

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok** กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In Depth Interview) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) เพื่อเก็บ รวบรวม และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้สามารถทำการสรุปและรายงานผลได้ถูกต้องตามความเป็นจริง และในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอผลการวิจัยใน 3 ส่วนด้วยกัน เพื่อตอบคำถามวิจัยที่ได้ตั้งไว้ในเบื้องต้น ได้แก่

1. รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีรูปแบบใดบ้าง และมีลักษณะเป็นอย่างไร
2. กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มีการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมแบบใดไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง และมีลักษณะอย่างไร
3. การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ส่งผลกระทบท่อเด็กวัยรุ่นอย่างไร

ส่วนที่ 1 รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok

จากที่ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูล และนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แล้วนั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ออกมาได้หลากหลายรูปแบบด้วยกัน ซึ่งโดยลักษณะส่วนใหญ่ของรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมนั้นมักเกิดจากการผสมผสานรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงกับลักษณะของการจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) เข้าด้วยกัน ยกตัวอย่างเช่น “การทำงาน” ในสังคมจริง “การทำงาน” เป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตแบบหนึ่งซึ่งมนุษย์เราจะมีหน้าที่การทำงานที่แตกต่างกันไปตามสายอาชีพของแต่ละคน แต่ในสังคมเกม “การทำงาน” คือการปราบ Monster หรือตัว

สัตว์ประหลาดต่าง ๆ อันเป็นลักษณะทางจินตนาการที่ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยผู้เขียนโปรแกรม เกม ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง Monster ไม่มีตัวตน

โดยสรุปคือ ในสังคมเกมมีรูปแบบของ “การทำงาน” ซึ่งเป็นรูปแบบการดำรงชีวิตแบบหนึ่ง ที่เหมือนกันกับในสังคมจริง แต่ได้ถูกแต่งเติมโดยการนำเอาจินตนาการเพื่อฝันเข้ามา ผสมผสานเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงานของอาชีพต่าง ๆ ในสังคมจริง ให้เป็นการมาฟันสัตว์ประหลาดเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเร้าใจและชวนติดตามเพิ่มมากขึ้น ซึ่งจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ค้นพบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok 10 รูปแบบด้วยกัน คือ

1. การรับประทานอาหาร

การรับประทานอาหารถือเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตแบบหนึ่งที่เป็นปัจจัยหลัก สำคัญของการมีชีวิตอยู่ เป็นผลมาจากความต้องการของร่างกายที่กระตุ้นให้เกิดความหิว เนื่องจากพลังงานที่มีอยู่เริ่มหมดลงจากการใช้แรงงานในรูปแบบต่าง ๆ ร่างกายจะทำการเรียกร้องต้องการอาหารไปหล่อเลี้ยงให้มีพลังงานเพียงพอในการประกอบกิจกรรมเพื่อดำรงชีวิตประจำวันต่อไป

การรับประทานอาหารเปรียบเสมือนเป็นการเติมพลังให้กับชีวิต ถ้ามนุษย์เราไม่มีอาหารพลังชีวิตก็จะค่อย ๆ หมดลงจนไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ การดำรงชีวิตในสังคมเกมก็เช่นกัน จะต้องมีการรับประทานอาหารเพื่อเติมพลังชีวิตให้กับตนเองอยู่เสมอ การเติมพลังชีวิตนี้ โดยส่วนใหญ่แล้วมักถูกสร้างขึ้นให้เป็นพื้นฐานหลักของเกมทุกเกม เมื่อเล่นไปได้ระยะหนึ่งพลังชีวิตมักจะหมดหายไปกับการต่อสู้กับศัตรู หรือการเดินทางฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อไปให้ถึงจุดสูงสุดในเกมนั้น หากผู้เล่นต้องการที่จะมีชีวิตอยู่รอดเพื่อสู้ต่อ หรือเดินทางฝ่าฟันอุปสรรคต่อไปจนจบเกม ก็จำเป็นต้องมีการเติมพลังให้กับชีวิตอยู่ตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับว่าสิ่งของที่ใช้ในการเติมพลังชีวิตนั้นมีอยู่มากน้อยแค่ไหนในแต่ละสถานการณ์ของเกม หรือตามแต่ข้อจำกัดขอบเขตของผู้เขียนโปรแกรมเกมจะได้กำหนดเอาไว้ให้ ในการเขียนโปรแกรมเกมต่าง ๆ ผู้เขียนจึงมักจะกำหนดให้มีวิธีการของการเติมพลังที่แตกต่างกันไป ตามเนื้อเรื่องหรือตามสถานการณ์ของเกมนั้น ๆ เพื่อเพิ่มความสนุกสนานตื่นเต้น และถือเป็นการให้ความช่วยเหลือผู้เล่นให้การเล่นเกมนั้นง่ายขึ้น อย่างน้อยผู้เล่นจะได้รู้สึกว่ามีทางออกเมื่อพลังชีวิตใกล้จะหมด มีความหวังที่จะรอดชีวิตและสู้ต่อ เพิ่มความฮึกเหิม เหมือนกับได้มีผู้ช่วย ไม่ให้ตายหรือจบเกม (Game Over) เร็วเกินไป

ในสังคมของเกม Ragnarok การรับประทานอาหารหรือการเติมพลังชีวิตนั้น จะกระทำในรูปแบบของการดื่มยาวิเศษซึ่งมีสีส้ม และคุณสมบัติของการเพิ่มพลัง รวมทั้งมีราคาที่แตกต่างกันออกไป ในสังคมเกม Ragnarok จะใช้สกุลเงินที่เรียกว่า Zeny ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับสกุลเงินบาท ที่ใช้กันอยู่ในสังคมจริง สำหรับค่าพลังในเกม จะเรียกว่าค่า HP ซึ่งหมายถึงพลังชีวิตที่ตัวละครตัวนั้นมีอยู่ ยาวิเศษแต่ละสีจะมีความสามารถในการช่วยเพิ่มพลังชีวิต ได้มากน้อยแตกต่างกันไป ดังนี้

RED POTION ยาวิเศษสีแดง ช่วยเพิ่มพลังชีวิตได้ 30-45 HP ราคาขวดละ 50 Zeny

ORANGE POTION ยาวิเศษสีส้ม ช่วยเพิ่มพลังชีวิตได้ 50-70 HP ราคาขวดละ 200 Zeny

YELLOW POTION ยาวิเศษสีเหลือง ช่วยเพิ่มพลังชีวิตได้ 80-105 HP ราคาขวดละ 550 Zeny

WHITE POTION ยาวิเศษสีขาวช่วยเพิ่มพลังชีวิตได้ 120-150 HP ราคาขวดละ 1200 Zeny

ยาวิเศษสีต่าง ๆ เหล่านี้สามารถหาได้จากการปราบ Monster หรือตัวสัตว์ประหลาดผู้เล่นจะต้องทำการเข้าห้องสมุดที่ตั้งอยู่ในเมืองหลวงของเกม Ragnarok เพื่อศึกษาข้อมูลว่า Monster ตัวไหนเมื่อตายแล้วจะให้ยาวิเศษเหล่านี้ เมื่อได้ข้อมูลแล้วก็ออกตามหาและปราบมัน หรือหาซื้อได้ตามร้านขายของที่มีอยู่ทั่วไปทุกตัวในเมืองในเกม Ragnarok นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถหาซื้อได้จากผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เล่นในอาชีพพ่อค้า (Merchant, Blacksmith) ซึ่งมักจะขนสินค้าใส่รถเข็นเดินเร่ขายอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ผู้เล่นที่ต้องการซื้อสินค้าก็สามารถเดินเข้าไปติดต่อพูดคุยเพื่อขอซื้อยาวิเศษเหล่านี้ได้ ซึ่งพ่อค้าแต่ละคนก็มักจะมียุทธศาสตร์ในการค้าขายหรือการส่งเสริมการตลาด ที่จะเชิญชวนให้ผู้เล่นคนอื่น มาซื้อสินค้าของตนได้แตกต่างกันไป เช่นมีการลด แลก แจก แถม มีการแข่งขันกันทางการตลาดต่าง ๆ เป็นต้น

เมื่อเริ่มเล่นเกม ก่อนออกเดินทางไปต่อสู้กับ Monster ตามแผนที่ต่าง ๆ ผู้เล่นส่วนใหญ่ มักนิยมพกพาอาหารซึ่งก็คือขวดยาวิเศษเหล่านี้ติดตัวไปด้วย เพื่อใช้ในการเพิ่มพลังชีวิตให้ตนเอง เมื่อพลาดพลังโดน Monster ทำร้ายจนพลังชีวิตหมดหาย หรือหมดลง ยิ่งพกพาไปมากก็ย่อมมีโอกาสสูงในการเอาชนะ Monster เพราะ ในขณะที่มีการต่อสู้กันอยู่นั้นพลังชีวิตของ Monster ก็จะลดลงไปเรื่อย ๆ แต่ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นจะสามารถเติมพลังชีวิตได้ตลอดเวลาตามจำนวนขวดยาวิเศษที่

ได้พกมา ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถนำขวดยาวิเศษเหล่านี้ติดตัวไปได้มากหรือน้อยนั้นก็ขึ้นอยู่กับ การแบกรับน้ำหนักของตัวละครที่ผู้เล่นเลือกเล่นว่าจะสามารถแบกรับได้มากแค่ไหน และที่สำคัญ ขึ้นอยู่กับจำนวนเงินที่มีอยู่ว่าจะสามารถซื้อยาวิเศษเหล่านี้ติดตัวไปได้มากหรือน้อยเพียงใด

หากในระหว่างที่กำลังต่อสู้กันอยู่ยาวิเศษต่าง ๆ ที่เตรียมมาเกิดหมดลงก่อนที่ Monster ตัวนั้นจะตายผู้เล่นก็จะเสียโอกาสในการฆ่า Monster ตัวนั้น ในทางกลับกันก็เป็นการเปิดโอกาสให้ Monster ฆ่าผู้เล่นเอง ดังนั้นก่อนออกเดินทางผู้เล่นจะต้องมีการวางแผนคำนวณให้ดีว่าจะต้องนำยา วิเศษติดตัวไปมากแค่ไหน จะทำอย่างไรให้สามารถขนไปให้ได้มากที่สุด และจะใช้อย่างไร ตอน ไหนให้เกิดประโยชน์สูงสุด จนทำให้สามารถปราบ Monster ที่ผู้เล่นต้องการฆ่าได้



ภาพที่ 4.1 แสดงการเติมพลังชีวิตด้วยการรับประทานยาวิเศษ (RED POTION)

การรับประทานอาหารจึงถือเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมเกมอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกม หรือในระหว่างที่เกมกำลังดำเนินไป ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องมีการ รับประทานอาหารเพื่อเติมพลังให้กับชีวิตของตนเองอยู่ตลอดเวลา เพราะถ้าปล่อยให้พลังชีวิตหมด นั้นหมายถึงความตายนั่นเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสามารถสังเกตเห็นได้จากการได้เข้าไปร่วมเล่นเกม กับผู้เล่นคนอื่น ๆ และนอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ทำการสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้เป็น

กลุ่มเป้าหมายในเบื้องต้นเกี่ยวกับรูปแบบของการรับประทานอาหาร ดังสามารถยกตัวอย่างได้ต่อไป

“เรื่องของการเติมพลังให้กับตัวละครในเกม หรือจะเปรียบได้กับการกินข้าวของคนเราเนี่ย มันเป็นพื้นฐานที่จะต้องมียู่ในเกมทุกเกมอยู่แล้ว เพราะถ้าไม่มีการเติมพลังคนเล่นก็ไม่รู้จะเล่นยังไงให้ชนะ และหากยิ่งเล่นแล้วยิ่งตายเรื่อย ๆ คนเล่นก็ท้อแท้เพราะมันมองไม่เห็นทางสู้ เกมมันก็ไม่ลื่น ไม่สนุก ดังนั้นมันจึงต้องมี แต่เกมไหนจะกินอะไร ยังไง ได้พลังเพิ่มเท่าไร มันก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบของเกมนั้น ๆ” (ดวงกมล บุญถาวรกุล, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“Ragnarok เป็นเกมออนไลน์ ที่มีคนเข้ามาเล่นในระบบเป็นหมื่น ๆ คนในแต่ละวันซึ่งอาจจะรู้จักกันหรือไม่รู้จักกันมาก่อนก็ได้ เหมือนกับเวลาคุย Chat นั้นแหละแต่มันจะต่างกันตรงที่เมื่อมันเป็นเกม มันก็ต้องมี Acting มีการเคลื่อนไหว ไม่ใช่นั่งพิมพ์กันไปพิมพ์กันมาอย่างเดียวเหมือนการ Chat มันเลยมีกิจกรรมที่ต้องทำร่วมกันเยอะ เหมือนกับได้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมใหม่ มีการกิน การนอน การทำงาน การเรียน” “การกินก็สำคัญนะ เพราะถ้าไม่กินให้พลังเพิ่มเลย แล้วจะบุกเข้าไปสู้อย่างเดียวก็มีแต่ตายกับตาย แต่ก็ต้องมีการวางแผนที่ดีด้วย เพราะของที่จะกินมันต้องใช้เงินซื้อ ควรจะคิดให้ดีกว่าจะใช้ประโยชน์จากมันตอนไหน” (เรวัฒน์ ทองมาก, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“ขาดไม่ได้เลยนะเวลาเล่นเกมต้องพกเรด (ยาวิเศษสีแดง) ไปด้วยเพราะ Monster แต่ละตัวที่ต้องการจะฆ่า มันมีพลังการโจมตีค่อนข้างสูง บางทีเรายิงมันทีเล็ดมันลดลงนิดเดียว แต่เวลามันตีเราเล็ดเราเกือบหมด บางทีก็ต้องคำนวณนะว่าเรายิงมันทีมันถึงจะตาย ต้องใช้เรดที่ขวด” (อรรถกร แซ่เถา, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการรับประทานอาหารหรือการเติมพลังชีวิตในสังคมเกมนั้นเป็นรูปแบบการดำรงชีวิตที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากที่จะทำให้ผู้เล่นแต่ละคนนั้นประสบความสำเร็จในการเล่นเกมนั้น สามารถก้าวไปในจุดที่ตนเองต้องการได้ โดยรูปแบบของการรับประทานอาหารที่เกิดขึ้นในเกมนี้ได้มีการสร้างขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียนโปรแกรมเกม โดยการนำเอารูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงที่มนุษย์เราจะต้องมีการรับประทานอาหารมาผสมผสานกับ จินตนาการเพื่อฝัน โดยเปลี่ยนรูปแบบจากอาหารที่มนุษย์เรารับประทานกันในสังคมจริง เช่น ข้าว, ขนมปัง, เนื้อสัตว์, ผักผลไม้ ฯลฯ ไปเป็นยาวิเศษต่าง ๆ แต่ถึงอย่างไรด้วยคุณสมบัติของมันก็คือการช่วยเพิ่มพลังชีวิตเหมือนกันนั่นเอง

2. การพักผ่อน

การพักผ่อนถือเป็นการเติมพลังชีวิตให้กับตัวละครในเกมอีกรูปแบบหนึ่ง นอกเหนือไปจากการดื่มยาวิเศษ เป็นผลมาจากความต้องการของร่างกายอีกเช่นกัน คือเมื่อมีการใช้แรงงานมาร่างกายย่อมมีอาการอ่อนเพลีย พลังชีวิตลดลง และเรียกร้องหาการพักผ่อน เป็นวิธีการที่กระทำได้โดยไม่สิ้นเปลือง แต่ต้องใช้เวลาาน ซึ่งในระหว่างที่ทำการพักผ่อนนั้นผู้เล่นจะต้องไม่ขยับตัวไปไหนเลย จะต้องนั่งอยู่กับที่ตลอด ค่า HP หรือพลังชีวิตก็จะค่อย ๆ เพิ่มขึ้นเองโดยอัตโนมัติ



ภาพที่ 4.2 แสดงการนั่งพักผ่อนเพื่อให้พลังชีวิตเพิ่มขึ้น

โดยวิธีการนั่งพักผ่อนนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่ยังไม่ค่อยนิยมใช้ เพราะ จะต้องนั่งอยู่กับที่นานถึงประมาณครึ่งชั่วโมง กว่าที่พลังชีวิตจะเพิ่มขึ้นจนเต็ม ซึ่งจะทำให้เสียเวลาในการตามล่า Monster และเสียเวลาในบัตรเติมเงินไปโดยเปล่าประโยชน์ ผู้เล่นส่วนใหญ่จึงนิยมใช้การเพิ่มพลังชีวิตด้วยการดื่มยาวิเศษมากกว่า แต่ก็ต้องสิ้นเปลืองเงินในการหาซื้อมา การนั่งพักผ่อนนี้ส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นมักจะใช้ในสถานการณ์ที่เงินหมด หรืออยู่ในสถานที่ที่ยากลำบากต่อการออกมาหา

ซื้อขายพิเศษ ข้อดีและข้อเสียของทั้งสองวิธีนี้จึงแตกต่างกัน ซึ่งผู้เล่นจะเลือกใช้วิธีไหนก็ขึ้นอยู่กับสถานการณ์นั้น ๆ ที่กำลังเผชิญอยู่ ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เวลานั่งเฉย ๆ ไม่ทำอะไรเลยพลังชีวิตก็เพิ่มขึ้นได้ ซึ่งเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่เกมมิให้ ซึ่งเค้าก็อ้างอิงมาจากชีวิตจริงแหละถ้าได้พักผ่อนพลังชีวิตมันก็จะเพิ่มขึ้นเอง แต่มันจะช้าหน่อย ก็ขึ้นอยู่กับความอดทนของแต่ละคน”(เรวัฒน์ ทองมาก, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“ไม่ค่อยชอบรอนะ กว่าพลังมันจะขึ้นก็นานเพื่อน ๆ เค้าไปลุยกันหมดแล้ว แต่บางทีมันก็จำเป็นเวลาไม่มีเงินซื้อเรดมากิน”(สายันต์ อินสนธิ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 15 มีนาคม 2547)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการพักผ่อนก็คือรูปแบบการดำรงชีวิตอย่างหนึ่งในสังคมเกม ที่ จำเป็นต้องมีเพื่อเป็นทางเลือกในการเพิ่มพลังชีวิตให้กับตนเอง เป็นทางเลือกให้กับผู้เล่นที่ไม่มีเงินมากพอในการซื้อขายพิเศษมารับประทาน หรือเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถออกมาหาซื้อได้ ผู้เล่นก็สามารถใช้วิธีการนั่งพักเพื่อเพิ่มพลังชีวิตแทนการรับประทานอาหารได้ เหมือนกับในสังคมจริงที่มนุษย์เราใช้วิธีการนอนหลับพักผ่อนเพื่อเติมพลังชีวิตให้กับตนเองแต่การพักผ่อนนอนหลับเพียงอย่างเดียวนั้นก็ไม่สามารถทำให้มนุษย์เราสามารถมีชีวิตอยู่ได้ในสังคมจริงเพราะต้องมีการรับประทานอาหารควบคู่ไปด้วย ซึ่งในจุดนี้จึงเป็นสิ่งที่แตกต่างกันระหว่างสังคมจริงและสังคมเกม

3. การแต่งกายตามแฟชั่น

การแต่งกายตามแฟชั่นเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมของรูปแบบของการดำรงชีวิต ที่เกิดขึ้นจากพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กวัยรุ่นที่เริ่มมีการคบหาเพื่อนฝูง เริ่มเข้าสู่ภาวะสังคมของตนเอง จนได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนในเรื่องต่าง ๆ ตามมาอย่างมากมาย และมักจะมีการเรียกร้องความสนใจด้วยการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การแต่งกายตามแฟชั่น ทันสมัย และสวยงาม เด็กวัยรุ่นจะมีการให้ความสนใจในเรื่องของการแต่งกายเป็นอย่างมาก มักมีการแต่งกายตามแฟชั่นโดยอ้างอิงจากสังคมรอบข้าง และกลุ่มเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ โดยถูกกระตุ้นด้วยภาวะของการเปรียบเทียบแข่งขัน เพื่อต้องการให้ตนเองมีความโดดเด่นในหมู่เพื่อนและอยากให้เพื่อนยอมรับและชื่นชม รวมทั้งเพื่อดึงดูดความสนใจของเพศตรงข้าม ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เกิดขึ้นทั้งในสังคมจริงและสังคมเกม แต่จะแตกต่างกันตรงที่รูปแบบต่าง ๆ ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เกม Ragnarok มีการกำหนดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ เอาไว้ให้ผู้เล่นเลือกใช้มาก มันก็ทำให้แฟชั่นเกิดขึ้น เพราะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นนั้นมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน แล้วแต่ผู้ที่จะเลือก ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมในขณะนั้นด้วยว่าผู้เล่นคนอื่นกำลังฮิตใส่แบบไหนกัน ทุกคนก็จะพยายามแสวงหามาสวมใส่เพื่อไม่ให้ตกยุค หรือล้าหลัง” (กวี แก้วนวม, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“มันเป็นเรื่องของกระแสกลุ่ม เพื่อนมีอะไรใส่เราก็อยากมี หรือมีให้ดีกว่าไปเลย คือไม่ค่อยยอมซื้อขายหน้ากัน เพราะ Item ที่ใช้สวมใส่ส่วนใหญ่มันหายาก ไอ้ที่ดี ๆ ทันแฟชั่นที่เค้ากำลังฮิตบางอย่างมันก็แพงกว่าจะหาเงินมาซื้อได้ก็นาน ต้องฝ่าฟันกันเยอะหน่อยแต่มันก็สนุกแล้วก็สะใจนะเวลาได้มาสใส่ บางคนได้มาก็เดินอวดไปทั่วเมืองเลยก็มี” (คงศักดิ์ เขาววิวัฒน์, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

ในสังคมของเกม Ragnarok ผู้เขียนโปรแกรมเกมได้กำหนดและออกแบบสิ่งของ (Item) ต่าง ๆ เอาไว้ให้เลือกใช้เป็นพันธิต เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายหรือเครื่องประดับต่าง ๆ ก็มีอยู่มากมาย รวมไปถึงสีผมและทรงผมของตัวละครก็ได้มีการออกแบบเอาไว้ให้เลือกหลากหลายรูปแบบด้วยกัน การเลือกใช้ทรงผมและสีผมนั้นก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของการแต่งกายตามแฟชั่น

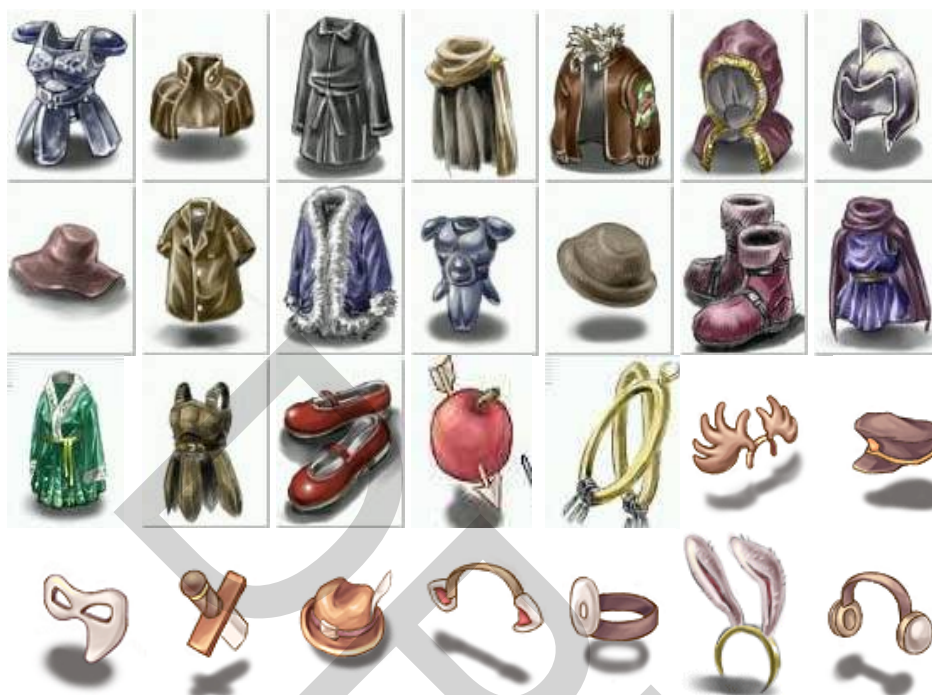
เนื่องจากผู้เล่นมักเลือกโดยอ้างอิงจากกลุ่มสังคมเช่นเดียวกันกับการเลือกใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนมักมีการวางแผนศึกษาหาข้อมูลและวิธีการต่าง ๆ ในการที่จะนำเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเหล่านั้นมาเป็นของตนให้ได้ ไม่ว่าจะต้องฝ่าฟันอุปสรรคยากลำบากเพียงใด เมื่อได้มาสวมใส่ก็จะทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ผู้เล่นคนอื่นให้ความชื่นชม และดูโดดเด่นในสังคม จนกลายเป็นรูปแบบของการแต่งกายตามแฟชั่นตามกันมาเพราะผู้เล่นแต่ละคนต้องการที่จะมีให้เหมือนคนอื่นหรือมีให้ดีกว่า เพื่อยกระดับของตัวเองในสังคมให้สูงขึ้นเท่าเทียมกับผู้เล่นคนอื่นและได้รับการยอมรับให้เป็นพวกเดียวกัน



ภาพที่ 4.3 แสดงสีผมและทรงผมของตัวละครชาย



ภาพที่ 4.4 แสดงสีผมและทรงผมของตัวละครหญิง



ภาพที่ 4.5 แสดงตัวอย่างของเสื้อผ้าเครื่องประดับต่าง ๆ

การแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมของเกม Ragnarok คือการแสดงออกถึงความเป็นคนทันสมัย ร่ำรวย และเก่งกาจ เพราะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ที่กำลังนิยมในขณะนั้น จะต้องแลกมาด้วยเงินทองจำนวนมาก และการที่ผู้เล่นคนหนึ่งสามารถมีเงินทองมากพอที่จะซื้อหาเครื่องแต่งกาย หรือเครื่องประดับต่าง ๆ มาแต่งให้เป็นไปตามแฟชั่นสมัยนิยม หรือให้โดดเด่นดูแตกต่างไปจากผู้อื่นได้นั้น ก็จะต้องเป็นผู้ที่เก่งกาจมีความสามารถในการหาเงินได้มากกว่าผู้เล่นคนอื่นสามารถปราบ Monster ที่มีพลังสูงได้ เพราะ Monster ยังมีพลังสูง หรือเป็นหัวหน้าของ Monster ทั้งหมด ที่ผู้เล่นจะเรียกกันว่า Boss นั้น หากผู้เล่นสามารถปราบได้ก็จะได้สิ่งของที่มีมูลค่ามหาศาลที่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ไม่มี หรือน้อยคนที่จะมี เช่น หมวก, รองเท้า, ผ้าพันคอ, สร้อย, เสื้อกันหนาว , ชุดเกราะ เป็นต้น

ซึ่งสิ่งของเหล่านั้นหากผู้เล่นนำไปขาย ก็จะได้เงินมากพอที่จะเอาไปหาซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ที่มีราคาแพงมาสวมใส่ได้ตามแบบที่ตนเองชอบ ตามแฟชั่นสมัยนิยมในขณะนั้น

หรือถ้าของที่ได้มานั้นเป็นของที่ดีและทันสมัยตามแฟชั่นอยู่แล้ว ผู้เล่นก็อาจจะนำมาใส่เอง โดยที่ไม่ต้องนำไปขาย ซึ่งสิ่งของเหล่านี้นอกจากจะใช้สวมใส่เพื่อความสวยงาม ทันสมัย แสดงออกถึงความเก่งกาจ และความร่ำรวยของตนเองแล้ว ยังมีคุณสมบัติช่วยเพิ่มพลัง หรือความเชี่ยวชาญพิเศษต่าง ๆ ให้กับผู้สวมใส่ได้อีกด้วย ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ที่กลุ่มวัยรุ่นนิยมใช้ตามกันไปจนกลายเป็นแฟชั่นในสังคมเกม Ragnarok นั้น โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะมีคุณสมบัติต่าง ๆ เป็นส่วนประกอบดังต่อไปนี้

3.1. ความเป็นแฟนตาซี

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ที่ผู้เขียนโปรแกรมเกมได้ทำการออกแบบและกำหนดเอาไว้ให้ใช้นั้นโดยส่วนใหญ่แล้วมักมีการสร้างสรรค์และออกแบบมาเพื่อสนองตอบต่อจินตนาการอันเพื่อฝันต่าง ๆ ของผู้เล่นที่ต้องการหลบหนีจากโลกแห่งความเป็นจริง โดยมักจะมีลักษณะของการนำเอาความเป็นแฟนตาซีเข้ามาช่วยในการออกแบบเพื่อให้เกิดความสวยงามแปลกตาและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นได้ ทำให้เกมเป็นที่น่าสนใจน่าติดตามและน่าค้นหาว่าจะได้พบเจอสิ่งของรูปแบบใดออกมาอีกบ้างในขณะที่เล่นเกมอยู่ ซึ่งสิ่งของที่ได้ก็จะเป็นสิ่งที่หาได้ในโลกแห่งความเป็นจริง

ความเป็นแฟนตาซีนับเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเลือกใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของผู้เล่น หากสวมใส่แล้วทำให้ตัวละครในเกมดูสวยแปลกตาขึ้น เล่นขึ้นเหมือนอยู่ในเทพนิยาย กลุ่มวัยรุ่นก็จะนิยมแสวงหามาใส่ เพื่อให้ตัวเองดูโดดเด่นเป็นที่สนใจของผู้เล่นคนอื่น ทั้งผู้เล่นเพศเดียวกันและเพศตรงข้าม ซึ่งเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะของความเป็นแฟนตาซีนั้นก็ต้องมีความสวยงามแปลกตาและผู้เล่นสามารถจินตนาการตามไปได้ เช่น หมวกรูปดอกทานตะวัน, มงกุฎดอกไม้, โบว์ผูกผมสีต่าง ๆ , หมวกเทวดา, แว่นตากันแดดรูปดาว, หมวกเขากวาง, รองเท้าแก้ว, เสื้อแจ็คเก็ตขนสัตว์, เสื้อคลุมหนัง, หมวกโจรสลัด, หูเอลฟ์, หน้ากากโซโล, หมวกสปิงค์, เสื้อคลุมพระราช, เสื้อเกราะอัศวิน ฯลฯ ดังนั้นด้วยลักษณะของความเป็นแฟนตาซีจึงถือเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่ทำให้เครื่องแต่งกายนั้นเป็นที่นิยมดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“อยากเด่นค่ะ... เพื่อนมีอะไรก็อยากมีบ้าง เวลาเดินไปไหนก็มีแต่คนมอง บางคนก็เดินเข้ามาถามว่าไปเอามาจากไหนสวยดี บางคนก็ชมว่าเก๋ รู้สึกดีค่ะ ชอบมงกุฎดอกไม้ ใส่แล้วมันดู

สวยหวานเหมือนเจ้าหญิง น่ารักดี มีคนมาจีบเยอะด้วย ” (ชนมณีกานต์ ปัญญาพรศิริ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 ธันวาคม 2546)

“ใส่หมวกโจรสลัดอยู่ครับ ...เท่หึส สาว ๆ กริ๊ด เพื่อน ๆ ก็ชอบแซวคงอิจฉาผม ผมว่ามันสวยคือออกแนวผจญภัยเหมือนในหนัง ใส่แล้วดูหล่อขึ้นเยอะ ” (เดชจิต พิษยาณิษฐ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

“หมวกก็มีหลายใบนะแต่ที่ชอบใส่ที่สุดคงเป็น หมวกเทวดา สวยดี ไม่ค่อยมีใครใส่ ไม่ซ้ำกันดี ใส่แล้วเหมือนเทวดาหลงมาอยู่เมืองมนุษย์ มีคนถามเยอะเหมือนกัน ใคร ๆ ก็สนใจเรานะ”(ประวิธ นิมเี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“มันเป็นของที่เรหาไม่ได้ในชีวิตจริงมั้งครับหรือถ้ามีจริงก็คงไม่มีใครกล้าใส่ไปเดินถนนหรอก แต่ในเกมเราใส่ได้เท่าด้วยใคร ๆ ก็ชม ผมชอบเสื้อเกราะอัศวินอยากเป็นมาตั้งแต่เด็ก ๆ แล้วมันเหมือนกับได้สวมบทบาทอัศวินที่เราอยากเป็นแต่ไม่เคยได้เป็นนะครับ แต่ในเกมนี้ผมได้เป็น ” (สุชาติ เขียรจันทิก, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

3.2. เป็นของหายาก

ในเกม Ragnarok เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายบางชิ้นกลายเป็นสิ่งหายาก เนื่องจากผู้เขียนโปรแกรมเกมจะกำหนดให้ปรากฏออกมาเพียงเดือนละครั้ง หรือสามเดือนครั้ง ผู้เล่นทุกคนจึงต้องเฝ้ารอคอยเมื่อถึงเวลาที่จะต้องทำทุกอย่างเพื่อแย่งชิงมาเป็นของตนให้ได้ ทำให้หากใครมีของสิ่งนั้นมาสวมใส่ก็จะถือเป็นผู้ที่เก่งกาจ และมีความสามารถสูง ดูโดดเด่นไม่เหมือนใคร ผู้เล่นแต่ละคนจึงพยายามที่จะแสวงหาสิ่งของหายากต่าง ๆ เหล่านี้มาสวมใส่ให้ได้จนกลายเป็นแฟชั่นของหายากเกิดขึ้น ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าของมันหายากมาก ๆ แล้วเราได้มาใส่ก็มีแต่คนมอง เราจะมีสิทธิ์ว่าเราเก่งกว่าคนอื่นเดินยัดได้โดยจะเด่นมาก ” (ประภาส ธีระธนะมศักดิ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

“ก็ดูในกลุ่มมีนะครับ มันจะบอกว่าของจะมีเวลาไหน อยู่ที่ไหน ต้องฆ่า Monster ตัวไหน ผมก็จะเตรียมตัวไปรอฆ่ามัน ถ้าได้ขึ้นมาละก็จะดีใจมาก เพราะของที่ได้อันหายากนาน ๆ จะมีมาซักที” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

“ของที่หายาก ๆ มันก็ย่อมแปลกกว่าคนอื่น มันจะดีมากถ้าเรามีใส่ง่ายคนเดียวไม่มีใครมาใส่ง่ายเหมือน หรือซ้ำกันนะค่ะ พุง่าย ๆ ก็อยากเด่น แต่ของพวกนี้นาน ๆ ถึงจะมีมาที่มันก็ต้องใช้ความอดทนและความพยายามสูงเหมือนกันกว่าจะได้มา เพราะจะมีแต่คนไปแย่งกันเยอะแล้วของมันก็มีไม่กี่ชิ้นเอง” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

3.3. ราคาแพง

สิ่งของที่มีราคาแพงย่อมเป็นที่ต้องการของผู้เล่นทุกคน เพราะมักจะใช้เป็นเครื่องบ่งบอกฐานะของแต่ละคน ของที่มีราคาแพงมาก ๆ จึงกลายเป็นแฟชั่นขึ้นมาได้โดยง่าย เพราะใคร ๆ ก็อยากสวมใส่ง่ายเพื่อแสดงให้ผู้อื่นเห็นถึงความมั่งมีของตนเอง ทุกคนในสังคมก็จะให้การยอมรับและดูโดดเด่นเหนือผู้อื่น ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“อยากให้คนอื่นรู้ว่าเรารวยเราเก่ง เพราะของที่ขายได้แพง ๆ มันก็ไม่ใส่ง่ายได้มั่งง่าย ๆ นะครับ บางทีต้องไปสู้กับ Boss ที่เก่งมาก ๆ ถึงจะได้มา กว่าจะได้มาก็เสียเปอร์เซ็นต์ไปเยอะเลย เสียเวลาเก็บ Level ด้วย แต่มันก็คุ้มใส่ง่ายไปไหนคนก็มอง เพื่อยากจนขึ้นมาก็เอาไปขายได้ ตอนนั้นก็ใส่ง่ายคนอื่นไปก่อน เสื้อคลุมที่ใส่ง่ายก็ขายได้ประมาณ 10 กว่าล้านครับ” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“เป็นธรรมดาค่ะ ของแพงใคร ๆ ก็อยากได้ อยากใส่ง่ายคนอื่น ถ้ามีใส่ง่ายจะมีคนเข้ามาคุยด้วยเยอะ หรือเวลาเล่นเกมก็จะมีคนมาขอเช่าด้วยเพราะเค้าคิดว่าเราเก่งสามารถช่วยเหลือเค้าได้ ทุกคนก็จะมองอย่างชื่นชม บางครั้งก็ยกให้เป็นหัวหน้าทีมเลยละ” (จิตติมา สุทธิพิทักษ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

3.4. ประโยชน์ใช้สอย

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่จะได้รับความนิยมจนกลายเป็นแฟชั่นได้นั้น ไม่ใส่ง่ายมีแต่ความสวยงามหายากหรือราคาแพงเท่านั้น อีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญคือต้องมีประโยชน์ใช้สอยสามารถใช้อำนวยความสะดวกต่อการดำรงชีวิตในสังคมเกมให้กับผู้เล่นได้ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ผู้เล่นทุกคนต้อง

คำนึงถึง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นมักมีประโยชน์ใช้สอยแฝงอยู่ บางชิ้นอาจมีประโยชน์มาก หรือบางชิ้นอาจมีประโยชน์น้อย ก็แล้วแต่ผู้เขียนโปรแกรมเกมจะได้กำหนดเอาไว้

โดยส่วนใหญ่แล้วเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ มักมีประโยชน์ในการช่วยเพิ่มพลังหรือ ความเชี่ยวชาญ ความสามารถพิเศษในด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เล่นได้แตกต่างกันไป เช่นช่วยเพิ่มพลังชีวิต, เพิ่มพลังคุ้มกัน, เพิ่มความรวดเร็ว่องไวในการต่อสู้หรือการหลบหลีกศัตรู เป็นต้น ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับว่าผู้เล่นจะตัดสินใจเลือกใช้แบบใดเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในเกม ดังบทสัมภาษณ์ต่อไป

“ส่วนมากก็จะคิดถึงประโยชน์ของมันก่อน เพราะมันต้องอาศัยการใช้งานเป็นหลัก ของที่มีประโยชน์มากมันก็มีคนใช้มากเป็นแพชั่นได้เหมือนกัน ที่ใส่อยู่จะเป็นเสื้อคลุมเรียกว่า มัฟเฟอร์ช่วยให้อากาศได้เร็วขึ้น เคลื่อนไหวได้เร็วขึ้น บางครั้งศัตรูตอบโต้ไม่ทันมันก็เสร็จเรา” ประสิทธิ์ สันติกุลาภิบาล, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

“ของบางอย่างถึงจะสวยจะแพงยังไงมันก็ต้องมีประโยชน์ด้วย ไม่ใช่เอาไว้ใส่โชว์อย่างเดียวแล้วมันไม่เกิดประโยชน์ก็ไม่ต้องใส่ไปทำไม เพราะยังต้องเล่นเกมต่อเพื่อเก็บ Level ถ้ามีของที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้มันก็ดี อย่างเสื้อเกราะอัศวินที่ผมใส่อยู่ มันก็ช่วยป้องกันตัวจากการโจมตีของศัตรูได้มาก เวลาโดนศัตรูฟันก็ไม่เป็นไร ช่วยเพิ่มพลังความอึดให้ ถ้าไม่มีใส่ก็คงต่อสู้ได้ยากลำบากยิ่งขึ้น” (สุชาติ เขียรจันทิก, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

“ใส่หมวกรูปแอปเปิ้ลโคนธนูของโรบินส์อยู่ค่ะ มันสวยดีแล้วก็มีประโยชน์ด้วยคือ มันช่วยให้ยิ่งแม่นยำขึ้น เมื่อก่อนตอนที่ยังไม่มีใส่เวลายิงศัตรูมันไม่ค่อยโดนค่ะ เพื่อนเลยแนะนำให้ไปหาใส่ แล้วมันก็ทำให้ยิ่งแม่นยำขึ้นจริง ๆ ค่ะสามารถปราบศัตรูได้เยอะขึ้น แล้วก็เก่งขึ้นด้วย”(กัญญารัตน์ เยาวสิทธิ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ถ้าเลือกใช้ของที่มีประโยชน์และเหมาะสมกับตัวเองมันก็ดีค่ะ อย่างน้อยมันก็ช่วยให้มีความมั่นใจเพิ่มมากขึ้นเวลาที่ต้องต่อสู้กับ Monster ที่เก่ง ๆ ที่ใส่อยู่ก็เป็นหมวกพญาบาลมันช่วยเพิ่มพลังเวทมนตร์ให้ค่ะ ทำให้มีพลังเวทมนตร์สูงขึ้นเวลาโจมตีศัตรูมันก็ได้ผลดีขึ้น” (ธีรพร คีวัน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

ด้วยคุณสมบัติต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นทำให้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแต่ละชิ้นได้รับความนิยมนกลายเป็นแฟชั่นสืบต่อกันมานั้น โดยส่วนใหญ่แล้วมักเป็นไปตามกระแสอ้างอิงจากสังคมและผู้คนรอบตัวเป็นสำคัญด้วย เด็กวัยรุ่นแต่ละคนมักมีการแต่งกายตามแฟชั่นโดยจะคำนึงถึงกลุ่มสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่เป็นหลัก มักต้องการมีความโดดเด่น ความสวยงามดูดี ไม่ให้น้อยหน้าผู้อื่น ซึ่งเป็นไปตามกลไกของการเปรียบเทียบและแข่งขันกันในกลุ่ม ที่มีให้เห็นเกิดขึ้นทั้งในสังคมเกมและในสังคมของโลกแห่งความจริง

4. การทำงาน

เมื่อเข้ามาเล่นเกม Ragnarok ผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในอาชีพต่าง ๆ ได้ตามแต่ที่อยากจะเป็น ซึ่งจะมีให้เลือกทั้งหมด 6 อาชีพด้วยกันคือ นักดาบ (Swordman), นักธนู (Archer), นักเวทย์ (Magician), พ่อค้า (Merchant), โจร (Thief), นักบวช (Acolyte) ซึ่งแต่ละอาชีพจะสามารถเปลี่ยนเป็นอาชีพในขั้นที่สองได้เมื่อสะสมค่าประสบการณ์ได้ถึงในระดับที่ 40 ขึ้นไป โดย นักดาบ (Swordman) เปลี่ยนเป็นอัศวิน (Knight), นักธนู (Archer) เปลี่ยนเป็นนักล่า (Hunter), นักเวทย์ (Magician) เปลี่ยนเป็นพ่อมด (Wizard), พ่อค้า (Merchant) เปลี่ยนเป็น นักตีดาบ (Blacksmith), โจร (Thief) เปลี่ยนเป็นนักฆ่า (Assassin), นักบวช (Acolyte) เปลี่ยนเป็นพระ (Priest) ซึ่งผู้เล่นในแต่ละอาชีพจะมีความสามารถและความเก่งกาจเพิ่มมากขึ้นตามจำนวนของค่าประสบการณ์ที่ได้รับเมื่อสามารถปราบ Monster แต่ละตัวได้ รวมทั้งยังสามารถหาเงินได้จากการนำสิ่งของที่ได้รับเมื่อ Monster ตัวนั้นตายมาขายได้อีกด้วย

ผู้เล่นที่เลือกเล่นตัวละครในอาชีพต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น จะต้องมีการทำงานซึ่งก็คือการตามล่าและปราบ Monster เอาของที่ได้จาก Monster ไปขาย เพื่อหาเงินมาใช้ในการอำนวยความสะดวกต่อการดำรงชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ ของสังคมเกมต่อไป เช่นการนำไปซื้ออาหาร, เสื้อผ้า, อาวุธ หรือใช้เป็นค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปในที่ต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นจะเลือกเล่นในอาชีพไหนก็แล้วแต่ความถนัดและความชื่นชอบของแต่ละคนเพื่อจะใช้ประโยชน์จากความสามารถพิเศษเหล่านั้นในการเข้าต่อสู้กับศัตรู โดยแต่ละอาชีพก็ล้วนแล้วแต่มีความถนัด และความสามารถพิเศษที่แตกต่างกันไปตามที่ผู้เขียนโปรแกรมเกมได้กำหนดเอาไว้ ซึ่งประกอบไปด้วยอาชีพต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. นักดาบ (Swordman) และ อัศวิน(Knight)

อาชีพนักดาบและอัศวินนั้นมีความสามารถพิเศษคือ มีความอดทนต่อการโจมตีของ Monster ได้สูงเนื่องจากมีพลังชีวิตสูงกว่าอาชีพอื่น ๆ ร่างกายแข็งแรง และมีพลังโจมตีสูงใช้ดาบเป็นอาวุธในการฟันศัตรู เหมาะสำหรับใช้เป็นด่านหน้าในการต่อสู้ โดยผู้เล่นส่วนใหญ่จะเรียกอาชีพนี้ว่า “ทัพหน้า” หากมีการทำงานเป็นทีม ผู้เล่นในอาชีพนี้จะถูกใช้เป็นที่หน้าในการเข้าต่อสู้

แบบประชิดตัวกับ Monster และเป็นเกราะกำบังของเพื่อน ๆ ในอาชีพอื่นให้พ้นจากการโจมตีของ Monster ด้วย แต่มีข้อเสียคือการโจมตี Monster จะทำได้ช้า และนอกจากนี้ยังไม่มีควมว่องไวในการหลบหลีกการโจมตีของ Monster ด้วย

2. นักธนู (Archer) และ นักล่า (Hunter)

เป็นอาชีพที่โดดเด่นและมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง มีความสามารถในการต่อสู้ระยะไกล คอยซุ่มโจมตีศัตรูโดยใช้ธนูยิง นอกจากนี้ยังสามารถวางกับดักได้อีกด้วย เมื่อมีการทำงานเป็นทีมผู้เล่นในอาชีพนี้จะมีหน้าที่ในการวางกับดักให้ Monster เดินเข้ามาติดกับ เมื่อ Monster มาติดกับดัก ก็จะสามารถขยับเขยื้อนไปไหนได้ เป็นการเปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ ช่วยกันรุมโจมตี Monster ส่วนตนเองนั้นจะถอยร่นไปโจมตีอยู่ห่าง ๆ เพื่อความปลอดภัยเพราะเป็นอาชีพที่มีพลังชีวิตน้อยไม่เหมาะในการเข้าปะทะกับศัตรู

3. นักเวทย์ (Magician) และ พ่อมด (Wizard)

อาชีพนี้เป็นอาชีพที่มีพลังโจมตีรุนแรงที่สุด เนื่องจากมีพลังเวทมนต์ต่าง ๆ มากมายที่ใช้เป็นอาวุธ เช่น การเสกกำแพงไฟใช้กัน Monster ไม่ให้เข้าถึงตัว, เสกพายุน้ำแข็งเพื่อหยุดการโจมตีของ Monster, เสกยางหนืดสีเขียวเพื่อให้ Monster เคลื่อนไหวได้ช้าลง, เสกสายฟ้าให้ผ่าลงบนตัว Monster ซึ่งจะมีพลังรุนแรงมากทำให้พลังชีวิตของ Monster ลดลงไปได้มากในแต่ละครั้ง เป็นต้น อาชีพนี้โดยส่วนใหญ่เมื่อมีการทำงานเป็นทีมจะมีหน้าที่ในการร่ายเวทมนต์ เพื่อสกัดกั้นหรือโจมตี Monster แต่มีข้อเสียคือมีพลังชีวิตน้อยกว่าอาชีพอื่น ๆ และใช้เวลานานในการร่ายเวทมนต์แต่ละครั้ง ดังนั้นจึงต้องอาศัยเพื่อน ๆ ในอาชีพอื่น คอยคุ้มกันให้ในขณะที่ทำการร่ายเวทมนต์

4. พ่อค้า (Merchant) และ นักตีดาบ (Blacksmith)

อาชีพนี้เป็นอาชีพที่มีความสามารถสูงในเรื่องของการหาเงิน และเป็นอาชีพที่รวยมาก เพราะจะสามารถซื้อสินค้าต่าง ๆ ได้ในราคาที่ถูกลงกว่าผู้เล่นในอาชีพอื่น สามารถซื้อสินค้าไปขายต่อได้กำไรสูง และมีความสามารถพิเศษในเรื่องของการผลิตอาวุธ สามารถผลิตอาวุธต่าง ๆ ได้ซึ่งอาจจะนำไปขายหรืออาจจะให้เพื่อน ๆ ในทีมใช้ในการต่อสู้กับ Monster ได้อีกด้วย แต่จะต่อสู้ไม่

ค่อยเก่งโดยส่วนใหญ่แล้วมักทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนเพื่อน ๆ อยู่ห่าง ๆ มากกว่า เช่นการผลิตอาวุธ และซ่อมแซมอาวุธให้ และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับอาวุธของเพื่อน ๆ ได้ อีกด้วย

5. โจร (Thief) และ นักฆ่า (Assassin)

เป็นอาชีพที่สามารถต่อสู้ในระยะประชิดตัวกับ Monster ได้ดีพอ ๆ กับนักดาบและอัศวิน โดยจะมีความรวดเร็วและว่องไวสูงในการโจมตีและหลบหลีกทำให้บางครั้ง Monster ต้องรับไม่ทันและอาจเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ได้ แต่เป็นอาชีพที่มีพลังชีวิตน้อยหากพลาดพลังโดน Monster ทำร้ายเพียงครั้งเดียวก็อาจเสียชีวิตได้ เมื่อทำงานเป็นทีมโดยส่วนใหญ่แล้วอาชีพนี้มักจะทำหน้าที่เป็นทัพหน้าร่วมกับนักดาบและอัศวินเข้าพาดฟัน Monster โดยมีมีดพกเป็นอาวุธ

6. นักบวช (Acolyte) และ พระ (Priest)

เป็นอาชีพที่มีความสำคัญสูงต่อทีม หากทีมใดขาดอาชีพนี้การต่อสู้ให้ประสบความสำเร็จก็จะเป็นไปได้ยาก เพราะอาชีพนี้จะทำหน้าที่คอยดูแลทุกชีวิตในทีมให้อยู่รอดปลอดภัยเนื่องจากมีความสามารถพิเศษในการคอยเพิ่มพลังให้กับเพื่อน ๆ ในทีมได้หากพลาดพลังโดน Monster โจมตีจนพลังชีวิตใกล้จะหมด จะต้องคอยดูแลทุกคนในทีมคอยสังเกตดูว่าใครพลังชีวิตใกล้จะหมดในขณะที่กำลังต่อสู้กันอยู่แล้วคอยเพิ่มพลังให้ หรือหากมีเพื่อนคนใดล้มตายในขณะที่ต่อสู้ก็สามารถช่วยชุบชีวิตให้ฟื้นได้ นอกจากนี้ยังมีความสามารถพิเศษในการหายตัวได้ทำให้สามารถเดินทางไปในที่ต่าง ๆ ได้ง่ายและสะดวกสบายกว่าอาชีพอื่น และยังสามารถพาเพื่อน ๆ หายตัวไปในที่ต่าง ๆ ได้ด้วย แต่มีข้อเสียคือมีพลังโจมตีต่ำทำให้ไม่สามารถต่อสู้กับ Monster ได้มากนัก ส่วนใหญ่จะเป็นฝ่ายคอยช่วยเหลือเพื่อน ๆ ที่พลาดพลังมากกว่า

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าแต่ละอาชีพจะมีความสามารถพิเศษและเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นของตัวเอง และจะเป็นการดีมากหากมีการนำเอาความสามารถพิเศษต่าง ๆ เหล่านั้นมาผสมผสานกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการต่อสู้แบบเป็นทีม เพราะจะทำให้การทำงานซึ่งก็คือการตามล่าและปราบ Monster นั้นง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้น และสนุกสนานขึ้นด้วย เพราะการมีเพื่อน เล่นด้วยกันหลาย ๆ คนย่อมสนุกกว่าการเดินทางไปเพื่อปราบ Monster เพียงคนเดียว

ตารางที่ 4.1 แสดงลำดับขั้นการเปลี่ยนสายอาชีพของตัวละครและความสามารถพิเศษของ
ตัวละครในอาชีพต่าง ๆ

อาชีพขั้นที่ 1	อาชีพขั้นที่ 2	ความสามารถพิเศษ
นักดาบ (Swordman)	อัศวิน (Knight)	พลังชีวิตสูง, โจมตีรุนแรง, ต่อสู้ ประชิดตัวกับ Monster ได้ดี
นักธนู (Archer)	นักล่า (Hunter)	โจมตีระยะไกล, วางกับดักหยุดการ เคลื่อนไหวของ Monster
นักเวทย์ (Magician)	พ่อมด (Wizard)	โจมตีรุนแรง, ใช้เวทมนต์โจมตี Monster ได้
พ่อค้า (Merchant)	นักตีดาบ (Blacksmith)	ผลิตและซ่อมแซมอาวุธ, หาเงินได้ มากกว่าอาชีพอื่น
โจร (Thief)	นักฆ่า (Assassin)	โจมตีรวดเร็วว่องไว, ต่อสู้ประชิดตัว กับ Monster ได้ดี
นักบวช (Acolyte)	พระ (Priest)	เพิ่มพลังชีวิต, ชุบชีวิต, หายตัวไป ในที่ต่าง ๆ

ในสังคมของเกม Ragnarok การทำงานนั้นถือเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตที่สำคัญ และเป็นพื้นฐานหลักของการมีชีวิตอยู่ เพราะการทำงานคือหนทางของการหาเงิน ซึ่งเงินก็คือปัจจัยหลักที่ช่วยให้การดำรงชีวิตในสังคมเกมดำเนินต่อไปได้ อย่างเป็นปกติสุข รูปแบบของการทำงานในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ก็คือการตามล่า และฆ่าฟันศัตรู หรือ Monster ซึ่ง Monster ที่ผู้เขียนโปรแกรมเกมกำหนดไว้ให้ในเกมนั้นมีอยู่มากมายหลายร้อยตัวด้วยกัน ซึ่งแต่ละตัวก็จะมีพลังชีวิต ความสามารถ รูปร่าง รวมทั้งแหล่งที่อยู่อาศัย แตกต่างกันไป ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าเปรียบเทียบการปราบ Monster ในเกม Ragnarok เป็นการทำงานก็น่าจะได้ เพราะมันได้เงิน ได้ของ การทำงานในสังคมจริงก็ได้เงินเหมือนกัน เมื่อได้เงินมาจะใช้ทำอะไรก็ได้แต่ส่วนใหญ่ มันก็เกี่ยวข้องกับการสร้างคุณภาพชีวิตของตัวเองให้ดีขึ้นนั่นเอง เช่น ซื้อเสื้อผ้าใหม่, ซื้ออาหารใหม่, ซื้อของกิน เพราะสิ่งที่จะทำให้เล่นเกมต่อไปได้มันก็คือเงินนี่แหละ” (ภาณุ พินเมืองงาม, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นที่เป็นเด็กวัยรุ่นนั้นมีรูปแบบของการทำงานในสังคมเกม Ragnarok แบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบด้วยกันคือ

4.1 การทำงานคนเดียว

ในการทำงานรูปแบบนี้ผู้เล่นจะเดินทางไปตามแผนที่ต่าง ๆ ที่ผู้เขียนโปรแกรมเกมได้กำหนดเอาไว้ให้แต่เพียงผู้เดียว แล้วทำการปราบ Monster แต่ละตัวที่อาศัยอยู่ในแผนที่นั้น ๆ เพื่อเพิ่มค่าประสบการณ์ให้กับตัวละครของตน และเพื่อหาสิ่งของต่าง ๆ ที่จะได้รับจาก Monster เมื่อ Monster ตัวนั้นตายลงมาขาย เป็นการหาเงินเพื่อใช้เลี้ยงชีพในโอกาสต่อไป ซึ่งผู้เล่นจะสามารถเก็บค่าประสบการณ์ได้มากหรือน้อยในแต่ละครั้งนั้น ก็ขึ้นอยู่กับความเก่งกาจของ Monster แต่ละตัว หาก Monster ตัวนั้นมีความเก่งกาจมากเมื่อผู้เล่นสามารถปราบมันลงได้ ก็จะได้รับค่าประสบการณ์สูง หรือถ้า Monster ตัวนั้นมีความเก่งกาจน้อยผู้เล่นก็จะได้รับค่าประสบการณ์น้อยตามไปด้วย

การทำงานในรูปแบบนี้ผู้เล่นจะต้องอาศัยความสามารถของตนเองเป็นหลักโดยปราศจากผู้ช่วย ผู้เล่นจะต้องทำการวางแผนกลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อเอาชนะ Monster เหล่านั้นด้วยตนเอง หากทำได้ก็จะเกิดความภาคภูมิใจ ซึ่งข้อดีของการทำงานคนเดียวก็ก็จะได้รับค่าประสบการณ์ และสิ่งของที่ได้จาก Monster เพียงผู้เดียวโดยที่ไม่ต้องแบ่งใคร แต่การทำงานคนเดียวนี้ผู้เล่นอาจจะปราบได้เพียง Monster ที่มีความสามารถไม่สูงมากเท่านั้น ซึ่งหากผู้เล่นต้องการที่จะปราบ Monster ตัวที่มีความสามารถสูง ๆ ได้ ก็ต้องใช้ความพยายามในการเก็บค่าประสบการณ์ให้ตัวละครของตนมีค่าประสบการณ์ที่สูงขึ้นเสียก่อน โดยใช้วิธีการปราบ Monster ที่มีพลังต่ำกว่าตนไปเรื่อย ๆ เพื่อสะสมค่าประสบการณ์จนมีค่าประสบการณ์สูงพอที่จะสามารถปราบ Monster ตัวที่มีความสามารถสูงนั้นได้ ซึ่งต้องอาศัยระยะเวลาานมาก บางทีอาจต้องใช้เวลาเป็นเดือน ๆ จนบางครั้งผู้เล่นก็เกิดความเบื่อหน่าย



ภาพที่ 4.6 แสดงการทำงานคนเดียวของผู้เล่น

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าบางครั้งการทำงานคนเดียวก็เป็นสิ่งที่ทำได้ยากและใช้เวลานาน เพราะด้วยความสามารถของผู้เล่นเพียงคนเดียวไม่สามารถที่จะปราบ Monster ตัวที่มีความสามารถสูงเหล่านั้นได้ หรือหากจะปราบได้ก็ต้องอาศัยระยะเวลา และทุนทรัพย์เป็นจำนวนมาก เพราะผู้เล่นอาจจะต้องพลาดพลั้งเสียชีวิตในขณะที่ต่อสู้เป็นจำนวนนับสิบครั้ง แล้วต้องกลับไปเกิดใหม่เพื่อมาต่อสู้อีกหมุนเวียนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะสามารถค้นคิดวิธีการหรือกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่จะสามารถช่วยให้เอาชนะ Monster ตัวนั้นได้รวมทั้งยังต้องใช้เงินเป็นจำนวนมากในการหาซื้อยาวิเศษต่าง ๆ ไปกินในขณะที่ต่อสู้เพื่อเติมพลังชีวิตให้กับตัวเอง นอกจากนี้ยังต้องเสียเงินเป็นจำนวนมากไปกับการหาซื้ออาวุธดี ๆ เพื่อใช้ในการต่อสู้อีกด้วย

ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเด็กวัยรุ่นที่เล่นเกม Ragnarok จำนวน 30 คนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยนั้น มีเพียง 5 คนที่นิยมเล่นแบบการทำงานคนเดียว ซึ่งคิดเป็นเพียงแค่ 16.66 เปอร์เซ็นต์ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เล่นคนเดียวดีกว่า จะทำอะไรก็ได้ไม่ต้องรอใคร ไม่ต้องห่วงใคร อยากทำอะไรก็ทำเลย เพราะไม่ต้องแบ่งใคร ไม่ต้องทะเลาะกับใครด้วย” (จงพล อุดมชัยสาร, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

“ไม่รู้สิเวลาเข้าไปเล่นก็ไม่ค่อยได้คุยกับใคร ไม่กล้าไปขอเข้าทีมเค้า กลัวเค้าไม่รับ กลัวว่าเรายังไม่เก่งพอไปเล่นกับเค้าจะเป็นตัวถ่วงเค้าเปล่า ๆ ก็เลยเล่นคนเดียวดีกว่าไม่วุ่นวายดี ส่วนใหญ่ก็จะตัดสินใจเองว่าจะไปเล่นที่แผนที่ไหน เก็บ Level ที่ไหน ยังไง คิดเองหมด มันก็อิสระดีนะ” (วาสนา พัฒนากิติ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

“ชอบเล่นคนเดียวมากกว่า ลุยดี เคยมีคนมาชวนเข้าทีมเหมือนกัน แต่ไม่เอา เราคิดว่าเราแน่นพอไม่ต้องให้คนอื่นช่วย” (รัฐศาสตร์ เทวาทน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

“ส่วนใหญ่อะไรก็เล่นคนเดียวนะ เพราะบางทีเพื่อนที่เคยเล่นด้วยกันก็ว่างไม่ตรงกัน ไม่ได้เข้ามาเล่นพร้อมกัน ก็เลยไปหากลุ่มใหม่ เลยลุยคนเดียวดีกว่า ชอบเวลาคนอื่นมองเรารู้สึกกับ Monster คนเดียวไม่ต้องมีเพื่อนมาช่วย แล้วถ้าเราชนะได้มันก็เทดี” (ชยอนันต์ ศรีนิวัตร, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2547)

“เล่นคนเดียวสนุกกว่า เข้าเกมมาก็ลุยได้เลย ไม่ต้องรอครบทีมเสียเวลา เปลืองบัตร อยากไปไหนก็ไป ไม่ต้องฟังความคิดเห็นใคร บางทีถ้าเล่นเป็นทีมเวลาคิดไม่เหมือนกันก็ทะเลาะกันอีก ถ้าเจอปัญหาเราค่อยไปแก้เอาดาบหน้า ถ้าแพ้ก็ไม่ใช่ไรกลับมาวางแผนแล้วค่อยไปใหม่” (ธารนา รัตนะ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

จะเห็นได้ว่าเด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีเพียงส่วนน้อยที่นิยมเลือกเล่นแบบการทำงานคนเดียว เพราะนิสัย และความชื่นชอบส่วนตัว ที่ชอบมีอิสระในการเล่นเกมที่ไม่ต้องอยู่ในกรอบของกลุ่มเพื่อนหลีกเลี่ยงความขัดแย้งที่อาจจะเกิดขึ้นหากมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน อยากทำอะไรก็ทำโดยไม่ต้องฟังความคิดเห็นของใคร และอยากไปสู่จุดของความสำเร็จด้วยตนเอง และนอกจากนี้บางคนยังไม่มี ความมั่นใจพอที่จะเข้าร่วมสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน กลัวว่าตนเองจะไม่เป็นที่ยอมรับ และจะไปสร้างความเสียหายให้กลุ่มจึงทำให้ปลีกตัวออกจากกลุ่มมาเล่นคนเดียว

4.2 การทำงานเป็นทีม

คือการรวมกลุ่มกันของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป และต้องไม่เกิน 12 คน ในแต่ละกลุ่ม เพื่อทำการตามล่าและปราบ Monster โดยส่วนใหญ่แล้วมักใช้เมื่อต้องต่อสู้กับ Monster ที่มีพลังชีวิตสูงหรือเก่งมาก ๆ โดยผู้เล่นจะต้องทำการ “แชร์” กัน หมายถึงการตกลงทำสัญญาที่จะแบ่งค่าประสบการณ์และสิ่งของที่ได้จาก Monster ร่วมกัน ซึ่งจะแบ่งเท่ากัน หรือแบ่งเป็นเปอร์เซ็นต์มากน้อย ก็แล้วแต่ผู้เล่นจะทำการพูดคุยเพื่อตกลงกันเอง ซึ่งการทำงานเป็นทีมในลักษณะนี้ผู้เล่นจะเรียกว่าการเล่นแบบ “ปาร์ตี้” โดยจะต้องมีผู้เล่นคนหนึ่งเป็นหัวหน้าหรือเป็นผู้ก่อตั้ง “ปาร์ตี้” ขึ้น พร้อมทั้งทำการตั้งชื่อกลุ่มหรือปาร์ตี้ของตนตามความชอบหรือลักษณะของกลุ่มนั้น เช่น ขบวนการล่าบอส, เด็ดสาระดี..ปาร์ตี้สาวโสด, 7 ผู้พิฆาตมาร, ปาร์ตี้เด็กเปรี้ยว แต่เสียที่สุดสุด เป็นต้น แล้วทำการชักชวนผู้เล่นคนอื่น ๆ มาเข้าร่วมเพื่อช่วยกันต่อสู้และปราบ Monster โดยจะทำการแชร์ค่าประสบการณ์และแบ่งสิ่งของกันเมื่อปราบ Monster ได้

โดยสมาชิกในแต่ละกลุ่มที่มารวมกันนั้น ส่วนใหญ่หัวหน้ากลุ่มจะเลือกและทำการกำหนดให้กลุ่มของตนมีผู้เล่นหลากหลายอาชีพ ที่มีความสามารถพิเศษแตกต่างกันไป เพื่อที่จะใช้ความสามารถพิเศษของแต่ละอาชีพมาเป็นจุดเสริมแรง และสนับสนุนซึ่งกันและกัน เพื่อไม่ให้กลุ่มมีจุดอ่อน ซึ่งจะทำให้การทำงานเป็นทีมมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และเมื่อเริ่มเล่นหรือเริ่มออกเดินทางไปตามล่าและปราบ Monster ในที่ต่าง ๆ ผู้เล่นทุกคนในกลุ่มก็จะต้องร่วมมือร่วมใจกัน ช่วยเหลือกัน มีการวางแผน และการแบ่งงานกันทำตามความสามารถที่ตนมีให้ดีที่สุด และหากมีผู้เล่นคนใดไม่ให้ความร่วมมือ เช่น ในขณะที่เพื่อน ๆ เข้าไปต่อสู้กับ Monster มีผู้เล่นคนหนึ่งยืนดูเฉย ๆ แล้วคอยรับส่วนแบ่งที่จะได้เมื่อ Monster ตัวนั้นตายลง เป็นลักษณะที่ผู้เล่นในปาร์ตี้เรียกกันว่า “กินแรง” ผู้เล่นคนนั้นก็จะถูกพิจารณาลงโทษจากหัวหน้ากลุ่ม และเพื่อน ๆ เช่น ตักเตือน หรือให้ออกจากกลุ่มไปเลยก็ได้

การทำงานเป็นทีมจะมีข้อดีคือ มีการพึ่งพาช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ผู้เล่นจะมีความฮึกเหิมมากขึ้นเมื่อต้องเผชิญกับ Monster ที่เก่งมาก ๆ เพราะไม่ได้มีคนเดียว แต่มีผู้ช่วยมาด้วย ทำให้การทำงานหรือการปราบ Monster ตัวนั้นทำได้ง่ายขึ้น ลดอัตราเสี่ยงของการที่จะต้องพลาดพลั้งเสียชีวิตในขณะที่ต่อสู้ ค่าประสบการณ์ หรือเลเวลก็จะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องไม่หยุดชะงัก ซึ่งผู้เล่นเรียกกันว่า “ได้ช้าแต่ชัวร์” ต่างจากการทำงานคนเดียวถึงแม้จะได้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้นเร็วเพราะ

ไม่ต้องแบ่งใคร แต่โอกาสในการพลาดพลั้งเสียชีวิตขณะต่อสู้ก็มีสูง เพราะไม่มีใครช่วยเหลือ และเมื่อมีการเสียชีวิตเกิดขึ้นค่าประสบการณ์หรือเลเวลที่สะสมมาก็จะลดลงด้วย ทำให้ผู้เล่นก็ต้องเสียเวลาเริ่มใหม่ ซึ่งในการทำงานทั้งสองรูปแบบนี้ก็มีข้อดีข้อเสียต่างกันแล้วแต่ผู้เล่นจะเลือก

และนอกจากการทำงานเป็นทีมจะช่วยลดอัตราเสี่ยงการเสียชีวิตในขณะต่อสู้ลง ก็ยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนให้แน่นแฟ้นขึ้น เพิ่มความสนุกสนานในระหว่างการเล่นเกมเพราะมีเพื่อนคุย มีเพื่อนคู่คิดที่จะช่วยกันวางแผนกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่จะทำให้สามารถเอาชนะ Monster ต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เล่นเกิดความภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของทีม เหมือนกับตนเองได้เป็นที่ยอมรับของสังคมด้วยนั่นเอง



ภาพที่ 4.7 แสดงการทำงานเป็นทีมของผู้เล่น

ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นิยมเล่นแบบใช้การทำงานเป็นทีมมากที่สุด ซึ่งจากเด็กวัยรุ่นจำนวน 30 คนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยนั้น มีถึง 25 คน ที่เลือกใช้การเล่นแบบการทำงานเป็นทีมคิดเป็น 83.34 เปอร์เซ็นต์ ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด ดังบทสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างมาต่อไปนี้

“ชอบเล่นกับเพื่อน ๆ มากกว่าสนุกที่ได้พูดได้คุยมีสังคมไม่เหงาด้วยทำให้อยากมาเล่นเกมทุกวันเพราะอยากเจอเพื่อนมากกว่า”(ศิวริย์ เกติวิบูลย์เวช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 1 มกราคม 2547)

“เล่นเป็นปาร์ตี้แล้วมันไม่ค่อยเหนื่อยนะ เวลาพลังหมดก็มีเพื่อนคอยเติมให้ ไม่ต้องเสียเงินซื้อยาเพิ่มพลัง เวลาตายเพื่อนก็ชุบชีวิตให้ได้ ไม่ต้องเสียเวลาไปเกิดใหม่ แล้วมันก็สนุกตอนได้ช่วยกันรุม Monster ด้วย” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“มันทำให้ไม่ค่อยกลัวตายนะ นึกอยากลุยก็ลุยเลย เพราะมีเพื่อนคอยช่วยอยู่แล้ว ทำให้การเล่นเกมมันสนุกขึ้น ไม่เหมือนการเล่นคนเดียวบางทีก็ไม่กล้าลุยกลัวตายต้องคอยหลบ คอยหนี มันก็เลยทำให้การเล่นไม่ค่อยสนุก ที่สำคัญคือมันได้พึ่งพากัน บางทีเราก็ต้องพึ่งเพื่อน หรือบางทีเพื่อนก็ต้องพึ่งเรา เพราะแต่ละคนมันมีดีต่างกัน” (อาภัสรา พงษ์จิวนิช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

“เวลาเล่นบางที่ต้องช่วยกันคิด วางแผนว่าจะฆ่า Monster แต่ละตัวได้ยังไง ถ้ามีเพื่อนมาช่วยคิดมันก็ง่ายขึ้น แล้วในระหว่างที่เล่นถ้าเพื่อน โดนโจมตีจนใกล้ตาย แล้วเราเข้าไปช่วยทันนะ เราก็จะกลายเป็นฮีโร่ของเพื่อนไปเลย เพื่อนทุกคนก็จะยอมรับเรา” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ในการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นผู้เล่นที่เป็นเด็กวัยรุ่นโดยส่วนใหญ่มักนิยมที่จะเล่นในรูปแบบของการทำงานเป็นทีม หรือที่เรียกกันว่า “ปาร์ตี้” เนื่องจาก ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน และนอกจากนี้การเล่นแบบ “ปาร์ตี้” ยังทำให้การเล่นเกมสนุกขึ้น เนื่องจากได้มีการพูดคุย ประึกษา เล่นหัวกันในกลุ่ม ทำให้การทำงานหรือการปราบ Monster ทำได้ง่ายขึ้นเนื่องจากมีความร่วมมือร่วมใจ พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน

นอกจากนี้ผู้เล่นในบางอาชีพยังสามารถใช้ความสามารถพิเศษของตนในการหารายได้ จากทางด้านอื่นได้อีกนอกเหนือไปจากการตามล่าและปราบ Monster ทำให้มีรายได้เพิ่มมากขึ้นเป็นกอบเป็นกำ จนทำให้เป็นที่นิยมกันมาก โดยผู้เล่นจะเรียกวิธีนี้ว่าการทำอาชีพเสริม ซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. การประกาศขายของ

การประกาศขายของ เป็นสิ่งที่ผู้เล่นในทุกอาชีพสามารถทำได้ เมื่อตนเองมีของที่คิดว่าน่าจะขายได้ หรือน่าจะเป็นที่ต้องการของผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็สามารถสร้างห้องสนทนาส่วนตัวขึ้น โดยภายในห้องจะมีรายละเอียดของสินค้าต่าง ๆ ที่ผู้เล่นต้องการขาย เช่นประเภทสินค้า, คุณสมบัติ, ราคา เป็นต้น รอให้ผู้เล่นคนอื่นที่เดินผ่านไปมาเข้ามาเลือกซื้อ ซึ่งหากถูกใจสินค้าตัวใดก็สามารถพิมพ์บทสนทนาพูดคุยสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมจากผู้ขาย หรือต่อรองราคากันได้ ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วการประกาศขายของผู้เล่นมักจะทำในที่ ๆ มีคนเดินไปเดินมาพลุกพล่านซึ่งถือเป็นทำเลทองของการค้าขาย เช่นตามเมืองใหญ่ ๆ หรือในตลาด



ภาพที่ 4.8 แสดงการเปิดห้องประกาศขายของของผู้เล่นในตลาด

2. การรับจ้างเพิ่มพลัง, ชุบชีวิต, พาผู้อื่นหายตัวไปในที่ต่าง ๆ

ผู้ที่สามารถเพิ่มพลัง, ชุบชีวิต, และพาผู้อื่นหายตัวไปในที่ต่าง ๆ ได้นั้นก็คือผู้ที่เล่นในอาชีพนักบวชหรือพระ ซึ่งจะใช้ความสามารถพิเศษที่ตนเองมีในการทำอาชีพเสริมนี้ได้ และถือว่าเป็นการทำอาชีพเสริมที่มีรายได้ดีพอสมควร ซึ่งการรับจ้างเหล่านี้จะทำโดยการที่ผู้เล่นในอาชีพนี้

จะไปยืนอยู่ในที่ชุมชน เปิดห้องสนทนาส่วนตัวขึ้นเหมือนดังเช่นการเปิดห้องขายของ โดยจะทำการเขียนข้อความโฆษณา เชิญชวนให้ผู้ที่ผ่านไปมาใช้บริการของตน เช่น รับจ้างฮิล(เพิ่มพลัง) 1500, วาบ(หายตัว)ไปไหนก็2000, เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นที่มาใช้บริการเพิ่มพลังนั้นส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่สูญเสียพลังมาจากการต่อสู้ หรือเป็นผู้เล่นที่พึ่งตายและกลับมาเกิดใหม่ที่จุดเซฟโดยที่ไม่มีพลังเหลือเลย ซึ่งบริการนี้เป็นที่นิยมมากเพราะมีราคาถูกและสะดวกรวดเร็วกว่าการเอาเงินไปซื้อยาเพิ่มพลังมากิน หรือการนั่งพักผ่อน

ส่วนการรับจ้างพาผู้อื่นหายตัวไปในที่ต่าง ๆ นั้นก็เป็นที่นิยมเช่นกันเพราะการเดินทางไปในแต่ละแผนที่ของเกม Ragnarok นั้นค่อนข้างจะใช้เวลานาน หรือบางทีต้องเดินทางผ่านแผนที่ที่มี Monster คุร้ายที่ไม่สามารถจะสู้ได้ การใช้บริการรับจ้างหายตัวของนักบวชหรือพระจะดีที่สุด เพราะช่วยให้การเดินทางไปถึงจุดหมายได้เร็วขึ้น และไม่ต้องเสี่ยงต่อการเสียชีวิตระหว่างเดินทาง หากหลงเดินผ่านเข้าไปในแผนที่ที่มี Monster คุร้ายด้วย

นอกจากนี้ผู้เล่นในอาชีพนักบวชหรือพระยังสามารถรับจ้างชุบชีวิตได้หากเดินทางไปแผนที่ต่าง ๆ และเจอผู้เล่นบางคนนอนตายอยู่ ก็อาจจะได้รับการร้องขอจากผู้เล่นคนนั้นให้ช่วยชุบชีวิตให้ตน แลกกับเงินจำนวนหนึ่ง เนื่องจากไม่อยากจะกลับไปเกิดใหม่ที่จุดเซฟ เพราะกลัวจะเดินทางมาถึงแผนที่ที่กำลังเล่นอยู่ได้ต้องอาศัยเวลานาน หากได้รับการชุบชีวิตตรงที่ ๆ ตายผู้เล่นคนนั้นก็จะสามารถเล่นต่อได้เลยโดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางมาจากจุดเซฟใหม่

3. การรับจ้างผลิตอาวุธ

ผู้ที่มีความสามารถในการผลิตอาวุธได้นั้นก็คือผู้ที่เล่นในอาชีพพ่อค้าหรือนักตีดาบ ยิ่งถ้าเป็นพ่อค้าหรือนักตีดาบที่มีความเก่งกาจหรือมีค่าประสบการณ์สูงมากเท่าไร ก็จะสามารถผลิตอาวุธที่ดี และแข็งแกร่งได้มากเท่านั้น ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนหากต้องการอาวุธที่ดีไปใช้เพื่อช่วยให้สามารถปราบ Monster ที่มีพลังสูงได้ ก็จะต้องไปหาส่วนผสมของการผลิตอาวุธแต่ละชนิด เช่น เหล็ก, น้ำยาประสาน, แร่ธาตุ เป็นต้น มาให้พ่อค้าหรือนักตีดาบที่พวกเขาไว้วางใจทำการตีหรือผลิตอาวุธชนิดนั้นให้ โดยจะมีอัตราค่าจ้างเท่าไรก็แล้วแต่จะตกลงกัน

4. การรับจ้างลาก

การรับจ้างลาก คำว่า “ลาก” ในที่นี้หมายถึงการไปล่อศัตรูหรือ Monster ให้เดินตามมาเป็นจำนวนมาก ๆ เพื่อให้ผู้เล่นอีกคนที่หลบซ่อนอยู่ในที่กำบัง หรือในที่ ๆ ปลอดภัยที่ Monster ไม่สามารถทำอันตรายได้ทำการยิง, ฟัน, หรือร่ายเวทมนตร์ใส่เพื่อฆ่าให้ตายได้ที่ละมาก ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้ที่ฆ่าได้สามารถเพิ่มค่าประสบการณ์ได้เร็วขึ้น โดยที่ไม่ต้องเสี่ยงชีวิตออกไปล่อ Monster เอง ซึ่งโดยส่วนใหญ่อาชีพที่มักจะหารายได้พิเศษจากการรับจ้างลาก หรือล่อ Monster มาให้ผู้เล่นอีกคนจัดการนั้นจะเป็นผู้ที่มีความชำนาญดาบหรืออัศวินเพราะเป็นอาชีพที่มีพลังชีวิตสูงกว่าอาชีพอื่น ๆ หากในขณะที่ไปล่อ Monster ออกมาโดน Monster ทำร้ายก็จะไม่สูญเสียพลังมาก ซึ่งหากให้ผู้เล่นในอาชีพอื่นไปล่อ Monster ถ้าพลาดโดนทำร้ายก็จะสูญเสียพลังไปเยอะหรือบางทีอาจถึงตายเลยก็ได้

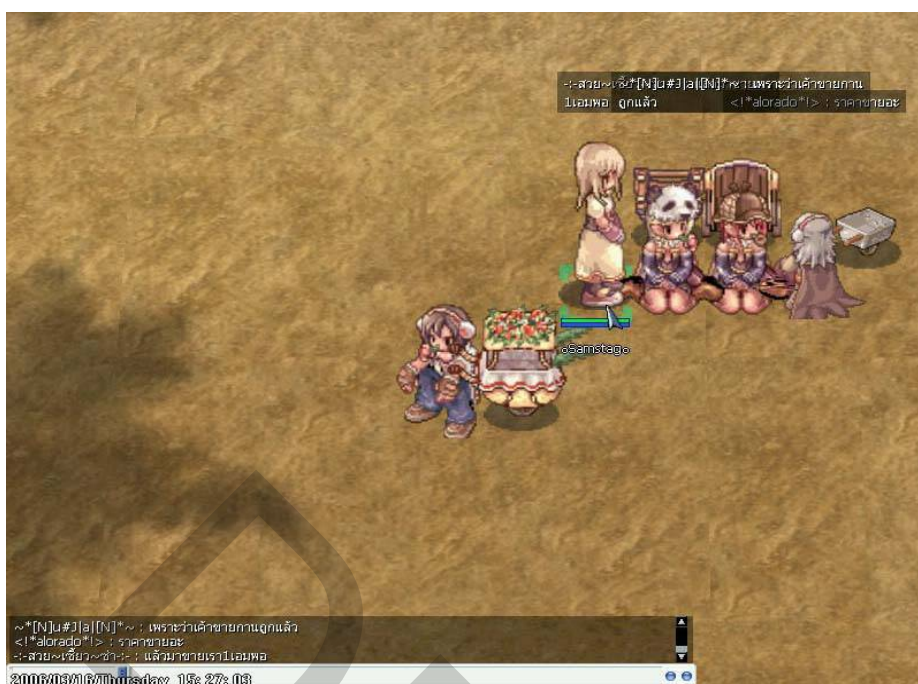
จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่ารูปแบบของการทำงานเพื่อหาเงินของผู้เล่นเกม Ragnarok แต่ละคนนั้นจะถูกประยุกต์ ให้เหมาะสมในแต่ละสถานการณ์ที่ต้องเผชิญ ไม่ว่าจะเป็นการทำงานคนเดียว, การทำงานเป็นทีม, หรือแม้กระทั่งการทำอาชีพเสริมเพื่อหารายได้ แล้วแต่ผู้เล่นว่าจะเลือกวิธีใดเพื่อให้สามารถทำงานหาเงินมาตอบสนองความต้องการของตนให้ได้มากที่สุด เพราะพื้นฐานของการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมย่อมต้องอาศัยเงินเป็นปัจจัยอันหนึ่งที่สำคัญเช่นเดียวกับสังคมจริงนั่นเอง

5. การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เล่น

การเล่นเกมนออนไลน์ Ragnarok นั้นผู้เล่นทุกคนจะต้องเข้ามาจับบทบาทของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมเกม การก่อตัวของสังคมใหม่จึงเริ่มขึ้น เมื่อเข้าสู่เกม ผู้เล่นจะได้พบว่าตัวละครต่าง ๆ ที่กำลังเดินไปเดินมา หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวนั้น เกิดจากการสั่งการของผู้เล่นคนอื่น ที่มีความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกันกับตน ไม่ใช่การสั่งการโดยคอมพิวเตอร์อีกต่อไป ดังนั้นผู้เล่นจึงสามารถสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลต่าง ๆ เหล่านี้ได้ด้วยความรู้สึกร่วมกันความเป็นมนุษย์จริง ๆ

บุคคลต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวผู้เล่นนั้นย่อมมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด นิสัยใจคอ ดังนั้นผู้เล่นจะต้องมีความระมัดระวังสูงในการเลือกที่จะติดต่อสื่อสารกับใครสักคน เพราะเราไม่สามารถรู้ได้ว่าบุคคลเหล่านั้นจะมาในรูปแบบของมิตรหรือศัตรู เช่นเดียวกันกับการเลือกคบหรือเลือกทำความรู้จักกับคนอื่น ๆ ในสังคมจริง เพราะในทุกสังคมไม่ว่าจะเป็นสังคมเกม หรือสังคมแห่งชีวิตจริง ย่อมมีทั้งคนดี และคนไม่ดีอาศัยอยู่ คนดีที่มีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ คอยช่วยเหลือคนอื่นนั้นย่อมมีมากพอ ๆ กับคนจำพวกที่ชอบแสวงหาผลประโยชน์จากบุคคลอื่นไม่ว่าทางใดทางหนึ่ง

ในสังคมเกมนออนไลน์ Ragnarok การติดต่อสื่อสารระหว่างกันของตัวละครทำได้โดยการพิมพ์ข้อความหรือบทสนทนาต่าง ๆ ลงในช่องว่างด้านล่างสุดของหน้าจอ ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับการคุยกันในห้องสนทนา (Chat Room) เมื่อพิมพ์ข้อความเรียบร้อยแล้วกด Enter ข้อความเหล่านั้นก็จะไปปรากฏอยู่บนหน้าจอของตัวละครตัวนั้น ผู้เล่นที่อยู่บริเวณใกล้เคียงในแผนที่เดียวกันก็จะได้เห็นและสามารถอ่านได้ว่าตัวละครตัวนั้นพูดว่าอะไร ซึ่งถ้าจะพูดกับใครก็ต้องเดินไปใกล้ ๆ หรือเรียกชื่อ ผู้เล่นคนนั้นจะรู้ว่ากำลังพูดกับคนอยู่ ซึ่งก็สามารถพิมพ์ข้อความตอบกลับได้ด้วยวิธีเดียวกัน การพูดคุยกันวิธีนี้เรียกว่าการพูดคุยแบบสาธารณะ



ภาพที่ 4.9 แสดงการติดต่อสื่อสารพูดคุยกันระหว่างผู้เล่น

อีกวิธีหนึ่งที่ผู้เล่นใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันก็คือ การพูดคุยกันในห้องส่วนตัว หรือผู้เล่นมักนิยมเรียกว่าการ “กระซิบ” ซึ่งการพูดคุยกันในลักษณะนี้ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะไม่สามารถรู้ได้ว่ากำลังพูดคุยอะไรกันอยู่ ส่วนใหญ่แล้วใช้ในการพูดคุยเรื่องราวที่เป็นความลับระหว่างกัน ซึ่งข้อความหรือบทสนทนาที่ปรากฏนั้นจะไม่ได้ปรากฏบนหน้าจอของตัวละครอีกต่อไป แต่จะไปปรากฏอยู่บนกรอบเฉพาะที่หน้าจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องของผู้เล่นแทน ทำให้ผู้เล่นรู้กันแค่ 2 คนเท่านั้น การติดต่อกันในลักษณะของการกระซิบนี้สามารถทำได้โดยที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายไม่จำเป็นต้องเล่นอยู่ในแผนที่เดียวกัน อาจจะอยู่กันคนละแผนที่แต่ถ้ามีการออนไลน์เข้ามาในระบบในเวลาเดียวกัน คือเข้ามาเล่นอยู่ในเกมเหมือนกันก็สามารถพูดคุยกันได้ โดยที่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ไม่สามารถรู้ได้ว่ากำลังคุยอะไรกันอยู่

ในการเล่นเกมนักเล่นจะต้องมีการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ รอบตัวอยู่ตลอดเวลา เพราะด้วยระบบของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคม ผู้เล่นจะไม่สามารถเล่นเกมหรือ ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมได้หากไม่มีการติดต่อสื่อสารหรือสร้างความสัมพันธ์กับใครเลย เพราะในสังคมเกมได้ถูกออกแบบมาให้มีการพึ่งพาอาศัย การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การพบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อให้การดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมเป็นไปอย่างปกติสุข และจากการที่

ผู้วิจัยได้เข้าไปร่วมเล่นเกมเพื่อทำการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมกับผู้วิจัยได้ค้นพบรูปแบบต่าง ๆ ของความสัมพันธ์ ที่ผู้เล่นมีต่อกัน ดังนี้

5.1 ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน

เพื่อนคือสิ่งจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกม เพราะในการเล่นเกมนั้นโดยส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นมักนิยมเล่นในรูปแบบของทีมเป็นสำคัญ การทำงานเป็นทีมจะทำให้ผู้เล่นสามารถได้มาซึ่งสิ่งที่ตนเองปรารถนาได้ง่ายขึ้น กว่าการเล่นคนเดียว

การเล่นคนเดียวในบางครั้งผู้เล่นอาจต้องใช้เวลานานในการเพิ่มค่าประสบการณ์ให้กับตัวเองเพื่อนำไปใช้ในการเลื่อนขั้นของสายอาชีพ หรือเพื่อเพิ่มทักษะ ความสามารถและความเชี่ยวชาญพิเศษต่าง ๆ รวมทั้งหนทางของการหาเงินเพื่อนำมาซื้อสิ่งของต่าง ๆ ที่ตนเองต้องการนั้นก็ไม่ค่อยจะราบรื่นนัก เพราะด้วยข้อจำกัดของแต่ละสายอาชีพที่ไม่ได้มีความเก่งกาจรอบด้านพอที่จะเอาชนะ Monster ที่มีความสามารถและพลังชีวิตสูง ๆ ได้ ความสามารถของผู้เล่นคนเดียวจะสามารถปราบหรือฆ่า Monster ได้แค่เฉพาะตัวที่มีพลังชีวิต หรือ ความสามารถต่ำ ซึ่งสิ่งของที่ได้ก็ไม่ค่อยมีราคา เมื่อนำไปขาย รวมทั้งการเพิ่มค่าประสบการณ์ยังเป็นไปอย่างล่าช้า

หนทางที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถเพิ่มค่าประสบการณ์ ความสามารถต่าง ๆ รวมทั้งหาเงินได้เป็นจำนวนมาก ๆ ในระยะเวลาอันรวดเร็วก็คือ การหาเพื่อนร่วมทีมเพื่อช่วยกันเล่น และแบ่งปันค่าประสบการณ์ หรือผู้เล่นจะเรียกว่าการเล่นแบบ “ปาร์ตี้” เพราะนอกจากจะช่วยให้การเล่นเกมประสบความสำเร็จอย่างที่ผู้เล่นปรารถนาได้ง่ายขึ้นแล้ว ยังเพิ่มความสุขสนุกสนานจากการได้พูดคุย และแลกเปลี่ยนความรู้สึกร่วมกันคิด รวมถึงประสบการณ์ ต่าง ๆ ร่วมกันด้วย

การเล่นแบบ “ปาร์ตี้” ผู้เล่นทุกคนจะต้องใช้ความสามารถพิเศษของแต่ละอาชีพที่มีอยู่ในการประสานงานกันอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้การทำงานราบรื่น และประสบความสำเร็จ ผู้เล่นทุกคนล้วนแต่มีความสำคัญเป็นส่วนหนึ่งของทีม ซึ่งก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างกันในกลุ่มหากขาดผู้เล่นคนหนึ่งคนใดไปทีมก็จะไม่สมบูรณ์

ในการเข้ามาเล่นเกมแต่ละครั้ง ผู้เล่นส่วนใหญ่ที่มี “ปาร์ตี้” หรือมีกลุ่มเพื่อนเล่นเกมเป็นของตัวเองแล้ว จะมีการนัดแนะเวลากันว่าจะเข้ามาเล่นพร้อมกันที่แผนที่ใด เวลาเท่าไร เมื่อ

รวมตัวกันครบทีมก็จะออกตามล่าและปราบ Monster ด้วยกัน ซึ่งในระหว่างเล่นเกมผู้เล่นทุกคนอาจจะต้องฝ่าฟันอันตรายต่าง ๆ ร่วมกัน เหมือนกับการร่วมทุกข์ร่วมสุขกันอยู่ตลอดเวลา ทำให้เกิดเป็นความผูกพัน รัก และสามัคคีกันในกลุ่ม ดังเช่นบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าเข้าไปเล่นเกม ก็จะรอเพื่อนก่อน เพราะมันชินแล้ว เล่นคนเดียวมันไม่ค่อยสนุก ชอบเล่นกับเพื่อน เพราะมันเหมือนได้ผจญภัยไปด้วยกัน มีอะไรก็ช่วยเหลือกัน บางทีมันก็ผูกพันนะ ถ้าเพื่อนมาไม่ครบทีมมันก็ไม่สนุก” (ปิยะดา บัวบาน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2547)

“มันทำให้เรารู้จักเข้าสังคมด้วยนะ รู้ว่าทำอะไรแล้วเพื่อนชอบหรือไม่ชอบ อะไรควรทำไม่ควรทำ จะทำตัวยังไงให้รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มได้ บางคนเข้ากลุ่มมาแล้วกินแรงไม่ยอมช่วยทำงาน รอหวังแต่ผลประโยชน์ ก็ไม่มีใครรับได้หรอก” (อารี พงษ์ทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2547)

“เล่นกับเพื่อนสนุกดี บางทีรวมหัวกันฆ่า “บอส” ได้ ก็ดีใจนะ เหมือนได้ทำงานอะไรแล้วประสบความสำเร็จสูงสุด ถ้ามาคนเดียวอย่าหวังเลยโดน “บอส” ตบทีเดียวกักร่วงแล้ว แต่ถึงมาเป็นกลุ่มกว่าจะฆ่ามันได้ทุกคนก็เหนื่อยเอาการบางทีโดย “บอส” ฆ่าตายยกแก๊งค์ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ก็มานั่งฆ่ากัน เออ แก๊งค์ตาย จันก็ตาย แต่ก็ไม่ท้อนะ วางแผนกันใหม่ ยังไงต้องฆ่ามันให้ได้” (อนุจิต ชาญศิลา, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

จะเห็นได้ว่าการเล่นเกมแบบเป็นทีมผู้เล่นทุกคนจะเกิดความรักความผูกพันในกลุ่มเพื่อนที่ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ร่วมกันฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ จนสามารถประสบความสำเร็จในสิ่งที่มุ่งหวังได้ ซึ่งก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน และที่สำคัญทำให้ผู้เล่นรู้จักการเข้าสังคม รู้จักการวางตัวว่าจะต้องทำอะไรให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อน ๆ รู้จักปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน ๆ ได้ ให้อภัยเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม ไม่รู้สึกว่าเป็นคนแปลกแยกหรือเป็นบุคคลที่เพื่อนไม่ต้องการ

5.2 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้าม

ความสัมพันธ์ระหว่างกันของเพศตรงข้าม ย่อมมีให้เห็นในทุกสังคม แม้กระทั่งสังคมของเกมออนไลน์ อย่างเช่นเกม Ragnarok เนื่องจากผู้ที่เข้ามาเล่นเกมนี้ประกอบไปด้วยบุคคลที่มีทุกเพศทุกวัย ความสัมพันธ์ในเชิงคู่สาวจึงมักมีให้เห็นอยู่บ่อย ๆ ในสังคมเกม ซึ่งเป็น

ลักษณะที่คล้ายคลึงกับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในห้องสนทนาหรือ (Chat room) เนื่องจากไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยกันในห้องสนทนา หรือการเล่นเกมนออนไลน์ร่วมกันของแต่ละบุคคลนั้น ไม่ได้มีการแสดงตัวตนที่แท้จริงระหว่างกัน จึงทำให้ผู้เล่นเกิดความกล้าที่จะเผชิญหน้ากับบุคคลที่เป็นเพศตรงข้ามที่พวกเขาสนใจได้ เกิดความกล้ามากขึ้นที่จะเข้าไปพูดคุย ทักทาย หรือแสดงความใกล้ชิด ด้วยรูปแบบหรือวิธีการต่าง ๆ ที่พวกเขาคิดว่าเมื่อทำไปแล้วจะสามารถเอาชนะใจบุคคลผู้นั้นได้

จากการศึกษาผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของเพศตรงข้ามนั้นมักจะเริ่มต้นด้วยการที่ฝ่ายชายเริ่มเข้าไปพูดคุยทักทายฝ่ายหญิง ซึ่งเป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างโจ่งแจ้งและเปิดเผยว่าสนใจหรืออยากมีไมตรีด้วย เช่นมีการพูดคุยสอบถามชื่อ, อายุ, สถานศึกษา เป็นต้น บางคนก็ชวนเข้ากลุ่ม “ปาร์ตี้” ของตนให้เล่นด้วยกัน ซึ่งหากฝ่ายหญิงให้ความสนใจพูดคุยด้วย ก็จะมีการสานต่อความสัมพันธ์กันไปอย่างแนบแน่นขึ้นเรื่อย ๆ ในอนาคตซึ่งอาจจะถึงขั้นมีการให้เบอร์โทรศัพท์ ติดต่อกันนอกสถานที่แล้วแต่ความต้องการของแต่ละคน หรือถ้าหากฝ่ายหญิงไม่ให้ความสนใจ ไม่คุยด้วย ฝ่ายชายบางคนก็เลิกสนใจหันไปหาคนใหม่ที่เดินผ่านไปมา หรือบางคนอาจจะติดตามตื้อจนกว่าฝ่ายหญิงจะยอมใจอ่อนพูดคุยกับตน บางคนอาจใช้วิธีการเดินตามไปเรื่อย ๆ พร้อมกับชวนพูดคุยหรือที่เรียกกันว่าการตามตื้อ เมื่อฝ่ายหญิงพบเจออันตราย เช่นอาจจะเดินไปถูก Monster ทำร้าย ฝ่ายชายอาจจะเข้าไปช่วยเหลือเพื่อเป็นการซื้อใจฝ่ายหญิง หรือบางคนก็อาจจะหาซื้อของที่ฝ่ายหญิงชอบไปให้อยู่เรื่อย ๆ ก็แล้วแต่กลยุทธ์ของแต่ละคน

ส่วนฝ่ายหญิงนั้นการที่จะเข้าไปเริ่มสร้างความสัมพันธ์กับฝ่ายชายก่อนมิให้เห็นน้อย เนื่องด้วยความเป็นผู้หญิงที่ต้องสงวนท่าที ส่วนใหญ่จะรอให้ฝ่ายชายมาเริ่มสร้างความสัมพันธ์กับตนก่อน ซึ่งอาจจะแตกต่างจากการสร้างความสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์ทั่วไป เช่นความสัมพันธ์ในห้อง Chat Room ที่มีการแสดงออกกันอย่างเปิดเผยทั้งเพศชายและเพศหญิง โดยเฉพาะเพศหญิงจะมีความกล้าที่จะพูดจาหรือแสดงความเป็นตัวตนในด้านเพศของตนเองอย่างเปิดเผยมากขึ้น เนื่องมาจากการพูดคุยกันในห้อง Chat Room นั้นมีเพียงการใช้ตัวหนังสือเป็นสื่อไม่ได้มีการเห็นหน้าค่าตาซึ่งกันและกัน ดังนั้นการแสดงออกทางด้านเพศจากจิตใต้สำนึกจึงเป็นไปได้ในลักษณะที่เปิดเผยและหลุดออกจากกรอบของวัฒนธรรมที่เคยยึดติดที่ผู้หญิงถูกอบรมสั่งสอนให้อยู่ในกรอบของวัฒนธรรมไทยอันดีงามเสมอมา ผู้หญิงจะต้องสงวนท่าทีไม่ควรเป็นฝ่ายรุกผู้ชายก่อนไม่ควรแสดงกิริยาเกินงามกับผู้ชาย เมื่อมีการเปิดโอกาสให้พูดคุยกับเพศตรงข้ามได้โดยใช้เพียงแค่ตัวหนังสือเป็นสื่อกลางอย่างในห้อง Chat Room การแสดงออกทางด้านเพศจึงมีมากขึ้น ด้วย

ความคิดที่ว่า ไม่ว่าจะพูดจาเพื่อแสดงความรู้สึกอะไรออกไปในห้อง Chat Room ก็เป็นไปแบบที่ไม่ได้เห็นตัวตนอันแท้จริงของกันและกัน

แต่สำหรับการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้ามค่อนข้างจะมีความแตกต่างจากการสร้างความสัมพันธ์กันในโลกไซเบอร์แบบอื่น ๆ หรือในห้อง Chat Room ซึ่งผู้วิจัยสามารถสังเกตเห็นได้ว่าผู้เล่นที่เป็นผู้หญิงโดยส่วนใหญ่ยังคงมีการสว่นทำที่ไม่เข้าไปทักทายหรือสร้างความสัมพันธ์กับเพศชายก่อน เนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นไม่ได้มีเพียงการติดต่อสื่อสารกันด้วยการใช้ตัวหนังสือเป็นสื่อกลางเพียงอย่างเดียว แต่ผู้เล่นแต่ละคนยังมีตัวละครที่ใช้เป็นตัวแทนของตนในการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ในสังคมเกม ผู้เล่นสามารถแต่งกายให้ตัวละครของตนสวยงามอย่างไรก็ได้ หรือแสดงกิริยาใด ๆ ต่อผู้อื่นก็ได้ ดังนั้นจึงจะเห็นได้ว่าการแสดงความเป็นตัวตนของผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถกระทำได้โดยผ่านตัวละครของตนไม่ใช่แค่การพูดคุยกันผ่านตัวหนังสืออีกต่อไป จึงน่าจะเป็นเหตุผลให้ผู้เล่นฝ่ายหญิงมีการสว่นทำที่ในความเป็นหญิงของตนเองมากขึ้น เนื่องจากมีตัวละครที่ใช้เป็นตัวแทนของตนการแสดงออกต่าง ๆ จึงเป็นไปแบบเสมือนหนึ่งมีตัวตนมากขึ้นกว่าการใช้ตัวหนังสือพูดคุยกันแบบธรรมดา ผู้เล่นจะมีความผูกพันกับตัวละครของตนเหมือนเป็นคนคนเดียวกันจริง ๆ เมื่อต้องไปพูดคุยหรือสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นจึงมีความระมัดระวังในความคิดพลาดต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นมากขึ้น เพราะความใกล้ชิดกับตัวละครของตน หากทำอะไรผิดพลาดไปก็เหมือนกับสิ่งเหล่านั้นเกิดขึ้นกับตัวจริงของผู้เล่นนั่นเอง

แต่อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าฝ่ายหญิงจะไม่ค่อยแสดงท่าทีในการเริ่มสร้างความสัมพันธ์ แต่ฝ่ายหญิงก็มีวิธีการดึงดูดฝ่ายชายให้มาสนใจตนเองได้ เช่นบางคนอาจจะแต่งกายให้ตัวละครของตนดูสวยงามน่ารัก บางคนอาจจะแต่งกายด้วยข้าวของราคาแพง หรือหายาก เพื่อเป็นการแสดงถึงความเก่งกาจของตนเองที่จะทำให้ฝ่ายชายสนใจ หรือเมื่อถูก Monster ทำร้ายอาจจะใช้วิธีการไปขอความช่วยเหลือจากฝ่ายชาย เพื่อให้ฝ่ายชายแสดงความเป็นฮีโร่ปกป้องคุ้มครองตน เป็นต้น ซึ่งวิธีการเหล่านี้ก็สามารถดึงดูดความสนใจของฝ่ายชายได้เป็นอย่างดี

“ก็เหมือนกับการคุย Chat เวลาเข้าไปเล่นเกมบางทีก็อยากหาแฟนไปด้วย เพื่อว่ามีโอกาสได้คบกันจริง ๆ บางทีเล่นเกมด้วยกันได้มีโอกาสปกป้องเค้าจาก Monster หรือได้ช่วยเหลือเค้าในเรื่องต่าง ๆ มันก็ทำให้รู้สึกดีนะ” (อรรธกร แซ่เถา, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

“ก็คีนะ เราอยากจะคุยอยากจะจีบใครก็ได้เพราะเค้าไม่เห็นตัวจริงเรา เหมือนในชีวิตจริงบางคนยังไม่ทันคุยกันเลยแค่เห็นหน้าเราเค้าก็ไม่ชอบแล้วเพราะเรามันไม่หล่อ แต่ในเกมอย่างน้อยเราก็ตีได้คุยได้สร้างความสัมพันธ์กันก่อนที่จะเห็นตัวจริงกัน ยังไงโอกาสจีบตีมันก็สูงกว่า” (ประวิช นิ่มเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ทำให้เราได้เรียนรู้ว่าผู้หญิงชอบอะไรแบบไหน เราจะทำยังไงให้ถูกใจเค้า เราจะจีบที่คนก็ได้นะในเกมไม่มีใครจับได้หรอก จนกว่าเราจะเลือกคนที่ถูกใจได้” (เดชชิต พิษยพาณิษฐ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

“รู้สึกคีนะเวลามีคนมาจีบ เหมือนเรามีค่า ยังมีมาหลาย ๆ คนยั้งดี เพื่อน ๆ จะได้เห็นว่าเราป๊อปปูล่าขนาดไหน” (ศศิวิมล จงฐุรัศมิ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2547)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้ามที่มีให้เห็นกันในสังคมเกม Ragnarok นั้น เป็นเรื่องธรรมดาที่มักจะเกิดขึ้นอยู่แล้วในทุกสังคม เพราะเป็นพื้นฐานของการแสดงความรู้สึก หรือความต้องการที่บุคคลทั้งสองเพศจะสามารถตอบสนองซึ่งกันและกันได้ เหมือนกับเป็นการเติมเต็มชีวิตในส่วนที่ตนเองขาดหายไปให้มีความสมบูรณ์ขึ้นนั่นเอง

6. การแสวงหาข้อมูลข่าวสาร

ในสังคมเกม Ragnarok การแสวงหาข้อมูลข่าวสารก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกันกับในสังคมแห่งความเป็นจริง ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ นั้นจะสามารถนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการวางแผนการดำรงชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ ของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี เพราะไม่ว่าจะมีการตัดสินใจทำอะไรลงไปในแต่ละครั้งมนุษย์เราจำเป็นจะต้องมีการหาข้อมูลข่าวสารมาใช้ประกอบการตัดสินใจด้วยกันทั้งสิ้น

แหล่งข้อมูลที่ผู้เล่นเกม Ragnarok มักใช้ในการแสวงหาข่าวสารมาประกอบการตัดสินใจหรือประกอบการวางแผนการเล่นเกมที่ตนเองสามารถไปถึงจุดสูงสุดของเกมตามที่ได้ตั้งใจไว้ได้นั้นก็มีอยู่ด้วยกันมากมายหลายแหล่งด้วยกันดังต่อไปนี้

6.1 ห้องสมุด

ห้องสมุดเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญแหล่งหนึ่งของการหาข้อมูลข่าวสาร ในเกม Ragnarok จะมีห้องสมุดอยู่ตามตัวเมืองต่าง ๆ ให้ผู้เล่นที่ผ่านไปผ่านมาได้เข้าไปศึกษาหาข้อมูล ซึ่งเมื่อเข้าไปแล้วผู้เล่นจะรู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่ในห้องกว้าง ๆ ที่มีชั้นหนังสืออยู่มากมาย และอาจจะมีผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เข้ามาหาข้อมูลข่าวสารในขณะนั้นยืนอยู่ด้วย เมื่อผู้เล่นต้องการข้อมูลเกี่ยวกับอะไรก็สามารถเข้าไปเลือกในเมนูที่ผู้ผลิตเกมกำหนดเอาไว้ให้ได้เลย ซึ่งเมื่อเลือกแล้วหน้าจอคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นจะเกิดเป็นกรอบของตัวหนังสือแสดงข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นให้ผู้เล่นได้อ่าน บางทีก็มีภาพประกอบเพื่อช่วยสร้างความเข้าใจ และเพื่อช่วยในการอธิบายให้ผู้เล่นมองเห็นภาพได้มากขึ้นด้วย

6.2 NPC

NPC คือตัวละครที่ควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ ที่ผู้ผลิตเกมได้สร้างขึ้นให้ยืนอยู่ตามจุดต่าง ๆ ในเกม ซึ่ง NPC แต่ละตัวก็จะมีหน้าที่ในการให้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ กับผู้เล่นที่เดินผ่านไปมาในเกม NPC แต่ละตัวจะมีข้อมูลข่าวสารในเรื่องที่แตกต่างกันไปตามที่ผู้ผลิตเกมได้ทำการตั้งโปรแกรมเอาไว้ หากผู้เล่นต้องการรู้ข้อมูลเกี่ยวกับอะไรก็สามารถเดินเข้าไปพูดคุย กับ NPC ตัวที่จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องนั้นได้เลย



ภาพที่ 4.10 แสดงการสอบถามข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจาก NPC

6.3 Game Master

Game Master คือผู้ควบคุมกฎในเกม Ragnarok ซึ่งมักจะคอยเดินตรวจตราความสงบเรียบร้อยของการเล่นเกมอยู่ตามแผนที่ต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นสามารถเดินเข้าไปพูดคุยกับ GM เพื่อสอบถามข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้ ยกเว้นข้อมูลที่เป็นความลับของบริษัทที่ไม่สามารถให้ผู้เล่นเกมล่วงรู้ได้ GM ก็ต้องรักษาความลับนั้นเอาไว้เป็นอย่างดี

6.4 ผู้เล่นคนอื่น ๆ

เมื่อเข้าไปเล่นเกมหากผู้เล่นไม่รู้ข้อมูลใด หรืออยากรู้ข้อมูลใดก็สามารถสอบถามกับผู้เล่นคนอื่นที่เล่นอยู่ก่อนหรือผู้เล่นที่มีระดับของค่าประสบการณ์สูงกว่าได้ เนื่องจากผู้เล่นเหล่านี้จะเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการเล่นเก้มนมากกว่า ซึ่งจะเป็นผู้ที่สามารถถ่ายทอดประสบการณ์ตรงให้กับผู้เล่นที่เข้ามาสอบถามได้เป็นอย่างดี หากผู้เล่นคนนั้นเป็นคนมีน้ำใจและพร้อมจะช่วยเหลือคนอื่นก็จะเต็มใจให้ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและคิดว่าน่าจะเป็นประโยชน์กับผู้เล่นที่เข้ามาสอบถามได้

แหล่งข้อมูลต่าง ๆ ในเกม Ragnarok นั้นถือเป็นตัวช่วยให้การเล่นเกมนั้นง่ายขึ้นและประสบความสำเร็จได้ เพราะไม่ว่าผู้เล่นจะคิดทำอะไรสักอย่างเพื่อให้ตนเองประสบความสำเร็จในเกมดังที่ได้ตั้งใจไว้ในเบื้องต้นนั้น ย่อมต้องอาศัยข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ มาประกอบการตัดสินใจของตนเอง และยังเป็นแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ก็จะยิ่งพาผู้เล่นไปในทิศทางที่ถูกต้องได้มากยิ่งขึ้น

ข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เล่นต้องการรู้ หรือต้องการนำมาใช้เพื่อประกอบการตัดสินใจของตนเองนั้นก็มียุ่ด้วยกันมากมายหลายเรื่อง ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับ Monster

เป็นที่รู้กันดีอยู่แล้วว่าจุดประสงค์หลักของผู้เล่นโดยส่วนใหญ่อยู่ที่การปราบ Monster เพื่อให้ได้สิ่งของมาขายเป็นเงินในการเลี้ยงชีพตน หรือเพื่อสร้างทุกสิ่งทีตนปรารถนาให้ประสบผล ดังนั้นข้อมูลเกี่ยวกับ Monster แต่ละตัวจึงเป็นสิ่งที่ผู้เล่นทุกคนสนใจที่จะศึกษาถึงจุดอ่อนและจุดแข็ง เพื่อคิดค้นหาแนวทางในการปราบ Monster ตัวนั้นให้ได้ และยังถ้าเป็น Monster ที่เก่งมาก ๆ หรือเป็น Monster ตัวที่เป็นหัวหน้าของ Monster ตัวอื่น ๆ ผู้เล่นย่อมต้องมีการวางแผนการต่าง ๆ เป็นอย่างดี โดยส่วนใหญ่แล้วข้อมูลเกี่ยวกับ Monster ที่ผู้เล่นนิยมศึกษาเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการรบเพื่อให้สามารถเอาชนะ Monster ตัวนั้นให้ได้ก็คือ อาวุธที่ Monster ใช้, สิ่งของที่จะได้เมื่อ Monster ตัวนั้นตาย, พลังชีวิต, ถิ่นที่อยู่, ท่าไม้ตาย, อาวุธที่สามารถใช้ปราบมันได้ เป็นต้น

2. การใช้ประโยชน์จากสิ่งของ (ITEM) และราคาซื้อขาย

เมื่อผู้เล่นได้สิ่งของต่าง ๆ มาจากการปราบ Monster แล้ว บางทีผู้เล่นอาจไม่รู้ว่าสิ่งของเหล่านั้นสามารถใช้ทำอะไรได้บ้างหรือมีราคาซื้อขายกันอยู่ที่เท่าไร ผู้เล่นก็ต้องทำการหาข้อมูลเสียก่อนที่จะทำการซื้อขายเพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของผู้ที่ไม่หวังดีมาหลอกซื้อของไปในราคาถูก อย่างเช่นหากผู้เล่นได้ของสิ่งหนึ่งมาซึ่งราคาซื้อขายในตลาดอาจจะสูงถึง 1 ล้าน Zeny แต่ผู้เล่นไม่รู้ข้อมูลนี้ เมื่อมีผู้ไม่หวังดีมาเสนอซื้อในราคา 1 หมื่น Zeny ก็ยอมขายซึ่งทำให้ผู้เล่นเสียผลประโยชน์ในส่วนที่ตนเองควรจะได้อีกไปอย่างมาก นอกจากนี้ผู้เล่นยังต้องศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งของที่ตนเองได้มาด้วยว่าสามารถใช้ประโยชน์อะไรได้บ้างเพื่อประกอบการตัดสินใจว่าจะเก็บไว้ใช้เอง

หรือจะขายไป ซึ่งของบางอย่างอาจนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างมหาศาลกับตนเองมากกว่าการขายไป ซึ่งอาจได้เงินเพียงไม่กี่ Zeny

3. ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมพิเศษต่าง ๆ

ในเกม Ragnarok นั้นทางด้านผู้ผลิตเกมมักมีการจัดกิจกรรมพิเศษต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้อยู่ตลอดเวลา เช่นกิจกรรมพิเศษในวันลอยกระทงทางผู้ผลิตเกมจะจัดให้ผู้เล่นมีการมาลอยกระทงร่วมกันตามเวลานัดหมาย, ในวันคริสต์มาสก็จัดให้มีซานตาคลอสมาแจกของขวัญให้, หรือมีการจัดประลองกำลังให้ผู้เล่นแต่ละคนลงสมัครเข้ามาต่อสู้กันประจำทุกเดือนเพื่อหาผู้ชนะสูงสุด, การจัดให้ผู้เล่นได้ทดลองต่อสู้กับ GM, การจัดกิจกรรมปล่อย Monster เข้ามาอาละวาดในเมืองทำให้ทุกคนในเมืองปั่นป่วนช่วยกันต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอด เป็นต้น ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นกิจกรรมพิเศษที่จัดให้มีขึ้นนอกเหนือไปจากการเล่นเกมโดยปกติ เพื่อช่วยสร้างสีสันและความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้นในเกม การจัดกิจกรรมเหล่านี้มักจะมีหมายกำหนดการแจ้งให้ผู้เล่นทราบล่วงหน้า ซึ่งผู้เล่นก็อาจจะหาข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมพิเศษเหล่านี้ได้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้กล่าวไว้ในเบื้องต้น

ในการเล่น Ragnarok การแสวงหาข่าวสารข้อมูลเป็นเรื่องสำคัญ เพราะหากผู้เล่นเล่นแบบยึดถือตัวเองเป็นหลักโดยไม่ใส่ใจต่อข่าวสารต่าง ๆ รอบตัว หรือไม่แสวงหาข่าวสารข้อมูลที่ควรจะมีมาประกอบการเล่นเลย การเล่นเกมก็ไม่สามารถไปถึงจุดหมายสูงสุดที่ได้ตั้งไว้ได้ เพราะการไม่รู้อะไรเลยก็เปรียบเสมือนคนตาบอดที่มองไม่เห็น และไม่สามารถกำหนดหรือวางแผนทิศทางการเล่นของตนได้ ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

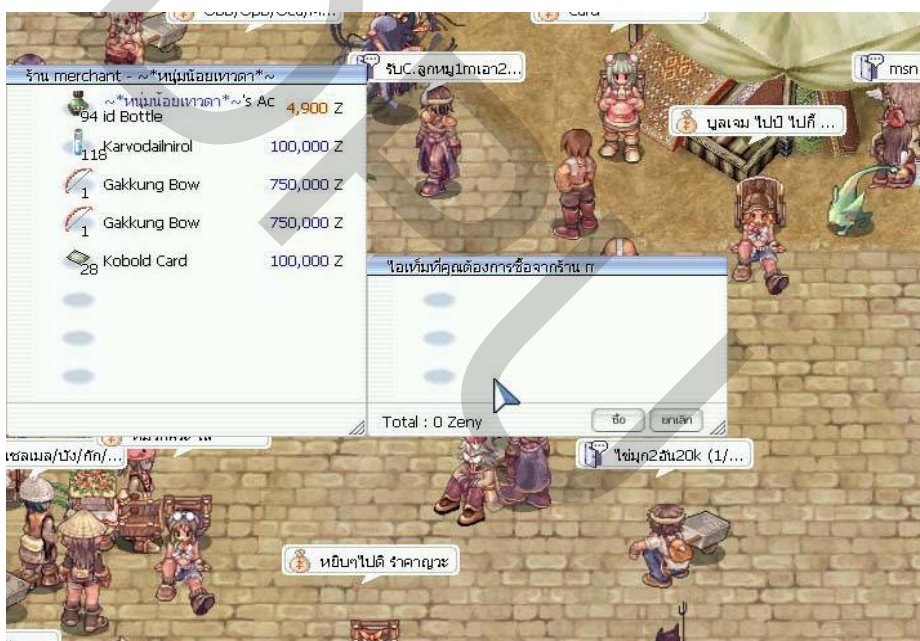
“การเล่นเกมนั้นต้องมีการวางแผนนะเพื่อให้สูญเสียน้อยที่สุด ต้องรู้ให้มากเข้าไว้ต้องคอยให้ความสนใจแล้วก็สังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวอยู่ตลอดเวลา เพราะสิ่งเหล่านี้มันช่วยเราได้ เหมือนการเรียนยิ่งเรียนมาก อ่านมากรู้มาก เราก็จะฉลาดกว่าคนอื่น โดยเฉพาะข้อมูลเกี่ยวกับ Monster ต้องรู้ให้มาก ต้องศึกษาก่อนว่าทำยังไงจะฆ่ามันได้ ไม่ใช่ใช้สุมสี่สุมห้าเข้าไปมีแต่ตายอย่างเดียว” (ดวงกมล บุญถาวรกุล, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“การหาข้อมูลก่อนที่จะตัดสินใจทำอะไรลงไปเป็นเรื่องที่ดีนะ มันจะลดการผิดพลาดลงไปได้เยอะ ยิ่งให้ความสำคัญกับข้อมูลมากเท่าไร เรายิ่งมีโอกาสชนะมากขึ้นเท่านั้น” (กวี แก้วนวม, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“ส่วนใหญ่ก็จะถามพี่ ๆ เพื่อน ๆ ที่เล่นด้วยกันนี้แหละว่าต้องทำยังไง แบบไหน ถึงจะดี ต้องเริ่มจากตรงไหนยังไง เราจะได้ทำถูก เพราะเค้าจะมีประสบการณ์มาก่อนให้คำแนะนำเราได้ ถ้าไม่ถามใครเลยมันก็เล่นไม่ถูกนะไม่รู้จะเล่นแบบไหนถึงจะชนะ” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

7. การใช้จ่ายเงิน

การเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok นั้น สิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นค่าตอบแทนเมื่อสามารถปราบ Monster แต่ละตัวได้ก็คือ Item ต่าง ๆ ซึ่งเมื่อนำไปขายก็จะได้เงินมาใช้ในการอำนวยความสะดวกต่อการดำรงชีวิตประจำวันในสังคมนเกมของผู้เล่นต่อไป แต่เงินที่ได้จะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับคุณค่าและประโยชน์ของ Item นั้นว่ามีราคาถูกหรือแพง ซึ่งกว่าจะได้เงินมาแต่ละ Zeny นั้นค่อนข้างยากลำบาก ยิ่งเป็นผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์ต่ำหรือเพิ่งเข้ามาเล่นย่อมหาเงินได้ยากกว่าผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์สูงหรือเล่นมานานแล้วเนื่องจากผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์ต่ำย่อมไม่สามารถปราบ Monster ตัวที่จะให้ Item ดี ๆ แพง ๆ ได้ จะปราบได้แค่เพียง Monster ที่มีพลังต่ำเท่านั้นซึ่งของหรือ Item ที่ได้ก็ไม่ค่อยมีราคามากนักเมื่อนำไปขาย



ภาพที่ 4.11 แสดงการซื้อขายสินค้าของผู้เล่น

ดังนั้นในการใช้จ่ายเงินทองของผู้เล่นแต่ละครั้ง ผู้เล่นโดยส่วนใหญ่จะต้องมีการคำนวณให้การใช้นั้นเกิดประโยชน์สูงสุด ผู้เล่นบางคนอาจจะประหยัดในสิ่งเล็กน้อยที่สามารถประหยัดได้เพื่อเก็บเงินส่วนใหญ่เอาไว้ซื้อของที่จะมีประโยชน์กับตนเองมากกว่ามาใช้ เพราะเงินทองที่มีอยู่เปรียบเสมือนต้นทุนที่จะใช้ในการต่อสู้ต่อไปเพื่อหาเงินมาเพิ่มให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ให้การเล่นเกมนดำเนินไปอย่างราบรื่นและไม่หยุดชะงักหากเงินหมด ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“พยายามจะใช้จ่ายให้น้อยที่สุด เสียขายอยากเก็บไว้ซื้อของที่อยากได้มากกว่า อย่างเวลาหลังหมดก็จะให้เพื่อนที่เป็นพระช่วยเพิ่มพลังให้ จะได้ไม่ต้องไปซื้อยาเพิ่มพลังมากินประหยัดเงินดี หรือเวลาจะเดินทางไปไหนก็จะเดินไปเองไม่เสียตังค่าวากับคาฟาร์” (อารี พงษ์ทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2547)

“อยากเก็บเงินให้ได้เยอะ ๆ เร็ว ๆ ก็พยายามใช้อย่างประหยัดนะ เวลาจะซื้ออะไรก็จะคิดก่อน อย่างเวลาจะซื้ออาวุธบางอย่าง ต้องคำนวณดูก่อนว่าถ้าซื้อมาแล้วมันจะช่วยให้เราเก่งขึ้นฆ่า Monster ก่ง ๆ ได้มัยถ้าทำได้มันก็คุ้มกับการลงทุนที่จะซื้อ” (ธารนา รัตน์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

นอกจากกลุ่มผู้เล่นที่มีการใช้เงินอย่างประหยัดอย่างที่กล่าวมาแล้วในเบื้องต้น ในสังคมเกม Ragnarok ก็ยังมีผู้เล่นอีกกลุ่มหนึ่งที่มีการใช้เงินอย่างฟุ้งเฟ้อ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มของผู้เล่นที่เล่นมานานแล้วมีค่าประสบการณ์สูง สามารถหาเงินได้มากจากการปราบ Monster แต่ละตัว ยิ่งหาเงินได้มากก็ยิ่งใช้มากมองว่าการหาเงินเป็นเรื่องง่าย ๆ จึงไม่มีการประหยัด ใช้เงินเป็นปัจจัยในการแข่งขันประชันกัน เช่น ใช้ในการซื้อหาเสื้อผ้า เครื่องประดับราคาแพงมาสวมใส่อวดผู้อื่น เป็นต้น

“อยากซื้ออะไรก็ซื้อนะ อะไรที่มันช่วยสร้างความสะดวกสบายให้ได้ก็เอาหมดแหละ เพราะเวลาเราเล่นเกมเราก็ได้เงินมาเพิ่มเรื่อย ๆ อยู่แล้ว ถ้าเล่นเก่งแล้วมันก็จะหาเงินได้เยอะไปเอง” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“ถ้าเราได้ใช้ของดี ๆ แพง ๆ คนก็จะสนใจเราเยอะนะ ก็พยายามจะหาซื้อของที่แพงที่สุด ดีที่สุดให้ได้แหละ เอามาอวดเพื่อน” (ประภาส ธีระถนอมศักดิ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

ในทุกสังคมย่อมมีทั้งคนจนและคนรวย การใช้จ่ายเงินทองของคนสองกลุ่มนี้โดยส่วนใหญ่แล้วจึงมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ขึ้นอยู่กับความสามารถในการหาเงินของผู้เล่นแต่ละคน คนที่มีเงินมากย่อมใช้มากคนที่เงินน้อยก็ใช้น้อย มีการใช้อย่างประหยัดตามกำลังทรัพย์ของตน

8. การเล่นเกมกีฬา

จากการศึกษาผู้วิจัยพบการทำกิจกรรมหนึ่งของผู้เล่นซึ่งเปรียบเสมือนกับการเล่นเกมกีฬาในสังคมเกมนอกเหนือไปจากการเดินทางไปปราบ Monster ในที่ต่าง ๆ คือมีการจัดแข่งขันประลองกำลังระหว่างผู้เล่นด้วยกันเอง ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้าไปในห้องห้องหนึ่งที่เรียกกันว่าห้อง PVP ซึ่งเป็นห้องที่ผู้ผลิตเกมกำหนดเอาไว้ให้ผู้เล่นใช้ในการประลองกำลังกันว่าใครจะเก่งหรือมีความสามารถมากกว่ากัน เมื่อเข้าไปแล้วผู้เล่นทุกคนจะสามารถใช้พลังหรือความสามารถพิเศษของตนในแต่ละอาชีพต่อสู้กันได้ และถ้าใครรอดตายออกมาจากห้อง PVP ได้ก็ถือว่าเป็นผู้ชนะ จัดเป็นกีฬาประเภทหนึ่งของผู้เล่นในสังคมเกมที่เป็นที่นิยมเล่นกันมาก



ภาพที่ 4.12 แสดงการเข้าร่วมแข่งขันในห้อง PVP ของผู้เล่น

นอกจากนี้ทางด้านของผู้ผลิตเกมเองยังได้มีการจัดกิจกรรมพิเศษเกี่ยวกับเรื่องนี้อยู่ตลอดเวลา เช่นมีการจัดการแข่งขันเพื่อคัดเลือกผู้ชนะ แล้วนำผู้ชนะทั้งหมดมาแข่งขันกันอีกที่จัดการโปรโมทเป็นงานที่ยิ่งใหญ่ซึ่งผู้ที่ได้เป็นแชมป์ของรายการนี้ก็จะได้ของรางวัลที่เป็นของที่ทำหายากมากที่สุดต่าง ๆ ในเกม และยังทำให้ผู้เล่นคนนั้นมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันทั่วไปในสังคมเกมอีกด้วย

“ดูแล้วน่าสนุกดี ก็เลยเข้าไปเล่นเหมือนกัน ถ้าว่างเมื่อไหร่ก็จะชวนเพื่อนไปเล่น เพราะมีทั้งเล่นแบบเป็นทีมและตัวต่อตัว” (อรรถกร แซ่เถา, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

“เข้าไปบ่อยเหมือนกัน บางทีก็แพ้บางทีก็ชนะ แล้วแต่วันไหนเจอคู่ต่อสู้เก่งหรือไม่เก่ง แต่ก็สนุกดีถ้าชนะเราก็ภูมิใจเอาไปคุยให้เพื่อนฟังได้” (รัฐศาสตร์ เทวาทนุณ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2547)

การเข้าไปเล่นในห้อง PVP นั้น ถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ผู้ผลิตเกมได้จัดให้มีขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่อาจจะเบื่อหน่ายจากการต่อสู้กับ Monster และอยากที่จะต่อสู้กับผู้เล่นด้วยกันเองบ้าง ถือเป็นการฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาได้อย่างหนึ่งของผู้เล่นที่เข้าไปต่อสู้กันภายใต้กฎ กติกาที่ทางผู้ผลิตเกมได้กำหนดเอาไว้ให้

9. การปฏิบัติตัวตามกฎระเบียบของสังคม

การอยู่ร่วมกันเป็นสังคมของคนกลุ่มใหญ่อย่างในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นย่อมต้องมีกฎระเบียบต่าง ๆ เป็นตัวควบคุมความประพฤติหรือการกระทำนอกเส้นทางที่อาจจะเกิดขึ้น เนื่องจากความรู้สึกนึกคิดหรือนิสัยใจคอของคนแต่ละคนนั้นไม่เหมือนกันการแสดงออกซึ่งความเป็นตัวตนของแต่ละคนจึงย่อมไม่เหมือนกันตามไปด้วย ดังนั้นจึงต้องมีการออกกฎต่าง ๆ ขึ้นมาควบคุมเพื่อไม่ให้เกิดความวุ่นวายขึ้นในสังคม เหมือนเช่นในสังคมจริงที่มีกฎหมายในการควบคุมให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุขไม่มีใครเอาเปรียบใคร หรือทำให้คนอื่นเดือดร้อน

กฎระเบียบต่าง ๆ ในสังคมเกม Ragnarok จะถูกกำหนดขึ้นโดยบริษัทผู้ผลิตเกม โดยมีกลุ่มของ Game Master หรือ GM เป็นตัวแทนในการตรวจตราดูแลให้การเล่นเกมทุกอย่างเป็นไปตามกฎนั้น หากตรวจสอบแล้วพบเจอผู้เล่นที่กระทำผิดกฎ GM ก็จะมีบทลงโทษผู้เล่นคนนั้นซึ่งจะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับความผิดนั้น ๆ ที่กระทำ ซึ่งทาง GM ก็ได้มีการติดประกาศข้อห้ามรวมทั้งบทลงโทษต่าง ๆ เอาไว้ในเว็บไซต์ของเกม Ragnarok เพื่อให้ผู้เล่นได้อ่านด้วย โดยมีกฎข้อห้ามทั้งหมดดังนี้

ตารางที่ 4.2 แสดงกฎข้อบังคับและบทลงโทษของผู้เล่นที่กระทำผิดในสังคมเกม Ragnarok

กฎข้อบังคับ	บทลงโทษ
1. ห้ามใช้คำพูดไม่สุภาพ, หยาบคาย	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม้ตาย) 30 นาที
2. ห้ามใช้ความสามารถพิเศษ (Skill) เพื่อกลั่นแกล้งรบกวนหรือขัดขวางการเล่นของผู้อื่นอย่างไม่เหมาะสม	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม้ตาย) 30 นาที
3. ห้ามทำการลาก (Train) Monster เพื่อเจตนาในการกลั่นแกล้งให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน เช่น วิ่งไปล่อ Monster ออกมาแล้ววิ่งไปหลบอยู่หลังผู้เล่นคนอื่นให้ Monster ทำร้ายผู้เล่นคน	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม้ตาย) 30 นาที

เน้นตนเอง	
4. ห้ามหลอกลวงในการซื้อขายสินค้า เช่นตั้งราคาไว้สูงกว่าที่กำหนด หรือจ่ายเงินให้ไม่ครบตามที่ตกลงกันได้	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม้ตาย) 15 นาที และขับออกจากเกม
5. ห้ามตั้งราคาสินค้าสูงกว่าที่ NPC ตั้งขายโดยไม่เหมาะสม	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 5 วัน และ Reset Zeny หรือทำให้เงินที่ได้มานั้นเป็นโมฆะ
6. ห้ามเสนอซื้อขายไอดีเกม (ตัวละครของตน) และห้ามเสนอซื้อขายสิ่งของอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ Item ในเกมตามปกติ	ถ้าเสนอซื้อขายในรูปแบบของ Zeny (เงินในเกม) จะมีบทลงโทษคือระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 5 วัน ถ้าเสนอซื้อขายในรูปแบบของเงินบาท (เงินในสังคมจริง) จะมีบทลงโทษคือระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร
7. ห้ามส่งเสริมหรือยุยงให้เกิดความแตกแยกในสังคม	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร
8. ห้ามใช้ภาษาที่สื่อถึงความหมายไม่สุภาพหรือหยาบคายไม่เหมาะสมในการตั้งชื่อตัวละคร, ปาร์ตี้, หรือสมาคม	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) จนกว่าจะแก้ไขชื่อเหล่านั้นให้เรียบร้อย
9. ห้ามส่งเสริมล่อลวง ชักจูง ชื่นนำ หรือทำให้เกิดการกระทำใด ๆ ที่จะมีผลต่อความมั่นคงของสถาบันชาติ, ศาสนา, พระมหากษัตริย์ หรือการกระทำที่ผิดกฎหมายของบ้านเมือง	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร
10. ห้ามการกระทำใด ๆ ที่เข้าข่ายละเมิดหรือทุจริต เช่นการปลอมชื่อและตัวละครให้คล้ายกับผู้อื่น เพื่อไปหลอกเอาข้อมูลหรือสิ่งของจากเพื่อนของผู้เล่นคนนั้น	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร
11. ห้ามใช้ Bug หรือจุดบกพร่องของโปรแกรมในส่วนที่โปรแกรมเมอร์ดูแลได้ไม่ทั่วถึงในการแสวงหาผลประโยชน์ใด ๆ เช่น ผู้	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร

เล่นเดินทางไปพบเจอแผนที่หนึ่งที่อ่าจะมี Monster ตัวเดียวกันกับในแผนที่อื่นแต่สามารถให้ค่าประสบการณ์ได้เยอะกว่าโดยเกิดจากความผิดพลาดของโปรแกรม แล้วผู้เล่นก็แสวงหาผลประโยชน์ใส่ตัวโดยการฆ่าตัว Monster ในแผนที่นั้นเพื่อให้ค่าประสบการณ์ของตนเองเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยไม่แจ้งให้โปรแกรมเมอร์ทราบ เพื่อดำเนินการแก้ไขต่อไป	
12. ห้ามใช้โปรแกรมช่วยเหลือการเล่น หรือที่เรียกกันว่าการเปิดบอท คือการที่ผู้เล่นใช้บอทเป็นตัวควบคุมตัวละครให้เล่นเกมไปเองโดยอัตโนมัติเพื่อสะสมค่าประสบการณ์ให้สูงขึ้น ในขณะที่ผู้เล่นไม่อยู่บ้าน หรือนอนหลับ เป็นต้น	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร
13. ห้ามแอบอ้างตัวเป็น GM , Asiasoft Staff หรือ Gravity Staff หรืออ้างว่ามีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับทีมงาน Ragnarok	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) ถาวร
14. ห้ามแย่งค่าประสบการณ์ของผู้อื่น หรือที่เรียกกันว่า การแจม เช่นการเข้าไปแย่งฆ่า Monster ตัวที่ผู้เล่นคนอื่นกำลังต่อสู้ด้วยอยู่เมื่อ Monster ตายผู้ที่เข้ามาแจมก็จะได้ส่วนแบ่งของค่าประสบการณ์นั้นไปด้วย	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม้ตาย) 30 นาที
15. ห้ามขโมยของของผู้อื่น เช่นเมื่อผู้เล่นคนหนึ่งสามารถฆ่า Monster ได้ก็จะมีสิ่งของหรือ Item ตกลงมา หากผู้เล่นคนนั้นหยิบไม่ทัน ก็อาจจะมีผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ในบริเวณนั้นมาหยิบไปหรือขโมยไปได้	ระงับการใช้งานไอดี (ห้ามเข้ามาเล่นเกม) 3 วัน ห้ามใช้ Skill (ความสามารถพิเศษ และทำไม้ตาย) 30 นาที ริบของคืน

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการดำรงชีวิตไม่ว่าจะเป็นในสังคมใดก็ตามย่อมต้องมีกฎระเบียบต่าง ๆ เป็นตัวควบคุม เพื่อให้เกิดความสงบเรียบร้อยในสังคม และทำให้การดำรงชีวิตร่วมกันของคนในสังคมเป็นไปอย่างสงบสุข ซึ่งกฎข้อบังคับต่าง ๆ เหล่านี้ถือเป็นการควบคุมจากผู้มีอำนาจในสังคมซึ่งก็คือบริษัทผู้ผลิตเกม โดยมี GM เป็นผู้ดูแลรักษากฎเหล่านั้น ซึ่งผู้เล่นทุกคนจะต้องยอมรับและเคารพกฎ เหมือนในสังคมจริงที่มีตำรวจเป็นผู้รักษากฎหมาย คอยดูแลและปราบปรามไม่ให้เกิดการกระทำผิดใด ๆ ขึ้น

การเล่นเกม Ragnarok นอกจากจะมีการควบคุมโดยผู้คุมกฎ หรือ GM แล้ว ก็ยังมีการควบคุมจากผู้เล่นด้วยกันเอง เมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งทำผิดกฎ หรือแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ผู้เล่นคนอื่น ๆ อาจจะช่วยกันประณาม แจ้งให้ GM ทราบ ไม่คบค้าสมาคมด้วย ทำให้บุคคลผู้นั้นกลายเป็นคนที่สังคมรังเกียจและทำให้อยู่ในสังคมนั้นได้อย่างไม่เป็นสุข จนต้องออกจากสังคมนั้นไป หรือบางคนก็อาจจะปรับปรุงพฤติกรรมของตนใหม่ให้ดีขึ้น เพื่อสร้างการยอมรับจากบุคคลรอบตัวให้กลับคืนมาเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นได้

“ทุกสังคมต้องมีกฎนะ ไม่งั้นมันก็วุ่นวายใครอยากทำอะไรก็ทำ เตือดร้อนกันไปหมดแน่เอาง่าย ๆ ว่าถ้าไม่มีกฎ ก็ไม่มีการอยู่ร่วมกัน ต่างคนต่างอยู่ ไม่มีสังคม” (ภานุ พิณเมืองงาม, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“เวลาเล่นเกมถ้าใครมาทำให้เราเดือดร้อน หรือมาแกล้งเรา ก็จะจดชื่อไว้แล้วไปฟ้อง GM เลย หรือบางทีก็ให้เพื่อน ๆ ช่วยกันรุมด่ามันจะได้สำนึกชะบ้าง ยิ่งพวกชอบแถมนะเจอเป็นประจำเหมือนไม่มีปัญญาไปฆ่า Monster เองต้องมาแย่งเราตลอด เบื่อมาก” (อาภัสรา พงษ์จิวนิช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

“พวกชอบทำผิดกฎก็เหมือนพวกเด็กเกราะแหละ อยู่ร่วมกับคนอื่นเค้าไม่ค่อยได้มีทั้งในเกมทั้งในชีวิตจริง บางที GM ก็ดูแลไม่ทั่วถึงเราก็ต้องทนกันไป ถ้าทนไม่ไหวก็แกล้งมันคืนบ้าง” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

ในสังคมเกม Ragnarok การกระทำผิดกฎ เพื่อหาผลประโยชน์ใส่ตัวบางครั้งมีให้เห็นมากกว่าการดำรงชีวิตในสังคมจริง เนื่องจากความเป็นสังคมในโลกไซเบอร์ย่อมไม่ต้องการแสดงออกของตัวตนที่แท้จริงดังนั้นการกระทำผิดกฎในเกมจึงเหมือนกับการได้ปลดปล่อยของผู้ที่เก็บกด

10. การใช้ภาษา

อย่างที่กล่าวมาแล้วว่าในการเล่นเกมนออนไลน์ Ragnarok นั้นมีลักษณะของการติดต่อสื่อสารเหมือนกับการพูดคุยกันในห้องสนทนาหรือ Chat Room คือผู้เล่นแต่ละคนนั้นสามารถพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันไปมาได้ระหว่างตัวละครที่เล่นอยู่ด้วยกันในแผนที่เดียวกัน หรือแม้กระทั่งระหว่างตัวละครที่อยู่คนละแผนที่แต่ถ้าเข้ามาเล่นออนไลน์ในเวลาเดียวกันก็สามารถพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันได้เช่นกัน

แต่สิ่งหนึ่งที่ทำให้การพูดคุยติดต่อสื่อสารกันในเกม Ragnarok นั้นมีความชัดเจน ถัดขึ้น และสื่อสารกันได้เห็นภาพมากกว่าการพูดคุยกันในห้องสนทนา ก็คือ ผู้เล่นเกม Ragnarok จะมีตัวละครแต่ละตัวเป็นของตัวเองที่สามารถเดินไป เดินมา ทำกิริยาท่าทางต่าง ๆ ได้ ซึ่งทำให้ดูมีจุดดึงดูดน่าสนใจ และทำให้สามารถเพิ่มความรู้สึกสมจริงและสร้างความสนิทสนมกันได้มากกว่าการพูดคุยในห้องสนทนาที่จะได้เห็นแค่เพียงตัวหนังสือที่ใช้สื่อสารระหว่างกันเท่านั้น

ลักษณะของภาษาที่ใช้ในการสื่อความหมายระหว่างกันของผู้เล่นแต่ละคนนั้นจะมีทั้งรูปแบบที่เป็นตัวหนังสือและรูปภาพ ซึ่งภาษาที่ใช้กันโดยส่วนใหญ่มักเป็นศัพท์ใหม่ที่ผู้เล่นบางคนคิดขึ้น แล้วนิยมใช้กันเป็นที่แพร่หลายต่อ ๆ กันมา จนสามารถใช้สื่อความหมายแล้วผู้เล่นทุกคนเข้าใจตรงกันได้มากที่สุด โดยในส่วนของภาษาที่เป็นคำพูด และตัวอักษรสามารถแบ่งออกได้ดังต่อไปนี้

10.1 ภาษาเลียนแบบการพูดคุย

หมายถึงภาษาที่ใช้ในการพูดคุยกันแบบปกติในสังคมทั่วไปแต่มีการใช้ตัวละครคำใหม่ให้ผิดเพี้ยนออกไปจากตัวละครเดิมที่ถูกต้อง และให้มีการออกเสียงเหมือนเดิม หรือใกล้เคียงให้ได้มากที่สุด เช่น หวัดดี, ฮับปัม, ม่ายอวาว, จิ, ดิ, ด้ายปาว, จัยอะ, ละกาน, กัวจัย, หัยเทอ, เส้าจัย, ร้ากน้ำ, ปายแล่นน้ำ, กับบ้าง, เต่วน้ำาา, กำ, เวน, แหงม ๆ ฯลฯ

10.2 ภาษาแสดงท่าทาง

หมายถึงภาษาที่เขียนแสดงท่าทาง กริยาอาการต่าง ๆ ให้ผู้อ่านได้เห็นหรือสามารถนึกภาพตามได้ เช่น

- อีอิ, อี้, โส่ๆๆ, 55555, หึหึ, แหะๆๆ ฯลฯ แสดงอาการหัวเราะ
- ฮ้าววว, ZZZZZZZZZ, หาววว ฯลฯ แสดงอาการง่วงนอน
- เปะๆๆๆ แสดงอาการตบมือ
- แง่ๆๆๆ, ฮือ ฮือ ฮือ, สะสะสะฮือ ฯลฯ แสดงอาการร้องไห้
- อ้ากกกก, แร้กกกก, ย้ากกกก, ก๊ยขยข, หยัขยข ฯลฯ แสดงอาการตกใจ

10.3 ภาษาแอสกี

หมายถึงภาษาที่ใช้เป็นพิมพ์คอมพิวเตอร์ที่เป็นตัวอักษรต่าง ๆ มาประกอบกันเป็นรูปร่าง เพื่อใช้ในการสื่อสารแสดงท่าทาง อารมณ์ หรือความรู้สึก เช่น

- ^_^ หมายถึง ยิ้ม, อารมณ์ดี
- ๑^_๑ หมายถึง ยิ้ม, แก้มแดง, เงิน
- T_T หมายถึง เสียใจ, เศร้า
- ~_~ หมายถึง นอนหลับ, หลับตา
- lloll หมายถึง การทำหน้าผู้ยี้
- olo หมายถึง อ้ววะเพศชาย
- O_O หมายถึง ตกใจทำตาโต
- __.. หมายถึง ต่อสู้นหงือตก

10.4 คำศัพท์ต่างๆ ในเกม

หมายถึงคำพูดที่ผู้เล่นบางคนคิดขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเรื่องต่าง ๆ จนกระทั่งมีการนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายและสามารถใช้ในการสื่อสารให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้าใจตรงกันได้มากที่สุด เช่น

- **ปั๊มเรด, อัคไวท์** หมายถึง กินยาเพิ่มพลังชีวิตก่อนออกไปต่อสู้ หรือในระหว่างต่อสู้กับ Monster
- **แจม** หมายถึง การแย่งฆ่า Monster ตัวที่ผู้เล่นคนอื่นกำลังต่อสู้ด้วยอยู่เพื่อแย่งชิงค่าประสบการณ์ที่จะได้เมื่อ Monster ตาย
- **รุต** หมายถึง การขโมยของของผู้อื่น เช่นเมื่อผู้เล่นคนหนึ่งฆ่า Monster ได้ก็จะมี Item หรือสิ่งของตกลงมา แต่ก่อนที่ผู้เล่นคนนั้นจะเข้าไปหยิบของก็มีผู้เล่นคนอื่นมาขโมยหยิบไปก่อน
- **ซอบบอส** หมายถึงการรวมกลุ่มกันเข้าไปช่วยกันรุมฆ่าบอสหรือหัวหน้าของ Monster
- **บอสขนม** หมายถึง บอสหรือหัวหน้าของ Monster ที่ไม่ค่อยเก่งสามารถฆ่าได้ง่าย
- **อย่ามารำ** หมายถึง อย่ามาโชว์อะไรห่วย ๆ ให้คนอื่นดู, อย่าแสดงออกให้มากเกินไป
- **เลือดไหลเป็นน้ำ** หมายถึง การโดน Monster ทำร้ายจนเลือดหรือพลังชีวิตหมดไปอย่างรวดเร็ว
- **งูจิ** หมายถึง งี่เง่า, ง้องแง้ง
- **ถึก** หมายถึง อดทน, ตายยาก
- **พลั่ว** หมายถึง เก่ง, ต่อสู้เก่ง, รวดเร็วว่องไว
- **คนมันเทพ** หมายถึงการชื่นชมว่าตัวเองเก่งเหมือนเทพหรือผู้วิเศษต่าง ๆ ไม่ใช่แค่คนธรรมดาอีกต่อไป
- **วาบ** หมายถึง หายตัว
- **เด็กเล็ก** หมายถึง การที่คนที่โตหรือเก่งแล้วทำตัวเป็นเด็ก ๆ
- **แลค** หมายถึง การที่เครื่องคอมพิวเตอร์มีอาการกระตุกทำให้การเล่นเกมของผู้เล่นติดขัดไม่ราบรื่น ซึ่งมักจะเกิดจากเวลาที่มีผู้เล่นเข้ามาเล่นในระบบเยอะมากจนเกินความสามารถที่จะรับไหวของ Sever นั้น ๆ หรือเกิดจากการขัดข้องของเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเกิดจากความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องที่มีไม่เท่ากันบางเครื่องที่เป็นเครื่องรุ่นใหม่ คุณภาพดีกว่าก็สามารถเล่นได้ราบรื่นกว่าเครื่องรุ่นที่เก่ากว่า
- **สุดยิด** หมายถึง สุดยอด
- **ชนบอส** หมายถึง ปะทะกับบอสหรือหัวหน้าของ Monster
- **นิ้ว** หมายถึง มั่วไปหมด
- **นายแพท** หมายถึง พวกหัวหมอ ใช้ความรู้มากหลอกลวงผู้อื่น

- 1111111 หมายถึง เตรียมตัวให้พร้อม Monster กำลังมาทางนี้
- สด หมายถึง เด็กใหม่ที่เก่งพอ ๆ กับรุ่นพี่
- ลาก หมายถึง การไปล่อ Monster ให้ตามมาเป็นจำนวนมาก ๆ เพื่อให้เพื่อนที่ซุ่มอยู่ฆ่า
- กำ หมายถึง เวิร์ก, ไม่น่าเกิดขึ้นเลย

นอกจากการสื่อสารกันด้วยคำพูดหรือตัวอักษรต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยยังพบว่าในรูปแบบของการสื่อสารกันในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้น ยังมีการใช้รูปภาพในการสื่อสารระหว่างกันอีกด้วย

10.5 การสื่อสารด้วยรูปภาพแสดงอารมณ์

รูปภาพแสดงอารมณ์ (Emotion) เป็นรูปภาพซึ่งผู้เขียนโปรแกรมเกมได้กำหนดเอาไว้ให้ ซึ่งบางครั้งรูปภาพเหล่านี้ถูกใช้แทนคำพูด แต่สามารถสื่อความหมายที่ผู้เล่นต้องการได้เป็นอย่างดี ซึ่งการใช้รูปภาพแสดงอารมณ์ต่าง ๆ นี้เป็นที่นิยมใช้กันมากเพราะใช้ง่าย ในบางครั้งผู้เล่นก็เกี่ยวข้องพิมพ์ข้อความต่าง ๆ แต่อยากสื่อสารให้ผู้อื่นรู้ว่าตนเองกำลังรู้สึกอย่างไรก็สามารถกดปุ่มแสดงรูปภาพเพียงปุ่มเดียวได้เลย ซึ่งสามารถตั้งโปรแกรมเอาไว้ล่วงหน้าได้ว่าจะให้รูปภาพไหนอยู่ที่ปุ่มใด ตามความถนัดและความสะดวกของผู้เล่น เช่นตั้งให้รูปภาพแสดงอารมณ์โมโห อยู่ที่ปุ่ม F1 ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ เมื่อต้องการใช้ก็สามารถกดปุ่ม F1 เพียงปุ่มเดียวก็สามารถแสดงอารมณ์ได้ โดยที่ไม่ต้องพิมพ์คำพูดยาว ๆ อีกต่อไป โดยรูปภาพแสดงอารมณ์ทั้งหมดมีอยู่ด้วยกันดังนี้

ตารางที่ 4.3 แสดงภาพแสดงอารมณ์ (Emotion) และความหมายของแต่ละภาพ

รูปภาพแสดงอารมณ์	ความหมาย
	ตกใจ, ตื่นเต้น

	ได้เงิน
	คิดอะไรไม่ออก
	ขอบคุณ
	รู้สึกแย่, ไม่สบาย, เบื่อ
	ขอโทษ
	ดีใจ, มีความสุข
	แย่แล้ว, เหนื่อยตก, สู้ไม่ไหวแล้ว
	คิดไม่ออก, กำลังใช้ความคิด
	ดีมาก, เยี่ยมไปเลย
	ขี้ม, เงินแถมแดง
	มีอะไรหรือเปล่า, ทำไมเธอ, สงสัย, งง

	ตกใจ, ตื่นเต้น
	ทำถูกต้อง
	ทำผิด
	ช่วยด้วย, ขอความช่วยเหลือ
	เสียใจ, ร้องไห้, รู้สึกผิด
	เจ้าเล่ห์, เยาะเย้ย, จี้โก้ง
	ฉันรักเธอ, น่ารักจัง
	ขงจูบหน่อย
	คุณ, โมโห, ไม่พอใจ
	ร้องเพลง, อารมณ์ดี
	โกรธ, เครียด, อารมณ์ไม่ดี

	น่ากิน
	รักกันนะ
	ล้อเลียน, หลอกล่อ
	เงินอาย
	ดีกันนะ
	ร้องตะโกนดีใจ, สุขใจ
	เหนียว, เหงื่อตก
	คิดออกแล้ว
	โมโห, อารมณ์เสีย

ภาษาที่ใช้เพื่อการสื่อสารกันในสังคมออนไลน์ Ragnarok นั้น มีหลากหลายรูปแบบ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในเบื้องต้น เพื่อใช้ในการสร้างความเข้าใจระหว่างกันของผู้เล่น แล้วแต่ความสะดวก ความเคยชิน หรือความต้องการของผู้เล่นว่าต้องการใช้ภาษาในรูปแบบใดติดต่อกับผู้เล่นคนอื่น ซึ่งส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นมักใช้คำหรือประโยคสั้น ๆ เพื่อสื่อความหมายเพราะการพิมพ์คำพูดยาว ๆ อาจจะไม่ทันใจหรือเข้าไปก็จะใช้สื่อความหมายในบางสถานการณ์ อย่างเช่น ดีจ้า, เค้า

มา, เป๊ปนะ, บาย, กำ, 11111 ฯลฯ แต่ถึงอย่างไรผู้เล่นโดยส่วนใหญ่ก็มักเข้าใจตรงกันได้ไม่ว่าจะเป็นภาษาในรูปแบบใด เพราะส่วนใหญ่มักเป็นภาษาที่ใช้กันโดยทั่วไปอยู่บ่อย ๆ อาจจะมีเพียงผู้เล่นที่เข้าไปใหม่ที่ยังไม่เข้าใจและต้องอาศัยเวลาในการทำความเข้าใจอยู่บ้าง แต่พอเวลาผ่านไปสักพักก็จะเริ่มเรียนรู้และสามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้เอง

“ในเกมมันมีคำศัพท์ใหม่ ๆ เยอะนะ มันไม่ได้เกิดเพราะทางบริษัทกำหนดให้พูดกันนะ แต่เกิดจากผู้เล่นบางคนคิดขึ้นมา คนอื่นก็อาจจะเห็นว่าเข้าท่าดี เป็นคำศัพท์ที่เหมาะสมกับสิ่งนั้น ๆ ก็เลยใช้ต่อ ๆ กันมา บางคำก็ใช้แทนคำในชีวิตจริงไปเลย” (คงศักดิ์ เขาวีรัตน์, *Game Master*, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“ตอนที่เข้าไปเล่นแรก ๆ ก็งงว่าเค้าพูดอะไรกัน บางทีก็听不懂ว่าบางคำแปลว่าอะไร ก็ถามเพื่อนบ้าง สังเกตเอาเองบ้าง เล่นไปได้สักพักก็พอจะเข้าใจ บางทีก็จำไปใช้บ้าง สนุกดี คำที่ใช้บ่อย ๆ ก็อาจจะเป็นคำว่า “กำ” ย่อมาจาก “โธ่เอ๊ยเวอร์กรรม” ที่เราพิมพ์แค่ “กำ” เพราะมันง่ายดีบางทีก็เกียจพิมพ์อะไรยาว ๆ แต่ทุกคนก็เข้าใจนะ ส่วนใหญ่จะใช้พูดเวลาที่เราหรือเพื่อนเราโดน *Monster* ฆ่าตาย” (อารยา มวลมิตร, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มีนาคม 2547)

“ส่วนใหญ่ ภาษาที่ใช้บางทีมันก็ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ด้วย บางทีเราเดินไปเจอ *Monster* ตัวที่เราสู้ไม่ได้ก็ต้องวิ่งหนี แล้วก็ต้องร้องบอกเพื่อนที่อยู่บริเวณนั้นด้วยว่า *Monster* กำลังตามมาอะไรที่พิมพ์ง่ายที่สุดตอนนั้นก็ต้องพิมพ์ เพราะมันเป็นเหตุการณ์กระชั้นชิดพิมพ์อะไรยาวไม่ได้ ส่วนใหญ่ก็จะใช้ 11111111 เพราะพิมพ์ง่ายดี ไม่รู้ใครเป็นคนคิด แต่ก็ใช้ต่อกันมาเรื่อย ทุกคนก็เข้าใจนะว่ามันเป็นรหัสเตือนภัย ประมาณนั้น” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

ภาษานับเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารกันของคนในทุกสังคม โดยเฉพาะในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok การที่ผู้เล่นแต่ละคนสามารถพิมพ์ข้อความต่าง ๆ พูดคุยกันได้ นับเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของเกมนี้ ที่แตกต่างไปจากเกมคอมพิวเตอร์ทั่ว ๆ ไปที่มักจะมีแค่การแข่งขันกันเพื่อไปถึงชัยชนะ โดยไม่ได้มีการพูดคุยสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์กันเลย แต่ในเกม Ragnarok นั้นผู้เล่นแต่ละคนสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันได้อยู่ตลอดเวลา โดยการพูดคุยสื่อสารให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ รู้ว่าตนเองกำลังรู้สึกอย่างไร ต้องการอะไร เป็นต้น

ส่วนที่ 2 การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่น ที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง

ปัจจุบันเกมออนไลน์ Ragnarok นับเป็นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ทำให้เด็กวัยรุ่นบางคนเกิดอาการติดเกมอย่างหนัก ถึงขั้นถ้าไม่ได้เล่นแล้วจะอยู่ไม่ได้ ต้องเล่นทีละหลาย ๆ ชั่วโมงเกือบทุกวัน จนบางครั้งถึงกับซึมซับพฤติกรรมบางอย่างที่ปรากฏอยู่ในเกมออกมาใช้ในสังคมจริงได้โดยที่ไม่รู้ตัว ซึ่งจากการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นนี้ผู้วิจัยได้พบการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ ในสังคมเกม มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงอยู่หลายรูปแบบด้วยกันซึ่งนับเป็นผลกระทบจากการเล่นเกมอันหนึ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความสำคัญต่อการวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างสูงจึงได้หยิบยกขึ้นมาอธิบายขยายความเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านในส่วนที่ 2 นี้

การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงนี้เกิดจากการได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในโลกของเกมและคิดว่าสิ่งนั้นดีเหมาะสมกับตนเองหรือคิดว่าสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นสามารถตอบสนองความต้องการภายในของตนเองได้ จึงกระตุ้นให้เกิดเป็นการลอกเลียนแบบขึ้นมา จากการที่ผู้วิจัยพบการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาใช้ 4 รูปแบบด้วยกันดังนี้

1. การแต่งกายตามแฟชั่น

การแต่งกายตามแฟชั่นเป็นพฤติกรรมที่มีการแสดงออกให้เห็นในทุกสังคม ซึ่งนับเป็นความนิยมเฉพาะกลุ่มที่เกิดขึ้นจากสิ่งเร้าบางอย่าง แม้กระทั่งในสังคมเกมการแต่งกายตามแฟชั่นนั้นก็มิให้เห็นอย่างเด่นชัดและยังมีการแข่งขันกันค่อนข้างสูง เพราะผู้เล่นต่างฝ่ายต่างก็ไม่มีใครยอมเป็นรองใคร ทุกคนต้องการที่จะมีให้เหมือนหรือมีให้ดีกว่าคนอื่น เพื่ออวดอ้างถึงความหรูหรา ร่ำรวย หรือความเก่งกาจในการเล่นเกมนั้น ทำให้แฟชั่นบางอย่างได้รับความนิยมสูงจนกระทั่งถูกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริง ซึ่งจากการสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมผู้วิจัยพบว่ามี

เด็กวัยรุ่นจำนวน 8 คน จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 30 คน ที่มีการลอกเลียนแบบรูปแบบของการแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงอย่างชัดเจน โดยสิ่งที่ได้ลอกเลียนแบบมาใช้นั้นมีดังนี้

1.1 สีม

ในเกม Ragnarok ผู้ผลิตหรือผู้เขียนโปรแกรมเกมได้มีการกำหนดสีผมของตัวละครเอาไว้ให้ผู้เล่นสำหรับเลือกใช้กับตัวละครของตนเองอยู่มากมายหลายสีด้วยกัน ในครั้งแรกเมื่อสร้างตัวละครผู้เล่นจะสามารถเลือกสีผมให้กับตัวละครของตนได้ตามความชอบ ซึ่งโดยลักษณะของสีผมของตัวละครนั้นจะเป็นสีเข้มโดยส่วนใหญ่ เช่น แดง, เขียว, น้ำเงิน การลอกเลียนแบบมาใช้นั้นจึงเป็นไปในลักษณะของการประยุกต์ หรือนำมาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสภาพของสังคมจริงที่เป็นอยู่ โดยผู้เล่นจะทำการเปลี่ยนสีผมของตนตามตัวละคร เพราะเชื่อมั่นว่าตัวละครตัวนั้นเป็นผู้ปลดปล่อยตนเองเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการ ได้เป็นในสิ่งที่ไม่เคยเป็น ได้ทำในสิ่งที่ไม่เคยทำหรือไม่สามารถทำได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ตัวละครในเกมคือตัวแทนของตนเพื่อดำรงชีวิตอยู่ในสังคมใหม่ จึงมีความรู้สึกอยากเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับตัวละครตัวนั้นให้ได้มากที่สุด

อย่างไรก็ตามสีผมที่มีการกำหนดเอาไว้สำหรับใช้กับตัวละครนั้น ผู้เล่นเห็นว่าแต่ละสีมีความเข้มจัดจนเกินไปไม่สามารถทำตามได้ทั้งหมดเนื่องจากในสังคมของชีวิตจริงนั้นมีข้อจำกัดอยู่ การที่ใครคนหนึ่งจะทำสีผมเข้มจัดอย่างตัวละครไปเดินตามท้องถนนนั้นไม่เป็นที่นิยมเพราะจะทำให้ดูแปลกแยกจากผู้คนในสังคมจริง การลอกเลียนแบบจึงจำเป็นต้องเป็นไปในลักษณะของการประยุกต์ให้สีผมมีความอ่อนลงจากสีเดิม เพื่อให้เข้ากับแฟชั่นในสังคมจริงด้วย และทำให้ไม่ดูแปลกแยกจนเกินไป เช่นผู้เล่นต้องการทำผมสีแดงให้เหมือนกับตัวละครของตน ก็จะใช้เป็นสีแดงอ่อนพอให้เห็นเป็นเงาเมื่อโดนแสงแดด หรืออาจจะทำให้เข้มกว่าเดิมนิดหน่อยพอประมาณที่ดูแล้วไม่มากเกินไปเหมือนกับตัวละครในเกมที่มีผมสีแดงเข้ม เป็นต้น

“ตอนนี้ทำสีผมเป็นสีม่วงอ่อน ๆ ชอบอยากทำให้เหมือนกับตัวละครที่ใช้มีความรู้สึก ว่าผูกพันกับตัวละครของเรามาก ทำให้คิดถึงเกมอยู่ตลอดเวลาอยากเล่นตลอด ทำแล้วก็คิดว่าสวยดี” (ชนมนันท์ ปัญญาพรศิริ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 ธันวาคม 2546)

“ชอบสื่อน้ำเงินอยู่แล้วเลยเลือกให้ตัวละครมีผมสีน้ำเงิน พอเล่นไปเล่นมาก็ชักอยากทำสีผมตัวเองให้เหมือนตัวละครก็เลยไปทำ ชอบ เท่ดี” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“ทำสีน้ำเงินแต่เป็นสีน้ำเงินอ่อนนะ ไม่เหมือนตัวละครซะทีเดียว เพราะสีผมตัวละครมันเข้มมาก ถ้าทำให้เหมือนเลยคงไม่ไหวไม่กล้าเดินออกจากบ้านแน่ ๆ ตัวละครมันทำได้เพราะเป็นสังคมเกมไม่มีใครว่า มันเป็นโลกแฟนตาซีอยู่แล้ว อีกอย่างตัวละครทุกตัวก็ใช้ผมสีเข้มเหมือนกันหมดเลยไม่รู้สึกประหลาด เพราะเค้ากำหนดไว้ให้อย่างนั้น” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

1.2 ทรงผม

ทรงผมก็มีลักษณะเช่นเดียวกันกับสีผม ซึ่งทางผู้ผลิตหรือผู้เขียนโปรแกรมเกมก็ได้มีการกำหนดเอาไว้ให้เลือกใช้ด้วยกันหลายทรงแล้วแต่ว่าผู้เล่นจะชอบแบบไหน ทรงไหน เมื่อได้เลือกและใช้ทรงผมนั้นไปชักพิกผู้เล่นก็จะเกิดความรู้สึกอยากทำทรงผมทรงเดียวกับตัวละครเพราะคิดว่าดี เหมาะสมกับตน หรืออยากทำให้ตัวตนในชีวิตจริงของตนเองเป็นส่วนหนึ่งของตัวละครในเกมด้วย และยังเมื่อได้ทำไปแล้วได้รับผลตอบรับอันดีจากผู้คนรอบข้างก็จะยิ่งเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้เล่นมากขึ้นด้วย

“บางวันที่ใส่เจลให้ผมมันตั้ง ๆ ขึ้นไปชี้มาเหมือนในเกม คิดว่ามันดูดี ถ้ามีคนชมก็จะทำทุกวัน อยากใช้ชีวิตเหมือนในเกม สนุกดี” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

“ทรงผมของตัวละครน่ารักนะ เก๋ออกแบบมาสวยดี บางวันไปเรียนก็ลองทำดู แต่ทำไม่เหมือนหรอก เอาแค่คล้าย ๆ ก็น่ารักดี” (ชนมนันกานต์ ปัญญาพรศิริ, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 ธันวาคม 2546)

โดยภาพรวมแล้วการลอกเลียนแบบทั้งสีผมและทรงผมมาใช้นั้นโดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการนำมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เข้ากันหรือเหมาะสมกับสภาพสังคมจริงโดยรวมที่จะยอมรับได้เสียก่อน และเมื่อได้รับแรงสนับสนุนหรือการตอบรับอันดีจากผู้คนรอบข้างก็จะเกิดการทำซ้ำขึ้น

นั่นเอง ซึ่งการลอกเลียนแบบมาใช้นั้นก็เป็นผลมาจากความต้องการอยากเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับตัวละครของตน อยากดึงเอาความรู้สึกต่าง ๆ เมื่อได้เล่นเกมมาเพื่อใช้สัมผัสในสังคมจริง หรือดึงมาเพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตจริง รวมทั้งเกิดจากความชื่นชอบ และคิดว่าดีเหมาะสมกับตนเอง เป็นต้น

ส่วนในเรื่องของการแต่งกายตามแฟชั่นอย่างอื่นนอกเหนือไปจากทรงผม และสีผม เช่น เสื้อผ้า, เครื่องประดับ, หรืออาวุธต่าง ๆ ที่เป็นแฟชั่นในเกมนั้นผู้วิจัยไม่พบการลอกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริง เนื่องจาก เสื้อผ้า, เครื่องประดับ, หรืออาวุธต่าง ๆ นั้นมีความเป็นแฟนตาซีมากเกินไปที่จะสามารถนำมาปรับเปลี่ยนประยุกต์ให้เข้ากับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมจริงได้

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่ากลุ่มเป้าหมายที่เหลืออีก 22 คนนั้นไม่ได้มีการลอกเลียนแบบการแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมเกมออกมาใช้ในสังคมจริงเลยจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่ากลุ่มวัยรุ่นเหล่านั้นไม่ได้ให้ความสำคัญกับการแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมเกมมากนัก การกระทำใด ๆ ก็ตามที่เป็นการลอกเลียนแบบการแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมเกมออกมาใช้นั้นไม่ได้สามารถตัดสินใจทำกันได้ง่าย ๆ อย่างเช่นการทำสีผมถ้าไม่ได้ชอบหรือผูกพันกับตัวละครในเกมจริง ๆ กลุ่มวัยรุ่นเหล่านั้นก็ไม่สามารถมีแรงบันดาลใจมากพอที่จะกระทำเพื่อเลียนแบบ

2. การทำงาน

รูปแบบของการทำงานที่ได้ถูกลอกเลียนแบบมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงนั้น ผู้เล่นโดยส่วนใหญ่มักนำมาใช้ในเรื่องของการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเดิมของตนที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นหรือชัดเจนขึ้น หรือทำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ไปเลย เนื่องมาจากรูปแบบของการทำงานในสังคมเกมนั้นสอนให้ผู้เล่นรู้จักการคิด วิเคราะห์ รู้จักความมานะบากบั่น ความพยายามอดทนรู้จักการแก้ไขปัญหาทั้งปัญหาเฉพาะหน้า และปัญหาระยะยาวเพื่อต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ ที่ได้พบเจอ รู้จักคำนวณและวางแผนให้การทำงานของตนประสบความสำเร็จ ซึ่งทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ว่าการที่จะทำงานต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงเป็นไปได้ด้วยดีนั้นต้องทำอะไรบ้าง เมื่อเกิดการเรียนรู้และคิดว่าเป็นสิ่งที่ดีเหมาะสมกับตน สามารถนำมาใช้ในชีวิตจริงให้เกิดประโยชน์กับตนเองได้ ก็จะมีการลอกเลียนแบบขึ้น

เมื่อศึกษากลุ่มเป้าหมายทั้งหมดจำนวน 30 คน โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พบว่ามีกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ทั้งสิ้น 17 คนที่ได้มีการลอกเลียนแบบรูปแบบของการทำงานในสังคมเกมมาใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมจริงของตนเอง โดยสิ่งที่มีการนำมาใช้นั้นสามารถสรุปได้ดังนี้

2.1 รู้จักการคำนวณ และ วางแผน

ในการเล่นเกมนออนไลน์ Ragnarok นั้น เมื่อต้องออกเดินทางไปต่อสู้กับ Monster แต่ละตัวผู้เล่นจะต้องมีการคำนวณและวางแผนให้ดีเพื่อให้เกิดความผิดพลาด หรือความสูญเสียน้อยที่สุด และเพื่อให้การทำงานนั้นประสบความสำเร็จ ไม่ว่าจะเป็นตัดสินใจทำอะไรลงไปในแต่ละครั้งผู้เล่นจะต้องมีการคำนวณและมีการวางแผนเอาไว้ล่วงหน้าเสมอเพื่อใช้เป็นกรอบและแนวทางในการทำงานต่อไป

ดังนั้นเมื่อผู้เล่นได้เล่นเกมและได้รู้จักการคำนวณและวางแผนการทำงานต่าง ๆ ในเกม เมื่อการทำงานนั้นประสบความสำเร็จผู้เล่นก็จะเห็นว่าการคำนวณและการวางแผนสิ่งต่าง ๆ เอาไว้ล่วงหน้านั้นมีประโยชน์สามารถทำให้การทำงานของตนสำเร็จตามที่มุ่งหมายเอาไว้ได้ และเมื่อต้องกลับมาใช้ชีวิตอยู่ในสังคมแห่งความเป็นจริง เมื่อต้องทำงานสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ประสบความสำเร็จ ก็จะรู้จักใช้การคำนวณและการวางแผนที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง ดังเช่นบทสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างมาต่อไปนี้

“ทำให้รู้จักวางแผนมั่ง ถ้าวางแผนเอาไว้ก่อนตอนเล่นเกมว่าจะฆ่า Monster แต่ละตัวได้ยังไง ต้องใช้อะไรบ้าง เวลาไปต่อสู้ก็จะไม่แพ้ง่าย ๆ หรือเพราะเรามีการเตรียมพร้อม เวลาที่ต้องทำงานจริง ก็คิดว่าควรจะมีการวางแผนเหมือนตอนไปปราบ Monster เหมือนกัน” (ปิยะดา บัวบาน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2547)

“ตอนทำงานส่งอาจารย์ ก็ได้วางแผนว่าจะหาข้อมูลจากไหนได้บ้าง จะนำเสนออย่างไร ต้องใช้ข้อมูลแบบไหนยังไง มันทำให้การทำงานเราง่ายขึ้นมีแนวทางไม่หลงประเด็นนะ คิดว่าเป็นสิ่งที่ได้เรียนรู้มาจากการเล่นเกมเหมือนกัน” (ประวิช นิ่มเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

2.2 รู้จักการแก้ไขปัญหา

ในการเล่นเกมนออนไลน์ Ragnarok มักจะมีปัญหา หรือเหตุการณ์เฉพาะหน้ามาให้ผู้เล่นได้แก้ไขอยู่ตลอดเวลา ผู้เล่นจะได้รู้จักฝึกฝนว่าจะทำอะไรเมื่อต้องเผชิญหน้ากับปัญหา เหมือนกับการฝึกตัวเองให้รู้จักคิดวิเคราะห์ปัญหา รู้จักใจเย็นไม่วู่วาม หรือตื่นตกใจ เมื่อต้องเผชิญปัญหาไม่ว่าจะรุนแรงแค่ไหน พยายามมองหาแนวทางแก้ไข หรือทางออกที่ดีที่สุดสำหรับปัญหาแต่ละปัญหาให้ได้

ในสังคมแห่งความเป็นจริงเมื่อผู้เล่นต้องพบเจอกับปัญหาต่าง ๆ หากเป็นปัญหาที่มีลักษณะใกล้เคียงกับปัญหาที่เคยพบเจอในสังคมเกม ผู้เล่นบางคนก็อาจจะสามารถนำแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เคยได้ใช้ ในเกมมาใช้ในการจัดอุปสรรคหรือแก้ไขปัญหาที่ได้พบเจอได้

“การเล่นเกมนำไปสู่การจัดการแก้ปัญหา คิดว่าจริงนะ อย่างเวลาที่เล่นเป็นปาร์ตี้ แล้วมีเพื่อนบางคนอู้งาน ทำให้กลุ่มของเราทำงานได้ไม่เต็มที่ เราก็ต้องไปตักเตือนให้ดีขึ้นให้ช่วยกันมากขึ้น ในชีวิตจริงก็เหมือนกัน ตอนทำงานเป็นกลุ่มส่งอาจารย์ก็เกิดปัญหาแบบเดียวกันเราก็เลยรู้จักวิธีพูดกับเค้า พูดยังไงไม่ให้เพื่อนเสียความรู้สึก” (ประวิช นิ่มเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ตอนเล่นเกมเจอปัญหาเยอะนะ ทำให้เรารู้จักอดทน ใจเย็นค่อย ๆ คิดหาทางออก พอเจอปัญหาในชีวิตจริงเราก็ใจเย็นขึ้นค่อย ๆ คิดเหมือนตอนเล่นเกมมันก็ได้ผลทำให้เราแก้ปัญหาได้” (อารยา มวลมิตร, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มีนาคม 2547)

2.3 รู้จักการแบ่งงานกันทำ

ในกรณีที่เมื่อเล่นเกมแล้ว ผู้เล่นเลือกที่จะเล่นแบบการทำงานเป็นทีม หรือที่เรียกว่า “ปาร์ตี้” นั้นย่อมต้องมีการทำงานร่วมกันของคนหลาย ๆ คนการรู้จักแบ่งงานกันทำจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพื่อให้เกิดการประสานงานที่พร้อมเพรียง งานแต่ละส่วนสามารถทำได้สำเร็จรวดเร็วไม่เกิดการกระจุกตัวของงานอยู่ที่คนเพียงไม่กี่คน นับเป็นการฝึกความรับผิดชอบให้กับผู้เล่นแต่ละคนให้ดูแลงานในส่วนของตนให้ดีเพื่อให้สามารถใช้นับสนับสนุนการทำงานในส่วนอื่น ๆ ของเพื่อน ๆ ได้ และนอกจากนี้ยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของทีมเป็นที่ยอมรับของคนอื่น

เมื่อผู้เล่นได้เล่นเกมและรู้จักการทำงานเป็นทีม รู้จักการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ ทำให้ผู้เล่นบางส่วนคิดว่าเป็นสิ่งที่ดีเหมาะสำหรับนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการทำงานในชีวิตจริง การลอกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริงจึงเกิดขึ้น

“เวลาทำงานกลุ่มส่วนใหญ่จะมีการแบ่งงานกันทำอยู่แล้ว แต่พอได้เล่นเกมทำให้เรารู้ว่าการแบ่งงานให้เพื่อนแต่ละคนไปทำมันต้องขึ้นอยู่กับความถนัดของแต่ละคนด้วย งานถึงจะออกมาดี” (ประวิช นิ่มเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ส่วนใหญ่เอามาใช้ตอนทำงานเยอะเหมือนกัน ถ้าได้แบ่งงานกันทำ มันก็จะเป็นระบบขึ้นง่ายขึ้น อย่างเวลาเล่นเกมกับเพื่อนเราก็จะมีหน้าที่ของเราต้องทำอะไรบ้าง พอเวลาทำงานจริง ๆ เราก็จะมีความรับผิดชอบมากขึ้น รู้หน้าที่ตัวเองดีขึ้น” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าในรูปแบบของการทำงานนั้นมีการลอกเลียนแบบมาใช้ได้หลากหลายกรณีด้วยกัน ทำให้กลุ่มวัยรุ่นรู้จักนำสิ่งดี ๆ ในเกมมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับตัวเอง ในบางพฤติกรรมที่ได้มีการกระทำอยู่แล้วในชีวิตจริงก็ได้มีการต่อยอดให้มีการกระทำที่ชัดเจนยิ่งขึ้นเมื่อได้เล่นเกม เช่นการแบ่งงานกันทำบางทีในชีวิตจริงผู้เล่นก็มีการปฏิบัติอยู่แล้วแต่เมื่อได้มาเล่นเกมก็อาจจะทำให้มองชัดในรายละเอียดมากขึ้น เช่นรู้จักแบ่งงานให้เหมาะกับคน ไม่ใช่การสุ่มแบ่งว่าใครต้องทำอะไรซึ่งบางอย่างอาจไม่ใช่สิ่งที่ถนัด

3. การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เล่น

การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันในการเล่น จะทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ว่าควรจะทำตัวอย่างไรเมื่อต้องเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อนจำนวนมากที่จะต้องพบเจอในสังคม ได้รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การพึ่งพาอาศัย การเอาใจเขามาใส่ใจเรา รวมไปถึงการรู้จักรับผิดชอบต่อน้ำที่ของตนเองเมื่อได้รับมอบหมายจากกลุ่ม การกระทำใดที่ทำแล้วทำให้กลุ่มเพื่อนยอมรับ และการกระทำใดที่ทำแล้วจะทำให้เป็นที่รังเกียจ ซึ่งเมื่อได้มีการเรียนรู้ผู้เล่นก็จะสามารถปฏิบัติตัวได้อย่างถูกต้อง รู้ว่าตัวเองควรยืนอยู่จุดใดของกลุ่ม

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่ากลุ่มวัยรุ่นนั้นได้มีการนำแนวทางในเรื่องของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันมาใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมจริง เป็นจำนวนถึง 22 คน ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนมีความคิดเห็นตรงกันว่าสิ่งที่ได้เข้ามาเล่นเกมเป็นเหมือนกับการได้ฝึกการเข้าสังคม ฝึกการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นถึงแม้ว่าตัวตนจริง ๆ กำลังนั้นเล่นเกมอยู่ไม่ได้ออกไปไหน แต่การสร้างความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่องในเกม และเมื่อต้องออกมาเผชิญกับการใช้ชีวิตในสังคมจริงผู้เล่นบางคนสามารถนำแนวทางในการเข้าสังคมที่ได้รับจากการเล่นเกมมาใช้ได้อย่างเป็นประโยชน์ในชีวิตจริงดังบทสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาต่อไปนี้

“เวลาเล่นเกมก็เหมือนกับได้ใช้ชีวิตจริง ๆ รู้ว่าจะทำยังไงให้เพื่อนชอบ ให้เห็นว่าเราสำคัญ เวลาที่ต้องมาเข้าสังคมจริง ๆ เราก็จะได้มีแนวทางไม่ทำตัวให้เค้าไม่ชอบ” (ปิยะดา บัวบาน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2547)

“มันทำให้เราเข้าสังคมได้เก่งขึ้น มีประโยชน์นะเอามาใช้ได้เหมือนกับเราได้เรียนรู้แล้วว่าอะไรดี อะไรไม่ดี เวลาเข้าสังคมจริง ๆ เราก็จะวางตัวได้ถูกกว่าจะทำอะไรได้บ้าง” (ธีระพร คีวัน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

นอกจากนี้ยังมีผู้เล่นบางคนใช้รูปแบบของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้าม ในเกมมาลอกเลียนแบบเพื่อใช้เป็นแนวทางในสังคมจริง โดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเพศชาย จะเรียนรู้วิธีการสร้างความสัมพันธ์ การโน้มน้าวใจ การพูดคุยหยอกล้อ การทำให้ฝ่ายหญิงประทับใจในเรื่องต่าง ๆ ได้จากการเล่นเกม เพราะการเกมนั้นผู้เล่นแต่ละฝ่ายไม่ได้เห็นตัวตนที่แท้จริงของกันและกันทำให้ฝ่ายชายมีความกล้ามากกว่าที่จะเริ่มสร้างความสัมพันธ์กับฝ่ายหญิง และเมื่อเห็นว่าการกระทำใดหรือคำพูดใด เมื่อได้ทำหรือได้พูดไปแล้วทำให้ฝ่ายหญิงชื่นชอบ ก็จะนำมาใช้กับการดำรงชีวิตในสังคมจริงต่อไป ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“จีบหญิงในเกมมันง่ายกว่าชีวิตจริง เราจะมีความกล้ามากกว่า ทำให้ได้ฝึกไปในตัวว่าทำยังไงให้เค้าชอบ ให้เค้าประทับใจ เวลาที่จะจีบจริง ๆ จะได้ไม่เขิน มีความกล้ามากขึ้นเพราะเราได้อยู่แล้วว่าผู้หญิงชอบแบบไหน คิดว่าน่าจะเหมือน ๆ กันนะ” (ประวิช นิ่มเอี่ยมอ่อน, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“มันก็ได้ใช้แหละ เราได้รู้ว่าต้องทำตัวยังไงเค้าถึงจะชอบ ฝึกได้จากเกมจริง ๆ เพราะผู้หญิงที่เราจีบในเกมก็เป็นคนจริง ๆ เหมือน ผู้หญิงที่เราจีบในชีวิตจริง” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมเกมจะเป็นการฝึกฝนให้ผู้เล่นแต่ละคนได้เรียนรู้ถึงการใช้ชีวิตในสังคมจริงไปด้วย เพราะด้วยรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ ของทั้งสองสังคมที่มีความคล้ายคลึงกันเป็นอย่างมาก การดำรงชีวิตในสังคมหนึ่งจึงสามารถใช้เป็นพื้นฐานและแนวทางในการดำรงชีวิตในอีกสังคมได้เช่นกัน

4. การใช้ภาษา

การใช้ภาษานั้นนับเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมเกมอย่างหนึ่งที่มีการลอกเลียนแบบมาใช้ในสังคมจริงได้อย่างชัดเจนมาก เพราะภาษานั้นเป็นสิ่งที่สามารถซึมซับได้ง่ายเมื่อได้ใช้บ่อย ๆ นาน ๆ เข้า ผู้เล่นแต่ละคนก็จะคิดและนำมาใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมจริงได้โดยไม่รู้ตัว ด้วยเพราะคิดว่าภาษาที่ใช้ในเกมนั้นเป็นสิ่งทันสมัย ใคร ๆ ก็เข้าใจ

ลักษณะของการนำมาใช้นั้นมีความคล้ายคลึงกับการใช้คำศัพท์แสลง หรือคำศัพท์เฉพาะกลุ่มของวัยรุ่นในปัจจุบันที่มีการใช้ภาษาที่โดดเด่น แปลกแยกไปจากภาษาเดิม เช่นคำว่า ชิวชิว, กี้โอะนะ, ปวดตับ, จี๊ดจ๊ัง ฯลฯ แต่เนื่องจากการใช้กันมากและใช้ต่อ ๆ กันมาอย่างสม่ำเสมอ จึงทำให้ภาษาเหล่านั้นสามารถสื่อสารให้เข้าใจตรงกันได้ในที่สุด เช่นเดียวกันกับภาษาต่าง ๆ ที่ผู้เล่นใช้กันอยู่ในเกม โดยมีผู้เล่นบางคนได้คิดขึ้นมา และผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็เห็นว่าเป็นคำที่ดีเหมาะสมกับสิ่งนั้นก็จะใช้ต่อ ๆ กันมาจนผู้เล่นทุกคนเข้าใจในคำนั้นได้ตรงกันในที่สุด

สำหรับการดำรงชีวิตในสังคมจริงผู้เล่นบางคนมักจะคิดคำพูดในเกมมาใช้เพราะถือว่าเป็นคำที่พวกเขาเข้าใจและใช้อยู่เป็นประจำจนติดเป็นนิสัย ประกอบกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มหลายคนก็เป็นเพื่อนที่เล่นเกมอยู่ด้วยกันจึงทำให้การสื่อสารกันด้วยคำศัพท์ในเกมเป็นที่เข้าใจตรงกันในกลุ่ม และเมื่อใช้กันบ่อยครั้งขึ้น ก็จะทำให้บุคคลรอบข้างคนอื่น ๆ เช่น พ่อ, แม่, อาจารย์, หรือเพื่อนคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้เล่นเกมด้วยสามารถเข้าใจในความหมายของคำศัพท์เหล่านั้นตามไปด้วยได้

และจากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์อย่างเจาะลึกมาโดยมีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นทั้งหมดจำนวน 30 คนปรากฏว่าทุกคนมีการลอกเลียนแบบภาษาหรือคำศัพท์ต่าง ๆ ที่ใช้ในเกมเหล่านั้นมาใช้ในสังคมจริงอย่างต่อเนื่อง ซึ่งคำศัพท์ที่กลุ่มวัยรุ่นมักนำมาใช้บ่อย ๆ นั้นสามารถยกตัวอย่างได้ดังนี้

- คำว่า “คำ” หมายถึง เวิร์ก, ไม่น่าเกิดขึ้นเลย โดยส่วนใหญ่จะใช้ในกรณีที่พบเจอกับเหตุการณ์อันไม่เป็นที่ชอบใจ หรือไม่ถูกใจ เช่น “ไม่น่าลืมของเลย คำจริง ๆ”
- คำว่า “แจ่ม” หมายถึง ยุ่ง, วุ่นวาย มักใช้ในการกล่าวโทษบุคคลอื่นที่เข้ามาวุ่นวายกับตน หรือทำให้ตนเสียผลประโยชน์ เช่น “จะทำอะไรก็มาคอยแจ่มตลอดหน้าร้านค้า”
- คำว่า “รูท” หมายถึง ขโมย ใช้ในการกล่าวโทษผู้อื่นเช่นกัน เช่น “เพื่อนบอมมารูทการบ้านไปลอกอีกแล้ว”
- คำว่า “ขนม” หมายถึง อะไรที่มันง่าย ๆ ส่วนใหญ่จะใช้เมื่อพบเจออะไรที่ง่าย ๆ สามารถผ่านไปได้ด้วยดี เช่น “ข้อสอบวันนี้ขนมจริง ๆ”
- คำว่า “ถึก” หมายถึง อดทน ใช้ในการกล่าวชมผู้อื่น เช่น “นายมันถึกจริง ๆ อดนอนได้ตั้ง 2 วัน”

จากที่กล่าวมา เป็นเพียงคำศัพท์ส่วนหนึ่งที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมา เพื่อใช้ประกอบการอธิบาย และเพื่อช่วยในการสร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่าน ซึ่งนอกเหนือจากนี้ก็ยังมีความคำศัพท์อีกหลายคำที่ผู้เล่นได้นำมาใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมจริง โดยผู้เล่นทุกคนได้ให้ความเห็นตรงกันว่าเป็นความเคยชินที่ติดมาจากเกมเมื่อใช้แรก ๆ คนรอบข้างบางคนที่ไม่ได้เล่นเกมด้วยอาจจะไม่เข้าใจ แต่เมื่อได้ยินได้ฟังบ่อย ๆ ก็จะเริ่มเรียนรู้และเข้าใจไปเอง ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ชินแล้วเวลาคุยกับพ่อแม่ก็ใช้ คุยกับเพื่อนก็ใช้ อย่างคำว่า “คำ” ใช้ตลอดมันติดบางทีก็ไม่สนใจหรอกว่าเค้าจะเข้าใจหรือเปล่าแค่พูดขึ้นมาลอย ๆ” (อารี พงษ์ทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2547)

“ส่วนใหญ่ก็จะคุยกับเพื่อนเป็นภาษาในเกม สนุกดี มีความรู้สึกเหมือนเรากำลังเล่นเกมกันอยู่ ถ้าพูดกับพ่อแม่บางทีก็ไม่ค่อยเข้าใจหรอก แต่ใช้บ่อย ๆ ก็เข้าใจไปเอง” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

“บางทีก็พูดออกมาโดยไม่รู้ตัวเหมือนมันฝังอยู่ในหัว พอรู้สึกยังไม่ก็พูดไปเลยเหมือนตอนเราเล่นเกม บางคำก็จำเข้ามาใช้ต่ออีกทีใช้บ่อย ๆ มันก็ติด พอเลิกเล่นเกมแล้วก็ยังใช้อยู่” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

การนำคำศัพท์หรือภาษาต่าง ๆ ในเกมมาใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมจริงบางครั้งก็ทำให้พฤติกรรมการใช้ภาษาของกลุ่มวัยรุ่นที่ได้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok เปลี่ยนแปลงไปจนกระทั่งทำให้มีรูปแบบของภาษาใหม่เกิดขึ้น และใช้ต่อ ๆ กันมาจนกว่าจะมีคำศัพท์ใหม่ที่มีความเหมาะสมหรือทันสมัยกว่าเข้ามาแทนที่ นับเป็นความนิยมหรือความเคยชินชั่วคราว และมีผลต่อการดำรงชีวิตในระยะสั้น ๆ ของผู้เล่นเกม

ส่วนที่ 3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่พบในกลุ่มวัยรุ่น

การเข้ามาของเกมออนไลน์ Ragnarok ในประเทศไทยตั้งแต่ปี 2544 จนกระทั่งถึงปัจจุบันนับว่าได้รับการตอบรับจากผู้เล่นเป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นเกมออนไลน์เกมแรก ๆ ที่เข้ามา เปลี่ยนแปลงรูปแบบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบเดิมให้กลายเป็นการเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยลักษณะการเล่นแบบออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นมีการรวมตัวกันเป็นกลุ่มสังคมขนาดใหญ่ เล่นเกมได้พร้อมกันในเวลาเดียวกัน สามารถติดต่อสื่อสารพูดคุยกัน ช่วยกันเล่นเกมวางแผนร่วมกัน ทำงานร่วมกัน หรือต่อสู้แข่งขันกันได้ นอกจากนี้เกม Ragnarok ยังมีเนื้อหาที่น่าสนใจ มีการเดินทางต่อสู้ผจญภัย ไปในที่ต่าง ๆ แฝงไปด้วยรูปแบบในโลกของจินตนาการ และความเป็นแฟนตาซี ซึ่งด้วยคุณลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เกม Ragnarok นั้นเป็นที่นิยมเล่นกันมากของคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะกลุ่มของเด็กวัยรุ่น บางคนถึงขั้นเกิดอาการติดเกมอย่างหนัก ต้องเล่นทุกวัน ถ้าไม่ได้เล่นจะรู้สึกหงุดหงิด ไม่เป็นสุข จิตใจว้าวุ่นอยู่กับเกม

ดังนั้นจึงเกิดผลกระทบต่าง ๆ ตามมาอย่างมาทั้งผลดีและผลเสียต่อตัวผู้เล่น จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เล่นแต่ละคนนั้น จะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมในการเล่นของผู้เล่นแต่ละคน หากรู้จักคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุมีผล รู้จักการแบ่งเวลาในการเล่นให้ถูกต้องเหมาะสมกับตนเองก็จะมีผลดีมากกว่าผลเสีย แต่ถ้าเล่นอย่างขาดการยั้งคิดคิดแต่จะเอาชนะเกมและไม่รู้จักแบ่งเวลาก็มักจะเกิดผลเสียมากกว่า ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยจำนวน 30 คน ได้ดังนี้

ผลกระทบด้านบวก

1. ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม

ด้วยรูปแบบและเนื้อหาของเกมออนไลน์ Ragnarok ที่ผู้เล่นทุกคนเมื่อได้เข้าไปเล่นจะมีบทบาทเป็นเหมือนกับประชาชนคนหนึ่งที่ได้เข้าไปอยู่ในสังคมใหม่ได้พบปะพูดคุยกับบุคคลต่าง ๆ ที่เข้ามาเล่นเกมด้วยกัน ดังนั้นจึงมีรูปแบบของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในหลายรูปแบบดังที่ได้กล่าวมาแล้วจากคำถามวิจัยข้อที่ 1 ซึ่งเมื่อผู้เล่นแต่ละคนได้เข้าไปร่วมเล่นเกม ก็จะได้มีการฝึกการเข้าสังคม และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมหม่มากไปในตัว ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่อยู่ตลอดเวลามีการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ถือเป็นการขยายฐานความรู้และประสบการณ์ของแต่ละคนให้กว้างขวางขึ้น ทำให้มีพัฒนาการทางด้านสังคมที่เพิ่มมากขึ้น มีการพึ่งพาอาศัย รู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รู้ว่าควรจะทำพฤติกรรมอย่างไรให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม และรู้ว่าอะไรควรทำอะไรไม่ควรทำ ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถใช้เป็นแนวทางในการวางตัวได้อย่างถูกต้องเหมาะสม รู้จักการแสดงน้ำใจ รู้จักการใช้มารยาทอันดีงาม และคำพูดที่เหมาะสม เมื่อต้องดำรงชีวิตอยู่ในสังคมจริงได้

จากกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 30 คน มีหลายคนที่ได้ให้ความเห็นตรงกันว่า การเล่นเกม Ragnarok สามารถฝึกการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้จริงเพราะเมื่อได้เข้าไปสัมผัสในเกมการพบปะพูดคุยและการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันกับผู้คนต่าง ๆ ในเกม ล้วนแล้วแต่มีความเหมือนจริงเป็นอย่างมากเพราะผู้เล่นแต่ละคนที่เล่นเกมด้วยกันก็เป็นคนจริง ๆ ที่มีชีวิตจิตใจ จึงสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการดำรงชีวิตในสังคมจริงได้เป็นอย่างดี

“คิดว่าการเล่นเกมมันน่าจะเป็นพื้นฐานให้กับเด็กได้นะ อย่างน้อยในเกมมันก็มีสังคมที่จะฝึกให้เค้ารู้จักใช้ชีวิต อันนี้แหละคือผลดีของเกมประเภทนี้ ทำให้เค้ามีเพื่อนเยอะขึ้นด้วย รู้จักว่าจะทำตัวอย่างไรให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่ม แค่นี้ก็น่าจะพอแล้ว” (ภาณุ พินเมืองงาม, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“คิดว่าได้เรียนรู้อะไรเยอะเหมือนกันนะจากการเล่นเกม อย่างน้อยก็ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ การมีเพื่อนเล่นเกมมันดีกว่าเล่นคนเดียวอยู่แล้ว ทำให้เรารู้จักการเข้าสังคมมากขึ้นด้วย”(เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ทำให้รู้จักเพื่อนเยอะ เหมือนกับได้ฝึกการใช้ชีวิตกับเพื่อน เราจะได้รู้ว่าควรทำตัวยังไง ได้รู้จักความสามัคคี รู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เราทำตัวยังไงกับเพื่อนในเกม เราก็จะทำ

ตัวอย่างนั้นกับเพื่อนในชีวิตจริงด้วย เพราะทำแล้วรู้สึกว่าได้รับการยอมรับ” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

2. ช่วยฝึกทักษะในการคิดคำนวณและการแก้ไขปัญหา

เกมออนไลน์ Ragnarok ถือเป็นเกมหนึ่งที่สามารถช่วยในการฝึกสมองของผู้เล่นให้มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาที่ดีได้ เพราะการที่ผู้เล่นจะสามารถฝ่าฟันไปในขั้นตอนหรือด่านต่าง ๆ ในเกมได้นั้นจะต้องผ่านอุปสรรค และปัญหาต่าง ๆ มากมายที่รออยู่ ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะในการคิดอย่างมีเหตุผลรู้จักการคำนวณวางแผนการทำงาน ฝึกการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่จะต้องพบเจอ เพื่อให้สามารถฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้นไปได้ ทำให้เมื่อต้องกลับมาอยู่ในโลกของความเป็นจริงผู้เล่นจะกล้าเผชิญหน้ากับปัญหาต่าง ๆ ที่รออยู่ และสามารถนำแนวทางการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในสังคมเกมมาใช้เป็นพื้นฐานในการคิดหาทางออกของปัญหาเหล่านั้นได้

“ในเกมมันมีทั้งปัญหาและอุปสรรคมายาวให้ผู้เล่นต้องฝ่าฟัน คิดว่าน่าจะเป็นผลดีอย่างหนึ่งนะ มันช่วยฝึกการแก้ปัญหาให้กับคนเล่น โดยเฉพาะเด็ก ๆ ที่จะได้รู้จักการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องพบเจอในชีวิตประจำวันได้ด้วยตัวเอง” (ภาณุ พิณเมืองงาม, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“คิดว่าการเล่นเกม มีผลทำให้เรารู้จักแก้ปัญหาเหมือนกันนะ อย่างน้อยเวลาเราเจอปัญหาเรายังได้รู้จักหยุดคิดก่อน เหมือนกับค่อย ๆ คิดใจเย็นขึ้น” (อาภัสรา พงษ์จิวนิช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2547)

3. ได้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และคลายเครียด

การเล่นเกมนับเป็นรูปแบบของการแสวงหาความบันเทิงแบบหนึ่ง ที่เป็นที่นิยมกันมากในปัจจุบัน ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับการเปิดรับสื่อบันเทิงชนิดอื่น ๆ ที่ช่วยให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดจากจากเรียน การทำงาน หรือจากปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องพบเจอในแต่ละวัน การได้เข้าไปเล่นเกมคือการได้ใช้เวลาช่วงหนึ่งในการหลบหนีความสับสนวุ่นวายในโลกของความเป็นจริง เข้าไปสู่โลกแห่งจินตนาการเพื่อฝันที่สามารถตอบสนองความ

ต้องการในเบื้องลึกแห่งจิตใจของคนแต่ละคนได้ ทำให้ได้พบเจอประสบการณ์แปลกใหม่ที่ไม่อาจทำหรือเป็นได้ในโลกแห่งความเป็นจริง

ด้วยเนื้อหาของเกม Ragnarok ที่ท้าทายให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอยากจะพิชิตความยากในแต่ละด่านของเกมไปให้ได้ และจะรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อตนเองทำได้สำเร็จ ซึ่งนับเป็นความสำเร็จที่สามารถพบเจอได้ง่ายกว่าในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งหากจะกล่าวโดยสรุปก็คือการเล่นเกมน Ragnarok นั้นสามารถตอบสนองต่อความอยากของผู้เล่นได้ครบทุกเรื่อง บนพื้นฐานของความสนุกสนานเพลิดเพลินในโลกแห่งจินตนาการ ที่ทำให้ผู้เล่นอยากที่จะเล่นเพื่อฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ของเกมต่อไปโดยไม่รู้เบื่อหน่าย

“สนุกดี ชอบอยากเล่นบ่อย ๆ เวลาเครียดถ้าได้เล่นเกมซักรูปก็ดีขึ้นนะ แต่ต้องรู้จักแบ่งเวลาด้วย ไม่งั้นก็ไม่ต้องทำอย่างอื่นเล่นเกมอย่างเดียวก็ไม่ดีนะ” (อารยา มวลมิตร, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มีนาคม 2547)

“มันไม่ได้เล่นเพื่อแพ้ชนะอย่างเดียว เราได้คุยกับคนอื่นไปด้วย มันก็เลยสนุก มีเพื่อนเล่นกันเยอะ ๆ ก็ดีกว่าเล่นคนเดียวอยู่แล้ว” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

“ก็เหมือนตอนเราดูหนังฟังเพลงแหละ ช่วยคลายเครียดได้ แต่เกมมันสนุกกว่า เพราะเราได้ลงมือเล่นเองไงไม่ใช่นั่งดูนั่งฟังอย่างเดียว” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

4. ได้ฝึกพื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น

การที่เด็กวัยรุ่นได้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok บ่อย ๆ จะทำให้คุ้นเคยกับเครื่องคอมพิวเตอร์และมีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้นได้ดีกว่าเด็กทั่วไป ถือเป็น การได้ฝึกฝนการใช้งานไปในตัว คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือของการสื่อสารสมัยใหม่ที่ทุกคนให้การยอมรับ ถ้าเด็กวัยรุ่นสามารถฝึกฝนทักษะและใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็น ก็จะเกิดประโยชน์ในด้านการเรียนรู้กับตัวเองอย่างมาก และยังสามารพัฒนาไปใช้ในการทำงานด้านอื่นได้ต่อไป นอกเหนือจากการใช้เล่นเกม

เกมออนไลน์ Ragnarok ถือเป็นสิ่งจูงใจที่ทำให้เด็กวัยรุ่นสนใจที่จะเรียนรู้หรือทำความเข้าใจกับเครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น เพราะถ้าหากใช้ไม่เป็นก็ไม่สามารถเข้าไปเล่นเกมได้ เด็กวัยรุ่นหลายคนจึงให้ความสำคัญในการศึกษาเกี่ยวกับพื้นฐานการใช้งานต่าง ๆ ของทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการนำตัวเองเข้าสู่ความสนุกสนานในโลกแห่งจินตนาการของเกมนั้นให้ได้

“เดี๋ยวนี้เด็กใช้คอมพิวเตอร์เก่งขึ้นกว่าแต่ก่อนนะ เพราะเค้าสนใจเรียนรู้มากขึ้น สาเหตุมันมาจากเกมด้วย บางคนลงโปรแกรมในเครื่องเองเลย เข้าเว็บยังงี้ ใช้อย่างไรหมด” (ดวงกมล บุญถาวรกุล, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“เค้าทำเองหมดแล้ว คอมเป็นอะไรก็เข้าใจเองได้หมดมั่วแต่รื้อก็เล่นเกมสิ” (เรวัฒน์ ทองมาก, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“เมื่อก่อนก็ใช้ไม่ค่อยเป็นอะ เวลาเรียนคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนก็ไม่ค่อยรู้เรื่อง แต่พอได้เล่นเกมนะ ก็พอรู้เรื่องบ้าง อะไรอยู่ตรงไหน ใช้อย่างไร ประมานนี้” (เนตรดาว เสนานุช, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2547)

ผลกระทบด้านลบ

1. เสียการเรียน

เนื่องจากหน้าที่และความรับผิดชอบหลัก ๆ ของเด็กวัยรุ่นทุกคนนั้นย่อมต้องอยู่ที่การเรียนหนังสือ ดังนั้นจึงต้องรู้จักการแบ่งเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้ถูกต้องและเหมาะสม โดยจะต้องให้เวลากับการเรียนเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันการเข้ามาของเกมออนไลน์ Ragnarok นับว่ามีผลต่อการเรียนของเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างมากด้วยเหตุจูงใจหลาย ๆ อย่างที่เกมมีให้้นั้นมากกว่าการเรียน ทั้งให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน การได้ดำรงชีวิตอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ และ แฟนตาซี ทำให้เด็กวัยรุ่นบางคนเข้าสู่ภาวะที่เรียกว่า “ติดเกม” ไม่รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม บางคนถึงขั้นไม่สามารถแยกโลกของความเป็นจริงออกจากโลกของเกมได้ ทำให้ไม่สนใจการเรียน ผลการเรียนตกต่ำลงอย่างเห็นได้ชัด บางคนถึงขั้นโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม บางคนก็เล่นเกมจนดึกทำให้ไปเรียน

ไม่ไหว หรือแม้กระทั่งเมื่อเข้าเรียนจิตใจก็ยังฟุ้งซ่านและคอยพะวงถึงแต่เกมทำให้เรียนไม่รู้เรื่อง สมองไม่ตอบรับการสอนของครู อาจารย์

ซึ่งผลกระทบในด้านนี้นับว่ามีความร้ายแรงมากต่อเด็กวัยรุ่นที่มีอาการติดเกม และไม่รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม ส่งผลเสียต่อการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัย พบว่ามีเด็กวัยรุ่นหลายคนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัย ก็เกิดภาวะที่เรียกว่า “ติดเกม” เหมือนกัน โดยมีหลายคนให้ความคิดเห็นตรงกันว่า การเล่นเกมมาก ๆ จนไม่สนใจเรียนทำให้ผลการเรียนของพวกเขาเล็ดลอดต่ำลง

“ บางวันก็ติดลมเล่นจนเช้า ลูกจึ้นมาเปลี่ยนเสื้อผ้าไปเรียนเลยก็มีนะ พอไปเรียนก็วิ่งกลับในห้องซะเยอะ เลยเรียนไม่ค่อยรู้เรื่องได้แต่เอ้ออตามเพื่อนไปอย่างนั้น ” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“ มันสนุก ทำท่ายให้เราอยากเล่นตลอดเวลา ชอบเล่นเล่นได้ตลอดไม่เคยเบื่อ วันธรรมดาที่เล่นตั้งแต่เลิกเรียนถึงเที่ยงคืน วันเสาร์อาทิตย์ก็เล่นตั้งแต่ตื่นมาประมาณ 10 โมงเช้า จนถึงตี 2, ตี 3 เลย บางทีการบ้านก็ไม่ได้ทำ ยอมรับว่าผลการเรียนตกต่ำ คิดว่าใกล้ ๆ สอบจะเลิกเล่นซักพัก ” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

การเกิดภาวะการติดเกมของเด็กวัยรุ่นจนกระทั่งทำให้ผลการเรียนตกต่ำนั้น เป็นปัญหาที่ทุกฝ่ายกำลังแสดงความเป็นห่วงอย่างมาก โดยบริษัท เอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ซึ่งเป็นตัวแทนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ Ragnarok แต่เพียงผู้เดียวในประเทศไทย ก็ได้พยายามแก้ไขปัญหานี้โดยให้ความร่วมมือกับกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในการออกมาตรการการจระเบียบเกมออนไลน์โดยการกำหนดเวลาเปิดและปิดเซิร์ฟเวอร์เกมดังกล่าว สำหรับเด็กวัยรุ่นที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี จากเดิมที่เล่นได้ตลอด 24 ชั่วโมง ให้เล่นได้ในช่วงเวลา 6.00 น. – 22.00 น. เท่านั้น ส่วนบุคคลที่มีอายุเกิน 18 ปีแล้วทางเซิร์ฟเวอร์จะเปิดให้เล่นได้ 24 ชั่วโมงเหมือนเดิม

ซึ่งในเบื้องต้นก็สามารถแก้ไขปัญหากลุ่มการเล่นเป็นเวลานาน หรือการเล่นแบบหามรุ่งหามค่ำของเด็กวัยรุ่นได้ดี แต่ก็ไม่สามารถทดแทนต่อความอยาก หรือความต้องการที่จะเล่นของเด็กวัยรุ่นได้ โดยพวกเขาจะพยายามแสวงหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อใช้ในการทำลายกฎเกณฑ์ที่ได้ตั้งขึ้นนั้น

จนกระทั่งสามารถเล่นเกมได้ตลอดเวลาเหมือนเดิม เช่นการขอให้เพื่อนหรือคนรู้จักที่มีอายุเกิน 18 ปีแล้วใช้ชื่อของตนในการสมัครและขอรหัสผ่านในการเข้าเล่นเกมให้ ทำให้วิธีการควบคุมด้วยการกำหนดเวลาเปิดปิดเซิร์ฟเวอร์นั้นไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้มากเท่าที่ควร ซึ่งทางกลุ่มผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์เกม หรือ Game Master ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์นั้นก็ได้แสดงเป็นห่วงในเรื่องนี้เป็นอย่างมาก

“เค้าจะใช้ชื่อใครมาสมัครก็ได้ ถ้าอายุเกิน 18 แล้ว เราก็ไม่สามารถเช็คได้ว่าคนที่เข้ามาเล่นเกมนั้นอายุจริง ๆ เท่าไหร่ ปัญหาการไม่รู้จักรับแบ่งเวลาเล่นเกมกับเวลาเรียนก็แก้ไม่ได้จริงจังก็นั่นต้องแก้ที่ตัวเด็กเองมากกว่าจึงจะสำเร็จ” (ดวงกมล บุญถาวรกุล, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“ต้องสอนให้เด็กรู้จักควบคุมตัวเองจะดีกว่า เพราะการที่เข้ามาเล่นในโลกไซเบอร์เราไม่รู้หรือกว่าใครเป็นใคร ผู้หญิงหรือผู้ชายอายุเท่าไร จะให้เราไปตามจับเด็กที่เข้ามาเล่นเกินเวลายันท่าได้ยาก หรือไม่มีทางทำได้เลย เพราะทุกคนเวลาเข้ามาเล่นเกมก็จะปละมตัวทั้งนั้น” (คงศักดิ์ เขียววิวัฒน์, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“การที่เด็กติดเกมมันค่อนข้างแก้ยาก ก็พยายามเตือนอยู่ตลอดเวลาตอบจดหมายหรือเวลาเขียนคอลัมภ์ในหนังสือ ว่าเล่นเกมต้องเล่นแต่พอประมาณ อย่าให้มันเล่นเรา อย่าให้มันมากำหนดชีวิตเรา ถ้าไม่ได้เล่นเราก็ไม่ตายนี่ เล่นแต่พอประมาณจะดีกว่า วันละสัก 2 ชั่วโมงก็พอแล้วหรือทำการบ้าน ทำงานอื่น ๆ ที่สำคัญหมดแล้ว มีเวลาวางจึงค่อยเล่น” (กวี แก้วนวม, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

จะเห็นได้ว่าการที่จะแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมนั้นสามารถทำได้ค่อนข้างยาก ถึงแม้จะมีมาตรการต่าง ๆ เข้ามาช่วยควบคุมและกำกับดูแล แต่มันก็ยังมีช่องโหว่ ทำให้การแก้ปัญหานี้ไม่ประสบความสำเร็จดังที่ได้คาดไว้ ดังนั้นจึงต้องมีการคิดแก้ไขปัญหาเหล่านี้ต่อไป โดยต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่ายไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ หรือเอกชน (บริษัทผู้ผลิตเกม) ตลอดจนพ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ที่ต้องร่วมมือกันคอยสอดส่องดูแลบุตรหลานให้รู้จักหน้าที่และสามารถแบ่งเวลาในการเล่นได้อย่างเหมาะสม

2. เกิดการขัดแย้งกับผู้ปกครอง

จากที่กล่าวมาถึงผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ว่าสามารถทำให้เด็กวัยรุ่นเกิดการติดเกมจนกระทั่งทำให้ผลการเรียนตกต่ำได้นั้น ย่อมต้องเป็นปัญหาอันหนึ่งที่อยู่ในใจของพ่อแม่ผู้ปกครองทุกคน ด้วยความหวังอันสูงสุดของคนที่เป็นพ่อแม่หรือผู้ปกครองย่อมต้องหวังให้บุตรหลานมีวิชาความรู้ มีการศึกษา เพื่อให้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและสามารถนำวิชาความรู้ที่ได้ร่ำเรียนมาใช้ในการทำงานหาเลี้ยงตัวเองต่อไปได้ แต่เมื่อเกิดภาวะการที่เรียกว่า “ติดเกม” ขึ้นกับบุตรหลานของตนก็ย่อมก่อให้เกิดความกังวลและทุกข์ใจเป็นอย่างมากต่อปัญหานี้

ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่เกิดจากความเข้าใจไม่ตรงกันของทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองและตัวเด็กเอง เด็กวัยรุ่นบางคนคิดว่าการเล่นเกมไม่ใช่สิ่งที่ผิด ไม่ได้ออกไปเที่ยวเตร่มั่วสุม หรือ ดินยาเสพติดที่ร้ายแรง ทำไมพ่อแม่หรือผู้ปกครองต้องมากอดกักกับดูแล หรือ คอยห้ามปรามไม่ให้เล่น ส่วนพ่อแม่ผู้ปกครองเองก็มีความเป็นห่วงเพราะจากการสังเกตการณ์แล้ว เมื่อบุตรหลานได้เล่นเกมก็จะเล่นเป็นเวลานานไม่ยอมเลิก บางทีไม่ยอมหลับยอมนอน ไม่รับประทานอาหาร ไม่สนใจการเรียนทำให้ผลการเรียนตกต่ำลงอย่างเห็นได้ชัด จึงต้องมีการพูดว่ากล่าวตักเตือน หรือห้ามเล่นเกมไปเลย ทำให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้งไม่เข้าใจกัน และเกิดความไม่พอใจในการกระทำของแต่ละฝ่ายขึ้น

“โดนแม่ด่าเป็นประจำ ถ้าเล่นเกมจนดึก แต่ก็ไม่สนใจ ทำฟอร์มปิดเครื่องนอนพ่อแม่ไปนอนก็แอบเล่นใหม่” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“ชินแล้วถ้าเล่นอยู่บ้านแล้วโดนด่า ก็หนีไปเล่นที่ร้านเกมบ้าง บางทีเลิกเรียนปุ๊บก็เข้าร้านเกมเลย กลับบ้านประมาณ 4 – 5 ทุ่ม ก็บอกแม่ว่าไปทำรายงานบ้านเพื่อนบ้าง ไปซื้อหมึกพบบ้าง”(อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

ปัญหาของความขัดแย้งกันระหว่างพ่อแม่ผู้ปกครองและตัวของเด็กวัยรุ่นนั้น หากปล่อยไว้นานวันไม่รีบดำเนินการแก้ไข จะทำให้กลายเป็นปัญหาคอขวดที่สามารถทำลายความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เกิดช่องว่างระหว่างกันได้ ดังนั้น พ่อแม่ผู้ปกครองจึงควรศึกษาถึงวิธีการแก้ไขปัญหานั้นที่ถูกต้องไม่ควรใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหาเพราะจะทำให้ความขัดแย้งนั้นทวีความรุนแรงขึ้นอีก ควรรู้จักวิธีการพูดแสดงเหตุผลให้เด็กเข้าใจ ส่วนตัวเด็กเองก็ต้องรู้จักการรับผิดชอบในหน้าที่ของตนและเชื่อฟังในเหตุผลของพ่อแม่และผู้ปกครองให้มากขึ้น เพื่อให้ปัญหาเหล่านี้หมดไป

3. ใช้เงินฟุ่มเฟือย

การเล่นเกมนออนไลน์ Ragnarok นั้นจำเป็นต้องมีค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ที่ตามมาอย่างต่อเนื่อง และเพิ่มมากขึ้นทุกวัน เริ่มตั้งแต่ค่าโทรศัพท์เพื่อเชื่อมต่อสัญญาณเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต, ค่าใช้บริการอินเทอร์เน็ตหรือชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินเกม Ragnarok, รวมไปถึงค่าซอฟต์แวร์เกมที่ต้องซื้อมาลงในเครื่อง นับเป็นค่าใช้จ่ายจำนวนมากที่ต้องสูญเสียไปในการเล่นเกมนแต่ละครั้ง ซึ่งถ้าหากเล่นทุกวัน วันละหลาย ๆ ชั่วโมง ค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ก็จะเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งเด็กวัยรุ่นบางคนไม่ค่อยใส่ใจกับเงินจำนวนมากที่ต้องสูญเสียไปมากนัก เพราะเป็นเงินค่าขนมที่ได้มาจากผู้ปกครอง ซึ่งต้องได้รับอยู่บ่อย ๆ อยู่แล้ว ไม่ได้เป็นเงินที่หามาเอง บางครั้งจึงยังไม่รู้ถึงคุณค่าของเงินที่ได้มา เกิดการใช้จ่ายที่ฟุ่มเฟือยเกินกว่าความจำเป็นของตนเอง

นอกจากนี้เบื้องหลังการเล่นเกมน Ragnarok ยังมีผลประโยชน์จำนวนมากแฝงอยู่ ที่ทำให้เด็กวัยรุ่นหลายคนต้องสูญเสียเงินจำนวนมากไปอย่างไม่ควรจะเสียเพราะความลุ่มหลงมัวเมาในเกม ซึ่งจากการสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมของผู้วิจัยทำให้ได้รู้ว่า นอกจากการเล่นเกมนแบบปกติธรรมดาแล้ว ยังมีการซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของต่าง ๆ ที่ได้รับมาจากในเกมกันในโลกแห่งความเป็นจริงด้วย โดยผู้ที่เล่นเกมนเก่งมากหรือเล่นมานานแล้วได้นำรางวัลหรือของที่ได้รับในเกม เช่น อาวุธ, เงิน Zeny, เสื้อผ้า, เครื่องประดับต่าง ๆ ที่เป็นของหายากและเป็นของที่ผู้เล่นมือใหม่ทุกคนอยากจะมีเอาไว้ใส่ตัวคนอื่นมาขาย เพื่อแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริง ๆ ไป โดยกลุ่มผู้ซื้อขายจะนัดติดต่อกันผ่านทางอีเมล โทรศัพท์ หรือติดต่อสื่อสารกันผ่านเว็บไซต์เฉพาะของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนบัญชีเงินฝาก

“สินค้าที่ค้าขายกันในเกมก็มีพวก คาบ, โล่, ของวิเศษ ราคาก็มีตั้งแต่ไม่กี่ร้อยจนไปถึงหลักพัน เท่าที่เคยได้ขายนะ มีคนซื้อคาบอันนึงไปราคาตั้ง 7000 กว่าบาท คนซื้อส่วนใหญ่ก็เป็นพวกบ้าเกม แต่เล่นไม่เก่งไง แต่อยากมีอยากได้เอาไว้วัดคนอื่น” (เรวัฒน์ ทองมาก, Game Master, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2547)

“เสียเงินเล่นเกมเยอะเหมือนกัน บางทีไปโรงเรียนก็จะไม่กินข้าวกลางวัน พยายามไม่ให้เงินเลยนะ จะเก็บเงินไว้เล่นเกม” (ปิยะ อินทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

จะเห็นได้ว่าเด็กวัยรุ่นนั้นต้องสูญเสียเงินจำนวนมากไปโดยไม่สมควร เป็นการใช้จ่ายเงินในทางที่ผิด และไม่มีควมยั้งคิดนับเป็นปัญหาสำคัญอีกหนึ่งปัญหาที่พ่อแม่ผู้ปกครองต้องคอยดูแลการใช้จ่ายเงินทองของบุตรหลานให้ดี และไม่สมควรให้เงินใช้มากจนเกินความจำเป็นของเด็ก

4. พฤติกรรมของเด็กเปลี่ยนแปลงไปในทางลบ

จากที่กล่าวมาในผลกระทบข้อที่ 3 ทำให้เห็นว่าเด็กวัยรุ่นนั้นต้องการใช้จ่ายเงินทองมากเพียงใดในการเล่นเกมนั้นครั้ง ซึ่งถ้าหากเงินที่ได้รับจากพ่อแม่ผู้ปกครองมีไม่เพียงพอที่จะสนองตอบความต้องการอยากเล่นเกมของเด็กวัยรุ่นได้ ก็จะส่งผลให้เด็กวัยรุ่นต้องทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม จนบางครั้งทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม กลายเป็นเด็กที่ชอบพูดโกหก และลักขโมย ซึ่งเป็นปัญหาที่รุนแรงมากอีกหนึ่งปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok

“ถ้าบอกแม่ว่าขอเงินไปเล่นเกมก็ไม่ได้สิ โดนด่าอีก เลยบางทีก็โกหกกว่าใช้ทำรายงานซื้อหนังสือเรียนบ้างไปตามเรื่อง” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

“บางทีก็แอบขโมยตังค์พ่อนะ เพราะพ่อเค้าไม่ค่อยชอบนับเงินในกระเป๋า เค้าไม่รู้หรอกก็รู้ว่ามันไม่ดี แต่อยากเล่นเกม ถ้าขอดี ๆ เค้าก็ไม่ให้ แต่ไม่ได้ทำบ่อยนะกลัวเหมือนกัน” (ประภาส ธีระธนอมศักดิ์, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2546)

พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของเด็กวัยรุ่นนับเป็นปัญหอันรุนแรง และจะบ่มเพาะให้เด็กติดนิสัยหรือพฤติกรรมอันเลวร้ายเหล่านี้เอาไว้ใช้ในอนาคตได้ ซึ่งเด็กวัยรุ่นอาจจะไม่เห็นว่าเป็นพฤติกรรมเหล่านี้เสียหายหรือรุนแรงแต่อย่างใด หากแต่ทำไปเพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกมเท่านั้น และเป็นพฤติกรรมที่กระทำเฉพาะในครอบครัวของตนซึ่งเห็นว่าเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อย เพราะถ้าหากพ่อแม่หรือผู้ปกครองรู้ความจริงก็อาจจะมีการให้อภัยกันได้เพราะเป็นเรื่องในครอบครัว แต่ถ้าหากเรามองเห็นถึงผลระยะยาวที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เด็กวัยรุ่นอาจจะติดนิสัยและพฤติกรรมเหล่านี้ไปใช้จนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่จนทำให้กลายเป็นที่น่ารังเกียจ และไม่ยอมรับของสังคมภายนอกได้

5. ทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม

การหักโหมเล่นเกมอย่างหนักของเด็กวัยรุ่นในรายที่มีอาการติดเกมสูง มักทำให้เกิดผลกระทบในเรื่องของสุขภาพได้ ร่างกายไม่ได้รับการตอบสนองในส่วนต่าง ๆ ได้ตามที่ต้องการจะเป็นทำให้สุขภาพโดยรวมของผู้เล่นเสื่อมโทรม ซึ่งอาจจะมีผลไปถึงอาการเจ็บป่วยเรื้อรังได้ในอนาคตโดยสามารถสรุปได้ดังนี้

5.1 ผลกระทบต่อกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ

การที่ต้องนั่งเล่นเกมเป็นเวลานาน ๆ มักมีผลต่อกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ที่ไม่ได้มีการขยับหรือเคลื่อนไหวทำให้มีการพัฒนาการของกล้ามเนื้อที่น้อยลงพุงกาง ๆ ก็คือร่างกายไม่ได้มีการออกกำลังกายตามสมควรทำให้เกิดอาการเมื่อยล้าและอักเสบของกล้ามเนื้อบริเวณต่าง ๆ เช่น ต้นคอ, ข้อมือ, บั้นเอว, หลัง จนกระทั่งอาจมีอาการเรื้อรังขยับออกในบริเวณกล้ามเนื้อเหล่านั้นตามมาได้

5.2 ผลกระทบต่อสายตา

การนั่งเพ่งหรือนั่งจ้องจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ๆ ก็มีผลต่อสายตาของเด็กวัยรุ่นได้เช่นกันเนื่องจากแสงสว่างที่จอคอมพิวเตอร์นั้นมีความจ้ามาก เมื่อนั่งเพ่งนาน ๆ แล้วหันไปมองทางอื่นอย่างกะทันหัน ก็อาจทำให้สายตาพร่ามัวหรือเมื่อยล้าได้ ซึ่งจะส่งผลไปถึงระบบประสาทต่าง ๆ ทำให้เกิดอาการมึนงง หน้ามืด ตาลายได้เช่นกัน

5.3 ผลกระทบต่อระบบทางเดินอาหาร

การที่เด็กติดเกมอย่างหนักจะทำให้ไม่ยอมรับประทานอาหารเช้าหรือกินอาหารไม่ตรงเวลาทำให้เกิดผลเสียต่อระบบทางเดินอาหาร และกระเพาะอาหาร บางคนถึงขั้นกลายเป็นโรคกระเพาะได้ รวมทั้งร่างกายก็จะไม่ได้รับสารอาหารต่าง ๆ เข้าไปบำรุงและซ่อมแซมส่วนที่สึกหรอได้ตามสมควรทำให้ร่างกายไม่สามารถเจริญเติบโตได้สมวัย

นอกจากนี้การที่เด็กวัยรุ่นมีการเล่นเกมอย่างหามรุ่งหามค่ำจนทำให้ไม่ยอมหลับนอนย่อมเกิดผลเสียต่อสุขภาพ และประสิทธิภาพการเรียนรู้ในส่วนต่าง ๆ ของตัวเด็กเองในระยะยาว จะเห็นได้ว่าผลเสียที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมอย่างหักโหมนั้นส่งผลกระทบต่อสุขภาพโดยรวมของตัวผู้เล่นเองเป็น

อย่างมาก ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยได้พบว่าเด็กวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยส่วนใหญ่นั้นก็ได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพจากการเล่นเกมหลายคน

“เล่นมาก ๆ บางทีก็ตาลาย ปวดหัวนะบางทีก็รู้สึกปวดหลังมาก เมื่อยคอด้วยแต่ก็เล่นต่อมันสนุกดี” (อนุชิต ชาณูสิขา, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

“ตอนเล่นมันไม่รู้สึกรอก พอตอนเลิกนี้สิ เมื่อยไปหมด ต้องลุกเดินไปเดินมาบ้าง บางทีก็ไม่ค่อยอยากกินข้าวมันหิวเล่นไปถ้าหิวมาก ก็ยกขาเข้ามานั่งกินหน้าเครื่องเลย กินไปด้วยเล่นไปด้วยก็มี” (อารี พงษ์ทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2547)

“ถ้าวันไหนเล่นจนเช้าแล้วไม่ได้นอนมันก็จะรู้สึกเพลีย ๆ นะทำอะไรก็ไม่ค่อยรู้เรื่องอยากแต่จะนอน” (เกษม เหลืองสุนทรชัย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2547)

สุขภาพที่ดีถือเป็นสิ่งสำคัญที่คนทุกเพศทุกวัยควรจะรักษาเอาไว้ เพื่อให้การใช้ชีวิตต่อไปในอนาคตนั้นมีความสุข ไม่ต้องพบเจอกับความเจ็บปวดใด ๆ จากโรคภัยไข้เจ็บ ดังนั้นการที่เกมออนไลน์ Ragnarok เข้ามามีผลต่อสุขภาพของผู้เล่นถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรที่จะเกิดขึ้นและตัวผู้เล่นเองก็ต้องรู้จักดูแล และป้องกันตัวไม่ให้สุขภาพของตนถูกเกมบ่อนทำลาย ดังนั้นจึงควรที่จะรู้จักแบ่งเวลาในการเล่นให้ถูกต้อง รู้จักเวลากิน เวลานอน และรู้จักออกกำลังกาย เพื่อให้มีสุขภาพที่ดีและสมบูรณ์ต่อไป

6. ขาดการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง

เมื่อเด็กวัยรุ่นเกิดอาการติดเกม และเล่นเกมอย่างหนักจะทำให้ทักษะในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในโลกของความเป็นจริงเสียไป เด็กวัยรุ่นจะรู้สึกว่าชอบเล่นเกมมากกว่า และชอบที่จะดำรงชีวิตอยู่ในโลกของไซเบอร์มากกว่าโลกในชีวิตจริง ก็จะทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็กเองและผู้คนรอบข้างเช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ที่เกิดความห่างเหินไม่ใกล้ชิดกันเช่นเดิม ตัวเด็กวัยรุ่นเองจะกลายเป็นมีความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ในโลกของเกมมากกว่า และทำให้ห่างเหินจากครอบครัวไปโดยที่ไม่รู้ตัว

เด็กบางคนเมื่อกลับถึงบ้านก็ปิดประตูห้องเล่นเกมเลย ไม่ได้มีการพูดคุยสังสรรค์กันภายในครอบครัวอย่างที่ควรจะเป็น บางคนเมื่อเลิกเรียนก็เข้าร้านเกมกว่าจะกลับเข้าบ้านก็ดึกมากแล้ว คนอื่น ๆ ในครอบครัวก็หลับหมดแล้ว แม้กระทั่งในวันหยุดเสาร์ อาทิตย์ ที่ควรจะเป็นเวลาพักผ่อนร่วมกันของครอบครัวก็กลับไม่ได้มีการสร้างความสัมพันธ์ใด ๆ ให้เพิ่มขึ้น เพราะเด็กวัยรุ่นก็มักจะใช้เวลาว่างทั้งหมดที่มีให้หมดไปกับการเล่นเกมเช่นเดิม

“ไม่ค่อยได้คุยกับพ่อแม่หรอก ไม่รู้จะคุยอะไรนอกจากขอเงิน ส่วนใหญ่ก็เล่นเกมอยู่ในห้อง ถ้าพ่อแม่ชวนไปไหนก็ไม่ค่อยอยากไปก็อยู่บ้านเล่นเกมดีกว่า” (อารี พงษ์ทอง, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2547)

“วันหยุดก็จะไปอยู่ที่ร้านเกมซะมาก เพราะมีเพื่อนเยอะเล่นด้วยกันสนุกดีไม่ค่อยได้อยู่บ้านกับพ่อแม่ก็ไม่ค่อยได้คุยกันนะ คุยบ้างเป็นบางเรื่อง” (อภิชาติ ทองน้อย, กลุ่มวัยรุ่น, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2547)

จะเห็นได้ว่าเกมออนไลน์ได้เข้ามาทำให้สภาพความเป็นอยู่และความสัมพันธ์แบบเดิมของครอบครัวเปลี่ยนแปลงไป คือแทนที่จะมีการใช้เวลาว่างร่วมกันในการสร้างความผูกพัน และกระชับความสัมพันธ์ระหว่างกันให้มากขึ้น จากที่ไม่ค่อยมีเวลาอยู่แล้วด้วยภาระกิจหน้าที่การงานประจำวันของแต่ละคนกลับยิ่งทำให้ไม่มีเวลาเหลือเลย พ่อแม่บางคนเมื่อเห็นลูกเล่นเกมก็ไม่ค่อยอยากเข้าไปยุ่ง เพราะต้องการหลีกเลี่ยงความขัดแย้งที่อาจจะเกิดขึ้น เพราะลูกอาจจะอารมณ์เสียหรือหงุดหงิดได้เมื่อไม่ได้เล่นเกม จึงทำให้เกิดลักษณะที่เรียกว่าต่างคนต่างอยู่ในที่สุด

7. ปลุกฝังให้ยึดติดกับการเล่นพนัน

การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้น นอกจากจะเป็นการเล่นแบบปกติทั่วไปแล้ว เบื้องหลังเกมออนไลน์เกมนี้ยังมีการพนันอีกหลายรูปแบบแอบแฝงอยู่ การเล่นเกมพนันถือได้ว่าเป็นสิ่งที่มักจะแอบแฝงเข้ามากับการเล่นเกมต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ไม่เว้นแม้แต่ในสังคมสารสนเทศเช่นทุกวันนี้ ที่ยังคงเปิดกว้างเพื่อรองรับการเล่นการพนันกันได้ในทุกรูปแบบผลตอบแทนต่าง ๆ ที่จะได้หากเป็นผู้ชนะการพนันล้วนเป็นสิ่งจูงใจที่ทำให้การพนันยังสามารถมีอยู่ได้ไม่ว่าสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปขนาดไหน หากเรื่องราวของความโลภและผลประโยชน์ยังคงอยู่

ถึงแม้จะมีการอบรมสั่งสอนลูกหลานกันมาจากรุ่นสู่รุ่นว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดีไม่เคยทำให้ใครเจริญแต่ก็ไม่สามารถหยุดยั้งมันได้

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าการเล่นการพนันในเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นปัญหาที่ทางบริษัทผู้ผลิตเกมหรือผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์เกมไม่สามารถที่จะแก้ไขได้ เนื่องจากกลุ่มผู้เล่นจะใช้รูปแบบของการเล่นเกมแบบธรรมดามาเป็นการเล่นกันต่อกัน หากมีเหตุการณ์ที่ทำให้สงสัยและเข้าไปตรวจสอบผู้เล่นก็อ้างได้ว่าเป็นการเล่นเกมธรรมดาไม่ได้เล่นการพนันกันแต่อย่างใด จึงเป็นการยากที่บริษัทผู้ผลิตเกมจะเข้าไปตรวจสอบ หรือจับผิดได้ อีกประการหนึ่งการติดต่อสื่อสารกันเพื่อตกลงกติกาของการพนันกันนั้นก็มักจะกระทำกันภายนอกตัวเกม เช่น การใช้โทรศัพท์คุยกัน การนัดกันออกมาเล่นที่ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์เพื่อพูดคุยตกลงกันแบบตัวต่อตัว เป็นต้น

โดยส่วนใหญ่แล้วการเล่นการพนันกันในเกม Ragnarok มักจะเป็นไปในรูปแบบของการแข่งขันกันทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งในเกม เช่นการแข่งขันปราบ Boss หรือหัวหน้าของ Monster, การแข่งขันด้วยการต่อสู้แบบตัวต่อตัว PVP, การแข่งขันหา Item หรือสิ่งของที่ได้จากการฆ่า Monster, การแข่งขันสะสมค่าประสบการณ์, แข่งกันเดินทางผ่านด่านต่าง ๆ ในเกม เป็นต้น เมื่อมีการแข่งขันก็ย่อมต้องมีผู้แพ้และผู้ชนะ สิ่งตอบแทนที่ได้พนันกันไว้ก็จะตกเป็นของผู้ชนะ ซึ่งสิ่งตอบแทนที่ผู้เล่นมักนำมาใช้เป็นสิ่งล่อใจให้เกิดการเล่นการพนันกันนั้นก็มักจะเป็นเงิน โดยจะเป็นเงินบาทที่ใช้ในสังคมจริง หรือเงิน Zeny ที่ใช้ในสังคมเกมก็แล้วแต่จะตกลงกัน นอกจากนี้ก็อาจจะพนันกันด้วย Item ที่หายากต่าง ๆ ในเกม เช่นเสื้อผ้าเครื่องประดับหรืออาวุธต่าง ๆ ด้วยก็ได้

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการเล่นการพนันนับเป็นผลกระทบทางด้านลบประการหนึ่งที่ค่อนข้างจะร้ายแรงมาจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok เสมือนกับเป็นการปลูกฝังให้เด็กวัยรุ่นคิดว่าการเล่นการพนันเป็นเรื่องธรรมดาไม่ใช่เรื่องผิดแต่ประการใด บางคนอาจจะเล่นจนติดเป็นนิสัย ซึ่งจะก่อให้เกิดผลเสียต่อไปในอนาคตได้ จึงนับเป็นปัญหาสำคัญอันหนึ่งที่กำลังต้องการการเยียวยาจากสังคมอยู่ในขณะนี้

8. เกิดความสับสนในสถานะจิตใจ

ด้วยความที่เกมออนไลน์ Ragnarok นั้นเป็นเกมที่สามารถทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ ในสังคมเกมอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งยังให้ความสนุกสนานบันเทิงทำให้เกิดความรู้สึกอยากจะทำอะไรหรือสะสมแต้มให้ผ่านไปได้ในแต่ละขั้นตอนโดยเร็ว เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ที่เมื่อได้ลองเล่นเกมนี้แล้วจึงมักจะเอาตัวเองไปผูกติดอยู่กับมันซะเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้เกิดการเล่นอย่างไม่รู้จักหยุดหย่อน และไม่รู้จักรับการแบ่งเวลาให้ถูกต้อง จึงก่อให้เกิดผลเสียต่าง ๆ ตามมาอย่างที่ได้อธิบายถึงมาแล้วในเบื้องต้นทั้งเสียการเรียน, เกิดความขัดแย้งกับผู้ปกครอง, ใช้เงินฟุ่มเฟือย, โกหกและขโมยเงินเพื่อให้ได้เล่นเกม, สุขภาพเสื่อมโทรม, ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กวัยรุ่นได้เรียนรู้มาจากการอบรมสั่งสอนและประสบการณ์จากสังคมรอบข้างของตนเองอยู่แล้วว่ามันเป็นสิ่งไม่ดีและไม่ควรที่จะทำให้เกิดขึ้นกับตัวเอง แต่ก็ไม่สามารถหักห้ามใจได้เนื่องจากความสนุกสนานและความสามารถในการตอบสนองต่อความต้องการของจิตใจในเบื้องลึกที่ได้จากการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ชั่วร้าย เด็กวัยรุ่นที่ทุ่มเทเวลาทั้งหมดในชีวิตของตนไปกับการเล่นเกมโดยไม่รู้จักรับการแบ่งเวลาให้ถูกต้องนั้น มีลักษณะคล้ายกับคนติดยาเสพติดที่ถึงแม้จะรู้ว่ามันเป็นสิ่งไม่ดีแต่ก็ไม่สามารถที่จะหักห้ามใจได้

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงมักจะเกิดความสับสนในสภาวะจิตใจระหว่างสิ่งที่ถูกกับสิ่งที่ผิด รู้ว่าการเล่นเกมแบบไม่รู้จักรับการแบ่งเวลาให้ถูกต้องของตนเองนั้นส่งผลกระทบทางด้านลบต่อตัวเองหลายประการและสร้างความไม่สบายใจให้กับผู้ปกครองของตนอย่างใหญ่หลวง แต่ก็ไม่สามารถหักห้ามใจให้หยุดเล่นได้นั่นเอง