

รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์  
RAGNAROK กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง

สุภาพร ยงยศ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาวิทยาศาสตรสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2549

ISBN 974-671-428-7

This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear. !  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>

**LIFESTYLE IN GAMES COMMUNITY OF TEENAGERS PLAYING  
RAGNAROK AND IMITATION OF GAMES TO REAL SOCIETY**

**SUPAPORN YONGYOT**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements**

**for the Degree of Master of Arts (Communication)**

**Department of Information Communication**

**Graduate School, Dhurakij Pundit University**

**2006**

**ISBN 974-671-428-7**

This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear. !  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องมาจากความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กุลทิพย์ ศาสตรระรุจิ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นผู้คอยให้คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางในการศึกษาให้แก่ผู้วิจัยจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุดบรรทัด ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัสวิน เนตรโพธิ์แก้ว และ พันโท ดร. เศรษฐพงษ์ มะลิสวรรณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ทุกท่านได้กรุณาชี้แนะแนวทางการศึกษาเพิ่มเติม เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่าน ที่กรุณาประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัย จนกระทั่งสำเร็จการศึกษา

ขอขอบคุณกลุ่มเป้าหมายทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์เพื่อให้ข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งกับผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณคุณพ่อคุณแม่ที่คอยให้กำลังใจและสนับสนุนการศึกษาของลูกอย่างใกล้ชิด ขอขอบคุณน้องชายที่ช่วยหาข้อมูลและให้การช่วยเหลือในด้านการเล่นเกมของพีดีแอลมา ขอขอบคุณเพื่อน ๆ หนึ่ง เบิร์ด เก อู๋ ที่คอยให้การช่วยเหลือและให้คำปรึกษาในการหาข้อมูลประกอบวิทยานิพนธ์ รวมทั้งเอ๋ ตูน และ ฝน ที่คอยช่วยงานด้านการทำสำเนาเอกสาร และข้อมูลด้านเทคนิคเกี่ยวกับเกมออนไลน์ และระบบคอมพิวเตอร์

อนึ่ง หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ก่อให้เกิดคุณค่าต่อผู้ที่สนใจ หรือจุดประกายให้สังคมหันมาสนใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นภายใต้กระแสสังคมสารสนเทศเช่นทุกวันนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบุพการี ครู อาจารย์ ที่ได้เคยอบรมสั่งสอนให้การศึกษาแก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

สุภาพร ขยศ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๘
กิตติกรรมประกาศ.....	๑
สารบัญตาราง.....	๘
สารบัญภาพ.....	๙
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหาคำวิจัย.....	7
วัตถุประสงค์.....	8
ขอบเขตของการศึกษา.....	8
ข้อสันนิษฐานของการวิจัย.....	8
นิยามคำศัพท์.....	9
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ Ragnarok.....	12
แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์.....	25
แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง.....	29
แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของวัยรุ่น.....	32
แนวคิดเกี่ยวกับลอกเลียนแบบ.....	41
แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของเกมกับวัยรุ่น.....	43
แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ.....	48
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	50

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	52
การกำหนดแหล่งข้อมูลและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	52
แนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก.....	53
การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง.....	54
รายละเอียดของกลุ่มเป้าหมายที่ทำการสัมภาษณ์.....	55
เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	61
ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	61
การตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูล.....	61
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
การนำเสนอข้อมูล.....	63
4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
ส่วนที่ 1 รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่น เกมออนไลน์ Ragnarok.....	64
ส่วนที่ 2 การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่น เกมออนไลน์ Ragnarok มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง.....	120
ส่วนที่ 3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่พบในกลุ่มวัยรุ่น.....	132
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	147
สรุปผลการวิจัยส่วนที่ 1.....	147
อภิปรายผลการวิจัยส่วนที่ 1.....	149
สรุปผลการวิจัยส่วนที่ 2.....	154
อภิปรายผลการวิจัยส่วนที่ 2.....	155
สรุปผลการวิจัยส่วนที่ 3.....	159
อภิปรายผลการวิจัยส่วนที่ 3.....	161
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	164

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	168
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	169
บรรณานุกรม.....	170
ภาคผนวก.....	175

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 แสดงลำดับขั้นการเปลี่ยนสายอาชีพของตัวละคร และความสามารถพิเศษของตัวละครในอาชีพต่าง ๆ.....	82
4.2 แสดงกฎข้อบังคับและบทลงโทษของผู้เล่นที่กระทำผิด ในสังคมเกม Ragnarok.....	108
4.3 แสดงภาพแสดงอารมณ์ (Emotion) และความหมายของแต่ละภาพ.....	115
5.1 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริง กับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมที่เป็นจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy).....	152

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงการแต่งกายและลำดับขั้นการเปลี่ยนอาชีพของตัวละครในอาชีพต่าง ๆ ทั้งตัวละครชายและตัวละครหญิง.....	17
2.2 แสดงสภาพแวดล้อมของฉากต่าง ๆ ในเกม Ragnarok.....	19
2.3 แสดง Effect ต่าง ๆ ในเกม Ragnarok.....	19
2.4 แสดงตัวอย่าง Monster หรือสัตว์ประหลาดที่เป็นศัตรูในเกม Ragnarok.....	20
2.5 แสดงตัวอย่างสิ่งของ (Item) ที่มีจำหน่ายในร้านค้า.....	21
2.6 แสดงการแต่งกายของตัวละครที่เป็น Game Master หรือผู้รักษากฎหมายในเกม Ragnarok ที่จะมีลักษณะแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น ๆ.....	23
4.1 แสดงการเติมพลังชีวิตด้วยการรับประทานยาวิเศษ (RED POTION).....	67
4.2 แสดงการนั่งพักผ่อนเพื่อให้พลังชีวิตเพิ่มขึ้น.....	69
4.3 แสดงสีผมและทรงผมของตัวละครชาย.....	72
4.4 แสดงสีผมและทรงผมของตัวละครหญิง.....	72
4.5 แสดงตัวอย่างของเสื้อผ้าเครื่องประดับต่าง ๆ.....	73
4.6 แสดงการทำงานคนเดียวของผู้เล่น.....	84
4.7 แสดงการทำงานเป็นทีมของผู้เล่น.....	87
4.8 แสดงการเปิดห้องประกาศขายของของผู้เล่นในตลาด.....	89
4.9 แสดงการติดต่อสื่อสารพูดคุยกันระหว่างผู้เล่น.....	93
4.10 แสดงการสอบถามข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจาก NPC.....	100
4.11 แสดงการซื้อขายสินค้าของผู้เล่น.....	104
4.12 แสดงการเข้าร่วมแข่งขันในห้อง PVP ของผู้เล่น.....	106
5.1 แสดงรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมในส่วนที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงและส่วนที่เป็นจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy).....	151
5.2 แสดงรูปแบบของการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบ.....	156
5.3 แสดงสาเหตุของผลกระทบด้านบวกและด้านลบ.....	163



หัวข้อวิทยานิพนธ์	รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง
ชื่อผู้เขียน	ศุภาพร ยงยศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ดร. กุลทิพย์ ศาสตร์ระรุจิ
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์ (สารสนเทศ)
ปีการศึกษา	2548

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงรูปแบบการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok และการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในสังคมแห่งชีวิตจริง ตลอดจนผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมของกลุ่มวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามีทั้งหมด 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม Game Master ของบริษัทเอเซียซอฟต์ อินเทอร์เน็ต ชั้นเนต จำกัด ที่เป็นผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์ของเกมออนไลน์ Ragnarok จำนวน 5 คน และกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok จำนวน 30 คน แบ่งเป็นเพศชาย 15 คน และเพศหญิง 15 คน โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม

จากผลการศึกษาพบว่ารูปแบบการดำรงชีวิตที่พบเจอในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงเป็นอย่างมาก แต่แตกต่างกันตรงที่รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมนั้นเป็นเพียงการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีการใช้จินตนาการเข้ามาเป็นส่วนประกอบที่ไม่มีตัวตนหรือไม่สามารถจับต้องได้

รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมที่ถูกกลุ่มวัยรุ่นลอกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริงนั้น ประกอบไปด้วย การแต่งกายตามแฟชั่น, การทำงาน, การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เล่น และการใช้ภาษา โดยเป็นไปในลักษณะของการนำมาประยุกต์ใช้เพียงบางส่วนเพื่อให้เข้ากับการดำรงชีวิตในสังคมจริงของกลุ่มวัยรุ่นแต่ละคนเท่านั้น

ในส่วนของผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่นนั้นก็มิทั้งผลกระทบทางบวกและผลกระทบทางลบ โดยผลกระทบทางลบนั้นเป็นสิ่งที่ทั้งภาครัฐบาลและพ่อแม่ผู้ปกครองกำลังแสดงความห่วงใยกันอยู่มากเพราะการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นทำให้พฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นโดยส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงไปจนเรียกได้ว่าการเข้าสู่ “ภาวะติดเกม” ในที่สุด

<b>Thesis Title</b>	Lifestyle in Games Community of Teenagers Playing Ragnarok and Imitation of Games to Real Society
<b>Author</b>	Supaporn Yongyot
<b>Thesis Advisor</b>	Assoc. Prof. Kultip Sattraruji
<b>Department</b>	Communication Arts (Information)
<b>Academic Year</b>	2005

### ABSTRACT

The research had the objectives to study the lifestyle in games community of teenagers playing Ragnarok, imitation of games to real society and affects caused by online games.

The population of this research consisted of 2 groups, that is, 5 game masters of Asia Soft International Co., Ltd., who were responsible for online games server of Ragnarok and 30 teenagers (15 males and 15 females) playing Ragnarok. The instruments used to collect data were in-depth interviews and participating observation.

According to the research, lifestyle in games community of Ragnarok was similar to the real society. However, the lifestyle of games community was tangible and depended on the imagination and Internet network.

Lifestyle in games community partially imitated by teenagers in real society included fashion dressing, working, communication, interaction and language usage. In addition, the imitation applied to the real living was based on each teenager.

The affects of imitation of games community in real society were both positive and negative. In particular, the government and parents were concerned about the negative ones because Ragnarok could change the behavior of teenagers so much that it could finally lead the teenagers to “games addiction.”

# บทที่ 1

## บทนำ

### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโลกของเราได้ก้าวเข้าสู่สังคมแห่งข้อมูลข่าวสารหรือที่เรียกกันว่า สังคมสารสนเทศ (The information society) อันเป็นสังคมที่มีการใช้สารสนเทศหรือข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ หลากหลายรูปแบบในการดำรงชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคล ในสังคมสารสนเทศสิ่งที่จะช่วยให้ได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสารที่สด ใหม่ รวดเร็ว ทันเวลา และตรงกับความต้องการของผู้ใช้ได้นั้นก็คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) นั่นเอง

คอมพิวเตอร์จัดเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีบทบาทและความสำคัญอย่างมากในสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารเช่นทุกวันนี้ ยิ่งเมื่อมีการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาผสมผสานกับเครือข่ายการสื่อสาร โทรคมนาคม จนเกิดเป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่คือ “อินเทอร์เน็ต” ขึ้นนั้น ทำให้ความเป็นสังคมของการสื่อสารไร้พรมแดนได้เกิดขึ้นด้วย มนุษย์เราที่อาศัยอยู่ในทั่วทุกมุมโลกสามารถติดต่อสื่อสาร และรับทราบข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนสามารถสื่อความรู้สึกถึงกัน ได้อย่างไรก็ตาม

อินเทอร์เน็ต เป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก มีการเชื่อมต่อเครือข่ายจำนวนมากว่า 4 หมื่นเครือข่ายเข้าด้วยกัน โดยรวมแล้วทั่วโลกมีคอมพิวเตอร์ที่มีเครือข่ายเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตจำนวนนับล้าน ๆ เครื่องที่ทำการติดต่อสื่อสารกันอยู่ และมีผู้ใช้งานกว่า 10 ล้านคนทั่วทุกมุมโลก ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ทั่วโลกในเวลาอันรวดเร็ว โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลาเหมือนเช่นในอดีตอีกต่อไป ดังนั้นคอมพิวเตอร์นับเป็นเครื่องมือการสื่อสารในโลกของการสื่อสารยุคใหม่ที่มีมนุษย์เราทุกคนใช้ในการสื่อสารระหว่างกัน โดยมีอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายเชื่อมโยง (วิริยญา ชาภูวิชัย, 2543 : 3)

John December (1996 : 20) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตว่า เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่ได้รับการพัฒนาและเติบโตมาจากเครือข่ายทางการทหารของสหรัฐอเมริกา และเป็นเทคโนโลยี TCP/IP ที่ถูกนำมาใช้เป็นเครือข่ายของโลกในการจัดการและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารจึงเกิดการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “การสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ต”

นอกจากนี้ประธานกลุ่มบริษัท เคเอสซี อินเทอร์เน็ต ดร. ศรีศักดิ์ จามรมาร ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตว่าเป็นระบบการสื่อสารที่เติบโตเร็วมาก มีการเพิ่มจำนวนของการบริการฐานข้อมูลและเอกสารต่าง ๆ จำนวนมาก การท่องเที่ยวไปในโลกอินเทอร์เน็ตจะสามารถทำได้โดยเพียงอยู่ที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ไม่ได้ไปไหน แต่สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ทั่วโลก โดยกระทำได้ในเวลาอันรวดเร็ว และสามารถค้นหาข้อมูลในห้องสมุดที่ห่างไกลคนละซีกโลก ไม่ว่าจะเป็นภาพ ข้อความ และเสียง ด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ (มูลนิธิเคเอสซี, 2544 : 2)

การติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนับเป็นการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication: CMC) ชนิดหนึ่งที่เป็นช่องทางที่ก่อให้เกิดการสื่อสารสมัยใหม่ เป็นการปฏิสัมพันธ์กันของคนในสังคมผ่านคอมพิวเตอร์ (Machine interactivity) เป็นสังคมข่าวสาร (Information society) ที่มีข้อมูลข่าวสารมากมายมหาศาล ผู้รับสารสามารถเลือกรับสารได้ตามความต้องการและตามความพอใจของตนเอง ทั้งนี้การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดลักษณะของความเป็นชุมชนเสมือน (Virtual community) เพราะผู้ที่ติดต่อสื่อสารจะต้องใช้เครื่องมือคือคอมพิวเตอร์ในการสื่อสาร (Human – machine assemblages) แทนการพูดคุยแบบเห็นหน้าซึ่งกันและกัน เป็นลักษณะที่บุคคลแต่ละคนแยกตัวกันโดยไม่มีมารวมกลุ่มทางกายภาพแต่เป็นการรวมกลุ่มกันทางความคิด ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลกก็ตามก็ถือว่าอยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน (Global village) (รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ ,2542 : 13)

กระบวนการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตนี้สามารถดำเนินการได้หลากหลายรูปแบบ Morris และ Organ (1996 : 45) ได้จำแนกกระบวนการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตไว้ 4 แบบ ด้วยกันคือ

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบไม่พร้อมหน้ากัน (One – to – one Asynchronous Communication) เช่น การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)

2. การสื่อสารระหว่างกลุ่มคนแบบไม่พร้อมกัน (Many – to – many Asynchronous Communication ) เช่น กระดานข่าวฝากอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Bulletin Boards)
3. การสื่อสารระหว่างบุคคล (one-to-one) หรือระหว่างกลุ่ม (one-to-many) ในแบบที่พร้อมกัน (Synchronous Communication) เช่นการพูดคุยกันในห้องสนทนา (Chat room)
4. การสื่อสารระหว่างบุคคล (one-to-one) หรือระหว่างบุคคลกับกลุ่ม (one-to-many) หรือระหว่างกลุ่มกับบุคคล (many-to-one) ในแบบไม่พร้อมกันเพื่อจุดประสงค์ในการเข้าถึงข้อมูล เช่น เว็บไซต์ (web sites)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตผู้ใช้จะสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั้งในขณะที่มีการออนไลน์พร้อมกันหรือไม่พร้อมกันก็ได้ เช่น การที่ผู้ใช้แต่ละคนเข้าไปค้นหาข้อมูลต่าง ๆ จากเว็บไซต์ที่ผู้ส่งสารหรือเจ้าของเว็บไซต์ได้นำข้อมูลข่าวสารมาเสนอเอาไว้ หรือการถามและตอบกระทู้ในเว็บไซต์ ผู้ใช้แต่ละคนอาจจะเข้ามาตั้งคำถามหรือเข้ามาตอบคำถามในเวลาใดก็ได้ที่ต่างกัน แต่เนื้อหาหรือข่าวสารนั้นจะยังคงอยู่ที่ผู้ที่เข้ามาทีหลังได้อ่าน ซึ่งถือว่าเป็นการสื่อสารในขณะที่ไม่ได้ออนไลน์พร้อมกัน

นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถสื่อสารกันได้ในเวลาเดียวกัน (Real Time) เป็นลักษณะที่เรียกว่าการออนไลน์พร้อมกัน เช่นการพบปะพูดคุยกับบุคคลอื่น ๆ ในห้องสนทนา (Chat room), การประชุมผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer Conferencing), การเล่นเกมออนไลน์ ที่ผู้เล่นทุกคนสามารถเล่นได้พร้อมกัน ทำให้สามารถพูดคุย พบเจอ ติดต่อกัน หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันได้พร้อมหน้า ในเวลาเดียวกัน

ด้วยเหตุนี้จึงปรากฏรูปแบบของบริการที่หลากหลายของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการใช้งานที่ต่างกันของผู้ใช้ เช่น บริการพูดคุยสื่อสารข้อมูลระหว่างกันของผู้ใช้ การประชุมปรึกษาหารือกันโดยกลุ่มสนทนาอาจอยู่กันคนละซีกโลก การขายสินค้า การโฆษณาผ่านเว็บไซต์ การบริการข้อมูลข่าวสารโดยมีการรวบรวมเนื้อหาต่าง ๆ ไว้ทุกประเภท หรือแม้แต่บริการที่ให้ความบันเทิง สนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น หนังสือ เพลง เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จัดเป็นบริการหนึ่งของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ทางศูนย์ข้อมูลวิจัยบริษัทธนาคารกสิกรไทยเคยได้ประเมินมูลค่าตลาดเกมคอมพิวเตอร์ทั้งระบบไว้ประมาณ

20,000 ล้านบาท เป็นมูลค่าทั้งในส่วนของเครื่องเล่น อุปกรณ์การเล่น รวมทั้งซอฟต์แวร์เกมต่าง ๆ ที่มีขายกันอยู่ และในแต่ละปีจะมีจำนวนคนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นประมาณ 10 ล้านคนทั่วโลก ซึ่งจำนวนคนเหล่านั้นก็มีการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี เป็นผลมาจากการพัฒนาของเครื่องเล่นและซอฟต์แวร์เกมต่าง ๆ ให้มีลักษณะของความทันสมัยเพิ่มมากขึ้น เพิ่มความเสมือนจริง และความเป็น “อินเทอร์เน็ต” ที่ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ต่อกับคอมพิวเตอร์ หรือผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ (วนิดา เมฆเรืองรัมย์, ใน คู่แข่งรายปักษ์, 2540) ซึ่งในลักษณะของการเล่นได้ต่อกับผู้อื่นนี้ได้มีการพัฒนามาเป็นการเล่นเกมในลักษณะออนไลน์ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงในปัจจุบัน

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะออนไลน์เป็นการแสวงหาความบันเทิงของผู้ใช้ เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน การทำงานหรือการดำรงชีวิตในแต่ละวัน ซึ่งการเล่นเกมในลักษณะนี้ผู้เล่นจะสามารถเล่นเกม และติดต่อสื่อสารกันได้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงทำให้มีลักษณะที่โดดเด่นกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั่วไป เพราะสามารถเล่นได้กับบุคคลอื่นที่เป็นผู้เล่นเช่นเดียวกันในเวลาพร้อมกัน ไม่ใช่การเล่นแข่งขันกับคอมพิวเตอร์หรือการเล่นแข่งขันกันเองแค่ผู้เล่นเพียงไม่กี่คนเช่นในอดีต และด้วยความสามารถของสื่อคอมพิวเตอร์ที่ช่วยสร้างรูปแบบของความสนุกสนานในเกม สร้างความเสมือนจริงได้ทั้งภาพและเสียงให้กับผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นได้หลุดเข้าไปอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ สามารถแปลงตนเป็นสิ่งอื่นได้ ได้ทำในสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้ผู้เล่นได้ปลดปล่อย และผ่อนคลายอารมณ์ สร้างความสนุกสนานและชวนติดตาม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะออนไลน์ จึงกลายเป็นสิ่งที่คนทุกเพศทุกวัยนิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย

การเล่นเกมออนไลน์ถือเป็นมิติใหม่ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพราะผู้ผลิตเกมจะสร้างระบบเซิร์ฟเวอร์กลางขึ้นมาให้ผู้เล่นทุกคนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ต้องดาวน์โหลดโปรแกรมที่ต้องการไว้ โดยสามารถเข้ามาในเซิร์ฟเวอร์ส่วนกลางนี้ เพื่อพบปะกับเพื่อนเล่นเกมที่ออนไลน์ในเวลาเดียวกันได้ ส่วนจะเลือกเล่นอยู่ข้างเดียวกันหรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับความสมัครใจของผู้เล่นแต่ละคน และการพูดคุยชักชวนกันผ่านหน้าจอ Chat หรือการรู้จักกันโดยส่วนตัว ซึ่งจัดว่าเป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นไม่สามารถคาดการณ์ได้เลยว่าผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่กำลังเล่นเกมร่วมกับตนอยู่ในขณะนั้น จะคิดอย่างไร ทำอย่างไร เนื่องจากผู้ที่ร่วมเล่นหรือร่วมแข่งขันกันนั้นเป็นบุคคลจริงที่มีชีวิตจิตใจ การเล่นเกมออนไลน์จึงมีจุดที่โดดเด่นและน่าสนใจตรงที่ผู้เล่นจะได้รู้จักและได้ร่วมเล่นเกมกับบุคคลอื่น ๆ ที่มีความหลากหลายกันในด้านความรู้สึกนึกคิด มีความแตกต่างกันในลักษณะทาง

ประชากรศาสตร์ ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ผู้เล่นจะได้พบเจอเพื่อนใหม่ที่มีความแตกต่างกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งที่มาในรูปแบบของมิตรและศัตรู

โดยในส่วนของผู้ผลิตเกมออนไลน์ก็ได้มีการคิดค้นพัฒนาทักษะและเทคโนโลยีวิธีการใหม่ ๆ ขึ้นมาจากเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าในปัจจุบัน เพื่อที่จะสนองตอบจินตนาการของมนุษย์ ความต้องการอยากเอาชนะ และความท้าทายต่อความยากต่าง ๆ ให้ได้มากที่สุด จนทำให้มีผู้เข้ามาเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพราะทุกครั้งที่ได้เข้ามาเล่นเกมไม่มีอะไรที่เหมือนเดิม การแสดงออกของตัวละครอื่น ๆ ไม่ได้กำหนดออกมาเบ็ดเสร็จจากคอมพิวเตอร์ที่วางโปรแกรมไว้ แต่ได้ถูกสวมบทบาทโดยมนุษย์จริง ๆ กระบวนการคิดหรือการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครนั้น ได้ถูกถ่วงถ่วงออกมาจากสมองของมนุษย์ ซึ่งความตื่นตันทันนี้จะทำทลายความรู้สึกของผู้เล่นได้มากกว่าอุปสรรคหรือของรางวัลที่จะได้รับในเกมเสียอีก

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นไปในลักษณะออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นทุกคนสามารถร่วมเล่นเกมด้วยกันได้ ถึงแม้จะไม่รู้จักกัน ไม่เคยเจอกัน อยู่กันคนละสถานที่ ทำให้เกิดการพบปะติดต่อสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกัน เกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกันเมื่อต้องเผชิญกับศัตรูในเกม หรือการที่จะต้องเป็นศัตรูกันเองเมื่อต้องแข่งขันต่อสู้กัน ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา มีลักษณะของการพึ่งพาอาศัย มีการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมที่เสมือนหนึ่งเป็นสังคมใหม่ที่เกิดขึ้นในคอมพิวเตอร์ เมื่อได้เข้ามาเล่นเกมด้วยกันก็จะต้องมีรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมใหม่นี้ร่วมกัน เหมือนกับการดำรงชีวิตในสังคมจริงของคนเรา

เกม Ragnarok เป็นเกมออนไลน์เกมหนึ่งที่มีความชัดเจนในเรื่องของการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมเกม อันเป็นรูปแบบของสังคมเสมือนจริงที่ผู้ที่เข้ามาเล่นจะมีบทบาทเป็นประชาชนคนหนึ่ง ที่ต้องอาศัยอยู่ร่วมกันในสังคมเกมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยจะมีการต่อสู้แข่งขัน มีการดำรงชีวิตร่วมกันในหลายรูปแบบ โดยในเกมดังกล่าว มีอาชีพต่าง ๆ ให้เลือกทั้งหมด 6 อาชีพ คือ พ่อค้า, นักดาบ, นักบวช, โจร, นักธนู, และนักเวทย์ ซึ่งแต่ละอาชีพก็จะมี ความชำนาญและความเก่งกาจเฉพาะด้านแตกต่างกันไป คล้ายกับการดำรงชีวิตในสังคมจริง นอกจากนั้นผู้เล่นที่สวมบทบาทในอาชีพต่าง ๆ จะต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาทักษะของอาชีพนั้น ๆ อยู่ตลอดเวลา มีการต่อสู้กับศัตรู เพื่อให้ได้มาซึ่งเงินทอง สิ่งของ หรือทักษะในความสามารถด้านต่าง ๆ ที่จะเพิ่มขึ้น มีการค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้า เหมือนเช่นระบบเศรษฐกิจในสังคมจริง โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เพื่อที่จะทำให้คุณสามารถดำรงชีวิตอยู่รอดในสังคมเกมได้



ซึ่งถือเป็นเนื้อหาของเกมที่เป็นไปในลักษณะของเกมออนไลน์ยุคใหม่ ที่เน้นการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายสูงสุดอยู่ที่การมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีกว่าหรือเหนือกว่าผู้เล่นคนอื่น ต่างจากเนื้อหาของเกมอื่น ๆ ที่เคยมีมาโดยส่วนใหญ่ผู้เล่นจะต้องฝ่าฟันต่อสู้เพื่อให้ผ่านไปแต่ละด่านเมื่อไปถึงด่านสุดท้ายและสามารถเอาชนะได้ ก็ถือว่าเป็นผู้พิชิตเกมนั้นได้แล้ว แต่สำหรับ Ragnarok แล้วตัวเกมยังไม่มีจุดจบที่แน่นอนการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมไม่มีการจบสิ้น ชีวิตทุกชีวิตยังคงดำรงต่อไปเรื่อย ๆ ในเกมเพื่อให้ผ่านไปในแต่ละวันเหมือนกับการดำรงชีวิตในสังคมจริงของมนุษย์เราทุกคน

Ragnarok เป็นเสมือนสังคมออนไลน์ของคนแปลกหน้า ที่เข้ามารู้จักกันด้วยการเอาชนะอีกฝ่ายด้วยการต่อสู้ที่ถูกลวงกลยุทธมาจากสมองของคนที่เป็นมนุษย์เช่นเดียวกัน เพื่อยกระดับความสามารถของตนเองในเกมให้สูงกว่าผู้อื่นเหมือนกับการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมจริงของมนุษย์ที่จะต้องมีการต่อสู้ คดิรนกับปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน เพื่อยกระดับตัวเองให้สูงขึ้น หรือมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นนั่นเอง และด้วยรูปแบบของการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมเกมที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนนี้เองที่ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาถึงรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ ในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ของผู้เล่นแต่ละคนว่ามีรูปแบบของการดำรงชีวิตแบบใดที่เกิดขึ้นบ้าง และแต่ละรูปแบบนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร โดยผู้วิจัยยังได้มีความสนใจที่จะศึกษารวมไปถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมาหลังจากที่ผู้เล่นแต่ละคนได้มีการดำรงชีวิตร่วมกันตามรูปแบบต่าง ๆ นั้นด้วย นั่นคือการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ ที่ผู้เล่นได้พบได้เห็นและได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตในสังคมเกมเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ว่ามีรูปแบบใดบ้างจากสังคมเกมที่ผู้เล่นได้นำมาใช้ทั้งในสิ่งที่เกิดประโยชน์ และสิ่งที่เกิดโทษ

นอกจากนี้ การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ยังได้ส่งผลกระทบต่อตัวผู้เล่นเองในอีกหลาย ๆ ด้านดังที่ผู้วิจัยได้เคยรับรู้มา ไม่ว่าจะเป็นจากการพูดคุยเล่าสู่กันแบบปากต่อปากของผู้เล่นด้วยกันเอง หรือ จากทางสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ, โทรทัศน์, หนังสือพิมพ์ ที่ได้มีการนำเสนอเรื่องราวของผลกระทบต่าง ๆ จากการเล่นเกมออนไลน์มาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นนั้นก็มียุ่มาหลายหลายด้านด้วยกัน เช่น การเล่นเกม Ragnarok เป็นเวลานาน ๆ ติดต่อกันจะทำให้เกิดลักษณะของการขาดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นเกม และมีชีวิตอยู่ในสังคมเกมมากกว่าการออกมาพบปะพูดคุยกับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมจริง ทำให้เกิดพัฒนาการที่ต่างกันระหว่างสองสังคม คือในสังคมเกมอาจจะเป็นผู้ที่เก่งกาจรอบรู้มีปฏิสัมพันธ์อันดีกับบุคคลอื่น แต่ในโลกของความเป็นจริงกลับมีพัฒนาการทางสังคมที่ต่ำ



มาก คือไม่มีความเก่งกาจรอบรู้ใด ๆ เลขรวมทั้งไม่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นรอบตัวในลักษณะที่ควรจะเป็น (คอมพิวเตอร์นิวส์ ฉบับที่ 28, 2546 : 16)

หรืออีกผลกระทบหนึ่งที่เกิดขึ้นมากก็คือมีการนัดหมายกันระหว่างผู้เล่น เพื่อนำเงินที่ใช้ในสังคมจริงมาแลกกับจำนวนเงินที่เป็นรายได้จากในเกม ทำให้เกิดการทำร้ายร่างกายกันเพื่อขโมยเงินจริง ๆ ไปจนเป็นเหตุให้กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ต้องออกมาตรการจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยการกำหนดเวลาเปิดและปิดเซิร์ฟเวอร์เกมดังกล่าว สำหรับเด็กวัยรุ่นที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี จากเดิมที่เล่นได้ตลอด 24 ชั่วโมง ให้เล่นได้ในช่วงเวลา 6.00 น. – 22.00 น. เท่านั้น ส่วนบุคคลที่มีอายุเกิน 18 ปีแล้วทางเซิร์ฟเวอร์จะเปิดให้เล่นได้ 24 ชั่วโมงเหมือนเดิม

จะเห็นได้ว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นนอกจากจะให้ความสนุกสนานอย่างไร้ขีดจำกัดกับผู้เล่นแล้ว ในอีกทางหนึ่งนั้นก็ได้ออกให้เกิดผลกระทบในด้านอื่น ๆ ตามมาด้วย ซึ่งหากผู้เล่นเกมนั้นรู้จักใช้ความคิด วิเคราะห์ในขณะที่เล่น มีวิจารณญาณเพียงพอในการดึงเอาสิ่งที่เป็นประโยชน์ที่เกมมอบให้มาใช้ เช่น รู้จักความสามัคคีมีการร่วมมือกันทำงานเป็นทีม มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ฯลฯ ไม่ใช่เล่นอย่างลุ่มหลง ไร้ความคิด จนทำให้เกิดผลเสียในด้านต่าง ๆ ตามมา การเล่นเกมออนไลน์ก็จะก่อให้เกิดประโยชน์อย่างมหาศาล

ประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการที่จะศึกษานั้นประกอบไปด้วยประเด็นหลัก ๆ 3 ประเด็นด้วยกันคือ 1) รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกม Ragnarok 2) การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ เหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง 3) ผลกระทบต่าง ๆ ที่ตามมาหลังจากเล่นเกม โดยกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษานั้นก็คือกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่เป็นเด็กวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังมีพัฒนาการที่รวดเร็วต่อการรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเป็นวัยที่คาบเกี่ยวอยู่ในระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความคิดว่าประเด็นหลัก ๆ ที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาคงที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น น่าจะมีการแสดงออกที่ชัดเจนมากที่สุดในกลุ่มของเด็กวัยรุ่นนี้เอง

## ปัญหานำวิจัย

1. รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีรูปแบบใดบ้าง และมีลักษณะเป็นอย่างไร

2. กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมแบบใดไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง และมีลักษณะอย่างไร
3. การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ส่งผลกระทบต่อเด็กวัยรุ่นอย่างไร

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาถึงรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok
2. เพื่อศึกษาถึงรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่ได้ถูกลอกเลียนแบบมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง
3. เพื่อศึกษาถึงผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok

### ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง” จะทำการศึกษารอบคลุมเฉพาะการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ในเซิร์ฟเวอร์ภาษาไทยที่ใช้เล่นในประเทศไทยเท่านั้น โดยมีได้ครอบคลุมไปถึงการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ในประเทศอื่น ๆ

โดยผู้วิจัยจะทำการศึกษาเฉพาะเกมออนไลน์ Ragnarok ในภาค 4.0 ซึ่งเป็นภาคที่ใช้เล่นกันอยู่ในช่วงเดือนกันยายน 2545 – ธันวาคม 2547 ซึ่งจะมีได้ครอบคลุมถึงภาคอื่น ๆ ที่จะมีต่อไปในอนาคต เนื่องมาจากเกมออนไลน์ Ragnarok จะมีการพัฒนาภาคต่าง ๆ ตามมาอย่างต่อเนื่อง และมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตามความต้องการของตลาด หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

### ข้อสันนิษฐานของการวิจัย

1. รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีหลากหลายรูปแบบ และมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงส่วนหนึ่ง และอีกส่วนหนึ่งเป็นลักษณะของชีวิตในจินตนาการที่มีลักษณะของความเหนือจริงที่สังคมชีวิตจริงไม่มี หรือไม่สามารถทำ และเป็นได้

2. กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ได้มีการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงหลากหลายรูปแบบด้วยกัน
3. การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ส่งผลกระทบต่อกลุ่มวัยรุ่นในหลายด้าน

### นิยามคำศัพท์

**อินเทอร์เน็ต** หมายถึง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สากลขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงผู้ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์จากทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน และเป็นแหล่งรวบรวมข่าวสารจำนวนมากมหาศาล

**เกมคอมพิวเตอร์** หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่เกิดขึ้นโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่นที่ต้องใช้โปรแกรมร่วมกับเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อกำหนดกติกา และสถานการณ์ ตามที่ผู้เขียนโปรแกรมเกมกำหนดไว้ ซึ่งสามารถเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้

**เกมออนไลน์** หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่คุณทั้งโลกสามารถเล่นร่วมกันได้ในเวลาเดียวกันโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

**รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริง** หมายถึง รูปแบบของการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์เราในแต่ละวันที่เป็นไปตามบรรทัดฐาน ค่านิยม รวมทั้งจารีตขนบธรรมเนียมของสังคม นอกจากนี้ยังรวมถึงการประกอบกิจกรรมอื่น ๆ อันเป็นผลมาจากพัฒนาการ ความต้องการ และสิ่งที่เขาให้ความสนใจ เพื่อให้ตนเองสามารถดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างปกติสุข หรือสังคมให้การยอมรับ

**รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกม** หมายถึง รูปแบบของการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคลทุกคนที่เข้าร่วมเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ด้วยกันอันเป็นไปตามแนวทางตลอดจนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ทางผู้ผลิตเกมได้กำหนดเอาไว้ให้ โดยเป็นผลมาจากพัฒนาการ ความต้องการ และความสนใจของผู้เล่นทุกคนด้วยเช่นเดียวกันกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริง เพื่อให้ตนเองสามารถดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมเกมได้อย่างปกติสุข หรือสังคมให้การยอมรับ แต่รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมนั้นจะเป็นเพียงสังคมในจินตนาการที่ไม่มีอยู่จริง ไม่ใช่สิ่งที่จับต้องได้ แต่เป็นการดำรงชีวิตร่วมกันโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รูปแบบของการดำรงชีวิตอยู่

ร่วมกันนั้นจึงมีองค์ประกอบของจินตนาการต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องที่ทำให้ผู้เล่นได้ทำหรือได้เป็นในสิ่งที่ไม่สามารถทำหรือเป็นได้ในสังคมจริง

**ชุมชนเสมือนจริง** หมายถึง การรวมกลุ่มเสมือนจริงที่เกิดขึ้นในระบบอินเทอร์เน็ต เป็นลักษณะของชุมชนที่มีการรวมกลุ่มกันทางความคิด โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวสื่อซึ่งแตกต่างจากสมัยก่อนที่มีการรวมกลุ่มกันทางกายภาพ กลายเป็นการสื่อสารโดยผ่านคอมพิวเตอร์ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ ความบันเทิง สร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ไม่มีลักษณะพื้นที่ทางกายภาพ แต่เป็นพื้นที่ที่เกิดขึ้นใหม่ในอาณาบริเวณเครือข่ายของการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์

**การลอกเลียนแบบ** หมายถึง การกระทำซ้ำ ในสิ่งต่าง ๆ ที่บุคคลได้รับรู้ ได้เห็น และได้สัมผัส โดยมีสาเหตุหลาย ๆ อย่างที่เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการกระทำซ้ำนั้น ๆ ขึ้นมา เช่น ความคิดว่าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ดีมีประโยชน์เหมาะสมกับตนเอง, มีความชื่นชอบในสิ่งนั้น, มีความต้องการอยากให้ผู้อื่นยอมรับ เป็นต้น

**กลุ่มวัยรุ่น** หมายถึง กลุ่มบุคคลที่กำลังอยู่ในช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงด้านพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ และสังคม เป็นวัยที่มีความคาบเกี่ยวระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ มีการแสดงออกทางด้านอารมณ์และความรู้สึกรุนแรงกว่าบุคคลในวัยอื่น ๆ วัยรุ่นเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อเป็นวัยแห่งการปรับตัวทางสังคม ซึ่งในการศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง” นั้น ผู้วิจัยได้กำหนดว่ากลุ่มวัยรุ่นที่ทำการศึกษาคือกลุ่มบุคคลที่มีอายุระหว่าง 15 – 20 ปี จำนวน 30 คน

**Ragnarok** หมายถึง เกมออนไลน์เกมหนึ่งที่เน้นการเล่นแบบการรวมเป็นกลุ่มสังคมขนาดใหญ่ (Multiplayer) มีลักษณะของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน โดยผู้เล่นแต่ละคนจะมีตัวละครที่เป็นตัวแทนของตนทำหน้าที่ในการดำรงชีวิตและมีส่วนร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ผู้เล่นจะสามารถเลือกอาชีพในเกมได้ตามที่ตนเองต้องการและใช้ความสามารถพิเศษของอาชีพที่ตนเองเลือกนั้นทำการตามล่าและปราบมอนสเตอร์ในเกมเพื่อทำการเก็บแต้ม และพัฒนาตัวละครของตนเองให้มีค่าประสบการณ์หรือความเก่งกาจในการใช้ชีวิตเพิ่มขึ้น พร้อมกับมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันและอยู่ร่วมกันเป็นสังคมของผู้เล่นทุกคนด้วย

**สังคมเกม** หมายถึง สังคมที่ไม่สามารถจับต้องได้ เป็นสังคมที่เกิดขึ้น โดยการรวมกลุ่มกันเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันของผู้เล่นทุกคนที่เสมือนหนึ่งมีตัวตนจริง เป็นลักษณะของสังคมในจินตนาการที่ผู้เล่นทุกคนสามารถกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ คล้ายคลึงกับสังคมแห่งความเป็นจริง เพียงแต่จะได้รับการยอมรับกันเพียงแค่โลกของเกมเท่านั้น

**ผลกระทบ** หมายถึง การเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมและการแสดงออก รวมไปถึงความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ ของกลุ่มเด็กวัยรุ่นหลังจากที่ได้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok แล้ว

**การประยุกต์ใช้** หมายถึง การจดจำสิ่งต่าง ๆ ที่ได้พบเจอในสังคมเกมออกมาใช้ในสังคมจริงแต่เป็นไปในรูปแบบของการปรับปรุงให้เข้ากับสภาพของการดำรงชีวิตในสังคมจริงของผู้เล่นแต่ละคน

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน, พ่อแม่ ผู้ปกครอง รวมไปถึงครู อาจารย์ ในการนำไปพิจารณา เพื่อให้มีการวางแผนการใช้สื่อเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมและเป็นไปในทางสร้างสรรค์มากขึ้น
2. ผลการวิจัยนี้สามารถเป็นแนวทางสำหรับองค์กร สถาบัน หรือหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการผลิตและสร้างสรรค์เกมออนไลน์ เพื่อนำไปพัฒนาเกมออนไลน์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน และที่กำลังจะผลิตต่อไปในอนาคตให้เกิดประโยชน์กับเด็กและเยาวชนได้อย่างแท้จริง
3. เพื่อให้บุคคลกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ รัฐบาล กระทรวงไอซีที บริษัทผู้ผลิตเกม ผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกม ได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่นที่อยู่ในภาวะ “ติดเกม” พร้อมทั้งร่วมกันหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นเพื่อดูแลให้เด็กและเยาวชนคงอยู่ในกรอบที่เหมาะสมและควรจะเป็นต่อไป
4. เป็นทัศนะใหม่ของการมองสังคมในโลกอนาคต ที่ทุกคนจะต้องเจอกันในสังคมแห่งคอมพิวเตอร์มากขึ้นกว่าการพบเจอกันในสังคมจริง ช่วยทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) มากยิ่งขึ้น

5. ทำให้ทราบถึงความเหมือนและความแตกต่างระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกในสังคมเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ รู้จักเปรียบเทียบและรู้เท่าทันทั้งสองสังคม
6. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตต่อไป

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาตามแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ Ragnarok
2. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์
3. แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง
4. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของวัยรุ่น
5. แนวคิดเกี่ยวกับการลอกเลียนแบบ
6. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของเกมกับวัยรุ่น
7. แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ Ragnarok

เกมออนไลน์ Ragnarok เป็นเกม RPG (Role Playing Game) มีลักษณะการเล่นแบบ Multiplayer ขนาดใหญ่ที่ถูกสร้างขึ้นโดย บริษัททราวิตี คอร์ปอเรชั่น แห่งประเทศสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งได้ทำการมอบหมายให้ บริษัทเอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด เป็นตัวแทนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ Ragnarok แต่เพียงผู้เดียวในประเทศไทย ปัจจุบันมีผู้สมัครเข้าเป็นสมาชิกเกมออนไลน์ Ragnarok ที่พอจะสรุปได้ เป็นจำนวนประมาณ 600,000 ราย โดยมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และบางครั้งจำนวนตัวเลขของสมาชิกอาจไม่แน่นอนเพราะมีทั้งการสมัครเข้ามาใหม่ การลาออกไป การหยุดเล่น และการที่ผู้เล่นคนหนึ่งอาจจะสมัครสมาชิกไว้หลายชื่อ จึงทำให้จำนวนผู้เล่นที่เข้ามาในระบบมีไม่แน่นอน

ในช่วงเดือนกรกฎาคม 2546 – เดือนเมษายน 2547 ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและเก็บข้อมูลอยู่นั้นเกมออนไลน์ Ragnarok ได้มีการพัฒนามาถึงภาคที่ 4 (Version 4.0) โดยในอนาคตต่อไปข้างหน้าก็จะมีการพัฒนาภาคต่าง ๆ ตามมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในแต่ละภาคก็จะยิ่งเพิ่มความสนุกสนานขึ้นมีสิ่งแปลกใหม่มาให้ผู้เล่นได้ทดลองเล่นกันอยู่เสมอเกมออนไลน์ Ragnarok ในเซิร์ฟเวอร์ภาษาไทยนั้น จะแบ่งออกเป็น 12 เซิร์ฟเวอร์หลักด้วยกันคือ Chaos, Loki, Iris, Fenrir, Lydia, Sarah, Thor, Odin, Freya, Baldur, Heimdall และ Honir เพื่อกระจายผู้เล่นไปตามเซิร์ฟเวอร์ต่าง ๆ เนื่องจากจำนวนสมาชิกผู้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ในประเทศไทยนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมากจนเกินขอบเขตที่เซิร์ฟเวอร์หนึ่งเซิร์ฟเวอร์จะรองรับได้ทั้งหมดจึงต้องมีการแบ่งออกเป็น 12 เซิร์ฟเวอร์เพื่อรองรับผู้เล่นที่เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกวันเนื่องจากเป็นเกมที่กำลังได้รับความนิยมมาก

ในแต่ละเซิร์ฟเวอร์จะมีลักษณะคล้ายกับโลก ๆ หนึ่ง ที่ผู้เล่นทุกคนจะต้องดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน ซึ่งแต่ละเซิร์ฟเวอร์นั้นจะไม่มีมีความแตกต่างกันแต่ประการใด แต่ที่ต้องสร้างขึ้นมา 12 เซิร์ฟเวอร์ก็เพื่อต้องการกระจายผู้เล่นไปเท่านั้น เมื่อผู้เล่นเริ่มเล่นและสร้างตัวละครไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ใด ก็จะต้องเล่นที่เซิร์ฟเวอร์นั้นตลอด ไม่สามารถที่จะย้ายไปเซิร์ฟเวอร์อื่นได้

เรื่องราวภายในเกมใช้โครงสร้างแบ็คกราวด์ และเนื้อเรื่องจากการ์ตูน เรื่อง “Ragnarok” ที่เขียนโดย Myung – Jin Lee นักเขียนการ์ตูนชื่อดังของประเทศสาธารณรัฐเกาหลี เป็นเกมที่เน้นการเล่นโดยการรวมกลุ่มเป็นสังคมขนาดใหญ่ Ragnarok คือเมืองเสมือนที่ผู้เข้ามาเล่นจะมีบทบาทเป็นประชาชน เพราะฉะนั้นผู้เล่นทุกคนจะต้องมีบัตรประจำตัว (ID) เป็นของตนเอง เหมือนกับเป็นหมายเลขบัตรประชาชนที่ใช้ในสังคมเกมนั้นเอง โดยบัตรประจำตัวนี้ผู้เล่นจะต้องซื้อมาจากศูนย์เกม มีลักษณะคล้ายกับบัตรเติมเงิน เป็นการกำหนดจำนวนวันที่จะมีชีวิตอยู่ในโลกเสมือนจริงนี้เอาไว้ เมื่อบัตรหมดอายุผู้เล่นจะต้องซื้อมาเติมใหม่ ซึ่งเป็นลักษณะของการซื้อเวลาเล่นเกมนั่นเอง

โลกของ Ragnarok Online ทั้งหมดถูกแบ่งออกเป็น 3 แคว้น ได้แก่แกมมูนุชย์ เทพเจ้า และปีศาจ แต่เรื่องราวทั้งหมดได้เกิดขึ้นในบริเวณอาณาจักร Rune-Midgard ที่ตั้งอยู่บนพื้นทวีป Midgard อันเป็นที่ซึ่งมนุษย์อาศัยอยู่ บริเวณอาณาจักร Rune-Midgard นั้นประกอบไปด้วยเมืองที่ใช้เป็นฉากในการเดินเรื่องทั้งสิ้น 7 เมืองด้วยกัน คือ (บริษัท เอเซียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล จำกัด, 2545 : 45-48)



1. **เมืองพรอนเทร่า (Prontera)** เป็นเมืองหลวงของอาณาจักร Rune-Midgard ที่เมืองนี้มีสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายให้กับผู้เล่น เหมือนดังเช่นเมืองหลวงโดยทั่วไป เช่น วิหาร, หอสมุด, สวนสาธารณะ, ตลาด, ร้านค้าต่าง ๆ เป็นต้น
2. **เมืองโมร็อค (Morroc)** เมืองนี้ตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงใต้ของเมืองพรอนเทร่า โดยมีโอเอซิสในทะเลทราย Morroc อยู่ตรงกลาง ด้วยความไร้ประสิทธิภาพของรัฐบาลแห่งพรอนเทร่าไม่อาจสามารถปกครองเมืองนี้ได้ ทำให้เหล่าโจรผู้ร้ายมีอำนาจเหนือดินแดนนี้ มีข่าวลือว่าที่ไหนสักแห่งในบริเวณนี้มีสมบัติมรกตซ่อนฝังอยู่
3. **เมืองเกฟเฟิน (Geffen)** เป็นเมืองที่ตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของเมืองพรอนเทร่า มีชายแดนติดกับ Schwarz Wald นับแต่สมัยโบราณ พลังแห่งมนตร์ที่นี้ได้ดึงดูดให้เกิดผู้ฝึกฝนเวทมนตร์ จำนวนมาก มีข่าวลือถึงซากปรักหักพังโบราณที่จมอยู่ใต้เมือง แต่ก็ไม่สามารถมีใครเคยเห็น หรือยืนยันถึงเรื่องนี้ได้ ดำเนินชีวิตที่ยังหลงเหลืออยู่คือเรื่องเกี่ยวกับหอคอยสูงที่สร้างขึ้นเพื่อปกป้องซากเหล่านั้น
4. **เมืองพายอน (Payon)** เป็นหมู่บ้านเล็ก ๆ ที่อยู่ในป่าลึก ผู้คนยังคงรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีดั้งเดิมเอาไว้อย่างเหนียวแน่น เมืองนี้ถูกตัดขาดจากโลกภายนอก และนักธนูที่เคยฝึกฝนอยู่ที่นี้ก็ได้อพยพย้ายมาตั้งหมู่บ้านของตัวเองขึ้นมาในหุบเขาด้านหลังเมืองนี้
5. **เมืองอัลเบอร์ตา (Alberta)** เป็นเมืองท่าที่อยู่ทางตะวันออกเฉียงใต้ของเมืองพรอนเทร่า เป็นศูนย์กลางทางการค้าของอาณาจักรแต่ด้วยสภาพอากาศอันโหดร้าย มีทั้งพายุโหมกระหน่ำและคลื่นยักษ์ ทำให้เรือไม่อาจออกจากท่าได้ จำนวนของนักล่าสมบัติและพ่อค้าในเมืองได้เพิ่มขึ้นทุกที เนื่องจากมีเรือขนส่งสมบัติมาล้นที่นี้บ่อยครั้ง
6. **เมืองอิซลูด (Izlude)** เป็นเมืองบริวารของเมืองพรอนเทร่าที่แยกตัวออกมา และได้ย้ายที่ทำการต่าง ๆ จากเมืองพรอนเทร่ามาไว้ยังที่แห่งนี้เพื่อลดความแออัด ในอนาคตเมืองนี้จะเป็นลานประลองเพื่อเอาไว้ต้อนรับผู้มาเยือนให้สามารถประลองฝีมือกันได้
7. **เมืองอัล เดอ บาราน (Al De Baran)** ตั้งอยู่ด้านบนสุดของเมืองพรอนเทร่า เป็นที่ตั้งของสำนักงานใหญ่ Kafra ซึ่งทำหน้าที่เหมือนห้างสรรพสินค้าในเกม มี NPC คอยให้บริการและให้ข้อมูลต่าง ๆ มากมายแก่ผู้มาเยือน

เมื่อเริ่มเล่นผู้เล่นจะต้องสร้างตัวละคร เพื่อใช้เป็นตัวแทนในการดำรงชีวิตในสังคมเกมของตัวเอง ตัวละครภายในเกมจะเป็นแบบ 2 มิติ หน้าตาของตัวละครเหมือนกัน แต่จะแตกต่างกันตรงที่สีผม ทรงผม และการสวมใส่เสื้อผ้าตามสายอาชีพที่ผู้เล่นเลือกเป็น ซึ่งในการสร้างตัวละครครั้งนี้จะสามารถเลือกรูปแบบของทรงผม และสีผมของตัวละครได้ตามแต่ผู้เล่นจะชอบ

สถานะแรกของตัวละครเมื่อเริ่มเล่นเกมเรียกว่า Novice หมายถึงผู้หัดเล่น ซึ่งมีลักษณะเสมือนหนึ่งเป็นเด็กเกิดใหม่ คือไม่มีประสบการณ์หรือความสามารถใดๆ ผู้เล่นต้องพัฒนาระดับความสามารถและค่าประสบการณ์ของตัวเอง โดยการสังหาร Monster หรือศัตรูในเกมที่มีกระจายอยู่ตามเมืองต่าง ๆ เมื่อผู้เล่นสังหาร Monster ได้มากค่าประสบการณ์ก็จะเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย และเมื่อ Monster ตายก็จะให้สิ่งของหรือ Item ต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นสามารถนำสิ่งของเหล่านั้นไปขายเพื่อหาเงินมาใช้ในการดำรงชีวิตต่อไปในสังคมได้ หรืออาจจะใช้ประโยชน์จากสิ่งของที่ได้มาในการเล่นเกมต่อไปก็ได้ Monster แต่ละตัวหรือแต่ละชนิดก็จะมีพลัง และสิ่งของที่จะให้แตกต่างกันออกไป หากผู้เล่นสามารถสังหาร Monster ตัวที่มีความสามารถสูง ๆ ได้ ค่าประสบการณ์ หรือสิ่งของที่ได้ก็จะมีมูลค่าเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย และเมื่อผู้เล่นสามารถเก็บค่าประสบการณ์ได้ 10 ระดับแรกแล้ว ผู้เล่นก็จะสามารถเปลี่ยนสถานะจาก Novice ไปเป็นอาชีพต่าง ๆ ในขั้นแรกได้ตามที่ต้องการและเมื่อสามารถเก็บค่าประสบการณ์ได้ถึงระดับที่ 40 ขึ้นไป ก็จะ สามารถเปลี่ยนอาชีพได้อีกครั้งซึ่งเป็นอาชีพในขั้นที่สองของอาชีพนั้น ๆ ต่อไป

อาชีพในเกม Ragnarok นั้นมีอยู่ด้วยกันทั้งหมด 6 อาชีพ คือ (บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด, 2545 : 22-24)

1. **นักดาบ (Swordman)** เป็นอาชีพที่สามารถต่อสู้กับศัตรูในระยะประชิดได้ดีกว่าอาชีพอื่น มีความอดทนต่อการโจมตีของศัตรูสูง แต่จะขาดความคล่องตัวในการหลบหลีก เนื่องจากน้ำหนักของอาวุธและโล่ที่คอยถ่วงการเคลื่อนไหวของตัวละคร จากอาชีพนักดาบเมื่อผู้เล่นสามารถต่อสู้กับศัตรูและเก็บค่าประสบการณ์ได้ถึงระดับที่ 40 ขึ้นไป ก็จะสามารถเลื่อนขั้นเป็นอาชีพที่สูงขึ้นได้ จากอาชีพนักดาบก็จะกลายเป็น อัศวิน (Knight) ซึ่งเป็นอาชีพในขั้นที่ 2 ของนักดาบ มีความสามารถและความเชี่ยวชาญในเรื่องของการใช้ดาบและหอกสองมือ นอกจากนี้ยังสามารถใช้สกิล Peco Peco เป็นลูกสมุนคอยช่วยเหลือในการต่อสู้กับศัตรูได้อีกด้วย เมื่อได้เลื่อนขั้นเป็นอาชีพอัศวิน ผู้เล่นจะมีความสามารถและความเก่งกาจเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย

2. **นักธนู (Archer)** เป็นอาชีพที่เน้นการโจมตีจากระยะไกล ศัตรูเข้าถึงตัวได้ยาก มีการโจมตีที่รุนแรง เมื่อเก็บค่าประสบการณ์ได้ถึงระดับที่ 40 ขึ้นไป ก็จะสามารถเปลี่ยนอาชีพเลื่อนขั้นได้เป็น **นักล่า (Hunter)** ซึ่งเป็นอาชีพในขั้นที่ 2 ของนักธนู มีความเชี่ยวชาญในเรื่องของการวางกับดัก สามารถใช้กับดักต่าง ๆ ได้มากถึง 10 ชนิด มีเหยื่อเป็นสมุนคอยช่วยในการโจมตีศัตรู

3. **นักเวทย์ (Magician)** มีความชำนาญในการใช้เวทมนตร์ได้หลายประเภท การโจมตีศัตรูแต่ละครั้งรุนแรงและทรงพลัง แต่จะอ่อนแอและเสียเปรียบเมื่อต่อสู้กับศัตรู เมื่อเก็บค่าประสบการณ์ได้ถึงระดับที่ 40 ขึ้นไป ก็จะสามารถเปลี่ยนอาชีพเลื่อนขั้นได้เป็น **พ่อมด (Wizard)** เป็นอาชีพในขั้นที่ 2 ของนักเวทย์เชี่ยวชาญในการใช้และผสมผสานเวทมนตร์ธาตุ น้ำ ดิน ไฟ และลม ในการโจมตีศัตรู

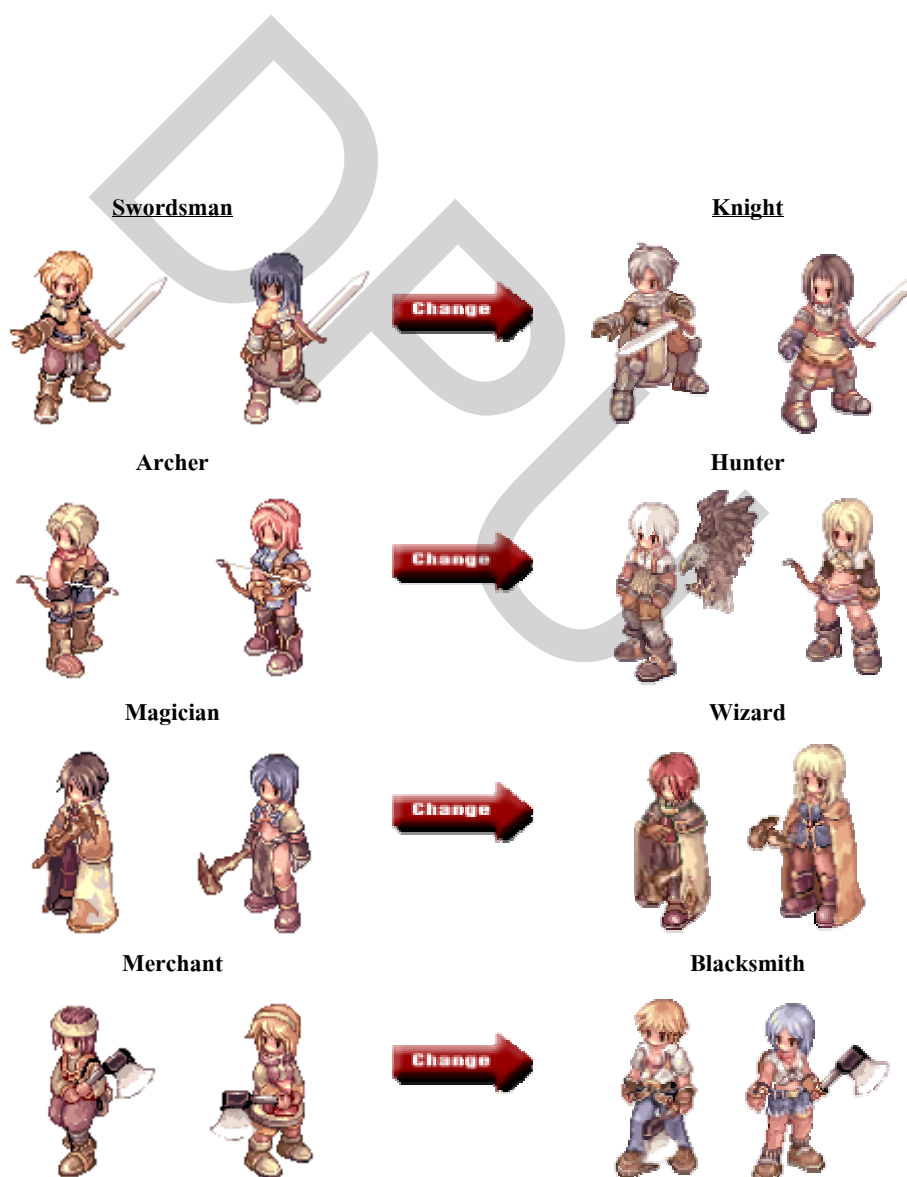
4. **พ่อค้า (Merchant)** มีความชำนาญในการหาเงิน สามารถซื้อสิ่งของ (Item) ได้ในราคาถูกกว่าผู้เล่นในอาชีพอื่น และในทางกลับกันก็สามารถนำสิ่งของเหล่านั้นมาขายต่อได้ในราคาที่สูงกว่า จึงทำให้เป็นอาชีพที่มีความร่ำรวยมาก เมื่อเก็บค่าประสบการณ์ได้ถึงระดับที่ 40 ขึ้นไป ก็จะสามารถเปลี่ยนอาชีพเลื่อนขั้นได้เป็น **นักตีดาบ (Blacksmith)** ซึ่งมีความสามารถในการผลิตและสร้างอาวุธทุกชนิด ทำสินค้าไปขายได้เอง เช่น ตีดาบไปขายเองได้ ไม่ต้องไปซื้อมาขาย ทำให้ได้กำไรเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถนำพลังโจมตีของอาวุธออกมาใช้ประโยชน์ในยามที่จะต้องต่อสู้กับศัตรูได้อย่างเต็มที่อีกด้วย

5. **โจร (Thief)** มีจุดเด่นในเรื่องของความเร็วและว่องไว ทั้งความเร็วในการโจมตีและความว่องไวในการหลบหลีก นอกจากนี้ยังสามารถขโมยสิ่งของจากศัตรูได้โดยไม่ต้องโจมตีอีกด้วย เมื่อเก็บค่าประสบการณ์ได้ถึงระดับที่ 40 ขึ้นไป ก็จะสามารถเปลี่ยนอาชีพเลื่อนขั้นได้เป็น **นักฆ่า (Assassin)** มีความเชี่ยวชาญเรื่องการวางยาพิษ และการใช้อาวุธสองมือ สามารถโจมตีศัตรูได้โดยที่ศัตรูมองไม่เห็นตัว

6. **นักบวช (Acolyte)** มีความเชี่ยวชาญในการต่อสู้กับเหล่าผีดิบทั้งหลาย และมีความสามารถในการช่วยรักษาอาการบาดเจ็บให้กับผู้เล่นคนอื่นได้ ดังนั้นนักบวชจึงเป็นกำลังสำคัญในการช่วยรักษาอาการบาดเจ็บให้กับผู้ร่วมทีม หรือผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่มาขอความช่วยเหลือ เมื่อเก็บ

ค่าประสบการณ์ได้ถึงระดับที่ 40 ขึ้นไป ก็จะสามารถเปลี่ยนอาชีพเลื่อนขั้นได้เป็น **พระ (Priest)** มีความสามารถพิเศษเพิ่มขึ้นคือสามารถชุบชีวิต ผู้เล่นคนอื่นๆ ที่ตายไปแล้วให้ฟื้นคืนชีพได้

### Novice





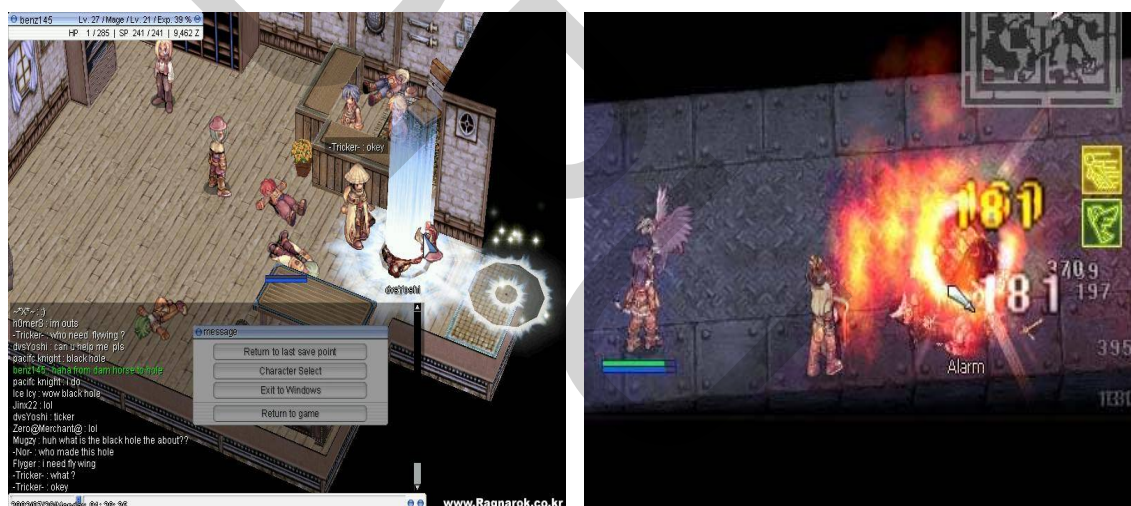
ภาพที่ 2.1 แสดงการแต่งกายและลำดับขั้นการเปลี่ยนอาชีพของตัวละครในอาชีพต่างๆ ทั้งตัวละครชายและตัวละครหญิง

สภาพแวดล้อมภายในเกมเป็นแบบ 3 มิติ และตัวละครเป็นแบบ 2 มิติ ผู้เล่นเกมสามารถหมุนมุมมองได้รอบตัว 360 องศา และยังสามารถเลือกที่จะย่อหรือขยายมุมมองได้ด้วย สีสนที่ใช้ในเกมเป็นสีที่ดูแล้วสบายตา ทั้งสีของฉาก และ ตัวละคร โทนสีที่ใช้จะเป็นสีอ่อน เช่น สีชมพู เขียว ฟ้ำ นอกจากนี้ในระหว่างการเล่นเกมยังมีเสียงดนตรีประกอบ ที่ช่วยในการสร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้น และความเสมือนจริง ให้กับผู้เล่นได้เป็นอย่างมาก เช่น เมื่อผู้เล่นเดินอยู่ในฉากที่เป็นป่าก็จะมีเสียงนก เสียงลำธาร เมื่อเดินอยู่ในฉากที่เป็นอุโมงค์ก็มีเสียงเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจะเป็นเสียงก้องกังวาน และมีเสียงโหยหวนของบรรดาผีต่าง ๆ ที่น่ากลัวมาประกอบ และ Effect ต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในเกมก็มีอยู่มากเช่น เมื่อผู้เล่นปล่อยพลังใส่ศัตรูจะมีประกายแสงในรูปแบบต่าง ๆ เกิดขึ้น หรือเมื่อผู้เล่นโดนศัตรูฆ่าตายก็จะมีรูปของวิญญาณของผู้เล่นลอยออกจากร่าง เป็นต้น





ภาพที่ 2.2 แสดงสภาพแวดล้อมของฉากต่างๆ ในเกม Ragnarok



ภาพที่ 2.3 แสดง Effect ต่างๆ ในเกม Ragnarok







ความสวยงามของฉาก และตัวละครมีส่วนทำให้เกมออนไลน์ Ragnarok ได้กลุ่มผู้เล่นที่เป็นผู้หญิงและเด็กด้วย หรือแม้กระทั่งผู้ปกครองเองเมื่อเห็นฉากและการเดินเรื่องในเกมก็รู้สึกวางใจที่จะให้บุตรหลานเล่น โดยภาพลักษณ์ของ Ragnarok จะแตกต่างจากเกมประเภทที่แสดงออกถึงความรุนแรงอย่างชัดเจน เช่นเกม Counter – Strike ที่มีรูปแบบของการไล่ยิงกันไปมา มีเลือดสาดกระเด็น ซึ่งผู้ปกครองหลายคนนั้นวิตกว่าจะบ่มเพาะให้เด็กมีนิสัยที่ก้าวร้าว (www.roclub.vze.com)

นอกจากนี้ เสน่ห์ที่สามารถดึงดูดผู้เล่นเกมให้มาสนใจเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok เป็นอันดับต้น ๆ น่าจะเป็นรูปแบบที่แตกต่างจากเกมสู้รบที่ผู้เล่นเกมทั่วไปคุ้นเคยกัน แต่ Ragnarok เป็นเกมที่มีสีสันสดใสสวยงาม ตัวละครจะมีคาแรคเตอร์ที่น่ารักเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น แม้แต่ตัวสัตว์ประหลาด หรือศัตรู ก็สวยงามน่ารักไม่น่าเกลียดน่ากลัวเหมือนศัตรูในเกมอื่น ๆ เช่นมีการนำเอกลักษณ์ของสัตว์ต่าง ๆ มาปรับปรุงให้ดูอ่อนโยนน่ารักขึ้นในรูปแบบของตัวการ์ตูนอาทิหมาป่า, งู, หมี แล้วนำมาใช้เป็นศัตรูในเกม ซึ่งศัตรูในเกมจะเรียกว่า Monster



ภาพที่ 2.4 แสดงตัวอย่าง Monster หรือสัตว์ประหลาดที่เป็นศัตรูในเกม Ragnarok

ส่วนรางวัลซึ่งเป็นสิ่งของที่ได้จากการสังหาร Monster นั้น ผู้เล่นสามารถนำไปขายได้ที่ร้านค้าซึ่งตั้งอยู่ในเมืองใหญ่แทบทุกเมือง ร้านค้าเหล่านี้จะรับซื้อสิ่งของที่ผู้เล่นนำมาขาย แล้วในขณะเดียวกันก็จะทำหน้าที่จำหน่ายสินค้าต่าง ๆ ไปด้วยในตัว อาทิ มิด, คาบ, โล่, เกราะ, ยาวิเศษ, เสื้อผ้า ฯลฯ หากนำของไปขายผู้เล่นก็จะได้เงินเพื่อใช้ซื้อสิ่งของที่มีจำหน่ายในร้านค้าชนิดอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการต่อสู้กับ Monster ต่อไป นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถแลกเปลี่ยนสิ่งของหรือขายสิ่งของที่ได้มาให้กับผู้เล่นคนอื่นได้ด้วย สิ่งของที่ได้มาจากการสังหาร Monster แต่ละตัวนั้น หากเป็นสิ่งของที่มีประโยชน์ที่ผู้เล่นอาชีพนั้นจำเป็นต้องใช้ผู้เล่นก็จะเก็บไว้ใช้เอง เช่น เมื่อนักธนูได้สิ่งของจากการสังหาร Monster เป็นลูกธนูก็จะเก็บไว้ใช้เอง เป็นต้น และหากเป็นสิ่งของที่ไม่มีประโยชน์อันใดกับตนก็สามารถนำไปขายเพื่อแลกเปลี่ยนเป็นเงินมาซื้อสิ่งของอย่างอื่นที่ตัวเองจำเป็นต้องใช้ต่อไปได้

상점에서 파는 품목		상점에서 파는 품목	
	화살 1 Zeny		가드 500 Zeny
	돋보기 40 Zeny		버클러 14,000 Zeny
	빨간포션 50 Zeny		샌들 400 Zeny
	주홍포션 200 Zeny		슈즈 3,500 Zeny
	노란포션 550 Zeny		후드 1,000 Zeny
	하얀포션 1,200 Zeny		머플러 5,000 Zeny
	초록포션 40 Zeny		햇 1,000 Zeny
	만능약 500 Zeny		캡 12,000 Zeny
	파리의 날개 100 Zeny		코튼셔츠 10 Zeny
	나비의 날개 500 Zeny		가족재킷 200 Zeny
	설치용 트랩 100 Zeny		머드벤처러 슈츠 1,000 Zeny
상점에서 파는 품목			우든 메일 5,500 Zeny
	화살 1 Zeny		맨틀 10,000 Zeny
	은화살 3 Zeny		롱 코트 22,000 Zeny
	보우 1,000 Zeny		아머 48,000 Zeny
	나이프 50 Zeny		메일 65,000 Zeny
	커터 1,250 Zeny		에메랄드 5,000 Zeny
	망고슈 2,400 Zeny		루비 5,000 Zeny
	롯데 50 Zeny		사파이어 5,000 Zeny
	소드 100 Zeny		토파즈 5,000 Zeny
	플랜 1,500 Zeny		질콘 5,000 Zeny
	블레이드 2,900 Zeny		봉제인형 3,000 Zeny
	레이피어 10,000 Zeny		포링인형 1,000 Zeny
	시미터 17,000 Zeny		촌촌인형 1,800 Zeny
	환두태도 24,000 Zeny		젤로피 6 Zeny
	츄루기 51,000 Zeny		괴물의 먹이 60 Zeny
	해동검 50,000 Zeny		동물의 가죽 36 Zeny
	세이버 49,000 Zeny		새의 부리 64 Zeny
	프람베르크 60,000 Zeny		
	카타나 2,000 Zeny		
	엑스 500 Zeny		

ภาพที่ 2.5 แสดงตัวอย่างสิ่งของ (Item) ที่มีจำหน่ายในร้านค้า



การซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของต่าง ๆ นั้น เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เป็นการเล่นเกม เพราะเป็นหนทางของการหาเงิน หากไม่มีเงินการดำรงชีวิตในสังคมเกม Ragnarok ก็จะเกิดความยากลำบาก ไม่ต่างอะไรกับสังคมจริงที่เงินเป็นสิ่งจำเป็นและยิ่งใหญ่ เมื่อไม่มีเงินก็ไม่สามารถทำอะไรอย่างที่ต้องการได้ หรือไม่สามารถเพิ่มความสามารถและค่าประสบการณ์ ให้กับตัวละครของตนเองได้ เช่น ไม่สามารถหาซื้ออาวุธดี ๆ มาใช้ในการต่อสู้กับ Monster ทำให้ไม่สามารถเอาชนะ Monster ที่มีความสามารถสูง ๆ ได้ ซึ่งมีผลทำให้การเพิ่มค่าประสบการณ์ของตนเป็นไปอย่างล่าช้า

รูปแบบของเกมออนไลน์ Ragnarok ดังกล่าวทำให้โลกหรือสังคมในเกมออนไลน์ดูใกล้เคียงกับโลกในความเป็นจริงมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อผู้พัฒนาเกมได้ออกแบบให้มีตัวละครที่มีอุปนิสัยหลาย ๆ ตัวอยู่ในตัวเกมทำให้เปรียบเทียบได้กับสังคมของโลกแห่งความจริง ที่มีคนหลายประเภทหลายเชื้อชาติอยู่ร่วมกัน นิสัยของผู้เล่นจะถูกแสดงให้เห็นจากพฤติกรรมการเล่นเกม เหมือนกับนิสัยของคนเราที่จะแสดงออกมาในการดำรงชีวิตในสังคมจริงแต่ละวัน ลักษณะที่น่าสนใจของเกมออนไลน์ Ragnarok อีกอย่างหนึ่งคือ ผู้เล่นสามารถคุย (Chat) กับเพื่อนในกลุ่มได้ เหมือนกับการเล่น MSN Messenger หรือ Yahoo Messenger โดยผู้เล่นบางคนอาจสนใจใช้เวทีนี้เพื่อพูดคุยกับเพื่อนหรือคนที่เข้ามาเล่นเกมมากกว่าสนใจเล่นเกมเพื่อเก็บแต้ม สังคมที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์จึงทำให้เกิดกลุ่มเพื่อนใหม่ ๆ ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน มาใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมเกม

เมื่อมาดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมเกมก็ต้องมีการพึ่งพาอาศัยกัน มีการช่วยเหลือ และมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เนื่องจากในแต่ละอาชีพนั้น ไม่ได้มีความสามารถรอบด้านที่จะมีชีวิตอยู่ได้ด้วยตัวเอง ดังนั้นในบางครั้งก็จำเป็นต้องอาศัยความสามารถพิเศษในด้านต่าง ๆ ของผู้เล่นคนอื่นมาช่วยเพื่อให้ตัวเองอยู่รอด หรือให้ได้มาซึ่งสิ่งที่คุณเองต้องการ เช่นนักดาบมีความสามารถในการฆ่าฟันศัตรูได้สูง แต่เมื่อเกิดการบาดเจ็บจากการต่อสู้ ก็ต้องขอความช่วยเหลือจาก อาชีพพระในการรักษาอาการบาดเจ็บนั้น ในขณะที่เดียวกันเมื่อนักดาบได้ค่าประสบการณ์มาจากการต่อสู้ก็สามารถแบ่งปันให้พระได้ เช่น การแบ่งค่าประสบการณ์ให้พระครึ่งหนึ่งทุกครั้งที่สังหาร Monster แต่ละตัวตาย ทำให้พระสามารถยกระดับของค่าประสบการณ์ของตนให้สูงขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง นี่เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงการพึ่งพาอาศัยกันในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok

อย่างไรก็ดีสังคมที่เกิดขึ้นบนไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) หรือโลกเสมือนจริงในบางด้านไม่แตกต่างจากโลกแห่งความจริง ที่มีทั้งคนที่ทำมาหากิน และ คนที่มุ่งแสวงหาผลประโยชน์

จากผู้อื่น บางครั้งผู้เล่นบางคนที่ไม่มีการข่าจะใช้ถ้อยคำไม่สุภาพพูดจาด่าว่ากันในเกม หรือมีการหลอกลวงขายสินค้าให้กัน ทำให้เกมออนไลน์ Ragnarok จำเป็นต้องมีการวางกฎระเบียบ และมีผู้ควบคุมซึ่งเรียกว่า Game Master คอยดูแลความสงบเรียบร้อย ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นเสมือนตำรวจ หรือผู้รักษากฎหมายในสังคมเกมนั้นเอง

ผู้ควบคุมเกมหรือ Game Master จะเข้าไปเล่น และร่วมดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมด้วย เพื่อทำหน้าที่ดูแล สังเกตการณ์ว่ามีใครทำผิดกฎ พูดจาหยาบคาย หลอกลวงขายสิ่งของ คำคำใดเกินควร ฯลฯ ผู้ควบคุมจะมีบทลงโทษ เช่น ตักเตือน, Ban ID คือการห้ามไม่ให้เข้ามาเล่นเกมเป็นจำนวนกี่วันก็แล้วแต่ความผิดที่ผู้เล่นกระทำว่ามีมากหรือน้อย ถ้ามีความผิดมาก หรือ มีการทำผิดซ้ำก็จะถูกตัดออกไปไม่อนุญาตให้เข้ามาเล่นเกมอีกได้



ภาพที่ 2.6 แสดงการแต่งกายของตัวละครที่เป็น Game Master หรือผู้รักษากฎหมายในเกม Ragnarok ที่จะมีลักษณะแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น ๆ

อย่างไรก็ดีรูปแบบของการเล่นเกม Ragnarok ยังคงเป็นการเดินไปตามแผนที่ต่าง ๆ เพื่อต่อสู้กับศัตรูที่อาศัยอยู่ในแผนที่หรือเมืองนั้น ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของ และค่าประสบการณ์ และเนื่องจากเกมตัวนี้ยังไม่เสร็จสมบูรณ์ จึงยังไม่สามารถบอกได้ว่าขั้นสูงสุดของการเล่นเกมนี้จะเป็นอย่างไร จะมีก็แต่เพียงการพัฒนาภาคใหม่ ๆ ออกมาให้เล่นกันอย่างต่อเนื่อง แต่ก็ยังไม่มีภาคไหนที่แสดงจุดจบของเกมนี้

ถึงแม้ว่าเกมจะยังไม่มีจุดจบตายตัวให้ผู้เล่นแต่ละคนได้แสวงหา หรือพยายามเพื่อไปให้ถึงเส้นชัยของเกม เหมือนเช่นเกมอื่น ๆ แต่สิ่งที่เร้าใจผู้เล่นและสร้างความสนุกสนาน ตื่นตาตื่นใจให้กับผู้เล่นได้เสมอนั้นก็คือ สิ่งใหม่ ๆ ที่จะเกิดขึ้นในภาคต่อไปที่ผู้เล่นรอคอย เช่น ศัตรูตัวใหม่, อาวุธชนิดใหม่, ความสามารถใหม่ ๆ ของตัวละคร, แผนที่หรือเมืองใหม่, อาชีพใหม่, สิ่งของใหม่ เป็นต้น ดังนั้นผู้เล่นทุกคนจึงไม่สนใจว่าเส้นชัยของเกมนั้นอยู่ตรงไหนแต่สิ่งที่สนใจคือการมีตัวตนอยู่ในสังคมเกมที่ทุกคนได้มาพบเจอกัน ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน ได้มีการพัฒนาตัวละครของตนเองให้ผ่านพ้นและบรรลุไปได้ในแต่ละขั้นที่เกมกำหนด รวมไปถึงการมีสิ่งใหม่ ๆ เข้ามาสร้างความแปลกใจให้กับผู้เล่นได้อยู่ตลอดเวลา

จากรูปแบบและลักษณะของเกมออนไลน์ Ragnarok และตามทัศนคติของผู้วิจัยหลังจากที่ได้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มาระยะหนึ่ง ทำให้ได้มองเห็นถึงลักษณะของการดำรงชีวิตในสังคมเกมร่วมกันของผู้เล่นที่มีความชัดเจนเป็นอย่างมาก รูปแบบของการดำรงชีวิตต่าง ๆ มักจะเกิดขึ้นและเป็นไปตามความต้องการของแต่ละคน ที่มีความพยายามจะทำให้ตนเองสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคมเกม และได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ดังนั้นรูปแบบของการดำรงชีวิตต่าง ๆ ของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น จึงเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำการศึกษาเป็นอย่างยิ่งว่ามีรูปแบบใดบ้างและมีลักษณะ เป็นอย่างไร

## 2. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication: CMC)

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication: CMC) เกิดขึ้นในช่วงปี 1970 และ 1980 โดยเริ่มต้นจากระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer Networking) ถูกนำมาใช้เพื่อการสื่อสารกันระหว่างบุคคล หรือกลุ่มบุคคลต่าง ๆ ซึ่ง Santoro (อ้างถึงใน วิทวัส เลื่อนทอ, 2543 : 14) ได้กล่าวว่า การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นี้เป็นบริการที่อำนวยความสะดวกทางการสื่อสารให้กับบุคคลหรือกลุ่มโดยตรง และในการสื่อสารรูปแบบนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์จะเป็นตัวกลางของการสื่อสารของมนุษย์ (Human Communication) โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่นเดียวกับเครือข่ายโทรศัพท์ที่เราใช้กันอยู่ในปัจจุบัน

Manuel Castells (1998 : 4) ได้ให้ความเห็นว่า ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นเสมือนกระดูกสันหลังของระบบการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เพราะมันสามารถเชื่อมต่อเครือข่ายได้มากที่สุด ทำให้ทุกวันนี้เทคโนโลยีได้รวบรวมไปด้วยชนิดของข้อความข่าวสารต่าง ๆ ทั้งเสียง ภาพและข้อมูล เครือข่ายมีไว้เพื่อสามารถสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภาษาดิจิทัล กลายเป็นภาษาสากลและเครือข่ายการสื่อสารทำให้ CMC ไร้พรมแดน ยกที่จะเซ็นเซอร์หรือควบคุมได้ มีทางเดียวคือการห้ามเข้าไปในอินเทอร์เน็ตหรือเพิ่มราคาค่าใช้อินเทอร์เน็ตให้แพงมากขึ้นนั่นเอง

วลักษณ์กมล เอี่ยมวิวัฒน์กิจ (2541 : 34) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ว่า “เป็นระบบการสื่อสารข้อมูลที่เป็น ข้อความ ภาพ สัญลักษณ์ และเสียง ระหว่างคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปสู่คอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่ง หรือหลาย ๆ เครื่อง โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับระบบโทรคมนาคม เช่น โทรศัพท์ เคเบิลใยแก้วหรือดาวเทียม เป็นสื่อกลาง”

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542 : 16) ผู้ซึ่งทำวิจัยเกี่ยวกับมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ได้ให้ความหมายของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ว่า “เป็นการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน เป็นการสื่อสารที่ทำให้อุปสรรคเรื่องสถานที่และเวลาหมดไป”

นอกจากนี้ Hoffman และ Novak (อ้างถึงใน เพ็ญทิพย์ จิรินุสรณ์, 2539 : 24 )พบว่า อินเทอร์เน็ต มีคุณลักษณะของการสื่อสารแบบการแสวงหาข้อมูลตามความสนใจของผู้ใช้ (Information pull) ซึ่งมีความแตกต่างจากสื่อมวลชนประเภทอื่น ๆ ที่จะมีลักษณะของการผลักดันเนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร เข้าสู่ประชาชน (Information push) รูปแบบการบริโภคข่าวสารของสื่อทั้งสองประเภทจึงแตกต่างกัน อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ถูกควบคุมโดยผู้ใช้นามากกว่าสื่ออื่น ๆ ผู้ใช้สามารถควบคุมข่าวสารที่ต้องการเปิดรับ และเลือกปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่ไม่น่าสนใจได้ รวมทั้งการเรียกหาข้อมูลสามารถทำได้โดยไม่จำกัดจำนวน ไม่มีขีดจำกัดในการเลือกเปิดรับสาร และสามารถควบคุมข่าวสารที่ตนเองต้องการจะเปิดรับได้มากกว่าสื่ออื่น ๆ ในปัจจุบันเมื่อมีการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้รับสารจะสามารถแสวงหาข้อมูลข่าวสารได้ตามความพอใจของตน เมื่อผู้รับสารมีความสนใจเป็นพิเศษต่อข้อมูลข่าวสารก็จะมีปฏิสัมพันธ์ (Interact) เพื่อติดต่อขอข้อมูลเพิ่มเติมหรือแสดงความคิดเห็น

กิตติ กันภัย (2543 : 26) ยังกล่าวอีกว่าคุณสมบัติความต่างของ CMC กับสื่อรุ่นก่อนที่สำคัญคือลักษณะของการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง ในการสื่อสารบนระบบอินเทอร์เน็ตนี้ ไม่จำกัดสถานที่ในการสื่อสาร CMC กระจายตัวเองอยู่ทั่วไป (Widely Distributed) สามารถใช้กับคอมพิวเตอร์เครื่องไหนก็ได้ในโลกในการเข้าระบบสื่อสาร และไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา เนื่องจาก CMC เป็นสื่อประเภทที่ใช้เมื่อไหร่ก็ได้ (transient) ไม่คิดเงื่อนไข้ระยะเวลาในการนำเสนอเนื้อหาเหมือนสื่ออื่น ๆ สามารถต่อเข้าไปในระบบเมื่อไหร่ก็ได้ที่ต้องการ ส่วนเรื่องราวที่นำเสนอในสื่ออินเทอร์เน็ต ก็มีไม่จำกัดเช่นกัน CMC ให้โอกาสกับผู้สื่อสารในการกระทำใด ๆ กับเนื้อหาสารก็ย่อมได้ (Manipulation of content) แล้วแต่ว่าผู้ส่งสารต้องการสื่อสารเรื่องอะไร สามารถสร้างเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ มากมายไม่จำกัด และผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถจับกลุ่ม สร้างกลุ่มใหม่กันตามความสนใจได้

กาญจนา และ คณะ (2543 : 42) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของการสื่อสารแบบใหม่ในรูปแบบอินเทอร์เน็ตไว้ดังนี้

1. การไหลของข่าวสารจากผู้ส่งสารหลายคนสู่ผู้รับหลายคน และเป็นการสื่อสารข้อมูลของบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งที่ส่งไปยังศูนย์คอมพิวเตอร์ให้บริการเครือข่ายผู้ใช้ข่าวสาร หรือระบบ

กระดานข่าวคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังลดข้อจำกัดของเวลา และระยะเวลาทางการสื่อสารออกไป เพราะไม่ว่าผู้ส่งสารจะอยู่บริเวณซีกโลกใด ๆ ของโลกก็สามารถสื่อสารกันได้

2. ผู้ส่งสารมีความรู้อย่างมากต่อผู้รับสาร เนื่องจากระบบ Interactive
3. การแบ่งประเภทของผู้รับสารสูงมากเป็นรายบุคคล
4. ระดับการโต้ตอบสูง
5. ปฏิกริยาการป้อนกลับมีบ้างแต่ยังมีข้อจำกัดอาจจะจับปล้นหรือต้องรอ
6. ศักยภาพในการเก็บรักษาข่าวสารสูงมาก
7. ลักษณะอวัจนภาษาค่อนข้างมาก
8. ผู้สื่อสารทั้งสองฝ่ายสามารถควบคุมการไหลของสารได้เท่าเทียมกัน
9. การสื่อสารจากจุดศูนย์กลางคอมพิวเตอร์ให้บริการเฉพาะกลุ่ม ก็คือการสื่อสารจากบุคคลหนึ่งไปยังศูนย์บริการ โดยที่ผู้รับต้องเป็นสมาชิกหรือลงทะเบียนเอาไว้ และการเข้าถึงข้อมูลนี้ได้จะต้องการใช้ชื่อและรหัสผ่านด้วย

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ โดยมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมโยง เป็นที่แพร่หลายอย่างมาก จนจัดได้ว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน เนื่องจากสามารถขจัดปัญหาในเรื่องของกาลละ และเทศะออกไป เพราะสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอด 24 ชั่วโมง ผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลกก็ตาม หากมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโยงไปถึงก็สามารถจะติดต่อสื่อสารถึงกันได้ภายในเสี้ยววินาที อีกทั้งเป็นรูปแบบการสื่อสารที่มีความสมบูรณ์คือ ให้การแสดงผลที่เป็นทั้งภาพ เสียง และตัวอักษร จึงทำให้สะดวกในการใช้ จนกลายเป็นแหล่งข้อมูลใหม่ขนาดใหญ่ที่มีผู้นิยมเข้าไปใช้บริการ

จะเห็นได้ว่าในยุคปัจจุบันเราอมรับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มากขึ้น เนื่องจากความสามารถของคอมพิวเตอร์พัฒนาให้มีความรู้สึกเสมือนจริง (Virtual Reality) แม้ว่าจะยังมีข้อจำกัดบางประการที่ทำให้ไม่สามารถแสดงหรือรับรู้ถึง สีหน้า น้ำเสียง อารมณ์ และท่าทาง อันเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสื่อสารไม่น้อยไปกว่าตัวเนื้อหาของสารได้ แต่ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารก็มีวิธีการปรับตัวให้เข้ากับบริบทของการสื่อสาร ที่เปลี่ยนแปลงไปด้วยการสรรหาวิธีที่จะสื่อสารกันได้ ในข้อจำกัดที่มีอยู่

McComb (อ้างถึงใน วิทวัส เดือนทอ, 2543 : 15) ยังได้สรุปว่าถึงแม้ว่าการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ จะมีความสะดวกและมีประสิทธิภาพมากมายหลายอย่างที่การสื่อสารแบบ

เผชิญหน้า (face-to face) ไม่มี เช่น การกล้าแสดงออกถึงความรู้สึกต่าง ๆ ที่ไม่สามารถแสดงออกได้ในโลกแห่งความเป็นจริง, การสื่อสารกันได้จากทั่วทุกมุมโลกอย่างไร้ขีดจำกัด แต่ก็ไม่สามารถทดแทนกันได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากการสื่อสารที่ผ่านตัวกลางนั้น รูปแบบของการสื่อสารจะถูกจำกัดด้วยตัวเทคโนโลยีโดยเอง กล่าวคือในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ จะขาดแคลนการสื่อสารในส่วนของอวัจนภาษาในการมีปฏิสัมพันธ์กัน เช่นในกรณีการสื่อสารระหว่างบุคคลที่ใช้การสนทนาผ่านห้องสนทนา (chat room) ที่เป็นการพูดคุยผ่านทางข้อความ ตัวอักษร คู่สนทนาจะไม่สามารถมองเห็นหน้าตา สีหน้า ท่าทาง หรือรู้ถึงน้ำเสียง บุคลิกลักษณะของอีกฝ่าย ดังนั้นจึงทำให้ยากที่จะคาดเดาได้ว่าคู่สนทนา รู้สึก นึกคิด มีอารมณ์อย่างไร มีความจริงใจหรือไม่ ในขณะที่การสนทนาดำเนินอยู่

สำหรับในประเทศไทยการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นั้น ได้เข้ามามีบทบาทในสังคมไทย โดยเฉพาะสังคมเมืองเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ และการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากก็คือ การค้นหาไฟล์ และ ฐานข้อมูลแบบเครือข่ายไฮแมงมุม ซึ่งจะมีข้อมูลข่าวสารมากมายที่ปรากฏออกมาในรูปแบบของ Multi Media ทำให้ผู้ใช้สามารถใช้งานได้ง่ายในรูปแบบของสื่อที่ผสมผสาน ให้ข้อมูลได้ทั้ง รูปภาพ, ภาพเคลื่อนไหว, และเสียงประกอบ แหล่งข้อมูลที่จะให้ค้นหาก็มีไม่จำกัด เพราะสามารถเชื่อมต่อไปยังแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังมีความนิยมในการใช้บริการในรูปแบบอื่น ๆ อีกมาก เช่น การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ , การดาวน์โหลดข้อมูล, การพูดคุยแสดงความคิดเห็นผ่านห้องสนทนา, การโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

นอกจากสิ่งที่ได้กล่าวมาข้างต้น ยังมีการใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตอีกประการหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมมากในหมู่ผู้ใช้ในปัจจุบัน นั่นก็คือการเล่นเกมนอนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะเป็นลักษณะของการที่ผู้ใช้แต่ละคนสามารถร่วมสนุกกันได้อย่างไม่มีขีดจำกัด โดยผ่านการเล่นเกมออนไลน์ไม่ว่าจะอยู่ในมุมใดของโลก การเล่นเกมร่วมกันในลักษณะนี้อาศัยประสิทธิภาพพิเศษของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ทำหน้าที่ในการเชื่อมโยง คอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องเข้าหากัน ดังนั้นผู้ที่สามารถเข้าสู่อินเทอร์เน็ต และมีโปรแกรมเกมเดียวกัน ก็จะสามารถร่วมเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้ เป็นการแสวงหาความบันเทิงรูปแบบหนึ่ง ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบเดิม ๆ ของผู้เล่นที่ต้องเล่นคนเดียว หรือเล่นแข่งขันกับคอมพิวเตอร์ มาเป็นการเล่นเกมร่วมกันของกลุ่มคนขนาดใหญ่ที่มีชีวิตจิตใจจริง ๆ ไม่ใช่เล่นไปตามที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างมา



### 3. แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community)

ปัจจุบันนี้เรากำลังก้าวเข้าสู่ยุคของการสื่อสารเสมือนจริง (Virtual Communication) ซึ่งเกิดขึ้นมาจากรูปแบบของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication) หรือ CMC ที่ส่งผลให้มนุษย์เราสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั่วโลก โดยการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอันเป็นสื่อที่มีคุณสมบัติพิเศษ ที่สามารถเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งในโลกเข้าด้วยกันได้ ในด้านหนึ่งการสื่อสารแบบเสมือนจริงนี้จะในรูปแบบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to face communication) ขึ้นมาใหม่ เพราะผู้ส่งสารและผู้รับสารจะสนทนาพูดคุยกันได้แบบตัวต่อตัว เช่นการ Chat ในห้องสนทนาของคอมพิวเตอร์ ข้อที่แตกต่างไปจากการสื่อสารแบบเผชิญหน้าแบบเดิมก็คือ การเผชิญหน้านั้นเป็นการเผชิญหน้ากันในโลกคอมพิวเตอร์ (Cyberspace) ไม่ใช่โลกทางกายภาพ (กาญจนา และ คณะ, 2543 : 35)

หากจะเปรียบเทียบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้ชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากที่สุด ก็คงต้องเปรียบเสมือนถนนและซอยที่เชื่อมต่อระหว่างทุกหมู่บ้านและครัวเรือนทั้งหลายในโลกให้สามารถติดต่อสื่อสาร และรับส่งข้อมูลระหว่างกันได้โดยไม่มีพรมแดนมาขวางกั้น เปรียบเหมือนโลกทั้งโลกกลายเป็นหมู่บ้านเดียวกัน ซึ่งจากลักษณะของการที่เราสามารถสื่อสารกันได้ไม่มีขีดจำกัดนี้เองที่ทำให้ บุคคลต่าง ๆ ที่มีความคิด ความชอบ ความสนใจในสิ่งเดียวกันมีโอกาสได้ติดต่อรู้จักกัน และสามารถรวมตัวกันเป็นกลุ่ม หรือเป็นเครือข่ายได้ เพื่อดำรงในอุดมการณ์ ร่วมให้ข้อมูลข่าวสารพูดคุยปรึกษาหารือ หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ตนสนใจร่วมกัน เหมือนได้อาศัยอยู่ในชุมชนเดียวกัน แต่เป็นลักษณะของชุมชนในจินตนาการที่ไม่มีตัวตนที่แท้จริง

James Beniger (1987 : 12) ได้ทำการตั้งชื่อชุมชนใหม่นี้ว่า “ชุมชนเทียม” (Pseudo Community) ซึ่งมีลักษณะจากการเห็นหน้าค่าตากัน ไปสู่ความสัมพันธ์ทางอ้อม หรือกลุ่มเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Group) สำหรับ Beniger แล้วชุมชนเทียมคือ ภาวที่ไร้ตัวตน (Impersonal associations) จำลองขึ้นจากการสื่อสารเสมือนมีตัวตนจริง (Simulated personalized communication) ซึ่ง Beniger เรียกว่า “ลูกผสมระหว่างการสื่อสารระหว่างบุคคล กับการสื่อสารมวลชน” และ Howard Rheingold (1993 : 45) ยังได้ขยายความลึกลงไปอีกขั้นหนึ่งว่าชุมชน



เทียมนี้คือที่ที่ไร้ความผูกพันที่แท้จริงกับบุคคลอื่น (Genuine Community) ซึ่งมีความแตกต่างจากชุมชนเดิมในสังคม ที่รู้จักกันอย่างแท้จริงเป็นฐาน

ลักษณะของชุมชนเทียมที่เกิดขึ้นนั้น เป็นชุมชนที่ประกอบด้วยสมาชิกจากหลากหลายที่ บางครั้งอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเล็ก หรืออาจจะอยู่เพียงคนเดียวก็ได้ เป็นชุมชนที่ไม่มีสถานที่ตั้งร่วมกันแต่มีความสนใจร่วมกัน ในแต่ละชุมชนจะมีสมาชิกมากพอที่จะสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลและเก็บข้อมูลอย่างสะดวก ชีวิตในชุมชนนี้จะมีความสุขมากกว่าในโลกของความเป็นจริงเพราะ คนที่เข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์ในชุมชนนั้นได้รับการเลือกโดยดูความสนใจและจุดมุ่งหมายร่วมกันมากกว่าจะเลือกเพราะบังเอิญมาอยู่ใกล้กัน ชุมชนเทียม เป็นแหล่งรวมของผู้ที่มีคุณสมบัติและลักษณะเหมือนกัน ส่วนใหญ่จะประกอบเป็นเครือข่ายได้โดยมีความสนใจร่วมกัน และผู้คนในชุมชนสามารถจะสละออกจากชุมชนได้ง่ายเพียงแค่คลิกเมาส์ที่ออกจากชุมชน ชุมชนเทียมนั้นเป็นอาณาจักรที่ไม่สามารถควบคุมได้ ผู้คนยังคงสื่อสารแบบพบหน้าค่าตา เพียงแต่ความหมายของการพบ และ หน้าตา เปลี่ยนไป ในชุมชนเทียมจะเต็มไปด้วยความเชื่อและลักษณะการจำลองการปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ดังนั้นชุมชนเทียมจะไม่มีสถานที่ ยิ่งกว่านั้นมันยังถูกคาดหวังว่าจะเป็นที่รวมของความรู้และข้อมูลต่าง ๆ องค์ประกอบสำคัญในสังคมไซเบอร์คือ ความสัมพันธ์ในการแบ่งปันข้อมูลไม่ใช่แค่การส่งข่าวจากใครคนหนึ่ง แต่ทุกคนต้องร่วมมือกัน (Steven G. Jone, 1998 : 23-24)

ชุมชนเทียมในอินเทอร์เน็ตมีวิธีการสื่อสารหลายชนิด ซึ่งแบบที่ทุกคนส่วนใหญ่รู้จักเป็นอันดับแรกมักจะเป็นเว็บไซต์และการรับส่งอีเมล สิ่งเหล่านี้มีแบบการสื่อสารเฉพาะทางที่เรียกว่า “โปรโตคอล” (Protocol) เพื่อให้คอมพิวเตอร์ต่างรุ่น ต่างยี่ห้อทั่วโลกสามารถรับส่งข้อมูลได้เหมือนกัน อย่างเช่นบราวเซอร์ทุกตัวจะสื่อสารกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้บริหารเว็บผ่านโปรโตคอล HTTP เป็นต้น (ศรินทร์ ไม้ตรีเวช, 2540 : 8)

ลักษณะบางประการของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์และชุมชนเทียม หรือที่เราเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) นั้น เป็นการรวมตัวกันตามความสนใจมากกว่าสถานที่ เป็นการสื่อสารที่สามารถนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ที่ไหนก็ได้ในโลก แล้วต่อเข้าระบบมาเพื่อรวมตัวสื่อสารกัน ดังนั้นจึงเป็นการสื่อสารแบบที่ไม่เห็นหน้าค่าตากัน ไม่รู้ว่าเป็นโลกของความเป็นจริง คนเหล่านั้นคือใคร ซึ่งจะมีผลต่อการแสดงออกคือ สามารถแสดงออกในเรื่องบางเรื่องที่ไม่สามารถแสดงออกได้ในสังคมจริง เพราะอาจจะไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม การแสดงออกใน

โลกเสมือนจริงนี้เรียกตัวเองโดยใช้นามแฝง ผู้แสดงออกไม่ต้องรับผลการกระทำของการแสดงออกของตนในโลกแห่งความเป็นจริงเพราะไม่มีใครรู้ว่าจริง ๆ แล้วเขาคือใคร(ฟ้าใส วิเศษกุล ,2545 : 6)

การเกิดชุมชนเสมือนจริงนั้นแสดงให้เห็นถึงการรวมตัวของคนจำนวนหนึ่ง อาจจะมากหรือน้อย ก็ขึ้นอยู่กับประเด็นความสนใจในเรื่องนั้น ๆ ว่ามีผู้สนใจ มีความคิด ความชอบ ในเรื่องเดียวกันนั้นเป็นจำนวนเท่าใด แต่เมื่อมีการรวมตัวกันขึ้นมาเป็นชุมชนแล้ว ถึงแม้จะเป็นชุมชนที่ไม่สามารถมองเห็นได้ แต่ก็ยังเป็นชุมชนที่มีอยู่จริงในสังคมแห่งข้อมูลข่าวสาร หรือการสื่อสารในยุคคอมพิวเตอร์

สาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์เรามีการรวมตัวกันเข้าสู่สังคมเสมือนจริงกันมากนั้น ก็เพื่อเป็นการแสดงจุดยืนของความรู้สึกนึกคิดของตน และเพื่อปลดปล่อยภาวะทางอารมณ์ต่าง ๆ ที่ไม่สามารถกระทำได้ในโลกแห่งความเป็นจริง และการที่ได้รู้ว่ายังมีคนที่มีความรู้สึกนึกคิดที่เหมือนกันอยู่มากในโลกทำให้พวกเขาเกิดกำลังใจ และมีความรู้สึกที่ตนเองมีเพื่อนและไม่โดดเดี่ยวอีกต่อไป มนุษย์เราต้องการที่จะหลุดพ้นไปจากโลกของความเป็นจริงในสักกระยะหนึ่ง เพื่อปลดปล่อยสิ่งเหล่านั้น และเทคโนโลยีสื่อก็เป็นสิ่งที่ช่วยทำให้มนุษย์หลุดพ้นไปจากโลกของความเป็นจริงได้ เทคโนโลยีสามารถสร้างสภาพความจริงเสมือน (Virtual Reality) ขึ้นมาให้มนุษย์เราได้ปลดปล่อยตัวเอง สร้างความฝันที่เหมือนจับต้องได้ สร้างให้ตัวเองได้เป็นอะไรอย่างที่ยากเป็นได้ เช่น ในเว็บไซต์ของ แฮร์รี่ พอตเตอร์ (www.harryandfriend.cib.net) ได้มีการสร้างสถานการณ์ให้ผู้ที่เข้าชมของเว็บไซต์ ได้แทนตัวเองเป็น แฮร์รี่ และร่วมผจญภัยในรูปแบบต่าง ๆ เหมือนที่แฮร์รี่ ต้องพบเจอ นี่คือนิยามของการสร้างความจริงเสมือนที่ เทคโนโลยีเป็นตัวสร้างขึ้น เพื่อให้บุคคลที่รัก และชื่นชอบความเป็นแฮร์รี่ ได้ปลดปล่อยตัวเอง ในโลกแห่งจินตนาการของพวกเขา

ในการเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok ก็เช่นเดียวกันถือเป็นลักษณะของการรวมตัวกันในชุมชนเสมือนจริงมีการรวมกันของบุคคลที่ชื่นชอบในความสนุกสนาน และแสวงหาการกระทำที่ไม่สามารถกระทำได้ในโลกแห่งความเป็นจริง อาทิ การได้ฆ่าฟันศัตรู, การได้เป็นผู้วิเศษสามารถใช้เวทมนตร์ต่าง ๆ ได้, การได้ออกเดินทางท่องเที่ยวผจญภัย เป็นต้น เพื่อมาทดแทนในสิ่งที่ขาดหายไปของสภาพในจิตใจ เมื่อมีการมาเล่นเกมด้วยกัน ก็ย่อมต้องดำรงชีวิตอยู่ในชุมชนเสมือนจริงนั้นด้วยกัน มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ซึ่งสภาพแวดล้อมภายในเกมต่าง ๆ ก็ได้มีลักษณะของการลอกเลียนแบบสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมชีวิตจริงไปใช้มากเพื่อให้ผู้เล่นได้ใช้เป็นพื้นฐานในการ

ดำรงชีวิตที่พวกเขาคุ้นเคย ในขณะที่เล่นเกมก็สร้างความเป็นจริงเสมือนขึ้นด้วยเพื่อให้ ผู้เล่นเกมได้ปลดปล่อยตัวเองสู่โลกของจินตนาการ เช่นการมีสัตว์ประหลาดรูปร่างต่าง ๆ ให้ผู้เล่นได้ต่อสู้ มีการใช้วทมนตร์ต่าง ๆ ในการฆ่าฟันศัตรู ซึ่งลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้ในสังคมแห่งชีวิตจริงนั้นไม่มี แต่เป็นลักษณะที่เกมสร้างขึ้น เพื่อดึงผู้เล่นเข้าสู่ความสนุกสนานแห่งโลกในจินตนาการ

#### 4. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของวัยรุ่น

เมื่อมนุษย์อยู่รวมกันเป็นสังคม จึงต้องมีการกำหนดบทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในสังคมเพื่อแบ่งสรรและช่วยกันดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ อันจะนำไปสู่เป้าหมายร่วมกัน โดยมีการสื่อสารเป็นสายใยที่เชื่อมต่อสมาชิกของสังคมไว้ด้วยกัน และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ส่วนต่าง ๆ ของสังคมดำเนินไปในทิศทางที่พึงปรารถนา พร้อมกันนี้ กฎเกณฑ์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น กฎหมาย ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี ได้ถูกกำหนดขึ้นเพื่อเป็นกรอบหรือแนวการประพฤติปฏิบัติ ในอันที่จะเอื้อต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข ก่อให้เกิดเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตและวัฒนธรรมประจำกลุ่ม ซึ่งถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง (มณฑล หนูสีใส , 2542 : 33)

คนเราทุกคนเมื่อรวมกันอยู่ในสังคมเดียวกัน มีการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน ย่อมต้องมีหน้าที่ของตนเองที่จะต้องรับผิดชอบสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นไปตามกลไกของสังคม มนุษย์เราเมื่อแรกเกิดไม่มีอะไรติดตัวมาเลย จำเป็นจะต้องเริ่มมีการเรียนรู้ฝึกฝน สิ่งต่าง ๆ กันใหม่ ให้เป็นประสบการณ์ที่จะสามารถนำมาใช้ในการดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคมต่อไป ซึ่งจะต้องอาศัยพ่อแม่ ครูอาจารย์ในการชี้แนะและเสริมสร้างประสบการณ์ต่าง ๆ ให้ได้เติบโต และสามารถดำรงชีวิตต่อไปในวิถีของสังคมที่อาศัยอยู่นั้นได้ มนุษย์จำเป็นต้องมีการศึกษา ต้องมีการทำงานเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทอง อันเป็นปัจจัยหนึ่งของการดำรงชีวิตอยู่ ต้องมีการพึ่งพาอาศัยกัน ต้องมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ในสังคม เพื่อให้ได้มาซึ่งความรัก ความอบอุ่น ความผูกพัน และความเห็นอกเห็นใจ เป็นต้น

กาญจนา แก้วเทพ (2540 : 2) กล่าวว่า “วิถีชีวิต” (Lifestyle) เป็นตัวแปรที่ได้จัดแบ่งประเภทของบุคคลโดยใช้เกณฑ์เรื่อง รสนิยม (Taste) และความชื่นชอบในการเลือกใช้ชีวิตของบุคคล แนวคิดเรื่อง “วิถีชีวิต” เริ่มต้นด้วยการพิจารณากิจกรรมในการใช้ชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคล ซึ่งอาจจะแบ่งได้เป็น 2 กิจกรรมหลัก ๆ คือ กิจกรรมการทำงานและกิจกรรมการพักผ่อน

Bo Reimer (1995 : 64) กล่าวว่ารูปแบบการดำรงชีวิตคือ รูปแบบเฉพาะกิจกรรมในแต่ละวัน ที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของคนคนนั้น โดยที่รูปแบบการดำรงชีวิตของแต่ละบุคคลจะเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่มีใครเหมือน คนแต่ละคนจะเลือกทำในสิ่งที่แตกต่างจากคนอื่น ๆ ซึ่งก็อาจจะไม่มีใครอื่นทำในสิ่งเหล่านี้เหมือนกันก็เป็นได้ จึงมีคนจำนวนหนึ่งที่มีรูปแบบการดำรงชีวิตที่เหมือนกัน

นอกจากนี้ Henry Assael (1995 : 16) ได้นิยาม “รูปแบบการดำรงชีวิต” ไว้ดีกว่าเป็นลักษณะของความเป็นอยู่ที่แสดงถึง การใช้เวลา (Activities) ของแต่ละคนว่าเป็นอย่างไร มีการให้ความสนใจ (Interest) กับสภาพแวดล้อมรอบตัว และความคิดเห็น (Opinion) ที่มีต่อตนเองและสิ่งรอบข้างอย่างไร

ดังนั้นจุฑามาส กิรติกลสิกร (2542 : 7) จึงได้สรุปความหมายของรูปแบบการดำรงชีวิตให้เข้าใจง่ายกระชับ และตรงประเด็นมากขึ้น คือรูปแบบการดำรงชีวิตของวัยรุ่นนั้นหมายถึง การใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในแต่ละวันของกลุ่มวัยรุ่น อันเป็นผลมาจากพัฒนาการ ความต้องการ และสิ่งที่เขาให้ความสนใจ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ด้วย

ช่วงวัยรุ่นเป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เป็นช่วงที่มีพัฒนาการ และการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย อารมณ์ และสังคม จากเด็กไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ และเป็นช่วงซึ่งเด็กมักรู้สึกว่าเขามีโลกของตนเอง การคบเพื่อนร่วมวัยเป็นพฤติกรรมสังคมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อจิตใจของวัยรุ่น การรวมกลุ่มทำให้เด็กมีความรู้สึกอบอุ่นใจ อยุ่ไรก็ตาม เด็กไม่ต้องการเพียงการรวมกลุ่มเท่านั้น แต่ยังต้องการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มแบบผู้ใหญ่อีกด้วย (มณฑล หนูสีใส, 2542 : 33)

สุชา จันทน์เอม (2540 : 67) ได้ทำการจำแนกพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของวัยรุ่นออกเป็น 4 ด้านด้วยกันคือ

1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย เช่น มีการเปลี่ยนแปลงทางขนาด (Change in Size) ในน้ำหนัก ส่วนสูง และการทำงานในฮอร์โมน

2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์และจิตใจ มีการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์อย่างรวดเร็วและรุนแรง จนเรียกว่าวัย “พายุบุแคม” คือมีความรู้สึกรุนแรง เปิดเผยตรงไปตรงมา มีความเชื่อมั่นในตนเอง ต้องการความเป็นอิสระ ไม่ชอบกฎเกณฑ์และการบังคับ เริ่มมีความรู้สึก สนใจเพศตรงข้าม และการคบหาสมาคมกับคนอื่น ๆ

3. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา รู้จักการคิดเป็นระบบ (Formal operation) คิดเป็นเหตุเป็นผล คิดเป็นวิทยาศาสตร์ (Scientific thinking) คิดวิเคราะห์ (Analyzation) วิพากษ์วิจารณ์ (Criticism) คิดอย่างมีระเบียบแบบแผน (Systematic thinking) และมีจินตนาการสูง

4. พัฒนาการทางด้านสังคม เริ่มคบหาเพื่อนฝูง และได้รับอิทธิพลจากเพื่อนอย่างมาก บางคนอาจชอบเรียกร้องความสนใจด้วยการมีพฤติกรรม การแต่งกาย กริยาวาจา ภาษาแปลก ๆ รวมทั้งมีความคิดเห็นคล้อยตามกับกลุ่มเพื่อน

และเนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่มีพัฒนาการที่หลากหลาย จึงเป็นสาเหตุให้คนในวัยนี้มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ มากมาย ซึ่ง Hurlock (อ้างถึงใน กัทธิดา พันธุมเสน, 2536 : 25) ยังได้จัดกลุ่มของความสนใจเอาไว้ก็คือ

1. ความสนใจทางสังคม (Social Interest) โดยเด็กในวัยนี้มีความสนใจในกิจกรรมทางสังคมทั้งที่เป็นในกลุ่มใหญ่และในกลุ่มเพื่อนสนิท เช่น เพศหญิงจะมีความสนใจพูดคุยกันในเรื่องการมีนัดกับเพศตรงข้าม เรื่องตลกขบขัน หนังสือ ภาพยนตร์ ดนตรี กีฬา และเรื่องของครู อาจารย์ ในโรงเรียน ส่วนผู้ชายมักพูดคุยกันในเรื่องของกีฬา ภาพยนตร์ การมีนัดกับเพศตรงข้าม และการเมือง

2. ความสนใจต่อตนเองในเรื่องต่าง ๆ (Personal Interests) ดังนี้

2.1 ความสนใจในการแต่งกาย วัยรุ่นมักเอาใจใส่ต่อเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายรวมทั้งพิถีพิถันเรื่องทรงผม ชอบคิดตามดูแฟชั่นการแต่งกายอยู่เสมอ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อน ๆ และเป็นที่ยังใจความสนใจของเพศตรงข้าม

2.2 ความสนใจเรื่องสุขภาพ เนื่องจากเกิดการเปลี่ยนแปลงในร่างกายซึ่งกำลังขยาย

เจริญเติบโต วัยรุ่นจึงต้องเอาใจใส่ในเรื่องของรูปร่าง สัดส่วน และระมัดระวังเกี่ยวกับการกิน การนอน

2.3 ความสนใจในเรื่องเพศ วัยรุ่นมักสนใจในเพศตรงข้าม พยายามปรับตัวให้เข้าเพื่อนต่างเพศให้ได้

2.4 ความสนใจแสวงหาความเป็นอิสระ วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการมีอิสระในการคบเพื่อน ไม่ว่าจะเพื่อนเพศเดียวกันหรือเพื่อนต่างเพศ

2.5 ความสนใจในอาชีพ วัยรุ่นจะเริ่มวางแผนอนาคตของตนเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับฐานะทางเศรษฐกิจ ของครอบครัว ระดับชั้นของสังคม และเพศ

2.6 ความสนใจในการเรียน วัยรุ่นเป็นจำนวนมาก ไม่พอใจในสภาพทั่ว ๆ ไปของโรงเรียน เช่น การบ้าน กฎระเบียบของโรงเรียนที่เข้มงวด ชอบจับผิดครู อาจารย์อยู่ตลอดเวลา แต่ก็มีวัยรุ่นบางส่วนที่มีความพอใจและภาคภูมิใจกับโรงเรียนของตน

2.7 ความสนใจในศาสนา วัยรุ่นที่คิดให้ความสนใจในศาสนามีน้อยมากเนื่องมาจากโอกาสในการไปวัดมีน้อย และฟังเทศน์ไม่เข้าใจทำให้เกิดความเบื่อหน่าย

3. ความสนใจในการพักผ่อนหย่อนใจ (Recreation Interests) เนื่องจากยังอยู่ในวัยเรียน ทำให้ต้องได้รับความกดดันจากการเรียน รวมถึงการทำงานในบ้าน และการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ จึงมีความต้องการการพักผ่อนหย่อนใจด้วยกิจกรรมที่สนใจและชอบมากที่สุด ดังนี้คือ

3.1 ความสนใจในเกมและกีฬา วัยรุ่นจะสนใจในกีฬาต่าง ๆ เช่น วายน้ำ ฟุตบอล บาสเกตบอล เป็นต้น

3.2 ความสนใจในการอ่านหนังสือ วัยรุ่นส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือประเภทที่ตลก ขบขัน วัยรุ่นหญิงจะชอบอ่านหนังสือประเภทนิยายรักโรแมนติค และชอบอ่านนิตยสารมากกว่า ตำราเรียน ส่วนวัยรุ่นชายจะชอบอ่านหนังสือประเภทตื่นเต้น และกีฬา

3.3 ความสนใจในการดูภาพยนตร์ วัยรุ่นชอบไปดูภาพยนตร์กับเพื่อน อาจจะเป็น

เพื่อนเพศเดียวกัน หรือเพื่อนต่างเพศ เพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนานร่วมกันในหมู่คณะ

3.4 ความสนใจในการเปิดรับโทรทัศน์และวิทยุ ซึ่งทั้ง2สื่อกำลังเป็นที่นิยมของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก

นอกจากนี้วัยรุ่นยังเป็นวัยที่มีความต้องการที่แตกต่างไป จากในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ซึ่งศรีเรื่อน แก้วกังวาล (2538 : 393-394) ได้ทำการจำแนกลักษณะความต้องการของวัยรุ่นออกเป็นดังนี้

1. ต้องการความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ทำให้วัยรุ่นแสดงพฤติกรรมในลักษณะทำตนตามเสรีภาพนอกเหนือกฎเกณฑ์ ไม่อยู่ใต้คำสั่งของผู้สูงวัยกว่า เพราะวัยรุ่นเชื่อในความเป็นอิสระจากผู้ที่มิอำนาจเหนือตน อันจะเป็นเครื่องหมายที่แสดงออกถึงความเป็นผู้ใหญ่
2. ต้องการความรู้สึกมั่นคง อบอุ่นใจ และปลอดภัย
3. ต้องการการรวมพวกพ้อง เพราะเป็นวิถีทางที่ทำให้เด็กได้รับการตอบสนองหลายประการ เช่น ความอบอุ่นใจ และการได้รับความยกย่อง
4. ต้องการให้คนอื่นชื่นชมตัวเอง ต้องการความเด่นในหมู่เพื่อน
5. ต้องการชอบบุคคลอื่นเป็นพัฒนาการทางสังคมประเภทการนับถือวีรบุรุษทำให้เด็กวัยรุ่นมีพฤติกรรมแสดงออกในทางสนิทสนมกับเพื่อน เพราะต้องการรู้จักตนเองและแสวงหาแบบอย่างในการดำรงชีวิต
6. ต้องการเลียนแบบบุคคลอื่น อันเนื่องมาจากความต้องการชอบบุคคลอื่น วัยรุ่นจึงเห็นความจำเป็นที่จะต้องกระทำการต่าง ๆ ให้เหมือนเพื่อน
7. ต้องการสถานะและการยอมรับ (status and approval)
8. ต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลกใหม่
9. ต้องการความถูกต้อง ยุติธรรม เพราะเด็กถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่
10. ต้องการความงดงามทางร่างกาย ต้องการให้คนอื่นชื่นชมรูปลักษณะของตนเอง
11. ต้องการคบเพื่อนต่างเพศ โดยความเจริญเติบโตของลักษณะพฤติกรรมทางเพศ เป็นแรงกระตุ้นให้วัยรุ่นหญิง – ชาย เริ่มสนใจซึ่งกันและกัน และมีความพอใจที่จะพบปะสังสรรค์กัน
12. ต้องการประพฤติดนตามบทบาททางเพศของตน ผู้ที่รู้สึกว่าเป็นตนเอง “ไม่สมกับเป็นชายชาติวีร หรือ หญิงสาว” จะรู้สึกไม่แน่ใจหรือไม่สบายใจเกี่ยวกับตนเอง



13. ต้องการเลือกอาชีพ เพราะเด็กเห็นความสำคัญของอาชีพ เห็นว่าเป็นเรื่องซีให้เห็น  
สภาวะการเป็นผู้ใหญ่ และนำมาซึ่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม

ช่วงวัยรุ่นยุคปัจจุบันกินเวลาก่อนข้างนาน เพราะวิวัฒนาการของระบบเศรษฐกิจ สังคม  
การศึกษา และวัฒนธรรม ทำให้การเรียนรู้เพื่อละทิ้งพฤติกรรมวัยเด็ก และการเตรียมตัวเพื่อ  
รับผิดชอบอย่างผู้ใหญ่ อย่างแท้จริง กินเวลานานขึ้น

เด็กวัยรุ่นในปัจจุบันออกไปคบหาสมาคมกันนอกบ้านเป็นจำนวนมาก และมักเอาอย่าง  
กันหลายเรื่อง เช่น การแต่งตัว ภาษาพูด ทัศนคติทางดนตรี และแบบแผนพฤติกรรมต่าง ๆ สิ่ง  
ที่เด็กกระทำร่วมกันเหล่านี้ทำให้เด็กวัยรุ่นมีลักษณะแตกต่างกับวัยอื่นอย่างเห็นได้ชัด

BrandAge (อ้างถึงใน มณฑล หนูสีใส, 2542 : 33) กล่าวว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นในสมัย  
ปัจจุบัน แสดงออกด้วยการนิยมในดนตรีและการเดินร่าอันร้อนแรง ทัศนคติเช่นนี้ขัดกับความรู้สึก  
ของสังคมอยู่ไม่น้อย การแต่งตัวและการไว้ผมตามสมัยนิยมก็เป็นสิ่งซึ่งผู้ใหญ่ในสังคมไม่เห็นด้วย  
ภาษาที่เด็กใช้ก็เป็นภาษาใหม่ ๆ แปลก ๆ บางกลุ่มก็ใช้ภาษาซึ่งรุนแรงและมีการโจมตีสังคมอยู่ด้วย  
ส่วนพฤติกรรมโดยทั่วไป ก็ได้แก่การแสวงหาความสนุกอย่างไม่มีการขบเข็ด การส่งเสียงดัง ขาด  
ความสำรวมในกริยามารยาท สรุปลักษณะของวัฒนธรรมวัยรุ่นไม่เป็นที่พอใจของสังคมผู้ใหญ่  
ของสังคม บางอย่างก็ขัดแย้งกับวัฒนธรรมใหญ่เป็นอันมาก ผู้ใหญ่ในสังคมหลายท่านจึงไม่เห็นด้วย  
กับวัฒนธรรมวัยรุ่น

อิทธิพลของวัฒนธรรมวัยรุ่นกับอิทธิพลของครอบครัว บิดามารดาที่ไม่ได้พิจารณา  
ปัญหาอย่างลึกซึ้ง อาจเข้าใจว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นมีอิทธิพลเหนือบุตรของตนอย่างมากและอาจทำลาย  
อิทธิพลของครอบครัวให้หมดสิ้นลงได้ ตัวอย่างเช่นเด็กผู้ชายต้องการไว้ผมยาวตามวัฒนธรรมของ  
เขา ไม่ว่าโรงเรียนหรือผู้ปกครองจะห้ามปรามอย่างไร เด็กวัยรุ่นก็ยังไม่เชื่อฟัง ถ้ามีโอกาสไว้ผมยาว  
เมื่อไรเป็นไว้เมื่อนั้น ถ้าวัยรุ่นไม่ทำเช่นนั้น เขาจะมีความลำบากในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมวัยรุ่น  
ด้วยกัน เขาจึงเชื่อฟังหมู่ของพวกเขามากกว่าครูและผู้ปกครองเกี่ยวกับเรื่องนี้

วัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กคบค้าสมาคมระหว่างเพื่อนรุ่นเดียวกันมากที่สุด เป็นวัยที่เด็กออกจาก  
บ้านมากกว่าปกติ และเป็นวัยที่เด็กกำลังต้องการการเรียนรู้ทุกสิ่งทุกอย่าง ซึ่งเกี่ยวข้องกับตน เด็กจะ  
ไม่เรียนเฉพาะที่โรงเรียนหรือที่บ้านเท่านั้น แต่เด็กจะเรียนรู้จากสื่อมวลชน จากกิจกรรมต่าง ๆ ที่



สังคมจัดขึ้น และที่สำคัญที่สุดก็คือ วัยรุ่นจะเรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่างจากพวกเดียวกัน เด็กในวัยนี้ จะรวมกลุ่มกันอย่างหลวม ๆ ด้วยการประพุดปฏิบัติอย่างเดียวกัน หรือยึดถือวัฒนธรรมชนิดเดียวกัน ซึ่งจะทำให้มองเห็นลักษณะของคนในวัยนี้แตกต่างกับคนวัยอื่นอย่างเห็นได้ชัดในแง่ของการสร้างวัฒนธรรมนั้น วัยรุ่นจึงไม่มีองค์กร ไม่มีระบบ เป็นแต่เพียงการเอาอย่างกันต่อ ๆ ไปเท่านั้น ใครคิดอะไรขึ้นใหม่ ถ้าเป็นที่ถูกใจ เด็กก็จะยอมรับมาปฏิบัติ เพื่อนรุ่นเดียวกันเห็นเข้าก็เอาอย่างกันเป็นทอด ๆ ไปจนแพร่หลาย สื่อมวลชนที่มีประสิทธิภาพสูงก็มีส่วนช่วยให้วัฒนธรรมของวัยรุ่นเผยแพร่ได้อย่างกว้างขวาง และรวดเร็วมากขึ้น เด็กก็จะจัดกลุ่มอย่างไม่เป็นทางการขึ้นอีก ประเภทหนึ่งคือกลุ่มเพื่อน เป็นกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีมีระบบงาน ไม่มีระเบียบพิธี แต่เป็นการรวมกลุ่มของคนที่สนิทสนมกัน หรือมีรสนิยมตรงกัน หรือมีผลประโยชน์ร่วมกันบางอย่าง กลุ่มเพื่อนอาจเกิดจากการอยู่ใกล้เคียงกัน จึงทำให้ไปมาหาสู่กันได้โดยสะดวก หรือเกิดจากความสนใจที่เหมือนกัน จึงปรึกษาหารือกัน และ ทำกิจกรรมบางอย่างด้วยกัน หรือเกิดจากบุคลิกภาพที่คล้ายคลึงกัน จึงรวมกลุ่มกันได้อย่างรวดเร็ว และราบรื่น

จึงเห็นได้ว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเรียนรู้มากที่สุด จะมีการเรียนรู้ค่านิยม วัฒนธรรม รวมทั้งเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากในสังคม ดังนั้นบุคคล องค์กรทางสังคม และสถาบันสังคมหลายอย่าง จึงมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของวัยรุ่น ดังตัวอย่างต่อไปนี้ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538 : 416-417)

1. ครอบครัว ถือเป็นสถาบันสังคมอันแรก และอันสำคัญที่สุดที่มีอิทธิพลต่อการสร้างค่านิยมให้แก่วัยรุ่น ทั้งนี้เพราะครอบครัวเป็นหน่วยแรกที่อบรมสั่งสอนพฤติกรรมสังคมให้แก่คนตั้งแต่เกิด ถึงแม้เด็กจะเติบโตขึ้นก็ยังอาศัยอยู่กับครอบครัว และได้รับการอบรมจากครอบครัวเป็นประจำ แม้แต่เมื่อเด็กโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่และแยกตนไปสร้างครอบครัวใหม่แล้ว ก็ยังมีความผูกพันกับบิดามารดาและสมาชิกในครอบครัวเดิมอยู่ สิ่งใดที่ครอบครัวอบรมสั่งสอนไว้หรือสิ่งใดที่ครอบครัวเรียกร้องย่อมมีผลต่อการปฏิบัติของคนอยู่ไม่มากก็น้อย

2. วัฒนธรรมของสังคม สิ่งต่าง ๆ ที่คนในสังคมปฏิบัติอยู่โดยทั่วไป ไม่ว่าจะมิระเบียบแบบแผนอย่างไร ไม่ว่าจะมีความมาตรฐานแตกต่างกันอย่างไร ย่อมมีอิทธิพลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของคนในสังคมด้วย เช่น ในสมัยใดสังคมใดที่วัฒนธรรมการแต่งกายแบบตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลย่อมมีผลให้คนในสังคมมีพฤติกรรมการแต่งกายที่แสดงออกมาในแนวตะวันตกด้วยเช่นกัน

3. สังคมวัยรุ่นและกลุ่มเพื่อน การคบหาสมาคมกับเพื่อนในวัยรุ่นเดียวกันไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อนสนิท หรือการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในสังคมวัยรุ่น ผลที่เด็กได้รับอันหนึ่งก็คือการเรียนรู้และการยอมรับค่านิยม และพฤติกรรมต่าง ๆ จากกิจกรรมนั้น ๆ ส่วนเพื่อนหรือสังคมวัยรุ่นจะมีอิทธิพลเหนือพฤติกรรมของเด็กอย่างไร ย่อมขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างบุคคล กลุ่มเพื่อนและองค์กรเยาวชนบางอย่าง มักมีอิทธิพลมากพอที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดบางอย่างให้แก่เด็กวัยรุ่นได้

4. สื่อมวลชน เด็กวัยรุ่นในสมัยปัจจุบันได้รับความรู้และความคิดจากสื่อมวลชนเป็นอันมาก ในบางกรณีเด็กก็ยอมรับเอาความรู้และความคิดเหล่านั้นไปยึดถือเป็นค่านิยมบางประการของตน การโฆษณาสินค้าโดยอาศัยสื่อมวลชน ก็มีส่วนทำให้เกิดค่านิยมบางอย่างแก่เด็กวัยรุ่น ตัวอย่างที่เห็นได้แก่ ค่านิยมในการแต่งกาย การเสริมความงาม คนในสังคมโดยเฉพาะวัยรุ่นอาจเห็นว่าเป็นสิ่งที่ดี มีรสนิยมน ถือเป็นเรื่องธรรมดา ซึ่งบางครั้งสื่อมวลชนอาจไม่ได้เป็นผู้ริเริ่มขึ้นเอง แต่สื่อมวลชนก็เป็นเครื่องมืออันสำคัญในการเผยแพร่ค่านิยมให้แพร่หลายได้มาก

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่ารูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมของวัยรุ่น นั่นก็คือการใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผ่านพ้นไปในแต่ละวัน โดยกิจกรรมต่าง ๆ ที่วัยรุ่นเลือกที่จะกระทำนั้นก็เป็นผลสืบเนื่องมาจาก พัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ของวัยรุ่น ความสนใจในสิ่งรอบตัว การแสดงความคิดเห็นต่อสิ่งนั้น รวมทั้งความต้องการทางด้านต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้เด็กมีพฤติกรรมตามกระแสพฤติกรรมที่นิยม เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง (Kelvin L. Seifert and Robert J. Hoffnung, 1987 : 45)

ซึ่งจากที่กล่าวข้างต้นสามารถยกตัวอย่างได้ เช่น วัยรุ่นหญิงคนหนึ่งมีพัฒนาการทางด้านร่างกายที่เติบโตเป็นหญิงสาวแล้ว จะมีความสนใจในการแต่งกายให้ดูสวยงามอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้เป็นที่ดึงดูดใจของเพศชาย อันเนื่องมาจากความต้องการความอบอุ่นและปลอดภัย ที่คิดว่าเพศชายจะสามารถปกป้องคุ้มครองตนเองได้ จากตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นถึงกิจกรรมที่เป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตอันหนึ่งที่วัยรุ่นหญิงคนนี้แสดงออกมา นั่นคือการแต่งกายตามแฟชั่น นั่นเอง

สำหรับรูปแบบการดำรงชีวิตของวัยรุ่นนั้น เราจะสามารถสังเกตเห็นได้ในสังคมโดยทั่วไป เนื่องจากการแสดงออกซึ่งรูปแบบการดำรงชีวิตของวัยรุ่นจะเป็นไปในลักษณะเปิดเผย กล่าวคือ ทำในสิ่งที่ตนเองต้องการ เช่น การให้สนใจในเพศตรงข้าม, การนิยมเสื้อผ้าเครื่องใช้

ตามแฟชั่น, การชมภาพยนตร์, การรวมพวกพ้องเป็นหมู่คณะ, การเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของสังคม, และการวางแผนที่จะแสวงหาความมั่นคงทางอาชีพ เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่วัยรุ่นแสดงออกมาในรูปแบบของการดำรงชีวิต เพื่อให้ตนเองสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคมอย่างสงบสุข และเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมโดยทั่วไป

ในขณะที่เดียวกันยังมีรูปแบบการดำรงชีวิตของวัยรุ่น ที่เราสามารถสังเกตเห็นได้ในอีกสังคมหนึ่ง นั่นก็คือสังคมในเกมนอนไลน์ เป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตที่เกิดขึ้นควบคู่ไปกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงอย่างที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมเกมนอนไลน์นี้จะเกิดขึ้นแต่กับเฉพาะวัยรุ่นที่ได้เข้ามาเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน เป็นลักษณะของสังคมเสมือนจริงที่เกิดขึ้นในจินตนาการต่าง ๆ ของผู้เล่น

เกม Ragnarok จัดเป็นเกมออนไลน์เกมหนึ่ง ที่เด็กวัยรุ่นนิยมเล่นกันในปัจจุบัน ซึ่งโดยลักษณะของเกมนี้จะเน้นที่การรวมกลุ่มกันเล่นเป็นสังคมขนาดใหญ่ มีความชัดเจนในเรื่องของการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมเกมสูง เป็นรูปแบบของสังคมเสมือนที่ผู้ที่เข้ามาเล่นจะมีบทบาทเป็นประชาชนคนหนึ่งในสังคมนั้น และจะต้องมีรูปแบบของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน เหมือนดังเช่นที่มนุษย์เรามีรูปแบบของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมจริงนั่นเอง

ซึ่งรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกม Ragnarok นั้น จะสามารถสังเกตได้ในสองส่วนคือ ส่วนแรกจะเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตที่มีความเหมือน และคล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริง เช่น มีการแต่งกายตามแฟชั่น, มีการรวมตัวกันเป็นกลุ่มหรือสมาคมในการช่วยกันประกอบภารกิจต่าง ๆ, มีการสร้างความสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม, มีการทำมาหากินเพื่อสร้างความมั่นคงให้กับตนเอง และมีการศึกษาเล่าเรียน เป็นต้น

ส่วนที่สองจะเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตที่เกิดขึ้นจากจินตนาการ ที่ในสังคมจริงไม่มี เป็นสิ่งที่เกมสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการ ที่จะทำให้ผู้เล่นได้ปลดปล่อยภาวะทางอารมณ์ของตัวเองไปสู่โลกแห่งจินตนาการ ที่ไม่สามารถทำ หรือเป็นได้ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การได้เป็นพอมด สามารถใช้คาถาและเวทมนตร์ ต่าง ๆ ในการฆ่าฟันศัตรู, การได้ท่องเที่ยวผจญภัยไปกับเพื่อน ๆ ที่เล่นเกมด้วยกัน เป็นต้น

## 5. แนวคิดเกี่ยวกับการลอกเลียนแบบ

ข่าวสารข้อมูลที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยุ, โทรทัศน์, หนังสือพิมพ์, เกมคอมพิวเตอร์, อินเทอร์เน็ต, เกมออนไลน์ ฯลฯ นั้น นับเป็นต้นแบบที่นำเสนอไปสู่ผู้รับสารเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้รับสารได้เรียนรู้ ซึ่งมักจะก่อให้เกิดผลกระทบต่าง ๆ ตามมา โดยเฉพาะผลกระทบในด้านของพฤติกรรม และการแสดงออก

Albert Bandura (อ้างถึงใน สุชาดา สัจจสันถวไมตรี, 2542 : 17) นั้นมีแนวความคิดว่าวัยรุ่นมักมีการเรียนรู้จากการสังเกตต้นแบบ (Model) โดยจะทำการสังเกตว่าต้นแบบทำอะไรและได้รับผลกระทบอย่างไร เมื่อสังเกตแล้ว ผู้สังเกตจะเกิดความคิดว่าตนจะสามารถทำพฤติกรรมแบบนั้นได้อย่างไร และในวันข้างหน้าผู้สังเกตก็จะสามารถระลึกแบบแผนพฤติกรรมออกมากระทำได้ ซึ่งจะไปสู่การกระทำเพื่อเลียนแบบในที่สุด เช่น เด็กวัยรุ่นเลียนแบบการแต่งกายจากต้นแบบซึ่งอาจจะเป็นดารากาชาพนตร์ หรือเลียนแบบภาษาแสดงจากละครโทรทัศน์ การเรียนรู้จากการสังเกตต้นแบบจึงทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่, เสริมพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นและยับยั้งการเกิดพฤติกรรมเดิม

การลอกเลียนแบบ หมายถึงการกระทำซ้ำ ในสิ่งต่าง ๆ ที่บุคคลได้รับรู้ ได้เห็น และได้สัมผัส โดยมีสาเหตุหลาย ๆ อย่างที่เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการกระทำซ้ำนั้น ๆ ขึ้นมา เช่นความคิดว่าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ดีมีประโยชน์เหมาะสมกับตนเอง มีความชื่นชอบในสิ่งนั้น มีความต้องการอยากให้ผู้อื่นยอมรับ เป็นต้น ซึ่งการลอกเลียนแบบมาใช้นั้นจะเป็นไปในทิศทางที่ดีมีประโยชน์หรือมีโทษก็ขึ้นอยู่กับเนื้อหาข่าวสาร หรือต้นแบบต่าง ๆ ที่ได้พบเห็นและได้เรียนรู้ตนเอง (สุชาดา สัจจสันถวไมตรี, 2542 : 18)

สุชาดา สัจจสันถวไมตรี (2542 : 18) ผู้ซึ่งทำวิจัยเกี่ยวกับ “ทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดิโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน” ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็กมาใช้ประกอบในการวิจัย เนื่องมาจาก เรื่องราวเกี่ยวกับผลกระทบของวีดิโอเกม หรือ เกม

คอมพิวเตอร์ร่วมไปถึงเกมออนไลน์นั้นยังไม่มีทฤษฎีใด ๆ ที่อ้างถึงอิทธิพลของสื่อเหล่านี้อย่างชัดเจนโดยตรง และด้วยเพราะสื่อโทรทัศน์มีลักษณะที่ใกล้เคียงกับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด เพราะจัดเป็นสื่อที่มีการถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านทางการสร้างภาพ แสง สี และเสียงเหมือนกัน จึงนำมาใช้ทดแทนกันในการทำวิจัยครั้งนี้ ซึ่งในแนวคิดนี้มีสาระสำคัญว่า เด็กที่ดูโทรทัศน์นั้นมักจะได้รับสิ่งดี ๆ ที่จะนำมาช่วยพัฒนาตนเองได้อย่างหลากหลาย เช่น ถ้าเด็กได้ดูรายการโทรทัศน์ที่เป็นประสบการณ์จริง จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เพื่อที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีได้ โทรทัศน์จะนำเสนอตัวอย่างที่เป็นสาระการดำรงชีวิตแบบต่าง ๆ และช่วยแนะนำแนวทางให้เด็กรู้จักแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่จะทำให้เด็กนำมาใช้ได้ในชีวิตจริง ซึ่งผู้ใหญ่หลาย ๆ คนเชื่อว่าลูก ๆ ของพวกเขาฉลาดขึ้นได้จากการดูโทรทัศน์จะเห็นได้ว่าการดูโทรทัศน์ได้สอนสิ่งดี ๆ ต่าง ๆ มากมายให้กับเด็ก ๆ แต่ในทางตรงข้ามถ้าหากโทรทัศน์ขาดการนำเสนออย่างสร้างสรรค์นำเสนอเนื้อหาข่าวสารหรือตัวอย่างที่ไม่มีประโยชน์ เช่นการใช้ความรุนแรงต่าง ๆ มานำเสนอ เด็กก็อาจจะนำมาเลียนแบบใช้ในชีวิตจริงได้เช่นกัน

จากที่กล่าวมาเป็นที่น่าสนใจว่าเมื่อเด็กวัยรุ่นได้เล่นเกมออนไลน์ ที่ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีรูปแบบของการดำรงชีวิตร่วมกันอย่างเช่นเกม Ragnarok แล้วนั้น อิทธิพลของสื่อเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นต่อเด็กวัยรุ่นนี้จะเข้าไปในลักษณะที่เหมือนกับอิทธิพลที่เกิดขึ้นจากการดูโทรทัศน์หรือไม่ เด็กวัยรุ่นจะเกิดการเรียนรู้ และเกิดการแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างไร มีการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ ที่ได้พบเจอในเกมออกมาประยุกต์ใช้กับสภาพของการดำรงชีวิตในสังคมจริงของตน เหมือนเช่นการได้ดูโทรทัศน์หรือไม่ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้แนวความคิดเกี่ยวกับการลอกเลียนแบบนี้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ และหาคำตอบต่อไป

## 6. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของเกมกับวัยรุ่น

ความบันเทิงในรูปแบบเทคโนโลยีสารสนเทศประเภทมัลติมีเดียหรือเกมคอมพิวเตอร์ ได้เริ่มแพร่กระจายเข้ามาในประเทศไทย ตั้งแต่สมัยเกมรุ่นแรกที่ผลิตโดยบริษัทฮาดาร์ของสหรัฐอเมริกา ซึ่งได้ยกเลิกกิจการไปแล้ว และได้แพร่กระจายเข้ามาอย่างแท้จริงในยุคของพลเอกเปรม ติณสูลานนท์ โดยการนำร่องของวิดีโอเกม ซึ่งนักวิชาการทางนิเทศศาสตร์ยอมรับว่าวิดีโอเกมเป็นส่วนหนึ่งของ “สื่อ” ที่มีอิทธิพลมหาศาล โดยจัดให้วิดีโอเกมเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media) อย่างหนึ่งที่มีความหมายและความสำคัญมากกว่าที่จะเป็นเพียงเกม หรือของเด็กเล่น แม้แต่บุคคลในวงการบันเทิงยังยอมรับว่าวิดีโอเกม หรือ เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีความหมายมากกว่าเครื่องเล่นเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว (วิภา อุดมฉันทน์, 2536 : 2)

นอกจากนี้ ยงยศ พรตปกรณ์ (2532 : 78) ได้ให้ความเห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีลักษณะคล้ายกับเป็นสิ่งเสพติดชนิดหนึ่งที่เมื่อได้เล่นแล้วก็ยากที่จะหยุดเล่นได้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่บุคคลพยายามที่จะกระทำการที่สนองต่อความต้องการของตนเอง หรืออาจกล่าวได้ว่าการเล่นเป็นการสร้างความพอใจให้ตนเองเพื่อทดแทนความรู้สึกที่ไม่สมหวังในชีวิตจริง การเล่นเป็นการผลักดันให้บุคคลต้องการที่จะเอาชนะ และด้วยคุณสมบัติของเกมคอมพิวเตอร์ในแง่ที่จะสามารถตอบโต้กับผู้เล่นได้ยิ่งทำให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจเป็นอย่างมาก

เกมคอมพิวเตอร์ ในปัจจุบันมีอยู่มากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางเกมก็ให้ความสนุกสนาน บางเกมก็ช่วยเสริมทักษะการเรียนรู้ เช่นเกมต่อภาพ อักษรไขว้ เกมคำยกลที่ต้องใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์ในการแก้ปัญหา เกมที่เสริมสร้างความรู้ทางคณิตศาสตร์หรือคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เกมที่เกี่ยวกับการเล่นกีฬา เช่น เทนนิส, ฟุตบอล, กอล์ฟ ที่จะมีการจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ได้ฝึกฝนการเล่นกีฬา และสามารถเรียนรู้กฎ กติกา มารยาทของกีฬานั้นๆไปได้ในตัว (วิภา อุดมฉันทน์, 2536 : 2)

ในขณะที่เดียวกันก็มีเกมบางประเภทที่ทำให้เกิดผลเสียต่อวัยรุ่น เช่นเกมที่มีลักษณะของการก่อสงคราม มีการรบราฆ่าฟันกัน เมื่อวัยรุ่นเห็นภาพเกี่ยวกับสงครามและการฆ่าฟันกันเป็นความสนุกสนาน ได้เลียนแบบพระเอกที่อยู่เหนือผู้ร้าย ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เขี่ยเหยียดหยามผู้อื่น มีความเห็นแก่ตัว พยายามทุกอย่างเพื่อให้ตนเองชนะ วัยรุ่นส่วนใหญ่มักจะสับสนและแยกแยะไม่ออกว่าสิ่งใดผิดสิ่งใดถูก และอาจจะติดภาพในเกมมากไปจนบางครั้งนำมาใช้ในการดำรงชีวิตจริง ซึ่งก่อให้เกิดผลเสียในด้านต่าง ๆ ตามมาอีกมาก ภายหลังจากที่ได้เล่นเกมบ่อย ๆ เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับและสะสมเป็นความรู้สึกนึกคิดที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติที่เบียดเบียนและนิยมใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา

ในประเด็นนี้ พันธุ์ศักดิ์ ศิริรัชตพงษ์ รองผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือ เนคเทค (Nectec) ได้ให้ทัศนะว่า “ถึงแม้ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในประเทศไทยจะยังไม่มีผลกระทบต่อรุนแรงอย่างเช่นในต่างประเทศ แต่ก็เป็นการดีที่จะได้ตระหนักถึงภัยนั้นแต่เนิ่น ๆ เกมคอมพิวเตอร์ที่นำเข้ามาจากต่างประเทศนั้นยังไม่มีการเล่นเซอร์ หรือเกมบางเกมที่อยู่ในระบบอินเทอร์เน็ตก็สามารถดาวน์โหลดมาเล่นได้เลย จึงทำให้เป็นเรื่องยากในการป้องกันปัญหาเรื่องความรุนแรงที่จะเกิดขึ้น วิธีป้องกันเด็ก ๆ จากเกมที่มีเนื้อหารุนแรงเหล่านี้ก็ต้องสร้างภูมิคุ้มกันทั้งในครอบครัวและในโรงเรียน ผู้ปกครองต้องคอยแนะนำบุตรหลานว่าสิ่งใดควรสิ่งใดไม่ควร นอกจากนี้ควรจะให้บุตรหลานสร้างความคุ้นเคยกับคอมพิวเตอร์ตั้งแต่เด็ก ๆ ด้วยการรู้จักเลือกให้เล่นเกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมและช่วยเสริมทักษะในด้านต่าง ๆ พร้อมทั้งกะเกณฑ์ให้มีการแบ่งเวลาอย่างถูกต้อง และในขณะที่เดียวกันผู้ปกครองก็ต้องคอยดูแลชี้แจงอย่างใกล้ชิดด้วย และในส่วนของผู้ผลิตซอฟต์แวร์ก็ควรพัฒนาเกมที่สร้างสรรค์และปราศจากความรุนแรง หรือ การกระทำใด ๆ ที่จะทำให้เด็ก ๆ นำมาใช้เลียนแบบในทางที่ผิดด้วย” (ริคเตอร์ ไคเจสท์ ฉบับเดือนมีนาคม, 2542 : 8)

ถึงแม้ว่าคนส่วนใหญ่จะยังคงมีทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแง่ลบ อย่างไรก็ตามมีหลายฝ่ายที่ออกมาปฏิเสธความคิดเห็นในลักษณะดังกล่าว โดยเฉพาะข้อกล่าวหาที่ว่า เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีเนื้อหารุนแรงก้าวร้าวเต็มไปด้วยการต่อสู้เอาชนะ ซึ่ง Patricia Greenfield (1984 : 4) ได้โต้แย้งว่าความรุนแรงก้าวร้าวนั้นมีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิดไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ หนังสือหรือภาพยนตร์ ในส่วนของเกมคอมพิวเตอร์นั้นเสน่ห์ดึงดูดใจมิได้อยู่ที่เนื้อหารุนแรงก้าวร้าวแต่อย่างใดแต่อยู่ที่ “Action” คือผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง ซึ่งสื่อเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นสื่อที่มีประโยชน์มากหากเรานำมาใช้อย่างถูกวิธีโดยสามารถเป็นประตูนำไปสู่ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์



ที่ถูกต้องได้ เด็กที่มีโอกาสได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะมีทักษะในการเข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กอื่น

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กวัยรุ่นนั้น พบว่ามีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับผลกระทบในด้านต่าง ๆ ทั้งในด้านบวกและด้านลบเอาไว้ดังนี้ (อ้างอิงในสุชาติ สัจจสันถวไมตรี, 2542 : 27-29)

อัมพล สุอำพัน ได้แสดงความคิดเห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีทั้งผลดีและไม่ดีขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลาย ๆ ด้าน เช่น เนื้อหาของเกม เวลาในการเล่น อายุของผู้เล่น ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็กวัยรุ่น นอกจากนี้การเลือกเล่นเกมที่เหมาะสม ช่วยสร้างสรรค์และเสริมทักษะสติปัญญาให้เหมาะสมกับตัวและอายุของผู้เล่นภายในเวลาจำกัด วันละเพียง 1 ชั่วโมงก็สมควรจะเพียงพอ แต่ถ้าเล่นทั้งวันตั้งแต่เช้าถึงเย็น และเล่นทุกวันโดยไม่ทำอย่างอื่นก็จะเกิดผลเสีย ดังนั้นการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จึงควรอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครอง

กิติกร มีทรัพย์ (2534) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมที่มีต่อเด็กวัยรุ่นไว้เป็นข้อ ๆ ดังนี้

1. เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมือและสายตาให้ดีขึ้น ที่เรียกว่า Visual – motor มีความรวดเร็วในการใช้ทั้งมือและสายตาได้ดี
2. ได้คุ้นเคยกับเทคนิควิทยาการใหม่ ๆ รู้จักความก้าวหน้า
3. ได้รับความสนุกสนานผ่อนคลาย และได้ทดสอบความสามารถ
4. เป็นของเล่นที่ราคาแพงเมื่อเทียบกับของเล่นชนิดอื่น
5. การเล่นเกมทำให้เด็กเก่งคนเดียว ขาดการสังคมกับคนอื่น อาจทำให้ขาดทักษะทางสังคม
6. การเล่นเกมครอบงำความคิดและจินตนาการ เพราะเป็นเรื่องเป็นราวที่คิดมาสำเร็จแล้วไม่เปิดโอกาสให้เด็กคิดเอง
7. เสียสุขภาพในด้านสายตา เมื่อเพ่งเป็นเวลานาน ๆ ทางด้านหัวใจ ขณะเล่นหัวใจจะเต้นเร็วกว่าปกติ ต่อไปคือระบบประสาท เล่นมาก ๆ จะทำให้มีเมื่อยและเมื่อนั่งนาน ๆ จะทำให้หลังงอ ตลอดจนเกมที่ก้าวร้าวมาก ๆ อาจทำให้ผู้เล่นฝันร้ายได้



8. เกมส่วนใหญ่มุ่งไปทางก้าวร้าว ทบทำลาย ทำให้เด็กวัยรุ่นเห็นว่าการฆ่าเป็นเรื่องปกติ

กิตติชาติ บุญเชื้อ (2535) ได้เสนอความเห็นว่าการเล่นเกมส่งผลกระทบต่อเด็กวัยรุ่นดังนี้

1. รังสีที่แผ่ออกมาจากจอมีผลต่อสายตา ยิ่งผู้เล่นมีอายุน้อยก็จะมีแรงต้านทานรังสีได้น้อยซึ่งเมื่อจ้องนาน ๆ โดยไม่พักสายตาจะทำให้เกิดอันตรายต่อตาได้
2. เกิดอาการติดคอมพิวเตอร์ ใจจดใจจ่อ เล่นอยู่ได้เป็นเวลานาน ๆ ไม่อยากลุกไปไหน ทำให้ไม่ได้เปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ได้ออกกำลังกายหรือใช้ความสามารถในด้านอื่น ๆ
3. ขาดพัฒนาการครบทุกด้าน ได้แก่
  - ด้านร่างกาย หมายถึง สุขภาพทางกาย ความสมบูรณ์ แข็งแรง สมส่วน มีท่วงท่าอิริยาบถที่เหมาะสม คล่องแคล่วว่องไว ไม่ว่าจะเป็นก้ามเนื้อใหญ่ เล็ก หรือแม้กระทั่งประสาทสัมผัสต่าง ๆ ทั้งทางตา หู จมูก ปาก และผิวหนังสัมผัสก็ควรได้รับการเสริมสร้างให้มีประสิทธิภาพและใช้การได้ดีทุกส่วนเมื่อเติบโตขึ้น เพราะหากส่วนใดส่วนหนึ่งด้อยลงไปก็จะกลายเป็นปมด้อย
  - ด้านสติปัญญา เมื่อเล่นเกมจะได้ฝึกสมองกับคอมพิวเตอร์เพราะมีปัญหามาให้แก้ใจและฝึกทำตาม แต่ก็เป็เพียงส่วนน้อย เพราะการที่ผู้รู้จักคิดที่จะแก้ใจปัญหา รวมทั้งการใช้จินตนาการมาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันเป็สิ่งสำคัญกว่า เพราะจะช่วยให้รู้จักปรับตัวได้มากขึ้น
  - ด้านอารมณ์ อาจได้ผลบ้างจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถ้าโปรแกรมนั้น ๆ ได้สร้างเงื่อนไขต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์คล้อยตามหรือขัดแย้ง แต่ความสามารถในการควบคุมอารมณ์อาจจะไม่ได้มากเท่ากับการได้สัมผัสของจริงในสภาพที่เป็จริง
  - ด้านสังคม การได้ออกไปพบปะเพื่อน ๆ ญาติผู้ใหญ่ หรือรู้จักบุคคลต่าง ๆ แม้กระทั่งคนแปลกหน้า จะเป็การฝึกให้มีประสบการณ์ในการวางตัวได้อย่างถูกกาลเทศะ รู้จักรอคอยจังหวะของตน รู้จักถาม รู้จักตอบ รู้จักแสดงน้ำใจ และรู้จักใช้ถ้อยคำที่ไพเราะชวนฟัง มีมารยาทอันงดงาม ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กจะต้องได้รับการแนะนำเสียตั้งแต่ต้นพร้อม ๆ กับการได้เห็นตัวอย่างที่ดีที่พึงปฏิบัติ

ประณม จันทม (2533) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมไว้ดังนี้

1. ทางด้านการเรียน หากเด็กไม่รู้จัดแบ่งเวลาในการเล่นหรือจัดเวลาเล่นได้ไม่ถูกต้อง การหมกมุ่นเล่นแต่เกมจะส่งผลกระทบให้การเรียนเกิดปัญหาได้ เช่น เรียนได้ไม่ดี ผลการเรียนตกต่ำถดถอยลง ไม่ส่งการบ้านอาจารย์ อันเป็นผลเสียอย่างมากสำหรับตัวเอง เพราะการที่เกมทำท่ายให้เล่นและต้องการเอาชนะ ต้องการที่จะทำคะแนนให้ได้มากที่สุดทำให้เด็กหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจการเรียนของตนในที่สุด ก็อาจจะสอบตก หรือถูกไล่ออกจากโรงเรียนได้

2. ทางด้านสุขภาพร่างกาย การที่เด็กวัยรุ่นเอาแต่จับจ้อง เพ่งดูแต่เกมที่ปรากฏบนจอคอมพิวเตอร์ในระยะใกล้ ๆ เป็นเวลานาน ๆ ทำให้สายตาเสียได้ โดยเฉพาะหากการจัดแสงสว่างไม่เพียงพอเหมาะสม นอกจากนั้นการที่เล่นอย่างเพลิดเพลินจนไม่สนใจในการรับประทานอาหารให้ตรงเวลาจะทำให้ปวดท้องและเป็นโรคกระเพาะอาหารได้ ยิ่งไปกว่านั้นการที่หมกมุ่นเล่นเกมมากนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานาน ๆ จะทำให้ไม่ได้ออกกำลังกาย ร่างกายจะไม่แข็งแรงและเจ็บป่วยง่าย

3. ทางด้านอารมณ์ สังคม การเล่นเกมนั้นหากเด็กนั่งเล่นอยู่คนเดียวโดยไม่ยอมให้เพื่อน เข้ามาร่วมเล่นด้วยหรือร่วมสนุกด้วยกัน จะทำให้เด็กขาดประสบการณ์ในการเข้าสังคมการเล่นกับเพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อผู้อื่น ทำให้เป็นคน ไม่มีเพื่อน เข้าสังคมไม่เป็น ไม่รู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ยิ่งโตขึ้นก็ยังมีปัญหามากขึ้นทำให้เข้ากับคนยาก เอาแต่ใจตัวเองทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างไม่เป็นสุข เกิดความรู้สึกว่าการทำลายคู่แข่งหรือศัตรูนั้นเป็นเรื่องปกติ จะส่งผลให้ไม่รู้จักรู้การให้อภัย การผ่อนปรนหรือการประนีประนอม และถึงแม้ว่าเกมจะเป็นเพียงเรื่องที่สมมุติขึ้นก็ตาม แต่ก็ค่อนข้างเชื่อได้มากกว่า ความรู้สึกเช่นนี้จะไม่ได้คงอยู่กับการเล่นเกมเท่านั้น แต่จะคงเหลืออยู่ในสามัญสำนึกของเด็กไปจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต

จากที่กล่าวมาเป็นเพียงการแสดงความคิดเห็นของนักวิชาการแต่ละคนเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กวัยรุ่น ซึ่งผู้วิจัยจะนำความคิดเห็นเหล่านี้มาเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ และศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อกลุ่มวัยรุ่นต่อไป

## 7. แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ

จินตนาการเป็นความคิดที่มีลักษณะพิเศษ มีความแตกต่างจากความคิดแบบอื่น ๆ นักจิตวิทยาและนักวิทยาศาสตร์มีความเชื่อว่า แหล่งกำเนิดของจินตนาการล้วนมาจากสมองซีกขวา จินตนาการเป็นความคิดอันแสนวิเศษ เนื่องจากทำหน้าที่สร้างอารยธรรมหรือความเจริญรุ่งเรืองให้กับมนุษยชาติ สิ่งที่มีคุณค่าที่เรียกกันว่ามรดกตกทอดทางวัฒนธรรมของโลกทั้งหลายนั้นล้วนแต่เกิดขึ้นจากผลผลิตของจินตนาการทั้งสิ้น กวีทั้งหลายสร้างผลงานจากจินตนาการ สถาปนิกสร้างสิ่งต่าง ๆ จากการสร้างภาพในสมองก่อนแล้วค่อยร่างภาพลงในกระดาษ นักประดิษฐ์มองเห็นสิ่งต่าง ๆ ในรูปลักษณะที่สามารถทำให้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมด้วยการนำสิ่งเหล่านั้นมาสร้างเป็นสิ่งของหรือผลิตภัณฑ์ชิ้นใหม่ แม้แต่นักบวชหรือผู้สอนศาสนาก็ยังสร้างภาพของสังคมในอนาคตขึ้นได้โดยใช้ระดับของศีลธรรมจรรยาที่ปรากฏอยู่ในสังคมปัจจุบันมาเป็นพื้นฐานในการคิดทุกเรื่องทีกล่าวถึงมาแล้วแต่เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการทั้งสิ้น ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานอย่างเดียวกันกับวิธีการคิดแบบอื่น ๆ คือ ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งจากอดีตและปัจจุบัน (กุลวรา ชูพงศ์ไพโรจน์, 2539 : 13)

Carter v good (อ้างถึงใน วณิช สุธารัตน์, 2547 : 8) ได้ให้ความหมายของจินตนาการไว้ว่าเป็นสมรรถภาพของสมองที่จะสร้างภาพหรือสัญลักษณ์อันเกิดจากการคิดฝัน หรือจากสิ่งที่เคยจำได้หรือมีประสบการณ์มาก่อน

W Trowman คับบลิว ทูแมน (อ้างถึงใน วณิช สุธารัตน์, 2547 : 8) ได้ให้ความหมายไว้ว่า จินตนาการเป็นการสร้างภาพขึ้นในใจ จากการที่บุคคลได้เคยประสบกับบุคคล วัตถุ เหตุการณ์ สถานการณ์ หรือกระบวนการต่าง ๆ โดยที่สิ่งเหล่านี้เป็นมวลหมู่ของประสบการณ์ที่บุคคลเก็บสะสมไว้นับตั้งแต่วัยเริ่มต้นของชีวิตจนถึงปัจจุบัน จินตนาการเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ผลงานออกมาในลักษณะที่แปลก แตกต่างไปจากแนวเดิมโดยที่ผลงานนั้นเป็นการผสมผสานกันของความคิดทางศิลปะและวิทยาศาสตร์

ชะลูด นิ่มเสมอ (อ้างถึงใน วณิช สุธารัตน์, 2547 : 8) ได้ให้ความหมายของจินตนาการไว้ว่า คือพลังของจิตที่สร้างภาพขึ้นใหม่ภายในใจ ให้น่าพอใจกว่า สวยกว่า เป็นระเบียบกว่า หรือร้ายกาจกว่าสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติทั่วไป เพื่อตอบสนองจิตใจตัวเองให้ได้พบเจอกับสิ่งที่ตนเองปรารถนาให้เป็นไป แต่เป็นแค่เพียงภาพในใจที่ไม่มีอยู่จริง จินตนาการจะทำให้เกิดภาพขึ้นในสำนึก เราเรียกภาพชนิดนี้ว่า จินตภาพ (Image) จินตภาพเหล่านี้จะเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้รับทันทีจากเหตุการณ์ภายนอกหรือไม่ก็ได้ หลายครั้งที่เด็วที่จินตนาการเกิดขึ้นจากการกระตุ้นของธรรมชาติ หรืออารมณ์ที่เกิดจากประสบการณ์ที่สะสมอยู่ภายใน

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า จินตนาการเป็นสมรรถภาพทางสมองของมนุษย์ที่เกิดจากการนำความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และประสบการณ์ต่าง ๆ มาบูรณาการเข้าด้วยกัน โดยสร้างเป็นรูปแบบขึ้นมาใหม่ โดยจินตนาการเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่จริงเป็นเพียงการสร้างภาพของสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่ เพื่อตอบสนองจิตได้สำนึกหรือความรู้สึกอยากมีอยากได้ในสิ่งที่ไม่มีวันเกิดขึ้นจริงของบุคคลบุคคลต่าง ๆ กระจายที่จะสัมผัสสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นจินตนาการเนื่องจากสามารถช่วยให้ตนเองมีความรู้สึกได้ปลดปล่อยภาวะกดดันต่าง ๆ ที่ต้องพบเจอในการดำรงชีวิตในแต่ละวัน ไปสู่การได้พบเจอโลกอีกใบหนึ่งที่ทำให้ความรู้สึกมีความสุขและตอบสนองความต้องการของตนเองได้ทุกอย่าง

## 8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณห์ (2535) ได้ศึกษาเรื่อง “การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร” โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กับครูประจำชั้นและผู้ปกครอง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียวและนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุดมีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ และสำหรับนักเรียนที่มีระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรกมาเป็นเวลานาน นักเรียนที่เล่นเกมต่อเนื่อง นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันจันทร์ – ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้าน ไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมเลย ส่วนในเรื่องของการสนับสนุนจากผู้ปกครองในการเล่นวิดีโอเกมของนักเรียนพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่อนุญาตให้นักเรียนเล่นเกมโดยมีเงื่อนไข คาดว่าประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการเล่นวิดีโอเกม คือ การได้รับความเพลิดเพลินและพบว่าการเปลี่ยนแปลงหลังจากการเล่นวิดีโอเกมคือ นักเรียนไม่สนใจคนในบ้าน นอกจากนี้การศึกษาในเรื่องของความแตกต่างระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังเล่นวิดีโอเกมพบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมหลังจากที่เล่นวิดีโอเกมลดลง และสำหรับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมิน โดยครูประจำชั้นและผู้ปกครองพบว่ามีความสัมพันธ์กัน

วิภา อุดมฉันท (2533) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่น” เป็นเวลา 3 เดือนที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เมื่อปี พ.ศ. 2533 และกลับมาศึกษาในหัวข้อเดียวกันกับเด็กไทยในปี พ.ศ. 2534 โดยใช้การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และแบบสำรวจ (Survey Research) ผลการวิจัยพบว่าในเชิงพฤติกรรม วิดีโอเกมเข้าถึงเด็กตั้งแต่อายุ 4 ปีขึ้นไป จนถึงผู้ใหญ่ทุกระดับ แต่วัยที่คลั่งไคล้การเล่นวิดีโอเกมเป็นพิเศษอยู่ในช่วงอายุ 8 – 15 ปี และเป็นเด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิง ทั้งนี้ร้อยละ 93 ของเด็กไทย และร้อยละ 97 ของเด็กญี่ปุ่นที่ทำการศึกษาด้านเคยเล่นวิดีโอเกมมากน้อยในระดับต่างกัน ส่วนเวลาที่เล่นในแต่ละวัน สำหรับเด็กไทยอยู่ในราวครึ่งถึง หนึ่งชั่วโมง ส่วนเด็กญี่ปุ่นประมาณ 1 – 2 ชั่วโมง เวลาที่ใช้ในการเล่นวิดีโอเกมเบียดบังเวลาที่เคยให้กับสื่ออื่น เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือ ภาพยนตร์ รวมทั้งวิดีโอเทป

และการเล่นวิดีโอเกมจัดเป็นงานอดิเรกที่เด็ก ๆ ชอบเป็นอันดับที่ 3 ทั้งเด็กไทย และเด็กญี่ปุ่น รองลงมาจากการดูโทรทัศน์และการอ่านหนังสือการ์ตูน

ในด้านทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกม โดยสรุปได้กระบู่ถึงข้อดีในการเล่นว่า ทำให้ตื่นเต้น คลายเครียด อารมณ์ดีหายหงุดหงิด สามารถสร้างจินตนาการไปต่าง ๆ ตามที่ต้องการ รู้สึกว่าตัวเองได้เป็นพระเอก ได้ฝึกสมาธิ ทำให้สมองเฉียบไว และสร้างความสามัคคีกับเพื่อนที่เล่นด้วยกัน ทางด้านข้อเสีย เด็กส่วนใหญ่ระบุว่าทำให้เสียเวลา เสียเงิน ยิ่งเล่นยิ่งติด ผลการเรียนต่ำลง ไม่ค่อยอยากทำกิจกรรมอื่น ทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ

ประทีป ปะตัน (2545) ทำการวิจัยเรื่อง “ผลการใช้เกมจำลองชีวิตจริง (The Sims) ที่มีต่อระดับเชาวน์อารมณ์ (EQ) ของนักศึกษาศาสนาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” ผลการวิจัยสรุปว่า สิ่งต่าง ๆ ที่ผู้เล่นได้ฝึกฝนในเกมจำลองชีวิตคน (The Sims) มีความคล้ายคลึงกับสภาพของการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์เรา และเป็นกิจกรรมที่ครอบคลุมถึงองค์ประกอบของเชาวน์อารมณ์ (EQ) ในด้านการตระหนักรู้ในอารมณ์ของตนเอง ด้านการรู้จักในอารมณ์ของผู้อื่น ด้านการรู้จักควบคุมการบริหารจัดการอารมณ์ของตนเอง ด้านการสร้างแรงจูงใจที่ดีแก่ตน และด้านการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล หรือทักษะของการเข้าสังคมนั่นเอง การฝึกเล่นเกมจำลองชีวิตคน(The Sims) จะเป็นแนวทางหนึ่งที่มีส่วนในการสร้างเสริมระดับเชาวน์อารมณ์(EQ) ของผู้เล่น

ศุภิสรา ทดลา (2542) ได้ศึกษาถึงรูปแบบของพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พบว่าเป็นไปทั้งในรูปแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกันกับการแสดงออกในโลกแห่งความเป็นจริง และเปิดโอกาสให้ผู้สนทนามีอิสระเสรีภาพในการแสดงออกของการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนี้ผู้สนทนาจะใช้ข้อความตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา อีกทั้งผู้สนทนาจะคิดเพื่อสร้างคำและรูปประโยคใหม่ ๆ โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนาคือ ลักษณะที่เป็นชุมชนจำลอง สภาวะที่ไร้การขัดขวางและควบคุม การไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย การไม่รู้จักผู้ที่สื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกลวง ความเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนเพศ และการสร้างจินตนาการ

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) ได้ทำการศึกษาผลกระทบของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์: กรณีศึกษา [www.pantip.com](http://www.pantip.com) และ [www.sanook.com](http://www.sanook.com) ผลการวิจัยส่วนหนึ่งพบว่าเรื่องที่พูดคุยในกลุ่มต่าง ๆ ประกอบด้วยเรื่องส่วนตัว เรื่องเฉพาะกลุ่ม และเรื่องในสังคม เรื่อง

ส่วนตัวในที่นี้คือเรื่องราวของชีวิตส่วนตัวของผู้ใช้งานซึ่งผู้ใช้งานต้องการหยิบยกเรื่องส่วนตัวมาเปิดเป็นประเด็นสาธารณะเพื่อให้ผู้ใช้งานคนอื่นได้เข้ามามีส่วนร่วม แบ่งเป็น การสนทนาชีวิตประจำวัน การหาเพื่อน หาคู่ การปลดปล่อยความตึงเครียด การปรึกษาปัญหาส่วนตัว และ การขอหรือให้ข้อมูลต้องห้าม

D  
P  
U

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ผู้วิจัยได้เลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In – Depth Interview) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดยมีเป้าหมายเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ถึง 1) รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ของกลุ่มวัยรุ่น 2) การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงของกลุ่มวัยรุ่น 3) ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่มีต่อกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งมีรายละเอียดของการเก็บรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

#### การกำหนดแหล่งข้อมูลและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

##### 1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

- 1.1 เอกสารบันทึกข้อมูลประวัติการเข้ามาของเกมออนไลน์ Ragnarok ในประเทศไทยของบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต ชั้นเนต จำกัด
- 1.2 คู่มือการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ภาค 4.0 ของบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต ชั้นเนต จำกัด ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาและวิธีการเล่นเกม Ragnarok
- 1.3 เอกสารข่าว บทความ บทวิจารณ์ และบทสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องกับกรณีศึกษาที่ตีพิมพ์ลงในสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, เดลินิวส์, ผู้จัดการ, นิตยสารคอมพิวเตอร์นิวส์, นิตยสาร RO NEWS, นิตยสาร THE EDGE
- 1.4 ข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ Ragnarok เช่น [www.asiasoft.co.th](http://www.asiasoft.co.th), [www.roclub.vze.com](http://www.roclub.vze.com), [www.ragnarokthai.co.th](http://www.ragnarokthai.co.th)



2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลศึกษาโดยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In – depth Interview) ซึ่งกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม Game Master ของบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต ชั้นเนต จำกัด ซึ่งเป็นผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์ของเกม Ragnarok ในประเทศไทย และ กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปี โดยผู้วิจัยจะทำการติดต่อเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่างที่ได้คัดเลือกไว้แล้วในเบื้องต้น เมื่อได้รับการตอบรับผู้วิจัยก็จะเริ่มทำการสัมภาษณ์ โดยการใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีลักษณะของคำถามทั้งคำถามปลายเปิด และ ปลายปิดโดยจะพยายามให้กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ให้เต็มที่ ด้วยบรรยากาศของการสัมภาษณ์ที่เป็นกันเอง สนุกสนาน ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกผ่อนคลายและแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้มากขึ้น

3. แหล่งข้อมูลจากบริบท (Setting) โดยผู้วิจัยจะเข้าไปร่วมเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ด้วย โดยจะทำการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เสมือนหนึ่งเป็นประชาชนคนหนึ่งในสังคมเกมนั้น เพื่อทำการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ถึงรูปแบบของการดำรงชีวิต และพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เล่นคนอื่น ๆ ในสังคมเกม

#### แนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In – Depth Interview)

##### กลุ่ม Game Master ของบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต ชั้นเนต จำกัด

1. เมื่อเข้าไปตรวจสอบความเรียบร้อยใน Server Game สังเกตเห็นพฤติกรรมใดบ้างของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่เล่นเกม
2. วัยรุ่นที่เล่นเกม Ragnarok มีรูปแบบการดำรงชีวิตและมีการวางแผนการดำรงชีวิตในสังคมเกมของตนเองอย่างไร
3. รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมแบบใดบ้างที่คิดว่าน่าจะมีประโยชน์กับวัยรุ่น หากได้มีการนำไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง และรูปแบบใดที่คิดว่าน่าจะเป็นโทษ
4. คิดว่าการเล่นเกม Ragnarok มีผลดีและผลเสียต่อผู้เล่นที่เป็นวัยรุ่นอย่างไรบ้าง
5. การเล่นเกม Ragnarok ให้อะไรกับเด็กวัยรุ่นบ้าง

### กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok

1. คิดว่าในสังคมเกม Ragnarok มีรูปแบบของการดำรงชีวิตที่คล้ายคลึงหรือแตกต่างกับโลกในความเป็นจริงหรือไม่ อย่างไร
2. มีรูปแบบการดำรงชีวิตแบบใดบ้างที่ได้พบเจอทุกครั้งที่ได้เข้าไปเล่นเกม และคิดว่ารูปแบบใดน่าจะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงของตนเองได้บ้าง
3. เคยได้ลองนำเอารูปแบบการดำรงชีวิตเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับตนเองในชีวิตจริงหรือไม่ และก่อให้เกิดผลอย่างไร
4. คิดว่า Ragnarok ส่งผลดีหรือผลเสียต่อตนเองอย่างไรบ้าง
5. Ragnarok ทำทนายยังง ะไรทำให้อยากเล่น

### การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการที่จะศึกษารูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok เฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น จึงกำหนดขอบเขตของการศึกษาเฉพาะเซิร์ฟเวอร์ภาษาไทย และผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ Non-probability samples ด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งประกอบไปด้วยบุคคล 2 กลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกเอาไว้ดังนี้

1. กลุ่ม Game Master ของบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล จำกัด ซึ่งเป็นผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์ของเกม Ragnarok จำนวน 5 คน โดยคัดเลือกมาจาก Game Master ที่ดูแลเซิร์ฟเวอร์ต่าง ๆ ของเกมออนไลน์ Ragnarok ในประเทศไทย และมีอายุไม่ต่ำกว่า 25 ปี

2. กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่มีอายุระหว่าง 15- 20 ปี จำนวน 30 คน เป็นชาย 15 คน และ หญิง 15 คน เล่นเกม Ragnarok อย่างต่อเนื่องสัปดาห์ละไม่ต่ำกว่า 20 ชั่วโมง และจะต้องมีค่าประสบการณ์ในเกมในระดับที่ 80 ขึ้นไป หมายถึงเมื่อเริ่มเล่นเกมผู้เล่นจะต้องเริ่มทำการเก็บแต้มด้วยการปราบมอนสเตอร์เพื่อพัฒนาระดับของค่าประสบการณ์ โดยเริ่มตั้งแต่ 1 จนถึง 100 ดังนั้นผู้เล่นที่มีระดับค่าประสบการณ์ 80 ขึ้นไปจึงเป็นผู้เล่นที่มีระยะเวลาในการเล่นมานานพอสมควรในระดับที่จะสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ Ragnarok ได้ดีกว่าผู้เล่นที่เพิ่งเข้ามาเล่น

## รายละเอียดของกลุ่มเป้าหมายที่ทำการสัมภาษณ์

## กลุ่มที่ 1 Game Master ของบริษัท เอเชียซอฟท์อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด

ลำดับ	ชื่อ / นามสกุล	อายุ	เพศ	การศึกษา	อาชีพ
1	คุณดวงกมล บุญถาวรกุล	29 ปี	หญิง	จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย กรุงเทพ คณะนิเทศศาสตร์	Game Master
2	คุณเรวัตน์ ทองมาก	27 ปี	ชาย	จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย ศรีปทุม คณะบริหารธุรกิจ	Game Master
3	คุณกวี แก้วนวม	35 ปี	ชาย	จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย สยาม คณะวิศวกรรมศาสตร์	Game Master
4	คุณภานุ พิณเมืองงาม	26 ปี	ชาย	จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย รังสิต คณะวิศวกรรมศาสตร์	Game Master
5	คุณคงศักดิ์ เขาววิวัฒน์	29 ปี	ชาย	จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย กรุงเทพ คณะนิเทศศาสตร์	Game Master

## กลุ่มที่ 2 วัยรุ่นที่เล่นเกม Ragnarok

ลำดับ	ชื่อ / นามสกุล	อายุ	เพศ	การศึกษา	เวลาในการ เล่นเกม / สัปดาห์	สถานที่ เล่นเกม ส่วนใหญ่	ครอบครัว
1	อรรถกร แซ่เตา	16 ปี	ชาย	โรงเรียน ผดุงศิษย์พิทยา (ปวช. ปี 2)	35 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 3 คน เป็น ลูกคนที่ 2 คุณพ่อ รับราชการเขตบาง ซื่อ, คุณแม่เป็น แม่บ้านทำดอกไม้ พลาสติกขาย
2	สาขันธ์ อินสนธิ	15 ปี	ชาย	โรงเรียนสาม เสนวิทาลัย (ม. 4)	24 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณ พ่อคุณแม่ค้า ขายกล้วย

							เดี่ยว
3	เดชชิต พิษยพานิชย์	20 ปี	ชาย	มหาวิทยาลัย ธุรกิจบัณฑิต คณะ บริหารธุรกิจ (ปี 3)	30 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อเป็นพนักงาน รัฐวิสาหกิจการ ทำเรือแห่งประเทศไทย, คุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน
4	ประวิช นิ่มเอี่ยมอ่อน	17 ปี	ชาย	โรงเรียนราช วินิตบางเขน (ม.6)	25 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 5 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณ พ่อคุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน
5	อนุชิต ชาญลีษา	16 ปี	ชาย	โรงเรียนราช วินิตบางเขน (ม.5)	37 ชม.	บ้าน	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อรับจ้างทั่วไป, คุณแม่ค้าขายของ ชำ
6	ประกาศ ธีระถนอม ศักดิ์	16 ปี	ชาย	โรงเรียน เทคนิควิบูลย์ บริหารธุรกิจ (ปวช. ปี 2)	40 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 2 คนเป็น ลูกคนที่ 2 คุณพ่อ เป็น ร ป ก . ห้างสรรพสินค้า, คุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน
7	จงพล อุดมชัยสาร	18 ปี	ชาย	มหาวิทยาลัย ศรีปทุมคณะ นิเทศศาสตร์ (ปี 1)	22 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 4 คน เป็น ลูกคนที่ 3 คุณพ่อ เป็นพนักงาน โรงพยาบาล, คุณ แม่รับราชการเป็น ครู

8	ชัยอนันต์ ศรีนะวัตร	18 ปี	ชาย	มหาวิทยาลัยศรีปทุมคณะนิติศาสตร์ (ปี 1)	35 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณพ่อเป็นพนักงานขับรถ, คุณแม่ค้าขายอุปกรณ์กีฬา (แยกกันอยู่)
9	ปิยะ อินทอง	20 ปี	ชาย	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยคณะบริหารธุรกิจ (ปี 3)	25 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 2 คน เป็นลูกคนที่ 2 คุณพ่อทำธุรกิจส่งออกผลไม้, คุณแม่เป็นแม่บ้าน
10	สุชาติ เขียรจันทิก	15 ปี	ชาย	โรงเรียนเซนต์จอห์นเทคโนโลยี (ปวช. ปี 1)	46 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็นลูกคนที่ 1 คุณพ่อคุณแม่ทำร้านอาหาร
11	อภิชาติ ทองน้อย	15 ปี	ชาย	โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ (ม.4)	36 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณพ่อทำงานบริษัทเอกชน, คุณแม่เสียชีวิต
12	เกษม เหลืองสุนทรชัย	18 ปี	ชาย	โรงเรียนไทยวิจิตรศิลป์ (ปวช. ปี 3)	22 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 3 คน เป็นลูกคนที่ 2 คุณพ่อคุณแม่ค้าขายเนื้อหมูในตลาด
13	ประสิทธิ์ สันติคุณภิบาล	19 ปี	ชาย	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยคณะศิลปศาสตร์ (ปี 2)	35 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็นลูกคนที่ 1 คุณพ่อเป็นวิศวกรก่อสร้าง, คุณแม่เป็นแม่บ้าน

14	รัฐศาสตร์ เทวहनุน	17 ปี	ชาย	โรงเรียนราชวิ ตบางเขน (ม.6)	25 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อคุณแม่ทำธุรกิจ ส่วนตัวร้านวัสดุ ก่อสร้าง
15	ธรรมา รัตนะ	16 ปี	ชาย	โรงเรียน กรุงเทพมหานคร บัญชี (ปวช. ปี 2)	43 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 3 คน เป็น ลูกคนที่ 3 คุณพ่อ คุณแม่ทำงาน โรงงาน
16	สุนิสาน นครประวัตติ	15 ปี	หญิง	โรงเรียนหอ วัง (ม.4)	22 ชม.	บ้าน	เป็นลูกคนเดียวคุณ พ่อคุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน
17	อนงค์ศิริ ระพีจิต	18 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย รามคำแหง คณะ รัฐศาสตร์ (ปี 1)	20 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 5 คน เป็น ลูกคนที่ 3 คุณ พ่อค้าขายข้าวมัน ไก่คุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน (แยกกันอยู่)
18	นันทนา อุ่นศรี	19 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย รามคำแหง คณะ รัฐศาสตร์ (ปี 1)	25 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณ พ่อคุณแม่ทำธุรกิจ ห้องเช่า
19	อารยา มวลมิตร	20 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย กรุงเทพคณะ วิศวกรรมศาส ตร์ (ปี 3)	28 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อเป็นทนายความ, คุณแม่เป็นแม่บ้าน
20	ศศิวิมล จงชูรัมย์	15 ปี	หญิง	โรงเรียนพระ หฤทัยคอน แวน (ม. 4)	45 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อค้าขายต้นไม้, คุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน

21	อารี พงษ์ทอง	16 ปี	หญิง	โรงเรียนศิลา จารพิพัฒน์ (ม. 4)	20 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณพ่อ ทำงาน บริษัทเอกชน, คุณ แม่เป็นแม่บ้าน
22	ปิยะดา บัวบาน	16 ปี	หญิง	โรงเรียนศิลา จารพิพัฒน์ (ม. 4)	33 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คนเป็น ลูกคนที่ 1 คุณ พ่อคุณแม่ทำธุรกิจ เดินที่ขายรถมือ สอง
23	อภัสรา พงษ์จิวนิช	19 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย สยาม คณะ ศิลปศาสตร์ (ปี 1)	25 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 4 คน เป็น ลูกคนที่ 4 คุณพ่อ เป็นทหาร , คุณแม่ เป็นแม่บ้าน
24	ศิริวิทย์ เกิดวิบูลย์เวช	19 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ คณะนิติ ศาสตร์(ปี 2)	30 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อรับราชการกรม ที่ดิน, คุณแม่เป็น แม่บ้าน
25	วาสนา พัฒนากักดี	20 ปี	หญิง	โรงเรียน เซนต์จอห์น โปลีเทคนิค (ปวส. ปี 2)	20 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 3 คนเป็น ลูกคนที่ 1 คุณพ่อ คุณแม่รับราชการ เป็นครู
26	ธีรพร ดีวัน	15 ปี	หญิง	โรงเรียน เบญจมราชา ลัย (ม. 4)	27 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อเป็นช่างทำ เฟอร์นิเจอร์, คุณ แม่ค้าขายเสื้อผ้า (แยกกันอยู่)

27	กัญญารัตน์ เขาวลีทธี	15 ปี	หญิง	โรงเรียนช่าง อุตสาหกรรม กรุงเทพ (ปวช. ปี 1)	41 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณพ่อ เป็นพนักงาน ห้างสรรพสินค้า, คุณแม่ค้าขายน้ำ เต้าหู้
28	จิตติมา สุทธิพิทักษ์	15 ปี	หญิง	โรงเรียน เตรียม อุดมศึกษา (ม. 4)	20 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อเป็นแพทย์ด้าน โรคผิวหนัง, คุณ แม่เป็นแม่บ้าน
29	เนตรดาว เสนานุช	18 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย ราชภัฏสวน คูสิต คณะ นิเทศศาสตร์ (ปี 1)	35 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณพ่อ เป็นเจ้าของโรงงาน กระดาษ, คุณแม่ค้า ขายของชำร่วย
30	ชนมณีกันต์ ปัญญา พรศิริ	17 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย รังสิต คณะ สถาปัตยกรรม ศาสตร์ (ปี 1)	38 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 2 คุณ พ่อคุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน



## เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยอาศัยเครื่องมือและเทคนิคต่าง ๆ คือ

1. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In – depth Interview) โดยการเตรียมแนวคำถามหลักล่วงหน้าไว้ ซึ่งเป็นแนวคำถามทั้งปลายเปิดและปลายปิดที่ควบคุมประเด็นตามปัญหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัย และได้สร้างขึ้นตามแนวคิด ทฤษฎี ที่ได้นำมาใช้ในการศึกษา และใช้เทปบันทึกเสียงประกอบเพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูลให้ครบถ้วน

2. การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ซึ่งผู้วิจัยจะทำการเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยจะทำการสังเกตการณ์ในประเด็นที่ครอบคลุมตามปัญหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัย เช่นเดียวกับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อประกอบการอภิปรายผลเป็นหลัก โดยจะทำการจดบันทึกสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมที่ผู้วิจัยได้สังเกตเห็น ลงในสมุดบันทึกเพื่อความครบถ้วนสมบูรณ์ของข้อมูล

## ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลมาบ้างแล้ว จากข้อมูลทางด้านเอกสาร และเว็บไซต์ รวมทั้งจากการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยจะใช้เวลาสังเกตการณ์ทั้งหมด เป็นเวลา 10 เดือน โดยเริ่มตั้งแต่เดือน กรกฎาคม 2546 – เดือน เมษายน 2547 ซึ่งผู้วิจัยจะเข้าไปร่วมเล่นเกมในช่วงเวลาที่แตกต่างกันในแต่ละวันสลับกันไปทั้งกลางวันและกลางคืน โดยเฉลี่ยแล้วผู้วิจัยได้เข้าไปร่วมเล่นเกมประมาณ 20 ชั่วโมงต่อ 1 สัปดาห์ และสำหรับระยะเวลาในการสัมภาษณ์นั้นผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการเริ่มสัมภาษณ์เอาไว้ในระหว่าง เดือน ธันวาคม 2546 – เดือน มีนาคม 2547 รวมทั้งสิ้นเป็นระยะเวลาประมาณ 4 เดือน

## การตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูล

แนวคำถามในการสัมภาษณ์เมื่อสร้างเสร็จแล้ว ผู้วิจัยจะนำมาให้อาจารย์ที่ปรึกษา และ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) เพื่อตรวจสอบให้เกิดความเที่ยงตรงและเพื่อให้สามารถนำไปใช้ประกอบการสัมภาษณ์ให้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ และตรงตามปัญหาและวัตถุประสงค์ในการวิจัย หากมีข้อผิดพลาดผู้วิจัยจะรีบดำเนินการแก้ไข และนำส่งอาจารย์ที่ปรึกษารวมทั้งคณะกรรมการผู้สอบวิทยานิพนธ์อีกครั้งหนึ่ง เมื่อผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์และคณะกรรมการแล้วจึงนำมาใช้ประกอบการสัมภาษณ์ต่อไป

และนอกจากนี้ผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยตนเอง หลังจากที่ได้ทำการสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในทุกครั้ง เพื่อหาข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้น พร้อมทั้งรีบดำเนินการแก้ไขหากเจอข้อผิดพลาดดังกล่าว

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok** กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาของงานวิเคราะห์จากการรวบรวมข้อมูลเรื่องราวเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกม ออกเป็น 3 ส่วนด้วยกัน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ

1. วิเคราะห์เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยจะนำมาตีความในรูปแบบของการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อตอบคำถามวิจัยว่ารูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีรูปแบบใดบ้างและมีลักษณะเป็นอย่างไร
2. วิเคราะห์จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อให้ทราบถึง การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ว่ามีการลอกเลียนแบบรูปแบบใดมาใช้บ้าง และมีการนำมาใช้อย่างไร โดยจะนำมาตีความในรูปแบบของการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

3. วิเคราะห์การเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok ว่าได้ส่งผลกระทบต่อผู้เล่นอย่างไร โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

#### การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูล ใช้วิธีการแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Description) ข้อมูลที่ได้จากการสรุปผลการวิจัยแยกตามประเด็นของวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อตอบปัญหาคำถามวิจัยในแต่ละข้อ โดยคำนึงถึงความถูกต้อง รัดกุม ชัดเจนและมีความต่อเนื่อง เชื่อมโยงโดยการใช้หลักเหตุผลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok** ก็กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In Depth Interview) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) เพื่อเก็บ รวบรวม และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้สามารถทำการสรุปและรายงานผลได้ถูกต้องตามความเป็นจริง และในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอผลการวิจัยใน 3 ส่วนด้วยกัน เพื่อตอบคำถามวิจัยที่ได้ตั้งไว้ในเบื้องต้น ได้แก่

1. รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีรูปแบบใดบ้าง และมีลักษณะเป็นอย่างไร
2. กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมแบบใดไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง และมีลักษณะอย่างไร
3. การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ส่งผลกระทบต่อเด็กวัยรุ่นอย่างไร

#### ส่วนที่ 1 รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok

จากที่ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูล และนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แล้วนั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ออกมาได้หลากหลายรูปแบบด้วยกัน ซึ่งโดยลักษณะส่วนใหญ่ของรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมนั้นมักเกิดจากการผสมผสานรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงกับลักษณะของการจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) เข้าด้วยกัน ยกตัวอย่างเช่น “การทำงาน” ในสังคมจริง “การทำงาน” เป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตแบบหนึ่งซึ่งมนุษย์เราจะมีหน้าที่การทำงานที่แตกต่างกันไปตามสายอาชีพของแต่ละคน แต่ในสังคมเกม “การทำงาน” คือการปราบ Monster หรือตัว

สัตว์ประหลาดต่าง ๆ อันเป็นลักษณะทางจินตนาการที่ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยผู้เขียนโปรแกรม เกม ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง Monster ไม่มีตัวตน

โดยสรุปคือ ในสังคมเกมมีรูปแบบของ “การทำงาน” ซึ่งเป็นรูปแบบการดำรงชีวิตแบบหนึ่ง ที่เหมือนกันกับในสังคมจริง แต่ได้ถูกแต่งเติมโดยการนำเอาจินตนาการเพื่อฝันเข้ามา ผสมผสานเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงานของอาชีพต่าง ๆ ในสังคมจริง ให้เป็นการฆ่าฟันสัตว์ประหลาดเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเร้าใจและชวนติดตามเพิ่มมากขึ้น ซึ่งจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ค้นพบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok 10 รูปแบบด้วยกัน คือ

## 1. การรับประทานอาหาร

การรับประทานอาหารถือเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตแบบหนึ่งที่เป็นปัจจัยหลัก สำคัญของการมีชีวิตอยู่ เป็นผลมาจากความต้องการของร่างกายที่กระตุ้นให้เกิดความหิว เนื่องจากพลังงานที่มีอยู่เริ่มหมดลงจากการใช้แรงงานในรูปแบบต่าง ๆ ร่างกายจะทำการเรียกร้องต้องการอาหารไปหล่อเลี้ยงให้มีพลังร่างกายเพียงพอในการประกอบกิจกรรมเพื่อดำรงชีวิตประจำวันต่อไป

การรับประทานอาหารเปรียบเสมือนเป็นการเติมพลังให้กับชีวิต ถ้ามนุษย์เราไม่มีอาหารพลังชีวิตก็จะค่อย ๆ หมดลงจนไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ การดำรงชีวิตในสังคมเกมก็เช่นกัน จะต้องมีการรับประทานอาหารเพื่อเติมพลังชีวิตให้กับตนเองอยู่เสมอ การเติมพลังชีวิตนี้ โดยส่วนใหญ่แล้วมักถูกสร้างขึ้นให้เป็นพื้นฐานหลักของเกมทุกเกม เมื่อเล่นไปได้ระยะหนึ่งพลังชีวิตมักจะหายไปกับการต่อสู้กับศัตรู หรือการเดินทางฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อไปให้ถึงจุดสูงสุดในเกมนั้น หากผู้เล่นต้องการที่จะมีชีวิตอยู่รอดเพื่อสู้ต่อ หรือเดินทางฝ่าฟันอุปสรรคต่อไปจนจบเกม ก็จำเป็นต้องมีการเติมพลังให้กับชีวิตอยู่ตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับว่าสิ่งของที่ใช้ในการเติมพลังชีวิตนั้นมีอยู่มากน้อยแค่ไหนในแต่ละสถานการณ์ของเกม หรือตามแต่ข้อจำกัดขอบเขตของผู้เขียนโปรแกรมเกมจะได้กำหนดเอาไว้ให้ ในการเขียนโปรแกรมเกมต่าง ๆ ผู้เขียนจึงมักจะกำหนดให้มีวิธีการของการเติมพลังที่แตกต่างกันไป ตามเนื้อเรื่องหรือตามสถานการณ์ของเกมนั้น ๆ เพื่อเพิ่มความสนุกสนานตื่นเต้น และถือเป็นการให้ความช่วยเหลือผู้เล่นให้การเล่นเกมนั้นง่ายขึ้น อย่างน้อยผู้เล่นจะได้รู้สึกว่ามีทางออกเมื่อพลังชีวิตใกล้จะหมด มีความหวังที่จะรอดชีวิตและสู้ต่อ เพิ่มความฮึกเหิม เหมือนกับได้มีผู้ช่วย ไม่ให้ตายหรือจบเกม (Game Over) เร็วเกินไป

ในสังคมของเกม Ragnarok การรับประทานอาหารหรือการเติมพลังชีวิตนั้น จะกระทำในรูปแบบของการดื่มยาวิเศษซึ่งมีสีส้ม และคุณสมบัติของการเพิ่มพลัง รวมทั้งมีราคาที่แตกต่างกันออกไป ในสังคมเกม Ragnarok จะใช้สกุลเงินที่เรียกว่า Zeny ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับสกุลเงินบาท ที่ใช้กันอยู่ในสังคมจริง สำหรับค่าพลังในเกม จะเรียกว่าค่า HP ซึ่งหมายถึงพลังชีวิตที่ตัวละครตัวนั้นมีอยู่ ยาวิเศษแต่ละสีจะมีความสามารถในการช่วยเพิ่มพลังชีวิต ได้มากน้อยแตกต่างกันไป ดังนี้

**RED POTION** ยาวิเศษสีแดง ช่วยเพิ่มพลังชีวิตได้ 30-45 HP ราคาขวดละ 50 Zeny

**ORANGE POTION** ยาวิเศษสีส้ม ช่วยเพิ่มพลังชีวิตได้ 50-70 HP ราคาขวดละ 200 Zeny

**YELLOW POTION** ยาวิเศษสีเหลือง ช่วยเพิ่มพลังชีวิตได้ 80-105 HP ราคาขวดละ 550 Zeny

**WHITE POTION** ยาวิเศษสีขาวช่วยเพิ่มพลังชีวิตได้ 120-150 HP ราคาขวดละ 1200 Zeny

ยาวิเศษสีต่าง ๆ เหล่านี้สามารถหาได้จากการปราบ Monster หรือตัวสัตว์ประหลาดผู้เล่นจะต้องทำการเข้าห้องสมุดที่ตั้งอยู่ในเมืองหลวงของเกม Ragnarok เพื่อศึกษาข้อมูลว่า Monster ตัวไหนเมื่อตายแล้วจะให้ยาวิเศษเหล่านี้ เมื่อได้ข้อมูลแล้วก็ออกตามหาและปราบมัน หรือหาซื้อได้ตามร้านขายของที่มีอยู่ทั่วไปทุกตัวเมืองในเกม Ragnarok นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถหาซื้อได้จากผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เล่นในอาชีพพ่อค้า (**Merchant, Blacksmith**) ซึ่งมักจะขนสินค้าใส่รถเข็นเดินเร่ขายอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ผู้เล่นที่ต้องการซื้อสินค้าก็สามารถเดินเข้าไปติดต่อพูดคุยเพื่อขอซื้อยาวิเศษเหล่านี้ได้ ซึ่งพ่อค้าแต่ละคนก็มักจะมียุทธศาสตร์ในการค้าขายหรือการส่งเสริมการตลาด ที่จะเชิญชวนให้ผู้เล่นคนอื่น มาซื้อสินค้าของตนได้แตกต่างกันไป เช่นมีการลด แลก แจก แถม มีการแข่งขันกันทางการตลาดต่าง ๆ เป็นต้น

เมื่อเริ่มเล่นเกม ก่อนออกเดินทางไปต่อสู้กับ Monster ตามแผนที่ต่าง ๆ ผู้เล่นส่วนใหญ่ มักนิยมพกพาอาหารซึ่งก็คือขวดยาวิเศษเหล่านี้ติดตัวไปด้วย เพื่อใช้ในการเพิ่มพลังชีวิตให้ตนเอง เมื่อพลาดพลังโดน Monster ทำร้ายจนพลังชีวิตหดหาย หรือหมดลง ยิ่งพกพาไปมากก็ย่อมมีโอกาสสูงในการเอาชนะ Monster เพราะ ในขณะที่มีการต่อสู้กันอยู่นั้นพลังชีวิตของ Monster ก็ลดลงไปเรื่อย ๆ แต่ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นจะสามารถเติมพลังชีวิตได้ตลอดเวลาตามจำนวนขวดยาวิเศษที่

ได้พอกมา ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถนำขวดยาวิเศษเหล่านี้ติดตัวไปได้มากหรือน้อยนั้นก็ขึ้นอยู่กับ การแบกรับน้ำหนักของตัวละครที่ผู้เล่นเลือกเล่นว่าจะสามารถแบกรับได้มากแค่ไหน และที่สำคัญ ขึ้นอยู่กับจำนวนเงินที่มีอยู่ว่าจะสามารถซื้อยาวิเศษเหล่านี้ติดตัวไปได้มากหรือน้อยเพียงใด

หากในระหว่างที่กำลังต่อสู้กันอยู่ยาวิเศษต่าง ๆ ที่เตรียมมาเกิดหมดลงก่อนที่ Monster ตัวนั้นจะตายผู้เล่นก็จะเสียโอกาสในการฆ่า Monster ตัวนั้น ในทางกลับกันก็เป็นการเปิดโอกาสให้ Monster ฆ่าผู้เล่นเอง ดังนั้นก่อนออกเดินทางผู้เล่นจะต้องมีการวางแผนคำนวณให้ดีว่าจะต้องนำยา วิเศษติดตัวไปมากแค่ไหน จะทำอย่างไรให้สามารถขนไปให้ได้มากที่สุด และจะใช้อย่างไร ตอน ไหนให้เกิดประโยชน์สูงสุด จนทำให้สามารถปราบ Monster ที่ผู้เล่นต้องการมาได้



ภาพที่ 4.1 แสดงการเติมพลังชีวิตด้วยการรับประทานยาวิเศษ (RED POTION)

การรับประทานอาหารจึงถือเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมเกมอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมน หรือในระหว่างที่เกมกำลังดำเนินไป ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องมีการ รับประทานอาหารเพื่อเติมพลังให้กับชีวิตของตนเองอยู่ตลอดเวลา เพราะถ้าปล่อยให้พลังชีวิตหมด นั้นหมายถึงความตายนั่นเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสามารถสังเกตเห็นได้จากการได้เข้าไปร่วมเล่นเกม กับผู้เล่นคนอื่น ๆ และนอกจากนี้ผู้วิจัยยัง ได้ทำการสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้เป็น



กลุ่มเป้าหมายในเบื้องต้นเกี่ยวกับรูปแบบของการรับประทานอาหาร ดังสามารถยกตัวอย่างได้ต่อไป

“เรื่องของการเติมพลังให้กับตัวละครในเกม หรือจะเปรียบได้กับการกินข้าวของคนเราเนี่ย มันเป็นพื้นฐานที่จะต้องมียู่ในเกมทุกเกมอยู่แล้ว เพราะถ้าไม่มีการเติมพลังคนเล่นก็ไม่รู้จะเล่นยังไงให้ชนะ และหากยิ่งเล่นแล้วยิ่งตายเรื่อย ๆ คนเล่นก็ท้อแท้เพราะมันมองไม่เห็นทางสู้ เกมมันก็ไม่ลื่น ไม่สนุก ดังนั้นมันจึงต้องมี แต่เกมไหนจะกินอะไร ยังไง ได้พลังเพิ่มเท่าไร มันก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบของเกมนั้น ๆ” (ดวงกมล บุญถาวรกุล, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“Ragnarok เป็นเกมออนไลน์ ที่มีคนเข้ามาเล่นในระบบเป็นหมื่น ๆ คนในแต่ละวันซึ่งอาจจะรู้จักกันหรือไม่รู้จักกันมาก่อนก็ได้ เหมือนกับเวลาคุย Chat นั้นแหละแต่มันจะต่างกันตรงที่เมื่อมันเป็นเกม มันก็ต้องมี Acting มีการเคลื่อนไหว ไม่ใช่นั่งพิมพ์กันไปพิมพ์กันมาอย่างเดียวเหมือนการ Chat มันเลยมีกิจกรรมที่ต้องทำร่วมกันเยอะ เหมือนกับได้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมใหม่ มีการกิน การนอน การทำงาน การเรียน” “การกินก็สำคัญนะ เพราะถ้าไม่กินให้พลังเพิ่มเลย แล้วจะบุกเข้าไปสู้อย่างเดียวก็มีแต่ตายกับตาย แต่ก็ต้องมีการวางแผนที่ดีด้วย เพราะของที่จะกินมันต้องใช้เงินซื้อ ควรจะคิดให้ดีกว่าว่าจะใช้ประโยชน์จากมันตอนไหน” (เรวัฒน์ ทองมาก, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“ขาดไม่ได้เลยนะเวลาเล่นเกมต้องพกเรด (ยาวิเศษสีแดง) ไปด้วยเพราะ Monster แต่ละตัวที่ต้องการจะฆ่า มันมีพลังการโจมตีค่อนข้างสูง บางทีเรายิงมันทีเล็ดมันลดลงนิดเดียว แต่เวลามันตีเราเลือดเราเกือบหมด บางทีก็ต้องคำนวณนะว่าเรายิงมันทีมันถึงจะตาย ต้องใช้เรดที่ขวด” (อรรถกร แซ่เถา, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการรับประทานอาหารหรือการเติมพลังชีวิตในสังคมเกมนั้น เป็นรูปแบบการดำรงชีวิตที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากที่จะทำให้ผู้เล่นแต่ละคนนั้นประสบความสำเร็จในการเล่น เกม สามารถก้าวไปในจุดที่ตนเองต้องการได้ โดยรูปแบบของการรับประทานอาหารที่เกิดขึ้นในเกมนี้ได้มีการสร้างขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียนโปรแกรมเกม โดยการนำเอารูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงที่มนุษย์เราจะต้องมีการรับประทานอาหารมาผสมผสานกับ จินตนาการเพื่อฝัน โดยเปลี่ยนรูปแบบจากอาหารที่มนุษย์เรารับประทานกันในสังคมจริง เช่น ข้าว, ขนมปัง, เนื้อสัตว์, ผักผลไม้ ฯลฯ ไปเป็นยาวิเศษต่าง ๆ แต่ถึงอย่างไรด้วยคุณสมบัติของมันก็คือการช่วยเพิ่มพลังชีวิตเหมือนกันนั่นเอง



## 2. การพักผ่อน

การพักผ่อนถือเป็นการเติมพลังชีวิตให้กับตัวละครในเกมอีกรูปแบบหนึ่ง นอกเหนือไปจากการดื่มยาวิเศษ เป็นผลมาจากความต้องการของร่างกายอีกเช่นกัน คือเมื่อมีการใช้แรงงานมากร่างกายย่อมมีอาการอ่อนเพลีย พลังชีวิตลดลง และเรียกร่องหาการพักผ่อน เป็นวิธีการที่กระทำได้โดยไม่สิ้นเปลือง แต่ต้องใช้เวลาาน ซึ่งในระหว่างที่ทำการพักผ่อนนั้นผู้เล่นจะต้องไม่ขยับตัวไปไหนเลย จะต้องนั่งอยู่กับที่ตลอด ค่า HP หรือพลังชีวิตก็จะค่อย ๆ เพิ่มขึ้นเองโดยอัตโนมัติ



ภาพที่ 4.2 แสดงการนั่งพักผ่อนเพื่อให้พลังชีวิตเพิ่มขึ้น

โดยวิธีการนั่งพักผ่อนนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่มักไม่ค่อยนิยมใช้ เพราะ จะต้องนั่งอยู่กับที่นานถึงประมาณครึ่งชั่วโมง กว่าที่พลังชีวิตจะเพิ่มขึ้นจนเต็ม ซึ่งจะทำให้เสียเวลาในการตามล่า Monster และเสียเวลาในบัตรเติมเงินไปโดยเปล่าประโยชน์ ผู้เล่นส่วนใหญ่จึงนิยมใช้การเพิ่มพลังชีวิตด้วยการดื่มยาวิเศษมากกว่า แต่ก็ต้องสิ้นเปลืองเงินในการหาซื้อมา การนั่งพักผ่อนนี้ส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นมักจะใช้ในสถานการณ์ที่เงินหมด หรืออยู่ในสถานที่ที่ยากลำบากต่อการออกมาหา

ซื้อขายพิเศษ ข้อดีและข้อเสียของทั้งสองวิธีนี้จึงแตกต่างกัน ซึ่งผู้เล่นจะเลือกใช้ชีวิตไหนก็ขึ้นอยู่กับสถานการณ์นั้น ๆ ที่กำลังเผชิญอยู่ ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เวลานั่งเฉย ๆ ไม่ทำอะไรเลยพลังชีวิตก็เพิ่มขึ้นได้ ซึ่งเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่เกมมีให้ ซึ่งเค้าก็อ้างอิงมาจากชีวิตจริงแหละถ้าได้พักผ่อนพลังชีวิตมันก็จะเพิ่มขึ้นเอง แต่มันจะช้าหน่อย ก็ขึ้นอยู่กับความอดทนของแต่ละคน”(เรวัฒน์ ทองมาก, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“ไม่ค่อยชอบรอนะ กว่าพลังมันจะขึ้นก็นานเพื่อน ๆ เค้าไปลุยกันหมดแล้ว แต่บางทีมันก็จำเป็นเวลาไม่มีเงินซื้อเรดมากิน”(สายันต์ อินสนธิ, *กลุ่มวัยรุ่น*, สัมภาษณ์, 15 มีนาคม 2547)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการพักผ่อนก็คือรูปแบบการดำรงชีวิตอย่างหนึ่งในสังคมเกม ที่จำเป็นต้องมีเพื่อเป็นทางเลือกในการเพิ่มพลังชีวิตให้กับตนเอง เป็นทางเลือกให้กับผู้เล่นที่ไม่มีเงินมากพอในการซื้อขายพิเศษมารับประทาน หรือเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถออกมาหาซื้อได้ ผู้เล่นก็สามารถใช้วิธีการนั่งพักเพื่อเพิ่มพลังชีวิตแทนการรับประทานอาหารได้ เหมือนกับในสังคมจริงที่มนุษย์เราใช้วิธีการนอนหลับพักผ่อนเพื่อเติมพลังชีวิตให้กับตนเองแต่การพักผ่อนนอนหลับเพียงอย่างเดียวนั้นก็ไม่สามารถทำให้มนุษย์เราสามารถมีชีวิตอยู่ได้ในสังคมจริงเพราะต้องมีการรับประทานอาหารควบคู่ไปด้วย ซึ่งในจุดนี้จึงเป็นสิ่งที่แตกต่างกันระหว่างสังคมจริงและสังคมเกม

### 3. การแต่งกายตามแฟชั่น

การแต่งกายตามแฟชั่นเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมของรูปแบบของการดำรงชีวิต ที่เกิดขึ้นจากพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กวัยรุ่นที่เริ่มมีการคบหาเพื่อนฝูง เริ่มเข้าสู่ภาวะสังคมของตนเอง จนได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนในเรื่องต่าง ๆ ตามมาอย่างมากมาย และมักจะมีการเรียกร้องความสนใจด้วยการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การแต่งกายตามแฟชั่น ทันสมัย และสวยงาม เด็กวัยรุ่นจะมีการให้ความสนใจในเรื่องของการแต่งกายเป็นอย่างมาก มักมีการแต่งกายตามแฟชั่นโดยอ้างอิงจากสังคมรอบข้าง และกลุ่มเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ โดยถูกกระตุ้นด้วยภาวะของการเปรียบเทียบแข่งขัน เพื่อต้องการให้ตนเองมีความโดดเด่นในหมู่เพื่อนและอยากให้เพื่อนยอมรับและชื่นชมรวมทั้งเพื่อดึงดูดความสนใจของเพศตรงข้าม ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เกิดขึ้นทั้งในสังคมจริงและสังคมเกม แต่จะแตกต่างกันตรงที่รูปแบบต่าง ๆ ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เกม Ragnarok มีการกำหนดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ เอาไว้ให้ผู้ผู้เล่นเลือกใช้มาก มันก็ทำให้แฟชั่นเกิดขึ้น เพราะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นนั้นมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน แล้วแต่ผู้ที่จะเลือก ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมในขณะนั้นด้วยว่าผู้เล่นคนอื่นกำลังฮิตใส่แบบไหนกัน ทุกคนก็จะพยายามแสวงหามาสวมใส่เพื่อไม่ให้ตกยุค หรือล้าหลัง” (กวี แก้วนวม, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“มันเป็นเรื่องของกระแสกลุ่ม เพื่อนมีอะไรใส่เราก็อยากมี หรือมีให้ดีกว่าไปเลย ก็ไม่ค่อยยอมยอมน้อยหน้ากัน เพราะ Item ที่ใช้สวมใส่ส่วนใหญ่มันหายาก ไอ้ที่ดี ๆ ทันแฟชั่นที่เค้ากำลังฮิต บางอย่างมันก็แพงกว่าจะหาเงินมาซื้อ ได้ก็นาน ต้องฝ่าฟันกันเยอะหน่อยแต่มันก็สนุกแล้วก็สะใจนะ เวลาได้มาใส่ บางคนได้มากก็เดินอวดไปทั่วเมืองเลยก็มี” (คงศักดิ์ เขาววิวัฒน์, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

ในสังคมของเกม Ragnarok ผู้เขียนโปรแกรมเกมได้กำหนดและออกแบบสิ่งของ (Item) ต่าง ๆ เอาไว้ให้เลือกใช้เป็นพันธิต เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายหรือเครื่องประดับต่าง ๆ ก็มีอยู่มากมาย รวมไปถึงสีผมและทรงผมของตัวละครก็ได้มีการออกแบบเอาไว้ให้เลือกหลากหลายรูปแบบด้วยกัน การเลือกใช้ทรงผมและสีผมนั้นก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของการแต่งกายตามแฟชั่น

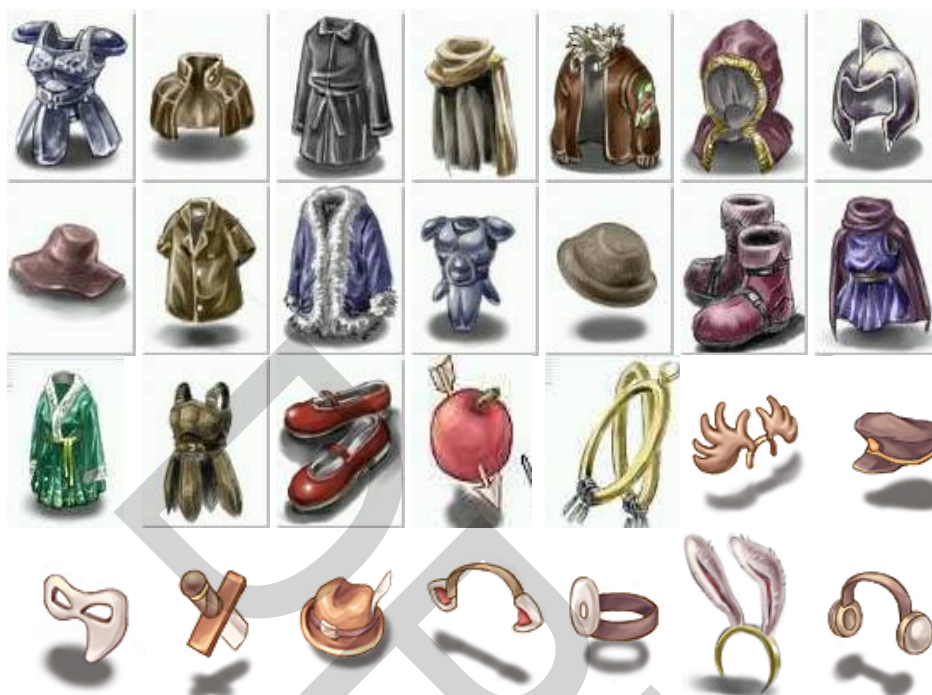
เนื่องจากผู้เล่นมักเลือกโดยอ้างอิงจากกลุ่มสังคมเช่นเดียวกันกับการเลือกใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนมักมีการวางแผนศึกษาหาข้อมูลและวิธีการต่าง ๆ ในการที่จะนำเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเหล่านั้นมาเป็นของตนให้ได้ ไม่ว่าจะต้องฝ่าฟันอุปสรรคยากลำบากเพียงใด เมื่อได้มาสวมใส่ก็จะทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ผู้เล่นคนอื่นให้ความชื่นชม และดูโดดเด่นในสังคม จนกลายเป็นรูปแบบของการแต่งกายตามแฟชั่นตามกันมาเพราะผู้เล่นแต่ละคนต้องการที่จะมีให้เหมือนคนอื่นหรือมีให้ดีกว่า เพื่อยกระดับของตัวเองในสังคมให้สูงขึ้นเท่าเทียมกับผู้เล่นคนอื่นและได้รับการยอมรับให้เป็นพวกเดียวกัน



ภาพที่ 4.3 แสดงสีผมและทรงผมของตัวละครชาย



ภาพที่ 4.4 แสดงสีผมและทรงผมของตัวละครหญิง



ภาพที่ 4.5 แสดงตัวอย่างของเสื้อผ้าเครื่องประดับต่าง ๆ

การแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมของเกม Ragnarok คือการแสดงออกถึงความเป็นคนทันสมัย ร่ำรวย และเก่งกาจ เพราะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ที่กำลังนิยมในขณะนั้น จะต้องแลกมาด้วยเงินทองจำนวนมาก และการที่ผู้เล่นคนหนึ่งสามารถมีเงินทองมากพอที่จะซื้อหาเครื่องแต่งกาย หรือเครื่องประดับต่าง ๆ มาแต่งให้เป็นที่ตามแฟชั่นสมัยนิยม หรือให้โดดเด่นดูแตกต่างไปจากผู้อื่นได้นั้น ก็จะต้องเป็นผู้ที่เก่งกาจมีความสามารถในการหาเงินได้มากกว่าผู้เล่นคนอื่นสามารถปราบ Monster ที่มีพลังสูงได้ เพราะ Monster ย่อมมีพลังสูง หรือเป็นหัวหน้าของ Monster ทั้งหมด ที่ผู้เล่นจะเรียกกันว่า Boss นั้น หากผู้เล่นสามารถปราบได้ก็จะได้รับสิ่งของที่มีมูลค่ามหาศาลที่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ไม่มี หรือน้อยคนที่จะมี เช่น หมวก, รองเท้า, ผ้าพันคอ, สร้อย, เสื้อกันหนาว, ชุดเกราะ เป็นต้น

ซึ่งสิ่งของเหล่านั้นหากผู้เล่นนำไปขาย ก็จะได้เงินมากพอที่จะเอาไปหาซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ที่มีราคาแพงมาสวมใส่ได้ตามแบบที่ตนเองชอบ ตามแฟชั่นสมัยนิยมในขณะนั้น

หรือถ้าของที่ได้มานั้นเป็นของที่ดีและทันสมัยตามแฟชั่นอยู่แล้ว ผู้เล่นก็อาจจะนำมาใส่เอง โดยที่ไม่ต้องนำไปขาย ซึ่งสิ่งของเหล่านี้นอกจากจะใช้สวมใส่เพื่อความสวยงาม ทันสมัย แสดงออกถึงความเก่งกาจ และความร่ำรวยของตนเองแล้ว ยังมีคุณสมบัติช่วยเพิ่มพลัง หรือความเชี่ยวชาญพิเศษต่าง ๆ ให้กับผู้สวมใส่ได้อีกด้วย ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ที่กลุ่มวัยรุ่นนิยมใช้ตามกันไปจนกลายเป็นแฟชั่นในสังคมเกม Ragnarok นั้น โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะมีคุณสมบัติต่าง ๆ เป็นส่วนประกอบดังต่อไปนี้

### 3.1. ความเป็นแฟนตาซี

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ที่ผู้เขียน โปรแกรมเกมได้ทำการออกแบบและกำหนดเอาไว้ให้ใช้นั้น โดยส่วนใหญ่แล้วมักมีการสร้างสรรค์และออกแบบมาเพื่อสนองตอบต่อจินตนาการอันเพื่อฝันต่าง ๆ ของผู้เล่นที่ต้องการหลบหนีจากโลกแห่งความเป็นจริง โดยมักจะมีลักษณะของการนำเอาความเป็นแฟนตาซีเข้ามาช่วยในการออกแบบเพื่อให้เกิดความสวยงามแปลกตาและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นได้ ทำให้เกมเป็นที่น่าสนใจน่าติดตามและน่าค้นหาว่าจะได้พบเจอสิ่งของรูปแบบใดออกมาอีกบ้างในขณะที่เล่นเกมอยู่ ซึ่งสิ่งของที่ได้ก็จะไม่สามารถหาได้ในโลกแห่งความเป็นจริง

ความเป็นแฟนตาซีนับเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของผู้เล่น หากสวมใส่แล้วทำให้ตัวละครในเกมดูสวยแปลกตาขึ้น เล่นขึ้นเหมือนอยู่ในเทพนิยาย กลุ่มวัยรุ่นก็จะนิยมแสวงหามาใส่ เพื่อให้ตัวเองดูโดดเด่นเป็นที่สนใจของผู้เล่นคนอื่น ทั้งผู้เล่นเพศเดียวกันและเพศตรงข้าม ซึ่งเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะของความเป็นแฟนตาซีนั้นก็ต้องมีความสวยงามแปลกตาและผู้เล่นสามารถจินตนาการตามไปได้ เช่น หมวกรูปดอกทานตะวัน, มงกุฎดอกไม้, โบว์ผูกผมสีต่าง ๆ , หมวกเทวดา, แว่นตากันแดดรูปดาว, หมวกเขากวาง, รองเท้าแก้ว, เสื้อแจ็คเก็ตขนสัตว์, เสื้อคลุมหนัง, หมวกโจรสลัด, หูเอลฟ์, หน้ากากโซโล, หมวกสปิงค์, เสื้อคลุมพระราช, เสื้อเกราะอัศวิน ฯลฯ ดังนั้นด้วยลักษณะของความเป็นแฟนตาซีจึงถือเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่ทำให้เครื่องแต่งกายนั้นเป็นที่นิยมดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“อยากเด่นค่ะ... เพื่อนมีอะไรก็อยากมีบ้าง เวลาเดินไปไหนก็มีแต่คนมอง บางคนก็เดินเข้ามาถามว่าไปเอามาจากไหนสวยดี บางคนก็ชมว่าเก่ง รู้สึกดีค่ะ ชอบมงกุฎดอกไม้ ใส่แล้วมันดู



สวยหวานเหมือนเจ้าหญิง น่ารักดี มีคนมาจีบเยอะด้วย ” (ชนม์นิกานต์ ปัญญาพรศิริ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 ธันวาคม 2546)

“ใส่หมวกโจรสลัดอยู่ครับ ...เท่ดี๊ดี สาว ๆ กรีด เพื่อน ๆ ก็ชอบแซวคงอิจฉาผม ผมว่ามันสวยคือออกแนวผจญภัยเหมือนในหนัง ใส่แล้วดูหล่อขึ้นเยอะ” (เดชชิต พิษยพณิชย์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

“หมวกก็มีหลายใบนะแต่ที่ชอบใส่ที่สุดคงเป็น หมวกเทวดา สวยดี๊ดี ไม่ค่อยมีใครใส่ ไม่ซ้ำกันดี ใส่แล้วเหมือนเทวดาหลงมาอยู่เมืองมนุษย์ มีคนถามเยอะเหมือนกัน ใคร ๆ ก็สนใจเราละ” (ประวิช นิมเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“มันเป็นของที่เรหาไม่ได้ในชีวิตจริงมั้งครับหรือถ้ามีจริงก็คงไม่มีใครกล้าใส่ไปเดินถนนหรอก แต่ในเกมเราใส่ได้เท่ด้วยใคร ๆ ก็ชม ผมชอบเสื้อเกราะอัศวินอยากเป็นมาตั้งแต่เด็ก ๆ แล้วมันเหมือนกับได้สวมบทบาทอัศวินที่เราอยากเป็นแต่ไม่เคยได้เป็นนะครับ แต่ในเกมนี้ผมได้เป็น” (สุชาติ เขียรจันทิก, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

### 3.2. เป็นของหายาก

ในเกม Ragnarok เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายบางชิ้นกลายเป็นสิ่งหายาก เนื่องจากผู้เขียนโปรแกรมเกมจะกำหนดให้ปรากฏออกมาเพียงเดือนละครั้ง หรือสามเดือนครั้ง ผู้เล่นทุกคนจึงต้องเฝ้ารอคอยเมื่อถึงเวลาที่จะต้องทำทุกอย่างเพื่อแย่งชิงมาเป็นของตนให้ได้ ทำให้หากใครมีของสิ่งนั้นมาสวมใส่ก็จะถือเป็นผู้ที่เก่งกาจ และมีความสามารถสูง ดูโดดเด่นไม่เหมือนใคร ผู้เล่นแต่ละคนจึงพยายามที่จะแสวงหาสิ่งของหายากต่าง ๆ เหล่านี้มาสวมใส่ให้ได้จนกลายเป็นแฟชั่นของหายากเกิดขึ้น ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าของมันหายากมาก ๆ แล้วเราได้มาใส่ก็มีแต่คนมอง เราจะรู้สึกรู้สึกว่าเราเก่งกว่าคนอื่นเดินยัดได้เลยจะเด่นมาก” (ประภาส ธีระถนอมศักดิ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

“ก็ดูในกลุ่มมีนะครับ มันจะบอกว่าของจะมีเวลาไหน อยู่ที่ไหน ต้องฆ่า Monster ตัวไหนผมก็จะเตรียมตัวไปรอฆ่ามัน ถ้าได้ขึ้นมาละก็จะดีใจมาก เพราะของที่ได้มันหายากนาน ๆ จะมีมาซักที” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

“ของที่หายาก ๆ มันก็ย่อมแปลกกว่าคนอื่น มันจะดีมากถ้าเรามีใส่อยู่คนเดียวไม่มีใครมาใส่เหมือน หรือซ้ำกันนะค่ะ พุง่าย ๆ ก็อยากเด่น แต่ของพวกนี้นาน ๆ ถึงจะมีมาที่มันก็ต้องใช้ความอดทนและความพยายามสูงเหมือนกันกว่าจะได้มา เพราะจะมีแต่คนไปแย่งกันเยอะแล้วของมันก็มีไม่กี่ชิ้นเอง” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

### 3.3. ราคาแพง

สิ่งของที่มีราคาแพงย่อมเป็นที่ต้องการของผู้เล่นทุกคน เพราะมักจะใช้เป็นเครื่องบ่งบอกฐานะของแต่ละคน ของที่มีราคาแพงมาก ๆ จึงกลายเป็นแฟชั่นขึ้นมาได้โดยง่าย เพราะใคร ๆ ก็อยากสวมใส่เพื่อแสดงให้ผู้อื่นเห็นถึงความมั่งมีของตนเอง ทุกคนในสังคมก็จะให้การยอมรับและดูโดดเด่นเหนือผู้อื่น ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“อยากให้คนอื่นรู้ว่าเรารวยเราเก่ง เพราะของที่ขายได้แพง ๆ มันก็ไม่ใช่ว่าได้มาง่าย ๆ นะครับ บางที่ต้องไปสู้กับ Boss ที่เก่งมาก ๆ ถึงจะได้มา กว่าจะได้มาก็เสียเปอร์เซ็นต์ไปเยอะเลย เสียเวลาเก็บ Level ด้วย แต่มันก็คุ้มใส่ไปไหนคนก็มอง เพื่ออยากจนขึ้นมาก็เอาไปขายได้ ตอนนั้นก็ใส่อดคนอื่นไปก่อน เสื้อคลุมที่ใส่อยู่ก็ขายได้ประมาณ 10 กว่าล้านครับ” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“เป็นธรรมดาค่ะ ของแพงใคร ๆ ก็อยากได้ อยากใส่โชว์คนอื่น ถ้ามีใส่นะจะมีคนเข้ามาคุยด้วยเยอะ หรือเวลาเล่นเกมก็จะมีคนมาขอแชร์ด้วยเพราะเค้าคิดว่าเราเก่งสามารถช่วยเหลือเค้าได้ ทุกคนก็จะมองอย่างชื่นชม บางครั้งก็ยกให้เป็นหัวหน้าทีมเลยละ” (จิตติมา สุทธิพิทักษ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

### 3.4. ประโยชน์ใช้สอย

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่จะได้รับความนิยมจนกลายเป็นแฟชั่นได้นั้น ไม่ใช่ว่าจะมีแต่ความสวยงามหายากหรือราคาแพงเท่านั้น อีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญคือต้องมีประโยชน์ใช้สอยสามารถใช้อำนวยความสะดวกต่อการดำรงชีวิตในสังคมเกมให้กับผู้เล่นได้ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ผู้เล่นทุกคนต้อง



คำนี้ถึง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นมักมีประโยชน์ใช้สอยแฝงอยู่ บางชิ้นอาจมีประโยชน์มาก หรือบางชิ้นอาจมีประโยชน์น้อย ก็แล้วแต่ผู้เขียน โปรแกรมเกมจะได้กำหนดเอาไว้

โดยส่วนใหญ่แล้วเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ มักมีประโยชน์ในการช่วยเพิ่มพลังหรือ ความเชี่ยวชาญ ความสามารถพิเศษในด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เล่นได้แตกต่างกันไป เช่นช่วยเพิ่มพลัง ชีวิต, เพิ่มพลังคุ้มกัน, เพิ่มความรวดเร็วว่องไวในการต่อสู้หรือการหลบหลีกศัตรู เป็นต้น ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับว่าผู้เล่นจะตัดสินใจเลือกใช้แบบใดเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในเกม ดังบทสัมภาษณ์ ต่อไปนี้

“ส่วนมากก็จะคิดถึงประโยชน์ของมันก่อน เพราะมันต้องอาศัยการใช้งานเป็นหลัก ของที่มีประโยชน์มากมันก็มีคนใช้มากเป็นแพชั่นได้เหมือนกัน ที่ใส่อยู่จะเป็นเสื้อคลุมเรียกว่า มัฟเฟอร์ช่วยให้อุณหภูมิได้เร็วขึ้น เคลื่อนไหวได้เร็วขึ้น บางครั้งศัตรูตอบโต้ไม่ทันมันก็เสร็จเรา”  
ประสิทธิ์ สันติกุลาภิบาล, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

“ของบางอย่างถึงจะสวยจะแพงยังไงมันก็ต้องมีประโยชน์ด้วย ไม่ใช่เอาไว้ใส่โชว์อย่างเดียวแล้วมันไม่เกิดประโยชน์ก็ไม่รู้จะใส่ไปทำไม เพราะยังต้องเล่นเกมต่อเพื่อเก็บ Level ถ้ามีของที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้มันก็ดี อย่างเสื้อเกราะอัศวินที่ผมใส่อยู่ มันก็ช่วยป้องกันตัวจากการ โจมตีของศัตรูได้มาก เวลาโดนศัตรูฟันก็ไม่เป็นไร ช่วยเพิ่มพลังความอึดให้ ถ้าไม่มีใส่ก็คงต่อสู้ได้ ยากลำบากยิ่งขึ้น” (สุชาติ เขียรจันทิก, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

“ใส่หมวกรูปแอปเปิ้ล โคนธนูยิงของโรบินส์อยู่ค่ะ มันสวยดีแล้วก็มีประโยชน์ด้วยคือ มันช่วยให้ยิงแม่นยำขึ้น เมื่อก่อนตอนที่ยังไม่มีใส่เวลายิงศัตรูมันไม่ค่อยโดนค่ะ เพื่อนเลยแนะนำให้ ไปหาใส่ แล้วมันก็ทำให้ยิงแม่นยำขึ้นจริง ๆ ค่ะสามารถปราบศัตรูได้เยอะขึ้น แล้วก็เก่งขึ้น ด้วย”(กัญญารัตน์ เยาวสิทธิ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ถ้าเลือกใช้ของที่มีประโยชน์และเหมาะสมกับตัวเองมันก็ดีค่ะ อย่างน้อยมันก็ช่วยให้มีความมั่นใจเพิ่มมากขึ้นเวลาที่ต้องต่อสู้กับ Monster ที่เก่ง ๆ ที่ใส่อยู่ก็เป็นหมวกพญาบาลมันช่วยเพิ่มพลังเวทมนตร์ให้ค่ะ ทำให้มีพลังเวทมนตร์สูงขึ้นเวลาโจมตีศัตรูมันก็ได้ผลดีขึ้น” (ธีรพร คีวัน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

ด้วยคุณสมบัติต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นทำให้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นได้รับความนิยมนกลายเป็นแฟชั่นสืบต่อกันมานั้น โดยส่วนใหญ่แล้วมักเป็นไปตามกระแสอ้างอิงจากสังคมและผู้คนรอบตัวเป็นสำคัญด้วย เด็กวัยรุ่นแต่ละคนมักมีการแต่งกายตามแฟชั่น โดยจะคำนึงถึงกลุ่มสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่เป็นหลัก มักต้องการมีความโดดเด่น ความสวยงามดูดี ไม่ให้น้อยหน้าผู้อื่น ซึ่งเป็นไปตามกลไกของการเปรียบเทียบและแข่งขันกันในกลุ่มสังคม ที่มีให้เห็นเกิดขึ้นทั้งในสังคมเกมและในสังคมของโลกแห่งความจริง

#### 4. การทำงาน

เมื่อเข้ามาเล่นเกม Ragnarok ผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในอาชีพต่าง ๆ ได้ตามแต่ที่อยากจะเป็น ซึ่งจะมีให้เลือกทั้งหมด 6 อาชีพด้วยกันคือ นักดาบ (Swordman), นักธนู (Archer), นักเวทย์ (Magician), พ่อค้า (Merchant), โจร (Thief), นักบวช (Acolyte) ซึ่งแต่ละอาชีพจะสามารถเปลี่ยนเป็นอาชีพในขั้นที่สองได้เมื่อสะสมค่าประสบการณ์ได้ถึงในระดับที่ 40 ขึ้นไป โดย นักดาบ (Swordman) เปลี่ยนเป็นอัศวิน (Knight), นักธนู (Archer) เปลี่ยนเป็นนักล่า (Hunter), นักเวทย์ (Magician) เปลี่ยนเป็นพ่อมด (Wizard), พ่อค้า (Merchant) เปลี่ยนเป็น นักตีดาบ (Blacksmith), โจร (Thief) เปลี่ยนเป็นนักฆ่า (Assassin), นักบวช (Acolyte) เปลี่ยนเป็นพระ (Priest) ซึ่งผู้เล่นในแต่ละอาชีพจะมีความสามารถและความเก่งกาจเพิ่มมากขึ้นตามจำนวนของค่าประสบการณ์ที่ได้รับเมื่อสามารถปราบ Monster แต่ละตัวได้ รวมทั้งยังสามารถหาเงินได้จากการนำสิ่งของที่ได้รับเมื่อ Monster ตัวนั้นตายมาขายได้อีกด้วย

ผู้เล่นที่เลือกเล่นตัวละครในอาชีพต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น จะต้องมีการทำงานซึ่งก็คือการตามล่าและปราบ Monster เอาของที่ได้จาก Monster ไปขาย เพื่อหาเงินมาใช้ในการอำนวยความสะดวกต่อการดำรงชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ ของสังคมเกมต่อไป เช่นการนำไปซื้ออาหาร, เสื้อผ้า, อาวุธ หรือใช้เป็นค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปในที่ต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นจะเลือกเล่นในอาชีพไหนก็แล้วแต่ความถนัดและความชื่นชอบของแต่ละคนเพื่อจะใช้ประโยชน์จากความสามารถพิเศษเหล่านั้นในการเข้าต่อสู้กับศัตรู โดยแต่ละอาชีพก็ล้วนแล้วแต่มีความถนัด และความสามารถพิเศษที่แตกต่างกันไปตามที่ผู้เขียน โปรแกรมเกมได้กำหนดเอาไว้ ซึ่งประกอบไปด้วยอาชีพต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

##### 1. นักดาบ (Swordman) และ อัศวิน(Knight)

อาชีพนักดาบและอัศวินนั้นมีความสามารถพิเศษคือ มีความอดทนต่อการโจมตีของ Monster ได้สูงเนื่องจากมีพลังชีวิตสูงกว่าอาชีพอื่น ๆ ร่างกายแข็งแรง และมีพลังโจมตีสูงใช้ดาบเป็นอาวุธในการฟันศัตรู เหมาะสำหรับใช้เป็นด่านหน้าในการต่อสู้ โดยผู้เล่นส่วนใหญ่จะเรียกอาชีพนี้ว่า “ทัพหน้า” หากมีการทำงานเป็นทีม ผู้เล่นในอาชีพนี้จะถูกใช้เป็นที่หน้าในการเข้าต่อสู้

แบบประชิดตัวกับ Monster และเป็นเกราะกำบังของเพื่อน ๆ ในอาชีพอื่นให้พ้นจากการโจมตีของ Monster ด้วย แต่มีข้อเสียคือการโจมตี Monster จะทำได้ช้า และนอกจากนี้ยังไม่มีควมว่องไวในการหลบหลีกการโจมตีของ Monster ด้วย

## 2. นักธนู (Archer) และ นักล่า (Hunter)

เป็นอาชีพที่โดดเด่นและมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง มีความสามารถในการต่อสู้ระยะไกล คอยซุ่มโจมตีศัตรูโดยใช้ธนูยิง นอกจากนี้ยังสามารถวางกับดักได้อีกด้วย เมื่อมีการทำงานเป็นทีมผู้เล่นในอาชีพนี้จะมีหน้าที่ในการวางกับดักให้ Monster เดินเข้ามาติดกับ เมื่อ Monster มาติดกับดัก ก็จะไม่สามารถขยับเขยื้อนไปไหนได้ เป็นการเปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ ช่วยกันรุมโจมตี Monster ส่วนตนเองนั้นจะถอยร่นไปโจมตีอยู่ห่าง ๆ เพื่อความปลอดภัยเพราะเป็นอาชีพที่มีพลังชีวิตน้อยไม่เหมาะในการเข้าปะทะกับศัตรู

## 3. นักเวทย์ (Magician) และ พ่อมด (Wizard)

อาชีพนี้เป็นอาชีพที่มีพลังโจมตีรุนแรงที่สุด เนื่องจากมีพลังเวทมนต์ต่าง ๆ มากมายที่ใช้เป็นอาวุธ เช่น การเสกกำแพงไฟใช้กัน Monster ไม่ให้เข้าถึงตัว, เสกพายุน้ำแข็งเพื่อหยุดการโจมตีของ Monster, เสกยางหนืดสีเขียวเพื่อให้ Monster เคลื่อนไหวได้ช้าลง, เสกสายฟ้าให้ผ่าลงบนตัว Monster ซึ่งจะมีความรุนแรงมากทำให้พลังชีวิตของ Monster ลดลงไปได้มากในแต่ละครั้ง เป็นต้น อาชีพนี้โดยส่วนใหญ่เมื่อมีการทำงานเป็นทีมจะมีหน้าที่ในการร้ายเวทมนต์ เพื่อสกัดกั้นหรือโจมตี Monster แต่มีข้อเสียคือมีพลังชีวิตน้อยกว่าอาชีพอื่น ๆ และใช้เวลานานในการร้ายเวทมนต์แต่ละครั้ง ดังนั้นจึงต้องอาศัยเพื่อน ๆ ในอาชีพอื่น คอยคุ้มกันให้ในขณะที่ทำการร้ายเวทมนต์

## 4. พ่อค้า (Merchant) และ นักตีดาบ (Blacksmith)

อาชีพนี้เป็นอาชีพที่มีความสามารถสูงในเรื่องของการหาเงิน และเป็นอาชีพที่รวยมาก เพราะจะสามารถซื้อสินค้าต่าง ๆ ได้ในราคาที่ถูกลงกว่าผู้เล่นในอาชีพอื่น สามารถซื้อสินค้าไปขายต่อได้กำไรสูง และมีความสามารถพิเศษในเรื่องของการผลิตอาวุธ สามารถผลิตอาวุธต่าง ๆ ได้ซึ่งอาจจะนำไปขายหรืออาจจะให้เพื่อน ๆ ในทีมใช้ในการต่อสู้กับ Monster ได้อีกด้วย แต่จะต่อสู้ไม่

ค่อยเก่งโดยส่วนใหญ่แล้วมักทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนเพื่อน ๆ อยู่ห่าง ๆ มากกว่า เช่นการผลิตอาวุธ และซ่อมแซมอาวุธให้ และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับอาวุธของเพื่อน ๆ ได้ อีกด้วย

### 5. โจร (Thief) และ นักฆ่า (Assassin)

เป็นอาชีพที่สามารถต่อสู้ในระยะประชิดตัวกับ Monster ได้ดีพอ ๆ กับนักดาบและอัศวิน โดยจะมีความรวดเร็วและว่องไวสูงในการโจมตีและหลบหลีกทำให้บางครั้ง Monster ตั้งรับไม่ทันและอาจเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ได้ แต่เป็นอาชีพที่มีพลังชีวิตน้อยหากพลาดพลังโค่น Monster ทำร้ายเพียงครั้งเดียวก็อาจเสียชีวิตได้ เมื่อทำงานเป็นทีมโดยส่วนใหญ่แล้วอาชีพนี้มักจะทำหน้าที่เป็นทัพหน้าร่วมกับนักดาบและอัศวินเข้าพาดฟัน Monster โดยมีมีดพกเป็นอาวุธ

### 6. นักบวช (Acolyte) และ พระ (Priest)

เป็นอาชีพที่มีความสำคัญสูงต่อทีม หากทีมใดขาดอาชีพนี้การต่อสู้ให้ประสบความสำเร็จก็จะเป็นไปได้ยาก เพราะอาชีพนี้จะทำหน้าที่คอยดูแลทุกชีวิตในทีมให้อยู่รอดปลอดภัยเนื่องจากมีความสามารถพิเศษในการคอยเพิ่มพลังให้กับเพื่อน ๆ ในทีมได้หากพลาดพลังโค่น Monster โจมตีจนพลังชีวิตใกล้จะหมด จะต้องคอยดูแลทุกคนในทีมคอยสังเกตดูว่าใครพลังชีวิตใกล้จะหมดในขณะที่กำลังต่อสู้กันอยู่แล้วคอยเพิ่มพลังให้ หรือหากมีเพื่อนคนใดล้มตายในขณะที่ต่อสู้ก็สามารถช่วยชุบชีวิตให้ฟื้นได้ นอกจากนี้ยังมีความสามารถพิเศษในการหายตัวได้ทำให้สามารถเดินทางไปในที่ต่าง ๆ ได้ง่ายและสะดวกสบายกว่าอาชีพอื่น และยังสามารถพาเพื่อน ๆ หายตัวไปในที่ต่าง ๆ ได้ด้วย แต่มีข้อเสียคือมีพลังโจมตีต่ำทำให้ไม่สามารถต่อสู้กับ Monster ได้มากนัก ส่วนใหญ่จะเป็นฝ่ายคอยช่วยเหลือเพื่อน ๆ ที่พลาดพลังมากกว่า

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าแต่ละอาชีพจะมีความสามารถพิเศษและเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นของตัวเอง และจะเป็นการดีมากหากมีการนำเอาความสามารถพิเศษต่าง ๆ เหล่านี้มาผสมผสานกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการต่อสู้แบบเป็นทีม เพราะจะทำให้การทำงานซึ่งก็คือการตามล่าและปราบ Monster นั้นง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้น และสนุกสนานขึ้นด้วย เพราะการมีเพื่อน เล่นด้วยกันหลาย ๆ คนย่อมสนุกกว่าการเดินทางไปเพื่อปราบ Monster เพียงคนเดียว

ตารางที่ 4.1 แสดงลำดับขั้นการเปลี่ยนสายอาชีพของตัวละครและความสามารถพิเศษของตัวละครในอาชีพต่าง ๆ

อาชีพขั้นที่ 1	อาชีพขั้นที่ 2	ความสามารถพิเศษ
นักดาบ (Swordman)	อัศวิน (Knight)	พลังชีวิตสูง, โจมตีรุนแรง, ต่อสู้ประชิดตัวกับ Monster ได้ดี
นักธนู (Archer)	นักล่า (Hunter)	โจมตีระยะไกล, วางกับดักหยุดการเคลื่อนไหวของ Monster
นักเวทย์ (Magician)	พ่อมด (Wizard)	โจมตีรุนแรง, ใช้เวทมนต์โจมตี Monster ได้
พ่อค้า (Merchant)	นักตีดาบ (Blacksmith)	ผลิตและซ่อมแซมอาวุธ, หาเงินได้มากกว่าอาชีพอื่น
โจร (Thief)	นักฆ่า (Assassin)	โจมตีรวดเร็วว่องไว, ต่อสู้ประชิดตัวกับ Monster ได้ดี
นักบวช (Acolyte)	พระ (Priest)	เพิ่มพลังชีวิต, ชุบชีวิต, หายตัวไปในที่ต่าง ๆ

ในสังคมของเกม Ragnarok การทำงานนั้นถือเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตที่สำคัญและเป็นพื้นฐานหลักของการมีชีวิตอยู่ เพราะการทำงานคือหนทางของการหาเงิน ซึ่งเงินก็คือปัจจัยหลักที่ช่วยให้การดำรงชีวิตในสังคมเกมดำเนินต่อไปได้ อย่างเป็นปกติสุข รูปแบบของการทำงานในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ก็คือการตามล่า และฆ่าฟันศัตรู หรือ Monster ซึ่ง Monster ที่ผู้เขียนโปรแกรมเกมกำหนดไว้ให้ในเกมนั้นมีอยู่มากมายหลายร้อยตัวด้วยกัน ซึ่งแต่ละตัวก็จะมีพลังชีวิต ความสามารถ รูปร่าง รวมทั้งแหล่งที่อยู่อาศัย แตกต่างกันไป ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าเปรียบเทียบปราบ Monster ในเกม Ragnarok เป็นการทำงานก็น่าจะได้ เพราะมันได้เงิน ได้ของ การทำงานในสังคมจริงก็ได้เงินเหมือนกัน เมื่อได้เงินมาจะใช้ทำอะไรก็ได้แต่ส่วนใหญ่ มันก็เกี่ยวข้องกับการสร้างคุณภาพชีวิตของตัวเองให้ดีขึ้นนั่นเอง เช่น ซื้อเสื้อผ้าใหม่, ซื้ออาหารใหม่, ซื้อของกิน เพราะสิ่งที่จะทำให้เล่นเกมต่อไปได้มันก็คือเงินนี่แหละ” (ภานุ พิณเมืองงาม, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นที่เป็นเด็กวัยรุ่นนั้นมีรูปแบบของการทำงานในสังคมเกม Ragnarok แบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบด้วยกันคือ

#### 4.1 การทำงานคนเดียว

ในการทำงานรูปแบบนี้ผู้เล่นจะเดินทางไปตามแผนที่ต่าง ๆ ที่ผู้เขียนโปรแกรมเกมได้กำหนดเอาไว้ให้แต่เพียงผู้เดียว แล้วทำการปราบ Monster แต่ละตัวที่อาศัยอยู่ในแผนที่นั้น ๆ เพื่อเพิ่มค่าประสบการณ์ให้กับตัวละครของตน และเพื่อเสาะหาสิ่งของต่าง ๆ ที่จะได้รับจาก Monster เมื่อ Monster ตัวนั้นตายลงมาขาย เป็นการหาเงินเพื่อใช้เลี้ยงชีพในโอกาสต่อไป ซึ่งผู้เล่นจะสามารถเก็บค่าประสบการณ์ได้มากหรือน้อยในแต่ละครั้งนั้น ก็ขึ้นอยู่กับความเก่งกาจของ Monster แต่ละตัว หาก Monster ตัวนั้นมีความเก่งกาจมากเมื่อผู้เล่นสามารถปราบมันลงได้ ก็จะได้รับค่าประสบการณ์สูง หรือถ้า Monster ตัวนั้นมีความเก่งกาจน้อยผู้เล่นก็จะได้รับค่าประสบการณ์น้อยตามไปด้วย

การทำงานในรูปแบบนี้ผู้เล่นจะต้องอาศัยความสามารถของตนเองเป็นหลักโดยปราศจากผู้ช่วย ผู้เล่นจะต้องทำการวางแผนกลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อเอาชนะ Monster เหล่านั้นด้วยตนเอง หากทำได้ก็จะเกิดความภาคภูมิใจ ซึ่งข้อดีของการทำงานคนเดียวก็คือจะได้รับค่าประสบการณ์ และสิ่งของที่ได้จาก Monster เพียงผู้เดียวโดยไม่ต้องแบ่งใคร แต่การทำงานคนเดียวนี้ผู้เล่นอาจจะปราบได้เพียง Monster ที่มีความสามารถไม่สูงมากเท่านั้น ซึ่งหากผู้เล่นต้องการที่จะปราบ Monster ตัวที่มีความสามารถสูง ๆ ได้ ก็ต้องใช้ความพยายามในการเก็บค่าประสบการณ์ให้ตัวละครของตนมีค่าประสบการณ์ที่สูงขึ้นเสียก่อน โดยใช้วิธีการปราบ Monster ที่มีพลังต่ำกว่าตนไปเรื่อย ๆ เพื่อสะสมค่าประสบการณ์จนมีค่าประสบการณ์สูงพอที่จะสามารถปราบ Monster ตัวที่มีความสามารถสูงนั้นได้ ซึ่งต้องอาศัยระยะเวลาานานมาก บางทีอาจต้องใช้เวลาเป็นเดือน ๆ จนบางครั้งผู้เล่นก็เกิดความเบื่อหน่าย





ภาพที่ 4.6 แสดงการทำงานคนเดียวของผู้เล่น

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าบางครั้งการทำงานคนเดียวก็เป็นสิ่งที่ทำได้ยากและใช้เวลานาน เพราะด้วยความสามารถของผู้เล่นเพียงคนเดียวไม่สามารถที่จะปราบ Monster ตัวที่มีความสามารถสูงเหล่านั้นได้ หรือหากจะปราบได้ก็ต้องอาศัยระยะเวลา และทุนทรัพย์เป็นจำนวนมาก เพราะผู้เล่นอาจจะต้องพลาดพลั้งเสียชีวิตในขณะที่ต่อสู้เป็นจำนวนนับสิบครั้ง แล้วต้องกลับไปเกิดใหม่เพื่อมาต่อสู้อีกหมุนเวียนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะสามารถค้นคิดวิธีการหรือกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่จะสามารถช่วยให้เอาชนะ Monster ตัวนั้นได้รวมทั้งยังต้องใช้จ่ายเงินเป็นจำนวนมากในการหาซื้อยาวิเศษต่าง ๆ ไปกินในขณะที่ต่อสู้เพื่อเติมพลังชีวิตให้กับตัวเอง นอกจากนี้ยังต้องเสียเงินเป็นจำนวนมากไปกับการหาซื้ออาวุธดี ๆ เพื่อใช้ในการต่อสู้อีกด้วย

ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเด็กวัยรุ่นที่เล่นเกม Ragnarok จำนวน 30 คนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยนั้น มีเพียง 5 คนที่นิยมเล่นแบบการทำงานคนเดียว ซึ่งคิดเป็นเพียงแค่ 16.66 เปอร์เซ็นต์ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้



“เล่นคนเดียวดีกว่า จะทำอะไรก็ได้ไม่ต้องรอใคร ไม่ต้องห่วงใคร อยากทำอะไรก็ทำเลย เพราะไม่ต้องแบ่งใคร ไม่ต้องทะเลาะกับใครด้วย” (จงพล อุคคผลพิสาร, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

“ไม่รู้สิเวลาเข้าไปเล่นก็ไม่ค่อยได้คุยกับใคร ไม่กล้าไปขอเข้าทีมเค้า กลัวเค้าไม่รับ กลัวว่าเรายังไม่เก่งพอไปเล่นกับเค้าจะเป็นตัวถ่วงเค้าเปล่า ๆ ก็เลยเล่นคนเดียวดีกว่าไม่วุ่นวายดี ส่วนใหญ่ก็จะตัดสินใจเองว่าจะไปเล่นที่แผนที่ไหน เก็บ Level ที่ไหน ยังไง คิดเองหมด มันก็อิสระดีนะ” (วาสนา พัฒนากิติ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

“ชอบเล่นคนเดียวมากกว่า ลุยดี เคยมีคนมาชวนเข้าทีมเหมือนกัน แต่ไม่เอา เราคิดว่าเราแน่พอไม่ต้องให้คนอื่นช่วย” (รัฐศาสตร์ เทวาทนุ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

“ส่วนใหญ่ก็จะเล่นคนเดียวนะ เพราะบางทีเพื่อนที่เคยเล่นด้วยกันก็ว่างไม่ตรงกัน ไม่ได้เข้ามาเล่นพร้อมกัน ก็เลยไปหาเพื่อนใหม่ เลยคุยคนเดียวดีกว่า ชอบเวลาคนอื่นมองเรารู้สึกกับ Monsterคนเดียวไม่ต้องมีเพื่อนมาช่วย แล้วถ้าเราชนะได้มันก็เทดี” (ชยอนันต์ ศรีนิเวศ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2547)

“เล่นคนเดียวสนุกกว่า เข้าเกมมาก็ลุยได้เลย ไม่ต้องรอครบทีมเสียเวลา เปลืองบัตรอยากไปไหนก็ไป ไม่ต้องฟังความคิดเห็นใคร บางทีถ้าเล่นเป็นทีมเวลาคิดไม่เหมือนกันก็ทะเลาะกันอีก ถ้าเจอปัญหาเราค่อยไปแก้เอาดาบหน้า ถ้าแพ้ก็ไม่ใช่เป็นไรกลับมาวางแผนแล้วค่อยไปใหม่” (ธารนา รัตนะ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

จะเห็นได้ว่าเด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีเพียงส่วนน้อยที่นิยมเลือกเล่นแบบการทำงานคนเดียว เพราะนิสัย และความชื่นชอบส่วนตัว ที่ชอบมีอิสระในการเล่นเกมที่ไม่ต้องอยู่ในกรอบของกลุ่มเพื่อนหลีกเลี่ยงความขัดแย้งที่อาจจะเกิดขึ้นหากมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน อยากทำอะไรก็ทำโดยไม่ต้องฟังความคิดเห็นของใคร และอยากไปสู่จุดของความสำเร็จด้วยตนเอง และนอกจากนี้บางคนยังไม่มี ความมั่นใจพอที่จะเข้าร่วมสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน กลัวว่าตนเองจะไม่เป็นที่ยอมรับ และจะไปสร้างความเสียหายให้กลุ่มจึงทำให้ปลีกตัวออกจากกลุ่มมาเล่นคนเดียว

## 4.2 การทำงานเป็นทีม

คือการรวมกลุ่มกันของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป และต้องไม่เกิน 12 คน ในแต่ละกลุ่ม เพื่อทำการตามล่าและปราบ Monster โดยส่วนใหญ่แล้วมักใช้เมื่อต้องต่อสู้กับ Monster ที่มีพลังชีวิตสูงหรือเก่งมาก ๆ โดยผู้เล่นจะต้องทำการ “แชร์” กัน หมายถึงการตกลงทำสัญญาที่จะแบ่งค่าประสบการณ์และสิ่งของที่ได้จาก Monster ร่วมกัน ซึ่งจะแบ่งเท่ากัน หรือแบ่งเป็นเปอร์เซ็นต์มากน้อย ก็แล้วแต่ผู้เล่นจะทำการพูดคุยเพื่อตกลงกันเอง ซึ่งการทำงานเป็นทีมในลักษณะนี้ผู้เล่นจะเรียกว่าการเล่นแบบ “ปาร์ตี้” โดยจะต้องมีผู้เล่นคนหนึ่งเป็นหัวหน้าหรือเป็นผู้ก่อตั้ง “ปาร์ตี้” ขึ้น พร้อมทั้งทำการตั้งชื่อกลุ่มหรือปาร์ตี้ของตนตามความชอบหรือลักษณะของกลุ่มนั้น เช่น ขบวนการล่าบอส, เด็ดสาระตี้..ปาร์ตี้สาวโสด, 7 ผู้พิชิตมาร, ปาร์ตี้เด็กเปรี้ยว แต่เฮียสูงสุด เป็นต้น แล้วทำการชักชวนผู้เล่นคนอื่น ๆ มาเข้าร่วมเพื่อช่วยกันต่อสู้และปราบ Monster โดยจะทำการแชร์ค่าประสบการณ์และแบ่งสิ่งของกันเมื่อปราบ Monster ได้

โดยสมาชิกในแต่ละกลุ่มที่มาวมกันนั้น ส่วนใหญ่หัวหน้ากลุ่มจะเลือกและทำการกำหนดให้กลุ่มของตนมีผู้เล่นหลากหลายอาชีพ ที่มีความสามารถพิเศษแตกต่างกันไป เพื่อที่จะใช้ความสามารถพิเศษของแต่ละอาชีพมาเป็นจุดเสริมแรง และสนับสนุนซึ่งกันและกัน เพื่อไม่ให้กลุ่มมีจุดอ่อน ซึ่งจะทำให้การทำงานเป็นทีมมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และเมื่อเริ่มเล่นหรือเริ่มออกเดินทางไปตามล่าและปราบ Monster ในที่ต่าง ๆ ผู้เล่นทุกคนในกลุ่มก็จะต้องร่วมมือร่วมใจกัน ช่วยเหลือกัน มีการวางแผน และการแบ่งงานกันทำตามความสามารถที่ตนมีให้ดีที่สุด และหากมีผู้เล่นคนใดไม่ให้ความร่วมมือ เช่น ในขณะที่เพื่อน ๆ เข้าไปต่อสู้กับ Monster มีผู้เล่นคนหนึ่งยืนดูเฉย ๆ แล้วคอยรับส่วนแบ่งที่จะได้เมื่อ Monster ตัวนั้นตายลง เป็นลักษณะที่ผู้เล่นในปาร์ตี้เรียกกันว่า “กินแรง” ผู้เล่นคนนั้นก็จะถูกพิจารณาลงโทษจากหัวหน้ากลุ่ม และเพื่อน ๆ เช่น ตักเตือน หรือให้ออกจากกลุ่มไปเลยก็ได้

การทำงานเป็นทีมจะมีข้อดีคือ มีการพึ่งพาช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ผู้เล่นจะมีความฮึกเหิมมากขึ้นเมื่อต้องเผชิญกับ Monster ที่เก่งมาก ๆ เพราะไม่ได้มาคนเดียว แต่มีผู้ช่วยมาด้วย ทำให้การทำงานหรือการปราบ Monster ตัวนั้นทำได้ง่ายขึ้น ลดอัตราเสี่ยงของการที่จะต้องพลาดพลั้งเสียชีวิตในขณะที่ต่อสู้ ค่าประสบการณ์ หรือเลเวลก็จะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องไม่หยุดชะงัก ซึ่งผู้เล่นเรียกกันว่า “ได้ช้าแต่ชัวร์” ต่างจากการทำงานคนเดียวถึงแม้จะได้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้นเร็วเพราะ

ไม่ต้องแบ่งใคร แต่โอกาสในการพลาดพลั้งเสียชีวิตขณะต่อสู้ก็มีสูง เพราะไม่มีใครช่วยเหลือ และเมื่อมีการเสียชีวิตเกิดขึ้นค่าประสบการณ์หรือเลเวลที่สะสมมาก็จะลดลงด้วย ทำให้ผู้เล่นก็ต้องเสียเวลาเริ่มใหม่ ซึ่งในการทำงานทั้งสองรูปแบบนี้ก็มีข้อดีข้อเสียต่างกันแล้วแต่ผู้เล่นจะเลือก

และนอกจากการทำงานเป็นทีมจะช่วยลดอัตราเสี่ยงการเสียชีวิตในขณะต่อสู้ลง ก็ยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนให้แน่นแฟ้นขึ้น เพิ่มความสนุกสนานในระหว่างการเล่น เกมเพราะมีเพื่อนคุย มีเพื่อนคู่คิดที่จะช่วยกันวางแผนกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่จะทำให้สามารถเอาชนะ Monster ต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เล่นเกิดความภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของทีม เหมือนกับตนเองได้เป็นที่ยอมรับของสังคมด้วยนั่นเอง



ภาพที่ 4.7 แสดงการทำงานเป็นทีมของผู้เล่น

ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นิยมเล่นแบบใช้การทำงานเป็นทีมมากที่สุด ซึ่งจากเด็กวัยรุ่นจำนวน 30 คนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยนั้น มีถึง 25 คน ที่เลือกใช้การเล่นเกมการทำงานเป็นทีมคิดเป็น 83.34 เปอร์เซ็นต์ ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด ดังบทสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างมาต่อไปนี้

“ชอบเล่นกับเพื่อน ๆ มากกว่าสนุกที่ได้พูดได้คุยมีสังคมไม่เหงาค้วยทำให้อยากมาเล่นเกมทุกวันเพราะอยากเจอเพื่อนมากกว่า”(ศิริวิทย์ เกติวิบูลย์เวช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 1 มกราคม 2547)

“เล่นเป็นปาร์ตี้แล้วมันไม่ค่อยเหนื่อยนะ เวลาพลังหมดก็มีเพื่อนคอยเติมให้ ไม่ต้องเสียเงินซื้อยาเพิ่มพลัง เวลาตายเพื่อนก็ชุบชีวิตให้ได้ ไม่ต้องเสียเวลาไปเกิดใหม่ แล้วมันก็สนุกตอนได้ช่วยกันรุม Monster ค้วย” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“มันทำให้ไม่ค่อยกลัวตายนะ นึกอยากลุยก็ลุยเลย เพราะมีเพื่อนคอยช่วยอยู่แล้ว ทำให้การเล่นเกมมันสนุกขึ้น ไม่เหมือนการเล่นคนเดียวบางทีก็ไม่กล้าลุยกลัวตายต้องคอยหลบ คอยหนี มันก็เลยทำให้การเล่นไม่ค่อยสนุก ที่สำคัญคือมันได้พึ่งพากัน บางทีเราก็ต้องพึ่งเพื่อน หรือบางทีเพื่อนก็ต้องพึ่งเรา เพราะแต่ละคนมันมีดีต่างกัน” (อาภัสรา พงษ์จิวนิช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

“เวลาเล่นบางทีต้องช่วยกันคิด วางแผนว่าจะฆ่า Monster แต่ละตัวได้ยังไง ถ้ามีเพื่อนมาช่วยคิดมันก็ง่ายขึ้น แล้วในระหว่างที่เล่นถ้าเพื่อน โคน โจมตีจนใกล้ตาย แล้วเราเข้าไปช่วยทันนะ เราก็จะกลายเป็นฮีโร่ของเพื่อนไปเลย เพื่อนทุกคนก็จะยอมรับเรา” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ในการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นผู้เล่นที่เป็นเด็กวัยรุ่นโดยส่วนใหญ่มักนิยมที่จะเล่นในรูปแบบของการทำงานเป็นทีม หรือที่เรียกกันว่า “ปาร์ตี้” เนื่องจาก ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน และนอกจากนี้การเล่นแบบ “ปาร์ตี้” ยังทำให้การเล่นเกมสนุกขึ้น เนื่องจากได้มีการพูดคุย ประึกษา เล่นหัวกันในกลุ่ม ทำให้การทำงานหรือการปราบ Monster ทำได้ง่ายขึ้นเนื่องจากมีความร่วมมือร่วมใจ พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน

นอกจากนี้ผู้เล่นในบางอาชีพยังสามารถใช้ความสามารถพิเศษของตนในการหารายได้ จากทางด้านอื่นได้อีกนอกเหนือไปจากการตามล่าและปราบ Monster ทำให้มีรายได้เพิ่มมากขึ้นเป็นกอบเป็นกำ จนทำให้เป็นที่นิยมกันมาก โดยผู้เล่นจะเรียกวิธีนี้ว่าการทำอาชีพเสริม ซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้





จะไปยืนอยู่ในที่ชุมชน เปิดห้องสนทนาส่วนตัวขึ้นเหมือนดังเช่นการเปิดห้องขายของ โดยจะทำการเขียนข้อความโฆษณา เชิญชวนให้ผู้ที่ผ่านไปมาใช้บริการของคน เช่น รับจ้างฮิล(เพิ่มพลัง) 1500, วาบ(หายตัว)ไปไหนก็2000, เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นที่มารับบริการเพิ่มพลังนั้นส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่สูญเสียพลังมาจากการต่อสู้ หรือเป็นผู้เล่นที่พึ่งตายและกลับมาเกิดใหม่ที่จุดเซฟโดยที่ไม่มีพลังเหลือเลย ซึ่งบริการนี้เป็นที่นิยมมากเพราะมีราคาถูกและสะดวกรวดเร็วกว่าการเอาเงินไปซื้อยาเพิ่มพลังมากขึ้น หรือการนั่งพักผ่อน

ส่วนการรับจ้างพาผู้อื่นหายตัวไปในที่ต่าง ๆ นั้นก็เป็นที่นิยมเช่นกันเพราะการเดินทางไปในแต่ละแผนที่ของเกม Ragnarok นั้นค่อนข้างจะใช้เวลานาน หรือบางที่ต้องเดินทางผ่านแผนที่ที่มี Monster คุร้ายที่ไม่สามารถจะสู้ได้ การใช้บริการรับจ้างหายตัวของนักบวชหรือพระจะดีที่สุดเพราะช่วยให้การเดินทางไปถึงจุดหมายได้เร็วขึ้น และไม่ต้องเสี่ยงต่อการเสียชีวิตระหว่างเดินทาง หากหลงเดินผ่านเข้าไปในแผนที่ที่มี Monster คุร้ายด้วย

นอกจากนี้ผู้เล่นในอาชีพนักบวชหรือพระยังสามารถรับจ้างชุบชีวิตได้หากเดินทางไปแผนที่ต่าง ๆ และเจอผู้เล่นบางคนนอนตายอยู่ ก็อาจจะได้รับการร้องขอจากผู้เล่นคนนั้นให้ช่วยชุบชีวิตให้ตน แลกกับเงินจำนวนหนึ่ง เนื่องจากไม่อยากจะกลับไปเกิดใหม่ที่จุดเซฟ เพราะกว่าจะเดินทางมาถึงแผนที่ที่กำลังเล่นอยู่ก็ต้องอาศัยเวลานาน หากได้รับการชุบชีวิตตรงที่ ๆ ตายผู้เล่นคนนั้นก็จะสามารถเล่นต่อได้เลยโดยที่ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางมาจากจุดเซฟใหม่

### 3. การรับจ้างผลิตอาวุธ

ผู้ที่มีความสามารถในการผลิตอาวุธได้นั้นก็คือผู้ที่เล่นในอาชีพพ่อค้าหรือนักตีดาบ ยิ่งถ้าเป็นพ่อค้าหรือนักตีดาบที่มีความเก่งกาจหรือมีค่าประสบการณ์สูงมากเท่าไร ก็จะสามารถผลิตอาวุธที่ดี และแข็งแรงได้มากเท่านั้น ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนหากต้องการอาวุธที่ดีไปใช้เพื่อช่วยให้สามารถปราบ Monster ที่มีพลังสูงได้ ก็จะต้องไปหาส่วนผสมของการผลิตอาวุธแต่ละชนิด เช่น เหล็ก, น้ำยาประสาน, แร่ธาตุ เป็นต้น มาให้พ่อค้าหรือนักตีดาบที่พวกเขาไว้ใจทำการตีหรือผลิตอาวุธชนิดนั้นให้ โดยจะมีอัตราค่าจ้างเท่าไรก็แล้วแต่จะตกลงกัน

#### 4. การรับจ้างลาก

การรับจ้างลาก คำว่า “ลาก” ในที่นี้หมายถึงการไปล่อศัตรูหรือ Monster ให้เดินตามมาเป็นจำนวนมาก ๆ เพื่อให้ผู้เล่นอีกคนที่หลบซ่อนอยู่ในที่กำบัง หรือในที่ ๆ ปลอดภัยที่ Monster ไม่สามารถทำอันตรายได้ทำการยิง, ฟัน, หรือร่ายเวทมนตร์ใส่เพื่อฆ่าให้ตายได้ที่ละมาก ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้ที่ฆ่าได้สามารถเพิ่มค่าประสบการณ์ได้เร็วขึ้น โดยที่ไม่ต้องเสี่ยงชีวิตออกไปล่อ Monster เอง ซึ่งโดยส่วนใหญ่อาชีพที่มักจะหารายได้พิเศษจากการรับจ้างลาก หรือล่อ Monster มาให้ผู้เล่นอีกคนจัดการนั้นจะเป็นผู้ที่มีอาชีพนักดาบหรืออัศวินเพราะเป็นอาชีพที่มีพลังชีวิตสูงกว่าอาชีพอื่น ๆ หากในขณะที่ไปล่อ Monster ออกมาโดน Monster ทำร้ายก็จะไม่สูญเสียพลังมาก ซึ่งหากให้ผู้เล่นในอาชีพอื่นไปล่อ Monster ถ้าพลาดโดนทำร้ายก็จะสูญเสียพลังไปเยอะหรือบางทีอาจถึงตายเลยก็ได้

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่ารูปแบบของการทำงานเพื่อหาเงินของผู้เล่นเกม Ragnarok แต่ละคนนั้นจะถูกประยุกต์ ให้เหมาะสมในแต่ละสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ ไม่ว่าจะเป็นการทำงานคนเดียว, การทำงานเป็นทีม, หรือแม้กระทั่งการทำอาชีพเสริมเพื่อหารายได้ แล้วแต่ผู้เล่นว่าจะเลือกวิธีใดเพื่อให้สามารถทำงานหาเงินมาตอบสนองความต้องการของตนให้ได้มากที่สุด เพราะพื้นฐานของการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมย่อมต้องอาศัยเงินเป็นปัจจัยอันหนึ่งที่สำคัญเช่นเดียวกับสังคมจริงนั่นเอง

## 5. การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เล่น

การเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok นั้นผู้เล่นทุกคนจะต้องเข้ามาบทบาทของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมเกม การก่อตัวของสังคมใหม่จึงเริ่มขึ้น เมื่อเข้าสู่เกม ผู้เล่นจะได้พบตัวละครต่าง ๆ ที่กำลังเดินไปเดินมา หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวนั้น เกิดจากการสั่งการของผู้เล่นคนอื่น ที่มีความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกันกับตน ไม่ใช่การสั่งการโดยคอมพิวเตอร์อีกต่อไป ดังนั้นผู้เล่นจึงสามารถสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลต่าง ๆ เหล่านี้ได้ด้วยความรู้สึกของความเป็นมนุษย์จริง ๆ

บุคคลต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวผู้เล่นนั้นย่อมมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด นิสัยใจคอ ดังนั้นผู้เล่นจะต้องมีความระมัดระวังสูงในการเลือกที่จะติดต่อสื่อสารกับใครสักคน เพราะเราไม่สามารถรู้ได้ว่าบุคคลเหล่านั้นจะมาในรูปแบบของมิตรหรือศัตรู เช่นเดียวกันกับการเลือกคบหรือเลือกทำความรู้จักกับคนอื่น ๆ ในสังคมจริง เพราะในทุกสังคมไม่ว่าจะเป็นสังคมเกม หรือสังคมแห่งชีวิตจริง ย่อมมีทั้งคนดี และคนไม่ดีอาศัยอยู่ คนดีที่มีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ คอยช่วยเหลือคนอื่นนั้นย่อมมีมากพอ ๆ กับคนจำพวกที่ชอบแสวงหาผลประโยชน์จากบุคคลอื่นไม่ว่าทางใดทางหนึ่ง

ในสังคมเกมนอนไลน์ Ragnarok การติดต่อสื่อสารระหว่างกันของตัวละครทำได้โดยการพิมพ์ข้อความหรือบทสนทนาต่าง ๆ ลงในช่องว่างด้านล่างสุดของหน้าจอ ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับการคุยกันในห้องสนทนา (Chat Room) เมื่อพิมพ์ข้อความเรียบร้อยแล้วกด Enter ข้อความเหล่านั้นก็จะไปปรากฏอยู่บนศีรษะของตัวละครตัวนั้น ผู้เล่นที่อยู่บริเวณใกล้เคียงในแผนที่เดียวกันก็จะได้เห็นและสามารถอ่านได้ว่าตัวละครตัวนั้นพูดว่าอะไร ซึ่งถ้าจะพูดกับใครก็ต้องเดินไปใกล้ ๆ หรือเรียกชื่อ ผู้เล่นคนนั้นจะรู้ว่ากำลังพูดกับคนอยู่ ซึ่งก็สามารถพิมพ์ข้อความตอบกลับได้ด้วยวิธีเดียวกัน การพูดคุยกันวิธีนี้เรียกว่าการพูดคุยแบบสาธารณะ





ภาพที่ 4.9 แสดงการติดต่อสื่อสารพูดคุยกันระหว่างผู้เล่น

อีกวิธีหนึ่งที่ผู้เล่นใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันก็คือ การพูดคุยกันในห้องส่วนตัวหรือผู้เล่นมักนิยมเรียกว่าการ “กระซิบ” ซึ่งการพูดคุยกันในลักษณะนี้ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะไม่สามารถรู้ได้ว่ากำลังพูดคุยอะไรกันอยู่ ส่วนใหญ่แล้วใช้ในการพูดคุยเรื่องราวที่เป็นความลับระหว่างกัน ซึ่งข้อความหรือบทสนทนาที่ปรากฏนั้นจะไม่ได้ปรากฏบนสรีระของตัวละครอีกต่อไป แต่จะไปปรากฏอยู่บนกรอบเฉพาะที่หน้าจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องของผู้เล่นแทน ทำให้ผู้เล่นรู้กันแค่ 2 คนเท่านั้น การติดต่อกันในลักษณะของการกระซิบนี้สามารถทำได้โดยที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายไม่จำเป็นต้องเล่นอยู่ในแผนที่เดียวกัน อาจจะอยู่กันคนละแผนที่แต่ถ้ามีการออนไลน์เข้ามาในระบบในเวลาเดียวกัน คือเข้ามาเล่นอยู่ในเกมเหมือนกันก็สามารถพูดคุยกันได้ โดยที่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ไม่สามารถรู้ได้ว่ากำลังคุยอะไรกันอยู่

ในการเล่นเกมนักเล่นจะต้องมีการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ รอบตัวอยู่ตลอดเวลา เพราะด้วยระบบของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคม ผู้เล่นจะไม่สามารถเล่นเกมหรือดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมได้หากไม่มีการติดต่อสื่อสารหรือสร้างความสัมพันธ์กับใครเลย เพราะในสังคมเกมได้ถูกออกแบบมาให้มีการพึ่งพาอาศัย การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การพบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อให้การดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมเป็นไปอย่างปกติสุข และจากการที่

ผู้วิจัยได้เข้าไปร่วมเล่นเกมเพื่อทำการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมนั้นผู้วิจัยได้ค้นพบรูปแบบต่าง ๆ ของความสัมพันธ์ ที่ผู้เล่นมีต่อกัน ดังนี้

### 5.1 ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน

เพื่อนคือสิ่งจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกม เพราะในการเล่นเกมนั้นโดยส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นมักนิยมเล่นในรูปแบบของทีมเป็นสำคัญ การทำงานเป็นทีมจะทำให้ผู้เล่นสามารถได้มาซึ่งสิ่งที่ตนเองปรารถนาได้ง่ายขึ้น กว่าการเล่นคนเดียว

การเล่นคนเดียวในบางครั้งผู้เล่นอาจต้องใช้เวลาในการเพิ่มค่าประสบการณ์ให้กับตัวเองเพื่อนำไปใช้ในการเลื่อนขั้นของสายอาชีพ หรือเพื่อเพิ่มทักษะ ความสามารถและความเชี่ยวชาญพิเศษต่าง ๆ รวมทั้งหนทางของการหาเงินเพื่อนำมาซื้อสิ่งของต่าง ๆ ที่ตนเองต้องการนั้นก็ไม่ใช่จะราบรื่นนัก เพราะด้วยข้อจำกัดของแต่ละสายอาชีพที่ไม่ได้มีความเก่งกาจรอบด้านพอที่จะเอาชนะ Monster ที่มีความสามารถและพลังชีวิตสูง ๆ ได้ ความสามารถของผู้เล่นคนเดียวจะสามารถปราบหรือฆ่า Monster ได้แค่เฉพาะตัวที่มีพลังชีวิต หรือ ความสามารถต่ำ ซึ่งสิ่งของที่ได้ก็ไม่ค่อยมีราคา เมื่อนำไปขาย รวมทั้งการเพิ่มค่าประสบการณ์ยังเป็นไปอย่างล่าช้า

หนทางที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถเพิ่มค่าประสบการณ์ ความสามารถต่าง ๆ รวมทั้งหาเงินได้เป็นจำนวนมาก ๆ ในระยะเวลาอันรวดเร็วก็คือ การหาเพื่อนร่วมทีมเพื่อช่วยกันเล่น และแบ่งปันค่าประสบการณ์ หรือผู้เล่นจะเรียกว่าการเล่นแบบ “ปาร์ตี้” เพราะนอกจากจะช่วยให้การเล่นประสบความสำเร็จอย่างที่ผู้เล่นปรารถนาได้ง่ายขึ้นแล้ว ยังเพิ่มความสุขสนุกสนานจากการได้พูดคุย และแลกเปลี่ยนความรู้สึกร่วมกันคิด รวมถึงประสบการณ์ ต่าง ๆ ร่วมกันด้วย

การเล่นแบบ “ปาร์ตี้” ผู้เล่นทุกคนจะต้องใช้ความสามารถพิเศษของแต่ละอาชีพที่มีอยู่ในการประสานงานกันอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้การทำงานราบรื่น และประสบความสำเร็จ ผู้เล่นทุกคนล้วนแต่มีความสำคัญเป็นส่วนหนึ่งของทีม ซึ่งก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างกันในกลุ่มหากขาดผู้เล่นคนหนึ่งคนใดไปทีมก็จะไม่สมบูรณ์

ในการเข้ามาเล่นเกมแต่ละครั้ง ผู้เล่นส่วนใหญ่ที่มี “ปาร์ตี้” หรือมีกลุ่มเพื่อนเล่นเกมเป็นของตัวเองแล้ว จะมีการนัดแนะเวลากันว่าจะเข้ามาเล่นพร้อมกันที่แผนที่ใด เวลาเท่าไร เมื่อ

รวมตัวกันครบทีมก็จะออกตามล่าและปราบ Monster ด้วยกัน ซึ่งในระหว่างเล่นเกมผู้เล่นทุกคน อาจจะต้องฝ่าฟันอันตรายต่าง ๆ ร่วมกัน เหมือนกับการร่วมทุกข์ร่วมสุขกันอยู่ตลอดเวลา ทำให้เกิดเป็นความผูกพัน รัก และสามัคคีกันในกลุ่ม ดังเช่นบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าเข้าไปเล่นเกม ก็จะรอเพื่อนก่อน เพราะมันชินแล้ว เล่นคนเดียวมันไม่ค่อยสนุก ชอบเล่นกับเพื่อน เพราะมันเหมือนได้ผจญภัยไปด้วยกัน มีอะไรก็ช่วยเหลือกัน บางทีมันก็ผูกพันนะ ถ้าเพื่อนมาไม่ครบทีมมันก็ไม่สนุก” (ปิยะดา บัวบาน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2547)

“มันทำให้เรารู้จักเข้าสังคมด้วยนะ รู้ว่าทำอะไรแล้วเพื่อนชอบหรือไม่ชอบ อะไรควรทำไม่ควรทำ จะทำตัวยังไงให้รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มได้ บางคนเข้ากลุ่มมาแล้วกินแรงไม่ยอมช่วยทำงาน รอหวังแต่ผลประโยชน์ ก็ไม่มีใครรับได้หรอก” (อารี พงษ์ทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2547)

“เล่นกับเพื่อนสนุกดี บางทีรวมหัวกันฆ่า “บอส” ได้ ก็ดีใจนะ เหมือนได้ทำงานอะไรแล้วประสบความสำเร็จสูงสุด ถ้ามีคนเดียวอย่าหวังเลยโดน “บอส” ตบทีเดียวก็ร่วงแล้ว แต่ถึงมาเป็นกลุ่มกว่าจะฆ่ามันได้ทุกคนก็เหนื่อยเอาการบางทีโดย “บอส” ฆ่าตายยกแก๊งค์ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ก็มานั่งฆ่ากัน เออ แก๊งค์ตาย จันก็ตาย แต่ก็ไม่ท้อนะ วางแผนกันใหม่ ยังไงต้องฆ่ามันให้ได้” (อนุจิต ชาญศิลา, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

จะเห็นได้ว่าในการเล่นแบบเป็นทีมผู้เล่นทุกคนจะเกิดความรักความผูกพันในกลุ่มเพื่อนที่ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ร่วมกันฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ จนสามารถประสบความสำเร็จในสิ่งที่มุ่งหวังได้ ซึ่งก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน และที่สำคัญทำให้ผู้เล่นรู้จักการเข้าสังคม รู้จักการวางตัวว่าจะต้องทำอะไรให้เป็นที่รักของเพื่อน ๆ รู้จักปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน ๆ ได้ ให้ดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม ไม่รู้สึกว่าเป็นคนแปลกแยกหรือเป็นบุคคลที่เพื่อนไม่ต้องการ

## 5.2 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้าม

ความสัมพันธ์ระหว่างกันของเพศตรงข้าม ย่อมมีให้เห็นในทุกสังคม แม้กระทั่งสังคมของเกมออนไลน์ อย่างเช่นเกม Ragnarok เนื่องจากจากผู้ที่มีเข้ามาเล่นเกมนั้นประกอบไปด้วยบุคคลที่มีทุกเพศทุกวัย ความสัมพันธ์ในเชิงคู่สาวจึงมักมีให้เห็นอยู่บ่อย ๆ ในสังคมเกม ซึ่งเป็น

ลักษณะที่คล้ายคลึงกับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในห้องสนทนาหรือ (Chat room) เนื่องจากไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยกันในห้องสนทนา หรือการเล่นเกมนอนไลน์ร่วมกันของแต่ละบุคคลนั้น ไม่ได้มีการแสดงตัวตนที่แท้จริงระหว่างกัน จึงทำให้ผู้เล่นเกิดความกล้าที่จะเผชิญหน้ากับบุคคลที่เป็นเพศตรงข้ามที่พวกเขาสนใจได้ เกิดความกล้ามากขึ้นที่จะเข้าไปพูดคุย ทักทาย หรือแสดงความใกล้ชิด ด้วยรูปแบบหรือวิธีการต่าง ๆ ที่พวกเขาคิดว่าเมื่อทำไปแล้วจะสามารถเอาชนะใจบุคคลผู้นั้นได้

จากการศึกษาผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของเพศตรงข้าม นั้นมักจะเริ่มต้นด้วยการที่ฝ่ายชายเริ่มเข้าไปพูดคุยทักทายฝ่ายหญิง ซึ่งเป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างโจ่งแจ้งและเปิดเผยว่าสนใจหรืออยากมีไมตรีด้วย เช่นมีการพูดคุยสอบถามชื่อ, อายุ, สถานศึกษา เป็นต้น บางคนก็ชวนเข้ากลุ่ม “ปาร์ตี้” ของตนให้เล่นด้วยกัน ซึ่งหากฝ่ายหญิงให้ความสนใจพูดคุยด้วย ก็จะมีการสานต่อความสัมพันธ์กันไปอย่างแน่นแฟ้นขึ้นเรื่อย ๆ ในอนาคตซึ่งอาจจะถึงขั้นมีการให้เบอร์โทรศัพท์ ติดต่อกันนอกสถานที่ที่แล้วแต่ความต้องการของแต่ละคน หรือถ้าหากฝ่ายหญิงไม่ให้ความสนใจ ไม่คุยด้วย ฝ่ายชายบางคนก็เลิกสนใจหันไปหาคนใหม่ที่เดินผ่านไปมา หรือบางคนอาจจะติดตามต่อจนกว่าฝ่ายหญิงจะยอมใจอ่อนพูดคุยกับตน บางคนอาจใช้วิธีการเดินตามไปเรื่อย ๆ พร้อมกับชวนพูดคุยหรือที่เรียกกันว่าการตามคือ เมื่อฝ่ายหญิงพบเจออันตราย เช่นอาจจะเดินไปถูก Monster ทำร้าย ฝ่ายชายอาจจะเข้าไปช่วยเหลือเพื่อเป็นการซื้อใจฝ่ายหญิง หรือบางคนก็อาจจะหาซื้อของที่ฝ่ายหญิงชอบไปให้อยู่เรื่อย ๆ ก็แล้วแต่กลยุทธ์ของแต่ละคน

ส่วนฝ่ายหญิงนั้นการที่จะเข้าไปเริ่มสร้างความสัมพันธ์กับฝ่ายชายก่อนมิให้เห็นน้อย เนื่องด้วยความเป็นผู้หญิงที่ต้องสงวนท่าที ส่วนใหญ่จะรอให้ฝ่ายชายมาเริ่มสร้างความสัมพันธ์กับตนก่อน ซึ่งอาจจะแตกต่างจากการสร้างความสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์ทั่วไป เช่นความสัมพันธ์ในห้อง Chat Room ที่มีการแสดงออกกันอย่างเปิดเผยทั้งเพศชายและเพศหญิง โดยเฉพาะเพศหญิงจะมีความกล้าที่จะพูดจาหรือแสดงความเป็นตัวตนในด้านเพศของตนเองอย่างเปิดเผยมากขึ้น เนื่องมาจากการพูดคุยกันในห้อง Chat Room นั้นมีเพียงการใช้ตัวหนังสือเป็นสื่อไม่ได้มีการเห็นหน้าค่าตาซึ่งกันและกัน ดังนั้นการแสดงออกทางด้านเพศจากจิตใต้สำนึกจึงเป็นไปได้ในขณะที่เปิดเผยและหลุดออกจากกรอบของวัฒนธรรมที่เคยยึดติดที่ผู้หญิงถูกอบรมสั่งสอนให้อยู่ในกรอบของวัฒนธรรมไทยอันดีงามเสมอมา ผู้หญิงจะต้องสงวนท่าทีไม่ควรเป็นฝ่ายรุกผู้ชายก่อนไม่ควรแสดงกิริยาเกินงามกับผู้ชาย เมื่อมีการเปิดโอกาสให้พูดคุยกับเพศตรงข้ามได้โดยใช้เพียงแค่ตัวหนังสือเป็นสื่อกลางอย่างในห้อง Chat Room การแสดงออกทางด้านเพศจึงมีมากขึ้น ด้วย

ความคิดที่ว่า ไม่ว่าจะพูดจาเพื่อแสดงความรู้สึกอะไรออกไปในห้อง Chat Room ก็เป็นไปแบบที่ไม่ได้เห็นตัวตนอันแท้จริงของกันและกัน

แต่สำหรับการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้ามค่อนข้างจะมีความแตกต่างจากการสร้างความสัมพันธ์กันในโลกไซเบอร์แบบอื่น ๆ หรือในห้อง Chat Room ซึ่งผู้วิจัยสามารถสังเกตเห็นได้ว่าผู้เล่นที่เป็นผู้หญิงโดยส่วนใหญ่ยังคงมีการสงวนท่าทีไม่เข้าไปทักทายหรือสร้างความสัมพันธ์กับเพศชายก่อน เนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นไม่ได้มีเพียงการติดต่อสื่อสารกันด้วยการใช้ตัวหนังสือเป็นสื่อกลางเพียงอย่างเดียว แต่ผู้เล่นแต่ละคนยังมีตัวละครที่ใช้เป็นตัวแทนของตนในการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ในสังคมเกม ผู้เล่นสามารถแต่งกายให้ตัวละครของตนสวยงามอย่างไรก็ได้ หรือแสดงกิริยาใด ๆ ต่อผู้อื่นก็ได้ ดังนั้นจึงจะเห็นได้ว่าการแสดงความเป็นตัวตนของผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถกระทำได้โดยผ่านตัวละครของตนไม่ใช่แค่การพูดคุยกันผ่านตัวหนังสืออีกต่อไป จึงน่าจะเป็นเหตุผลให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงมีการสงวนท่าทีในความเป็นหญิงของตนเองมากขึ้น เนื่องจากมีตัวละครที่ใช้เป็นตัวแทนของตนการแสดงออกต่าง ๆ จึงเป็นไปแบบเสมือนหนึ่งมีตัวตนมากขึ้นกว่าการใช้ตัวหนังสือพูดคุยกันแบบธรรมดา ผู้เล่นจะมีความผูกพันกับตัวละครของตนเหมือนเป็นคนคนเดียวกันจริง ๆ เมื่อต้องไปพูดคุยหรือสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นจึงมีความระมัดระวังในความคิดพลาดต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นมากขึ้น เพราะความใกล้ชิดกับตัวละครของตน หากทำอะไรผิดพลาดไปก็เหมือนกับสิ่งเหล่านั้นเกิดขึ้นกับตัวจริงของผู้เล่นนั่นเอง

แต่อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าฝ่ายหญิงจะไม่ค่อยแสดงท่าทีในการเริ่มสร้างความสัมพันธ์ แต่ฝ่ายหญิงก็มีวิธีการดึงดูดผู้ชายให้มาสนใจตนเองได้ เช่นบางคนอาจจะแต่งกายให้ตัวละครของตนดูสวยงามน่ารัก บางคนอาจจะแต่งกายด้วยข้าวของราคาแพง หรือหายาก เพื่อเป็นการแสดงถึงความเก่งกาจของตนเองที่จะทำให้ฝ่ายชายสนใจ หรือเมื่อถูก Monster ทำร้ายอาจจะใช้วิธีการไปขอความช่วยเหลือจากฝ่ายชาย เพื่อให้ฝ่ายชายแสดงความเป็นฮีโร่ปกป้องคุ้มครองตน เป็นต้น ซึ่งวิธีการเหล่านี้ก็สามารถดึงดูดความสนใจของฝ่ายชายได้เป็นอย่างดี

“ก็เหมือนกับการคุย Chat เวลาเข้าไปเล่นเกมบางทีก็อยากหาแฟนไปด้วย เพื่อว่ามีโอกาสได้คบกันจริง ๆ บางทีเล่นเกมด้วยกันได้มีโอกาสปกป้องเค้าจาก Monster หรือได้ช่วยเหลือเค้าในเรื่องต่าง ๆ มันก็ทำให้รู้สึกดีนะ” (อรรถกร แซ่เถา, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

“ก็คีนะ เราอยากจะคุยอยากจะจับใครก็ได้เพราะเค้าไม่เห็นตัวจริงเรา เหมือนในชีวิตจริงบางคนยังไม่ทันคุยกันเลยแค่เห็นหน้าเราก็อึดใจแล้วเพราะเรามันไม่หล่อ แต่ในเกมอย่างน้อยเราก็อึดใจได้คุยได้สร้างความสัมพันธ์กันก่อนที่จะเห็นตัวจริงกัน ยังไงโอกาสจับติดมันก็สูงกว่า” (ประวิช นิ่มเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ทำให้เราได้เรียนรู้ว่าผู้หญิงชอบอะไรแบบไหน เราจะทำยังไงให้ถูกใจเค้า เราจะจับที่คนก็ได้ในในเกมไม่มีใครจับได้หรอก จนกว่าเราจะเลือกคนที่ถูกใจได้” (เดชชิต พิษยพณิชย์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

“รู้สึกคีนะเวลามีคนมาจับ เหมือนเรามีค่า ยังมีมาหลาย ๆ คนยั้งดี เพื่อน ๆ จะได้เห็นว่าเราป๊อปปูล่าขนาดไหน” (ศศิวิมล จงสุรศรี, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2547)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้ามที่มีให้เห็นกันในสังคมเกม Ragnarok นั้น เป็นเรื่องธรรมดาที่มักจะเกิดขึ้นอยู่แล้วในทุกสังคม เพราะเป็นพื้นฐานของการแสดงความรู้สึก หรือความต้องการที่บุคคลทั้งสองเพศจะสามารถตอบสนองซึ่งกันและกันได้ เหมือนกับเป็นการเติมเต็มชีวิตในส่วนของตนเองขาดหายไปให้มีความสมบูรณ์ขึ้นนั่นเอง



## 6. การแสวงหาข้อมูลข่าวสาร

ในสังคมเกม Ragnarok การแสวงหาข้อมูลข่าวสารก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกันกับในสังคมแห่งความเป็นจริง ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ นั้นจะสามารถนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการวางแผนการดำรงชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ ของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี เพราะไม่ว่าจะมีการตัดสินใจทำอะไรลงไปในแต่ละครั้งมนุษย์เราจำเป็นจะต้องมีการหาข้อมูลข่าวสารมาใช้ประกอบการตัดสินใจด้วยกันทั้งสิ้น

แหล่งข้อมูลที่ผู้เล่นเกม Ragnarok มักใช้ในการแสวงหาข่าวสารมาประกอบการตัดสินใจหรือประกอบการวางแผนการเล่นเกมที่ตนเองสามารถไปถึงจุดสูงสุดของเกมตามที่ตั้งใจไว้ได้นั้นก็มีอยู่ด้วยกันมากมายหลายแหล่งด้วยกันดังต่อไปนี้

### 6.1 ห้องสมุด

ห้องสมุดเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญแหล่งหนึ่งของการหาข้อมูลข่าวสาร ในเกม Ragnarok จะมีห้องสมุดอยู่ตามตัวเมืองต่าง ๆ ให้ผู้เล่นที่ผ่านไปผ่านมาได้เข้าไปศึกษาหาข้อมูล ซึ่งเมื่อเข้าไปแล้วผู้เล่นจะรู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่ในห้องกว้าง ๆ ที่มีชั้นหนังสืออยู่มากมาย และอาจจะมีผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เข้ามาหาข้อมูลข่าวสารในขณะนั้นยืนอยู่ด้วย เมื่อผู้เล่นต้องการข้อมูลเกี่ยวกับอะไรก็สามารถเข้าไปเลือกในเมนูที่ผู้ผลิตเกมกำหนดเอาไว้ให้ได้เลย ซึ่งเมื่อเลือกแล้วหน้าจอคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นจะเกิดเป็นกรอบของตัวหนังสือแสดงข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นให้ผู้เล่นได้อ่าน บางทีก็จะมีภาพประกอบเพื่อช่วยสร้างความเข้าใจ และเพื่อช่วยในการอธิบายให้ผู้เล่นมองเห็นภาพได้มากขึ้นด้วย

### 6.2 NPC

NPC คือตัวละครที่ควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ ที่ผู้ผลิตเกมได้สร้างขึ้นให้ยืนอยู่ตามจุดต่าง ๆ ในเกม ซึ่ง NPC แต่ละตัวก็จะมีหน้าที่ในการให้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ กับผู้เล่นที่เดินผ่านไปมาในเกม NPC แต่ละตัวจะมีข้อมูลข่าวสารในเรื่องที่แตกต่างกันไปตามที่คุณผลิตเกมได้ทำการตั้งโปรแกรมเอาไว้ หากผู้เล่นต้องการรู้ข้อมูลเกี่ยวกับอะไรก็สามารถเดินเข้าไปพูดคุย กับ NPC ตัวที่จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องนั้นได้เลย



ภาพที่ 4.10 แสดงการสอบถามข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจาก NPC

### 6.3 Game Master

Game Master คือผู้ควบคุมกฎในเกม Ragnarok ซึ่งมักจะคอยเดินตรวจตราความสงบเรียบร้อยของการเล่นเกมอยู่ตามแผนที่ต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นสามารถเดินเข้าไปพูดคุยกับ GM เพื่อสอบถามข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้ ยกเว้นข้อมูลที่เป็นความลับของบริษัทที่ไม่สามารถให้ผู้เล่นเกมล่วงรู้ได้ GM ก็ต้องรักษาความลับนั้นเอาไว้เป็นอย่างดี

### 6.4 ผู้เล่นคนอื่น ๆ

เมื่อเข้าไปเล่นเกมหากผู้เล่นไม่รู้ข้อมูลใด หรืออยากรู้ข้อมูลใดก็สามารถสอบถามกับผู้เล่นคนอื่นที่เล่นอยู่ก่อนหรือผู้เล่นที่มีระดับของค่าประสบการณ์สูงกว่าได้ เนื่องจากผู้เล่นเหล่านี้จะเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการเล่นมามากกว่า ซึ่งจะเป็นผู้ที่สามารถถ่ายทอดประสบการณ์ตรงให้กับผู้เล่นที่เข้ามาสอบถามได้เป็นอย่างดี หากผู้เล่นคนนั้นเป็นคนมีน้ำใจและพร้อมจะช่วยเหลือคนอื่นก็จะเต็มใจให้ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและคิดว่าน่าจะเป็นประโยชน์กับผู้เล่นที่เข้ามาสอบถามได้



แหล่งข้อมูลต่าง ๆ ในเกม Ragnarok นั้นถือเป็นตัวช่วยให้การเล่นเกมนั้นประสบความสำเร็จ เพราะไม่ว่าผู้เล่นจะคิดทำอะไรสักอย่างเพื่อให้ตนเองประสบความสำเร็จในเกมดังที่ได้ตั้งใจไว้ในเบื้องต้นนั้น ย่อมต้องอาศัยข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ มาประกอบการตัดสินใจของตนเอง และยังเป็นแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ก็จะยิ่งพาผู้เล่นไปในทิศทางที่ถูกต้องได้มากยิ่งขึ้น

ข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เล่นต้องการรู้ หรือต้องการนำมาใช้เพื่อประกอบการตัดสินใจของตนเองนั้นก็มียุ่ด้วยกันมากมายหลายเรื่อง ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

## 1. ข้อมูลเกี่ยวกับ Monster

เป็นที่รู้กันดีอยู่แล้วว่าจุดประสงค์หลักของผู้เล่นโดยส่วนใหญ่อยู่ที่การปราบ Monster เพื่อให้ได้สิ่งของมาขายเป็นเงินในการเลี้ยงชีพตน หรือเพื่อสร้างทุกสิ่งทีตนปรารถนาให้ประสบผล ดังนั้นข้อมูลเกี่ยวกับ Monster แต่ละตัวจึงเป็นสิ่งที่ผู้เล่นทุกคนสนใจที่จะศึกษาถึงจุดอ่อนและจุดแข็ง เพื่อคิดค้นหาแนวทางในการปราบ Monster ตัวนั้นให้ได้ และยังถ้าเป็น Monster ที่เก่งมาก ๆ หรือเป็น Monster ตัวที่เป็นหัวหน้าของ Monster ตัวอื่น ๆ ผู้เล่นย่อมต้องมีการวางแผนการต่าง ๆ เป็นอย่างดี โดยส่วนใหญ่แล้วข้อมูลเกี่ยวกับ Monster ที่ผู้เล่นนิยมศึกษาเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการรบเพื่อให้สามารถเอาชนะ Monster ตัวนั้นให้ได้ก็คือ อาวุธที่ Monster ใช้, สิ่งของที่จะได้เมื่อ Monster ตัวนั้นตาย, พลังชีวิต, ถิ่นที่อยู่, ท่าไม้ตาย, อาวุธที่จะสามารถใช้ปราบมันได้, เป็นต้น

## 2. การใช้ประโยชน์จากสิ่งของ (ITEM) และราคาซื้อขาย

เมื่อผู้เล่นได้สิ่งของต่าง ๆ มาจากการปราบ Monster แล้ว บางทีผู้เล่นอาจไม่รู้ว่สิ่งของเหล่านั้นสามารถใช้ทำอะไรได้บ้างหรือมีราคาซื้อขายกันอยู่ที่เท่าไร ผู้เล่นก็ต้องทำการหาข้อมูลเสียก่อนที่จะทำการซื้อขายเพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของผู้ที่ไม่หวังดีมาหลอกซื้อของไปในราคาถูก อย่างเช่นหากผู้เล่นได้ของสิ่งหนึ่งมาซึ่งราคาซื้อขายในตลาดอาจจะสูงถึง 1 ล้าน Zeny แต่ผู้เล่นไม่รู้ข้อมูลนี้ เมื่อมีผู้ไม่หวังดีมาเสนอซื้อในราคา 1 หมื่น Zeny ก็ยอมขายซึ่งทำให้ผู้เล่นเสียผลประโยชน์ในส่วนที่ตนเองควรจะได้ไปอย่างมาก นอกจากนี้ผู้เล่นยังต้องศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของที่ตนเองได้มาด้วยว่าสามารถใช้ประโยชน์อะไรได้บ้างเพื่อประกอบการตัดสินใจว่าจะเก็บไว้ใช้เอง

หรือจะขายไป ซึ่งของบางอย่างอาจนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างมหาศาลกับตนเองมากกว่าการขายไป ซึ่งอาจได้เงินเพียงไม่กี่ Zeny

### 3. ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมพิเศษต่าง ๆ

ในเกม Ragnarok นั้นทางด้านผู้ผลิตเกมมักมีการจัดกิจกรรมพิเศษต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้อยู่ตลอดเวลา เช่นกิจกรรมพิเศษในวันลอยกระทงทางผู้ผลิตเกมจะจัดให้ผู้เล่นมีการมาลอยกระทงร่วมกันตามเวลานัดหมาย, ในวันคริสต์มาสก็จัดให้มีซานตาคลอสมาแจกของขวัญให้, หรือมีการจัดประลองกำลังให้ผู้เล่นแต่ละคนลงสมัครเข้ามาต่อสู้กันประจำทุกเดือนเพื่อหาผู้ชนะสูงสุด, การจัดให้ผู้เล่นได้ทดลองต่อสู้กับ GM, การจัดกิจกรรมปล่อย Monster เข้ามาอาละวาดในเมืองทำให้ทุกคนในเมืองปั่นป่วนช่วยกันต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอด เป็นต้น ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นกิจกรรมพิเศษที่จัดให้มีขึ้นนอกเหนือไปจากการเล่นเกมโดยปกติ เพื่อช่วยสร้างสีสันและความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้นในเกม การจัดกิจกรรมเหล่านี้มักจะมีหมายกำหนดการแจ้งให้ผู้เล่นทราบล่วงหน้า ซึ่งผู้เล่นก็อาจจะหาข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมพิเศษเหล่านี้ได้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้กล่าวไว้ในเบื้องต้น

ในการเล่น Ragnarok การแสวงหาข่าวสารข้อมูลเป็นเรื่องสำคัญ เพราะหากผู้เล่นเล่นแบบยึดถือตัวเองเป็นหลักโดยไม่ใส่ใจต่อข่าวสารต่าง ๆ รอบตัว หรือไม่แสวงหาข่าวสารข้อมูลที่ควรจะมีมาประกอบการเล่นเลย การเล่นเกมก็ไม่สามารถไปถึงจุดหมายสูงสุดที่ได้ตั้งไว้ได้ เพราะการไม่รู้อะไรเลยก็เปรียบเสมือนคนตาบอดที่มองไม่เห็น และไม่สามารถกำหนดหรือวางแผนทิศทางการเล่นของตนได้ ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

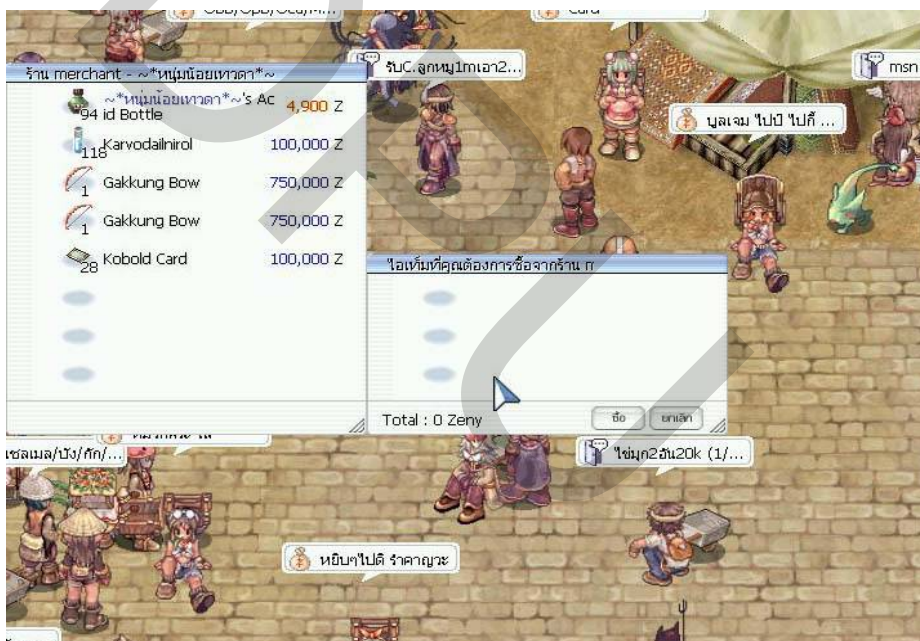
“การเล่นเกมนั้นต้องการวางแผนนะเพื่อให้สูญเสียน้อยที่สุด ต้องรู้ให้มากเข้าไว้ต้องคอยให้ความสนใจแล้วก็สังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวอยู่ตลอดเวลา เพราะสิ่งเหล่านี้มันช่วยเราได้ เหมือนการเรียนยิ่งเรียนมาก อ่านมากรู้มาก เราก็จะฉลาดกว่าคนอื่น โดยเฉพาะข้อมูลเกี่ยวกับ Monster ต้องรู้ให้มาก ต้องศึกษาก่อนว่าทำยังไงจะฆ่ามันได้ ไม่ใช่สุ่มสี่สุ่มห้าเข้าไปมีแต่ตายอย่างเดียว” (ดวงกมล บุญถาวรกุล, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“การหาข้อมูลก่อนที่จะตัดสินใจทำอะไรลงไปเป็นเรื่องที่ดีนะ มันจะลดการผิดพลาดลงไปได้เยอะ ยิ่งให้ความสำคัญกับข้อมูลมากเท่าไร เรายิ่งมีโอกาสชนะมากขึ้นเท่านั้น” (กวี แก้วนวม, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“ส่วนใหญ่ก็จะถามพี่ ๆ เพื่อน ๆ ที่เล่นด้วยกันนี้แหละว่าต้องทำยังไง แบบไหน ถึงจะดี ต้องเริ่มจากตรงไหนยังไง เราจะได้ทำถูก เพราะเค้าจะมีประสบการณ์มาก่อนให้คำแนะนำเราได้ ถ้าไม่ถามใครเลยมันก็เล่นไม่ถูกนะไม่รู้จะเล่นแบบไหนถึงจะชนะ” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

## 7. การใช้จ่ายเงิน

การเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok นั้น สิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นค่าตอบแทนเมื่อสามารถปราบ Monster แต่ละตัวได้ก็คือ Item ต่าง ๆ ซึ่งเมื่อนำไปขายก็จะได้เงินมาใช้ในการอำนวยความสะดวกต่อการดำรงชีวิตประจำวันในสังคมนอนไลน์ของผู้เล่นต่อไป แต่เงินที่ได้จะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับคุณค่าและประโยชน์ของ Item นั้นว่ามีราคาถูกหรือแพง ซึ่งกว่าจะได้เงินมาแต่ละ Zeny นั้นค่อนข้างยากลำบาก ยิ่งเป็นผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์ต่ำหรือเพิ่งเข้ามาเล่นย่อมหาเงินได้ยากกว่าผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์สูงหรือเล่นมานานแล้วเนื่องจากผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์ต่ำย่อมไม่สามารถปราบ Monster ตัวที่จะให้ Item ดี ๆ แพง ๆ ได้ จะปราบได้แค่เพียง Monster ที่มีพลังต่ำเท่านั้นซึ่งของหรือ Item ที่ได้ก็ไม่ค่อยมีราคามากนักเมื่อนำไปขาย



ภาพที่ 4.11 แสดงการซื้อขายสินค้าของผู้เล่น

ดังนั้นในการใช้จ่ายเงินทองของผู้เล่นแต่ละครั้ง ผู้เล่นโดยส่วนใหญ่จะต้องมีการคำนวณให้การใช้จ่ายเงินนั้นเกิดประโยชน์สูงสุด ผู้เล่นบางคนอาจจะประหยัดในสิ่งเล็กน้อยที่สามารถประหยัดได้เพื่อเก็บเงินส่วนใหญ่เอาไว้ซื้อของที่จะมีประโยชน์กับตนเองมากกว่ามาใช้ เพราะเงินทองที่มีอยู่เปรียบเสมือนต้นทุนที่จะใช้ในการต่อสู้ต่อไปเพื่อหาเงินมาเพิ่มให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ให้การเล่นเกมนอนไลน์ไปอย่างราบรื่นและไม่หยุดชะงักหากเงินหมด ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“พยายามจะใช้จ่ายให้น้อยที่สุด เสียขายอยากเก็บไว้ซื้อของที่อยากได้มากกว่า อย่างเวลาพลังหมดก็จะให้เพื่อนที่เป็นพระช่วยเพิ่มพลังให้ จะได้ไม่ต้องไปซื้อยาเพิ่มพลังมากินประหยัดเงินดี หรือเวลาจะเดินทางไปไหนก็จะเดินไปเองไม่เสียตังค่าวากับคาฟาร์” (อารี พงษ์ทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2547)

“อยากเก็บเงินให้ได้เยอะ ๆ เร็ว ๆ ก็พยายามใช้อย่างประหยัดนะ เวลาจะซื้ออะไรก็จะคิดก่อน อย่างเวลาจะซื้ออาวุธบางอย่าง ต้องคำนวณดูก่อนว่าถ้าซื้อมาแล้วมันจะช่วยให้เราเก่งขึ้นมา Monster กิ่ง ๆ ได้มั้ยถ้าทำได้มันก็คุ้มกับการลงทุนที่จะซื้อ” (ธารนา รัตนะ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

นอกจากกลุ่มผู้เล่นที่มีการใช้เงินอย่างประหยัดอย่างที่กล่าวมาแล้วในเบื้องต้น ในสังคมเกม Ragnarok ก็ยังมีผู้เล่นอีกกลุ่มหนึ่งที่มีการใช้เงินอย่างฟุ้งเฟ้อ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มของผู้เล่นที่เล่นมานานแล้วมีค่าประสบการณ์สูง สามารถหาเงินได้มากจากการปราบ Monster แต่ละตัว ยิ่งหาเงินได้มากก็ยิ่งใช้มากมองว่าการหาเงินเป็นเรื่องง่าย ๆ จึงไม่มีการประหยัด ใช้เงินเป็นปัจจัยในการแข่งขันประชันกัน เช่น ใช้ในการซื้อหาเสื้อผ้า เครื่องประดับราคาแพงมาสวมใส่อวดผู้อื่น เป็นต้น

“อยากซื้ออะไรก็ซื้อนะ อะไรที่มันช่วยสร้างความสะดวกสบายให้ได้ก็เอาหมดแหละ เพราะเวลาเราเล่นเกมเราก็ได้เงินมาเพิ่มเรื่อย ๆ อยู่แล้ว ถ้าเล่นเก่งแล้วมันก็จะหาเงินได้เยอะ ไปเอง” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“ถ้าเราได้ใช้ของดี ๆ แพง ๆ คนก็จะสนใจเราเยอะนะ ก็พยายามจะหาซื้อของที่แพงที่สุด ดีที่สุดให้ได้แหละ เอามาอวดเพื่อน” (ประภาส ธีระถนอมศักดิ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

ในทุกสังคมย่อมมีทั้งคนจนและคนรวย การใช้จ่ายเงินทองของคนสองกลุ่มนี้โดยส่วนใหญ่แล้วจึงมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ขึ้นอยู่กับความสามารถในการหาเงินของผู้เล่นแต่ละคน คนที่มีเงินมากย่อมใช้มากคนที่เงินน้อยก็ใช้น้อย มีการใช้อย่างประหยัดตามกำลังทรัพย์ของตน

## 8. การเล่นเกมกีฬา

จากการศึกษาผู้วิจัยพบการทำกิจกรรมหนึ่งของผู้เล่นซึ่งเปรียบเสมือนกับการเล่นเกมกีฬา ในสังคมเกมนอกเหนือไปจากการเดินทางไปปราบ Monster ในที่ต่าง ๆ คือมีการจัดแข่งขันประลองกำลังระหว่างผู้เล่นด้วยกันเอง ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้าไปในห้องห้องหนึ่งที่เรียกกันว่าห้อง PVP ซึ่งเป็นห้องที่ผู้ผลิตเกมกำหนดเอาไว้ให้ผู้เล่นใช้ในการประลองกำลังกันว่าใครจะเก่งหรือมีความสามารถมากกว่ากัน เมื่อเข้าไปแล้วผู้เล่นทุกคนจะสามารถใช้พลังหรือความสามารถพิเศษของตนในแต่ละอาชีพต่อสู้กันได้ และถ้าใครรอดตายออกมาจากห้อง PVP ได้ก็ถือว่าเป็นผู้ชนะ จัดเป็นกีฬาประเภทหนึ่งของผู้เล่นในสังคมเกมที่เป็นที่นิยมเล่นกันมาก



ภาพที่ 4.12 แสดงการเข้าร่วมแข่งขันในห้อง PVP ของผู้เล่น

นอกจากนี้ทางด้านของผู้ผลิตเกมเองยังได้มีการจัดกิจกรรมพิเศษเกี่ยวกับเรื่องนี้อยู่ตลอดเวลา เช่นมีการจัดการแข่งขันเพื่อคัดเลือกผู้ชนะ แล้วนำผู้ชนะทั้งหมดมาแข่งขันกันอีกที่จัดการโปรโมทเป็นงานที่ยิ่งใหญ่ซึ่งผู้ที่ได้เป็นแชมป์ของรายการนี้ก็จะได้ของรางวัลที่เป็นของที่ทำยากมากที่สุดต่าง ๆ ในเกม และยังทำให้ผู้เล่นคนนั้นมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันทั่วไปในสังคมเกมอีกด้วย



“ดูแล้วน่าสนุกดี ก็เลยเข้าไปเล่นเหมือนกัน ถ้าว่างเมื่อไหร่ก็จะชวนเพื่อนไปเล่น เพราะมีทั้งเล่นแบบเป็นทีมและตัวต่อตัว” (อรรถกร แซ่เถา, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

“เข้าไปบ่อยเหมือนกัน บางทีก็แพ้บางทีก็ชนะ แล้วแต่วันไหนเจอคู่ต่อสู้เก่งหรือไม่เก่ง แต่ก็สนุกดีถ้าชนะเราก็ภูมิใจเอาไปคุยให้เพื่อนฟังได้” (รัฐศาสตร์ เทวาทนุณ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

การเข้าไปเล่นในห้อง PVP นั้น ถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ผู้ผลิตเกมได้จัดให้มีขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่อาจจะเบื่อหน่ายจากการต่อสู้กับ Monster และอยากที่จะต่อสู้กับผู้เล่นด้วยกันเองบ้าง ถือเป็นการฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาได้อย่างหนึ่งของผู้เล่นที่เข้าไปต่อสู้กันภายใต้กฎ กติกาที่ทางผู้ผลิตเกมได้กำหนดเอาไว้ให้

## 9. การปฏิบัติตัวตามกฎระเบียบของสังคม

การอยู่ร่วมกันเป็นสังคมของคนกลุ่มใหญ่อย่างในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นย่อมต้องมีกฎระเบียบต่าง ๆ เป็นตัวควบคุมความประพฤติหรือการกระทำนอกเส้นทางที่อาจจะเกิดขึ้น เนื่องจากความรู้สึกนึกคิดหรือนิสัยใจคอของคนแต่ละคนนั้นไม่เหมือนกันการแสดงออกซึ่งความเป็นตัวตนของแต่ละคนจึงย่อมไม่เหมือนกันตามไปด้วย ดังนั้นจึงต้องมีการออกกฎต่าง ๆ ขึ้นมาควบคุมเพื่อไม่ให้เกิดความวุ่นวายขึ้นในสังคม เหมือนเช่นในสังคมจริงที่มีกฎหมายในการควบคุมให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุขไม่มีใครเอาเปรียบใคร หรือทำให้คนอื่นเดือดร้อน

กฎระเบียบต่าง ๆ ในสังคมเกม Ragnarok จะถูกกำหนดขึ้นโดยบริษัทผู้ผลิตเกม โดยมีกลุ่มของ Game Master หรือ GM เป็นตัวแทนในการตรวจตราดูแลให้การเล่นเกมทุกอย่างเป็นไปตามกฎนั้น หากตรวจสอบแล้วพบเจอผู้เล่นที่กระทำผิดกฎ GM ก็จะมีบทลงโทษผู้เล่นคนนั้นซึ่งจะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับความผิดนั้น ๆ ที่กระทำ ซึ่งทาง GM ก็ได้มีการตีประกาศข้อห้ามรวมทั้งบทลงโทษต่าง ๆ เอาไว้ในเว็บไซต์ของเกม Ragnarok เพื่อให้ผู้เล่นได้อ่านด้วย โดยมีกฎข้อห้ามทั้งหมดดังนี้

### ตารางที่ 4.2 แสดงกฎข้อบังคับและบทลงโทษของผู้เล่นที่กระทำผิดในสังคมเกม Ragnarok

กฎข้อบังคับ	บทลงโทษ
1. ห้ามใช้คำพูดไม่สุภาพ, หยาดคาย	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม้ตาย) 30 นาที
2. ห้ามใช้ความสามารถพิเศษ (Skill) เพื่อกลั่นแกล้งรบกวนหรือขัดขวางการเล่นของผู้อื่นอย่างไม่เหมาะสม	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม้ตาย) 30 นาที
3. ห้ามทำการลาก (Train) Monster เพื่อเจตนาในการกลั่นแกล้งให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน เช่น วิ่งไปต่อ Monster ออกมาแล้ววิ่งไปหลบอยู่หลังผู้เล่นคนอื่นให้ Monster ทำร้ายผู้เล่นคน	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม้ตาย) 30 นาที



เน้นตนเอง	
4. ห้ามหลอกลวงในการซื้อขายสินค้า เช่นตั้งราคาไว้สูงกว่าที่กำหนด หรือจ่ายเงินให้ไม่ครบตามที่ตกลงกันได้	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม้ตาย) 15 นาที และขับออกจากเกม
5. ห้ามตั้งราคาสินค้าสูงกว่าที่ NPC ตั้งขายโดยไม่เหมาะสม	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 5 วัน และ Reset Zeny หรือทำให้เงินที่ได้มานั้นเป็นโมฆะ
6. ห้ามเสนอซื้อขายไอดีเกม (ตัวละครของตน) และห้ามเสนอซื้อขายสิ่งของอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ Item ในเกมตามปกติ	ถ้าเสนอซื้อขายในรูปแบบของ Zeny (เงินในเกม) จะมีบทลงโทษคือระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 5 วัน ถ้าเสนอซื้อขายในรูปแบบของเงินบาท (เงินในสังคมจริง) จะมีบทลงโทษคือระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร
7. ห้ามส่งเสริมหรือยุแหย่ให้เกิดความแตกแยกในสังคม	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร
8. ห้ามใช้ภาษาที่สื่อถึงความหมายไม่สุภาพหรือหยาบคายไม่เหมาะสมในการตั้งชื่อตัวละคร, ปาร์ตี้, หรือสมาคม	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) จนกว่าจะแก้ไขชื่อเหล่านั้นให้เรียบร้อย
9. ห้ามส่งเสริมล่อลวง ชักจูง ชี้นำ หรือทำให้เกิดการกระทำใด ๆ ที่จะมีผลต่อความมั่นคงของสถาบันชาติ, ศาสนา, พระมหากษัตริย์ หรือการกระทำที่ผิดกฎหมายของบ้านเมือง	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร
10. ห้ามการกระทำใด ๆ ที่เข้าข่ายละเมิดหรือทุจริต เช่นการปลอมชื่อและตัวละครให้คล้ายกับผู้อื่น เพื่อไปหลอกเอาข้อมูลหรือสิ่งของจากเพื่อนของผู้เล่นคนนั้น	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร
11. ห้ามใช้ Bug หรือจุดบกพร่องของโปรแกรมในส่วนที่โปรแกรมเมอร์ดูแลได้ไม่ทั่วถึงในการแสวงหาผลประโยชน์ใด ๆ เช่น ผู้	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร

<p>เล่นเดินทางไปพบเจอแผนที่หนึ่งทีอาจจะมี Monster ตัวเดียวกันกับในแผนที่อื่นแต่สามารถให้ค่าประสบการณ์ได้เยอะกว่าโดยเกิดจากความผิดพลาดของโปรแกรม แล้วผู้เล่นก็แสวงหาผลประโยชน์ใส่ตัวโดยการฆ่าแต่ Monster ในแผนที่นั้นเพื่อให้ค่าประสบการณ์ของตนเองเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยไม่แจ้งให้โปรแกรมเมอร์ทราบ เพื่อดำเนินการแก้ไขต่อไป</p>	
<p>12. ห้ามใช้โปรแกรมช่วยเหลือการเล่น หรือที่เรียกกันว่าการเปิดบอท คือการที่ผู้เล่นใช้บอทเป็นตัวควบคุมตัวละครให้เล่นเกมไปเองโดยอัตโนมัติเพื่อสะสมค่าประสบการณ์ให้สูงขึ้น ในขณะที่ผู้เล่นไม่อยู่บ้าน หรือนอนหลับ เป็นต้น</p>	<p>ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร</p>
<p>13. ห้ามแอบอ้างตัวเป็น GM , Asiasoft Staff หรือ Gravity Staff หรืออ้างว่ามีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับทีมงาน Ragnarok</p>	<p>ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร</p>
<p>14. ห้ามแย่งค่าประสบการณ์ของผู้อื่น หรือที่เรียกกันว่า การแจม เช่นการเข้าไปแย่งฆ่า Monster ตัวที่ผู้เล่นคนอื่นกำลังต่อสู้ด้วยอยู่เมื่อ Monster ตายผู้ที่เข้ามาแจมก็จะได้ส่วนแบ่งของค่าประสบการณ์นั้นไปด้วย</p>	<p>ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม่ตาย) 30 นาที</p>
<p>15. ห้ามขโมยของของผู้อื่น เช่นเมื่อผู้เล่นคนหนึ่งสามารถฆ่า Monster ได้ก็จะมีสิ่งของหรือ Item ตกลงมา หากผู้เล่นคนนั้นหยิบไม่ทัน ก็อาจจะมีผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ในบริเวณนั้นมาหยิบไปหรือขโมยไปได้</p>	<p>ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม่ตาย) 30 นาที ริบของคืน</p>

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการดำรงชีวิตไม่ว่าจะเป็นในสังคมใดก็ตามย่อมต้องมีกฎระเบียบต่าง ๆ เป็นตัวควบคุม เพื่อให้เกิดความสงบเรียบร้อยในสังคม และทำให้การดำรงชีวิตร่วมกันของคนในสังคมเป็นไปอย่างสงบสุข ซึ่งกฎข้อบังคับต่าง ๆ เหล่านี้ถือเป็นการควบคุมจากผู้มีอำนาจในสังคมซึ่งก็คือบริษัทผู้ผลิตเกม โดยมี GM เป็นผู้ดูแลรักษากฎเหล่านั้น ซึ่งผู้เล่นทุกคนจะต้องยอมรับและเคารพกฎ เหมือนในสังคมจริงที่มีตำรวจเป็นผู้รักษากฎหมาย คอยดูแลและปราบปรามไม่ให้เกิดการกระทำผิดใด ๆ ขึ้น

การเล่นเกมน Ragnarok นอกจากจะมีการควบคุมโดยผู้คุมกฎ หรือ GM แล้ว ก็ยังมีการควบคุมจากผู้เล่นด้วยกันเอง เมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งทำผิดกฎ หรือแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ผู้เล่นคนอื่น ๆ อาจจะช่วยกันประณาม แจ้งให้ GM ทราบ ไม่คบค้าสมาคมด้วย ทำให้บุคคลผู้นั้นกลายเป็นคนที่สังคมรังเกียจและทำให้ผู้นั้นในสังคมนั้นได้อย่างไม่เป็นสุข จนต้องออกจากสังคมนั้นไป หรือบางคนก็อาจจะปรับปรุงพฤติกรรมของตนใหม่ให้ดีขึ้น เพื่อสร้างการยอมรับจากบุคคลรอบตัวให้กลับคืนมาเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นได้

“ทุกสังคมต้องมีกฎนะ ไม่งั้นมันก็วุ่นวายใครอยากทำอะไรก็ทำ เตือดร้อนกันไปหมดแน่เอาง่าย ๆ ว่าถ้าไม่มีกฎ ก็ไม่มีการอยู่ร่วมกัน ต่างคนต่างอยู่ ไม่มีสังคม” (ภาณุ พิณเมืองงาม, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“เวลาเล่นเกมถ้าใครมาทำให้เราเดือดร้อน หรือมาแกล้งเรา ก็จะจดชื่อไว้แล้วไปฟ้อง GM เลย หรือบางทีก็ให้เพื่อน ๆ ช่วยกันรุมด่ามันจะได้สำนึกชะบั้ง ยิ่งพวกชอบแถมนะเจอเป็นประจำเหมือนไม่มีปัญญาไปฆ่า Monster เองต้องมาแย่งเราตลอด เบื่อมาก” (อาทิตย์รา พงษ์จิวนิช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

“พวกชอบทำผิดกฎก็เหมือนพวกเด็กเกราะแหละ อยู่ร่วมกับคนอื่นเค้าไม่ค่อยได้มีทั้งในเกมทั้งในชีวิตจริง บางที GM ก็ดูแลไม่ทั่วถึงเราก็ต้องทนกันไป ถ้าทนไม่ไหวก็แกล้งมันคืนบ้าง” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

ในสังคมเกม Ragnarok การกระทำผิดกฎ เพื่อหาผลประโยชน์ใส่ตัวบางครั้งมีให้เห็นมากกว่าการดำรงชีวิตในสังคมจริง เนื่องจากความเป็นสังคมในโลกไซเบอร์ย่อมไม่ต้องการแสดงออกของตัวตนที่แท้จริงดังนั้นการกระทำผิดกฎในเกมจึงเหมือนกับการได้ปลดปล่อยของผู้ที่เก็บกด

## 10. การใช้ภาษา

อย่างที่กล่าวมาแล้วว่าในการเล่นเกมนออนไลน์ Ragnarok นั้นมีลักษณะของการติดต่อสื่อสารเหมือนกับการพูดคุยกันในห้องสนทนาหรือ Chat Room คือผู้เล่นแต่ละคนนั้นสามารถพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันไปมาได้ระหว่างตัวละครที่เล่นอยู่ด้วยกันในแผนที่เดียวกัน หรือแม้กระทั่งระหว่างตัวละครที่อยู่กันคนละแผนที่แต่ถ้าเข้ามาเล่นออนไลน์ในเวลาเดียวกันก็สามารถพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันได้เช่นกัน

แต่สิ่งหนึ่งที่ทำให้การพูดคุยติดต่อสื่อสารกันในเกม Ragnarok นั้นมีความชัดเจน ลึกซึ้ง และสื่อสารกันได้เห็นภาพมากกว่าการพูดคุยกันในห้องสนทนาก็คือ ผู้เล่นเกม Ragnarok จะมีตัวละครแต่ละตัวเป็นของตัวเองที่สามารถเดินไป เดินมา ทำกิริยาท่าทางต่าง ๆ ได้ ซึ่งทำให้ดูมีจุดดึงดูดน่าสนใจ และทำให้สามารถเพิ่มความรู้สึกสมจริงและสร้างความสนิทสนมกันได้มากกว่าการพูดคุยในห้องสนทนาที่จะได้เห็นแค่เพียงตัวหนังสือที่ใช้สื่อสารระหว่างกันเท่านั้น

ลักษณะของภาษาที่ใช้ในการสื่อความหมายระหว่างกันของผู้เล่นแต่ละคนนั้นจะมีทั้งรูปแบบที่เป็นตัวหนังสือและรูปภาพ ซึ่งภาษาที่ใช้กันโดยส่วนใหญ่มักเป็นศัพท์ใหม่ที่ผู้เล่นบางคนคิดขึ้น แล้วนิยมใช้กันเป็นที่แพร่หลายต่อ ๆ กันมา จนสามารถใช้สื่อความหมายแล้วผู้เล่นทุกคนเข้าใจตรงกันได้มากที่สุด โดยในส่วนของภาษาที่เป็นคำพูด และตัวอักษรสามารถแบ่งออกได้ดังต่อไปนี้

### 10.1 ภาษาเลียนแบบการพูดคุย

หมายถึงภาษาที่ใช้ในการพูดคุยกันแบบปกติในสังคมทั่วไปแต่มีการใช้ตัวละครคำใหม่ให้ผิดเพี้ยนออกไปจากตัวละครเดิมที่ถูกต้อง และให้มีการออกเสียงเหมือนเดิม หรือใกล้เคียงให้ได้มากที่สุด เช่น หัวดี, ฮับปัม, ม่ายอวาว, จิ, ดิ, ด้ายปาว, จัยอะ, ละกาน, กัวจัย, หัยเทอ, เส้าจัย, ร้ากน้ำ, ปายแล่นน้ำ, กับบ้าง, เต้วน้าาา, กำ, เวน, แหงม ๆ ฯลฯ

## 10.2 ภาษาแสดงท่าทาง

หมายถึงภาษาที่เขียนแสดงท่าทาง กิริยาอาการต่าง ๆ ให้ผู้อ่านได้เห็นหรือสามารถนึกภาพตามได้ เช่น

- ฮีฮี, อีอี, โส่ๆๆ, 55555, หีหี, แหะๆๆ ฯลฯ แสดงอาการหัวเราะ
- ฮ้าววว, ZZZZZZZZZ, หาววว ฯลฯ แสดงอาการง่วงนอน
- เปะๆๆๆ แสดงอาการตบมือ
- แง่ๆๆๆ, ฮือ ฮือ ฮือ, สะสะสะฮือ ฯลฯ แสดงอาการร้องไห้
- อ้ากกกก, แร็กกกกก, ย้ากกกก, ก๊ยขยข, หยี้ขยข ฯลฯ แสดงอาการตกใจ

## 10.3 ภาษาแอสกีร์

หมายถึงภาษาที่ใช้เป็นพิมพ์คอมพิวเตอร์ที่เป็นตัวอักษรต่าง ๆ มาประกอบกันเป็นรูปร่าง เพื่อใช้ในการสื่อสารแสดงท่าทาง อารมณ์ หรือความรู้สึก เช่น

- ^\_^ หมายถึง ยิ้ม, อารมณ์ดี
- o^\_^o หมายถึง ยิ้ม, แก้มแดง, เงิน
- T\_T หมายถึง เสียใจ, เศร้า
- ~\_~ หมายถึง นอนหลับ, หลับตา
- lloll หมายถึง การทำหน้าผู้ยี่
- olo หมายถึง อวัยวะเพศชาย
- O\_O หมายถึง ตกใจทำตาโต
- \_\_.. หมายถึง ต่อสู้อันเหงื่อตก

## 10.4 คำศัพท์ต่างๆ ในเกม

หมายถึงคำพูดที่ผู้เล่นบางคนคิดขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเรื่องต่าง ๆ จนกระทั่งมีการนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายและสามารถใช้ในการสื่อสารให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้าใจตรงกันได้ทันทีที่สุด เช่น

This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>

- **บัมเรด, อัคไวท์** หมายถึง กินยาเพิ่มพลังชีวิตก่อนออกไปต่อสู้ หรือในระหว่างต่อสู้กับ Monster
- **แจม** หมายถึง การแย่งฆ่า Monster ตัวที่ผู้เล่นคนอื่นกำลังต่อสู้ด้วยอยู่เพื่อแย่งชิงค่าประสบการณ์ที่จะได้เมื่อ Monster ตาย
- **รุต** หมายถึง การขโมยของของผู้อื่น เช่นเมื่อผู้เล่นคนหนึ่งฆ่า Monster ได้ก็จะมี Item หรือสิ่งของตกลงมา แต่ก่อนที่ผู้เล่นคนนั้นจะเข้าไปหยิบของก็มีผู้เล่นคนอื่นมาขโมยหยิบไปก่อน
- **ซอบบอส** หมายถึงการรวมกลุ่มกันเข้าไปช่วยกันรุมฆ่าบอสหรือหัวหน้าของ Monster
- **บอสขนม** หมายถึง บอสหรือหัวหน้าของ Monster ที่ไม่ค่อยเก่งสามารถฆ่าได้ง่าย
- **อย่ามาร่า** หมายถึง อย่ามาโชว์อะไรห่วย ๆ ให้คนอื่นดู, อย่าแสดงออกให้มากเกินไป
- **เลือดไหลเป็นน้ำ** หมายถึง การโดน Monster ทำร้ายจนเลือดหรือพลังชีวิตหมดไปอย่างรวดเร็ว
- **งูจิ** หมายถึง งี่เง่า, ง้องแง้ง
- **ถึก** หมายถึง อดทน, ตายยาก
- **พลิว** หมายถึง เก่ง, ต่อสู้เก่ง, รวดเร็วว่องไว
- **คนมันเทพ** หมายถึงการชื่นชมว่าตัวเองเก่งเหมือนเทพหรือผู้วิเศษต่าง ๆ ไม่ใช่แค่คนธรรมดาอีกต่อไป
- **วาบ** หมายถึง หายตัว
- **เด็กเล็ก** หมายถึง การที่คนที่โตหรือเก่งแล้วทำตัวเป็นเด็ก ๆ
- **แลค** หมายถึง การที่เครื่องคอมพิวเตอร์มีอาการกระตุกทำให้การเล่นเกมของผู้เล่นติดขัดไม่ราบรื่น ซึ่งมักจะเกิดจากเวลาที่มีผู้เล่นเข้ามาเล่นในระบบเยอะมากจนเกินความสามารถที่จะรับไหวของ Sever นั้น ๆ หรือเกิดจากการขัดข้องของเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเกิดจากความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องที่มีไม่เท่ากันบางเครื่องที่เป็นเครื่องรุ่นใหม่ คุณภาพดีกว่าก็สามารถเล่นได้ราบรื่นกว่าเครื่องรุ่นที่เก่ากว่า
- **สุดยิด** หมายถึง สุดยอด
- **ชนบอส** หมายถึง ปะทะกับบอสหรือหัวหน้าของ Monster
- **นิ้ว** หมายถึง มั่วไปหมด
- **นายแพท** หมายถึง พวกหัวหมอ ใช้ความรู้มากหลอกลวงผู้อื่น

- 11111111 หมายถึง เตรียมตัวให้พร้อม Monster กำลังมาทางนี้
- สด หมายถึง เด็กใหม่ที่เก่งพอ ๆ กับรุ่นพี่
- ลาก หมายถึง การไปล่อ Monster ให้ตามมาเป็นจำนวนมาก ๆ เพื่อให้เพื่อนที่ซุ่มอยู่มา
- กำ หมายถึง เวิร์กกรรม, ไม่น่าเกิดขึ้นเลย

นอกจากการสื่อสารกันด้วยคำพูดหรือตัวอักษรต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยยังพบว่าในรูปแบบของการสื่อสารกันในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้น ยังมีการใช้รูปภาพในการสื่อสารระหว่างกันอีกด้วย

### 10.5 การสื่อสารด้วยรูปภาพแสดงอารมณ์

รูปภาพแสดงอารมณ์ (Emotion) เป็นรูปภาพซึ่งผู้เขียนโปรแกรมเกมได้กำหนดเอาไว้ให้ ซึ่งบางครั้งรูปภาพเหล่านี้ถูกใช้แทนคำพูด แต่สามารถสื่อความหมายที่ผู้เล่นต้องการได้เป็นอย่างดี ซึ่งการใช้รูปภาพแสดงอารมณ์ต่าง ๆ นี้เป็นที่นิยมใช้กันมากเพราะใช้ง่าย ในบางครั้งผู้เล่นก็เกี่ยวข้องพิมพ์ข้อความต่าง ๆ แต่อยากสื่อสารให้ผู้อื่นรู้ว่าตนเองกำลังรู้สึกอย่างไรก็สามารถกดปุ่มแสดงรูปภาพเพียงปุ่มเดียวได้เลย ซึ่งสามารถตั้งโปรแกรมเอาไว้ล่วงหน้าได้ว่าจะให้รูปภาพไหนอยู่ที่ปุ่มใด ตามความถนัดและความสะดวกของผู้เล่น เช่นตั้งให้รูปภาพแสดงอารมณ์โมโห อยู่ที่ปุ่ม F1 ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ เมื่อต้องการใช้ก็สามารถกดปุ่ม F1 เพียงปุ่มเดียวก็สามารถแสดงอารมณ์ได้ โดยที่ไม่ต้องพิมพ์คำพูดยาว ๆ อีกต่อไป โดยรูปภาพแสดงอารมณ์ทั้งหมดมีอยู่ด้วยกันดังนี้

#### ตารางที่ 4.3 แสดงภาพแสดงอารมณ์ (Emotion) และความหมายของแต่ละภาพ

รูปภาพแสดงอารมณ์	ความหมาย
	ตกใจ, ตื่นเต้น



	ได้เงิน
	คิดอะไรไม่ออก
	ขอบคุณ
	รู้สึกแย่, ไม่สบาย, เบื่อ
	ขอโทษ
	ดีใจ, มีความสุข
	แยแล้ว, เหงื่อตก, สู้ไม่ไหวแล้ว
	คิดไม่ออก, กำลังใช้ความคิด
	ดีมาก, เยี่ยมไปเลย
	เยี่ยม, เงินแก้มแดง
	มีอะไรหรือเปล่า, ทำไมเธอ, สงสัย, งง

	ตกใจ, ตื่นเต้น
	ทำถูกต้อง
	ทำผิด
	ช่วยด้วย, ขอความช่วยเหลือ
	เสียใจ, ร้องไห้, รู้สึกผิด
	เจ้าเล่ห์, เยาะเย้ย, ขี้โกง
	ฉันรักเธอ, น่ารักจัง
	ขงจูบหน่อย
	คุณ, โมโห, ไม่ชอบใจ
	ร้องเพลง, อารมณ์ดี
	โกรธ, เครียด, อารมณ์ไม่ดี

	น่ากิน
	รักกันนะ
	ล้อเลียน, หลอกล่อ
	เขินอาย
	ดีกันนะ
	ร้องตะโกนดีใจ, สุขใจ
	เหนื่อย, เหงื่อตก
	คิดออกแล้ว
	โมโห, อารมณ์เสีย

ภาษาที่ใช้เพื่อการสื่อสารกันในสังคมออนไลน์ Ragnarok นั้น มีหลากหลายรูปแบบ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในเบื้องต้น เพื่อใช้ในการสร้างความเข้าใจระหว่างกันของผู้เล่น แล้วแต่ความสะดวก ความเคยชิน หรือความต้องการของผู้เล่นว่าต้องการใช้ภาษาในรูปแบบใดติดต่อกับผู้เล่นคนอื่น ซึ่งส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นมักใช้คำหรือประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อความหมายเพราะการพิมพ์คำพูดยาว ๆ อาจจะไม่ทันใจหรือเข้าไปที่จะใช้สื่อความหมายในบางสถานการณ์ อย่างเช่น ดีจ้า, เต๋ว

มา, เป็ปนะ, บาย, กำ, 11111 ฯลฯ แต่ถึงอย่างไรผู้เล่นโดยส่วนใหญ่ก็มักเข้าใจตรงกันได้ไม่ว่าจะเป็นภาษาในรูปแบบใด เพราะส่วนใหญ่มักเป็นภาษาที่ใช้กัน โดยทั่วไปอยู่บ่อย ๆ อาจจะมีเพียงผู้เล่นที่เข้าไปใหม่ที่ยังไม่เข้าใจและต้องอาศัยเวลาในการทำความเข้าใจอยู่บ้าง แต่พอเวลาผ่านไปสักพักก็จะเริ่มเรียนรู้และสามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ได้เอง

“ในเกมมันมีคำศัพท์ใหม่ ๆ เยอะนะ มันไม่ได้เกิดเพราะทางบริษัทกำหนดให้พูดกันนะ แต่เกิดจากผู้เล่นบางคนคิดขึ้นมา คนอื่นก็อาจจะเห็นว่าเข้าท่าดี เป็นคำศัพท์ที่เหมาะสมกับสิ่งนั้น ๆ ก็เลยใช้ต่อ ๆ กันมา บางคำก็ใช้แทนคำในชีวิตจริงไปเลย” (คงศักดิ์ เขาวีรัตน์, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“ตอนที่เข้าไปเล่นแรก ๆ ก็นั่งว่าเค้าพูดอะไรกัน บางทีก็ไม่ว่าคำบางคำแปลว่าอะไร ก็ถามเพื่อนบ้าง สักเกตเอาเองบ้าง เล่นไปได้สักพักก็พอจะเข้าใจ บางทีก็จำไปใช้บ้าง สนุกดี คำที่ใช้บ่อย ๆ ก็อาจจะเป็นคำว่า “กำ” ย่อมาจาก “โธ่เอ๊ยเวรกรรม” ที่เราพิมพ์แค่ “กำ” เพราะมันง่ายดีบางทีก็เผลอพิมพ์อะไรยาว ๆ แต่ทุกคนก็เข้าใจนะ ส่วนใหญ่จะใช้พูดเวลาที่เราหรือเพื่อนเราโดน *Monster* ฆ่าตาย” (อารยา มวลมิตร, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มีนาคม 2547)

“ส่วนใหญ่ ภาษาที่ใช้บางทีมันก็ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ด้วย บางทีเราเดินไปเจอ *Monster* ตัวที่เราสู้ไม่ได้ก็ต้องวิ่งหนี แล้วก็ต้องร้องบอกเพื่อนที่อยู่บริเวณนั้นด้วยว่า *Monster* กำลังตามมา อะไรที่พิมพ์ง่ายที่สุดตอนนั้นก็ต้องพิมพ์ เพราะมันเป็นเหตุการณ์กระชั้นชิดพิมพ์อะไรยาวไม่ได้ ส่วนใหญ่ก็จะใช้ 111111111 เพราะพิมพ์ง่ายดี ไม่รู้ใครเป็นคนคิด แต่ก็ใช้ต่อกันมาเรื่อย ทุกคนก็เข้าใจนะว่ามันเป็นรหัสเตือนภัย ประมาณนั้น” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

ภาษานับเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารกันของคนในทุกสังคม โดยเฉพาะในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok การที่ผู้เล่นแต่ละคนสามารถพิมพ์ข้อความต่าง ๆ พูดคุยกันได้ นับเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของเกมนี้ ที่แตกต่างไปจากเกมคอมพิวเตอร์ทั่ว ๆ ไปที่มักจะมีแค่การแข่งขันกันเพื่อไปให้ถึงชัยชนะ โดยไม่ได้มีการพูดคุยสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์กันเลย แต่ในเกม Ragnarok นั้นผู้เล่นแต่ละคนสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันได้อยู่ตลอดเวลา โดยการพูดคุยสื่อสารให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ รู้ว่าตนเองกำลังรู้สึกอย่างไร ต้องการอะไร เป็นต้น

## ส่วนที่ 2 การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่น ที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง

ปัจจุบันเกมออนไลน์ Ragnarok นับเป็นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ทำให้เด็กวัยรุ่นบางคนเกิดอาการติดเกมอย่างหนัก ถึงขั้นถ้าไม่ได้เล่นแล้วจะอยู่ไม่ได้ ต้องเล่นทีละหลาย ๆ ชั่วโมงเกือบทุกวัน จนบางครั้งถึงกับซึมซับพฤติกรรมบางอย่างที่ปรากฏอยู่ในเกมออกมาใช้ในสังคมจริงได้โดยที่ไม่รู้ตัว ซึ่งจากการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นนี้ผู้วิจัยได้พบการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ ในสังคมเกม มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงอยู่หลายรูปแบบด้วยกันซึ่งนับเป็นผลกระทบจากการเล่นเกมอันหนึ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความสำคัญต่อการวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างสูงจึงได้หยิบยกขึ้นมาอธิบายขยายความเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านในส่วนที่ 2 นี้

การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงนี้เกิดจากการได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในโลกของเกมและคิดว่าสิ่งนั้นดีเหมาะสมกับตนเองหรือคิดว่าสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นสามารถตอบสนองความต้องการภายในของตนเองได้ จึงกระตุ้นให้เกิดเป็นการลอกเลียนแบบขึ้นมา จากการที่ผู้วิจัยพบการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาใช้ 4 รูปแบบด้วยกันดังนี้

### 1. การแต่งกายตามแฟชั่น

การแต่งกายตามแฟชั่นเป็นพฤติกรรมที่มีการแสดงออกให้เห็นในทุกสังคม ซึ่งนับเป็นความนิยมเฉพาะกลุ่มที่เกิดขึ้นจากสิ่งเร้าบางอย่าง แม้กระทั่งในสังคมเกมการแต่งกายตามแฟชั่นนั้นก็มิให้เห็นอย่างเด่นชัดและยังมีการแข่งขันกันค่อนข้างสูง เพราะผู้เล่นต่างฝ่ายต่างก็ไม่มีใครยอมเป็นรองใคร ทุกคนต้องการที่จะมีให้เหมือนหรือมีให้ดีกว่าคนอื่น เพื่ออวดอ้างถึงความหรูหรา ร่ำรวย หรือความเก่งกาจในการเล่นเกมนั้น ทำให้แฟชั่นบางอย่างได้รับความนิยมสูงจนกระทั่งถูกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริง ซึ่งจากการสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมผู้วิจัยพบว่า

เด็กวัยรุ่นจำนวน 8 คน จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 30 คน ที่มีการลอกเลียนแบบรูปแบบของการแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงอย่างชัดเจน โดยสิ่งที่ได้ลอกเลียนแบบมาใช้นั้นมีดังนี้

### 1.1 สีม

ในเกม Ragnarok ผู้ผลิตหรือผู้เขียน โปรแกรมเกมได้มีการกำหนดสีผมของตัวละครเอาไว้ให้ผู้เล่นสำหรับเลือกใช้กับตัวละครของตนเองอยู่มากมายหลายสีด้วยกัน ในครั้งแรกเมื่อสร้างตัวละครผู้เล่นจะสามารถเลือกสีผมให้กับตัวละครของตนได้ตามความชอบ ซึ่งโดยลักษณะของสีผมของตัวละครนั้นจะเป็นสีเข้มโดยส่วนใหญ่ เช่น แดง, เขียว, น้ำเงิน การลอกเลียนแบบมาใช้นั้นจึงเป็นไปในลักษณะของการประยุกต์ หรือนำมาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสภาพของสังคมจริงที่เป็นอยู่ โดยผู้เล่นจะทำการเปลี่ยนสีผมของตนตามตัวละคร เพราะเชื่อมั่นว่าตัวละครตัวนั้นเป็นผู้ปลดปล่อยตนเองเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการ ได้เป็นในสิ่งที่ไม่เคยเป็น ได้ทำในสิ่งที่ไม่เคยทำหรือไม่สามารถทำได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ตัวละครในเกมคือตัวแทนของคนเพื่อดำรงชีวิตอยู่ในสังคมใหม่ จึงมีความรู้สึกอยากเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับตัวละครตัวนั้นให้ได้มากที่สุด

อย่างไรก็ตามสีผมที่มีการกำหนดเอาไว้สำหรับใช้กับตัวละครนั้น ผู้เล่นเห็นว่าแต่ละสีมีความเข้มจัดจนเกินไปไม่สามารถทำตามได้ทั้งหมดเนื่องจากในสังคมของชีวิตจริงนั้นมีข้อจำกัดอยู่ การที่ใครคนหนึ่งจะทำสีผมเข้มจัดอย่างตัวละครไปเดินตามท้องถนนนั้นไม่เป็นที่นิยมเพราะจะทำให้ดูแปลกแยกจากผู้คนในสังคมจริง การลอกเลียนแบบจึงจำเป็นต้องเป็นไปในลักษณะของการประยุกต์ให้สีผมมีความอ่อนลงจากสีเดิม เพื่อให้เข้ากับแฟชั่นในสังคมจริงด้วย และทำให้ไม่ดูแปลกแยกจนเกินไป เช่นผู้เล่นต้องการทำผมสีแดงให้เหมือนกับตัวละครของตน ก็จะใช้เป็นสีแดงอ่อนพอให้เห็นเป็นเงาเมื่อ โคนแสงแดด หรืออาจจะทำให้เข้มกว่าเดิมนิดหน่อยพอประมาณที่ดูแล้วไม่มากเกินไปเหมือนกับตัวละครในเกมที่มีผมสีแดงเข้ม เป็นต้น

“ตอนนี้ทำสีผมเป็นสีม่วงอ่อน ๆ ชอบอยากทำให้เหมือนกับตัวละครที่ใช้มีความรู้สึก ว่าผูกพันกับตัวละครของเรามาก ทำให้คิดถึงเกมอยู่ตลอดเวลาอยากเล่นตลอด ทำแล้วก็คิดว่าสวยดี”  
(ชนมณีกานต์ ปัญญาพรศิริ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 ธันวาคม 2546)

“ชอบสื่อน้ำเงินอยู่แล้วเลยเลือกให้ตัวละครมีผมสีน้ำเงิน พอเล่นไปเล่นมาก็ชักอยากทำสีผมตัวเองให้เหมือนตัวละครก็เลยไปทำ ชอบ เทดี” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“ทำสีน้ำเงินแต่เป็นสีน้ำเงินอ่อนนะไม่เหมือนตัวละครซะทีเดียว เพราะสีผมตัวละครมันเข้มมาก ถ้าทำให้เหมือนเลยคงไม่ไหวไม่กล้าเดินออกจากบ้านแน่ ๆ ตัวละครมันทำได้เพราะเป็นสังคมเกมไม่มีใครว่า มันเป็นโลกแฟนตาซีอยู่แล้ว อีกรายตัวละครทุกตัวก็ใช้ผมสีเข้มเหมือนกันหมดเลยไม่รู้สีก็พลาด เพราะเค้ากำหนดไว้ให้อย่างนั้น” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

## 1.2 ทรงผม

ทรงผมก็มีลักษณะเช่นเดียวกับสีผม ซึ่งทางผู้ผลิตหรือผู้เขียนโปรแกรมเกมก็ได้มีการกำหนดเอาไว้ให้เลือกใช้ด้วยกันหลายทรงแล้วแต่ว่าผู้เล่นจะชอบแบบไหน ทรงไหน เมื่อได้เลือกและใช้ทรงผมนั้นไปซักพักผู้เล่นก็จะเกิดความรู้สึกอยากทำทรงผมทรงเดียวกับตัวละครเพราะคิดว่าดี เหมาะสมกับตน หรืออยากทำให้ตัวตนในชีวิตจริงของตนเองเป็นส่วนหนึ่งของตัวละครในเกมด้วย และยังเมื่อได้ทำไปแล้วได้รับผลตอบรับอันดีจากผู้คนรอบข้างก็จะยิ่งเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้เล่นมากขึ้นด้วย

“บางวันที่ใส่เจลให้ผมมันตั้ง ๆ ซึ่ไปชี้มาเหมือนในเกม คิดว่ามันดูดี ถ้ามีคนชมก็จะทำทุกวัน อยากใช้ชีวิตเหมือนในเกม สนุกดี” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

“ทรงผมของตัวละครน่ารักนะ เค้าออกแบบมาสวยดี บางวันไปเรียนก็ลองทำดู แต่ทำไม่เหมือนหรอก เอาแค่คล้าย ๆ ก็น่ารักดี” (ชนมณีกานต์ ปัญญาพรศิริ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 ธันวาคม 2546)

โดยภาพรวมแล้วการลอกเลียนแบบทั้งสีผมและทรงผมมาใช้นั้นโดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เข้ากันหรือเหมาะสมกับสภาพสังคมจริงโดยรวมที่จะยอมรับได้เสียก่อน และเมื่อได้รับแรงสนับสนุนหรือการตอบรับอันดีจากผู้คนรอบข้างก็จะเกิดการทำซ้ำขึ้น



นั่นเอง ซึ่งการลอกเลียนแบบมาใช้นั้นก็ เป็นผลมาจากความต้องการอยากเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับตัวละครของตน อยากดึงเอาความรู้สึกต่าง ๆ เมื่อได้เล่นเกมมาใช้สัมผัสในสังคมจริง หรือดึงมาเพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตจริง รวมทั้งเกิดจากความชื่นชอบ และคิดว่าดีเหมาะสมกับตนเอง เป็นต้น

ส่วนในเรื่องของการแต่งกายตามแฟชั่นอย่างอื่นนอกเหนือไปจากทรงผม และสีผม เช่น เสื้อผ้า, เครื่องประดับ, หรืออาวุธต่าง ๆ ที่เป็นแฟชั่นในเกมนั้นผู้วิจัยไม่พบการลอกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริง เนื่องจาก เสื้อผ้า, เครื่องประดับ, หรืออาวุธต่าง ๆ นั้นมีความเป็นแฟนตาซีมากเกินไปที่จะสามารถนำมาปรับเปลี่ยนประยุกต์ให้เข้ากับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมจริงได้

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่ากลุ่มเป้าหมายที่เหลืออีก 22 คนนั้นไม่ได้มีการลอกเลียนแบบการแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมเกมออกมาใช้ในสังคมจริงเลยจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่ากลุ่มวัยรุ่นเหล่านั้นไม่ได้ให้ความสำคัญกับการแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมเกมมากนัก การกระทำใด ๆ ก็ตามที่เป็นการลอกเลียนแบบการแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมเกมออกมาใช้นั้นไม่ได้สามารถตัดสินใจทำกันได้ง่าย ๆ อย่างเช่นการทำสีผมถ้าไม่ได้ชอบหรือผูกพันกับตัวละครในเกมจริง ๆ กลุ่มวัยรุ่นเหล่านั้นก็ไม่สามารถมีแรงบันดาลใจมากพอที่จะกระทำเพื่อเลียนแบบ

## 2. การทำงาน

รูปแบบของการทำงานที่ได้ถูกลอกเลียนแบบมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงนั้น ผู้เล่นโดยส่วนใหญ่มักนำมาใช้ในเรื่องของการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเดิมของตนที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นหรือชัดเจนขึ้น หรือทำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ไปเลย เนื่องมาจากรูปแบบของการทำงานในสังคมเกมนั้นสอนให้ผู้เล่นรู้จักการคิด วิเคราะห์ รู้จักความมานะบากบั่น ความพยายามอดทนรู้จักการแก้ไขปัญหาทั้งปัญหาเฉพาะหน้า และปัญหาระยะยาวเพื่อต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ ที่ได้พบเจอ รู้จักคำนวณและวางแผนให้การทำงานของตนประสบความสำเร็จ ซึ่งทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ว่าการที่จะทำงานต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงเป็นไปได้ด้วยดีนั้นต้องทำอะไรบ้าง เมื่อเกิดการเรียนรู้และคิดว่าเป็นสิ่งที่ดีเหมาะสมกับตน สามารถนำมาใช้ในชีวิตจริงให้เกิดประโยชน์กับตนเองได้ ก็จะเกิดการลอกเลียนแบบขึ้น

เมื่อศึกษากลุ่มเป้าหมายทั้งหมดจำนวน 30 คน โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่ามีกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ทั้งสิ้น 17 คนที่ได้มีการลอกเลียนแบบรูปแบบของการทำงานในสังคมเกมมาใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมจริงของตนเอง โดยสิ่งที่มีการนำมาใช้นั้นสามารถสรุปได้ดังนี้

### 2.1 รู้จักการคำนวณ และ วางแผน

ในการเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok นั้น เมื่อต้องออกเดินทางไปต่อสู้กับ Monster แต่ละตัวผู้เล่นจะต้องมีการคำนวณและวางแผนให้ดีเพื่อให้เกิดความผิดพลาด หรือความสูญเสียน้อยที่สุด และเพื่อให้การทำงานนั้นประสบความสำเร็จ ไม่ว่าจะตัดสินใจทำอะไรลงไปในแต่ละครั้งผู้เล่นจะต้องมีการคำนวณและมีการวางแผนเอาไว้ล่วงหน้าเสมอเพื่อใช้เป็นกรอบและแนวทางในการทำงานต่อไป

ดังนั้นเมื่อผู้เล่นได้เล่นเกมและได้รู้จักการคำนวณและวางแผนการทำงานต่าง ๆ ในเกม เมื่อการทำงานนั้นประสบความสำเร็จผู้เล่นก็จะเห็นว่าการคำนวณและการวางแผนสิ่งต่าง ๆ เอาไว้ล่วงหน้านั้นมีประโยชน์สามารถทำให้การทำงานของตนสำเร็จตามที่มุ่งหมายเอาไว้ได้ และเมื่อต้องกลับมาใช้ชีวิตอยู่ในสังคมแห่งความเป็นจริง เมื่อต้องทำงานสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ประสบความสำเร็จ ก็จะรู้จักใช้การคำนวณและการวางแผนที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง ดังเช่นบทสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างมาต่อไปนี้

“ทำให้รู้จักวางแผนมั่ง ถ้าวางแผนเอาไว้ก่อนตอนเล่นเกมว่าจะฆ่า Monster แต่ละตัวได้ยังไง ต้องใช้อะไรบ้าง เวลาไปต่อสู้ก็จะไม่แพ้ง่าย ๆ หรือเพราะเรามีการเตรียมพร้อม เวลาที่ต้องทำงานจริง ก็คิดว่าควรจะมีการวางแผนเหมือนตอนไปปราบ Monster เหมือนกัน” (ปิยะดา บัวบาน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2547)

“ตอนทำงานส่งอาจารย์ ก็ได้วางแผนว่าจะหาข้อมูลจากไหนได้บ้าง จะนำเสนออย่างไร ต้องใช้ข้อมูลแบบไหนยังไง มันทำให้การทำงานเราง่ายขึ้นมีแนวทางไม่หลงประเด็นนะ คิดว่าเป็นสิ่งที่ได้เรียนรู้มาจากการเล่นเกมเหมือนกัน” (ประวิช นิมเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

## 2.2 รู้จักการแก้ไขปัญหา

ในการเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok มักจะมีปัญหา หรือเหตุการณ์เฉพาะหน้ามาให้ผู้เล่นได้แก้ไขอยู่ตลอดเวลา ผู้เล่นจะได้รู้จักฝึกฝนว่าจะทำอะไรเมื่อต้องเผชิญหน้ากับปัญหา เหมือนกับการฝึกตัวเองให้รู้จักวิเคราะห์ปัญหา รู้จักใจเย็นไม่วู่วาม หรือตื่นตกใจ เมื่อต้องเผชิญปัญหาไม่ว่าจะรุนแรงแค่ไหน พยายามมองหาแนวทางแก้ไข หรือทางออกที่ดีที่สุดสำหรับปัญหาแต่ละปัญหาให้ได้

ในสังคมแห่งความเป็นจริงเมื่อผู้เล่นต้องพบเจอกับปัญหาต่าง ๆ หากเป็นปัญหาที่มีลักษณะใกล้เคียงกับปัญหาที่เคยพบเจอในสังคมเกม ผู้เล่นบางคนก็อาจจะสามารถนำแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เคยได้ใช้ ในเกมมาใช้ในการจัดอุปสรรคหรือแก้ไขปัญหาที่ได้พบเจอได้

“การเล่นเกมที่รู้จักการแก้ปัญหา คิดว่าจริงนะ อย่างเวลาที่เล่นเป็นปาร์ตี้ แล้วมีเพื่อนบางคนอู้งาน ทำให้กลุ่มของเราทำงานได้ไม่เต็มที่ เราก็ต้องไปตักเตือนให้ดีขึ้นให้ช่วยกันมากขึ้น ในชีวิตจริงก็เหมือนกัน ตอนทำงานเป็นกลุ่มส่งอาจารย์ก็เกิดปัญหาแบบเดียวกันเราก็เลยรู้จักวิธีพูดกับเค้า พูดยังไงไม่ให้เพื่อนเสียความรู้สึก” (ประวิช นิมเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ตอนเล่นเกมเจอปัญหาเออะนะ ทำให้เรารู้จักอดทน ใจเย็นค่อย ๆ คิดหาทางออก พอเจอปัญหาในชีวิตจริงเราก็ใจเย็นขึ้นค่อย ๆ คิดเหมือนตอนเล่นเกมมันก็ได้ผลทำให้เราแก้ปัญหาได้” (อารยา มวลมิตร, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มีนาคม 2547)

### 2.3 รู้จักการแบ่งงานกันทำ

ในกรณีที่เมื่อเล่นเกมแล้ว ผู้เล่นเกมที่จะเล่นแบบการทำงานเป็นทีม หรือที่เรียกว่า “ปาร์ตี้” นั้นย่อมต้องมีการทำงานร่วมกันของคนหลาย ๆ คนการรู้จักแบ่งงานกันทำจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพื่อให้เกิดการประสานงานที่พร้อมเพรียง งานแต่ละส่วนสามารถทำได้สำเร็จรวดเร็วไม่เกิดการกระจุกตัวของงานอยู่ที่คนเพียงไม่กี่คน นับเป็นการฝึกความรับผิดชอบให้กับผู้เล่นแต่ละคนให้ดูแลงานในส่วนของตนให้ดีเพื่อให้สามารถใช้นับสนับสนุนการทำงานในส่วนอื่น ๆ ของเพื่อน ๆ ได้ และนอกจากนี้ยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณเป็นส่วนหนึ่งของทีมเป็นที่ยอมรับของคนอื่น

เมื่อผู้เล่นได้เล่นเกมและรู้จักการทำงานเป็นทีม รู้จักการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ ทำให้ผู้เล่นบางส่วนคิดว่าเป็นสิ่งที่ดีเหมาะสำหรับนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการทำงานในชีวิตจริง การลอกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริงจึงเกิดขึ้น

“เวลาทำงานกลุ่มส่วนใหญ่ก็จะมีภาระงานกันทำอยู่แล้ว แต่พอได้เล่นเกมทำให้เรารู้ว่าการแบ่งงานให้เพื่อนแต่ละคนไปทำมันต้องขึ้นอยู่กับความถนัดของแต่ละคนด้วย งานถึงจะออกมาดี” (ประวิช นิมเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ส่วนใหญ่เอามาใช้ตอนทำงานเออะเหมือนกัน ถ้าได้แบ่งงานกันทำ มันก็จะเป็นระบบขึ้นง่ายขึ้น อย่างเวลาเล่นเกมกับเพื่อนเราก็จะมีหน้าที่ของเราต้องทำอะไรบ้าง พอเวลาทำงานจริง ๆ เราก็จะมีความรับผิดชอบมากขึ้น รู้หน้าที่ตัวเองดีขึ้น” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าในรูปแบบของการทำงานนั้นมีการลอกเลียนแบบมาใช้ได้หลากหลายกรณีด้วยกัน ทำให้กลุ่มวัยรุ่นรู้จักนำสิ่งดี ๆ ในเกมมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับตัวเอง ในบางพฤติกรรมที่ได้มีการกระทำอยู่แล้วในชีวิตจริงก็ได้มีการต่อยอดให้มีการกระทำที่ชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อได้เล่นเกม เช่นการแบ่งงานกันทำบางทีในชีวิตจริงผู้เล่นก็มีการปฏิบัติอยู่แล้วแต่เมื่อได้มาเล่นเกมก็อาจจะทำให้มองเห็นรายละเอียดมากขึ้น เช่นรู้จักแบ่งงานให้เหมาะกับคน ไม่ใช่การสุ่มแบ่งว่าใครต้องทำอะไรซึ่งบางอย่างอาจไม่ใช่สิ่งที่ถนัด

### 3. การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เล่น

การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันในการเล่น จะทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ว่าควรจะทำตัวอย่างไรเมื่อต้องเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อนจำนวนมากที่จะต้องพบเจอในสังคม ได้รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การพึ่งพาอาศัย การเอาใจเขามาใส่ใจเรา รวมไปถึงการรู้จักรับผิดชอบต่อน้ำที่ของตนเองเมื่อได้รับมอบหมายจากกลุ่ม การกระทำใดที่ทำแล้วทำให้กลุ่มเพื่อนยอมรับ และการกระทำใดที่ทำแล้วจะทำให้เป็นที่รังเกียจ ซึ่งเมื่อได้มีการเรียนรู้ผู้เล่นก็จะสามารถปฏิบัติตัวได้อย่างถูกต้อง รู้ว่าตัวเองควรยืนอยู่จุดใดของกลุ่ม

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่ากลุ่มวัยรุ่นนั้นได้มีการนำแนวทางในเรื่องของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันมาใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมจริง เป็นจำนวนถึง 22 คน ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนมีความคิดเห็นตรงกันว่า การที่ได้เข้ามาเล่นเกมเป็นเหมือนกับการได้ฝึกการเข้าสังคม ฝึกการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นถึงแม้ว่าตัวตนจริง ๆ กำลังนั้นเล่นเกมอยู่ไม่ได้ออกไปไหน แต่การสร้างความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่องในเกม และเมื่อต้องออกมาเผชิญกับการใช้ชีวิตในสังคมจริงผู้เล่นบางคนสามารถนำแนวทางในการเข้าสังคมที่ได้รับจากการเล่นเกมมาใช้ได้อย่างเป็นประโยชน์ในชีวิตจริงดังบทสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาต่อไปนี้

“เวลาเล่นเกมก็เหมือนกับได้ใช้ชีวิตจริง ๆ รู้ว่าจะทำยังไงให้เพื่อนชอบ ให้เห็นว่าเราสำคัญ เวลาที่ต้องมาเข้าสังคมจริง ๆ เราก็จะได้มีแนวทางไม่ทำตัวให้เค้าไม่ชอบ” (ปิยะดา บัวบาน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2547)

“มันทำให้เราเข้าสังคมได้เก่งขึ้น มีประโยชน์นะเอามาใช้ได้เหมือนกับเราได้เรียนรู้แล้วว่าอะไรดี อะไรไม่ดี เวลาเข้าสังคมจริง ๆ เราก็จะวางตัวได้ถูกกว่าจะทำอะไรได้บ้าง” (ธีระพร คีวัน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

นอกจากนี้ยังมีผู้เล่นบางคนใช้รูปแบบของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้าม ในเกมมาลอกเลียนแบบเพื่อใช้เป็นแนวทางในสังคมจริง โดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเพศชาย จะเรียนรู้วิธีการสร้างความสัมพันธ์ การโน้มน้าวใจ การพูดคุยหยอกล้อ การทำให้ฝ่ายหญิงประทับใจในเรื่องต่าง ๆ ได้จากการเล่นเกม เพราะการเล่นเกมนั้นผู้เล่นแต่ละฝ่ายไม่เห็นตัวตนที่แท้จริงของกันและกันทำให้ฝ่ายชายมีความกล้ามากกว่าที่จะเริ่มสร้างความสัมพันธ์กับฝ่ายหญิง และเมื่อเห็นว่าการกระทำใดหรือคำพูดใด เมื่อได้ทำหรือได้พูดไปแล้วทำให้ฝ่ายหญิงชื่นชอบ ก็จะนำมาใช้กับการดำรงชีวิตในสังคมจริงต่อไป ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“จับหญิงในเกมมันง่ายกว่าชีวิตจริง เราจะมีความกล้ามากกว่า ทำให้ได้ฝึกไปในตัวว่าทำยังไงให้เค้าชอบ ให้เค้าประทับใจ เวลาที่จะจับจริง ๆ จะได้ไม่เงิน มีความกล้ามากขึ้นเพราะเราได้อยู่แล้วว่าผู้หญิงชอบแบบไหน คิดว่าน่าจะเหมือน ๆ กันนะ” (ประวิช นิ่มเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“มันก็ได้ใช้นะ เราได้รู้ว่าต้องทำตัวยังไงเค้าถึงจะชอบ ฝึกได้จากเกมจริง ๆ เพราะผู้หญิงที่เราจับในเกมก็เป็นคนจริง ๆ เหมือน ผู้หญิงที่เราจับในชีวิตจริง” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมเกมจะเป็นการฝึกฝนให้ผู้เล่นแต่ละคนได้เรียนรู้ถึงการมีชีวิตในสังคมจริงไปด้วย เพราะด้วยรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ ของทั้งสองสังคมที่มีความคล้ายคลึงกันเป็นอย่างมาก การดำรงชีวิตในสังคมหนึ่งจึงสามารถใช้เป็นพื้นฐานและแนวทางในการดำรงชีวิตในอีกสังคมได้เช่นกัน



#### 4. การใช้ภาษา

การใช้ภาษานั้นนับเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมเกมอย่างหนึ่งที่มีการลอกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริงได้อย่างชัดเจนมาก เพราะภาษานั้นเป็นสิ่งที่สามารถซึมซับได้ง่ายเมื่อได้ใช้บ่อย ๆ นาน ๆ เข้า ผู้เล่นแต่ละคนก็จะคิดและนำมาใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมจริงได้โดยไม่รู้ตัว ด้วยเพราะคิดว่าภาษาที่ใช้ในเกมนั้นเป็นสิ่งทันสมัย ใคร ๆ ก็เข้าใจ

ลักษณะของการนำมาใช้นั้นมีความคล้ายคลึงกับการใช้คำศัพท์แสลง หรือคำศัพท์เฉพาะกลุ่มของวัยรุ่นในปัจจุบันที่มีการใช้ภาษาที่โดดเด่น แปลกแยกไปจากภาษาเดิม เช่นคำว่า ชิวชิว, กี้โอนะ, ปวดตับ, จี๊ดจ๊าง ฯลฯ แต่เนื่องจากการใช้กันมากและใช้ต่อ ๆ กันมาอย่างสม่ำเสมอ จึงทำให้ภาษาเหล่านั้นสามารถสื่อสารให้เข้าใจตรงกันได้ในที่สุด เช่นเดียวกันกับภาษาต่าง ๆ ที่ผู้เล่นใช้กันอยู่ในเกม โดยมีผู้เล่นบางคนได้คิดขึ้นมา และผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็เห็นว่าเป็นคำที่ดีเหมาะสมกับสิ่งนั้นก็ใช้ต่อ ๆ กันมาจนผู้เล่นทุกคนเข้าใจในคำนั้นได้ตรงกันในที่สุด

สำหรับการดำรงชีวิตในสังคมจริงผู้เล่นบางคนมักจะติดคำพูดในเกมมาใช้เพราะถือว่าเป็นคำที่พวกเขาเข้าใจและใช้อยู่เป็นประจำจนติดเป็นนิสัย ประกอบกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มหลายคนก็เป็นเพื่อนที่เล่นเกมอยู่ด้วยกันจึงทำให้การสื่อสารกันด้วยคำศัพท์ในเกมเป็นที่เข้าใจตรงกันในกลุ่ม และเมื่อใช้กันบ่อยครั้งขึ้น ก็จะทำให้บุคคลรอบข้างคนอื่น ๆ เช่น พ่อ, แม่, อาจารย์, หรือเพื่อนคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้เล่นเกมด้วยสามารถเข้าใจในความหมายของคำศัพท์เหล่านั้นตามไปด้วยได้

และจากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์อย่างเจาะลึกมาโดยมีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นทั้งหมดจำนวน 30 คนปรากฏว่าทุกคนมีการลอกเลียนแบบภาษาหรือคำศัพท์ต่าง ๆ ที่ใช้ในเกมเหล่านั้นมาใช้ในสังคมจริงอย่างต่อเนื่อง ซึ่งคำศัพท์ที่กลุ่มวัยรุ่นมักนำมาใช้บ่อย ๆ นั้นสามารถยกตัวอย่างได้ดังนี้

- คำว่า “คำ” หมายถึง เวิร์กกรรม, ไม่น่าเกิดขึ้นเลย โดยส่วนใหญ่จะใช้ในกรณีที่พบเจอกับเหตุการณ์อันไม่เป็นที่ชอบใจ หรือไม่ถูกใจ เช่น “ไม่น่าลืมนของเลย คำจริง ๆ”
- คำว่า “แจ่ม” หมายถึง ชุ่ม, วนวาย มักใช้ในการกล่าวโทษบุคคลอื่นที่เข้ามาวนวายกับตน หรือทำให้ตนเสียผลประโยชน์ เช่น “จะทำอะไรก็มาคอยแจ่มตลอดคนรำคาญ”
- คำว่า “รูท” หมายถึง ขโมย ใช้ในการกล่าวโทษผู้อื่นเช่นกัน เช่น “เพื่อนบอมมารูทการบ้านไปลอกอีกแล้ว”
- คำว่า “ขนม” หมายถึง อะไรที่มันง่าย ๆ ส่วนใหญ่จะใช้เมื่อพบเจออะไรที่ง่าย ๆ สามารถผ่านไปได้ด้วยดี เช่น “ข้อสอบวันนี้ขนมจริง ๆ”
- คำว่า “ถึก” หมายถึง อุดทน ใช้ในการกล่าวชมผู้อื่น เช่น “นายมันถึกจริง ๆ อุดนอนได้ตั้ง 2 วัน”

จากที่กล่าวมา เป็นเพียงคำศัพท์ส่วนหนึ่งที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมา เพื่อใช้ประกอบการอธิบาย และเพื่อช่วยในการสร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่าน ซึ่งนอกเหนือจากนี้ก็ยังมีคำศัพท์อีกหลายคำที่ผู้เล่นได้นำมาใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมจริง โดยผู้เล่นทุกคนได้ให้ความเห็นตรงกันว่าเป็นความเคยชินที่ติดมาจากเกมเมื่อใช้แรก ๆ คนรอบข้างบางคนที่ไม่ได้เล่นเกมด้วยอาจจะไม่เข้าใจ แต่เมื่อได้ยินได้ฟังบ่อย ๆ ก็จะเริ่มเรียนรู้และเข้าใจไปเอง ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ชินแล้วเวลาคูยกกับพ่อแม่ก็ใช้ คูกับเพื่อนก็ใช้ อย่างคำว่า “คำ” ใช้ตลอดมันติดบางทีก็ไม่สนใจหรอกว่าเค้าจะเข้าใจหรือเปล่าแค่พูดขึ้นมาลอย ๆ” (อารี พงษ์ทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2547)

“ส่วนใหญ่ก็จะคุยกับเพื่อนเป็นภาษาในเกม สนุกดี มีความรู้สึกเหมือนเรากำลังเล่นเกมกันอยู่ ถ้าพูดกับพ่อแม่บางทีก็ไม่ค่อยเข้าใจหรอก แต่ใช้บ่อย ๆ ก็เข้าใจไปเอง” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

“บางทีก็พูดออกมาโดยไม่รู้ตัวเหมือนมันฝังอยู่ในหัว พอรู้สึกยังไม่ก็พูดไปเลยเหมือนตอนเราเล่นเกม บางคำก็จำคำมาใช้ต่อกันทีใช้บ่อย ๆ มันก็ติด พอเลิกเล่นเกมแล้วก็ยังใช้อยู่” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

การนำคำศัพท์หรือภาษาต่าง ๆ ในเกมมาใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมจริงบางครั้งก็ทำให้พฤติกรรมการใช้ภาษาของกลุ่มวัยรุ่นที่ได้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok เปลี่ยนแปลงไปจนกระทั่งทำให้มีรูปแบบของภาษาใหม่เกิดขึ้น และใช้ต่อ ๆ กันมาจนกว่าจะมีคำศัพท์ใหม่ที่มีความเหมาะสมหรือทันสมัยกว่าเข้ามาแทนที่ นับเป็นความนิยมหรือความเคยชินชั่วคราว และมีผลต่อการดำรงชีวิตในระยะสั้น ๆ ของผู้เล่นเกม

### ส่วนที่ 3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่พบในกลุ่มวัยรุ่น

การเข้ามาของเกมออนไลน์ Ragnarok ในประเทศไทยตั้งแต่ปี 2544 จนกระทั่งถึงปัจจุบันนับว่าได้รับกระแสการตอบรับจากผู้เล่นเป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นเกมออนไลน์เกมแรก ๆ ที่เข้ามา เปลี่ยนแปลงรูปแบบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบเดิมให้กลายเป็นการเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยลักษณะการเล่นแบบออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นมีการรวมตัวกันเป็นกลุ่มสังคมขนาดใหญ่ เล่นเกมได้พร้อมกันในเวลาเดียวกัน สามารถติดต่อสื่อสารพูดคุยกัน ช่วยกันเล่นเกมวางแผนร่วมกัน ทำงานร่วมกัน หรือต่อสู้แข่งขันกันได้ นอกจากนี้เกม Ragnarok ยังมีเนื้อหาที่น่าสนใจ มีการเดินทางต่อสู้ผจญภัย ไปในที่ต่าง ๆ แฝงไปด้วยรูปแบบในโลกของจินตนาการ และความเป็นแฟนตาซี ซึ่งด้วยคุณลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เกม Ragnarok นั้นเป็นที่นิยมเล่นกันมากของคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะกลุ่มของเด็กวัยรุ่น บางคนถึงขั้นเกิดอาการติดเกมอย่างหนัก ต้องเล่นทุกวัน ถ้าไม่ได้เล่นจะรู้สึกหงุดหงิด ไม่เป็นสุข จิตใจว้าวุ่นอยู่กับเกม

ดังนั้นจึงเกิดผลกระทบต่าง ๆ ตามมาอย่างมาทั้งผลดีและผลเสียต่อตัวผู้เล่น จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เล่นแต่คนนั้น จะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมในการเล่นของผู้เล่นแต่ละคน หากรู้จักคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุมีผล รู้จักการแบ่งเวลาในการเล่นให้ถูกต้องเหมาะสมกับตนเองก็จะมีผลดีมากกว่าผลเสีย แต่ถ้าเล่นอย่างขาดการยั้งคิดคิดแต่จะเอาชนะเกมและไม่รู้จักแบ่งเวลาก็มักจะเกิดผลเสียมากกว่า ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยจำนวน 30 คน ได้ดังนี้

#### ผลกระทบด้านบวก

1. ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม

ด้วยรูปแบบและเนื้อหาของเกมออนไลน์ Ragnarok ที่ผู้เล่นทุกคนเมื่อได้เข้าไปเล่นจะมีบทบาทเป็นเหมือนกับประชาชนคนหนึ่งที่ได้เข้าไปอยู่ในสังคมใหม่ได้พบปะพูดคุยกับบุคคลต่าง ๆ ที่เข้ามาเล่นเกมด้วยกัน ดังนั้นจึงมีรูปแบบของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในหลายรูปแบบดังที่ได้กล่าวมาแล้วจากคำถามวิจัยข้อที่ 1 ซึ่งเมื่อผู้เล่นแต่ละคนได้เข้าไปร่วมเล่นเกม ก็จะได้มีการฝึกการเข้าสังคม และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมหมุ่มมากไปในตัว ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่อยู่ตลอดเวลามีการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ถือเป็น การขยายฐานความรู้และประสบการณ์ของแต่ละคนให้กว้างขวางขึ้น ทำให้มีพัฒนาการทางด้านสังคมที่เพิ่มมากขึ้น มีการพึ่งพาอาศัย รู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รู้ว่าควรจะทำพฤติกรรมอย่างไรให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม และรู้ว่าอะไรควรทำอะไรไม่ควรทำ ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถใช้เป็นแนวทางในการวางตัวได้อย่างถูกต้องเหมาะสม รู้จักการแสดงน้ำใจ รู้จักการใช้มารยาทอันดีงาม และคำพูดที่เหมาะสม เมื่อต้องดำรงชีวิตอยู่ในสังคมจริงได้

จากกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 30 คน มีหลายคนที่ได้ให้ความเห็นตรงกันว่า การเล่นเกม Ragnarok สามารถฝึกการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้จริงเพราะเมื่อได้เข้าไปสัมผัสในเกมการพบปะพูดคุยและการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันกับผู้คนต่าง ๆ ในเกม ล้วนแล้วแต่มีความเหมือนจริงเป็นอย่างมากเพราะผู้เล่นแต่ละคนที่เล่นเกมด้วยกันก็เป็นคนจริง ๆ ที่มีชีวิตจิตใจ จึงสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการดำรงชีวิตในสังคมจริงได้เป็นอย่างดี

“คิดว่าการเล่นเกมมันน่าจะเป็นพื้นฐานให้กับเด็กได้นะ อย่างน้อยในเกมมันก็มีสังคมที่จะฝึกให้เค้ารู้จักใช้ชีวิต อันนี้แหละคือผลดีของเกมประเภทนี้ ทำให้เค้ามีเพื่อนเยอะขึ้นด้วย รู้จักว่าจะทำตัวอย่างไรให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่ม แค่นี้ก็น่าจะพอแล้ว” (ภาณุ พิณเมืองงาม, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“คิดว่าได้เรียนรู้อะไรเยอะเหมือนกันนะจากการเล่นเกม อย่างน้อยก็ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ การมีเพื่อนเล่นเกมมันดีกว่าเล่นคนเดียวอยู่แล้ว ทำให้เรารู้จักการเข้าสังคมมากขึ้นด้วย”(เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ทำให้รู้จักเพื่อนเยอะ เหมือนกับได้ฝึกการใช้ชีวิตกับเพื่อน เราจะได้รู้ว่าควรทำตัวยังไง ได้รู้จักความสามัคคี รู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เราทำตัวยังไงกับเพื่อนในเกม เราก็จะทำ

ตัวอย่างนั้นกับเพื่อนในชีวิตจริงด้วย เพราะทำแล้วรู้สึกว่าได้รับการยอมรับ” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

## 2. ช่วยฝึกทักษะในการคิดคำนวณและการแก้ไขปัญหา

เกมออนไลน์ Ragnarok ถือเป็นเกมหนึ่งที่สามารถช่วยในการฝึกสมองของผู้เล่นให้มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาที่ดีได้ เพราะการที่ผู้เล่นจะสามารถฝ่าฟันไปในขั้นตอนหรือด่านต่าง ๆ ในเกมได้นั้นจะต้องผ่านอุปสรรค และปัญหาต่าง ๆ มากมายที่รออยู่ ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะในการคิดอย่างมีเหตุผลรู้จักการคำนวณวางแผนการทำงาน ฝึกการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่จะต้องพบเจอ เพื่อให้สามารถฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้นไปได้ ทำให้เมื่อต้องกลับมาอยู่ในโลกของความเป็นจริงผู้เล่นจะกล้าเผชิญหน้ากับปัญหาต่าง ๆ ที่รออยู่ และสามารถนำแนวทางการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในสังคมเกมมาใช้เป็นพื้นฐานในการคิดหาทางออกของปัญหาเหล่านั้นได้

“ในเกมมันมีทั้งปัญหาและอุปสรรคมากมายให้ผู้เล่นต้องฝ่าฟัน คิดว่าน่าจะเป็นผลดีอย่างหนึ่งนะ มันช่วยฝึกการแก้ปัญหาให้กับคนเล่น โดยเฉพาะเด็ก ๆ ที่จะได้รู้จักการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องพบเจอในชีวิตประจำวันได้ด้วยตัวเอง” (ภาณุ พิณเมืองงาม, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“คิดว่าการเล่นเกม มีผลทำให้เรารู้จักแก้ปัญหาเหมือนกันนะ อย่างน้อยเวลาเราเจอปัญหาเรายังได้รู้จักหยุดคิดก่อน เหมือนกับค่อย ๆ คิดใจเย็นขึ้น” (อาภัสรา พงษ์จิวนิช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

## 3. ได้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และคลายเครียด

การเล่นเกมนับเป็นรูปแบบของการแสวงหาความบันเทิงแบบหนึ่ง ที่เป็นที่ยอมรับกันมากในปัจจุบัน ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับการเปิดรับสื่อบันเทิงชนิดอื่น ๆ ที่ช่วยให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดจากจากเรียน การทำงาน หรือจากปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องพบเจอในแต่ละวัน การได้เข้าไปเล่นเกมคือการได้ใช้เวลาช่วงหนึ่งในการหลบหนีความสับสนวุ่นวายในโลกของความเป็นจริง เข้าไปสู่โลกแห่งจินตนาการเพื่อฝันที่สามารถตอบสนองความ

ต้องการในเรื่องลึกแห่งจิตใจของคนแต่ละคนได้ ทำให้ได้พบเจอประสบการณ์แปลกใหม่ที่ไม้อาจทำหรือเป็นไปได้ในโลกแห่งความเป็นจริง

ด้วยเนื้อหาของเกม Ragnarok ที่ท้าทายให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอยากจะทำพิชิตความยากในแต่ละด่านของเกมไปให้ได้ และจะรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อตนเองทำได้สำเร็จ ซึ่งนับเป็นความสำเร็จที่สามารถพบเจอได้ง่ายกว่าในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งหากจะกล่าวโดยสรุปก็คือการเล่นเกมน Ragnarok นั้นสามารถตอบสนองต่อความอยากของผู้เล่นได้ครบทุกเรื่อง บนพื้นฐานของความสนุกสนานเพลิดเพลินในโลกแห่งจินตนาการ ที่ทำให้ผู้เล่นอยากที่จะเล่นเพื่อฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ของเกมต่อไปโดยไม่รู้เบื่อหน่าย

“สนุกดี ชอบอยากเล่นบ่อย ๆ เวลาเครียดถ้าได้เล่นเกมซักรูปก็ดีขึ้นนะ แต่ต้องรู้จักแบ่งเวลาด้วย ไม่งั้นก็ไม่ต้องทำอย่างอื่นเล่นเกมอย่างเดียวก็ไม่ดีนะ” (อารยา มวลมิตร, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มีนาคม 2547)

“มันไม่ได้เล่นเพื่อแพ้ชนะอย่างเดียว เราได้คุยกับคนอื่นไปด้วย มันก็เลยสนุก มีเพื่อนเล่นกันเยอะ ๆ ก็ดีกว่าเล่นคนเดียวอยู่แล้ว” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ก็เหมือนตอนเราดูหนังฟังเพลงแหละ ช่วยคลายเครียดได้ แต่เกมมันสนุกกว่า เพราะเราได้ลงมือเล่นเองไงไม่ใช่นั่งดูนั่งฟังอย่างเดียว” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

#### 4. ได้ฝึกพื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น

การที่เด็กวัยรุ่นได้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok บ่อย ๆ จะทำให้คุ้นเคยกับเครื่องคอมพิวเตอร์และมีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้นได้ดีกว่าเด็กทั่วไป ถือเป็น การได้ฝึกฝนการใช้งานไปในตัว คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือของการสื่อสารสมัยใหม่ที่ทุกคนให้การยอมรับ ถ้าเด็กวัยรุ่นสามารถฝึกฝนทักษะและใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็น ก็จะเกิดประโยชน์ในด้านการเรียนรู้กับตัวเองอย่างมาก และยังสามารพัฒนาไปใช้ในการทำงานด้านอื่นได้ต่อไป นอกเหนือจากการใช้เล่นเกม

เกมออนไลน์ Ragnarok ถือเป็นสิ่งจูงใจที่ทำให้เด็กวัยรุ่นสนใจที่จะเรียนรู้หรือทำความเข้าใจกับเครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น เพราะถ้าหากใช้ไม่เป็นก็ไม่สามารถเข้าไปเล่นเกมได้ เด็กวัยรุ่นหลายคนจึงให้ความสำคัญในการศึกษาเกี่ยวกับพื้นฐานการใช้งานต่าง ๆ ของทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการนำตัวเองเข้าสู่ความสนุกสนานในโลกแห่งจินตนาการของเกมนั้นให้ได้

“เดี๋ยวนี้เด็กใช้คอมพิวเตอร์เก่งขึ้นกว่าแต่ก่อนนะ เพราะเค้าสนใจเรียนรู้มากขึ้น สาเหตุมันมาจากเกมด้วย บางคนลงโปรแกรมในเครื่องเองเลย เข้าเว็บยังงี้ ใช้อย่างไรหมด” (ดวงกมล บุญถาวรกุล, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“เค้าทำเองหมดแล้ว คอมเป็นอะไรก็ใจเองได้หมดมั่วแต่รอกก็เล่นเกมสิ” (เรวิวัฒน์ ทองมาก, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“เมื่อก่อนก็ใช้ไม่ค่อยเป็นค่ะ เวลาเรียนคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนก็ไม่ค่อยรู้เรื่อง แต่พอได้เล่นเกมซะ ก็พอรู้เรื่องบ้าง อะไรอยู่ตรงไหน ใช้อย่างไร ประมาณนี้” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

## ผลกระทบด้านลบ

### 1. เสียการเรียน

เนื่องจากหน้าที่และความรับผิดชอบหลัก ๆ ของเด็กวัยรุ่นทุกคนนั้นย่อมต้องอยู่ที่การเรียนหนังสือ ดังนั้นจึงต้องรู้จักการแบ่งเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้ถูกต้องและเหมาะสม โดยจะต้องให้เวลากับการเรียนเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันการเข้ามาของเกมออนไลน์ Ragnarok นับว่ามีผลต่อการเรียนของเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างมากด้วยเหตุจูงใจหลาย ๆ อย่างที่เกมมีให้ นั้นมากกว่าการเรียน ทั้งให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน การได้ดำรงชีวิตอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ และ แฟนตาซี ทำให้เด็กวัยรุ่นบางคนเข้าสู่ภาวะที่เรียกว่า “ติดเกม” ไม่รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม บางคนถึงขั้นไม่สามารถแยกโลกของความเป็นจริงออกจากโลกของเกมได้ ทำให้ไม่สนใจการเรียน ผลการเรียนตกต่ำลงอย่างเห็นได้ชัด บางคนถึงขั้นโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม บางคนก็เล่นเกมจนดึกทำให้ไปเรียน



ไม่ไหว หรือแม้กระทั่งเมื่อเข้าเรียนจิตใจก็ยังฟุ้งซ่านและคอยพะวงถึงแต่เกมทำให้เรียนไม่รู้เรื่อง  
สมองไม่ตอบรับการสอนของครู อาจารย์

ซึ่งผลกระทบในด้านนี้นับว่ามีความร้ายแรงมากต่อเด็กวัยรุ่นที่มีอาการติดเกม และไม่  
รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม ส่งผลเสียต่อการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัย  
พบว่ามามีเด็กวัยรุ่นหลายคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัย ก็เกิดภาวะที่เรียกว่า “ติดเกม” เหมือนกัน  
โดยมีหลายคนให้ความคิดเห็นตรงกันว่า การเล่นเกมมาก ๆ จนไม่สนใจเรียนทำให้ผลการเรียนของ  
พวกเขาตกต่ำลง

“ บางวันก็ติดลมเล่นจนเช้า ลูกขึ้นมาเปลี่ยนเสื้อผ้าไปเรียนเลยก็มีนะ พอไปเรียนก็วิ่ง  
หลับในห้องซะเยอะ เลยเรียนไม่ค่อยรู้เรื่องได้แต่เอ้ออตามเพื่อนไปอย่างงั้น” (เกษม เหลืองสุนทร  
ชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“มันสนุก ทำท่ายให้เราอยากเล่นตลอดเวลา ชอบเล่นเล่นได้ตลอดไม่เคยเบื่อ วัน  
ธรรมดาที่เล่นตั้งแต่เลิกเรียนถึงเที่ยงคืน วันเสาร์อาทิตย์ก็เล่นตั้งแต่ตื่นมาประมาณ 10 โมงเช้า จนถึง  
ตี 2, ตี 3 เลย บางทีการบ้านก็ไม่ได้ทำ ยอมรับว่าผลการเรียนตกต่ำ คิดว่าใกล้ ๆ สอบจะเลิกเล่นซัก  
พัก” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

การเกิดภาวะการติดเกมของเด็กวัยรุ่นจนกระทั่งทำให้ผลการเรียนตกต่ำนั้น เป็นปัญหา  
ที่ทุกฝ่ายกำลังแสดงความเป็นห่วงอย่างมาก โดยบริษัท เอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ซึ่ง  
เป็นตัวแทนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ Ragnarok แต่เพียงผู้เดียวในประเทศไทย ก็ได้พยายามแก้ไข  
ปัญหานี้โดยให้ความร่วมมือกับกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในการออก  
มาตรการการจําจัดระเบียบเกมออนไลน์โดยการกำหนดเวลาเปิดและปิดเซิร์ฟเวอร์เกมดังกล่าว  
สำหรับเด็กวัยรุ่นที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี จากเดิมที่เล่นได้ตลอด 24 ชั่วโมง ให้เล่นได้ในช่วงเวลา  
6.00 น. – 22.00 น. เท่านั้น ส่วนบุคคลที่มีอายุเกิน 18 ปีแล้วทางเซิร์ฟเวอร์จะเปิดให้เล่นได้ 24  
ชั่วโมงเหมือนเดิม

ซึ่งในเบื้องต้นก็สามารถแก้ไขปัญหาการเล่นเกมนาน หรือการเล่นแบบหามรุ่ง  
หามค่ำของเด็กวัยรุ่นได้ดี แต่ก็ไม่สามารถตัดทอนต่อความอยาก หรือความต้องการที่จะเล่นของเด็ก  
วัยรุ่นได้ โดยพวกเขาจะพยายามแสวงหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อใช้ในการทำลายกฎเกณฑ์ที่ได้ตั้งขึ้นนั้น

จนกระทั่งสามารถเล่นเกมได้ตลอดเวลาเหมือนเดิม เช่นการขอให้เพื่อนหรือคนรู้จักที่มีอายุเกิน 18 ปีแล้วใช้ชื่อของตนในการสมัครและขอรหัสผ่านในการเข้าเล่นเกมให้ ทำให้วิธีการควบคุมด้วยการ กำหนดเวลาเปิดปิดเซิร์ฟเวอร์นั้นไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้มากเท่าที่ควร ซึ่งทางกลุ่มผู้ดูแล เซิร์ฟเวอร์เกม หรือ Game Master ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์นั้นก็ ได้ แสดงเป็นห่วงในเรื่องนี้เป็นอย่างมาก

“เค้าจะใช้ชื่อใครมาสมัครก็ได้ ถ้าอายุเกิน 18 แล้ว เราก็ไม่สามารถเช็คได้ว่าคนที่เข้ามา เล่นเกมนั้นอายุจริง ๆ เท่าไหร่ ปัญหาการไม่รู้จักรแบ่งเวลาเล่นเกมกับเวลาเรียนก็แก้ไม่ได้จริงจังกัก มันต้องแก้ที่ตัวเองมากกว่าจึงจะสำเร็จ” (ดวงกมล บุญถาวรกุล, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“ต้องสอนให้เด็กรู้จักควบคุมตัวเองจะดีกว่า เพราะการที่เข้ามาเล่นในโลกไซเบอร์เรา ไม่รู้หรือกว่าใครเป็นใคร ผู้หญิงหรือผู้ชายอายุเท่าไร จะให้เราไปตามจับเด็กที่เข้ามาเล่นเกินเวลา มันทำได้ยาก หรือไม่มีทางทำได้เลย เพราะทุกคนเวลาเข้ามาเล่นเกมก็จะปลดอมตัวทั้งนั้น” (คงศักดิ์ เยาววิวัฒน์, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“การที่เด็กติดเกมมันค่อนข้างแก้ยาก ก็พยายามเตือนอยู่ตลอดเวลาตอบจดหมายหรือ เวลาเขียนคอลัมภ์ในหนังสือ ว่าเล่นเกมต้องเล่นแต่พอประมาณ อย่าให้มันเล่นเรา อย่าให้มันมา กำหนดชีวิตเรา ถ้าไม่ได้เล่นเราก็ไม่ตายนี่ เล่นแต่พอประมาณจะดีกว่า วันละสัก 2 ชั่วโมงก็พอแล้ว หรือทำการบ้าน ทำงานอื่น ๆ ที่สำคัญหมดแล้ว มีเวลาว่างจึงค่อยเล่น” (กวี แก้วนวม, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

จะเห็นได้ว่าการที่จะแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมนั้นสามารถทำได้ค่อนข้างยาก ถึงแม้จะมี มาตรการต่าง ๆ เข้ามาช่วยควบคุมและกำกับดูแล แต่มันก็ยังมีช่องโหว่ ทำให้การแก้ปัญหานี้ไม่ ประสบความสำเร็จดังที่ได้คาดไว้ ดังนั้นจึงต้องมีการคิดแก้ไขปัญหาเหล่านี้ต่อไป โดยต้องอาศัย ความร่วมมือจากทุกฝ่ายไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ หรือเอกชน (บริษัทผู้ผลิตเกม) ตลอดจนพ่อแม่ ผู้ปกครองและครูอาจารย์ที่ต้องร่วมมือกันคอยสอดส่องดูแลบุตรหลานให้รู้จักหน้าที่และสามารถ แบ่งเวลาในการเล่นเกมนได้อย่างเหมาะสม

## 2. เกิดการขัดแย้งกับผู้ปกครอง

จากที่กล่าวมาถึงผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ว่าสามารถทำให้เด็กวัยรุ่นเกิดการติดเกมจนกระทั่งทำให้ผลการเรียนตกต่ำได้นั้น ย่อมต้องเป็นปัญหาอันหนึ่งที่อยู่ในใจของพ่อแม่ผู้ปกครองทุกคน ด้วยความหวังอันสูงสุดของคนที่เป็นพ่อแม่หรือผู้ปกครองย่อมต้องการให้บุตรหลานมีวิชาความรู้ มีการศึกษา เพื่อให้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและสามารถนำวิชาความรู้ที่ได้ร่ำเรียนมาใช้ในการทำงานหาเลี้ยงตัวเองต่อไปได้ แต่เมื่อเกิดภาวะการที่เรียกว่า “ติดเกม” ขึ้นกับบุตรหลานของตนก็ย่อมก่อให้เกิดความกังวลและทุกข์ใจเป็นอย่างมากต่อปัญหานี้

ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่เกิดจากความเข้าใจไม่ตรงกันของทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองและตัวเด็กเอง เด็กวัยรุ่นบางคนคิดว่าการเล่นเกมนั้นไม่ใช่สิ่งที่ผิด ไม่ได้ออกไปเที่ยวเตร่มั่วสุม หรือ ดินยาเสพติดที่ร้ายแรง ทำไมพ่อแม่หรือผู้ปกครองต้องมากอดกักกับดูแล หรือ คอยห้ามปรามไม่ให้เล่น ส่วนพ่อแม่ผู้ปกครองเองก็มีความเป็นห่วงเพราะจากการสังเกตการณ์แล้ว เมื่อบุตรหลานได้เล่นเกมก็จะเล่นเป็นเวลานานไม่ยอมเลิก บางทีไม่ยอมหลับยอมนอน ไม่รับประทานอาหาร ไม่สนใจการเรียนทำให้ผลการเรียนตกต่ำลงอย่างเห็นได้ชัด จึงต้องมีการพูดว่ากล่าวตักเตือน หรือห้ามเล่นเกมไปเลย ทำให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้งไม่เข้าใจกัน และเกิดความไม่พอใจในการกระทำของแต่ละฝ่ายขึ้น

“โดนแม่ด่าเป็นประจำ ถ้าเล่นเกมจนดึก แต่ก็ไม่สนใจ ทำฟอร์มปิดเครื่องนอนพ่อแม่ไปนอนก็แอบเล่นใหม่” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“ชินแล้วถ้าเล่นอยู่บ้านแล้วโดนด่า ก็หนีไปเล่นที่ร้านเกมบ้าง บางทีเลิกเรียนปุ๊บก็เข้าร้านเกมเลย กลับบ้านประมาณ 4 – 5 ทุ่ม ก็บอกแม่ว่าไปทำรายงานบ้านเพื่อนบ้าง ไปซั่มก็พาบ้าง” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

ปัญหาของความขัดแย้งกันระหว่างพ่อแม่ผู้ปกครองและตัวของเด็กวัยรุ่นนั้น หากปล่อยไว้นานวันไม่รีบดำเนินการแก้ไข จะทำให้กลายเป็นปัญหาครอบครัวที่สามารถทำลายความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เกิดช่องว่างระหว่างกันได้ ดังนั้น พ่อแม่ผู้ปกครองจึงควรศึกษาถึงวิธีการแก้ไขปัญหานั้นที่ถูกต้อง ไม่สมควรใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหาเพราะจะทำให้ความขัดแย้งนั้นทวีความรุนแรงขึ้นอีก ควรรู้จักวิธีการพูดแสดงเหตุผลให้เด็กเข้าใจ ส่วนตัวเด็กเองก็ต้องรู้จักการรับผิดชอบในหน้าที่ของตนและเชื่อฟังในเหตุผลของพ่อแม่และผู้ปกครองให้มากขึ้น เพื่อให้ปัญหาเหล่านี้หมดไป

### 3. ใช้เงินฟุ่มเฟือย

การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นจำเป็นต้องมีค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ที่ตามมาอย่างต่อเนื่อง และเพิ่มมากขึ้นทุกวัน เริ่มตั้งแต่ค่าโทรศัพท์เพื่อเชื่อมต่อสัญญาณเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต, ค่าใช้บริการอินเทอร์เน็ตหรือชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินเกม Ragnarok, รวมไปถึงค่าซอฟต์แวร์เกมที่ต้องซื้อมาลงในเครื่อง นับเป็นค่าใช้จ่ายจำนวนมากที่ต้องสูญเสียไปในการเล่นแต่ละครั้ง ซึ่งถ้าหากเล่นทุกวัน วันละหลาย ๆ ชั่วโมง ค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ก็จะเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งเด็กวัยรุ่นบางคนไม่ค่อยใส่ใจกับเงินจำนวนมากที่ต้องสูญเสียไปมากนัก เพราะเป็นเงินค่าขนมที่ได้มาจากผู้ปกครอง ซึ่งต้องได้รับอยู่บ่อย ๆ อยู่แล้ว ไม่ได้เป็นเงินที่หามาเอง บางครั้งจึงยังไม่รู้ถึงคุณค่าของเงินที่ได้มา เกิดการใช้จ่ายที่ฟุ่มเฟือยเกินกว่าความจำเป็นของตนเอง

นอกจากนี้เบื้องหลังการเล่นเกม Ragnarok ยังมีผลประโยชน์จำนวนมากแฝงอยู่ ที่ทำให้เด็กวัยรุ่นหลายคนต้องสูญเสียเงินจำนวนมากไปอย่างไม่ควรจะเสียเพราะความลุ่มหลงมัวเมาในเกม ซึ่งจากการสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมของผู้วิจัยทำให้ได้รู้ว่า นอกจากการเล่นแบบปกติธรรมดาแล้ว ยังมีการซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของต่าง ๆ ที่ได้รับมาจากในเกมกันในโลกแห่งความเป็นจริงด้วย โดยผู้ที่เล่นเกมเก่งมากหรือเล่นมานานแล้วได้นำรางวัลหรือของที่ได้รับในเกม เช่น อาวุธ, เงิน Zeny, เสื้อผ้า, เครื่องประดับต่าง ๆ ที่เป็นของหายากและเป็นของที่ผู้เล่นมือใหม่ทุกคนอยากจะมีเอาไว้ใส่อวดคนอื่นมาขาย เพื่อแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริง ๆ ไป โดยกลุ่มผู้ซื้อขายจะนิยมติดต่อกันผ่านทางอีเมล โทรศัพท์ หรือติดต่อสื่อสารกันผ่านเว็บไซต์เฉพาะของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนบัญชีเงินฝาก

“สินค้าที่ค้าขายกันในเกมก็มีพวก ดาบ, โล่, ของวิเศษ ราคาก็มีตั้งแต่ ไม่ก็ร้อยจนไปถึงหลักพัน เท่าที่เคยได้ข่าวนะ มีคนซื้อดาบอันนึงไปราคาตั้ง 7000 กว่าบาท คนซื้อส่วนใหญ่ก็เป็นพวกบ้าเกม แต่เล่นไม่เก่งไง แต่อยากมีอยากได้เอาไว้อวดคนอื่น” (เรวัฒน์ ทองมาก, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“เสียเงินเล่นเกมเยอะเหมือนกัน บางทีไปโรงเรียนก็จะไม่กินข้าวกลางวัน พยายามไม่ให้เงินเลยนะ จะเก็บเงินไว้เล่นเกม” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

จะเห็นได้ว่าเด็กวัยรุ่นนั้นต้องสูญเสียเงินจำนวนมากไปโดยที่ไม่สมควร เป็นการใช้จ่ายเงินในทางที่ผิด และไม่มีควมยั้งคิดนับเป็นปัญหาสำคัญอีกหนึ่งปัญหาที่พ่อแม่ผู้ปกครองต้องคอยดูแลการใช้จ่ายเงินทองของบุตรหลานให้ดี และไม่สมควรให้เงินใช้มากจนเกินความจำเป็นของเด็ก

#### 4. พฤติกรรมของเด็กเปลี่ยนแปลงไปในทางลบ

จากที่กล่าวมาในผลกระทบข้อที่ 3 ทำให้เห็นว่าเด็กวัยรุ่นนั้นต้องการใช้จ่ายเงินทองมากเพียงใดในการเล่นเกมนต์แต่ละครั้ง ซึ่งถ้าหากเงินที่ได้รับจากพ่อแม่ผู้ปกครองมีไม่เพียงพอที่จะสนองตอบความต้องการอยากเล่นเกมของเด็กวัยรุ่นได้ ก็จะส่งผลให้เด็กวัยรุ่นต้องทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม จนบางครั้งทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม กลายเป็นเด็กที่ชอบพูดโกหก และลักขโมย ซึ่งเป็นปัญหาที่รุนแรงมากอีกหนึ่งปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok

“ถ้าบอกแม่ว่าขอเงินไปเล่นเกมก็ไม่ได้สิ โคนด่าอีก เลยบางทีก็โกหกกว่าใช้ทำรายงานซื้อหนังสือเรียนบ้างไปตามเรื่อง” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

“บางทีก็แอบขโมยตังค์พ่อนะ เพราะพ่อเค้าไม่ค่อยชอบนับเงินในกระเป๋า เค้าไม่รู้หรือหกก็รู้ว่ามันไม่ดี แต่อยากเล่นเกม ถ้าขอดี ๆ เค้าก็ไม่ให้ แต่ไม่ได้ทำบ่อยนะกลัวเหมือนกัน” (ประภาส ธีระถนอมศักดิ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของเด็กวัยรุ่นนับเป็นปัญหาอันรุนแรง และจะบ่มเพาะให้เด็กติดนิสัยหรือพฤติกรรมอันเลวร้ายเหล่านี้เอาไว้ใช้ในอนาคตได้ ซึ่งเด็กวัยรุ่นอาจจะไม่เห็นว่าพฤติกรรมเหล่านี้เสียหายหรือรุนแรงแต่อย่างใด หากแต่ทำไปเพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกมเท่านั้น และเป็นพฤติกรรมที่กระทำเฉพาะในครอบครัวของตนซึ่งเห็นว่าเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อย เพราะถ้าหากพ่อแม่หรือผู้ปกครองรู้ความจริงก็น่าจะมีการให้อภัยกันได้เพราะเป็นเรื่องในครอบครัว แต่ถ้าหากเรามองเห็นถึงผลระยะยาวที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เด็กวัยรุ่นอาจจะติดนิสัยและพฤติกรรมเหล่านี้ไปใช้จนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่จนทำให้กลายเป็นที่นรังเกียจ และไม่ยอมรับของสังคมภายนอกได้

#### 5. ทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม

This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear. !  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>

การหักโหมเล่นเกมอย่างหนักของเด็กวัยรุ่นในรายที่มีอาการติดเกมสูง มักทำให้เกิดผลกระทบในเรื่องของสุขภาพได้ ร่างกายไม่ได้รับการตอบสนองในส่วนต่าง ๆ ได้ตามทีควรจะเป็นทำให้สุขภาพโดยรวมของผู้เล่นเสื่อมโทรม ซึ่งอาจจะมีผลไปถึงอาการเจ็บป่วยเรื้อรังได้ในอนาคตโดยสามารถสรุปได้ดังนี้

### 5.1 ผลกระทบต่อกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ

การที่ต้องนั่งเล่นเกมเป็นเวลานาน ๆ มักมีผลต่อกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ที่ไม่ได้มีการขยับหรือเคลื่อนไหวทำให้มีพัฒนาการของกล้ามเนื้อที่น้อยลงพุงคาง ๆ ก็คือร่างกายไม่ได้มีการออกกำลังกายตามสมควรทำให้เกิดอาการเมื่อยล้าและอักเสบของกล้ามเนื้อบริเวณต่าง ๆ เช่น ต้นคอ, ข้อมือ, บั้นเอว, หลัง จนกระทั่งอาจมีอาการเคล็ดขัดยอกในบริเวณกล้ามเนื้อเหล่านั้นตามมาได้

### 5.2 ผลกระทบต่อสายตา

การนั่งเพ่งหรือนั่งจ้องจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ๆ ก็มีผลต่อสายตาของเด็กวัยรุ่นได้เช่นกันเนื่องจากแสงสว่างที่จอกอมพิวเตอร์นั้นมีความจ้ามาก เมื่อนั่งเพ่งนาน ๆ แล้วหันไปมองทางอื่นอย่างกะทันหัน ก็อาจทำให้สายตาพร่ามัวหรือเมื่อยล้าได้ ซึ่งจะส่งผลไปถึงระบบประสาทต่าง ๆ ทำให้เกิดอาการมึนงง หน้ามืด ตาลายได้เช่นกัน

### 5.3 ผลกระทบต่อระบบทางเดินอาหาร

การที่เด็กติดเกมอย่างหนักจะทำให้ไม่ยอมรับประทานหรือกินอาหารไม่ตรงเวลาทำให้เกิดผลเสียต่อระบบทางเดินอาหาร และกระเพาะอาหาร บางคนถึงขั้นกลายเป็นโรคกระเพาะได้ รวมทั้งร่างกายก็จะไม่ได้รับสารอาหารต่าง ๆ เข้าไปบำรุงและซ่อมแซมส่วนที่สึกหรอได้ตามสมควรทำให้ร่างกายไม่สามารถเจริญเติบโตได้สมวัย

นอกจากนี้การที่เด็กวัยรุ่นมีการเล่นเกมอย่างหามรุ่งหามค่ำจนทำให้ไม่ยอมหลับนอนย่อมเกิดผลเสียต่อสุขภาพ และประสิทธิภาพการเรียนรู้ในส่วนต่าง ๆ ของตัวเองในระยะยาว จะเห็นได้ว่าผลเสียที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมอย่างหักโหมนั้นส่งผลกระทบต่อสุขภาพโดยรวมของตัวผู้เล่นเองเป็น

อย่างมาก ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยได้พบว่าเด็กวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยส่วนใหญ่นั้นก็ได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพจากการเล่นเกมหลายคน

“เล่นมาก ๆ บางทีก็ตาลาย ปวดหัวนะบางทีก็รู้สึกปวดหลังมาก เมื่อยคอด้วยแต่ก็เล่นต่อมันสนุกดี” (อนุชิต ชาญลิตา, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“ตอนเล่นมันไม่รู้สึกรอก พอตอนเลิกนี่สิ เมื่อยไปหมด ต้องลุกเดินไปเดินมาบ้าง บางทีก็ไม่ค่อยอยากกินข้าวมันหิวเล่นไปถ้าหิวมาก ก็ยกชามข้าวไปนั่งกินหน้าเครื่องเลย กินไปด้วยเล่นไปด้วยก็มี” (อารี พงษ์ทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2547)

“ถ้าวันไหนเล่นจนเช้าแล้วไม่ได้นอนมันก็จะรู้สึกเพลีย ๆ นะทำอะไรก็ไม่ค่อยรู้เรื่องอยากแต่จะนอน” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

สุขภาพที่ดีถือเป็นสิ่งสำคัญที่คนทุกเพศทุกวัยควรจะรักษาเอาไว้ เพื่อให้การใช้ชีวิตต่อไปในอนาคตนั้นมีความสุข ไม่ต้องพบเจอกับความเจ็บปวดใด ๆ จากโรคภัยไข้เจ็บ ดังนั้นการที่เกมออนไลน์ Ragnarok เข้ามามีผลต่อสุขภาพของผู้เล่นถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรที่จะเกิดขึ้นและตัวผู้เล่นเองก็ต้องรู้จักลูกคิด และป้องกันตัวไม่ให้สุขภาพของตนถูกเกมบ่อนทำลาย ดังนั้นจึงควรที่จะรู้จักแบ่งเวลาในการเล่นเกมที่ถูกต้อง รู้จักเวลากิน เวลานอน และรู้จักออกกำลังกาย เพื่อให้มีสุขภาพที่ดีและสมบูรณ์ต่อไป

## 6. ขาดการปฏิสัมพันธ์กับผู้ครอบครัวข้าง

เมื่อเด็กวัยรุ่นเกิดอาการติดเกม และเล่นเกมอย่างหนักจะทำให้ทักษะในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในโลกของความเป็นจริงเสียไป เด็กวัยรุ่นจะรู้สึกว่าชอบเล่นเกมมากกว่า และชอบที่จะดำรงชีวิตอยู่ในโลกของไซเบอร์มากกว่าโลกในชีวิตจริง ก็จะทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็กเองและผู้ครอบครัวข้างเช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ที่จะเกิดความห่างเหินไม่ใกล้ชิดกันเช่นเดิม ตัวเด็กวัยรุ่นเองจะกลายเป็นมีความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ในโลกของเกมมากกว่า และทำให้ห่างเหินจากครอบครัวไปโดยที่ไม่รู้ตัว



เด็กบางคนเมื่อกลับถึงบ้านก็ปิดประตูห้องเล่นเกมเลย ไม่ได้มีการพูดคุยสังสรรค์กัน ภายในครอบครัวอย่างที่ควรจะเป็น บางคนเมื่อเลิกเรียนก็เข้าร้านเกมกว่าจะกลับเข้าบ้านก็ดึกมากแล้ว คนอื่น ๆ ในครอบครัวก็หลับหมดแล้ว แม้กระทั่งในวันหยุดเสาร์ อาทิตย์ ที่ควรจะเป็นเวลาพักผ่อนร่วมกันของครอบครัวก็กลับไม่ได้มีการสร้างความสัมพันธ์ใด ๆ ให้เพิ่มขึ้น เพราะเด็กวัยรุ่นก็มักจะใช้เวลาว่างทั้งหมดที่มีให้หมดไปกับการเล่นเกมเช่นเดิม

“ไม่ค่อยได้คุยกับพ่อแม่หรอก ไม่รู้จะคุยอะไรนอกจากขอเงิน ส่วนใหญ่ก็เล่นเกมอยู่ในห้อง ถ้าพ่อแม่ชวนไปไหนก็ไม่ค่อยอยากไปก็อยู่บ้านเล่นเกมดีกว่า” (อารี พงษ์ทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2547)

“วันหยุดก็จะไปอยู่ที่ร้านเกมซะมาก เพราะมีเพื่อนเยอะเล่นด้วยกันสนุกดีไม่ค่อยได้อยู่บ้านกับพ่อแม่ก็ไม่ค่อยได้คุยกันนะ คุยบ้างเป็นบางเรื่อง” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

จะเห็นได้ว่าเกมออนไลน์ได้เข้ามาทำให้สภาพความเป็นอยู่และความสัมพันธ์แบบเดิมของครอบครัวเปลี่ยนแปลงไป คือแทนที่จะมีการใช้เวลาว่างร่วมกันในการสร้างความผูกพัน และกระชับความสัมพันธ์ระหว่างกันให้มากขึ้น จากที่ไม่ค่อยมีเวลาอยู่แล้วด้วยภาระกิจหน้าที่การงานประจำวันของแต่ละคนกลับยิ่งทำให้ไม่มีเวลาเหลือเลย พ่อแม่บางคนเมื่อเห็นลูกเล่นเกมก็ไม่ค่อยอยากเข้าไปยุ่ง เพราะต้องการหลีกเลี่ยงความขัดแย้งที่อาจจะเกิดขึ้น เพราะลูกอาจจะอารมณ์เสียหรือหงุดหงิดได้เมื่อไม่ได้เล่นเกม จึงทำให้เกิดลักษณะที่เรียกว่าต่างคนต่างอยู่ในที่สุด

## 7. ปลุกฝังให้ยึดติดกับการเล่นพนัน

การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้น นอกจากจะเป็นการเล่นแบบปกติทั่วไปแล้ว เบื้องหลังเกมออนไลน์เกมนี้ยังมีการพนันอีกหลายรูปแบบแอบแฝงอยู่ การเล่นเกมพนันถือได้ว่าเป็นสิ่งที่มักจะแอบแฝงเข้ามากับการเล่นเกมต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ไม่เว้นแม้แต่ในสังคมสารสนเทศเช่นทุกวันนี้ ที่ยังคงเปิดกว้างเพื่อรองรับการเล่นการพนันกันได้ในทุกรูปแบบผลตอบแทนต่าง ๆ ที่จะได้หากเป็นผู้ชนะการพนันล้วนเป็นสิ่งจูงใจที่ทำให้การพนันยังสามารถมีอยู่ได้ไม่ว่าสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปขนาดไหน หากเรื่องราวของความโลภและผลประโยชน์ยังคงอยู่

ถึงแม้จะมีการอบรมสั่งสอนลูกหลานกันมาจากรุ่นสู่รุ่นว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดีไม่เคยทำให้ใครเจริญแต่ก็ไม่สามารถหยุดยั้งมันได้

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าการเล่นการพนันในเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นปัญหาที่ทางบริษัทผู้ผลิตเกมหรือผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์เกมไม่สามารถที่จะแก้ไขได้ เนื่องจากกลุ่มผู้เล่นจะใช้รูปแบบของการเล่นเกมแบบธรรมดามาเป็นการเล่นกันต่อกัน หากมีเหตุการณ์ที่ทำให้สงสัยและเข้าไปตรวจสอบผู้เล่นก็อ้างได้ว่าเป็นการเล่นเกมธรรมดาไม่ได้เล่นการพนันกันแต่อย่างใด จึงเป็นการยากที่บริษัทผู้ผลิตเกมจะเข้าไปตรวจสอบ หรือจับผิดได้ อีกประการหนึ่งการติดต่อสื่อสารกันเพื่อตกลงกติกาของการพนันกันนั้นก็มักจะกระทำกันภายนอกตัวเกม เช่น การใช้โทรศัพท์คุยกัน การนัดกันออกมาเล่นที่ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์เพื่อพูดคุยตกลงกันแบบตัวต่อตัว เป็นต้น

โดยส่วนใหญ่แล้วการเล่นการพนันกันในเกม Ragnarok มักจะเป็นไปในรูปแบบของการแข่งขันกันทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งในเกม เช่นการแข่งขันปราบ Boss หรือหัวหน้าของ Monster, การแข่งขันด้วยการต่อสู้แบบตัวต่อตัว PVP, การแข่งขันหา Item หรือสิ่งของที่ได้จากการฆ่า Monster, การแข่งขันสะสมค่าประสบการณ์, แข่งกันเดินทางผ่านด่านต่าง ๆ ในเกม เป็นต้น เมื่อมีการแข่งขันก็ย่อมต้องมีผู้แพ้และผู้ชนะ สิ่งตอบแทนที่ได้พนันกันไว้ก็จะตกเป็นของผู้ชนะ ซึ่งสิ่งตอบแทนที่ผู้เล่นมักนำมาใช้เป็นสิ่งล่อใจให้เกิดการเล่นการพนันกันนั้นก็มักจะเป็นเงิน โดยจะเป็นเงินบาทที่ใช้ในสังคมจริง หรือเงิน Zeny ที่ใช้ในสังคมเกมก็แล้วแต่จะตกลงกัน นอกจากนี้ก็อาจจะพนันกันด้วย Item ที่หายากต่าง ๆ ในเกม เช่นเสื้อผ้าเครื่องประดับหรืออาวุธต่าง ๆ ด้วยก็ได้

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการเล่นการพนันนับเป็นผลกระทบทางด้านลบประการหนึ่งที่ค่อนข้างจะร้ายแรงมากจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok เสมือนกับเป็นการปลุกฝังให้เด็กวัยรุ่นคิดว่าการเล่นการพนันเป็นเรื่องธรรมดาไม่ใช่เรื่องผิดแต่ประการใด บางคนอาจจะเล่นจนติดเป็นนิสัย ซึ่งจะก่อให้เกิดผลเสียต่อไปในอนาคตได้ จึงนับเป็นปัญหาสำคัญอันหนึ่งที่กำลังต้องการการเยียวยาจากสังคมอยู่ในขณะนี้

## 8. เกิดความสับสนในสถานะจิตใจ

ด้วยความที่เกมออนไลน์ Ragnarok นั้นเป็นเกมที่สามารถทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ ในสังคมเกมอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งยังให้ความสนุกสนานบันเทิงทำให้เกิดความรู้สึกอยากจะทำอะไรหรือสะสมเต็มให้ผ่านไปได้ในแต่ละขั้นตอนโดยเร็ว เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ที่เมื่อได้ลองเล่นเกมนี้แล้วจึงมักที่จะเอาตัวเองไปผูกติดอยู่กับมันซะเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้เกิดการเล่นอย่างไม่รู้จักรอคอยและไม่รู้จักการแบ่งเวลาให้ถูกต้อง จึงก่อให้เกิดผลเสียต่าง ๆ ตามมาอย่างที่ได้อธิบายถึงมาแล้วในเบื้องต้นทั้งเสียการเรียน, เกิดความขัดแย้งกับผู้ปกครอง, ใช้เงินฟุ่มเฟือย, โกหกและขโมยเงินเพื่อให้ได้เล่นเกม, สุขภาพเสื่อมโทรม, ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กวัยรุ่นได้เรียนรู้มาจากการอบรมสั่งสอนและประสบการณ์จากสังคมรอบข้างของตนเองอยู่แล้วว่ามันเป็นสิ่งไม่ดีและไม่ควรที่จะทำให้เกิดขึ้นกับตัวเอง แต่ก็ไม่สามารถหักห้ามใจได้เนื่องจากความสนุกสนานและความสามารถในการตอบสนองต่อความต้องการของจิตใจในเบื้องลึกที่ได้จากการเล่นเกมเป็นสิ่งชั่วใจ เด็กวัยรุ่นที่ทุ่มเทเวลาทั้งหมดในชีวิตของตนไปกับการเล่นเกมโดยไม่รู้จักรองแบ่งเวลาให้ถูกต้องนั้น มีลักษณะคล้ายกับคนติดยาเสพติดที่ถึงแม้จะรู้ว่ามันเป็นสิ่งไม่ดีแต่ก็ไม่สามารถที่จะหักห้ามใจได้

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงมักจะเกิดความสับสนในสภาวะจิตใจระหว่างสิ่งที่ถูกกับสิ่งที่ผิด รู้ว่าการเล่นเกมแบบไม่รู้จักรองแบ่งเวลาให้ถูกต้องของตนเองนั้นส่งผลกระทบทางด้านลบต่อตัวเองหลายประการและสร้างความไม่สบายใจให้กับผู้ปกครองของตนอย่างใหญ่หลวง แต่ก็ไม่สามารถหักห้ามใจให้หยุดเล่นได้นั่นเอง

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok** กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาทั้งสิ้น 3 ส่วน อันประกอบไปด้วยการศึกษาเกี่ยวกับ 1. รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ของกลุ่มวัยรุ่น 2. การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงของกลุ่มวัยรุ่น 3. ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่มีต่อกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งสามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

#### สรุป ส่วนที่ 1 รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok

รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ของกลุ่มวัยรุ่นนั้น จากการศึกษาพบว่ามียุคด้วยกัน 10 รูปแบบคือ

1. **การรับประทานอาหาร** คือการเติมพลังชีวิตให้กับตัวละครที่ใช้เป็นตัวแทนของผู้เล่นในเกมเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ พลังชีวิตของผู้เล่นจะหมดลงเมื่อมีการต่อสู้กับ Monster แต่ละตัว หากผู้เล่นไม่มีความเก่งกล้าสามารถเพียงพอก็อาจจะถูก Monster โจมตีจนพลังชีวิตหมดลงและถึงแก่ความตายในที่สุด ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องมีวิธีการที่จะเตรียมพร้อมในการเติมพลังชีวิตให้กับตนเองอยู่ตลอดเวลาในขณะที่กำลังต่อสู้กับ Monster

2. **การพักผ่อน** ในการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok การพักผ่อนคือสิ่งที่สามารถช่วยเพิ่มพลังชีวิตให้กับตัวละครในเกมได้อีกแบบหนึ่ง แต่ต้องอาศัยระยะเวลาที่มากกว่าพลังจะขึ้นมาจนเต็ม ผู้เล่นจะต้องนั่งพักอยู่กับที่เฉย ๆ ทำให้ผู้เล่นต้องหยุดเล่นเกมไปชั่วเวลาหนึ่ง โดยส่วนใหญ่แล้วจะใช้ในกรณีที่ผู้เล่นไม่มีเงินพอที่จะไปหาซื้ออาหารมากินเพื่อเพิ่มพลัง หรืออยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถหาซื้อได้

**3. การแต่งกายตามแฟชั่น** ในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok การแต่งกายตามแฟชั่นนับเป็นสิ่งที่ผู้เล่นให้ความนิยมนั้นเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้ผลิตเกมได้ทำการกำหนดให้มีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมากมายหลายแบบให้ผู้เล่นได้เลือกใช้สอยตามความชื่นชอบหรือตามความนิยมของแฟชั่นในขณะนั้น การแต่งกายตามแฟชั่นของผู้เล่นนั้นมักอ้างอิงจากสังคครอบข้างว่ากำลังให้ความนิยมกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบใด ก็อยากจะแสวงหามาใส่หรือใช้สอยเพื่อให้ตนเองโดดเด่นในหมู่เพื่อนและได้รับการยอมรับจากสังคครอบข้างซึ่งแฝงไปด้วยการเปรียบเทียบแข่งขันกันอยู่ตลอดเวลา

**4. การทำงานหาเงิน** การทำงานในสังคมเกม Ragnarok คือการตามล่าและปราบ Monster เพื่อให้ได้เงินมาใช้สอย ซื้อหาสิ่งของต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมของตนเองต่อไป

**5. การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เล่น** ในการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมย่อมต้องมีการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเป็นพื้นฐานของทุกสังคมอยู่แล้วในสังคมเกมก็เช่นเดียวกัน ด้วยรูปแบบของเกมออนไลน์ Ragnarok ที่มีการรวมกลุ่มกันเล่นเกมเป็นลักษณะของสังคมนขนาดใหญ่ สามารถพูดคุยติดต่อสื่อสารกันได้โดยผ่านหน้าจอกอมพิวเตอร์ มีลักษณะคล้ายคลึงกับการคุยในห้อง Chat Room ดังนั้นผู้เล่นทุกคนจึงสามารถพูดคุยติดต่อสื่อสารกันได้โดยมีอิสระจึงถือเป็นการเปิดโอกาสให้มีการสร้างความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในรูปแบบต่าง ๆ ตามมา

**6. การแสวงหาข้อมูลข่าวสาร** การดำรงชีวิตของคนในทุกสังคมย่อมต้องอาศัยข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ มาช่วยในการประกอบการตัดสินใจด้วยกันทั้งสิ้น การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ก็เช่นเดียวกัน ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ จะถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการตัดสินใจและเป็นประโยชน์ในการใช้ชีวิตในสังคมเกมของผู้เล่นแต่ละคน เพราะยิ่งผู้เล่นแต่ละคนมีข้อมูลข่าวสารหรือมีความรู้มาก ก็ย่อมสามารถดำรงชีวิตในสังคมเกมต่อไปได้อย่างไร้ข้อผิดพลาด หรือมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

**7. การใช้จ่ายเงิน** ในสังคมเกม Ragnarok เมื่อผู้เล่นแต่ละคนสามารถทำงานหาเงินมาได้แล้วก็ย่อมต้องมีการนำเงินที่ได้เหล่านั้นมาใช้จ่ายซื้อสิ่งของต่าง ๆ ที่ผู้ผลิตเกมได้กำหนดเอาไว้ให้เพื่อนำมาใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันของตนเอง เช่นซื้ออาหาร, เสื้อผ้า, อาวุธ เป็นต้น โดยผู้เล่นแต่ละคนก็มักจะมีรูปแบบของการใช้เงินที่แตกต่างกันไปแล้วแต่ความชื่นชอบหรือความจำเป็นของตนในขณะนั้น เงินในเกมบางครั้งอาจเป็นสิ่งหายากสำหรับผู้ที่ยังเล่นเกมไม่เก่ง มีเงินสะสมน้อย ดังนั้นการใช้จ่ายเงินจึงเป็นไปอย่างประหยัดและพยายามใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์กับตนเองอย่างแท้จริง แต่ก็มีผู้เล่นอีกกลุ่มหนึ่งที่เล่นเกมเก่งแล้วมีเงินสะสมมากก็มักจะใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือย เพราะ

คิดว่าเงินในเกมเป็นสิ่งที่หาง่าย การใช้จ่ายเงินในเกม Ragnarok จึงขึ้นอยู่กับสถานะและความพึงพอใจของผู้เล่นแต่ละคนเป็นส่วนใหญ่

**8. การเล่นเกมกีฬา** ผู้ผลิตเกมออนไลน์ Ragnarok ได้ทำการออกแบบให้มีการเล่นเกมกีฬาชนิดหนึ่งในเกมนั้นคือการจัดให้มีการแข่งขันประลองกำลังกันระหว่างผู้เล่น ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นจำนวนมาก และให้การยอมรับกันว่ามีรูปแบบเหมือนกับการจัดแข่งขันกีฬาประเภทหนึ่ง

**9. การปฏิบัติตัวตามกฎระเบียบของสังคม** ในทุกสังคมหากมีการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ย่อมต้องมีกฎระเบียบที่นำมาบังคับใช้ร่วมกัน เพื่อควบคุมไม่ให้สังคมนั้น ๆ เกิดความสับสนวุ่นวาย เช่นเดียวกับในสังคมเกมผู้ผลิตเกมได้ทำการกำหนดกฎระเบียบต่าง ๆ เอาไว้ใช้ในการควบคุมความประพฤติของผู้เล่นให้อยู่ในกรอบเดียวกันและสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข โดยได้มีการแต่งตั้ง Game Master ให้เป็นผู้รักษากฎ คอยดูแลหากมีการกระทำผิดกฎต่าง ๆ ก็จะมีการลงโทษตามที่กฎได้บัญญัติไว้ต่อไป

**10. การใช้ภาษา** ลักษณะของภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันของผู้เล่นนั้นมีทั้งรูปแบบที่เป็นตัวหนังสือและรูปภาพ โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นคำศัพท์ใหม่ที่ผู้เล่นบางคนได้ทำการคิดค้นขึ้นมา แล้วผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็นำมาใช้ต่อ ๆ กันไปจนกลายเป็นที่นิยมและสามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้เข้าใจตรงกันในที่สุด

## อภิปรายผล

จากแนวคิดเกี่ยวกับ รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของวัยรุ่น จุฑามาส กิรติศิกร (2542 : 7) ได้สรุปความหมายของรูปแบบการดำรงชีวิตของวัยรุ่นไว้ว่า หมายถึงการใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในแต่ละวันของกลุ่มวัยรุ่นอันเป็นผลมาจากพัฒนาการ ความต้องการ ความสนใจ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งเร้า และด้วยการที่ทั้งในสังคมจริงและในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีลักษณะของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่เช่นเดียวกัน จึงทำให้เกิดความคล้ายคลึงกันของรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ เป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงจะเป็นอย่างไร รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมก็จะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เนื่องมาจากในทั้งสองสังคมล้วนแต่เกิดจากการควบคุมด้วยกลไกสมองของมนุษย์เช่นเดียวกัน แต่จะแตกต่างกันตรงที่รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่จริงหรือไม่สามารถจับต้องได้เป็นเพียงการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมจึงอุดมไปด้วยลักษณะทางจินตนาการที่สามารถตอบสนองจิตใจได้

สำนึกในสภาวะจิตใจของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี ผู้เล่นจะได้ทำและได้เป็นในสิ่งที่ไม่สามารถทำหรือเป็นได้ในสังคมจริง

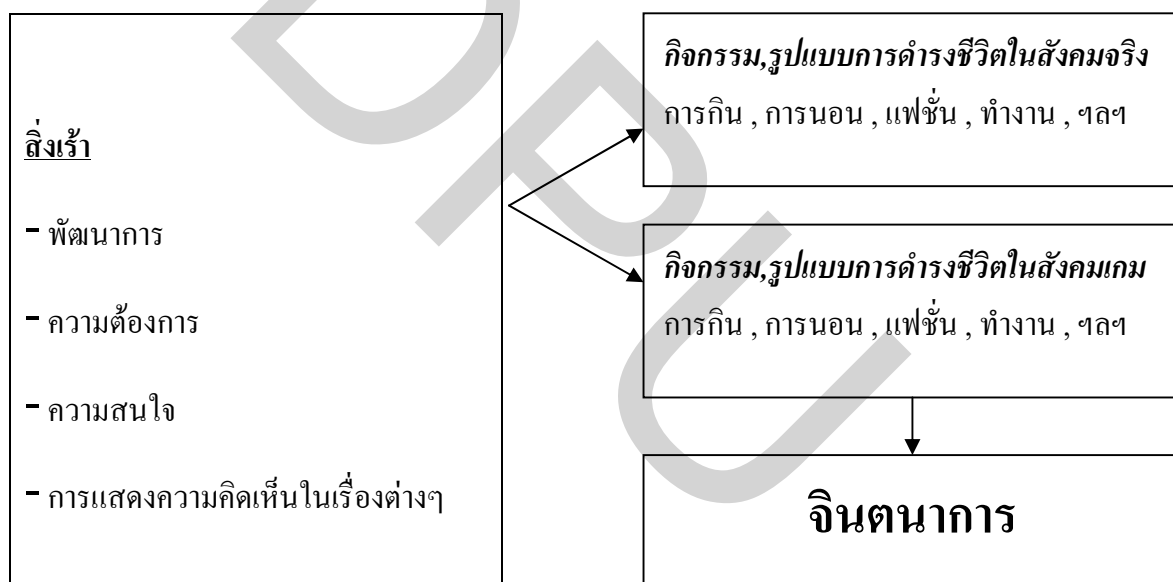
ดังนั้นรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok จึงสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ส่วนที่หนึ่งคือส่วนที่มีความเหมือนและคล้ายคลึงกับรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมจริง เนื่องมาจากการใช้ชีวิตทั้งในสังคมเกมและในสังคมจริงมีมนุษย์เป็นผู้กำหนดเหมือนกัน เช่น การรับประทานอาหารเช้า, การพักผ่อน, การทำงาน, การแต่งกายตามแฟชั่น ฯลฯ โดยสิ่งที่มากระตุ้นให้เกิดรูปแบบของการดำรงชีวิตต่าง ๆ ขึ้นมานั้นก็คือพัฒนาการ ความต้องการ และความสนใจ ของบุคคลแต่ละคน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มีลักษณะของการเป็นสิ่งเร้าให้บุคคลแต่ละคนเกิดการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งก็คือรูปแบบการดำรงชีวิตที่เกิดขึ้นนั่นเอง

โดยรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมส่วนที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงนั้นเกิดจาก การอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ในสังคมเกมของผู้เล่น เช่นเดียวกับการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมจริง ผู้ผลิตเกมได้มีความพยายามสร้างเกมออนไลน์เกมนี้ขึ้นมาโดยเลียนแบบจากสังคมจริงให้ได้มากที่สุด เช่น การกำหนดให้มีตัวละครที่ผู้เล่นใช้เป็นตัวแทนของตนเองในการเล่น เกมทั้งเพศหญิงและเพศชายสามารถเดินไปเดินมาแสดงกิริยาท่าทางต่าง ๆ ได้ สามารถพบปะพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้โดยวิธีการ Chat มีการร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ของผู้เล่น มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน รวมไปถึงการแสวงหาสิ่งต่าง ๆ มาสนองต่อความต้องการของตนเองในเกม ซึ่งก่อให้เกิดทั้งมิตรภาพ ความสามัคคี และการเปรียบเทียบแข่งขันชิงดีชิงเด่นกัน สิ่งเหล่านี้ถือว่าเกมออนไลน์เกมนี้ได้ทำขึ้นโดยใช้พื้นฐานของการอยู่ร่วมกันในสังคมจริงเป็นหลัก เพื่อสร้างสังคมอีกสังคมหนึ่งขึ้นมาในโลกแห่งคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่โลกทางกายภาพที่สามารถจับต้องได้เป็นรูปธรรม แต่จะกลายเป็นรูปแบบของชุมชนในจินตนาการที่จำลองขึ้นมาจากการสื่อสารเสมือนมีตัวตนจริง ดังนั้นรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมเกมจึงมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงส่วนหนึ่งตามที่ได้กล่าวเอาไว้ในเบื้องต้น

ส่วนที่ 2 คือลักษณะของจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) อันเป็นพื้นฐานของเกมทุกเกมที่ผู้ผลิตเกมได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลาย และหลีกเลี่ยงจากสภาพความสับสนวุ่นวายที่ได้พบเจอในโลกแห่งความเป็นจริง เกมจะสร้างสิ่งที่ผู้เล่นไม่สามารถทำหรือเป็นได้ในโลกแห่งความเป็นจริงขึ้นมาเพื่อตอบสนองต่อความอยากภายใต้เบื้องลึกในจิตใจของผู้เล่นแต่ละคนดังที่ชะลูด นิมเมสมอ (อ้างถึงใน วณิช สุธารัตน์, 2547: 8) ได้กล่าวไว้ว่าจินตนาการคือพลังของจิตที่สร้าง



ภาพขึ้นมาใหม่ภายในใจ ให้น่าพอใจกว่า สวยกว่า เป็นระเบียบหรือดีกว่าสิ่งเดิมที่เป็นอยู่ตามธรรมชาติทั่วไป เพื่อตอบสนองจิตใจตัวเองให้ได้พบกับสิ่งที่ตนเองปรารถนาให้เป็นไป ซึ่งบริษัทผู้ผลิตเกมได้เห็นถึงความสำคัญในจุดนี้จึงได้มีการสร้างสรรค์จินตนาการต่าง ๆ ที่คิดว่าผู้เล่นน่าจะชอบอยากทำและอยากเป็น เช่นการได้ออกเดินทางผจญภัยไปในที่ต่าง ๆ, การฆ่าฟันศัตรู, การแต่งกายด้วยแฟชั่นในจินตนาการ ฯลฯ มาเพื่อตอบสนองความต้องการในใจของผู้เล่นที่ย่อมต้องการสิ่งที่น่าพอใจกว่า สวยกว่า หรือสนุกสนานตื่นเต้นกว่าสภาพชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมชีวิตจริงแบบเดิม ๆ ของตน จินตนาการเหล่านี้ถูกนำมาผสมผสานกับรูปแบบการดำรงชีวิตในส่วนที่หนึ่งตามที่ได้กล่าวมาในเบื้องต้น จนทำให้เกิดเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ได้ในที่สุด



ภาพที่ 5.1 แสดงรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมในส่วนที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงและส่วนที่เป็นจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy)

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้คือรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีลักษณะของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ เช่นเดียวกับสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง โดยถูกควบคุมด้วยพัฒนาการ ความต้องการ และความสนใจ ของมนุษย์เช่นเดียวกัน สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของวัยรุ่นที่ได้อธิบายถึงพัฒนาการ ความต้องการ

และความสนใจของเด็กวัยรุ่นไว้โดยละเอียด ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่วัยรุ่นทุกคนมีอยู่ในตัวเอง และกลายมาเป็นสิ่งเร้าให้เกิดรูปแบบของการดำรงชีวิตต่าง ๆ ขึ้น ส่งผลทำให้เกิดส่วนที่คล้ายคลึงกันของรูปแบบการดำรงชีวิตในทั้งสองสังคมนี้ แต่สิ่งทีรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมีมากกว่า ก็คือการนำเอาจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) เข้ามาเป็นส่วนประกอบ เพื่อให้สามารถดึงดูดความสนใจผู้เล่นได้พบเจอกับสิ่งที่ไม่สามารถหาได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ยกตัวอย่างเช่น ในทั้งสองสังคมมีการรับประทานอาหารเหมือนกัน แต่สิ่งที่เป็นอาหารนั้นมีความแตกต่างกัน ในสังคมจริงสิ่งทีมนุษย์เรารับประทานก็คือ เนื้อสัตว์ ผัก ผลไม้ ต่าง ๆ แต่ในสังคมเกมสิ่งทีใช้รับประทานคือยาวิเศษที่มีคุณสมบัติในการเพิ่มพลังซึ่งเป็นที่เรียกว่าจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy)

**ตารางที่ 5.1 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมที่เป็นจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy)**

รูปแบบ	สังคมจริง	สังคมเกม (จินตนาการเพื่อฝัน)
1. การรับประทานอาหาร	เนื้อสัตว์, ข้าว, ขนมปัง, ผัก ผลไม้, ฯลฯ	ยาวิเศษเพิ่มพลัง
2. การพักผ่อน	นอนหลับ	นั่งพัก
3. การแต่งกายตามแฟชั่น	เสื้อผ้าตามสมัยนิยมของวัยรุ่น เช่น การเกงยีนส์, เสื้อสาย เดี่ยว, กระโปรงสั้น ฯลฯ	เสื้อเกราะอัศวิน, หมวกเทวดา, หมวกโจรสลัด, หน้ากากปีศาจ, เสื้อคลุมราชา ฯลฯ
4. การทำงาน	ทำตามอาชีพของแต่ละคนเช่น หมอ, ครู, นักธุรกิจ ฯลฯ	ตามล่าและปราบ Monster
5. การติดต่อสื่อสารและการ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน	โทรศัพท์, เชมูหน้า, จดหมาย, Chat Room ฯลฯ	Chat Room
6. การแสวงหาข้อมูลข่าวสาร	สื่อต่าง ๆ TV, วิทยุ, หนังสือพิมพ์, อินเทอร์เน็ต ฯลฯ	ห้องสมุดในเกม, NPC, GM, ผู้ เล่นคนอื่น ๆ
7. การใช้จ่ายเงิน	เงินบาท	เงิน Zeny
8. การเล่นกีฬา	ฟุตบอล, วายน้ำ, เทสนิส, ปิงปอง ฯลฯ	การต่อสู้แบบตัวต่อตัว PVP
9. การปฏิบัติตัวตาม	กฎหมาย	กฎของเกม

กฎระเบียบของสังคม		
10. การใช้ภาษา	ภาษาพูด, ภาษาเขียน	ภาษาเลียนแบบการพูดคุย เช่น หัวดี, กัวจัย, ม่ายอว ภาษาแสดงท่าทาง เช่น 555 = หัวเราะ, ZZZZ = นอนหลับ ภาษาแอสกีร์ เช่น ^_^ , T_T คำศัพท์ใหม่ ๆ ที่ผู้เล่นคิดขึ้นมา รูปภาพแสดงอารมณ์

จากที่กล่าวมาทำให้ทราบว่าสิ่งหนึ่งที่ทำให้การเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายได้ภายในเวลาอันรวดเร็วนั้นก็เนื่องมาจากด้วยรูปแบบของเกมนอนไลน์เกมนี้ที่ได้นำพื้นฐานของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมมาประยุกต์ให้กลายเป็นเกม เมื่อผู้เล่นได้เข้ามาเล่นเกมก็จะมีความรู้สึกว่าตนเองนั้นมีชีวิตใหม่ชีวิตหนึ่งเกิดขึ้น และสามารถเลือกแนวทางในการดำรงชีวิตแบบต่าง ๆ ให้กับตัวละครของตนเองได้ว่าอยากให้เป็นไปแบบใดเสมือนได้ลองผจญภัยในทุก ๆ เรื่องและไม่มีความเสี่ยงในการดำรงชีวิตใด ๆ หากเกิดการผิดพลาดก็สามารถเริ่มต้นใหม่ได้เสมอในสังคมเกม เช่นอยากลองไปฆ่า Monster ตัวที่เก่งมาก ๆ ว่าจะสามารถสู้ได้หรือไม่ ผู้เล่นก็จะกล้าลองหรือกล้าเสี่ยงเพราะถ้าหากสู้ไม่ได้หรือตายไป ก็กลับไปเกิดใหม่ได้ทำให้ได้เรียนรู้วิธีการฆ่ามันได้จากความผิดพลาดของตนเองในอดีต และสามารถฝึกฝนตัวเองต่อไปจนกระทั่งเอาชนะมันได้ในที่สุด แต่สำหรับในชีวิตจริงเมื่อต้องลองเสี่ยงอะไรไปแล้วหากเกิดการผิดพลาดก็เป็นการยากที่จะกลับไปเริ่มใหม่

## สรุป ส่วนที่ 2 การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่น เกมออนไลน์ Ragnarok มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง

การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออกมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง  
นั้น จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าการลอกเลียนแบบมาใช้เพียง 4 รูปแบบจากรูปแบบที่พบทั้งสิ้น 10  
รูปแบบคือ

1. การแต่งกายตามแฟชั่น การลอกเลียนแบบการแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมเกมมาใช้  
ในสังคมจริงนั้น เป็นเพียงการนำบางส่วนออกมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพความเป็นอยู่และ  
การใช้ชีวิตในสังคมจริงของผู้เล่นแต่ละคนไม่ได้นำมาทั้งหมด เนื่องจากในบางส่วนนั้นมีความ  
เป็นจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) มากจนเกินกว่าที่จะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับสภาพการ  
ดำรงชีวิตในสังคมจริงได้

2. การทำงาน กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok หลายคนมีการลอกเลียนแบบ  
รูปแบบของการทำงานในสังคมเกมออกมาใช้ในสังคมจริงได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากรูปแบบของ  
การทำงานในสังคมเกมโดยเฉพาะการทำงานเป็นทีมมักมีการแสดงออกซึ่งการพึ่งพาอาศัย, การแบ่ง  
งานกันทำ, การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าต่าง ๆ ที่ผู้เล่นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต  
ประจำวันในสังคมจริงได้ เวลาที่ต้องพบเจอกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่คล้ายคลึงกับในเกม

3. การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เล่น รูปแบบการ  
ดำรงชีวิตนี้ถูกลอกเลียนแบบมาใช้ค่อนข้างมาก เนื่องมาจากการติดต่อสื่อสารและการสร้าง  
ความสัมพันธ์ระหว่างกันนั้นย่อมมีปรากฏอยู่แล้วในทุกสังคม การได้เข้าไปร่วมเล่นเกมด้วยกันเป็น  
สังคมขนาดใหญ่ทำให้กลุ่มวัยรุ่นได้รู้จักการเข้าสังคมมากขึ้น รู้จักการพบปะพูดคุย และการปฏิบัติ  
ตัวให้เป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของ  
โลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างมีประโยชน์

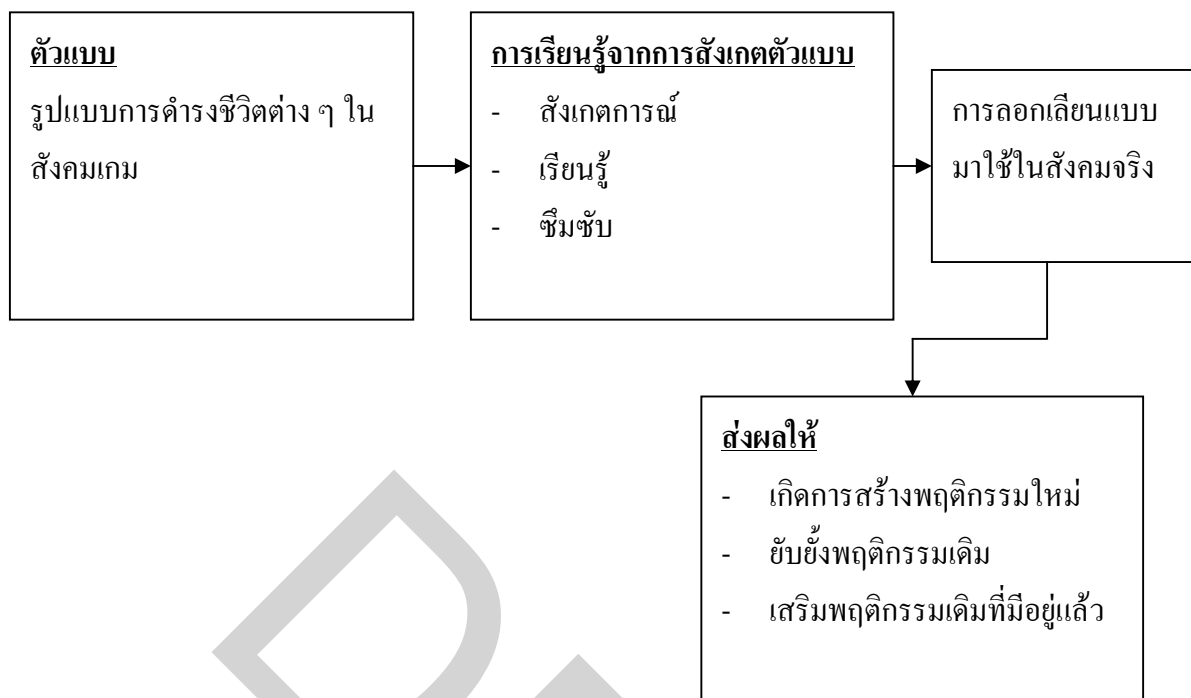
4. การใช้ภาษา ในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีรูปแบบของการใช้ภาษาที่โค  
เด่นเป็นลักษณะของภาษาเฉพาะกลุ่มที่ได้ถูกสร้างขึ้นใหม่โดยผู้เล่นแต่ละคน จนกระทั่งได้รับ  
ความนิยมและยึดถือเอามาใช้ต่อ ๆ กันมาในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกันเอง ซึ่งเด็กวัยรุ่น  
จำนวนมากที่ได้เล่นเกมนี้มักมีการลอกเลียนแบบภาษาหรือคำศัพท์ต่าง ๆ ที่มีใช้ในเกมออกมาใช้ใน  
สังคมจริงโดยเกิดจากความเคยชิน หรือมีความคิดว่าคำศัพท์เหล่านั้นดูแล้วทันสมัย แสดงถึงความ  
เป็นตัวตนหรือกลุ่มของตนซึ่งอยากที่จะประกาศให้ผู้อื่นรับรู้

## อภิปรายผล

เกมออนไลน์ Ragnarok นั้นถือเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสารเป็นอย่างมากพอ ๆ กับสื่อโทรทัศน์ เนื่องจากเป็นสื่อที่มีการนำเสนอเนื้อหาของสารในรูปแบบของภาพ, แสง, สี, เสียง ที่มีความสมจริง และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับสารได้มากกว่าสื่ออื่นเหมือนกัน การดูโทรทัศน์นั้นส่งผลให้ผู้รับสารเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมและการแสดงออกไปตามเนื้อหาของสารที่ได้รับ ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ก็ส่งผลต่อผู้เล่นในทิศทางเดียวกันกับการดูโทรทัศน์ แต่เนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นผู้เล่นได้เป็นผู้กระทำในทุกเนื้อหา หรือทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นในเกม ผู้เล่นจะเป็นคนกำหนดทิศทางของเกมว่าจะทำอะไรต่อไปในทุกขั้นตอน ผู้เล่นจะสวมบทบาทของผู้กระทำในขณะที่การดูโทรทัศน์ผู้เล่นมีบทบาทเป็นเพียงแค่ผู้สังเกตการณ์ ผลที่เกิดตามมาจากการเล่นเกมจึงสามารถสังเกตเห็นได้เด่นชัดกว่า การดูโทรทัศน์

การลอกเลียนแบบก็คือผลหรือสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาหลังจากที่ผู้รับสารได้มีการเปิดรับสื่อแล้วนั่นเอง ซึ่ง Albert Bandura (อ้างถึงใน สุชาติ สัจจสันถวไมตรี, 2542 : 17) เรียกว่าการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบ สื่อจะทำหน้าที่ในการนำเสนอตัวแบบซึ่งก็คือเนื้อหาของสารต่าง ๆ มาสู่ผู้รับสาร ทำให้ผู้รับสารเกิดกระบวนการสังเกตการณ์และการเรียนรู้ว่าสิ่งเหล่านั้นเหมาะสมกับตนหรือไม่ ตัวแบบคืออะไร ทำอะไร และได้ผลอย่างไร เมื่อผู้รับสารได้รับรู้ ได้เห็น และได้สัมผัส ทุกสิ่งทุกอย่างที่สื่อนำเสนอแล้วเกิดความชื่นชอบหรือคิดว่าสิ่งนั้นดีเหมาะสมกับตนก็จะทำให้เกิดการลอกเลียนแบบมาใช้จนกระทั่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมและการแสดงออกในที่สุด

รูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ ที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ทุกคนต้องมีและกระทำร่วมกันในสังคมเกมนั้นก็คือตัวแบบที่สื่อเกมออนไลน์ได้นำเสนอสู่ผู้เล่นเกม ทำให้ผู้เล่นเกมเกิดกระบวนการเรียนรู้ และสังเกตการณ์ ว่ารูปแบบการดำรงชีวิตแบบใดคือสิ่งที่ตนเองชื่นชอบและเหมาะสมกับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของตนเองในสังคมจริง ซึ่งการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบนี้เองจะนำผู้เล่นไปสู่การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ เหล่านี้มาใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองในที่สุดโดยจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมและการแสดงออกซึ่งอาจจะส่งผลให้เกิดการสร้างพฤติกรรมใหม่, เสริมพฤติกรรมเดิมที่มีอยู่แล้ว, หรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมเดิม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการลอกเลียนแบบที่ได้อธิบายไว้ในบทที่ 2 เป็นอย่างมาก



ภาพที่ 5.2 แสดงรูปแบบของการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบ

การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมต่าง ๆ มาใช้ในสังคมจริงนั้นโดยส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นจะนำมาใช้ในลักษณะของการประยุกต์ให้เหมาะสมกับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของตนเพียงบางส่วนไม่ใช่การนำมาทั้งหมด ตัวอย่างเช่นการแต่งกายตามแฟชั่น จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นเกมได้มีการนำรูปแบบของการแต่งกายตามแฟชั่นจากในเกมมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับตนเองได้ในสังคมจริง มีการทำสีผมและทรงผมให้เหมือนกับตัวละครของตนในเกมด้วยสาเหตุมาจากความชื่นชอบส่วนตัว และคิดว่าหากทำแล้วจะทำให้ตนเองเป็นที่น่าสนใจ โดดเด่น และสามารถดึงดูดความสนใจจากบุคคลรอบข้างได้ แต่ในขณะที่เดียวกันการนำมาใช้นั้นก็มีขอบเขตจำกัด เนื่องมาจากสีผมและทรงผมของตัวละครในเกมนั้นมีความเป็นจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) มากจนเกินไป การที่จะลอกเลียนแบบสีผมและทรงผมมาใช้ทั้งหมดนั้นอาจจะเป็นสิ่งที่มากเกินไปความพอดีที่สังคมในโลกแห่งความเป็นจริงจะยอมรับได้ ผู้เล่นจึงได้ทำการประยุกต์เพียงบางส่วนออกมาใช้ให้อยู่ในขอบเขตอันพองามตามความคิดของตนเอง ซึ่งถือเป็นการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมอันหนึ่งมาใช้ในสังคมจริงที่มีส่วนในการเข้ามาเสริมพฤติกรรมเดิมที่มีอยู่แล้วดังที่ได้กล่าวมาในเบื้องต้น เพราะพฤติกรรมการแต่งกายตามแฟชั่นของเด็กวัยรุ่นนั้นมีให้เห็นกันอยู่แล้วในสังคมปัจจุบัน การที่มีวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งได้เข้ามาเล่นเกม

ออนไลน์ Ragnarok และได้เรียนรู้ถึงรูปแบบของการแต่งกายตามแฟชั่นที่มีในสังคมเกม จนกระทั่งเกิดการลอกเลียนแบบมาใช้นั้นก็เพื่อเป็นการเสริมพฤติกรรมของการแต่งกายตามแฟชั่นแบบเดิมให้ดูดี หรือดูน่าสนใจขึ้นนั่นเอง

รูปแบบของการทำงานก็เช่นเดียวกัน การลอกเลียนแบบมาใช้ก็เป็นไปในลักษณะของการประยุกต์ให้เข้ากับสถานการณ์และเหตุการณ์ในขณะนั้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นการนำมาใช้เพื่อเสริมพฤติกรรมเดิมที่มีอยู่แล้วของกลุ่มวัยรุ่นให้ดียิ่งขึ้น เนื่องมาจากการดำรงชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันย่อมต้องมีการทำงาน หรือมีหน้าที่ความรับผิดชอบต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายไม่ว่าจะเป็นจากพ่อแม่ หรือจากครูอาจารย์ ในองค์ประกอบของการทำงานไม่ว่าจะเป็นการรู้จักคิดคำนวณวางแผนการทำงาน, การรู้จักแก้ปัญหา หรือแม้กระทั่งการรู้จักแบ่งงานกันทำนั้นเป็นสิ่งที่กลุ่มวัยรุ่นรู้จักและได้กระทำอยู่แล้วในชีวิตประจำวัน แต่เมื่อได้มีการเข้ามาเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ทำให้ได้รู้จักและเรียนรู้ถึงสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มากยิ่งขึ้น รู้ว่าควรทำอย่างไรให้ประสบความสำเร็จในการทำงานได้อย่างแท้จริง ซึ่งทำให้สามารถยึดถือเอาหลักการและวิธีการแก้ปัญหาในเกมนำมาใช้ในสังคมจริงได้อย่างเหมาะสม โดยนำมาใช้เสริมกับพฤติกรรมเดิมที่ตนเองมีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น สิ่งที่คุณวิจัยได้พบเมื่อทำการศึกษาเรื่องนี้ที่สามารถยกตัวอย่างได้คือการทำรายงานกลุ่มเมื่อได้รับมอบหมายงานมาสิ่งแรกที่ต้องทำคือการแบ่งงานหรือแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้กับสมาชิกของกลุ่มแต่ละคน หลังจากที่ได้เล่นเกมทำให้เด็กวัยรุ่นได้เรียนรู้ว่าการแบ่งงานกันรับผิดชอบนั้นไม่ใช่เพียงแค่แบ่งกันไปตามสัดส่วนของงานอย่างที่เคยทำกันมาแต่เดิมเท่านั้น แต่ต้องแบ่งให้ตรงตามความชอบหรือความถนัดของสมาชิกกลุ่มแต่ละคนด้วย การทำงานจึงจะประสบความสำเร็จและออกมาดี

ส่วนในรูปแบบของการติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันนั้น เป็นไปในลักษณะของการนำมาใช้เพื่อเสริมพฤติกรรมเดิมที่มีอยู่แล้วเช่นกัน เพราะในสังคมจริงมนุษย์เราย่อมต้องมีการติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันอยู่แล้วอันเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ สิ่งที่กลุ่มเด็กวัยรุ่นได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ก็คือการได้ฝึกการเข้าสังคมและฝึกการทำตัวให้เป็นที่ยอมรับสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นปกติสุข เมื่อออกจากโลกของเกมมาอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงเด็กวัยรุ่นจึงสามารถนำรูปแบบของการดำรงชีวิตดังกล่าวมาใช้ให้เป็นประโยชน์กับตนเองได้มากยิ่งขึ้น



การใช้ภาษาหรือคำศัพท์ต่าง ๆ ในสังคมนับเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตอีกอันหนึ่งที่ถือได้ว่ามีอิทธิพลต่อกลุ่มเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เนื่องจากคำศัพท์ต่าง ๆ ที่มีใช้อยู่ในสังคมนั้นวัยรุ่นส่วนใหญ่ให้ความสำคัญว่าเป็นคำศัพท์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวโดดเด่นและแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร หากมีการนำคำศัพท์เหล่านี้มาใช้ในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลรอบข้างในสังคมจริงแล้วจะทำให้ตัวเองเป็นที่น่าสนใจ แสดงออกถึงความเป็นคนทันสมัยน่าชื่นชมและค้นหา และในบางครั้งการนำคำศัพท์ในเกมมาใช้นั้นก็เกิดจากความเคยชิน เนื่องจากมีการเล่นเกมมาเป็นเวลานานจนทำให้ติดคำพูดหรือคำศัพท์เหล่านั้นมาใช้ในสังคมจริงโดยที่ไม่ได้ตั้งใจ ซึ่งการลอกเลียนแบบรูปแบบของการใช้ภาษาในสังคมเกมมาใช้ในสังคมจริงนี้มีผลในการยับยั้งพฤติกรรมเดิม และในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่ในการสร้างพฤติกรรมใหม่ คือคำศัพท์แบบเดิมที่วัยรุ่นเคยใช้อยู่ทั่วไปในสังคมจริงถูกยับยั้งการใช้ไปในที่สุดพร้อม ๆ กับการนำคำศัพท์แบบใหม่ที่พบในเกมออกมาใช้แทนที่ ตัวอย่างเช่นคำว่า “จโมย” ถูกแทนที่ด้วยคำว่า “รูท”, คำว่า “เก่ง” ถูกแทนที่ด้วยคำว่า “สด”, คำว่า “อดทน” ถูกแทนที่ด้วยคำว่า “ถึก” ซึ่งจะเป็นอยู่อย่างนี้ไปจนกว่าจะมีคำศัพท์ใหม่ที่ใช้สื่อความหมายแบบเดียวกันกับคำศัพท์เดิมแต่มีความทันสมัยกว่าเข้ามาแทนที่

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการลอกเลียนแบบรูปแบบของการดำรงชีวิตต่าง ๆ ในสังคมเกมมาใช้ในสังคมจริงนั้นส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมและการแสดงออกของเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างมาก แต่ก็ไม่ได้เป็นไปในลักษณะของความรุนแรงหรือก่อให้เกิดผลเสียแต่อย่างใด โดยในบางรูปแบบก็ก่อให้เกิดประโยชน์กับตัววัยรุ่นเองเป็นอย่างมาก การที่เด็กวัยรุ่นแต่ละคนจะนำรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้มากหรือน้อยนั้นก็ขึ้นอยู่กับพื้นฐานนิสัยความสามารถในการเรียนรู้ รวมไปถึงสภาพแวดล้อมในสังคมจริงที่ตนเองอาศัยอยู่ด้วย

### สรุป ส่วนที่ 3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่พบในกลุ่มวัยรุ่น

นอกเหนือไปจากการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงแล้วการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ยังส่งผลกระทบในด้านต่าง ๆ ต่อกลุ่มเด็กวัยรุ่นอีกมากมายซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

#### ผลกระทบด้านบวก

1. ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม สังคมของเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีลักษณะของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ ผู้ที่เข้าไปเล่นเกมจะมีบทบาทเหมือนกับเป็นประชากรคนหนึ่งที่มาอยู่ร่วมกันในสังคมเกมนี้ มีรูปแบบการดำรงชีวิตและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ขอมอบในกฎระเบียบของสังคมร่วมกัน ทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น และรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคมโดยรวมได้

2. ช่วยฝึกทักษะในการคิดคำนวณและการแก้ไขปัญหา การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok สามารถช่วยในการฝึกสมองของผู้เล่นให้มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาที่ดีได้ เพราะการที่ผู้เล่นจะสามารถฝ่าฟันไปในขั้นตอนหรือด่านต่าง ๆ ในเกมได้นั้นจะต้องผ่านอุปสรรค และปัญหาต่าง ๆ มากมายที่รออยู่ ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะในการคิดอย่างมีเหตุผลรู้จักการคำนวณวางแผนการทำงาน ฝึกการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่จะต้องพบเจอ เพื่อให้สามารถฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้นไปได้

3. ได้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและคลายเครียด คุณสมบัติที่สำคัญของเกมทุกเกมก็คือความสนุกสนานเพลิดเพลินและการท้าทายให้ติดตาม การเล่นเกมคือการที่ผู้เล่นได้ใช้เวลาช่วงหนึ่งในการหลบหนีความสับสนวุ่นวายที่ตนเองต้องพบเจอในโลกแห่งความเป็นจริงเข้าไปสู่โลกแห่งจินตนาการที่สามารถตอบสนองความต้องการในเบื้องต้นของผู้เล่นแต่ละคนได้ ผู้เล่นโดยส่วนใหญ่จึงมักชอบที่จะใช้ชีวิตอยู่ในโลกของเกมมากกว่าโลกแห่งความเป็นจริงเพราะในโลกของเกมนั้นมีความสนุกสนานอย่างไร้ขีดจำกัดรออยู่นั่นเอง

4. ได้ฝึกพื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ถือได้ว่าเป็นการช่วยให้เด็ก ๆ เกิดความคุ้นเคยกับเครื่องคอมพิวเตอร์ และระบบการติดต่อสื่อสารด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องมาจากทั้งสองสิ่งนี้ล้วนแล้วแต่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สามารถทำให้ผู้เล่นทุกคนเดินทางเข้าไปสู่โลกของเกมออนไลน์ได้ เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้นไปโดยไม่รู้ตัว เพราะเกมออนไลน์เป็นแรงจูงใจให้ศึกษา

ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเองเป็นอย่างมาก เพราะการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมสารสนเทศเช่น ทุกวันนี้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นอาวุธสำคัญที่จะนำพาข้อมูลข่าวสารมาสู่ตัวผู้ใช้ อันจะเกิดผลต่อการพัฒนาตัวเองในด้านอื่น ๆ ต่อไปได้ในที่สุด

## ผลกระทบด้านลบ

**1. เสียการเรียน** การเล่นเกมมากเกินไปโดยไม่รู้จักการแบ่งเวลาให้ถูกต้องเหมาะสมจะทำให้เด็กเกิดภาวะที่เรียกว่า “ติดเกม” อย่างที่กล่าวมาแล้วว่าเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีทั้งความสนุกสนานชวนติดตาม และทำท่ายให้ผู้เล่นอยากเล่นอยู่ตลอดเวลา จนทำให้เด็กวัยรุ่นบางคนเกิดอาการติดเกมอย่างหนักจนไม่สนใจสิ่งอื่น ๆ รอบตัว โดยเฉพาะการเรียนหนังสือซึ่งถือเป็นหน้าที่หลักอันสำคัญของเด็กวัยรุ่นส่งผลให้เรียนไม่รู้เรื่องตามไม่ทันเพื่อน สมองไม่ตอบรับการสอนของครูอาจารย์จนทำให้เสียการเรียนในที่สุด

**2. เกิดการขัดแย้งกับผู้ปกครอง** เมื่อเด็กวัยรุ่นเกิดอาการติดเกมอย่างหนักจนทำให้เสียการเรียน ทำให้ผู้ปกครองหลายคนเกิดความกังวลและทุกข์ใจเป็นอย่างมากกับปัญหานี้ จึงพยายามที่จะเข้าไปดักเตือนว่ากล่าว ซึ่งในบางครั้งอาจทำให้เกิดการมีปากเสียงต่อกันกลายเป็นความขัดแย้งที่จะพัฒนาไปเป็นปัญหาครอบครัวจนกระทั่งเกิดการกระทบกระทั่งถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยรุ่นได้ในที่สุด

**3. ใช้เงินฟุ่มเฟือย** การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นถือได้ว่ามีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง ทั้งค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินของเกม, ค่าโทรศัพท์ รวมไปถึงการนำเงินไปซื้อสินค้าในเกมที่ตนเองอยากได้แต่ไม่สามารถหาได้ด้วยความสามารถของตนเองจากผู้เล่นคนอื่นที่มีความสามารถในการหาได้เยอะและใช้วิธีการขายของเหล่านี้เป็นช่องทางในการหารายได้พิเศษใส่ตัว ทำให้การใช้จ่ายเงินของเด็กวัยรุ่นสูงจนเกินความจำเป็นจนทำให้เกิดภาวะของการฟุ่มเฟือยอย่างหนัก

**4. พฤติกรรมของเด็กเปลี่ยนแปลงไปในทางลบ** เมื่อการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นจำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายสูงประกอบกับความต้องการอยากเล่นเกมของเด็กวัยรุ่นก็มีมากพอ ๆ กัน เด็กวัยรุ่นจึงต้องทำทุกวิถีทางที่จะหาเงินมาให้พอใช้สอยต่อการเล่นเกมของตนเองให้ได้ จนบางครั้งทำให้พฤติกรรมของเด็กเปลี่ยนแปลงไปบางคนกลายเป็นเด็กที่ชอบพูดโกหกผู้ปกครอง บางคนก็ใช้วิธีการลักขโมยเพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม

**5. ทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม** การหักโหมเล่นเกมอย่างหนักทำให้สุขภาพของเด็กวัยรุ่นเสื่อมโทรมลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องมาจากบางคนเอาแต่เล่นเกมจนไม่ยอมหลับยอมนอน ไม่ยอม

รับประทานอาหาร ทำให้ร่างกายไม่สามารถทนรับต่อสภาวะการณ์เช่นนี้ได้ซึ่งอาจจะส่งผลให้เกิดอาการเจ็บป่วยเรื้อรังตามมาในอนาคต

**6. ขาดการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง** การที่เด็กวัยรุ่นเอาแต่หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกม ทำให้การใช้ชีวิตส่วนใหญ่ถูกทุ่มเทลงไปในสังคมเกมจนหมด ก่อให้เกิดการขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง เช่น พ่อแม่, พี่น้อง, ครูอาจารย์ หรือแม้กระทั่งเพื่อนฝูงที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้เกิดความห่างเหิน ไร้ซึ่งความผูกพันกับบุคคลรอบข้างอย่างที่ควรจะเป็นซึ่งถือเป็นผลเสียอย่างมากที่เกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่น เพราะโดยพื้นฐานของการใช้ชีวิตแล้วมนุษย์ทุกคนต้องอาศัยอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นหลัก

**7. ปลูกฝังให้ยึดติดกับการพนัน** ในการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีผลประโยชน์จำนวนมากและการพนันแอบแฝงอยู่ การเล่นเกมพนันในเกมมีอยู่มากมายหลายรูปแบบซึ่งถือเป็นผลกระทบที่ค่อนข้างร้ายแรงมาก เสมือนกับเป็นการปลูกฝังให้เด็กวัยรุ่นคิดว่าการเล่นเกมพนันเป็นเรื่องธรรมดาและคิดเป็นนิสัย ซึ่งจะก่อให้เกิดผลเสียต่อไปในอนาคตได้

**8. เกิดความสับสนในสภาวะจิตใจ** ผลกระทบทางด้านลบต่าง ๆ ที่ได้เกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่นดังที่กล่าวมาเบื้องต้นเป็นสิ่งที่เด็กวัยรุ่นได้รับรู้อยู่แล้วว่าเป็นสิ่งไม่ดีแต่ก็ไม่สามารถหักห้ามใจให้เลิกเล่นเกมได้เพราะความสนุกสนานของตัวเกมเป็นเสมือนสิ่งยั่วใจทำให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่องและไม่รู้จักแบ่งเวลาให้ถูกต้อง เด็กวัยรุ่นจึงมักจะเกิดความสับสนในสภาวะจิตใจของตนเองระหว่างสิ่งที่คิดและสิ่งที่ถูก มีลักษณะคล้ายกับการติดยาเสพติดที่ถึงแม้จะรู้ว่ามันเป็นสิ่งไม่ดีแต่ก็ไม่อาจหักห้ามใจไม่ให้เสพมันได้

## อภิปรายผล

จากแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของเกมกับวัยรุ่น รศ. นพ. อัมพล สุอำพัน (อ้างถึงในสุชาติ สัจจสันถวไมตรี, 2542 : 27-29) ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่าการเล่นเกมนิวทริออร์นั้นมีทั้งผลดีและผลเสียขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น เนื้อหาของเกม, เวลาในการเล่น, อายุของผู้เล่นเกม, ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็กวัยรุ่นซึ่งสอดคล้องกับผลกระทบที่เกิดขึ้นกับกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok เป็นอย่างมากจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาของเกมนั้นส่งผลดีและมีประโยชน์กับผู้เล่นหากเล่นอย่างถูกวิธีและเป็นไปตามกฎกติกาที่ผู้ผลิตเกมกำหนดเอาไว้

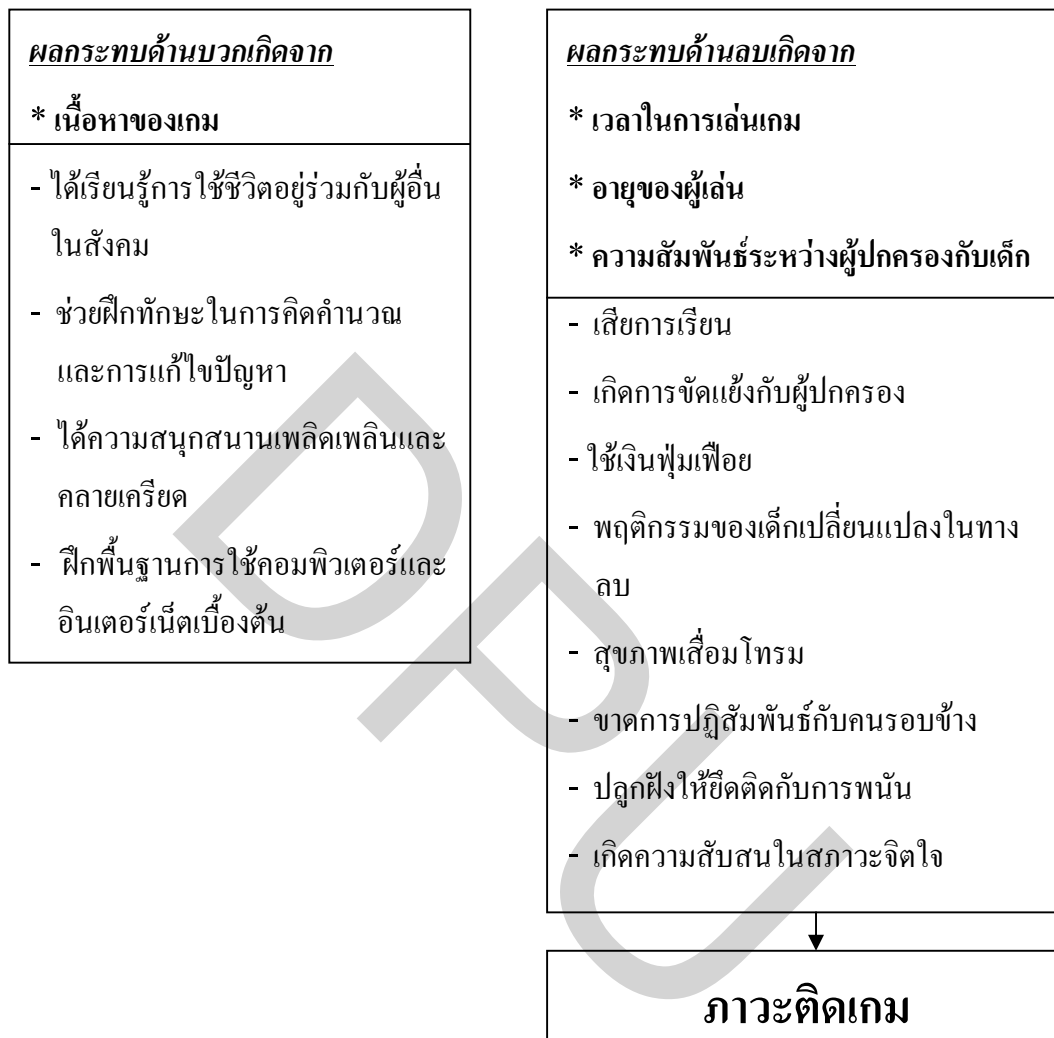
เนื้อหาโดยส่วนใหญ่ของเกมออนไลน์ Ragnarok ไม่ได้มีลักษณะของการสร้างความรุนแรง หรือโน้มน้าวผู้เล่นให้กระทำในสิ่งที่ผิดต่อตนเอง ครอบครัว หรือสังคมแต่อย่างใด ตรงกัน

ข้ามกลับช่วยในการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันในการใช้ชีวิต ใ้รู้จักการเข้าสังคม รู้จักการวางตัวอย่าง ถูกต้องตามกาลเทศะ ผู้เล่นจะได้เรียนรู้ว่าควรทำตัวอย่างไรเมื่อต้องเข้ามาอยู่เป็นส่วนหนึ่งในสังคม ของคนหมู่มาก รวมไปถึงการรู้จักแก้ไขปัญหาค้าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นเหตุเป็นผล รู้จักการวางแผน และการคิดคำนวณให้สามารถหาวิธีการทำให้ปัญหาค้าง ๆ ที่เกิดขึ้นคลี่คลายไปในทางที่ดีได้ ซึ่ง หากมองโดยภาพรวมแล้วการเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok ไม่ได้ทำให้เกิดผลเสียต่อผู้เล่นแต่อย่างใด หากผู้เล่น ๆ อย่างมีสติยังคงคิดการเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok ก็จะก่อให้เกิดประโยชน์มากกว่าโทษ

ผลเสียที่เกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok โดยส่วนใหญ่ไม่ได้เกิดจาก เนื้อหาของเกม แต่เกิดจากเวลาในการเล่นเกมที่มากเกินไป การไม่รู้จักควบคุมตัวเองของเด็กทำให้ ขาดการยับยั้งชั่งใจและไม่รู้จักแบ่งเวลาให้ถูกต้อง เกมจึงมีลักษณะคล้ายกับการติดยาเสพติดเมื่อเล่น แล้วก็ไม่สามารถหยุดเล่นได้ ด้วยเหตุจูงใจหลายอย่างที่เกมมีให้ ทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลิน การ มีเพื่อนเล่นเกมที่สามารถพูดคุยและทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันได้ การได้ใช้ชีวิตอยู่ในโลกของ จินตนาการที่สามารถตอบสนองความต้องการเบื้องต้นภายในจิตใจของตนเองได้ในทุกรูปแบบ ความผิดหวังจากการใช้ชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงจะถูกทดแทนและเติมเต็มได้ในโลกของเกม หรือแม้กระทั่งการปลุกเร้าให้อยากที่จะเอาชนะในแต่ละด่านของเกมให้ได้

อายุของผู้เล่นเกมก็เป็นส่วนสำคัญในการก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านลบเนื่องจาก วัยรุ่นเป็นวัยที่ชื่นชอบความสนุกสนานตื่นเต้น เร้าใจ ชอบความท้าทาย และขาดวุฒิภาวะเพียงพอ ในการจำแนกเหตุผลต่าง ๆ ดังนั้นเมื่อเกมสามารถสร้างความสนุกสนานเร้าใจสามารถตอบสนอง ความต้องการของวัยรุ่นได้ก็จะทำให้เกิดการเล่นเกมอย่างต่อเนื่องไม่รู้จักแบ่งเวลา หรือรู้จัก รับผิดชอบในหน้าที่อื่น ๆ ของตน

นอกจากนี้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็กวัยรุ่นก็มีความสำคัญและส่งผลให้ เกิดผลกระทบทางด้านลบได้เช่นกัน เพราะถ้าผู้ปกครองให้ความสนใจกับเด็ก หรือสร้าง ความสัมพันธ์ในครอบครัวให้มีความลึกซึ้งขึ้นด้วยการรู้จักหันหน้าเข้าหากันพูดคุยและหาวิธีการ แก้ไขปัญหาค้าง ๆ ร่วมกันแล้วเด็กก็จะไม่หันหน้าไปพึ่งเกม แต่จะใช้เวลากับครอบครัวมากขึ้น ถึงอย่างไรก็ตามด้วยสภาพเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบันที่พ่อแม่ต้องทำงานหาเช้ากินค่ำไม่มีเวลา อบรมหรือดูแลเอาใจใส่บุตรหลานเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงหันหน้าไปพึ่งเกมเพื่อใช้เป็นทางออกใน การผ่อนคลายให้กับชีวิตของตนเองมากขึ้นจึงทำให้ส่งผลกระทบทางด้านลบต่าง ๆ ตามมาเมื่อเด็ก วัยรุ่นเข้าสู่ภาวะติดเกม



ภาพที่ 5.3 แสดงสาเหตุของผลกระทบด้านบวกและด้านลบ

ภาวะที่เรียกว่าการ “ติดเกม” ของเด็กวัยรุ่นนั้นนับว่าเป็นปัญหาที่ค่อนข้างจะมีความรุนแรงเป็นอย่างมากสำหรับสังคมปัจจุบัน เมื่อเกิดการติดเกมเด็กวัยรุ่นจะมีอาการแสวงหาการเล่นอยู่ตลอดเวลา วางเมื่อไหร่ก็จะเล่น ไม่ว่าจะทำอะไรจิตใจและสมองจะคิดคำนึงถึงแต่เรื่องเกม หากเป็นหนักเข้าก็จะทำให้ขาดการเล่นไม่ได้ เมื่อไม่ได้เล่นจะทำให้เด็กวัยรุ่นเกิดอาการหงุดหงิดก้าวร้าว บางรายถึงขั้นไม่สามารถแยกโลกของความเป็นจริงออกมาจากโลกของเกมได้ จนส่งผลเสียในเรื่องต่าง ๆ ตามมา เช่น เสียการเรียน, เกิดความขัดแย้งกับพ่อแม่ผู้ปกครอง, สุขภาพเสื่อม

โทรม เป็นต้น ดังนั้นปัญหาภาวะติดเกมของเด็กจึงคงเป็นปัญหาหลักในสังคมที่ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน รวมทั้งตัวเยาวชนเองต้องร่วมมือกันแก้ไข

## ข้อเสนอแนะทั่วไป

### 1. ข้อเสนอแนะสำหรับรัฐบาล (กระทรวง ICT)

ปัจจุบันรัฐบาลกำลังให้ความสนใจและพยายามที่จะแก้ไขปัญหาภาวะการ “ติดเกม” ในเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ก็ควรจะแสดงความเอาใจจริงเอาใจในการแก้ไขปัญหานี้ด้วยเพราะหากปล่อยไว้จะเกิดผลเสียอันใหญ่หลวงกับประเทศชาติ เนื่องจากเด็กวัยรุ่นก็คืออนาคตของชาติที่จะต้องเข้ามามีบทบาทในการนำพาประเทศไปสู่การพัฒนาต่อไปในอนาคต หากเด็กวัยรุ่นมัวแต่หลงมัวเมาอยู่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจที่จะศึกษาหาความรู้ที่จะนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติ ก็จะทำให้ประเทศชาติเกิดความล้มเหลวขาดการพัฒนาและเปิดโอกาสให้ประเทศอื่นเข้ามาแสดงผลประโยชน์ในประเทศได้

ปัจจุบันสิ่งที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้ทำเพื่อแก้ไขปัญหาภาวะการ “ ติดเกม” ของเด็กวัยรุ่นก็มีอยู่มากมายหลายวิธี เช่นออกประกาศให้ผู้ประกอบการธุรกิจร้านให้บริการเกมออนไลน์ทั่วประเทศจดทะเบียนกับกระทรวงในฐานะหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการกำกับดูแลธุรกิจประเภทนี้โดยตรง เพื่อให้ง่ายต่อการตรวจสอบและควบคุม ห้ามให้มีเด็กนักเรียนในเครื่องแบบเข้ามาใช้บริการในร้าน จัดให้มีการลงทะเบียนอย่างถูกต้องของผู้เล่นและให้ยุติการให้บริการกับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีหลังเวลา 22.00 น. โดยผู้ประกอบการธุรกิจร้านให้บริการเกมออนไลน์จะต้องเป็นผู้หาวิธีการทางด้านเทคนิคสำหรับการควบคุมเวลาการเล่นของเด็กให้อยู่ในเวลาที่กำหนดมาเสนอต่อกระทรวงก่อนที่จะมีการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ หากไม่มีมาตรการที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างเห็นผลทางกระทรวงก็จะไม่อนุญาตให้เปิดบริการ นอกจากนี้ทางกระทรวงยังกำลังเตรียมการจัดเก็บภาษีสรรพสามิตจากผู้ประกอบการให้บริการอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์เพื่อนำมาใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียนในโครงการณรงค์การใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ เช่นเดียวกับภาษีสุราและบุหรี่ที่ถูกนำมาใช้ในการณรงค์ด้านสุขภาพ ส่วนอัตราการเก็บภาษีสรรพสามิตเกมออนไลน์จะเป็นเท่าใดนั้นกำลังอยู่ในระหว่างการพิจารณาของกระทรวงการคลัง



ถึงแม้ว่าความพยายามที่จะจัดระเบียบเกมออนไลน์ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) จะเป็นสิ่งที่ดี เพื่อควบคุมการเล่นเกมที่กำลังเป็นกระแสสังคมอย่างเลวร้าย เช่นทุกวันนี้ แต่แนวคิดและแนวทางของการแก้ไขปัญหาที่ยังคงวนเวียนอยู่กับวิธีการใช้อำนาจเพื่อควบคุมตั้งเงื่อนไขและข้อจำกัดให้กับผู้ประกอบการให้บริการเกมออนไลน์เพื่อให้ส่งผลไปถึงเด็กวัยรุ่น และยังคงมองการเล่นเพื่อความสนุกสนานของเด็กเป็นส่วนหนึ่งของการประกอบอาชีพการงานที่ต้องเข้มงวด ทั้งที่การเล่นคือทางออกของเด็กวัยรุ่นที่มีปัญหาในบางด้านกับระบบครอบครัว

ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าการจัดการที่ดีควรจะต้องเริ่มจากการที่ทำให้ผู้ปกครองและสังคมในครอบครัวมีความเข้มแข็งมากขึ้นจนสามารถวางกฎ และกรอบที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยรุ่นให้สามารถนำไปประพฤติปฏิบัติอย่างถูกต้องได้จะเป็นการดีกว่า เช่นการส่งเสริมให้ผู้ปกครองรู้จักพัฒนาตัวเองให้สามารถรู้เท่าทันรูปแบบของการสื่อสารและเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่กำลังพัฒนาไปอย่างไม่หยุดนิ่งในแต่ละวันเพื่อให้ผู้ปกครองมีความรู้และความสามารถเพียงพอที่จะให้คำแนะนำที่ถูกต้องกับเด็กวัยรุ่นได้ โดยอาจจะใช้วิธีการณรงค์โฆษณาประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ หรือการจัดอบรมสัมมนาให้ผู้ปกครองที่มีปัญหาภาวะการ “ติดเกม” เกิดขึ้นกับบุตรหลานเหมือนกันมารวมตัวกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์รวมทั้งหาแนวทางร่วมกันในการแก้ไขปัญหา นอกจากนี้ทางกระทรวงเองยังต้องทำหน้าที่ในการให้ความรู้กับผู้ปกครองด้วยส่วนหนึ่งเพื่อให้เข้าใจในบทบาทหน้าที่ของครอบครัว วิธีการที่จะสื่อสาร การวางระเบียบวินัย และความรับผิดชอบให้กับบุตรหลานเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นในภาวะ “ติดเกม” ให้มีการเล่นอย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์ สิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าการแก้ไขปัญหาควรเน้นที่ผู้ปกครองเป็นหลักมากกว่าการใช้อำนาจในการควบคุมผู้ประกอบการให้บริการเกมออนไลน์ก็เพราะว่า ผู้ปกครองคือส่วนประกอบของครอบครัวที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด การแก้ไขปัญหาควรเริ่มจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวจึงจะประสบความสำเร็จ

## 2. ข้อเสนอแนะสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง

ในการแก้ไขปัญหาภาวะติดเกมในเด็กต้องอาศัยความร่วมมือจากพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กเองเป็นสำคัญ ที่ควรจะทำหน้าที่ในการสอดส่องดูแลคอยปลูกฝังวินัยและความรับผิดชอบให้กับบุตรหลาน เพราะเป็นรากฐานสำคัญของชีวิต หากเด็กวัยรุ่นไม่มีวินัยและความรับผิดชอบก็ไม่สามารถควบคุมตนเองให้ทำในสิ่งที่ควรทำได้

วิธีการปลูกฝังวินัยและความรับผิดชอบให้กับบุตรหลานนั้นทำได้หลายวิธี เช่นการกำหนดกติกาภายในบ้านว่าเด็กวัยรุ่นสามารถทำอะไรได้มากน้อยเพียงใด หรือการมอบหมายหน้าที่บางอย่างให้เด็กทำ พร้อมทั้งคอยกำกับให้เป็นไปตามกติกาหรือหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายนั้น ๆ ซึ่งอาจจะใช้วิธีการกำหนดของรางวัลหรือการลงโทษร่วมด้วยก็ได้ เช่น กำหนดให้เด็กวัยรุ่นอ่านหนังสือทบทวนเนื้อหาวิชาของการเรียนเป็นเวลา 1 ชั่วโมงทุกวัน ซึ่งหากเด็กวัยรุ่นทำตามและมีผลการเรียนที่ดีขึ้นพ่อแม่ผู้ปกครองก็อาจจะมิของรางวัลให้เพื่อเป็นกำลังใจ แต่ถ้าเด็กวัยรุ่นไม่ทำตามพ่อแม่ผู้ปกครองก็อาจจะกำหนดวิธีการทำโทษในรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นมาใช้ได้ สิ่งสำคัญคือทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองและตัวเด็กเองจะต้องเคารพในกฎกติกาเหล่านั้นร่วมกันด้วยจึงจะสำเร็จผล

การเคารพในกฎกติกาหรือหน้าที่ ๆ ได้รับมอบหมายจะทำให้เด็กวัยรุ่นได้ฝึกการควบคุมตัวเอง ซึ่งจะเป็นทักษะที่สำคัญในการใช้ชีวิตต่อไป ทำให้สามารถรู้จักมีสติยั้งคิด รู้จักการแบ่งเวลาในการเล่นกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตของตนเองให้ถูกต้องเหมาะสมและมีความสุข นอกจากนี้พ่อแม่ผู้ปกครองยังควรที่จะสนับสนุนให้เด็กวัยรุ่นมีโอกาสได้ทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ตามความสนใจของตัวเอง เพื่อให้เกิดทางเลือกและไม่ทำให้เด็กวัยรุ่นหมกมุ่นอยู่แต่กับเกม เช่นการสนับสนุนให้เล่นกีฬา, ดนตรี, หรือทำงานศิลปะ เป็นต้น และที่สำคัญพ่อแม่ผู้ปกครองควรที่จะมีการพัฒนาตัวเองให้รู้จักและรู้เท่าทันสื่อหรือความก้าวหน้าทางด้านการสื่อสารและเทคโนโลยีใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลาเพื่อที่จะสามารถให้คำปรึกษา และแนะนำกับบุตรหลานให้รู้จักเลือกเปิดรับและรู้เท่าทันสื่ออย่างถูกต้องได้ พ่อแม่บางคนไม่มีความรู้ ไม่รู้ว่าโลกทุกวันนี้ดำเนินไปถึงไหนแล้ว คอมพิวเตอร์คืออะไร อินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร และไม่รู้จักพัฒนาตัวเองก็จะไม่สามารถให้คำแนะนำที่ถูกต้องกับลูกได้

การสร้างบรรยากาศอบอุ่นในครอบครัวก็นับเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยในการแก้ไขปัญหาภาวะการ “ติดเกม” ในเด็กวัยรุ่นได้ เช่นการใช้เวลาว่างร่วมกันในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเล่นกีฬา, กินข้าว, ดูทีวี เมื่อเด็กรู้สึกว่าคุณมีความสุขในครอบครัว มีความภาคภูมิใจในตนเอง มีความรู้สึกชื่นชมและศรัทธาในพ่อแม่ ก็จะส่งผลให้อยากจะทำตามในสิ่งที่พ่อแม่สั่งสอนและแนะนำ เด็กวัยรุ่นจะรู้สึกมีความสุขและพอใจที่จะอยู่กับสมาชิกในครอบครัว แทนที่จะไปแสวงหาและยึดเอาความสุขจากการเล่นเกมมาเป็นพื้นฐานของชีวิต

### 3. ข้อเสนอแนะสำหรับบริษัทผู้ผลิตเกม

ทางด้านของบริษัทผู้ผลิตเกมเองก็ควรจะแสดงความลับผิดชอบในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ด้วย ควรที่จะทำการผลิตหรือคัดเลือกเกมให้มีเนื้อหาและรูปแบบที่เหมาะสมและสามารถสร้างสรรค์สติปัญญา ความรู้ ตลอดจนแนวทางการดำรงชีวิตต่าง ๆ ให้กับเยาวชนได้ การคัดเลือกเนื้อหาและรูปแบบของเกมเป็นสิ่งสำคัญ จำเป็นต้องอาศัยจิตสำนึกในการกลั่นกรองสิ่งที่มีประโยชน์มาสู่เยาวชน ไม่ใช่การแสวงหาแต่ผลกำไร อะไรที่คิดว่าถูกใจวัยรุ่นก็นำเข้ามาเผยแพร่ทั้งหมดโดยลืมนึกว่าสิ่งนั้นจะก่อให้เกิดประโยชน์หรือโทษแก่เยาวชน

### 4. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์

ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมออนไลน์ควรที่จะให้ความร่วมมือกับรัฐบาลในการจัดระเบียบร้านเกมออนไลน์อย่างเคร่งครัด ช่วยเป็นหูเป็นตาคอยสอดส่องดูแลความประพฤติต่าง ๆ ของเยาวชนที่เข้ามาใช้บริการในร้านเสมือนหนึ่งเป็นลูกหลานของตนเอง คอยให้คำแนะนำหรือตักเตือนหากเยาวชนมีพฤติกรรมที่เกิดจากการเล่นเกมแบบนอกกลุ่มนอกทาง เช่นการเล่นการพนันในเกมหากู้เห็นต้องตักเตือนและแก้ไข ไม่ควรปล่อยเลยตามเลยเพราะจะทำให้เกิดผลเสียต่อตัวเยาวชนเองในอนาคตได้ นอกจากนี้ยังต้องรู้จักควบคุมเวลาในการเข้ามาใช้บริการในร้านของเด็กวัยรุ่นแต่ละคนให้อยู่ในเวลาที่เหมาะสมด้วย เช่นถ้ายังเป็นเวลาเรียนอยู่ก็ไม่ควรให้บริการกับเด็กวัยรุ่นในช่วงนั้น หรือเห็นว่าเด็กวัยรุ่นเล่นเกมอยู่นานมากเกินไปหรือเล่นติดต่อกันหลายชั่วโมงมากเกินไปก็ควรตักเตือนให้เลิกเล่น

### 5. ข้อเสนอแนะสำหรับเยาวชน

เยาวชนเองควรรู้จักใช้ความคิดและสติปัญญาในการแบ่งแยกว่าสิ่งใดควรทำและไม่ควรทำ การเล่นเกมนั้นเล่นได้แต่ต้องรู้จักควบคุมตัวเองและรู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม รู้จักเอาเวลาที่เหลือไปทำหน้าที่ที่ตนเองต้องรับผิดชอบให้สมบูรณ์ เช่นการเรียนหนังสือ หรือการทำตัวเป็นลูกที่ดีให้กับพ่อแม่ นอกจากนี้ควรหากิจกรรมอื่นที่เป็นประโยชน์กับตัวเองเช่น เล่นกีฬา, อ่านหนังสือ, เล่นดนตรี ฯลฯ มาทำเพื่อแบ่งเวลาให้กับการทำกิจกรรมอื่นในชีวิตบ้างจะได้ไม่ต้องหมกมุ่นอยู่กับเกมอย่างเดียว

สำหรับการศึกษาเรื่อง “รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง” นั้น มีความแตกต่างกับการศึกษาในเรื่องเกี่ยวกับเกมของผู้วิจัยท่านอื่นที่เคยมีมา เนื่องด้วยคุณลักษณะของเกมในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปเป็นลักษณะของการเล่นแบบออนไลน์ด้วยกันแทบทั้งสิ้น อีกทั้งยังเป็นที่ยอมรับเล่นกันเป็นอย่างมากของกลุ่มเด็กวัยรุ่น ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจและหยิบยกขึ้นมาเป็นประเด็นศึกษา งานวิจัยเกี่ยวกับเกมของผู้วิจัยท่านอื่นนั้น โดยส่วนใหญ่จะทำการศึกษเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์, วิดีโอเกม, ตู้เกม ที่ยังไม่มีคุณลักษณะของการเล่นแบบออนไลน์เข้ามาเกี่ยวข้อง ความรู้สึกเสมือนจริงหรือความเป็น “อินเทอร์เน็ตที่ฟ” ที่จะโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นจึงยังคงมีน้อยกว่าเกมออนไลน์ที่มีการเล่นโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการสื่อสารให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้ามาร่วมเล่นเกมด้วยกันได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลก ก่อให้เกิดการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมใหม่ ในลักษณะชุมชนในจินตนาการ ที่ทำให้ผู้วิจัยนำประเด็นเกี่ยวกับรูปแบบของการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมใหม่นี้มาเป็นประเด็นศึกษาได้

ผลการศึกษาทำให้ได้รู้ว่าในสังคมที่เราอาศัยอยู่นั้นแท้จริงแล้วมักมีอีกหนึ่งสังคมทับซ้อนอยู่ซึ่งก็คือสังคมที่เกิดขึ้นจากโลกของการสื่อสารไร้พรมแดนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั่นเอง เพราะปัจจุบันมนุษย์มักจะพึ่งพาอินเทอร์เน็ตให้นำตัวเองเข้าไปสู่สังคมแห่งโลกในจินตนาการเพื่อหลบหนีความสับสนวุ่นวายที่ต้องพบเจอในโลกแห่งความเป็นจริงกันเป็นส่วนใหญ่ การศึกษาเรื่องนี้ทำให้ได้รู้ว่าในสังคมแห่งโลกในจินตนาการนั้นเค้ามีการใช้ชีวิตกันอย่างไร และสิ่งเหล่านั้นมันส่งผลมาสู่สังคมในโลกแห่งความเป็นจริงที่ได้อาศัยอยู่มากน้อยเพียงใด ทำให้กลุ่มวัยรุ่นและผู้ปกครองรวมไปถึงผู้คนในสังคมส่วนใหญ่หากได้อ่านงานวิจัยนี้จะได้เกิดทัศนะใหม่ของการมองโลกในอนาคตที่ทุกคนต้องพบเจอกันในสังคมแห่งคอมพิวเตอร์มากกว่าในสังคมจริง รู้จักแยกแยะและรู้เท่าทันว่าอะไรคือโลกแห่งความเป็นจริง และอะไรคือโลกในจินตนาการเพื่อไม่ให้ลุ่มหลงไปกับจินตนาการอันไร้ขีดจำกัดนั้น จนลืมไปว่าแท้จริงแล้วตนเองยังต้องอาศัยอยู่ในสังคมจริงเป็นพื้นฐาน ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องพึงระวังเป็นอย่างยิ่ง

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ด้วยรูปแบบของเกมออนไลน์นั้นมีการพัฒนาไปอย่างไม่หยุดนิ่งปัจจุบันเกมออนไลน์สามารถเล่นได้บนโทรศัพท์มือถือแล้วโดยมีเกม NULULU เป็นเกมแรกในประเทศไทยที่สามารถเล่นออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือได้โดยผ่านเครือข่าย GPRS ทำให้ผู้เล่นไม่ต้องนั่งเล่นอยู่กับที่

หน้าจอคอมพิวเตอร์อีกต่อไป ไม่ว่าจะเดินทางไปไหนก็สามารถเล่นได้ เพราะโทรศัพท์มือถือนั้นพกพาง่ายมีความสะดวกและความพร้อมในการเล่นมากกว่าคอมพิวเตอร์ ซึ่งในอนาคตคาดว่าจะมีเกมออนไลน์เกมอื่น ๆ พัฒนามาเพื่อเล่นในโทรศัพท์มือถือได้อีกหลายเกม ประเด็นนี้จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจศึกษาต่อไป ว่าคุณสมบัติของสื่อทั้งคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือจะก่อให้เกิดผลจากการเล่นเกมที่มีความแตกต่างกันหรือไม่

2. งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ซึ่งเป็นเพียงประเด็นหนึ่งที่ใช้ในการศึกษาเกมออนไลน์เท่านั้น ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรจะศึกษาในประเด็นอื่นของเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นเพื่อขยายฐานงานวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่ยังมีน้อยอยู่ในปัจจุบันเช่น ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนั้น เนื้อหาของเกม, ความนิยมชมชอบในเกมออนไลน์ เป็นต้น โดยทำการสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ให้มีความหลากหลายมากขึ้นตามประเด็นที่จะศึกษา เช่น นักวิชาการด้านเกม, ผู้ประกอบการร้านเกมออนไลน์, บริษัทผู้ผลิตเกม, พ่อแม่ผู้ปกครอง ซึ่งอาจจะให้ความรู้เกี่ยวกับประเด็นเหล่านี้ได้มากที่สุด

3. งานวิจัยครั้งนี้ทำการศึกษาด้านเกมออนไลน์ Ragnarok เพียงเกมเดียวซึ่งในอนาคตผู้วิจัยอยากให้มีการศึกษาเกมออนไลน์เกมอื่นด้วย เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้มาศึกษาเปรียบเทียบกัน

### ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ที่ผ่านมางานวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์นั้นมีอยู่น้อย ส่วนใหญ่แล้วการศึกษาในเรื่องของเกมจะศึกษาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์, วิดีโอเกม, ผู้เกม ทำให้การหาเอกสารหรือข้อมูลต่าง ๆ มาใช้อ้างอิงกับการวิจัยครั้งนี้ทำได้ยาก ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดและทฤษฎีที่ผู้วิจัยคนอื่นนำมาใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเกมต่าง ๆ มาเป็นต้นแบบของการวิจัย เนื่องจากไม่ว่าจะเป็นเกมคอมพิวเตอร์, วิดีโอเกม, ผู้เกม หรือเกมออนไลน์ก็มีลักษณะร่วมกันหลายอย่างที่ผู้วิจัยสามารถนำมาใช้ได้

2. การวิจัยครั้งนี้ต้องทำการสัมภาษณ์ Game Master ด้วย ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำได้ยากมากเนื่องจาก Game Master ทุกคนจะไม่มีเปิดเผยตนเองไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้นเพราะเป็นนโยบายของบริษัทและผลประโยชน์ทางธุรกิจของบริษัทผู้ผลิตเกม ทำให้ผู้วิจัยเข้าถึงตัวได้ยาก ก่อนการสัมภาษณ์ผู้วิจัยต้องทำการติดต่อเข้าไปหลายครั้งพร้อมทั้งต้องนำเสนอโครงการวิจัยอย่างละเอียดให้ทางบริษัทพิจารณาจนจะสามารถเข้าไปสัมภาษณ์ได้

Print2PDF  
บรรณานุกรม

This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

#### หนังสือ

กาญจนา แก้วเทพ และ คณะ. (2543). การสื่อสารกับพื้นที่สาธารณะ : มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่.  
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กิตติ ก้นก้อย. (2543). การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ : มองสื่อใหม่ มองสังคม  
ใหม่. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด. (2545). คู่มือการเล่นเกม Ragnarok. กรุงเทพฯ :  
พีวเจอร์เกมเมอร์.

ขงยศ พรตปกรณ. (2532). วิดีโอเกมกับความรุนแรง. กรุงเทพฯ : พลอยจันทร์.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2538). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ :  
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศรันย์ ไมตรีเวช. (2540). กะเทาะเปลือก PIRCH 98. กรุงเทพฯ : เอช.เอ็นกรุ๊ป.

สุชา จันทร์เอม. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

#### บทความ

ทีมงานคอมพิวเตอร์นิวส์. (2546, 26 พฤษภาคม). “สื่อบุพิเศษเกมออนไลน์.” คอมพิวเตอร์  
นิวส์, 1, 28.

พันธ์ศักดิ์ ศิริรัชตพงษ์. (2542, มีนาคม). “เนื้อหาของเกมกับเด็กไทย.” รีดเดอร์ ใต้เงา, 5, 47.

วนิดา เมฆเรืองรัมย์. (2540, พฤษภาคม). “ซิมพาร์คไฮเทค เปิดเกมสวนสนุกยุคเสมือนจริง.” คู่แข่ง  
รายปักษ์, 17, 233.



## เอกสารอื่น ๆ

กาญจนา แก้วเทพ. (2540). “เอกสารประกอบวิชา ทฤษฎีและแนวทางการศึกษาลือสารมวลชน.”

กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิภา อุดมฉันท. (2536). วีดีโอเกม – สื่อตัวใหม่ในยุคไฮเทค (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ : คณะ

นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

## วิทยานิพนธ์

กุลวรา ชุงศ์ไพโรจน์. (2539). การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในเพลงลูกทุ่งไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุฑามาส กิรติกสิกร. (2542). รูปแบบการดำเนินชีวิตของเด็กวัยรุ่นกับการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

ประทีป ประสัน. (2545). ผลการใช้เกมจำลองชีวิตจริง (The Sims) ที่มีต่อระดับเชาวน์อารมณ์

(EQ) ของนักศึกษาสถาบันราชภัฏสวนดุสิต. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เพ็ญทิพย์ จิรพินนุสรณ์. (2539). พฤติกรรมการแสวงหาข่าวสารผ่านสื่อมวลชนและอินเทอร์เน็ต

ของนักศึกษาและบุคลากรของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. วิทยา

นิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฟ้าใส วิเศษกุล. (2545). การวิเคราะห์ค่านิยมและทัศนคติเกี่ยวกับเพศสภาพในสังคมไทยที่ปรากฏ

ในสื่ออินเทอร์เน็ตเว็บบอร์ด. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์.

กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ภัทณิดา พันธุมแสน. (2536). การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชนของนักเรียนโรงเรียนสตรีนันทบุรี ปีการศึกษา 2535. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศ

ศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มณฑลีย์ หนูลีไธ. (2542). การเปิดรับสื่อและพฤติกรรมจริยธรรมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

- รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. (2542). **มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์.**  
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วนิช สุธารัตน์. (2547). **การเสริมสร้างจินตนาการในเด็กด้วยเกมคอมพิวเตอร์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทวัส เกื่อนทอ. (2543). **รูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรัชญา ชาญวิชัย. (2543). **การเปิดเผยตนเองและความชอบพอก่อนสนทนาทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษา.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วลักษณ์กมล เอี่ยมวิวัฒน์กิจ. (2541). **เว็บไซต์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในฐานะเป็นแหล่งสารสนเทศเกี่ยวกับปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศโลก.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุณิสา ทดลา. (2542). **รูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริลักษณ์ ศรีวินาสณฑ์. (2535). **การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาดา ลัจจสันตวไมตรี. (2542). **ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

## ภาษาต่างประเทศ

### Books

Beniger, J. (1987). **Personalization of mass media and the growth of pseudo-community.**

Boston : Houghton Mifflin.

Bo Reimer. (1995). **Youth and Modern Lifestyles In Youth Culture in Late Modernity.**

London : Rutledge.

Henry Assael. (1995). **Consumer Behavior and Marketing Action.** New York : Free Press.

John December. (1996). **HTML and CGI Unleashed.** Beverly hills, California : Sage  
Publication.

Manuel Castells. (1998). **The rise of Network Society.** London : Blackwell Publishers.

Morris,M., and Ogan , C. (1996). **The Internet as mass medium.** San Francisco : Jossey – Bass.

Patricia Marks Greenfield. (1984). **Mind and Media : The effect of television, video games  
and computer.** Chicago : Rand McNally.

Rheingold, H. (1993). **A slice of life in my virtual community.** New York : Hill and Wang.

Seifert, K.L. and Robert J , Hoffnung. (1987). **Child and adolescent development.** New York :  
Houghton Mifflin Company.

Steven G. Jone. (1998). **Cybersociety 2.0 .** California : Sage Publication.

Print2PDF

This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>

Print2PDF

This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>

Print2PDF

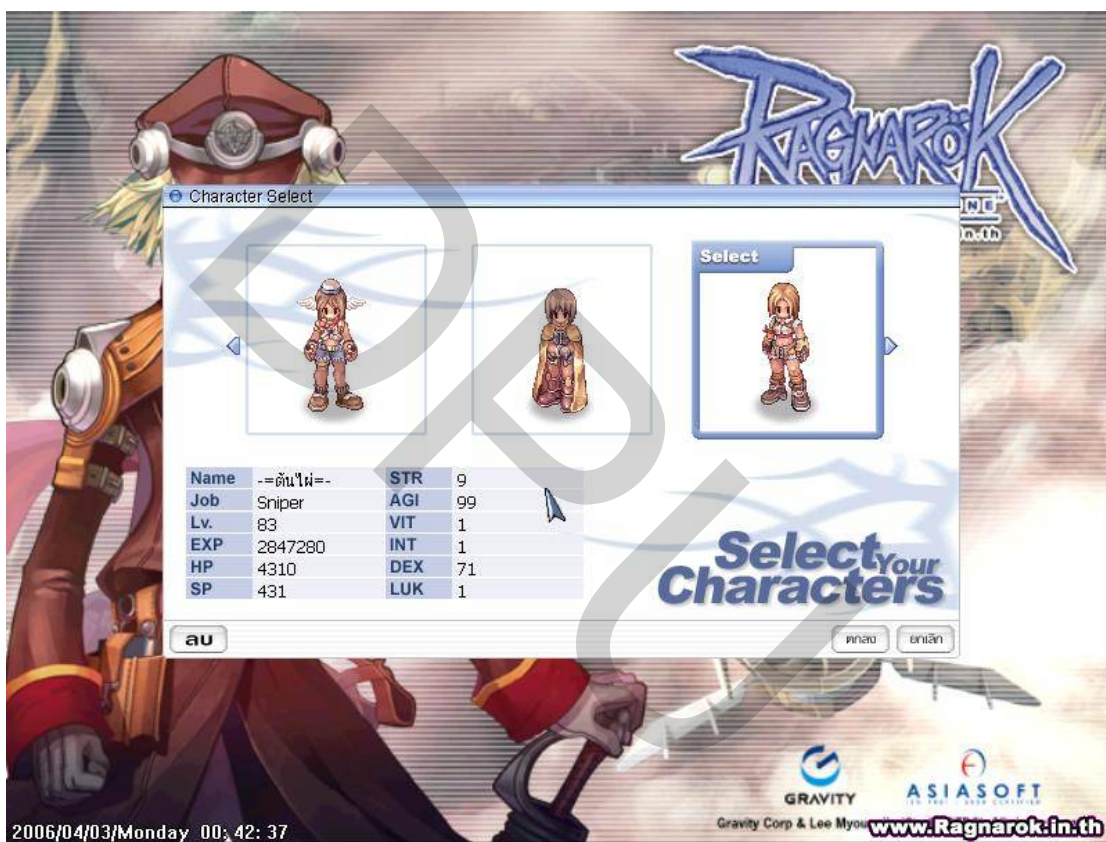
ภาคผนวก

This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>



This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>







This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>







This document was created by the trial version of Print2PDF. !  
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!  
Purchase Print2PDF at <http://www.software602.com>







## คำศัพท์เฉพาะใน Ragnarok

คำศัพท์	ความหมาย
Accessory	เครื่องสวมใส่ประเภทเครื่องประดับ
Acolyte - Priest	อาชีพนักบวชและพระ
Agi	ค่าความเร็ว และการหลบหลีก
Archer - Hunter	อาชีพนักรบและนักล่า
Armor	เครื่องสวมใส่ประเภทเสื้อผ้า
Arrow	อาวุธประเภทลูกธนู
Ban	การห้ามทำสิ่งต่าง ๆ
Base Level	ความแข็งแกร่งและเก่งกาจทางร่างกาย
Boss	หัวหน้าของสัตว์ประหลาดหรือศัตรูในเกมแต่ละตัว จะมีความเก่งกล้ำมากกว่าสัตว์ประหลาดทั่วไป หากผู้เล่นสามารถฆ่ามัน ได้ก็จะได้รับสิ่งของที่หายากหรือเงินเป็นจำนวนมาก
Book	อาวุธที่เป็นคัมภีร์หรือบทสวด
Boot	เครื่องสวมใส่ประเภทรองเท้า
Bow	อาวุธประเภทคันธนู
Bug	ความผิดพลาดในส่วนต่าง ๆ ของโปรแกรมเกม
Card	เป็นสิ่งของชนิดหนึ่งที่ได้จากการฆ่าสัตว์ประหลาดเป็นใบกระดาษสามารถเอามาใช้ในการเพิ่มความสามารถด้านใดด้านหนึ่งให้กับตัวเองได้
Character	ตัวละครที่ผู้เล่นใช้เป็นตัวแทนของตนในการเล่น
Curse	อาการ โคนสาปตัวกลายเป็นสีแดงและมีเงามัจจุราขอยู่ข้างหลัง



Dagger	อาวุธประเภทมีดสั้น
Dex	ความแม่นยำ
Dungeon	แผนที่ใต้ดิน
Game Master	ผู้คุมกฎในเกม คอยดูแลตรวจตราผู้กระทำผิด และลงโทษผู้กระทำผิด
Garment	เครื่องสวมใส่ประเภทเสื้อคลุม
Guardian	หุ่นรบประจำสมาคม
Guild	สมาคมของผู้เล่น
Guild Master	หัวหน้าสมาคม
Guild War	การทำสงครามระหว่างสมาคม
Head Gear	เครื่องสวมใส่ประเภทหมวก
Heal	การเพิ่มพลังชีวิต
HP	พลังชีวิต
Int	ค่าพลังโจมตีและป้องกันทางเวทสูง
Item	สิ่งของที่ผู้เล่นจะได้รับหลังจากที่มาสัตว์ ประหลาดตายแล้ว หรือสิ่งของต่าง ๆ ที่มี จำหน่ายอยู่ตามร้านค้าในเกมซึ่งจะมีประโยชน์ กับผู้เล่นทางใดทางหนึ่ง

Job Level	ความถนัดหรือความเชี่ยวชาญในอาชีพ
Kafra	การให้บริการเซฟ เก็บของ และผ่านทาง
Katar	อาวุธประเภทกริช
Knuckle	อาวุธประเภทสับมือ
Lag	อาการที่เครื่องกระตุกทำให้การเล่นเกมนิ่ง ราบรื่น เกิดจากปัญหาของตัวเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ไม่สามารถสนับสนุนต่อการเล่นเกมที่มีความ กราฟฟิกเยอะ ๆ ได้
Luk	ค่าความโชคดี
Mace	อาวุธประเภทลูกตุ้มหรือกระบอง
Magician – Wizard	อาชีพนักเวทและพ่อมด
Merchant – Blacksmith	อาชีพพ่อค้า และนักตีดาบ
Monster	สัตว์ประหลาดในเกม
Musical	อาวุธที่เป็นเครื่องดนตรี
Novice	ผู้เริ่มต้น
NPC	ตัวละครที่ควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ยืนอยู่ ตามแผนที่ต่าง ๆ ทำหน้าที่ให้คำปรึกษากับผู้เล่น
One Hand Axe	อาวุธที่ใช้มือเดียว
Party	การรวมกลุ่มของผู้เล่น เพื่อร่วมกันต่อสู้แบบเป็น ทีม และแบ่งค่าประสบการณ์กัน
Password	เป็นรหัสผ่านที่ต้องใช้ในการเข้าไปเล่นเกม จะต้องเป็นตัวเลขหรือตัวอักษรภาษาอังกฤษที่มี ความยาวอยู่ระหว่าง 8 – 12 ตัว
Point	คะแนน
Print Screen	การถ่ายภาพในระหว่างการเล่นเกม
PVP	การต่อสู้กันระหว่างผู้เล่น
Freeze	การถูกห่อหุ้มด้วยน้ำแข็งไม่สามารถขยับไป ไหนได้ในระยะเวลาหนึ่ง
Poison	อาการติดพิษตัวกลายเป็นสีแดงพลังชีวิตและ

	พลังเวทมนตร์ลดลงเรื่อย ๆ
Quagmire	อาการเคลื่อนไหวช้าลง
Quest	การทำสิ่งใหม่ ๆ ด้วยตัวเอง
Shield	โล่เครื่องป้องกัน
Silence	อาการสับสน
Sleep	อาการ่วงนอนและหลับไหลไประยะหนึ่ง
Stone	อาการตัวแข็งกลายเป็นหินไม่สามารถขยับตัวได้ ระยะหนึ่ง
Str	ค่าความแข็งแกร่ง และแบกรับน้ำหนัก
Stun	อาการมึนงง
Sword	อาวุธประเภทดาบ
Swordman – Knight	อาชีพนักดาบ และอัศวิน
Teleport	การเดินทางจากสถานที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง
Thief – Assassin	อาชีพโจรและนักฆ่า
Two Hand Axe	อาวุธที่ใช้สองมือ
Two Handed Sword	อาวุธประเภทดาบสองมือ
Vit	ค่าพลังป้องกัน
Wand	อาวุธประเภทไม้เท้า
Weight	การแบกรับน้ำหนักของตัวละคร
Whip	อาวุธประเภทแส้
Wing	การหายตัวเคลื่อนย้ายจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง
Zeny	ค่าเงินในเกม