

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงรูปแบบการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok และการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในสังคมแห่งชีวิตจริง ตลอดจนผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมของกลุ่มวัยรุ่น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามีทั้งหมด 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม Game Master ของบริษัทเอเซียซอฟต์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ที่เป็นผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์ของเกมออนไลน์ Ragnarok จำนวน 5 คน และกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok จำนวน 30 คน แบ่งเป็นเพศชาย 15 คน และเพศหญิง 15 คน โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม

จากผลการศึกษาพบว่ารูปแบบการดำรงชีวิตที่พบเจอในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงเป็นอย่างมาก แต่แตกต่างกันตรงที่รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมนั้นเป็นเพียงการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีการใช้จินตนาการเข้ามาเป็นส่วนประกอบที่ไม่มีตัวตนหรือไม่สามารถจับต้องได้

รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมที่ถูกลอกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริงนั้นประกอบไปด้วย การแต่งกายตามแฟชั่น, การทำงาน, การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เล่น และการใช้ภาษา โดยเป็นไปในลักษณะของการนำมาประยุกต์ใช้เพียงบางส่วนเพื่อให้เข้ากับการดำรงชีวิตในสังคมจริงของกลุ่มวัยรุ่นแต่ละคนเท่านั้น

ในส่วนของผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่นนั้นก็จะมีทั้งผลกระทบทางบวกและผลกระทบทางลบ โดยผลกระทบทางลบนั้นเป็นสิ่งที่ทั้งภาครัฐบาลและพ่อแม่ผู้ปกครองกำลังแสดงความห่วงใยกันอยู่มากเพราะการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นทำให้พฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นโดยส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงไปจนเรียกได้ว่าการเข้าสู่ “ภาวะติดเกม” ในที่สุด

ABSTRACT

179600

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

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

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

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

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