

การศึกษาทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทย

ผ่านเกมอวตาร์

THE STUDY OF THAI GAMER'S ATTITUDE TOWARDS EXPRESSION OF GENDER  
IDENTITY THROUGH GAME AVATAR



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2566

KMITL-2023-AR-D-007-033

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE STUDY OF THAI GAMER'S ATTITUDE TOWARDS EXPRESSION OF GENDER  
IDENTITY THROUGH GAME AVATAR



NATHEE MONTHONWIT

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT

OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF

DOCTOR OF ARCHITECTURE PROGRAM IN MULTIDISCIPLINARY DESIGN RESEARCH

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2023

KMITL-2023-AR-D-007-033

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2023

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษาทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยผ่านเกมอาหาร
นักศึกษา	นที มณฑลวิทย์
รหัสประจำตัว	59602004
ปริญญา	สถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชา	สหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผศ.ดร.อมร บุญต่อ

### บทคัดย่อ

ปัจจุบันวิดีโอเกมเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่ถูกใช้เพื่อความบันเทิง นักเล่นเกมไทยมีจำนวน 27.8 ล้านคน คิดเป็น 41% ของประชากรทั้งหมด โดยมีส่วนแบ่งการตลาดในประเทศไทยจำนวน 19,281 ล้านบาท จำนวนนักเล่นเกมทั่วโลกมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเนื่องจากเทคโนโลยีในอุปกรณ์การเชื่อมต่อและสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นและรวดเร็วขึ้น นอกจากการเล่นเกมเพื่อความบันเทิงแล้ว วิดีโอเกมยังมีบทบาทเป็นพื้นที่ในการแสดงออกตัวตนในโลกเสมือนที่อาจเหมือนหรือแตกต่างจากในชีวิตจริงของนักเล่นเกม งานวิทยานิพนธ์นี้มีเป้าหมายที่มุ่งตอบคำถามหลักเกี่ยวกับการใช้วิดีโอเกมเป็นพื้นที่แสดงนัยยะทางเพศของนักเล่นเกมไทยทางด้านเพศอาภรณ์ เพศสำแดง รสนิยมทางเพศ ผ่านการกำหนดและปรับแต่งเกมอาหารของผู้เล่นเกม Grand Thief Auto V online เกม Black Desert Online และเกม The Sims 4 ซึ่งเป็นแนวเกมต่อสู้ แนวเกมสวมบทบาทแบบผู้เล่นหลายคน และแนวเกมจำลองชีวิต ตามลำดับ โดยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสุ่มแบบสะดวกจากกลุ่มผู้เล่นเกมดังกล่าวในสังคมออนไลน์ให้ตอบแบบสอบถามออนไลน์จำนวน 420 ชุด

ผลการวิจัยพบว่านักเล่นเกมไทยมีเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศเป็นหลักร้อยละ 53.1 โดยจำแนกเป็นการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศเป็นหลัก ร้อยละ 28.3 และเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศเป็นหลัก ร้อยละ 24.8 และการวิเคราะห์ด้วยสถิติ Chi-square ยังพิสูจน์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมโดยมีเป้าหมายเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการแสดงออกทางเพศอาภรณ์ในโลกความเป็นจริงด้านจิตใจ ( $\chi^2 (2, N = 420) = 13.862, p = .001, \text{Cramer's } V = .182$ ) และเพศสำแดงในโลกความเป็นจริงด้านจิตใจ ( $\chi^2 (2, N = 420) = 6.205, p = .045, \text{Cramer's } V = .122$ ) ซึ่งการแสดงออกทางเพศอาภรณ์ในโลกความเป็นจริงด้านจิตใจมีความสัมพันธ์กับการแสดงออกทางเพศอาภรณ์ในโลกความเป็นจริงด้านกายภาพ ( $\chi^2 (4, N = 420) = 329.971, p < .001, \text{Cramer's } V = .627$ ) ผู้ที่มีเพศกำเนิดหญิงแต่งกายแสดงความเป็นหญิง (ค่า ASR = 10.8) ผู้ที่มีเพศกำเนิดชายแต่งกายแสดงความเป็นชาย (ค่า ASR = 16.4) และผู้ที่มีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
|  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลากหลายทางเพศ (Non-CIS) แต่งกายแสดงความหลากหลายทางเพศ (ค่า ASR = 9.8) อีกทั้งตัวแปรอายุมีความสัมพันธ์กับการแสดงออกทางเพศอารมณ์ในโลกความเป็นจริงทั้งด้านกายภาพ ( $\chi^2 (2, N = 420) = 9.034, p = .011, \text{Cramer's } V = .147$ ) และด้านจิตใจ ( $\chi^2 (2, N = 420) = 7.551, p = .023, \text{Cramer's } V = .134$ ) โดยผู้มีอายุน้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี แต่งกายแสดงความหลากหลายทางเพศทั้งทางกายภาพ (ค่า ASR = 2.7) และทางจิตใจ (ค่า ASR = 2.5) และผู้มีอายุมากกว่า 24 ปี แต่งกายแสดงความเป็นชายทั้งทางกายภาพ (ค่า ASR = 2.6) และทางจิตใจ (ค่า ASR = 2.6) เช่นเดียวกัน การแสดงออกทางเพศสำแดงในโลกความเป็นจริงด้านจิตใจมีความสัมพันธ์กับการแสดงออกทางเพศสำแดงในโลกความเป็นจริงด้านกายภาพ ( $\chi^2 (4, N = 420) = 489.077, p < .001, \text{Cramer's } V = .763$ ) ผู้ที่มีเพศกำเนิดชายแสดงท่าทางความเป็นชาย (ค่า ASR = 17.6) ผู้ที่มีเพศกำเนิดหญิงแสดงท่าทางความเป็นหญิง (ค่า ASR = 15) และผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ (Non-CIS) แสดงท่าทางความหลากหลายทางเพศ (ค่า ASR = 14) อีกทั้งตัวแปรอายุมีความสัมพันธ์กับการแสดงออกทางเพศสำแดงในโลกความเป็นจริงทั้งด้านกายภาพ ( $\chi^2 (2, N = 420) = 7.551, p = .023, \text{Cramer's } V = .134$ ) และด้านจิตใจ ( $\chi^2 (2, N = 420) = 6.458, p = .040, \text{Cramer's } V = .124$ ) โดยผู้มีอายุน้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี แสดงท่าทางความหลากหลายทางเพศทางจิตใจ (ค่า ASR = 2.0) และผู้มีอายุมากกว่า 24 ปีแสดงท่าทางความเป็นชายทางจิตใจ (ค่า ASR = 2.5)

ผลการศึกษาเสนอแนะองค์ประกอบด้านรูปลักษณ์ของเกมอวตาร์ ได้แก่ เส้นขนบนใบหน้า ( $\chi^2 (1, N = 420) = 4.41, p = .036, \text{Cramer's } V = .10$ ) ความสูง ( $\chi^2 (1, N = 420) = 4.10, p = .043, \text{Cramer's } V = .10$ ) และชาติพันธุ์ ( $\chi^2 (1, N = 420) = 6.50, p = .011, \text{Cramer's } V = .12$ ) ที่สามารถตอบสนองความต้องการแสดงออก นัยยะทางเพศอย่างครอบคลุมของผู้เล่นเกม รวมทั้งองค์ประกอบด้านเครื่องแต่งกายท่อนบนของเกมอวตาร์ที่มีความสัมพันธ์กับการแสดงออกด้านรสนิยมทางเพศของผู้เล่นเกม ( $\chi^2 (2, N = 420) = 6.26, p = .044, \text{Cramer's } V = .12$ ) นอกจากนี้ การกำหนดและปรับแต่งเกมอวตาร์ให้เหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน สามารถตอบสนองได้ด้วยการกำหนดและปรับแต่งองค์ประกอบด้านเพศ ( $\chi^2 (3, N = 420) = 45.05, p < .001, \text{Cramer's } V = .33$ ) การแสดงออกทางใบหน้า ( $\chi^2 (4, N = 420) = 10.17, p = .038, \text{Cramer's } V = .16$ ) อวัยวะการรับรู้บนใบหน้า ( $\chi^2 (4, N = 420) = 10.03, p = .040, \text{Cramer's } V = .16$ ) รูปทรงใบหน้า ( $\chi^2 (4, N = 420) = 14.02, p = .007, \text{Cramer's } V = .18$ ) ลำตัว ( $\chi^2 (4, N = 420) = 12.21, p = .016, \text{Cramer's } V = .17$ ) สีสผิว ( $\chi^2 (4, N = 420) = 16.41, p = .003, \text{Cramer's } V = .20$ ) และอายุ ( $\chi^2 (4, N = 420) = 16.72, p = .002, \text{Cramer's } V = .20$ ) การกำหนดและปรับแต่งเกมอวตาร์ในองค์ประกอบด้านเพศ ( $\chi^2 (3, N = 420) = 45.05, p < .001, \text{Cramer's } V = .33$ ) และสีผิว ( $\chi^2 (4, N = 420) = 16.41, p = .003, \text{Cramer's } V = .20$ ) ยังสามารถตอบสนองการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 II  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงอัตลักษณ์ทางเพศด้วยการกำหนดและปรับแต่งเกมอาหารให้เหมือนตนเองในชีวิตจริงทาง  
กายภาพหรือจิตใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	The study of Thai gamer's attitude towards expression of gender identity through game avatar
Student	Nathee Monthonwit
Student ID	59602004
Degree	Doctor of Architecture
Program	Multidisciplinary Design Research
Year	2023
Thesis Advisor	Assistance. Prof. Dr. Amon Boontore

## ABSTRACT

Video games are a part of people's daily life to entertain themselves. There are 27.8 million Thai video gamers, about 41% of all Thai population, with 19,281 million baht market share. The number of gamers worldwide tends to increase due to more efficient and faster connecting device and networking technology. Apart from entertaining, video games provide a space for gamers to express their identity in virtual world which probably resembles or differs from the real world. This study aims to mainly find out the use of video games as spaces for Thai gamers' gender expressions in terms of gendered clothing, gendered appearance, and sexual orientations through design and customizing of game avatars. This study includes 3 games: Grand Thief Auto V Online, Black Desert Online, and The Sims 4, which are a battle game, a multiplayer role-playing game and a simulation game respectively. The data were collected based on convenience sampling of gamers on social media platforms. An online questionnaire was used to obtain data from 420 respondents.

The study results showed 53.1% of Thai gamers play video games mainly to express their genders (28.3% mainly satisfying their sexual orientations and 24.8% mainly expressing their gender identity). Based on Chi-square statistical analysis, it was significant proved that there is relationship between the gamers' aim for gender expression and their gendered clothing expression in the mental world,  $\chi^2 (2, N = 420) = 13.862, p = .001$ , Cramer's  $V = .182$  and the gendered appearance expression in the mental world,  $\chi^2 (2, N = 420) = 6.205, p = .045$ , Cramer's  $V = .122$ . The gendered clothing expression in the mental world is related to that in the physical world,  $\chi^2 (4,$

$N = 420$ ) = 329.971,  $p < .001$ , Cramer's  $V = .627$ . Those who are birth-assigned female wear feminine clothes (ASR value = 10.8), the birth-assigned males wearing masculine clothes (ASR value = 16.4) and the transgender (Non-CIS) wearing transgender outfits (ASR value = 9.8). Besides, there is relationship between the age variable and gendered clothing expression in the physical world,  $\chi^2 (2, N = 420) = 9.034, p = .011$ , Cramer's  $V = .147$  and mental world,  $\chi^2 (2, N = 420) = 7.551, p = .023$ , Cramer's  $V = .134$ . Gamers aged 24 or younger wear transgender clothes both physically (ASR value = 2.7) and mentally (ASR value = 2.5), whereas, those aged over 24 wear clothes expressing masculinity both physically (ASR value = 2.6) and mentally (ASR value = 2.6). Similarly, the gendered appearance expression in the mental world is related to that in the material world,  $\chi^2 (4, N = 420) = 489.077, p < .001$ , Cramer's  $V = .763$ . Those born as males express masculinity, (ASR value = 17.6), female, femininity (ASR value = 15), and the transgender express the transgender appearance (ASR value = 14). There is also relationship between the age variable and the gendered appearance expression both in the physical world,  $\chi^2 (2, N = 420) = 7.551, p = .023$ , Cramer's  $V = .134$  and the mental world,  $\chi^2 (2, N = 420) = 6.458, p = .040$ , Cramer's  $V = .124$ . Gamers aged 24 or younger express the non-cisgender appearance mentally (ASR value = 2.0) and those aged over 24 express the masculine appearance mentally (ASR value = 2.5)

The study results suggested constituent physical attributes of game avatars i.e., facial hair,  $\chi^2 (1, N = 420) = 4.41, p = .036$ , Cramer's  $V = .10$ , height,  $\chi^2 (1, N = 420) = 4.10, p = .043$ , Cramer's  $V = .10$ , and races,  $\chi^2 (1, N = 420) = 6.50, p = .011$ , Cramer's  $V = .12$ , all of which satisfy the desire for overall gender expressions of gamers. The avatars' top clothing components are also related to the gamers' expression of sexual orientation,  $\chi^2 (2, N = 420) = 6.26, p = .044$ , Cramer's  $V = .12$ . Besides, gamers satisfy their sexual orientations by designing and customizing various components of game avatars—sex,  $\chi^2 (3, N = 420) = 45.05, p < .001$ , Cramer's  $V = .33$ , facial expressions,  $\chi^2 (4, N = 420) = 10.17, p = .038$ , Cramer's  $V = .16$ , facial sense organs,  $\chi^2 (4, N = 420) = 10.03, p = .040$ , Cramer's  $V = .16$ , facial shapes,  $\chi^2 (4, N = 420) = 14.02, p = .007$ , Cramer's  $V = .18$ , body,  $\chi^2 (4, N = 420) = 12.21, p = .016$ , Cramer's  $V = .17$ , skin colors,  $\chi^2 (4, N = 420) = 16.41, p = .003$ , Cramer's  $V = .20$ , and age,  $\chi^2 (4, N = 420) = 16.72, p = .002$ , Cramer's  $V = .20$ , --to resemble those they like. Designing and customizing

avatars' sexes,  $\chi^2 (3, N = 420) = 45.05, p < .001$ , Cramer's  $V = .33$  and skin colors,  $\chi^2 (4, N = 420) = 16.41, p = .003$ , Cramer's  $V = .20$  to resemble the gamers themselves physically or mentally also satisfy their gender identity expressions.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เกิดขึ้นและสำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ ผศ.ดร.อมร บุญต่อ ผู้ทุ่มเทกับการให้ความรู้ ชี้แนะแนวทาง ขอขอบคุณอาจารย์เป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณคณาจารย์หลักสูตรสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบทุกท่าน ขอขอบคุณ ผศ.ดร.ญาณินทร์ รักรวงศ์วาน ผศ.ดร.ธีระยุ ชุมสาย ณ อยุธยา ผศ.ดร.ชำนาญ บุญญาพุทธิพงศ์ และ ร.ศ.ด.ร.พรทิพย์ เรืองธรรม คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ให้ข้อคิดและคำแนะนำเพื่อความสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอขอบคุณ รศ.ดร.ประพัทธ์พงศ์ อุปลา และ รศ.ดร.ม.ล.โอภาส จรัส นันทวัน ที่ให้คำแนะนำในด้านการศึกษา ขอขอบคุณ ผศ.ดร. เกษมร์สมิ วิวิตรกุลเกษม อ.เคท ครั่งพิบูลย์ และ ด.ร.นฤพนธ์ ต้วงวิเศษ ที่ช่วยเหลือในการตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถาม

ขอขอบคุณบุคลากรหลักสูตรสหฯ ทุกท่านที่ให้คำปรึกษา แนะนำและช่วยเหลือมาโดยตลอด ขอขอบคุณครอบครัว สิวลีพันธ์และเจริญช่าง ที่ให้การสนับสนุนในการศึกษาจนสำเร็จ

นที มณฑลวิทย์

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	IV
กิตติกรรมประกาศ.....	VII
สารบัญ.....	VIII
สารบัญตาราง.....	XII
สารบัญรูป.....	XIV
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	3
1.3.1 ตัวแปรของการวิจัย.....	3
1.3.2 ขอบเขตประชากรของการวิจัย.....	3
1.3.3 ขอบเขตเชิงพื้นที่ของการวิจัย.....	4
1.3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.5 คำถามงานวิจัย.....	4
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
1.7 นิยามศัพท์.....	5
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 วีดีโอเกม.....	8
2.1.1 ประวัติและความเป็นมาของวีดีโอเกม.....	8
2.1.2 ประเภทของแนวเกมหลัก.....	11
2.1.3 เกมออนไลน์แบบผู้เล่นหลายคน.....	12
2.2 แนวคิดในการนิยามเพศ.....	13
2.2.1 เพศเชิงวัฒนธรรมมานุษยวิทยาและประวัติศาสตร์.....	13
2.2.2 นิยามกระบวนทัศน์ทางเพศเชิงจิตวิทยาและวิทยาศาสตร์ในยุคสมัย ใหม่.....	16
2.2.3 กระบวนทัศน์เพศในการประกอบสร้างทางสังคม (หลังสมัยใหม่).....	23
2.3 เทคโนโลยีกราฟิกและการบริโภคสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยม.....	30
2.3.1 เทคโนโลยีกราฟิก.....	30

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.3.2 การบริโภคสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยม.....	32
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	35
2.4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านวิดีโอเกมศึกษาในต่างประเทศ.....	35
2.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านวิดีโอเกมศึกษาในประเทศไทย.....	36
2.4.3 สรุปรงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	38
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	40
3.1 ขั้นตอนการวิจัย.....	40
3.2 ข้อมูลการวิจัย.....	41
3.3 ตัวแปรในงานวิจัย.....	42
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	42
3.4.1 การสร้างเครื่องมือ.....	42
3.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	43
3.4.3 ตรวจสอบความเที่ยงตรง.....	43
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	44
3.5.1 ประชากรเกมที่เลือกใช้ทำแบบสอบถาม.....	44
3.5.2 ประชากรนักเล่นเกม.....	49
3.5.3 ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง.....	49
3.5.4 การสุ่มตัวอย่าง.....	49
3.6 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	50
3.7 สมมติฐานงานวิจัย.....	56
3.8 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
3.9 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
บทที่ 4 ระเบียบวิธีวิจัย.....	61
4.1 เกม Grand Thief Auto V Online.....	60
4.2 เกม Black Desert Online.....	65
4.3 เกม The SIMS4.....	67
บทที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	70
5.1 ข้อมูลคุณลักษณะทั่วไปของนักเล่นเกม.....	70
5.2 ข้อมูลด้านพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม.....	71

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5.3 เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมของนักเล่นเกมไทยเพื่อเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI).....	72
5.3.1 เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมของนักเล่นเกมไทยเพื่อเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) สัมพันธ์กับอัตลักษณ์ทางเพศโดยรวมหรือไม่.....	74
5.4 คุณลักษณะด้านอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทย (SOGI).....	77
5.4.1 เพศสภาพของนักเล่นเกมไทย.....	77
5.4.2 เพศอารมณ์ในความเป็นจริง.....	77
5.4.3 เพศอารมณ์ในจินตนาการ.....	78
5.4.4 เพศสำแดงในความเป็นจริง.....	78
5.4.5 เพศสำแดงในจินตนาการ.....	78
5.4.6 รสนิยมทางเพศในความเป็นจริง.....	80
5.4.7 รสนิยมทางเพศในจินตนาการ.....	80
5.5 การตระหนักรู้ด้านอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทย.....	80
5.5.1 คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์ต่อทางเพศสภาพทางจิตใจหรือไม่.....	80
5.5.2 คุณลักษณะช่วงอายุมีความสัมพันธ์ต่ออัตลักษณ์ทางเพศด้านเพศอารมณ์หรือไม่.....	81
5.5.3 คุณลักษณะช่วงอายุมีความสัมพันธ์ต่ออัตลักษณ์ทางเพศด้านเพศสำแดงหรือไม่.....	84
5.5.4 รสนิยมทางเพศสัมพันธ์กับระดับอายุของนักเล่นเกมไทยหรือไม่.....	86
5.6 การให้ความสำคัญต่อการกำหนดและปรับแต่งเกมอวทาร์ผ่านเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ.....	88
5.6.1 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่ออัตลักษณ์ทางเพศในการกำหนดเลือกใช้เพศของเกมอวทาร์.....	89
5.6.2 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อเพศอารมณ์ของอวทาร์ในการกำหนดปรับแต่ง.....	90
5.6.3 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อเพศสำแดงของอวทาร์ในการกำหนดปรับแต่ง.....	91
5.6.4 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อรูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าของอวทาร์ในการกำหนดปรับแต่ง.....	93

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5.6.5 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อรูปลักษณ์ของอวทาร์กลุ่มร่างกาย ในการกำหนดปรับแต่ง.....	96
5.6.6 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อรูปลักษณ์ของอวทาร์กลุ่มผิวหนัง ในการกำหนดปรับแต่ง.....	98
5.6.7 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อรูปลักษณ์ของอวทาร์กลุ่มอายุใน การกำหนดปรับแต่ง.....	100
บทที่ 6 การสรุปผลวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	102
6.1 คำถามวิจัยข้อที่ 1 วิดีโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) หรือไม่.....	102
6.2 คำถามวิจัยข้อที่ 2 คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์กับการค้นพบ/เข้าใจ/ ยอมรับตัวตนทางเพศหรือไม่.....	103
6.3 คำถามวิจัยข้อที่ 3 อัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยในความเป็นจริงและ ในจินตนาการมีความสัมพันธ์กันหรือไม่.....	105
6.4 คำถามวิจัยข้อที่ 4 4 นักเล่นเกมไทยที่มีเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกม เพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งเกม อวทาร์หรือไม่.....	106
6.4.1 เพศของเกมอวทาร์.....	106
6.4.2 เพศอารมณ์ของเกมอวทาร์.....	107
6.4.3 เพศสีแดงของเกมอวทาร์.....	107
6.4.4 รูปลักษณ์ของเกมอวทาร์.....	107
6.5 การอภิปรายผล.....	109
6.6 ข้อเสนอแนะ.....	110
6.7 การวิจัยในอนาคต.....	111
บรรณานุกรม.....	112
ภาคผนวก.....	119
ภาคผนวก ก : เครื่องมือวิจัย.....	120
ภาคผนวก ข : การตรวจสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ.....	157
ประวัติผู้เขียน.....	165

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 ตารางแนวคิด Gender Schema Theory.....	22
2.2 ตารางเปรียบเทียบแนวคิดสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่.....	26
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	38
3.1 รายละเอียดของประเภทแนวเกม.....	44
3.2 เกมที่อยู่ในเกณฑ์ในการพิจารณา แนวเกมต่อสู้.....	45
3.3 เกมที่อยู่ในเกณฑ์ในการพิจารณา แนวเกมสวมบทบาทแบบผู้เล่นหลายคน.....	46
3.4 เกมที่อยู่ในเกณฑ์ในการพิจารณา แนวเกมจำลองชีวิต.....	46
3.5 เกมที่ผ่านเกณฑ์ในการคัดเลือก 3 แนวเกม.....	47
3.6 แสดงคุณสมบัติการสร้างคาแรคเตอร์ในเกมกลุ่มตัวอย่าง.....	48
3.7 แสดงคุณสมบัติการสร้างคาแรคเตอร์ในเกมกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ).....	48
3.8 แหล่งข้อมูลที่เข้าถึงกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	50
3.9 ตารางแจกแจงตัวแปรพรรณนา.....	50
3.10 ความสัมพันธ์ของตัวแปร.....	57
5.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	71
5.2 พฤติกรรมการเล่นวีดีโอเกม.....	72
5.3 เป้าหมายในการเล่นวีดีโอเกมในแต่ละด้าน.....	73
5.4 เป้าหมายในการเล่นวีดีโอเกมของนักเล่นเกมไทย.....	74
5.5 ระดับความสัมพันธ์ของเพศสภาพต่อเป้าหมายในการเล่นวีดีโอเกม.....	75
5.6 ระดับความสัมพันธ์ของเพศอารมณ์ในจินตนาการต่อเป้าหมายในการเล่นวีดีโอเกม.....	75
5.7 ระดับความสัมพันธ์ของเพศสำแดงในจินตนาการต่อเป้าหมายในการเล่นวีดีโอเกม.....	76
5.8 ระดับความสัมพันธ์ของรสนิยมทางเพศในจินตนาการต่อเป้าหมายในการเล่นวีดีโอเกม.....	76
5.9 อັตลักษณ์ทางเพศของกลุ่มตัวอย่าง.....	78
5.10 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านเพศสภาพทางจิตใจ.....	81
5.11 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านเพศอารมณ์ในความเป็นจริง.....	82
5.12 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านเพศอารมณ์ในจินตนาการ.....	82
5.13 ความสัมพันธ์ของการตระหนักรู้ด้านเพศอารมณ์ในความเป็นจริงและในจินตนาการ.....	83

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
5.14 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านเพศสำแดงในชีวิตจริง.....	84
5.15 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านเพศสำแดงในจินตนาการ.....	85
5.16 ความสัมพันธ์ของการตระหนักรู้ด้านเพศสำแดงในความเป็นจริงและในจินตนาการ.....	86
5.17 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านรสนิยมทางเพศในความจริง.....	87
5.18 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านรสนิยมทางเพศในจินตนาการ.....	87
5.19 ความสัมพันธ์ต่อการตระหนักรู้ด้านรสนิยมทางเพศในความเป็นจริงและ จินตนาการ.....	88
5.20 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนดปรับแต่งด้านเพศของอวตาร์.....	90
5.21 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนดปรับแต่งด้านเพศอารมณ์ของอวตาร์.....	91
5.22 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนดปรับแต่งด้านเพศสำแดงของอวตาร์.....	92
5.23 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนดปรับแต่งด้านรูปลักษณ์ของอวตาร์และรูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าของอวตาร์.....	94
5.24 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนดปรับแต่งด้านรูปลักษณ์กลุ่มร่างกายของอวตาร์.....	97
5.25 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนดปรับแต่งด้านรูปลักษณ์กลุ่มผิวหนังของอวตาร์.....	99
5.26 เป้าหมายในการเล่นเกมนต่อการกำหนดปรับแต่งด้านรูปลักษณ์กลุ่มผิวหนังของอวตาร์ จากนักเล่นเกม.....	100
6.1 ความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมและคุณลักษณะทางเพศ.....	103
6.2 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางเพศและคุณลักษณะด้านอายุ.....	104
6.3 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางเพศในความเป็นจริงและในจินตนาการ.....	106
6.4 ความสัมพันธ์ของเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมกับเกมอวตาร์.....	108

## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
2.1 เกม โอ เอกซ์ โอ.....	9
2.2 เครื่องเล่น Tennis for Two.....	9
2.3 เครื่องเล่นวิดีโอเกม The Odyssey.....	11
2.4 งานศิลปะที่แสดงเพศวิถีชายรักชายชาวญี่ปุ่น สร้างสรรค์โดย Suzuki Harunobi.....	15
2.5 การจัดหมูนียามทางเพศและเพศสภาพในสังคมไทย.....	19
2.6 การแสดงเครื่องปฏิบัติการณ์ของจิต.....	21
2.7 ระบบภาษากับการจำแนกบทบาททางเพศในกรณีห้องน้ำ.....	29
2.8 ร่างกายในอุดมคติตามบรรทัดฐานทางสังคมร่วมสมัย ที่มีการปรับแต่งร่างกายเพื่อแสดง ความความเป็นชายและความเป็นหญิง.....	29
2.9 พัฒนาการความจริงของกราฟิก.....	31
2.10 จำนวนโพลีก่อนที่ประกอบขึ้นเป็นรูปทรงสามมิติ 60 เหลี่ยมไปจนถึง 60000 เหลี่ยม.....	31
2.11 ผู้วิจัยทดลองสร้างใบหน้าบนตัวละครเพื่อให้เกิดคาแรคเตอร์เป็นของตนเอง.....	32
2.12 ความต้องการลำดับขั้นตามแนวคิดของ Maslow.....	33
2.13 เกมคาแรคเตอร์ Lord Ibelin Redmoore.....	34
3.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	60
4.1 มุมมองแบบบุคคลที่หนึ่ง มีมุมมองภาพแทนสายตามนุษย์.....	62
4.2 มุมมองแบบบุคคลที่สาม สามารถมองเห็นเกมอวตาร์ได้รอบด้าน.....	62
4.3 ภาพกิจกรรมของนักเล่นเกมรวมกลุ่มกันไปทำกิจกรรมเที่ยวบ่อนคาสิโนในระบบออนไลน์	63
4.4 ภาพกิจกรรมของนักเล่นเกมรวมกลุ่มกันไปทำกิจกรรมเที่ยวบ่อนคาสิโนในระบบออนไลน์	64
4.5 ภาพการใช้เมนูการใช้เครื่องมือปรับแต่งเกมอวตาร์ในระบบออนไลน์.....	64
4.6 ภาพมุมมองแบบบุคคลที่สามในขณะเล่นของเกม BDO ที่ประกอบไปด้วยฉากเกมอวตาร์ และเมนูต่างๆ.....	65
4.7 ภาพบ้านและการตกแต่งกายด้วยเฟอร์นิเจอร์ สีผนังและพื้น ภายในเกม BDO.....	66
4.8 ภาพกิจกรรมตกปลาโดยที่มึ่นักเล่นเกมคนอื่นจำนวนหลายคนกำลังทำกิจกรรมภายใน เกม BDO.....	66
4.9 ภาพการปรับแต่งใบหน้าภายในเกม BDO.....	67
4.10 ภาพมุมมองภายในเกม The sims4.....	68
4.11 ภาพมุมมองภายในเกม The sims4.....	69

## สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่

หน้า

4.12 ภาพการปรับแต่งเกมอาหารภายในเกม The sims4..... 69



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิดีโอเกม (Video Game) ถูกคิดค้นขึ้นครั้งแรกเมื่อ ปี ค.ศ. 1947 โดย Thomas Goldsmith Jr. และ Estle Ray Mann (Blitz : 2016) โดยเป็นต้นแบบเพื่อการสาธิต และต่อมาช่วงปี ค.ศ. 1952 Alexander Douglas ได้พัฒนาเกม OXO ที่ใช้งานได้จริงสำเร็จเป็นครั้งแรก เป็นผลงานวิทยานิพนธ์ในระดับปริญญาเอก หลังจากนั้น ในปี ค.ศ. 1958 เกมเพื่อความบันเทิงถูกสร้างขึ้นมา ชื่อว่า Tennis for two โดย William Higinbotham (Looy. 2010) นับจากนั้นเป็นต้นมา จากสิ่งประดิษฐ์ในห้องทดลองเริ่มมีบทบาททางเศรษฐกิจมากขึ้นเรื่อยๆ จนเกิดเป็นอุตสาหกรรมวิดีโอเกม ที่มีส่วนแบ่งการตลาดในประเทศไทยจำนวน 19,281 ล้านบาท (คณะผู้วิจัย บริษัท ไอทีซี รีเสิร์ชไทยแลนด์ จำกัด. 2560 ) จากการพยากรณ์ทางสถิติยอดผู้ใช้งานวิดีโอเกมทั่วโลกในปี ค.ศ. 2020 มีการคาดการณ์จำนวนผู้เล่นวิดีโอเกม จำนวน 3662.1 ล้านคน (Lindlahr. 2020) และในประเทศไทยมีจำนวนคนเล่นเกมอยู่ที่ 27.8 ล้านคน คิดเป็น ร้อยละ 41 ของประชากรทั้งหมด (PeerPower. 2020) และคาดการณ์ว่าจำนวนผู้เล่นวิดีโอเกม ดังกล่าว มีแนวโน้มเติบโตไปตามเทคโนโลยีทางด้าน Graphic, Computer, Internet และเครื่องมือสื่อสารพกพา

โดยทั่วไป ความต้องการของมนุษย์เป็นไปตามลำดับขั้น (Maslow. 1943) ที่เริ่มตั้งแต่ขั้นพื้นฐานที่ตอบสนองความต้องการทางกายภาพ เช่น อากาศ น้ำ อาหาร เป็นต้น จนถึงความต้องการที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เช่น ความมั่นคง ความรัก การยอมรับจากผู้อื่น การมีความเคารพและภาคภูมิใจในตัวเอง ซึ่งโดยทั่วไป มนุษย์ตอบสนองความต้องการของตนเองผ่านการอุปโภคบริโภคสิ่งต่างๆ เพื่อความอยู่รอดและเพื่อเติมเต็มความต้องการทางกายและใจ เพศเป็นหนึ่งในคุณลักษณะพื้นฐานที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่กำเนิด และถูกแสดงออกในรูปแบบต่างๆ อย่างตั้งใจ ไม่ตั้งใจ และแบบปกปิด สามารถกล่าวได้ว่าการแสดงออกเกี่ยวกับเพศของตนเองมีความซับซ้อนมากขึ้นตามประเภทของสินค้าที่มีให้เลือกได้อย่างหลากหลาย

จากวันแรกที่วิดีโอเกม ได้ถูกคิดค้นและเผยแพร่สู่สาธารณะ ตัววิดีโอเกม มีเป้าหมายเพื่อตอบสนองด้านความบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจแก่ผู้บริโภค แต่ปัจจุบันวิดีโอเกม ได้ถูกพัฒนาหน้าที่ให้รองรับประโยชน์ การใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ การแข่งขัน อาชีพที่สร้างรายได้ เช่น นักกีฬา E-Sport Game caster และอื่นๆ นอกจากนี้การบริโภควิดีโอเกม ยังก่อให้เกิดสังคมออนไลน์ (Online) ที่มีปฏิสัมพันธ์กันโดยไม่ต้องพบหน้าและสามารถปิดบังข้อมูลส่วนตัวได้อย่างอิสระ รวมทั้งยังสร้างโลกเสมือนที่สามารถสวมบทบาทหรือบุคลิกที่เป็นบุคคลอื่นได้ หรือสามารถแสดงออกถึงตัวตนที่เลือกไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงออกในชีวิตประจำวัน รวมทั้งสามารถมีการกระทำบางรูปแบบที่ไม่ต้องรับผลกระทบในโลกความเป็นจริง

นอกเหนือจากหน้าที่ทางอ้อมของวิดีโอเกม ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว วิดีโอเกมยังเป็นพื้นที่ที่ผู้บริโภควิดีโอเกม ได้แสดงออกอัตลักษณ์ด้านต่างๆ เช่น ทางด้านเพศ โดยส่วนใหญ่ได้ถูกแสดงออกผ่านอวตาร (Avatar) ที่ถูกเลือกเพื่อใช้เล่นวิดีโอเกม หรือดำเนินเรื่องในเกม (Game) เป็นต้น ซึ่งการเลือกองค์ประกอบต่างๆ จนประกอบเป็นอวตาร ตัวละครใดๆ ก็ตาม ผ่านรูปลักษณ์ เครื่องแต่งกาย ชาติพันธุ์ ฯลฯ แต่ในองค์รวมแล้วอวตาร ตัวละครดังกล่าวทุกตัว ต้องแสดงออกถึงคุณลักษณะทางด้านเพศเป็นลำดับขั้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

อุตสาหกรรมวิดีโอเกม จึงถูกให้ความสำคัญในการศึกษาเพื่อความยั่งยืนต่อไปในอนาคต (Crawford. 1982) นานาประเทศได้ให้ความสำคัญต่ออุตสาหกรรมนี้มากขึ้นและยังเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน (O'Hagan and Mangiron. 2013) ดังนั้นในการทบทวนวรรณกรรมด้านเพศและวิดีโอเกมพบว่า มีการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางด้านอัตลักษณ์ทางเพศที่สามารถจำแนกได้เป็นกลุ่มใหญ่ๆ จำนวน 3 กลุ่ม ได้แก่

1) เพศเชิงวัฒนธรรมมานุษยวิทยาและประวัติศาสตร์ ได้ศึกษานิยามความเป็นเพศ โดยมองผ่านกรอบคิดผ่านทางวัฒนธรรมและยุคสมัยในพื้นที่ต่างๆ (Beecher. 2005; Depew. 1986; Hallager and Riisager. 2009; Halperin. 1990; Herdt. 2019; Leupp. 1997; Roscoe. 1988; จุรรารัต. 2558; นฤพนธ์ ต้วงวิเศษ. 2563; ธเนศ วงศ์ยานาวา. 2559)

2) กระบวนทัศน์เพศในเชิงวิทยาศาสตร์แบบสารัตถะนิยม ได้นิยามความเป็นเพศ ผ่านการกำหนดทางวิทยาศาสตร์ทั้งทางชีววิทยาและจิตวิทยา (Bem. 1974; Bem. 1981; Jackson. 2000; Laqueur. 2003; ดุลยา จิตตะยโสธร. 2551; ยศ สันตสมบัติ. 2559; กฤตยา อาชวนิจกุล. 2554; นฤพนธ์ ต้วงวิเศษ. 2556; ปรียศ กิตติธีระศักดิ์. 2560; นฤพนธ์ ต้วงวิเศษ. 2563)

3) เพศในการประกอบสร้างทางสังคม กลุ่มที่มุ่งค้นหานิยามของเพศผ่านแนวคิดหลังสมัยใหม่ผ่านภาษา สัญญา วาทกรรม เช่น Michel Foucault (Kagan, 1964; นพพร ประชากุล. 2547; สุภางค์ จันทวานิช. 2559; ธีรยุทธ บุญมี. 2557; จุรรารัต ผดุงชีวิต. 2558; ดุลยา จิตตะยโสธร. 2551; อานันท์ กาญจนพันธุ์. 2562 ) และแนวคิดทฤษฎีด้านเพศสภาพศึกษาที่นิยามเพศคือการแสดงและพวกเควีย์ร์ (Queer) ที่นิยามเพศนอกบรรทัดฐานทางสังคม (Butler. 1990; Butler 1988; Eng, L. et.al. 2005; McCann and Monaghan. 2020)

ประเด็นด้านเพศในวิดีโอเกมศึกษา มีผู้วิจัยจำนวนมากที่สนใจศึกษาตัวแปรด้านอัตลักษณ์และเพศของนักเล่นเกม (Gamer) เพื่อหาความสัมพันธ์กับรูปลักษณ์ (Appearance) ของเกมอวตาร (Game Avatar) (Eklund. 2011; Hefner and Vorderer. 2007; Schroeder, 2002; Griffiths. et al. 2003; Ogletree and Drake. 2007; Ewell. et al. 2016; Soutter and Hitchens. 2016;

Gabbiadin. et al. 2016) มีบางกลุ่มที่ศึกษาและพบว่านักเล่นเกมมีเป้าหมายในการเล่นเกมนั้นนอกเหนือจากการเล่นเกม (Gaming) เองเท่านั้น แต่ยังมีเป้าหมายในการเล่นเกมด้านอื่น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกเหนือจากการแสดงตัวตนผ่านเกมอวทาร์ (Griffiths. 2003; Trepte and Reinecke, 2010, Ewell et al. 2016) และยังมีกลุ่มที่สนใจศึกษาด้านการออกแบบเกมอวทาร์โดยตรง ที่สนใจด้านเชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ขนาด รูปร่าง สีผิวและเพศของเกมอวทาร์ที่ปรากฏสู่ผู้บริโภคผ่านสื่อและการเลือกใช้งานของนักเล่นเกม (Ogletree & Drake. 2007; Gabbiadin. 2016; Hefner and Vorderer. 2007; Eklund. 2011; Martins. et al., 2011; Dunn and Guadagno. 2012; Soutter. 2016; Behm-Morawitz. 2017, Baken & Bakan, 2019) งานวิทยานิพนธ์นี้จึงมีเป้าหมายที่มุ่งตอบคำถามหลักเกี่ยวกับการแสดงอัตลักษณ์ของนักเล่นเกมไทย ผ่านการเลือกและปรับแต่งองค์ประกอบต่างๆ ของเกมอวทาร์

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของนักเล่นเกมไทย ผ่านกรณีศึกษาจำนวน 3 เกม ได้แก่ เกม Grand Thief Auto V เกม Black Desert Online และเกม The Sims 4
- 2) เพื่อศึกษาเป้าหมายในการเล่นเกมนักเล่นเกมไทย
- 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเลือกและปรับแต่งเกมอวทาร์ในองค์ประกอบต่างๆ
- 4) เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบเกมอวทาร์ ที่ยึดโยงกับอัตลักษณ์ของนักเล่นเกม

## 1.3 ขอบเขตการวิจัย

### 1.3.1 ขอบเขตเชิงตัวแปรของการวิจัย

ตัวแปรต้นของการวิจัย คือ อัตลักษณ์ของนักเล่นเกมที่แสดงออกในโลกความเป็นจริงด้านกายภาพและจิตใจ ในขณะที่ตัวแปรตามของการวิจัยครอบคลุมเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมของนักเล่นเกม รูปลักษณ์ของเกมอวทาร์ และคุณลักษณะทางเพศของอวทาร์ในเกม ที่ประกอบไปด้วยเพศอาภรณ์และเพศสำแดงของเกมอวทาร์

### 1.3.2 ขอบเขตเชิงประชากรและตัวอย่างของการวิจัย

การวิจัย เรื่อง แนวทางการออกแบบเกมอวทาร์ในวิดีโอเกมตามอัตลักษณ์ของนักเล่นเกมไทย มีประชากรอยู่ 2 กลุ่ม ดังนี้

- 1) กลุ่มตัวอย่างของวิดีโอเกม 3 ประเภท ที่ได้รับความนิยมโดยทั่วไปจากนักเล่นเกม ที่วางขายหลากหลายในระบบการเล่น คือ 1) เกม Grand Thief Auto V online เป็นแนวเกมต่อสู้ 2) เกม Black Desert Online เป็นแนวเกมสวมบทบาทแบบผู้เล่นหลายคน 3) เกม The Sims 4 แนวเกมจำลองชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) ลักษณะประชากรที่ศึกษา คือ นักเล่นเกมในประเทศไทยที่รวมกลุ่มในสังคมออนไลน์ และเป็นชุมชนโดยตรง จากกลุ่มตัวอย่างของวิดีโอเกมทั้งหมด 3 เกม ที่มีตัวตนจากผู้ใช้งานในการสมัครและลงทะเบียนเพื่อเข้าร่วมกลุ่ม โดยประชากรมีเป้าหมายในการเล่นเกมนประเภทเดียวกัน จากการคัดเลือกผ่านกลุ่มตัวอย่างของวิดีโอเกมโดยเฉพาะ

### 1.3.3 ขอบเขตเชิงพื้นที่ของการวิจัย

ศึกษาพื้นที่ในกลุ่มสังคมออนไลน์ ที่นักเล่นเกมไทยเข้าไปรวมตัวกันเป็นชุมชน มีกิจกรรมในการพูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูล หาเพื่อนเล่นและแสดงภาพเกมอวตาร์ของตนเองในกลุ่ม เช่น Facebook Line และ Discord ของเกมในกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

### 1.3.4 ขอบเขตเชิงเครื่องมือของการวิจัย

ใช้แบบสอบถามปลายปิดเกมละ 1 ชุด ประกอบไปด้วย เกม Grand Thief Auto V online จำนวน 1 ชุด เกม Black Desert Online จำนวน 1 ชุด เกม The Sims 4 จำนวน 1 ชุด โดยส่วนที่ 1 สอบถามสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นตัวแปรต้น ส่วนที่ 2 การเลือกใช้อวตาร์ในเกมที่เป็นตัวแปรตาม โดยใช้สถิติการทดสอบไคสแควร์ (Chi-square) ในการหาความสัมพันธ์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

รับรู้ถึงแนวทางและรูปแบบการเลือกใช้งานอวตาร์ในวิดีโอเกมของนักเล่นเกม ผ่านการศึกษาด้านอัตลักษณ์ของนักเล่นและการปรับแต่งของเกมอวตาร์ในแนวเกมต่างๆ เพื่อให้ นักพัฒนาเกม นักออกแบบและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมวิดีโอเกม ได้เข้าใจถึงพฤติกรรมการใช้งานอวตาร์ที่มีเป้าหมายต่างๆ ของนักเล่นเกมมากขึ้น

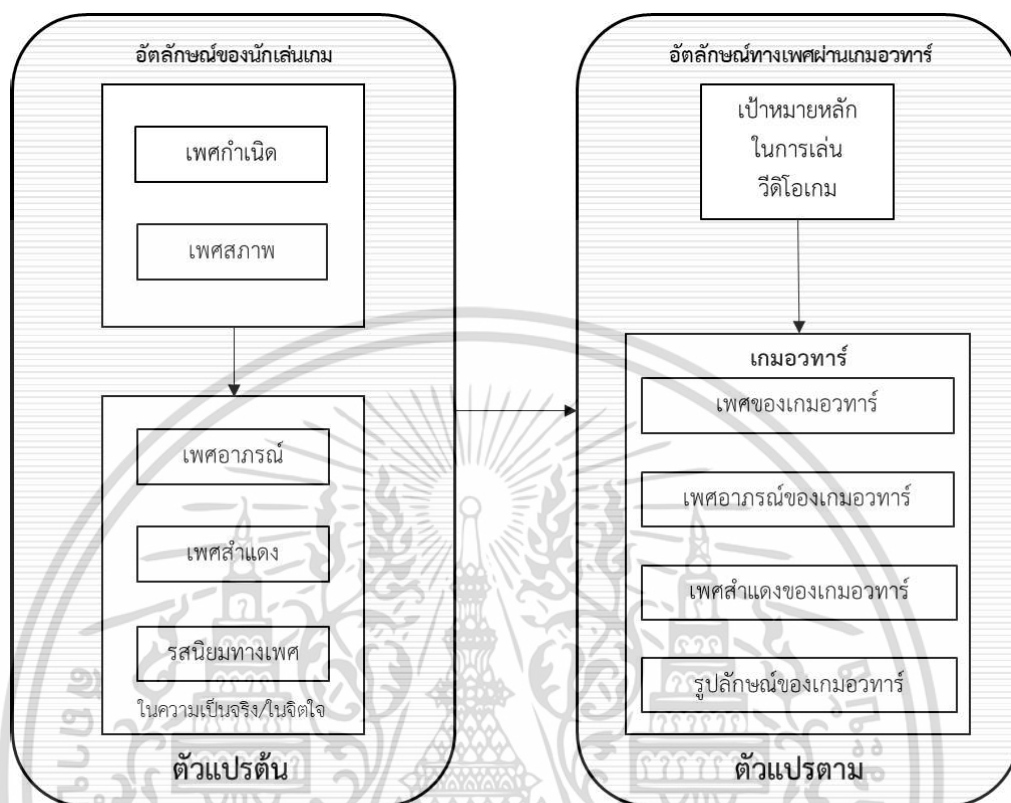
## 1.5 คำถามงานวิจัย

- 1) วิดีโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) หรือไม่
- 2) คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์กับการค้นพบ/เข้าใจ/ยอมรับตัวตนทางเพศหรือไม่
- 3) อัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยในความเป็นจริงและในจินตนาการมีความสัมพันธ์กันหรือไม่
- 4) นักเล่นเกมไทยที่มีเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI)

ให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งเกมอวตาร์หรือไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## 1.7 นิยามศัพท์

- 1) เพศกำเนิด (Sex) หมายถึง เพศตามกำเนิดทางชีววิทยา โครโมโซม อวัยวะเพศที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด เช่น ผู้ชาย ผู้หญิงและกะเทยแท้ (Intersex)
- 2) เพศสรีระ (Sex anatomy) คือ รูปร่าง กล้ามเนื้อ สัตส่วน อวัยวะทางกายภาพ ที่แสดงถึงความเป็นชาย ความเป็นหญิง จากเพศกำเนิดและการแปลงเพศ
- 3) เพศสภาพ (Gender) คือ เพศที่หล่อหลอมประกอบสร้างขึ้นผ่านสังคมและวัฒนธรรม ที่ให้ความหมายนิยามความเป็นเพศทางจิตใจแยกออกจากสรีระ เช่น เกย์ ทอม ดี สาวประเภทสอง
- 4) อัตลักษณ์ทางเพศ (Gender Identity) คือ การรับรู้ทางเพศภายในจิตใจ เกี่ยวข้องกับทางจิตวิทยา ที่การรับรู้ทางเพศของมนุษย์รับรู้เพศสภาพตรงกับเพศกำเนิดหรือไม่ตรงกับเพศกำเนิด
- 5) ผู้มีเพศสภาพที่มีจิตใจตรงตามเพศกำเนิด (Cisgender) คือ ผู้ที่มีเพศสภาพทางจิตใจตรงกับเพศกำเนิดทางชีววิทยา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6) บุคคลข้ามเพศ (Transgender) คือ ผู้ที่มีอัตลักษณ์ทางเพศและการรับรู้ทางเพศตรงข้ามกับเพศกำเนิด ที่เป็นการรับรู้ตัวตนทางเพศในเชิงจิตวิทยาและเป็นเพศสภาพรูปแบบหนึ่ง

7) ควีร์ (Queer) คือ เพศสภาพและความรู้สึกทางเพศ ที่อยู่นอกบรรทัดฐานทางสังคมและยังรวมถึงบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศอย่าง LGBTQ ที่เป็นอัตลักษณ์ทางเพศที่รับรู้ภายในจิตใจและยังรวมถึงรสนิยมทางเพศและเป็นเพศสภาพรูปแบบหนึ่ง

8) เพศลื่นไหล (Gender fluid) คือ ผู้ที่มีเพศสภาพหรืออัตลักษณ์ทางเพศที่เปลี่ยนแปลงไปได้ตามสถานการณ์ต่างๆ ที่เป็นการรับรู้ตัวตนทางเพศในเชิงจิตวิทยาและเป็นเพศสภาพรูปแบบหนึ่ง

9) กลุ่มคนยังไม่แน่ใจเพศตนเอง (Questioning) คือ ผู้ที่ยังไม่สามารถตัดสินใจในการเลือกเพศสภาพของตนเองได้ อยู่ในระหว่างการค้นหาเพศของตนเอง ที่เป็นการรับรู้ตัวตนทางเพศในเชิงจิตวิทยาและเป็นเพศสภาพรูปแบบหนึ่ง

10) เพศสำแดง (Sex Expression) คือ การแสดงออกทางเพศผ่านการกระทำต่างๆ เช่น บุคลิกภาพ การแต่งกาย ท่าเดินและน้ำเสียง เป็นต้น

11) ความเป็นชาย (Masculine) คือ การแสดงบุคลิกภาพแบบผู้ชายที่เป็นบรรทัดฐานทางสังคม ที่เป็นเพศสำแดงในรูปแบบหนึ่ง

12) ความเป็นหญิง (Feminine) คือ การแสดงบุคลิกภาพแบบผู้หญิงที่เป็นบรรทัดฐานทางสังคม ที่เป็นเพศสำแดงในรูปแบบหนึ่ง

13) แสดงออกทั้งสองเพศ (Androgynous) คือ พฤติกรรมการแสดงออกในความเป็นชายและความเป็นหญิงทั้งสองอย่างเด่นชัด ที่เป็นเพศสำแดงในรูปแบบหนึ่ง

14) ไม่แสดงออกทั้งสองเพศ (Undifferentiated) คือ เป็นการแสดงออกทั้งเพศชายและเพศหญิงที่มีระดับต่ำหรือไม่เด่นชัด ที่เป็นเพศสำแดงในรูปแบบหนึ่ง

15) เพศอาภรณ์ (Sex-Relate Clothing) คือ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ที่แสดงออกถึงความความเป็นชายและความเป็นหญิง ที่ตรงกับเพศสรีระของตนหรือตรงข้าม ที่เป็นเพศสำแดงในรูปแบบหนึ่งผ่านอาภรณ์

16) รสนิยมทางเพศ (Sexual Orientation) คือ รสนิยมและความรู้สึกทางเพศ ที่มีต่อมนุษย์ต่างเพศ มนุษย์เพศเดียวกัน มนุษย์ทั้งสองเพศ ไม่รู้สึกทางเพศต่อเพศใดและรู้สึกทางเพศต่อสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์

17) บุคคลรักต่างเพศ (Heterosexual) คือ บุคคลที่มีความรู้สึกทางเพศต่อเพศตรงข้าม อยู่ในกลุ่มนิยามของรสนิยมทางเพศรูปแบบหนึ่ง

18) บุคคลรักร่วมเพศ (Homosexual) คือ บุคคลที่มีความรู้สึกทางเพศต่อคนเพศเดียวกัน อยู่ในกลุ่มนิยามของรสนิยมทางเพศแบบหนึ่ง

19) บุคคลรักทั้งสองเพศ (Bisexual) คือ บุคคลที่มีความรู้สึกทางเพศต่อเพศชายและเพศหญิง อยู่ในกลุ่มนิยามของรสนิยมทางเพศรูปแบบหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

20) บุคคลรักมากกว่าสองเพศ (Pansexual) คือ บุคคลที่มีความรู้สึกทางเพศต่อทุกเพศ ไม่ว่าจะเป็นเพศกำเนิดและเพศสภาพแบบใด อยู่ในกลุ่มนิยามของรสนิยมทางเพศรูปแบบหนึ่ง

21) บุคคลไม่รู้สึกทางเพศต่อเพศใด (Asexual) คือ บุคคลที่ไม่มีความรู้สึกและความต้องการทางเพศต่อเพศใด อยู่ในกลุ่มนิยามของรสนิยมทางเพศรูปแบบหนึ่ง

22) เกมอวตาร์ (Game Avatar) คือ ตัวละครที่ผู้เล่นเกมได้ควบคุมในวิดีโอเกมผ่านการออกแบบจากผู้ผลิตหรือผ่านการปรับแต่งได้อิสระตามเงื่อนไขของเกมนั้น

23) เพศกำเนิดของเกมอวตาร์ (Sex of Game Avatar) คือ เพศทางสรีระของตัวละครในวิดีโอเกม ที่ถูกกำหนดในค่าเริ่มต้นของเกม ที่มีตัวเลือกแค่เพศชายและเพศหญิง

24) เพศอาภรณ์ของเกมอวตาร์ (Sex-related Clothing of Game Avatar) คือ เครื่องแต่งกาย เสื้อผ้า เครื่องประดับ ที่แสดงออกด้านเพศที่มีความเป็นชายและความเป็นหญิง

25) เพศสำแดงของเกมอวตาร์ (Sex Expression of Game Avatar) คือ การแสดงออกความเป็นชายและความเป็นหญิง ผ่านการทำทางบุคลิกภาพ เช่น การเดิน การออกเสียง เป็นต้น

26) เพศสภาพของเกมอวตาร์ (Gender of Game Avatar) คือ เพศที่ถูกนักเล่นเกมสร้างขึ้นเพื่อตอบสนอง ผ่านการเลือกเพศ รูปลักษณ์ เครื่องแต่งกายและบุคลิกภาพ หรือสะท้อนความเป็นตัวตนด้านเพศของนักเล่นเกม

27) รูปลักษณ์ของเกมอวตาร์ (Game Avatar Appearance) คือ ภาพปรากฏของตัวละครที่แสดงตัวตนผ่านรูปร่าง หน้าตา สีผิว ชาติพันธุ์ อายุ ของเกมอวตาร์

28) นักเล่นเกม (Gamer) หมายถึงผู้ที่เล่นวิดีโอเกมเป็นงานอดิเรก เพื่อความสนุก ผ่อนคลาย หลบหนีโลกจากความเป็นจริง ผ่านการสวมบทบาทผ่านเกมอวตาร์ที่สัมพันธ์กับตนเองและไม่สัมพันธ์กับตนเอง

## บทที่ 2

# วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง แนวทางการออกแบบเกมคาแรคเตอร์ในวิดีโอเกมตามอัตลักษณ์ของนักเล่นเกมไทย ได้มีการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

### 2.1 วิดีโอเกม

#### 2.1.1 ประวัติและความเป็นมาของวิดีโอเกม

วิดีโอเกม กำเนิดมาจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic) ที่เรียกว่าคอมพิวเตอร์ (Computer) เป็นระบบดิจิทัล (Digital) ในห้องทดลองของกองทัพผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์เอนกประสงค์แบบดิจิทัลเครื่องแรกของโลก เรียกว่า Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC) โดยใช้หลอดสุญญากาศในการคำนวณผล เพื่อควบคุมอาวุธยุทธภัณฑ์ในสงครามที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยกองทัพประเทศสหรัฐอเมริกา ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยเป็นโครงการที่ถูกปิดเป็นความลับต่อสาธารณชนและเปิดเผยสู่สาธารณะในช่วง ค.ศ. 1946 (Dillon. 2011)

ค.ศ. 1947 Thomas Goldsmith Jr. และ Estle Ray Mann ได้รับสิทธิบัตรในการพัฒนาหลอดรังสีแคโทด ที่บุคคลทั่วไปเรียกค้าย่อจอภาพแบบ CRT ในการแสดงผลข้อมูลภาพวิดีโอเกมเป็นสื่อหลักและได้จำลองวิดีโอเกมต้นแบบ ที่เป็นเกมจำลองการยิงขีปนาวุธ (Missile) บนจอแบบเรดาร์ เป็นโครงการสาธิตที่สร้างขึ้นมาเป็นตัวต้นแบบ (Blitz : 2016) ในช่วงทศวรรษที่ 1950 เกมคอมพิวเตอร์ถูกออกแบบโดยนักคณิตศาสตร์และวิศวกรโดย Claude Shannon เผยแพร่ผ่านเอกสารสัมมนาชื่อ *Programming a Computer for Playing Chess*. ในขณะนั้นพลังในการประมวลผลทางคอมพิวเตอร์ที่ Shannon ได้ออกแบบ ไม่สามารถสร้างเกมหมากรุกออกมาให้เป็นจริงได้ (Dillon. 2011)

การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ที่ประสบความสำเร็จเกมแรกนั้น มีขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1952 เป็นผลงานของ Alexander Douglas นักศึกษาปริญญาเอกจากมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ ประเทศอังกฤษ ที่พัฒนาเกมโดยใช้ชื่อว่า Noughts and Crosses โดย Douglas เรียกเกมของตัวเองว่า OXO (Looy. 2010) ดังภาพที่ 2.1 โดยเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ในหัวข้อ *Human and computer interaction*.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.1 เกม โอ เอกซ์ โอ

ที่มา: [https://www.mobygames.com/game/mainframe/oxo\\_/promo/promoImageld,212557/](https://www.mobygames.com/game/mainframe/oxo_/promo/promoImageld,212557/)

โดยเกม OXO ทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC) มีจอแสดงผลขนาดเล็กขนาด  $35 \times 16$  พิกเซล (Pixel) เครื่องคอมพิวเตอร์นี้พิเศษมากในสมัยนั้น ทำให้ไม่มีการเผยแพร่สู่สาธารณะให้ได้รับชม เกมผู้เล่นสองคนถูกพัฒนาขึ้นเพื่อความบันเทิงใน ค.ศ.1958 โดยมีรูปแบบการเล่นที่คล้ายกับการเล่นปิงปอง โดยถูกตั้งชื่อว่า Tennis for Two ดังภาพที่ 2.2 การแสดงผลเป็นการจำลองภาพกราฟิกสองมิติ บนจอภาพ Oscilloscope (Looy. 2010) โดยใช้การคำนวณวิถีเส้นโค้งของลูกจรวด แบ่งเส้นแนวตั้งบนเส้นแนวนอนเป็นสองฝั่งและโต้ตอบลูกบอลไปมา ใช้อุปกรณ์ควบคุมแบบ Analog ที่เรียกว่า Controllers และมีปุ่มควบคุมทิศทางลูกบอลในวิดีโอเกม ถูกพัฒนาขึ้นโดย William Higinbotham นักฟิสิกส์ ในห้องปฏิบัติการแห่งชาติ Brookhaven National Laboratory (Dillon. 2011)



รูปที่ 2.2 เครื่องเล่น Tennis for Two

ที่มา: <http://www.curiosityevolved.com/index.php/inventions/34-the-first-video-game>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งประดิษฐ์ที่ได้กล่าวมาข้างต้นถูกจำกัดในวงกว้างและตั้งอยู่ในห้องปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์ วิดีโอเกมแรกๆที่ทำได้ผู้คนทั่วไปได้พบเห็น และเกิดความสนใจคือ เกม Space Wars ใน ค.ศ. 1962 เป็นเกมยานยิงบนอวกาศที่เล่นได้สองคนพร้อมกัน บนเครื่องคอมพิวเตอร์ Programmed Data Processor 1(PDP-1) (Wolf. 2015) เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์เมนเฟรม ที่มีหน่วยความจำ 9 กิโลไบต์ ในสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์พัฒนาโดย Stephen Russell (Looy. 2010) Russell เป็นหนึ่งในกลุ่มนักศึกษาจาก Tech Model Railroad Club (TMRC) ที่สามารถเข้าถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ PDP-1 และเกิดความหลงใหลในเทคโนโลยีใหม่ โดยมีแนวคิดที่จะสร้างวิดีโอเกม Space wars ให้เป็นของเล่น และถูกซื้อโดยมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาที่มีมูลค่าราว 120,000 เหรียญสหรัฐ (Dillon. 2011) เกม Space Wars ได้รับความนิยมจากนักศึกษาที่โหลดเกมลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ PDP-1 เพื่อเล่นในยามว่างจากงานวิชาการ ปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ PDP-1 และวิดีโอเกม Space wars ถูกจัดแสดงที่ Computer History Museum

Nolan Bushnell หนึ่งในผู้ที่ได้เล่นเกม Space wars ในขณะที่เรียนวิศวกรรมที่มหาวิทยาลัยยูทาห์ ได้เกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาวิดีโอเกมในเชิงพาณิชย์ โดยใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ PDP-8 มาใช้ในการออกแบบเป็นเครื่องเกมหยอดเหรียญ โดยร่วมมือกับ Ted Dabney (Dillon. 2011) เนื่องจากสภาพเศรษฐกิจและต้นทุนในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มีราคาสูง จึงทำให้เกิดการปรับแนวทางการออกแบบเครื่องให้เล็กลงและสามารถต่อกับจอทีวีขาวดำ โดยมีเกมต้นแบบคือ เกม Space Wars มาสร้างเป็นวิดีโอเกม เกม Computer Space ใน ค.ศ. 1971 ที่เล่นได้คนเดียว สามารถผลิตออกมาได้ 1,500 ตู้และติดตั้งในผับทั่วประเทศ แต่ไม่ได้รับความนิยมมากนัก (Looy. 2010) เนื่องจากการออกแบบดูล้ำสมัยและเข้าใจยากสำหรับผู้คนทั่วไป

Ralph Baer มีความต้องการนำเครื่องเล่นเกมเข้าไปสู่ครัวเรือน โดยนำเครื่องต่อเข้ากับทีวี CRT เพื่อแสดงผล ใน ค.ศ. 1967 Baer ได้สร้างเครื่องต้นแบบสำหรับผู้เล่นสองคน คือเกมแนวปิงปอง และตัวเครื่องมีชื่อเล่นว่า Brown Box (Dillon. 2011) ซึ่งเป็นตัวต้นแบบ มี Controllers ควบคุมสองอันและปืนที่เรียกว่า Light gun เป็นอุปกรณ์เสริม ตัวเครื่องที่ออกวางจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ได้เปลี่ยนชื่อเป็น The Odyssey ผลิตโดยบริษัท Magnavox ใช้ตลับเสียบเกมซอฟต์แวร์ในการเล่น ถือได้ว่าเครื่องเกม The Odyssey เป็นบิดาของวิดีโอเกมตามบ้าน ที่เรียกว่าเครื่องคอนโซล (Console) ในช่วง ค.ศ.1972 (Wolf. 2015)

การเกิดขึ้นของเกมตู้หยอดเหรียญและเครื่องเล่นตามบ้าน ทำให้วงการวิดีโอเกมได้เกิดการพัฒนารูปแบบต่อเนื่อง มีการปรับปรุงอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ให้มีการใช้งานง่ายมากขึ้น เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) ในปัจจุบันที่มีขนาดเล็กลงและหน่วยความจำมากขึ้น เกิดเครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบพกพา จากการประมวลผลภาพการแสดงผลทางกราฟิกดีขึ้นตามเทคโนโลยี ต่อยอดมาถึงโทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smartphone) ที่สามารถเล่นวิดีโอเกมได้ ทำให้เกิดการปรากฏการณ์และ

ความนิยมต่อวิดีโอเกม โดยผู้คนนิยมในการบริโภคเพื่อความบันเทิง จึงเกิดภาพจำจากงานศิลป์ของเกม เช่น ตัวละคร คาแรคเตอร์ และการสวมบทบาทที่ได้รับ



รูปที่ 2.3 เครื่องเล่นวิดีโอเกม The Odyssey

ที่มา: <https://www.online-station.net/pc-console-game/view/95667>

### 2.1.2 ประเภทของแนวเกมหลัก

1) เกมแอ็คชั่น (Action) เกมต่อสู้ที่มีการควบคุมตัวละครในฉากที่มีศัตรูและอุปสรรคในการเล่น เพื่อดำเนินฉากเนื้อเรื่องให้บรรลุวัตถุประสงค์ภายในวิดีโอเกม ส่วนใหญ่มีมุมมองแบบบุคคลที่สาม เช่น เกม Grand Theft Auto V และแบบมุมมองด้านข้าง (Side scroll) ทั้งแบบสามมิติและสองมิติ เช่น เกม Contra และ เกม Mario

2) เกมสวมบทบาท (Role-playing) มีชื่อเรียกย่อว่าอาร์พีจี (RPG) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทตัวละครในโลกแฟนตาซี (Fantasy) หรือไซไฟ (Sci-fi) บนวิดีโอเกม มีต้นกำเนิดมาจากบอร์ดเกม (Board game) อย่าง Dungeons & Dragons ที่มีการเน้นด้านการเล่าเรื่องที่มีขนาดใหญ่ มีระบบพัฒนาตัวละคร เช่น ระดับ (level) การเก็บสิ่งของ (Item) ทักษะ (Skill) และมีรูปแบบมุมมองการเล่นที่หลากหลาย เช่น เกมสวมบทบาทแบบตะวันออกจากญี่ปุ่น เกม Final Fantasy เกมจากประเทศเกาหลีใต้ เกม Black Desert Online และแบบตะวันตก เกม Elder scroll

3) เกมยิง (Shooting) เกมที่มีระบบการเล่นเน้นไปที่การยิงปืนเป็นหลัก มักมีมุมมองภาพแบบบุคคลที่ 1 หรือ FPS (First-person shooter) เช่น เกม Call of duty และมุมมองแบบบุคคลที่ 3 (Third-person shooter) เช่น Gears of war

4) เกมผจญภัย (Adventure) ผู้เล่นต้องเดินทางสำรวจ ผจญภัย มีตัวเลือกในการแก้ไขปริศนาแก้ไขอุปสรรค บางเกมมีการผสมผสานการต่อสู้ควบคู่ไปกับการกระโดดโลดโผน เช่น เกม Heavy rain เกม Fahrenheit และ Tomb raider

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) รูปแบบการเล่นเกมเป็นการจำลองสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมที่มีความสมจริงในการจัดการและควบคุม เช่น เกมขับเครื่องบิน X-PLANE 10 GLOBAL เกมจำลองชีวิต The Sims 4

6) เกมกีฬา (Sport) คือเกมจำลองการกีฬาผ่านการเล่นในวิดีโอเกม เช่น เกมฟุตบอล EA Sports FIFA เกมบาสเกตบอล NBA 2K20 และเกมมวยปล้ำ WWE 2K20

7) เกมปริศนา (Puzzle) เป็นเกมที่เน้นไปที่การแก้ไขปริศนาโดยใช้ทักษะความรู้ในกระบวนการคิด ความไวในการคิด การคำนวณ การตอบสนองในพื้นที่และการคิดนอกกรอบ เช่น เกม Tetris

### 2.1.3 เกมออนไลน์แบบผู้เล่นหลายคน (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)

เกมออนไลน์ คือเกมที่ต้องเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตในการเล่น โดยส่วนมากเกมออนไลน์จะเป็นเกมสวมบทบาทที่เรียกว่า MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) เป็นเกมที่มีความซับซ้อนขนาดใหญ่ มีตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุมที่เรียกว่า Non-Player Character หรือ NPC โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือ AI โลกเสมือนภายในเกมสามารถรองรับผู้เล่นหรือนักเล่นเกมได้จำนวนมาก ให้เข้ามาอยู่ในสถานที่ที่เรียกว่าเซิร์ฟเวอร์ (Server) เดียวกัน ทำให้เกมแนวนี้มีชุมชนขนาดใหญ่เป็นสังคมขนาดย่อมในโลกเสมือน มีระบบการรวมกลุ่มกันที่เรียกว่า กิลด์ (Guild) หรือ แคลน (Clan) เพื่อช่วยเหลือในการเล่นเป็นระบบทีมหรือมีการแลกเปลี่ยนความรู้และสิ่งของในการเล่นเกมออนไลน์ MMORPG

เกมออนไลน์บางประเภทเป็นส่วนเสริมของเกมแบบผู้เล่นคนเดียว (Single player) เช่น Grand Theft Auto V เป็นเกมแบบโลกเปิด (Open world) ที่ให้ผู้เล่นสามารถเลือกว่าจะไปไหนหรือทำอะไรตามใจตนเองอิสระหรือจะเล่นตามเนื้อเรื่อง มีระบบเกมออนไลน์เข้ามาเสริมให้ผู้เล่นได้มาเจอกัน หรือเป็นเกมแนวอื่นที่เน้นออนไลน์ในการเล่น เช่น วิดีโอเกมชุด Battlefield เกมยิงแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่งที่เน้นระบบการเล่นแบบ PVP (Player versus player) คือนักเล่นเกมต่อสู้แข่งขันกันเอง โดยมีฉากหลังเป็นสงครามระหว่างประเทศโดยแบ่งเป็นทีมฝั่งละ 32 คน เข้าร่วมสมรภูมิในสนามรบบนแผนที่ในเกมสามารถจุตัวละครได้มากที่สุด 64 ตัว

เกมออนไลน์มีรูปแบบการเล่นที่หลากหลายตามแนวทางที่ผู้ผลิตเกมได้ออกแบบมาแต่มีสิ่งหนึ่งที่เป็นระบบพื้นฐานคือการสร้างหรือเลือกใช้ตัวละคร เช่น เพศ เชื้อชาติ สีผิว เสื้อผ้า ทรงผม การแต่งกาย เครื่องประดับความสวยงาม ทำให้เกมแนวออนไลน์มีการปรับแต่งคาแรคเตอร์ของตัวละครในเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทได้ตามรสนิยมของผู้เล่นวิดีโอเกม มีชุมชนทางสังคม เช่น แคลนในเกมออนไลน์ ทำให้เกิดการแสดงสัญลักษณ์ อัตลักษณ์ทางการมองเห็นในการเป็นกลุ่มก้อนทางสังคม วัฒนธรรมไซเบอร์ (Cyber culture)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 แนวคิดในการนิยามเพศ

เพศได้ถูกกำหนดนิยามความหมายและบทบาทที่แบ่งหมวดหมู่ผ่านทางวัฒนธรรม กระบวนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ ปรัชญาการณวิทยา สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และเพศสภาพศึกษา (Gender Study) ที่ร้อยเรียงผ่านช่วงเวลาและบริบทที่แตกต่างกันเป็นสหวิทยาการแขนงหนึ่งที่ได้รับการศึกษามาตั้งแต่โบราณจนถึงปัจจุบัน โดยสามารถลำดับโดยการแบ่งหมวดหมู่ได้ดังนี้

### 2.2.1 เพศเชิงวัฒนธรรมมานุษยวิทยาและประวัติศาสตร์

พื้นที่ทางวัฒนธรรมมีการกำหนดนิยามเพศและเพศวิถี การจัดหมวดหมู่ลำดับชั้นที่แตกต่างกัน บางวัฒนธรรมการมีสัมพันธ์ทางเพศในระบบเครือญาติเป็นเรื่องปกติ ความสำคัญของหน้าที่ทางเพศถูกให้คุณค่าแตกต่างกัน บางสังคมวัฒนธรรมให้ความสำคัญกับผู้ชายเป็นใหญ่ ใน ค.ศ. 1984 นักมานุษยวิทยา Gilbert Herdt ได้ศึกษากับชนเผ่า Melanesia แลพบหมู่เกาะแปซิฟิกพบว่าสังคมให้ความสำคัญกับความเป็นชายสูง มีพิธีกรรมโดยการแบ่งปันน้ำอสุจิให้เด็กชายวัยเจริญพันธุ์เพื่อตีพิมพ์เป็นความเชื่อในเรื่องของการแบ่งปันพลังงานทางเพศ และเพิ่มน้ำหนักให้เป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์พร้อมในการแต่งงานและการสถาปนาบุคลิกภาพ (Depew. 1986) รวมถึงชนเผ่า Sambian มีพิธีกรรมเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางเพศต่อเพศเดียวกันและเพศตรงข้ามผ่านโครงสร้างลำดับชั้นทางสังคม โดยให้ความสำคัญต่อความอาวุโสเพศชายในเรื่องของความเปลือยเปลือยหรือการสืบพันธุ์จากการหลั่งน้ำอสุจิและการแลกเปลี่ยนของเหลวเข้าสู่ทางปากหรือช่องคลอด เป็นการบริโภคเพื่อเชื่อมโยงทางกายภาพและจิตวิญญาณต่อเด็กชายหรือเด็กหญิง เปรียบเสมือนกับการรดน้ำในสวนที่เป็นการละเล่นเพื่อเติบโต (Herdt. 2019) และเป็นการควบคุมทางสังคมแบบเพศชายเป็นใหญ่ในรูปแบบหนึ่ง

ในทวีปอเมริกา ชนพื้นเมืองเผ่าอินเดียนแดงมีวัฒนธรรมรักร่วมเพศและการแสดงข้ามเพศเป็นเรื่องปกติ Will Roscoe (1987) ได้ศึกษาวัฒนธรรมชาวอินเดียนอเมริกันจากการสำรวจข้อมูลในงานวิจัยที่ศึกษาด้านเพศของชนเผ่าตั้งแต่ ค.ศ. 1550 – 1985 โดยพบว่าแต่ละเผ่าจะมีชื่อเรียกบุคคลหลากหลายทางเพศแตกต่างกันไปในภาษาของตนเอง โดยชาวตะวันตกเรียกว่า Berdache หรือ Two-spirit ต่อบุคคลในชนเผ่าที่มีเพศไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคมแบบตะวันตก โดยผู้มีชื่อเสียงที่เป็นคนข้ามเพศ คือ We'wha (1849-1896) ศิลปินช่างทอผ้า จากชนเผ่า Zuni มีคำเรียกการแสดงข้ามเพศว่า Lha'mana และ Hastin Klah (1867-1937) ศิลปินช่างทอผ้าและหมอลำ จากชนเผ่า Navajo มีคำเรียกการแสดงข้ามเพศว่า Nadleh ที่หมายถึงการแปลงกาย ทั้งสองคนมีร่างกายเป็นชายแต่แสดงออกเป็นหญิงและแสดงออกทั้งสองเพศ โดยชาวอินเดียนแดงมองว่าสิ่งนี้เป็นการผสมผสานเพศสภาพและเป็นบทบาททางพิธีกรรมอย่างหนึ่ง (Roscoe. 1988) รวมถึงชนเผ่า Maya

ได้ให้การยอมรับในเรื่องของเพศสัมพันธ์ระหว่างชายกับชาย นิยามทางเพศของชนเผ่าจึงตั้งอยู่ที่ผู้กระทำหรือถูกกระทำ หากสามารถรับบทบาทได้ทั้งสองอย่างจึงถือว่าเป็นผู้ที่มีความเป็นชายไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชัดเจน มาตรฐานทางเพศของชนเผ่าในทวีปอเมริกาจึงไม่มีความชัดเจนในการนิยามแบบชาวตะวันตก เพราะถือว่าการมีเพศสัมพันธ์กับคนแบบใดก็ได้ (Pansexual) ถือว่าเป็นชายที่สมบูรณ์ (Macho) (ธเนศ วงศ์ยานนาวา. 2559)

บางพื้นที่ทางวัฒนธรรมให้ความสำคัญกับผู้หญิงเป็นหลัก เช่น เพศวิถีของชนเผ่าบนเทือกเขาหิมาลัยบริเวณประเทศอินเดีย เนปาลและทิเบต มีระบบครอบครัวสามีหลายคน (Polyandry) แต่มีภรรยาคนเดียว สามีแต่ละคนได้รับบทบาทหน้าที่แตกต่างกัน คือ สามีคนที่ 1 ทำหน้าที่ช่วยภรรยาเลี้ยงดูบุตร ในขณะที่สามีคนที่ 2 ออกไปทำหน้าที่หาอาหาร ทำเกษตรกรรม ค้าขาย นอกบ้าน เนื่องจากวิถีชีวิตที่มีข้อจำกัดด้านทรัพยากรและอัตราการเสียชีวิตของผู้ชายมีจำนวนมาก รวมถึงเป็นหลักประกันความมั่นคงอยู่รอดของครอบครัวและบุตร อีกทั้งยังเป็นการแสดงภาพแทนของเพศหญิงที่แข็งแกร่ง (Starkweather and Hames. 2012) ในประเทศอินเดียความรักระหว่างหญิงกับหญิงปรากฏอยู่ในวรรณคดีและตำราโบราณการแพทย์อินเดียในศตวรรษที่ 1 ได้บันทึกไว้ว่าเพศสัมพันธ์ระหว่างเพศหญิงกับเพศหญิงสามารถมีบุตรได้ เช่น ตำรานานจากแคว้น Bengal เรียกเด็กที่เกิดมาว่า พวกที่เกิดมาจากสองโยนี (ธเนศ วงศ์ยานนาวา. 2559) ชาว Sparta ในยุคกรีกโบราณมีระบบหลายสามี คือ 1) แบ่งปันภรรยาหรือยืมภรรยาเพื่อปลดปล่อยความหลงใหลและความหึงหวงเพื่อเกียรติยศหรือชายที่มีบุตรมากพอแล้วจึงควรแบ่งปันภรรยาให้ผู้อื่น 2) ประเพณีที่สืบทอดกันมาโดยการที่ภรรยามีสามี 3-4 คนและบุตรคือทรัพย์สินส่วนรวมทั้งหมด 3) การฝึกฝนของชาว Spartan เพศหญิงที่ส่งเสริมให้มีการตั้งครรภ์ 4) ความมีอิสระทางเพศของหญิงชาว Spartan โดยแนวคิดทั้งหมดมาจากระบบชายเป็นใหญ่ในการสร้างกฎเกณฑ์เพื่อการอยู่รอดและดำรงเผ่าพันธุ์ผ่านการสืบทอดทายาท (Hallager and Riisager. 2009)

ช่วงก่อนศตวรรษที่ 18 ยังไม่มีคำว่ารักร่วมเพศ (Homosexual) ในสังคมโบราณ เช่น ในประเทศจีน มีหลักฐานทางประวัติศาสตร์อย่างชัดเจนในเรื่องของรักร่วมเพศในราชสำนัก ย้อนหลังไป 6 ศตวรรษก่อนคริสตศักราช ปรากฏเป็นบันทึกและบทกวีโดยปัญญาชนและนักกวี รักร่วมเพศในยุคนั้นเป็นความสัมพันธ์ระหว่างชนชั้น เช่น จักรพรรดิหรือผู้ปกครองกับเด็กหนุ่มที่เป็นขันทีหรือชายวัยใกล้เคียงกัน บางครั้งเป็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจในการแต่งตั้งตำแหน่งทางการเมือง และในบางกรณีเกิดเป็นความรักแบบชายรักชายร่วมที่แบ่งปันที่หลับนอนเหมือนสามีภรรยา และการแต่งงานแบบรักร่วมเพศถือว่าเป็นเรื่องปกติ โดยเรียกคู่ชีวิตที่มีอายุมากกว่าว่า Qidi (พี่ชาย) และเรียกคู่ชีวิตที่มีอายุน้อยกว่าในฐานะเจ้าสาวว่า Qixiong (น้องชาย) และเมื่อพี่ชายเข้าสู่วัยที่เหมาะสม สามารถที่จะแต่งงานกับผู้หญิงได้ จึงเป็นความสัมพันธ์ไม่กระทบต่อระบบคู่ชีวิตแบบรักเพศตรงข้าม

รักร่วมเพศในประเทศเกาหลีมีวัฒนธรรมใกล้เคียงกับจีนที่พบได้ในราชสำนักชนชั้นสูง เช่น กษัตริย์และผู้ปกครองที่ว่าจ้างขันทีในการมีเพศสัมพันธ์ ประเทศเกาหลีได้จัดตั้งสถาบันที่เรียกว่า Hwarang (เด็กหนุ่มดอกไม้) ที่คัดเลือกทหารหนุ่มที่มีหน้าตาสวยงาม มีการศึกษาและมีทักษะในการต่อสู้ จึงมีหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยต่อรัฐและเป็นคู่นอนให้กับกษัตริย์ Chinhung ในช่วงยุคราชอาณาจักร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Silla (57 ปีก่อนคริสตศักราช) ในประเทศญี่ปุ่น ยุค Tokugawa (ค.ศ. 1603-1868) การร่วมเพศของชายกับชายเป็นเรื่องปกติ เรียกว่า Nanshoku คนชั้นสูงยังให้การยอมรับและมีจัดการผ่านสถาบันต่างๆ เช่น กฎหมายของซามูไร วัดวาอาราม ซ่องโสเภณีที่เชื่อมโยงกับละครคาบูกิ ที่เปิดให้บริการแก่ประชาชนและพระ อีกทั้งยังมีรูปแบบการเฉลิมฉลองด้านเพศวิถีชายรักชายอย่างกว้างขวางผ่านงานวรรณกรรมและศิลปะ (Leupp. 1997) ดังรูปที่ 2.4

สังคมกรีกโบราณ เพศชายสามารถมีเพศสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน รวมถึงการมีเพศสัมพันธ์กับเด็กหนุ่มที่มีอายุน้อยกว่า เรียกว่า Pederasty โดยมีความหมายทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับอายุและชนชั้นที่แตกต่างกัน เช่น ทาสและคนต่างชาติ เพศชายที่มีความสัมพันธ์ทางเพศกับผู้ชายสามารถแต่งงานมีครอบครัวกับเพศหญิงได้เป็นเรื่องปกติ (Halperin. 1990) สังคมโบราณมีแนวความคิดในเรื่องเพศเดียว (One-Sex Model) คือ Aristotelian-Galenic เชื่อว่ามนุษย์มีหนึ่งเพศ/หนึ่งร่างกาย (one sex/one flesh) เพศหญิงคือผู้ชายที่ไม่สมบูรณ์ เนื่องจากขีดความสามารถในการขับอวัยวะเพศให้ออกมาภายนอกร่างกายไม่ประสบความสำเร็จและเป็นการหดตัวของอวัยวะเพศเข้าไปภายในร่างกาย คลิตอริสจึงเป็นการเปลี่ยนผ่านเป็นองค์ชาติที่ไม่สมบูรณ์ เพศชายและเพศหญิงจึงเป็นสิ่งเดียวกัน เพศได้รับการจำแนกอย่างชัดเจนในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) ในการจัดวางตำแหน่งแห่งที่ของเพศทางสังคม (Social sexes) (Beecher. 2005; จุรรัต ผดุงชีวิต. 2558)



รูปที่ 2.4 งานศิลปะที่แสดงเพศวิถีชายรักชายชาวญี่ปุ่น สร้างสรรค์โดย Suzuki Harunobi

ที่มา: <https://pen-online.com/culture/rituals-of-ancient-gay-shunga-erotica/?scrolled=0>

แนวคิดเพศเชิงวัฒนธรรมมานุษยวิทยาและประวัติศาสตร์ ทำให้เห็นมุมมองความแตกต่างด้านเพศในพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่แยกออกจากกัน กระบวนทัศน์ทางเพศในสมัยโบราณเป็นความเชื่อและเป็นเรื่องของจิตวิญญาณ (Spiritual) ลำดับชั้นทางสังคมที่เป็นผู้กระทำและถูกกระทำ และมีการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปลี่ยนแปลงแนวคิดในแต่ละยุคสมัยที่ต่างกันไป ดังนั้นรสนิยมทางเพศกับคนเพศตรงข้าม รสนิยมทางเพศกับคนเพศเดียวกันรสนิยมทางเพศกับคนทั้งสองเพศและรสนิยมทางเพศกับเพศใดก็ได้ จึงอยู่ในฐานะตัวแทนความหลากหลายทางมานุษยวิทยาและช่วงเวลาที่แตกต่างกัน โดยสามารถแสดงออกทางเพศได้ทั้งความเป็นชาย ความเป็นหญิง ข้ามเพศและแสดงออกทั้งสองเพศ เป็นเรื่องปกติตามพื้นที่ทางวัฒนธรรมของตน

สรุปโดยรวม เพศเชิงวัฒนธรรมมานุษยวิทยาและประวัติศาสตร์ พบตัวแปรด้านเพศสำแดงด้านเพศอาภรณ์ และด้านรสนิยมทางเพศ ที่เป็นสาระสำคัญในการนิยามทางเพศสภาพศึกษาในกลุ่มนี้

### 2.2.2 นิยามกระบวนทัศน์ทางเพศเชิงจิตวิทยาและวิทยาศาสตร์ในยุคสมัยใหม่

สังคมมนุษย์เข้าสู่ยุคสมัยใหม่จึงเกิดกระบวนทัศน์ทางเพศแบบสารัตถะนิยม (Essentialism) ที่ยึดโยงกับเพศกำเนิดทางชีวภาพและฮอว์โมนเป็นหลักระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยเฉพาะการการจำแนกเพศกำเนิดและเพศสภาพผ่านกรอบคิดแบบเทคโนโลยีวิทยาศาสตร์ (Gülgöz et al. 2019; Smiler and Gelman. 2008) ผสานเข้ากับคริสต์ศาสนาแบบตะวันตก ที่เป็นเรื่องของความรู้และอำนาจแบบศูนย์รวมในการจำแนกผ่านการสถาปนาผ่านสถาบันทางการแพทย์ จิตวิทยา ภาษา สังคม วัฒนธรรมและรัฐประชาชาติ เมื่อถึงช่วงศตวรรษที่ 18 และ 19 การนิยามเพศจึงถูกวางฐานความคิดทางวิทยาศาสตร์ การแพทย์ เป็นเรื่องของพฤติกรรม สรีระทางกายภาพ ฮอว์โมนและระบบประสาทด้านชีววิทยา ที่ไม่มีปัจจัยภายนอกเข้ามาแทรกแซง เช่น สังคม วัฒนธรรม และเพศนั้นมีความตายตัวคือเพศชายและเพศหญิง แนวคิดทางเพศจึงได้มีการเปลี่ยนแปลง เช่น ในศตวรรษที่ 18 Jacques-Louis Moreau ได้โต้แย้งแนวคิดเพศเดียว ของ Aristotelian-Galenic ว่าเพศของมนุษย์นั้นแตกต่างกันทั้งทางร่างกายและวิญญาณ มนุษย์มีอวัยวะแบบเดียวกันแต่ยังมีความแตกต่างในการแสดงเพศในชายและหญิง เช่น ขนาด รูปร่าง รูปทรง (Laqueur. 1992) กระบวนทัศน์สองเพศ (Two-Sex model) จึงเกิดขึ้นในช่วงยุคแสงสว่างแห่งปัญญา (Laqueur. 2003) คำว่า Homosexual จึงเกิดขึ้นในช่วง ศตวรรษที่ 19 (เฮนส วังศ์ยานาวา. 2559)

วิทยาศาสตร์การแพทย์ เป็นความพยายามแก้ปัญหาสุขภาพทางเพศและควบคุมสังคมเชิงศีลธรรมในยุคสมัยใหม่ ในเรื่องของโรคติดต่อ การมีบุตรไม่พึงประสงค์ รวมถึงเรื่องต้องห้าม (Taboo) ที่เป็นบรรทัดฐานทางสังคม เช่น การสมสู่ในหมู่เครือญาติ จะทำให้บุตรที่เกิดมาปัญญาอ่อน เป็นต้น วิทยาศาสตร์การแพทย์ทางเพศจึงมีวิถีแบบแนวคิดวัตถุภาวะ (Objectivity) ให้ความสำคัญกับสิ่งจับต้องได้ วัดค่าได้ มีกระบวนทัศน์ในเรื่องของเพศกำเนิดที่ตรงกับจิตใจว่าเป็นปกติ เช่น การมีเพศสัมพันธ์ของชายรักชายในโลกตะวันตก ถูกทำให้มีความผิดทางจารีตที่เรียกว่า โซโดไมต์ (Sodomite) จากการร่วมเพศทางทวารหนักและปากที่ผิดหลักทางศาสนาคริสต์ ที่จะส่งผลให้จำนวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประชากรหรือแรงงานในระบบอุตสาหกรรมลดลง ทำให้เทคโนโลยีทางการแพทย์สมัยใหม่สามารถกำหนดบรรทัดฐานทางสังคมไว้ว่า คนที่มีจิตใจตรงข้ามเพศและรักเพศเดียวกันถือเป็นเรื่องผิดปกติ ดังที่ จิตวิทยาสมัยใหม่ที่กล่าวว่าการเบี่ยงเบนทางเพศถือว่าเป็นโรคประสาท จนถึงช่วง ค.ศ. 1948 มีนักวิจัยได้ทำแบบทดสอบทางสถิติและพบว่า มนุษย์มีรสนิยมทางเพศได้ 3 แบบ คือ รักคนต่างเพศ รักคนเพศเดียวกันและรักคนทั้งสองเพศ และในทศวรรษที่ 1990 ได้มีการศึกษาบุคคลที่มีอวัยวะเพศในเพศกำเนิดมากกว่าหนึ่งแบบผ่านความรู้ด้านสรีระวิทยาและชีววิทยา (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. 2563) ทำให้มีนักวิชาการหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องได้ออกมามีบทบาทในการทำการศึกษานิยามทางเพศและได้มีการจัดหมวดหมู่เพศกำเนิดและเพศทางจิตวิทยา ทำให้กลุ่มที่ศึกษาเกณฑ์ในการจำแนกเพศ ได้นิยามถึงความหลากหลายทางเพศไว้ดังนี้

1) เพศสรีระ คือ เพศชาย เพศหญิงและเพศกำกวม (Intersex) ความหมายในทางการแพทย์ คือ ภาวะที่อวัยวะสืบพันธุ์สองเพศ โดยกำหนดผ่านโครโมโซม ฮอโมนและสรีระ

2) เพศสภาพ (Gender) คือ เพศทางสังคมที่หล่อหลอม ไม่ขึ้นกับสรีระแต่ขึ้นอยู่กับจิตใจ เช่น คนข้ามเพศ โดยแบ่งประเภทดังนี้ ก) ภายนอกเป็นชายแต่จิตใจเป็นหญิงหรือคำเรียกในภาษาทางวัฒนธรรมเรียกว่า กระจเขย สาวประเภทสอง ตืด เป็นคำที่สังคมสร้าง ข) เพศกำเนิดเป็นเพศหญิงแต่จิตใจเป็นชาย ภาษาในทางวัฒนธรรมไทยเรียกว่าทอมหรือทอมบอย

3) เพศวิถี (Sexuality) คือ ความปรารถนาทางเพศ การแต่งกาย จินตนาการทางเพศ ที่อยู่บนบรรทัดฐานทางสังคมใดสังคมหนึ่ง เช่น ความเป็นสุภาพบุรุษ ความเป็นสุภาพสตรี และยังมีการแสดงที่ปรากฏในมิติต่างๆ ดังนี้ ก) ความปรารถนาในการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศที่เชื่อมโยงกับเพศสภาพ ข) การนำเสนอเรือนร่างทางเพศสภาพ ผ่านเพศอาภรณ์ ทรงผม ท่าทาง ค) พฤติกรรมในการออก ที่แสดงอัตลักษณ์ทางเพศตามความพึงพอใจต่อบุคคลอื่น ง) การดึงดูดทางเพศ มีความต้องการสร้างแรงดึงดูดทางเพศต่อเพศที่บุคคลนั้นสนใจ เป็นได้ทั้งเพศตรงข้าม เพศเดียวกันและทั้งสองเพศ จ) ความสัมพันธ์ รูปแบบความสัมพันธ์ในการมีเพศสัมพันธ์แบบผูกมัดในการชีวิตคู่การทำงานตามบรรทัดฐานทางสังคมหรือเพศสัมพันธ์ชั่วคราวเชิงปัจเจกบุคคล ฉ) เพศสัมพันธ์ ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางเพศของมนุษย์กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งในรูปแบบต่างๆ ของบุคคลต่อ มนุษย์ สัตว์ สิ่งของ เป็นต้น

4) รสนิยมทางเพศ เป็นความพึงพอใจในสัมพันธ์ทางเพศ ความรัก แรงดึงดูดทางเพศ ขึ้นอยู่กับรสนิยมของบุคคล รสนิยมทางเพศอาจมีความซับซ้อนที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ทางเพศ เช่น ผู้หญิงข้ามเพศแต่งงานกับผู้ชายข้ามเพศ โดยรสนิยมทางเพศจำแนกได้ดังนี้ ก) คนรักเพศตรงข้าม (Heterosexual) คือ ผู้ที่มีรสนิยมทางเพศ ชื่นชอบ รักใคร่ต่อ เพศตรงข้าม เช่น เพศชายกับเพศหญิง รวมถึงในปัจจุบันการนิยามความรักเพศตรงข้าม ยังรวมถึงคนข้ามเพศที่มีจิตใจตรงข้ามเพศกำเนิด เช่น คนข้ามเพศจากหญิงเป็นชายมีรสนิยมรักเพศหญิง ข) คนรักเพศเดียวกัน (Homosexual) คือ ผู้ที่มีรสนิยมทางเพศ ชื่นชอบ รักใคร่ต่อเพศเดียวกัน เช่น ชายรักชายเรียกว่าเกย์ (Gay) บางวัฒนธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาจเรียกรวมถึงหญิงรักหญิง และหญิงรักหญิงเรียกว่าเลสเบี้ยน (Lesbian) คนไทยนิยมเรียกว่าดี้ ค) คนรักทั้งสองเพศ (Bi-sexual) คนไทยเรียกว่าเสื่อใบ 5) เพศตามกฎหมาย คือ คำนำหน้า นาย นาง และนางสาว (กฤษฎา อาชวนิจกุล. 2554; นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. 2556; ปรียศ กิตติธีระศักดิ์. 2560; นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. 2563; Jackson. 2000)

รัฐบาลของประเทศอังกฤษ (Office for National Statistics and UK government) ได้  
นิยามความแตกต่างด้านเพศไว้ดังนี้

#### ด้านเพศกำเนิด

- 1) มีลักษณะทางชีวภาพที่กำหนดผ่านกายวิภาค การผลิตฮอร์โมนและโครโมโซมที่สัมพันธ์
- 2) เพศชายและเพศหญิงโดยทั่วไป
- 3) เป็นสิ่งที่ได้รับมาตอนกำเนิด

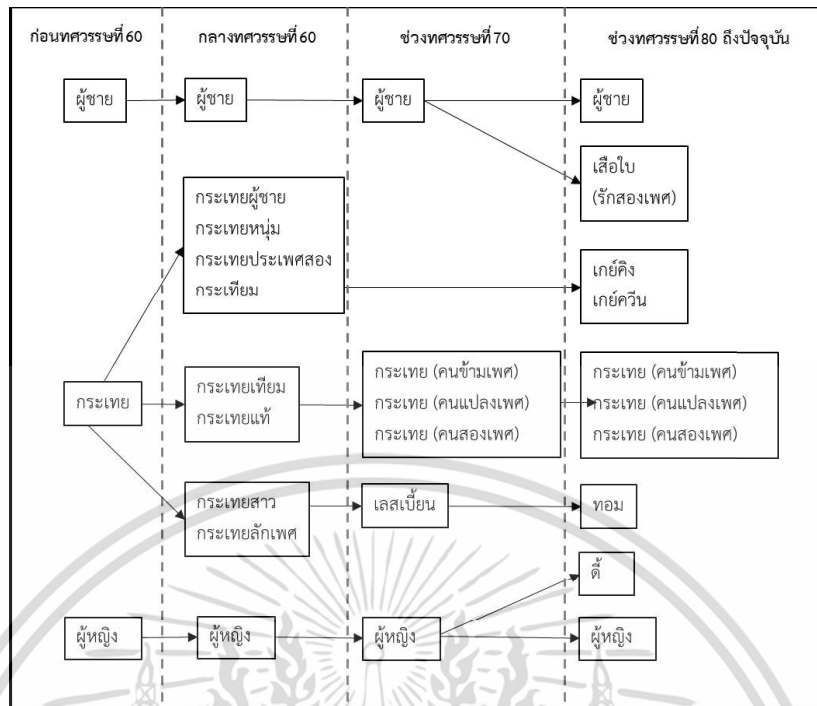
#### ด้านเพศสภาพ

- 1) พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางสังคมที่แสดงหมวดหมู่ความเป็นชาย (Masculine) และความเป็นหญิง (Feminine)
- 2) อัตลักษณ์ทางเพศ (Gender identity) คือ การรับรู้ภายในของบุคคลที่มีการรับรู้ตัวตนทางเพศ ที่อาจไม่ตรงกับเพศกำเนิด
- 3) บุคคลที่มองว่าตนเองเป็นทั้งชายและหญิง ที่การแสดงออกทั้งสองเพศ (Androgyny) และไม่แสดงออกทั้งสองเพศ (Undifferentiated)

#### คนข้ามเพศ (Transgender)

- 1) บุคคลที่มีอัตลักษณ์ทางเพศตรงข้ามกับเพศกำเนิด มีการแต่งกายข้ามเพศ (Transvestite) รวมถึงเป็นผู้ที่ผ่าตัดแปลงเพศ (Transsexual) หรือยังไม่ผ่าตัดแปลงเพศ ในประเทศไทยนิยมเรียกว่าเพศที่สาม

คนข้ามเพศมีความซับซ้อนที่หลากหลายในตัวตน รวมถึงอาจมีการใช้อัตลักษณ์ทางเพศร่วมที่สังคมกำหนดมาใช้ในการอ้างอิง เพื่อใช้ในการสำแดงเพศผ่านภาษา บริบท พื้นที่ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไปตามภูมิภาค การจำแนกเพศผ่านภาษาในประเทศไทยจึงมีการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษมาใช้เป็นอัตลักษณ์ร่วม เพื่อใช้เพื่อจำแนกหมวดหมู่บทบาททางเพศต่างๆ ดังแผนภูมิที่ 2.1



รูปที่ 2.5 การจัดหมู่ญาติทางเพศและเพศสภาพในสังคมไทย  
ที่มา: Jackson. 2000

ความหลากหลายทางเพศในปัจจุบันนั้น เป็นเรื่องที่สับสนในการรับรู้ นิยามทางเพศสภาพมากขึ้น รวมถึงปัญหาความขัดแย้งในความคิดทางเพศจากจารีตทางสังคมที่มีความแปลกแยก ถูกมองว่าเป็นผู้ป่วยทางจิตทำให้การแสดงออกทางเพศมีการเปิดเผยและปิดบังอัตลักษณ์ทางเพศของตนเอง การศึกษาในสาขาจิตวิทยาจิตวิเคราะห์จึงเข้ามาอธิบายเรื่องแรงขับทางเพศจากภายในสู่ภายนอก ดังเช่น ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Sigmund Freud นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย แบ่งเพศออกเป็นสองส่วน คือ 1) ศึกษากระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (Socialization) คือ ภาษา เพศและบทบาททางเพศ แรงขับทางเพศ ศีลธรรม เป็นต้น 2) ศึกษากระบวนการทางวัฒนธรรม ศาสนา ที่เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางสังคม เช่น กามวิตถาร ที่ถูกสังคมกำหนดผ่านศีลธรรมบรรทัดฐานทางสังคม และศาสนาเป็นตัวชี้วัด เป็นต้น เพศสภาพจึงถูกกำหนดบทบาทหน้าที่ผ่านโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมจากการเรียนรู้ด้วยตนเองตั้งแต่วัยเด็กที่เชื่อมโยงกับจิตใต้สำนึก ดังที่ Freud ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องเพศและแรงขับทางเพศ โดยการสังเกตอาการของผู้ป่วยและการระลึกไปถึงเหตุการณ์ในวัยเด็ก การค้นคว้าของ Freud นั้นมีการผสมผสานกับเรื่องของวัฒนธรรมทางสังคมและเรื่องราวปรัมปราจนถึงเรื่องราวการสูญเสียชีวิตบิดาของตัวเอง ทำให้เกิดข้อค้นพบของปมเอดิปัส (Oedipus complex) ที่นำชื่อ เอดิปัส จากตัวละครเอกในปรัมปรากรีกโบราณที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับบุตรชายฆ่าพ่อตนเองและแต่งงานกับแม่ตนเอง เป็นสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับหรือเป็นสิ่งที่ห้ามจึงต้องเก็บไว้ในจิตใต้สำนึก

ในช่วงวัยเด็กของมนุษย์จะมีความแรงปรารถนาต่อเพศตรงข้ามคือ พ่อและแม่ เช่น เด็กชายจะปรารถนาถึงมารดาที่แสดงถึงความเป็นชายและเด็กหญิงจะปรารถนาถึงบิดาที่แสดงความเป็นหญิง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยไม่รู้ตัว ในทางตรงกันข้ามเด็กชายจะแสดงถึงความเป็นหญิงต่อบิดาและเด็กหญิงจะแสดงความ เป็นชายต่อเพศแม่ มนุษย์ในความคิดของ Freud จึงเป็นคนรักทั้งสองเพศ (Bi-Sexual) โดยมนุษย์มี ความพึงพอใจทางเพศในวัยทารกในระยะแรกคือทางปาก ต่อมาคือขั้นทวารหนักและขั้นอวัยวะเพศ ปมเอ็ดิปัสที่ถูกเก็บไว้อาจแสดงออกมาในรูปแบบที่ดัดแปลง เช่น ผลงานศิลปะ ดนตรี วรรณกรรม (ยศ สันตสมบัติ. 2559)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์แบ่งบุคลิกจิตของมนุษย์ออกเป็น 3 ส่วน คือ

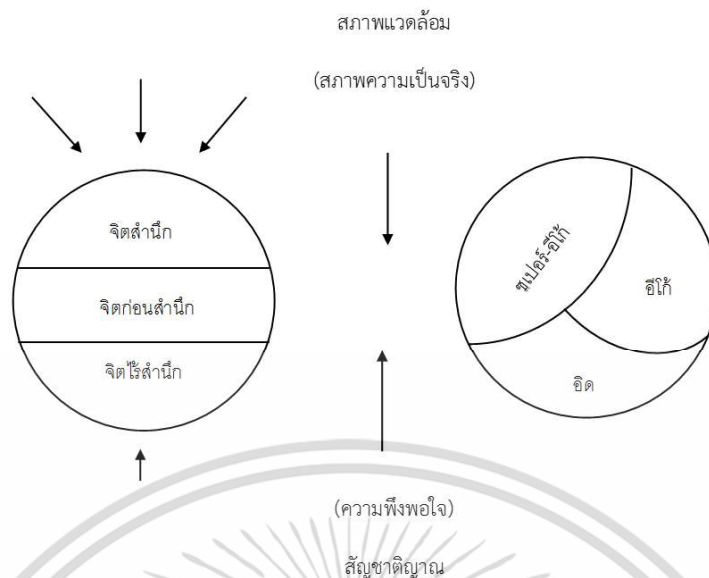
- 1) จิตสำนึก (The conscious) เป็นจิตที่ตระหนักรู้มีอิทธิพลในสำนึกและแสดงออก ถึงพฤติกรรม Freud พิจารณาว่าสำนึกเป็น “อวัยวะ” ของจิตที่เกี่ยวข้องกับความรูสึก
- 2) จิตก่อนสำนึก (The preconscious) เป็นสภาวะจิตที่ไม่รู้ตัวในบางขณะ เกิดความคิด ร่องรอยความทรงจำที่นึกถึงได้ และการกระทำบางอย่างโดยไม่ได้ตั้งใจและกลับเข้าสู่สำนึกได้
- 3) จิตไร้สำนึก (The unconscious) เป็นจิตที่อยู่ส่วนลึกเป็นส่วนที่ถูกเก็บกด เป็นส่วนที่ เชื่อมต่อกับวัยทารกกับวัยผู้ใหญ่อาจแสดงออกมาในความฝันหรืออาการของโรคประสาทที่ไม่สามารถ กลับมาด้วยวิธีการปกติได้ เช่น การสะกดจิต

โครงสร้างตัวตนบุคลิกภาพของมนุษย์นั้นแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

- 1) Id จิตไร้สำนึกที่ติดตัวมาแต่กำเนิด มีแรงขับของสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ที่ต้องการสิ่ง ตอบสนองหลักเบื้องต้น (Primary process) เช่น แรงขับทางเพศ (libidinal drive) แรงขับด้านความ ก้าวร้าว (aggressive drive) ตามหลักแห่งความพึงพอใจ (pleasure principle) หน้าที่ของ Id คือ การหาหนทางยุติความเครียดอันเกิดมาจากสิ่งเร้าภายในและ สิ่งเร้าภายนอก id ทำให้มนุษย์ได้รับการตอบสนองในขั้นปฐมภูมิ (Primary process) คือ ความสุข ความหวัง ที่ไม่สมเหตุผล ความ ต้องการจากแรงขับทันทีแบบเด็ก โดยไม่คำนึงผลที่ตามมาภายหลัง
- 2) Ego จิตที่มีเหตุผล เชื่อมโยงกับโลกความเป็นจริงภายนอก (Reality principle) ที่มี ความรูสึกนึกคิดว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ มีหน้าที่ต้านทาน Id และเป็นตัวกลางประสานกันระหว่าง Id และ Super ego ให้เข้ากันได้ เป็นไปตาม Secondary process ที่ยึดเหตุผลตามความเป็นจริงใน การตอบสนองแรงปรารถนาที่ไ้เกิดขึ้นทันที
- 3) Superego จิตด้านมโนธรรมเกิดจากการเรียนรู้ศีลธรรมจากแบบอย่างจากปทัสถานทาง สังคมภายนอกตามความคาดหวัง แบ่งออกเป็น ego ideal ที่เรียนรู้จากแบบอย่างเช่น ผู้ใหญ่ บุคคล ในอุดมคติ ในเรื่องของการกระทำที่ควรหรือไม่สมควร และ Conscience ส่วนที่เป็นสำนึกหรือมโน ธรรมในความคิด (เฉลิมเกียรติ ผิวนวล. 2544; อัมพร สุคันธวิชและพวงเพชร สุรัตน์วิกุล. 2559 ต้องรัก จิตบรรเทา. 2560)

มนุษย์จึงมีปมขัดแย้งในตนเองตั้งแต่วัยเด็ก อยู่ที่ว่าทางเลือกของแต่ละบุคคลจะมีที่ทางใน การคลี่คลายปมจะผ่านบรรทัดฐานทางสังคมและวัฒนธรรมแบบใด ในการแสดงออกเพื่อระเหิดจิตไว้ สำนึกผ่านจิตที่มีเหตุผลผ่านการสื่อสารอย่างไรและรูปแบบสื่อใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.6 การแสดงเครื่องปฏิบัติการของจิต

ที่มา: เฉลิมเกียรติ วัฒนวล. 2544

Bem (1974) เสนอรูปแบบทางเพศที่เกี่ยวข้องกับบทบาททางวัฒนธรรมและสังคมที่แสดงออกผ่านบุคลิกภาพภายนอกที่แตกต่างจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Freud ที่ศึกษาภายในจิตของมนุษย์แต่มีความสัมพันธ์กันในระดับ Id Ego และ Super ego โดย Bem ได้ใช้แบบทดสอบเครื่องมือทางสถิติและจิตวิทยาเรียกว่า Bem Sex-Role Inventory (BSRI) จากแบบทดสอบ 3 บุคลิกภาพ ที่มีระดับวัดความเป็นชาย ระดับวัดความเป็นหญิงและระดับวัดความเป็นกลางอิสระ (Neutral) ดังตารางที่ 2.1 เพื่อทดสอบความแตกต่างทางเพศและบทบาททางเพศ บนทัศนคติจากกลุ่มตัวอย่างชาวอเมริกัน โดยประยุกต์ใช้ มาตรฐานวัดทางจิตวิทยา ของ *The California Psychological Inventory* และ *The Guilford-Zimmerman Temperament*

Bem (1981) ได้พัฒนาแนวคิด Gender Schema Theory เพื่ออธิบายบทบาททางเพศในรูปแบบความคิดของตัวมนุษย์ในการเข้าใจเพศของตนเอง มีอยู่ 2 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 มนุษย์เรียนรู้บทบาททางเพศจากสังคมที่มีความแตกต่างว่าตนเองเหมาะสมกับเพศใดในความเป็นชายและความเป็นหญิงขั้นพื้นฐาน ขั้นที่ 2 มนุษย์สามารถรับรู้ว่าคุณลักษณะแบบใดเหมาะสมกับเพศของตน ที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติทางสังคมที่หล่อหลอมความพึงพอใจที่ตรงกับเพศของเขาหรือเธอ ในเรื่องของความชอบ ทัศนคติ พฤติกรรมและความเป็นปัจเจกบุคคล โดย Bem แบ่งบทบาททางเพศไว้ 2 แบบ คือ บทบาททางเพศที่ตรงตามเพศกำเนิดและบทบาททางเพศที่ไม่ตรงตามเพศแบบไม่ชัดเจน คือ Androgyny ที่จะเลือกแบบระดับวัดที่เป็นกลางอิสระออกจากเพศของตนดังตารางที่ 2.1 ข้างต้น ซึ่งเป็นบุคคลที่ไม่ยึดโยงกับทัศนคติและความคาดหวังทางสังคมในบทบาททางเพศ รูปแบบทางเพศของ Bem ที่พบในแบบทดสอบ BSRI จึงสรุปได้ว่ามนุษย์นั้น มีเพศอยู่ 4 แบบ คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1) ความเป็นชาย เป็นลักษณะเพศที่ทำตามบรรทัดฐานทางสังคม เช่น ความเป็นผู้นำ
- 2) ความเป็นหญิง เป็นลักษณะเพศที่ทำตามบรรทัดฐานทางสังคม เช่น ความอ่อนโยน
- 3) แสดงออกทั้งสองเพศ (Androgynous) ที่เป็นอิสระจากการผู้มัดด้านพฤติกรรมในความเป็นชายและความเป็นหญิงและแสดงออกอย่างเด่นชัด
- 4) ไม่แสดงออกทั้งสองเพศ (Undifferentiated) คือเป็นการแสดงออกทั้งเพศที่มีระดับต่ำ เช่น ชาวเผ่า Arapesh มีการแสดงออกต่ำทั้งสองเพศ เพศชายและหญิงมีความสุภาพอ่อนโยนใกล้เคียงกัน (ดูลยา จิตตะยโสธร. 2551)

### ตารางที่ 2.1 ตารางแนวคิด Gender Schema Theory

ความเป็นชาย	ความเป็นหญิง	เป็นกลางอิสระ
49. ทำหน้าที่เป็นผู้นำ	11. เล่นหา	51. ปรับตัวได้
46. ก้าวร้าว	5. ร่าเริง	36. หยิ่ง
58. ทะเยอทะยาน	50. ไร้เดียงสา	9. มีสติสัมปชัญญะ
22. การวิเคราะห์	32. ความเห็นอกเห็นใจ	60. ตามธรรมเนียม
13. กล้าแสดงออก	53. ไม่ใช่คำหยาบ	45. กระชับมิตร
10. นักกีฬา	35. ชอบบรรเทาความรู้สึกเจ็บปวด	15. มีความสุข
55. การแข่งขัน	20. ความเป็นหญิง	3. มีประโยชน์
4. ปกป้องความเชื่อของตัวเอง	14. ประจบสอพลอ	48. ไม่มีประสิทธิภาพ
37. ความโดดเด่น	59. อ่อนโยน	24. อัจฉา
19. มีพลัง	47. ใจง่าย	39. น่ารัก
25. มีภาวะในการเป็นผู้นำ	56. รักเด็ก	6. เจ้าอารมณ์
7. อิสระ	17. รักดี	21. เชื่อถือได้
52. ปังเจกบุคคล	26. อ่อนไหวต่อผู้อื่น	30. ความลับ
31. ตัดสินใจได้ง่าย	8. ซื่อาย	33. จริงใจ
40. ความเป็นชาย	38. พุดเบา	42. เครื่องขริม
1. ฟึ่งตนเอง	23. ความเห็นอกเห็นใจ	57. มีไหวพริบ
34. ฟึ่งตนเอง	44. ประกวดราคา	12. ละคร
16. บุคลิกที่แข็งแกร่ง	29. ความเข้าใจ	27. ความจริง
43. เต็มใจที่จะยืนหยัด	41. อบอุน	18. คาดเดาไม่ได้
28. เต็มใจที่จะเสี่ยง	2. การให้ผลผลิต	54. ไม่มีระบบ

ที่มา: Bem. 1974

กระบวนทัศน์เพศในเชิงวิทยาศาสตร์แบบสารัตถะนิยมทำให้สามารถแบ่งหมวดหมู่สู่ภาวะความเป็นเพศที่มีความหลากหลายของมนุษย์ได้ชัดเจนขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของเพศทางชีวภาพ เช่น เพศชาย เพศหญิง กระทั่งด้านอัตลักษณ์ทางเพศ เช่น การรับรู้ตรงเพศกำเนิด การรับรู้ตรงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่อคุณผู้ใดเห็นชอบที่จะใช้เอกสารนี้ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้ามเพศกำเนิด รวมถึงในทางจิตวิทยา ที่สามารถกำหนดเพศสำแดงความเป็นชาย ความเป็นหญิง แสดงออกทั้งเพศและไม่แสดงออกทั้งสองเพศ ของ Bem ที่สามารถนำมาวัดตัวแปรในเรื่องของการ แต่งกายและบุคลิกภาพต่างๆ รวมถึงรสนิยมทางเพศที่นิยมรสนิยมออกมาเป็นคนรักต่างเพศ คนรัก ร่วมเพศ คนรักทั้งสองเพศ

สรุปโดยรวม นิยามกระบวนทัศน์ทางเพศเชิงจิตวิทยาและวิทยาศาสตร์ในยุคสมัยใหม่ พบสาระสำคัญต่อการกำหนดเพศ ผ่านตัวแปรเพศสรีระ/ฮอร์โมน/โครโมโซม ด้านอัตลักษณ์ทางเพศ ตรง เพศและตรงข้ามเพศ ด้านเพศสำแดง ด้านเพศอาภรณ์ และด้านรสนิยมทางเพศ ในเชิงจิตวิทยาและ วิทยาศาสตร์

### 2.2.3 กระบวนทัศน์เพศในการประกอบสร้างทางสังคม (หลังสมัยใหม่)

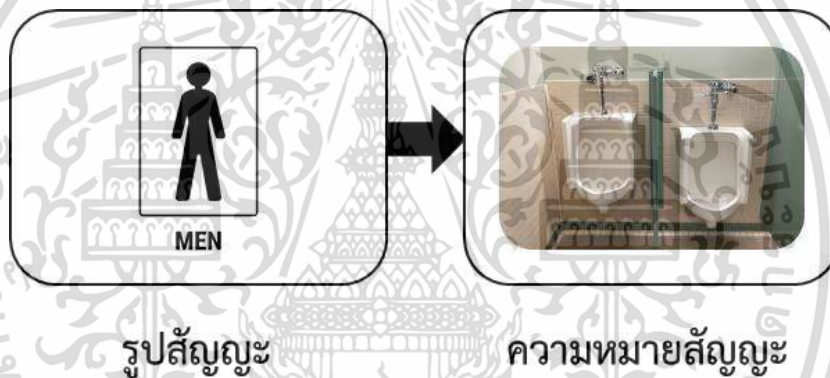
ปัจจุบันการศึกษาด้านเพศสภาพศึกษาได้ให้การยอมรับความหลากหลายทางเพศมากขึ้น ทั้งในแง่วัฒนธรรม สุขภาพ การแพทย์ คุณค่าและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ จึงมีการตั้งคำถามถึง ระบบคิดแบบสมัยใหม่ในการจำแนกเพศแบบวิทยาศาสตร์ จึงเป็นกระบวนทัศน์ในการตรวจสอบตอบ โต้ความเป็นสมัยใหม่ ผ่านทฤษฎีแนวคิดที่สำคัญในการสร้างนิยามทางเพศขึ้นมาให้ปรากฏในลักษณะ ที่หลากหลาย ไม่ได้ถูกขังไว้ในเกณฑ์ทางวิทยาศาสตร์ในเชิงกายภาพเพียงอย่างเดียว ในยุคที่เรียก แนวคิดนี้ว่าหลังสมัยใหม่ (Post-modern) ที่ให้ความสำคัญกับสังคมประกอบสร้าง ที่ประกอบไปด้วย หน่วยต่างๆ เช่น การปฏิสัมพันธ์ ขอบเขตพื้นที่ เอกลักษณ์และความเป็นอยู่ของมนุษย์ที่มีการ เชื่อมโยงรวมกันเป็นกลุ่มก้อนพึ่งพาอาศัยกันตามธรรมชาติเพื่อความอยู่รอด มนุษย์จึงเป็นสัตว์สังคมที่ มีการติดต่อปฏิสัมพันธ์กันเป็นจนเป็นโครงข่ายผ่านการกระทำของกลุ่มคน กิจกรรม สมาคม สถาบัน ดัง แนวคิดของ Spencer (1898) กล่าวว่า สังคมประกอบไปด้วย 6 สถาบัน ที่เป็นโครงสร้างทางสังคม คือ

- 1) สถาบันครอบครัว ทำหน้าที่ผลิตและเลี้ยงดูมนุษย์
- 2) สถาบันพิธีกรรม มีหน้าที่ขัดเกลา พฤติกรรมมนุษย์
- 3) สถาบันการเมือง คือ ระบบการเมืองการปกครอง
- 4) สถาบันศาสนา เป็นระบบความเชื่อ คำสอน
- 5) สถาบันอาชีพ เป็นระบบการจำแนกหน้าที่อาชีพต่างๆ
- 6) สถาบันเศรษฐกิจ ระบบช่วงชั้น เช่น แรงงานกรรมมาชีพ ชนชั้นศักดินา

เมื่อสถาบันทั้งหมดได้ประกอบสร้างสังคมขึ้นมา การสื่อสารขั้นแรกของมนุษย์จึงกำหนด บทบาททางเพศผ่านภาษา คือ ท่าทาง การพูดและตัวอักษร ระบบภาษาจึงเป็นสัญลักษณ์ในการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สื่อสารความหมายในรูปสัญลักษณ์ (Signifier) ตามความหมายของ Ferdinand de Saussure เช่น คำว่าพ่อและแม่ เด็กชายและเด็กหญิง รวมถึงการจัดหมวดหมู่วัตถุทางสังคม เช่น ห้องน้ำชายและห้องน้ำหญิง บุคลิกภาพทางพฤติกรรม เช่น การใช้งานโรงรถและห้องครัว เพศจึงมีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น เช่น ตุ๊กตาเด็กเล่นที่สามารถป้อนนมและเปลี่ยนผ้าอ้อมได้ จึงเป็นรูปสัญลักษณ์ที่ทำให้เกิดความหมายสัญลักษณ์ (Signified) ในการจัดกระทำสถานะความเป็นแม่บ้านที่มีหน้าที่เลี้ยงดูบุตร เพื่อเตรียมความพร้อมของเด็กสาวเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่แสดงถึงความเป็นหญิง (Femininity) แตกต่างจากหุ่นตุ๊กตาทหารถือปืนที่แสดงถึงความเป็นชาย (Masculinity) แสดงถึงความแข็งแกร่งผ่านการละเล่นที่สวมบทบาททางเพศ สิ่งเหล่านี้ถูกกำหนดผ่านวัฒนธรรม ภาษานั้นไม่มีความหมายตายตัว มีการเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงไปตามกาลและเทศะ เช่น ค้อน ไม่ได้แสดงถึงอุปกรณ์ไว้ทำลายเพียงอย่างเดียว แต่ในอีกความหมายยังหมายถึงเครื่องมือเพื่อสร้างสิ่งของ (Kagan.1964; นพพร ประชากุล. 2547; สุภางค์ จันทวานิช. 2559)



รูปที่ 2.7 ระบบภาษากับการจำแนกบทบาททางเพศในกรณีห้องน้ำ

บทบาททางสังคมนั้นมีความแตกต่างหลากหลายจากบรรทัดฐานทางสังคม รวมถึงสถานภาพของบุคคลที่อาศัยอยู่ในสังคม โดย อัมพร สุคันธวิชและพวงเพชร สุรัตน์วิกุล (2559) แบ่งบทบาทได้เป็น 3 ประเภท คือ

- 1) บทบาทในอุดมคติ เป็นบทบาทสมบูรณ์แบบที่คนในสังคมกำหนดขึ้นเป็นแบบอย่างให้ยึดถือปฏิบัติตาม
- 2) บทบาทที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ เป็นบทบาท ค่านิยม ทศนคติ บุคลิกภาพ จากการนึกคิดผ่านประสบการณ์เป็นของตนเอง ว่าควรปฏิบัติสิ่งใด
- 3) บทบาทที่แสดงออกจริง เป็นการแสดงบทบาทออกไปตามสถานการณ์จริงที่ส่งผลต่อตัวบุคคลให้มีปฏิกริยาตอบสนองผ่านบทบาทที่แตกต่างกันไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทบาททางเพศเป็นทัศนคติและพฤติกรรมจากการเรียนรู้ทางสังคมที่เป็นบรรทัดฐานในการยอมรับและคาดหวังที่ประกอบสร้างผ่านบุคลิกภาพในความเป็นชายและความเป็นหญิง (ดุษฎา จิตตะยโสธร. 2551)

แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ คือ แนวคิดที่ปฏิเสธแนวคิดแบบสมัยใหม่ที่มีสารตั้งต้นทางความคิดมาจากยุคแสงสว่างแห่งปัญญา (Enlightenment) ในกระบวนทัศน์ความก้าวหน้าแบบวิทยาศาสตร์ ความมีเหตุผล ความจริงสัมบูรณ์ ที่มีการนิยามสิ่งใดสิ่งหนึ่งชัดเจน มีระบบ ระเบียบแบบแผน มีลำดับชั้น แนวคิดหลังสมัยใหม่ให้ความสนใจเรื่องวัฒนธรรม อุดมการณ์ การใช้สัญญา ไม่มีลำดับชั้นสูงต่ำ ความไร้ระเบียบแบบแผน การแตกกระจายเป็นหน่วยย่อย ในกรณีการศึกษาด้านเพศสภาพศึกษา จะสนใจในเรื่องของเรื่องของคนชายขอบ เช่น กลุ่มคนรักเพศเดียวกันชาวมุสลิม เพศทางเลือกรูป่างอ้วน พระที่เป็นชายรักชาย เป็นต้น

ความคิดแบบหลังสมัยใหม่ไม่มีนิยามที่ชัดเจนตายตัวและเป็นที่ยกเถียงกันอยู่เสมอ คำว่า Post modern ใช้ตั้งแต่ช่วงรอยต่อในศตวรรษที่ 19 ถึง ศตวรรษที่ 20 เช่น นักวิชาการชื่อ Fedecio de Onis ได้ใช้คำนี้ในหนังสือของเขาใน ค.ศ. 1934 โดยแนวคิดนี้นิยมใช้ใน ช่วง ทศวรรษที่ 60-70 โดยเฉพาะในวงการ เช่น ปรัชญา ศิลปะ สังคมวิทยา เป็นต้น คำว่า Post แปลว่า “หลัง” ในกรณีนี้หมายถึง วิธีการ (Procedure) ที่นำมาวิเคราะห์ (Analysis) การระลึก (Anamnesis) การยกระดับ (Anagogy) และการแปลงรูป (Anamorphosis) ที่แสดงให้เห็นถึงการลืมสิ่งที่ผ่านมา (Initial forgetting) โดยได้รับอิทธิพลมาจาก Nietzsche

โดยวิธีการคิดในทฤษฎีจะให้ความสำคัญกับเรื่องของ 1) การตีความหรือสร้าง (Deconstruction) คือ การถอดรหัสวัฒนธรรมส่วนย่อยในมิติต่างๆ เพื่อเข้าใจถึงอำนาจรวม 2) วาทกรรม คือ การโต้ตอบผ่านชุดความคิดที่มีความหลากหลาย 3) ความหลากหลายและความเป็นแบบเดียวกัน (Diversity and uniformity) คือ การปฏิเสธทฤษฎีมหภาค (Grand theory) เชื้อแนวคิดที่หลากหลายเป็นส่วนย่อย 4) ความเกี่ยวข้องแบบสัมพัทธ์ (relativism) คือ สิ่งต่างที่เป็นส่วนย่อยมีความร้อยเรียงกันและมีอิทธิพลต่อกันมากกว่าการรวมศูนย์สัมบูรณ์ 5) การใช้สัญญา คือ มนุษย์บริโภคนสัญญาผ่านสภาวะล้ำจริง (Hyper reality) 6) การเปลี่ยนองค์ประกอบของชนชั้น (Class decomposition) คือ การบริโภคนแบบพหุทางชนชั้นที่มีเส้นแบ่งเลื่อนรางไม่ชัดเจนในยุคปัจจุบัน โดยแนวคิดหลังสมัยใหม่จะเป็นยุคทางวัฒนธรรมที่มีการผลิตซ้ำข้อมูลข่าวสารบนโลกไซเบอร์ที่มีความแตกต่างหลากหลาย (สุภางค์ จันทวานิช. 2559 ; จุมพล คำสนอง. 2540) โดยสามารถเปรียบเทียบความคิดแบบสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ได้ ดังตารางที่ 2.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.2 ตารางเปรียบเทียบแนวคิดสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่

สมัยใหม่	หลังสมัยใหม่
แบบแผน (Form)	ต่อต้านแบบแผน (Anti-form)
ลำดับชั้น (Hierarchy)	ไร้ลำดับ (Anarchy)
ระยะห่าง (Distance)	มีส่วนร่วม (Participant)
สร้าง/สังเคราะห์ (Creation/Synthesis)	รื้อสร้าง/ขัดแย้ง (Deconstruction/Antithesis)
การมีดำรงอยู่ (Presence)	เลื่อนลอย (Absence)
ศูนย์กลาง (Centric)	กระจาย (Dispersal)
ความหมาย (Semantic)	วาทะ (Rhetoric)
เจาะจง (Selection)	ผสม (Combination)
ความหมายสัญลักษณ์ (Signified)	รูปสัญลักษณ์ (Signifier)
เรื่องเล่ายิ่งใหญ่ (Grand narrative)	เรื่องเล่าขนาดเล็ก (Petite Histoire)
กำหนดตายตัว (Determinacy)	กำหนดไม่ตายตัว (Indeterminacy)

ที่มา: จุมพล คำสนอง. 2540 ; สุภางค์ จันทวานิช. 2559

อิทธิพลแนวคิดหลังสมัยใหม่ส่งอิทธิพลต่อ แนวคิดของ Michele Foucault ที่พูดถึงอำนาจ ความรู้และร่างกาย เรียกว่า ชีวอำนาจ (Bio-power) และชีวการเมือง (Bio-politic) ที่สร้างความจริงทางสังคมและการเมืองโดยรัฐที่ไม่จำเป็นต้องใช้กำลังในการปกครอง เป็นการปกครองจากภายนอก มาสู่ภายใน เป็นเทคนิควิธีในปกครองแบบชีวญาณ (Mentality) เพื่อจัดการปัญหาของประชากรจำนวนมากผ่านสถาบันที่ซับซ้อนแตกหน่อ ไม่ได้เป็นอำนาจรวมศูนย์สัมบูรณ์ เช่น ครอบครัว โรงเรียน ค่ายทหาร เรือนจำ ทำให้บุคคลที่มีชุดความจริงอย่างหนึ่งมาใช้ปกครองตนเองในเชิงปัจเจกบุคคล เป็นการสร้างอัตบุคคลหรือตัวตนขึ้นมาผ่านวาทกรรม เช่น ความจริงเกี่ยวกับงาน ที่ต้องมีความขยันอดทน มีวินัย ตรงต่อเวลา ทำให้มนุษย์ได้ความหมายเกี่ยวกับงานขึ้นมาและนำมาควบคุมปกครองตนเอง ถ้าเราเข้าใจงานอย่างไรเราก็จะนำเอาความหมายนั้นมาควบคุมตนเอง (อานันท์ กาญจนพันธ์. 2562) หรือความจริงในด้านเพศสภาพที่ถูกครอบงำความจริงผ่านอำนาจที่ทำให้เป็นความปกติ มีเพียงแค่เพศชายและเพศหญิง หากเราเชื่อในความจริงเช่นนั้น มนุษย์จะไม่สามารถมีบุคคลเพศทางเลือกได้

Foucault ได้ศึกษาด้านเพศผ่านการทบทวนประวัติศาสตร์แบบวงศาวิทยาในหนังสือชื่อ The History of Sexuality และพบว่าในช่วงศตวรรษที่ 17 และ 18 ปรากฏวาทกรรมทางเพศที่หลากหลายมากขึ้น ในเรื่องของการจำแนกเพศ รวบรวม จัดระบบ ระเบียบ ที่รัฐเริ่มเข้ามาควบคุมประชากร ในด้านสุขภาพ และศีลธรรม รวมถึงการเก็บข้อมูลเชิงสถิติในด้านต่างๆ อาจเป็นไปได้เพื่อการผลิตประชากรให้มีคุณภาพและลดพฤติกรรมทางเพศที่ไม่มีประสิทธิภาพในการผลิต เมื่อถึงศตวรรษที่ 19 การจำกัดนิยามเพศเหล่านี้ไม่มีผลต่อประชากร เนื่องจากมีกระบวนการที่ซับซ้อนในเรื่องของเพศสรีระกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพศสภาพเข้ามาแยกสองสิ่งออกจากกัน Foucault มองว่ามนุษย์มีอัตตาเชิงซ้อน โดยมนุษย์มีส่วนที่ควบคุมตนเองได้และควบคุมตนเองไม่ได้ เป็นความคิดแบบเชิงซ้อน มนุษย์มีตัวตนหลากหลายทับซ้อนกัน แตกต่างจากแนวคิดเชิงเดี่ยวแบบวิทยาศาสตร์แบบสมัยใหม่ ที่มีการจำแนกนิยามในการกำหนดแบบตายตัวโดยมีการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางเดียว ดังนั้นมนุษย์จึงมีความเป็นมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการไปตามสถานการณ์ทางสังคมที่แตกต่างหลากหลาย มีความไม่ต่อเนื่อง โดยเฉพาะในเรื่องเพศ เพศสภาพจึงเป็นเครื่องมือในการต่อต้านการครอบงำของอำนาจที่เป็นเครื่องมือควบคุมทางเพศในยุคสมัยใหม่ที่สร้างความปกติ

Foucault ได้ให้ความสำคัญเรื่องเพศกับอำนาจมาก เพราะเพศเป็นสิ่งที่ครอบงำมนุษย์ทุกวันผ่านการบริโภคในระบบทุนนิยม แฝงมาในสินค้า และสื่อแขนงต่างๆ จนเกิดบรรทัดฐานทางสังคมในเรื่องของการแสดงออกทางเพศ ไม่ว่าจะป็นรูปลักษณ์ ท่าทางและบุคลิกภาพที่ประกอบสร้างเป็นตัวตน เรือนร่างจึงเป็นชีวะอำนาจ เป็นการประดิษฐ์อำนาจทางเพศสภาพตามแรงปรารถนา เป็นเครื่องมือการต่อรองทางการเมืองในระดับจุลการเมืองของอำนาจ (Micro-politic of power) เป็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจแบบหนึ่ง จะเห็นได้ว่ามนุษย์ทุกเพศมีการปรับแต่งร่างกายให้ดูดีตามอุดมคติของตนเสมอทั้งในโลกความเป็นจริงและในโลกเสมือนโดยมีนัยยะแฝงเร้นผ่านชีวการเมืองและชีวอำนาจเพื่อการแสดงเพศสภาพภายในสำนักของตัวตนดังที่ Foucault กล่าวว่า ปังเจกบุคคลไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ทางศีลธรรมที่สังคมกำหนด มนุษย์ควรสร้างตัวตนและคุณค่าในตนเองอย่างเสรีเพื่อความงามงดงามในชีวิตทางเพศของตน (ธีรยุทธ บุญมี. 2557; จุรรารัต ผดุงชีวิต. 2558; สุภางค์ จันทวานิช. 2559; อานันท์ กาญจนพันธุ์. 2562)

Judith Butler นักทฤษฎีด้านเพศสภาพศึกษาและนักปรัชญา ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดหลังสมัยใหม่และ Foucault โดยมุ่งหานิยามทางเพศผ่านโครงสร้างทางสังคม การเมือง และวัฒนธรรม เนื่องจากเพศมีความทับเกี่ยวกับ เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ เพศวิถี และอัตลักษณ์ที่ประกอบขึ้นผ่านวาทกรรม จากการหยิบยืมทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา ในการขยายความถึงเครื่องมือในการแสดงออกทางการเมืองที่ทำทลายการจัดหมวดหมู่ทางเพศโดยเฉพาะเพศหญิง ผ่านการรับรู้ทางวัฒนธรรมด้านเพศกำเนิด (สรีระ) ที่ไม่สามารถแยกออกจากเพศสภาพได้ เพื่อสร้างวาทกรรมใหม่ในทางกฎหมายและการเมืองที่เป็นระบบของคนที่รักต่างเพศ เช่น ค่านิยมของการแต่งงาน ความเป็นธรรมชาติของเพศ การตั้งตูดเพศตรงข้ามเพื่อการผลิตเผ่าพันธุ์ ดังที่ Foucault ได้กล่าวถึงในแนวคิดแบบชีวญาณ ที่สถาบันหน่วยย่อยทางสังคมพยายามขัดเกล่าให้ความเป็นปกติในเรื่องเพศ ว่ามีแค่เพศชายและเพศหญิง การนิยามเพศของ Butler ได้เสนอว่า เพศทางกายภาพอยู่ภายใต้โครงสร้างทางกฎหมายและทางวิทยาศาสตร์ แต่เพศสภาพคือการแสดง (Gender as a performance) ไม่ว่าจะป็นการเดิน พูด แสดงสีหน้า ท่าทาง ทุกอย่างเป็นการสวมบทบาท การแสดงคือการทำซ้ำ สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่เพียงเป็นการกระทำแค่นอกแต่ยังเป็นรูปแบบของการมีอยู่ (A stylistics of existence) แบบ Foucault ที่อิงผ่านประวัติศาสตร์ทางสังคมในการตัดสินใจในการแสดงจากภายใน

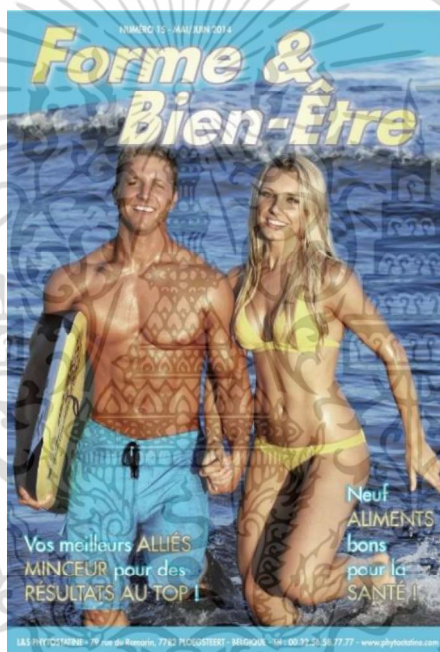
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อมีโน้ตศน์ทางการแสดงและทางสังคมถูกประยุกต์เข้ากับเพศสภาพ ร่างกายปัจเจกบุคคลจึงเป็นสื่อที่มีนัยสำคัญในโหมด (Mode) ที่กระทำ (Action) ต่อสาธารณะชนในพื้นที่ มีลักษณะชั่วคราวและสิ้นไหลไม่ต่อเนื่อง ที่สะท้อนทางเลือกส่วนบุคคลที่ไม่มีบทและรหัสทางวัฒนธรรม (Cultural code) มากำกับอย่างแข็งทื่อ แต่ไม่ได้หมายความว่าตัวตนที่กำลังแสดงจะมีอยู่ก่อนวัฒนธรรมเพราะสังคมและวัฒนธรรมประกอบสร้างตัวตนขึ้นมา ผู้แสดงจึงมีความพร้อมตลอดเวลาในทางเลือกบทบาททางการแสดงที่หลากหลายในข้อจำกัดทางวัฒนธรรมที่มีอยู่แล้ว ดังนั้นเพศสภาพในความเป็นจริงคือ การแสดงที่เสมือนเป็นการตีความการสำแดงจากอัตลักษณ์ทางเพศหรือเพศสภาพ ในทางใดทางหนึ่ง การแสดงผ่านท่าทางจึงเป็นที่นิยมในการแสดงออกถึงเพศสภาพ ที่สามารถรับรู้บุคลิกภาพทางเพศได้ง่ายโดยคนทั่วไป ถึงความเป็นชายและความเป็นหญิง ดังนั้น ท่าทาง ภาษากาย เครื่องนุ่งห่ม ที่มีลักษณะทางกายภาพจึงเกี่ยวข้องกับเพศที่มีความซับซ้อนในการตีความ และเป็นการนำเสนอทางเลือกอื่นๆ เพื่อไม่ให้ถูกครอบงำผ่านธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ ภาษา สัญลักษณ์แบบปิตาธิปไตย เพศสภาพจึงเป็นสิ่งที่สวมใส่ผ่านการแสดงได้ทุกวันและเป็นสัญลักษณ์ทางร่างกายในรูปแบบต่างๆ ผ่านมโนทัศน์รูปแบบทางสังคมแบบชั่วคราว (Temporarily) ที่ไม่มีที่สิ้นสุด (Discontinuous) หรือเป็นบุคลิกภาพที่สองของบุคคล (Butler.1988; Butler.1999)

ดังนั้นเมื่อเพศของมนุษย์มีซับซ้อน หลากหลาย จึงเกิดขบวนการเคลื่อนไหวของพวกกลุ่มควีร์ (Queer) ขึ้นมา โดยความหมายดั้งเดิมในยุคแรกก่อนทศวรรษที่ 80 คือ พวกแปลกประหลาด ไม่ปกติหรือป่วย เป็นคำแสลงถึงคนรักร่วมเพศ จนในช่วง ค.ศ. 1980 คำว่าควีร์ได้ถูกกลุ่มคนเพศทางเลือกนำมาใช้นิยามเพศวิถีและรสนิยมทางเพศของตน จากประวัติศาสตร์ที่ถูกกดทับเพื่อตอกย้ำความสำคัญ ดังที่ Butler ได้ตั้งข้อเสนอกว่า ควีร์ มีความเชื่อมโยงถึงความเจ็บปวด จากการโดนดูถูกและการโดนกล่าวหา คำนี้จึงมีพลังเมื่อนำกลับมาใช้ซ้ำอีกครั้งในการนิยามตนเอง (McCann and Monaghan. 2019) ในช่วง ค.ศ. 1990 คำว่าควีร์ ได้ปรากฏขึ้นมาในสำนักแบบสาธารณะและทางวิชาการ จนพัฒนามาเป็นทฤษฎีควีร์ (Queer theory) ที่อยู่ในกรอบคิดแบบหลังสมัยใหม่ เป็นการท้าทายบรรทัดฐานทางสังคมแบบสมัยใหม่ที่กลไกอำนาจรัฐ กำหนดกรอบคิดในความเป็นเพศแบบตายตัว เช่น ผู้ชายและผู้หญิง การแต่งงานและการเป็นโสด รักต่างเพศและรักร่วมเพศ ปกติและวิปริต เป็นต้น นักทฤษฎีควีร์ต้องการที่จะสอบสวน ถอดรื้อความเป็นคู่ตรงข้าม (Binary) (Eng and Halberstam. 2005) ผ่านการวิพากษ์วิจารณ์ในความไม่เป็นธรรมทางเพศในสังคม ต่อผู้ที่มีความหลากหลายทางรสนิยมทางเพศและเพศสภาพ ที่ถูกเรียกว่าเป็นพวกควีร์ (Q) ที่หมายถึงพวกแปลกประหลาดหรือยังไม่แน่ใจในเพศตนเอง (Questioning) ประกอบไปด้วย หญิงรักหญิง (L) ชายรักชาย (G) รักทั้งสองเพศ (B) และคนข้ามเพศ (T) จากอคติในสังคมแบบสองเพศ (Gender binary) มาสู่ระบบ นอน-ไบนารี (Non-binary) ที่มีเพศสภาพแบบไร้เพศ (Agender) เพศที่สิ้นไหล (Gender fluid) และคนสองเพศ (Bi-gender) (Diamond. 2020) รวมถึงรสนิยมทางเพศที่อยู่นอกจากบรรทัด

ฐานที่สังคมคาดหวัง เช่น ผู้ที่มีรสนิยมทางเพศต่อคนทุกเพศดังที่เคยเกิดขึ้นในยุคโบราณในชนเผ่าอินเดียนแดง และผู้ที่ไม่รู้สึกลงทางเพศต่อเพศใด (Asexual) (Prause and Graham. 2007)

แนวคิดเคเวียร์จึงเกี่ยวข้องกับบริบทอื่นในสังคมหลายอย่างนอกจากเรื่องเพศ เช่น ชนชั้นชาติพันธ์ ศาสนา ศิลปะ ดนตรี การแสดงและสื่อดิจิทัล ที่แปลกประหลาดอยู่นอกเหนือจากบรรทัดฐานทางสังคม เช่น การศึกษากลุ่มวัฒนธรรมย่อยพวก Punk ที่มีการแสดงผ่านเพศอาภรณ์ในการแต่งกายที่ดูขบถ แสดงความก้าวร้าวผ่านดนตรีและแฟชั่น โดยมีพื้นฐานมาจากชนชั้นแรงงานในประเทศอังกฤษ ผ่านแว่นความคิดของทฤษฎีเคเวียร์ที่ตั้งคำถามถึงอัตลักษณ์ทางเพศในมุมมองของชายผิวขาวที่เป็นใหญ่ในวัฒนธรรมนี้ ดังนั้นกลุ่มเพศทางเลือก LGBTQ จึงเป็นชนกลุ่มชายขอบอีกประเภทหนึ่งของสถาบันทางสังคมที่ประกอบสร้างอัตลักษณ์ทางเพศขึ้นมา



รูปที่ 2.8 ร่างกายในอุดมคติตามบรรทัดฐานทางสังคมร่วมสมัย ที่มีการปรับแต่งร่างกายเพื่อแสดงความเป็นชายและความเป็นหญิง

ที่มา: <https://parkercotefitness.com/press/magazine-covers/>

ดังนั้น ประเด็นเรื่องเพศจึงเป็นเรื่องของบทบาทการแสดงทางเพศผ่านบุคลิกภาพและการแต่งกายในสังคมประกอบสร้าง ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นชายและความเป็นหญิงตามบรรทัดฐานทางสังคม รวมถึงความกำกวมทางเพศที่อยู่เหนือบรรทัดฐานทางสังคมแบบแสดงออกทั้งชายและหญิงหรือไม่แสดงออกทั้งสองเพศ ทำให้อัตลักษณ์ทางเพศมีความหลากหลายมากขึ้น เช่น คนตรงเพศ คนข้ามเพศ คนที่มีเพศสลับไหลและยังไม่แน่ใจเพศตนเอง ประกอบเข้ากับรสนิยมทางเพศที่ได้รับการยอมรับมากขึ้น เช่น คนที่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศตรงข้าม คนที่มีรสนิยมทางเพศต่อคนเพศเดียวกัน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คนที่มีความรู้สึกรู้สึกทางเพศต่อคนทั้งสองเพศ คนที่มีความรู้สึกรู้สึกทางเพศต่อคนทุกเพศ และคนที่ไม่มีความรู้สึกทางเพศต่อเพศใด

สรุปโดยรวม กระบวนทัศน์เพศในการประกอบสร้างทางสังคม (หลังสมัยใหม่) พบว่าการนิยามทางเพศถูกเน้นให้ความสำคัญผ่านแนวคิดผ่านบริบททางสังคม วัฒนธรรม ผ่านตัวแปรอย่างรสนิยมทางเพศและอัตลักษณ์ทางเพศ ที่หล่อหลอมสะท้อนผ่านตัวบุคคลที่แปรเปลี่ยนไปตามพื้นที่ทางวัฒนธรรมและชุดความคิดของชุมชนต่างๆ

## 2.3 เทคโนโลยีกราฟิกและการบริโภคสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยม

### 2.3.1 เทคโนโลยีกราฟิก

เทคโนโลยีด้านภาพกราฟิกในการแสดงผลของวิดีโอเกม มีพัฒนาการควบคู่กับประสิทธิภาพของของเครื่องเล่นวิดีโอเกม การแสดงผลในช่วงยุคแรกสามารถแสดงจำนวนจุดพิกเซลได้จำกัด ภาพงานศิลป์ของวิดีโอเกมจึงมีรูปร่างเป็นก้อนสี่เหลี่ยมประกอบกันขึ้นมาเป็นรูปร่าง รูปทรงมีลักษณะตัดทอน (Abstract) และยังไม่มีความสมจริง เป็นภาพกราฟิกแบบ 2 มิติ เช่น เครื่องวิดีโอเกม Atari เมื่อต่อกับจอโทรทัศน์สามารถแสดงผลภาพกราฟิกเกมได้จำนวน 160x192 พิกเซล ยุคที่วิดีโอเกมรุ่งเรือง ในช่วงทศวรรษที่ 80 เครื่องเล่นวิดีโอเกมตามบ้าน เช่นเครื่อง Famicom และ Super Famicom จะมีหน่วยประมวลผลอยู่ที่ 8 บิต และ 16 บิต ตามลำดับ เกมในยุคนี้ส่วนใหญ่ผู้พัฒนาจะออกแบบคาแรคเตอร์มาให้สำเร็จรูป หรือนำบุคคลที่โด่งดังในวัฒนธรรมสมัยนิยม เช่น ตัวละครจากภาพยนตร์ นักร้อง นักกีฬา มาประยุกต์ใช้ในการสร้างเกม คาแรคเตอร์ในวิดีโอเกมในยุคนี้จึงไม่สามารถสร้างเป็นของนักเล่นเกมเองได้อย่างสะดวก เมื่อเทคโนโลยี Computer-generated imagery (CGI) หรือ ซีจีไอ มีความก้าวหน้า ที่เป็นความพยายามในการนำคอมพิวเตอร์กราฟิกมาใช้สร้างภาพ เอฟเฟกต์ (Effects) และตัวอักษร (Characters) บนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ โดยเป็นความพยายามในการทดลองของนักวิทยาศาสตร์และศิลปินแอนิเมชัน (Animation) ทำให้อุตสาหกรรมดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงไปมากในช่วงทศวรรษ 90 กราฟิกแบบ 3 มิติ (Three-dimensional) ที่มีรายละเอียดสมจริง เริ่มนำมาใช้ในวิดีโอเกมมากขึ้น เช่น เกม Doom ในปี ค.ศ. 1993 โดยเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้สร้างสภาพแวดล้อมในเกมที่มีมุมมองบุคคลที่ 1 แบบสายตามนุษย์ที่หมุนได้รอบตัว มีความลึกและพื้นผิวของพื้นที่ ผ่านชิป อินเทล 64 บิต (Chip) บนเครื่องคอมพิวเตอร์ (Wolf, 2004)

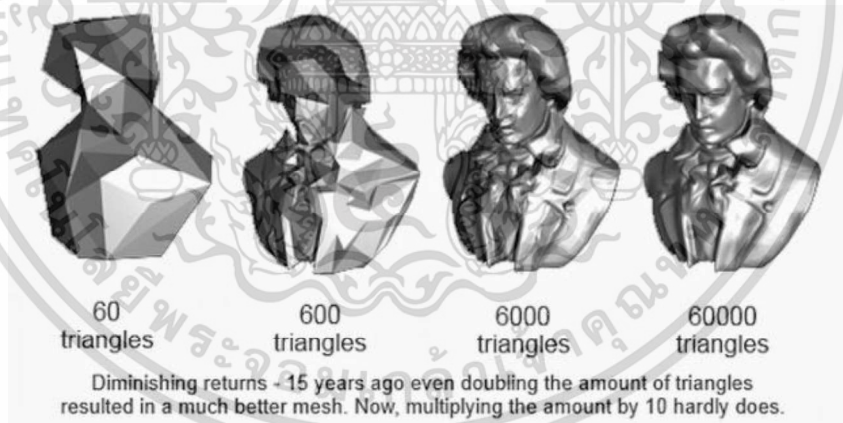
ความสมจริงของภาพกราฟิกในช่วงทศวรรษที่ 00 เริ่มเข้าใกล้ความสมจริงมากขึ้น จากเครื่องเล่นวิดีโอเกม PlayStation ที่มีหน่วยประมวลผลที่ 32 บิต และเครื่อง Nintendo 64 ที่มีหน่วยประมวลผล 64 บิต เทคโนโลยีประมวลผลภาพกราฟิกที่สูงขึ้นในยุคนี้ ทำให้วิดีโอเกมหลายเกมได้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนารูปแบบการนำเสนออย่างก้าวกระโดด แม้ว่าการประมวลผลภาพกราฟิกจะมีพัฒนาการสูงขึ้น แต่ว่าวิดีโอเกมในยุคนี้ แต่ยังคงแสดงผลภาพที่ตัวละครเป็นรูปทรงเหลี่ยมที่เรียกว่าโพลีก่อน (Polygon) ดังภาพที่ 2.6 โพลีก่อน คือ รูปทรงสามเหลี่ยมที่นำพื้นผิวทรงเลขาคณิต (Surface) เข้ามาประกอบกันจนเป็นวัตถุสามมิติตามที่ศิลปินหรือนักออกแบบเกมต้องการสร้างสรรค์ได้อย่างจำกัด จำนวน ทำให้ตัวละครในยุคนี้ยังไม่สามารถแสดงสีหน้า อารมณ์หรือความเป็นภาพยนตร์ได้มากเท่าปัจจุบัน นักพัฒนาเกมบางส่วนจึงมีการนำนักแสดงที่เป็นมนุษย์เข้ามาแสดงบนฉากคัทซีน (Cutscene) เพื่อเล่าเรื่องในเกมให้มีความสมบูรณ์และสมบัตภาพของตัวแสดงคาแรคเตอร์มากขึ้น



รูปที่ 2.9 พัฒนาการความสมจริงของกราฟิก

ที่มา: <https://yumyumatt.wordpress.com/2011/02/05/super-mario-timeline/>



รูปที่ 2.10 จำนวนโพลีก่อนที่ประกอบขึ้นเป็นรูปทรงสามมิติ 60 เหลี่ยมไปจนถึง 60000 เหลี่ยม

ที่มา: <https://www.polygon.com/2013/12/10/5192058/opinion-stop-dwelling-on-graphics-and-embrace-procedural-generation>

เทคโนโลยี โมชัน แคปเจอร์ (Motion capture) ถูกใช้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1984 เกมแรกคือ Karateka เพื่อจับท่าทางของนักศิลปะการต่อสู้ให้สมจริงแม้ว่าภาพกราฟิกจะเป็น 2 มิติ หลังจากนั้น ในปี ค.ศ. 1994 ได้เกม Virtua Fighter 2 ได้ใช้เทคโนโลยี โมชัน แคปเจอร์ ผ่านชุด Mo-cap suits ทำให้เกมที่มีกราฟิกแบบสามมิติ มีการเคลื่อนไหวต่อสู้สมจริงมากขึ้น อุตสาหกรรมเกมได้มีพัฒนาการ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนูญาติเห็นาเบไซบระเยชชนด้านการคา ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการ โมชั่น แคปเจอร์ ใบหน้าของตัวละครได้ดีขึ้น เช่น ในช่วงปี ค.ศ. 2006 ภาพยนตร์ เดอะ ก๊อดฟาเธอร์ (The Godfather) ถูกนำมาสร้างเป็นวิดีโอเกมบริษัทอีเอ (EA) บนเครื่อง PlayStation2, Xbox และคอมพิวเตอร์ (Brookey. 2010) กระบวนการผลิตได้ใช้เทคโนโลยี โมชั่น แคปเจอร์ จับใบหน้าที่ของนักแสดงจริงในภาพยนตร์เพื่อนำมาใช้แสดงอารมณ์ สีหน้า ริมฝีปากการพูด ทำให้คาแรคเตอร์ที่สร้างในวิดีโอเกมทำให้มีความใกล้เคียงกับตัวละครภาพยนตร์ ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมมีการพัฒนาด้านการสร้างคาแรคเตอร์อย่างก้าวกระโดด กราฟิกมีความสมจริงการปรับแต่งมีความละเอียดมากขึ้น ผู้ที่ไม่ได้เล่นวิดีโอเกมบางครั้งแยกไม่ออกระหว่างภาพเกมกับภาพจริง เทคโนโลยีทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ยุคปัจจุบันสามารถถ่ายทอดบุคลิกภาพ ของผู้เล่นเกมเข้าไปสู่คาแรคเตอร์บนวิดีโอเกมได้ง่ายมากขึ้น เช่น การปรับแต่งใบหน้า ดังภาพที่ 2.11 เมื่อเชื่อมต่อเกมเข้ากับระบบออนไลน์ ทำให้คาแรคเตอร์ของผู้เล่นเกมเป็นร่างอวทาร์บนโลกสังคมเสมือน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เล่นที่แตกต่างกับตามสถานการณ์

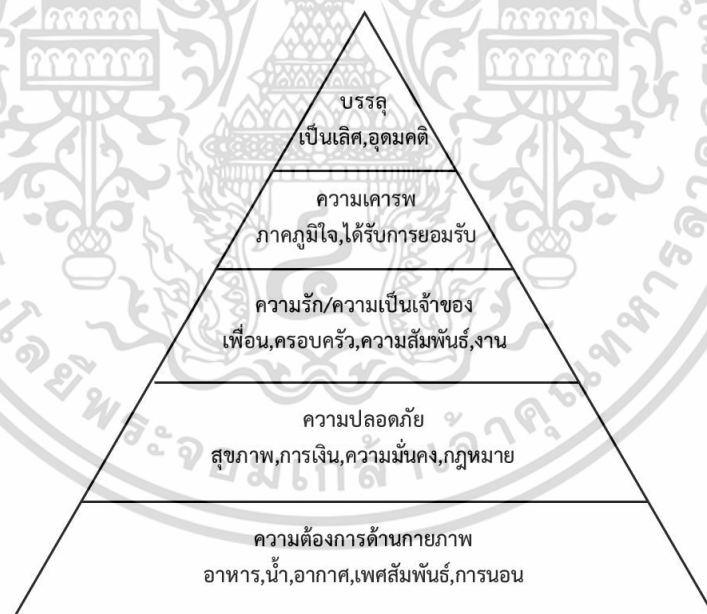


รูปที่ 2.11 ผู้วิจัยทดลองสร้างใบหน้าบนตัวละครเพื่อให้เกิดคาแรคเตอร์เป็นของตนเอง  
ที่มา: ผู้วิจัย

### 2.3.2 การบริโภคสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยม

วิดีโอเกมเป็นสื่อทางวัฒนธรรมดิจิทัล (Digital Culture) ในยุคปัจจุบัน มีอิทธิพลต่อสังคมในฐานะความบันเทิงอย่างหนึ่งบนโลกใบนี้ ความเป็นดิจิทัลได้ทำให้เกิดการหลั่งไหลของข้อมูลและข่าวสารอย่างเสรี นำมาซึ่งความสัมพันธ์ทางสังคม อัตลักษณ์และความเข้าใจในชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมดิจิทัลได้ถูกขนานนามว่าเป็นดั่งโลกเสมือนจริง (อรรถพล ประภาสโนบล. 2559) ที่เป็นการแทรกซึมทางวัฒนธรรมสมัยนิยมผ่านช่องทางการค้าสิ่งอุปโภคและบริโภค จนเกิดเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ในสินค้าประเภทต่างๆ ที่เป็นความต้องการลำดับขั้นตามแนวคิดของ Maslow ดังแผนภูมิที่ 2.12 เช่น การบริโภคปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตอย่างอาหารและน้ำได้เข้ามามีส่วนร่วมในอุตสาหกรรมเกม ที่นำคาแรคเตอร์จากเกมมาใช้เป็นวัตถุดิบในงานและเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างบรรยากาศของร้าน รวมถึงเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มที่มีหน้าที่ใช้สอยเพื่อสุขภาพความปลอดภัยทางร่างกาย เช่น ยี่ห้อสินค้าเสื้อผ้ากับบริษัทวิดีโอเกมที่ได้นำคาแรคเตอร์ยอดนิยมมาใช้ เช่น เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ยี่ห้อ UNIQLO ได้ทำคอลเลกชันลายเสื้อยืดจากวิดีโอเกมในทศวรรษที่ 80 - 90 หลากหลายเกม เช่น โซนิค (Sonic) บอมบ์เบอร์แมน (Bomber man) ร็อคแมน (Rockman) แพคแมน (Pacman) ยี่ห้อชุดกีฬาอย่าง Adidas ได้นำเอาตัวละครโปเกมอน (Pokemon) มาเป็นลายบนเสื้อผ้า รองเท้า ผู้บริโภคหรือนักเล่นเกมในปัจจุบันมีความรู้สึกผูกพันเกิดความรักต่อคาแรคเตอร์ในวิดีโอเกมที่ถูกสร้างมาให้บริโภค ทำให้เกิดปรากฏการณ์ของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ในบัญชีชื่อ @akihikokondosk ได้เลือกวันประกาศพิธีแต่งงานกับตัวละครในวิดีโอเกมชื่อ ฮัทสึเนะ มิกุ (Hatsune Miku) ที่มาจากเกม Hatsune Miku: Project DIVA แนวดนตรีของค่ายเซก้า (SEGA) ทำให้เกิดวัฒนธรรมย่อย เช่น คำว่า ไวฟู (Waifu) แปลว่า ภรรยา ที่นักเล่นเกมมีจินตนาการต่อคาแรคเตอร์เพศหญิงในเกม รวมถึงวัฒนธรรมการจ้องมองเรือนร่างคาแรคเตอร์ของนักเล่นเกม (มุมมองบุคคลที่3) ที่ตอบสนองคุณลักษณะทางเพศของมนุษย์ ทั้งในด้านของรสนิยมทางเพศ ความพึงพอใจผ่านการบริโภควัฒนธรรมสมัยนิยมของวิดีโอเกมและการแสดงออกที่แตกต่างหลากหลายในโลกเสมือนที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง



รูปที่ 2.12 ความต้องการลำดับขั้นตามแนวคิดของ Maslow

ที่มา: Zalenski และ Raspa 2006

วิดีโอเกมยังช่วยปลดปล่อย ผ่อนคลายจากชีวิตจริงและสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างนักเล่นกับคาแรคเตอร์ที่ตนเองสร้างผ่านเกมออนไลน์ ในความต้องการลำดับขั้นที่สูงขึ้น สัมพันธ์กับเรื่องของความภาคภูมิใจ ความรัก การมีตัวตนที่ได้รับความยอมรับในสังคม และมีมิตรภาพต่อผู้อื่นในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เว็บไซต์นี้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สังคมโลกเสมือน เช่น นักเล่นเกมชายชาวญี่ปุ่นคนหนึ่ง ได้สร้างคาแรคเตอร์เพศหญิงและมีชาติพันธุ์ เป็นครึ่งสัตว์ครึ่งมนุษย์ในเกมและใช้นามแฝงว่า Maily เขาได้บอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ของเขากับพ่อบนบล็อก (Blog) ว่าใช้เกม Final Fantasy XIV Online เป็นสื่อกลางในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับเขาที่ในเกมที่ชีวิตจริงมีความห่างเหินกัน ทำให้ความสัมพันธ์ในชีวิตจริงดีขึ้นในภายหลัง รวมถึงกรณีของผู้พิการชายชาวอเมริกัน ชื่อ Matt Steen ผู้มีปัญหาทางร่างกายตั้งแต่เด็กจากโรคกล้ามเนื้ออ่อนแรง ทำให้ไม่สามารถเดินได้ จึงจำเป็นต้องใช้รถผู้ช่วยวีลแชร์ (Wheelchair) ในการดำเนินชีวิตประจำวัน แต่วิดีโอเกมได้เติมเต็มความฝันของเขาได้ จากการเล่นเกมสวมบทบาท World of Warcraft โดยใช้ชื่อว่า Lord Ibelin Redmoore โดยสวมบทบาทเป็นชายสูงศักดิ์ เจ้าผู้และนักสืบที่มีร่างกายแข็งแรงกำยำและสามารถวิ่งท่องโลกว้างในเกมได้ ดังภาพที่ 2.8 ในโลกของวิดีโอเกม เขาได้พบมิตรภาพ ความรักและได้รับการยอมรับนับถือจากเพื่อนในกลุ่มแคลน Matt ได้กล่าวไว้ ดังนี้ " ในโลกอีกใบนี้ ผู้หญิงจะไม่เห็นวีลแชร์หรืออะไรที่ต่างออกไป พวกเขาจะได้จิตวิญญาณ หัวใจ และความคิดของผมที่อยู่ในร่างกายที่แข็งแรงและหล่อเหลา เพราะตัวละครในโลกเสมือนจริงแทบทุกตัวมักดูดี " (ไซเบิร์ต. 2019 ) หลังจาก แมตส์ ได้เสียชีวิตเพื่อนในโลกของเกมได้มาร่วมพิธีศพของเขา

จากปรากฏการณ์ข้างต้นทำให้เห็นว่าว่าบริบททางวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับความต้องการตามลำดับของมนุษย์ดังที่ Maslow ได้เสนอไว้ รวมถึงเทคโนโลยีด้านกราฟิกในปัจจุบันที่อำนวยความสะดวกในการเติมเต็มให้นักเล่นเกมสามารถเลือกมีรูปร่าง หน้าตา สีผิว ชาติพันธุ์และเพศใดก็ได้ ทำให้การแสดงออกทางด้านเพศ สามารถที่จะแสดงออกผ่านคาแรคเตอร์ให้ตรงกับความเป็นจริงหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานในการเลือกใช้คาแรคเตอร์ รวมถึงสามารถกระทำในสิ่งต่างๆ ที่ไม่ส่งต่อโลกแห่งความเป็นจริง



2.13 เกมคาแรคเตอร์ Lord Ibelin Redmoore

ที่มา: <https://bergensia.com/only-after-mats-was-dead-did-the-parents-understand-the-value-of-his-gaming/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านวิดีโอเกมศึกษาในต่างประเทศ

ประเด็นด้านเพศและเกมคาแรคเตอร์ในงานด้านวิดีโอเกมศึกษา มีผู้วิจัยจำนวนมากที่สนใจศึกษาตัวแปรด้านเพศของนักเล่นเกมกับความสัมพันธ์ด้านต่างๆ เช่น อัตลักษณ์ทางเพศ พฤติกรรม ขนาด รูปร่างชาติพันธุ์ โดยมีการจำแนกกลุ่มได้ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ศึกษาทางด้านเพศของนักเล่นเกมเพศสภาพเดียวที่มีความสัมพันธ์กับคาแรคเตอร์ เป็นกลุ่มที่ศึกษาเพศสภาพของนักเล่นเกมที่ อัตลักษณ์ ความเชื่อ อุดมคติทางเพศ ของนักเล่นเกมมีความสัมพันธ์กับคาแรคเตอร์ นักวิจัยพบว่าการสร้างอวตารในโลกออนไลน์ เช่น คาแรคเตอร์ในวิดีโอเกม นักเล่นเกมเพศชายมีแนวโน้มในการเลือกใช้คาแรคเตอร์เพศชายและผู้เล่นเกมเพศหญิงมีแนวโน้มในการเลือกใช้คาแรคเตอร์เพศหญิง โดยที่ผู้เล่นมีความรู้สึกสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ทางเพศของตนผ่านตัวละคร ดังกรณีเช่น งานวิจัยของ Eklund (2011) ได้ทำการศึกษานักเล่นเกมเพศหญิงที่เล่นเกม World of Warcraft และพบว่านักเล่นเกมทั้งหมดใช้คาแรคเตอร์เพศหญิง เนื่องจากผู้เล่นรู้สึกถึงตัวตนในเรื่องอัตลักษณ์ทางเพศแม้ว่าจะมีการแสดงบทบาททางเพศที่แตกต่างกัน รวมทั้งนักเล่นเกมเพศหญิงบางคนต้องการแสดงออกถึงเสน่ห์ทางเพศ บางคนใช้อาชีพรูปร่างไม่ใช่มนุษย์ เพราะคิดว่าคาแรคเตอร์เพศหญิงมีความน่ารักเหมือนตุ๊กตาบาร์บี้มากเกินไป (Eklund. 2011; Hefner. 2007)

กลุ่มที่ 2 งานวิจัยที่สนใจศึกษาทั้งสองเพศสภาพของนักเล่นเกมที่สัมพันธ์กับคาแรคเตอร์ เป็นกลุ่มที่ศึกษานักเล่นเกมเพศชายและเพศหญิง ที่พบว่ามีการเลือกใช้คาแรคเตอร์เพศเดียวกับตนเอง และมีส่วนน้อยที่ทดลองเปลี่ยนเพศของคาแรคเตอร์ ผู้เล่นบางคนทดลองเล่นคาแรคเตอร์ต่างเพศในระยะสั้นโดยเฉพาะเกมแนวสวมบทบาท (Griffiths. 2003; Ogletree and Drake. 2007; Ewell. et al. 2016; Soutter and Hitchens. 2016) เช่นในกรณีงานศึกษาของ Gabbiadini. et al (2016) พบว่า อัตลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ที่มีความเชื่อแบบความเป็นชาย (Masculine Beliefs) มีความสัมพันธ์กับตัวตนต่อนักเล่นเกมเพศชาย แต่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อนักเล่นเกมเพศหญิง โดยเฉพาะเกมที่มีความรุนแรงและแสดงถึงเพศหญิงในแง่ลบ เช่น เกม Grand Theft Auto ที่มีความบันเทิงผ่านการเล่นในเนื้อหาที่มีความรุนแรงทางเพศ ซึ่งเป็นการตอบสนองเติมเต็มความเป็นชายในอุดมคติต่อนักเล่นเกมเพศชาย ดังนั้น การเล่นเกมจึงเป็นการสวมบทบาท นักเล่นเกมจะได้รับบทบาทที่แตกต่างกันไปตามแนวเกม นักเล่นเกมจึงไม่ได้เป็นผู้สังเกตการณ์แต่นักเล่นเกมกำลังทำให้ตัวละครนั้นแสดงเป็นตนเอง (Hefner et al. 2007) สิ่งสำคัญส่วนหนึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์ คือ การแสดงตัวตนบนโลกเสมือนต่อการมองเห็นของผู้เล่นอื่น (Tronstad. 2008)

กลุ่มที่ 3 งานศึกษาไม่พบความสัมพันธ์ของเพศผู้เล่นกับเพศของคาแรคเตอร์ เป็นกลุ่มที่ศึกษาตัวแปรด้านเพศของนักเล่นเกมและไม่พบความสัมพันธ์ของนักเล่นเกมและเกมคาแรคเตอร์ ซึ่งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นปัจจัยด้านพฤติกรรมนักรเล่นเกม ในบางกรณี ผู้เล่นเลือกใช้คาแรคเตอร์ที่แตกต่างจากตนเอง จากอุปนิสัยภายในที่ต้องการแสดงออกผ่านเกม เช่น 1) การเลือกบทบาทผ่านคาแรคเตอร์ในเกมที่แตกต่างจากความเป็นจริงเพื่อแสดงออกพฤติกรรมบางอย่างทั้งในด้านบวกและลบ 2) ผู้เล่นเกมไม่พึงพอใจบางสิ่งในชีวิตจริงจึงต้องการสร้างคาแรคเตอร์ที่แตกต่างจากตนเอง 3) ผู้เล่นที่ไม่สนใจความสัมพันธ์ด้านอัตลักษณ์ของตน (รูปร่างและเพศ) ต่อคาแรคเตอร์ในเกม แต่เน้นไปที่ทักษะของตัวละครและรูปแบบการเล่นผ่านกฎของเกมที่กำหนด (Griffiths. 2003; Trepte and Reinecke, 2010, Ewell et al. 2016) ดังนั้นตัวละครบางเกมจึงมีคาแรคเตอร์ให้เลือกใช้งานที่เหมาะสมกับบทบาทและโลกของเกมจากผู้พัฒนา

กลุ่มที่ 4 ศึกษาด้านการออกแบบ Character ใน Video game เป็นกลุ่มที่มีความสนใจด้าน เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ขนาด รูปร่าง สีผิวและเพศของเกมคาแรคเตอร์ที่ปรากฏสู่ผู้บริโภค เกมคาแรคเตอร์เพศชายมักเป็นฮีโร่ผิวขาว ส่วนเกมคาแรคเตอร์เพศหญิงมักมีนัยยะทางเพศแบบภาพเหมารวม รวมถึงเรื่องขนาดรูปร่างของเกมคาแรคเตอร์ที่พบว่า เกมคาแรคเตอร์เพศชายมีกล้ามเนื้อมากกว่าเกมคาแรคเตอร์เพศหญิง และเกมคาแรคเตอร์เพศหญิงมีส่วนโค้งเว้ามากกว่าเกมคาแรคเตอร์เพศชาย และนักรเล่นเกมเพศชายมีการเลือกใช้เกมคาแรคเตอร์ที่มีขนาดร่างกายใหญ่กว่านักรเล่นเกมเพศหญิงที่เลือกใช้ขนาดรูปร่างที่ผอมบางของเกมคาแรคเตอร์ สอดคล้องกับอุดมคติทางเพศที่กล่าวไว้ข้างต้น โดยเฉพาะเกมในกลุ่มวัยเด็กเล่นจะมีขนาดลำตัวที่ใหญ่เกินจริงของตัวเกมคาแรคเตอร์และภาพออกไปทางแนวการ์ตูนมากกว่าแนวสมจริงที่ผู้ใหญ่นิยมเล่น (Ogletree and Drake. 2007; Gabbiadini. 2016; Hefner. 2007; Eklund. 2011; Martins. et al., 2011; Dunn and Guadagno. 2012; Soutter. 2016; Behm-Morawitz. 2017; Bakan and Bakan. 2019; Miller and Summers. 2007) รูปแบบของคาแรคเตอร์ที่ผ่านการออกแบบไว้แล้ว จึงมีความสัมพันธ์กับแนวเกมและธีม (Theme) ของเนื้อหาในโลกสมมุติที่ต้องการจะสื่อผ่านวิดีโอเกม รวมถึงการสร้างตัวละครแบบอิสระที่ผู้เล่นสามารถเลือกกำหนดรูปลักษณ์ได้ตามปรารถนา เท่าที่ระบบการสร้างคาแรคเตอร์ของเกมถูกกำหนดไว้โดยผู้พัฒนาเกม

#### 2.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านวิดีโอเกมศึกษาในประเทศไทย

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทของ อัจจิมา ปรีชาพานิช ได้ศึกษาเรื่อง *การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ "ปงย่า"* ในปี พ.ศ. 2549 พบว่าผู้เล่นวิดีโอเกมสร้างภาษาเช่นการตั้งชื่อในเกมที่ไม่สามารถระบุเพศได้อย่างชัดเจน การแสดงออกในความเป็นเด็ก ความร่าเริง สนุกสนานของผู้เล่นเป็นการแสดงออกทางจิตรูปแบบหนึ่งในเกมและสัญลักษณ์ในการแสดงความหมายในการสื่อสารผ่านการสวมบทบาทตัวละคร เสื้อผ้า เครื่องประดับ โดยส่วนใหญ่จะมี 2 ตัวละคร คือตัวละครที่ได้มาจากเกมตอนเริ่มและตัวละครที่มาจากการซื้อและมีการแต่งกายต่างกันไปตามคาแรคเตอร์และนิยมใช้ตัวละครเพศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตรงข้ามกับตัวผู้เล่นเกมเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหายไปจากชีวิตจริง เช่น บทบาทในการแสดงออกถึงตัวตน บุคคลที่ต้องการพบเจอ

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทของ ตวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข เรื่อง *พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมออนไลน์* ในปี พ.ศ. 2550 พบว่ามีการสื่อสารพฤติกรรมผ่านตัวละครในเกมออนไลน์ที่เป็นชุมชนเสมือน (Virtual Society) โดยอาศัยตัวเกมเป็นสื่อกลางในการหาเพื่อนและพัฒนาตัวละคร มีการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์ของ คำ วลี ที่ดีความได้หลายความหมายที่บริบททางสังคมเป็นผู้กำหนดรหัส แต่การแสดงออกผ่านตัวละครจะถูกกำกับไว้ที่ผู้ผลิตผ่านกฎระเบียบข้อบังคับในเกมออนไลน์ บทบาทของตัวละครในเกมออนไลน์ถูกสร้างให้ผู้เล่นได้แสดงบทบาทที่ไม่สามารถกระทำในโลกความเป็นจริงได้ เช่น การเป็นคนแหกคอก การเป็นผู้ที่มีอำนาจ ผู้เล่นจึงเลือกบทบาทผ่านตัวละครที่ตอบสนองความต้องการของผู้เล่น

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทของ สิทธิชัย สาตราหา เรื่อง *ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมแร็กนาร์็อกออนไลน์ (ประเทศไทย)* ในปี พ.ศ. 2550 พบว่าตัวละครหรืออวตาร สามารถสร้างความประทับใจครั้งแรกพบภายในเกมได้ ภาพแทนของตัวตนที่แสดงผ่านตัวละครส่วนมากมีการแสดงข้อมูลที่ตรงกับตัวตนในชีวิตจริงเพื่อการสานสัมพันธ์กับคนรักภายในเกมสู่ชีวิตจริงและการนำเสนอภาพแทนของคาแรคเตอร์ภายในเกมส่งผลต่อการตัดสินใจในความสัมพันธ์ผ่านพฤติกรรมในเกมที่สอดคล้องกับชีวิตจริงมากที่สุด เช่น ความเห็นแก่ตัวในการเก็บไอเท็ม (Item) การโกงเกม

## 2.4.3 สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตารางที่ 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัย	กลุ่มตัวอย่าง เพศที่ศึกษา			กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ผ่านอัตลักษณ์ทาง เพศ				กลุ่มแนวเกม ที่ศึกษา			กลุ่มตัวแปรของเกมคาแรคเตอร์						
	เพศชาย	เพศหญิง	เพศที่สาม	การรับรู้อัตลักษณ์ทางเพศ	การแต่งกายที่แสดงถึงเพศสภาพ	การแสดงบุคลิกภาพทางเพศ	รสนิยมทางเพศ	เกมแนวต่อสู้	เกมแนวสวมบทบาทแบบผู้เล่นหลายคน	เกมแนวจำลองชีวิต	เพศกำเนิดของเกมคาแรคเตอร์	ความสัมพันธ์ของน้ำเสียงและเกมคาแรคเตอร์	เครื่องแต่งกายของเกมคาแรคเตอร์	ขนาด สัดส่วน หน้าตา รูปร่างของเกมคาแรคเตอร์	ชาติพันธุ์ สีผิวของเกมคาแรคเตอร์	บุคลิกภาพทางเพศของเกมคาแรคเตอร์	พฤติกรรม ทักษะและภูมิในการเล่น
Gabbiadini. et al. 2016	●	●	-	●	-	●	-	●	-	-	●	●	-	-	-	●	●
Eklund. 2011	-	●	●	●	-	-	●	-	●	-	●	●	-	-	-	●	●
Ogletree&Drake.2007	●	●	-	-	-	-	-	●	-	-	●	-	-	-	-	●	●
Ewell. et al. 2016	●	●	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	●
Hefner. et al. 2007	●	-	-	-	-	-	-	●	-	-	●	-	-	-	-	-	-
Soutter and Hitchens 2016	●	●	*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
GRIFFITHS. et al. 2003	●	●	-	-	-	-	-	-	●	-	●	●	-	-	-	-	●
Dunn and Guadagno. 2012	●	●	-	-	-	-	-	-	●	-	●	●	-	●	●	-	-
Behm- Morawitz. 2017	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	●	●	●	●	-
Bakan and Bakan. 2019	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	●	-	●	●	●	●	-
Miller and Summers. 2007	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	●	●	●	●	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ผู้วิจัย	กลุ่มตัวอย่าง เพศที่ศึกษา			กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ผ่านอัตลักษณ์ทางเพศ					กลุ่มแนวเกม ที่ศึกษา			กลุ่มตัวแปรของเกมคาแรคเตอร์					
	เพศชาย	เพศหญิง	เพศที่สาม	การรับรู้อัตลักษณ์ทางเพศ	การแต่งกายที่แสดงถึงเพศสภาพ	การแสดงบุคลิกภาพทางเพศ	รสนิยมทางเพศ	เกมแนวต่อสู้	เกมแนวสวมบทบาทแบบผู้เล่นหลายคน	เกมแนวจำลองชีวิต	เพศกำเนิดของเกมคาแรคเตอร์	ความสัมพันธ์ของนักเล่นเกมและเกมคาแรคเตอร์	เครื่องแต่งกายของเกมคาแรคเตอร์	ขนาดสัดส่วน หน้าตา รูปร่างของเกมคาแรคเตอร์	ชาติพันธุ์ สีผิวของเกมคาแรคเตอร์	บุคลิกภาพทางเพศของเกมคาแรคเตอร์	พฤติกรรม ที่เกาะและกฎในการเล่นเกม
Yee. 2006	●	●	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●
Cole and Griffiths. 2007	●	●	-	-	-	-	-	-	●	-	●	-	-	-	-	-	●
อัจฉิมา ปรีชา พานิช. 2549	-	-	-	-	-	-	-	-	●	●	●	●	-	-	-	-	●
ดวง ลาม เปี่ยม อยู่สุข. 2550	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	●	-	●	-	●	●	●
สิทธิ ชัย สาร ทวา หา. 2550	●	●	-	-	-	-	-	-	●	-	●	●	-	*	-	-	●

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

ในงานวิจัยเรื่อง แนวทางการออกแบบเกมอาหารในวิดีโอเกมตามอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทย มีระเบียบวิธีในการวิจัยดังต่อไปนี้

#### 3.1 ขั้นตอนการวิจัย

##### 1) รวบรวมข้อมูลและการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

ศึกษาข้อมูลผ่านสื่อวิดีโอเกมบนเครื่องคอนโซล Play station 4, Smart Phone และ PC โดยทำการศึกษาตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย เพื่อคัดเลือกคุณสมบัติเกมที่เหมาะสมกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ผ่านการทดสอบเล่นจริงเพื่อศึกษาถึง การสร้างตัวละคร การเลือกเพศ การปรับแต่งรูปร่างหน้าตาของเกมอาหารรวมถึงพฤติกรรมของนักเล่นเกมที่มีการตอบโต้ผ่านเกมอาหารภายในโลกเสมือนในเกมแบบออนไลน์

##### 2) ทบทวนวรรณกรรม

ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในด้านของ วิดีโอเกมศึกษา เพศสภาพศึกษา ที่มีทฤษฎี ตัวแปร เครื่องมือและระเบียบวิธีวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับงาน

##### 3) รวบรวมปัญหาในการวิจัยเพื่อสร้างเครื่องมือ

สร้างนิยามศัพท์ที่เป็นตัวแปรโมทัศน์ (Conceptual variable) และนิยามศัพท์ตัวแปรปฏิบัติการ โดยนำทฤษฎีแนวคิดในด้านการแสดงออกทางเพศสภาพของ Butler ที่เป็นวิจัยเชิงคุณภาพและแนวคิดอัตลักษณ์ทางเพศผ่านงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากการทบทวนวรรณกรรม โดยพบว่าผลของงานวิจัยทางสถิติในวิดีโอเกมศึกษามีการทดสอบแค่เพศชายและเพศหญิง จึงพบปัญหาในการวิจัยที่สามารถนำตัวแปรโมทัศน์มาสร้างเครื่องมือในแบบสอบถามเพื่อทดสอบสมมุติฐานในงานวิจัย โดยมีตัวแปร 2 ส่วน คือ ส่วนโลกความเป็นจริง 1) เพศกำเนิด 2) เพศการแสดง 3) เพศทางจิตวิทยา และส่วนในโลกเสมือน แบ่งออกเป็น 1) เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม 2) เพศกำเนิดของเกมอาหาร 3) เพศการแสดงของเกมอาหาร 4) รูปลักษณ์ของเกมอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4) สร้างเครื่องมือและทดสอบความเชื่อมั่น

นำตัวแปรที่ได้จากแนวคิดทฤษฎี มาสร้างแบบสอบถามและทดสอบนำร่องกับอาสาสมัครกลุ่มเล็ก เพื่อตรวจสอบนัยสัมพัทธ์ในตัวแปรปฏิบัติการเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันต่อผู้วิจัยกับผู้ตอบแบบสอบถามและทำการทดสอบความเชื่อมั่นก่อนนำไปเก็บข้อมูลจริง

#### 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูลบนชุมชนคนเล่นเกมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับเกมกลุ่มตัวอย่าง เช่น กลุ่มนักเล่นเกมบน Facebook กลุ่มนักเล่นเกมใน Line และกลุ่มนักเล่นเกมใน Discord

#### 6) วิเคราะห์ผลการวิจัยและสรุปผลการวิจัย

วิเคราะห์หาความสัมพันธ์เพศของนักเล่นเกมกับเพศของเกมอวตาร์ ผ่านแนวคิดด้านเพศกำเนิด เพศการแสดง เพศทางจิตวิทยาและเพศกำเนิดของเกมอวตาร์และเพศการแสดงของเกมอวตาร์ ว่ามีความแตกต่างหรือไม่แตกต่างกันในโลกความเป็นจริงกับโลกเสมือน

#### 7) รายงานผลวิจัยในรูปแบบวิทยานิพนธ์

เผยแพร่ผลงานวิจัยผ่านประชุมวิชาการนานาชาติและวารสารระดับนานาชาติและทำการสรุปผลการวิจัยในรูปแบบวิทยานิพนธ์

### 3.2 ข้อมูลการวิจัย

#### 1) ข้อมูลทุติยภูมิ

1.1) ศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องของเพศสภาพศึกษา วิดีโอเกมศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเพศและเกมอวตาร์

1.2) ปราบกฏการณ์ผ่านสื่อวัฒนธรรมสมัยนิยมด้านวิดีโอเกม เพื่อนำแนวคิด ความสำคัญของการศึกษามาสร้างตัวแปรในงานวิจัย

## 2) ข้อมูลปฐมภูมิ

ข้อมูลปฐมภูมิประกอบไปด้วย 1) ศึกษาเกมที่เลือกใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อคัดกรองคุณสมบัติในการปรับแต่งเกมอวตาร์และรูปแบบของเกมการเล่น 2) ข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์จากนักเล่นเกมในกลุ่มสังคมออนไลน์

### 3.3 ตัวแปรในงานวิจัย

#### 1) ตัวแปรต้น

ตัวแปรต้น คือ ตัวแปรด้านเพศในโลกความเป็นจริงของนักเล่นเกม ประกอบไปด้วย 1) เพศกำเนิด ที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด 2) เพศอาภรณ์ การแสดงทางเพศผ่านเครื่องแต่งกาย 3) เพศสำแดง การแสดงทางเพศผ่านบุคลิกภาพ ท่าทาง น้ำเสียง 4) รสนิยมทางเพศ ความรัก ความชอบทางเพศต่อบุคคลอื่น 5) อັตลักษณ์ทางเพศ ความรู้สึก นึกคิดภายในจิตใจด้านเพศสภาพ

#### 2) ตัวแปรตาม

ตัวแปรตาม คือ ตัวแปรด้านเพศสภาพของเกมอวตาร์ ประกอบไปด้วย 1) เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม เพื่อแสดงเป็นวัตถุประสงค์ในด้านต่างๆ 2) การให้ความสำคัญในการกำหนดปรับแต่งเกมอวตาร์ ที่ค่าของตัวละครในเริ่มต้นในการเลือกเล่นเกม 3) เพศอาภรณ์ของเกมอวตาร์ ที่เป็นตัวเลือกใช้สวมใส่ ปกปิดร่างกายในการแสดงออกทางเพศผ่านเกมอวตาร์ 4) เพศสำแดงของเกมอวตาร์ ที่เลือกใช้แสดงออกทางเพศผ่านท่าทาง การเดิน น้ำเสียง 5) รูปลักษณ์ของเกมอวตาร์

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 3.4.1 การสร้างเครื่องมือ

1) ศึกษาข้อมูลด้านประชากรเกมในแนวต่างๆ ที่ได้รับความนิยมเพื่อคัดกรองหาความเหมาะสมเพื่อใช้เป็นเกมกลุ่มตัวอย่าง และศึกษาด้านประชากรกลุ่มตัวอย่างนักเล่นเกมโดยสังเกตจากการเล่นเกมในระบบออนไลน์ เพื่อรับรู้ถึงพฤติกรรมเบื้องต้นของนักเล่นเกมในเพศต่างๆ ว่ามีพฤติกรรมอย่างไร รวมถึงทำให้ทราบเบื้องต้นว่าการแสดงออกทางเพศผ่านเกมอวตาร์มีความสัมพันธ์กับด้านเพศสัมพันธ์กับแนวเกมแบบใด ทำให้กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกเกมกลุ่มตัวอย่างได้เที่ยงตรงในหัวข้องานวิจัยมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้ทราบถึงตัวแปรในงานวิจัยที่สัมพันธ์ด้านเพศต่อนักเล่นเกมและเกมอาหารและทำให้ทราบว่าตัวแปรบางตัวยังไม่ได้ถูกทำแบบทดสอบทางสถิติจากทฤษฎีเชิงคุณภาพและความหลากหลายทางเพศในการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศในโลกเสมือน

3) การสร้างแบบสอบถาม สร้างแบบสอบถามจากตัวแปรมโนทัศน์ให้เป็นตัวแปรปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องในวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

4) ทดสอบแบบสอบถามครั้งที่ 1 ทำการทดสอบแบบสอบถามกับกลุ่มอาสาสมัครขนาดเล็กเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข นิยามศัพท์ปฏิบัติการที่ผู้ตอบแบบสอบถามอาจไม่เข้าใจ

5) ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามครั้งที่ 1 ทบทวนคำศัพท์นิยามเชิงปฏิบัติการว่าคำใดมีความเหมาะสมในการถามผู้ตอบแบบสอบถามและเข้าใจร่วมกันเพื่อลดความคลาดเคลื่อนของคำตอบ

### 3.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม โดยแบบออกเป็น 5 ประเด็น ดังนี้

- 1) ข้อมูลทั่วไปส่วนบุคคล
- 2) เพศการแสดงของนักเล่นเกมในโลกความเป็นจริง
- 3) อัตลักษณ์ทางเพศในเชิงจิตวิทยาในโลกความเป็นจริงของนักเล่นเกม
- 4) เป้าหมายในการวิดีโอเกม
- 4) การเลือกเพศกำเนิดและเพศการแสดงของเกมอาหาร
- 5) การปรับแต่งรูปลักษณ์เกมอาหาร

### 3.4.3 ตรวจสอบความเที่ยงตรง

งานวิจัยนี้ใช้การตรวจสอบความเที่ยงตรงในแบบสอบถาม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบข้อมูลในแบบสอบถามแต่ละข้อ เพื่อหาดัชนีสอดคล้องผ่านผู้เชี่ยวชาญ คือ Index of Item-Objective Congruence (IOC) โดยเป็นการประเมินโดยให้คะแนน ดังนี้

- 1) ให้คะแนนเท่ากับ +1 คือ คำถามในแบบสอบถามตรงตามวัตถุประสงค์
- 2) ให้คะแนนเท่ากับ 0 คือ ไม่มั่นใจว่าแบบสอบถามตรงตามวัตถุประสงค์
- 3) ให้คะแนนเท่ากับ -1 คือ คำถามในแบบสอบถามไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

โดยคะแนนค่า IOC ในข้อคำถามมีค่าเริ่มต้นที่ 0.50-1.00 มีความเที่ยงตรง และ ค่าคะแนน IOC ที่ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุงแก้ไข จากการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านมีค่าดัชนีสอดคล้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รวมอยู่ที่ 0.88 จึง โดยมี 12 ข้อที่ได้ 0.66 ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม และสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้

$$\text{สูตร} \quad \text{IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ  $R =$  คะแนนรวมจากผู้เชี่ยวชาญ

$N =$  จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

### 3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### 3.5.1 ประชากรเกมที่เลือกใช้ทำแบบสอบถาม

ประชากรเกมที่มุ่งศึกษาในงานวิจัยนี้ จำแนกด้วยแนวเกมไว้ 3 กลุ่มประเภทหลัก ที่จัดหมวดหมู่ไว้ โดยคัดกรองผ่านรูปแบบการเล่นที่สอดคล้องกัน ดังตารางที่

ตารางที่ 3.1 รายละเอียดของประเภทแนวเกม

กลุ่มแนวเกม	คำอธิบาย
กลุ่มแนวเกมต่อสู้ Action/Adventure/Fighting/ FPS,TPS Shooting	เป็นกลุ่มแนวเกมที่มุ่งเน้นในการต่อสู้ที่มีเป้าหมายในการเล่น ผ่านการกระทำ เช่น ชกต่อย ฟันดาบ ยิงปืน ในการเอาชนะ ในการควบคุมผ่านปุ่มกดแบบรวดเร็ว
กลุ่มแนวเกมสวมบทบาท RPG/ Action RPG/ MMORPG	เป็นกลุ่มแนวเกมที่มุ่งเน้นในการสวมบทบาทผ่านเนื้อเรื่องขนาดใหญ่ ส่วนใหญ่มีเรื่องราวแบบปกรณัม เน้นระบบทักษะ อาชีพ เวทมนตร์ แบบแฟนตาซี ในการควบคุมผ่านระบบคำสั่ง ผสมกับการควบคุมแบบรวดเร็ว
กลุ่มแนวเกมวางแผน จำลองสถานการณ์ MOBA/ RTS / Strategy/ Simulation / Sport/ Puzzle	เป็นกลุ่มเกมที่มุ่งเน้นในด้านการจำลองความเป็นจริง การใช้ความคิดวางแผนแบบทันกาล เช่น วางแผนการรบ สร้างเมือง จำลองการใช้ชีวิต

โดยผู้วิจัยได้ทำการทดสอบเล่นเกมและค้นหาข้อมูลจากร้านค้าเกมออนไลน์ รวมถึงรีวิวเกมในเว็บไซต์ต่างๆ เช่น Youtube ที่ได้รับความนิยมและรู้จักในวงกว้างของนักเล่นเกมหรือได้รับรางวัลเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากสถาบันในวงการเกมที่ได้รับการยอมรับ จากแนวเกม 3 กลุ่มเพื่อคัดเลือก โดยวางเกณฑ์เกมในการคัดเลือกที่มีความสอดคล้องกับเป้าหมายในการวิจัยในเรื่องการแสดงตัวตนทางเพศผ่านเกมอวทาร์ ดังนี้

- 1) เกมที่มีการปรับแต่งรูปร่างหน้าตาอิสระเป็นของตนเอง
- 2) การเลือกเพศที่เป็นอิสระจากผู้พัฒนา
- 3) มีจำนวนประชากรกลุ่มตัวอย่างนักเล่นเกมในกลุ่มสังคมออนไลน์มากพอในการเก็บข้อมูล
- 4) มีภาพกราฟิกที่สมจริง
- 5) มีมุมมองแบบบุคคลที่สาม
- 6) มีระบบในโลกของเกมที่มีความเป็นสังคมเสมือนผ่านระบบออนไลน์ในการปรากฏภาพเกมอวทาร์ของนักเล่นเกม

ตารางที่ 3.2 เกมที่อยู่ในเกณฑ์ในการพิจารณา แนวเกมต่อสู้

รายชื่อเกม	มีการปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมอวทาร์เป็นของตนเอง	มีอิสระในการเลือกเพศของเกมอวทาร์ที่ใช้ในงาน	มีกลุ่มตัวอย่างผู้เล่นมากกว่า 1 แสนคนในสังคมออนไลน์	มีภาพสมจริง	มุมมองบุคคลที่ 3	มีระบบออนไลน์
APEX LEGENDS	-	-	*	*	-	*
HADES	-	*	-	*	*	-
GOD OF WAR	-	-	*	*	*	-
Grand Theft Auto V	*	*	*	*	*	*
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE	-	-	-	*	*	-
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE	*	*	-	-	*	*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.3 เกมที่อยู่ในเกณฑ์ในการพิจารณา แนวเกมสวมบทบาทแบบผู้เล่นหลายคน

เกมแนว MMORPG รายชื่อเกม	มีการปรับแต่ง รูปลักษณ์ของเกม มอวาทาร์เป็นของ ตนเอง	มีอิสระในการ เลือกเพศของเกม มอวาทาร์ที่ใช้ งาน	มีกลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นมากกว่า 1 แสนคนใน สังคมออนไลน์	มีภาพสมจริง	มุมมองบุคคล ที่ 3	มีระบบ ออนไลน์
Black Desert Online	*	*	*	*	*	*
Fallout 76	*	*	-	*	*	*
Final Fantasy XIV	*	*	-	*	*	*
MONSTER HUNTER: WORLD	*	*	-	*	*	*
PHANTASY STAR ONLINE 2 NEW GENESIS	*	*	-	*	*	*
The Elder Scrolls Online	*	*	-	*	*	*
World of Warcraft	*	*	-	*	*	*

ตารางที่ 3.4 เกมที่อยู่ในเกณฑ์ในการพิจารณา แนวเกมจำลองชีวิต

เกมแนว Simulation รายชื่อเกม	มีการปรับแต่ง รูปลักษณ์ของ เกมมอวาทาร์เป็น ของตนเอง	มีอิสระในการ เลือกเพศของ เกมมอวาทาร์ที่ใช้ งาน	มีกลุ่ม ตัวอย่างผู้ เล่นมากกว่า 1 แสนคนใน สังคม ออนไลน์	มีภาพสมจริง	มุมมอง บุคคลที่ 3	มีระบบ ออนไลน์
Animal crossing	*	*	-	-	*	*
Second Life	*	*	-	*	*	*
Stardew Valley	*	*	*	-	*	*
The Sims4	*	*	*	*	*	*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยผลสรุปเกมที่ผ่านเกณฑ์ในการคัดเลือกจากการทดสอบเล่นและหาข้อมูลมีผลสรุปได้ ดังนี้

1) แนว Action เกม Grand Thief Auto V Online (GTA V Online) เป็นเกมต่อสู้ออนไลน์แบบผู้เล่นหลายคนในโลกเปิดที่มีการเลือกเพศ การปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมอวตาร์ การแต่งกายและการเพศสำแดงมีความเป็นสังคมเสมือนแบบออนไลน์โดยมีมุมมองภาพแบบบุคคลที่ 3

2) แนว MMORPG. เกม Black Desert Online (BDO) เป็นเกมสวมบทบาทแบบผู้เล่นหลายคนในโลกแฟนตาซีโลกเปิดที่มีการเลือกเพศ มีการปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมอวตาร์ การแต่งกายและมีความเป็นสังคมเสมือนแบบออนไลน์โดยมีมุมมองภาพแบบบุคคลที่ 3

3) แนว Simulation เกม The Sims 4 เป็นเกมจำลองการใช้ชีวิตที่มีการเลือกเพศ การปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมอวตาร์ การแต่งกายและเพศสำแดงมีความเป็นสังคมเสมือน มีระบบออนไลน์ในการแบ่งปันรูปร่างหน้าตาของเกมอวตาร์ที่นักเล่นเกมสร้างโดยมีมุมมองภาพแบบบุคคลที่สาม

โดยเกมทั้ง 3 ผ่านเกณฑ์ในการเลือกพิจารณาให้เป็นเกมกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครบทั้งหมด 6 ข้อข้างต้น โดยสรุปดังตารางที่ และเกณฑ์ในการคัดเลือกแบบละเอียดในคุณสมบัติการสร้างเกมอวตาร์ ที่สามารถปรับแต่งในการสร้างเกมอวตาร์เพื่อแสดงตัวตนทางเพศผ่านเกมและเพศสำแดงผ่านเพศการแสดง ดังตารางที่

ตารางที่ 3.5 เกมที่ผ่านเกณฑ์ในการคัดเลือก 3 แนวเกม

เกณฑ์ในการเลือกพิจารณา	Grand Thief Auto V Online	Black Desert Online	The Sims 4
ปรับแต่งตัวละครได้อิสระ	*	*	*
เลือกเพศได้อิสระ	*	*	*
มีผู้เล่นมากกว่า 1 แสนคน	*	*	*
มีภาพสมจริง	*	*	*
มุมมองบุคคลที่ 3	*	*	*
มีระบบออนไลน์	*	*	*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.6 แสดงคุณสมบัติการสร้างเกมอาหารในเกมกลุ่มตัวอย่าง

คุณสมบัติ	เพศ เกมอาหาร			ช่วงวัย			สีผิว		ผิวหนัง			ปรับแต่งใบหน้า						ปรับแต่ง ร่างกาย			
	ชาย	หญิง	L G B T	เด็ก เล็ก	วัยรุ่น หนุ่ม สาว	ผู้ใหญ่	สูง วัย	ระดับ ความ เข้ม ของ สีผิว	สี แฟนซี	รอย ตีน กา	แผล กระ สิ่ว	รอย สัก	ตา	หู	จมูก	ปาก	คาง	หน้า ผาก	ความ หนา มวล กาย	ขนาด อก สะ โพก	กล้ามเนื้อ
GTA V	*	*	-	-	-	-	-	*	*	*	*	*	-	*	*	*	*	-	-	-	*
BDO.	*	*	-	-	-	-	-	*	*	*	-	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
The Sims 4	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

ตาราง 3.7 แสดงคุณสมบัติการสร้างเกมอาหารในเกมกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

คุณสมบัติ	เส้นขน				การแต่งหน้า		บุคลิกภาพ สีหน้า อารมณ์ ท่าทาง การเดิน			เสื้อผ้า			เครื่องประดับ			เสียงพูด		ระบบ สายเลือด		ตัวละคร ต้นแบบ	
	ทรง ผม	หมวด เครา	ขน บน ร่าง	คิ้ว	ชาย	หญิง	ปกติ ทั่วไป	ความ เป็น ชาย	ความ เป็น หญิง	ใส่ ตรง เพศ	ใส่ ข้าม เพศ	ใส่ สอง เพศ	ตรง เพศ	ข้าม เพศ	สอง เพศ	ตรง เพศ	ตรง ข้าม เพศ	พันธุ์ กรรม	พ่อ แม่	แบบ สุ่ม	แบบที่ กำหนด ให้
GTA V	*	*	*	*	*	*	*	-	*	*	-	*	*	-	*	-	-	-	*	*	-
BDO.	*	*	-	*	*	*	-	-	*	-	-	*	-	-	*	-	-	-	-	-	*
The Sims 4	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	*	*

### 3.5.2 ประชากรนักเล่นเกม

จากรายงานบนเว็บไซต์ลงทุนของ PeerPower โดยอ้างอิงการสำรวจของ AIS E-Sports โดยแบ่งผู้เล่นเป็นตามอุปกรณ์ดังนี้ เกมบนสมาร์ทโฟนที่ร้อยละ 71 เกมบนพีซี ร้อยละ 22 เกมบนคอนโซลร้อยละ 7 คิดเป็นร้อยละ 41 จากประชากรทั้งหมดในประเทศไทย (PeerPower :2020)

### 3.5.3 ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

จำนวนประชากรไทย เป็นนักเล่นเกมจำนวน ร้อยละ 41 ของคนไทย โดยใช้สูตร Cochran ในการหากลุ่มตัวอย่าง จากข้อมูลของ Peerpower เนื่องจากวิดีโอเกมในกลุ่มตัวอย่าง มีจำนวน 3 เกม ผู้วิจัยจึงเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยรวมจากผู้ที่ให้ข้อมูลจำนวน 372 คน

$$n = \frac{P(1 - P)z^2}{e^2}$$

$$n = \frac{.41 \times .59 \times (1.96)^2}{.05^2} = 371.7$$

### 3.5.4 การสุ่มตัวอย่าง

การสุ่มตัวอย่างเป็นการสุ่มแบบรายสะดวกในชุมชนนักเล่นเกมออนไลน์ โดยเข้าถึงประชากรนักเล่นเกมผ่านเว็บไซต์ Facebook ที่เล่นเกม GTAV BDO และ The Sims4 เป็นหลัก ดังตารางที่ 3.8 โดยแบ่งเฉลี่ยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจากจำนวนรวมในชุมชนที่เข้าไปสอบถามทั้งหมด 363,659 คน โดยมีรายละเอียดดังนี้ เกม GTAV คิดเป็นร้อยละ 24.53 จำนวน 103 คน เกม BDO คิดเป็นร้อยละ 30.44 จำนวน 128 คน เกม The Sims 4 คิดเป็นร้อยละ 45.02 จำนวน 189 คน จากจำนวนเต็ม 420 คน

ตารางที่ 3.8 แหล่งข้อมูลที่เข้าถึงกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

รายชื่อเกม	แหล่งประชากรที่เข้าถึง	จำนวน
GTA V Online	GTA V Online Thailand <a href="https://www.facebook.com/groups/552564674881577/">https://www.facebook.com/groups/552564674881577/</a>	77,903 คน
	TH GTA V ONLINE PC THAILAND TH หาเพื่อน <a href="https://www.facebook.com/groups/GTA.th.community/">https://www.facebook.com/groups/GTA.th.community/</a>	2,867 คน
	GTA V ONLINE PLAYSTATION THAILAND <a href="https://www.facebook.com/groups/492108450994596/">https://www.facebook.com/groups/492108450994596/</a>	8,428 คน
Black Desert Online	Black Desert Online Thailand By SAVIOR <a href="https://www.facebook.com/groups/BDOThAI">https://www.facebook.com/groups/BDOThAI</a>	77,497 คน
	Black Desert Online Co-op Community Thailand <a href="https://www.facebook.com/groups/coopth">https://www.facebook.com/groups/coopth</a>	26,282 คน
	Black Desert Online TH. New Community ชุมชนแห่งใหม่ <a href="https://www.facebook.com/groups/2034319960159207">https://www.facebook.com/groups/2034319960159207</a>	6,934 คน
The Sims 4	The Sims Thailand <a href="https://www.facebook.com/groups/TheSimsThailandFC">https://www.facebook.com/groups/TheSimsThailandFC</a>	103,954 คน
	The Sims 4 TH Mod <a href="https://www.facebook.com/groups/httpswww.thigame.comthesims4">https://www.facebook.com/groups/httpswww.thigame.comthesims4</a>	42,344 คน
	The Sims Story <a href="https://www.facebook.com/groups/thesims.story">https://www.facebook.com/groups/thesims.story</a>	17,453 คน
ประชากรทั้ง 3 เกมรวมกัน		363,659 คน

### 3.6 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

ตารางที่ 3.9 ตารางแจกแจงตัวแปรพรรณนา

สัญลักษณ์ตัวแปรต้น : นักเล่นเกมในโลกความเป็นจริงทาง กายภาพและจิตวิทยา				
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ		ตัวชี้วัด	ระดับการวัด	สถิติพรรณนา
สัญลักษณ์	นิยามศัพท์			
-	เพศกำเนิด	- เพศชาย - เพศหญิง	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.9 (ต่อ)

สัญลักษณ์ตัวแปรต้น : นักเล่นเกมในโลกความเป็นจริงทาง กายภาพและจิตวิทยา				
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ		ตัวชี้วัด	ระดับการวัด	สถิติพรรณนา
สัญลักษณ์	นิยามศัพท์			
-	เพศอาภรณ์ ในความเป็นจริง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงออกความเป็นชาย</li> <li>- แสดงออกความเป็นหญิง</li> <li>- แสดงออกทั้งสองเพศ</li> <li>- ไม่แสดงออกทั้งสองเพศ</li> <li>- ไม่สนใจ</li> </ul>	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
-	เพศอาภรณ์ ในจิตใจ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงออกความเป็นชาย</li> <li>- แสดงออกความเป็นหญิง</li> <li>- แสดงออกทั้งสองเพศ (Androgynous)</li> <li>- ไม่แสดงออกทั้งสองเพศ (Undifferentiated)</li> <li>- ไม่สนใจ</li> </ul>	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
-	เพศสำแดง ในความเป็นจริง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงออกความเป็นชาย</li> <li>- แสดงออกความเป็นหญิง</li> <li>- แสดงออกทั้งสองเพศ (Androgynous)</li> <li>- ไม่แสดงออกทั้งสองเพศ (Undifferentiated)</li> <li>- ไม่สนใจ</li> </ul>	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
-	เพศสำแดง ในจิตใจ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงออกความเป็นชาย</li> <li>- แสดงออกความเป็นหญิง</li> <li>- แสดงออกทั้งสองเพศ (Androgynous)</li> <li>- ไม่แสดงออกทั้งสองเพศ (Undifferentiated)</li> <li>- ไม่สนใจ</li> </ul>	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
-	รสนิยมทางเพศในความเป็นจริง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เพศชาย</li> <li>- เพศหญิง</li> <li>- คนข้ามเพศ เช่น กะเทย/ทอม (Transgender)</li> <li>- ทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual)</li> <li>- ทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่มิใช่เพศสภาพอื่น (Pansexual)</li> <li>- ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual)</li> <li>- ไม่สนใจ</li> </ul>	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.9 (ต่อ)

สัญลักษณ์ตัวแปรต้น : นักเล่นเกมในโลกความเป็นจริงทาง กายภาพและจิตวิทยา				
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ		ตัวชี้วัด	ระดับการวัด	สถิติพรรณนา
สัญลักษณ์	นิยามศัพท์			
-	รสนิยมทางเพศในจิตใจ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เพศชาย</li> <li>- เพศหญิง</li> <li>- คนข้ามเพศ เช่น กะเทย/ทอม (Transgender)</li> <li>- ทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual)</li> <li>- ทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่ไม่มีเพศสภาพอื่น (Pansexual)</li> <li>- ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual)</li> <li>- ไม่สนใจ</li> </ul>	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
-	เพศสภาพ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นคนที่มีจิตใจตรงตามเพศกำเนิด (Cisgender)</li> <li>- เป็นคนที่มีจิตใจตรงข้ามเพศกำเนิด ได้แก่ กะเทยหรือทอม (Transgender)</li> <li>- เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgyny)</li> <li>- ไม่เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง แต่เป็นเพศอื่นๆ (Non-binary)</li> <li>- ไม่เป็นเพศใด ไม่มีความคิดและความรู้สึกถึงเพศสภาพ (Agender/Undifferentiated)</li> <li>- เป็นเพศที่สามารถเปลี่ยนไปมา ไม่จำกัด (Gender fluid)</li> <li>- ยังไม่แน่ใจเพศตนเอง (Questioning)</li> <li>- อื่นๆ</li> </ul>	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
-	ระยะเวลาประสบการณ์ในการเล่นเกมน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คำถามปลายเปิด</li> </ul>	อัตราส่วน (Ratio)	ร้อยละ (Percentage)
-	จำนวนวันที่เล่นต่อสัปดาห์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่ได้เล่นทุกวัน</li> <li>- สัปดาห์ละ 1 วัน</li> <li>- สัปดาห์ละ 2-3 วัน</li> <li>- สัปดาห์ละ 4-6 วัน</li> <li>- เล่นทุกวัน</li> </ul>	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.9 (ต่อ)

สัญลักษณ์ตัวแปรต้น : นักเล่นเกมในโลกความเป็นจริงทาง กายภาพและจิตวิทยา				
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ		ตัวชี้วัด	ระดับการวัด	สถิติพรรณนา
สัญลักษณ์	นิยามศัพท์			
-	จำนวนชั่วโมงในการเล่นต่อครั้ง	- คำถามปลายเปิด	อัตราส่วน (Ratio)	ร้อยละ (Percentage)
-	อุปกรณ์ในการเล่นวิดีโอเกม	- PS4/ PS5 - XBOX1/ XBOXS, X - PC	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
-	อายุ	- คำถามปลายเปิด	อัตราส่วน (Ratio)	ร้อยละ (Percentage)
-	อาชีพ	- นักเรียน/นักศึกษา - พนักงานบริษัทเอกชน - ข้าราชการ - พนักงานรัฐวิสาหกิจ - ธุรกิจส่วนตัว - อาชีพอิสระ - อื่นๆ	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
-	ช่วงรายได้	- ไม่มีรายได้ - ต่ำกว่า 15,001 บาท - 15,001 - 25,000 บาท - 25,001 - 35,000 บาท - มากกว่า 35,001 บาท	อันดับมาตรา (Ordinal)	ร้อยละ (Percentage)
-	ระดับการศึกษา	- ต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า - ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า - ปริญญาโท - สูงกว่าปริญญาโท	อันดับมาตรา (Ordinal)	ร้อยละ (Percentage)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.9 (ต่อ)

สัญลักษณ์ตัวแปรตาม : เป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมและเกมอวทาร์					
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ		ตัวชี้วัด		ระดับการวัด	สถิติพรรณนา
สัญลักษณ์	นิยามศัพท์				
M	เป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกม	M-SOGI	เล่นเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
		M-SO	เล่นเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศของตน		
		M-SO-SRA	- แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น		
		M-SO-DPR	- แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน		
		M-GI	เล่นเพื่อแสดงด้านอัตลักษณ์ทางเพศ		
		M-GI-SR	- เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ		
		M-GI-SD	- แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ		
		M-O	ไม่สนใจการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศและการตอบสนองรสนิยมทางเพศ		
A <sub>1</sub> :	เพศของเกมอวทาร์	- เพศชาย - เพศหญิง	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)	
A <sub>2</sub> :	เพศอารมณ์ของเกมอวทาร์	A <sub>2.1</sub> :	เพศอารมณ์ที่อ่อนบนของอวทาร์	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
		A <sub>2.2</sub> :	เพศอารมณ์ที่อ่อนล่างของอวทาร์		
		A <sub>2.3</sub> :	การสวมใส่เครื่องประดับ		
A <sub>3</sub> :	เพศสีแดงของเกมอวทาร์	A <sub>3.1</sub> :	เพศสีแดงของอวทาร์ กลุ่มใบหน้า เช่น การแสดงสีหน้า รอยยิ้ม สายตา ฯลฯ	นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
		A <sub>3.2</sub> :	เพศสีแดงของอวทาร์ กลุ่มท่าทาง เช่น บุคลิกภาพการเดิน การวิ่ง การยืน การนั่ง ฯลฯ		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.9 (ต่อ)

สัญลักษณ์ตัวแปรตาม : เป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมและเกมอวทาร์					ระดับ การวัด	สถิติ พรรณนา
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ		ตัวชี้วัด				
สัญลักษณ์	นิยามศัพท์					
A <sub>4</sub> :	รูปลักษณะ ของเกม อวทาร์	A <sub>4.1</sub> :	รูปลักษณะกลุ่มใบหน้าของอวทาร์		นาม บัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
			A <sub>4.1.1</sub>	รูปลักษณะ กลุ่มใบหน้า อวัยวะรับ		
			A <sub>4.1.2</sub>	รูปลักษณะ กลุ่มใบหน้า เส้นขน		
			A <sub>4.1.3</sub>	รูปลักษณะ กลุ่มใบหน้า รูปหน้า		
			A <sub>4.1.4</sub>	รูปลักษณะ กลุ่มผิวทงบนใบหน้า		
		A <sub>4.1.5</sub>	รูปลักษณะ กลุ่มความงามบนใบหน้า			
		A <sub>4.2</sub> :	รูปลักษณะกลุ่มร่างกายของอวทาร์		นาม บัญญัติ (Nominal)	
			A <sub>4.2.1</sub>	รูปลักษณะ กลุ่มลำตัว		
A <sub>4.2.2</sub>	รูปลักษณะ กลุ่มทรงผม					
			A <sub>4.2.3</sub>	รูปลักษณะ กลุ่มรูปร่างต่าง		
			A <sub>4.2.4</sub>	รูปลักษณะ กลุ่มความสูง		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.9 (ต่อ)

สัญลักษณ์ตัวแปรตาม : เป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมและเกมอาหาร							
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ		ตัวชี้วัด			ระดับ	สถิติ	
สัญลักษณ์	นิยามศัพท์				การวัด	พรรณนา	
A <sub>4</sub> :	รูปลักษณะของเกมอาหาร	A <sub>4.3</sub> :	รูปลักษณะกลุ่มผิวหนังของอาหาร			นามบัญญัติ (Nominal)	ร้อยละ (Percentage)
			A <sub>4.3.1</sub>	A <sub>4.3.2</sub>	A <sub>4.3.3</sub>		
			รูปลักษณะกลุ่มสีผิว/ระดับความเข้ม	รูปลักษณะกลุ่มรอยสัก/แผลเป็นบนร่างกาย	รูปลักษณะกลุ่มชาติพันธุ์		
		A <sub>4.4</sub> :	รูปลักษณะกลุ่มอายุของอาหาร				

### 3.7 สมมติฐานงานวิจัย

สมมติฐานในงานวิจัยสามารถจำแนกผ่านคำถามงานวิจัยในแต่ละด้าน ดังนี้

RQ1: คำถามงานวิจัยข้อที่ 1 วิดีโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) หรือไม่

H<sub>0</sub>: วิดีโอเกมไม่เป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ของนักเล่นเกมไทย

H<sub>1</sub>: วิดีโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ของนักเล่นเกมไทย

RQ2: คำถามงานวิจัยข้อที่ 2 คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์กับการค้นพบ/เข้าใจ/ยอมรับตัวตนทางเพศหรือไม่

H<sub>0</sub>: คุณลักษณะด้านอายุไม่มีความสัมพันธ์กับการค้นพบ/เข้าใจ/ยอมรับตัวตนทางเพศ

H<sub>1</sub>: คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์กับการค้นพบ/เข้าใจ/ยอมรับตัวตนทางเพศ

RQ3: คำถามงานวิจัยข้อที่ 3 อัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยในความเป็นจริงและในจิตใจมีความสัมพันธ์กันหรือไม่

H<sub>0</sub>: อัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยในความเป็นจริงและในจิตใจไม่มีความสัมพันธ์กัน  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

H<sub>1</sub>: อັตลัษณ์ทงเพศของนั้เก้เล่นเก้มไทยในความเป็นจริงและในจิตใจมีความสัมพันธ์กัน

RQ4: นั้เก้เล่นเก้มไทยที่มีเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเก้มเพื่อแสดงนั้ยะทงเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งเกมอวทาร์หรือไม่

H<sub>0</sub>: นั้เก้เล่นเก้มไทยที่มีเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเก้มเพื่อแสดงนั้ยะทงเพศ (M-SOGI) ไม่ให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งเกมอวทาร์

H<sub>1</sub>: นั้เก้เล่นเก้มไทยที่มีเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเก้มเพื่อแสดงนั้ยะทงเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งเกมอวทาร์

### ตารางที่ 3.10 ความสัมพันธ์ของตัวแปร

คำถามงานวิจัยข้อที่ 1 วิดีโอเก้มเป็นพื้นที่รองรับทบาทการแสดงนั้ยะทงเพศ (M-SOGI) หรือไม่			
ลำดับ	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้
1.	เป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเก้ม (M)	- เล่นเพื่อแสดงนั้ยะทงเพศ (M-SOGI) - เล่นเพื่อความบันเทิง/แข่งขัน/อาชีพ (M-O)	ร้อยละ
2.	ด้านรสนิยมทงเพศ (M-SO)	- แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทงเพศต่อผู้อื่น (M-SO-SRA) - แสดงเป็นเหมือนคนที้ชอบตามรสนิยมทงเพศของตน (M-SO-DPR)	ร้อยละ
3.	ด้านอັตลัษณ์ทงเพศ (M-GI)	- เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SR) - แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SD)	ร้อยละ
4.	- เล่นเพื่อแสดงนั้ยะทงเพศ (M-SOGI) - เล่นเพื่อความบันเทิง/แข่งขัน/อาชีพ (M-O)	- เพศกำเนิด - เพศสภาพ	Chi-square
5.	- เล่นเพื่อแสดงนั้ยะทงเพศ (M-SOGI) - เล่นเพื่อความบันเทิง/แข่งขัน/อาชีพ (M-O)	- เพศอาภรณ์ในจิตใจ - เพศสำแดงในจิตใจ - รสนิยมทงเพศในจิตใจ	Chi-square

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.10 (ต่อ)

คำถามงานวิจัยข้อที่ 2 คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์กับการค้นพบ/เข้าใจ/ยอมรับตัวตนทางเพศหรือไม่			
ลำดับ	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้
6.	ระดับอายุของ นักเล่นเกมไทย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เพศสภาพ</li> <li>- เพศอารมณ์ในความเป็นจริง</li> <li>- เพศอารมณ์ในจิตใจ</li> <li>- เพศสำแดงในความเป็นจริง</li> <li>- เพศสำแดงในจิตใจ</li> <li>- รสนิยมทางเพศในความเป็นจริง</li> <li>- รสนิยมทางเพศในจิตใจ</li> </ul>	Chi-square
คำถามงานวิจัยข้อที่ 3 อัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยในความเป็นจริงและในจิตใจมีความสัมพันธ์กันหรือไม่			
ลำดับ	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้
7.	เพศอารมณ์ในความเป็นจริง	- เพศอารมณ์ในจิตใจ	Chi-square
8.	เพศสำแดงในความเป็นจริง	- เพศสำแดงในจิตใจ	Chi-square
9.	รสนิยมเพศในความเป็นจริง	- รสนิยมทางเพศในจิตใจ	Chi-square
คำถามงานวิจัยข้อที่ 4 นักเล่นเกมไทยที่มีเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งเกมอวทาร์หรือไม่			
ลำดับ	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้
10.	$A_1$ : เพศของเกมอวทาร์ $A_2$ : เพศอารมณ์ของเกมอวทาร์ $(A_{2.1}: A_{2.2}: A_{2.3}:)$ $A_3$ : เพศสำแดงของเกมอวทาร์ $(A_{3.1}: A_{3.2}:)$ $A_4$ : รูปลักษณ์ของเกมอวทาร์ $A_{4.1}$ : รูปลักษณ์ กลุ่มใบหน้า ของอวทาร์ $(A_{4.1.1}: A_{4.1.2}: A_{4.1.3}: A_{4.1.4} A_{4.1.5})$	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI)</li> <li>- เป้าหมายในด้านรสนิยมทางเพศ (M-SO)</li> <li>- แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น (M-SO-SRA)</li> <li>- แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR)</li> <li>- เป้าหมายด้านอัตลักษณ์ทางเพศ (M-GI)</li> </ul>	Chi-square

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 3.10 (ต่อ)

คำถามงานวิจัยข้อที่ 4 นักเล่นเกมไทยที่มีเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งเกมอาหารหรือไม่			
ลำดับ	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้
10.	<p>A<sub>4.1</sub>: รูปลักษณ์ กลุ่มใบหน้าของอาหาร (A<sub>4.1.1</sub>: A<sub>4.1.2</sub>: A<sub>4.1.3</sub>: A<sub>4.1.4</sub> A<sub>4.1.5</sub>)</p> <p>A<sub>4.2</sub>: รูปลักษณ์ กลุ่มร่างกายของอาหาร (A<sub>4.2.1</sub>: A<sub>4.2.2</sub>: A<sub>4.2.3</sub>: A<sub>4.2.4</sub>)</p> <p>A<sub>4.3</sub>: รูปลักษณ์ กลุ่มผิวหนังของอาหาร (A<sub>4.3.1</sub>: A<sub>4.3.2</sub>: A<sub>4.3.3</sub>)</p> <p>A<sub>4.4</sub>: รูปลักษณ์ กลุ่มอายุของอาหาร</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR)</li> <li>- เป้าหมายด้านอัตลักษณ์ทางเพศ (M-GI)</li> <li>- เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SR)</li> <li>- แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SD)</li> </ul>	Chi-square

## 3.8 การเก็บรวบรวมข้อมูล

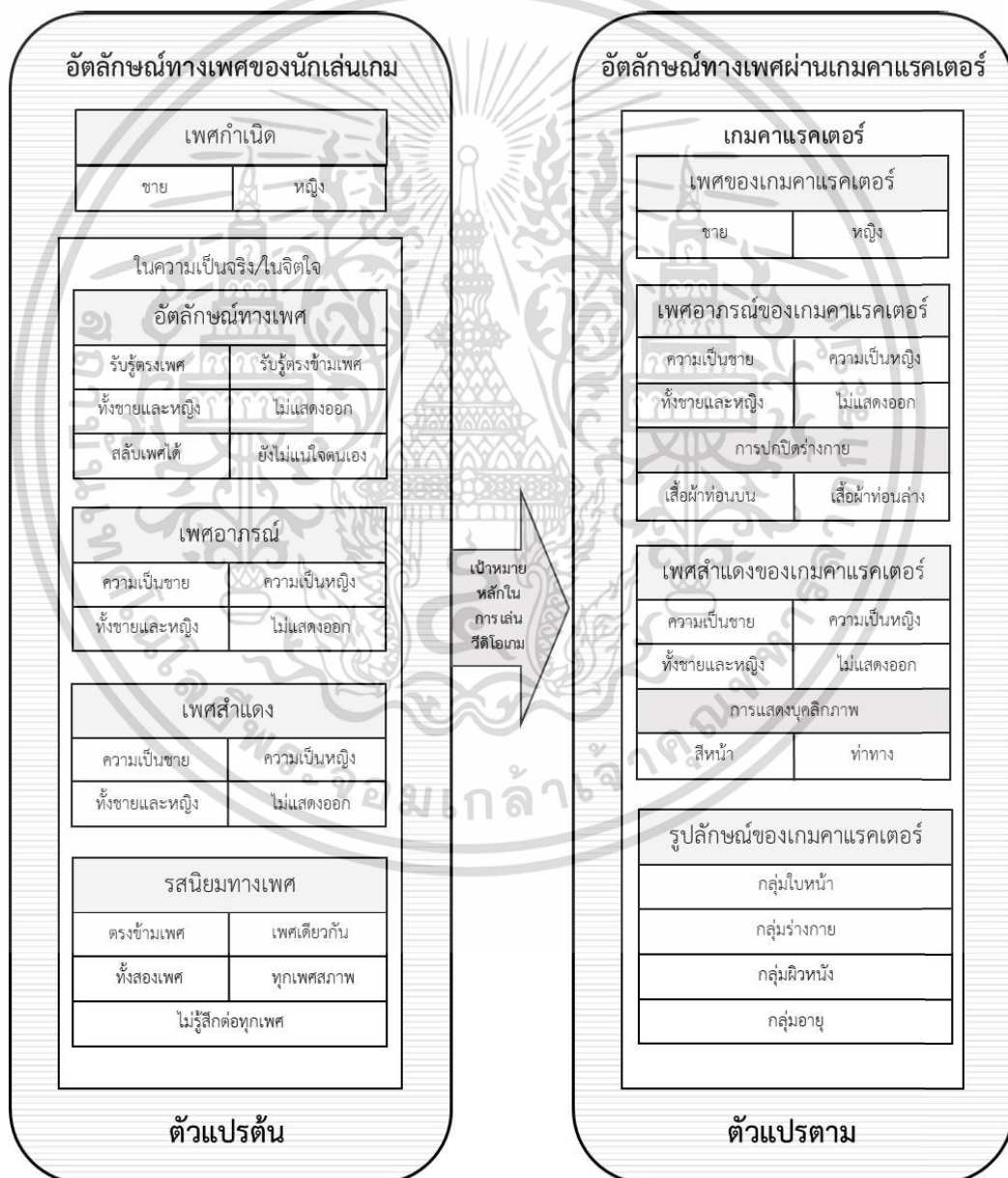
เก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามออนไลน์ โดยใช้ Google form โดยส่งแบบสอบถามในกลุ่มนักเล่นเกมออนไลน์ที่เล่นเกมในกลุ่มตัวอย่างและในกลุ่มนักเล่นเกมระบบเครื่องที่เกมกลุ่มตัวอย่าง เช่น กลุ่มชุมชนออนไลน์ที่เล่นเครื่อง Playstation4 PC และ Smartphone โดยใช้แบบสอบถามต่อกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่ เช่น Facebook ที่เป็นแพลตฟอร์ม (Platform) หลักของสังคมนักเล่นเกมที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงรูปภาพในเกม นัดรวมกลุ่มเล่นเกมและแลกเปลี่ยนซื้อขายไอเท็ม (Item) ต่างๆ โดยขั้นตอนการเก็บแบบสอบถามมีดังนี้

- 1) เข้าสู่กลุ่มสังคมออนไลน์ในกลุ่มเกมตัวอย่างทั้ง 3 เกมคือ Grand Thief Auto 4 Online Black Desert Online และ The Sims 4
- 2) ส่งลิงค์แบบสอบถามในกระดานสนทนาในกลุ่มชุมชนนักเล่นเกมที่เล่นเกมกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มระบบเครื่องเล่นเกมที่เกมตัวลงให้บริการ
- 3) ตรวจสอบจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 3 เกมกลุ่มตัวอย่าง ให้มีจำนวนประชากรเพียงพอที่เป็นตัวแทนในการหาค่าสถิติที่น่าเชื่อถือ
- 4) คัดกรองข้อมูลที่สมบูรณ์และบันทึกข้อมูลในระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเตรียมหาค่าสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.9 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนักเล่นเกมไทย โดยใช้เครื่องมือทางสถิติ Chi-square และ ค่า Adjusted residual (ASR) ในการหาค่าความสัมพันธ์ของเพศทางกายภาพและเพศทางจิตวิทยา จนได้ผลออกมาเป็นอัตลักษณ์ของนักเล่นเกม และนำมาหาความสัมพันธ์กับเป้าหมายหลักในการเล่น วีดีโอเกมในและ การให้ความสำคัญในการปรับกำหนดปรับแต่งเกมอวทาร์บนโลกเสมือน โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงปริมาณผ่านโปรแกรม SPSS บนคอมพิวเตอร์ โดยมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 หรือ  $\alpha .05$



รูปที่ 3.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### รูปแบบและโลกของวิดีโอเกมกลุ่มตัวอย่าง

วิดีโอเกมกลุ่มตัวอย่างที่วิจัยในวิทยานิพนธ์นี้ ได้ศึกษาโดยแบ่งเป็นแนวเกม 3 แนว คือ Action MMORPG. และ Simulation life โดยเกมเหล่านี้มีรูปแบบในการนำเสนอที่แตกต่างกันไปตามแนวเกมโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 4.1 เกม Grand Thief Auto V Online

วิดีโอเกมเป็นการนำเสนอภาพกราฟิกที่จำลองโลกเสมือนผ่านการประมวลผลของเครื่องคอมพิวเตอร์ นักเล่นเกมสามารถมองเห็นภาพที่เกมนำเสนอผ่านสื่อประเภทจออิเล็กทรอนิกส์ โดยมุมมองของเกมที่แสดงภาพกราฟิกให้นักเล่นเกมมองเห็นจะเปรียบเสมือนกล้องที่ฉายภาพให้นักเล่นเกมได้มองเห็นสายตาดูจริง โดยมุมมองที่นิยมใช้เป็นหลัก อยู่ 2 แบบ คือ มุมมองแบบบุคคลที่หนึ่งและมุมมองแบบบุคคลที่สาม ภาพที่เห็นจากมุมมองแบบบุคคลที่หนึ่งจะเป็นมุมมองที่สายตามนุษย์ที่ไม่สามารถมองเห็นร่างกายของเกมอวตาร์ได้เต็มตัว และภาพแบบมุมมองแบบบุคคลที่สามจะเป็นภาพมุมมองที่มองเห็นเกมอวตาร์ได้เต็มตัวแบบ 180 องศา หรือเป็นมุมมองแบบครึ่งตัว นักพัฒนาวิดีโอเกมนิยมใช้มุมมอง 2 ทั้งสองแบบกับเกมที่มีภาพกราฟิกแบบสามมิติ (3 Dimension) หรือเรียกคำย่อว่า 3D โดยเกม GTAV สามารถสลับมุมมองได้ทั้งสองแบบ

##### 1) รูปแบบการนำเสนอและภาพกราฟิก

เกม GTAV นำเสนอภาพกราฟิกแบบสมจริง นักเล่นเกมสามารถสลับมุมมองระกว่างมุมมองบุคคลที่หนึ่งและมุมมองแบบบุคคลที่สามได้ตลอดเวลาในการเล่นเกมนำให้นักเล่นเกมได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกันในการมองเห็นโลกของเกมได้ตามใจชอบ โดยเฉพาะการเล็งปืนในมุมมองแบบบุคคลที่หนึ่งทำให้นักเล่นเกมมีความรู้สึกสมจริงในการยิงปืนเหมือนเกมแนว First-person shooter ที่นำมาใส่ในเกมภาคนี้เป็นอย่างดี ทำให้นักเล่นเกมมองเห็นแค่มือและอาวุธที่เหมือนสายจริงของมนุษย์ในโลกความจริง ดังภาพที่ 4.1

โดยปกติเกมตระกูล Grand Thief Auto เป็นเกมที่ใช้มุมมองแบบบุคคลที่สามเป็นหลักในยุคที่เกมถูกพัฒนาเป็นภาพกราฟิกแบบสามมิติ โดยเป็นมุมมองที่เป็นมิตรต่อนักเล่นเกมมากกว่ามุมมองแบบบุคคลที่หนึ่ง เนื่องจากอาการที่เรียกว่า Motion sickness ที่นักเล่นเกมบางคนรู้สึกมีอาการเวียนศีรษะต่อการเคลื่อนที่ของตัวละครหรือเกมอวตาร์ ดังนั้นการวิ่งอย่างรวดเร็ว การกระโดดเคลื่อนที่ การควบคุมเป้ายิงสิ่งที่เคลื่อนไหวจึงเป็นมิตรต่อการรับรู้ทางการมองเห็นของนักเล่นเกม ทำให้เกิดอาการเวียนหัวน้อยกว่าดังภาพที่ 4.2 ในเกมการเล่นเมื่อไม่ได้ใช้ปืนในการต่อสู้จะสามารถหมุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มุมมองมองดูตัวเกมอวทาร์ได้อย่างอิสระ แต่เมื่อเข้าสู่การต่อสู้เมื่อมีการเล็งปืนมุมมองจะเป็นแบบ  
 ซ้ำมโหล่เพื่อการเล็งเป้ายิงที่สะดวกและมีความแม่นยำ



ภาพที่ 4.1 มุมมองแบบบุคคลที่หนึ่ง มีมุมมองภาพแทนสายตามนุษย์

ที่มา: <https://www.kitguru.net/gaming/matthew-wilson/gta-v-pc-mod-lets-you-adjust-fov-in-first-person/>



ภาพที่ 4.2 มุมมองแบบบุคคลที่สาม สามารถมองเห็นเกมอวทาร์ได้รอบด้าน

ที่มา : <https://www.techulator.com/resources/11639-GTA-V-review-Rockstars-best-creation-this-date.aspx>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2) ระบบเกมการเล่น (Gameplay)

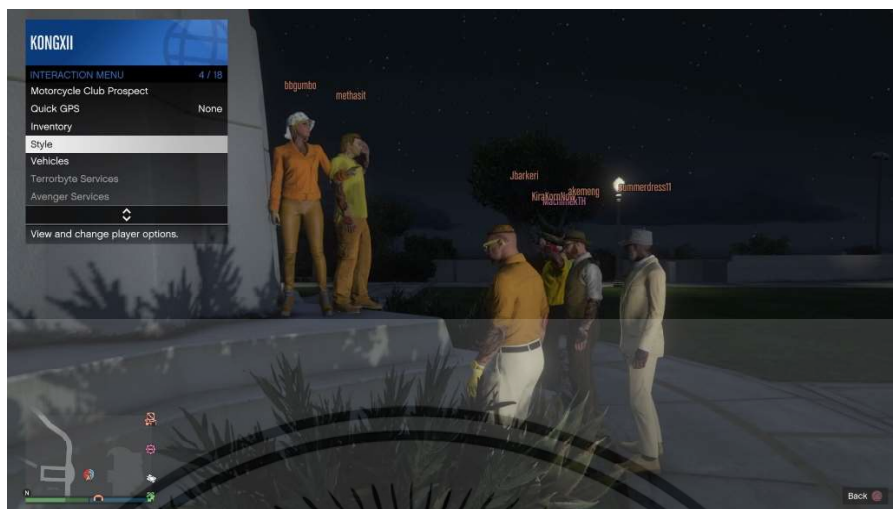
เกม GTAV จะมีเกมการเล่นสองรูปแบบ คือ ส่วนของเนื้อเรื่องแบบออฟไลน์ที่กำหนดเส้นเรื่องและตัวละครมาให้ และส่วนเนื้อเรื่องแบบออนไลน์ที่ผู้เล่นได้รับบทบาทเป็นตนเอง และได้สร้างกำหนดปรับแต่งเกมอาหารได้ตามใจ โดยในงานวิจัยนี้จะกล่าวถึงในส่วนของเกมออนไลน์ของเกม GTAV Online เป็นหลัก เกม GTAV เป็นเกมแนวต่อสู้ (Action) ในระบบโลกเปิด ที่เน้นไปที่การยิงปืน ปาระเบิด ชกต่อย ใช้ของมีคมและขีปนาวุธ นักเล่นเกมสามารถที่จะเดินทางไปทั่วก็ได้ในโลกของเกมโดยมีขอบเขตเป็นแผนที่เมืองและมีตัวละคร NPC เป็นส่วนประกอบ เช่น เป็นประชาชน ทหาร ตำรวจ อาชญากร ฯลฯ รวมถึงมีกิจกรรมในการเล่นต่างๆ เช่น เล่นกีฬา เทียวคลับ และเล่นการพนัน ดังภาพที่ 4.3 ภายในเกมนักเล่นเกมได้สวมบทบาทเป็นคนนอกกฎหมายโดยมีภารกิจที่หลากหลาย เช่น ขโมยรถ ปล้นธนาคาร ทำธุรกิจค้ายาเสพติด เป็นสายลับ โดยสามารถร่วมมือทำภารกิจกับนักเล่นเกมคนอื่นได้ด้วยระบบจับคู่ (Match-making) หรือเชิญนักเล่นเกมคนอื่นที่พบกันในโลกเสมือนของเกม เช่น ในเมือง ในป่า แบบโลกกว้างในขอบเขตของแผนที่ ที่นักพัฒนาใส่มาให้แบบโลกเปิด นักเล่นเกมสามารถพบกับนักเล่นเกมและปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นได้แบบเรียลไทม์ (Real-time) สามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้หลากหลาย ดังที่กล่าวไปข้างต้น ภายในเกมนักเล่นเกมสามารถปรับแต่งบุคลิกภาพ สีหน้า ท่าทาง ทรงผม การแต่งหน้าและการแต่งกายได้ตามร้านต่างๆ ภายในเมือง ให้ถูกใจตามรสนิยมของตน รวมถึงการแต่งรถยนต์และมอเตอร์ไซค์รวมถึงซื้อสังหาริมทรัพย์ต่างๆ ได้ภายในเกมสามารถตั้งแก๊งเป็นของตนเองเพื่อรวบรวมสมาชิกเข้ามาเป็นกลุ่มสังคมเสมือนและร่วมกันเล่นเพื่อทำภารกิจในเกม



ภาพที่ 4.3 ภาพกิจกรรมของนักเล่นเกมรวมกลุ่มกันไปทำกิจกรรมเที่ยวบ่อนคาสิโนในระบบออนไลน์

ที่มา : ไซเค็ม Entertainment

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 ภาพการใช้เมนูแสดงท่าทางเพื่ออัตลักษณ์เพื่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นเกมคนอื่นในระบบออนไลน์

ที่มา : ผู้วิจัย

### 3) การกำหนดปรับแต่งเกมอวตาร์

เกม GTA V Online มีระบบการกำหนดปรับแต่งเกมอวตาร์โดยพื้นฐานคือเลือกเพศกำเนิดชายและหญิง การเลือกชาติพันธุ์ผ่านระบบสายเลือดของพ่อแม่ตัวละครที่แสดงถึงรูปลักษณ์เบื้องต้นผ่านสีผิว รูปทรงใบหน้าและร่างกาย โดยมีระบบการปรับแต่งที่ลงรายละเอียดต่างๆ เช่น ความกว้างของหน้าผาก ขนาดของดวงตาสีดวงตา ขนาดของจมูก ความหนากว้างของริมฝีปาก ความแหลมมนของคาง ร่องรอยของผิวหนัง กระ สิว รอยแผล ตีนกา สีผิว ทรงผมและสีผม โดยเป็นการเลือกการตั้งค่าผ่านแถบเลื่อนแกน X แกน Y ให้ตรงตามความต้องการของผู้เล่นเกมที่สูงสุด



ภาพที่ 4.5 ภาพการใช้เมนูการใช้เครื่องมือปรับแต่งเกมอวตาร์ในระบบออนไลน์

ที่มา : GTA Online: How to create a character (sportskeeda.com)

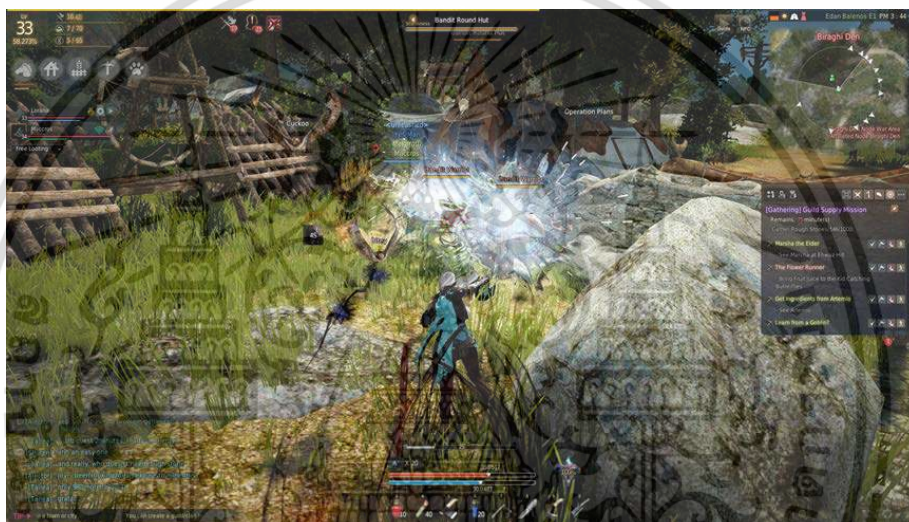
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการเรียนการสอนเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 เกม Black Desert Online

### 1) รูปแบบการนำเสนอและภาพกราฟิก

เกม BDO นำเสนอภาพกราฟิกแบบสามมิติแบบสมจริงโดยมีมุมมองแบบบุคคลที่สามสามารถมองเห็นเกมอวตาร์ได้รอบตัว โดยมีมุมมองหมุนได้อิสระเนื่องจากเป็นเกมแบบสวมบทบาทแบบผู้เล่นหลายคน (MMORPG) จึงไม่จำเป็นต้องใช้การมองเห็นแบบทันท่วงที ทำให้นักเล่นเกมสามารถหมุนมุมมองขณะต่อสู้กับศัตรูภายในเกมได้สะดวก โดยจะมี User interface (UI) ประกอบให้นักเล่นเกมได้มองเห็นเพื่อเลือกใช้เมนูใช้งานต่างๆ และนำทาง



ภาพที่ 4.6 ภาพมุมมองแบบบุคคลที่สามในขณะที่เล่นของ เกม BDO ที่ประกอบไปด้วยฉาก เกมอวตาร์และเมนูต่างๆ

ที่มา : โปร Black Desert Online 2018 - โปร บอท เกมออนไลน์และเกมส์มือถือ (pbnew.com)

### 2) ระบบเกมการเล่น (Gameplay)

ระบบเกมการเล่นของเกม BDO จะเป็นรูปแบบต่อสู้ (Action) ผสมการสวมบทบาท (RPG) ในเนื้อเรื่อง โดยเลือกอาชีพผ่านตัวละครที่จะมีความสามารถแตกต่างกัน เป็นการใช้จ่ายเงินปั๊มเพื่อการใช้ทักษะด้านการต่อสู้ต่างๆ เช่น การใช้อาวุธโจมตี การใช้เวทมนต์ การใช้จ่ายเพิ่มสถานะและสิ่งของต่างๆ ภายในเกมจะเป็นโลกกว้างมีแผนที่แบบเปิดในโลกเสมือนแบบแฟนตาซี โดยมี NPC เป็นมนุษย์ เช่น ชาวบ้าน ทหาร ส่วนที่ไม่ใช่มนุษย์จะเป็น ปีศาจ สัตว์ประหลาด (Monster) และสัตว์ที่อิงจากโลกความเป็นจริง ลักษณะของเกมจะเป็นแบบ MMORPG ที่มีผู้เล่นจำนวนหลายคนเข้ามาอยู่ใน Server เดียวกันเป็นจำนวนมาก และเป็นการพบกันแบบ Real-time ของนักเล่นเกมที่เข้าไปผจญภัยในโลกเสมือนผ่านภารกิจต่างๆ เช่น ช่วยเหลือชาวบ้าน ปราบสัตว์ประหลาด และเก็บสิ่งของมีค่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตเห็นใบเขียวระเบียบด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภายในเกมเพื่อนำมาใช้งาน เช่น อาวุธ ชุดเกราะ เสื้อผ้า เครื่องประดับ สัตว์เลี้ยง ยาและสิ่งของเครื่องใช้ รวมถึงสามารถซื้อของภายในเกมและอสังหาริมทรัพย์ เช่น บ้าน และนำเฟอร์นิเจอร์มาตกแต่งภายในได้ รวมถึงยังมีการสร้างกลุ่มแคลน (Clan) ที่รวบรวมผู้เล่นเกมเข้าเป็นกลุ่มเดียวกันเพื่อร่วมทำภารกิจและเป็นสังคมเสมือนในโลกของเกมออนไลน์รูปแบบหนึ่ง



ภาพที่ 4.7 ภาพบ้านและการตกแต่งภายในด้วยเฟอร์นิเจอร์ สัตว์เลี้ยงและพื้น ภายในเกม BDO  
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.8 ภาพกิจกรรมตกปลาโดยที่มึนักเล่นเกมคนอื่นจำนวนหลายคนกำลังทำกิจกรรมภายในเกม BDO  
ที่มา : ผู้วิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3) การกำหนดปรับแต่งเกมอวตาร์

ระบบการกำหนดและปรับแต่งเกมอวตาร์ในเกม BDO จะเป็นการเลือกอาชีพที่นักเล่นเกมต้องการใช้งาน โดนระบบอาชีพจะขึ้นอยู่กับเพศกำเนิดของตัวละคร เมื่อเลือกอาชีพได้แล้วจึงเข้าสู่ระบบการปรับแต่งค่าที่มีรูปลักษณะพื้นฐาน (Default) ของเกมอวตาร์ที่ผู้พัฒนาเกมมอบให้ นักเล่นเกมสามารถปรับแต่งเพิ่มเติมจากค่าพื้นฐานให้ตรงตามที่ตนเองชอบได้ โดยระบบการกำหนดปรับแต่งเกมอวตาร์นั้นจะเป็นการปรับแบบละเอียดตามจุดต่างๆ บนใบหน้าและร่างกาย มีลักษณะเป็นการปรับจุด Curve บนเส้นที่วางทาปไว้กับพื้นผิวของเกมอวตาร์ และการกำหนดปรับแต่งเป็นการเลื่อนแกน X ในแถบเมนู การปรับแต่งประกอบไปด้วยส่วนรูปร่างใบหน้า หน้าผาก ตา จมูก ปาก หู คาง กราม คอ รวมถึงรูปร่าง ความหนา มวลกล้ามเนื้อ หน้าอก สะโพก ความหนา ความยาวของแขนขา ขนาดฝ่ามือ ฝ่าเท้า ความยาวเส้นผม หนวด เคราและสีผม ขน คิ้ว รวมถึงการแต่งหน้าและแสดงสีหน้าต่างๆ



ภาพที่ 4.9 ภาพการปรับแต่งใบหน้าภายในเกม BDO

ที่มา : ผู้วิจัย

## 4.3 เกม The SIMS4

### 1) รูปแบบการนำเสนอและภาพกราฟิก

เกม The Sims4 นำเสนอภาพกราฟิกไปในทางสมจริง มีภาพลักษณะดูสบายตา มุมมองเป็นแบบบุคคลที่สาม มุมมองพื้นฐานจะมองเห็นเป็นภาพกว้างแบบมุมมองด้านบน แต่สามารถหมุนมุมกล้องมองดูเกมอวตาร์และทัศนียภาพภายในเกมได้อิสระ โดยจะมีค่าสถานะส่วนตัวเป็น UI แสดงผลให้นักเล่นเกมได้ทราบค่าต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ภาพมุมมองภายในเกม The sims4  
ที่มา : Change the UI Size — The Sims Forums

## 2) ระบบเกมการเล่น (Gameplay)

ระบบการเล่นเกม the Sims 4 จะเป็นการจำลองชีวิตแบบ Simulation life นักเล่นเกมสามารถเข้าไปใช้ชีวิตจำลองชีวิตที่สองได้ จากการเลือกรูปแบบลักษณะนิสัย ความถนัด วิธีชีวิตที่ชอบ เพื่อการเข้าสังคมภายในเกมที่มีการเริ่มต้นใช้ชีวิตในเมือง การทำงาน หาความสัมพันธ์กับ NPC ที่เป็นชาว Sims ที่เป็นเพื่อนร่วมบ้าน เพื่อนบ้าน และมีเรื่องของระบบความสัมพันธ์ การมีเพื่อน คนรัก มีบุตร ฯลฯ กับชาว Sims ภายในเกม ผ่านการตอบโต้ในรูปแบบต่างๆ ที่เป็นการเลือกเมนูในการโต้ตอบ เช่น การคุย การใช้ชีวิตร่วมกัน สังสรรค์ การจีบ การมีเพศสัมพันธ์ ดังภาพที่ 4.11 รวมถึงการใช้ชีวิตส่วนตัว เช่น การกินอาหาร ขับถ่าย อาบน้ำ แต่งกาย ซ่อมแซมบ้าน ตกแต่งบ้าน เล่นกีฬา ทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิงและเพิ่มทักษะชีวิต ตามเป้าหมายที่นักเล่นเกมต้องการ ระบบออนไลน์จะเป็นส่วนเสริมที่สามารถนำตัวเกมอวตาร์ของตนไปให้คนอื่นดาวน์โหลดใช้งานต่อ หรือสามารถดาวน์โหลดเกมอวตาร์ของผู้อื่นที่ตนถูกใจมาใช้งานได้

## 3) การกำหนดปรับแต่งเกมอวตาร์

การกำหนดปรับแต่งเกมอวটারนั้นจะมีค่าพื้นฐานให้เลือกเพศกำเนิดชาย หญิงและสามารถเลือกเพศสภาพของเกมอวตาร์ได้ โดยการปรับรายละเอียดของหน้าตาและรูปร่างจะเป็นการกำหนดค่า Curve ของส่วนต่างๆ เช่น รูปหน้า จมูก ปาก หู ทรงผม สีผม รูปร่างอ้วน ผอม ความหนาของร่างกาย ขนาดกล้ามเนื้อ ขนาดแขน ขนาดขา สีผิว รอยเหี่ยวย่น รอยสักและการแต่งหน้า รวมถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแต่งกายผ่านเสื้อผ้าและเครื่องประดับต่างๆ การกำหนดปรับแต่งแบบหยาบๆ จะเป็นการเลื่อนค่าในเมนูในแกน Y ดังภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.11 ภาพมุมมองภายในเกม The sims4

ที่มา : The Sims 4 Base Game Is Getting A Major Free Content Update On June 2 | Happy Gamer



ภาพที่ 4.12 ภาพการปรับแต่งเกมอวทาร์ภายในเกม The sims4

ที่มา : ผู้วิจัย

ทั้งสามเกมมีการปรับแต่งเกมอวทาร์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เล่นเกมได้ในระดับหนึ่ง แต่ความแตกต่างทางด้านแนวเกมทำให้การปรับแต่งบางส่วนของแต่ละเกมมีไม่เท่ากันและแตกต่างกันไปตามที่ผู้พัฒนาเกมมอบให้ ทำให้ผู้วิจัยตั้งข้อสันนิษฐานว่าหากเกมทั้งสามเกมไม่มีข้อจำกัดในการปรับแต่งเกมอวทาร์ นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญกับการปรับแต่งส่วนใด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเข้าถึงข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างของนักเล่นเกมไทย ใช้เครื่องมือเก็บแบบสอบถามออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ Google form จากผู้ใช้งานบนเครื่องเล่นวิดีโอเกมแบบ Multi-Platform แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มแนวเกม คือ 1) เกม Grand Theft Auto V (GTAV) แนว Action 2) Black Desert Online (BDO) แนว MMORPG. 3) เกม The Sims 4 แนว Simulation โดยทั้ง 3 แนวเกมเป็นตัวแทนของกลุ่มประชากรเกมในงานวิทยานิพนธ์นี้ โดยอิงเกณฑ์จากความนิยมที่มีผู้เล่นรวมตัวกันในชุมชนออนไลน์ โดยผ่านเกณฑ์พิจารณา คือ ก) ปรับแต่งตัวละครได้อิสระ ข) เลือกเพศได้อิสระ ค) มีผู้เล่นมากกว่า 1 แสนคน จ) มีภาพสมจริง ฉ) มุมมองบุคคลที่ 3 ช) มีระบบออนไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะทั่วไปของนักเล่นเกม และข้อมูลด้านพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ในการคำนวณหาค่าเฉลี่ยรวมถึงการกระจายตัวของตัวแปร ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) มัชฌิมเลขคณิต (Mean) และในส่วนของความสัมพันธ์ของตัวแปร ด้านอัตลักษณ์ทางเพศ (SOGI) เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมและองค์ประกอบในการให้ความสำคัญต่ออุปลักษณ์ของเกมอวตาร์ ด้วยร้อยละ (Percentage) การทดสอบสถิติไคสแควร์ (Chi-Square) และอ่านค่า Adjusted residual (ASR) โดยกำหนดระดับนัยยะสำคัญที่ .05 ผ่านการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม SPSS

#### 5.1 ข้อมูลคุณลักษณะทั่วไปของนักเล่นเกม

ข้อมูลประชากรในภาพรวมของนักเล่นเกมจากกลุ่มตัวอย่าง 420 คน จากการเก็บข้อมูลแบบตามสะดวก โดยเจาะจงในชุมชนออนไลน์ของนักเล่นเกมตามรายชื่อของวิดีโอเกม ดังตารางที่ 5.1 ประกอบไปด้วยเพศกำเนิดชาย จำนวน 221 คน ร้อยละ 52.6 เพศกำเนิดหญิง 199 คน ร้อยละ 47.4 โดยประกอบอาชีพนักเรียน มีจำนวนมากที่สุด 243 คน ร้อยละ 57.9 รองลงมาประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนจำนวน 63 คน ร้อยละ 14.8 และอาชีพอิสระจำนวน 62 คน ร้อยละ 14.8 ประกอบธุรกิจส่วนตัวจำนวน 22 คน ร้อยละ 5.3 รับราชการจำนวน 15 คน ร้อยละ 3.6 พนักงานรัฐวิสาหกิจจำนวน 8 คน ร้อยละ 1.9 รวมถึงการว่างงานจำนวน 4 คน ร้อยละ 1.0 อื่นๆ ไม่เปิดเผยจำนวน 4 คน ร้อยละ 0.9 เป็นจำนวนน้อยที่สุดตามลำดับ รายได้โดยเฉลี่ยอยู่ที่ ต่ำกว่า 15,001 บาท ร้อยละ 27.6 โดยผู้ไม่มีรายได้มีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 43.3 และผู้ที่มีรายได้ที่จำนวน 25,001 – 35,000 บาท มีจำนวนน้อยที่สุด ร้อยละ 4.5 อายุโดยเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างนักเล่นเกมไทยอยู่ที่ 22.75, ( $SD = 6.17$ ) ปี โดยอายุต่ำสุดที่ 9 ปี และอายุสูงสุดที่ 50 ปี (ตารางที่ 5.1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

คุณลักษณะ	รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ
เพศกำเนิด	ชาย	221	52.6
	หญิง	199	47.4
อาชีพ	นักเรียน/นักศึกษา	243	57.9
	พนักงานบริษัทเอกชน	63	14.8
	ข้าราชการ	15	3.6
	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	8	1.9
	ธุรกิจส่วนตัว	22	5.3
	อาชีพอิสระ	62	14.8
	ว่างงาน	4	1.0
	Missing	4	.9
ช่วงรายได้	ไม่มีรายได้	182	43.3
	ต่ำกว่า 15,001 บาท	166	27.6
	15,001 – 25,000 บาท	72	17.1
	25,001 – 35,000 บาท	19	4.5
	มากกว่าตั้งแต่ 35,001 บาท	31	7.4
ระดับการศึกษา	ต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	181	43.1
	ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	207	49.3
	ปริญญาโท	29	6.9
	ปริญญาเอก	2	.5
	อื่นๆ/ไม่เปิดเผย	1	.2
ระดับช่วงอายุ	น้อยกว่า 18 ปี	109	26
	18-24 ปี	173	41.2
	มากกว่า 25 ปี	138	32.9

## 5.2 ข้อมูลด้านพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม

พฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมจากกลุ่มตัวอย่างของนักเล่นเกม ด้านประสบการณ์ในการเล่นวิดีโอเกมโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 9.24, ( $SD = 7.29$ ) ปี โดยส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นวิดีโอเกมอยู่ที่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 137 คน ร้อยละ 32.6 ความถี่ของวันในการเล่นวิดีโอเกมต่อสัปดาห์ โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 4.16, ( $SD = 1.19$ ) วันต่อสัปดาห์ โดยนักเล่นเกมมีพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมทุกวันมีจำนวนมากที่สุด 241 คน ร้อยละ 57.4 จำนวนชั่วโมงในการเล่นวิดีโอเกมต่อจำนวนครั้งอยู่ค่าเฉลี่ยที่ 5.9, ( $SD = 3.54$ ) ชั่วโมง ส่วนใหญ่มีจำนวนชั่วโมงต่อการเล่น 8 ชั่วโมงต่อครั้งมากที่สุด ร้อยละ 58.6 และการเลือกนิยมเลือกใช้ Platforms ในการเล่นวิดีโอเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) มาก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่สุด ร้อยละ 95.2 โดยมีการใช้เครื่องวีดิโอเกมคอนโซล (Console) เป็นจำนวนน้อยผ่านเครื่อง PS4/PS5 ร้อยละ 4 และ XBOX1/XBOXS/X ร้อยละ .7 ตามลำดับ (ตารางที่ 5.2)

ตารางที่ 5.2 พฤติกรรมการเล่นวีดิโอเกม

คุณลักษณะ	รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ
ระยะเวลา ประสบการณ์ใน การเล่นเกม	ต่ำกว่า 5 ปี	137	32.6
	5 – 10 ปี	112	26.7
	มากกว่า 10 ปี	126	30.0
	Missing	45	10.7
จำนวนวัน ที่เล่นต่อสัปดาห์	ไม่ได้เล่นทุกสัปดาห์	29	6.9
	สัปดาห์ละ 1 วัน	9	2.1
	สัปดาห์ละ 2-3 วัน	66	15.7
	สัปดาห์ละ 4-6 วัน	74	17.6
	เล่นทุกวัน	241	57.4
จำนวนชั่วโมงใน การเล่นต่อครั้ง	น้อยกว่า 4 ชั่วโมง	44	10.5
	4 – 8 ชั่วโมง	130	31.0
	มากกว่า 8 ชั่วโมง	246	58.6
อุปกรณ์ในการ เล่นวีดิโอเกม	PS4/PS5	17	4.0
	XBOX1/XBOXS/X	3	.7
	PC.	400	95.2

### 5.3 เป้าหมายในการเล่นวีดิโอเกมของนักเล่นเกมไทยเพื่อเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการ แสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI)

จากคำถามงานวิจัยข้อที่ 1 วีดิโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) หรือไม่ และการวิเคราะห์ประเด็นสมมติฐานตามคำถามงานวิจัย ตามประเด็นคำถามหลัก ดังนี้  
1.1) วีดิโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ผ่านเพศสภาพทางจิตใจหรือไม่  
1.2) วีดิโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ผ่านอัตลักษณ์ทางเพศด้านเพศอารมณ์ในจิตใจหรือไม่  
1.3) วีดิโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ผ่านอัตลักษณ์ทางเพศด้านเพศสำแดงในจิตใจหรือไม่  
1.4) วีดิโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ผ่านอัตลักษณ์ทางเพศด้านรสนิยมทางเพศในจิตใจหรือไม่

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างของนักเล่นเกมด้านเป้าหมายในการเล่นวีดิโอเกม มีเป้าหมายเป้าหมายในการเล่นวีดิโอเกมเพื่อความบันเทิง แข่งขันและอาชีพ (M-O) จำนวน 197 คน ร้อยละ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

46.9 และมีเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) จำนวน 226 คน ร้อยละ 53.1 โดยจำแนกการเล่นเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ แบ่งออกเป็น

1) Sexual orientation (SO) 1.1) ปรับแต่งเกมอาหารในการแสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น (M-SO-SRA) จำนวน 22 คน ร้อยละ 5.2 และ 1.2) ปรับแต่งเกมอาหารเพื่อแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบหรือรักตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR) จำนวน 97 คน ร้อยละ 23.1 จากตารางที่ 5.4 (ตารางที่ 5.3)

2) Gender identity (GI) 2.1) ปรับแต่งเกมอาหารให้เหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SR) จำนวน 73 คน ร้อยละ 17.4 และ 2.2) ปรับแต่งเกมอาหารให้แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SD) จำนวน 31 คน ร้อยละ 7.4 (ตารางที่ 5.3)

ตารางที่ 5.3 เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมในแต่ละด้าน

คุณลักษณะ	รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ
เป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกม (M)	เล่นเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI)	223	53.1
	เล่นเพื่อความบันเทิง/แข่งขัน/อาชีพ (M-O)	197	46.9
ด้านรสนิยมทางเพศ (M-SO)	แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น (M-SO-SRA)	22	5.2
	แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR)	97	23.1
ด้านอัตลักษณ์ทางเพศ (M-GI)	เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SR)	73	17.4
	แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SD)	31	7.4

เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างเพศกำเนิดกับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมผ่านการวิเคราะห์สถิติไคสแควร์ Chi-Square เพื่อยืนยันผลในเบื้องต้น ค้นพบว่านักเล่นเกมมีเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ โดยมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .001$  โดยแบ่งเป็นเพศชาย ร้อยละ 31.9 และเพศหญิง ร้อยละ 21.2 จากตารางที่ 5.4.1 ทำให้เห็นว่าเป้าหมายของนักเล่นเกม นอกจากเพื่อความบันเทิง แข่งขันและอาชีพ ยังมีผู้เล่นที่ให้ความสำคัญด้านนัยยะทางเพศที่สัมพันธ์กับเพศกำเนิดของนักเล่นเกมที่กระทำการแสดงผ่านภาพแทนของเกมคาแรคเตอร์บนโลกเสมือนที่แสดงถึงความเกี่ยวข้องกับจิตใจต่อนักเล่นเกมไทย (ตารางที่ 5.4)

ตารางที่ 5.4 เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมของนักเล่นเกมไทย

เพศสรีระ	เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม	
	% เล่นเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ	% เล่นเพื่อความบันเทิง/แข่งขัน/อาชีพ
เพศกำเนิดชาย	31.9 (n = 134)	20.7 (n = 87)
	21.2 (n = 89)	26.2 (n = 65)
$\chi^2 (1, N = 420) = 10.643, p = .001, \text{Cramer's } V = .159$		

### 5.3.1 เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมของนักเล่นเกมไทยเพื่อเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการ แสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) สัมพันธ์กับอัตลักษณ์ทางเพศโดยรวมหรือไม่

เมื่อรับรู้ถึงการมีอยู่ของการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงออกนัยยะทางเพศที่เกี่ยวข้องกับจิตใจ  
ความนึกคิดของนักเล่นเกมในแต่ละด้านของ SOGI จากตารางที่ 5.4 ดังนั้นตัวแปรที่นำมาวิเคราะห์  
ด้านอัตลักษณ์ทางเพศของกลุ่มตัวอย่างนักเล่นเกมไทยจึงเป็นประเด็นด้านจิตใจและจิตใจกับเป้าหมาย  
ในการเล่นวิดีโอเกมแบ่งออกเป็นได้ 4 คู่ ดังนี้

- 1) เพศสภาพทางจิตใจและเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม
- 2) เพศอารมณ์ในจิตนาการและเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม
- 3) เพศสำแดงในจิตใจและเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม
- 4) รสนิยมทางเพศในจิตใจและเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม

1) เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมของนักเล่นเกมไทยเพื่อเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดง  
นัยยะทางเพศ (M-SOGI) สัมพันธ์กับอัตลักษณ์ทางเพศหรือไม่

จากการวิเคราะห์สถิติไคสแควร์ (Chi-Square) ค่าถามงานวิจัยที่ 1) วิดีโอเกมเป็นพื้นที่  
รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ผ่านเพศสภาพทางจิตใจหรือไม่ พบว่าด้านเพศ  
สภาพทางจิตใจไม่มีความสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (ตารางที่  
5.5)

2) เพศอารมณ์ในจิตใจมีความสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดง  
นัยยะทางเพศ โดยมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .001$  โดยแบ่งเป็นแสดงออกความเป็นชาย ร้อยละ  
26.4 แสดงออกความหลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender) ร้อยละ 16 และแสดงความเป็นหญิง  
ร้อยละ 10.7 (ตารางที่ 5.6)

ตารางที่ 5.5 ระดับความสัมพันธ์ของเพศสภาพต่อเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม

เพศสภาพทางจิตใจ	เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม	
	% เล่นเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ	% เล่นเพื่อความบันเทิง/แข่งขัน/อาชีพ
เพศสภาพชาย	41 (n = 175)	36.7 (n = 154)
	2.4 (n = 10)	0.7 (n = 3)
เพศสภาพหญิง	9 (n = 38)	9.5 (n = 40)
	$\chi^2 (2, N = 420) = 3.565, p = .168, \text{Cramer's } V = .092$	

ตารางที่ 5.6 ระดับความสัมพันธ์ของเพศอารมณ์ในจิตใจต่อเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม

เพศอารมณ์	เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม	
	% เล่นเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ	% เล่นเพื่อความบันเทิง/แข่งขัน/อาชีพ
แสดงออกความเป็นชาย (Masculine)	26.4 (n = 111)	17.1 (n = 72)
	10.7 (n = 45)	7.4 (n = 31)
แสดงออกความเป็นหญิง (Feminine)	16 (n = 67)	22.4 (n = 94)
	$\chi^2 (2, N = 420) = 13.862, p = .001, \text{Cramer's } V = .182$	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ด้านของเพศสำแดงในจิตใจมีความสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศโดยมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .045$  โดยแบ่งเป็น แสดงออกความเป็นชายร้อยละ 25 แสดงออกความหลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender) ร้อยละ 18.1 และแสดงออกความเป็นหญิงร้อยละ 10 (ตารางที่ 5.7)

ตารางที่ 5.7 ระดับความสัมพันธ์ของเพศสำแดงในจิตใจต่อเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม

เพศสำแดง	เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม	
	% เล่นเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ	% เล่นเพื่อความบันเทิง/แข่งขัน/อาชีพ
ชาย (Masculine)	25 (n = 105)	16.7 (n = 70)
หญิง (Feminine)	10 (n = 42)	9.5 (n = 40)
แสดงออกความ หลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender)	18.1 (n = 76)	20.7 (n = 87)
$\chi^2 (2, N = 420) = 6.205, p = .045, \text{Cramer's } V = .122$		

4) เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมของนักเล่นเกมไทยเพื่อเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) สัมพันธ์กับรสนิยมทางเพศในจิตใจหรือไม่

ในด้านของรสนิยมทางเพศในจิตใจ พบว่าไม่มีความสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (ตารางที่ 5.8)

ตารางที่ 5.8 ระดับความสัมพันธ์ของรสนิยมทางเพศในจิตใจต่อเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม

รสนิยมทางเพศ	เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกม	
	% เล่นเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ	% เล่นเพื่อความบันเทิง/แข่งขัน/อาชีพ
มีรสนิยมทาง เพศต่อเพศชาย	13.1 (n = 55)	12.4 (n = 52)
มีรสนิยมทาง เพศต่อเพศหญิง	24.5 (n = 103)	18.8 (n = 79)
มีรสนิยมทาง เพศต่อเพศอื่นๆ	15.5 (n = 65)	15.7 (n = 66)
$\chi^2 (2, N = 420) = 1.653, p = .437, \text{Cramer's } V = .063$		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่ไปภายนอก

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากค่าสถิติดังกล่าวพบว่า เพศกำเนิดแสดงให้เห็นถึงประชากรที่มีแรงจูงใจต่อการต่อการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะ (M-SOGI) โดยตอบสนองความต้องการไปแต่ละด้านผ่านอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยจากการแสดงผ่านเข้าในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงด้านการแสดงตัวตนผ่านเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายและการแสดงออกผ่านทางท่าทาง สีหน้า และน้ำเสียง ในจิตใจ โดยมีความสัมพันธ์ต่อพื้นที่บนโลกเสมือนของวิดีโอเกม เป็นที่รองรับบทบาททางเพศของผู้เล่นตามสมมติฐาน ทำให้พบว่าวิดีโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ตามสมมติฐานหลัก

#### 5.4 คุณลักษณะด้านอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทย (SOGI)

คุณลักษณะทางเพศโดยรวมสามารถจำแนกออกเป็นได้สองด้าน คือ 1) อัตลักษณ์ทางเพศด้านการแสดงตัวตน ได้แก่ เพศสภาพ เพศอาภรณ์ในชีวิตจริงและในจิตใจ และเพศสำแดงในชีวิตจริงและในจิตใจ 2) อัตลักษณ์ทางเพศด้านรสนิยมทางเพศในชีวิตจริงและในจิตใจ

##### 5.4.1 เพศสภาพของนักเล่นเกมไทย

ข้อมูลด้านเพศสภาพจากประชากรนักเล่นเกม พบว่า ผู้มีเพศสภาพที่มีจิตใจตรงตามเพศกำเนิด (Cisgender) มีจำนวนมากที่สุด จำนวน 329 คน ร้อยละ 78.3 เป็นเพศที่สามารถเปลี่ยนไปมาไม่จำกัด (Gender fluid) จำนวน 24 คน ร้อยละ 5.7 เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgynous) จำนวน 19 คน ร้อยละ 4.5 ยังไม่แน่ใจเพศสภาพตนเอง (Questioning) จำนวน 19 คน ร้อยละ 4.5 เป็นคนที่มีจิตใจตรงข้ามเพศกำเนิด ได้แก่ กะเทยหรือทอม (Transgender) จำนวน 13 คน ร้อยละ 3.1 ไม่มีความรู้สึกถึงเพศสภาพใด (Agender/Undifferentiated) จำนวน 9 คน ร้อยละ 2.1 ไม่เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง แต่เป็นเพศอื่นๆ (Non-binary) 7 คน ร้อยละ 2.1 ตามลำดับ (ตารางที่ 5.9)

##### 5.4.2 เพศอาภรณ์ในความเป็นจริง

ข้อมูลด้านเพศอาภรณ์ในความเป็นจริงจากประชากรนักเล่นเกม พบว่า ผู้ที่แสดงออกอัตลักษณ์ทางเพศอาภรณ์ที่แสดงถึงความเป็นชายมีจำนวนมากที่สุด จำนวน 213 คน ร้อยละ 50.7 แสดงออกถึงความเป็นหญิง จำนวน 109 คน ร้อยละ 26 แสดงออกทั้งสองเพศ (Androgynous) จำนวน 68 คน ร้อยละ 16.2 ไม่แสดงออกทั้งสองเพศ (Undifferentiated) จำนวน 29 คน ร้อยละ 6.9 และ ไม่สนใจ 1 คน ร้อยละ 0.2 ตามลำดับ (ตารางที่ 5.9)

### 5.4.3 เพศอารมณ์ในจิตใจ

ข้อมูลด้านเพศอารมณ์ในจิตใจจากประชากรนักเล่นเกม พบว่า ผู้ที่แสดงออก  
 อัตลักษณ์ทางเพศอารมณ์ที่แสดงถึงความเป็นชายมีจำนวนมากที่สุด จำนวน 183 คน ร้อยละ 43.6  
 แสดงออกทั้งสองเพศ (Androgynous) จำนวน 124 คน ร้อยละ 29.5 แสดงออกถึงความเป็นหญิง  
 จำนวน 76 คน ร้อยละ 18.1 ไม่แสดงออกทั้งสองเพศ (Undifferentiated) จำนวน 35 คน ร้อยละ  
 8.3 และ ไม่สนใจ 2 คน ร้อยละ .5 ตามลำดับ (ตารางที่ 5.9)

### 5.4.4 เพศสำแดงในความเป็นจริง

ข้อมูลด้านเพศสำแดงในความเป็นจริงจากประชากรนักเล่นเกม พบว่า ผู้ที่แสดงออก  
 อัตลักษณ์ทางเพศสำแดงที่แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นชายมีจำนวนมากที่สุด จำนวน 191 คน  
 ร้อยละ 45 แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นหญิงจำนวน 107 คน ร้อยละ 25.5 แสดงบุคลิกภาพทั้ง  
 สองเพศ (Androgynous) จำนวน 93 คน ร้อยละ 22.1 ไม่แสดงบุคลิกภาพทั้งสองเพศ  
 (Undifferentiated) จำนวน 25 คน ร้อยละ 6 และ ไม่สนใจ 4 คน ร้อยละ 1 ตามลำดับ (ตารางที่  
 5.9)

### 5.4.5 เพศสำแดงในจิตใจ

ข้อมูลด้านเพศสำแดงในจิตใจจากประชากรนักเล่นเกม พบว่า ผู้ที่แสดงออก  
 อัตลักษณ์ทางเพศสำแดงที่แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นชายมีจำนวนมากที่สุด จำนวน 175 คน  
 ร้อยละ 41.7 แสดงบุคลิกภาพทั้งสองเพศ (Androgynous) จำนวน 123 คน ร้อยละ 29.3 แสดง  
 บุคลิกภาพแบบความเป็นหญิงจำนวน 82 คน ร้อยละ 19.5 ไม่แสดงบุคลิกภาพทั้งสองเพศ  
 (Undifferentiated) จำนวน 37 คน ร้อยละ 8.8 และ ไม่สนใจ 3 คน ร้อยละ 0.7 ตามลำดับ (ตาราง  
 ที่ 5.9)

ตารางที่ 5.9 อัตลักษณ์ทางเพศของกลุ่มตัวอย่าง

คุณลักษณะ	รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ
เพศสภาพ	เป็นคนที่มีความตั้งใจตรงตามเพศกำเนิด (Cisgender)	329	78.3
	เป็นคนที่มีความตั้งใจตรงข้ามเพศกำเนิด (Transgender)	13	3.1
	เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgyny)	19	4.5
	ไม่เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง (Non-binary)	7	1.7
	ไม่มีความรู้สึกถึงเพศสภาพใด (Agender/Undifferentiated)	9	2.1
	เป็นเพศที่สามารถเปลี่ยนไปมา ไม่จำกัด (Gender fluid)	24	5.7
	ยังไม่แน่ใจเพศสภาพตนเอง (Questioning)	19	4.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.9 (ต่อ)

คุณลักษณะ	รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ
เพศอาภรณ์ ในความเป็นจริง	แสดงออกความเป็นชาย	213	50.7
	แสดงออกความเป็นหญิง	109	26.0
	แสดงออกทั้งสองเพศ (Androgynous)	68	16.2
	ไม่แสดงออกทั้งสองเพศ (Undifferentiated)	29	6.9
	ไม่สนใจ	1	.2
เพศอาภรณ์ ในจิตใจ	แสดงออกความเป็นชาย	183	43.6
	แสดงออกความเป็นหญิง	76	18.1
	แสดงออกทั้งสองเพศ (Androgynous)	124	29.5
	ไม่แสดงออกทั้งสองเพศ (Undifferentiated)	35	8.3
	ไม่สนใจ	2	.5
เพศสำแดง ในความเป็นจริง	แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นชาย	191	45.5
	แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นหญิง	107	25.5
	แสดงบุคลิกภาพทั้งสองเพศ (Androgynous)	93	22.1
	ไม่แสดงบุคลิกภาพทั้งสองเพศ (Undifferentiated)	25	6.0
	ไม่สนใจ	4	1.0
เพศสำแดง ในจิตใจ	แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นชาย	175	41.7
	แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นหญิง	82	19.5
	แสดงบุคลิกภาพทั้งสองเพศ (Androgynous)	123	29.3
	ไม่แสดงบุคลิกภาพทั้งสองเพศ (Undifferentiated)	37	8.8
	ไม่สนใจ	3	.7
รสนิยมทางเพศ ในความเป็นจริง	เพศชาย	147	35.0
	เพศหญิง	198	47.1
	คนข้ามเพศ เช่น กะเทย/ทอม (Transgender)	3	.7
	ทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual)	33	7.9
	ทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่มีเพศสภาพอื่น (Pansexual)	31	7.4
	ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual)	7	1.7
	ไม่สนใจ	1	.2
รสนิยมทางเพศ ในจิตใจ	เพศชาย	107	25.5
	เพศหญิง	182	43.3
	คนข้ามเพศ เช่น กะเทย/ทอม (Transgender)	9	2.1
	ทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual)	55	13.1
	ทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่มีเพศสภาพอื่น (Pansexual)	54	12.9
	ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual)	13	3.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 5.4.6 รสนิยมทางเพศในความเป็นจริง

ข้อมูลด้านรสนิยมทางเพศในความเป็นจริงจากประชากรนักเล่นเกม พบว่า มีรสนิยมทางเพศต่อเพศชายจำนวน 147 คน ร้อยละ 35 มีรสนิยมทางเพศต่อเพศหญิงจำนวน 198 คน ร้อยละ 47.1 มีรสนิยมทางเพศต่อทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual) จำนวน 33 คน ร้อยละ 7.9 มีรสนิยมทางเพศต่อทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่มีเพศสภาพอื่น (Pansexual) จำนวน 31 คน ร้อยละ 7.4 ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual) จำนวน 7 คน ร้อยละ 1.7 มีรสนิยมต่อคนข้ามเพศ เช่น กะเทย/ทอม (Transgender) จำนวน 3 คน ร้อยละ .7 และไม่สนใจจำนวน 1 คน ร้อยละ .2 (ตารางที่ 5.9)

#### 5.4.7 รสนิยมทางเพศในจิตใจ

ข้อมูลด้านรสนิยมทางเพศในจิตใจจากประชากรนักเล่นเกม พบว่า มีรสนิยมทางเพศต่อเพศชายจำนวน 107 คน ร้อยละ 25.5 มีรสนิยมทางเพศต่อเพศหญิงจำนวน 182 คน ร้อยละ 43.3 มีรสนิยมทางเพศต่อทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual) จำนวน 55 คน ร้อยละ 13.1 มีรสนิยมทางเพศต่อทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่มีเพศสภาพอื่น (Pansexual) จำนวน 54 คน ร้อยละ 12.9 ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual) จำนวน 13 คน ร้อยละ 3.1 มีรสนิยมต่อคนข้ามเพศ เช่น กะเทย/ทอม (Transgender) จำนวน 9 คน ร้อยละ 2.1 (ตารางที่ 5.9)

### 5.5 การตระหนักรู้ด้านอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทย

เพื่อทดสอบความเที่ยงตรงในการตระหนักรู้ด้านอัตลักษณ์ทางเพศของกลุ่มอย่าง เนื่องจากผู้เข้ามาตอบแบบสอบถามมีช่วงจำนวนอายุที่กระจายเป็นวงกว้าง เช่น ช่วงวัยรุ่น วัยทำงาน วัยสูงอายุ จึงทำการทดสอบด้วยสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) โดยใช้ค่า ASRs เป็นตัวชี้วัดถึงนัยยะสำคัญทางสถิติในความสัมพันธ์ของตัวแปร โดยทดสอบคุณลักษณะอัตลักษณ์ทางเพศในความเป็นจริงและในจิตใจกับกลุ่มช่วงอายุของประชากรนักเล่นเกมไทย จากคำถามงานวิจัยที่ 2 คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์กับการค้นพบ/เข้าใจ/ยอมรับตัวตนทางเพศหรือไม่ และข้อที่ 3 อัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยในความเป็นจริงและในจิตใจมีความสัมพันธ์กันหรือไม่

#### 5.5.1 คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์ต่อทางเพศสภาพทางจิตใจหรือไม่

จากการวิเคราะห์ทางสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) ระดับอายุไม่มีความสัมพันธ์ต่อการตระหนักรู้ด้านเพศสภาพทางจิตใจ (ตารางที่ 5.10)

ตารางที่ 5.10 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านเพศสภาพทางจิตใจ

เพศสภาพทางจิตใจ	ระดับอายุของนักเล่นเกมไทย			
	น้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี		อายุมากกว่า 24 ปี	
เพศสภาพชาย (Masculine)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	51	-1.9	27.4	1.9
	(n = 214)		(n = 115)	
เพศสภาพหญิง (Feminine)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	2.4	.7	0.7	-.7
	(n = 10)		(n = 3)	
ผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	14	1.7	4.5	-1.7
	(n = 59)		(n = 19)	
$\chi^2 (2, N = 420) = 3.776, p = .151, \text{Cramer's } V = .095$				

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs.

### 5.5.2 คุณลักษณะช่วงอายุมีความสัมพันธ์ต่ออัตลักษณ์ทางเพศด้านเพศอาภรณ์หรือไม่

1) เพศอาภรณ์ในความเป็นจริงสัมพันธ์กับระดับอายุของนักเล่นเกมไทย โดยช่วงอายุน้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี ไม่แสดงออกความเป็นชายอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -2.6 และแสดงออกถึงแสดงออกความหลากหลายทางเพศอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.7 แต่ในช่วงกลุ่มมากกว่า 24 ปี มีการแสดงออกความเป็นชายอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.6 และไม่แสดงถึงออกความหลากหลายทางเพศอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -2.7 โดยสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) โดยมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .011$  (ตารางที่ 5.11)

2) ในด้านเพศอาภรณ์ในจิตใจสัมพันธ์กับระดับอายุของนักเล่นเกมไทย โดยช่วงอายุน้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ไม่แสดงออกความเป็นชายอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -2.6 และแสดงออกถึงแสดงออกความหลากหลายทางเพศอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.5 แต่ในช่วงกลุ่มมากกว่า 24 ปี มีการแสดงออกความเป็นชายอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.6 และไม่แสดงถึงออกความหลากหลายทางเพศอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -2.5 โดยสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) โดยมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .023$  (ตารางที่ 5.12)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.11 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านเพศอากรณในความเป็นจริง

เพศอากรณในความเป็นจริง	ระดับอายุของนักเล่นเกม			
	น้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี		อายุมากกว่า 24 ปี	
แสดงออกความเป็นชาย (Masculine)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	31.2 (n = 131)	-2.6*	19.5 (n = 82)	2.6*
แสดงออกความเป็นหญิง (Feminine))	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	17.9 (n = 75)	.4	8.1 (n = 34)	-.4
แสดงออกความหลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	18.3 (n = 77)	2.7*	5.0 (n = 21)	-2.7*
$\chi^2 (2, N = 420) = 9.034, p = .011, \text{Cramer's } V = .147$				

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท้ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs.

ตารางที่ 5.12 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านเพศอากรณในจิตใจ

เพศอากรณในจิตใจ	ระดับอายุของนักเล่นเกม			
	น้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี		อายุมากกว่า 24 ปี	
แสดงออกความเป็นชาย (Masculine)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	26.4 (n = 111)	-2.6*	17.1 (n = 72)	2.6*
แสดงออกความเป็นหญิง (Feminine))	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	12.4 (n = 52)	.2	5.7 (n = 24)	-.2
แสดงออกความหลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	28.6 (n = 120)	2.5*	9.8 (n = 41)	-2.5
$\chi^2 (2, N = 420) = 7.551, p = .023, \text{Cramer's } V = .134$				

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท้ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) จากคำถามวิจัยข้อที่ 3 เมื่อนำตัวแปรด้านเพศอาภรณ์ในความเป็นจริงและในจิตใจมาตรวจสอบในขั้นสุดท้ายพบว่า การแสดงออกเพศอาภรณ์ความเป็นชายในความเป็นจริงสัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นชายในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 16.4 และไม่สัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นหญิงอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -8.3 และไม่สัมพันธ์กับความหลากหลายทางเพศอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -10.2 (ตารางที่ 5.13)

ด้านการแสดงออกเพศอาภรณ์ความเป็นหญิงในความเป็นจริงสัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นหญิงในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 10.8 และไม่สัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นชายอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -10.4 และไม่สัมพันธ์กับความหลากหลายทางเพศอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -2.1 (ตารางที่ 5.13)

ด้านการแสดงออกเพศอาภรณ์ในความหลากหลายทางเพศในความเป็นจริงสัมพันธ์กับการแสดงออกความหลากหลายทางเพศในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 9.8 และไม่สัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นชายอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -8.5 (ตารางที่ 5.13) โดยสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) มีนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha < .001$  (ตารางที่ 5.13) จากสถิติทำให้พบว่าคุณลักษณะช่วงอายุนักเล่นเกมไทยมีความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ทางเพศด้านเพศอาภรณ์ทั้งในความเป็นจริงและในจิตใจ

ตารางที่ 5.13 ความสัมพันธ์ของการตระหนักรู้ด้านเพศอาภรณ์ในความเป็นจริงและในจิตใจ

เพศอาภรณ์ในความเป็นจริง	เพศอาภรณ์ในจิตใจ					
	% Masculine	ASR <sup>a</sup>	% Feminine	ASR <sup>a</sup>	% Non-Cisgender	ASR <sup>a</sup>
แสดงออกความเป็นชาย (Masculine)	41.9 (n = 176)	16.4*	1.4 (n = 6)	-8.3*	7.4 (n = 31)	-10.2*
แสดงออกความเป็นหญิง (Feminine)	0.2 (n = 1)	-10.4*	13.6 (n = 57)	10.8*	12.1 (n = 51)	-2.1*
แสดงออกความหลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender)	1.4 (n = 6)	-8.5*	3.1 (n = 13)	-1.4	18.8 (n = 79)	9.8*
$\chi^2 (4, N = 420) = 329.971, p < .001, \text{Cramer's } V = .627$						

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.5.3 คุณลักษณะช่วงอายุมีความสัมพันธ์ต่ออัตลักษณ์ทางเพศด้านเพศสำแดงหรือไม่

1) เพศสำแดงในความเป็นจริงของนักเล่นเกมไทยไม่สัมพันธ์กับคุณลักษณะช่วงอายุอย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติ ASR โดยมีความสัมพันธ์ในภาพรวม ในระดับของสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) โดยมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .023$  (ตารางที่ 5.14)

ตารางที่ 5.14 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านเพศสำแดงในชีวิตจริง

เพศสำแดงในความเป็นจริง	ระดับอายุของนักเล่นเกม			
	น้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี		อายุมากกว่า 24 ปี	
แสดงออกความเป็นชาย (Masculine)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	28.6 (n = 120)	-1.8	16.9 (n = 71)	1.8
แสดงออกความเป็นหญิง (Feminine)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	17.9 (n = 75)	.7	7.6 (n = 32)	-.7
แสดงออกความหลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	21 (n = 88)	1.3	8.1 (n = 34)	-1.3
$\chi^2 (2, N = 420) = 7.551, p = .023, \text{Cramer's } V = .134$				

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs.

2) เพศสำแดงในจิตใจมีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะในระดับช่วงอายุอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดยระดับช่วงอายุของนักเล่นเกมไทยน้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี ไม่สัมพันธ์ถึงการแสดงออกถึงความเป็นชายในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -2.5 แต่สัมพันธ์ถึงแสดงออกถึงความหลากหลายทางเพศในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.0 (ตารางที่ 5.15)

ในด้านระดับช่วงอายุของนักเล่นเกมไทยอายุมากกว่า 24 ปี เป็นต้นไป แสดงออกถึงความสัมพันธ์แสดงออกถึงความเป็นชายในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.5 แต่ไม่สัมพันธ์ด้านการแสดงออกถึงความหลากหลายทางเพศในจินนาการอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -2.0 โดยการแสดงออกถึงความเป็นถึงความเป็นหญิงในจิตใจไม่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสัมพันธ์ต่อคุณลักษณะช่วงอายุ โดยสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .040$  (ตารางที่ 5.15)

ตารางที่ 5.15 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านเพศสำแดงในจิตใจ

เพศสำแดงในจิตใจ	ระดับอายุของนักเล่นเกม			
	น้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี		อายุมากกว่า 24 ปี	
แสดงออกความเป็นชาย (Masculine)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	25.2	-2.5*	16.4	2.5*
	(n = 106)		(n = 69)	
แสดงออกความเป็นหญิง (Feminine)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	13.8	.7	5.7	-.7
	(n = 58)		(n = 24)	
แสดงออกความหลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	28.3	2.0*	10.5	-2.0*
	(n = 119)		(n = 44)	

$$\chi^2 (2, N = 420) = 6.458, p = .040, \text{Cramer's } V = .124$$

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs.

3) จากคำถามวิจัยข้อที่ 3 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ด้านเพศสำแดงในความเป็นจริงและในจิตใจเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง โดยการแสดงออกความเป็นชายในความเป็นจริงสัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นชายในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 17.6 ไม่สัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นหญิงในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -8.5 และไม่สัมพันธ์กับการแสดงออกความหลากหลายทางเพศอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -10.9 (ตารางที่ 5.16)

ด้านการแสดงออกความเป็นหญิงในความเป็นจริงสัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นหญิงในจิตใจมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 15 ไม่สัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นชายในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -9.9 และไม่สัมพันธ์กับการแสดงออกความหลากหลายทางเพศในจิตนาการอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -2.2 (ตารางที่ 5.16)

และในด้านการแสดงออกความหลากหลายทางเพศในความเป็นจริงสัมพันธ์กับการแสดงออกความหลากหลายทางเพศในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 14 ไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่หรือใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นชายในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -9.8 และไม่สัมพันธ์กับการแสดงออกความเป็นหญิงในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -5.1 (ตารางที่ 5.16)

จากสถิติทำให้ พบว่าเพศสำแดงในความเป็นจริงและในจิตใจมีความสัมพันธ์กันด้วยสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = < .001$  (ตารางที่ 5.16)

ตารางที่ 5.16 ความสัมพันธ์ของการตระหนักรู้ด้านเพศสำแดงในความเป็นจริงและในจิตใจ

เพศสำแดงในความเป็นจริง	เพศสำแดงในจิตใจ					
	% Masculine	ASR <sup>a</sup>	% Feminine	ASR <sup>a</sup>	% Non-Cisgender	ASR <sup>a</sup>
แสดงออกความเป็นชาย (Masculine)	40 (n = 168)	17.6*	0.7 (n = 3)	-8.5*	4.8 (n = 20)	-10.9*
แสดงออกความเป็นหญิง (Feminine)	0.2 (n = 1)	-9.9*	17.6 (n = 74)	15*	7.6 (n = 32)	-2.2*
หลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender)	1.4 (n = 6)	-9.8*	1.2 (n = 5)	-5.1*	26.4 (n = 111)	14*
$\chi^2 (4, N = 420) = 489.077, p < .001, \text{Cramer's } V = .763$						

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs.

#### 5.5.4 รสนิยมทางเพศสัมพันธ์กับระดับอายุของนักเล่นเกมไทยหรือไม่

1) รสนิยมทางเพศในความเป็นจริงสัมพันธ์กับช่วงอายุ โดยช่วงอายุน้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี โดยสัมพันธ์กับรสนิยมต่างจากเพศกำเนิด (LGBTQ) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.4 และไม่สัมพันธ์กับรสนิยมตรงตามเพศกำเนิด (Straight) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -3.4 แต่ในช่วงกลุ่มอายุมากกว่า 24 ปี สัมพันธ์กับรสนิยมตรงตามเพศกำเนิด (Straight) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.4 และไม่สัมพันธ์กับรสนิยมต่างจากเพศกำเนิด (LGBTQ) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -3.4 โดยสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) มีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .001$  (ตารางที่ 5.17)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.17 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านรสนิยมทางเพศในความจริง

รสนิยมทางเพศ ในความเป็นจริง	ระดับอายุของนักเล่นเกม			
	น้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี		อายุมากกว่า 24 ปี	
มีรสนิยมตรงตาม เพศกำเนิด (Straight)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	52.4	-3.4*	29.8	3.4*
	(n = 220)		(n = 125)	
มีรสนิยมต่างจาก เพศกำเนิด (LGBTQ)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	15	3.4*	2.9	-3.4*
	(n = 63)		(n = 12)	
$\chi^2 (1, N = 420) = 11.473, p = .001, \text{Cramer's } V = .165$				

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs.

ตารางที่ 5.18 ความสัมพันธ์ของอายุต่อการตระหนักรู้ด้านรสนิยมทางเพศในจิตใจ

รสนิยมทางเพศ ในจิตใจ	ระดับอายุของนักเล่นเกม			
	น้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี		อายุมากกว่า 24 ปี	
มีรสนิยมตรงตาม เพศกำเนิด (Straight)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	44.5	-1.7	22.9	1.7
	(n = 187)		(n = 96)	
มีรสนิยมต่างจาก เพศกำเนิด (LGBTQ)	%	ASR <sup>a</sup>	%	ASR <sup>a</sup>
	22.9	1.7	8.3	-1.7
	(n = 96)		(n = 35)	
$\chi^2 (1, N = 420) = 3.017, p = .082, \text{Cramer's } V = .085$				

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs.

2) รสนิยมทางเพศในจิตใจสัมพันธ์กับระดับอายุของนักเล่นเกมไทย ไม่สัมพันธ์กับช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างนักเล่นเกมไทย (ตารางที่ 5.18)

3) จากคำถามวิจัยข้อที่ 3 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ด้านรสนิยมทางเพศในความเป็นจริงและในจิตใจเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง โดยรสนิยมตรงตามเพศกำเนิด (Straight) ในความเป็นจริงสัมพันธ์กับรสนิยมตรงตามเพศกำเนิด (Straight) ในจิตใจ อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เท่ากับ 12.8 และไม่สัมพันธ์กับรสนิยมต่างจากเพศกำเนิด (LGBTQ) ในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -12.8 (ตารางที่ 5.19)

ในด้านรสนิยมต่างจากเพศกำเนิด (LGBTQ) ในความเป็นจริงสัมพันธ์กับรสนิยมต่างจากเพศกำเนิด (LGBTQ) ในจิตใจอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 12.8 และไม่สัมพันธ์กับรสนิยมตรงตามเพศกำเนิด (Straight) ในจิตใจ อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ -12.8 (ตารางที่ 5.19)

จากสถิติทำให้ พบว่ารสนิยมทางเพศในความเป็นจริงและในจิตใจมีความสัมพันธ์กันด้วยสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = < .001$  (ตารางที่ 5.19) โดยรสนิยมทางเพศในความเป็นจริงกับในจิตใจไม่มีความแตกต่างกัน โดยระดับช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างค้นพบรสนิยมทางเพศในความเป็นจริงที่มีความแตกต่างกันผ่านในระดับวัยโดยช่วงอายุของกลุ่มคนรุ่นใหม่มีรสนิยมทางเพศที่หลากหลายและในช่วงอายุผู้ใหญ่มักรสนิยมทางเพศเป็นไปตามเพศกำเนิด

ตารางที่ 5.19 ความสัมพันธ์ต่อการตระหนักรู้ด้านรสนิยมทางเพศในความเป็นจริงและในจิตใจ

รสนิยมทางเพศในความเป็นจริง	รสนิยมทางเพศในจิตใจ			
	% Straight	ASR <sup>a</sup>	% LGBTQ	ASR <sup>a</sup>
มีรสนิยมตรงตามเพศกำเนิด (Straight)	67.6 (n = 284)	12.8*	14.5 (n = 61)	-12.8*
มีรสนิยมต่างจากเพศกำเนิด (LGBTQ)	1.2 (n = 5)	-12.8*	16.7 (n = 70)	12.8*
$\chi^2 (1, N = 420) = 164.287, p < .001, \text{Cramer's } V = .625$				

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs.

## 5.6 การให้ความสำคัญต่อการกำหนดและปรับแต่งเกมอาหารผ่านเป้าหมายในการเล่น

### วิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ

จากคำถามงานวิจัยข้อที่ 4.) นักเล่นเกมไทยที่มีเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งอาหารหรือไม่ โดยการทดสอบจะเป็นการใช้สถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) และ ค่า Adjusted residual (ASR) โดยกำหนดการทดสอบเป็นซัน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ระดับที่ 1 ทดสอบสถิติเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ของนักเล่นเกมไทยในภาพรวม เมื่อในขั้นที่ 1 มีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติจึงทำการทดสอบขั้นต่อไป
- ระดับที่ 2 เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองอรรถนียทางเพศด้าน (M-SO) และเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ (M-GI) เมื่อในขั้นที่ 2 มีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติจึงทำการทดสอบในขั้นต่อไป
- ระดับที่ 3 เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองอรรถนียทางเพศด้าน M-SO-SRA (แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น) M-SO-DPR (แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน) M-GI-SR (เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ) และ M-GI-SD (แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ) โดยเป็นขั้นที่ลึกที่สุดในแต่ละด้านของ SOGI

เพื่อเป็นการตอบคำถามงานวิจัยจึงแสดงผลถึงภาพรวมแบบกว้างและลงลึกในรายละเอียดในแต่ละด้านของความสัมพันธ์ด้านเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งในแต่ละองค์ประกอบของเกมอวตาร์ที่สัมพันธ์กัน

### 5.6.1 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่ออัตลักษณ์ทางเพศในการกำหนดเลือกใช้เพศของอวตาร์

เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ของนักเล่นเกมไทยในภาพรวม ให้ความสำคัญต่อ  $A_1$ : เพศของอวตาร์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 6.7 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = < .001$  (ตารางที่ 5.20)

เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองอรรถนียทางเพศ (M-SO) ให้ความสำคัญต่อ  $A_1$ : เพศของอวตาร์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 4.0 ด้านเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ (M-GI) ให้ความสำคัญต่อเพศของอวตาร์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.5 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = < .001$  (ตารางที่ 5.20)

โดยสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR) ผ่านอวตาร์ ให้ความสำคัญต่อเพศของอวตาร์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.7 และสัมพันธ์เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อเป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SR) ผ่านอวตาร์ให้ความสำคัญต่อเพศของอวตาร์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.8 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = < .001$  (ตารางที่ 5.20)

นักเล่นเกมไทยที่เล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อ  $A_1$ : เพศของอวาร์เพื่อการตอบสนองต่อรสนิยมทางเพศ (SO) และแสดงออกอัตลักษณ์ทางเพศ (GI) ในระดับที่ 2 และในระดับที่ 3 (ตารางที่ 5.20)

ตารางที่ 5.20 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนดปรับแต่งด้านเพศของอวาร์

Sexual Motivation of Gamers								
$A_1$ : เพศของอวาร์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	47.6 (n = 200)	6.7*						
$\chi^2 (1, N = 420) = 45.05, p < .001, \text{Cramer's } V = .33$								
$A_1$ : เพศของอวาร์	%M-SO	ASR <sup>a</sup>		%M-GI	ASR <sup>a</sup>			
	25 (n = 107)	4.0*		22.1 (n = 93)	3.5*			
$\chi^2 (2, N = 420) = 45.06, p < .001, \text{Cramer's } V = .33$								
$A_1$ : เพศของอวาร์	% M-SO-SRA	ASR <sup>a</sup>	% M-SO-DPR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI-SR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI-SD	ASR <sup>a</sup>
	x	x	21.0 (n = 88)	3.7*	15.5 (n = 65)	2.8*	x	x
$\chi^2 (3, N = 420) = 45.05, p < .001, \text{Cramer's } V = .33$								

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. \* เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. และ X เท่ากับผลค่าทางสถิติที่ไม่มีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติ M-SOGI (การเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ) M-SO (เป้าหมายด้านรสนิยมทางเพศ) และ M-GI (เป้าหมายด้านอัตลักษณ์ทางเพศ) M-SO-SRA (แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น) และ M-SO-DPR (แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน) M-GI-SR (เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ) และ M-GI-SD (แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ)

## 5.6.2 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อเพศอาภรณ์ของอวาร์ในการกำหนด

### ปรับแต่ง

ในภาพรวมของเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ของนักเล่นเกมไทยในภาพรวมให้ความสำคัญต่อ  $A_2$ : เพศอาภรณ์ของเกมอวาร์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.4 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .001$  (ตารางที่ 5.21)

เป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อ  $A_{2.1}$ : เพศอาภรณ์ท่อนบนของอวาร์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.3 โดยมีค่าสถิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .019$  โดยสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.1 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .044$  (ตารางที่ 5.21) นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อเพศอาภรณ์ที่อ่อนบนของอวทาร์มากกว่า A<sub>2.2</sub>: เพศอาภรณ์ที่อ่อนล่างและ A<sub>2.3</sub>: การสวมใส่เครื่องประดับในการเล่นเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศผ่านเกมอวทาร์

ตารางที่ 5.21 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนดปรับแต่งด้านเพศอาภรณ์ของอวทาร์

Sexual Motivation of Gamers				
A <sub>2</sub> : เพศอาภรณ์ของอวทาร์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>		
	51.9 (n = 218)	3.4*		
$\chi^2 (1, N = 420) = 11.70, p = .001, \text{Cramer's } V = .17$				
A <sub>2.1</sub> : เพศอาภรณ์ที่อ่อนบนของอวทาร์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>		
	47.6 (n = 200)	2.3*		
$\chi^2 (1, N = 420) = 5.49, p = .019, \text{Cramer's } V = .11$				
A <sub>2.1</sub> : เพศอาภรณ์ที่อ่อนบนของอวทาร์	%M-SO	ASR <sup>a</sup>	%M-GI	ASR <sup>a</sup>
	26 (n = 109)	2.1*	X	X
$\chi^2 (2, N = 420) = 6.26, p = .044, \text{Cramer's } V = .12$				

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. \* เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. และ X เท่ากับผลค่าทางสถิติที่ไม่มีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติ M-SOGI (การเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ) M-SO (เป้าหมายด้านรสนิยมทางเพศ) และ M-GI (เป้าหมายด้านอัตลักษณ์ทางเพศ) M-SO-SRA (แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น) และ M-SO-DPR (แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน) M-GI-SR (เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ) และ M-GI-SD (แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ)

### 5.6.3 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อเพศสำอางของอวทาร์ในการกำหนด

#### ปรับแต่ง

ในภาพรวมของเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ของนักเล่นเกมไทยในภาพรวมให้ความสำคัญต่อ A<sub>3</sub>: เพศสำอางของอวทาร์อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.9 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha < .001$  (ตารางที่ 5.22)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อ  $A_{3.1}$ : เพศ  
 สำแดงกลุ่มใบหน้าของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.9 โดยมีค่าสถิติ  
 วิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .004$  (ตารางที่ 5.22)

ตารางที่ 5.22 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนด  
 ปรับแต่งด้านเพศสำแดงของอาหาร

Sexual Motivation of Gamers								
$A_3$ : เพศสำแดง ของอาหาร	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	50.5 (n = 212)	3.9*						
$\chi^2 (1, N = 420) = 15.58, p < .001, \text{Cramer's } V = .19$								
$A_{3.1}$ : เพศสำแดง กลุ่มใบหน้า ของอาหาร	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	48.1 (n = 202)	2.9*						
$\chi^2 (1, N = 420) = 8.44, p = .004, \text{Cramer's } V = .14$								
$A_{3.1}$ : เพศสำแดง กลุ่มใบหน้า ของอาหาร	%M-SO	ASR <sup>a</sup>	%M-GI		ASR <sup>a</sup>			
	26.2 (n = 110)	2.4*	x		x			
$\chi^2 (2, N = 420) = 9.17, p = .010, \text{Cramer's } V = .15$								
$A_{3.1}$ : เพศสำแดง กลุ่มใบหน้า ของอาหาร	% M-SO- SRA	ASR <sup>a</sup>	% M-SO- DPR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI- SR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI- SD	ASR <sup>a</sup>
	x	x	21.4 (n = 90)	2.2*	x	x	x	x
$\chi^2 (4, N = 420) = 10.17, p = .038, \text{Cramer's } V = .16$								

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึง  
 ผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. \* เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. และ x เท่ากับ  
 ผลค่าทางสถิติที่ไม่มีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติ M-SOGI (การเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ) M-SO (เป้าหมายด้านรสนิยมทางเพศ) และ M-GI (เป้าหมาย  
 ด้านอัตลักษณ์ทางเพศ) M-SO-SRA (แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น) และ M-SO-DPR (แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน) M-GI-  
 SR (เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ) และ M-GI-SD (แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ)

โดยเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) ให้ความสำคัญต่อ  
 $A_{3.1}$ : เพศสำแดงต่อกลุ่มใบหน้าของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.4 โดย  
 มีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .010$  และ  
 เป้าหมายในการแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR) ให้ความสำคัญ

ต่อ  $A_{3.1}$ : กลุ่มใบหน้าของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.2 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .038$  (ตารางที่ 5.22)

ด้านเพศสีแดง นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญเฉพาะ  $A_{3.1}$ : กลุ่มใบหน้าของอาหาร เช่น การแสดงสีหน้า รอยยิ้ม สายตา ฯลฯ โดยไม่ให้ความสำคัญต่อ  $A_{3.2}$ : กลุ่มท่าทาง เช่น บุคลิกภาพการเดิน การวิ่ง การยืน การนั่ง ฯลฯ

#### 5.6.4 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อรูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าของเกมอาหารในการ

##### กำหนดปรับแต่ง

ในภาพรวมของเป้าหมายในการเล่นเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ของนักเล่นเกมไทยในภาพรวมให้ความสำคัญต่อ  $A_4$ : รูปลักษณ์ของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.2 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .001$  (ตารางที่ 5.23)

เป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อ  $A_{4.1}$ : รูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.9 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha < .001$  (ตารางที่ 5.23)

องค์ประกอบย่อยที่ 1) นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าของอาหาร ได้แก่  $A_{4.1.1}$ : รูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าอวัยวะรับรู้ของอาหาร (ดวงตา/ หู/ จมูก/ ปาก) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.0 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .002$  ผ่านเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม โดยสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.2 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .009$  และสัมพันธ์กับเป้าหมายในการแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.1 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .040$  (ตารางที่ 5.23)

องค์ประกอบย่อยที่ 2) นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าของอาหาร ได้แก่  $A_{4.1.2}$ : รูปลักษณ์ของอาหารกลุ่มใบหน้าเส้นขน (ทรงผม/ คิ้ว/ หวด/ เครา) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.1 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .036$  ผ่านเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม (ตารางที่ 5.23)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบย่อยที่ 3) นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณะกลุ่มใบหน้าของอวทาร์ ได้แก่ A<sub>4.1.3</sub>: รูปลักษณะของอวทาร์กลุ่มใบหน้ารูปหน้า (หน้าผาก/ คาง/ รูปทรงใบหน้าโดยรวม) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.5 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha < .001$  ผ่านเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม โดยสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.7 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .002$  และสัมพันธ์กับเป้าหมายในการแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.8 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .007$  (ตารางที่ 5.23)

ตารางที่ 5.23 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนด ปรับแต่งด้านรูปลักษณะของอวทาร์และรูปลักษณะกลุ่มใบหน้าของอวทาร์

Sexual Motivation of Gamers				
A <sub>4</sub> : รูปลักษณะ ของอวทาร์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>		
	51.4 (n = 216)	3.2*		
$\chi^2 (1, N = 420) = 10.489, p = .001, \text{Cramer's } V = .16$				
A <sub>4.1</sub> : รูปลักษณะ กลุ่มใบหน้า ของอวทาร์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>		
	51.0 (n = 214)	3.9*		
$\chi^2 (1, N = 420) = 15.56, p < .001, \text{Cramer's } V = .19$				
A <sub>4.1.1</sub> : รูปลักษณะ กลุ่มใบหน้า อวัยวะรับรู้ ของอวทาร์	%SOGI	ASR <sup>a</sup>		
	46.7 (n = 196)	3.0*		
$\chi^2 (1, N = 420) = 9.21, p = .002, \text{Cramer's } V = .15$				
A <sub>4.1.1</sub> : รูปลักษณะ กลุ่มใบหน้า อวัยวะรับรู้ ของอวทาร์	%M-SO	ASR <sup>a</sup>	%M-GI	ASR <sup>a</sup>
	25.2 (n = 106)	2.2*	x	x
$\chi^2 (2, N = 420) = 9.45, p = .009, \text{Cramer's } V = .15$				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.23 (ต่อ)

Sexual Motivation of Gamers								
A <sub>4.1.1</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มใบหน้า อวัยวะรับรู้ ของอาหาร	% M-SO- SRA	ASR <sup>a</sup>	% M-SO- DPR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI- SR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI- SD	ASR <sup>a</sup>
	x	x	20.7 (n = 87)	2.1*	x	x	x	x
$\chi^2 (4, N = 420) = 10.03, p = .040, \text{Cramer's } V = .16$								
A <sub>4.1.2</sub> : รูปลักษณ์ ของอาหาร กลุ่มใบหน้า เส้นขน	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	44.3 (n = 186)	2.1*						
$\chi^2 (1, N = 420) = 4.41, p = .036, \text{Cramer's } V = .10$								
A <sub>4.1.3</sub> : รูปลักษณ์ ของอาหาร กลุ่มใบหน้า รูปหน้า	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	37.1 (n = 156)	3.5*						
$\chi^2 (1, N = 420) = 12.33, p < .001, \text{Cramer's } V = .17$								
A <sub>4.1.3</sub> : รูปลักษณ์ ของอาหาร กลุ่มใบหน้า รูปหน้า	%M-SO	ASR <sup>a</sup>	%M-GI	ASR <sup>a</sup>				
	20.5 (n = 86)	2.7*	x	x				
$\chi^2 (2, N = 420) = 12.92, p = .002, \text{Cramer's } V = .18$								
A <sub>4.1.3</sub> : รูปลักษณ์ ของอาหาร กลุ่มใบหน้า รูปหน้า	% M-SO- SRA	ASR <sup>a</sup>	% M-SO- DPR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI- SR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI- SD	ASR <sup>a</sup>
	x	x	17.1 (n = 72)	2.8*	x	x	x	x
$\chi^2 (4, N = 420) = 14.02, p = .007, \text{Cramer's } V = .18$								

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. \* เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. และ X เท่ากับผลค่าทางสถิติที่ไม่มีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติ M-SOGI (การเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ) M-SO (เป้าหมายด้านรสนิยมทางเพศ) และ M-GI (เป้าหมายด้านอัตลักษณ์ทางเพศ) M-SO-SRA (แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น) และ M-SO-DPR (แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน) M-GI-SR (เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ) และ M-GI-SD (แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ)

นักเล่นเกมไทยที่เล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อกลุ่มองค์ประกอบย่อยบนใบหน้า คือ A<sub>4.1.1</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าอวัยวะรับรู้ของอาหาร โดยให้ความสำคัญเพื่อการตอบสนองต่อรสนิยมทางเพศ ในระดับที่ 2 (M-SO) และ 3 (M-SO-DPR) ในด้านเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

A<sub>4.1.3</sub>: รูปลักษณ์ของอาหารกลุ่มใบหน้ารูปหน้า (หน้าผาก/ คาง/ รูปทรงใบหน้าโดยรวม) แสดงถึงการตอบสนองต่อรสนิยมทางเพศ ในระดับที่ 2 (M-SO) ในขณะที่ A<sub>4.1.2</sub>: รูปลักษณ์ของอาหารกลุ่มใบหน้าเส้นขน (ทรงผม/ คิ้ว/ หวด/ เครา) แสดงออกถึงเป้าหมายโดยรวมทั้งสองด้าน (M-SOGI) แต่ผู้เล่นเกมไทยไม่ให้ความสำคัญต่อ A<sub>4.1.4</sub>: รูปลักษณ์ของอาหารกลุ่มผิวหนังบนใบหน้า (รอยตีนกา/ รอยสิ่ว/ รอยแผลเป็น/ และ A<sub>4.1.5</sub>: รูปลักษณ์ของอาหารกลุ่มความงามบนใบหน้า (รอยสักบนใบหน้า/ การแต่งหน้า) ในการกำหนดปรับแต่งรูปลักษณ์ของอาหารเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ

### 5.6.5 การให้ความสำคัญของผู้เล่นเกมต่อรูปลักษณ์ของอาหารกลุ่มร่างกายในการ

#### กำหนดปรับแต่ง

เป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อ A<sub>4.2</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มร่างกายของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.6 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha < .001$  (ตารางที่ 5.24) และผู้เล่นเกมไทยที่เล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญองค์ประกอบย่อยต่อกลุ่มร่างกายโดยมีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบย่อยที่ 1) ผู้เล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์กลุ่มร่างกายของอาหาร ได้แก่ A<sub>4.2.1</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มลำตัวของอาหาร (ความหนาของร่างกาย/ ความชัดของมัดกล้ามเนื้อบนร่างกาย/ ขนาดหน้าอก/ ความหนาหน้าท้อง/ สัดส่วนโค้งเว้ารอบเอว) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 3.1 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .002$  ผ่านเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวมโดยสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.7 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .004$  และสัมพันธ์กับเป้าหมายในการแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.4 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .016$  (ตารางที่ 5.24)

องค์ประกอบย่อยที่ 2) ผู้เล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์กลุ่มร่างกายของอาหาร ได้แก่ A<sub>4.2.4</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มความสูงของอาหาร (ความสูงของร่างกาย) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.0 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .043$  ผ่านเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม

ผู้เล่นเกมไทยที่เล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อร่างกายของอาหารในองค์ประกอบย่อย คือ A<sub>4.2.1</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มลำตัวของอาหาร โดยให้ความสำคัญเพื่อการ

ตอบสนองต่อรสนิยมทางเพศ (SO) ในระดับที่ 2 และ 3 ในด้าน A<sub>4.2.4</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มความสูงของอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทาร์ (ความสูงของร่างกาย) แสดงออกถึง SOGI ทั้งสองด้าน แต่นักเล่นเกมไทยไม่ให้ความสำคัญต่อ A<sub>4.2.2</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มกลุ่มรยางค์บน (ความกว้างของไหล่/ขนาดแขน/ ความชัดของกล้ามเนื้อ/ขนาดฝ่ามือ) และ A<sub>4.2.3</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มกลุ่มรยางค์ล่าง (ขนาดสะโพก/ขนาดขา/ความชัดของกล้ามเนื้อ/ขนาดฝ่าเท้า) ในการกำหนดปรับแต่งรูปลักษณ์ของอวตาร์เพื่อแสดงนัยยะทางเพศ

**ตารางที่ 5.24** ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนดปรับแต่งด้านรูปลักษณ์กลุ่มร่างกายของอวตาร์

Sexual motivation of Gamers								
A <sub>4.2</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มร่างกาย ของอวตาร์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	50.2 (n = 211)	3.6*						
$\chi^2 (1, N = 420) = 13.16, p < .001, \text{Cramer's } V = .18$								
A <sub>4.2.1</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มลำตัว ของอวตาร์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	47.9 (n = 201)	3.1*						
$\chi^2 (1, N = 420) = 9.83, p = .002, \text{Cramer's } V = .15$								
A <sub>4.2.1</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มลำตัว ของอวตาร์	%M-SO	ASR <sup>a</sup>		%M-GI	ASR <sup>a</sup>			
	26.2 (n = 110)	2.7*		x	x			
$\chi^2 (2, N = 420) = 10.89, p = .004, \text{Cramer's } V = .16$								
A <sub>4.2.1</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มลำตัว ของอวตาร์	% M-SO- SRA	ASR <sup>a</sup>	% M-SO- DPR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI- SR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI- SD	ASR <sup>a</sup>
	x	x	21.4 (n = 90)	2.4*	x	x	x	x
$\chi^2 (4, N = 420) = 12.21, p = .016, \text{Cramer's } V = .17$								
A <sub>4.2.4</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มความสูง ของอวตาร์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	31.9 (n = 134)	2.0						
$\chi^2 (1, N = 420) = 4.10, p = .043, \text{Cramer's } V = .10$								

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. \* เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. และ X เท่ากับผลค่าทางสถิติที่ไม่มีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติ M-SOGI (การเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ) M-SO (เป้าหมายด้านรสนิยมทางเพศ) และ M-GI (เป้าหมายด้านอัตลักษณ์ทางเพศ) M-SO-SRA (แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น) และ M-SO-DPR (แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน) M-GI-SR (เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ) และ M-GI-SD (แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.6.6 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อรูปลักษณ์ของอาหารกลุ่มผิวหน่งในการ

### กำหนดปรับแต่ง

เป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อ  $A_{4.3}$ : รูปลักษณ์กลุ่มผิวหน่งของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 4.1 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha < .001$  (ตารางที่ 5.25) และนักเล่นเกมไทยที่เล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญองค์ประกอบย่อยต่อกลุ่มร่างกายโดยมีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบย่อยที่ 1) นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์กลุ่มร่างกายของอาหาร ได้แก่  $A_{4.3.1}$ : รูปลักษณ์กลุ่มสีผิว/ระดับความเข้มของอาหาร อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 4.0 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha < .001$  ผ่านเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม โดยสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.5 และสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ (M-GI) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.0 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha < .001$  (ตารางที่ 5.25)

โดยสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR) ผ่านอาหาร ให้ความสำคัญต่อเพศของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.4 และสัมพันธ์เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อเป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริง ด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SR) ผ่านอาหารให้ความสำคัญต่อเพศของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.0 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .003$  (ตารางที่ 5.25)

องค์ประกอบย่อยที่ 2) นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์กลุ่มร่างกายของอาหาร ได้แก่  $A_{4.3.3}$ : รูปลักษณ์กลุ่มชาติพันธุ์ของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.5 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .011$  (ตารางที่ 5.25) ผ่านเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม

นักเล่นเกมไทยที่เล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อร่างกายของอาหารในองค์ประกอบย่อยจำนวนสองกลุ่ม คือ  $A_{4.3.1}$ : รูปลักษณ์กลุ่มสีผิว/ระดับความเข้มของอาหาร เพื่อการตอบสนองต่อรสนิยมทางเพศ (SO) และแสดงออกอัตลักษณ์ทางเพศ (GI) ในระดับที่ 2 และ 3 ในด้าน  $A_{4.3.3}$ : รูปลักษณ์กลุ่มชาติพันธุ์ของอาหารแสดงออกถึง SOGI ทั้งสองด้าน แต่นักเล่นเกมไทยไม่ให้ความสำคัญต่อ  $A_{4.3.2}$ : รูปลักษณ์กลุ่มรอยสัก/แผลเป็นบนร่างกาย ของอาหาร ในการกำหนดปรับแต่งรูปลักษณ์ของอาหารเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (ตารางที่ 5.25)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.25 ความสัมพันธ์ในเป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศกับการกำหนด  
ปรับแต่งด้านรูปลักษณ์กลุ่มผิวหนังของอวทาร์

Sexual motivation of Gamers								
A <sub>4.3</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มผิวหนัง ของอวทาร์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	47.6	4.1*						
	(n = 200)							
$\chi^2 (1, N = 420) = 16.54, p < .001, \text{Cramer's } V = .20$								
A <sub>4.3.1</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มสีผิว/ ระดับความเข้ม ของอวทาร์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	45.2	4.0*						
	(n = 190)							
$\chi^2 (1, N = 420) = 15.74, p < .001, \text{Cramer's } V = .19$								
A <sub>4.3.1</sub> : รูปลักษณ์	%M-SO	ASR <sup>a</sup>	%M-GI	ASR <sup>a</sup>				
กลุ่มสีผิว/ ระดับความเข้ม ของอวทาร์	24.3	2.5*	21.0 (n = 88)	2.0*				
	(n = 102)							
$\chi^2 (2, N = 420) = 15.77, p < .001, \text{Cramer's } V = .19$								
A <sub>4.3.1</sub> : รูปลักษณ์	% M-SO- SRA	ASR <sup>a</sup>	% M-SO-DPR	ASR <sup>a</sup>	% M- GI-SR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI-SD	ASR <sup>a</sup>
กลุ่มสีผิว/ ระดับความเข้ม ของอวทาร์	x	x	20.0	2.4*	15.0	2.0*	x	x
	(n = 84)							
	(n = 63)							
$\chi^2 (4, N = 420) = 16.41, p = .003, \text{Cramer's } V = .20$								
A <sub>4.3.3</sub> : รูปลักษณ์	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
กลุ่มชาติพันธุ์ ของอวทาร์	27.6	2.5*						
	(n = 116)							
$\chi^2 (1, N = 420) = 6.50, p = .011, \text{Cramer's } V = .12$								

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. \* เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. และ X เท่ากับผลค่าทางสถิติที่ไม่มีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติ M-SOGI (การเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ) M-SO (เป้าหมายด้านรสนิยมทางเพศ) และ M-GI (เป้าหมายด้านอัตลักษณ์ทางเพศ) M-SO-SRA (แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น) และ M-SO-DPR (แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน) M-GI-SR (เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ) และ M-GI-SD (แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.6.7 การให้ความสำคัญของนักเล่นเกมต่อรูปลักษณ์ของอาหารกลุ่มอายุในการกำหนด

#### ปรับแต่ง

เป้าหมายการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อ A<sub>4.4</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มอายุของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 4.0 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha < .001$  (ตารางที่ 5.26)

ตารางที่ 5.26 เป้าหมายในการเล่นเกมนำการกำหนดปรับแต่งด้านรูปลักษณ์กลุ่มผิวหนังของอาหารจากนักเล่นเกม

Sexual motivation of Gamers								
A <sub>4.4</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มอายุ ของอาหาร	%M-SOGI	ASR <sup>a</sup>						
	47.4 (n = 199)	4.0*						
$\chi^2 (1, N = 420) = 16.32, p < .001, \text{Cramer's } V = .20$								
A <sub>4.4</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มอายุ ของอาหาร	%M-SO	ASR <sup>a</sup>	%M-GI	ASR <sup>a</sup>				
	25.7 (n = 108)	2.9*	x	x				
$\chi^2 (2, N = 420) = 16.72, p < .001, \text{Cramer's } V = .20$								
A <sub>4.4</sub> : รูปลักษณ์ กลุ่มอายุ ของอาหาร	% M-SO-SRA	ASR <sup>a</sup>	% M-SO-DPR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI-SR	ASR <sup>a</sup>	% M-GI-SD	ASR <sup>a</sup>
	x	x	21.0 (n = 88)	2.5*	x	x	x	x
$\chi^2 (4, N = 420) = 16.72, p = .002, \text{Cramer's } V = .20$								

หมายเหตุ ระดับคะแนน ASR มากกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านบวก (+) ระดับคะแนน ASR น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.0 แสดงถึงผลระดับนัยยะสำคัญทางสถิติด้านลบ (-) <sup>a</sup> เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. \* เท่ากับระดับนัยยะสำคัญของระดับคะแนน ASRs. และ X เท่ากับผลค่าทางสถิติที่ไม่มีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติ M-SOGI (การเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ) M-SO (เป้าหมายด้านรสนิยมทางเพศ) และ M-GI (เป้าหมายด้านอัตลักษณ์ทางเพศ) M-SO-SRA (แสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น) และ M-SO-DPR (แสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน) M-GI-SR (เป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ) และ M-GI-SD (แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ)

โดยเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) ให้ความสำคัญต่อ A<sub>4.4</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มอายุของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.9 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha < .001$  (ตารางที่ 5.26)

โดยสัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR) ผ่านอาหาร ให้ความสำคัญต่อเพศของอาหารอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดย ASR มีค่าเท่ากับ 2.5 โดยมีค่าสถิติวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square) อย่างมีระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่  $\alpha = .002$  (ตารางที่ 5.26)

นักเล่นเกมไทยที่เล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อ A<sub>4.4</sub>: รูปลักษณ์กลุ่มอายุของอวทาร์ในองค์ประกอบย่อยในการเล่นวิดีโอเกม โดยส่วนใหญ่เล่นเพื่อการตอบสนองต่อรสนิยมทางเพศในระดับที่ 2 คือ (M-SO) และระดับที่ 3 คือเพื่อแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### การสรุปผลวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านคุณลักษณะของนักเล่นเกมไทย และกลุ่มตัวแปรในด้านเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกม รวมถึงองค์ประกอบในการให้ความสำคัญต่อการปรับแต่งเกมอวตาร์ผ่านทางสถิติ โดยสามารถสรุปผลโดยแจ่มแจ้งเป็นประเด็นได้ดังนี้

#### 6.1 คำถามวิจัยข้อที่ 1 วิดีโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ

##### (M-SOGI) หรือไม่

ข้อมูลประชากรกลุ่มตัวอย่างนักเล่นเกมไทยพบว่าเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) โดยวิดีโอเกมเป็นพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) เป็นไปตามคำถามวิจัยข้อที่ 1 โดยแบ่งเป็น

การเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ (SO) โดยปรับแต่งเกมอวตาร์ในการแสดงเป็นตนเองเพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น (M-SO-SRA) เพื่อแสดงตัวตนให้ผู้อื่นเห็นบนพื้นที่โลกเสมือนในการสร้างดึงดูดด้วยเสน่ห์ของเกมอวตาร์โดยแสดงออกผ่านรสนิยมทางเพศ และปรับแต่งเกมอวตาร์เพื่อแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบหรือรักตามรสนิยมทางเพศของตน (M-SO-DPR) เพื่อตอบสนองเพิ่มเติมความต้องการทางเพศในจิตใจของนักเล่นเกมไทยผ่านการมองเห็นรูปลักษณ์ของเกมอวตาร์บนจอทีวี/มอนิเตอร์ (Monitor)

และในอีกด้านหนึ่งวิดีโอเกมยังเป็นพื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ (GI) โดยปรับแต่งเกมอวตาร์ให้เหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SR) ที่เป็นการจำลองอัตลักษณ์เสมือนในการแสดงตัวตนที่สัมพันธ์กับตัวตนของนักเล่นเกมไทย และปรับแต่งเกมอวตาร์ให้แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SD) ที่เป็นการแสดงออกอัตลักษณ์ที่ไม่อาจเป็นไปได้ในโลกความเป็นจริงโดยใช้พื้นที่บนโลกเสมือนในวิดีโอเกมในการแสดงออก

โดยพื้นที่รองรับบทบาทการแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) จากกลุ่มตัวอย่างมีทั้งนักเล่นเกมเพศกำเนิดชายและเพศกำเนิดหญิงในการใช้งานสื่อวิดีโอเกม รวมถึงเพศอาภรณ์และเพศสำแดงในจิตใจสัมพันธ์ต่อการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ จากตัวแปรที่ค้นพบทำให้รับรู้ถึงอัตลักษณ์ที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น การแต่งกาย การแสดงออกท่าทาง น้ำเสียง ที่นักเล่นเกมไทยแสดงออกบนพื้นที่ของโลกเสมือน ที่ในโลกความเป็นจริงอาจไม่สามารถแสดงออกตาม

ความต้องการในจิตใจได้ ทำให้วิดีโอเกมจึงเป็นพื้นที่ถ่ายโอนรองรับอัตลักษณ์ทางเพศที่สัมผัสและมองเห็นได้ในชีวิตจริง

ในด้านเพศสภาพและรสนิยมทางเพศในจินตนาการไม่สัมพันธ์กับเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ เนื่องจากเพศสภาพทางจิตใจไม่สามารถมองเห็นหรือจับต้องได้ในชีวิตจริง โดยเพศสภาพไม่จำเป็นต้องแสดงออกผ่านการแสดงออกผ่านเสื้อผ้า ท่าทางในการแสดงออก และรสนิยมทางเพศสามารถที่จะมีความสัมพันธ์ทางเพศเพื่อตอบสนองความต้องการได้ในพื้นที่ส่วนตัว ทำให้จิตใจในด้านการตอบสนองหรือแสดงออกทางรสนิยมทางเพศไม่ใช่พื้นที่หลักในโลกเสมือนอย่างวิดีโอเกมเพียงอย่างเดียว (ตารางที่ 6.1)

ตารางที่ 6.1 ความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมและคุณลักษณะทางเพศ

เป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกม	M-SOGI	M-SO	M-GI	M-SO-SRA	M-SO-DPR	M-GI-SR	M-GI-SD
คุณลักษณะ							
การเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ	•	•	-	•	•	-	-
การเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ	•	-	•	-	-	•	•
เพศกำเนิดชาย	•	-	-	-	-	-	-
เพศกำเนิดหญิง	•	-	-	-	-	-	-
เพศสภาพชาย	X	-	-	-	-	-	-
เพศสภาพหญิง	X	-	-	-	-	-	-
เพศสภาพอื่น	X	-	-	-	-	-	-
เพศอารมณ์ในจินตนาการ	•	-	-	-	-	-	-
เพศสำแดงในจิตใจ	•	-	-	-	-	-	-
รสนิยมทางเพศในจิตใจ	X	-	-	-	-	-	-

หมายเหตุ • มีความสัมพันธ์ X ไม่มีความสัมพันธ์ - ไม่มีการทดสอบ

## 6.2 คำถามวิจัยข้อที่ 2 คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์กับการค้นพบ/เข้าใจ/

### ยอมรับตัวตนทางเพศหรือไม่

เนื่องจากผู้ตอบแบบสอบถามมีความกว้างในระดับอายุ รวมถึงในงานวิชาการต่างมีแนวคิดในด้านเพศสภาพศึกษาที่แตกต่างกัน เพื่อเป็นการตรวจสอบข้อเท็จจริงจากกลุ่มตัวอย่างในแง่มุมของการศึกษาด้านอัตลักษณ์ทางเพศ ถึงการตระหนักรู้ตัวตนของนักเล่นเกมไทย จากคำถามวิจัยข้อที่ 2

คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์กับการค้นพบ/เข้าใจ/ยอมรับตัวตนทางเพศหรือไม่ พบว่า เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักเล่นเกมไทยที่มีอายุต่ำกว่าหรือเท่ากับ 24 ปี มีการแสดงออกความหลากหลายทางเพศ (Non-Cisgender) ในด้านการแต่งกายผ่านเพศอาภรณ์ในความเป็นจริงและการตระหนักรู้ผ่านเพศอาภรณ์ในจิตใจ รวมถึงการตระหนักรู้ด้านเพศสำแดงในจิตใจในความหลากหลายทางเพศ และตระหนักรู้รสนิยมทางเพศในความเป็นจริงที่มีรสนิยมต่างจากเพศกำเนิด (LGBTQ)

นักเล่นเกมไทยที่มีอายุมากกว่า 24 ปี เป็นต้นไป มีการแสดงออกความเป็นชายผ่านเพศอาภรณ์ในความเป็นจริงและการตระหนักรู้ในจิตใจ รวมถึงเพศสำแดงความเป็นชายในจิตใจ และตระหนักรู้รสนิยมทางเพศในความเป็นจริงที่มีรสนิยมตรงตามเพศกำเนิด (Straight) คือ รักหรือชอบเพศตรงข้าม

จากข้อมูลทางสถิติบ่งชี้ถึงความแตกต่างด้านอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทย โดยผู้ที่มีอายุน้อยกว่า หรือเท่ากับ 24 ปี มีความหลากหลายทางเพศมากกว่าผู้ที่มีอายุมากกว่า 24 ปี โดยอาจเป็นค่านิยมทางสังคมที่เปิดกว้างยอมรับความหลากหลายทางเพศมากขึ้น หรืออยู่ในวัยที่เปิดรับทดลองค้นหาตัวเอง แตกต่างจากวัยผู้ใหญ่ที่เติบโตและมีความมั่นคงในด้านอัตลักษณ์ทางเพศที่ตรงตามเพศกำเนิด ดังนั้น คุณลักษณะด้านอายุมีความสัมพันธ์กับการค้นพบ/เข้าใจ/ยอมรับตัวตนทางเพศโดยเฉพาะเรื่องของการแต่งกาย บุคลิกภาพและรสนิยมทางเพศ (ตารางที่ 6.2)

ตารางที่ 6.2 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางเพศและคุณลักษณะด้านอายุ

คุณลักษณะ	อายุน้อยกว่า หรือเท่ากับ 24 ปี	อายุมากกว่า 24 ปี
<b>เพศสภาพ</b>		
เพศสภาพชาย	×	×
เพศสภาพหญิง	×	×
ผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ	×	×
<b>เพศอาภรณ์</b>		
เพศอาภรณ์ในความเป็นจริงแสดงออกความเป็นชาย	×	•
เพศอาภรณ์ในความเป็นจริงแสดงออกความเป็นหญิง	×	×
เพศอาภรณ์ในความเป็นจริงแสดงออกความหลากหลายทางเพศ	•	×
เพศอาภรณ์ในจิตใจแสดงออกความเป็นชาย	×	•
เพศอาภรณ์ในจิตใจแสดงออกความเป็นหญิง	×	×
เพศอาภรณ์ในจิตใจแสดงออกความหลากหลายทางเพศ	•	×
<b>เพศสำแดง</b>		
เพศสำแดงในความเป็นจริงแสดงออกความเป็นชาย	×	×

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 6.2 (ต่อ)

คุณลักษณะ	อายุน้อยกว่า หรือเท่ากับ 24 ปี	อายุมากกว่า 24 ปี
เพศสำแดงในความเป็นจริงแสดงออกความเป็นหญิง	X	X
เพศสำแดงในความเป็นจริงแสดงออกความหลากหลายทางเพศ	X	X
เพศสำแดงในจิตใจแสดงออกความเป็นชาย	X	•
เพศสำแดงในจิตใจแสดงออกความเป็นหญิง	X	X
เพศสำแดงในจิตใจแสดงออกความหลากหลายทางเพศ	•	X
<b>รสนิยมทางเพศ</b>		
รสนิยมทางเพศในความเป็นจริงมีรสนิยมตรงตามเพศกำเนิด	X	•
รสนิยมทางเพศในความเป็นจริงมีรสนิยมต่างจากเพศกำเนิด	•	X
รสนิยมทางเพศในจิตใจมีรสนิยมตรงตามเพศกำเนิด	X	X
รสนิยมทางเพศในจิตใจมีรสนิยมต่างจากเพศกำเนิด	X	X

หมายเหตุ • มีความสัมพันธ์ X ไม่มีความสัมพันธ์ – ไม่มีการทดสอบ

### 6.3 คำถามวิจัยข้อที่ 3 อัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยในความเป็นจริงและในจิตใจมีความสัมพันธ์กันหรือไม่

จากข้อมูลด้านช่วงอายุที่ค้นพบด้านการตระหนักรู้ด้านตัวตนทางเพศ จึงตรวจสอบความเที่ยงตรงในข้อมูลด้านอัตลักษณ์ทางเพศในความเป็นจริงและในจิตใจจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูข้อมูลว่ามีความย้อนแย้งกันหรือไม่ ตามคำถามงานวิจัยข้อที่ 3 อัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยในความเป็นจริงและในจิตใจมีความสัมพันธ์กันหรือไม่ พบว่า เพศอาภรณ์ในความเป็นจริงสัมพันธ์กับเพศอาภรณ์ในจิตใจ เพศสำแดงในความเป็นจริงสัมพันธ์กับเพศสำแดงในจิตใจ รสนิยมทางเพศในความเป็นจริงสัมพันธ์กับรสนิยมทางเพศในจิตใจ จากสถิติดังกล่าวจึงสามารถสรุปได้ว่า อัตลักษณ์ทางเพศในความเป็นจริงกับในจิตใจสัมพันธ์กันทุกด้าน จึงสรุปได้ว่าการตระหนักรู้ด้านตัวตนของนักเล่นเกมไทยไม่มีการปกปิด เนื่องจากการแสดงออกอัตลักษณ์ทางเพศและรสนิยมทางเพศในความเป็นจริงสัมพันธ์กับความรู้สึกนึกคิดในจิตใจ (ตารางที่ 6.3)

### ตารางที่ 6.3 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางเพศในความเป็นจริงและในจิตใจ

เพศอารมณ์ในความเป็นจริง	เพศสำแดงในความเป็นจริง	รสนิยมทางเพศในความเป็นจริง
•	•	•
เพศอารมณ์ในจิตใจ	เพศสำแดงในจิตใจ	รสนิยมทางเพศในจิตใจ

หมายเหตุ • มีความสัมพันธ์

## 6.4 คำถามวิจัยข้อที่ 4 นักเล่นเกมไทยที่มีเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดง

### นัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งเกมอวตาร์หรือไม่

เมื่อค้นพบว่านักเล่นเกมไทยมีเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) จากคำถามงานวิจัยข้อที่ 1 และสามารถยืนยันการตระหนักรู้และความสัมพันธ์ด้านอัตลักษณ์ทางเพศและรสนิยมทางเพศ จากคำถามวิจัยข้อที่ 2 และ 3 ของนักเล่นเกมไทยแล้ว ตัวแปรที่เป็นการเชื่อมต่อนักเล่นเกมไทยกับโลกเสมือนในวิดีโอเกมนั้นถูกส่งผ่านสู่เกมอวตาร์ ที่เป็นภาพแทนของนักเล่นเกมไทยที่แสดงบนจอภาพ ดังนั้น จากคำถามงานวิจัยข้อที่ 4 นักเล่นเกมไทยที่มีเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ให้ความสำคัญต่อการกำหนดปรับแต่งเกมอวตาร์หรือไม่ จึงมีความสำคัญในการอธิบายถึงค่านิยมความคิดการกำหนดปรับแต่งและเลือกใช้เกมอวตาร์ของนักเล่นเกมไทย ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมกับองค์ประกอบของเกมอวตาร์ ที่นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญในการเลือกใช้กำหนดปรับแต่ง ไม่ว่าจะเป็นการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ และการเล่นวิดีโอเกมเพื่อเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ โดยรายละเอียดดังนี้

#### 6.4.1 เพศของเกมอวตาร์

นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อเพศของเกมอวตาร์ในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม และด้านของการตอบสนองรสนิยมทางเพศในภาพรวม (M-SO) และเพื่อแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบ (M-SO-DPR) ตามรสนิยมทางเพศของตนผ่านอวตาร์ และการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศในภาพรวม (M-GI) รวมถึงเพื่อเป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SR)

#### 6.4.2 เพศอาภรณ์ของเกมอวทาร์

นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อเพศอาภรณ์ของเกมอวทาร์ในการเล่นวีดิโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม โดยให้ความสำคัญต่อเพศอาภรณ์ที่อนบนในการตอบสนองรสนิยมทางเพศในภาพรวม (M-SO)

#### 6.4.3 เพศสำแดงของเกมอวทาร์

นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อเพศอาภรณ์ของเกมอวทาร์ในการเล่นวีดิโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม โดยให้ความสำคัญต่อเพศสำแดงกลุ่มใบหน้าของอวทาร์ในการตอบสนองรสนิยมทางเพศในภาพรวม (M-SO) และให้ความสำคัญเพื่อแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบ (M-SO-DPR) ตามรสนิยมทางเพศของตนผ่านอวทาร์

#### 6.4.4 รูปลักษณ์ของเกมอวทาร์

นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์ของอวทาร์ในภาพรวม ผ่านการเล่นวีดิโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในองค์ประกอบต่างๆ โดยแบ่งเป็นประเด็นดังนี้ (ตารางที่ 6.4)

##### 1) รูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าของอวทาร์

นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าของเกมอวทาร์ในการเล่นวีดิโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม ผ่านรูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าของอวทาร์ รวมถึงองค์ประกอบส่วนรูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าอวัยวะรับรู้ของอวทาร์ (ดวงตา/ หู/ จมูก/ ปาก) ให้ความสำคัญในด้านการตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) และเพื่อแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศ (M-SO-DPR) ของตนผ่านอวทาร์

ในองค์ประกอบส่วนรูปลักษณ์ของอวทาร์กลุ่มใบหน้าเส้นขน (ทรงผม/ คิ้ว/ หนวด/ เครา) ถูกให้ความสำคัญในภาพรวมของนัยยะทางเพศ (M-SOGI)

และองค์ประกอบส่วนรูปลักษณ์ของอวทาร์กลุ่มใบหน้ารูปหน้า (หน้าผาก/ คาง/ รูปทรงใบหน้าโดยรวม) ถูกให้ความสำคัญถึงการตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) และเพื่อแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบตามรสนิยมทางเพศ (M-SO-DPR) (ตารางที่ 6.4)

##### 2) รูปลักษณ์กลุ่มร่างกายของอวทาร์

นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์กลุ่มร่างกายของเกมอวทาร์ในการเล่นวีดิโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม โดยให้ความสำคัญในองค์ประกอบด้านรูปลักษณ์กลุ่มลำตัวของอวทาร์ (ความหนาของร่างกาย/ ความชัดของมัดกล้ามเนื้อบนร่างกาย/ ขนาดหน้าอก/ ความ

หน้าหน้าห้อง/ สัตว์ส่วนโค้งเว้ารอบเอว) โดยให้ความสำคัญต่อการตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) และการแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบ (M-SO-DPR) ตามรสนิยมทางเพศของตน

และการให้ความสำคัญต่อองค์ประกอบส่วนรูปลักษณ์กลุ่มความสูงของอวทาร์ (ความสูงของร่างกาย) ในการแสดงนัยยะทางเพศภาพรวม (M-SOGI) (ตารางที่ 6.4)

### 3) รูปลักษณ์กลุ่มผิวหนังของอวทาร์

นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์กลุ่มผิวหนังของอวทาร์ในการเล่นวิดีโอเกม เพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม ผ่านรูปลักษณ์กลุ่มผิวหนังของอวทาร์ โดยให้ความสำคัญในองค์ประกอบด้านรูปลักษณ์กลุ่มสีผิว/ระดับความเข้มของอวทาร์ ในภาพรวมและเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) โดยเฉพาะในด้านแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบ (M-SO-DPR) ตามรสนิยมทางเพศของตน และเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ (M-GI) โดยเฉพาะในด้านเพื่อเป็นเหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายหรือจิตใจ (M-GI-SR)

และให้ความสำคัญต่อ องค์ประกอบด้านรูปลักษณ์กลุ่มชาติพันธุ์ของอวทาร์ ในการแสดงนัยยะทางเพศภาพรวม (M-SOGI) (ตารางที่ 6.4)

### 4) รูปลักษณ์กลุ่มอายุของอวทาร์

นักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญต่อรูปลักษณ์กลุ่มอายุของอวทาร์ในการเล่นวิดีโอเกม เพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ในภาพรวม ผ่านรูปลักษณ์กลุ่มอายุของอวทาร์ เพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศ (M-SO) โดยเฉพาะในด้านแสดงเป็นเหมือนคนที่ชอบ (M-SO-DPR) ตามรสนิยมทางเพศของตน (ตารางที่ 6.4)

ตารางที่ 6.4 ความสัมพันธ์ของเป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกมกับเกมอวทาร์

เป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกม	M-SOGI	M-SO	M-GI	M-SO-SRA	M-SO-DPR	M-GI-SR	M-GI-SD
เกมอวทาร์							
เพศของเกมอวทาร์	•	•	•	x	•	•	x
เพศอารมณ์ของเกมอวทาร์	•	-	-	-	-	-	-
- เพศอารมณ์ที่อ่อนบนของอวทาร์	•	•	x	x	x	x	x
- เพศอารมณ์ที่อ่อนล่างของอวทาร์	x	x	x	x	x	x	x
- การสวมใส่เครื่องประดับ	x	x	x	x	x	x	x
เพศสีแดงของเกมอวทาร์	•	-	-	-	-	-	-
- เพศสีแดงของอวทาร์ กลุ่มใบหน้า	•	•	x	x	•	x	x
- เพศสีแดงของอวทาร์ กลุ่มท่าทาง	x	x	x	x	x	x	x
รูปลักษณ์ของเกมอวทาร์	•	-	-	-	-	-	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 6.4 (ต่อ)

เป้าหมายหลักในการเล่นวิดีโอเกม	M-SOGI	M-SO	M-GI	M-SO-SRA	M-SO-DPR	M-GI-SR	M-GI-SD
- รูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าของอาหาร	•	-	-	-	-	-	-
- รูปลักษณ์กลุ่มใบหน้าวัยวะรับรู้ของอาหาร	•	•	X	X	•	X	X
- รูปลักษณ์ กลุ่มใบหน้า เส้นขน	•	X	X	X	X	X	X
- รูปลักษณ์ กลุ่มใบหน้ารูปหน้า	•	•	X	X	•	X	X
- รูปลักษณ์ กลุ่มผิวหนังบนใบหน้า	X	X	X	X	X	X	X
- รูปลักษณ์ กลุ่มความงามบนใบหน้า	X	X	X	X	X	X	X
- รูปลักษณ์กลุ่มร่างกายของอาหาร	•	-	-	-	-	-	-
- รูปลักษณ์ กลุ่มลำตัว	•	•	X	X	•	X	X
- รูปลักษณ์ กลุ่มกลุ่มรยางค์บน	X	X	X	X	X	X	X
- รูปลักษณ์ กลุ่มกลุ่มรยางค์ล่าง	X	X	X	X	X	X	X
- รูปลักษณ์ กลุ่มความสูง	•	X	X	X	X	X	X
- รูปลักษณ์กลุ่มผิวหนังของอาหาร	•	-	-	-	-	-	-
- รูปลักษณ์ กลุ่มสีผิว/ระดับความเข้ม	•	•	•	X	•	•	X
- รูปลักษณ์ กลุ่มรอยสัก/แผลเป็นบนร่างกาย	X	X	X	X	X	X	X
- รูปลักษณ์ กลุ่มชาติพันธุ์	•	X	X	X	X	X	X
รูปลักษณ์กลุ่มอายุของอาหาร	•	•	X	X	•	X	X

หมายเหตุ • มีความสัมพันธ์ × ไม่มีความสัมพันธ์ - ไม่มีการทดสอบ

## 6.5 การอภิปรายผล

จากคำถามวิจัยข้อที่ 1 โลกเสมือนเป็นพื้นที่ให้นักเล่นเกมไทยได้แสดงบทบาทด้านนัยยะทางเพศ (M-SOGI) ผ่านรสนิยมทางเพศ (SO) ที่ตอบสนองทางเพศในจิตใจในด้านรูปลักษณ์ให้เหมือนคนที่รักหรือชอบตามรสนิยม และแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ (GI) โดยสามารถแสดงออกให้เหมือนตนเองในชีวิตจริงผ่านรูปลักษณ์ของเกมอาหารได้อย่างอิสระผ่านการตระหนักรู้ค้นพบ/เข้าใจ/ยอมรับตัวตนทางเพศจากคำถามวิจัยข้อที่ 2 และ 3 ที่ในชีวิตจริงไม่สามารถแสดงออกได้ผ่านเพศสำแดงผ่านสีหน้าและเพศอารมณ์ผ่านการแต่งกายที่อนบน

ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับผลการศึกษาก่อนหน้า (Jansz and Tanis. 2007; Lucas and Sherry. 2004) ที่แสดงให้เห็นว่าเกมวิดีโอช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสทำกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นที่สามารถทำซ้ำ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้ทั้งทางกายและ/หรือทางจิตใจ ในการแสดงออกถึงนัยยะทางเพศตามความต้องการในความเป็นจริงเชิงปัจเจกบุคคลที่ปกปิดหรือเปิดเผยผ่านการเล่นวิดีโอเกม ทำให้วิดีโอเกมสามารถเป็นพื้นที่ปลอดภัย ไม่ต้องกลัวที่จะถูกตัดสินหรือถูกปฏิเสธจากผู้อื่น เพราะไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนในการแสดงออกเกี่ยวกับบรรณนิยมทางเพศและอัตลักษณ์เพศในพื้นที่เสมือนจากคำถามวิจัยข้อที่ 4

โดยสรุปงานวิจัยนี้พบว่านักเล่นเกมไทยให้ความสำคัญในการปรับแต่งอวตารเพื่อตอบสนองบรรณนิยมทางเพศ (SO) มากกว่าอัตลักษณ์ทางเพศ (GI) โดยการกำหนดปรับแต่งแสดงให้เห็นถึงความพึงพอใจถึงด้านบรรณนิยมเพศที่คล้ายกับบุคคลที่พวกเขามีแรงปรารถนาทางเพศ โดยเฉพาะในการปรับแต่งในกลุ่มเพศของอวตารและกลุ่มสีผิวซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้า (Trepte and Reinecke 2010; Schrier. 2012) และจากการศึกษาก่อนหน้านี้แสดงให้เห็นว่าหากนักเล่นเกมไม่มีความสุขกับชีวิตชีวิตจริง พวกเขามักจะเลือกหรือกำหนดปรับแต่งเกมอวตารให้แตกต่างจากตัวเอง (Trepte and Reinecke 2010) ดังนั้นพื้นที่ในวิดีโอเกมจึงสามารถเป็นสิ่งทดแทนสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิตจริง

ในอีกด้านหนึ่งพบว่านักเล่นเกมไทยนิยมปรับแต่งเกมอวตาร เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ (GI) ของตน ผ่านเพศของอวตารและสีผิวของอวตารที่สอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้า (Schrier. 2012; Trepte and Reinecke. 2010) จึงเป็นการแสดงให้เห็นว่าเมื่อนักเล่นเกมพึงพอใจหรือภาคภูมิใจต่อตนเองในชีวิตจริง พวกเขาจะกำหนดปรับแต่งเกมอวตารที่สะท้อนถึงบุคลิกภาพของตน (Trepte and Reinecke. 2010) นักเล่นเกมที่ใช้เกมอวตารที่เป็นเพศเดียวกันกับตนเองจะมีความเชื่อมโยงและระบุตัวตนกับเกมอวตารนั้นได้ดีกว่าเกมอวตารที่แตกต่างจากตนเอง (Schrier 2012) ทำให้วิดีโอเกมเป็นพื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศในอีกช่องทางหนึ่งในสังคมปัจจุบัน

## 6.6 ข้อเสนอแนะ

จากข้อมูลที่ค้นพบทำให้ได้รับข้อเสนอแนะใน 2 ประเด็น ดังนี้

### 1) ข้อเสนอแนะในเชิงวิชาการเพศสภาพศึกษา

การศึกษาเชิงเพศสภาพศึกษา ค้นพบว่าการแสดงออกด้านนัยยะทางเพศสามารถแสดงออกผ่านพื้นที่ของวิดีโอเกม โดยข้อค้นพบในเบื้องต้นมีทั้งการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองบรรณนิยมทางเพศและแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ (SOGI) โดยการแสดงออกทั้งในด้านอัตลักษณ์ทางเพศ โดยเป็นการแสดงผ่านกลุ่มเพศอาภรณ์ เช่น เสื้อผ้า การแต่งกาย และเพศสำแดงในการแสดงผ่านกลุ่มใบหน้า เช่น การแสดงสีหน้า รอยยิ้ม สายตา ฯลฯ ผ่านเกมอวตาร ที่เหมือนและแตกต่างจากในโลกความเป็นจริง โดยโลกเสมือนเปรียบเสมือนเวทีในการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยที่เต็มเต็มจิตใจด้านเพศของนักเล่นเกมไทย

## 2) ข้อเสนอแนะในเชิงปฏิบัติ

เป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมเพื่อแสดงนัยยะทางเพศ (M-SOGI) จากข้อมูลที่พบ โดยให้ความสำคัญที่นักเล่นเกมไทยสนใจในการปรับแต่งบนเกมอวทาร์ สามารถเป็นข้อเสนอแนะต่อผู้พัฒนาวิดีโอเกม นักออกแบบและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย สามารถนำข้อมูลไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเครื่องมือในการสร้างกำหนดปรับแต่งเกมอวทาร์ เพื่อสนับสนุนฐานลูกค้ากลุ่มที่ต้องการเล่นวิดีโอเกมเพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศและการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมในอนาคต โดยสามารถดูประเด็นข้อเสนอแนะได้ดังนี้

ก) กลุ่มที่ให้ความสำคัญโดยรวมทั้งสองด้าน (SOGI) ควรให้ความสำคัญในเครื่องมือการสร้างกำหนดปรับแต่ง (Feature) เกมอวทาร์ ดังนี้ การกำหนดเพศสภาพของเกมอวทาร์ การแต่งกาย การแสดงสีหน้าท่าทาง รูปลักษณ์ของเกมอวทาร์โดยรวม เช่น รูปร่าง หน้าตา ทรงผม เส้นขนต่างๆ การกำหนดความสูง การปรับแต่งสีผิว/ระดับความเข้ม ชาติพันธุ์ และการกำหนดอายุ

ข) กลุ่มที่ให้ความสำคัญต่อการตอบสนองรสนิยมทางเพศ (SO) ควรให้ความสำคัญในเครื่องมือการสร้างกำหนดปรับแต่ง (Feature) เกมอวทาร์ ดังนี้ การแต่งกายท่อนบน การแสดงสีหน้า การปรับแต่ง ดวงตา ใบหู จมูก ปาก รวมถึงรูปหน้า หน้าผาก คาง รูปทรงใบหน้าโดยรวม ลำตัวท่อนบน ความหนาของร่างกาย ความชัดของมัดกล้ามเนื้อบนร่างกาย ขนาดหน้าอก ความหนาหน้าท้อง สัดส่วนโค้งเว้ารอบเอว และการกำหนดอายุ

## 6.7 การวิจัยในอนาคต

1) ศึกษาหาความสัมพันธ์กลุ่มเพศสภาพของเกมอวทาร์ในการเลือกใช้กับเพศกำเนิดและเพศสภาพของนักเล่นเกม

2) ศึกษาหาความสัมพันธ์ของรสนิยมทางเพศและอัตลักษณ์ทางเพศ จากกลุ่มอายุที่แตกต่างกันต่อเป้าหมายในการเล่นวิดีโอเกมในแต่ละด้าน

## บรรณานุกรม

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. สรุปผลการสำรวจข้อมูล ข้อมูลอุตสาหกรรม แอนิเมชัน เกม และอวทาร์ ปี 2559 และคาดการณ์ปี 2560 – 2561. [Online]. Available: <http://www.depa.or.th/sites/default/files/publication/files/DEPA%20Digital%20Content%202559.pdf>. 2559.
- คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ ส.ค. 63. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. **Cyber culture: วัฒนธรรมไซเบอร์**. [Online]. Available: <https://www.facebook.com/RatchabanditThai/photos/pcb.3480093202048750/3480081475383256/?type=3&theater>. 2663.
- จุมพล คำสนอง 2542. “หลังสมัยใหม่ (What is Postmodernism).” *วารสารสังคมศาสตร์* 30, 116-127
- จรรยาต ผดุงชีวิต. 2558. “การสลักเรือนร่าง (Crafting Bodies) พูโกต์กับสังคมวิทยาร่างกาย” หน้า 227-266. ใน อนุสรณ์ อุณโณ จันทนี เจริญศรีและสลสา ยุคตะนันท์, (ผู้รวบรวม). **อ่าน วิพากษ์ มิเชล พูโกต์**. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สยาม.
- เฉลิมเกียรติ ผิวนวล, ผู้แปล. **จิตวิเคราะห์ของฟรอยด์**. พิมพ์ครั้งที่ 6. นนทบุรี : สำนักพิมพ์สมิต. 2544.
- โซเบิร์ต วิกกี. 2019. **พิการ: ชีวิตลึบนำทิ้งในโลกออนไลน์ของลูกชายผม**. [Online]. Available: <https://www.bbc.com/thai/features-47343082>
- ดูลยา จิตตะยโสธร. 2551. “บทบาททางเพศ: ในทัศนะของนักจิตวิทยา”. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*, ปีที่ 28 ฉบับที่ 1 195-208
- ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข. 2550. “พฤติกรรมกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์.” *วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ต้องรัก จิตบรรเทา. 2560. “บุคลิกภาพตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์”. *วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ*, ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 275-285.
- ธเนศ วงศ์ยานนาวา. 2556. **ม(า)นุษย์โรแมนติค**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยามปริทัศน์.
- ธเนศ วงศ์ยานนาวา. 2559. **ว่าด้วยเพศ: จากธรรมชาติ สู่วัฒนธรรม จนถึงสุนทรียะ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมมติ.
- ธีรยุทธ บุญมี. 2557. **มิเชล พูโกต์ = Michel Foucault**. กรุงเทพฯ : วิชาษา.
- นฤพนธ์ ตัววิเศษ. 2556. “เพศหลากหลายในสังคมไทยกับการเมืองของอัตลักษณ์”. *พหุวัฒนธรรมนิยม*. *วารสารสังคมศาสตร์*, ปีที่ 25 ฉบับที่ 2/2556 (กรกฎาคม-ธันวาคม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. 2563. “แนวคิดเรื่อง “ความหลากหลายทางเพศ” ในกระบวนทัศน์วิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์”. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 28 ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม 2563.
- บาร์ต, โรลิ่งด. 2547. **มายาคติ**. แปลโดย วรณพิมล อังคศิริสรพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์คบไฟ.
- ปริยศ กิตติธีระศักดิ์. 2560. "ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมในการศึกษาถึงความหลากหลายทางเพศ ในคนกลุ่มน้อยทางเพศในประเทศไทย". วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต, ปีที่ 31 ฉบับที่ 2 (2017): พฤษภาคม-สิงหาคม 2560.
- พัฒนา กิติอาษา. 2546. **คนพันธุ์ป๊อป : ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม**. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ยศ สันตสมบัติ. 2559. **พรอยต์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์ : จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม** พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รำไพทิพย์ ธีรนิตติ. 2535. **บุคลิกภาพและการปรับตัว**. สำนักพิมพ์ ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะวิชาครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสงขลา.
- สิทธิชัย สารทวาทา. 2550. “ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์้ออนไลน์ (ประเทศไทย).” **วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา วารสารสนเทศ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- สุภางค์ จันทวานิช. 2559. **ทฤษฎีสังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรรถพล ประภาสโนบล. 2559. **วิพากษ์วัฒนธรรมยุคดิจิทัลผ่านปรัชญาการศึกษาของ เปาโล แฟร์. วารสารปณิธาน, ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 78 – 97.**
- อัจจิมา ปรีชาพานิช. “การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ "ปังกย่า". วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2549.
- อัมพร สุคันธวิชและพวงเพชร สุรัตน์กุล. 2559. **มนุษย์กับสังคม= Man and society**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- อานันท์ กาญจนพันธุ์. 2562. **คิดอย่างมิเชล ฟูโกต์ คิดอย่างวิพากษ์: จากวาทกรรมของอัตบุคคลถึงจุดเปลี่ยนของอัตตา**. สำนักพิมพ์สยาม.
- BAKAN, U., & BAKAN, U. 2019. Gender and Racial Stereotypes of Video Game Characters in (MMO) RPGs. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*. (34), 100-114.
- Beecher, D. 2005. “Concerning sex changes: the cultural significance of a Renaissance medical polemic.” **The Sixteenth century journal**, 36(4), 991–1016. <https://doi.org/10.2307/20477588>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Behm-Morawitz, E. 2017. "Examining the intersection of race and gender in video game advertising". *Journal of Marketing Communications*. 23(3), 220-239.
- Bem, S. L. 1974. "The measurement of psychological androgyny." *Journal of consulting and clinical psychology*, 42(2), 155.
- Bem, S. L. 1981. "Bem sex role inventory." *Journal of personality and social psychology*.
- Blitz, M. 2016. *The Unlikely Story of the First Video Game*. Popular Mechanics. Hearst Corporation. [Online]. Available: <https://www.popularmechanics.com/culture/gaming/a20129/the-very-first-videogame>.
- Bontchev B., and Olga G. 2018. "Playing Style Recognition through an Adaptive Video Game." *Computers in Human Behavior*. 82:136-47.
- Brookey, R.A. *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Indiana University Press. 2010.
- Bussey K., and Albert B. 1999. "Social Cognitive Theory of Gender Development and Differentiation." *Psychological Review*. 106(4):676-713.
- Butler, J. 1988. "Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory". *Theatre Journal*. 40(4), 519-531.
- Butler, J. 1999. *Gender trouble*. New York: Routledge.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. 2007. Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & behavior*. 10(4), 575-583.
- Crawford, C. 1984. *The Art Game Computer Game Design*. McGraw-Hill/Osborne Media.
- Depew, R. 1986. Ritualized Homosexuality in Melanesia. *Man, New Series*. 21 (3)
- Diamond, L. M. 2020. Gender fluidity and nonbinary gender identities among children and adolescents. *Child Development Perspectives*. 14(2), 110-115.
- Dillon, R. 2011. *The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multibillion Dollar Industry*. Boca Raton, FL: A K Peters/CRC Press.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Dunn, R. A., and Guadagno, R. E. 2012. "My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy". *Computers in Human Behavior*. 28 (1) 97–106
- Eklund L. 2011. "Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. 17(3) 323–342
- Electronic Arts. *The Sims™ 4*. [Digital]. Playstation4, Personal Computer. 2014
- Eng, D. L., & Halberstam, J., editor. 2005. *What's queer about queer studies now?* Duke University Press.
- Ewell, P. J., Guadagno, R. E., Jones, M., & Dunn, R. A. 2016. "Good person or bad character? Personality predictors of morality and ethics in avatar selection for video game play." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 19(7), 435-440.
- Gabbiadini. A., Riva P., Andrighetto A., Volpato C., Bushman B.J. 2016. "Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims". *PLOS ONE*.
- Gauntlett, D. 2008. *Media, Gender and Identity: An Introduction: Second Edition*.
- Griffiths M.D., Davies M.N., Chappell D. 2003. "Breaking the stereotype: the case of online gaming." *CyberPsychology & Behavior*. 6(1): 81-91. doi:10.1089/109493103321167992.
- Gülgöz, S., DeMeules, M., Gelman, S. A., & Olson, K. R. 2019. Gender essentialism in transgender and cisgender children. *PloS one*, 14(11), e0224321.
- Hallager, E., and Riisager, S., editor. 2009. *Proceedings of the Danish Institute at Athens VI*. AARHUS UNIVERSITY PRESS.
- Halperin, D. M. 1990. *One hundred years of homosexuality: And other essays on Greek love*. Psychology Press.
- Hefner, D., Klimmt, C., Vorderer, P. 2007. "Identification with the player character as determinant of video game enjoyment." 39-48. *In International conference on entertainment computing*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Herdt, G. 2019. "Intimate consumption and new sexual subjects among the Sambia of Papua New Guinea." *Oceania*. 89(1), 36-67.
- Hodges, D., and Buckley, O. 2018. "Deconstructing who you play: Character choice in online gaming." *Entertainment Computing*. 27(August), 170–178. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.06.002>
- Jackson P.A. 2000. "An explosion of Thai identities: global queering and re-imagining queer theory." *CULTURE, HEALTH & SEXUALITY*. 2000, VOL. 2, NO. 4, 405-424"
- Jansz, J., & Tanis, M. 2007. "Appealing of Playing Online First Person Shooter Games." *CyberPsychology and Behavior*. (10)1, 133-136.
- Kagan, J. 1964. "Acquisition and significance of sex typing and sex role identity." *Review of child development research*, 1, 137-167.
- Laqueur, T. W. 1992. *Making sex: Body and gender from the Greeks to Freud*. Harvard University Press.
- Laqueur, T. W. 2003. Sex in the Flesh. *Isis*, 94(2), 300-306.
- Leupp, G. P. 1997. *Male Colours: The Construction of Homosexuality in Premodern Japan*. University of California Press
- Lindlahr S., Statista Research Department. 2020. **Lifetime global unit sales of video game consoles as of February 2019**. [Online]. Available: <https://www.statista.com/statistics/268966/total-number-of-game-consoles-sold-worldwide-by-console-type/>.
- Looy, J. V. 2010. **Understanding computer game culture: the cultural shaping of a new medium**. Saarbrücken, Germany: LAP Lambert Academic Publishing.
- Lucas, K., & Sherry, L. J. 2004. "Sex Differences in Video Game Play: A Communication-based Explanation." *Communication Research* (31).5, 499-523.
- Martins, N., Williams, D. C., Ratan, R. A., & Harrison, K. 2011. "Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters." *Body image*. 8(1), 43-51.
- Maslow, A. H. 1943. "A theory of human motivation." *Psychological Review*. 50(4), 370-96

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- McCann, H., & Monaghan, W. 2019. **Queer theory now: From foundations to futures.** Bloomsbury Publishing.
- Miller, M. K., & Summers, A. 2007. "Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines." **Sex roles.** 57, 733-742.
- Morie, J. F. 1998. "CGI training for the entertainment film industry." **IEEE Computer Graphics and Applications,** 18(1), 30-37.
- Ogletree S.M., Drake R. 2007. "College Students' Video Game Participation and Perceptions: Gender Differences and Implications." **Sex Roles.** 56:537-542
- O'hagan, M., & Mangiron, C. 2013. **Game localization.** Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Pearl Abyss. **Black Desert online.** [Digital]. Personal Computer. 2019
- PeerPower Team. 2020. **อุตสาหกรรม "เกมไทย" 2020.** [Online]. Available: <https://www.peerpower.co.th/blog/smes/thai-game-industry/>
- Prause, N., and Graham, C. A. 2007. Asexuality: Classification and characterization. **Archives of Sexual Behavior.** 36, 341-356.
- Rockstar Games. **Grand Thief Auto V.** [Digital]. Playstation4, Personal Computer. 2015
- Roscoe, W. 1988. "We'wha and Klah the American Indian Berdache as Artist and Priest." **American Indian Quarterly.** 127-150.
- Roscoe, W. 1987. "Bibliography of berdache and alternative gender roles among North American Indians." **Journal of homosexuality.** 14(3-4), 81-172.
- Schrier, K. 2012. "Avatar gender and ethical choices in Fable III." **Bulletin of Science, Technology and Society** (32)5, 375-383
- Schroeder, R. 2002, October. "Copresence and interaction in virtual environments: An overview of the range of issues." **In Presence 2002: Fifth international workshop** (274-295).
- Shirong, Lu A.F Kharrazi, H Gharghabi, F and Thompson, D. 2013. "A Systematic Review of Health Videogames on Childhood Obesity Prevention and Intervention." **Games for Health Journal.** 2 (3) : 131-141. doi: 10.1089/g4h.2013.0025

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Smiler, A. P., & Gelman, S. A. 2008. "Determinants of gender essentialism in college students." **Sex Roles**, 58, 864-874.
- Soutter P.J., Guadagno R.E., Jones E., Dunn R.A. 2016. "Good Person or Bad Character? Personality Predictors of Morality and Ethics in Avatar Selection for Video Game Play". **CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING**. 19(7) doi: 10.1089/cyber.2015.0207
- Soutter, A. R. B., and Hitchens, M. 2016. "The relationship between character identification and flow state within video games." **Computers in Human Behavior**. 55, 1030–1038. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2015.11.012>
- Spencer, H. 1898. **Principles of sociology (Vol. 6)**. D. Appleton and company.
- Starkweather, K. E., and Hames, R. 2012. "A survey of non-classical polyandry." **Human Nature**. 23, 149-172.
- Trepte, S., and Reinecke, L. 2010. "Avatar creation and video game enjoyment." **Journal of Media Psychology**.
- Tronstad, R. 2008. "Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance." **Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader**. 249.
- West, C., and Zimmerman, D. H. 1987. "Doing Gender." **Gender & Society**. 1(2), 125–151. <https://doi.org/10.1177/0891243287001002002>
- Wolf, M. J. P. 2015. **Video Games Around the World**. The MIT Press.
- Yee, N. 2006. "Motivations for play in online games." **CyberPsychology & behavior**. 9(6), 772-775.



ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ภาคผนวก ก : เครื่องมือวิจัย

1. แบบสอบถามทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยผ่านการกำหนดและปรับแต่ง  
เกมอวทาร์ (Black Desert Online)
2. แบบสอบถามทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยผ่านการกำหนดและปรับแต่ง  
เกมอวทาร์ (The Sims 4)
3. แบบสอบถามทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยผ่านการกำหนดและปรับแต่ง  
เกมอวทาร์ (GTAV)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แบบสอบถามทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทาง เพศของนักเล่นเกมไทยผ่านการกำหนดและ ปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์ (BLACK DESERT ONLINE)

แบบสอบถามนี้ทำขึ้นเพื่อ

\* ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเล่นเกมไทยด้านการปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์ของนักเล่นเกมไทย

\*\* แบบสอบถามเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอก หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามจะไม่ถูกเผยแพร่สู่สาธารณะไม่ว่ากรณีใด

\*จำเป็น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลพื้นฐานของนักเล่นเกม

1 1.1 เพศกำเนิด

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

ชาย

หญิง

2 1.2 อาชีพ

กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

นักเรียน/นักศึกษา

พนักงานบริษัทเอกชน

ข้าราชการ

พนักงานรัฐวิสาหกิจ

ธุรกิจส่วนตัว

อาชีพอิสระ

อื่นๆ: \_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 3 1.3 ช่วงรายได้

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ไม่มีรายได้
- ต่ำกว่า 15,001 บาท
- 15,001 – 25,000 บาท
- 25,001 – 35,000 บาท
- ตั้งแต่ 35,001 บาท

## 4 1.4 ระดับการศึกษาสูงสุด

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
- ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
- ปริญญาโท
- ปริญญาเอก

## 5 1.5 มีจำนวนท่านอายุกี่ปี

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านอัตลักษณ์ทางเพศ ประกอบไปด้วย 1) เพศ  
สภาพ (ข้อ2.1) 2) การแต่งกาย (ข้อ2.2และ2.3) 3) การแสดง  
บุคลิกภาพ (ข้อ2.4และ2.5) 4) รสนิยมทางเพศ (ข้อ2.6และ2.7)

ข้อมูลทั่วไปด้านการแต่ง  
กาย บุคลิกภาพ รสนิยม  
ทางเพศของนักเล่นเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 6 2.1 โปรดระบุเพศสภาพของท่านที่เป็นไปตามความรู้สึกนึกคิดในจิตใจของท่าน  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เป็นคนที่มีจิตใจตรงตามเพศกำเนิด (Cisgender)
- เป็นคนที่มีจิตใจตรงข้ามเพศกำเนิด ได้แก่ กระเทยหรือทอม (Transgender)
- เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgyny)
- ไม่เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง แต่เป็นเพศอื่นๆ (Non-binary)
- ไม่เป็นเพศใด ไม่มีความคิดและความรู้สึกถึงเพศสภาพ (Agender/Undifferentiated)
- เป็นเพศที่สามารถเปลี่ยนไปมา ไม่จำกัด (Gender fluid)
- ยังไม่แน่ใจเพศตนเอง (Questioning)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 7 2.2 โดยปกติในชีวิตประจำวัน ท่านตั้งใจแต่งกายเพื่อแสดงออกถึงเพศใด  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- ผสมผสานความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Androgynous)
- ไม่แสดงออกชัดเจนทั้งความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Undifferentiated)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 8 2.3 หากไม่มีข้อจำกัดใดในชีวิต ท่านจะแต่งกายเพื่อแสดงออกถึงเพศใด  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- ผสมผสานความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Androgynous)
- ไม่แสดงออกชัดเจนทั้งความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Undifferentiated)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 9 2.4 โดยปกติในชีวิตประจำวัน ท่านตั้งใจแสดงบุคลิกภาพแบบใด  
บุคลิกภาพ ได้แก่ ท่าทาง อิริยาบถ การพูดจา การแสดงสีหน้า เป็นต้น กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นชาย (Masculine)  
 แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นหญิง (Feminine)  
 แสดงบุคลิกภาพผสมทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgynous)  
 ไม่แสดงบุคลิกภาพทั้งเพศชายและเพศหญิงอย่างชัดเจน (Undifferentiated)  
 อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 10 2.5 หากไม่มีข้อจำกัดใดในชีวิต ท่านจะแสดงบุคลิกภาพแบบใด  
บุคลิกภาพ ได้แก่ ท่าทาง อิริยาบถการพูดจา การแสดงสีหน้า เป็นต้น กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นชาย (Masculine)  
 แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นหญิง (Feminine)  
 แสดงบุคลิกภาพผสมทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgynous)  
 ไม่แสดงบุคลิกภาพทั้งเพศชายและเพศหญิงอย่างชัดเจน (Undifferentiated)  
 อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 11 2.6 ในปัจจุบัน ท่านมีเพศสัมพันธ์หรือมีรสนิยมทางเพศกับเพศใด  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย  
 เพศหญิง  
 คนข้ามเพศ เช่น กระเทย/ทอม (Transgender)  
 ทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual)  
 ทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่มิใช่เพศสภาพอื่น (Pansexual)  
 ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual)  
 อื่นๆ: \_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12 2.7 หากไม่มีข้อจำกัดใดในชีวิต ท่านต้องการมีเพศสัมพันธ์กับเพศใด

กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- คนข้ามเพศ เช่น กระเทย/ทอม (Transgender)
- ทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual)
- ทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่ไม่มีเพศสภาพอื่น (Pansexual)
- ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม

ความถี่ในการเล่นวิดีโอเกมและประสบการณ์ในการเล่น

13 3.1 ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นวิดีโอเกมต่อเนื่องเป็นเวลานานประมาณเท่าใด  
โปรดระบุระยะเวลาด้วยตัวเลข โดยระบุหน่วยเป็น เดือน หรือ ปี

14 3.2 โดยปกติ ท่านเล่นวิดีโอเกมกี่วันต่อสัปดาห์

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ไม่ได้เล่นทุกสัปดาห์
- สัปดาห์ละ 1 วัน
- สัปดาห์ละ 2-3 วัน
- สัปดาห์ละ 4-6 วัน
- เล่นทุกวัน

15 3.3 โดยปกติ ท่านเล่นวิดีโอเกมครั้งละกี่ชั่วโมง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 16 3.4 ท่านเลือกใช้ระบบการเล่นใดเป็นเครื่องหลัก ในการเล่นเกม  
โปรดเลือกอุปกรณ์เครื่องเล่นวีดีโอเกม ที่ท่านใช้งานบ่อยที่สุดหรือเป็นเครื่องหลักในการใช้เล่นวีดีโอเกม

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- PS4/PS5  
 XBOX1/XBOXS/X  
 PC.

ส่วนที่ 4 เป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซล

- 17 4.1 ท่านให้ความสำคัญหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซลเพื่อแสดงอัตลักษณ์  
ที่เชื่อมโยงกับตัวตนในด้านใด \*

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของตน ไปที่ข้อ 4.1.1 *ข้ามไปที่คำถามข้อ 18*  
 เพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศของตน ไปที่ข้อ 4.1.2 *ข้ามไปที่คำถามข้อ 19*  
 ไม่สนใจการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ และการตอบสนองรสนิยมทางเพศ (เล่นเพื่อความ  
บันเทิง การแข่งขันและอาชีพ) *ข้ามไปที่คำถามข้อ 20*

เป้าหมายหลักในการเล่นเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทาง  
เพศ

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัวละคร) หลักของ  
ท่าน

- 18 4.1.1 ท่านมีเป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซลเพื่อแสดงอัตลักษณ์  
ทางเพศด้านใด \*

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศที่เหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายและ/หรือจิตใจ  
*ข้ามไปที่คำถามข้อ 20*  
 เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศที่แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายและ/หรือจิตใจ  
*ข้ามไปที่คำถามข้อ 20*

เป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซลเพื่อ  
ตอบสนองรสนิยมทางเพศผ่านเกมคอนโซล

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัว  
ละคร) หลักของท่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

19 4.1.2 ท่านมีเป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคารแคเตอร์เพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศด้านใด \*

พิจารณาเกมคารแคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ต้องการให้เกมคารแคเตอร์แสดงเป็นตนเอง เพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น  
ข้ามไปที่คำถามข้อ 20
- ต้องการให้เกมคารแคเตอร์เป็นเหมือนคนที่ชอบหรือรักตามรสนิยมทางเพศของตน  
ข้ามไปที่คำถามข้อ 20

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามส่วนถัดไปเกี่ยวข้องกับการให้ความสำคัญต่อการกำหนดและปรับแต่งเกมคารแคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก ดังนี้ 1) เพศของเกมคารแคเตอร์ 2) การแสดงออก บุคลิกภาพของเกมคารแคเตอร์ 3) เสื้อผ้าของเกมคารแคเตอร์ และ 4) รูปลักษณ์ของเกมคารแคเตอร์

\* การสอบถามด้านทัศนคติ อาจครอบคลุมบางส่วนที่ ประกอบที่อยู่นอกเหนือจาก ตัวเลือกที่เกมมีให้กำหนดและปรับแต่งได้

20 ท่านเข้าใจและยอมรับ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ฉันเข้าใจ

การให้ความสำคัญในการกำหนดเพศของเกมคารแคเตอร์

21 5.1 ท่านให้ความสำคัญในการเลือกเพศของเกมคารแคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคารแคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ ข้ามไปที่คำถามข้อ 23

เพศของเกมคารแคเตอร์

เพศของเกมคารแคเตอร์ที่เป็นค่าเริ่มต้นของวิดีโอเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 22 5.1.1 ท่านกำหนดเกมคาแรคเตอร์ของท่านเป็นเพศอะไร

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ชาย
- หญิง

การให้ความสำคัญในกำหนดและปรับแต่ง  
บุคลิกภาพของเกมคาแรคเตอร์

บุคลิกภาพ อิริยาบถ สีหน้าและท่าเดิน ของเกม  
คาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก

## 23 5.2 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งบุคลิกภาพของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 25*

การแสดงผลออกบุคลิกภาพ  
ของเกมคาแรคเตอร์

บุคลิกภาพ อิริยาบถ สีหน้าและท่าเดิน ของเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก  
เพื่อแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางเพศ

## 24 5.2.1 ท่านให้ความสำคัญในการปรับแต่งบุคลิกภาพส่วนใดของเกมคาแรคเตอร์

เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

- ส่วนใบหน้า เช่น การแสดงสีหน้า รอยยิ้ม สายตา ฯลฯ
- ส่วนท่าทาง เช่น บุคลิกภาพการเดิน การวิ่ง การยืน การนั่ง ฯลฯ

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับ  
แต่ง การสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์

การสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก  
เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและอัตลักษณ์ทางเพศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

25 5.3 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งการใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 27*

การสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์

ความสำคัญของการสวมใส่เสื้อผ้าท่อนบนและท่อนล่าง

26 5.3.1 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งการสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์  
ส่วนใด

เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

- เสื้อผ้าท่อนบน
- เสื้อผ้าท่อนล่าง
- การสวมใส่เครื่องประดับ

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูป  
ลักษณะของเกมคาแรคเตอร์

การปรับแต่งรูปลักษณะด้านรูปร่าง หน้าตา สีผิว  
และอายุของเกมคาแรคเตอร์

27 5.4 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 35*

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มใบหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28 5.4.1 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
ใบหน้าหรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 30*

การปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มใบหน้า

29 5.4.2 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
ใบหน้ากลุ่มใดบ้าง

เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

- ดวงตา/ หู/ จมูก/ ปาก
- ทรงผม/ คิ้ว/ หนวด/ เครา
- หน้าผาก/ คาง/ รูปทรงใบหน้า
- รอยตีนกา/ รอยสิ่ว/ รอยแผลเป็น
- รอยสักบนใบหน้า/ การแต่งหน้า

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มรูปร่าง

30 5.4.3 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
กลุ่มร่างกายหรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 32*

การปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มกลุ่มรูปร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

31 5.4.4 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มร่างกายกลุ่มใดบ้าง

เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- ความหนาของร่างกาย/ความชัดของมัดกล้ามเนื้อบนร่างกาย/ขนาดหน้าอก/ ความหนาหน้าท้อง/ สัดส่วนโค้งเว้ารอบเอว
- ความกว้างของไหล่/ขนาดแขน/ความชัดของกล้ามเนื้อแขน/ขนาดฝ่ามือ
- ขนาดสะโพก/ขนาดขา/ความชัดของกล้ามเนื้อขา/ขนาดฝ่าเท้า
- ความสูงของร่างกาย

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มผิวหนัง

32 5.4.5 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มผิวหนังหรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งข้อ

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 34*

การปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มกลุ่มผิวหนัง

33 5.4.6 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มผิวหนังกลุ่มใดบ้าง

เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- สีผิว/ระดับความเข้ม
- ขาดฟันสี
- รอยแผล/รอยสักบนร่างกาย

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มอายุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 34 5.4.7 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
ช่วงอายุของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ

ในภาพรวม ท่านกำหนดและปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์ เพื่อแสดงเพศใด

- 35 5.5 ในภาพรวม ท่านต้องการกำหนดและปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์เพื่อแสดงออกถึงเพศใด

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- คนข้ามเพศกำเนิด ไตนัก กระเทยหรือทอม (Transgender)
- ผสมผสานความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Androgynous)
- ไม่เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง แต่เป็นเพศอื่นๆ (Non-binary)
- ไม่แสดงออกชัดเจนทั้งความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Undifferentiated)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

ขอบคุณที่ตอบ  
แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ

Google ฟอรัม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แบบสอบถามทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยผ่านการกำหนดและปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์ (The Sims 4)

แบบสอบถามนี้ทำขึ้นเพื่อ

\* ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเล่นเกมไทยด้านการปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์ของนักเล่นเกมไทย

\*\* แบบสอบถามเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอก หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามจะไม่ถูกเผยแพร่สู่สาธารณะไม่ว่ากรณีใด

\*จำเป็น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลพื้นฐานของนักเล่นเกม

1 1.1 เพศกำเนิด

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ชาย  
 หญิง

2 1.2 อาชีพ

กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- นักเรียน/นักศึกษา  
 พนักงานบริษัทเอกชน  
 ข้าราชการ  
 พนักงานรัฐวิสาหกิจ  
 ธุรกิจส่วนตัว  
 อาชีพอิสระ  
 อื่นๆ: \_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 3 1.3 ช่วงรายได้

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ไม่มีรายได้
- ต่ำกว่า 15,001 บาท
- 15,001 – 25,000 บาท
- 25,001 – 35,000 บาท
- ตั้งแต่ 35,001 บาท

## 4 1.4 ระดับการศึกษาสูงสุด

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
- ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
- ปริญญาโท
- ปริญญาเอก

## 5 1.5 ปัจจุบันท่านอายุกี่ปี

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านอัตลักษณ์ทางเพศ ประกอบไปด้วย 1) เพศ  
สภาพ (ข้อ2.1) 2) การแต่งกาย (ข้อ2.2และ2.3) 3) การแสดง  
บุคลิกภาพ (ข้อ2.4และ2.5) 4) รสนิยมทางเพศ (ข้อ2.6และ2.7)

ข้อมูลทั่วไปด้านการแต่ง  
กาย บุคลิกภาพ รสนิยม  
ทางเพศของนักเล่นเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 6 2.1 โปรดระบุเพศสภาพของท่านที่เป็นไปตามความรู้สึกนึกคิดในจิตใจของท่าน  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เป็นคนที่มีจิตใจตรงตามเพศกำเนิด (Cisgender)
- เป็นคนที่มีจิตใจตรงข้ามเพศกำเนิด ได้แก่ กระเทยหรือทอม (Transgender)
- เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgyny)
- ไม่เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง แต่เป็นเพศอื่นๆ (Non-binary)
- ไม่เป็นเพศใด ไม่มีความคิดและความรู้สึกถึงเพศสภาพ (Agender/Undifferentiated)
- เป็นเพศที่สามารถเปลี่ยนไปมา ไม่จำกัด (Gender fluid)
- ยังไม่แน่ใจเพศตนเอง (Questioning)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 7 2.2 โดยปกติในชีวิตประจำวัน ท่านตั้งใจแต่งกายเพื่อแสดงออกถึงเพศใด  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- ผสมผสานความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Androgynous)
- ไม่แสดงออกชัดเจนทั้งความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Undifferentiated)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 8 2.3 หากไม่มีข้อจำกัดใดในชีวิต ท่านจะแต่งกายเพื่อแสดงออกถึงเพศใด  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- ผสมผสานความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Androgynous)
- ไม่แสดงออกชัดเจนทั้งความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Undifferentiated)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 9 2.4 โดยปกติในชีวิตประจำวัน ท่านตั้งใจแสดงบุคลิกภาพแบบใด  
บุคลิกภาพ ได้แก่ ท่าทาง อิริยาบถ การพูดจา การแสดงสีหน้า เป็นต้น กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นชาย (Masculine)
- แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นหญิง (Feminine)
- แสดงบุคลิกภาพผสมทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgynous)
- ไม่แสดงบุคลิกภาพทั้งเพศชายและเพศหญิงอย่างชัดเจน (Undifferentiated)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 10 2.5 หากไม่มีข้อจำกัดใดในชีวิต ท่านจะแสดงบุคลิกภาพแบบใด  
บุคลิกภาพ ได้แก่ ท่าทาง อิริยาบถการพูดจา การแสดงสีหน้า เป็นต้น กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นชาย (Masculine)
- แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นหญิง (Feminine)
- แสดงบุคลิกภาพผสมทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgynous)
- ไม่แสดงบุคลิกภาพทั้งเพศชายและเพศหญิงอย่างชัดเจน (Undifferentiated)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 11 2.6 ในปัจจุบัน ท่านมีเพศสัมพันธ์หรือมีรสนิยมทางเพศกับเพศใด  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- คนข้ามเพศ เช่น กระเทย/ทอม (Transgender)
- ทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual)
- ทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่มิใช่เพศสภาพอื่น (Pansexual)
- ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12 2.7 หากไม่มีข้อจำกัดใดในชีวิต ท่านต้องการมีเพศสัมพันธ์กับเพศใด

กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- คนข้ามเพศ เช่น กระเทย/ทอม (Transgender)
- ทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual)
- ทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่มีเพศสภาพอื่น (Pansexual)
- ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม

ความถี่ในการเล่นวิดีโอเกมและประสบการณ์ในการเล่น

13 3.1 ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นวิดีโอเกมต่อเนื่องเป็นเวลานานประมาณเท่าใด  
โปรดระบุระยะเวลาด้วยตัวเลข โดยระบุหน่วยเป็น เดือน หรือ ปี

14 3.2 โดยปกติ ท่านเล่นวิดีโอเกมกี่วันต่อสัปดาห์

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ไม่ได้เล่นทุกสัปดาห์
- สัปดาห์ละ 1 วัน
- สัปดาห์ละ 2-3 วัน
- สัปดาห์ละ 4-6 วัน
- เล่นทุกวัน

15 3.3 โดยปกติ ท่านเล่นวิดีโอเกมครั้งละกี่ชั่วโมง

\_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 16 3.4 ท่านเลือกใช้ระบบการเล่นใดเป็นเครื่องหลัก ในการเล่นเกม  
โปรดเลือกอุปกรณ์เครื่องเล่นวีดีโอเกม ที่ท่านใช้งานบ่อยที่สุดหรือเป็นเครื่องหลักในการใช้เล่นวีดีโอเกม

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- PS4/PS5  
 XBOX1/XBOXS/X  
 PC.

ส่วนที่ 4 เป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซล

- 17 4.1 ท่านให้ความสำคัญหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซลเพื่อแสดงอัตลักษณ์  
ที่เชื่อมโยงกับตัวตนในด้านใด \*

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของตน ไปที่ข้อ 4.1.1 *ข้ามไปที่คำถามข้อ 18*  
 เพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศของตน ไปที่ข้อ 4.1.2 *ข้ามไปที่คำถามข้อ 19*  
 ไม่สนใจการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ และการตอบสนองรสนิยมทางเพศ (เล่นเพื่อความ  
บันเทิง การแข่งขันและอาชีพ) *ข้ามไปที่คำถามข้อ 20*

เป้าหมายหลักในการเล่นเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทาง  
เพศ

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัวละคร) หลักของ  
ท่าน

- 18 4.1.1 ท่านมีเป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซลเพื่อแสดงอัตลักษณ์  
ทางเพศด้านใด \*

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศที่เหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายและ/หรือจิตใจ  
*ข้ามไปที่คำถามข้อ 20*  
 เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศที่แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายและ/หรือจิตใจ  
*ข้ามไปที่คำถามข้อ 20*

เป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซลเพื่อ  
ตอบสนองรสนิยมทางเพศผ่านเกมคอนโซล

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัว  
ละคร) หลักของท่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

19 4.1.2 ท่านมีเป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคารแคเตอร์เพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศด้านใด \*

พิจารณาเกมคารแคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ต้องการให้เกมคารแคเตอร์แสดงเป็นตนเอง เพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น  
ข้ามไปที่คำถามข้อ 20
- ต้องการให้เกมคารแคเตอร์เป็นเหมือนคนที่ชอบหรือรักตามรสนิยมทางเพศของตน  
ข้ามไปที่คำถามข้อ 20

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามส่วนถัดไปเกี่ยวข้องกับการให้ความสำคัญต่อการกำหนดและปรับแต่งเกมคารแคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก ดังนี้ 1) เพศของเกมคารแคเตอร์ 2) การแสดงออก บุคลิกภาพของเกมคารแคเตอร์ 3) เสื้อผ้าของเกมคารแคเตอร์ และ 4) รูปลักษณ์ของเกมคารแคเตอร์

\* การสอบถามด้านทัศนคติ อาจครอบคลุมบางองค์ประกอบที่อยู่นอกเหนือจากตัวเลือกที่เกมมีให้กำหนดและปรับแต่งได้

20 ท่านเข้าใจและยอมรับ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ฉันเข้าใจ

การให้ความสำคัญในการกำหนดเพศของเกมคารแคเตอร์

21 5.1 ท่านให้ความสำคัญในการเลือกเพศของเกมคารแคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคารแคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ ข้ามไปที่คำถามข้อ 23

เพศของเกมคารแคเตอร์

เพศของเกมคารแคเตอร์ที่เป็นค่าเริ่มต้นของวิดีโอเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 22 5.1.1 ท่านกำหนดเกมคาแรคเตอร์ของท่านเป็นเพศอะไร

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

 ชาย หญิง

การให้ความสำคัญในกำหนดและปรับแต่ง  
บุคลิกภาพของเกมคาแรคเตอร์

บุคลิกภาพ อิริยาบถ สีหน้าและท่าเดิน ของเกม  
คาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก

## 23 5.2 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งบุคลิกภาพของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

 ให้ความสำคัญ ไม่ให้ความสำคัญ

ข้ามไปที่คำถามข้อ 25

การแสดงผลออกบุคลิกภาพ  
ของเกมคาแรคเตอร์

บุคลิกภาพ อิริยาบถ สีหน้าและท่าเดิน ของเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก  
เพื่อแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางเพศ

## 24 5.2.1 ท่านให้ความสำคัญในการปรับแต่งบุคลิกภาพส่วนใดของเกมคาแรคเตอร์

เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

 ส่วนใบหน้า เช่น การแสดงสีหน้า รอยยิ้ม สายตา ฯลฯ ส่วนท่าทาง เช่น บุคลิกภาพการเดิน การวิ่ง การยืน การนั่ง ฯลฯ

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับ  
แต่ง การสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์

การสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก  
เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและอัตลักษณ์ทางเพศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

25 5.3 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งการใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 27*

การสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์

ความสำคัญของการสวมใส่เสื้อผ้าท่อนบนและท่อนล่าง

26 5.3.1 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งการสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์  
ส่วนใด

เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

- เสื้อผ้าท่อนบน
- เสื้อผ้าท่อนล่าง
- การสวมใส่เครื่องประดับ

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูป  
ลักษณะของเกมคาแรคเตอร์

การปรับแต่งรูปลักษณะด้านรูปร่าง หน้าตา สีผิว  
และอายุของเกมคาแรคเตอร์

27 5.4 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 35*

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มใบหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28 5.4.1 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
ใบหน้าหรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 30*

การปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มใบหน้า

29 5.4.2 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
ใบหน้ากลุ่มใดบ้าง

เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

- ดวงตา/ หู/ จมูก/ ปาก
- ทรงผม/ คิ้ว/ หนวด/ เครา
- หน้าผาก/ คาง/ รูปทรงใบหน้า
- รอยตีนกา/ รอยสิ่ว/ รอยแผลเป็น
- รอยสักบนใบหน้า/ การแต่งหน้า

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มรูปร่าง

30 5.4.3 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
กลุ่มร่างกายหรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 32*

การปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มกลุ่มรูปร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

31 5.4.4 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มร่างกายกลุ่มใดบ้าง

เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- ความหนาของร่างกาย/ความชัดของมัดกล้ามเนื้อบนร่างกาย/ขนาดหน้าอก/ ความหนาหน้าท้อง/ สัดส่วนโค้งเว้ารอบเอว
- ความกว้างของไหล่/ขนาดแขน/ความชัดของกล้ามเนื้อแขน/ขนาดฝ่ามือ
- ขนาดสะโพก/ขนาดขา/ความชัดของกล้ามเนื้อขา/ขนาดฝ่าเท้า
- ความสูงของร่างกาย

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มผิวหนัง

32 5.4.5 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มผิวหนังหรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งข้อ

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ ข้ามไปที่คำถามข้อ 34

การปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มกลุ่มผิวหนัง

33 5.4.6 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มผิวหนังกลุ่มใดบ้าง

เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- สีผิว/ระดับความเข้ม
- ขาดฟันสี
- รอยแผล/รอยสักบนร่างกาย

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มอายุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 34 5.4.7 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
ช่วงอายุของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ

ในภาพรวม ท่านกำหนดและปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์ เพื่อแสดงเพศใด

- 35 5.5 ในภาพรวม ท่านต้องการกำหนดและปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์เพื่อแสดงออกถึงเพศใด

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- คนข้ามเพศกำเนิด ได้แก่ กระทบหรือทอม (Transgender)
- ผสมผสานความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Androgynous)
- ไม่เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง แต่เป็นเพศอื่นๆ (Non-binary)
- ไม่แสดงออกชัดเจนทั้งความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Undifferentiated)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

ขอบคุณที่ตอบ  
แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ

Google ฟอรัม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แบบสอบถามทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทาง เพศของนักเล่นเกมไทยผ่านการกำหนดและ ปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์ (GTAV ONLINE)

แบบสอบถามนี้ทำขึ้นเพื่อ

\* ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเล่นเกมไทยด้านการปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์ของนักเล่นเกมไทย

\*\* แบบสอบถามเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอก หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามจะไม่ถูกเผยแพร่สู่สาธารณะไม่ว่ากรณีใด

\*จำเป็น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลพื้นฐานของนักเล่นเกม

1 1.1 เพศกำเนิด

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ชาย  
 หญิง

2 1.2 อาชีพ

กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- นักเรียน/นักศึกษา  
 พนักงานบริษัทเอกชน  
 ข้าราชการ  
 พนักงานรัฐวิสาหกิจ  
 ธุรกิจส่วนตัว  
 อาชีพอิสระ  
 อื่นๆ: \_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 3 1.3 ช่วงรายได้

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ไม่มีรายได้
- ต่ำกว่า 15,001 บาท
- 15,001 – 25,000 บาท
- 25,001 – 35,000 บาท
- ตั้งแต่ 35,001 บาท

## 4 1.4 ระดับการศึกษาสูงสุด

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
- ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
- ปริญญาโท
- ปริญญาเอก

## 5 1.5 ปัจจุบันท่านอายุกี่ปี

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านอัตลักษณ์ทางเพศ ประกอบไปด้วย 1) เพศ  
สภาพ (ข้อ2.1) 2) การแต่งกาย (ข้อ2.2และ2.3) 3) การแสดง  
บุคลิกภาพ (ข้อ2.4และ2.5) 4) รสนิยมทางเพศ (ข้อ2.6และ2.7)

ข้อมูลทั่วไปด้านการแต่ง  
กาย บุคลิกภาพ รสนิยม  
ทางเพศของนักเล่นเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 6 2.1 โปรดระบุเพศสภาพของท่านที่เป็นไปตามความรู้สึกนึกคิดในจิตใจของท่าน  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เป็นคนที่มีจิตใจตรงตามเพศกำเนิด (Cisgender)
- เป็นคนที่มีจิตใจตรงข้ามเพศกำเนิด ได้แก่ กระเทยหรือทอม (Transgender)
- เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgyny)
- ไม่เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง แต่เป็นเพศอื่นๆ (Non-binary)
- ไม่เป็นเพศใด ไม่มีความคิดและความรู้สึกถึงเพศสภาพ (Agender/Undifferentiated)
- เป็นเพศที่สามารถเปลี่ยนไปมา ไม่จำกัด (Gender fluid)
- ยังไม่แน่ใจเพศตนเอง (Questioning)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 7 2.2 โดยปกติในชีวิตประจำวัน ท่านตั้งใจแต่งกายเพื่อแสดงออกถึงเพศใด  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- ผสมผสานความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Androgynous)
- ไม่แสดงออกชัดเจนทั้งความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Undifferentiated)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 8 2.3 หากไม่มีข้อจำกัดใดในชีวิต ท่านจะแต่งกายเพื่อแสดงออกถึงเพศใด  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- ผสมผสานความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Androgynous)
- ไม่แสดงออกชัดเจนทั้งความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Undifferentiated)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 9 2.4 โดยปกติในชีวิตประจำวัน ท่านตั้งใจแสดงบุคลิกภาพแบบใด  
บุคลิกภาพ ได้แก่ ท่าทาง อิริยาบถ การพูดจา การแสดงสีหน้า เป็นต้น กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นชาย (Masculine)  
 แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นหญิง (Feminine)  
 แสดงบุคลิกภาพผสมทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgynous)  
 ไม่แสดงบุคลิกภาพทั้งเพศชายและเพศหญิงอย่างชัดเจน (Undifferentiated)  
 อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 10 2.5 หากไม่มีข้อจำกัดใดในชีวิต ท่านจะแสดงบุคลิกภาพแบบใด  
บุคลิกภาพ ได้แก่ ท่าทาง อิริยาบถการพูดจา การแสดงสีหน้า เป็นต้น กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นชาย (Masculine)  
 แสดงบุคลิกภาพแบบความเป็นหญิง (Feminine)  
 แสดงบุคลิกภาพผสมทั้งเพศชายและเพศหญิง (Androgynous)  
 ไม่แสดงบุคลิกภาพทั้งเพศชายและเพศหญิงอย่างชัดเจน (Undifferentiated)  
 อื่นๆ: \_\_\_\_\_

- 11 2.6 ในปัจจุบัน ท่านมีเพศสัมพันธ์หรือมีรสนิยมทางเพศกับเพศใด  
กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย  
 เพศหญิง  
 คนข้ามเพศ เช่น กระเทย/ทอม (Transgender)  
 ทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual)  
 ทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่มิใช่เพศสภาพอื่น (Pansexual)  
 ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual)  
 อื่นๆ: \_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12 2.7 หากไม่มีข้อจำกัดใดในชีวิต ท่านต้องการมีเพศสัมพันธ์กับเพศใด

กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย
- เพศหญิง
- คนข้ามเพศ เช่น กระเทย/ทอม (Transgender)
- ทั้งเพศชายและเพศหญิง (Bisexual)
- ทั้งเพศชาย เพศหญิง และคนที่มิใช่เพศสภาพอื่น (Pansexual)
- ไม่มีรสนิยมทางเพศต่อเพศใด (Asexual)
- อื่นๆ: \_\_\_\_\_

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม

ความถี่ในการเล่นวิดีโอเกมและประสบการณ์ในการเล่น

13 3.1 ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นวิดีโอเกมต่อเนื่องเป็นเวลานานประมาณเท่าใด  
โปรดระบุระยะเวลาด้วยตัวเลข โดยระบุหน่วยเป็น เดือน หรือ ปี

14 3.2 โดยปกติ ท่านเล่นวิดีโอเกมกี่วันต่อสัปดาห์

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ไม่ได้เล่นทุกสัปดาห์
- สัปดาห์ละ 1 วัน
- สัปดาห์ละ 2-3 วัน
- สัปดาห์ละ 4-6 วัน
- เล่นทุกวัน

15 3.3 โดยปกติ ท่านเล่นวิดีโอเกมครั้งละกี่ชั่วโมง

\_\_\_\_\_

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 16 3.4 ท่านเลือกใช้ระบบการเล่นใดเป็นเครื่องหลัก ในการเล่นเกม  
โปรดเลือกอุปกรณ์เครื่องเล่นวีดีโอเกม ที่ท่านใช้งานบ่อยที่สุดหรือเป็นเครื่องหลักในการใช้เล่นวีดีโอเกม

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- PS4/PS5  
 XBOX1/XBOXS/X  
 PC.

ส่วนที่ 4 เป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซล

- 17 4.1 ท่านให้ความสำคัญหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซลเพื่อแสดงอัตลักษณ์  
ที่เชื่อมโยงกับตัวท่านในด้านใด \*

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของตน ไปที่ข้อ 4.1.1 *ข้ามไปที่คำถามข้อ 18*  
 เพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศของตน ไปที่ข้อ 4.1.2 *ข้ามไปที่คำถามข้อ 19*  
 ไม่สนใจการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ และการตอบสนองรสนิยมทางเพศ (เล่นเพื่อความ  
บันเทิง การแข่งขันและอาชีพ) *ข้ามไปที่คำถามข้อ 20*

เป้าหมายหลักในการเล่นเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทาง  
เพศ

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัวละคร) หลักของ  
ท่าน

- 18 4.1.1 ท่านมีเป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซลเพื่อแสดงอัตลักษณ์  
ทางเพศด้านใด \*

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศที่เหมือนตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายและ/หรือจิตใจ  
*ข้ามไปที่คำถามข้อ 20*  
 เพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศที่แตกต่างจากตนเองในชีวิตจริงด้านร่างกายและ/หรือจิตใจ  
*ข้ามไปที่คำถามข้อ 20*

เป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคอนโซลเพื่อ  
ตอบสนองรสนิยมทางเพศผ่านเกมคอนโซล

พิจารณาเกมคอนโซล (ตัว  
ละคร) หลักของท่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

19 4.1.2 ท่านมีเป้าหมายหลักในการกำหนดและปรับแต่งเกมคารแคเตอร์เพื่อตอบสนองรสนิยมทางเพศด้านใด \*

พิจารณาเกมคารแคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ต้องการให้เกมคารแคเตอร์แสดงเป็นตนเอง เพื่อดึงดูดทางเพศต่อผู้อื่น  
ข้ามไปที่คำถามข้อ 20
- ต้องการให้เกมคารแคเตอร์เป็นเหมือนคนที่ชอบหรือรักตามรสนิยมทางเพศของตน  
ข้ามไปที่คำถามข้อ 20

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามส่วนถัดไปเกี่ยวข้องกับการให้ความสำคัญต่อการกำหนดและปรับแต่งเกมคารแคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก ดังนี้ 1) เพศของเกมคารแคเตอร์ 2) การแสดงออก บุคลิกภาพของเกมคารแคเตอร์ 3) เสื้อผ้าของเกมคารแคเตอร์ และ 4) รูปลักษณ์ของเกมคารแคเตอร์

\* การสอบถามด้านทัศนคติ อาจครอบคลุมบางส่วนที่ ประกอบที่อยู่นอกเหนือจาก ตัวเลือกที่เกมมีให้กำหนดและปรับแต่งได้

20 ท่านเข้าใจและยอมรับ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ฉันเข้าใจ

การให้ความสำคัญในการกำหนดเพศของเกมคารแคเตอร์

21 5.1 ท่านให้ความสำคัญในการเลือกเพศของเกมคารแคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคารแคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ ข้ามไปที่คำถามข้อ 23

เพศของเกมคารแคเตอร์

เพศของเกมคารแคเตอร์ที่เป็นค่าเริ่มต้นของวิดีโอเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 22 5.1.1 ท่านกำหนดเกมคาแรคเตอร์ของท่านเป็นเพศอะไร

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ชาย
- หญิง

การให้ความสำคัญในกำหนดและปรับแต่ง  
บุคลิกภาพของเกมคาแรคเตอร์

บุคลิกภาพ อิริยาบถ สีหน้าและท่าเดิน ของเกม  
คาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก

## 23 5.2 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งบุคลิกภาพของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 25*

การแสดงผลออกบุคลิกภาพ  
ของเกมคาแรคเตอร์

บุคลิกภาพ อิริยาบถ สีหน้าและท่าเดิน ของเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก  
เพื่อแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางเพศ

## 24 5.2.1 ท่านให้ความสำคัญในการปรับแต่งบุคลิกภาพส่วนใดของเกมคาแรคเตอร์

เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

- ส่วนใบหน้า เช่น การแสดงสีหน้า รอยยิ้ม สายตา ฯลฯ
- ส่วนท่าทาง เช่น บุคลิกภาพการเดิน การวิ่ง การยืน การนั่ง ฯลฯ

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับ  
แต่ง การสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์

การสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลัก  
เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและอัตลักษณ์ทางเพศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

25 5.3 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งการใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 27*

การสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์

ความสำคัญของการสวมใส่เสื้อผ้าท่อนบนและท่อนล่าง

26 5.3.1 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งการสวมใส่เสื้อผ้าของเกมคาแรคเตอร์  
ส่วนใด

เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

- เสื้อผ้าท่อนบน
- เสื้อผ้าท่อนล่าง
- การสวมใส่เครื่องประดับ

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูป  
ลักษณะของเกมคาแรคเตอร์

การปรับแต่งรูปลักษณะด้านรูปร่าง หน้าตา สีผิว  
และอายุของเกมคาแรคเตอร์

27 5.4 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 35*

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณะของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มใบหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28 5.4.1 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
ใบหน้าหรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 30*

การปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มใบหน้า

29 5.4.2 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
ใบหน้ากลุ่มใดบ้าง

เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งช่อง)

- ดวงตา/ หู/ จมูก/ ปาก
- ทรงผม/ คิ้ว/ หนวด/ เครา
- หน้าผาก/ คาง/ รูปทรงใบหน้า
- รอยตีนกา/ รอยสิ่ว/ รอยแผลเป็น
- รอยสักบนใบหน้า/ การแต่งหน้า

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มรูปร่าง

30 5.4.3 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
กลุ่มร่างกายหรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 32*

การปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มกลุ่มรูปร่าง

31 5.4.4 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มร่างกายกลุ่มใดบ้าง

เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- ความหนาของร่างกาย/ความชัดของมัดกล้ามเนื้อบนร่างกาย/ขนาดหน้าอก/ ความหนาหน้าท้อง/ สัดส่วนโค้งเว้ารอบเอว
- ความกว้างของไหล่/ขนาดแขน/ความชัดของกล้ามเนื้อแขน/ขนาดฝ่ามือ
- ขนาดสะโพก/ขนาดขา/ความชัดของกล้ามเนื้อขา/ขนาดฝ่าเท้า
- ความสูงของร่างกาย

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มผิวหนัง

32 5.4.5 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มผิวหนังหรือไม่ \*

พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งข้อ

- ให้ความสำคัญ
- ไม่ให้ความสำคัญ *ข้ามไปที่คำถามข้อ 34*

การปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มกลุ่มผิวหนัง

33 5.4.6 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มผิวหนังกลุ่มใดบ้าง

เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

(เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- สีผิว/ระดับความเข้ม
- ขาดิพันธ์
- รอยแผล/รอยสักบนร่างกาย

การให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่มอายุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 34 5.4.7 ท่านให้ความสำคัญในการกำหนดและปรับแต่งรูปลักษณ์ของเกมคาแรคเตอร์ในกลุ่ม  
ช่วงอายุของเกมคาแรคเตอร์หรือไม่  
พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- ให้ความสำคัญ  
 ไม่ให้ความสำคัญ

ในภาพรวม ท่านกำหนดและปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์ เพื่อแสดงเพศใด

- 35 5.5 ในภาพรวม ท่านต้องการกำหนดและปรับแต่งเกมคาแรคเตอร์เพื่อแสดงออกถึงเพศใด  
พิจารณาเกมคาแรคเตอร์ (ตัวละคร) หลักของท่าน กรณีเลือกอื่นๆ โปรดระบุ

**ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง**

- เพศชาย  
 เพศหญิง  
 คนข้ามเพศกำเนิด ไตนัก กระเทยหรือทอม (Transgender)  
 ผสมผสานความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Androgynous)  
 ไม่เป็นทั้งเพศชายและเพศหญิง แต่เป็นเพศอื่นๆ (Non-binary)  
 ไม่แสดงออกชัดเจนทั้งความเป็นเพศชายและความเป็นเพศหญิง (Undifferentiated)  
 อื่นๆ: \_\_\_\_\_

ขอบคุณที่ตอบ  
แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ

Google ฟอรัม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## ภาคผนวก ข : การตรวจสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ

1. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. ตารางแสดงการประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือในแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบเครื่องในการวิจัย

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การศึกษาทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของนักเล่นเกมไทยผ่านเกมอวตาร์

นักศึกษา นที มณฑลวิทย์

รหัสนักศึกษา 59602004

อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร. อมร บุญต่อ

### 1. คุณ เคท คริ่งพิบูลย์

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำ คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วุฒิการศึกษา สส.ม., มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ประเทศไทย

สส.บ. เกียรตินิยมอันดับสอง, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ประเทศไทย

### 2. ผศ.ดร. เกษมรัสมิ์ วิจิตรกุลเกษม

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำ สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ, มหาวิทยาลัย

วลัยลักษณ์

วุฒิการศึกษา ค.ด.ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย, ประเทศไทย

ค.ม.ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ประเทศไทย

ค.บ.ครุศาสตรบัณฑิต (ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ประเทศไทย

### 3. ดร. นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ

ตำแหน่ง หัวหน้าสำนักวิชาการและสารสนเทศ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร ศูนย์มานุษยวิทยา

สิรินธร (องค์การมหาชน)

วุฒิการศึกษา ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการบริหารสังคม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปริญญาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาบัณฑิต สาขามานุษยวิทยา

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาประวัติศาสตร์ (เกียรตินิยมอันดับสอง)

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ขว ๗๐๐๗(๒)/๕ ๑๑๔

ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน  
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
๓ ซอยฉลองกรุง ๓ เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมืองานวิจัย

เรียน อาจารย์เคท คริ่งพิบูลย์

ด้วยนายณัฏฐ์ มณฑลวิทย์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขา  
วิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยี  
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของ  
นักเล่นเกมส์ผ่านเกมคาแรคเตอร์ ในการนี้จำเป็นต้องประเมินเครื่องมืองานวิจัยให้มีคุณภาพ เทียบตรง ถูก  
ต้อง และเหมาะสม จึงมีความประสงค์ขอเชิญท่าน ซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานดังกล่าวเป็นอย่างดี เป็นผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมืองานวิจัย หากท่านมีข้อซักข้อหรือประสงค์จะ  
สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม โปรดประสานงานได้ที่ นายณัฏฐ์ มณฑลวิทย์ โทรศัพท์ ๐๘ ๓๕๔๐ ๖๖๖๒

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรชัย สิริสุพลานนท์)

หัวหน้าภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน

๐๘ ๓ ๕ ๖๘ ๖๓ ๕๖๖๖๐๘ Non-PKIServer SignLU  
Signature Code : 8y8FA-0LWDC-4SAEUA-RAB8

กลุ่มวิชาการวางแผนภาคและเมือง  
ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน  
โทร.๐๘ ๕๐๕๘ ๕๐๐๐

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ขว ๗๐๐๗(๒)/๕ ๑๑๓

ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน  
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
๑ ซอยฉลองกรุง ๑ เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมืองานวิจัย

เรียน ผศ.ดร.เกษมธีร์ณี วิจิตรกุลเกษม

ด้วยนายที่ มณฑลวิทย์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขา  
วิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยี  
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของ  
นักเล่นเกมส์ผ่านเกมคาแรคเตอร์ ในกรณีจำเป็นต้องประเมินเครื่องมืองานวิจัยให้มีคุณภาพ เทียบตรง ถูก  
ต้อง และเหมาะสม จึงมีความประสงค์ขอเชิญท่าน ซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานดังกล่าวเป็นอย่างดี เป็นผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมืองานวิจัย หากท่านมีข้อซักข้อสงสัยหรือประสงค์จะ  
สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม โปรดประสานงานได้ที่ นายณัฏ มณฑลวิทย์ โทรศัพท์ ๐๘ ๓๔๕๐ ๖๖๒๒

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรชัย สิริสุพลานนท์)

หัวหน้าภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน

๐๘.๓.๕.๐๘ ๐๒๓ ๓๕๒๕๐๖๖๒๒ Non-PKI Server SignLM  
Signature Code : MA.BGA-EA.MW-K.2AEM-MQWBC

กลุ่มวิชาการวางแผนภาคและเมือง  
ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน  
โทร.๐๘ ๙๐๕๘ ๕๐๐๐

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว ๗๐๐๗(๒)/๕ ๑๑๒

ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน  
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
๑ ซอยฉลองกรุง ๑ เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐๕๒๐

๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมืองานวิจัย

เรียน คร.นฤพนธ์ คิวังวิเศษ

ด้วยนายนิธิ มณฑลวิทย์ นักศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรศุภบัณฑิต สาขา  
วิชาสหวิทยาการการวิจัยเพื่อการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยี  
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาทัศนคติการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของ  
นักเล่นเกย์ผ่านเกมคาแรคเตอร์ ในกรณีนี้จำเป็นต้องประเมินเครื่องมืองานวิจัยให้มีคุณภาพ เที่ยงตรง ถูก  
ต้อง และเหมาะสม จึงมีความประสงค์ขอเชิญท่าน ซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานดังกล่าวเป็นอย่างดี เป็นผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมืองานวิจัย หากท่านมีข้อซักข้อหรือประสงค์จะ  
สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม โปรดประสานงานได้ที่ นายนิธิ มณฑลวิทย์ โทรศัพท์ ๐๘ ๓๔๕๐ ๖๖๖๒

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรชัย สิริสุพลานนท์)

หัวหน้าภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน

๐๘ ๓.๕. ๖๔ ๖๖๖๒ Non-PKI Server SignLU  
Signature Code : QMBM-BKDC-BEAEU-MKAS

กลุ่มวิชาการวางแผนภาคและเมือง  
ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน  
โทร.๐๘ ๕๐๕๘ ๕๐๐๐

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางภาคผนวก 1 แสดงการประเมินค่าคะแนนความเหมาะสมของข้อคำถามในแบบสอบถาม

วัตถุประสงค์	ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่3	IOC	ข้อเสนอแนะ ในช่องคำถามปลายเปิด
ส่วนที่ 1 ศึกษาข้อมูล พื้นฐานส่วน บุคคลในด้าน ต่างๆ	1.1	+1	0	+1	0.6	อาจเพิ่ม ตัวเลือก เพศกะเทยแท้ (มีสรีระทั้งหญิงและชาย)
	1.2	+1	0	+1	0.6	อาจเพิ่ม อาชีพเกษตรกร
	1.3	+1	+1	+1	1	-
	1.4	+1	+1	+1	1	-
	1.5	+1	+1	+1	1	-
ส่วนที่ 2 ศึกษาข้อมูล ด้านอัตลักษณ์ ทางเพศ	2.1	+1	0	+1	0.6	ควรแก้คำว่า non-binary เปลี่ยนเป็นคน ข้ามเพศ (transgender)
	2.2	+1	0	+1	0.6	ควรเพิ่มตัวเลือก คนข้ามเพศ (transgender)
	2.3	+1	0	+1	0.6	ควรเพิ่มตัวเลือก คนข้ามเพศ (transgender)
	2.4	+1	0	+1	0.6	ควรเพิ่มตัวเลือก คนข้ามเพศ (transgender)
	2.5	+1	0	+1	0.6	ควรเพิ่มตัวเลือก คนข้ามเพศ (transgender)
	2.6	+1	+1	+1	1	-
	2.7	+1	+1	+1	1	-
ส่วนที่ 3 ศึกษาข้อมูล พฤติกรรมด้าน การเล่นวิดีโอ เกม	3.1	+1	+1	+1	1	-
	3.2	+1	+1	+1	1	-
	3.3	+1	+1	+1	1	-
	3.4	+1	+1	+1	1	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางภาคผนวก 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่3	IOC	ข้อเสนอแนะ ในช่องคำถามปลายเปิด
ส่วนที่ 4 เป้าหมายใน การเล่นวิดีโอ เกมที่สัมพันธ์ กับนักเล่นเกม ผ่านการเลือก ปรับแต่ง เกมอาหาร	4.1	+1	+1	+1	1	-
	4.2	+1	+1	+1	1	-
	4.3	+1	+1	+1	1	-
ส่วนที่ 5 การ ให้ความสำคัญ ต่อการกำหนด และปรับแต่ง เกมอาหาร	5.1	+1	+1	+1	1	-
	5.1.2	+1	0	+1	0.6	อาจเพิ่มตัวเลือก เพศกึ่งหญิงกึ่งชาย
	5.2	+1	+1	+1	1	-
	5.2.1	+1	0	+1	0.6	อาจเพิ่มตัวเลือก ส่วนรูปร่าง เช่น ผอม เพรียว มีกล้ามเนื้อ ส่วนสีผิว เช่น ผิวขาว ผิวคล้ำ
	5.3	+1	+1	+1	1	-
	5.3.1	+1	0	+1	0.6	อาจเพิ่มตัวเลือก เสื้อผ้าทั้งบนและล่าง
	5.4	+1	+1	+1	1	-
	5.4.1	+1	+1	+1	1	-
	5.4.2	+1	+1	+1	1	-
	5.4.3	+1	+1	+1	1	-
	5.4.4	+1	0	+1	0.6	อาจเพิ่มตัวเลือก ส่วนสูงของร่างกาย เครื่องประดับในร่างกาย
	5.4.5	+1	+1	+1	1	-
	5.4.6	+1	+1	+1	1	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางภาคผนวก 1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญคนที่1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่3	IOC	ข้อเสนอแนะ ในช่องคำถามปลายเปิด
ส่วนที่ 5 การ ให้ความสำคัญ ต่อการกำหนด และปรับแต่ง เกมอาหาร	5.4.7	+1	+1	+1	1	-
	5.5	+1	0	+1	0.6	ควรเพิ่มตัวเลือก คนข้ามเพศ (transgender)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นาย นที มณฑลวิทย์  
 เกิด 12 สิงหาคม 2526  
 ที่อยู่ 64/215/1 ซอย 43/1 ม.กานู ถนน ปิ่นเกล้า-นครไชยศรี บางระมาด ตลิ่งชัน  
 กรุงเทพฯ 10170  
 E-mail nathee\_monthonwit@yahoo.com

### ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี Bachelor of Arts (BA in Photography) Rangsit University, Bangkok, Thailand.  
 ปริญญาโท Master of Fine Arts (M.F.A in Visual Arts), King Mongkut 's Institute of Technology, Ladklabang, Bangkok, Thailand.

### ผลงานวิชาการ

- 2016 : ผลงานวิจัยเรื่อง “การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะกรณีศึกษา “การสร้างสรรค์ผลงานวีดีทัศน์ในลักษณะศิลปะแห่งการหยิบยืม : 2016 พื้นที่แห่งประชาธิปไตย” นำเสนอด้วยวาจา ณ การประชุมวิชาการระดับชาติ เรื่อง “ศิลปกรรม วัฒนธรรมและการออกแบบ” ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่อาเซียน ครั้งที่ 2
- 2017 : ผลงานวิจัยเรื่อง “ผลของการให้ความรู้วิชาชีพด้านการถ่ายรูปติดบัตรแก่เยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเยาวชนเด็กและเยาวชนชายบ้านมุกทิศา” นำเสนอในรูปแบบโปสเตอร์ ณ The five National Symposium Concerning the Research Work Presentation at BTU “สหวิทยาการงานวิจัยเพื่อพัฒนามนุษย์สู่ประเทศไทย 4.0” The Symposium for Interdisciplinary Research for Human Being Development toward Thailand 4.0

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้