

คณะจิตวิทยา

การเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพในสังคมเสมือนออนไลน์

นาย ณัฐกร จันทร์ระ

โครงงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาจิตวิทยา

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

PERSONALITY CHANGE IN ONLINE VIRTUAL SOCIETY

Mr. Natthakorn Chuntara

A Project in Partial Fulfillment of the Requirements
For the Degree of Bachelor of Science in Psychology
Faculty of Psychology
Chulalongkorn University
Academic Year 2007

ณัฐกร จันทระ: การเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพในสังคมเสมือนออนไลน์
(PERSONALITY CHANGE IN ONLINE VIRTUAL SOCIETY) อ.ที่ปรึกษา: ผศ.
ดร. พรพรรณระพี สุทธิวรรณ อ.ที่ปรึกษาร่วม: อ. สันหัตต์ พรประเสริฐมานิต, 37 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพในสังคมเสมือนออนไลน์
ของผู้ที่เล่นเกมในอินเทอร์เน็ต แบบวัดที่ใช้คือแบบวัดบุคลิกภาพแบบ Extrovert กลุ่มตัวอย่างเป็น
ชายและหญิงในกรุงเทพมหานครที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมน จำนวน 150 คน

ผลการวิจัยพบว่า

1. กลุ่มตัวอย่างสร้างตัวละครในสังคมเสมือนออนไลน์ที่มีลักษณะบุคลิกภาพแบบ
Extrovert มากกว่าตัวตนจริงของเขาเอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t(149) = 14.938, p < .001$)
2. ทั้งกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมเป็นเวลานาน และกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมเป็นครั้งคราว ต่าง
สร้างตัวละครในสังคมเสมือนออนไลน์ที่มีบุคลิกภาพแบบ Extrovert ใกล้เคียงกัน ในขณะที่ตัวตน
จริงของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมเป็นเวลานาน มีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert สูงกว่ากลุ่มที่เล่น
เกมเป็นครั้งคราว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t(148) = 7.509, p < .001$)
3. ไม่ว่าจะกลุ่มตัวอย่างจะเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน ($t(74) = 16.803, p < .001$) หรือ
เป็นครั้งคราวก็ตาม ($t(74) = 7.205, p < .001$) กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มก็ยังคงสร้างตัวละครใน
สังคมเสมือนออนไลน์ที่มีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert มากกว่าตัวตนจริงของเขาเองอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติ

หลักสูตร.....จิตวิทยา..... ลายมือชื่อนิสิต.....  จันทระ

สาขาวิชา.....จิตวิทยา..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..... 

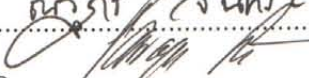
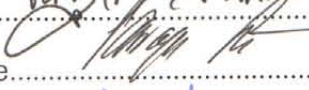

ปีการศึกษา.....2550..... ลายมืออาจารย์ชื่อที่ปรึกษาร่วม..... 

NATTHAKORN CHUNTARA: PERSONALITY CHANGE IN ONLINE VIRTUAL SOCIETY. PROJECT ADVISOR: ASSIST. PROF PANRAPEE SUTTIWAN, Ph.D. PROJECT CO-ADVISOR: SUNTAD PORNPRASERTMANIT. 37 pp.,

The purpose of this research study was to examine how individuals' personalities were changed in online virtual society. The instrument used was the Extroversion Personality Questionnaire. Data were collected from 150 participants who lived in Bangkok metropolitan and used internet for online game playing.

Findings indicated that:

1. Participants created their characters in the online virtual community to be significantly more extrovert than the ones in their real selves. ($t(149), p < .001$)
2. Both participants who engaged heavily and occasionally on the online games were similar in the degree of the extraversion of their virtual characters. However, in their real lives, when compared, those who engaged heavily on the online games were significantly more extrovert than those who did so occasionally ($t(148) = 7.509, p < .001$)
3. Regardless of the degrees of their engagement on the online game, both of those heavily ($t(74) = 16.803, p < .001$) and occasionally engaged in the online game ($t(74) = 7.205, p < .001$) created their virtual characters to be significantly more extrovert than their actual selves in their real lives.

Program..... Psychology..... Student's signature..... 
Field of study..... Psychology..... Advisor's signature..... 
Academic year..... 2007..... Co-advisor's signature..... 

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาช่วยเหลือและดูแลอย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรรณระพี สุทธิวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย และ อาจารย์ สันทัต พรประเสริฐมานิต อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยร่วมซึ่งท่านทั้งสองได้ให้วิชาความรู้ คำแนะนำ และข้อคิดต่างๆ ในการวิจัย ตลอดจนตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ยิ่งจนโครงการวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในคณะจิตวิทยาที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้ ผู้วิจัยตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

ขอขอบคุณ กลุ่มผู้ร่วมการวิจัยทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี และขอขอบคุณเพื่อนๆ ของผู้วิจัยที่ได้ให้ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยตลอดมา

ท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ได้ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจ ให้ผู้วิจัยตลอดมาจนสำเร็จการศึกษา

ณัฐกร จันทระ

สารบัญ

บทคัดย่อโครงการวิจัยภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อโครงการวิจัยภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความเป็นมาของเกมออนไลน์.....	2
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	3
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	16
สมมติฐานในการวิจัย.....	16
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	16
2 วิธีดำเนินการวิจัย	
กลุ่มตัวอย่าง.....	18
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	18
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	20
3 ผลการวิจัย.....	21
4 อภิปรายผลการวิจัย.....	28
5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	30
รายการอ้างอิง.....	33
ภาคผนวก.....	34

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 สถานภาพและข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง.....	22
2 แจกแจงความถี่และร้อยละของคะแนนบุคลิกภาพที่เปลี่ยนแปลง.....	25
3 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการเปลี่ยนแปลงคะแนนบุคลิกภาพ..	26
4 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนบุคลิกภาพในสังคมจริง	สังคม
เสมือนออนไลน์แบ่งตามเวลาเล่นเกมเฉลี่ย.....	26
5 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนบุคลิกภาพในสังคมจริง	สังคม
เสมือนออนไลน์แบ่งตามเวลาเล่นเกมเฉลี่ย.....	27

บทที่ 1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมเอเชียดังเช่นประเทศไทยนั้นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับความคาดหวังจากบุคคลและสังคมนอกข้าง หรือสังคมนิยมแบบ Collectivist ทำให้ในการติดต่อสื่อสารปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมลักษณะนี้มักจะต้องมีการใส่หน้ากากเข้าหากัน หรือระมัดระวังการใช้บุคลิกภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับค่านิยมและทัศนคติของคนในสังคม เช่น การเป็นคนดีของสังคม เสียสละ กระตือรือร้น ขยันขันแข็ง มีน้ำใจ เป็นต้น

จนมาถึง ณ ปัจจุบันที่เกิดสังคมนิยมรูปแบบใหม่ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้คนได้แสดงออกถึงบุคลิกภาพของตนเองได้อย่างเสรี โดยสังคมนิยมดังกล่าวคือ สังคมเสมือน หรือ Virtual Society ที่เกิดขึ้นมาโดยผ่านเครื่องมือที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต (พงษ์ ภาวิจิตร, 2007)

ในสังคมเสมือนแห่งนี้ เปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถที่จะปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพของตนจากรูปแบบที่ไม่อาจทำได้จริงในการสื่อสารที่ต้องมีการเผชิญหน้ากันในสังคม (Face to Face) ทั้งนี้เนื่องจากในสังคมอินเทอร์เน็ตนั้นมีความจำกัดในการส่งข้อมูลรวมถึงไม่มีการแสดงรูปลักษณะของผู้สนทนา จึงทำให้การสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ตนั้นปราศจากการถูกคู่สนทนาตัดสินด้วยรูปลักษณะและบุคลิกภาพภายนอก และอาจทำให้ผู้ใช้งานขาดความยับยั้งชั่งใจที่จะแสดงออกในรูปของความก้าวร้าวในการสื่อสารที่มากกว่าปกติ (Yuen, 2001)

เชื่อกันว่าคนเรานั้นมักจะมีลักษณะนิสัยที่อยู่ในตัวมากกว่าแบบเดียวแต่ตามปกติคนเรามักจะไม่แสดงลักษณะเหล่านั้นออกมา โดยคนปกติจะมีการสลับปรับเปลี่ยนใช้บุคลิกภาพที่มีในตัวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ ผิดกับผู้มีอาการ Dissociative Identity Disorder ซึ่งจะไม่สามารถควบคุมการใช้งานบุคลิกภาพต่างๆในตัวเองได้ (พงษ์ ภาวิจิตร, 2007)

สำหรับวัยรุ่นสังคมนิยมออนไลน์นั้นเป็นหนึ่งในช่องทางแห่งโอกาสที่จะใช้เพื่อค้นหาบุคลิกที่แตกต่างได้อย่างง่ายและมีประสิทธิภาพ (Valkenburg, 2005)

Valkenburg ได้ทำการวิจัยกับวัยรุ่นอายุ 18 ปี จำนวน 600 คนถึงลักษณะการใช้งานโปรแกรมสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตที่มีการตอบโต้ในฉับพลัน (Instant Messaging Chat) พบว่าในการสนทนาลักษณะดังกล่าววัยรุ่นจำนวน 50% จะมีการแสดงตัวเองในรูปของคนที่มียุมากกว่าอายุจริงของตน และแสดงตนด้วยบุคลิกที่เกิดจากจินตนาการของตนซึ่งโดยมากมักจะมีลักษณะที่สวยงามในเด็กหญิง และ เท่ในเด็กชาย มากกว่าตัวตนจริง

Krantz 1997, ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับบุคลิกของผู้ชายเพื่อเปรียบเทียบระหว่างออนไลน์และออฟไลน์ เกี่ยวกับการให้ความสนใจต่อลักษณะที่ดึงดูดใจของผู้หญิงต่อผู้ชาย พบว่า ไม่ว่าจะ เป็นบนสังคมออนไลน์หรือในสังคมออฟไลน์ ผู้ชายจะตอบสนองไม่แตกต่างกัน

จึงเป็นที่น่าสังเกตว่าในสังคมที่ให้ความสำคัญกับความคาดหวังจากคนรอบข้างอย่าง สังคมไทยนั้น บุคคลต้องระมัดระวังพฤติกรรมการแสดงออกและบุคลิกภาพของตนในสังคม ดังนั้น เมื่อบุคคลมีโอกาสที่จะแสดงออกถึงความเป็นตัวตนที่ปรารถนาออกมานั้น บุคคลจึงคว้าโอกาสที่จะแสดงออกนั้นไว้ และทำการทดลองสร้างตัวตนใหม่ที่มีบุคลิกตามที่ตนใฝ่ฝัน แล้วทดสอบตัวตน นั้นในสังคมเสมือนได้

แต่สังคมเสมือนออนไลน์เองนั้นก็อาจก่อให้เกิดปัญหาสังคมได้เช่นกัน จากการที่เป็นสังคม ซึ่งให้ที่พักพิงอันปลอดภัยต่อผู้ที่รู้สึกไม่พึงพอใจ หรือลี้ภัยกับสังคมปกติ (Yuen & Levin, 2004)

Yuen & Levin ได้ทำการวิจัยพบว่าเด็กนักเรียนที่มีบุคลิกขี้อายมากกว่าปกติ หรือ ถูกกลั่นแกล้งจากรอบข้างมักจะเอาตนเองไปยึดติดอยู่กับสังคมเสมือนออนไลน์ เนื่องจากความเจ็บปวดจากการสื่อสารในสังคมปกติ

นอกจากเด็กและวัยรุ่นแล้ว ผู้ใหญ่เองก็อาจได้รับผลในเรื่องของบุคลิกภาพจากการใช้งาน อินเทอร์เน็ตได้เช่นกันเพราะถึงแม้ผู้ใหญ่จะมีมุมมองต่อบุคลิกของตนที่ชัดเจนไปแล้วก็ตามแต่ก็ ไม่ได้หมายความว่ามุมมองที่มีนั้นจะสามารถคงอยู่ได้อย่างถาวรไปตลอดช่วงชีวิต (Larsen & Buss, 2005)

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันซึ่งนับว่าเป็นยุคของข้อมูลข่าวสาร รูปแบบของสังคมเสมือนออนไลน์ก็มีมากมายหลายรูปแบบ อาทิเช่น Bulletin Board, Instant Message Chatting, Web Camera และ Game Online เป็นต้น โดยในงานวิจัยนี้จะมุ่งเน้นไปที่ Game Online เป็นหลัก

ความเป็นมาของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์บนเครือข่ายได้เกิดขึ้นมานานแล้วและมีให้เลือกเล่นกันอย่างมากมายแต่จะมีการจำกัดจำนวนผู้เล่น โดยเกมจำพวกนี้นั้นถูกเรียกว่า Multi Player Online Game เช่นการเล่นหมากรุกออนไลน์ในเว็บไซต์ www.chess.com ที่จะมีผู้เล่นเพียงสองคน แต่คนอื่นๆก็สามารถชมการเล่นนั้นๆได้

จนกระทั่งต่อมาผู้สร้างเกมก็ได้สามารถสร้างเกมที่สามารถรองรับการเล่นของผู้เล่นหลายๆคนพร้อมกันได้ซึ่งเรียกว่า Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) ขึ้นมาได้

โดยในการเล่นเกมนอนไลน์นั้นสิ่งที่ผู้เล่นต้องทำโดยพื้นฐานของทุกเกมแล้วจะคล้ายคลึงกันคือ การติดตั้งโปรแกรมเกมลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ต่อจากนั้นจึงทำการเชื่อมต่อไปยังเซิร์ฟเวอร์ของเกม ซึ่งเซิร์ฟเวอร์จะทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เล่นแต่ละคนนั่นเอง นอกจากการติดตั้งโปรแกรมเกมแล้ว สิ่งที่จะต้องทำในการเล่นเกมนอนไลน์คือการสมัครขอรับ ID ของเกมนั้นๆ เสียก่อนด้วย

วิธีการเริ่มเล่นเกมประเภท MMORPG มีดังต่อไปนี้

1. สร้างตัวละครที่จะใช้ในการเล่นเกมขึ้น โดยในการสร้างตัวละครนั้นจะมี

รายละเอียดของแต่ละเกมแตกต่างกันไป โดยมากแล้วมักจะได้แก่ ทรงผม, สีผม, ลักษณะดวงตา, สีตา, หนวดเครา, รูปร่าง, สีผิว, เผ่าพันธุ์, ค่าความสามารถในด้านต่างๆเช่น ความแข็งแรง, ความฉลาด, ความว่องไว เป็นต้น

2. การเลือกอาชีพที่จะเล่นในเกม เช่น นักบวช, ผู้ใช้เวทย์มนตร์, อัศวิน หรือ นักธนู เป็นต้น ซึ่งอาชีพแต่ละอาชีพจะมีความสามารถและขีดจำกัดที่แตกต่างกันไป เป็นจุดที่ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องมีการร่วมมือกันในการเล่นเกมนำให้บรรลุเป้าหมายได้

เมื่อผ่านขั้นตอนตั้งข้างต้นแล้วก็จะเป็นการเริ่มต้นเล่นเกม และจากการที่ต้องร่วมมือกับผู้เล่นคนอื่นๆภายในเกมนี้เองที่จะก่อให้เกิดการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เล่นภายในเกม และพัฒนาไปเป็นสังคมเสมือนออนไลน์ได้ในเวลาต่อมา

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องบุคลิกภาพและการปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพที่ใช้ในการสื่อสารในครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อประเมินความเปลี่ยนแปลงของบุคลิกภาพที่มีแนวโน้มจะเกิดการเปลี่ยนแปลงเมื่ออยู่ในสภาวะการณ์ที่เอื้ออำนวยซึ่งอาจมีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดในด้านการสร้างและพัฒนาบุคลิกภาพ

- การค้นหาเอกลักษณ์แห่งตน
- อิทธิพลของสังคมต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ

2. แนวคิดในด้านการสื่อสาร

- ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล
- บริบทในการติดต่อสื่อสาร
- ช่องทางของการติดต่อสื่อสาร
- ความสำคัญของการสื่อสารแบบอวัจนภาษา
- ทักษะในการสื่อสารระหว่างบุคคล

- การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์

1. แนวคิดในด้านการสร้างและพัฒนาบุคลิกภาพ

ฮิลการ์ด (Hilgard) (1965) กล่าวว่า บุคลิกภาพหมายถึง ลักษณะส่วนรวมของบุคคลได้แก่ กิริยา ท่าทาง ปฏิกริยาเมื่อเกิดอารมณ์ ความสามารถ แรงจูงใจ และการนับถือตนเองของแต่ละคน อันเป็นแนวทางในการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งแต่ละคนมีรูปแบบของการแสดงออกทางพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

เบอร์นาร์ด (Bernard) (1970) กล่าวว่า บุคลิกภาพเป็นผลรวมทั้งหมดของท่าทาง รูปร่าง ลักษณะทางกาย พฤติกรรมที่แสดงออก แนวโน้มของการกระทำ ขอบเขตความสามารถที่ซ่อนอยู่ ภายในและที่แสดงออกมาให้เห็น

รัช (Ruch) (1967) กล่าวว่า บุคลิกภาพของบุคคลประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ประการ

1. ลักษณะภายนอก และพฤติกรรมที่แสดงออกในสังคม
2. ความรู้สึกของบุคคลนั้นต่อตนเอง

จากแนวคิดและความหมายของบุคลิกภาพข้างต้น อาจสรุปได้ว่า บุคลิกภาพคือลักษณะ ส่วนรวมของแต่ละบุคคล ซึ่งมีอิทธิพลต่อผู้พบเห็นรวมถึงความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อตนเอง การค้นหาเอกลักษณ์แห่งตน

จากทฤษฎี Psychosocial Development ของ อีริก อีริกสัน (Erik Erikson) (1959) ได้เสนอไว้ว่าบุคลิกภาพของมนุษย์นั้นจะพัฒนาได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ความสำเร็จในการทำงานบางอย่างในแต่ละช่วงชีวิตทั้งหมด 8 ช่วง หากงานที่ทำในแต่ละช่วงนั้นประสบความสำเร็จ บุคคลจะมีบุคลิกภาพที่ดีและพร้อมจะพัฒนาต่อไป แต่หากงานนั้นล้มเหลวก็จะเกิดผลกระทบต่อบุคลิกภาพและเกิดปัญหาตามมาในภายหลัง

ช่วงชีวิตที่มีความเกี่ยวข้องอย่างมากกับการค้นหาเอกลักษณ์แห่งตนคือช่วงระยะที่ 5 Identity V.S. Identity Confusion ซึ่งเป็นระยะระยะของการค้นหาเอกลักษณ์แห่งตนโดยตรง ถ้าบุคคลไม่สามารถค้นหาเอกลักษณ์แห่งตนได้จะนำไปสู่ความสับสนในเอกลักษณ์ ไม่รู้จักตนเองอย่างแท้จริง ทำให้เลือกและตัดสินใจไปในทางที่ผิดได้ โดยการที่บุคคลจะค้นหาเอกลักษณ์ของตนเองได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับพัฒนาการที่ต่อเนื่องมาในอดีต และสภาวะแวดล้อม การเปิดโอกาสให้วัยรุ่นนั้นได้ค้นหา ทดสอบ และประเมินตนเองจะเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการค้นหาเอกลักษณ์

กลุ่มเพื่อนเองก็จะมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมากทั้งในด้านพฤติกรรม ภาษา และการแต่งตัว การที่วัยรุ่นจะมีการต่อต้านอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนบ้างนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อที่จะค้นหาและคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์แห่งตน

การล้มเหลวในการค้นหาเอกลักษณ์ของตนจะก่อให้เกิดความสับสนในตนเอง สับสนในบทบาทหน้าที่ของตน จนอาจเป็นสาเหตุของการถอนตัวจากสังคมหรืออาการทางจิต และยังส่งผลต่อการพัฒนาการในระยะต่อไป ได้แก่ Intimacy V.S. Isolation, Generativity V.S. Self absorption และ Integrity V.S. Despair ตามไปด้วย

อิทธิพลของสังคมต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ

เคิร์ท เลวิน (Kurt Lewin) ได้เสนอ Field Theory ได้เสนอไว้ว่าเราสามารถจะทำนายพฤติกรรมของแต่ละบุคคลในสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงได้ ถ้าเรารู้แรงกระทำในสนามชีวิต

Field Theory

1. พฤติกรรมเป็นองค์ประกอบของสนามชีวิตที่เกิดในแต่ละครั้งที่พฤติกรรมนั้นเกิด
2. การวิเคราะห์จะกระทำกับสภาพการณ์เป็นส่วนรวม
3. การเสนอพฤติกรรมของบุคคลจะทำในรูปแบบคณิตศาสตร์

คำว่า Field จึงเท่ากับ ผลรวมของ Facts หลากหลายที่เกิดขึ้นและถูกรับรู้ว่ามี ความเกี่ยวข้องกัน

$$B = f(P, E)$$

B คือ พฤติกรรม

P คือ ตัวบุคคล

E คือ สภาพแวดล้อม

ซึ่งจากสมการจะกล่าวได้ว่าสภาวะแวดล้อมจะมีผลต่อบุคคลไม่เท่ากัน สภาวะแวดล้อมบางอย่างมีมาก บางอย่างมีน้อย

Robert Havighurst (1951) ได้กล่าวว่าการพัฒนาการจะเกิดขึ้นจากการที่บุคคลทำ Developmental Task หรืองานที่สังคมคาดว่าบุคคลจะสามารถทำได้เมื่อมีวัยอันสมควรและจะก่อให้เกิดการมีบุคลิกภาพที่เหมาะสม หรือมีวุฒิภาวะ (Maturation) กล่าวคือ วุฒิภาวะจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัย ความคาดหวังกดดันจากสังคม ประกอบกับความต้องการของสังคม (Social pressure + Social Demand) นั้นเอง

2. แนวคิดในด้านการสื่อสาร

จอร์จ เอ มิลเลอร์ (Goerge A. Miller) กล่าวว่า "การสื่อสารคือการถ่ายทอดข่าวสารจากที่หนึ่ง ไปอีกที่หนึ่ง"

เอเวอร์เรท เอ็ม โรเจอร์ และ เอฟ ฟลอยด์ ชูเมคเกอร์ (Everette M. Roger & F. Floyd Shoemaker) กล่าวว่า การสื่อสารคือกระบวนการซึ่งสารถูกส่งไปยังผู้รับสาร

โรเจอร์ส (Rogers) (1973) ให้ความหมายของการสื่อสารไว้ว่า การสื่อสารคือกระบวนการที่ความคิดหรือข่าวสารถูกส่งจากแหล่งสารไปยังผู้รับสาร ด้วยเจตนาที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมบางอย่างของผู้รับสาร ดังนั้นวัตถุประสงค์หลักของการสื่อสารตามความหมายของโรเจอร์สคือการก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

โรเจอร์ส กล่าวถึงผลกระทบโดยรวมของการสื่อสาร 3 ประการ ได้แก่

1. การสื่อสารก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ของผู้รับสาร
2. การสื่อสารก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้รับสาร
3. การสื่อสารก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับสาร

การสื่อสารจะบรรลุวัตถุประสงค์ได้นั้น ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารจะต้องมีความเข้าใจตรงกันในสารที่ส่งมา ซึ่งผู้ส่งสารจะต้องพยายามตั้งใจ หรือโน้มน้าวให้ผู้รับสารมีความเข้าใจและมีความเห็นคล้อยตามกัน

เพราะฉะนั้นการสื่อสารจึงหมายถึงกระบวนการการติดต่อสัมพันธ์กัน มีการถ่ายทอดข่าวสาร ความคิดอารมณ์ผ่านทางวจนภาษาและอวัจนภาษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจกัน คล้อยตามกัน และมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาไม่มีหยุดนิ่ง

ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล

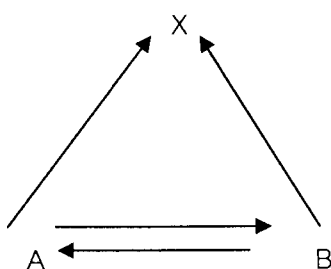
ฮอฟแลนด์ (Hovland) (1953) นิยามการสื่อสารระหว่างบุคคลไว้ว่า คือ สถานการณ์ปฏิสัมพันธ์ซึ่งผู้ส่งสารได้ทำการส่งสารเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้รับสาร ในลักษณะซึ่งหน้ากัน (Face to Face)

บาร์นลันด์ (Barnlund) กำหนดคุณลักษณะ 5 ประการของกิจกรรมการสื่อสารระหว่างบุคคลไว้ดังนี้

1. ผู้สื่อสารมีความเกี่ยวเนื่องรับรู้ถึงกัน (Perceptual Engagement)

2. การรับรู้ถึงกันทำให้เกิดการพึ่งพากันในการสื่อสารซึ่งเน้นปฏิสัมพันธ์ของการเอาใจใส่ในด้านความคิดและการเห็นภาพ
3. จุดเน้นของการปฏิสัมพันธ์คือการแลกเปลี่ยนสารระหว่างกัน โดยการแลกเปลี่ยนสารนี้จะทำให้ผู้มีส่วนร่วมที่จะขบคิดตีความประเด็นต่างๆอย่างกว้างขวาง และประเด็นนั้นจะก่อให้เกิดสารใหม่ขึ้น
4. การปฏิสัมพันธ์จะต้องอยู่บนพื้นฐานของการเผชิญหน้ากัน (Face to Face)
5. การสื่อสารระหว่งบุคคลมักไม่มีโครงสร้างที่แน่ชัด มีกฎน้อยมากในการควบคุมความถี่รูปแบบ หรือเนื้อหาของสารระหว่างบุคคล

นิวคอมบ์ (Newcomb) (1963) ได้เสนอแบบจำลองการสื่อสารระหว่างบุคคลไว้ดังนี้



A หมายถึง บุคคล

B หมายถึง แหล่งสาร

X หมายถึง ปัญหา

เขาเรียกแบบจำลองนี้ว่า Co-Orientation คือทั้ง A และ B ต่างก็มีทัศนคติหรือความคิดต่อปัญหา X ขณะเดียวกัน A และ B จะมีการติดต่อสื่อสารกันมากขึ้นและมีแนวโน้มว่า A และ B จะมีทัศนคติหรือความคิดเกี่ยวกับปัญหา X คล้ายคลึงกัน ซึ่งหมายความว่าบุคคลจะพยายามสร้างความสมดุล (Balance, Symmetry) ให้เกิดขึ้นผ่านกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล

บริบทในการติดต่อสื่อสาร

การสื่อสารนั้นจะต้องเกิดขึ้นโดยมีความเกี่ยวข้องกับบริบทต่างๆมากมายแต่บริบทหลักที่มีความสำคัญต่อการสื่อสารมากได้แก่

1. บริบททางกายภาพ เช่น สภาพแวดล้อม ณ สถานที่ที่มีการสื่อสาร
2. บริบททางสังคม เช่น ความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ระหว่างผู้สนทนา, บทบาท, กฎเกณฑ์ของสังคม, ความเป็นมิตร เป็นต้น
3. บริบททางโลก เช่น เวลาที่เกิดการสนทนา

4. บริบททางวัฒนธรรม เช่น ความเชื่อของแต่ละสังคม
ซึ่งบริบทต่างๆจะเป็นปัจจัยสำคัญที่จะคอยแนะนำกับบุคคลว่าในการสื่อสารแต่ละครั้งควรจะสื่อสารเกี่ยวกับสิ่งใด หรือ จะสื่อสารเช่นไร

ช่องทางของการติดต่อสื่อสาร

การติดต่อสื่อสารเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการดำรงชีวิตของมนุษย์ทุกคน ไม่มีมนุษย์คนใดที่สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้โดยปราศจากการสื่อสาร โดยในการสื่อสารนั้นมีช่องทาง (Channel) ที่จะใช้เพื่อส่งผ่านสารจะบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งโดยพื้นฐานแล้วจะมีทั้งหมด 4 ช่องทางได้แก่

1. ช่องทางการได้ยิน Vocal Channel
2. ช่องทางการมองเห็น Visual Channel
3. ช่องทางการได้กลิ่น Olfactory Channel
4. ช่องทางการสัมผัส Tactile Channel

ปกติแล้วในการสื่อสารจะมีการใช้ช่องทางมากกว่าหนึ่งช่องทางในการสื่อสารไปพร้อมๆกัน โดยอัตโนมัติ โดยมีเหตุผลเพื่อให้การถอดรหัสข้อความของผู้รับสารนั้นถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารได้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

ความสำคัญของการสื่อสารแบบอวจนภาษา

การสื่อสารแบบอวจนภาษา (Nonverbal Communication) หมายถึงข้อความต่างๆที่ผู้คนใช้ในการติดต่อสื่อสารทั้งหมดยกเว้นการใช้ภาษา (Burgoon, Buller & Woodall, 1996)

การสื่อสารแบบอวจนภาษานั้นเป็นเครื่องมือสำคัญที่สุดในการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้สื่อสาร และผู้คนก็มักจะเชื่อถืออวจนภาษามากกว่าวจนภาษาเนื่องจากอวจนภาษาเป็นสิ่งที่โกหกบิดเบือนได้ยากและนับว่าเป็นสิ่งที่มีติดตัวทุกคนมาตั้งแต่กำเนิด

“แม้แต่คนตาบอดก็ยังมีการขยับมือของตนเองในระหว่างการพูดคุยสนทนาต่างๆที่ไม่เคยเห็นใครทำพฤติกรรมเช่นนั้น” (Freedman, 1996)

ทักษะในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ในการสื่อสารนั้นย่อมมีการแอบแฝงบริบทต่างๆเอาไว้ในการสนทนา การจะติดต่อสื่อสารให้ได้ผลดีนั้นผู้สื่อสารจะต้องสามารถอ่านออกถึงวัตถุประสงค์หรือนัยแอบแฝงที่เกิดขึ้นในการ

สื่อสารได้ การที่คนเรามีการซ่อนเร้นความนับไว้ในการสื่อสารนั้นเรียกว่า “การเล่นเกมของบุคคล”
“Games people play” (Eric Berne, 1964)

Eric Berne ได้วิเคราะห์สร้างรูปแบบของการสื่อสารและการวิเคราะห์รูปแบบของการสื่อสารนั้นๆไว้ เรียกว่า Transactional Analysis ซึ่งสิ่งนี้ช่วยให้เราสามารถเข้าใจกลไกของพฤติกรรมในการสื่อสารระหว่างบุคคลได้ดียิ่งขึ้น

Transactional Analysis นั้นประกอบด้วย

1. Ego State คือจุดยืนของผู้สื่อสารที่จะวางตัวในการสื่อแบ่งเป็น 3 รูปแบบได้แก่
 - Parent Ego State
 - Child Ego State
 - Adult Ego State

ซึ่งจุดยืนทั้งสามแบบนี้เรามีการเปลี่ยนแปลงการใช้แต่ละแบบอยู่ตลอดเวลาการที่เราสามารถมองออกถึงจุดยืนที่คู่สนทนาใช้จะมีส่วนช่วยอย่างมากในการตัดสินใจเลือกจุดยืนของเราเพื่อให้การสื่อสารดำเนินไปได้อย่างราบรื่น
2. Types of Transactions เป็นลักษณะของการตอบโต้กันภายในการสื่อสารแต่ละครั้งแบ่งออกเป็น 3 ประเภทได้แก่
 - Complementary Transactions การตอบสนองที่เลือกใช้ Ego State ได้เหมาะสม
 - Crossed Transactions การตอบสนองที่ไม่ตอบรับกับ Ego State
 - Ulterior Transactions การตอบสนองที่มีการแฝงความนับในการสื่อสารเป็นรูปแบบที่มักมีการใช้กันมากที่สุด
3. Life Positions คือทัศนคติที่เรามีต่อตนเองและต่อผู้อื่นที่เกิดขึ้นในระหว่างการสื่อสารแบ่งเป็นสองชนิดคือ OK และ not OK ซึ่งทัศนคติที่เกิดขึ้นนี้สามารถสร้างรูปแบบความสัมพันธ์ได้ 4 รูปแบบได้แก่
 - I'm OK and You're OK
 - I'm OK but You're not OK
 - I'm not OK but You're OK
 - I'm not OK nor You're not OK
4. Stroking คือพฤติกรรมใดๆก็ตามไม่ว่าจะเป็นวจนะภาษาหรืออวจนะภาษาที่มีการรับรองหรือดีตรานบุคคล แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

- Positive Stroke คือการรับรองเพื่อให้อีกฝ่ายรู้สึกดีกับตนเอง เช่น การชมเชย, การยิ้ม
- Negative Stroke คือการตีตราให้อีกฝ่ายรู้สึกไม่ดี หรือ เจ็บปวด เช่นการวิพากษ์วิจารณ์, การมองด้วยสายตาที่ไม่ดี

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

การสื่อสารนั้นเกิดขึ้นมาพร้อมๆกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ เราใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยให้การกระทำสิ่งต่างๆบรรลุผลตามที่ตั้งใจ และในปัจจุบันได้เกิดการสื่อสารมวลชนแบบใหม่ (New Media) ขึ้นมากมาย หนึ่งในนั้นคือการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication, CMC)

CMC เป็นการสื่อสารมวลชนที่มีพัฒนาการไปจากเดิมเช่น มีรูปแบบของการสื่อสารที่สามารถโต้ตอบไปกลับได้ (Interactive Communication) ซึ่งในอดีตการสื่อสารมวลชนมักเป็นการสื่อสารแบบทางเดียว (One-way Communication) นอกจากนั้นการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ยังทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่างๆดังนี้

1. ค่าใช้จ่ายในการสื่อสารที่ถูกลง
2. ทำให้ความหมายของระยะทางในด้านภูมิศาสตร์เปลี่ยนแปลงไป
3. ทำให้ความรวดเร็วในการสื่อสารเพิ่มมากขึ้น
4. การส่งข้อมูลในการสื่อสารทำได้มากขึ้น
5. ช่องทางในการแพร่กระจายของข้อมูลเพิ่มมากขึ้น
6. เป็นการสื่อสารที่สามารถโต้ตอบกันได้
7. สามารถควบคุมการรับสื่อได้มากขึ้น
8. ทำให้รูปแบบของการสื่อสารต่างๆควบรวมกันได้

(Croteau D. & Hoynes, 2000)

มีการคาดการณ์กันว่า เมื่อโลกก้าวเข้าสู่สหัสวรรษใหม่ จะมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่า 500 ล้านคนในกว่า 100 ประเทศทั่วโลก และเมื่อถึงเวลานั้นกำแพงที่กั้นระหว่างพรมแดนระหว่างประเทศและวัฒนธรรมต่างๆจะค่อยๆพังทลายลง พร้อมกับการก่อตัวของชุมชนแห่งใหม่ที่ยิ่งใหญ่และทรงพลังมากจนมิอาจบรรยายได้ ชุมชนนี้จะล่องลอยอยู่ในไซเบอร์ (Cyber) แต่ทว่ามีอยู่จริง และจะส่งผลกระทบต่อในทุกมิติของชีวิตมนุษย์และโดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อต่อสังคมทั้งในระดับท้องถิ่น และระดับมหภาค (กิตติ กั้นภัย, 2543)

ผศ.ดร. กิตติ กัณภัย (2543) ได้นิยามความหมายของ CMC ไว้ว่าเป็น การประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer Conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail, E-Mail) ซึ่งถือกำเนิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือต่างเวลากัน (Asynchronous) โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัส (Encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (Text Message) โดยจะถูกถ่ายทอด (Relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร ฉะนั้น คอมพิวเตอร์จึงเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ของการสื่อสารแบบ CMC

CMC มีความแตกต่างจากการสื่อสารอื่นๆ ตรงที่สามารถใช้เมื่อใดก็ได้ (Transient) โดยไม่มีเงื่อนไขในเรื่องของเวลาสำหรับการเสนอเนื้อหาเหมือนดังสื่ออื่นๆ รวมถึงยังมีความหลากหลายในแง่ของเส้นทางหรือช่องทาง (Multi-Model) ในการสื่อสารซึ่งเปิดโอกาสให้กับผู้สื่อสารในการกระทำใดๆ กับเนื้อสารก็ย่อมได้ นอกจากนี้ยังเป็นเครือข่ายที่มีลักษณะของความเป็นสากล (Universal Medium) อยู่ในตัวของมันเอง นั่นคือเป็นทั้งเครื่องรับและเครื่องลำเลียงข่าวสาร (Information processing machine) การสื่อสารทั้งหลายเหล่านี้ล้วนแตกต่างจากการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา (Face-to-Face Communication) ตรงที่จะไม่มีการเห็นลักษณะท่าทาง อากัปกริยา สีหน้าของผู้ที่สื่อสารด้วย ขณะที่คนกำลังเล่นเกมออนไลน์นั้น บุคคลดังกล่าวกำลังค่อยๆ พัฒนาความสัมพันธ์รูปแบบใหม่ ซึ่งอาจเรียกว่าเป็น "มิตรภาพบนคอมพิวเตอร์" (Computer friendship) ไปด้วยเช่นกัน คอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่กำลังครอบงำสภาพแวดล้อมส่วนบุคคล และลดทอนการติดต่อสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากันลงไป การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตานี้ ประกอบไปด้วยรูปแบบของสาร 2 ประเภท

1. การสื่อสารแบบวจนะภาษา (Verbal Communication) คือการสื่อสารที่ใช้รหัสเป็นถ้อยคำในภาษา โดยแต่ละถ้อยคำจะเป็นตัวแทนของความหมายต่างๆ ที่แต่ละภาษากำหนดและยอมรับกัน อาจเป็นการพูดหรือการเขียนก็ได้โดยตัวอักษรจะเป็นสัญลักษณ์ที่ชี้แทนเสียงในการพูด
2. การสื่อสารด้วยอวจนะภาษา (Nonverbal Communication) คือการสื่อสารที่ใช้รหัสซึ่งไม่ใช่ถ้อยคำหรือภาษาที่ไม่ใช่ถ้อยคำ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารอาจเป็นเครื่องหมาย กริยาท่าทาง น้ำเสียง วิธีการเปล่งเสียง ภาษาสัมผัส

เมื่อใดก็ตามที่คอมพิวเตอร์ที่อาศัยการพิมพ์ (Typing Written) ถูกใช้เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม โอกาสในการแสดงอวจนะภาษาจะหมดไปทันที คอมพิวเตอร์ทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเห็นการแสดงออกทางสีหน้า และท่าทางอื่นๆ ของคู่สื่อสาร การสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์นั้นยังจะทำให้ผู้สื่อสารมองไม่เห็นร่องรอยเกี่ยวกับบุคลิกภาพ (Personality Clues) อีกด้วย ซึ่งปกติแล้วจะ

มีอยู่ในการสื่อสารด้วยการเขียนขดหมายได้ตอบแบบต่างๆ เช่น ลายมือ เครื่องเขียนที่ใช้ ฯลฯ นอกจากนั้น การพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ยังทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเข้าใจความหมายทางสังคม (Social Meanings) ที่แฝงในน้ำเสียง ระดับเสียง และคุณภาพของเสียงของผู้สื่อสารอีกด้วย เช่น เสียงดังฟังชัด มีความหมายแสดงถึงความมั่นใจและการมีภูมิรู้ของผู้สื่อสาร เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ จึงกล่าวได้ว่า การสื่อสารด้วยการพิมพ์จากคอมพิวเตอร์จัดเป็นการสื่อสารที่ไม่สมบูรณ์ หากเปรียบเทียบกับ การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน (Face-to-Face Communication)

การเล่นเกมนอนไลน์จัดได้ว่าเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่งที่มีทั้งการสื่อสารแบบ วจนะภาษา และอวจนะภาษา ซึ่งในบริบทของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์นั้นการเล่นเกมนอนไลน์ที่ผู้เล่นมีความเป็นอิสระในการแสดงออกทางอารมณ์มากกว่าการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา โดยที่ไม่ต้องกังวลว่าตัวเองจะถูกประเมินจากคู่สื่อสารอย่างไรเนื่องจากการสื่อสารไม่ได้เห็นหน้าค่าตากันจริงๆ เป็นเพียงการสร้างตัวตนขึ้นมาในเกมเท่านั้น

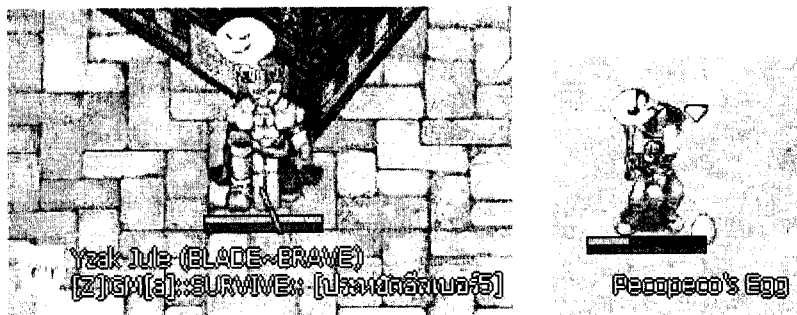
บรรทัดฐานทางสังคม (Norm and Regulations)

ความหมายทางสังคม (Social meanings) เป็นผลผลิตของทุกๆ สังคม หากเราพิจารณาว่า ชุมชนเทียมที่กำลังก่อตัวขึ้นนี้มีคุณสมบัติเป็นสังคมหนึ่ง เราคงกล่าวได้ว่าชุมชนนี้มีความหมายเป็นของตนเอง แต่เป็นความหมายที่เพิ่งจะเริ่มขึ้น (emergent) และแตกต่างไปจากความหมายทางสังคมในสังคมอื่นๆ ที่ปรากฏอยู่ในเชิงกายภาพที่สัมผัสได้ด้วยตาเนื้อชัดเจนกว่า ในการศึกษาความหมายทางสังคมที่สร้างขึ้นใน CMC จึงมักศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบการกระทำต่างๆ 4 ประการ ดังนี้

1. รูปแบบของการแสดงออก (Focus of Expression)

CMC นั้นนำไปสู่การสร้างรูปแบบการแสดงออกใหม่ๆ กลุ่มมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา กลุ่มสร้างหมายเฉพาะกลุ่ม (Group-specific meanings) ขึ้นมาด้วย และในที่สุดรูปแบบใหม่ของการใช้ถ้อยคำ (form of speech) หรือประเภทของการใช้ถ้อยคำสื่อสาร (genres) ก็มีลักษณะเฉพาะตัวของชุมชนหรือกลุ่มนั้น เช่นการใช้ "Graphic Icons" ที่เป็นเครื่องหมายวรรคตอนการแสดงหน้ายิ้ม เช่น (^_^) แทนการยิ้ม, (-_-) แทนหน้าโกรธ เป็นต้น ซึ่งนี่เป็นการแสดงออกชนิดใหม่ที่เป็นที่รู้จักกันดี ถ้อยคำและเครื่องหมายที่แสดงความหมายเฉพาะมีคำเรียกกันทั่วไปว่า "Emoticons" ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในชุมชนหรือกลุ่มเฉพาะจะเลือกสรรและเรียนรู้การใช้โดยการถอดรหัสเพื่อทำความเข้าใจระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการแสดงออกทางการสื่อสาร สัญลักษณ์แสดงความหมายลักษณะต่างๆ จะถูกใช้หมุนเวียนผ่านการปฏิสัมพันธ์ในหมู่ผู้ใช้ และเป็นเครื่องชี้ว่าผู้ใช้ตระหนักรู้ว่า ชุมชนของพวกเขา มีรูปแบบการแสดงออกที่มีลักษณะเป็นกลุ่ม

โดยเฉพาะ ผู้ที่อยู่ในกลุ่มหรือชุมชนเดียวกันเท่านั้นที่จะสามารถถอดรหัส (codification) เพื่อเข้าใจความหมายที่ถูกซ่อนไว้ได้



ตัวอย่างของ Emoticons ภายในเกมออนไลน์

(Ranarok Online)



ตัวอย่างของการแสดงอารมณ์ของตัวละครภายในเกมออนไลน์

(Yogurting)

2. การสร้างอัตลักษณ์ (Identity)

การสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาในบริบทของการสื่อสารแบบ CMC นั้นนับว่ามีการพัฒนาไปจากเดิมเนื่องจากในชุมชนเกมออนไลน์นั้นผู้เล่นสามารถกำหนดอาชีพ เพศ รวมถึงลักษณะของตัวละคร เช่น สีมผม รูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งการ ฯลฯ ได้เพื่อทดแทนตนเอง ในการสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมา ซึ่งบางครั้งอาจพบว่าการปกปิดความจริงในเรื่องของ เพศ ชื่อ สาเหตุที่ผู้เล่นไม่เปิดเผยความจริงส่วนตัวนั้นไม่ใช่เพราะกลัวผู้อื่นจะรู้ความจริงแต่เป็นเพราะการปกปิดเป็นส่วนหนึ่งของมายานำหลงไหลและการสร้างอัตลักษณ์ในลักษณะต่างๆดังกล่าวสัมพันธ์กับปัจจัยเชิงโครงสร้าง 4 ประการต่อไปนี้

- โครงสร้างของเวลากลุ่ม มีผลต่อศักยภาพในการสร้างอัตลักษณ์ กล่าวคือเวลาที่เพียงพอเป็นปัจจัยสำคัญต่อการก่อร่างสร้างอัตลักษณ์ และการแสดงออกโดยอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นของผู้สื่อสารหากมีเวลาไม่พอ การสร้างอัตลักษณ์ก็ไม่อาจเป็นไปได้ การวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับ Usenet พบว่า การสื่อสารแบบโต้ตอบรวดเร็ว

(Synchronistic) มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างความประทับใจต่อคู่สื่อสาร ทั้งนี้เพราะผู้สื่อสารสามารถใช้กลยุทธ์ควบคุมการแสดงออกซึ่งตัวตนได้อย่างทันท่วงที, ความถี่ในการเขียนสื่อสารต่อสัปดาห์ยังสัมพันธ์กับเรื่องอัตลักษณ์ในแง่ที่สามารถบอกความแตกต่างระหว่างผู้เขียนหนังสือมาก กับผู้เขียนหนังสือน้อยอีกด้วย

- บริบทภายนอก (External Contexts) และวัตถุประสงค์ของกลุ่ม (Group Purposes) มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ เช่น ใน "r.a.t.s." ที่กลุ่มสนับสนุนให้มีการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผู้สื่อสาร และต่อต้านการใช้ชื่อปลอม ภายใต้บริบทของผู้ที่สนใจเรื่องละครโทรทัศน์เหมือนกัน เป็นปัจจัยที่กำหนดให้ต้องแสดงตัวตนที่แท้จริง เพื่อประโยชน์ในการวิพากษ์วิจารณ์ เรื่องที่กลุ่มสนใจอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา
- ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ (system Infrastructure) มีผลต่อการใช้ "Signature Files" ว่าจะทำได้หรือไม่ หากทำไม่ได้อัตลักษณ์ก็จะมีรายละเอียดน้อย หรือคงสภาพเงื่อนงำ (Anonymous) ไว้มาก
- ลักษณะของผู้สื่อสารสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นใน CMC โดยอาศัยบุคลิกภาพ เช่น จำนวนการพูดประจำ ในชีวิตประจำวัน ผู้สื่อสารจะสามารถสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ (Re-Create) ซึ่งอาจมีลักษณะที่ไม่แตกต่างไปจากเดิม หรือแตกต่างไปจากเดิมบ้าง หรือแตกต่างโดยสิ้นเชิงก็เป็นได้

3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมในกระบวนการสื่อสาร

ความสัมพันธ์ใน CMC อาจเป็นไปได้ทั้งแบบที่เคยรู้จักหน้าค่าตากันมาก่อนที่จะมาสื่อสารแบบ CMC, การรู้จักคุ้นเคย หรือเคยคุยกันมาก่อนในชุมชนอื่นๆของ CMC ก่อนจะมาสู่การสื่อสารและสร้างสัมพันธ์ระหว่างกันในชุมชนเฉพาะแบบ การสื่อสารครั้งแรกจะนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนขึ้นในการสื่อสารครั้งต่อไป ภายใต้บริบทเดียวกัน

"ความสัมพันธ์" ในอีกมิติหนึ่งคือระหว่างผู้สื่อสาร (คน) กับอุปกรณ์สื่อสาร (คอมพิวเตอร์) ผู้สื่อสารประเภท "Heavy Users" จะใช้คอมพิวเตอร์เป็นเวลานานมากกว่าใช้โทรศัพท์หรือการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน กลุ่ม Heavy Users นี้สามารถแยกย่อยได้เป็น 2 กลุ่มคือ พวกฉลาดใช้เทคโนโลยี และพวกค่อนข้างฉลาดใช้เทคโนโลยี ทั้ง 2 กลุ่ม ล้วนมีความสามารถในการจัดการการไหลของสารได้เป็นอย่างดี กลุ่มที่มีความสามารถจัดการกับการไหลของสารซึ่งสัมพันธ์กับการ

จัดการเรื่อง “ความสัมพันธ์ On-line” นี้ อาจเรียกได้ว่าเป็น “ผู้เชี่ยวชาญทางสังคม” (Social Experts) คือพวกที่รู้และเข้าใจพร้อมทั้งจัดการกับกลไกความสัมพันธ์ภายในกลุ่มได้ด้วยการจัดการเกี่ยวกับการไหลของข้อมูลข่าวสาร โดยอาศัยความเชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยี กลุ่มคนเหล่านี้จะมองคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นชุมชนแห่งหนึ่ง และเป็นเครือข่ายการสื่อสารที่เป็นฐานรองรับความสัมพันธ์ทางสังคม กลุ่มคนดังกล่าวจะตีความเนื้อหาที่ถูกสื่อสารว่า เป็นการแสดงออกซึ่งค่านิยม และมองผลของการสื่อสารว่าเป็นการสร้างบทบาทขึ้นมาในชุมชน

ข้อค้นพบเกี่ยวกับประเด็นความสัมพันธ์อีกประการหนึ่งคือ ผู้ที่สร้าง “ความสัมพันธ์ On-line” จะขยายขอบข่ายไปสู่การใช้ช่องทางอื่นๆ เพิ่มขึ้นด้วย เช่น ผู้ที่มีความสัมพันธ์กับผู้ใช้สื่อสารอื่นๆ ใน CMC จะใช้ช่องทางการสื่อสารทางโทรศัพท์ จดหมาย และการพบปะแบบเห็นหน้าค่าตากันเพิ่มขึ้น

4. บรรทัดฐานของการแสดงออกทางพฤติกรรม (Behavioral norms)

การเกิดขึ้นและดำเนินไปอย่างต่อเนื่องของกลุ่ม CMC ใดๆ มักจะนำไปสู่การพัฒนาบรรทัดฐาน ความหมาย บุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ที่สมาชิกในกลุ่มจะใช้ร่วมกัน เพื่อกำหนดการแสดงออกทางพฤติกรรม บรรทัดฐานในกลุ่มเฉพาะกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งอาจถูกนำไปใช้เป็นบรรทัดฐานสำหรับกลุ่มอื่นๆ เช่น ตัวละครที่มีแสงเรืองอยู่รอบตัวและตัวจะเป็นที่ยอมรับถึงความสามารถในระดับสูง มีอำนาจ น่าเกรงขาม และเก่งกาจในสังคมของเกม Ragnarok Online เป็นต้น

สิ่งสำคัญของบรรทัดฐานกลุ่มคือ ผู้ใช้บรรทัดฐานในกลุ่มจะช่วยกันผลักดันให้เกิดการลงโทษในระดับสังคมเชิงโครงสร้าง (Structural and Social Sanctions) กับบุคคลที่เป็นภัยต่อระบบความหมายของกลุ่ม ซึ่งในแต่ละกลุ่มก็มีมาตรการหรือวิธีการลงโทษแตกต่างกันไป

บรรทัดฐานมีความสัมพันธ์กับปัจจัยเชิงโครงสร้างในประการต่างๆ ดังนี้

- บรรทัดฐานสัมพันธ์โดยตรงกับวัตถุประสงค์ของกลุ่ม บรรทัดฐานที่สร้างขึ้นต้องสอดคล้องรับกับความต้องการและความจำเป็นของชุมชน บรรทัดฐานดังกล่าวครอบคลุมทั้งมาตรฐานการแสดงออก (Standards of Behavior) และวิธีการลงโทษพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมที่เกิดขึ้น
- ระบบคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อการพัฒนาบรรทัดฐาน ศักยภาพของระบบโครงสร้างพื้นฐานจะเปิดโอกาสให้บรรทัดฐานบางอย่างเป็นไปได้ ในขณะที่บางอย่างทำไม่ได้ เช่น ระบบป้องกันคำหยาบ หรือถ้อยคำที่ไม่เหมาะสม จะไม่สามารถใช้ในการสื่อสารได้ภายในเกม

- บริบทภายนอกมีผลต่อบรรทัดฐานของกลุ่ม โดยเป็นบรรทัดฐานหรือมาตรฐานเดิมที่มีอยู่ก่อนซึ่งจะถูกนำมาใช้พัฒนาระบบบรรทัดฐานใหม่ในบริบท CMC ของชุมชนเฉพาะแห่งใหม่
- เนื่องจากการพัฒนาระบบบรรทัดฐานจำเป็นต้องอาศัยเวลา โครงสร้างของ CMC ที่มีความต่อเนื่องของเวลาจึงสอดคล้องกับการพัฒนาดังกล่าว และขณะเดียวกันบรรทัดฐานก็กลายเป็นปัจจัยกำหนดเรื่องเป็นเวลาได้เช่นกัน
- ลักษณะของกลุ่มและสมาชิกผู้สื่อสารในกลุ่มจะมีบทบาทต่อการพัฒนาบรรทัดฐาน

การพัฒนาและดำเนินไปของชุมชน CMC เกิดจากปัจจัยที่เป็นแรงผลักดันสำคัญ 5 ปัจจัยคือ โครงสร้างเวลาบริบทภายนอกคอมพิวเตอร์ โครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ วัตถุประสงค์ของกลุ่ม ลักษณะของกลุ่ม และสมาชิกภายในกลุ่ม ปัจจัยเหล่านี้มีความสัมพันธ์ส่งผลถึงกันและกระทบต่อมิติของสังคม

CMC นั้น ก่อให้เกิดบรรทัดฐานใหม่ขึ้นในสังคม รวมถึงรูปแบบการแสดงออกใหม่ด้วยซึ่งกฎระเบียบต่างๆในเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ก็นักสนับสนุนให้เกิดการแข่งขันแย่งชิงความเป็นหนึ่งเป็นหลัก

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อศึกษาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพเมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่อาจเกี่ยวข้องต่อการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพเมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์

สมมติฐานการวิจัย

1. บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์มีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert แตกต่างกันระหว่างตัวตนจริงกับตัวตนในสังคมเสมือนออนไลน์
2. บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานมีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert ของตัวตนจริงต่างจากบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งคราว

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์กับความต่างระหว่างบุคลิกภาพในความเป็นจริงกับในสังคมเสมือน

2. เพื่อนำผลการศึกษามาใช้เป็นแนวทางสำหรับการศึกษาในด้านบุคลิกภาพบนสังคม
เสมือน

บทที่ 2 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพเมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์ และศึกษาปัจจัยที่อาจเกี่ยวข้องต่อการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพเมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์

กลุ่มตัวอย่าง

ชายและหญิงที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและมีการใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมนาน 150 คนแบ่งเป็น 2 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 มีการเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ คือเล่นเกมเป็นระยะเวลาตั้งแต่ 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ขึ้นไป จำนวน 75 คน

กลุ่มที่ 2 มีการเล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งคราว คือเล่นเกมเป็นระยะเวลาน้อยกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 75 คน

เครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยมาตรวัดบุคลิกภาพด้าน Extrovert
มาตรวัดบุคลิกภาพด้าน Extrovert

มาตรวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ (Five-factor model of personality) พัฒนาโดยนางสาวจิราภรณ์ ดวงเพชร (2550) โดยผู้วิจัยนำเฉพาะส่วนของการวัดบุคลิกภาพแบบแสดงตัว (Extraversion) มาใช้

1. **ลักษณะของมาตรวัดบุคลิกภาพด้าน Extrovert** เป็นแบบวัดที่ให้ผู้ตอบรายงานตนเอง (self-report) มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า (likert scale) แบ่งเป็น 2 ตอน มีจำนวนข้อกระทงทั้งสิ้น 24 ข้อ
2. **การตอบแบบวัด** แต่ละข้อ ให้ผู้ตอบแบบสอบถาม ประเมินตนเองว่ามีพฤติกรรมและความรู้สึกตรงกับข้อความแต่ละข้อมากน้อยเพียงใด แบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้
 - **ใช่** หมายถึง ท่านเห็นว่าข้อความดังกล่าวตรงกับความรู้สึก และการกระทำของท่าน
 - **ไม่ใช่** หมายถึง ท่านเห็นว่าข้อความดังกล่าวไม่ตรงกับความรู้สึก และการกระทำของท่าน

- **ไม่แน่ใจ** หมายถึง ท่านไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าข้อความดังกล่าวตรง หรือ ไม่ตรงกับความรู้สึก และการกระทำของท่าน

3. **เกณฑ์การให้คะแนน** มาตรฐานบุคลิกภาพด้าน Extrovert นี้มีคะแนนในแต่ละข้อเป็น 0 หรือ 1 คะแนน ในมาตรวัดประกอบไปด้วยข้อความทางบวกและทางลบ เกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

คำตอบ	คะแนนข้อความทางบวก	คะแนนข้อความทางลบ
ใช่	1	0
ไม่ใช่	0	1
ไม่แน่ใจ	0	0

ข้อความทางบวกในมาตรวัดบุคลิกภาพด้าน Extrovert นี้มีจำนวน 16 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10, และ 11 ในมาตรวัดตอนที่ 2 ส่วนที่ 1, ข้อที่ 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10, และ 11 ในมาตรวัดตอนที่ 2 ส่วนที่ 2

ข้อความทางลบในมาตรวัดบุคลิกภาพด้าน Extrovert นี้มีจำนวน 8 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 3, 6, 9, และ 12 ในมาตรวัดตอนที่ 2 ส่วนที่ 1, ข้อที่ 3, 6, 9, และ 12 ในมาตรวัดตอนที่ 2 ส่วนที่ 2

4. ขั้นตอนการพัฒนามาตรวัดบุคลิกภาพด้าน Extrovert

ผู้วิจัยได้นำข้อกระทงส่วนของการวัดบุคลิกภาพแบบแสดงตัว (Extraversion) จากมาตรวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ (Five-factor model of personality) พัฒนาโดย นางสาวจิราภรณ์ ดวงเพชร (2550) มาใช้ โดยมีการปรับเปลี่ยนข้อความในส่วนของมาตรวัดสำหรับวัดบุคลิกภาพแบบ Extrovert ในสังคมเสมือนออนไลน์ทั้ง 12 ข้อ เพื่อให้มีความใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ แล้วนำไปให้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมด้านภาษา

ตัวอย่างข้อกระทงและการปรับเปลี่ยนข้อความ

ฉันชอบเข้าร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ

ตัวละครของฉันชอบเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆที่จัดขึ้นในเกม

5. การหาคุณภาพของเครื่องมือ

การประเมินคุณภาพของเครื่องมือ นางสาวจิราภรณ์ ดวงเพชร (2550) ได้นำมาตรวจวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ (Five-factor model of personality) ไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน แล้วเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อกระทงโดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับผลรวมของข้ออื่นๆ ในมาตร (Corrected item-total correlation หรือ CITC) โดยกำหนดนัยสำคัญที่ระดับ .05 และนำมาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ความคงที่แบบแอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient of internal consistency) มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .884 โดยในส่วนของเฉพาะของบุคลิกภาพแบบ Extrovert มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .845

ในส่วนของ การปรับเปลี่ยนข้อความ ผู้วิจัยได้นำมาตรวจวัดไปให้กลุ่มทดสอบ จำนวน 5 คน ทำแล้วสัมภาษณ์ความเข้าใจต่อแบบสอบถามว่าข้อความในส่วนของสังคมเสมือนออนไลน์มีความหมายคล้ายคลึงกับข้อความในส่วนของสังคมจริง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows ซึ่งได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

ในส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม จะใช้ค่าสถิติหาค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percent)

ในส่วนที่ 2 คะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert จะใช้สถิติเชิงพรรณนาหาค่ามัชฌิมเลขคณิต (Mean) ค่าสูงสุด (Maximum) ค่าต่ำสุด (Minimum) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) พิสูจน์คะแนน แล้วจึงหาความแตกต่างระหว่างคะแนนในแต่ละกลุ่มด้วย T-Test

บทที่ 3

ผลการวิจัย

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ตอนที่ 2 ผลการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

เพื่อความสะดวกจึงใช้สัญลักษณ์แทนความหมายต่างๆในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
ดังนี้

N	หมายถึง จำนวนตัวอย่างทั้งหมดที่ใช้ในการวิจัย
n	หมายถึง จำนวนตัวอย่างในการวิเคราะห์
M	หมายถึง ค่ามัชฌิมเลขคณิตหรือค่าเฉลี่ย
SD	หมายถึง ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 150 คนที่ได้ตอบคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวและแบบวัดบุคลิกภาพ โดยสถานภาพและข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างเป็นไปดังนี้

ตารางที่ 1

สถานภาพและข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง (N = 150)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	115	76.7
หญิง	35	23.3
รวม	150	100.0
2. อายุ		
12	1	0.7
13	6	4.0
14	5	3.3

ตารางที่ 1 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
15	6	4.0
16	9	6.0
17	18	12.0
18	28	18.7
19	19	12.7
20	16	10.7
21	9	6.0
22	15	10.0
23	4	2.7
24	2	1.3
25	5	3.3
26	3	2.0
27	2	1.3
28	1	0.7
29	1	0.7
รวม	150	100.0

ตารางที่ 1 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
3. สถานภาพ		
กำลังศึกษาในระดับมัธยมต้น	17	11.3
กำลังศึกษาในระดับมัธยมปลาย หรือ ปวช.	49	32.7
กำลังศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย หรือ ปวส.	67	44.7
ทำงาน	17	11.3
รวม	150	100.0
4. รายได้ต่อเดือน		
ต่ำกว่า 5,000 บาท	87	58.0
5,000 – 10,000 บาท	46	30.7
10,001 – 15,000 บาท	9	6.0
15,001 – 20,000 บาท	7	4.7
20,001 – 25,000 บาท	1	0.7
25,001 – 30,000 บาท	0	0
มากกว่า 30,000 บาท	0	0
รวม	150	100.0

ตารางที่ 1 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
5. แหล่งรายได้		
ค่าใช้จ่ายจากผู้ปกครอง	132	88.0
รายได้จากการทำงาน	18	12.0
รายได้จากการเล่นเกมออนไลน์	0	0
รวม	150	100.0

ตอนที่ 2 ผลการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์มีลักษณะบุคลิกภาพแบบExtrovert แตกต่างกันระหว่างตัวตนจริงกับตัวตนในสังคมเสมือนออนไลน์

ตารางที่ 2

แจกแจงความถี่และร้อยละของคะแนนบุคลิกภาพที่เปลี่ยนแปลง (N = 150)

คะแนนที่เปลี่ยนแปลง	จำนวนคน	ร้อยละ
0	10	6.7
1.00	28	18.7
2.00	28	18.7
3.00	24	16.0
4.00	23	15.3
5.00	19	12.7
6.00	9	6.0
7.00	4	2.7
8.00	3	2.0
9.00	2	1.3
รวม	150	100.0

ตารางที่ 3

ค่ามัชฌิมเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการเปลี่ยนแปลงคะแนนบุคลิกภาพ

คะแนน	n	M	SD	t
บุคลิกภาพแบบ Extrovert ในความเป็นจริง	150	5.29	1.96	
บุคลิกภาพแบบ Extrovert ในสังคมเสมือนออนไลน์	150	8.10	1.68	14.94***

***= $p < .001$

ผลการวิเคราะห์พบว่าบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์มีแนวโน้มที่จะมีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert ในสังคมเสมือนออนไลน์มากกว่าในสังคมจริงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 14.938$)

สมมติฐานที่ 2 บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานมีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert ของตัวตนจริง ต่างจากบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งคราว

ตารางที่ 4

ค่ามัชฌิมเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนบุคลิกภาพในสังคมจริง สังคมเสมือนออนไลน์แบ่งตามเวลาเล่นเกมเฉลี่ย

	n	คะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert					
		สังคมจริง			สังคมเสมือนออนไลน์		
		M	SD	t	M	SD	t
กลุ่มเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 20 ชั่วโมง / สัปดาห์	75	6.32	1.74		8.01	1.91	
กลุ่มเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 20 ชั่วโมง / สัปดาห์	75	4.27	1.61	7.51***	8.15	1.43	.29

***= $p < .001$

เมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์ ทั้งสองกลุ่มสร้างตัวละครที่มีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ใกล้เคียงกัน ในขณะที่ตัวจริงของผู้เล่นเกมเป็นเวลานานมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ต่ำกว่าผู้เล่นเกมเป็นครั้งคราวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 7.509, p < .001$)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

ข้อค้นพบเพิ่มเติม

ตารางที่ 5

ค่ามัชฌิมเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนบุคลิกภาพในสังคมจริง สังคมเสมือนออนไลน์แบ่งตามเวลาเล่นเกมเฉลี่ย(เพิ่มเติม)

	n	คะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert				t
		สังคมจริง		สังคมเสมือนออนไลน์		
		M	SD	M	SD	
กลุ่มเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 20 ชั่วโมง / สัปดาห์	75	6.32	1.74	8.01	1.91	7.21***
กลุ่มเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 20 ชั่วโมง / สัปดาห์	75	4.27	1.61	8.15	1.43	16.80***

***= $p < .001$

จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ระหว่างในสังคมจริงกับสังคมเสมือนออนไลน์ภายในกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มก็พบอีกว่า ไม่ว่าจะเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน หรือเป็นเวลาน้อยก็ตาม กลุ่มตัวอย่างก็ยังคงมีการเปลี่ยนแปลงของคะแนนบุคลิกภาพโดยในสังคมเสมือนนั้นจะมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert สูงกว่าในสังคมจริงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติไม่ว่าจะเป็นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ($t = 7.205, p < .001$) หรือ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ($t = 16.803, p < .001$) ก็ตาม

บทที่ 4

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์มีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert แตกต่างกันระหว่างตัวตนจริงกับตัวตนในสังคมเสมือนออนไลน์

ผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานที่ 1 พบว่าบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์สร้างตัวละครที่มีบุคลิกภาพแบบ Extrovert มากกว่าตัวตนจริง ($t = 14.938, df = 149, p < .05$)

ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากในสังคมเสมือนออนไลน์นี้ ผู้เล่นเกมโดยลำพัง ไม่ต้องเผชิญหน้ากับคนอื่น (Face to Face) เหมือนในสังคมจริง จึงไม่ต้องระวังตัวว่าผู้อื่นจะคิดอย่างไรกับตน ผู้เล่นเกมจึงสามารถสร้างตัวละครให้มีลักษณะ Extrovert ได้มากกว่าที่ตัวเขาเป็นอยู่จริง เพราะรู้สึกอิสระจากการถูกคู่สนทนาตัดสิน ด้วยรูปลักษณ์และบุคลิกภาพที่เขาเป็น

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังเป็นผู้ที่มีช่วงอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งยังมีมุมมองต่อบุคลิกภาพของตนเองไม่แน่นอน การเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพเมื่อมีโอกาสจึงมีโอกาสที่จะเกิดขึ้นได้ง่าย

สอดคล้องกับงานวิจัยของ Valkenburg (2005) ที่ได้ทำการวิจัยกับวัยรุ่นอายุ 18 ปี จำนวน 600 คน ในเรื่องลักษณะการใช้งานโปรแกรมสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตที่มีการตอบโต้ในฉับพลัน พบว่าวัยรุ่นจำนวน 50% จะมีการแสดงตัวเองในลักษณะที่ต่างกว่าตัวตนจริง คือแสดงเป็นคนที่มีอายุมากกว่าอายุจริงของตน และแสดงตนด้วยบุคลิกที่เกิดจากจินตนาการของตน

สมมติฐานที่ 2 บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานมีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert ของตัวตนจริง ต่างจากบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งคราว

ผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานที่ 2 เนื่องจากการวิเคราะห์พบว่าเมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์ ทั้งสองกลุ่มสร้างตัวละครที่มีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ใกล้เคียงกัน ในขณะที่ตัวจริงของผู้เล่นเกมเป็นเวลานานมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert สูงกว่าผู้เล่นเกมเป็นครั้งคราวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 7.509, p < .001$)

จะเห็นได้ว่าบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์ทั้งที่เล่นเป็นเวลาน้อยและเล่นเป็นเวลานานเมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์แล้วทั้งสองกลุ่มมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ใกล้เคียงกันมาก แต่

ในขณะที่คะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ในสังคมจริงระหว่างทั้งสองกลุ่มนั้นกลับแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด โดยกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานน้อยนั้นได้คะแนนสูงกว่า

เราจึงอาจอนุมานถึงสาเหตุของการที่บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานนั้นมักจะมีบุคลิกภาพในลักษณะเก็บตัวเป็นพื้นฐาน เมื่อบุคคลเหล่านั้นใช้ชีวิตอยู่ในสังคมจริงจึงไม่กล้าที่จะแสดงออกถึงความคิดความรู้สึกของตน แต่เมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์ซึ่งไม่ต้องเผชิญหน้ากันในระหว่างการสื่อสาร จึงทำให้ไม่ต้องกังวลกับภาพลักษณ์ของตนเองทำให้บุคคลสามารถที่จะแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพของตนออกมาได้อย่างเต็มที่

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Yuen (2001) ที่ได้กล่าวถึงการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตไว้ดังนี้ ในสังคมเสมือนบนอินเทอร์เน็ตแห่งนี้ เปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถที่จะปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพของตนจากรูปแบบที่ไม่อาจทำได้จริงในการสื่อสารที่ต้องมีการเผชิญหน้ากันในสังคม (Face to Face) ทั้งนี้เนื่องจากในสังคมอินเทอร์เน็ตนั้นมีความจำกัดในการส่งข้อมูลรวมถึงไม่มีการแสดงรูปลักษณ์ของผู้สนทนา จึงทำให้การสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ตนั้นปราศจากการถูกคู่สนทนาตัดสินด้วยรูปลักษณ์และบุคลิกภาพภายนอก และอาจทำให้ผู้ใช้งานขาดความยับยั้งชั่งใจที่จะแสดงออกในรูปของความก้าวร้าวในการสื่อสารที่มากกว่าปกติ

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ Yuen & Levin (2001) พบว่าเด็กนักเรียนที่มีบุคลิกที่ขี้อายมากกว่าปกติ มักจะเอาตนเองไปยึดติดอยู่กับสังคมเสมือนออนไลน์ เนื่องจากความเจ็บปวดจากการสื่อสารในสังคมปกติ จึงไม่น่าแปลกใจที่บุคคลกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานนั้นจะมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ต่ำกว่ากลุ่มบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลาน้อย

ข้อค้นพบเพิ่มเติม จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ระหว่างในสังคมจริงกับสังคมเสมือนออนไลน์ภายในกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม

พบอีกว่า ไม่ว่าจะเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลามาก หรือเป็นเวลาน้อยก็ตาม กลุ่มตัวอย่างก็ยังคงมีการเปลี่ยนแปลงของคะแนนบุคลิกภาพโดยในสังคมเสมือนนั้นจะมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert สูงกว่าในสังคมจริงไม่ว่าจะเป็นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ($t = 7.205, p < .001$) หรือ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ($t = 16.803, p < .001$) ก็ตาม

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพเมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่อาจเกี่ยวข้องต่อการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพเมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์

สมมติฐานในการวิจัย

1. บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์มีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert แตกต่างกันระหว่างตัวตนจริงกับตัวตนในสังคมเสมือนออนไลน์
2. บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานมีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert ของตัวตนจริงต่างจากบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งคราว

กลุ่มตัวอย่าง

ชายและหญิงที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและมีการใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมน

จำนวน 150 คนแบ่งเป็น 2 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 มีการเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ คือเล่นเกมเป็นระยะเวลาตั้งแต่ 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ขึ้นไป จำนวน 75 คน

กลุ่มที่ 2 มีการเล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งคราว คือเล่นเกมเป็นระยะเวลาน้อยกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 75 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยมาตรวัดบุคลิกภาพด้าน Introvert -

Extrovert

มาตรวัดบุคลิกภาพด้าน Extrovert

มาตรวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ (Five-factor model of personality) พัฒนาโดยนางสาวจิราภรณ์ ดวงเพชร (2550) โดยผู้วิจัยนำเฉพาะส่วนของการวัดบุคลิกภาพแบบแสดงตัว (Extraversion) มาใช้

ลักษณะของมาตรวัดบุคลิกภาพด้าน Extrovert เป็นแบบวัดที่ให้ผู้ตอบรายงานตนเอง (self-report) มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า (likert scale) มีจำนวนข้อกระทงทั้งสิ้น 24 ข้อ

การตอบแบบวัด แต่ละข้อ ให้ผู้ตอบแบบสอบถาม ประเมินตนเองว่ามีพฤติกรรมและความรู้สึกตรงกับข้อความแต่ละข้อมากน้อยเพียงใด แบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

- a. **ใช่** หมายถึง ท่านเห็นว่าข้อความดังกล่าวตรงกับความรู้สึก และการกระทำของท่าน
- b. **ไม่ใช่** หมายถึง ท่านเห็นว่าข้อความดังกล่าวไม่ตรงกับความรู้สึก และการกระทำของท่าน
- c. **ไม่แน่ใจ** หมายถึง ท่านไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าข้อความดังกล่าวตรงหรือไม่ตรงกับความรู้สึก และการกระทำของท่าน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยเข้าชี้แจงกับกลุ่มตัวอย่างถึงเหตุผลของการทำแบบสำรวจ
2. ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของการเล่นเกมออนไลน์ (ระยะเวลาที่เล่น, จำนวนตัวละครที่มี, ตัวละครใดที่ใช้บ่อย, ลักษณะของตัวละคร ฯลฯ)
3. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างตอบมาตรวัดบุคลิกภาพ ในฐานะของตนเอง
4. ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างตอบมาตรวัดบุคลิกภาพ ในฐานะของตัวละครหลักที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมออนไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูล

อาศัยโปรแกรม SPSS ในการวิเคราะห์หาความแตกต่างระหว่างคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ภายในสังคมจริงและสังคมเสมือนออนไลน์

ผลการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์มีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert แตกต่างกันระหว่างตัวตนจริงกับตัวตนในสังคมเสมือนออนไลน์

ผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานที่ 1 พบว่าบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์สร้างตัวละครที่มีบุคลิกภาพแบบ Extrovert มากกว่าตัวตนจริง ($t = 14.938, df = 149, p < .05$)

สมมติฐานที่ 2 บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานมีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert ของตัวตนจริง ต่างจากบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์เป็นครั้งคราว

ผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานที่ 2 เนื่องจากการวิเคราะห์พบว่าเมื่ออยู่ในสังคมเสมือนออนไลน์ ทั้งสองกลุ่มสร้างตัวละครที่มีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ใกล้เคียงกัน ในขณะที่ตัวจริงของผู้เล่นเกมเป็นเวลานานมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert สูงกว่าผู้เล่นเกมเป็นครั้งคราวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 7.509, p < .001$)

ข้อค้นพบเพิ่มเติม จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert ระหว่างในสังคมจริงกับสังคมเสมือนออนไลน์ภายในกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มพบอีกว่าไม่ว่าจะเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลามาก หรือเป็นเวลาน้อยก็ตาม กลุ่มตัวอย่างก็ยังคงมีการเปลี่ยนแปลงของคะแนนบุคลิกภาพโดยในสังคมเสมือนนั้นจะมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Extrovert สูงกว่าในสังคมจริงไม่ว่าจะเป็นกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ($t = 7.205, p < .001$) หรือ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ($t = 16.803, p < .001$) ก็ตาม

ข้อจำกัดและเสนอแนะ

1. ในการทำวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นไปยังพฤติกรรมที่ตัวละครแสดงออกในสถานการณ์ต่างๆภายในเกมออนไลน์ แต่ไม่ได้ลงลึกถึงรายละเอียดของลักษณะของตัวละครที่ผู้ร่วมวิจัยใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ว่ามีลักษณะเหมือนหรือต่างกับตนเองเพียงไร, เป็นเพศเดียวกันหรือไม่
2. มีการวัดบุคลิกภาพเพียงด้านเดียวคือ Extrovert
3. รูปแบบของการสื่อสารผ่านสังคมเสมือนออนไลน์นอกจาก MMORPG ยังมีรูปแบบอื่นๆอีก เช่น Bulletin Board System (BBS), Instant Message Program (IRC, MSN Messenger), Web Camera

รายการเอกสารอ้างอิง

- Jayne, G. (2007). *Psychology and the internet. (2nd ed.)*. Grant MacEwan College, Edmonton, Alberta, Canada.
- Bernd, M., Franz. M., & Astrid. S. (2006). Personality in cyber space: personal web sites as media for personality expressions and impressions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 96, 1014-1031.
- Steven V. R., & Heather A. H. (2003). Exploring the accuracies and inaccuracies of personality perception following internet-mediated communication. *Journal of Research in Personality*, 37, 446-467.
- Storm A. K., & Danielle M. (2007). Internet self-help and support groups: the pros and cons of text-base mutual aid. *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implication*, 221-244.
- Jayne, G., & Heather V. S. (2007). Self online: Personality and demographic Implications. *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implication*, 55-73.
- ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี. (2545). การเปลี่ยนแปลงตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจษฎา ชนะโรค. (2530). ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับวิธีการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พนมกร ดังทัตสวัสดิ์ (2548). ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์"แร็กนาร์็อก". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พงษ์ ผาวิจิตร. (2550). X-RAY คนไทย 360°. กรุงเทพมหานคร: สุานบุ๊คส์.

ภาคผนวก

ตัวอย่างแบบสอบถาม

แบบวัดบุคลิกภาพ

แบบวัดบุคลิกภาพฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อวัดความคิด ความรู้สึก และการกระทำของท่านโดยทั่วไปในสถานการณ์ต่างๆ คำถามทุกข้อไม่มีคำตอบที่ถูก หรือ ผิด และจะไม่มีผลกระทบต่อตัวท่านแต่อย่างใด กรุณาอ่าน และตอบคำถามทุกข้อตามความรู้สึกที่ท่านมีอย่างแท้จริง คำตอบที่ได้จะถือเป็นความลับ และนำผลไปใช้เพื่อการวิจัยเท่านั้น

การให้ข้อมูลอย่างถูกต้อง ครบถ้วน และตรงกับความรู้สึกที่ท่านมีอย่างแท้จริง จะเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่ท่านให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ผู้วิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

กรุณาอ่านข้อคำถามแต่ละข้อ และตอบคำถามทุกข้อตามความเป็นจริง

1. เพศ

ชาย หญิง

2. อายุ _____ ปี

3. สถานภาพ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

กำลังศึกษาในระดับมัธยมต้น

กำลังศึกษาในระดับมัธยมปลาย หรือ ปวช.

กำลังศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย หรือ ปวส.

ทำงาน

4. รายได้ต่อเดือนของท่าน

ต่ำกว่า 5,000 บาท 5,000 – 10,000 บาท

10,001 – 15,000 บาท 15,001 – 20,000 บาท

20,001 – 25,000 บาท 25,001 – 30,000 บาท

มากกว่า 30,000 บาท

5. แหล่งรายได้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ค่าใช้จ่ายจากผู้ปกครอง

รายได้จากการทำงาน

รายได้จากการเล่นเกมออนไลน์

6. ระยะเวลาของการเล่นเกมออนไลน์โดยเฉลี่ยในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา

น้อยกว่า 20 ชั่วโมง/สัปดาห์

มากกว่า 20 ชั่วโมง/สัปดาห์

ตอนที่ 2 ส่วนที่ 1 แบบวัดบุคลิกภาพ

คำถามในส่วนนี้จะเกี่ยวกับความรู้สึก และกระทำของท่านโดยทั่วไป ในแต่ละคำถามให้
เลือกคำตอบว่า “ใช่” “ไม่ใช่” หรือ “ไม่แน่ใจ” โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

จงพยายามตัดสินใจตอบว่า “ใช่”หรือ“ไม่ใช่” และพยายามเลือกช่อง “ไม่แน่ใจ” เมื่อ
จำเป็นจริงๆ เท่านั้น

โดยทั่วไปแล้ว	ใช่	ไม่ใช่	ไม่แน่ใจ
1. ฉันชอบให้มีคนอยู่รอบข้าง			
2. ฉันเป็นคนหัวเราะง่าย			
3. ฉันไม่คิดว่าตนเองเป็นคนร่าเริง			
4. ฉันชอบพบปะพูดคุยกับคนอื่นไม่ว่าจะเป็นคน รู้จักหรือคนแปลกหน้า			
5. ฉันชอบเข้าร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ			
6. ปกติแล้วฉันชอบที่จะทำงานคนเดียว			
7. ฉันมักรู้สึกที่ตัวฉันเต็มไปด้วยพลัง ความสามารถเสมอ			
8. ฉันเป็นคนร่าเริงและมีขวัญกำลังใจสูง			
9. ฉันไม่ใช่คนมองโลกในแง่ดี			
10. ชีวิตของฉันคือการก้าวไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว			
11. ฉันเป็นคนกระตือรือร้น			
12. ฉันชอบที่จะทำอะไรคนเดียวมากกว่าเป็นผู้นำ คนอื่น			

ตอนที่ 2 ส่วนที่ 2 แบบวัดบุคลิกภาพในสังคมเสมือนออนไลน์

คำถามในส่วนนี้จะเกี่ยวกับความรู้สึก และกระทำของท่านขณะที่ท่านกำลังเล่นเกมออนไลน์ ในแต่ละคำถามให้เลือกคำตอบว่า “ใช่” “ไม่ใช่” หรือ “ไม่แน่ใจ” โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

จงพยายามตัดสินใจตอบว่า “ใช่”หรือ“ไม่ใช่” และพยายามเลือกช่อง “ไม่แน่ใจ” เมื่อจำเป็นจริงๆเท่านั้น

ขณะที่กำลังเล่นเกมออนไลน์	ใช่	ไม่ใช่	ไม่แน่ใจ
1. ฉันชอบให้มีตัวละครของผู้เล่นอื่นอยู่รอบๆ ตัวละครของฉัน			
2. ตัวละครของฉันเป็นคนหัวเราะง่าย			
3. ตัวละครของฉันไม่ได้มีลักษณะเป็นคนรำเริง			
4. ตัวละครของฉันชอบพบปะพูดคุยกับตัวละครของผู้เล่นอื่นทั้งที่รู้จัก และไม่รู้จักกันมาก่อน			
5. ตัวละครของฉันชอบเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นในเกม			
6. ปกติแล้วตัวละครของฉันมักเล่นเกมคนเดียวโดยไม่พึ่งพาปาร์ตี้หรือกิลด์			
7. ตัวละครของฉันเต็มไปด้วยพลังความสามารถเสมอ			
8. ตัวละครของฉันเป็นคนรำเริงและมีขวัญกำลังใจสูง			
9. ตัวละครของฉันไม่ใช่คนมองโลกในแง่ดี			
10. ตัวละครของฉันมีความสามารถ เก่งกาจ และประสบความสำเร็จได้อย่างรวดเร็ว			
11. ตัวละครของฉันเป็นคนกระตือรือร้น			
12. ตัวละครของฉันชอบที่จะทำอะไรคนเดียวมากกว่าเป็นหัวหน้าปาร์ตี้หรือกิลด์			