

การวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกม
ในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562
An Analysis of Video Game Media Elements
During 2014-2019

ปริญญ์ ฤกษ์สุนทร¹ Parin Kritsunthon
จิรวาทย์ รักชาติ² Jirawate Rugchat

Received: 8 July 2020, Revised: 16 September 2020, Accepted: 5 October 2020

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557 – 2562 โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และ

¹ ปริญญ์ ฤกษ์สุนทร (ศศ.ม. สาขาวิชาการสื่อสารศึกษา, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2563)
Parin Kritsunthon (M.A. in Communication Studies, Chiang Mai University, 2020)

Corresponding Author E-mail: Parin_krit@cmu.ac.th

² อาจารย์ ดร.จิรวาทย์ รักชาติ อาจารย์ประจำคณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Jirawate Rugchat, Ph.D., Lecturer of Faculty of Mass Communication,
Chiang Mai University

คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

Faculty of Mass Communication, Chiang Mai University, 239, Huay Kaew Road,
Muang Chiang Mai District, Chiang Mai Thailand 50200

Corresponding Author E-mail: jirawate.rugchat@cmu.ac.th

การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากสื่อวิดีโอเกมจำนวน 6 เกมที่ขายดีที่สุด ผลการศึกษาพบว่า ในด้านองค์ประกอบสื่อของวิดีโอเกมด้านการเล่น ผู้เล่นจะเข้าไปเป็นตัวแทนและเป็นส่วนหนึ่งของโลกวิดีโอเกมที่จะต้องรับบทบาทเป็นตัวละครเอกในแต่ละเกม พร้อมทำการอ่านความหมายผ่านระบบสัญญาณผ่านภาพและเสียงของวิดีโอเกม เพื่อให้เข้าใจกฎกติกาในการเล่น เกม ผู้เล่นมีอิสระในการเลือกวิธีการเล่น แต่ต้องอยู่ภายใต้กฎกติกาที่เกมวางไว้ โดยมีเป้าหมายเพื่อพิชิตเกมหรือรางวัลในวิดีโอเกม นอกจากนี้ คุณค่าของรางวัลหรือผลลัพธ์จากการเล่นจะถูกส่งผลออกมายังโลกความเป็นจริงของผู้เล่น ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นมีความสุขเมื่อได้รับชัยชนะ หรือมีความรู้สึกโกรธเมื่อผู้เล่นพ่ายแพ้จากผลของการเล่นเกม ในด้านองค์ประกอบด้านการแสดงผล ภาพและเสียงในวิดีโอเกมจะนำนักแสดงฮอลลีวูดมาเป็นต้นแบบตัวละครในวิดีโอเกม ด้านประเภทวิดีโอเกม ตัวเกมจะเป็นแนวมุมมองบุคคลที่หนึ่ง และแนวมุมมองบุคคลที่สามโลกเปิด (Open World) ด้านการเล่าเรื่องของวิดีโอเกมจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับสงครามและกลุ่มโจร นอกจากนี้ ยังพบว่าองค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมนั้นมีความรุนแรงเป็นส่วนประกอบ ซึ่งเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในสื่อวิดีโอเกม ผู้เล่นจะต้องใช้ความรุนแรงที่เปรียบเสมือนเครื่องมือในการพิชิตเกมเพื่อรับรางวัลภายในวิดีโอเกม แต่ในขณะเดียวกัน ตัวเกมก็เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ต่อรองด้วยการใช้ความรุนแรงภายในเกมเพื่อเลือกรับรางวัลหรือไม่เลือกรับรางวัลตามศีลธรรมของผู้เล่น ในท้ายที่สุด ผู้เล่นจะเป็นผู้เลือกวิธีการเล่นที่เหมาะสมแก่ตนเอง และนำผลลัพธ์รวมทั้งคุณค่าที่ได้จากการเล่นออกมายังโลกแห่งความจริงเพื่อตอบสนองความต้องการส่วนตัว อาทิ ความภูมิใจในการพิชิตการเล่นได้ หรือการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เล่นด้วยกัน อย่างเช่นการสร้างกลุ่มของผู้เล่นวิดีโอเกมด้วยกัน จนถึงการทำตัวเป็นวัฒนธรรมย่อยของการเล่นวิดีโอเกม เช่น การแข่งขันวิดีโอเกมระดับโลก ฯลฯ

คำสำคัญ: องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม, วิดีโอเกม

Abstract

This research titled "An Analysis of Video Game Media Elements During 2014 – 2019" is a qualitative study aiming to explore video game media elements during 2014 – 2019 using content analysis and textual analysis from 6 best-selling video games in each year, starting from 2014 to 2019. The findings are subsequently analyzed using semiology, concept of video game media elements, and concept of narrative analysis.

The findings showed that, in playing elements of video game media, players will become a representation of themselves and a part of the world of video game. They will take on a leading role in each game and interpret signs through a semiotic system using visuals and sound to understand game rules. Players are independent in selecting playing methods but needed to follow the given rules with the goal to conquer the game or video game rewards. In addition, values of rewards or results of playing will reflect on the player's real world. For example, players are content when they win or are angry when they lose the game. In displaying elements of video game, visuals and sounds in the video game will take Hollywood actors as models of characters in the video game. For types of video game, the game will present the first person's view and presents the third person open world. For narrative, video game will have content about wars and thugs. Furthermore, video game elements contain violence that are crucial in video game media. Players will need violence as a tool to conquer the game or receive video game rewards. At the same time, the provides opportunities for players to negotiate by using violence to

receive the rewards from playing, according to the player's morals. In the end, the players will select playing methods suitable to themselves and carry results or values from playing to the real world for satisfying personal needs (e.g., being proud of conquering the game), interacting among the player's network (e.g., developing a video game player's group), or forming a video game playing subculture (e.g., global video game competition), etc..

Keywords: Video Game Media Elements, Video Game

บทนำ

“วิดีโอเกม” ถือเป็นอีกสื่อหนึ่งในปัจจุบันได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญในสังคมไทย ด้วยรูปแบบการนำเสนอที่มีความสมจริงทั้งในเรื่องของภาพ เสียง และพร้อมที่จะเปิดโอกาสให้ผู้รับสารหรืออีกนัยหนึ่งก็คือผู้เล่น ทำการควบคุมพร้อมกับการตอบสนองสารจากสื่อวิดีโอเกม (รัฐพล ศรีสว่าง, 2553, 4) ในขณะที่สื่อประเภทอื่นที่มีลักษณะที่ใกล้เคียงอย่างสื่อภาพยนตร์ ผู้ชมจะมีลักษณะแบบไม่มีทางเลือก (Passive) ไม่สามารถที่จะกำหนดหรือเปลี่ยนแปลงตัวสารได้ ประกอบกับเนื้อหาที่มีมากมายหลากหลายรูปแบบ ทำให้วิดีโอเกมเป็นสื่อที่เข้าถึงความต้องการของผู้เล่นและสร้างมูลค่ามหาศาล และด้วยการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของสื่อวิดีโอเกมทำให้การนำเสนอด้านภาพและเสียงมีความสมจริงมากขึ้น จึงถูกโยงให้เป็นต้นเหตุของปัจจัยความรุนแรงของผู้เล่น เช่น เหตุกราดยิงที่ร้าน Walmart ในเขตเมือง El Paso รัฐเท็กซัส ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อวันที่ 3 สิงหาคม 2562 มีผู้เสียชีวิตจำนวน 22 คน บาดเจ็บ 24 คน โดยผู้ก่อเหตุมีอายุเพียง 21 ปี ทางด้านประธานาธิบดี Donald J. Trump ผู้นำสหรัฐได้ออกมากล่าวโทษว่าวิดีโอเกมเป็นสาเหตุในการสังหารหมู่ในสหรัฐดังกล่าว รวมไปถึง Kevin McCarthy สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรเสียงข้างน้อยพรรคเดโมแครต (Democratic Party) ได้ออกมาสนับสนุนคำพูดของ Trump เพิ่มเติมว่า “วิดีโอเกมนั้นลดทอน

ความเป็นมนุษย์ และเราต้องหยุดการเชิดชูความรุนแรงในสังคมของเรา ความสยดสยองและความน่ากลัวที่ถูกนำเสนอผ่านวิดีโอเกมนั้นกลายเป็นเรื่องปกติไปแล้ว ทุกวันนี้เยาวชนของเราถูกห้อมล้อมไปด้วยวัฒนธรรมที่ฉลอมด้วยความรุนแรง เราต้องหยุดหรือลดสิ่งเหล่านี้ลงให้ได้และต้องเริ่มต้นในทันที” (The Verge, 2562)

ในขณะเดียวกัน ประเทศไทยก็มีความกังวลเกี่ยวกับการเกิดพฤติกรรม ความรุนแรงจากสื่อวิดีโอเกมของเยาวชนที่เริ่มสร้างปัญหาทางสังคม เช่น กรณีกลุ่มวัยรุ่นปล้นนักท่องเที่ยวยาวต่างชาติ พร้อมอ้างว่าเป็นโจรเลียนแบบเกม “GTA” เมื่อปี 2559 โดยก่อเหตุมาแล้ว 6 ครั้ง เพราะต้องการเงินไปใช้จ่ายเที่ยวเตร่ เล่นเกม โดยก่อนรวมตัวกันตั้งกลุ่ม พวกตนชอบเล่นเกม GTA (Grand Theft Auto) ซึ่งเป็นเกมยอดนิยมที่มีการใช้ความรุนแรง ทำร้ายร่างกาย และทำทุกอย่างตามใจผู้เล่น โดยการรับบทเป็นโจรจะสนุกตรงที่จะต้องหนีตำรวจ (ไทยรัฐ, 2559)

จากปัญหาที่เกิดขึ้นและการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา เช่นงานของ ปริศนา เพชรบุรีณิน (2555) วนิพพล มหาอาษา (2554) ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ศมพรรัตน์ ขุนทิพย์ กานดา จันทรไธย์ และชอลดา พันธุเสนา (2553) งานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งที่จะศึกษาเพียงผลกระทบของสื่อวิดีโอเกมในด้าน พฤติกรรมเลียนแบบ และพฤติกรรมความก้าวร้าวจากการเล่นวิดีโอเกม ซึ่งปรากฏในงานวิจัยด้านจิตวิทยา โดยส่วนใหญ่มองสื่อวิดีโอเกมเป็นต้นเหตุของ ความรุนแรง แม้จะมีการโต้แย้งจาก Patricia M. Greenfield ผู้แต่งหนังสือ “Mind and Media : The Effect of Television, Video games and Computer” ว่าความรุนแรงนั้นมีอยู่ในทุกสื่อ ไม่ว่าจะเป็นความรุนแรงที่ปรากฏจากสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต รวมไปถึงสื่อสังคมออนไลน์ ความรุนแรงไม่ได้อยู่ที่ตัว เนื้อหา แต่สำหรับสื่อวิดีโอเกมนั้นอยู่ที่ผู้เล่นสามารถลงมือกระทำเอง (Patricia, 1984) ดังนั้น จะเห็นได้ว่าเนื้อหาความรุนแรงของวิดีโอเกมเป็นส่วนประกอบเพียง หนึ่งส่วนขององค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมเท่านั้น องค์ประกอบส่วนอื่น ๆ ของสื่อ วิดีโอเกมกลับยังไม่ได้รับการศึกษาในเชิงลึกเท่าที่ควร ประกอบกับจากการสังเกตของ ผู้วิจัยพบว่า องค์ประกอบในสื่อวิดีโอเกมไม่ว่าจะเป็นภาพและเสียง รวมไปถึงประเภทของวิดีโอเกม ล้วนแต่มีความรุนแรงประกอบอยู่ด้วยทั้งสิ้น รวมถึง

การพัฒนาเทคโนโลยีวิดีโอเกมอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน องค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมได้รับการพัฒนาให้มีความสมจริงมากขึ้นโดยในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562 ซึ่งเป็นปีแห่งการเปลี่ยนผ่านในอุตสาหกรรมวิดีโอเกม เครื่องเล่นวิดีโอเกมรุ่นใหม่ได้ออกวางจำหน่าย ทำให้วิดีโอเกมในเครื่องรุ่นใหม่มีการแสดงออกของภาพและเสียงที่มีความสมจริงมากขึ้นกว่าเครื่องวิดีโอเกมรุ่นเก่าในอดีต

ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การศึกษาองค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมและการวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏบนวิดีโอเกม โดยประเด็นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการนำไปสู่การทำความเข้าใจสื่อวิดีโอเกม และกลุ่มผู้เล่นวิดีโอเกม รวมไปถึงเป็นการต่อยอดการศึกษาทางวิชาการในหัวข้อ “วิดีโอเกมศึกษา” ซึ่งยังไม่ค่อยปรากฏในประเทศไทย โดยข้อค้นพบที่ได้ในการศึกษาครั้งนี้ สามารถนำองค์ความรู้ไปสร้างการรู้เท่าทันสื่อวิดีโอเกม และการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มผู้เล่นวิดีโอเกมในประเทศไทยต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562

ปัญหานำวิจัย

สื่อวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562 มีองค์ประกอบเป็นอย่างไร

ขอบเขตการทำวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาองค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมผ่านการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ประกอบกับใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ความรุนแรงที่ปรากฏบนวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562 ที่เป็นปีแห่งการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีเครื่องเล่นวิดีโอเกมด้วยศักยภาพการแสดงออกของภาพและเสียง

ที่แสดงออกมามีความสมจริงมากขึ้นกว่าเครื่องวิดีโอเกมในรุ่นที่ผ่านมาในอดีต การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกวิดีโอเกมที่วางขายในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562 จำนวน 6 เกม ซึ่งเป็นวิดีโอเกมที่มียอดขายสูงสุดในแต่ละปี และดูจากสถิติยอดขายวิดีโอเกมในแต่ละปีจากเว็บไซต์ที่เก็บข้อมูลสถิติยอดขายวิดีโอเกม 3 เว็บไซต์ ได้แก่ Forbes, VGchartz และ Business Insider เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลยอดขาย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ระบบสัญญาณ หมายถึง กระบวนการอ่านความหมายของภาพ สัญลักษณ์ และเสียง ที่ปรากฏบนวิดีโอเกมของผู้เล่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจความหมายที่ซ่อนอยู่ในวิดีโอเกม

วิดีโอเกม หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีผู้เล่นใช้อุปกรณ์เป็นส่วนเชื่อมในการควบคุม และส่งผลการกระทำกลับเข้าไปยังหน่วยประมวลผลกลางในตัวเครื่องให้คิดคำนวณ แล้วแสดงผลโต้ตอบกลับมาด้วยการเคลื่อนไหวทางภาพ แสง สี และเสียง ผ่านหน้าจอโทรทัศน์ โดยมีผู้เล่นเป็นผู้บังคับควบคุมและเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น

องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม หมายถึง ส่วนประกอบที่ถูกสร้างขึ้นจากนักพัฒนาวิดีโอเกมและกลายเป็นวิดีโอเกมหนึ่งเกม โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านการเล่น และองค์ประกอบด้านการแสดงผล

องค์ประกอบด้านการเล่น หมายถึง องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเล่น ผู้เล่นต้องใช้เวลาในการเรียนรู้ระหว่างการเล่นด้วยการถอดความหมายผ่านระบบสัญญาณ เช่น กฎกติกาในเกม ความพยายามในการเล่นของผู้เล่น ผลลัพธ์จากการเล่นของผู้เล่น ผลลัพธ์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ในวิดีโอเกม การเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น และคุณค่าของผลลัพธ์ที่ผู้เล่นจะได้รับ โดยองค์ประกอบด้านการเล่นนี้เป็นอีกคุณลักษณะที่สำคัญของสื่อวิดีโอเกม ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยดึงดูดผู้เล่นให้ติดอยู่กับวิดีโอเกม อีกทั้งยังเป็นจุดที่เชื่อมโยงกับความรุนแรงที่ปรากฏบนวิดีโอเกมสู่ผู้เล่นได้โดยตรง

องค์ประกอบด้านการแสดงผล หมายถึง องค์ประกอบที่นำเสนอผ่าน การแสดงผล เช่น ภาพ เสียง เนื้อเรื่องของวิดีโอเกม และประเภทวิดีโอเกม ผู้เล่นสามารถรับรู้ได้ทันทีผ่านระบบสัญญาณในการอ่านความหมายจากการแสดงผล ของวิดีโอเกม โดยองค์ประกอบด้านการแสดงผล จะมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับ องค์ประกอบด้านการเล่น

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การศึกษาองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมและการวิเคราะห์ ความรุนแรงที่ปรากฏบนวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562 ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาประกอบการศึกษา ดังนี้

1. ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology Theory)

Peirce (1931 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, และ ตปากร พุทธส, 2555, 163) ได้ให้ความหมายของ “สัญญาณ” ว่าเป็น สิ่งที่มีความหมาย (Meaning) มากกว่า ตัวมันเอง (Sign is Something Which Stands to Somebody for Something in Some Respect) Peirce จึงได้นำเอาระยะห่างระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) มาจัดประเภทของ Sign ได้เป็น 3 แบบ ดังนี้

1) ภาพเหมือน (Icon) หมายถึง เครื่องหมายที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) เป็นไปในลักษณะของความคล้ายคลึง กับสิ่งที่บ่งถึงความคล้ายคลึง (Resemblance) ในขณะเดียวกันภาพเหมือนจะถูก ใช้กระตุ้นความรู้สึกของผู้รับสารได้ เช่น ภาพศพในวิดีโอเกมที่ถูกสังหารกระตุ้น ความสะเทือนอารมณ์แก่ผู้เล่นได้ เป็นต้น

2) ดัชนี (Index) หมายถึง เครื่องหมายที่มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) เป็นไปในลักษณะของความเป็นเหตุเป็นผล ต่อกัน (Cause and Effect) ที่ชี้บ่งหรือชี้ถึงบางสิ่งบางอย่างอื่น ๆ เช่น ถังน้ำมัน ในวิดีโอเกมที่ถูกแสดงด้วยสีแดง ขณะเดียวกันสามารถแทนได้ถึงการระเบิด เป็นต้น

3) สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง เครื่องหมายที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) เป็นไปในลักษณะของการถูกกำหนด

ขึ้นเอง แสดงถึงบางสิ่งบางอย่างแต่ไม่ได้คล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งชี้ ซึ่งต้องได้รับการยอมรับจนกลายเป็นแบบแผน (Convention) และต้องมีการเรียนรู้เครื่องหมายเพื่อทำความเข้าใจ เช่น สัญลักษณ์รูปเครื่องหมายกาชาดแสดงถึงพลังชีวิต หรือสัญลักษณ์กรอบสีแดงที่ขึ้นเหนือตัวละครในวิดีโอเกมแสดงถึงตัวละครฝ่ายศัตรูของผู้เล่น เป็นต้น

ดังนั้น ในโลกของวิดีโอเกม สัญลักษณ์ (Sign) ทั้ง 3 ที่ปรากฏบนวิดีโอเกมนั้น ไม่ได้แยกจากกันโดยเด็ดขาด สัญลักษณ์หนึ่งที่พบอาจจะแทนได้ทั้งภาพเหมือน ดัชนี และสัญลักษณ์ เช่น เครื่องหมายสวัสดิกะของฝ่ายทหารนาซี เป็นภาพเหมือนของทหารนาซี ในขณะเดียวกันก็เป็นดัชนีตัวแทนของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว ส่วนในมุมมองของชาวยิวเป็นสัญลักษณ์ของความโหดเหี้ยม ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยามาใช้ในการวิเคราะห์หาความหมายที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม

2. แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม

เกมเป็นลักษณะของกิจกรรมที่ถูกมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองบางสิ่งบางอย่างของมนุษย์ เช่น เพื่อการแข่งขัน เพื่อความสนุกสนาน เพื่อบันเทิง เพื่อการเรียนรู้ เพื่อการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มมนุษย์ไว้ด้วยกัน เป็นต้น จากที่กล่าวไปในขั้นตอนส่วนประกอบที่สำคัญ ๆ ของเกมที่เห็นได้ชัด คือ เป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขัน และการมีปฏิสัมพันธ์ อีกทั้งเกมมักจะเกี่ยวข้องกับด้านจิตใจ หรือด้านร่างกาย หรืออาจจะเกี่ยวข้องทั้งสองอย่างประกอบกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะของมนุษย์ที่เล่น

Huizinga (1950, 13) เป็นกิจกรรมที่มีความอิสระที่อยู่นอกเหนือจากชีวิตปกติของผู้เล่นและดูเหมือนไม่มีความจริงจัง แต่ในขณะเดียวกันก็ดึงดูดผู้เล่นให้อยู่กับกิจกรรมนั้น โดยจะทำการเชื่อมโยงผู้เล่นเข้าด้วยกัน แม้จะไม่มีผลประโยชน์หรือสาระสำคัญ แต่กิจกรรมนั้นก็สามารที่จะดำเนินการไปได้ภายในขอบเขตที่เหมาะสม เช่น เวลาและสถานที่ตามกฎหมายที่ได้กำหนดไว้แล้วอย่างเป็นระเบียบ อีกทั้งกิจกรรมนั้นยังมีแนวโน้มช่วยส่งเสริมการก่อกลุ่มทางสังคมของกลุ่มผู้เล่นที่เต็มไปด้วยความลับ และความตึงเครียดที่แตกต่างจากโลกความเป็นจริงทั่วไป

Juul (2005, 55) ได้แบ่งองค์ประกอบของเกมเป็น 6 ข้อ คือ

1) กฎกติกา เป็นสิ่งจำเป็นของเกมและต้องมีความชัดเจนในการปฏิบัติของผู้เล่น

2) ผลลัพธ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ในเชิงปริมาณ ในระบบการเล่นของเกมนั้น จะมีแต้มต่อสำหรับผู้เล่น โดยแต้มหรือคะแนนนั้นจะเป็นส่วนในการชี้วัดผลลัพธ์ของการเล่นเกม

3) การกำหนดค่าของผลลัพธ์ โดยค่าของผลลัพธ์นั้นจะแตกต่างกันไปตามวิธีการเล่นของผู้เล่น พร้อมมีผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากสิ่งที่ผู้เล่นเลือก ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะเข้าถึงผลลัพธ์เชิงบวกได้ยากกว่าผลลัพธ์เชิงลบ ซึ่งเป็นความท้าทายต่อผู้เล่น

4) ความพยายามของผู้เล่น เป็นส่วนที่ผู้เล่นต้องใช้ความพยายามเพื่อที่จะมีอิทธิพลต่อผลลัพธ์ โดยมีกรอบกฎกติกาเข้ามาเพื่อให้ผู้เล่นได้ตอบโต้ความท้าทายในกิจกรรม

5) ผลลัพธ์ที่ผู้เล่นจะได้รับ การเล่นของผู้เล่นจะส่งผลต่อผลลัพธ์การเล่น หากผลลัพธ์เป็นบวก ผู้เล่นก็จะมีความสุข หากผลลัพธ์เป็นลบ ผู้เล่นก็ sẽไม่มีความสุข

6) ผลลัพธ์ที่สามารถต่อรองได้ เกมหรือกิจกรรมสามารถส่งผลกระทบด้านบวกหรือลบให้ผู้เล่นหลังจากกิจกรรมนั้นจบลง ซึ่งผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับผู้เล่น เช่น ผลของเกมที่เล่นเพื่อความสุข หรือเมื่อเล่นกิจกรรมนั้นแพ้ ผู้เล่นจะมีความรู้สึกโกรธ ความไม่พอใจ เป็นต้น

การที่เกมหรือกิจกรรมได้ผ่านการวิวัฒนาการตามยุคสมัย ปรับเปลี่ยนรูปแบบจากการเล่นในพื้นที่ของโลกแห่งความเป็นจริง ก้าวเข้าสู่พื้นที่โลกเสมือนจริงที่ถูกแบ่งออกโดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาจนก่อเกิดเป็น “วิดีโอเกม”

รัฐพล ศรีสว่าง (2553, น. 4) วิดีโอเกม (Video Game) คือ สื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ด้วยเทคนิคการสื่อสารด้วยภาพและเสียง มีกฎเกณฑ์และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม ซึ่งวิดีโอเกม มีส่วนประกอบ คือ ส่วนปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น (User Interface) กับอุปกรณ์การเล่นเกม (Video Device) เพื่อแสดงผลออกมาทางหน้าจอแสดงผล (Display Device) โดยผู้เล่นจะมีอุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุมที่เรียกว่า คอนโทรลเลอร์ (Game Controller) ในการบังคับควบคุม

จากความหมายข้างต้นของเกมและวิดีโอเกม เมื่อมองเข้าไปในสื่อวิดีโอเกมผู้วิจัยจึงแบ่งองค์ประกอบของวิดีโอเกมเป็น 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านการเล่นและองค์ประกอบด้านการแสดงผล ซึ่งทั้ง 2 องค์ประกอบนั้นจะเป็นส่วนที่นำมาศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบของวิดีโอเกม

2.1 องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม จากการแบ่งองค์ประกอบของเกมตามหลักแนวคิดของ Jesper Juul ที่แบ่งออกเป็น 6 องค์ประกอบนั้น เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับวิดีโอเกมในยุคปัจจุบันจะเห็นได้ว่าองค์ประกอบทั้ง 6 ข้อนั้นมีความสอดคล้องกับหลักการแนวคิดเรื่องเกมของ Juul 6 ข้อดังนี้

2.1.1 กฎกติกาในเกม หมายถึง วิดีโอเกมวางกฎกติกาให้ผู้เล่นอย่างไร เช่น เมื่อถูกโจมตีจนพลังชีวิตหมด ผู้เล่นก็จะตายในเกมแล้วต้องเล่นใหม่ เป็นต้น

2.1.2 ความพยายามในการเล่นของผู้เล่น หมายถึง ผู้เล่นต้องใช้ความสามารถในการเล่นตามกฎกติกาที่เกมหรือภารกิจที่ได้กำหนดไว้ เช่น ผู้เล่นจะต้องยิงต่อสู้กับศัตรูภายในเกม โดยมีเวลาเป็นตัวกำหนด แต่ในขณะเดียวกันกติกาในเกมไม่ได้บังคับให้ผู้เล่นเลือกใช้วิธีใดในการเอาชนะศัตรู เป็นต้น

2.1.3 ผลลัพธ์จากการเล่นของผู้เล่น หมายถึง หลังจากผู้เล่นผ่านภารกิจในการเล่นได้แล้ว ผู้เล่นจะได้ผลลัพธ์ซึ่งในวิดีโอเกมคือ “รางวัล” ที่สามารถเอาชนะได้ เช่น ในเกมประเภทสวมบทบาท รางวัลที่ได้ส่วนใหญ่จะเป็นเงินในวิดีโอเกม เป็นต้น

2.1.4 ผลลัพธ์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ในวิดีโอเกม หมายถึง ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะกระทำการต่าง ๆ ในวิดีโอเกมได้โดยไม่ถูกจำกัดวิธีเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่หลากหลาย เช่น ผู้เล่นเลือกที่จะไม่ต่อสู้กับศัตรูภายในเกมเพื่อที่จะไปให้ถึงเส้นชัยก็ได้ เป็นต้น

2.1.5 การเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น หมายถึง ในทุกการเล่นเกมผู้เล่นจะเป็นส่วนหนึ่งของวิดีโอเกมเสมอ อาจจะมีในรูปแบบการเล่นเป็นตัวละครในเนื้อเรื่องของวิดีโอเกม ผู้เล่นอาจจะเป็นผู้ที่ขับเคลื่อนเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวิดีโอเกมตามที่คุณพัฒนาออกแบบไว้ เช่น ผู้เล่นเป็นหนึ่งในพลทหารตัวเกมจะมอบภารกิจแก่ผู้เล่นในการทำภารกิจต่าง ๆ ให้สำเร็จ เป็นต้น

2.1.6 คุณค่าของผลลัพธ์ที่ผู้เล่นจะได้รับ หมายถึง คุณค่าในชัยชนะนั้นจะเกิดกับผู้เล่น แต่จะมีลักษณะเฉพาะที่เกิดกับผู้เล่นรายบุคคล โดยขึ้นอยู่กับผลลัพธ์ หรืออีกในหนึ่งคือ “รางวัล” เช่น ผู้เล่นจะเกิดความรู้สึกภูมิใจในชัยชนะจากการเล่นวิดีโอเกมของตนเอง ในขณะที่ถ้าผู้เล่นแพ้ในวิดีโอเกมก็จะรู้สึกโมโห โกรธ เป็นต้น

2.2 องค์ประกอบด้านการแสดงผล

2.2.1 ภาพ ปัจจุบันการนำเสนอภาพของวิดีโอเกมนั้น มีการพัฒนาให้มีการแสดงภาพแบบ 3 มิติ หรือ 3D ส่งผลให้ขนาดพิกเซลมีความเล็กและเรียงตัวกันถี่มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ภาพที่แสดงออกมามีรายละเอียดมากขึ้น และมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น ประกอบกับปัจจุบันได้นำเอาดารานักแสดงฮอลลีวูดมาเป็นต้นแบบ (Model) ให้แก่ตัวละครในวิดีโอเกม ทำให้ตัวละครในวิดีโอเกมมีความสมจริงและเหมือนมนุษย์ รวมไปถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครและสิ่งมีชีวิตในวิดีโอ มีการใช้เทคโนโลยีการตรวจจับความเคลื่อนไหว (Motion Capture)

2.2.2 เสียง เป็นอีกองค์ประกอบที่ถูกพัฒนาควบคู่มากับภาพของวิดีโอเกม ในปัจจุบันสื่อวิดีโอเกมมีการใช้อุปกรณ์ประกอบย่อยด้านเสียงซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) เสียงสนทนา (Dialogue) และเสียงบรรยาย (Narration) เป็นเสียงที่ได้ยินจากตัวละครในวิดีโอเกมหรือเสียงพูดที่ไม่ได้ปรากฏบนวิดีโอเกม มีหน้าที่ในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก รวมไปถึงการบอกเล่าเรื่องราวของวิดีโอเกม อีกทั้งยังมีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบด้านการเล่นในการอธิบายเป้าหมายหรือภารกิจที่ผู้เล่นต้องไปปฏิบัติ 2) เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงที่เป็นตัวแทนเสียงของตัวละครที่ช่วยเสริมหรือสร้างบรรยากาศให้มีความสมจริงใกล้เคียงกับโลกความเป็นจริง เช่น เสียงยิงปืน เสียงระเบิด รวมไปถึงเสียงบรรยากาศของสงคราม เป็นต้น 3) เสียงดนตรี (Music) เป็นเสียงที่ใช้เสริมหรือกระตุ้นผู้เล่นให้มีความรู้สึกร่วมไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น เมื่อผู้เล่นหลบหนีจากการไล่ล่าของฝ่ายศัตรู ดนตรีจะทำการกระตุ้นความรู้สึกร่วมให้ผู้เล่นมีความรู้สึกตื่นเต้นในระหว่างการเล่น เป็นต้น

2.2.3 ประเภทวิดีโอเกม วิดีโอเกมมีหลายประเภท โดยแบ่งออกตามลักษณะวิธีการเล่น ซึ่งแต่ละประเภทจะมีการเล่นที่ต่างกันไป ประกอบกับการพัฒนาของเครื่องเล่นวิดีโอเกม ทำให้มีการแบ่งประเภทวิดีโอเกมเพิ่มขึ้นมากมายจากอดีต แต่โดยส่วนใหญ่อ้างอิงการแบ่งประเภทวิดีโอเกมตามเว็บไซต์ Mobygames ซึ่งแบ่งออกได้ 8 ประเภทตามตาราง ดังนี้

ประเภท	ลักษณะของการเล่นของวิดีโอเกม
1. Action	เกมที่เน้นระบบการเคลื่อนไหว ความว่องไวในการเล่น
2. Adventure	เกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม ต้องทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วง
3. Educational	เกมที่เล่นแล้วได้ความรู้ หรือเกมที่ถูกดัดแปลงเพื่อใช้ในการศึกษา
4. Racing/Driving	เกมที่ให้ผู้เล่นขับรถแข่งขันกับคู่แข่งอื่น ๆ เพื่อให้ชนะการแข่งขัน
5. Role-Playing	เกมที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครภายในเกมและผจญภัยไปในโลกสมมติ
6. Simulation	เกมที่จำลองการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยมีรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ สมจริง
7. Sports	เกมที่จำลองการเล่นมาจากกีฬา เช่น เกมฟุตบอล
8. Strategy	เกมที่เน้นการวางแผนควบคุมกองทัพ ประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อย ๆ เข้าทำการสู้รบกัน สามารถใช้เรียกเกมประเภทที่ต้องใช้กลยุทธ์บริหารจัดการได้

3. แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

เนื้อเรื่องเป็นอีกองค์ประกอบที่สำคัญในวิดีโอเกม ซึ่งในทุก ๆ วิดีโอเกมจะมีกรอบของเนื้อเรื่องที่เล่าเพียงส่วนหนึ่ง และส่วนที่เหลือของเนื้อเรื่อง ผู้เล่นจะเป็นผู้ที่ขับเคลื่อนดำเนินเนื้อเรื่องต่อไป การเล่าเรื่องทำให้ผู้เล่นวิดีโอเกมเข้าถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในโลกของวิดีโอเกมอย่างมีที่มาที่ไป

กาญจนา แก้วเทพ (2553) ได้สรุปองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง 6 ข้อ ดังนี้

1) ตัวละคร (Character) เป็นองค์ประกอบหลักที่ช่วยขับเคลื่อนเนื้อเรื่องในวิดีโอเกม รวมทั้งการกระทำของตัวละครจะส่งผลต่อการดำเนินเนื้อเรื่องไม่มากนัก

2) โครงเรื่อง (Plot) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะบอกแนวทางของวิดีโอเกมเรื่องนั้น ๆ โดยจะเป็นสิ่งที่บอกให้ทราบถึงการเชื่อมโยงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในวิดีโอเกม ด้วยตรรกะเชิงเหตุและผลว่าเหตุการณ์ที่ปรากฏในวิดีโอเกมนั้นมีที่มาที่ไปอย่างไร

3) แก่นเรื่อง (Theme) แนวคิดรวบยอดที่ผู้แต่งเนื้อเรื่องต้องการนำเสนอให้แก่ผู้เล่น เป็นหลักในการดำเนินเรื่องซึ่งอาจไม่ได้บอกเรื่องตรง

4) ฉาก (Setting) เนื่องจากการเล่าเรื่องเป็นการนำเอาเหตุการณ์ที่มีตัวละครดำเนินเนื้อเรื่อง มีการกระทำ ซึ่งในแต่ละเหตุการณ์จะมีมิติของเวลาและสถานที่ประกอบอยู่ด้วยเสมอ

5) ของประกอบฉาก (Props) เป็นส่วนองค์ประกอบย่อยที่ทำหน้าที่บ่งบอกความหมายในทางใด หรือบ่งบอกความหมายในวิดีโอเกม ประกอบกับต้องมีการควบคุมความหมายให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการเล่าเรื่องในวิดีโอเกม

6) ความขัดแย้ง (Conflict) สามารถแบ่งได้ทั้งในระดับความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ระดับตัวละครกับสังคม หรือแม้กระทั่งภายในจิตใจของตัวละคร ทำให้เกิดการกระทำที่เป็นปรปักษ์ต่อกัน ความไม่ลงรอยในพฤติกรรม ความคิดความปรารถนา ซึ่งความขัดแย้งเป็นอีกส่วนที่ก่อให้เกิดการดำเนินจุดหักเห อีกทั้งยังเป็นอีกส่วนที่นำไปสู่บทสรุปของเนื้อเรื่องในวิดีโอเกม

C. Levi-Strauss (1950, อ้างถึงใน ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์, 2553,24) ได้เสนอว่า การวิเคราะห์ความหมายคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) จะทำให้เห็นพัฒนาการของเหตุการณ์และการแก้ไขปัญหาวัยขัดแย้ง ทำให้สามารถแยกความหมายที่เปิดเผย (Manifest Meaning) ซึ่งเป็นตัวเล่าเรื่องราวตัวละครทำอะไร มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น กับความหมายแฝงเร้น (Latent Meaning) ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องของวิดีโอเกมผ่านการแบ่งสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อเปรียบเทียบ เช่น ผู้ชายกับผู้หญิง ดำรงกับโจร สงครามกับความสงบสุข เป็นต้น

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อค้นหาและตีความเกี่ยวกับองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม และใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากภาพที่มีเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏในสื่อวิดีโอเกมผ่านวิดีโอเกมทั้ง 6 เกม

แหล่งข้อมูล

ในการศึกษาองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมและการวิเคราะห์ความรุนแรงที่ปรากฏในสื่อวิดีโอเกม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562 จำนวน 6 เกม ซึ่งในปี พ.ศ. 2557 เป็นปีของการเปลี่ยนผ่านอุปกรณ์เครื่องเล่นวิดีโอเกมรุ่นใหม่ที่มีความสามารถในการแสดงภาพและเสียงที่มีความสมจริงมากยิ่งขึ้นกว่าเครื่องเล่นวิดีโอเกมรุ่นก่อน การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกวิดีโอเกมที่มีความนิยมและมียอดขายสูงสุดในแต่ละปีจากเว็บไซต์ที่เก็บรวบรวมข้อมูลสถิติยอดขายวิดีโอเกม 3 เว็บไซต์ ได้แก่ Forbes, Vgchartz และ Business Insider เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลยอดขายการขายโดยมีวิดีโอเกมดังนี้

ปี พ.ศ./ค.ศ.	ชื่อวิดีโอเกม	ยอดขายประมาณการ ในปีที่วางจำหน่าย
2557/2014	Call of Duty: Advanced Warfare	16.64 ล้านชุด
2558/2015	Call of Duty: Black Ops III	19.75 ล้านชุด
2559/2016	Call of Duty: Infinite Warfare	10.14 ล้านชุด
2560/2017	Call of Duty: World War 2	17.19 ล้านชุด
2561/2018	Red Dead Redemption 2	19.71 ล้านชุด
2562/2019	Call of Duty: Modern Warfare	16.6 ล้านชุด (ยอดขายถึง ก.พ. 2563)

วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการเล่นวิดีโอเกมตามที่คัดเลือกเอาไว้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาลักษณะองค์ประกอบด้านการเล่นสื่อวิดีโอเกมจากแนวคิดการเล่นเกมนของ เจสเปอร์ จูล (Jesper Juul) 6 องค์ประกอบ และองค์ประกอบด้านการแสดงผล 4 องค์ประกอบ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาบันทึกลงแบบฟอร์มลงรหัส (Coding Sheet) โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นการศึกษา คือ 1) ตารางสรุปองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม และ 2) ตารางวิเคราะห์ความรุนแรงที่ปรากฏบนวิดีโอเกม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การนำข้อมูลที่ได้จากแบบฟอร์มลงรหัส นำมาวิเคราะห์หาลักษณะองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม และวิเคราะห์ความรุนแรงที่ปรากฏแบบชัดเจนและปรากฏแบบไม่ชัดเจนว่าเป็นอย่างไร โดยอ้างอิงตามแนวคิดและทฤษฎีที่เป็นกรอบในการศึกษา วิจัย ใช้การตีความและจัดหมวดหมู่ตามประเด็นที่ศึกษา เปรียบเทียบข้อมูล และสร้างข้อสรุป

ผลการวิจัย

ผลการศึกษา องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมทั้ง 6 เกม พบว่า องค์ประกอบด้านการเล่นทั้ง 6 ด้าน วิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty ทั้ง 5 เกม ในด้านที่ 1 กฎกติกาในเกม ผู้เล่นจะต้องเคลื่อนที่จากจุดที่เกมกำหนดจากจุด A ไปยังจุด B โดยไม่ให้พลังชีวิตหมด พร้อมทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายโดยพลังชีวิตต้องไม่หมด ในด้านที่ 2 ผลลัพธ์จากการเล่นของผู้เล่น ผู้เล่นจะได้แต้มในการพัฒนาตัวละคร การปลดล๊อคอาวุธ รวมถึงการผ่านภารกิจ ในด้านที่ 3 ความพยายามในการเล่นของผู้เล่น จะมีอุปสรรคที่คอยขัดขวางในการเคลื่อนจากจุด A ไปยังจุด B รวมไปถึงการทำภารกิจประกอบ ในด้านที่ 4 การเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น ผู้เล่นจะสวมบทบาทตัวละครหลักของเกม พร้อมขับเคลื่อนเนื้อเรื่องในวิดีโอเกม ในด้านที่ 5 ผลลัพธ์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ในวิดีโอเกม ผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการในการเล่นได้ตามความต้องการ แต่จะอยู่ในกรอบที่ผู้พัฒนานวางไว้ แต่ในวิดีโอเกม

Call of Duty Modern Warfare ผู้เล่นมีตัวเลือกในการเลือกเหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง ในด้านที่ 6 คุณค่าของผลลัพธ์ที่ผู้เล่นจะได้รับ ผู้เล่นจะได้ถ้วยรางวัล หรือ เหรียญรางวัลในการพิชิตเกม

ขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 จะมียอดประกอบด้านการเล่นแตกต่างจากวิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty ใน 4 ด้าน โดยในด้านที่ 1 กฎกติกาในเกม ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจที่เกมมอบหมายให้และทำให้สำเร็จ โดยที่พลังชีวิตของตัวละครต้องไม่หมด รวมไปถึงต้องทำตามเงื่อนไขภารกิจ ในด้านที่ 2 ผลลัพธ์จากการเล่นของผู้เล่น ผู้เล่นจะได้แต้มค่าศีลธรรม ค่าความดีและความเลวจากการกระทำของผู้เล่น เพื่อสามารถดำเนินการกิจของเกมนต่อไป ในด้านที่ 3 ความพยายามในการเล่นของผู้เล่น จะมีอุปสรรคที่คอยขัดขวางในการเคลื่อนจากจุด A ไปยังจุด B รวมไปถึงการทำภารกิจประกอบ (ซึ่งมียอดประกอบที่เหมือนกับวิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty) ในด้านที่ 4 การเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น ผู้เล่นจะสวมบทบาทตัวละครพร้อมขับเคลื่อนเนื้อเรื่องที่จะส่งผลตามค่าศีลธรรมของตัวละครของผู้เล่น ซึ่งอาจทำให้เนื้อเรื่องมีการเปลี่ยนแปลง ในด้านที่ 5 ผลลัพธ์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ในวิดีโอเกม ผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการเล่นได้ตามความต้องการ โดยขึ้นอยู่กับกระทำของผู้เล่นที่จะส่งผลต่อค่าศีลธรรมของตัวละครผู้เล่น ในด้านที่ 6 คุณค่าของผลลัพธ์ที่ผู้เล่นจะได้รับ ผู้เล่นจะได้ถ้วยรางวัล หรือ เหรียญรางวัลในการพิชิตวิดีโอเกม (ซึ่งมียอดประกอบที่เหมือนกันกับวิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty)

ส่วนองค์ประกอบด้านการแสดงผลวิดีโอเกมทั้ง 2 กลุ่ม มีความเหมือนกันในด้านที่ 1 ภาพ และด้านที่ 2 เสียง โดยจะใช้รูปร่างและใบหน้าของดาราฮอลลีวูดในการเป็นแบบของตัวละครและใช้เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ในการเคลื่อนไหวที่สมจริง ในด้านเสียงจะใช้การบันทึกเสียงของตัวละคร เสียงอาวุธและยานพาหนะ เสียงที่แสดงในวิดีโอเกมจึงมีความสมจริง ส่วนองค์ประกอบด้านที่ 3 ประเภทวิดีโอเกม เกม Call of Duty ทั้ง 5 เกม เป็นวิดีโอเกมแนวแอคชั่นมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ส่วนเกม Red Dead Redemption 2 เป็นวิดีโอเกมแนวแอคชั่นผจญภัย มุมมองบุคคลที่สามโลกเปิด และท้ายสุด ด้านที่ 4 เนื้อเรื่องวิดีโอเกม เกม Call of Duty ทั้ง 5 เกม จะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการทหาร

และสงคราม ส่วนเกม Red Dead Redemption 2 จะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ
แก๊งโจรในยุคคาวบอย

องค์ประกอบด้านการเล่นของสื่อวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงเป็น ส่วนประกอบ

เมื่อพิจารณาองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมจากวิดีโอเกมทั้ง 6 พบว่า
องค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมนั้นมีเงื่อนไขในการมุ่งใจให้ผู้เล่นใช้ความรุนแรง
รวมถึงความรุนแรงถูกสอดแทรกเข้าไปในองค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกม ดังนี้

1. กฎกติกาในเกม ความรุนแรงจะถูกอนุญาตให้ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับ
ผู้เล่นฝ่าฟันศัตรูให้ไปถึงพื้นที่เป้าหมายภารกิจ ในขณะเดียวกันสามารถใช้
ความรุนแรงได้กับฝ่ายศัตรูเพียงเท่านั้น ผู้เล่นไม่สามารถหลีกเลี่ยงความรุนแรง
รวมถึงยิงตัวละครฝ่ายตนเองได้ บทลงโทษของการใช้ความรุนแรงกับฝ่ายเดียวกัน
ตัวละครผู้เล่นจะถูกบังคับให้เริ่มเล่นเกมใหม่ แต่ในเกมซีรีส์ Red Dead
Redemption 2 ผู้เล่นสามารถยิงประชาชนได้ แต่จะถูกตัดค่าหัวในการทำผิดกฎหมาย
และเสียค่าศีลธรรมของตัวละครในวิดีโอเกม แต่ผู้เล่นสามารถหลีกเลี่ยงการใช้
ความรุนแรงในเกมได้

2. ผลลัพธ์จากการเล่นของผู้เล่น หรือ “รางวัล” รางวัลในเกม
ซีรีส์ Call of Duty ทั้ง 5 เกม จะถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วนเพื่อมุ่งใจผู้เล่นได้แก่
1) การปลดล็อกภารกิจเนื้อเรื่องให้ดำเนินต่อ และ 2) แด้มหรืออุปกรณ์ในการพัฒนา
ตัวละครของผู้เล่น ซึ่งเงื่อนไขในการได้มาของแด้มและอุปกรณ์ ผู้เล่นจะต้อง
ทำการสังหารศัตรูภายในเกมให้ได้ตามเงื่อนไขที่เกมกำหนดเพื่อเป็นการปลดล็อก
รางวัลเหล่านี้ เช่น การสังหารศัตรูโดยการยิงเข้าที่หัว 20 คน เป็นต้น ส่วนเกม
Red Dead Redemption 2 นอกจากรางวัลที่ได้รับจากการทำภารกิจสำเร็จเป็น
เงินในเกมแล้ว ตัวเกมจะมีระบบแด้มค่าศีลธรรม (Morality Bar) กำกับผู้เล่นอยู่
ซึ่งจะส่งผลชัดเจนเมื่อผู้เล่นเป็นตัวละครที่ดีหรือตัวละครที่เลว จะมีรางวัลตอบแทน
อย่างชัดเจน

3. ความพยายามในการเล่นของผู้เล่น วิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty
มักจะไม่ว่างเปิดโอกาสให้ผู้เล่นเลี่ยงการใช้ความรุนแรงในการจัดการศัตรูได้
ส่งผลให้ความรุนแรงถูกใช้เป็นเครื่องมือสำหรับผู้เล่นในการใช้ความพยายาม

เอาชนะอุปสรรค ส่วนเกม Red Dead Redemption 2 แม้จะมีศัตรูเป็นอุปสรรคเช่นเดียวกัน แต่ในบางภารกิจผู้เล่นแทบไม่ต้องใช้ความรุนแรงในการกำจัดศัตรูเลย

4. การเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น ผู้เล่นได้จะรับบทบาทเป็นตัวละครหลักที่มีหน้าที่ดำเนินเนื้อเรื่องของเกม ในวิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty ยังคงดำเนินเนื้อเรื่องตามบทที่ถูกวางเอาไว้โดยผู้พัฒนา ความรุนแรงจะไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ส่วนเกม Red Dead Redemption 2 ผู้เล่นมีสิทธิเลือกการเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นที่ชัดเจนในการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ด้วยการไม่ใช้ความรุนแรง ส่งผลให้ผู้เล่นมีทางเลือกที่จะใช้หรือไม่ใช้ความรุนแรง

5. ผลลัพธ์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ในวิดีโอเกม ในวิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเล่นเกมได้อย่างอิสระ รวมถึงการเลือกใช้ความรุนแรงในการผ่านภารกิจอีกด้วย ในเกม Call of Duty-Modern Warfare ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเข้าสอบสวนตัวละครผู้ก่อการร้ายได้ ถ้าผู้เล่นเลือกที่จะเข้าร่วม ผู้เล่นจะได้ใช้ความรุนแรงในการข่มขู่และใช้กำลังในการสอบสวนผู้ก่อการร้าย แต่ถ้าผู้เล่นเลือกที่จะไม่เข้าร่วมการสอบสวน เกมจะตัดเหตุการณ์นั้นออกไป ส่วนเกม Red Dead Redemption 2 ตัวเกมนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีตัวเลือกที่สามารถเลือกได้สูง อีกทั้งตัวเลือกจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์หรือเนื้อเรื่องของเกม เช่น ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะรับเงินรางวัลหรือรับแต้มศีลธรรมแล้วไม่ได้รับเงิน ซึ่งจะส่งผลให้ตัวละครผู้เล่นเป็นที่รักของชาวเมือง เป็นต้น

6. คุณค่าของผลลัพธ์ที่ผู้เล่นจะได้รับ ในองค์ประกอบข้อนี้ วิดีโอเกมทั้ง 2 ซีรีส์ จะมีลักษณะที่คล้ายกัน 2 ส่วน คือ 1) คุณค่าของผลลัพธ์ที่ผู้เล่นจะได้ในวิดีโอเกม ผู้เล่นจะได้รับเงินรางวัล แต้มพัฒนาตัวละคร หรืออาวุธเพื่อช่วยให้การเล่นเกมนั้นมีความง่าย ก็ต่อเมื่อผู้เล่นพิชิตเกมได้ 2) คุณค่าของผลลัพธ์ที่ผู้เล่นจะได้รับนอกวิดีโอเกม เกมจะมอบเหรียญตราความสำเร็จให้ผู้เล่นเพื่อแสดงให้ผู้เล่นคนอื่นในกลุ่มสังคมออนไลน์เห็นถึงความสำเร็จในการพิชิตความท้าทายต่าง ๆ แต่ในขณะเดียวกัน เหรียญตราบางชนิดก็มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นใช้ความรุนแรง เช่น ผู้เล่นต้องสังหารศัตรูโดยการขว้างระเบิด 100 คน หรือผู้เล่นจะต้องสังหารศัตรูให้ครบ 1,000 คน เป็นต้น

องค์ประกอบด้านการแสดงผลของสื่อวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง เป็นส่วนประกอบ

ผู้วิจัยพบว่าองค์ประกอบทั้ง 4 ในด้านการแสดงผลมีความคล้ายกัน 2 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบด้านภาพและเสียง ส่วนองค์ประกอบที่มีความแตกต่างกัน คือ องค์ประกอบด้านประเพณีวิดีโอเกมและเนื้อเรื่องวิดีโอเกม อีกทั้งยังพบความรุนแรงได้เป็นส่วนหนึ่งในแต่ละองค์ประกอบดังนี้

1. ภาพ ความรุนแรงที่ปรากฏจะถูกแบ่งภาพความรุนแรงออกเป็น 2 แบบ คือ 1) ภาพความรุนแรงจากการเล่นของผู้เล่น พบว่า มีภาพเลือดกระเซ็นออกมาจากการโจมตีของผู้เล่นใส่ศัตรู ยิ่งการโจมตีของผู้เล่นรุนแรงมากขึ้น เช่น การใช้ระเบิด จะทำให้ร่างของศัตรูฉีกขาด แต่ไม่ลงให้เห็นรายละเอียด 2) ภาพความรุนแรงจากเนื้อเรื่องที่เกมกำหนดไว้ จะมีการลงรายละเอียดมากกว่าภาพความรุนแรงแบบแรก เช่น การแสดงให้เห็นภาพอวัยวะของผู้เล่นที่ถูกตัดขาด การจ้องยิงหัวของตัวประกัน เป็นต้น

2. เสียง ความรุนแรงที่ถูกแสดงผ่านเสียงแบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ 1) เสียงสนทนาของตัวละครในวิดีโอเกม เช่น เสียงเจ็บปวดหรือทรมาน 2) เสียงประกอบ เช่น เสียงอวัยวะฉีกขาด เสียงระเบิด 3) เพลงประกอบ เช่น เพลงที่ถูกใส่เข้ามาในเหตุการณ์หรือสถานการณ์ระหว่างที่ผู้เล่นกำลังใช้ความรุนแรงกับศัตรู

3. ประเพณีวิดีโอเกม จากกลุ่มตัวอย่างวิดีโอเกมทั้ง 6 เกม กลุ่มวิดีโอเกมในซีรีส์ Call of Duty ทั้ง 5 เกม ที่เป็นเกมแนวแอคชั่นมุมมองบุคคลที่หนึ่งนั้น มีการกำหนดให้ผู้เล่นใช้ความรุนแรงสูงกว่าเกม Red Dead Redemption 2 เนื่องจากตัวเกมไม่ได้ถูกออกแบบมาให้หลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรงแต่กลับผลักดันให้ผู้เล่นใช้ความรุนแรงในการจัดการศัตรูพร้อมเคลื่อนไปยังจุดที่เกมกำหนดเพื่อผ่านภารกิจ ส่วน Red Dead Redemption 2 ตัวเกมเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีทางเลือกในการใช้ความรุนแรงมากกว่า แต่ในบางความท้าทายที่ผู้เล่นจะต้องปลดล๊อคกลับไม่ต้องใช้ความรุนแรง เช่น ถ้าผู้เล่นอยากให้ตัวละครมีความอึดในการวิ่ง ผู้เล่นก็เพียงให้ตัวละครวิ่งบ่อย ๆ เป็นต้น

4. การเล่าเรื่องของวิดีโอเกม เมื่อวิเคราะห์เนื้อเรื่องของวิดีโอเกมทั้ง 6 เกม ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก วิดีโอเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสงคราม และกลุ่มที่สอง วิดีโอเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับกลุ่มโจร ประกอบกับนำแนวคิด ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) พบว่า ความรุนแรงจะถูกใช้อย่างมี เหตุผลรองรับตามบทบาทของตัวละคร ตัวเอก-ตัวร้าย ด้านโครงเรื่องและแก่นเรื่อง ในวิดีโอเกม Call of Duty ฝ่ายตัวเอกจะต้องใช้ความรุนแรงในการหยุดยั้งฝ่ายตัวร้าย ส่วนเกม Red Dead Redemption 2 จะใช้ความรุนแรงในการปล้นชิงทรัพย์สิน และ แย่งชิงอำนาจฝ่ายตัวร้าย รวมถึงการลดคุณค่าความเป็นมนุษย์ของฝ่ายตัวร้าย โดยการนำเสนอภาพของอีกฝ่ายในการทำเรื่องที่โหดเหี้ยม เงื่อนไขดังกล่าวจึงทำให้ ผู้เล่นไม่มีความรู้สึกผิดหรือมีความเห็นใจในการใช้ความรุนแรงกับฝ่ายตัวร้าย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกม ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางสรุปความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมด้านการเล่น

องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม	ความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบ
ด้านการเล่น	
1. กฎกติกาในเกม	วิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty ใช้การเคลื่อนที่จากจุด A ไปยังจุด B โดยไม่ให้พลังชีวิตหมด พร้อมทำภารกิจที่ได้รับ มอบหมาย ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 ผู้เล่นจะต้องทำภารกิจที่เกมมอบหมายให้สำเร็จ โดยที่พลังชีวิต ของตัวละครต้องไม่หมด
2. ผลลัพธ์จากการเล่นของ ผู้เล่น	วิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty ผู้เล่นจะได้แต้มในการพัฒนา ตัวละคร การปลดล็อคอาวุธ รวมถึงการผ่านภารกิจ ในขณะที่ วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 ผู้เล่นจะได้แต้ม ศีลธรรม ค่าความดีและความเลว จากการกระทำของผู้เล่น เพื่อให้สามารถดำเนินภารกิจของเกมต่อ

องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม	ความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบ
ด้านการเล่น	
3. ความพยายามในการเล่นของผู้เล่น	วิดีโอเกมทั้ง 2 กลุ่ม (Call of Duty และ Red Dead Redemption 2) จะมีอุปสรรคที่คอยขัดขวางการเคลื่อนจากจุด A ไปยังจุด B รวมไปถึงการทำภารกิจย่อยประกอบ
4. การเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น	วิดีโอเกม Call of Duty ผู้เล่นจะสวบบทบาทตัวละครหลักพร้อมขับเคลื่อนเนื้อเรื่องในวิดีโอเกมแต่จะไม่สามารถเปลี่ยนเนื้อเรื่องของวิดีโอเกมได้ ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 เนื้อเรื่องจะส่งผลตามค่าศีลธรรมของตัวละครของผู้เล่น ซึ่งทำให้เนื้อเรื่องมีการเปลี่ยนแปลง
5. ผลลัพธ์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ในวิดีโอเกม	วิดีโอเกม Call of Duty ผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการในการเล่นได้ตามความต้องการ แต่จะอยู่ในกรอบที่ผู้พัฒนาวางไว้ ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 ผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการเล่นได้ตามความต้องการ โดยขึ้นอยู่กับกระทำความของผู้เล่นที่จะส่งผลกระทบต่อค่าศีลธรรมของตัวละครผู้เล่น
6. คุณค่าของผลลัพธ์ที่ผู้เล่นจะได้รับ	วิดีโอเกมทั้ง 2 กลุ่ม (Call of Duty และ Red Dead Redemption 2) ผู้เล่นจะได้ถ้วยรางวัล หรือเหรียญรางวัลในการพิชิตวิดีโอเกม

ตารางที่ 2 ตารางสรุปความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมด้านการแสดงผล

องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม	ความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบ
ด้านการแสดงผล	
1. ภาพ	วิดีโอเกมทั้ง 2 กลุ่ม (Call of Duty และ Red Dead Redemption 2) ภาพในวิดีโอเกมจะใช้รูปร่างและใบหน้าของดาราฮอลลีวูดเป็นแบบของตัวละครและใช้เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ ในการเคลื่อนไหวที่สมจริง

องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม	ความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบ
ด้านการแสดงผล	
2. เสียง	วิดีโอเกมทั้ง 2 กลุ่ม (Call of Duty และ Red Dead Redemption 2) ใช้การบันทึกเสียงของตัวละคร เสียงอาวุธและยานพาหนะ จากคนและสิ่งของในโลกความเป็นจริง เสียงที่แสดงในวิดีโอเกมจึงมีความสมจริง
3. ประเภทวิดีโอเกม	วิดีโอเกม Call of Duty ทั้ง 5 เกม เป็นวิดีโอเกมแนวแอคชั่น มุมมองบุคคลที่หนึ่ง ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 เป็นวิดีโอเกมแนวแอคชั่นผจญภัย มุมมองบุคคลที่สามโลกเปิด
4. เนื้อเรื่องวิดีโอเกม	วิดีโอเกม Call of Duty ทั้ง 5 เกม จะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการทหารและสงคราม ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 จะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการแก๊งค์ในยุควายบอย

ตารางที่ 3 ตารางสรุปความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมด้านการเล่น

องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม	ความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบ
ด้านการเล่นที่มีความรุนแรงเป็นส่วนประกอบ	
1. กฎกติกาในเกม	วิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty ความรุนแรงเป็นเครื่องมือสำหรับผู้เล่นในการฝ่าฟันศัตรูให้ไปถึงพื้นที่เป้าหมายภารกิจผู้เล่นไม่สามารถหลีกเลี่ยงความรุนแรงได้ ในขณะที่ Red Dead Redemption 2 ผู้เล่นสามารถใช้ความรุนแรงได้ แต่จะถูกตั้งคำถามในการทำผิดกฎหมายและเสียชื่อเสียงของตัวละครในวิดีโอเกม
2. ผลลัพธ์จากการเล่นของผู้เล่น	วิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty ผู้เล่นจะได้แต้มในการพัฒนาตัวละคร การปลดล๊อคอาวุธ รวมถึงการผ่านภารกิจ ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 ผู้เล่นจะได้แต้มศีลธรรมค่าความดีและความเลว จากการกระทำของผู้เล่นเพื่อให้สามารถดำเนินภารกิจของเกมต่อ

องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม	ความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบ
ด้านการเล่นที่มีความรุนแรงเป็นส่วนประกอบ	
3. ความพยายามในการเล่นของผู้เล่น	วิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty มักจะไม่ค่อยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นเลี่ยงการใช้ความรุนแรงในการจัดการศัตรู ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 ผู้เล่นสามารถหลีกเลี่ยงความรุนแรง รวมไปถึงบางภารกิจ ผู้เล่นแทบไม่จำเป็นต้องใช้ความรุนแรงในการกำจัดศัตรูเลย
4. การเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น	วิดีโอเกม Call of Duty ความรุนแรงจะถูกนำเสนอตามเนื้อเรื่องของวิดีโอเกม ผู้เล่นไม่สามารถหลีกเลี่ยงความรุนแรงได้ ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 ผู้เล่นมีสิทธิเลือกการเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นที่ชัดเจนในการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ด้วยการไม่ใช้ความรุนแรง ส่งผลให้ผู้เล่นมีทางเลือกที่จะใช้หรือไม่ใช้ความรุนแรง
5. ผลลัพธ์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ในวิดีโอเกม	วิดีโอเกม Call of Duty ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ความรุนแรงในการผ่านภารกิจตามรูปแบบการเล่นของผู้เล่น ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 ตัวเกมนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีตัวเลือกที่สามารถเลือกได้สูง การใช้ความรุนแรงจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์หรือเนื้อเรื่องของเกม
6. คุณค่าของผลลัพธ์ที่ผู้เล่นจะได้รับ	วิดีโอเกมทั้ง 2 กลุ่ม (Call of Duty และ Red Dead Redemption 2) ความรุนแรงจะถูกใช้เพื่อให้ได้รับรางวัล เช่น แต้มในการพัฒนาตัวละคร เงินรางวัลในเกม รวมไปถึงเหรียญตราแห่งความสำเร็จ เช่น ผู้เล่นจะต้องสังหารศัตรูให้ครบ 1,000 คน เป็นต้น

ตารางที่ 4 ตารางสรุปความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม
ด้านการแสดงผลที่มีความรุนแรงเป็นส่วนประกอบ

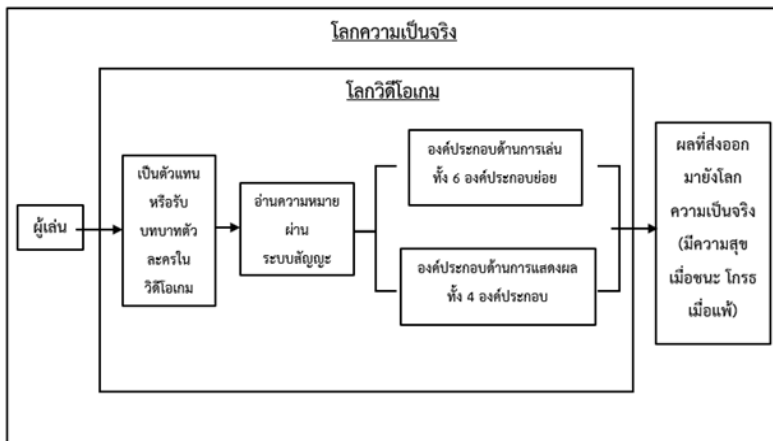
องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม	ความเหมือนและความแตกต่างขององค์ประกอบ
ด้านการแสดงผลที่มีความรุนแรงเป็นส่วนประกอบ	
1. ภาพ	วิดีโอเกมทั้ง 2 กลุ่ม (Call of Duty และ Red Dead Redemption 2) แสดงภาพความรุนแรงออกเป็น 2 แบบ คือ 1) ภาพความรุนแรงจากการเล่นของผู้เล่น และ 2) ภาพความรุนแรงจากเนื้อเรื่องที่เกมกำหนดไว้
2. เสียง	วิดีโอเกมทั้ง 2 กลุ่ม (Call of Duty และ Red Dead Redemption 2) แสดงความรุนแรงผ่านเสียงออกเป็น 3 แบบ คือ 1) เสียงสนทนาของตัวละครในวิดีโอเกม เช่น เสียงเจ็บปวดหรือทรมาน 2) เสียงประกอบ เช่น เสียงอวัยวะฉีกขาด 3) เพลงประกอบ เช่น เพลงที่ถูกใส่เข้ามาในเหตุการณ์ที่ผู้เล่นกำลังกำลังใช้ความรุนแรงกับศัตรู
3. ประเภทวิดีโอเกม	วิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty เป็นแนวเกมแอคชั่นมุมมองบุคคลที่หนึ่ง มีการกำหนดให้ผู้เล่นใช้ความรุนแรงสูงและไม่สามารถหลีกเลี่ยงความรุนแรงได้ ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 เป็นเกมแนวโลกเปิดอิสระ ตัวเกมจะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีอิสระในการเลือกใช้ความรุนแรงหรือหลีกเลี่ยงความรุนแรงได้มากกว่าวิดีโอเกมซีรีส์ Call of Duty
4. การเล่าเรื่องของวิดีโอเกม	วิดีโอเกม Call of Duty มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสงคราม ผู้เล่นจะต้องใช้ความรุนแรงในการหยุดยั้งฝ่ายตัวร้าย ในขณะที่วิดีโอเกม Red Dead Redemption 2 เนื้อหาเกี่ยวข้องกับกลุ่มโจร ความรุนแรงจะถูกใช้ในการปล้นชิงทรัพย์สินและเพื่ออำนาจ

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมทั้งด้านการเล่น และการแสดงผล ผู้วิจัยพบว่า ผู้เล่นจะต้องเป็นตัวแทนในการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่โลกวิดีโอเกมในการเล่น ตัวเกมจะจำลองสถานที่หรือเหตุการณ์ที่มีกฎหรือข้อบังคับที่เป็นไปตามองค์ประกอบด้านการเล่น สร้างความหมายระหว่างผู้เล่นผ่านองค์ประกอบด้านการแสดงผล เช่น ภาพ เสียง เนื้อเรื่องหรือข้อความบนหน้าจอที่ปรากฏในวิดีโอเกมส่งไปยังผู้เล่นทำให้ผู้เล่นต้องอ่านความหมายของตัวสารในรูปแบบสัญญาณ 3 ระดับ ตามแนวคิดทฤษฎีสัญวิทยา ในเบื้องต้นผู้เล่นจะรับรู้ได้ว่าตนเองกำลังสวมบทบาทผ่านตัวละครและมีวัตถุประสงค์อย่างไรในการเล่น นอกเหนือจากความเพลิดเพลินในการเล่นแล้ว ผู้เล่นจะมีการตอบสนองต่อการตีความหมายอย่างชัดเจนในโลกของวิดีโอเกม ซึ่งอุปสรรคและเงื่อนไขการผ่านภารกิจ ผู้เล่นจะต้องทำความเข้าใจความหมายที่พบเพื่อผ่านด่านและอุปสรรค จนเมื่อผู้เล่นผ่านภารกิจตัวเกมจะมอบรางวัลเป็นสิ่งตอบแทนและเสนอรางวัลที่มีคุณค่ามากกว่าเดิมเป็นสิ่งจูงใจในการเล่นเกมต่อและในท้ายที่สุด ผลลัพธ์จากการเล่นจะถูกส่งมายังโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ผู้เล่นมีความสุขเมื่อได้รับชัยชนะ หรือมีความโกรธเมื่อพ่ายแพ้ โดยกระบวนการในการเล่น ผู้เล่นจะเป็นฝ่ายที่ยินยอมในการปฏิบัติตามกฎและข้อบังคับต่าง ๆ ในโลกของวิดีโอเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Victor Turner (1982) ได้ระบุว่า วิดีโอเกมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ “Liminoid” หรือสภาวะสมมติใจของผู้เล่น ก่อให้เกิดภาวะจิตสำนึกร่วม (Communitas) หรือภาวะต่อต้านโครงสร้าง (Antistructure) ซึ่งในภาวะนี้ ผู้เล่นจะถูกปลดปล่อยจากพันธนาการจากโครงสร้างทางสังคม (Turner, อ้างถึงใน ก้องสกุล กวินวิกุล, 2561: 9) ดังนั้น การเล่นเกมจึงมีความจริงในการเล่นและจำเป็นต้องอยู่ในขอบเขตอันเหมาะสม (Turner, อ้างถึงใน อาทิตย์เจียมรัตตัญญู, 2558, น. 43) ผู้เล่นมีความจำเป็นที่จะต้องอ่านความหมายชุดคำสั่งที่เปรียบเสมือน “อาณาจักรย่อยของคำสั่ง” ซึ่งเป็นพื้นที่ทางพิธีกรรมเพียงชั่วคราวที่มีกฎ ข้อจำกัด และเปิดโอกาสให้ทำกิจกรรมที่เป็นสิ่งต้องห้ามในโลกของความเป็นจริงเช่น การฆาตกรรมหรือการทำร้ายร่างกาย สำหรับ Turner มองว่า

พื้นที่ในการเล่นวิดีโอเกมเป็นพื้นที่แห่งการพักผ่อน (Turner, as cited in Jon and Helen, 2006, p. 100) จึงสามารถสรุปองค์ประกอบวิดีโอเกมได้ตามแผนภาพดังนี้

ภาพที่ 1 แผนภาพองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกม



นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่าองค์ประกอบด้านการเล่นและองค์ประกอบด้านการแสดงผลของสื่อวิดีโอเกมจะมีการสลับตำแหน่งการเป็นองค์ประกอบหลักหรือองค์ประกอบรองของสื่อวิดีโอเกมอยู่เสมอ ตามความต้องการจุดเด่นของตัวเกมสำหรับทีมผู้พัฒนา อย่างไรก็ตาม Juul ได้เสนอว่า องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมนั้นไม่ผูกกับสื่อเฉพาะประเภทอื่น ทีมพัฒนาสร้างวิดีโอเกมขึ้นมาด้วยพื้นฐานที่สอดคล้องกับภาพยนตร์ วิดีโอเกมก็เหมือนผืนผ้าใบจิตรกรรมหรือเนื้อหาในนวนิยาย ไม่ได้หมายความว่าเกมทั้งหมดจะเหมือนกัน แต่องค์ประกอบด้านการเล่นทั้ง 6 เป็นสิ่งที่ทำให้วิดีโอเกมแตกต่างกัน (Juul, 2003: 13)

ดังนั้น เมื่อมองผ่านองค์ประกอบของตัวสื่อวิดีโอเกมในยุคปัจจุบันจะสามารถทำความเข้าใจสื่อวิดีโอเกมได้ดียิ่งขึ้น ทุกองค์ประกอบต่างมีความสัมพันธ์และทำหน้าที่สอดคล้องประสานกันอย่างลงตัว แม้วิดีโอเกมจะมีวัตถุประสงค์หลักในการจูงใจให้ผู้เล่นติดอยู่กับการเล่น เพื่อพิชิตเกมหรือรางวัลจากตัวเกม

ความรุนแรงที่เปรียบเสมือนเครื่องมือสำหรับพิชิตรางวัลของผู้เล่น จึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในวิดีโอเกมยุคปัจจุบัน รวมไปถึงการสร้างภาพตัวแทนของความดีความชั่วตามมุมมองของผู้พัฒนา ที่เป็นตัวเร่งการลดระดับการรับรู้ทางด้านศีลธรรมของผู้เล่นให้เหลือน้อยลง และอาจสร้างการรับรู้ภาพจำที่ไม่ดีของลักษณะผู้คนที่เป็ฝ่ายศัตรูที่ปรากฏบนวิดีโอเกมให้แก่ผู้เล่น แม้ในปัจจุบันองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมด้านการเล่นจะมีระบบแต้มศีลธรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีทางเลือกในการใช้หรือไม่ใช้ความรุนแรงเพื่อรับรางวัลในวิดีโอเกม แต่ในท้ายที่สุด ด้วยคุณสมบัติเฉพาะของสื่อวิดีโอเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นต่อรองกับข่าวสาร (Message) ในสื่อ ผู้เล่นจะเป็นผู้เลือกการเล่นที่เหมาะสมแก่ตนเอง และนำผลลัพธ์หรือคุณค่าที่ได้จากการเล่นออกมาในโลกแห่งความจริง เช่น ความรู้สึกดีใจเมื่อพิชิตเกมได้ หรือรู้สึกโกรธเมื่อพ่ายแพ้จากการเล่น รวมไปถึงการนำรางวัลจากโลกของวิดีโอเกมมาเพื่อเป็นตอบสนองความต้องการส่วนตัว หรือการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เล่นด้วยกัน ในการสร้างชุมชนกลุ่มผู้เล่นวิดีโอเกม จนไปถึงการก่อตัวเป็นวัฒนธรรมย่อยของการเล่นวิดีโอเกม เช่น การสะสมสิ่งที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอเกม หรือการรวมตัวจัดการแข่งขันวิดีโอเกมระดับโลก

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยนี้ศึกษากลุ่มตัวอย่างประเภทวิดีโอเกมแนวแอคชั่นเท่านั้น ควรมีการศึกษาวิดีโอเกมแบบอื่น ๆ เพื่อช่วยทำให้ได้ข้อพบเกี่ยวกับองค์ประกอบด้านการเล่นและความรุนแรงที่ปรากฏบนวิดีโอเกมที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น
2. งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเพียงการวิเคราะห์ตัวบทและเนื้อหาในการวิเคราะห์สื่อวิดีโอเกม ดังนั้น ควรนำองค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมไปศึกษากับผู้เล่นโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก หรือการสนทนากลุ่ม เพื่อยืนยันการรับรู้องค์ประกอบสื่อวิดีโอเกมและยอมรับการใช้ความรุนแรงในวิดีโอเกมของผู้เล่น

การนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผลการวิจัยที่ได้จะช่วยเปิดมุมมองและขยายวิธีวิทยาใหม่ ๆ ด้านวิดีโอเกมศึกษาเพื่อสร้างความหลากหลายในแวดวงวิชาการในด้านการสื่อสารต่อไป
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลสื่อวิดีโอเกมสามารถนำข้อค้นพบไปปรับใช้ในการพิจารณาเรตติ้งสื่อวิดีโอเกม รวมไปถึงสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างชุดความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อวิดีโอเกม
3. ผู้เล่นเกมที่เป็นเยาวชนและผู้ปกครองสามารถศึกษาข้อค้นพบเพื่อรู้เท่าทันสื่อวิดีโอเกม รวมไปถึงนำไปสู่การลดปัญหาการติดเกมในสังคมไทยปัจจุบัน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- ก้องสกล กวินรวีกุล. (2560). มานุษยวิทยาการท่องเที่ยว: กรอบแนวคิดและคุณูปการทางทฤษฎี. วารสารรามคำแหง, 36(2), 8-9.
- กาญจนา แก้วเทพ และ ตปกร พุทธเกส. (2555). สื่อที่ใช้ ของใครที่ชอบ การ์ตูน/โทรทัศน์/แฟนคลับ. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). แนวพินิจใหม่ในสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ตะวันเศรษฐ์ เชนันท์. (2549) พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ (นศ.ม.) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ไทยรัฐ. (2559). รวบ 5 โจ้สุดรา ทุบหัว นทท. ชิงเงิน อ้างเป็นโจรเลียนแบบเกม สนุกได้หนีตำรวจ. สืบค้นเมื่อ 26 พฤษภาคม 2562, จาก: <https://www.thairath.co.th/content/576121>

- ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์. (2553). การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงผ่านภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน.
- ปริศนา เพชรบุรณิน. (2555). พาณิชนียอิเล็กทรอนิกส์กับสังคมไทย. วารสารวิชาการปฐมวัน, 3(1), 39-45
- รัฐพล ศรีสว่าง. (2553). ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี BROWSER-BASED GAME. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, วิทยาลัยนวัตกรรม, สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยี.
- วินิพหล มหาอาชา. (2554) เกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็ก และเยาวชน: ข้อค้นพบจากงานวิจัย ประชากรและสังคม 2554 ครุศาสตร์มหาบัณฑิต. สาขาโสตทัศนศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศมพรรัตน์ ขุนทิพย์ กานดา จันทรแย้ม และ ชอลดา พันธุเสนา. (2553). ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว: กรณีศึกษา นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. วารสารศิลปศาสตร์ ปีที่ 2 ฉบับที่ 1, 61-74.
- อาทิตย์ เจริมรัตตัญญู. (2561) นาฏกรรมแห่งอำนาจ: ละครผู้หญิงของหลวงกับการเมืองวัฒนธรรมในราชสำนักสยาม. ชุมทางอินโดจีน. เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ปริทัศน์, 4(6), 43.

ภาษาอังกฤษ

- Jesper Juul. (2003). The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness, in Copier, M. and Raessens, J. (eds) Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. University of Utrecht, pp. 30-47.

- Jesper Juul. (2005). *Half-Real*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Johan Huizinga. (1950). *HOMO LUDENS*. Great Britain: Redwood Burn Ltd, Trowbridge & Esher.
- Jon Dovey, and Helen W. Kennedy. (2006). *Game Cultures Computer Games as New Media*. Open University Press, Maidenhead, England.
- Johan Huizinga. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Roy.
- Mobygames. (2017). Genre Definitions. Retrieved from: <https://www.mobygames.com/glossary/genres>
- Patricia M. Greenfield. (1984). *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*. Harvard University Press.
- The Verge. (2019). Trump and Republicans continue to blame video games for their failures on gun control. Retrieved from: <https://www.theverge.com/2019/8/5/20754793/trump-gun-control-video-games-violence-republicans-no-evidence-dayton-el-paso-texas-ohio>
- Victor Turner. (1974). *Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology*. Rice Institute Pamphlet-Rice University Studies.