



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการสร้างทีมในไซเบอร์สเปซ และการต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง” ได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาดังนี้ คือ

1. แนวคิดด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New Media)
3. แนวคิดเกี่ยวกับสังคมโครงข่าย (Network Society)
4. แนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์ (Bridging and Bonding)
5. แนวคิดเกี่ยวกับ Ragnarok
6. แนวคิดเกี่ยวกับ Guild War
7. กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 แนวคิดด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

B.J. Fogg ผู้เขียนเรื่อง Persuasive Technology: Using Computer to Change What We Think and Do ได้กล่าวไว้ว่า คอมพิวเตอร์ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อดึงดูด หรือจูงใจ พวกมันถูกสร้างขึ้นเพื่อจัดการกับข้อมูลดิบ คำนวน จัดเก็บ และกักเก็บ แต่ตั้งแต่ที่คอมพิวเตอร์ได้ก้าวพ้นประตูห้องทดลองวิจัยมาอยู่บนโต๊ะ และแทรกซึมเข้าสู่วิถีชีวิตประจำวัน พวกมันได้กลายสภาพ และถูกทำให้ดึงดูดผู้คนด้วยการออกแบบ

นอกจากนี้ B.J. Fogg ยังได้กล่าวถึง บทบาทของคอมพิวเตอร์ในการดึงดูด ไว้ 3 บทบาท คือ

2.1.1 บทบาทของคอมพิวเตอร์ในการเป็นเครื่องมือ (Computer as Tools)

บทบาทในการเป็นเครื่องมือของคอมพิวเตอร์ได้เริ่มมานานกว่า 50 ปีแล้ว เริ่มตั้งแต่การเปิดตัวคอมพิวเตอร์ระบบดอส มาจนถึงระบบปฏิบัติการไมโครซอฟท์ ซึ่งทำให้การใช้คอมพิวเตอร์ง่ายขึ้น จนเรารู้สึกว่าขาดมันไม่ได้ และแน่นอนว่าในอนาคต คอมพิวเตอร์จะถูกพัฒนาให้กลายเป็นเครื่องมือในการดึงดูด ทั้งการออกแบบที่จะเปลี่ยนทัศนคติและความเชื่อ จนถึงการกระตุ้นผู้ใช้ให้ตื่นเต้น ซื้อสินค้าจำนวนมากขึ้น บริจาคเงินเพื่อการกุศล อยู่ร่วมกันกับสมาชิกในครอบครัว เป็นต้น

ในฐานะการเป็นเครื่องมือ คอมพิวเตอร์จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน โดยเครื่องมือชิ้นนี้จะดึงดูดใจโดย

- ทำให้กลุ่มเป้าหมายใช้การได้ง่ายขึ้น
- นำทางให้ผู้ใช้งานขั้นตอนที่ซับซ้อนได้
- ช่วยคิดคำนวณ หรือคาดการณ์ล่วงหน้าก่อนตัดสินใจ

ยกตัวอย่างคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นเครื่องมือ เพื่อช่วยเหลือผู้ใช้ ที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ การลดขั้นตอนความยุ่งยาก ให้เหลือน้อยที่สุด เช่น เมื่อคุณต้องการซื้อสินค้าจาก Amazon.com คุณแค่ลงทะเบียนสำหรับการซื้อปั้งคลิกเดียว แค่คลิกเมาท์ครั้งเดียว ก็สามารถได้สินค้าที่ต้องการ

2.1.2 บทบาทของคอมพิวเตอร์ในฐานะสื่อโน้มน้าวใจ (Computer as Persuasive Media)

ในฐานะสื่อ คอมพิวเตอร์ต้องทำหน้าที่เป็นเครื่องทดลอง เพื่อให้มนุษย์ได้ค้นพบถึงเหตุและผล รู้จักความสัมพันธ์ของเหตุและผลว่ามันเกิดขึ้นได้อย่างไร เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการทดลองระบบที่ซับซ้อนมานานแล้ว เช่น ทดสอบและคำนวณสภาพอากาศ การเพิ่มของประชากร ระบบเศรษฐกิจ และอื่นๆ

โดยในการใช้นั้น สามารถป้อนข้อมูลสำหรับการแก้ปัญหา หรือสาเหตุของปัญหา และคอยสังเกตว่าผลจะเป็นเช่นไร ยกตัวอย่างเช่น ผู้วางแผนให้ความสำคัญต่อการเพิ่มของประชากรด้วยการใช้โปรแกรมลอกเลียนแบบ (เช่นเกม The Sim City) ผู้วางแผนสามารถป้อนข้อมูลที่ซับซ้อนในการเพิ่มประชากร และคอยสังเกตว่า แต่ละปัจจัยที่ป้อนเข้าไปจะส่งผลกระทบต่อตัวแปรอื่นอย่างไร อย่างเช่น การจราจรคับคั่ง หรือความต้องการสายโทรศัพท์

การใช้เครื่องจำลองแบบจริงของเหตุและผลนี้ จะช่วยให้ผู้วางแผนไม่ต้องรอให้จำนวนประชากรเพิ่มขึ้นจริง แล้วจึงจัดการเรื่องสิ่งที่จำเป็น ทำให้เราเข้าใจถึงมุมมองที่แตกต่าง ซึ่งการจำลองเหตุและผลนั้นก่อให้เกิดการโน้มน้าวที่สูงมาก เพราะมันสามารถตรวจสอบเหตุและผลกระทบของความสัมพันธ์ โดยไม่ต้องรอเวลานานในการรับรู้ผลที่จะเกิดขึ้น และสามารถนำผลที่ได้ไปใช้ได้เป็นอย่างดี และที่สำคัญ การจำลองเหตุและผล ทำให้ผู้ใช้สำรวจและทดสอบในสถานะที่ปลอดภัย และเป็นอิสระจากผลที่ตามมาของโลกจริง

จึงสรุปได้ว่า ในฐานะของสื่อ คอมพิวเตอร์ได้เป็นสื่อกลางในการนำเสนอเหตุและผลที่จะเกิดขึ้นตามปัจจัยที่ผู้วางแผนกำหนด คอมพิวเตอร์จำลองสถานะจริง สามารถแสดงให้เห็นการเชื่อมโยงระหว่างเหตุและผล ซึ่งสามารถเปลี่ยนทัศนคติ และพฤติกรรมของมนุษย์ได้ เช่น คุณอาจจะรู้ว่าการรับประทานแฮมเบอร์เกอร์และของทอดทุกวัน ทำให้คุณเป็นโรคหัวใจในอนาคต แต่

ผลกระทบนั้นไม่ได้แสดงให้เห็นชัดเจนได้ทันทีในโลกจริง เครื่องจำลองสามารถเชื่อมโยงสิ่งเหล่านี้ได้ชัดเจน และทำให้คุณตระหนักรู้ และเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคได้

2.1.3 บทบาทของคอมพิวเตอร์ในฐานะคนในสังคม (Computer as Persuasive Social Actors)

ปรากฏการณ์ ทามาก็อตจิ ในปลายปี 1990 สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของคอมพิวเตอร์กับคนในสังคมได้เป็นอย่างดี ผู้คนมีความผูกพันกับสัตว์เลี้ยงในคอมพิวเตอร์ที่เสมือนจริง อย่างกับพวกมันมีชีวิต พวกเขาเล่นกับมัน ให้อาหาร อาบน้ำให้มัน และใช้ทุกซีให้กับมันเมื่อมันเสียชีวิต

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New Media)

เทคโนโลยีด้านสื่อใหม่ เป็นการพูดถึงการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัย เข้ามาใช้ในการสื่อสาร ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการพัฒนาขึ้นในแง่ข้อมูลข่าวสาร ความรวดเร็ว ทันเหตุการณ์อยู่เสมอ สื่อใหม่ที่ จะพูดถึงในที่นี้คือสื่อคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีที่ตามมาคือคอมพิวเตอร์คือซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่ กำหนดโปรแกรมการทำงานมากมายซึ่งเอื้ออำนวยความสะดวกให้แก่พลมนุษยชาติในการ กระทำต่างๆ และเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ที่จะเป็นแหล่งข้อมูลและสามารถ ขนถ่ายความรู้และประโยชน์ต่างๆ ได้นานาประการ Rogers ได้นิยามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ (new communication technologies) หรือสื่อใหม่ (new media) ว่าเป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่ เอื้ออำนวยให้เกิด การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากไปสู่คนจำนวนมาก (many-to-many basis) ผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง (Everett Roger, 1994)

เทคโนโลยีการสื่อสารนั้นได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ความเจริญก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีก่อให้เกิดการพัฒนา รูปแบบการสื่อสารที่มีความรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันมี สื่อทางด้านอิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัลเกิดขึ้นมากมาย เรียกว่าเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบ ใหม่ (New Media) ซึ่งเป็นสื่อที่ผสมผสาน “ระบบโทรคมนาคม” และ “ระบบสารสนเทศ” เข้า ด้วยกัน คอมพิวเตอร์ได้มีบทบาทในการพัฒนาระบบเครือข่ายสารสนเทศ (Information network) ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถส่งข้อมูลไปได้ทั่วโลก โดยไม่ต้องคำนึงถึงปัจจัยในด้านเวลา

และสถานที่ และอินเทอร์เน็ต (Internet) ก็เป็นส่วนหนึ่งในระบบเครือข่ายสารสนเทศนี้ อินเทอร์เน็ตแพร่หลายอย่างรวดเร็วมาก เพราะเป็นสื่อที่ไร้พรมแดน ปริมาณผู้ใช้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และมันได้กลายเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก ที่สามารถเชื่อมโลกเข้าด้วยกัน

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งใหม่ในสังคมที่ยังต้องอาศัยการเรียนรู้ (Socially oriented) ความไม่เจาะจงในการสื่อสารใน CMC ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่าการสื่อสารที่ไม่เจาะจงผู้รับสารหรือปราศจากอารมณ์ในการสื่อสาร (Socioemotional) ไม่เหมือนกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face Communication) นอกจากนั้นการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารที่ไม่เป็นกันเอง ไม่เร้าอารมณ์และไม่เจาะจงผู้รับสาร ผู้ร่วมสื่อสารแบบ CMC ต้องปรับสภาพตัวเองให้เข้ากับการสื่อสารมากกว่าการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

ในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นับว่าเป็นช่องทางให้เกิด ปฏิสัมพันธ์ขึ้น เป็นการเกิด ปฏิสัมพันธ์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ ตัวสื่อเป็นเพียงตัวส่งสารที่เชื่อมต่อระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน ผู้รับสารจึงสามารถกลายเป็นผู้ส่งสารได้ โดยข่าวสารถูกส่งผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์

Joseph B. Walther (อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2543) ให้ความหมายของ Computer-Mediated Communication หรือ CMC ว่า คือ การประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือต่างเวลากัน (Asynchronous) โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัส (Encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (Text message) ซึ่งจะถูกถ่ายทอด (Relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร และจากนิยามดังกล่าวจะเห็นได้ว่า อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เป็นองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้สำหรับ CMC และโดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบเชื่อมโยงระหว่างคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารและผู้รับสารที่จะทำหน้าที่เป็นสะพานลำเลียงสารที่ถูกใส่รหัส

ความต่างของ CMC (Computer-Mediated Communication) กับสื่อรุ่นก่อนที่สำคัญ คือความต่างในแง่ท่าทีของการกระทำต่อสื่อ CMC เป็นสื่อประเภทที่จะใช้เมื่อไหร่ก็ได้ (Transient) ไม่ติดเงื่อนไขเรื่องเวลา CMC กระจายตัวเองอยู่ทั่วไป (Widely distributed) CMC มีความหลากหลายในแง่เส้นทางหรือช่องทาง (Multi-model) และ CMC ให้ออกาสกับผู้สื่อสารในการกระทำการใดๆกับเนื้อหาสารก็ยอมได้ (Manipulation of Content) (อ้างถึงในกิตติ กันภัย ,2543)

นอกจากนี้ อัลวิน ทอฟเลอร์ (Alvin Toffler) ยังได้กล่าวถึงระบบสื่อมวลชนโลกแบบใหม่ไว้ในหนังสือ "อำนาจใหม่" (Power Shift) ว่า สื่อมวลชนโลกแบบใหม่นั้น ต้องมีความสามารถที่จะรองรับข้อมูลสารสนเทศได้ในปริมาณมาก ทั้งยังส่งผ่านและแปรรูปได้ในอัตราเร็วสูง สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้เมื่อสื่อมวลชนมีลักษณะโครงสร้างพื้นฐานอิเล็กทรอนิกส์ หรือโครงสร้างของระบบโทรคมนาคม และอุปกรณ์เครื่องใช้อิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

1. มีคุณสมบัติด้านการปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) หมายถึง การที่ผู้รับสารสามารถปฏิสัมพันธ์กับข่าวสารที่ได้รับ แต่เดิมการปฏิสัมพันธ์จะเกิดขึ้นเฉพาะในกรณีของการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท ตัวอย่างเช่น อีเมล คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติที่จะสามารถสร้างปฏิริยาตอบสนอง และสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ในทันที
2. มีคุณสมบัติด้านความเป็นส่วนตัว (Individualization) รูปแบบการสื่อสารมวลชนดั้งเดิมนั้นจะมีแต่สร้างให้เกิดการกระจายในวงกว้าง ทุกคนจะรับรายการเหมือนกันในเวลาเดียวกัน แต่ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้ผู้รับสารสามารถมีทางเลือกมากขึ้น

การนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นช่องทางการสื่อสาร เกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นช่วงเวลาหลังจากการเกิดขึ้นของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไม่นานนัก ปรัชญาการนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นสื่อกลางเพื่อการสื่อสารนั้น Hiltz (1978) ได้แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบคือใช้เพื่อการแทนที่ (Substitution) ใช้เพื่อการเสริม (Add-on) และใช้เพื่อการแผ่ขยาย (Expansion)

รูปแบบของการสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ตนั้นมีด้วยกันหลายระดับ ตั้งแต่กว้างสุด เช่น การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะ Web Pages ไปจนถึงการสื่อสารระดับบุคคล เช่น การสนทนาในกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน การสื่อสารผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ระหว่างเพื่อนฝูง ซึ่งกระบวนการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถจำแนกได้เป็น 4 แบบด้วยกัน คือ (Morris, 1996)

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบพร้อมกัน (one-to-one Asynchronous Communication) ตัวอย่างเช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)
2. การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (Many-to-Many Asynchronous Communication) เช่น Usenet, Electronic Bulletin Boards และ Listserv ซึ่งผู้รับสารต้องลงชื่อก่อนเข้าสู่ระบบ
3. การสื่อสารแบบพร้อมกัน (Synchronous Communication) ทั้งในแบบ one-to-one ไปจนถึง One-to-many โดยสามารถคุยกันได้หลากหลายหัวข้อที่ต้องการ ตัวอย่างการสื่อสารประเภทนี้คือ Internet Chat
4. การสื่อสารแบบไม่พร้อมระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร (Asynchronous Communication) ซึ่งโดยทั่วไปมีลักษณะที่ผู้รับสารต้องการที่จะค้นหา Site เพื่อที่จะเข้าไปดูข้อมูลข่าวสาร ซึ่งอาจจะเป็นการสื่อสารแบบ Many-to-one หรือ One-to-one หรือ One-to-many ตัวอย่างการสื่อสารแบบนี้ได้แก่ Web Site, Gopher และ FTP sites

เนื่องจากอินเทอร์เน็ต มีลักษณะของการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ในการสื่อสารระบบนี้ รูปแบบของการรับส่งสารจะเปลี่ยนไปได้ตลอดเวลา คือ ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถเป็นได้ทั้ง 2 บทบาท เป็นได้ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารในเวลาเดียวกัน

แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ นำมาใช้วิเคราะห์กระบวนการสร้างความสัมพันธ์ภาพบนสื่ออินเทอร์เน็ตของเกมออนไลน์ คือ การเป็นสื่อสองทาง ผู้ส่งและผู้รับสามารถตอบโต้กันได้ทันที โดยปราศจากปัญหาเรื่องพรมแดนและเวลา และบทบาทของสื่ออินเทอร์เน็ตในการเป็นสื่อกลางในการสร้างความสัมพันธ์ ซึ่งสามารถขยายไปสู่ช่องทางสื่อสารอื่นๆ เพื่อรักษาความสัมพันธ์ให้ดำเนินต่อไป

2.3 แนวคิดเรื่องสังคมโครงข่าย (Network Society)

Manuel Castell กล่าวว่า เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นกระดูกสันหลังของการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Computer - Mediate - Communicatio: CMC) ที่แพร่ขยายในปัจจุบันนี้ และเมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลลด ปลดปล่อยทุกรูปแบบของข้อความ ทั้งภาพ เสียง และข้อมูล โครงข่ายจึงถูกสร้างให้สามารถสื่อสารได้ทุกรูปแบบของสัญลักษณ์ โดยปราศจากการควบคุม

ยิ่งกว่านั้น โครงสร้างของโครงข่ายเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ซับซ้อน และยากจะตรวจสอบและควบคุม ตั้งแต่การเกิดของ ARPANET โครงข่ายได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โครงข่ายมากมายได้เกิดขึ้นในปัจจุบัน ครอบคลุมทุกพื้นที่การสื่อสารของมนุษย์ ตั้งแต่การเมือง ศาสนา จนถึงเรื่องเพศ และงานวิจัย

Dr. Everett M Roger กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตมีอัตราการได้ยอมรับสูง และรวดเร็วกว่าสื่อชนิดอื่นมาก ทั้งนี้เพราะมีอัตราประโยชน์ที่ทำให้ผู้ใช้นั้นได้เปรียบในเชิงข้อมูลข่าวสารมากกว่า เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้เร็วกว่า จับไวกว่า ราคาถูกกว่า สามารถแสดงความเห็นโต้ตอบได้โดยทันที มีความซับซ้อนต่ำ มีเพียงคอมพิวเตอร์ และสายโทรศัพท์ ก็สามารถเข้าถึงได้

Alvin Toffler ผู้เขียนเรื่อง The Third wave ได้ทำนายผลกระทบที่จะเกิดจากเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือคอมพิวเตอร์ ว่าจะสร้างผลกระทบต่องานวิถีชีวิต และวิถีคิดของบุคคล สถาบันต่างๆของสังคม ความสัมพันธ์ทางการเมือง วัฒนธรรม ครอบครัวยุคใหม่ ทำงานกลุ่มเพื่อนรูปแบบใหม่ ชุมชนแบบใหม่

คอมพิวเตอร์ได้มีบทบาทในการพัฒนาระบบเครือข่ายสารสนเทศ (Information networks) ทำให้คอมพิวเตอร์นั้นสามารถส่งข้อมูลไปได้ทั่วโลก สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลา ทุกทิศทาง โดยไม่ต้องคำนึงถึงอุปสรรคด้านเวลาและสถานที่ และ อินเทอร์เน็ต (internet) ก็เป็นส่วนหนึ่งในระบบเครือข่ายสารสนเทศนี้ อินเทอร์เน็ตนั้นแพร่หลายอย่างรวดเร็ว เป็นสื่อที่ไร้พรมแดน ดังนั้นปริมาณผู้ใช้จึงเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วอินเทอร์เน็ตนั้นกำลังได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน และมันได้กลายเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก เชื่อมทั้งโลกไว้ด้วยกัน

ผลของเทคโนโลยีการสื่อสารอันทันสมัย ส่งผลให้โลกแคบลงด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – mediated communication) โดยมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมโยงนั้นเป็นที่แพร่หลายอย่างมากเนื่องจากสามารถสื่อสารได้ฉับไว สะดวกในการใช้แสดงข้อมูลในรูปแบบตัวอักษร ภาพและเสียง มีศักยภาพสูงในการสื่อสารแบบสองทาง ผู้ใช้สามารถสื่อสารกันในลักษณะตอบโต้กันได้ มีการเชื่อมโยงเครือข่ายถึงกันทั้งหมด ซึ่งผู้ใช้นั้นสามารถติดต่อสื่อสารได้ทั่วโลก รวมทั้งมีอิสระในการใช้สูง เพราะว่ามีมาตรการในการควบคุม น้อยมาก

เนื่องด้วยความสะดวกและประโยชน์อันมากมายมหาศาลของอินเทอร์เน็ต จึงทำให้อินเทอร์เน็ตนั้น ได้รับการกล่าวขานว่าเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีศักยภาพสูงที่สุดในปัจจุบัน

Hoffman and Novak (1995) พบว่าอินเทอร์เน็ตนั้นมีลักษณะของการสื่อสารแบบแสวงหาข้อมูลตามความสนใจของผู้ใช้ ซึ่งต่างจากสื่อประเภทอื่นที่ส่งข้อมูลข่าวสารทางเดียวสู่ผู้รับ

Amy Harmon (1998) กล่าวว่าอินเทอร์เน็ต นั้นมีศักยภาพมากกว่าโทรทัศน์ หรือสื่อที่ส่งผ่านข้อมูลทางเดียว (Passive) อื่นๆ เพราะมันทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกชนิดของข้อมูล ข่าวสารที่เขาต้องการได้รับและสามารถตอบสนอง มีปฏิสัมพันธ์ (interactive) กับมันได้

อินเทอร์เน็ตนั้นนำเสนอเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีคุณลักษณะพิเศษ เช่น การสร้างภาพแวดล้อมสามมิติ สภาพแวดล้อมเสมือนจริง นำเสนอข้อมูลข่าวสารที่ไม่จำกัด เปิดโอกาสให้คนใช้ตลอดเวลา 24 ชั่วโมง ซึ่งทำให้การสื่อสารไม่ถูกจำกัด ข้อมูลในอินเทอร์เน็ตนั้นจะถูกส่งและรับกลับด้วยเวลาอันรวดเร็ว ทำให้อินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจผู้ใช้เสมอ (Greenfield 1999)

เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ดึงดูดให้หลายต่อหลายคนเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กัน ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกแนวคิดนี้ขึ้นมาเพื่ออธิบายถึงสภาพสังคมบนเครือข่ายว่ามีรูปแบบและลักษณะอย่างไร

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์ (Bridging and Bonding)

Elie Wiesel เจ้าของรางวัลโนเบลสาขาสันติภาพ เชื่อว่า ความเกลียด จะถูกถ่ายทอดโดยตรงสู่ผู้ที่มีวัฒนธรรม และเชื้อชาติที่แตกต่าง เช่นเดียวกับการที่ถ่ายทอดสู่สมาชิกของกลุ่มที่แตกต่างทางการเมือง และกลุ่มอุดมการณ์แปลกแยก ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเหตุผลหลักอันนำมาสู่ปัญหาระหว่างผู้คนในทุกวันนี้

ความเกลียด เป็นความรู้สึกเกิดมาจากการส่งผ่านไปเรื่อยๆ และความขัดแย้งที่เราพบเห็น มักเกิดขึ้นระหว่างคนที่อยู่ต่างกลุ่มกัน ยกตัวอย่างเช่น ความขัดแย้งทางศาสนาระหว่างโปรเตสแตนต์ และคาทอลิก ในไอร์แลนด์เหนือ หรือความขัดแย้งระหว่างอาหรับ และยิว ในอิสราเอล ที่ยังไม่จบลง ความเกลียด ถูกทำให้ยอมรับ และนำมาสู่การต่อต้านกลุ่มที่แตกต่างจากกลุ่มตนเอง

Gudykunst ได้กล่าวถึงการต่อเชื่อมความแตกต่างในการสื่อสารระหว่างกลุ่ม ไว้ในหนังสือเรื่อง Bridging Differences: Effective Intergroup Communication ว่า "มนุษย์ทุกคนติดต่อสื่อสารถึงกัน และคิดว่าตนเองนั้นเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร ทุกคนต่างรู้ว่าอะไรคือปัญหาในการสื่อสาร และรู้ว่าจะแก้ไขอย่างไร แต่น่าเสียดายที่สิ่งที่พวกเขา กำลังพูดถึงนั้นสูญเปล่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นการสื่อสารกับ "คนแปลกหน้า"

ตามทฤษฎีทางสังคม หากมองสังคมเป็นระบบๆหนึ่ง จะเห็นว่าสังคมเป็นระบบที่มีพลวัตร คือไม่อยู่นิ่ง มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงในทางบวกหรือทางลบ ก้าวไปข้างหน้า หรือถอยหลังเข้าคลอง สิ่งที่ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงมาจากทั้งปรากฏการณ์ธรรมชาติ และกิจกรรมจากน้ำมือมนุษย์ อย่างไรก็ตาม สังคมจะอยู่ได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทั้งหลาย เนื่องมาจากมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมภายนอกบ้างไม่มากก็น้อย เพื่อหาความลงตัว หรือจุดสมดุลที่จะทำให้ระบบอยู่รอดได้ ความเข้มแข็งของชุมชนจึงไม่ได้มาจากความนิ่ง แต่ มาจากความสามารถที่จะหาจุดยืนของชุมชนท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง

ความเข้มแข็งของสังคม อาจไม่สามารถสร้างตัวเลขชี้วัดได้ชัดเจนเท่ากับการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เป้าหมายสำคัญทางสังคมได้แก่ ความมั่นคงร่วมกันของคนในสังคม ความสงบ สันติ อยู่ด้วยกันด้วยความช่วยเหลือเกื้อกูล มีสวัสดิภาพและสวัสดิการเพียงพอแก่การดำรงชีวิต (สนั่น ชูสกุล, 2543)

ชุมชนเข้มแข็งหมายถึงการที่คนในชุมชนนั้น นอกจากอยู่ร่วมกันแล้ว แต่มีความรัก ความผูกพัน และมีการรวมตัวกันเป็นองค์กรชุมชน มีการเรียนรู้ การจัดการ และการแก้ไขปัญหา ร่วมกัน มีจิตสำนึกร่วมกันในเรื่องราวที่มากกระทบต่อวิถีชีวิตอันเป็นเรื่องส่วนรวม (เพชร รูปวิเชียร, 2545)

จากความหมายข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า สังคม หรือชุมชนที่เข้มแข็งนั้น คือการที่คนในสังคมนั้นๆ เป็นมิตรต่อกัน มีไมตรีจิตต่อกัน และร่วมกันจัดการชุมชน ความเข้มแข็งของชุมชนมีหลายประเภท ทั้งความเข้มแข็งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมือง เป็นต้น ชุมชนเข้มแข็งนั้น จึงเป็นชุมชนที่สมาชิกเป็นหนึ่งเดียวกัน อันทำให้คนในชุมชนมีความสุข หรือจะสรุปได้ว่า ชุมชนเข้มแข็ง คือ ชุมชนที่เจริญด้วยความสามัคคี ซึ่งความสามัคคีนี้เองที่ก่อให้เกิดคำว่า "ทุนทางสังคม" (Social Capital)

เนื่องจากการถักทอ (Bonding) และต่อเชื่อม (Bridging) ความสัมพันธ์ของคนในชุมชน เป็นกระบวนการหนึ่งที่น่าไปสู่ความเป็นชุมชนที่เข้มแข็ง ผู้วิจัยจึงต้องนำแนวคิดเกี่ยวกับทุนทางสังคมมาใช้เพื่ออธิบายความเข้มแข็ง รวมทั้งการใช้กิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน และนำไปสู่ ทุนทางสังคมในที่สุด

Putnam (2000) อธิบายว่า ทุนทางสังคม คือ ลักษณะทางสังคม ได้แก่ เครือข่าย บรรทัดฐานทางสังคม และความไว้วางใจกันและกัน

จากเว็บไซต์ของเครือข่าย CPN (Civic Practice Network, Ed., 1998) ทุนทางสังคม หมายถึง คลังบรรจุความไว้วางใจทางสังคม บรรทัดฐาน และเครือข่าย ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงในการแก้ปัญหาพื้นฐาน โดยกลไกเครือข่ายของพันธะสัญญาประชาคม เช่น ความร่วมมือจากความเป็นเพื่อนบ้าน สโมสรกีฬา และองค์กรความร่วมมือ เป็นรูปแบบสำคัญของทุนทางสังคม และสร้างความเหนียวแน่นในเครือข่ายของพวกเขา

นิยามของโคลแมนในปี ค.ศ.1990 กำหนดว่า การควบคุมความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ของความไว้วางใจ และสิทธิตามความเชื่อมหาชนที่สร้างบรรทัดฐาน ล้วนเป็นทรัพยากรเพื่อส่วนบุคคล โดย ลอร์ในปี ค.ศ.1977 ได้เรียกสิ่งเหล่านี้ว่าทุนทางสังคม (Knack & Keefer, 1997)

ในขณะที่นักวิจัยด้านนี้มองว่าทุนทางสังคมคือองค์ประกอบที่เชื่อมโยงบุคคลเข้ามาทำกิจกรรมที่มีผลประโยชน์สาธารณะร่วมกัน ในทางสังคมวิทยาของปรากฏการณ์นี้คือการเกิดกลุ่มประเภทหนึ่ง ซึ่งในทางทฤษฎีแล้ว การเกิดกลุ่มประกอบด้วย (Calhoun, et al., 1994: 180-205)

1. ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิก
2. มีโครงสร้างของความสัมพันธ์
3. มีความเข้าใจในบรรทัดฐาน เป้าหมาย และระบบคุณค่าของกลุ่ม
4. สมาชิกในกลุ่มมีใจร่วมปันกัน (Sense of Shared Identity)

มองในภาพรวม สามารถชี้ชัดได้ว่า ทุนทางสังคมไม่สามารถอยู่กับปัจเจกบุคคลโดดๆ ได้ แต่คือสิ่งที่เชื่อมโยงให้แต่ละคนสามารถเข้ามาทำกิจกรรมร่วมมือเพื่อผลประโยชน์ร่วมกัน

ทุนทางสังคมของ Putnam ประกอบด้วย ความไว้วางใจ บรรทัดฐาน และเครือข่าย โดยความร่วมมือจะประสบความสำเร็จก็ต่อเมื่อได้มีการเชื่อมต่อถึงกันและไว้วางใจซึ่งกันและกัน หรือที่เรียกว่า ทรัพยากรทางศีลธรรม (moral resource) ซึ่งทรัพยากรประเภทนี้มีลักษณะพิเศษที่ยิ่งใช้ก็ยิ่งเพิ่ม ไม่ได้ลดลงอย่างทรัพยากรแบบอื่น กลไกการเกิดทุนทางสังคมของ Putnam กล่าวได้ว่าเป็นกลไกเชิงวัฒนธรรม โดยมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

ทุนทางสังคม แบ่งเป็นสองกลุ่มคือ ทุนทางงาน (Hard Social Capital) และทุนทางใจ (Soft Social Capital) ทุนทางงาน หมายถึง ทรัพยากรสะสมที่เกี่ยวข้องกับการงาน ซึ่งมีความสำคัญต่อการทำงานให้บรรลุเป้าหมาย โดยพัฒนามาจากความสัมพันธ์ด้านการงาน ทุนทางงานนี้เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาให้คำแนะนำ การแนะนำให้รู้จักคนอื่น แนะนำไปสู่การได้รับมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบ ทุนทางใจ หมายถึง การให้แรงสนับสนุนด้านอารมณ์ เช่นการสร้างมิตรภาพ การทำตัวให้เป็นแบบอย่าง การสร้างความมั่นใจ และการให้แรงสนับสนุนทางสังคม โดยมักจะอยู่บนพื้นฐานของความสนิทสนมและเชื่อใจกัน (Van Emmerik, 2002)

ทุนทางสังคมทั้งสองประเภท ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของทั้งการงานและจิตใจของคนที่อยู่ร่วมกันในระบบสังคมหนึ่งว่าเป็นผลต่อการเลื่อนตำแหน่งได้ มีผลต่อการมีความสุขในการทำกิจกรรมร่วมกันได้ รวมไปถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน อันเป็นบันไดไปสู่ความเข้มแข็งขององค์กรและชุมชนได้

จากการศึกษาค้นคว้า สามารถสรุปกลไกการเกิดทุนทางสังคม มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้คือ

1. ความไวใจ

หมายถึง ความเชื่อมั่นในผู้อื่นหรือกลุ่มที่มีปฏิสัมพันธ์กับเราตามที่คาดหวัง โดยมีบทบาทในการเป็นทุนทางสังคมคือ เป็นองค์ประกอบที่อำนวยความสะดวกให้เกิดกิจกรรมใหม่ๆ ร่วมกัน โดยจะลดเวลาและลดการใช้ทรัพยากรในการสื่อสารตรวจสอบก่อนเกิดกิจกรรมร่วมกัน (Knack & Keefer, 1997) แยกองค์ประกอบได้ 4 องค์ประกอบคือ

- 1.1 ความไวใจในตนเอง หรือการแสดงออกของตนเองต่อผู้อื่น ว่ามีความซื่อตรงเพียงใด
- 1.2 ความไวใจในบุคคลอื่น หรือความไวใจในบุคคลอื่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับตนว่าจะสามารถเชื่อใจได้เพียงใด แตกต่างจากการพบปะบุคคลแปลกหน้าในชีวิตประจำวันหรือไม่
- 1.3 ความไวใจในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นหรือความรู้สึกจริงจังในความสัมพันธ์ที่เกิดผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ว่าเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจริงเพียงใด หรือรู้สึกเป็นเพียงความสัมพันธ์เสมือนจริง
- 1.4 ความไวใจในสารที่สื่อระหว่างกัน หรือความไวใจในสารที่สื่อถึงกันว่ามีความจริงเพียงใด ทั้งนี้เพราะในอินเทอร์เน็ตมีเพียงตัวอักษรเพียงมิติเดียว ต่างจากสื่อแบบเผชิญหน้าโดยตรง ระดับความไวใจอาจต่างกัน

2. บรรทัดฐานความร่วมมือประชาคม

หมายถึง หลักเกณฑ์ในการร่วมมือของกิจกรรมกลุ่มเพื่อสาธารณะที่สมาชิกในกลุ่มมีความเข้าใจร่วมกัน เคารพหน้าที่ที่มีต่อสังคม ซื่อสัตย์ มีความละเอียดต่อผู้อื่น และมีความรู้สึกผิดในตนเอง ซึ่งมีความหมายใกล้เคียงกับ "ความไวใจในตนเอง" ใน "ความไวใจ" แนวการศึกษาว่าองค์ประกอบบรรทัดฐานความร่วมมือประชาคมใดที่มีผลต่อการถักทอและ

ต่อเชื่อมความสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต มี 2 แนวคือการศึกษากการเปลี่ยนแปลงในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยการศึกษาในเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การศึกษาทักษะในความร่วมมือ มารยาทในการติดต่อสัมพันธ์กัน และจิตสำนึกเพื่อสังคมโดยรวม ส่วนการศึกษากการเปลี่ยนแปลงในเชิงปริมาณคือ การแสดงน้ำใจ การสนองตอบข้อร้องขอ ความสำคัญของมารยาทการติดต่อ การตระหนักในสิทธิ และการเคารพในกฎระเบียบของสังคม

3. เครือข่ายความสัมพันธ์

ในสังคม เรารักษา และกระชับความสัมพันธ์กับคนที่รู้จัก พร้อมทั้งเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ผ่านเครือข่ายการสื่อสาร ซึ่งเครือข่ายการสื่อสารของคนในสังคมนั้น เป็นปัจจัยหนึ่งของการสร้างชุมชนเข้มแข็ง เนื่องจากการพบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งเป็นการสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่มด้วยกันได้เป็นอย่างดี เครือข่ายเหล่านี้คือหัวใจของทุนทางสังคมอย่างไรก็ดี Putnam (2000) ชี้ให้เห็นถึงทุนทางสังคมสองประเภทซึ่งถูกสร้างขึ้นจากการถักทอ (Bridging) และเชื่อมต่อ (Bonding) โดยที่ทุนทางสังคมแบบถักทอ (Bridging social capital) หมายถึงการสร้างความสัมพันธ์กับคนที่มีอะไรคล้ายๆกัน เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่เหนียวแน่นภายในกลุ่มตนเอง เนื่องจากมักจะกีดกันคนที่มีความแตกต่าง โดยถือว่าเป็นคนอื่น ขณะเดียวกัน ทุนทางสังคมแบบเชื่อมต่อ (Bonding social capital) เป็นทุนทางสังคมที่เกิดจากการสานความสัมพันธ์กับคนต่างกลุ่ม มีความแตกต่างกันจากกลุ่มของตน ความเชื่อมโยงนั้นมีลักษณะเปราะบาง

ไม่ว่าทุนทางสังคมจะถูกสร้างผ่านเครือข่ายแบบไหน หัวใจสำคัญของทุนทางสังคมคือความยั่งยืนของเครือข่ายซึ่งสามารถพึ่งพาอาศัยได้เมื่อยามจำเป็น

แนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์ (Bridging and Bonding) ถือว่าเป็นแก่นสาระของงานวิจัยเรื่องนี้ เพราะจะได้นำไปอธิบายถึงขั้นตอนการรวมตัวกัน การสร้างความสามัคคีในกลุ่ม และรวมไปถึงการจัดการของกลุ่มในการก้าวขึ้นไปสู่การมีชื่อเสียง

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับแร็กนาร์ร็อก (Ragnarok)

แร็กนาร์ร็อก คือ เกมสัปรเภท MMORPG (Massively Multi Player Online Role Play Game) ที่มีต้นกำเนิดจากประเทศเกาหลี แร็กนาร์ร็อก เป็นเกม Multiplayer ขนาดใหญ่ที่สร้างขึ้นโดยใช้โครงสร้างเนื้อเรื่องจากการ์ตูน 'Ragnarok' ซึ่งเขียนโดย Myung-Jin Lee และได้ถูกพัฒนาให้เป็นเกม RPG ที่เน้นคุณลักษณะในการ รวมกลุ่มเป็นสังคม แร็กนาร์ร็อก ได้ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนลักษณะของผู้เล่นแต่ละคน เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในสังคมภายในเกม เมื่อเกมดำเนินไป เนื้อเรื่องของ แร็กนาร์ร็อก จะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่นตัวละครของเกมนี้เป็นแบบ 2 มิติท่ามกลางภาพบรรยากาศแบบ 3 มิติ

ตำนานในเกมแร็กนาร์ร็อก

สงครามศักดิ์สิทธิ์อันดุเดือดและยาวนาน ได้อุบัติขึ้นมาเป็นเวลาหลายปีแล้วสงครามระหว่างเทพเจ้า, มนุษย์ และปีศาจ ทำให้เกิดความเสียหายอย่างประเมินค่ามิได้แก่ทุกสิ่งที่เกี่ยวข้อง เมื่อสิ้นสุดสงคราม เผ่าพันธุ์มนุษย์, เทพเจ้า และมนุษย์ต่างก็พักผ่อนเพื่อคลายความอ่อนล้าช่วงเวลาของสันติภาพได้ดำรงอยู่นานนับพันปี ในระหว่างนี้ ณ โลกแห่ง Midgard เหล่ามนุษย์ได้หลงลืมความทุกข์และยากเข็ญแห่งสงครามจนหมดสิ้น พวกเขาได้กลายเป็นพวกที่ทะนงตน และเห็นแก่ตัว ด้วยความรู้เกี่ยวกับสงครามในอดีตเพียงน้อยนิดเท่านั้นขณะนั้น ได้บังเกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้น ซึ่งได้ทำลายสมดุลแห่งสันติภาพในหลายพื้นที่ของ Midgard เกิดเสียงคำรามที่ปิดกั้นเทพเจ้า, มนุษย์ และปีศาจจากการปรากฏกาย การโจมตีจากสัตว์ร้ายมาพร้อมกับแผ่นดินไหวและ คลื่นยักษ์ที่ถล่มเข้าสู่พลเมืองแห่ง Midgard เมื่อสันติภาพเริ่มจางหาย เรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานแห่งปีศาจผู้ลึกลับได้ถูกถ่ายทอดจากนักเดินทางจำนวนมาก เรื่องราวของ Ymir ซึ่งคอยดำรงสันติภาพมาชั่วนิรันดร์ ได้เริ่มแพร่หลายออกไปนักผจญภัยผู้ตื่นตัวได้เริ่มต้นออกหาร่องรอยของมัน บางคนก็หาความมั่งคั่งบางคนก็สร้างชื่อให้ตัวเอง และบางคนก็เปลี่ยนจุดมุ่งหมายไป การค้นหาเริ่มต้นโดยไม่มีผู้ใดรู้ร่องรอยที่แท้จริงของ Ymir เลย....

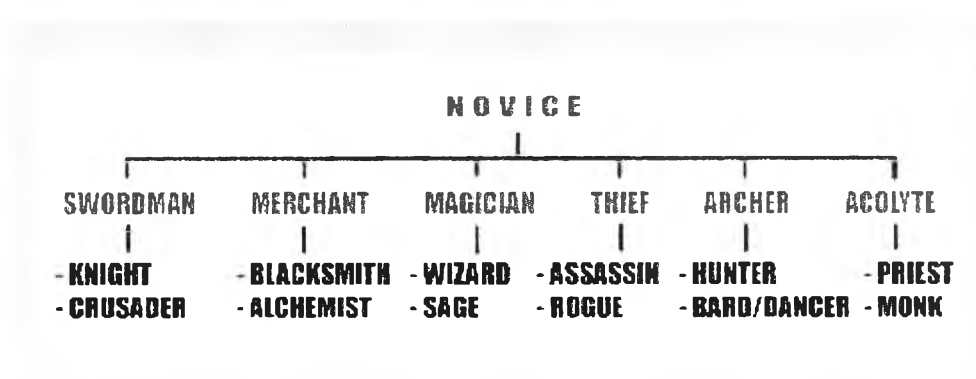
ขั้นตอนและวิธีการเล่นเกม Ragnarok

1. ลงโปรแกรม client ของเกม Ragnarok ซึ่งสามารถหาดาวน์โหลดโปรแกรมได้ที่ www.ragnarok.in.th
2. ติดตั้งโปรแกรม Ragnarok client ในเครื่องคอมพิวเตอร์
3. ทำการสมัครเพื่อขอรับ ID และ Password ในการเล่นเกมที่ www.ragnarok.in.th โดยทำการกรอกข้อมูลจริงของ ชื่อ/นามสกุล เลขบัตรประชาชนและ Email
4. เติมเวลาเล่นเกมมี 2 วิธี ให้เลือก ได้แก่
 - การเติมเวลาผ่านทางเว็บไซต์ วิธีนี้จำเป็นต้องเตรียมบัตรเครดิตเอาไว้ก่อน
 - การเติมผ่านทาง ATM

วิธีการเข้าสู่เกม

เมื่อเติมเวลาเล่นเกมแล้ว สามารถเข้าเล่นเกมได้โดยคลิกที่ไอคอน Ragnarok Online แล้วกรอก ID และ Password เพื่อเข้าสู่เกม เมื่อเข้าสู่เกม สิ่งแรกที่ต้องทำคือการตั้งชื่อตัวละคร และเลือกคุณลักษณะของตัวละครเช่น สีมม ทรงผม เป็นต้น

อาชีพในเกม



ตารางที่ 1 แผนผังอาชีพในเกม

Novice เป็น class ที่สามัญที่สุด และเป็น class เริ่มต้นสำหรับผู้เล่นทุกคนด้วย class Novice นี้สามารถใช้อาวุธส่วนใหญ่ได้ ยกเว้นดาบบางชนิด และหอกรวมถึงธนูทุกชนิดด้วย

Class 1

ผู้เล่นทุกคนต้องเล่นเป็น Novice จนเลเวล 10 จึงจะสามารถเปลี่ยนอาชีพ class 1 ได้ ซึ่งอาชีพใน class 1 มีดังนี้

1. Swordman (นักรบ) มีความสามารถสูงในการต่อสู้ระยะประชิดด้วยความสามารถของเขาทำให้สามารถต่อสู้ในระยะประชิดได้ดีรวมถึงสามารถโจมตีได้อย่างรุนแรง
2. Magician (นักเวทย์) ใช้ความชำนาญทางเวทมนตร์ได้หลายประเภท class Magician จะมีการโจมตีด้วยเวทมนตร์ที่ทรงพลัง
3. Thief (ขโมย) มีพลังและความชำนาญในการป้องกันตัวที่ต่ำกว่ามาตรฐาน class Thief มีความว่องไวและความชำนาญหลายด้านความชำนาญเหล่านี้รวมถึงการขโมยเงิน
4. Archer (นักรธนู) มีความสามารถในการโจมตีระยะไกลความแม่นยำในการยิงธนูทำให้โดดเด่นด้วยการโจมตีที่รุนแรงสังหารศัตรูได้อย่างรวดเร็วก่อนที่ศัตรูจะเข้าประชิดตัว
5. Acolyte (นักบุญ) ผู้บำเพ็ญตนเพื่อพระเจ้าพวกเขาเหล่านี้จะช่วยเหลือสหายในยามที่ตกอยู่ในสถานะการณียากลำบากทักษะต่างๆของพวกเขาเอื้อประโยชน์ต่อการสนับสนุนผู้อื่นมากกว่าจะเข้าปะทะกับศัตรูด้วยตนเอง

Class Level 2

เมื่อผู้เล่นมีเลเวลอาชีพ (Job Level) ถึง 40 สามารถเปลี่ยนเป็นอาชีพ Class2 ได้ ซึ่งอาชีพ Class 2 มีดังนี้

1. Knight (อัศวิน) เป็นระดับถัดมาจาก Swordman สามารถใช้หอกและดาบสองมือได้เป็นอย่างดี และสามารถที่ PecoPeco ที่เข็งแล้วไว้ใช้ได้
2. Crusader (นักรบ) เป็นระดับถัดมาจาก Swordman สามารถใช้หอกและดาบมือเดียวได้เป็นอย่างดี และสามารถที่ Grand PecoPeco ที่เข็งแล้วไว้ใช้ได้
3. Blacksmith (ช่างตีดาบ) เป็นระดับถัดมาจาก Merchant มี Skill เกี่ยวกับอาวุธ และสร้างดี อาวุธได้ Class นี้สามารถใช้เพื่อรูกได้เช่นกัน
4. Alchemist (หมอยา) เป็นระดับถัดมาจาก Merchant มี Skill เกี่ยวกับการสร้าง Potion และสร้างสัตว์ประหลาดเพื่อใช้ในการโจมตีและสามารถใช้เพื่อรูกได้เช่นกัน
5. Wizard (พ่อมด) เป็นระดับถัดมาจาก Magician สามารถใช้เวทย์ได้ดีทั้ง 4 ธาตุ คือ ดิน น้ำ ลม และ ไฟ การโจมตีด้วยเวทย์มีความรุนแรง แต่ก็ต้องรอเวลาด้วย
6. Sage (นักปราชญ์) เป็นระดับถัดมาจาก Magician สามารถใช้เวทย์ทั้ง 4 ธาตุ คือ ดิน น้ำ ลม และไฟดึงพลังจากธรรมชาติมาใช้สนับสนุน
7. Assassin (ผู้ร้ายลอบฆ่า) เป็นระดับถัดมาจาก Thief สามารถใช้อาวุธได้สองมือ และมี Skill หลายรูปแบบเช่นซ่อนตัวใต้พื้นดินและสามารถใช้พิษได้ดี
8. Rogue (อันธพาล) เป็นระดับถัดมาจาก Thief เทพทูตแห่งรัตติกาล สามารถใช้มีดได้อย่างคล่องแคล่วและรุนแรง
9. Hunter (นักล่า) เป็นระดับถัดมาจาก Archer มีความสามารถในการใช้ กับดักมากกว่า 10 ชนิด และสามารถเหยี่ยวในการต่อสู้ได้ด้วย มีความสามารถเฉพาะตัวหลายแบบ สามารถประยุกต์ใช้ในหลายสถานการณ์ได้

10. Bard&Dancer (นักดนตรีและนักเต้น) เป็นระดับถัดมาจาก Archer สามารถแสดงความสามารถขั้นสูงเมื่อทั้งสองอาชีพอยู่ด้วยกัน

11. Priest (นักบวช) เป็นระดับถัดมาจาก Acolyte เป็นผู้ที่ไม่สามารถโจมตีได้ ในการช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีม ซึ่งสามารถช่วยเหลือได้ในทุกกรณี เป็น supporter ที่ดีมาก ๆ

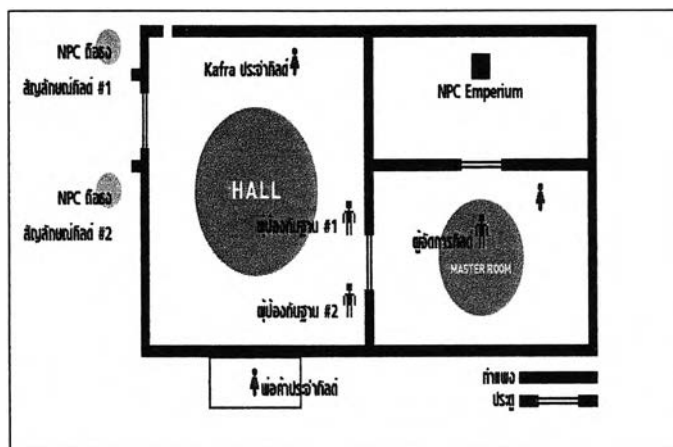
12. Monk (พระบวช) เป็นระดับถัดมาจาก Acolyte มีความสามารถในการต่อสู้

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับ Guild War

ระบบกิลด์วอร์ (Guild war) คือ การต่อสู้กันระหว่างกิลด์ (Guild) จะไม่เหมือนการต่อสู้ใน PVP Mode (Player Versus Player) ซึ่ง กิลด์ ไม่ว่าจะขนาดเล็กหรือ ขนาดใหญ่ จะต่อสู้กันในพื้นที่ที่มีขอบเขต และมีจุดประสงค์มุ่งไปที่การโจมตีฐานทัพของศัตรู เพื่อให้ได้มาซึ่งฐานทัพหรือแม้กระทั่งทรัพย์สินภายในเกม พื้นที่ในเกม แรกนาร์ก จะมีฐานที่สามารถใช้เป็นฐานทัพได้ ซึ่งเป็นสถานที่ที่สามารถใช้เป็นศูนย์กลางในการนัดพบ เช่น การสนทนาหรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายใน กิลด์ ในตอนแรก ฐานจะไม่มีเจ้าของและถูกปกป้องโดยผู้ดูแล (Guardian) ซึ่งเป็น NPC¹ ชนิดหนึ่ง ผู้ปกป้องฐานจากผู้นุกรก แต่เมื่อใดที่สามารถเอาชนะผู้ดูแลได้หรือมีผู้ใดสามารถทำลาย NPC Emperium (หินผลึกที่อยู่ภายในปราสาทเปรียบเสมือนหัวใจของปราสาท) ได้สำเร็จ ฐานนั้นจะตกเป็นของผู้ที่พิชิต ส่วนผู้ดูแลก็จะกลายเป็นองครักษ์ให้ฐาน ซึ่งจะมีประโยชน์มากขึ้น ตรงที่สามารถปกป้องฐานเมื่อผู้ครอบครองไม่อยู่ และผู้ครอบครองสามารถอัปเดตองครักษ์ได้โดยใช้ค่าประสบการณ์จากกิลด์ ส่วนภายในฐานจะประกอบไปด้วย NPC พ่อค้า, NPC Kafra (มีหน้าที่เก็บของ ทำหน้าที่คล้ายตู้เซฟ) และ NPC อื่นๆ อีกมากมาย โดยในแต่ละกิลด์ จะมีรายได้ซึ่งสามารถนำรายได้ไปอัปเดตฐานได้โดยระบบของการกิลด์วอร์ จะมีช่วงเวลาในการตีปราสาทอยู่ทั้งหมด 2 ครั้งต่อสัปดาห์ แบ่งเป็นครั้งละ 2 ชั่วโมง

¹ Non Player Character เป็นตัวละครที่ไม่ใช่ผู้เล่น ควบคุมโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์.

ระบบหลักของกิลด์วอร์ คือการยึดฐาน (ปราสาท) ของฝ่ายศัตรูมาเป็นของเรา หรือปกป้องปราสาทจากศัตรู เมื่อฝ่ายบุกรุกสามารถทำลาย NPC Emperium ได้ สิทธิในการครอบครองฐาน จะตกเป็นของผู้บุกรุกทันที ส่วนฝ่ายที่พ่ายแพ้จะถูกส่งออกไปยังเมืองที่แต่ละคนบันทึกไว้



รูปภาพที่ 1 โครงสร้างฐาน

NPC ในปราสาทมีดังนี้

1. ผู้จัดการกิลด์ (Manager NPC)

NPC ตัวนี้จะมีหน้าที่ดูแล ช่วยเหลือ และรายงานสถานการณ์ต่างๆ แก่หัวหน้ากิลด์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใดก็ตาม ซึ่งหัวหน้ากิลด์ เท่านั้นที่สามารถใช้ NPC ตัวนี้ได้ ส่วนความสามารถของ NPC ตัวนี้มีดังต่อไปนี้

- รายงานสถานะของปราสาทประจำกิลด์ ในปัจจุบัน
- รวบรวม Items ซึ่งถูกสร้างในปราสาทของกิลด์
- ดูแลธุรกิจ คุณภาพและปริมาณของผลผลิต ภายในกิลด์
- ดูแลเรื่องระบบความปลอดภัยภายในกิลด์ โดยการเพิ่มพลัง DEF² หรือ HP³ ให้แก่ปราสาท โดยการเพิ่มนี้จะส่งผลถึง DEF และ HP ของประตูที่กั้นระหว่างสมาชิกของกิลด์ ภายในปราสาท กับ ศัตรูจากกิลด์ อื่นและยังมีผลกับ HP ของผู้คุ้มกัน ภายในปราสาทอีกด้วย

² Defense หมายถึง ค่าป้องกันของตัวละคร.

- จ้างหรือยกเลิก NPC พ่อค้าประจำกิลด์ ได้ โดยเมื่อต้องการให้ NPC สามารถขายของ หัวหน้ากิลด์ จำเป็นที่ต้องใส่ไอเทมไปยังตัว NPC ซึ่งคล้ายๆ กับวิธีใช้ความสามารถ ของอาชีพ พ่อค้า แต่มีข้อแม้ตรงที่ว่าจะสามารถว่าจ้างได้ต่อเมื่อระดับ ของกิลด์ นั้นสูงพอถึงที่กำหนดแล้ว เท่านั้น

- จ้างหรือยกเลิก Kafra ประจำกิลด์ ได้ หัวหน้ากิลด์ สามารถใช้เธอได้เหมือน Kafra ที่ อยู่ตามเมืองปกติ แต่ต่างตรงที่ สมาชิกภายในกิลด์จะสามารถใช้บริการของ Kafra นี้ได้ฟรี แต่มี ข้อแม้เหมือนกันกับ NPC พ่อค้าในเรื่องระดับ ของ กิลด์ ในการว่าจ้าง

- ซ่อมแซมฐาน ส่วนที่เสียหายหลังจากการต่อสู้ ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็น สามารถซ่อมแซมตัว ห้อง กลางฐาน ประตู และผู้คุ้มกันประจำปราสาทได้ แต่การซ่อมแซมนั้นต้องจ่ายเงินซึ่งได้มาจาก หัวหน้ากิลด์เอง

2. NPC Kafra

มีความสามารถเหมือน Kafra ที่อยู่ในเมืองปกติ แตกต่างที่สมาชิกภายในกิลด์ จะไม่เสีย ค่าบริการต่างๆ ยกเว้น ค่าบริการ Warp⁴ (เดินทางกลับเมือง) และบริการค่าเช่ารถเข็น และ ก่อนที่จะจ้างเธอสามารถเลือกKafraได้ตามชอบซึ่งสามารถตั้งชื่อให้เธอได้อีกด้วย

3. NPC ถีอธง

NPC ตัวนี้มีหน้าที่ถือธงตรา หรือสัญลักษณ์ประจำ Guild ที่หน้าฐาน ผู้เล่นทุกคนจะ สามารถทราบชื่อของ Guild ที่อยู่ประจำฐานนี้ ชื่อของหัวหน้า Guild และชื่อของฐานได้โดยการ พูดคุยกับ NPC ตัวนี้

³ คำพลังชีวิตของตัวละคร.

⁴ หมายถึงการเดินทางภายในเกม เป็นการเปิดประตู เมื่อเข้าไปอยู่ในวงประตูก็จะถูกส่งไปยังที่ต่างๆ ที่ผู้ส่งได้บันทึกไว้.

4. NPC ผู้ป้องกันฐาน (Guardian NPC)

มีหน้าที่ปกป้องคุ่มกันฐาน มันจะจู่โจมผู้ที่บุกรุกเข้ามาในอาณาเขตของฐาน แต่ละปราสาทจะมีผู้ป้องกันฐาน อยู่ 2 ตัวที่ห้องกลางของปราสาท และ หัวหน้าผู้ป้องกันฐานอีกตัว ที่ห้องหัวหน้า กิลด์ คุณสามารถตั้งชื่อได้เหมือนกับ NPC ตัวอื่นๆ โดยสามารถตั้งชื่อได้เพียงแค่ครั้งเดียว เมื่อใดที่ฐานเปลี่ยนมือไปเป็นของผู้อื่น ข้อมูลของ NPC ก็จะถูกลบเพื่อให้หัวหน้ากิลด์ ที่มาใหม่จัดการระบบเองอีกครั้ง



5. NPC Emperium

เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในปราสาท และเป็นเป้าหมายหลักของผู้บุกรุก ถ้า Emperium ถูกทำลายฐานก็จะถูกเปลี่ยนมือไปยังกิลด์ ที่สามารถพิชิตมันได้ ทางเดียวที่จะโจมตีให้เห็นผลคือการโจมตีทางกายภาพ หรือ Magic Attack ของผู้เล่นเท่านั้น

สมาชิกของ กิลด์ ทุกคน ต้องทำการเก็บค่าประสบการณ์ให้กิลด์ ของตน เพื่อให้ระดับของ กิลด์ สูงขึ้นเรื่อยๆ โดยระดับกิลด์ จะได้จากการหักค่าประสบการณ์ จากสมาชิกทุกคน ซึ่งจะหักมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับหัวหน้า

ปราสาทกิลด์

ในแต่ละเมืองจะมีปราสาทอยู่เมืองละ 5 หลัง สำหรับ กิลด์ ต่างๆได้เข้ามาทำการยึดครอง โดยมีรายละเอียดดังนี้



ปราสาทหมายเลข 1 คือ Creamhilt

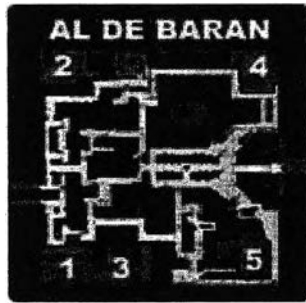
ปราสาทหมายเลข 2 คือ Svahilt

ปราสาทหมายเลข 3 คือ Lazrigs

ปราสาทหมายเลข 4 คือ Squegle

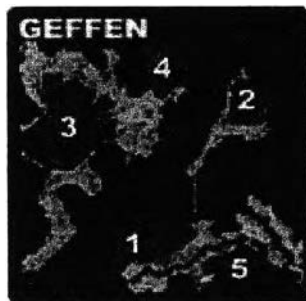
ปราสาทหมายเลข 5 คือ Goyindle

รูปภาพที่ 2 ตำแหน่งที่ตั้งปราสาทในเมือง Prontera



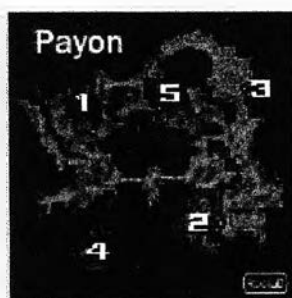
- ปราสาทหมายเลข 1 คือ Noischvanstein
- ปราสาทหมายเลข 2 คือ Hohenschweingaw
- ปราสาทหมายเลข 3 คือ Nuirenbergk
- ปราสาทหมายเลข 4 คือ Virchbruek
- ปราสาทหมายเลข 5 คือ Lotenbruek

รูปภาพที่ 3 ตำแหน่งที่ตั้งปราสาทในเมือง Al De Baran



- ปราสาทหมายเลข 1 คือ Arbor of Light
- ปราสาทหมายเลข 2 คือ Garden of Heaven
- ปราสาทหมายเลข 3 คือ Shadow of Buddha
- ปราสาทหมายเลข 4 คือ Red of Palace
- ปราสาทหมายเลข 5 คือ Bamboo Forest Hermitage

รูปภาพที่ 4 ตำแหน่งปราสาทในเมือง Geffen



- ปราสาทหมายเลข 1 คือ Lefrion
- ปราสาทหมายเลข 2 คือ Youlvriger
- ปราสาทหมายเลข 3 คือ Yisnelf
- ปราสาทหมายเลข 4 คือ Berggel
- ปราสาทหมายเลข 5 คือ Mericesdets

รูปภาพที่ 5 ตำแหน่งปราสาทในเมือง Payon

2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

