



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง "ทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์" นี้มีวัตถุประสงค์จะตอบคำถามวิจัยดังนี้

1. โครงสร้างและระบบของเกมออนไลน์สะท้อนให้เห็นถึงระบบทุนนิยมหรือไม่ อย่างไร
2. ทุนนิยมเสมือนภายในเกม เชื่อมต่อมาสู่ความเป็นทุนนิยมในโลกแห่งความเป็นจริงอย่างไร

ในการวิจัยได้ใช้วิธีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม การวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์เชิงลึกในการเก็บข้อมูล ซึ่งสามารถสรุปผลวิจัยออกมาตามหัวข้อได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. โครงสร้างของเกมออนไลน์สะท้อนให้เห็นถึงระบบทุนนิยมอย่างไร

ในการวิจัยนี้ได้ใช้แนวคิดเรื่องระบบทุนนิยมวิเคราะห์โครงสร้างของเกม Lineage II Online โดยผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงลักษณะของทุนนิยมที่ปรากฏอยู่ภายในเกมตามหลักของระบบทุนนิยมเสรีของ Adam Smith ที่กล่าวไว้ว่า เอกชนเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต และเป็นผู้ตัดสินใจผลิตสินค้าและบริการ ซึ่งภายในเกมปรากฏลักษณะดังต่อไปนี้

1. ปัจจัยการผลิตภายในเกมแบ่งตามหลักเศรษฐศาสตร์ของประกอบไปด้วย
 - 1.1 ที่ดิน ในเกมนี้นี้หมายถึง ปราสาท
 - 1.2 แรงงาน ในเกมนี้นี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทคือ
 - 1.2.1 แรงงานของเผ่าดวอร์ฟสายผลิต
 - 1.2.2 แรงงานที่เกี่ยวข้องกับการเพาะปลูก
 - 1.2.3 แรงงานของแคลนที่ต่อสู้เพื่อครอบครองปราสาท
 - 1.2.4 แรงงานในการจ้างบุคคลอื่นนอกจากสมาชิกแคลนในการสร้างคะแนนค่าเลื่องชื่อ

- 1.3 ทุน ในเกมนี้สามารถแบ่งทุนออกได้ 3 ประเภท
- 1.3.1 ทุนดำเนินงาน คือวัตถุดิบในการผลิตสินค้า
 - 1.3.2 เงินทุน เป็นเงินที่ใช้ในการบริหารจัดการในการผลิตสินค้า
 - 1.3.3 ทุนสังคม ซึ่งเป็นทุนส่วนรวม ได้แก่สนามล่ามอนสเตอร์ที่ให้วัตถุดิบ
- 1.4 ผู้ประกอบการ หมายถึงผู้ที่รวบรวมปัจจัยการผลิตต่างๆมาผลิตสินค้า ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ ระดับบุคคล และระดับแคลน

2. เอกชนเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ในปัจจัยการผลิต

จากการวิเคราะห์โครงสร้างของระบบเกมพบว่า ผู้เล่นสามารถเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิตได้กล่าวคือ

- 2.1 ที่ดิน - อาชีพของผู้เล่นไม่ใช่ข้อจำกัดในการเข้าถึงปราสาท การที่จะเข้าครอบครองปราสาทได้นั้นต้องอาศัยการรวมตัวกันเป็นแคลน และขึ้นอยู่กับความสามารถโดยรวมของแคลน
- 2.2 แรงงาน - ผู้เล่นเป็นเจ้าของแรงงานของตนเอง
- 2.3 ผู้เล่นทุกคนสามารถเป็นเจ้าของทุนได้ แต่ความสามารถในการสะสมวัตถุดิบซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญในการผลิตสินค้านั้น มีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับอาชีพของตัวละครของผู้เล่น โดยสามารถแยกประเภทของสายอาชีพที่มีผลต่อการการเข้าถึงทุนดำเนินงานหรือวัตถุดิบได้ดังนี้

ตารางที่ 5.1 ตัวอย่างลักษณะของสายอาชีพที่มีผลต่อการเข้าถึงปัจจัยการผลิต

ลักษณะของสายอาชีพ	อาชีพ	การเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบ
1. สายอาชีพโจมตี	กลาดิเอเตอร์, เฮลไนท์, ฟินิกส์ไนท์, แอดเวนเจอร์, ไททัน, แกรนด์ควาเทรารี ฯลฯ	สามารถเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบได้มากกว่าสายอาชีพอื่น
2. สายอาชีพสนับสนุน	คาดีนัล, ไฮโรแฟนท์, เอวาสเซนต์, ซิลลิเอนเซนต์, โดมินิเตอร์	ไม่สามารถเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบได้เองโดยลำพัง
3. สายอาชีพที่สามารถโจมตีมอนสเตอร์หรือผู้เล่นได้จำนวนเยอะๆ	เดรดไนท์, สตอร์มสครีมเมอร์, มิสติก มิวจ์ ฯลฯ	ในเวลาที่เหมาะสมสามารถสะสมวัตถุดิบได้มากกว่าสายอาชีพโจมตีปกติ
4. สายอาชีพพิเศษ	มาเอสโทร, ฟอว์จูนซีเกอร์ ฯลฯ	ไม่มีความโดดเด่นใดๆในเรื่องของทักษะการต่อสู้ แต่มีทักษะในการสะสมวัตถุดิบและทักษะในการผลิต

การเข้าถึงปัจจัยการผลิตโดยเฉพาะในด้านวัตถุดิบนั้น นอกจากจะมีข้อจำกัดในเรื่องของอาชีพแล้ว ระดับของตัวละครก็มีผล เพราะเมื่อตัวละครของผู้เล่นมีเลเวลถึงในระดับหนึ่งแล้ว จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบได้เพียงลำพัง นอกจากนี้มอนสเตอร์ที่ผู้เล่นล่าก็จะต้องมีความเหมาะสม โดยระดับของมอนสเตอร์จะต้องมากกว่าผู้เล่น 0-2 ระดับ และน้อยกว่าผู้เล่น 3-5 ระดับถึงจะได้วัตถุดิบและเงินจากมอนสเตอร์ได้มากที่สุด ดังที่ สังคม เกษมสันต์ และ จรุงน สุภาพ (อ้างแล้ว) ได้กล่าวไว้ว่า การแสวงหาเงินหรือทุนดูเป็นกิจกรรมหลักของระบบทุนนิยม

2.4 ผู้เล่นทุกคนสามารถเป็นผู้ประกอบการได้ทั้งในระดับบุคคล และในระดับแคลนโดยผู้เล่นที่เป็นหัวหน้าแคลน

3. มีสินค้าและบริการ

จากการวิจัยไม่พบการให้บริการระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น พบแต่เพียงการซื้อขายสินค้า ซึ่งสินค้าที่เป็นสินค้าพื้นฐานทางเศรษฐกิจ หรือก็คือสินค้าที่มีการแลกเปลี่ยนซื้อขายกันเป็นสินค้าหลักภายในตลาดคือ อาวุธ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตภายในเกม และเพื่อพัฒนาตัวละครของผู้เล่นให้เก่งยิ่งขึ้น

4. การแข่งขันในตลาดเสรี

กิจกรรมการซื้อขายในตลาดภายในเกม Lineage 2 Online นั้นเป็นไปตามหลักการ Laissez Faire ของ Adam Smith กล่าวคือไม่มีรัฐเข้ามายุ่งเกี่ยวในกิจกรรมการซื้อขาย ทุกคนในสังคมเกมมีเสรีที่จะหาผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจให้แก่ตนเองในอัตราสูงสุด ราคาจะถูกกำหนดด้วยกลไกการตลาด ไปตามกฎของอุปสงค์และอุปทาน กล่าวคือ เมื่อเกิดความต้องการสินค้าหนึ่งๆ ผู้ผลิตจะทำการผลิตสินค้านั้นออกมาขาย ในช่วงแรกนั้นจะสินค้าจะมีราคาสูงเพราะมีผู้ผลิตออกมาขายน้อยราย เมื่อผู้ผลิตรายอื่นเห็นว่าสินค้าประเภทนี้ได้ขายได้ราคาดีก็จะผลิตตาม ทำให้สินค้าในตลาดเพิ่มขึ้น ในขณะที่ความต้องการภายในตลาดไม่ได้ขึ้นตามไปด้วย ทำให้สินค้านั้นมีราคาลดลง

อย่างไรก็ตาม ราคาของสินค้าภายในเกมไม่ได้ขึ้นอยู่กับกลไกทางการตลาดเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับอัตราภาษี ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของปัจจัยการผลิตรายใหญ่ที่จะเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าโดยทำการทุ่มตลาด หรือปั่นราคาสินค้า

5. แรงงานสามารถซื้อขาย และได้มาผ่านการแลกเปลี่ยนที่มีมูลค่า

แรงงานในแง่ของการผลิตจะต้องเป็นแรงงานที่สามารถซื้อขายในตลาดได้เท่านั้น ทั้งที่เป็นการจ้างกันด้วยเงิน สิ่งของ หรือสิ่งที่เป็นนามธรรมแต่สามารถวัดมูลค่าได้ ซึ่งแรงงานภายในเกมที่มีการแลกเปลี่ยนระหว่างแรงงานกับคำตอบที่มีมูลค่านั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 แบบดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น

6. ผู้เล่นมีโอกาสในการเป็นผู้ประกอบการเท่าเทียมกัน

ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสในการเป็นผู้ประกอบการเหมือนกัน ไม่มีข้อจำกัดของระบบเกมเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่การจะเป็นผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จหรือไม่ ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของผู้เล่นกับผู้เล่นมากกว่า ที่จะช่วยเหลือในการเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบ เป็นการช่วยเหลือซึ่งพากันในระดับชุมชนย่อย และการแรงงานที่มีทักษะในการผลิตที่ผู้ประกอบการต้องการ ยกเว้นแต่ผู้เล่นที่เล่นตัวละคร ดвор์ฟสายผลิต จะสามารถลดต้นทุนในการจ้างแรงงานในการผลิตได้ เพราะเป็นแรงงานของตนเอง

7. การแสวงหากำไรและการสะสมทุน

ผู้เล่น ซึ่งก็คือผู้ประกอบการภายในเกม ต่างทำการผลิตสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานในการเล่นของตนเองจนพึงพอใจแล้ว ก็จะทำการผลิตขายเพื่อหากำไร เพื่อนำกำไรนี้ไปลงทุนใหม่หรือขยายกระบวนการผลิตเดิม ตามที่ Karl Marx (1983) ได้ให้ความหมายของการสะสมทุนว่า เป็นการเปลี่ยนแปลงบางส่วนของมูลค่าส่วนเกินเป็นทุนใหม่ ถึงแม้ว่าจะมีการรวมตัวกันเป็นแคลน การผลิตที่เกิดขึ้นยังคงเป็นการผลิตเพื่อแสวงหากำไรเฉพาะบุคคลเท่านั้น ทุกคนที่เป็นสมาชิกแคลนยังสามารถทำการผลิตสินค้าเพื่อใช้เอง หรือเพื่อขายหากำไรเฉพาะส่วนตัว

8. การเอาเปรียบและครอบงำระหว่างชนชั้น

จากการวิเคราะห์ไม่พบการแบ่งแยกชนชั้นทางการผลิต ด้วยข้อจำกัดของอาชีพที่มีทักษะในการต่อสู้ที่แตกต่างกัน และข้อจำกัดของระดับของตัวละครที่เมื่อถึงจุดหนึ่งจะไม่สามารถออกไปล่ามอนสเตอร์เพื่อหาวัตถุดิบได้เพียงลำพัง เมื่อมีการรวมตัวกันเป็น

แคลนจึงต้องอาศัยการพึ่งพากันและกันของผู้เล่นสมาชิกแคลนและหัวหน้าแคลน ในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อเข้าถึงและสะสมวัตถุดิบในการผลิตสินค้า และช่วยเหลือกันในเรื่องแรงงานทักษะของดอร์ฟที่อยู่ภายในแคลนเดียวกันในการจ้างผลิตโดยไม่คิดค่าแรงงาน หรือมีการแลกเปลี่ยนกันผลิตสินค้าเกิดขึ้น แต่เมื่อได้สินค้าออกมาแล้วผู้ที่ใช้ประโยชน์จากสินค้านั้น หรือ นำสินค้านั้นไปขายได้กำไรมา จะตกแก่ผู้เล่นที่เป็นผู้ประกอบการผลิตสินค้านั้นเพียงผู้เดียว

แคลนหรือชุมชนจะได้รับผลตอบแทนกลับมาในรูปของ ความเก่งกาจโดยรวม ความมีชื่อเสียง อำนาจในการต่อรองในสังคม ความสามารถในการเข้าถึงปัจจัยการผลิต และกีดกันไม่ให้ผู้อื่นเข้าถึงปัจจัยการผลิตได้ และการพึ่งพาตัวเองได้ของแคลน เนื่องจากระบบแคลนนั้นเป็นการเกื้อหนุนกันระหว่างสมาชิกภายในแคลนและตัวแคลนเอง ซึ่งผลประโยชน์ตรงส่วนนี้ก็จะย้อนกลับมาให้แก่สมาชิกแคลนทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน ความสัมพันธ์ทางการผลิตภายในแคลนจึงเป็นไปในลักษณะแนวราบ ไม่มีการแบ่งแยกชนชั้นและการเอาเปรียบเกิดขึ้น ซึ่งลักษณะของความสัมพันธ์ในการผลิตในชุมชนแบบนี้ เรียกว่า ชุมชนวิสาหกิจ (Community enterprise) โดยมีอุดมการณ์ที่ครอบงำอยู่ทั้งในระดับบุคคล และระดับแคลนก็คืออุดมการณ์ของความต้องการเป็นที่หนึ่งในสังคมออนไลน์ และความต้องการเอาชนะและอยู่เหนือผู้อื่นนั่นเอง

ในความสัมพันธ์ระหว่างแคลนกับแคลนนั้น ความสัมพันธ์ในการผลิตยังคงเป็นแบบแนวราบอยู่ดี เนื่องจากผู้เล่นทุกคนเป็นผู้ประกอบการ ถึงแม้ว่าแคลนขนาดใหญ่ โดยเฉพาะแคลนสงครามซึ่งมีคนจำนวนมากและมีอำนาจในเซิร์ฟเวอร์จะเอาเปรียบแคลนอื่นๆด้วยการกีดกันไม่ให้ผู้เล่นอื่นนอกเหนือจากผู้เล่นที่เป็นสมาชิกแคลนหรือเป็นพันธมิตรเดียวกันกับตนเข้าถึงสนามล่าที่เป็นแหล่งของวัตถุดิบชั้นสูง ใครที่ฝ่าฝืนจะถูกลงโทษด้วยความรุนแรง เช่น ฆ่าตัวละครนั้น และการประกาศสงครามต่อแคลนที่ฝ่าฝืน เป็นต้น อย่างไรก็ตามผู้เล่นอื่นก็สามารถมาซื้อวัตถุดิบเหล่านี้จากกลุ่มผู้เล่นสมาชิกแคลนสงครามเพื่อนำไปผลิตเป็นสินค้าได้ เพียงแต่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อวัตถุดิบนั้นค่อนข้างมาก เนื่องจากถูกผูกขาดโดยแคลนเพียงไม่กี่แคลนเท่านั้น

แคลนกลางยังคงมีอิสระในการจะทำอะไรก็ได้ ภายใต้เงื่อนไขที่กลุ่มแคลนสงครามเป็นผู้กำหนด แต่ในแง่ของระบบเกมแล้ว ผู้เล่นที่อยู่ในแคลนกลางไม่จำเป็นต้องทำตามเงื่อนไขดังกล่าวก็ได้ เพราะภายในโลกเสมือนจริงนี้ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน การ

เลือกที่จะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่กลุ่มแคลนสงครามตั้งขึ้น จึงเป็นการทำด้วยความพอใจ
 ของผู้เล่นแคลนกลางเองมากกว่า เนื่องจากกลุ่มผู้เล่นแคลนกลางเป็นพวกรักสงบ ไม่นิยม
 การต่อสู้

2. ทุนนิยมเสมือนภายในเกม เชื่อมต่อมาสู่ความเป็นทุนนิยมในโลกแห่งความเป็นจริง อย่างไร

สินค้าจำพวก อาวุธ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับเป็นสินค้าจำเป็นพื้นฐานที่มี
 ผลต่อการดำรงชีวิตภายในเกม ผู้เล่นทุกคนจำเป็นต้องหาสิ่งของเหล่านี้มาเพื่อพัฒนาตัวละครของ
 ตนให้เก่งยิ่งขึ้นไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด เนื่องจากการเกมยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สิ่งของ
 ใหม่ ๆ พื้นที่สนามล่าใหม่ ๆ ของผู้เล่นระดับสูง ถูกเสริมเพิ่มเข้ามาเพื่อเป็นแรงจูงใจ และทำให้ผู้เล่น
 ยังคงเล่นเกมนี้ต่อไป ความต้องการที่จะได้มาซึ่งสิ่งของเหล่านี้อย่างไม่สิ้นสุดทำให้เกิดการเชื่อมต่อ
 ระหว่างโลกเสมือนกับโลกแห่งความเป็นจริง จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสามารถแบ่งวิธีการของผู้
 เล่นเกมในการแสวงหาปัจจัยการผลิต รวมถึงสิ่งของต่างๆ มาตอบสนองความต้องการของตนเอง
 ภายในเกมออนไลน์ได้ดังนี้

1. กลุ่มผู้เล่นที่ สะสมวัตถุดิบ และสิ่งของต่างๆ โดยเล่นไปตามกฎเกณฑ์และระบบของ
 เกมที่ตั้งขึ้น

เล่นกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มที่มีระดับของตัวละครน้อย มีเวลาในการเล่นเกมไม่
 นานนัก หรือ เป็นกลุ่มผู้เล่นที่มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการใช่วิธีการนอกระบบเกมใน
 การสะสมวัตถุดิบ และมองว่าเป็นการเล่นโกงผู้เล่นอื่นที่ไม่ได้ใช้ และทำให้เกม
 เสียสมดุล

2. กลุ่มผู้เล่นที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่น เพื่อท่นเวลาในการสะสมวัตถุดิบ

ผู้เล่นกลุ่มนี้มักเป็นกลุ่มผู้เล่นที่มีระดับของตัวละครสูง มีทั้งกลุ่มที่ใช้
 โปรแกรมช่วยเล่นมาตั้งแต่แรก กลุ่มที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่นเมื่อตอนระดับของตัว
 ละครสูงแล้วและไม่มีเวลามาเล่นนานๆ และกลุ่มที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่นเนื่องจาก
 กลุ่มปาร์ตี้ที่ตนอยู่นั้นใช้โปรแกรมช่วยเล่นกัน ซึ่งการใช้โปรแกรมช่วยเล่นของคน

กลุ่มนี้มักเป็นการใช้เพื่อตอบสนองความต้องการส่วนตนในการหาวัตถุขึ้นมาผลิตสินค้าไว้ใช้หรือขายภายในเกม

3. กลุ่มผู้เล่นที่ใช้วิธีการซื้อขายของในเกมเป็นเงินจริง

ในกลุ่มนี้สามารถแยกออกได้เป็นกลุ่มผู้ซื้อ และกลุ่มผู้ขาย

กลุ่มผู้ซื้อ - เป็นกลุ่มผู้เล่นที่ใจร้อน อยากร่งเร็วๆ อยากรมีของดีๆ ใช้เร็วๆ ถึงแม้ว่าจะใช้โปรแกรมช่วยเล่นแล้วก็ไม่ทันใจอยู่ดี คนกลุ่มนี้จะยินยอมจ่ายค่าสินค้าเสมือนภายในเกมเป็นเงินจริง หรือ ใช้วิธีซื้อเงินในเกมเป็นเงินจริง เพื่อนำเงินในเกมที่ได้มานั้นไปซื้อสินค้าภายในเกมอีกทอดหนึ่ง

กลุ่มผู้ขาย - เมื่อมีความต้องการสินค้าภายในเกมอย่างมากของผู้เล่น คนกลุ่มนี้ก็จะผลิตสินค้าออกมา แต่ไม่ได้ขายเป็นเงินภายในเกม ผู้เล่นกลุ่มนี้จะตั้งราคาสินค้าเป็นเงินจริงเลย เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ซื้อที่ไม่มีเงินภายในเกมมากพอจะซื้อสินค้านั้นๆ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วสินค้าที่มีการซื้อขายกันเป็นเงินจริงนี้จะเป็นสินค้าในระดับสูงที่หายาก และผลิตได้ยาก นอกจากนี้กลุ่มผู้ขาย ยังขายเงินในเกมเป็นเงินจริงอีกด้วย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่ไม่ต้องการซื้อสินค้าในเกม แต่ต้องการเงินในเกมเพื่อใช้จับจ่ายซื้อสินค้า ของใช้ หรือเพื่อนำไปลงทุนในการผลิต

ผู้เล่นในกลุ่มที่สามนี้เอง ที่ทำให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างทุนนิยมเสมือนภายในเกม สู่โลกแห่งความเป็นจริง

อภิปรายผล

เกมออนไลน์ เป็นชุมชนเสมือนจริงแห่งหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ เป็นชุมชนที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน เคยรู้จักกันหรือไม่ก็ได้ แต่มีโอกาสสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำกิจกรรมต่างๆร่วมกันภายในเกมผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ความเป็นสังคมและชุมชนของเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ที่ให้ผู้เล่นเกมสวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ และสร้างสถานภาพภายในเกมของตนเองขึ้นมา ทำให้เกิดความหลากหลายของรูปแบบสังคมภายในเกม ถึงแม้จะเป็นเกมเดียวกันแต่ต่างเซิร์ฟเวอร์กัน รูปแบบโครงสร้างในสังคมก็ไม่เหมือนกัน เนื่องจากลักษณะของการสื่อสารในสังคมเสมือนจริงนั้น เป็นสภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition) สภาวะไม่มีการกำหนดของเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries) และสภาวะไม่รู้ผู้กระทำ

เกมออนไลน์ได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องให้มีความสมจริงมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งในแง่ของเนื้อหาและภาพ โดยจุดประสงค์แรกเริ่มของการสร้างเกมออนไลน์ ย่อมเป็นการสร้างเพื่อความบันเทิง การออกแบบเกมให้มีรูปลักษณ์ที่สวยงาม มีเรื่องราวที่สนุกสนานท้าทาย และการออกแบบให้มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น ขวนให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมอย่างติดพันต่อเนื่อง ระบบต่างๆและเงื่อนไขข้อจำกัดของเกม ถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กันเป็นสังคมของผู้เล่น ซึ่งถือว่าเป็นจุดเด่นอย่างหนึ่งของเกมออนไลน์ โดยเฉพาะเกมออนไลน์ในฝั่งเอเชียที่เน้นการรวมตัวกันเป็นสังคมหรือชุมชน และการรวมตัวกันเป็นทีมเพื่อร่วมกันทำกิจกรรมและพัฒนาตัวละครของผู้เล่น มากกว่าเกมออนไลน์ในฝั่งตะวันตกที่เน้นการเพิ่มระดับเฉพาะตัวละครของแต่ละบุคคล และระบบเกมที่สามารถดำเนินชีวิตภายในเกมได้เพียงลำพัง (www.gamespy.com อ้างแล้ว)

ระบบเกมที่ถูกใส่เข้ามาในเกมออนไลน์ จึงเป็นระบบที่ผลักดันให้เกิดสังคมและเกิดการเคลื่อนไหวภายในสังคมออนไลน์ภายในเกมนั้นๆ ไม่ให้มีการหยุดนิ่ง ด้วยข้อจำกัดของอาชีพที่ทำให้เกิดการรวมกลุ่มกันเป็นชุมชน ระบบทางเศรษฐกิจก็เป็นระบบที่ลำคัญระบบหนึ่งที่ผู้ออกแบบเกมได้ใส่เข้ามาเพื่อให้สังคมมีการเคลื่อนไหว

ในเกม Lineage II Online การสะสมทุนหรือการแสวงหากำไรถือเป็นกิจกรรมหลักที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ทุกระบบของเกมสนับสนุนให้ผู้เล่น สะสมความมั่งคั่ง เป็นกฎของการดำรงอยู่ภายในเกมออนไลน์ เพราะการจะใช้ชีวิตอยู่ภายในเกมนี้ได้เป็นอย่างดี รวยรื่น ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีทุนเพื่อพัฒนาตัวละครของตน ไม่อย่างนั้นแล้วจะไม่สามารถเล่นต่อไป

ได้ ดังที่ สังคม เกษมสันต์ และ จรุง สุภาพ (อ้างแล้ว) ได้กล่าวไว้ว่า การแสวงหาเงินหรือทุนดู เป็นกิจกรรมหลักของระบบทุนนิยม ด้วยการเพิ่มจำนวนเงินในมือให้มากขึ้น เพื่อให้เกิดความมั่งคั่ง และเมื่อมีเงินมากก็จะสามารถนำเงินทองเหล่านั้นไปขยายการลงทุนให้มากขึ้นไปอีก เพื่อให้ได้ผล กำไรมากยิ่งขึ้น

ตัวละครเผ่าพันธุ์ดอร์ฟเป็นภาพสะท้อนที่ชัดเจนที่สุดของการให้ความสำคัญในกิจกรรม เกี่ยวกับทุนนิยมภายในเกม เพราะเป็นเผ่าพันธุ์ที่ถูกออกแบบมาให้มีทักษะช่วยผู้เล่นในการสะสม ปัจจัยการผลิตโดยเฉพาะ จึงเป็นตัวละครที่ผู้เล่นนิยมเล่นเป็นทั้งตัวละครหลัก และตัวละครรอง เพื่อใช้ในการหาของ รวมถึงควอสท์ประเภทที่ให้ผลตอบแทนหรือรางวัลเป็นเงิน สิ่งของและวัตถุดิบ ที่มีอยู่ในทุกช่วงของระดับของตัวละครที่สามารถทำได้ เป็นระบบเพื่อช่วยผู้เล่นในการหาเงินและ สิ่งของ

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (CMC) และความเป็นชุมชนออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีการสื่อสาร กับผู้เล่นด้วยตนเองแม้ว่าจะไม่เคยรู้จักกันมาก่อน และอยู่ต่างสถานที่กัน (Geographically Separated members) มีความสนใจและเป้าหมายตรงกัน (Commonality of interest and goals) ซึ่งในที่นี้คือการเล่นเกม จนเกิดเป็นความสัมพันธ์ เกิดเป็นสังคมนรูปแบบใหม่ และนำไปสู่ การรวมกลุ่มกันของผู้เล่นเป็นแคลนและพันธมิตร ตามทฤษฎีชุมชนออนไลน์ของ Licklider และ Tylor (อ้างถึงใน กิตติ กัญภัย, 2543: 119) นอกจากจะเป็นการรวมกลุ่มคนที่มีอุดมการณ์แบบ เดียวไว้ด้วยกันแล้ว ยังเป็นรวมกันของปัจจัยการผลิตอีกด้วย ดังนั้นกลุ่มแคลนหรือพันธมิตร ยังมี ขนาดใหญ่ จำนวนคนมาก ปัจจัยการผลิตของกลุ่มก็จะมากตามไปด้วยเช่นกัน กลายเป็นกลุ่มทุน ขนาดใหญ่

แต่เนื่องจากระบบเกมของเกม Lineage II Online นั้นสนับสนุนให้เกิดการรวมกลุ่มกัน และช่วยเหลือซึ่งพากัน ทำให้ลักษณะของระบบทุนนิยม ไม่เป็นทุนนิยมอย่างเต็มที่ในกระบวนการ ผลิต แต่เป็นทุนนิยมที่ผสมผสานกับความเป็นชุมชน ออกมาในลักษณะของ ชุมชนวิสาหกิจ (Community enterprise) ที่เน้นการพึ่งพาตัวเองได้ภายในแคลน และร่วมกันแสวงหาปัจจัยการ ผลิตเพื่อนำสินค้าที่ได้ไปพัฒนาตัวละครของสมาชิกแคลน ซึ่งความเก่งของสมาชิกแคลนจะ กลับไปเพิ่มศักยภาพของชุมชนหรือแคลนในท้ายที่สุด

เกม Lineage II Online เป็นเกมที่ถูกออกแบบให้มีทั้งสิ่งที่เหนือจริง (Surreal) และสิ่งที่เสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งในส่วนของระบบเศรษฐกิจ ผู้สร้างเกมได้ออกแบบให้มีระบบเศรษฐกิจเช่นเดียวกับโลกแห่งความเป็นจริง ในแง่ของความเป็นเกมออนไลน์แล้ว ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมเป็นระบบเศรษฐกิจที่เหมาะสมในการออกแบบเกมออนไลน์มากที่สุด เพราะเนื่องจากเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้น ผู้เล่นทุกคนย่อมต้องการอิสระเสรีในการเล่นเกมนั้น หรือการใช้ชีวิตภายในเกม ซึ่งรวมถึงการซื้อขายสินค้าภายในเกมด้วย ทำให้ผู้เล่นมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นด้วยกันเองผ่านทางระบบเศรษฐกิจภายในเกม ความสัมพันธ์ในการผลิตที่เกิดขึ้นจะทำให้สังคมภายในเกมเคลื่อนไหวตลอดเวลา อีกทั้งระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมเป็นระบบเศรษฐกิจที่ทั้งตัวผู้ออกแบบเกมและตัวผู้เล่นเองนั้นมีความคุ้นเคยจากสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงในปัจจุบัน ที่มีความเป็นสังคมทุนนิยมสูงและสามารถพบเห็นความเป็นทุนนิยมได้ในทุกๆบริบทของสังคม รวมทั้งสื่อต่างๆ ซึ่งเกมออนไลน์ก็เป็นสื่อเพื่อความบันเทิงที่มีความเป็นทุนนิยมสูงในตัวของผู้สร้างเกมออนไลน์อยู่แล้วว่าจะทำอย่างไรให้ผู้เล่นเล่นเกมให้นานที่สุด การออกแบบเกมที่นำสิ่งที่มีความจริงใกล้ตัวมาใช้จึงทำให้เกมมีแง่มุมและมิติของทุนนิยมที่ชัดเจน ซึ่งจะพบได้เป็นปกติในเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ทั่วไป สังคมภายนอกเกมจึงมีส่วนเป็นอย่างมากในการออกแบบและกำหนดโครงสร้างของเกมเป็นไปตามแนวคิดสังคมเป็นตัวหล่อหลอมให้เกิดเทคโนโลยี (Social shaping of technology) ซึ่งเป็นการเชื่อมต่อระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนภายในเกมในแง่มุมหนึ่ง

ในการปฏิสนธิความคิดแรกเริ่มในการสร้างและออกแบบเกม Lineage II Online ขึ้นมานั้นย่อมมุ่งเน้นที่จะสร้างและออกแบบสื่อเพื่อความบันเทิงอีกรูปแบบหนึ่งที่ผู้เล่นสามารถโต้ตอบกับตัวโปรแกรม และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นได้ จึงใจให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมและใช้เวลาเล่นเกมอย่างติดพัน การได้เข้าไปร่วมสังคมพูดคุยกับผู้เล่นอื่นจนเกิดเป็นความผูกพันภายในโลกเสมือน ร่วมกันสะสมค่าประสบการณ์และสิ่งของต่างๆเพื่อพัฒนาตนเองไปเรื่อยๆอย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งในส่วนของ การแสวงหาสิ่งของต่างๆเพื่อการตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคลในเกมนี้เอง ที่ทำให้ผู้เล่นส่วนหนึ่งได้ปรับเปลี่ยนวัตถุประสงค์แรกเริ่มของการเล่นเกมจากการเล่นเพื่อความบันเทิง ไปสู่การเล่นเกมเพื่อเป็นธุรกิจ

ความต้องการสิ่งของภายในเกมของผู้เล่น ได้ทำให้ผู้เล่นกลุ่มหนึ่งได้ปรับเปลี่ยนตีความเกมออนไลน์เสียใหม่ ให้เป็นทั้งเทคโนโลยีเพื่อความบันเทิง และช่องทางในการทำธุรกิจ ในลักษณะของ Negotiated meaning (Hall, 1980 อ้างแล้ว) โดยผู้เล่นที่เล่นเพื่อเป็นอาชีพนั้น

นอกจากจะใช้โปรแกรมช่วยเล่นเพื่อพัฒนาตัวละครของตัวเองเท่านั้น ยังใช้โปรแกรมช่วยเล่นในการผลิตเงินและสิ่งของต่างๆ เพื่อนำมาผลิตเป็นสินค้า และหาผลประโยชน์ให้กับตัวเองในชีวิตจริง

สิ่งของที่ถูกนำมาขายเป็นเงินจริง ส่วนใหญ่แล้วเป็นสิ่งของราคาแพงที่สามารถถูกตีราคาให้สูงถึงหลายพันล้านอาเดน่า ผู้เล่นที่มีความต้องการมีไว้ในครอบครองแต่ไม่สามารถหาเงินในเกมได้เพียงพอ ก็จะใช้วิธีการซื้อเงินในเกมเป็นเงินจริงเพื่อมาจ่ายค่าไอเทม หรือติดต่อขอซื้อจากผู้ขายเป็นเงินจริง นอกจากนี้ไอเทมบางชิ้นถูกตีราคาเกินกว่าที่จะใช้เงินในเกมเป็นตัวซื้อขายได้ ผู้ขายจะขายเป็นเงินจริงเลย ตัวอย่างเช่น ชุดประดับเกรตเฮล 80 ทั้งชุดประกอบด้วยต่างหู 2 อัน แหวน 2 วง และสร้อย 1 เส้น มีราคาประมาณ 1,200 ล้านอาเดน่า ในเซิร์ฟเวอร์ 4 คิดเป็นเงินบาท ณ เวลาปัจจุบัน มีราคาประมาณ 2,500 บาท โดยผู้ขายจะตีราคาเป็นเงินจริงตามอัตราแลกเปลี่ยนระหว่างเงินในเกมและเงินจริงในขณะนั้น รวมถึงอุปสงค์ (Demand) และอุปทาน (Supply) ของสินค้านั้นๆ ภายในเกมด้วย

กิจกรรมหลักของผู้เล่นที่เล่นเกมเป็นอาชีพนั้นคือการสะสมทุนให้ได้มากที่สุด โดยไม่คำนึงถึงวิธีการเพื่อนำเงินและของในโลกเสมือนนั้น ไปแปรสภาพเป็นเงินจริง เป็นรายได้ให้กับตนเองในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นกลุ่มนี้จะมีความจริงจังในการเล่นเกมน้อยมาก ซึ่งผู้เล่นเกมที่ขาดวุฒิภาวะไม่สามารถที่จะแบ่งแยกความเป็นจริงและโลกในเกมออกจากกันได้ เขาวงคนที่ต้องการได้ของในเกม อยากร่ง อยากรมีชื่อเสียงในเกม หลงติดอยู่กับภาพสังคมเสมือนภายในเกม ใช้วิธีผิดๆ หาเงินมาเพื่อใช้จ่ายซื้อของภายในเกม นอกจากนี้อาจทำให้เกิดการสร้างค่านิยมทางทุนนิยมให้กับเขาวงคนที่ยังมีวุฒิภาวะไม่เพียงพอคิดว่าเงินสามารถซื้อได้ทุกอย่าง และการหาเงินมาใช้นั้นไม่ต้องพยายามอะไร แค่เปิดคอมพิวเตอร์ทิ้งไว้ให้โปรแกรมช่วยเล่นทำงาน ก็ได้เงินมาใช้อย่างง่ายๆ และมีส่วนสำคัญให้เกิดปัญหาการฉ้อโกง และอาชญากรรมที่ต่อเนื่องมาจากการข้ามระหว่างโลกในเกมกับโลกจริง ทั้งในกรณีที่มีการติดต่อซื้อขายกันขึ้นโดยไม่มี การพบเห็นหน้า และการนัดเจอกันภายนอกเกม ซึ่งทั้งผู้ขายและผู้ซื้อเมื่อถูกโกงก็ไม่สามารถจะเอาผิดได้เพราะถือว่ามีผิดนโยบายการให้บริการของบริษัททั้งสองฝ่าย

ในปัจจุบันเกมออนไลน์มีให้เลือกเล่นในหลายรูปแบบนอกเหนือไปจาก MMORPG แต่ละเกมก็มีระบบของเกมที่แตกต่างกันไป แต่จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เกมประเภท MMORPG ซึ่งเป็นเกมที่มีลักษณะเป็นสังคมขนาดใหญ่ ที่ต้องมาทำกิจกรรมภายในเกมร่วมกันเป็น ช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยกันในกลุ่มชนย่อย มีการแบ่งงานกันทำตามความถนัด เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของ

ชุมชน ซึ่งเกิดจากระบบเกมที่ถูกออกแบบไว้ ทำให้เห็นภาพของความเป็นชุมชนวิสาหกิจมากกว่าจะเป็นสังคมทุนนิยมแบบเต็มตัวตามทฤษฎีของระบบทุนนิยมตามแนวคิดของ Adam Smith และ Karl Marx

อย่างไรก็ตามทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์ก็สามารถเชื่อมต่อมาสู่ความเป็นทุนนิยมในโลกแห่งความเป็นจริงโดยตัวผู้เล่นเกมเองเป็นตัวเชื่อมต่อ ทำให้ระบบทุนนิยมภายในเกมและนอกเกมนั้นไม่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างเด็ดขาด ซึ่งหากผู้เล่นและบริษัทจริงจังก่อการปฏิบัติตามกฎกติกาในการเล่นให้มากยิ่งขึ้น ปัญหาทางสังคมที่ตามมาจากการเชื่อมต่อของทุนนิยมเสมือนในเกมมาสู่โลกภายนอกย่อมลดน้อยลง เพราะปัญหาที่แท้จริงนั้นไม่ได้เกิดจากตัวเกมออนไลน์ แต่เกิดจากการกระทำของตัวผู้เล่นเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการวิจัยความเป็นทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์ประเภทอื่นๆ นอกเหนือจากเกมประเภท MMORPG เพื่อใช้เปรียบเทียบผลที่ได้ เพื่อจะนำไปสรุปเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับความเป็นทุนนิยมเสมือนภายในเกมออนไลน์ในภาพรวมต่อไป
2. ควรมีการศึกษาเชิงจิตวิเคราะห์ต่อไปเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมกับระบบทุนนิยมเสมือนภายในเกมออนไลน์

ข้อจำกัดในการวิจัย

การวิจัยนี้มีข้อจำกัดในด้านการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เล่นเกม Lineage II Online เพราะผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสุ่มสัมภาษณ์แบบ Snow Ball Sampling ทำให้สถานภาพของกลุ่มตัวอย่างไม่มีความหลากหลายมากเพียงพอโดยเฉพาะข้อมูลประชากรภายนอกเกมของผู้เล่นและไม่สามารถทราบได้ว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้สามารถอ้างอิงถึงประชากรทั้งหมดของผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่ และผู้วิจัยเองไม่สามารถเข้าถึงผู้เล่นที่เล่นเกมเป็นอาชีพได้โดยตรง ข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลจากผู้เล่นที่ทำหน้าที่เป็นพ่อค้าคนกลางในการซื้อขายสินค้าในเกมเป็นเงินจริง และ ผู้เล่นที่ทำการซื้อขายสินค้าในเกมเป็นเงินจริงรายย่อยเท่านั้น ประกอบกับสภาพสังคมภายในเกมมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ซึ่งอาจจะทำให้ผลที่ได้มีความคลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริง