

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในเกมออนไลน์แนวแข่งขัน¹

Cyberbullying in a competitive online game

ยุววัฒน์ ไตรจิต² และ อุนิษา เลิศโตมรสกุล³

Yuwawat Trijit and Unisa Lerdtomornsakul

Received: December 12, 2022 Revised: December 31, 2022

Accepted: February 2, 2023

บทคัดย่อ (Abstract)

เกมออนไลน์แนวแข่งขันเป็นสื่อบันเทิงที่มีความแพร่หลายและได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ในขณะเดียวกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในเกมออนไลน์ก็มีจำนวนมากขึ้นตามความนิยมการเล่นเกมออนไลน์เช่นกัน บทความวิชาการนี้มุ่งที่จะให้ความรู้ความเข้าใจกับผู้ที่มีความสนใจในเรื่องของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของเกมออนไลน์แนวแข่งขัน โดยจะอธิบายลงลึกเกี่ยวกับเกมออนไลน์แนวแข่งขัน สังคมและปฏิสัมพันธ์ภายในเกม ความหมายและประเภทของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ประเภทของการตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งและการป้องกันเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง โดยมุ่งหวังจะสร้างความรู้ความเข้าใจรวมไปถึงการต่อยอดความรู้ในด้านการศึกษาที่เกี่ยวข้อง

คำสำคัญ : การกลั่นแกล้ง, การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์, เกมออนไลน์แนวแข่งขัน

Abstract

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การป้องกันและการรับมือการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ แนวต่อสู้: กรณีศึกษาเกม VALORANT”

² หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Faculty of Political Science Chulalongkorn University, E-mail:

³ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Faculty of Political Science Chulalongkorn University, E-mail: unisa@yahoo.com

Online Competitive Games are nowadays a popular entertainment media. In the meantime, the occurrence of cyber bullying is also increasing in accordance with popularity of online game. This article aims to provide knowledge to those who interests in cyberbullying which happened in online competitive games. The paper contains information about online competitive games, social interactions inside the online gaming community, meaning and types of cyberbully, typology of victims related in bullying and prevention of bullying. By aiming to give the informative understanding and enhancing knowledge in the relatable field of study.

Keywords : Bullying, Cyberbullying, , Online competitive Games

บทนำ (Introduction)

เกม เป็นสื่อบันเทิงที่ในปัจจุบันขยายตัวเป็นวงกว้างในสังคมที่เราใช้ชีวิตอยู่ เกมมีหลากหลายรูปแบบและแบ่งจำแนกออกได้ตามคุณสมบัติต่างๆอย่าง จำนวนผู้เล่นที่สามารถเล่นเกมร่วมกัน ก็จะสามารถแบ่งได้เป็น เกมที่เล่นคนเดียวหรือ Single-player Game และเกมที่เล่นได้หลายคนหรือ Multiplayers Game และการจำแนกประเภทเกมในรูปแบบอื่นๆอย่าง แนวทางการเล่น รูปแบบของการเล่น และอื่นๆขึ้นอยู่กับมุมมองและหลักเกณฑ์ของการจำแนกของแต่ละบุคคล

เกมออนไลน์ ถูกจำแนกอยู่ในหมวดหมู่ของเกมที่สามารถเล่นได้หลายคนหรือ Multiplayers เกมที่สามารถเล่นได้หลายคนโดยที่เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมเกม พบปะพูดคุย เล่นเกมร่วมกันหรือทำกิจกรรมภายในเกมร่วมกันเกิดเป็นสังคมคนเล่นเกมขึ้นเป็นสังคมเสมือนเล็กๆในพื้นที่ๆหนึ่ง อย่างไรก็ตามคำว่าเกมออนไลน์สามารถจำแนกรูปแบบออกมาเพิ่มเติมได้อีกเช่น เกมที่เล่นออนไลน์กันเพื่อช่วยเหลือกันผ่านอุปสรรคภายในเกม จะถูกเรียกว่า Online Co-Operation หรือสั้นๆเรียกว่า Online COOP และเกมออนไลน์ที่เล่นเพื่อแข่งขันกันระหว่างผู้เล่นต่อผู้เล่นจะถูกเรียกว่า Online Player(s) versus Player(s) หรือ Online PvP

มากไปกว่านั้นเกม Online PvP ก็จะมีการแบ่งเป็นจำพวกต่างๆอีกตามรูปแบบจุดประสงค์หรือเป้าหมายภายในเกมซึ่งเกม Online PvP ที่มีอยู่ในปัจจุบันมีมากมายหลายรูปแบบและหลายเกมมาก แต่ที่แพร่หลายที่สุดในประเทศไทยดูจะเป็นเกม Online PvP แนวแข่งขันแบบทีมที่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ชัดเจนและกำหนดผู้แพ้ผู้ชนะตัวอย่างเช่นเกมอย่าง Apex Legend, PUBG Battleground, CSGO, Valorant เกมทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นเกม Online PvP รูปแบบแนวแข่งขันประเภททีมที่มีกฎเกณฑ์ตายตัวมีการกำหนดผู้แพ้ผู้ชนะในเกม ในเอกสารวิชาการฉบับนี้จะเรียกเกมดังกล่าวทั้ง 4 เกมที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยว่า Online Competitive เกมหรือ เกมออนไลน์แนวแข่งขัน

เกมออนไลน์แนวแข่งขัน หลายคนอาจจะมองไม่เห็นภาพชัดว่ามันคืออะไร ซึ่งอาจสามารถยกตัวอย่างให้เข้าใจง่ายขึ้นได้จากเกมที่คุณส่วนใหญ่รู้จักอย่างเช่นเกม “หมากรุก” หมากรุกคือเกมรูปแบบหนึ่งที่อยู่ร่วมกับความบันเทิงของผู้คนมาหลายยุคหลายสมัย เป็นเกมที่มีกฎเกณฑ์ มีวิธีการเล่น เจื่อนไขแพ้นะที่แน่นอน ทำให้เรียกกรเล่นหมากรุกได้ว่ามันเป็นเกมเป็นเกมที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายยอมรับในกฎเกณฑ์ วิธีการเล่น และเงื่อนไขของเกมที่เล่นร่วมกัน ในส่วนของคำว่า “ออนไลน์” คือเงื่อนไขการเล่นเกมรูปแบบหนึ่งที่ ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่มีความจำเป็นที่จะต้องเล่นเกมนั้นๆบนอุปกรณ์หรือบนเครื่องเกมเครื่องเดียวกัน แต่จะใช้เงื่อนไขของการเล่นเกมผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่จะสามารถให้ผู้เล่นเชื่อมต่อกันผ่านระบบเพื่อเล่นเกมนร่วมกันทางไกลได้โดยไม่ต้องมีการเจอหน้ากันหรือนั่งอยู่ร่วมกันระหว่างผู้เล่น และส่วนสุดท้ายคำว่า “แนวแข่งขัน” คือหลักเกณฑ์ของการจัดอันดับชั้นของผู้เล่นที่มีสถิติการเล่นที่แตกต่างกันออกไปตามขีดความสามารถของผู้เล่นต่างๆ โดยการจัดอันดับดังกล่าวจะมีความแตกต่างกันออกไปตามการคำนวณสถิติที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละเกม สรุปความหมายถึงเกมออนไลน์แนวแข่งขันคือ เกมที่ให้ผู้ใช้งานเล่นเกมผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยที่มีการจัดอันดับผู้เล่นตามสถิติภายในเกม

ในสังคมโลกเกมออนไลน์แนวแข่งขันมีความแพร่หลายเป็นอย่างมากในทุกๆทวีปสามารถติดตามการแข่งขันและความเป็นไปของอุตสาหกรรมเกมที่ขยายตัวอย่างรวดเร็วอย่างเห็นได้ชัดผ่านเงินหมุนเวียนในอุตสาหกรรมหรือเงินรางวัลการแข่งขันของเกมออนไลน์แนว

แข่งขันต่างๆ ตัวอย่างเกมออนไลน์แนวแข่งขันที่ยกตัวอย่างไว้ข้างต้นเช่น เกม Apex Legend ที่มีชื่อว่า Apex Legend Global Series ที่เป็นการแข่งขันชิงแชมป์ระดับโลกที่มีเงินรางวัลรวมหลายแสนดอลลาร์สหรัฐ และมีการจัดการแข่งระดับโลกติดต่อกันมาตั้งแต่ปีพ.ศ. 2562 เป็นต้นมา ยิ่งไปกว่านั้นกว่านั้นคือยังมีการแข่งขันระดับมืออาชีพของแต่ละทวีปเองตลอดทั้งปีอีกด้วย และช่วงต้นปี 2565 มีการประกาศทำเกม Apex Legend Mobile สำหรับผู้ใช้งานบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้เข้าถึงที่เป็นการทำให้เงินเข้าสู่อุตสาหกรรมสูงขึ้นไปอีกระดับ เพราะผู้เล่นที่มีจำนวนเพิ่มสูงขึ้น หรือเกม PUBG Battleground ที่โปรเจกของเกมนี้นี้เริ่มต้นมาจากโปรเจกเกมเล็กๆ จากผู้พัฒนาที่ไม่มีชื่อเสียงมาก แต่ปัจจุบันเป็นเกมที่ได้รับความนิยมสูงในหมู่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือที่ไม่ใช่เพียงแคในประเศไทยเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงประชากรในทวีปเอเชียด้วย หรืออย่างเกมในตำนานอย่างเช่น Counter Strike ที่มีชื่อเสียงโด่งดังมาตั้งแต่ในช่วงปีค.ศ. 90 ที่ถูกพัฒนาต่อยอดมาจากเกมชื่อดัง Half-Life ที่เป็นหนึ่งในเกมบุกเบิกของโลก และการต่อยอดในชื่อ Counter Strike นั้นได้มีการพัฒนาต่อมาเป็น Counter Strike Global Offensive (CSGO) กลายเป็นเกมที่ติดตลาดที่สุดเท่าที่เกมออนไลน์แนวแข่งขันเกมหนึ่งจะอยู่ร่วมกับวงการเกมได้โดยที่มีผู้เล่นหมุนเวียนอยู่กว่า 9 แสนคนต่อวัน และสูงสุดกว่า 1.3 ล้านคนทั่วโลกทำให้เป็นเกมออนไลน์แนวแข่งขันที่เป็นตำนานเกมหนึ่ง นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีเกมใหม่ๆ มากในวงการเกมออนไลน์คือ Valorant ซึ่งเป็นเกมที่น่าแนวคิดด้านการเล่นของ Counter Strike Global Offensive มาต่อยอดและใส่ความเป็นตัวเองลงไปโดยได้สร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้เล่นเกมที่รูปแบบเกมเข้าใจง่ายและเป็นที่สนใจของตลาดเกมแต่มีความแปลกใหม่ที่ให้ประสบการณ์ที่ดีกับผู้เล่นจนเกิดมาเป็นเกมที่โด่งดังในประเทศไทยและในต่างประเทศ ซึ่งที่กล่าวมาทั้งหมดนี้คือเกมออนไลน์แนวแข่งขันที่มีอยู่ในประเทศไทยและมีผู้เล่นเกมคนไทยได้พิสูจน์ความสามารถตัวเองโดยการเข้าร่วมงานแข่งขันในระดับต่างๆ ตั้งแต่ระดับประเทศ ระดับทวีปไปจนถึงระดับโลก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าได้ว่าเกมออนไลน์แนวแข่งขันที่กล่าวถึงมีผู้เล่นจากประเทศไทยที่มีฝีมือที่โดดเด่นจนสร้างปรากฏการณ์ในการแข่งขันและสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ

สำหรับพื้นฐานด้านการเล่นเกมออนไลน์แนวแข่งขันนั้น เกมแต่ละเกมมีความแตกต่างกันออกไปตามการออกแบบหรือตามรูปแบบที่เกมต่างๆ วางไว้ โดยเกมที่ถูกยกตัวอย่างมา

เบื้องต้นมีทั้งความเหมือนและความต่างกันในแง่ต่างๆ อย่างเกม Apex Legend และ PUBG Battleground ที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นเกมประเภทเล่นคนเดียวหรือเป็นทีม โดยให้ผู้เล่นเป็นส่วนหนึ่งของทีมที่เกมจัดหาให้หรือให้ผู้เล่นรวมทีมของตนเองเพื่อต่อสู้กับทีมอื่นๆ อีก 10-20 ทีม ผู้เล่นสามารถยกเลิกการหาทีมและเข้าเล่นภายในเกมโดยตัวคนเดียวได้ แต่อย่างไรก็ตามทางตัวเกมจะมีการกำหนดว่าเกมในแต่ละรูปแบบควรที่จะมีผู้เล่นที่อยู่ทีมเดียวกันกี่คน ต่อมาคือกฎเกณฑ์การชนะของเกมคือการที่ทีมของผู้เล่นหรือตัวผู้เล่นเองจะต้องใช้ทุกอย่างที่มีให้ภายในโลกของเกมเพื่อเอาชีวิตรอดให้ได้เป็นคนสุดท้ายหรือเป็นทีมสุดท้ายเป็นเงื่อนไขเดียวสำหรับการชนะเกม แต่สำหรับเกมอย่าง CSGO หรือ Valorant จะมีความแตกต่างออกไปคือ ผู้เล่นจะถูกจับกลุ่มให้อยู่ทีมประกอบไปด้วยผู้เล่น 5 คน และแข่งขันเอาชนะอีกทีมโดยจะมีการสลับภารกิจกันของแต่ละทีมหรือการสลับเป็นทีมรุกและทีมรับ ทีมรุกจะมีหน้าที่ทำลายเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือทำลายทีมรับ และทีมรับคือป้องกันเป้าหมายหรือทำลายทีมรุก โดยจะมีการกำหนดว่าจำนวนชัยชนะของแต่ละทีมจะต้องถึง 16 สำหรับเกม CSGO แต่ถ้าทั้งสองทีมได้แต้มชนะ 15 แต้มเท่ากันจะถือว่าทั้งคู่เสมอกัน ส่วนของเกม Valorant จะต้องถึง 13 แต้มชนะแต่จะมีความแตกต่างออกไปคือกรณีที่ทั้งสองทีมมีแต้มชนะ 12 แต้มเท่ากันทีมที่ทำแต้มชนะได้ 2 แต้มติดกันก่อนจะเป็นผู้ชนะแต่ถ้ายังคงแต้มเสมอกันอยู่จะมีการโหวตว่าจะพยายามชนะเกมต่อหรือให้เกมเป็นเกมที่มีผลลัพธ์เป็นเสมอ

การจัดอันดับภายในเกมออนไลน์แนวแข่งขันถึงแม้ว่าผู้เล่นบางกลุ่มมีความต้องการที่จะเล่นเกมเพื่อสนุกกับเกมเท่านั้น แต่ก็ยังมีผู้เล่นอีกกลุ่มที่เล่นเพื่อที่จะได้อันดับเพื่อให้ตนเองอยู่ในอันดับที่สูงขึ้นภายในเกม โดยแต่ละเกมจะมีระบบของการได้อันดับที่แตกต่างกันออกไป แต่รูปแบบของอันดับจะมีชื่อเรียกที่ไม่ต่างกันมากตามรูปแบบของเกม โดยจะใช้ชื่อของอัญมณีที่มีค่ามาตั้งชื่ออันดับภายในเกมอย่าง ทองแดง เงิน ทอง และอื่นๆ เช่นเดียวกับการให้เหรียญรางวัลในการแข่งขันกีฬาทั่วไป

ในสังคมของเกมมีลักษณะเช่นเดียวกับสังคมทั่วไป ในประเด็นที่ว่าเมื่อผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเกิดขึ้นมาเป็นสังคมที่ผู้เล่นใช้พื้นที่ของเกม ถึงแม้ว่าผู้เล่นจะเล่นเกมด้วยตัวคนเดียว แต่อย่างไรก็ตามเกมจะใช้ระบบของการจัดหาผู้เล่นอื่นให้เข้ามาร่วมเล่นเกมๆ เดียวกัน

เพื่อให้เป็นไปตามบริบทของเกมที่ถูกสร้างขึ้นและเมื่อเกิดสังคมขึ้นในโลกของเกมออนไลน์จะสามารถให้คำจำกัดความสังคมประเภทนี้เป็นสังคมโลกเสมือน (Virtual Society) เนื่องจากการที่ผู้เล่นเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนที่เป็นเกมและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นทั้งการอยู่ร่วมทีมเดียวกันหรือการอยู่ทีมตรงข้าม ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นภายในเกมเกิดขึ้นได้ผ่านระบบการสื่อสารภายในเกมไม่ว่าจะเป็นการพิมพ์ข้อความที่เรียกว่า Text Chat หรือการสื่อสารด้วยเสียงที่เรียกว่า Voice Chat ที่เป็นระบบที่ถูกสร้างขึ้นในเกม หรือแม้แต่ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการที่ผู้เล่นสามารถใช้ปุ่มคำสั่งเพื่อสื่อสารผ่านการพูดของตัวละครที่ถูกเรียกว่า Comm Rose (Communication Rose) ที่เป็นปุ่มที่ผู้เล่นสามารถกดขึ้นเพื่อเลือกการตอบสนองที่เกมจัดไว้เพื่อใช้แทนการสื่อสารผ่านการ Text Chat และ Voice Chat

ในเมื่อมีบริบทของความเป็นสังคมและมีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างบุคคลหรือในที่นี้คือผู้เล่นเกม สิ่งที่เกิดขึ้นโดยพื้นฐานคือปฏิสัมพันธ์เชิงบวกตัวอย่างเช่นการทำกิจกรรมร่วมกันและทุกฝ่ายได้รับความสุข ทุกฝ่ายได้รับประโยชน์จากปฏิสัมพันธ์นั้นๆ หรือปฏิสัมพันธ์เชิงลบที่เป็นการสร้างความรู้สึกเชิงลบหรือบรรยากาศเชิงลบให้กับผู้เล่น ในเกมออนไลน์แนวแข่งขันปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและเชิงลบเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา โดยสามารถแบ่งตัวแปรการเกิดปฏิสัมพันธ์ได้เป็นสองรูปแบบคือ ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากบริบทของเกม และปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นโดยผู้เล่นเอง

ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นโดยบริบทของเกมก็คือ การที่เกมจัดหาหรือกำหนดเป้าหมายให้ผู้เล่นที่เล่นเกมเดียวกันมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันตัวอย่างเช่น การร่วมทีมเดียวกันเพื่อบรรลุเป้าหมายของเกม การจัดการทีมผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม และปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นโดยผู้เล่นเองก็คือการที่ผู้เล่นสื่อสารกันด้วยวิธีต่างๆภายในเกมซึ่งปฏิสัมพันธ์เหล่านี้นำไปสู่การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์กันขึ้นในพื้นที่ของเกมออนไลน์แนวแข่งขัน

ความหมายและประเภทของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในเกมออนไลน์แนวแข่งขัน

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เป็นคำนิยามการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นบนอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ อย่างโทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ โดยใช้ช่องทางของข้อความ แอปพลิเคชัน สื่อออนไลน์ พื้นที่พูดคุยออนไลน์ และพื้นที่สำหรับเกม ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผู้คนสามารถอ่าน เข้าร่วมหรือแบ่งปันข้อมูลดังกล่าวได้ การส่งข้อความ ลงข้อมูล หรือแบ่งปันข้อมูลที่เป็นข้อมูลเท็จ สร้างความเดือดร้อน ข้อมูลเท็จ หรือข้อมูลร้ายๆเกี่ยวกับบุคคลอีกคน ซึ่งรวมไปถึงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับบุคคลที่สร้างความอับอายให้กับผู้นั้น ล้วนเป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ซึ่งบางครั้งข้ามเส้นของการเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนกลายเป็นพฤติกรรมอาชญากรรมอีกด้วย

ข้อมูลที่ลงในพื้นที่ไซเบอร์เป็นข้อมูลในรูปแบบของข้อมูลถาวรที่บันทึกมุมมอง กิจกรรม และพฤติกรรมของผู้ลงข้อมูล ซึ่งข้อมูลส่วนนี้อาจเรียกว่าเป็นชื่อเสียงในโลกออนไลน์ที่ในกรณีจะต้องมีการค้นคว้าเกี่ยวกับผู้ลงข้อมูล ผู้ค้นคว้าจะสามารถเจอข้อมูลเหล่านั้นบนโลกออนไลน์ได้เสมอ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จะสร้างความเสียหายหรือผลเสียกับทุกคนที่มีความเกี่ยวข้องไม่เพียงแต่เหยื่อ แต่ผู้แกล้งและผู้เข้าร่วมอื่นๆทำให้การกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์มีความแตกต่างจากการกลั่นแกล้งแบบทั่วไปโดยการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จะมีความต่อเนื่องเพราะข้อมูลจะอยู่บนออนไลน์ตลอดเวลาทำให้เหยื่อไม่สามารถพักหรือหาช่องทางการผ่อนคลายจากการกลั่นแกล้งได้ และข้อมูลเหล่านั้นจะอยู่อย่างถาวรถ้าไม่มีการถอดถอนข้อมูลดังกล่าวออกกลายเป็นชื่อเสียงด้านลบกับผู้แกล้งในอนาคต ท้ายที่สุดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นสิ่งที่จะสังเกตได้ยากเว้นแต่ว่าจะอยู่ในพื้นที่ที่มีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้น

พูดได้ว่าการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความแตกต่างจากการกลั่นแกล้งทั่วไปคือเป็นการกลั่นแกล้งที่เกิดบนพื้นที่ดิจิทัลหรือพื้นที่เสมือนที่มีสังคมของผู้คนอยู่และสื่อสารกันโดยจะเป็นการลงข้อมูลที่สร้างผลเสียต่อบุคคล ซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะถูกบันทึกในออนไลน์จนกว่าจะมีการถอดถอนข้อมูลดังกล่าวออก และเป็นการกลั่นแกล้งในรูปแบบที่จับสังเกตได้ยากถ้าไม่ได้อยู่หรือคลุกคลีอยู่ในกลุ่มพื้นที่ที่มีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้น

จุดเริ่มต้นที่เป็นตัวเริ่มของการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์แนวแข่งขันจะเกิดขึ้นโดยตัวแปรของการเกิดปฏิสัมพันธ์ทั้งสองแบบคือจากเกมเองและผู้เล่น โดยจะมีเหตุการณ์ที่เป็นตัวจุดชนวนการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นตัวอย่างเช่น การที่ผู้เล่นคนอื่นมีทักษะที่ไม่อยู่ในระดับความพึง

พอใจของผู้เล่นคนอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นทีมเดียวกันหรือทีมฝ่ายตรงข้าม หรือการที่มีพฤติกรรมใดๆ ที่ทำให้ผู้เล่นไม่พึงพอใจ มากไปกว่านั้นในพื้นที่ของเกมนออนไลน์แนวแข่งขันถึงแม้ว่าในปัจจุบันจะมีผู้เล่นที่เป็นเพศหญิงมากขึ้นก็ตามแต่ยังคงมีพฤติกรรมของการเหยียดผู้เล่นที่เป็นผู้หญิงกรณีที่ทักษะของผู้เล่นเพศหญิงท่านั้นไม่เทียบเท่ากับผู้เล่นที่เป็นเพศชายมีการใช้คำพูดในเชิง Sexual Harassment กับผู้เล่นที่เป็นเพศหญิงหรือแม้แต่ผู้เล่นที่เป็น LGBTQ+ แม้แต่ในเรื่องของเชื้อชาติของผู้เล่นเองซึ่งเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการกลั่นแกล้งภายในเกมนออนไลน์แนวแข่งขันตัวอย่างเช่นผู้เล่นที่มาจากประเทศไต้หวันและผู้เล่นที่มาจากประเทศจีนจะมีการด่าทอกันหรือมีปฏิสัมพันธ์เชิงลบต่อกันเมื่อต่างฝ่ายทราบถึงเชื้อชาติของกันและกัน หรือแม้กระทั่งประเทศไทยเองจากประสบการณ์ผู้เล่นจำนวนมากแสดงพฤติกรรมเชิงลบในแง่ของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้งกับคนไทยด้วยกันเองและคนต่างชาติจนผู้เล่นชาวต่างชาติบางส่วนมองผู้เล่นชาวไทยว่าเป็นผู้เล่นที่มีความ Toxic สูง

คำว่า Toxic ถูกใช้ในเกมนออนไลน์ต่างๆ ไม่ใช่เพียงแค่เกมนออนไลน์แนวแข่งขันเท่านั้น เป็นการจำกัดความพฤติกรรมของผู้เล่นคนอื่นๆ ว่าผู้เล่นท่านนี้มีพฤติกรรมแง่ลบต่อผู้เล่นท่านอื่น ไม่ว่าจะเป็นแง่มุมอย่างการใช้ Text Chat เพื่อด่าทอหรือไม่ให้ความเคารพต่อผู้เล่นอีกฝ่าย หรือการใช้ Voice Chat ในรูปแบบเดียวกัน รวมไปถึงการขัดขวางการเล่นเกมนของผู้เล่นท่านอื่นๆ ภายในทีมเดียวกันเพื่อไม่ให้บรรลุเป้าหมายของเกมนหรือสร้างอุปสรรคที่ไม่จำเป็นแก่ผู้เล่นในทีมท่านอื่น

ทฤษฎีที่ใช้อธิบายการตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งในเกมนออนไลน์

การตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งในมุมมองทางเหยื่อวิทยา (Victimology) มีการอธิบายไว้โดยนักวิชาการหลายท่าน วิเชียร ปรีชาธรรมวงศ์ (2561) ให้ความหมายไว้ว่า เหยื่อคือผู้ที่ได้รับความทุกข์หรือความเจ็บปวดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยจะมีเหยื่อ 2 รูปแบบคือเหยื่อทางตรงและเหยื่อทางอ้อม ยกตัวอย่างในสังคมเกมนออนไลน์แนวแข่งขัน คือการที่มีผู้เล่นถูกกลั่นแกล้ง ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งคือเหยื่อทางตรง และบรรยากาศของการกลั่นแกล้งจะเป็นบรรยากาศเชิงลบทำให้ผู้ที่รับรู้ถึงการกลั่นแกล้งภายในเกมนได้รับบรรยากาศเชิงลบนั่นๆ ถือเป็นเหยื่อทางอ้อม

Mendelson (1947 อ้างใน วิเชียร ปรีชาธรรมวงศ์, 2561, หน้า 4) ได้แบ่งประเภทเหยื่อตามความมีส่วนร่วมของเหยื่อ 6 ประเภทคือ 1. เหยื่อบริสุทธิ์ หรือเหยื่อที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับอาชญากรเลย ในที่นี้คือไม่มีความเกี่ยวข้องกับตัวของผู้แกล้ง 2. เหยื่อเกี่ยวข้องเล็กน้อย เหยื่อที่มีส่วนเป็นต้นเหตุของการกลั่นแกล้ง 3. เหยื่อที่สมัครใจเป็นเหยื่อ คือเหยื่อที่นำตัวเองไปอยู่ในสถานการณ์ของการกลั่นแกล้ง 4. เหยื่อที่ยุ่งแหยงให้เกิดอาชญากรรม คือเหยื่อที่ทำให้พฤติกรรมให้ที่ส่งผลให้ตนเองถูกกลั่นแกล้ง 5. เหยื่อที่ยุ่งแหยงเป็นระยะเวลานานจนอาชญากรทนไม่ไหวจึงเกิดอาชญากรรม คือผู้แกล้งที่กลั่นแกล้งเหยื่อของตนเป็นเวลานานจนกระทั่งทิศทางของอำนาจเปลี่ยนกลายเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งเสียเอง 6. การที่คิดว่าตัวเองเป็นเหยื่อ ผู้แกล้งที่คิดว่าตัวเองนั้นเป็นคนถูกแกล้ง

Von Hentig (1948 อ้างใน วิเชียร ปรีชาธรรมวงศ์, 2561, หน้า 3) แบ่งประเภทเหยื่อตามความเสี่ยงของการตกเป็นเหยื่อ 16 ประเภท โดยพิจารณาจากปัจจัยทางกายภาพประกอบด้วย 1. เด็ก (The Young) 2. ผู้หญิง (The Female) 3. คนชรา (The Old) 4. คนจิตบกพร่อง (The Mentally Defective) 5. คนจิตใจหดหู่ (The Depressed) 6. คนโลภ (The Acquistive) 7. คนเสเพล (The Wanton) 8. คนอกหัก เปลาเปเลียว (The Lonesome , The Heartbroken) 9. ผู้อพยพ (Immigrant) 10. ชนกลุ่มน้อย (Minorities) 11. คนโง่แต่กำเนิด (The Dull) 12. คนที่ทุกข์ทรมาน (Tormentor) 13. ผู้ถูกตัดโอกาส (The Blocked, Exempted, Fighting

Scafer (1968 อ้างใน วิเชียร ปรีชาธรรมวงศ์, 2561, หน้า 4) แบ่งประเภทเหยื่อโดยนำการแบ่งประเภทของ Mendelson ที่กล่าวถึงความมีส่วนร่วมของเหยื่อ กับ Von Hentig ที่พูดกล่าวความเสี่ยงของการเป็นเหยื่อมารวมกัน เป็นการแบ่งประเภทแบบใหม่ 7 ประเภท 1. เหยื่อที่ไม่เกี่ยวข้องกับอาชญากร (Unrelated Victims) 2. เหยื่อเปิดโอกาสให้อาชญากร (Provocative Victims) 3. เหยื่อเป็นแรงบันดาลใจให้อาชญากร (Precipitive Victims) 4. เหยื่อที่ด้อยแอทางชีวภาพ (Biologically Weak Victims) 5. พวกชนกลุ่มน้อย

(Socially Weak Victims) 6. ผู้ที่เป็นเหยื่อและอาชญากรในเวลาเดียวกัน (Self Victimizing Victims) 7. เหยื่อการเมือง (Political Victims)

จากการอธิบายแนวคิดของการตกเป็นเหยื่อสามารถนำมาเชื่อมโยงเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งได้อย่างชัดเจนในสังคมของเกมออนไลน์แนวแข่งขันไม่ว่าจะเป็นการแบ่งเรื่องของการตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งทางตรงและทางอ้อม หรือความมีส่วนร่วมของเหยื่อการกลั่นแกล้งที่อยู่ภายในเกมที่เหยื่อไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆเลยกับผู้แกล้งแต่ยังตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้ง หรือการที่เหยื่อจงใจให้หรือเข้าไปแสดงพฤติกรรมต่างๆให้เกิดการกลั่นแกล้งขึ้น รวมไปถึงถึงการที่ผู้เล่นอยู่ในหมวดหมู่ของผู้ที่เสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่ออย่างการเป็น เด็ก ผู้หญิง ที่จะพบเป็นส่วนหนึ่งของผู้เล่นในเกมออนไลน์แนวแข่งขัน แต่สุดท้ายการแบ่งประเภทของเหยื่อของ Von Hentig เหมาะสมและครอบคลุมในเนื้อหาเกี่ยวกับสาเหตุของการตกเป็นเหยื่อมากที่สุดไม่ว่าจะเป็น การที่เหยื่อไม่เกี่ยวกับผู้แกล้ง เนื่องด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์แนวแข่งขันไม่มีความจำเป็นที่ผู้เล่นจะต้องรู้จักหรือพบเจอกันมาก่อนหรืออยู่ในพื้นที่เดียวกัน การที่เหยื่อเปิดโอกาสให้ผู้แกล้งใช้เป็นจุดเริ่มต้นของการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ การที่พฤติกรรมของเหยื่อแสดงพฤติกรรมที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้แกล้งนั้นทำการแกล้ง หรือการที่เหยื่อดูอ่อนแอและทำให้ผู้แกล้งใช้โอกาสของการแสดงความแค้นใหญ่และกลั่นแกล้งอย่างกรณีที่เหยื่อมีทักษะในการเล่นเกมที่ต่ำกว่า กระทั่งว่าเหยื่อเป็นชนกลุ่มน้อยในเกมนั้นๆ เป็นผู้เล่นต่างเชื้อชาติที่มีจำนวนน้อยก็มีโอกาสที่จะถูกกลั่นแกล้งโดยกลุ่มของผู้แกล้งที่มีจำนวนมากกว่าเป็นต้น

สำหรับทฤษฎีทางอาชญาวิทยาที่เกี่ยวข้องในการอธิบายการกลั่นแกล้งและการตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้ง ประกอบด้วยทฤษฎีของการใช้เหตุผลหรือ Rational Choice Theory ที่กล่าวถึงเรื่องการตัดสินใจเลือกกระทำสิ่งต่างๆของบุคคลที่มีตัวแปรของของมูลค่าหรือผลประโยชน์เช่นเมื่อการกลั่นแกล้งให้ประโยชน์ในเรื่องความพึงพอใจและผลเสียของการลงโทษที่เกิดขึ้นได้ยากสำหรับการกลั่นแกล้งในบางกรณีทำให้เกิดโอกาสของการกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์แนวแข่งขันมากขึ้นเพราะผู้เล่นที่เป็นผู้แกล้ง ได้ความพอใจที่ได้กลั่นแกล้งและไม่ได้รับโทษที่ควรได้รับ และทฤษฎีกิจวัตรประจำวัน (Routine Activities Theory) ที่ถูกเขียนขึ้นโดยลอเรนส์ โคเฮน และมาร์คัส เฟลสัน ที่อธิบายว่าการตกเป็นเหยื่อจะเกิดขึ้นได้จะต้อง

ประกอบด้วยสามตัวแปรที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน คือ 1) ผู้กระทำผิดที่มีแรงจูงใจที่จะกลั่นแกล้ง (Motivated offender 2) เป้าหมายหรือเหยื่อของการกลั่นแกล้งที่เหมาะสม (Suitable target) และ 3) การที่การผู้ดูแลที่มีศักยภาพ หรือไม่มีการป้องกันที่เพียงพอ (Lack of capable guardian) เมื่อทั้งหมดที่พูดมาประกอบรวมกันจะทำให้เกิดการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นในพื้นที่นั้น

เมื่อนำทั้งสองทฤษฎีดังกล่าวมาอธิบายการตกเป็นเหยื่อการถูกลั่นแกล้งในเกมออนไลน์ประเภทแข่งขัน จึงนำไปสู่ข้อเสนอแนะแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์แนวแข่งขัน ซึ่งด้วยความที่พื้นที่ของเกมอยู่ในพื้นที่ไซเบอร์หรือพื้นที่ออนไลน์ถือเป็นพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่เกินกว่าที่จะสามารถมีผู้ดูแลระบบคอยดูแลอยู่ได้ในทุกๆส่วนของเกมหรือในทุกๆรอบของเกม ผู้พัฒนามักจะใช้ระบบการป้องกันการกลั่นแกล้งเบื้องต้นอย่างการป้องกันคำหยาบหรือการที่ให้ผู้เล่นรายงานพฤติกรรมของผู้เล่นอีกฝ่ายเพื่อการตรวจสอบว่ามีการกระทำผิดจริงหรือไม่และลงโทษเมื่อมีการพิสูจน์ทราบว่าการกระทำผิดต่อกฎเกณฑ์ของการใช้พื้นที่เกมร่วมกันในภายหลังจากการกลั่นแกล้งนั้นจบไปแล้วแต่ถึงแม้ว่าจะมีระบบดังกล่าว แต่ระบบที่มีอยู่เป็นระบบที่ถูกทำขึ้นมาให้รูปแบบของระบบพื้นฐานที่ไม่มีความซับซ้อน จะขาดในเรื่องของการวิเคราะห์รูปแบบการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นจากทางเสียงหรือการเล่นคำใน Text Chat ทำให้ผู้กลั่นแกล้งสามารถหลบเลี่ยงการโดนลงโทษได้ทำให้ในบางครั้งการป้องกันการกลั่นแกล้งภายในเกมถูกตั้งคำถามโดยผู้เล่นว่าสามารถใช้งานได้จริงหรือไม่

บทสรุป (Conclusion)

เกมออนไลน์แนวแข่งขันนอกจากจะเป็นสื่อบันเทิงที่มีความแพร่หลายในปัจจุบันแล้วยังคงเป็นสิ่งรวมบุคคลหรือรวมปฏิสัมพันธ์ของบุคคลหลายๆคนที่มีความสนใจในเกมออนไลน์แนวแข่งขันนั้นๆเข้าด้วยกันเป็นสังคมเสมือนที่อยู่ในพื้นที่ไซเบอร์ อย่างไรก็ตามเมื่อสิ่งๆหนึ่งมีพื้นที่ของตัวเอง มีสังคมสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อมาคือปฏิสัมพันธ์ที่รวมไปถึงปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและเชิงลบ กรณีที่เป็นปฏิสัมพันธ์เชิงบวกทุกอย่างจะดำเนินในสังคมได้อย่างราบรื่นไม่เกิดข้อพิพาทหรือความขัดแย้งที่ไม่พึงประสงค์ แต่มันเป็นไปได้เลยที่จะไม่มีปฏิสัมพันธ์ในเชิงลบในสังคม โดยเฉพาะของสังคมที่เป็นสังคมของการแข่งขันที่จะมีผู้แพ้และผู้ชนะเรียกได้ว่ากฎเกณฑ์ของสังคมการแข่งขันเป็นตัวเริ่มปฏิสัมพันธ์เชิงลบในตัวอยู่แล้วทำให้การเร่งหรือการเพิ่มความ

รุนแรงของปฏิสัมพันธ์เชิงลบจะอยู่กับที่ตัวผู้เล่นว่าจะมีพฤติกรรมที่เข้ามามีผลต่อการเพิ่มความรุนแรงหรือไม่ ซึ่งปฏิสัมพันธ์เชิงลบที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์จะเป็นในรูปแบบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ด้วยความที่การกลั่นแกล้งเกิดขึ้นบนอุปกรณ์ดิจิทัลในพื้นที่ที่เป็นโลกเสมือน โดยใช้ระบบของ Text Chat ที่เป็นการพิมพ์ข้อความส่งให้กับผู้เล่น, Voice Chat เป็นการใช้ระบบเสียงพูดสำหรับผู้เล่นที่มีอุปกรณ์ไมโครโฟนใช้เสียงของตนในการสื่อสารภายในเกม ซึ่งเป็นช่องทางของการกลั่นแกล้งของผู้แกล้ง

การตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์แนวแข่งขันสามารถอ้างอิงจากแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการตกเป็นเหยื่อในแง่มุมต่างๆอย่างความเกี่ยวข้องของตัวเหยื่อกับผู้แกล้ง ปัจจัยทางกายภาพที่ทำให้เสี่ยงต่อการเป็นเหยื่อ หรือความมีส่วนร่วมของเหยื่อในเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง ซึ่งเมื่อเกิดการกลั่นแกล้งขึ้นในเกมผู้เล่นทุกคนจะได้รับผลกระทบทั้งหมดไม่ว่าจะทางตรงหรือการเป็นผู้ถูกแกล้ง หรือทางอ้อมคือผู้ที่ต้องพบเจอการกลั่นแกล้งที่ทำให้บรรยากาศของเกมที่เป็นสื่อบันเทิงเสียไป การตกเป็นเหยื่อภายในเกมแนวแข่งขันเกิดขึ้นได้จากทั้งในทีมเดียวกันหรือทีมตรงข้าม โดยสิ่งที่จะพบเจอได้มากคือเรื่องของทักษะของผู้เล่นที่กระตุ้นให้เกิดความไม่พอใจทำให้เกิดเหตุการณ์ของการกลั่นแกล้งขึ้นโดยสามารถเชื่อมโยงไปกับแนวคิดที่มีการแบ่งประเภทเหยื่อไว้ว่าเป็นเหยื่อที่มีความอ่อนแอที่ความอ่อนแอในที่นี้คือความอ่อนแอทางทักษะการเล่นเมื่อเทียบกับผู้แกล้ง หรือการที่เหยื่ออยู่ในกลุ่มของการเป็นเพศหญิงหรือเพศทางเลือกที่ถือเป็นชนกลุ่มน้อยในสังคมเกม แม้กระทั่งเด็กเองที่อยู่ในพื้นที่ของเกมออนไลน์ก็ถือว่ามีความเสี่ยงจะตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งเช่นเดียวกัน

ในแง่มุมของสาเหตุการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์สามารถใช้ทฤษฎีการใช้เหตุผลเข้ามาอธิบายเพราะการกลั่นแกล้งภายในเกมออนไลน์โดยส่วนมากมีผลเสียที่น้อยมากๆ หรืออาจจะไม่ได้รับผลเสียเลยกรณีที่ไม่มีการตรวจสอบจากผู้ดูแลระบบซึ่งทำให้ผู้แกล้งมองว่าสามารถทำได้และตนได้รับประโยชน์หรือความพึงพอใจที่จะกลั่นแกล้งโดยที่อาจจะไม่ได้รับผลเสียใดๆเลย รวมไปถึงทฤษฎีกิจวัตรที่ใช้อธิบายอาชญากรรมอย่างแพร่หลายที่ประกอบด้วย 3 ตัวแปรคือ 1. แรงจูงใจ 2. เป้าหมายที่เหมาะสม 3. การขาดการดูแล ที่เมื่ออยู่ในพื้นที่ของเกมออนไลน์แล้วสิ่งที่เกิดขึ้นจริงคือผู้ดูแลระบบที่เป็นบุคคลนั้นไม่ได้ตามดูแลอยู่ตลอดเวลาในทุกๆ

เกมการเล่นแต่เป็นระบบคอมพิวเตอร์พื้นฐานที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งเบื้องต้นเท่านั้นซึ่งการออกแบบระบบที่ครอบคลุมผู้เล่นจำนวนมากเป็นไปได้ยากเพราะมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจถึงวัฒนธรรมของในแต่ละพื้นที่ว่าสิ่งไหนสามารถกระทำได้สิ่งไหนไม่สามารถกระทำได้การเป็นช่องโหว่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ตรวจจับการกลั่นแกล้งบางรูปแบบไม่ได้ และในอีกตัวแปรของการกลั่นแกล้งคือเป้าหมายที่เหมาะสมซึ่งผู้เล่นทุกคนที่อยู่ในพื้นที่ของเกมออนไลน์แนวแข่งขันล้วนเป็นเป้าหมายที่เหมาะสมได้ไม่ว่าจะเล่นได้ดีแค่ไหนหรือเพศอะไร ซึ่งเมื่อทั้งสองอย่างรวมกันแล้วขาดตัวแปรหลักสำคัญคือแรงจูงใจซึ่งผู้เล่นบางส่วนมีและไม่มีแรงจูงใจที่จะกลั่นแกล้งทำให้การอยู่ในพื้นที่สังคมเกมออนไลน์แนวแข่งขันเป็นพื้นที่ที่เสี่ยงต่อการถูกกลั่นแกล้ง

เอกสารอ้างอิง (References)

อัมณพ ชูบำรุง. (2542). **ทฤษฎีอาชญากรรม**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วิเชียร ปรีชาธรรมวงศ์. (2561). **เหยื่อวิทยา**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Saud Pesq. (2021). **“Cyberbullying and gender violence in online games”**

[Online]. Available : [https://www.researchgate.net/publication/3](https://www.researchgate.net/publication/352330454_Cyberbullying_and_gender_violence_in_online_games)

52330454_Cyberbullying_and_gender_violence_in_online_games

Retrieved : August 17, 2022.

Lauren B. M. (2017). **“Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children**

and Youth” [Online] Available: [https://link.springer.com](https://link.springer.com/article/10.1007/s10560-017-0498-0)

/article/10.1007/s10560-017-0498-0Retrieved : August 17, 2022.

Understanding Gamers. (2015). **“Exploring Cyberbullying and Other Toxic**

Behavior in Team Competition Online Games” [Online]

Available : <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2702123.2702529>

Retrieved : August 17, 2022.

Aggressive Behavior. (2016). **“Men’s Harassment Behavior in Online Video**

Games: Personality Traits and Game Factors”[Online]

Available : <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ab.21646>

Retrieved : August 17, 2022.

Robert S. (2013). **“The nature of cyberbullying, and strategies for**

prevention” [Online] Available : [https://www.sciencedirect.com/science](https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563212002154?via%3Dihub)

/article/abs/pii/S0747563212002154?via%3Dihub Retrieved : August 17,

2022.

Prashant S. (2022). **“Online Games, Cyber Threat & Cyberbullying”** [Online]

Available : <https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle>

=hein.journals/juscrp2&div=371&id=&page=Retrieved : August 17, 2022.

Lawrence T. L. (2013). **“Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/Victimization Among Adolescents”**. [Online]

Available : <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2012.0087>

Retrieved : August 17, 2022.

Sekar W. P. (2021). **“The Effect of Cyberbullying in Multi-Player Online Gaming Environments: Gamer Perceptions”** [Online]

Available : <https://ieeexplore.ieee.org/document/9699130>

Retrieved : August 17, 2022.

