิดตัวตนที่แท้จริง รวมทั้งสร้างอัตลักษณ์ซ้อนขึ้นมาได้อย่างไร การศึกษาเรื่องอัตลักษณ์นี้มีความสำคัญในเชิงวิชาการตรงที่ การศึกษานี้จะช่วยอธิบายว่าการปกปิดหรือไม่เปิดเผย (anonymity) นี้ถูกใช้เพื่อไปสร้างทางเลือกเป็นตัวตน (self) ของคน รวมทั้งเข้าไปสัมพันธ์กับรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อนได้อย่างไร

รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่นนั้น มีลักษณะของการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่น โดยผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ซึ่งก็คือเกมนอนไลน์ที่ผู้เล่นได้เลือกเล่นร่วมกันนั่นเอง โดยรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารที่เกิดขึ้น จะมีลักษณะของการเป็นการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (CMC) คือ

- ความเป็นบริบทที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสลง (Reduce Sensation)

สังคมเกมนอนไลน์ใช้การสื่อสารโดยผ่านตัวกลางทางคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเห็นการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางอื่นๆ ของคู่สื่อสาร อีกทั้งยังทำให้ผู้สื่อสารมองไม่เห็นร่องรอยเกี่ยวกับบุคลิกภาพ หมดโอกาสที่จะเข้าใจในความหมายในสังคม (Social Meaning) โดยการได้ยินที่แผ่มาในเสียงของผู้สื่อสาร นอกจากนี้ยังขาดปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพจากการสัมผัสทางด้านอื่นๆ ดังนั้นในการสื่อสารกันในบริบทของเกมนอนไลน์นี้ จึงทำให้ความรู้สึกทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 จะลดลงอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเปรียบเทียบกับการรับรู้ทางประสาทสัมผัสในโลกจริง

- ความเป็นบริบทที่มีสภาวะไร้ขอบเขต (Disinhibition Effect)

การปฏิสัมพันธ์ในบริบทของเกมนอนไลน์เกิดขึ้นได้โดยไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลาและ

สถานที่ หรืออาจกล่าวได้ว่า การสื่อสารในเกมออนไลน์มีลักษณะเฉพาะตัว ไม่เหมือนสังคมทั่วไปที่มีเงื่อนไขของเวลาและสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ในสถานการณ์การสื่อสารภายใต้บริบทเช่นนี้ ผู้สื่อสารจำเป็นต้องสร้างบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) และกฎเกณฑ์กติกา (Rules) ขึ้นมาเพื่อใช้ควบคุม จัดการบริบทใหม่ในสังคมนี้ โดยนัยนี้ การสื่อสารในบริบทใหม่ในเกมออนไลน์ได้สร้าง "ความเป็นจริงชนิดใหม่" (New Reality) สำหรับผู้ใช้ระบบดังกล่าว ซึ่งสามารถแสดงสภาวะไร้ขอบเขตในบริบทนี้สามารถแจ่มแจ้งได้ดังต่อไปนี้ คือ

1. การปิดบังตัวตน (Anonymity) บริบททางเกมออนไลน์ที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ทำให้บุคคลที่เข้ามาสามารถปิดบังตัวตนได้ตามต้องการ โดยไม่จำเป็นต้องบอกความจริงต่อคู่สนทนาว่าเป็นใคร มาจากไหน เพศอะไร อายุเท่าไร บุคคลสามารถแสดงออกอย่างอิสระเสรีได้ตามต้องการโดยไม่ต้องกังวลว่าจะมีบุคคลอื่นรู้ว่าเป็นใคร

2. การมองไม่เห็นคู่สนทนา (Invisibility) ในสังคมของเกมออนไลน์ที่ใช้การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา ทำให้คู่สนทนาไม่สามารถมองเห็นซึ่งกันและกันว่าอีกฝ่ายมีรูปร่างหน้าตาหรือลักษณะอย่างไร ทำให้คู่สนทนาไม่ต้องกังวลว่าจะถูกมองอย่างไรไม่ว่าจะทำอะไรก็ตาม ไม่ต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่ได้กระทำ

3. การไม่ต้องตอบโต้คู่สนทนาแบบทันทีทันใด (Asynchronicity) การเล่นเกมออนไลน์ที่ต้องการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์ทำให้บุคคลมีเวลาคิดหรือจินตนาการข้อความที่จะตอบได้ลงไป การสื่อสารไม่จำเป็นต้องกระทำแบบทันทีทันใดเหมือนที่กระทำในโลกจริง

4. การแบ่งแยกตัวตน (Dissiation) ในสังคมของเกมออนไลน์ บุคคลสามารถแยกตัวตนที่แสดงในสังคมนี้ออกจากสังคมจริงโดยสิ้นเชิง เนื่องจากบุคคลสามารถปิดบังตัวตน การมองไม่เห็นคู่สนทนา การไม่ต้องตอบโต้แบบทันทีทันใด มีส่วนทำให้บุคคลสามารถสร้างตัวตนได้ตามที่จินตนาการโดยไม่ต้องกังวลกับสายตารอบข้าง

5. ความเท่าเทียมทางสถานะ (Neutralizing of Status) สังคมของเกมออนไลน์แตกต่างจากสังคมจริง ตรงที่สังคมนี้ไม่มีการแบ่งชนชั้น วรรณะ ไม่มีลำดับชั้น ทุกคนที่เข้ามาพบปะสังสรรค์ในสังคมของเกมออนไลน์จะมีสถานะที่เท่าเทียมกัน นอกจากนี้ ยังเป็นเวทีในการแสดงความคิดเห็นที่ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน

6. ความเป็นบริบทที่มีตัวตนหลากหลาย (Identity Flexibility) เนื่องจากไม่รู้ว่าใครเป็นใครในสังคมของเกมออนไลน์ ทำให้บุคคลสามารถสร้างตัวตนได้มากตามความต้องการในเวลาเดียวกัน รวมถึงยังสามารถเลือกที่จะเป็นตัวตนแบบไหนก็ได้ และอาจเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ตามเซิร์ฟเวอร์ที่เข้าไปลงทะเบียนเล่นเกม

7. ความเป็นบริบทที่มีการรับรู้ที่แตกต่าง (Altered Perception) ในบริบทของเกมออนไลน์ การรับรู้ของคุณชนทนามีได้ด้วยประสาทสัมผัสทางตาโดยผ่านตัวอักษรเท่านั้น ผู้สื่อสามารถสื่อสารสิ่งที่ตนเองต้องการได้อย่างไร้ขอบเขต เพราะตัวตนที่ปรากฏต่อผู้รับเป็นตัวตนที่เกิดจากจินตนาการของผู้รับเอง ซึ่งจินตนาการนี้อาจแตกต่างจากตัวตนที่ผู้สื่อต้องการจะสื่อได้ หรือผู้รับสองคนอาจรับรู้ตัวตนของผู้สื่อแตกต่างกันได้

2.8 แนวคิดเรื่องชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community)

Virtual Reality หมายถึง การที่มนุษย์ได้สร้างโลกเสมือนจริงขึ้นด้วยเทคโนโลยีผ่านคอมพิวเตอร์และข้อมูลที่ซับซ้อนจำนวนมาก เพื่อให้การสื่อสารนั้นมีปฏิสัมพันธ์กัน (interact) เสมือนหนึ่งว่าเกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง (วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน, 2547: 27)

ความจริงเสมือนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้มากมายหลายอย่าง เช่น ทางด้านสถาปัตยกรรมที่ระบบความจริงเสมือนจะให้นักออกแบบเสนองานแก่ลูกค้าด้วยระบบ 3 มิติ และเดินผ่านไปในห้องต่างๆ ตามโครงสร้างและลักษณะทางกายภาพที่ออกแบบไว้ และสามารถจับสิ่งต่างๆ เคลื่อนที่ได้ตามความต้องการ เป็นต้น (กิดานันท์ มลิทอง, 2539)

การจะทำให้เกิดความจริงเสมือนได้นั้น อย่างน้อยต้องมีองค์ประกอบ 3 ข้อ ได้แก่ (สุภาภรณ์ ศรีดี, 2546: 49)

1. Interactive ต้องมีการโต้ตอบกันได้ มีการสื่อสารเป็นแบบ 2 ทางได้
2. Simulate ต้องมีการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (อาจจะไม่ต้องครบก็ได้ แต่อย่างน้อยก็มีการใช้ตา หู ปาก และการสัมผัสส่วน รส กับ กลิ่น กำลังพัฒนาว่าจะออกมาในรูปแบบใด)
3. Computer Generate ต้องมีการใช้คอมพิวเตอร์ในการควบคุมการสื่อสารนั้น

Jones (1998: อ้างถึงในกิตานันท์ มลิทอง, 2539: 30) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ทางรูปแบบใหม่ หรือเรียกว่าสังคมเสมือนจริงไว้ ดังนี้

1. การสร้างสรรค์โอกาสสำหรับการศึกษาและเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม
2. การสร้างสรรค์โอกาสและทางเลือกใหม่สำหรับการพัฒนาอาชีพโดยแบบมีส่วนร่วมที่ทุกคนมีความเท่าเทียมและเสมอภาคในการแสดงความคิดเห็น
3. เป็นช่องทางสำหรับสร้างวัฒนธรรมและวิถีชีวิตใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในสังคม
4. สามารถทำให้มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กันได้บนสื่อคอมพิวเตอร์และก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่เรียกว่ามิตรภาพบนคอมพิวเตอร์ (Computer Friendship)

ชุมชนไซเบอร์สเปซ (Cyberspace Community) คำว่าไซเบอร์สเปซได้ถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรกโดย William Gibson ในงานเขียนแนววิทยาศาสตร์ประเภท Virtual Reality เรื่อง Neuromancer และได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในโลกอินเทอร์เน็ตปัจจุบัน ซึ่งหมายถึงจุดที่เชื่อมต่อกันระหว่างการเรียนรู้ทางประสามสัมผัสของมนุษย์กับ แสง สี เสียง และดิจิทัลที่สร้างขึ้นโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ คำ Cyber มาจากคำว่า Cybernetic ซึ่งหมายถึงระบบที่ควบคุมตนเองได้ Cyberspace จึงหมายถึงอาณาบริเวณหรือพื้นที่เสมือนจริง (Virtual Reality) ที่เชื่อมโยงบุคคลต่างๆ เข้าด้วยกัน โดยผ่านสื่อกลางคือระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การเกิดขึ้นของชุมชนไซเบอร์สเปซเป็นผลมาจากการที่บุคคลที่มีทักษะพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์ สามารถติดต่อสื่อสารสนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างอิสระ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในหลายรูปแบบ วิธีการ เช่น การส่งข้อความผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail), IRC การสนทนาออนไลน์โปรแกรม Chat, โปรแกรมสนทนา ICQ, การแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ดต่างๆ บนหน้าเว็บไซต์ (www) ฯลฯ จนเกิดการรวมตัว รวมกลุ่มกันขึ้นผ่านการติดต่อสื่อสารในอินเทอร์เน็ต และใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางหลักในการสื่อสารในลักษณะกลุ่มหรือชุมชน โดยกิจกรรมร่วมกันของกลุ่มหรือชุมชนอาจจะอยู่ในขอบเขตของการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต หรือเกิดการพัฒนาเป็นการร่วมดำเนินกิจกรรมสาธารณะในทางกายภาพ (ณัฐพงศ์ จิตรนิรัตน์, 2544: 41)

ปัจจุบัน Cyberspace ได้ผ่านช่วงเวลาของการเป็นพื้นที่เพื่อการสนทนา การติดต่อหรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารมาสู่การเป็นพื้นที่ที่มีชุมชนอีกรูปแบบหนึ่งอันมีลักษณะเฉพาะตัวเกิดขึ้น และก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อชีวิตผู้คน ซึ่งแตกต่างไปจากชุมชนในเว็บไซต์ ทั้งไปที่ผู้คนส่วนใหญ่ได้สัมผัสจากการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรือแค่ท่องไปยังเว็บไซต์ต่างๆ และอาจแปลกใจที่ว่า Cyberspace เป็นอีกสถานที่หรืออีกสังคมหนึ่งที่มีรูปแบบของชีวิตที่แตกต่างออกไป

อย่างเช่นในชุมชนเสมือนจริงหรือ Virtual Community และนอกจากนั้น Cyberspace ยังมีใช้แค่สถานที่ แต่เป็นหลายสถานที่ สิ่งที่คุณคนสามารถทำได้ การเชื่อมต่อไปยังสถานที่ดังกล่าว การพูดคุยกันล้วนเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละสถานที่ ขึ้นอยู่กับการให้คุณค่าและความสามารถที่แต่ละที่นั้นมีให้

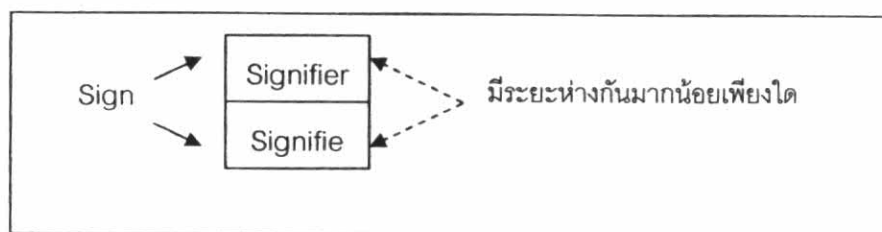
2.9 ทฤษฎีสัญญาวิทยา

สัญญา (sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง/ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่งๆ ตัวอย่างเช่น “แหวนหมั้น” เป็นสัญญาที่ใช้แทนความหมายที่แสดงความผูกพันระหว่างชายหญิงคู่หนึ่งในบริบทของสังคมตะวันตก (หากเป็นบริบทของสังคมอื่นอาจจะใช้หมู ใช้กำไล ใช้ของอื่นๆ เป็นสัญญาแทน) และหากเปลี่ยนสัญญาไปเป็น “แหวนแต่งงาน” ก็จะใช้แทนความหมายของความผูกพันในระดับที่สูงและลึกซึ้งกว่าการหมั้นหมาย (กาญจนา แก้วเทพ, 2547: 105)

สิ่งที่นำมาใช้เป็นสัญญานั้น อาจจะเป็นวัตถุสิ่งของดังเช่นที่ได้ยกตัวอย่างมา อาจจะเป็นรูปภาพ และสัญญาที่เราใช้กันมากที่สุดคือ ภาษา ถึงแม้ว่า “สัญญา” จะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความเป็นจริง

C.Peirce (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 81) กล่าวว่าเนื่องจากสัญญาหนึ่งๆ จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่ตัวความหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) เช่น เมื่อเรายกมือขึ้นพนมระหว่างอก (signifier) ก็จะมีมีความหมายถึงการแสดงความเคารพ (signified)

แผนภาพ 2.2 : แสดงองค์ประกอบของสัญญา



จากองค์ประกอบทั้ง 2 ส่วนนี้ Peirce ได้นำเอาระยะห่างระหว่าง Signifier และ Signified มาจัดประเภทของ Sign ได้เป็น 3 ประเภท คือ 1) Icon 2) Index 3) Symbol

ตาราง 2.1 แสดงคุณลักษณะและตัวอย่างสัญลักษณ์
ประเภท Icon , Index และ Symbol

ประเภท สัญลักษณ์ เกณฑ์การพิจารณา	Icon	Index	Symbol
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยง แบบเหตุผล	ความเชื่อมโยงเกิด จากข้อตกลง
ตัวอย่าง	ภาพถ่าย อนุสาวรีย์	ควันไฟ อาการของโรค	คำ ตัวเลข ชวเลข
กระบวนการถอด ความหมาย	มาองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล	ต้องเรียนรู้

ในสังคมหรือวัฒนธรรมหนึ่งๆ การจะเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์หรือวัตถุหนึ่งๆ ต้องมีการ
ใส่รหัสและถอดรหัส (Encode & Decodeing) กันจนเป็นที่ยอมรับกันก่อน

B.Bernstein (1973: อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 95) ได้ให้ความหมายของรหัส
(Code) ว่า เป็นกรอบแห่งความแน่นอนในการจัดวางโครงสร้างทางสังคมของความหมาย (Frame
of certainty) อันมีตัวอย่างรูปธรรมคล้ายกับพจนานุกรม กล่าวคือ ทุกครั้งที่เห็นศัพท์ก็จะมีคำแปล
ที่แน่นอนทุกครั้ง นอกจากนั้น Bernstein ยังได้อธิบายต่อว่า ในขณะที่คำๆ หนึ่ง (หรือสัญลักษณ์
หนึ่งๆ) สามารถตีความหมายได้หลายๆ อย่าง บริบททางสังคมในช่วงเวลาหนึ่งก็จะเป็นตัวกำหนด
รหัสว่าลำดับชั้นของความหมายดังกล่าวจะเรียงตัวกันอย่างไร เช่น คำว่า “ลงแขก” ในบริบทหนึ่ง
หมายถึง “การเกี่ยวข้าวร่วมกัน” แต่เมื่อเวลาผ่านไประยะหนึ่ง และคำว่า “ลงแขก” ไปอยู่ในอีก
บริบทหนึ่งจะหมายความว่า “การโทรมหญิง”

U.Eco (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2541 : 90) ได้ศึกษาเรื่องความสำคัญของบริบท
ต่อมาอีกมาก และให้ข้อสรุปว่าบริบทที่เป็นบริบททางสังคม-วัฒนธรรม (Socio-Culture Context)
มีความสำคัญที่สุดในการกำหนดความหมาย เขาได้ยกตัวอย่างเหตุการณ์เดียวกันคือ “เมื่อท้องฟ้า
มีเมฆทะมึน เมฆครึ้มและมีฟ้าแลบประปราย” ในอัฟริกาจะอ่านความหมายว่าเป็นลางแห่งโชค

ร้าย ในโปลิเนเซีย ทำนายว่า จะต้องมียุคในหมู่บ้านตาย คนไทยอธิบายว่าฟ้าแลบเป็นเพราะ รามสูรขว้างขวานหรือนางเมขลาปล่อยแก้ว นักวิทยาศาสตร์ก็พยากรณ์ว่าฝนจะตก เป็นต้น

ในบริบทของกลุ่มวัฒนธรรมเกมออนไลน์ก็จะสร้างสัญญาณให้เกิดขึ้นใหม่ และมีการตกลง ความหมาย และรับรู้ร่วมกันของสัญญาณต่างๆ รวมถึงภาษาที่เข้าใจกันภายในกลุ่ม เช่น คำจำกัด ความของคำว่า “ปาร์ตี้” ซึ่งในแต่ละกลุ่มในสังคมจริง สัญญาณที่สามารถสื่อสารเข้าใจกันอาจจะไม่ ตรงกัน ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับข้อตกลงกันของสมาชิกภายในกลุ่ม แต่ในสังคมเกมออนไลน์นั้นกลุ่มผู้เล่น เกมออนไลน์ ซึ่งแต่ละคนเป็นปัจเจกที่แยกตัวออกจากกลุ่มวัฒนธรรมในสังคมจริงต้องเข้ามาร่วม สื่อสารกันในสังคมใหม่ที่เป็นสังคมไซเบอร์(สังคมของเกมออนไลน์) ที่จะต้องเรียนรู้ศัพท์ใหม่ สัญญาณใหม่ รวมถึงต้องร่วมกันสร้างสัญญาณใหม่ที่เป็นวัจนภาษา และอวัจนภาษาซึ่งอยู่ในรูปของ Icon, Index และ Symbol จากแนวคิดเรื่องสัญญาณวิทยา ผู้วิจัยนำมาศึกษาเรื่องสัญญาณและรหัส ทางการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ในสังคมของเกมออนไลน์

2.10 แนวคิดเรื่องพื้นที่ที่สามและแนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะ

2.10.1 แนวคิดเรื่องพื้นที่ที่สาม (Third Space)

ปัจจุบันผู้คนไม่ใช่อยู่แค่ในโลกของความเป็นจริงอย่างเดียวอย่างหนึ่งเท่านั้น หากแต่อยู่ใน โลกที่ทั้งความจริงและจินตนาการผสมผสานกันอยู่ (Edward Soja, 1996)

พื้นที่ที่สามของผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น สามารถอธิบายให้เห็นภาพได้ เช่น การที่เยาวชน ไม่สามารถไปเที่ยวเล่นกับเพื่อนๆ ในหมู่บ้านหลังเลิกเรียนได้เพราะผู้ปกครองต้องการที่จะให้ เยาวชนนั้นอ่านหนังสือเตรียมตัวสอบอยู่ในห้องนอน เยาวชนจึงไม่สามารถออกไปเที่ยวเล่นกับ เพื่อนๆ ได้ เกมออนไลน์จะตอบสนองความเป็นพื้นที่ที่สามให้กับตัวเยาวชนได้ กล่าวคือ เยาวชน สามารถเข้าไปเที่ยวเล่นกับเพื่อนๆ ในโลกของ เกมออนไลน์ได้ แม้ว่าเพื่อนๆ จะอยู่ในห้องนอนของ ตนเองเพียงลำพังก็ตาม ซึ่งถือว่าห้องนอนเป็นพื้นที่ที่ใช้สำหรับการเที่ยวเล่นของเยาวชนในโลกของ เกมออนไลน์

โลกของเกมออนไลน์กับโลกของความเป็นจริงของผู้เล่นเกมออนไลน์จะเป็นสิ่งที่อยู่ ใกล้เคียงกันมากตามความรู้สึกของผู้เล่น ผู้เล่นสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ในทุกพื้นที่และทุกเวลา ตามความต้องการ ผู้เล่นอาจนำสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกจริงไปใช้เป็นส่วนหนึ่งในโลกของเกมออนไลน์ได้

เช่น ในโลกของความเป็นจริงผู้เล่นมีอาชีพเป็นพ่อค้า ผู้เล่นก็อาจแทนตัวตนเป็นพ่อค้าในตัวละคร เกมออนไลน์ได้ ในทางกลับกันสิ่งที่อยู่ในโลกของเกมออนไลน์ผู้เล่นก็สามารถนำมาใช้กับโลกจริงได้ เช่น การนึกคิดว่าตัวเองเป็นตัวละครหนึ่งในเกมออนไลน์ที่สามารถจะใช้ทักษะต่างๆ ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ได้ทั้งการปล่อยพลัง การแต่งตัวเช่นนักรบ เป็นต้น

2.10.2 แนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะ (Public Sphere)

Hebermas (อ้างถึงใน รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์, 2543: 10) กล่าวถึงมณฑลสาธารณะว่า มณฑลสาธารณะเกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 17 และ 18 ที่ประเทศอังกฤษอันอยู่ในช่วงทุนนิยม เป็นสถานที่อิสระจากรัฐบาล และมีอำนาจปกครองตนเองด้วยอำนาจทางเศรษฐกิจ การแสดงความคิดเห็นเรื่องการเมืองเป็นการใช้เหตุผลในการวิจารณ์อำนาจรัฐ เพื่อข้อสรุปที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ข้อมูลข่าวสารเป็นสิ่งสำคัญสำหรับมณฑลสาธารณะนี้ ประชาชนมีสิทธิมีความคิดที่เปิดเผยกว้าง และสามารถเสนอข้อถกเถียงแก่รัฐบาลในขณะนั้นได้ การทำงานของรัฐบาลเปิดกว้างสู่สาธารณะโดยผ่านการวิจารณ์ และตีพิมพ์เป็นหนังสือพิมพ์

Poster (อ้างถึงใน รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์, 2543: 11) กล่าวสรุปไว้ว่าในอารยธรรมตะวันตก มณฑลสาธารณะอยู่ในหลายๆ สถานที่ด้วยกัน เช่น โบสถ์ท้องถิ่น (New England Church) ร้านกาแฟ (Coffee house) ลานชุมชนประจำเมือง (Village Square) หรือแม้แต่ชุมชน ซึ่งเป็นสถานที่แสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ในสังคม สถานที่เหล่านี้เป็นการแสดงสาธารณมติ (Public Opinion) ซึ่งในสมัยนั้นเป็นความคิดเห็นทางการเมืองสาธารณะเป็นสิ่งที่แสดงถึงความ เป็นประชาธิปไตย

ปัจจุบันมณฑลสาธารณะเหล่านี้ก็ยังคงมีอยู่ ไม่เพียงแต่เป็นศูนย์กลางแสดงความคิดเห็น ทางด้านการเมืองอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงเรื่องอื่นๆ ที่น่าสนใจในสังคมด้วย มณฑลสาธารณะยัง ส่วนย้ายมาอยู่ในสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และสื่ออื่นๆ ที่เกิดขึ้นพร้อมกับเทคโนโลยีใหม่ๆ เป็นการแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ไป อันเป็นที่น่าสนใจในสังคมหรือเรียกว่าเวทีเสวนาทางวัฒนธรรม (Culture Forum) ซึ่งเป็นตัวแทนของคนในสังคม (Social Representation)

Poster ยังกล่าวอีกว่า เมื่อวิวัฒนาการสื่อสารไร้พรมแดนมาถึง อินเทอร์เน็ตได้ก่อให้เกิดชุมชนเสมือน (Virtual Community) ซึ่งเป็นมณฑลสาธารณะใหม่ในปัจจุบัน แต่มณฑลสาธารณะที่เกิดขึ้นในอาณาบริเวณเครือข่ายการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ (Cyber Space) แตกต่างจาก

มณฑลสาธารณณะในอดีต เพราะการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความแตกต่างจากการสื่อสารแบบเผชิญหน้า มณฑลสาธารณณะในสมัยก่อนเป็นสถานที่ที่ประชาชนสามารถพูดคุยกันได้อย่างเท่าเทียม เป็นการอภิปรายอย่างเปิดเผยโดยมีการกำหนดสถานภาพของคนแต่ละคนโดยชัดเจน ผู้แสดงความคิดเห็นมีข้อโต้แย้งอย่างเป็นเหตุผลเพื่อบรรลุเป้าหมายที่สอดคล้องกัน แต่ค่านิยมของมณฑลสาธารณณะในอดีตไม่สามารถใช้ได้กับชุมชนเสมือนที่เกิดขึ้นในระบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ถึงแม้ว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีสิทธิพูดได้เท่าเทียม แต่เป็นการโต้แย้งกันอย่างไม่ค่อยมีเหตุผลและไม่มีความสอดคล้องกัน

เมื่อบุคคลต่างๆ ติดต่อกันกันก็ย่อมมีเอกลักษณ์ (Identity) ของตัวเอง เอกลักษณ์เป็นสิ่งที่ยึดติดกับลักษณะทางกายภาพของมนุษย์ ซึ่งเอกลักษณ์นี้เองทำให้บุคคลต้องรับผิดชอบต่อจุดยืนของตนเอง และมีความไว้วางใจระหว่างกันเพราะเป็นการสื่อสารที่เห็นหน้าซึ่งกันและกัน

แต่สำหรับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถเลือกเอกลักษณ์และสามารถเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ตามความต้องการ เช่น วันหนึ่งผู้ใช้ อาจจะเป็นชายวัยสูงอายุที่ใช้ชื่อของตัวเองเป็นชื่อหนึ่ง แต่อีกวันผู้ใช้ อาจเปลี่ยนเป็นเด็กสาววัยรุ่นภายใต้ชื่ออีกชื่อหนึ่งก็ได้และด้วยเอกลักษณ์ที่ไม่เคยตายตัวของแต่ละคนนี้ ทำให้เกิดการรวมกลุ่มที่ไม่ค่อยลงตัว ไม่มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน และเกิดความคิดเห็นที่แตกต่างกันมากเกินไป (ทั้งๆ ที่อาจจะมาจากคนๆ เดียวกันก็ได้) การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์จึงเป็นการแสดงความคิดเห็นตามความสนใจของผู้ใช้งาน เอกลักษณ์ของผู้ใช้แต่ละคนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เพราะไม่มีสถานภาพของบุคคลที่แท้จริง อันเป็นสิ่งที่แตกต่างจากมณฑลสาธารณณะในสมัยก่อน

การสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมเกมออนไลน์ในสังคมจริง โดยเฉพาะการรวมตัวกันพูดคุยในประเด็นเกี่ยวกับเกมออนไลน์นั้น ผู้อยู่ในสังคมนั้นเห็นหน้าค่าตาของผู้สนทนาอย่างชัดเจน เห็นเอกลักษณ์ที่คู่สนทนาแสดงออกมา ทำให้ผู้สนทนาไม่สามารถหลบหลีกตัวเองเพื่อแสดงเอกลักษณ์อื่นๆ ที่ไม่ใช่ของตนเองออกมาได้ แต่ถ้าเป็นมณฑลสาธารณณะที่เกิดขึ้นในลักษณะชุมชนเสมือนนั้น สมาชิกสามารถแสดงเอกลักษณ์อื่นๆ ออกมาได้โดยผู้อื่นไม่สามารถล่วงรู้ได้

จากแนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณณะ ทำให้ทราบว่ามีมณฑลสาธารณณะในปัจจุบัน โดยเฉพาะสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างจากมณฑลสาธารณณะในอดีต ซึ่งผู้วิจัยจำนำแนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณณะของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตมาศึกษาลักษณะชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมเกมออนไลน์

2.11 แนวคิดเรื่องการรวมกลุ่มทางสังคม

Feldmars และ Arnold (อ้างถึงใน บุญเกิด มาอ่อน, 2537: 8) ได้ให้คำนิยามคำว่า "กลุ่ม" หมายถึง "คนตั้งแต่สองคนขึ้นไปมารวมตัวกัน โดยมีลักษณะสำคัญ คือมีความสัมพันธ์กัน รับรู้ว่าคุณเองมีความสนใจและเป้าหมายร่วมกัน และมารวมตัวกันเพื่อความสำเร็จของกิจกรรมในการทำงาน" กลุ่มจึงเป็นการรวมตัวของบุคคลหลายๆ คนเข้าด้วยกัน โดยมีลักษณะบางอย่างที่คล้ายกัน

ดารณี พานทองพาลุสุข (อ้างถึงในบุญเกิด มาอ่อน, 2537: 8) ได้ให้ความหมายของกลุ่ม หมายถึง บุคคลใดๆ ที่มาร่วมกันโดย

- มีการแสดงพฤติกรรมออกมาในฐานะที่เป็นหน่วยๆเดียว
- มีจุดประสงค์หรือเป้าหมายร่วมกัน
- มีโครงสร้าง แบบแผนความสัมพันธ์ให้เบียบบทบาทของคนในแต่ละกลุ่ม
- มีการแสดงปฏิกิริยาหรือการกระทำใดๆ เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายของแต่ละคนในกลุ่ม
- ได้รับการยอมรับว่าบุคคลนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม
- มีกลไกสำหรับควบคุมสมาชิก คือ มีกฎหรือบรรทัดฐานในการกำหนดบทบาท

การที่กลุ่มบุคคลมารวมตัวกันเป็นกลุ่ม ย่อมก่อให้เกิดความรู้สึก หรือก่อให้เกิดประโยชน์ต่างๆ ดังนี้ คือ

- ทำให้มีความเป็นเพื่อนเกิดขึ้น
- ทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยและรู้สึกว่าได้รับความคุ้มครอง
- ทำให้เกิดการกระทำของกลุ่มมีความก้าวหน้า มีความกล้าที่เรียกร้องหรือแสดงอะไรออกมา
- ทำให้สามารถช่วยเหลือกันในด้านการงาน
- ทำให้มีการติดต่อสื่อสาร มีความสัมพันธ์ร่วมกับคนอื่น ๆ

ชุมชน (Communication) คือ "กลุ่มคนที่มีวิถีชีวิตเกี่ยวพันกันและมีการติดต่อสื่อสารเกี่ยวข้องกันอย่างเป็นปกติต่อเนื่องอันเนื่องมาจากการอยู่ในพื้นที่ร่วมกัน หรือมีอาชีพร่วมกัน หรือ

การประกอบกิจกรรมซึ่งมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน หรือมีวัฒนธรรม ความเชื่อ หรือความสนใจร่วมกัน" (ไพบูลย์ วัฒนธรรมศิริ, 2539)

เมื่อนมนุษย์เข้ามาอยู่ในกลุ่ม กลุ่มหรือสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่ม ย่อมจะมีอิทธิพลต่อกัน ซึ่งอาจสรุปได้ดังนี้ (สุชา จันทรเอน, 2539)

- มีอิทธิพลต่อการกระทำต่าง ๆ : เมื่อบุคคลเข้ามาอยู่ในกลุ่ม แผนงานต่าง ๆ ที่จะเป็นลักษณะของแต่ละคนก็จะเปลี่ยนไปเป็นลักษณะของกลุ่ม ลักษณะการกระทำก็จะเป็นการร่วมมือกันทำงานให้เสร็จเร็วที่สุด

- มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์และความคิด: Allport (1920) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับให้เด็กกลุ่มหนึ่งเขียนคำหรือประโยคที่แสดงความสัมพันธ์แบบอิสระต่อเนื่องกัน (free-association) ปรากฏว่า เด็กที่เป็นกลุ่มทำงานเสร็จเร็วกว่าเด็กที่ทำคนเดียว แสดงให้เห็นว่า ความสัมพันธ์ภายในกลุ่มมีผลต่อพฤติกรรมเด็ก นอกจากนี้ Allport ได้ทำการศึกษาอิทธิพลของกลุ่มเด็กต่อแนวคิดของเด็ก และพบว่าอิทธิพลของกลุ่มมีอิทธิพลต่อแนวความคิด และการให้เหตุผลของเด็ก ยิ่งถ้าเราให้มีการแสดงความคิดเห็นกันอย่างเปิดเผย ยิ่งจะมีอิทธิพลมาก

- มีอิทธิพลต่อการสนใจในการกระทำต่างๆ พฤติกรรมภายในกลุ่มมีทั้งลักษณะที่มีการแข่งขัน และลักษณะที่ให้ความร่วมมือ เพราะฉะนั้น ในการวางแผนหรือการจูงใจนั้น เราคำนึงถึงมาตรฐานของกลุ่มใหญ่ เมื่อเด็กเข้ามาอยู่ในกลุ่มก็พยายามปรับปรุงตัวเอง เพื่อยอมรับมาตรฐานของกลุ่ม เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน

การที่มนุษย์รวมกลุ่มกัน จำเป็นต้องยึดบรรทัดฐานพฤติกรรม (Norms) หมายถึง พฤติกรรมที่กลุ่มคาดหวังให้สมาชิกประพฤติปฏิบัติให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ซึ่งกลุ่มนั้นอาจจะตั้งขึ้นเป็นกฎเกณฑ์ของพฤติกรรม และรวมถึงค่านิยมของกลุ่มด้วย มาตรฐานหรือบรรทัดฐานของพฤติกรรม อาจแบ่งได้ 2 อย่าง คือ

- มาตรฐานหรือบรรทัดฐานทางสังคม (Social norm) หมายถึง ค่านิยมและมาตรฐานของกลุ่ม ซึ่งนำมาใช้เป็นแบบแผนปฏิบัติของแต่ละบุคคล

- มาตรฐานหรือบรรทัดฐานทางวัฒนธรรม (Culture norm) หมายถึง กฎเกณฑ์ทาง

สังคม ที่ยึดขนบธรรมเนียมประเพณี หรือมรดกทางวัฒนธรรม (Culture Heritage) มาเป็นเครื่องควบคุมพฤติกรรมของเคยในกลุ่มด้วย และมรดกทางวัฒนธรรมจะมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของคนภายในกลุ่ม

กลุ่มที่ถูกสร้างขึ้นมาย่อมต้องการผลประโยชน์หรือผลักดันให้เกิดผลประโยชน์ อันจะเป็นประโยชน์ส่วนตัวหรือส่วนรวมก็ได้ แล้วแต่กลุ่มที่รวมกันขึ้นมา มีจุดประสงค์อย่างไร สำหรับกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่สื่อสารกันภายในกลุ่มของผู้เล่นในเกมออนไลน์ (ปาร์ตี้/แพคชั่น) ก็ทำให้เกิดกลุ่มขึ้นเป็นกลุ่มชุมชนเสมือน (Virtual Community) เป็นชุมชนเสมือนจริง ที่มีความต้องการที่จะช่วยเหลือ ร่วมมือซึ่งกันและกันตลอดจนการแบ่งปันสิ่งของและการแลกเปลี่ยนข้อมูลต่อกันในการเล่นเกมนออนไลน์ การรวมกลุ่มในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคน จึงมีหน้าที่สำคัญคือเป็นหน่วยๆ หนึ่งของสังคมเกมนออนไลน์ที่จะผลักดันให้สังคมในเกมนออนไลน์ให้ดำรงอยู่ได้ด้วยความสงบเรียบร้อย ซึ่งจากแนวความคิดนี้ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาลักษณะพื้นฐานของผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคนที่เล่นเกมนออนไลน์เพียงลำพังและเล่นเกมนออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น ว่าการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นใน 2 ลักษณะนี้ มีสาเหตุมาจากสิ่งใด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) (<http://www.iamchild.org>) ได้ทำการสำรวจข้อมูลเรื่อง "สื่อที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กบริเวณโรงเรียน ในเขตกรุงเทพมหานคร" โดยร่วมมือกับสำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร สอบถามจากครูในโรงเรียนประถมศึกษาของกทม. จำนวน 410 โรงเรียน ใน 35 เขต พบว่า สื่อที่ไม่เหมาะสมกับเด็กมี 6 ประเภท คือ แผลงสลาทหนังสือโป๊ วิดีโอเกม ภาพยนตร์ ของเล่น ขนมและอื่นๆ

ในส่วนของวิดีโอเกมนั้นพบว่า โรงเรียน 99 โรงจาก 410 โรง (24.16%) อยู่ใกล้บริเวณร้านเช่าวิดีโอเกม ในเรื่องของปริมาณและความหนาแน่น พบว่า จำนวนร้านให้เช่าวิดีโอเกม 178 ร้าน โดยเฉลี่ยมีความหนาแน่นจำนวน 1-2 ร้าน ต่อ 1 โรงเรียนส่วนใหญ่ และพบว่าโรงเรียน 4 โรง อยู่ใกล้กับแหล่งให้เช่าวิดีโอเกมถึง 5-10 ร้าน ในเรื่องของเวลาเล่นชั่วโมงละประมาณ 10-15 บาท ซึ่งจะเปิดให้เช่าตามร้านเล็กๆ กระจายอยู่ไปทั่ว ถึงแม้การสำรวจครั้งนี้จะไม่มีข้อมูลเรื่อง เนื้อหาของวิดีโอเกม แต่จากการสำรวจของมูลนิธิฯ ในเรื่องนี้ พบว่าเกมที่เด็กเล่นแพร่หลายส่วนใหญ่ เป็นเกมที่มีลักษณะส่งเสริมความรุนแรงหรือบางเกมเป็นลักษณะส่งเสริมการพนัน เช่น เกมแข่งม้า นอกจากนี้ยังพบว่า บางเกมมีลักษณะโป๊เปลือยอีกด้วย

ในส่วนของความนิยมของเด็กต่อการเล่นวิดีโอเกมนั้น อยู่ในระดับปานกลางถึงมาก ประมาณ 76.75% นอกจากนี้ครูบางโรงเรียนยังได้ให้ข้อมูลว่า วิดีโอเกม เป็นเกมที่ทำให้เด็กเล่นแล้วติดมาก หลายคนขาดโรงเรียนบ่อยๆ เพื่อเล่นวิดีโอเกม

2. วิชา อุดมฉันทน์ ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง “ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่น” พบว่า เด็กญี่ปุ่นเกือบร้อยละ 100 ล้วนมีประสบการณ์ในการเล่นวิดีโอเกมมาแล้วทั้งสิ้น แต่ยิ่งโตขึ้น เด็กผู้หญิงจะทิ้งวิดีโอเกมมากขึ้น โดยเด็กที่มีอายุในช่วงระหว่าง 7-15 ปี จะเป็นวัยที่เล่นวิดีโอเกมมากที่สุด โดยเฉลี่ยเล่นวันละประมาณ 1 ชั่วโมง ซึ่งพ่อแม่ผู้ปกครอง 63.6 % ไม่คิดว่าลูกใช้เวลากับการเล่นวิดีโอเกมมากเกินไป ส่วนในเรื่องค่าใช้จ่ายในการเล่นวิดีโอเกมนั้นตกประมาณ 1,000 เยนต่อเดือน ซึ่งค่าใช้จ่ายเพียงเท่านี้ถือว่าน้อยมากสำหรับคนญี่ปุ่น

อย่างไรก็ตามผลการวิจัยครั้งนี้ได้ชี้ชัดว่า วิดีโอเกมมีโทษมากกว่าคุณ โดยที่เด็กโตและผู้ปกครองระบุโทษของวิดีโอเกมเหมือนกัน คือ ทำให้สายตาสีเทา พ่อแม่ 63.6 % ชี้ชัดว่าวิดีโอเกมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของเด็ก แต่ยังไม่มีความเห็นยืนยันแน่นอนว่า การเล่นวิดีโอเกมทำให้การเรียนรู้ของเด็กแย่ลงหรือไม่ แต่พ่อแม่ 60.6 % ไม่อยากให้ลูกเล่นวิดีโอเกม ส่วนข้อดีนั้นทั้งเด็กเล็กและเด็กโต ระบุตรงกันว่า วิดีโอเกมทำให้เด็กๆ เกิดความรู้สึกสนุกและตื่นเต้น และเมื่อถามเด็กว่า จะให้คำแนะนำแก่เด็กอื่นๆ เกี่ยวกับวิดีโอเกมอย่างไร เด็ก 97.2 % ให้คำตอบว่าแนะนำให้เด็กเล่น แต่พ่อแม่ ในขณะที่ยังเด็กเพียง 2.8 % เท่านั้นที่จะแนะนำว่า “อย่าเล่นวิดีโอเกม”

3. รศ.ดร.พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทรและนายสมา โกมลสิงห์ (2546) ได้เขียนบทความเรื่องเกมออนไลน์ และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทยสำหรับตีพิมพ์ในวารสารของคณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ (<http://www.archanwell.org>) เพื่อแสดงให้เห็นถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อพฤติกรรมของมนุษย์ และเกมคอมพิวเตอร์เป็นคุณหรือเป็นโทษต่อเด็ก รวมถึงเกมคอมพิวเตอร์นำไปสู่การส่งเสริมสิทธิมนุษยชนของเด็กและเยาวชน หรือนำไปสู่การละเมิดสิทธิมนุษยชนของเด็กและเยาวชน โดยมีเป้าหมายที่จะนำเสนอรายงานการตรวจสอบสถานการณ์อันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในสังคมไทย 2 ลักษณะคือ ผลกระทบของสิ่งนี้ต่อเด็กและเยาวชน และแนวคิดและมาตรการเพื่อจัดการกับผลกระทบดังกล่าว

เนื้อหาของบทความกล่าวถึงเกมคอมพิวเตอร์ว่า เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก ซึ่งผลกระทบนี้มีทั้งด้านบวก

และลบ โดยด้านบวกคือเกมคอมพิวเตอร์ส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสรู้จักและสร้างความเชี่ยวชาญ ในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากในปัจจุบัน ทั้งนี้เด็กจะคุ้นเคยและ สนุกกับการเล่นเกมจึงเป็นสิ่งที่ง่ายในการเรียนรู้ ส่วนผลกระทบทางด้านลบก็คือ เด็กจะมี พฤติกรรมการเสพติดการเล่นเกมนจนไม่มีเวลาเหลือให้กิจกรรมอื่นๆ ในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การออกกำลังกาย การพบปะพูดคุยกับเพื่อน หรือพ่อแม่พี่น้อง ซึ่งมีผลทำให้เกิดผลเสียทั้งทางด้าน ร่างกาย รวมทั้งด้านสภาวะทางอารมณ์ด้วย เพราะเด็กจะขาดจิตสำนึกที่จะปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง ต่อตนเองและผู้อื่น

เกมคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดชุมชนใหม่ที่เรียกว่าชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งชุมชนที่เกิดขึ้นนี้ มีจำนวนมากมายมหาศาล และมีความแนบแน่นทางจิตใจระหว่างกันเพราะมีศูนย์กลางทางจิตใจ ที่เป็นหนึ่งเดียวกันนั่นคือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ตนเองลุ่มหลง โดยบทความนี้ได้เปรียบเทียบ ผลกระทบ ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้ออนไลน์กับเกมออนไลน์ ว่ามีผลกระทบต่อมนุษย์ ต่างกัน กล่าวคือเกมออนไลน์นั้นได้กลายเป็น ชุมชนมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต (Human Community on Internet) เป็นชุมชนของมนุษย์ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) มิใช่ชุมชนในโลกแห่งความ เป็นจริง (Real World)

ในส่วนของผลกระทบต่อเด็ก ได้มีแนวคิดในการประเมินผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ ต่อเด็กเพื่อสร้างมาตรการในการจัดการ โดยแบ่งเป็นแนวคิดในการจัดการเนื้อหาของเกมที่เป็น ภัยต่อเด็ก เช่นมีความรุนแรงมาก หรือลามกอนาจารเป็นต้น และแนวคิดในการจัดการเกมที่เป็น ภัยอันเนื่องมาจากสภาวะทางจิตใจของผู้เล่นเกม ทั้งนี้เพราะยิ่งเด็กเล่นและเสพติดเกมมากเท่าไร ก็จะมีพฤติกรรมที่คล้ายๆ กับตัวละครในเกมนั้นๆ เพราะสมาธิในการเล่นมีผลต่อจิตสำนึกของผู้ เล่นอย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้บทความยังได้มีแนวคิดในการสร้างมาตรการเพื่อจัดการเกม โดยให้ เด็กมีส่วนร่วมในการจัดการ และต้องไม่ทำลายสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลจนเกินไป รวมถึงแนวคิดที่ จะให้มีการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมเพื่อจัดการเกมคอมพิวเตอร์ด้วย ทั้งนี้ก็ยังไม่มียุทธวิธีที่ ตายตัวและแน่นอน ยังต้องมีการศึกษาถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กในสังคมไทยอีก ต่อไป เพื่อหาแนวคิดและวิธีที่เหมาะสมจริงๆ ในการจัดการความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับเกม คอมพิวเตอร์

4. วิทยานิพนธ์เรื่องความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับ สื่อวิดีโอเกมของบุตร (กุลธิดา ธรรมวิภาชน์, 2533) พบว่า พฤติกรรมของบุตรที่เป็นผลจากการเล่น เกมวิดีโอเป็นปกติร้อยละ 66.8 และเห็นว่าก้าวร้าวร้อยละ 33.5 และมีความก้าวร้าวในระดับสูง

ร้อยละ 2.7 โดยมีผลกระทบต่อความสนใจการเรียนน้อยมาก มีเพียงร้อยละ 13.1 ที่เห็นว่าการเปิดรับสื่อวิดีโอเกม ทำให้บุคคลมีความสนใจต้องการเรียนต่ำ โดยผู้ปกครองส่วนใหญ่จะมีส่วนในการจำกัดการเล่นวิดีโอเกมของบุตร แต่จะไม่มีส่วนในการเลือกเกมให้บุตรเล่น แต่ก็ยังมีการรับรู้พฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมในระดับสูง

5. อภรณ์ ปิยะเวช (2538) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษาศึกษาเฉพาะโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร ในปี 2538 โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ พบว่าเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ไม่ส่งผลกระทบต่อการรับฟังการสื่อสารของผู้อื่น โดยกลุ่มตัวอย่างยังคงมีการสนทนากับผู้อื่นและเพิ่มการพูดคุยมากขึ้น รวมทั้งมีความพอใจที่จะพูดคุยเรื่องสนุกสนาน ผลการศึกษาที่ได้ตระหนักว่า เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มิได้มีประโยชน์หรือเป็นเกมที่ดีร้อยเปอร์เซ็นต์ นอกจากนี้ยังพบว่าเครื่องเล่นชนิดนี้ยังส่งผลกระทบต่อสภาพต่อกลุ่มตัวอย่าง โดยส่วนใหญ่มีความเห็นว่า การเล่นเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ผู้เล่นเสียสายตาอีกด้วย

6. จากการศึกษาเรื่อง Computer games playing in adolescence (Griffith and Hunt, 1995) ได้กล่าวถึงการวิจัยสำรวจ การเล่นเกมของผู้เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก โดยมีการเล่นอย่างไร โดยสำรวจจากวัยรุ่น 387 คน ในสหราชอาณาจักร ซึ่งพบว่าวัยรุ่นเหล่านี้เล่นเกมเฉลี่ยถึง 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และไม่มีความแตกต่างกันในการเล่นระหว่างเพศชายและเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญแต่ความแตกต่างมีผลต่ำ ข้อสังเกตได้คือ เพศชายจะนิยมเล่นเกมเป็นประจำมากกว่า และนิยมเล่นเกมที่มีความรุนแรงในเนื้อหา ในขณะที่ผู้หญิงชอบเกมที่มีความสนุกสนานและความสนุกสนาน ความบันเทิง เป็นเหตุผลหลักของการเลือกเล่นเกมของวัยรุ่นในสหราชอาณาจักร

7. การวิจัยเชิงคุณภาพของ สุชาติ สัจสันถวไมตรี (2532) ได้ศึกษาเรื่อง “ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน” ซึ่งเป็นการวิจัยเพื่อศึกษาผลที่มีต่อการพัฒนาการ และพฤติกรรมของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน พบว่าในทางจิตวิทยาเนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมจะส่งผลต่อการพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชนในด้านบวก (ประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้) ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ความพยายามสุ่มรอบคอบ ซึ่งผลกระทบทั้งทางด้านบวกและด้านลบอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกมที่เยาวชนเลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่สภาพการเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก

8. รายงานผลสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลานหรือสมาชิกในครัวเรือน ในเขตกรุงเทพมหานคร (2546) พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่มองว่า การใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา/ค้นหาข้อมูลของสมาชิกในครัวเรือนมีผลดีมากกว่าผลเสียและไม่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ ถึงแม้ว่าเพื่อการศึกษาค้นหาข้อมูลและเพื่อเล่นเกมมีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน รองลงมาคือใช้เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารและเพื่อเล่นเกมออนไลน์ โดยที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่คิดว่า บุตรหลานสามารถแยกประเภทเกมที่สมควรและเหมาะสมในการเข้าไปเล่นได้ โดยในกลุ่มที่ระบุว่ามีปัญหาเกี่ยวกับเด็ก คือ ชอบเล่นเกมมากกว่าอ่านหนังสือ มีการเลียนแบบในสิ่งที่ไม่ดี ผลการเรียนรู้อ่อน ทำให้เสียเวลา เสียค่าใช้จ่าย และเสียสุขภาพ ซึ่งส่วนใหญ่เด็กที่มีปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตตามร้านค้ามากกว่าใช้ที่บ้าน และใช้เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเล่นเกมออนไลน์ในสัดส่วนสูง

9. ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ได้สำรวจความคิดเห็นของเด็กตั้งแต่อายุ 10 ปีขึ้นไป ในกรุงเทพมหานคร เรื่อง“เยาวชนกับเกมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน” (ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2546) พบว่า เกมออนไลน์จากร้านใกล้สถานศึกษามากที่สุดรองลงมา คือเล่นร้านใกล้บ้านและเล่นที่บ้านตามลำดับ โดยส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 3-4 วันต่อสัปดาห์ รองลงมา คือ 5-6 วันละเล่นทุกวัน ช่วงเวลาที่มักเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด เวลา 17.00-19.00 น. และช่วงเวลา 14.00-16.00 น. ช่วงเวลา 20.00-22.00 ตามลำดับ สำหรับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้งนานที่สุด 1-3 ชั่วโมง รองลงมา 4-5 ชั่วโมง และ 6-7 ชั่วโมง ขณะที่ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ประมาณ 200-300 บาท โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านการใช้คอมพิวเตอร์ เป็นที่ผ่อนคลายอารมณ์และความรู้สึก และเป็นวิธีหาเพื่อนใหม่ ตามลำดับ (<http://www.bangkokbiznews.com>)

10. งานวิจัยของ Richard Bartle (1996) ที่ได้ทำการศึกษาถึงการแบ่งประเภทผู้เล่นเกมที่เป็นรูปแบบมัลติเพลเยอร์ (Multi-User Domain = MUD) ออกเป็น 4 ประเภทคือ 1. ผู้ไขว่คว้าความสำเร็จ (Achievers) 2. นักสังคม (Socializers) 3. นักสำรวจ (Explorers) 4. นักฆ่า (Killers) ซึ่งในแต่ละประเภทของผู้เล่นนี้จะมีความแตกต่างกันในการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวเกมที่มัลติเพลเยอร์ที่ได้เลือกเล่น ยกตัวอย่างเช่น นักสำรวจจะเป็นผู้เล่นที่มีลักษณะที่จะพยายามทำความเข้าใจกับลักษณะเนื้อหา วิธีการและกฎ ระเบียบ ข้อบังคับต่างๆในการเล่น แต่นักสังคมนั้นจะมีความเพลินเพลินไปกับการสนทนา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น เป็นต้น ซึ่งการแบ่งประเภทผู้เล่นเกม ของ Richard Bartle นี้ ทำให้สามารถสร้างความเข้าใจถึงแรงจูงใจที่แตกต่างกันในการ

เล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมสื่อสารที่เกิดขึ้นในรูปแบบที่แตกต่างกันของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนได้

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การวิจัยส่วนใหญ่เป็นการศึกษาลักษณะการใช้สื่อและผลกระทบจากสื่อประเภทเกมคอมพิวเตอร์เป็นส่วนใหญ่ โดยไม่คำนึงถึงการศึกษาวิจัยถึงพฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นเกม ผู้ปกครอง และนักจิตวิทยา โดยยังไม่ค่อยมีการศึกษาวิจัยถึงพฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทย ดังนั้นงานวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาถึงประเด็นที่สำคัญดังกล่าว เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างชัดเจนในการทำความเข้าใจ สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาวิจัยสามารถช่วยในการกำหนดและวางแผนนโยบายต่อไปในอนาคตได้

ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง อันได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม และแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ (Human Behavioral Communication) / แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ / ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism / แนวคิดเรื่องสื่อใหม่ (New media) / แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity) / แนวคิดเกี่ยวกับการติดคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต (Computer/Internet Addiction) / แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication) / แนวคิดเรื่องชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) / แนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยา / แนวคิดเรื่องพื้นที่ที่สาม (Third Space) และแนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะ (Public Sphere) / แนวคิดเรื่องกรวมกลุ่มทางสังคม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการทำความเข้าใจ และวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมสื่อสารในขณะเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่น เพราะจากการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจถึงลักษณะของเกมออนไลน์ที่ถือได้ว่าได้เข้ามาเป็นสื่อบันเทิงที่เข้ามามีบทบาทต่อเยาวชนเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ซึ่งสามารถมีอิทธิพลต่อการเติบโตและการใช้ชีวิตประจำวันของเยาวชนไม่น้อยไปกว่าสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ นิตยสาร การ์ตูน ฯลฯ การที่วัยรุ่นเติบโตขึ้นโดยมีสื่อต่างๆ เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตประจำวัน ย่อมส่งผลต่อพฤติกรรม ทศนคติ การใช้ชีวิต การเข้าสังคม และการเลือกใช้สื่อเมื่อเยาวชนได้เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ด้วย ปัจจุบันในยุคสมัยใหม่ เป็นยุคที่เยาวชนเลือกเล่นเกมออนไลน์เป็นสื่อบันเทิงในช่วงอายุของพวกเขา การมีความสัมพันธ์ของเยาวชนกับสื่อเกมออนไลน์นี้จึงไม่ควรที่จะมองในแง่ลบเพียงอย่างเดียว แต่ควรมองอย่างสร้างสรรค์ พฤติกรรมสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ จึงเป็นเรื่องที่มีความน่าสนใจ ที่ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาและค้นคว้าให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น โดยแนวทางในการศึกษาตามกรอบความคิดเหล่านี้ ผู้วิจัยได้กล่าวไว้อย่างละเอียดในบทต่อไป