

การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรม
การติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

Building Up the Virtual Community in Online Games
and “Onlineaholics” Behaviour of Adolescents
in Bangkok Metropolitan

อุษา บิ๊กกินส์ *

Ousa Biggins

* ผู้อำนวยการบัณฑิตศึกษา สาขาวิชานิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

บทคัดย่อ

รายงานการวิจัยเรื่อง การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรม การติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ 3 ประการคือ เพื่อศึกษาลักษณะชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์และผลกระทบกับการดำเนินชีวิตประจำวันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร และเพื่อศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

การดำเนินการวิจัย เป็นวิจัยแบบผสมผสานทั้งงานวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ในระยะเวลาการเก็บข้อมูลตั้งแต่ พฤศจิกายน 2547 -พฤษภาคม 2548 โดยผู้วิจัยมีวิธีการเก็บข้อมูลดังนี้คือ ศึกษาเนื้อหาเกมออนไลน์ สัมภาษณ์เจาะลึกผู้เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ นักวิชาการ เจ้าหน้าที่ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาวัยรุ่นและสัมภาษณ์กลุ่มผู้ติดเกมออนไลน์รวมทั้งทำการแจกแบบสอบถามเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างชุมชนเสมือนจริงจะมีอยู่ 2 แบบคือการสร้างปาร์ตี้และกิลด์ โดยเป็นการรวมตัวของผู้เล่นเพื่อไปตีสัตว์ประหลาดและตีปราสาท พฤติกรรมการสื่อสารจะเป็นการสนทนาทั่วไป การสนทนาในปาร์ตี้และการสนทนาในกิลด์ ผลกระทบจากการเล่นเกมมีผลดีคือ ช่วยให้พิมพ์เร็วขึ้น เรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีรายได้เพิ่ม มีเพื่อนใหม่ ผลเสียคือเสียการเรียน เสียเงิน เสียเวลา เสียคนรัก เสียสุขภาพ และทำให้เห็นแก่ตัว ปัจจัยที่ทำให้เด็กติดเกมคือ การเดินทางผจญภัยในดินแดนต่างๆ การได้เล่นกับเพื่อนหลายคนในเวลาเดียวกัน และ การแข่งขันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

จากการวิจัยพบว่า การแก้ปัญหาเด็กติดเกมนั้นต้องอาศัยความร่วมมือกันหลายๆ ฝ่าย ทั้งภาครัฐ ผู้ปกครอง ผู้ประกอบกิจการร้านเกม บริษัทผู้ผลิตเกม และเยาวชน

Abstract

The research report of Building Up the Virtual Community in Online Games and 'Onlineaholics' Behaviour of Adolescents in Bangkok Metropolitan had three main objectives which were to study the virtual community in game online, to study the communication behaviour for creating the virtual community in game online, to study the impact of adolescents lifestyle in Bangkok metropolitan and to study the factors which caused 'Onlineaholics'

The research operation was mixed research including qualitative and quantitative research between November 2004 - May 2005. The researcher collected the data by studying the content of game online, in-depth interviewing frequently game online players, academics, the officer of Ministry of Information and Communication Technology, the specialists of adolescents psychology and interviewing the group of onlineaholics adolescents including survey the adolescents in Bangkok Metropolitan.

The results were that there were two ways to create the virtual community such as party and guild which the players joined to fight against monsters and took the palace. The behaviour of communication were dialogue, conversation in the party and conversation in the guild. The impacts of the game were divided into the advantages and disadvantages. The advantages were helping the typing skill, learning English, earning some money and having new friends. The disadvantages were missing classes, wasting money, wasting time, losing the lovers, having health problems and being selfish. The factors to cause onlineaholics were the adventure in different towns, playing with a lot of friends at the same time and competing for reaching the target.

The research was found that to solve the problems of onlineaholics among adolescents needed the cooperation between many groups including the government section, the parents, the owners of Internet cafe, the game companies and the adolescents.

คำสำคัญ : เกมออนไลน์ ชุมชนเสมือนจริง พฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์
พฤติกรรมการสื่อสาร

Keywords : online games, virtual community, 'Onlineaholics' Behavior ,
Communication Behavior

บทนำ

ทุกวันนี้ตลาดเกมออนไลน์ของประเทศเกาหลีถือว่าเป็นตลาดที่ใหญ่ที่สุดในโลก เพียงแค่ในประเทศเดียวขนาดตลาดถือว่าเป็น 1 ใน 3 ของทั้งโลก ดังนั้นเกมออนไลน์เกาหลีจึงเป็นสินค้าออกที่นำรายได้ให้ประเทศมากกว่า 30% ในแต่ละปี ด้วยมูลค่าตลาดราว 1 พันล้านวอน โดย GRAVITY (ผู้พัฒนาเกมแร็กนาร์็อก) : ซึ่งส่งออกเกมแร็กนาร์็อก ถึง 17 ประเทศ มีตัวเลขรายได้ที่เพิ่มขึ้นของปี 2003 ถึง 508% เกมออนไลน์เกาหลีมีการพัฒนาเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่ดึงดูดผู้เล่น การออกแบบที่เน้นความสวยงาม เสมือนจริง ด้วยกราฟฟิกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ มีการลงทุนด้านเสียงมากขึ้น เพิ่มลูกเล่นต่างๆ ทั้งการเก็บไอเท็มที่เร้าใจ ขวนให้ผู้เล่นติดตาม รวมถึงมีเกมแบบเรียลไทม์และเกมยิงต่อสู้ การพัฒนาเกมนี้ เน้นเพื่อการส่งออก โดยตลาดเกาหลีและเอเชียนั้น เกมแบบตัวการ์ตูน (Cartoon-like Character) จะได้รับความนิยมมากที่สุด

ตั้งแต่ปี พ.ศ.2541 ที่ NCsoft เปิดตัวเกม Lineage ภาคแรก ก็ถือว่าเป็นเกมออนไลน์กราฟฟิกสามมิติ แล้วหลังจากนั้น ยุค 3 ดี ในเกมแบบ MMORPG (ผู้เล่นหลายคนบนโลกออนไลน์ แบ่งเป็นอาชีพต่างๆ) ก็ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ในประเทศไทย เกมออนไลน์ประเภทนี้มีการขยายตลาดที่กว้างขวางโดยบริษัทต่างๆ เป็นผู้นำเข้าเกม การเล่นเกมออนไลน์นั้น เกมที่เยาวชนสนใจมากที่สุดขณะนี้คือ เกมแร็กนาร์็อก ของบริษัทเอเซียซอฟท์แวร์ จำกัด หรือที่เรียกกันติดปากว่า เกมโออาร์ซึ่งเป็นเกมลักษณะ Massive Multi-

Player Online Row Playing Game (MMO RPG) เน้นคุณลักษณะในการรวมกลุ่มเป็นสังคม ลักษณะเด่นของเกมแร็กนาร์็อก นอกจากจะเป็นเกมที่ใช้เล่นหลายคนแล้ว ยังเป็นเกมที่ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนลักษณะของผู้เล่นแต่ละคน ให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนในสังคมภายในเกม การดำเนินเรื่องของเกมแร็กนาร์็อก จะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น ตัวละครของเกมเป็นแบบ 2 มิติโดยมีแบคกราวด์ 3 มิติ ซึ่งได้รับการอภิไศกรรมจากเกมของ Gravity "Areturus" ประกอบกับเสียงดนตรีไพเราะเกมแร็กนาร์็อก เป็นเกมออนไลน์เกมหนึ่งที่มีความชัดเจนในเรื่องของการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมเกม อันเป็นรูปแบบของสังคมเสมือนจริงที่ผู้เล่นจะมีบทบาทเป็นประชาชนคนหนึ่งที่ต้องอาศัยอยู่ร่วมกันในสังคมเกมกับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยจะมีการต่อสู้แข่งขัน มีการดำรงชีวิต ร่วมกันในหลายรูปแบบ โดยในเกมดังกล่าว มีอาชีพต่างๆ ให้เลือกทั้งหมด 6 อาชีพ คือ พ่อค้า นักดาบ นักบวช โจร นักธนู และ นักเวทย์ ซึ่งแต่ละอาชีพก็จะมีความชำนาญและความเก่งกาจเฉพาะด้านแตกต่างกันไป คล้ายกับการดำรงชีวิตในสังคมจริง นอกจากนั้นผู้เล่นที่สวมบทบาทในอาชีพต่างๆ จะต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาทักษะของอาชีพนั้นๆ อยู่ตลอดเวลา มีการต่อสู้กับศัตรูเพื่อให้ได้มาซึ่งเงินทอง สิ่งของหรือทักษะในความสามารถด้านต่างๆ ที่เพิ่มขึ้น มีการค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าเหมือนเช่นระบบเศรษฐกิจในสังคมจริง โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เพื่อที่จะทำให้ตนสามารถดำรงชีวิตอยู่รอดในสังคมเกม

เกมแร็กนาร์็อกนั้นจะมีทั้งภาพ เสียง และสีสันทัน โดยตัวละครในเกมจะโลดแล่นอยู่

หน้าจออย่างสมจริงสมจังมีเนื้อเรื่องให้วนติดตาม เด็กไทยส่วนมากจึงใช้เวลาอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ และสวมวิญญาณเป็นตัวละครนานาชนิดวันละหลายชั่วโมง โดยไม่ยอมทำกิจกรรมอื่นๆ ขาดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากเยาวชนจะใช้เวลาอยู่ในเกม และมีชีวิตอยู่ในสังคมเกมมากกว่าการออกมาพบปะพูดคุยกับบุคคลอื่นๆ ในสังคมจริง ทำให้เกิดพัฒนาการที่ต่างกันระหว่างสองสังคม คือในสังคมเกมอาจจะเป็นผู้ที่เก่งกาจ รอบรู้ มีปฏิสัมพันธ์อันดีกับบุคคลอื่น แต่ในโลกของความเป็นจริงกลับมีพัฒนาการทางสังคมที่ต่ำมาก คือไม่มีความเก่งกาจรอบรู้ใดๆ เลยรวมทั้งไม่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นรอบตัวในลักษณะที่ควรจะเป็น ทั้งยังมีพฤติกรรมเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัด ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ที่ฉุนเฉียวง่ายขึ้น หรือ การตัดสินใจด้วยคำว่า “แพ้” กับ “ชนะ” เท่านั้น โดยไม่มีการอะลุ่มอล่วยใดๆ เหล่านี้ล้วนเป็นผลจากการเล่นเกมทั้งสิ้น นอกจากนี้ เด็กยังสามารถหาเกมเล่นได้ง่ายและมีร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ให้บริการอยู่เป็นจำนวนมาก

จากการสำรวจความคิดเห็นของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปีที่เล่นเกมทางคอมพิวเตอร์ จำนวน 1,093 คน เกี่ยวกับเกมแรกนารีอก ระหว่าง วันที่ 4-5 กรกฎาคม 2546 โดยสถาบันราชภัฏสวนดุสิต พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่เล่นทุกวัน เพราะรู้สึกสนุก ตื่นเต้นท้าทาย มีการต่อสู้ดิ้นรน ยั่วเย้าให้หาเงินมาซื้อเสื้อผ้า อาวุธ นอกจากนี้ผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ซึ่ง

รวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 28 กุมภาพันธ์ - 2 มีนาคม 2546 พบว่า จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 1,560 ราย ผู้ปกครองให้ความเห็นว่าเยาวชนใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อการศึกษาค้นคว้าข้อมูล 70.5% และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 69.1% โดยเล่นที่บ้าน 44.8% และร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต 33.9%

“เด็กติดเกม” ได้เพิ่มมากขึ้น และกลายเป็นปัญหามานานในปัจจุบัน พฤติกรรมของเด็กติดเกมนั้น คือไม่ได้เล่นเกมตามธรรมดาทั่วไป แต่มีความต้องการเล่นเกมสูงและทำทุกอย่างเพื่อให้ได้เล่นเกม ไม่ต่างอะไรกับการติดยาเสพติด จากข้อมูลที่น่าสนใจของมูลนิธิเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ได้เก็บรวบรวมไว้ พบว่าเด็กติดเกมหลายคนหนีออกจากบ้านเพื่อมาเล่นเกมตามร้านเกม เด็กเหล่านี้เริ่มแรกจะมีพฤติกรรมใช้เงินเก่ง หายตัวอยู่บ่อยๆ จากนั้นก็จะเริ่มโกหก หนีโรงเรียน ขโมยเงิน ขโมยของไปขาย จนกระทั่งหนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกม เมื่อหนีออกไปนานๆ ก็เกิดความกลัวและไม่กล้ากลับบ้าน เนื่องจากกลัวถูกพ่อแม่ทำโทษ จนต้องกลายเป็นเด็กเร่ร่อน หาเงินเล่นเกมด้วยการขอทาน รับจ้างทำงานเล็กๆ น้อยๆ และเริ่มคบเพื่อนที่โตกว่า หากโชคร้ายก็อาจถูกชักชวนให้ดื่มกาและติดยาเสพติดในที่สุด

นายวัลลภ ตังคณานุกาญ์ หรือ ครูหุ้ย สมาชิกวุฒิสภา กรุงเทพมหานคร กล่าวว่า โรคติดเกมถือว่าเป็นโรคใหม่ที่มาพร้อมเทคโนโลยีสาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมเพราะเกมสามารถตอบสนองความต้องการของเด็กได้ 3 เรื่อง คือ 1. ความท้าทายและต้องการเอาชนะ 2. การพนัน และ 3. สนองความรุนแรงของเด็กทำให้เด็กหลายคนลุ่มหลงมัวเมาอยู่กับเกมและเป็นโรคติดเกมในที่สุด (ทีมข่าวคุณภาพชีวิต

หนังสือพิมพ์ผู้จัดการรายวัน, 2547: 110) นายวรเชษฐ เขียวจันทร์ หัวหน้าฝ่ายข้อมูลศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ให้ข้อมูลว่า เด็กที่ติดเกมสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่พ่อแม่ให้การสนับสนุน กลุ่มนี้จะได้รับเงินมาเล่นเกมจากพ่อแม่ กลุ่มนี้พอเงินหมดก็กลับไปเอาเงิน กลุ่มนี้ยังถือว่าเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงน้อยกว่า อีกกลุ่มหนึ่ง อีกกลุ่มที่ไม่มีเงินมาเล่น ก็จะใช้วิธีการทุกอย่างที่จะหาเงินมาเล่น เกม ไม่ว่าจะเป็นขโมยหรือ ใช้วิธีการที่ผิดกฎหมาย ก็ยอม ซึ่งกลุ่มหลังจะง่ายต่อการถูกล่อลวงด้วยแก๊งมิจฉาชีพ สาเหตุต่างๆ ที่กล่าวมาแล้ว จึงถือได้ว่าเป็นปัญหาสังคมทั้งสิ้น ดังนั้นครอบครัว ภาครัฐและทุกคนในสังคมจึงควรหันมาร่วมมือกันเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวเหล่านี้

จากที่กล่าวมาแล้วงานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นศึกษาลักษณะชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ โดยเฉพาะเกมเร็กนาร็อก พฤติกรรมการสื่อสารของเยาวชนในเกม ผลกระทบของเกมกับชีวิตประจำวัน และปัจจัยที่ทำให้เยาวชนติดเกมออนไลน์ เพื่อเป็นประโยชน์ให้กับผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลานและเป็นแนวทางสำหรับภาครัฐในการวางนโยบายต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์และผลกระทบกับการดำเนินชีวิตประจำวันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเนื้อหาเกมออนไลน์จะศึกษาเฉพาะเกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุดของเยาวชน และมีการสร้างชุมชนเสมือนจริง (virtual community) อย่างชัดเจนได้แก่ เกมเร็กนาร็อก โดยใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลภาคสนาม ตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน 2547 - พฤษภาคม 2548

กลุ่มตัวอย่างจะเป็นเยาวชนที่อยู่ระหว่างอายุ 15-24 ปี ซึ่งส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลาย และระดับอุดมศึกษา การสัมภาษณ์ ผู้เล่นเกมเป็นประจำ นักวิชาการ เจ้าหน้าที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร นักจิตวิทยา รวมทั้งสัมภาษณ์กลุ่มผู้ติดเกมออนไลน์

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่คนทั้งโลกสามารถเล่นร่วมกันได้ในเวลาเดียวกัน โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในที่นี้คือเกมเร็กนาร็อก

ชุมชนเสมือนจริง หมายถึง การรวมตัวทางสังคมที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อก โดยมีการสร้างเครือข่ายในกลุ่มผู้เล่นในเกมออนไลน์

พฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ หมายถึง การที่เยาวชนเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อกนานอย่างน้อย 1 ปีและมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ อย่างน้อย 4 อย่าง คือ

1. รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ตแม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อกับอินเทอร์เน็ต
2. มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น
3. ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้

4. รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ต น้อยลงหรือหยุดใช้

5. ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยง ปัญหาหรือคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ตนเอง รู้สึกดีขึ้น

6. หลีกเลี่ยงในครอบครัวหรือเพื่อน เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตของตัวเอง

7. การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเสี่ยง ต่อการสูญเสียงาน การเรียนและความสัมพันธ์ ยังใช้อินเทอร์เน็ตถึงแม้ว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก

8. มีอาการผิดปกติ อย่างเช่น หดหู่ กระวนกระวายเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต

9. ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่า ที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้

พฤติกรรมสื่อสาร หมายถึง การ สื่อสารเพื่อสร้างกลุ่มในเกม ได้แก่ กิลด์ (guild) และ पार्टी (party) และการสื่อสารเพื่อซื้อขาย ของในเกม ทั้งนี้ไม่รวมถึงการสนทนาทั่วไปที่พูดคุยได้ตอบกันระหว่างตัวละครในห้องสนทนา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานทั้ง การวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ จึงใช้เครื่องมือในการวิจัยที่สำคัญคือแนวคำถาม เพื่อการสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบสอบถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเชิงคุณภาพมีวิธีการดำเนินการ เก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้คือ

1. เก็บรวบรวมข้อมูลบทความ บท วิจัยเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน งานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตและการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน และ สถิติของเด็กเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

ในปัจจุบัน

2. สัมภาษณ์แบบเจาะลึก

2.1 ผู้เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ จำนวน 10 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 5 คน เพศ ชาย 5 คน เพื่อเข้าใจพฤติกรรมกรรมการสร้างชุมชน เสมือนจริงของเยาวชน โดยในการสัมภาษณ์ ผู้เล่นเกมเป็นประจำนั้นจะคัดเลือกมาจากผู้ตอบ แบบสอบถาม ในขณะที่ยังภาคสนาม

2.2 สัมภาษณ์นักวิชาการ จำนวน 2 คน ได้แก่ ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุดบรรทัด และ ดร.วรรณรัตน์ รัตนวราจ อาจารย์ประจำ ภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อทราบถึง ทักษะของนักวิชาการในด้านอิทธิพลของสื่อใหม่ โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่มีต่อเยาวชน

2.3 สัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ ของ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 1 คน ได้แก่ สรวัดโรไชเบอร์ หรือ Cyber Inspector กระทรวงเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งดูแลด้านเกมออนไลน์ เพื่อทราบถึงนโยบายการดำเนินงานในการ ควบคุมดูแลการเล่นเกมออนไลน์ ทักษะคดีเกี่ยวกับสภาพการติดเกมของเยาวชนในปัจจุบัน และ สถานการณ์การเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบัน

2.4 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้าน จิตวิทยาเยาวชน จำนวน 2 คน คือ นายวัลลภ ดังคนานุรักษ์ หรือ ครูหุ้ย เลขานุการมูลนิธิ สร้างสรรค์ ประธานคณะกรรมการกิจการสตรี เยาวชน และผู้สูงอายุ วุฒิสภา และน.พ.บัณฑิต ศรีไพศาล ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์ เพื่อทราบถึงแรงจูงใจที่ ทำให้เยาวชนติดเกมออนไลน์ และ วิธีการแก้ไข

3. สัมภาษณ์กลุ่ม ผู้ติดเกมออนไลน์ 6 คน โดยคัดเลือกจากเกณฑ์การติดเกมออนไลน์

ของ Kimberly S. Young ที่กำหนดไว้ในงานวิจัย โดยจัดกลุ่มสัมภาษณ์ที่ห้องประชุมกลุ่มศูนย์หอสมุดและสารสนเทศ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เพื่อทำการสัมภาษณ์กลุ่มถึงภาวะการติดเกมออนไลน์และสาเหตุสำคัญ รวมทั้งลักษณะชุมชนเสมือนจริงที่ทำให้เยาวชนสนใจเกมออนไลน์

การวิจัยเชิงปริมาณ มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้คือ **แจกแบบสอบถาม (Survey Research)** โดยเลือกตัวอย่างตามความสะดวก (Convenience Sampling) จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 403 ชุด โดยเก็บข้อมูลจากเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมออนไลน์ตามอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในเขตกรุงเทพมหานคร

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลใน 2 ลักษณะคือ

1.วิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนา โดยนำข้อมูลที่เก็บเชิงคุณภาพมาตีความและพรรณนาตามสภาพที่เกิดขึ้นจริงประกอบกับแนวคิดและทฤษฎีที่กำหนดไว้

2.วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และนำตัวแปรที่แสดงถึงพฤติกรรมติดเกมมาสร้างตัวชี้วัดตามทฤษฎีของ Kimberly S. Young จากนั้นนำตัวชี้วัดมาตัดขวางกับตัวแปรที่สนใจเช่นพฤติกรรมติดเกมและสาเหตุของการติดเกม เป็นต้น ซึ่งประมวลผลด้วยโปรแกรม SPSS for windows

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปผลการวิจัยได้เป็น 8 ประเด็นคือ

1. ลักษณะชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์

โลกของแร็กนาร์อ็อกเป็นโลกแห่งเทพนิยาย ตัวละครน่ารัก สีสันสดใส เหมาะกับเยาวชน ผู้เล่นสร้างตัวละครขึ้นมา และจะเข้าสู่เกมโดยสุ่มหาที่เกิดในเมืองต่างๆ จากนั้นก็เดินทางไปตีสัตว์ประหลาด (มอนสเตอร์) เพื่อเพิ่มเลเวลของตน เมื่อเลเวลครบ 9 ก็จะเปลี่ยนอาชีพใหม่และเล่นต่อไปเรื่อยๆ โลกของแร็กนาร์อ็อกจะเต็มไปด้วยการผจญภัย และการล่าปีศาจโดยจะเดินทางท่องเที่ยวไปตามเมืองต่างๆ ได้แก่ Alberta Al De Baran Comodo Geffen Izlude Lutie Morroc Payon Prontera Juno และโอโยรยาเป็นต้น

ตัวละครในจะสร้างชุมชนเสมือนจริงโดยการรวมกลุ่มเป็น 2 แบบคือ

1. การสร้างปาร์ตี้ การรวมกลุ่มปาร์ตี้ นั้นสามารถรวมกันได้สูงสุด 10 กว่าคน โดยจะช่วยเหลือสู้กับคนอื่น แต่คนในปาร์ตี้เดียวกันจะสู้กันไม่ได้ ผู้ที่อยู่ในปาร์ตี้เดียวกัน และมีเลเวล 9-10 จึงจะสามารถแชร์ค่าประสบการณ์กันได้ เมื่อตีสัตว์ประหลาด อาชีพที่สุ่มมอนสเตอร์ได้ยาก ก็มักจะขอเข้าปาร์ตี้กับผู้ที่แข็งแกร่งกว่า เพื่อจะได้คอยช่วยเหลือกันในการตีสัตว์ประหลาด

2. การสร้างกิลด์ มีการรวมตัวกันที่ชัดเจนกว่าการสร้างปาร์ตี้ การเป็นสมาชิกในกิลด์ผู้เล่นต้องช่วยกันเก็บเลเวลเพื่อให้กิลด์มีระดับที่สูงขึ้น และสามารถไปทำสงครามกิลด์หรือ Guild War ได้ การเข้ากิลด์นั้นหัวหน้ากิลด์จะเลือกคนที่เก่งและมีเลเวลสูงเพื่อจะได้ช่วยกันเก็บเลเวล สู้กับคนอื่น ในกิลด์มักจะประกอบไปด้วยสมาชิกจากหลากหลายอาชีพ

กิลด์จะมีสมาชิกจำนวนมาก ประมาณ 16-50 คน กิจกรรมหลักของกิลด์คือไปที่บ้านเพื่อให้ได้สิ่งของที่ค่ามา

2. ลักษณะทั่วไปของกลุ่มประชากร

จากการแจกแบบสอบถามให้กับเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 403 คนพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 333 คนเป็นเพศชาย และส่วนใหญ่มีช่วงอายุระหว่าง 15 - 17 ปี มีระดับการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย รายได้ครอบครัวต่อเดือนมากกว่า 30,000 บาทขึ้นไป รายได้ของตัวเองต่อเดือน 3,000 - 5,000 บาท

3. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและการเล่นเกมออนไลน์

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 64.0 จะเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ และเพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้ตอบแบบสอบถามจะเล่นเกมแรกนาร็อกมากที่สุด รองลงมาคือเกมกันบาว ซึ่งได้เล่นเกมติดต่อกันตั้งแต่ 1 ปีขึ้นไปวัตถุประสงค์หลักที่ทำให้เล่นเกมแรกนาร็อกคือเพื่อความสนุกสนานและหาเพื่อนใหม่ในเกม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 21.6 จะมีพฤติกรรมระหว่างเล่นเกมคือใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่ตั้งใจไว้ รองลงมายังคงเล่นแม้จะเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมาก และไม่มีเวลาเรียนหนังสือ แต่อย่างไรก็ตามส่วนใหญ่แล้วเยาวชนกลุ่มนี้ไม่ติดเกม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 40.2 จะเล่นเกม 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ และจะเล่นครั้งละ 2-3 ชั่วโมง โดยเสียค่าใช้จ่ายต่อเดือน 500- 1,500 บาท

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เล่นเกมเป็นประจำพบว่า พฤติกรรมของเยาวชนในการเล่นเกมนออนไลน์มีทั้งช่วยเหลือและแย่งชิงกันได้แก่ ช่วยเหลือกัน ช่วยกันตีสัตว์ประหลาด มีการเดลของให้ผู้เล่น มีการแฉ็ก หรือขโมยกันในเกม นอกจากนั้นแล้วยังมีการขายของในเกมโดยแลกกับเงินจริง การเล่นเกมผู้เล่นบางคนถือว่าการทำธุรกิจอย่างหนึ่ง ผู้เล่นที่มีความสามารถตีสัตว์ประหลาดและมีสิ่งของที่หายากก็จะเสนอขายของในตลาดโมร็อก โดยแลกเป็นเงินเซนนี หรือประกาศทางเว็บไซต์ เพื่อซื้อขายกันเป็นเงินจริงและโอนสิ่งของให้ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทกัน

4. พฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์

พฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ จะแบ่งได้ดังนี้คือการสนทนาทั่วไป การสนทนาในปาร์ตี้และการสนทนาในกิลด์ การสนทนาทั่วไปผู้เล่นจะสนทนาเหมือนพูดคุยกันในชีวิตประจำวัน การค้าขายสิ่งของและคุยเรื่องเล่นเกม การสนทนาในปาร์ตี้ นั้นจะเป็นเรื่องการเปลี่ยนเลเวล การเก็บเลเวล และการตีสัตว์ประหลาด ส่วนการสนทนาในกิลด์จะมีการชักชวนไปรบ และคุยเรื่องราคาของในตลาด ถึงแม้ว่าจะมีการสนทนากันระหว่างตัวละครแต่จะไม่ผูกพันกันเหมือนสังคมจริง ตัวละครบางตัวไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริง

ภาษาที่ใช้ในการสนทนามักจะเป็นภาษาสั้นๆ แต่ไม่ถูกหลักไวยากรณ์ภาษาไทยเท่าที่ควร ทั้งนี้จะเป็นภาษาที่เข้าใจกันได้เฉพาะผู้เล่นเกม

5. ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกที่มีต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของเยาวชน

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จำนวน 220 คนให้ความเห็นว่าผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกที่มีต่อการดำเนินชีวิตประจำวันในระดับมาก คือทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ ส่วนผู้เล่นเกมเป็นประจำเห็นว่าผลกระทบของการเล่นเกมเร็กนาร์ร็อกมีทั้งผลดีและผลเสีย กล่าวคือ

ผลดี การเล่นเกมจะช่วยให้พิมพ์เร็วขึ้น รู้ศัพท์ภาษาอังกฤษ มีรายได้เพิ่มขึ้นจากการขายของในเกม ไม่เบื่อ รู้จักเพื่อน และเรียนรู้การวางแผน

ผลเสีย ทำให้ผลการเรียนต่ำลง เสียเงิน เสียเวลา เสียคนรัก เสียสุขภาพ และ เห็นแก่ตัว

6. ปัจจัยที่ทำให้เกิดการติดเกมเร็กนาร์ร็อกของเยาวชน

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะเริ่มเล่นเกมเร็กนาร์ร็อกเพราะเพื่อนคนใกล้ชิดและญาติชักชวน โดยเล่นอย่างต่อเนื่องเพราะมีความสนุกสนาน ตื่นเต้นและท้าทาย พวกเขาพบว่าเกมเร็กนาร์ร็อกน่าสนใจกว่าเกมอื่นตรงที่มีตัวละครน่ารักและมีภาพทิวทัศน์สวยงาม

เหตุผลหลักที่ดึงดูดใจทำให้ไม่สามารถเลิกเล่นเกมได้คือ การเดินทางผจญภัยไปในดินแดนต่างๆ และการได้พูดคุยกับเพื่อนในเกมพร้อมกันหลายคน

สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่เล่นเกมเร็กนาร์ร็อกน้อยกว่า 1 ปีส่วนใหญ่คิดว่าสามารถเลิกเล่นเกมได้

ผู้ตอบแบบสอบถามที่เล่นเกมเร็กนาร์ร็อกตั้งแต่ 1 ปีขึ้นไปและมีพฤติกรรมไม่ติดเกมส่วนใหญ่สามารถเลิกเล่นเกมได้ เช่นเดียวกับ

ผู้ตอบแบบสอบถามที่เล่นเกมเร็กนาร์ร็อกตั้งแต่ 1 ปีขึ้นไปและมีพฤติกรรมติดเกม แต่สัดส่วนของผู้ที่เลิกเล่นเกมไม่ได้นั้นจะสูงกว่าสองกลุ่มแรก

จากการวิจัยพบว่าเหตุผลหลักที่ทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้เกิดจากเพื่อนยังเล่นอยู่ และผู้เล่นยังไม่ถึงเป้าหมายหรือระดับที่ต้องการ ส่วนเหตุผลหลักที่ทำให้สามารถหยุดเล่นเกมเร็กนาร์ร็อกได้คือการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายและไม่มีเวลา

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เล่นเกมเป็นประจำ พบว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดการติดเกมเร็กนาร์ร็อกของเยาวชน ได้แก่ พบเพื่อนมากในเกม มีการแข่งขันกัน ตัวละครน่ารัก มีการพัฒนาเลเวล เปลี่ยนอาชีพและเพิ่มความสามารถได้ ต้องการให้คนอื่นเห็นว่าเราสำคัญ ติดเกมเพื่อความทันสมัย มีเมืองใหม่เรื่อยๆ ไม่มีที่สิ้นสุด

7. ข้อเสนอแนะของเยาวชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์

เยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์เสนอให้สถาบันครอบครัวมีบทบาทมากยิ่งขึ้นในการดูแลบุตรหลานให้รู้จักการแบ่งเวลาและมีกิจกรรมในครอบครัว รวมทั้งเยาวชนก็ควรควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมของตนเองและแบ่งเวลาให้เหมาะสม

8. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเยาวชนและการติดเกมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสามารถสรุปประเด็นข้อคิดเห็นหลัก ได้ดังนี้คือ

1. ลักษณะเด่นของเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อก สิ่งที่ทำให้เกมเร็กนาร์ร็อกเป็นที่นิยมในกลุ่มเยาวชนเพราะว่าลักษณะเกมและการเล่น

เกมมีจุดเด่นคือ ตัวละครในเกมน่ารัก มีการผจญภัย ผู้เล่นรู้สึกว่ามีชีวิตอยู่ในอีกโลกหนึ่งซึ่งเป็นโลกไซเบอร์ไม่ต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง มีอำนาจในเกม และสามารถเล่นเกมเป็นทีระบายความรุนแรงได้

2. สาเหตุของการติดเกมออนไลน์
แรกนาร็อก สาเหตุที่สำคัญได้แก่ เกมนั้นเข้าถึงได้ง่าย การออกแบบเกมทำให้ผู้เล่นได้บรรลุความต้องการตามหลักการของมาสโลว์ที่ว่าต้องการการยอมรับ และได้รับการยกย่อง การเล่นเกมกับเพื่อนทำให้ตนเองได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน ส่วนการที่ได้สิ่งของเช่นหมวก อาวุธแสดงที่ความสามารถของผู้เล่นก็ตรงกับความต้องการได้รับการยกย่อง ความท้าทายในการเล่นเกมนั้นก็เป็นสิ่งที่ทำให้เยาวชนหยุดเล่นไม่ได้ บางครั้งเกิดความเหงา การเล่นเกมก็เป็นการสร้างสังคมของเด็กยุคใหม่ โลกในออนไลน์เป็นโลกที่เขาเลือกได้ มีชุมชนที่ปลอดภัยสำหรับเขาเป็นที่พึ่งสำหรับเยาวชนเวลาที่ต้องการหนีจากความกดดันในชีวิตประจำวัน

3. ผลกระทบของการติดเกมออนไลน์
แรกนาร็อก การติดเกมออนไลน์มีผลทั้งในแง่บวก และ แง่ลบ ผลในแง่บวกคือเยาวชนได้มีสังคมในเกม มีการใช้เวลาว่าง มีการกำหนดเป้าหมายและหาวิธีการเพื่อไปสู่เป้าหมายนั้นแต่ในขณะเดียวกัน ผู้ที่ติดเกมจะขาดการสื่อสารกับครอบครัว ละทิ้งทุกสิ่งทุกอย่างไม่สนใจตัวเอง ไม่สนใจสุขภาพ และไม่สนใจการศึกษาจะทำทุกอย่างเพื่อจะได้ชนะในเกม

4. ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์
แรกนาร็อกของเยาวชน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อคิดเห็นว่าการแก้ปัญหาควรแก้ไขหลายด้าน ทั้งเยาวชน ครอบครัว โรงเรียน และร้านค้าอินเทอร์เน็ต การออกกฎหมายก็

เป็นการแก้ปัญหาล้วนหนึ่งแต่ถ้าจะแก้ไขปัญหาก็ให้ถูกจุด ควรเข้าใจเยาวชนและให้ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา

อภิปรายผล

การอภิปรายผลการวิจัยเรื่อง การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรม การติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร สามารถแบ่งประเด็นในการอภิปรายได้ดังนี้คือ

1. ลักษณะชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์

การรวมกลุ่มเป็นกิลด์และปาร์ตีสันนั้นถือเป็นการรวมตัวทางสังคม โดยบุคคลกลุ่มนี้ได้สร้างเครือข่ายในกลุ่มและมีการสนทนาแลกเปลี่ยนกัน หรือที่เรียกว่า ชุมชนเสมือนจริง (Virtual Communities) ตามแนวคิดของ Jankowski (2002:43) ลักษณะของเกมที่สามารถออนไลน์ได้ทั่วทุกมุมโลกทำให้เกิดเครือข่าย (The Net) และทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ในเกมที่อยู่ในที่ต่าง ๆ กัน นอกจากนี้เกมออนไลน์แรกนาร็อก ยังถือได้ว่าเป็นการสร้างมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ตามแนวคิดของ รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542 อ้างถึงในฟ้าใส วิเศษกุล, 2545: 21) ที่ให้ความหมายของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ว่า เป็นการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน เป็นการสื่อสารที่ทำให้อุปสรรคเรื่องสถานที่และเวลาหมดไป

อย่างไรก็ตามจากการวิจัยพบว่าผู้เล่นในเกมมักจะไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงในชุมชนเสมือนเนื่องจากในโลกเสมือนจริงผู้เล่นสามารถปกปิดตัวตนที่แท้จริงและสร้างตัวตนใหม่ภายใต้นามแฝงและบุคลิกภาพของตัวละครจากการ

กำหนดของตัวผู้เล่นเองได้อย่างอิสระ แต่การปกปิดตัวตนนั้นก็ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในชุมชนเสมือนจริง เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ยั่งยืน บางครั้งมีผลประโยชน์แอบแฝงดังจะเห็นได้จากการที่มีการทำธุรกิจซื้อขายของในเกมด้วยเงินจริง การแฮ็ค หรือ ขโมยของในเกม เป็นต้นเนื่องจากสังคมในชุมชนเสมือนจริงนั้นหรือสังคมที่เกิดขึ้นบนไซเบอร์สเปซ มีสภาพความเป็นอยู่ที่ไม่แตกต่างไปจากสังคมจริง คือมีคนที่ทำมาหากินและคนที่มุ่งแสวงหาประโยชน์จากผู้อื่น

2. พฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์และผลกระทบกับการดำเนินชีวิตประจำวันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

จากการวิจัยพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักจะเป็นเยาวชนชาย ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ Subrahmanyam and Greenfield, 1998 ที่ระบุว่า เด็กเยาวชนหญิงไม่ชอบเกมที่มีการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่ว ฉากและการเล่นกันเป็นทีม เกมคอมพิวเตอร์จะทำให้เยาวชนชายรู้สึกตื่นเต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนๆ

พฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างชุมชนเสมือนโดยเฉพาะการพูดคุยกันเกมเกี่ยวกับ วิธีการเล่นเกม การซื้อขายสินค้า การชวนกันไปตีกิลด์วอร์ ทำให้เยาวชนได้มีเพื่อนใหม่ในเกม ได้เรียนรู้สังคมอีกสังคมหนึ่ง แต่ก็ทำให้เกิดการละทิ้งสังคมจริง โดยเฉพาะผลที่ตามมาที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือเยาวชนจะไม่สนใจสุขภาพตัวเอง ไม่สนใจการเรียน ไม่สนใจคนรอบข้าง และใช้เวลาว่างอย่างสิ้นเปลืองโดยไม่เกิดประโยชน์ นอกจากนี้การตีกิลด์วอร์ ถือว่าเป็นความรุนแรงแอบแฝงได้อย่างหนึ่งเพราะเยาวชนที่เล่นเกม

เร็กนาร์็อกบางคนบอกว่าการมีกิลด์วอร์ในเกมนั้นทำให้ได้ฆ่าคน(ตัวละครในเกม) ซึ่งสนุกกว่าการฆ่ามอนสเตอร์

3. ปัจจัยที่ทำให้เกิดการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้วัยรุ่นเกิดการติดเกมเกิดจากสาเหตุหลัก 3 ประการคือ

1. ลักษณะเกมที่ออกแบบให้ไม่มีจุดจบ และมีรางวัลและสิ่งของให้กับผู้เล่นตลอดเวลา

รวมทั้งการเพิ่มเมืองใหม่ และการเพิ่มสายอาชีพ รวมทั้งการอัปเลเวล และเพิ่มความยากในการเก็บเลเวล

2. เยาวชนมีความต้องการเพื่อน และต้องการการผจญภัย อีกทั้งต้องการประสบความสำเร็จในชีวิตและเป็นที่ยอมรับในสังคม การเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก ก็ทำให้เยาวชนได้สิ่งที่ต้องการอย่างรวดเร็ว และเยาวชนเองก็พร้อมที่จะแลกสิ่งของในเกมด้วยเงินจริง เพื่อให้ได้รับการยอมรับในสังคมเกม จึงกลายเป็นที่มาของการถูกหลอกหลวงในการเล่นเกมนออนไลน์

3. ผู้ปกครอง ผู้ปกครองไม่มีเวลาในการดูแลลูกหลาน ไม่รู้เท่าทันเทคโนโลยีเพียงพอ รวมทั้งไม่มีกิจกรรมในครอบครัว หรือกิจกรรมเสริมให้กับเยาวชน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ปัจจุบันรัฐบาลก็เริ่มให้ความสำคัญกับปัญหาการติดเกมของเยาวชนมากขึ้น โดยมีการออกประกาศให้ผู้ประกอบธุรกิจร้านให้บริการเกมออนไลน์ทั่วประเทศมาจดทะเบียนกับกระทรวงในฐานะหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการกำกับดูแลธุรกิจ

ประเภทนี้โดยตรง เพื่อให้ง่ายต่อการตรวจสอบ และควบคุม ห้ามให้เด็กนักเรียนในเครื่องแบบ เข้ามาใช้บริการในร้าน จัดให้มีการลงทะเบียน อย่างถูกต้องของผู้เล่นและให้ยุติการให้บริการ กับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีหลังจากเวลา 22.00 น. แต่การแก้ปัญหาในบางครั้งถือเป็นการควบคุม ตั้งเงื่อนไขและข้อจำกัดให้กับผู้ประกอบการซึ่ง ส่งผลไปถึงเยาวชน ซึ่งการเล่นเกมของเยาวชนก็ ไม่ได้เป็นการสร้างปัญหาเสมอไป แต่เป็น ทางออกให้กับเด็กที่มีปัญหา

ทางกระทรวงควรมีการฝึกอบรมผู้ประกอบการ ให้รู้เท่าทันเทคโนโลยี และจัดอบรมสัมมนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้ปกครองที่มีลูกอยู่ใน ภาวะติดเกม เพื่อร่วมกันวางมาตรการและ หาแนวทางแก้ไข

2. ข้อเสนอแนะสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง
ควรทำหน้าที่สอดส่องดูแล ปลูกฝังวินัย และ ความรับผิดชอบให้แก่บุตรหลาน สร้าง บรรยากาศที่อบอุ่น และใช้เวลาว่างทำกิจกรรม ร่วมกันในครอบครัว เยาวชนจะรู้สึกมีความสุข และพอใจที่จะอยู่กับสมาชิกในครอบครัวมากกว่าการยึดความสุขจากการเล่นเกม

3. ข้อเสนอแนะสำหรับบริษัทผู้ผลิตเกม
ควรที่จะทำการผลิตหรือคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหา และรูปแบบที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ความรู้ สติปัญญา ตลอดจนแนวทางในการดำรงชีวิต ต่างๆให้กับเยาวชน ไม่ใช่แสวงหาแต่ผลกำไร โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นกับเยาวชน

4. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ประกอบการจิว รันเกมออนไลน์ ผู้ประกอบการจิวรันเกมควร ให้ความร่วมมือกับรัฐบาลในการจัดระเบียบร้าน เกมออนไลน์อย่างเคร่งครัด ช่วยสอดส่องดูแล ความประพฤติและดักเตือนเยาวชนที่เล่นการ พนันในเกม มีการควบคุมเวลาการเล่นเกมของ เยาวชน สำหรับผู้ที่เล่นเกมในเวลาเรียนและเล่น เกมติดต่อกันนานเกินไป

5. ข้อเสนอแนะสำหรับเยาวชน ควรรู้จัก การควบคุมตัวเอง และรู้จักแบ่งเวลาให้ เหมาะสม มีความรับผิดชอบในการเรียนหนังสือ และหน้าที่ในครอบครัว ควรหากิจกรรมอื่นที่ เป็นประโยชน์กับตัวเองเช่น เล่นกีฬา, อ่าน หนังสือ และเล่นดนตรี เป็นต้น มาทำเพื่อจะได้ ไม่หมกมุ่นอยู่กับเกมเพียงอย่างเดียว

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). *มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่*. กรุงเทพฯ : บริษัทเอดิสันเพรส โปรดักส์จำกัด.
- “จะอย่างไรเมื่อลูกติดเกม”. (22 มิถุนายน 2548) *ข่าวสด*, หน้า 25.
- จุฬารักษ์ มาเสถียรวงศ์ (2547) *เด็กไทยวัยเน็ตกับการเรียนรู้เพื่ออนาคต*.
www.midnightuniv.org
- ทวีศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ. (มกราคม-กุมภาพันธ์ 2547). “เด็กและวัยรุ่นไทยบนโลกอินเทอร์เน็ตมุมมองแห่งการสร้างสรรค์และมุมมองแห่งภัยอันตราย”.
- สาร **NECTEC**(ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. 11,56.
- ทีมข่าวคุณภาพชีวิตหนังสือพิมพ์ผู้จัดการ (2547). *เด็กไทยวัยกิ๊ก*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.
- ฟรานซิส นันตะสูคนธ์. (April 2005). “เกมเกาหลีพาเทรดเข้าไทย”. **Positioning**, 011.
- “โรคติดเน็ต พฤติกรรมของการขาดความยับยั้งชั่งใจ”. (9 ธันวาคม 2547).
มติชนรายวัน, หน้า 32.
- วรรณสิกา เชื้อชาติไทย. (2546). *ความเหงาในชุมชนเสมือนจริงศึกษา*
www.pantip.com และ www.sanook.com วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์
มหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สิริลักษณ์ จุฑิน. (กรกฎาคม 2548). “แร็กนาร์อ็อก เกมออนไลน์ ภัยซ่อนเร้นของสังคม”. *นิตยสารสารคดี*. หน้า 130-139.
- สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. (2542). *ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Ragnarok Online Episode 5.0., 2548
- Ragnarok Online Episode 4.0, 2547
- Jankowski, Nicholas W.(2002).**Handbook of New Media**. (1st ed.). London :
Sage Publications Ltd.
- Young, Kimberly S. (1996). “Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder.” **CyberPsychology and Behavior**, 1,3, 1996.

สัมภาษณ์

- กลุ่มผู้เล่นเกมเป็นประจำ. สัมภาษณ์ 13-18 เมษายน 2548.
- กลุ่มผู้ติดเกมแร็กนาร์อ็อก. สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2548.

ดร.วรรณรัตน์ รัตนวรางค์. อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์ 6 มิถุนายน 2548
นายแพทย์ บัณฑิต ศรีไพศาล. ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น
ราชนครินทร์. สัมภาษณ์ 1 มิถุนายน 2548.
วัลลภ ตังคณานุก์. สมาชิกวุฒิสภา. สัมภาษณ์ 1 มิถุนายน 2548.
ศราวุธ บุญยืน. ผู้เชี่ยวชาญเกมเร็กนาร์ร็อก. สัมภาษณ์ 13 มกราคม 2548.
ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุดบรรทัด. หัวหน้าภาควิชาวารสารสนเทศ,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์ 15 มิถุนายน 2548.
สารวัตรอินเทอร์เนต. เจ้าหน้าที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
สัมภาษณ์ 6 มิถุนายน 2548.

