

ความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของผู้ใหญ่ตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาจิตวิทยา

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Loneliness and Life-Satisfaction of Early Adults Players in Massive Multiplayer Online
Role-Playing Game (MMORPG)



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Psychology
FACULTY OF PSYCHOLOGY
Chulalongkorn University
Academic Year 2022
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของผู้ใหญ่ตอนต้นที่เล่น เกมออนไลน์ประเภท MMORPG
โดย	น.ส.พินิตา พร้อมเทพ
สาขาวิชา	จิตวิทยา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.จิรภัทร รวีภัทรกุล

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะจิตวิทยา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุดา เต็มพันธ์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรวดี วัฒนทกโกศล)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.จิรภัทร รวีภัทรกุล)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.มานิกา วิเศษสาร)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY

พินิตา พร้อมเทพ : ความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของผู้ใหญ่ตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์
ประเภท MMORPG. (Loneliness and Life-Satisfaction of Early Adults Players
in Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)) อ.ที่ปรึกษาหลัก : อ.
ดร.จิรภัทร ตรีภัทรกุล

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดกลุ่มผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ด้วยคะแนนการ
รับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม และ
คะแนนคุณภาพของกิลด์ และเปรียบเทียบความแตกต่างในความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตระหว่าง
กลุ่ม โดยมีผู้เข้าร่วมงานวิจัยคือผู้ใหญ่ตอนต้นอายุระหว่าง 18-35 ปีที่เข้าร่วมการตอบแบบสอบถาม
ออนไลน์ จำนวน 710 คน ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์จัดกลุ่ม และสถิติการวิเคราะห์
ความแปรปรวน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า สามารถจัดกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มสูง กลุ่มการรับรู้สังคม
ในชีวิตจริงสูง กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ และกลุ่มต่ำ ในการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม
ของความเหงา พบว่า กลุ่มสูงเป็นกลุ่มที่มีคะแนนความเหงาต่ำที่สุด และกลุ่มต่ำเป็นกลุ่มที่มีคะแนนความ
เหงาสูงที่สุด นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำมีคะแนนความเหงาสูงกว่ากลุ่มการรับรู้
สังคมในชีวิตจริงสูง สำหรับความพึงพอใจในชีวิต กลุ่มสูงเป็นกลุ่มที่มีคะแนนความพึงพอใจในชีวิตสูงที่สุด
ในขณะที่กลุ่มต่ำเป็นกลุ่มที่มีคะแนนความพึงพอใจในชีวิตต่ำที่สุด และกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูงมี
คะแนนความพึงพอใจในชีวิตสูงกว่ากลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ เป็นไปได้ว่าการรับรู้ความสามารถ
ของตนเองด้านสังคมทั้งในเกมและในชีวิตจริงเป็นปัจจัยหลักในการช่วยลดความเหงาและช่วยเพิ่มความ
พึงพอใจในชีวิต กล่าวคือบุคคลที่มีการรับรู้ทักษะด้านสังคมของตนเองสูงอาจจะมีกำลังใจที่จะเริ่มต้นทำ
ความรู้จักกับคนใหม่ ๆ ซึ่งช่วยเพิ่มความพึงพอใจในชีวิต ในขณะที่เดียวกันคะแนนคุณภาพของกิลด์มีส่วน
ช่วยลดความเหงาและเพิ่มความพึงพอใจในชีวิตในกลุ่มบุคคลที่มีคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเอง
ด้านสังคมทั้งในเกมและในชีวิตจริงต่ำ เนื่องจากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของกิลด์ช่วยเพิ่มโอกาสในการมี
ปฏิสัมพันธ์และพัฒนาทักษะทางสังคม และความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิลด์ช่วยให้บุคคลรับรู้
ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมมากขึ้น รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคม และได้รับการสนับสนุน
ทางสังคม ซึ่งช่วยลดระดับความเหงาและเพิ่มระดับความพึงพอใจในชีวิตได้

สาขาวิชา จิตวิทยา

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2565

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6270019438 : MAJOR PSYCHOLOGY

KEYWORD: EARLY ADULTS, MMORPG, SOCIAL SELF-EFFICACY, QUALITY OF GUILD, LONELINESS,
LIFE SATISFACTION

Pinita Promthep : Loneliness and Life-Satisfaction of Early Adults Players in Massive
Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). Advisor: Dr. Jirapattara Raveepatarakul

This study aimed to classify Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) players based on their scores in life social self-efficacy scores, in-game social self-efficacy scores, and guild quality and to investigate the difference in loneliness and life satisfaction among the identified clusters. The participants were 710 early adults aged 18-35 years who completed online questionnaires. Cluster analysis and ANOVA were employed to analyze the data. The result revealed four distinct clusters: the “High Group”, the “High Life Social Self-efficacy Group”, the “Low Life Social Self-efficacy Group”, and the “Low Group”. When comparing differences among groups in terms of loneliness, the “High Group” reported the lowest level of loneliness whereas, the “Low Group” displayed the highest level of loneliness. Furthermore, the “Low Life Social Self-efficacy Group” showed a higher level of loneliness than the “High Life Social Self-efficacy Group”. Regarding life satisfaction, the “High Group” reported the highest scores., while the “Low Group” reported the lowest scores. Additionally, the “High Life Social Self-efficacy Group” had higher life satisfaction scores than the “Low Social Self-efficacy Group”. These findings suggest that social self-efficacy, both in-game and real-life, may play an important role in reducing loneliness and increasing life satisfaction. Individuals with strong perceived social skills are likely to feel confident in initiating new interactions, leading to higher levels of life satisfaction. Additionally, guild quality scores were found to effectively reduce loneliness and enhance life satisfaction among individuals with low social self-efficacy scores. Being a guild member provides opportunities for social interactions and the development of social skills. Moreover, the satisfaction derived from guild membership increases awareness of in-game social self-efficacy, fosters a sense of belonging to a community, and received social support, ultimately leading to reduced levels of loneliness and heightened levels of life satisfaction.

Field of Study: Psychology

Student's Signature

Academic Year: 2022

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก ดร.จิรภัทร รวี ภัทรกุล อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์และบุคคลากรในสาขาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำ รวมถึงช่วยตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ งานวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้ดูแลกลุ่มเฟซบุ๊กของเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่ให้ความกรุณาและให้ความช่วยเหลือในการประชาสัมพันธ์แบบสอบถามออนไลน์เพื่อให้ผู้วิจัยเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นและเก็บข้อมูลในการทำวิจัย ขอขอบพระคุณผู้เข้าร่วมงานวิจัยทุกท่านที่ให้ความสนใจและให้ความช่วยเหลือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณเพื่อนร่วมสาขาที่ให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขงานวิจัย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นางสาว ญาดา หิรัญยະนันท์ ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และให้คำแนะนำในแต่ละขั้นตอนในการทำวิจัย และสุดท้ายขอขอบพระคุณบิดา มารดา ญาติพี่น้องและเพื่อนๆ ทุกท่านที่ช่วยเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

รวมถึงขอขอบพระคุณคณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำหรับการสนับสนุนทุนการศึกษา อันเป็นประโยชน์และเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

พินิตา พร้อมเทพ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....1	1
สารบัญรูปภาพ.....2	2
บทที่ 1.....3	3
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....3	3
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....10	10
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....18	18
วัตถุประสงค์งานวิจัย.....20	20
สมมติฐานการวิจัย.....20	20
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....21	21
ขอบเขตการวิจัย.....21	21
คำจำกัดความในงานวิจัย.....21	21
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....23	23
บทที่ 2.....24	24
ผู้เข้าร่วมการวิจัย.....24	24
วิธีการพิทักษ์สิทธิ์กลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย.....25	25
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....25	25
ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล.....28	28

การวิเคราะห์ข้อมูล	28
บทที่ 3	30
3.1 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความเหงา	35
3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความพึงพอใจในชีวิต	35
บทที่ 4	38
อภิปรายสมมติฐานที่ 1	38
อภิปรายสมมติฐานที่ 2	39
บทที่ 5	43
ผลการวิจัย	43
ข้อจำกัดในงานวิจัย	44
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	44
ข้อเสนอแนะสำหรับการประยุกต์ใช้	45
บรรณานุกรม	47
ภาคผนวก ก	54
ภาคผนวก ข	57
ภาคผนวก ค	58
ภาคผนวก ง	59
ภาคผนวก จ	61
ภาคผนวก ฉ	62
ประวัติผู้เขียน	63



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1 ลักษณะทางประชากรของผู้เข้าร่วมการวิจัย ($N = 710$)	24
ตารางที่ 3.1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ($N = 710$).....	30
ตารางที่ 3.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนมาตรฐานของคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง และคะแนนคุณภาพของกิลด์ในแต่ละกลุ่ม ($N = 710$).....	33
ตารางที่ 3.3 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเหงาและคะแนนความพึงพอใจในชีวิตในแต่ละกลุ่ม ($N = 710$)	34
ตารางที่ 3.4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความเหงาและคะแนนความพึงพอใจในชีวิต ระหว่างกลุ่ม ($N = 710$).....	36
ตารางที่ 3.5 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของคะแนนความเหงาและคะแนนความพึงพอใจในชีวิต	36

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 1.1 อวตารและ คุณสมบัติของอวตารจากเกม Ragnarok	11
ภาพที่ 1.2 การทำภารกิจและการได้รับของรางวัลสำหรับพัฒนาตัวละครจากเกม Ragnarok.....	12
ภาพที่ 1.3 การติดต่อสื่อสารภายในเกมผ่านทางกล่องข้อความในพื้นที่ และกล่องข้อความ ส่วนตัวจากเกม Ragnarok.....	12
ภาพที่ 1.4 สภาพแวดล้อมในการอยู่ในพื้นที่ชุมชนในเกม Ragnarok	13
ภาพที่ 1.5 สมาชิกของกิลด์จากเกม Ragnarok	14
ภาพที่ 3.1 แผนภาพแสดงขั้นตอนการวิเคราะห์จัดกลุ่มผู้เข้าร่วมการวิจัย	32
ภาพที่ 3.2 คะแนนมาตรฐานในรูปแบบโปรไฟล์ของกลุ่มที่ได้จากการวิเคราะห์จัดกลุ่ม.....	33

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความเหงา (Loneliness) มักถูกนิยามว่า เป็นประสบการณ์เชิงลบเกี่ยวกับคุณภาพหรือปริมาณความสัมพันธ์ของบุคคล (Cohen-Mansfield & Eisner, 2020) ประสบการณ์ด้านความเหงานั้นมีผลต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต (Cohen-Mansfield et al., 2009) อาจส่งผลให้เกิดอาการซึมเศร้า (Cohen-Mansfield et al., 2016) จากงานวิจัยที่ศึกษากับคนไทยจำนวน 1,126 คน พบว่าจำนวนคนเหงาในประเทศไทยมีจำนวนสูงถึงกว่า 26.57 ล้านคน จากจำนวนประชากรรวมของประเทศไทย 66.4 ล้านคน คิดเป็น 40.4% โดยกลุ่มผู้มีภาวะความเหงาสูงสุด ได้แก่ บุคคลในวัยทำงาน อายุระหว่าง 23-40 ปี 49.3% วัยรุ่นวัยเรียน อายุระหว่าง 18-22 ปี 41.8% วัยผู้ใหญ่ อายุระหว่าง 41-60 ปี 33.6% และผู้สูงอายุ อายุมากกว่า 60 ปี 24.5% (บุญยิ่ง คงอาชาภัทร, 2562) ซึ่งแนวทางในการป้องกันความเหงาสามารถทำได้โดยการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ทางสังคมให้ตนเอง เช่น การทำงานจิตอาสา การดูแลสัตว์เลี้ยง การหางานอดิเรก รวมถึงการมีส่วนร่วมกับครอบครัวก็ช่วยบรรเทาความเหงาได้เช่นกัน (Pettigrew & Roberts, 2008)

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในการใช้ชีวิตมากขึ้นโดยเฉพาะด้านการติดต่อสื่อสารซึ่งสามารถติดต่อกันได้ง่ายขึ้นผ่านทางอินเทอร์เน็ต Amichai-Hamburger and Schneider (2013) อธิบายว่าสภาพแวดล้อมทางอินเทอร์เน็ตที่มีการปิดบังตัวตน สามารถควบคุมภาพลักษณ์และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และสามารถค้นหาคนที่คล้ายคลึงกันที่อาจจะไม่สามารถหาเจอได้ในชีวิตจริงทำให้เกิดการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปต่างจากการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การรวมตัวกันของการปิดบังตัวตนและความความยืดหยุ่นในการสื่อสารออนไลน์ช่วยพัฒนาความกล้าในการเข้าสังคมและการเปิดเผยตัวตนของบุคคลมากขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ (Bonetti et al., 2010) โดยมีงานวิจัยที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและพฤติกรรมออนไลน์ พบว่าแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในรูปแบบออนไลน์คือ ความต้องการมีส่วนร่วม (Belongingness) ความต้องการความรัก (Love demand) และความต้องการความสามารถในการควบคุม (Control; Rosengren & Windahl, 1971)

Social Network Site (SNS) เช่น Facebook ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในสังคมและกลายเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในชีวิตประจำวันของหลาย ๆ คน (Jung et al., 2017) คุณสมบัติหลักของ SNS คือ ความสามารถในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่มาจากเครือข่ายทางสังคม (Huang et al., 2022) รวมถึงการขยายเครือข่ายทางสังคม (Pornsakulvanich & Dumrongsiri, 2013) คนที่เหงาและโดดเดี่ยวสามารถใช้ SNS เพื่อพบเจอกับผู้อื่น (Hood et al., 2018) ตอบสนองความต้องการทางด้านสังคม และช่วยเพิ่มสุขภาวะได้ (Well-being; Huang, 2016)

SNS ช่วยให้ผู้ใช้ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่นำไปสู่ทุนทางสังคม (Social capital; Papacharissi & Mendelson, 2010) ซึ่งความพึงพอใจในชีวิตของแต่ละบุคคลนั้นขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์และทุนทางสังคม (Chai et al., 2019) ความพึงพอใจในชีวิต (Life satisfaction) คือ กระบวนการทางความคิดและการพิจารณาคุณภาพชีวิตของตนเองโดยประเมินจากประสบการณ์ อุดมคติของตนเอง และมาตรฐานของสังคม (Diener et al., 1985) Humpert (2013) ศึกษาความพึงพอใจในชีวิตในแต่ละช่วงวัยพบว่า กิจกรรมทางร่างกาย เช่น การออกกำลังกาย การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มความสุข เช่น การทำจิตอาสา งานการกุศล เป็นกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มความพึงพอใจในชีวิต งานวิจัยในอดีตที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง SNS และความพึงพอใจในชีวิตพบว่า SNS มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจในชีวิตของผู้สูงอายุ (Gaia et al., 2021) และผู้ใหญ่ตอนต้น โดยมีการรับรู้การสนับสนุนทางสังคมออนไลน์ (Perceived online social support) เป็นตัวแปรส่งผ่าน (Mediator) ระหว่าง SNS กับความพึงพอใจในชีวิต (Huang et al., 2022)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction) มีส่วนช่วยทั้งในด้านความเหงาและความพึงพอใจในชีวิต ซึ่งสภาพแวดล้อมทางอินเทอร์เน็ตมีส่วนช่วยสนับสนุนการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมได้โดยอาจแทนที่กิจกรรมในชีวิตจริงบางอย่าง เพราะบางครั้งการที่บุคคลจะเจอกันในชีวิตจริงอาจเป็นเรื่องยาก (Huang et al., 2022) ซึ่งอีกรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารทางออนไลน์ที่ทำให้ผู้คนได้พบเจอเพื่อน สร้างมิตรภาพและมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการติดต่อสื่อสารกันคือ การเล่นเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ประเภท Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) เป็นการรวมกันของเกมออนไลน์ที่เรียกว่า Massive Multiplayer Online (Diener et al., 1985) คือเกมที่รวมผู้เล่นจำนวนมากมาเล่นเกมร่วมกันหรือต่อสู้กัน และ Role Playing Game (RPG) คือ

เกมที่ให้ผู้เล่นเล่นไปตามบทบาทและเนื้อเรื่องที่เกมกำหนดไว้ (Manocha, 2017) เมื่อนำมารวมกัน เกมออนไลน์ประเภท MMORPG คือ เกมที่รวมผู้เล่นจากหลายพื้นที่ จำนวนหลายร้อยหรือหลายพัน คนเข้ามาเล่นเกมบนอินเทอร์เน็ตได้พร้อมกัน (Barnett & Coulson, 2010; Hsu et al., 2009) โดยผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครที่ต้องการ ซึ่งแต่ละตัวละครจะมีทักษะ ความสามารถ รวมถึงข้อจำกัดที่แตกต่างกัน แต่เมื่อมาทำงานร่วมกันจะได้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ (Ducheneaut & Moore, 2005)

นอกจากความสนุกสนานแล้ว เกมออนไลน์ประเภท MMORPG ยังมีมุมมองในด้านของสังคมด้วยเช่นกัน จากการศึกษาของ Anderson (2010) พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับ “อวตาร” (Avatar) หรือ ตัวละครที่เลือกมานั้นเป็นกุญแจสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง อวตารเป็นเหมือนการสร้างตัวตนอีกคนขึ้นมาในเกมและช่วยสร้างพื้นที่ที่ผู้เล่นได้หนีจากความจริง ทำให้ผู้เล่นแสดงทักษะทางสังคมออกมามากขึ้น (Manocha, 2017) นอกจากนี้ เกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้นยังถูกออกแบบมาให้มีความยากสำหรับการเล่นเกมเพียงคนเดียว จึงเป็นแรงจูงใจให้ผู้เล่นเกิดการร่วมมือกันเพื่อทำภารกิจให้สำเร็จ มีการออกแบบระบบสำหรับการหาสมาชิกเข้าร่วมกลุ่มอย่างชัดเจน ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ในการพูดคุยหรือร่วมมือกับคนแปลกหน้า โดยมีสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและหาหัวข้อในการสนทนาได้ง่ายกว่าในชีวิตจริง (Ducheneaut & Moore, 2005)

ในการเล่นเกมนอนไลน์นั้น ผู้เล่นจะบังคับและดำเนินเรื่องราวของตัวละครอยู่ในโลกเสมือนจริง (Virtual world) เป็นสถานที่ที่ผู้เล่นจะได้ต่อสู้กับสิ่งมีชีวิตหลากหลายชนิดและทำภารกิจให้สำเร็จเพื่อพัฒนาเกมและพัฒนาตัวละคร Gilbert (2011) ได้อธิบายความหมายของโลกเสมือนจริงไว้ว่า เป็นสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัล รองรับการโต้ตอบของผู้เล่นจำนวนมากอย่างต่อเนื่อง ในโลกเสมือนจริงผู้เล่นจะใช้ทรัพยากรต่าง ๆ ร่วมกัน โดยมีอวตารที่เปรียบเสมือนตัวแทนของผู้เล่น มีการโต้ตอบแบบเรียลไทม์ (Real time; Stanney & Zyda, 2002) นอกจากทักษะและความสามารถในการเล่นแล้ว ผู้เล่นต้องเรียนรู้การใช้ภาษา บทบาท รวมถึงการสร้างความประทับใจเพื่อที่จะเป็นจุดเริ่มต้นของการมีปฏิสัมพันธ์และนำไปสู่การแลกเปลี่ยนความรู้หรือการร่วมมือกันในการทำภารกิจให้สำเร็จ (Ducheneaut & Moore, 2005) จากทฤษฎีกระบวนการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-mediated communication: CMC; Manocha, 2017) ได้เสนอไว้ว่า ความสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับอวตารคือความผูกพัน สิ่งนี้ทำให้เกิดมุมมองว่าความสำเร็จของอวตาร

คือความสำเร็จของผู้เล่นด้วย ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างอีกตัวตนในเกมได้ อวตารกลายมาเป็นส่วนเสริมและสร้างพื้นที่ให้ผู้เล่นไม่ต้องพบกับปัญหาที่เจอในชีวิตจริง ผู้เล่นสามารถแสดงความสามารถทางสังคมมากขึ้นเมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมออนไลน์ (Manocha, 2017) โลกเสมือนจริงนั้นได้มอบสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยในการสื่อสารระหว่างบุคคล การไม่เปิดเผยตัวตนและการใช้ข้อความในการติดต่อสื่อสารทำให้ผู้เล่นมีเวลาคิดเกี่ยวกับการตอบกลับ (Ducheneaut & Moore, 2005) ดังนั้น โลกเสมือนจริงได้เข้ามามีส่วนช่วยในการเพิ่มโอกาสให้ผู้เล่นได้เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม และพัฒนาทักษะด้านสังคมต่าง ๆ และเป็นสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการสร้างต้นทุนทางสังคม (Social capital; Granovetter, 1973)

จากสภาพแวดล้อมและปัจจัยที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้นเป็นพื้นที่ที่มีความเหมาะสมแก่การสื่อสาร สร้างโอกาสและลดข้อจำกัดในการสร้างความสัมพันธ์ (Sergeyeva et al., 2018) เอื้อให้บุคคลเรียนรู้ที่จะสร้างความน่าสนใจให้กับตนเอง การใช้อวตารเป็นตัวแทนนั้นทำให้ผู้เล่นสามารถทดลองสิ่งต่าง ๆ ในการสนทนาได้ เช่น การลองเล่นมุข ซึ่งบริบทดังกล่าวอาจช่วยลดความเสี่ยงในความล้มเหลวและนำมาประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน (Ducheneaut & Moore, 2005) จากการศึกษาของ (PUANGPLUB et al., 2017) พบว่าการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ช่วยพัฒนาทักษะด้านการแก้ไขปัญหา การตัดสินใจ การประสานงานและการสื่อสาร ซึ่งการพัฒนาทักษะทั้ง 3 ด้านนี้จะช่วยทำให้การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคม (Social self-efficacy) พัฒนาขึ้นเช่นกัน (Erozkan, 2013)

การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมคือ ความเชื่อของบุคคลในการเริ่มปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการสร้างมิตรภาพใหม่ (Wei et al., 2005) เป็นกุญแจสำคัญของพฤติกรรมทางสังคมของบุคคล การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมมีผลอย่างมากกับการปรับตัว (Psychological adjustment) และสุขภาวะ (Matsushima & Shiomi, 2003) จากงานวิจัยของ Gazo et al. (2020) พบว่าการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมมีความสัมพันธ์ทางลบกับความเหงา นอกจากนี้ Kim et al. (2020) ยังพบว่าการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมเป็นตัวแปรส่งผ่านระหว่าง SNS และความพึงพอใจในชีวิต

อย่างไรก็ตาม จากการเติบโตของเกมออนไลน์ประเภท MMORPG และโลกเสมือนจริง ทำให้เกิดความกังวลในผลกระทบที่จะมีต่อชีวิตจริงของผู้เล่น มีผู้วิจัยหลายท่านที่ให้ความสนใจและศึกษา

เกี่ยวกับประเด็นนี้ ในด้านของสังคม เกมออนไลน์ประเภท MMORPG ได้เปลี่ยนรูปแบบการติดต่อสื่อสารจากการเจอกันแบบพบหน้า (Person-to-person) เป็นการเจอกันระหว่างตัวละคร (Character-to-character; Whippey, 2010) การปิดบังตัวตนในเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ทำให้ผู้เล่นแสดงออกแตกต่างจากในชีวิตจริงได้ และยังช่วยให้ก้าวข้ามเรื่องอายุ เชื้อชาติ ทัศนียภาพ และชนชั้นในสังคม (White, 2006) ประสบการณ์ที่ได้จากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะทางสังคมที่สามารถใช้ในชีวิตจริง (Robson, 2006) พร้อมทั้งช่วยเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้เล่นในการมีส่วนร่วมในสังคม (Ducheneaut & Moore, 2005) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่พบว่าผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มีความวิตกกังวลทางสังคม (Social anxiety; Martončík & Lokša, 2016) และความเหงา (Martončík & Lokša, 2016) น้อยกว่าเมื่อเทียบกับชีวิตจริง ในด้านของความสัมพันธ์ ผู้เล่นที่เล่นกับเพื่อนในชีวิตจริง มีความสนิทกันมากขึ้น (Manocha, 2017; Whippey, 2010) ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นสามารถสร้างความสัมพันธ์ใหม่และพัฒนาความสัมพันธ์ต่อไปในชีวิตจริงได้ มีผู้เล่นจำนวนมากที่พึ่งพาเพื่อนในโลกออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Whippey, 2010) Cole and Griffiths (2007) กล่าวว่าความสัมพันธ์ออนไลน์เป็นช่องทางในการพูดถึงปัญหาที่อาจจะพูดคุยกับเพื่อนหรือคนในครอบครัวไม่ได้ เนื่องจากในโลกออนไลน์เป็นการพูดคุยกันแบบปิดบังตัวตน ซึ่งสอดคล้องกับ Yee (2006) ที่พบว่าผู้เล่นบอกความลับหรือปัญหาส่วนตัวให้เพื่อนในเกมได้รับรู้ และ Williams et al. (2006) พบว่าผู้เล่นพูดคุยกับเพื่อนในกิลด์เกี่ยวกับปัญหาส่วนตัวในชีวิตด้วยนอกเหนือจากเรื่องของเกม

โดยลักษณะของเกมออนไลน์สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดของ Third Place (Oldenburg, 1999) ซึ่ง Oldenburg (1999) ได้ให้คำนิยามของ Third Place ว่าเป็นพื้นที่สาธารณะที่ใช้สำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างไม่เป็นทางการ ที่นอกเหนือจากบ้านหรือที่ทำงาน เป็นสถานที่ที่ผู้คนมารวมตัวกันเพื่อความเพลิดเพลินเป็นหลัก เช่น คาเฟ่ ร้านอาหาร ผับ Third Place เป็นลักษณะของการสร้างชุมชนที่ให้ความรู้สึกของการเป็นกันเอง มีความเป็นธรรมชาติ และกระตุ้นให้เกิดการแสดงออกทางอารมณ์ (Oldenburg & Brissett, 1982) โดยสถานที่หนึ่งในเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่เหมาะสมกับการพูดคุยระหว่างสมาชิกคล้ายกับ Third Place นั่นคือ “กิลด์” (Guild)

กิลด์ คือการที่ผู้เล่นรวมตัวกันเพื่อรับผลประโยชน์หรือเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน (Rossi, 2008) ประกอบด้วยผู้เล่นหลัก (ผู้เล่นที่เล่นบ่อย) และผู้เล่นทั่วไป (Ducheneaut et al., 2006) กิลด์

แบ่งได้เป็นหลายประเภท แต่ละประเภทมีเป้าหมายในการเล่นแตกต่างกัน กิลด์ขนาดเล็กมักจะเกิดจากกลุ่มเพื่อนในชีวิตจริงหรือครอบครัว โดยจะสนใจเรื่องสังคมมากกว่าการบริหารจัดการภายในกิลด์ ในขณะที่กิลด์ขนาดใหญ่มักจะต้องการบริหารจัดการที่ดีจากหัวหน้ากิลด์ (Williams et al., 2006) ความหลากหลายของกิลด์ทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมกิลด์ที่เหมาะสมกับรูปแบบการเล่นหรือนิสัยของตัวเองได้ การเข้าร่วมกิลด์เป็นแกนหลักในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการเล่นเกมน (Whippey, 2010) เนื่องจากการเข้าเป็นสมาชิกกิลด์ทำให้มีการโต้ตอบกับผู้เล่นอื่นสูง มีการเข้าสังคมและให้ประสบการณ์ที่สนุกสนาน (Odrowska & Massar, 2014) การเป็นสมาชิกกิลด์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความเป็นกันเอง (Sociability) โดยคนที่อยู่ในกิลด์มีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมมากกว่า (Shen, 2014)

การเข้าร่วมเป็นสมาชิกกิลด์และการร่วมมือกันทำภารกิจภายในกิลด์เปรียบเทียบกับการทำงานเป็นทีมในชีวิตจริง ซึ่ง Katzenbach and Smith (1992) ให้คำนิยามไว้ ว่าเป็นกลุ่มคนจำนวนหนึ่งที่รวมกันเพื่อบรรลุจุดประสงค์หรือเป้าหมายร่วมกัน ปัจเจกบุคคลจะไม่กลายเป็นกลุ่มจนกว่าจะมีความมุ่งมั่นที่จะบรรลุเป้าหมายเดียวกัน มีการสร้างสถานการณ์และระบุขั้นตอนการดำเนินการในการแก้ไขปัญหา ตลอดจนสนับสนุนกลุ่มเพื่อบรรลุเป้าหมาย (Tseng et al., 2009)

โดยในการทำงาน การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมช่วยให้พนักงานมีความมั่นใจในการแก้ไขปัญหา การเอาชนะความผิดหวัง และการกำกับอารมณ์ (Bandura, 1997) และยังเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างบรรยากาศในการทำงาน ซึ่งมีผลต่อการให้ความร่วมมือและการมีส่วนร่วมในการทำงาน (Loeb et al., 2016) โดย Luo et al. (2019) พบว่าบุคคลที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมสูง จะมีพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการมีทักษะทางสังคมที่ดี เช่น มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี กล้าที่จะเริ่มต้นบทสนทนา เป็นต้น นำไปสู่การได้รับการยอมรับและการมีสถานะทางสังคมสูง ส่งผลให้บุคคลนั้นมีความพึงพอใจและมีประสิทธิภาพในการทำงาน เมื่อศึกษาในมุมมองของกิลด์ จากงานวิจัยของ Ang and Zaphiris (2010) ที่ได้แบ่งผู้เล่นในกิลด์จากการมีลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction style) และความใกล้ชิดในเครือข่าย (Network properties) ของผู้เล่นกับเพื่อนร่วมกิลด์ โดยแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้เล่นหลัก (Core) ผู้เล่นกึ่งกลาง (Semi-periphery) และผู้เล่นรอบนอก (Periphery) พบว่าผู้เล่นหลัก หรือผู้เล่นที่มีบทบาทในกิลด์สูง มีส่วนช่วยในการขยายขนาดของกิลด์ โดยการให้ความช่วยเหลือและส่งเสริมความสามัคคีของกิลด์ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เป็นมิตร ในทางกลับกัน ในกลุ่มผู้เล่นรอบนอกบางคนมีจุดประสงค์เดียวในการเข้าร่วมกิลด์คือ

การได้รับทรัพยากรหรือผลประโยชน์จากกิลด์เท่านั้น ซึ่งอาจอนุมานได้ว่าผู้เล่นที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมสูง เมื่อเข้าร่วมเป็นสมาชิกกิลด์ จะสามารถเข้าไปเป็นกลุ่มผู้เล่นหลักหรือมีบทบาทในกิลด์สูง ทำให้ได้รับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มากขึ้น อย่างไรก็ตาม ปัจจัยสำคัญในการออกจากกิลด์ คือความไม่พึงพอใจในกิลด์ (Williams et al., 2006)

ความพึงพอใจในกิลด์ของผู้เล่นสามารถวัดได้จากคุณภาพของกิลด์ที่ประเมินจากเวลาที่ผู้เล่นใช้ในกิลด์ ความพึงพอใจกับการทำกิจกรรมหรือมีส่วนร่วมกับเพื่อนในกิลด์ รวมถึงประโยชน์และประสิทธิภาพที่ได้รับจากการทำงานร่วมกัน ซึ่งจากงานวิจัยพบว่า หากผู้เล่นรับรู้คุณภาพของกิลด์สูง ผู้เล่นจะรับรู้ถึงการสนับสนุนทางสังคม (Social support) ที่สูงขึ้นด้วยเช่นกัน ในขณะที่ความเหงาของผู้เล่นจะลดลง (Kaufman & Zhang, 2015)

ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 เกมออนไลน์ประเภท MMORPG ได้รับความสนใจและมีจำนวนผู้เล่นมากขึ้น เนื่องจากการกักตัวในช่วงการแพร่ระบาดของโรค Grinyer et al. (2022) ได้ศึกษาเกี่ยวกับสุขภาวะของผู้เล่นในช่วงการแพร่ระบาด พบว่าเกม World of Warcraft ช่วยให้ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ที่มีคุณค่าและมีความหมาย และช่วยบรรเทาความรู้สึกด้านลบที่เกิดจากการระบาดของโควิด-19 ในทางเดียวกัน Kleinman et al. (2021) พบว่าผู้เล่นใช้กิจวัตรรายวันในเกมทดแทนการทำกิจวัตรรายวันในชีวิตจริงในช่วงของการกักตัว นอกจากนี้ Silva et al. (2022) ได้พัฒนาแพลตฟอร์ม CrowdWire ที่ใช้สำหรับการเรียนหรือทำงานในช่วงการระบาดของโรคโควิด-19 โดยมีแนวคิดมาจากเกมออนไลน์ประเภท MMORPG โดย CrowdWire เป็นแพลตฟอร์ม (Platform) ที่ผู้ใช้ต้องสร้างอวตารเป็นตัวแทนของตนเองและเข้าไปในพื้นที่เสมือนจริงที่แทนห้องเรียนหรือสถานที่ทำงาน เมื่อเข้าไปแล้วการทำงานของแพลตฟอร์มจะเน้นความสมจริงเป็นหลัก เพื่อให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ที่เหมือนกับการมีปฏิสัมพันธ์กันในชีวิตจริงมากที่สุด เช่น ถ้าเรายืนอยู่ใกล้หรือไกลอวตารของผู้ใช้คนอื่นเราจะได้ยินเสียงดังหรือเบาขึ้นตามระยะห่าง รวมถึงถ้ายืนห่างกันมากเกินไปจะไม่สามารถพูดคุยกันได้ รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องใช้ต่าง ๆ ในสถานที่นั้น ๆ เช่น สามารถกดที่กระดานเพื่อใช้ฟังก์ชันเขียน หรือวาดรูปบนกระดานนั้น ๆ ได้ ซึ่ง Silva et al. (2022) กล่าวว่า การมีปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างผู้คนเป็นกุญแจหลักของสังคม ดังนั้นเทคโนโลยีจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะเข้ามาเติมเต็มส่วนนี้ในระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19

จากที่กล่าวมาข้างต้น เกมออนไลน์ประเภท MMORPG และโลกเสมือนจริงช่วยสนับสนุนทักษะทางด้านสังคมของผู้เล่นค่อนข้างมาก แต่ในขณะเดียวกันทักษะจากในชีวิตจริงถือเป็นสิ่งที่

จำเป็นในการเล่นเกมนอนไลน์ประเภท MMORPG เช่นกัน มี 2 สมมติฐานที่กล่าวถึงต้นทุนในชีวิตจริง และสิ่งที่ได้รับจากการเล่นอินเทอร์เน็ต โดย McKenna and Bargh (2000) เสนอว่า อินเทอร์เน็ตจะดึงดูดบุคคลที่มีความเหงา เนื่องจากอินเทอร์เน็ตนำเสนอเครือข่ายทางสังคมที่กว้างกว่าในชีวิตจริง และมีรูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสมกับบุคคลที่มีทักษะทางสังคมน้อย สมมติฐานนี้เรียกได้ว่า “poor-get-richer model” ในขณะที่ Zywicki and Danowski (2008) นำเสนอสมมติฐานชื่อว่า “rich-get-richer model” กล่าวคือ คนที่มีต้นทุนทางสังคมและทักษะทางสังคมดีอยู่แล้วจะได้รับประโยชน์มากขึ้นจากการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต

จากแนวโน้มความเหงาที่เพิ่มขึ้นในประเทศไทยและมุมมองด้านสังคมของเกมนอนไลน์ประเภท MMORPG รวมถึงสมมติฐานทั้ง 2 ข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคม ความเหงา ความพึงพอใจในชีวิต และเกมนอนไลน์ประเภท MMORPG และคาดว่าจะสามารถแบ่งกลุ่มโปรไฟล์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จากคุณภาพของกิลด์ การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม เพื่อนำมาศึกษาความแตกต่างด้านความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของแต่ละกลุ่ม และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการวิจัยในครั้งนี้จะมีส่วนช่วยให้ผู้ที่ขาดหรือต้องการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ทางสังคม รวมถึงต้องการการสนับสนุนทางสังคมได้มีทางเลือกในการรักษาหรือเพิ่มเติมความต้องการของตนเองด้านสังคม เพื่อให้ได้รับคุณภาพด้านสังคมที่ดีขึ้น

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG หรือ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ผ่านทางการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมออนไลน์และในชีวิตจริง และคุณภาพของกิลด์ โดยจะนำเสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. เกมออนไลน์ประเภท Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)
2. คุณภาพของกิลด์ (Quality of Guild)
3. การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคม (Social Self-efficacy)
4. ความเหงา (Loneliness)
5. ความพึงพอใจในชีวิต (Life Satisfaction)
6. วัยผู้ใหญ่ตอนต้น (Early Adults)

1. เกมออนไลน์ประเภท Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)

เกมออนไลน์ประเภท MMOGPR คือเกมที่ผู้เล่นจำนวนมากเข้ามาอยู่ในโลกเสมือนเดียวกัน ใช้ทรัพยากรร่วมกัน ผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งเพื่อผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องของเกม โดยแต่ละตัวละครจะมีทักษะ ความสามารถ และบทบาทที่แตกต่างกัน ดังแสดงในภาพที่ 1.1 ผู้เล่นสามารถสะสมค่าประสบการณ์ โดยการทำภารกิจต่าง ๆ ดังแสดงในภาพที่ 1.2 ที่สามารถทำได้ด้วยตัวเองหรือร่วมทีมกับผู้เล่นอื่น นอกจากนี้ผู้เล่นสามารถซื้ออุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความสามารถของตัวละคร ระบบในเกมมีการรองรับการติดต่อสื่อสารหลากหลายรูปแบบทั้งการใช้ข้อความ ซึ่งมีทั้งการคุยกับทุกคน (Public chat) การคุยเป็นกลุ่ม (Group chat) และการคุยส่วนตัว (Private chat; Ducheneaut & Moore, 2005) ดังแสดงในภาพที่ 1.3 การใช้งานโทรศัพท์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือที่เรียกว่า Voice Over Internet Protocol (VoIP) การติดต่อผ่านเครือข่ายทางสังคม (Social network) และการเจอหน้ากัน (Kaufman & Zhang, 2015) Oldenburg (1999) กล่าวว่า เกมออนไลน์สามารถอธิบายด้วยแนวคิดของ Third Place กล่าวคือเป็นสถานที่ที่ผู้คนสามารถมาพบปะผู้คนใหม่ ๆ หรือรวมตัวกับเพื่อนเก่า (Kowert et al., 2014)

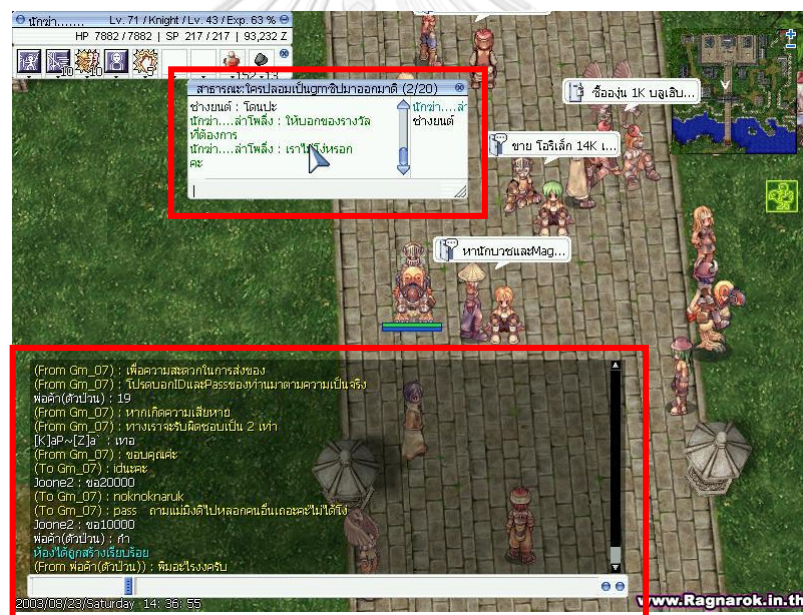
ภาพที่ 1.1 อวตารและ คุณสมบัติของอวตารจากเกม Ragnarok



ภาพที่ 1.2 การทำภารกิจและการได้รับของรางวัลสำหรับพัฒนาตัวละครจากเกม Ragnarok



ภาพที่ 1.3 การติดต่อสื่อสารภายในเกมผ่านทางกล่องข้อความในพื้นที่ และกล่องข้อความส่วนตัวจากเกม Ragnarok



จากการสังเกตและเข้าไปมีส่วนร่วมในเกม World of Warcraft (WOW) ของ Ducheneaut and Moore (2005) พบว่า เกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้นเป็นที่ที่สามารถใช้ในการเรียนรู้ หลักการสื่อสารที่เหมาะสมผ่านทางสภาพแวดล้อมออนไลน์ เป็นสถานที่ที่เหมาะสมแก่การสร้างทุนทางสังคม (Granovetter, 1973; Martončík & Lokša, 2016) ถึงแม้ว่าการเรียนรู้ทางสังคมจะไม่ใช่ว่าเป้าหมายหลักของเกมออนไลน์ประเภท MMORPG แต่การเรียนรู้ทางสังคมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ในเกมประเภทนี้ เนื่องจากการออกแบบเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้นมีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่

เอื้อต่อการเข้าสังคม เช่น การสร้างภารกิจที่ต้องทำเป็นกลุ่ม การสร้างบทบาทของตัวละครที่ต้องพึ่งพากัน รวมถึงการออกแบบพื้นที่ชุมชน Ducheneaut and Moore (2005) พบว่าผู้เล่นใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการออนไลน์อยู่ในเกมโดยไม่ได้ไปทำภารกิจหรือเก็บเลเวล แต่ผู้เล่นอาจนั่งอยู่ในพื้นที่ที่มีผู้เล่นจำนวนมากหรือกับกลุ่มเพื่อนของตัวเอง และใช้ช่วงเวลานี้ในการพูดคุยกับผู้อื่น ดังแสดงในภาพที่ 1.4 ซึ่งเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีหัวข้อในการพูดคุยกันตลอดเวลา เช่น การถามว่าไปทำภารกิจอะไรมา หรือจะไปทำภารกิจอะไรต่อ และการใช้อวตารเป็นตัวแทนในการสื่อสารจะช่วยลดความเสี่ยงในความล้มเหลวในการพูดคุยหรือการเข้าสังคม เช่น การเล่นเกม ในขณะที่เดียวกันการใช้อวตารที่เป็นเหมือนการปิดบังตัวตนยังช่วยสร้างความรู้สึกปลอดภัยให้แก่ผู้เล่นอีกด้วย (Ducheneaut & Moore, 2005)

ภาพที่ 1.4 สภาพแวดล้อมในการอยู่ในพื้นที่ชุมชนในเกม Ragnarok



2. คุณภาพของกิลด์ (Quality of Guild)

กิลด์ คือการที่ผู้เล่นรวมตัวกันเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน ดังแสดงในภาพที่ 1.5 ประกอบด้วยผู้เล่นหลักและผู้เล่นทั่วไปโดยแยกจากความถี่ในการเล่น (Ducheneaut et al., 2006) กิลด์เข้ามามีส่วนช่วยในการทำภารกิจที่ยาก และต้องการการเล่นเป็นกลุ่มเพื่อให้ภารกิจนั้น ๆ สำเร็จ การอยู่และบรรลุเป้าหมายร่วมกันของกิลด์ทำให้เกิดวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจงขึ้น (Rossi, 2008) ดังนั้นการจัดการที่ดีจากหัวหน้ากิลด์จึงเป็นสิ่งที่สมาชิกกิลด์ต้องการ (Williams et al., 2006) กิลด์มีส่วนช่วยในการบริหารจัดการเวลาให้เกิดกำไรสูงสุด เนื่องจากเวลาเป็นทรัพยากรเพียงอย่างเดียวที่ถูกจำกัดในเกม ทุกกิลด์ในเกมทั้งขนาดเล็กและใหญ่มักจะมีพื้นที่ในการทำงานร่วมกันระหว่างสมาชิกเพื่อประสานงานกิจกรรมของกิลด์ (Rossi, 2008) ซึ่งกิลด์เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

กลุ่มซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้เกิดความเป็นกันเองและการเข้าสังคมโดยไม่ต้องเป็นคนที่รู้จักกันมาก่อนได้ (Williams et al., 2006)

ภาพที่ 1.5 สมาชิกของกิลด์จากเกม Ragnarok



สิ่งที่จำเป็นต่อการประสบความสำเร็จในเป้าหมายที่ตั้งไว้ของทีมคือ การที่สมาชิกรู้และเข้าใจในทักษะและความสามารถของตัวละครอื่น บทบาทของแต่ละคน สามารถลำดับความสำคัญในการให้ความช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีมตามบทบาทและหน้าที่ได้ มีความไว้วางใจซึ่งกันและ และมีการสื่อสารกับภายในทีม (Liao et al., 2020) เมื่อมีส่วนร่วมในกลุ่มทางสังคม บุคคลมีแนวโน้มที่จะพัฒนาความผูกพันทางอารมณ์ (Emotional attachment) ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม แต่ความอยู่รอดของกิลด์นั้นขึ้นอยู่กับ การมีส่วนร่วมและความผูกพันของสมาชิก (Odrowska & Massar, 2014) รวมถึงความพึงพอใจของผู้เล่นต่อกิลด์ด้วย จากงานวิจัยของ William (2006) พบว่า ปัจจัยสำคัญในการออกจากกิลด์ คือความไม่พึงพอใจในกิลด์ ทั้งด้านวัตถุประสงค์ของกิลด์ ชนชั้น และผู้นำ ดังนั้นคุณภาพของกิลด์จะเป็นตัวกำหนดว่าผลจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เล่นจะเป็นไปในทางบวกหรือลบ (Kaufman & Zhang, 2015)

3. การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคม (Social Self-efficacy)

การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคม ถูกนิยามไว้หลากหลายความหมาย ทั้งความเชื่อใจในความสามารถของตนเองในการมีส่วนร่วมทางสังคมซึ่งจำเป็นต่อการรักษาความสัมพันธ์ (Smith

& Betz, 2000) ความเชื่อของของบุคคลในการเริ่มปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการสร้างมิตรภาพใหม่ ๆ (Wei et al., 2005) หรือ ความมั่นใจในความสามารถของตนเองในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Erozkan, 2013) โดยบุคคลที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมสูงมีแนวโน้มที่จะสร้างและรักษาความสัมพันธ์ทางสังคมได้อย่างประสบความสำเร็จและมีโอกาสน้อยที่จะพบกับความเหงา (Jeong & Kim, 2011) โดยสามารถสรุปได้ว่าการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคม คือความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการสร้างหรือรักษาความสัมพันธ์ทางสังคม (Jeong & Kim, 2011)

ในการศึกษานี้ผู้วิจัยแบ่งการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมออกเป็น การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง และการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม โดยการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง คือ การที่บุคคลมีความเชื่อมั่นในการสร้างหรือรักษาความสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตจริง และการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม คือ การที่บุคคลมีความเชื่อมั่นในการมีส่วนร่วมกับการเล่นเกม ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกม โดยมี 2 สมมติฐานที่อธิบายการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคม กับ การเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่

- 1) สมมติฐาน poor-get-richer มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการชดเชยทางสังคม (Social Compensation) ของ McKenna and Bargh (2000) ที่เสนอว่า บุคคลที่มีความวิตกกังวลทางสังคมสูงหรือความสามารถทางสังคมต่ำ โดยปกติแล้วจะมีปัญหาด้านการสร้างความสัมพันธ์เมื่อเจอกับผู้คนในชีวิตจริง ทำให้บุคคลเหล่านี้ใช้ความสัมพันธ์ในโลกออนไลน์มาชดเชยการขาดความสัมพันธ์ในชีวิตจริง โดยใช้โอกาสในการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ที่มีความเสี่ยงต่ำจากการปิดบังตัวตนมาชดเชยโอกาสทางสังคมในชีวิตจริง (Campbell et al., 2006; Kraut et al., 2002)
- 2) สมมติฐาน rich-get-richer ของ Kraut et al. (2002) เสนอว่า บุคคลที่จะได้รับประโยชน์จากสังคมออนไลน์มาก คือบุคคลที่ประสบความสำเร็จในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงเป็นหลัก โดยบุคคลเหล่านี้จะใช้เกมเป็นช่องทางในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและติดต่อกับผู้อื่นเพิ่มเติมจากในชีวิตจริง

4. ความเหงา (Loneliness)

ความเหงา ถูกนิยามไว้ในหลายมุมมอง โดยความเหงาเกิดขึ้นจากความรู้สึกที่ว่าตนเองขาดการสนับสนุนทางสังคมและการขาดการติดต่อกับเพื่อนหรือญาติที่สัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด (Gray, 2009) การได้รับการติดต่อทางสังคม (Social contact) น้อยกว่าหรือไม่ดีเท่าที่ต้องการ (Burholt & Scharf, 2014) และมักถูกนิยามว่า เป็นประสบการณ์เชิงลบเกี่ยวกับคุณภาพหรือปริมาณของความสัมพันธ์ของบุคคล (Cohen-Mansfield & Eisner, 2020) Cohen-Mansfield and Parpura-Gill (2007) ระบุ 3 ปัจจัยที่ทำให้เกิดความเหงา ได้แก่ 1) สถานการณ์ด้านสิ่งแวดล้อม เช่น การขาดโอกาสในการเข้าสังคม 2) ปัญหาด้านสุขภาพ และ 3) ลักษณะทางจิตวิทยา เช่น การมีทักษะทางสังคม (Social skills) น้อย หรือการลดลงของการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคม ซึ่งการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Carmichael et al., 2015) และการขยายเครือข่ายทางสังคม รวมถึงการมีส่วนร่วมกับสมาชิกในครอบครัวช่วยลดความเหงาได้ (Cohen-Mansfield & Eisner, 2018)

มีงานวิจัยที่ศึกษาประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG กับความเหงาพบว่า ผู้เล่นที่มีความเหงาหรืออาการซึมเศร้าสามารถนำเกมมาทดแทนการเข้าสังคมในชีวิตจริงที่ขาดหายไป โดยการมีส่วนร่วมกับเพื่อนในเกมจะช่วยเพิ่มความรู้สึกทางบวกให้ตนเอง (Lee & Jeong, 2017) เป็นไปในทางเดียวกันกับผลการวิจัยของ Kaufman and Zhang (2015) ที่พบว่าความถี่ในการเล่นเกมนับว่าช่วยลดความเหงาและเพื่อนทั้งในเกมและในชีวิตจริง รวมถึงความเพลิดเพลินที่ได้จากการเล่นเกมมีความสัมพันธ์ทางลบกับความเหงา นอกจากนี้คุณภาพเกมที่ดียังจะทำให้ผู้เล่นได้รับการสนับสนุนทางสังคมสูงและช่วยลดความเหงาได้

5. ความพึงพอใจในชีวิต (Life Satisfaction)

ความพึงพอใจในชีวิต ถูกนิยามว่า เป็นความรู้สึกที่บุคคลมีต่อชีวิตของตนเองในภาพรวม โดยผ่านกระบวนการทางความคิดและการพิจารณาคุณภาพชีวิตของตนเองโดยประเมินจากประสบการณ์ อุดมคติของตนเอง และมาตรฐานของสังคม (Diener et al., 1985) ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญที่บอกถึงสุขภาวะที่ดี สะท้อนให้เห็นได้จากความสุขและกำลังใจของบุคคลนั้น ๆ ความพึงพอใจในชีวิตเกิดจากการที่บุคคลได้ทำตามเป้าหมาย การมีความสุขในชีวิต การค้นหาความหมายของชีวิต และการมีความสัมพันธ์ทางสังคม (Lee & Jeong, 2015) นอกจากนี้ความพึงพอใจในชีวิตยังสะท้อนให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของบุคคลว่าเป็นไปในทางที่ดีหรือไม่ดี (Huang et al., 2022) ความพึงพอใจในชีวิต

ของแต่ละบุคคลนั้นขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์และต้นทุนทางสังคม (Chai et al., 2019) รวมถึงการรับรู้คุณค่าของตนเองและการรับรู้ความสามารถของตนเองด้วย (Lee & Jeong, 2015)

ในมุมมองของเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ยังมีงานวิจัยจำนวนน้อยที่ศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจในชีวิต อย่างไรก็ตามมีงานวิจัยที่พบว่าการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้นส่งผลต่อทุนทางสังคม และมีความสัมพันธ์กับการรับรู้การสนับสนุนทางสังคม (Kaufman & Zhang, 2015) รวมถึงเป็นสถานที่ที่ทำให้ผู้คนได้มีการพบปะกับครอบครัว เพื่อนหรือคนแปลกหน้า ช่วยเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Kaufman & Zhang, 2015) ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นตัวแปรที่ช่วยส่งเสริมความพึงพอใจในชีวิต

6. วัยผู้ใหญ่ตอนต้น (Early Adults)

วัยผู้ใหญ่ตอนต้น หมายถึงบุคคลที่มีอายุ 18 – 35 ปี เป็นวัยที่ร่างกายมีความพร้อมทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม (Harvighurst, 1972) เป็นวัยที่เรียนรู้การมีชีวิตคู่ สร้างครอบครัว และเริ่มต้นประกอบอาชีพ (Harvighurst, 1973)

วัยผู้ใหญ่ตอนต้นอยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 6 ของทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคม (Psychosocial theory) ของ Erik Erikson ได้แก่ ความใกล้ชิดหรือความรู้สึกโดดเดี่ยว (Intimacy vs. isolation) ในช่วงวัยนี้บุคคลจะพัฒนาความรัก ความผูกพัน เพื่อหามิตรภาพที่สนิทสนม ถ้าได้รับมิตรภาพที่มั่นคงจะเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสัมพันธ์แบบไว้นใจเชื่อใจ แต่ถ้าขาดมิตรภาพที่มั่นคงจะกลายเป็นบุคคลที่ตีตัวออกห่างจากสังคม (เกษร เกษมสุข และ อุษณีย์ บุญบรรจบ, 2561) ในขณะที่จำนวนเพื่อนเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายความเหงาในเด็ก ในช่วงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นตัวแปรสำคัญในการทำนายความเหงาคือคุณภาพของเพื่อน ซึ่งสามารถพิจารณาจากการได้รับการสนับสนุนทางสังคม ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) และความเข้าใจซึ่งกันและกัน (Qualter et al., 2015)

จากงานวิจัยของ Patry et al. (2013) พบว่าผู้ใหญ่อายุ 30 ปีขึ้นไปจะนำการสนับสนุนทางสังคมในเกมไปช่วยเพิ่มการรับรู้การสนับสนุนทางสังคมในชีวิตจริง และการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ยังช่วยพัฒนาการควบคุมอารมณ์ ทำให้สามารถรับมือกับความเครียดในชีวิตจริงได้มากขึ้น (Caro & Popovac, 2021) นอกจากนี้ในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นจะมีความเหงาและความวิตกกังวลน้อยกว่าในชีวิตจริง โดยมีความสัมพันธ์กับการเล่นกับเพื่อนหรือสมาชิกในกิลด์ (Martoncik & Lokša, 2016)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการค้นคว้าและศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้น มีหลายงานวิจัยที่นำเสนอถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภทนี้

จากการศึกษาของ Whipey (2010) ที่ศึกษาผู้เล่น World of Warcraft (WoW) จำนวน 50 คน ช่วงอายุ 20 ถึง 29 ปี พบว่าผู้เล่นจำนวนมากพึ่งพาเพื่อนในโลกออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม นอกจากนี้ 54% ของผู้เข้าร่วมการวิจัยยังรู้สึกว่าเป็นเพื่อนในเกมเปรียบเทียบกับเพื่อนในชีวิตจริง ซึ่งผลการวิจัยนี้เป็นไปในทางเดียวกันกับ Yee (2006) ที่ศึกษาในวัยรุ่นอายุ 18 ถึง 22 ปี พบว่าผู้เล่นบอกปัญหาส่วนตัวหรือความลับให้เพื่อนในเกมได้รู้ Cole and Griffiths (2007) กล่าวว่า การพูดคุยปัญหาที่จริงจังที่อาจพูดคุยกับคนในครอบครัวหรือเพื่อนในชีวิตไม่ได้ แต่มีการพูดคุยเรื่องเหล่านี้ในโลกออนไลน์อาจเป็นผลมาจากการปิดบังตัวตนในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ Shen (2014) ยังพบว่าการเป็นสมาชิกกิลด์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการเข้าสังคม และผู้เล่นที่เป็นสมาชิกกิลด์มีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมมากกว่าผู้เล่นที่ไม่เป็นสมาชิกกิลด์ นอกจากนี้จากงานวิจัยของ Caro and Popovac (2020) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการนำเกมเข้ามาเป็นตัวช่วยในช่วงที่บุคคลเจอเหตุการณ์ที่ยากลำบาก (Difficult life situation) เช่น การเจอสถานการณ์ที่ตึงเครียด โดยนักวิจัยได้ศึกษาในผู้เล่นเกมจำนวน 667 คน อายุระหว่าง 16 ถึง 64 ปี พบว่าการเล่นเกมนั้นมีแนวโน้มในการช่วยพัฒนาการควบคุมอารมณ์ และมีการรับมือกับความเครียดในชีวิตจริงได้มากขึ้น และในงานวิจัยของ Patry et al. (2013) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความวิตกกังวลทางสังคมและการรับรู้การสนับสนุนทางสังคมในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ช่วงอายุระหว่าง 18 ถึง 67 ปี พบว่าผู้เล่นที่เรียนเต็มเวลาใช้การสนับสนุนทางสังคมในเกมทดแทนส่วนที่หายไปในชีวิตจริง แต่ในผู้เล่นที่อายุ 30 ปีขึ้นไปจะนำการสนับสนุนทางสังคมในเกมไปเพิ่มการรับรู้การสนับสนุนทางสังคมในชีวิตจริงทำให้รับรู้ถึงการได้รับการสนับสนุนทางสังคมในชีวิตจริงมากขึ้น จากที่กล่าวมาข้างต้นเห็นได้ว่าเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เข้ามามีส่วนช่วยในการสร้างความสัมพันธ์หรือการปรึกษาปัญหาต่าง ๆ

เกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้นมีส่วนช่วยในการสร้างและพัฒนาความสัมพันธ์ เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการพบปะสังสรรค์หรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ และช่วยเพิ่มโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม จึงมีนักวิจัยที่สนใจศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG กับความเหงา โดย Kaufman and Zhang (2015) ศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของผู้ใหญ่

ตอนปลายพบว่า ความพึงพอใจในความสัมพันธ์ (Enjoyment of relationship) ที่ประเมินจากการรับรู้ความสนิทกันระหว่างผู้เล่นกับสมาชิกในครอบครัว เพื่อนในชีวิตจริง และเพื่อนในเกมที่เล่นเกมด้วยกัน โดยหากมีความพึงพอใจในความสัมพันธ์สูงจะมีความเหงาในระดับต่ำ ในขณะที่เดียวกันสภาพแวดล้อมภายในเกิลด์ เช่น ความสัมพันธ์หรือการมีปฏิสัมพันธ์ภายในเกิลด์ที่ดีมีความสัมพันธ์ทางลบกับความเหงาเช่นกัน ผลการวิจัยที่ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Martončik and Lokša (2016) ที่เปรียบเทียบความเหงาและความวิตกกังวลด้านสังคมระหว่างในชีวิตจริงและโลกออนไลน์ในผู้เล่น WoW อายุระหว่าง 13 ถึง 50 ปี พบว่าในโลกออนไลน์ผู้เล่นมีความเหงาและความวิตกกังวลทางสังคมน้อยกว่าในชีวิตจริง โดยมีความเกี่ยวข้องกับการเล่นกับเพื่อนหรือสมาชิกในเกิลด์ รวมถึงการสื่อสารกับเพื่อนในทีม จากทั้ง 2 งานวิจัยจะเห็นว่าปัจจัยที่มีผลต่อความเหงาจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG คือการมีปฏิสัมพันธ์หรือการสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งเป็นไปในทางเดียวกันกับงานของ Visser et al. (2013) ที่ศึกษาความเหงาและความสามารถทางสังคม (Social competence) ในเด็กอายุ 11 ถึง 20 ปี โดยเปรียบเทียบระหว่างเด็กที่เล่นและไม่เล่นเกม WoW พบว่าการเล่นเกม WoW ไม่มีผลโดยตรงต่อความสามารถทางสังคมและความเหงา และระยะเวลาในการเล่นไม่มีผลต่อความสามารถทางสังคมและความเหงาเช่นกัน แต่สิ่งที่เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดผลทางอ้อมจากการเล่นเกม WoW ต่อความสามารถทางสังคมและความเหงา คือ การติดต่อสื่อสารกับผู้คนที่หลากหลาย เช่น การติดต่อสื่อสารกับคนต่างช่วงวัย หรืออาศัยอยู่คนละประเทศ จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการติดต่อสื่อสารกับผู้คนที่หลากหลายมีความสัมพันธ์ทางลบกับความเหงาซึ่งจะช่วยเพิ่มสุขภาวะที่ดีในวัยรุ่นได้

นอกจากนี้ยังมีนักวิจัยที่ศึกษาความพึงพอใจในชีวิตและการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ไว้ด้วยเช่นกัน โดย Lee and Jeong (2015) ได้ศึกษาความพึงพอใจในชีวิตในคนเล่นเกมช่วงอายุ 16 ถึง 59 ปี โดยศึกษาในมุมมองของการเห็นคุณค่าของตนเอง (Self-esteem) การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) และ ต้นทุนทางสังคม พบว่า ผู้เล่นที่เห็นคุณค่าของตนเองสูงจะมีความพึงพอใจในชีวิตด้วย แต่หากผู้เล่นมีการรับรู้ความสามารถของตนเองในเกมสูงแต่ขาดการรับรู้ความสามารถของตนเองในชีวิตจริง จะพบว่ามีสัมพันธ์เชิงลบกับความพึงพอใจในชีวิต และพบว่าผู้เล่นที่มีต้นทุนทางสังคมสูงจะช่วยเพิ่มความพึงพอใจในชีวิต ในทางกลับกันงานวิจัยของ Biolcati et al. (2021) ศึกษาผู้เล่นเกมโดยมีอายุเฉลี่ย 27 ปี ที่อยู่ในกลุ่มมีแนวโน้มที่จะติดเกม ผลการวิจัยพบว่าผู้เล่นที่มีความพึงพอใจในชีวิตต่ำมีแนวโน้มการเล่นเกมนู้นขึ้นเนื่องจากเกมออนไลน์

ประเภท MMORPG ทำให้ผู้เล่นสามารถบรรลุเป้าหมายในการสร้างความสัมพันธ์ หรือได้ทำสิ่งที่ชีวิตจริงทำไม่สำเร็จได้ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นกลุ่มนี้มักมีแรงจูงใจในการเล่นเกมนอกจากการได้พบเจอสิ่งใหม่ ๆ การได้รับรางวัล และความสนุกสนานจากการแข่งขันในเกม นอกจากนี้จากงานวิจัยยังพบว่าการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ช่วยให้ผู้เล่นที่พบเจอกับอารมณ์ทางลบในชีวิตจริงสามารถเอาชนะความไม่พึงพอใจในชีวิตจริงได้บางส่วน จากงานวิจัยข้างต้นจะเห็นว่าถึงแม้จะเก็บข้อมูลกับผู้ใช้ร่วมการวิจัยที่แตกต่างกันแต่การเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ก็มีส่วนช่วยในการเพิ่มความพึงพอใจในชีวิตของตนเอง นอกจากนี้มีงานวิจัยที่ศึกษาความพึงพอใจในชีวิตในสภาพแวดล้อมที่คล้ายคลึงกันกับเกมออนไลน์ประเภท MMORPG คือการใช้ SNS โดย Huang et al. (2021) ได้ศึกษาในผู้ใช้โปรแกรม WeChat ที่ประเทศจีน พบว่าการใช้ SNS มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจในชีวิตและทุนทางสังคม โดยมีการสนับสนุนทางสังคมออนไลน์เป็นตัวแปรส่งผ่านระหว่างการใช้ SNS และความพึงพอใจในชีวิต

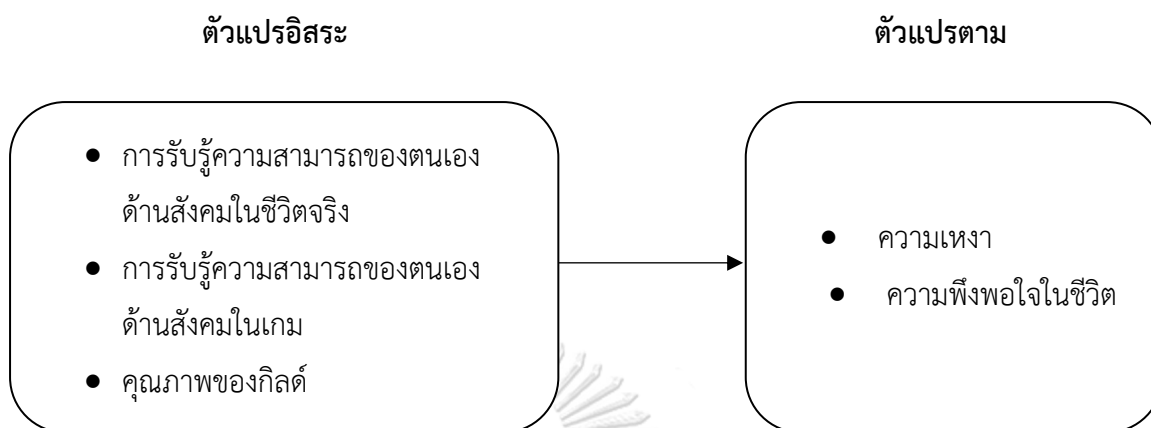
วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อจัดกลุ่มรูปแบบของผู้ใหญ่ตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG โดยมีพื้นฐานอยู่บนคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม และคะแนนคุณภาพของกิลด์
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของผู้ใหญ่ตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ระหว่างรูปแบบที่ได้จากการจัดกลุ่ม

สมมติฐานการวิจัย

1. ผู้เล่นที่มีคะแนนคุณภาพของกิลด์ คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงและคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมแตกต่างกันจะมีความเหงาแตกต่างกัน
2. ผู้เล่นที่มีคะแนนคุณภาพของกิลด์ คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงและคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมแตกต่างกันจะมีความพึงพอใจในชีวิตแตกต่างกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาในผู้ใหญ่ตอนต้นช่วงอายุ 18-35 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ติดต่อกันเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 2 เดือน และเป็นสมาชิกกิลด์อย่างน้อย 1 กิลด์

คำจำกัดความในงานวิจัย

1. **ผู้ใหญ่ตอนต้น** หมายถึง ผู้ที่มีอายุตั้งแต่เกิดจนถึงวันที่ตอบแบบสอบถามระหว่าง 18 ปี ถึง 35 ปี ตามทฤษฎีพัฒนาการของ Havighurt (1973)
2. **การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคม** หมายถึง ความเชื่อมั่น ในตนเองในการสร้างหรือรักษาความสัมพันธ์ทางสังคมทั้งในชีวิตจริงและในเกม โดยในการประเมินการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง ผู้วิจัยได้พัฒนามาตรวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตตามแนวคิดของมาตร Social self-efficacy in real space (Jeong & Kim, 2011) และประเมินการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมด้วยมาตรวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวคิดของมาตร Social self-efficacy in online (Jeong & Kim, 2011)
3. **ความเหงา** หมายถึง ความรู้สึกที่ตนเองขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมหรือปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ต้องการไม่สอดคล้องกับปฏิสัมพันธ์ที่มี โดยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้มาตรวัดระดับ

- ความเหงาที่พัฒนาขึ้นตามแนวคิดของมาตร UCLA Loneliness Scale Version 3 ของ Russell (1996) ฉบับภาษาไทย (ทินกร วงศ์ปการันย์ และ ณททัย วงศ์ปการันย์, 2563)
4. **ความพึงพอใจในชีวิต** หมายถึง การประเมินคุณภาพชีวิตของตนเองบนพื้นฐานของตนเอง (Shin & Johnson, 1978) ซึ่งประเมินความพึงพอใจในชีวิตโดยมาตรวัดความพึงพอใจในชีวิตที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวคิดของมาตร Satisfaction with Life Scale (Diener et al, 1985)
 5. **กิลด์ (Guild)** หมายถึง สถานที่ที่ผู้เล่นมารวมตัวกันเพื่อรับผลประโยชน์หรือบรรลุปเป้าหมายร่วมกัน เปรียบเสมือน Third Place ในโลกเสมือนจริง
 6. **คุณภาพของกิลด์ (Quality of Guild)** หมายถึง ความพึงพอใจของตนเองกับประสบการณ์การเล่นหรือการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนร่วมกิลด์ โดยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้พัฒนามาตรวัดคุณภาพของกิลด์ตามแนวคิดของมาตร Teamwork Satisfaction Scale (Tseng et al., 2009) เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทของเกมออนไลน์ประเภท MMORPG
 7. **กลุ่มสูง** หมายถึง รูปแบบโปรไฟล์ของผู้เล่นที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงสูง การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมสูง และมีความพึงพอใจในการเล่นร่วมกับเพื่อนร่วมกิลด์สูง
 8. **กลุ่มต่ำ** หมายถึง รูปแบบโปรไฟล์ของผู้เล่นที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงต่ำ การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมต่ำ และมีความพึงพอใจในการเล่นร่วมกับเพื่อนร่วมกิลด์ต่ำ
 9. **กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง** หมายถึง รูปแบบโปรไฟล์ของผู้เล่นที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงสูง การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมปานกลาง และมีความพึงพอใจในการเล่นร่วมกับเพื่อนร่วมกิลด์ปานกลาง
 10. **กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ** หมายถึง รูปแบบโปรไฟล์ของผู้เล่นที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงต่ำ การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมปานกลาง และมีความพึงพอใจในการเล่นร่วมกับเพื่อนร่วมกิลด์ปานกลาง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. บุคคลที่รู้สึกขาดการสนับสนุนทางสังคมเข้าใจถึงการใช้เกมออนไลน์ในฐานะช่องทางหนึ่ง
ที่ช่วยเพิ่มการรับรู้การเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและรู้สึกได้รับการสนับสนุนทางสังคมที่
มากขึ้น ซึ่งมีผลดีกับสุขภาพทางจิตและความพึงพอใจในชีวิต
2. นักจิตวิทยาหรือผู้ที่สนใจเกมประเภท MMORPG เข้าใจถึงรูปแบบโปรไฟล์ของผู้เล่นเกม
และนำไปสู่การพัฒนาวิธีการในการใช้เกมประเภทนี้เพื่อลดความเหงาหรือเพิ่มความพึง
พอใจในชีวิต



บทที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้เข้าร่วมการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีเกณฑ์คัดเข้า (Inclusion criteria) คือ เป็นผู้มีอายุระหว่าง 18 ถึง 35 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ติดต่อกันเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 2 เดือน เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ (Hays, 1984) พบว่าสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมาย และเป็นสมาชิกกิลด์อย่างน้อย 1 กิลด์ และมีเกณฑ์คัดออก (Exclusion criteria) คือ ผู้ที่ตอบข้อความไม่ครบ หรือให้ข้อมูลไม่ตรงตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ เช่น ระบุอายุมาเป็นข้อความเช่น พรุ่งนี้จะอายุ 18 แล้วครับ และผู้ที่มีคุณสมบัติไม่ตรงตามเกณฑ์คัดเข้า

ผู้วิจัยได้ประชาสัมพันธ์การตอบแบบสอบถามออนไลน์ผ่านทางกรโปสต์ข้อความลงในกลุ่มเฟสบุ๊กของเกมออนไลน์ประเภท MMORPG จำนวน 5 เกม ได้แก่ Ragnarok, Final Fantasy XIV, Black Desert Online, Phantasy Star Online และ Ni no Kuni : Cross Worlds โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 1,047 คน หลังการตรวจสอบความครบถ้วนและถูกต้องเหลือจำนวน 710 คน (ร้อยละ 67.8 จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด) มีอายุระหว่าง 18-35 ปี ($M = 26.4, SD = 4.57$) จำนวนสมาชิกในกิลด์มีจำนวนระหว่าง 2 – 500 คน ($M = 48, SD = 52.91$) และระยะเวลาในการเล่นอยู่ระหว่าง 2 เดือน – 20 ปี 7 เดือน ($M = 33.3, SD = 37.55$) ซึ่ง ดังแสดงในตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 ลักษณะทางประชากรของผู้เข้าร่วมการวิจัย ($N = 710$)

คุณลักษณะของผู้เข้าร่วมการวิจัย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	514	72.4
หญิง	179	25.2
เพศทางเลือก	17	2.4
เกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่ผู้เข้าร่วมการวิจัยเล่นเป็นเวลานานที่สุด		
Black Desert Online	275	38.7
Final Fantasy XIV	213	30.0

Ragnarok	105	14.8
Ni no Kuni: Cross Worlds	82	11.5
Phantasy Star Online	35	4.9

วิธีการพิทักษ์สิทธิ์กลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยทำการพิทักษ์สิทธิ์ของผู้เข้าร่วมงานวิจัย โดยมีกระบวนการดังนี้ (ดังแสดงในภาคผนวก ก)

1. ก่อนตอบแบบสอบถาม ผู้เข้าร่วมการวิจัยได้อ่านรายละเอียดและวัตถุประสงค์ของงานวิจัยความเหงามและความพึงพอใจในชีวิตของผู้ใหญ่ตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่ถูกจัดกลุ่มโดยคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมและคะแนนคุณภาพของกิลด์ รวมถึงการเก็บรักษาข้อมูลเป็นความลับ และสิทธิในการถอนตัวของผู้เข้าร่วมงานวิจัย

2. เมื่อผู้เข้าร่วมการวิจัยได้อ่านรายละเอียดต่าง ๆ แล้ว ผู้เข้าร่วมการวิจัยสามารถเลือกที่จะเข้าร่วมการวิจัยโดยการเลือก “ยินยอม” หรือเลือกที่จะไม่เข้าร่วมการวิจัยโดยการเลือก “ไม่ยินยอม” ผู้เข้าร่วมการวิจัยสามารถหยุดตอบแบบสอบถามได้ตลอดเวลา และในการตอบแบบสอบถามจะไม่มีการสอบถามถึงข้อมูลส่วนบุคคล ที่สามารถระบุถึงตัวตนของผู้เข้าร่วมการวิจัยได้ ข้อมูลทั้งหมดในการตอบแบบสอบถามนี้มีเพียงผู้วิจัยเท่านั้นที่สามารถเข้าถึงและจะรายงานผลเป็นภาพรวมของการวิจัยเท่านั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถามจำนวน 6 ตอน แบ่งเป็น

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วย เพศ อายุ จำนวนสมาชิกในกิลด์ ระยะเวลาในการเล่น เกม และเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่เล่น
2. มาตรการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง ผู้วิจัยได้พัฒนามาตรการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงตามแนวคิดของมาตรการ Social self-efficacy in real space (Jeong & Kim, 2011) มีข้อคำถามจำนวน 4 ข้อ เป็นข้อคำถามทางบวก 2 ข้อและข้อคำถามทางลบอีก 2 ข้อ ผู้เข้าร่วมการวิจัยถูกขอให้ประเมินว่าในสถานการณ์ทางสังคมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ผู้เข้าร่วมการวิจัยมีความมั่นใจกับสถานการณ์

นั้น ๆ เพียงใด ตัวอย่างข้อคำถาม “ฉันสามารถเป็นเพื่อนกับคนอื่นได้ง่าย” รูปแบบการตอบเป็นมาตรประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ โดย 1 หมายถึง “ไม่มั่นใจเลย” และ 5 หมายถึง “มีความมั่นใจมาก” คำนวณคะแนนโดยการกลับคะแนนข้อคำถามทางลบ และนำคะแนนของทุกข้อมารวมกัน คะแนนสูงหมายถึงมีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงสูง โดยมีค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมของมาตรวัด (Corrected item total correlation: CICT) ของทั้งมาตรวัดพบว่าจากการศึกษานำร่องมีค่าตั้งแต่ .495 - .641 และจากการเก็บข้อมูลจริงมีค่าตั้งแต่ .389 - .501 (ดังแสดงในภาคผนวก ข) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบวัดจากการศึกษานำร่องมีค่าเท่ากับ .718 และจากการเก็บข้อมูลจริงมีค่าเท่ากับ .614

3. **มาตรวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม** ผู้วิจัยได้พัฒนามาตรวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมตามแนวคิดของมาตรวัด Social self-efficacy in online (Jeong & Kim, 2011) มีข้อคำถามจำนวน 4 ข้อ เป็นข้อคำถามทางบวก 3 ข้อและข้อคำถามทางลบอีก 1 ข้อ ผู้เข้าร่วมการวิจัยถูกขอให้ประเมินว่าในสถานการณ์ทางสังคมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเกม ผู้เข้าร่วมการวิจัยมีความมั่นใจกับสถานการณ์นั้น ๆ เพียงใด ตัวอย่างข้อคำถาม “ฉันสามารถเป็นเพื่อนกับผู้อื่นในเกมได้อย่างง่ายดาย” รูปแบบการตอบเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ โดย 1 หมายถึง “ไม่มั่นใจเลย” และ 5 หมายถึง “มีความมั่นใจมาก” คำนวณคะแนนโดยการกลับคะแนนข้อคำถามทางลบ และนำคะแนนของทุกข้อมารวมกัน คะแนนสูงหมายถึงมีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมสูง โดยมีค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมของมาตรวัดของทั้งมาตรวัดพบว่าจากการศึกษานำร่องมีค่าตั้งแต่ .444 - .671 และจากการเก็บข้อมูลจริงมีค่าตั้งแต่ .550 - .749 (ดังแสดงในภาคผนวก ค) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบวัดจากการศึกษานำร่องมีค่าเท่ากับ .770 และจากการเก็บข้อมูลจริงมีค่าเท่ากับ .706

4. **มาตรวัดระดับความเหงา** ผู้วิจัยได้พัฒนามาตรวัดระดับความเหงาตามแนวคิดของมาตรวัด UCLA Loneliness Scale Version 3 ของ Russell (1996) ฉบับภาษาไทย (Wongpakaran & Wongpakaran, 2012) มีข้อคำถามจำนวน 20 ข้อ จากการศึกษานำร่องพบว่า ข้อคำถามข้อ 19 “บ่อยแค่ไหนที่ท่านรู้สึกว่ามีคนที่ท่านสามารถพูดคุยด้วยได้” เป็นข้อคำถามที่มีค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมของมาตรวัดเป็นลบและไม่สะท้อนความเหงาในบริบทของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG และข้อคำถามข้อ 20 “บ่อยแค่ไหนที่ท่านรู้สึกว่ามีคนที่

ท่านหันหน้าไปฝั่งได้” ไม่สะท้อนความเหงาในบริบทของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ในการเก็บข้อมูลจริงจึงเหลือข้อคำถาม 18 ข้อ เป็นข้อคำถามทางบวก 11 ข้อและ ข้อคำถามทางลบอีก 7 ข้อ ผู้เข้าร่วมการวิจัยถูกขอให้ประเมินความถี่ว่าสถานการณ์นี้เกิดขึ้น บ่อยแค่ไหน ตัวอย่างข้อคำถาม “บ่อยแค่ไหนที่ท่านรู้สึกโดดเดี่ยว” “บ่อยแค่ไหนที่ท่านรู้สึกว่า ถูกทอดทิ้ง” รูปแบบการตอบเป็นมาตราประมาณค่า 4 ระดับ โดย 1 หมายถึง ไม่เคย และ 4 หมายถึง เป็นประจำ คำนวณคะแนนโดยการกลับคะแนนข้อคำถามทางลบ และนำคะแนนของ ทุกข้อมารวมกัน คะแนนสูงหมายถึงมีความเหงาสูง โดยมีค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับ คะแนนรวมของมาตรวัดของทั้งมาตรวัดพบว่าจากการศึกษานำร่องมีค่าตั้งแต่ .016 - .798 และ จากการเก็บข้อมูลจริงมีค่าตั้งแต่ .090 - .690 (ดังแสดงในภาคผนวก ง) และค่าสัมประสิทธิ์แอล ฟาของแบบวัดจากการศึกษานำร่องมีค่าเท่ากับ .853 และจากการเก็บข้อมูลจริงมีค่า เท่ากับ .881

5. **มาตรวัดความพึงพอใจในชีวิต** ผู้วิจัยได้พัฒนามาตรวัดความพึงพอใจในชีวิตตามแนวคิดของ มาตรวัด Satisfaction with Life Scale (Diener et al., 1985) มีข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ ผู้เข้าร่วมการวิจัยถูกขอให้ประเมินว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข้อคำถาม ตัวอย่างข้อคำถาม “ชีวิตของฉันค่อนข้างใกล้เคียงกับภาพในอุดมคติที่ฉันคิดไว้” รูปแบบการตอบเป็นมาตรลิเคิท (Likert scale) 7 ระดับ โดย 1 หมายถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างมาก” และ 7 หมายถึง “เห็นด้วย อย่างมาก” คำนวณคะแนนโดยการนำคะแนนของแต่ละข้อมารวมกัน คะแนนสูงหมายถึงมีความ พึงพอใจในชีวิตสูง โดยมีค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมของมาตรวัดของทั้ง มาตรวัดพบว่าจากการศึกษานำร่องมีค่าตั้งแต่ .284 - .799 และจากการเก็บข้อมูลจริงมีค่า ตั้งแต่ .283 - .695 (ดังแสดงในภาคผนวก จ) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบวัดจาก การศึกษานำร่องมีค่าเท่ากับ .833 และจากการเก็บข้อมูลจริงมีค่าเท่ากับ .787

6. **มาตรวัดคุณภาพของกิลด์** ผู้วิจัยได้พัฒนามาตรวัดคุณภาพของกิลด์ตามแนวคิดของมาตร Teamwork Satisfaction Scale (Tseng et al., 2009) ให้เข้ากับบริบทของเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG โดยมีข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ ผู้เข้าร่วมการวิจัยถูกขอให้ประเมินว่าเห็น ด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวอย่างข้อคำถาม “ฉันได้รับประโยชน์จากการมี ปฏิสัมพันธ์ (เช่น การได้คุยกัน การได้เล่นเกมด้วยกัน) กับเพื่อนร่วมกิลด์” รูปแบบการตอบเป็น มาตรลิเคิท 5 ระดับ โดย 1 หมายถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างมาก” และ 5 หมายถึง “เห็นด้วยอย่าง

มาก” คำนวณคะแนนโดยการนำคะแนนทุกข้อมารวมกัน โดยคะแนนสูงหมายถึงผู้เข้าร่วมการวิจัยรับรู้ว่ามีคุณภาพของกิลด์สูง โดยมีค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมของมาตรวัดของทั้งมาตรวัดพบว่าจากการศึกษานำร่องมีค่าตั้งแต่ .448 - .811 และจากการเก็บข้อมูลจริงมีค่าตั้งแต่ .534 - .749 (ดังแสดงในภาคผนวก ฉ) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบวัดจากการศึกษานำร่องมีค่าเท่ากับ .874 และจากการเก็บข้อมูลจริงมีค่าเท่ากับ .906

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นตอนการเก็บข้อมูล
 - 1.1. ผู้วิจัยแปลแบบวัดที่ใช้ในงานวิจัยเป็นฉบับภาษาไทย
 - 1.2. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเพื่อปรับแก้ไขให้เหมาะสมต่อการเก็บข้อมูล
 - 1.3. นำเครื่องมือไปทดสอบเพื่อทดลองเก็บข้อมูลกับกลุ่มที่ใกล้เคียงผู้เข้าร่วมการวิจัยจำนวน 30 คน
 - 1.4. เมื่อเครื่องมือได้รับการอนุมัติแล้วจึงเริ่มเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมการวิจัย
2. ขั้นตอนการเก็บข้อมูล
 - 2.1. ผู้วิจัยติดต่อประสานงานไปยังแอดมินเว็บไซต์ที่ต้องการเก็บข้อมูล
 - 2.2. ผู้วิจัยแนะนำตัวและอธิบายจุดประสงค์งานวิจัย
 - 2.3. ผู้วิจัยขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม
 - 2.4. เก็บรวบรวมข้อมูลและตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมการวิจัย ได้แก่ เพศ อายุ จำนวนสมาชิกในกิลด์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนและเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่เล่น ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics)
2. วิเคราะห์จัดกลุ่มผู้เล่นจากคะแนนคุณภาพของกิลด์ คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง และคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม ด้วยสถิติการวิเคราะห์จัดกลุ่ม (Cluster Analysis)

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความเหงาและคะแนนความพึงพอใจในชีวิตระหว่างกลุ่มที่ได้จากการวิเคราะห์จัดกลุ่ม (จากข้อ 2) ด้วยสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA)



บทที่ 3

ผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างของความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ระหว่างรูปแบบที่ได้จากการจัดกลุ่มโดยมีพื้นฐานอยู่บนคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม และคะแนนคุณภาพของกิลด์ จากผู้เข้าร่วมการวิจัยซึ่งเป็นผู้ใหญ่ตอนต้น อายุระหว่าง 18-35 ปี จำนวน 710 คน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์จัดกลุ่มและสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวน

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม คุณภาพของกิลด์ ความเหงา และความพึงพอใจในชีวิต พบว่า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation coefficient) อยู่ระหว่าง (-.511) - .561 ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์ใดๆของคู่ตัวแปร การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม และคุณภาพของกิลด์ ที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์จัดกลุ่มมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มากกว่า .80 แสดงให้เห็นว่าไม่พบปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร (Multicollinearity; Ng, 2021) ดังแสดงในตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร (N = 710)

	Range	Min	Max	Mean	SD	LSE	GSE	QG	SAT	LL
LSE	4-20	4	20	12.74	3.20					
GSE	4-20	4	20	12.73	3.38	.561*				
QG	10-50	10	50	41.48	5.90	.336*	.439*			
SAT	5-35	5	35	19.21	6.58	.229*	.122*	.115*		
LL	18-72	20	69	43.59	8.78	-.511*	-.298*	-.255*	-.429*	

หมายเหตุ LSE = การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง, GSE = การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม, QG = คุณภาพของกิลด์, SAT = ความพึงพอใจในชีวิต, LL = ความเหงา, * $p < .01$

การวิเคราะห์จัดกลุ่มผู้เข้าร่วมการวิจัยด้วยสถิติวิเคราะห์การจัดกลุ่ม

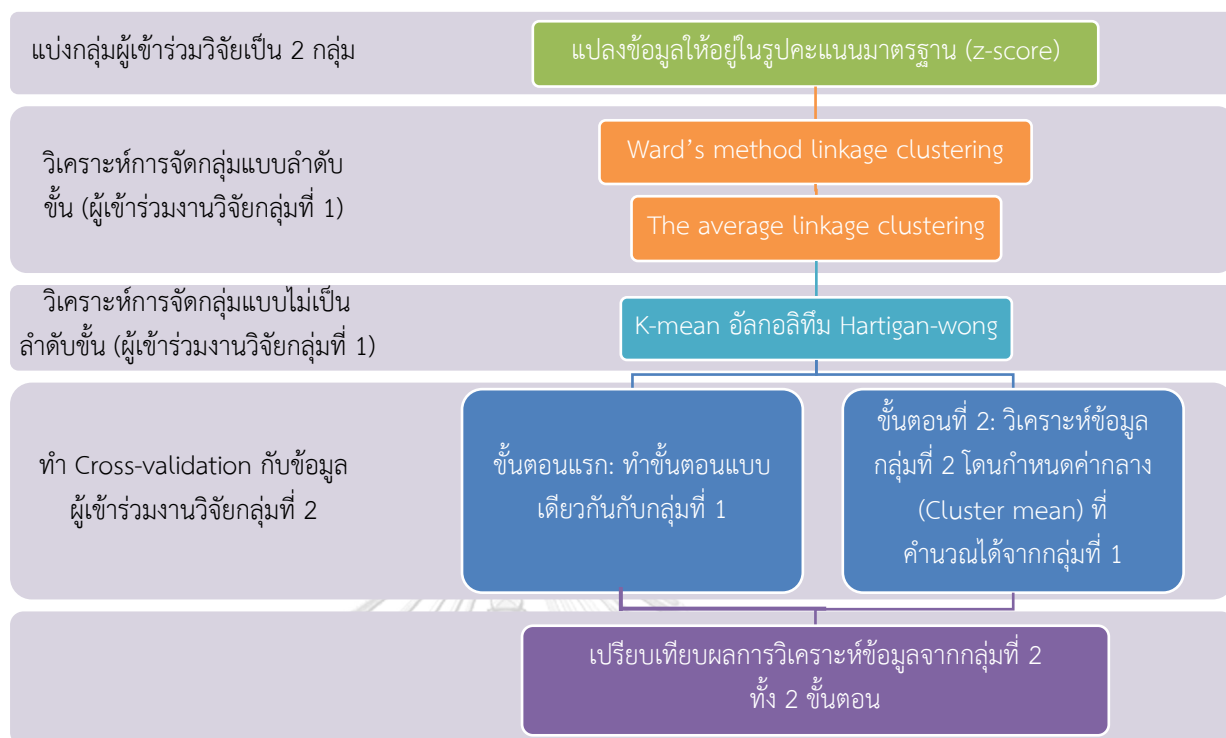
ผู้วิจัยได้สุ่มแบ่งผู้เข้าร่วมการวิจัยออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 355 คน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลกับผู้เข้าร่วมการวิจัยกลุ่มที่ 1 โดยเริ่มต้นจากการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปคะแนนมาตรฐาน (z-score) จากนั้นจึงนำคะแนนมาตรฐานที่ได้มาใช้ในการวิเคราะห์การจัดกลุ่มแบบลำดับขั้น (Hierarchical cluster analysis) ด้วยวิธีคำนวณความเหมือนระหว่างกลุ่มโดยคำนวณผลรวมกำลังสอง (Ward's method linkage clustering) และคำนวณความเหมือนระหว่างกลุ่มโดยเฉลี่ย (The average linkage clustering) โดยจากผลการวิเคราะห์พบว่าการจัดกลุ่มด้วยจำนวน 4 กลุ่มเป็นจำนวนกลุ่มที่เหมาะสม จากนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์การจัดกลุ่มแบบไม่เป็นลำดับขั้น (Non-hierarchical cluster analysis) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของการจัดกลุ่ม โดยการวิเคราะห์การจัดกลุ่มแบบ K-means ด้วยอัลกอริทึม Hartigan-Wong

จากนั้นเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและแม่นยำของผลการวิเคราะห์จัดกลุ่ม ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การจัดกลุ่มกับผู้เข้าร่วมการวิจัยกลุ่มที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบจำนวนกลุ่มและโปรไฟล์ของแต่ละกลุ่ม (Cross-validation) โดยในการวิเคราะห์ข้อมูลกับผู้เข้าร่วมการวิจัยกลุ่มที่ 2 จะแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน กล่าวคือ

- 1) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เข้าร่วมการวิจัยกลุ่มที่ 2 ในขั้นตอนเดียวกันกับผู้เข้าร่วมการวิจัยกลุ่มที่ 1
- 2) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เข้าร่วมการวิจัยกลุ่มที่ 2 โดยมีการกำหนดค่ากลาง (Cluster mean) ที่คำนวณได้จากผู้เข้าร่วมการวิจัยกลุ่มที่ 1

จากนั้นจึงเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เข้าร่วมการวิจัยกลุ่มที่ 2 จากสองขั้นตอนพบว่า ผู้เข้าร่วมการวิจัยกลุ่มที่ 2 ถูกจัดอยู่ในกลุ่มเดิมร้อยละ 92.94

ภาพที่ 3.1 แผนภาพแสดงขั้นตอนการวิเคราะห์จัดกลุ่มผู้เข้าร่วมการวิจัย



จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์จัดกลุ่ม พบว่า สามารถแบ่งผู้เข้าร่วมงานวิจัย จากค่าคะแนนมาตรฐาน (z-score) ของคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม และคะแนนคุณภาพของกิลด์ ออกเป็น 4 กลุ่มประกอบด้วย กลุ่มที่ 1 หรือ กลุ่มต่ำ ($n = 122$) เป็นกลุ่มของผู้เข้าร่วมการวิจัยที่มีคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม ($z = -1.25$) คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง ($z = -1.04$) และคะแนนคุณภาพของกิลด์ ($z = -1.31$) อยู่ในระดับต่ำ กลุ่มที่ 2 หรือ กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง ($n = 194$) เป็นกลุ่มของผู้เข้าร่วมการวิจัยที่มีคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม ($z = 0.19$) คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง ($z = 0.46$) และคะแนนคุณภาพของกิลด์ ($z = -0.38$) อยู่ในระดับกลาง กลุ่มที่ 3 หรือ กลุ่มสูง ($n = 178$) เป็นกลุ่มของผู้เข้าร่วมการวิจัยที่มีคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม ($z = 1.08$) คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง ($z = 0.97$) และคะแนนคุณภาพของกิลด์ ($z = 0.90$) อยู่ในระดับสูง กลุ่มที่ 4 หรือ กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ ($n = 216$) เป็นกลุ่มของผู้เข้าร่วมการวิจัยที่มีคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้าน

สังคมในชีวิตจริง ($z = -0.62$) อยู่ในระดับต่ำ แต่คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม ($z = -0.35$) และคะแนนคุณภาพของกิลด์ ($z = 0.34$) อยู่ในระดับกลาง ดังแสดงในตารางที่ 3.2 และภาพที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนมาตรฐานของคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง และคะแนนคุณภาพของกิลด์ในแต่ละกลุ่ม ($N = 710$)

	กลุ่มที่ 1 กลุ่มต่ำ ($n = 122$)			กลุ่มที่ 2 กลุ่มการรับรู้ สังคมในชีวิตจริงสูง ($n = 194$)			กลุ่มที่ 3 กลุ่มสูง ($n = 178$)			กลุ่มที่ 4 กลุ่มการรับรู้ สังคมในชีวิตจริงต่ำ ($n = 216$)		
	M	SD	z	M	SD	z	M	SD	z	M	SD	z
LSE	9.43	2.37	-1.04	14.20	1.82	0.46	15.84	2.15	0.97	10.75	1.91	-0.62
GSE	8.48	2.09	-1.25	13.36	2.00	0.19	16.38	2.02	1.08	11.54	2.30	-0.35
QG	33.76	5.84	-1.31	39.24	3.52	-0.38	46.79	3.00	0.90	43.48	3.43	0.34

หมายเหตุ : LSE = การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง, GSE = การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม, QG = คุณภาพของกิลด์

ภาพที่ 3.2 คะแนนมาตรฐานในรูปแบบโปรไฟล์ของกลุ่มที่ได้จากการวิเคราะห์จัดกลุ่ม



ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ดังนี้

- สมมติฐานที่ 1 ผู้เล่นที่มีคะแนนคุณภาพกิลด์ คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงและคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมแตกต่างกัน จะมีความเหงาแตกต่างกัน
- สมมติฐานที่ 2 ผู้เล่นที่มีคะแนนคุณภาพของกิลด์ คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงและคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมแตกต่างกัน จะมีความพึงพอใจในชีวิตแตกต่างกัน

ในการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความเหงาและคะแนนความพึงพอใจในชีวิตระหว่างกลุ่มที่ได้จากการวิเคราะห์จัดกลุ่มข้างต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ด้วยสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวน โดยมีตัวแปรต้นคือ กลุ่มของผู้เข้าร่วมการวิจัยที่ได้จากการวิเคราะห์จัดกลุ่มโดยมีพื้นฐานอยู่บนคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม และคะแนนคุณภาพของกิลด์ และตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนความเหงาและคะแนนความพึงพอใจในชีวิต โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเหงาและคะแนนความพึงพอใจในชีวิตในแต่ละกลุ่มที่ได้จากการวิเคราะห์จัดกลุ่มดังแสดงในตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความเหงาและคะแนนความพึงพอใจในชีวิตในแต่ละกลุ่ม (N = 710)

	กลุ่มต่ำ			กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง		กลุ่มสูง		กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ			
	Range	Min	Max	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
LL	18-72	20	69	49.75	7.52	41.54	7.43	39.62	8.92	45.21	8.15
SAT	5-35	5	35	17.88	6.39	19.73	5.78	20.99	6.89	18.03	6.74

หมายเหตุ : LL = ความเหงา, SAT = ความพึงพอใจในชีวิต

3.1 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความเหงา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวน พบความแตกต่างของคะแนนความเหงาระหว่างกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($F_{(3,706)} = 45.22, p < .001, \eta^2 = 0.16$) ดังแสดงในตารางที่ 3.4

เมื่อพิจารณาความแตกต่างระหว่างกลุ่มจากผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ด้วย Turkey's Multiple Comparison Test พบว่า กลุ่มที่มีคะแนนความเหงาสูงที่สุด คือ กลุ่มต่ำ ($M = 49.75$) เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง ($M = 41.54$) กลุ่มสูง ($M = 39.62$) และกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ ($M = 45.21$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 กลุ่มที่มีคะแนนความเหงาน้อยที่สุด คือ กลุ่มสูง เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มต่ำและกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

นอกจากนี้ กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูงมีคะแนนความเหงาต่ำกว่ากลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ และกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำมีคะแนนความเหงาน้อยกว่ากลุ่มต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 อย่างไรก็ตาม กลุ่มสูงและกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูงไม่มีความแตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่าคุณภาพของกิลด์จะเข้ามามีส่วนช่วยเรื่องความเหงา ในบุคคลที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงต่ำ ดังแสดงในตารางที่ 3.5

3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความพึงพอใจในชีวิต

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) พบความแตกต่างของคะแนนความพึงพอใจในชีวิตระหว่างกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($F_{(3,706)} = 9.01, p < .001, \eta^2 = 0.04$) ดังแสดงในตารางที่ 3.4

เมื่อพิจารณาความแตกต่างระหว่างกลุ่มจากผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ด้วย Turkey's Multiple Comparison Test พบว่า กลุ่มที่มีคะแนนความพึงพอใจในชีวิตต่ำที่สุด คือ กลุ่มต่ำ ($M = 17.88$) เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($M = 20.99$) ในขณะที่ กลุ่มที่มีคะแนนความพึงพอใจในชีวิตสูงที่สุด คือ กลุ่มสูง เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มต่ำ และกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ ($M = 18.03$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 นอกจากนี้ กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง ($M = 19.72$) ยังมีความพึงพอใจในชีวิตสูงกว่ากลุ่มการรับรู้สังคมใน

ชีวิตจริงต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นกัน แสดงให้เห็นว่าการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงมีส่วนเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจในชีวิต

ในการเปรียบเทียบรายคู่ในอีก 3 คู่ ได้แก่ กลุ่มสูงกับกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง กลุ่มต่ำกับกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง และกลุ่มต่ำกับกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ พบว่าไม่มีความแตกต่างกัน ดังแสดงในตารางที่ 3.5

ตารางที่ 3.4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนความเหงาและคะแนนความพึงพอใจในชีวิต ระหว่างกลุ่ม (N = 710)

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	η^2	p
ความเหงา						
ระหว่างกลุ่ม	8816	3	2939	45.22	0.16	< .001
ความคาดเคลื่อน	45882	706	65			
ความพึงพอใจในชีวิต						
ระหว่างกลุ่ม	1131	3	377.1	9.01	0.04	< .001
ความคาดเคลื่อน	29556	706	41.9			

ตารางที่ 3.5 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของคะแนนความเหงาและคะแนนความพึงพอใจในชีวิต

		ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย	Sig	ช่วงความเชื่อมั่น 95%	
				ขอบเขตล่าง	ขอบเขตบน
ความเหงา					
กลุ่มต่ำ	กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง	8.21	< .001	5.81	10.61
	กลุ่มสูง	10.13	< .001	7.69	12.57
	กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ	4.55	< .001	2.19	6.90
กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริง	กลุ่มสูง	1.92	0.10	-0.23	4.07
	กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริง	-3.67	< .001	-5.72	-1.61

สูง	ต่ำ				
กลุ่มสูง	กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริง	-5.58	< .001	-7.69	-3.48
	ต่ำ				
ความพึงพอใจในชีวิต					
กลุ่มต่ำ	กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริง	-1.85	0.06	-3.78	0.08
	สูง				
	กลุ่มสูง	-3.11	< .001	-5.07	-1.15
	กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริง	-0.16	1.00	-2.04	1.73
	ต่ำ				
กลุ่มการรับรู้	กลุ่มสูง	-1.26	0.24	-2.99	0.47
สังคมในชีวิตจริง	กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริง	1.69	0.04	0.05	3.34
สูง	ต่ำ				
กลุ่มสูง	กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริง	2.96	< .001	1.27	4.64
	ต่ำ				

บทที่ 4

อภิปรายผล

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างของความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของกลุ่มผู้ใหญ่ตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่ถูกจัดกลุ่มโดยมีพื้นฐานอยู่บนคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม และคะแนนคุณภาพของกิลด์ โดยมีสมมติฐานข้อแรกคือ ผู้เล่นที่มีคะแนนคุณภาพกิลด์ คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมสูงทั้งในชีวิตจริง และคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมแตกต่างกันจะมีความเหงาแตกต่างกัน และสมมติฐานข้อที่ 2 คือ ผู้เล่นที่มีคะแนนคุณภาพของกิลด์ คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงและคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมแตกต่างกันจะมีความพึงพอใจในชีวิตแตกต่างกัน

อภิปรายสมมติฐานที่ 1

สมมติฐานที่ 1 ผู้เล่นที่มีคะแนนคุณภาพของกิลด์ คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงและคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมแตกต่างกัน จะมีคะแนนความเหงาแตกต่างกัน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ ในแต่ละกลุ่มมีความเหงาแตกต่างกัน โดยกลุ่มสูงเป็นกลุ่มที่มีคะแนนความเหงาต่ำที่สุด แต่ในขณะเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบคะแนนความเหงาระหว่างกลุ่มสูงและกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูงพบว่าไม่มี ความแตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่าถ้าบุคคลมีคะแนนคุณภาพของกิลด์ คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมทั้งในเกมและในชีวิตจริงในระดับกลางขึ้นไปก็จะมีคะแนนความเหงาต่ำ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนความเหงาในกลุ่มอื่น ๆ ยังพบความแตกต่างที่น่าสนใจ คือกลุ่มต่ำมีความเหงาสูงกว่ากลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ แสดงให้เห็นว่าคุณภาพของกิลด์มีส่วนช่วยด้านความเหงาในกลุ่มคนที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงต่ำ กล่าวคือถ้ามีคะแนนความพึงพอใจในกิลด์ระดับกลางขึ้นไป จะช่วยให้ผู้เล่นรับรู้ถึงความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมมากขึ้น

สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kaufman and Zhang (2015) ที่พบว่าคุณภาพของกิลด์สูงมีความสัมพันธ์กับความเหงาที่ต่ำ รวมถึงงานวิจัยของ Shen (2014) ที่พบว่าผู้เล่นที่เข้าร่วมกิลด์มีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมกับกิจกรรมทางสังคมมากกว่าผู้เล่นที่ไม่เข้าร่วมกิลด์ ซึ่งเป็นส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะทางด้านสังคมและช่วยลดความเหงา

แต่จากการเปรียบเทียบคะแนนความเหงาของกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำกับกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูงที่พบว่ากลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูงมีคะแนนความเหงาต่ำกว่าแสดงให้เห็นว่าปัจจัยที่มีส่วนช่วยในการลดความเหงาที่สำคัญคือการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงเนื่องจากทั้ง 2 กลุ่มนั้นมีคะแนนคุณภาพของกิลด์และคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมอยู่ในระดับกลางเหมือนกัน ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นไปในทางเดียวกันกับผลการวิจัยของ Gazo et al. (2020) ที่พบว่าการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมมีความสัมพันธ์ทางลบกับความเหงา

อภิปรายสมมติฐานที่ 2

สมมติฐานที่ 2 ผู้เล่นที่มีคะแนนคุณภาพของกิลด์ คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงและคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมแตกต่างกัน จะมีคะแนนความพึงพอใจในชีวิตแตกต่างกัน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ มีความแตกต่างในคะแนนความพึงพอใจในชีวิตระหว่างกลุ่ม โดยกลุ่มสูงเป็นกลุ่มที่มีคะแนนความพึงพอใจในชีวิตสูงที่สุด แต่ไม่มีความแตกต่างกับกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง อย่างไรก็ตามเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำพบว่า กลุ่มสูงและกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูงมีคะแนนความพึงพอใจในชีวิตสูงกว่า ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงมีความเกี่ยวข้องกับความสุขในชีวิต เนื่องจากหากสังเกตจากคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมทั้งในชีวิตจริงและในเกม ของกลุ่มสูง กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง และกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำจะพบว่า ทั้ง 3 กลุ่มมีคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมอยู่ในระดับกลางขึ้นไปเหมือนกัน ซึ่งผลการวิจัยเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ Lee and Jeong (2015) ที่พบว่าหากผู้เล่นมีการรับรู้ความสามารถของตนเองในเกมสูงแต่ขาดการรับรู้ความสามารถของตนเองในชีวิตจริง จะมีความสัมพันธ์เชิงลบกับความพึงพอใจในชีวิต นอกจากนี้ ในการ

เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำและกลุ่มต่ำพบว่าการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำมีคะแนนความพึงพอใจในชีวิตสูงกว่า อาจอนุมานได้ว่าการเป็นสมาชิกกิลด์ช่วยส่งเสริมความพึงพอใจในชีวิตของผู้เล่นได้ โดยเป็นทางเลือกในการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ในการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Odrowska & Massar, 2014) ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจในชีวิตมากขึ้น

โดยสรุป ผลการวิจัยในครั้งนี้นี้ยังไม่สามารถระบุได้ว่าตัวแปรใดส่งผลกระทบต่อความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตมากกว่ากันระหว่างการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม และการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงเนื่องจากการรับรู้ในระดับที่ใกล้เคียงกัน แต่การที่บุคคลรับรู้ว่าคุณมีความสามารถของตนเองด้านสังคมต่ำไม่ว่าในเกมหรือในชีวิตจริงจะรับรู้ความรู้สึกเหงาสูงขึ้นและรู้สึกพึงพอใจในชีวิตน้อยลง

เป็นที่น่าสนใจว่าผู้เข้าร่วมงานวิจัยส่วนใหญ่ถูกจัดอยู่ในกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ ซึ่งเป็นกลุ่มที่คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงอยู่ในระดับต่ำ แต่มีคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมและคะแนนคุณภาพกิลด์ในระดับกลาง แสดงให้เห็นว่าคนที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงต่ำมีแนวโน้มที่จะเข้ามาเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เพื่อรับประโยชน์จากสภาพแวดล้อมที่มีการปิดบังตัวตน (Ducheneaut & Moore, 2005) และการเป็นสมาชิกกิลด์ (Whippey, 2010) ที่มอบโอกาสให้บุคคลได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยต่อการติดต่อสื่อสาร เปิดโอกาสให้ได้ทดลองสิ่งใหม่ ๆ เพื่อที่จะสร้างและพัฒนาความสัมพันธ์ (Ducheneaut & Moore, 2005) ช่วยให้คุณรับรู้ถึงการสนับสนุนทางสังคมและเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อเพิ่มการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม ซึ่งช่วยลดความเหงาและช่วยเพิ่มความพึงพอใจในชีวิตของตนเอง

ในขณะเดียวกันกลุ่มที่มีคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองในชีวิตจริงระดับกลางขึ้นไป ได้แก่ กลุ่มสูง และกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เช่นกัน เนื่องจากบุคคลที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมสูงมีแนวโน้มที่จะมีสถานะทางสังคมที่สูง (Luo et al., 2019) ทำให้ได้รับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มากขึ้น และสร้างโอกาสในการสร้างความสัมพันธ์ ขยายต้นทุนทางสังคมของตนเอง ส่งผลให้บุคคลมีความเหงาในระดับต่ำ

และมีความพึงพอใจในชีวิตสูง ผลการวิจัยเป็นไปในทางเดียวกันกับทั้ง 2 สมมติฐาน ได้แก่ “poor-get-richer model” ของ McKenna and Bargh’s (2000) ที่เสนอว่าบุคคลที่มีทักษะหรือความสามารถทางสังคมต่ำจะใช้ความสัมพันธ์ในโลกออนไลน์มาชดเชยการขาดความสัมพันธ์ในชีวิตจริง โดยอาศัยการปิดบังตัวตนในการเพิ่มโอกาสในการเข้าสังคม และ “rich-get-richer” ของ Kraut et al. (2002) ที่กล่าวว่าบุคคลที่ประสบความสำเร็จในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตจริง จะใช้เกมเป็นช่องทางในการติดต่อหรือมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นเพิ่มเติม

อีกหนึ่งตัวแปรที่น่าสนใจจากข้อมูลของผู้เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้คือขนาดของกิลด์ โดยพบว่าจำนวนสมาชิกของกิลด์ของผู้เข้าร่วมการวิจัยมีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก คือ ตั้งแต่ 2-500 คน ซึ่งจากการศึกษาวิจัยของ Williams et al. (2006) พบว่าสามารถแบ่งกิลด์ตามขนาดของกิลด์ได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ขนาดเล็ก ขนาดกลาง และขนาดใหญ่ โดยกิลด์ขนาดเล็กมีแนวโน้มที่จะให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ทางสังคมมากกว่า ในขณะที่กิลด์ขนาดใหญ่จะให้ความสนใจกับภารกิจของเกมมากกว่า ประกอบกับผลงานวิจัยของ Robert Jr and You (2018) ที่ศึกษาคนที่ทำงานเป็นทีมแบบออนไลน์โดยมีขนาดของทีมเป็นตัวแปรควบคุม พบว่าในการทำงานเป็นทีมแบบออนไลน์ การมีส่วนร่วมและแสดงบทบาทความเป็นผู้นำร่วมกันนั้นช่วยเพิ่มความพึงพอใจในทีมแบบออนไลน์และความเชื่อใจกันระหว่างสมาชิก รวมถึงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานผ่านทางทีมที่มีความพึงพอใจที่มากขึ้น ดังนั้น อาจเป็นไปได้ว่าจำนวนสมาชิกของกิลด์ที่แตกต่างกันนี้อาจส่งผลต่อความพึงพอใจในชีวิตและความเหงาที่แตกต่างกันได้ด้วยเช่นกัน

ผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงประโยชน์ด้านสังคมของเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ทั้งในด้านสภาพแวดล้อม และปัจจัยในการช่วยลดความเหงาและเพิ่มความพึงพอใจในชีวิต โดยเกมออนไลน์ประเภท MMORPG อาจเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ช่วยเพิ่มโอกาสให้กับกลุ่มบุคคลที่ขาดหรือต้องการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ทางสังคม รวมถึงบุคคลที่ต้องการพัฒนาทักษะทางสังคม เกมออนไลน์ประเภท MMORPG สามารถมอบสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย สถานการณ์ และแรงจูงใจที่สนับสนุนการเริ่มต้นการสนทนากับคนแปลกหน้า ช่วยให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมทั้งในด้านการสนทนา การมีส่วนร่วม และการแสดงออก (Ducheneaut & Moore, 2005) อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมเป็นเวลานาน โดยเฉพาะกับเกมที่สามารถเล่นได้ไม่มีวันจบอาจนำไปสู่การเสพติดเกมได้ (Video game addiction; Mahamid, 2021) ดังนั้นผู้เล่นควรมีข้อจำกัดหรือเงื่อนไขในการเล่นเกม เช่น การ

จำกัดระยะเวลาในการเล่นต่อวัน ควรพัฒนาทักษะการควบคุมตนเอง (Self-control; (Safarina & Halimah, 2019) และทักษะการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง เนื่องจากการเข้าสังคมที่ต่ำและการขาดการสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมที่มีปัญหา (Problematic computer game use; (Festl et al., 2013) ผู้เล่นเกมจึงควรรักษาความสัมพันธ์และการทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว เพื่อน หรือคนรอบตัว เพื่อเพิ่มปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งนอกจากช่วยลดความเหงาแล้วยังเป็นการสร้างทุนทางสังคมที่ดีที่จะส่งผลต่อความพึงพอใจในชีวิตซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญในการป้องกันการเสพติด (Mahamid & Bdier, 2021)



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างของความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่ได้จากการจัดกลุ่มโดยมีพื้นฐานอยู่บนคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง คะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม และคะแนนคุณภาพของกิลด์ โดยมีผู้เข้าร่วมงานวิจัยคือ ผู้ใหญ่ตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เป็นระยะเวลาต่อเนื่องอย่างน้อย 2 เดือน และเป็นสมาชิกอย่างน้อย 1 กิลด์ อายุระหว่าง 18-35 ปี จำนวน 710 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือมาตรวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ได้แก่แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป มาตรวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง มาตรวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกม มาตรวัดระดับความเหงา มาตรวัดความพึงพอใจในชีวิต และมาตรวัดคุณภาพของกิลด์

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าทั้งในด้านความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตมีผลลัพธ์ไปในแนวทางเดียวกัน กล่าวคือ กลุ่มที่มีคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมทั้งในเกมและในชีวิตจริงในระดับกลางขึ้นไป ได้แก่ กลุ่มสูงและกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูง เป็นกลุ่มที่มีคะแนนความเหงาในระดับต่ำและคะแนนความพึงพอใจในชีวิตในระดับสูง ในขณะที่กลุ่มที่มีคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงต่ำ ได้แก่ กลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำและกลุ่มต่ำ การเข้าร่วมเป็นสมาชิกในกิลด์ที่ตนเองพึงพอใจจะช่วยให้ผู้เล่นได้รู้สึกถึงการยอมรับ การได้รับการสนับสนุนทางสังคมและการเป็นส่วนหนึ่งของกิลด์ซึ่งช่วยลดความเหงาและเพิ่มความพึงพอใจในชีวิตได้

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG อาจเป็นช่องทางหนึ่งในการช่วยลดความเหงาและเพิ่มความพึงพอใจในชีวิตในกลุ่มบุคคลที่ไม่กล้าเริ่มการสนทนาหรือเข้าร่วมสังคมในชีวิตจริง เนื่องจากรูปแบบการทำงานของเกมทั้งการปิดบังตัวตน การสื่อสารผ่านทางข้อความ และการออกแบบมาให้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยเอื้อต่อการเข้าสังคม นอกจากนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่ยังใช้เวลาไปกับการอยู่ในพื้นที่สาธารณะเพื่อพูดคุยเรื่องต่าง ๆ มากกว่าการออกไปทำภารกิจหรือเพิ่มค่า

ประสบการณ์ให้ตัวละคร (Duchenaud & Moore, 2005) ดังนั้นนอกจากการทำภารกิจของเกมแล้ว ผู้เล่นควรเข้าร่วมกิลด์ที่สร้างความพึงพอใจให้กับตนเอง เนื่องจากการเข้าร่วมกิลด์เปรียบเสมือนจุดเริ่มต้นในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเกมออนไลน์เพื่อสร้างหรือพัฒนาความสัมพันธ์นี้ต่อไป (Whippey, 2010)

ข้อจำกัดในงานวิจัย

- 1) ผู้วิจัยได้ศึกษาคุณภาพของกิลด์ในมุมมองของความพึงพอใจในภาพรวมของกิลด์ รวมถึงการเก็บข้อมูลระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG ทั้งหมดของผู้เข้าร่วมการวิจัย ทำให้ไม่สามารถระบุได้ว่าผู้เข้าร่วมการวิจัยมีความถี่หรือมีปฏิสัมพันธ์กับเกมหรือเพื่อนร่วมกิลด์มากน้อยเพียงใด
- 2) ในงานวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมงานวิจัยได้ให้ข้อมูลเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG ที่เล่นมากที่สุดเพียงเกมเดียว อย่างไรก็ตามมีความเป็นไปได้ว่าหากผู้เข้าร่วมการวิจัยเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG มากกว่า 1 เกมอาจจะได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน เนื่องจากผู้เล่นอาจจะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่แตกต่างกันไปในแต่ละเกม หรืออาจเจอสังคมในเกมที่แตกต่างกัน ทำให้ได้รับประสบการณ์และความรู้สึกที่ต่างกัน
- 3) จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ยังไม่มีการพัฒนามาตรที่ศึกษาคุณภาพของกิลด์โดยตรง ดังนั้นในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงพัฒนามาตรคุณภาพของกิลด์ตามแนวคิดของมาตร Teamwork Satisfaction Scale ของ Tseng et al. (2009) เป็นการวัดความพึงพอใจในภาพรวมของการทำงานเป็นทีม ซึ่งในบางข้อคำถามอาจยังไม่สะท้อนบริบทของการเล่นเกมมากนัก รวมถึงยังไม่ครอบคลุมรูปแบบของการมีส่วนร่วมในกิลด์เท่าที่ควร

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) งานวิจัยในอนาคตอาจเพิ่มการเก็บข้อมูลระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ประเภท MMORPG ในแต่ละวันของผู้เข้าร่วมการวิจัยแทนการใช้ระยะเวลาเล่นทั้งหมดหรือระยะเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนถึงการใช้เวลาในการเล่นเกม และระยะเวลานั้นมีผลกับตัวแปรตามหรือไม่ ระยะเวลาเท่าใดที่ติดต่อผลลัพธ์และไม่เสี่ยงต่อการเกิดการเสพติด
- 2) งานวิจัยในอนาคตควรศึกษาตัวแปรจำนวนสมาชิกในกิลด์ร่วมด้วย เนื่องจากในงานวิจัยนี้พบว่าจำนวนสมาชิกกิลด์มีจำนวนที่หลากหลาย และยังเป็นตัวแปรที่สะท้อนมุมมองด้านสังคมภายใน

เกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่ค่อนข้างชัดเจน ซึ่งอาจช่วยให้ นักวิจัยเห็นปัจจัยหรือผลกระทบด้านสังคมของเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ได้มากยิ่งขึ้น

- 3) ควรมีการพัฒนามาตรวัดเพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมกับเพื่อนร่วมกิลด์โดยตรงเพื่อให้เห็นถึงการมีปฏิสัมพันธ์หรือมุมมองในเชิงของสังคมในกิลด์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้สามารถศึกษาลักษณะการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในกิลด์ได้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการประยุกต์ใช้

การเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มอบความเพลิดเพลิน ความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่น พร้อมกับสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยในการติดต่อสื่อสาร และโครงสร้างของเกมที่จะช่วยสนับสนุนให้ผู้เล่นได้สร้างและรักษาความสัมพันธ์ผ่านทางอวตารที่เปรียบเหมือนตัวแทนของผู้เล่นในโลกออนไลน์ ลักษณะดังกล่าวอาจเป็นสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับบุคคลที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงต่ำ หรือผู้ที่ขาดหรือต้องการการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตจริง เช่น ผู้พิการ หรือผู้ที่มีปัญหาในการเข้าสังคม ในการเริ่มต้นหรือลองเข้าร่วมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น เอื้อให้ได้ฝึกทักษะด้านสังคม นอกจากนี้สิ่งที่จะช่วยให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ทางสังคมที่มากขึ้น คือการเข้าร่วมกิลด์ ซึ่งเป็นสถานที่ที่ผู้เล่นจะได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ รวมถึงได้รับประโยชน์อื่น ๆ ที่ทำให้การเล่นเกมน่าสนใจขึ้น ดังที่แสดงในผลการวิจัยครั้งนี้ว่าเมื่อเปรียบเทียบความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตระหว่างกลุ่มต่ำกับกลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำ พบว่ากลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำมีความเหงาน้อยกว่าและความพึงพอใจในชีวิตสูงกว่ากลุ่มต่ำ อาจกล่าวได้ว่า การได้รับความช่วยเหลือและพึ่งพากันระหว่างสมาชิกในกิลด์ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ซึ่งช่วยตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ในการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Odrowska & Massar, 2014) ซึ่งช่วยเพิ่มความพึงพอใจในชีวิต นอกจากนี้การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมกิลด์ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมมากขึ้น ทำให้รู้สึกถึงการได้รับการสนับสนุนทางสังคม และเพิ่มทุนทางสังคมที่ช่วยลดความเหงา อย่างไรก็ตาม จากผลการวิจัยยังได้แสดงให้เห็นว่ากลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงสูงมีความเหงาต่ำกว่าและความพึงพอใจในชีวิตสูงกว่ากลุ่มการรับรู้สังคมในชีวิตจริงต่ำนั้นทำให้กล่าวได้ว่าถึงแม้การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมจะช่วยลดความเหงาและเพิ่มความพึงพอใจในชีวิตได้ แต่การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงยังคงเป็นสิ่งสำคัญและให้ผลลัพธ์ที่ดีกว่า

อย่างไรก็ตาม การนำเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ไปใช้นั้นมีข้อควรระวังคืออาการเสพติด โดย Mahamid and Bdier (2021) กล่าวว่า Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5 (DMS-5) หรือ คู่มือวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต ฉบับที่ 5 ระบุลักษณะของอาการเสพติดไว้ว่า กิจกรรมที่ทำให้เกิดการเสพติดได้นั้นมักเป็นกิจกรรมที่ทำให้บุคคลรู้สึกถึงความเพลิดเพลิน เมื่อเกิดการเสพติดบุคคลจะต้องการปริมาณหรือใช้เวลากับกิจกรรมนั้น ๆ มากขึ้น และหากพฤติกรรมนั้นหยุดชะงักหรือลดลง เช่น ไม่ได้เล่นเกม จะส่งผลให้บุคคลเกิดความรู้สึกไม่พึงประสงค์ เช่น หงุดหงิดหรืออารมณ์แปรปรวน หากเกิดการเสพติดจะส่งผลให้เกิดความขัดแย้งระหว่างบุคคลและครอบครัว รวมไปถึงมีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนและการทำงาน และเมื่อเกิดการเสพติดขึ้นบุคคลมีแนวโน้มที่จะเลิกหรือหยุดทำกิจกรรมนั้นไม่ได้ และมีความคิดหรือความรู้สึกถึงพฤติกรรมนั้นตลอดเวลา ซึ่งปัจจัยหลักที่ทำให้ผู้เล่นติดเกมคือระยะเวลาในการเล่น (Festl et al., 2013) ดังนั้นควรจำกัดเวลาในการเล่นต่อวันให้เหมาะสม นอกจากนี้ผู้เล่นควรที่จะรักษาความสัมพันธ์กับเพื่อน หรือครอบครัวในชีวิตจริงควบคู่ไปด้วยเพื่อป้องกันการเกิดการเสพติด เนื่องจากการเข้าสังคมที่ต่ำและการขาดการสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมที่มีปัญหา (Festl et al., 2013) นอกจากนี้การมีความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นกับครอบครัว หรือเพื่อนยังช่วยสร้างทุนทางสังคมที่ดี ที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจในชีวิตที่เป็นตัวแปรสำคัญในการป้องกันการเสพติด (Festl et al., 2013; Gulp, 2017)

บรรณานุกรม

- Amichai - Hamburger, Y., & Schneider, B. H. (2013). Loneliness and Internet use. *The handbook of solitude: Psychological perspectives on social isolation, social withdrawal, and being alone*, 317-334.
- Anderson, B. (2010). MMORPGs in support of learning: Current trends and future uses. In *Gaming and cognition: Theories and practice from the learning sciences* (pp. 55-81). IGI Global.
- Ang, C. S., & Zaphiris, P. (2010). Social roles of players in MMORPG guilds: A social network analytic perspective. *Information, Communication & Society*, 13(4), 592-614.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*: New York: Freedom and Company.
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179.
- Biolcati, R., Pupi, V., & Mancini, G. (2021). Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) player profiles: exploring player's motives predicting internet addiction disorder. *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, 10(1), 1-7.
- Bonetti, L., Campbell, M. A., & Gilmore, L. (2010). The relationship of loneliness and social anxiety with children's and adolescents' online communication. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 279-285.
- Burholt, V., & Scharf, T. (2014). Poor health and loneliness in later life: the role of depressive symptoms, social resources, and rural environments. *Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*, 69(2), 311-324.
- Carmichael, C. L., Reis, H. T., & Duberstein, P. R. (2015). In your 20s it's quantity, in your 30s it's quality: The prognostic value of social activity across 30 years of adulthood. *Psychology and aging*, 30(1), 95.

- Caro, C., & Popovac, M. (2021). Gaming when things get tough? Examining how emotion regulation and coping self-efficacy influence gaming during difficult life situations. *Games and Culture, 16*(5), 611-631.
- Chai, H.-Y., Niu, G.-F., Lian, S.-L., Chu, X.-W., Liu, S., & Sun, X.-J. (2019). Why social network site use fails to promote well-being? The roles of social overload and fear of missing out. *Computers in Human Behavior, 100*, 85-92.
- Cohen-Mansfield, J., & Eisner, R. (2020). The meanings of loneliness for older persons. *Aging & mental health, 24*(4), 564-574.
- Cohen-Mansfield, J., & Parpura-Gill, A. (2007). Loneliness in older persons: A theoretical model and empirical findings. *International psychogeriatrics, 19*(2), 279-294.
- Cohen-Mansfield, J., Shmotkin, D., & Goldberg, S. (2009). Loneliness in old age: longitudinal changes and their determinants in an Israeli sample. *International psychogeriatrics, 21*(6), 1160-1170.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & behavior, 10*(4), 575-583.
- Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of personality assessment, 49*(1), 71-75.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2005). More than just 'XP': learning social skills in massively multiplayer online games. *Interactive technology and smart education, 2*(2), 89-100.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). "Alone together?" Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems,
- Erozkan, A. (2013). The effect of communication skills and interpersonal problem solving skills on social self-efficacy. *Educational Sciences: Theory and Practice, 13*(2), 739-745.
- Festl, R., Scharnow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction, 108*(3), 592-599.
- Gaia, A., Sala, E., & Cerati, G. (2021). Social networking sites use and life satisfaction. A quantitative study on older people living in Europe. *European Societies, 23*(1), 98-118.

- Gazo, A. M., Mahasneh, A. M., Abood, M. H., & Muhediat, F. A. (2020). Social self-efficacy and its relationship to loneliness and internet addiction among hashemite university students. *International Journal of Higher Education*, 9(2), 144-155.
- Gilbert, R. L. (2011). The prose (psychological research on synthetic environments) project: Conducting in-world psychological research on 3d virtual worlds. *Journal For Virtual Worlds Research*, 4(1).
- Granovetter, M. S. (1973). The strength of weak ties. *American journal of sociology*, 78(6), 1360-1380.
- Gray, A. (2009). The social capital of older people. *Ageing & Society*, 29(1), 5-31.
- Grinyer, K., Czerwonka, S., Alvarez, A., McArthur, V., Girouard, A., & Teather, R. J. (2022). Massively Multiplayer Online Role-Playing Games on Promoting Social Well-Being in the COVID-19 Pandemic. Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games,
- Gurp, F. v. (2017). *The influence of game genre and life satisfaction on Internet Gaming Disorder among Dutch adolescents: A three-year longitudinal study*
- Hays, R. B. (1984). The development and maintenance of friendship. *Journal of Social and Personal Relationships*, 1(1), 75-98.
- Hood, M., Creed, P. A., & Mills, B. J. (2018). Loneliness and online friendships in emerging adults. *Personality and Individual Differences*, 133, 96-102.
- Hsu, S. H., Wen, M.-H., & Wu, M.-C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, 53(3), 990-999.
- Huang, H.-Y. (2016). Examining the beneficial effects of individual's self-disclosure on the social network site. *Computers in Human Behavior*, 57, 122-132.
- Huang, L., Zheng, D., & Fan, W. (2022). Do social networking sites promote life satisfaction? The explanation from an online and offline social capital transformation. *Information Technology & People*, 35(2), 703-722.
- Humpert, S. (2013). Gender differences in life satisfaction and social participation. *International Journal of Economic Sciences and Applied Research*, 6(3), 123-142.
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 14(4), 213-221.

- Jung, Y., Pawlowski, S. D., & Kim, H.-W. (2017). Exploring associations between young adults' facebook use and psychological well-being: A goal hierarchy approach. *International Journal of Information Management*, 37(1), 1391-1404.
- Katzenbach, J., & Smith, D. (1992). *The Wisdom of Teams: Creating the High-Performance Organization*. Harvard Business Press.
- Kaufman, D., & Zhang, F. (2015). Can Playing Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) Help Older Adults? CSEDU (1),
- Kim, Y., Kim, B., Hwang, H.-S., & Lee, D. (2020). Social media and life satisfaction among college students: A moderated mediation model of SNS communication network heterogeneity and social self-efficacy on satisfaction with campus life. *The Social science journal*, 57(1), 85-100.
- Kleinman, E., Chojnacki, S., & Seif El-Nasr, M. (2021). The gang's all here: How people used games to cope with COVID19 quarantine. Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems,
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 17(7), 447-453.
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford, A. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of social issues*, 58(1), 49-74.
- Lee, H. R., & Jeong, E. J. (2015). Associations between Game Users and Life Satisfaction: Role of Self-Esteem, Self-Efficacy and Social Capital. *International Journal of Psychological and Behavioral Sciences*, 9(7), 2457-2461.
- Lee, H. R., & Jeong, E. J. (2017). Therapeutic role of player self-efficacy in online gaming. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 45(9), 1475-1484.
- Liao, G.-Y., Pham, T. T. L., Cheng, T., & Teng, C.-I. (2020). How online gamers' participation fosters their team commitment: Perspective of social identity theory. *International Journal of Information Management*, 52, 102095.
- Loeb, C., Stempel, C., & Isaksson, K. (2016). Social and emotional self - efficacy at work. *Scandinavian Journal of Psychology*, 57(2), 152-161.
- Luo, Y., Permzadian, V., Fan, J., & Meng, H. (2019). Employees' social self-efficacy and

- work outcomes: Testing the mediating role of social status. *Journal of Career Assessment*, 27(4), 661-674.
- Mahamid, F. A., & Bdier, D. (2021). Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among Palestinian adolescents. *Journal of Concurrent Disorders*, 3(2), 45.
- Manocha, U. (2017). MMORPGs and Their Effect on Players.
- Martončik, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior*, 56, 127-134.
- Matsushima, R., & Shiomi, K. (2003). Social self-efficacy and interpersonal stress in adolescence. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 31(4), 323-332.
- McKenna, K. Y., & Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and social psychology review*, 4(1), 57-75.
- Odrowska, A. M., & Massar, K. (2014). Predicting guild commitment in World of Warcraft with the investment model of commitment. *Computers in Human Behavior*, 34, 235-240.
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Da Capo Press.
- Oldenburg, R., & Brissett, D. (1982). The third place. *Qualitative sociology*, 5(4), 265-284.
- Papacharissi, Z., & Mendelson, A. (2010). 12 Toward a new (er) sociability: uses, gratifications and social capital on Facebook. *Media perspectives for the 21st century*, 212.
- Patry, J. M., Burgess, C., LaPorte, T., & Haber, M. G. (2013). Social anxiety, perceived real and virtual world social support, and problematic internet use among emerging adult massively multiplayer online role-playing game players. Poster presentation at the 6th Conference on Emerging Adulthood, Chicago, IL,
- Pettigrew, S., & Roberts, M. (2008). Addressing loneliness in later life. *Aging and Mental Health*, 12(3), 302-309.
- Pornsakulvanich, V., & Dumrongsiri, N. (2013). Internal and external influences on social

- networking site usage in Thailand. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2788-2795.
- PUANGPLUB, C., TANAMAI, S., & DITEEYONT, W. (2017). ELEMENTS OF MMORPGS ENVIRONMENT AFFECTING SKILLS DEVELOPMENT OF PLAYERS.
- Qualter, P., Vanhalst, J., Harris, R., Van Roekel, E., Lodder, G., Bangee, M., Maes, M., & Verhagen, M. (2015). Loneliness across the life span. *Perspectives on psychological science*, 10(2), 250-264.
- Robert Jr, L. P., & You, S. (2018). Are you satisfied yet? Shared leadership, individual trust, autonomy, and satisfaction in virtual teams. *Journal of the association for information science and technology*, 69(4), 503-513.
- Rosengren, K. E., & Windahl, S. (1971). *Mass media consumption as a functional alternative*. University of Lund, Department of Sociology.
- Rossi, L. (2008). MMORPG Guilds as Online Communities-Power, Space and Time: From Fun to Engagement in Virtual Worlds. *Space and Time: From Fun to Engagement in Virtual Worlds (August 28, 2008)*.
- Safarina, N., & Halimah, L. (2019). Self-control and online game addiction in early adult gamers. *Journal of Physics: Conference Series*,
- Sergeyeva, O., Tsareva, A., Zinoveva, N., & Kononova, O. (2018). Social Skills Amongst MMORPG-Gamers: Empirical Study. SHS Web of Conferences,
- Shen, C. (2014). Network patterns and social architecture in Massively Multiplayer Online Games: Mapping the social world of EverQuest II. *New Media & Society*, 16(4), 672-691.
- Silva, M., Gomes, D., Silva, L., & Gomes, D. (2022). Socializing in Higher Education through an MMORPG. Proceedings of the 11th Euro American Conference on Telematics and Information Systems,
- Smith, H. M., & Betz, N. E. (2000). Development and validation of a scale of perceived social self-efficacy. *Journal of Career Assessment*, 8(3), 283-301.
- Stanney, K. M., & Zyda, M. (2002). Virtual environments in the 21st century. *Handbook of virtual environments: Design, implementation, and applications*, 1-14.
- Tseng, H., Wang, C., Ku, H.-Y., & Sun, L. (2009). Key factors in online collaboration and their relationship to teamwork satisfaction. *Quarterly Review of Distance*

Education, 10(2), 195-206.

- Visser, M., Antheunis, M. L., & Schouten, A. P. (2013). Online communication and social well-being: how playing World of Warcraft affects players' social competence and loneliness. *Journal of Applied Social Psychology, 43(7), 1508-1517.*
- Wei, M., Russell, D. W., & Zakalik, R. A. (2005). Adult attachment, social self-efficacy, self-disclosure, loneliness, and subsequent depression for freshman college students: A longitudinal study. *Journal of counseling psychology, 52(4), 602.*
- Whippey, C. (2010). Community in World of Warcraft: The fulfilment of social needs. *The University of Western Ontario Journal of Anthropology, 18(1).*
- White, M. (2006). Reframed Relationships: MMORPGs and Societies. *The Battle for Azeroth: Adventure, alliance and addiction, 81-95.*
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games and Culture, 1(4), 338-361.*
- Wongpakaran, T., & Wongpakaran, N. (2012). A short version of the revised 'experience of close relationships questionnaire': Investigating non-clinical and clinical samples. *Clinical practice and epidemiology in mental health: CP & EMH, 8, 36.*
- Yee, N. (2006). The labor of fun: How video games blur the boundaries of work and play. *Games and Culture, 1(1), 68-71.*
- Zywica, J., & Danowski, J. (2008). The faces of Facebookers: Investigating social enhancement and social compensation hypotheses; predicting Facebook™ and offline popularity from sociability and self-esteem, and mapping the meanings of popularity with semantic networks. *Journal of Computer-Mediated Communication, 14(1), 1-34.*
- เกสร เกษมสุข, & บุญบรรจจบ, อ. (2018). Health Promotion of Early Adulthood Development: Nurses' Important Role. *Royal Thai Air Force Medical Gazette, 64(3), 101-107.*

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างแบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจริง

แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หัวข้อ “ความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของผู้ใหญ่ตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของความเหงาและความพึงพอใจในชีวิตของผู้ใหญ่ตอนต้นที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ระหว่างรูปแบบที่ได้จากการจัดกลุ่มโดยมีพื้นฐานอยู่บนคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงและในเกม

จัดทำโดย นางสาว พินิตา พร้อมเทพ นิสิตระดับปริญญาโท แขนงวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
สาขาวิชาจิตวิทยา คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โดยมี อาจารย์ ดร.จิรภัทร รวีภัทรกุล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

โดยวิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการวิจัย

- 1) เป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง 18 ถึง 35 ปี
- 2) เป็นผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ติดต่อกันเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 2 เดือน และเป็นสมาชิกกิลด์อย่างน้อย 1 กิลด์

คำจำกัดความ

1) กิลด์ คือการที่ผู้เล่นรวมตัวกันเพื่อรับผลประโยชน์หรือเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน เช่น การร่วมกันทำภารกิจหรือการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ในเกม

2) เกมออนไลน์ประเภท Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) คือ เกมที่ผู้เล่นจำนวนมากเข้ามาอยู่ในโลกเสมือนเดียวกัน ใช้ทรัพยากรร่วมกัน ผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งเพื่อผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องของเกม โดยแต่ละตัวละครมีทักษะ ความสามารถ และบทบาทที่แตกต่างกัน ผู้เล่นสามารถสะสมค่าประสบการณ์ โดยการทำภารกิจต่าง ๆ ที่สามารถทำได้ด้วยตัวเองหรือร่วมทีมกับผู้เล่นอื่น

แบบสอบถามนี้แบ่งเป็น 6 ส่วน

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปจำนวน 5 ข้อ

ส่วนที่ 2 มาตรการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริง จำนวน 4 ข้อ

ส่วนที่ 3 มาตรการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมออนไลน์ จำนวน 4 ข้อ

ส่วนที่ 4 มาตรการระดับความพึงพอใจในชีวิต จำนวน 5 ข้อ

ส่วนที่ 5 มาตรการคุณภาพของกิลด์จำนวน 10 ข้อ

ส่วนที่ 6 มาตรการระดับความเหงา จำนวน 19 ข้อ

ใช้เวลาตอบแบบสอบถามทั้งสิ้นประมาณ 5 นาที

แบบสอบถามนี้ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด การตอบแบบสอบถามเป็นไปโดยความสมัครใจ

หากผู้ตอบแบบสอบถามรู้สึกไม่สบายใจระหว่างการตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถถอนตัวได้ทุกเมื่อ โดยจะไม่มีผลกระทบใดๆ เกิดขึ้นทั้งสิ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอความมือให้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ข้อมูลตามความเป็นจริง

ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามจะถูกเก็บเป็นความลับ มีเพียงผู้วิจัยเท่านั้นที่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้

และการรายงานผลจะนำเสนอออกมาเป็นภาพรวมจากการวิจัยเท่านั้นโดยไม่สามารถเชื่อมโยงถึง
ตัวตนของผู้ตอบแบบสอบถามได้

หากมีข้อสงสัยเพิ่มเติม สามารถติดต่อผู้วิจัย นางสาว พินิตา พร้อมเทพ

หลังจากทราบถึงรายละเอียดเกี่ยวกับงานวิจัยนี้แล้ว คุณยินยอมที่จะเข้าร่วมงานวิจัยหรือไม่

- ยินยอม
- ไม่ยินยอม



ภาคผนวก ข

ความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมและค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคแอลฟาของ
 มาตรวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในชีวิตจริงที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวคิดของมาตร
 Social self-efficacy in real space (Jeong & Kim, 2011)

	การศึกษานำร่อง (N = 30) Critical r = .306	การเก็บข้อมูลจริง (N = 710) Critical r = .073
1	.495	.501
2	.471	.257
3	.442	.459
4	.641	.389
Cronbach's Alpha	.718	.614

ภาคผนวก ค

ความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมและค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคแอลฟาของ
 มาตรวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสังคมในเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวคิดของ
 มาตร Social self-efficacy in online (Jeong & Kim, 2011)

	การศึกษานำร่อง (N = 30) Critical r = .306	การเก็บข้อมูลจริง (N = 710) Critical r = .073
1	.668	.560
2	.671	.550
3	.598	.562
4	.444	.749
Cronbach's Alpha	.770	.706

ภาคผนวก ง

ความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมและค่าสัมประสิทธิ์كرونบาคแอลฟาของ
มาตรวัดระดับความเหงาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวคิดของมาตรวัดระดับความเหงา UCLA
Loneliness Scale Version 3 ฉบับภาษาไทย (ทินกร วงศ์ปการันย์ และ ณหทัย วงศ์ปการันย์,
2563)

ในมาตรวัดฉบับนี้มีข้อคำถามข้อที่ 9 และ 19 ที่มีค่าความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับ
คะแนนรวมของมาตรวัดเป็นลบ และข้อคำถามข้อที่ 8, 12, 15 และ 17 ที่มีคะแนนต่ำกว่าค่าวิกฤต
ในการศึกษานำร่อง โดยผู้วิจัยได้พิจารณาตัดข้อคำถามข้อที่ 19 ออกในเบื้องต้น เนื่องด้วยนอกจากค่า
ความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนที่มีค่าติดลบแล้วเนื้อหาของข้อคำถามดังกล่าวไม่ได้สะท้อน
ความเหงาในบริบทของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG และเก็บข้อคำถามที่ 8, 9, 12, 15
และ 17 ไว้ เนื่องจากข้อคำถามสะท้อนถึงความเหงาในบริบทของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท
MMORPG และค่าสัมประสิทธิ์كرونบาคแอลฟาของมาตรอยู่ในระดับสูง อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้
พิจารณาตัดข้อคำถามข้อที่ 20 ออกเพิ่มเติมเนื่องจากข้อคำถามไม่สะท้อนความเหงาในบริบทของการ
เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เช่นกัน

	การศึกษานำร่อง (N = 30) Critical r = .306		การเก็บข้อมูลจริง (N = 710) Critical r = .073
1	.625	.614	.372
2	.570	.575	.583
3	.705	.693	.669
4	.614	.626	.635
5	.510	.516	.555
6	.497	.502	.409
7	.674	.680	.678
8	.123	.129	.498
9	-.002	.016	.090

10	.471	.472	.520
11	.782	.798	.687
12	.198	.202	.519
13	.570	.578	.576
14	.634	.641	.690
15	.233	.215	.338
16	.329	.310	.457
17	.103	.121	.310
18	.640	.672	.516
19	-.032	-	-
20	.328	.279	-
Cronbach's Alpha	.842	.853	.881

ภาคผนวก จ

ความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมและค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคแอลฟาของ
 มาตรวัดความพึงพอใจในชีวิต ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวคิดของมาตร Satisfaction with Life Scale
 (Diener et al., 1985) โดยมาตรวัดฉบับนี้มีข้อคำถามข้อที่ 5 ที่มีคะแนนต่ำกว่าค่าวิกฤตในการศึกษา
 นำร่อง อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยไม่ได้ตัดข้อคำถามเหล่านี้ออกเนื่องจากค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคแอลฟา
 ของมาตรอยู่ในระดับสูง

	การศึกษานำร่อง (N = 30) Critical r = .306	การเก็บข้อมูลจริง (N = 710) Critical r = .073
1	.750	.623
2	.684	.656
3	.799	.695
4	.750	.669
5	.284	.283
Cronbach's Alpha	.833	.787

ภาคผนวก ฉ

ความสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของมาตรวัดคุณภาพของกิลด์ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวคิดของมาตร Teamwork Satisfaction Scale (Tseng et al., 2009)

	การศึกษานำร่อง (N = 30) Critical r = .306	การเก็บข้อมูลจริง (N = 710) Critical r = .073
1	.609	.718
2	.469	.695
3	.811	.749
4	.707	.734
5	.590	.682
6	.531	.742
7	.770	.708
8	.719	.562
9	.478	.596
10	.448	.534
Cronbach's Alpha	.874	.906

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาว พินิตา พร้อมเทพ
วัน เดือน ปี เกิด	12 เมษายน 2538
สถานที่เกิด	Alabama, U.S.A.
วุฒิการศึกษา	จบการศึกษาวិทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ปีการศึกษา 2560 และเข้าศึกษาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในปีการศึกษา 2562
ที่อยู่ปัจจุบัน	80/14 ซอย คุ่มครอง 2 ถนน พหลโยธิน64 ตำบล คูคต อำเภอ ลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12130

