



1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

หลังจากได้ก้าวผ่านสังคมในยุคเกษตรกรรม และอุตสาหกรรม ปัจจุบันโลกของเรากำลังก้าวเข้าสู่สังคมยุคหลังอุตสาหกรรม (Post-Industrial Society) หรือสังคมยุคสารสนเทศ คอมพิวเตอร์และสื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น ด้วยบริการต่างๆ เช่น อีเมลล์, ห้องสนทนา (Chat room) รวมไปถึงบริการด้านความบันเทิงไม่ว่าจะเป็นบริการดาวน์โหลดเสียงเรียกเข้าโทรศัพท์มือถือ บริการส่งข้อความแบบมัลติมีเดีย และอีกบริการหนึ่งที่ได้รับความนิยมอย่างมาก นั่นก็คือ บริการเกมออนไลน์

การเกิดขึ้นของเกมออนไลน์ในประเทศไทย เริ่มขึ้นเมื่อปลายปี 2545 โดยบริษัท เอเชียซอฟท์ ประเทศไทย จำกัด ได้ทำการซื้อลิขสิทธิ์เกม "แร็กนาร์อ็อก" (Ragnarok) จากประเทศเกาหลีใต้ โดยที่ผู้ใช้บริการจะต้องซื้อบัตรเติมเวลาเพื่อเล่นเกม ส่วนรูปแบบของเกมก็ไม่ต่างจากเกมทั่วไป คือมีการกำหนดตัวละคร แล้วล่ำมอนสเตอร์เพื่อเก็บค่าประสบการณ์ แต่ที่ต่างจากเกมอื่นก็คือการออนไลน์ นั่นก็หมายความว่า ผู้เล่นซึ่งอยู่ต่างสถานที่กัน สามารถที่จะเข้ามาพบปะพูดคุยในเกมได้

รูปแบบการพูดคุยในเกม เหมือนกับการคุยใน ห้องสนทนา (Chat room) ทั่วไป จะต่างตรงที่การพูดคุยในเกมสามารถกระทำได้พร้อม ๆ กับการล่ำมอนสเตอร์ เปรียบเสมือนการทำกิจกรรมร่วมกันของ คู่สนทนา ซึ่งหากกล่าวถึงกิจกรรม ทางผู้ให้บริการได้จัดให้มีกิจกรรมสร้างสรรค์สังคมเกมออนไลน์มากมาย เพื่อสร้างความสนุก และความสามัคคีร่วมกันของผู้เล่น

ด้วยรูปแบบของเกม และกิจกรรมต่างๆ ประกอบกับคุณสมบัติของสื่ออินเทอร์เน็ตในเรื่องการหมดปัญหาด้านเวลา และสถานที่ เรื่องความเป็นส่วนตัว การโต้ตอบได้ทันที ฯลฯ ทำให้ "แร็กนาร์อ็อก" กลายเป็นเกมออนไลน์ยอดนิยม ที่มีผู้ลงทะเบียนสูงกว่า 700,000 คนในต้นปี 2546 และมีผู้เล่นต่อวันสูงถึง 200,000 คน ซึ่งคาดว่าจะมีผู้ลงทะเบียนในปลายปี 2547 สูงถึง 2 ล้านคน (www.thaigoodnet.com)

ในมิติทางสังคมเกี่ยวกับการเข้ามาของเกมออนไลน์ ผู้ปกครองบางรายได้แสดงออกถึงความ เป็นห่วงลูกหลานตัวเองเกี่ยวกับเกมออนไลน์จากประเทศเกาหลีใต้เกมนี้ว่า เด็กๆจำนวนมากใช้เวลาอยู่หน้าเครื่องคอมพิวเตอร์นานกว่าปกติ ชนิดลืมนวันลืมนคืน บางคนถึงกับขาดเรียน เพราะติดเกมดังกล่าว จึงเรียกร้องมายังหน่วยงานของรัฐให้มีการควบคุม เพื่อไม่ให้เด็กหลงระเรีงไปมากกว่านี้ ส่วนหน่วยงานของรัฐเมื่อรับเรื่อง จึงทำได้เพียงการใช้มาตรการเฉพาะหน้าออกมาแก้ปัญหา คือ การป้องปรามผู้ที่ได้รับสิทธิเกมในประเทศไทย ให้ควบคุมการเล่น รวมถึงเตือนไปยังร้านอินเทอร์เน็ตทั้งหลายให้อยู่ในระเบียบที่ควรจะเป็น แต่ไม่มีมาตรการ หรือการศึกษาอื่นใด ในการเข้าไปดูแลถึงพฤติกรรมการเล่นของเด็ก

จนกระทั่งเกิดเหตุการณ์ที่อยู่เหนือความคาดหมายของหน่วยงานรัฐ ไม่มีใครคิดว่า เพียงแค่เกมออนไลน์จะมีการซื้อขายแถมสะสมในราคาสูงถึง 18,000 บาท และยังไม่เข้าใจไปกันใหญ่ ว่าทำไมแค่เกมจึงต้องมีการแย่งชิง หรือสร้างราคาแพงมากถึงเพียงนั้น การซื้อขายเงินเซิน (สกุลเงินในเกม) นอกเกม จนเกิดเหตุการณ์ทำร้ายร่างกายเพื่อชิงทรัพย์จนได้รับบาดเจ็บ โดยมาสาเหตุจากเกม ทำให้กระแสสังคมในเรื่องเกมออนไลน์รุนแรงขึ้นมา

หลังเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวรัฐบาล โดยการนำของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ออกมาประกาศมาตรการล๊อคคอกเกมออนไลน์มากมาย ที่ชัดเจนเกี่ยวกับตัวผู้เล่น คือ การห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเล่นเกมหลัง 22.00 น. ส่วนผู้ที่อายุ 18 ปีขึ้นไป ต้องนำหลักฐานบัตรประชาชนไปขอลงทะเบียนเล่นเกม 24 ชั่วโมงที่ทำการไปรษณีย์โทรเลข ในส่วนของร้านอินเทอร์เน็ต ให้แยกออกจากร้านเกม และเปิดให้บริการแก่นักเรียนได้ในเวลา 16.00-22.00 ในวันจันทร์-วันศุกร์ ส่วนวันหยุดสุดสัปดาห์และวันหยุดนักขัตฤกษ์เปิดให้บริการได้ตั้งแต่เวลา 06.00-22.00 น.

แต่มาตรการจำกัดเวลาเล่นเกมกลับไม่ทำให้จำนวนผู้เล่นเกม และกระแสความชื่นชอบในเกมเร็กนาร์ริออลลดลง จากผลสำรวจที่เผยแพร่ในหนังสือพิมพ์บิสิเนสไทย ฉบับวันที่ 26 ก.ค.-1 ส.ค. 2547 ปรากฏว่า เร็กนาร์ริออลยังคงเป็นเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับ 1 และผล การสำรวจที่น่าสนใจอีกข้อ ก็คือ เหตุผลในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งคำตอบที่ได้รับความนิยม ค่ะแน่นอนให้มากที่สุดคือ เพราะได้เพื่อนใหม่

ปัญหาสังคมอันสืบเนื่องมาจากเกมออนไลน์ยังมีให้เห็นเสมอ แม้ภาครัฐจะพยายามเร่งออกมาตราการที่จะนำมาใช้แก้ปัญหา แต่หากพิจารณาให้ดี เกมออนไลน์ก็ไม่ได้สร้างปัญหาให้กับสังคมเพียงอย่างเดียว การรวมกลุ่มกันของคนในเกมเพื่อร่วมกันทำกิจกรรมอันเป็นประโยชน์ต่อสังคมก็มีให้เห็น อย่างการจัดกิจกรรมวันเด็ก หรือแม้แต่กิจกรรมในเกม ก็ล้วนแต่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้เกิดความสมัครสมานสามัคคีทั้งสิ้น

ภาพเชิงลบต่อสังคมเกมออนไลน์ ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ของคนในชุมชนเกมออนไลน์ โดยมุ่งประเด็นไปที่เรื่องของแรงจูงใจในกิจกรรม กิลด์วอร์กับการรวมทีมใน Cyber Space การถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ ในเกมเร็กนาร์็อก และศึกษาการต่อเชื่อมจากโลกอินเทอร์เน็ตมาสู่โลกแห่งความเป็นจริง

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. Ragnarok และ Guild คืออะไร
2. ผู้เล่นมีวิธีการถักทอกิลด์และต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์อย่างไร
3. บทบาทของกิลด์ในกิลด์วอร์เป็นอย่างไร และการถักทอและต่อเชื่อมนำมาสู่ความสำเร็จในเกมเร็กนาร์็อก อย่างไร
4. ความสัมพันธ์ที่ปรากฏในกิลด์ เชื่อมต่อมาสู่ความสัมพันธ์ในโลกของความเป็นจริงหรือไม่ และส่งผลกระทบต่อในการดำเนินชีวิตของผู้เล่นอย่างไร
5. ปัจจัยใดที่ส่งผลให้ผู้เล่นอยากเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์

1.3 วัตถุประสงค์ในการทำวิจัย

1. เพื่อรู้และเข้าใจถึงวิธีการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ของคนเล่นเกมออนไลน์
2. เพื่อทราบถึงบทบาทของกิลด์ ในเกม เร็กนาร์็อก ในการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ของผู้เล่น
3. เพื่อทราบถึงอิทธิพลของเกมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตในโลกจริงของผู้เล่น

1.4 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

การถักทอ – การประดิษฐ์ และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนที่มิอะไรคล้ายๆกัน หรืออยู่รวมในสังคมเดียวกัน เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่เหนียวแน่นภายในของกลุ่มตน เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้แก่กลุ่มของตนเอง ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

- การสร้างความเหนียวแน่น โดยในโลก Online เป็นการนัดพบกันในเกม อ่านประกาศ ตอบโต้กันในกระทู้ของ กิลด์ ส่วนโลก Offline เป็นการนัดพบประสังสรรค์ หรือพูดคุยกันทางโทรศัพท์
- การสร้างความเข้มแข็ง แบ่งเป็นด้านการเงิน เช่น การสนับสนุนเงินให้สมาชิก และด้านเครือข่าย ซึ่งเครือข่ายนั้นนอกจาก กิลด์ ตัวเองแล้ว ยังรวมถึง กิลด์พันธมิตรอื่นๆ ด้วย

การต่อเชื่อม – การสานความสัมพันธ์ หรือเชื่อมต่อความสัมพันธ์กับคนต่างกลุ่ม ที่มีความแตกต่างกันจากกลุ่มของตน โดยแบ่งการต่อเชื่อมออกเป็นขั้นตอนดังนี้

- การเลือกเล่นเกม Ragnarok
- การเลือกตัวละคร (Player)
- การทำความรู้จัก
- การเชื่อมโยงจากโลก Online สู่อีกโลก Offline

Guild หรือ กิลด์ – คือระบบการรวมกลุ่มกันของผู้เล่นเกม แร็กนาร์อ็อก โดยในแต่ละกลุ่มจะสามารถมีสมาชิกสูงสุดได้ 36 คน วิธีการสร้าง กิลด์ ในเกม แร็กนาร์อ็อก สามารถสร้างได้โดยใช้คำสั่ง /guild จากนั้นเว้นวรรคตามด้วยชื่อ กิลด์ ซึ่งการที่จะสามารถสร้างได้นั้นต้องมีไอเทมชื่อ Emperium 1 ชิ้น โดยประโยชน์ของ กิลด์ จะทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างกลุ่มของตนเองซึ่งมีการรวมตัวที่เหนียวแน่นชัดเจนและมีประโยชน์ในด้านการให้ข่าวสาร การรายงานประวัติของผู้เล่นแต่ละคนได้ละเอียด และยังมีผลต่อการเข้าสู่การเล่นในรูปแบบ กิลด์วอร์ อีกด้วย

Guild War – การต่อสู้กันระหว่าง กิลด์ และจะไม่เหมือนการต่อสู้ใน PVP Mode (Player Versus Player) ซึ่ง กิลด์ ไม่ว่าจะขนาดเล็กหรือ ขนาดใหญ่ จะต่อสู้กันในพื้นที่ที่มีขอบเขต และมีจุดประสงค์มุ่งไปที่การจู่โจมฐานทัพของศัตรู เพื่อให้ได้มาซึ่งฐานนั้น

บทบาทของ Guild – หมายถึงในการสร้างความเข้มแข็งของกลุ่ม และบทบาทด้านการดึงดูดใจผู้เล่นให้อยู่ในเกม

เกมออนไลน์ - เกมออนไลน์ คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน เซิร์ฟเวอร์ โดยข้อมูลต่างๆของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ใน เซิร์ฟเวอร์ ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้

สังคม Online – สังคมภายในเกมแรกกันร็อกที่เชื่อมโยงกันด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นสังคมที่มีปฏิสัมพันธ์กันผ่านตัวละคร (Player) ที่แต่ละคนเลือก

สังคม Offline – สังคมจริง ที่มนุษย์ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันจริง โดยปราศจากตัวละครที่มาทำหน้าที่แทน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้สังคมได้ตระหนักถึงลักษณะของปัญหา และได้นำผลวิจัยไปใช้เพื่อเป็นข้อมูลประกอบในการกำหนดนโยบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์
2. เพื่อเป็นประโยชน์ในการเติมองค์ความรู้ในวงวิชาการเกี่ยวกับการศึกษาความเป็นชุมชนในเกมออนไลน์