

บทที่ 2

ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำทฤษฎี แนวคิด ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาศึกษาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีการเลือกเปิดรับข่าวสาร
2. ทฤษฎีการให้ประโยชน์และความพึงพอใจ
3. ทฤษฎีการเล่น
4. ทฤษฎีการเรียนรู้
5. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้รับสาร
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีการเลือกเปิดรับข่าวสาร (Selective Exposure)

ข้อมูลข่าวสารเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตมนุษย์ มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องการอาศัยการแลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้ และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ข่าวสารจะเป็นปัจจัยสำคัญที่ใช้ประกอบการตัดสินใจของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมนุษย์เกิดความไม่แน่ใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากเท่าใด ความต้องการข่าวสารก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น (วุฒิชัย จำนง, 2523)

ในการสื่อสารนั้น สื่อมวลชนในฐานะของผู้ส่งสารจะสามารถดำเนินบทบาทให้ ลุล่วงไปได้เพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารของประชาชน โดยมีปัจจัย พื้นฐานที่เป็นแรงผลักดันให้บุคคลเลือกเปิดรับสื่อ 4 ประการด้วยกันคือ (John C.Merril and Ralph L.Lowenstein, 1971)

1. ความเหงา

เป็นเหตุผลทางจิตวิทยาโดยตรงที่ว่า ปกติคนเราไม่ชอบที่จะอยู่ตามลำพัง เนื่องจากเกิดความรู้สึกสับสน วิตกกังวล หวาดกลัว และการเมินเฉยจากสังคม จึงชอบ หรือพยายามที่จะรวบรวมกลุ่มเพื่อสังสรรค์กับผู้อื่นเท่าที่โอกาสจะอำนวยได้ เมื่อไม่สามารถติดต่อกับบุคคลได้โดยตรง สิ่งที่ดีที่สุดคือ การอยู่กับสื่อต่างๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร และแท้ที่จริงแล้ว คนบางคนพอใจที่จะอยู่กับสื่อมวลชนมากกว่าจะอยู่กับบุคคลด้วยซ้ำ เพราะสื่อมวลชนเป็นเพื่อนแก้เหงาที่ไม่สร้างแรงกดดันในการสนทนา หรือทางสังคมให้แก่ ตนเอง

2. ความอยากรู้อยากเห็น

ความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้น เป็นคุณสมบัติพื้นฐานของ มนุษย์ ดังนั้น สื่อมวลชนจึงถือเอาความอยากรู้อยากเห็นเป็นหลักสำคัญอย่างหนึ่งในการ เสนอข่าวสาร ปกติมนุษย์จะอยากรู้อยากเห็น โดยเริ่มจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเองมากที่สุดตาม ลำดับ และไม่ว่าสิ่งที่สนองความอยากรู้อยากเห็นนั้นจะเกิดจากวัตถุ สิ่งของ หรือความคิด การกระทำของเพื่อนบ้าน หรือโลก

3. ประโยชน์ใช้สอยของตนเอง

โดยพื้นฐานมนุษย์เป็นผู้เห็นแก่ตัว ในฐานะที่เป็นผู้รับข่าวสารจึงต้องการ แสวงหาและใช้ข่าวสารบางอย่างที่จะให้เป็นประโยชน์แก่ตัวเอง เพื่อช่วยให้ความคิดของ ตนบรรลุผล เพื่อให้ข่าวสารที่ได้มาเสริมสร้างบารมี เพื่อให้ได้ข่าวสารที่ช่วยให้ตนเองได้รับความ สะดวกสบาย หรือสนุกสนานบันเทิง

4. ลักษณะเฉพาะของสื่อมวลชนทั่วไป

นอกจากปัจจัยอื่นๆทางประชากรที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อแล้วลักษณะเฉพาะของสื่อก็มีส่วนทำให้ผู้รับสารจากสื่อมวลชนมีจำนวนและองค์ประกอบแตกต่างกันออกไปทั้งนี้เพราะว่าผู้รับสารแต่ละคนย่อมจะหันเข้าหาลักษณะเฉพาะบางอย่างจากสื่อที่จะสนองความต้องการและทำให้ตนเองเกิดความพึงพอใจ

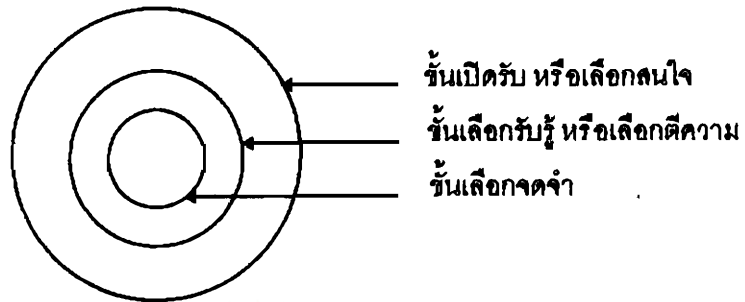
แคทซ์ และคณะ (Katz and Others, 1974) ได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสถานการณ์ทางสังคมกับความต้องการในการเปิดรับสื่อไว้ 5 ประเด็นคือ

1. สถานการณ์ทางสังคมมีความขัดแย้งหรือวุ่นวายสับสน ทำให้บุคคลได้รับความตึงเครียดและแรงกดดัน บุคคลจึงต้องการผ่อนคลายแรงกดดันโดยการใช้สื่อ
2. สถานการณ์ทางสังคมทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกตระหนักถึงปัญหาที่ควรระมัดระวัง บุคคลจึงต้องการข่าวสารโดยการเปิดรับสื่อ
3. สถานการณ์ทางสังคมทำให้โอกาสในชีวิตจริงของบุคคลที่จะสนองความต้องการต่างๆ ลดน้อยลง บุคคลจึงต้องหันไปใช้สื่อเพื่อชดเชย หรือทดแทนความต้องการเหล่านั้น
4. สถานการณ์ทางสังคมทำให้เกิดค่านิยมบางประการ ซึ่งการใช้สื่อเป็นการยืนยัน หรือเป็นการเสริมย้ำค่านิยมดังกล่าว
5. สถานการณ์ทางสังคมทำให้เกิดความคาดหวังเกี่ยวกับบทบาทของสื่อในการรักษาค่านิยมของการรวมกลุ่มทางสังคมไว้

จากการศึกษาของ McCombs และ Becker จึงให้เห็นว่าบุคคลใช้สื่อเพื่อสนองความต้องการ 6 ประการคือ

1. เพื่อต้องการรู้เหตุการณ์ (Surveillance) โดยการติดตามความเคลื่อนไหวและสังเกตการณ์รอบตัว เพื่อจะได้รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น เพื่อให้ทันเหตุการณ์ทันสมัย และเรียนรู้ว่าอะไรเป็นสิ่งสำคัญที่ควรรู้
2. เพื่อต้องการคำแนะนำ (Guidance) ในการปฏิบัติตัวให้ถูกต้องและช่วยในการตัดสินใจแต่ละวัน เพื่อความอยู่รอดในระบบสังคมและการเมืองที่เป็นอยู่
3. เพื่อความตื่นเต้น (Excitement) เพื่อสร้างความรู้สึกว่าได้รวมอยู่ในเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นด้วย
4. เพื่อเสริมความคิดเห็น (Reinforcement) ช่วยเสริมความคิดเห็นเดิมให้มั่นคงยิ่งขึ้น หรือช่วยสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้กระทำลงไปแล้ว
5. เพื่อนำเอาไปใช้ในการสนทนา (Anticipated Communication)
6. เพื่อความบันเทิง (Entertainment) รวมทั้งการผ่อนคลายอารมณ์

ตามหลักการของการเลือกเปิดรับสื่อมวลชนซึ่งมาจากทฤษฎีทางการสื่อสารที่เกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร (Selective Exposure) มีกระบวนการในการเลือกรับข่าวสาร (Selective Process) ดังนี้คือ (อ้างใน พิระ จิระโสภณ , 2529)



1. การเลือกเปิดรับหรือเลือกสนใจ (Selective Exposure or Selective Attention) หมายถึง แนวโน้มที่ผู้รับสารจะเลือกสนใจหรือเปิดรับข่าวสารจากแหล่งหนึ่ง แหล่งใดที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง ทฤษฎีการเลือกเปิดรับนี้ ได้มีผู้ศึกษาวิจัยกันอย่างกว้างขวาง พบว่า การเลือกเปิดรับข่าวสารมีความสัมพันธ์กับปัจจัยที่เกี่ยวข้องของหลายประการ เช่น ทักษะเดิมของผู้รับสาร ที่ว่าบุคคลมักจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่ และหลีกเลี่ยงข่าวสารที่ขัดแย้งกับความรู้สึคนึกคิดเดิมของตน ทั้งนี้เพราะการได้รับข่าวสารที่ไม่ลงรอยหรือไม่สอดคล้องกับความรู้ความเข้าใจหรือทัศนคติที่มีอยู่แล้ว จะเกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลย์หรือมีความไม่สบายใจที่เรียกว่า "Cognitive Dissonance" ดังนั้น การที่จะลดหรือหลีกเลี่ยงภาวะดังกล่าวได้ ก็ต้องแสวงหาข่าวสาร หรือเลือกสรรเฉพาะข่าวที่ลงรอยกับความคิดเดิม นอกจากทัศนคติดั้งเดิมที่เป็นตัวกำหนดในการเลือกเปิดรับข่าวสารแล้ว ยังมีปัจจัยทางด้านสังคม จิตใจ และลักษณะส่วนบุคคลอีกหลายประการ ได้แก่ สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ความเชื่อ อุดมการณ์ ค่านิยม และประสบการณ์ ฯลฯ

2. การเลือกรับรู้หรือเลือกตีความ (Selective Perception or Selective Interpretation) เป็นกระบวนการกลั่นกรองขั้นต่อมา ผู้รับสารแต่ละคนอาจตีความหมายข่าวสารขึ้นเดียวกันที่ส่งผ่านสื่อมวลชนไม่ตรงกันขึ้นอยู่กับทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง ความพึงพอใจ สภาวะทางร่างกาย หรืออารมณ์ในขณะนั้น

3. กระบวนการเลือกจดจำ (Selective Retention) เป็นแนวโน้มในการเลือกจดจำข่าวสาร เฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติของตนเอง และมักจะลืมในส่วนที่ตนเองไม่สนใจหรือไม่เห็นด้วยได้ง่ายกว่า

สำหรับการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครนี้ สามารถใช้กรอบแนวคิดดังกล่าวมาอธิบายได้ว่า การเลือกเปิดรับสื่อแต่ละชนิดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความต้องการ ความสนใจ หรือแรงจูงใจ กระบวนการเลือกรับข่าวสารของแต่ละคนซึ่งแตกต่างกันไป นอกจากการเปิดรับข่าวสารเพื่อสนับสนุนทัศนคติ หรือความคิดความเข้าใจที่มีอยู่เดิมแล้ว ยังเป็นการแสวงหาเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทางอื่นๆ ด้วย เช่น เพื่อให้มีความรู้ รวมทั้งเพื่อสนองความต้องการส่วนบุคคล และเพื่อความบันเทิงเรีงใจด้วย

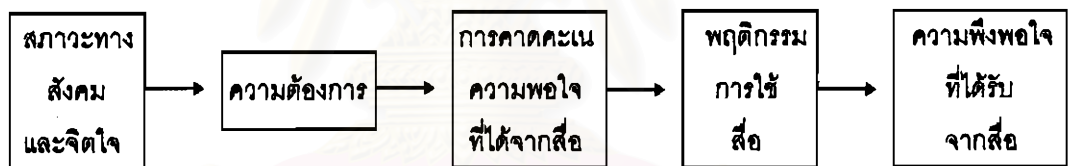
2. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications)

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ เป็นการเน้นความสำคัญของกลุ่มผู้รับสารในฐานะเป็นผู้กระทำการสื่อสาร กล่าวคือ ตัวผู้รับสารจะเป็นผู้มีสิทธิเลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ และเลือกรับเนื้อหาของข่าวสารเพื่อสนองความต้องการของตน

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจนี้ เปลี่ยนความสนใจจากความตั้งใจของผู้สร้างสารมาเป็นความต้องการของผู้ใช้สื่ออันเป็นผลสืบเนื่องมาจากกระบวนการทางสังคมและจิตวิทยาของผู้ใช้ทฤษฎีนี้อธิบายว่า นอกจากความต้องการขั้นพื้นฐาน 5 อย่างที่มาสโลว์ (Maslow, 1954) กล่าวไว้คือ ความต้องการทางร่างกาย ความต้องการความปลอดภัย ความต้องการความรัก ความต้องการความนับถือ และความต้องการความสำเร็จในชีวิตแล้ว มนุษย์ยังมีความต้องการอีกอย่างหนึ่งคือ ความต้องการอยากจะเรียนรู้ (Need for Cognition) ซึ่งเป็นความต้องการที่จะแสวงหาระเบียบและความเข้าใจสภาวะแวดล้อมตนเอง ความต้องการที่จะรู้นี้เป็นแรงผลักดันที่มนุษย์เรียนรู้มาจากการอยู่ในสังคม การศึกษาแบบนี้เป็นการยอมรับว่ามนุษย์เราสนใจแสวงหาข่าวสารต่างๆ จากสื่อ

มวลชน ไม่ใช่ถูกยึดเยียดข่าวสารอย่างที่เคียดเคียดกัน และลักษณะที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในทฤษฎีนี้ก็คือ เป็นการศึกษามนุษย์มากกว่าสารที่มนุษย์ได้รับ ศึกษาว่าทำไมมนุษย์จึงมีพฤติกรรมการเปิดรับสารเช่นนี้มากกว่าที่จะศึกษาว่าสารนี้ก่อให้เกิดพฤติกรรมอย่างไร

Katz และคณะ (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2528) ได้สร้างแบบจำลองอธิบายการใช้สื่อเพื่อสนองความพอใจ อธิบายได้ว่า สภาวะของสังคมและจิตใจที่แตกต่างกัน ทำให้มนุษย์มีความต้องการแตกต่างกันไป ความต้องการที่แตกต่างกันนี้ทำให้แต่ละคนคาดหวังว่าสื่อแต่ละประเภทจะสนองความพอใจได้ต่างกันด้วย ดังนั้น ลักษณะการใช้สื่อของบุคคลที่มีความต้องการไม่เหมือนกันก็จะแตกต่างกัน ผลสุดท้ายก็คือ ความพอใจที่ได้รับจากการใช้สื่อจะต่างกันไป โดยเขียนเป็นแบบจำลองได้ดังนี้



แผนภาพที่ 1 แบบจำลองการใช้สื่อเพื่อความพึงพอใจ

นอกจาก Katz แล้ว Blumer, Mcquail และ Brown (1972) ได้สร้างชุดตัวแปรความพึงพอใจไว้ 4 กลุ่มคือ

1. ความเพลิดเพลิน (Diversion) ซึ่งจะออกมาในรูปแบบของการใช้สื่อเพื่อหลบหนีปัญหา เพื่อหลีกหนีงานประจำ และเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ เป็นต้น
2. มนุษย์สัมพันธ์ (Personal Relations) ใช้สื่อเพื่อให้มีเรื่องราวไปพูดคุยกับผู้อื่น หรือให้มีโอกาสใช้เวลาอยู่ร่วมกับครอบครัว เป็นต้น

3. **เอกลักษณ์ของปัจเจกบุคคล (Personal Identity)** ได้แก่ การอ้างอิง (Personal Reference) การค้นหาความจริง (Reality Exploration) และเพื่อให้ได้ข้อมูลมาเป็นแรงเสริมย้ำตามความเชื่อของตน เป็นต้น

4. **ติดตามข่าวสาร (Surveillance)** เพื่อให้รู้ทันสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น

จากทฤษฎีที่กล่าวมาแล้วข้างต้น แสดงให้เห็นว่าผู้รับสารเลือกบริโภคสื่อตามความต้องการหรือแรงจูงใจของตนเอง มีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจ และต้องการใช้ประโยชน์จากสื่อเหล่านั้นเพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่างๆ กัน

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้สามารถใช้กรอบแนวคิดดังกล่าวมาอธิบายได้ว่า ประชาชนแต่ละคนมีสถานภาพเป็นผู้รับสาร ซึ่งมีความต้องการตามสภาพทางสังคมและจิตใจของตนเอง เช่น ต้องการเป็นคนทันสมัย ต้องการเข้ากลุ่ม มีลักษณะเป็นพวกเดียวกัน ในกลุ่ม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่นหรือต้องการได้รับความบันเทิง ดังนั้น จึงมีความคาดหวังว่าสาระและบันเทิงจากคอมพิวเตอร์เกมจะช่วยสนองความต้องการได้ จึงนำไปสู่การเลือกใช้สื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ โดยเลือกเปิดรับเนื้อหาและประเภทของเกมที่จะช่วยให้ได้รับความพึงพอใจตามที่ต้องการได้

3. ทฤษฎีการเล่น (Play Theory)

ทุกวันนี้ ผู้คนมีความต้องการที่จะหลีกหนีจากสภาพที่ตนต้องเผชิญอยู่ ทั้งในด้านการงาน อาชีพต่างๆ ซึ่งเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์จะเป็นทางออกทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้คนสามารถหลบหนี (escape) จากปัญหา ความกดดันต่างๆ ในความเป็นจริงได้ชั่วขณะที่เล่นเกมอยู่ ตามที่ Stephenson (1967) เจ้าของทฤษฎีการเล่น ได้กล่าวไว้ว่า มนุษย์เราต้องการผ่อนคลายจากความตึงเครียด ต้องการพักผ่อน และจำเป็นต้องแสวงหาความสนุกสนาน ความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ ให้แก่ตัวเอง โดยการหลบหนีจากความจริงชั่วขณะหนึ่ง ด้วยวิธีการเปิดรับสื่อต่างๆ เพื่อเป็นการสร้างสมดุลในชีวิต ในการศึกษาวิจัยครั้ง

นี้ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจถึงความต้องการธรรมชาติของมนุษย์ว่า การเล่น การหลีกหนีจากความจริงชั่วขณะนั้นมีความสำคัญต่อชีวิตอย่างไร ดังนี้

การเล่นและเวลาว่าง

มีหลายคนได้พยายามให้ความหมายของการเล่นว่าคืออะไร สัมพันธ์กับเวลาว่างหรือไม่ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า เวลาว่าง คือ เวลาที่คนเป็นอิสระ เป็นเวลาของการพักผ่อน เป็นเวลาของงานอดิเรก และเป็นเวลาสำหรับการปรับปรุงตัวเอง เพื่อความพึงพอใจของตนเอง ไม่ใช่การผลิต

งานคือ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริง การหาเลี้ยงชีพ การผลิต

การเล่นคือ ความฟุ้งซ่าน และอยู่ในความรู้สึกที่ไม่จริง หรือเป็นการแก่งัดทำ เป็นการออกจากโลกของภาระและความรับผิดชอบ เวลาที่เล่น เป็นเวลาหยุดพัก การเล่นไม่ใช่ของปกติหรือจริง

การเล่น เป็นการสมัครใจอยู่ในบางส่วนของความไม่สมัครใจ และให้ความพอใจในบางครั้ง ซึ่งการเล่นมีความสัมพันธ์กับความพอใจ โดย Freud (อ้างใน Play Theory) ได้เสนอกฎแห่งการยอมรับความจริงและกฎแห่งความพอใจไว้ 2 ประการคือ

กฎข้อที่ 1 จิตใจของมนุษย์ มนุษย์พยายามเอาความเพ้อฝัน ความสนุกสนานกลบเกลื่อนความรู้สึกขมขื่นในชีวิต และพยายามหลบเลี่ยงจากสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่สบายใจและหันไปหาสิ่งที่ให้ความสุข เช่น ภาพยนตร์อาชญากรรม เรื่องเพศ และเรื่องตลก พวกที่ชอบทำอะไรผิดสังคม หรือไม่ทำตามกฎของสังคมนั้น เป็นพวกที่ไม่ยอมรับความจริง ซึ่งต่างจากพวกที่ยอมรับความจริงที่มักจะทำปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคม

กฎข้อที่ 2 การพัฒนาของมนุษย์ เขากล่าวว่า การหลีกหนีความจริงของมนุษย์ไปสู่โลกแห่งจินตนาการนั้นไม่จริง ความจริงเท่านั้นที่เป็นสัจจะแห่งชีวิต แม้ว่าความจริงจะไม่น่าชื่นชมนักก็ตาม เราจึงเรียกกฎนี้ว่า กฎแห่งความจริง ซึ่งเริ่มต้นด้วยระดับของจิตใจที่เรียกว่าจิตใต้สำนึกที่มนุษย์เราเก็บกดทุกอย่างไว้ได้จิตใจ แต่เมื่อมนุษย์พัฒนาความสำนึก กระบวนการเอาใจใส่ จดจำ การตัดสินใจ การคิดก็จะถูกปลุกและเข้ามาแทนที่กลไกเดิม

Fenichel (อ้างใน Stephenson, 1967) นักจิตวิทยาชื่อดังได้ทำการทดลองนำความพอใจโดยหน้าที่ มาแทนความพอใจเพื่อชอนความขมขื่น ซึ่งความพอใจที่นำมาแทนที่นี้ มิใช่เกิดขึ้นโดยสัญชาตญาณ แต่เป็นการพัฒนาจิตสำนึกของคนเรา คือ การอยากเอาชนะ ความรู้สึกที่ก้าวร้าว และความพอใจที่เห็นอีกฝ่ายหนึ่งพ่ายแพ้

นักจิตวิทยาชื่อ Szasz (อ้างใน Stephen, 1967) ได้เสนอความคิดออกมาเป็นรูปแบบ โดยถือว่า ความพอใจเป็นแนวความคิดหนึ่ง โดยไม่มีความรู้สึกหรืออารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้อง และแยกความหมายสิ่งนี้ออกเป็น 4 ประเด็นคือ

หนึ่ง ความพอใจในความหมายจิตวิเคราะห์ จิตใต้สำนึก หรือระดับเศรษฐศาสตร์ เป็นความหมายที่ใช้เกี่ยวกับความต้องการในทางจิตวิเคราะห์ เหมือนกับเมื่อความหิวได้รับการตอบสนองจนพอใจ นักจิตวิเคราะห์ใช้ศัพท์เมื่อเขากล่าวถึงเรื่องในอดีตว่า จิตใต้สำนึกเป็นส่วนที่ปราศจากการควบคุมจากตัวมนุษย์เป็นสิ่งที่มนุษย์เก็บกดไว้ ไม่มีการยั้งคิดหรือพัฒนาทางจิตสำนึก

สอง การรวมความมุ่งหมายเข้ามาสัมพันธ์กัน จากตัวอย่างของเด็กที่ชอบเล่นกับขวดนม ไม่ว่าจะเป็นเวลาหิว หรืออิ่ม ในกรณีที่เด็กหิวมากๆ อาการหิวก็จะถูกนำมาผสมกับความพอใจขวดนม ทำให้เด็กดูขวดนม ทั้งๆ ที่มันเป็นขวดเปล่า ซึ่งถ้าดูเผินๆ คล้ายกับว่าเด็กกำลังเล่น ในกรณีนี้มีข้อน่าสงสัยอยู่ว่า อาการที่เด็กทำไปนั้น เป็นการหลอกตัวเองโดยที่ไม่รู้ว่าเป็นขวดเปล่า หรือว่าอาการนั้นเป็นไปโดยกลไกความคิดที่บริสุทธิ์ของเด็ก ถ้าหากเด็กทำไปทั้งที่รู้ว่าหลอกตัวเอง มันก็จะกลายเป็นเรื่องที่ต่างไปจาก

ข้อสมมติฐานที่เคยตั้งไว้ว่า เด็กกระทำไปโดยถูกกระตุ้นเพื่อค้นหาความพอใจ และพยายามจะหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด ถ้าเด็กรู้ว่าทำอะไร เด็กก็จะสามารถควบคุมความมุ่งหมายของตัวเอง อะไรที่ชอบก็แสดงออกมาเพื่อให้ได้รับสิ่งที่ต้องการนั้น ซึ่งทั้งหมดนี้ก็เป็นกระบวนการอย่างหนึ่งของความสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็กกับสิ่งภายนอก

สาม การสร้างทัศนคติของเราต่อสิ่งของนั้นว่า เป็นสิ่งที่น่าพึงพอใจ ถ้าหากเราได้เป็นเจ้าของ เป็นคนรวย คนเราจะทำเพื่อให้ได้มา ซึ่งเราเรียกว่า "อารมณ์" เป็นการสะท้อนผลของความพอใจในสิ่งที่เราสร้างความมุ่งหมายขึ้นนั่นเอง

สี่ ความพอใจหลังจากได้สื่อสารพูดคุย Communication Pleasure โดยที่ไม่ต้องมีการเอาชนะอีกฝ่ายหนึ่ง หรือค้นหาความจริง เอาใจอีกฝ่าย หรือพยายามมีอิทธิพลเหนืออีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งผู้สื่อสารทั้งสองก็พอใจ ซึ่งเป็นความพอใจที่สนองความต้องการของทั้งสองที่อาจมองเห็นไม่ชัด แต่ก็มีบางครั้งที่ความพอใจเปลี่ยนไปเป็นความไม่พอใจ อันเป็นผลจากการติดต่อสื่อสาร ความไม่พอใจอันนี้เป็นที่รู้กันว่ามีอิทธิพลสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมได้ ฉะนั้น เราจึงมักเห็นนักโฆษณาใช้วิธีสร้างความรู้สึกให้แก่ลูกค้า ให้เกิดความไม่พอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ และเมื่อลูกค้ารู้สึกเช่นนั้น ก็เท่ากับงานโฆษณาของเขาสำเร็จไปครึ่งหนึ่งแล้ว อาจกล่าวสรุปสั้นๆ ได้ว่า ความพอใจจากการติดต่อสื่อสารนั้นไม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใดๆ แต่ถ้าความไม่พอใจในการติดต่อสื่อสาร (Communication pain) จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น หากเปรียบเทียบชีวิตมีส่วนของการทำงานและการเล่น จะเห็นว่างานทั้งหมด จัดเป็นพวก Communication pain หรือความไม่พอใจในการติดต่อสื่อสาร และการเล่นเป็นพวกพอใจในการติดต่อสื่อสารแล้ว จึงถือได้ว่างานเป็นสิ่งที่ต้องทำให้เสร็จ แต่การเล่นเพื่อความสนุก และมีจุดประสงค์หลักคือ เพื่อให้เกิดความพอใจในการติดต่อสื่อสาร ลดความตึงเครียด และสิ่งงานที่จำเจมาตลอดสัปดาห์

ดังนั้น ในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้า ถือได้ว่าเป็นการเล่นอย่างหนึ่ง ที่เป็นการสื่อสารจากสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ไปสู่ประชาชน โดยที่เนื้อหาของเกมเหล่านั้นทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความเพลิดเพลิน เพื่อผ่อนคลายจากความเครียดจากการเรียนหรือการทำงาน และหลีกเลี่ยงจากความจริงชั่วขณะที่กำลังเล่นเกมอยู่ เมื่อเล่นจบเกมแล้วก็จะกลับมาเผชิญหน้ากับความเป็นจริงเหมือนเดิม

4. ทฤษฎีการเรียนรู้

การเรียนรู้เป็นขบวนการที่สำคัญของชีวิต คนเราทุกคนจะต้องเรียนตั้งแต่เกิดจนตาย ทั้งนี้เพราะชีวิตกับการเรียนเป็นของคู่กัน การเรียนอาจเกิดขึ้นได้ทุกหนทุกแห่ง ทั้งในระบบโรงเรียนและนอกระบบโรงเรียน การเรียนนอกระบบโรงเรียนนั้นส่วนใหญ่เป็นการเรียนรู้การดำรงชีวิตประจำวันในสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียนรู้จากประสบการณ์การกระทำของตนเองและของผู้อื่น และอาจเกิดจากการลองผิดลองถูก การเรียนรู้เป็นพื้นฐานที่สำคัญของการพัฒนาความสามารถพฤติกรรม และลักษณะนิสัยของบุคคลให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาต่างๆ ได้ให้คำนิยามของการเรียนรู้ไว้แตกต่างกัน แต่หากพิจารณาถึงความหมายของการเรียนรู้ที่ได้มีผู้ให้คำนิยามไว้ต่างๆ กันนั้น จะมีความหมายในลักษณะทำนองเดียวกัน ซึ่งพอจะสรุปได้ว่า การเรียนรู้คือ การที่บุคคลได้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมที่ค่อนข้างจะถาวรภายใต้สถานการณ์ และเงื่อนไขที่เหมาะสม การเรียนรู้เกิดขึ้นได้เมื่อได้สังเกตเห็นบุคคลสามารถทำสิ่งใดได้โดยที่เขาไม่เคยทำได้มาก่อน

การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างชัดเจนเมื่อบุคคลได้แสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามที่คาดหวัง ดังนั้น การระบุพฤติกรรมที่คาดหวังซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ จึงระบุได้ด้วยการกำหนดเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Behavioral Objective) วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมนี้จึงหมายถึง เป้าหมายเชิงพฤติกรรมซึ่งคาดหวังให้เกิดขึ้นกับ

บุคคลหลังจากการเรียนรู้ ซึ่งมักกำหนดเป็นข้อความที่บอกถึงลักษณะพฤติกรรมและขอบเขตที่ชัดเจน

พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกจากผลของการเรียนรู้ สามารถจำแนกออกได้เป็นพฤติกรรมในด้านต่างๆ ที่เรียกว่า พิสัยของการเรียนรู้ (Domains of Learning)

Bloom (1956) และคณะได้จัดแบ่งลักษณะพฤติกรรมของบุคคลออกตามพิสัยของการเรียนรู้เป็น 3 ลักษณะดังต่อไปนี้

1. พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นพฤติกรรมทางด้านการใช้ความจำ ความคิด และการแก้ปัญหาด้วยการใช้สมองหรือสติปัญญา

2. ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นพฤติกรรมทางด้านการใช้ทักษะ การเคลื่อนไหว และการใช้กล้ามเนื้อของร่างกาย

3. จิตพิสัย (Affective Domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ทางด้านจิตใจ เจตคติ ความรู้สึก และอารมณ์

Gagne (1977) ได้กล่าวไว้ในหนังสือ The Conditions of Learning ถึงลักษณะประเภทของความสามารถหรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของบุคคลว่าความสามารถของบุคคลสามารถสังเกตได้จากการกระทำที่ได้แสดงออกมา ซึ่งเราจำแนกความสามารถเหล่านี้ออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. ทักษะทางกล้ามเนื้อ (Motor Skill) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อร่างกายให้เกิดทักษะ ความแม่นยำ และความชำนาญ

2. การบอกกล่าวทางภาษา (Verbal Information) เป็นพฤติกรรมขั้นต้นในระดับความจำและการฟื้นคืนชีพของการเรียนรู้ทางด้านสมองหรือสติปัญญา ซึ่งเป็นลักษณะการบอกให้ หรือจำข้อมูลหรือเนื้อหาต่างๆ

3. ทักษะทางสติปัญญา (Intellectual Skill) เป็นการเรียนรู้ในระดับของการใช้ความเข้าใจ ความคิด และการฝึกหัดสติปัญญาในการแก้ปัญหาอย่างง่าย

4. ยุทธศาสตร์ทางสมอง (Cognitive Strategy) เป็นการเรียนรู้ในระดับการส่งถ่ายเนื้อหาความรู้ในการแก้ปัญหา

5. เจตคติ (Attitude) เจตคติหรือทัศนคตินี้ เป็นการเรียนรู้ทางด้านจิตใจ ความรู้สึก อารมณ์ และค่านิยม ซึ่งเป็นการเรียนรู้ในจิตพิสัยนั่นเอง

ในการวิจัยครั้งนี้ได้นำทฤษฎีการเรียนรู้มาอธิบายการศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มประชากร ซึ่งการเรียนรู้ถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาความสามารถ พฤติกรรม และลักษณะนิสัยของบุคคล ทั้งนี้การเรียนรู้ของกลุ่มประชากรในการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ก่อให้เกิดลักษณะพฤติกรรมของบุคคลแตกต่างกันไปตามพิสัยของการเรียนรู้

4. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้รับสาร

ผู้รับสารแต่ละคนจะมีคุณลักษณะเฉพาะตัวของตน เช่น อายุ เพศ บุคลิกภาพ สติปัญญา ทักษะ และประสบการณ์ เป็นต้น ในการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ กัน จำนวนของผู้รับสารก็มีปริมาณแตกต่างกัน การวิเคราะห์ผู้รับสารที่มีจำนวนน้อยมักไม่ค่อยมีปัญหา ส่วนวิธีที่ดีที่สุดในการวิเคราะห์ผู้รับสารที่ประกอบด้วยคนจำนวนมากนั้น คือ การจำแนกผู้รับสารออกเป็นกลุ่มๆ ตามลักษณะทางประชากรของผู้รับสาร (ปรมะ สตะเวทิน , 2533)

ลักษณะทางประชากรของผู้รับสาร

1. อายุ

นับเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรม คนที่มีอายุมากจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อการติดต่อสื่อสารต่างจากบุคคลที่มีอายุน้อย และบุคคลที่มีอายุน้อยจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อการสื่อสารเปลี่ยนไปเมื่อมีอายุมากขึ้น (Myer Myers, 1982) นอกจากความแตกต่างในเรื่องความคิดแล้ว อายุยังเป็นสิ่งกำหนดความแตกต่างในเรื่องความยากง่ายในการชักจูงใจด้วย คนที่มีอายุมากขึ้น โอกาสที่จะเปลี่ยนใจ หรือถูกชักจูงน้อยลง นอกจากนี้คนที่มียุัยต่างกันมักจะมีความต้องการในสิ่งต่างๆ และมีลักษณะการใช้สื่อมวลชนแตกต่างกันไปด้วย

2. เพศ

ความแตกต่างทางเพศทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการติดต่อสื่อสารที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เพศหญิงมีแนวโน้มและมีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่ได้มีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้นจากการรับและส่งข่าวสารนั้นด้วย (Wilo, Glodhabors and Yates, 1980)

การวิจัยทางจิตวิทยาหลายเรื่องได้แสดงให้เห็นว่า ผู้หญิงกับผู้ชายมีความแตกต่างกันอย่างมากในเรื่องความคิด ค่านิยม และทัศนคติ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนทั้ง 2 เพศไว้ต่างกัน ผู้หญิงมักจะเป็นคนที่มีจิตใจอ่อนไหวหรือเจ้าอารมณ์ ถูกชักจูงได้ง่าย และหยั่งถึงจิตใจของคนได้ดีกว่าผู้ชาย ในขณะที่ผู้ชายใช้เหตุผลและจดจำข่าวสารได้มากกว่าผู้หญิง (ปรมะ สตะเวทิน , 2533)

3. การศึกษา

การศึกษาหรือความรู้เป็นลักษณะอีกประการหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร คนที่ได้รับการศึกษาในระดับที่ต่างกัน ยุคสมัยที่ต่างกัน ระบบการศึกษาที่ต่างกัน สาขาวิชาที่ต่างกัน จึงมีความรู้สึกนึกคิด อุดมการณ์ และความต้องการที่แตกต่างกันไป คนที่มีการศึกษาสูงหรือมีความรู้ดี จะได้เปรียบอย่างมากในการที่จะเป็นผู้รับสารที่ดี ทั้งนี้เพราะคนเหล่านี้มีความรู้กว้างขวางในหลายเรื่อง สามารถเข้าใจสารได้ดี แต่คนเหล่านี้มักจะเป็นคนที่ไม่ค่อยเชื่ออะไรง่ายๆ สารที่ไม่มีหลักฐาน หรือเหตุผลสนับสนุนเพียงพอ มักจะถูกโต้แย้งจากคนเหล่านี้ (ปรมะ สตะเวทิน , 2533) ดังนั้น ผู้ส่งสารจึงต้องตระหนักและระมัดระวังว่าในการให้ข่าวสารนั้น ผู้รับสารมีการศึกษาอยู่ในระดับใด เพื่อจะได้เสนอข่าวสาร คำแนะนำ และบริการให้เหมาะสมกับผู้รับสาร

ข้อควรคำนึงอีกประการหนึ่งในการวิเคราะห์การศึกษาของผู้รับสารคือไม่ควรวิเคราะห์ความรู้ของผู้รับสารโดยยึดถือเฉพาะพื้นฐานการศึกษาที่ได้จากสถาบันการศึกษาของผู้รับสารเท่านั้น เพราะการแสวงหาความรู้นั้นสามารถทำได้ด้วยตนเองจากแหล่งอื่นๆ นอกเหนือจากสถาบันการศึกษา เช่น จากสื่อมวลชน เป็นต้น (ปรมะ สตะเวทิน , 2533)

4. สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ

หมายถึง อาชีพ รายได้ เชื้อชาติและชาติพันธุ์ ตลอดจนภูมิหลังของครอบครัว จากการวิจัยพบว่า สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจทำให้คนมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน มีประสบการณ์ต่างกัน มีทัศนคติ ค่านิยมและเป้าหมายที่แตกต่างกัน (ปรมะ สตะเวทิน , 2533)

ลักษณะประชากรจากที่กล่าวมานี้ สรุปได้ว่า ประชาชนที่มีลักษณะประชากร คือ เพศ อายุ การศึกษา สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม (อาชีพ รายได้ เชื้อชาติและภูมิหลังของครอบครัว) ที่แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อแตกต่างกันออกไป

นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดการเปิดรับสื่อมวลชนอีก (ขวัญเรือน กิติวัฒน์, 2531) คือ

1. ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล มีแนวคิดที่ว่า คนเราแต่ละคนมีความแตกต่างเฉพาะตัวบุคคลมากมายในด้านโครงสร้างทางจิตวิทยาส่วนบุคคล ซึ่งเป็นสืบเนื่องมาจากลักษณะการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกัน การดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ไม่เหมือนกัน เช่น คนที่โสดกับคนที่แต่งงานแล้ว ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อบุคลิกภาพ ทักษะคิด ตลอดจนกระบวนการรับรู้ การเรียนรู้ และการจูงใจต่างกัน

2. ปัจจัยด้านสภาพความสัมพันธ์ทางสังคม เนื่องจากคนเราจะยึดติดกับกลุ่มสังคมที่ตนสังกัดอยู่เป็นกลุ่มอ้างอิง ในการตัดสินใจที่จะแสดงออกถึงพฤติกรรมใดๆ ก็ตาม นั่นคือ มักจะคล้อยตามกลุ่มในด้านความคิด ทักษะคิด และพฤติกรรม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

3. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมนอกระบบสื่อสาร เรื่องลักษณะต่างๆ ได้แก่ เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้ ทำให้เกิดความคล้ายคลึงของการเปิดรับเนื้อหาของการสื่อสาร และการตอบสนองต่อเนื้อหาดังกล่าวไม่แตกต่างกัน

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะได้ค้นหาลักษณะทางประชากรของผู้ใช้บริการ เพื่อนำไปศึกษาพฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจจากการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าในลำดับต่อไป

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิภา อุตมฉันทน์ (2533) ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่น ผลการวิจัยพบว่า เด็กญี่ปุ่นเกือบจะร้อยละ 100 ล้วนมีประสบการณ์ในการเล่นวิดีโอเกมมาแล้วทั้งสิ้น แต่ยิ่งโตขึ้นเด็กผู้หญิงจะทิ้งวิดีโอเกมมากขึ้น โดยเด็กที่มีอายุระหว่าง 7 - 15 ปี จะเป็นวัยที่เล่นวิดีโอเกมมากที่สุด โดยเฉลี่ยวันละประมาณ 1 ชั่วโมง ส่วนค่าใช้จ่ายจาก

การเล่นวิดีโอเกมประมาณ 1,000 เยนต่อเดือน ซึ่งค่าใช้จ่ายเพียงเท่านี้ถือว่าน้อยมาก สำหรับคนญี่ปุ่น ทั้งนี้เด็กส่วนใหญ่จะใช้วิธีหยอดเหรียญเล่น Arcade game ซึ่งเป็นวิดีโอเกมขนาดใหญ่ตามศูนย์การค้า

และผลการวิจัยครั้งนี้ยังชี้ชัดว่า วิดีโอเกมมีโทษมากกว่าประโยชน์ โดยที่เด็กโตและผู้ปกครองระบุโทษของวิดีโอเกมเหมือนกัน คือ ทำให้สายตาสีเทา พ่อแม่ 63.6% ที่ชี้ชัดว่าวิดีโอเกมส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก แต่ยังไม่เห็นหลักฐานยืนยันแน่นอนว่า การเล่นวิดีโอเกมทำให้การศึกษาของเด็กแย่ลงหรือไม่ ส่วนข้อดีนั้น เด็กเล็กและเด็กโตต่างระบุเหมือนกันว่าวิดีโอเกมทำให้เด็กๆ เกิดความสนุกสนานและตื่นเต้น

วิภา อุดมจันทร์ (2535) ทำการศึกษาเรื่อง ทักษะคิดของผู้ใหญ่และเด็กที่มีต่อวิดีโอเกม เพื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้ศึกษาจากประเทศญี่ปุ่นในปี 2533 กับข้อมูลในประเทศไทย พบว่า

เด็กญี่ปุ่นเริ่มเล่นวิดีโอเกมเมื่ออายุ 4 ขวบ ขณะที่เด็กไทยเริ่มเล่นเมื่ออายุ 10 ขวบ ในแง่นี้ รศ.วิภา ชี้ให้เห็นว่าเด็กไทยอาจจะล่าหลังเด็กญี่ปุ่นอยู่หลายปี

งานอดิเรกที่เด็กญี่ปุ่นชอบมากที่สุด คือ การอ่านการ์ตูน ในขณะที่เด็กไทยชอบการดูโทรทัศน์ และการเล่นวิดีโอเกมเป็นงานอดิเรกที่ทั้งเด็กญี่ปุ่นและเด็กไทยชอบเป็นอันดับ 3

สำหรับทัศนคติที่มีต่อวิดีโอเกม แม้ว่าเด็กไทยจะมีโอกาสเล่นวิดีโอเกมน้อยกว่าเด็กญี่ปุ่น แต่เด็กไทยจะมีทัศนคติที่ดีต่อวิดีโอเกม เป็นเปอร์เซ็นต์ที่สูงกว่า

ทั้งเด็กญี่ปุ่นและเด็กไทยต่างก็เคยเล่นวิดีโอเกมมาพอๆ กัน คือ 97% และ 94% ตามลำดับ

เด็กญี่ปุ่นจะใช้เวลาในการเล่นวิดีโอเกมมากกว่าเด็กไทย คือ เด็กญี่ปุ่นใช้เวลา 1 - 2 ชั่วโมง ในขณะที่เด็กไทยใช้เวลาอยู่ระหว่างครึ่งถึง 1 ชั่วโมง

ในแง่ของพ่อแม่ ผู้ปกครองทั้งชาวญี่ปุ่นและชาวไทยให้คำตอบว่า ค่าใช้จ่ายในเรื่องวิดีโอเกมไม่เป็นภาระ โดยที่ผู้ปกครอง 63% เคยตั้งกฎเกณฑ์การเล่นให้เด็ก โดยบอกให้เด็กเล่นในวันหยุดหรือเฉพาะเวลาที่จำกัดให้ สำหรับความคิดเห็นเรื่องการเล่นวิดีโอเกมกับผลต่อการเรียนของลูกนั้น ผู้ปกครองครึ่งหนึ่งตอบว่า การเล่นวิดีโอเกมเป็นผลให้การเรียนของเด็กแย่ลงทั้งในเด็กไทย และเด็กญี่ปุ่น

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ (2535) ทำการศึกษาเรื่อง การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียว และนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุดมีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำและสำหรับนักเรียนที่มีระยะเวลาเริ่มเล่นเกมครั้งแรกมาเป็นเวลานาน นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมต่อเนื่อง นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันจันทร์-ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้านไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม

กุลธิดา ธรรมวิภักษ์ (2538) ทำการศึกษาเรื่อง ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร พบว่า บิดามารดามีการรับรู้พฤติกรรมการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตรในระดับสูง โดยบุตรจะใช้เวลาเล่นประมาณ 1-2 วันต่อสัปดาห์ และใช้ระยะเวลา 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ชอบเล่นเกมที่มีเนื้อหาประเภทเกมต่อสู้หรือแอ็คชั่น นอกจากนี้ที่บ้านแล้วบุตรมักไปเล่นวิดีโอเกมที่ร้านที่มีเครื่องให้เช่าและบ้านเพื่อน นอกจากนี้ยังพบว่า การเปิดรับสื่อวิดีโอเกมไม่มีผล หรือมีผลน้อยมากต่อพฤติกรรมด้านการเรียนของบุตร

อาภรณ์ ปิยะเวช (2538) ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า

1. เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มิได้ปิดกั้นการรับสารของกลุ่มตัวอย่างกับการสื่อสารมวลชน อันได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ และหนังสือพิมพ์

2. เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มิได้มีผลกระทบต่อการรับฟังการสื่อสารของผู้ในกลุ่มตัวอย่างยังคงมีการสนทนากับผู้อื่น และเพิ่มการพูดคุยมากขึ้นกว่าก่อนเล่นเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งมีความพอใจที่จะพูดคุยเรื่องที่สนุกสนาน

3. เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มีผลกระทบต่ออวัจนสาร หรืออารมณ์ หรือทัศนคติเป็นอย่างยิ่ง กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างจะชอบต่อสู้อย่างยิ่ง แสดงออกในความคิดว่าการฆ่าศัตรูเป็นการขจัดปัญหาได้แท้จริง รวมทั้งมีทัศนคติว่าควรฆ่าผู้อื่นก่อนที่ผู้อื่นจะฆ่าเรา

4. เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มีผลกระทบต่อกายภาพของกลุ่มตัวอย่างโดยพากันยืนยันว่า เครื่องเล่นชนิดนี้ทำให้ผู้เล่นเสี่ยสายตาย่างยิ่ง แต่กลุ่มตัวอย่างส่วนมากไม่ยืนยันว่าเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มีราคาแพง อาจเป็นเพราะฐานะของบิดามารดาดี และอาจจะเกิดจากการแพร่หลายของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มีอัตราสูงขึ้น ทำให้การซื้อขายคล่องตัว และเพราะราคาต่ำกว่าเมื่อแรกเริ่มผลิต รวมทั้งเทคโนโลยีในการลอกเลียนจากต้นฉบับนั้นรวดเร็วมาก

จากผลการวิจัยทั้งหมด จึงได้ข้อสรุปว่า ในการแก้ปัญหาของเด็ก ผู้ใหญ่ควรให้ความสนิทสนมกับพวกเขา โดยเฉพาะบิดามารดาและผู้ปกครองต้องมีความรอบคอบในการเลี้ยงดู ด้วยเงินที่มีอำนาจเพียงแต่การซื้อหาสรรพสิ่งต่างๆ ที่อาจรวมการซื้อสิ่งที่เป็นพิษภัย เช่น เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาและภาพลามก ผู้ใหญ่พึงตระหนักว่าไม่เพียงพอแต่ให้อาหารแก่เด็กเพื่อรับประทานให้อิ่มท้องเท่านั้น ควรคำนึงถึงอาหารสมอง และอาหารที่นำไปให้การเจริญเติบโตสมดุลงกับกายภาพ รวมทั้งการเจริญเติบโตที่สอดคล้องกับสังคม สิ่งที่ดีที่สุดสำหรับเด็ก คือ เครื่องบันเทิงใจของเขา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย