การรับรู้จริยธรรมร่วมกับบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ต ที่มีต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม

Gamers' Ethical Perceptions and Social Norms on Modding, Hacking, and Cheating Behavior in Video Games

ขจรศักดิ์ กั้นใช้ [1*]

Khajonsak Khanchai [1*]

[1] สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

[1] Esports Business, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University

*Corresponding Author E-mail: khajonsak@webmail.npru.ac.th

Received: September 23, 2025 Revised: November 17, 2025 Accepted: November 27, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม โดยครอบคลุมการประเมินการรับรู้จริยธรรม การสำรวจบรรทัดฐานชุมชน การวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำนายพฤติกรรม และการเปรียบเทียบระหว่างผู้เล่นทั่วไปกับนักกีฬาอีสปอร์ต กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ได้จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน แบ่งตามภูมิภาคหลักของประเทศ ภาคละ 80 คน เกณฑ์คัดเลือกคืออายุ 15 ปีขึ้นไป และเล่นเกมอย่างน้อย 5 – 10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เครื่องมือประกอบด้วยแบบสอบถาม 3 ตอน โดยใช้มาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 6 ท่าน และวิเคราะห์ข้อมูลด้วย สถิติเชิงพรรณนา การทดสอบค่าที และการถดถอยพหุคูณ

ผู้วิจัยค้นพบว่า การรับรู้จริยธรรมโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยองค์ประกอบที่เด่นคือการยอมรับทางสังคมและการยึดมั่นกติกา ขณะที่มิติผลกระทบต่อผู้อื่นมีคะแนนต่ำกว่า เมื่อจำแนกตามพฤติกรรม พบว่าการดัดแปลงเกมได้รับการยอมรับสูงสุด รองลงมาคือการใช้โปรแกรมโกง และต่ำสุดคือการเจาะระบบ สำหรับบรรทัดฐานทางสังคม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยบรรทัดฐานเชิงสั่งสอนสูงกว่าบรรทัดฐานเชิงพรรณนา สะท้อนแรงคาดหวังของชุมชนต่อพฤติกรรมที่ควรหรือไม่ควรทำมากกว่าการเลียนแบบสิ่งที่พบเห็นจริง การเปรียบเทียบระหว่างผู้เล่นทั่วไปกับนักกีฬาอีสปอร์ตไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในภาพรวม แต่มีความแตกต่างเฉพาะจุด นักกีฬาอีสปอร์ตทำคะแนนการยึดมั่นกติกาและบรรทัดฐานเชิงสั่งสอนสูงกว่าอย่างมีนัย และแสดงท่าทีปฏิเสธการเจาะระบบ ในเชิงพยากรณ์ โมเดลที่ใช้ตัวแปรจริยธรรมมีสูงมากที่ร้อยละ 63.1 ถึง 79.6 ส่วนโมเดลบรรทัดฐานมีปานกลางที่ร้อยละ 23.9 ถึง 59.8 และทั้งสองโมเดลมีความแม่นยำที่ร้อยละ 75.5 ถึง 85.6

คำสำคัญ: โปรแกรมโกงเกม, การดัดแปลงเกม, การเจาะระบบเกม, จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคม, วิดีโอเกม, อีสปอร์ต

Abstract

This study examines players' ethical perceptions and social norms regarding game modding, hacking, and cheating in contemporary digital gaming. Four objectives guided the inquiry: to assess ethical perceptions, to gauge community norms, to identify predictors of these behaviors, and to compare casual players with esports athletes. A multi-stage sample of 400 participants was drawn across four national regions, 80 per region. Eligibility required age 15 years or older and playtime of at least 5 to 10 hours per week. Data were collected using a three-part questionnaire with five-point Likert scales. Content validity was reviewed by six experts. Analyses included descriptive statistics, independent-samples t-tests, and multiple regression.

Findings show high overall ethical endorsement, with social acceptability and rule adherence scoring higher than perceived harm to others. By behavior, modding was most accepted, followed by the use of cheat programs, while hacking was least accepted. Perceived social norms were generally strong, with injunctive norms exceeding descriptive norms, indicating that community expectations matter more than observed prevalence. Group comparisons revealed no significant overall differences between casual players and esports athletes, although athletes scored significantly higher on rule adherence and injunctive norms and expressed stronger rejection of hacking. Predictive models using ethical variables alone explained 63.1 to 79.6 percent of variance. Norms-only models explained 23.9 to 59.8 percent. Models combining ethics and norms performed best, explaining 75.5 to 85.6 percent.

Keywords: Cheating, Esports, Ethical Perceptions and Social Norms, Hacking, Modding, Video Games

บทนำ

ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา วีดีโอเกมดิจิทัลได้เติบโตจนกลายเป็นสื่อบันเทิงกระแสหลักที่มีผู้เล่นทั่วโลกนับพันล้านคน และสร้างรายได้สูงกว่าธุรกิจภาพยนตร์และดนตรีรวมกัน (Curtis et al., 2021) การเติบโตของวีดีโอเกมออนไลน์ได้มาพร้อมกับพฤติกรรมเชิงลบอย่าง "การโกงเกม" (cheating) รวมถึงการเจาะระบบ (hacking) และการดัดแปลงเกมโดยไม่ได้รับอนุญาต (modding) ซึ่งก่อให้เกิดข้อกังวลด้านจริยธรรมและความยุติธรรมในการเล่นอย่างกว้างขวาง (Lee et al., 2023) การโกงเกมเป็นปรากฏการณ์ที่มีมานานตั้งแต่ยุคแรกของวิดีโอเกม แต่ความแพร่หลายและผลกระทบของมันทวีความรุนแรงยิ่งขึ้นในยุคเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นจำนวนมากแข่งขันกัน การโกงเกมบั่นทอนหลักการความยุติธรรม

ของการแข่งขัน ลดทอนความสนุกและความไว้วางใจระหว่างผู้เล่น ตลอดจนสร้างความเสียหายต่อชื่อเสียงของผู้ให้บริการเกม (Yan & Randell, 2005) กรณีเกี่ยวกับการโกงในวีดีโอเกมออนไลน์และอีสปอร์ตที่เกิดขึ้นทั่วโลกสะท้อนให้เห็นว่าปัญหานี้ไม่ใช่เรื่องเล็กน้อย หากแต่ส่งผลกระทบร้ายแรงต่อทั้งชุมชนผู้เล่นและอุตสาหกรรมเกมโดยรวม (Lee et al., 2023) ดังนั้น ประเด็นเรื่องจริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นในการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกง จึงกลายเป็นประเด็นสำคัญที่สมควรได้รับการศึกษาอย่างจริงจังในปัจจุบัน (Kimppa & Bissett, 2005; Boldi & Rapp, 2023)

พฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการโกงในวีดีโอเกมมีความซับซ้อนและหลากหลาย ซึ่งนิยามและการรับรู้ของผู้เล่นต่อพฤติกรรมเหล่านี้อาจแตกต่างกันไปตามบริบทและมุมมองของแต่ละบุคคล (Consalvo, 2007) โดยทั่วไป “การโกงเกม” หมายถึงการกระทำที่ละเมิดกฎเกณฑ์ของเกมอย่างชัดแจ้ง เช่น การใช้ซอฟต์แวร์หรืออุปกรณ์ภายนอกที่ไม่ได้รับอนุญาต หรือการอาศัยช่องโหว่ของเกมเพื่อให้ได้มาซึ่งความได้เปรียบอย่างไม่เป็นธรรม (Schöber & Stadtmann, 2022) ส่วน “การดัดแปลงเกม” คือการแก้ไขหรือเพิ่มเนื้อหาในเกมที่มีอยู่ ซึ่งสามารถทำได้หลายรูปแบบ ตั้งแต่การแก้ไขเล็กน้อยไปจนถึงการสร้างเนื้อหาใหม่ทั้งหมด (Thiel & Lyle, 2019) แม้ว่าการดัดแปลงเกมมักจะขัดกับข้อตกลงการใช้งานและกฎหมายลิขสิทธิ์ แต่ในทางปฏิบัติกลับถูกมองว่าเป็น “พื้นที่สีเทา” ทางจริยธรรมที่หลายชุมชนผู้เล่นยอมรับและบางครั้งได้รับการส่งเสริมจากผู้พัฒนาเกม ในทางตรงข้าม “การแฮก”ในบริบทวีดีโอเกมหมายถึงการเจาะหรือแก้ไขระบบซอฟต์แวร์หรือฮาร์ดแวร์ของเกมเพื่อเปลี่ยนแปลงการทำงาน ซึ่งมักถูกจัดเป็นการโกงที่ร้ายแรงและผิดกฎหมาย (Curtis et al., 2021) ความแตกต่างเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนอาจตีความพฤติกรรมดังกล่าวต่างกันไป อาทิ การใช้สูตรโกงหรือม็อดในเกมผู้เล่นคนเดียวไม่ใช่เรื่องผิดร้ายแรง เพราะไม่ได้กระทบผู้อื่นโดยตรง ขณะที่การโกงในเกมแข่งขันออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่อาจยอมรับได้ทางจริยธรรม (Consalvo, 2007; Boldi & Rapp, 2023) นอกจากนี้ ผู้เล่นมักหาเหตุผลมาอธิบายความชอบธรรมของการโกงของตนเอง จากงานวิจัยของ Chen & Ong (2018) พบว่า ผู้เล่นใช้กระบวนการ “หาเหตุผลเข้าข้างตน” เพื่อปรับการรับรู้การโกง เช่น พิจารณาว่าตนโกงเพื่อความสนุกหรือเพื่อแก้เบื่อไม่ใช่เพื่อเอาเปรียบผู้อื่น โกงเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่เกมวางไว้ หรือการโกงบางแบบกลายเป็นบรรทัดฐานใหม่ของสังคมวีดีโอเกม Boldi & Rapp (2023) แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นจะประเมินการกระทำที่ก้ำกึ่งระหว่างการเล่นตามปกติกับการโกงแตกต่างกันขึ้นอยู่กับ “บทบาท” ของผู้ที่กระทำ เช่น ผู้เล่นทั่วไปกับนักแข่งมืออาชีพหรือสตรีมเมอร์และระดับความซับซ้อนของเทคนิคที่ใช้ ซึ่งสิ่งนี้ส่งผลให้เกิดบรรยากาศของความระแวงระวังในหมู่ผู้เล่นด้วยกัน จากความดังกล่าว การตัดสินว่าการโกงหรือยอมรับได้ในวีดีโอเกมมิได้ขึ้นอยู่กับกฎที่เป็นลายลักษณ์อักษรเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับบริบท เจตนา และบรรทัดฐานร่วมของผู้เล่นในชุมชนวีดีโอเกมนั้น ๆ ด้วย (Consalvo, 2007; Curtis et al., 2021)

ปัญหาข้างต้นในวีดีโอเกมมีนัยสำคัญทั้งต่อวัฒนธรรมผู้เล่นและอุตสาหกรรมเกมโดยรวม ในแง่ของวัฒนธรรมดิจิทัล พฤติกรรมเหล่านี้ท้าทายค่านิยมพื้นฐานของการเล่นที่ยุติธรรม และบ่อนทำลายความไว้วางใจระหว่างผู้เล่นในสังคมออนไลน์ (Lee et al., 2023) การโกงเกมที่แพร่หลายทำให้บรรยากาศการแข่งขันเสื่อมถอย ผู้เล่นรู้สึกหมดสนุกและอาจถอนตัวออกจากชุมชนเกม (Yan & Randell, 2009) ซึ่งส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในวัฒนธรรมเกมดิจิทัล นอกจากนี้ การปล่อยให้มีการโกงอย่างไม่ถูกควบคุมยังเสี่ยงที่จะทำให้ผู้เล่นรุ่นใหม่บางส่วนมองว่าพฤติกรรมเหล่านี้เป็นเรื่องปกติในโลกออนไลน์ ตรงกันข้ามการดัดแปลงเกมถูกมองในด้านบวกว่าเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (participatory culture) ที่ผู้เล่นร่วมสร้างสรรค์และต่อยอดเนื้อหาเกม ซึ่งช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความรู้สึกเป็นชุมชนร่วมกัน (Postigo, 2007, 2010; Sotamaa, 2010) ในด้านธุรกิจเกม ปัญหาการโกงและแฮก ส่งผลกระทบโดยตรงต่อความยั่งยืนของเกมและรายได้ของผู้พัฒนามีหลักฐานว่าการโกงที่ระบาดนำไปสู่การเสียฐานผู้เล่นจำนวนมากและทำลายภาพลักษณ์ของแบรนด์เกม ผู้ให้บริการเกมต้องลงทุนทรัพยากรจำนวนมากในการพัฒนาเทคโนโลยีป้องกันการโกงและดำเนินการลงโทษผู้กระทำผิด (Lee et al., 2023) เพื่อรักษาสมดุลของเกมและความพึงพอใจของผู้เล่น เช่นเดียวกับในประเทศไทย มีข้อเสนอให้มีการลงโทษผู้ใช้โปรแกรมโกงอย่างเข้มงวดและฉับไวเพื่อสร้างความเชื่อมั่นแก่ผู้เล่นและรักษาชื่อเสียงของผู้ให้บริการ (สิทธิธนโชติ ตรงดี, 2555) ในทางกลับกันวัฒนธรรมมีส่วนช่วยสร้างคุณค่าให้แก่อุตสาหกรรมเกมอย่างมหาศาล

งานวิจัยก่อนหน้านี้จะได้ศึกษาปัญหาการโกงและการดัดแปลงเกมในหลายแง่มุม ทั้งด้านเทคนิคการป้องกันการโกง ด้านแรงจูงใจทางจิตวิทยาของผู้เล่น (Vorderer et al., 2004; Lee et al., 2023) และด้านกฎหมายธุรกิจของเกม (Yan & Randell, 2009) แต่งานวิจัยที่ทำความเข้าใจมุมมองด้านจริยธรรมและบรรทัดฐานของ ผู้เล่น โดยตรงต่อพฤติกรรมการใช้ม็อด แฮก และโปรแกรมโกงนั้นยังมีอยู่อย่างจำกัด (Lee et al., 2023; Curtis et al., 2021) โดยระบุว่างานวิจัยส่วนใหญ่ยังมุ่งแก้ปัญหาการโกงในเชิงเทคนิคและขาดมุมมองทางสังคม-จิตวิทยาที่เจาะลึกพฤติกรรมของผู้โกงในฐานะผู้ใช้ (user) ขณะที่ Boldi & Rapp (2023) เสริมว่างานก่อนหน้ามักมองข้ามความซับซ้อนด้านสังคมและบทบาทของเทคโนโลยีในการกำหนดความหมายของการโกงในสังคมเกมร่วมสมัย ในทิศทางเดียวกัน Curtis et al. (2021) พบว่ามีงานวิจัยเพียงหยิบมือที่สะท้อนมุมมองของ “คนใน” (insider perspectives) เช่น กลุ่มเกมเมอร์หรือนักดัดแปลงเกมต่อการกระทำการม็อดและการโกงส่งผลให้ความเข้าใจเกี่ยวกับบรรทัดฐานภายในชุมชนเกมยังไม่รอบด้านเท่าที่ควร และ Chen & Ong (2018) ตั้งข้อสังเกตไว้ว่าการศึกษาพฤติกรรมเบี่ยงเบนออนไลน์ ยังมีค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับความแพร่หลายของปรากฏการณ์นี้ในโลกอินเทอร์เน็ต ความหมายและวิธีปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการโกงยังเปลี่ยนแปลงไปตามวิวัฒนาการของแพลตฟอร์ม ซึ่งทำให้ผู้เล่นตีความ “ผิดชอบชั่วดี” ต่างไปจากเดิม (Vázquez & Consalvo, 2013) การเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้ชัดเจนว่าความเข้าใจด้านจริยธรรมการเล่นเกมต้องได้รับการปรับปรุงให้เท่าทันยุคสมัยอยู่เสมอ ในภาพรวมจะเห็นว่ายังขาดงานวิจัยแบบบูรณาการที่ศึกษาการรับรู้ด้านจริยธรรมและบรรทัดฐานของผู้เล่นต่อการม็อด การแฮก และการโกงเกมในเชิงประจักษ์อย่างจริงจัง ซึ่งงานวิจัยนี้จะเข้ามาช่วยเติมเต็มช่องว่างดังกล่าวในวรรณกรรมวิชาการปัจจุบัน

จากช่องว่างขององค์ความรู้ที่ระบุไว้ข้างต้น งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจการรับรู้ด้านจริยธรรมและบรรทัดฐานของผู้เล่นที่มีต่อการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม โดยมีมุมมองของผู้เล่นเองในบริบทวัฒนธรรมดิจิทัลร่วมสมัย ด้วยแนวทางการวิจัยแบบสหวิทยาการที่ผสานองค์ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์ ธุรกิจเกม และวัฒนธรรมดิจิทัลนี้ ผู้วิจัยเชื่อว่าจะสามารถสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น เทคโนโลยีเกม และจริยธรรม ในการเล่นซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคที่วิดีโอเกมกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันในสังคมดิจิทัลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อประเมินการรับรู้จริยธรรมที่มีต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม
2. เพื่อประเมินบรรทัดฐานทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม
3. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นต่อการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกมของผู้เล่นทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ต
4. เพื่อศึกษาปัจจัยจริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม

ทบทวนวรรณกรรม

เกมเมอร์ (Gamer) หมายถึง บุคคลที่เล่นวิดีโอเกมเป็นกิจกรรมประจำสม่ำเสมอ โดยมีการให้คำนิยามจากองค์กรบันเทิงซอฟต์แวร์ (Entertainment Software Association: ESA) ว่าเกมเมอร์คือผู้ที่เล่นเกมอย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป (Watkins, 2022) Merriam-Webster นิยามว่าเกมเมอร์คือ “บุคคลที่เล่นเกมเป็นประจำ” ซึ่งรวมถึงเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมด้วย ทั้งนี้ ประชากรเกมเมอร์มีความหลากหลายอย่างมากในปัจจุบัน ไม่ได้จำกัดแค่เยาวชนหรือเพศชายเท่านั้น รายงานของ ESA ปี 2023 ชี้ว่าในสหรัฐฯ ผู้เล่นเกม 53% เป็นเพศชาย และ 46% เป็นเพศหญิง อายุเฉลี่ยของผู้เล่นอยู่ที่ประมาณ 32 ปี แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายด้านเพศและวัยของชุมชนเกมเมอร์ ชุมชนดังกล่าวประกอบด้วยผู้คนจากทุกช่วงวัย เชื้อชาติ และวัฒนธรรมที่หลากหลาย สะท้อนว่า “เกม” กลายเป็นวัฒนธรรมกระแสหลักที่ครอบคลุมคนหมู่มาก (mass culture) (Crichton-Stuart, 2025)

การรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคม (Ethical Perception & Social Norms) แบ่งออกเป็น

1. จริยธรรมในการเล่นเกม โลกของเกมมักถูกมองว่าเป็น “magic circle” หรือวงเวทย์จำลองที่แยกจากชีวิตจริง ซึ่งผู้เล่นเข้าสู่พื้นที่ที่มีกฎเกณฑ์และบทบาทของตัวละครต่างจากโลกภายนอก การกระทำบางอย่างที่อาจผิดจริยธรรมในชีวิตจริง เช่น ความรุนแรง และการโจมตีผู้อื่น ซึ่งกลายเป็นสิ่งที่ทำได้ในเกมภายใต้บริบทการเล่น Sicart (2009) ระบุว่าผู้เล่นไม่ได้ละทิ้งจริยธรรมส่วนตัวเมื่อเล่นเกมเสมอไป

ผู้เล่นยังคงตัดสินใจเชิงคุณค่าต่อการกระทำในเกม และเกมหลาย ๆ เกมออกแบบมาให้ผู้เล่นต้องเผชิญกับภาวะตัดสินใจทางศีลธรรม (moral choices) ที่ส่งผลต่อเนื้อเรื่องหรือผลลัพธ์ การกระทำที่เกิดขึ้น “นอกกรอบของเกม” เช่น การโกงหรือการคุกคามผู้เล่นอื่นผ่านช่องทางสื่อสาร กลับมีนัยทางจริยธรรมจริงจัง เพราะกระทบต่อผู้อื่นโดยตรง ดังนั้น จริยธรรมในการเล่นเกม จึงครอบคลุมทั้งการตัดสินใจของผู้เล่นภายในโลกสมมติและพฤติกรรมนอกเหนือกฎของเกมที่ส่งผลต่อความยุติธรรมและบรรยากาศของการเล่น

2. บรรทัดฐานทางสังคมในการเล่นเกม ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มักมีกลไกการกำกับดูแลตนเอง (self-regulation) ในด้านจริยธรรมขณะเล่น พวกเขาเรียนรู้ที่จะควบคุมพฤติกรรมให้ไม่ละเมิดกฎหรือบรรทัดฐานที่กลุ่มผู้เล่นยอมรับ ตัวอย่างเช่น ในเกมออนไลน์ ผู้เล่นจำนวนมากหลีกเลี่ยงการใช้ช่องโหว่ (exploits) ที่ถือว่าเป็นการเอาเปรียบ แม้ว่าช่องโหว่นั้นจะไม่ถูกเขียนไว้ว่า “ผิดกฎ” ก็ตาม เนื่องจากพวกเขามองว่านั่นเป็นการเล่นไม่แฟร์และทำลายความสนุกของเกม ซึ่งเป็นการยึดมั่นในจิตสำนึกด้าน “น้ำใจนักกีฬา” (Lee et al., 2023) นอกจากนี้ ชุมชนเกมมักพัฒนาบรรทัดฐานของตนเองเพื่อรักษาความเป็นระเบียบ ตัวอย่างเช่น ชุมชนผู้เล่น จัดตั้งกฎมารยาท ไม่ให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เหยียดหยาม หรือมีกติกาไม่เขียนลายลักษณ์อักษรบางประการ อาทิ ในเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ผู้เล่นอาจถือเป็นมารยาทที่จะไม่ “spawn camping” ดักฆ่าคู่ต่อสู้ตรงจุดเกิดซ้ำๆ เพราะถือว่าไม่ยุติธรรม ผู้ที่ละเมิดบรรทัดฐานเหล่านี้มักถูกวิจารณ์ หรือตักเตือนโดยเพื่อนร่วมชุมชน และหากร้ายแรงอาจถูกการขับออกจากสังคม (ban)

การดัดแปลงเกม (Modding) หมายถึง กระบวนการที่ผู้เล่นหรือชุมชนผู้เล่นแก้ไขเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมเนื้อหาในเกมจากรูปแบบดั้งเดิมที่ผู้พัฒนากำหนดไว้ การม็อดอาจทำได้หลายรูปแบบ ตั้งแต่การปรับแต่งเล็กน้อย เช่น เปลี่ยนสกินตัวละคร เสียงประกอบ อินเทอร์เฟซผู้ใช้ ไปจนถึงการดัดแปลงครั้งใหญ่ที่เพิ่มเนื้อเรื่อง แผนที่ หรือระบบการเล่นใหม่ทั้งหมด (MTLR, n.d.) รูปแบบของการดัดแปลงเกมสามารถจำแนก ได้แก่ 1) ด้านภาพและเสียง (Aesthetic Mods) 2) ปรับปรุงการเล่น (Gameplay Mods) 3) เนื้อหาใหม่ (Content Mods) และ 4) รวม (Overhaul/Total Conversion Mods) โดยผู้ดัดแปลงเกมมีแรงจูงใจ ได้แก่ 1) ความคิดสร้างสรรค์และความสนุกส่วนตัว 2) การยืดอายุและปรับปรุงเกม 3) การสร้างประสบการณ์ใหม่ และ 4) ชื่อเสียงในชุมชนเกม

การเจาะระบบเกม (Hacking) หมายถึง การกระทำที่ผู้เล่นหรือบุคคลที่สามเข้าไปแก้ไขเปลี่ยนแปลง หรือแทรกแซงโปรแกรมเกมหรือระบบที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้มาซึ่งความได้เปรียบหรือผลลัพธ์บางอย่างที่เกินขอบเขตปกติของเกม การเจาะระบบต่างจากการม็อดตรงที่มักเกี่ยวข้องกับการละเมิดความปลอดภัยหรือเจตนาที่ไม่พึงประสงค์ (malicious intent) ต่อระบบเกม โดยมีวิธี อาทิ 1) การแก้ไขหน่วยความจำ (Memory Editing) 2) การฉีดโค้ดหรือดัดแปลงไบนารี (Code Injection/Binary Patching) 3) การเจาะระบบเครือข่าย (Network Packet Hacking) 4) การทำวิศวกรรมย้อนกลับ (Reverse Engineering) และ 5) การเจาะระบบบัญชีออนไลน์ โดยผู้เล่นหรือผู้เจาะระบบเกมมักใช้เทคนิคทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์และความรู้ระบบความปลอดภัยของคอมพิวเตอร์ โดยดักโปรเซสของเกมแล้วใช้การเขียนสคริปต์หรือโปรแกรมขนาดเล็ก (trainer) เพื่อแก้พฤติกรรมเกมขณะวีดีโอเกมทำงาน นอกจากนี้ยังมีการใช้สคริปต์อัตโนมัติ (bot) ในการเจาะระบบบางรูปแบบ

การใช้โปรแกรมโกงเกม (Cheating) หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำใด ๆ ของผู้เล่นที่ละเมิดกฎหรือเจตนารมณ์ของเกม เพื่อให้ได้มาซึ่งความได้เปรียบโดยไม่ชอบธรรม คำว่า “โกง” ในบริบทเกมครอบคลุมตั้งแต่การป้อนรหัสลับหรือใช้ช่องโหว่ที่ผู้พัฒนามิได้ตั้งใจ โดยการใช้บั๊ก (bug) ไปจนถึงการใช้โปรแกรมภายนอกช่วยเล่น คำนิยามจากงานวิจัยหนึ่งอธิบายว่า “การโกงหมายถึงการกระทำที่ฝ่าฝืนบรรทัดฐานและกฎที่ผู้เล่นในชุมชนยอมรับร่วมกัน” (Kafai et al., 2019) กล่าวคือ การโกงจะไม่ละเมิดกฎทางเทคนิค อาทิ ระบบไม่ห้าม แต่คนเล่นด้วยกันถือว่าไม่ยุติธรรม ก็ยังถือเป็นการโกงในสายตาชุมชน ลักษณะสำคัญของการโกงคือ การแสวงหาประโยชน์ที่ไม่ควรได้ตามปกติของการเล่น โดยเล่นผ่านทางลัดหรือวิธีที่ผู้เล่นทั่วไปไม่มี การโกงอาจเกิดทั้งในโหมดผู้เล่นคนเดียว (single-player) และผู้เล่นหลายคน (multiplayer) แต่ผลกระทบจะรุนแรงในกรณีหลังเพราะมีผู้อื่นเสียประโยชน์ งานศึกษาของ Consalvo (2007) ได้สำรวจและสรุปเหตุผลที่ผู้เล่นให้ในการใช้โปรแกรมโกงเกมไว้ 4 ประการ ได้แก่ 1) ติดขัดในเกม (Because I was stuck) 2) อยากเล่นเป็นพระเจ้า (To play God) 3) เบื่อเกม (Feeling bored with the game) และ 4) ตั้งใจแกล้งคน (To be a jerk)

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณแบบสำรวจ โดยข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถามมาตรประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อประเมินการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคม รวมถึงการประเมินพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกง

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ในปี 2563 มีจำนวนผู้เล่นเกมในประเทศไทยจำนวน 27.8 ล้านคน (อัศริยา ใจเย็น, 2565) และในปี 2564 ในอุตสาหกรรมอีสปอร์ตของประเทศไทยมีผู้เล่น 9.8 ล้านคน (เสาวลักษณ์ เขตสูงเนิน, 2566)

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มผู้เล่นเกมต้องมีอายุมากกว่าหรือเท่า 15 ปี และต้องเล่นเกมอย่างน้อย 5–10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ตต้องเป็นผู้ที่เข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นทางการ กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มได้มาด้วยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) โดยแบ่งตามพื้นที่ภูมิภาคเหนือ กลาง ใต้ และตะวันออกเฉียงเหนือ ภูมิภาคละ 80 คน รวมทั้งสิ้น 400 คน จำนวนนี้ได้จากตารางขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ตามเกณฑ์ของ Yamane (1973)

3. เครื่องมือวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบแบบประเมินและแบบสอบถามประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ อายุตามการแบ่งช่วงของ USDN (1982) ระดับการศึกษาสูงสุดตามการแบ่งของ UIS (2012) และภูมิภาคที่อาศัยอยู่ตามการแบ่งของ สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2567)

ตอนที่ 2 การรับรู้จริยธรรมต่อการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกง ผู้วิจัยพัฒนาและกำหนดองค์ประกอบของแบบประเมินสำหรับประเมินไว้โดยปรับปรุงจากกรอบของ Consalvo (2007) และ Sicart (2009) ได้แก่ 1) ความชอบธรรม 2) ความยุติธรรม 3) การยอมรับทางสังคม 4) ผลกระทบต่อผู้อื่น และ 5) การยึดมั่นกติกา องค์ประกอบละ 9 ข้อ รวมทั้งสิ้น 45 ข้อ ดังในตารางที่ 2

ตอนที่ 3 บรรทัดฐานทางสังคมต่อการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกง ผู้วิจัยได้แบ่งเป็นบรรทัดฐานเชิงพรรณนา (Descriptive Norms) และบรรทัดฐานเชิงสั่งสอน (Injunctive Norms) โดยปรับปรุงจากงานของ Cialdini et al. (1990) และ Ajzen (1991) อย่างละ 9 ข้อ รวมทั้งสิ้น 18 ข้อ ดังในตารางที่ 2

แบบประเมินในตอนที่ 2 และ 3 สำหรับวัดพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวีดีโอเกม เป็นมาตรประเมินค่า มี 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของ Likert (1932) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ช่วงคะแนนระดับของการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นต่อการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม

ช่วงคะแนน	การรับรู้จริยธรรม	บรรทัดฐานทางสังคม
1.00 ถึง 1.80	ไม่เห็นด้วยมากที่สุด	ไม่มีเลย
1.81 ถึง 2.60	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	มีน้อยที่สุด
2.61 ถึง 3.40	ไม่แน่ใจ หรือก้ำกึ่ง	มีน้อย
3.41 ถึง 4.20	เห็นด้วยมาก	มีมาก
4.21 ถึง 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด	มีมากที่สุด

ตารางที่ 2 การแทนอักษรและจำนวนข้อคำถามในแบบประเมินและแบบสอบถามการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นต่อการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม

	อักษรย่อ	การดัดแปลงเกม	การเจาะระบบเกม	การใช้โปรแกรมโกงเกม	รวม (ข้อ)
การรับรู้จริยธรรม (EP)					
ความชอบธรรม	L	LM1-LM3	LH1-LH3	LC1-LC3	**9**
ความยุติธรรม	F	FM1-FM3	FH1-FH3	FC1-FC3	**9**
การยอมรับทางสังคม	S	SM1-SM3	SH1-SH3	SC1-SC3	**9**
ผลกระทบต่อผู้อื่น	I	IM1-IM3	IH1-IH3	IC1-IC3	**9**
การยึดมั่นกติกา	R	RM1-RM3	RH1-RH3	RC1-RC3	**9**
รวมการรับรู้จริยธรรม (ข้อ)		**15**	**15**	**15**	**45**

ตารางที่ 2 การแทนอักษรและจำนวนข้อคำถามในแบบประเมินและแบบสอบถามการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นต่อการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม (ต่อ)

	อักษรย่อ	การดัดแปลงเกม	การเจาะระบบเกม	การใช้โปรแกรมโกงเกม	รวม (ข้อ)
บรรทัดฐานทางสังคม (SN)					
บรรทัดฐานเชิงพรรณนา	Dn	DnM1-DnM3	DnH1-DnH3	DnC1-DnC3	**9**
บรรทัดฐานเชิงสั่งสอน	In	InM1-InM3	InH1-InH3	InC1-InC3	**9**
รวมบรรทัดฐานทางสังคม (ข้อ)		**6**	**6**	**6**	**18**
รวม (ข้อ)		**21**	**21**	**21**	**63**

กระบวนการพัฒนาแบบวัด ผู้วิจัยสร้างรายการคำถามตามหลักพัฒนาเครื่องมือ DeVellis (2017) และ Boateng et al. (2018) และตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 6 ท่าน แบ่งเป็นด้านจริยธรรม 3 ท่าน และด้านบรรทัดฐาน 3 ท่าน คำนวณดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้เชี่ยวชาญ (CVI) โดยทดลองใช้เครื่องมือกับกลุ่มทดลอง 50 คน เพื่อทดสอบความเที่ยงและความตรงตามเกณฑ์ของ Cronbach (1951) ที่มากกว่าหรือเท่ากับ 0.70

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ลดอคติวิธีร่วม โดยควบคุมด้วยการสุ่มลำดับส่วนของแบบประเมินและสอบถามด้วยการยืนยันความไม่ระบุตัวตน และวิเคราะห์ภายหลังด้วยวิธีการทดสอบทางสถิติเพื่อประเมินว่าปัจจัยเดียว (Harman's single-factor test) (Podsakoff et al., 2003)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะคำนวณค่าทางสถิติตามตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 และ 2 ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อนำเสนอระดับการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานของผู้เล่นตามการแนะนำของ Gravetter & Wallnau (2017)

วัตถุประสงค์ที่ 3 ใช้การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่าง 1) ตัวแปรต้น คือ การรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐาน และ 2) ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกง ด้วยการการทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติเอฟ (F-test) เพื่อวัดความมีนัยสำคัญของโมเดล และค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย (β) เพื่อตีความอิทธิพลของแต่ละตัวแปรตามเทคนิคมาตรฐานสำหรับทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระหลายตัวกับตัวแปรตามของ Cohen et al. (2003)

วัตถุประสงค์ที่ 4 ใช้การทดสอบค่าที (t-test) สำหรับกลุ่มอิสระ (Independent Samples t-test) เพื่อตรวจสอบว่าค่าเฉลี่ยของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างผู้เล่นเกมและกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ต ด้วยการตรวจสอบสมมติฐานความแปรปรวนเท่ากัน (Levene's Test for Equality of Variances) ตามมาตรฐานสำหรับเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มอิสระสองกลุ่มของ Field (2018)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม โดยครอบคลุมการประเมินการรับรู้จริยธรรม การสำรวจบรรทัดฐานชุมชน การวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำนายพฤติกรรม และการเปรียบเทียบระหว่างผู้เล่นทั่วไปกับนักกีฬาอีสปอร์ต โดยผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 จำนวนและค่าร้อยละแบ่งตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ (n = 400)

ลักษณะทางประชากรศาสตร์	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
เพศ		
ชาย	320	80.00
หญิง	67	16.75
ไม่ต้องการระบุ	13	3.25
อื่นๆ	0	-
ประเภทผู้เล่น		
ผู้เล่นทั่วไป	237	59.25
นักกีฬาอีสปอร์ต	163	40.75
ช่วงอายุ		
15-24 ปี	227	56.75
25-44 ปี	114	28.50
45-65 ปี	59	14.75
มากกว่า 65 ปี	0	-
ระดับการศึกษาสูงสุด		
มัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา อนุปริญญา	104	59.75
ปริญญาตรี หรือเทียบเท่า	239	14.25
ปริญญาโท เอก หรือเทียบเท่า	57	26.00

ตารางที่ 4 ผลประเมินการรับรู้จริยธรรมของผู้เล่นต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม

จริยธรรมของผู้เล่น	การดัดแปลงเกม			การเจาะระบบเกม			การใช้โปรแกรมโกงเกม			เฉลี่ยรวม		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
ความชอบธรรม	3.96	0.88	เห็นด้วยมาก	3.09	1.28	ไม่แน่ใจ	3.56	1.16	เห็นด้วยมาก	**3.54**	**0.84**	เห็นด้วยมาก
ความยุติธรรม	3.56	0.94	เห็นด้วยมาก	3.60	0.66	เห็นด้วยมาก	3.44	0.82	เห็นด้วยมาก	**3.53**	**0.63**	เห็นด้วยมาก
การยอมรับทางสังคม	4.06	0.88	เห็นด้วยมาก	3.68	0.78	เห็นด้วยมาก	3.86	0.93	เห็นด้วยมาก	**3.87**	**0.70**	เห็นด้วยมาก
ผลกระทบต่อผู้อื่น	3.54	0.77	เห็นด้วยมาก	3.27	0.98	ไม่แน่ใจ	3.37	0.98	ไม่แน่ใจ	**3.39**	**0.55**	เห็นด้วยมาก
การยึดมั่นกติกา	3.63	0.89	เห็นด้วยมาก	3.60	1.16	เห็นด้วยมาก	3.63	0.79	เห็นด้วยมาก	**3.62**	**0.82**	เห็นด้วยมาก
เฉลี่ยรวม	**3.75**	**0.61**	เห็นด้วยมาก	**3.45**	**0.64**	เห็นด้วยมาก	**3.57**	**0.64**	เห็นด้วยมาก	**3.59**	**0.55**	เห็นด้วยมาก

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อประเมินการรับรู้จริยธรรมที่มีต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบและการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม จากตารางที่ 4 พบว่า การรับรู้เชิงจริยธรรมโดยรวมอยู่ในระดับ “เห็นด้วยมาก” ($\bar{x}$ = 3.59, S.D. = 0.55) องค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ “การยอมรับทางสังคม” ($\bar{x}$ = 3.87, S.D. = 0.70) รองลงมาคือ “การยึดมั่นกติกา” ($\bar{x}$ = 3.62, S.D. = 0.82) และ “ความชอบธรรม” ($\bar{x}$ = 3.54, S.D. = 0.84) ส่วนองค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ “ผลกระทบต่อผู้อื่น” ($\bar{x}$ = 3.39, S.D. = 0.55) และเมื่อจำแนกตามประเภทพฤติกรรม พบว่า การดัดแปลงเกม ได้รับการประเมินสูงที่สุด ($\bar{x}$ = 3.75, S.D. = 0.61) รองลงมาคือการใช้โปรแกรมโกงเกม และต่ำสุดคือการเจาะระบบเกม ($\bar{x}$ = 3.45, S.D. = 0.64) แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นมองการดัดแปลงเกมเชิงสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ยอมรับได้มากกว่าเมื่อเทียบกับพฤติกรรมโกงหรือการแทรกแซงเชิงเทคนิคที่อาจสร้างความเสียหายแก่ระบบและผู้เล่นหรือนักกีฬาอื่น

ตารางที่ 5 ผลประเมินบรรทัดฐานทางสังคมที่เกิดขึ้นในชุมชนผู้เล่นต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม

บรรทัดฐานทางสังคมที่เกิดขึ้นในชุมชนผู้เล่น	การดัดแปลงเกม			การเจาะระบบเกม			การใช้โปรแกรมโกงเกม			เฉลี่ยรวม		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
บรรทัดฐานเชิงพรรณนา	3.82	0.83	มีมาก	3.18	0.78	มีน้อย	3.11	0.78	มีน้อย	**3.37**	**0.62**	มีน้อย
บรรทัดฐานเชิงสั่งสอน	3.80	0.88	มีมาก	4.10	1.06	มีมาก	3.60	0.80	มีมาก	**3.83**	**0.75**	มีมาก
เฉลี่ยรวม	**3.81**	**0.77**	มีมาก	**3.64**	**0.65**	มีมาก	**3.36**	**0.58**	มีน้อย	**3.60**	**0.57**	มีมาก

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อประเมินบรรทัดฐานทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบและการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม จากตารางที่ 5 พบว่า มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม ในภาพรวมอยู่ในระดับ “มีมาก” ($\bar{x}$ = 3.60, S.D. = 0.57) บรรทัดฐานเชิงสั่งสอนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า ($\bar{x}$ = 3.83, S.D. = 0.75) เมื่อเทียบกับบรรทัดฐานเชิงพรรณนา ($\bar{x}$ = 3.37, S.D. = 0.62) หมายความว่า ผู้เล่นรับรู้แรงกดดันทางสังคมว่าควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมบางอย่าง มากกว่าการรับรู้จากสิ่งที่เห็นว่าเพื่อนผู้เล่นทำจริง และเมื่อจำแนกตามประเภทพฤติกรรม พบว่า การดัดแปลงเกมมีบรรทัดฐานทางสังคมสูงที่สุด ($\bar{x}$ = 3.81, S.D. = 0.77) รองลงมาคือการเจาะระบบ ($\bar{x}$ = 3.64, S.D. = 0.65) และต่ำสุดคือ การใช้โปรแกรมโกง ($\bar{x}$ = 3.36, S.D. = 0.58) โดยเฉพาะการเจาะระบบที่แม้ผู้เล่นเห็นว่ามีการกระทำไม่บ่อย ($\bar{x}$ = 3.18) แต่ก็รับรู้ว่าชุมชนสั่งห้ามและไม่ยอมรับในระดับสูง ($\bar{x}$ = 4.10)

ตารางที่ 6 ผลการทดสอบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์ในการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐาน

ประเด็นการเปรียบตัวแปรต้น	ผู้เล่นเกม (237 คน)			นักกีฬาอีสปอร์ต (163 คน)			t	P	แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล			
การรับรู้จริยธรรม	3.57	0.55	เห็นด้วยมาก	3.63	0.55	เห็นด้วยมาก	-1.107	0.269	ไม่แตกต่าง
ความชอบธรรม	3.51	0.80	เห็นด้วยมาก	3.59	0.89	เห็นด้วยมาก	-0.907	0.365	ไม่แตกต่าง
ความยุติธรรม	3.60	0.61	เห็นด้วยมาก	3.46	0.65	เห็นด้วยมาก	1.822	0.069	ไม่แตกต่าง
การยอมรับทางสังคม	3.89	0.66	เห็นด้วยมาก	3.84	0.76	เห็นด้วยมาก	0.594	0.553	ไม่แตกต่าง
ผลกระทบต่อผู้อื่น	3.36	0.56	ไม่แน่ใจ	3.43	0.53	เห็นด้วยมาก	-1.244	0.214	ไม่แตกต่าง
การยึดมั่นกติกา	3.49	0.84	เห็นด้วยมาก	3.81	0.76	เห็นด้วยมาก	-3.893	0.000*	แตกต่าง
บรรทัดฐาน	3.58	0.64	เห็นด้วยมาก	3.64	0.45	เห็นด้วยมาก	-1.126	0.261	ไม่แตกต่าง
บรรทัดฐานเชิงพรรณนา	3.38	0.64	ไม่แน่ใจ	3.36	0.60	ไม่แน่ใจ	0.433	0.666	ไม่แตกต่าง
บรรทัดฐานเชิงสั่งสอน	3.77	0.83	เห็นด้วยมาก	3.92	0.60	เห็นด้วยมาก	-2.093	0.037*	แตกต่าง

* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 7 ผลการทดสอบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์ในพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม

ประเด็นการเปรียบตัวแปรต้น	ผู้เล่นเกม (237 คน)			นักกีฬาอีสปอร์ต (163 คน)			t	P	แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล			
การรับรู้จริยธรรม	3.57	0.55	มีมาก	3.63	0.55	มีมาก	-1.107	0.269	ไม่แตกต่าง
การดัดแปลงเกม	3.74	0.62	มีมาก	3.76	0.61	มีมาก	-0.304	0.761	ไม่แตกต่าง
การเจาะระบบเกม	3.38	0.63	มีน้อย	3.54	0.64	มีมาก	-2.443	0.015*	แตกต่าง
การใช้โปรแกรมโกงเกม	3.57	0.63	มีมาก	3.58	0.67	มีมาก	-0.141	0.888	ไม่แตกต่าง
บรรทัดฐาน	3.58	0.64	มีมาก	3.64	0.45	มีมาก	-1.126	0.261	ไม่แตกต่าง
การดัดแปลงเกม	3.81	0.85	มีมาก	3.81	0.64	มีมาก	-0.010	0.992	ไม่แตกต่าง
การเจาะระบบเกม	3.54	0.68	มีมาก	3.79	0.56	มีมาก	-3.952	0.000*	แตกต่าง
การใช้โปรแกรมโกงเกม	3.38	0.59	มีน้อย	3.32	0.55	มีน้อย	1.093	0.275	ไม่แตกต่าง

* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นต่อการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกมของผู้เล่นทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ต จากในตารางที่ 6 และ 7 พบว่า โดยรวมแล้วผู้เล่นทั่วไปและนักกีฬาอีสปอร์ตไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้งในในด้านการรับรู้จริยธรรม (P = 0.269) และบรรทัดฐานทางสังคม (P = 0.261) ทั้งนี้มีความแตกต่างในบางองค์ประกอบ โดยนักกีฬาอีสปอร์ตมีคะแนน “การยึดมั่นกติกา” สูงกว่าผู้เล่นทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญ และยังมีคะแนน “บรรทัดฐานเชิงสั่งสอน” สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญเช่นกัน ขณะที่พฤติกรรมการเจาะระบบเป็นพฤติกรรมที่มีความแตกต่างชัดเจนทั้งด้านการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคม โดยนักกีฬาอีสปอร์ตไม่มีพฤติกรรมการเจาะระบบมากกว่าผู้เล่นทั่วไป อาจจะเพราะในการแข่งขันจริงการกระทำลักษณะนี้มีโทษที่รุนแรงมากกว่าการเล่นแบบทั่วไป

ตารางที่ 8 การถดถอยพหุคูณของตัวแปรลักษณะทางประชากรศาสตร์ การรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานของผู้เล่นต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม

โมเดล	ตัวแปรต้น	ตัวแปรต้นตาม	ค่าคงที่	β_0	t_{value}	t_{prob}	F_{Value}	F_{Prob}	R	R^2	R_{adj}	Std.Err.
1	การรับรู้จริยธรรม	การดัดแปลงเกม	0.740	0.843	*6.297	0.000	*680.550	0.000	0.794	0.631	0.630	0.356
		การเจาะระบบเกม	0.562	0.819	**6.020	0.000	*1015.062	0.000	0.848	0.718	0.718	0.283
		การใช้โปรแกรมโกงเกม	0.399	0.867	*4.996	0.000	*1550.181	0.000	0.892	0.796	0.795	0.253
2	บรรทัดฐานทางสังคม	การดัดแปลงเกม	0.900	0.796	*7.543	0.000	*592.928	0.000	0.774	0.598	0.597	0.372
		การเจาะระบบเกม	1.674	0.508	*11.631	0.000	*165.439	0.000	0.542	0.294	0.292	0.448
		การใช้โปรแกรมโกงเกม	1.852	0.461	*12.331	0.000	*125.083	0.000	0.489	0.239	0.237	0.468
3	การรับรู้จริยธรรม บรรทัดฐานทางสังคม	การดัดแปลงเกม	-0.337	0.599 0.543	*3.957-	0.000	*1178.660	0.000	0.925	0.856	0.855	0.223
		การเจาะระบบเกม	0.168	0.729 0.199	1.656	0.099	*610.933	0.000	0.869	0.755	0.754	0.255
		การใช้โปรแกรมโกงเกม	0.170	0.815 0.116	*1.885	0.060	*834.898	0.000	0.899	0.808	0.807	0.235

* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 8 พบว่าการพยากรณ์พฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบเกม และการใช้โปรแกรมโกงเกม จากตัวแปรทำนายการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่น โดยสามารถระบุสมการถดถอยของแต่ละโมเดล ได้ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 แบบจำลองถดถอยเชิงเส้นเดี่ยวของโมเดลตัวทำนายเดียวและร่วมพร้อมการอธิบายความแปรปรวน

โมเดล	ตัวแปรต้น	ตัวแปรต้นตาม	แบบจำลองถดถอยเชิงเส้นเดี่ยว	การอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตาม (ร้อยละ)	คลาดเคลื่อนโดยเฉลี่ย (หน่วย)
1	การรับรู้จริยธรรม	การดัดแปลงเกม	$\hat{y}$ = 0.740 + 0.843(EP)	63.1	≈0.36
		การเจาะระบบเกม	$\hat{y}$ = 0.562 + 0.819(EP)	71.8	≈0.28
		การใช้โปรแกรมโกงเกม	$\hat{y}$ = .399 + 0.867(EP)	79.6	≈0.25
2	บรรทัดฐานทางสังคม	การดัดแปลงเกม	$\hat{y}$ = 0.900 + 0.796(SN)	59.8	≈0.37
		การเจาะระบบเกม	$\hat{y}$ = 1.674 + 0.508(SN)	29.4	≈0.45
		การใช้โปรแกรมโกงเกม	$\hat{y}$ = 1.852 + 0.461(SN)	23.9	≈0.47
3	การรับรู้จริยธรรม บรรทัดฐานทางสังคม	การดัดแปลงเกม	$\hat{y}$ = −0.337 + 0.599(EP) + 0.543(SN)	85.6	≈0.22
		การเจาะระบบเกม	$\hat{y}$ = 0.168 + 0.729(EP) + 0.199(SN)	75.5	≈0.26
		การใช้โปรแกรมโกงเกม	$\hat{y}$ = 0.170 + 0.815(EP) + 0.116(SN)	80.8	≈0.23

วัตถุประสงค์ที่ 4 เพื่อศึกษาปัจจัยจริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม จากในตารางที่ 8 และ 9 พบว่าหากพิจารณาเฉพาะการรับรู้จริยธรรม พบว่ามีอำนาจการทำนายสูงมาก (R^2 = 0.631 – 0.796) กล่าวคือการที่ผู้เล่นเห็นว่าการกระทำใดมีความชอบธรรมหรือสอดคล้องกับค่านิยมทางสังคม จะเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดท่าทีและพฤติกรรมจริง เช่น การดัดแปลงเกมมักสัมพันธ์กับการรับรู้ด้าน “ความชอบธรรม” และ “การยอมรับทางสังคม” ที่สูง ทำให้ผู้เล่นมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ผิดจริยธรรม ในทางกลับกัน การเจาะระบบ

และการใช้โปรแกรมโกง แม้จะได้รับการประเมินว่ามีระดับการยอมรับต่ำกว่า แต่ก็ยังคงถูกอธิบายด้วยตัวแปรจริยธรรมเช่นกัน โดยเฉพาะด้าน “ผลกระทบต่อผู้อื่น” และ “การยึดมั่นกติกา” ที่มักเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงความไม่ยอมรับ แล้วหากพิจารณาบรรทัดฐานทางสังคมเพียงอย่างเดียว พบว่ามีอำนาจการทำนายในระดับปานกลาง (R^2 = 0.239 – 0.598) แสดงให้เห็นว่าการรับรู้แรงกดดันจากชุมชนผู้เล่น และความคาดหวังทางสังคมมีผลต่อการตัดสินใจเช่นกัน โดยเฉพาะ “บรรทัดฐานเชิงสั่งสอน” ที่เป็นแรงผลักดันเชิงศีลธรรมจากกลุ่มผู้เล่นอื่น ๆ ส่งผลให้พฤติกรรมการใช้โปรแกรมโกงและการเจาะระบบถูกจำกัดหรือถูกยับยั้งในระดับหนึ่ง ขณะที่บรรทัดฐานมีอิทธิพลน้อยกว่า ซึ่งอาจสะท้อนว่าผู้เล่นตัดสินใจจากความถูกต้องที่ควรเป็น มากกว่าการทำตามพฤติกรรมที่พบเห็นบ่อยในชุมชน ข้อสังเกตที่ผู้วิจัยพบอีกคือ เมื่อรวมทั้งการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมเข้าด้วยกัน โมเดลการพยากรณ์มีความแม่นยำสูงที่สุด (R^2 = 0.755 – 0.856) โดยเฉพาะการทำนายพฤติกรรมการดัดแปลงเกมที่มีค่าอธิบายความแปรปรวนสูงถึงร้อยละ 85.6 แสดงให้เห็นว่าทั้งสองปัจจัยส่งเสริมกัน กล่าวคือ ผู้เล่นไม่ได้พิจารณาเพียงว่าพฤติกรรมใดถูกหรือผิดในมุมมองส่วนตัวเท่านั้น แต่ยังคำนึงถึงการยอมรับหรือแรงกดดันจากชุมชนด้วย

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยพบข้อค้นพบที่สะท้อนถึงความซับซ้อนของการรับรู้จริยธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นวิดีโอเกมต่อพฤติกรรมการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในวิดีโอเกม โดยผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นมีการแยกแยะระหว่างพฤติกรรมที่ถือว่ามีความชอบธรรมและไม่ยุติธรรม โดยผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

การรับรู้จริยธรรมของผู้เล่นต่อการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกง จากผลวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 แสดงว่า ผู้เล่นมีทัศนคติต่อพฤติกรรมเหล่านี้แตกต่างกันไปตามประเภทของการโกง ในกรณีการดัดแปลงเกม ผู้เล่นส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นเรื่องที่ยอมรับได้ทางจริยธรรม เนื่องจากมองว่าไม่ส่งผลเสียต่อผู้อื่นและอาจเพิ่มความสนุกหรือความคิดสร้างสรรค์ให้เกม ขณะที่การเจาะระบบเกมหรือการใช้โปรแกรมโกง ถูกมองเชิงลบมากกว่า ผู้เล่นจำนวนมากเห็นพ้องว่าการโกงเหล่านี้เป็นการละเมิดความยุติธรรมของเกมและผิดจริยธรรมการเล่น (Schöber & Stadtmann, 2022) มีบางกรณีที่ก้ำกึ่งหรือไม่แน่ใจในมุมมองผลกระทบต่อผู้เล่นอื่น แต่โดยรวมถือว่า “การโกงคือการผิดกติกา” ที่บ่อนทำลายความสนุกและคุณค่าการแข่งขันที่เป็นธรรมในวิดีโอเกม แนวคิดนี้สอดคล้องกับนิยามของ Consalvo (2007) ที่กล่าวว่าการโกงในเกมคือการแสวงหาประโยชน์ที่ไม่เป็นธรรมด้วยวิธีผิดกติกา ซึ่งละเมิดจริยธรรมและความเชื่อใจระหว่างผู้เล่น ทั้งนี้วัฒนธรรมการเล่นวิดีโอเกมในประเทศไทยให้ความสำคัญกับ “น้ำใจนักกีฬา” และการเคารพกติกา ดังจะเห็นได้ว่ากีฬาอีสปอร์ตถูกยกระดับเป็นกีฬาอาชีพและอยู่ภายใต้กฎหมายกีฬาไทย ซึ่งกำหนดโทษทางอาญาต่อการโกงการแข่งขันหรือ “การล้มกีฬา” ไว้ในมาตรา 64 65 66 และ 67 อย่างเข้มงวด (พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ, 2556) การที่ภาครัฐยอมรับอีสปอร์ตเป็นกีฬาทางการและจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยเพื่อส่งเสริมการแข่งขันที่ยุติธรรมและมีมาตรฐานสากล โดยมีการนำมาตรการต่อต้านการโกงและสารต้องห้ามมาใช้เช่นเดียวกับ

กีฬาประเภทอื่น ๆ บุณฑริกา ขุนวิมล (2565) ระบุว่าการโกงและการเล่นนอกกติกามักมีรากจากโครงสร้างและการยอมรับทางสังคม หากขาดการบ่มเพาะจริยธรรมก็จะนำไปสู่การช่วงชิงผลประโยชน์อย่างไม่เป็นธรรม อีกทั้ง วัฒนา ธรรมลังกา (2565) ยังเตือนว่าอีสปอร์ตอาจเป็น “กับดัก” ได้ หากสังคมขาดกลไกควบคุมพฤติกรรมและไม่สร้างความเข้าใจเรื่องจริยธรรมอย่างเพียงพอ

บรรทัดฐานทางสังคมของผู้เล่นต่อการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกงในชุมชนผู้เล่นมีบทบาทสำคัญในการยอมรับหรือปฏิเสธพฤติกรรมโกงแบ่งออกเป็น บรรทัดฐานเชิงพรรณนาและ บรรทัดฐานเชิงสั่งสอน ผลวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 แสดงว่าในการดัดแปลงเกมผู้เล่นรับรู้ว่าพฤติกรรมนี้ “ทำกันแพร่หลาย” และสังคมเกมมองว่าเป็นเรื่องปกติซึ่งตรงกันข้ามกับการเจาะระบบหรือโกงเกมที่ผู้เล่นรับรู้ว่า “คนส่วนใหญ่ไม่ทำ” และชุมชนเกมไม่ยอมรับอย่างรุนแรง สิ่งนี้สะท้อนว่าถึงแม้จะมีคนโกงอยู่ แต่ส่วนใหญ่ของสังคมผู้เล่นต่อต้านการโกง และแรงกดดันทางสังคมมีผลยับยั้งพฤติกรรมดังกล่าว โดยสอดคล้องกับทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior) บรรทัดฐานอ้างอิงหรือความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้อื่นคาดหวัง จะส่งผลต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ ร่วมกับทัศนคติส่วนบุคคลและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Ajzen, 1991) ผู้เล่นที่เห็นว่าการโกงเป็นสิ่งผิดและไม่มีเหตุผลความชอบธรรมทางจริยธรรม จะมีแนวโน้มเลี่ยงการโกงมากกว่า ขณะที่คนที่แวดล้อมด้วยกลุ่มเพื่อนหรือสังคมที่เคร่งครัดกับกติกา นอกจากนั้นยังพบแรงขับเชิงจิตวิทยาและสถานการณ์ แรงจูงใจการแข่งขันที่สูงทำผู้เล่นให้ยอมเสี่ยงโกงในทางกลับกันความภาคภูมิใจในตนและประสบการณ์เล่นยาวนานมีสัมพันธ์กับการเคารพกติกา (Lee et al., 2021) ทั้งนี้การรับรู้ว่า “ส่วนใหญ่ไม่ยอมรับการโกง” ช่วยกันไม่ให้พฤติกรรมแพร่ระบาด และกระตุ้นการรายงานผู้กระทำผิดในชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับ ขจรศักดิ์ กั้นใช้ (2568) ที่ระบุว่าแรงจูงใจไม่ควบคู่กับพฤติกรรมการฝึกที่มีระบบ ผลลัพธ์จะไม่ยั่งยืน เช่นเดียวกับงานของ ชนาภรณ์ ปัญญาการผล และขจรศักดิ์ กั้นใช้ (2568) ที่พบว่าการเสริมสร้างสมรรถนะอีสปอร์ตต้องคำนึงถึงทั้งปัจจัยทางจิตใจและพฤติกรรมควบคู่กัน และณัฏฐพงษ์ สายพิณ และวรัชญ์ ครุจิต (2565) เสนอว่าการจัดการผลกระทบทางสังคมอีสปอร์ตที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่ายมีส่วนร่วมและการออกกฎหมายควบคุมที่ทันสมัยเพื่อสร้างบรรทัดฐานร่วมกัน

สุดท้ายข้อแตกต่างระหว่างผู้เล่นทั่วไปกับนักกีฬาอีสปอร์ต จากผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 และ 4 พบว่านักกีฬาอีสปอร์ตทำคะแนน “ยึดมั่นกติกา” และ “บรรทัดฐานเชิงสั่งสอน” สูงกว่าแสดงถึงบทบาทของวัฒนธรรมการแข่งขันอาชีพและการกำกับดูแลที่ยกระดับมาตรฐานความซื่อตรงและบทลงโทษต่อการโกงหรือใช้สารต้องห้าม (ผู้จัดการออนไลน์, 2562) แนวโน้มนี้สอดคล้องงานต่างประเทศที่พบว่าชุมชนแข่งขันสร้าง “แรงคาดหวังสูง” ต่อความโปร่งใส และลงโทษทางสังคมอย่างรวดเร็วเมื่อพบการทุจริตเชิงระบบ (Boldi & Rapp, 2023) แนะนำให้เสริมสร้างบรรทัดฐานเชิงสั่งสอนผ่านกติกาชัดเจนการบังคับใช้ต่อเนื่อง และการสื่อสารคุณค่าความยุติธรรมเพื่อให้บรรทัดฐานที่ “ไม่ยอมรับการโกง” ควบคู่โครงการรู้เท่าทันสื่อและวัฒนธรรมดิจิทัลสำหรับเยาวชน (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2567) กุลชา ปรีดาศักดิ์ (2566) ระบุว่าการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตไทยควรเดินตามสามยุทธศาสตร์คือ การพัฒนาบุคลากร การปรับปรุงนโยบาย และการส่งเสริมการตลาด

ทั้งนี้ วุฒิพงษ์ ยี่สาคร (2565) ชี้ว่ากฎหมายไทยยังไม่มีมาตรการเฉพาะในการคุ้มครองเยาวชนและควบคุมการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งสอดรับทิศทางนโยบายดิจิทัลและกีฬาไทยในการยกระดับ “การแข่งขันที่ใสสะอาด” และระบบนิเวศเกมอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเผชิญข้อจำกัดสำคัญหลายประการ ได้แก่ ความคลุมเครือของนิยามระหว่างการดัดแปลงเกม การเจาะระบบ และการใช้โปรแกรมโกง ที่ทำให้ผู้ตอบตีความไม่ตรงกัน อคติการรายงานตนเองและความพึงประสงค์ทางสังคมที่อาจลดทอนความจริงของพฤติกรรม จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เอนเอียงไปยังผู้เล่นที่มีส่วนร่วมสูงและไม่ได้ควบคุมแพลตฟอร์มหรือแนวของวีดีโอเกม ตลอดจนนักกีฬาอีสปอร์ตที่หลากหลายตามวินัยและระดับการแข่งขัน ทั้งนี้ข้อจำกัดข้อสรุปและการวิเคราะห์ในระดับบุคคลที่แตกต่างของบรรทัดฐานเฉพาะชุมชนเกม

การวิจัยครั้งถัดไปควรออกแบบการติดตามแบบตามยาวเพื่อดูพลวัตหลังการเปลี่ยนนโยบายต่อต้านการโกง เก็บข้อมูลหลายระดับผูกกับชุมชนหรือชื่อเกมแล้วใช้แบบจำลองหลายระดับ ปรับการสุ่มตามแพลตฟอร์ม แนวเกม เพศ ช่วงวัย กำหนดเกณฑ์นักกีฬาอีสปอร์ต และควรยืนยันโครงสร้างโดยใช้แบบจำลองโครงสร้างเชิงสาเหตุเพื่อตรวจบทบาทตัวแปรคั่นกลางหรือกำกับ ผสานวิธีเชิงคุณภาพเพื่ออธิบายเหตุผลและความหมายเชิงวัฒนธรรม แยกวิเคราะห์ตามแพลตฟอร์ม และเพิ่มตัวแปรจิตวิทยาและสังคมที่เกี่ยวข้อง

เอกสารอ้างอิง

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2567, 28 ตุลาคม). *กองทุนสื่อ ร่วมกับ สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย จับมือลงนามความร่วมมือ ส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนด้านเกมและเกมอิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัยและเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ ในสังคม.* https://www.thaimediafund.or.th/2024/10/28/กองทุนสื่อ-ร่วมกับ-สมาค-2/

กุลชา ปรีดาศักดิ์. (2566). *แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต (Esports) ไทย.* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ขจรศักดิ์ กั้นใช้. (2568). แบบจำลองโครงสร้างเชิงเส้นของปัจจัยเชิงพฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ตที่มีผลต่อสมรรถนะอีสปอร์ตของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาไทย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 13*(2), 71–90.

ชนาภรณ์ ปัญญาการผล และ ขจรศักดิ์ กั้นใช้. (2568). การวิเคราะห์พฤติกรรมและแรงจูงใจในการแข่งขันอีสปอร์ตที่นำไปสู่สมรรถนะอีสปอร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. *วารสารเสียงธรรมจากมหายาน, 11*(5), 40-57.

ณัฏฐพงษ์ สายพิณ และ วรัชญ์ ครุจิต. (2565). แนวทางการจัดการการสื่อสารและผลกระทบของอีสปอร์ตในสังคมไทย. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 7*(10), 133–152.

บุณฑริกา ขุนวิมล. (2565). กระบวนการช่วงชิงอำนาจและแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่องฉลาดเกมส์โกง. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 7*(4), 507–527.

ผู้จัดการออนไลน์. (2562, 10 ตุลาคม). *ไดอารี่อีสปอร์ต: สารต้องห้ามทางกีฬา.* https://mgronline.com/game/detail/9620000097677

พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556. (2556, 16 ธันวาคม). *ราชกิจจานุเบกษา, 130*(118ก), 1–18.

วัฒนา ธรรมลังกา. (2565). อีสปอร์ต: กับดักหรือโอกาสในสังคมไทย.การค้นคว้าอิสระนิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายธุรกิจ. *วารสารความเป็นธรรมทางสังคมและความเหลื่อมล้ำ, 3*(3), 67–79.

วุฒิพงษ์ ยี่สาคร. (2565). *มาตรการทางกฎหมายในการกำกับดูแลกีฬาอีสปอร์ต*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2567). *การสำรวจประชากรสูงอายุในประเทศไทย พ.ศ. 2567 ระดับจังหวัด*. สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

สิทธิธนโชติ ตรงดี. (2555). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมในสมาร์ทโฟนของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร.* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

เสาวลักษณ์ เขตสูงเนิน. (2566). *ไทยกำลังจะก้าวสู่ประเทศศูนย์กลาง E-Sports ระดับโลก เมื่อมูลค่าตลาดโตก้าวกระโดด 3.8 หมื่นล้านบาท คาดอีก 4 ปี เกมเมอร์ไทยพุ่งเป็น 18 ล้านคน.* https://thestandard.co/thailand-world-e-sports/

อัศริยา ใจเย็น. (2565). การรับรู้นิยามความหมายของอีสปอร์ตในสังคมไทยกับความคิดเห็นของบุคคลทั่วไปต่อร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็ก และเยาวชน. *วารสารธรรมศาสตร์, 41*(1), 201–220.

Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes, 50*(2), 179–211.

Boateng, G. O., Neilands, T. B., Frongillo, E. A., Melgar-Quiñonez, H. R., & Young, S. L. (2018). Best practices for developing and validating scales for health, social, and behavioral research: A primer. *Frontiers in Public Health, 6*, 149. https://doi.org/10.3389/fpubh.2018.00149

Boldi, A., & Rapp, A. (2023). “Is it legit, to you?” An exploration of players’ perceptions of cheating in a multiplayer video game: Making sense of uncertainty. *International Journal of Human–Computer Interaction, 40*(15), 4021–4041.

Chen, V. H. H., & Ong, J. (2018). The rationalization process of online game cheating behaviors. *Information, Communication & Society, 21*(2), 273–287.

Cialdini, R. B., Reno, R. R., & Kallgren, C. A. (1990). A focus theory of normative conduct: Recycling the concept of norms to reduce littering in public places. *Journal of Personality and Social Psychology, 58*(6), 1015–1026.

Cohen, J., Cohen, P., West, S. G., & Aiken, L. S. (2003). *Applied multiple regression/correlation analysis for the behavioral sciences* (3rd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.

Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. MIT Press.

Crichton-Stuart, E. (2025). *Essential facts about the U.S. video game industry: 2023 ESA report*. https://gam3s.gg/news/usa-game-industry-2023-esa-report/

Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika, 16*(3), 297–334.

Curtis, J., Oxburgh, G., & Briggs, P. (2021). Heroes and hooligans: The heterogeneity of video game modders. *Games and Culture, 17*(2), 219–243.

DeVellis, R. F. (2017). *Scale development: Theory and applications* (4th ed.). Sage.

Field, A. P. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). Sage.

Gravetter, F. J., & Wallnau, L. B. (2017). *Statistics for the behavioral sciences* (10th ed.). Cengage Learning.

Kafai, Y. B., Fields, D. A., & Ellis, E. (2019). The ethics of play and participation in a tween virtual world: Continuity and change in cheating practices and perspectives in the Whyville community. *Cognitive Development, 49*, 33–42.

Kimppa, K. K., & Bissett, A. K. (2005). The ethical significance of cheating in online computer games. *International Review of Information Ethics, 4*, 31–38.

Lee, S. J., Jeong, E. J., Kim, D. J., & Kong, J. (2023). The influence of psychological needs and motivation on game cheating: Insights from self-determination theory. *Frontiers in Psychology, 14*, 1278738.

Lee, S. J., Jeong, E. J., Lee, D. Y., & Kim, G. M. (2021). Why do some users become enticed to cheating in competitive online games? *Psychology, 12*, 768825.

Likert, R. (1932). *A technique for the measurement of attitudes.* The Science Press.

MTLR. (n.d.). *Gaming Mods and Copyright. Retrieved* https://mttlr.org/2012/11/gaming-mods-and-copyright/

Podsakoff, P. M., MacKenzie, S. B., Lee, J. Y., & Podsakoff, N. P. (2003). Common method biases in behavioral research: a critical review of the literature and recommended remedies. *Journal of applied psychology, 88*(5), 879.

Postigo, H. (2007). Of mods and modders: Chasing down the value of fan-based digital game modifications. *Games and Culture, 2*(4), 300–313.

Postigo, H. (2010). Modding to the big leagues: Exploring the space between modders and the game industry. *First Monday, 15*(5).

Schöber, T., & Stadtmann, G. (2022). The dark side of e-sports: An analysis of cheating, doping and match-fixing activities and their countermeasures. International *Journal of Esports, 1*(1), 1-15.

Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Boston Review.

Sotamaa, O. (2010). When the game is not enough: Motivations and practices among computer game modding culture. *Games and Culture, 5*(3), 239–255.

Thiel, S.-K., & Lyle, P. T. (2019). Malleable games: A literature review on communities of game modders. In *C&T 2019: Proceedings of the 9th International Conference on Communities and Technologies* (pp. 198–209).

UIS. (2012). *International standard classification of education: ISCED 2011*. UNESCO.

USDN. (1982). *Provisional guidelines on standard international age classifications*. United Nations Statistics Division.

Vázquez, I. S., & Consalvo, M. (2013). Cheating in social network games. *New Media & Society, 17*(6), 829–844.

Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment at the heart of media entertainment. *Communication Theory, 14*(4), 388–408.

Watkins, W. A. (2022). *Game development program women graduates: Perceptions of influential factors* [Doctoral dissertation]. Texas Tech University.

Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis*. Harper & Row.

Yan, J., & Randell, B. (2005). A systematic classification of cheating in online games. In *Proceedings of the ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games* (pp. 1–9).