

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง "การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น" มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" ของวัยรุ่น
2. เพื่อศึกษาการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่น
ที่เล่นเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค"
3. เพื่อศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" ที่มีต่อวัยรุ่น

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 คน ที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคตามร้านเกมออนไลน์บริเวณห้างสรรพสินค้าในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 4 แห่ง คือ ร้าน IQ Internet บริเวณห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลลาดพร้าว ร้าน IQ Internet Center ย่านห้างสรรพสินค้า The mall สาขาบางวงศ์วานร้าน ร้าน T&Q บริเวณห้างสรรพสินค้ามาบุญครองเซ็นเตอร์ ร้าน WAR Internet ย่าน Siam Square และงานแข่งขันเกมออนไลน์เร็กนาร์็อครอบชิงชนะเลิศ (Ultimate PC Game Thailand Championship 2003) ผู้ปกครองของวัยรุ่น (อายุ 12-17 ปี) ที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคจำนวน 20 คน นักจิตวิทยาวัยรุ่น ดร.วัลลภ ปิยะมโนธรรม และรศ.นพ.อัมพล สุอัมพันธ์ โดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และใช้เทคนิควิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Observe) ประกอบกับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) กลุ่มตัวอย่าง และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analysis Description) โดยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

7.1 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคของวัยรุ่น

ด้วยลักษณะที่โดดเด่นของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคซึ่งแตกต่างจากเกมอื่นๆ ที่เคยมีมา เช่น การสนทนาออนไลน์ (Chat) การใช้ Emotion Icon แสดงอารมณ์ความรู้สึก และการเล่นเกมกับผู้เล่นที่เป็นคนมีชีวิตจิตใจ ต่างจากการเล่นเกมในรูปแบบซ้ำๆ กับ AI (Artificial intelligence) ตามที่โปรแกรมกำหนด และสามารถเล่นเกมกับผู้เล่นอื่นได้พร้อมกันนับพันนับหมื่นคน ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมที่แตกต่างจากการเล่นเกมในรูปแบบเดิมดังนี้

พฤติกรรมการเล่น กับการสร้างจินตนาการ

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคของวัยรุ่นมีผลมาจากสภาวะทางสังคม และสภาวะทางจิตใจที่วัยรุ่นไม่สามารถหาทางระบายออกในโลกแห่งความเป็นจริงได้ ทำให้วัยรุ่นเลือกที่จะมาใช้พื้นที่ในโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค หรือ Space เป็นที่ในการปลดปล่อยความคับข้องใจ (Catharsis) โดยการสร้างมโนภาพขึ้นมาภายในจิตใจและแสดงออกในเกมด้วยการสร้างอัตลักษณ์หรือตัวตนขึ้นมาใหม่ และแสดงการกระทำต่าง ๆ ตามความปรารถนา เช่น วัยรุ่นชายที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศและมีความต้องการเป็นผู้หญิง แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถทำได้จึงเลือกที่จะมาสวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิงในเกม วัยรุ่นที่มีปัญหาในการเข้าสังคม ขาดทักษะในการคบเพื่อน เลือกที่จะมาเล่นเกมเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์และแสวงหาเพื่อนในเกม เพราะรู้สึกมั่นใจและปลอดภัย วัยรุ่นที่ได้รับความกดดันจากการถูกเพื่อนรังแกแต่ไม่กล้าตอบโต้จึงเลือกที่จะมาแสดงพฤติกรรมกลั่นแกล้ง และใช้วาจาขี้ขลาด เพื่อน ๆ ในเกมเป็นการชดเชยวัยรุ่นที่ขาดความมั่นใจในการจีบผู้หญิง เพราะมีข้อจำกัดบางประการเช่น หน้าตาไม่หล่อ คุยไม่เก่ง เลือกที่จะมาจีบผู้หญิงผ่านโลกออนไลน์ เป็นต้น

การเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคของวัยรุ่น

วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพื่อตอบสนองความต้องการ 5 มิติ ดังนี้

1. ความทันสมัยและความแปลกใหม่
2. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
3. ผ่อนคลายความเครียด และหนีหนีจากโลกแห่งความเป็นจริง
4. สร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนหรือแฟน ผ่านโลกเสมือนจริง
5. สร้างเอกลักษณ์ และความโดดเด่น

เวลาที่วัยรุ่นใช้ในการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

วัยรุ่นใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค 2 ลักษณะ คือ

1. กลุ่มวัยรุ่นที่ใช้เวลาเพื่อการเสพติดเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

วัยรุ่นกลุ่มนี้จะทุ่มเทเวลาทั้งหมดให้กับการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค ไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่นได้ และเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคจนละเลยการใช้ชีวิตในมิติอื่น ๆ เช่น การออกกำลังกาย การเรียน การทำงาน การรับประทานอาหาร และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างในโลกแห่งความเป็นจริง

2. กลุ่มวัยรุ่นที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์เร็กนาร์็อคเพียงเพื่อความบันเทิง หรือ ผ่อนคลายความตึงเครียด

วัยรุ่นกลุ่มนี้ให้ข้อคิดเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคทำให้สนุกเพลิดเพลินสามารถ ผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนและการทำงานได้ แต่จะต้องแบ่งเวลาให้ถูกต้อง และเลือกให้ ความสำคัญกับการเรียน การทำงาน มาก่อนการเล่นเกมนอนไลน์ โดยวัยรุ่นกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จะใช้เวลาใน การเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคประมาณ 3-4 วันต่อสัปดาห์ และจะเล่นเกมไม่เกินครั้งละ 4 ชั่วโมง

จากการศึกษาวิจัยพบว่าวัยรุ่นมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค 2 ลักษณะ คือ ด้านบวกและด้านลบ ด้านบวก วัยรุ่นจะเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เพื่อความบันเทิง ความทันสมัย ผ่อนคลายความเครียด สร้างปฏิสัมพันธ์ในโลกเสมือนจริง สร้างเอกลักษณ์ หรือ ความโดดเด่น และให้ความสำคัญกับการเรียน การทำงาน มาก่อนการเล่นเกม โดยไม่ส่งผล กระทบต่อการใช้ชีวิตในมิติอื่น ๆ ด้านลบ วัยรุ่นจะเสพติดเกมจนไม่สามารถควบคุมการใช้เวลาใน การเล่นเกมได้ ส่งผลต่อการใช้ชีวิตในมิติอื่น ๆ โดยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคของ วัยรุ่นจะมีผลมาจากสภาวะทางสังคมและสภาวะทางจิตใจที่วัยรุ่นไม่สามารถระบายออกได้ในโลก แห่งความเป็นจริง

7.2 การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง

สภาวะทางสังคม และสภาวะทางจิตใจของวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง เป็นตัวก่อให้เกิด ความคาดหวังจากการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค ว่าจะสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของ วัยรุ่นที่ ไม่อาจจะเป็นไปได้ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น วัยรุ่นที่ขาดทักษะในการเข้าสังคม ขาด ทักษะในการมีเพื่อน เลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคเพื่อแสวงหาเพื่อน เพราะโลกเสมือนจริง ในเกมสามารถที่จะมีเพื่อนได้ง่ายและสะดวกกว่าโลกแห่งความเป็นจริง วัยรุ่นชายที่เป็นมี พฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ ที่สภาพร่างกายเป็นชายแต่สภาวะทางจิตใจต้องการเป็นผู้หญิง เลือก ที่จะมาสวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิงในเกม และแสดงออกในเกมว่าตนเป็นผู้หญิง ฯลฯ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Scott E. Caplan (2003) ที่ได้ทำการศึกษาความชอบในการสร้าง ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ (Preference for Online Social Interaction) โดยกล่าวว่า บุคคลที่ รู้สึกโดดเดี่ยว ซึมเศร้า มีปัญหาในการเข้าสังคม มีแนวโน้มที่จะพัฒนาความชอบของตนไปสู่การ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ และมีแนวโน้มที่จะชอบปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์มากกว่าการ ปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า (face-to-face)

โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เป็นโลกที่ทุกคนสามารถแยกร่าง (Disembodiment) จากโลกกายภาพเข้าไปมีตัวตนใหม่ซึ่งเป็นตัวตนในอุดมคติ ในโลกแห่งนี้จะมีอิสระในการแสดงออก สามารถซ่อนความเป็นตัวตน (conceal or mask identifying attribute) เช่น เพศ อายุ รูปร่าง หน้าตา มีรูปแบบการดำเนินชีวิตและวัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม

ดินแดนในอาณาจักร Runde-Midgard หรือ Space จะกว้างขวางไร้ขอบเขต (ไร้ข้อจำกัดทางด้านกายภาพ) ไม่สามารถบอกสถานที่ที่ตั้งได้ แต่มีอยู่จริง โดยสามารถเข้าไปสัมผัสกับดินแดนแห่งนี้ได้โดยการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไปยัง Server ของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค ดินแดนแห่งนี้จะไร้มิติของกาลเวลา และอยู่เหนือกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ เช่น ไม่สามารถระบุเวลา หรือยุคสมัยได้ ฤดูกาลต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างไร้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติ สิ่งที่อยู่อาศัยอยู่ในดินแดนแห่งนี้จะมีทั้งผู้วิเศษซึ่งทรงอิทธิฤทธิ์ มีชีวิตเป็นอมตะไม่แก่เฒ่าตามกาลเวลา มีแต่ความหนุ่มสาว สัตว์ประหลาดที่มีรูปร่างหน้าตาคลายสัตว์ในโลกแห่งความเป็นจริงและสัตว์ในเทพนิยาย ฯลฯ ทำให้ผู้ที่ได้เข้าไปสัมผัสในดินแดนแห่งนี้เกิดผัสสะแปลกใหม่ บางคนถึงขนาดติดอยู่ในโลกเสมือนจริง

การสร้างโลกเสมือนจริงของวัยรุ่น

วัยรุ่นได้สร้างโลกเสมือนจริงขึ้นมาภายในจิตใจ 4 ลักษณะดังนี้

1. โลกที่ทุกคนมีอายุ และรูปร่างหน้าตาเหมือนกัน
2. โลกของการสวมหน้ากากแฟนซีใส่กัน และการอำพรางตัว
3. โลกที่ไร้มิติของกาลเวลา และระยะทาง (Time & Space)
4. โลกแห่งจินตนาการ และบันเทิง

การเลือกเพศตัวละคร

วัยรุ่นจะทำการเลือกเพศตัวละคร 2 ลักษณะด้วยกัน คือเลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครเพศเดียวกับความเป็นจริง และวัยรุ่นที่สวมบทบาทเป็นตัวละครที่เพศตรงข้ามกับความเป็นจริง

1. วัยรุ่นที่เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครเพศเดียวกับความเป็นจริง จะมี 3 ลักษณะ คือ วัยรุ่นชายที่สวมบทเป็นตัวละครผู้ชาย วัยรุ่นหญิงที่สวมบทเป็นตัวละครผู้หญิง และวัยรุ่นหญิงที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ (ทอม) สวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิง

1.1 วัยรุ่นชายที่สวมบทบาทเป็นตัวละครผู้ชาย ส่วนใหญ่ ให้ความคิดเห็นว่าตัวละครผู้ชายเท่ เวลาต่อสู้ดูแข็งแกร่ง เหมือนเป็นนักรบพิทักษ์อาณาจักร และ Hero ในใจพวกเขาเป็นผู้ชาย

1.2 วัยรุ่นผู้หญิงที่เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครเพศหญิงส่วนใหญ่ ให้ความคิดเห็นว่า ตัวละครผู้หญิงน่ารัก ชุดที่สวมใส่สวยงาม และสามารถเครื่องประดับ เช่น ที่คาดผม หมวก โบ ดูน่ารักกว่าตัวละครผู้ชาย

1.3 วัยรุ่นผู้หญิงที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ (ทอม) ซึ่งสวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิง ให้ความคิดเห็นว่า การสวมบทเป็นตัวละครผู้หญิงสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกมได้ง่ายกว่าตัวละครผู้ชาย ให้ความช่วยเหลือเพื่อนในเกมที่เป็นผู้หญิง และจับผู้หญิงได้ เพราะสังคมในเกมก็คล้าย ๆ กับสังคมบนโลกแห่งความเป็นจริง

2. วัยรุ่นที่เลือกสวมบทบาทเป็นตัวละครที่เพศตรงข้ามกับความเป็นจริง

การปลอมแปลงเพศของผ่านทางตัวละคร จะพบในวัยรุ่นตอนต้น (อายุ 12- 17 ปี) ที่เป็นผู้ชาย และวัยรุ่นชายที่เบี่ยงเบนทางเพศ สำหรับวัยรุ่นตอนกลาง (อายุ 18-22 ปี) จะพบในวัยรุ่นที่เป็นผู้ชาย และอาชีพที่ถูกปลอมแปลงเพศผ่านตัวละครมากที่สุดคืออาชีพนักบวช

วัยรุ่นชายที่ปลอมแปลงเพศผ่านทางตัวละคร จะมี 2 กลุ่ม กลุ่มแรกปลอมแปลงเพศเพราะต้องการสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกม ต้องการเข้ากลุ่มกับเพื่อน และต่อราคาสินค้า สำหรับกลุ่มที่สองปลอมแปลงเพศผ่านตัวละครเพราะต้องการแกล้ง และหลอกหลวงเพื่อน ๆ ในโลกเสมือนจริง

การตั้งชื่อตัวละครในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

วัยรุ่นจะเลือกตั้งชื่อตัวละครในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค เน้นความโดดเด่น สะดุดตา และความสนุกสนานเป็นหลัก สำหรับชื่อตัวละครที่นำมาตั้ง นำมาจาก Hero ใน เทพนิยายและภาพยนตร์ การใช้ชีวิตประจำวัน หรือเป็นศัพท์แสลงที่วัยรุ่นตั้งขึ้นเองโดยไม่สามารถบ่งบอกที่มาได้ และไม่มี ความหมาย นอกจากนั้นยังค้นพบว่าชื่อของตัวละครที่วัยรุ่นตั้งขึ้นส่วนใหญ่ ไม่สามารถบอกถึงความเป็นเพศหญิง หรือเพศชายได้

การแสดงออกในโลกเสมือนจริงของวัยรุ่น

จากการวิจัยค้นพบว่าวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างได้คิดสร้างเรื่องราวขึ้นมาในจิตใจ และแสดงการกระทำผ่านทางตัวละครในเกมออกมา 2 รูปแบบ คือ รูปแบบแรกวัยรุ่นคิดและแสดงการกระทำ

เพื่อให้ได้ในสิ่งที่ตนปรารถนาในเชิงสร้างสรรค์ และแบบที่สองวัยรุ่นคิดและแสดงการกระทำออกมาในเชิงทำลาย

1. การแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ของวัยรุ่น

วัยรุ่นกลุ่มที่แสดงออกในเกมออนไลน์แรกนาร็อคเชิงสร้างสรรค์ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์แรกนาร็อคเปรียบเสมือนโลกใบที่สองที่พวกเขาจะต้องดำเนินชีวิต ดังนั้นในการแสดงออก และการกระทำในเกม จะต้องคำนึงถึงจิตใจของผู้อื่น และไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน เช่น ไม่ขโมยของ ไม่เข้าไปแย่งคนอื่นล่าสัตว์ประหลาดเพื่อให้มีประสบการณ์ที่สูงขึ้น ไม่ใช้กลโกงหรือโกหกหลอกลวงเพื่อน ๆ ในเกม

2. การแสดงออกในเกมออนไลน์แรกนาร็อคเชิงทำลาย

วัยรุ่นที่แสดงออกในเกมออนไลน์แรกนาร็อคเชิงทำลายได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ในโลกเสมือนจริง พวกเขามีอิสระเสรีในการแสดงออก สามารถทำอะไรก็ได้เพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ เช่น การขโมยของ การแย่งผู้อื่นล่าสัตว์ประหลาดเพื่อให้มีประสบการณ์ที่สูงขึ้น การโกหกหลอกลวงเพื่อให้ได้เงินและของมีค่า การระบายอารมณ์ความรู้สึกผ่านทางสนทนาออนไลน์ (Chat) เน้นความสนุกสนาน โดยไม่คิดถึงความรู้สึกของผู้อื่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เล่นเกมแทนคน หรือ bot (robot) เพื่อให้เก่งและรวยอย่างรวดเร็วโดยไม่เคารพกฎที่บริษัทเกมออนไลน์แรกนาร็อคตั้งไว้ และยอมเสียเงินของมีค่าของมีค่า และเงินในเกม (Zeny) เพื่อให้เก่งและรวยทันที

การศึกษาถึงการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์แรกนาร็อคสามารถสรุปได้ว่า วัยรุ่นสร้างจินตนาการออกมา 2 ลักษณะคือ จินตนาการในทางสร้างสรรค์ และจินตนาการในการทำลาย โดยจินตนาการในทางสร้างสรรค์ ได้แก่ การที่วัยรุ่นคิดแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากสภาวะทางสังคม และสภาวะทางจิตใจโดยไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น หรือไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนจากการกระทำ เช่น วัยรุ่นที่ขาดทักษะในการเข้าสังคม ขาดทักษะการมีเพื่อน และเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์แรกนาร็อคเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนให้ความช่วยเหลือเพื่อน วัยรุ่นที่สวมบทบาทเป็นอาชีพพ่อค้าและจินตนาการว่าตนเป็นพ่อค้าจริง ๆ เลือกใช้กลยุทธ์ทางการค้าเพื่อการค้าขาย วัยรุ่นที่วางแผนการรบและการทำงานเป็นทีมกับเพื่อน ๆ วัยรุ่นเลือกที่จะเก็บสะสมเงินและของมีค่าด้วยการวางแผนในการค้าขาย และล่าสัตว์ประหลาดแทนที่จะใช้เงินสดเพื่อซื้อเงินในเกม ให้คำปรึกษาแนะนำเพื่อน ๆ และสร้างมิตรภาพกับเพื่อนด้วยความจริงใจปราศจากการหลอกลวง จินตนาการในทางทำลาย เช่น การปลอมแปลงเพศเพื่อการหลอกลวง การใช้กลโกงทางการค้า ขโมยของ แย่งผู้อื่นล่าสัตว์ประหลาดเพื่อให้ได้ประสบการณ์ที่สูงขึ้น การไม่เคารพ

กฎระเบียบในเกม เช่น การใช้ bot หรือ rcbot โปรแกรมในการช่วยเล่นตลอดทั้งวันทั้งคืน เพื่อให้ได้เป็นเทพ หรือ level 99 โดยทำให้ผู้ที่อยู่ในเกมเดือดร้อน และการสนทนาออนไลน์ (Chat) and การใช้ Emotion Icon เพื่อระบายอารมณ์ และกลั่นแกล้งผู้อื่น การที่วัยรุ่นต้องการเป็น Hero และไม่อยากใช้เวลาในการสะสมเงิน ของมีค่า แต่ต้องการจะรวยในทันที คิดหาทางแก้ไขปัญหาโดยการ ใช้เงินสด ซื้อเงินในเกม (Zeny)

7.3 ผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น

การศึกษาผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิควิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) กลุ่มตัวอย่าง วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค ผู้ปกครองของวัยรุ่น (อายุ 12-17 ปี) ที่เล่นเกมออนไลน์ และนักจิตวิทยาวัยรุ่น ดร.วัลลภ ปิยะมโนธรรม และรศ.นพ.อัมพล สุอัมพันธ์ ทราบว่าเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคก่อให้เกิดผลกระทบในด้านที่เป็นประโยชน์และเป็นโทษต่อวัยรุ่น ดังนี้

ผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคในด้านที่เป็นประโยชน์ต่อวัยรุ่น ได้แก่ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน การผ่อนคลายความเครียด วัยรุ่นจะได้ปลดปล่อยความคับข้องใจ (catharsis) ที่ไม่สามารถจะระบายออกในโลกแห่งความเป็นจริง ได้เรียนรู้การทำธุรกิจ การทำงาน เป็นทีม การวางแผนในการสู้รบและการใช้เงิน เรียนรู้การใช้กลโกงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเกมโดยไม่ต้องใช้ชีวิตจริงมาทดลอง พัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ กราฟิกในการออกแบบฉากและตัวละคร ความแปลกใหม่ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค สามารถทำให้วัยรุ่นเกิดจินตนาทางด้านในทางสร้างสรรค์ และนำเอาประสบการณ์ที่ได้รับไปแตงนวนิยาย ออกแบบฉากในภาพยนตร์ ฯลฯ

ผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่ก่อให้เกิดโทษต่อวัยรุ่น ได้แก่ การที่วัยรุ่นเสพติดเกม (Narcotization) จนไม่สามารถแบ่งเวลาได้ เสียเงิน โดยวัยรุ่นจะต้องเสียเงินไปกับการซื้อบัตรเติมเวลาในการเล่น เกม ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต สูญเสียเงินไปกับการถูกลอกหลวงในเกมและการซื้อเงิน (Zeny) หรือ ID ตัวละคร ด้วยเงินสด เสียการเรียน สมาธิของวัยรุ่นจะจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมมากจนเกินไป ขาดการเอาใจใส่ในการเรียน ผลการเรียนลดลง บางครั้งถึงขั้นหนีเรียน หรือลางาน เพื่อมาเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค สุขภาพเสื่อมโทรม วัยรุ่นจะกิน นอน ขับถ่าย ไม่เป็นเวลา ก่อให้เกิดผลกระทบต่อระบบร่างกายทำให้ร่างกายทำงานผิดปกติ ปลูกฝังความก้าวร้าว เนื่องจากรูปแบบและเนื้อหาของเกมจะใช้สิ่งของมีค่า และพลังความสามารถในการสู้รบ มาเป็นตัวกระตุ้นให้วัยรุ่นเกิดการสังหารสัตว์ประหลาด เมื่อสังหารสัตว์ประหลาดในเกมซ้ำ ๆ เป็นร้อยเป็นพันครั้ง ก็

จะก่อให้เกิดประสบการณ์ความก้าวร้าวซ้ำๆ เป็นร้อยเป็นพันครั้ง (schema) หรือหน่วยความจำ จะเก็บประสบการณ์เหล่านี้สะสมไว้เป็นข้อมูล เมื่อวัยรุ่นได้ประสบกับเหตุการณ์เกี่ยวกับความก้าวร้าว ข้อมูลที่เคยถูกเก็บไว้ก็จะไหลออกมา และประสบการณ์ความก้าวร้าว เมื่อมีขึ้น และถูกเก็บเป็นข้อมูลแล้ว จะเป็นพลังอันหนึ่งที่ฝังอยู่ภายในจิตใจ ยังมีประสบการณ์มากก็จะมีพลังออกมามาก การขาดพัฒนาการเชิงอารมณ์ เนื่องจากในเกมนอนไลน์แรกนาร็อควัยรุ่นจะสามารถปลดปล่อยอารมณ์ได้ตามความต้องการ ทำให้ขาดระดับ ยับยั้งซึ่งใจทางอารมณ์ หรือขาดพัฒนาการทางอารมณ์ในเชิง Maturity ขาดพัฒนาการทางด้านสังคม เนื่องจากวัยรุ่นมุ่งที่จะ Interact กับเพื่อน ๆ ในโลกเสมือนจริงมากกว่าเพื่อนในโลกกายภาพ เพราะโลกเสมือนจริงในเกมนอนไลน์สามารถที่จะมีเพื่อนได้ง่ายกว่า สนุกกว่า เป็นผลให้วัยรุ่นไม่ชวนชวนที่จะมีทักษะในการ Interact กับเพื่อน คนรอบข้าง หรือคนในสังคม ขาดทักษะในการเข้าสังคม การขาดพัฒนาการในด้านคุณค่า หรือความภาคภูมิใจ วัยรุ่นมัวแต่ มัว หรือหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกม หรืออยู่กับความ high-tech จึงได้รับแต่ความภาคภูมิใจในด้าน high-tech เพียงอย่างเดียว ขาดความภาคภูมิใจในมิติอื่นๆ การติดอยู่ในโลกเสมือนจริง เป็นเรื่องของจินตนาการที่วัยรุ่นสร้างขึ้น เมื่อวัยรุ่นพึงพอใจ และมีความสุขในการใช้เวลาอยู่ในโลกเสมือนจริงมากจนเกินไป จะทำให้ประสบการณ์ทางสังคม ขาดโอกาสพัฒนา

7.4 ข้อจำกัดการวิจัย

1. เนื่องจากการวิจัยเรื่อง "พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อวัยรุ่น" ได้ทำการศึกษาเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์แรกนาร็อคในร้านเกมออนไลน์บริเวณห้างสรรพสินค้าในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลเท่านั้น ทำให้งานวิจัยชิ้นนี้ไม่สามารถเป็นตัวแทนวัยรุ่นทั้งหมด โดยเป็นได้เพียงตัวอย่างของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์บริเวณที่ทำการศึกษาเท่านั้น
2. งานวิจัยชิ้นนี้ ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์แรกนาร็อคในช่วงปี 2546 และเนื่องจากเนื้อหาของเกมออนไลน์แรกนาร็อคจะได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นงานวิจัยนี้จะอยู่บนพื้นฐานรูปแบบและเนื้อหาของเกมออนไลน์แรกนาร็อค ณ ปัจจุบัน (2546) ในอนาคตเมื่อรูปแบบและเนื้อหาของเกมได้พัฒนาและเปลี่ยนแปลงไป ผู้เล่นเกมอาจต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และอาจก่อให้เกิดผลกระทบในมิติอื่น ๆ ตามมา

ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากเนื้อหาของเกมในอดีตที่ผ่านมากระทั่งเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค จะมุ่งเน้นการกำจัดศัตรูหรือสังหารศัตรูด้วยอาวุธต่าง ๆ เพื่อของรางวัลในเกม ผู้ผลิต หรือผู้นำเข้าเกม นำทำการผลิต หรือนำเข้าเกม ในแนวสร้างสรรค์ เช่น จากเดิมสร้างให้สัตว์ประหลาดเป็นศัตรูกับผู้เล่นเกม เปลี่ยนมาเป็นสัตว์ประหลาดเป็นมิตรกับผู้เล่นเกม และผู้เล่นเกมจะต้องช่วยแก้ไขปัญหา หรือช่วยเหลือสัตว์ประหลาดจากเหตุการณ์ต่าง ๆ เมื่อช่วยเหลือได้สำเร็จก็จะได้รับคะแนน หรือของรางวัลเป็นการตอบแทน ซึ่งจะเป็นการปลูกความมีน้ำใจ และความเอื้ออาทร ทดแทนความก้าวร้าว เป็นต้น

7.5 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ภายหลังจากการวิจัยครั้งนี้ได้พบว่า มีการเกิดวาทะกรรมผ่านการสนทนา (Chat) ในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคมากมาย เช่นวาทะกรรมลวง วาทะกรรมเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป ควรจะศึกษาวาทะกรรมในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคจะก่อให้เกิดผลกระทบต่อผู้เล่นอย่างไร
2. ภายหลังจากการวิจัยในครั้งนี้ ได้พบว่ามีนำเข้าเกมออนไลน์ในรูปแบบที่คล้ายกับเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคมากมาย เช่น Mu, Fairyland, มังกรหยกออนไลน์, N-Age online, Pristontale, Laghaim ฯลฯ และมีแนวโน้มว่าเกมในรูปแบบนี้จะแพร่กระจายไปสู่ผู้เล่นจำนวนมาก ดังนั้นการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ครั้งต่อไปควรทำการเปรียบเทียบว่าเกมเหล่านั้น จะก่อให้เกิดการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร
3. ควรทำการศึกษาในเกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาของเกมออนไลน์เปรียบเทียบกับเกมออฟไลน์ ว่าก่อให้เกิดผลกระทบที่แตกต่างกันหรือไม่
4. ภายหลังจากการวิจัยพบว่าเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค นอกจากจะเป็นที่นิยมในกลุ่มเยาวชน วัยรุ่นแล้วก็เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้ใหญ่อีกด้วย ดังนั้นในการศึกษา วิจัยครั้งต่อไปควรจะทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นและการแสดงออกในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค ของกลุ่มผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่จะแตกต่างจากกลุ่มวัยรุ่นหรือไม่ และจะก่อให้เกิดผลกระทบต่อผู้เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคที่เป็นเด็กหรือไม่อย่างไร