

## บทที่ 6

### ผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น

การศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิควิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) กลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่มคือ 1.วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค 2. ผู้ปกครองของวัยรุ่น (อายุ12-17 ปี) ที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค 3.นักจิตวิทยาวัยรุ่น ดร. วัลลภ ปิยะมโนธรรม และรศ.นพ.อัมพล สุอัมพันธ์ ทราบว่าเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคก่อให้เกิดผลกระทบต่อวัยรุ่นในมิติต่าง ๆ ดังนี้

#### 6.1 มุมมองของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

##### ผลกระทบในด้านบวก

##### 1. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเป็นโลกที่มีแต่ความสนุกสนาน วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างให้ข้อคิดเห็นว่า ความสนุกที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค ได้แก่ การสื่อสารกับเพื่อน ๆ ผ่านการสนทนาออนไลน์ (Chat) พร้อมการแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านตัวละคร (Emotion Icon) ที่สนุกกว่าการเล่น Chat ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต สนุกกับการได้สวมบทบาทเป็นตัวละครหลายอาชีพ ซึ่งแต่ละอาชีพมีทักษะที่แตกต่างกัน สนุกกับการได้พบเพื่อนใหม่มากมาย ได้รวมกลุ่มทางสังคมออนไลน์ ได้วางแผนในการล่าสัตว์ประหลาดที่มีรูปร่างหน้าตาแปลกใหม่และมีอิทธิฤทธิ์เหนือธรรมชาติ สนุกกับการลุ้นของมีค่าจากการสังหารสัตว์ประหลาด การซื้อขายและต่อรองราคาสินค้า และสนุกกับการเดินทางผจญภัยไปในดินแดนแห่งจินตนาการมากมาย

##### 2. เรียนรู้นิสัยคนจากการแสดงออกในเกม โดยไม่ต้องใช้ชีวิตจริงเพื่อทดลอง

โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเป็นเสมือนภาพสะท้อนของโลกแห่งความเป็นจริงที่มีทั้งคนดีและคนไม่ดีอาศัยอยู่ โดยวัยรุ่นส่วนใหญ่กล่าวว่า ได้เรียนรู้ถึงการใช้กลยุทธ์ในการหลอกลวงของมีค่า การขโมยของ การโกหก และความเห็นแก่ตัวของคน โดยไม่ต้องเอาชีวิตจริงไปสัมผัส เช่น กรณีของน้องฝ่ายที่ถูกหลอกลวงเอาของมีค่าราคานับล้านชนนี้ จากเกมวัดใจ และกรณีของ The bear 191 ที่ถูกหลอกลวงจากการซื้อสินค้า

“ในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคต้องระวังการโดนหลอกหลวง หนูเคยโดนหลอกให้เล่นเกมวัดใจ โดยการโยนหมวกราคาเป็นล้านเซนนี่ พอหนูโยนจังหวะที่หมวกตกหนูเก็บไม่ทัน พวกที่ใช้กลโกงก็วิ่งมาขโมยหมวกหนูหายไปเลย กว่าหนูจะล่าสัตว์ประหลาด และขายของเพื่อสะสมเงินได้เป็นล้านเซนนี่ต้องอาศัยเวลานานมาก แต่ก็ทำอะไรไม่ได้ ยิงดีที่เป็นเพียงแค่เงินในเกม”

(น้องฝ้าย. สัมภาษณ์, 15 ม.ค. 47)

“ในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค ผมจะได้เรียนรู้การซื้อขายสินค้า และการใช้กลโกงในการค้าขาย เช่น ผมเคยซื้อเสื้อเกราะแล้วถูกหลอก เวลาเอาสินค้ามาให้ผมดูจะเป็นเสื้อเกราะที่มีช่องใส่ Card เพิ่มพลังการป้องกัน แต่เวลาส่งเสื้อเกราะให้ผมจะเป็นเสื้อเหมือนกันแต่ไม่มีช่องใส่ Card ซึ่งเสื้อ 2 ตัวนี้ราคาจะต่างกันเกือบร้อยเท่า บทเรียนนี้ทำให้ผมรอบคอบมากยิ่งขึ้นเวลาจะซื้อสินค้า”  
(The bear 191. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

### 3. เรียนรู้การทำธุรกิจ

วัยรุ่นให้ข้อคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคทำให้ได้เรียนรู้เทคนิคการเจรจาต่อรองทางการค้า การซื้อขายสินค้าตัดราคา กลยุทธ์ในการกำหนดราคาสินค้า เพราะราคาสินค้าในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคในแต่วันและแต่ละช่วงเวลาจะไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ซื้อ นอกจากนี้ยังได้ใช้ทักษะการคิดเลข และความรอบคอบในการตรวจสอบสินค้าก่อนที่จะตัดสินใจซื้อ มิฉะนั้นจะได้ของไม่ดีราคาสูงมาแทน

### 4. ผ่อนคลายความเครียด

โลกในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค เป็นโลกแห่งจินตนาการ ในโลกแห่งนี้จะได้สัมผัสกับสิ่งแปลกใหม่ที่โลกแห่งความเป็นจริงไม่มี หรือไม่สามารถทำได้ วัยรุ่นส่วนใหญ่ให้ข้อคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค สามารถช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ เช่น การสังหารสัตว์ประหลาด การตอบโต้กับผู้ที่มารังแกได้ทันทีโดยไม่ต้องกลัวการทำร้ายร่างกาย และการสนทนาออนไลน์ที่ทำให้วัยรุ่นกล้าเปิดเผยความรู้สึกมากขึ้น

### 5. เรียนรู้ และพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี

วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างให้ข้อคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค ทำให้สามารถใช้คำสั่งคอมพิวเตอร์ได้อย่างคล่องแคล่ว สามารถเพิ่มทักษะการพิมพ์ได้เร็วขึ้น เช่น การสนทนาออนไลน์จะต้องพิมพ์ประโยคสนทนากับเพื่อน ๆ การใช้คำสั่งเพื่อเพิ่มทักษะการรบให้กับตัวละคร จะต้อง

ควบคุมคำสั่งต่าง ๆ ผ่าน Keyboard และการใช้ Mouse เพื่อควบคุมตัวละคร นอกจากนั้นยังได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกในการออกแบบฉากต่าง ๆ ในเกม ซึ่งมีความแปลกใหม่สวยงามเพิ่มเข้ามาตลอดเวลา

## 6. เรียนรู้การวางแผนในการใช้เงิน และการสู้รบ

ในการที่จะเข้ายึดครองปราสาท หรือเอาชนะสัตว์ประหลาดที่เก่ง (Boss Monster) วัยรุ่นส่วนใหญ่ให้ข้อคิดเห็นว่าจะต้องรู้จักวางแผนในการต่อสู้ และการทำงานเป็นทีมกับเพื่อน ๆ ถึงจะสามารถเอาชนะได้ นอกจากนั้นในการที่จะได้อาวุธ เลื่อยเกราะ หรือเครื่องประดับ ที่มีราคาสูง จะต้องรู้จักการวางแผนในการสังหารสัตว์ประหลาด วางแผนหาเงิน การใช้เงิน และการสะสมเงิน

ตัวอย่างในการวางแผนการสู้รบ ~NaNy~ (ชื่อที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์เร็กนาร์็อค) สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพนักบวชและนักเวทย์ เล่าให้ฟังว่าอาชีพนักเวทย์จะต้องวางแผนในการสู้รบกับสัตว์ประหลาด เช่นวางแผนในการร้ายเวทมนตร์ เพราะการใช้พลังเวทย์ในการสู้รบกับสัตว์ประหลาด จะต้องใช้พลังธาตุ ที่เหนือสัตว์ประหลาด จึงจะสามารถเพิ่มพลังในการโจมตีและเอาชนะสัตว์ประหลาดได้ เช่น ตอนอยู่ในถ้ำผี ก็จะต้องวางแผนว่าผีแพ้ธาตุไฟ ฉะนั้นเวลาต่อสู้กับสัตว์ประหลาดก็ต้องร้ายเวทมนตร์ที่เป็นเปลวไฟ เพื่อสังหารสัตว์ประหลาดที่เป็นผีดิบ

## ผลกระทบในด้านลบ

### 1. เสียเงิน

วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างกล่าวว่าจะต้องเสียเงินค่าบัตรเล่นเกมและค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต และวัยรุ่นตอนต้น (อายุ 12-17 ปี) เคยนำเงินค่าขนมมาซื้อบัตรเล่นเกม ราคา 89 บาท / 20 ชั่วโมง หรือ 179 / 15 วัน สำหรับวัยรุ่นตอนกลาง (อายุ 18-22 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (อายุ 23- 25 ปี) ส่วนใหญ่จะซื้อบัตรเล่นเกมแบบเหมาจ่ายเป็นวัน แบบ 15 วันประมาณ 189 บาท หรือ 30 วัน ประมาณ 380 บาท เพราะประหยัดกว่าแบบแรกที่คิดเป็นรายชั่วโมง นอกจากค่าบัตรเล่นเกมแล้ว วัยรุ่นกล่าวว่า จะต้องเสียค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ถ้าเล่นเกมตามร้านเกมออนไลน์ก็จะเสียค่าใช้จ่ายประมาณ ชั่วโมงละ 25-30 บาท

นอกจากจะเสียเงินค่าบัตรเล่นเกม และค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ตแล้ว วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างยังให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ผู้ที่ต้องการรวยและเก่งทางลัดยังจะต้องเสียเงินเพื่อซื้อเงินในเกม (Zeny) โดยจะซื้อขายกันอยู่ประมาณ 1 ล้านเซนนี่ ต่อ 80-100 บาท และเสียเงินจากการโดนหลอกเอารหัสบัตรเติมชั่วโมงในการเล่นเกมน ไปแลกกับเงินในเกม (Zeny)

## 2. เสียเวลา

เนื่องจากรูปแบบของเกมออนไลน์เร็กนาร็อค ไม่สามารถที่จะเล่นเกมวันเดียวแล้วจะรำวยหรือเก่งในเกมได้ทันที วิทยุส่วนใหญ่กล่าวว่าหากต้องการจะเก่ง และรำวยในเกม ต้องใช้เวลาในการเล่น สะสมประสบการณ์การรบ หรือของมีค่าไปเรื่อย ๆ คนที่ให้เวลาในการเล่นเกมมากก็จะสามารถเก่ง หรือรำวยได้อย่างรวดเร็ว ทำให้วิทยุหลายคนมุ่งมั่นที่จะเก่งในเกมจนลืมวันเวลา เช่น กรณีตัวอย่างของ <WEE>

"ผมนั่งเล่นเกมตลอดทั้งวัน ตลอดทั้งคืน ในวันหยุด เพราะไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ในเกมจะทำให้โลกขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับขั้น เพราะยิ่งสังหารสัตว์ประหลาดที่เก่งขึ้นเราก็จะได้ของที่มีราคาสูงขึ้น ทำให้มั่งมั่งสะสมประสบการณ์ในการรบ เพื่อจะให้สังหารสัตว์ประหลาดที่เก่งขึ้นอย่างเดียวโดยไม่ได้คำนึงถึงเวลาในการเล่นเกม" (<WEE>. สัมภาษณ์, 11 ก.พ. 47)

## 3. เสียสุขภาพ

วิทยุส่วนใหญ่กล่าวว่า เคยอดนอนมานั่งเกมออนไลน์เร็กนาร็อค บางครั้งเล่นข้ามวันข้ามคืน เล่นแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่อยากเลิกเล่น ทำให้เวลาพักผ่อนไม่เพียงพอ ปวดตา ปวดหลัง รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา

## 4. เสียการเรียน เสียงาน

วิทยุกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 37 คน จาก 60 คน กล่าวว่าเคยหนีเรียนเพื่อมานั่งเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อค แม้กระทั่งใกล้สอบเคยโกหกคุณพ่อ คุณแม่เพื่อมาเล่นเกม และพบว่าวิทยุตอนปลาย (อายุ 23-25 ปี) ที่ประกอบธุรกิจส่วนตัวและทำงานบริษัท จำนวน 3 คน เคยปิดร้านและลาพักร้อนเพื่อมานั่งเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อค

ตัวอย่าง ของวิทยุที่หนีโรงเรียนมาเล่นเกม

"หนูเคยหนีโรงเรียนมานั่งเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อค บางครั้งเล่นเกมจน 24 ชั่วโมงเลย เพราะสนุกเล่นจนลืมเวลา ยิ่งเวลาที่ลืมนอนมีค่าที่อยากได้แล้วเหมือนกับการแหงนวย ได้ก็ดีใจไม่ได้ก็อยากจะได้ หลังจากเล่นเกมแล้วผลการเรียนลดลงมาก ๆ" (พริกไท. สัมภาษณ์, 17 ก.พ. 47)

"เมื่อเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคจนติดแล้ว จะทำให้เลิกไม่ได้ต้องหนีเรียนมาเล่นเกมเมื่อหนีบ่อย ๆ ทำให้เรียนตามเพื่อนไม่ทันและผลการเรียนลดลง และท้ายที่สุดทำให้ไม่อยากไปเรียน" (Last Night. สัมภาษณ์, 25 ม.ค. 47)

## 6.2 มุมมองของผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) ผู้ปกครองของวัยรุ่น (อายุ12-17ปี) ที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค จำนวน 20 คน ทราบว่า ผู้ปกครอง จำนวน 18 คน ไม่เห็นด้วยกับการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคของวัยรุ่น และมีผู้ปกครองจำนวน 2 คน เห็นด้วยกับการ โดยผู้ปกครองที่เห็นด้วยกับการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคจะเป็นผู้ปกครองที่ร่วมเล่นเกมกับวัยรุ่นและคอยให้แนะนำคำปรึกษาวัยรุ่น โดยผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคในมุมมองของผู้ปกครองวัยรุ่นมีดังนี้

### ผลกระทบในด้านบวก

#### 1. ฝึกทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์

ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคส่วนใหญ่มีข้อคิดเห็นที่ตรงกันว่า ข้อดีของการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค คือการช่วยเสริมสร้างทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ วัยรุ่นสามารถจดจำโปรแกรมคำสั่งต่าง ๆ และใช้งานได้อย่างคล่องแคล่ว และการเรียนรู้การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการออกแบบฉาก เช่น คุณพิมพ์ ไพจิตร กล่าวว่า “เท่าที่ดิฉันสังเกตเห็นลูกชายเวลาเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เขาสามารถใช้คำสั่งต่าง ๆ ในคอมพิวเตอร์ได้อย่างคล่องแคล่ว” (คุณพิมพ์ ไพจิตร. สัมภาษณ์, 14 ม.ค. 47)

#### 2. เรียนรู้กลไกที่เกิดขึ้นในเกม โดยไม่ต้องใช้ชีวิตจริงมาทดลอง

ผู้ปกครองที่ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคกับวัยรุ่น และคอยให้คำแนะนำวัยรุ่น ได้ให้ข้อคิดเห็นที่วัยรุ่นจะได้ประสบการณ์ในการเรียนรู้สังคมออนไลน์ การโกหกหลอกลวง โดยไม่ต้องใช้ชีวิตจริงมาเป็นเครื่องทดลอง

### ผลกระทบในด้านลบ

ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคส่วนใหญ่ได้ให้ข้อคิดเห็นที่เกมออนไลน์เร็กนาร์็อคจะส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นในด้านลบมากกว่าด้านดี เพราะวัยรุ่นจะคิดถึงเพียงความสนุกสนานที่จะได้รับจากการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว ขาดการยับยั้งชั่งใจ ไม่ใส่ใจกับการเรียนและสิ่งรอบตัว ปล่อยให้เวลาให้สูญเปล่าไปกับการเล่นเกม โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

## 1. เสพติดเกม

ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคให้ข้อคิดเห็นว่า เนื้อหาของเกมออนไลน์เร็กนาร็อคก็เหมือนกับการเล่นการพนัน ทำให้วัยรุ่นติดเกม หมกหมุ่นอยู่กับการเล่นเกม นั่งเล่นเกมจนดึก บางครั้งเล่นเกม 24 ชั่วโมง พอห้ามก็จะโต้แย้งกับผู้ปกครอง บางครั้งโกหกผู้ปกครองเพื่อแอบหนีไปนั่งเล่นเกมที่ร้านตั้งแต่เช้าจนค่ำ

"จิตใจของวัยรุ่นจะโอนเอียงไปในการเล่นเกมนออนไลน์เร็กนาร็อคมาก นั่งเล่นเกมอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ตลอดเวลา บางครั้งโกหกที่บ้าน ที่จรรย์านออกไปนั่งเล่นเกมตั้งแต่เช้า กลับบ้านจนค่ำ สอบถามว่าทำไมโกหกก็ได้รับคำตอบว่าถ้านั่งเล่นเกมที่บ้านนาน ๆ แล้วจะโดนดุ"

(ศิริพงษ์.สัมภาษณ์, 9 ก.พ. 47)

"เนื้อหาของเกมนออนไลน์เร็กนาร็อคเหมือนกับการเล่นการพนัน ทำให้วัยรุ่นติดเกม เช่น ลูกชายผมเคยหนีไปนั่งเล่นเกมที่ร้านตั้งแต่เช้าจนค่ำ เพราะที่บ้านจำกัดเวลาในการเล่นเกม"

(สมพงษ์. สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 47)

"วัยรุ่นจะหมกหมุ่นอยู่กับการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อค นั่งเล่นเกมจนดึก วันหยุดจะเล่นประมาณ 10 ชั่วโมง การเรียนลดลง พอห้ามก็จะโต้แย้งกับผู้ปกครอง"

(สกลวรรณ. สัมภาษณ์, 18 ม.ค. 47)

"น้องชายจะใช้เวลาสิ้นเปลืองไปกับการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อค บางครั้งก็แอบหนีไปนั่งเล่นเกมที่ร้าน กลัวน้องจะโดนหลอกหลวง เพราะความคิดของเด็กยังบริสุทธิ์ในการมองโลก"

(เหรียญว. สัมภาษณ์, 27 ม.ค. 47)

## 2. สิ้นเปลืองเงิน

วัยรุ่นจะใช้เงินสิ้นเปลืองไปกับการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคมาก เช่น ขอเงินซื้อบัตรเล่นเกม เสียค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ซื้อหนังสือเกมทุกสัปดาห์ นอกจากนั้นผู้ปกครองยังต้องเสียค่าโทรศัพท์เพื่อเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ค่าไฟ และเสียค่าUpgrade Computer เป็นหมื่น เพื่อให้ลูกสามารถเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคได้

"ลูกชายไม่รู้จักแบ่งเวลา นั่งเล่นเกมตลอดทั้งวัน ทั้งคืน พุดอะไรก็ไม่เชื่อฟัง ขอแต่เงินจะไปซื้อบัตรเล่นเกม ครั้งละ 200-300 บาท" (พิมพ์ ไพจิตร. สัมภาษณ์, 14 ม.ค. 47)

"ดิฉันต้องเสียเงิน Upgrade Computer เป็นหมื่น ๆ เพื่อให้ลูกมานั่งเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคที่บ้าน นอกจากค่า Upgrade Computer แล้ว ลูกยังใช้เงินเปลืองมากขอเงิน ไปซื้อบัตร

เล่นเกม และชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ถ้าไม่ให้ก็จะแอบเอาค่าขนมไปซื้อ"

(สุวรรณี. สัมภาษณ์, 11 มี.ค. 47)

"วัยรุ่นจะใช้เงินเปลือง เช่น หลานของผม จะให้เงินไปโรงเรียน วันละ 100 บาท จะใช้เงินเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคประมาณ 80 บาท บางครั้งเล่นเกมจนเงินหมด ถึงขนาดเดินกลับบ้าน" (ทักษิณ. สัมภาษณ์, 9 ก.พ. 47)

### 3. เสียการเรียน

สมาธิของวัยรุ่นจะจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมมากจนเกินไป ขาดการเอาใจใส่ในการเรียน ไม่ยอมทำการบ้าน ไม่อ่านหนังสือ ผลการเรียนลดลง บางครั้งถึงกับหนีโรงเรียนเพื่อมานั่งเล่นเกม

"การเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคทำให้วัยรุ่นการเรียนลดลง เช่น ลูกชายจะนั่งเล่นเกมทั้งวันไม่ยอมอ่านหนังสือ ไม่ทำการบ้าน ผลการเรียนลดลงมาก อยากจะห้ามแต่ก็กลัวลูกหนีไปมั่วสุมอยู่ตามร้านเกมกับกลุ่มเพื่อน เลยต้องปล่อย แต่ก็พยายามจำกัดเวลาการเล่นให้น้อยลง"

(บุษบา. สัมภาษณ์, 29 มี.ค. 47)

"การเรียนของลูกจะแย่ลง เคยจับโทษลูกชายได้ ตอนเช้าลูกชายจะแกล้งทำว่าไปโรงเรียน พอคุณแม่ไปทำงาน ก็ย้อนกลับบ้านมานั่งเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคที่บ้าน"

(แดง. สัมภาษณ์, 9 มี.ค. 47)

"สมาธิของวัยรุ่นจะจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมมากจนเกินไป ไม่มีสมาธิในการเรียน"

(พงษ์. สัมภาษณ์, 11 มี.ค. 47)

"การเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคทำให้เสียการเรียน วัยรุ่นจะนั่งเล่นเกมจนตึก พอตอนเช้าก็ไม่อยากตื่นไปโรงเรียน การบ้านก็ไม่ทำ" (มงคล. สัมภาษณ์, 11 มี.ค. 47)

### 4. ขาดมิติในการเข้าสังคม

พฤติกรรมของวัยรุ่นจะเปลี่ยนแปลงไป จากที่เคยออกสังกาย เล่นฟุตบอลกับเพื่อน ๆ เล่นกับน้อง หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ กับครอบครัว กลับกลายเป็นนั่งเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ตลอดทั้งวัน โดยไม่สนทนากับคนรอบข้าง

### 5. สุขภาพร่างกายเสื่อมโทรม

วัยรุ่นจะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อคติดต่อกันเป็นระยะเวลาเวลานาน กลัวจะมีปัญหา

ด้านสายตา เวลาพักผ่อนไม่เพียงพอ ความจำเสื่อม อารมณ์หงุดหงิดง่าย บางครั้งเล่นเกมติดพัน จนละเลยการรับประทานอาหาร ออกกำลังกายน้อยลง ทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม

“ลูกชายจะกิน นอน อยู่หน้าจคอมพิวเตอร์ ห่วงแต่เล่นเกมออนไลน์แเร็กนาร็อคจนไม่ยอมทำอะไร กลัวสุขภาพร่างกายจะแย่ เพราะ กิน นอน ไม่เป็นเวลา”

(สุภาพ. สัมภาษณ์, 9 มี.ค. 47)

“วัยรุ่นจะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์แเร็กนาร็อคเป็นระยะเวลาานาน บางครั้งเล่นติดต่อกัน 10 ชั่วโมง กลัวจะมีปัญหาด้านสายตา เลยจำกัดให้ลูกเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง”

(สุรพล. สัมภาษณ์, 9 มี.ค. 47)

“การเล่นเกมออนไลน์แเร็กนาร็อคทำให้วัยรุ่นเสียสายตา เนื่องจากวัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นติดต่อกัน 10 – 24 ชั่วโมง โดยไม่พักสายตา” (มงคล. สัมภาษณ์, 11 มี.ค. 47)

#### 6. อารมณ์หงุดหงิด และก้าวร้าว

วัยรุ่นจะมีอารมณ์หงุดหงิดหรือฉุนเฉียวง่าย เพราะเนื้อหาของเกมออนไลน์แเร็กนาร็อคจะเน้นไปในทางการต่อสู้เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ ไม่ได้เป็นสื่อการเรียนการสอน ทำให้จิตใจเด็กแข็งกระด้าง ถ้าผู้ปกครองตั้งข้อกำหนดในการเล่นเกมนักวัยรุ่นมักจะตอรองเพื่อให้ได้เล่นเกมนานที่สุด และขณะที่วัยรุ่นนั่งเล่นเกมออนไลน์แเร็กนาร็อค ผู้ปกครองจะให้ทำงานบ้าน หรือทำกิจกรรมอื่น ๆ วัยรุ่นจะแสดงอาการหงุดหงิดออกมาอย่างเห็นได้ชัด และผัดผ่อนงานที่ได้รับมอบหมายไปก่อน บางครั้งก็ไม่ยอมทำ

“การเล่นเกมนี่ทำให้เด็กก้าวร้าวมากขึ้น ลูกจะไม่ยอมทำการบ้าน ไม่ยอมอ่านหนังสือ ใช้เงินเปลือง เวลาตกเดือนลูกเรื่องเกมก็จะมีปากเสียงกับลูกบ่อยครั้ง” (แดง. สัมภาษณ์, 9 มี.ค. 47)

“เนื้อหาของเกมนี่จะเน้นไปในทางการต่อสู้ เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ ไม่ได้เป็นสื่อการเรียนการสอน ทำให้จิตใจเด็กแข็งกระด้าง” (ศิริพงษ์. สัมภาษณ์, 9 ก.พ. 47)

“วัยรุ่นจะไม่ยอมทำอย่างอื่นนอกจากนั่งเล่นเกมอย่างเดียว บางครั้งเรียกให้รับประทานอาหาร หรือสอบถามเรื่องการเรียนรู้ ก็จะแสดงอาการก้าวร้าว ได้เถียงขึ้นมาทันที”

(หญิง. สัมภาษณ์, 20 ม.ค. 47)

“วัยรุ่นจะอารมณ์ฉุนเฉียวง่าย พออารมณ์เสียจากการเล่นเกมก็จะมาอาละวาดกับคนในบ้าน อย่างเช่นหลานชาย จะทะเลาะกับผู้ปกครอง และพี่สาว เพราะห้ามไม่ให้เล่นเกมออนไลน์แเร็กนาร็อค” (ทักษิณ. สัมภาษณ์, 9 ก.พ. 47)



"เกมออนไลน์เร็กนาร็อคสอนให้เด็กก้าวร้าว เห็นแก่ตัว เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ วัยรุ่นจะต้องสังหารสัตว์ประหลาด" (พิมพ์ใจ. สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 47)

### 6.3 มุมมองของนักจิตวิทยาวัยรุ่น

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) นักจิตวิทยาวัยรุ่น

ดร. วัลลภ ปิยะมโนธรรม และรศ.นพ.อัมพล สุอัมพันธ์ ทราบว่าเกมออนไลน์เร็กนาร็อคก่อให้เกิดผลกระทบต่อวัยรุ่นในมิติต่าง ๆ ดังนี้

ดร. วัลลภ ปิยะมโนธรรม ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร็อคที่มีต่อวัยรุ่นในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

#### 1. เนื้อหาและรูปแบบของเกมออนไลน์เร็กนาร็อค

โดยเนื้อหาและรูปแบบของเกมออนไลน์เร็กนาร็อคไม่แตกต่างจากเกมโดยทั่วๆ เพราะเนื้อหาจะมีการเสริมแรง และมีการให้รางวัลจากการล่าสัตว์ประหลาด เช่น ของวิเศษต่างๆเป็นสิ่งล่อใจให้เกิดการกระทำซ้ำ

#### 2. โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร็อค

โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร็อค เป็นโลกแห่งจินตนาการที่ผู้เล่นจะแสดงความต้องการที่แท้จริงออกมา ในนั้นเราสามารถที่จะเห็นสัญชาตญาณแท้จริงของมนุษย์ ซึ่งแสดงผ่านตัวละครในเกม เช่น เรื่องเพศ ความก้าวร้าว การย่ำคิดย่ำทำ เมื่อได้ปลดปล่อยโดยการแสดงออกในเกมบ่อยครั้งเหมือนเป็นการฝึกซ้อมการกระทำเช่นนั้นเรื่อยๆ จะก่อให้เกิดการปลุกฝังนิสัยให้คงอยู่ ดังเช่น การล่าสัตว์ประหลาดเป็นเสมือนการฝึกซ้อมใช้ความรุนแรงทุกๆวัน

#### 3. เพศ

การที่วัยรุ่นชายที่เป็นตุ๊ดและสวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิงทุก ๆ ครั้งที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร็อค เปรียบเสมือนการตอกย้ำความเป็นหญิงซ้ำๆ

#### 4. จินตนาการ

เกมออนไลน์เร็กนาร็อคสามารถทำให้วัยรุ่นเกิดจินตนาทางด้านในทางสร้างสรรค์ เช่น การนำประสบการณ์ที่ได้รับไปแต่งนิยาย แต่หากว่าวัยรุ่นเล่นเกมนี้แล้วเกิดการเพ้อฝัน อยู่เพียงคนเดียว ทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนภายนอก และมีแนวโน้มว่าจะติดอยู่ในโลกแห่งจินตนาการนั้นต่อไปยากที่จะหลุดพ้นออกมา

## 5. สุขภาพ

เมื่อวัยรุ่นติดอยู่ในโลกแห่งความเพ้อฝัน จะทำให้การกิน นอน ขับถ่ายไม่เป็นเวลาก่อให้เกิดผลกระทบต่อระบบร่างกายทำให้ร่างกายทำงานผิดปกติ

(ดร. วัลลภ ปิยะมโนธรรม. สัมภาษณ์, 12 มี.ค. 47)

รศ.นพ.อัมพล สุอัมพันธ์ ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่นในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

### 1. อารมณ์ และความนึกคิด

การเล่นเกมนทุกชนิดมีผลต่ออารมณ์ และแนวคิดของเด็กเสมอ โดยผลกระทบของเกมจะขึ้นอยู่กับเนื้อหาของเกมว่าจะกระตุ้นอารมณ์อะไร เช่น ถ้ากระตุ้นอารมณ์เกี่ยวกับความก้าวร้าว เด็กก็จะเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความก้าวร้าวนั้นไว้ และถ่ายทอดความก้าวร้าวนั้นออกมาในรูปแบบของเกม และถ้าความก้าวร้าวมีประสบการณ์ซ้ำๆ เป็นร้อยครั้ง schema (หน่วยความจำ) การเรียนรู้จะเก็บไว้เป็นร้อยครั้ง ถ้าเล่นเกมเป็นแสนครั้ง ก็จะถูกเก็บไว้เป็นแสนครั้ง และ schema จะสะสมไว้เป็นข้อมูลเมื่อเด็กได้ประสบกับเหตุการณ์เกี่ยวกับความก้าวร้าวข้อมูลที่เคยถูกเก็บไว้ก็จะไหลออกมา

ประสบการณ์ความก้าวร้าว เมื่อมีขึ้นแล้ว เมื่อถูกเก็บเป็นข้อมูลแล้ว จะเป็นพลังอันหนึ่งอยู่ในจิตใจ เมื่อมีเหตุการณ์มากระตุ้นพลังที่เป็นข้อมูลนี้จะไหลออกมาได้ เช่น การรับประทานอาหารที่ร้านซึ่งมีรสชาติอร่อยมาก ความอร่อยของรสชาติอาหารจะถูกเก็บไว้เป็นประสบการณ์ และเมื่อมีคนมาพูดหรือชวนไปรับประทานอาหารที่ร้านนั้น ก็สามารถระลึกถึงความอร่อยของรสชาติอาหารได้ ทำให้อยากที่จะไปลิ้มรสอาหารนั้นอีก เปรียบได้กับการเล่นเกม เมื่อกระทำเป็นแสนครั้ง ยิ่งมีประสบการณ์เป็นแสนครั้ง ก็จะมีพลังออกมามาก

### 2. การย้ายเอกลักษณ์ของบุคคล

สำหรับวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ (ตุ๊ด) ที่มาสวมบทบาทเป็นตัวละครเพศหญิงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคนั้น วัยรุ่นพยายามเลือกหาเอกลักษณ์ของตนเอง เมื่อเลือกที่จะเป็นตัวละครเพศหญิงแล้ว ก็จะเป็นการดอกร้ายเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น ผู้ที่มีทักษะในด้านดนตรี และเข้าเป็นสมาชิกชมรมดนตรีก็จะยิ่งดอกร้ายความเป็นนักดนตรี ฉะนั้นเกมเป็นเพียงองค์ประกอบของปัจจัยหนึ่งที่ย้ายเอกลักษณ์ของบุคคลได้ แต่เกมไม่ได้เป็นองค์ประกอบเชิงอารมณ์เท่ากับประสบการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ประสบการณ์จริงที่วัยรุ่นได้สัมผัสนั้นน่ากลัวว่าการเล่นเกมมาก เช่น เห็นพ่อ แม่ ดูแลอย่างก้าวร้าว ครูที่ดูแลอย่างก้าวร้าว ในสังคมที่มีแบบอย่างของความ

ก้าวร้าว การดูโทรทัศน์ที่มีฉากโต้ตอบกันอย่างก้าวร้าว แม้แต่พิธีกรที่ดำเนินรายการที่พูดจาตรงประเด็น แสดงความก้าวร้าว ไม่สุภาพ จะเป็นองค์ประกอบที่มีน้ำหนักมากกว่าการเล่นเกมน เพราะวัยรุ่นจะรู้ว่าเกมเป็นเรื่องของ Fantasy เช่น การชมภาพยนตร์เรื่อง The Lord Of The Rings จะทราบว่าเป็น Fantasy แต่ในประสบการณ์จริงที่เขาได้สัมผัสเขาจะรับรู้ว่าเป็นเรื่องจริงไม่ใช่ Fantasy

เด็กเล็กๆจะเล่นเกมโดยใช้ Fantasy (ความเพ้อฝัน) แต่เมื่อเด็กโตขึ้นจะมีสิ่งหนึ่งเกิดขึ้นมาแทนในใจ คือ Imagination เป็นการจินตนาการ ซึ่งมีความคิดพื้นฐานอยู่บนความเป็นจริงพอสมควร ฉะนั้นการที่วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์แรกนารีออคมีผลกระทบต่อวัยรุ่นแต่น้ำหนักไม่น่ากลัวเท่ากับ ประสบการณ์จริงจากสิ่งแวดล้อมภายนอกที่วัยรุ่นได้สัมผัส เช่น ภาพวัยรุ่นตีกัน ทำให้วัยรุ่นที่รับภาพแล้วเกิดความมั่นใจในอารมณ์ขณะที่ระบบความคิดตามไม่ทัน วัยรุ่นก็จะรู้สึกว่าการตีกันนั้นแสดงถึงความเป็น Hero

### 3. การใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์แรกนารีออค

การใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์แรกนารีออคมากเกินไป จะทำให้วัยรุ่นขาดพัฒนาการเท่าที่ควร เช่น

- 3.1 การขาดพัฒนาการทางด้านร่างกาย การที่วัยรุ่นนั่งเล่นเกมออนไลน์แรกนารีออค 3-4 ชั่วโมง โดยไม่ได้เคลื่อนไหวหรือออกกำลังกาย จะทำให้ทักษะการใช้กล้ามเนื้อไม่ได้พัฒนาเท่าที่ควร
- 3.2 การขาดพัฒนาการเชิงอารมณ์ วัยรุ่นจะต้องสัมพันธ์กับสังคม เพื่อที่จะให้ตนเองมี Emotional Interact ที่ถูกต้อง แต่ถ้าวัยรุ่น Interact กับเครื่องคอมพิวเตอร์ วัยรุ่นก็จะไม่มีพัฒนาทางอารมณ์ในเชิง Maturity
- 3.3 การขาดพัฒนาการทางด้านสติปัญญา มุ่งแต่เล่นเกมออนไลน์แรกนารีออค ไม่ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เท่าที่ควร เนื่องจากวัยรุ่นจะต้องเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวมากมาย
- 3.4 การขาดพัฒนาการทางด้านสังคม เนื่องจากวัยรุ่นมุ่งที่จะ Interact กับสิ่งที่ไม่มีชีวิต ทำให้ขาดทักษะในการ Interact กับสิ่งมีชีวิต และเมื่อเกมเล่นง่ายจึงทำให้ผู้เล่นไม่ชวนขวายที่จะมีทักษะในการ Interact กับสิ่งมีชีวิต เป็นผลให้เข้ากับคนในสังคมไม่ค่อยได้ เช่น ในเกมสามารถที่จะระบายอารมณ์ได้ตามต้องการเมื่อไม่พึงพอใจ ขณะที่สังคมจริงไม่สามารถทำตามความต้องการได้จะต้องรู้จักการระงับอารมณ์

3.5 การพัฒนาการในด้านคุณค่า หรือความภาคภูมิใจหายไป เพราะไม่มีโอกาสพัฒนา เนื่องจากมุ่งแต่ใช้เวลาในการเล่นเกมน เช่น การที่วัยรุ่นชายได้มีกิจกรรมเตะฟุตบอลกับเพื่อนๆ ถ้าวัยรุ่นเตะลูกฟุตบอลเข้าประตู เขาจะรู้สึกถึงความเป็นลูกผู้ชาย รู้สึกภาคภูมิใจในตัวเอง สำหรับวัยรุ่นที่มัว หรือหมუნวอนอยู่กับการเล่นเกม หรืออยู่กับความ high-tech จะได้แต่ความภาคภูมิใจตรง high-tech เพียงอย่างเดียว ขาดความภาคภูมิใจในมิติอื่นๆ

#### 4. การติดอยู่ในโลกเสมือนจริง

การที่วัยรุ่นบางคนชอบโลกเสมือนจริงมากกว่าโลกแห่งความเป็นจริง อาจเนื่องมาจากการที่วัยรุ่นบางคนไม่ค่อยมีทักษะในการคบเพื่อน เช่น เป็นคนเงิบแต่ลึก ๆ แล้วอยากจะมีเพื่อน แต่ทักษะในการคบเพื่อนไม่มี ทำให้มีความสุขที่ได้มีเพื่อนในเกม เพราะในเกมหาเพื่อนได้ง่าย สะดวกกว่า ซึ่งตรงนี้เป็นเรื่องของจินตนาการมากกว่าความเป็นจริง ดังนั้นการได้อยู่ในโลกเสมือนจริงจึงเป็นเรื่องสนุกน่าติดตามและทำให้ยากที่จะหลุดออกมา มีผลทำให้ทักษะในการคบเพื่อนน้อยลง ประสบการณ์ทางสังคมขาดโอกาสพัฒนา

ดังนั้นการที่วัยรุ่นประเมินตนเองว่ามีทักษะในการเข้ากับคนได้น้อย เขาควรที่จะไปเข้ากลุ่ม เข้าชมรมเพื่อทำกิจกรรม เข้าค่าย เพราะจะได้มีทักษะเพิ่มมากขึ้น

#### 5. การระบายความเครียด

สำหรับวัยรุ่นที่เกิดความเครียดแล้วมาตีสัตว์ประหลาดในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เป็นเส้นทางหนึ่งที่วัยรุ่นได้ผ่อนคลายทางอารมณ์แทนที่จะเข้าไปตีกับเพื่อน ๆ ก็มาล่าสัตว์ประหลาดแทน แต่ก็มีวิธีคลายเครียดอย่างอื่นที่ทำให้วัยรุ่นได้พัฒนาทางอารมณ์ และสติปัญญาได้ เช่น การที่วัยรุ่นไปเล่นเทนนิส จะทำให้ร่างกายแข็งแรง ได้ระบายความรู้สึก ได้ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนที่ไปเล่น ได้พัฒนาทักษะในด้านเทนนิส ซึ่งการใช้เกมเพื่อระบายความเครียดก็สามารถที่จะกระทำได้ เพราะมนุษย์ต้องมีความหลากหลายของกิจกรรม วัยรุ่นจะต้องจัดแบ่งเวลาให้เป็น และควรมีกิจกรรมอื่นๆประกอบด้วย สิ่งสำคัญที่สุดเมื่อวัยรุ่นมีความเครียดเกิดขึ้นผู้ปกครองควรช่วยลดความเครียดมิใช่ตอกย้ำความเครียด สำหรับการเล่นเกมผู้ปกครองอาจจะเล่นเกมกับลูกด้วยแล้วชี้แนะให้ลูกทราบว่าชีวิตจริงไม่ได้เป็นแบบนี้ เป็นเพียงแคเกม

#### 6. การคลังโคล้เกมของวัยรุ่น

สำหรับกรณีที่วัยรุ่นคลังโคล้เกมมากถึงขนาดที่นำเงินไปซื้อของรางวัลในเกม ก่อให้เกิดความเสียหาย เปรียบเสมือนผู้ใหญ่ที่คลังโคล้การชมภาพยนตร์ก็ต้องไปชม สิ่งนี้ไม่ใช่ความผิดของวัยรุ่นแต่สิ่งดึงดูดทำให้วัยรุ่นเป็นไป เมื่อวัยรุ่นอยากได้และขาดการระงับยับยั้ง ผู้ปกครอง

ควรจะดูแลเมื่อลูกเกิดผิดพลาดไปควรจะนำเหตุการณ์นี้มาเป็นข้อคิดเตือนใจ และสอนว่าอะไรควร ไม่ควร (รศ.นพ.อัมพล สุอัมพัน. สัมภาษณ์, 23 มี.ค. 47)

จากที่กล่าวมาข้างต้น เกมออนไลน์เร็กนาร์โรคจะก่อให้เกิดผลกระทบทั้งในด้านที่เป็น ประโยชน์และเป็นโทษต่อวัยรุ่น โดยผลกระทบที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อวัยรุ่น ได้แก่ ความ สนุกสนานเพลิดเพลิน การผ่อนคลายความเครียด วัยรุ่นจะได้ปลดปล่อยความคับข้องใจ (catharsis) ที่ไม่สามารถจะระบายออกในโลกแห่งความเป็นจริง ได้เรียนรู้การทำธุรกิจ การทำงาน เป็นทีม การวางแผนในการสู้รบและการใช้เงิน เรียนรู้การใช้กลโกงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเกมโดย ไม่ต้องใช้ชีวิตจริงมาทดลอง พัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ กราฟิกในการออกแบบฉากและตัวละคร ความแปลกใหม่ในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค สามารถ ทำให้วัยรุ่นเกิดจินตนาในด้านในทางสร้างสรรค์ และนำเอาประสบการณ์ที่ได้รับไปแตงนวนิยาย ออกแบบฉากในภาพยนตร์ ฯลฯ สำหรับผลกระทบที่ก่อให้เกิดโทษต่อวัยรุ่น ได้แก่ การเสพติดเกม (Narcotization) จนไม่สามารถแบ่งเวลาได้ เสียเงินวัยรุ่นจะต้องเสียเงินไปกับการซื้อบัตรเติมเวลา ในการเล่นเกม เสียค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต สูญเสียเงินไปกับการถูกลอกหลวงในเกม และการซื้อเงิน (Zeny) หรือ ID ตัวละคร ด้วยเงินสด เสียการเรียน สมรรถภาพของวัยรุ่นจะจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมมาก จนเกินไป ขาดการเอาใจใส่ในการเรียน ผลการเรียนลดลง บางครั้งถึงกับหนีเรียน หรือ ลางาน เพื่อ มาเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค สุขภาพเสื่อมโทรม วัยรุ่นจะ กิน นอน ขับถ่าย ไม่เป็นเวลา ก่อให้เกิดผลกระทบต่อระบบร่างกายทำให้ร่างกายทำงานผิดปกติ ปลูกฝังความก้าวร้าว เนื่องจาก รูปแบบและเนื้อหาของเกมจะใช้สิ่งของมีค่า และพลังความสามารถในการสู้รบ มาเป็นตัวกระตุ้น ให้วัยรุ่นเกิดการสังหารสัตว์ประหลาด เมื่อสังหารสัตว์ประหลาดในเกมซ้ำ ๆ เป็นร้อยเป็นพันครั้ง ก็จะทำให้เกิดประสบการณ์ความก้าวร้าวซ้ำ ๆ เป็นร้อยเป็นพันครั้ง (schema) หรือหน่วยความจำ จะเก็บประสบการณ์เหล่านี้สะสมไว้เป็นข้อมูล เมื่อวัยรุ่นได้ประสบกับเหตุการณ์เกี่ยวกับความ ก้าวร้าว ข้อมูลที่เคยถูกเก็บไว้ก็จะไหลออกมา และประสบการณ์ความก้าวร้าว เมื่อมีขึ้นแล้ว และ ถูกเก็บเป็นข้อมูลแล้ว จะเป็นพลังอันหนึ่งอยู่ในจิตใจ ยังมีประสบการณ์มากก็จะมีพลังดังออกมา มาก การขาดพัฒนาการเชิงอารมณ์ เนื่องจากในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค จะสามารถปลดปล่อย อารมณ์ได้ตามความต้องการ ทำให้ขาดการระงับอารมณ์ หรือขาดพัฒนาการทางอารมณ์ในเชิง Maturity การขาดพัฒนาการทางด้านสังคม เนื่องจากวัยรุ่นมุ่งที่จะ Interact กับเพื่อน ๆ ในโลก เสมือนจริง เพราะในเกมสามารถที่จะมีเพื่อนได้ง่ายและสนุกกว่า ทำให้วัยรุ่นไม่ชวนชวายที่จะมี ทักษะในการ Interact กับเพื่อน หรือคนในสังคม ส่งผลให้ขาดทักษะในการเข้าสังคม การขาด พัฒนาการในด้านคุณค่า หรือความภาคภูมิใจ วัยรุ่นมัวแต่ มัว หรือหมუნวนอยู่กับการเล่นเกม หรือ อยู่กับความ high-tech จึงได้รับแต่ความภาคภูมิใจในด้าน high-tech เพียงอย่างเดียว ขาดความ

ภาคภูมิใจในมิติอื่นๆ การติดอยู่ในโลกเสมือนจริง เป็นเรื่องของจินตนาการที่วัยรุ่นสร้างขึ้น เมื่อ  
วัยรุ่นพึงพอใจและมีความสุขในการใช้เวลาอยู่ในโลกเสมือนจริงมากจนเกินไป จะทำให้  
ประสบการณ์ทางสังคมขาดโอกาสพัฒนา