

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโลกของเราได้ก้าวเข้าสู่สังคมแห่งข้อมูลข่าวสารหรือที่เรียกกันว่า สังคมสารสนเทศ (The information society) อันเป็นสังคมที่มีการใช้สารสนเทศหรือข้อมูลข่าวสาร ต่าง ๆ หลากหลายรูปแบบในการดำรงชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคล ในสังคมสารสนเทศสิ่งที่จะ ช่วยให้เราได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสารที่สด ใหม่ รวดเร็ว ทันเวลา และตรงกับความต้องการของผู้ใช้ได้นั้นก็คือ เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) นั่นเอง

คอมพิวเตอร์จัดเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีบทบาทและความสำคัญอย่างมากใน สังคมแห่งข้อมูลข่าวสารเช่นทุกวันนี้ ยิ่งเมื่อมีการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาผสมผสานกับ เครื่องข่ายการสื่อสาร โทรคมนาคม จนเกิดเป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่คือ “อินเทอร์เน็ต” ขึ้นนั้น ทำให้ความเป็นสังคมของการสื่อสารไร้พรมแดนได้เกิดขึ้นด้วย มนุษย์เราที่อาศัยอยู่ในทั่วทุกมุมโลก สามารถติดต่อสื่อสาร และรับทราบข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนสามารถสื่อความรู้สึกถึงกัน ได้อย่างไร ชัดจำกัด

อินเทอร์เน็ต เป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก มีการเชื่อมต่อเครือข่าย จำนวนมากกว่า 4 หมื่นเครือข่ายเข้าด้วยกัน โดยรวมแล้วทั่วโลกมีคอมพิวเตอร์ที่มีเครือข่าย เชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตจำนวนนับล้าน ๆ เครื่องที่ทำการติดต่อสื่อสารกันอยู่ และมีผู้ใช้งานกว่า 10 ล้านคนทั่วทุกมุมโลก ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ ทั่วโลกในเวลาอันรวดเร็ว โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลาเหมือนเช่นในอดีตอีกต่อไป ดังนั้น คอมพิวเตอร์นับเป็นเครื่องมือการสื่อสารในโลกของการสื่อสารยุคใหม่ที่มีมนุษย์เราทุกคนใช้ในการ สื่อสารระหว่างกัน โดยมีอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายเชื่อมโยง (วิริยญา ชาญวิชัย, 2543 : 3)

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

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

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

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

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

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

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตผู้ใช้จะสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั้งในขณะที่มีการออนไลน์พร้อมกันหรือไม่พร้อมกันก็ได้ เช่น การที่ผู้ใช้แต่ละคนเข้าไปค้นหาข้อมูลต่าง ๆ จากเว็บไซต์ที่ผู้ส่งสารหรือเจ้าของเว็บไซต์ได้นำข้อมูลข่าวสารมานำเสนอเอาไว้ หรือการถามและตอบกระทู้ในเว็บไซต์ ผู้ใช้แต่ละคนอาจจะเข้ามาตั้งคำถามหรือเข้ามาตอบคำถามในเวลาใดก็ได้ที่ต่างกัน แต่เนื้อหาหรือข่าวสารนั้นจะยังคงอยู่ที่ผู้ที่เข้ามาทีหลังได้อ่าน ซึ่งถือว่าเป็นการสื่อสารในขณะที่ไม่ได้ออนไลน์พร้อมกัน

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

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

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จัดเป็นบริการหนึ่งของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ทางศูนย์ข้อมูลวิจัยบริษัทธนาคารกสิกรไทยเคยได้ประเมินมูลค่าตลาดเกมคอมพิวเตอร์ทั้งระบบไว้ประมาณ

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

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

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

ประชากรศาสตร์ ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน ผู้เล่นจะได้พบเจอเพื่อนใหม่ที่มีความแตกต่างกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งที่มาในรูปแบบของมิตรและศัตรู

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ปัญหาคำวิจัย

1. รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีรูปแบบใดบ้าง และมีลักษณะเป็นอย่างไร

2. กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมแบบใดไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง และมีลักษณะอย่างไร
3. การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ส่งผลกระทบต่อเด็กวัยรุ่นอย่างไร

วัตถุประสงค์

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

ขอบเขตของการศึกษา

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

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

ข้อสันนิษฐานของการวิจัย

1. รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีหลากหลายรูปแบบ และมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงส่วนหนึ่ง และอีกส่วนหนึ่งเป็นลักษณะของชีวิตในจินตนาการที่มีลักษณะของความเหนือจริงที่สังคมชีวิตจริงไม่มี หรือไม่สามารถทำ และเป็นได้

2. กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ได้มีการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงหลากหลายรูปแบบด้วยกัน
3. การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ส่งผลกระทบต่อกลุ่มวัยรุ่นในหลายด้าน

นิยามคำศัพท์

อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สากลขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงผู้ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์จากทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน และเป็นแหล่งรวบรวมข่าวสารจำนวนมากมหาศาล

เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่เกิดขึ้นโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่นที่ต้องใช้โปรแกรมร่วมกับเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อกำหนดกติกา และสถานการณ์ ตามที่ผู้เขียนโปรแกรมกำหนดไว้ ซึ่งสามารถเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่ง ที่คนทั้งโลกสามารถเล่นร่วมกันได้ในเวลาเดียวกันโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

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

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

ร่วมกันนั้นจึงมีองค์ประกอบของจินตนาการต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องที่ทำให้ผู้เล่นได้ทำหรือได้เป็นในสิ่งที่ไม่สามารถทำหรือเป็นได้ในสังคมจริง

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

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

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

Ragnarok หมายถึง เกมออนไลน์เกมหนึ่งที่น่าการเล่นแบบการรวมเป็นกลุ่มสังคมขนาดใหญ่ (Multiplayer) มีลักษณะของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน โดยผู้เล่นแต่ละคนจะมีตัวละครที่เป็นตัวแทนของตนทำหน้าที่ในการดำรงชีวิตและมีส่วนร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ผู้เล่นจะสามารถเลือกอาชีพในเกมได้ตามที่ตนเองต้องการและใช้ความสามารถพิเศษของอาชีพที่ตนเองเลือกนั้นทำการตามล่าและปราบมอนสเตอร์ในเกมเพื่อทำการเก็บแต้ม และพัฒนาตัวละครของตนเองให้มีค่าประสบการณ์หรือความเก่งกาจในการใช้ชีวิตเพิ่มขึ้น พร้อมกับมีการฟังพาวาศัยซึ่งกันและกันและอยู่ร่วมกันเป็นสังคมของผู้เล่นทุกคนด้วย

สังคมเกม หมายถึง สังคมที่ไม่สามารถจับต้องได้ เป็นสังคมที่เกิดขึ้น โดยการรวมกลุ่มกันเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันของผู้เล่นทุกคนที่เสมือนหนึ่งมีตัวตนจริง เป็นลักษณะของสังคมในจินตนาการที่ผู้เล่นทุกคนสามารถกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ คล้ายคลึงกับสังคมแห่งความเป็นจริง เพียงแต่จะได้รับการยอมรับกันเพียงแค่โลกของเกมเท่านั้น

ผลกระทบ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมและการแสดงออก รวมไปถึงความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ ของกลุ่มเด็กวัยรุ่นหลังจากที่ได้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok แล้ว

การประยุกต์ใช้ หมายถึง การจดจำสิ่งต่าง ๆ ที่ได้พบเจอในสังคมเกมออกมาใช้ในสังคมจริงแต่เป็นไปในรูปแบบของการปรับปรุงให้เข้ากับสภาพของการดำรงชีวิตในสังคมจริงของผู้เล่นแต่ละคน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

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

5. ทำให้ทราบถึงความเหมือนและความแตกต่างระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกในสังคมเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ รู้จักเปรียบเทียบและรู้เท่าทันทั้งสองสังคม
6. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตต่อไป