สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง "แรงจูงใจใน Guild War กับการรวมทีมใน Cyber Space และการต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง" โดยเลือกศึกษาสังคมเกม Ragnarok Online นั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และเข้าสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม เป็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยจะได้ลำดับผลการวิจัยออกเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. ภาพรวมของการเล่นเกม
2. ความหมายของ Ragnarok Online และ Guild
3. ผลการวิเคราะห์วิธีการถักทอกิลด์ และต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์ โดยใช้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์
4. บทบาทของกิลด์ในกิจกรรมกิลด์วอร์ และความสำเร็จของกิลด์อันสืบเนื่องมาจากการถักทอความสัมพันธ์
5. การเชื่อมต่อความสัมพันธ์จากโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) สู่โลกจริง (Reality)
6. ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นต้องการเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์

1. ภาพรวมของการเล่นเกม

จากการเข้าสังเกตการณ์ภาคสนามอย่างมีส่วนร่วมในเกมแร็กนาร็อก (Ragnarok Online หรือ RO) ในช่วงเวลาตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2548 ถึง 30 กันยายน 2548 พบว่าผู้เล่นส่วนมากให้ความสำคัญกับกิจกรรมกิลด์วอร์ และจำนวนผู้เล่นในช่วงเวลาที่จัดกิจกรรมกิลด์วอร์เพิ่มสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด จนเกิดภาวะเซิร์ฟเวอร์กระตุก (Lack) ส่งผลให้ภาพค้าง หรือหากรุนแรงมาก คือมีผู้เข้าใช้บริการเซิร์ฟเวอร์มาก อาจทำให้ผู้เล่นบางคนหลุดออกจากเกม (สัมภาษณ์ Yongko, หัวหน้ากิลด์ ~One•For•AIL~)

T77557546

หลังจากทำการสมัครเพื่อขอรับไอดี รหัสผ่าน และเติมเวลาเล่นเกมแล้ว ผู้วิจัยได้เริ่มก้าวเข้าสู่สังคมของ แร็กนาร็อก ออนไลน์ หรือที่ผู้เล่นเรียกกันว่า RO เมื่อเป็นผู้เล่นใหม่ ทุกคนต้องเริ่มขั้นตอนแรกเหมือนกันคือ การเลือกเซิร์ฟเวอร์ (ดูรายละเอียดเรื่องการเลือกเซิร์ฟเวอร์ และการสร้างตัวละครได้ที่ภาคผนวก หน้า 80-83)

และเมื่อเลือกเซิร์ฟเวอร์ที่จะเข้าใช้บริการแล้ว จะเข้าสู่กระบวนการสร้างตัวละคร ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นส่วนสำคัญมาก เพราะเมื่อทำการสร้างตัวละครแล้ว ผู้เล่นจะต้องใช้ตัวละครนี้ไปตลอด หากสร้างผิด หรือไม่พอใจภายหลัง จะไม่สามารถทำการเปลี่ยนได้ นอกจากลบตัวละครนั้นทิ้ง

Rikku เป็นชื่อของผู้เล่นคนหนึ่ง เขาให้เหตุผลในการตั้งชื่อตัวละครของเขาว่า เป็นชื่อละครในเกมไฟนอล แฟนตาซี (Final Fantasy) ที่เขาชื่นชอบ

Yongko หัวหน้ากิลด์ ~One•For•AIL~ กล่าวว่า ตั้งชื่อตัวละครตาชื่อเล่นจริงของตนเอง คือ ย้ง และเติม โกะ เข้าไปท้ายชื่อเพื่อเพิ่มความสดใส ในแบบญี่ปุ่นที่ตัวเองชื่นชอบ

Voldermole สมาชิกกิลด์ ZMR ให้คำนิยามของชื่อตัวละครของเขาว่า เขาชื่นชอบหนังสือแฮรี่ พอตเตอร์ (Harry Potter) และชื่นชอบในพลังอำนาจของหลอดโวลเดอร์มอล์ในหนังสือเล่มนี้จึงได้ตั้งชื่อตาม

ในการตั้งชื่อตัวละคร เป็นการตั้งชื่อตามใจผู้เล่นแต่ละคน บางคนเลือกที่จะเอาชื่อจริงมาตั้งเป็นชื่อตัวละคร และเพิ่มคำนำหน้า หรือคำต่อท้าย เช่น เจ้าหญิงเจี๊ยบ เคนจัง ยาจก ซี หรือ nook เป็นต้น

นอกจากการตั้งชื่อแล้ว การเลือกสีผม และทรงผม ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงโลกจริงกับโลกในเกม เพราะจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เล่น พบว่า การเลือกทรงผมนั้นเลือกโดยยึดเอาตัวตนในโลกจริงเป็นหลัก และเลือกทรงผมที่ใกล้เคียงกับทรงผมจริง ส่วนสีผมจะเลือกตามต้องการโดยไม่ได้มีปัจจัยใดมากำหนด เพราะสีผมสามารถซื้อน้ำยามาเปลี่ยนได้ แต่ทรงผมไม่อาจเปลี่ยนได้

หลังจากตั้งชื่อตัวละคร และเลือกทรงผม สีผมเรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนการเลือกค่าสถานะของตัวละคร สำหรับสถานะตัวละคร นับว่ามีความสำคัญอย่างมากต่อการเล่น เพราะส่งผลต่อการเก็บค่าประสบการณ์ของผู้เล่น ผู้เล่นจำนวนไม่น้อยที่เลือกค่าสถานะผิด ส่งผลให้ตัวละครไม่มีความสามารถเท่าที่ควรจะเป็น จนต้องลบตัวละครทิ้งแล้วทำการสร้างใหม่ (สัมภาษณ์ -nook-, หัวหน้ากิลด์ 16-คนโฉด วันที่ 21 กรกฎาคม 2548)

เมื่อเลือกค่าสถานะแล้ว ผู้เล่นจะมีสภาพเป็น โนวิด (Novice) ซึ่งผู้เล่นทุกคนต้องเป็นโนวิดก่อน แล้วเดินไปคุยกับ NPC (Non Player Character) เพื่อทำการส่งผู้เล่นไปเกิด โดยการเกิดนั้น ระบบจะทำการสุ่มให้ไปเกิดตามเมืองต่างๆ

2. ความหมายของ Ragnarok Online และ Guild

2.1 ความหมายของ Ragnarok Online

Ragnarok Online เป็นเกมแนว RPG (Real Player Game) แบบออนไลน์ขนาดใหญ่ที่ได้สร้างขึ้นจากการ์ตูน Ragnarok และได้รับการพัฒนารูปแบบของเกมเพื่อเน้นความเป็นชุมชนและรวมกลุ่มกันเป็นสังคม โดยมีตัวละครในเกมเป็นเสมือนตัวแทนของผู้เล่นแต่ละคน เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนร่วมกับเกมได้อย่างเต็มที่

เนื้อเรื่องของเกมเป็นการออกตามหาปีศาจผู้ลึกลับ Ymir ผู้คอยดำรงสันติภาพ ของบรรดานักผจญภัยในอาณาจักรแห่ง Midgard ภายหลังสงครามอันศักดิ์สิทธิ์และดุเดือด ระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ แรงจูงใจที่ทำให้เหล่าผู้กล้าต้องออกเดินทางผจญภัยอีกครั้งเนื่องมาจากเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้น การเกิดเสียงคำรามที่ปิดกั้นเทพเจ้า และมนุษย์ การโจมตีของเหล่าสัตว์ร้ายมาพร้อมกับแผ่นดินไหว และคลื่นยักษ์ที่ถั่งโถมเข้าสู่เมือง และพลเมืองแห่ง Midgard ได้รับผลกระทบมากมาย เมื่อสันติภาพเริ่มจางหายไป เหล่านักผจญภัยจึงต้องเริ่มการเดินทางเพื่อตามหาบุคคลซึ่งพวกเข้าเชื่อมั่นว่าจะนำมาซึ่งสันติภาพของโลกอีกครั้ง [1]

---

1 http://www.ragnarok.in.th/feature.html

2.2 ความหมายของ Guild

กิลด์ หรือสมาคม เป็นการรวมกลุ่มที่ได้รับการพัฒนามาจากระบบปาร์ตี้ (Party) ต่างกันตรงที่การรวมกลุ่มเป็นกิลด์นั้น ไม่สามารถแบ่งค่าประสบการณ์ (Exp) ได้ แต่กิลด์มีการเก็บค่าประสบการณ์ของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งจะเก็บเท่าไหร่นั้นขึ้นอยู่กับหัวหน้ากิลด์ว่าจะเรียกเก็บจากสมาชิกกี่เปอร์เซ็นต์ คล้ายกับการเก็บภาษีจากราษฎร ในโลกของความจริง เมื่อเก็บค่า Exp กิลด์ถึงระดับที่กำหนดแล้วจะสามารถเพิ่มค่าประสบการณ์กิลด์ ซึ่งจำเป็นมากสำหรับการต่อสู้ในกิลด์วอร์ (Guild War) (สามารถดูรายละเอียดเรื่องระบบต่างๆ ในกิลด์ได้ที่ภาคผนวกหน้า 84-87)

2.3 สังคมของ Ragnarok Online

2.3.1 อาชีพในสังคม Ragnarok Online

หลังจากไปเกิดแล้ว ผู้เล่นจะต้องทำการเก็บค่าประสบการณ์ โดยการต่อสู้กับเหล่ามอนสเตอร์ (Monster)[2] ซึ่งจะอยู่ในป่านอกเมือง เพื่อเก็บค่าประสบการณ์ (Exp) จนกระทั่งระดับ 10 โนวิดจึงจะสามารถเปลี่ยนเป็นอาชีพอื่นๆ ได้

ใน Ragnarok Online จะมีอาชีพอยู่ 2 ขั้น โดยขั้นแรกจะต้องเป็นโนวิดระดับ 10 จึงจะทำการเปลี่ยนได้ และเมื่อเป็นอาชีพขั้นแรกจนมีระดับอาชีพ 40 จึงจะสามารถเปลี่ยนเป็นอาชีพขั้นที่ 2 (ดูรายละเอียดเรื่องอาชีพในเกมแร็กนาร็อก ได้ที่ภาคผนวกหน้า 88-100)

2.3.2 ระบบของเกม

2.3.2.1 ระบบเศรษฐกิจในสังคม Ragnarok Online

ระบบเศรษฐกิจในสังคมแร็กนาร็อก แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

---

[2] สัตว์ประหลาดในเกม จะแบ่งออกเป็นหลายระดับ ตั้งแต่ระดับน้อยที่ให้ค่าประสบการณ์น้อย ไปจนถึงระดับสูง ที่ให้ค่าประสบการณ์แก่ผู้เล่นสูง.

1. **การซื้อขายกับ** NPC

สินค้าที่มีจำหน่ายในร้านของ NPC จะเป็นสินค้าที่เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของผู้เล่น เริ่มตั้งแต่ อาหารเพื่อเพิ่มค่าพลังชีวิต น้ำยาเพิ่มค่า พลังต่างๆ อุปกรณ์ รวมถึงอาวุธ เสื้อผ้า เครื่องแต่งการของทุกอาชีพ (สามารถดูรายละเอียดการซื้อขายกับ NPC ได้ที่ภาคผนวกหน้า 101)

นอกจากการซื้อขาบสินค้าแล้ว ผู้เล่นสามารถซื้อบริการต่างๆ จาก NPC ได้เช่นกัน บริการที่ NPC มีไว้สำหรับผู้เล่นก็คือ บริการเทเลพอท (Teleport)[3] หรือที่ผู้เล่นเรียกกันว่า วาร์ป (Warp) เป็นการอำนวยความสะดวกให้กับผู้เล่น และได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะใช้วิธีการหายตัว ใช้เวลาน้อย และไม่ต้องเดินเป็นระยะทางไกล

บริการเพิ่มค่าความสามารถ (Upgrade) เป็นอีกบริการที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เพราะการเพิ่มค่าความสามารถนี้ จะทำให้ผู้เล่นแต่ละคนมีความสามารถเหนือกว่าผู้เล่นคนอื่นในระดับเดียวกัน โดยการเพิ่มค่าความสามารถจะทำการเพิ่มในส่วนของเสื้อผ้า รองเท้า เครื่องประดับ อาวุธ เกราะ และโล่ การเพิ่มค่าความสามารถให้กับอุปกรณ์และเครื่องแต่งกายจะถูกเรียกกันภายในเกมว่า "การตีบวก" ซึ่งเริ่มตั้งแต่ +1 ไปจนถึง +12 ซึ่งอุปกรณ์ หรือเครื่องแต่งกายชิ้นใดมีค่าบวกมากเท่าไหร่ ชิ้นนั้นก็จะมีค่าความสามารถสูงมากขึ้นเท่านั้น แต่อย่างไรก็ดี ยิ่งตีบวกสูงขึ้นเท่าไร ความเสี่ยงที่จะทำให้อุปกรณ์ หรืออาวุธเสียหายก็มีมากขึ้นตามมาด้วย ซึ่งหากการตีบวกไม่สำเร็จ อุปกรณ์ และอาวุธต่างๆ จะสูญหายไปทันที

จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นในเกมแร็กนาร็อก พบว่าผู้เล่นต่างมีความชื่นชอบการตีบวกอุปกรณ์ และเครื่องแต่งกายเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะมีลักษณะคล้ายการเสี่ยงโชค และหากโชคดี สิ่งที่ได้รับก็คุ้มค่ากับเงินที่ทุมเทลงไป

"ผมตีบวกทุกวัน วันไหนตีไปถึง +5 แล้วไม่แตกก็จะตีต่อ วันไหน +5 แตกจะหยุดเลย เพราะวันนั้นคงโชคไม่ดี เคยตีได้ +9 ด้วย ไม่กล้าตีต่อ กลัวมันแตก แค่นี้ก็รวยแล้ว" (สัมภาษณ์ Yongko, หัวหน้ากิลด์ ~One•For•AIL~ วันที่ 3 กรกฎาคม 2548)

---

[3] บริการเคลื่อนย้ายผู้เล่นจากเมืองหนึ่งไปยังอีกเมือง.

"ชุดที่ใส่ตอนนี้ +9 ทั้งชุด รวมกันก็คงประมาณ 700 กว่าล้านเซนี จะใส่ชุดนี้ตอนกิลด์วอร์ หรือตอนไปล่าบอส เพราะทำให้เราทนทาน แข็งแรงมาก" (สัมภาษณ์ -nook-, หัวหน้ากิลด์ 16-คนโฉด วันที่ 21 กรกฎาคม 2548)

อีกบริการที่พบได้จาก NPC คือ การให้บริการเช่ารถเข็ญสำหรับอาชีพพ่อค้า และแม่ค้า เพื่อเพิ่มช่องเก็บสัมภาระในตัวให้กับอาชีพนี้ที่ต้องขนสินค้าไปขายยังที่ต่างๆ

2. **การซื้อขายระหว่างผู้เล่น**

หากผู้เล่นต้องการสินค้าขั้นพื้นฐาน สามารถเดินทางเข้าไปในร้านของ NPC ได้ทันที แต่หากต้องการได้ของพิเศษ ที่ไม่มีขายทั่วไปตาม NPC ผู้เล่นจะต้องเดินทางไปยังตลาดเมือง MORROC ซึ่งถือเป็นเมืองเศรษฐกิจในสังคมแร็กนาร็อก พ่อค้าแม่ค้าจากทุกสารทิศจะมาตั้งร้านขายสินค้าแปลก หายาก กันที่เมืองนี้ทั้งสิ้น (ดูรายละเอียดการซื้อขายระหว่างผู้เล่นได้ในภาคผนวกหน้า 102)

รูปร่างหน้าตาของสินค้าที่วางขายตามร้านของผู้เล่น อาจจะไม่แปลกตาไปจากร้านค้าของ NPC แต่หากคลิกเมาท์ขวาเพื่อดูค่าความสามารถของสินค้าแต่ละชนิดจะพบถึงความต่างเป็นอย่างมาก เพราะสินค้าที่ผู้เล่นนำมาตั้งร้านขาย ส่วนมากเป็นสิ่งของที่ได้มาจากเหล่ามอนสเตอร์ในช่วงเก็บค่าประสบการณ์ ซึ่งสิ่งของที่ตกจากมอนสเตอร์จะมีความพิเศษ แตกต่างจากสินค้าในร้าน NPC คือ หากเป็นสินค้าประเภทเครื่องแต่งกาย อาวุธ และเครื่องป้องกัน จะมีช่องพิเศษไว้ให้ผู้เล่นเสียบการ์ดเพิ่มความสามารถ ส่วนสิ่งของประเภทเครื่องประดับ จะมีค่าความสามารถที่สูงกว่าปกติ และหากเป็นสิ่งของที่ได้จากมอนสเตอร์ระดับหัวหน้า สิ่งของที่ได้มักจะเป็นสินค้าหายาก (Rare Item) ซึ่งจะมีราคาสูงมาก

ผู้เล่นส่วนมาก หากได้รับสิ่งของที่มีช่องพิเศษไว้สำหรับเสียบการ์ด และสิ่งของที่เป็นสิ่งของหายาก มักจะนำสิ่งของเหล่านั้นไปทำการเพิ่มค่าความสามารถ หรือเรียกกันว่า นำไปตีบวก ทั้งนี้เพราะการตีบวก จะต้องใช้เงินเพื่อซื้อแร่ที่นำมาใช้ตีบวก อีกทั้งค่าจ้าง NPC เมื่อผู้เล่นโชคดีสามารถตีบวกได้ในระดับสูง สินค้าชิ้นนั้นๆ ก็จะมีราคาสูงตามไปด้วย

นอกจากการตีบวกที่สำคัญแล้ว การ์ดที่จะนำมาเสียบเข้ากับสิ่งของนั้นๆ ก็เป็นสิ่งที่หายากเช่นกัน โดยเฉพาะการ์ดที่มีค่าความสามารถสูง เช่น การ์ดแมลงทอง (Golden Bug) ที่มีความสามารถในการสะท้องพลังเวทย์ทั้งหมด เป็นที่ต้องการสูงมากในตลาด และผู้เล่นบางคนก็พร้อมที่จะจ่ายเงินให้กับการ์ดใบนี้ โดยไม่ต่อรองว่าจะเป็นเงินเซนี หรือเงินบาท (สัมภาษณ์ -nook-, หัวหน้ากิลด์ 16-คนโฉด วันที่ 21 กรกฎาคม 2548)

2.3.2.2 **ระบบการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในโลก** Ragnarok Online

ระบบปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่นในเกมมีดังนี้ คือ (ดูรายละเอียดเรื่องระบบปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นได้ในภาคผนวก หน้า 107)

1. **ระบบสนทนา** (Chat)

เป็นระบบที่ทำให้ผู้เล่นสามารถสื่อสารกันผ่านทางตัวอักษร มีลักษณะคล้ายกับโปรแกรมสนทนาโดยทั่วไป ทั้งนี้การสนทนาจะมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งคุยปกติ หรือจะกระซิบคุยกับเพื่อนเพียงลำพัง หรือจะคุยกันแค่ในกลุ่มปาร์ตี้ หรือคุยกันเพียงในกิลด์เดียวกัน ก็สามารถเลือกได้

และนอกจากจะสื่อสารกันผ่านทางรูปแบบตัวอักษรแล้ว ผู้เล่นยังสามารถใช้ รูปภาพความรู้สึกต่างๆ ภายในเกม ในระหว่างการสนทนาเพื่อเพิ่มอัรรส ได้อีกด้วย

2. **ระบบ** Party

เป็นการรวมกลุ่มกันระหว่างผู้เล่น เพื่อร่วมกันเก็บค่าประสบการณ์ โดยค่าประสบการณ์ที่ได้จะถูกแบ่งให้สมาชิกในปาร์ตี้เท่าเทียมกัน ระบบนี้นิยมใช้ในการร่วมเก็บค่าประสบการณ์ เพราะแต่ละอาชีพในเกมต้องพึ่งพาอาศัยกัน และนอกจากนี้ ระบบปาร์ตี้ยังนิยมมากในการล่าบอส ทั้งนี้เพราะในระบบปาร์ตี้จะแสดงสัญลักษณ์ของสมาชิกบนแผนที่ ทำให้ง่ายต่อการเรียกรวมกลุ่ม และรู้ตำแหน่งของเพื่อนสมาชิก

"ระบบปาร์ตี้เป็นระบบที่มีประโยชน์มากในการเล่นแบบกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นการล่าบอส [4] MVP ซึ่งต้องอาศัยการเล่นเป็นทีม โดยเฉพาะขั้นตอนในการตามหาตัวบอส ต้องมีการแยกย้ายกันออกหา ซึ่งระบบปาร์ตี้จะแสดงตำแหน่งของสมาชิกไว้บนแผนที่ด้านขวาบนของหน้าจอ จึงง่ายต่อการตามหาอย่างมาก หรือจะเป็นระบบกิลด์วอร์ ก็สามารถวางแผนได้จากจุดที่แสดงตำแหน่งในปาร์ตี้ ในการบุกและการตั้งรับได้เช่นเดียวกัน เพราะฉะนั้น ระบบปาร์ตี้จึงเป็นที่ชื่นชอบของผู้เล่นที่ชอบทั้งการล่าบอส และกิลด์วอร์" (สัมภาษณ์ -nook-, หัวหน้ากิลด์ 16-คนโฉด วันที่ 21 กรกฎาคม 2548)

3. **ระบบ** PVP (Player Versus Player)

เป็นการต่อสู้กันเองระหว่างผู้เล่น สามารถจัดกลุ่มของผู้เล่นแบบปาร์ตี้เพื่อช่วยเหลือกันในการต่อสู้ได้ โดยจะมีพื้นที่เฉพาะไว้สำหรับการ PVP โดยผู้เล่นที่ต้องการเข้าสู่ระบบนี้ ต้องเสียค่าธรรมเนียมเข้าใช้ 500 เซนีต่อครั้ง

4. **ระบบแต่งงาน**

เป็นการให้คู่รักในเกม แต่งงานกัน โดยในการที่คู่บ่าวสาวแต่ละคู่จะแต่งงานกันได้นั้น ไม่ใช่เพียงจูงมือเข้าโบสถ์แล้วจะสามารถแต่งกันได้เลย จะต้องมีการเตรียมสิ่งของต่างๆ รวมทั้งเงินไว้ก่อน จึงจะทำการแต่งงานกันได้

5. **ระบบกิลด์วอร์** (Guild War)

ระบบกิลด์วอร์ เป็นระบบ PVP รูปแบบหนึ่ง โดยมีจุดประสงค์คือ เพื่อยึดครองปราสาท เป็นการแย่งชิงปราสาทระหว่างกิลด์แต่ละกิลด์ ซึ่งในแต่ละกิลด์จะมีสมาชิกได้มากที่สุดกิลด์ละ 36 คน ลักษณะการเล่นเป็นการต่อสู้กันของผู้เล่น โดยมีเป้าหมายที่การโจมตีหินกิลด์ และเมื่อใดที่หินกิลด์แตก ผู้ที่สามารถทำลายหินได้ก็จะเป็นผู้ครอบครองปราสาทในทันที

---

[4] มอนสเตอร์ระดับหัวหน้า ที่จะให้ค่าประสบการณ์แก่ผู้เล่นสูง และให้ไอเทมที่ดีมากแก่ผู้เล่น.

3. ผลการวิเคราะห์วิธีการถักทอกิลด์ และต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์ โดยใช้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์

ในช่วงทำการวิจัยตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2547 จนถึงวันที่ 30 กันยายน 2547 ผู้วิจัยได้เข้าสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม พร้อมการสัมภาษณ์เชิงลึกกับหัวหน้ากิลด์และสมาชิกที่ถูกเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กิลด์ 16-คนโฉด, กิลด์ ZMR และกิลด์ ~One●For●AlL~ โดยรายละเอียดของผู้ให้สัมภาษณ์มีดังต่อไปนี้

1. หัวหน้ากิลด์ 16-คนโฉด

ชื่อตัวละคร : -nook-
อาชีพในเกม : Knight
ระดับ : 99
ชื่อจริง : นายสุวภัทร (นามสมมติ)
อายุ : 23 ปี
อาชีพ : นักศึกษา
การศึกษา : กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี

2. สมาชิกกิลด์ 16-คนโฉด คนที่ 1

ชื่อตัวละคร : รูปิเอซ่า
อาชีพในเกม : Assassin
ระดับ : 99
ชื่อจริง : นายวีระพันธุ์ (นามสมมติ)
อายุ : 19 ปี
อาชีพ : นักศึกษา
การศึกษา : กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี

3. **สมาชิกกิลด์ 16-คนโฉด คนที่** 2

ชื่อตัวละคร : ยาจก ซี..

อาชีพในเกม : Rouge

ระดับ : 99

ชื่อจริง : น.ส.น้ำทิพย์ (นามสมมติ)

อายุ : 22 ปี

อาชีพ : นักศึกษา

การศึกษา : กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี

4. **หัวหน้ากิลด์** ~One•For•AlL~

ชื่อตัวละคร : Yongko

อาชีพในเกม : Wizard

ระดับ : 99

ชื่อจริง : น.ส. ย้ง (นามสมมติ)

อายุ : 23 ปี

อาชีพ : นักศึกษา

การศึกษา : กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี

5. **สมาชิกกิลด์** ~One•For•AlL~ **คนที่** 1

ชื่อตัวละคร : ~๑TiaRa๑~

อาชีพในเกม : Priest

ระดับ : 99

ชื่อจริง : น.ส.เมย์ (นามสมมติ)

อายุ : 26 ปี

อาชีพ : พนักงานบริษัทเอกชน

การศึกษา : ระดับปริญญาตรี

6. **สมาชิกกิลด์** ~One•For•AIL~ **คนที่** 2

ชื่อตัวละคร : Rikku
อาชีพในเกม : Blacksmith
ระดับ : 99
ชื่อจริง : นายทนงค์ศักดิ์ ลิมปิทีปราการ
อายุ : 25 ปี
อาชีพ : ธุรกิจส่วนตัว
การศึกษา : ระดับปริญญาตรี

7. **หัวหน้ากิลด์** ZMR

ชื่อตัวละคร : Aftershock
อาชีพในเกม : Knight
ระดับ : 99
ชื่อจริง : นายเทวิน (นามสมมติ)
อายุ : 28 ปี
อาชีพ : ธุรกิจส่วนตัว
การศึกษา : ระดับปริญญาตรี

8. **สมาชิกกิลด์** ZMR **คนที่** 1

ชื่อตัวละคร : Voldermole
อาชีพในเกม : Wizard
ระดับ : 99
ชื่อจริง : นายวรกร (นามสมมติ)
อายุ : 20 ปี
อาชีพ : นักศึกษา
การศึกษา : กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี

9. **สมาชิกกิลด์** ZMR **คนที่** 2

ชื่อตัวละคร : [เก๋า]จัง
อาชีพในเกม : Priest
ระดับ : 99
ชื่อจริง : น.ส.แก้ว (นามสมมติ)
อายุ : 26 ปี
อาชีพ : ธุรกิจส่วนตัว
การศึกษา : ระดับปริญญาตรี

หลังจากทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างที่มีสถานะเป็นหัวหน้าและสมาชิกของกิลด์ พบว่า จุดเริ่มต้นก่อตั้งกิลด์แต่ละกิลด์นั้น มีความคล้ายกันมาก โดยเริ่มมาจากความสนิทสนมในโลกจริง (Reality) ก่อน แล้วจึงขยายความสัมพันธ์ออกไปสู่โลกเสมือนจริง (Virtual Reality) บนเกมออนไลน์

แต่ละกิลด์สามารถมีสมาชิกได้สูงที่สุด 36 คน นั่นหมายความว่า กิลด์ที่ต้องการจะครอบครองปราสาท จะต้องพยายามหาสมาชิกที่เข้มแข็งมาให้ได้ถึง 36 คน ซึ่งความเข้มแข็งนี้หมายถึง ความเก่งกาจของตัวละคร ที่ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ อันได้แก่ ค่าสถานะตัวละคร (Status) การเพิ่มค่าเครื่องป้องกัน ชุดที่สวมใส่ และเครื่องประดับ นอกจากสิ่งเหล่านี้แล้ว ความเข้มแข็งยังรวมไปถึงความสามารถเฉพาะตัวในการเล่นของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งมีมากน้อยต่างกัน ความถี่ในการออนไลน์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องให้ความสำคัญอย่างมากในการคัดเลือกคนเข้ามาเป็นสมาชิกกิลด์

ผู้เล่นส่วนมากในเกมแร็กนาร็อก เป็นผู้ที่เริ่มเล่นพร้อมกับเพื่อนในโลกจริง เริ่มจากการชักชวนเพื่อนในกลุ่มเข้ามาเล่น และเริ่มขยายวงกว้างออกไปสู่ผู้ใกล้เคียง เช่น ผู้เล่นที่อยู่ในร้านอินเตอร์เน็ตเดียวกัน ผู้วิจัยพบว่า การรวมกลุ่มกันเป็นกิลด์ได้นั้น แต่ละกิลด์มีจุดเริ่มต้นจากความเป็นเพื่อนที่ไว้ใจกันในโลกจริง แล้วจึงชักชวนกันเข้ารวมกลุ่ม และเมื่อต้องการสมาชิกเพิ่มมากขึ้น ก็จะมองหาผู้ที่สามารถไว้ใจได้ โดยส่วนมากจะเลือกจากคนที่พบเห็นได้จริงก่อน แต่ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นก็จะเริ่มมองหาผู้เล่นในเกมด้วยอีกทาง

จากการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมของผู้วิจัย ที่ได้เข้าไปศึกษาบรรยากาศและสภาวะภายในร้านอินเตอร์เน็ต ซึ่งจากการสัมภาษณ์หัวหน้ากิลด์พบว่า เป็นสถานที่รวมตัวกันของสมาชิกในกิลด์ ซึ่งจะมารวมตัวกันในช่วงกิจกรรมกิลด์วอร์ โดยที่กลุ่มตัวอย่างไม่รู้ตัว พบว่า ในช่วงเวลาจัดกิจกรรมกิลด์วอร์นั้น ร้านเกมจะเต็มไปด้วยสมาชิกของกิลด์ และจะมีหัวหน้ากิลด์คอยตะโกนบอกสมาชิกที่อยู่ในร้านถึงวิธีการบุก และป้องกันปราสาท แล้วสมาชิกจึงจะพิมพ์ข้อความแจ้งเพื่อนที่อยู่ในแต่ละที่ต่อไป

นอกจากการชักชวนเพื่อน และผู้เล่นที่พบเห็นตัวจริงในร้านเกมแล้ว หัวหน้ากิลด์จะเลือกสมาชิกจากความคุ้นเคยในการร่วมเล่น ร่วมเก็บค่าประสบการณ์ ร่วมล่าบอส ซึ่งประสบการณ์ร่วมกันในการเก็บค่าประสบการณ์ในระบบปาร์ตี้ ทำให้ง่ายต่อการตัดสินใจเลือกผู้เล่นแต่ละอาชีพเข้าร่วมกิลด์ รูปแบบการเล่นของแต่ละคน ความเชี่ยวชาญ ยกตัวอย่างเช่น การเลือก Priest ซึ่งถือเป็นอาชีพสำคัญ และต้องการความไว้วางใจสูงนั้น วิธีการสนับสนุนที่ Priest แต่ละคนแสดงออกมาจะเป็นสิ่งบ่งชี้ว่า สามารถฝากชีวิตไว้กับเขาได้หรือไม่ ซึ่ง Priest หลักของแต่ละกิลด์ จะต้องสามารถดูแลผู้เล่นในกิลด์อาชีพอื่นๆ ได้อย่างน้อย 3 คน โดยที่เพื่อนทั้ง 3 ต้องมีชีวิตรอด

การคัดเลือกสมาชิกกิลด์ในช่วงแรกของการก่อตั้งค่อนข้างจะลำบากอยู่มาก การเริ่มคัดสรรคนเข้ามาเป็นสมาชิกจึงมีหลากหลายรูปแบบ บางกิลด์เลือกส่งตัวละครระดับ 99 ใส่เครื่องประดับตกแต่งราคาแพง นั่งตั้งห้องสนทนา ที่ตลาดเมือง MORROC โดยใช้หัวข้อว่า "ต้องการรับสมัครสมาชิกกิลด์" สาเหตุที่ต้องแต่งตัวหรูหรานั้น เพราะต้องการสร้างภาพลักษณ์อันดีให้แก่ผู้พบเห็น ทั้งนี้เนื่องจากความหรูหราสะท้อนให้เห็นว่ากิลด์นั้นๆ มีฐานะทางการเงินที่มั่นคง พร้อมที่จะสนับสนุนเงินเพื่อใช้ในกิจกรรมกิลด์วอร์แก่สมาชิกได้เต็มที่

ผู้เล่นที่ต้องการมีสังกัดก็จะทำการคลิกเข้ามาคุยในห้องสนทนา เพื่อแจ้งว่าตนมีความสามารถด้านใด และค่าความสามารถของตัวละครที่เล่นเป็นเช่นไร และส่งผลให้ทีมมีความแข็งแกร่งเพิ่มขึ้นมากน้อยเพียงใด เมื่อข้อตกลงยอมรับได้ทั้ง 2 ฝ่าย ก็จะจบการสนทนาด้วยการเชิญเข้าร่วมกิลด์

นอกจากภาระที่ต้องหาสมาชิกใหม่แล้ว การรักษาความสัมพันธ์กับบรรดาสมาชิกปัจจุบันก็เป็นสิ่งที่หัวหน้ากิลด์ต้องทำสม่ำเสมอ จากการเข้าไปมีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกกิลด์ ผู้วิจัยพบว่า ผู้เล่นที่เป็นหัวหน้ากิลด์ คือขวัญและกำลังใจของทีม ผู้วิจัยจะพบคำทักทายของหัวหน้ากิลด์เสมอเมื่อทำการเข้าสู่เกม และเกินกว่าร้อยละ 80 พบว่าหัวหน้ากิลด์อยู่ในสถานะออนไลน์

จากการสัมภาษณ์พบว่า สมาชิกแต่ละคนต้องการพูดคุยกับหัวหน้ากิลด์เองโดยตรง แม้จะไม่ทุกครั้งที่เข้ามาในเกม แต่พวกเขาจะคาดหวังในการที่จะพบว่าหัวหน้ากิลด์อยู่ในสถานะออนไลน์ ทั้งนี้เพราะ หัวหน้ากิลด์เป็นเสมือนผู้เชี่ยวชาญ ที่คอยชี้แนะ และให้คำปรึกษาแก่สมาชิก แม้กระทั่งเป็นเพื่อนคุย และนอกจากการคุยในเกมแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า ผู้เล่นแต่ละคนได้มีการติดต่อสื่อสารกันผ่านทางช่องทางอื่นอีก คือ ผ่านทางโปรแกรมสนทนา (MSN) หรือใช้โทรศัพท์ติดต่อสื่อสารกัน

ผู้เล่นบางคนเข้าสู่เกมทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่าง เพื่อใช้เวลาคุยกับเพื่อนในเกม บ่อยครั้งที่ผู้วิจัยสังเกตว่า ผู้เล่นเข้ามาพูดคุยกันอย่างเดียว โดยไม่ได้ทำการเก็บค่าประสบการณ์ ทั้งของตัวเองและของกิลด์ และบุคคลที่ผู้เล่นแต่ละคนต้องการจะคุยด้วยมากที่สุดคือหัวหน้ากิลด์ โดยการสนทนาส่วนมากจะเน้นไปในเรื่องของกิลด์วอร์ ทั้งเรื่องสถานการณ์การครอบครองปราสาทกิลด์คู่แข่ง และจะมีเรื่องส่วนตัวของแต่ละคนสอดแทรกอยู่ในบทสนทนาบ้างในบางครั้ง

บทบาทของหัวหน้ากิลด์อีกประการหนึ่งคือ การไกล่เกลี่ยข้อพิพาทต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในกิลด์ ปัญหาภายในกิลด์ที่พบบ่อยที่สุดคือ การเข้าใจผิด อันนำมาซึ่งการอิจฉาริษยา หัวหน้ากิลด์ 16 คนโฉดให้สัมภาษณ์ว่า เมื่อครั้งที่แต่ละกิลด์มีสมาชิกได้สูงสุด 14 คน กิลด์ 16 คนโฉดอยู่กันอย่างสงบสุขดี แต่เมื่อต้องรับคนเพิ่มเป็น 36 คน ทำให้เกิดการทะเลาะ และเข้าใจผิดกันบ่อยขึ้น เริ่มตั้งแต่การแจกของของกองกลาง บางครั้งสมาชิกบางคนไม่ได้รับ ก็ไม่พอใจ ไปบอกเพื่อนสมาชิกคนอื่นๆว่า คนทีแจกของเก็บของไว้เอง ไม่ยอมแจก ซึ่งบางครั้งมันไม่จริง ความจริงก็คือ บางคนมาช้า รับของไม่ทัน หรือของหมด ทำให้การแจกไม่ทั่วถึง

เมย์ สมาชิกกิลด์ ~One•For•AIL~ กล่าวว่า ตอนแรกที่เข้ามาร่วมกิลด์ ก็จะไปยืนรอรับของแจก แต่ช่วงหลังไม่ไปเพราะคนเยอะ ซื้อเองได้ก็ซื้อ เพราะการเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ ไม่ได้ถูกบังคับมา เมื่อสมัครใจมาเอง เสียเงินเพิ่มไม่เท่าไหร่ก็ไม่เป็นไร

"นอกจากเสียเวลาเข้ามาร่วมกิจกรรมแล้ว ก็นึกไม่ออกว่าเสียอะไรบ้าง เสียค่าชั่วโมงเล่นเกม แต่ได้เพื่อนเยอะแยะ ได้รู้จักกับเพื่อนมากมาย ก็คุ้มค่านะ" Vodermole ให้สัมภาษณ์

Yongko หัวหน้ากิลด์ ~One•For•AIL~ กล่าวถึงวิธีการสะสางปัญหาข้อพิพาทระหว่างกิลด์ว่า ในขั้นต้นจะชี้แจงข้อเท็จจริงให้สมาชิกในกิลด์รับทราบ และกำหนดขั้นตอนการรับของส่วนกลาง โดยจะทำการกำหนดช่วงเวลา ซึ่งหากใครมาไม่ตรงเวลาถือว่าสละสิทธิ์

การแจกของที่จะใช้ในกิจกรรมกิลด์วอร์ เป็นเหตุการณ์หลักสำคัญที่นำมาซึ่งความขัดแย้งกันภายในกิลด์แต่ละกิลด์ ทั้งนี้เพราะของใช้ในกิจกรรมกิลด์วอร์ อันได้แก่ น้ำยาเพิ่มค่าพลังชีวิตแบบต่างๆ น้ำยาเพิ่มค่าพลังเวทย์มนต์แบบต่างๆ กับดัก อัญมณีที่ใช้ในการเปิดวาร์ปและอื่นๆ อีกมากมายล้วนเป็นของมีราคาทั้งสิ้น และหากหัวหน้ากิลด์จะผลักภาระนี้ให้กับผู้เล่นก็จะนำมาซึ่งความไม่พอใจ วิธีการแก้ปัญหาจึงใช้การกำหนดมาตรการ ทั้งเรื่องเวลา และจำนวนสิ่งของที่จะแจกให้แต่ละคน และจากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า สมาชิกส่วนมากพอใจและยอมรับที่จะปฏิบัติตามมาตรการที่หัวหน้ากิลด์ได้กำหนดไว้แต่โดยดี

นอกจากการพบปะพูดคุยกันในเกมแล้ว การสังสรรค์นอกเกมก็เป็นสิ่งที่ทุกกิลด์ได้จัดทำขึ้นเพื่อสร้างความเหนียวแน่น กลมเกลียวให้กับคนในกิลด์ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ บางกิลด์จัดงาน 3 เดือนครั้ง หรือบางกิลด์นัดพบกันปีละ 1 ครั้ง โดยการนัดพบกันนอกเกมจะเป็นไปในรูปแบบการรับประทานอาหารร่วมกันเป็นส่วนใหญ่ และจากการเข้าร่วมสังสรรค์ผู้วิจัยพบว่าสมาชิกในกิลด์ให้ความสำคัญกับงานเลี้ยงกิลด์เป็นอย่างมาก จะมีการพูดถึงอยู่ตลอดเวลาตั้งแต่ก่อนวันงาน จนกระทั่งหลังวันงาน สมาชิกบางคนอยู่ที่เชียงใหม่ บางคนอยู่จันทบุรี กาญจนบุรี ก็สมัครใจเดินทางมาเพื่อเข้าร่วมงาน ซึ่งจัดขึ้นที่กรุงเทพมหานคร

สถานที่จัดงานเป็นร้านอาหาร ที่มีห้องแยกออกเป็นส่วนตัว ภายในงานจะเริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวว่าชื่อเล่นจริงชื่ออะไร ชื่อในเกมคืออะไร ระดับอะไร และเดินทางมาจากที่ไหน ซึ่งกิจกรรมนี้ได้รับความสนใจมากจากสมาชิก ทั้งนี้เพราะจะเป็นการพบกันแบบจริงจังของบางคนที่เล่นด้วยกันมาเป็นเวลานาน แต่ด้วยระยะทาง ทำให้ไม่เคยพบหน้ากัน ผู้วิจัยยังพบอีกว่า การที่ผู้เล่นได้ร่วมกิจกรรม ได้เล่นเกมร่วมกัน ทำให้เกิดความคุ้นเคยกันได้มาก ทั้งที่ไม่เคยรู้จักเป็นการส่วนตัว แต่กลับคุยกันได้อย่างสนิทสนม

สถานที่จัดงานเลี้ยงแตกต่างออกไปในแต่ละกิลด์ และจำนวนครั้งในการนัดพบ จากการสัมภาษณ์หัวหน้ากิลด์พบว่า เมื่อนัดรับประทานอาหารบ่อยครั้งแล้ว จะทำการเปลี่ยนสถานที่นัดเป็นร้านคาราโอเกะ ลานโบว์ลิ่ง หรือจัดท่องเที่ยว ซึ่งมีตั้งแต่แบบใกล้ เช่น สวนสนุก และแบบไกล เช่น ทะเล ภูเขา อุทยานแห่งชาติ แต่การจัดเที่ยวนี้พบว่าเกิดขึ้นเฉพาะกับผู้เล่นที่อยู่ระดับอุดมศึกษาขึ้นไป และมีความสนิทสนมกันมาก

นอกจากการพูดคุยในเกม และงานเลี้ยงสังสรรค์นอกเกม วิธีสร้างความสัมพันธ์ และทำให้สมาชิกมีความกลมเกลียวกันอีกวิธีคือ การแสดงความคิดเห็นในบอร์ดสาธารณะ (Web board) ซึ่งในกระดานสาธารณะบนเว็บไซต์เกมออนไลน์ ส่วนมากจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับเกม และโดยเฉพาะกิจกรรมกิลด์วอร์ ที่ถือเป็นกิจกรรมหลักที่เกิดขึ้น การตั้งกระทู้โจมตีกิลด์คู่แข่ง การแสดงความคิดเห็นที่เป็นอิสระของผู้เล่นแต่ละคน หลายครั้งนำมาซึ่งความขุ่นเคืองใจของอีกฝ่าย ดังนั้นจึงพบกระทู้ที่ต่อว่ากิลด์ต่างๆ ซึ่งจะปรากฏขึ้นทันทีหลังจากจบสิ้นกิจกรรมกิลด์วอร์ อยู่บ่อยครั้ง

กระดานสาธารณะเป็นตัววัดระดับความเหนียวแน่น กลมเกลียวของคนในกิลด์ได้เป็นอย่างดี เพราะผู้วิจัยพบว่า เมื่อกิลด์ใดโดนต่อว่า สมาชิกจะเข้าไปอธิบายข้อเท็จจริง หรือหากอีกฝ่ายไม่ฟังคำอธิบายและตอบโต้รุนแรง สมาชิกกิลด์ก็พร้อมตอบโต้รุนแรงตามไปด้วย และในทางกลับกัน บอร์ดสาธารณะก็บ่งชี้สภาวะย่ำแย่ของแต่ละกิลด์ได้ เพราะเมื่อเกิดความแตกแยกกันภายใน ผู้เล่นที่เสียผลประโยชน์ก็มักจะยึดเอาพื้นที่สาธารณะแห่งนี้ เป็นที่ประจานกิลด์ตัวเองอีกด้วย

จากการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้วิจัยจึงสามารถสรุปออกมาได้โดยการใช้ทฤษฎีการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์เป็นตัวแบบว่า แต่ละกิลด์เริ่มต้นสร้างกลุ่มของตนเองจากความไว้เนื้อเชื่อใจของสมาชิกกลุ่มเล็กๆ แล้วจึงขยายออกไป โดยแต่ละกลุ่มมีการสร้างทุนทางสังคมของตนเอง โดยการจัดกิจกรรมกันภายในกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นปาร์ตี้เก็บค่าประสบการณ์ การล่าบอส การแสดงความคิดเห็นในกระดานสาธารณะ รวมไปถึงการจัดงานเลี้ยงสังสรรค์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้นำมาซึ่งความไว้วางใจต่อกัน และเมื่อสมาชิกมีความไว้วางใจกันแล้วก็จะนำมาซึ่งความร่วมมือร่วมใจกัน ก่อเกิดบรรทัดฐานร่วมกันในการต่อสู้เพื่อรักษาฐานที่มั่นของกลุ่มตนเอง ไม่ให้ผู้อื่นมาแย่งชิงไปได้

และตามตัวแบบทฤษฎีของ Putnam ที่ว่า องค์ประกอบของการเกิดทุนทางสังคมมีอยู่ด้วยกัน 3 ข้อ คือความไว้วางใจ ความร่วมมือ และเครือข่ายความสัมพันธ์ และกลุ่มในเกมก็มีองค์ประกอบที่ 3 นี้รวมอยู่ด้วย เพราะแต่ละกิลด์ไม่สามารถยืนหยัดต่อสู้กับศัตรูที่คอยรุกรานได้เพียงลำพัง ดังนั้นการตกลงเป็นพันธมิตรกับกิลด์คู่แข่งจึงเกิดขึ้น ภายใต้คำมั่นว่าจะไม่ทำการรุกรานซึ่งกันและกัน ซึ่งโดยส่วนมากการตกลงเป็นพันธมิตรจะเกิดขึ้นกับกิลด์ขนาดใหญ่ด้วยกัน

สำหรับกิลด์ใหญ่ และมีชื่อเสียง จะมีผู้เล่นที่ต้องการเข้าร่วมเป็นสมาชิกกิลด์เป็นจำนวนมาก แต่หัวหน้ากิลด์สามารถเลือกสมาชิกได้เพียง 36 คน และเพื่อเป็นการรักษาความสัมพันธ์อันดีกับผู้เล่นที่ประสงค์อยากเข้าร่วมกิลด์ จึงจะพบเห็นกิลที่มีชื่อเดียวกัน เพียงแต่เพิ่มลำดับที่ เช่น ~One•For•AIL~II , ~One•For•AIL~III เป็นต้น ซึ่งกิลด์เหล่านี้เป็นกิลด์พันธมิตร ที่จะคอยช่วยเหลือด้านกำลังพลแก่กิลด์หลัก และหากกิลด์หลักได้ครอบครองปราสาทก็จะทำการสลับสับเปลี่ยนสมาชิกในกิลด์พันธมิตรเข้ามาเพื่อให้มีโอกาสเข้าไปเก็บค่าประสบการณ์ในคุกใต้ดินของปราสาท

ข้อตกลงระหว่างกิลด์พันธมิตรและกิลด์หลัก ส่วนมากจะเป็นในด้านการช่วยเหลือด้านกำลังพล และคอยเฝ้าระวังศัตรูให้กันและกัน กลุ่มพันธมิตรจะไม่ทำการบุกกันเอง แต่จะคอยขอกำลังเสริม หากต้องการยึดปราสาทอื่นเพิ่ม เป็นการเอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกัน

4. บทบาทของกิลด์ในกิจกรรมกิลด์วอร์ และความสำเร็จของกิลด์อันสืบเนื่องมาจากการถักทอความสัมพันธ์

หากเปรียบเทียบว่าสังคมในเกมแร็กนาร็อกเป็นสังคมสังคมหนึ่ง กิลด์ก็เปรียบได้กับกลุ่มย่อยในสังคมนั้นๆ เพราะกิลด์เกิดจากการรวมกลุ่มกันของคนในสังคม กิลด์มีความสำคัญอย่างมากในกิจกรรมกิลด์วอร์ เพราะการเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ได้นั้น ผู้เล่นต้องทำการก่อตั้งกิลด์เสียก่อน ผู้ที่ไม่มีสังกัดกิลด์สามารถเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ได้ แต่ไม่มีสิทธิ์ใดๆ ในกรรมสิทธ์ที่แต่ละกิลด์ที่ได้ถือครองปราสาทจะได้รับ เช่น สิทธิ์ในการลงไปเก็บค่าประสบการณ์ในดันเจี้ยนใต้ปราสาท สิทธิ์ในการเปิดหีบสมบัติ เป็นต้น

ความสำเร็จของแต่ละกิลด์ เกิดขึ้นมาจากการร่วมแรง และสามัคคีกันของสมาชิก ซึ่งต้องใช้เวลาในการถักทอความสัมพันธ์ ทั้งนี้เพราะแน่นอนว่าไม่มีกิลด์ใดสามารถหาสมาชิกที่รู้จักกันเป็นการส่วนตัวมาได้ครบทุกคน แต่ละกิลด์ต้องผ่านการคัดเลือกสมาชิกที่บางครั้งต้องใช้เวลาในการตัดสินใจ และเมื่อเกิดความไว้วางใจแล้ว หัวหน้ากิลด์ก็พร้อมที่จะยอมรับสมาชิกใหม่ที่เป็นเพื่อนของเพื่อนได้ไม่ยาก

ผู้ที่จะเข้าไปในฐานกิลด์ หรือปราสาท ได้นั้น มีเพียงสมาชิกของกิลด์ที่ได้ครองปราสาทเท่านั้น ก่อนที่ช่วงเวลากิลด์วอร์จะเริ่มขึ้น สมาชิกจะต้องอยู่ประจำตามจุดต่างๆ ที่หัวหน้ากิลด์สั่ง ซึ่งลักษณะของปราสาทแต่ละหลังจะแตกต่างกัน จากการสังเกต ผู้วิจัยพบว่า ปราสาทตรงกลางของเมือง GIFFEN เป็นปราสาทที่แต่ละกิลด์ต้องการครอบครองเป็นอย่างมาก เพราะทำเลภายในปราสาทง่ายในการตั้งรับ คือ มีจุดซุ่มโจมตี ที่เหมาะกับอาชีพนักเวทย์ และนักธนู ที่จะซุ่มยิงได้อย่างปลอดภัย โดยที่ฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถโจมตีระยะไกลได้

เมื่อเข้าสังเกตอย่างมีส่วนร่วม ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบของการบุกยึด และตั้งรับจะมีลักษณะที่คล้ายกันในแต่ละกิลด์ เมื่อเริ่มช่วงเวลาแห่งการกิลด์วอร์ จุดวาร์ป หรือประตูปราสาทจะเปิด และศัตรูจะพยายามวิ่งกรูเข้าไปให้ได้มากที่สุด เพราะแน่นอนว่า หลังประตูแต่ละประตูในปราสาท จะมีกับดัก และการตั้งรับอย่างแน่นหนาของผู้ที่ครอบครองอยู่ก่อน ดังนั้น หากสามารถกรูเข้าไปได้ครั้งละมากๆ จะมีบางคนที่หลุดจากกับดัก และวงเวทย์ของ Wizard ไปได้บ้าง

สำหรับฝ่ายตั้งรับ เมื่อผ่านประตู กับดัก และวงเวทย์ไปได้แล้ว โดยมากจะวิ่งเข้าไปอย่างรวดเร็วที่สุด โดยมีเป้าหมายที่ห้องหิน เพื่อทำลายหินกิลด์ เพราะหากสามารถทำลายได้ เจ้าของฐานเดิมจะถูกวาร์ปให้ออกจากปราสาททันที และเมื่อเกิดกรณีนี้ ที่ผู้เล่นเรียกกันว่า "บ้านแตก" (สัมภาษณ์ -nook-, หัวหน้ากิลด์ 16-คนโฉด วันที่ 21 กรกฎาคม 2548) จะพบว่าเจ้าของฐานเดิมจะทำการบุกกลับอย่างรวดเร็ว เพราะด้วยเวลาอันน้อยนิด เจ้าของปราสาทคนใหม่ จะยังไม่สามารถเตรียมการตั้งรับที่เข้มแข็ง เพื่อกันปราสาทไว้ได้ การโต้กลับเร็วจึงเป็นวิธีที่ทุกกิลด์ที่บ้านแตกเลือกใช้ และจากการสังเกต ผู้วิจัยพบว่าแต่ละกิลด์สามารถบุกชนะ และได้ปราสาทกลับมาครอง

สำหรับการตั้งรับของผู้ที่ได้ครอบครองปราสาท โดยมากหัวหน้ากิลด์จะวางกองทัพ Wizard ไว้ด้านหลังประตูแรกเสมอ เพื่อคอยร่ายเวทย์เป็นวงกลมคุมพื้นที่ด้านหลังประตูไว้ ซึ่งเมื่อมีผู้บุกรุกผ่านเข้ามาก็จะโดนวงเวทย์ ทำให้เสียเลือด โดยฝ่ายตั้งรับจะมี Priest คอยร่ายมนต์เพื่อเพิ่ม AP หรือเพิ่มพลังเวทย์ให้แก่ Wizard อยู่เสมอ

ประตูหน้าเป็นจุดสำคัญมาก ที่หัวหน้ากิลด์แต่ละกิลด์ให้สัมภาษณ์ตรงกันว่า ต้องวางกำลังตรงจุดนี้ให้มากเป็นพิเศษ นอกจากวงเวทย์ของ Wizard แล้ว ยังมี Hunter คอยวางกับดักเพื่อหยุดคนที่ผ่านวงเวทย์มาได้ และหากผู้บุกรุกสามารถผ่านวงเวทย์เข้ามาได้ก็จะต้องมาเจอศึกหนัก คือ กองกับดัก ที่วางอยู่ทั่วไปตามทางเดินไปห้องหิน ซึ่งหากพลาดติดกับดัก ก็จะส่งผลให้ถูกฆ่า หรือเสียเวลาในการบุกได้ และจากการสังเกตผู้วิจัยพบว่า เมื่อผู้เล่นติดกับดัก จะตายด้วยน้ำมือของฝ่ายตรงข้ามทันที

ภายในบริเวณห้องหิน เป็นอีกจุดที่เจ้าของปราสาทจะวางกำลังไว้อย่างแน่นหนา ตั้งแต่ประตูเข้าห้องหิน จะมีกับดักวางรอผู้บุกรุกอยู่มากมาย และยังมี Blacksmith ที่คอยฟาดขวานใส่ Hunter, Rogue คอยจัดการกับผู้ที่สามารถหลุดผ่านมาได้ เจ้าของปราสาทจะวางกำลังตามทางเดินทุกทางที่ตรงเข้าสู่หินกิลด์ และบนฐานหิน จะมี Monk ที่เตรียมทุบกำปั้นอย่างรุนแรงใส่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม มี Knight ที่เป็นผู้อารักขาที่แข็งแรง และสำคัญที่สุดคือ Priest ที่คอยร่ายมนต์ใส่หิน เพื่อเพิ่มความแข็งแรงแก่หินกิลด์ให้มากขึ้น

ทัศนคติที่ดีต่อกิลด์ของสมาชิกเป็นสิ่งที่หัวหน้ากิลด์ให้ความสำคัญอย่างมาก ในการสัมภาษณ์กิลด์ทั้ง 3 กิลด์ที่มีความแตกต่างกันคือ เป็นกิลด์ที่มีสถิติดีคงเส้นคงวา เป็นกิลด์ที่มาแรง และเป็นกิลด์ที่เคยดีติดอันดับ ทำให้ทราบว่า กิลด์ที่ดีเสมอต้นเสมอปลายนั้น ความสำเร็จเกิดจากความคิดเห็นที่ตรงกัน และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน สมาชิกให้ความเคารพต่อหัวหน้ากิลด์ เชื่อฟัง และการแบ่งปันผลประโยชน์อย่างเป็นธรรมให้กับสมาชิก

จากการเข้าสังเกตอย่างมีส่วนร่วมในกิจกรรมกิลด์วอร์ พบว่าบ่อยครั้งที่สมาชิกไม่เชื่อฟังคำสั่งของหัวหน้ากิลด์ ยกตัวอย่างเช่น การที่กิลด์ต้องแบ่งทีมออกเป็น 2 ส่วนเพื่อบุกบ้านศัตรูในขณะที่ต้องกันปราสาทของตนเองด้วย ในสถานการณ์เช่นนี้ หัวหน้ากิลด์จะสั่งแยกเป็น 2 ทีม คือทีมบุก และทีมกัน ซึ่งสมาชิกบางคนจะไม่อยากอยู่เพื่อป้องกันบ้าน เพราะการกันบ้านก็ไม่ต่างจากการเฝ้าบ้าน คือนั่งคุยกันตามจุดต่างๆ บางคนถึงกลับทิ้งฐาน เพื่อไปบุกปราสาทอื่น ทำให้

บางครั้งสมาชิกคนอื่นต้องเหนื่อยเพิ่มขึ้น เมื่อกิลด์อื่นมาบุกปราสาท ในขณะที่สมาชิกส่วนมากแห่กันไปบุกอีกหลังโดยทิ้งฐานของตน

หากโชคดีที่กำลังของศัตรูที่เข้ามาบุกปราสาทมีน้อย คนที่คอยกันบ้านก็จะรับมือได้ แต่หากเกิดข้อผิดพลาดที่อีกฝ่ายขนสมาชิกมาเต็มกองทัพ ฝ่ายตั้งรับก็จะเสียปราสาทได้โดยง่าย ซึ่งสถานการณ์เช่นนี้พบบ่อยมากในขณะที่ผู้วิจัยลงสำรวจเพื่อเก็บข้อมูล โดยเฉพาะกับกิลด์ที่หัวหน้าไม่สามารถควบคุมสมาชิกได้

การที่กิลด์จะประสบความสำเร็จได้นั้น ความไว้วางใจและเชื่อใจเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก เพราะสิ่งเหล่านี้นำมาซึ่งความเคารพ และให้เกียรติกันของแต่ละคนในกิลด์ แต่ความสัมพันธ์บนเครือข่ายอินเตอร์เน็ตที่ต้องสื่อสารกันผ่านคอมพิวเตอร์ก็คงไม่สามารถตอบสนองให้เกิดความไว้วางใจกันได้อย่างฉับพลัน เพราะหากไม่รู้จักกันเป็นการส่วนตัว ก็ยากที่จะเชื่อใจผู้ที่นั่งอยู่อีกที่ได้ ดังนั้นการทำกิจกรรมร่วมกันบ่อยครั้งจึงเป็นกาวที่ดี ที่คอยต่อเชื่อมให้แต่ละคนแนบแน่น โดยจะพบว่า นอกเหนือกิจกรรมกิลด์วอร์แล้ว สมาชิกก็จะหาที่นั่งรวมกลุ่มกันพูดคุย หรือรวมกลุ่มกันออกล่าบอส สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดความผูกพันทั้งสิ้น อีกทั้งยังเป็นการฝึกซ้อมกลยุทธ์ต่างๆที่เป็นประโยชน์ในกิจกรรมกิลด์วอร์

จากการสัมภาษณ์กิลด์ที่กำลังโด่งดังในตอนนี้ พบว่า เป็นกิลด์ที่เกิดมาจากการรวมกลุ่มล่าบอสมาก่อน ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน การแบ่งปันของที่ตกจากบอสอย่างเป็นธรรม ผนวกกับการพูดคุยอย่างถูกคอกันในกลุ่ม ทำให้ก่อตั้งกิลด์ขึ้นมา การแสดงออกถึงความจริงใจ และไม่เอารัดเอาเปรียบกันระหว่างผู้เล่น เป็นอีกปัจจัยในความสำเร็จของแต่ละกิลด์

และสำหรับกิลด์ที่มีคะแนนสะสมต่ำลงเรื่อยๆ สาเหตุหลักมาจากการที่หัวหน้ากิลด์ไม่มีเวลามากพอสำหรับการพบปะพูดคุยกันกับคนในกิลด์ การขาดกิจกรรมร่วมกันระหว่างสมาชิกทำให้เกิดความรู้สึกเหินห่าง และเปราะบาง เมื่อหัวหน้ากิลด์ออกคำสั่ง สมาชิกจึงไม่ให้ความสำคัญนัก จากที่เคยเป็นกิลด์ที่มีทั้งตั้งรับ และบุกในเวลาเดียวกัน ก็กลับต้องคอยตั้งรับและคอยกันปราสาทจากผู้บุกรุกเพียงอย่างเดียว ไม่มีกำลังมากพอที่จะไปบุกเพื่อยึดปราสาทอื่น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การที่กิลด์จะประสบความสำเร็จได้นั้น เป็นผลอันสืบเนื่องมาจากการสร้างทุนทางสังคมของแต่ละกิลด์ กิลด์ใดมีทุนทางสังคมมาก คือมีความเชื่อใจ และรักสามัคคีมาก กิลด์นั้นก็จะประสบความสำเร็จ ส่วนกิลด์ใดมีน้อย หรือมีความแตกแยกทางความคิดแล้ว ก็ไม่สามารถจะพัฒนาสังคมให้เป็นไปในทางที่ดีได้

5. **การเชื่อมต่อความสัมพันธ์จากโลกเสมือนจริง** (Virtual Reality) **สู่โลกจริง** (Reality)

7 ใน 9 ของตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ให้สัมภาษณ์ว่ามีการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในโลกเสมือนจริงนอกเหนือจากการติดต่อกันผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ อีก 2 คนกล่าวว่า มีการพูดคุยกันนอกเกม แต่ยังคงพูดคุยกันผ่านทางเครือข่ายอินเตอร์เน็ต และตัวกลางคอมพิวเตอร์

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นที่เข้ามาใช้บริการเกมออนไลน์นั้น นอกจากจุดประสงค์ในการเข้ามาเพื่อเล่นเกมแล้ว ยังพบว่าผู้เล่นหลายคนต้องการเข้ามาเพื่อพูดคุย และหาเพื่อนทางอินเตอร์เน็ต ทั้งนี้เพราะเกมคอมพิวเตอร์มีโปรแกรมที่รองรับการสื่อสารที่แตกต่างจากโปรแกรมสนทนาอื่น คือมีการสร้างตัวละคร ที่ใช้แทนตัวผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งเป็นสิ่งที่นอกเหนือจากที่โปรแกรมสนทนาอื่นๆ ได้มีไว้บริการ อีกทั้งยังได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เช่นการเก็บค่าประสบการณ์ ความรู้สึกที่ผู้เล่นแต่ละคนเป็นตัวละครแต่ละตัวที่มีภาระหน้าที่แตกต่างกันออกไป การที่ผู้เล่นรู้สึกว่าตนสำคัญ สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

การที่ผู้เล่นได้ร่วมทำกิจกรรม ทำให้เกิดความคุ้นเคย และสนิทสนมกันตามลำดับ โดยขั้นตอนการก้าวออกจากโลกเสมือนจริงสู่โลกจริงของผู้เล่นนั้น เริ่มต้นที่ความคุ้นเคยกันในเกมเป็นอันดับแรก จากการเข้าสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมพบว่า ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ระหว่างผู้เล่นเป็นสิ่งสำคัญในการก่อร่างสร้างความสัมพันธ์ อีกทั้งรูปแบบของเกมที่มีจุดเด่นมากในการผลักดันให้เกิดการเล่นเป็นทีมมากกว่าที่จะเล่นเพียงคนเดียว

ความสัมพันธ์ในเกมที่พบจึงเป็นในแบบของเพื่อนร่วมเดินทางเก็บค่าประสบการณ์ และจากการสัมภาษณ์พบว่าแต่ละคนจะมีกลุ่มของตนเองในการเก็บค่าประสบการณ์และแบ่งค่าประสบการณ์ มักจะไม่เปลี่ยนผู้ร่วมเดินทาง เพราะกว่าจะเข้าใจกัน และบางครั้งพบว่าการแชร์ปาร์ตี้กับผู้เล่นที่ไม่เคยรู้จักมักคุ้นจะเสียมากกว่าได้ โดยเฉพาะอาชีพที่ไม่สามารถต่อสู้ประชิดอย่าง Priest หรือ Wizard และ Hunter มักจะถูกอาชีพที่ต่อสู้แบบประชิดตัวได้ดีอย่า Knight, Crusader, Monk หรือ Rouge เอาเปรียบโดยการไม่ยอมให้เก็บของที่ตกจากมอนสเตอร์ ซึ่งบางครั้งของที่ตกจากมอนสเตอร์มีราคาแพง และหากไปกับเพื่อนที่ไว้วางใจได้ ก็จะได้รับส่วนแบ่งที่เท่ากัน

ความสัมพันธ์เหล่านี้ก่อให้เกิดความสนิทสนมระหว่างผู้เล่น เมื่อผู้เล่นไม่ต้องการแชร์ปาร์ตี้ร่วมกับคนแปลกหน้า การสื่อสารนอกเกมจึงเกิดขึ้น จากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยพบว่า ผู้เล่นมีการแลกเปลี่ยนอีเมล์ และจะทำการ Add MSN ของคู่หูไว้ เพื่อจะได้นัดแนะ หรือหากต้องการเปลี่ยนเวลานัดพบกัน ก็จะได้ทำการแจ้งผ่านโปรแกรมดังกล่าว

โปรแกรมสนทนา เป็นวิธีการเบื้องต้นในการพูดคุยกันนอกเกมของผู้เล่น สาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นนิยมใช้โปรแกรมก็เพราะการเข้าเล่นเกมมีจำกัด เช่น หากผู้เล่นเป็นคนทำงาน จะไม่สามารถออนไลน์ตัวละครเพื่อพูดคุยกับเพื่อนได้ และโปรแกรมสนทนาก็สะดวกกว่ามาก ไม่ต้องทำการลงอัพโหลดแพทของเกม จึงเป็นวิธีที่ได้รับความนิยมสูง

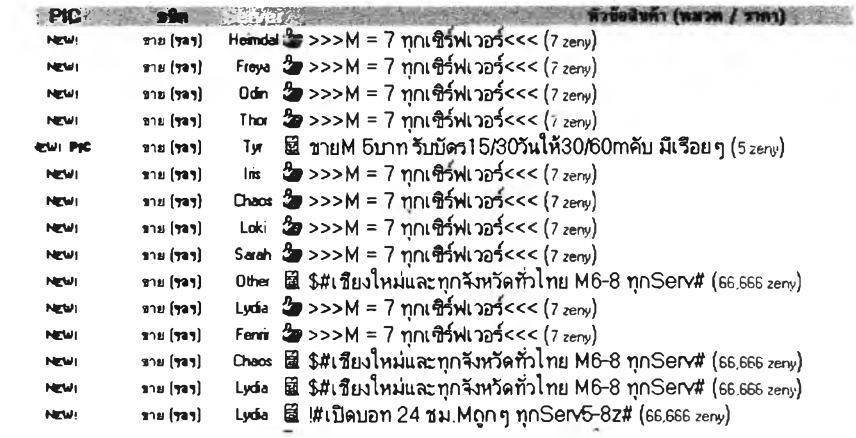
และเมื่อหัวหน้ากิลด์ประกาศจัดงานเลี้ยงกิลด์ ผู้เล่นแต่ละคนต่างก็อยากเข้าร่วมงานเลี้ยง ทั้งนี้เพราะต้องการเจอเพื่อนคู่หูของตนเองในเกม งานเลี้ยงกิลด์นับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการเผชิญหน้า และเป็นการเชื่อมโยงโลกเสมือนจริงกับโลกของความจริง การที่สมาชิกที่ประกอบไปด้วยคนที่รู้จักกันอย่างจริงจัง และรู้จักกันเฉพาะในเกม ต้องมาร่วมงานเลี้ยง และยอมรับว่าแต่ละคนคือตัวละครใดในเกม สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้จัดงานกล่าวว่า มีสมาชิกสนใจลงรายชื่อเข้าร่วมงานเลี้ยงมาก และตั้งแต่จัดงานเลี้ยงกิลด์มา ไม่เคยขาดทุนเลย เพราะผู้ที่ลงชื่อเข้าร่วมจะต้องจ่ายเงินจำนวน 300 บาท ซึ่งแต่ละครั้งจะมีสมาชิกของกิลด์ และกิลด์พันธมิตรเข้าร่วมมากมาย ไม่เคยต่ำกว่า 50 คน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า ความสัมพันธ์ของผู้เล่นไม่ได้จบลงเมื่องานเลี้ยงสิ้นสุด หลายคนกล่าวว่าได้มีการนัดพบกันหลังจากงานเลี้ยงบ้าง มีการขอความช่วยเหลือ และให้ความช่วยเหลือนอกเกมกันอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ผู้เล่นที่อยู่ต่างจังหวัด อย่างเชียงใหม่ เมื่อเข้ามาทำธุระในกรุงเทพมหานครก็จะโทรศัพท์เพื่อถามข้อมูลเส้นทาง หรือร้านอาหาร และหลายคนได้ชวนกันรับประทานอาหารเย็นร่วมกัน

การจัดท่องเที่ยวก็เป็นสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นหลังจากการพบปะพูดคุยกันผ่านทางเกม และงานเลี้ยง มีการนัดหมายเดินทางท่องเที่ยวในต่างจังหวัดของสมาชิกบางกลุ่ม ซึ่งได้รับความนิยมเช่นกัน แต่ที่พบเห็นบ่อยที่สุดคือการนัดหมายให้มาเล่นเกมรวมกันที่ร้านเกมเดียวกัน โดยหัวหน้ากิลด์จะเชิญชวนสมาชิกที่สามารถมารวมกันได้ ซึ่งได้รับความนิยมสูงมากจากสมาชิก เพราะความรู้สึกที่สามารถเอาชนะคู่ต่อสู้ได้ สามารถแบ่งปันความรู้สึกนั้นได้ทันที สมาชิกจะได้เห็นว่าการเล่นของหัวหน้ากิลด์เป็นอย่างไร ความเด็ดขาด และการออกคำสั่ง อีกทั้งการเป็นหนึ่งในผู้มีส่วนร่วมในสถานการณ์จริง ทำให้กิจกรรมนี้ถูกจัดขึ้นอยู่เสมอในวันหยุด

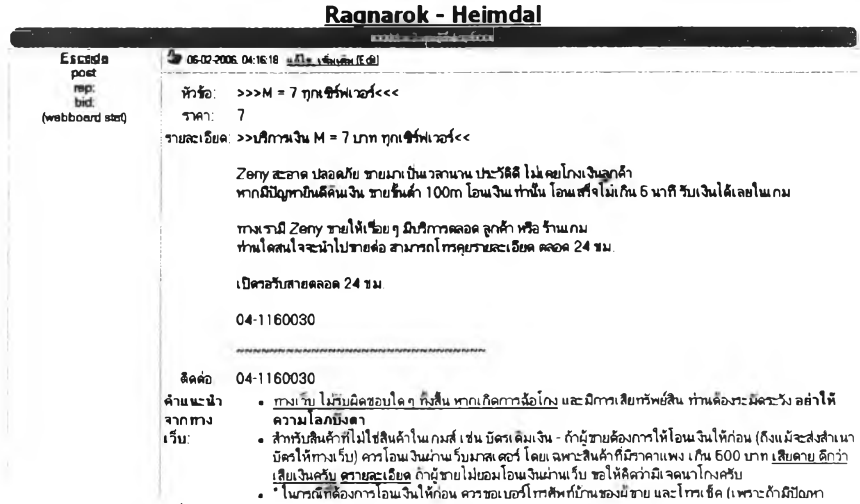
นอกจากความสัมพันธ์ในทางที่ดีที่ได้กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า ในโลกเสมือนจริงก็เหมือนกับโลกจริงคือมีทั้งคนที่ดี และคนที่ไม่ดี การเชื่อมโยงแบบไม่ดีจะพบเห็นบ่อยครั้งในรูปแบบของการค้า จากการศึกษากระดานสาธารณะบนเว็บไซต์เกมออนไลน์พบว่ามีหัวข้อที่ตั้งขึ้นเพื่อประจารการติดต่อซื้อขายกันนอกเกมของผู้เล่นมากมาย ดังที่ได้เคยตกเป็นข่าวเรื่องการซื้อขายเงินเซนี (Zeny) ในเกมเป็นเงินบาทนอกเกม ผู้วิจัยพบว่ามีการตั้งหัวข้อในลักษณะการขายเงินมากมาย และจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า ผู้เล่นบางคนยอมที่จะจ่ายเงินบาทเพื่อแลกกับเงินในเกม และนอกจากเงินในเกมแล้ว ยังมีการใช้เงินบาทแลกกับสิ่งของเครื่องใช้ที่จำเป็น เครื่องประดับหรูหราที่หายาก การ์ดป้องกันที่ได้จากจากมอนสเตอร์ระดับบอสที่หายากที่สุดสามารถขายเป็นเงินบาทได้เป็นหลักหมื่น ซึ่งการเชื่อมโยงการค้าจากโลกเสมือนจริงสู่โลกแห่งความเป็นจริงในลักษณะเช่นนี้นับว่าเป็นการทำผิดกฎ กติกา แต่ก็พบเห็นได้ทั่วไป

"...การ์ด Golden Bug ตอนนี้ขายได้มากกว่า 5 หมื่น มีคนยอมจ่ายเพื่อให้ได้มันมา เพราะถ้าได้การ์ดนี้ ก็กิลด์วอร์ได้สบาย เพราะมันช่วยสะท้อนเวทย์มนต์ทุกชนิด ตอนนี้ในเกมมีแค่ 2 ใบ" Rikku ให้สัมภาษณ์



PIC?	ชนิด		หัวข้อสินค้า (หมวด / ราคา)
NEW!	ขาย (รวย)	Heimdal	>>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<< (7 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Freya	>>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<< (7 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Odin	>>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<< (7 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Thor	>>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<< (7 zeny)
NEW! PIC	ขาย (รวย)	Tyr	ขายM 6บาท รับบัตร15/30วันให้30/60mคับ มีเรียยๆ (5 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Iris	>>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<< (7 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Chaos	>>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<< (7 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Loki	>>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<< (7 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Sarah	>>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<< (7 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Other	$#เชียงใหม่และทุกจังหวัดทั่วไทย M6-8 ทุกServ# (66,666 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Lydia	>>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<< (7 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Fenri	>>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<< (7 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Chaos	$#เชียงใหม่และทุกจังหวัดทั่วไทย M6-8 ทุกServ# (66,666 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Lydia	$#เชียงใหม่และทุกจังหวัดทั่วไทย M6-8 ทุกServ# (66,666 zeny)
NEW!	ขาย (รวย)	Lydia	!#เปิดบอท 24 ชม.Mถูกๆ ทุกServ5-8z# (66,666 zeny)

Ragnarok - Heimdal



Exceed
post
rep:
bid:
(webboard stat)

06-02-2006 04:16:18

หัวข้อ: >>>M = 7 ทุกเซิร์ฟเวอร์<<<
ราคา: 7
รายละเอียด: >>บริการเงิน M = 7 บาท ทุกเซิร์ฟเวอร์<<

Zeny สะอาด ปลอดภัย ขายมาเป็นเวลานาน ประวัติดี ไม่เคยโกงเงินลูกค้า
หากมีปัญหาฝากเงิน ขายขั้นต่ำ 100m โอนเงินเท่านั้น โอนเสร็จไม่เกิน 5 นาที รับเงินได้เลยในเกม

ทางเรามี Zeny ขายให้เรื่อยๆ มีบริการตลอด ลูกค้า หรือ ร้านเกม
ท่านใดสนใจจะนำไปขายต่อ สามารถโทรคุยรายละเอียด ตลอด 24 ชม.

เปิดรับสายตลอด 24 ชม

04-1160030

ติดต่อ 04-1160030

คำแนะนำจากทางเว็บ:
- ทางเว็บ ไม่รับผิดชอบใดๆ ทั้งสิ้น หากเกิดการฉ้อโกง และมีการเสียทรัพย์สิน ท่านต้องระมัดระวัง ลงล่าให้ความโลภบังตา
- สำหรับสินค้าที่ไม่ใช่สินค้าในเกมส์ เช่น บัตรเติมเงิน - ถ้าผู้ขายต้องการให้โอนเงินให้ก่อน (ถึงแม้จะส่งสำเนาบัตรให้ทางเว็บ) ควรโอนเงินผ่านเว็บมาสเตอร์ โดยเฉพาะสินค้าที่มีราคาแพง เกิน 600 บาท เสียดาย ดีกว่าเสียเงินครับ ดายละเอียด ถ้าผู้ขายไม่ยอมโอนเงินผ่านเว็บ ขอให้คิดว่ามิเจตนาโกงครับ
- ในกรณีที่ต้องการโอนเงินให้ก่อน ควรขอเบอร์โทรศัพท์บ้านของผู้ขาย และโทรเช็ค (เพราะถ้ามีปัญหา

รูปภาพที่ 6 แสดงหัวข้อและรายละเอียดประกาศขายเงินในเกม[5]

ระบบคู่รักในเกมก็เป็นอีกหนึ่งระบบที่ทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันระหว่างโลกจริงกับโลกเสมือนจริง เพราะบ่อยครั้งที่พบว่าคู่รักจากโลกจริง ทำพิธีแต่งงานกันในเกม หรือคู่รักในเกมตกลงคบกันนอกเกมด้วย ความสัมพันธ์เหล่านี้ล้วนมีจุดเชื่อมโยงคือเกมออนไลน์ทั้งสิ้น

"เล่นเกมนี้เพราะแฟนเล่นอยู่ก่อน ตอนที่ยังไม่มีระบบคู่รักก็เล่นด้วยกันตลอด แต่พอมีระบบนี้เข้ามา มันช่วยสนับสนุนกันและกัน เพิ่มพลังให้อีกฝ่าย และเราก็เป็นแฟนกัน แต่งจริงยังไม่ได้ เพราะยังไม่พร้อม ก็ขอแต่งในเกมไปก่อน" (สัมภาษณ์ Yongko, หัวหน้ากิลด์ ~One•For•AIL~ วันที่ 3 กรกฎาคม 2548)

---

5 http://www.pramool.com/cgi-bin/displist3.cgi?cate=Ragnarok

6. ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นต้องการเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นต้องการเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ แบ่งออกได้เป็น 2 ปัจจัยคือ

1. ต้องการมีสิทธิพิเศษ

เมื่อผู้เล่นเข้าร่วมเป็นสมาชิกกิลด์ และกิลด์นั้นสามารถยึดครองปราสาทได้ ผู้เล่นจะได้รับสิทธิพิเศษมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งดันเจี้ยนภายในปราสาท ถือว่าเป็นสิ่งดึงดูดอันดับต้นๆ ดันเจี้ยนมีความสำคัญมากกับผู้เล่นที่ยังระดับไม่ถึง 99 เพราะเป็นที่ทราบกันดีว่า ผู้ที่เลเวล 95 ขึ้นไปจะทำการเก็บเลเวลยากมาก เพราะจะต้องไปต่อสู้กับมอนสเตอร์เก่งๆ ที่ให้ค่าประสบการณ์ที่สูง ซึ่งแผนที่ที่มีมอนสเตอร์ระดับสูงนั้น จะมีผู้เล่นเข้าไปกระจุกตัวอยู่เยอะมาก เกิดปัญหาการแย่งมอนสเตอร์กันขึ้นบ่อยครั้ง แต่หากกิลด์ที่ผู้เล่นสังกัดอยู่มีดันเจี้ยน ผู้เล่นที่เป็นสมาชิกก็ไม่ต้องไปเบียดเสียดแย่งมอนสเตอร์กับผู้เล่นอื่น เพราะมีดันเจี้ยนที่มีมอนสเตอร์ระดับสูงๆ รองรับที่ชั้นใต้ดินของปราสาท

นอกจากดันเจี้ยนที่แต่ละกิลด์ที่สามารถครองปราสาทจะได้ใช้เป็นสถานที่เก็บค่าประสบการณ์ ของคนในกิลด์แล้ว กล่องสมบัติก็เป็นสิ่งดึงดูดผู้เล่นอีกเช่นกัน กล่องสมบัติเหล่านี้จะมีเพียงหัวหน้ากิลด์เท่านั้นที่สามารถเปิดดูได้ และหากโชคดีอาจจะมี Grand (เครื่องประดับราคาแพง) อยู่ภายในกล่อง ซึ่งส่วนมากแล้ว เมื่อหัวหน้ากิลด์เปิดกล่องสมบัติเรียบร้อยแล้ว จะนำเอาสมบัติที่ได้ไปขายทอดตลาดเพื่อนำเงินที่ได้จากการขายมาเป็นเงินกองกลาง เพื่อใช้ในกิจกรรมกิลด์วอร์ และการออกล่าบอสของสมาชิกในกิลด์ต่อไป

2. ชื่อเสียง เกียรติยศ

กิลด์ใหญ่ๆ ที่มีชื่อเสียงบางกิลด์ ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการเปิดกล่องสมบัติ หรือดันเจี้ยนใต้ปราสาทมากนัก ทั้งนี้เพราสมาชิกส่วนมากมีระดับสูงสุด (99) ดังนั้น การต่อสู้ในสมรภูมิกิลด์วอร์ของพวกเขา จึงมีจุดหมายเพื่อสร้างความยิ่งใหญ่ให้กับกิลด์ สร้างชื่อเสียง และเล่นเพื่อความสนุกสนานของสมาชิกในกิลด์มากกว่า

ผู้วิจัยพบว่า กิลด์บางกิลด์จะมีกิลด์ลูกมากมาย บางกิลด์มีกิลด์ลูก 8 กิลด์ บางกิลด์มี 4 กิลด์ ซึ่งการเกิดขึ้นของกิลด์ลูกเหล่านี้ แสดงให้เห็นถึงความสามารถและชื่อเสียงของกิลด์นั้นๆ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า มีผู้ต้องการเข้าร่วมในกิลด์นี้มากมาย แต่กิลด์หลักไม่สามารถรับคนเกินกว่า 36 คนได้ จึงจะเป็นต้องสร้างกิลด์ใหม่ ภายใต้ชื่อเดิม เช่น ~One•For•AIL~ [II],~One•For•AIL~ [IV] เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า การเข้าเล่นเกมของผู้เล่นส่วนมากต้องการเข้ามาพบปะพูดคุยกับเพื่อนมากกว่าอย่างอื่น และที่ผู้เล่นต้องการเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ เพราะกิจกรรมดังกล่าวเป็นการทำร่วมกันระหว่างมิตรในกิลด์ การร่วมมือร่วมใจกันปกป้องสิ่งที่ถือว่าเป็นหัวใจของกิลด์ ความรู้สึกร่วมกันในการปกป้อง และร่วมกันสร้าง ความภาคภูมิใจต่างๆ ทำให้ผู้เล่นพร้อมที่จะเสียสละเวลา และยอมที่จะเสียเงินค่าบริการแอร์ไทม์ เพื่อให้ได้เข้าร่วมในกิจกรรมกิลด์วอร์

นอกจากปัจจัยที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น ผู้วิจัยยังพบว่า สิ่งสำคัญที่ทำให้เกมแร็กนาร็อกออนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอันดับหนึ่งก็เพราะ มิตรภาพอันดีระหว่างผู้เล่นในเกม จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยพบว่า การเก็บเลเวล หรือการต่อสู้กันระหว่างผู้เล่นกับมอนสเตอร์ หรือระหว่างผู้เล่นด้วยกันนั้น ไม่ใช่ประเด็นหลักในการเข้าเล่นเกม แต่เพราะผู้เล่นต้องการหาเพื่อนคุยมากกว่า ซึ่งโปรแกรมของเกมออนไลน์นั้น มีระบบที่แตกต่างจากโปรแกรมสนทนา เพราะเกมออนไลน์มีขั้นตอนการสร้างตัวละคร ที่จะใช้แทนตัวผู้เล่น การเลือกอาชีพ สีผม ทรงผม สิ่งเหล่านี้ล้วนสะท้อนความเป็นตัวตนของผู้เล่นทั้งสิ้น

ผู้เล่นบางคนกล่าวว่าพอใจกับความสัมพันธ์ของตนเองและเพื่อนในเกม เพราะเขาไม่สามารถแสดงออกอย่างในเกมบนโลกของความเป็นจริง และเพื่อนในเกมก็เป็นผู้ฟังที่ดี และให้เกียรติต่อกัน มากกว่าเพื่อนที่มีอยู่จริงในโลกจริง ที่ในบางครั้งก็เลือกที่จะไม่พูดในบางเรื่อง แต่ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนมากจะมองว่าความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในโลกจริงแน่นแฟ้นกว่าโลกเสมือนจริง เพราะการอยู่ร่วมกัน ทำกิจกรรมร่วมกัน อีกทั้งการรู้จัก และเผชิญหน้ากัน