

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเกี่ยวกับ พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" ที่มีต่อวัยรุ่น มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับสาร
2. แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ
3. แนวคิดเกี่ยวกับความจริงเสมือน
4. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์

2.1 แนวคิดและทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับสาร (Uses and gratifications)

การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" จะนำแนวคิดและทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับสาร มาเป็นกรอบอ้างอิงในการศึกษาวิเคราะห์

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับสารได้เปลี่ยนมุมมองผู้รับสารจากเดิมที่มองว่า (what the media do to people?) "สื่อทำอะไรกับผู้รับสาร" มาเป็น (what people do with the media?) "ผู้รับสารทำอะไรกับสื่อ" และเชื่อว่าผู้รับสารเลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ และเลือกรับเนื้อหาสารเพื่อตอบสนองความต้องการของตน

นักวิชาการกลุ่มที่เห็นข้อจำกัดของทฤษฎีผู้รับสารเป็น Spectator หรือเป็น Passive audience ได้เสนอมุมมองที่กว้างออกไป เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้รับสารว่าการรับสารแต่ละครั้งมีปัจจัยมาจากอะไรบ้าง ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and gratifications) ได้เพิ่มมิติเรื่องอรรถประโยชน์ของผู้รับสาร โดยพิจารณา 3 ด้านหลักคือ (การสื่อสารมวลชนเบื้องต้น สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม, 2545 : 457)

1. ผู้รับสารใช้สื่อเพื่อหลีกเลี่ยงจากโลกความเป็นจริง และผ่อนคลายความเครียด (diversion)
2. ผู้รับสารใช้สื่อเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือคนรอบข้าง (personal relationship)
3. ผู้รับสารใช้สื่อเพื่อสร้างเอกลักษณ์หรือความเป็นตัวตน (personal identity)

Lull (1982) ได้อธิบายลักษณะการเลือกใช้ประโยชน์จากสื่อในทางสังคมของผู้รับสาร ดังนี้

1. เพื่อให้เกิดการจัดวางโครงสร้างในชีวิตประจำวัน เช่น ตื่นนอนตอนเช้าดูรายการเสียงปลุกของวิทยุ รายการโปรด อ่านหนังสือพิมพ์ในระหว่างทานอาหารเช้า ดูข่าวโทรทัศน์ในระหว่างรับประทานอาหารเย็น และดูละครโทรทัศน์ก่อนเข้านอน เป็นต้น
2. เพื่อให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ด้วยการนำเอาเรื่องราว เช่น ข่าว ละคร จากสื่อมวลชนมาเป็นหัวข้อในการสนทนากับเพื่อนฝูง หรือเมื่อต้องการสร้างสัมพันธ์กับบุคคลอื่น
3. เพื่อเพิ่มการติดต่อหรือเพื่อหลีกเลี่ยงความสัมพันธ์ เช่น การนั่งล้อมวงดูโทรทัศน์อย่างพร้อมหน้ากันในครอบครัวอาจเพิ่มบรรยากาศของความสัมพันธ์ในครอบครัวได้ ขณะเดียวกัน ในสถานการณ์ที่ต่างกันบางคนอาจเลือกที่จะเอาใจจดใจจ่ออยู่หน้าโทรทัศน์เพื่อตัดขาดออกจากผู้คนรอบข้างในช่วงระยะเวลาหนึ่ง หรือหลีกเลี่ยงไปดูโทรทัศน์ตามลำพังในห้องนอน
4. เพื่อการเรียนรู้ทางสังคม ผู้รับสารสามารถที่จะเรียนรู้รายละเอียดของประเด็นที่อ่อนไหวทางสังคมต่างๆ เช่น ประเด็นเรื่องการจัดสรรทรัพยากรธรรมชาติได้โดยผ่านรายการข่าวและวิเคราะห์ข่าวจากโทรทัศน์
5. เพื่อเพิ่มสมรรถนะในการควบคุมสถานการณ์ เช่น การได้รับรู้ข่าวสารก่อนผู้อื่น เพื่อนำไปสู่การจัดเตรียมหรือป้องกันภัย เช่น รู้ข่าวพายุได้ผู้ล่วงหน้าเพื่อเตรียมหาทางป้องกันน้ำท่วม

Katz และคณะ (1973) ได้สร้างมาตรวัดความต้องการทางด้านจิตใจและสังคมมนุษย์ขึ้น โดยนำเอาองค์ประกอบ 3 อย่างมารวมกันเข้าเป็นความต้องการในแง่ต่างๆ (ยุบล เบญจรงค์กิจ, 2542 : 60)

ก. Mode คือลักษณะความต้องการ เช่น

1. ความต้องการให้เพิ่มมากขึ้น
2. ความต้องการให้ลดน้อยลง
3. ความต้องการให้ได้มา

ข. Connection คือ จุดประสงค์ของการติดต่อของบุคคลต่อสิ่งภายนอก คือ

1. การติดต่อเพื่อรับข่าวสาร ความรู้
2. การติดต่อเพื่อความพอใจ เพื่อประสบการณ์ทางอารมณ์
3. การติดต่อเพื่อความเชื่อถือ ความมั่นใจ ความมั่นคงและสถานภาพ
4. การติดต่อเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์

ค. Referent คือบุคคลหรือสิ่งภายนอก ที่มนุษย์โยงการติดต่อไปสู่ ได้แก่

1. ตนเอง
2. ครอบครัว
3. เพื่อนฝูง

4. สังคม รัฐบาล
5. ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม
6. โลก
7. สิ่งภายนอกอื่นๆ ที่มีความหมายน้อยลง

จากองค์ประกอบทั้ง 3 นี้ Katz และคณะ (1973) ได้สร้างข้อความแสดงความต้องการ (Needs) ของบุคคลขึ้นเป็นจำนวน 35 ข้อความ ซึ่งให้เห็นความต้องการของบุคคลซึ่งสามารถใช้สื่อต่างๆ ตอบสนองความให้พึงพอใจ (gratifications) ได้ การสร้างข้อความแสดงความต้องการทำได้ ดังนี้คือ (n1 ข4 ค2) หมายถึงความต้องการที่จะเพิ่มพูนการติดต่อเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับครอบครัว หรือ ความต้องการที่จะใช้เวลาอยู่กับครอบครัว (n2 ข4 ค1) ความต้องการที่จะหนีพ้นจากสถานะที่เป็นจริงในโลก (escape) ซึ่งสื่อเพื่อความบันเทิงสามารถตอบสนองความต้องการนี้ได้

ศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ ได้ศึกษาชุดตัวแปรของความต้องการที่ผู้รับสารต้องการจากสื่อมวลชนตามที่ McQuail และคณะ (1972) สร้างไว้ พร้อมทั้งนำมาปรับปรุงใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องของการใช้สื่อมวลชนโดยผู้รับสาร (ศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ, 2531:110-112)

1. สารสนเทศ

- 1.1 เพื่อทราบถึงเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง สภาพแวดล้อมปัจจุบันที่อยู่รอบตัว และสภาพปัจจุบันของสังคมและของโลก
- 1.2 เพื่อเป็นเครื่องมือในการแสวงหาข้อแนะนำในทางปฏิบัติหรือความคิดเห็น และในการตัดสินใจ
- 1.3 สนองต่อความต้องการอยากรู้อยากเห็น และสนองต่อความสนใจ
- 1.4 ให้การเรียนรู้ เป็นการศึกษาด้วยตนเอง
- 1.5 สร้างความรู้สึกที่มั่นคง โดยใช้ความรู้ที่ได้มาจากสื่อมวลชน

2. สร้างความมีเอกลักษณ์ให้แก่บุคคล

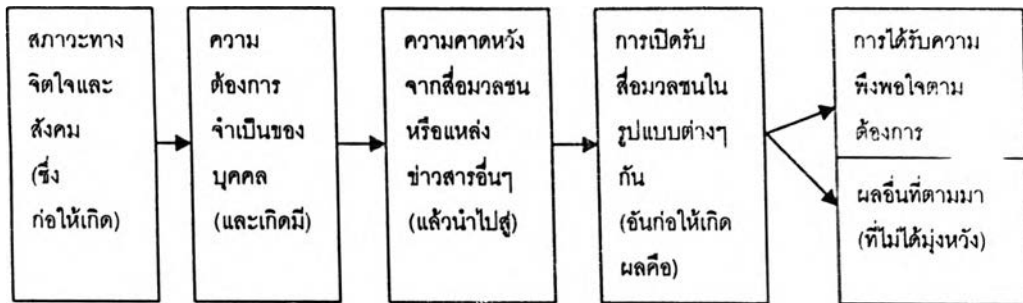
- 2.1 ให้แรงเสริมแก่ค่านิยมส่วนบุคคล
- 2.2 ให้แบบทางพฤติกรรม

- 2.3 แสดงออกร่วมกับค่านิยมของคนอื่นๆ (ในสื่อมวลชน)
- 2.4 มองทะลุลึกเข้าไปภายในตัวเอง
- 3. การรวมตัว และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
 - 3.1 มองทะลุลึกเข้าไปในสภาพแวดล้อมของผู้อื่น
 - 3.2 แสดงออกร่วมกับผู้อื่น และเกิดความรู้สึกในลักษณะเป็นเจ้าของ
 - 3.3 นำไปใช้ในการสนทนา และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
 - 3.4 ใช้แทนเพื่อน
 - 3.5 ช่วยในการดำเนินตามบทบาททางสังคม
 - 3.6 สร้างสายสัมพันธ์กับครอบครัว เพื่อนและสังคม
- 4. ความบันเทิง
 - 4.1 การหลีกเลี่ยง หรือหลีกเลี่ยงจากปัญหาต่าง ๆ
 - 4.2 การผ่อนคลาย
 - 4.3 ได้วัฒนธรรมที่เป็นของแท้ และได้ความสนุกสนานทางสุนทรียะ
 - 4.4 ได้มีอะไรทำเพื่อใช้เวลาให้หมดไป
 - 4.5 ปลดปล่อยอารมณ์
 - 4.6 เป็นการกระตุ้นทางเพศ

Katz และคณะ ได้วางแบบแผน (Pattern) การใช้สื่อและความพึงพอใจไว้ดังนี้
(พีระ จิระโสภณ, 2529: 637-638)

- 1) สภาวะทางสังคมและจิตใจที่ก่อให้เกิด
- 2) ความต้องการจำเป็นของบุคคลและเกิดมี
- 3) ความคาดหวังจากสื่อมวลชนหรือแหล่งข่าวสารอื่นๆ แล้วนำไปสู่
- 4) การเปิดรับสื่อมวลชน
- ในรูปแบบต่างๆกัน อันก่อให้เกิดผลคือ
- 5) การได้รับความพึงพอใจตามที่ต้องการและ
- 6) ผลอื่นๆที่ตามมาซึ่งอาจจะไม่ใช่ผลที่คาดหวังหรือตั้งเจตนาไว้ ซึ่งองค์ประกอบต่างๆ เกี่ยวกับแนวคิดในเรื่องการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อมวลชนตามที่กล่าวมา อาจแสดงให้เห็นในรูปแบบจำลองได้ดังนี้

แนวจำลององค์ประกอบการใช้สื่อและความพึงพอใจ



Lawrence A Wenner กล่าวว่า การเปิดรับสารเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ สามารถแบ่งเป็น 4 กลุ่มคือ (มัทนียา สุวรรณวงศ์, 2542: 15)

1. Orientation Gratifications การใช้ข่าวสารเพื่อประโยชน์ด้านข้อมูลอ้างอิง และเพื่อเป็นแรงเสริมย้ำในความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับสังคม ซึ่งรูปแบบของความต้องการที่แสดงออกมาได้แก่ การติดตามข่าวสารต่างๆ
2. Social Gratifications การใช้ข่าวสารเพื่อเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลเกี่ยวกับสังคมซึ่งรับรู้จากข่าวสาร เข้ากับเครือข่ายส่วนบุคคลของปัจเจกชน เช่น การนำข้อมูลไปใช้ในการสนทนากับผู้อื่นหรือใช้เป็นข้อมูลเพื่อการชักจูงใจ เป็นต้น
3. Para-social Gratifications กระบวนการใช้ข่าวสารเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจเพื่อดำรงเอกลักษณ์ของบุคคล หรือเพื่อการอ้างอิงผ่านตัวบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสื่อหรือปรากฏการณ์ในเนื้อหาของสื่อ เช่น การยึดถือหรือชื่นชมตามพฤติกรรมของผู้ส่งสาร
4. Para-orientation Gratifications กระบวนการใช้ข่าวสารเพื่อประโยชน์ในการผ่อนคลายความเครียดหรือเพื่อปกป้องตนเอง เช่น การใช้ข่าวสารเพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนาน หรือเพื่อหลีกเลี่ยงจากสิ่งที่ไม่พึงพอใจ เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับสาร

พีระ จิระโสภณ ได้กล่าวถึงกระบวนการเลือกข่าวสาร (Selective Process) ที่สอดคล้องกับความต้องการและความพึงพอใจของผู้รับสารไว้ 3 ขั้นตอนดังนี้

1. การเปิดรับหรือเลือกสนใจ (Selective Exposure or Selective Attention)

แนวโน้มที่ผู้รับสารสนใจหรือเปิดรับข่าวสารจากแหล่งข่าวที่มีอยู่มากมาย ซึ่งการเลือกเปิดรับข่าวสารนี้เกี่ยวข้องกับข้อจำกัดทัศนคติเดิมของผู้รับสารที่มักจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่และจะหลีกเลี่ยงข่าวสารที่ขัดแย้งกับความคิดเดิมของตนเอง นอกจากนี้ปัจจัยทาง

ด้านเศรษฐกิจ สังคม ความเชื่อ ศาสนา วัฒนธรรมประเพณี และประสบการณ์ยังมีส่วนสำคัญในการกำหนดการเลือกเปิดรับข่าวสารเช่นกัน

2. การเลือกรับรู้หรือตีความ (Selective Perception or Selective Interpretation) กระบวนการกลั่นกรองข่าวสาร การตีความหมายของสารภายหลังจากเลือกรับข่าวสารแล้ว ซึ่งการตีความหมายนี้ผู้รับสารจะตีความตามทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ และแรงจูงใจของผู้รับสาร รวมถึงสภาวะทางร่างกายและอารมณ์ในขณะนั้น

3. การเลือกจดจำ (Selective Retention) แนวโน้มในการเลือกจดจำข่าวสารเฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ และทัศนคติของตนเอง และมักจะละเลยในส่วนที่ตนเองไม่สนใจหรือไม่เห็นด้วย

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ (กันยา สุวรรณแสง, 2542)

การวิเคราะห์ถึงการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์็อค" จะอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ ประกอบกับแนวคิดทางจิตวิทยาแรงจูงใจทางสังคม และแนวคิดเกี่ยวกับความจริงเสมือน มาเป็นกรอบอ้างอิงในการพิจารณา

จินตนาการ (Imagination) เป็นการคิดชนิดหนึ่ง ซึ่งบุคคลไม่มีปัญหาที่จะต้องพบ ขอบเขตจึงกว้างเพราะไม่มีปัญหาเป็นสิ่งที่ควบคุม (กันยา สุวรรณแสง, 2542 : 123)

จินตนาการเป็นการคิดชนิดหนึ่ง การคิดสร้างสรรค์นั้นอาศัยจินตนาการเป็นอันมากแต่การคิดแบบจินตนาการนั้นมิได้จำกัดขอบเขตอยู่แค่การคิดสร้างสรรค์เท่านั้น การคิดเลื่อนลอยหรือฝันกลางวันก็เป็นจินตนาการอีกแบบหนึ่ง (กิตติ กันภัย, 2535 : 21)

จินตนาการเป็นความคิดคำนึง คืออาการที่จิตคิดเห็นสิ่งซึ่งอยู่นอกสัมผัส
(เปลื้อง ณ นคร, 2495 : 31)

จินตนาการ คือกระบวนการที่ทำให้สิ่งที่มีได้อยู่ในสนามเพนนาการ (sensation) มาปรากฏขึ้นในพิชาน (conscious) (ม.ล.ดุษฎี ชุมสาย, 2504 :441)

ประเภทของจินตนาการ

จินตนาการแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้ (กันยา สุวรรณแสง, 2542 : 124-126)

1. จินตนาการในการเสริมสร้าง ได้แก่ จินตนาการในทางที่ก่อให้เกิดประโยชน์ เช่น การใช้จินตนาการในการแก้ปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ในการปรับปรุงสภาพความเป็นอยู่ของคนเป็นต้น จินตนาการในทางที่ให้ประโยชน์แบ่งเป็นชั้นต่างๆ ดังนี้

1.1 จินตนาการผลิตซ้ำ (Reproductive Imagination) ได้แก่การระลึกถึงเรื่องราวเดิมที่เราเคยมีประสบการณ์มาแล้ว จิตนึกเห็นสิ่งที่เคยได้สัมผัสมาแล้ว เช่น การระลึกถึงสภาพที่ซึ่งเราเคยไปเที่ยวมาแล้ว หรือการระลึกถึงประสบการณ์ในอดีตที่ประทับใจ แต่จินตนาการที่เกิดขึ้น ก็ไม่จำเป็นต้องเหมือนกับของเก่าทุกอย่างไป

1.2 จินตนาการโครงสร้าง (Constructive Imagination) ได้แก่การสร้างจินตนาการขึ้นมาหรือจินตนาการที่เพิ่มขึ้นตามคำบอกเล่าของคนอื่น เช่น การอ่านบทละครทำให้เรามองเห็นภาพของตัวละคร หรือการฟังการบรรยายจากคนอื่นทำให้เรานึกภาพไปตามการบรรยายนั้นเป็นต้น จินตนาการชนิดนี้ไม่ใช่ผลอันเกิดจากประสบการณ์เก่าของเรา แต่เราก็ระลึกภาพขึ้นมาได้โดยไม่ต้องได้ประสบกับสิ่งที่เราได้รับฟังนั้นเลย

1.3 จินตนาการสร้างสรรค์ (Originative หรือ Creative Imagination) คือการที่จิตนึกคิดสร้างภาพใหม่ ๆ ขึ้นโดยภาพนั้นไม่เคยพบเห็นมาก่อน ได้แก่การสร้างจินตนาการขึ้นมาใหม่ตามความรู้สึกรหรือความต้องการของเรา ถ้าเราสร้างจินตนาการขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหา ผลที่เกิดคือผลงานของการคิดสร้างสรรค์ อันได้แก่ ผลสำเร็จใหม่ๆในทางศิลปะหรือทางวิทยาศาสตร์ แต่ถ้าเราสร้างจินตนาการขึ้นในลักษณะเลื่อนลอยโดยไม่อาศัยข้อเท็จจริงเป็นพื้นฐาน ผลก็คือการฝันกลางวันซึ่งอาจทำให้เราเป็นชั้วขณะหนึ่ง

2. จินตนาการในทางทำลาย (Destructive Imagination) ได้แก่ การใช้ความคิดในการแก้ปัญหาประจำวัน หรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตด้วยวิธีการหรือลักษณะที่จะนำผลร้ายมาสูตนเองและสังคม แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

2.1 จินตนาการที่เป็นภัยต่อสังคม ได้แก่ การแก้ไขปัญหาบางอย่างของบุคคลโดยเป็นไปในทางที่ทำให้สังคมเดือดร้อน เช่น การวางแผนเพื่อกระทำอาชญากรรม การประดิษฐ์สิ่งที่ทำให้สังคมเดือดร้อน การพูดปดที่ทำให้เดือดร้อนแก่ผู้อื่น เป็นต้น

2.2 จินตนาการที่เป็นภัยต่อตนเอง ได้แก่ การฝันกลางวันในขั้นร้ายแรง (destructive daydreams) ซึ่งเป็นขั้นของการใช้ความคิดฟุ้งซ่านไปว่าตนเป็นผู้ยิ่งใหญ่ ต้องมีคนมาเคารพนบนอบ เป็นต้น

ประโยชน์ของจินตนาการ

จินตนาการในทางเสริมสร้างมีประโยชน์อย่างใหญ่หลวง จินตนาการประเภทนี้ก่อให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในวิทยาการและศิลปะต่างๆเป็นอันมาก ไอสไตน์นักวิทยาศาสตร์ผู้มีชื่อเสียงของโลกกล่าวว่า "จินตนาการมีความสำคัญกว่าความรู้" และท่านก็เป็นผู้ใช้จินตนาการในการทำงานของท่านอยู่ไม่น้อย จินตนาการในทางเสริมสร้างก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้คือ

1. ทำให้คนเป็นสุข เกิดความสุขในช่วงเวลาหรือสัปดาห์ไปได้ ประโยชน์ข้อนี้เกิดจากจินตนาการแบบฝันกลางวัน ซึ่งผู้ฝันสร้างภาพเขาได้ตามใจตัวเอง การฝันกลางวันแต่พอสมควรจะช่วยลดหย่อนความตึงเครียดทางอารมณ์ได้ดีพอสมควร
2. ทำให้คนทราบซึ่งในสุนทรียภาพ ความซาบซึ้งในของสวยงามมักเกิดจากจินตนาการ ทั้งนี้เพราะจินตนาการจะช่วยแปลความหมายของประสบการณ์บางอย่างได้เด่นชัดขึ้น ช่วยในการเรียนรู้วิชาต่างๆ เช่น ช่วยให้เกิดความเข้าใจสิ่งที่สลับซับซ้อน ตลอดจนความรู้สึกซาบซึ้งในความประณีตของวรรณกรรมและสิ่งงดงามอื่นๆ
3. ทำให้คาดคะเนหรือวางแผนได้ดีขึ้น ถ้าเราใช้จินตนาการช่วยในการวางแผนการ เราอาจจะประหยัดแรงงานได้มาก เช่น ระลึกภาพล่วงหน้าว่า ถ้าเราทำเช่นนี้เหตุการณ์ขั้นต่อไปจะเกิดขึ้นอย่างไร หรือถ้าเราต้องการสร้างบ้าน เราอาจนึกสร้างจินตนาการไว้ล่วงหน้าได้โดยไม่ต้องยกของจริงๆ เป็นต้น จินตนาการช่วยในการวางโครงการของงานทั้งในปัจจุบันและอนาคต ช่วยในการคิดกำหนดต่างๆ กล่าวคือในการทำอะไรเราย่อมต้องคิดไว้ล่วงหน้าว่าจะต้องทำอะไร เช่น จะเดินทางไปเชียงใหม่ต้องเอาอะไรไปบ้าง ขึ้นรถอย่างไร ค้างที่ไหน
4. ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ได้สะดวกขึ้นการคิดสร้างสรรค์นั้นต้องอาศัยจินตนาการช่วยเป็นอันมาก ผลสำเร็จทางวิทยาศาสตร์และทางศิลปะนั้น ต้องอาศัยจินตนาการเป็นส่วนใหญ่เป็นรากฐานในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ๆ เช่น การที่เรามีเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ นั้นเกิดจากการใช้จินตนาการของบุคคล
5. ช่วยในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และปัญหาที่อาจมีขึ้นในอนาคต

โทษของจินตนาการ

นอกจากจินตนาการจะมีประโยชน์มากมายแล้ว จินตนาการอาจให้โทษได้เหมือนกัน เป็นจินตนาการในทางทำลาย เช่น การคิดวางแผนอาชญากรรม ซึ่งเป็นผลร้ายแก่ตัวเองและสังคม การฝันกลางวันอย่างสม่าเสมอจนลืมนสภาพความเป็นจริงของตน ในที่สุดบุคคลนั้นจะปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่แท้จริงของตนไม่ได้จนเกิดอาการประหารจิตขึ้น การฝันกลางวันที่เกินขอบเขตจึงเป็นการใช้จินตนาการในการทำลาย และย่อมให้โทษได้มากเหมือนกัน

แนวคิดทางจิตวิทยาที่นำมาใช้ประกอบการสร้างคำถามและการวิเคราะห์พฤติกรรม การเล่น และการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง คือแนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจทางสังคม

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation)

แรงจูงใจทางสังคมเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมให้แสดงออกตามสถานการณ์ และสามารถทางสังคม ขนบธรรมเนียมประเพณีเพื่อปรับตัวให้เข้ากับสังคมตอบสนอง

ความต้องการและความพึงพอใจของตนเองในการอยู่ในสังคม ตัวอย่างของแรงจูงใจทางสังคม เช่น ความต้องการชื่อเสียง มีสมาคม พวกพ้อง ต้องการความผูกพัน การยอมรับ ความต้องการ มีอำนาจ ความสำเร็จในงานที่ทำ

เมอร์เรย์ (Murray) ได้แบ่งประเภทของแรงจูงใจทางสังคมไว้ดังนี้

1. แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motivation)
2. แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ (Affiliative Motivation)
3. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motivation)

แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motivation)

แรงจูงใจใฝ่อำนาจ หมายถึง ความต้องการที่จะโน้มน้าว ควบคุมมีอิทธิพลมีอำนาจเหนือคนอื่นเพื่อความพอใจส่วนตัว ดังนั้นบุคคลลักษณะนี้ความพึงพอใจสูงสุดจึงมาจากการ ได้มีพฤติกรรมครอบงำเหนือบุคคลอื่นๆ และสิ่งแวดล้อม คนที่ได้คะแนนแรงจูงใจใฝ่อำนาจสูงจะมีลักษณะ ดังนี้

- ต้องการเป็นผู้นำและรักษาซึ่งสัมพันธ์ภาพของผู้นำและผู้ตาม
- ต้องการที่จะมีอิทธิพลต่อผู้อื่นโดยตรง
- ต้องการที่จะปฏิสัมพันธ์ในการควบคุมเหนือผู้อื่น

จากการวิจัยของแมคคลีแลนด์ (David McClelland) พบว่า ผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่อำนาจ จะช่างพูด ชอบการถกเถียง มักมีคำถามและคำแนะนำให้แก่ผู้อื่นมากกว่าการเสนอความคิดเห็น พยายามชักชวน ชักนำจูงใจให้ผู้อื่นคล้อยตามความคิดตน พยายามที่จะทำงานในลักษณะผู้นำแต่จะไม่พอใจมากหากในการทำงานนั้นๆ มีผู้นำหลายคน และไม่พอใจยิ่งขึ้นถ้ารู้สึกว่าตนเองถูก คนอื่นแนะนำในเรื่องความต้องการใฝ่อำนาจนี้ แมคคลีแลนด์ ได้แบ่งรูปแบบอำนาจออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

- รูปแบบอำนาจส่วนบุคคล หมายถึง ความอยากเด่นอยากดังในท่ามกลางหมู่คนที่ตนเองปรารถนาจะเด่นที่สุด

- รูปแบบอำนาจทางสังคม หมายถึง ความต้องการที่สูงขึ้นโดยเน้นองค์รวมที่เป็นกลุ่มองค์กรในสถานที่ทำงาน ต้องการสัมฤทธิ์ผลของกลุ่ม เพราะ... ได้กับการได้ตอบสนองความต้องการขั้นที่ 4 (Self Esteem) ตามทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของ มาสโลว์ กล่าวคือต้องการเป็นคนเก่ง คนเด่น คนดัง เป็นผู้นำของสังคม เป็นตัวแทนของสังคม เป็นหัวหน้าในสังคมและกลุ่มที่ตนสังกัด

แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ (Affiliative Motivation)

มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ที่มีความต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ต้องการการพึ่งพาอาศัยช่วยเหลือ การเอาใจใส่ดูแล ต้องการได้รับความรัก ความใกล้ชิด มีคนรู้จัก เอาใจใส่ ห่วงใย จะรู้สึกว่าคุณค่าขึ้น

บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ จะแสวงหาโอกาสที่จะได้ทำงานร่วมมือกับผู้อื่น ต้องการได้รับความช่วยเหลือ สนับสนุน เป็นที่รักใคร่ เป็นที่ขอบพอบของเพื่อนฝูง ได้รับความนิยมนอกเหนือใจ เอาใจใส่มีจิตใจโอบอ้อมอารี พยายามหลีกเลี่ยงการโต้แย้งที่จะทำให้อีกฝ่ายไม่พอใจ ใฝ่สันติ มักมีพฤติกรรมคล้อยตาม ยิ่งในบุคคลที่มีความกลัว ความวิตกกังวลก็จะมีแนวโน้มการเข้ากลุ่มพึ่งพาอาศัยยิ่งสูง เพราะต้องการที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ต้องการสมัครพรรคพวก

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motivation)

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นจิตลักษณะที่สำคัญที่บุคคลที่เกี่ยวข้องจะควรช่วยสร้างเสริมให้มีในมนุษย์โดยเฉพาะเยาวชนของชาติ เพราะบุคคลใดที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ย่อมมีความมานะพยายามที่จะทำให้ดีที่สุด ตามศักยภาพที่ตนเองมีอยู่ บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นคุณสมบัติส่วนตัวย่อมอำนวยแก่สังคมนั้นให้มีการช่วยส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมให้เจริญรุดหน้าอย่างรวดเร็ว

ความหมายของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

คิมเบิล (Kimble, 1980) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ คือ ความต้องการเพื่อบ่มความสำเร็จของตนเองมากกว่าที่ต้องการแข่งขันกับบุคคลอื่นๆ

ฮิลการ์ด (Hilgard, 1967) กล่าวว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นแรงจูงใจชนิดหนึ่งที่ทำให้บุคคลมีการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายด้วยมาตรฐานอันดีเยี่ยม

ตามแนวคิดทางพุทธศาสนาของพระราชวรมุนี (ประยุทธ์ ปยุตโต) ได้แบ่งแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ออกเป็น 2 แบบดังนี้ (อริยา คูหา, 2545 : 38-39)

1. การใฝ่ความเป็นเลิศเทียม หรือ การใฝ่ความเป็นเลิศที่สนับสนุนการแข่งขัน เป็นบุคคลที่ต้องการเหนือกว่า เต้นกว่า ดีกว่า ชนะผู้อื่น แรงจูงใจประเภทนี้เป็นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่ยังไม่ดีนัก

2. การใฝ่ความเป็นเลิศแท้ คือ การเข้าสู่ความเป็นเลิศที่ไม่จำเป็นต้องมาจากการแข่งขันหรือต้องไปแข่งขันด้วยใครๆ นอกจากตัวเอง ลักษณะความเป็นเลิศแท้นั้นมี 3 ลักษณะ

ลักษณะที่ 1 การกระทำที่ทำให้ดีเลิศ ดีที่สุด เต็มที่แห่งงานนั้นๆ เรื่องนั้นๆ มุ่งศึกษาและตั้งใจที่จะทำงานนั้นให้ได้ดีเลิศเช่นไรถึงจะดีที่สุด

ลักษณะที่ 2 ความเป็นเลิศเพราะดีที่สุดและเต็มที่แห่งความสามารถของเรา กล่าวคือ ทำดีที่สุดเท่าที่ตัวเราทำได้ และให้ดีกว่าครั้งก่อนๆ ที่เคยทำมา เป็นการแข่งขันกับตนเองอยู่เสมอ

ลักษณะที่ 3 สิ่งนั้นมีความเป็นเลิศ โดยเป็นสิ่งที่ดีที่สุด เกือบลือเอื้ออนุเคราะห์ เป็นประโยชน์ที่สุดแก่ชีวิตและสังคม นั่นคือ เราพิจารณาคุณภาพของมันแล้วว่าดีที่สุด เลิศที่สุดแก่สิ่งแวดล้อม

ที่มาของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะมีที่มาจากองค์ประกอบ 2 ลักษณะ ดังนี้

มาจากแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation)

มาจากแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation)

มาจากแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation)

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ประเภทนี้เป็นแรงจูงใจภายในที่บุคคลต้องการทำงาน เป็นความต้องการที่มาจากความปรารถนาของตนเอง (Inner Desire) เป็นความรู้สึกส่วนตัว ที่จะทำงานนั้นๆ สำเร็จ สมบูรณ์ลงด้วยตนเอง สิ้นจ่าง รางวัล ดาว สัญลักษณ์ต่างๆ สิ่งตอบแทนใดๆ หรือสิ่งล่อใจ ไม่มีความหมาย คนที่มีแรงจูงใจภายในจะมีความมุ่งมั่นทำงานของตนโดยไม่รีรอ และไม่ต้องมีการมีสิ่งมาเชิญชวน ชักจูง แต่จะกระตือรือร้นมีกำลังใจ ความมุ่งมั่นและมีมโนทัศน์ในการทำงานของตนเอง

มาจากแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation)

แรงจูงใจประเภทนี้ เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการที่มีสิ่งเร้าภายนอก เช่น ดาว เงินเดือน ของขวัญ สิ่งของ โอกาสที่จะเจริญก้าวหน้า สิทธิพิเศษ รางวัล โบนัส การให้ความใกล้ชิด สนิทสนม สิ่งล่อใจต่างๆที่จะช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้หรือการทำกิจกรรมงานนั้นๆ มีความหมายมากขึ้น

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความจริงเสมือน (Virtual Reality)

Virtual Reality (VR) ความจริงเสมือน เป็นคำที่ใช้จำลองสิ่งต่างๆ ในโลกความจริง ลงบนคอมพิวเตอร์ ซึ่งสิ่งที่ได้รับจากความจริงเสมือน เช่น ระบบเสียงสเตอริโอ ภาพกราฟิก 3 มิติ เป็นต้น (GuardJung:2543)

Virtual Reality (VR) ระบบคอมพิวเตอร์ที่สามารถทำให้ผู้ใช้จมอยู่ในภาพลวงตาของโลกคอมพิวเตอร์ และอนุญาตให้ผู้ใช้สำรวจผ่านโลกลวงตานี้ได้ โดยผู้ใช้จะต้องสวมหมวกที่มีจอภาพไว้บนศีรษะ (head-mounted display : HMD) เพื่อแสดงภาพ 3 มิติ และสวมใส่ถุงมือรับรู้ (sensor glove)

ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้สามารถจัดการกับ วัตถุ ในสิ่งแวดล้อมเสมือนได้

ความจริงเสมือนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้มากมายหลายอย่าง เช่น ทางด้านสถาปัตยกรรมที่ระบบความจริงเสมือนจะให้นักออกแบบเสนองานแก่ลูกค้าด้วยระบบ 3 มิติ และเดินผ่านเข้าไปในห้องต่างๆ ตามโครงสร้างและลักษณะทางกายภาพที่ออกแบบไว้ และสามารถจับสิ่งต่างๆ เคลื่อนได้ตามความต้องการ เป็นต้น (กิดานันท์ มลิทอง:2539)

Virtual Reality (VR) ความเป็นจริงเสมือน (VR) เป็นการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์จำลองภาพเสมือนจริงในลักษณะ 3 มิติ (3-Dimension) หรือ 3-D ทำให้คุณสามารถสำรวจ และควบคุมการย้ายสิ่งของในสภาพแวดล้อมที่เป็น 3 มิติเสมือนจริงได้

(Internet Magazine January 2000 : 43)

Virtual Reality หมายถึง การที่มนุษย์ได้สร้างโลกเสมือนจริงขึ้นด้วยเทคโนโลยีผ่านคอมพิวเตอร์และข้อมูลที่ซับซ้อนจำนวนมาก เพื่อให้การสื่อสารนั้นมีปฏิสัมพันธ์กัน (interact) เสมือนหนึ่งว่าเกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง

(Virtual Reality Information Resources July 11, 2001:2)

การจะทำให้เกิดความจริงเสมือนได้นั้น อย่างน้อยจะต้องมีองค์ประกอบ 3 ข้อ ได้แก่
(วารสารสุขุทัยธรรมมาธิราช ปีที่ 16 ฉบับที่ 1 ม.ค. – มิ.ย. 46 : 49)

1. Interactive ต้องมีการโต้ตอบกันได้ มีการสื่อสารเป็นแบบ 2 ทางได้
2. Simulate ต้องมีการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 (อาจจะไม่ต้องครบก็ได้ แต่อย่างน้อย ก็มีการใช้ตา หู ปาก และการสัมผัส ส่วน รส กับ กลิ่น กำลังพัฒนาว่าจะออกมาในรูปแบบใด)
3. Computer Generate ต้องมีการใช้คอมพิวเตอร์ในการควบคุมการสื่อสารนั้น

Mylon W. Krueger (1991) กล่าวว่า การที่มนุษย์สามารถแยกร่าง (disembodiment) เข้าไป มีตัวตนใหม่ในสังคมเสมือนจริง ที่ความขัดแย้งทางเชื้อชาติ การแบ่งแยกประเทศหรืออาณาเขตไม่มีส่วนเข้ามาเกี่ยวข้อง เสมือนกับสิ่งต่าง ๆ นั้นเกิดขึ้นในโลกอีกใบ ซึ่งมีความแตกต่างจากที่เราอาศัยอยู่ โดยเฉพาะในเรื่องของการสร้างตัวตนใหม่ในโลกที่ความจริงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดย อัตลักษณ์ (identity) จึงกลายเป็นสิ่งที่เต็มไปด้วยเสรีภาพและทางเลือกที่ผู้ใช้ (user) สามารถเลือกเอาเองได้ว่าอยากให้ตนเองมีรูปร่างหน้าตาอย่างไร พร้อมทั้งได้สัมผัสกับประสบการณ์ใหม่หลังจากรูปร่างหน้าตาของตนได้เปลี่ยนแปลงไป

ระดับของ Virtual Reality

Virtual Reality หรือ Virtual World อาจแบ่งได้หลายระดับ ขึ้นอยู่กับเครื่องมือ การใช้และปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อสิ่งที่เกิดขึ้นใน Virtual Reality โดยทั่วไปแบ่งได้ดังนี้ (<http://www.isx.com>)

1. Window on World Systems

มีหน้าจอที่เปรียบเสมือนหน้าต่างในการมองที่ดูเหมือนจริง เสียงจริง และเป็นไปได้จริง เช่น การ chat (เหมือนได้พูดคุยกันจริงๆ เพียงแต่เป็นการเกิดผ่านจอคอมพิวเตอร์หรือภาพต่างๆ ที่เราเห็นในอินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ที่สามารถดึงดูดความสนใจคนชมจนเสมือนหนึ่งเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ ทั้งนี้ ในระดับนี้ยังคงใช้จินตนาการของแต่ละบุคคลค่อนข้างสูง เป็นต้น

2. Video Mapping

เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่พัฒนาจากแบบแรก คือมีการเอาตัวเราเข้าไปอยู่ในนั้นด้วย 2D Computer คนที่ดูจากหน้าจอจะเห็นตัวเองปรากฏอยู่ในจอ เช่น เกมต่างๆ ที่มีการยิงต่อสู้กันโดยเราจะเห็นตัวเราเอง และศัตรูที่อยู่ข้างหน้า (หรือมาจากข้างหลัง) หรือมาจากมุมต่างๆ ของจอภาพ เป็นต้น

3. Immersive Systems

ตัวเรารู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์จำลองนั้นจริง ๆ เพราะมีการสวมหน้ากาก แว่นตา และถุงมือที่สามารถทำให้รู้สึกเหมือนได้สัมผัสกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ตรงหน้า มีการจำลองสถานที่เล็กๆ และกำหนดสถานการณ์ขึ้นมาเหมือนจริง เช่น ให้ไปนำหัวใจมาช่วยชีวิตเพื่อน ปรากฏว่าคนที่ร่วมในเหตุการณ์จำลองรู้สึกเหมือนได้สัมผัสกับของจริง เป็นต้น

4. Telepresence

เป็นการใช้กล้องวิดีโอแทนตาเรา แต่ตัวเราอยู่ในห้องควบคุมโดยใช้รีโมทให้หุ่นยนต์ที่มีกล้องดังกล่าวไปในสถานที่จริง โดยตัวเราเหมือนเป็นหุ่นยนต์นั่นเอง แต่จริงๆ ไม่ได้เดินทางไปด้วย เช่น การลงไปในทะเลลึก หรือการที่แพทย์ใช้หุ่นยนต์ในการช่วยผ่าตัดในส่วนที่เข้าไปลึกและทำให้เกิดแผลที่เล็กมาก เป็นต้น ในอนาคต นาซามีโครงการจะนำเทคโนโลยีแบบนี้ไปใช้ในการสำรวจอวกาศ

5. Mix Reality

เป็นการรวมแบบทั้งหมดเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ เช่น การฉายภาพในสมองเพื่อให้ได้ข้อมูลก่อนผ่าตัด การผ่าตัดด้วยอูลตราซาวด์ เป็นต้น

Cyberspace Community

ชุมชนไซเบอร์สเปซ (Cyberspace Community) คำว่าไซเบอร์สเปซได้ถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรก โดย William Gibson ในงานเขียนนวนิยายวิทยาศาสตร์ประเภท Virtual Reality เรื่อง Neuromancer และได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในโลกอินเทอร์เน็ตปัจจุบัน ซึ่งหมายถึงจุดที่เชื่อมต่อกันระหว่างการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของมนุษย์ และแสง สี เสียง แบบดิจิทัลที่สร้างขึ้นโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ คำว่า Cyber มาจากคำว่า Cybernetic ซึ่งหมายถึงระบบที่ควบคุมตัวเองได้ Cyberspace จึงหมายถึงอาณาบริเวณหรือพื้นที่เสมือนจริง (Virtual Reality) ที่เชื่อมโยงบุคคลต่างๆ เข้าด้วยกัน โดยผ่านสื่อกลางคือระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การเกิดขึ้นของชุมชนไซเบอร์สเปซก็เป็นผลมาจากการที่บุคคลซึ่งมีทักษะพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์ สามารถติดต่อสื่อสารสนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างอิสระ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในหลากหลายรูปแบบวิธีการ เช่น การส่งข้อความผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail), IRC การสนทนาออนไลน์ , โปรแกรม Chat, โปรแกรมสนทนา ICQ, การแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บอร์ดต่างๆบนหน้าเว็บไซต์ (www) ฯลฯ จนเกิดการรวมตัว รวมกลุ่มกันขึ้นผ่านการติดต่อสื่อสารในอินเทอร์เน็ต และใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อหลักในการ สื่อสารในลักษณะกลุ่มหรือชุมชน โดยกิจกรรมร่วมกันของกลุ่ม

หรือชุมชนอาจอยู่ในขอบเขตของการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต หรือเกิดการพัฒนาเป็นการร่วมดำเนินกิจกรรมสาธารณะในทางกายภาพ (ณัฐพงศ์ จิตรนิรัตน์ , 2544 : 41)

ความสัมพันธ์ทางสังคมรูปแบบใหม่ หรือสังคมเสมือนจริง

Jones (1998) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ทางสังคมรูปแบบใหม่ หรือสังคมเสมือนจริงไว้ ดังนี้

1. การสร้างสรรค์โอกาสสำหรับการศึกษาและเรียนรู้เรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม
2. การสร้างสรรค์โอกาสและทางเลือกใหม่สำหรับการพัฒนาประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม ที่ทุกคนมีความเท่าเทียมและเสมอภาคกันในการแสดงความคิดเห็น
3. เป็นช่องทางสำหรับสร้างวัฒนธรรมและวิถีชีวิตใหม่ๆที่เกิดขึ้นในสังคม
4. สามารถทำให้มนุษย์และเครื่องสมองกลปฏิสัมพันธ์กันได้และก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่เรียกว่ามิตรภาพบนคอมพิวเตอร์ (Computer Friendship)

2.5 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวข้องกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวข้องกับผลกระทบของของเกมคอมพิวเตอร์ที่จะนำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาวิจัยการเล่นและผลกระทบของเกมออนไลน์ “แร็กนาร์โรค” ที่มีต่อวัยรุ่น มีต่อดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการติดคอมพิวเตอร์ หรือ อินเทอร์เน็ต

(Computer/ Internet Addiction)

การติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต (Computer/ Internet Addiction) เป็นผลเสียที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม และมีแนวโน้มว่าปัญหานี้จะมีผลกระทบต่อบุคคลทุกช่วงอายุ เริ่มตั้งแต่เด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ และวัยรุ่น วัยทำงาน ที่ติดอินเทอร์เน็ต จนทำให้มีหน่วยงานที่ทำหน้าที่ป้องกันการติดอินเทอร์เน็ตขึ้น (Orzack MH. Computer addiction: What is it ? Psychiatric Time 1998 ; 15 : 2-3.)

คำจำกัดความของการติดคอมพิวเตอร์ หรือ อินเทอร์เน็ต (Computer/ Internet Addiction)

คำว่า “Addiction” หรือการติด เริ่มใช้ครั้งแรกกับการติ่มสุราหรือการใช้สารต่างๆ Babington, Christensen and Patsdaughter ได้กล่าวว่าพฤติกรรมโดยทั่วไป เช่น การใช้ยา การติ่มสุรา การรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย การเล่นเกม การเล่นการพนัน การสูบบุหรี่ การช้อปปิ้ง การมีเพศสัมพันธ์ หรือแม้แต่กระทำการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตอาจเป็นเรื่องที่ปกติ หรือผิดปกติก็ได้ ถ้าเป็นพฤติกรรมที่ปกติจะเป็นกิจกรรมที่แสดงออกอย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ แต่เมื่อใดเป็น

การกระทำที่มากเกินไปจนไม่สามารถเลิกทำได้ ไม่สามารถที่จะควบคุมได้ มีความรู้สึกคับข้องใจ กระวนกระวายใจเมื่อไม่ได้กระทำพฤติกรรมนั้น และมีผลก่อให้เกิดการรบกวนอย่างรุนแรงในหน้าที่ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน และชีวิตครอบครัว พฤติกรรมดังกล่าวจะถือเป็นพฤติกรรมย้ำทำ หรือการติดทั้งสิ้น

อาการติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

Griffiths กล่าวว่าผู้ที่ติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต จะมีอาการอย่างน้อย 6 อย่าง ดังนี้

Griffiths (1998 : 61-75)

1. กิจวัตรสำคัญที่สุด คือ การใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต และถึงแม้จะไม่ได้ใช้ก็จะครุ่นคิดถึงการใช้อยู่ตลอดเวลา
2. เมื่อใดที่มีการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตจะมีความรู้สึกที่ดีผ่อนคลาย
3. ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อที่จะให้เกิดความพึงพอใจ
4. รู้สึกหงุดหงิดเครียด กระสับกระส่าย เมื่อไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

(Withdrawal symptoms)

5. รู้สึกคับข้องใจเมื่อถูกขัดขวางการใช้จากบุคคลรอบข้าง
6. มีโอกาสกลับไปใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตซ้ำ ภายหลังจากที่มีการพยายามควบคุมไม่ให้ใช้ หรือหยุดใช้

Orzack กล่าวว่าผู้ที่ติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต จะต้องมีอาการอย่างน้อย 5 ข้อ จากอาการต่างๆ ดังนี้ (Orzack MH.1998; 15 :2-3)

1. เมื่อใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตแล้วมีความรู้สึกพอใจ อิ่มเอมใจ หรือรู้สึกผ่อนคลาย
2. เมื่อไม่ได้ใช้ จะมีอาการกระสับกระส่าย กระวนกระวาย หงุดหงิด มีปัญหาเรื่องการนอนวิตกกังวลเพิ่มมากขึ้น มีภาวะซึมเศร้า หรือความรู้สึกไม่เป็นมิตร
3. คิดหมกหมุ่นกับการใช้ และวางแผนที่จะใช้ หรือซื้ออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตใหม่ๆ
4. ต้องการที่จะใช้เงิน และใช้เวลาอย่างมากทุ่มเทให้กับการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต
5. ละทิ้งครอบครัว เพื่อนฝูง สังคม การเรียน หรือหน้าที่การงาน
6. โทกสมาคมในครอบครัว เพื่อร่วมงาน เพื่อนร่วมชั้นเรียน ผู้รักษาหรือคนอื่นๆ เกี่ยวกับเวลาที่ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

7. สัมพันธภาพกับผู้อื่นลดลง มีโอกาสสูญเสียการประสบความสำเร็จในการทำงาน การศึกษาความมั่นคงทางการเงิน
8. ไม่สามารถควบคุมตนเองในการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตได้
9. มีอาการทางกายแสดงให้เห็น เช่น ปวดหลัง ปวดศีรษะข้างเดียว สุขภาพทรุดโทรม carpal tunnel syndrome การดูแลสุขภาพตนเองลดลง เช่น การรับประทานอาหารที่ไม่เป็นเวลา การไม่สนใจดูแลร่างกาย
10. ยังคงใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตทั้งๆที่มีปัญหาเกิดขึ้น

เกณฑ์ในการประเมิน การติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

Greenfield (1999) ได้สร้างแบบประเมิน การติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง (Internet Addiction Self-Appraisal) ถ้าผู้ที่ถูกประเมินตอบว่าใช่ 5 ข้อขึ้นไป บุคคลนั้นกำลังมีปัญหาในการติดคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

1. มีความรู้สึกที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้เมื่อมีการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต เช่น มีความรู้สึกเคลิบเคลิ้มลึมตัว
2. เมื่อไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต จะมีความคิดหมกหมุ่นเกี่ยวกับการใช้ เช่น คิดเกี่ยวกับการมีประสบการณ์ที่ผ่อนคลายเมื่อใช้ วางแผนที่จะใช้ครั้งต่อไป คิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้จากการใช้คอมพิวเตอร์
3. มีการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เกิดความพึงพอใจเท่ากับประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นครั้งก่อน
4. ไม่สามารถควบคุมการใช้ การเลิกใช้ได้
5. มีความรู้สึกกระสับกระส่าย กระวนกระวายเมื่อพยายามที่จะลดเวลา เลิก หรือหยุดใช้
6. ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตเป็นเสมือนแนวทางในการหลีกเลี่ยงปัญหา หรือบรรเทาอารมณ์ที่ไม่ดี เช่น ความรู้สึกสิ้นหวัง ขาดคนช่วยเหลือ ความรู้สึกผิด วิตกกังวล ซึมเศร้า
7. หลังจากที่ได้สัญญากับตนเองว่าจะไม่ให้เวลากับคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตมากเกินไป แต่ก็ยังพบว่าตนเองยังทำพฤติกรรมเช่นนั้นอีกในวันถัดไป
8. บิดบังสมาชิกในครอบครัว ผู้รักษา และบุคคลอื่นๆ โดยการโกหกเกี่ยวกับเวลาที่ใช้จริงกับคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต

9. กระทำสิ่งที่ไม่ถูกต้องหรือผิดกฎหมายเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต
10. มีโอกาสสูญเสียความเจริญก้าวหน้าทางด้านการงาน การเรียน และชีวิตส่วนตัว เพราะการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต
11. ค้นหาเครื่องมือในการกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ทางเพศเพื่อที่จะทำให้บรรลุผล เช่น การสนทนาในห้องสนทนาเรื่องเพศ (Cybersex) จนเกิดการติดเป็นนิสัย

จากแบบประเมินถ้าตอบว่า ใช่ 5 ข้อ หรือมากกว่า ให้สอบถามด้วยคำถาม 2 ข้อ ดังนี้

1. ใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงอารมณ์ หรือสภาพจิตใจในชีวิตประจำวัน เป็นประจำใช่หรือไม่
2. พบว่าการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันทุก ๆ ด้าน และทุกรูปแบบใช่หรือไม่

คำถามทั้ง 2 ข้อ เป็นคำถามที่สำคัญ ซึ่งจากการตอบคำถามข้างต้นอาจจะบ่งชี้ว่า มีพฤติกรรมติดหรือมีความคิดแบบย้ำคิด ย้ำทำ อันเป็นผลสะท้อนให้เห็นว่าชีวิตได้รับความกระทบกระเทือนจากการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ต และสมควรได้รับการช่วยเหลือ

Young (1998) ได้ทำการสำรวจและพบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการติดอินเทอร์เน็ตมี 10 ประการดังนี้ คือ ความรู้สึกโดดเดี่ยว อ้างว้าง มีปัญหาในชีวิตสมรส มีความเครียดซึ่งสัมพันธ์กับงาน ความรู้สึกเบื่อหน่าย ภาวะซึมเศร้า ปัญหาเศรษฐกิจ ความรู้สึกไม่พอใจเกี่ยวกับรูปร่างหน้าตา ความวิตกกังวล ความพยายามต่อสู้ดิ้นรนเพื่อไม่ให้กลับไปเกิดพฤติกรรมติดสิ่งอื่นซ้ำ มีขีดจำกัดทางสังคม ทำให้ไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในชีวิตจริงได้จึงใช้อินเทอร์เน็ตเป็นตัวแทนของการสร้างปฏิสัมพันธ์

McKenna, Green and Gleason (2002) กล่าวถึงการปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตจะทำให้รับรู้ประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และเชื่อว่าในโลกอินเทอร์เน็ตจะปลอดภัย รู้สึกมั่นใจที่สร้างปฏิสัมพันธ์ได้มากกว่าการปฏิสัมพันธ์แบบพบหน้า (face-to-face)

Scott E. Caplan (2003) ได้ศึกษาถึง Preference for Online Interaction (ความชอบในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์) โดยกล่าวว่าบุคคลที่รู้สึกโดดเดี่ยว ซึมเศร้า และมีปัญหาในการเข้าสังคม มีแนวโน้มที่จะพัฒนาความชอบของตนไปสู่การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ และมีแนวโน้มที่จะชอบปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์มากกว่าการปฏิสัมพันธ์แบบพบหน้า (face-to-face) เพราะรู้สึกปลอดภัยกว่า

วิชา อุดมฉันท ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่น” และกลับมาศึกษาในหัวข้อเดียวกันกับเด็กไทย ได้ระบุ ข้อดีในการเล่นเกมน่า ทำให้ตื่นเต้น ผ่อนคลาย ความตึงเครียด อารมณ์ดีหายหงุดหงิด สามารถสร้างจินตนาการไปต่างๆ ตามที่ต้องการ รู้สึกว่าตนเองเป็นพระเอก ได้ฝึกสมาธิ ทำให้สมองเฉียบไว และสร้างความสามัคคีกับเพื่อนที่เล่นด้วยกัน ทางด้าน ข้อเสีย ได้ระบุว่าเด็กส่วนใหญ่เสียเวลา เสียเงิน ยิ่งเล่นยิ่งติด ผลการเรียนต่ำลง ไม่ค่อยอยากทำกิจกรรมอื่นๆ และทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ

กิตติยวดี บุญเชื้อ (2535) ได้นำเสนอผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็กดังนี้

1. รังสีที่แผ่ออกมามีผลต่อสายตาของเด็ก ซึ่งจ้องนานๆโดยไม่พักสายตา จะทำให้เกิดอันตรายต่อตาได้
2. เด็กเกิดอาการติดคอมพิวเตอร์ ใจจดจ่อ เล่นเป็นเวลานาน ไม่อยากลุกไปไหน สิ่งที่เป็นโทษแอบแฝงคือ ไม่ได้เปลี่ยนอริยาบถ ไม่ได้ออกกำลังกายหรือใช้พลังความคิดความสามารถในด้านอื่น
3. ขาดการพัฒนาทุกด้าน ได้แก่
 - 3.1 ด้านร่างกาย
 - 3.2 ด้านสติปัญญา เด็กได้ฝึกสมองกับคอมพิวเตอร์เพราะมีปัญหาสารพัดมาให้แก้ไขและทำตามแต่ก็เป็นเพียงส่วนน้อย ซึ่งการที่เด็กได้รู้จักคิดและแก้ปัญหารวมทั้งใช้จินตนาการและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งสำคัญกว่า และจะช่วยให้รู้จักปรับตัวได้มากขึ้น
 - 3.3 ด้านอารมณ์ อาจจะได้ผลบ้างจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถ้าโปรแกรมนั้นๆ ได้สร้างเงื่อนไขต่างๆ ให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์คล้อยตามหรือขัดแย้ง แต่ความสามารถในการควบคุมอารมณ์อาจจะไม่ได้มากเท่ากับการได้สัมผัสของจริงในสภาพที่เป็นจริง
 - 3.4 ด้านสังคม การได้ออกไปพบปะเพื่อนๆ ญาติผู้ใหญ่ หรือรู้จักบุคคลต่างๆ จะเป็นการฝึกให้เด็กมีประสบการณ์ในการวางตัวได้อย่างถูกกาลเทศะ รู้จักรอคอยจังหวะของตน รู้จักถาม รู้จักตอบ รู้จักแสดงน้ำใจ และรู้จักใช้ถ้อยคำไพเราะชวนฟัง มีมารยาทอันงดงาม ซึ่งเป็นสิ่งที่จะต้องได้รับคำแนะนำตั้งแต่ต้นพร้อมกับการได้เห็นตัวอย่างที่ดีที่พึงปฏิบัติ

ประณม จันทม (2533) กล่าวว่า วิดีโอเกมมีผลกระทบต่อเด็กดังนี้

1. ทางด้านการเรียน หากเด็กไม่รู้จักแบ่งเวลา หรือจัดเวลาเล่นไม่ถูกต้อง เอาแต่หมกมุ่นเล่นแต่วิดีโอเกม จะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของเด็กเกิดปัญหาได้ เช่น ไม่ทำการบ้าน ผลการเรียนตกต่ำถดถอยลง
2. ทางด้านสุขภาพร่างกาย การที่เด็กจับจ้อง เพ่งดูแต่เกมวิดีโอระยะใกล้เป็นเวลานาน ๆ ทำให้สายตาเสีย โดยเฉพาะหากการจัดแสงสว่างไม่เพียงพอเหมาะสม นอกจากนั้นการที่เด็กเพลิดเพลินจนไม่สนใจรับประทานอาหาร จะทำให้เด็กปวดท้องและเป็นโรคกระเพาะอาหารได้ ยิ่งไปกว่านั้นหากเด็กเอาแต่นั่งอยู่กับเครื่องเล่นเกมภายในห้อง ไม่ถูกแดด ถูกลม ขาดการออกกำลังกายจะทำให้ร่างกายไม่แข็งแรงเจ็บป่วยได้ง่าย
3. ทางด้านอารมณ์ สังคมการเล่นวิดีโอเกมโดยส่วนใหญ่มักจะเล่นเพียงลำพังคนเดียว หรืออย่างมากก็เพียงแค่สองคน เพื่อการแข่งขัน หากเด็กเอาแต่นั่งเล่นวิดีโอเกมเพียงอย่างเดียวโดยไม่ยอมให้เพื่อนๆ เข้ามาร่วมเล่นหรือร่วมสนุกด้วยกัน จะทำให้เด็กขาดประสบการณ์ในการเข้าสังคม การเล่นกับเพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อผู้อื่น ทำให้เป็นคนไม่มีเพื่อนเข้าสังคมไม่เป็น ไม่รู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ซึ่งหากไม่มีการปรับปรุงตัวเองแล้วยิ่งโตขึ้นก็จะทำให้เกิดปัญหามากขึ้น ทำให้เข้ากับคนยาก เอาแต่ใจตัวเอง ถูกปล่อยให้อยู่ตามลำพัง อันจะทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างไม่มีความสุข เด็กเกิดความรู้สึกว่าทำลายคู่แข่งหรือศัตรูเป็นเรื่องปกติ ซึ่งความนึกคิดดังกล่าวของเด็ก จะส่งผลให้เด็กไม่รู้จักรักการให้อภัย การผ่อนปรน การประนีประนอม การให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และถึงแม้ว่าวิดีโอเกมจะเป็นเพียงเรื่องที่สมมติขึ้นก็ตาม แต่ค่อนข้างเชื่อได้มากกว่าความรู้สึกเช่นนี้จะไม่ได้คงอยู่เฉพาะกับเกมการเล่นเท่านั้น แต่คงจะเหลืออยู่ในสามัญสำนึกของเด็กผู้เล่นไปจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต

ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์

นักทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาซึ่งได้ให้ความสำคัญในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างสื่อกับการถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่มีความรุนแรงระดับต่างๆ มายังผู้รับได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับเรื่อง อิทธิพลและผลกระทบของสื่อและความรุนแรงไว้ 4 ทฤษฎีดังนี้ (Bittner, 1999)

1. ทฤษฎีปลดปล่อยความคับข้องใจ (catharsis theory) ทฤษฎีนี้เห็นว่ารายการ

โทรทัศน์หรือสื่อที่เสนอความรุนแรง จะสามารถช่วยผ่อนคลายความคับข้องใจของปัจเจกบุคคลจากภาวะต่างๆ ในชีวิตประจำวันและช่วยให้ความรู้สึกเก็บกดหรือความรุนแรงทางอารมณ์ภายในจิตใจมีโอกาสถูกปลดปล่อยผ่านรายการหรือสื่อที่มีฉากความรุนแรงในเรื่องราว อย่างไรก็ตามทฤษฎีนี้

ไม่ได้รับการสนับสนุนมากนักเมื่อเทียบกับทฤษฎีอื่นๆ แม้ว่าจะมีผลการวิจัยบางเรื่องที่ปรากฏผลในทางที่สนับสนุนแนวทฤษฎีนี้อยู่บ้างก็ตาม

2. ทฤษฎีสัญญาณความก้าวร้าว (aggressive cue theory) ทฤษฎีนี้เห็นว่าการรับสื่อที่มีความรุนแรงจะเพิ่มระดับความตื่นเต้น และจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเชื่อมโยงกับพฤติกรรมอื่นๆ ที่ปัจเจกบุคคลได้เรียนรู้มาแล้ว ซึ่งกระบวนการเช่นนี้สามารถนำไปสู่การกระทำที่ใช้ความรุนแรงได้ในสถานการณ์จริงเมื่อบุคคลต้องเผชิญหน้ากับเรื่องที่กระทบจิตใจหรือต้องตัดสินใจแก้ไขปัญหา

3. ทฤษฎีแรงเสริม (reinforcement theory) ทฤษฎีนี้มีพื้นฐานที่ใกล้เคียงกับแนวทางของทฤษฎีสัญญาณความก้าวร้าว ผู้เสนอทฤษฎีเชื่อว่าผลกระทบของสื่อที่มีเนื้อหาที่มีความรุนแรงคือการไปสนับสนุนทัศนคติและพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วในตัวผู้รับสาร มิได้ไปสร้างให้เกิดความรุนแรงขึ้นใหม่ในบุคคลแต่อย่างใด ทฤษฎีนี้ได้แบ่งกลุ่มคนออกเป็น 2 จำพวก คือกลุ่มที่มีแนวโน้มที่จะก้าวร้าวรุนแรง หรือพวกเขามีความก้าวร้าวรุนแรงในตัวเอง (the violent person) กับกลุ่มที่ไม่มีแนวโน้มที่จะก้าวร้าวรุนแรง (the non-violent person) ในกลุ่มแรก เมื่อรับเนื้อหาที่มีความรุนแรงก็จะมองเห็นว่าเป็นเรื่องปกติในชีวิตจริงซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มของบุคคลในกลุ่มนี้ ในขณะที่ กลุ่มที่ไม่มีแนวโน้มที่จะก้าวร้าวรุนแรงในตัวเองจะมองรายการที่มีเนื้อหารุนแรงว่าเป็นเพียงความบันเทิงรูปแบบหนึ่ง และรับโดยไม่เกิดความรู้สึกว่ามีผลกระทบต่อสภาพจิตใจของตน

4. ทฤษฎีการเรียนรู้จากการสังเกตการณ์ (observational learning theory) ทฤษฎีนี้เห็นว่าปัจเจกบุคคลสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงได้จากการรับสื่อที่มีเนื้อหาที่มีความรุนแรงแฝงอยู่ ซึ่งทฤษฎีนี้อาจนำไปประยุกต์กับเด็กเล็กได้มากกว่าวัยอื่นๆ กล่าวคือหากพ่อแม่ปล่อยให้เด็กดูโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงมากๆ ในช่วงอายุ 2-3 ปี การเรียนรู้ในวัยนี้จะเป็นพื้นฐานที่สะสมอยู่ในตัว และหากได้รับแรงเสริมจากสื่อที่มีเนื้อหาที่รุนแรงต่อไปในบางช่วงของอนาคต ก็มีโอกาสแสดงพฤติกรรมที่ใช้ความรุนแรงออกมาได้

ทฤษฎียา...ติด (Narcotization) Murphy 1977 กล่าวว่าสื่อมวลชนทำหน้าที่ของตนอย่างดีมากเลยจนผู้รับสารให้ความสนใจกับสื่อมากเกินไป จนไม่มีเวลาสนใจสิ่งอื่น สื่อมวลชนจึงเป็นเสมือนยาเสพติดที่ผู้รับสารคอยเฝ้าติดตามอย่างไม่เลิกราเพื่อคอยสิ่งที่ตนชื่นชอบ

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533) ได้ศึกษาเรื่อง "ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในเขตกรุงเทพมหานคร" จากการวิจัยพบว่า ความชอบเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก กล่าวคือเด็กที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้มาก โดยเกมที่นิยมเล่นมากที่สุดจะเป็นเกมประเภทผจญภัย ทั้งนี้การที่ผู้ผลิตเกมส่วนใหญ่ได้ศึกษารวมชาติและความสนใจของเด็ก ทำให้เกมที่ผลิตออกมาส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้การต่อสู้และความรุนแรง จากเนื้อหาเกมในลักษณะดังกล่าวจึงอาจส่งผลให้เด็กเรียนรู้ในทางที่ผิดและเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมาในที่สุด

รพีพร มณีพงษ์ (2533) ได้ศึกษา "ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอทัศนกับผลสัมพัทธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอทัศนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในเขตกรุงเทพมหานคร" จากการวิจัยพบว่าการเล่นเกมมีองค์ประกอบทั้งส่งเสริมการเรียนและทำให้การเรียนตกต่ำลง โดยการเล่นเกมหลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้ว หรือการเล่นเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเชิงบวก และการเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ การเล่นเกมก่อนและระหว่างสอบ จะมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเชิงลบ

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ (2534) ได้ศึกษาเรื่อง "การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร" ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียว และนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากที่สุดในวันหยุด มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ ส่วนพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงหลังจากเล่นวิดีโอเกมคือ นักเรียนไม่สนใจคนในบ้าน

อารณีย์ ปิยะเวช (2538) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดกรมสามัญศึกษา กรณีศึกษาเฉพาะโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร" ผลการศึกษาพบว่า เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ มิได้ปิดกั้นการรับสารของกลุ่มตัวอย่างกับสื่อมวลชน ซึ่งได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ และหนังสือพิมพ์ ตลอดจนไม่ส่งผลกระทบต่อการรับฟังการสื่อสารของผู้อื่น โดยกลุ่มตัวอย่างนี้ยังคงมีการสนทนากับผู้อื่น และเพิ่มการพูดคุยมากขึ้นกว่าก่อนที่จะมาเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งมีความพอใจที่จะพูดคุยเรื่องสนุกสนานส่วนทางด้านผลกระทบต่อ อารมณ์ ทศนคติ พบว่าเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลกระทบต่ออย่างยิ่ง กล่าวคือกลุ่มตัวอย่างจะตอบสนองต่อสื่อ สำนแดงออกในความคิดว่าการฆ่าศัตรูเป็นการ

ขจัดปัญหาได้อย่างแท้จริง รวมทั้งมีทัศนคติว่าควรฆ่าผู้อื่นก่อนผู้อื่นจะฆ่าเรา นอกจากนี้ยังพบว่า เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ยังส่งผลกระทบต่อทางด้านกายภาพต่อกลุ่มตัวอย่าง โดยส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการเล่นเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ ผู้เล่นสายตาเสีย

สุชาติ สัจจสันถวไมตรี (2542) ได้ศึกษา "ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน" พบว่าเนื้อหาของวิดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมการแสดงออกของเยาวชน ทั้งในด้านบวก และด้านลบ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทเนื้อหาเกมที่เลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่การดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็กรวมทั้งความสามารถในการแยกแยะเรื่องราวในเนื้อหาเกมกับสภาพความเป็นจริงในสังคม

Chambers และ Ascione (1985) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง และไม่มี ความรุนแรง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมช่วยเหลือ โดยทำการศึกษาเด็กเกรด 3 เกรด 7 และเกรด 11 จำนวน 160 คน พบว่า เด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำกว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่ไม่รุนแรง และพบว่าเกมที่ไม่รุนแรงไม่ทำให้เพิ่มพฤติกรรมช่วยเหลือ ส่วนเกมที่รุนแรงนั้นจะเป็นตัวยับยั้งไม่ให้เกิดพฤติกรรมช่วยเหลือ

Chan, Suk-Kuen Josephine (1992) ทำการวิจัยเรื่อง "Using computer games to increase compliance in hand strengthening exercise therapy" จากการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ เกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมความร่วมมือในกาทำกายภาพบำบัดมือให้แข็งแรงกับผู้ป่วยที่มีปัญหาเรื่องมือ ผลการวิจัยพบว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้รับการกายบำบัดยอมปฏิบัติตามกิจกรรมดังกล่าวด้วยความสนุกสนาน ส่งผลให้การทำกายภาพบำบัดมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

Griffith and Hunt (1995) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "Computer games playing in adolescence" โดยทำการสำรวจการเล่นเกมของผู้เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก จากกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นในสหราชอาณาจักร จำนวน 387 คน พบว่าวัยรุ่นที่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก เล่นเกมเฉลี่ยถึง 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และไม่มี ความแตกต่างกันในการเล่นระหว่างเพศหญิงและชาย แต่เพศชายจะนิยมเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมากกว่า ในขณะที่เพศหญิงชอบเล่นเกมที่มีความสนุกสนาน และเหตุผลหลักของการเลือกเล่นเกมของวัยรุ่นในสหราชอาณาจักรคือความสนุกสนาน และความบันเทิง