

บทที่ 6

สรุปและอภิปรายผล

6.1 สรุปผลการวิจัย

1) จากการวิเคราะห์เนื้อหาของเกมออนไลน์เร็กซ์นาร์็อกผู้วิจัยพบว่ามีความรุนแรงปรากฏอยู่ ดังนี้

1.1 ความรุนแรงทางร่างกาย ผู้วิจัยพบว่ามีการใช้ความรุนแรงทำร้ายร่างกาย ดังนี้

- การใช้อาวุธฆ่า หรือ ทำร้ายร่างกายสัตว์ประหลาดและตัวละคร
- การใช้เวทย์มนต์ฆ่า หรือ ทำร้ายร่างกายสัตว์ประหลาดและตัวละคร

โดยอาวุธที่ใช้ทั้งหมด 13 ประเภท คือ ธนู ดาบมือเดียว ดาบสองมือ กริช หอก มีดสั้น ขวาน หนังสือ กระบอง แส้ สนับมือ คทา และ เครื่องดนตรี การใช้งานของอาวุธแต่ละประเภทก็จะแตกต่างกันออกไป เช่น ตัวละครจะใช้ดาบฟันที่ตัวของคู่ต่อสู้ แต่จะใช้กระบองในการทุบตี หรือ ใช้แส้ฟาด สำหรับตัวละครอาชีพ พระ และ นักเวทย์นั้น จะมีรูปแบบในการทำร้ายร่างกายที่แตกต่างออกไปกล่าวคือ ตัวละครดังกล่าวจะใช้เวทย์มนต์ในการโจมตี

สิ่งที่แสดงออกถึงความรุนแรงนั้นมีทั้งรูปแบบของการกระทำ คือ การฟันด้วยดาบ แทงด้วยหอก ฟาดด้วยแส้ หรือ ชกด้วยสนับมือ เป็นต้น แต่ก็ยังมีรูปแบบที่แสดงออกถึงความรุนแรงอีก คือ ภาพที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อตัวละครกระทำก็จะมีภาพความรุนแรงต่างๆ ปรากฏไปพร้อมๆ กันด้วย เช่น เมื่อตัวละครทำร้ายร่างกายคู่ต่อสู้ด้วยเวทย์มนต์ ก็จะมีภาพไฟพุ่งเข้าใส่ศัตรู หรือ มีภาพสายฟ้าฟาดลงมายังเป้าหมาย เป็นต้น ขณะที่ภาพ และการกระทำ เกิดขึ้นก็จะมีเสียงประกอบด้วย เช่น เสียงของการฟันเข้าที่ตัวของคู่ต่อสู้

ลักษณะการทำร้ายร่างกายนั้นผู้วิจัยพบทั้งการทำร้ายร่างกายแบบตัวต่อตัว และ แบบการรุมทำร้าย การทำร้ายร่างกายแบบตัวต่อตัวจะเป็นการต่อสู้ในลักษณะ 1 ต่อ 1 ส่วนการรุมทำร้ายนั้น จะมีลักษณะในการรวมกลุ่มแบบจับคู่ การรวมกลุ่มขนาดเล็ก (Party) และ การรวมกลุ่มขนาดใหญ่ (Guild) การต่อสู้ที่พบ

ทั้งการต่อสู้ระหว่าง ตัวละคร กับ ศัตรูที่เป็นสัตว์ประหลาด หรือ การต่อสู้ระหว่าง ตัวละคร กับ ศัตรูที่เป็น ตัวละครด้วยกัน

รูปแบบของการต่อสู้ที่แบ่งได้ดังนี้

- จับคู่ช่วยกันต่อสู้

การจับคู่ช่วยกันต่อสู้เป็นการช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาดโดยมีจุดประสงค์ คือ การร่วมกันสะสม ค่าประสบการณ์ ค่าพลังความสามารถ เงิน หรือ สิ่งของ โดยจะแบ่งหน้าที่กัน ผู้เล่นคนหนึ่งจะทำหน้าที่ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด ในขณะที่ผู้เล่นอีกคนหนึ่งจะทำหน้าที่คอยช่วยเหลือ โดยการเพิ่มพลังชีวิตหรือเพิ่มพลังความสามารถต่างๆ

- รวมกลุ่มช่วยกันต่อสู้

การรวมกลุ่มนั้นทำได้โดยการสร้าง Party หรือ สร้าง Guild ซึ่งการสร้าง Party นั้นจะสามารถรับสมาชิกได้ 2 ถึง 7 คน ส่วนการสร้าง Guild จะสามารถรับสมาชิกได้ 16 ถึง 50 คน จุดประสงค์ของการรวมกลุ่มช่วยกันต่อสู้คือการร่วมกันสะสมค่าประสบการณ์ ค่าพลังความสามารถ เงิน สิ่งของ โดยช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาด เนื่องจากสัตว์ประหลาดบางตัวมีความแข็งแกร่งมากต้องรวมกลุ่มช่วยกันฆ่า หรือ ช่วยกันต่อสู้กับกลุ่มอื่น เรียกว่าการเข้าร่วมทำสงครามแย่งชิงปราสาท (Guild war) ซึ่งนับว่าเป็นการรวมกลุ่มช่วยกันต่อสู้ที่มีขนาดใหญ่ที่สุด การทำสงครามแย่งชิงปราสาทนั้นจะเป็นกิจกรรมที่เกมได้กำหนดขึ้นโดยจะกำหนดวันและเวลา รวมถึง ระยะเวลาในการทำสงคราม ปราสาทจะตั้งอยู่ตามเมืองสำคัญ ดังนี้ เมือง Geffen, Prontera, Aldebaran, Payon โดยที่แต่ละเมืองนั้นจะมีปราสาททั้งหมด 5 ปราสาท กลุ่มที่สามารถครอบครองปราสาทได้จะได้รับสิทธิพิเศษต่างๆ เช่น ได้รับสิ่งของ เครื่องใช้ เครื่องประดับ อาวุธ เงิน หรือ การได้รับสิทธิเฉพาะกลุ่มให้เข้าไปในเมืองที่มีสัตว์ประหลาดที่ให้ ค่าประสบการณ์มากกว่าเมืองอื่นๆ เป็นต้น

การทำสงครามแย่งชิงปราสาท (Guild war) นั้นแสดงให้เห็นถึง การแสวงหาอำนาจของกลุ่ม ถ้ากลุ่มใดแข็งแกร่งก็จะเป็นผู้ชนะ ทั้งนี้การทำให้กลุ่มแข็งแกร่งนั้นต้องมีระบบ เช่น ระบบในการแบ่งหน้าที่ ระบบในการรับคำสั่ง หรือ ออกคำสั่ง การสื่อสารที่รวดเร็วและแม่นยำภายในกลุ่ม รวมถึงความแข็งแกร่งของตัวละครต่างๆ ที่อยู่ในกลุ่ม และ ความสามัคคีของกลุ่ม จำนวนสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งกลุ่มใดที่มีความพร้อมก็จะเป็นผู้ชนะ

- รวมกลุ่มแยกกันต่อสู้

การรวมกลุ่มแยกกันต่อสู้นั้นเป็นการช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาดโดยมีจุดประสงค์ คือ การร่วมกันสะสมค่าประสบการณ์ ค่าพลังความสามารถ เงิน หรือ สิ่งของ โดยที่สมาชิกในกลุ่มจะแยกกันไปต่อสู้กับสัตว์ประหลาดตามเมืองต่างๆ

- การต่อสู้ระหว่างผู้เล่น PVP (Player VS Player)

การต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกระทำได้ในสถานที่เฉพาะที่เกมกำหนดไว้ และเกมก็จะกำหนดระดับความสามารถของผู้เล่นที่จะเข้าไปทำการต่อสู้กัน โดยจะแบ่งตามระดับขั้นของความสามารถ ผู้เล่นสามารถทำร้ายตัวละครของผู้เล่นคนอื่นได้ไม่ว่าจะเป็นใครก็ตามในสถานที่นั้นๆ

1.2 ความรุนแรงทางวาจา

รูปแบบการสนทนาในสังคมเกมออนไลน์นั้น มีทั้ง การสนทนาแบบสองต่อสอง การสนทนาแบบกลุ่ม การสร้างห้องเพื่อการสนทนา ผู้วิจัยพบข้อความที่หยาบคาย คำทอ ถูกเหยียดหยาม ทำทาบ ซึ่งข้อความที่พบนั้นจะเป็นคำหยาบต่างๆ ที่มีการคัดแปลงเพื่อแสดงผลทางหน้าจอกอมพิวเตอร์ได้เพราะเกมจะห้ามไม่ให้ใช้คำหยาบ เช่น คำว่า ไอ้สัตว์ จะคัดแปลง เป็น ไอ้สาด เป็นต้น

1.3 ความรุนแรงจากการละเมิดกฎ

กฎที่เกมได้กำหนดขึ้นมานั้นต้องการให้ผู้เล่นทุกคนปฏิบัติตามเพื่อให้เกิดเป็นบรรทัดฐานที่ดีในสังคมเกมแต่ก็ถูกละเมิดโดยผู้เล่นซึ่งผู้วิจัยพบว่าการละเมิดกฎในทุกข้อ การไม่ปฏิบัติตามกฎที่กำหนดไว้นั้นนับว่าเป็นการแสดงออกถึงความรุนแรง

2) จากการวิเคราะห์เนื้อหาของเกมออนไลน์แรกนาร็อกผู้วิจัยพบว่ามีสิ่งที่ขัดศีลธรรมจรรยาปรากฏอยู่โดยเรียงลำดับของความรุนแรงได้ ดังนี้

2.1 การทำร้ายร่างกาย

2.2 การขโมยของ

2.3 การโกงในการค้าขาย

2.4 การใช้คำหยาบ คำทอ ถูกเหยียดหยาม ทำให้เจ็บช้ำน้ำใจ

- 2.5 โททกหลอกหลวง
- 2.6 การไม่รักษาสัญญา
- 2.7 การลักลอบเดินทาง

3. จากการวิเคราะห์เนื้อหาของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกผู้วิจัยพบว่ามีชุดของกฎในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก ดังนี้

3.1 กฎการสื่อสาร

การสื่อสารในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกนั้นมีการสื่อสารในรูปแบบตัวต่อตัว และ การสื่อสารในรูปแบบกลุ่ม ซึ่งการสื่อสารนั้นสามารถแสดงอารมณ์ของผู้เล่นได้โดยผ่านรูปภาพ เช่น ระหว่างการสนทนามีรูปภาพยิ้มปรากฏขึ้น นอกจากนี้ผู้เล่นยังมีการสร้างห้องสนทนาขึ้นเพื่อทำการค้าขายอีกด้วย

3.2 กฎการดำรงอยู่

การดำรงอยู่ในสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกนั้น ผู้เล่นจะต้องพัฒนาตัวละครด้วยการฆ่าสัตว์ประหลาด ซึ่งการฆ่าสัตว์ประหลาดนั้นผู้เล่นจะได้รับค่าประสบการณ์เพื่อนำไปใช้ในการเพิ่มความสามารถต่างๆ ให้กับตัวละครรวมถึงการกำหนดอาชีพของตัวละคร ผู้เล่นจะได้รับเงินเพื่อนำไปใช้ในการแลกเปลี่ยนหรือซื้อสิ่งของต่างๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงอยู่ของตัวละครนั้นๆ ผู้เล่นจะได้รับสิ่งของต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพต่างๆ ให้กับตัวละคร เช่น การพัฒนาอาวุธให้ดียิ่งขึ้น

3.3 กฎของอาชีพ

ผู้เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกทุกคนจะเริ่มเล่นด้วยตัวละครอาชีพนักบวชใหม่ เมื่อตัวละครนักบวชใหม่พัฒนาไปถึงระดับที่ 9 ตัวละครสามารถเลือกอาชีพได้โดยที่อาชีพในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกมีทั้งหมด 6 อาชีพ ดังนี้ อาชีพ นักดาบ นักธนู นักเวทย์ พ่อค้า ขโมย และ พระ ซึ่งระดับของตัวละครในแต่ละอาชีพนั้นจะสามารถพัฒนาขึ้นไปได้เรื่อยๆ ทั้งนี้ความสามารถต่างๆ ของตัวละครก็จะเพิ่มขึ้นตามไปด้วย

3.4 กฎความสามารถ

ตัวละครในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกจะมีสถานะความสามารถต่างๆ ดังนี้

- 3.4.1) Strength ความแข็งแกร่ง ค่านี้จะมีผลต่อพลังโจมตีรวมถึงการแบกรับน้ำหนักได้มากขึ้น

3.4.2) Agility ความคล่องตัว ค่านี้มีผลต่อโอกาสในการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรูรวมถึง ความรวดเร็วในการโจมตีศัตรู

3.4.3) Dexterity ความเร็ว ค่านี้จะมีผลต่อความแม่นยำในการโจมตีศัตรูรวมทั้งระยะเวลาในการ ร่ายเวทย์มนต์และการใช้ทักษะต่างๆ

3.4.4) Intelligent ความฉลาด ค่านี้มีผลต่อทักษะในการใช้ความสามารถเฉพาะของตัวละครรวมถึง ทำให้พลังโจมตีของเวทย์มนต์และพลังป้องกันเวทย์มนต์เพิ่มขึ้น

3.4.5) Luck โชค ค่านี้มีผลต่อการเพิ่มอัตราการโจมตีและเพิ่มอัตราการหลบหลีก

3.4.6) Vitality พลังชีวิต ค่านี้จะมีผลต่อการฟื้นฟูพลังชีวิต เพิ่มพลังป้องกันให้มากขึ้นและทำให้ ประสิทธิภาพของสิ่งของที่ใช้ในการฟื้นฟูพลังชีวิตดีขึ้น

3.5 กฎการแลกเปลี่ยน

สำหรับการแลกเปลี่ยนในเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกนั้น ผู้เล่นสามารถทำการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้ เล่นด้วยกันหรือทำการแลกเปลี่ยนกับตัวละครต่างๆ ที่เกมกำหนดได้ การแลกเปลี่ยนนั้นมีทั้งรูปแบบของ การแลกเปลี่ยนเพื่อการค้า เช่น ตัวละครพ่อค้าขายของโดยมีกำไร หรือ การแลกเปลี่ยนกับการบริการ เช่น การแลกเปลี่ยนเงินกับการเดินทาง การกำหนดราคาของสิ่งของต่างๆ หรือ การบริการนั้นส่วนใหญ่จะถูก กำหนดขึ้นโดยสังคมของผู้เล่นเกม สิ่งที่แลกเปลี่ยนได้มีดังนี้ เงิน สิ่งของเครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย และ อาวุธ

3.6 กฎการครอบครอง

การครอบครองในสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกนั้น จะพบได้ในกิจกรรมการทำสงครามแย่งชิง ปราสาทซึ่งเป็นการรวมกลุ่มสังคมในเกมออนไลน์เพื่อแย่งชิงปราสาทด้วยการทำสงครามระหว่างกลุ่ม ใน ทุกกลุ่มต้องการเป็นกลุ่มที่ได้ครอบครองปราสาทเนื่องจากถ้ากลุ่มใดได้ครอบครองปราสาทแล้วจะนำมาซึ่ง อำนาจ และ ผลประโยชน์ต่างๆที่เกมกำหนดให้ เช่น เงิน สิ่งของ อาวุธ ค่าประสบการณ์ เป็นต้น

3.7 กฎการรวมกลุ่ม

การรวมกลุ่มในเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกนั้น แบ่งออกได้เป็น 3 ขนาด คือ การรวมกลุ่มขนาดเล็ก (Party) ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มของผู้เล่นตั้งแต่ 2-7 คน การรวมกลุ่มขนาดกลาง (Guild) เป็นการรวมกลุ่มของผู้ เล่นตั้งแต่ 16-50 คน การรวมกลุ่มขนาดใหญ่ เป็นการรวมกลุ่มระหว่าง Guild ซึ่ง Guild ที่รวมกันนั้นจะเป็น พันธมิตรกัน

3.8 กฎของสัตว์

สัตว์ประเภทในเกมนอนไลน์เร็กนาร็อกนั้นจะมีธาตุและสายพันธุ์ที่แตกต่างกันไป โดยมีธาตุทั้งหมด 10 ธาตุ ดังนี้ ธาตุธรรมดา (Normal) ธาตุน้ำ ธาตุดิน ธาตุไฟ ธาตุลม ธาตุพิษ ธาตุศักดิ์สิทธิ์ (Holy) ธาตุแห่งความมืด (Dark) ธาตุวิญญาณ (Spiritual) ธาตุอมตะ (Undead) และมีสายพันธุ์ทั้งหมด 8 สายพันธุ์ ดังนี้ สายพันธุ์กึ่งมนุษย์ (Demi human) สายพันธุ์ไร้รูปร่าง (Shapeless) สายพันธุ์แมลง (Insect) สายพันธุ์สัตว์ (Brute) สายพันธุ์พืช (Veggie) สายพันธุ์ปลา (Fish) สายพันธุ์ผีดิบ (Undead) สายพันธุ์ปีศาจ (Demon) ซึ่งการโจมตีสัตว์ประเภทในแต่ละธาตุและสายพันธุ์นั้นก็จะแตกต่างกันไป ซึ่งผู้เล่นจะต้องศึกษาจากตารางในกลุ่มมือของเกม

6.2 อภิปรายผล

ในยุคข้อมูลข่าวสาร การสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะมีการสื่อสารมวลชนที่เกิดขึ้นมาใหม่ (New media) ซึ่งก็คือ การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication) กิตติ กันภัย (2543) เกมออนไลน์ก็จัดอยู่ในการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งทำให้เกิดปรากฏการณ์ใหม่ของการสื่อสารตามที่ Croteau D. และ Hoynes ได้กล่าวไว้ดังนี้ ผู้เล่นสามารถสื่อสารโต้ตอบระหว่างกันได้รวดเร็วขึ้น ระยะเวลาทางภูมิศาสตร์ได้เปลี่ยนแปลงไป กล่าวคือไม่ว่าผู้เล่นจะอยู่แห่งใดในโลกก็สามารถเข้ามาเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้ การส่งข้อมูลในการสื่อสารทำได้มากขึ้นผู้เล่นสามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้จำนวนมากภายในเวลาเดียวกัน การสร้างความสัมพันธ์แบบ On line นั้นสามารถขยายไปสู่การสื่อสารในรูปแบบอื่นๆ ได้อีกด้วย ผู้เล่นอาจสานต่อความสัมพันธ์ด้วยการพูดคุยทางโทรศัพท์ หรือนัดพบกัน

เกมออนไลน์นั้นทำให้เกิดชุมชนโลกแห่งใหม่ขึ้นซึ่งชุมชนนี้จะล่องลอยอยู่ใน Cyber แต่มีความพิเศษคือ มีการสร้างตัวตนของผู้เล่นขึ้นมาได้ มีระบบสังคมที่จำลองขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติและมีความคล้ายกับระบบสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นสามารถกำหนดให้ตัวละครเป็นอย่างไรที่ต้องการสามารถปกปิดความจริงของผู้ที่สร้างตัวละครขึ้นก็ได้ทั้งนี้จะต้องเป็นไปตามกฎของเกมด้วย ปัจจุบันสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงนั้นเป็นสังคมในรูปแบบที่เรียกว่า แพ้คัดออก เมื่อเป็นผู้แพ้ในสังคมแห่งความเป็นจริงจึงหาสิ่งที่เข้ามาทดแทนด้วยการสร้างตัวตนใหม่ขึ้นในโลกเสมือนจริงหรือที่เรียกว่า โลก Cyber เพราะในโลกเสมือนจริงนี้เมื่อแพ้แล้วสามารถเริ่มใหม่ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ผู้เล่นจะเกิดความชำนาญขึ้นเนื่องจากการฝึกฝนทำซ้ำไปซ้ำมาหลายๆ ครั้งจนสามารถเป็นผู้ชนะได้ในที่สุด

การสื่อสารในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกนั้น เป็นการลดทอนการสื่อสารในแบบเห็นหน้าค่าตาลงไป เนื่องจากการสื่อสารในแบบเห็นหน้าค่าตานี้จะถูกทดแทนด้วยการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ เช่น การสื่อสารกับเพื่อน หรือพี่ชาย เป็นต้น ซึ่งการสื่อสารในเกมออนไลน์นั้นแตกต่างกับการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา เนื่องจากไม่มีการสื่อสารด้วยอวัจนภาษา (Nonverbal communication) ซึ่งการสื่อสารด้วยอวัจนภาษา คือ การสื่อสารซึ่งใช้รหัสแทนถ้อยคำหรือภาษาที่ไม่ได้ใช้ถ้อยคำนั่นเอง สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารอาจเป็นเครื่องหมาย กริยา ท่าทาง น้ำเสียง วิธีการเปล่งเสียง ภาษาสัมผัส การสื่อสารในเกมออนไลน์นั้นก็มี การทดแทนการสื่อสารแบบอวัจนภาษาด้วยการใช้รูปภาพแสดงอารมณ์ต่างๆ ของผู้เล่น การสื่อสารด้วยอวัจนภาษาในเกมออนไลน์ก็แตกต่างกับการสื่อสารด้วยอวัจนภาษาในแบบเห็นหน้าค่าตา เพราะในเกมออนไลน์ผู้เล่นจะสื่อสารกันด้วยการพิมพ์ ดังนั้นถ้อยคำที่ไม่จำเป็นก็จะถูกตัดทอนลดการใช้คำที่ไม่จำเป็นย่อคำ กำหนดคำใหม่ที่สามารถเข้าใจได้ในสังคมเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อให้ง่ายต่อการพิมพ์ และเพื่อความรวดเร็วในการสื่อสาร

ระบบสังคมในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกนั้น เปิดโอกาสให้ผู้เล่นทำในสิ่งที่ไม่สามารถกระทำได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ดังจะเห็นได้จากพฤติกรรมที่พบในเกมจะเต็มไปด้วยความรุนแรงหรือสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยา เนื่องจากการกระทำดังกล่าวเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมเสมือนจริง และเมื่อกระทำก็ไม่มีบทลงโทษใดๆ เหมือนในโลกแห่งความเป็นจริง จนทำให้ความรุนแรงและสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยา กลายเป็นบรรทัดฐานในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก ซึ่งเป็นบรรทัดฐานที่ถูกสร้างขึ้นใหม่โดยผู้เล่นในสังคมเสมือนจริง กล่าวคือ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรุนแรงเป็นสิ่งที่ผู้เล่นทุกคนปฏิบัติ ความรุนแรงในสิ่งนี้นำไปสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงได้ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อในหลายประการทั้งด้านทัศนคติ และพฤติกรรม ดังต่อไปนี้ Gerbner (1986)

- 1) การก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและต่อต้านสังคมมากขึ้น อันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้และการเลียนแบบ (Learning and Imitation)
- 2) การก่อให้เกิดความกลัวที่จะกลายเป็นเหยื่อมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าบุคคลที่ได้รับชมความรุนแรงจากสื่อมากๆ นั้น จะเกิดการรับรู้ (Perception) ว่าในสังคมแห่งความเป็นจริงมีลักษณะเหมือนกันกับสังคมที่สื่อได้นำเสนอออกมา
- 3) การก่อให้เกิดความชาชิน (Desensitization) การเสพสื่อที่มีความรุนแรงเป็นระยะเวลาอันนานสามารถทำให้เกิดความชาชินต่อความรุนแรงได้
- 4) การก่อให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจในความรุนแรงที่มีอยู่ทั้งในสื่อและในชีวิตจริง

ผลกระทบดังกล่าวข้างต้นนั้นจะเกิดขึ้นได้จะต้องประกอบขึ้นด้วยหลายปัจจัย ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงเนื้อหาของเกมออนไลน์เร็กนาร์ี่กว่ามีความรุนแรง หรือสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาหรือไม่ อย่างไร เพียงประเด็นเดียวเท่านั้น

ตามข้อสันนิษฐานที่ว่าความรุนแรงในเกมออนไลน์เร็กนาร์ี่ออกนั้น แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ความรุนแรงที่แสดงออกทางกาย และ ความรุนแรงที่แสดงออกทางวาจา สิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในเกมออนไลน์เร็กนาร์ี่ออก แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1) ทางกาย ได้แก่ การฆ่า การสร้างความเจ็บปวด การทำให้พิการ และการทำให้สูญเสียอิสรภาพ 2) ทางวาจา ได้แก่ การหลอกลวง การโกหก และการไม่รักษาสัญญา 3) ทางใจ ได้แก่ การทำให้ผู้อื่นหมดความสุข การคดโกง การเห็นแก่ตัว และการทำให้เจ็บใจ ซุดของกฎในเกม ได้แก่ กฎการสื่อสาร กฎการดำรงอยู่ กฎของอาชีพ กฎความสามารถ กฎการแลกเปลี่ยน กฎการครอบครอง กฎการรวมกลุ่ม กฎของศัตรู และกฎของระบบเวลานั้น จากการวิเคราะห์เนื้อหาในเกมออนไลน์เร็กนาร์ี่ออกผู้วิจัยพบว่าพบว่าเป็นไม่เป็นไปตามข้อสันนิษฐาน กล่าวคือ ในหัวข้อซุดของกฎในเกม ผู้วิจัยไม่พบกฎของระบบเวลาในเกมออนไลน์เร็กนาร์ี่ออกเนื่องจากในโลก Cyber นั้นไม่มีระบบเวลา และความรุนแรงที่พบนั้นมีมากกว่าความรุนแรงที่แสดงออกทางกาย กับความรุนแรงที่แสดงออกทางวาจา ทั้งนี้ยังพบความรุนแรงที่เกิดจากการละเมิดกฎอีกประการซึ่งผู้วิจัยนับว่าเป็นสิ่งที่แสดงถึงความรุนแรง ในทุกสังคมนั้นจะต้องมีกฎเพื่อคอยควบคุมให้สังคมนั้นๆ ดำเนินไปได้ด้วยดีถ้าคนในสังคมใดไม่ปฏิบัติตามกฎสังคมนั้นๆ ก็จะทำให้เกิดปัญหา

6.3 ข้อเสนอแนะ

- การวิจัยในอนาคตควรจะศึกษาในประเด็นต่างๆ ดังนี้
 1. ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงเป็นเวลาต่อเนื่องยาวนานนั้นจะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงขึ้นหรือไม่อย่างไร
 2. พัฒนาการของเนื้อหาด้านความรุนแรงในเกมออนไลน์
- ผู้ผลิตเกมออนไลน์ควรระวังในด้านต่างๆ ดังนี้
 1. เนื้อหาของเกมที่มีความรุนแรง และเนื้อหาของเกมที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา
 2. การควบคุมให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกฎระเบียบที่เกมกำหนด
 3. พัฒนาและสร้างบรรทัดฐานของสังคมในเกมออนไลน์ให้เป็นที่ไปในทางที่ดีขึ้น

- ผู้เล่นเกมจะระวังในด้านต่างๆดังนี้
 1. เข้าใจวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมออนไลน์
 2. ระยะเวลาในการเล่น
 3. ต้องแยกแยะระหว่างสังคมในเกมออนไลน์กับสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง
 - 3.1 สิ่งของในเกมแลกกับเงินจริง
 - 3.2 ทำให้เวลาในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในสังคมของโลกแห่งความเป็นจริงลดลงเนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในสังคมเกมออนไลน์ เช่น การพูดคุยกับคนใกล้ชิดในรูปแบบเห็นหน้าค่าตาลดน้อยลงและในบางครั้งใช้การพูดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์ผ่านเกมออนไลน์แทน
 - 3.3 เกิดความเคยชินต่อการใช้ความรุนแรงในเกมจนนำมาใช้ใน โลกแห่งความเป็นจริง
 4. ควรปฏิบัติตามกฎที่เกมกำหนด

- นโยบายภาครัฐ
 1. รมรณรงค์ให้เกิดความเข้าใจในการเล่นเกมนออนไลน์อย่างไม่ลุ่มหลง
 2. กำหนดมาตรฐานในการแบ่งเนื้อหาของเกมให้ชัดเจน ถ้ามีเนื้อหาที่รุนแรงมากก็ไม่ควรให้เด็กเล่น
 3. ส่งเสริมการศึกษาในด้านเทคโนโลยีเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้นของเยาวชน
 4. รมรณรงค์ให้ผู้ปกครองดูแลเอาใจใส่เยาวชนอย่างใกล้ชิดมากขึ้น
 5. ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ ให้มากขึ้น เช่น การหาข้อมูลเพื่อการศึกษา

6.4 ข้อจำกัดของการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยไม่สามารถรวบรวมข้อมูลล่าสุดเพื่อมาทำการวิจัยได้เนื่องจากข้อมูลนั้นมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เกมจะต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ขึ้นในเกม เช่น การเพิ่มขึ้นของเมือง สัตว์ประหลาด สิ่งของ เครื่องประดับ หรือ อาวุธ อีกทั้งจำนวนของ สิ่งของต่างๆ ในเกมมีจำนวนมากผู้วิจัยไม่สามารถรวบรวมข้อมูลให้ครบตามจำนวนทั้งหมด การเก็บข้อมูลนั้นใช้วิธีเก็บข้อมูลแบบสุ่มจึงทำให้กลุ่มตัวอย่างนั้นไม่ครอบคลุมทั้งในด้านของช่วงอายุ และ เพศ