

นวัตกรรมความก้าวร้าวจากเกมออนไลน์

The Innovative Aggression from The Online Game

ปิลินันท์ ปุณฺณยประภา¹ และ วรณวรุณ ตั้งเจริญ²

Pilan Poonyaprapha and Wonwaroon Tungcharoen

บทคัดย่อ

เกมออนไลน์เป็นนวัตกรรมความบันเทิงหนึ่งที่สามารถอธิบายถึงปัญหาทางสังคม ซึ่งเกมโดยทั่วไปจะสะท้อนหรือบอกให้ทราบถึงลักษณะที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์การแข่งขันหรือการร่วมมือกัน เกมเหล่านี้จะแนะนำกลยุทธ์ที่ใช้ในการแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นเกมมักจะมุ่งเอาชนะหรือเพื่อให้บรรลุผลประโยชน์ตามเป้าหมายของเกม สิ่งสำคัญคือเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เปรียบเสมือนเครื่องมือในการแสวงหาความภาคภูมิใจให้แก่ตนเอง เมื่อชนะเขาจะรู้สึกประสบความสำเร็จ ได้รับรางวัลจากเกม ได้รับการยอมรับ และการยกย่องทั้งเพื่อนจริงและเพื่อนในโลกไซเบอร์ และแม้ว่าเกมมักจะมีไว้เพื่อความสนุกสนานและความบันเทิงแต่ในบางครั้งก็สอดแทรกความรุนแรงไว้เป็นส่วนหนึ่งของการเล่น ผลการวิจัยหลายเรื่องชี้ให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของเกมออนไลน์มีส่วนเสริมพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้ซึมซับพฤติกรรมจากปัจจัยแวดล้อม การแก้ปัญหาความรุนแรงของเยาวชนไทยที่มีสาเหตุจากการเล่นเกมนั้น ควรต้องมีคณะกรรมการควบคุมดูแล พิจารณา ในการนำเข้ามาเกมต่าง ๆ ที่จะนำมาจำหน่าย และเมื่อมีการนำเข้ามาแล้ว

ก็ต้องมีการพิจารณาจัดเรตติ้งเกม หรือจะยึดถือเรตติ้งตามที่ต่างประเทศกำหนดมาก็ได้ พร้อมกันนี้ ผู้ปกครองควรให้ความดูแล เอาใจใส่ บุตรหลานของท่าน รวมไปถึงร่วมเล่นกับเขา ให้คำแนะนำ ให้ความเข้าใจและตอบคำถามที่เขาสงสัย น่าจะเป็นวิธีที่ดีในการลดปัญหาความรุนแรงต่าง ๆ ในตัวเยาวชน ซึ่งก็คือ การมอบความรักความเข้าใจให้พวกเขานั่นเอง

Abstract

Online game is one kind of innovation that can illustrate social problems. Normally, it reflected the current situation especially the competitive and corroborative situation. This will introduced tactics to confront each situation. The players will play for winning and satisfying the task of the game. Online game is also using self-esteem as a key for winning because the winner will proud of success, winning reward, well-known and glory from actual and online friends. Main purpose of online game is been created

¹ อาจารย์ประจำ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² ดร. อาจารย์ประจำ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

for fun and entertain but somehow the violence hide beneath the game's plans. Many researches point to the important role of online game to increase the violence habit from surrounded absorbing both from direct-personal and observe experiences. The solution of this violence behavior is a rating control and parent's participation on their kids.

บทนำ

ชีวิตคนเมืองที่เต็มไปด้วยความเร่งรีบ การแข่งขัน ได้ค้นหาให้ได้มาซึ่งอำนาจและการครอบครอง ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าสิ่งเหล่านี้ล้วนมีค่าจึงได้เกิดการไขว่คว้าและแสวงหา และด้วยค่าที่ถูกรับรู้ได้ด้วยความอยากได้ใคร่มีของสังคมปัจจุบัน จึงทำให้ต้องมีการแลกเปลี่ยน ซึ่งสิ่งที่ใช้แลกเปลี่ยนนั้นก็คือ ความเป็นมนุษย์ ความเป็นมนุษย์ที่ควรมีคุณธรรม จริยธรรม การเสียสละและ เห็นได้ว่าหลักการที่ดำรงค้ำไว้ซึ่งส่วนรวมนั้นค่อยๆถูกกลืนกินไปกับความอยากทั้งหลายที่สังคมแบบวัตถุนิยมได้เริ่มเข้ามาครอบครองจิตใจอย่างช้าๆ เปรียบเสมือนกับสนิมที่กัดกร่อนสังคมภายในจนกลวงทำให้เกิดการเอาตัวรอดและเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนเป็นใหญ่ คำของท่านซ่งจื่อที่กล่าวไว้ว่า "คนที่มีความดีและสืบทอดประเพณีเอาไว้ น้อยนักที่จะเป็นคนมีคุณธรรม" (อมร ทองสุก, 2552 : 25) และแม้ทุกวันนี้การกระตุ้นและย่ำเตือนเรื่องของคุณธรรม จริยธรรมจะมีมากขึ้น แต่ก็ยังเป็นเพียงเสียงสะท้อนที่ก้องไปมา หาได้กังวานใส และอยู่ในจิตใจไม่ความดี การละอายต่อบาปเป็นเหมือนคำพูดที่เอาไว้ท่องให้พยางค์ความเป็นมนุษย์และยังคงเป็นเพียงแค่หมึกที่เขียนหรือบันทึกลงกระดาษเท่านั้นเหมือนอย่างในหนังสือจิตคุรุ ที่พระใหม่รูปหนึ่งโอ้อวดต่อหน้าอินทปญญด้วยการท่องข้อความในพระไตรปิฎกออกมายืดยาว แต่อินทปญญกลับเตือนสติเขาว่า "เธอท่องจำได้เก่งมากจริงๆ แต่ฉันขอถามเธอหน่อยว่า เธอซึมซับเอาคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์มาไว้ในตัวเธอได้หรือยัง และพระไตรปิฎกได้ช่วยปรับปรุงเปลี่ยนแปลงชีวิตของเธอให้ดีขึ้นได้อย่างไรบ้าง?" และได้กล่าวต่อว่า "จงอย่าได้เข้าใจเขาไปว่า ความเข้าใจเป็นอยู่อย่างเดียวกับการรู้แจ้ง พระไตรปิฎกมีไว้เพื่อเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้อ่านต้องการนำไปใช้ให้เกิดการรู้แจ้งเห็นจริงภายใน และให้เกิดซึมซับเอาข้อความในพระไตรปิฎกนั้นเข้าไปไว้ในจิตใจ มิใช่เพื่อประดับความรู้หรือเพื่ออวดอ้างเฉยๆ"(ทาคินี และลัคนา วิวัฒน์สุระเวช, 2548: 45) การเป็นมนุษย์นั้นจึงมิใช่แต่เพียงรู้ว่า

ความผิดชอบชั่วดีคืออะไร แต่ต้องปฏิบัติได้ ยับยั้งชั่งใจได้ และมีความละอายต่อบาปได้

ด้วยสภาพสังคมที่เต็มไปด้วยการชิงดีชิงเด่น ทำให้หลายคนในสังคมรู้สึกปกติกับสิ่งที่เรียกขานกันว่าความเห็นแก่ตัว ซึ่งกลายเป็นวิสัยธรรมชาติที่มักจะบอบกบอดสิ่งผิด สิ่งไม่มี ไม่ควร ให้คนรอบข้างตนนั้นรับผิดชอบแทนสภาพครอบครัวที่มีช่องว่างเพิ่มขึ้นจนห่างเกินกว่าจะยื่นทำให้ความรับผิดชอบต่อสังคมและเยาวชนถูกผลักมาที่สิ่งแวดล้อมรอบตัว หากแต่แท้จริงแล้วอาวุธหรือเกราะที่สร้างหรือช่วยหลอมจริยธรรมขึ้นอยู่กับพื้นฐานของผู้รับด้วย ซึ่งแน่นอนว่าพื้นฐานนั้นก็คือครอบครัว หน่วยที่เล็กที่สุดในสังคมและสำคัญที่สุดอีกด้วย แม้จะมีการพยายามปรับตัวให้พร้อมและพัฒนาเพื่อการศึกษาในยุคหลังสมัยใหม่ ปฏิเสธไม่ได้ว่าการปฏิรูปไปสู่การเรียนรู้ไปสู่ศตวรรษที่ 21 ต้องเผชิญกับความท้าทายอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนหลักสูตรใหม่ การพัฒนาวิชาชีพ การบูรณาการเทคโนโลยี (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอธิป จิตตฤกษ์, 2554 : 21) แต่กระนั้นก็ยังไม่เท่าทันต่อกระแสความอยากของวัตถุนิยมที่ไหลบ่าสู่จิตใจของเยาวชนอย่างบ้าคลั่ง

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน การทำงาน รวมทั้งการให้ความบันเทิง ซึ่งในปัจจุบันเกิดการแข่งขันอย่างสูงจนทำให้ผู้ประกอบการไม่สามารถหยุดยั้งและต้องพยายามปรับปรุงพัฒนาสินค้าของตนเพื่อให้ติดตลาดและเป็นที่ยอมรับมากที่สุด โดยเฉพาะสินค้าประเภทเกม เกมเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่สามารถอธิบายถึงปัญหาทางสังคม ซึ่งเกมโดยทั่วไปจะสะท้อนหรือบอกให้ทราบถึงลักษณะที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์การแข่งขันหรือการร่วมมือกัน เกมเหล่านี้จะแนะนำกลยุทธ์ที่ใช้ในการแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยส่วนใหญ่ผู้เล่นเกมมักจะมุ่งเอาชนะหรือเพื่อให้บรรลุผลประโยชน์ตามเป้าหมาย อย่างไรก็ตามทั้งในการเล่นและในความเป็นจริงผู้เล่นจำเป็นต้องปฏิบัติตามกฎกติกาที่วางไว้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของเกม บางเกมคล้ายกับสถานการณ์จริง คือ หากเล่นชนะก็จะสามารถได้ครอบครองสิ่งของทั้งหมด ซึ่งเกมเหล่านี้มีลักษณะการแข่งขันสูงคือ มีผู้ชนะเพียงคนเดียว หรือเกมอื่นๆอาจต้องการความร่วมมือเพื่อชัยชนะ ซึ่งในโลกแห่งความจริง สิ่งสำคัญคือเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เปรียบเสมือนเครื่องมือในการแสวงหาความภาคภูมิใจให้แก่ตนเอง เมื่อชนะเขาจะรู้สึกประสบความสำเร็จ ได้รับรางวัลจากเกม ได้รับการยอมรับ

และการยกย่องจากกลุ่มเพื่อน ทั้งเพื่อนจริงและเพื่อนในโลกไซเบอร์ เกมออนไลน์เป็นธุรกิจหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมจากผู้ประกอบการโดยได้รับความนิยมอย่างสูงตั้งแต่ปี 2543 จนถึงทุกวันนี้

เกมออนไลน์ได้เป็นที่นิยมเปรียบเสมือนเป็นเพื่อนสนิทของเยาวชนไทยและเป็นกิจกรรมเพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความบันเทิง เพื่อฝึกทักษะและเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น ลักษณะการเล่นนั้นอาจมีผู้เล่นคนเดียวหรือหลายคน ซึ่งเกมจะต้องประกอบด้วยผู้เล่นตามจำนวนของเกมนั้นๆ ที่กำหนด บางเกมหากผู้เล่นไม่ครบตามจำนวนก็ไม่สามารถเล่นได้ โดยผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการเล่นได้ตามกฎกติกาและแนวทางของเกมที่คุณเล่นจะต้องปฏิบัติตาม ซึ่งเกมมักจะมีไว้เพื่อความสนุกสนานและความบันเทิงแต่ในบางครั้งก็สอดแทรกความรู้และความรุนแรงไว้เกมเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น เกมจะมีความใกล้ชิดกันมากแต่มีขอบเขตที่ชัดเจนของตัวเองอยู่ในระดับหนึ่ง เกมหมายถึงการเล่นที่ผู้เล่นอยู่ภายใต้เงื่อนไขการควบคุมและมีจุดเริ่มต้นและจุดจบที่ชัดเจน ในเงื่อนไขที่จำกัดและอิสระ และการเล่นเกมเป็นการมุ่งใช้ความสามารถในการแสดงความคิดเห็นเพื่อเอาชนะหรือแข่งขันบนเงื่อนไขข้อจำกัดต่างๆ เกมออนไลน์ออนไลน์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือคอมพิวเตอร์ แต่จะนำมาประยุกต์กับระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต ซึ่งจะทำให้มีการเชื่อมต่อโดยผ่านการให้บริการของบริษัทผู้ดูแลเกมออนไลน์ซึ่งจะใช้ซอฟต์แวร์ในการประมวลผลเช่นกัน แต่จะมีการส่งและรับข้อมูลจากเซิร์ฟเวอร์ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Host Server) อยู่ตลอดเวลา จุดเด่นของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์คือการที่บุคคลสามารถเข้ามาอยู่ในที่เดียวกันหรือเซิร์ฟเวอร์เดียวกันได้ ซึ่งจะถูกล่ามโลกในจินตนาการหนึ่งขึ้นโดยผู้เล่นสามารถเข้าไปพบปะผู้คนมากมายจากทั่วโลกได้

ในปัจจุบันซอฟต์แวร์เกมถูกพัฒนาขึ้นตามกาลเวลาหลายเกมที่ใช้แนวคิดแปลกๆในการเล่น ความรุนแรง สิ่งต่างๆ ในเกม มีผลกระทบต่อเด็กก่อพฤติกรรมที่ไม่น่าเชื่อขึ้นมากมาย ดังที่เราได้พบเห็นบ่อยครั้งตามหน้าหนังสือพิมพ์บ่อยครั้ง คำพิพากษานี้อาจดูเป็นการปกป้องรักษาจนเกินไปนัก และยากจะยอมรับได้สำหรับคนอีกกลุ่มมากที่ไม่ประสบปัญหาใด ๆ ในการเล่นเกม นอกจากการได้พักผ่อน ความสนุกสนาน ความสุขที่สิ่งอื่นไม่สามารถให้ได้ ๆ รวมถึงบริษัทผู้ผลิตเกมต่าง ๆ ก็พร้อมจะออกมาคัดค้านความคิดเห็นน้อยอย่างเต็มตัวอย่างไรก็ตามคงต้องยอมรับว่า เกมบางประเภทนั้น อยู่ในข่ายที่ไม่เหมาะสมจริง ไม่ว่าจะในแง่ของ

โครงสร้างเกม, แนวคิดของเกม, วิธีการเล่น หรือ สิ่งต่างๆ ที่แสดงออกมาภายในเกม

ว่า ในประเทศที่อุตสาหกรรมเกมทรงตัว ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางความคุ้นเคย รวมถึงความรู้ความเข้าใจในอุตสาหกรรมนี้ ก่อให้เกิดการกำหนดกฎระเบียบที่จัดขึ้นเพื่อดูแลสิ่งต่างๆจากสังคม โดยเฉพาะการจัดเรตติ้งของเกม ทำให้เกมต่างๆยังคงความอิสระในแง่การผลิตและการพัฒนาเพียงแต่ต้องผ่านคณะกรรมการคุ้มครองเพื่อให้เรตติ้งที่ถูกต้องแก่เกมนั้นๆพร้อมชี้แจงแถลงไขข้อเสียของเกมที่จะส่งผลต่อทั้งสุขภาพกายและใจของผู้เล่นอย่างชัดเจนในคู่มือที่แนบแถมไปกับตัวเกมด้วยเพียงแต่ว่า การขำน้ำขำทะเล การแพร่กระจายของเหล่าเกมต่าง ๆ โดยเฉพาะจากตลาดใหญ่อย่าง อเมริกา และญี่ปุ่น ยังคงหลังไหลเข้าสู่ประเทศไทยอย่างไม่หยุดหย่อน แม้กฎกติกาอาจดูเหมือนชัดเจนในการนำเข้เกมต่างๆ แต่อย่างไรเสีย ประเทศไทยยังไม่มีคณะกรรมการให้เรตติ้งเกมแต่อย่างใด อีกทั้งการนำเกมเข้ามาก็ไม่ได้สนใจเรตติ้งที่ทางต่างประเทศจัดไว้แล้วด้วย โดยหลักที่ปฏิบัติกันอยู่คือ ทุกเกมยีนติขายให้คนไทยทุกเพศทุกวัย แม้บางเกมในประเทศเสรีภาพอย่างอเมริกาจะติดเรตติ้ง18+ (ผู้เล่นต้องมีอายุมากกว่า18ปีขึ้นไป)ก็ตามก็

อีกทั้ง อุตสาหกรรมใต้ดินของประเทศเรานั้น เป็นสิ่งเหนือกฎหมายมาช้านานแล้ว เกมที่ถูกนำเข้ามาจึงไม่ได้สนใจในแง่ของจริยธรรม หรือขนบธรรมเนียมประเพณี ขอแค่ให้แปลก น่าตื่นเต้น อันตราย ก็เพียงพอ เพราะเกมดังกล่าวคือเกมที่ขายได้ นั่นคือ ไอเดียในการประกอบธุรกิจของเหล่าอุตสาหกรรมแผ่นเกมก็อปปีในไทย และในเมื่อเป็นธุรกิจผิดกฎหมาย ลงทุนต่ำ ทำให้สามารถขายได้ในราคาที่ถูกลง ๆ กลไกการป้องกันด้านราคาจึงถูกมองข้ามไปเช่นกัน จากในต่างประเทศ... เกมบางเกมที่ดูล่อแหลมจะถูกจัดเรตติ้งสูงๆและขายในราคาแพง พร้อมกันนี้โดยภาพรวมแล้วในประเทศที่อุตสาหกรรมเกมเฟื่องฟู จะมีกฎหมายดูแลและการลงโทษที่รุนแรง หากทำผิด การดูแลควบคุมจึงอยู่ในระดับที่ไว้วางใจได้จากเรื่องราวและปัจจัยต่าง ๆ ข้างต้นสามารถตีแผ่ลักษณะของเกมส่งผลต่อความรุนแรงของเยาวชนไทยได้ 2 กรณี

กรณีแรกคือ เกมดังกล่าวเป็นเกมที่ถูกต้องตามกฎหมายมีการจัดเรตติ้งชัดเจน รวมถึงผ่านคณะกรรมการเซ็นเซอร์ต่าง ๆ เรียบร้อย แต่เมื่อถูกนำเข้ามายังไทย เรตติ้งจะถูกยกทิ้งไป เยาวชนไทยสามารถซื้อไปเล่นได้โดยอิสระซึ่งเกมบางเกม นั้น มีเนื้อหาที่รุนแรง ยั่วๆ เกินไปสำหรับเด็กบางวัย

อาทิเช่น

Hitman ที่ผู้เล่นจะรับบทเป็นนักฆ่าที่ต้องออกตามล่าฆ่าผู้คนตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งภาพกราฟิกของเกมจะรุนแรงมีลักษณะการนองเลือด รวมถึงวิธีการฆ่าของตัวเอกก็ค่อนข้างจะโหดร้ายทารุณ

The Punisher เกมที่พระเอกจะออกตามล่าแค้นให้กับลูกเมียที่ถูกเหล่าร้ายฆ่า ซึ่งต้องมีการทรมานเหล่าคนร้ายเพื่อให้เปิดเผยความลับต่าง ๆ ออกมา เพื่อตามหาหัวหน้าใหญ่ให้เจอ ก่อนกำจัดให้สิ้นซาก วิธีการทรมานมีมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการจับกดน้ำ บีบคอ ช้อม รัดคอ ฯ ซึ่งรุนแรง และมีภาพกราฟิกนองเลือด น่ากลัว

Grand Theft Auto เกมที่เป็นเรื่องราวของสงครามกลางเมือง ระหว่างสารพัดสารพันแก๊ง เรื่องราวการคอร์รัปชัน ความเฝ้าพะของวงการตำรวจเลว เรื่องราวการเหยียดสีผิว ความรุนแรงทางเพศ ยาเสพติด อาชญากรรม โจรกรรม การฆาตกรรม เป็นเกมที่มีภาพความรุนแรงชัดเจน รวมถึงภาพการร่วมเพศ(ล่าสุดได้ถูกสั่งถอดฉากดังกล่าวออกจากเกมแล้ว) ฯลฯ

ทั้งนี้ ปัจจุบันเกมในท้องตลาดส่วนใหญ่ เป็นเกมแนวสงคราม ที่ต้องมีการรบราฆ่าฟันกัน ซึ่งมีความรุนแรงอยู่ในตัวของมันเอง อย่างที่บอกว่า สงครามไม่มีประโยชน์กับใครทั้งสิ้น แต่เกมสงครามกับมีมากมายเกลื่อนตลาด ซึ่งนั่นส่งผลต่อการเล่นของเยาวชนโดยตรงแน่นอน ที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดว่าสงครามคือสิ่งที่ดีอีกทั้งเป็นการบ่มเพาะนิสัยใช้ความรุนแรงในการตัดสินปัญหาต่างๆ

อีกกรณีคือ เกมใต้ดินอย่างแท้จริง ที่ต้องหลีกเลี่ยงอย่างชัดเจน โดยตัวเกมจะเป็นการกระทำนอกกรอบต่าง ๆ อย่างเช่น เกมที่ออกตามล่าคนอย่างทารุณ โหดเหี้ยม, การวางระเบิดสถานที่สำคัญต่าง ๆ, เกมที่ออกหาเหยื่อผู้หญิงเพื่อตามชมข่มขืน, เกมทรมานคนที่ออกหาเหยื่อมาจับขังไว้ทำการทรมานจนตาย, เกมจีบสาวแล้วขู่ข่มขืนให้มีความสัมพันธ์เชิงชู้สาวไปเรื่อย ๆ ใครทำได้มากก็ได้คะแนนมาก ฯลฯ ซึ่งในส่วนของเกมใต้ดิน ถือเป็นเรื่องยากที่เยาวชนไทยเราจะสามารถหามาลองเล่นกันได้ เพราะเป็นตลาดระดับล่าง ลึกลับในต่างประเทศ แต่ถ้าหามาเล่นได้จริงแม้แต่ผู้ใหญ่เองก็ถือว่าเป็นห่วงเช่นเดียวกัน

ในแง่มุมทางสังคม เกมออนไลน์ได้นำไปสู่โอกาสที่มนุษย์จะสร้างชุมชนใหม่ขึ้นระหว่างกัน ชุมชนที่เกิดขึ้นมีจำนวนมหาศาลโดยไม่ว่าจะนับจำนวนได้ (อาทิ ไทยรัฐฉบับปีที่ 54 ฉบับที่ 16470 วันจันทร์ที่ 24 กุมภาพันธ์

พ.ศ.2546 ระบุว่า ในขณะที่ B.M.Media (THAILAND) Company Limited ยังมีได้เรียกเก็บค่าบริการในการเข้าไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ชื่อ Raknarok นั้นมีคนลงทะเบียนเล่นเกม 600,000 ราย และมีผู้เล่นเข้ามาออนไลน์เฉลี่ยวันละ 200,000 ราย) และเนื่องจากมีนโยบายที่ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างจริงจังจากรัฐบาลในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา ทำให้การเข้าสู่อินเทอร์เน็ตเป็นไปได้อย่างง่ายดายและไม่แพงเกินไปสำหรับมาตรฐานการครองชีพในสังคมไทย ซึ่งผลพวงต่อมา ก็คือ เกมออนไลน์ก็ได้รับการพัฒนาให้สามารถเล่นได้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) หรือเครือข่ายอินทราเน็ต (Intranet)

เกมออนไลน์ในนวัตกรรมช่วงนี้จึงมีใช้กิจกรรมที่มนุษย์เล่นได้คนเดียวกับคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวอีกต่อไป แต่ยังเป็นกิจกรรมที่มนุษย์ยังสามารถเล่นได้หลายคนระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายเดียวกันซึ่งอาจอยู่ภายในบริเวณเดียวกันหรือห่างกัน ทั้งนี้โดยมีเทคโนโลยีในการเชื่อมต่อที่ไม่แพงและแพร่หลาย กล่าวคือ Modem หรือ Lan การเล่นเกมจึงมีใช้เรื่องระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์อีกต่อไป แต่เป็นเรื่องระหว่างคนกับคน ซึ่งอาจจะอยู่ในที่เดียวกัน หรือคนละที่กัน หรือซึ่งอาจจะรู้จักกันมาก่อนหรือไม่รู้จักกันก็ได้ หรือที่สำคัญที่สุดหากพิจารณาในประวัติศาสตร์และประสบการณ์ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผู้เล่นเกมจะไม่อาจรู้ได้อย่างแน่นอนว่า ผู้เล่นเกมด้วยกันมีลักษณะดังที่ได้ให้ข้อมูลต่อกันจริงหรือไม่ มายาคติได้แทรกเข้ามาเป็นบรรยากาศในเกมคอมพิวเตอร์อีกปัจจัยหนึ่ง

ข้อสังเกตหนึ่งที่น่าสนใจคือ การปรากฏตัวของนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศในสังคมไทยได้ส่งผลกระทบต่อ เกมออนไลน์อย่างมาก กล่าวคือ เกมออนไลน์ (Online Computer Game) ได้ปรากฏตัวขึ้นมาในสังคมไทยเคียงข้างกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ออนไลน์ (Offline Computer Game) อันได้แก่ เกมที่เล่นโดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตปัญหาที่ตามมา ก็คือ เกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อมนุษย์ในลักษณะที่แตกต่างไปจากเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ออนไลน์หรือไม่

เกมคอมพิวเตอร์ทั้งที่ไม่ออนไลน์และออนไลน์ย่อมเป็น “จุดเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี” อย่างปฏิเสธมิได้อยู่แล้ว กล่าวคือ มนุษย์ที่เล่นเกม ย่อมมีความคุ้นชินกับคอมพิวเตอร์ และใช้คอมพิวเตอร์ได้ในระดับหนึ่ง ความสามารถที่จะเข้าสู่เกมคอมพิวเตอร์จึงหมายถึงความสามารถที่จะเข้าถึงสิทธิในการพัฒนาตนเองในทางเทคโนโลยี แต่เฉพาะเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เท่านั้นที่สามารถนำพามนุษย์ให้

ก้าวข้ามจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่โลกแห่งความเสมือนจริง กล่าวคือ เกมออนไลน์ได้กลายเป็น “ชุมชนของมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต (Human Community on Internet)” (ซึ่งเรียกกันโดยทั่วไปว่า E-society) เป็นชุมชนของมนุษย์ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) (ซึ่งเรียกกันในอีกหลายชื่อ อาทิ Cyber World หรือ Electronic World หรือ Net World) มิใช่ชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริง(Real World) ทั้งนี้ เพราะเหตุว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตย่อมเปิดโอกาสให้มนุษย์คนหนึ่งสามารถเล่นเกมกับมนุษย์อีกคนหนึ่งหรือหลายคนในอีกสถานที่หนึ่ง และโดยที่ไม่รู้จักกันมาก่อนตัวตนของผู้เล่นเกมนั้นอาจถูกสร้างขึ้นให้แตกต่างไปจากความเป็นจริง (อาทิ ในความเป็นจริง นางสาว ก. ผู้เล่นเกมซึ่งเป็นผู้หญิง อาจะสร้างตัวตนว่า ตนเองเป็นนาย ข. ซึ่งเป็นผู้ชาย หรือในความเป็นจริง นาย ค. ผู้เล่นเกมเป็นคนที่อายุ 30 ปี แต่อาจะสร้างตัวตนในเกมเป็นนาย ค. เด็กหนุ่มอายุ 19 ปี) จะเห็นว่า เกมออนไลน์ที่เล่นกันขึ้นมาจึงเป็นพฤติกรรมของมนุษย์จริงๆ แต่ความรู้ของมนุษย์ที่มีต่อกันและกันอาจมิใช่สิ่งที่เป็นจริง ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้อาจจะส่งผลกระทบต่อบวกหรือลบ ก็ได้

เมื่อพิจารณาวิวัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และมนุษย์ ก็จะสรุปได้ว่า เกมออนไลน์ย่อมเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี และหากเป็นกรณีของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์ก็เป็นบันไดอันหนึ่งที่เอื้อให้มนุษย์ก้าวเข้าสู่โลกแห่งความเสมือนจริงในอินเทอร์เน็ตได้ และสร้างความสัมพันธ์กับมนุษย์คนอื่นในอินเทอร์เน็ตในด้านบวกของผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ต่อมนุษย์ การเข้าสู่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ย่อมหมายความว่า มนุษย์ผู้เล่นเกมไม่เพียงแต่มีโอกาสที่จะใช้คอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังมีโอกาสที่จะสร้างความคุ้นชินในการใช้อินเทอร์เน็ตอีกด้วย การบริโภคนวัตกรรมทางเทคโนโลยีจึงเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ออนไลน์

ข้อสังเกตอีกอย่างคือ ประชากรส่วนใหญ่ที่ก้าวเข้ามาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในทุกสังคมมนุษย์บนโลก ก็คือ เด็กและเยาวชน ดังนั้น เมื่อเด็กเข้าสู่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เด็กก็จะมีศักยภาพที่จะใช้ประโยชน์ทั้งคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งทั้งสองศักยภาพนี้อาจจะเอื้อให้เด็กมีศักยภาพในทางเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งมีประโยชน์ทั้งในเรื่องการศึกษาและการประกอบอาชีพในเวลาต่อไป

ในวันนี้ ชุมชนบนอินเทอร์เน็ตที่ถูกสร้างขึ้นโดยความรักในเกมคอมพิวเตอร์ปรากฏขึ้นมามากมายแล้วในสังคมไทย ดังจะเห็นการปรากฏตัวของชุมชนดังกล่าวในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในแต่ server ของบริษัทผู้ดูแลเกมส์ (Game administrator Company) (อาทิ บริษัท Asiasoft Ltd. ซึ่งเป็นบริษัทตามกฎหมายไทย ซึ่งเป็นบริษัทที่ดูแลเกมคอมพิวเตอร์ที่ชื่อว่า Raknarok ซึ่งเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของบริษัท Gravity ซึ่งเป็นบริษัทตามกฎหมายเกาหลี และนำเข้ามาในประเทศไทยโดยบริษัท BM Media (Thailand) Ltd. ซึ่งเป็นบริษัทตามกฎหมายไทย ทั้งบริษัท Asiasoft Ltd. และ บริษัท BM Media (Thailand) Ltd. เกิดจากการร่วมทุนระหว่างนักธุรกิจไทยและสิงคโปร์) หรือในกระดานข่าวของเว็บไซต์ใหญ่ๆ ที่พูดคุยกันถึงเกมคอมพิวเตอร์ อาทิ กระดานข่าวของเกมสนั่นๆ

ในการเข้าไปศึกษากิจกรรมของมนุษย์ในชุมชนผู้รักเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย เราได้เห็นการแลกเปลี่ยนทั้งความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศระหว่างสมาชิกของชุมชน และความเข้าใจในปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจากเกมคอมพิวเตอร์ จนกระทั่งกระบวนการควบคุมมิให้มีการนำเกมคอมพิวเตอร์ไปใช้ในด้านร้ายต่อสังคม ดังจะเห็นมาแล้วว่า เกมออนไลน์ซึ่งไม่ออนไลน์ก็ส่งผลกระทบในเชิงส่งเสริมสิทธิของมนุษย์ โดยเฉพาะสิทธิของเด็กและเยาวชนในการศึกษาพัฒนาตนในทางเทคโนโลยีสารสนเทศรวมถึงสิทธิในทางเศรษฐกิจ ซึ่งนำไปสู่ความมั่นคงแห่งชีวิตของเด็กนั้นในทางทรัพย์สินและอาชีพ และเมื่อเกมคอมพิวเตอร์นั้นได้มีลักษณะที่ออนไลน์เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ผลกระทบด้านดีของเกมคอมพิวเตอร์ก็ยิ่งทวีความเป็นประโยชน์อย่างสูงสุด (Maximization of Good Impacts) ต่อเด็กและเยาวชน

ในส่วนด้านลบของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้น ปัญหาที่ร้ายแรงที่สุดก็น่าจะมาจากปัญหาต่างๆ ที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตก็มาเพิ่มพูนเป็นปัญหาของเกมคอมพิวเตอร์ อาทิ ปัญหาพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัญหาความรุนแรงและความลามกอนาจารของเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยที่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นำไปสู่โอกาสที่จะปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ด้วยกัน และเป็นเกมที่ไม่มีตอนจบของเรื่อง ผู้เล่นจึงมีอาการเสพติดเกมได้มากกว่าเกมคอมพิวเตอร์ไม่ออนไลน์หรือกิจกรรมอื่นในอินเทอร์เน็ต

นอกจากนั้น ด้วยการสร้างกติกาให้ผู้เล่นเกมได้มีพฤติกรรมที่สามารถชื่นชมชัยชนะของตนเองในการเล่นเกมนโดยการสะสมคะแนนหรือรางวัลในรูปแบบต่างๆ ทำให้

การเสพติดเกมมีความรุนแรงและจริงจังมากขึ้น แม้เนื้อหาของเกมจะไม่ลามกอนาจารหรือรุนแรง มนุษย์ที่เล่นเกมก็มีอาการเสพติดเกมจนตัดตนเองขาดออกจากกิจกรรมอื่นในชีวิต แต่เด็กยอมได้รับความเสียหายที่มากกว่าผู้ใหญ่ อาทิเช่น เด็กจำนวนไม่น้อยที่เสพติดเกมจนมีปัญหาครอบครัว หรือเสียการเรียน หรือถูกหลอกหลวงออกไปจากอินเทอร์เน็ตจนเป็นเหตุให้เสียชีวิตหรือเพียงทรัพย์สิน หรือถูกทำร้ายร่างกายหรือถูกละเมิดทางเพศจากบุคคลที่พบในเกมที่ออนไลน์

ในส่วนของเกมคอมพิวเตอร์ที่เนื้อหาของเกมอาจสร้างพฤติกรรมด้านลบต่อผู้เล่นนั้น (อาทิ เนื้อหาที่ตัวละครในเกมใช้ความรุนแรงต่อกันหรือมีพฤติกรรมลามกอนาจารอย่างผิดธรรมชาติและศีลธรรม) ก็ได้ถูกระบุโดยนักวิชาการและสื่อมวลชนในทุกสังคมเสมอว่า เป็นสาเหตุของการกระทำที่ผิดกฎหมายและผิดศีลธรรมของผู้เล่นเกมต่อบุคคลอื่นในโลกแห่งความเป็นจริง

อีกส่วนหนึ่งก็คือ การเสพติดเทคโนโลยี (Technological Addiction) เป็นการเสพติดทางพฤติกรรม(Behavioral Addiction) โดยเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องมือ ซึ่งบุคคลบางคนนั้นจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ผิดปกติ ซึ่งเหมือนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยไม่สามารถหยุดหรือออกจากการใช้อินเทอร์เน็ตได้ ถ้าไม่ได้ใช้ก็จะครุ่นคิดติดอยู่เรื่องนี้และเมื่อใช้ก็จะไม่ยอมเลิกเล่นควบคุมเวลาไม่ได้ และยอมละทิ้งกิจกรรมในชีวิตจริง ซึ่งทำให้ความสัมพันธ์ในสังคมนอกข้างของบุคคลนั้นเริ่มลดน้อยลง เรียกว่า พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต (Internet addiction disorder, IAD) การเล่นเกมออนไลน์มักช่วยให้ผู้เข้าไปใช้มีโอกาสทำในสิ่งที่เขาไม่อาจทำได้ในชีวิตจริง และยังสามารถใช้เป็นพื้นที่ที่เขาจะเปิดเผยบุคลิกบางอย่างที่ซ่อนเร้นอยู่ข้างในออกมาได้อย่างอิสระ ซึ่งการติดเกมจะพาให้เข้าไปสู่สภาวะความซึมเศร้าและหงอยเหงา (depression and loneliness) และหากเล่นเกมที่มีลักษณะความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง อาจนำไปสู่พฤติกรรมแสดงออกซึ่งความก้าวร้าวต่อบุคคลรอบข้าง โดยผู้วิจัยเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการแสดงออกซึ่งทัศนคติและพฤติกรรมความก้าวร้าว อาทิ การเล่นเกมที่มีลักษณะรุนแรงทั้งเกมต่อสู้ หรือเกมที่ใช้อาวุธผนวกกับการชอบการแข่งขัน และการชอบเอาชนะกันอันจะนำไปสู่ การต่อสู้และการใช้ความรุนแรงของวัยรุ่น

จากทฤษฎีการเสพติดเทคโนโลยี (Technological Addiction) หากผู้เล่นได้เล่นเกมที่มี ความรุนแรงในระยะ

เวลาที่ยาวนานและมีความถี่ในการเล่นมากขึ้น อาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ผิดปกติ ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์นั้นมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์เสมอ และถ่ายทอดออกมาเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว

เดอเฟลอร์และบอลล์-โรเคิช (DeFleur and Ball-Rokeach, 1982) ได้รวบรวมทฤษฎีในเรื่องผลของการสื่อสารมวลชนเกี่ยวกับเนื้อหาความรุนแรงไว้ ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning Theory) และทฤษฎีการปลูกฝัง (Cultivation Theory) ดังนี้

ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning Theory) แบนดูราและวอลเตอร์ (Bandura and Walter, 1963 อ้างถึงใน DeFleur and Ball-Rokeach, 1982) เป็นผู้ริเริ่มเสนอทฤษฎีนี้โดยมีข้อสันนิษฐานว่า คนทั่วไปสามารถเรียนรู้พฤติกรรมก้าวร้าวโดยการสังเกตลักษณะและพฤติกรรมความก้าวร้าวจากสื่อมวลชน ซึ่งตรงกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม เช่น วิธีการฆ่า การทรมาน รั้งแกผู้อื่น ฯลฯ และบางครั้งก็อาจจะเลียนแบบความก้าวร้าวของตัวละคร ในเรื่องด้วย นอกจากนั้นเด็กอาจจะเรียนรู้พฤติกรรมก้าวร้าวบางอย่างในเกมออนไลน์แล้วนำมา ปฏิบัติกับพี่น้องหรือเพื่อน อย่างไรก็ดี ทฤษฎีนี้มีได้หมายความว่าผู้เล่นเกมออนไลน์เกิดการสังเกตเรียนรู้แล้วจะแสดงพฤติกรรมทันทีจากเกม แต่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร่ววนั้นเมื่อสถานการณ์อำนวย นอกจากนั้นก็เกิดจากความคาดหวังในการแสดงพฤติกรรมก้าวร่ววนั้น หากปรากฏว่าแสดงพฤติกรรมก้าวร่ววนั้นแล้วได้รับรางวัลตอบแทน เช่น คนอื่นๆ ยอมรับว่าเก่งหรือได้ผลประโยชน์อื่นๆตอบแทน ก็มีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากการเรียนรู้ขึ้น

ทฤษฎีการปลูกฝัง (Cultivation Theory) เกิร์บเนอร์ และคณะ (Gerbner , et. al., 1980 อ้างใน DeFleur and Ball-Rokeach, 1982) พัฒนาทฤษฎีการปลูกฝังโดยมีสมมติฐานว่า ชาวสารในสื่อมวลชนได้ปลูกฝังในความคิดของผู้รับสารเกี่ยวกับโลกที่แท้จริง อิทธิพลของเกมออนไลน์ได้แพร่กระจายเข้าไปสู่ผู้รับสารทั้งเนื้อหาในเกมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง อาชญากรรม ฯลฯ จนทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกที่โลกนี้เต็มไปด้วยความรุนแรง ความไม่ปลอดภัยในชีวิตนอกจากนั้นเนื้อหาในเกมออนไลน์ก็มักจะแสดงให้เห็นว่าตัวละครเอกในเรื่องจะสามารถมีอำนาจหรือมีชัยชนะเหนือผู้อื่นได้โดยวิธีการใช้กำลังหรือความรุนแรงเท่านั้น ผู้เล่นเกมออนไลน์จะถูกปลูกฝังให้มีความรู้สึก

โลกที่เป็นอยู่ในเกมออนไลน์คือโลกที่แท้จริงที่เข้าต้องเผชิญจากทฤษฎีผลของการสื่อสารมวลชนในการสร้าง ปลุกฝัง และสะท้อนความจริง

ทางสังคม ได้แก่ ทฤษฎีทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning Theory) และ ทฤษฎีการปลุกฝัง (Cultivation Theory) ได้แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์จะเรียนรู้และสังเกตพฤติกรรมก้าวร้าวจากภายในเนื้อหา และตัวละครในเกมออนไลน์ ซึ่งจะนำมาปฏิบัติตามหรือไม่ขึ้นอยู่กับสภาวะการณ์และสภาพอารมณ์ของผู้เล่น และหากผู้เล่นได้เล่นเกมที่มีความรุนแรงอาจส่งผลให้เกิดการปลุกฝังความรุนแรงโดยที่ผู้เล่นอาจจะรู้สึกเคยชินกับความรุนแรงโดยไม่รู้ตัว

พฤติกรรมก้าวร้าวจากเกมออนไลน์แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ความหมายด้านอารมณ์ คือแนวคิดที่ว่า พฤติกรรมก้าวร้าวภายหลังจากการเล่นเกมออนไลน์ เป็นการระบายอารมณ์โกรธออกมา เนื่องจากมีบุคคล หรือ สิ่งใดทำให้โกรธ และความโกรธมีระดับความรุนแรงมากขึ้นจนถึงขีดที่บุคคลไม่สามารถยับยั้งอารมณ์ได้ ทำให้แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมา เช่น การที่บุคคลมาพุดจาตุถูกหรือพุดยั่วทำให้เกิดอารมณ์เจ็บช้ำน้ำใจและเมื่อความรู้สึกโกรธรุนแรงมากขึ้น จนในที่สุดเราก็อาจจะตรงเข้าทำร้ายหรือแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงต่อผู้ที่มาทำให้เราโกรธได้ แต่บางครั้งเราก็อาจจะแค่มโห ทำร้ายตนเอง เช่น กำหมัด กัดกราม หรือ กัดริมฝีปากตัวเองจนรู้สึกเจ็บ ฯลฯ

ความหมายด้านแรงจูงใจ ความก้าวร้าวตามความหมายนี้หมายถึง เน้นถึงแรงจูงใจ(Motive) ที่ทำให้บุคคลกระทำการที่รุนแรงที่ก้าวร้าวขึ้นภายหลังจากการเล่นเกมออนไลน์ เป็นการกระทำที่พิจารณาว่าเป็นการก้าวร้าวจะต้องทำด้วยเจตนาที่มุ่งร้ายผู้อื่นหรือทำให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวด

ความหมายด้านพฤติกรรม ความก้าวร้าวหมายถึง การตอบสนองภายหลังจากการเล่นเกมออนไลน์ด้วยการส่งสิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดอันตรายให้กับสิ่งอื่นหรือก่อให้เกิดความเสียหายแก่ทรัพย์สินของผู้อื่น

เฟรชแบช (Feshbach, 1971) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ถึงแม้ว่าความก้าวร้าวจะหมายถึงการให้เกิดอันตรายหรือการทำให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดในระดับหนึ่งก็ตาม แต่มีลักษณะพฤติกรรมก้าวร้าวบางอย่างที่ถือว่าเป็นพฤติกรรมทางสร้างสรรค์โดยแบ่งการกระทำก้าวร้าวออกเป็น 2 ชนิด คือ ความก้าวร้าวโดยจงใจหรือตั้งใจ และความก้าวร้าวโดยมิตั้งใจ ความก้าวร้าวโดยมิได้ตั้งใจ หมายถึงการกระทำที่แม้จะมีผลทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหายหรือบาดเจ็บ แต่ไม่ควรถือว่าเป็นสิ่งเหล่านั้นเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว เพราะผลที่เกิดขึ้นมิได้ตั้งใจหรืออาจเป็นอุบัติเหตุ เช่น พฤติกรรมของบุคคลที่รีบร้อน ชุ่มช้ำม อาจทำให้เกิดความเสียหาย

ความก้าวร้าวจึงมักหมายถึง ความตั้งใจทำอันตรายอื่นด้วยวิธีการต่างๆทั้งทางร่างกายและจิตใจ ความโหดเหี้ยมรุนแรง (Violence) ก็เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวรูปแบบหนึ่ง ภายหลังจากการเล่นเกมออนไลน์แต่ก็มีระดับความรุนแรงกว่า คือ มีเจตนาจะประทุษร้ายผู้อื่นให้บาดเจ็บหรือเป็นอันตรายถึงแก่ชีวิต (Feshbach, 1971, Berkowitz 2980 อ้างใน พิสมัย พิบูลย์สวัสดิ์ และคณะ, 2528 : 2-3)

จึงสรุปได้ว่า แม้ในมุมมองทางสังคมก็ตาม เกมออนไลน์ก็ยังมีทวิลักษณะ กล่าวคือ ทั้งเป็นคุณและเป็นโทษต่อมนุษย์ในสังคมไทย โดยเฉพาะต่อเด็กและเยาวชน ดังนั้น มาตรการในการจัดการย่อมต้องมีลักษณะที่ซับซ้อน มิใช่มองด้านเดียวจนไม่เกิดผลดีที่สุดต่อเด็ก การแก้ปัญหาความรุนแรงของเยาวชนไทยที่มีสาเหตุจากการเล่นเกม นั่นคือ ควรจะต้องมีคณะกรรมการควบคุมดูแล พิจารณาในการนำเข้ามาเกมต่าง ๆ ที่จะนำมาจำหน่าย และเมื่อมีการนำเข้ามาแล้ว ก็ต้องมีการพิจารณาให้เรทติ้งเกม หรือ จะยึดถือเรทติ้งตามที่ต่างประเทศกำหนดมาก็ได้ พร้อมทั้งนี้ ผู้ปกครองควรให้ความดูแล เอาใจใส่ บุตรหลานของท่าน ต้องดูแลว่า เขาซื้อเกมอะไรมาเล่นบ้าง ร่วมเล่นกับเขา ให้คำแนะนำ ให้ความรักความเข้าใจ ตอบคำถามทุกคำถามที่เขาสงสัย อย่ามองข้ามสิ่งเล็กๆ น้อยๆ นั้นน่าจะเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการลดปัญหาความรุนแรงต่าง ๆ ในตัวเยาวชน ซึ่งก็คือ การมอบความรักความเข้าใจให้พวกเขาเหล่านั้นเอง

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2548). **เผยเด็กไทยเล่นเกมรุนแรง พฤติกรรมเปลี่ยน-ตีพ่อแม่**. คอลัมน์ด้านสุขภาพจิตและจิตเวช. หนังสือพิมพ์มติชนรายวัน.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). **การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค**. กทม. : ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. (2545). **สื่อบันเทิง : อำนาจแห่งความไร้สาระ**. กทม. : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกมออนไลน์**. (2551). [ระบบออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2559 จาก <http://www.iamchild.org/prsection/article/katom02.html>.
- เกมออนไลน์ นิยามเกมออนไลน์**. (2551). [ระบบออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 22 พฤษภาคม 2559 จาก <http://72.14.235.104/search?q=cache:meIHPkKc88sJ:th.wikipedia.org/>.
- โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน. (2548). **เกมออนไลน์ อบายมุขไฮเทค**. [ระบบออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2560 จาก http://www.thaicleannet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10189.
- ชินวร ฟาดิษฐ์. **เด็กกับเกมออนไลน์**. (2550). [ระบบออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2559 จาก <http://www.thaingo.org/writer/view.php?id=489>.
- นพมาศ วีระเวทิน. (2534). **จิตวิทยาสังคม. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**.
- นันทพันธ์ ชินล้ำประเสริฐ. (2546). **รายงานการวิจัย การพัฒนาระบบฐานข้อมูลและสังเคราะห์งานวิจัยด้านความรุนแรงในสังคมไทย. โครงการรับทุนสนับสนุนจากสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข**.
- บัณฑิต พิศาลจำเริญ. (2548). **“เกม บั๊จจัยความรุนแรง พฤติกรรมเยาวชน”**. ข่าวเทคโนโลยี. หนังสือพิมพ์เดลินิวส์.
- พิสมัย พิบูลย์สวัสดิ์ และคณะ. (2528). **จิตวิทยาสังคมร่วมสมัย. สำนักพิมพ์สยามศึกษา. โครงการตำรามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**.
- เพชรชมพู เทพพิพิธ. (2530). **ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- เรียวตะ คาวาซิมะ. (2544). **เกมคอมพิวเตอร์ไม่ช่วยพัฒนาสมอง(ห rokok). ชีวิต. ปีที่ 3 ฉบับที่ 16 กันยายน. น. 9-10**.
- สดใส ชันติวรพงศ์.(แปล) (2552). **ครูในฐานะผู้ทำงานวัฒนธรรม**. กทม. : สำนักพิมพ์สวนเงินมีมา (Teachers as Cultural Workers, Paulo Freire)
- แสงสุรีย์ สำอางกุล. (2543). **จิตวิทยาสังคม ยุค 2000 เล่ม 2**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงใหม่ : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- หนังสือพิมพ์เดลินิวส์. (2550). **“เผยเด็กไทยชอบเล่นเกมรุนแรงกว่า 50%”**. ข่าวเทคโนโลยี. หนังสือพิมพ์เดลินิวส์.
- อมร ทองสุก.(แปล) (2552). **คัมภีร์หลุนอวี่**. ปทุมธานี. : บริษัท ชุณหวัตร จำกัด (The Analects of Confucius)