

บทที่ 1

บทนำ



1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคศตวรรษใหม่ คริสต์ศักราช 2003 อินเทอร์เน็ตกลายเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากคนทั่วโลก ปัจจุบันมีผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตประมาณ 605.60 ล้านคน และคาดว่าจะเพิ่มเป็นพันล้านคน ภายในระยะเวลา 2 ปี แหล่งที่มา: <http://www.nua.ie>

Stephen W. Hawking นักฟิสิกส์ที่ได้รับการยกย่องว่าฉลาดที่สุดในโลกต่อจากไอสไตน์ กล่าวว่า "ภายในหนึ่งทศวรรษหลายคนอาจเลือกที่จะดำเนินชีวิตแบบเสมือนจริงบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ จนเกิดเป็นมิตรภาพและความสัมพันธ์ไซเบอร์" (Hawking, 2001: 170)

โลกของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกมาสร้างความจริงเสมือน (Virtual Reality) ขึ้น เช่น ภาพ 3 มิติ ระบบเสียงสเตอริโอ อาณาจักรหลายรูปแบบ ผสมกับเทคนิคในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนและจุดเด่นของสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น ห้องสนทนา 3 มิติ (3D chat room) มาประกอบสร้าง เพื่อดึงดูดผู้เล่นให้อยากที่จะอยู่บนโลกเสมือนจริงเพิ่มมากขึ้น

ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นับเป็นปัจจัยหลักที่มีส่วนผลักดันให้หลายคนเลือกที่จะใช้ชีวิตบนโลกเสมือนจริงมากขึ้นทุกขณะ ข้อมูลจากสถาบันบริการข่าวสารการวิจัย และการศึกษาของประเทศเกาหลี ระบุว่าจากการสำรวจนักเรียนมัธยม จำนวน 2,509 คน ในเดือนกรกฎาคม 2545 จำนวน 27.5 เปอร์เซ็นต์ ของนักเรียนระดับมัธยมต้นยอมรับว่าติดเกมออนไลน์ และจำนวน 1 ใน 4 ของผู้ที่ตอบแบบสอบถามใช้สื่ออินเทอร์เน็ต 3 ชั่วโมงต่อวัน โดยกิจกรรมหลักในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตคือการเล่นเกมนับ 38.3 เปอร์เซ็นต์ รองลงมาเป็นการฟังเพลง รับ-ส่งอีเมล และท่องอินเทอร์เน็ตทั่วไป จากการจัดอันดับเว็บไซต์ โดยสำนักบริการเทคโนโลยีภาครัฐระบุว่าเว็บไซต์ที่ติดอันดับ Top 5 ได้แก่ www.ragnarok.in.th ซึ่งเป็น Web site ของเกมออนไลน์ "แร็กนาร์อค" มีผู้เข้าเยี่ยมชม pageview จำนวนกว่า 9 ล้านคนต่อเดือน และปัจจุบันมีผู้ลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมจำนวนกว่า 700,000 คน ประกอบกับการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ระบุว่ากิจกรรมส่วนหนึ่งที่เยาวชนนิยมใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตคือการเล่นเกมนับ 69.1 เปอร์เซ็นต์

วิวัฒนาการของเกมคอมพิวเตอร์มาสู่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

ประมาณ คริสต์ศักราช 1972 โนแลน บุชเนล (Nolan Bushnell) ได้ประดิษฐ์ เกมคอมพิวเตอร์เครื่องแรกของโลกขึ้น อยู่ในรูปของตู้เกมอาเขตมีชื่อว่า "Pong" รูปแบบของเกม จะเป็นกราฟิกเรียบง่ายไม่มีสี ไม่มีเสียง ขาดความสมจริง เนื้อหาของเกมจะมีแท่งสี่เหลี่ยมกระแทก ลูกบอลไปฝั่งตรงข้าม โดยผู้เล่นจะต้องพยายามรับลูกให้ได้ ถ้ารับไม่ได้จะถือว่าแพ้

ต่อมาในปี 1980 บริษัท Nintendo ซึ่งเดิมเป็นบริษัทผลิตไฟได้เริ่มผลิตเครื่องเล่นเกม ขนาดเล็กมีจอเป็น Liquid Crystal แบบมือถือที่เรียกกันว่า "เกมกด"

เกม KING'S QUEST ภาคแรกได้ถูกประดิษฐ์ขึ้นมาในปี 1983 โดยการเล่นจะต้อง เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) การบังคับตัวละคร ผู้เล่นจะต้องพิมพ์คำสั่งลงบนตัว ละคร จากนั้นตัวละครก็จะ Action ตามคำสั่งที่พิมพ์ลงไป ภาพกราฟิกไม่สลับซับซ้อน ขาดความ สมจริง

ในปี 1985 เกม Pacman Version 1 ถูกผลิตขึ้น สามารถแสดงผลได้ 2 สี จำหน่ายในรูปแบบ แผ่นดิสก์ 5 นิ้ว ขนาด 360 MB 1 แผ่น

Prince of Persia เป็นเกมที่สร้างความตื่นเต้นให้กับวงการเกมเป็นอย่างมาก ในปี 1989 ด้วยความสามารถแสดงสีได้ถึง 16 สี และมีเสียงประกอบ

ในปี 1992 เกม Prince of Persia ภาค 2 ได้ถูกผลิตออกมาพร้อมด้วยความสามารถใน การแสดงสีได้ระดับ 256 สี แสดงภาพได้ 2 มิติ

ต่อมาในปี 1995 เป็นยุคของเครื่องเล่นเกม Play Station ของ Sony และ Sega Saturn เป็นเครื่องเล่นเกมที่มีคุณภาพกราฟิกดีกว่าเครื่องเล่นเกม PC ขณะนั้น

รูป 1 ภาพเครื่องเล่นเกม Play Station



ในปี 1997-1999 บริษัท Intel ได้เปิดตัว เทคโนโลยี MMX ซึ่งเป็นเทคนิคการเพิ่มชุดคำสั่ง ด้านมัลติมีเดีย สามารถแสดงภาพได้อย่างสวยงาม และรวดเร็วขึ้น ปัจจุบันคำสั่ง MMX ได้ถูกบรรจุ อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์แล้ว เกมในยุคนี้ประสบความสำเร็จเป็นจำนวนมากเนื่องจากผู้เล่น สามารถสวมบทบาท (Role Playing Game) จำลองการใช้ชีวิตของคน เช่น The Sims แต่เกมยังมี ข้อจำกัดอยู่ที่ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมกับผู้เล่นที่เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ AI (Artificial Intelligence) หรือถ้าผู้เล่นต้องการจะเล่นเกมโดยการต่อผ่าน วง LAN (Local Area Network) ก็สามารถทำได้ แต่จะรองรับผู้เล่นได้จำนวนจำกัด และส่วนใหญ่การเล่นจะเล่นกับกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันเท่านั้น

ปัจจุบันเกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เป็นเกมออนไลน์แบบ (MMORPG) Massive Multiplayer Online Role Playing Game โดยเกมจะเป็นแนวสวมบทบาท ผู้เล่นสามารถสนทนา (Chat) ออนไลน์ พร้อมกับแสดงความรู้สึกต่างๆผ่านการกระทำของตัวละคร และร่วมเล่นเกมกับผู้เล่นที่เป็นคนจริง ๆ นับแสนคนซึ่งกำลังเข้ามาเล่นเกมใน Server เวลาเดียวกันได้ การเล่นเกม จะต้องเล่นผ่านอินเทอร์เน็ต ภาพกราฟิกภายในเกมมีความละเอียดสูงเป็น 3 มิติ มีฉากนับพันฉาก เสียงดนตรีมีความหลากหลาย ทำให้ผู้เล่นเกมเสมือนติดอยู่บนโลกเสมือนจริงในอีกมิติ เช่น Game-online Ragnarok, N-age, Fairy land และ Mu เป็นต้น

การจัดเรตของเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ ได้มีการจัดเรตเกมเหมือนกับการจัดเรตของภาพยนตร์ โดยมีการจัดแบ่งเป็น 4 เรตใหญ่ๆ ดังนี้ (Game for PC : 85)

1. เรต E (Every one) เกมเรตนี้สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย โดยเกมที่จัดอยู่ในเรต E มีมากมายเกือบทุกแนวตั้งแต่ RPG, Strategy จนถึง Adventure
2. เรต T (Teen) เหมาะสำหรับผู้ที่อายุ 13 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมมีความรุนแรง ปะปน มาบ้าง แต่ก็ไม่อยู่ในขั้นรุนแรงมากนัก เช่น การจับผู้ก่อการร้ายในเกม
3. เรต M (Mature) จัดเป็นเรตที่มีเนื้อหารุนแรงมากที่สุด เช่น การฆ่าอย่างไร้เหตุผล การนองเลือด การทำลาย บางเกมแสดงภาพศัตรูถูกกระเบิด เหมาะสำหรับ ผู้ที่มีอายุ เกิน 18 ปีขึ้นไป ผู้ปกครองควรระมัดระวังในการเลือกซื้อเกมเป็นพิเศษ เช่น เกม Half-Life Counter Strike เป็นต้น
4. เรต RP (Rating Pending) ความรุนแรงของเกมในเรตนี้จะอยู่กึ่งกลางระหว่างเรต M และ T ปัจจุบันมีการผลิตเกมในเรตนี้ออกมามากขึ้น เช่น Dino cersis

นอกจากเกมคอมพิวเตอร์จะช่วยสร้างความบันเทิง ปลอดภัยความตึงเครียด ช่วยเพิ่มทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์แล้ว ยังสร้างผลกระทบอย่างต่อเนื่องทุกยุคทุกสมัย เมื่อประมาณปี 2536 เกม Street fighter เป็นเกมที่ได้รับนิยมนิยมมากที่สุดในเด็กผู้ชาย ลักษณะของเกมจะเป็นการต่อสู้กันแบบตัวต่อตัว ภาพในเกม จะมีภาพเลือดไหล มีบาดแผล คล้ายจริงมาก ได้รับการวิพากษ์ว่าทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว เคยชินกับความรุนแรง ต่อมาเกม Snooker เนื้อหาในเกมจะมีตัวละครมาร์คก็ เป็นรูปผู้หญิงให้เลือก เมื่อผู้เล่นแทงลูกสนุกเกอร์ลง เสื้อผ้าของมาร์คก็จะหลุดออกทีละชิ้น สุดท้ายจะเหลือแต่ชุดชั้นใน เมื่อผู้เล่น เล่นเกมชนะชุดชั้นในของมาร์คก็จะหลุดออกจนเปลือยอก ได้รับการวิพากษ์ว่าเนื้อหายั่วยุคมารมณ อาจจะทำให้เกิดอาชญากรรมทางเพศได้ ปัจจุบันปรากฏการณ์ของเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" (Ragnarok) ถือได้ว่าเป็นกรณีตัวอย่างที่สำคัญ ซึ่งสร้างผลกระทบระดับประเทศ คนนับล้านคนทั่วโลกเลือกที่จะเข้าไปท่องเที่ยวชั่วคราวหาประสบการณ์แปลกใหม่ สร้างสัมพันธ์ภาพกับกลุ่มเพื่อนบนอาณาจักรแห่งโลกเสมือนจริงในเกมจนลืมวัน เวลา

ความเป็นมาของเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" (Ragnarok)

เกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" (Ragnarok) เป็นเกมที่สร้างขึ้นจากเค้าโครงการ์ตูนเรื่องเร็กนาร์็อค เขียนขึ้นโดย ลี มียอง จิน (Lee Myong Jin) เนื้อเรื่องจะกล่าวถึงสงครามระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ บริษัท กราวิตี้ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ประเทศเกาหลี ได้ทำการพัฒนาให้เป็นเกมสวมบทบาทออนไลน์ขนาดใหญ่ (MMORPG) สำเร็จในปี 2543 โดยผู้เล่นเกมจากทั่วโลกสามารถเข้าเล่นเกมออนไลน์ได้พร้อมกันนับแสนคน นอกจากนั้นยังสามารถสนทนาออนไลน์ (Chat) แสดงความรู้สึกผ่าน emotion Icon และ Action ผ่านตัวละครได้ในขณะเล่นเกม เสียงดนตรีได้รับการพัฒนาให้มีความไพเราะสมจริงตามฉาก และการดำเนินเรื่อง ระบบภาพ 3 มิติ และได้นำไปแสดงครั้งแรกในงาน E3 ซึ่งเป็นงานแสดงเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์และเกมใหม่ๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกา ต่อมาในปี 2544 ได้นำไปแสดงในงาน E3 เกี่ยวกับเกมโชว์ และได้เริ่มวางตลาดอย่างเป็นทางการในปี 2545 ในประเทศเกาหลี ฮองกง ไต้หวัน ไทย จีน และญี่ปุ่น

สำหรับประเทศไทย บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด ได้รับลิขสิทธิ์จากบริษัท กราวิตี้คอร์ปอเรชั่น จำกัด ให้เปิดเซิร์ฟเวอร์ในประเทศไทย เพื่อให้บริการกับนักเล่นเกมในประเทศไทย พร้อมทั้งทำการปรับปรุงรูปแบบเกมให้เป็นภาษาไทย และบริษัทบีเอ็ม มีเดีย จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทในเครือเอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด เป็นผู้ดำเนินการด้านประชาสัมพันธ์และการตลาด พร้อมทั้งได้ทำการเปิดตัวเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" อย่างเป็นทางการขึ้นในวันเสาร์ที่ 1 มีนาคม 2546 ณ บริเวณลานจอดรถหน้า Hard Rock Cafe สยามสแควร์

รูปแบบเกมออนไลน์ “เร็กนาร์โรค”

เกมออนไลน์ “เร็กนาร์โรค” เป็นเกมแนว Action ผจญภัยท่องเที่ยวไปในดินแดนต่าง ๆ โดยเกมจะมีลักษณะเป็นเกมสวมบทบาทออนไลน์ขนาดใหญ่ (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) ผู้เล่นสามารถร่วมเล่นเกมพร้อมกันนับแสนคน พร้อมกับสนทนาโต้ตอบ (Chat) กับผู้เล่นอื่นได้ในขณะเดียวกัน รวมทั้งแสดงความรู้สึกผ่าน Emotion Icon และ Action ต่าง ๆ ของตัวละคร สำหรับการเล่นเกมผู้เล่นจะต้องเล่นเกมผ่านอินเทอร์เน็ต โดยทำการเชื่อมต่อไปยังแม่ข่าย (Server) ของเกมออนไลน์ “เร็กนาร์โรค” สำหรับประเทศไทยขณะนี้จะมีแม่ข่าย (Server) 3 กลุ่มคือ

กลุ่มที่1 ประกอบไปด้วย Chaos, Loki, Iris, Fenrir, Lydia, Sarah

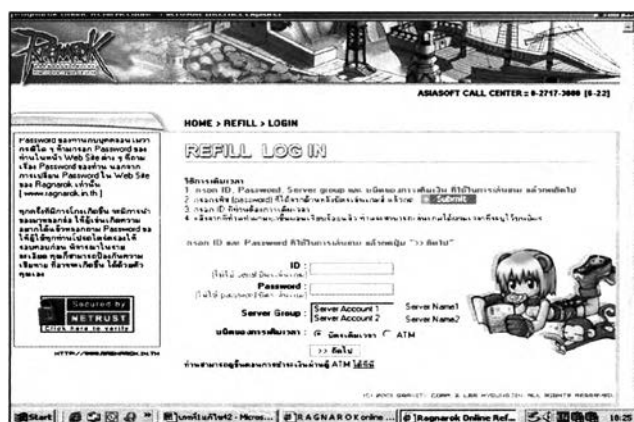
กลุ่มที่2 ประกอบไปด้วย Thor, Ocim, Freya, Baldur, Heimdall, Honir

กลุ่มที่3 จะเป็น Server Sakary จะมีฉากและเนื้อหาเกมใหม่ๆ เพิ่มเข้ามา

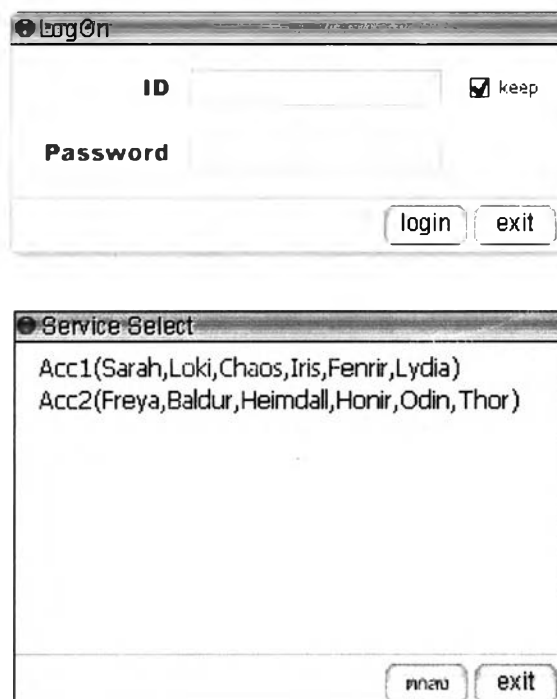
ให้ทดสอบเรื่อยๆ

ในการเล่นเกมออนไลน์ “เร็กนาร์โรค” เริ่มแรก ผู้เล่นจะต้องลงทะเบียนเพื่อขอ ID และ Password ในการเล่นเกม จาก <http://www.ragnarok.in.th> เมื่อได้รับ ID และ Password แล้ว ผู้เล่นจะต้องเติมเวลาการเล่นจากบัตรเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคก่อนจึงจะสามารถเข้าไปเล่นเกมได้

รูป 2 ภาพการเติมเวลาในการเล่นเกม



รูป 3 การ Logon และ การเลือก Server เพื่อเข้าสู่เกมออนไลน์เร็กนาร์โรค



ฉาก จะเป็นภาพ 3 มิติ ความละเอียดของภาพสูง มีการใส่ Texture mapping ใส่พื้นผิวให้กับฉากได้อย่างสวยงามสมจริง เช่น ฉากก่อนหินพื้นผิวดจะดูขรุขระคล้ายก้อนหินจริงมาก สามารถหมุนฉากได้ 360 องศา มีฉากนับพันฉาก ในแต่ละฉากจะมีทิวทัศน์สวยงามแปลกตา มีบรรยากาศเสมือนจริง มีท้องฟ้าเวลาเช้า เวลาค่ำ มีทะเล มีเมืองท่าเรือ มีป่า มีภูเขา มีร้านค้า และคาดว่าในอนาคต บริษัท กราฟิตี คอร์ปอเรชั่น จำกัด จะทำการพัฒนาฉากใหม่ๆ เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

รูป 4 ภาพบรรยากาศเสมือนจริงในเกม



เสียง ระบบเสียง 3 มิติ สร้างออกมาสมบูรณ์แบบอย่างมากทำให้คล้ายกับอยู่ในเหตุการณ์จริง ผู้เล่นสามารถรับรู้ตำแหน่งของศัตรูโดยอาศัยการฟังจากเสียงได้ นอกจากนี้เสียงสะท้อนจากวัสดุ ตกกระทบพื้นผิวแบบต่างๆ หรือสิ่งกีดขวางในฉาก เสียงการใช้อาวุธ เสียงน้ำไหล เสียงร้องของ Monster เสียงดนตรีประกอบฉาก ทำได้อย่างเสมือนจริงมาก

แสงและเงา การให้แสงและเงา ใช้เทคโนโลยี specular lighting ซึ่งจะมีการคำนวณจุดตกกระทบของแสงในมุมต่างๆ และคำนวณปริมาณความเข้มของแสงในแต่ละจุด ทำให้แสงที่ออกมาสมจริงมาก

สี จะมีความละเอียด 32 bit = สี 1,677,216 สี+ alpha blending 8 bit ทำให้สีที่ออกมามีสีอันสวยงามสะดุดตา มีสีโทนร้อน โทนเย็น กลมกลืนกับภาพ เหมือนการให้สีในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

ตัวละคร มีลักษณะ 2 มิติ สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็ว มีความน่ารักเหมือนตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น สามารถแสดงอารมณ์ผ่านทาง Emotion Icon และลักษณะท่าทางการกระทำได้ โดยตัวละครแต่ละตัวจะถูกสวมบทบาทจากผู้เล่นซึ่งเป็นคนจริงๆ

รูป 5 ภาพตัวละครในเกม



เนื้อหาของเกมออนไลน์ "เร็กนาร์โรค" (Ragnarok)

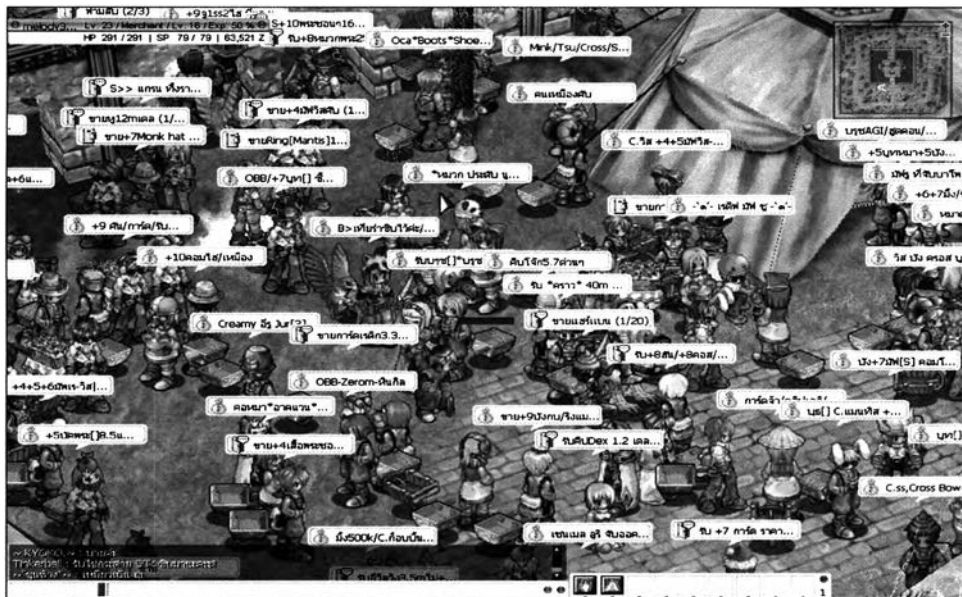
เกมออนไลน์ "เร็กนาร์โรค" จะเป็นเกมผจญภัยท่องไปในดินแดนต่าง ๆ เพื่อสะสมประสบการณ์ ในการสะสมประสบการณ์ผู้เล่นจะต้องเสริมความแข็งแกร่งให้กับตนเองด้วยการล่าสัตว์ประหลาด และเก็บของวิเศษต่าง ๆ มาใช้เพิ่มพลังชีวิต เพิ่มเงินตรา หรือนำไปซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของต่าง ๆ ที่ต้องการ

ภายในเกมจะมีการทำกิจกรรม มีการรวมกลุ่มทางสังคม มีการแข่งขันของตัวละคร ซึ่งชั้นชั้นของตัวละครสามารถสังเกตเห็นได้จากเครื่องประดับ อาวุธ ของวิเศษ

รูป 6 ภาพการรวมกลุ่มทางสังคมที่เกิดขึ้นในเกม



รูป 7 ภาพการติดต่อซื้อขายสินค้าในเกม



ในการเล่นเกมครั้งแรกผู้เล่นทุกคนจะต้องสวมบทเป็นตัวละครพื้นฐานก่อน (Novice) เมื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ได้ 10 Level ผู้เล่นจึงจะสวมบทบาทเป็นตัวละครที่ตนชื่นชอบได้ โดยตัวละครในเกมจะมีทั้งหมด 6 อาชีพ เช่น นักดาบ พ่อม้า นักรู โจร นักบวช และจอมเวทย์ ในการเปลี่ยนจากตัวละครพื้นฐานมาเป็นตัวละครอาชีพต่างๆ ผู้เล่นจะต้องสะสมพลังที่เป็นจุดเด่นของอาชีพนั้นๆ เช่น อาชีพจอมเวทย์ จะต้องสะสมพลังความฉลาด (intelligence) เพราะจะสามารถโจมตีได้รุนแรงและเพิ่มพลังเวทย์มนตร์ สะสมพลังความชำนาญ (dexterity) ค่านี้อาจช่วยให้

สามารถถ่ายเวทย์ได้รวดเร็วในการโจมตีศัตรู, อาชีพนักดาบจะต้องสะสมพลังความอดทน (vitality) ความชำนาญ (dexterity) และความแข็งแกร่ง (strength) เพื่อความสามารถในการโจมตีศัตรูเป็นเวลานานและแม่นยำ นอกจากนี้ผู้เล่นเกมจะต้องออกเดินทางไปยังเมืองต่างๆ เพื่อทำการฝึกฝน และทดสอบจากสมาคมอาชีพนั้น ๆ ถ้าผ่านการทดสอบแล้วผู้เล่นก็จะสามารถเปลี่ยนอาชีพที่ต้องการได้ โดยเมืองหลัก ๆ สำหรับเดินทางไปเปลี่ยนอาชีพจะมี 6 เมือง เช่น Prontera อยู่ทางตะวันออกเฉียงเหนือของอาณาจักรโลกมีการ์ด ใช้สำหรับเปลี่ยนอาชีพเป็นนักบวช เมือง Izlude เปลี่ยนอาชีพเป็นนักดาบ เมือง Morroc เป็นเมืองชายแดนเปลี่ยนอาชีพเป็นโจรในชั้นใต้ดินของพีระมิด เมือง Geffen เปลี่ยนอาชีพเป็นพ่อมด เมือง Payon เปลี่ยนอาชีพเป็นนักธนู และเมือง Alberta หรือเมืองท่าเรือเปลี่ยนอาชีพเป็นพ่อค้า

นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถเปลี่ยนอาชีพขั้นที่ 2 ได้ เมื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ได้ 40 Level ขึ้นไป โดยจะเปลี่ยนจากอาชีพนักดาบเป็นอัศวิน พ่อค้าเป็นช่างตีเหล็ก นักธนูเป็นนักล่าโจรเป็นมือสังหาร จอมเวทย์เป็นผู้วิเศษ นักบวชเป็นบาทหลวง ในอาชีพขั้นที่ 2 นี้ ผู้เล่นจะได้รับการยอมรับและการยกย่องจากผู้เล่นในโลกเสมือนจริง เปรียบเสมือนการเลื่อนขั้นทางสังคม

ตัวอย่างการเปลี่ยนอาชีพเป็นโจรและมือสังหาร (Thief & Assassin)



อาชีพโจรเป็นอาชีพที่มีความถนัดในการใช้มีด, อาวุธ 2 มือ, การใช้พิษ และการขโมยโจมตี ฉะนั้นหากต้องการจะเปลี่ยนอาชีพเป็นโจรในขณะที่เป็นตัวละครฝึกหัดควรเพิ่มค่าความว่องไว (Agility) จะทำให้สามารถหลบการโจมตีของศัตรูได้ดี รองลงมาคือค่าความชำนาญ (Dexterity) เพื่อจะได้โจมตีศัตรูได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ ในช่วงที่เป็นตัวละครฝึกหัดควรล่าสัตว์ประหลาด

Poring , Pickie , Super Pickie , Drops , Chon Chon 

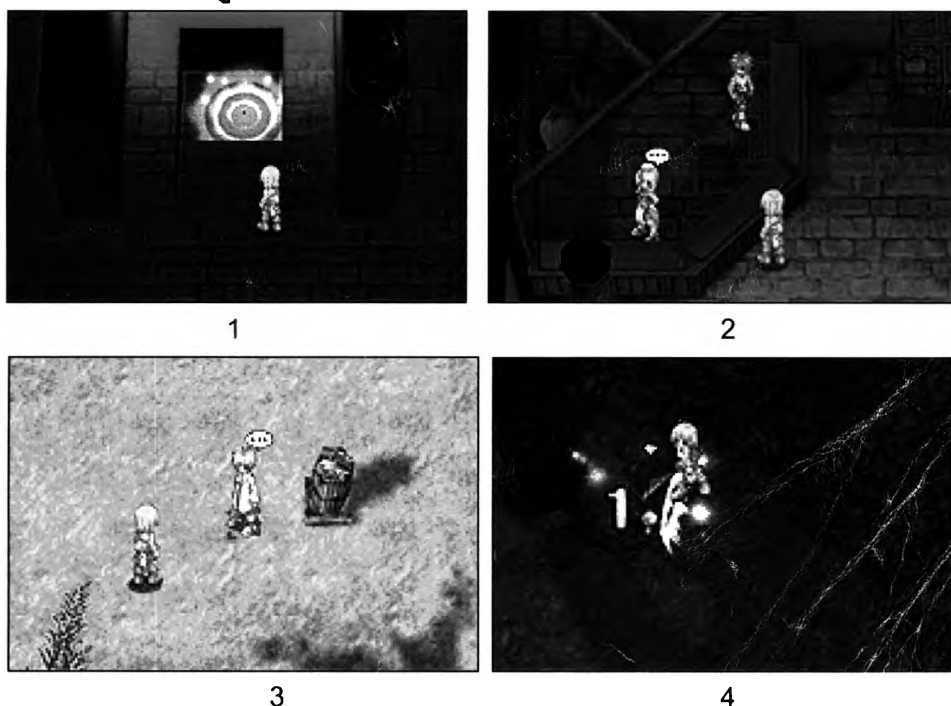
หลังจากเก็บค่าประสบการณ์จากการล่าสัตว์ประหลาด และสะสมของวิเศษได้ 10 Level แล้วจะมีขั้นตอนในการเปลี่ยนอาชีพเป็นโจรดังนี้ เดินทางไปยังเมืองมอรร็อก (Morroc) ซึ่งเป็นเมืองชายแดน ดินแดนแห่งนี้จะเป็นทะเลทรายมีความแห้งแล้ง แต่มีสินค้าแปลกให้หาซื้อได้มากมาย

รูป 8 ภาพผังเมืองมอริร็อค (Morroc)



เมื่อเดินทางไปถึงให้ลงไปอยู่ที่พีระมิด ตรงกลางจะมีชั้นลงใต้ดิน เดินลงไปด้านล่างที่ห้องด้านขวาจะมี NPC(Non Playing Character) ผู้แนะนำในเกม อยู่คุยกับ NPC ผู้หญิงเขาจะบอกให้ไปขโมยเห็ดให้ได้มากกว่า 1 ชนิด จากนั้นให้ไปหา NPC ทางตะวันออกของพีระมิด เพื่อให้คนนั้นพาไปฟาร์มเห็ด หลังจากนั้นออกมานอกพีระมิดด้านขวาของบ่อน้ำจะพบชายผมขาวให้คุยกับเขา หลังจากนั้นเขาจะส่งไปยังฉากที่มีเห็ด ให้เก็บเห็ด 2 ชนิดขึ้นไป และต้องหาให้มีจำนวนมากพอสมควรตามคะแนนที่กำหนดไว้ กลับออกมาแล้วไปห้องใต้ดินในพีระมิดเพื่อคุยกับชายผมแดง เขาจะตรวจดูเห็ดและแจ้งคะแนนให้ทราบ ถ้าได้คะแนนตั้งแต่ 25 คะแนนขึ้นไป ก็จะสามารถเปลี่ยนอาชีพเป็นโจรได้

รูป 9 ภาพขั้นตอนการเปลี่ยนอาชีพเป็นโจร



เมื่อสะสมประสบการณ์ได้ 40 Level สามารถที่จะพัฒนาจากอาชีพโจรมาเป็นอาชีพมือสังหารได้ โดยอาชีพมือสังหารจะมีความชำนาญในการใช้ดาบ 2 มือโจมตีได้อย่างรวดเร็ว มีความสามารถในการหลบซ่อน ดำดิน และใช้ยาพิษได้อย่างรวดเร็วมากกว่าอาชีพโจร ในการเปลี่ยนอาชีพเป็น

มือสังหารจะต้องเตรียมเงินไว้ 666 Zeny และมีด 1 เล่ม เดินทางมายังเมือง Morroc เดินลงไปยังทะเลทราย เดินไปทางขวามือจนถึงปราสาท เข้าไปคุยกับคนในปราสาทกลางเกาะ เพื่อเปลี่ยนอาชีพเป็นมือสังหาร โดย NPC ชาวาจะทำการเปลี่ยนอาชีพให้ เมื่อสะสม Level ได้ 40 Level ขึ้นไป ส่วน NPC คนซ้ายมือจะทำการเปลี่ยนอาชีพมือสังหารให้เราเมื่อสะสม Level ได้ 44 Level ขึ้นไป

จากการที่เกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" เป็นเกมที่มีอาณาจักรแห่งโลกจินตนาการน่ารักน้อยน่ารัก พ้นจาก ภาพมีลักษณะเป็น 3 มิติ บรรยากาศสวยงามสมจริง เหมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง มีเสียงดนตรีประกอบจากที่หลากหลาย สามารถสนทนาและแสดงอารมณ์ความรู้สึก (Chat and Emotion Icon) ขณะเล่นเกมกับเพื่อนๆ มีการรวมกลุ่มทางสังคมออนไลน์ ผู้เล่นมีอิสระเสรีในการแสดงออก สามารถเลือกมีตัวตนได้ดังต้องการ ด้วยลักษณะที่โดดเด่นดังกล่าวของเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" ทำให้ผู้เล่นติดอยู่ในโลกเสมือนจริงจนลืมสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงมากขึ้น ทุกขณะส่งผลกระทบต่อระดับประเทศ เช่น ประเทศเกาหลีใต้มีผู้เล่นเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" จำนวนถึง 2 ล้านคน ประเทศญี่ปุ่น 350,000 คน ทวีปยุโรปและอเมริกาประมาณ 500,000 คน และประเทศไทยจำนวนกว่า 700,000 คน ฯลฯ

สำหรับประเทศไทยเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" ได้กลายเป็นปัญหาสังคม ส่งผลกระทบต่อสถาบันครอบครัว เด็ก เยาวชน วัยรุ่น จนกระทั่งคนทำงาน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" ที่นำเสนอผ่านสื่อมวลชน

ปัจจุบันเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" เป็นเกมยอดนิยมของประเทศไทย ภายในระยะเวลาไม่ถึง 6 เดือน ที่บริษัทเอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเซ็นแนล จำกัด เปิดให้บริการเกมดังกล่าว ได้มีผู้ลงทะเบียนเล่นเกมประมาณ 600,000 คน กระแสเด็กคลั่งเกมเพิ่มมากขึ้นทุกขณะเด็กไทยบางคนเล่นเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" 15 ชั่วโมงต่อวัน จนผลการเรียนตกต่ำ (คมชัดลึก 8 ก.พ. 46)

เกมดังกล่าวนอกจากจะเล่นเพื่อความสนุกสนานแล้ว ยังมีการพนันและผลประโยชน์จำนวนมากแอบแฝงอยู่ การเล่นเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" ไม่เพียงแต่จะมีการซื้อขายสิ่งของและเงิน (Zeny) ในเกมด้วยเงินสดเท่านั้น ยังพบเด็กสาวบางรายเข้าไปเล่นเกมแล้วเกิดความคลั่งไคล้ อย่างหนัก ถึงขนาดตั้งกระทู้เสนอตัวแลกสิ่งของในเกม เมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม 2546 ภาพสะท้อนปัญหาของเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" ถูกนำเสนอผ่านสื่อมวลชนอีกครั้ง เนื่องจากวัยรุ่นผู้คลั่งไคล้เกม ได้ทำการติดต่อเจรจาซื้อขายเงินในเกม (Zeny) และหมวก จำนวน 18,000 บาท อันเป็นสาเหตุให้เกิดการทำร้ายร่างกายกันขึ้น ผู้ที่ทำการขายเงินในเกม (Zeny) เปิดเผยว่ารีรายได้จาก การติดต่อซื้อขายเงินในเกมเป็นเงินสด ประมาณ 400,000 บาทในเดือนที่ผ่านมา โดยลูกค้า

ส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษา นักเรียน วัยรุ่น รวมทั้งคนทำงานที่ติดเกมเร็กนาร็อคและต้องการได้เงินสะสมในเกม (Zeny) สูงๆ ด้วยทางลัด

รุจิรา จงสกุล หัวหน้ากลุ่มงานจิตเวชฉุกเฉิน สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวว่า “เกมทำให้เสพติดได้ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ไม่แตกต่างกับติดยาบ้า” กรณีตัวอย่างที่เห็นได้ชัด ด.ช. ณรงค์ (นามสมมติ) หนีออกจากบ้านเพื่อมาเล่นเกม บอกว่าอยู่บ้านแล้วเหงา อยากไปเล่นเกม อยากไปเจอเพื่อน เมื่อเล่นเกมแล้วสนุกไม่อยากเลิก อยากเล่นชนะให้ได้

บทความเรื่อง “เร็กนาร็อค ความมิดสูนิรันดร์” กล่าวถึงเด็กติดเกมออนไลน์ “เร็กนาร็อค” จนไม่ยอมไปโรงเรียน ผลการเรียนตกต่ำ ไม่สนใจสังคมและสิ่งแวดล้อมรอบตัว นั่งเล่นเกมข้ามวันข้ามคืน จนกระทั่งกินนอนอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เพียงเพราะต้องการความเป็นหนึ่งในเกม และแข่งขันกับเพื่อนๆ (แหล่งที่มา <http://www.mthai.com>)

เนื่องจากผลกระทบของเกมออนไลน์ “เร็กนาร็อค” ทวีมากขึ้นทุกขณะ มีผู้คลั่งไคล้เกมตั้งแต่ระดับประถมจนกระทั่งวัยทำงาน ทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องพยายามหาแนวทางแก้ไข ผลกระทบดังกล่าว กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) ได้ทำการแก้ไขปัญหาโดยการจำกัดระยะเวลาการเล่นเกม โดยผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้ตั้งแต่เวลา 06.00-22.00 น. ซึ่งจะทำให้การเริ่มทดลองใช้ตั้งแต่วันที่ 15 ก.ค.-30 ก.ย. 46 ทำให้ร้านเกมอินเทอร์เน็ตหาทางออกโดยการเชื่อมเซิร์ฟเวอร์ต่างประเทศ และเปิดแม่ข่ายเพื่อนให้บริการ

ศุภชัย เจียรวนนท์ กล่าวว่า “การแก้ปัญหาเกมออนไลน์เร็กนาร็อคโดยการจำกัดเวลา มีเหตุผลเพียงพอหากต้องการจำกัดเวลาเล่นสำหรับเด็ก แต่คนเล่นเกมที่บรรลุนิติภาวะแล้วและวัยรุ่นไม่ควร เพราะถ้าคุมมากเกินไปอาจหันไปทำกิจกรรมที่เป็นอันตรายยิ่งกว่า แต่ควรสร้างความรู้ความเข้าใจให้สังคมและผู้ปกครองในการสร้างครอบครัวให้อบอุ่นมากกว่า นอกจากนี้ยังได้ยกตัวอย่างประเทศเกาหลี ซึ่งมีประชากรทั้งหมด 45 ล้านคน เล่นเกมออนไลน์ 35 ล้านคน กลับไม่มีปัญหาสังคมเหมือนประเทศไทย และเกมออนไลน์ในประเทศเกาหลีเป็นกุศโลบายของรัฐบาลที่จะทำให้ประชาชนเกาหลีใช้อินเทอร์เน็ต” (หนังสือพิมพ์มติชน วันที่ 11 ก.ค. 2546)

เสรี สุวรรณภานนท์ สมาชิกวุฒิสภากรุงเทพมหานคร กล่าวว่า การแก้ปัญหาของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) ในการจำกัดระยะเวลาการเล่นเกม 22.00 - 06.00 น. เป็นการแก้ปัญหาที่ไม่ได้ผล เนื่องจากช่วงเวลา 22.00-06.00 น. เป็นช่วงคนนอนมีจำนวนคนเล่นเกมน้อย ส่วนช่วงเวลา 6.00-22.00 น. เป็นช่วงที่เด็กเยาวชนต้องเรียนหนังสือ ทำการบ้าน อ่านหนังสือ และช่วงเวลาดังกล่าวผู้ปกครอง จะต้องทำงานหรือทำ

ภารกิจต่างๆ ไม่มีเวลาดูแลอย่างใกล้ชิด เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กที่คลั่งเกมหนีโรงเรียน หนึ่งงาน สำหรับการกำหนดให้เล่นได้คนละไม่เกิน 2 ชั่วโมง หากมีรหัสผ่านหลายรหัสเพียงแต่เปลี่ยนรหัสก็สามารถเล่นเกมได้ตลอดเวลา เด็กและเยาวชนเมื่อเล่นเกมเหล่านี้จะเสียสุขภาพ ขาดความรับผิดชอบ หนทางการแก้ปัญหาดังกล่าวของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) ถูกมองว่ากำลัง ช่วยเหลือผู้ประกอบการ เป็นการหลอกลวงสังคม ไม่ใช่การแก้ปัญหาที่แท้จริง หากแต่จะทำให้เกิด ผลเสียอย่างมหาศาลตามมาเช่น เด็กจะต้องนำเงินค่าขนมมาเล่นเกม ไม่อ่านหนังสือ ไม่สนใจ การบ้าน เอาเวลาไปเล่นเกม มีปัญหาเรื่องการควบคุมอารมณ์ ทะเลาะกับผู้ปกครอง เยาวชน ถูกหลอกลวงจากการสนทนาออนไลน์ โดยใช้เกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" เป็นเครื่องมือ เกิดการกระทำผิดกฎหมายตามมา เช่น การพนัน การลักทรัพย์ การทำร้ายร่างกาย ปลุกฝังให้เด็กเป็นอาชญากรเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" มองอย่างไรก็มีผลเสียมากกว่าผลดี มีหนทางเดียวที่จะแก้ปัญหาดังกล่าวได้คือ การห้ามมิให้มีการเล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" (หนังสือพิมพ์สยามรัฐ ฉบับวันที่ 14 ก.ค. 2546)

เกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" เป็นเกมออนไลน์รูปแบบใหม่ที่น่าเข้ามาในประเทศไทย และก่อให้เกิดปรากฏการณ์ที่สร้างผลกระทบต่อเด็ก เยาวชน วัยรุ่น กระทั่งคนทำงาน อย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นปัญหาระดับประเทศ ประกอบกับยังไม่มีใครทำการวิจัยมาก่อน ดังนั้นงานวิจัยเรื่อง "การศึกษาเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" ที่มีต่อวัยรุ่น" จะเป็นประโยชน์สูงสุดและเป็นมุมมองใหม่เกี่ยวกับผลกระทบของสื่อในยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน

1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" ของวัยรุ่น
2. เพื่อศึกษาการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค"
3. เพื่อศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" ที่มีต่อวัยรุ่น

1.3 ปัญหำการวิจัย

1. วัยรุ่นมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" อย่างไร
2. วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" สร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงออกมาลักษณะใด
3. ผลกระทบของเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" ที่มีต่อวัยรุ่นเป็นอย่างไร

1.4 ข้อสันนิษฐานของการวิจัย

1. วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" มีพฤติกรรมการเล่นด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้เกม และเวลาในการเล่นเกม
2. วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" สร้างจินตนาการออกมาสองลักษณะคือ สร้างสรรค์ และทำลาย
3. ผลกระทบของเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" ที่มีต่อวัยรุ่น มีทั้งด้านดีและไม่ดีขึ้นอยู่กับ พฤติกรรมเวลาในการเล่น และการดูแลจากผู้ปกครอง

1.5 นิยามศัพท์

1. พฤติกรรมการเล่น หมายถึง เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" และวัตถุประสงค์ของการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากเกม
2. การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง หมายถึง การที่วัยรุ่นนี้สร้างเรื่องราวขึ้นมาในจิตใจขณะเล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" และแสดงการกระทำจากการสร้างมโนภาพนั้นผ่าน Action ของตัวละครในเกม การสนทนาออนไลน์ (Chat) และการใช้ Emotion Icon
3. โลกเสมือนจริง หมายถึง โลกในเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค"
4. ผลกระทบ หมายถึง แนวโน้มที่จะส่งผลให้เกิดการความเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านผลดีและผลเสียหรือความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค"
5. เกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" หมายถึง เกมที่จะนำมาใช้ศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมที่มีต่อวัยรุ่น
6. วัยรุ่น หมายถึง ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" ตามร้านเกมอินเทอร์เน็ตบริเวณห้างสรรพสินค้าในเขตกรุงเทพและปริมณฑล 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่1 อายุระหว่าง 12-17 ปี กลุ่มที่2 อายุระหว่าง 18-22 ปี และกลุ่มที่3 อายุระหว่าง 23-25 ปี

1.6 ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษารูปแบบและเนื้อหาเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" ในช่วง ม.ค.- ก.ค. 46 เท่านั้น
2. การวิจัยครั้งนี้จะทำการศึกษาการเล่นและการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" ตามร้านเกมอินเทอร์เน็ตบริเวณห้างสรรพสินค้าในเขตกรุงเทพและปริมณฑลเท่านั้น
3. การศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" ที่มีต่อวัยรุ่น จะทำการศึกษาจากวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์แร็กนาร์โรค ผู้ปกครองของวัยรุ่น (อายุ 12-17 ปี) ที่เล่นเกมออนไลน์ "แร็กนาร์โรค" 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ขึ้นไป และนักจิตวิทยาวัยรุ่น เท่านั้น

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร็อคที่มีต่อวัยรุ่น อันเป็นมุมมองสำหรับองค์กร สถาบัน หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ นำไปพิจารณาเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อวัยรุ่นและสังคมไทยอย่างแท้จริง
2. ทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ นำผลกระทบต่อเกมออนไลน์เร็กนาร็อค ไปพิจารณาวางแผนการใช้สื่อในทางสร้างสรรค์และเหมาะสมมากยิ่งขึ้น
3. ทำให้ทราบผลกระทบของเกมออนไลน์ “เร็กนาร็อค” ที่มีต่อวัยรุ่น จากทัศนคติมุมมองของผู้ปกครองที่มีวัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์ “เร็กนาร็อค” นักจิตวิทยา และวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ “เร็กนาร็อค” อันจะเป็นแนวทางให้สถาบัน องค์กร หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นำมาใช้พิจารณาเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาต่อไป
4. เป็นแนวทางให้ผู้ที่ต้องการศึกษาเกมออนไลน์ในมิติมุมมองอื่นๆต่อไป