

แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการรวมทีมใน ไชเบอร์สเปซ
และการต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง



นางสาวสุชาดา วัฒนอมรเกียรติ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2548

ISBN 974-14-2080-3

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE MOTIVATION IN GUILD WAR AND THE GROUPING ON CYBER SPACE
AND THE BRIDGING TO REAL WORLD

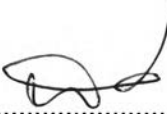
Miss Suchada Wattana-amornkeat

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Journalism
Department of Journalism
Faculty of Communication Arts
Chulalongkorn University
Academic year 2005
ISBN 974-14-2080-3

481690

หัวข้อวิทยานิพนธ์ แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการรวมทีมในไซเบอร์สเปซ และการ
ต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง
โดย นางสาวสุชาดา วัฒนอมรเกียรติ
สาขาวิชา วารสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุตบรรทัด

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต


..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. พีระ จิรโสภณ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการสอบ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงกมล ชาติประเสริฐ)


..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุตบรรทัด)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณรงค์ ชำวีจิตร)

สุชาติ วัฒนอมรเกียรติ : แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการรวมทีมในไซเบอร์สเปซ และการต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง (THE MOTIVATION IN GUILD WAR AND THE GROUPING ON CYBER SPACE AND THE BRIDGING TO REAL WORLD) อ. ที่ปรึกษา: ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุตบรรทัด. 113 หน้า. ISBN 974-14-2080-3

งานวิจัยเรื่อง แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการสร้างทีมในไซเบอร์สเปซ และการต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง นั้นมุ่งศึกษาถึงความหมายของ Ragnarok และ Guild ว่าคืออะไร รวมไปถึงศึกษาวิธีการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์ว่ามีลักษณะอย่างไร และบทบาทของกิลด์ในกิลด์วอร์เป็นอย่างไร การถักทอและต่อเชื่อมนำมาสู่ความสำเร็จในเกมแรกหรืออย่างไร ทั้งนี้รวมถึงการศึกษา ความสัมพันธ์ที่ปรากฏในกิลด์ ว่าเชื่อมต่อมาสู่โลกของความเป็นจริงหรือไม่ และส่งผลกระทบต่อในการดำเนินชีวิตของผู้เล่นอย่างไร และปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลให้ผู้เล่นอยากเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ ในช่วงเวลาดังแต่วันที่ 1 กรกฎาคม จนถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2547

ผลการวิจัยพบว่า Ragnarok Online เป็นเกมแนว MMORPG (Massive Multiple Online Real Play Game) ที่ต้องอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นหลักในการเข้าเล่น ลักษณะของเกมได้ถูกออกแบบมาให้เป็นตัวแทนของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งในเกมประกอบด้วยระบบต่างๆมากมาย ที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กัน ส่วน Guild เป็นระบบหนึ่งในเกมแรกนาร็อกที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นรวมกลุ่มกัน โดยมีวัตถุประสงค์คือการได้ครอบครองปราสาท ที่มีสมบัติและคุกกี้ที่ดิน ซึ่งเป็นสถานที่ที่จัดไว้ให้กับผู้เล่นที่เป็นสมาชิกเท่านั้นที่จะมีสิทธิ์เข้าไปเก็บค่าประสบการณ์ได้ โดยผู้เล่นแต่ละกิลด์จะต้องพยายามทุกวิถีทางเพื่อให้ได้ครอบครองปราสาท

จากผลการวิจัยพบว่า ความไว้วางใจกันเป็นรากฐานสำคัญในการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่น รูปแบบการถักทอกิลด์จะเริ่มจากการหาผู้เล่นที่รู้จักกันในโลกจริงเข้ามาอยู่ในกิลด์ก่อน แล้วจึงขยายไปสู่เพื่อนของ แต่หากเป็นผู้เล่นที่ไม่เคยพบหน้ากันมาก่อน จะต้องผ่านการเล่นและเก็บค่าประสบการณ์ในเกมร่วมกันมาช่วงระยะเวลาหนึ่งเสียก่อนจึงจะชักชวนให้เข้าร่วมกิลด์ ความสำเร็จของแต่ละกิลด์มีสาเหตุมาจากหัวหน้ากิลด์ที่สามารถเอาชนะใจของเพื่อนสมาชิกได้ ซึ่งการจะเป็นที่ยอมรับนั้นเหล่าสมาชิกจะพิจารณาจากความยุติธรรมในการแบ่งเงินรายได้ที่ได้จากการขายสมบัติในปราสาทค่าใช้จ่ายที่หัวหน้ากิลด์สามารถสนับสนุนสมาชิกในการเข้าร่วมกิลด์วอร์ในแต่ละครั้ง และที่สำคัญคือลักษณะนิสัยของหัวหน้ากิลด์ต่อสมาชิกที่จะต้องเป็นกันเอง และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การวางแผนและกลยุทธ์ของหัวหน้ากิลด์ก็เป็นปัจจัยสำคัญที่นำมาสู่ความสำเร็จด้วยเช่นกัน โดยหัวหน้ากิลด์จะต้องไม่เป็นฝ่ายตั้งรับ หรือเป็นฝ่ายบุกเพียงอย่างเดียว จะต้องรู้จักสลับปรับเปลี่ยนไปในแต่ละครั้งเพื่อความเหมาะสม

สำหรับการเชื่อมโยงของสังคมเกมสู่สังคมจริง พบว่ามีการเชื่อมโยงระหว่างผู้เล่นจริง ลักษณะการเชื่อมโยงเป็นไปในรูปแบบของการร่วมกิจกรรมที่บริษัทผู้ให้บริการเกมจัดขึ้น รวมไปถึงหัวหน้ากิลด์จัดขึ้นเอง เช่นการนัดพบกันระหว่างสมาชิกของแต่ละกิลด์เพื่อรับประทานอาหารร่วมกัน หรือทำกิจกรรมร่วมกัน โดยผู้วิจัยพบว่าสมาชิกมีความกระตือรือร้นอย่างมากที่จะเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดนอกเกม ทั้งนี้เพราะต้องการพบปะพูดคุยกับเพื่อนคนอื่นนอกเหนือจากการสื่อสารกันผ่านจอคอมพิวเตอร์ การซื้อขายสิ่งของภายในเกมเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นการเชื่อมโยงสู่โลกจริง และถึงแม้จะมีกฎหมายซื้อขายของในเกมเป็นเงินจริง แต่จากการวิจัยพบว่าพฤติกรรมการค้าในรูปแบบนี้เกิดขึ้นเป็นประจำ โดยสิ่งของที่นำมาขายจะเป็นสิ่งของที่หายาก และราคาแพง รวมไปถึงการซื้อขายเงินในเกมเป็นเงินนอกเกม และผลการวิจัยยังพบว่าความต้องการที่จะพบปะสื่อสารกับผู้เล่นอื่นภายในเกม เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ผู้เล่นเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ ซึ่งลักษณะของการสื่อสารในเกมถูกสร้างขึ้นให้คล้ายกับการสื่อสารจริง

ภาควิชา.....วารสารสนเทศ.....

สาขาวิชา.....วารสารสนเทศ.....

ปีการศึกษา.....2548.....

ลายมือชื่อนิสิต.....สุกัญญา วัฒนอมรเกียรติ.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

4685127828 : MAJOR JOURNALISM

KEY WORD: RAGNAROK / GUILD WAR / BRIDGING / COMMUNICATION / CYBER SPACE

SUCHADA WATTANA-AMORNKEAT: THE MOTIVATION IN GUILD WAR AND THE GROPING ON CYBERSPACE AND THE BRIDGING TO REAL WORLD. THESIS ADVISOR: SUKANYA SUDBUNTHAD, Prof., 121 pp. ISBN 974-14-2080-3.

This research is conducted to seek the meanings of Ragnarok and Guild, the bonding and bridging methods between Guilds, and also the roles of Guilds in the Guild War. This study also aims at how the bonding and bridging methods help achieve the goal of the Ragnarok game, how the relationships appeared in Guilds relate to reality, if existed, and their impacts on the players' behaviors, and also the factors that lead the players to join Guild War. The data was collected during July 1 – September 30, 2004.

The results indicate that Ragnarok Online is Massive Multiple Online Real Play Game or MMORPG, using the internet as a medium. The game was created to represent each player and consists of a number of systems designed for creating interactivity among players. Guild is a system in Ragnarok, providing rooms for players to form teams so that the members can gain experience through invading the castles, which possess both dungeon and treasures. Thus, to rule the castle is the aim of the game.

The findings reveal that trust is a key fundamental factor in bonding and bridging between players. The patterns of Guild-bonding start from seeking and inviting players who know each other in the real world, and later spreading out to their acquaintants. In contrast, when the players have never met each other before, they must have played the game for a while and collected experience together before forming a team in a Guild. The glory of a Guild rises when the Guild Master is accepted by the members. In order to accept a Guild Master, the members will consider his justice in the process of castle's treasures-selling, as well as his friendly behavior and openness. The Guild Master's ability in strategic planning is also a key to success. His honor does not only derive from the victory, but also from his adaptation to various situations.

For the bridging methods between the game society and the real society, it was found that the bonds between players exist. The relationship between players is formed through joining activities held by the company or Guild Masters i.e. appointment between Guild's members to a party or do some activities together. The results point out that the members are highly enthusiastic to join the activities since they need to meet other players in the real world out of cyberspace. The trading of items in the game is also an evidence proving the bond in the two worlds. Although the commercial activity in the real world is prohibited, the research reveals that it occurs frequently. The items traded mostly are rare and thus expensive, including the game's money-purchase outside cyberspace. Besides, the study also indicates that the need to meet other players in the game is a significant stimulus which encourages the players to join Guild War's activities, in which the pattern of communication in the game are set similar to those in reality.

Department.....Journalism.....
 Field of study.....Journalism.....
 Academic year.....2005.....

Student's signature.. *Suchada Wattana-amornkeat* ..
 Advisor's signature.. *Sukanya Sudbunthad* ..

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณา และความร่วมมือจากหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์สุภัฏญา สุตบรรทัด อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยให้คำแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไขวิทยานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์ และขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ขาติประเสริฐ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณรงค์ ขำวิจิตร กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความกรุณาสละเวลามาสอบวิทยานิพนธ์ และให้คำแนะนำ รวมถึงความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ชาวเร็กนารีออก ออนไลน์ทุกคน ที่ให้คำแนะนำ และประสบการณ์ต่างๆ ที่สุดจะบรรยาย ขอคุณเมย์แห่งกิลด์ดาวสำหรับความเป็นเพื่อนที่แสนดีเสมอมา ย้งโกะ และนุก สำหรับภาพประกอบ และคำอธิบาย

ขอบคุณพี่นาย เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ คณะนิเทศศาสตร์ สำหรับความช่วยเหลือ และความทรงจำดีๆ ที่ผ่านมา

ขอบคุณบี ที่คอยอยู่เคียงข้าง และช่วยดูแลสุขภาพให้เสมอ

สุดท้ายขอขอบพระคุณ คุณพ่อ และคุณแม่สำหรับความรัก กำลังใจ และคอยสนับสนุนในเรื่องการเรียนของลูกมาโดยตลอดจนประสบความสำเร็จในที่สุด

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
ปัญหานำวิจัย	3
วัตถุประสงค์ในการวิจัย	3
นิยามศัพท์	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
แนวคิดด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ.....	6
แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New Media).....	8
แนวคิดเกี่ยวกับสังคมโครงข่าย (Network Society).....	12
แนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์ (Bridging and Bonding).....	14
แนวคิดเกี่ยวกับ Ragnarok.....	19
แนวคิดเกี่ยวกับ Guild War.....	23
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	28
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	29
การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis).....	29
การเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	29
การสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Research).....	30
การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview).....	30
การเลือกผู้ให้สัมภาษณ์.....	30
การตรวจสอบข้อมูล.....	31
ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล.....	31

	หน้า
	32
บทที่ 4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	35
ภาพรวมของการเล่นเกม.....	35
ความหมายของ Ragnarok Online และ Guild.....	37
อาชีพในสังคม Ragnarok Online.....	38
ระบบเศรษฐกิจในสังคม Ragnarok Online.....	38
ระบบการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในสังคม Ragnarok Online.....	41
ผลการวิเคราะห์วิธีการถักทอกิลด์ และต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์.....	43
บทบาทของกิลด์ในกิจกรรมกิลด์วอร์ และความสำเร็จของกิลด์อันสืบเนื่อง มาจากการถักทอความสัมพันธ์.....	51
การเชื่อมต่อความสัมพันธ์จากโลกเสมือนจริง (Virtual Reality)สู่โลกจริง (Reality).....	55
ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นต้องการเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์.....	59
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ.....	61
ผลการวิเคราะห์สังคม Ragnarok Online.....	61
ผลการวิเคราะห์วิธีการถักทอกิลด์และต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์.....	63
ผลการวิเคราะห์บทบาทของกิลด์ในกิจกรรมกิลด์วอร์ และวิธีการถักทอและ ต่อเชื่อมที่นำมาสู่ความสำเร็จ.....	66
ผลการวิเคราะห์การต่อเชื่อมความสัมพันธ์มาสู่โลกจริง.....	69
ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์.....	71
การอภิปรายผล.....	74
ข้อเสนอแนะ.....	77
รายการอ้างอิง.....	78
ภาคผนวก.....	82
ศัพท์านุกรม.....	118
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	121

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	แผนผังอาชีพในเกมแรกนาร็อก.....	20
2	Categorizing Sheet [การต่อเชื่อม].....	33
3	Categorizing Sheet [การถักทอ].....	34
4	แสดงแร่ต่างๆ ที่ใช้ในการอัปเกรดอาวุธ.....	109
5	แสดงการคำนวณค่าประสบการณ์ในระบบ Party.....	113

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปภาพที่ 1	โครงสร้างฐานกิลด์..... 24
รูปภาพที่ 2	ตำแหน่งที่ตั้งปราสาทในเมือง Prontera..... 26
รูปภาพที่ 3	ตำแหน่งที่ตั้งปราสาทในเมือง Al De Baran..... 27
รูปภาพที่ 4	ตำแหน่งปราสาทในเมือง Geffen..... 27
รูปภาพที่ 5	ตำแหน่งปราสาทในเมือง Payon..... 27
รูปภาพที่ 6	แสดงหัวข้อและรายละเอียดประกาศขายเงินในเกม..... 58
รูปภาพที่ 7	หน้าต่างเลือก Account..... 83
รูปภาพที่ 8	หน้าต่างเซิร์ฟเวอร์..... 83
รูปภาพที่ 9	หน้าต่างสร้างตัวละคร..... 84
รูปภาพที่ 10	การตั้งค่าตัวละคร..... 84
รูปภาพที่ 11	แสดงตำแหน่งที่ตั้งปราสาท และธงกิลด์ในเมือง Prontera..... 88
รูปภาพที่ 12	แสดงตำแหน่งที่ตั้งปราสาท และธงกิลด์ในเมือง Payon..... 89
รูปภาพที่ 13	แสดงตำแหน่งที่ตั้งปราสาท และธงกิลด์ในเมือง Al De Baran..... 89
รูปภาพที่ 14	แสดงตำแหน่งที่ตั้งปราสาท และธงกิลด์ในเมือง Geffen..... 89
รูปภาพที่ 15	ห้อง Master Room..... 90
รูปภาพที่ 16	อาชีพ Acolyte..... 91
รูปภาพที่ 17	อาชีพ Archer..... 92
รูปภาพที่ 18	อาชีพ Mage..... 93
รูปภาพที่ 19	อาชีพ Merchant..... 94
รูปภาพที่ 20	อาชีพ Swordman..... 95
รูปภาพที่ 21	อาชีพ Thief..... 95
รูปภาพที่ 22	อาชีพ Priest..... 96
รูปภาพที่ 23	อาชีพ Monk..... 97
รูปภาพที่ 24	อาชีพ Hunter..... 98
รูปภาพที่ 25	อาชีพ Bard..... 99
รูปภาพที่ 26	อาชีพ Dancer..... 99
รูปภาพที่ 27	อาชีพ Wizard..... 100
รูปภาพที่ 28	อาชีพ Sage..... 101

	หน้า
รูปภาพที่ 29 อาชีพ Blacksmith.....	102
รูปภาพที่ 30 อาชีพ Alchemist.....	102
รูปภาพที่ 31 อาชีพ Knight.....	103
รูปภาพที่ 32 อาชีพ Crusader.....	104
รูปภาพที่ 33 อาชีพ Assassin.....	104
รูปภาพที่ 34 อาชีพ Rogue.....	105
รูปภาพที่ 35 แสดงการใช้ไอคอน Emotion.....	113
รูปภาพที่ 36 แสดงการแต่งงานในสังคม Ragnarok Online.....	115