

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับการเล่นเกมที่มัลแวร์ร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิดและทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางประกอบการวิจัย ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์
2. แนวคิดและทฤษฎีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ
3. แนวคิดเกี่ยวกับเกมที่มีมัลแวร์ร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม
4. แนวคิดเกี่ยวกับเกมที่มีมัลแวร์ร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม
5. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่น
6. แนวคิดและทฤษฎีจิตวิทยาวัยรุ่น
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

สื่อบันเทิงในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ ถือเป็นสื่อให้ความบันเทิงชนิดหนึ่งที่มีกลุ่มชนขนาดใหญ่ที่มีความหลากหลายและไม่จำเป็นต้องรู้จักอยู่ในสังคมเดียวกันหรือมีประสบการณ์ร่วมกันมาก่อน ผู้เสพสื่อบันเทิงเกมคอมพิวเตอร์แต่ละคนจะมีลักษณะที่แตกต่างกันในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะลักษณะทางประชากร (Demographic Characteristics) ซึ่งได้แก่ เพศ การศึกษา อายุ สถานภาพ ภูมิลำเนา และสถานทางเศรษฐกิจและสังคม โดยผู้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันจะมีพฤติกรรม ความสนใจ ในการรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกันไปด้วย การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางประชากรศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจ ความเกี่ยวพันระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์กับการรับสารประเภทสื่อเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

เพศ ลักษณะทางเพศ เป็นลักษณะทางประชากรที่บุคคลได้รับมาแต่กำเนิด ในประชากรกลุ่มใด ๆ ก็ตาม จะประกอบด้วยประชากรเพศชาย (Male) และ ประชากรเพศหญิง (Female) ซึ่งโดยปกติแล้วจะมีจำนวนที่ใกล้เคียงกันเพราะธรรมชาติได้สร้างความสมดุลทางเพศมาให้กับประชากรทุกกลุ่มเพศ เป็นปัจจัยพื้นฐานด้านร่างกายที่แตกต่างกันของบุคคล เป็นสถานภาพที่มีมาแต่กำเนิดของบุคคล เมื่อเป็นสมาชิกของกลุ่ม เพศจะเป็นตัวกำหนดบทบาทหน้าที่ของบุคคล

ตลอดจนพัฒนาการต่าง ๆ ในแต่ละช่วงวัยก็มีความแตกต่างกันด้วย ความแตกต่างทางเพศทำให้บุคคลมีพฤติกรรมติดต่อดสื่อสารที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เพศหญิงมีแนวโน้มและมีความต้องการที่จะส่งและรับรู้ข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่ได้มีความต้องการที่จะส่งและรับรู้ข่าวสารแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดจากการรับรู้ข่าวสารนั้นด้วย (Wile Goidhaborsadore and Yates, 2002, p.114 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์, 2546, หน้า 40) แมคคี Mckee, 1962 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์ (2546, หน้า 40) ศึกษาพบว่า ผู้ชายมีความสามารถทางการจำรูปทรงสิ่งของได้ แม้ว่าจะตั้งพลิกแพลงในท่าต่าง ๆ หรือสามารถที่จะเห็นความสัมพันธ์ ของ Space – Form ในจินตนาการได้ ส่วนพาเทลและกอร์ดอน Patel and Gordon, 1960 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์ (2546, หน้า 40) ศึกษาพบว่า เด็กหญิงมีแนวโน้มที่จะสามารถคล้อยตามผู้อื่น หรือถูกชักจูงใจได้ง่ายกว่าเด็กชาย สอดคล้องกับการวิจัยของ คิมเบอร์ Kimber, 1974 อ้างถึงใน สุชา จันทรโสม (2544, หน้า 75) ที่ศึกษาพบว่า เด็กหญิงสามารถรับรู้ข่าวสารและเลียนแบบพฤติกรรมบุคลิกภาพของผู้อื่นได้ง่ายกว่าเด็กชาย ผลการศึกษาและวิจัยของ เบอแนต และโคเฮน (Bennett And Cohen, 1959 อ้างถึงใน สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2541, หน้า 56) ที่ศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติของความแตกต่างกันระหว่างเพศชายกับเพศหญิงยังพบว่า เพศชายมีความคิดหนักแน่นมากกว่าความคิดของเพศหญิง แต่เพศหญิงจะมีความละเอียดและรอบคอบในด้านความคิดมากกว่าเพศชายซึ่งจะส่งผลกระทบต่อกระบวนการรับรู้ข่าวสารและการวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตในขั้นต่อไปอีกด้วย

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ประชากรทั้ง 2 เพศ ได้แก่ เพศหญิง และ เพศชาย ตามกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

ระดับการศึกษา การศึกษาในที่นี้หมายถึง ระดับการศึกษาที่ได้รับจากสถาบันการศึกษา และที่ได้รับจากประสบการณ์ของชีวิต การศึกษาบ่งบอกถึงความสามารถในการเลือกรับสื่อต่าง ๆ และอัตราการรู้หนังสือ ระดับการศึกษาจะทำให้คนมีความรู้ ความคิด ตลอดจนความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ กว้างขวางลึกซึ้งแตกต่างกันออกไป ทำให้ผู้พูดสามารถแยกความเหมาะสมของเนื้อหาตัวอย่างที่จะยกมากล่าวได้ การศึกษานอกจากจะทำให้บุคคลมีศักยภาพเพิ่มขึ้นแล้ว การศึกษายังทำให้เกิดความแตกต่างทางทัศนคติ ค่านิยม และคุณธรรมความคิดดีอีกเช่นกัน นอกจากนี้ ปรมะ สตะเวทิน (2546, หน้า 116) ยังได้กล่าวว่า การศึกษา เป็นลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่ง ที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ดังนั้น คนที่ได้รับการศึกษาในระดับที่ต่างกันยุคสมัยที่ต่างกัน ระบบการศึกษาแตกต่างกันสาขาวิชาที่แตกต่างกัน จึงมีความรู้สึกนึกคิด อุดมการณ์ และความต้องการที่แตกต่างกันไปอีกด้วย

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย ใช้กลุ่มประชาชน ที่มีการศึกษาในระดับมัธยม ปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก ของประชากรกรุงเทพมหานคร

อายุ เป็นคุณลักษณะทางประชากรอีกลักษณะหนึ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามระยะเวลาของการมีชีวิตอยู่หรือตามวัยของบุคคลเป็นลักษณะประจำตัวบุคคลที่สำคัญมากกว่า การศึกษาและวิเคราะห์ทางประชากรศาสตร์ โดยอายุจะแสดงถึงวัยวุฒิของบุคคล และเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความสามารถในการทำ ความเข้าใจเนื้อหาและข่าวสารรวมถึงการรับรู้ต่าง ๆ ได้มากน้อยต่างกัน การมีประสบการณ์ในชีวิตที่ผ่านมาแตกต่างกัน หรืออีกประการหนึ่งคืออายุจะเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความสนใจในประเด็นต่าง ๆ เช่น เรื่องการเมือง ความสนุกสนาน การเตรียมตัวสร้างอนาคต เป็นต้น นอกจากนั้นก็ชี้ให้เห็นถึงอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปในกลุ่มคนที่มีวัยต่างกัน อันเนื่องมาจากกระบวนการคิดและตัดสินใจที่ผ่านการกลุ่มกรองจากประสบการณ์ของช่วงวัยที่จะส่งผลต่อกระบวนการคิดและการควบคุมทางอารมณ์ของแต่ละช่วงอายุของบุคคล

จากการศึกษาของ ทอแรนซ์ Tarrance, 1962 อ้างถึงใน กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์ (2546, หน้า 42) เรื่องความละเอียดลออ ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์ พบว่า อายุที่เพิ่มขึ้นของเด็กจะทำให้มีความคิดที่รอบคอบเพิ่มมากขึ้น อายุหรือวัยเป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีความแตกต่างในเรื่องความคิด และพฤติกรรม บุคคลที่มีอายุมากพฤติกรรมตอบสนองต่อการติดต่อสื่อสารต่างจากบุคคลที่มีอายุน้อยและบุคคลที่มีอายุน้อยจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อการติดต่อสื่อสารเปลี่ยนไปเมื่อตนเองมีอายุมากขึ้น Myer Myer, 1999, p.5 อ้างถึงใน สุชา จันทร์เอม (2544, หน้า 56)

คนในแต่ละยุคสมัยล้วนผ่านการถูกดูแลเลี้ยงดู และเติบโตท่ามกลางสภาพแวดล้อม และเจริญก้าวหน้าทางด้านสังคม และเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน เมื่อเติบโตขึ้นมาทำให้รูปแบบการใช้ชีวิตของคนในแต่ละยุค แต่ละสมัยก็ต่างกันออกไปอย่างสิ้นเชิง จึงทำให้ผู้คนมากมายต่างให้ความสนใจ ที่จะศึกษาเรื่องราว ของคนในแต่ละรุ่นเกี่ยวกับยุคสมัย หรือที่เราเรียกกันแบบสากลว่า เจนเนอเรชัน (Generation)

Generation Z กลุ่ม Generation Z คือ คนที่เกิดช่วงปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา Gen Z อาจเรียกว่า เป็น iGeneration, internet generation หรือ Silent Generation (เจนเจียบ) เนื่องจากการสื่อสาร ระหว่างคนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นการสื่อสารผ่านข้อความบนหน้าจอมือถือ หรือคอมพิวเตอร์แทนการ พูด เรียกได้ว่าเป็นยุคสังคมก้มหน้าตาติดจอ สมาร์ทโฟนเป็นอวัยวะของชาว Gen Z เป็นมนุษย์ข้อมูล และสถิติที่ห่วงอนาคต เชื่อมโลก เชื่อมวัฒนธรรมได้อย่างรวดเร็ว ทำเพื่อตัวเองก่อน มีแนวโน้มเป็น มนุษย์หลายงาน ความอดทนต่ำ ยังต้องการความรักและ

ความห่วงใย ชอบประสบความสำเร็จอย่าง รวดเร็ว กล้าคิดและกล้าถามมากขึ้นกว่าคนรุ่นก่อน ชอบข้อมูลแนวกราฟ ภาพ สถิติชัดเจน เน้นข้อมูล สั้น ๆ ที่เข้าใจง่าย ๆ โดยหากอ้างอิงการแบ่ง เจเนอเรชันตามการศึกษาของนักวิจัย (ธรรมรัตน์ อยู่พรต, 2556)

เนื่องจากเรื่องที่ผู้วิจัยกำลังศึกษาคือเรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยีและโลกออนไลน์ ผู้วิจัย จึงให้กลุ่มประชากรเป็นช่วง Generation Z ที่มีความสนใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี ใช้คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน ที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปี

สถานภาพ สถานภาพสมรส หมายถึง การครองเรือนซึ่งอาจแบ่งออกได้เป็น คนโสด สมรส หม้าย หย่า หรือแยกกันอยู่ลักษณะความแตกต่างด้านขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อถือ ทางด้านศาสนา ย่อมมีอิทธิพลต่อสถานภาพการสมรส ซึ่งมีผลโดยตรงต่อการรับรู้ข่าวสาร สถานภาพสมรสของบุคคลจะบ่งบอกถึงควมมีอิสระในการตัดสินใจและอิทธิพลต่อกระบวนการคิด การวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร สตรีที่สมรสแล้วและสตรีที่ยังโสดย่อมมีกระบวนการรับข่าวสารที่ แตกต่างกันอันเนื่องมาจากสภาพครอบครัว และอิทธิพลของจำนวนบุคคลรอบข้าง

สถานภาพครอบครัว ลักษณะสำคัญ 3ประการ คือ เข้าสู่ชีวิตสมรส (อายุแรกสมรส) การแตกแยกของชีวิตสมรส (อันเนื่องมาจากการตาย, การแยกกันอยู่, การหย่าร้าง) และการสมรสใหม่ (ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2541) สถานภาพสมรสเป็นคุณลักษณะทางประชากรที่สำคัญที่ เกี่ยวข้องกับเรื่องทางเศรษฐกิจ สังคม กฎหมาย ประเด็นสำคัญที่สุด ในการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบ เกี่ยวกับสถานภาพสมรสของประชากร คือ ประเภทของสถานภาพสมรส องค์การสหประชาชาติ ได้รวบรวมและแบ่งแยกประเภทของสถานภาพสมรส ดังนี้

1. โสด
2. สมรส
3. หม้ายและไม่สมรสใหม่
4. หย่าร้างและไม่สมรสใหม่
5. สมรสแต่แยกกันอยู่โดยไม่ถูกต้องตามกฎหมาย

สถานภาพสมรส มีส่วนสำคัญต่อการตัดสินใจของบุคคล คนโสดจะมีอิสระทางความคิด มากกว่าคนที่แต่งงานแล้ว การตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ จะต้องใช้เวลาน้อยกว่าคนที่แต่งงานแล้ว เนื่องจากไม่มีภาระผูกพัน หรือคนที่ต้องอยู่ในความรับผิดชอบมากเท่าคนที่แต่งงานแล้ว อาจจะมี ผลต่อการตัดสินใจที่จะลอกเลียนแบบตัวละครในเกมต่าง ๆ ได้หรือไม่

รายได้ สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม จะเป็นเครื่องชี้วัดถึงเรื่องทีกลุ่มจะสนใจรับรู้ข่าว บุคคลที่มีสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมที่แตกต่างกันทั้งการประกอบอาชีพ รายได้ ศาสนา

รวมไปถึงสถานภาพสมรสย่อมส่งผลต่อการรับสารที่แตกต่างกันด้วย ธีระภัทร์ เอกผาชัยสวัสดิ์ (2551, หน้า 87)

ความมั่นคงทางเศรษฐกิจและครอบครัว รายได้ของบุคคลแสดงถึงฐานะทางเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญแสดงถึงการมีศักยภาพในการดูแลตนเอง บ่งบอกถึงอำนาจการใช้จ่ายในการบริโภคข่าวสาร ผู้ที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจสูงจะมีโอกาสที่ดีกว่าในการแสวงหาสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการดูแลตนเอง ผู้ที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจต่ำจะมีการศึกษาน้อย ทำให้มีข้อจำกัดในการรับรู้ เรียนรู้ ตลอดจนการแสวงหาความรู้และประสบการณ์ในการดูแลตนเอง

รายได้ และสถานภาพทางสังคม ของบุคคลมีอิทธิพลอย่างสำคัญต่อปฏิกริยาของผู้รับสาร ที่มีต่อผู้ส่งสาร เพราะแต่ละคนมีวัฒนธรรมประสบการณ์ ทัศนคติ ค่านิยมและเป้าหมายที่ต่างกัน ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างปัจเจกบุคคล (Individual Differences Theory) ของเดอร์เฟออร์ (De Fleur, 1996) ได้เสนอหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีความแตกต่าง ระหว่าง ปัจเจกบุคคล ดังนี้

1. มนุษย์เรามีความแตกต่างอย่างมากในองค์ประกอบทางจิตวิทยาบุคคล
2. ความแตกต่างนี้ บางส่วนมาจากลักษณะแตกต่างทางชีวภาคหรือทางร่างกายของแต่ละบุคคล แต่ส่วนใหญ่แล้วจะมาจากความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้
3. มนุษย์ซึ่งถูกชูปเลี้ยงภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ จะเปิดรับความคิดเห็นแตกต่างกันไปอย่างกว้างขวาง
4. จากการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมทำให้เกิดทัศนคติ ค่านิยมและความเชื่อถือที่รวมเป็นลักษณะทางจิตวิทยาส่วนบุคคลที่แตกต่างกันไป

รายได้อาจเป็นส่วนหนึ่งที่สัมพันธ์กันระหว่างการเปิดรับสื่อจากเกมคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบต่าง ๆ คนที่มีรายได้ที่มากกว่าอาจเข้าถึงสื่อเกมคอมพิวเตอร์ได้มากกว่าอันเนื่องมาจากราคาเกมคอมพิวเตอร์ที่มีราคาค่อนข้างสูง แต่คนที่มีรายได้น้อยก็ยังสามารถเข้าถึงสื่อประเภทเกมคอมพิวเตอร์ได้จากแหล่งอื่น ๆ อาทิเช่น คลิปวิดีโอสาริตการเล่นเกม นั้น ๆ ผ่านทาง Facebook Youtube เป็นต้น

อาชีพ อาชีพและลักษณะการรวมกลุ่มของผู้ฟัง ลักษณะอาชีพหรือลักษณะแห่งการรวมกลุ่ม จะบ่งบอกลักษณะเฉพาะของบุคคล ช่วงเวลาที่เปิดรับเกมคอมพิวเตอร์

จากแนวคิดเกี่ยวกับตัวแปรของลักษณะประชากรศาสตร์ สรุปได้ว่าปัจจัยด้านประชากรศาสตร์เป็นปัจจัยที่นิยมนำมาใช้ศึกษากันมากที่สุดในการแบ่งกลุ่มประชากรโดยในการวิจัยนี้ ลักษณะทางประชากรศาสตร์จะประกอบไปด้วยทั้งหมด 7 ด้าน ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา

อายุ สถานภาพ ภูมิฐานะ อาชีพ และรายได้ครอบครัวต่อเดือน ซึ่งเป็น วัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ว่าตัวแปรดังกล่าวจะมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบจากตัวละครที่อยู่ในสื่อ เกมคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด

แนวคิดและทฤษฎีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ

ทฤษฎีการเปิดรับสื่อ (Media exposure theory) นี้ จะเป็นเรื่องของการเลือกในสิ่งที่ตัวเองต้องการ หรือในสิ่งที่ตัวเองชอบ ซึ่งการเลือกนี้จะเกิดจากการเรียนรู้ และในประสบการณ์ที่ผ่านมาของแต่ละบุคคลที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งในการเลือกเปิดรับสื่อของผู้รับสารนี้ ในแต่ละบุคคลก็ย่อมแตกต่างกันหรือไม่เหมือนกัน โดยเป็นกระบวนการเลือกของผู้รับสารที่เลือกในการรับสารนั่นเอง กระบวนการเลือกรับสาร (Selective processes) นี้จะมีอยู่ 4 ขั้นตอน โดยมีความต่อเนื่องและเกี่ยวข้องกัน ดังนี้ (ปรมะ สตะเวทิน, 2541, หน้า 122)

1. การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) ในชีวิตประจำวันของประชาชนนั้นแต่ละคนมีโอกาสที่จะรับสารจากแหล่งหรือผู้ส่งเสริมต่าง ๆ จำนวนมากมาย แต่ประชาชนมีเวลาและความสามารถที่จำกัดในการจะรับสารจากแหล่งต่าง ๆ รวมทั้งประชาชนมีความพอใจหรือไม่พอใจ แหล่งหรือผู้ส่งสารต่าง ๆ แตกต่างกันไป ดังนั้นประชาชนจึงเลือกที่จะเปิดรับหรือเลือกที่จะใช้สื่อมวลชนตามความปรารถนาของตน โดยปกติแล้วเราจะเลือกใช้สื่อมวลชนที่เสนอข่าวสาร และความคิดเห็นที่สอดคล้องกับความคิดและทัศนคติ ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติแล้วคนเรามีความต้องการอย่างยิ่งที่จะปกป้องรักษาและส่งเสริมความคิดเกี่ยวกับตนเอง

2. การเลือกใช้ความสนใจ (selective attention) หลังจากการเลือกใช้สื่อมวลชนแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการเลือกให้ความสนใจกับเนื้อหาของสื่อมวลชนที่ตนเลือกใช้ โดยปกติเรามักจะเลือกให้ความสนใจกับสิ่งที่เราสนใจ ชอบและสอดคล้องกับทัศนคติ ความคิด และความเชื่อของเรา

3. การเลือกรับรู้และการเลือกตีความหมาย (Selective perception and selective interpretation) การรับรู้ (perception) และการตีความหมาย (interpretation) มีความเกี่ยวข้องกันจนเกือบจะเป็นสิ่งเดียวกัน การรับรู้คือ กระบวนการตีความหมายสิ่งที่เราพบเห็นขั้นตอนที่สามของกระบวนการในการเลือกของมวลชนผู้รับสารก็คือ การเลือกรับรู้หรือเลือกตีความหมายเนื้อหาของสื่อมวลชนที่ตนเลือกให้ความสนใจ คนเราจะเลือกตีความหมายของสิ่งที่ตนอ่าน ดู ฟัง ตามทัศนคติและความรู้สึกนึกคิดของตน เนื้อหาของสื่อมวลชนจึงมักจะถูกตีความหมายบิดเบือนไปโดยที่เราไม่รู้ตัว การเลือกตีความหมายเกิดขึ้นตามธรรมชาติของมนุษย์

4. การเลือกจดจำ (Selective retention) หลังจากที่มวลชนผู้รับสารเลือกตีความหมายเนื้อหาของสื่อมวลชนแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนสุดท้ายคือขั้นตอนของการจดจำสิ่งที่ตนได้จากการใช้สื่อมวลชน มวลชนผู้รับสารจะเลือกจดจำเฉพาะเนื้อหาที่สอดคล้องกับบรรทัดคติทัศนคติ ความชอบ ความเชื่อ ตลอดจนค่านิยมของตน ผลของการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าคนเราจะสามารถจดจำสิ่งที่สอดคล้องหรือสนับสนุนความคิดเห็นของเราได้ดีกว่าเรื่องที่ขัดแย้งกับหรือต่อต้านความคิดเห็นของเรา ดังนั้นการเลือกจดจำเนื้อหาของสื่อมวลชนจึงเท่ากับเป็นหรือต่อต้านความคิดเห็นของเรา ดังนั้น การเลือกจดจำเนื้อหาของสื่อมวลชนจึงเท่ากับเป็นการช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้ทัศนคติเดิมหรือความเชื่อถือของเรามีความมั่นคงยิ่งขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้ยากขึ้น

ทฤษฎีผู้รับสาร (audience theories) คือ ทฤษฎีการชวนเชื่อมีความสำคัญอยู่ที่ผู้ส่งสารหรือแหล่งสารแต่ความสำเร็จไม่ใช่อยู่ที่ผู้ส่งสารหากอยู่ที่จะดึงผู้รับสารมาได้อย่างไร อำนาจของการชวนเชื่อคือการใช้ความสามารถให้เจ้าถึงผู้รับสารได้อย่างรวดเร็วโดยนำเสนอผู้รับสารด้วยสิ่งง่าย ๆ แต่ต้องเป็นสารที่ลึกลับในตัวตนของผู้รับสาร แนะนำความต้องการของผู้ส่งสารเข้าไปแทนที่ ราวทศวรรษที่ 1970-1980 การค้นคว้ามุ่งไปสู่ผู้รับสารมากขึ้นทำให้เข้าใจตัวตนของผู้รับสารในการเสพสื่อประจำทุกวันแม้วิทยุโทรทัศน์จะเป็นสื่อใหม่ซึ่งเป็นที่นิยมสูงสุดในยุคนั้น แต่ปรากฏว่ากลับมีอิทธิพลต่อผู้รับสารไม่มากอย่างที่คิด งานวิจัยเชิงประจักษ์ชี้ให้เห็นว่าสื่อส่งผลกระทบต่ออย่างจำกัดอันแตกต่างไปจากในห้วงของสงครามโลกก่อนหน้านั้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในห้วงเวลาของสงครามเย็นการระดมการชวนเชื่อกลับทำให้ประชาชนเรียนรู้เหลี่ยมคูกจากสื่อมากขึ้น ชนชั้นนำจึงไม่อาจครอบงำความคิดได้อย่างสำนักคิดแฟรงค์เฟิร์ตวางไว้ เมื่อผู้รับสารไม่ได้ใส่ใจคุณค่าของสื่อมวลชนเช่นแต่ก่อน เนื่องจากตัวสื่อเองก็ไม่สามารถให้สารัตถะการตีความ การคัดเลือกสารได้อย่างเพียงพอ ทฤษฎีที่มีผู้รับสารเป็นศูนย์กลางในยุคเริ่มต้นจึงหยุดชะงักเพราะผู้คนสับสนในการทำหน้าที่ของสื่อที่พยายามทั้งครอบงำ หรือแสดงความรับผิดชอบ หรือเรียกร้องเสรีภาพ ตลอดจนการยอมขายจิตวิญญาณให้กับผู้ปกครอง

ยิ่งในปัจจุบันผู้รับสารจำนวนมากพัฒนาตัวตนให้กลายเป็นผู้รับสารที่กระตือรือร้นทำให้การนำเสนอของสื่อสร้างกรอบจินตนาการที่เลวร้ายให้กับผู้รับสาร อย่างไรก็ตาม ก็มีการแบ่งจำพวกของผู้รับสารไว้ในหลายลักษณะได้แก่ ผู้รับสารที่กระตือรือร้นใช้สื่อและเข้าใจสื่อมวลชนเป็นอย่างดี ผู้รับสารที่พัฒนาไปในเชิงวัฒนธรรมศึกษาจากการศึกษาของนักวิจัยในอังกฤษ แต่กระนั้นทฤษฎีผู้รับสารก็ยอมรับความสามารถของผู้รับสารแต่มีกลยุทธ์ในเหมือนกัน หรือแตกต่างกัน คือคนเหล่านี้เลือกที่จะรับสื่อที่เหมือนกัน หรือแตกต่างกัน ในเวลาเดียวกัน หรือคนละเวลา เลือกที่จะเข้าใจหรือตีความแตกต่างกันหรือเหมือนกัน เป็นต้น

โดยสรุป ทฤษฎีผู้รับสารจึงไม่ง่ายที่จะมองคนว่าเป็นเพียงผู้รับ แต่ผู้รับสารอาจจะเลือกรับสาร เลือกล้อ หรือเลือกมาเป็นกรอบจินตนาการ สื่อจึงอาจส่งผลกระทบต่ออย่างเต็มที่หรืออย่างเสรีต่อผู้รับสาร ยิ่งผู้รับสารในระยะหลังๆสามารถเลือกตีความสารเองได้ตามความคิดเห็นตนเอง (สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2556, หน้า153)

ในปัจจุบันมีสื่อมากมายที่ส่งเนื้อหาออกไปสู่มวลชน ไม่ว่าจะเป็นสื่อเกมเองโดยตรง โดยผู้รับสื่อนั้นเป็นคนเปิดรับและเล่นเกมนั้น ๆ ด้วยตนเอง สื่อบนเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกม ซึ่งอาจจะมีการเขียนบทความแนะนำ สรุปเนื้อหาของเกม รีวิวเกมนั้นๆให้ผู้รับสื่อได้อ่าน สื่อที่มีอิทธิพลสูงต่อวัยรุ่นในสมัยนี้ คือเกมเมอร์ที่เล่นเกมแล้วบันทึกวีดีโอการเล่นของตนเองลงบนทางยูทูป หรือแพลตฟอร์มต่าง ๆ หรือที่เรียกกันว่า เกมแคสเตอร์ คือ คนพากษ์เกมและเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ไม่ว่าจะเป็นแบบ Online หรือว่าเกม Offline โดยวิธีการเล่นไปด้วยพากษ์ไปด้วย อัปเดตคลิปแล้วทำเป็นคลิปตัดต่อให้ดูสนุก ๆ แล้วทำเป็นคลิปขึ้นออนไลน์หรือถ่ายทอดสดให้คนอื่นดูกัน หรือจะเรียกง่าย ๆ เลยก็คือเล่นเกมให้คนอื่นดู เล่นให้คนที่อยากเล่นเกมแต่ไม่ค่อยมีเวลาเล่นหรือคนที่อยากเล่นแต่ไม่มีกำลังทรัพย์ซื้อมาเล่นได้มาดูคลิปเพื่อความบันเทิง (iBOMBER, 2558, Online) โดยมีวัยรุ่นเข้าถึงสื่อชนิดนี้มากโดยที่ไม่จำเป็นต้องซื้อเกมนั้นมาเล่นเอง ซึ่งอาจส่งผลหรือไม่ต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของวัยรุ่นในสมัยนี้

ประเภทของผู้รับสาร การแบ่งกลุ่มของผู้รับสาร แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. การแบ่งผู้รับสารตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ เป็นการจัดกลุ่มผู้รับสารเชิงสังคมวิทยา เนื่องจากผู้รับสารแต่ละคนมีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ เริ่มจากลักษณะของทางประชากร เช่น เพศ อายุ เชื้อชาติ การศึกษา อาชีพ ฐานะทางสังคม ถิ่นที่อยู่อาศัย เป็นต้น การกำหนดผู้รับสารตามลักษณะทางประชากรศาสตร์เป็นที่นิยมกันมากเป็นวิธีง่ายที่จะทำการวัดผล และเกี่ยวข้องกับการวางแผนในการสื่อสาร การกำหนดกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายในลักษณะนี้จะระบุลงไปได้ว่าผู้รับสารเป็น เพศใด อายุเท่าไร ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมอยู่ในชนชั้นใดทางสังคม เป็นต้น

2. การแบ่งผู้รับสารตามลักษณะทางจิตวิทยา การแบ่งกลุ่มผู้รับสารแบบนี้ จัดผู้รับสารตามรูปแบบการดำเนินชีวิต ทักษะคติ ความเชื่อ อารมณ์ ความสำคัญที่ผู้รับสารให้แก่เรื่องต่าง ๆ วิธีการที่ผู้รับสารรับรู้ ความรู้ซึ่งผู้รับสารมีเกี่ยวกับสารนั้นรวมไปทั้งการเรียนรู้และประสบการณ์ (ภัสวดี นิติเกษตรสุนทร, 2546, หน้า 462)

ตัวชี้ (Index) ที่ใช้วัดพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ (media exposure) ส่วนใหญ่ใช้กัน 2 อย่าง ดังนี้ (McLeod, Jack, & Keete อ้างถึงใน ชูธาดา ปุณณะหิตานนท์, 2541, หน้า19)

1. วัดจากเวลาที่ใช้กับสื่อ

2. วัดจากความถี่ของการสื่อโดยแยกตามประเภทของเนื้อหารายการที่แตกต่างกัน

กล่าวว่า การวัดในเรื่องเวลาที่ใช้กับสื่อมีข้อเสียตรงที่ว่า คำตอบขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น ความสนใจของผู้ฟัง เวลาว่างที่คนมีอยู่ และการมีสื่อใกล้ตัว (availability of the medium) ด้วยเหตุนี้คำตอบที่เกี่ยวกับเวลาที่ใช้กับสื่อจึงไม่สามารถแปลความหมายได้ในทางจิตวิทยา และมักไม่ให้ผลที่ชัดเจน เมื่อนำไปเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่น และเพื่อแก้ปัญหาความไม่ชัดเจน ในเรื่องนี้จึงได้มีการจัดตัวแปรการเปิดรับสื่อมวลชน โดยใช้ความถี่ของการใช้สื่ออย่างเฉพาะเจาะจงในเนื้อหา

แนวคิดเกี่ยวกับเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทตัวละครในเกม

ในปัจจุบันตลาดเกมเป็นตลาดที่ใหญ่มากมีเกมคอมพิวเตอร์มากมายหลากหลายแนว ให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นตามที่ผู้เล่นจะเลือกเล่น ไม่ว่าจะเป็นเกมเนื้อหาเบาสมองเล่นง่าย ๆ หรือเกมที่มีเนื้อหาที่เข้มข้นซับซ้อน เนื่องจากหลายเกมที่เป็นที่โด่งดังในสมัยนี้มีเนื้อหาที่รุนแรง ทั้งเนื้อเรื่องและตัวละครที่น่าที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทตัวละครดังกล่าวในการดำเนินเรื่องในเกมดังกล่าว

ในเกมผู้เล่นกำลังสร้างการเดินทางสำหรับตัวละครของเขาในขณะที่เขาเล่น เนื้อเรื่องสามารถสนับสนุนเนื้อหานี้ได้ด้วยฉากเฉพาะที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครกำลังพัฒนาขึ้นอย่างไร มีพลังมากขึ้นหรือฉลาดขึ้นหรือเกิดความเสียหายมากขึ้น ตัวละครยังสามารถสร้างอารมณ์หรือการเดินทางของการค้นพบที่จะปรากฏตัวทั้งในเนื้อเรื่องและขณะเล่นเกม (Flint Dille และ John Zuur, 2007, p.23) ดังนั้น เมื่อผู้เล่นที่มีประสบการณ์ร่วมกับตัวละครดังกล่าวมาตั้งแต่ต้นเกมจนจบเกม ผู้เล่นก็อาจจะซึมซับพฤติกรรมต่าง ๆ จากตัวละครหรือเนื้อเรื่องที่เล่นจนเกิดพฤติกรรมลอกเลียนจากตัวละครต่าง ๆ เหล่านั้นได้หรือไม่

Player character คือตัวละครที่ผู้เล่นทำการสวมบทบาทเล่น ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครนั้น ๆ ได้ เป็นการเล่นไปตามบทบาทเพื่อรับประสบการณ์ของตัวละครนั้น ๆ หรือตัวละครที่คุณควบคุมอยู่อาจจะมียากกว่าหนึ่งตัวละคร ตัวละครที่แตกต่างไปอาจจะมีความสามารถที่แตกต่างกันไปผู้เล่นสามารถเลือกที่จะใช้งานเพื่อประสบความสำเร็จในภารกิจต่าง ๆ ภายในเกม ผู้เล่นจะสามารถเลือกที่จะเล่นตัวละครใดก็ได้ตามต้องการ เกมที่มีชื่อเสียงหลาย ๆ เกมมีการสร้างตัวละครให้มีเอกลักษณ์ อย่างเช่น Mario, Lala Croft, Master Chief, Chief Bandicoot, Solid Snake Fisher, Sly Cooper and Jill Valentine (Flint Dille and John Zuur, 2007, p.65)

เกมคอมพิวเตอร์แต่ละเกมมีเนื้อหาที่แตกต่างกัน บทบาทของตัวละครนั้นก็มีความแตกต่างกันไปในแต่ละเกม ถึงแม้ว่าในปัจจุบันไม่ว่าจะทำเกมออกมาแบบไหน จะรุนแรงเลือดสาด น่ากลัว เล่นยากโหดหิน แม้กระทั่งเสียดิสคัสนาหน่อยๆ แทบจะเรียกได้ว่าไม่มีข้อจำกัดในเชิงสร้างสรรค์อีกแล้ว (กิตติธเรศ เพชรศรีไวภูณัฐ, 2558, หน้า 132) โดยในงานวิจัยนี้จะศึกษาเกมคอมพิวเตอร์ที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ ซึ่งหมายความว่า ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทนั้นเป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยที่ผิดคุณธรรมและจริยธรรม กระทำผิดกฎหมาย มีความก้าวร้าว เช่น เป็นอาชญากรรม เป็นโจร เป็นผู้ก่อการร้าย เป็นมือสังหาร เป็นต้น

อุปนิสัยและและความคิด คือ ความรู้สึก และความประพฤติที่ติดตัวมาอย่างยาวนาน อุปนิสัยจึงสื่อพฤติกรรม แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ร่วมด้วย กล่าวคือ เมื่อสถานการณ์มาตรงกับอุปนิสัย บุคคลนั้นก็แสดงพฤติกรรมที่ซ่อนอยู่ในใจออกมา เพราะฉะนั้นในการติดต่อสื่อสารกับผู้สื่อสารหนึ่ง ๆ ต้องคำนึงสถานการณ์ที่เป็นใจด้วยโดยเป็นตัวกระตุ้นพฤติกรรม การวิจัยที่อยู่ภายใต้ทฤษฎีนี้มีมานานแล้วควบคู่กับการมีสาขาจิตวิทยา ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือสนทนา มนุษย์มักแฝงความกังวลใจอยู่เสมอในการแสดงมุมมองของตนเองซึ่งผู้สื่อสารจะแสดงออกในสองลักษณะในการปกป้องมุมมองของตนเอง คือ ความเป็นคนมีเหตุผลในการโต้ตอบหรือการใช้ความรุนแรงหรือก้าวร้าวในการโต้เถียง อุปนิสัยที่กังวลจะแสดงพฤติกรรมออกมาในสองรูปแบบดังกล่าวไม่อย่างใดก็อย่างหนึ่ง อุปนิสัยกับความพยายามในการทำความเข้าใจในการสื่อสารมีส่วนในการแปรผันกัน (สุรพงษ์ ไสธนะเสถียร, 2556, หน้า 60) ซึ่งจะมีผลหรือไม่มีผลต่อพฤติกรรมลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในสังคมปัจจุบัน โดยในงานวิจัยครั้งนี้จะเลือกศึกษาเฉพาะ 5 เกม ดังต่อไปนี้

1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร
2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล
3. Assassin's creed creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มมือสังหาร
4. Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์
5. Hit Man (เฮเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง

จากการศึกษา 5 เกมนี้ เพราะเนื้อหาของเกมดังกล่าวที่กล่าวมา มีเนื้อหาที่รุนแรงและเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีต่อสังคมทั้งในเรื่อง ความรุนแรง คำหยาบคาย การปล้นขโมย ทำผิดกฎหมาย ผิดจริยธรรม จนไปถึงการฆ่าสังหารผู้อื่น จึงอยากจะทำการศึกษาว่า พฤติกรรมดังกล่าวผู้เล่นสามารถทราบอยู่แล้วว่าเป็นพฤติกรรมที่ไม่ดี ผิดต่อกฎหมายและจริยธรรม เนื้อหาต่าง ๆ ที่เป็นสื่อ

ให้วัยรุ่นตอนปลายเปิดรับ จะสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบต่อวัยรุ่นจนขาดได้หรือไม่

1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร

เกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร เป็นเกมที่โด่งดังและมีผู้เล่นทั่วโลกเป็นจำนวนมาก GTA เป็นเกมที่ให้อิสระกับการเล่นให้กับผู้เล่นเกมโดยผู้เล่นจะสามารถเลือกเล่นตัวละครได้ถึงสามตัวละครโดยสามารถสลับกันไปมาได้ ตัวละครทั้งสามตัว ได้แก่

1.1 Michael De Santa อดีตโจรปล้นธนาคารที่เกษียณตัวเองจากวงการไปแล้ว หลังจากการปล้นครั้งสุดท้ายที่ North Yankton เขาย้ายมาอยู่ที่ Los Santos จากการช่วยเหลือของ FBI ให้อยู่ในโปรแกรมพินาศพิชิต ชีวีตเขาควรจะมีความสุขดีจากเงินที่ได้มหาศาล และบ้านหลังใหญ่ แต่ด้วยปัญหาครอบครัวและช่วงวิกฤติวัยกลางคนที่ก่อให้เกิดความเครียดอย่างมาก จนไปก่อเรื่องสร้างหนี้กับผู้มีอิทธิพลในเมือง ทำให้เขาจำเป็นต้องกลับเข้าสู่วงการอีกจนได้ ความสามารถพิเศษในเกมของเขาคือการใช้ Bullet Time หน่วงเวลาการเล็งปืนให้ช้าลงและแม่นยำขึ้น (โจรปล้นใจ, 2557, หน้า 53)

ทักษะพิเศษของ Michael De Santa คือ ขณะที่ความสามารถพิเศษของเขาถูกใช้งาน Michael จะเข้าสู่โหมด Bullet time effect ทำให้เขาสามารถชะลอเวลาและได้รับความได้เปรียบในการยิง ในการเพิ่มสกิลนี้ทำให้คุณเพิ่มขีดความสามารถในการเพิ่มระยะเวลาซึ่งจะมีผลต่อระยะเวลาในการทำงานของเอฟเฟคนี้โดยตรง (Tim Bogenn and Rick Barda, 2013, p.6)

ทักษะพิเศษของ Michael ใช้เวลา 30 วินาทีเมื่อสกิล Bar for Special skill ได้รับความเสียหายสูงสุด และนอกจากสกิลติดตัวแล้วยังมีโบนัสพิเศษเวลาที่มีการกระทำใด ๆ ต่อไปนี้

- (1) ยิงเข้าหัวจะได้โบนัส 7.5%
- (2) เมื่อพลังชีวิตรลดต่ำลง 25% จะได้โบนัส 20%
- (3) เมื่อทำการลอบฆ่าหรือหนีออกคู่ต่อสู้ได้ จะได้รับโบนัส 10%
- (4) เมื่อขับรถถึงความเร็วสูงสุด จะได้โบนัสเล็กน้อย

จะเห็นได้ว่าตัวละครตัวนี้มีความเกี่ยวข้องกับการปล้นธนาคารด้วยการเป็นส่วนหนึ่งในทีมปล้นธนาคารในตอนเริ่มแรกของเรื่อง อีกทั้งภายในเกมยังเป็นคนที่รวบรวมสมาชิกเพื่อกลับเข้าสู่วงการอาชญากรรมอีกครั้ง อีกทั้งความสามารถพิเศษของตัวละครยังออกแบบให้ผู้เล่นต้องยิงคนเข้าหัว ลอบทำร้ายบุคคลอื่นจากข้างหลัง และต้องขับรถเร็วอีกด้วย พฤติกรรมเหล่านี้ อาจเป็นแบบให้ผู้ที่เปิดรับเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร ลอกเลียนแบบได้ในพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครดังกล่าวได้

ความวิตกกังวลของตัวละครที่ทำให้เกิดเหตุการณ์กลับมาทำธุรกิจผิดกฎหมายอีกครั้ง กล่าวคือ ความวิตกกังวล เป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่เพียงปรารถนาและพยายามหลีกเลี่ยงให้พ้นลักษณะของความวิตกกังวล มีดังนี้

- (1) เป็นสภาวะกลัวอย่างหนึ่ง ที่เกิดความอึดอัดไม่สบายใจ คนที่มีความกลัวโดยคิดว่ามีสิ่งทำให้เกิดความกลัว แต่ความจริงไม่มี จึงกล่าวได้ว่า เป็นความกลัวสิ่งที่ไม่มีความกลัว
- (2) เป็นสภาวะของความรู้สึกที่มาปลดปล่อย
- (3) เป็นภาวะที่เกิดขึ้นเอง เนื่องมาจากความคิดว่าได้กระทำสิ่งที่ผิด จึงเกิดความสำนึกผิดขึ้นมา

ความวิตกกังวลหรือกลัว เป็นความรู้สึกที่ไม่สบาย การคิดถึงเหตุการณ์ที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้น หรือการคิดถึงอนาคตที่ไม่แน่นอน มีสาเหตุมาจากสิ่งต่าง ๆ ความไม่สามารถจัดการกับสิ่งแวดล้อมได้ เช่น รู้สึกว่าไม่สามารถต่อสู้ปัญหาและความกดดันบีบคั้นจากสิ่งแวดล้อมที่มาทำให้เกิดความงุนงง สาเหตุนี้เกี่ยวข้องกับความรู้สึกมีปมด้อย (มนูญ ตนะวัฒนา, 2525, หน้า 76-77) นี้ อาจเป็นสาเหตุให้ตัวละคร Michael มีความกังวลเรื่องครอบครัว จนต้องทำให้กลับไปก่ออาชญากรรมอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งวัยรุ่นตอนปลายที่เกิดความกังวลในชีวิตในเรื่องบางเรื่อง และได้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์นี้เข้าไปอาจทำให้ตัดสินใจก่อเหตุเพราะลอกเลียนแบบพฤติกรรมมาจากตัวละคร

1.2 Frankin Clinton หนุ่มผิวสีจากแหล่งเสื่อมโทรมของเมืองนี้ ผู้ที่ต้องการจะหลีกเลี่ยงจากวงจรชีวิตที่เต็มไปด้วยเด็กแก๊งและการค้ายา เขาเป็นคนที่มีความทะเยอทะยาน สุขุมใจเย็น และมีเป้าหมายใหญ่ในชีวิต แต่เนื่องจากความเหลาะแหละไม่รู้จักโตทำให้เขาไม่ก้าวหน้าเสียที่เขาทำงานเป็นเด็กเก็บหนี้ให้กับนายหน้าขายรถมือสอง แต่หลังจากที่ได้พบกับ Micheal ในการทวงรถคันหนึ่งคืนชีวิตของเขาก็ต้องเปลี่ยนไป และได้เข้าร่วมเป็นหนึ่งในทีมปล้นสะท้านเมืองร่วมกันกับเขา (โจรปล้นใจ, 2557, หน้า 54) ทักษะพิเศษของ Franking Clinton คือ การขับขีที่ตีขึ้นในขณะที่ความสามารถของเขาทำงาน Frankin จะสามารถชะลอเวลาขนาดที่ขับรถยนต์หรือรถมอเตอร์ไซด์ ช่วยให้เขาสามารถขับขีรถได้อย่างง่ายดายในการหลีกเลี่ยงอุบัติเหตุได้ การเพิ่มกิโลนี้ทำให้คุณเพิ่มขีดความสามารถในการเก็บข้อมูลซึ่งจะมีผลต่อระยะเวลาในการทำงานของกิโลโดยตรง (Tim Bogenn and Rick Barda, 2013, p.6)

Franklin' Special เริ่มต้นที่ 1/3 ของความจุสูงสุดซึ่งใช้เวลา 30 วินาที และนอกจากสถิตติดตัวแล้วยังมีโบนัสพิเศษเวลาที่มีการกระทำใด ๆ ต่อไปนี้

- (1) หลบหลีกรถคันอื่นในระยะประชิด ได้โบนัสเล็กน้อย

(2) เมื่อทำการดริฟ จะได้โบนัสตามระยะเวลาที่ทำ

(3) ขับรถฝ่าไฟแดง จะได้โบนัสตามระยะทางที่ทำ

ตัวละคร Frankin ที่ผู้พัฒนาเกมออกแบบมา จะมีนิสัยที่ทะเยอทะยาน เมื่อตัวละคร ได้มีโอกาสได้พบกับ Michel ตัวละครนี้ก็ตัดสินใจทันทีว่าจะเข้าร่วมกับ Michel ในการก่อ อาชญากรรมต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่องภายในเกม อีกทั้งตัวละครนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการขับรถได้ ดีกว่าตัวละครอื่น ๆ จึงได้บทบาทให้ขับรถหนีศัตรู หรือหนีตำรวจอยู่เป็นประจำ โดยมีลักษณะ ขับรถเร็ว ฝ่าสัญญาณไฟแดง เฉี่ยวชนสิ่งกีดขวางต่าง ๆ รวมทั้งชนผู้อยู่อาศัยภายในเกม โดยพฤติกรรมทั้งหมดนี้อาจจะส่งผลหรือทำให้วัยรุ่นเขาไปเป็นแบบอย่าง

ทางด้านความทะเยอทะยานของตัวละคร Frankin เกิดจากการชอบการแข่งขัน คือ วัยรุ่นที่มีความทะเยอทะยานสูง และจะทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การเรียนหรือเรื่องต่าง ๆ วัยรุ่นประเภทนี้ถ้าทำการสืบค้นประวัติการอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว จะพบว่าในครอบครัวจะมีความอิจฉาริษยาไม่ลงรอยกันในระหว่างพี่น้อง ซึ่งเป็นผลมาจากการเปรียบเทียบโดยพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ในบ้าน พวกนี้จะเป็นพวกที่ต้องการชัยชนะให้ได้ไม่ว่า ใครทั้งสิ้น เป็นพวกเห็นแก่ตัว เพราะไม่ยอมให้ใครเด่นกว่า หวงวิชา หลงตัวเองและหลงไปทุกเรื่อง (สมพิศ นิชลานนท์ และ วนิดา ตรีสวัสดิ์, 2532, หน้า 167)

1.3 Trevor Philips ตัวเอกที่มีประสบการณ์มากที่สุดในสามตัวละคร เขาเคยเป็น นักบินกองทัพอากาศสหรัฐอเมริกามาก่อนในวัย 20 ปี และออกจากราชการตอนอายุ 30 ปี มาเป็นพ่อค้ายาเสพติด ซึ่งได้รู้จักกับ Michael วัยหนุ่มในช่วงนี้ด้วย ทั้งคู่ได้ร่วมกันปล้นธนาคาร แต่ทาง FBI กลับตามล่า Trevor คนเดียว ซึ่งเหตุการณ์นี้ทำให้มิตรภาพของเขาและ Michael สั่นคลอน เพราะเขาเชื่อว่า Michael ขายเขาให้ FBI แล้วฉกเงินไปสุขสบายคนเดียว แต่แล้วในที่สุด ทั้งคู่ก็กลับมาร่วมงานกันอีกครั้ง แล้วแบบนี้จะไปรอดหรือ Owen Good (2013) ทักษะพิเศษของ Trevor Philips คือ ความคงกระพัน ขณะที่ความสามารถพิเศษของเขาถูกใช้งาน Trevor จะถูก สร้างความเสียหายได้โดยที่ไม่ตาย การเพิ่มสกิลนี้ทำให้คุณเพิ่มขีดความสามารถในการจัดเก็บ ข้อมูลซึ่งจะมีผลต่อระยะเวลาในการทำงานของสกิลโดยตรง สกิลพิเศษของ Trevor ใช้เวลา 30 วินาที (Tim Bogenn and Rick Barda, 2013, p.6)

ตัวละครตัวนี้ถือเป็นตัวละครเอกของเนื้อเรื่อง GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากรเพราะเป็นบทสำคัญในการดำเนินเรื่องในจุดต่าง ๆ โดยตัวละครนี้จะมีพฤติกรรมที่ อารมณ์ร้อน ขี้โมโห หยาบคล้าย พร้อมพูดคำหยาบตลอดเวลา อีกทั้งยังมีส่วนร่วมเกี่ยวกับการค้า ยาเสพติด ปล้นธนาคาร และก่ออาชญากรรมอื่น ๆ อีกมากมาย โดยวัยรุ่นตอนปลายที่เปิดรับสื่อ

เกมคอมพิวเตอร์ GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากรที่ได้สัมผัสกับตัวละคร Trevor อาจจะทำให้เอาตัวละครตัวนี้เป็นต้นแบบในการลอกเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นทางด้านพฤติกรรมซีโมโห อารมณ์ร้อน พุดจาหยาบคาย หรือแม้กระทั่งการคิดที่จะลอกเลียนแบบในเรื่องของยาเสพติด การปล้นขโมยสิ่งของ หรือทำร้ายร่างกายคนรอบข้างตามแบบอย่างของตัวละคร Trevor หรือผู้เล่นที่เป็นวัยรุ่นน่าจะเข้าใจว่าตัวละครดังกล่าวถูกสร้างมาเพื่อความบันเทิงและเข้าใจว่าพฤติกรรมต่าง ๆ ไม่เหมาะสมที่จะเอาเป็นแบบอย่างและไม่คิดที่จะลอกเลียนแบบตัวละครดังกล่าว

โดยอารมณ์โกรธ คือ อารมณ์รุนแรงหรืออารมณ์ร้อน เกิดจากการถูกแทรกแซงในกิจกรรมที่ไม่สามารถทำให้สำเร็จได้ง่าย ๆ ถูกขัดขวาง ยั่วเย้า ขัดจังหวะ หรือทำให้ไม่สามารถไปถึงสิ่งที่ตั้งใจไว้ ความโกรธเป็นผลผลิตของความคับข้องใจ อันเกิดจากการไม่ได้รับสิ่งที่ต้องการหรือจากการแทรกแซงขัดขวางแรงจูงใจในขณะที่ทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดอยู่ ถ้าไม่สามารถทำให้ความโกรธหายไปได้ ก็จะทำให้ความโกรธมีอยู่ตลอดไป (มนูญ ตนะวัฒนา, 2525, หน้า 74)

อารมณ์โกรธ ซีโมโห ของตัวละคร สอดคล้องกับ นักจิตวิทยาบางคนเชื่อว่าวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะเศรษฐกิจทางบ้านต่ำ จะมีการแสดงออกทางอารมณ์โกรธเป็นความก้าวร้าวเข้มกว่าหรือมากกว่าวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะเศรษฐกิจที่สูงกว่า (จันท์ ชุ่มเมืองปัก, 2547, หน้า 94)



ภาพประกอบที่ 2.1 ภาพตัวละครทั้ง 3 จากเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร
ที่มา: www.metalbridges.com, วันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2558

จากภาพตัวอย่างจะเห็นได้ถึงหน้าตาของตัวละครทั้งสามและยังสามารถสื่อถึงบุคลิกของตัวละครทั้งสามได้อย่างชัดเจน ในนิสัยที่เหมือนกันของสามตัวละคร รวมไปถึงสิ่งที่เนื้อหาเกมถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของเกม GTA 5 ก็คือการขโมยรถ ซึ่งพฤติกรรมขโมยสอดคล้องกับแนวคิดนิสัยชอบขโมยมักมาจากสาเหตุ 3 สาเหตุ คือ

(1) ขาดแคลน ตัวเองไม่มี เพื่อนมี คนอื่นมีก็เลยอยากได้บ้าง จะพบมากในคนที่ต้องจากพ่อแม่ไปอาศัยอยู่กับคนอื่น มีผู้อ้างหลักอาชญาวิทยาของ Lam-broso ว่าเด็กประเภทนี้มักเป็นเด็กที่พ่อแม่ยากจน แต่ครอบครัวที่อบรมสั่งสอนลูกให้มีจริยธรรม คุณธรรมอย่างเยี่ยมตัวอยู่อย่างพอเพียงก็มีอยู่น้อย

(2) อิจฉาริษยา พวกขี้อิจฉาริษยา ไม่อยากเห็นเพื่อนดีกว่าเป็นสุขกว่า ขโมยมันเสียเลย ประกอบกับการน้อยเนื้อต่ำใจ ที่เกิดมายากจนไม่เหมือนเพื่อน เลยอยากเอาของเพื่อนไปเป็นของตัวเอง แบบนี้ก็มีให้เห็นเสมอ

(3) เรียกร้องความสนใจ ไม่มีใครสนใจตนทำอะไรก็ไม่มีใครชม เพราะตนไม่เป็นที่สนใจ ก็เลยขโมยของเพื่อน จะได้เป็นข่าว จะได้มีคนสนใจเสียบ้าง มันสะใจดี ครูทำโทษก็ข่างยอมรับโทษ บางที่ถึงกับถูกตำรวจจับก็ยอมรับเลย (จันทร์ ชุ่มเมืองปัก, 2525, หน้า 41)

2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล

เกม Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล เป็นเกมที่มีผู้เล่นมากเช่นกัน จนสามารถดำเนินเนื้อเรื่องได้ถึงภาคที่ 3 โดยตั้งแต่ภาคแรกตัวเกมจะเกี่ยวกับการตั้งแก๊งมาเฟีย โดยการไต่เต้าของตัวละครเอกที่เราจะต้องสวมบทบาทในการทำภารกิจต่าง ๆ ที่เนื้อเรื่องมอบหมายให้ โดยตัวละครเอกที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทในภาค 3 นี้คือ Lincoln Clay

Lincoln Clay ทหารผ่านศึกจากสงครามเวียดนาม เขาเดินทางกลับบ้านหลังจากที่หายไปนาน จริง ๆ แล้ว ตัวเขาเป็นเด็กกำพร้า แต่ได้รับการเลี้ยงดูจากครอบครัวที่เป็นแก๊งมาเฟียของเมือง โดยมีพ่อบุญธรรมและพี่บุญธรรม แต่ว่าเมื่อเขากลับไปก็เจอกับข่าวร้ายว่าพ่อบุญธรรมและพี่บุญธรรมของเขาถูกแก๊งมาเฟียชาวอิตาเลียนหักหลังและฆ่าตาย Lincoln จึงรับช่วงดูแลแก๊งต่อพร้อมตามล่าพวกแก๊งมาเฟียอิตาเลียนเพื่อล้างแค้นให้กับพ่อบุญธรรมและพี่ชายบุญธรรมของเขา (Sanook, 2561, ออนไลน์)

บทบาทตัวละครของ Lincoln Clay ที่มีการเกี่ยวพันกับแก๊งมาเฟียซึ่งตลอดการเล่นจะพัวพันกับความรุนแรง การล้างแค้นให้กับพ่อบุญธรรมที่ถูกหักหลังและถูกฆ่าตาย ซึ่งเนื้อหาต่าง ๆ ที่ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครไปทำภารกิจต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง ผู้เล่นที่เล่นเกมที่เป็นวัยรุ่นแน่นอนผ่าน

ตัวละคร ลินคอล์น เคลย์ อาจจะส่งผลให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมการลอกเลียนแบบจากตัวละคร Lincoln Clay หรือไม่



ภาพประกอบที่ 2.2 ภาพลินคอล์น เคลย์ กำลังใช้มีดแทงตัวละครอื่นในเกม

ที่มา: <http://www.metalbridges.com/mafia-iii/>, วันที่ 19 ตุลาคม 2559

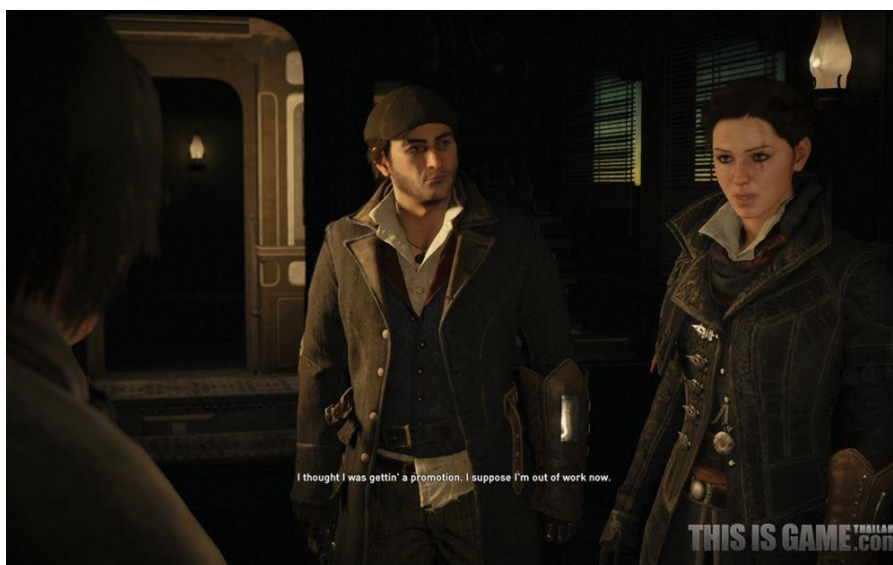
จากภาพประกอบจะเห็นถึงความโหดเหี้ยมได้อย่างชัดเจน จากฉากหนึ่งในการเล่นเกมน Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเพียผู้มีอิทธิพล คือ ฉากที่ ลินคอล์น เคลย์ จับตัวละครตัวหนึ่งในเกมมาแล้วใช้มีดที่มีอยู่ในมือแทงเพื่อฆ่าตัวละครตัวนั้นจากภารกิจที่สั่งมาให้เราทำ โดยพฤติกรรมดังกล่าวจะเป็นแบบอย่างให้กับวัยรุ่นจนแซดนำไปลอกเลียนแบบนำไปก่อเหตุเหมือนตามข่าวต่าง ๆ ได้หรือไม่ หรือเป็นเพียงแค่การหาข้ออ้างเพื่อที่จะตอบคำถามจากสังคมเท่านั้น

3. Assassin's creed creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มมือสังหาร

เกม Assassin's creed creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มมือสังหารเป็นเกมที่มีเนื้อหายาวหลายภาค ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์จริง ๆ ที่เกิดขึ้นบนโลก โดยการสอดแทรกเนื้อเรื่องเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์จริง ๆ เลยทำให้เนื้อหาของเกมดูสมจริงมากยิ่งขึ้น ด้วยการสร้างตัวละครคู่ที่เป็นพี่น้องกันอย่าง Jacob และ Evie นี้เอง ที่ทำให้เราต้องนั่งพิจารณาและประกอบสร้างความสัมพันธ์ของตัวละครให้ชัดเจนพวกเขาต้องมีความต่างทั้งบุคลิก แนวคิด และรูปแบบการเล่น แต่ก็ต้องมีเนื้อหาที่สามารถสัมผัสได้ถึงความเป็นพี่น้องตระกูล Frye ซึ่งทั้งหมดนี้กำลังนำพาเราไปสู่ขอบเขตใหม่ในการนำเสนออย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน

กล่าวอย่างสั้น ๆ แม้จะเป็นสองศรีพี่น้องมือสังหาร แต่ Jacob และ Evie นั้นก็แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เพราะในขณะที่ Jacob นั้นโฉบเฉี่ยว เลือดร้อน ตรงไปตรงมา ในลีลาแบบหนุ่มคนเมือง เจ้าเสน่ห์ในฐานะผู้นำสาขามือสังหารแห่งลอนดอน Evie ผู้เป็นพี่สาว ของ Jacob กลับมีลักษณะที่นิ่งกว่า ละเอียดยิ่งกว่า และมีลักษณะมือสังหารตามแบบฉบับที่คุ้นเคยในฐานะขุนศึกว่าน้องชายตัวแสบ (สุกฤษฎี บุรณสรณ์, 2558, หน้า 55)

จากเนื้อเรื่องที่ดูสมจริงเพราะถูกนำมาสอดแทรกกับประวัติศาสตร์จริง ๆ บวกกับความน่าสนใจของตัวละคร ที่เป็นถึงผู้นำสาขาของมือสังหารประจำลอนดอน อาจส่งผลหรือไม่ให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมที่ลอกเลียนแบบตัวละครดังกล่าว



ภาพประกอบที่ 2.3 ภาพตัวละคร Jacob Frye และ Evie Frye

ที่มา: <http://www.thisisgamethailand.com>, วันที่ 13 มิถุนายน 2558

4. Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์

Marcus Holloway ทำงานเกี่ยวกับข้อมูลมืดให้กับ Blume server farm เป็นส่วนหนึ่งของเริ่มต้นที่จะเข้าร่วมกับ Dedsec แต่ไม่ใช่แค่การเข้าไปอยู่ในวงแฮ็กเกอร์ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในโลกหรือเข้าร่วมกับครอบครัวที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดเท่านั้น แต่มันเกี่ยวกับเรื่องโชคชะตาของตัวเองหลังจากที่ถูกจับกุมในข้อหาอาชญากรรมที่เขาไม่ได้กระทำเพราะขั้นตอนวิธีการทางอาญาของ ctOS's ทำให้เขาถูกใส่ร้าย และเกี่ยวกับการสร้างไวรัสคอมพิวเตอร์ในระยะของ Bluma ซึ่งจะขัดขวางการดำเนินการรวบรวมข้อมูลและปกป้องผู้คนจากข้อผิดพลาดของ Marcus ในอนาคต Marcus ถูกผลักดันให้กลายเป็นสุดยอดแฮ็กเกอร์ในประวัติศาสตร์ โดยไม่

คำนึงถึงความอันตรายและความเสี่ยงที่เขาจะต้องได้รับ เนื่องจากเมื่อก่อนเขาไม่เคยได้มีโอกาสแสดงศักยภาพของเขามาก่อน แทนที่จะทำตามกรอบที่สังคมบังคับให้เขาเป็น เขาต้องการที่จะฉีกมันทั้งหมดลงความเป็นที่ยกย่องและต้องการของเขาของเพื่อน ๆ ทำให้เขาเป็นห่วงเพื่อน ๆ ของเขามาก พรสวรรค์และสติปัญญาของเขาทำให้เขาเป็นผู้นำโดยธรรมชาติ เขาเป็นศูนย์รวมของวัฒนธรรมของซานฟรานซิสโก (Carrie Andrews, 2016, p.5)

มาร์คัสที่นอกจากเป็นแฮกเกอร์มือฉกาจแล้ว เขายังเป็นทั้งนักวิ่งปาร์กัวร์ นักแข่งรถโมโตครอส ชอบเล่นหุ่นบังคับวิทยุ แถมยังเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องปืนและวัตถุระเบิด เป็นเน็ตไอดอล และแฟนนิสตั้ ในคน ๆ เดียวกันอีกด้วย ซึ่งต่างกับ เอเดน เพียร์ซ พระเอกภาคแรกที่ดูเหมือนมือปืนจิตตกที่มีชีวิตอยู่เพื่อการล้างแค้น แต่ตัวละคร Marcus Holloway มีมิติและความสมจริงมากขึ้นจากตัวละครจากภาคแรก



ภาพประกอบที่ 2.4 ภาพตัวละคร Marcus Holloway

ที่มา: www.online-station.net, วันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559

ถึงแม้ในเนื้อหาอาจจะดูว่าตัวละครไม่ได้ทำอะไรที่รุนแรงมากนัก แต่การเป็นแฮกเกอร์แบบที่ตัวละครเป็นในบทบาทของเนื้อหา ก็ถือว่าเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมาย เพราะภายในเกมผู้เล่นจะสามารถเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ทุกอย่างได้ภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงระบบ ATM สัญญาณไฟจราจร การเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของประชาชน การแฮกเพื่อแอบฟังโทรศัพท์ของผู้อื่น ซึ่งอาจเป็นพฤติกรรมที่เป็นแบบอย่างที่ไม่ดีให้กับวัยรุ่นก็เป็นได้

5. Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง

เกม Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง เราจะได้สวมบทบาทเป็นนักฆ่ารับจ้างที่ได้รับภารกิจต่าง ๆ ให้ไปสังหารบุคคลตามที่ได้รับมอบหมายด้วยวิธีต่าง ๆ โดยมีทางเลือกมากมายให้ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะสังหารเป้าหมายได้ไม่ว่าจะเป็นใช้ปืนยิงสังหาร ใช้ลวดรัดคอของเป้าหมาย เป็นต้น

มีบทที่ Agent 47 กล่าวถึงตนเองว่า นามของเขาไม่สำคัญ ในช่วงหลายปีมานี้เขาแทนตัวเองด้วย รหัสลับ Agent 47 ได้รับชื่อเสียงว่าเป็นมือสังหารที่อันตรายที่สุดในโลก บางคนคิดว่าเขาเป็นมือสังหารที่ดีที่สุด แต่เขาก็ไม่สนใจเรื่องพวกนั้น เขาไม่ได้ต้องการที่จะรุ่งเรืองหรือเป็นที่รับรู้ถึงตัวตนความเป็นจริงของเขา ซึ่งเขาค่อนข้างจะมีชื่อเสียงตามนั้น เพราะฆาตกรที่ดีที่สุดในความคิดของเขาคือคนที่ไม่ปรากฏว่ามีตัวตนอยู่จริงหรืออย่างน้อยก็เป็นที่พูดถึงเป็นเรื่องเล่าเท่านั้น ด้วยตัวละครดังกล่าวถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นฆาตกร นั่นคือเหตุผลที่เขาทำมัน เขายังต้องการความท้าทายเงินเป็นโบนัสที่ดี แต่ถึงอย่างไรก็ตามเงินก็ไม่สามารถทำให้เขาสนใจได้ ฆาตกรคือนักล่าที่ดีที่สุด เขาล่ามนุษย์คนสุดท้ายของเกมเป็นผลให้นักล่ามักจะกลายเป็นผู้ถูกล่า (Michael Knight, 2006, p.4)



ภาพประกอบที่ 2.5 ภาพ Agent 47

ที่มา: <http://www.writeups.org/agent-47-hitman-video-games/>, วันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559

จากบทของตัวละครที่กล่าวมาสะท้อนให้ทราบว่า ตัว Agent 47 ถูกสร้างหรือปลุกฝังความเป็นนักฆ่ามือสังหารลงไปถึงในจิตใจ โดยตัวละคร Agent 47 มีทัศนคติที่มองงานล่าสังหารสำคัญกว่า เงินและชื่อเสียงของตัวเอง ซึ่งอาจส่งผลหรือไม่ ทำให้วัยรุ่นในสังคมปัจจุบัน

เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครดังกล่าวผู้เล่นที่เลือกเล่นเกมที่มีตัวละครเหล่านี้ ผู้เล่นอาจต้องการหนีจากชีวิตจริงที่ซ้ำซาก และนำเบี่ยงเบน การเล่นเกมเพื่อฆ่าเวลาที่เขาขำขัน ดังนั้นผู้เล่นจึงอยากหลบไปอยู่อีกโลกหนึ่ง เพื่อทำบางสิ่งบางอย่างที่น่าสนใจกว่าโลกในชีวิตจริง หรือแม้กระทั่งทำอะไรผิดศีลธรรมและเกมก็เป็นความบันเทิงที่ตอบสนองความต้องการในข้อนี้ได้ดีมาก (กิตติธเรศ เพชรศรีไวภูณัฐ, 2558, หน้า 34)

จากที่อธิบายลักษณะบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวไปก่อนหน้านี้โดยแต่ละตัวก็มีนิสัยและบุคลิกภาพที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบได้แก่

แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ

แนวคิดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ประกอบไปด้วย (Costa and McCrae, 1992 อ้างถึงใน ประไพพรรณ ศรีปาน, 2555)

1. บุคลิกภาพแบบหวั่นไหว (Neuroticism) เป็นผู้ที่มีความวิตกกังวล (Anxiety) เป็นคนโกรธง่าย (Anger) ความท้อแท้ (Discouragement) การคำนึงถึงแต่ตนเอง (Self-Consciousness) การมีความกระตือรือร้นแรง (Impulsiveness) และมีอารมณ์เปราะบาง (Vulnerability)

1.1 มีความวิตกกังวล (Anxiety) หมายถึง บุคคลที่มีความว่าห่วงหวาดกลัว มีแนวโน้มที่จะวิตกกังวล ตั้งเครียด กระสับกระส่าย

1.2 โกรธง่าย (Anger) เป็นลักษณะที่บ่งชี้แนวโน้มของความโกรธ และภาวะที่เกี่ยวข้อง เช่น ความหงุดหงิดและความขุ่นเคือง

1.3 ความท้อแท้ (Discouragement) เป็นผู้ที่มีความรู้สึกผิด เศร้า สิ้นหวัง และว่าเหว เป็นผู้ที่มีความท้อแท้ง่าย

1.4 การคำนึงถึงแต่ตนเอง (Self-Consciousness) เป็นลักษณะผู้ที่มีอารมณ์ความรู้สึกเต็มไปด้วยความละอาย รู้สึกไม่สบายใจที่จะมีผู้อื่นอยู่แวดล้อม วิตต่อการแสดงออกที่ผู้อื่นมีต่อตนเอง และมีแนวโน้มที่จะรู้สึกต่ำต้อย เป็นลักษณะที่รู้สึกอาย หรือรู้สึกกังวลกับการเข้าสังคม

1.5 การมีความกระตือรือร้นแรง (Impulsiveness) หมายถึง การไม่สามารถที่จะควบคุมแรงกระตุ้น และความต้องการของตนเอง

1.6 มีอารมณ์เปราะบาง (Vulnerability) หมายถึง ความอ่อนแอต่อความเครียด ไม่สามารถเผชิญกับความเครียดได้ เป็นผู้ที่ต้องพึ่งพาผู้อื่น เป็นคนสิ้นหวังสิ้นตระหนกเมื่อประสบกับสถานการณ์ฉุกเฉิน

2. บุคลิกภาพแบบแสดงตัว (Extraversion) การเป็นผู้มีความอบอุ่น (Warmth) ความชอบอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Gregariousness) การแสดงออกแบบตรงไปตรงมา (Assertiveness) การชอบมีกิจกรรม (Activity) ชอบแสวงหาความ ตื่นเต้น (Excitement Seeking) การมีอารมณ์ด้านบวก (Positive Emotions)

2.1 การเป็นผู้มีความอบอุ่น (Warmth) หมายถึง การเป็นผู้ที่มีความรักและเป็นมิตรต่อผู้อื่น เป็นผู้ที่มีความรักผู้อื่นอย่างแท้จริง

2.2 ความชอบอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Gregariousness) หมายถึง ความชอบที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นเป็นหมู่คณะ

2.3 การแสดงออกแบบตรงไปตรงมา (Assertiveness) หมายถึง ผู้ที่กล้าที่จะแสดงความเป็นผู้นำหรือเป็นผู้ที่มีอิทธิพลในสังคม

2.4 การชอบมีกิจกรรม (Activity) หมายถึง ผู้ที่มีความว่องไว ตื่นตัว มีความต้องการทำกิจกรรมอยู่เสมอ

2.5 ชอบแสวงหาความตื่นเต้น (Excitement Seeking) หมายถึง ผู้ที่ชอบสิ่งแวดลอมที่มีสีสันสดใส

2.6 การมีอารมณ์ด้านบวก (Positive Emotions) หมายถึง ผู้ที่มีความสนุกสนาน มีความสุข มีความหวัง และมองโลกในแง่

3. บุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์ (Openness to experience) การเป็นคนช่างฝัน (Fantasy) ความสุนทรีย์ (Aesthetics) การเปิดเผยความรู้สึก (Feelings) การปฏิบัติ (Actions) การมีความคิด (Ideas) การยอมรับค่านิยม (Values)

3.1 การเป็นคนช่างฝัน (Fantasy) หมายถึง ผู้ที่มีชีวิตไปด้วยจินตนาการและความฝัน มีความคิดสร้างสรรค์ภายในตนเอง

3.2 ความสุนทรีย์ (Aesthetics) หมายถึง ผู้ที่ห่วงใยกับงานและความงดงามในศิลปะ บทกวี

3.3 การเปิดเผยความรู้สึก (Feelings) หมายถึง การเป็นผู้ที่รับรู้อารมณ์และความรู้สึกภายในตนเอง

3.4 การปฏิบัติ (Actions) หมายถึง ผู้ที่พร้อมที่จะลองทำกิจกรรมใหม่ ๆ เช่น รับประทานอาหารใหม่ ๆ ชอบความแปลกใหม่หลากหลายกว่าความเคยชินที่ปฏิบัติอยู่

3.5 การมีความคิด (Ideas) หมายถึง การมีความคิดที่จะเปิดรับเหตุการณ์หรือเรื่องใหม่ ๆ

3.6 การยอมรับค่านิยม (Values) หมายถึง การมีความพร้อมที่จะตรวจสอบค่านิยมต่าง ๆ เช่น ค่านิยมทางสังคม การเมือง และศาสนา

4. บุคลิกภาพแบบประนีประนอม (Agreeableness) การเป็นผู้ไว้ใจผู้อื่น (Trust) ความตรงไปตรงมา (Straight Forwardness) ความรู้สึกเอื้อเฟื้อ (Altruism) การยอมตามผู้อื่น (Compliance) ความสุภาพ (Modesty) และความ มีจิตใจอ่อนโยน (Tender-Mindedness)

4.1 การเป็นผู้ไว้ใจผู้อื่น (Trust) หมายถึง การที่เชื่อว่าผู้อื่นมีความซื่อสัตย์และเจตนาดี

4.2 ความตรงไปตรงมา (Straight Forwardness) หมายถึง การมีความจริงใจที่จะปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างตรงไปตรงมา

4.3 ความรู้สึกเอื้อเฟื้อ (Altruism) หมายถึง ผู้ที่มีความห่วงใยในสวัสดิภาพของผู้อื่น เป็นผู้ที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่น

4.4 การยอมตามผู้อื่น (Compliance) หมายถึง ผู้ที่มีลักษณะอ่อนโยนตอบสนองการกระทำของผู้อื่นอย่างสุขุม

4.5 ความสุภาพ (Modesty) หมายถึง ผู้ที่ถ่อมตน ไม่ชมว่าตนเองเหนือกว่าผู้อื่น

4.6 ความมีจิตใจอ่อนโยน (Tender-Mindedness) หมายถึง ผู้ที่ให้ความสำคัญต่อความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น มีความห่วงใยต่อความต้องการของผู้อื่น

5. บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก (Conscientiousness) การมีความสามารถ (Competence) ความเป็นระเบียบ (Order) การมีความรับผิดชอบในหน้าที่ (Dutifulness) ความต้องการสัมฤทธิ์ผล (Achievement Striving) ความมีวินัย ต่อตนเอง (Self-Discipline) และแนวคิดที่ใช้ปฏิบัติงาน (Deliberation)

5.1 การมีความสามารถ (Competence) หมายถึง ผู้ที่สามารถจัดการกับชีวิตตนเองได้ ความเป็นเหตุเป็นผล และมีประสิทธิภาพในตนเอง

5.2 ความเป็นระเบียบ (Order) หมายถึง ผู้ที่มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย

5.3 การมีความรับผิดชอบในหน้าที่ (Dutifulness) หมายถึง ผู้ที่ยึดมั่นในหลักการทางจริยธรรมและปฏิบัติตามคำมั่นที่ให้ไว้

5.4 ความต้องการสัมฤทธิ์ผล (Achievement Striving) หมายถึง การทำงานหนักเพื่อประสบความสำเร็จในงานตามเป้าหมาย

5.5 ความมีวินัยต่อตนเอง (Self-Discipline) หมายถึง ความสามารถที่จะเริ่มและปฏิบัติงานให้สำเร็จ แม้ว่าเต็มไปด้วยความเบื่อหน่ายหรืออุปสรรคก็ตาม

5.6 แนวคิดที่ใช้ปฏิบัติงาน (Deliberation) หมายถึง การมีความคิดที่สามารถปฏิบัติได้ มีความระมัดระวังในการปฏิบัติให้บรรลุเป้าหมาย

แนวคิดเกี่ยวกับเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกม

ในการศึกษา เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมกรรมการเปิดรับการเล่นเกมที่มิดตัวละครร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร” เกมคอมพิวเตอร์ในที่นี้ถือว่าเป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่ง สอดคล้องกับการอธิบายว่า ความบันเทิงเป็นกระบวนการที่แตกต่างจากการนำเสนอข่าวสาร การศึกษา หรือการโน้มน้าวใจใด ๆ ซึ่งกิจกรรมบันเทิงได้รับอิทธิพลและเป็นกลไกที่ก่อโครงสร้างโดยผลิตผลของสื่อที่เลือกความบันเทิงนั้น ๆ กลุ่มผู้รับสารเองก็เป็นผู้สมัครใจในการเลือกดูสื่อบันเทิงนั้น ๆ (สุรพงษ์ โสภนะเสถียร, 2556, หน้า 241)

เกมคืออะไร เกมคือสิ่งที่ถูกเล่นและจากนิยามของการเล่นข้างบนเราอาจพูดได้ว่าเกมคือสื่อการสอนชนิดหนึ่ง สิ่งที่คุณเรียนรู้ อาจจะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ หรืออาจจะใช้ได้เฉพาะในเกมเท่านั้น และไม่ว่าจะตั้งใจ หรือไม่ได้ตั้งใจก็ตาม หลังจากที่เล่นเกมแล้ว ผู้เล่นจะได้เรียนรู้บางสิ่งบางอย่างเสมอ นอกจากบทบาทดั้งเดิมในแง่การสอน เกมยังมีอีกด้านหนึ่งคือการสร้างความบันเทิง แต่อะไรที่ทำให้เกมต่างจากสื่อบันเทิงอื่น ๆ

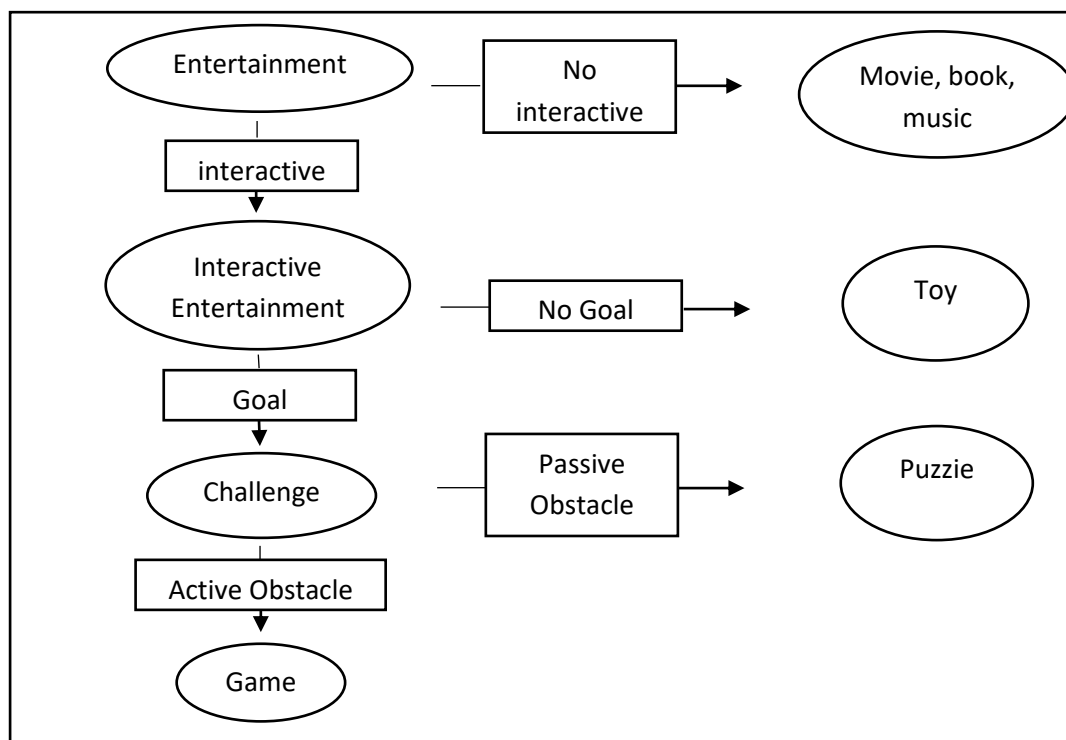
1. กรอบบนสุด สื่อบันเทิงที่เราไม่สามารถตอบโต้กับมันได้ เราจัดมันเป็นสื่อ หนังสือ เพลง ภาพยนตร์

2. กรอบที่สอง สื่อบันเทิงที่คุณตอบโต้กับมันได้ แต่ไม่มีเป้าหมายที่ชัดเจน เราจัดมันเป็นของเล่น จากนิยามนี้ นักออกแบบเกมบางคนถือว่า Sim city เป็นของเล่น ไม่ใช่เกม

3. กรอบที่สาม สื่อบันเทิงที่คุณตอบโต้กับมันได้ เราจัดมันเป็นเกมปริศนา ตัวอย่างที่เห็นง่าย ๆ คือพวกจิ๊กซอว์ทั้งหลาย

4. กรอบที่สี่ สื่อบันเทิงที่คุณตอบโต้กับมันได้ มีเป้าหมาย มีอุปสรรคนั้นทำให้คุณแพ้ได้ เราจัดมันเป็นเกม

สรุปได้ว่า เกมต้องประกอบไปด้วย เนื้อหาที่อนุญาตให้ผู้เล่นตอบโต้กับตัวเกมได้ มีเป้าหมายอย่างชัดเจน ต้องมีอุปสรรคที่ทำให้คุณพ่ายแพ้ได้ (กิตติธเรศ เพชรศรีไวภูณัฐ, 2558, หน้า 22-25)



ภาพประกอบ 2.6 โมเดลองค์ประกอบของเกม

ที่มา: กิตติธเรศ เพชรวิภาณุญ์, 2558, หน้า 23

เกมคอมพิวเตอร์แต่ละเกมมีเนื้อหาที่แตกต่างกัน แบ่งเป็นหลายแนวไม่ว่าจะเป็น แอ็คชั่น ผจญภัย แข่งขัน กีฬา เป็นต้น การเล่นเกม คือกิจกรรมที่เราทำโดยสมัครใจเพื่อเรียนรู้และฝึกฝนทักษะด้านใดด้านหนึ่ง สัตว์ทุกชนิดเล่นเพื่อฝึกฝนทักษะในการเอาตัวรอด รวมทั้งมนุษย์ ถึงแม้ว่าทักษะหลาย ๆ อย่างจะไม่มีประโยชน์ในปัจจุบัน แต่พฤติกรรมเหล่านั้นก็ยังคงติดตัวเรามาจนถึงทุกวันนี้ นี่คือเหตุผลหนึ่งที่เพศชายมีแนวโน้มที่จะชอบเกมต่อสู้มากกว่าเพศหญิง เพราะตามธรรมชาติเพศชายต้องออกล่าสัตว์ หรือแม้กระทั่งต่อสู้กับมนุษย์ด้วยกันเพื่อปกป้องเผ่าพันธุ์ของตน และเนื่องจาก การเล่นเกม คือกิจกรรมเพื่อฝึกฝนทักษะ ดังนั้นมันจึงต้องปลอดภัยอย่างที่สุด เกมจะต้องไม่ลงโทษผู้เล่นรุนแรงเกินไปหากเค้าทำสิ่งผิดพลาด อันที่จริงการเล่นเกมนั้นมีต้นทุนคือเวลา ผู้เล่นจึงต้องการมั่นใจว่า การลงทุนเวลาของเขานั้นปลอดภัย (กิตติธเรศ เพชรวิภาณุญ์, 2558, หน้า 20) โดยในงานวิจัยนี้จะศึกษาเกมคอมพิวเตอร์ที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ ซึ่งหมายความว่า เกมดังต่อไปนี้จะมีเนื้อหาที่สื่อไปถึงความรุนแรง ผิดศีลธรรม และทำผิดกฎหมายในโลกแห่งความเป็นจริงโดยในงานวิจัยนี้จะเลือกศึกษาเฉพาะ 5 เกม ดังต่อไปนี้

1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม
2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ
3. Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) กลุ่มมือสังหาร และก่อสงคราม
4. Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตัวเองพ้นผิด
5. Hit Man (เอเจน 47) ถูกปลุกฝังแต่เด็กให้เป็นมือสังหาร

ซึ่งเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม, Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ, Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) กลุ่มมือสังหารและก่อสงคราม, Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตัวเองพ้นผิด, Hit Man (เอเจน 47) ถูกปลุกฝังแต่เด็กให้เป็นมือสังหาร เป็นเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงและดำเนินเรื่องไปในทางผิศจริยธรรมซึ่งเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีแก่วัยรุ่นซึ่งอาจนำไปสู่การลอกเลียนแบบพฤติกรรมตามแบบเนื้อหาของเกมนี้อย่างกล่าว

1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม

รูปแบบเกม สำหรับเกมการเล่นของ GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม ยังคงเป็นเกมที่มีเอกลักษณ์แบบเดิมที่ผู้เล่นทุกคนโปรดปราน ในโลกที่เปิดกว้าง อิสระเสรีแห่งนี้คุณสามารถทำอะไรได้ตามใจ และที่ไหนก็ได้ตั้งแต่ต้นเกม ภาคนี้ผู้เล่นจะสามารถไปได้ทุกที่โดยไม่ต้องถูกตามล่าติดค่าหัวแบบภาคเดิม ๆ อีกต่อไป จะเกรียนด้วยการไล่ต่อยหน้าชาวเมืองเรียงตัว ขโมยรถแล้วซิ่งไปตามฟุตบอล หรือก่อวินาศกรรมสังหารหมู่ก็ยอมได้หรือถ้าเบื่อเกรียนนอกภารกิจ ก็ยังมีภารกิจต่าง ๆ ให้ได้เล่นกันมากกว่าภาคที่แล้วถึงเท่าตัว ทั้งกีฬา นานาชนิด เช่น กอล์ฟ เทนนิส ซึ่งรถลงเรือ ไตรกีฬา กระโดดร่ม หรือยิงเป้าในสนามยิงปืน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะอิงจากค่าทักษะของตัวละครและที่ไม่เคยมีเกม Open World เกมไหนเคยทำมาก่อน นั่นคือในภาคนี้จะมีตัวละครเอกทั้งหมดถึงสามคน และทั้งสามคนนี้จะต้องทำภารกิจร่วมกันผ่านการสลับตัวละครที่ใช้งานได้ง่ายมาก ตัวอย่างเช่น ในภารกิจหนึ่งของเกมที่ตัวละครของเราทั้งสามต้องบุกเข้าไปชิงพยานปากสำคัญที่สามารถระบุตัวคนร้ายที่อาจจะเป็นภัยแก่พวกเขาในอนาคต โดย Trevor เป็นผู้ขับคอปเตอร์ Michael เป็นคนโรยตัวลงมาจาก ฮ. ไต่กระจกลงมาจากตึกสูง ก่อนที่จะพังหน้าตาต่างเข้าไปรวบตัวพยานปากสำคัญออกมา โดยมี Franklin คอยยิงสนับสนุนจากยอดตึกตรงกันข้ามและสลับเปลี่ยนตัวละครทั้งสามก็ทำได้เพียงแค่กดปุ่มเดียวเท่านั้น นับเป็นระบบที่แปลกใหม่ใช้งานง่าย และไม่เคยมีเกมไหนเคยทำมาก่อนอีกด้วย (ใจรบสันใจ, 2557, หน้า 53)



ภาพประกอบที่ 2.7 Game Play ของ GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม
ที่มา: <http://www.thisisgamethailand.com>, วันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559

แฟนเกมทั่วโลกทราบกันดีว่า Los Santos เป็นส่วนหนึ่งของเมืองในภาค San Andreas ซึ่งจำลองมาจากเมืองแคลิฟอร์เนียแทบทุกระเบียบนิ้ว และมีขนาดกว้างกว่าภาค San Andreas ถึงสี่เท่า ซึ่งมีทั้งพื้นที่ในเมืองใหญ่อันจอแจ ป่าเขาชนบทพร้อมภูเขาสูงชัน ทะเลทราย แดนบ้านนอก อันเว้งว้างแห้งแล้งและใต้ทะเลลึกเต็มไปด้วยสัตว์ทะเลใหญ่น้อยรวมไปถึงฉลาม แม้กราฟิกในเครื่องคอนโซลยุคปัจจุบันจะออกมาสวยงามอยู่แล้วแต่ด้วยพลังของเครื่องพีซีที่สามารถรังสรรค์กราฟิกออกมาได้ยิ่งสวยงามน่าชมกว่าเดิม ทั้งการเพิ่ม Depth of Field เบลอภาพรอบ ๆ ตัว เพื่อเน้นสิ่งที่อยู่ตรงหน้าให้ชัดขึ้น บวกรวมกับกับชาวเมืองที่มีระบบ AI พัฒนาขึ้นกว่าเดิม และใกล้เคียงกับมนุษย์ในสังคมจริง ๆ มากขึ้น รวมไปถึงจำนวนรถบนท้องถนนที่สามารถปรับเพิ่มลดได้ตามใจ คราวนี้ผู้เล่นจะได้เห็นสภาพการจราจรที่แออัดสุด ๆ ยิ่งกว่ารถติดในกรุงเทพฯ ภายในเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม (ใจปลั่งใจ, 2557, หน้า 53)



ภาพประกอบที่ 2.8 ภาพบรรยากาศ Los Santos

ที่มา: www.rockpapershotgun.com, วันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559

GTA Online เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ไม่พูดไม่ได้คือ การยกเครื่องระบบ Multiplayer แบบใหม่หมดจุดแทบจะเป็นอีกเกมแยกจากกันมาเลยในชื่อว่า GTA Online คุณจะได้สร้างตัวละครผ่านระบบที่ไม่เคยมีเกมไหนทำมาก่อน นั่นคือกำหนดรูปลักษณะของคุณผ่านทางพ่อแม่ ปู่ และย่า ให้ออกมามีหน้าตาแบบที่ต้องการในท้ายที่สุดเลือกไลฟ์สไตล์กับความชอบเพื่อกำหนดค่าพลังตอนต้นเกม และโหมดผู้เล่นหลายคนจะมีเนื้อเรื่องแยกออกมาจากภาคหลัก (เกิดขึ้นก่อนประมาณ 2 เดือน) เกี่ยวข้องกับเหล่านักกรับจ้าง (Merryweather Security) ที่เป็นตัวร้ายหลักของเกมภาคนี้ และยังสามารถพบกับตัวละครในเรื่องหลักบางคนอีกด้วย

ระบบการเล่นในโหมดนี้จะเป็นแบบเกมออนไลน์ทั่ว ๆ ไป แต่มีความหลากหลายและเปิดกว้างตามสไตล์ของ GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม ทั้งการแข่งรถ หลากหลายสนาม Deathmatch ไลยิงกันในพื้นที่สะสมคะแนนให้ครบกำหนด ซึ่งก็มีมาตั้งแต่สมัยภาค 4 รวมไปถึงของใหม่ที่น่าสนใจมากมายอย่างรวมทีมกันเพื่อทำภารกิจส่งของให้ถึงจุดหมาย ซึ่งจะจัดทีมไปลุยกับเพื่อน หรือแข่งกับทีมฝั่งตรงข้ามก็ย่อมได้ โดยผลตอบแทนเป็นตัวเงินและค่า Reputation Point เพื่ออัปเลเวลปลดล็อกอาวุธ อุปกรณ์เสริม และเสื้อผ้าใหม่ ๆ ให้ได้ใส่กันเสริมด้วยระบบ Crew ที่เอาไว้ออกร่วมทีมเพื่อเล่นด้วยกันเป็นหมู่คณะ ยิ่งถ้าหากมาพร้อมๆกับเพื่อน ๆ ที่มาจาก Crew เดียวกันยิ่งได้รับค่าทักษะเพิ่มขึ้น



ภาพประกอบที่ 2.9 ภาพการเล่นกับเพื่อนใน GTA Online

ที่มา: www.rockstargames.com, วันที่ 19 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559

เนื้อหาของเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม ประกอบไปด้วยเรื่องราวของวงการอาชญากรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการค้ายาเสพติด ปล้นธนาคาร ขโมยรถ นอกจากนี้เนื้อเรื่องหลักที่ผู้เล่นจะต้องเล่นไปตามเนื้อเรื่องในการทำภารกิจอาชญากรรมต่าง ๆ แล้วในช่วงเวลาปกติผู้เล่นเองก็ยังสามารถทำอะไรก็ได้ตามที่ผู้เล่นต้องการอย่างอิสระ ซึ่งเนื้อหาความรุนแรงต่าง ๆ อาจจะส่งผลกับพฤติกรรมลอกเลียนแบบหรือไม่กับวัยรุ่นในสังคมปัจจุบัน

2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ

เกมซีรีส์ Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ เป็นเกมแนว 3D Action Adventure แบบ Open World คล้าย ๆ GTA เรื่องราวของสังคมใต้ดิน การต่อสู้ของแก๊งผู้มีอิทธิพล ที่เรียกกันง่าย ๆ ว่าแก๊งเจ้าพ่อหรือมาเฟียนั่นเอง ตัวเกมจะเน้นไปที่เนื้อเรื่องที่เข้มข้นเพื่อให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับเรื่องราวของเหล่าเจ้าพ่อมาเฟีย ราวกับชมภาพยนตร์ cinematic ที่ผู้เล่นสามารถเลือกเส้นทางเดินเรื่องได้เองด้วยเอกลักษณ์อีกอย่างของเกมซีรีส์ Mafia ก็คือฉากแบบรีโทรย้อนยุค เพราะหนังยุคเจ้าพ่อมักกล่าวถึงเหตุการณ์ในอดีตช่วงปี 60s-70s และในภาค Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ ก็เป็นฉากของเมือง New Orleans ในปี 1968 อันเป็นเมืองที่ขึ้นชื่อในเรื่องแก๊งมาเฟียของสหรัฐอเมริกา เป็นช่วงปีที่คึกคักที่สุดด้วยผู้เล่นจะได้สัมผัสบรรยากาศของเมืองยุคนั้น ไม่ว่าจะเป็นแพชั่น บ้านเรือน ดนตรี และสังคมที่เสื่อมโทรมจากแก๊งมาเฟียการพนันและยาเสพติดที่แม้แต่ตำรวจก็ยังมีส่วนเกี่ยวข้อง (Sanook. 2561, ออนไลน์)

จัดว่าเป็นเกมที่มีเนื้อหาที่ค่อนข้างทึม ๆ มีความหนักแน่นเข้มข้นแบบหนังมาเพื่ย การเล่าเรื่องที่น่าติดตาม และมีทางเบี่ยง ทางแยกที่นำไปสู่จุดจบของเรื่องถึง 3 เส้นทาง บรรยากาศภายในเกมถ่ายทอดได้ดีเยี่ยม รวมไปถึงเพลงประกอบ ที่ทีมงานได้หยิบเอาเพลงสากลคลาสสิก ยุค 60-70 มาใส่ ยิ่งทำให้เสน่ห์ของเมืองนิวยอร์กในชวงนั้นเต็มไปด้วยสีสันแบบหม่น ๆ ทำให้ผู้เล่นเข้าถึงเนื้อหาของเกมได้อย่างลึกซึ้ง (แอดมิน Ak47 และ Master Blacksmith, 2561, ออนไลน์)



ภาพประกอบที่ 2.10 ภาพตัวละครกำลังยิงปืนให้รถระเบิด

ที่มา: <http://www.metalbridges.com/mafia-iii/>, วันที่ 19 ตุลาคม พ.ศ. 2559

เนื้อเรื่องที่มีเนื้อหาค่อนข้างทึม ๆ และมีเนื้อหารุนแรงตลอดทั้งเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินเรื่องราวที่เข้มข้นที่เกี่ยวกับการล้างแค้นให้กับพ่อบุญธรรมของตัวละครหลัก หรือจะเป็นเนื้อเรื่องในการบริหารแก๊งมาเฟียของผู้เล่นเอง การทำกิจกรรมผิดกฎหมายต่าง ๆ ภายใต้การบริหารแก๊งของผู้เล่นเอง ฉากการทะเลาะวิวาท ฉากฆ่ากันตายภายในเกม และเนื้อหารุนแรงอื่น ๆ อาจส่งผลไปสู่พฤติกรรมการลอกเลียนแบบหรือไม่ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบในความรุนแรงที่สื่อเกมคอมพิวเตอร์ Mafia 3 นั้นสื่อสารไปยังผู้รับสารคือ ผู้เล่นเกม

3. Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) กลุ่มมือสังหารและก่อสงคราม

Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) กลุ่มมือสังหารและก่อสงคราม เป็นเนื้อเรื่องที่ถูกเขียนขึ้นมาโดยมีพื้นหลังตัวละครเอกอยู่ในแต่ละช่วงเวลา จากสงครามครูเสดที่สามในครั้งแรกเริ่ม สู่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการเรอเนสซองส์อิตาลี ยุคโจรสลัด สงครามประกาศอิสรภาพสหรัฐอเมริกา และสงครามปฏิวัติฝรั่งเศสช่วงเปลี่ยนผ่าน เคียงคู่ขนาดไปกับ

เนื้อหาทั้งนิยายวิทยาศาสตร์หลุดโลกของสงครามพันปี ที่ภาคีมือสังหารและเหล่าอัสซินเทมพลาร์ จะมุ่งหน้าเข้าประหัตประหารเพื่อแย่งชิงความลับแห่ง ผู้มาก่อน (Those Who Came Before) กับ สิ่งประดิษฐ์ล้ำโลก ภายใต้อุดมการณ์สองขั้วสองข้างที่แตกต่างอย่างไม่อาจจะประสานหรือ ร่วมโลกกันได้อีกต่อไปแก่นหลักของเนื้อหาเกม Assassin's Creed คือการดำรงตนในฐานะ เครื่องย้อนเวลาทางประวัติศาสตร์ ที่จะนำผู้เล่นไปสัมผัสกับประสบการณ์ของสถานที่ และ บรรยากาศที่สมจริงของช่วงเวลานั้น ๆ แล้วในส่วนอื่นที่ความแฟนตาซีจะถูกนำมาเติมเต็มในภายหลัง ผลลัพธ์ที่ได้ (สุกฤษฎี บุรณสรณ์, 2558, หน้า 52) เนื้อเรื่องภาค Syndicate ตัวละครของเราจะถูก ฝึกฝนจากครอบครัวมือสังหาร ด้วยวิธีการเดียวกัน หลักสูตร และบัญญัติของสำนักเดียวกัน แต่ ด้วยค่าที่ว่าทั้งสองนั้นมีความแตกต่างในวิธีการมองโลกอย่างสิ้นเชิงนั้น ก็ส่งผลต่ออะไรหลาย ๆ อย่าง รวมถึงวิธีการที่จะไปถึงเป้าหมายเดียวกันของพวกเขา โดยตัวละครที่ผู้เล่นเล่นนั้นจะต้อง ค่อย ๆ สร้างสมกองกำลัง ฝึกฝนเหล่าสมาชิกแก๊งผ่านภารกิจปลุกย่อยเพื่อสร้างชื่อเสียง ให้เป็นที่ เลื่องลือ ก่อนจะค่อย ๆ ลิดรอนอาณาเขตไปที่ละจุด ก่อนจะเปิดฉากด้วยศึกใหญ่ ที่มือสังหาร กับ อัสซินเทมพลาร์ จะมาประจันหน้าแบบเลือดแรกเลือดเพื่อพิสูจน์ว่าฝั่งไหนจะเป็นผู้ครอบครอง อาณาเขตนั้น (สุกฤษฎี บุรณสรณ์, 2558, หน้า 56-57)



ภาพประกอบที่ 2.11 ภาพจากเกม Assassin's creed Syndicate

ที่มา: <https://www.gamespot.com/images/1300-2885504>, วันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2558

4. Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตัวเองพ้นผิด

เป้าหมายของเกมนั้นออกแบบมาได้แหวกแนวและเข้ากับยุคสมัย โดยอ้างอิงกับ ป๊อปคัลเจอร์มากมายในปัจจุบัน มาร์คัสและผองเพื่อนจะต้องสร้างวีรกรรมสุดระห่ำทั้งหลาย

เพื่อสร้างชื่อให้กับเดดเช็ก โดยเป้าหมายก็คือการสร้างแนวร่วมด้วยการเอาชนะใจคนเพื่อเพิ่มฐานคะแนนนิยมหรือผู้ติดตามที่เรียกกันประสาโลกโซเชียลว่า Follower ซึ่งเปรียบได้กับค่าประสบการณ์ (EXP) ของเกมอื่น ๆ ยิ่งเราได้ผู้ติดตามมากขึ้นเท่าไร ก็จะสามารถใช้มันในการปลดล็อกเอาลูกเล่นใหม่ ๆ มาเสริมเขี้ยวเล็บให้กับมาร์คัสได้มากขึ้น แต่ถึงกระนั้น บางครั้งแค่จำนวนผู้ติดตามก็ไม่เพียงพอต่อการอัปเดตความสามารถขั้นสูงทั้งหลาย เราจะต้องหาเอา Key Data ซึ่งเป็นสเกลพอยต์พิเศษที่ถูกซ่อนอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ มาใช้ในการอัปเดตสกิลที่เราต้องการนั้น ๆ อีกทีหนึ่ง ซึ่งการจะเข้าถึงเจ้า Key Data เหล่านี้ ผู้เล่นมักต้องผ่านการป้องกันทั้งจากเวรยามคุ้มกันแน่นหนาและปริศนาซับซ้อนที่ชวนขบคิดอยู่เสมอ

ผู้เล่นยังสามารถเข้าไปลองสัมผัสกับระบบมัลติเพลเยอร์ที่ไม่เหมือนใครของเกมนี้ได้อีก โดยรูปแบบการเล่นจะถูกแบ่งออกเป็น 3 แบบใหญ่ ๆ ได้แก่ ภารกิจ Co-op ที่ผู้เล่นจะต้องร่วมมือกันทำลายสินค้าเป้าหมาย ดาวนโหดขโมยข้อมูล ขโมยของ ขโมยรถ หรือ Bounty Hunter ที่ผู้เล่นอาจจะบุกเข้าไปในเกมของผู้เล่นคนอื่น หรือถูกคนอื่นบุกเข้ามาในโลกของเราได้โดยไม่รู้ล่วงหน้า เพื่อไล่ล่ากันทั้งสองฝ่ายจะต้องชิงไหวชิงพริบกันเพื่อเอาตัวรอดหรือทำภารกิจให้สำเร็จ ทำให้มันกลายเป็นเกมของผู้ล่าและผู้ถูกล่าที่สนุกตื่นเต้น และ Hacking Invasion ที่ผู้เล่นฝ่ายบุกจะต้องซ่อนตัวอยู่ใกล้ ๆ ผู้เล่นคนอื่นเพื่อดาวนโหดข้อมูลให้สำเร็จ ในขณะที่ผู้ถูกบุกจะต้องตามหาผู้เล่นที่บุกเข้ามาซ่อนตัวอยู่ในฝูงชนให้เจอ และจัดการเขาให้ได้ (บริษัท ทู มีเดีย โซลูชันส์ จำกัด, 2561, ออนไลน์)



ภาพประกอบที่ 2.12 ภาพจากเกม Watch dog

ที่มา: <https://gematsu.com/2016/08/watch-dogs-2-open-world-free-roam-multiplayer-gameplay-walkthrough>, วันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2558

5. Hit Man (เอเจน 47) ถูกปลุกฝังแต่เด็กให้เป็นมือสังหาร

เกม Hit man (เอเจน 47) ถูกปลุกฝังแต่เด็กให้เป็นมือสังหาร ผู้เล่นจะไม่ได้รับงานสังหารแบบรวดเร็ว แต่ว่าตัวเกมจะค่อย ๆ ปล่อยออกมาทีละตอน ๆ จนครบซีรีส์ฆาตกรรมจนจบ ผู้เล่นจะได้รับงานมอบหมายงานลอบสังหารย่อยๆ สำหรับใช้ขัดเกลาฝีมือแก้เบื่อไปพลาง ๆ โดยงานเหล่านี้จะเปิดโอกาสให้ทำได้ภายในเวลาสั้น ๆ เท่านั้นและอาจจะปรากฏขึ้นมาโดยไม่ได้แจ้งให้ทราบล่วงหน้า ตัวอย่างเช่น อาจจะได้รับข้อความแจ้งมาว่ามีเป้าหมายคนหนึ่งปรากฏตัวในกรุงปารีสนาน 20 ชั่วโมง และข้อมูลทั้งหมดที่เขามีก็คือรูปถ่ายของเป้าหมายเพียงใบเดียวเท่านั้น ผู้เล่นจะต้องใช้ความสามารถทั้งหมดที่มีตามหาเหยื่อรายนี้ให้เจอ รวมทั้งสรรหาวิธีปลิดชีพเหยื่อรายนี้ให้ได้ และถ้าหากผู้เล่นทำพลาดหรือปิดงานไม่ทัน เป้าหมายก็จะหายไปโดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นแก้ตัวได้ วิธีนี้จะเป็นการทำซ้ำทำผู้เล่น และทำให้ผู้เล่นต้องคิดว่า จะเลือกวิธีสังหารเหยื่อด้วยวิธีไหนให้ดีที่สุดและยังสามารถรอดผลงานการสังหารเหยื่อของตัวเองให้อีกฝ่ายฟังได้ (Sorawis, J, 2558, หน้า 49)



ภาพประกอบที่ 2.13 ภาพเอเจน 47 กำลังลงมือสังหารเหยื่อ

ที่มา : <https://stanrezaee.wordpress.com/category/gamebeats/>, วันที่ 26 พฤศจิกายน พ.ศ. 2556

เกม Hit man (เอเจน 47) ถูกปลุกฝังแต่เด็กให้เป็นมือสังหาร มีเนื้อหาที่ชัดเจนในเรื่องการเป็นมือสังหารรับจ้างที่รับงานสังหารเหยื่อที่ได้รับมอบหมาย โดยผู้เล่นจะได้ข้อมูลของเหยื่อและทำการหาเหยื่อให้พบและวางแผนว่าจะเข้าไปลอบสังหารเหยื่อด้วยวิธีไหน โดยภายในตัวเกมจะมีวิธีสังหารเหยื่อให้เลือกกระทำได้อย่างมากมายเพื่อให้สังหารเหยื่อได้สำเร็จและไม่ถูกจับตัวได้ เนื้อหาต่าง ๆ ที่ผู้เล่นได้สวมบทบาทของเอเจน 47 อาจส่งผลให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบได้หรือไม่

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมลอกเลียนแบบของวัยรุ่น

เด็กวัยรุ่นเรียนรู้จากการสังเกตต้นแบบ (Model) สำหรับต้นแบบไม่จำเป็นต้องเป็นต้นแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นต้นแบบสัญลักษณ์เช่นต้นแบบที่เห็นในโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เกม คอมพิวเตอร์ หรืออาจจะเป็นรูปภาพ การ์ตูนหนังสือ นอกจากนี้ คำบอกเล่าด้วยคำพูดหรือข้อมูลที่เป็นลายลักษณ์อักษรก็เป็นต้นแบบได้

จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2553, หน้า 122 ได้กล่าวไว้ว่า อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) นักจิตวิทยาชาวแคนาดา ได้อธิบายไว้ว่า การเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเกิดจากการสังเกตต้นแบบ (model) หรือการเลียนแบบ (imitation) จากต้นแบบซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ตรงที่ต้องอาศัยการลองผิดลองถูก เพราะเสียเวลาและอาจประสบอันตรายได้ การเรียนรู้แบบนี้พบว่า ต้นแบบเพียงคนเดียวสามารถที่จะถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออกได้ พร้อม ๆ กัน และการเรียนรู้ทางสังคมจากประสบการณ์ของผู้อื่นสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วผ่าน ทางสื่อต่าง ๆ ซึ่งจากการสังเกตทำให้เรียนรู้ได้ว่าพฤติกรรมนั้นได้รับผลกระทบอย่างไร ถ้าเห็นว่ามีผล กรรมที่ได้รับเป็นที่น่าพึงพอใจ ผู้สังเกตก็มีแนวโน้มที่จะลอกเลียนแบบพฤติกรรมนั้น โดยจากงานวิจัยของแบนดูรา พบว่า การให้รางวัลแก่ต้นแบบที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมีผลทำให้เด็กลอกเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น โดยได้แบ่งประเภทของต้นแบบออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. ต้นแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ (live model) คือต้นแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์โดยตรง

2. ต้นแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (symbolic model) คือต้นแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การ์ตูน หรือหนังสือนวนิยาย เช่น ดารานักแสดงที่ได้รับการยกย่องให้เป็นสัญลักษณ์ คนรุ่นใหม่ที่ชอบกีฬาและไม่ข้องเกี่ยวกับยาเสพติด หรือซูเปอร์แมนซึ่งมีจิตใจดีงามในการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ หรือในทางตรงกันข้าม เด็กอาจเลียนแบบพฤติกรรมอาชญากรที่ลงข่าวหน้าหนึ่งในหนังสือพิมพ์ เนื่องจากได้รับความสนใจจากประชาชนอย่างไม่เคยได้รับมาก่อนเมื่อทำตัวเรียบร้อย เพราะสังคมมักสนใจเด็กดี เด็กเก่ง และเด็กเกเร เมื่อไม่สามารถเป็นที่หนึ่งทางบวกได้ก็เลือกแสดงออก ตามต้นแบบด้านลบซึ่งได้รับความสนใจเช่นกัน

การเลียนแบบ (Imitation) หมายถึง พฤติกรรมการเอาอย่างต้นแบบ ซึ่งเกิดจากการบวนการทางจิตวิทยา และสังคม โดยผู้เลียนแบบอาจรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ได้ (บุญศรี ไพรัตน์, 2547, หน้า 126) พฤติกรรมการเลียนแบบเป็นพฤติกรรมของผู้เลียนแบบ ซึ่งแสดงออกโดยอาศัยพฤติกรรมของต้นแบบเป็นต้นแบบ ต้นแบบประพฤติตนปฏิบัติอย่างไร แสดงกิริยาวาจาอย่างไรผู้เลียนแบบก็กระทำอย่างนั้นด้วย ฝ่ายต้นแบบอาจมีตัวตนอยู่จริง ๆ ในอดีตและปัจจุบันหรืออาจจะเป็นต้นแบบ

ในจินตนาการ เช่น ในนวนิยาย และวรรณคดี พฤติกรรมเลียนแบบอาจเหมือนกัน หรือเป็น อย่างเดียวกับพฤติกรรมบางส่วน หรือทั้งหมดของตัวแบบในระดับที่มีความแตกต่างกันบ้าง จนกระทั่งไม่มีความแตกต่างระหว่างกันเลย กล่าวคือ อาจเหมือนกันทุกประการในด้านการ ประพฤติปฏิบัติตนตลอดจนถึงวิถีชีวิตของผู้เลียนแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถความรู้สึก ความเลื่อมใสศรัทธา ทศนคติ ค่านิยม อุดมคติของผู้เลียนแบบ และความสำคัญหรืออิทธิพลของ ตัวแบบที่มีต่อผู้เลียนแบบรวมทั้งสถานการณ์แวดล้อมอื่น ๆ

กระบวนการเลียนแบบเป็นการแสดงให้เห็นทราบว่าพฤติกรรมเลียนแบบเกิดขึ้นได้ ประกอบด้วยเงื่อนไขต่าง ๆ ทั้งทางจิตวิทยาและสังคม Bandura and Walters (อ้างใน จรรยา สุวรรณทัต, 2547, หน้า 126) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ โดยการเลียนแบบว่าเกิดจากการกระทำที่เป็น ตัวแบบ หรือโดยสังเกตการณ์กระทำของผู้อื่นบ่อย ๆ จนทำให้มีความคิดควรแสดงพฤติกรรม ใด ๆ หนึ่ง กระบวนการนี้ประกอบด้วย กระบวนการใส่ใจ กระบวนการทรงจำ กระบวนการแสดง พฤติกรรม และกระบวนการจูงใจ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบหรือ ปฏิบัติการเลียนแบบพัฒนาการของการเลียนแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพัฒนาการที่มีอยู่แล้ว การ เลียนแบบอาจเพิ่มขึ้น ด้วยการเสริมแรงพฤติกรรมที่เหมือนกับพฤติกรรมของตัวต้นแบบ การ อำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการเรียนรู้ด้วยการปรับปรุงทักษะในการเลือกสังเกตการณ์ใส่รหัส การ มองเห็นผลตอบแทนของการกระทำตามตัวแบบดาราและนักร้องที่ปรากฏตัวตามสื่อต่าง ๆ จึงถือ เป็นตอนแบบสำคัญที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบในวัยรุ่น

การเลียนแบบผ่านสื่อ เกมคอมพิวเตอร์ก็ถือว่าเป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่มีเนื้อหาของ เกมและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สื่อสารไปยังผู้รับสาร Bandura (1971) กล่าวถึงการเลียนแบบ ผ่านสื่อมีวิธีการเรียนรู้ทางสังคมที่เกิดขึ้น โดยผ่านสื่อออกมาเป็น 3 ลักษณะ

1. Observation Learning ผู้เปิดรับข้อมูลรู้จักแบบแผนใหม่ ๆ ของการแสดงพฤติกรรม อยู่ตลอดเวลาของการนำเสนอจากตัวสื่อ
2. Inhibitory Effect การที่ได้เห็นตัวต้นแบบถูกลงโทษจะช่วยลดแรงจูงใจของผู้เลียนแบบ ที่จะกระทำน้อยลง เนื่องจากจะรู้สึกคล้ายกับได้รับการลงโทษไปด้วย
3. Disinhibitory Effect สื่อที่ให้แบบอย่างของต้นแบบที่รับรางวัล เนื่องจากกล้าแสดงออก ซึ่งพฤติกรรมที่สังคมห้ามปรามไม่ให้ฝ่าฝืน ก็สามารถทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมสวนกระแส ของสังคมได้

กระบวนการเก็บจำ เนื่องจากวัยรุ่นมีจิตใจและมีศักยภาพในการคิดได้อย่างหลากหลาย จึงทำให้ปัจจัยด้านจิตวิทยาเข้ามามีบทบาทในการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมได้ไม่น้อยไปกว่า

ด้านพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม รวมไปถึงพฤติกรรมกลไกเลียนแบบก็เช่นกัน โดยปัจจัยทางด้านจิตวิทยามีหลากหลายอย่าง ได้แก่ แรงจูงใจ เจตคติ บุคลิกภาพ อารมณ์ ความสนใจ ความเชื่อ การรับรู้ การเรียนรู้ ฯลฯ โดยเฉพาะจากแรงจูงใจซึ่งหมายถึงความถึงพลังหรือแรงผลักดันที่ทำให้มนุษย์กระทำพฤติกรรมตอบสนองอย่างมีทิศทางและเป้าหมาย โดยคนที่มีแรงจูงใจสูงจะใช้ความพยายามในการกระทำไปสู่เป้าหมายสูงกว่าคนที่มีแรงจูงใจต่ำ ทั้งนี้แรงจูงใจของมนุษย์จำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ คือแรงจูงใจทางกาย ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากความจำเป็นหรือความต้องการทางด้านร่างกาย ได้แก่ ความหิว ความกระหาย ความง่วง ความต้องการทางเพศ และแรงจูงใจทางจิต ซึ่งมักจะเกี่ยวข้องกับความต้องการด้านสังคมของมนุษย์ เช่น ความต้องการความรัก ความต้องการการยอมรับ ความต้องการความสำเร็จ ความต้องการอำนาจ ความต้องการอิสรภาพ ความต้องการอยากรู้ อยากเห็น (ณัฐกร นพยศ, 2556, หน้า 101-102) ซึ่งถ้าวัยรุ่นตอนปลายที่มีปัจจัยเหมือน ๆ กันกับตัวละครในเกมต่าง ๆ ที่ ได้เปิดรับ ก็อาจจะเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมกลไกเลียนแบบในพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครที่เป็นสื่อ

มนุษย์แต่ละคนเกิดมาในพื้นที่ ๆ ต่างกันมีสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน มีร่างกายและจิตใจที่ต่างกัน จึงทำให้ตอบสนองต่อสิ่งเร้าแต่ละอย่างไม่เหมือนกัน มีความต้องการที่แตกต่างกันออกไป แต่ด้วยพฤติกรรมของมนุษย์ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยจากหลาย ๆ ด้าน เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ ก็อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่ทำให้วัยรุ่นตอนปลายที่ได้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ มีพฤติกรรมกลไกเลียนแบบหรืออาจจะไม่ส่งผลให้มีพฤติกรรมกลไกเลียนแบบก็เป็นได้

แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีกับจิตวิทยาวัยรุ่น

โดโรธี โรเจอร์ (Dorothy Rogers, อ้างถึงใน ปราณี่ รามสูต, 2528, หน้า 15) ได้ให้ความหมายของจิตวิทยาวัยรุ่นว่า เป็นการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ของบุคคลช่วงวัยรุ่น เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ มากเป็นพิเศษ

วัยรุ่น (Adolescence) หมายความว่า การเจริญเติบโต ดังนั้นภาวะของวัยรุ่น ได้แก่ การเติบโต ทั้งในทางชีวะ สรีระ และจิตวิทยา โดยเด็กวัยรุ่นจะมีลักษณะ ดังนี้

1. เป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง (Period of Reconstruction) คือ ความเจริญเติบโตทางร่างกายเป็นไปอย่างรวดเร็ว เช่น ความสูง น้ำหนัก เป็นต้น
2. เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง (Period of Transformation) คือ มีการเปลี่ยนแปลงในชีวิตทั้งทางร่างกาย ความสนใจ และความคิดเห็นต่าง ๆ

3. เป็นวัยที่มีความคิดอยากเป็นอิสระ (Period of Independence) คือ มีความคิดที่จะพึ่งพาตนเองและคิดต่อต้านผู้ใหญ่ อยากลองดี ชอบก้าวร้าว

4. เป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหา ปัญหายุ่งยากส่วนใหญ่เกี่ยวกับการปรับตัว เกิดความขัดแย้งอยู่ในใจ และการตัดสินใจเป็นไปอย่างรวดเร็ว วู่วาม และการแสดงออกด้านอารมณ์ รุนแรง

ความสนใจของวัยรุ่น ความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคนขึ้นอยู่กับเพศ สติปัญญา สภาพแวดล้อม โอกาสในการเรียนรู้ กลุ่มเพื่อน ครอบครัว และปัจจัยอื่น ๆ โดยทั่ว ๆ ไปอาจสรุปได้ว่าวัยรุ่นมีความสนใจด้านต่าง ๆ ดังนี้ (จันทมาศ ชื่นบุญ และศิรินันท์ เพชรทองคำ, 2518, หน้า 52-53)

1. ความสนใจในสุขภาพ ได้แก่ การกิน การนอน การป้องกันโรคภัยไข้เจ็บ
2. ความสนใจในเรื่องเพศ สนใจการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนต่างเพศ
3. ความสนใจในการอาชีพ เพื่อวางแผนอาชีพในอนาคต
4. ความสนใจในกิจกรรมนันทนาการ เช่น กีฬา อ่านหนังสือ ดูภาพยนตร์ ฟังวิทยุ และดูโทรทัศน์ เป็นต้น

5. ความสนใจในการค้นคว้าและสร้างจินตนาการเช่นสนใจในการประดิษฐ์ การคิดค้นทางวิทยาศาสตร์ การเขียนภาพ การแต่งบทประพันธ์ เป็นต้น

6. ความสนใจในการสร้างนิสัยการเรียนที่ดี
7. ความสนใจในเรื่องคุณสมบัติส่วนตัว เช่น สนใจเรื่องบุคลิกภาพ รูปร่างหน้าตาของตนเอง ความสะอาดเรียบร้อย การวางท่าทาง การสนทนากับเพื่อนฝูง
8. ความสนใจในเรื่องปรัชญาชีวิต เด็กเริ่มคิดถึงหลักศีลธรรมจรรยา จะทำอะไรมีกฎเกณฑ์ มีหลักศีลธรรมจรรยา เด็กมักมีอุดมคติหรือสุภาพจิตประจำตัว

ลักษณะอารมณ์ของวัยรุ่น อารมณ์ของวัยรุ่น มีลักษณะปรากฏที่ชัดเจน ดังต่อไปนี้

1. มีความรุนแรง ถ้าหากวัยรุ่นได้รับความกระทบกระเทือนใจแม้เพียงเล็กน้อย ก็อาจแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงได้ เช่น ถูกบิดามารดาตำหนิ หรือไม่เห็นด้วยกับความคิดเห็นของตน ก็อาจจะหนีออกจากบ้านหรือผิดหวังจากความรัก ก็อาจฆ่าตัวตาย เป็นต้น

2. มีอารมณ์ไม่คงที่ วัยรุ่นมักจะเกิดอารมณ์ต่าง ๆ เปลี่ยนอารมณ์อย่างรวดเร็ว เช่น ดีใจง่าย เสียใจง่ายและมีอารมณ์ผันแปรอย่างรวดเร็ว แต่ถ้าเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับอุดมคติที่มีความสัมพันธ์กับอารมณ์เจ็บปวชอยู่ด้วย เช่น ความรักพวกพ้อง ความยุติธรรม ความรักสถาบันการศึกษา อารมณ์เหล่านี้จะเป็นอารมณ์ที่ถาวร และกล้าที่จะแสดงออก

3. มีอารมณ์ค้าง มักจะเกิดกับวัยรุ่นที่ผิดหวัง เช่นหวังในเรื่องความรัก ก็มักจะแสดงอารมณ์ที่เศร้าหมองห่อเหี่ยว และอาจรุนแรงถึงขั้นฆ่าตัวตาย

4. ขาดการควบคุมอารมณ์ วัยรุ่นมักแสดงออกทางอารมณ์อย่างเปิดเผย เช่น เมื่อถูกผู้ใหญ่ลงโทษจะแสดงความไม่พอใจ ทั้งโดยกิริยาท่าทางและคำพูดที่ค่อนข้างรุนแรงและขาดความยั้งคิด

ลักษณะทางอารมณ์ของวัยรุ่นนี้ ถ้าหากบิดามารดาหรือผู้ใหญ่ที่อยู่แวดล้อมรอบข้างไม่เข้าใจธรรมชาติการแสดงออกทางอารมณ์ของวัยรุ่น ก็อาจจะทำให้วัยรุ่นเกิดปัญหาในด้านการปรับตัว และอาจทำให้เกิดความเครียดทางจิตใจ ซึ่งจะส่งผลไปสู่พฤติกรรมที่เป็นปัญหาต่อไป (สมพิศ นิชลานนท์ และ วนิตา ตริสวัสดิ์, 2532, หน้า 147)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธนิตา อยู่คง (2555) ศึกษาเรื่องทัศนคติและพฤติกรรมลอกเลียนแบบที่มีต่อศิลปินเกิร์ลกรุ๊ปเกาหลีของวัยรุ่นไทย งานวิจัยครั้งนี้ เป็นวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งศึกษา พฤติกรรมเลียนแบบและทัศนคติที่มีต่อ ศิลปินเกิร์ลกรุ๊ปเกาหลี ของวัยรุ่นไทย โดยศึกษาจากวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-22 ปี และชื่นชอบศิลปินเกิร์ลกรุ๊ปเกาหลี วง Girls generation, 2NE1, After School, Miss A, Sister, 4Minute, Kara, Wonder Girls มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาคือ (1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบของวัยรุ่นไทยที่มีต่อศิลปินเกิร์ลกรุ๊ปเกาหลี (2) เพื่อศึกษาถึงทัศนคติของวัยรุ่นไทยที่มีต่อศิลปิน เกิร์ลกรุ๊ปเกาหลี การศึกษาครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ 95% โดยกำหนดค่าความคลาดเคลื่อน 5% หรือนัยสำคัญที่ .05 และใช้สูตรวิธีการของ Henden ผลวิจัยดังนี้ปรากฏดังนี้ กลุ่มตัวอย่าง มีอายุระหว่าง 19-20 ปี ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ศิลปินเกิร์ลกรุ๊ป ที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบที่สุดคือ Girl generation ด้านวัตถุประสงค์ (1) ด้านพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นไทยที่มีต่อศิลปินเกิร์ลกรุ๊ป อยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง (2) ทัศนคติต่อเกิร์ลกรุ๊ปเกาหลี ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด

กัณฑภา ศีรวงศ์ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อคลิปวีดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง ทัศนคติ และรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จากผลการศึกษาพบว่า การเปิดรับสื่อคลิปวีดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงและพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร การเปิดรับสื่อวีดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงกับทัศนคติในเรื่องความรุนแรงของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ทัศนคติ ที่มีต่อความรุนแรงกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร รูปแบบการเลี้ยงดูในครอบครัวกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่น

ในกรุงเทพมหานครมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 โดยมีค่า r เท่ากับ 0.380, 0.210, 0.106, 0.181 ตามลำดับ

ศรุดา พรหมมา (2557) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับความฉลาดทางอารมณ์ ศึกษากรณีเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาในเขตอำเภอเมืองจังหวัดนครศรีธรรมราช ผลวิจัยพบว่า เด็กนักเรียนระดับประถมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช ทุกคนมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นักเรียนส่วนใหญ่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในบ้าน โดยเล่นคนเดียวหรือเล่นกับพี่น้อง มีความถี่ในการเล่น 3-4 วันต่อสัปดาห์มากที่สุด รองลงมาคือ 2 วันต่อสัปดาห์ เกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่นคือ เกมประเภทการยิงต่อสู้ เกมแอ็คชั่น และเกมกีฬา ตามลำดับ นักเรียนร้อยละ 85.3 มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลางถึงระดับมาก เด็กนักเรียนระดับประถมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช มีความฉลาดทางอารมณ์ในภาพรวมในระดับปานกลาง โดยความฉลาดทางอารมณ์ด้านความเก่งและด้านความฉลาดทางอารมณ์ในภาพรวมในระดับปานกลาง โดยความฉลาดทางอารมณ์ด้านความเก่งและด้านความสุขอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านความดีอยู่ในระดับต่ำ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ในภาพรวม ได้แก่ สถานที่เล่นเกม และความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านความเก่ง ได้แก่ ความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ ประเภทของเกม que เล่น เหตุผลในการเล่น เกม และพฤติกรรมการติดเกม กับความฉลาดทางอารมณ์ ด้านความสุข ได้แก่ ความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ เหตุผลในการเล่น เกม และพฤติกรรมการติดเกม และกับความฉลาดทางอารมณ์ ด้านความดี ได้แก่ ความถี่ในการเล่นต่อสัปดาห์ ประเภทของเกม que เล่น และพฤติกรรมการติดเกม