

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok** กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาทั้งสิ้น 3 ส่วน อันประกอบไปด้วยการศึกษาเกี่ยวกับ 1. รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ของกลุ่มวัยรุ่น 2. การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงของกลุ่มวัยรุ่น 3. ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่มีต่อกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งสามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

สรุป ส่วนที่ 1 รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok

รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ของกลุ่มวัยรุ่นนั้น จากการศึกษาพบว่ามียุ่ด้วยกัน 10 รูปแบบคือ

1. การรับประทานอาหาร คือการเติมพลังชีวิตให้กับตัวละครที่ใช้เป็นตัวแทนของผู้เล่นในเกมเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ พลังชีวิตของผู้เล่นจะหมดลงเมื่อมีการต่อสู้กับ Monster แต่ละตัว หากผู้เล่นไม่มีความเก่งกล้าสามารถเพียงพอก็อาจจะถูก Monster โจมตีจนพลังชีวิตหมดลงและถึงแก่ความตายในที่สุด ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องมีวิธีการที่จะเตรียมพร้อมในการเติมพลังชีวิตให้กับตนเองอยู่ตลอดเวลาในขณะที่กำลังต่อสู้กับ Monster

2. การพักผ่อน ในการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok การพักผ่อนคือสิ่งที่สามารถช่วยเพิ่มพลังชีวิตให้กับตัวละครในเกมได้อีกแบบหนึ่ง แต่ต้องอาศัยระยะเวลาที่นานกว่าพลังจะขึ้นมาจนเต็ม ผู้เล่นจะต้องนั่งพักอยู่กับที่เฉย ๆ ทำให้ผู้เล่นต้องหยุดเล่นเกมไปชั่วเวลาหนึ่ง โดยส่วนใหญ่แล้วจะใช้ในกรณีที่ผู้เล่นไม่มีเงินพอที่จะไปหาซื้ออาหารมากินเพื่อเพิ่มพลัง หรืออยู่ในสถานการณ์ที่ไม่สามารถหาซื้อได้

3. การแต่งกายตามแฟชั่น ในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok การแต่งกายตามแฟชั่นนับเป็นสิ่งที่ผู้เล่นให้ความนิยมนั้นเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้ผลิตเกมได้ทำการกำหนดให้มีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมากมายหลายแบบให้ผู้เล่นได้เลือกใช้สอยตามความชื่นชอบหรือตามความนิยมของแฟชั่นในขณะนั้น การแต่งกายตามแฟชั่นของผู้เล่นนั้นมักอ้างอิงจากสังคมรอบข้างว่ากำลังให้ความสำคัญกับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบใด ก็อยากจะแสวงหามาใส่หรือใช้สอยเพื่อให้ตนเองโดดเด่นในหมู่เพื่อนและได้รับการยอมรับจากสังคมรอบข้างซึ่งแฝงไปด้วยการเปรียบเทียบแข่งขันกันอยู่ตลอดเวลา

4. การทำงานหาเงิน การทำงานในสังคมเกม Ragnarok คือการตามล่าและปราบ Monster เพื่อให้ได้เงินมาใช้สอย ซื้อหาสิ่งของต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเกมของตนเองต่อไป

5. การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เล่น ในการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมย่อมต้องมีการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเป็นพื้นฐานของทุกสังคมอยู่แล้วในสังคมเกมก็เช่นเดียวกัน ด้วยรูปแบบของเกมออนไลน์ Ragnarok ที่มีการรวมกลุ่มกันเล่นเกมเป็นลักษณะของสังคมขนาดใหญ่ สามารถพูดคุยติดต่อสื่อสารกันได้โดยผ่านหน้าต่างคอมพิวเตอร์ มีลักษณะคล้ายคลึงกับการคุยในห้อง Chat Room ดังนั้นผู้เล่นทุกคนจึงสามารถพูดคุยติดต่อสื่อสารกันได้โดยมีอิสระจึงถือเป็นการเปิดโอกาสให้มีการสร้างความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในรูปแบบต่าง ๆ ตามมา

6. การแสวงหาข้อมูลข่าวสาร การดำรงชีวิตของคนในทุกสังคมย่อมต้องอาศัยข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ มาช่วยในการประกอบการตัดสินใจด้วยกันทั้งสิ้น การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ก็เช่นเดียวกัน ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ จะถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการตัดสินใจและเป็นประโยชน์ในการใช้ชีวิตในสังคมเกมของผู้เล่นแต่ละคน เพราะยิ่งผู้เล่นแต่ละคนมีข้อมูลข่าวสารหรือมีความรู้มาก ก็ย่อมสามารถดำรงชีวิตในสังคมเกมต่อไปได้อย่างไร้ข้อผิดพลาด หรือมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

7. การใช้จ่ายเงิน ในสังคมเกม Ragnarok เมื่อผู้เล่นแต่ละคนสามารถทำงานหาเงินมาได้แล้วก็ย่อมต้องมีการนำเงินที่ได้เหล่านั้นมาใช้จ่ายซื้อสิ่งของต่าง ๆ ที่ผู้ผลิตเกมได้กำหนดเอาไว้ให้เพื่อนำมาใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันของตนเอง เช่นซื้ออาหาร, เสื้อผ้า, อาวุธ เป็นต้น โดยผู้เล่นแต่ละคนก็มักจะมีรูปแบบของการใช้เงินที่แตกต่างกันไปแล้วแต่ความชื่นชอบหรือความจำเป็นของตนในขณะนั้น เงินในเกมบางครั้งอาจเป็นสิ่งหายากสำหรับผู้ที่ยังเล่นเกมไม่เก่ง มีเงินสะสมน้อย ดังนั้นการใช้จ่ายเงินจึงเป็นไปอย่างประหยัดและพยายามใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์กับตนเองอย่างแท้จริง แต่ก็มีผู้เล่นอีกกลุ่มหนึ่งที่เล่นเกมเก่งแล้วมีเงินสะสมมากก็มักจะใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือย เพราะ

คิดว่าเงินในเกมเป็นสิ่งที่หาง่าย การใช้จ่ายเงินในเกม Ragnarok จึงขึ้นอยู่กับสถานะและความพึงพอใจของผู้เล่นแต่ละคนเป็นส่วนใหญ่

8. การเล่นเกม ผู้ผลิตเกมออนไลน์ Ragnarok ได้ทำการออกแบบให้มีการเล่นเกมพิเศษหนึ่งในเกมนั้นคือการจัดให้มีการแข่งขันประลองกำลังกันระหว่างผู้เล่น ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นจำนวนมาก และให้การยอมรับกันว่ามีรูปแบบเหมือนกับการจัดแข่งขันกีฬาประเภทหนึ่ง

9. การปฏิบัติตัวตามกฎระเบียบของสังคม ในทุกสังคมหากมีการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ย่อมต้องมีกฎระเบียบที่นำมาบังคับใช้ร่วมกัน เพื่อควบคุมไม่ให้สังคมนั้น ๆ เกิดความสับสนวุ่นวาย เช่นเดียวกับในสังคมเกมผู้ผลิตเกมได้ทำการกำหนดกฎระเบียบต่าง ๆ เอาไว้ใช้ในการควบคุมความประพฤติของผู้เล่นให้อยู่ในกรอบเดียวกันและสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข โดยได้มีการแต่งตั้ง Game Master ให้เป็นผู้รักษากฎ คอยดูแลหากมีการกระทำความผิดกฎต่าง ๆ ก็จะมีการลงโทษตามที่กฎได้บัญญัติไว้ต่อไป

10. การใช้ภาษา ลักษณะของภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันของผู้เล่นนั้นมีทั้งรูปแบบที่เป็นตัวหนังสือและรูปภาพ โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นคำศัพท์ใหม่ที่ผู้เล่นบางคนได้ทำการคิดค้นขึ้นมา แล้วผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็นำมาใช้ต่อ ๆ กันไปจนกลายเป็นที่นิยมและสามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้เข้าใจตรงกันที่สุดในที่สุด

อภิปรายผล

จากแนวคิดเกี่ยวกับ รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของวัยรุ่น จุฑามาส กิรติสิกร (2542 : 7) ได้สรุปความหมายของรูปแบบการดำรงชีวิตของวัยรุ่นไว้ว่า หมายถึงการใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในแต่ละวันของกลุ่มวัยรุ่นอันเป็นผลมาจากพัฒนาการ ความต้องการ ความสนใจ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งเร้า และด้วยการที่ทั้งในสังคมจริงและในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีลักษณะของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่เช่นเดียวกัน จึงทำให้เกิดความคล้ายคลึงกันของรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ เป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงจะเป็นอย่างไร รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมก็จะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เนื่องมาจากในทั้งสองสังคมล้วนแต่เกิดจากการควบคุมด้วยกลไกสมองของมนุษย์เช่นเดียวกัน แต่จะแตกต่างกันตรงที่รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่จริงหรือไม่สามารถจับต้องได้เป็นเพียงการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมจึงอุดมไปด้วยลักษณะทางจินตนาการที่สามารถตอบสนองจิตใจได้

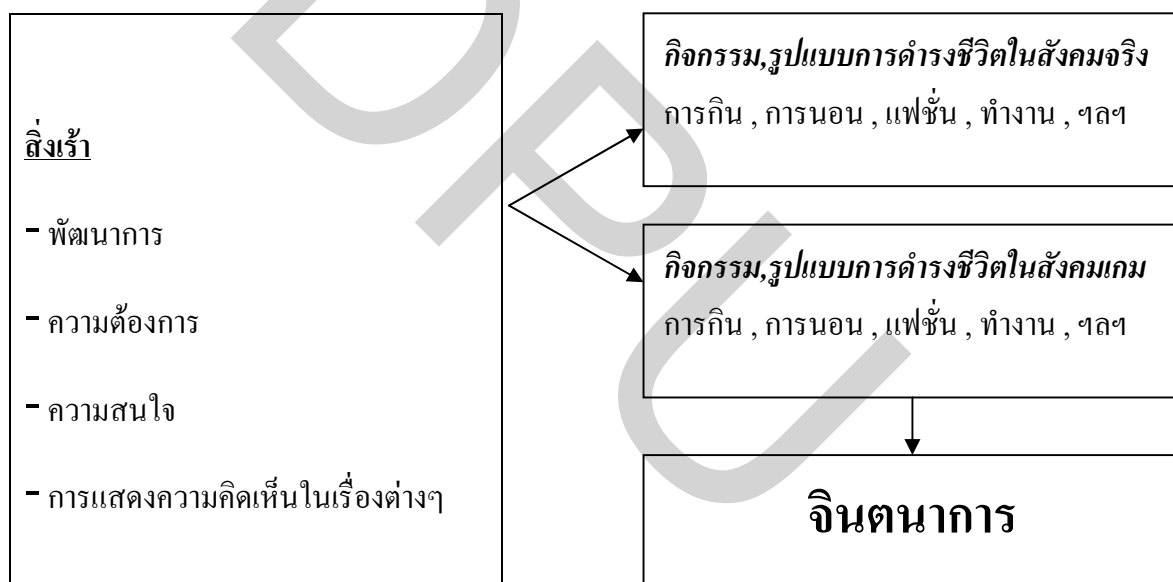
สำนึกในสภาวะจิตใจของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี ผู้เล่นจะได้ทำและได้เป็นในสิ่งที่ไม่สามารถทำหรือเป็นได้ในสังคมจริง

ดังนั้นรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok จึงสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ส่วนที่หนึ่งคือส่วนที่มีความเหมือนและคล้ายคลึงกับรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมจริง เนื่องมาจากการใช้ชีวิตทั้งในสังคมเกมและในสังคมจริงมีมนุษย์เป็นผู้กำหนดเหมือนกัน เช่น การรับประทานอาหาร, การพักผ่อน, การทำงาน, การแต่งกายตามแฟชั่น ฯลฯ โดยสิ่งที่มากระตุ้นให้เกิดรูปแบบของการดำรงชีวิตต่าง ๆ ขึ้นมานั้นก็คือพัฒนาการ ความต้องการ และความสนใจ ของบุคคลแต่ละคน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มีลักษณะของการเป็นสิ่งเร้าให้บุคคลแต่ละคนเกิดการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งก็คือรูปแบบการดำรงชีวิตที่เกิดขึ้นนั่นเอง

โดยรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมส่วนที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงนั้นเกิดจาก การอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ในสังคมเกมของผู้เล่น เช่นเดียวกับการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมจริง ผู้ผลิตเกมได้มีความพยายามสร้างเกมออนไลน์เกมนี้ขึ้นมาโดยเลียนแบบจากสังคมจริงให้ได้มากที่สุด เช่น การกำหนดให้มีตัวละครที่ผู้เล่นใช้เป็นตัวแทนของตนเองในการเล่น เกมทั้งเพศหญิงและเพศชายสามารถเดินไปเดินมาแสดงกิริยาท่าทางต่าง ๆ ได้ สามารถพบปะพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้โดยวิธีการ Chat มีการร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ของผู้เล่น มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน รวมไปถึงการแสวงหาสิ่งต่าง ๆ มาสนองตอบต่อความต้องการของตนเองในเกม ซึ่งก่อให้เกิดทั้งมิตรภาพ ความสามัคคี และการเปรียบเทียบแข่งขันชิงดีชิงเด่นกัน สิ่งเหล่านี้ถือว่าเกมออนไลน์เกมนี้ได้ทำขึ้นโดยใช้พื้นฐานของการอยู่ร่วมกันในสังคมจริงเป็นหลัก เพื่อสร้างสังคมอีกสังคมหนึ่งขึ้นมาในโลกแห่งคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่โลกทางกายภาพที่สามารถจับต้องได้เป็นรูปธรรม แต่จะกลายเป็นรูปแบบของชุมชนในจินตนาการที่จำลองขึ้นมาจากการสื่อสารเสมือนมีตัวตนจริง ดังนั้นรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมเกมจึงมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงส่วนหนึ่งตามที่ได้อธิบายเอาไว้ในเบื้องต้น

ส่วนที่ 2 คือลักษณะของจินตนาการเพ้อฝัน (Fantasy) อันเป็นพื้นฐานของเกมทุกเกมที่ผู้ผลิตเกมได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลาย และหลีกเลี่ยงจากสภาพความสับสนวุ่นวายที่ได้พบเจอในโลกแห่งความเป็นจริง เกมจะสร้างสิ่งที่ผู้เล่นไม่สามารถทำหรือเป็นได้ในโลกแห่งความเป็นจริงขึ้นมาเพื่อตอบสนองต่อความอยากภายใต้เบื้องลึกในจิตใจของผู้เล่นแต่ละคนดังที่ชะลูด นิ่มเสมอ (อ้างถึงใน วณิช สุธารัตน์, 2547: 8) ได้กล่าวไว้ว่าจินตนาการคือพลังของจิตที่สร้าง

ภาพขึ้นมาใหม่ภายในใจ ให้น่าพอใจกว่า สวยกว่า เป็นระเบียบหรือดีกว่าสิ่งเดิมที่เป็นอยู่ตามธรรมชาติทั่วไป เพื่อตอบสนองจิตใจตัวเองให้ได้พบเจอกับสิ่งที่ตนเองปรารถนาให้เป็นไป ซึ่งบริษัทผู้ผลิตเกมได้เห็นถึงความสำคัญในจุดนี้จึงได้มีการสร้างสรรค์จินตนาการต่าง ๆ ที่คิดว่าผู้เล่นน่าจะชอบอยากทำและอยากเป็น เช่นการได้ออกเดินทางผจญภัยไปในที่ต่าง ๆ, การฆ่าฟันศัตรู, การแต่งกายด้วยแฟชั่นในจินตนาการ ฯลฯ มาเพื่อตอบสนองความต้องการในใจของผู้เล่นที่ย่อมต้องการสิ่งที่น่าพอใจกว่า สวยกว่า หรือสนุกสนานตื่นเต้นกว่าสภาพชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมชีวิตจริงแบบเดิม ๆ ของตน จินตนาการเหล่านี้ถูกนำมาผสมผสานกับรูปแบบการดำรงชีวิตในส่วนที่หนึ่งตามที่ได้กล่าวมาในเบื้องต้น จนทำให้เกิดเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ได้ในที่สุด



ภาพที่ 5.1 แสดงรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมในส่วนที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงและส่วนที่เป็นจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy)

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้คือรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีลักษณะของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ เช่นเดียวกับสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง โดยถูกควบคุมด้วยพัฒนาการ ความต้องการ และความสนใจ ของมนุษย์เช่นเดียวกัน สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของวัยรุ่นที่ได้อธิบายถึงพัฒนาการ ความต้องการ

และความสนใจของเด็กวัยรุ่นไว้โดยละเอียด ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่วัยรุ่นทุกคนมีอยู่ในตัวเอง และกลายมาเป็นสิ่งเร้าให้เกิดรูปแบบของการดำรงชีวิตต่าง ๆ ขึ้น ส่งผลทำให้เกิดส่วนที่คล้ายคลึงกันของรูปแบบการดำรงชีวิตในทั้งสองสังคมนี้ แต่สิ่งที่รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมีมากกว่าก็คือการนำเอาจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) เข้ามาเป็นส่วนประกอบ เพื่อให้สามารถดึงดูดความสนใจผู้เล่นได้พบเจอกับสิ่งที่ไม่สามารถหาได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ยกตัวอย่างเช่น ในทั้งสองสังคมมีการรับประทานอาหารเหมือนกัน แต่สิ่งที่เป็อาหารนั้นมีความแตกต่างกัน ในสังคมจริงสิ่งที่มนุษย์เรารับประทานก็คือ เนื้อสัตว์ ผัก ผลไม้ ต่าง ๆ แต่ในสังคมเกมสิ่งที่ใช้รับประทานคือยาวิเศษที่มีคุณสมบัติในการเพิ่มพลังซึ่งเป็นสิ่งที่เรียกว่าจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy)

ตารางที่ 5.1 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมที่เป็นจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy)

รูปแบบ	สังคมจริง	สังคมเกม (จินตนาการเพื่อฝัน)
1. การรับประทานอาหาร	เนื้อสัตว์, ข้าว, ขนมปัง, ผัก ผลไม้, ฯลฯ	ยาวิเศษเพิ่มพลัง
2. การพักผ่อน	นอนหลับ	นั่งพัก
3. การแต่งกายตามแฟชั่น	เสื้อผ้าตามสมัยนิยมของวัยรุ่น เช่น การเกงยีนส์, เสื้อสาย เดี่ยว, กระโปรงสั้น ฯลฯ	เสื้อเกราะอัศวิน, หมวกเทวดา, หมวกโจรสลัด, หน้ากากปีศาจ, เสื้อคลุมราชา ฯลฯ
4. การทำงาน	ทำตามอาชีพของแต่ละคนเช่น หมอ, ครู, นักธุรกิจ ฯลฯ	ตามล่าและปราบ Monster
5. การติดต่อสื่อสารและการ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน	โทรศัพท์, เเชิญหน้า, จดหมาย, Chat Room ฯลฯ	Chat Room
6. การแสวงหาข้อมูลข่าวสาร	สื่อต่าง ๆ TV, วิทยุ, หนังสือพิมพ์, อินเทอร์เน็ต ฯลฯ	ห้องสมุดในเกม, NPC, GM, ผู้ เล่นคนอื่น ๆ
7. การใช้จ่ายเงิน	เงินบาท	เงิน Zeny
8. การเล่นเกมกีฬา	ฟุตบอล, วายน้ำ, เทสนิส, ปิงปอง ฯลฯ	การต่อสู้แบบตัวต่อตัว PVP
9. การปฏิบัติตัวตาม	กฎหมาย	กฎของเกม

กฎระเบียบของสังคม		
10. การใช้ภาษา	ภาษาพูด, ภาษาเขียน	ภาษาเลียนแบบการพูดคุย เช่น หัวดี, กัวจี้, ม่ายอาว ภาษาแสดงท่าทาง เช่น 555 = หัวเราะ, ZZZZ = นอนหลับ ภาษาแอสกีร์ เช่น ^_^ , T_T คำศัพท์ใหม่ ๆ ที่ผู้เล่นคิดขึ้นมา รูปภาพแสดงอารมณ์

จากที่กล่าวมาทำให้ทราบว่าสิ่งหนึ่งที่ทำให้การเล่นเกมนอนไลน์ Ragnarok เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายได้ภายในเวลาอันรวดเร็วนั้นก็เนื่องมาจากด้วยรูปแบบของเกมนอนไลน์เกมนี้ได้นำพื้นฐานของการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมมาประยุกต์ให้กลายเป็นเกม เมื่อผู้เล่นได้เข้ามาเล่นเกมก็จะมีความรู้สึกว่าตนเองนั้นมีชีวิตใหม่ชีวิตหนึ่งเกิดขึ้น และสามารถเลือกแนวทางในการดำรงชีวิตแบบต่าง ๆ ให้กับตัวละครของตนเองได้ว่าอยากให้มันเป็นไปแบบใดเสมือนได้ลองผจญภัยในทุก ๆ เรื่องและไม่มีความเสี่ยงในการดำรงชีวิตใด ๆ หากเกิดการผิดพลาดก็สามารถเริ่มต้นใหม่ได้เสมอในสังคมเกม เช่นอยากลองไปฆ่า Monster ตัวที่เก่งมาก ๆ ว่าจะสามารถสู้ได้หรือไม่ ผู้เล่นก็จะกล้าลองหรือกล้าเสี่ยงเพราะถ้าหากสู้ไม่ได้หรือตายไป ก็กลับไปเกิดใหม่ได้ทำให้ได้เรียนรู้วิธีการฆ่ามันได้จากความผิดพลาดของตนเองในอดีต และสามารถฝึกฝนตัวเองต่อไปจนกระทั่งเอาชนะมันได้ในที่สุด แต่สำหรับในชีวิตจริงเมื่อต้องลองเสี่ยงอะไรไปแล้วหากเกิดการผิดพลาดก็เป็นการยากที่จะกลับไปเริ่มใหม่

สรุป ส่วนที่ 2 การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่น เกมออนไลน์ Ragnarok มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง

การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออกมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง
นั้น จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าการลอกเลียนแบบมาใช้เพียง 4 รูปแบบจากรูปแบบที่พบทั้งสิ้น 10
รูปแบบคือ

1. การแต่งกายตามแฟชั่น การลอกเลียนแบบการแต่งกายตามแฟชั่นในสังคมเกมมาใช้
ในสังคมจริงนั้น เป็นเพียงการนำบางส่วนออกมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพความเป็นอยู่และ
การใช้ชีวิตในสังคมจริงของผู้เล่นแต่ละคนไม่ได้นำมาทั้งหมด เนื่องจากในบางส่วนนั้นมีความ
เป็นจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) มากจนเกินกว่าที่จะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับสภาพการ
ดำรงชีวิตในสังคมจริงได้

2. การทำงาน กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok หลายคนมีการลอกเลียนแบบ
รูปแบบของการทำงานในสังคมเกมออกมาใช้ในสังคมจริงได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากรูปแบบของ
การทำงานในสังคมเกมโดยเฉพาะการทำงานเป็นทีมมักมีการแสดงออกซึ่งการพึ่งพาอาศัย, การแบ่ง
งานกันทำ, การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าต่าง ๆ ที่ผู้เล่นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต
ประจำวันในสังคมจริงได้ เวลาที่ต้องพบเจอกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่คล้ายคลึงกับในเกม

3. การติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เล่น รูปแบบการ
ดำรงชีวิตนี้ถูกลอกเลียนแบบมาใช้ค่อนข้างมาก เนื่องมาจากการติดต่อสื่อสารและการสร้าง
ความสัมพันธ์ระหว่างกันนั้นย่อมมีปรากฏอยู่แล้วในทุกสังคม การได้เข้าไปร่วมเล่นเกมด้วยกันเป็น
สังคมขนาดใหญ่ทำให้กลุ่มวัยรุ่นได้รู้จักการเข้าสังคมมากขึ้น รู้จักการพบปะพูดคุย และการปฏิบัติ
ตัวให้เป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของ
โลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างมีประโยชน์

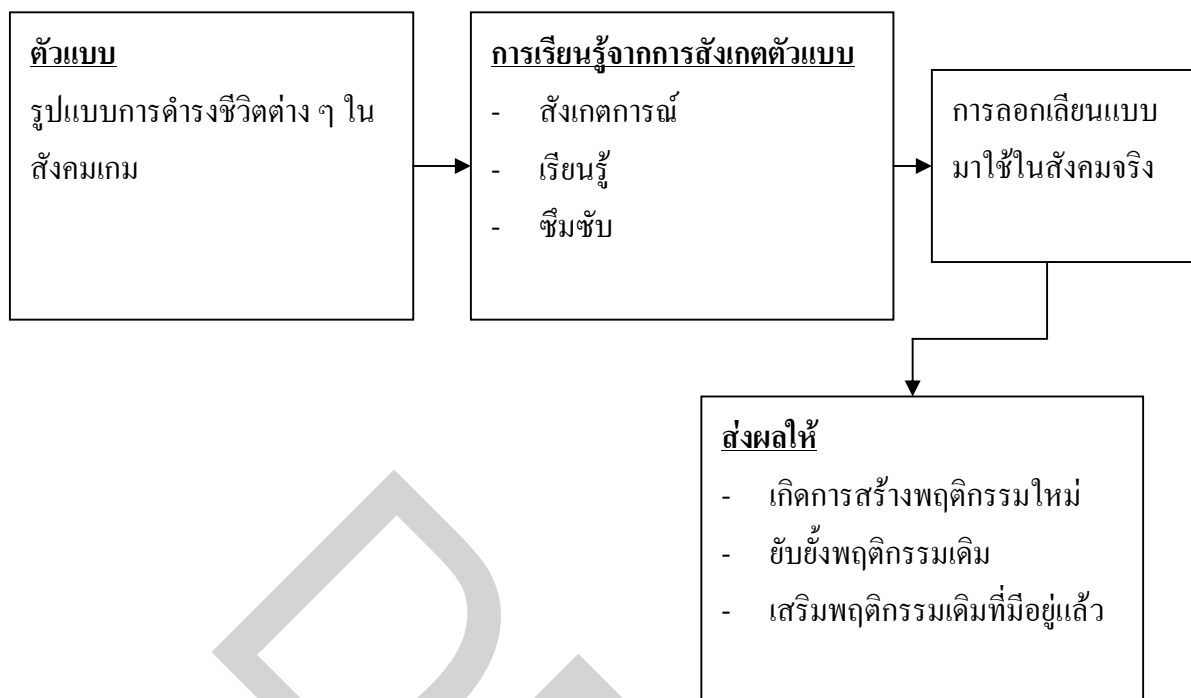
4. การใช้ภาษา ในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีรูปแบบของการใช้ภาษาที่โดดเด่น
เป็นลักษณะของภาษาเฉพาะกลุ่มที่ได้ถูกสร้างขึ้นใหม่โดยผู้เล่นแต่ละคน จนกระทั่งได้รับความ
นิยมและยึดถือเอามาใช้ต่อ ๆ กันมาในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกันเอง ซึ่งเด็กวัยรุ่น
จำนวนมากที่ได้เล่นเกมนี้มักมีการลอกเลียนแบบภาษาหรือคำศัพท์ต่าง ๆ ที่มีใช้ในเกมออกมาใช้ใน
สังคมจริงโดยเกิดจากความเคยชิน หรือมีความคิดว่าคำศัพท์เหล่านั้นดูแล้วทันสมัย แสดงถึงความ
เป็นตัวตนหรือกลุ่มของตนซึ่งอยากที่จะประกาศให้ผู้อื่นรับรู้

อภิปรายผล

เกมออนไลน์ Ragnarok นั้นถือเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสารเป็นอย่างมากพอ ๆ กับสื่อโทรทัศน์ เนื่องจากเป็นสื่อที่มีการนำเสนอเนื้อหาของสารในรูปแบบของภาพ, แสง, สี, เสียง ที่มีความสมจริง และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับสารได้มากกว่าสื่ออื่นเหมือนกัน การดูโทรทัศน์นั้นส่งผลให้ผู้รับสารเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมและการแสดงออกไปตามเนื้อหาของสารที่ได้รับ ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ก็ส่งผลต่อผู้เล่นในทิศทางเดียวกันกับการดูโทรทัศน์ แต่เนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นผู้เล่นได้เป็นผู้กระทำในทุกเนื้อหา หรือทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นในเกม ผู้เล่นจะเป็นคนกำหนดทิศทางของเกมว่าจะทำอะไรต่อไปในทุกขั้นตอน ผู้เล่นจะสวมบทบาทของผู้กระทำในขณะที่การดูโทรทัศน์ผู้เล่นมีบทบาทเป็นเพียงแค่ผู้สังเกตการณ์ ผลที่เกิดตามมาจากการเล่นเกมจึงสามารถสังเกตเห็นได้เด่นชัดกว่า การดูโทรทัศน์

การลอกเลียนแบบก็คือผลหรือสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาหลังจากที่ผู้รับสารได้มีการเปิดรับสื่อแล้วนั่นเอง ซึ่ง Albert Bandura (อ้างถึงใน สุชาดา สัจสันถวไมตรี, 2542 : 17) เรียกว่าการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบ สื่อจะทำหน้าที่ในการนำเสนอตัวแบบซึ่งก็คือเนื้อหาของสารต่าง ๆ มาสู่ผู้รับสาร ทำให้ผู้รับสารเกิดกระบวนการสังเกตการณ์และการเรียนรู้ว่าสิ่งเหล่านั้นเหมาะสมกับตนหรือไม่ ตัวแบบคืออะไร ทำอะไร และได้ผลอย่างไร เมื่อผู้รับสารได้รับรู้ ได้เห็น และได้สัมผัส ทุกสิ่งทุกอย่างที่สื่อนำเสนอแล้วเกิดความชื่นชอบหรือคิดว่าสิ่งนั้นดีเหมาะสมกับตนก็จะทำให้เกิดการลอกเลียนแบบมาใช้จนกระทั่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมและการแสดงออกในที่สุด

รูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ ที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ทุกคนต้องมีและกระทำร่วมกันในสังคมเกมนั้นก็คือตัวแบบที่สื่อเกมออนไลน์ได้นำเสนอสู่ผู้เล่นเกม ทำให้ผู้เล่นเกมเกิดกระบวนการเรียนรู้ และสังเกตการณ์ ว่ารูปแบบการดำรงชีวิตแบบใดคือสิ่งที่ตนเองชื่นชอบและเหมาะสมกับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของตนเองในสังคมจริง ซึ่งการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบนี้เองจะนำผู้เล่นไปสู่การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตต่าง ๆ เหล่านี้มาใช้ในชีวิตประจำวันของตนเองในที่สุดโดยจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมและการแสดงออกซึ่งอาจจะส่งผลให้เกิดการสร้างพฤติกรรมใหม่, เสริมพฤติกรรมเดิมที่มีอยู่แล้ว, หรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมเดิม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการลอกเลียนแบบที่ได้อธิบายไว้ในบทที่ 2 เป็นอย่างมาก



ภาพที่ 5.2 แสดงรูปแบบของการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบ

การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมต่าง ๆ มาใช้ในสังคมจริงนั้นโดยส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นจะนำมาใช้ในลักษณะของการประยุกต์ให้เหมาะสมกับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของตนเพียงบางส่วนไม่ใช่การนำมาทั้งหมด ตัวอย่างเช่นการแต่งกายตามแฟชั่น จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นเกมได้มีการนำรูปแบบของการแต่งกายตามแฟชั่นจากในเกมมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับตนเองได้ในสังคมจริง มีการทำสีผมและทรงผมให้เหมือนกับตัวละครของตนในเกมด้วยสาเหตุมาจากความชื่นชอบส่วนตัว และคิดว่าหากทำแล้วจะทำให้ตนเองเป็นที่น่าสนใจ โดดเด่น และสามารถดึงดูดความสนใจจากบุคคลรอบข้างได้ แต่ในขณะเดียวกันการนำมาใช้นั้นก็มีขอบเขตจำกัด เนื่องมาจากสีผมและทรงผมของตัวละครในเกมนั้นมีความเป็นจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) มากจนเกินไป การที่จะลอกเลียนแบบสีผมและทรงผมมาใช้ทั้งหมดนั้นอาจจะเป็นสิ่งที่มากเกินไปจนความพอดีที่สังคมในโลกแห่งความเป็นจริงจะยอมรับได้ ผู้เล่นจึงได้ทำการประยุกต์เพียงบางส่วนออกมาใช้ให้อยู่ในขอบเขตอันพองามตามความคิดของตนเอง ซึ่งถือเป็นการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมอันหนึ่งมาใช้ในสังคมจริงที่มีส่วนในการเข้ามาเสริมพฤติกรรมเดิมที่มีอยู่แล้วดังที่ได้กล่าวมาในเบื้องต้น เพราะพฤติกรรมการแต่งกายตามแฟชั่นของเด็กวัยรุ่นนั้นมิให้เห็นกันอยู่แล้วในสังคมปัจจุบัน การที่มีวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งได้เข้ามาเล่นเกม

ออนไลน์ Ragnarok และได้เรียนรู้ถึงรูปแบบของการแต่งกายตามแฟชั่นที่มีในสังคมเกม จนกระทั่งเกิดการลอกเลียนแบบมาใช้นั้นก็เพื่อเป็นการเสริมพฤติกรรมของการแต่งกายตามแฟชั่นแบบเดิมให้ดูดี หรือดูน่าสนใจขึ้นนั่นเอง

รูปแบบของการทำงานก็เช่นเดียวกัน การลอกเลียนแบบมาใช้ก็เป็นไปในลักษณะของการประยุกต์ให้เข้ากับสถานการณ์และเหตุการณ์ในขณะนั้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นการนำมาใช้เพื่อเสริมพฤติกรรมเดิมที่มีอยู่แล้วของกลุ่มวัยรุ่นให้ดียิ่งขึ้น เนื่องมาจากการดำรงชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันย่อมต้องมีการทำงาน หรือมีหน้าที่ความรับผิดชอบต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายไม่ว่าจะเป็นจากพ่อแม่ หรือจากครูอาจารย์ ในองค์ประกอบของการทำงานไม่ว่าจะเป็นการรู้จักคิดคำนวณวางแผนการทำงาน, การรู้จักแก้ปัญหา หรือแม้กระทั่งการรู้จักแบ่งงานกันทำนั้นเป็นสิ่งที่กลุ่มวัยรุ่นรู้จักและได้กระทำอยู่แล้วในชีวิตประจำวัน แต่เมื่อได้มีการเข้ามาเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ทำให้ได้รู้จักและเรียนรู้ถึงสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มากยิ่งขึ้น รู้ว่าควรทำอย่างไรให้ประสบความสำเร็จในการทำงานได้อย่างแท้จริง ซึ่งทำให้สามารถยึดถือเอาหลักการและวิธีการแก้ปัญหาในเกมนำมาใช้ในสังคมจริงได้อย่างเหมาะสมโดยนำมาใช้เสริมกับพฤติกรรมเดิมที่ตนเองมีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น สิ่งที่คุณวิจัยได้พบเมื่อทำการศึกษาเรื่องนี้ที่สามารถยกตัวอย่างได้คือการทำรายงานกลุ่มเมื่อได้รับมอบหมายงานมาสิ่งแรกที่ต้องทำคือการแบ่งงานหรือแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้กับสมาชิกของกลุ่มแต่ละคน หลังจากที่ได้เล่นเกมทำให้เด็กวัยรุ่นได้เรียนรู้ว่าการแบ่งงานกันรับผิดชอบนั้นไม่ใช่เพียงแค่แบ่งกันไปตามสัดส่วนของงานอย่างที่เคยทำกันมาแต่เดิมเท่านั้น แต่ต้องแบ่งให้ตรงตามความชอบหรือความถนัดของสมาชิกกลุ่มแต่ละคนด้วย การทำงานจึงจะประสบความสำเร็จและออกมาดี

ส่วนในรูปแบบของการติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันนั้น เป็นไปในลักษณะของการนำมาใช้เพื่อเสริมพฤติกรรมเดิมที่มีอยู่แล้วเช่นกัน เพราะในสังคมจริงมนุษย์เราย่อมต้องมีการติดต่อสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันอยู่แล้วอันเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ สิ่งที่กลุ่มเด็กวัยรุ่นได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ก็คือการได้ฝึกการเข้าสังคมและฝึกการทำตัวให้เป็นที่ยอมรับสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นปกติสุข เมื่อออกจากโลกของเกมมาอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงเด็กวัยรุ่นจึงสามารถนำรูปแบบของการดำรงชีวิตดังกล่าวมาใช้ให้เป็นประโยชน์กับตนเองได้มากยิ่งขึ้น

การใช้ภาษาหรือคำศัพท์ต่าง ๆ ในสังคมก็นับเป็นรูปแบบของการดำรงชีวิตอีกอันหนึ่งที่ถือได้ว่ามีอิทธิพลต่อกลุ่มเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เนื่องจากคำศัพท์ต่าง ๆ ที่มีใช้อยู่ในสังคมนั้นวัยรุ่นส่วนใหญ่ให้ความสำคัญว่าเป็นคำศัพท์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวโดดเด่นและแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร หากมีการนำคำศัพท์เหล่านี้มาใช้ในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลรอบข้างในสังคมจริงแล้วจะทำให้ตัวเองเป็นที่น่าสนใจ แสดงออกถึงความเป็นคนทันสมัยน่าชื่นชมและค้นหา และในบางครั้งการนำคำศัพท์ในเกมมาใช้นั้นก็เกิดจากความเคยชิน เนื่องจากการเล่นเกมมาเป็นเวลานานจนทำให้ติดคำพูดหรือคำศัพท์เหล่านั้นมาใช้ในการสื่อสารจริงโดยที่ไม่ได้ตั้งใจ ซึ่งการลอกเลียนแบบรูปแบบของการใช้ภาษาในสังคมเกมมาใช้ในสังคมจริงนี้มีผลในการยับยั้งพฤติกรรมเดิม และในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่ในการสร้างพฤติกรรมใหม่ คือคำศัพท์แบบเดิมที่วัยรุ่นเคยใช้อยู่ทั่วไปในสังคมจริงถูกยับยั้งการใช้ไปในที่สุดพร้อม ๆ กับการนำคำศัพท์แบบใหม่ที่พบในเกมออกมาใช้แทนที่ ตัวอย่างเช่นคำว่า “ขโมย” ถูกแทนที่ด้วยคำว่า “รูท”, คำว่า “เก่ง” ถูกแทนที่ด้วยคำว่า “สด”, คำว่า “อดทน” ถูกแทนที่ด้วยคำว่า “ถึก” ซึ่งจะเป็นอยู่อย่างนี้ไปจนกว่าจะมีคำศัพท์ใหม่ที่ใช้สื่อความหมายแบบเดียวกันกับคำศัพท์เดิมแต่มีความทันสมัยกว่าเข้ามาแทนที่

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการลอกเลียนแบบรูปแบบของการดำรงชีวิตต่าง ๆ ในสังคมเกมมาใช้ในสังคมจริงนั้นส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมและการแสดงออกของเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างมาก แต่ก็ไม่ได้เป็นไปในลักษณะของความรุนแรงหรือก่อให้เกิดผลเสียแต่อย่างใด โดยในบางรูปแบบก็ก่อให้เกิดประโยชน์กับตัววัยรุ่นเองเป็นอย่างมาก การที่เด็กวัยรุ่นแต่ละคนจะนำรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้มากหรือน้อยนั้นก็ขึ้นอยู่กับพื้นฐานนิสัยความสามารถในการเรียนรู้ รวมไปถึงสภาพแวดล้อมในสังคมจริงที่ตนเองอาศัยอยู่ด้วย

สรุป ส่วนที่ 3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่พบในกลุ่มวัยรุ่น

นอกเหนือไปจากการลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้ ในสังคมจริงแล้วการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ยังส่งผลกระทบในด้านต่าง ๆ ต่อกลุ่มเด็กวัยรุ่น อีกมากมายซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ผลกระทบด้านบวก

1. ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม สังคมของเกมออนไลน์ Ragnarok นั้น มีลักษณะของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ ผู้ที่เข้าไปเล่นเกมจะมีบทบาทเหมือนกับเป็น ประชากรคนหนึ่งที่เข้ามาอยู่ร่วมกันในสังคมเกมนี้ มีรูปแบบการดำรงชีวิตและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ขอมอบในกฎระเบียบของสังคมร่วมกัน ทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น และรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคมโดยรวมได้

2. ช่วยฝึกทักษะในการคิดคำนวณและการแก้ไขปัญหา การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok สามารถช่วยในการฝึกสมองของผู้เล่นให้มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาที่ดีได้ เพราะการที่ผู้เล่นจะสามารถฝ่าฟันไปในขั้นตอนหรือด่านต่าง ๆ ในเกมได้นั้นจะต้องผ่านอุปสรรค และปัญหาต่าง ๆ มากมายที่รออยู่ ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะในการคิดอย่างมีเหตุผลรู้จักการคำนวณวางแผนการทำงาน ฝึกการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่จะต้องพบเจอ เพื่อให้สามารถฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้น ไปได้

3. ได้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและคลายเครียด คุณสมบัติที่สำคัญของเกมทุกเกมก็คือความสนุกสนานเพลิดเพลินและการท้าทายให้ติดตาม การเล่นเกมคือการที่ผู้เล่นได้ใช้เวลา ช่วงหนึ่งในการหลบหนีความสับสนวุ่นวายที่ตนเองต้องพบเจอในโลกแห่งความเป็นจริงเข้าไปสู่ โลกแห่งจินตนาการที่สามารถตอบสนองความต้องการในเบื้องลึกของผู้เล่นแต่ละคนได้ ผู้เล่นโดย ส่วนใหญ่จึงมักชอบที่จะใช้ชีวิตอยู่ในโลกของเกมมากกว่าโลกแห่งความเป็นจริงเพราะในโลกของ เกมนั้นมีความสนุกสนานอย่างไร้ขีดจำกัดรออยู่นั่นเอง

4. ได้ฝึกพื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ถือได้ว่าเป็นการช่วยให้เด็ก ๆ เกิดความคุ้นเคยกับเครื่องคอมพิวเตอร์ และระบบการ ติดต่อสื่อสารด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องจากทั้งสองสิ่งนี้ล้วนแล้วแต่เป็นองค์ประกอบสำคัญ ที่สามารถทำให้ผู้เล่นทุกคนเดินทางเข้าไปสู่โลกของเกมออนไลน์ได้ เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการ ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้นไปโดยไม่รู้ตัว เพราะเกมออนไลน์เป็นแรงจูงใจให้ศึกษา

ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเองเป็นอย่างมาก เพราะการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมสารสนเทศเช่น ทุกวันนี้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นอาวุธสำคัญที่จะนำพาข้อมูลข่าวสารมาสู่ตัวผู้ใช้ อันจะเกิดผลต่อการพัฒนาตัวเองในด้านอื่น ๆ ต่อไปได้ในที่สุด

ผลกระทบด้านลบ

1. เสียการเรียน การเล่นเกมมากเกินไปโดยไม่รู้จักการแบ่งเวลาให้ถูกต้องเหมาะสมจะทำให้เด็กเกิดภาวะที่เรียกว่า “ติดเกม” อย่างที่กล่าวมาแล้วว่าเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีทั้งความสนุกสนานชวนติดตาม และท้าทายให้ผู้เล่นอยากเล่นอยู่ตลอดเวลา จนทำให้เด็กวัยรุ่นบางคนเกิดอาการติดเกมอย่างหนักจนไม่สนใจสิ่งอื่น ๆ รอบตัว โดยเฉพาะการเรียนหนังสือซึ่งถือเป็นหน้าที่หลักอันสำคัญของเด็กวัยรุ่นส่งผลให้เรียนไม่รู้เรื่องตามไม่ทันเพื่อน สมองไม่ตอบรับการสอนของครูอาจารย์จนทำให้เสียการเรียนในที่สุด

2. เกิดการขัดแย้งกับผู้ปกครอง เมื่อเด็กวัยรุ่นเกิดอาการติดเกมอย่างหนักจนทำให้เสียการเรียน ทำให้ผู้ปกครองหลายคนเกิดความกังวลและทุกข์ใจเป็นอย่างมากกับปัญหานี้ จึงพยายามที่จะเข้าไปดักเตือนว่ากล่าว ซึ่งในบางครั้งอาจทำให้เกิดการมีปากเสียงต่อกันกลายเป็นความขัดแย้งที่จะพัฒนาไปเป็นปัญหาครอบครัวจนกระทั่งเกิดการกระทบกระทั่งถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยรุ่นได้ในที่สุด

3. ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย การเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นถือได้ว่ามีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง ทั้งค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเติมเงินของเกม, ค่าโทรศัพท์ รวมไปถึงการนำเงินไปซื้อสินค้าในเกมที่ตนเองอยากได้แต่ไม่สามารถหาได้ด้วยความสามารถของตนเองจากผู้เล่นคนอื่นที่มีความสามารถในการหาได้เยอะและใช้วิธีการขายของเหล่านี้เป็นช่องทางในการหารายได้พิเศษใส่ตัว ทำให้การใช้จ่ายเงินของเด็กวัยรุ่นสูงจนเกินความจำเป็นจนทำให้เกิดภาวะของการฟุ่มเฟือยอย่างหนัก

4. พฤติกรรมของเด็กเปลี่ยนแปลงไปในทางลบ เมื่อการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นจำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายสูงประกอบกับความต้องการอยากเล่นเกมของเด็กวัยรุ่นก็มีมากพอ ๆ กัน เด็กวัยรุ่นจึงต้องทำทุกวิถีทางที่จะหาเงินมาให้พอใช้สอยต่อการเล่นเกมของตนเองให้ได้ จนบางครั้งทำให้พฤติกรรมของเด็กเปลี่ยนแปลงไปบางคนกลายเป็นเด็กที่ชอบพูดโกหกผู้ปกครอง บางคนก็ใช้วิธีการลักขโมยเพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม

5. ทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม การหักโหมเล่นเกมอย่างหนักทำให้สุขภาพของเด็กวัยรุ่นเสื่อมโทรมลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากบางคนเอาแต่เล่นเกมจนไม่ยอมหลับยอมนอน ไม่ยอม

รับประทานอาหาร ทำให้ร่างกายไม่สามารถทนรับต่อสภาวะการณ์เช่นนี้ได้ซึ่งอาจจะส่งผลให้เกิดอาการเจ็บป่วยเรื้อรังตามมาในอนาคต

6. ขาดการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง การที่เด็กวัยรุ่นเอาแต่หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกม ทำให้การใช้ชีวิตส่วนใหญ่ถูกทุ่มเทลงไปในสังคมเกมจนหมด ก่อให้เกิดการขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง เช่น พ่อแม่, พี่น้อง, ครูอาจารย์ หรือแม้กระทั่งเพื่อนฝูงที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้เกิดความห่างเหิน ไร้ซึ่งความผูกพันกับบุคคลรอบข้างอย่างที่ควรจะเป็นซึ่งถือเป็นผลเสียอย่างมากที่เกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่น เพราะโดยพื้นฐานของการใช้ชีวิตแล้วมนุษย์ทุกคนต้องอาศัยอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นหลัก

7. ปลุกฝังให้ยึดติดกับการพนัน ในการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok นั้นมีผลประโยชน์จำนวนมากและการพนันแอบแฝงอยู่ การเล่นเกมพนันในเกมมีอยู่มากมายหลายรูปแบบซึ่งถือเป็นผลกระทบที่ค่อนข้างร้ายแรงมาก เสมือนกับเป็นการปลุกฝังให้เด็กวัยรุ่นคิดว่าการเล่นเกมพนันเป็นเรื่องธรรมดาและคิดเป็นนิสัย ซึ่งจะก่อให้เกิดผลเสียต่อไปในอนาคตได้

8. เกิดความสับสนในสถานะจิตใจ ผลกระทบทางด้านลบต่าง ๆ ที่ได้เกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่นดังที่กล่าวมาเบื้องต้นเป็นสิ่งที่เด็กวัยรุ่นได้รับรู้อยู่แล้วว่าเป็นสิ่งไม่ดีแต่ก็ไม่สามารถหักห้ามใจให้เลิกเล่นเกมได้เพราะความสนุกสนานของตัวเกมเป็นเสมือนสิ่งยั่วใจทำให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่องและไม่รู้จักแบ่งเวลาให้ถูกต้อง เด็กวัยรุ่นจึงมักจะเกิดความสับสนในสถานะจิตใจของตนเองระหว่างสิ่งที่ผิดและสิ่งที่ถูก มีลักษณะคล้ายกับการติดยาเสพติดที่ถึงแม้จะรู้ว่ามันเป็นสิ่งไม่ดีแต่ก็ไม่อาจหักห้ามใจไม่ให้เสพมันได้

อภิปรายผล

จากแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของเกมกับวัยรุ่น รศ. นพ. อัมพล สุอำพัน (อ้างถึงใน สุชาติ สัจจสันถวไมตรี, 2542 : 27-29) ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่าการเล่นเกมนั้นมีทั้งผลดีและผลเสียขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น เนื้อหาของเกม, เวลาในการเล่น, อายุของผู้เล่นเกม, ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็กวัยรุ่นซึ่งสอดคล้องกับผลกระทบที่เกิดขึ้นกับกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok เป็นอย่างมากจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาของเกมนั้นส่งผลดีและมีประโยชน์กับผู้เล่นเกมอย่างถูกวิธีและเป็นไปตามกฎกติกาที่ผู้ผลิตเกมกำหนดเอาไว้

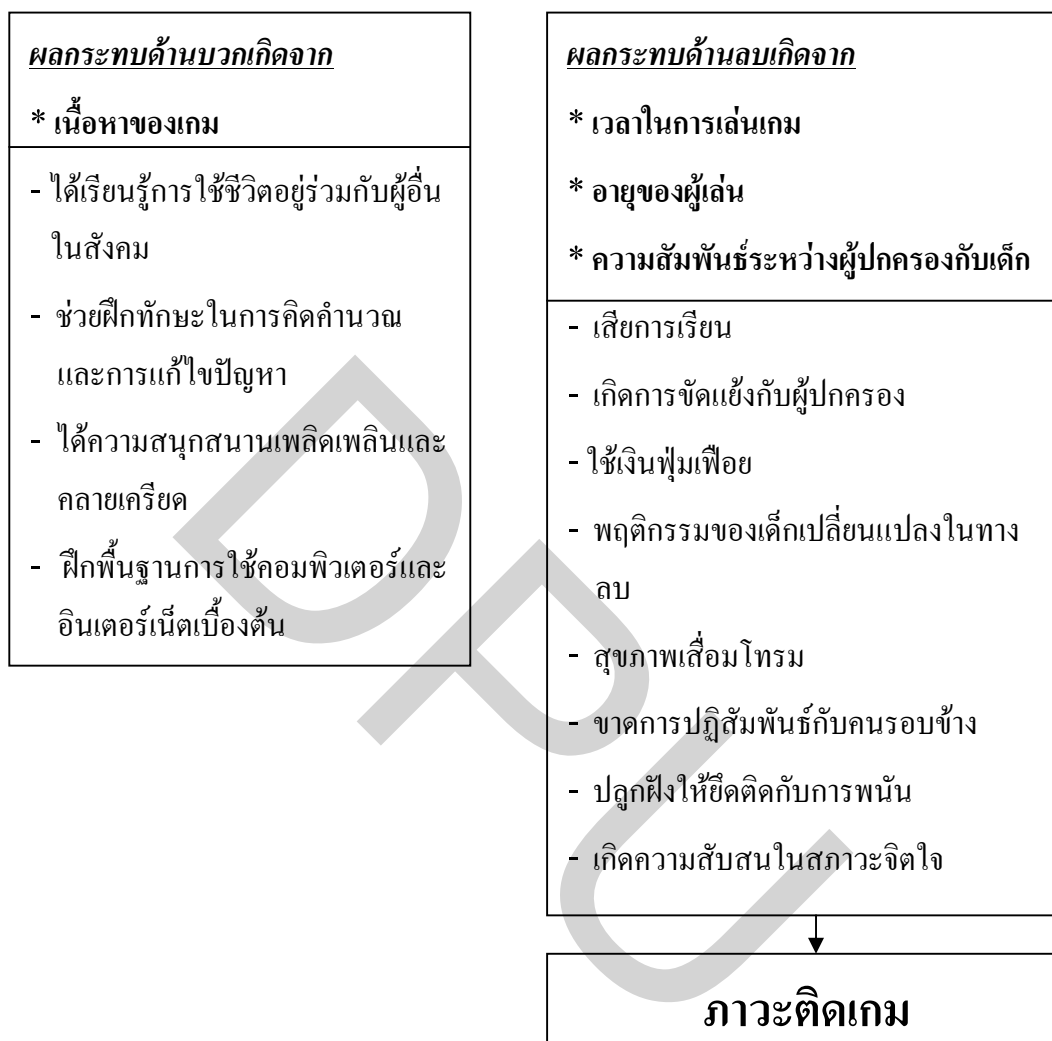
เนื้อหาโดยส่วนใหญ่ของเกมออนไลน์ Ragnarok ไม่ได้มีลักษณะของการสร้างความรุนแรง หรือโน้มน้าวผู้เล่นให้กระทำในสิ่งที่ผิดต่อตนเอง ครอบครัว หรือสังคมแต่อย่างใด ตรงกัน

ข้ามกลับช่วยในการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันในการใช้ชีวิต ให้รู้จักการเข้าสังคม รู้จักการวางตัวอย่างถูกต้องตามกาลเทศะ ผู้เล่นจะได้เรียนรู้ว่าควรทำตัวอย่างไรเมื่อต้องเข้ามาอยู่เป็นส่วนหนึ่งในสังคมของคนหมู่มาก รวมไปถึงการรู้จักแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นเหตุเป็นผล รู้จักการวางแผนและการคิดคำนวณให้สามารถหาวิธีการทำให้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นคลี่คลายไปในทางที่ดีได้ ซึ่งหากมองโดยภาพรวมแล้วการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ไม่ได้ทำให้เกิดผลเสียต่อผู้เล่นแต่อย่างใด หากผู้เล่น ๆ อย่างมีสติยังคิดการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ก็จะก่อให้เกิดประโยชน์มากกว่าโทษ

ผลเสียที่เกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok โดยส่วนใหญ่ไม่ได้เกิดจากเนื้อหาของเกม แต่เกิดจากเวลาในการเล่นเกมที่มากเกินไป การไม่รู้จักควบคุมตัวเองของเด็กทำให้ขาดการยับยั้งชั่งใจและไม่รู้จักแบ่งเวลาให้ถูกต้อง เกมจึงมีลักษณะคล้ายกับการติดยาเสพติดเมื่อเล่นแล้วก็ไม่สามารถหยุดเล่นได้ ด้วยเหตุจูงใจหลายอย่างของเกมมีให้ ทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลิน การมีเพื่อนเล่นเกมที่สามารถพูดคุยและทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันได้ การได้ใช้ชีวิตอยู่ในโลกของจินตนาการที่สามารถตอบสนองความต้องการเบี่ยงลึกละเอียดในจิตใจของตนเองได้ในทุกรูปแบบ ความผิดหวังจากการใช้ชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงจะถูกทดแทนและเติมเต็มได้ในโลกของเกม หรือแม้กระทั่งการปลูกเร้าให้อยากที่จะเอาชนะในแต่ละด่านของเกมให้ได้

อายุของผู้เล่นเกมก็เป็นส่วนสำคัญในการก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านลบเนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่ชื่นชอบความสนุกสนานตื่นเต้น เร้าใจ ชอบความท้าทาย และขาดวุฒิภาวะเพียงพอในการจำแนกเหตุผลต่าง ๆ ดังนั้นเมื่อเกมสามารถสร้างความสนุกสนานเร้าใจสามารถตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นได้ก็จะทำให้เกิดการเล่นเกมอย่างต่อเนื่องไม่รู้จักแบ่งเวลา หรือรู้จักรับผิดชอบในหน้าที่อื่น ๆ ของตน

นอกจากนี้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็กวัยรุ่นก็มีความสำคัญและส่งผลให้เกิดผลกระทบทางด้านลบได้เช่นกัน เพราะถ้าผู้ปกครองให้ความสนใจกับเด็ก หรือสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวให้มีความลึกซึ้งขึ้นด้วยการรู้จักหันหน้าเข้าหากันพูดคุยและหาวิธีการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ร่วมกันแล้วเด็กก็จะไม่หันหน้าไปพึ่งเกม แต่จะใช้เวลาอยู่กับครอบครัวมากขึ้นถึงอย่างไรก็ตามด้วยสภาพเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบันที่พ่อแม่ต้องทำงานหาเช้ากินค่ำไม่มีเวลาอบรมหรือดูแลเอาใจใส่บุตรหลานเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงหันหน้าไปพึ่งเกมเพื่อใช้เป็นทางออกในการผ่อนคลายให้กับชีวิตของตนเองมากขึ้นจึงทำให้ส่งผลกระทบทางด้านลบต่าง ๆ ตามมาเมื่อเด็กวัยรุ่นเข้าสู่ภาวะติดเกม



ภาพที่ 5.3 แสดงสาเหตุของผลกระทบด้านบวกและด้านลบ

ภาวะที่เรียกว่าการ “ติดเกม” ของเด็กวัยรุ่นนั้นนับว่าเป็นปัญหาที่ค่อนข้างจะมีความรุนแรงเป็นอย่างมากสำหรับสังคมปัจจุบัน เมื่อเกิดการติดเกมเด็กวัยรุ่นจะมีการแสวงหาการเล่นอยู่ตลอดเวลา ว่างเมื่อไหร่ก็จะเล่น ไม่ว่าจะทำอะไรจิตใจและสมองจะคิดคำนึงถึงแต่เรื่องเกม หากเป็นหนักเข้าก็จะทำให้ขาดการเล่นไม่ได้ เมื่อไม่ได้เล่นจะทำให้เด็กวัยรุ่นเกิดอาการหงุดหงิดก้าวร้าว บางรายถึงขั้นไม่สามารถแยกโลกของความเป็นจริงออกมาจากโลกของเกมได้ จนส่งผลเสียในเรื่องต่าง ๆ ตามมา เช่น เสียการเรียน, เกิดความขัดแย้งกับพ่อแม่ผู้ปกครอง, สุขภาพเสื่อม

โทรม เป็นต้น ดังนั้นปัญหาภาวะติดเกมของเด็กจึงคงเป็นปัญหาหลักในสังคมที่ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน รวมทั้งตัวเยาวชนเองต้องร่วมมือกันแก้ไข

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ข้อเสนอแนะสำหรับรัฐบาล (กระทรวง ICT)

ปัจจุบันรัฐบาลกำลังให้ความสนใจและพยายามที่จะแก้ไขปัญหาภาวะการ “ติดเกม” ในเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ก็ควรจะแสดงความเอาใจจริงเอาใจในการแก้ไขปัญหาด้วยเพราะหากปล่อยไว้จะเกิดผลเสียอันใหญ่หลวงกับประเทศชาติ เนื่องจากเด็กวัยรุ่นก็คืออนาคตของชาติที่จะต้องเข้ามามีบทบาทในการนำพาประเทศไปสู่การพัฒนาต่อไปในอนาคต หากเด็กวัยรุ่นมัวแต่หลงมัวเมาอยู่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจที่จะศึกษาหาความรู้ที่จะนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติ ก็จะทำให้ประเทศชาติเกิดความล้มเหลวขาดการพัฒนาและเปิดโอกาสให้ประเทศอื่นเข้ามาแสวงหาผลประโยชน์ในประเทศได้

ปัจจุบันสิ่งที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้ทำเพื่อแก้ไขปัญหาภาวะการ “ติดเกม” ของเด็กวัยรุ่นก็มีอยู่มากมายหลายวิธี เช่นออกประกาศให้ผู้ประกอบธุรกิจร้านให้บริการเกมออนไลน์ทั่วประเทศมาจดทะเบียนกับกระทรวงในฐานะหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการกำกับดูแลธุรกิจประเภทนี้โดยตรง เพื่อให้ง่ายต่อการตรวจสอบและควบคุม ห้ามให้มีเด็กนักเรียนในเครื่องแบบเข้ามาใช้บริการในร้าน จัดให้มีการลงทะเบียนอย่างถูกต้องของผู้เล่นและให้ผู้บริการให้บริการกับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีหลังเวลา 22.00 น. โดยผู้ประกอบธุรกิจร้านให้บริการเกมออนไลน์จะต้องเป็นผู้หาวิธีการทางด้านเทคนิคสำหรับการควบคุมเวลาการเล่นของเด็กให้อยู่ในเวลาที่กำหนดมาเสนอต่อกระทรวงก่อนที่จะมีการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ หากไม่มีมาตรการที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างเห็นผลทางกระทรวงก็จะไม่อนุญาตให้เปิดบริการ นอกจากนี้ทางกระทรวงยังกำลังเตรียมการจัดเก็บภาษีสรรพสามิตจากผู้ประกอบธุรกิจการให้บริการอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์เพื่อนำมาใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียนในโครงการรณรงค์การใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ เช่นเดียวกับภาษีสุราและบุหรี่ที่ถูกนำมาใช้ในการรณรงค์ด้านสุขภาพ ส่วนอัตราการเก็บภาษีสรรพสามิตเกมออนไลน์จะเป็นเท่าใดนั้นกำลังอยู่ในระหว่างพิจารณาของกระทรวงการคลัง

ถึงแม้ว่าความพยายามที่จะจัดระเบียบเกมออนไลน์ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) จะเป็นสิ่งที่ดี เพื่อควบคุมการเล่นเกมที่กำลังเป็นกระแสลึกลับอันตราย เช่นทุกวันนี้ แต่แนวคิดและแนวทางของการแก้ไขปัญหาที่ยังคงวนเวียนอยู่กับวิธีการใช้อำนาจเพื่อควบคุมตั้งเงื่อนไขและข้อจำกัดให้กับผู้ประกอบการให้ให้บริการเกมออนไลน์เพื่อให้ส่งผลไปถึงเด็กวัยรุ่น และยังคงมองการเล่นเพื่อความสนุกสนานของเด็กเป็นส่วนหนึ่งของการประกอบอาชญากรรมที่ต้องเข้มงวด ทั้งที่การเล่นก็คือทางออกของเด็กวัยรุ่นที่มีปัญหาในบางด้านกับระบบครอบครัว

ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าการจัดการที่ดีควรจะต้องเริ่มจากการที่ทำให้ผู้ปกครองและสังคมในครอบครัวมีความเข้มแข็งมากขึ้นจนสามารถวางกฎ และกรอบที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยรุ่นให้สามารถนำไปประพฤติปฏิบัติอย่างถูกต้องได้จะเป็นการดีกว่า เช่นการส่งเสริมให้ผู้ปกครองรู้จักพัฒนาตัวเองให้สามารถรู้เท่าทันรูปแบบของการสื่อสารและเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่กำลังพัฒนาไปอย่างไม่หยุดนิ่งในแต่ละวันเพื่อให้ผู้ปกครองมีความรู้และความสามารถเพียงพอที่จะให้คำแนะนำที่ถูกต้องกับเด็กวัยรุ่นได้ โดยอาจจะใช้วิธีการณรงค์โฆษณาประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ หรือการจัดอบรมสัมมนาให้ผู้ปกครองที่มีปัญหาภาวะการ “ติดเกม” เกิดขึ้นกับบุตรหลานเหมือนกันมารวมตัวกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์รวมทั้งหาแนวทางร่วมกันในการแก้ไขปัญหา นอกจากนี้ทางกระทรวงเองยังต้องทำหน้าที่ในการให้ความรู้กับผู้ปกครองด้วยส่วนหนึ่งเพื่อให้เข้าใจในบทบาทหน้าที่ของครอบครัว วิธีการที่จะสื่อสาร การวางระเบียบวินัย และความรับผิดชอบให้กับบุตรหลานเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นในภาวะ “ติดเกม” ให้มีการเล่นอย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์ สิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าการแก้ไขปัญหาควรเน้นที่ผู้ปกครองเป็นหลักมากกว่าการใช้อำนาจในการควบคุมผู้ประกอบการให้บริการเกมออนไลน์ก็เพราะว่า ผู้ปกครองคือส่วนประกอบของครอบครัวที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด การแก้ไขปัญหาควรเริ่มจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวจึงจะประสบความสำเร็จ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง

ในการแก้ไขปัญหาภาวะติดเกมในเด็กต้องอาศัยความร่วมมือจากพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กเองเป็นสำคัญ ที่ควรจะทำหน้าที่ในการสอดส่องดูแลคอยปลูกฝังวินัยและความรับผิดชอบให้กับบุตรหลาน เพราะเป็นรากฐานสำคัญของชีวิต หากเด็กวัยรุ่นไม่มีวินัยและความรับผิดชอบก็ไม่สามารถควบคุมตนเองให้ทำในสิ่งที่ควรทำได้

วิธีการปลูกฝังวินัยและความรับผิดชอบให้กับบุตรหลานนั้นทำได้หลายวิธี เช่นการกำหนดกติกาภายในบ้านว่าเด็กวัยรุ่นสามารถทำอะไรได้มากน้อยเพียงใด หรือการมอบหมายหน้าที่บางอย่างให้เด็กทำ พร้อมทั้งคอยกำกับให้เป็นไปตามกติกาหรือหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายนั้น ๆ ซึ่งอาจจะใช้วิธีการกำหนดของรางวัลหรือการลงโทษร่วมด้วยก็ได้ เช่น กำหนดให้เด็กวัยรุ่นอ่านหนังสือทบทวนเนื้อหาวิชาของการเรียนเป็นเวลา 1 ชั่วโมงทุกวัน ซึ่งหากเด็กวัยรุ่นทำตามและมีผลการเรียนที่ดีขึ้นพ่อแม่ผู้ปกครองก็อาจจะให้ของรางวัลให้เป็นกำลังใจ แต่ถ้าเด็กวัยรุ่นไม่ทำตามพ่อแม่ผู้ปกครองก็อาจจะกำหนดวิธีการทำโทษในรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นมาใช้ได้ สิ่งสำคัญคือทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองและตัวเด็กเองจะต้องเคารพในกฎกติกาเหล่านั้นร่วมกันด้วยจึงจะสำเร็จผล

การเคารพในกฎกติกาหรือหน้าที่ ๆ ได้รับมอบหมายจะทำให้เด็กวัยรุ่นได้ฝึกการควบคุมตัวเอง ซึ่งจะเป็นทักษะที่สำคัญในการใช้ชีวิตต่อไป ทำให้สามารถรู้จักมีสติยังคิด รู้จักการแบ่งเวลาในการเล่นกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตของตนเองให้ถูกต้องเหมาะสมและมีความสมดุล นอกจากนี้พ่อแม่ผู้ปกครองยังควรที่จะสนับสนุนให้เด็กวัยรุ่นมีโอกาสได้ทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ตามความสนใจของตัวเอง เพื่อให้เกิดทางเลือกและไม่ทำให้เด็กวัยรุ่นหมกมุ่นอยู่แต่กับเกม เช่นการสนับสนุนให้เล่นกีฬา, ดนตรี, หรือทำงานศิลปะ เป็นต้น และที่สำคัญพ่อแม่ผู้ปกครองควรที่จะมีการพัฒนาตัวเองให้รู้จักและรู้เท่าทันสื่อหรือความก้าวหน้าทางด้านการสื่อสารและเทคโนโลยีใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลาเพื่อที่จะสามารถให้คำปรึกษา และแนะนำกับบุตรหลานให้รู้จักเลือกเปิดรับและรู้เท่าทันสื่ออย่างถูกต้องได้ พ่อแม่บางคนไม่มีความรู้ ไม่รู้ว่าโลกทุกวันนี้ดำเนินไปถึงไหนแล้ว คอมพิวเตอร์คืออะไร อินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร และไม่รู้จักพัฒนาตัวเองก็จะไม่สามารถให้คำแนะนำที่ถูกต้องกับลูกได้

การสร้างบรรยากาศอบอุ่นในครอบครัวก็นับเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยในการแก้ไขปัญหาภาวะการ “ติดเกม” ในเด็กวัยรุ่นได้ เช่นการใช้เวลาว่างร่วมกันในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเล่นกีฬา, กินข้าว, ดูทีวี เมื่อเด็กรู้สึกว่าคุณมีความสุขในครอบครัว มีความภาคภูมิใจในตนเอง มีความรู้สึกชื่นชมและศรัทธาในพ่อแม่ ก็จะส่งผลให้อยากจะทำตามในสิ่งที่พ่อแม่สั่งสอนและแนะนำ เด็กวัยรุ่นจะรู้สึกมีความสุขและพอใจที่จะอยู่กับสมาชิกในครอบครัว แทนที่จะไปแสวงหาและยึดเอาความสุขจากการเล่นเกมมาเป็นพื้นฐานของชีวิต

3. ข้อเสนอแนะสำหรับบริษัทผู้ผลิตเกม

ทางด้านของบริษัทผู้ผลิตเกมเองก็ควรจะแสดงความรับผิดชอบในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ด้วย ควรที่จะทำการผลิตหรือคัดเลือกเกมให้มีเนื้อหาและรูปแบบที่เหมาะสมและสามารถสร้างสรรค์สติปัญญา ความรู้ ตลอดจนแนวทางการดำรงชีวิตต่าง ๆ ให้กับเยาวชนได้ การคัดเลือกเนื้อหาและรูปแบบของเกมเป็นสิ่งสำคัญ จำเป็นต้องอาศัยจิตสำนึกในการกลั่นกรองสิ่งที่มีประโยชน์มาสู่เยาวชน ไม่ใช่การแสวงหาแต่ผลกำไร อะไรที่คิดว่าถูกใจวัยรุ่นก็นำเข้ามาเผยแพร่ทั้งหมดโดยลืมนึกว่าสิ่งนั้นจะก่อให้เกิดประโยชน์หรือโทษแก่เยาวชน

4. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมออนไลน์

ผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมออนไลน์ควรที่จะให้ความร่วมมือกับรัฐบาลในการจัดระเบียบร้านเกมออนไลน์อย่างเคร่งครัด ช่วยเป็นหูเป็นตาคอยสอดส่องดูแลความประพฤติต่าง ๆ ของเยาวชนที่เข้ามาใช้บริการในร้านเสมือนหนึ่งเป็นลูกหลานของตนเอง คอยให้คำแนะนำหรือตักเตือนหากเยาวชนมีพฤติกรรมที่เกิดจากการเล่นเกมแบบนอกกลุ่มนอกทาง เช่น การเล่นเกมพนันในเกมหากู้เห็นต้องตักเตือนและแก้ไข ไม่ควรปล่อยเลยตามเลยเพราะจะทำให้เกิดผลเสียต่อตัวเยาวชนเองในอนาคตได้ นอกจากนี้ยังต้องรู้จักควบคุมเวลาในการเข้ามาใช้บริการในร้านของเด็กวัยรุ่นแต่ละคนให้อยู่ในเวลาที่เหมาะสมด้วย เช่น ถ้ายังเป็นเวลาเรียนอยู่ก็ไม่ควรให้บริการกับเด็กวัยรุ่นในช่วงนั้น หรือเห็นว่าเด็กวัยรุ่นเล่นเกมอยู่จนดึกมากแล้วหรือเล่นติดต่อกันหลายชั่วโมงมากเกินไปก็ควรตักเตือนให้เลิกเล่น

5. ข้อเสนอแนะสำหรับเยาวชน

เยาวชนเองควรรู้จักใช้ความคิดและสติปัญญาในการแบ่งแยกว่าสิ่งใดควรทำและไม่ควรทำ การเล่นเกมนั้นเล่นได้แต่ต้องรู้จักควบคุมตัวเองและรู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสม รู้จักเอาเวลาที่เหลือไปทำหน้าที่ที่ตนเองต้องรับผิดชอบให้สมบูรณ์ เช่น การเรียนหนังสือ หรือการทำตัวเป็นลูกที่ดีให้กับพ่อแม่ นอกจากนี้ควรหากิจกรรมอื่นที่เป็นประโยชน์กับตัวเองเช่น เล่นกีฬา, อ่านหนังสือ, เล่นดนตรี ฯลฯ มาทำเพื่อแบ่งเวลาให้กับการทำกิจกรรมอื่นในชีวิตบ้างจะได้ไม่ต้องหมกมุ่นอยู่กับเกมอย่างเดียว

สำหรับการศึกษาเรื่อง “รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok” กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง” นั้น มีความแตกต่างกับการศึกษาในเรื่องเกี่ยวกับเกมของผู้วิจัยท่านอื่นที่เคยมีมา เนื่องด้วยคุณลักษณะของเกมในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปเป็นลักษณะของการเล่นแบบออนไลน์ด้วยกันแทบทั้งสิ้น อีกทั้งยังเป็นที่ยอมรับเล่นกันเป็นอย่างมากของกลุ่มเด็กวัยรุ่น ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจและหยิบยกขึ้นมาเป็นประเด็นศึกษา งานวิจัยเกี่ยวกับเกมของผู้วิจัยท่านอื่นนั้น โดยส่วนใหญ่จะทำการศึกษเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์, วิดีโอเกม, ตู้เกม ที่ยังไม่มีคุณลักษณะของการเล่นแบบออนไลน์เข้ามาเกี่ยวข้อง ความรู้สึกเสมือนจริงหรือความเป็น “อินเทอร์เน็ตเวิลด์” ที่จะโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นจึงยังคงมีน้อยกว่าเกมออนไลน์ที่มีการเล่นโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการสื่อสารให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้ามาร่วมเล่นเกมด้วยกันได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลก ก่อให้เกิดการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมใหม่ ในลักษณะชุมชนในจินตนาการ ที่ทำให้ผู้วิจัยนำประเด็นเกี่ยวกับรูปแบบของการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมใหม่นี้มาเป็นประเด็นศึกษาได้

ผลการศึกษาทำให้ได้รู้ว่าในสังคมที่เราอาศัยอยู่นั้นแท้จริงแล้วมักมีอีกหนึ่งสังคมทับซ้อนอยู่ซึ่งก็คือสังคมที่เกิดขึ้นจากโลกของการสื่อสารไร้พรมแดนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั่นเอง เพราะปัจจุบันมนุษย์มักจะพึ่งพาอินเทอร์เน็ตให้นำตัวเองเข้าไปสู่สังคมแห่งโลกในจินตนาการเพื่อหลบหนีความสับสนวุ่นวายที่ต้องพบเจอในโลกแห่งความเป็นจริงกันเป็นส่วนใหญ่ การศึกษาเรื่องนี้ทำให้ได้รู้ว่าในสังคมแห่งโลกในจินตนาการนั้นเค้ามีการใช้ชีวิตกันอย่างไร และสิ่งเหล่านั้นมันส่งผลมาสู่สังคมในโลกแห่งความเป็นจริงที่ได้อาศัยอยู่มากน้อยเพียงใด ทำให้กลุ่มวัยรุ่นและผู้ปกครองรวมไปถึงผู้คนในสังคมส่วนใหญ่หากได้อ่านงานวิจัยนี้จะได้เกิดทัศนะใหม่ของการมองโลกในอนาคตที่ทุกคนต้องพบเจอกันในสังคมแห่งคอมพิวเตอร์มากกว่าในสังคมจริง รู้จักแยกแยะและรู้เท่าทันว่าอะไรคือโลกแห่งความเป็นจริง และอะไรคือโลกในจินตนาการเพื่อไม่ให้ลุ่มหลงไปกับจินตนาการอันไร้ขีดจำกัดนั้น จนลืมไปว่าแท้จริงแล้วตนเองยังต้องอาศัยอยู่ในสังคมจริงเป็นพื้นฐาน ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องพึงระวังเป็นอย่างยิ่ง

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ด้วยรูปแบบของเกมออนไลน์นั้นมีการพัฒนาไปอย่างไม่หยุดนิ่งปัจจุบันเกมออนไลน์สามารถเล่นได้บนโทรศัพท์มือถือแล้วโดยมีเกม NULULU เป็นเกมแรกในประเทศไทยที่สามารถเล่นออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือได้โดยผ่านเครือข่าย GPRS ทำให้ผู้เล่นไม่ต้องนั่งเล่นอยู่กับที่

หน้าจอคอมพิวเตอร์อีกต่อไป ไม่ว่าจะเดินทางไปไหนก็สามารถเล่นได้ เพราะโทรศัพท์มือถือนั้นพกพาง่ายมีความสะดวกและความพร้อมในการเล่นมากกว่าคอมพิวเตอร์ ซึ่งในอนาคตคาดว่าจะมีเกมออนไลน์เกมอื่น ๆ พัฒนามาเพื่อเล่นในโทรศัพท์มือถือได้อีกหลายเกม ประเด็นนี้จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจศึกษาต่อไป ว่าคุณสมบัติของสื่อทั้งคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือจะก่อให้เกิดผลจากการเล่นเกมที่มีความแตกต่างกันหรือไม่

2. งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ซึ่งเป็นเพียงประเด็นหนึ่งที่ใช้ในการศึกษาเกมออนไลน์เท่านั้น ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรจะศึกษาในประเด็นอื่นของเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นเพื่อขยายฐานงานวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่ยังมีน้อยอยู่ในปัจจุบันเช่น ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนั้น เนื้อหาของเกม, ความนิยมชมชอบในเกมออนไลน์ เป็นต้น โดยทำการสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ให้มีความหลากหลายมากขึ้นตามประเด็นที่จะศึกษา เช่นนักวิชาการด้านเกม, ผู้ประกอบการร้านเกมออนไลน์, บริษัทผู้ผลิตเกม, พ่อแม่ผู้ปกครอง ซึ่งอาจจะให้ความรู้เกี่ยวกับประเด็นเหล่านี้ได้มากที่สุด

3. งานวิจัยครั้งนี้ทำการศึกษาเกมออนไลน์ Ragnarok เพียงเกมเดียวซึ่งในอนาคตผู้วิจัยอยากให้มีการศึกษาเกมออนไลน์เกมอื่นด้วย เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้มาศึกษาเปรียบเทียบกัน

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ที่ผ่านมางานวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์นั้นมีอยู่น้อย ส่วนใหญ่แล้วการศึกษาในเรื่องของเกมจะศึกษาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์, วิดีโอเกม, ผู้เกม ทำให้การหาเอกสารหรือข้อมูลต่าง ๆ มาใช้อ้างอิงกับการวิจัยครั้งนี้ทำได้ยาก ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดและทฤษฎีที่ผู้วิจัยคนอื่นนำมาใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเกมต่าง ๆ มาเป็นต้นแบบของการวิจัย เนื่องจากไม่ว่าจะเป็นเกมคอมพิวเตอร์, วิดีโอเกม, ผู้เกม หรือเกมออนไลน์ก็มีลักษณะร่วมกันหลายอย่างที่ผู้วิจัยสามารถนำมาใช้ได้

2. การวิจัยครั้งนี้ต้องทำการสัมภาษณ์ Game Master ด้วย ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำได้ยากมากเนื่องจาก Game Master ทุกคนจะไม่มีใครเปิดเผยตนเองไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้นเพราะเป็นนโยบายของบริษัทและผลประโยชน์ทางธุรกิจของบริษัทผู้ผลิตเกม ทำให้ผู้วิจัยเข้าถึงตัวได้ยาก ก่อนการสัมภาษณ์ผู้วิจัยต้องทำการติดต่อเข้าไปหลายครั้งพร้อมทั้งต้องนำเสนอโครงการวิจัยอย่างละเอียดให้ทางบริษัทพิจารณาจนก่อนจึงจะสามารถเข้าไปสัมภาษณ์ได้