

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

โลกในปัจจุบันเป็นยุคแห่งความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มนุษย์ได้ประดิษฐ์และพัฒนาเทคโนโลยีมาใช้ในการชีวิตประจำวัน เช่น โทรศัพท์ โทรทัศน์ วิทยุ คอมพิวเตอร์ ฯลฯ

คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่มนุษย์พัฒนาให้มีพฤติกรรมเหมือนมนุษย์มากที่สุดทั้งในเรื่องของความจำ และการประมวลผล มีการเปรียบเทียบกับมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ว่า “มนุษย์เป็นคอมพิวเตอร์ที่มีชีวิต” มีการพัฒนาคอมพิวเตอร์ให้สามารถทำงานรวดเร็ว เช่น การพัฒนาให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีความเร็วสูงถึง 10 ยกกำลัง 17 ครั้งต่อวินาที และมีระบบประมวลผลคู่ เมื่อเปรียบเทียบกับกระบวนการทางสมองของมนุษย์กับคอมพิวเตอร์แล้วพบว่า คอมพิวเตอร์มีกระบวนการทางสมองสูงกว่า เช่นในการแข่งขันระหว่างกระบวนการทางสมองของมนุษย์และคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการแข่งขันเกมหมากรุก ผลปรากฏว่าคอมพิวเตอร์สามารถเอาชนะมนุษย์ซึ่งเป็นแชมป์โลกหมากรุกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1897 ถึง 1920 (เกมคอมพิวเตอร์, 2542)

จากการที่มนุษย์ได้พัฒนาคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ให้มีขนาดเล็กลงและมีประสิทธิภาพทั้งความเร็วในการประมวลผลและความจุของข้อมูล อีกทั้งยังสามารถรับส่งข้อมูลระหว่างคอมพิวเตอร์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงเป็นเหตุผลทำให้มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้อย่างแพร่หลาย ในสถานที่ต่าง ๆ ที่ทำงาน สถานศึกษา บ้าน แม้กระทั่งติดตัวในปัจจุบันในรูปแบบของคอมพิวเตอร์พกพา

ผลผลิตจากคอมพิวเตอร์ประการหนึ่งก็คือ อินเทอร์เน็ต ซึ่งนำมาใช้เพื่อการสื่อสารสามารถเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้จำนวนมาก และกว้างไกลทั่วโลก ทำให้บุคคลที่ใช้เครือข่ายนี้ติดต่อและแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างกันอย่างรวดเร็ว ในทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นข้อความตัวหนังสือ รูปภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหว มีความหลากหลายในเนื้อหา การรับส่งข้อมูลข่าวสารทำได้ตลอดเวลา อินเทอร์เน็ต จึงเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ได้รับความนิยมสูงสุด และมีแนวโน้มการขยายตัวอย่างรวดเร็ว เหนือกว่าสื่อชนิดอื่นที่เคยมีมา (วันเฉลิม สาระไชย, 2544: 5-6)

ด้วยประสิทธิภาพของอินเทอร์เน็ตที่ประกอบไปด้วยบริการที่หลากหลาย และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้บริการมากมาย เช่น การค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ ได้จากแหล่งข้อมูลทั่วโลก การรับ-ส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การสนทนา การแสดงความคิดเห็น และความบันเทิงหลายรูปแบบที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมออนไลน์ (พงษ์ระพี เตชพาหพงษ์, 2539)

จากผลการสำรวจของ ดร.อมรวิชัย นวกรทรัพย์ ผู้อำนวยการสถาบันรามจิตติ ในเรื่อง วัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเยาวชนในเรื่องของชีวิตไฮเบอร์ที่ร่วมกับกระทรวงวัฒนธรรมสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในชีวิต พบว่าเด็กที่ติดเกมร้อยละ 41.4 บอกว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่าความรู้ ร้อยละ 64.7 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 33.6 เคยแอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาเรียน อีกทั้งยังบอกอีกว่าวันไหนไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เหมือนชีวิตขาดอะไรบางอย่างไป ทั้งนี้เมื่อเทียบระหว่างเพศ พบว่า มีเด็กผู้ชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากถึงร้อยละ 73.3 ส่วนเด็กผู้หญิงเล่นเกมเพียงร้อยละ 57.4 เมื่อเทียบระดับการศึกษาพบว่า เด็กประถมชอบเล่นเกมร้อยละ 72.0 ส่วนเด็กมัธยมต้นร้อยละ 70.8 แต่ที่น่าสังเกตก็คือ เด็กอาชีวะชอบเล่นเกมในอัตราที่สูงถึงร้อยละ 68.6 และเป็นที่น่าสังเกตว่าเด็กที่พักอยู่ที่บ้านจะชอบเล่นเกมมากกว่าเด็กที่อยู่หอพักร้อยละ 65.9 สำหรับผลการเรียนนั้นมีการระบุว่าไม่มีส่วนสัมพันธ์กับการติดเกม (คุณครูคอตคอม, 2549)

เกมออนไลน์ หรือ เกม อาร์ พี จี (RPG) เป็นเกมที่ผู้เล่นหลายคนสามารถเข้ามาเล่นพร้อมกันในเวลาเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ และมีแนวทางการเล่นที่เร้าใจชวนให้สนุก ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่ง ได้แก่ เพศ บุคลิกลักษณะ อาชีพ และติดต่อพูดคุยกันได้ เสมือนกับเป็นโลกอีกโลกหนึ่ง เพียงแต่เป็นโลกที่สมมุติขึ้นเท่านั้น (เกมออนไลน์, 2546: 22)

เกมออนไลน์เป็นเกมในลักษณะที่เล่นพร้อม ๆ กันได้หลายคนทั่วโลกผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยผู้เล่นจะต้องเลือกที่จะสวมบทบาทเป็นตัวละครของเกมนั้น ๆ ทั้งนี้ผู้เล่นจะสามารถสื่อสารกับผู้เล่นอื่นได้อีกด้วย โดยจะเรียกตามรากศัพท์ว่า MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) มีความหมายดังนี้

massive หรือ massively = เป็นกลุ่ม เป็นก้อน เป็นหนึ่งเดียว

multiplayer = ผู้เล่นหลายคน

online = การเข้าสู่ระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ เช่น อินเทอร์เน็ต

role-playing game (RPG) = เกมที่ผู้เล่นจะต้องเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครของในเกมนั้น

ปัจจุบันนี้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มวัยรุ่น และผู้ที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งทางผู้ผลิตเกมจำเป็นจะต้องทำการขยายเซิร์ฟเวอร์ให้มีจำนวนมากขึ้น เพื่อรองรับสมาชิกที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้ผลิตเกมต่าง ๆ ได้เปิดเซิร์ฟเวอร์ในประเทศไทยจำนวนมาก และเกม “ragnarok online” เป็นเกมออนไลน์แบบ MMORPG ที่มีเซิร์ฟเวอร์อยู่ทั้งหมด 18 เซิร์ฟเวอร์ (เอ็มเอสเอ็นเกมโซน, 2548) อีกทั้งยังเป็นเจ้าตลาดที่มีผู้เล่นมากถึง 2 แสน

ไอดี ซึ่งผู้เล่นคนหนึ่งสามารถเป็นเจ้าของไอดีมากกว่า 1 ไอดีได้ และเกมนี้ถือเป็นเกมที่สามารถหาเงินได้มากที่สุดกว่าเกมอื่น (สยามธุรกิจจอตคอม, 2547) และมีผู้เล่นในช่วงเวลาหนึ่งๆ ประมาณไม่ต่ำกว่า 30,000 คน (ผู้จัดการออนไลน์, 2546)

เกม ragnarok online เป็นเกมออนไลน์ที่ผลิตขึ้นโดยบริษัท กราวิตี้ คอร์เปอร์เรชั่น ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ จากประเทศเกาหลี ทางบริษัท เอชียซอฟต์แวร์ จำกัด ประเทศไทย ได้จากการซื้อลิขสิทธิ์นำเกม ragnarok online มาในประเทศไทย และได้ทำการเปิดตัวครั้งแรกในประเทศไทยในปี 2544 ซึ่งในระยะแรกคนไทยยังไม่มีผู้นิยมเล่นมากนัก เนื่องจากใช้ภาษาอังกฤษในการเล่นและการสื่อสารระหว่างผู้เล่น แต่หลังจากนั้นบริษัทได้พัฒนาให้เป็นภาษาไทย อีกทั้งเปิดให้ทดลองเล่นฟรีเป็นระยะเวลา 3 เดือน ต่อมาทางบริษัทได้ทำการทดลองระบบเก็บเงินตั้งแต่วันที่ 8 – 22 กุมภาพันธ์ 2545 โดยจะทดลองเก็บค่าบริการ ซึ่งผู้เล่นต้องซื้อบัตรเล่นเกมที่มีวางขายในร้านเซเว่นอีเลฟเว่น และร้านเจมาร์ท โดยมีราคาตั้งแต่ 99 บาท มีระยะเวลาในการเล่นได้ 15 วัน ไม่จำกัดชั่วโมง และแบบราคา 59 บาท มีระยะเวลาในการเล่น 40 ชั่วโมง ในเดือนกันยายน พ.ศ. 2545 ทางบริษัทพบว่าผู้เล่นลงทะเบียนสมัครเล่นเกมทั้งสิ้น 600,000 กว่าคน โดยยอดผู้เล่นแต่ละวันมีมากถึง 300,000 คน ซึ่งทางบริษัทได้มีการตั้งกฎกติกาในการเล่นเกมนี้นับมา 3 ข้อ คือ

1. ห้ามใช้คำหยาบหรือพูดคำไม่สุภาพ
2. ห้ามเล่นการพนัน
3. ห้ามซื้อขายสินค้าในเกม

ซึ่งถ้าทางบริษัทจับได้ว่าผู้เล่นคนใดทำผิดกติกาการเล่นเกมที่ทางบริษัทตั้งไว้ ทางบริษัทจะทำการตัดสิทธิ์การเล่นเกมนั้นของผู้เล่นทันที

เกม ragnarok online หรือที่ผู้เล่นเกมทั่วไปเรียกว่า “RO” ซึ่งเป็นเกมแนวสวมบทบาท มีเนื้อเรื่องจากการ์ตูน ragnarok โดย Myung - Jin Lee นำมาสร้างและพัฒนาเป็นเกม RPG ออนไลน์แบบ Multiplayer ขนาดใหญ่ โดยใช้ตัวละครของเกมเป็นแบบ 2 มิติ พื้นหลัง (ฉาก) แบบ 3 มิติ และเสียงดนตรีประกอบที่หลากหลาย เช่น การต่อสู้ การใช้พลังพิเศษจากตัวละคร นอกจากนี้การใช้พีเจอร์ในหน้าต่างอินเตอร์เฟซของเกมสามารถใส่เมาส์เลือก และผู้เล่นยังสามารถปรับแต่งพีเจอร์ส่วนใหญ่ในเกมเพื่อให้เล่นเกมได้ดีขึ้นอีกด้วย ส่วนเนื้อเรื่องออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนคุณลักษณะของผู้เล่นแต่ละคน โดยเน้นคุณลักษณะในการรวมกลุ่มเป็นสังคม เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในสังคมภายในเกม และเมื่อเกมดำเนินไปเนื้อเรื่องของเกมจะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น

รูปแบบของการเล่น คือ การสร้างสังคมหรือ community ของตนเอง แบ่งเป็นอาชีพต่าง ๆ เช่น พ่อค้า นักพรต นักดาบ เป็นต้น กิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการต่อสู้กับสัตว์ประหลาดเพื่อสะสม item หรือสิ่งของ เพื่อพลังอำนาจพิเศษในการต่อสู้ หรือเพื่อนำไปแลกเปลี่ยนเป็นเงินกับร้านค้าในเกม หรือนำไปขายต่อในเกม (ผู้จัดการออนไลน์, 2546)

เนื้อเรื่องของเกม ragnarok online เป็นสงครามศักดิ์สิทธิ์ระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ ทำให้เกิดความเสียหายแก่ทุกสิ่งที่เกี่ยวข้อง เมื่อสงครามสิ้นสุดลง เผ่าพันธุ์มนุษย์ เทพเจ้า และปีศาจต่างก็พักผ่อนเพื่อคลายความอ่อนล้า ช่วงเวลาของสันติภาพได้ดำรงอยู่นานนับพันปี ในระหว่างนี้ ณ โลกแห่ง Midgard (โลกในนิยาย ซึ่งเป็นตัวแทนของโลกมนุษย์) เหล่ามนุษย์ได้หลงลืมความทุกข์ และยากเข็ญแห่งสงครามจนหมดสิ้น พวกเขาได้กลายเป็นพวกที่ทะนงตน และเห็นแก่ตัว ด้วยความรู้เกี่ยวกับสงครามในอดีตเพียงน้อยนิดเท่านั้น ในขณะที่นั้นได้บังเกิดเสียงคำรามที่ปิดกั้นเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจจากการโจมตีของสัตว์ร้ายมาพร้อมกับแผ่นดินไหวและ คลื่นยักษ์ที่ถล่มโถมเข้าสู่พลเมืองแห่ง Midgard เมื่อสันติภาพเริ่มจางหาย เรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานแห่งปีศาจผู้ลึกลับ ได้ถูกถ่ายทอดจากนักเดินทางจำนวนมาก เรื่องราวของ Ymir ที่คอยดำรงสันติภาพมาชั่วนิรันดร์ ได้เริ่มแพร่หลายออกไป นักผจญภัยได้เริ่มต้นออกตามหาเรื่องราวของมัน บางคนก็หาความมั่งคั่ง บางคนก็สร้างชื่อให้ตัวเอง และบางคนก็เปลี่ยนจุดมุ่งหมายไป การค้นหาเริ่มต้นโดยไม่มีผู้ใดรู้เรื่องราวที่แท้จริงของ Ymir อีกเลย (บริษัทเอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล, 2549ก)

เกม ragnarok online เป็นเกมของนักเดินทางที่จะต้องผจญภัยในเมืองต่าง ๆ เช่น เมือง Pyramid Dungeon อยู่ด้านบนของเมือง Morroc เมือง Sphinx Dungeon อยู่ด้านซ้ายของเมือง Morroc และเมือง Payon Dungeon ออกไปทางด้านบนของเมือง Payon เป็นต้น ซึ่งแต่ละเมืองจะมีเอกลักษณ์และศัตรูที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นผู้เล่นเกม ragnarok จะต้องกำหนดตัวละคร เพศ และอาชีพหลักที่ให้เลือกไว้ 6 อาชีพ ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะแสดงความสามารถและทักษะต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับความชอบของผู้เล่น ผู้เล่นจะต้องปราบศัตรูในเกมเพียงคนเดียวหรือเข้าร่วมกับสมาคม (guild) กับผู้เล่นคนอื่นช่วยกันปราบศัตรูก็ได้ เมื่อปราบศัตรูได้แล้วผู้เล่นจะได้ของต่าง ๆ เช่น เงิน ค่าประสบการณ์ ของที่ได้รับจะส่งผลให้ผู้เล่นมีความสามารถมากขึ้นและพัฒนาจนเปลี่ยนสายอาชีพได้

นอกเหนือจากเนื้อเรื่องในเกม ragnarok online มีความตื่นเต้นเร้าใจ และมีการต่อสู้เชิงไหวพริบ และฝีมือแล้ว ผู้เล่นยังสามารถสร้างตัวละคร เข้าไปโลดแล่นในเกมได้อีกด้วย ซึ่งตัวละครที่ผู้เล่นสร้างขึ้นมานั้น สามารถจะสร้างบุคลิกหรือพฤติกรรมรวมทั้งผู้เล่นสามารถจะควบคุมหรือบังคับได้ตามใจปรารถนาส่งผลให้มีคนเข้าไปเล่นเป็นจำนวนมาก (เร็กนาร์็อกในโลกรถู่นและเกมออนไลน์, 2546: 4)

เพื่อให้เกมออนไลน์เหมาะสมกับวัยของผู้เล่นเกมทางบริษัท เอเซียซอฟท์คอร์ปอเรชั่น (เริ่มปี 2549) ด้วยการจัดโครงการ @ Rating จัดลำดับมาตรฐานแนะนำรูปแบบเกมออนไลน์ทั้งหมดให้เหมาะสมกับวัยผู้เล่น เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นและผู้ปกครองที่ตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกเกมที่เหมาะสมกับตัวผู้เล่นและบุตรหลาน ตลอดจนเป็นการสร้างความเข้าใจในเนื้อหาเกมที่ถูกต้อง ในฐานะผู้นำตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย บริษัทมีเกมที่อยู่ในเครือมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ที่ผ่านมามีโครงการต่าง ๆ ที่ช่วยกระตุ้น และให้ผู้เล่นเกมตระหนักถึงความสำคัญของการแบ่งเวลาในการเล่นอย่างเหมาะสม เช่น การใส่ข้อความเตือนบนโฆษณาทุกชิ้น การจำกัดเวลาในการเล่นแก่ผู้เล่นอายุไม่ถึง 18 ปี เป็นต้น ในปีนี้โครงการที่จัดขึ้นเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทาง เอเซียซอฟท์แสดงออกซึ่งความห่วงใยต่อผู้เล่นและสังคมจึงได้กำหนดมาตรฐานแนะนำเกมแก่ผู้เล่นในแต่ละช่วงวัย ซึ่งโครงการนี้คาดว่าจะมีส่วนสำคัญในการรณรงค์ส่งเสริมให้ผู้เล่นและผู้ปกครองได้มีความเข้าใจที่ถูกต้องในรูปแบบและเนื้อหาของเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งปัจจุบันมีเกมออนไลน์ที่อยู่ในตลาดเป็นจำนวนมากและมีความหลากหลาย การออกโครงการ @ Rating ของบริษัทเอเซียซอฟท์ในครั้งนี้จึงถือเป็นการสร้างประวัติศาสตร์หน้าใหม่เป็นครั้งแรกของวงการเกมออนไลน์ในประเทศไทย ตลอดจนเป็นการสร้างบรรทัดฐานที่ถูกต้องในการให้บริการเกมออนไลน์และสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมไปพร้อม ๆ กัน (ผู้จัดการออนไลน์, 2549)

นอกจากนี้บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ได้จัดตั้งคณะกรรมการ ROLC: Ragnarok's Lover Club ขึ้น เพื่อสร้างความสามัคคี ความเข้มแข็ง และสังคมที่ดีในหมู่นักเล่นเกม อีกทั้งเป็นศูนย์กลางในการนำเสนอความเห็นต่าง ๆ จากผู้เล่นมายังบริษัท ฯ โดยมีตัวแทนผู้เล่นแต่ละเซิร์ฟเวอร์ 2 คน โดยคัดเลือกจากเซิร์ฟเวอร์ที่มีอยู่ทั้งหมด 22 เซิร์ฟเวอร์ ดังนั้นจะมีคณะกรรมการทั้งหมด 44 คน ซึ่งคณะกรรมการ ROLC จะเป็นตัวแทนผู้เล่นเกม คอยตั้งประเด็นและโหวตในการร่วมเสนอกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กีฬาเชื่อมความสามัคคี ค่าอาสาพัฒนาชุมชน เป็นต้น ทั้งนี้คณะกรรมการ ROLC จะได้รับสิทธิในการรายงานความผิดปกติหรือติดต่อกับเจ้าหน้าที่ดูแลเกมได้รวดเร็วกว่าลูกค้าธรรมดา ส่วนบทลงโทษหากคณะกรรมการ ROLC กระทำความผิดเสียเอง ทางบริษัทเอเซียซอฟท์จะพิจารณาตามสมควร ตั้งแต่การตักเตือนไปจนถึงการระงับการใช้งาน ID ส่วนตัวที่ใช้ในการเล่นแบบถาวร (บริษัทเอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล, 2549)

ด้วยกระแสความนิยมดังกล่าว จึงเกิดสังคมเกม ragnarok online บนโลกไซเบอร์ขึ้น เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูลข่าวสาร และมีบางส่วนที่พัฒนาเป็นกิจกรรมร่วมกัน โดยผ่านชมรมต่าง ๆ ที่มีสมาชิกเป็นผู้ที่ชื่นชอบการเล่นเกม ragnarok เป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นเกมออนไลน์จึงเป็นสื่อที่มีอิทธิพลสร้างเครือข่ายและสร้างแรงจูงใจที่ก่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่น

กับเกม และผู้เล่นกับผู้เล่นด้วยกัน ซึ่งอาจส่งผลไปสู่การทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะส่งผลกระทบต่อตัวผู้เล่นและสังคมทั้งในเชิงบวกและในเชิงลบได้

ความสำคัญของปัญหา

การเล่นของเด็กวัยรุ่นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการแสดงออกทั้งทางตรงและทางอ้อม อันจะนำมาซึ่งปัญหาสังคม ดังที่ Anderson et al. (2000) ได้กล่าวว่าการเล่น video game เป็นประจำจะมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และพฤติกรรมที่นำไปสู่อาชญากรรม อีกทั้งยังเสนอเหตุผลว่า ทำไมคุณสมบัติเชิงปฏิสัมพันธ์ของวิดีโอเกม อาจมีอันตรายมากกว่าทีวีและภาพยนตร์ เพราะการที่ผู้เล่นนึกว่าตนเองเป็นคนที่อยู่ในเกม การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง และคุณสมบัติในเกมที่ผู้เล่นต้องการเล่นซ้ำอีก โดยเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงทำให้มีนิสัยก้าวร้าว และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม เฉพาะอย่างยิ่งบรรดาวัยรุ่นที่เป็นเพศชาย

รุจิรา จงสกุล หัวหน้ากลุ่มงานจิตเวชฉุกเฉิน สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวว่า เกมทำให้เสพติดได้ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม โดยในส่วนของเกมที่ให้เกิดการเสพติดทางร่างกายเพราะเกมถูกผลิตขึ้นมาเพื่อให้จ้อง ยิ่งจ้องนานกระพริบน้อย เมื่อรู้มานานตาขยายจะเร่งให้เพิ่มสัญญาณประสาท พุ่งเข้าสู่ระบบประสาทส่วนกลาง กระตุ้นการหลั่งของสารโดปามีน ซึ่งออกฤทธิ์กระตุ้นระบบประสาทอีกต่อหนึ่ง ผลคือผู้เล่นจะสนุกสนานเกินธรรมชาติ เกินความพอดี เกินสายตา มีแรงมากเหมือนกับใช้ยาบ้า เพราะออกฤทธิ์ได้ทางโดปามีนเหมือนกัน เมื่อหยุดเล่นเกมสารโดปามีนลดระดับลง เกิดอาการถอนตัวจากความสนุกยากทำให้เกิดความโหยหาทางอารมณ์ที่อยากจะเล่นอีกเพราะมันสนุก และสนุกเกินไป อารมณ์สนุกกระตุ้นการหลั่งสารเอนโดฟิน ในระบบประสาทส่วนกลางสารเอนโดฟินเป็นสารเดียวกับมอร์ฟินและเฮโรอีน ผู้เล่นจึงติดมันเพราะมันสนุกจนเกินควบคุมของธรรมชาติ (กรุงเทพธุรกิจ, 2547)

น.พ.บัณฑิต ศรีไพศาล ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้กล่าวว่า เด็กติดเกมระดับที่รุนแรงที่สุด คือเด็ก ติดเกมจนไม่สามารถควบคุมตนเอง ห้ามใจไม่ให้เล่นเกมได้ รวมทั้งมีพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น การขโมยเงิน โกหก วิธีการบำบัดต้องเข้าคลินิกบำบัด และจากการสำรวจของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แห่งชาติในปี 2546 พบว่า เด็กอายุ 10-14 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์ มีเวลาในการเล่นเกมนเฉลี่ย 9.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยมีเสียค่าใช้จ่าย 2,500 บาทขึ้นไปต่อเดือนต่อคน ส่วนสาเหตุของการเล่นเกมพบว่าเด็กเล่นเกมเพื่อความสนุกและสนใจเท่านั้น (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน, 2547ก)

สิ่งเหล่านี้ได้รับความนิยมกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกม และขายตัวอย่างรวดเร็วเข้าไปสู่โรงเรียนทำให้ เด็กมีการพูดในกลุ่มเพื่อนจนเกิดความแพร่หลายขากที่ครูหรือผู้ปกครองจะเข้าไปตักเตือน จาก “เกม” จากกิจกรรม “ลับสมอง” ต่อมา “ragnarok” ก็ถูกมองว่ากลายพันธุ์เป็น “อันตราย” อาจเป็นต้นเหตุก่อ “ปัญหาสังคม” เนื่องจากเนื้อหาของเกมเอื้ออำนวยให้ผู้เล่นมีการนำ “เงินสมมุติ” มาใช้ซื้อหา “อาวุธใหม่” จากจุดนี้ทำให้คนที่เล่นเกมนี้เก่ง ๆ มีการ “ขาย” ชื่อที่ใช้สำหรับทำการล็อกอินเข้าสู่เกม หรือไอดี ด้วย “เงินจริง” (ลับสมอง...สยองสังคม!! “เร็กนาร์โรค” “ลัสมคอก” สายเกิน??, 2546: 3)

ทำให้กระแสการซื้อขายเงินและ item ซึ่งก็อาวุธและเกราะที่ใช้สำหรับตัวละครในเกม ในกลุ่มผู้เล่นเกม ragnarok ยังคงมีอยู่สูงต่อเนื่อง โดยตลาดกลางที่มีการค้า item และเงินจำนวนมาก ได้แก่ เว็บบอร์ดของเว็บไซต์ประมูลดอทคอม (ประมูลดอทคอม, 2548) โดยเฉพาะช่วงเวลาหลังเลิกเรียนหรือประมาณ 15.00 น.ที่กระหู่ซื้อ-ขายสินค้าคลิกที่สดุ (แปลงสินทรัพย์ในเกมเป็นเงิน, 2546: 7)

เครือข่ายเกมออนไลน์ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นได้สร้างความเข้มข้นรุนแรง และได้แผ่กระจายไปสู่สังคมอย่างรวดเร็ว ดังที่ผู้สื่อข่าวรายงานว่า เหตุการณ์ 5 หน้มนักศึกษาผู้มีความคลั่งไคล้ในเกม ragnarok หลอกนักศึกษาสาวขอซื้อคะแนนจากเกมเป็นจำนวนเงินเกือบ 2 หมื่นบาท ก่อนหลบหลังเบียร์ไม่ยอมจ่ายเงินพร้อมรุมทำร้ายร่างกาย (จับตาเกมไฟเตอร์คืน หลัง “เร็กนาร์โรค” ถูกสกัด, 2546: 2)

ปัจจัยความต้องการที่จะเอาชนะ และเป็นเซียนเกม หารายได้ ตลอดจนการเล่นพนันทำให้ผู้เล่นพยายามที่จะฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญ โดยเด็กหนุ่มชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายคนหนึ่งกล่าวว่า ถ้าหมั่นฝึกฝนเล่นเกมจนเก่ง จะได้รางวัลเป็นอาวุธดี ๆ สามารถนำไปแลกเป็นเงินจริงได้ ทำให้มีรายได้จ่ายค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต บางกลุ่มจะมีการนำเงินมาลงขันเล่นเดิมพัน หากใครเล่นชนะฆ่าปีศาจได้มากกว่า ก็ได้รับเงินพนันที่ตั้งไว้ ทำให้เกม ragnarok กลายเป็นที่นิยมของเซียนเกมอย่างรวดเร็ว

แรงจูงใจดังกล่าวส่งผลถึงการเรียน และพฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมได้ จึงเกิดเป็นปัญหาในจนถึงระดับครอบครัว ผู้ปกครองเด็กคนหนึ่งกล่าวว่า “ถูกขายดิฉันมีนิสัยก้าวร้าวขึ้นทุกวัน ไม่มีพี่ ไม่มีน้อง ไม่มีป้า ทุกวันนี้มีแม่เพียงคนเดียวที่เขารักและเชื่อฟัง พฤติกรรมนอกจากไม่เคยทำการบ้าน ถูกครูตีเป็นประจำ ยังเอาเปรียบน้อง พี่ไม่สามารถควบคุมเขาได้ มีเวลาว่างไม่ได้จะต้องหาช่องทางไปเล่นเกม ทุกวันนี้เกมคือชีวิตจิตใจของเขาจะทำทุกอย่างเพื่อให้ได้เล่นเกม

แม้กระทั่งเอาเงินจากน้องและขโมยเงินแม่หรือคนอื่น ๆ ที่มีโอกาส” (เด็กไทยหันพึ่งเกมแก้เครียด เพราะครอบครัวยากจน, 2548: 3)

โดย พญ.ศรียรรณา พูนสรรพสิทธิ์ รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต ได้กล่าวว่า เด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์วันละ 3 ชั่วโมงติดต่อกัน 15 สัปดาห์ ว่า การเล่นเกมนานวันละ 3 ชั่วโมงติดต่อกันจะส่งผลให้เกิดการเสพติดเกมเช่นเดียวกับยาเสพติดโดยจากรายงานการวิจัยจากต่างประเทศ ที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตระบุว่าผู้ที่ติดเกมจะมีการหลั่งสารชนิดเดียวกับแอมเฟตามีนที่ผู้ติดยาเสพติดหลั่งออกมา โดยมีสาเหตุจากการมีพฤติกรรมซ้ำ ๆ ทั้งนี้ความรุนแรงของการเสพติดเกมแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะเริ่มต้น เด็กจะใช้เวลากับการเล่นเกมนานกว่าการประกอบกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งผู้ปกครองควรสังเกตและหากิจกรรมอื่น ๆ ให้ลูกทำพร้อมทั้งแบ่งเวลาเพื่อดูแลลูกบ้าง ระยะที่ 2 เด็กจะเริ่มมีปัญหาขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว ใช้เงินไปกับการเล่นเกม ผู้ปกครองต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิด และแบ่งเวลาทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกันในครอบครัวบ้าง ส่วนระยะที่ 3 ซึ่งเป็นระยะร้ายแรง เด็กจะติดแบบติดยาเสพติด ไม่ทานข้าว ไม่เรียนหนังสือ ขาดสัมพันธ์ในครอบครัวในที่สุด (มหันตภัย “เกมออนไลน์” ทำลายสมองของชาติ, 2548)

จากปัญหาที่เกิดขึ้น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) ร่วมกับบริษัท ไมโครซอฟท์ ประเทศไทย จำกัด ได้จัดการเสวนาเรื่อง “เยาวชนกับอินเทอร์เน็ต... ใช้อย่างไรให้ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ” (Let's Protect the Children, Prevent the Crime) โดยได้ข้อสรุปจากนักวิชาการสาขาต่าง ๆ ดังนี้ (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน, 2548ก)

1. นายแพทย์สุริยเดช ตรีปัติ กุมารแพทย์ สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติ และหัวหน้าคลินิกเพื่อนใจวัยทีน กล่าวว่า จากการศึกษาพฤติกรรมของคนไข้ที่มีอาการติดเกม พบว่าส่วนใหญ่มักมีพฤติกรรมหนีเรียน ไม่ยอมกลับบ้าน นอนดึก ส่งผลกระทบให้ผลการเรียนตกต่ำลง มีความก้าวร้าว และเด็กไม่ยอมช่วยเหลืองานบ้าน เพราะเอาเวลาไปเล่นเกม

2. กุมารแพทย์ สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติ กล่าวถึงสาเหตุของการที่เด็กติดเกมว่า เกิดจากสถาบันครอบครัวมีความหละหลวมมาก เห็นได้จากการที่ผู้ปกครองต้องการให้ลูกเก่งแต่กลับโยนให้ผู้อื่นช่วยผลักดันให้โดยตนเองไม่มีส่วนร่วม เช่น ฝากโรงเรียน ฝากแพทย์ ขณะที่ผู้ปกครองเพียงแต่เฝ้าบุตรหลานอยู่ห่าง ๆ ว่าทำได้หรือไม่ ทำให้เด็กเกิดความเครียดจนหันไปพึ่งพาเกมออนไลน์ จึงถึงเวลาแล้วที่ผู้ปกครองต้องเข้าใจปัญหา และสร้างกลุ่มเพื่อนที่ดีให้กับเด็ก เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันพฤติกรรมไม่เหมาะสมที่อาจจะเกิดขึ้นได้

3. นายสาโรจน์ เฟ่งวงศากุล ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ โรงเรียนนันทบุณยเปโตร กล่าวว่า แม้อินเทอร์เน็ตจะมีประโยชน์ในการสืบค้นข้อมูล และให้ความบันเทิงด้านต่าง ๆ แต่เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับเยาวชนก็มีค่อนข้างมาก และหากสถาบันการศึกษา

ไม่บล็อกเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมดังกล่าว ก็จะเกิดผลเสียต่อเยาวชน จึงอยากฝากสถาบันการศึกษาทุกแห่งให้เฝ้าระวังในเรื่องนี้ให้มาก โดยครูต้องสอนให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ตในทางสร้างสรรค์ พร้อมทั้งแยกแยะเว็บไซต์ที่ดีกับไม่เหมาะสมออกจากกันได้

4. พ.ต.อ.ญาณพล ยั่งยืน ผู้บัญชาการ สำนักคดีเทคโนโลยีและสารสนเทศกรมสอบสวนคดีพิเศษ กล่าวว่า เกมออนไลน์ไม่ได้มีพิษภัยกับเยาวชน แต่ปัญหาคือ เมื่อเล่นแล้วไม่ยอมเลิก อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่าเป็นห่วง คือ ยังมีเกมออนไลน์บางเกมที่แฝงความรุนแรงก้าวร้าว และสอนให้เยาวชนทำผิดกฎหมาย นอกจากนี้ เด็กบางคนมีเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตมาก แต่เพื่อนในโรงเรียนกลับไม่ค่อยมี จึงอยากฝากถึงผู้ปกครองให้เอาใจใส่มีความเข้าใจเด็ก โดยสอนให้รู้จักแบ่งเวลาให้ถูกต้อง และสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนในบ้านให้กับเด็กด้วย

5. นายปราโมทย์ สุตจิตพร กรรมการผู้จัดการ บริษัท บี.เอ็ม.มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด กล่าวว่า เมื่อ 2 ปีที่แล้วประเทศไทยรู้จักคำว่า "เกมออนไลน์" เป็นครั้งแรก แต่สื่อนำเสนอในด้านที่เป็นโทษ และตีความไปในทางเลวร้าย ทำให้เกมออนไลน์กลายเป็นพิษภัยต่อสังคมตลอดมา จึงเห็นว่าการเริ่มต้นให้ความรู้กับเยาวชนเกี่ยวกับวิธีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกวิธีเป็นสิ่งสำคัญ โดยผู้ใหญ่ควรเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำความเข้าใจ และดูความเหมาะสมในเนื้อหาเว็บไซต์ให้เด็ก ส่วนผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตก็พยายามเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่มีจริยธรรม และพยายามไม่สร้างปัญหาเพิ่ม

6. นายเฉลิมศักดิ์ เลิศลบลชาติ ผู้แทนผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต รองประธานคณะกรรมการโครงการส่งเสริมร้านอินเทอร์เน็ต กล่าวว่า ผู้ที่จะประกอบธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตได้ต้องมีจริยธรรม แต่ปัญหาที่พบคือ ผู้ที่มาเปิดร้านอินเทอร์เน็ตไม่ศึกษาหาข้อมูลทำให้เกิดปัญหาตามมาอย่างไรก็ตาม ร้านอินเทอร์เน็ตได้มีส่วนช่วยสังคมไทย เช่น เด็กที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ในบ้านก็สามารถมาทำการบ้าน หรือมาค้นคว้าทำรายงานที่ร้านอินเทอร์เน็ตได้ นอกจากนี้ เจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตยังสามารถช่วยสอดส่องดูแลเด็กแทนผู้ปกครอง ตลอดจนให้คำปรึกษากับเด็กในเรื่องต่าง ๆ ได้ด้วย

จากการสำรวจของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร (ไอซีที) พบว่า มีทั่วประเทศจำนวน 5,760 ร้านแบ่งเป็นกรุงเทพฯ 1,096 ร้าน เขตปริมณฑล 536 ร้าน ส่วนภาคกลางเปิดให้บริการ 1,209 ร้าน โดยมีร้านอินเทอร์เน็ตมากที่สุดที่จังหวัดชลบุรีมี 235 ร้าน ภาคเหนือเปิดให้บริการ 1,027 ร้าน มากที่สุดคือจังหวัดเชียงใหม่มี 267 ร้าน ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือเปิดให้บริการ 963 ร้าน มากที่สุดที่จังหวัดขอนแก่นและจังหวัดนครราชสีมา 132 ร้าน ส่วนในภาคใต้เปิดให้บริการทั้งหมด 839 ร้าน มากที่สุดจังหวัดสุราษฎร์ธานี 184 ร้าน (มหันตภัย "เกมออนไลน์" ทำลายสมองของชาติ, 2548)

การนำเสนอข่าวสารของสื่อมวลชน พบว่า “เกมออนไลน์” ขยายตัวกว้างขึ้น และทวีความรุนแรงมากขึ้น ส่งผลให้รัฐบาลมี มาตรการ 4 ข้อ เพื่อทำหน้าที่ควบคุมเกมออนไลน์ได้แก่ 1) การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นได้วันละไม่เกิน 3 ชั่วโมง 2) ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในเกมออนไลน์ 3) ออกระเบียบเกี่ยวกับการจดทะเบียน ร้านอินเทอร์เน็ต เพื่อกำกับดูแลการให้บริการอินเทอร์เน็ต 4) รณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษ ของการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานาน ซึ่ง มาตรการทั้ง 4 จะดำเนินการภายใต้ พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 มาตรา 4 (2) มาตรา 6 มาตรา 8 และมาตรา 43 โดยออกเป็นกฎกระทรวง และให้ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยแต่งตั้ง ข้าราชการไอซีทีเป็นนายทะเบียน เจ้าพนักงานผู้ตรวจ และพนักงานเจ้าหน้าที่ในการควบคุมกิจการเกมคอมพิวเตอร์และร้านอินเทอร์เน็ต (ก.ไอซีทีวาง 3 กฎเหล็กฟันแหลกเกมออนไลน์, 2546: 15)

และในส่วนของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต จะต้องมีการมาขึ้นทะเบียนด้วยเช่นกัน โดยในกรุงเทพมหานคร นายทะเบียนคือกระทรวงวัฒนธรรม ส่วนต่างจังหวัดคือ ผู้ว่าราชการจังหวัดและนายอำเภอ โดยหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ตัวอย่างเช่น ร้านอินเทอร์เน็ตต้องโปร่งโล่ง ไม่ทึบ โต๊ะกว้าง 70 ซม. เครื่องคอมพิวเตอร์จะต้องแผ่รังสีน้อย ที่สำคัญคือคู่มือการให้บริการกับเยาวชน จะต้องไม่เปิดบริการให้เยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการก่อนเวลา 14.00 น. และไม่ให้บริการหลัง 22.00 น. หากใครไม่ขึ้นทะเบียนก็จะไม่ได้รับอนุญาตให้เปิดดำเนินการ และในเดือน ธันวาคมเป็นเดือนเริ่มต้นของการรณรงค์การสร้างสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนปราบอบายมุข และสื่อลามกต่าง ๆ (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน, 2548ข)

นโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์นี้ส่งผลกระทบล้านลบอย่างเห็นได้ชัด ยอดรายได้ของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ตกลงกว่าครึ่ง (50%) ผู้ประกอบการเตรียมหาทางออกหนีปัญหาปิดกิจการ ขณะที่ธุรกิจเกมออนไลน์ที่ไม่ได้ขึ้นทะเบียนกลับรุ่งเรืองขึ้นสวนทางกัน มีผู้สนใจซื้อและขายอาศัยหน้ากระดานสนทนาเว็บไซต์ชื่อดัง เป็นแหล่งเจรจาซื้อขายแปลงมูลค่าอาวุธ และเงินในเกมเป็นเงินสด นายเฉลิมศักดิ์ เลิศลบลชาติ ประธานชมรมผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย กล่าวว่า นับจากมาตรการปิดเครื่องแม่ข่าย (เซิร์ฟเวอร์) เกมออนไลน์ ช่วงเวลาหลัง 4 ทุ่ม ถึง 6 โมงเช้า เริ่มมีผลตั้งแต่วันที่ 15 ก.ค.ที่ผ่านมา พบว่าผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตมียอดขายได้ลดลงประมาณ 50%

ส่วนเด็กที่เป็นเป้าหมายโดยตรงของการควบคุมจะเข้ามาเล่นเกมในช่วง 16.00-19.00 น. ซึ่งเป็นเวลาหลังเลิกเรียนมากกว่า และเมื่อปิดเซิร์ฟเวอร์เกมในช่วงเวลาดังกล่าว เด็กจะหันมาเล่นเกมตอนเช้า 06.00-08.00 น. ซึ่งเป็นเวลาก่อนเข้าเรียนแทน จะเห็นได้ว่ามาตรการนี้ไม่ได้ลด

การเล่นของเด็กกลางเลย (ปิด 4 ทุ่ม-เปิด 6 โมงเช้า “หมอลีบบ” เคอร์ฟิว “เกมออนไลน์” โฉนบบังเกิด เสี่ยงพื้พำเกาไม่ถูกที่คั่น, 2546: 22)

แม้ว่าทุกหน่วยงานจะพยายามใช้วิธีการและกระบวนการต่าง ๆ มาเพื่อแก้ไข ปัญหา แต่ก็ทำได้เพียงบางส่วน ซึ่งพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และกระแสความนิยมยัง ขยายตัวกว้างออกไปสู่กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ อีกทั้งการถูกเสนอข้อมูลเพียงด้านเดียวจากสื่อมวลชน ทำให้ เกมออนไลน์กลายเป็นจำเลยของความรุนแรงทางสังคมของเด็กต่อไป

เหตุผลที่เลือกเอา “ragnarok” เป็นเป้าหมายของการศึกษาเนื่องจากเกม ragnarok เป็นเกมประเภท RPG แบบสวมบทบาทที่เด็กนิยมเล่นมากที่สุด โดยมีผู้ลงทะเบียนเล่นเกมนี้ในไทย ประมาณ 1 ล้านคน และมีผู้เล่นวันละประมาณ 1-2 แสนคน ด้วยกระแสความนิยมดังกล่าวส่งผลให้ เด็กที่เล่นเกมแล้วมีอาการติดเกม ไม่ยอมเลิกเล่นง่าย เสียค่าใช้จ่ายสูง ทั้งค่าอินเทอร์เน็ต และชั่วโมง เล่นเกม การเล่นนานเกินไปทำให้ส่งผลเสียต่อสุขภาพ และการเรียน มีผลกระทบกับพฤติกรรม และ ทางด้านจิตวิทยา ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวอีกด้วย นอกจากนี้ภัยที่เกิดจากผู้ เล่นอาจจะไปพบปะผู้เล่นคนอื่นในเกม และอาจถูกหลอกลวงจากผู้เล่นคนอื่นให้ไปพบปะกันนอก เกมและได้รับอันตรายต่อชีวิตหรือทรัพย์สินได้ จากข้อมูลของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น รามครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ระหว่างเดือน พฤศจิกายน 2547 ถึง มีนาคม 2548 พบว่า จากจำนวนผู้ขอคำปรึกษาทางโทรศัพท์เป็นเด็กนักเรียนระดับประถมและมัธยมที่ติด เกมมากถึง 52.73%

เกมออนไลน์ถือว่าเป็น “นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ” อันหนึ่ง ซึ่งส่งผล ทั้งกระทบทั้งทางบวกและลบต่อพฤติกรรม จิตใจ และสุขภาพของเยาวชนที่เล่น ซึ่งถือได้ว่าไม่ได้ เป็นปัญหาเฉพาะบุคคลเท่านั้น แต่ขยายออกไปสู่สถาบันครอบครัวและระดับชาติ ทั้งนี้ความรู้และ ความเข้าใจในสถานการณ์อันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ถูกต้อง ย่อมจะนำไปสู่ความเข้าใจ ในแนวทางการปัญหาที่เกิดขึ้น อีกทั้งยังสามารถนำนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ให้ก่อ เกิดประโยชน์แก่นุชย์ในสังคมสูงสุด

ดังนั้นการวิจัยเรื่องปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ ทั้งนี้เพื่อเป็นข้อมูลในการใช้เกม ออนไลน์มาเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ และหามาตรการต่าง ๆ ในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษา

1. พฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมออนไลน์ทั้งในโลกเสมือนจริงและโลกจริง ของนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่
2. ผลกระทบของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่นทั้งในเชิงบวกและเชิงลบของนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่
3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อตัวผู้เล่นกับผลกระทบของปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมนักเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาพฤติกรรมการจัดการตัวตนในโลกความจริงและโลกเสมือนจริงจากการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นเพศชายที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่
2. การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น
3. การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ของปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนจริง และโลกจริงที่ส่งผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น
4. การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย ของโรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนเอกชนสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ที่ตั้งอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
5. การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการในช่วงวันที่ 1 มิถุนายน 2548 – วันที่ 30 เมษายน 2549

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงแนวปฏิบัติในการเล่นเกมนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาอันจะช่วยสร้างมาตรการส่งเสริมให้เกิดประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์
2. ผู้ปกครอง และครูสามารถใช้เกมออนไลน์เป็นสื่อในการพัฒนาความคิดและศักยภาพของนักเรียน
3. รัฐบาลนำผลการวิจัยมาเป็นข้อมูลในการหามาตรการควบคุม และหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสม
4. นักวิจัยที่มีความสนใจได้ใช้ข้อมูลที่ได้รับจากการศึกษานี้ไปเป็นแนวทางในการทำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อไป

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

ปฏิสัมพันธ์ หมายถึง พฤติกรรมอันเกิดจากความสัมพันธ์ ระหว่างนักเรียนกลุ่มตัวอย่างกับผู้เล่นเกมออนไลน์อื่น ๆ ในขณะกำลังเล่น

ปฏิสัมพันธ์เชิงบวก หมายถึง พฤติกรรมอันเกิดจากความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ และระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น ที่มีผลกระทบต่อตัวนักเรียนในเชิงบวก เช่น ช่วยในการเสริมทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์มากขึ้น ช่วยสร้างเสริมจินตนาการ ช่วยให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นต้น

ปฏิสัมพันธ์เชิงลบ หมายถึง พฤติกรรมอันเกิดจากความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ และระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น ที่มีผลกระทบต่อตัวบุคคลและกลุ่มสังคมในเชิงลบ เช่น เสียการเรียน เสียเวลา เสียเงิน หมกมุ่น นิสัยก้าวร้าว ถูกชักจูงไปในทางที่ไม่ดี เป็นต้น

เกมออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมที่มีลักษณะปฏิสัมพันธ์ (interactive) ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นอื่นโดยมีเกมเป็นสื่อ เป็นเกมในลักษณะที่ผู้เล่นหลายคนเล่นพร้อมกันได้ทั่วโลก (massive multiplayer online role playing game : MMORPG) ที่ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละคร บุคลิกลักษณะ อาชีพ และมีการติดต่อพูดคุยกันได้เสมือนจริง ในโลกอีกโลกหนึ่งที่เป็นโลกสมมุติที่ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ทำให้คล้ายจริง

พฤติกรรม หมายถึง ความความถี่ ระยะเวลา ช่วงเวลา สถานที่ ของผู้ที่เล่นรวมทั้งบุคคลอื่นที่ร่วมเล่นด้วยในขณะที่เล่นเกม

นักเรียนระดับมัธยมศึกษา หมายถึง นักเรียนที่เคยเล่นเกมออนไลน์ และกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ หมายถึง โรงเรียนที่เปิดการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย และมีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 1,500 คนขึ้นไปที่อยู่ในอำเภอเมืองเชียงใหม่

User ID (identification) หมายถึง ชื่อผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นจะต้องตั้งชื่อของตนเองในการเล่น และจะต้องพิมพ์ชื่อผู้เล่นก่อนเข้าเล่นเกมทุกครั้ง

Password หมายถึง รหัสผ่านของผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นจะต้องมีรหัสผ่านของตนเอง และจะต้องพิมพ์รหัสผ่านก่อนที่จะเล่นเกมทุกครั้ง

เกม RPG หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหลายคนสามารถเข้ามาเล่นพร้อมกันในเวลาเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่

MMORPG (massive multi-player online role playing game) หมายถึง เกมที่จะต้องเชื่อมต่อ internet อยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถติดต่อกับ server ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และลักษณะของเกมออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่ม และเล่นคนเดียว

เซิร์ฟเวอร์ (server) หมายถึง คอมพิวเตอร์ที่เป็นศูนย์กลางเชื่อมโยงลูกข่ายเข้าด้วยกัน ทำการประมวลผลในภาพรวมหรือสิ่งที่เป็นข้อมูลสำคัญ แล้วส่งข้อมูลไปยังเครือข่าย