

สังคมเกมออนไลน์สู่สังคมแห่งความเป็นจริง ONLINE GAME COMMUNITIES TOWARD COMMUNITIES

ช่อพฤกษ์ ผิวภู*

บทคัดย่อ

สังคมเกมออนไลน์ เป็นสังคมหนึ่งที่มีอิทธิพลทั้งด้านบวกและด้านลบที่มีผลต่อสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง ในปัจจุบันเกมออนไลน์ได้เป็นที่นิยมและมีผู้เล่นเป็นจำนวนมากซึ่งประกอบด้วยผู้เล่นทุกเพศ ทุกวัยรวมทั้งยังมีการเล่นเกมออนไลน์ในหลาย ๆ ประเทศของโลกอีกด้วย การเล่นเกมออนไลน์เป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นมีการเชื่อมโยงและสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ การเชื่อมโยงดังกล่าวก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่อบุคคล ระหว่างบุคคลต่อกลุ่มจนนำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มต่อกลุ่มกลายเป็นสังคมเกมออนไลน์ขึ้นมา การก่อตัวของสังคมเกมออนไลน์ได้ส่งผลต่อบุคคลและสังคมแห่งความเป็นจริงไม่ว่าจะเป็นในด้านร่างกาย จิตใจ และพฤติกรรมของมนุษย์ สังคมเกมออนไลน์หากพิจารณาผลในด้านบวกการเข้าสู่สังคมเกมออนไลน์นั้นก็มีประโยชน์เป็นอย่างมาก แต่หากพิจารณาผลด้านลบก็สามารถทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ในสังคมแห่งความเป็นจริงได้เช่นเดียวกัน ดังนั้นวัตถุประสงค์ในการศึกษาครั้งนี้ คือ 1. เพื่อศึกษาผลทางบวกและทางลบของสังคมเกมออนไลน์ 2. เพื่อศึกษาแนวทางการส่งเสริมทำให้เกิดผลเชิงบวกในสังคมแห่งความเป็นจริง 3. เพื่อศึกษาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมแห่งความเป็นจริงอันเกิดมาจากสังคมเกมออนไลน์ 4. เพื่อเป็นข้อมูลประกอบตัดสินใจของผู้บริหารในการวางแผนหรือกำหนดนโยบายต่าง ๆ ที่ส่งเสริมพัฒนาบุคลากรในสังคมไทยให้มีคุณภาพ

คำสำคัญ: เกมออนไลน์, สังคมเกมออนไลน์, สังคมแห่งความเป็นจริง

ABSTRACT

Online game communities are communities which have influence to communities in positive and negative ways. Online games are now interested by most people of male and female and are widely played all around the world. To play online games, gamers interact with other gamers in online games on the internet. This action creates the online game communities. The online game communities affect people in the communities in terms of body, emotion and human behavior. On the other hand, the online game communities have benefits

* สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

and drawbacks to the communities. The aims of this study are to study the positive and negative outcomes of the online game communities, to explore a framework for finding positive outcomes of the communities, to investigate guidelines for solving the problems causing from the online game communities, and to be resourceful information for administrators in planning policies to support and develop qualities of Thai staff.

Keywords: Online Game, Online Game Communities, Communities

1. บทนำ

สังคมเกมออนไลน์เป็นการรวมกันที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเกมออนไลน์นั้นเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นร่วมกันได้หลาย ๆ คนในเวลาเดียวกันโดยไม่จำเป็นต้องอยู่สถานที่แห่งเดียวกัน ผู้เล่นสามารถอยู่ ณ สถานที่แห่งใดก็ได้ในการเล่น เกมออนไลน์ เป็นการเล่นเกมโดยผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกมจากแผ่นเกมหรือดาวน์โหลดโปรแกรมเกมจากเว็บไซต์ของเกมต่างๆ มาไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถรองรับข้อมูลของเกมนั้นได้ เครื่องคอมพิวเตอร์ก็เป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการเล่นเกมนั้น ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการพิจารณาคุณสมบัติของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมหรือมีคุณภาพที่สูงพอจะรับข้อมูลของแต่ละเกมได้ หากเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีคุณสมบัติพอก็ไม่สามารถที่จะลงโปรแกรมและเล่นเกมตามที่ผู้เล่นต้องการได้ แต่ในยุคปัจจุบัน อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น นอกเหนือจากเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะแล้ว โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และโน้ตบุ๊ก ก็เป็นอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตและเล่นเกมออนไลน์ได้ทำให้ผู้เล่นมีความสะดวกสบายมากขึ้นและนอกจากนี้ยังต้องมีการเชื่อมต่อระหว่างผู้เล่นไปยังระบบให้บริการที่เรียกว่าระบบเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของบริษัทผู้ให้บริการเกมนั้นๆ จึงจะสามารถมีปฏิสัมพันธ์หรือสนทนากับผู้เล่นคนอื่นจนเกิดสังคมเกมออนไลน์ขึ้นมาและส่งผลกระทบต่อสังคมแห่งความเป็นจริง ดังนั้นในบทความนี้ผู้เขียนจึงมุ่งนำเสนอเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของเกมออนไลน์ ประเภทของเกมออนไลน์ รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ต่อกันในสังคมเกมออนไลน์ ผลกระทบทางบวก ผลกระทบทางลบ แนวทางการส่งเสริมผลทางบวก แนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น โดยมุ่งหวังว่าจะเป็นข้อมูลที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคล สังคม และประเทศชาติ

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่มีการเล่นโดยที่ต้องนำอุปกรณ์ต่างๆ มาประกอบกันหรือมีการเชื่อมโยงกัน โดยที่ผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกมที่มีข้อมูลของเกมที่คุณต้องการไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและในการเล่นเกมนั้นต้องใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเล่นเกมผ่าน server ซึ่งข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ใน server และผู้เล่นสามารถเล่นเกมร่วมกันได้ครั้งละหลาย ๆ ผู้เล่น โดยไม่จำเป็นต้องอยู่สถานที่เดียวกัน การเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นจะเสียค่าบริการในการเล่นหรือไม่เสียค่าบริการทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ให้บริการได้มีการกำหนดไว้

ประเภทของเกมออนไลน์ แบ่งได้หลายรูปแบบ หากแบ่งโดยพิจารณาจาก ลักษณะการเล่นสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1. MMORPG 2. Casual Game (สำนักมาตรฐานการกำกับและตรวจสอบภาษี. 2559.)

1. MMO RPG ย่อมาจาก Massively Multiplayer Online Role-Playing Game เป็นเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเล่นเกมพร้อมกันได้จำนวนมากและสามารถสร้างความปฏิสัมพันธ์กันของผู้เล่นได้ ในโลกของเกมได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น สามารถแข่งขัน ผูกมิตร สนทนา สื่อสาร เป็นต้น เนื้อหาของเกมประเภทนี้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมเกี่ยวกับการต่อสู้ การผจญภัย ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครขึ้นมาและสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้น หรือบางเกมก็สามารถเล่นเป็นตัวละครหนึ่งตัว หลายตัว หรือสามารถควบคุมตัวละครหลาย ๆ ตัวในเวลาเดียวกัน ลักษณะของการเล่นเกมจะมีลักษณะแตกต่างกันตามเนื้อหาของเกมที่เล่น บางเกมจะมีการใช้ชีวิตเสมือนสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น มีการแต่งงาน มีการรวมกลุ่มเพื่อต่อสู้ มีการขายสินค้า ซื้อสินค้า มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของ เป็นต้น ผู้เล่นสามารถเพิ่มความแข็งแกร่ง ความสามารถ และความสวยงามของตัวละครของผู้เล่นได้ โดยการเพิ่มประสบการณ์ (Level) การเก็บสะสมอุปกรณ์ (Item) และการหาเงินในเกม เพื่อจะนำไปซื้อสิ่งของต่าง ๆ ที่ผู้เล่นต้องการภายในเกมได้ เนื่องจากสิ่งของในเกมจะมีคุณสมบัติที่ต่างกัน เปรียบเสมือนในโลกแห่งความเป็นจริงที่สินค้าบางชนิดมีหลายยี่ห้อ แต่ละยี่ห้อจะมีราคาและคุณภาพที่ต่างกัน หากผู้เล่นมีประสบการณ์มาก มีเงินในเกมมาก ก็จะสามารถใช้หรือซื้อสินค้าที่มีคุณสมบัติตรงตามตัวละครของผู้เล่นหรือสินค้าที่ผู้เล่นต้องการได้ การเล่นเกมประเภทนี้ สามารถเล่นไปได้เรื่อย ๆ มักจะใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมนานขึ้น สามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีวันสิ้นสุด เนื่องจากบริษัทผู้ให้บริการเกม จะมีการพัฒนาเกม ทำการอัปเดต Patch ใหม่ มีการพัฒนาเนื้อหาของเกมให้มีความสนุกมากยิ่งขึ้น ทำให้ดูน่าเล่น น่าสนใจ และสร้างสิ่งใหม่ ๆ ลงในเกมเพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะเล่นเกมดังกล่าวต่อไปอย่างต่อเนื่อง เช่น มีการสร้างแผนที่ใหม่ ๆ สร้างตัวละครใหม่ ฉากในเกมมีการปรับความคมชัดของภาพ การเสริมเอฟเฟกต์ของเกมทั้งภาพทั้งเสียงให้ดูตื่นเต้นมากขึ้น มีการสร้างคู่ต่อสู้ใหม่ ๆ อาวุธใหม่ ๆ เช่น เกม Ran online ,CaBa, Yulgang, Rangnarok online, mu, Continent of the Ninth (C9), DotA 2 , Heroes of Newerth , League of Legends, Hon เป็นต้น

2. Casual Game คือ เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นไม่ต้องใช้ระยะเวลาในการเล่นหรือพักในการเล่นเกมนานนัก ระยะเวลาในการเล่นสามารถเล่นได้ในช่วงเวลาอันสั้น เนื่องจากลักษณะของเกมเป็นการเล่นแบบจบเกมเป็นรอบ ๆ ไป มีกฎกติกาการเล่นแบบง่าย ๆ เนื้อหาของเกมไม่ได้ยากนัก สามารถเล่นได้ง่ายสบาย ๆ ไม่เครียด ไม่มีความซับซ้อนมากเหมือนเกมประเภท MMORPG และในบางเกมก็จะเป็นเกมที่มี ตัวการ์ตูนน่ารัก ๆ หรือมีฉากของเกม กราฟฟิกโทนสีที่มีสีสันสดใส ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อความสนุก สนุกสนานและเพื่อการผ่อนคลาย ตัวอย่างเกม

ดังกล่าว เช่น Audition, Pangya, point blank, HON Heroes, FiFa, Free Jack, Freestyle street Basketball, Fanta Tennis2 เป็นต้น

หากพิจารณาจากเนื้อหาของเกมแล้ว สามารถแบ่งประเภทของเกม ได้ดังต่อไปนี้ (มังกรรัตน์ สำเนากลาง, 2555)

1. ประเภทเกม แอ็คชั่น (Action Game) เป็นเกมประเภทที่เน้นการควบคุมและการตัดสินใจที่รวดเร็ว เป็นการบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละคร ซึ่งอาจเป็นคน สัตว์ หรือหุ่นยนต์ ให้แสดงออกกิริยา ท่าทาง ต่าง ๆ ให้ ผ่านด่านต่าง ๆ ของเกมไปได้ เช่น บังคับให้ตัวละครหลบหลีกคู่ต่อสู้ หรือกระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง เป็นเกมที่ไม่ซับซ้อน มีรูปแบบง่าย ๆ ไม่ต้องวางแผนในการเล่นมากนัก อาศัยการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เนื้อหาของเกม บางเกมสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัยแต่บางเกมจะมีเนื้อหาที่มีความรุนแรงอาจไม่เหมาะสมกับเด็ก ๆ ตัวอย่างเกมแอ็คชั่น เช่น มาริโอ ร็อคแมน เกมแพลตฟอร์ม Batman Arkham knight เป็นต้น

2. ประเภท การผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ต้องเข้าไปผจญภัยโดยผู้เล่นอาจจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จ ซึ่งเนื้อหาของเกมเป็นเนื้อหาที่เน้นการแก้ไขปัญหา ฝึกผู้เล่นให้มีสติ วิเคราะห์โจทย์ แก้ไขปริศนา หรือใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บระหว่างการผจญภัยมาใช้ประโยชน์ทำให้ผ่านในแต่ละด่านได้ นอกจากนี้ผู้เล่นยังต้องมีการพูดคุยกับตัวละครตัวอื่น ๆ ด้วย เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีตายเพื่อที่จะให้ผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์และหาทางแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ หรือถ้ามีการตายก็จะถูกกำหนดไว้ว่าผู้เล่นจะตายได้ตรงไหนของการผจญภัยในเกมได้บ้าง ปัจจุบันจะเป็นรูปแบบ Graphical Adventure

3. ประเภท เกมกีฬา (Sport Game) เป็นเกมที่มีการจำลองการเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ โดยมีการใช้กติกาการเล่นหลัก ๆ เหมือนกติกาดั้งเดิม ผู้เล่นต้องมีการใช้กระบวนการคิดและการวางแผน อาศัยทักษะความสามารถและความชำนาญของผู้เล่นเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะในเกม การเล่นเกมประเภทนี้ไม่มีตัวช่วยในการเล่นมากนัก ตัวอย่างเกมประเภทนี้ได้แก่ ฟุตบอล เทนนิส แบดมินตัน บาสเกตบอล กอล์ฟ กรีฑา วายน้ำ สนุกเกอร์ เป็นต้น

4. ประเภทเกมการยิง (Shooting Game) เป็นเกมที่เน้นการทำลายศัตรูโดยการยิงเป็นหลัก ผู้เล่นมักมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ใช้ในการทำลายเป้าหมาย ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่สามารถยิงเป้าหมายโดยที่กระสุนไม่มีหมด เพื่อให้ชนะหรือให้ผ่านไปสู้อย่างต่อเนื่องได้ และในขณะเดียวกันก็ต้องคอยหลบกระสุนของคู่ต่อสู้หรือฝ่ายศัตรูด้วยเช่นเดียวกัน เกมการยิงสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ แบบแรก แบบ FPS (First Person shooting) เป็น เกมยิงที่ใช้มุมมองแทนสายตา ซึ่งในฉากจะไม่เห็นตัวละครผู้เล่น แบบที่สอง แบบ TPS (Third Person shooting) เกมยิงที่จำลองภาพโดยรอบและสามารถเห็นตัวละครผู้เล่นได้ ตัวอย่างของเกมประเภท Shooting Game เช่น ConterStrike, เกม A.V.A , Ghost Recon เป็นต้น

5. ประเภท เกมสวมบทบาทของตัวละคร (Role Playing Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ เข้าไปผจญภัยในโลกที่สมมติขึ้นมาในเกม หรือเรียกอีกอย่าง

หนึ่งคือ โลกเสมือนจริง ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครหรือสร้างตัวละครขึ้นได้เองและให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นเข้าไปในโลกของเกม ตัวเกมเน้นให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับเนื้อหาและเรื่องราวภายในเกม สามารถแบ่งได้เป็น 3 แบบ ดังนี้ คือแบบที่ 1 แบบ Action RPG เป็นเกมที่มีการเพิ่มส่วนของการบังคับแบบแอ็คชั่นลงเข้าไปในเนื้อหาของเกม แบบที่ 2 แบบ Simulation RPG คือเกมการเล่นที่มีการวางแผนการรบ และแบบที่ 3 เป็นแบบ MMO RPG (Massively Multiplayer Online) เป็นเกมที่กำหนดการผจญภัยของตนเองได้เป็นอิสระ สามารถติดต่อกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ผ่านตัวละคร เพื่อหาเพื่อน พูดคุยกับเพื่อน หรือหาข้อมูลสอบถามเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมได้ เช่น เกม Ran Online เป็นเกมแนว MMORPG แต่เป็นประเภท (Role Playing Game) ที่ผู้เล่นสร้างตัวละครขึ้นมาและสวมบทบาทเป็นนักเรียนเข้าไปในโรงเรียนและร่วมกันต่อสู้กับเพื่อนที่อยู่ในโรงเรียนเดียวกันหรือต่างโรงเรียน และตัวละครที่เป็นนักเรียนก็จะมีให้เลือกเรียนวิชาที่ตนเองชอบในอาชีพต่าง ๆ เพื่อที่จะเป็นนักสู้ที่เก่งและสามารถไปต่อสู้กับศัตรูได้ มีหลายอาชีพ เช่น เป็นนักดาบ เป็นนักธนู นักหมัด นักเวทย์มนต์ เป็นต้น ที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครเข้าไปสัมผัสกับเรื่องราวต่างๆ ภายในเกมที่เป็นโลกที่สมมติขึ้น ซึ่งเกมประเภทนี้ เป็นเกมประเภทหนึ่งที่มีส่วนสำคัญทำให้เกิดสังคมเกมออนไลน์ที่มีสมาชิกเป็นจำนวนมาก และเกม Assassin's Creed Unity, World of war craft เป็นต้น

6. ประเภทเกมการจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น เกมประเภทนี้สามารถแบ่งได้เป็น 3 แบบ คือ แบบที่ 1 เป็นแบบ Virtual simulation เป็นแบบจำลองการควบคุมเสมือนจริง เช่น การขับรถยนต์ไรต์การขับรถยนต์ การขับเครื่องบิน เป็นต้น แบบที่ 2 แบบsituation simulation เป็นแบบจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ในช่วงเวลาหนึ่งและให้ผู้เล่นเป็นตัวอยู่ในสถานการณ์นั้น เช่น เกมThe Sims เกม The Ville เกม Avakin life แบบที่ 3 แบบ creation simulation เป็นแบบที่ให้ผู้เล่นได้เป็นเจ้าของกิจการอย่างใดอย่างหนึ่งและให้ผู้เล่นออกแบบหรือบริหารกิจการนั้น ๆ จนสำเร็จ เช่น เกมร้านขายเสื้อผ้า เกมร้านอาหาร เกมห้างสรรพสินค้า เป็นต้น แบบที่ 4 Pet simulation เป็นแบบจำลองที่ให้ผู้เล่นสามารถเลี้ยงสัตว์ต่าง ๆ ได้

7. ประเภทเกมวางแผน (Strategy Game) เป็นเกม ประเภทวางแผนการรบ ผู้เล่นต้องทำการศึกษารูปแบบ ทาวิธิการเอาชนะ เน้นการควบคุมกองทัพ เก็บเกี่ยวทรัพยากร และสร้างกองทัพที่ทำการสู้รบกันสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคน แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือแบบที่ 1 แบบ Real Time ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลาเนื่องจากการหยุดพักจนกว่าจะหมดเวลา เช่น Endless legend, Warhammer, Warcraft III, StarCraft II แบบที่ 2 แบบ Turn base ผู้เล่นมีโอกาสในการคิดมากกว่าเนื่องเป็นแบบที่ผู้เล่นผลัดกันเล่นเหมือนกันเล่นหมากรุก เช่น เกม Civilization V, XCOM Enemy Unknow และแบบที่ 3 แบบผสม Real Time และTurn base เช่น เกม Total War เป็นต้น

8. ประเภทปริศนา (Puzzle) เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกการคิดแบบตรรกะพื้นฐาน เกมลับสมองต่าง ๆ เป็นเกมที่สามารถเล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย ตัวเกมเน้นการแก้ปริศนาหรือปัญหาต่าง ๆ มีหลายระดับตั้งแต่ระดับ

ง่าย ๆ ไปจนถึงระดับที่มีความซับซ้อนมาก ๆ เช่น เกมอักษรไขว้ เกมหมากรุก เกมเติมคำ เกมต่ออิฐ เกมคณิตศาสตร์ เป็นต้น

สังคมเกมออนไลน์ คือ เป็นสังคมที่เกิดจากการรวมตัวกันของผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปผ่านทางเครือข่าย Internet โดยมีการเชื่อมโยงเข้ากับอุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ จนสามารถเล่นเกมออนไลน์ที่ถูกสร้างขึ้น โดยผู้เล่นสามารถปฏิสัมพันธ์ต่อกันกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ เช่น การแชทพูดคุยกัน การเข้าร่วมสมาคมร่วมกันในเกม การซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของกัน การให้คำปรึกษาเรื่องต่าง ๆ ในการเล่นเกม เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เกิดเป็นกลุ่มสังคมขึ้นในเกมออนไลน์เดียวกัน หรือที่เรียกว่า สังคมเกมออนไลน์ (วรรณรัตน์ รัตนวรงค์, 2547)

2. รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ต่อกันในสังคมเกมออนไลน์

ผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่าย Internet จะมีการปฏิสัมพันธ์ต่อกันทำให้เกิดเป็นสังคมในเกมออนไลน์ขึ้น ซึ่งรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นสังคมเกมออนไลน์มีดังต่อไปนี้ เช่น

1. การพูดคุย มีการพูดคุยกันในเกมด้วยการพิมพ์ข้อความ หรือมีการส่งเป็นสัญลักษณ์แทนข้อความเพื่อแสดงออกถึงความคิดของผู้เล่น ซึ่งการสื่อสารพูดคุยกัน จะสามารถสื่อสารกันโดยมีช่องทางการพิมพ์ทั้งแบบทั่วไปและแบบลับ แบบทั่วไปคือแบบที่ผู้อื่นสามารถเห็นข้อความหรือสัญลักษณ์ได้ทั้งหมด แบบลับคือแบบเจาะจงเฉพาะคนที่จะสามารถเห็นข้อความหรือสัญลักษณ์ดังกล่าวผ่านทางช่องทางการพิมพ์ข้อความที่เกมได้กำหนดไว้ เหมือนผู้เล่นกำลังนั่งคุยกันอยู่ หรืออีกวิธีหนึ่งที่สามารถสื่อสารกันได้ก็คือการจดจำชื่อสมมุติของตัวละครของผู้เล่นที่ถูกสร้างขึ้นแล้วใช้วิธีพิมพ์ชื่อผ่านช่องทางที่สามารถแชทคุยกันโดยไม่จำเป็นต้องนำตัวละครมาอยู่ใกล้กันหรือบริเวณเดียวกันก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเกมแต่ละเกมด้วย ข้อความส่วนใหญ่ที่พูดคุยกันก็จะเป็นข้อความที่สนทนาในเรื่องของเกม วิธีการเล่น หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เล่นสนใจต้องการทราบจากผู้เล่นคนอื่น ๆ มีการส่งข้อความพูดคุยในลักษณะของการจับกันจนไปถึงการใช้ถ้อยคำหยาบคายในการต่อว่าซึ่งกันและกันในเกม ผู้เล่นมีอิสระในการที่จะพิมพ์ข้อความหรือส่งสัญลักษณ์ใดๆ ที่ผู้เล่นต้องการได้อย่างเต็มที่ ซึ่งความมีอิสระดังกล่าวก่อให้เกิดผลต่าง ๆ ตามมาสู่สังคมแห่งความเป็นจริง ในปัจจุบันบริษัทเกมก็ได้มีการบล็อกคำบางคำไม่ให้ผู้เล่นเกมสามารถพิมพ์คำที่ไม่สุภาพลงไปในเกมได้ เพื่อลดปัญหาความขัดแย้งระหว่างกันผู้เล่น

2. การเข้าร่วมทีมหรือสมาคม (Guild) ผู้เล่นมักจะมีการเข้าร่วมทีมหรือสมาคมเพื่อที่จะร่วมกันต่อสู้กับศัตรูหรือตัวละครอื่น ๆ ที่อยู่ในเนื้อหาของเกม โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ที่สามารถสร้างตัวละครหรือควบคุมตัวละครอื่น ๆ ได้ และตัวละครในเกมที่ผู้เล่นได้

สวมบทบาทอยู่นั้นจะมีลักษณะของตัวละครที่แตกต่างกัน เช่น มีทักษะ ความเก่ง ความสามารถ มีอาวุธที่แตกต่างกัน เป็นต้น และในการเล่นเกมนั้นเพื่อให้สามารถต่อสู้กับศัตรูได้จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการรวมตัวกันเป็นทีมเดียวกันกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เพื่อร่วมกันต่อสู้หรือปฏิบัติการกิจตามเรื่องราวเนื้อหาของเกมที่เล่น ทำให้ผู้เล่นสามารถเก็บประสบการณ์ในการเล่นของตนได้ และสามารถบรรลุตามเป้าหมายของผู้เล่นหรือชนะศัตรูได้โดยง่าย

3. การมอบสิ่งของ ผู้เล่นมักจะมีการมอบสิ่งของให้แก่กัน สิ่งของนั้น เรียกว่า ไอเท็ม เป็นสิ่งของที่ใช้สำหรับอำนวยความสะดวกในการเล่นเกมนั้นแก่ผู้เล่น ไอเท็มบางตัวทำให้ตัวละครของผู้เล่นมีทักษะความสามารถที่สูงขึ้น หรือทำให้ตัวละครของผู้เล่นมีความสวยงาม มีความสง่างามมากยิ่งขึ้น

4. การซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของ นอกจากการมอบสิ่งของให้แก่กันภายในตัวละคร ยังมีการแลกเปลี่ยนสิ่งของที่ตนเองต้องการ เพราะสิ่งของบางอย่าง ตัวละครบางตัวมีความต้องการที่จะใช้ บางตัวไม่มีความจำเป็นที่จะต้องใช้ในการเล่นเกมแต่สิ่งของที่ได้มาจากการเล่นเกมสามารถเก็บไว้กับตนเองได้และสามารถนำมามอบให้แก่ผู้เล่นคนอื่นที่สามารถใช้สิ่งของนั้นได้ โดยอาจมีการแลกเปลี่ยนสิ่งของที่แต่ละฝ่ายต้องการโดยไม่เสียเงิน หรือมีการซื้อขายสิ่งของและมีการต่อรองราคากัน โดยในเกมออนไลน์ก็จะมีเงินเสมือนที่ใช้แลกเปลี่ยนเหมือนกับเงินในชีวิตจริง มีการตั้งราคาของสินค้า มีการตั้งร้านขายของ และมีการตกลงซื้อขายกันจริง ๆ ราคาของไอเท็มนั้นอาจมีราคาที่สูงกว่าราคาที่กำหนดไว้ในเกม ถ้าไอเท็มนั้นเป็นไอเท็มที่หายากหรือเป็นไอเท็มผู้เล่นคนอื่น ๆ มีความต้องการเป็นอย่างมาก สกุลเงินที่ใช้ในการเป็นสื่อกลางของการแลกเปลี่ยนนั้นมีความแตกต่างกันในแต่ละเกม ตัวอย่างสกุลเงินดังกล่าว เช่น 1M เท่ากับ 1 ล้าน, 1k เท่ากับ 1 พัน เป็นต้น

จากรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวภายในสังคมเกมออนไลน์อาจส่งผลต่อการปฏิสัมพันธ์ในสังคมแห่งความเป็นจริงของผู้เล่นบางคนได้ ดังนี้

1. การพูดคุย เนื่องจากการพูดคุยในเกม เป็นการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่ไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริง ไม่เห็นหน้าซึ่งกันและกัน ผู้เล่นแต่ละคนมีอิสระในการสื่อสาร สามารถที่จะพิมพ์ข้อความหรือสัญลักษณ์ใด ๆ ที่ตนเองต้องการได้ หรือแม้แต่การพิมพ์ข้อความแสดงความรัก ข้อความการต่อว่าผู้อื่น หรือข้อความหวานล่อผู้อื่นหรือข้อความที่สร้างเรื่องให้ผู้อื่นหลงเชื่อว่าเป็นอย่างไรในชีวิตแห่งความเป็นจริง มีผู้เล่นจำนวนไม่น้อยที่สร้างเรื่องของตนเองตามจินตนาการที่อยากจะเป็นในชีวิตจริงแต่ในความเป็นจริงของชีวิตกลับไม่ได้เป็นอย่างที่ได้สื่อสารกับผู้อื่นในสังคมเกมออนไลน์ เมื่อผู้เล่นมีการแชทพูดคุยกันในเกมจนเกิดความสนิทสนมกันมากขึ้น ก็มีความต้องการที่จะรู้จักตัวตนที่แท้จริงของผู้เล่นในตัวละครนั้นๆ โดยเปลี่ยนจากการแชทคุยกันในเกม ก็ปรับมาเป็นการพูดคุยทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Line และพัฒนาไปเป็นการพูดคุยทางโทรศัพท์และการพูดคุยสนทนาที่สามารถเห็นหน้ากันได้ทางโทรศัพท์หรือทางคอมพิวเตอร์โดยใช้แอปพลิเคชันเป็นตัวช่วย เช่น วิดีโอคอล, Facetime, tango, skype เป็นต้น

จนไปถึงมีการนัดพบปะพูดคุยกันแบบ face to face กับผู้เล่นคนอื่น ทำให้มีการทำความรู้จักตัวตนที่แท้จริงของผู้เล่นในโลกสังคมแห่งความเป็นจริงมากขึ้น แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงผู้ผู้เล่นเกมและอยู่ในสังคมออนไลน์มีทั้งคนดีและคนไม่ดีปะปนกันหากเป็นคนดีก็จะเป็นประโยชน์และเป็นผลดีต่อผู้เล่นหากเป็นคนไม่ดีก็จะเป็นผลกระทบหรือสร้างความเสียหายให้แก่ผู้เล่นได้เช่นเดียวกัน เช่น การชักจูงในทางที่ผิด การล่อลวงให้สูญเสียทรัพย์สิน การทำร้ายร่างกาย และการละเมิดทางเพศ เป็นต้น ซึ่งการพูดคุยสื่อสารจากสังคมเกมออนไลน์อาจเป็นช่องทางหนึ่งที่เป็นเหตุทำให้เกิดปัญหาในสังคมแห่งความเป็นจริงได้

2. การเข้าร่วมทีมหรือเข้าสมาคมในสังคมเกมออนไลน์ หากได้มีการนำสังคมดังกล่าวออกมาในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเฉพาะบริษัทเกมได้มีการจัดกิจกรรมพิเศษต่าง ๆ เช่น งานประมูลสินค้าของเกม งานMeeting ประจำปี ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสทำให้ผู้เล่นเกมได้มีการรวมตัวกันและพบปะซึ่งกันและกัน หรืออาจมีการนัดหมายพบปะกันภายในทีมหรือสมาคมของตนเอง การรวมทีมในสังคมเกมออนไลน์จะทำให้มีความรู้สึกเป็นเพื่อนกันเป็นกลุ่มเดียวกันเมื่อพบปะกันในชีวิตจริงก็สามารถพูดคุยหรือทำกิจกรรมร่วมกันได้ แต่ในสังคมเกมออนไลน์ ไม่ได้มีเพียงกลุ่มเดียวหรือสมาคมเดียว แต่ละเกมก็มักจะมีหลาย ๆ ทีมหรือหลาย ๆ สมาคม และในสังคมเกมออนไลน์แต่ละทีมนั้นอาจมีความขัดแย้งกันเกิดขึ้นในการเล่น และหากผู้เล่นไม่สามารถแยกแยะระหว่างเกมกับชีวิตจริงได้ก็จะนำไปสู่ความขัดแย้ง ทะเลาะวิวาทกันในสังคมแห่งความเป็นจริงได้

3. การมอมสิ่งของและการซื้อขายแลกเปลี่ยน ในสังคมเกมออนไลน์มีเงินเสมือนที่ใช้ในการซื้อของไอเท็มต่าง ๆ ภายในเกมแต่เนื่องจากผู้เล่นบางคนไม่มีเงินเสมือนเพียงพอสำหรับที่จะสามารถซื้อของได้ ผู้เล่นบางคนจึงมีการซื้อเงินเสมือนแลกเปลี่ยนกับเงินในสังคมจริงกับผู้เล่นคนอื่น ๆ หรือมีการซื้อไอเท็มด้วยการใช้เงินจริงตามอัตราที่ได้ทำการตกลงกัน ทางบริษัทผู้ผลิตเกมเองก็มีช่องทางต่าง ๆ ที่ผู้เล่นสามารถใช้เงินจริงในการซื้อสินค้าภายในเกมได้เพื่อความสะดวกสบายของผู้เล่นอีกทั้งยังทำให้บริษัทมีรายได้เพิ่มมากขึ้นด้วยดังนั้นในชีวิตแห่งความเป็นจริงของผู้เล่นเกมก็จะต้องมีการเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนเงินไม่น้อยเพื่อสร้างความพอใจให้แก่ตนเองในการได้มาซึ่งสินค้าเสมือนจากโลกเกมออนไลน์ และหากผู้เล่นไม่มีเงินเพียงพอก็อาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นไปในทางที่ผิด ๆ ได้ เช่น การลักทรัพย์หรือการทำผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาซื้อของในเกม เป็นต้น

นอกจากนี้การเล่นเกมนออนไลน์จนได้เข้าสู่สังคมเกมออนไลน์มีผลไปสู่สังคมแห่งความเป็นจริงทางร่างกาย จิตใจและพฤติกรรมของมนุษย์ ทั้งด้านบวกและด้านลบ ดังต่อไปนี้

ผลทางด้านบวก

1. ทำให้เกิดความสุข ความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน ซึ่งได้มาจากเสียงเพลงจากตัวละครและจากเนื้อเรื่องในเกมนั้น ๆ

2. การเล่นเกมเป็นการฝึกทักษะความสัมพันธ์ด้านร่างกาย การเล่นเกมบางครั้งก็จำเป็นที่จะต้องมีการใช้ความรอบคอบด้วยการมองของตาและการสั่งการด้วยการกดแป้นพิมพ์ ซึ่งในขณะที่เล่นเกมต้องมีความสัมพันธ์กันระหว่างการมองและการกดแป้นพิมพ์จึงจะสามารถเล่นเกมให้ผ่านหรือทำคะแนนดี ๆ ได้

3. ทำให้ผู้เล่นได้มีการฝึกสมาธิ เกมบางเกมต้องมีสมาธิอย่างมากในการเล่นและจะต้องควบคุมอารมณ์ให้นิ่ง ให้มีสมาธิ จึงจะสามารถคิดวิธีการในการเล่นเพื่อที่จะชนะเกมนั้นได้ อย่างเช่น เกมจับผิด เกมประเภทดนตรี เกมทายปริศนา เป็นต้น

4. การเล่นเกมเป็นการฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้เกิดการสร้างความรู้ความคุ้นเคยในการใช้เทคโนโลยีอันจะนำไปสู่ความสนใจในการเรียนรู้ในด้านอื่น ๆ ต่อไปด้วย เช่น การแชทคุยกันในขณะที่เล่นเกมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เป็นการเพิ่มทักษะการพิมพ์ให้มีความชำนาญมากขึ้น เพิ่มทักษะการเรียนรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการเล่นเกม เป็นต้น

5. เพื่อฝึกทักษะการเรียนรู้ด้านภาษา เนื่องจากเนื้อหาของเกมออนไลน์จะมีการใช้ภาษาต่างๆในการสื่อสารให้ผู้เล่นเข้าใจถึงวิธีการเล่นหรือข้อมูลที่จำเป็นของการเล่นเกม ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเกมในประเทศไทยจะมีการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษร่วมด้วย ผู้เล่นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจภาษาดังกล่าวในเบื้องต้นเพื่อที่จะสามารถเล่นเกมได้ง่ายขึ้นและทั้งนี้เกมออนไลน์ไม่ได้มีเพียงคนไทยเท่านั้นที่มีการเล่นเกม ในหลาย ๆ เกม ก็มีผู้เล่นเป็นชาวต่างชาติด้วยเช่นเดียวกัน ดังนั้นการสนทนากับผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เป็นชาวต่างชาติก็เป็นการเรียนรู้ได้ฝึกการใช้ภาษาพร้อมทั้งได้เพื่อนเป็นชาวต่างชาติอีกด้วย

6. ทำให้เกิดทักษะด้านการวางแผน การเล่นเกมเป็นเรื่องปกติที่ผู้เล่นต้องการที่จะผ่านเกมหรือเอาชนะคู่แข่งให้ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมประเภทการวางแผน ผู้เล่นจะต้องคิดวางแผนตั้งแต่ต้น เช่น การกำหนดตัวละคร สถานที่หรือฉากที่เหมาะสม อาวุธที่เหมาะสม วิธีการเล่น ฯลฯ ที่จะทำให้ผู้เล่นประสบผลสำเร็จได้ หากผู้เล่นมีการวางแผนที่ดีและสามารถผ่านเกมได้ ก็จะทำให้มีทักษะการคิดเพิ่มขึ้นและสร้างความมั่นใจในตัวเองไปสู่การวางแผนในเรื่องต่าง ๆ ของสังคมแห่งความเป็นจริงได้

7. เป็นการฝึกทักษะด้านการค้า ในสังคมเกมออนไลน์มีการค้าขายไอเท็ม และการค้าขายไม่ได้มีเพียงผู้เล่นเพียงคนเดียวเท่านั้นที่สามารถขายสินค้าได้ มีผู้เล่นจำนวนมากที่มีการค้าขายสิ่งของหรือแลกเปลี่ยนสิ่งของให้กัน การที่ผู้เล่นจะสามารถขายไอเท็มของตนเองได้นั้นก็จำเป็นที่จะต้องมีความรู้วิธีการต่าง ๆ ที่ทำให้สามารถขายสินค้า (Item) ได้ในราคาที่ตนเองต้องการ เช่น มีการวางแผน มีการตลาด การประชาสัมพันธ์ กลยุทธ์ในการขาย เป็นต้น ดังนั้นจึงต้องมีการคิดตั้งแต่การหาสินค้า การกำหนดราคาสินค้า การตั้งชื่อร้าน สถานที่ตั้งร้านที่เหมาะสม การคำนวณราคาต้นทุนและราคาขาย การโฆษณา รวมไปถึงการพูดคุยและการบริการลูกค้าให้ลูกค้าประทับใจเพื่อให้เป็นลูกค้าประจำ ซึ่งทักษะต่าง ๆ เหล่านี้สามารถนำมาเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้กับโลกในสังคมแห่งความเป็นจริงได้เป็นอย่างดี

8. ทำให้ได้รู้จักเพื่อนใหม่ การเล่นเกมออนไลน์นั้นมีกิจกรรมที่ทำร่วมกัน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการแข่งขันกัน มีการพูดคุยสนทนากัน และเมื่อมีการเข้าร่วมทีมหรือสมาคมในเกม ก็ทำให้มีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน มีการติดต่อพบปะกันก็จะเกิดความคุ้นเคยต่อกันของผู้เล่นจนกลายเป็นเพื่อนที่ดีต่อกันในสังคมแห่งความเป็นจริงได้

9. ฝึกให้เป็นคนที่มีความอดทนและความพยายาม การเล่นเกมออนไลน์นั้นถ้าจะทำให้ผ่านเกมหรือชนะคู่แข่งในเกมนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย บางครั้งก็มีแพ้ บางครั้งก็ชนะ แต่บางครั้งกว่าที่จะชนะได้ต้องแพ้มาแล้วหลายครั้ง เกมบางเกมมีเนื้อหาของเกมที่ต้องปฏิบัติตามภารกิจตามที่กำหนดไว้ จึงจะได้สิ่งของที่ต้องการหรือเพื่อที่จะเลื่อนยศ เลื่อนตำแหน่งภายในเกม ดังนั้นหากผู้เล่นต้องการอยากได้สิ่งเหล่านั้น ผู้เล่นก็ต้องมีความอดทนและความพยายามที่จะปฏิบัติตามภารกิจนั้นให้สำเร็จ ซึ่งถ้าหากผู้เล่นได้นำความอดทนและความพยายามไปใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเป็นจริงก็จะส่งผลทำให้ประสบผลสำเร็จในชีวิตจริงได้ด้วย เช่น ความตั้งใจที่อยากสอบผ่านในการเรียน ก็ต้องมีความอดทนอ่านหนังสือและจดจำบททวนบทเรียนที่ได้เรียนมาและพยายามตั้งใจอย่างเต็มที่ในการสอบ การกระทำได้กล่าวทำให้มีโอกาสที่จะสอบผ่านมากกว่าที่ไม่ได้อ่านหนังสือไปสอบเลย

10. ฝึกความเป็นภาวะผู้นำ ผู้ตามและการตัดสินใจ การที่จะประสบผลสำเร็จให้ถึงเป้าหมายได้ในบางครั้งก็ต้องมีการร่วมทีมกันเพราะจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยความสามารถของผู้เล่นคนอื่น ๆ ร่วมด้วย ในการเล่นเกมบางครั้งผู้เล่นจะกลายเป็นผู้นำทีมหรือบางครั้งก็กลายเป็นผู้ตามทีมด้วยเช่นเดียวกัน หากได้เป็นผู้นำของทีมก็ต้องพยายามทำให้ผู้อื่นเกิดความไว้วางใจ จนสามารถทำให้ผู้อื่นปฏิบัติตามการตัดสินใจของผู้นำได้ หรือหากได้เป็นผู้ตาม ก็ต้องใช้ความสามารถในการเล่นช่วยเหลือทีมอย่างเต็มที่ ซึ่งหากนำมาใช้ในสังคมแห่งความเป็นจริงก็จะเป็นประโยชน์อย่างมากในสังคม

11. ฝึกการเข้าสู่สังคม การมีมารยาทในสังคม เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่มีผู้เล่นจำนวนมากและมีการเข้าเล่นเกมครั้งละหลาย ๆ คนทำให้ต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่เสมอ ดังนั้นจึงต้องเรียนรู้สังคมของเกมออนไลน์ วัฒนธรรมของสังคมเกมออนไลน์ว่าเป็นอย่างไร รวมถึงการฝึกมารยาทการเข้าสู่สังคม เช่น เมื่อพบผู้เล่นคนอื่นก็มีการทักทายหรือทำความรู้จักกัน เกิดการเรียนรู้การเข้าสู่สังคม ด้านการสื่อสารและพฤติกรรมที่แสดงออกผ่านตัวละครควรให้มีความเหมาะสมกับสังคมและเรียนรู้ข้อความใดที่ควรพิมพ์หรือข้อความใดที่ไม่สมควรพิมพ์ เป็นต้น

12. ทำให้รู้จักการมีน้ำใจต่อกัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สังคมเกมออนไลน์หากต้องการที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ก็ต้องเรียนรู้จักการมีน้ำใจต่อกันและกัน การให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เช่น การให้คำปรึกษาในเรื่องของการเล่นเกม การช่วยเหลือกันโดยใช้สื่อกลางระหว่างตัวละครกับตัวละคร และการเล่นเกมที่มีการสร้างทีมขึ้นมาและร่วมกันทำกิจกรรม ผู้เล่นทุกคนที่อยู่ในทีมก็ต้องช่วยเหลือกันจึงจะประสบผลสำเร็จได้

13. ทำให้รู้จักการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย การเล่นเกมย่อมมีการแพ้ มีการชนะเป็นเรื่องธรรมดาเป็นการฝึกให้ผู้เล่นเกมเกิดการเรียนรู้การยอมรับความพ่ายแพ้ หรือการได้รับชัยชนะ หากแพ้ผู้เล่นก็พยายามและตั้งใจหาวิธีการที่ทำให้ชนะหรือถ้าหากชนะแล้วก็ต้องคิดว่าจะต้องทำอย่างไรให้ชนะในด้านต่อๆ ไปหรือชนะคู่แข่งใหม่ ได้และในสังคมเกมออนไลน์อาจมีความขัดแย้งหรือความไม่เข้าใจกันบ้างกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ในการเล่นเกม หรือ ตัวละครของผู้เล่นคนอื่นส่งผลทำให้ตัวละครของผู้เล่นมีความพ่ายแพ้ ผู้เล่นก็ต้องรู้จักการให้อภัยซึ่งกันและกันจึงจะทำให้ได้มิตรและมีความสุขจากการเล่นเกม นั่นคือผู้ชนะในการเล่นเกมที่แท้จริง

14. ทำให้รู้จักฝึกปฏิบัติตามกฎ กติกา สังคมทุกสังคมย่อมมีกฎ กติกา การใช้ชีวิตในสังคมร่วมกัน สังคมเกมออนไลน์ก็เช่นเดียวกัน มีกฎ กติกา ของการเล่นเกม เมื่อผู้เล่นเข้าไปสู่สังคมเกมออนไลน์แล้วก็ต้องปฏิบัติตามกฎ กติกาที่ได้กำหนดไว้ แต่ถ้าหากผู้เล่น ไม่ปฏิบัติตามกฎ กติกา ก็อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งกับผู้เล่นคนอื่น ๆ และอาจถูกลงโทษจากสังคมเกมออนไลน์ได้ เช่น ไม่ให้เข้าร่วมการทีมหรือร่วมสมาคมในการทำกิจกรรมร่วมกันในเกม ไม่ให้ความช่วยเหลือในการต่อสู้กับศัตรู ทำร้ายตัวละครของผู้เล่นให้ตาย เป็นต้น ซึ่งในสังคมเกมออนไลน์ก็มีหลายคนที่ไม่เคารพกฎ กติกา ก็เปรียบเหมือนในโลกของความเป็นจริงที่บ้านเมืองหรือแต่ละประเทศมีกฎหมายเพื่อบังคับใช้แต่ก็ยังมีคนที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมายเมื่อการกระทำขัดแย้งต่อกฎหมายก็จะต้องถูกจับและถูกลงโทษตามที่กำหนดไว้

15. ฝึกให้รู้จักการเก็บออมและการใช้จ่าย สังคมเกมออนไลน์ ผู้เล่นทั้งหลายส่วนใหญ่มักให้การยอมรับกับผู้เล่นที่มีความสามารถสูง ผู้เล่นแต่ละคนจึงพยายามที่จะสร้างตัวละครหรือสร้างระดับความเก่งความสามารถของตนเองเพิ่มขึ้นให้เป็นที่ยอมรับของผู้เล่นคนอื่น ๆ และจากการที่ผู้เล่นต้องมีการพัฒนาตัวละครของตนเอง ผู้เล่นจึงจำเป็นต้องมีเงินในเกมเพื่อใช้ซื้อสินค้าในเกม เช่น อาวุธ เสื้อผ้า หรือสินค้าที่ทำให้ตัวละครของผู้เล่นมีทักษะและความสามารถเพิ่มขึ้น เพราะฉะนั้นผู้เล่นจึงต้องมีการเก็บเงินในเกมโดยเริ่มแรกของการเล่นเกมก็จะเก็บได้ทีละน้อย ถ้าผู้เล่นต้องการอยากซื้อสินค้าที่อยากได้ ก็ต้องเก็บเงินเหล่านั้นให้ได้ตามจำนวนจึงจะสามารถนำไปซื้อสินค้าที่ต้องการได้ก็จะเป็นการปลูกฝังให้ผู้เล่นรู้จักคุณค่าของเงินถึงแม้ว่าจะเป็นเงินในสังคมเกมออนไลน์ก็ตาม หากผู้เล่นนำพฤติกรรมดังกล่าวมาใช้ในชีวิตจริงก็ทำให้ผู้เล่นเป็นคนที่รู้จักคุณค่าของเงิน เรียนรู้วิธีการหาเงินและเก็บเงินด้วยตนเอง

และนอกจากที่ได้กล่าวมาแล้ว ผลทางด้านบวกของการเล่นเกมที่สำคัญและก็น่าสนใจ โดยเฉพาะเด็ก ๆ วัยรุ่นปัจจุบันก็คือ การเล่นเกมก่อให้เกิดอาชีพและสร้างรายได้

อาชีพที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ในสังคมแห่งความเป็นจริงมีดังนี้ (ASTV ผู้จัดการ Live. 2559) เช่น

1. ขายไอเทมเกมออนไลน์ ผู้เล่นเกมที่มีระดับเลเวลสูง ๆ ก็จะมีโอกาสที่ได้รับไอเทมจากการเล่นเกมมากขึ้น เช่น เงิน อาวุธ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และไอเทมหายาก ผู้เล่น

เกมจึงนำไอเทมที่ตนเองได้รับ มาขายให้แก่ผู้เล่นคนอื่นในราคาต่าง ๆ ตามที่ตกลงกัน โดยใช้เงินจริงในการซื้อไอเทมดังกล่าว เป็นการสร้างรายได้ให้แก่ผู้เล่นเกมเหล่านี้ด้วย

2. รับจ้างเก็บเลเวล หมายถึง การรับจ้างเล่นเกมให้มูลค่าประสบการณ์สูงขึ้น เนื่องจากผู้เล่นที่ชอบเล่นเกมแต่ไม่มีเวลาเล่นและยังมีความต้องการให้ตัวละครของตนเองมีความเก่งหรือที่เรียกว่าเป็นระดับเทพของเซฟเวอร์ก็จะจ้างให้คนอื่นมาเล่นเกมแทนตนเอง จึงเกิดอาชีพรับจ้างเก็บเลเวลขึ้นมาอาชีพนี้เหมาะสำหรับผู้ที่มีความว่างและความชอบในการเล่นเกมนั้น เพราะเกมบางเกมกว่าตัวละครของผู้เล่นจะเก่งอยู่ในระดับสูงก็ใช้ระยะเวลาหลายเดือนในการเล่น

3. ตัวเตอรส์สอนเล่นเกม เป็นผู้สอนวิธีการเล่นเกมให้แก่ผู้เล่นใหม่ ๆ โดยเฉพาะเกมที่เกี่ยวกับการวางแผนหรือเกมที่มีความสลับซับซ้อนของเนื้อหาของเกมค่อนข้างมาก และเกมที่มีการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร

4. นักแข่งเกม ในปัจจุบันจะมีหน่วยงานหรือบริษัทเกมต่าง ๆ จัดการแข่งขันการเล่นเกมน้อยครั้ง ซึ่งนักแข่งเกมก็ต้องมีการติดตามข่าวสารและมีการฝึกซ้อมหรือฝึกทักษะการเล่นเกมให้เก่ง ๆ มีทั้งแบบเดี่ยวและแข่งขันแบบทีม ถ้าเข้าแข่งขันเป็นทีม ก็ต้องมีการเตรียมตัวฝึกซ้อมร่วมกันของคนในทีมตนเองด้วย หากผู้เข้าแข่งขันหรือทีมใดเป็นผู้ชนะก็จะได้รับรางวัลตามที่กำหนดไว้ในการแข่งขันแต่ละครั้ง ซึ่งรางวัลที่ได้รับ เช่น สิ่งของ เงิน และถ้วยรางวัล เป็นต้น

5. นักพากย์เกม หรือ แคสเตอร์ คือ การเล่นเกมและอัดวิดีโอเพื่อบันทึกเนื้อหาของการเล่นเกมให้ผู้อื่นได้รับชม อาชีพนี้กำลังเป็นที่นิยมและเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ และวัยรุ่นในยุคนี้ให้ความสนใจเป็นอย่างมากเพราะไม่ได้เพียงแต่ต้องเล่นเกมเป็นอย่างดีเท่านั้นแคสเตอร์ต้องมีความสามารถในการนำเสนอการเล่นของตนเองให้ดูน่าสนใจ ดึงดูดให้ผู้อื่นมาชมการนำเสนอของตนให้ได้มากที่สุด โดยอาจจะมีการใส่มุขให้ตลกหรือการพากย์เสียงในขณะที่เล่นให้ดูน่ากลัว น่าตื่นเต้น น่าค้นหาหรือจะเป็นการวิพากษ์วิจารณ์สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการเล่นเกมนั้นตามสไตล์เฉพาะตัวของแคสเตอร์แต่ละคน ในประเทศไทยแคสเตอร์ได้มีการอัปโหลดคลิปเล่นเกมที่พากย์แล้วลงใน Thailand Youtube Chanel และทุกครั้งที่มีคนคลิกกดดูคลิปลงดังกล่าวก็จะกลายเป็นรายได้ที่แคสเตอร์ได้รับ

ผลกระทบทางลบ

1. ในการเล่นเกมบางเกมใช้เวลาจนเกินไป ทำให้ไม่มีเวลาที่จะพัฒนาตนเอง เช่น การพัฒนาทักษะทางด้านปัญญาต้องมีเวลาเพียงพอสำหรับการอ่านหนังสือ การค้นคว้าและการสืบค้นหาข้อมูล เป็นต้น

2. แสงจากหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือแสงจากจออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นหากมีการเพ่งหน้าจอเป็นระยะเวลานาน ๆ หรือมีความสว่างของแสงมากเกินไป ก็จะก่อให้เกิดปัญหาทางสายตา ทำให้ตาแห้ง ตาแดง ปวดตา เคืองตา ทำให้สายตาสั้น หรือ ทำลายเยื่อตาได้

3. ทำให้เกิดโรคต่าง ๆ ได้ เนื่องจากขาดการออกกำลังกายเพราะให้ความสนใจกับการเล่นเกมมากเกินไปทำให้เกิดโรคได้ เช่น กล้ามเนื้อล้า โรคอ้วน เป็นต้น

4. การเล่นเกมเป็นระยะเวลานาน ๆ ทำให้เกิดปัญหากระดูกและข้อ การก้มคอและหลังรวมไปถึงท่าทางที่ไม่เหมาะสม ทำให้เกิดการปวดคอ ปวดหลัง ปวดแขน หรือปวดเมื่อยตามร่างกายได้

5. ผลต่อระบบหัวใจและหลอดเลือด โดยเฉพาะเกมที่น่ากลัว ตื่นเต้นหรือเกม que ผู้เล่นเกิดอาการเครียดเมื่อต้องการเล่นให้ได้รับชัยชนะ ทำให้มีการใช้พลังงานเพิ่มขึ้น จึงมีการหลั่งสารเคมีบางอย่างในร่างกายที่ทำให้เกิดอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตเพิ่มขึ้นก่อให้เกิดอันตรายแก่ชีวิตได้

6. การเล่นเกมที่มีความรุนแรงหรือพบปะเพื่อในสังคมเกมออนไลน์ที่มีแนวคิดด้านความรุนแรงก็ส่งผลทำให้เกิดความคิดที่รุนแรงหรือชอบความรุนแรงคล้อยตามไปด้วย

7. สำหรับในวัยเรียน ทำให้ไม่สนใจในการเรียนหรืออ่านหนังสือส่งผลให้การเรียนตกต่ำได้

8. การเล่นเกมที่ใช้เวลามากเกินไปจะทำให้ขาดสัมพันธ์ภาพกับบุคคลอื่นและขาดทักษะในด้านการพูดเพราะไม่ได้ใช้เวลาอยู่กับสมาชิกในครอบครัว เพื่อน ๆ หรือบุคคลอื่นในสังคมแห่งความเป็นจริง

9. ทำให้มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปจนถึงมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว สังคมเกมออนไลน์ผู้เล่นบางคนมีทั้งอำนาจ มีทั้งเงิน มีทั้งเพื่อน มีลูกน้อง มีแฟน มีสัตว์เลี้ยงของตนเองและมีความสามารถผู้เล่นคนอื่น ๆ เทียบไม่ได้ จึงทำให้มีความรู้สึกที่ตนเองเหนือกว่าผู้อื่นและแสดงออกถึงความก้าวร้าวหรือสิ่งที่ตนเองต้องการแสดงออกมาในสังคมเกมออนไลน์อย่างเต็มที่และผู้เล่นนั้นอาจน่าสยจจากการเล่นเกมที่นั่นมาสู่ในโลกของความเป็นจริง

10. หากเล่นเกมจริงจังมากเกินไปก็จะส่งผลให้ผู้เล่นเกิดความตึงเครียด ความโกรธ หรืออารมณ์ฉุนเฉียว อันส่งผลต่อสภาพจิตใจและไม่เป็นผลดีต่อร่างกาย

11. เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม เพื่อการเล่นเกมที่สนุกสนาน และความสะดวกสบายของผู้เล่นจึงมีการใช้เงินจริงนำมาใช้ในการเล่นเกม เช่น การเติมบัตรเพื่อเล่นเกม การเติมพอยต์ (Point) เพื่อแลกเป็นเงินในเกมออนไลน์ การประมูลของในเกมด้วยเงินจริง หรือแม้กระทั่ง การใช้เงินจริงซื้อเงินเสมือนในเกม รวมไปถึงจนถึงบางคนไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ หรือเครื่องอำนวยความสะดวกที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น ก็จะต้องหาซื้อหรือไปเล่นเกมที่ร้านคอมพิวเตอร์ ทำให้เสียค่าชั่วโมงในการเล่นอีกด้วย

12. เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบจากการเล่นเกมและส่งผลกระทบจนก่อให้เกิดปัญหาของสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น มีการทะเลาะวิวาท การทำร้ายร่างกาย การลักทรัพย์ ไปจนถึงการฆ่าตัวตาย เป็นต้น

13. ใช้ช่องทางการสื่อสารของสังคมเกมออนไลน์ หลอกลวงผู้อื่นจนเป็นเหตุทำให้เสียทรัพย์สิน ถูกละเมิดทางเพศ ถูกทำร้ายทางร่างกายและจิตใจ พุนทรัพย์ (จิรเศรษฐเมธากุล,2541)

3. แนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหา

1. พ่อและแม่ควรให้คำปรึกษาในเรื่องของชนิดของเกมที่เหมาะสมในการเล่น สอนให้รู้จักเวลาและมีการกำหนดเวลาในการเล่นที่เหมาะสม
2. ควรมีการชี้ให้เห็นถึงผลดี ผลเสียของการเล่นเกม ว่าส่งผลอย่างไรบ้าง
3. ควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมเกี่ยวกับการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม เช่น การไปวัด ทำบุญ เข้ารับฟังการอบรม การปฏิบัติธรรม การบวชภาคฤดูร้อน เป็นต้น
4. สถาบันการศึกษา ครู อาจารย์ ควรใช้สื่อให้เป็นประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน สร้างแหล่งการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
5. ชุมชนร่วมกันสอดส่อง ดูแลในพื้นที่ เช่น เวลาเปิดปิดของร้านเกมถูกต้องตามที่กฎหมายกำหนดหรือไม่ มีกลุ่มเด็กวัยรุ่นมั่วสุมหรือทะเลาะวิวาทกันหรือไม่ ไปจนถึงปัญหายาเสพติด
6. ชุมชนส่งเสริมด้านกีฬา ด้านดนตรี หรืออื่น ๆ ที่มีประโยชน์และสร้างสรรค์ ให้มากขึ้น เช่น มีการจัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอล การจัดประกวดการแข่งขันดนตรีสากล
7. ควรสนับสนุนส่งเสริมและยกย่องผู้ที่สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่เด็กในการช่วยเหลือสังคมเพื่อเป็นแรงจูงใจให้เด็กมีส่วนร่วมในการพัฒนาและช่วยเหลือสังคมมากขึ้น
8. ควรมีนโยบายในการตรวจสอบ Website เกมที่อาจเป็นอันตรายแก่เด็กอย่างต่อเนื่อง
9. มีมาตรการทางกฎหมายที่เข้มงวดในการป้องกันและปราบปรามผู้กระทำความผิดที่เกี่ยวกับการเล่นเกมไม่ว่าจะเป็นผู้เล่น หรือร้านให้บริการต่าง ๆ
10. ครอบครัวและสถาบันต่าง ๆ เช่น สถาบันครอบครัว ควรสอนให้ผู้เล่น เกิดความตระหนักรู้จักหน้าที่ของตนเอง มีวินัยต่อตนเองแยกแยะสิ่งใดถูกสิ่งใดผิดและส่งเสริมการปฏิบัติตนเป็นลูกที่ดีของพ่อและแม่

4. สรุป

เกมออนไลน์ แบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1. MMORPG 2. Casual Game แต่หากพิจารณาจากเนื้อหาของเกมสามารถแบ่งได้ 8 ประเภท คือ 1. ประเภทเกม แอ็คชั่น 2. ประเภทการผจญภัย 3. ประเภทเกมกีฬา 4. ประเภทเกมการยิง 5. ประเภทเกมสวมบทบาทของตัวละคร 6. ประเภทเกมการจำลองสถานการณ์ 7. ประเภทเกมวางแผน 8. ประเภทปริศนา การเล่นเกมมีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อกันของผู้เล่นทำให้เกิดเป็นสังคมเกมออนไลน์ขึ้นมา คือ การพูดคุย การเข้าร่วมทีม การมอบสิ่งของ การซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของ ซึ่งเกิดสังคมเกมออนไลน์ที่มีผลทั้งทางบวกและผลทางลบที่เกิดขึ้นในสังคมแห่งความเป็นจริง

5. ข้อเสนอแนะ

ดังนั้นหากผู้เล่นแบ่งเวลาไม่ถูก หรือเล่นเกมเวลานานจนเกินไปก็จะมีผลเสียต่อตนเองได้ ผู้เล่นจึงควรมีสติสัมปะชัญญะ สติคือการระลึกได้ สัมปะชัญญะคือ การรู้ตัว สามารถแยกแยะอะไรควร อะไรที่ไม่ควร รู้จักแบ่งเวลาให้ถูก บริหารเวลาให้เป็นทำในสิ่งที่ประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น และต่อสังคมแห่งความเป็นจริง สถาบันครอบครัวจึงเป็นสถาบันที่สำคัญที่จะเป็นเกราะป้องกันสร้างความเข้มแข็งให้แก่สังคมโดยไม่ให้บุตรหลานเล่นเกมจนติดเกมมากเกินไปจนต้องสูญเสียอนาคตและเป็นภาระให้กับสังคม แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีความสำคัญมากต่อการเรียนรู้และพัฒนาในด้านต่าง ๆ และปฏิเสธไม่ได้ว่าสังคมออนไลน์มีบทบาทที่สำคัญเช่นกัน ดังนั้นไม่เพียงแต่เด็กและเยาวชนยุคใหม่ต้องปรับตัว ผู้ปกครอง พ่อแม่ ก็ต้องปรับตัวให้เข้ากับการพัฒนาของเทคโนโลยีต่าง ๆ เหล่านี้ด้วยเช่นเดียวกัน และโดยเฉพาะสื่อที่เด็กและเยาวชนให้ความสนใจเป็นพิเศษ คือ การเล่นเกมออนไลน์เพื่อเข้าสู่สังคมเกมออนไลน์ ซึ่งพ่อแม่และผู้ปกครองยุคใหม่จำเป็นต้องมีความรู้เรื่องเกม/ประเภทของเกม เพื่อที่จะสามารถแนะนำให้เด็กและเยาวชน บุตรหลานหรือบุคคลอื่น ๆ เล่นเกมที่มีประโยชน์ได้ เช่น เกมประเภทกีฬา เกมประเภทผจญภัย หรือเกมประเภทที่ต้องใช้ความคิด เพื่อเป็นการพัฒนาด้านจิตใจ/อารมณ์ และพัฒนาทางด้านการมองเห็น เป็นต้น ทั้งนี้การห้ามปรามหรือมิให้บุตรหลานเล่นเกมใด ๆ เลย อาจจะทำให้เกิดปัญหาความขัดแย้งกันภายในครอบครัวได้ ดังนั้นก็ไม่ควรที่จะห้ามมิให้เล่นเกมโดยเด็ดขาด แต่ควรมีการกำหนดเวลาในการเล่น เกม วันละไม่เกิน 1 - 2 ชั่วโมง เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินและช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดได้หรือส่งเสริมทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่มีประโยชน์เช่นการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา เป็นต้น เพื่อแก้ไขปัญหาความขัดแย้ง ตามทฤษฎีที่ทั้งสองฝ่ายเป็นผู้ชนะ (Win - Win)

บรรณานุกรม

- วรรณรัตน์ รัตนวรางค์. (2547). *การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กรักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มังคลารัตน์ สำเนากลาง.(2555). “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา”. *วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร อดสาหรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- พูนทรัพย์ จิระเศรษฐเมธากุล. (2541). “ความชุก ชนิดของการเล่นเกมวีดีโอเกมและทัศนคติของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมวีดีโอเกมในนักเรียน”. *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากุมารเวชศาสตร์*. บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภาพร ดอกไม้. (2556) *การพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. *วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต*. วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยบูรพา.

