

# บทที่ 1

## บทนำ



### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกปัจจุบันซึ่งนับว่าเป็นโลกแห่งยุคข้อมูลข่าวสารนั้น ได้ก่อให้เกิดคลื่นพลวัตของเทคโนโลยีขึ้นมา โดยพัฒนาการของเทคโนโลยีดังกล่าวได้ดำเนินไปด้วยความรวดเร็ว ก่อให้เกิดความก้าวหน้าต่างๆ อย่างมากมาย และคอมพิวเตอร์ก็มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกันกับที่กล่าวมาข้างต้นนั่นเอง จากสถิติแล้วพบว่าราคาของชิปคอมพิวเตอร์จะถูกลงทุกๆสิบแปดเดือน แต่ในขณะเดียวกันความสามารถในการประมวลผลข้อมูลกลับเพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่าทีเดียว (Juan Enriquez, 2546: 35) ดังนั้น ราคาของเครื่องคอมพิวเตอร์ในอนาคตนับแต่จะยิ่งถูกลง ซึ่งเป็นผลให้ผู้บริโภคสามารถหาซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์มาไว้ในครอบครองได้ง่ายและสะดวกขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีอีกสิ่งหนึ่งที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเคียงคู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์มาโดยตลอด สิ่งนั้นก็คือนเกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game) นั่นเอง

เกมคอมพิวเตอร์นั้น ได้ถูกคิดค้นขึ้นมาเป็นระยะเวลานานแล้ว และยังคงมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งปัจจุบันนี้ เกมคอมพิวเตอร์นั้นนับว่าได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นอย่างสูงมากทีเดียว โดยต้นกำเนิดของเกมคอมพิวเตอร์ได้เริ่มต้นมาจากผลงานวิจัยระดับปริญญาเอกของ A.S. Douglas ซึ่งขณะนั้นศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ (University of Cambridge) ผลงานชิ้นนี้มีหัวข้อว่าด้วยเรื่องปฏิกริยาการโต้ตอบระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ทำวิจัยเลือกใช้เกม Tic-Tac-Toe มาเป็นตัวอย่างงานวิจัยดังกล่าว โดยใช้วิธีการป้อนโปรแกรมใส่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มี CRT (Cathode Ray Tube) เป็นตัวแสดงภาพ และ CRT นี้เองที่เป็นอุปกรณ์สำคัญที่ทำให้มีการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์แบบ Interactive ขึ้นมาจนถึงปัจจุบัน รวมไปถึงโทรทัศน์ วิดีโอเกม กล้องถ่ายวิดีโอ และ เเรดาร์อีกด้วย

เกมคอมพิวเตอร์เกมแรกที่ได้ถูกพัฒนาขึ้นมา ได้แก่ เกม Spacewar โดยการคิดค้นและพัฒนาของ Steve Russell ซึ่งเป็น Programmer จากสถาบัน MIT (Massachusetts Institute of Technology) และผู้คิดค้นต้องใช้เวลากว่า 200 ชั่วโมงในการเขียนโปรแกรมของเกมดังกล่าวนี้ ด้วยการไ้ใช้ระบบประมวลผลแบบ PDP-1 (Programmed Data Processor) แต่เนื่องจากในปี 1962 นั้น คอมพิวเตอร์มีราคาแพงมาก เกม Spacewar จึงใช้เล่นกันแต่ในเฉพาะศูนย์วิจัยด้านเกม

คอมพิวเตอร์เท่านั้น ต่อมา Nolan Bushnell นักศึกษาจากมหาวิทยาลัย Stanford ก็ได้รับแรงบันดาลใจจากเกม Spacewar จนเป็นผลให้เขาเขียนโปรแกรมเกมใหม่ขึ้นมาอีก ได้แก่ เกม Computer Space และ Pong ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นเกมตู้หยอดเหรียญเครื่องแรกของโลกในปี 1971 และหลังจากนั้น เมื่อคอมพิวเตอร์เริ่มเป็นที่แพร่หลายมากขึ้น จึงได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเกมจากเดิมที่ใช้ดิสก์เทปมาเป็น Floppy disk ขนาด 5 นิ้ว ซึ่งเป็นผลให้บริษัทคอมพิวเตอร์ผลิตเกมออกสู่ตลาดมากขึ้น และก้าวสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดขึ้นเมื่อบริษัท Sony กับ Philips ร่วมมือกันผลิต Compact disk (CD) ซึ่งสามารถเก็บข้อมูลแบบ digital ได้อย่างมากมายขึ้นมา และอุปกรณ์ดังกล่าวนี้ นับว่าเป็นการเปิดโอกาสให้เกิดช่องทางธุรกิจแบบใหม่ที่เรียกว่าระบบ Multi Media ขึ้นซึ่งนำไปสู่การพัฒนาให้เป็น CD-ROM (Compact Disk with Read-only Memory) ในเวลาต่อมา

และในปี 1985 นั้น ชาวรัสเซียชื่อ Alexey Pazhitnov ก็ได้คิดค้นเกมชนิดใหม่อย่าง Tetris ขึ้นมา และได้รับความนิยมสูงมากในเวลานั้น นอกจากนี้แล้ว เขายังตั้งบริษัท Tetris Company LLC ขึ้นในปี 1996 อีกด้วย และสำหรับปี 1989 ก็นับเป็นปีที่โดดเด่นในวงการเกมคอมพิวเตอร์อีกปีหนึ่งเช่นกัน เนื่องจากการพัฒนาหลายอย่างที่สำคัญเกิดขึ้น นับตั้งแต่การมีระบบภาพกราฟิก ซึ่งทำให้สีสันและความละเอียดของภาพสมจริงมากขึ้นกว่าแต่ก่อน จนกระทั่งมีการใช้ sound card เป็นครั้งแรกในโลกอีกด้วย เป็นผลให้เสียงประกอบมีความสมจริงมากกว่าเกมคอมพิวเตอร์ในระยะแรกๆ

สำหรับเกม CD-ROM เกมแรก ก็ได้ถือกำเนิดขึ้นในปีนั้นเช่นเดียวกัน โดยเกมดังกล่าวมีชื่อว่า The Manhole ผลิตขึ้นโดยบริษัท Activision ซึ่งสามารถพบได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกพัฒนาในช่วงเวลานี้เริ่มมีรายละเอียดที่ซับซ้อนมากขึ้นกว่าเดิม ในเวลาต่อมาเกมแบบ CD-ROM ก็ได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วเช่นกัน เช่น เกม Indy Car Racing ซึ่งเป็นเกมที่สามารถจำลองเหตุการณ์ได้เหมือนจริงที่สุดในช่วงเวลานั้น และเกมแบบ CD-ROM ดังกล่าว ก็ได้รับความนิยมมากกว่าเกมที่ใช้แผ่น disk มากทีเดียว อันเป็นผลเนื่องมาจากความเร็วและเทคโนโลยีที่ทันสมัยซึ่งทำให้นักออกแบบเกมคอมพิวเตอร์สามารถสร้างภาพที่สมจริงได้มากยิ่งขึ้น และในยุค 90 นี้เองก็เป็นต้นกำเนิดของเกมแบบใหม่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการเล่น หรือที่เรียกกันว่า เกมออนไลน์ เช่นกัน ระบบดังกล่าวนี้ นับว่ามีอิทธิพลเป็นอย่างมาก และทำให้การเล่นเกม

ออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างสูง จนกระทั่งปัจจุบันนี้ เกมออนไลน์ได้ขยายกลุ่มผู้เล่นไปอย่างมากมาย (นิตยสาร a day, เมษายน 2546, หน้า 28)

### ความเป็นมาของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์บนเครือข่ายเกิดขึ้นมานานแล้วและมีให้เล่นกันอย่างมากมาย แต่ส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นในจำนวนจำกัด ซึ่งเราเรียกเกมพวกนี้ว่า Multi Player Game Online เช่น เกมหมากรุกที่เล่นกันเป็นคู่ แต่ทั้งนี้ ผู้อื่นก็สามารถเชื่อมเข้าสู่การเล่นได้โดยการเป็นผู้ดู ซึ่งสามารถพูดคุยกันได้เหมือนการนั่งล้อมวง แต่สำหรับการเล่นเกมก็จะมีเพียงสองคนเท่านั้น การเล่นเกมเช่นนี้พบได้ในเว็บไซต์ [www.chess.com](http://www.chess.com) ซึ่งผู้สนใจสามารถดาวน์โหลดโปรแกรมมาติดตั้งได้ จากนั้นจะเชื่อมโยงเข้าไปยังเซิร์ฟเวอร์ เพื่อหาผู้ที่อยากจะเล่นด้วย เซิร์ฟเวอร์นี้จะทำหน้าที่รับลงทะเบียนผู้เล่นเพื่อเก็บข้อมูลพื้นฐานของผู้เล่นแต่ละคน รวมทั้งเก็บประวัติการเล่นด้วย ทั้งนี้ เพื่อคำนวณระดับหรือลำดับผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งจะสังเกตได้ว่า ในการเล่นแต่ละครั้งต้องมีการติดต่อไปยังเซิร์ฟเวอร์ขณะเดียวกัน ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเองจะมีโปรแกรมติดตั้งไว้ด้วย โปรแกรมนี้จะแสดงผลรูปตารางหมากรุกให้เห็น ส่วนสถานะ การทำงาน การติดต่อต่างๆจะเก็บไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ เพื่อให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม รวมไปถึงผู้ดู สามารถติดต่อถึงได้ การทำงานระหว่างเซิร์ฟเวอร์กับผู้เล่นจึงเป็นการสื่อสารส่งข้อมูล สถานะของเกมต่างๆ ไปให้ผู้เล่นแต่ละฝ่าย และผู้ที่ร่วมดูเกม ถ้ามีการพูดคุยกันก็จะส่งข้อความไปให้ถึงกันในลักษณะ Chat ซึ่งเป็นกรอบวินโดวส์ แยกต่างหากออกจากกรอบวินโดวส์ของการเล่นเกม

เกมออนไลน์ในยุคแรกๆ นั้น ผู้เล่นยังมีจำนวนจำกัดอยู่ แต่ผู้ที่พัฒนาเกมนั้นก็สามารถมองเห็นขีดความสามารถของคอมพิวเตอร์ซึ่งรองรับภาพกราฟิกได้เป็นอย่างดี ดังนั้น จึงเริ่มสร้างเกมในรูปแบบ 3D (Three Dimension) หรือภาพ 3 มิติขึ้นมา โดยผู้สร้างเองก็พยายามคิดค้นวิธีการเพื่อที่จะขยายจำนวนผู้เล่นเกม ให้ผู้เล่นจำนวนมากสามารถเล่นเกมเหล่านั้นๆ พร้อมกันได้ด้วย ซึ่งได้กลายมาเป็นที่มาของเกมประเภท Massive Multiplayer Online Game (MMORPG) นั่นเอง และถึงแม้ว่า การสร้างเกมออนไลน์จะมีต้นทุนการผลิตที่สูงกว่าการสร้างเกมที่เล่นคนเดียว หรือเล่นแบบจำกัดจำนวน แต่จำนวนผู้เล่นนั้นก็สามารถขยายออกไปได้อย่างไม่จำกัด เกมประเภทนี้จึงเริ่มแพร่หลายและประสบความสำเร็จอย่างสูงในเชิงธุรกิจ

เกมออนไลน์ประเภท Massive Multiplayer Online Game (MMORPG) ที่ได้รับความนิยมนั้น ได้แก่ (1) เกม Ultima Online หรือ UO ที่ผลิตขึ้นโดย บริษัท อิเล็กทรอนิกส์ อาร์ต

(EA) ซึ่งเป็นบริษัทที่ผลิตเกมตระกูล Sim ต่างๆ โดยสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ [www.wo.com](http://www.wo.com) และ (2) เกม Ever Quest (EQ) ซึ่งผลิตขึ้นโดยบริษัทโซนี่ (Sony) โดยสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ [www.everquest.station.sony.com](http://www.everquest.station.sony.com)

เกม EQ และ UO นั้น ได้รับความนิยอย่างสูงในประเทศทางตะวันตก อันเนื่องมาจากเนื้อเรื่อง ตัวละคร การแต่งกายของตัวละคร ฉาก และ สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ นั้น เป็นลักษณะนิยายแนวจินตนาการของชาวตะวันตก ส่วนแถบทวีปเอเชีย นั้น เกมออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงมาก ก็คือ เกม แร็กนาร์็อก ที่ผลิตขึ้นโดย บริษัท กราวิตี้ (Gravity) โดยสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ [www.ragnarok.in.th](http://www.ragnarok.in.th) บริษัทนี้ได้ทำการพัฒนาเกม แร็กนาร์็อก ซึ่งเป็นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างสูงจากเยาวชนที่นิยมเล่นเกมในแถบเอเชีย ได้แก่ ประเทศเกาหลี ญี่ปุ่น ไต้หวัน และ ไทย เป็นต้น ลักษณะเด่นของเกมนี้ มิได้แตกต่างไปจากเกม EQ และ UO นั่นก็คือการเล่นแบบไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นนั่นเอง โดยผู้เล่นต้องร่วมมือกันใช้ขีดความสามารถของแต่ละคน เพื่อเข้าช่วยกันต่อสู้กับสัตว์ประหลาด แต่ส่วนที่มีความแตกต่างกันนั้นก็มิได้อยู่เช่นกัน อันได้แก่ ตัวละคร การแต่งกายของตัวละคร ฉาก และ สิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นลักษณะของภาพการ์ตูนที่มีความคุ้นเคยกับชาวเอเชีย ( นิตยสาร Internet, เมษายน 2546, หน้า 54)

การที่เกมแร็กนาร์็อกประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากนั้น เป็นเพราะเกมเน้นในเรื่องความท้าทายและความจริงจังในการใช้นามสมมุติ ผู้เล่นจะมีค่าพลังชีวิต (HP) พลังเวทมนตร์ (SP) และเมื่อเล่นไปสักระยะก็จะมีประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น (Exp) ค่าประสบการณ์นี้จะทำให้ความเก่งกาจมีเพิ่มมากขึ้นซึ่งตรงกับความต้องการของคน มีการใช้จ่ายเงินซึ่งมีหน่วยเงินตรา เรียกว่า เซนนิ (Zeny) ซึ่งได้มาจากการขายสิ่งของที่ได้อมาโดยการฆ่าสัตว์ประหลาดเพื่อแลกเปลี่ยนกับการซื้ออาวุธ และเพื่อให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยใกล้เคียงกับผู้เล่น ผู้เล่นจึงสามารถเลือกเป็นตัวละครที่มีอาชีพต่างๆ กันได้ แต่ละอาชีพก็จะมีขีดความสามารถแตกต่างกันไป ซึ่งได้แก่ ค่าความอดทนต่อการทำลายของศัตรูซึ่งก็คือสัตว์ประหลาด ค่าความฉลาด ค่าความชำนาญ ค่าความโชคดี การใช้ อาวุธ การใช้เวทมนตร์ ความแม่นยำ ความรุนแรง การป้องกันตัว ความว่องไว ความเร็วในการโจมตี และการหลบหลีก ฯลฯ จุดเด่นของแต่ละบุคคลจึงแตกต่างกัน การแบ่งชนิดของสัตว์ประหลาด และการแบ่งกลุ่มการต่อสู้ ซึ่งมีจำนวนสัตว์ประหลาดมากมายหลายร้อยชนิดนั้น ทำให้เกมการต่อสู้ไม่มีจุดจบ

ผู้เล่นต้องใช้เวลาในการเล่นที่ยาวนาน เพื่อสร้างประสบการณ์และเปลี่ยนระดับ (Level) โดยจะกระทำไปเรื่อยๆ ยิ่งได้ระดับสูงมากเท่าไรก็จะเปลี่ยนได้ยากและใช้เวลามากขึ้น ซึ่งเกม

ลักษณะนี้เจตนาให้ผู้เล่นไม่สามารถต่อสู้กับหัวหน้าศัตรูได้อยู่แล้ว ถึงแม้จะรวมกลุ่มกันมากมายเพียงใด การต่อสู้ก็จะทำได้แค่ระดับหนึ่งเท่านั้น และ หัวหน้าศัตรูก็จะเกิดขึ้นใหม่ตลอดเวลา ทำให้เกิดความท้าทายที่จะไปต่อสู้กับสิ่งที่ยากขึ้น เกมเร็กนาร์็อกจึงต้องการที่จะดึงผู้เล่นไว้ให้ได้มากที่สุด ทำให้มีการปรับแต่งและเปลี่ยนแปลง รูปแบบเกมเพิ่มขึ้นตลอดเวลา ดังนั้น ผู้เล่นก็จะมีสิ่งล่อใจให้เล่นเกมต่อไปได้เรื่อยๆ แบบไม่มีจุดสิ้นสุด (นิตยสาร Internet, เมษายน 2546, หน้า 55)

เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในประเทศเกาหลีนั้น มีมากมายหลายเกม และส่วนใหญ่ก็เป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงแอบแฝงอยู่ สำหรับเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศเกาหลี 10 อันดับแรก(หนังสือพิมพ์บางกอกทูเดย์, 17 สิงหาคม 2546, หน้า 24) มีดังนี้

- อันดับที่ 1 เกม Lineage
- อันดับที่ 2 เกม A3
- อันดับที่ 3 เกม Tales Weaver
- อันดับที่ 4 เกม Maple story
- อันดับที่ 5 เกม Lineage 2
- อันดับที่ 6 เกม Mu online
- อันดับที่ 7 เกม Ragnarok Online
- อันดับที่ 8 เกม Priston tale
- อันดับที่ 9 เกม Baram ( The Kingdom of Wind )
- อันดับที่ 10 เกม Tantra online

สำหรับในประเทศไทยนั้น จากผลการสำรวจของนิตยสาร Comnow เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม 5 อันดับแรกในประเทศไทย (นิตยสาร Comnow, ธันวาคม 2546, หน้า 41) ได้แก่

- อันดับที่ 1 เกม Ragnarok Online
- อันดับที่ 2 เกม N-Age
- อันดับที่ 3 เกม Fairy Land
- อันดับที่ 4 เกม Dragon Raja
- อันดับที่ 5 เกม Fungwon Online (ฟงหวิน ออนไลน์)



ภาพที่ 1.1: แสดงตัวละครในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค



ภาพที่ 1.2: แสดงความรุนแรงในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค



ภาพที่ 1.3: แสดงความรุนแรงในเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อก

ภาพจาก [www.ragnarok.in.th](http://www.ragnarok.in.th)

เกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกนั้น นับว่าได้ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ต่างๆขึ้นในประเทศไทยอย่างมาก อีกทั้งยังนับว่าเป็นเกมอีกเกมหนึ่งที่ทำให้เกิดกระแสอย่างรุนแรงมากในขณะนี้ เนื่องจากได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทยนับตั้งแต่ประมาณเดือนกรกฎาคม พ.ศ.2546 เกมเร็กนาร์ร็อกนี้เป็นเกมออนไลน์ลำดับที่สองที่มีการนำเข้ามาในประเทศไทย บริษัทผู้นำเข้าคือ บริษัท บี.เอ็ม มีเดีย จำกัด (B.M Media Co., Ltd.) สำหรับเกมแรกที่มีการนำเข้ามา คือ เกม King of King (ปราโมทย์ สุกจิตพร, 2546: 42)

ต้นกำเนิดของเกมเร็กนาร์ร็อกนั้นอยู่ที่ประเทศเกาหลี โดยได้พัฒนามาจากการ์ตูนซึ่งเขียนขึ้นมาโดยนาย Myung-Jin Lee ผู้เขียนคนดังกล่าวจบการศึกษาจาก Seoul Technical College สาขาวิชา Visual Design หลังจากนั้น ในปี 2535 เขาได้ก่อตั้งสตูดิโอที่มีชื่อว่า Dive to Dream Sea และเริ่มเขียนการ์ตูนเรื่อง เร็กนาร์ร็อก อันเป็นหนึ่งในการ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงที่สุดใน

ประเทศเกาหลี ซึ่งการ์ตูนดังกล่าวก็ได้รับการพัฒนาขึ้นมาเป็นเกมออนไลน์ในที่สุด ดังนั้น เกมเร็กนาร์็อกมีลักษณะเป็นเกมประเภท Role Playing Game กับการ์ตูนอยู่ร่วมกัน

การเล่นเกมออนไลน์นั้นเป็นการเล่นกันอยู่บนโลกเสมือนจริง ซึ่งนับว่าเป็นสังคมอีกสังคมหนึ่ง (Cyber Society) ที่เพิ่งเกิดขึ้นมาใหม่ และการเล่นเกมออนไลน์นั้น ก็นับว่าได้ก่อให้เกิดประโยชน์ขึ้นหลายประการ ดังต่อไปนี้

1. ผู้เล่นจะได้รับความบันเทิงจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งนับว่าเป็นการผ่อนคลายจิตใจอย่างหนึ่งเช่นกัน
2. เป็นการฝึกให้เยาวชนรู้จักเข้าร่วมสังคม โดยการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง
3. เป็นการช่วยให้เยาวชนเกิดการใช้จ่ายเงินตุนาการ
4. เป็นการหลีกเลี่ยงหนีจากโลกของความเป็นจริง
5. เป็นการทำให้เยาวชนเกิดความสนใจ และต้องการศึกษาในเรื่องการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพิ่มเติม

โดยประโยชน์ดังกล่าวทั้งหมดที่กล่าวไว้ข้างต้นนี้ นับได้ว่าเป็นส่วนดีของเกมออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตาม ในขณะที่เดียวกันเกมออนไลน์ก็ได้ก่อปัญหาขึ้นมามากมายในสังคมเช่นกัน โดยเฉพาะในปัจจุบันที่การแก้ปัญหาจากเกมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นที่จะต้องได้รับความร่วมมืออย่างจริงจังจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจึงจะประสบความสำเร็จ

ทั้งนี้ ปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากเกมคอมพิวเตอร์นั้นได้มีขึ้นมานานแล้ว และเมื่อเวลาผ่านไปปัญหาดังกล่าวก็ดูจะเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย อันเนื่องมาจากในปัจจุบันนี้ผู้เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกเพิ่มจำนวนมากขึ้นอย่างรวดเร็วปัญหาที่เกิดขึ้นมีอยู่หลายประการดังตัวอย่างเช่น

### 1. เยาวชนใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป

เนื่องจากเกมเร็กนาร์็อกนั้นเป็นเกมที่ไม่มียุคสิ้นสุดของเกม ดังนั้น จึงเป็นผลให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมต่อเนื่องกันไปได้เป็นระยะเวลายาวนาน ในขณะที่เดียวกันเวลาในเกมเร็กนาร์็อกก็จะดำเนินต่อไปเรื่อยๆ ไม่มีวันหมดเวลาเช่นกัน เยาวชนที่เข้ามาเล่นเกมบางคนใช้เวลาหลายชั่วโมงต่อวันในการเล่นเกมนี้นี้ จนกระทั่งส่งผลเสียต่อการทำกิจกรรมอื่นๆ ที่เยาวชนพึงต้องกระทำ โดยพบได้ว่า เยาวชนบางคนใช้เวลาในการเล่นเกมนติดต่อกันยาวนานถึง 36 ชั่วโมงทีเดียว ซึ่ง



นอกจากจะส่งผลต่อการทำกิจกรรมอย่างอื่นแล้ว ยังทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกายด้วย และยังพบว่ามีการตีที่เด็กใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไปจนแม่ต้องว่ากล่าวตักเตือน จึงเป็นเหตุให้เด็กไม่ยอมพูดจากับแม่เป็นเวลา 6-7 วัน จากนั้นแม่เกิดอาการน้อยใจและขู่ว่าจะกระโดดตึกเพื่อประชดลูก ลูกก็ไม่ได้สนใจในคำพูดของแม่ จนกระทั่งแม่ได้เดินออกไปที่ระเบียงแล้วกระโดดตึกฆ่าตัวตายตามที่พูดในที่สุด (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, 11 พฤษภาคม 2547, หน้า 1)

ผลวิจัยทางการแพทย์ได้กล่าวไว้ว่า การที่ร่างกายไม่ได้รับการพักผ่อน โดยการนอนหลับในช่วงเวลากลางคืนนั้น จะส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางร่างกายของเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เพราะฉะนั้น การที่เยาวชนใช้เวลาในตอนกลางคืนเพื่อเล่นเกม แทนที่จะเป็นการนอนหลับพักผ่อน อาจทำให้ร่างกายของเยาวชนผู้นั้นไม่เจริญเติบโตอย่างเพียงพอ และยังสามารถส่งผลให้การเจริญเติบโตของร่างกายทำได้ไม่เต็มที่ (รายการถึงลูกถึงคน, 5 กันยายน 2546) นอกจากนี้แล้ว การเล่นเกมติดต่อกันเป็นระยะเวลายาวนาน ยังสามารถส่งผลให้ผู้เล่นเกมเกิดความเครียดหรือเกิดอาการปวดศีรษะ กล้ามเนื้อตาเกร็ง ร่างกายและจิตใจอ่อนเพลียได้อีกด้วย ซึ่งนั่นย่อมเป็นผลเสียต่อสุขภาพและร่างกายของผู้เล่นอย่างแน่นอน (อลงกรณ์, 2546: 3)

## 2. เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านเวลาและการเงินของผู้เล่น

ในการเล่นเกมนเร็กนารีอานั้น ผู้เล่นจะต้องทำการสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา โดยตัวละครแต่ละตัวก็จะมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันออกไป ทั้งทางด้านเพศ อาชีพ ความสามารถ ข้าวของเครื่องใช้ เครื่องมือต่างๆ อาวุธ รวมไปถึงเรื่องของบุคลิกภาพ เช่น สีผม รูปร่าง อาชีพ การแต่งกาย และอื่นๆ ดังนี้

ตัวละครเริ่มต้น (Novice) เป็นตัวละครที่ผู้เล่นเกมเร็กนารีอออนไลน์ทุกคนต้องใช้ในการเล่นก่อนเปลี่ยนเป็นอาชีพอื่นๆ ต่อไป ตัวละครนี้สามารถใช้อาวุธส่วนใหญ่ได้ ยกเว้นดาบบางชนิด



ภาพที่ 1.4: แสดงตัวละครนักบวชใหม่

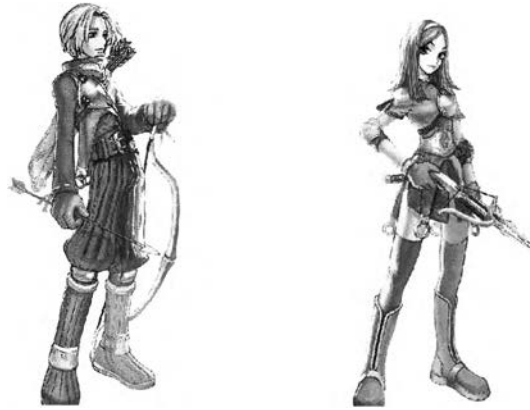
อาชีพต่างๆของตัวละครในเกมออนไลน์แรกนาร็อกมีดังนี้

- 1.) นักดาบ (Swordman) นักดาบนั้นมีความคล่องตัวน้อยเนื่องจากใช้อาวุธและโล่ที่มีน้ำหนักมาก แต่ก็สามารถโจมตีได้อย่างรุนแรง และมีความชำนาญในการโจมตีเป็นหลัก



ภาพที่ 1.5: แสดงตัวละครนักดาบ

- 2.) นักธนู (Archer) สามารถโจมตีได้อย่างรวดเร็วใช้อาวุธและโล่ที่มีน้ำหนักเบาได้อย่างคล่องแคล่ว



ภาพที่ 1.6: แสดงตัวละครนักธนู

- 3.) นักเวทย์ (Magician) สามารถใช้ความชำนาญทางเวทมนตร์ได้หลายประเภท โดยการโจมตีด้วยเวทมนตร์ที่ทรงพลัง



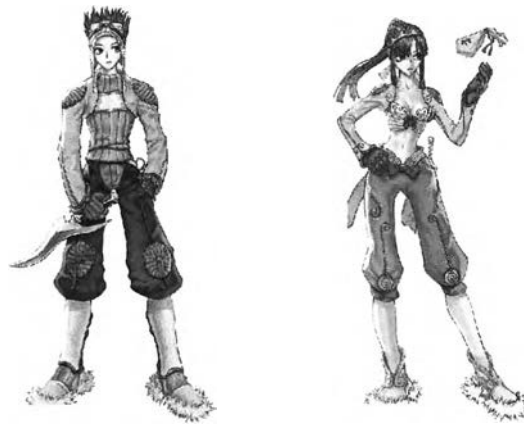
ภาพที่ 1.7: แสดงตัวละครนักเวทย์

- 4.) พ่อค้า (Merchant) พ่อค้ามีความชำนาญในการโจมตีไม่มากแต่สามารถแบ่งแยกประเภทสิ่งของรวมทั้งสามารถสร้างสิ่งของขึ้นมาใหม่ได้ด้วยการ นำวัตถุดิบต่างๆ มา รวมเข้าด้วยกันเพื่อการค้าขายได้



ภาพที่ 1.8: แสดงตัวละครพ้อต้า

- 5.) ขโมย (Thief) อาชีพขโมยมีพลังและความชำนาญในการป้องกันตัวที่ต่ำกว่ามาตรฐานแต่มีความว่องไว และความชำนาญทางด้านอื่น ความชำนาญเหล่านี้รวมถึงการขโมยเงิน และเปิดหีบสมบัติที่ ล็อกอยู่ด้วย



ภาพที่ 1.9: แสดงตัวละครขโมย

- 6.) พระ (Acolyte) สามารถใช้ความชำนาญในการสวดมนต์เพื่อทำการรักษาขั้นพื้นฐาน



ภาพที่ 1.10: แสดงตัวละครพระ

โดยเฉพาะความสามารถ เครื่องมือ และอาวุธต่างๆ ของตัวละครนั้น จะถูกพัฒนาขึ้นไปเรื่อยๆตามระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น ดังนั้น เมื่อเล่นเกมไปได้จนถึงระดับที่สูงแล้ว ผู้เล่นส่วนใหญ่จึงไม่อยากจะยุติการเล่น ทั้งนี้ เพราะเกิดความเสียดายทั้งเวลา และเงินที่ได้ใช้ไปทั้งหมด เพื่อให้เล่นมาได้ถึงระดับดังกล่าว รวมทั้งเสียดายคุณสมบัติของตัวละครที่ตนเล่นมาจนกระทั่งตัวละครนั้นมีอำนาจ หรือคุณสมบัติที่สูงมากขึ้นด้วยเช่นกัน

มีการกล่าวกันว่า ผู้ที่เริ่มเล่นเกมแรกนารีโอกจะต้องใช้เวลาไม่ต่ำกว่า 500 ชั่วโมง หรือโดยเฉลี่ยประมาณ 3 เดือนในการเล่นเกมนั้น ตัวละครที่ผู้เล่นเลือกจึงจะมีระดับความสามารถมากเพียงพอสำหรับการเข้าสู่โลกของเร็กนารีโอกได้อย่างเป็นอิสระ ซึ่งนับได้ว่าเป็นการสิ้นเปลืองเงินและเวลา มากทีเดียว โดยการซื้อชั่วโมงในการเล่นเกมนั้นจะมีอัตราที่ต่างกันไป ดังนี้

20 ชั่วโมง	ราคา	85 บาท
40 ชั่วโมง	ราคา	159 บาท
เหมาจ่าย 15 วัน	ราคา	189 บาท
เหมาจ่าย 30 วัน	ราคา	349 บาท

อนึ่ง ซึ่งราคาดังกล่าวนี้ ยังมีได้รวมค่าใช้จ่ายในการต่อโทรศัพท์เพื่อเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต และค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ตเข้าไปด้วย (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, 7 กรกฎาคม 2546, หน้า 5)

### 3. การเล่นเกมนั้นมีส่วนให้ผลการเรียนของเยาวชนตกลง

เมื่อเยาวชนใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์มากเกินไป ย่อมก่อให้เกิดผลเสียขึ้นมาได้ทั้งในทางตรงและทางอ้อม เยาวชนบางคนติดการเล่นเกมนอนไลน์มากจนกระทั่งไม่ยอมทำการบ้าน อ่านหนังสือ หรือไม่ตั้งใจเรียน เป็นผลให้ผลการเรียนตกต่ำลง ดังจะเห็นได้จากกรณีที่มีเด็กนักเรียนยิงตัวตายเนื่องจากผลการเรียนตกต่ำลง จากเดิมที่เป็นเด็กซึ่งมีผลการเรียนดีมาตลอด กลับมาติดเกมคอมพิวเตอร์และใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์มากเกินไป จึงทำให้เกิดความเครียดขึ้นมาและต้องการฆ่าตัวตายเพราะเรียนต่อไปไม่ไหวและตัดสินใจไม่ดีกว่าจะเรียนด้านอะไร นอกจากนั้น ยังไม่สามารถวางแผนชีวิตของตนเองได้และไม่ได้รับความสนใจจากครอบครัวอีกด้วย (หนังสือพิมพ์เดลินิวส์, 21 มิถุนายน 2546, หน้า 16)

ซึ่งจากเหตุการณ์ในครั้งนี้ สามารถสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีส่วนทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดขึ้นมาได้ และจะส่งผลกระทบต่อไปถึงการเรียน นอกจากนี้ เมื่อเยาวชนหาทางออกหรือหาวิธีแก้ปัญหาไม่ได้ เยาวชนก็อาจมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยวิธีที่ผิด เช่นการฆ่าตัวตาย ดังเช่นกรณีดังกล่าว เป็นต้น

#### 4. การหาประโยชน์จากเกมนอนไลน์ในทางที่ผิด

ตัวละครในเกมนอนไลน์ ดังเช่นในเกมเร็กนาร์ร็อกนั้น ตัวละครดังกล่าวจะต้องมีเงิน เครื่องมือเครื่องใช้ และอาวุธต่างๆ เป็นของตนเอง โดยการให้ได้มาซึ่งสิ่งของเหล่านั้น จะต้องใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ เพื่อทำการสะสมแต้ม และเงิน ด้วยวิธีการฆ่าสัตว์ประหลาดต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในเกม ซึ่งหากว่าผู้เล่นต้องการจะสะสมเงินในเกมให้เพิ่มมากขึ้นเท่าใด ผู้เล่นก็ต้องใช้เวลาในการเล่นมากขึ้นเท่านั้นเช่นกัน และตัวคุณสมบัติของเกมนอนไลน์นี้เอง ทำให้ผู้เล่นสามารถทำการโอนเงินในเกมที่มีหน่วยเรียกว่า เซนนี่ ให้แก่ผู้เล่นคนอื่นได้โดยผ่านวิธีการออนไลน์

จากคุณสมบัติข้อนี้ ได้ก่อให้เกิดเหตุการณ์ทำร้ายร่างกายกันขึ้น จากข้อเท็จจริงตามข่าว ได้กล่าวไว้ว่า มีผู้เล่นเกมเร็กนาร์ร็อกจำนวน 5 คน ได้ติดต่อขอซื้อเงินในเกมจากนักศึกษาคนหนึ่ง โดยทำการตกลงซื้อขายเงินสะสมในเกมกันเป็นจำนวน 75 ล้านเซนนี่ แลกกับเงินสดจำนวน 15,000 บาท และทั้งสองฝ่ายนั้นได้ทำการนัดพบกันที่สถานีเติมน้ำมันแห่งหนึ่ง โดยมีเพื่อนของแต่ละฝ่ายนั่งอยู่ที่หน้าจอคอมพิวเตอร์และเปิดเกมเร็กนาร์ร็อกไว้ด้วย เมื่อมีการส่งมอบเงินเกิดขึ้น ต่างฝ่ายก็จะโทรศัพท์ไปยังเพื่อนที่อยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เพื่อทำการตรวจสอบว่ามีเงินโอนในเกมจากอีกฝ่ายมาให้อีกฝ่ายหนึ่งจริงหรือไม่ แต่เมื่อเกิดการโอนเงินดังกล่าวผ่านเกมนอนไลน์แล้วนั้น กลุ่มนักศึกษาทั้ง 5 คน กลับไม่ยอมให้เงินสดแก่อีกฝ่าย โดยทำการกระชากเงินกลับคืน ซึ่ง

ในช่วงที่มีการแข่งขันเงินดังกล่าวกันอยู่นั้น กลับมีนักศึกษาคนหนึ่งใช้มีดตัดเตอร์กริดและทำร้ายร่างกายอีกฝ่ายจนได้รับบาดเจ็บ และเป็นข่าวขึ้นมา (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, 4 กรกฎาคม 2546, หน้า 16)

ส่วนอีกเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้นเมื่อวันที่ 17 กรกฎาคม 2546 ซึ่งเหตุการณ์ในครั้งนี้เป็นการทำร้ายร่างกายกันเพื่อชิงทรัพย์ โดยคนร้ายต้องการจะนำเงินที่ได้มาไปเล่นเกมเร็กนาร์็อกในร้านอินเทอร์เน็ต (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, 18 กรกฎาคม 2546, หน้า 19)

ปัญหาหลักของเกมออนไลน์นั้นแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนสำคัญ คือ (1) ปัญหาจากเนื้อหาของเกมว่ามีความรุนแรงและสิ่งที่มีศีลธรรมจรรยาแบบแฝงอยู่มากน้อยเพียงไร และ (2) การที่เยาวชนใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป ซึ่งจากกระแสความนิยมเกมออนไลน์และปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นนี้เอง ได้ทำให้หลายองค์กรแสดงทัศนะและเสนอมาตรการต่างๆออกมา ไม่ว่าจะเป็นกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) และมูลนิธิหรือองค์กรอื่นๆ ที่มีบทบาทต่อเยาวชน อย่างไรก็ตามมาตรการต่างๆ ที่ถูกเสนอแนะนำนั้น คงไม่ใช่นักที่จะประสบความสำเร็จเนื่องจากมีปัจจัยต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องเป็นจำนวนมาก จึงทำให้เกิดความซับซ้อนในการแก้ปัญหาดังกล่าว แต่ปัจจุบัน น.พ. สุรพงษ์ สืบวงศ์ลี รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้ออกนโยบายควบคุมเกมออนไลน์ทุกเกมที่เข้ามาในประเทศไทยแล้ว โดยจะทำการปิด Server ไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ทุกเกมหลังเวลา 22.00 น. – 6.00 น. ของวันรุ่งขึ้น และมีผลบังคับใช้ตั้งแต่เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2546 นับเป็นปรากฏการณ์ที่ทั่วโลกให้ความสนใจเพราะยังไม่เคยมีประเทศใดในโลกจำกัดเวลาการเล่นเกมออนไลน์เช่นนี้มาก่อน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเอาจริงเอาจังในการแก้ปัญหาของรัฐบาล แต่อย่างไรก็ตาม มาตรการนี้ได้ถูกโต้แย้ง และมีผู้ไม่เห็นด้วยเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้ พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กควรได้รับการดูแลเอาใจใส่เป็นพิเศษจากผู้ปกครอง การดูแลของผู้ปกครองไม่ใช่การเฝ้าติดตามตลอดเวลาหรือการจับผิดแต่การดูแลคือการสอน การแนะนำให้เยาวชนรู้จักคิด รู้จักผิดชอบชั่วดี แยกแยะให้ออกระหว่างโลกเสมือนจริงกับโลกแห่งความเป็นจริง เช่นถ้ากระทำการที่รุนแรงจะได้รับโทษอย่างไร แต่อย่างไรก็ตาม นโยบายดังกล่าวนี้ก็มีผลบังคับใช้ถึงแก่สิ้นสุดเดือนกันยายน พ.ศ. 2546 เท่านั้น และตั้งแต่เดือนตุลาคมเป็นต้นไป ก็จะเปิดโอกาสให้เยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป สามารถเล่นเกมได้โดยไม่จำกัดชั่วโมง โดยเยาวชนผู้เล่นเกมจะต้องทำการลงทะเบียนก่อนการเล่นเกม ซึ่งจำเป็นจะต้องใช้เลขประจำตัวประชาชนในการลงทะเบียนด้วย ทั้งนี้ เพื่อเป็นมาตรการป้องกันไม่ให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้ามาเล่นเกมในลักษณะนี้ได้ เนื่องมาจาก จะมีการจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมของเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

ถ้าหากว่าการแก้ปัญหากระทำโดยการใช้มาตรการแก้ที่ปลายเหตุหรือโยนความรับผิดชอบ ปัญหาต่างๆ เหล่านี้ก็คงไม่วันจบสิ้น โดยการแก้ปัญหาที่ถูกต้องนั้น น่าจะต้องมีการวิเคราะห์เนื้อหาของเกมออนไลน์ที่เข้ามาในประเทศไทยด้วย แต่เรากลับพบว่า ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการศึกษากับตัวผู้เล่นเกมเสียมากกว่า แต่ตัวเกมเองนั้นกลับยังไม่มี การวิเคราะห์เจาะลึกเนื้อหาของเกมอย่างจริงจัง ดังนั้น วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จึงมุ่งที่จะศึกษาถึงความรุนแรง สิ่งที่ขัดศีลธรรมจรรยาซึ่งแอบแฝงอยู่ในเกม วิเคราะห์เนื้อหาของเกมและสิ่งที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเกมออนไลน์มากขึ้น โดยผู้วิจัยจะศึกษาแต่เฉพาะเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ซึ่งเป็นเกมประเภท Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) เท่านั้น



## 1.2 คำถามนำวิจัย

1. เนื้อหาของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกมีความรุนแรงปรากฏอยู่หรือไม่อย่างไร
2. เนื้อหาของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกมีลักษณะที่ขัดศีลธรรมจรรยาหรือไม่อย่างไร
3. ชุดของกฎ (Set of Rules) ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกคืออะไร และมีความหมายอย่างไรในสังคมเสมือน

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก
2. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาที่ขัดศีลธรรมจรรยาในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก
3. เพื่อเข้าใจถึงกฎต่างๆในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก รวมไปถึงการแสดงความหมายในสังคมเสมือน

## 1.4 ข้อสันนิษฐาน

1. ความรุนแรงในเกมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ (1) ความรุนแรงที่แสดงออกทางกาย และ (2) ความรุนแรงที่แสดงออกทางวาจา
2. สิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ (1) ทางกาย ได้แก่ การฆ่า, การสร้างความเจ็บปวด, การทำให้พิการ และการทำให้สูญเสียอวัยวะ (2) ทางวาจา ได้แก่ การหลอกลวง, การโกหก และการไม่รักษาสัญญา (3) ทางใจ ได้แก่ การทำให้ผู้อื่นหมดความสุข, การคดโกง, การเห็นแก่ตัว และ การทำให้เจ็บใจ

3. ชุดของกฎในเกม ได้แก่ 1. กฎการสื่อสาร 2. กฎการดำรงอยู่ 3. กฎของอาชีพ 4. กฎความสามารถ 5. กฎการแลกเปลี่ยน 6. กฎการครอบครอง 7. กฎการรวมกลุ่ม 8. กฎของศัตรู และ 9. กฎของระบบเวลา

### 1.5 นิยามศัพท์

เกมออนไลน์ ในลักษณะ Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) – คือวิวัฒนาการเกมคอมพิวเตอร์ที่นำเกมเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้พร้อมกันกับผู้เล่นคนอื่นทั่วทุกมุมโลก แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับที่ตั้ง server ด้วยว่าอยู่ในขอบเขตใดในโลกด้วย และผู้เล่นสามารถเข้าไปเล่นเกมพร้อมๆ กันได้ โดยที่แต่ละคนจะออนไลน์อยู่ในระบบๆ เดียวกัน ผู้เล่นสามารถติดต่อกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ โดยการพูดคุยโต้ตอบกันด้วยการพิมพ์ข้อความส่งถึงกันด้วยวิธีง่ายๆ เช่นเดียวกับโปรแกรม Chat, ICQ และ MIRC ทั่วๆ ไป

ความรุนแรง สิ่งที่ตัวละครในเกมกระทำซึ่งแสดงออกถึงความก้าวร้าวรุนแรงทั้งทางด้านร่างกายหรือทางวาจา เช่น การทำร้ายร่างกาย การฆ่า และการทำลายทรัพย์สิน ใช้คำพูดคำทอ กล่าวร้าย กล่าวโทษ หรือทำให้ผู้ฟังเจ็บใจ เป็นต้น รวมทั้ง การละเมิดกฎ ข้อบังคับต่างๆ และพื้นที่ที่มีสิ่งซึ่งแสดงออกถึงความรุนแรง เช่น เป็นสถานที่ที่มีการค้าขายอาวุธ หรือมีสถานที่พัฒนาอาวุธ เป็นต้น

จริยธรรม แนวทางที่คนในโลกแห่งความเป็นจริงยึดถือประพฤติปฏิบัติเพื่อให้สังคมดำเนินไปได้โดยไม่เกิดปัญหาซึ่งต้องไม่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาที่ดี

ศีลธรรมจรรยา สิ่งที่ตัวละครในเกมได้ปฏิบัติตามแนวทางที่สังคมไทยพุทธยอมรับว่าเป็นแนวทางที่ดี และคนในสังคมของโลกแห่งความเป็นจริงยึดถือปฏิบัติ ยกตัวอย่างได้ เช่น การไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น ทั้งกาย วาจา และใจ ได้แก่ ไม่ทำร้ายร่างกาย ไม่ทำลายทรัพย์สิน ไม่หลอกลวง ไม่พูดเท็จ ไม่หักหลัง ไม่พูดคำหยาบ การไม่ทำให้ผู้อื่นเจ็บช้ำน้ำใจ เป็นต้น

สิ่งที่ผิดศีลธรรมจรรยา สิ่งที่ตัวละครในเกมปฏิบัติซึ่งขัดต่อแนวทางการปฏิบัติของสังคมไทยพุทธที่ยอมรับว่าเป็นแนวทางที่ดี และคนในสังคมของโลกแห่งความเป็นจริงไม่ยึดถือปฏิบัติ เช่น การเบียดเบียนตนเองและผู้อื่น ทั้งกาย วาจา และใจ ได้แก่ การทำร้ายร่างกาย การทำลายทรัพย์สิน การ

ขโมยทรัพย์สิน การหลอกลวง การพูดเท็จ การหักหลัง การพูดคำหยาบ การทำให้ผู้อื่นเจ็บช้ำน้ำใจ เป็นต้น

เนื้อหาของเกม มีองค์ประกอบ ดังนี้

1. ตัวละคร
2. การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร
  - 2.1 การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร
  - 2.2 การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเกม
3. ฉาก คือ สถานที่ และ สิ่งต่างๆ ที่ประกอบขึ้นมาในเกม
4. สัญลักษณ์พิเศษ คือ สิ่งของ เครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย และอาวุธที่ตัวละครในเกมใช้
5. โครงเรื่อง คือ การจัดลำดับเหตุการณ์ในเกมว่ามีการดำเนิน ไปอย่างไร
6. แก่นความคิด คือ ใจความสำคัญของเรื่อง

กฎกติกา กฎและข้อบังคับต่างๆในการเล่นเกมนอนไลน์ ได้แก่

1. กฎการสื่อสารภายในเกมออนไลน์
2. กฎการดำรงอยู่ในเกมออนไลน์
3. กฎของอาชีพต่างๆ ในเกมออนไลน์
4. กฎของความสามารถต่างๆ ในตัวละคร
5. กฎของการแลกเปลี่ยน เงิน และสิ่งของในเกมออนไลน์
6. กฎของการครอบครองอาณาเขต และ อาวุธต่างๆ
7. กฎของการรวมกลุ่มทำกิจกรรมต่างๆ เช่น ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด
8. กฎของศัตรูและ สัตว์ประหลาดต่างๆ
9. กฎของระบบเวลา

## 1.6 ขอบเขตของการศึกษา

การวิจัยนี้ใช้กระบวนการทัศน์ Computer - Mediated Communication (CMC) หรือการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ และจะศึกษาเฉพาะเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ซึ่งเป็นเกมประเภท Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในประเทศไทยขณะนี้

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ข้อมูลจากการศึกษา และผลจากงานวิจัยจะเป็นประโยชน์ในหลายๆด้าน ดังต่อไปนี้

1. สามารถทำความเข้าใจกับมิติความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมที่มีอยู่ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก และนำความรู้จากการวิจัยไปพัฒนานโยบายควบคุมกำกับเกมให้เหมาะสมกับการใช้งานของเยาวชนต่อไป
2. สามารถแจกแจงองค์ประกอบต่างๆ ของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกโดยละเอียดเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจแก่ ผู้ที่มีความสนใจ และนำไปเป็นประโยชน์ได้ต่อไป
3. สามารถสร้างข้อเสนอแนะให้กับผู้ใช้งานเพื่อให้ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกมากที่สุด