

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาตามแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

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

1. แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ Ragnarok

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

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

ในแต่ละเซิร์ฟเวอร์จะมีลักษณะคล้ายกับโลก ๆ หนึ่ง ที่ผู้เล่นทุกคนจะต้องดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน ซึ่งแต่ละเซิร์ฟเวอร์นั้นจะไม่มี ความแตกต่างกันแต่ประการใด แต่ที่ต้องสร้างขึ้นมา 12 เซิร์ฟเวอร์ก็เพื่อต้องการกระจายผู้เล่นไปเท่านั้น เมื่อผู้เล่นเริ่มเล่นและสร้างตัวละครไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ใด ก็จะต้องเล่นที่เซิร์ฟเวอร์นั้นตลอด ไม่สามารถที่จะย้ายไปเซิร์ฟเวอร์อื่นได้

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

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

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

เมื่อเริ่มเล่นผู้เล่นจะต้องสร้างตัวละคร เพื่อใช้เป็นตัวแทนในการดำรงชีวิตในสังคมเกมของตัวเอง ตัวละครภายในเกมจะเป็นแบบ 2 มิติ หน้าตาของตัวละครเหมือนกัน แต่จะแตกต่างกันตรงที่สีผม ทรงผม และการสวมใส่เสื้อผ้าตามสายอาชีพที่ผู้เล่นเลือกเป็น ซึ่งในการสร้างตัวละครครั้งนี้จะสามารถเลือกรูปแบบของทรงผม และสีผมของตัวละครได้ตามแต่ผู้เล่นจะชอบ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Novice

Swordsman

Knight



Change

Archer



Hunter



Change

Magician



Wizard



Change

Merchant



Blacksmith



Change

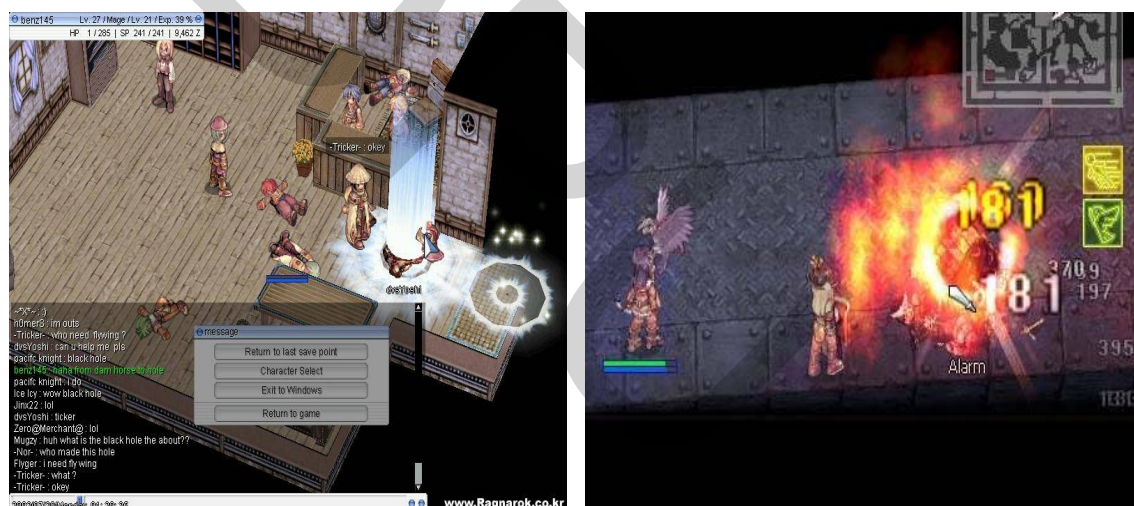


ภาพที่ 2.1 แสดงการแต่งกายและลำดับขั้นการเปลี่ยนอาชีพของตัวละครในอาชีพต่าง ๆ ทั้งตัวละครชายและตัวละครหญิง

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



ภาพที่ 2.2 แสดงสภาพแวดล้อมของฉากต่าง ๆ ในเกม Ragnarok



ภาพที่ 2.3 แสดง Effect ต่าง ๆ ในเกม Ragnarok

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

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



ภาพที่ 2.4 แสดงตัวอย่าง Monster หรือสัตว์ประหลาดที่เป็นศัตรูในเกม Ragnarok

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

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

ภาพที่ 2.5 แสดงตัวอย่างสิ่งของ (Item) ที่มีจำหน่ายในร้านค้า

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

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

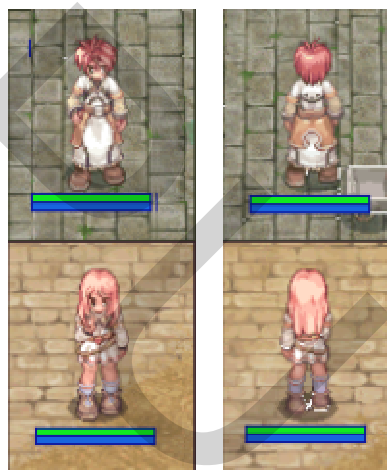
เมื่อมาดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมเกมก็ต้องมีการพึ่งพาอาศัยกัน มีการช่วยเหลือ และมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เนื่องจากในแต่ละอาชีพนั้นไม่ได้มีความสามารถรอบด้านที่จะมีชีวิตอยู่ได้ด้วยตัวเอง ดังนั้นในบางครั้งก็จำเป็นต้องอาศัยความสามารถพิเศษในด้านต่าง ๆ ของผู้เล่นคนอื่นมาช่วยเพื่อให้ตัวเองอยู่รอด หรือให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตนเองต้องการ เช่น นักดาบมีความสามารถในการฆ่าฟันศัตรูได้สูง แต่เมื่อเกิดการบาดเจ็บจากการต่อสู้ ก็ต้องขอความช่วยเหลือจาก อาชีพพระในการรักษาอาการบาดเจ็บนั้น ในขณะที่นักดาบได้ค่าประสบการณ์มาจากการต่อสู้ก็สามารถแบ่งปันให้พระได้ เช่น การแบ่งค่าประสบการณ์ให้พระครึ่งหนึ่งทุกครั้งที่สังหาร Monster แต่ละตัวตาย ทำให้พระสามารถยกระดับของค่าประสบการณ์ของตนให้สูงขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง นี่เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงการพึ่งพาอาศัยกันในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok

อย่างไรก็ดีสังคมที่เกิดขึ้นบนไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) หรือโลกเสมือนจริงในบางด้านไม่แตกต่างจากโลกแห่งความจริง ที่มีทั้งคนที่ทำมาหากิน และ คนที่มุ่งแสวงหาผลประโยชน์

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

ผู้ควบคุมเกมหรือ Game Master จะเข้าไปเล่น และร่วมดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมด้วย เพื่อทำหน้าที่ดูแล สังเกตการณ์ว่ามีใครทำผิดกฎ พูดจาหยาบคาย หลอกลวงสิ่งของ คำคำใดเกินควร ฯลฯ ผู้ควบคุมจะมีบทลงโทษ เช่น ตักเตือน, Ban ID คือการห้ามไม่ให้เข้ามาเล่นเกมเป็นจำนวนกี่วันก็ได้แล้วแต่ความผิดที่ผู้เล่นกระทำว่ามีมากหรือน้อย ถ้ามีความผิดมาก หรือ มีการทำผิดซ้ำก็就会被ตัดออกไปไม่อนุญาตให้เข้ามาเล่นเกมอีกได้

ชาย



หญิง

ภาพที่ 2.6 แสดงการแต่งกายของตัวละครที่เป็น Game Master หรือผู้รักษากฎหมายในเกม Ragnarok ที่จะมีลักษณะแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น ๆ

อย่างไรก็ดีรูปแบบของการเล่นเกม Ragnarok ยังคงเป็นการเดินไปตามแผนที่ต่าง ๆ เพื่อต่อสู้กับศัตรูที่อาศัยอยู่ในแผนที่หรือเมืองนั้น ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของ และค่าประสบการณ์ และเนื่องจากเกมตัวนี้ยังไม่เสร็จสมบูรณ์ จึงยังไม่สามารถบอกได้ว่าขั้นสูงสุดของการเล่นเกมนี้จะเป็นอย่างไรมีแค่เพียงการพัฒนาภาคใหม่ ๆ ออกมาให้เล่นกันอย่างต่อเนื่อง แต่ก็ยังไม่มีภาคไหนที่แสดงจุดจบของเกมนี้

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

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

2. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication: CMC)

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

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

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

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

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

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

กาญจนา และ คณะ (2543 : 42) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของการสื่อสารแบบใหม่ในรูปแบบอินเทอร์เน็ตไว้ดังนี้

1. การไหลของข่าวสารจากผู้ส่งสารหลายคนสู่ผู้รับหลายคน และเป็นการสื่อสารข้อมูลของบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งที่ส่งไปยังศูนย์คอมพิวเตอร์ให้บริการเครือข่ายผู้ใช้ข่าวสาร หรือระบบ

กระดานข่าวคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังลดข้อจำกัดของเวลา และระยะทางการสื่อสารออกไป เพราะไม่ว่าผู้ส่งสารจะอยู่บริเวณซีกโลกใด ๆ ของโลกก็สามารถสื่อสารกันได้

2. ผู้ส่งสารมีความรู้อย่างมากต่อผู้รับสาร เนื่องจากระบบ Interactive
3. การแบ่งประเภทของผู้รับสารสูงมากเป็นรายบุคคล
4. ระดับการโต้ตอบสูง
5. ปฏิบัติการป้อนกลับมีบ้างแต่ยังมีข้อจำกัดอาจจะจับปล้นหรือต้องรอ
6. ศักยภาพในการเก็บรักษาข่าวสารสูงมาก
7. ลักษณะอวัจนภาษาค่อนข้างมาก
8. ผู้สื่อสารทั้งสองฝ่ายสามารถควบคุมการไหลของสารได้เท่าเทียมกัน
9. การสื่อสารจากจุดศูนย์กลางคอมพิวเตอร์ให้บริการเฉพาะกลุ่ม คือการสื่อสารจากบุคคลหนึ่งไปยังศูนย์บริการโดยที่ผู้รับต้องเป็นสมาชิกหรือลงทะเบียนเอาไว้ และการเข้าถึงข้อมูลนี้ไ้จะต้องการใช้ชื่อและรหัสผ่านด้วย

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์โดยมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมโยง เป็นที่แพร่หลายอย่างมาก จนจัดได้ว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน เนื่องจากสามารถขจัดปัญหาในเรื่องของกาละ และเทศะออกไป เพราะสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอด 24 ชั่วโมง ผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลกก็ตาม หากมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโยงใยไปถึงก็สามารถจะติดต่อสื่อสารถึงกันได้ภายในเสี้ยววินาที อีกทั้งเป็นรูปแบบการสื่อสารที่มีความสมบูรณ์คือ ให้การแสดงผลที่เป็นทั้งภาพ เสียง และตัวอักษร จึงทำให้สะดวกในการใช้ จนกลายเป็นแหล่งข้อมูลใหม่ขนาดใหญ่ที่มีผู้นิยมเข้าไปใช้บริการ

จะเห็นได้ว่าในยุคปัจจุบันเราขอรับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มากขึ้น เนื่องจากความสามารถของคอมพิวเตอร์พัฒนาให้มีความรู้สึกเสมือนจริง (Virtual Reality) แม้ว่าจะยังมีข้อจำกัดบางประการที่ทำให้ไม่สามารถแสดงหรือรับรู้ถึง สีหน้า น้ำเสียง อารมณ์ และท่าทาง อันเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสื่อสารไม่น้อยไปกว่าตัวเนื้อหาของสารได้ แต่ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารก็มีวิธีการปรับตัวให้เข้ากับบริบทของการสื่อสาร ที่เปลี่ยนแปลงไปด้วยการสรรหาวิธีที่จะสื่อสารกันได้ในข้อจำกัดที่มีอยู่

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

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

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

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

3. แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community)

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

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

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

เทียมนี้คือที่ที่ไร้ความผูกพันที่แท้จริงกับบุคคลอื่น (Genuine Community) ซึ่งมีความแตกต่างจากชุมชนเดิมในสังคม ที่รู้จักกันอย่างแท้จริงเป็นฐาน

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

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

ลักษณะบางประการของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์และชุมชนเทียม หรือที่เราเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) นั้น เป็นการรวมตัวกันตามความสนใจมากกว่าสถานที่ เป็นการสื่อสารที่สามารถนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ที่ไหนก็ได้ในโลก แล้วต่อเข้าระบบมาเพื่อรวมตัวสื่อสารกัน ดังนั้นจึงเป็นการสื่อสารแบบที่ไม่เห็นหน้าคำตากัน ไม่รู้ว่ในโลกของความเป็นจริง คนเหล่านั้นคือใคร ซึ่งจะมีผลต่อการแสดงออกคือ สามารถแสดงออกในเรื่องบางเรื่องที่ไม่สามารถแสดงออกได้ในสังคมจริง เพราะอาจจะไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม การแสดงออกใน

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

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

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

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

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

4. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของวัยรุ่น

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. พัฒนาการทางด้านสังคม เริ่มคบหาเพื่อนฝูง และได้รับอิทธิพลจากเพื่อนอย่างมาก บางคนอาจชอบเรียกร้องความสนใจด้วยการมีพฤติกรรม การแต่งกาย กริยาวาจา ภาษาแปลก ๆ รวมทั้งมีความคิดเห็นคล้อยตามกับกลุ่มเพื่อน

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

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

2. ความสนใจต่อตนเองในเรื่องต่าง ๆ (Personal Interests) ดังนี้

2.1 ความสนใจในการแต่งกาย วัยรุ่นมักเอาใจใส่ต่อเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายรวมทั้งฟิตฟิตกันเรื่องทรงผม ชอบติดตามดูแฟชั่นการแต่งกายอยู่เสมอ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อน ๆ และเป็นที่ยึดดูความสนใจของเพศตรงข้าม

2.2 ความสนใจเรื่องสุขภาพ เนื่องจากเกิดการเปลี่ยนแปลงในร่างกายซึ่งกำลังขยาย

เจริญเติบโต วัยรุ่นจึงต้องเอาใจใส่ในเรื่องของรูปร่าง สัดส่วน และระมัดระวังเกี่ยวกับการกิน การนอน

2.3 ความสนใจในเรื่องเพศ วัยรุ่นมักสนใจในเพศตรงข้าม พยายามปรับตัวให้เข้าเพื่อนต่างเพศให้ได้

2.4 ความสนใจแสวงหาความเป็นอิสระ วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการมีอิสระในการคบเพื่อน ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนเพศเดียวกันหรือเพื่อนต่างเพศ

2.5 ความสนใจในอาชีพ วัยรุ่นจะเริ่มวางแผนอนาคตของตนเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับฐานะทางเศรษฐกิจ ของครอบครัว ระดับชั้นของสังคม และเพศ

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

2.7 ความสนใจในศาสนา วัยรุ่นที่คิดให้ความสนใจในศาสนามีน้อยมากเนื่องมาจากโอกาสในการไปวัดมีน้อย และฟังเทศน์ไม่เข้าใจทำให้เกิดความเบื่อหน่าย

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

3.1 ความสนใจในเกมและกีฬา วัยรุ่นจะสนใจในกีฬาต่าง ๆ เช่น วอลเลย์บอล บาสเกตบอล เป็นต้น

3.2 ความสนใจในการอ่านหนังสือ วัยรุ่นส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือประเภทที่ตลก ขบขัน วัยรุ่นหญิงจะชอบอ่านหนังสือประเภทนิยายรักโรแมนติค และชอบอ่านนิตยสารมากกว่าตำราเรียน ส่วนวัยรุ่นชายจะชอบอ่านหนังสือประเภทตื่นเต้น และกีฬา

3.3 ความสนใจในการดูภาพยนตร์ วัยรุ่นชอบไปดูภาพยนตร์กับเพื่อน อาจจะเป็น

เพื่อนเพศเดียวกัน หรือเพื่อนต่างเพศ เพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนานร่วมกันในหมู่คณะ

3.4 ความสนใจในการเปิดรับโทรทัศน์และวิทยุ ซึ่งทั้ง2สื่อกำลังเป็นที่นิยมของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก

นอกจากนี้วัยรุ่นยังเป็นวัยที่มีความต้องการที่แตกต่างไป จากในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ซึ่ง ศรีเรือน แก้วกังวาล (2538 : 393-394) ได้ทำการจำแนกลักษณะความต้องการของวัยรุ่นออกเป็นดังนี้

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

13. ต้องการเลือกอาชีพ เพราะเด็กเห็นความสำคัญของอาชีพ เห็นว่าเป็นเรื่องซีให้เห็น
สภาวะการเป็นผู้ใหญ่ และนำมาซึ่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม

ช่วงวัยรุ่นยุคปัจจุบันกินเวลาค่อนข้างนาน เพราะวิวัฒนาการของระบบเศรษฐกิจ สังคม
การศึกษา และวัฒนธรรม ทำให้การเรียนรู้เพื่อละทิ้งพฤติกรรมวัยเด็ก และการเตรียมตัวเพื่อ
รับผิดชอบอย่างผู้ใหญ่ อย่างแท้จริง กินเวลานานขึ้น

เด็กวัยรุ่นในปัจจุบันออกไปคบหาสมาคมกันนอกบ้านเป็นจำนวนมาก และมักเอาอย่าง
กันในเรื่อง เช่น การแต่งตัว ภาษาพูด รสนิยมทางดนตรี และแบบแผนพฤติกรรมต่าง ๆ สิ่ง
ที่เด็กกระทำร่วมกันเหล่านี้ทำให้เด็กวัยรุ่นมีลักษณะแตกต่างกับวัยอื่นอย่างเห็นได้ชัด

BrandAge (อ้างถึงใน มณฑล หนูสีใส, 2542 : 33) กล่าวว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นในสมัย
ปัจจุบัน แสดงออกด้วยการนิยมในดนตรีและการเดินร้านร้อนแรง รสนิยมเช่นนี้ขัดกับความรู้สึก
ของสังคมอยู่ไม่น้อย การแต่งตัวและการไว้ผมตามสมัยนิยมก็เป็นสิ่งซึ่งผู้ใหญ่ในสังคมไม่เห็นด้วย
ภาษาที่เด็กใช้ก็เป็นภาษาใหม่ ๆ แปลก ๆ บางกลุ่มก็ใช้ภาษาซึ่งรุนแรงและมีการโจมตีสังคมอยู่ด้วย
ส่วนพฤติกรรมโดยทั่วไป ก็ได้แก่การแสวงหาความสนุกอย่างไม่มีการขอบเขต การส่งเสียงดัง ขาด
ความสำรวมในกริยามารยาท สรุปแล้วลักษณะของวัฒนธรรมวัยรุ่นไม่เป็นไปตามวัฒนธรรมใหญ่
ของสังคม บางอย่างก็ขัดแย้งกับวัฒนธรรมใหญ่เป็นอันมาก ผู้ใหญ่ในสังคมหลายท่านจึงไม่เห็นด้วย
กับวัฒนธรรมวัยรุ่น

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

วัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กคบค้าสมาคมระหว่างเพื่อนรุ่นเดียวกันมากที่สุด เป็นวัยที่เด็กออกจาก
บ้านมากกว่าปกติ และเป็นวัยที่เด็กกำลังต้องการการเรียนรู้ทุกสิ่งทุกอย่าง ซึ่งเกี่ยวข้องกับตน เด็กจะ
ไม่เรียนเฉพาะที่โรงเรียนหรือที่บ้านเท่านั้น แต่เด็กจะเรียนรู้จากสื่อมวลชน จากกิจกรรมต่าง ๆ ที่

สังคมจัดขึ้น และที่สำคัญที่สุดก็คือ วัยรุ่นจะเรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่างจากพวกเดียวกัน เด็กในวัยนี้ จะรวมกลุ่มกันอย่างหลวม ๆ ด้วยการประพุดตลกปฏิบัติอย่างเดียวกัน หรือยึดถือวัฒนธรรมชนิดเดียวกัน ซึ่งจะทำให้มองเห็นลักษณะของคนในวัยนี้แตกต่างกับคนวัยอื่นอย่างเห็นได้ชัดในแง่ของการสร้างวัฒนธรรมนั้น วัยรุ่นจึงไม่มีองค์กร ไม่มีระบบ เป็นแต่เพียงการเอาอย่างกันต่อ ๆ ไปเท่านั้น ใครคิดอะไรขึ้นใหม่ ถ้าเป็นที่ถูกใจ เด็กก็จะยอมรับมาปฏิบัติ เพื่อนรุ่นเดียวกันเห็นเข้าก็เอาอย่างกันเป็นทอด ๆ ไปจนแพร่หลาย สื่อมวลชนที่มีประสิทธิภาพสูงก็มีส่วนช่วยให้วัฒนธรรมของวัยรุ่นเผยแพร่ได้อย่างกว้างขวาง และรวดเร็วมากขึ้น เด็กก็จะจัดกลุ่มอย่างไม่เป็นทางการขึ้นอีกประเภทหนึ่งคือกลุ่มเพื่อน เป็นกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีระบบงาน ไม่มีระเบียบพิธี แต่เป็นการรวมกลุ่มของคนที่มีสนิทสนมกัน หรือมีรสนิยมตรงกัน หรือมีผลประโยชน์ร่วมกันบางอย่าง กลุ่มเพื่อนอาจเกิดจากการอยู่ใกล้เคียงกัน จึงทำให้ไปมาหาสู่กันได้โดยสะดวก หรือเกิดจากความสนใจที่เหมือนกัน จึงปรึกษารื้อกัน และ ทำกิจกรรมบางอย่างด้วยกัน หรือเกิดจากบุคลิกภาพที่คล้ายคลึงกัน จึงรวมกลุ่มกันได้อย่างรวดเร็ว และราบรื่น

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

1. ครอบครัว ถือเป็นสถาบันสังคมอันแรก และอันสำคัญที่สุดที่มีอิทธิพลต่อการสร้างค่านิยมให้แก่วัยรุ่น ทั้งนี้เพราะครอบครัวเป็นหน่วยแรกที่อบรมสั่งสอนพฤติกรรมสังคมให้แก่คนตั้งแต่เกิด ถึงแม้เด็กจะเติบโตขึ้นก็ยังอาศัยอยู่กับครอบครัว และได้รับการอบรมจากครอบครัวเป็นประจำ แม้แต่เมื่อเด็กโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่และแยกตนไปสร้างครอบครัวใหม่แล้ว ก็ยังมีความผูกพันกับบิดามารดาและสมาชิกในครอบครัวเดิมอยู่ สิ่งใดที่ครอบครัวอบรมสั่งสอนไว้หรือสิ่งใดที่ครอบครัวเรียกร้องย่อมมีผลต่อการปฏิบัติของคนอยู่ไม่มากนัก

2. วัฒนธรรมของสังคม สิ่งต่าง ๆ ที่คนในสังคมปฏิบัติอยู่โดยทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นระเบียบแบบแผนอย่างใด ไม่ว่าจะเป็นมาตรฐานแตกต่างกันอย่างไร ย่อมมีอิทธิพลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของคนในสังคมด้วย เช่น ในสมัยใดสังคมใดที่วัฒนธรรมการแต่งกายแบบตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลย่อมมีผลให้คนในสังคมมีพฤติกรรมการแต่งกายที่แสดงออกมาในแนวตะวันตกด้วยเช่นกัน

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

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

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

ซึ่งจากที่กล่าวข้างต้นสามารถยกตัวอย่างได้ เช่น วัยรุ่นหญิงคนหนึ่งมีพัฒนาการทางด้านร่างกายที่เติบโตเป็นหญิงสาวแล้ว จะมีความสนใจในการแต่งกายให้ดูสวยงามอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้เป็นที่ดึงดูดใจของเพศชาย อันเนื่องมาจากความต้องการความอบอุ่นและปลอดภัย ที่คิดว่าเพศชายจะสามารถปกป้องคุ้มครองตนเองได้ จากตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นถึงกิจกรรมที่เป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตอันหนึ่งที่วัยรุ่นหญิงคนนี้แสดงออกมา นั่นคือการแต่งกายตามแฟชั่น นั่นเอง

สำหรับรูปแบบการดำรงชีวิตของวัยรุ่นนั้น เราจะสามารถสังเกตเห็นได้ในสังคมโดยทั่วไป เนื่องจากการแสดงออกซึ่งรูปแบบการดำรงชีวิตของวัยรุ่นจะเป็นไปในลักษณะเปิดเผย กล่าวคือ กล่าวทำ ในสิ่งที่ตนเองต้องการ เช่น การให้สนใจในเพศตรงข้าม, การนิยมเสื้อผ้าเครื่องใช้

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

ในขณะเดียวกันยังมียุทธูปแบบการดำรงชีวิตของวัยรุ่น ที่เราสามารถสังเกตเห็นได้ในอีกสังคมหนึ่ง นั่นก็คือสังคมในเกมออนไลน์ เป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตที่เกิดขึ้นควบคู่ไปกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงอย่างที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์นี้ จะเกิดขึ้นแต่กับเฉพาะวัยรุ่นที่ได้เข้ามาเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน เป็นลักษณะของสังคมเสมือนจริงที่เกิดขึ้นในจินตนาการต่าง ๆ ของผู้เล่น

เกม Ragnarok จัดเป็นเกมออนไลน์เกมหนึ่ง ที่เด็กวัยรุ่นนิยมเล่นกันในปัจจุบัน ซึ่งโดยลักษณะของเกมนี้จะเน้นที่การรวมกลุ่มกันเล่นเป็นสังคมขนาดใหญ่ มีความชัดเจนในเรื่องของการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมเกมสูง เป็นรูปแบบของสังคมเสมือนที่ผู้ที่เข้ามาเล่นจะมีบทบาทเป็นประชาชนคนหนึ่งในสังคมนั้น และจะต้องมีรูปแบบของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน เหมือนดังเช่นที่มนุษย์เรามีรูปแบบของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมจริงนั่นเอง

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

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

5. แนวคิดเกี่ยวกับการลอกเลียนแบบ

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

Albert Bandura (อ้างถึงใน สุชาดา สัจจสันถวไมตรี, 2542 : 17) นั้นมีแนวความคิดว่าวัยรุ่นมักมีการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบ (Model) โดยจะทำการสังเกตว่าตัวแบบทำอะไรและได้รับผลกระทบอย่างไร เมื่อสังเกตแล้ว ผู้สังเกตจะเกิดความคิดว่าตนจะสามารถทำพฤติกรรมแบบนั้นได้อย่างไร และในวันข้างหน้าผู้สังเกตก็จะสามารถระลึกแบบแผนพฤติกรรมออกมากระทำได้ ซึ่งจะนำไปสู่การกระทำเพื่อเลียนแบบในที่สุด เช่น เด็กวัยรุ่นเลียนแบบการแต่งกายจากตัวแบบซึ่งอาจจะเป็นดารารายหนึ่ง หรือเลียนแบบภาษาแสดงจากละครโทรทัศน์ การเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบจึงทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่, เสริมพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นและยับยั้งการเกิดพฤติกรรมเดิม

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

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

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

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

6. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของเกมกับวัยรุ่น

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

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

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

ในขณะที่เดียวกันก็มีเกมบางประเภทที่ทำให้เกิดผลเสียต่อวัยรุ่น เช่นเกมที่มีลักษณะของการก่อสงคราม มีการรบราฆ่าฟันกัน เมื่อวัยรุ่นเห็นภาพเกี่ยวกับสงครามและการฆ่าฟันกันเป็นความสนุกสนาน ได้เลียนแบบพระเอกที่อยู่เหนือผู้ร้าย ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาเหยียดหยามผู้อื่น มีความเห็นแก่ตัว พยายามทุกอย่างเพื่อให้ตนเองชนะ วัยรุ่นส่วนใหญ่มักจะสับสนและแยกแยะไม่ออกว่าสิ่งใดผิดสิ่งใดถูก และอาจจะติดภาพในเกมมากไปจนบางครั้งนำมาใช้ในการดำรงชีวิตจริง ซึ่งก่อให้เกิดผลเสียในด้านต่าง ๆ ตามมาอีกมาก ภายหลังจากที่ได้เล่นเกมบ่อย ๆ เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับและสะสมเป็นความรู้สึกนึกคิดที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติที่เบี่ยงเบนและนิยมใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา

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

ถึงแม้ว่าคนส่วนใหญ่จะยังคงมีทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแง่ลบ อย่างไรก็ตามมีหลายฝ่ายที่ออกมาปฏิเสธความคิดเห็นในลักษณะดังกล่าว โดยเฉพาะข้อกล่าวหาที่ว่า เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีเนื้อหารุนแรงก้าวร้าวเต็มไปด้วยการต่อสู้เอาชนะ ซึ่ง Patricia Greenfield (1984 : 4) ได้โต้แย้งว่าความรุนแรงก้าวร้าวที่มีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิดไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ หนังสือ หรือภาพยนตร์ ในส่วนของเกมคอมพิวเตอร์นั้นเสน่ห์ดึงดูดใจมิได้อยู่ที่เนื้อหารุนแรงก้าวร้าวแต่อย่างใดแต่อยู่ที่ “Action” คือผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง ซึ่งสื่อเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นสื่อที่มีประโยชน์มากหากเรานำมาใช้อย่างถูกวิธีโดยสามารถเป็นประตูนำไปสู่ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ที่ถูกต้องได้ เด็กที่มีโอกาสได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะมีทักษะในการเข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กอื่น

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

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

กิติกร มีทรัพย์ (2534) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมที่มีต่อเด็กวัยรุ่นไว้เป็นข้อ ๆ ดังนี้

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

8. เกมส่วนใหญ่มุ่งไปทางก้าวร้าว ทบทำลาย ทำให้เด็กวัยรุ่นเห็นว่าการฆ่าเป็นเรื่องปกติ

กิตติขวี บุญเชื้อ (2535) ได้เสนอความเห็นว่าการเล่นเกมส่งผลกระทบต่อเด็กวัยรุ่นดังนี้

1. รังสีที่แผ่ออกมาจากจอมีผลต่อสายตา ยิ่งผู้เล่นมีอายุน้อยก็จะมีแรงต้านทานรังสีได้น้อยซึ่งเมื่อจ้องนาน ๆ โดยไม่พักสายตาจะทำให้เกิดอันตรายต่อตาได้
2. เกิดอาการติดคอมพิวเตอร์ ใจจดใจจ่อ เล่นอยู่ได้เป็นเวลานาน ๆ ไม่อยากลุกไปไหน ทำให้ไม่ได้เปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ได้ออกกำลังกายหรือใช้ความสามารถในด้านอื่น ๆ
3. ขาดพัฒนาการครบทุกด้าน ได้แก่
 - ด้านร่างกาย หมายถึง สุขภาพทางกาย ความสมบูรณ์ แข็งแรง สมส่วน มีท่วงท่าอิริยาบถที่เหมาะสม คล่องแคล่วว่องไว ไม่ว่าจะเป็นกล้ามเนื้อใหญ่ เล็ก หรือแม้กระทั่งประสาทสัมผัสต่าง ๆ ทั้งทางตา หู จมูก ปาก และผิวหนังสัมผัสก็ต้องการเสริมสร้างให้มีประสิทธิภาพและใช้การได้ดีทุกส่วนเมื่อเติบโตขึ้น เพราะหากส่วนใดส่วนหนึ่งด้อยลงไปก็จะกลายเป็นปมด้อย
 - ด้านสติปัญญา เมื่อเล่นเกมจะได้ฝึกสมองกับคอมพิวเตอร์เพราะมีปัญหาสารพัดมาให้แก้ไขและฝึกทำตาม แต่ก็ยังเป็นเพียงส่วนน้อย เพราะการที่ผู้รู้จักคิดที่จะแก้ไขปัญหารวมทั้งการใช้จินตนาการมาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งสำคัญกว่า เพราะจะช่วยให้รู้จักปรับตัวได้มากขึ้น
 - ด้านอารมณ์ อาจได้ผลบ้างจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถ้าโปรแกรมนั้น ๆ ได้สร้างเงื่อนไขต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์คล้อยตามหรือขัดแย้ง แต่ความสามารถในการควบคุมอารมณ์อาจจะไม่ได้มากเท่ากับการได้สัมผัสของจริงในสภาพที่เป็นจริง
 - ด้านสังคม การได้ออกไปพบปะเพื่อน ๆ ญาติผู้ใหญ่ หรือรู้จักบุคคลต่าง ๆ แม้กระทั่งคนแปลกหน้า จะเป็นการฝึกให้มีประสบการณ์ในการวางตัวได้อย่างถูกกาลเทศะ รู้จักรอคอยจังหวะของตน รู้จักถาม รู้จักตอบ รู้จักแสดงน้ำใจ และรู้จักใช้ถ้อยคำที่ไพเราะชวนฟัง มีมารยาทอันงดงาม ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กจะต้องได้รับการแนะนำเสียตั้งแต่ต้นพร้อม ๆ กับการได้เห็นตัวอย่างที่ดีที่พึงปฏิบัติ

ประณม จันทม (2533) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมไว้ดังนี้

1. ทางด้านการเรียน หากเด็กไม่รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นหรือจัดเวลาเล่นได้ไม่ถูกต้อง การหมกมุ่นเล่นแต่เกมจะส่งผลกระทบให้การเรียนเกิดปัญหาได้ เช่น เรียนได้ไม่ดี ผลการเรียนตกต่ำถดถอยลง ไม่ส่งการบ้านอาจารย์ อันเป็นผลเสียอย่างมากสำหรับตัวเอง เพราะการที่เกมท้าทายให้เล่นและต้องการเอาชนะ ต้องการที่จะทำคะแนนให้ได้มากที่สุดทำให้เด็กหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจการเรียนของตนในที่สุด ก็อาจจะสอบตก หรือถูกไล่ออกจากโรงเรียนได้
2. ทางด้านสุขภาพร่างกาย การที่เด็กวัยรุ่นเอาแต่จับจ้อง เพ่งดูแต่เกมที่ปรากฏบนจอคอมพิวเตอร์ในระยะใกล้ ๆ เป็นเวลานาน ๆ ทำให้สายตาเสียได้ โดยเฉพาะหากการจัดแสงสว่างไม่เพียงพอเหมาะสม นอกจากนั้นการที่เล่นอย่างเพลิดเพลินจนไม่สนใจในการรับประทานอาหารให้ตรงเวลาจะทำให้ปวดท้องและเป็นโรคกระเพาะอาหารได้ ยิ่งไปกว่านั้นการที่หมกมุ่นเล่นเกมนานอยู่ก็ทำให้เป็นเวลานาน ๆ จะทำให้ไม่ได้ออกกำลังกาย ร่างกายจะไม่แข็งแรงและเจ็บป่วยง่าย
3. ทางด้านอารมณ์ สังคม การเล่นเกมนั้นหากเด็กนั่งเล่นอยู่คนเดียวโดยไม่ยอมให้เพื่อน เข้ามาร่วมเล่นด้วยหรือร่วมสนุกด้วยกัน จะทำให้เด็กขาดประสบการณ์ในการเข้าสังคมการเล่นกับเพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อผู้อื่น ทำให้เป็นคนไม่มีเพื่อน เข้าสังคมไม่เป็น ไม่รู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ยิ่งโตขึ้นก็ยังมีปัญหามากขึ้นทำให้เข้ากับคนยาก เอาแต่ใจตัวเองทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างไม่เป็นสุข เกิดความรู้สึกว่าการทำลายคู่แข่งหรือศัตรูนั้นเป็นเรื่องปกติ จะส่งผลให้ไม่รู้จักการให้อภัย การผ่อนปรนหรือการประนีประนอม และถึงแม้ว่าเกมจะเป็นเพียงเรื่องที่สนุกสนานก็ตาม แต่ก็ค่อนข้างเชื่อได้ว่ามากกว่า ความรู้สึกเช่นนี้จะไม่ได้คงอยู่กับการเล่นเกมเท่านั้น แต่จะคงเหลืออยู่ในสามัญสำนึกของเด็กไปจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต

จากที่กล่าวมาเป็นเพียงการแสดงความคิดเห็นของนักวิชาการแต่ละคนเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กวัยรุ่น ซึ่งผู้วิจัยจะนำความคิดเห็นเหล่านั้นมาเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ และศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อกลุ่มวัยรุ่นต่อไป

7. แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ

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

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

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

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

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า จินตนาการเป็นสมรรถภาพทางสมองของมนุษย์ที่เกิดจากการนำความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และประสบการณ์ต่าง ๆ มาบูรณาการเข้าด้วยกัน โดยสร้างเป็นรูปแบบขึ้นมาใหม่ โดยจินตนาการเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่จริงเป็นเพียงการสร้างภาพของสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่ เพื่อตอบสนองจิตได้สำนึกหรือความรู้สึกอยากมีอยากได้ในสิ่งที่ไม่มีวันเกิดขึ้นจริงของบุคคลบุคคลต่าง ๆ กระหายที่จะสัมผัสสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นจินตนาการเนื่องจากสามารถช่วยให้ตนเองมีความรู้สึกได้ปลดปล่อยภาวะกดดันต่าง ๆ ที่ต้องพบเจอในการดำรงชีวิตในแต่ละวัน ไปสู่การได้พบเจอโลกอีกใบหนึ่งที่ให้ความรู้สึกมีความสุขและตอบสนองความต้องการของตนเองได้ทุกอย่าง

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

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

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

และการเล่นวิดีโอเกมจัดเป็นงานอดิเรกที่เด็ก ๆ ชอบเป็นอันดับที่ 3 ทั้งเด็กไทย และเด็กญี่ปุ่น รองลงมาจากดูโทรทัศน์และการอ่านหนังสือการ์ตูน

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

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

ศุภิสรา ทดลา (2542) ได้ศึกษาถึงรูปแบบของพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พบว่าเป็นไปทั้งในรูปแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกันกับการแสดงออกในโลกแห่งความเป็นจริง และเปิดโอกาสให้ผู้สนทนามีอิสรเสรีภาพในการแสดงออกของการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนี้ผู้สนทนาจะใช้ข้อความตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา อีกทั้งผู้สนทนาจะคิดเพื่อสร้างคำและรูปประโยคใหม่ ๆ โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนา คือ ลักษณะที่เป็นชุมชนจำลอง สภาพที่ไร้การขัดขวางและควบคุม การไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย การไม่รู้จักผู้ที่สื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกลวง ความเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนเพศ และการสร้างจินตนาการ

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

ส่วนตัวในที่นี้คือเรื่องราวของชีวิตส่วนตัวของผู้ใช้งานซึ่งผู้ใช้งานต้องการหยิบยกรื่องส่วนตัวมาเปิดเป็นประเด็นสาธารณะเพื่อให้ผู้ใช้งานคนอื่นได้เข้ามามีส่วนร่วม แบ่งเป็น การสนทนาชีวิตประจำวัน การหาเพื่อน หาคู่ การปลดปล่อยความตึงเครียด การปรึกษาปัญหาส่วนตัว และ การขอหรือให้ข้อมูลต้องห้าม