

บทที่ 2

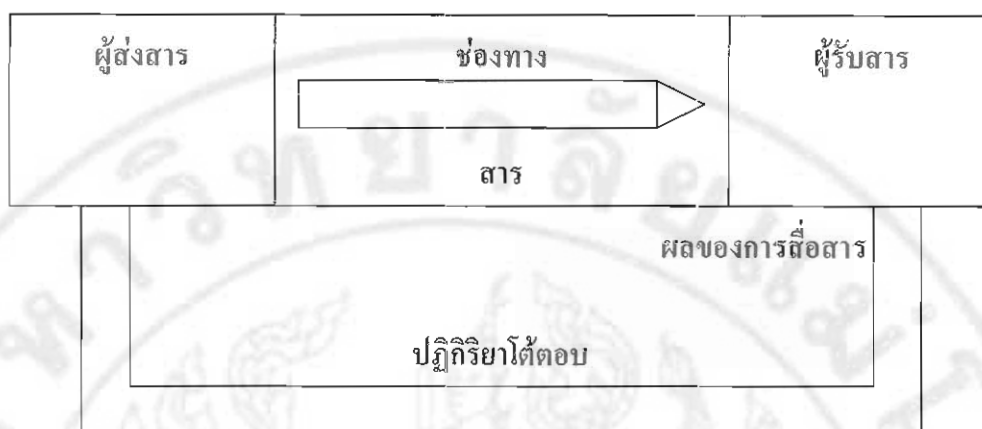
การตรวจเอกสาร

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตรวจเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยได้เลือก
ทฤษฎีมาเป็นแนวทางในการวิจัยประกอบด้วย 2 กลุ่มทฤษฎีใหญ่ และแนวคิดที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ทฤษฎีการสื่อสาร
2. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์
3. ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด
4. ทฤษฎีสัญญาวิทยา
5. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์
6. แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์
7. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์
8. แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง
9. แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงตัวตน
10. แนวคิดเรื่องคอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตน
11. แนวคิดเรื่องเกม
12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการสื่อสาร

Rogers and Shoemaker (1973) ได้ทำแบบจำลองกระบวนการสื่อสารขึ้น



ภาพ 1 แบบจำลองของกระบวนการสื่อสารของ Rogers and Shoemaker (1973)

1. ผู้ส่งสาร (source) หมายถึง แห่งกำเนิดของสารหรือผู้ที่เลือกข่าวสาร ความคิดเห็นหรือประสบการณ์ ส่งต่อไปยังผู้รับสาร ผู้ส่งสารอาจจะเป็นบุคคลธรรมดาเพียงคนเดียว หรืออาจจะเป็นคณะบุคคลหลายคนร่วมกันทำการส่งสารไปยังผู้รับสาร เป็นที่น่าสังเกตว่าการสื่อสารจะได้รับผลดีถ้าหากว่าผู้ส่งสารและผู้รับสารมีประสบการณ์ใกล้เคียงกัน

2. สาร (message) หมายถึง เรื่องราวต่าง ๆ ที่จะผ่านออกไปสู่ผู้รับสารโดยทั่วไป ถ้าวิเคราะห์องค์ประกอบของสารจะประกอบไปด้วย 3 ประเด็นคือ

- 2.1 สัญลักษณ์ของสาร
- 2.2 เนื้อหาของสาร
- 2.3 การเลือกและจัดลำดับข่าวสาร

องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างนี้รวมอยู่ในสิ่งที่เรียกว่าปัจจัยย่อย และโครงสร้าง ปัจจัยย่อยคือรายละเอียดต่าง ๆ เช่นคำต่าง ๆ ส่วนโครงสร้างคือการสร้างให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ คำว่า message ในความหมายโดยทั่วไปในการติดต่อสื่อสารมักหมายถึงเนื้อหาของสารหรือข้อความที่ผู้ส่งสารเลือกใช้เพื่อสื่อความหมายตามที่ต้องการ

3. ช่องทางในการสื่อสาร (channel medium) ช่องทางในการสื่อสารนี้จะหมายถึง
ดังต่อไปนี้

3.1 วิธีการแปรสาร

3.2 พาหนะในการนำสาร

ในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ทั่วไปนั้นมักจะเกี่ยวข้องกับวิธีการแปรสารอย่าง
แรกคือ ต้องมีการแปรสารจากประสบการณ์ของผู้ส่งสาร เพื่อส่งไปให้ผู้รับสารในขณะเดียวกัน
ผู้รับสารก่อนที่จะรับสารก็ต้องมีการแปรสารตามประสบการณ์ของตนเองก่อนเข้าใจความหมายนั้น
ได้ โดยการแปรสารนี้ทำให้เกิดสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 สำหรับพาหนะ
ในการนำสารนั้น ส่วนมากจะให้เพิ่มเติมเข้ามา ซึ่งมักจะใช้กับการสื่อสารมวลชนโดยทั่วไป เช่น
วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต

4. ผู้รับสาร (receiver, destination) หมายถึง ผู้ที่รับข่าวสารจากแหล่งสาร หรือ
จุดหมายปลายทางที่แหล่งสารจะส่งถึงผู้รับสารนี้อาจเป็นบุคคลเพียงคนเดียวหรือกลุ่มคนก็ได้
ถ้าหากในการสื่อสารมวลชนเรียกผู้รับสารว่า “มวลชน” (mass audience)

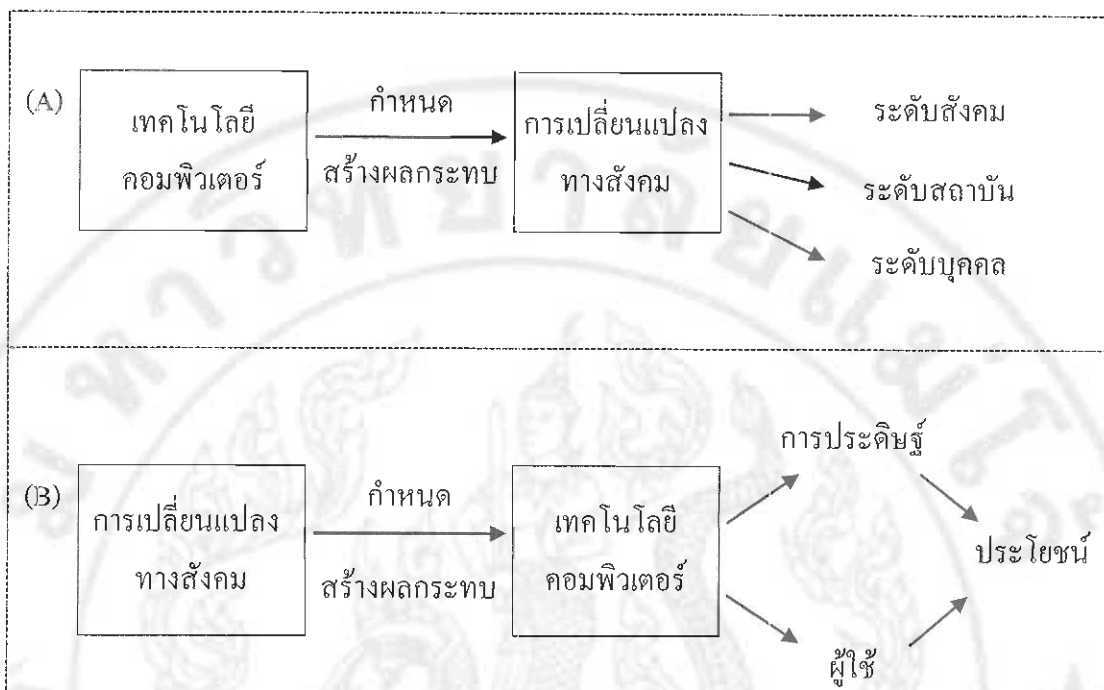
5. ผลของการสื่อสาร (effect) ในแบบจำลองของ Rogers นี้ เขาเน้นถึงเรื่องของ
ผลที่จะเกิดขึ้นจากการสื่อสารอีกด้วย คือ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในพฤติกรรมของผู้รับสาร ซึ่ง
อาจเกิดขึ้นในระยะสั้นหรือในระยะยาวก็ได้ ดังนั้น หากได้นำเอาการสื่อสารมวลชนมาเป็น
เครื่องมือในการพัฒนาประเทศแล้ว ก็เชื่อว่าจะสามารถโน้มน้าวประชามติและสร้างภาพพจน์ใหม่
ขึ้นในสังคมได้อย่างมาก แต่เป็นที่น่าเสียดายที่เราใช้สื่อสารมวลชนไปเพียงเพื่อการบันเทิงเป็น
ส่วนมาก

6. ปฏิกริยาโต้ตอบ (feedback) มีความสำคัญมากในกระบวนการสื่อสาร เพราะ
เป็นตัวทำให้การสื่อสารครบวงจร

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด

กลุ่มแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (technological determinism) จัดได้
ว่าเป็นปีกหนึ่งของกลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมืองที่สนใจวิเคราะห์ผลกระทบหลังการผลิตในส่วนเสี้ยวที่เป็น
ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในแวดวงสื่อมวลชน ก็จะหมายถึง
ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทั้งหลาย (communication technology) (กาญจนา แก้วเทพ,
2545: 113)

แนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคมนั้น สามารถพิจารณาได้ในสองมุมมอง ตามภาพด้านล่างนี้



ภาพ 2 แบบจำลองแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม
ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ (2545)

แนวคิดในแบบจำลองแบบ (A) นั้น จะตั้งคำถามว่า เมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้เปลี่ยนแปลงไป จะสร้างผลกระทบอะไรให้เกิดขึ้นกับระดับสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคลบ้าง แนวคิดนี้เป็นพื้นฐานของกลุ่มทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดโดยแท้ เพราะมีความเชื่อว่าเทคโนโลยีเป็นตัวสาเหตุหลัก (prime mover) ในการขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลงให้เกิดส่วนอื่น

แนวคิดในแบบจำลองแบบ (B) นั้น จะตั้งคำถามในทางกลับกันว่า ภายใต้อิทธิพลของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอะไรบ้างที่จะเป็นตัวกำหนดแก่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบต่าง ๆ แนวคิดที่สองนี้จะมองว่าเงื่อนไขสังคมนั้นจะเป็นตัวสาเหตุหลัก ส่วนการพัฒนาเทคโนโลยีนั้นจะกลายมาเป็นผลลัพธ์ ทั้งนี้หากแยกขั้นตอนของการพัฒนาเทคโนโลยีออกเป็น 2 จังหวะ คือขั้นตอนของการประดิษฐ์ค้นคว้าทดลอง ซึ่งมักเป็นงานของนักวิทยาศาสตร์หรือกลุ่มผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ กับขั้นตอนในการนำเอาผลงานทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในสังคมวงกว้าง ทั้งสองขั้นตอนนั้นต่างก็ถูกกำหนดมาจากการจำเป็น ความต้องการและกฎระเบียบของสังคม ตัวอย่างเช่นใน

สังคมที่มีอากาศหนาวขม่อมเป็นปัจจัยผลักดันให้เกิดการค้นคิดเทคโนโลยีที่จะสร้างความอบอุ่นให้แก่ผู้คน ในเงื่อนไขของสงครามระหว่างค่ายอุดมการณ์ของโลก ทำให้เกิดแรงผลักดันให้เกิดการค้นคว้าเทคโนโลยีด้านอวกาศ เป็นต้น หรือในขั้นตอนของการนำมาประยุกต์ใช้นั้น จะเห็นตัวอย่างได้จากกรณีของสังคมจีนโบราณที่ได้ค้นพบการทำให้ระเบิดด้วยดินประสิวมาเป็นเวลานานแล้ว แต่ได้มีการยับยั้งเรื่องการนำมาใช้ในสังคมหรือการค้นคว้าพัฒนาต่อไป เนื่องจากสังคมมีความเห็นว่าเทคโนโลยีเช่นนี้เป็นมหันตภัยต่อสันติสุขของมนุษย์ เป็นต้น

ในที่นี้เราจะให้ความสนใจกับกลุ่มนักทฤษฎีแนวเทคโนโลยีกำหนดซึ่ง McQuail (1994) ได้ประมวลคุณลักษณะเด่น ๆ ของแนวคิดทฤษฎีของกลุ่มนี้ดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นพื้นฐานของทุกสังคม
2. เทคโนโลยีแต่ละชนิดก็จะเหมาะสมกับรูปแบบโครงสร้างสังคมแต่ละอย่าง
3. ขั้นตอนของการผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารจะเป็นตัวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม
4. การปฏิบัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงสังคมตามมาเสมอ

Rogers (1986) นักนิเทศศาสตร์และนักคิดกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดอย่างแบบอ่อน ๆ (soft technology determinism) มีความคิดพื้นฐานว่า “ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ผสมกับปัจจัยอื่น ๆ จะรวมตัวกันเป็นสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในสังคม” Rogers เห็นว่าเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญอย่างยิ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่ปัจจัยนี้ต้องทำงานร่วมกับปัจจัยตัวอื่น ๆ Rogers ได้ค้นคว้าคุณลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ เช่น คอมพิวเตอร์ โดยเปรียบเทียบกับคุณลักษณะของรูปแบบการสื่อสารอย่างเดิม ๆ ที่มีอยู่ คือการสื่อสารระหว่างบุคคลและการสื่อสารมวลชนไว้ ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงการเปรียบเทียบสื่อประเภทต่าง ๆ ของ Rogers

ลักษณะช่องทางของสื่อ	การสื่อสารแบบใหม่ (สื่อระหว่างบุคคลที่มีเครื่องมือช่วย)
1. การไหลของข่าวสาร	- จากผู้ส่งหลายคนสู่ผู้รับหลายคน
2. ความรู้ที่แหล่งผู้ส่งมีต่อผู้รับ	- ผู้ส่งสารมีความรู้อย่างมากต่อผู้รับสารเนื่องจากระบบการโต้ตอบ (interactivity)
3. การแบ่งประเภทผู้รับสาร	- สูงมาก (เป็นรายบุคคล)

ตาราง 1 (ต่อ)

ลักษณะช่องทางของสื่อ	การสื่อสารแบบใหม่ (สื่อระหว่างบุคคลที่มีเครื่องมือช่วย)
4. ระดับของการโต้ตอบ	- สูง
5. ปฏิกริยาป้อนกลับ	- มีบ้างแต่ก็ยังมีข้อจำกัดอาจจะฉับพลันหรือต้องรอ
6. ศักยภาพที่จะเก็บข่าวสาร	- ส่วนใหญ่จะสูงมาก
7. ประเภทของเนื้อหา	- ไม่ค่อยเน้นเรื่องสังคม อารมณ์ แต่จะเน้นเรื่องการทำงาน
8. ลักษณะอวัจนภาษา	- สื่อใหม่บางชนิดจะจัดให้มีการใช้อวัจนภาษา
9. การควบคุมการไหลของการสื่อสาร	- ผู้สื่อสารทั้ง 2 ฝ่าย สามารถควบคุมการสื่อสารได้อย่างเท่าเทียมกัน
10. ลักษณะความเป็นส่วนตัว	- ตามปกติต่ำ

ที่มา: Rogers (1986)

Rogers (1986) ได้ค้นคว้าคุณลักษณะของสื่อสมัยใหม่ (new media) ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันและชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะสำคัญ ๆ ของสื่อแบบใหม่จะมีผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงสังคมนั้นมีอยู่ 3 ประการ

1. Interactivity ของสื่อแต่เดิมนั้นคุณสมบัติที่จะตอบโต้การสื่อสารระหว่าง 2 ฝ่ายนั้น จะมีอยู่แต่เฉพาะในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเท่านั้น (face-to-face communication) หากเริ่มมีการใช้สื่อกลางแบบใดเข้ามาเกี่ยวข้อง ลักษณะ "ตอบโต้อย่างฉับพลันทันที" จะสูญหายไป แต่สื่อในสมัยใหม่ เช่น การใช้ e-mail Computer - Conference จะสามารถสร้างเงื่อนไขให้เกิดการตอบโต้อย่างฉับพลันทันทีอันจะทำให้มิติด้านกาลและเทศะของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปมาก

2. Individualized / Demassified แต่เดิมนั้นรูปแบบการสื่อสารแบบสื่อมวลชนจะสร้างกลุ่มผู้รับสารแบบเป็น "มวลชน" (massified) ขึ้นมา ทุกคนจะดูรายการทุก ๆ อย่างเหมือนกันในช่วงเวลาเดียวกัน แต่นับวันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารจะทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ตามกาลและเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น ตัวอย่างง่าย ๆ ก็เช่นเครื่องออดิโอเทป การดูรายการเคเบิลทีวีแบบเสียเงินที่เลือกดูรายการได้เอง (pay per view) แม้แต่ระบบการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบที่ผู้เรียนเลือกเรียนด้วยตนเอง ในเวลาใดก็ได้ ณ สถานที่ไหนก็ได้ เป็นต้น

3. Asynchronous nature of new communication คุณลักษณะประการหนึ่งของสื่อแบบใหม่ คือ สามารถจะแบ่งแยกกันเป็นส่วน ๆ ได้ (asynchronize) โดยไม่มาเป็นกลุ่มก้อนเดียว ตัวอย่างเช่น การให้ข่าวสารจะไม่มาเป็นข่าวที่ต่อเนื่องกันยาว ๆ ทีเดียว แต่จะมาแบบแยกออกเป็น ส่วน ๆ เช่น ข่าวสั้นทุกชั่วโมง โดยที่ผู้รับสารจะต้องมาประกอบเอาเอง ลักษณะ hardware ของคอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน สามารถจะแยกชื่อเป็นส่วน ๆ แล้วค่อย ๆ มาประกอบ มาเพิ่มเติม ภายหลังได้ นอกจากนั้นยังหมายความว่า ศักยภาพของสื่อที่สามารถจะเก็บรักษาข่าวสารข้อมูล เอาไว้ด้วย และวิธีการเก็บข่าวสารก็ยังสามารถแยกไว้ในที่ต่าง ๆ ได้ด้วย

นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2547) ได้นำเอาแนวคิดของ McLuhan ที่ได้เคยอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารของสื่อสิ่งพิมพ์ (typography) มาเปรียบเทียบกับสื่อคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ได้ดังนี้

ตาราง 2 แสดงรูปแบบของการสื่อสารกับการขยายประสบการณ์ของมนุษย์

รูปแบบการสื่อสารของสื่อสิ่งพิมพ์	รูปแบบการสื่อสารของคอมพิวเตอร์
ชาตินิยม (nationalism)	โลกาภิวัตน์ไร้พรมแดน (globalism)
อุตสาหกรรมนิยม (industrialism)	สังคมข่าวสาร (information society)
ตลาดแบบมวลชน (mass market)	ตลาดเฉพาะกลุ่ม (segmentation)
อ่านออกเขียนได้อย่างเป็นสากล (universal literacy)	อ่านเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นสากล (English literacy)
มีการศึกษาในระบบ (formal education)	มีการศึกษาตามอัธยาศัย (informal education)

ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ (2547)

ทฤษฎีการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ เป็นคำที่ใช้เรียกแทนคำในภาษาอังกฤษว่า Computer-mediated communication (CMC) และการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Internet computer-mediated communication (ICMC) ได้เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารแบบ CMC โดยความหมายของ CMC และ ICMC ยังไม่มีคำจำกัดความที่แน่นอน เนื่องจากมีส่วนประกอบที่เกี่ยวข้องอยู่เป็นจำนวนมาก คำจำกัดความจึงมักขึ้นอยู่กับนักวิจัยจะนิยามความหมายของในเรื่องนั้น เช่นในเรื่องของ CMC บางคนนิยามไปตั้งแต่ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะพิเศษของสื่อเครือข่ายกับลักษณะการใช้งานของบุคคล แต่บางคนเช่น Neil (1995 อ้างใน พิระ ลีวถม, 2542: 8-12) ได้ให้คำนิยามความว่าการสื่อสารโดยรวมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งหมด หรือแม้แต่ในงานวิจัยนี้ก็นิยามความเฉพาะแก่การสื่อสารที่มีจุดประสงค์ระหว่างบุคคลกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ไม่รวมการสื่อสารระหว่างคนกับฐานข้อมูลเป็นต้น

เครือข่ายคอมพิวเตอร์ระยะแรก แพร่หลายเป็นสังคมเล็ก ๆ ในรูปแบบของศูนย์ BBS (Bulletin Board System) ซึ่งเป็นศูนย์คอมพิวเตอร์อิสระที่กว้างที่สุดอย่างอินเทอร์เน็ต ที่บริการสมาชิกให้มีการสื่อสารผ่านกันทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (electronic mail + e-mail) และกระดานข่าวสาธารณะ โดยต่อมามีลักษณะทางสังคมขนาดใหญ่ที่ชัดเจน เช่น สังคม Cyberspace ถือว่าเป็นพื้นที่ส่งผ่านความคิดของคนไปยังอีกฝ่ายหนึ่งได้อย่างสมจริงราวกับว่าได้สัมผัสกับตัวตนของอีกฝ่ายหนึ่ง “ซึ่งประโยชน์ที่แท้จริง คือช่องทางที่ผู้คนใช้มันเป็นเสมือนสถานที่ที่เรียนรู้และเข้าใจตัวเองเป็นหนทางหนึ่ง ที่จะค้นหาตัวตนของตัวเอง ขณะที่กำลังปฏิสัมพันธ์กับความคิดของผู้อื่น นอกจากนั้นยังเป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาเพื่อปลดปล่อยจินตนาการ ความสับสน ความวิตกกังวล และความปรารถนาของตัวเองได้อีกด้วย” (ประจวบ วังใจ, 2545: 64-65) และ “Cyberspace ถือเป็นชุมชนใหม่ในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีเพื่อนสมาชิกของเครือข่ายมาพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มาจับกลุ่มคุยกัน โดยสมาชิกไม่จำเป็นต้องมาพบกันจริง และไม่จำกัดสถานที่” (พงษ์ระพี เตชะพาหพงษ์, 2539: 3)

ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ต มีทั้งที่เป็นการเข้าถึงข้อมูลและการสื่อสาร โดยการเข้าถึงข้อมูลส่วนใหญ่เป็นฐานข้อมูลที่สามารถสืบค้นได้ด้วยระบบ World Wide Web (www) ที่เชื่อมโยงข้อมูลด้วยระบบ Hypertext ที่สามารถรับข้อมูลที่อยู่ในลักษณะมัลติมีเดียหรือไฟล์ได้ รวมทั้งผู้ใช้สามารถสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลที่มีบริการอยู่ในอินเทอร์เน็ต หรือสืบค้นในลักษณะกลุ่มเว็บที่เป็นการรวมตัวกันของเว็บที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เพื่อเพิ่มศักยภาพการเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นระบบระเบียบเป็นกลุ่มเป็นก้อน (web ring)

ส่วนการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต มีทั้งที่เป็นแบบส่วนตัว (private) และแบบสาธารณะ (public) แบบส่วนตัวประกอบด้วย จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) และการสื่อสารออนไลน์ผ่านระบบ private chat หรือ internet phone ซึ่งคู่สนทนาสามารถตอบโต้กันได้ในรูปแบบของ text หรือเสียงแบบทันทีทันใด (real time) ส่วนการสื่อสารในแบบสาธารณะ ประกอบด้วย Public chat ที่อยู่ในลักษณะของการประชุมกลุ่มที่สื่อสารแบบทันทีทันใด การสื่อสารในรูปของกลุ่มจดหมาย (mailing list) และการสื่อสารที่อยู่ในรูปของ BBS (Bulletin Board System) หรือกลุ่ม News Group ที่มีลักษณะเหมือนการติดประกาศในบอร์ดสาธารณะ (กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์) บุคคลใดที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต สามารถเข้าถึงและใช้งานสื่อสารในกลุ่มที่สนใจได้ ซึ่งลักษณะนี้จะทำงานคล้ายกับสื่อมวลชนที่มีการเผยแพร่ข่าวหรือความคิดเห็นสู่มวลชนที่ต่างกันอย่างมากมายก็คือ สื่อ internet เป็นสื่อสองทางที่ผู้ใช้แต่ละคนสามารถรับสารและตอบโต้กันได้ ทำให้เกิดเป็นปฏิสัมพันธ์ในวงกว้างในลักษณะมวลชน โดยปฏิสัมพันธ์ที่เป็นสองทางดังกล่าว ไม่จำเป็นที่ผู้ส่งกับผู้รับจะต้องเข้ามาใช้งานในเวลาเดียวกัน ไม่กำหนดว่าใครเป็นผู้รับสาร และทุกคนที่สามารถเข้าถึงกระดานข่าวได้ มีสิทธิในการส่งข้อความลงสื่อประเภทนี้ เป็นสื่อสองทางที่เกิดจากลักษณะเฉพาะตัวของสื่อไม่เหมือนกับสื่อมวลชนที่เป็นวิทยุและโทรทัศน์ ที่เป็นสื่อสองทางขึ้นมาได้ ด้วยการปรับปรุงทางกระบวนการหรือเพิ่มเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ เช่น โทรศัพท์ เข้ามาประกอบ

ประเด็นที่น่าสนใจของเทคโนโลยีสารสนเทศในฐานะสื่อสมัยใหม่ มีผลสำคัญต่อสังคมจากลักษณะการสื่อสารสองทาง ที่ยืดหยุ่นทั้งทางด้านเวลาและสถานที่ในการติดต่อกัน ซึ่งทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมในลักษณะ "เชื่อมโยงมวลชน" ขึ้น คือการเน้นไปที่การสื่อสารกลุ่มหรือการสื่อสารในลักษณะสาธารณะ (public) ซึ่งในกรณีอินเทอร์เน็ตพบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้สื่อสารกับผู้อื่นเป็นหลัก ซึ่งการตอบโต้ปฏิสัมพันธ์กันในวงกว้าง ทำให้เกิดเป็นประเด็นที่ "มีความเข้าใจร่วมกัน" โดยรูปแบบปรากฏการณ์ทางสังคมสามารถแยกได้ 5 ประเภท คือ

1. BBS (Bulletin Board System) หรือ News Group (กระดานข่าวสาธารณะ/บอร์ดสาธารณะ) ซึ่งเจ้าของมีสถานภาพเป็นผู้มีสิทธิขาดในการดูแล แต่กิจกรรมขึ้นอยู่กับการนำของสมาชิกผู้ใช้งานเอง โดยระบบสมาชิกค่อนข้างเปิดกว้าง
2. e-mail group และกลุ่มข่าว e-mail ซึ่งมีระบบกิจกรรมสำหรับกลุ่มสมาชิกเท่านั้น
3. web ring และ www ซึ่งเป็นระบบแจ้งข่าวกิจกรรมผ่านเว็บ ที่ผู้นำกิจกรรมคือเจ้าของเว็บ ที่เปิดโอกาสให้คนทั่วไปได้ร่วมกิจกรรม
4. IRC หรือ Chat เป็นระบบการสื่อสารกลุ่มที่ต่างจาก 3 ลักษณะแรก ที่เป็นระบบที่มีลักษณะเป็นสาธารณะและเป็นการสื่อสารตอบโต้แบบไม่ทันทีทันใด (offline) แต่ IRC

เป็นการสื่อสารกลุ่มที่สามารถสื่อสารกันแบบทันทีทันใด (online) และแลกเปลี่ยนสื่อสารข้อมูลพร้อม ๆ กันหลายคน ผ่านแม่ข่าย (server) ที่กำหนดชื่อช่องทางเอาไว้เปรียบเสมือนเป็นห้องที่เป็นจุดนัดพบ

5. ไอซีคิว (ICQ และ I seek you) เป็นระบบการสื่อสารที่คล้ายกับ IRC แต่มีความยืดหยุ่นและมีความเป็นส่วนตัวมากกว่าโดยไอซีคิวเป็นสื่อที่เหมาะสมกับการติดต่อส่วนบุคคลหรือกลุ่มเพื่อนสนิท ที่อยู่ในบัญชีรายชื่อที่ทางโปรแกรมไอซีคิวได้จัดเก็บรายชื่อและหมายเลข UIN สำหรับติดต่อเอาไว้ (เพื่อการติดต่อปลายทางคล้ายกับแอดเดรสของอีเมล) และสามารถสื่อสารตอบโต้ในลักษณะทันทีทันใด กับเพื่อนในบัญชีรายชื่อที่โปรแกรมระบุว่ากำลังใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่ หรือสื่อสารตอบโต้แบบไม่ทันทีทันใด ฝากข้อความให้กับเพื่อนในบัญชีรายชื่อที่โปรแกรมระบุว่าขณะนั้นยังไม่ได้ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ รวมทั้งสามารถสื่อสารกลุ่มในลักษณะเดียวกับ chat หรือ IRC กับเพื่อนที่อยู่ในบัญชีรายชื่อและกำลังออนไลน์ใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่ได้

คอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อมีส่วนสำคัญในการขยายประสบการณ์ของมวลมนุษยชาติ ดังคำกล่าวของ McLuhan (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 118-119) กล่าวว่า เทคโนโลยีใหม่ได้ก่อให้เกิดสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ แก่มนุษย์รวมทั้งเทคโนโลยีทางการสื่อสารด้วยเช่นกัน เขาเชื่อว่าความคิด และการกระทำของมนุษย์ถูกกำหนดขึ้นโดยการพัฒนาของการสื่อสาร ดังนั้น สื่อสื่อสารเพราะสื่อเป็นตัวกำหนดรูปแบบการติดต่อสื่อสาร และการกระทำของมนุษย์

การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน นับว่าเป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ผ่านสื่อทันสมัยที่มีลักษณะเฉพาะทำให้ประสบการณ์ของมนุษย์เปลี่ยนไปส่งผลให้มนุษย์ที่อยู่ ณ ที่ใด ๆ บนโลกใบนี้ก็ตาม สามารถติดต่อสื่อสารกันได้เสมือนอยู่ในที่ที่เดียวกัน จึงเป็นการขจัดปัญหาในด้านเวลาและโอกาสออกไปได้ ผู้สนทนาทางคอมพิวเตอร์จะมีความรู้สึกเสมือนได้พูดคุยสนทนากับผู้สนทนาคนอื่น ๆ เพราะการสนทนานี้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน แต่เป็นการสนทนาในรูปแบบใหม่ที่ไม่ใช่เสียงในการสื่อสาร แต่ใช้การพิมพ์ข้อความ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทน

นอกจากนั้นการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ยังเป็นการเปิดมิติใหม่ของการสื่อสารเนื่องจากในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ผู้สนทนาต่างฝ่ายต่างไม่ทราบตัวตนที่แท้จริงของกันและกันเพราะเป็นการสนทนาผ่านสื่อกลางดังนั้น ลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ แบบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า เช่น อวัจนภาษา และการสื่อสารภาษาด้านอื่น ๆ รวมทั้งความแตกต่างระหว่างเพศ วัย ชนชั้น ไม่สามารถแสดงออกมา ที่นี้ทุกคนต่างเป็นคนแปลกหน้าของกันและกัน แต่ในความเป็นคนแปลกหน้านี้ทำให้มนุษย์ใช้จุดเด่นของการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์มาเป็นที่ที่ช่วยในการปลดปล่อยลักษณะที่ซ่อนอยู่ในตัวมนุษย์อย่างอิสระ

ทฤษฎีสัญญาวิทยา

ทฤษฎีสัญญาวิทยา (semiology) มีรากศัพท์เดิมจาก “ศาสตร์แห่งสัญญา” ศาสตร์นี้พยายามจะอธิบายถึงวิถีสงสารของสัญญา คือ การเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยนรวมทั้งการเสื่อมโทรมตลอดจนการสูญสลายของสัญญาหนึ่ง ๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นแบบแผนและมีระบบระเบียบ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543ก: 80)

ทฤษฎีสัญญาวิทยาอธิบายถึงความหมายของสัญญา (sign) ว่าหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (object) ในตัวบท (text) และในบริบท (context) หนึ่ง ๆ

สิ่งที่นำมาเป็นสัญญานั้นอาจเป็นวัตถุสิ่งของหรือรูปภาพ และสัญญาที่เรารู้จักมากที่สุดก็คือภาษา ถึงแม้ว่าสัญญาจะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความจริง แต่มีทำให้สัญญามีความสำคัญลดน้อยลง เพราะสัญญามีปรากฏอยู่มากมายตามวรรณกรรม ตำนาน คัมภีร์ศาสนา หรือตัวหนังสือในสนธิสัญญาซึ่งเป็นเพียงรอยเปื้อนบนกระดาษ แต่สามารถชี้เป็นชี้ตายแก่ชีวิตคนได้

สัญญายังสามารถนำมาสร้างสรรค์และเปลี่ยนความหมายที่ดำรงอยู่ได้ เช่น ในสาขาของการสื่อสารมวลชนได้นำสัญญามาประยุกต์ใช้โดยการตั้งคำถามว่าในวิทยุ โทรทัศน์ มีสัญญะอะไรประกอบอยู่บ้าง (เช่น ภาพ เสียง ฉาก มุมกล้อง ฯลฯ) และสัญญะเหล่านั้นทำงานสร้างความหมายได้อย่างไร

Peirce (1968 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543ข: 83) ยังได้แบ่ง sign เป็น 3 ประเภท คือ icon , index และ symbol ซึ่งดูได้จากตารางเพื่อให้เข้าใจได้ยิ่งขึ้น

ตาราง 3 แสดงประเภทของสัญญา (sign)

ประเภทของสัญญา	icon	index	symbol
เกณฑ์การพิจารณา			
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยงแบบ เหตุผล (causal connection)	ความเชื่อมโยง เกิดจากข้อตกลง
ตัวอย่าง	ภาพถ่ายอนุสาวรีย์รูปนั้น	ควันไฟอาการของโรค	คำ ตัวเลข ชวเลข
กระบวนการถอด	มองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล	ต้องเรียนรู้
ความหมาย		(figure out)	

ตามทัศนะของ Peirce มองว่าการเข้าใจธรรมชาติของสัญลักษณ์แต่ละชนิดทำให้เราเลือกใช้สัญลักษณ์แต่ละอย่างได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น ภาพโฆษณาบ้านจัดสรรใส่หน้าหนังสือพิมพ์ เมื่อต้องการบรรยายว่ามีการบริการอะไรจะใช้สัญลักษณ์ที่เป็น icon คือ ภาพถ่ายบริการทั้งหมด เช่น สวนสาธารณะ โทรศัพท์ ฯลฯ ซึ่งจะพื้นที่มาก ดังนั้นจึงเริ่มใช้สัญลักษณ์แบบ index และ symbol แทนที่ แต่ตามแนวคิดของ Peirce นั้น การเปลี่ยนการใช้สัญลักษณ์จาก icon มาเป็น index และ symbol ต้องอยู่ภายใต้บริบทสังคมนั้นคือ ต้องมีการรับรู้และมโนทัศน์ความรู้ เช่น การเปลี่ยนสัญลักษณ์ที่ใช้สำหรับป้ายห้องน้ำหญิงและชายจาก symbol ที่เป็นตัวอักษรมาเป็น icon และ index ที่เป็นภาพร่างรูปวาดหญิงชายก็ทำให้สัญลักษณ์เปลี่ยนคุณสมบัติจากลักษณะท้องถิ่น (เช่น ตัวอักษรไทย) มาเป็นลักษณะสากลมากขึ้น (ภาพวาดใช้ทั่วโลก) และเรียกร้องการเรียนรู้จากผู้รับสารน้อยลง

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

จิตวิเคราะห์เป็นศาสตร์ที่อธิบายกระบวนการทำงานทางจิตของมนุษย์ ซึ่ง Freud (1923) มีลักษณะโครงสร้างที่สามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. id หมายถึง ความต้องการของมนุษย์ที่ติดมากับธรรมชาติของมนุษย์ โดยที่ธรรมชาติส่วนนี้มิได้รับการแตะต้องขัดเกลาจากศีลธรรมจรรยา หรือสังคมส่วนใดเลย ลักษณะของความต้องการนี้ คือ เป็นความปรารถนาและเป็นสัญชาตญาณ “ดิบ” ของมนุษย์ คุณลักษณะประการสำคัญของ id ที่ Freud กล่าวว่าเป็นพิเศษก็คือ เป็นข้อเรียกร้องที่ต้องการอย่างไม่ดูเงื่อนไข เป็นลักษณะที่ไม่มีเหตุผล และไม่มีคุณธรรม id ประกอบด้วย สัญชาตญาณ 2 ส่วน คือ

1.1 สัญชาตญาณแห่งชีวิตหรือสัญชาตญาณทางเพศ (sexual instinct หรือ libido) เพื่อดำรงเผ่าพันธุ์ของมนุษย์

1.2 สัญชาตญาณแห่งความตาย หรือสัญชาตญาณแห่งการทำลายล้าง (death instinct)

คำว่า “เพศ” ตามทัศนะของ Freud หมายถึง “พลังงานของสัญชาตญาณหลาย ๆ อย่างรวมกันที่แสดงออกมาในหลายรูปแบบ ซึ่งทั้งหมดอาจรวมอยู่ภายใต้คำว่า “รัก” ในด้านหนึ่ง คือ การรักตนเอง และในอีกด้านหนึ่ง คือ การรักพ่อแม่ รักเด็ก ๆ หรือแม้แต่รักมนุษยชาติ รวมทั้งการอุทิศตนให้แก่สิ่งของรูปธรรมที่จับต้องได้บางอย่าง และให้แก่แนวคิดนามธรรมบางอย่าง ฉะนั้น คำว่า “เพศ” ในทัศนะของ Freud จึงเกินความกว้างไปกว่าความหมายที่ใช้กันอยู่ ซึ่งเรามักจะจิตดวงว่าเพศเป็นเรื่องความสัมพันธ์ของผู้ใหญ่ที่โน้มนำไปสู่การมีกิจกรรมทางเพศร่วมกัน

ระบบการทำงานของ id นั้น ใช้ “หลักความพึงพอใจ” (pleasure principle) หลักการนี้มีเนื้อหาสาระว่า ความต้องการทุกอย่างต้องตอบสนองอย่างฉับพลันและไม่มีเงื่อนไข โดยไม่พิจารณากาลเทศะใด ๆ ทั้งสิ้น

2. ego เกิดขึ้นเนื่องจากปัจจัยจากความเป็นจริงของโลกภายนอกที่ส่งผลกระทบเข้าไปเปลี่ยนแปลงบางส่วนของ id และได้ก่อให้เกิดกระบวนการวุฒิภาวะขึ้นมา การมีวุฒิภาวะได้ สร้างสรรค์ส่วนของชีวิตทางจิตที่รู้จักใช้เหตุใช้ผล และเป็นจิตที่รู้สำนึกตัวขึ้นมา

จากทัศนะของ Freud ภาระหน้าที่ของอีโก้ คือคอยจำกัดข้อเรียกร้องของ id และในเวลาเดียวกัน ก็คอยแสวงหาทางตอบสนองความต้องการของ id บนพื้นฐานของความเป็นจริง กล่าวอีกนัย คือ ego ใช้หลักการทำงานตาม “หลักความเป็นจริง” (reality principle) เข้ามาแทนที่ของ id

ego มีหน้าที่สำคัญ 3 ประการดังต่อไปนี้

2.1 หน้าที่คอยควบคุมความอยากที่ไม่พึงประสงค์ ไม่ให้ปรากฏออกมาภายนอก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบรรทัดฐานของสังคมอันมีจารีตประเพณี ศีลธรรม วัฒนธรรม กฎหมายระเบียบแบบแผนของสังคมเป็นสิ่งที่ตรวจสอบอีกทีหนึ่ง

2.2 หน้าที่พยายามที่จะไม่ให้บุคคลนั้น ๆ เกิดทุกข์เวทนาอันเนื่องจากการเก็บกดโดยสร้างกลวิธีปรับตัวให้ภาวะสมดุลทางร่างกาย อารมณ์และสังคม เพื่อให้สามารถทนอยู่ในสังคมได้โดยไม่ต้องทนทุกข์มากนัก

2.3 หน้าที่ในการทำตนให้เป็นคนบรรลุนิติภาวะอย่างสูงสุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อ ไม่แสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ และสามารถควบคุมอารมณ์ให้ปกติ รู้สึกผิดชอบชั่วดีในสังคมได้

3. superego คือ ส่วนหนึ่งของอีโก้ที่ได้รับการดัดแปลงแล้ว เพื่อให้ ego ที่ยังอ่อนปวกเปียกจนไม่สามารถเผชิญหน้ากับปัญหา และความต้องการทั้ง id และโลกภายนอกได้รับการปรับปรุงขึ้น superego จึงเป็นกระบวนการทางจิตอย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนพ่อแม่หรือผู้ใหญ่คนอื่น ๆ และมาตรฐานต่าง ๆ ทางสังคม

โดยความจริงแล้ว มนุษย์เราเกิดมาพร้อมกับ id อันประกอบด้วยแรงขับเคลื่อนของสัญชาตญาณต่าง ๆ ดังที่กล่าวมา อย่างไรก็ตามมนุษย์ไม่สามารถจะแสดงออกซึ่งความปรารถนา ทุกอย่างได้ตามอำเภอใจ เพราะเป็นอันตรายอย่างยิ่งต่อความอยู่รอดของเผ่าพันธุ์มนุษย์ หากมนุษย์ทำทุกอย่างได้ตามความพอใจของตนเอง ดังนั้นอารยธรรมของมนุษย์จึงได้ค่อย ๆ กล่อมเกลา ความปรารถนาของมนุษย์ให้อยู่ในกรอบมากขึ้น จากการที่มนุษย์ได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับบรรทัดฐานทางสังคมและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ อันดงามทำให้ตัวมนุษย์อยู่ระหว่างหลักที่ เอาแต่ใจตนเอง (pleasure principle) กับหลักแห่งศีลธรรม (moral principle) (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 71)

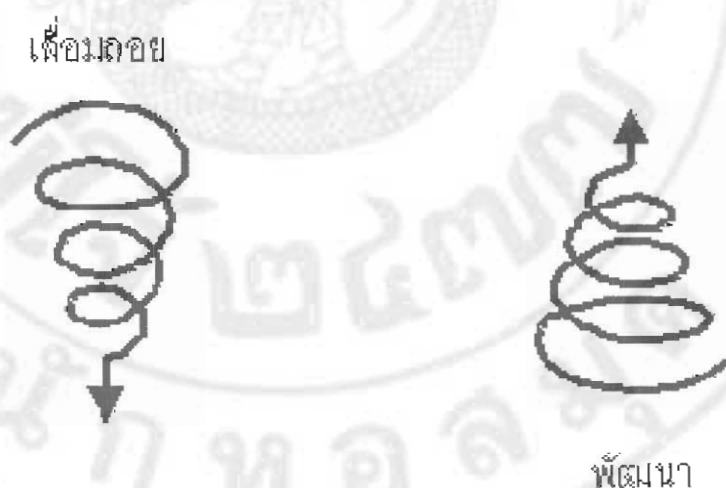
แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์

O'Keefe & Berger (1998) กล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การมีผลกระทบต่อกันและกันของการรู้สึก กระทำและคิด เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุและเกิดผลที่เป็นเหตุส่งผลต่อกันไปอีก สิ่งที่สำคัญในการปฏิสัมพันธ์ ขององค์ประกอบพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ลำดับของปฏิสัมพันธ์ (order)

ปฏิสัมพันธ์เป็นปฏิกิริยาที่เกิดต่อเนื่องเป็นลูกโซ่ มีผลกระทบต่อกันเหมือน เกม โดมิโน การจะเข้าใจพฤติกรรมในขณะหนึ่งจึงต้องทราบว่าองค์ประกอบใดเป็นต้นเหตุหรือเป็นเชื้อประทุของปฏิสัมพันธ์ เมื่อทราบองค์ประกอบต้นเหตุแล้ว ถ้าต้องการจะปรับปรุงหรือพัฒนาพฤติกรรมจะต้องสนใจองค์ประกอบนั้นก่อนและเมื่อรู้ลำดับของปฏิสัมพันธ์ในกรณีนั้น ๆ จะทำให้เราควบคุมพฤติกรรมได้

2. อนุกรมของปฏิสัมพันธ์ (spiral) เมื่อเข้าใจปฏิสัมพันธ์แล้ว เราจะพบว่าปฏิสัมพันธ์ชุดหนึ่งจะนำไปสู่ปฏิสัมพันธ์ต่อไปอีก เป็นอนุกรมของปฏิสัมพันธ์ต่อกันไปเรื่อย ๆ และมีลักษณะเป็นการเสื่อมถอยหรือการพัฒนา ดังภาพ



ภาพ 3 แสดงอนุกรมเสื่อมถอยและพัฒนาของปฏิสัมพันธ์

2.1 อนุกรมเสื่อมถอย (downward spiral) เป็นปฏิสัมพันธ์ต่อเนื่องซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตัวอย่างเช่น คิดว่าอ้วนจึงกิน เพื่อลดความอ้วนจึงกิน เมื่อกินมากก็อ้วนมากขึ้นไปอีก และการที่มีน้ำหนักมากกว่าปกติจะทำให้กินยิ่ง ๆ ขึ้นไปจนอาจนำไปสู่เหตุการณ์เชิงลบในชีวิตอื่น ๆ อีก

2.2 อนุกรมพัฒนา (upward spiral) เป็นปฏิสัมพันธ์ต่อเนื่องที่นำไปสู่การพัฒนาและทำให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตัวอย่างเช่น คิดว่าอ้วนจึงกิน แต่หาสาเหตุพบว่าสาเหตุมาจากกินมากและไม่ออกกำลังกาย จึงลดอาหารและออกกำลังกายร่วมไปด้วย ไม่ช้าน้ำหนักลดลง ร่างกายผอมลง ความอ้วนลดลงกลายเป็นความพอใจ ซึ่งความพอใจในร่างกายตนเองอาจนำไปสู่เหตุการณ์เชิงบวกอื่น ๆ ในชีวิตได้

หากเราเข้าใจปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นและพบว่ากำลังอยู่ในอนุกรมเสื่อมถอยเราสามารถปรับทิศทางให้ไปสู่การพัฒนาได้ โดยปรับปรุงองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง และเปลี่ยนลำดับ ปฏิสัมพันธ์ที่จุดนั้นเสียใหม่ ก่อนที่จะเกิดผลต่อเนื่องที่เลวร้ายมากขึ้น ทำให้สามารถป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาที่กำลังจะเกิดได้ และสามารถปรับเปลี่ยนไปสู่อนุกรมพัฒนาต่อไป

แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์

Mead (1961 อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 26) ได้มีการศึกษาพัฒนาการที่ความรู้สึกเกี่ยวกับ “ตัวตน” ค่อย ๆ ก่อเกิดจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ เขาเห็นว่ากลไกสำคัญของการสร้างตัวตนคือการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (role-taking) ของผู้อื่น และหัวใจสำคัญในการเรียนรู้ก็คือภาษาซึ่งเป็นช่องทางถ่ายทอดระบบสัญลักษณ์ และกฎเกณฑ์ร่วมของสังคม และได้เปรียบเทียบการเรียนรู้กับการเล่นเกมเบสบอลความสำเร็จในการเล่นเป็นทีม เขาไม่เพียงสามารถสวมบทบาทของคนอื่นได้ตัว แต่ยังสามารถหลอมเอาทัศนคติของ “บุคคลอื่นทั่วไป” (generalized other) หรืออีกนัยหนึ่งคือซึมซับกฎเกณฑ์ร่วมของสังคมมาเป็นส่วนหนึ่งของเขาได้ด้วย

แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง

Crang, et al (1999) ได้กล่าวถึงโลกของความเสมือนจริงดังนี้

1. ความเสมือนจริงเป็นการจำลองสถานการณ์ หรือสิ่งที่สร้างขึ้นให้มีความใกล้เคียงกับความจริง อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่เกิดจากการเลียนแบบที่มาจากต้นกำเนิด หรือต้นแบบความเสมือนจริงเกิดจากการสร้างเพื่อเลียนแบบ โดยอาศัยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างดังนี้

1.1 เรื่องความขัดแย้งและความแตกต่างของต้นแบบ สิ่งที่เป็นต้นแบบหรือต้นกำเนิดย่อมไม่มีความเหมือนกันหมดทุกอย่าง โลกย่อมมีสิ่งที่ตรงกันข้าม เช่น มีดำ ก็ต้องมีขาว มีมืด ต้องมีสว่าง มีกลางวันย่อมต้องมีกลางคืน

1.2 เรื่องของการปรับเปลี่ยนและการเสริม ความเสมือนจริงถูกปรับเปลี่ยนและเสริม ซึ่งปัจจัยนี้ถูกครอบครอง ควบคุม ให้สร้างโดยการแสดงออกทางจินตนาการที่เป็นการเอาต้นแบบมาจากตัวตนที่แท้จริง

2. การอยู่ร่วมกันและการแก้ไขปัญหาของความจริง ความเสมือนจริง คือ ความจริงที่ไม่สมบูรณ์ เนื่องจากในความจริงมีบางส่วนที่บกพร่อง และขาดแคลน แต่ความเสมือนจริงเป็นการสร้างเพื่อแก้ไขปัญหา นอกจากนั้นยังสามารถสร้างความประหลาดใจต่อเรา โดยการทำสิ่งที่ถูกต้องแก้ไขจากจุดบกพร่องของความจริง

3. การดูซึมภาพเสมือนจริงที่ลวงตาในการแก้ปัญหา สิ่งนี้เป็นวิธีการสร้างจินตนาการที่ไม่จริงหรือที่เรียกว่าการสร้างภาพลวงตา ซึ่งเกิดจากการพยายามคิดแก้ปัญหาจากความจริงของโลกภายนอก โดยใช้ของที่เหมือนจริง และกำจัดความจริง ซึ่งเรียกว่าเทคโนโลยีเสมือนจริงใช้เป็นเครื่องมือที่สร้างการคิดค้น ในสิ่งที่เป็นไปได้ในเวลาให้สามารถเป็นไปได้

4. ภาพจินตนาการที่เกิดจากการเลียนแบบหรือความเสมือนจริง การสร้างจินตนาการที่เกิดจากการเลียนแบบเป็นการจัดประเภทเพื่อกำหนดตัวตนหรือตัวแบบที่จำเป็นเพื่อสร้างขึ้นมา และเป็นการจัดการภายในมิติของวัตถุที่เกิดในเวลาเดียวกัน

กาญจนา แก้วเทพ (2543ก: 185) กล่าวถึงวิวัฒนาการของสื่อสารมวลชนว่า ในยุคที่หนึ่งคือหนังสือพิมพ์ ต่อมายุคที่สองคือ ยุคของวิทยุ โทรทัศน์ และในปัจจุบันกำลังก้าวเข้าสู่ยุคที่สามซึ่งเป็นยุคของการสื่อสารเสมือนจริง (virtual communication) โดยมีคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นสื่อกลาง รูปแบบหนึ่งของการสื่อสารคือ การสื่อสารแบบเผชิญหน้าแบบใหม่ เพราะผู้ส่งสารจะสนทนาพูดคุยกันแบบตัวต่อตัว (เช่นการ chat ในห้องสนทนาของคอมพิวเตอร์) ที่แตกต่างจากการเผชิญหน้าอย่างเดิมคือ เป็นการเผชิญหน้ากันในโลกคอมพิวเตอร์ หรือเรียกว่า cyberspace ซึ่งไม่ใช่โลกทางกายภาพ การสื่อสารผ่านจอคอมพิวเตอร์หรือโลกของ cyberspace เป็นการสื่อสารที่ไม่มี

ข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ (space and time) สามารถติดต่อกันได้ทันที (สุนิสา ทดลา, 2542: 27-29) โดยการสื่อสารในรูปแบบนี้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ของสภาพแวดล้อมใหม่ เป็นปรากฏการณ์ภาพไร้การขัดขวางควบคุมซึ่งทำให้ปัจเจกมีอิสระและไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย เมื่อไม่เห็นหน้าตาภาษากายและโทนเสียงของผู้สื่อสาร ส่วนปรากฏการณ์ของการเปลี่ยนเพศเป็นสภาพการส่งสารที่สามารถเปลี่ยนแปลงสถานภาพทางด้านเพศในความเป็นตัวตนของตัวเอง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเพศชายมากกว่าเพศหญิง สุดท้ายคือปรากฏการณ์ในรูปแบบการแสดงตัวตนที่หลากหลายเป็นสภาพที่ทำให้คนไม่ต้องเปิดเผยตัวเองมากนักทำให้เกิดการปลอมตัวและการหลอกลวงได้ และถือเป็นการลองเล่นบทบาทที่ชีวิตจริงไม่สามารถเป็นไปได้ และทำให้มีความสุขสนุกกับการเพ้อฝันจินตนาการ (fantasy)

แนวคิดเรื่องการแสดงตัวตน

แนวคิดเรื่อง identity ได้มีผู้ให้ความสนใจและให้นิยามตามทัศนะมากมาย เช่น วิทย์ เทียงบุรณะธรรม (2527 อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 1) กล่าวว่า identity คือ เอกลักษณะ และในพจนานุกรมภาษาอังกฤษได้ให้ความหมายแตกต่างกันไป เช่น identity (1973) ใน Oxford Advance Learner's (1973 อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 1) ได้ให้ความหมาย identity คือ สิ่งที่เป็นคุณสมบัติของคนหรือสิ่งหนึ่งและมีนัยขยายต่อไปว่าเป็นคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งนั้น และ ความหมาย identity (1996) ใน Collins Dictionary (1996 อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 1) คือ อัตลักษณ์ ซึ่งมีได้หมายถึงลักษณะเฉพาะตัว เพราะความเป็นปัจเจกสามารถเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงไปตามบริบท

โดยเฉพาะในยุคโลกาภิวัตน์ (การเปลี่ยนแปลงในทางที่เจริญก้าวหน้าโดยเน้นการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก) ที่มีมิติเวลาที่เร็วขึ้นและมีพื้นที่ที่หดแคบลงในการนำมาใช้กับเทคโนโลยีกับการสื่อสารในปัจจุบัน

คำว่า identity มีการให้คำนิยามจากหลายสาขาว่ามีความหมายใกล้เคียงกับคำหลายคำ เช่น subject, individual, personality, self, agency ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า identity คือ การแสดงลักษณะของตัวตนซึ่งสามารถแปรเปลี่ยนไปตามบริบท โดยมีชื่อเรียกแทนคำว่าตัวตนหลายคำ ได้แก่ subject, individual, personality, self, agency (อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 2-3)

Lacan นักจิตวิทยาในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ได้กล่าวในเรื่องตัวตน หรือ identity โดยเข้าให้ความจำกัดความคือคำว่า subject ซึ่งเกิดจากการแบ่งแยกและความแปลกแยกของมนุษย์ และ ยศ สันตสมบัติ (2542: 99-104) ได้อธิบายถึงความเป็นตัวตนว่า การเป็นมนุษย์เกิดจากการที่คนเรา

สร้างจินตนาการ โดย identity ถูกสร้างภายในกรอบของภาษาผ่านความแปลกแยก มีตัวตนเมื่อเริ่มเข้าสู่ระบบแห่งความหมายและสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าเขา และอยู่ภายหลังจากเขาในมิติของเวลา กระบวนการที่ทำให้เรากลายเป็นมนุษย์ มี 2 ครั้ง คือ ครั้งแรกเกิดจากการสร้างภาพความสัมพันธ์ของเด็กที่มีต่อแม่ โดยเด็กทารกสามารถสร้างภาพของเขาขึ้นมาเองตามความคิด โดยการใช้จินตภาพว่าเขา (เด็ก) มีความผูกพันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับแม่ ภาพต่าง ๆ เกิดขึ้นเรียกว่าการมองภาพจากกระจก ในลักษณะเหมือนกับการที่เรามองเห็นตัวเราหรือเรามองเห็นตัวเราขณะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยความเป็นตัวเราจะชัดเจนขึ้นเมื่อแม่เป็นกระจกสะท้อน การเห็นตัวตนจึงแยกออกเป็นสองสถานภาพคือ ผู้ดูแล และผู้ถูกดูแล

การแบ่งแยกครั้งที่ 2 เกิดจากการที่เด็กก้าวเข้าสู่โลกแห่งสังคม โดยการอยู่ในสังคมที่ต้องปฏิบัติหรือตามบทบาทและหน้าที่ของตน อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของวัฒนธรรม โดยการเรียนรู้จากภาษาพูดซึ่งเป็นการสื่อสารเพื่อให้เข้าใจ และปรับตัวให้เข้ากับสังคมที่เขาอยู่ ดังนั้นตัวของมนุษย์จึงเกิดการเปลี่ยนแปลง จากช่วงเป็นเด็กทารกที่มีการสร้างภาพจินตนาการในแบบของเราที่ต้องการเป็นแต่เมื่อมาอยู่ในสังคมกลับต้องลบภาพจินตนาการตามความต้องการ และเปลี่ยนฐานะจากที่ตัวตนเป็น และทำในแบบที่สังคมกำหนด โดยระบบสัญลักษณ์ซึ่งมีภาษาเป็นผู้หิบบิ้นให้ ในความเป็นปัจเจกบุคคลของ identity มนุษย์จะแบ่งแยกว่า “เธอ” เป็นอย่างนี้ ส่วน “ฉัน” เป็นอย่างนี้ เป็นการแยกเธอและฉันออกจากกัน โดยขึ้นอยู่กับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ แม้แต่การแบ่งแยกเพศชายหรือเพศหญิง

แนวคิดเรื่องคอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตน

ปัจจุบันชีวิตของมนุษย์เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เพราะคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการใช้ประโยชน์ต่าง ๆ เช่นให้ความบันเทิงและให้ความรู้ รวมถึงการติดต่อสื่อสารต่าง ๆ ดังนั้นจึงถือได้ว่าคอมพิวเตอร์เป็นบริบทหนึ่งที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างตัวตนของเรา

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ถ้าให้เวลาไม่นานคนจะค่อย ๆ สร้าง “ตัวตน on-line” (on-line identity) ขึ้นมาได้ การสื่อสารให้ความสำคัญกับคำถามที่ว่าผู้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ปกปิดเพศ บุคลิกภาพ รสนิยมทางเพศ และลักษณะตัวตนที่แท้จริง รวมทั้งการแสดงตัวตนซ้อนขึ้นได้ (multiple identity) ดังนั้นจึงถูกนำไปเพื่อสร้างทางเลือกเป็นตัวตนของคน รวมทั้งเข้าไปสัมพันธ์กับรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่เคยมีมาก่อนได้อย่างไร เรื่องนี้จึงทำให้ได้แนวคิดเรื่อง “ตัวตนที่แท้จริง” (กิตติ กันภัย, 2543: 131)

การสร้างตัวตนในลักษณะต่าง ๆ สัมพันธ์กับปัจจัยเชิงโครงสร้างซึ่งได้แก่

1. โครงสร้างเวลาของกลุ่ม มีผลต่อการสร้างตัวตนกล่าวคือ เวลาที่เพียงพอเป็นปัจจัยต่อการก่อร่างสร้างตัวตน และการแสดงออกโดยอาศัยตัวตนของผู้สื่อสาร หากเวลาไม่พอการสร้างตัวตนก็อาจจะเป็นไปได้ นอกจากนั้นเวลายังส่งผลต่อความประทับใจให้กับคู่สื่อสาร ถ้าผู้ส่งสารโต้ตอบอย่างรวดเร็ว เนื่องจากผู้ส่งสามารถควบคุมการแสดงตัวตนได้ทันทั่วทั้ง ความถี่ในการเขียนสามารถบอกความแตกต่างของตัวตนระหว่างผู้เขียนหนังสือมากกับผู้เขียนหนังสือตัวน้อย ส่วนผู้ที่เขียนโต้ตอบในชุมชนนาน ๆ ครั้ง อาจจะใช้เวลาในการมีส่วนร่วมค่อนข้างนานกว่าผู้อื่น ซึ่งเป็นการยืนยันบทบาทของตัวฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่งชุมชน

2. บริบทภายนอกและวัตถุประสงค์ของกลุ่ม มีผลต่อการสร้างตัวตน การมีวัตถุประสงค์ที่เหมือนกันทำให้ได้แสดงข้อคิดเห็นต่าง ๆ ที่ทำให้เป็นปัจจัยในการแสดงตัวที่แท้จริงเพื่อประโยชน์ในการพูดคุยอย่างตรงไปตรงมา

3. ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์มีผลต่อการใช้ชื่อและการต่อเติม หรือ signature files ว่าทำได้หรือไม่หากทำไม่ได้ การสร้างตัวตนก็จะมีรายละเอียดน้อย การใช้ signature files มีชื่อย่อว่า “sigfiles” ซึ่งจะผูกติดไปกับข้อความหรือหน้าที่แสดงข้อความหรือหน้าที่แสดงชื่อของผู้ส่ง ซึ่งประกอบไปด้วย “ชื่อ” เป็นหลัก ส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ช่วยสร้างความหลากหลายในตัวตน คือ เครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์

4. ลักษณะของผู้สื่อสารสัมพันธ์กับการสร้างตัวตนที่ถูกสร้างในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้โดยอาศัยบุคลิกภาพในชีวิตประจำวัน ผู้สื่อสารสามารถสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่อาจมีลักษณะไม่แตกต่างไปจากเดิม หรือแตกต่างไปจากเดิมบ้างหรือแตกต่างอย่างสิ้นเชิง

กล่าวโดยสรุป ผู้สื่อสารพัฒนารูปแบบการแสดงออกของตัวตน สามารถสร้างความหมายและผลิตรหัส (codify) เพื่อเข้าใจความหมายเฉพาะกลุ่มได้

นอกจากนี้ อภิญา เฟื่องฟูสกุล (2546: 81 – 82) ยังได้กล่าวถึงคอมพิวเตอร์ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์เกี่ยวกับการสร้างตัวตนว่าคอมพิวเตอร์ เป็นสถานที่ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากอดีตสถานที่ที่เราใช้ในการติดต่อพบกันโดยตรงซึ่งอยู่ในลักษณะที่เป็นรูปธรรมแต่ปัจจุบันคอมพิวเตอร์สามารถเปลี่ยนสถานที่นั้น ๆ ให้กลายมาอยู่ในรูปของนามธรรมมากขึ้น โดยเราสามารถพบเจอและติดต่อกับใครก็ตามที่เราไม่รู้จักมาก่อนได้บนจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็น “พื้นที่” ในจอแคบ ๆ แต่กลับย่อโลกทั้งโลกให้เล็กลง หรือแคบ ในมิติเวลา และสถานที่มาอยู่เพียงที่หน้าจอเล็ก ๆ ซึ่งไม่มีขอบเขตจำกัดมันคืออาณาจักร cyber เป็นชุมชนนามธรรมเป็นการแทนที่การพบปะสื่อสารแบบต่อหน้า ซึ่ง Holmes (1997 อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 81) ได้กล่าวว่าความเป็นนามธรรมนี้รวมถึงการดึงปัจเจกออกจากการผูกติดกับสิ่งที่ป็นองค์ประกอบสำคัญของ

อัตลักษณ์ด้วยไม่ว่าจะเป็นตัวแปรทางเพศ ชนชั้นชาติพันธุ์ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ความเป็นนามธรรมเป็นตัวดึงความเป็นปัจเจกของตัวตนออกมาในโลก cyber คุณสามารถเป็นใครหรืออะไรก็ได้ สามารถที่จะลบตัวตนเก่า ๆ สร้างตัวตนใหม่ในชื่อที่ไม่มีใครรู้จักหรือเห็น ถือว่าเป็นตัวตนในจินตนาการล้วน ๆ (disembodied self)

อาณาจักร cyber พยายามสร้างให้มนุษย์คิดแบบคอมพิวเตอร์ พูดและสื่อสารกันด้วยภาษา cyber โดยสร้างวิธีการคิดและการใช้เหตุผลที่เป็นกลไกเป็นระบบเหมือนกันให้แก่สมาชิกกลุ่ม ดังนั้นมันจึงเป็นสิ่งที่สามารถเพิ่มความมั่นใจ และความรู้สึกถึงการมีอำนาจแก่ปัจเจกที่อยู่หน้าจอ ทำให้ผู้ที่ใช้รู้สึกว่าสามารถใช้เทคโนโลยีในเชิงสร้างสรรค์ คิดค้น เลียนแบบและควบคุมรวมทั้งการเอาชนะ มิติที่มองไม่เห็นที่อยู่หน้าจอได้ สิ่งนี้เองคือ จุดที่โลกคอมพิวเตอร์ต่างจากระบบสื่อสารที่ผ่านมานั้นเพิ่มพลังจินตนาการและความเป็นผู้สร้างแก่ปัจเจก นอกจากนี้ อภิญญา เฟื่องฟูสกุล (2546: 82) ยังได้กล่าวอีกว่าในโลกของคอมพิวเตอร์สร้างอาคารอย่างหนึ่งที่เรียกว่า การเสพติดเป็นสิ่งที่เกิดกับเกมและโปรแกรมใหม่ ซึ่งเป็นตัวที่ทำให้ปัจเจกตัดขาดจากความจริงของโลกลงนอกที่เป็นจริง นอกจากนั้นคอมพิวเตอร์ยังเปลี่ยนแปลงประสบการณ์เกี่ยวกับร่างกายของเราด้วย ทำให้เรารู้สึกมีอิสระเพิ่มขึ้น การสร้างภาพบนจอทำให้เราบินได้ เดินทะลุกำแพง ทะลุมิติ ซึ่งอยู่ที่ว่าเราจะฝันและสร้างมันขึ้นมา แต่คอมพิวเตอร์ก็ลดหรือทำลายความรู้สึกและการสัมผัสที่แท้จริงทางการลง ดังนั้นคอมพิวเตอร์จึงขัดแย้งด้วยการทำให้ปัจเจกรู้สึกมีอำนาจมากขึ้นในการเพิ่มและควบคุมความเร็ว

การทดลองเป็นเพศต่าง ๆ เป็นรูปแบบของการเล่นเกมอย่างหนึ่งใน cyberspace รูปแบบการสื่อสารใน cyberspace มีลักษณะเป็นตัวหนังสือเป็นหลัก ผู้สื่อสารมองไม่เห็นหน้าตา รวมทั้งสีหน้าท่าทางของกันและกัน โดยแยกไม่ออกว่าใครอายุเท่าไรและเป็นเพศใด พลังของสื่อที่เอื้อต่อการแสดงแบบเล่น ๆ นี้ จึงทำให้ผู้คนแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างไปจากชีวิตประจำวันและทำให้ผู้สื่อสารแสดงแง่มุมบางอย่างของบุคลิกภาพที่ตัวผู้สื่อสารเอง ไม่เคยค้นพบหรือตระหนักมาก่อนว่ามีหรือเป็นไปได้ การทดลองแปลงเพศแบบเล่น ๆ ไม่จำเป็นต้องอาศัยความเป็นจริงทางกายภาพที่จับต้องได้มารองรับ แรงจูงใจที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากลองมีค่อนข้างหลากหลายเช่นผู้ชายมีความอยากรู้อยากเป็นผู้หญิงเป็นอย่างไร หรือเพราะอยากให้เป็นที่สนใจ (กิตติกันภัย, 2543: 142-143)

แนวคิดเรื่องเกม

จากบทความเรื่อง “เด็กกับคอมพิวเตอร์” ของ ช่าง ทัศนัญชลี และคณะในวารสารจิตวิทยาคลินิก ได้กล่าวถึงเกมคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู ครอบครัวที่พอมีฐานะจะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์แทบทุกบ้าน ด้วยความคิดว่านอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย

เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางเกมเหมาะสำหรับเด็กเล็กเพราะเป็นเกมง่าย ๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน ปุ่มควบคุมการเล่นก็มีน้อย บางเกมผู้เล่นจะได้ความสนุกสนานกับการเล่นแล้วยังมีโอกาสได้ศึกษา ฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัดได้อีกด้วยเพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่าง ๆ เข้าไป เช่น เป็นเกมต่อภาพ เกมคำยกลที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์เข้าแก้ปัญหา เกมที่เสริมความรู้ทางคณิตศาสตร์หรือศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีเกมเกี่ยวกับการกีฬาเช่น กอล์ฟ เทนนิส วอลเลย์บอล ฯลฯ มีการจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ได้ฝึกเล่นกีฬาไปในตัว เกมเหล่านี้แม้ว่าจะช่วยเสริมทักษะไม่มีพิษภัยแต่ไม่เป็นที่นิยมมากนัก (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2530)

นักสัญวิทยาวิทยาแบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภทย่อยคือ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 84-85)

1. intellectual หรือ scientific game เกมแบบนี้เกี่ยวข้องกับประกอบความเป็นจริงที่แยกย่อย กลายเป็นภาพรวมที่มีความหมายโดยการอาศัยความเข้าใจ สติปัญญา ความรู้ เช่น การทายปริศนา การเล่นเกมอักษรไขว้ เป็นต้น
2. practical หรือ social game เป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นจะถูกจับไปวางในสถานการณ์ทางสังคมแบบต่าง ๆ เด็กผู้หญิงเล่นสมมติตัวเองเป็นแม่ เด็กผู้ชายเล่นโปลิศจับขโมย
3. affective หรือ aesthetic game เป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นเข้าร่วมเป็นผู้ชม ที่เกาะติดเวที หรือข้างสนามเพื่อให้ได้รับความสนุกสนาน ความตื่นเต้น การลุ้นระทึกใจกับการแข่งขันที่กำลังดำเนินไป

เกมจำลองส่วนใหญ่จะเป็นการจำลองความจริงทางสังคม (social reality) เช่นเกมหมากรุก ที่มีการต่อสู้ระหว่างคน 2 ฝ่าย ต่างผลัดกันรุกผลัดกันรับ และหลังจากที่สร้างภาพและสถานการณ์จำลองความเป็นจริงขึ้นมาแล้ว ก็จะจับผู้คนให้เข้าไปอยู่ในสิ่งที่จำลอง แล้วปล่อยให้ผู้เล่นแสดงออกมา เกมคือการที่คนเข้าไปร่วมมีบทบาท (active) เป็นผู้แสดงหรือผู้เล่น (actor) ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดของเกม (กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 84-85)

เกมคือการเรียนรู้และเลือกตัดสินใจ ทุกครั้งที่เริ่มเล่นเกมแบบใหม่ ๆ สิ่งแรกต้องเรียนรู้ก็คือ กฎกติกา และเมื่อเล่นแล้วก็ต้องเลือกตัดสินใจตลอดเวลาพร้อมทั้งรู้เทคนิคที่จะเล่นให้ดี

กล่าวโดยสรุป เกมเป็นการสร้างโดยการจำลองจากความจริง ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎกติกาที่เกมกำหนด มิฉะนั้นผู้เล่นจะไม่สามารถเล่นเกมนั้นได้

เกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่าง ๆ มาเขียนแล้วแต่ในแนวเกมของผู้สร้างว่าจะสร้างให้เหมือนสมจริง หรือจะสร้างแบบเน้นกราฟิก การสื่อที่สมจริงโดยใช้ภาพแอนิเมชันเป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยมีการแยกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้ Action Games, Adventure Games, Classic Games, Puzzle Games, Simulation Games, Sport Games, Strategy Games, Casino Games และ First person Shooting Game

เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นกันนั้นได้มีการพัฒนารูปแบบไปเรื่อย ๆ โดยเกมกวดซึ่งเป็นเกมชนิดแรกที่ระบาดเข้ามาในเมืองไทย ถัดมาคือวิดีโอที่ใช้เล่นกับโทรทัศน์ เกมตู้หยอดเหรียญที่ตั้งอยู่ตามศูนย์การค้าต่าง ๆ และล่าสุดได้มีการพัฒนาเกมที่สามารถเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า เกมออนไลน์

ลักษณะของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์เป็นเกมลักษณะที่เล่นพร้อม ๆ กันได้หลายคนทั่วโลก MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) ซึ่งได้ให้ความหมายตามศัพท์ดังนี้

massive หรือ massively = เป็นกลุ่ม เป็นก้อน เป็นหนึ่งเดียว

multiplayer = ผู้เล่นหลายคน

online = การเข้าสู่ระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ เช่น อินเทอร์เน็ต

role-playing game = เกมที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครของเกมนั้น

ซึ่งเรียกว่าเกม อาร์ พี จี (R P G) ที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ และผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลกนั้นด้วย

เกม ragnarok online เป็นเกม RPG ออนไลน์ Multiplayer ขนาดใหญ่ที่สร้างขึ้น โดยใช้โครงสร้างของแบบกราวด์และมีเนื้อเรื่องจากการ์ตูน ragnarok ซึ่งเขียนโดย Myung - Jin Lee นำมาสร้างและพัฒนาเป็นเกม RPG ออนไลน์แบบ Multiplayer ขนาดใหญ่ โดยใช้ตัวละครของเกมเป็นแบบ 2 มิติ พื้นหลัง (ฉาก) แบบ 3 มิติ และเสียงดนตรีประกอบที่หลากหลาย การใช้พีเจอร์ในหน้าต่างอินเทอร์เน็ตเฟสของเกมสามารถใช้เมาส์เลือก และผู้เล่นยังสามารถปรับแต่งพีเจอร์ส่วนใหญ่ในเกม เพื่อให้เล่นเกมได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย ส่วนเนื้อเรื่องออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนลักษณะของผู้เล่นแต่ละคน โดยเน้นคุณลักษณะในการรวมกลุ่มเป็นสังคม เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนในสังคมภายในเกม และเมื่อเกมดำเนินไปเนื้อเรื่องของเกมจะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น

โครงสร้างของเกมออนไลน์

โครงสร้างของเกมออนไลน์ จะมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. Story Creation คือ เกมต้องมีการแต่งเนื้อเรื่อง อาจแต่งขึ้นใหม่ หรืออิงจากนวนิยาย ประวัติศาสตร์ก็ได้
2. Concept art วาดภาพฉากเป็นลายเส้น ใสสี มีการออกแบบวาดภาพตัวละคร และทำภาพฉาก ตัวละครที่จะใช้ในเกมจริง
3. ตัวละคร และการดำเนินการของเกม ตัวละครของผู้เล่น สัตว์ประหลาด อาวุธ เสื้อผ้า สัตว์เลี้ยง สิ่งของทุกชนิด และเงิน
4. Concept Design เกม ragnarok online เป็นเกมแบบ MMORPG ผู้เล่นเกมจะต้องต่อสายเพื่อเชื่อม Internet อยู่ตลอดเวลาเพื่อให้สามารถติดต่อกับ server ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ ลักษณะของเกมจึงออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่มและเล่นคนเดียว ผู้เล่นเกมต้องมี Program ของเกม ragnarok online ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ อีกทั้งผู้เล่นยังต้องมี Id และ password เพื่อเข้าไปเล่นเกม โดยตัว Program จะทำหน้าที่ติดต่อกับ server และบันทึกข้อมูลผู้เล่น รวมทั้งสถานะของการเล่นเกมว่าผู้เล่นได้ก้าวไปถึงระดับไหน
5. ระบบ Web server เพื่อเก็บ Database (ฐานข้อมูล) ซึ่งมีอยู่หลายตัว โดยแยกกันทำหน้าที่คือ ตัวเก็บ Account ID (ชื่อสมาชิก) / Billing / Web / Game ซึ่งข้อมูลต่างๆ ที่มีการ update ในฐานข้อมูลดังกล่าว จะถูก Replicate ไปที่ Central Database ด้วย สำหรับหัวใจสำคัญ

ของธุรกิจเกมออนไลน์ก็คือ กลุ่มข้อมูลลูกค้า Database ที่เก็บค่าการเล่นเกม (level, transaction ของแต่ละคน) Billing Database (เก็บ play log ว่าเล่นเมื่อไร ที่ไหน เติมเงินยังไร) ในกรณีที่เวลาการเล่นหมด เมื่อลูกค้า Login เข้ามา มันจะเช็คพร้อมกันทั้ง Account database กับ Billing Database ซึ่งถ้าหากเวลาหมด มันจะเตือนให้ผู้เล่นต้องมีการเติมเวลาก่อน

6. ระบบสมาชิก ซึ่งผู้เล่นจะต้องเข้าไปทำการลงทะเบียน โดยจะต้องกรอกประวัติส่วนตัว เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน ตั้งชื่อและรหัสผ่าน เพื่อเข้าเล่น

7. การเติมเวลา ผู้เล่นจะต้องซื้อบัตรเติมเวลา โดยบัตรทุกชนิดทุกราคาจะมีอายุการใช้งาน 3 เดือนนับจากการเติมเงิน บัตรเติมเวลาเข้าเล่นเกม ragnarok

เรื่องราวของเกม ragnarok online

เกม ragnarok เป็นสงครามศักดิ์สิทธิ์ระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ ทำให้เกิดความเสียหายแก่ทุกสิ่งที่เกี่ยวข้อง เมื่อสงครามสิ้นสุดลง เผ่าพันธุ์มนุษย์ เทพเจ้า และปีศาจต่างก็พักผ่อนเพื่อคลายความอ่อนล้า ช่วงเวลาของสันติภาพได้ดำรงอยู่นานนับพันปี ในระหว่างนี้ ณ โลกแห่ง Midgard เหล่ามนุษย์ได้หลงลืมความทุกข์ และยากแค้นแห่งสงครามจนหมดสิ้น พวกเขาได้กลายเป็นพวกที่ทะนงตนและเห็นแก่ตัว ด้วยความรู้เกี่ยวกับสงครามในอดีตเพียงน้อยนิดเท่านั้นในขณะนั้นได้บังเกิดเสียงคำรามที่ปิดกั้นเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจจากการโจมตีของสัตว์ร้ายมาพร้อมกับแผ่นดินไหวและคลื่นยักษ์ที่ถล่มโถมเข้าสู่พลเมืองแห่ง Midgard เมื่อสันติภาพเริ่มจางหาย เรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานแห่งปีศาจผู้ลึกลับได้ถูกถ่ายทอดจากนักเดินทางจำนวนมาก เรื่องราวของ Ymir ที่คอยดำรงสันติภาพมาชั่วกาลนานได้เริ่มแพร่หลายออกไปนักผจญภัยผู้ตื่นตัวได้เริ่มต้นออกหาร่องรอยของมัน บางคนก็หาความมั่งคั่งบางคนก็สร้างชื่อให้ตัวเอง และบางคนก็เปลี่ยนจุดมุ่งหมายไป การค้นหาเริ่มต้นโดยไม่มีใครรู้เรื่องราวที่แท้จริงของ Ymir อีกเลย และการผจญภัยจึงได้เริ่มต้นใหม่อีกครั้ง (บริษัทเอเซียซอฟท์อินเตอร์เนชันแนล, 2549ก)

วิธีการเล่นเกม ragnarok online

วิธีการเล่นเกม ragnarok online มีขั้นตอนในการเล่นดังนี้ (บริษัทเอเซียซอฟท์อินเตอร์เนชันแนล, ม.ป.ป.: 4-14)

1. การเล่นเกมแบบ PVP (การต่อสู้ระหว่างผู้เล่นสามารถจัดกลุ่มแบบสมาคมกันได้)

เกมนี้ไม่เพียงแต่จะมีการโจมตีระหว่างผู้เล่นกับ Monster ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นจากเกมเท่านั้น เกมนี้ยังมีการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นที่เรียกว่า PVP ซึ่งเราสามารถไปทดสอบความสามารถของเรากับผู้เล่นคนอื่นได้ โดยกล่าวง่าย ๆ ว่าเราดีแค่ไหน การเล่นเกม PVP จะมีอยู่ตามเมืองต่าง ๆ 5 เมืองคือเมือง Prontera เมือง Morroc เมือง Geffen เมือง Payon และเมือง Alberta เราจะต้องเสียค่าเข้าเป็นจำนวน 500 zeny (สกุลเงินที่ใช้ในเกม) เราจะเข้าไปได้ด้วยการไปคุยกับ NPC ในโรงแรมแต่เราต้องมี Level 31 ขึ้นไป โดยจะมีการแบ่ง Level ในการต่อสู้ ซึ่งมีอยู่ 8 ระดับ ดังนี้ Level 31-40, Level 51-60, Level 61-70, Level 81-90, Level 91 ขึ้นไปและไม่จำกัด Level เขาจะให้เราเลือก PVP ที่มีอยู่ 2 โหมดให้เราได้เลือกเข้าไปเล่นคือ

1.1 PVP โหมด Nightmare จะมีให้เลือก 5 ห้อง คือ ห้อง Sandwich สามารถรับผู้เล่นได้ 64 คน ห้อง Rock-On สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คน ห้อง Four Room สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คน ห้อง Under Cross สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คนและห้อง Compass Room สามารถรับผู้เล่นได้ 32 คน ซึ่งในโหมดนี้ไม่มีผู้เล่นเข้าไปเนื่องจาก ถ้าผู้เล่นต่อสู้แล้วตายมีโอกาสดังของจะตกจากตัว ถึงแม้จะสามารถใช้ Wing หรือ Teleport ได้

1.2 PVP โหมด Monkey มีให้เลือก 5 ห้อง คือ ห้อง Prontera สามารถรับผู้เล่นได้ 128 คน ห้อง Izlude สามารถรับผู้เล่นได้ 128 คน ห้อง Payon สามารถรับผู้เล่นได้ 128 คน ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะมาที่นี่เพราะส่งของไม่ตกจากผู้เล่นเมื่อผู้เล่นตายถึงแม้จะไม่สามารถใช้ Wing หรือ Teleport

การเล่น PVP สามารถที่จะเล่นด้วยการรวมกลุ่ม (Party) ในการช่วยกันโจมตีได้แต่ไม่สามารถโจมตีภายในกลุ่มได้

2. สถานที่

ศัตรูที่เราโจมตีจะอยู่ตามแผนที่ต่าง ๆ ในช่วงระยะแรกทุกคนที่เป็นมือใหม่ส่วนใหญ่จะอยู่ตามรอบ ๆ เมืองในแต่ละเมืองของอาณาจักร Midgard ซึ่งมีเมืองสำคัญ ๆ ดังนี้

2.1 เมือง Alberta เมืองนี้เป็นเมืองท่าเรือตั้งอยู่ทางใต้ของอาณาจักร Midgard อยู่ห่างไกลจากเมืองหลวงและเมืองต่าง ๆ มากจึงทำให้ต้องใช้ระยะเวลาในการเดินทางมีเส้นทางวุ่นวายไม่ค่อยมีผู้คนมากนักทำให้บรรยากาศค่อนข้างเงียบเหงาแต่สวยงามเนื่องจากอยู่ริมทะเลทำให้ค้าขายกันมากจึงอาจเรียกได้ว่าเป็นเมืองพ่อค้าแม่ค้า มีท่าเรือให้โดยสารไปยังจุดเรือล่องและไปเกาะเต่า

2.2 เมือง Geffen ตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของอาณาจักรเป็นเมืองพ่อมดหรือเมืองแห่งเวทย์มนตร์เพราะเป็นเมืองสำหรับเปลี่ยนอาชีพ Mage และ Wizard นอกจากนั้นยังเป็นเมืองที่เปลี่ยนอาชีพของ Blacksmith จึงมีร้าน NPC สำหรับขายของให้ Blacksmith สำหรับตี

ดาบรอบ ๆ เมืองมีศัตรูที่ไม่ค่อยเก่งจึงเหมาะกับผู้มีมือใหม่หรือผู้เล่นเก่งอาจมาประลองกับฝูงมังกร ใกล้เมือง และใจกลางเมืองยังมีทางลงไป Geffen Dungeon หรือหอคอย ทางผ่านไป Glast Heim Dungeon หรือป่าอ้อค

2.3 เมือง Izlude เป็นเมืองที่อยู่ทางตอนใต้และแยกตัวออกมาจากเมือง Prontera เพื่อเป็นสถานที่สำหรับเปลี่ยนอาชีพ Swordman และลดความหนาแน่นของจำนวนคนในเมือง Prontera ด้วย เมืองนี้ตั้งอยู่บนเกาะเล็ก ๆ มีน้ำล้อมรอบจึงถือเป็นเมืองคมนาคมแต่ถึงเมืองจะเล็กก็มีผู้คนผ่านมาบ่อยเพราะสามารถผ่านไปยังเมือง Alberta และเกาะ Bibalan ซึ่งมีศัตรูประเภทสัตว์น้ำอาศัยอยู่

2.4 เมือง Morroc ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของอาณาจักรเป็นเมืองชายแดนซึ่งมีทะเลทรายจำนวนมากจึงร้อนและแห้งแล้งที่สุด แต่ภายในเมืองมีคนอาศัยมากเพราะเป็นตลาดการค้าที่ใหญ่แห่งหนึ่งโดยเฉพาะพวกพ่อค้าแม่ค้าจะมาตั้งร้านกันมากและมี Pyramid และ Sphinx Dungeon ให้ลงไปต่อสู้และในเมืองนี้ยังมีของแปลก ๆ ที่เมืองอื่นไม่มีจึงเป็นเมืองที่รุ่งเรือง กลางตัวเมืองมีปราสาทให้ผู้เล่นลงไปเปลี่ยนอาชีพ

2.5 เมือง Payon ตั้งอยู่ฝั่งตะวันออกของอาณาจักรเป็นเมืองแห่งภูเขาที่มีป่าไม้หนาแน่นบรรยากาศภายในเป็นแบบเมืองเกาหลีมีสถานที่สำหรับทำน้ำผลไม้และเป็นที่ตั้งของ Payon Dungeon ที่มีศัตรูประเภท Undead

2.6 เมือง Prontera เป็นเมืองหลวงเพราะใหญ่ที่สุดและร่ำรวยที่สุดจึงมีผู้คนมาชุมนุมซื้อขายของกันมากและมีของมากที่สุดใน

2.7 เมือง Al de Baran เป็นเมืองใหม่ที่เพิ่มขึ้นมา ซึ่งจะมี NPC ซึ่งเป็นผู้ซื้อขายของต่าง ๆ สำหรับที่นี้จะขายหน้ากากและหมวก

2.8 เมือง Comodo (เมืองที่เพิ่มขึ้นใน Episode 3.0) เป็นเมืองที่ติดทะเลโอบล้อมด้วยภูเขาบรรยากาศค่อนข้างอึมครึม

2.9 เมือง Lutie (เมืองที่เพิ่มขึ้นใน Episode 4.0) อยู่ทางทิศเหนือสุดของอาณาจักรเป็นเมืองที่มีหิมะปกคลุมตลอดปี ซึ่งก่อนจะเข้าเมืองนี้ได้ด้วยคุยกับลุงแซนด้าที่เมือง Al De Baran ก่อน

2.10 เมือง Juno เป็นเมืองลอยฟ้ารวมตัวจากเกาะ 3 เกาะ เป็นเมืองที่อยู่บนเกาะของอาณาจักร

นอกจากเมืองรอบ ๆ ที่อยู่ตามเมืองสำคัญ ซึ่งมี Monster ช่วยเพิ่มระดับประสบการณ์แล้วยังมีอีกสถานที่หนึ่งที่เรียกว่า Dungeon มีอยู่มากมายรอบ ๆ เมือง ความสามารถของศัตรูที่อยู่จะสูงตามระดับชั้น ดังนั้นผู้เล่นที่มีระดับความสามารถและประสบการณ์ สูงจะ

สามารถเข้าไปได้ในชั้นถัดไปจนถึงชั้นสุดท้ายของ Dungeon ได้ ซึ่งในชั้นสุดท้ายนั้นจะมี Boss อาศัยอยู่มีระดับความสามารถสูงที่สุดในชั้นนั้น ๆ หรือเรียกว่าเป็นหัวหน้ากลุ่ม ถ้าผู้เล่นฆ่าได้จะยิ่งเพิ่มระดับของผู้เล่นได้อย่างรวดเร็ว Dungeon ต่าง ๆ มีดังนี้

- Clock Twer Dungeon อยู่เมือง Al de baran
- Glast Heim Dungeon อยู่ทีนอกเมือง Geffen
- Hidden Temple Dungeon อยู่ทีนอกเมือง Prontera
- Geffen Dungeon อยู่ทีนอกเมือง Geffen
- Turtle Island Dungeon เดินไปทางออกด้านขวาสุดของเมือง Alberta
- Orc Dungeon อยู่ทีนอกเมือง Geffen
- Beach Dungeon อยู่ทีรอบเมือง Comodo
- Pyramid Dungeon อยู่ด้านบนของเมือง Morroc
- Sphinx Dungeon อยู่ด้านซ้ายของเมือง Morroc
- Payon Dungeon ออกไปทางด้านบนของเมือง Payon
- Undersea Tunnel Dungeon (Byalan Dungeon) ออกไปทางซ้ายด้านบนของเมือง Izlude
- Suken Ship Dungeon ไปขึ้นเรือที่เมือง Alberta
- Magma Dungeon อยู่นอกเมือง Juno
- Coal Mine Dungeon (Mjolnir Dungeon) อยู่นอกเมือง Alberta
- Mushroom Farm Dungeon อยู่ด้านบนนอกเมืองของ Morroc
- Culvert Dungeon อยู่ข้างบนด้านซ้ายของเมือง Prontera
- Toy Factory Dungeon อยู่เมือง Lutig
- Ant Hell Dungeon อยู่นอกเมือง Morroc
- Guild Dungeon มี 4 จุด คืออยู่ข้างเมือง Payon , ข้างเมือง Al de baran , เมือง Prontera , ข้างเมือง Geffen สำหรับการต่อสู้แบบ Guild War

จากที่กล่าวไปทั้งหมดเป็นเพียงข้อมูลที่ใช้ในการแนะนำเท่านั้น ขึ้นอยู่กับผู้เล่นจะเล่นอย่างไร เพราะผู้เล่นบางคนซื้อหนังสือมาศึกษาว่าควรทำอะไร บางคนไม่ซื้อหนังสือแต่ศึกษาจากการเล่นด้วยตนเอง ทั้งจากการถามผู้เล่นในเกม เพื่อน คนใกล้ชิด คนที่นั่งเล่นข้าง ๆ เจ้าของร้านเกมหรือตามร้านเกมต่าง ๆ จะมีหนังสือให้ผู้เล่นได้ศึกษา ดังนั้นในช่วงแรก ๆ หรือเริ่มเล่นอาชีพแรกผู้เล่นแต่ละคนจะไปตามสถานที่ที่ไปได้ จะสวมใส่อาวุธหรือชุดเกราะที่มีเงินพอจะหาซื้อได้

3. Party และ Guild (สมาคม)

การเล่นเกมนี้นี้ถ้าเราได้เล่นคนเดียวหรือเล่นเดี่ยว ๆ คงไม่สามารถจะอยู่รอดหรือไปตามสถานที่ที่มีศัตรู Level ระดับสูง ๆ ได้เพราะนอกจากศัตรูจะเก่งขึ้นเรื่อย ๆ ตาม Episode ที่เพิ่มเข้ามาแล้วยังมีศัตรูที่คอยโจมตีแบบรุมอีก ดังนั้นการที่เรามีเพื่อนหรือมีกลุ่มไปจะทำให้เราอยู่รอดอีกทั้งยังเพิ่มระดับความสามารถและประสบการณ์ได้อย่างรวดเร็วการรวมกลุ่มนั้นมีอยู่ 2 แบบดังนี้

3.1 Party (สมาคม) เป็นการรวมกลุ่มกันของผู้เล่นเพื่อให้สามารถโจมตีกับศัตรูได้ซึ่งการรวม กลุ่มนี้จะไม่เป็นการรวมกลุ่มที่มีสมาชิกถาวรเราสามารถที่จะเข้าหรือออกเมื่อไรก็ได้ สมาชิกมีไม่เกิน 12 คน และมี Level ต่างกันไม่เกิน 10 Level การรวมนี้ทุกคนพร้อมใจที่จะรวมตัวกันอย่างไม่มีข้อแม้ ถึงแม้จะไม่รู้จักกันก็ตาม นอกจากนั้นการรวมกลุ่มกันยังสามารถทำให้เรามี ประสบการณ์มากขึ้น โดยการแชร์ประสบการณ์ในกลุ่ม การแชร์ประสบการณ์นั้นขึ้นอยู่กับว่าจะเลือกแชร์แบบใดในการแบ่งค่าประสบการณ์เข้าตัวเรา ซึ่งจะมีทั้งแบบแบ่งตามสัดส่วนของแต่ละบุคคลและแบ่งแบบเท่ากัน การแบ่งค่าประสบการณ์แบบเท่ากันจะถือเอาค่าของคนที่ Level สูงสุดเป็นหลักในการแบ่ง การรวมกลุ่มนี้ยังช่วยให้เราสามารถรู้ว่าเพื่อนสมาชิกอยู่ส่วนใดของพื้นที่ (โดยจะมีจุดสีเหลี่ยมสีเล็ก ๆ ซึ่งดูได้จากแผนที่ด้านบนนั่นเอง) แต่ถ้าอยู่คนละพื้นที่หรือสถานที่ในแผนที่จุดนั้น ๆ จะไม่สามารถรู้ได้นอกจากจะใช้วิธีการ chat หรือพูดคุยเพื่อหากันซึ่งคล้ายวิธีการโทรศัพท์นั่นเอง

3.2 Guild เป็นการรวมกลุ่มกันคล้าย ๆ กับ Party ซึ่งเรียกอีกอย่างว่า สมาคม แต่ไม่สามารถที่จะแชร์ประสบการณ์ให้กัน Guild จะเป็นการเก็บประสบการณ์ แล้วนำค่าประสบการณ์ที่ได้มาแบ่งให้สมาชิกใน Guild ซึ่งการแบ่งค่าประสบการณ์นั้นขึ้นอยู่กับหัวหน้าหรือผู้ก่อตั้งว่าจะแบ่งเท่าใดหรือแบ่งอย่างไร ผู้ที่เป็นหัวหน้าจะมีสิทธิ์มากมายเช่น ตั้งชื่อ Guild กำหนดอำนาจแก่สมาชิกว่า หรือจะรับหรือไล่ใครออกก็ได้ เป็นต้น ถ้า Guild มี Level สูง (โดยเกิดจากการแชร์ประสบการณ์เข้า Guild) ก็จะเป็นประโยชน์ต่อสมาชิกของ Guild นั้น ๆ Guild มีประโยชน์ต่อการเช่นเรียกว่า Guild War ซึ่งเป็นการเล่นที่เพิ่มเข้ามาจาก Episode 4.0 การเล่น Guild War เป็นการเล่นเพื่อแย่งชิงปราสาทเพื่อให้ Guild นั้นได้เข้าครอบครอง การครอบครองปราสาทหรือเรียกได้ว่าเป็นเสมือนบ้านของเราที่คนอื่นหรือ Guild อื่นไม่สามารถเข้ามาได้ นอกจากสมาชิกของ Guild นั้น ๆ เมื่อได้ครอบครองสมาชิกก็จะสามารถโจมตี Monster ที่อยู่ภายในนั้นได้โดยไม่มีใครมาแย่ง แต่ว่าจะได้ครอบครองหรือได้เป็นเจ้าของเป็นสิ่งที่ยากพอสมควร เช่นเดียวกับการที่จะซื้อบ้านใหม่สักหลังนั่นเอง เพราะต้องมีคนจำนวนมากเพื่อฆ่า Monster ให้ตายก่อนเข้าครอบครอง บางตัวสามารถที่จะเรียกลูกสมุนของตนเองมาช่วยได้ ซึ่งเรียกว่า Slave Monster และต้องทำลายผู้ที่เฝ้าปราสาทซึ่งมีลักษณะคล้ายหุ่นยนต์ที่มีชื่อว่า Guardian อีกด้วย

การพูดคุยหรือสนทนามีอยู่ 3 ลักษณะคือ การพูดคุยกับทุกคน การพูดคุยกันใน
กลุ่ม (Party) และการส่งไปที่สมาคม (Guild) การสนทนามีวิธีการมีอยู่ 2 แบบคือ

1. การสนทนาแบบทั่วไป คือ หลังจากพิมพ์ข้อความที่ต้องการสนทนากับใคร
ลงไปในห้องสนทนาซึ่งอยู่ด้านล่างของหน้าจอ และกด enter ข้อความที่พิมพ์จะแสดงออกมาบน
หน้าจอ โดยผู้ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราทุกคนจะเห็นคำพูด

2. การสนทนาแบบเจาะจง คือ การสนทนาแบบตัวต่อตัวหรือเป็นการสนทนา
เพื่อไม่ให้ผู้อื่นรู้ มี 2 วิธีคือ

2.1 การสนทนาในกรณีจำชื่อผู้ที่สนทนาได้มีวิธีการทำโดยการพิมพ์ชื่อ
ของคนที่ต้องการจะสนทนาด้วยทางด้านกรอบซ้ายมือซึ่งอยู่ด้านล่างของหน้าจอและพิมพ์ข้อความที่
จะสนทนาในห้องสนทนาข้อความจะปรากฏให้เห็นแต่ผู้ที่ส่งเท่านั้น ซึ่งข้อความจะไม่ขึ้นให้เห็น
ดังนั้นผู้ที่อยู่รอบ ๆ ตัวจะไม่เห็นข้อความที่ส่งไป

2.2 การสนทนากรณีจำชื่อผู้สนทนาไม่ได้ โดยบันทึกในคำสั่ง “จดจำให้เป็น
เพื่อน” ซึ่งวิธีนี้เป็นการเก็บบันทึกชื่อเพื่อนเอาไว้ซึ่งทำโดยการกด ctrl พร้อมกด h เปิดหน้าต่าง
เพื่อนจะและปรากฏชื่อเพื่อนที่บันทึกไว้ ในกรณีที่จำชื่อเพื่อนไม่ได้และไม่มีการบันทึกไว้จะไม่
สามารถสนทนากับคนนั้นได้อีกนอกจากจะเจอกันใหม่

4. การโจมตีศัตรู

ผู้เล่นสามารถพัฒนาตนเองจนเปลี่ยนอาชีพได้โดยการต่อสู้กับศัตรู (Monster) ศัตรู
จะอาศัยอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ ผู้เล่นต้องไปตามล่าด้วยตนเอง การต่อสู้กับศัตรูทำให้ผู้เล่นมี
ประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ให้กับผู้เล่นด้วย เนื่องจากเมื่อฆ่าศัตรูแต่ละ
ตัวตายจะมีสิ่งของตกลงมา ผู้เล่นสามารถเก็บของแล้วนำไปขายตามร้านค้าได้ สิ่งของที่เก็บได้แต่ละ
ครั้งไม่เหมือนกันขึ้นอยู่กับศัตรูที่ผู้เล่นโจมตี

ในการโจมตีศัตรูต้องดูปัจจัยหลาย ๆ อย่าง ทั้งระดับอาชีพ การหลบหลีก การ
ป้องกันและพลังชีวิตของผู้เล่นขณะนั้นเป็นหลักว่ามีค่าพอที่จะต่อสู้กับศัตรูได้หรือไม่ และประสิทธิ
ภาพของอาวุธที่ใช้ เพราะศัตรูแต่ละตัวมีระดับความสามารถและพลังที่ไม่เหมือนกัน การโจมตีศัตรู
ต้องดูประเภทศัตรูว่ามีพลังเท่าไร ถ้าไปในสถานที่ที่มีศัตรูโจมตีแบบอัตโนมัติคือเมื่อเห็นผู้เล่นจะ
เข้ามาทำร้ายก่อนหรือแบบรุมซึ่งศัตรูจะมีมากกว่า 2 ตัวขึ้นไปมาทำร้าย แต่ผู้เล่นสามารถรับมือกับ
ศัตรูได้

5. บทบาทของตัวละครในเกม

สามารถแบ่งตามอาชีพซึ่งมีอยู่ 6 สายอาชีพหลัก ได้แก่ อาชีพ Swordman, Thief, Magician, Archer, Acolyte และ Merchant ซึ่งเรียกว่าสายอาชีพที่ 1 (Job 1) ก่อนผู้เล่นจะเลือกเล่นสายอาชีพของตนเองด้วยการปราบศัตรู หลังจากนั้นเมื่อผู้เล่นมีความสามารถเพิ่มมากขึ้นและพัฒนาตนเองจนเปลี่ยนสายอาชีพที่ 1 แล้วผู้เล่นจะสามารถพัฒนาตนเองและได้เปลี่ยนอาชีพใหม่อีกครั้งในสายอาชีพที่ 2 (Job 2) แต่การเปลี่ยนอาชีพต้องอยู่ในสายเดิม เช่น เมื่อเลือกเล่นในสาย Swordman จะเปลี่ยนมาเล่นในสายของอาชีพ Archer ไม่ได้เพราะมีทักษะหรือมีความเฉพาะซึ่งเป็นความสามารถที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งทักษะจะใช้ช่วยเสริมให้มีความสามารถมากขึ้นในการต่อสู้ หรือบางอาชีพทักษะสามารถช่วยเพิ่มพลังชีวิตของผู้เล่นได้ สายอาชีพที่ 1 และสายอาชีพที่ 1 ลักษณะความสามารถและทักษะดังนี้

ตาราง 4 แสดงการพัฒนาอาชีพจาก Novice สู່สายอาชีพ

	สายอาชีพที่ 1	สายอาชีพที่ 2	
		แบบที่ 1	แบบที่ 2
Novice	Swordman	Knight	Crusader
	Thief	Assassin	Rogue
	Magician	Wizard	Sage
	Archer	Hunter	Bard & Dancer
	Acolyte	Priest	Monk
	Merchant	Blacksmith	Alchemist

หมายเหตุ : Noice จะพัฒนาเป็นสายอาชีพที่ 1 สู່สายอาชีพที่ 2 ได้ 2 แบบ ขึ้นอยู่กับการเลือกของผู้เล่น โดยได้เพียง 1 แบบตัวละครเท่านั้น

สายอาชีพที่ 1 Swordman

Swordman (นักดาบ) พัฒนาจากมือใหม่ สายอาชีพนี้เน้นการป้องกันตัวเอง มีการโจมตีด้วยอาวุธที่รุนแรงในระยะประชิดตัว อาวุธดาบมีให้เลือกทั้งดาบมือเดียว (Sword Mastery) และดาบสองมือ (Two-Hand Mastery) สายอาชีพนี้มีความแข็งแรง อดทน สามารถสู้กับศัตรูได้

เป็นจำนวนมาก Swordman สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Knight และ อาชีพ Crusader

สายอาชีพที่ 2 Knight และ Crusader

Knight (อัศวิน) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภทที่ 1 ต่อจากอาชีพ Swordman อัศวินมีความสามารถเพิ่มจากนักดาบอีกอย่างคือการใช้หอกโจมตี มีการโจมตีที่รวดเร็ว สามารถเป็นผู้นำ Party และขึ้นก Pecopeco ได้

Crusader (นักรบศักดิ์สิทธิ์) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภทที่ 2 ต่อจากอาชีพ Swordman อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 3 สายคือ สายเวทย์ สายนี้ใช้เวทย์โจมตีซึ่งมีพลังเวทย์สูงและสามารถรักษาการบาดเจ็บได้ (เพิ่มพลัง) สายโล่ สายนี้ใช้โล่ในการโจมตี เน้นการป้องกันเป็นส่วนใหญ่สายนี้จะมีความอดทนสูงเมื่อถูกโจมตี สายหอก สายนี้สามารถโจมตีได้เร็วและระยะในการโจมตีไกลกว่าสายอื่น

สายอาชีพที่ 1 Thief (โจร) พัฒนาจากมือใหม่ อาชีพโจรนี้เป็นอาชีพที่มีความคล่องแคล่วว่องไวและรวดเร็ว มีความสามารถในการขโมยโดยใช้อาวุธมีด และมีความสามารถในการซ่อนตัว อาชีพนี้จะเน้นการหลบหลีกเป็นส่วนใหญ่และการโจมตีที่รวดเร็วแบบประชิดตัว สามารถที่จะลุยเดี่ยวไปได้ทุกที่เฉพาะที่จะเป็นผู้นำ (Tanker) แต่ก็มีจุดอ่อนตรงที่เมื่อเจอสัตว์มาก ๆ ไม่สามารถสู้ได้เพราะพลังไม่เพียงพอที่จะต่อสู้ Thief สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Assassin และอาชีพ Rogue

สายอาชีพที่ 2 Assassin และ Rogue

Assassin (มือสังหาร) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Thief อาชีพนี้มีความสามารถที่เพิ่มขึ้นจากอาชีพโจรคือ การหลบหลีกและการโจมตีรวดเร็วขึ้น สามารถซ่อนตัวและใช้ยาพิษในการทำร้ายโจมตีให้เล่น 2 สายคือ สายมีดและสาย Kater

Rogue (นักดุ่มดุ่น) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Thief อาชีพนี้มีความเร็วในการโจมตีและหลบหลีกสูงที่จุดเด่นคือสามารถปลดอาวุธ คือ สายธนู Plagiarism สายนี้จะโจมตีหนักและสายธนู Strip สายนี้ใช้ทักษะในการปลดอาวุธและหลบศัตรูได้ดี

สายมีด Dagger สายนี้ใช้มีดมาตั้งแต่เป็น Thief แบ่งเป็น 2 สายคือ สายมีด Plagiarism สายนี้จะโจมตีหนักและ สายมีด Strip สายนี้มีประโยชน์เมื่อเล่นกันเป็นกลุ่มเพราะเป็นได้ทั้งตัวรับและตัวรุก

สายอาชีพที่ 1 Magician (นักเวทย์) พัฒนาจากมือใหม่ อาชีพนี้โจมตีโดยใช้พลังเวทมนต์ เป็นการโจมตีจากระยะไกลไม่ต้องประชิดตัวศัตรู โดยใช้อาวุธคือ Rod (ไม้เท้า) ในการร้ายคาถาให้ศัตรูตายและต้องตายภายในครั้งเดียว เนื่องจากต้องใช้เวลาในการร้ายคาถานานไม่เช่นนั้น

จะทำให้ศัตรูเข้าประชิดตัวและทำร้ายได้ การป้องกันและพลังชีวิตที่มีน้อยถือได้ว่าเป็นจุดอ่อนของอาชีพนี้ ดังนั้นอาชีพนี้จึงต้องมีคาถาป้องกันตัว ส่วนจุดแข็งของอาชีพนี้คือถ้ามีระดับความสามารถสูงจะมีพลังในการทำลายมากที่สุด ดังนั้นอาชีพนี้จึงไม่เหมาะที่จะลุยเดี่ยว ต้องไปเป็นกลุ่มคอยช่วยเหลือ อาชีพนี้จะมีให้เลือกเล่นอีก 4 สายคือ สายธาตุดิน สายธาตุน้ำ สายธาตุลม สายธาตุไฟและสายธาตุวิญญาณ Magician สามารถเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Wizard และอาชีพ Sage

สายอาชีพที่ 2 Wizard และ Sage

Wizard (ผู้วิเศษ) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Magician อาชีพนี้มีความสามารถใช้คาถาเวทมนตร์ที่รุนแรงและดีกว่า Magician ถือเป็นหน่วยทำลายล้าง อาชีพนี้มีให้เลือก 3 สายคือ สายไฟและวิญญาณ สายน้ำกับสายฟ้า และสายสุดท้ายสายผสมคือสายน้ำ สายไฟ สายวิญญาณและสายฟ้า

Sage เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Magician อาชีพนี้มีความสามารถในการใช้เวทย์เพื่อสนับสนุนเพื่อนในกลุ่ม ทักษะส่วนใหญ่ใช้ในการสนับสนุนและต้องใช้ Yellow Gemstone ในการร่ายเวทย์ อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 2 สายคือ สายบู๊ สายนี้เน้นความสามารถในการต่อสู้ระยะประชิดตัว หลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่วและโจมตีอย่างรวดเร็ว และสายสนับสนุนสายนี้เน้นการร่ายเวทย์ซึ่งมีความรวดเร็วและรุนแรง

สายอาชีพที่ 1 Archer (นักธนู) พัฒนาจากมือใหม่อาชีพนี้มีพลังในการโจมตีสูง โดยจะทำการโจมตีศัตรูในระยะไกลและพื้นที่สูงหรือ หน้าผาได้ โดยใช้คันธนูและลูกธนู มีความสามารถโจมตีอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องยิงก่อนที่ศัตรูจะประชิดตัว จุดอ่อนจึงไม่ควรให้ศัตรูมาประชิดและการเก็บสิ่งของ จะยากเพราะต้องใช้เวลาในการเดินและเดินไกล Archer เลือกสามารถเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 3 ประเภทคืออาชีพ Hunter อาชีพ Bard (ผู้ชาย) และอาชีพ Dancer (ผู้หญิง)

สายอาชีพที่ 2 Hunter Bard และ Dancer

Hunter (นักล่าสัตว์) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Archer อาชีพนี้มีความสามารถที่เพิ่มขึ้นจากนักธนูคือ สามารถวางกับดักศัตรู ทำให้ศัตรูไม่สามารถเคลื่อนได้และโจมตีได้ดี อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 2 สาย คือ สายเหยี่ยว Falcon และสายกับดัก

Dancer และ Bard เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Archer

Dancer (นักเต้นรำ) อาชีพนี้เป็นได้เฉพาะผู้หญิงเท่านั้น ทักษะที่มีส่วนใหญ่มุ่งจะเป็นการเต้นรำ เป็นทักษะใช้ในการสนับสนุนการต่อสู้ของเพื่อน อาชีพนี้ถ้าแบ่งตามสถานะมีให้เลือกเล่น 2 สาย คือ สาย Dex/Agi (ความแม่นยำและความว่องไว) การเล่นเกมคล้าย Hunter แต่ไม่

สามารถวางกับดักได้ แต่สามารถเปลี่ยนอาวุธธนูมาใช้สั้ได้ การโจมตีมีความรุนแรงกว่าธนูและทำให้ใช้ทักษะดนตรีได้ สาย Inv/Agi (ความฉลาดและความว่องไวสายนี้เน้นการเดินเป็นหลัก)

Bard (นักเต้น) อาชีพนี้เป็นได้เฉพาะผู้ชายเท่านั้น สายนี้ทักษะเน้นการสนับสนุนผู้เล่นด้วยตัวเอง อาชีพนี้มีให้เลือก 2 สาย คือ สายนี้ เน้นการโจมตีด้วยอาวุธประเภทเครื่องดนตรีที่มี และจุดอ่อนที่เครื่องดนตรีมีระยะการโจมตีไม่ไกลเท่ากับธนู ดังนั้นจึงต้องคอยอัปเดตการหลบหลีกและค่าความแม่นยำ และสายสนับสนุน เน้นการเล่นแบบสนับสนุน จุดอ่อนคือ เมื่อใช้ทักษะแล้วทำให้เคลื่อนที่ช้า โคน Monster โจมตีได้ง่าย ดังนั้นถ้าไปคนเดียวอาจตาย ถ้ามี Party จะช่วยลดโอกาสเสี่ยงตายได้

สายอาชีพที่ 1 Acolyte (นักบวช) พัฒนาจากมือใหม่ อาชีพนี้เหมือนรวมอาชีพนักดาบและนักเวทย์สายสนับสนุนไว้ด้วยกัน เพราะมีความสามารถในการรักษา (Heal) หรือเรียกง่าย ๆ ว่าการเพิ่มพลังให้ตัวผู้เล่นเองและเพื่อน ๆ ไม่ให้ตาย นอกจากนั้นยัง Warp ไปยังสถานที่ต่าง ๆ ได้ อีกด้วย ซึ่งถือว่าเป็นอาชีพที่มีประโยชน์ต่อส่วนรวมเป็นอย่างมาก และยังสามารถในการเป็นผู้นำ (Tanker) เพราะสามารถโจมตีศัตรูประเภท Undead ได้ดีแต่ไม่เหมาะที่จะลุยเดี่ยวเพราะเป็นอาชีพที่คล้ายเป็นผู้ที่คอยสนับสนุนผู้อื่น อาชีพนี้สามารถหาเงินได้จำนวนมากเพราะมีความสามารถในการพาผู้เล่นคนอื่นไปตามสถานที่ต่าง ๆ (Warp) ตามที่ผู้เล่นอื่นต้องการ โดยต้องจ่ายเงินให้กับนักบวช ราคานั้นขึ้นอยู่กับสถานที่ที่ผู้เล่นต้องการไป อาชีพนี้มีด้วยกัน 3 สาย 1. สายรักษา-สนับสนุน 2. สายป้องกัน - โจมตี 3. สายผสม Acolyte สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภท คือ อาชีพ Priest และอาชีพ Monk

สายอาชีพที่ 2 Priest และ Monk

Priest (บาทหลวง) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Acolyte อาชีพนี้มีความสามารถที่เพิ่มจากนักบวชก็คือสามารถใช้พลังเวทย์ได้ดีขึ้น

Monk สายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Acolyte อาชีพนี้มีความสามารถด้านการต่อสู้ด้วยมือเปล่า มีทักษะการโจมตีที่รุนแรง

สายอาชีพที่ 1 Merchant (พ่อค้า) พัฒนาจากมือใหม่อาชีพนี้เป็นอาชีพพ่อค้าสมชื่อคือจะมีความสามารถในการหาเงิน ซึ่งการหาเงินนั้นได้จากการซื้อของได้ถูกและขายของได้แพงกว่าอาชีพอื่น ทั้งยังสามารถตั้งร้านขายของได้เอง แต่ก็มีจุดอ่อนคือจะไม่มีความสามารถในการต่อสู้ จึงต้องเข้า Party เพื่อหาเพื่อน ๆ เพื่อแบ่งประสบการณ์ที่จะเพิ่มระดับของตนให้สูงขึ้น ในการที่ไม่มีทักษะในการต่อสู้ก็จะหาของไปขายได้ยากเพราะของที่ได้ต้องได้จากการฆ่าศัตรูให้ตายก่อนนั่นเอง Merchant สามารถเลือกเปลี่ยนอาชีพในสายอาชีพที่ 2 ได้ 2 ประเภทคือ อาชีพ Blacksmith และอาชีพ Alchemist

สายอาชีพที่ 2 Blacksmith และ Alchemist

Blacksmith (ช่างตีเหล็ก) เป็นสายอาชีพที่ 2 ประเภท 1 ต่อจากอาชีพ Merchant อาชีพนี้สามารถตีอาวุธหรือเครื่องป้องกัน อีกทั้งยังสามารถซ่อมแซมและเพิ่มประสิทธิภาพของอาวุธได้ ดังนั้นผู้เล่นอาชีพอื่นสามารถติดต่อกับอาชีพนี้ให้ช่วยซ่อมแซมอาวุธได้

Alchemist สายอาชีพที่ 2 ประเภท 2 ต่อจากอาชีพ Merchant อาชีพนี้มีความสามารถในการนำ Potion ซึ่งเป็นน้ำยาในการเพิ่มพลังความสามารถแก่ผู้เล่น อาชีพนี้มีความสามารถในการทำ Potion ซึ่งเป็นน้ำยาในการเพิ่มพลังความสามารถแก่ผู้เล่น อาชีพนี้ยังสามารถเรียก Monster (ศัตรู) ให้ออกมาจากการหลบซ่อนได้ อาชีพนี้มีให้เลือกเล่น 2 สาย คือสายสร้าง Potion สายนี้ เน้นการสร้าง Potion สายต่อสู้และสายสนับสนุน สายสนับสนุนเป็นสายที่ใช้น้ำยาในการป้องกันความเสียหายของอาวุธและชุดเกราะให้ผู้เล่นคนอื่น

6. สัตว์เลี้ยง (Q' Pet)

เกมนี้มีสัตว์เลี้ยงให้เลี้ยงแก่เหล่าซึ่งการเลี้ยงจะเป็นเสมือนการเลี้ยงสัตว์ในชีวิตจริง การเลี้ยงนั้นเราต้องเอาใจใส่ดูแล หมั่นพูดคุยแสดงท่าทางหรืออารมณ์ต่าง ๆ กับมัน ยิ่งถ้าเราหมั่นดูแล หมั่นพูดคุยแสดงท่าทางหรืออารมณ์ต่าง ๆ กับมัน จะยังมีความสนิทสนมกับสัตว์มากยิ่งขึ้น แต่อย่าลืมให้อาหารด้วยไมเช่นนั้นสัตว์เลี้ยงจะตาย อาหารนั้นสามารถหาซื้อได้จาก NPC ซึ่งอยู่ตามร้านขายอาหารสัตว์หรืออีกวิธีหนึ่งก็คือจากการไป Drop Monster บางตัวที่มีอาหารสำหรับสัตว์ที่เลี้ยงนั้นจะเป็นสัตว์ได้ไปจับตัว Monster ต่าง ๆ ซึ่งก่อนเลี้ยงต้องมีสิ่งของที่ใช้ในการจับสัตว์ ซึ่งหาได้จากการไป Drop Monster หรือไปซื้อที่พ่อค้าแต่ถ้าซื้อสิ่งของจะมีราคาแพงมาก หลังจากได้สิ่งของจับสัตว์และหาสัตว์ได้ตรงตามสิ่งของแล้ว ต่อไปคือวิธีการจับสัตว์ การจับจะต้อง Double Click ที่สิ่งของ แล้ว Click ที่ Monster ที่จะจับ หลังจากนั้นจะปรากฏหน้าจอ Slot Monster (จะมีลักษณะคล้ายตู้หยอดเพลง) บนตัว Monster เมื่อเห็นให้ Click ตรงคำว่า Click ซึ่งคำตอบจะมีอยู่ 2 แบบ คือ สำเร็จ (Success) และ ไม่สำเร็จ (Failure) ตรงนี้ขึ้นอยู่กับว่าจะดวงดีหรือไม่ สักใหญ่จะจับกันได้แต่ตอน Click ให้ระวัง มิเช่นนั้นจะแทงไปโดน Monster ตายได้ ถ้าสามารถ Click ได้สำเร็จจะได้ไข่ และจะต้องนำไปไปฟักเสียก่อนโดยผ่านเครื่องฟักไข่ (Pet Incubator) ดังนั้นต้องไปซื้อที่ NPC ซึ่งเป็นคนขายของตามตัวเมืองแต่ไม่ใช่ผู้เล่นเกม ร้านขายอาหารสัตว์ และต้องซื้อแวนขายมาใส่เครื่องฟักก่อนจึงจะสามารถใช้เครื่องฟักได้ หลังจากนั้นให้นำไข่มาฟักและจะได้สัตว์เลี้ยงสมใจ ซึ่งจะคอยเดินตามขณะที่โจมตี Monster อื่น มันจะคอยช่วยเป็นกำลังใจ

สำหรับสัตว์เลี้ยงส่วนใหญ่ผู้เล่นอยากเลี้ยงกันมาก เนื่องจากสัตว์มีรูปร่างที่น่ารัก และยังสามารถใส่เครื่องประดับให้สัตว์น่ารักได้มากขึ้นด้วยและถ้าบ๊อบก็สามารถที่จะเก็บไว้ก่อน ซึ่งจะคงอยู่ในสถานะของไข่ ซึ่งจะไม่ตาย ความสนิสนมของเรากับสัตว์ก็ไม่ลดลง แต่ถ้าหลังจากที่เลี้ยงกันได้ไม่นานจะเจอปัญหาเพราะขณะต่อสู้อัตโนมัติจะไปบังทั้งเราและผู้เล่นคนอื่นทำให้ไม่สามารถเห็นศัตรูได้ อาหารที่ต้องให้สัตว์ต้องมีติดตัวไว้เป็นประจำจึงทำให้ต้องแบกของหนักการแบกของหนักยังมีผลต่อการโจมตี Monster ทำให้โจมตีได้ช้า ช้ายังต้องเก็บส่งของอีกด้วยถ้าแบกของหนักเกิน 50% ก็จะเกิดผลเสียต่อบางอาชีพ เช่น ไม่สามารถเพิ่มพลังได้ในขณะนั่งเฉย ๆ หรือ ยืน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ พบว่า เกมออนไลน์ถือว่าเป็นกิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ 56.7% ได้สัมผัสสัมผัสมาแล้ว และในจำนวนนี้ 47.2% ได้เสียค่าบริการเล่นเกมมาแล้ว โดยส่วนใหญ่กว่า 80% เสียค่าบริการน้อยกว่า 500 บาทต่อเดือน แต่มีอยู่ 6.7% ที่เล่นเกมมากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หากจำแนกตามอายุก็จะพบว่ากลุ่มอายุ 10-14 ปีมีการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด (ร้อยละ 76.6 ของผู้ตอบอายุ 10-14 ปี ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์) นอกจากนี้ ยังมีเด็กจำนวนหนึ่งที่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมาถึงเดือนละกว่า 2,500 บาท (เกมออนไลน์ เชื้อโรค หรือ ยาบำรุง, 2547: 32)

จากการศึกษาของ Griffith and Hunt (1995 อ้างใน วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541) เรื่อง computer game playing in adolescence ได้กล่าวถึงการวิจัยสำรวจการเล่นเกมของผู้เริ่มเล่นคอมพิวเตอร์ครั้งแรกว่ามีการเล่นอย่างไร โดยสำรวจจากวัยรุ่น 387 คน ในสหราชอาณาจักร พบว่าวัยรุ่นเหล่านี้เล่นเกมเฉลี่ย 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และไม่มีความแตกต่างกันในการเล่นเกระหว่างเพศหญิง และชายอย่างมีนัยสำคัญ แต่ความแตกต่างมีผลต่ำ สังเกตได้คือ เพศชายนิยมเล่นเกมเป็นประจำและนิยมเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ในขณะที่ผู้หญิงชอบเกมที่มีความสนุกสนาน และความบันเทิง เป็นเหตุผลหลักของการเลือกเล่นของวัยรุ่นในสหราชอาณาจักร

จากการสำรวจของ Anderson et al. (2000) พบว่า

- เด็กวัยรุ่น 84% นิยมเล่นวิดีโอเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น
- เด็กวัยรุ่นที่นิยมเล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเด็กผู้ชายมีถึง 92%
- โดยเฉลี่ยเด็กวัยรุ่นชายได้เล่นเกม 10 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์
- เด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงจะมีพฤติกรรมการแสดงออกในโรงเรียนที่รุนแรง กว่าเด็กที่ไม่เคยเล่นเกม
- เด็กวัยรุ่น 15% จะบอกผู้ปกครองให้รับทราบเกี่ยวกับระดับความรุนแรงของวิดีโอเกม
- เด็กวัยรุ่น 2% คิดว่าผู้ปกครองได้ตรวจสอบระดับความรุนแรงของวิดีโอเกมตลอดเวลา
- เด็กวัยรุ่น 1% จะบอกถึงความเหมาะสมของเกมที่ตนเองเล่นให้กับผู้ปกครองได้รับทราบ
- วัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงมักจะมีปัญหากับครู และจะมีพฤติกรรมที่ชอบในการต่อสู้มากกว่าเด็กปกติ

งานวิจัยของ Anderson et al. (2000) จากการวิจัย 2 ฉบับกับนักเรียนพบว่า การเล่นเกมในชีวิตประจำวันมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมและความคิดที่ก้าวร้าว ที่เป็นอาชญากรรม ผลการศึกษายังพบอีกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษามีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับปริมาณของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน ซึ่งผลของการวิจัยได้สอดคล้องกับความคิดที่ว่า การมีโอกาสได้สัมผัสกับวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจะเพิ่มพฤติกรรมที่ก้าวร้าวทั้งในระยะสั้น และระยะยาว อีกทั้งยังมีการเสนอเหตุผลว่า ทำไมคุณสมบัติเชิงปฏิสัมพันธ์ของวิดีโอที่มีความรุนแรงเกมอาจมีอันตรายมากกว่าสื่อโทรทัศน์ และภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง

- การที่ผู้เล่นคิดว่าตัวเองเป็นคนที่อยู่ในเกม จึงทำให้ผู้เล่นคิดว่าเป็นตัวเองที่ฆ่าศัตรู ไม่ใช่ฆ่าตัวละครในเกม
- การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง
- คุณสมบัติในการเล่นแล้วต้องการที่จะเล่นต่อ (อาการติดเกม) ทำให้ผู้เล่นหาคุณสมบัติที่รุนแรงเอามาใส่ไว้ในตัวเอง

ผลการวิจัยของ Anderson et al. (2000) ยังกล่าวอีกว่าการเล่น video game เป็นประจำจะมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และพฤติกรรมที่นำไปสู่อาชญากรรม อีกทั้งยังเสนอเหตุผลว่าทำไมคุณสมบัติเชิงปฏิสัมพันธ์ของวิดีโอเกมอาจมีอันตรายมากกว่าทีวีและ

ภาพยนตร์ เพราะการที่ผู้เล่นนี้คิดว่าตนเองเป็นคนที่อยู่ในเกม การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอย่างจริงจังในเกม ผู้เล่นจึงเป็นผู้เลือกการกระทำที่รุนแรง และคุณสมบัติในเกมที่เล่นแล้วต้องการที่จะเล่นอีก โดยเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงทำให้มีนิสัยก้าวร้าว และมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม เฉพาะอย่างยิ่งบรรดาวัยรุ่นที่เป็นเพศชาย

ผลงานของ ศิริไชย หงส์สงวนศรี (2548) พบว่า นักเรียนมัธยมร้อยละ 23.9 เล่นวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอมากกว่า 4 วัน/สัปดาห์ และร้อยละ 16.6 มีปัญหาการติดเกม และยังพบอีกว่าผู้ที่เล่นเกมซึ่งมีเนื้อหารุนแรงจะมีพฤติกรรมที่รุนแรงตามไปด้วย ทั้งนี้เพราะผู้เล่นที่ชอบเล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่กับความรุนแรง ส่วนกรณีที่มีการเล่นเกมจนเสียชีวิตนั้นเกิดจากการที่นั่งนานเกินไป ทำให้เกิดการอุดตันของเส้นเลือด ซึ่งอาการนี้ได้พบในหลาย ๆ ประเทศ เช่น เกาหลี แต่สำหรับในประเทศไทยได้พบเด็กที่เล่นเกมใน จ.เชียงราย เสียชีวิตเพราะนั่งเล่นเกมนานเกินไป

การวิจัยเรื่องทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกม และผลกระทบที่มีต่อเยาวชนของ สุชาดา สัจจสันถวไมตรี (2542: 89) พบว่า ปัจจัยที่จะทำให้เนื้อหาของเกมมีความสร้างสรรค์หรือไม่สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับการสร้างเนื้อเรื่อง โดยเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์จะจัดอยู่ในประเภทเกมกีฬา และเกมฝึกสมองเสริมความรู้ เนื่องจากเกมประเภทดังกล่าวช่วยฝึกทักษะให้ผู้เล่นหลายด้าน ส่วนเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ก้าวร้าวหรือมีการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมส่วนใหญ่อยู่ในเกมผจญภัย ต่อสู้และเกมยิงปืน

การวิจัยของ วันเฉลิม สาระไชย (2544: บทคัดย่อ) เรื่องการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนโดยผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตเมืองเชียงราย พบว่า วัยรุ่นแสดงออกถึงความเป็นตัวตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต โดยการใช้ชื่อที่โดดเด่น ประโยคที่ โหม่นน้ำวความสนใจ สัญลักษณ์ คำพูด หรือกิริยาท่าทางต่าง ๆ ผ่านตัวอักษรสื่อภายใต้ห้องสมาชิกไปยังสมาชิก การแสดงตัวตนของวัยรุ่นขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้แต่ละคน จะมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป แต่วัตถุประสงค์จะเหมือนกันคือ การแสวงหาเพื่อนต่างเพศเป็นหลัก ดังนั้นจึงพยายามใช้ทุกวิธีทางที่จะทำให้เพศตรงข้ามสนใจ

จากผลการสำรวจของ สวนดุสิต โพลล์ (2546) เกี่ยวกับความคิดเห็นของเยาวชนในกรุงเทพฯ และปริมณฑล ที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี ที่เคยเล่นเกมทางคอมพิวเตอร์ จำนวน 1,093 คน เกี่ยวกับเกม ragnarok ระหว่าง 4-5 กรกฎาคม 2546 พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 43.62 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ด้วยเหตุผลว่าได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น และท้าทาย ส่วนใหญ่ร้อยละ 46.82 รู้จักและเคยเล่นเกม ragnarok มาแล้ว ที่เล่นเพราะมีการต่อสู้ เดิมพัน ยั่วให้หาเงินมาซื้อเสื้อผ้า และอาวุธ พร้อมกับเห็นว่าการเล่นเกมที่มีความรุนแรงจะทำให้สามารถ ป้องกันเหตุการณ์รุนแรงจากเกม

ragnarok ได้ ส่วนเยาวชนร้อยละ 44.68 ยังไม่แน่ใจว่ามาตรการกำหนดเวลาเปิดปิดร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จะช่วยแก้ปัญหาได้ เพราะอาจไม่ใช่สาเหตุที่แท้จริง ซึ่งขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของผู้เล่นแต่ละรายเป็นสำคัญ ผลสำรวจช่วงแรกเป็นความจริงที่ว่า เด็กส่วนใหญ่เล่นเกมนี้ แต่ผลสำรวจช่วงหลังเป็นการให้เด็กออกความเห็น ซึ่งเป็นความเห็นของเด็ก ๆ ว่าเป็นเกมที่กระตุ้นให้เกิดนิสัยชอบพนัน และผลอันท้าย ดูเหมือนว่ามาตรการของรัฐบาลให้การป้องกันนั้นเด็กไม่เห็นด้วยเท่าไร

เอแบคโพลล์ (2548) ได้มีการสำรวจสถานการณ์การ "ติดเกมออนไลน์" ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่าเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ 1 ใน 3 ยอมรับว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติด เสียเงินเสียทอง และก่อให้เกิดการพนันได้ง่าย ผู้ตอบแบบสอบถามยังยอมรับด้วยว่า ผลดีของการเล่นเกมออนไลน์คือแก้เหงา ขี้เกียจก็ดียิ่งเล่นยิ่งเครียด ยิ่งติดเกมมากขึ้น ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ที่สำคัญ...เมื่อติดเกมแล้วจะ "เลิกยาก" วัน ๆ ไม่เป็นอันทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน แต่งานนี้ถ้ามองใน "มุมกลับ" ต้องบอกว่า โพลล์ครั้งนี้ยังมีแง่มุมที่พอทำให้สบายใจได้บ้างพอสมควร เพราะยังดีที่กลุ่มผู้เล่นเกม "รับรู้" ว่าตนเองเสพติดเกม และการเสพติดมาก ๆ จะยังเป็นโทษต่อชีวิต เมื่อรับรู้เช่นนี้แล้ว การแก้ไขพฤติกรรมต่อไปจะง่ายขึ้นมาก

จากการศึกษาของ นิริศ ภูษิตประภา (2548: 25-26) ในเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อความนิยมในการเล่นคอมพิวเตอร์ พบว่า การที่เกม ragnarok ประสบความสำเร็จเพราะเน้นในเรื่องความท้าทายและความจริงจังในนามสมมุติ ผู้เล่นจะมีพลังชีวิต (hp) พลังเวทย์มนต์ (sp) เมื่อเล่นไปจะได้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้น (exp) ค่าประสบการณ์นี้ ทำให้เก่งขึ้น ซึ่งตรงกับความต้องการของคนที่เล่น มีการใช้จ่ายเงินเป็น zeny ที่สามารถได้สิ่งของมาจากการฆ่าสัตว์ประหลาดแล้วนำมาแลกเปลี่ยนแลกเปลี่ยนกับการซื้ออาวุธ เพื่อให้ตัวละครใกล้เคียงกับตัวผู้เล่นจริง ๆ จึงให้ผู้เล่นสามารถเลือกอาชีพได้ แต่ละอาชีพก็มีข้อจำกัดแตกต่างกันไป ซึ่งได้แก่ความทนทานต่อกร โจมตีของศัตรู ค่าความฉลาด ค่าความชำนาญ ค่าความโชคดี การใช้อาวุธ การใช้เวทย์มนต์ ความแม่นยำ ความรุนแรง การป้องกันตัว ความว่องไว และความเร็วการหลบหลีก ฯลฯ เมื่อค่าเหล่านี้มากขึ้น ความเป็นจุดเด่นของแต่ละบุคคลก็เห็นชัด รวมกับสังคมแบบออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเสมือนอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่ชอบในการที่สามารถเปลี่ยนทั้งเสื้อผ้า และความสามารถต่าง ๆ ได้ การแบ่งชนิดของสัตว์ประหลาด และกลุ่มการต่อสู้ ซึ่งมีมากมายหลายร้อยชนิดทำให้การต่อสู้ไม่มีจุดจบ เป็นเกมที่ไม่มีความสิ้นสุด ผู้เล่นจึงต้องใช้เวลาในการสร้างประสบการณ์ที่ยาวนาน ยิ่งระดับสูงเท่าไรก็จะเปลี่ยนระดับได้ยากขึ้น เจตนาของเกมที่ไม่ให้ผู้เล่นสามารถฆ่าหัวหน้าได้ด้วยตัวคนเดียว แม้จะรวมกลุ่มกันก็จะสู้ได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งเมื่อหัวหน้าตายก็จะฟื้นขึ้นมาใหม่ ทำให้เกิดความท้าทายที่จะต่อสู้กับสิ่งที่ยากขึ้น เกม ragnarok จึงต้องการปรับปรุงอยู่เรื่อย ๆ ซึ่งสิ่งที่จะล่อใจให้เล่นต่อไปคือรูปแบบการต่อสู้กิจกรรมพิเศษแบบใหม่ ๆ ตลอดเวลา

การที่นักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ให้ความสนใจที่จะเล่นเกมนี้มากกว่าเกมอื่น เพราะเป็นภาพการ์ตูนน่าติดตามและภาพประกอบต่าง ๆ ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อีกทั้ง การที่เกมมีบรรยากาศแบบภูมิภาคเอเชีย ซึ่งต่างจากเกมที่ผ่านมาในรูปแบบเดียวกัน เพราะเกม เหล่านั้นประเทศในแถบยุโรป และอเมริกาเป็นผู้ผลิต จึงมีบรรยากาศเป็นตะวันตกมากในขณะที่ วิทยาลัยไทยรู้จักกับการ์ตูนญี่ปุ่นมานาน การที่เกมออกแบบโดยมีภาพการ์ตูนแบบญี่ปุ่น และมี บรรยากาศแบบเอเชีย จึงตอบสนองต่อผู้เล่นได้อย่างดี

การที่เกมเป็นระบบออนไลน์เปรียบเสมือนสังคมในอีกโลกหนึ่ง ซึ่งผู้เล่นได้เข้าไป เล่นและพบปะผู้คนมากมาย และได้ทำในสิ่งที่อยากทำอีกมากมาย ในการที่นักศึกษาให้คำตอบว่า เพื่อการผ่อนคลาย และหาเพื่อนใหม่ก็เป็นปัจจัยหนึ่ง ซึ่งเป็นปัจจัยที่เกมนี้เป็นที่ได้รับความสนใจ จากนักศึกษาเป็นอย่างมาก

นักศึกษาใช้เวลาที่ว่างจากการทำกิจกรรม เลือกที่จะใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนี้นี้ เพื่อการพักผ่อน อาจเป็นทางเลือกหนึ่งในการใช้เวลาว่างของนักศึกษา แม้ว่านักศึกษบางคนจะมี การให้เวลากับการเล่นเกมนามากเกินไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบที่แตกต่างของนักศึกษาแต่ละ คน

ดังผลงานวิจัยของ อุกฤษฏ์ กิตติโมราภุ (2543: 18) เรื่อง ผลกระทบของเกม คอมพิวเตอร์ต่อผู้ที่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ พบว่า เทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้นมานั้น ไม่สามารถ ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้ทุกอย่าง ตรวบใดที่มนุษย์ยังขาดความพอดีในการรับและ บริโภคเทคโนโลยีต่าง ๆ ส่งผลกระทบทางด้านลบจากการบริโภคโดยขาดจิตวิญญาณในการ แยกแยะ และขาดความพอดีในการใช้งาน ปล่อยความคิด จิตใจ ไปตามกระแสของเทคโนโลยี เหล่านั้น จนถูกเทคโนโลยีย้อนกลับมาครอบงำและตกเป็นทาสในที่สุด

การศึกษาวิจัยของ ญาดา ศรีชัย (2547) พบว่าผู้เล่นมีพฤติกรรมการแสดงออกโดย แปรความหมายของการเล่นเกมเหมือนชีวิตจริงและแปรลักษณะพฤติกรรมของชีวิตจริงมาใช้ในการ เล่นเกม โดยผู้เล่นมีลักษณะการแสดงออกภายใต้ปัจเจกผ่านตัวเสมือน (ตัวละครในเกม) ที่ ซ้อนทับกันระหว่างตัวตนจริงและตัวเสมือน ในโลกเสมือนจริง (บริบทของเกม) ที่จำลองความจริง ได้อย่างแนบเนียนจริงของความเป็นสังคมที่ประกอบด้วย กลุ่มคนที่รวมกลุ่มกันตามวัตถุประสงค์ ของอาชีพ เช่น กลุ่มอาชีพ พ่อค้าแม่ค้าจะครอบครองพื้นที่ตามตัวเมืองเพื่อใช้เป็นแหล่งในการ ค้าขาย กลุ่มนักต่อสู้ต่าง ๆ เช่นอาชีพนักดาบเข้าครอบครองพื้นที่ในท่อน้ำทิ้ง เพื่อใช้พลังงานของ ตนในการหารายได้ นอกจากนี้โลกเสมือนจริงยังได้จำลองความเป็นสังคมเมืองในระบบทุนนิยม ซึ่งผู้คนให้ความสำคัญในการบริโภควัตถุเป็นสำคัญทำให้ผู้เล่นเคลิบเคลิ้มอยู่ในโลกแห่งความฝันบน ฐานแห่งความจริงที่เกิดขึ้น

การแสดงตัวตนที่หลากหลายของผู้เล่นขึ้นอยู่กับการณ์ปฏิสัมพันธ์กับบริบทในเกม และสถานะทางสังคม บทบาทหน้าที่ของตัวเสมือนเพื่อตอบสนองความต้องการภายในตนอย่าง อิสระไร้ผู้ควบคุมและกฎเกณฑ์ที่คอยบีบบังคับให้ต้องทำตามบทบาทหน้าที่ในโลกจริง เกมจึงทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการแก่ผู้เล่นทั้งสิ่งที่ขาดหายในชีวิตจริง สิ่งที่ไม่ได้และไม่ได้ทำ รวมทั้งผลประโยชน์ที่ผู้เล่นได้รับจากเกม นอกจากนั้นผู้เล่นยังมีความต้องการเพื่อให้กลุ่มเพื่อนและ สังคมยอมรับด้วยวิธีการต่าง ๆ เฉพาะตน เกมออนไลน์ถือเป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาในการปลดปล่อย อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด การแสดงบทบาททางเพศและจินตนาการของตัวตนจริงและการปลอมตัว ในขณะที่เล่น

นอกจากนั้นผู้เล่นยังมีทักษะที่ดีต่อเกมเนื่องจากเกมช่วยในการฝึกทักษะชีวิตซึ่ง สามารถนำไปใช้ในโลกรจริงได้ ได้แก่ ทักษะการปฏิเสธการร้องขอเพื่อให้ตนมีชีวิตอยู่ในโลก เสมือนให้ยาวนานที่สุด ทักษะการซื้อขายสินค้า การเจรจาต่อรองราคาสินค้าโดยกระบวนการใน การพูดจา (สัญญา) โน้มน้ำหนักใจเพื่อบรรลุในสิ่งที่ตนต้องการ และยุทธวิธีในการสร้างสัมพันธภาพ กับคนในสังคมที่แสดงออกจากชุมพลพลังงานทางจิตใจ ถ่ายทอดผ่านพฤติกรรม ภาษา รูปภาพ

ปัจจัยเสี่ยงของการเล่นเกมคือ การให้ความสำคัญในการเห็นคุณค่าของวัตถุและ เงินในเกมนำมาใช้กับชีวิตจริง ดังกรณีกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยศึกษา ผู้เล่นนำเกมมาใช้ในชีวิตจริงใน รูปแบบที่เกิดขอบเขตแต่ไม่อยู่ในระดับรุนแรงมากนัก เนื่องจากการผู้เล่นถูกล่อหลอมจากสภาพ ครอบครัวยุคที่ประกอบธุรกิจการค้าจึงซึมซับและถือเป็นเรื่องปกติ แต่ผู้เล่นสามารถควบคุมตนเอง และรู้จักการยับยั้งชั่งใจเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาขึ้น นอกจากนั้นเกมยังสร้างคนมีความเป็นปัจเจกมาก ขึ้นทำให้ผู้คนสามารถอยู่และพึ่งพาผ่านสื่อทางเทคโนโลยี โดยไม่ต้องรอการมีปฏิสัมพันธ์กับ สิ่งมีชีวิต เช่นคนเราสามารถรู้จักกันได้โดยไม่ต้องรอให้เห็นหน้าก่อน เพียงแค่ใช้โทรศัพท์หรือ คอมพิวเตอร์ส่งสัญญาณภาพและเสียงพูดคุยก็สื่อสารกันอย่างเข้าใจ ส่วนอนาคตภาพความเป็น ปัจเจกของคนจะชัดเจนมากยิ่งขึ้นกับสภาพความเป็นอยู่ที่ร่ายล้อมด้วยเทคโนโลยี ไร้ผู้คนที่มา ปฏิสัมพันธ์โดยตรง

นอกจากนี้ ศุณิสรา ทดลา (2542) ได้ศึกษาเรื่อง “รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารใน ห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต” พบว่า รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาเป็นไปทั้ง ในรูปแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกันกับการแสดงออกในโลกของความเป็นจริง และเปิดโอกาส ให้ผู้สนทนามีอิสระเสรีเพราะในการแสดงออกในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนั้นผู้สนทนา จะใช้ข้อความตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา อีกทั้งผู้ สนทนาจะคิดเพื่อสร้างคำและรูปแบบประโยคใหม่ ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสาร ผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนา

ประกอบด้วยลักษณะที่เป็นชุมชนจำลอง สภาวะไร้การขัดขวางและการควบคุม การไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย การไม่รู้จักผู้ที่สื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกลวง ความเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนเพศ การสร้างจินตนาการ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยทางด้านจิตวิทยาสังคม ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับตนเอง รวมทั้งทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และความเห็นอีกส่วนหนึ่งด้วย

ทั้งนี้ Rafaeli and Sudweek (1997 อ้างใน พิระ ถีวลม, 2542: 17-18) ได้กล่าวถึงกระบวนการเกิดปฏิสัมพันธ์ ว่า เกิดขึ้นระหว่างสมาชิกในสังคม ไม่ใช่เพียงการสื่อสารสองทางระหว่างบุคคล (ซึ่งเป็นสารในลักษณะปฏิกิริยาตอบสนองเท่านั้น) แต่เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันไปด้วยจึงถือว่าเป็นปฏิสัมพันธ์ โดยมีงานวิจัยในซีกโลกตะวันตกอย่างกว้างขวาง ซึ่งมีรวบรวมรายชื่องานวิจัยเหล่านั้น โดยการปฏิสัมพันธ์ในสังคมโดยทั่วไปเป็นกระบวนการที่แปรผันตามการปรับกลไกทิศทางการสื่อสารและมักเกิดขึ้นโดยกระบวนการสื่อสารแบบเผชิญหน้า ซึ่งจะเกิดการแปลความหมายร่วมกันในกระบวนการปฏิสัมพันธ์นั้นประกอบด้วยการฟัง-พูดต่อเนื่องสัมพันธ์กันไป ผ่านรูปแบบการตอบสนองตามมารยาททางสังคมและจะต้องสื่อสารที่ผู้รับและส่งสารต้องอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งกระบวนการปฏิสัมพันธ์จะนำไปสู่ความสามารถทางสังคม และความผูกพันกันทางสังคม คุณภาพของสารที่สื่อสารกันในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ ขึ้นกับหลายปัจจัย อาทิเช่น การรู้จักรับ-ส่งบทสนทนา การตัดบทเพื่อเปลี่ยนบทบาทในการสนทนา ศักยภาพที่ปฏิสัมพันธ์จะดำเนินต่อไปด้วยตัวสารเอง เนื้อหาที่แสดงความก้าวหน้าต่อเนื่อง รวมทั้งคุณภาพในการบรรจุสารของสื่อที่บรรจุได้ครบถ้วน เช่น การพบกันซึ่งหน้า ย่อมเป็นการสื่อสารที่ครบถ้วนมากกว่าคุยกันทางโทรศัพท์เป็นต้น

ในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ที่ใช้วิธี “การสนทนา” จะมีลักษณะสื่อสารเฉพาะ เช่น การมีมารยาทที่จะเชื่อเชิญหรือตอบรับ การบรรจุอารมณ์ลงไปในสาร การเปิดเผยข้อมูลที่เป็นจริง เนื้อหาของส่วนบุคคลที่เปิดเผยต่อกัน รวมทั้งมีการเรียกหาในลักษณะสรรพนามกลุ่มบุรุษที่หนึ่ง ที่มากกว่าปกติ ซึ่งเป็นกระบวนการที่สร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน กระบวนการปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ โดยมี “การสนทนา” เป็นหลัก มีลักษณะโดยทั่วไปเหมือนปฏิสัมพันธ์ในสังคมโดยทั่วไป ยกเว้นการสื่อสารที่ผ่านคอมพิวเตอร์ รูปแบบการสื่อสารจึงเป็นการอ่าน-เขียน ซึ่งการแลกเปลี่ยนเนื้อหาทางสังคมแล้วไม่ต่างกับการสื่อสารด้วยการฟัง-พูด แต่ต่างกันตรงอัตราการแลกเปลี่ยนที่ช้ากว่า ในส่วนเนื้อหาของสารที่ รับ-ส่ง สารที่เป็นปฏิสัมพันธ์กับสารที่เป็นปฏิกิริยาตอบสนองไม่ต่างกันในแง่ของการแสดงความจริง การอธิบาย และสัดส่วนของการขอหรือถามข้อมูล แต่สารที่เป็นปฏิสัมพันธ์จะมีเนื้อหาบางด้านมากเป็นพิเศษ เช่น เกี่ยวกับการสนทนา อารมณ์ขัน ความสามารถในการขอมตกลง ข้อความในเชิงขอมรับมากกว่าไม่ขอมรับ ความร่วมมือสนับสนุน และการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของตนมากกว่าปกติ การเกิดปฏิสัมพันธ์จะ

เป็นไปด้วยตัวมันเอง โดยความถ้อยของของผู้ส่งสารไม่ใช่ปัจจัยกำหนดลักษณะปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น แม้จะมีสารที่เป็นปฏิริยาตอบรับของคนที่ส่งบ่อยมากกว่าคนที่ไม่ค่อยส่ง แต่สารที่เป็นปฏิสัมพันธ์ของผู้ที่ส่งบ่อยกับไม่บ่อยนั้น ไม่แตกต่างกัน โดยจะขึ้นอยู่กับการอยู่ถาวรของสมาชิกมากกว่า

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นโดยการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ จะต่างกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้าในโลกแห่งความจริง ทั้งนี้เพราะการส่งผ่านคอมพิวเตอร์เหมือนชิมผลไม้ที่ไม่รู้ส่วนผสม ของรสชาติเราไม่มีทางรู้ว่าใครจะตอบหรือไม่ตอบสนอง แต่เมื่อเกิดการตอบสนองเป็นปฏิสัมพันธ์ขึ้นมา เราต้องเชื่อว่ามันเป็นความจริงที่เกิดขึ้น เป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเป็นหลักเป็นฐาน และส่งผลให้เกิดความจริงในเชิงสังคมหรือการก่อรูปทางสังคมได้จริง จากการศึกษาวิจัยยังพบอีกว่าการปฏิสัมพันธ์บนการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มีบทบาทต่อการรวมตัวบนเครือข่าย และมีบทบาทต่อการสร้างแบบแผนของการเจริญเติบโตของกลุ่ม และแม้ว่าในงานวิจัยศึกษาจะระบุว่า การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จะลดศักยภาพในการปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้ แต่จากผลการวิจัยได้ยืนยันว่าผู้ใช่มองว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มีศักยภาพมากกว่าการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

ผลการวิจัยของ สุทธิพร นิราพาธ (2547) พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นไม่ทางตรงก็ทางอ้อม และเป็นพฤติกรรมที่สามารถสังเกตเห็นได้ ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมที่แสดงออกทางวาจา และพฤติกรรมที่แสดงออกโดยการกระทำ การวิจัยครั้งนี้พบว่าประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนิยมเล่นมากที่สุด คือ เกมประเภทวางแผนกลยุทธ์ และสวมบทบาท ยังพบอีกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะไม่มีความสัมพันธ์ทางลบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แต่อาจขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลายประการด้วยกัน เช่น องค์ประกอบทางร่างกาย องค์ประกอบทางด้านความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนวัยเดียวกัน องค์ประกอบทางด้านการพัฒนาแห่งตน และองค์ประกอบทางด้านการปรับตัว อีกทั้งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อาจไม่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหากนักเรียนมีการบริหารจัดการเวลาที่ดีว่า เมื่อไหร่ควรดูหนังสือหรือทำการบ้านและกำหนดเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสม

ผลการวิจัยของ วรณรัตน์ รัตนวรางค์ (2548) พบว่า เด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ โดยจะเล่นเป็นเวลานาน ทำให้ละเลยการเล่าเรียน เช่น ขาดเรียน ไปโรงเรียนสาย หรือหนีเรียน ไม่ส่งการบ้านเพราะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์จนดึก ไม่ได้เข้าเรียนทำให้ทำการบ้านไม่ได้เลย ไปถึงไม่ทานอาหาร ไม่หลับไม่นอน นอกจากนี้ เด็กที่ติดเกมยังไม่รับผิดชอบงานบ้าน ซึ่งสมาชิกทุกคนในครอบครัวชุมชนแออัดต้องช่วยกันทำงานและทำมาหากิน เด็กบางคนหัดพูดบด บางคนถึงกับลักขโมยเพื่อให้ได้เงินไปเล่นเกมออนไลน์

ส่วนพ่อแม่หรือผู้ปกครองมักใช้ความรุนแรงในการจัดการปัญหานี้ มีตั้งแต่ดุด่า ตบตี ไม่ให้เงินใช้ ไปจนถึงไล่ออกจากบ้าน ทว่าวิธีการเหล่านี้ยังเป็นการผลักดันเด็ก ๆ ให้ออกจากบ้าน ไปสู่โลกของเกมออนไลน์มากขึ้น ผลสืบเนื่องต่อมาก็คือเด็กจะใช้วิธีหนีหน้าเพื่อไม่ต้องถูกดุด่า แต่การกระทำเช่นนั้นยังทำให้ผู้ปกครองขุนเคือง เพราะไม่รู้ว่าบุตรหลานอยู่ที่ไหน ทำอะไร ครั้น หงุดหงิดจนไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ก็มักแสดงออกด้วยความรุนแรงต่อบุตรหลาน ผู้ปกครองเองแม้จะมีประสบการณ์มากกว่าแต่ก็ไม่ได้เรียนรู้ว่าในการสื่อสารให้ได้ผลนั้นต้องมีความเข้าใจคนที่กำลังสื่อสารว่าอยู่ในสภาพไหน คิดอย่างไร ทำไมคิดเช่นนั้น แล้วจึงอธิบาย แต่ไม่ใช่วิสัยของคนในชุมชนแออัด อีกทั้งยังเป็นการเสียเวลา จึงนิยมแก้ปัญหาด้วยความรุนแรง ผลของความรุนแรงในครอบครัวที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก ไม่เพียงสร้างความขัดแย้งจนกลายเป็นความรุนแรงในครอบครัว เหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลไปถึงสังคมที่ใหญ่ต่อไปอีกด้วย เช่น เด็กหนีออกไปบ้านแล้วไปทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อหาเงินใช้

จากการรวบรวมบทความ เอกสาร ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก โดยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ดังนี้ (สรุปการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก, 2536)

Compaine (1993) กล่าวว่า เด็กทุกคนที่เล่นเกมสามารถค้นคว้ากฎเกณฑ์จากเกมด้วยตนเอง อันเป็นลักษณะการเก็บข้อมูลหลาย ๆ ด้านพร้อมกัน โดยขณะเล่นผู้เล่นจะถูกท้าทายจากเกมให้พยายามเอาชนะตัวเองอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นการเล่นเกมจะช่วยฝึกสมองเด็กให้เฉียบไว แก้ปัญหาเก่ง อีกทั้งเด็กที่มีโอกาสได้เล่นวิดีโอเกมจะมีทักษะที่เข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กคนอื่น

สุรรัตน์ เอกสมทราเมษฐ์ (2536) นักจิตวิทยาเด็ก ศูนย์สุขวิทยาจิต กล่าวว่า เกมอาจมีส่วนช่วยในเรื่องลดปัญหาเด็กที่ติดสิ่งมอมเมาอื่น ๆ เช่น คลับ บาร์ ยาเสพติด เป็นต้น

เบญจพร ปัญญาวยง (2536) นักจิตวิทยาเด็ก ศูนย์สุขวิทยาจิต กล่าวถึงผลดีของการเล่นเกมไว้ว่า ด้านความคิด บางเกมอาจช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ แต่ถ้าให้เด็กเล่นเกมเป็นทีม อาจจะส่งผลดียิ่งขึ้นในเรื่องการฝึกแก้ปัญหาาร่วมกัน ด้านอารมณ์ การเล่นเกมอาจเป็นทางหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้ระบายความเครียด ความรุนแรงก้าวร้าวและได้รับความเพลิดเพลินในอารมณ์

มีการศึกษาโดย พิว อินเทอร์เนต แอนด์ อเมริกัน ไลฟ์ โปรเจกต์ ในกลุ่มเด็กมหาวิทยาลัยเมื่อเร็ว ๆ นี้ ผลสรุปออกมาว่า การเล่นเกมไม่ได้มีผลกระทบอะไรต่อการเรียนจริง ๆ

Castel ผู้ดูแลการวิจัยจาก Washington University ใน St. Louis ให้ความเห็นว่า ความรวดเร็วในการหาวัตถุของนักเล่นเกมด้วย ไม่ได้มีเทคนิคพิเศษอะไร แต่พวกเขาก็หาได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้หลักพื้นฐานทั่วไปในการค้นหา ด้วยการหาจุดที่ต้องการจากที่หนึ่งบนหน้าจอ

หากไม่พบจุดนั้นก็จะย้ายดูในจุดอื่นบนหน้าจอ ก่อนที่จะกลับมาพบทวนจุดแรกอีกครั้งเป็นครั้งที่สอง ซึ่งวิธีนี้เป็นรูปแบบการหาเป้าหมายบนคอมพิวเตอร์ที่ใช้เหมือนกันทั้งสองฝ่ายระหว่างนักเล่นเกมด้วย กับคนที่เริ่มหัดเล่นเกม (ผู้จัดการออนไลน์, 2548)

จากการทำวิจัยทำให้ทราบว่า นักเล่นเกมจะมีประสาทตาที่ไวกว่าคนที่เริ่มหัดเล่นเกมประมาณ 0.1 วินาที ซึ่งความไวดังกล่าวอาจจะไม่มีผลในชีวิตปกติ แต่อาจจะมีผลต่อการตัดสินใจในการขับรถ หรือการหลบหลีกอุบัติเหตุได้ สำหรับเหตุผลหลักในการทำวิจัยดังกล่าวเกิดขึ้นจากแนวคิดที่ ต้องการนำวิดีโอเกม ที่เชื่อว่าจะมีผลต่อการตอบสนองอย่างมากทางด้านประสาทรับรู้ทางตา ตลอดจนการเคลื่อนไหว ไปช่วยพัฒนาฟื้นฟูสมอง สำหรับผู้ป่วยที่เป็นโรคลมชัก หรือ ผู้ที่สูญเสียความทรงจำ (ผู้จัดการออนไลน์, 2548)

นิตยสาร Acta Psychologica ตีพิมพ์ผลวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการสังเกตกับวิดีโอเกม ระบุว่าผู้ที่เล่นเกมเป็นประจำมีความสามารถในการมองสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และการมองสังเกตเป้าหมายต่าง ๆ ได้ดีกว่าผู้ที่ไม่ได้เล่นเกม (ผู้จัดการออนไลน์, 2548)

จากผลการสำรวจของ สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ (2546) เผยว่า อินเทอร์เน็ตสามารถทำให้ชีวิตของเยาวชนเปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่เต็มไปด้วยประสิทธิภาพ สามารถสร้างสรรค์กิจกรรมมากมายให้เกิดขึ้นได้ เช่นการติดต่อสื่อสาร สาระความรู้ ความบันเทิง แหล่งชุมนุมความคิดเห็น การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และอื่น ๆ อีกมากมาย ความน่าสนใจของอินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งดึงดูดใจให้ผู้ใช้ผูกพันจนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อประโยชน์ การใช้เพื่อหาความบันเทิง หากใครที่ได้สัมผัสกับอินเทอร์เน็ตและเลือกสรรกิจกรรมดี ๆ จากอินเทอร์เน็ตด้านใดด้านหนึ่งให้กับตนเอง ชีวิตประจำวันก็จะเพิ่มเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อตอบสนองกิจกรรมจากอินเทอร์เน็ตอย่างขาดไม่ได้ หลังจากที่เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตแล้วเกิดการเปลี่ยนแปลงดังนี้

1. สนใจคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ร้อยละ 48
2. ไม่มีพฤติกรรมใดเปลี่ยนแปลงเด่นชัด ร้อยละ 25
3. อยากรู้ อยากเห็นมากขึ้น ร้อยละ 23
4. ภาษาอังกฤษดีขึ้น ร้อยละ 13
5. ช่างพูดช่างคุยมากขึ้น ร้อยละ 8
6. เรียนดีขึ้น ร้อยละ 7
7. อยู่ติดบ้านมากขึ้น ร้อยละ 7
8. พูดคุยด้วยภาษาแปลก ร้อยละ 5
9. ขอค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ร้อยละ 4

10. เรียงเรียง ร้อยละ 2
11. เก็บตัวเองพูดคุยน้อยลง ร้อยละ 2
12. เพื่อนแปลกหน้าเพิ่มขึ้น ร้อยละ 2
13. ออกนอกบ้านมากขึ้น ร้อยละ 1

จากสถิติที่ตัวเลขสูงสุดสามารถบอกได้ว่าการใช้อินเทอร์เน็ตจะเกิดประโยชน์ขึ้นได้อย่างมากมาย หากเยาวชนได้รับคำแนะนำ การส่งเสริมรับทราบข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เยาวชนหันมาใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ และสามารถทำให้เยาวชนเกิดการพัฒนาคำรู้ได้อย่างดีขึ้นอีกด้วย

ภาคสรุป

จากการทบทวนวรรณกรรมและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ดังนี้
ทฤษฎีสื่อสารได้เป็นการอธิบายลักษณะของการสื่อสาร โดยมี ผู้ส่งสาร สาร ช่องทาง ผู้รับสาร ผลของการสื่อสาร ปฏิริยาตอบสนอง โดยผู้รับสารจะรับสารจากบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง เมื่อได้รับสารแล้วจะเกิดการการตีความและจะแสดงปฏิริยาตอบสนองไปยังผู้ส่งสารโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม ซึ่งการสื่อสารจะดำเนินไปได้ต่อเมื่อทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารอยู่ในสภาพแวดล้อมทางสังคมร่วมกัน หรือมีขอบข่ายของประสบการณ์บางส่วนร่วมกันจึงจะเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ร่วมกัน

ทฤษฎีเป็นตัวกำหนด เชื่อว่าเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญของการเปลี่ยนแปลงสังคม ที่จะสร้างผลกระทบและมีผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ ด้วยลักษณะ interactive ของสื่อคอมพิวเตอร์ที่สามารถตอบโต้กันได้อย่างฉับพลันทันที โดยเลือกใช้ตามกาลและเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น นอกจากนั้นรูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ยังมีทั้งรูปแบบของผัสสะแห่งประสบการณ์ รูปแบบของเนื้อหา รูปแบบการใช้รหัส รูปแบบของบริบทของการใช้สื่อ รูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

ส่วนแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ถูกนำมาใช้เพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง และอินเทอร์เน็ตก็เป็นช่องทางสำคัญสำหรับตัวสารที่ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ขึ้น โดยอินเทอร์เน็ตมีคุณลักษณะของการสื่อสารแบบแสวงหาข้อมูลตามความสนใจของผู้ใช้ เป็นสื่อที่ควบคุมโดยผู้ใช้นามากกว่าผู้ส่งสาร ทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารตามที่ต้องการได้อย่างสะดวก ซึ่งผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถติดต่อถึงกันได้หลายทางอย่างทันทีทันใด ทำให้เกิดเป็นชุมชนเสมือนขึ้น และมี

สภาพแวดล้อมในการสื่อสารแบบใหม่ คือ สภาพไร้การขัดขวางและควบคุม การเปลี่ยนเพศ และความเป็นตัวตนที่หลากหลายรูปแบบ

สำหรับทฤษฎีสัญญาวิทยาได้ถูกนำมาใช้อธิบายความหมายของสัญญา ว่าหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง ในตัวบท และในบริบทหนึ่ง ๆ ซึ่งสิ่งที่นำมาเป็นสัญญานั้นอาจเป็นวัตถุสิ่งของ รูปภาพ และตัวหนังสือ

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เป็นศาสตร์ที่อธิบายกระบวนการทำงานทางจิตของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะโครงสร้างที่สามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ได้แก่ Id Ego และ Superego ซึ่งเป็นการแบ่งสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ และค่อย ๆ กล่อมเกลา ความปรารถนาของมนุษย์ให้อยู่ในกรอบมากขึ้นจากการที่มนุษย์ได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับบรรทัดฐานทางสังคมและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ อันจึงมาทำให้ตัวมนุษย์อยู่ระหว่างหลักที่เอาแต่ใจตนเองกับหลักแห่งศีลธรรม

แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์เป็นผลกระทบของความรู้สึกร การกระทำ และการคิดอันโดยมีองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งที่มากระทบเป็นลำดับ เป็นเหตุให้เกิดพฤติกรรมซึ่งมีทั้งการพัฒนาและการเสื่อมถอย

แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์เป็นกลไกสำคัญของการสร้างตัวตนคือการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท และหัวใจสำคัญในการเรียนรู้ก็คือภาษาซึ่งเป็นช่องทางถ่ายทอดระบบสัญลักษณ์ และกฎเกณฑ์ร่วมของสังคมออนไลน์

แนวคิดเรื่องความเสมือนจริงได้ถูกนำมาใช้เพื่อการการจำลองสถานการณ์ โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทาง และคอมพิวเตอร์ในการสร้างความเสมือนจริง ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สร้างการคิดฝัน ทำในสิ่งที่ไปไม่ได้ในเวลานี้ให้สามารถเป็นไปได้ ทั้งนี้ความเสมือนจริงจะเป็นความจริงที่ไม่สมบูรณ์ เนื่องจากในความจริงมีบางส่วนที่บกพร่องและขาดไป โดยการสื่อสารในรูปแบบนี้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ของสภาพแวดล้อมใหม่ เป็นปรากฏการณ์ภาพไร้การขัดขวางควบคุมซึ่งทำให้ปัจเจกมีอิสระและไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย

แนวคิดเรื่องการแสดงตัวตน ได้ถูกนำมาอธิบายการแสดงลักษณะของตัวตนของผู้เล่นเกม ซึ่งสามารถแปรเปลี่ยนไปตามบริบทเมื่อเข้าสู่ระบบแห่งความหมายและสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งมีกระบวนการในการแสดงตัวตนคือ ครั้งแรกเกิดจากการสร้างภาพความสัมพันธ์ และก้าวเข้าสู่โลกแห่งสังคม

แนวคิดเรื่องคอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตนเชื่อว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ถ้าให้เวลาไม่นานคนจะค่อย ๆ สร้าง “ตัวตน on-line” ขึ้นมา และสามารถสร้างความหมายและผลิตรหัส เพื่อเข้าใจความหมายเฉพาะกลุ่ม โดยผู้ใช้จะสามารถปกปิดเพศ นุคลิกภาพ รสนิยมทางเพศ และลักษณะตัวตนที่แท้จริงรวมทั้งการแสดงตัวตนซ้อนขึ้น

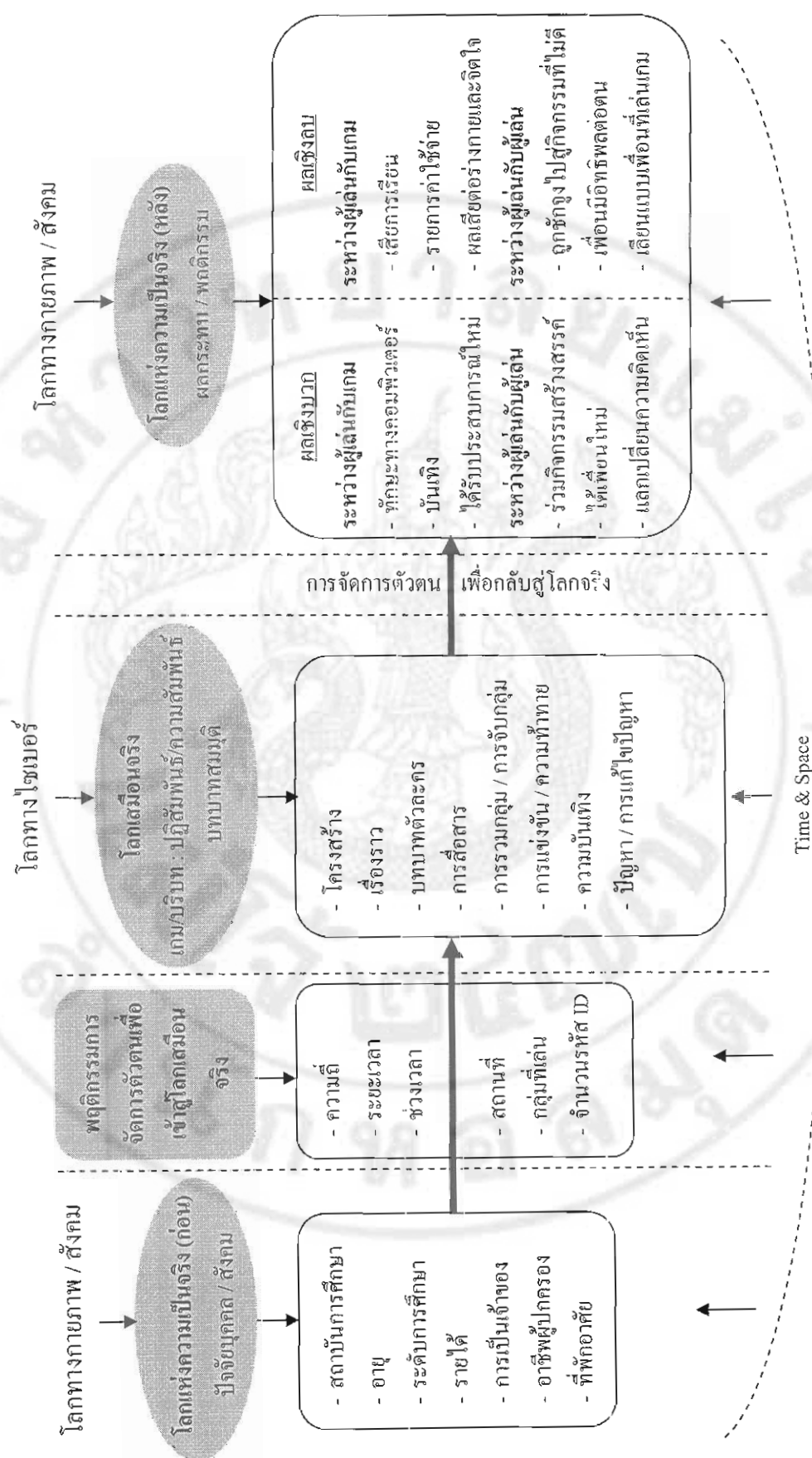
ได้ ซึ่งมีปัจจัยทางโครงสร้างเวลาของกลุ่ม มีผลต่อการสร้างตัวตน บริบทภายนอกและวัตถุประสงค์ของกลุ่ม ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์มีผลต่อการใช้ชื่อ และลักษณะของผู้สื่อสารสัมพันธ์กับการสร้างตัวตนที่ถูกสร้างในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

แนวคิดเรื่องเกม สรุปได้ว่า เกมเป็นการสร้าง โดยการจำลองจากความจริงทางสังคม โดยให้ผู้เล่นเข้าไปอยู่ในสิ่งที่จำลอง แล้วปล่อยให้ผู้เล่นแสดงออกมา ซึ่งผู้เล่นต้องเล่นตามกฎกติกาที่เกมกำหนด มิฉะนั้นผู้เล่นจะไม่สามารถเล่นเกมนั้นได้ ซึ่งส่วนสำคัญที่สุดของเกมประกอบไปด้วย การที่คนเข้าไปร่วมมีบทบาท และเป็นผู้แสดงหรือผู้เล่น

ทั้งนี้การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ทั้งในโลกจริงและโลกเสมือนจริง จะใช้แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด นอกจากนี้พฤติกรรมในโลกเสมือนจริงจะใช้แนวคิดเรื่องเกม แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง แนวคิดเรื่องสัญญาณวิทยา แนวคิดเรื่องคอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตน

ในการศึกษาปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและเชิงลบในการเล่นเกมนออนไลน์ระหว่างผู้เล่นกับเกมและผู้เล่นกับผู้เล่น จะใช้แนวคิดทฤษฎีแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ แนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์

ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางด้านบุคคลและสังคมที่มีต่อพฤติกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงหลังจากผ่านการเล่นเกมออนไลน์ จะใช้แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ และแนวคิดเรื่องการแสดงตัวตน



ภาพที่ 4 กรอบแนวคิดในการวิจัย