



## ที่มาและความสำคัญของปัญหา

อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีการแพร่กระจายในประเทศไทยมากขึ้น เนื่องจากการเติบโตและการพัฒนาของเครือข่ายการสื่อสารทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในหลายๆทางมากขึ้น เช่น เพื่อการทำงาน การศึกษา การติดต่อสื่อสาร และเพื่อความบันเทิง เป็นต้น การเล่นเกมออนไลน์ก็เป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงอีกอย่างหนึ่งที่มีผู้นิยมเล่นเป็นจำนวนมาก

เกมออนไลน์เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าและการผสมผสานกันของเทคโนโลยีด้านเกมคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต และได้รับความนิยมแพร่หลายอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยรุ่น ซึ่งในยุคแรกๆนั้น ผู้เล่นยังมีจำนวนจำกัด เพียง 2 คนหรือเฉพาะกลุ่มเล็กๆ ต่อมาผู้พัฒนาเกมได้พยายามคิดค้นวิธีการที่จะเพิ่มจำนวนผู้เล่นเกมให้ผู้เล่นจำนวนมากสามารถเข้าเล่นเกมได้พร้อมๆกัน หรือที่เรียกว่า Massively Multiplayer Online Game (MMOG)

การสร้างความเป็นจริง และดึงผู้เล่นเข้าไปมีส่วนร่วมในเกม หรือเข้าไปอยู่ในเกมให้มากที่สุด โดยสร้างอาณาจักรทางความคิดผ่านตำนานหรือเรื่องราวเบื้องหลังของเกม โดยผู้เล่นเกมถือเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวนั้น ถือเป็นพื้นฐานของการพัฒนาเกมออนไลน์ และสิ่งสำคัญที่สุดอีกอย่างหนึ่งของเกมออนไลน์คือความเป็นสังคม จากการได้เล่นเกมกับบุคคลอื่นๆ ได้ติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นที่เล่นเกมด้วยโดยไม่จำเป็นต้องเล่นอยู่ในสถานที่เดียวกัน ซึ่งเป็นจุดแตกต่างที่ชัดเจนที่สุดระหว่างเกมออนไลน์ และเกมออฟไลน์

เกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในหมู่นักเล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเกมแนวกึ่งบทบาทเสมือนจริง (Massively Multiplayer Online Role Playing Game; MMORPG) การเล่นเกมออนไลน์นั้นจึงกลายเป็นการสร้างสังคมใหม่ในโลกไซเบอร์ (Cyber Society) ผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถสร้างตัวละครในอาชีพและเผ่าพันธุ์ที่แตกต่างกันตามความชอบ โดยแต่ละอาชีพและเผ่าพันธุ์จะมีความสามารถและข้อจำกัดที่แตกต่างกันไป และสามารถเข้าไปพูดคุยกันผ่านระบบ Chat และทำกิจกรรมภายในเกมร่วมกัน อีกทั้งข้อจำกัดต่างๆที่ผู้พัฒนาเกมใส่ลงไปเพื่อเป็นการบังคับโดยโครงสร้างของระบบเกมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น อาทิเช่น การไปสู้กับมอนสเตอร์

ภายในเกมเพื่อเพิ่มค่าประสบการณ์ ถ้าไปเป็นกลุ่ม (Party) จะได้ค่าโบนัสค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้น สามารถเปลี่ยนระดับ (Level) ของตัวละครได้รวดเร็วกว่าเล่นเพียงคนเดียว หรือบางภารกิจที่ผู้เล่นต้องทำเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งภายในเกมนั้นยากเกินกว่าที่จะทำเพียงคนเดียว สำเร็จ เป็นต้น

เกมประเภทนี้เป็นเกมที่เล่นในระยะเวลาที่ยาว ไม่มีตอนจบของเนื้อเรื่องมาบังคับ การเข้าไปเล่นเกมและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นย่อมทำให้เกิดความผูกพัน และจริงจังกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเกม และด้วยเทคโนโลยีกราฟฟิกคอมพิวเตอร์แบบสามมิติในปัจจุบันทำให้ภาพของตัวละครของผู้เล่น การแสดงออกซึ่งอารมณ์ของตัวละคร สภาพแวดล้อมภายในเกม ดูเป็นสังคมที่มีความเสมือนจริง (Virtual Reality) มากยิ่งขึ้น

สิ่งที่ตามมาจากความเป็นสังคมคือระบบทางสังคมต่างๆ ทั้งที่เกิดขึ้นจากระบบของเกมเองและเกิดจากผู้เล่น เช่นระบบสังคมและเศรษฐกิจของเกม Lineage II Online ซึ่งเป็นเกมประเภท MMORPG เกมหนึ่ง จะประกอบไปด้วย

1. ระบบเพื่อน
2. ระบบสมาคม/พันธมิตร
3. ระบบเพาะปลูก
4. การชิงปราสาท/ค่าย
5. ระบบการต่อสู้หรือประลองกันเองระหว่างผู้เล่น (Person vs. Person; PVP)
6. ระบบการซื้อขายระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น และ ผู้เล่นกับตัวละครคอมพิวเตอร์ (Non-Personal Character; NPC)

โดยทั่วไปจะมีผู้ดูแลเกม (Game Manager, GM) ทำหน้าที่ให้บริการตอบคำถามและดูแลความเรียบร้อยภายในเกมอยู่ห่างๆ และปล่อยให้ผู้เล่นเป็นผู้กำหนดทิศทางของสังคมภายในเกมกันเอง ทำให้ถึงแม้ว่าจะเป็นเกมเดียวกัน สภาพของสังคมก็จะแตกต่างกันไปตามแต่ละ Server

สถาบันทางสังคมที่สำคัญที่ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษา คือ เศรษฐกิจ เนื่องจากเกือบทุกประเทศทั่วโลกกำลังตกอยู่ในกระแสของทุนนิยม จากการศึกษาที่สามารถพบเห็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามแนวคิดแบบทุนนิยมมากมายหลายเหตุการณ์ ทั้งในแบบที่เห็นได้ชัดเจนและแอบแฝงมาใน

รูปแบบต่างๆ และส่งผลกระทบต่อสังคมมากมายทั้งในด้านปัจเจกบุคคลและสังคม ไม่ว่าจะเป็น การดำรงชีวิตประจำวัน ค่านิยม ความเชื่อ ระบบเศรษฐกิจและการเมือง

ชุมชนออนไลน์ (Online/Cyber Community) ซึ่งแต่เดิมเป็นทางเลือกใหม่สำหรับมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในความเป็นจริงอันทุกข์ยาก และเต็มไปด้วยอันตราย (Kevin Robbins, 1996) ที่ต้องการ หลีกหนีสังคมแห่งความเป็นจริง ไปสร้างสังคมขึ้นมาใหม่ในไซเบอร์สเปซ ก็ยังมีลักษณะของทุนนิยมในแง่มุมต่างๆ ปรากฏขึ้น

ในเกมออนไลน์ประเภท MMORPG นั้นผู้เล่นจะต้องมี เครื่องมือเครื่องใช้ เสื้อผ้า และ อาวุธต่างๆ เป็นของตนเองเพื่อดำรงชีวิตในสังคมเสมือน โดยการให้ได้มาซึ่งสิ่งของเหล่านั้นจะต้อง ทำการสะสมแต้ม และเงินภายในเกมจำนวนมาก ซึ่งการสะสมเงินหรือทุนเป็นลักษณะของความ เป็นทุนนิยม (Capitalism) อย่างหนึ่ง โดยภายในเกมออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถตั้งร้าน รับซื้อและขายของได้เองนั้น กลุ่มผู้เล่นจะเป็นผู้กำหนดราคาซื้อขายกันอย่างเสรี และจะควบคุม ราคากันเองด้วยกลไกของตลาด อุปสงค์และอุปทานของผู้เล่นในแต่ละเซิร์ฟเวอร์

อีกภาพสะท้อนถึงความเป็นทุนนิยมที่เกิดขึ้นภายในสังคมเกมออนไลน์คือการเกิดขึ้นและ การดำรงอยู่ของชนชั้น จากการสังเกตในเบื้องต้นพบว่า เกมออนไลน์ในปัจจุบัน สามารถสร้าง สมาคม (Guild, Clan) ของตัวเองขึ้นได้ภายในเกม เป็นการรวบรวมผู้เล่นที่เป็นเพื่อนกัน หรือถูก อธิษาศัยกันเข้ามาเป็นกลุ่มย่อยๆ เพื่อทำกิจกรรมต่างๆภายในเกมร่วมกัน จนเกิดเป็นความผูกพัน รักพวกพ้อง เมื่อเกิดกรณีบาดหมางกันระหว่างกลุ่ม หรือตัวบุคคลที่อยู่ต่างกลุ่ม จะเกิดการ แบ่งแยกเราและเขาขึ้นมาอย่างชัดเจน และด้วยระบบของเกม que ผู้เล่นต้องสู้กับ สัตว์ประหลาดเพื่อ ละสมแต้มประสบการณ์เพื่อยกระดับ (Level) ของตัวละครให้สูงขึ้นเรื่อยๆ ทำให้เกิดการแย่งแย กชนชั้นกันขึ้นโดยใช้เกณฑ์ของระดับของตัวละคร เช่นการรับสมัครใหม่เข้าสมาคมของสมาคม หนึ่งที่จะรับเฉพาะผู้เล่นที่มีระดับมากกว่า 60 ขึ้นไป เป็นต้น ผู้เล่นที่เริ่มต้นเล่นใหม่ หากไม่มีเพื่อน เล่นอยู่ก่อนแล้วจะเล่นค่อนข้างลำบาก เนื่องจากความแตกต่างของระดับมีสูง ประกอบกับการ ออกแบบของเกม que เน้นให้การเก็บแต้มประสบการณ์แบบกลุ่มนั้น จะมีประสิทธิภาพที่สุดเมื่อเป็น กลุ่มผู้เล่นที่มีระดับใกล้เคียงกัน

ในเกมออนไลน์ที่มีระบบของการซื้อขายแลกเปลี่ยนด้วยกันเองระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น ผู้ เล่นสามารถตั้งร้านค้าเพื่อขายสินค้าที่ผลิต หรือเก็บได้จากสัตว์ประหลาดให้กับผู้เล่นอื่นๆ โดยมี หน่วยเงินในเกมเป็นของตัวเอง เช่น เซนนี่ (Ragnarok), อาเดนา (Lineage II), หยวน (JY Online)

และ บัง (Pangya) เป็นต้น ผู้ที่มีเงินมาก ย่อมมีความสามารถในการซื้อของที่มีเกรดสูงๆได้ เมื่อมีของดี การเก็บแต้มประสบการณ์ก็ทำได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้นตามไปด้วย

ในบางเกม จะมีสงครามเพื่อชิงปราสาท สมาคมที่ได้เป็นเจ้าของปราสาทจะสามารถเรียกเก็บภาษีจากการซื้อขายสินค้าจาก NPC เข้าคลังของสมาคมได้ โดยสามารถเรียกเก็บก็เปอเซ็นต์ก็ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการของเจ้าของปราสาท ซึ่งส่วนใหญ่เจ้าของปราสาทจะเป็นกลุ่มสมาคมหรือพันธมิตรที่มีขนาดใหญ่ มีทุนและระดับของตัวละครที่สูงอยู่แล้ว ทำให้เกิดความแตกต่างจากผู้เล่นอื่นมากขึ้น และกลายเป็นกลุ่มกระแสหลักที่เป็นตัวกำหนดสังคมในเกมออนไลน์ว่าจะไปในทิศทางใด

จากการสังเกตในเบื้องต้นของผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้นิยมเล่นเกมออนไลน์คนหนึ่ง พบว่ามีผู้เล่นหลายๆคน ที่ไม่สามารถสะสมทุนเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองภายในโลกของเกมออนไลน์ได้ จึงแสวงหาช่องทางอื่นจากภายนอกมาช่วย เกิดเป็นปรากฏการณ์เชื่อมต่อระหว่างโลกเสมือนและโลกแห่งความเป็นจริงด้วยการซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของและเงินตราภายในเกมออนไลน์ด้วยเงินจริง จนเกิดปัญหาต่างๆตามขึ้นมาทั้งในโลกของเกมออนไลน์และโลกแห่งความเป็นจริง

ผลจากความแตกต่างของระดับตัวละครและเงินทุน ทำให้กลุ่มผู้เล่นที่มีระดับต่ำกว่าหลายคนเกิดความไม่พอใจ เมื่อถูกบีบบังคับจากอิทธิพลของกลุ่มผู้มีอำนาจในสังคมเสมือนของเกมออนไลน์นั้นๆ ผู้เล่นบางคนตัดสินใจเลิกเล่นเพื่อความสบายใจ แต่ก็มีผู้เล่นบางกลุ่มยังคงเล่นเกมต่อไปและทำการโต้ตอบกลุ่มผู้เป็นเจ้าของทุนด้วยความรุนแรง ผ่านทางระบบและกฎเกณฑ์ของเกม เช่น ระบบสงครามที่เปิดโอกาสให้กลุ่มผู้เล่นรวมกลุ่มกันเพื่อทำสงครามแย่งชิงปราสาท หรือประพடுத்தกันเป็นผู้เล่นที่ฆ่าผู้เล่นด้วยตนเอง (Player Killer; PK)

ในโลกแห่งความเป็นจริงจากงานวิจัยของ HIIT<sup>1</sup> ที่ศึกษาเกี่ยวกับปรากฏการณ์ดังกล่าวในงานวิจัยเรื่อง Virtual Consumerism พบว่ามีผู้เล่นเกมออนไลน์บางคนเริ่มต้นประมูลสิ่งของในเกมออนไลน์เป็นเงินจริงผ่านทางเว็บไซต์อียะบีในปีค.ศ 1999 (Vili Lehdonvirta, 2005)

<sup>1</sup> Helsinki Institute of Information Technology

ประเทศไทยในปี พ.ศ. 2546 มีการรายงานข่าวเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่มีผู้เล่นเกม Ragnarok จำนวน 5 คน ได้ติดต่อขอซื้อเงินในเกมจากนักศึกษากลุ่มหนึ่ง โดยทำการตกลงซื้อขายเงินสะสมในเกมเป็นจำนวน 75 ล้านเซิน แลกกับเงินสดจำนวน 15,000 บาท และทั้งสองฝ่ายได้ทำการนัดพบที่สถานีเติมน้ำมันแห่งหนึ่ง โดยมีเพื่อนของแต่ละฝ่ายออนไลน์อยู่ในเกม Ragnarok เมื่อมีการส่งมอบเงินต่างฝ่ายก็จะโทรศัพท์ไปยังเพื่อนที่ออนไลน์อยู่ เพื่อทำการตรวจสอบว่ามีการโอนเงินภายในเกมจากอีกฝ่ายหนึ่งมาให้อีกฝ่ายหนึ่งจริงหรือไม่ แต่เมื่อเกิดการโอนเงินดังกล่าวผ่านเกมออนไลน์แล้วนั้น กลุ่มนักศึกษาทั้ง 5 คน กลับไม่ยอมให้เงินสดแก่อีกฝ่าย และมีการทำร้ายร่างกายกันเกิดขึ้น (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, 4 กรกฎาคม 2546)

ปัจจุบันในประเทศไทยเองก็นิยมเล่นเกมออนไลน์กันเป็นอย่างมากเช่นเดียวกับในหลายประเทศ อย่างเช่น เกม Ragnarok ในไทยที่มีสมาชิกกว่า 700,000 คน (ข้อมูลจาก กระแสทัศน์ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย ปีที่ 9 ฉบับที่ 1452 วันที่ 16 ก.ค. 46) อีกทั้งมีเกมออนไลน์ใหม่ๆเข้ามาเปิดบริการอย่างต่อเนื่อง โดยเกมออนไลน์ที่ได้แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในขณะนี้คือเกมประเภท MMORPG

จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ สำนักงานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ได้รายงานผลสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2546 (Internet User Profile of Thailand 2003) ในช่วงเดือนกันยายนถึงตุลาคม พบว่ากลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอายุต่ำกว่า 20 ปี จะใช้ประโยชน์ในกิจกรรมที่เน้นไปทางบันเทิงมากกว่าผู้ใช้ในกลุ่มอายุอื่น โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกกลุ่มอายุรวมกันจะมีผู้เคยเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 56.7

ตารางที่ 1.1: ส่วนหนึ่งของเกมออนไลน์ที่กำลังเปิดให้บริการในประเทศไทยในปัจจุบัน

King of Kings	Ragnarok Online	Fairy Land	N-AGE Online	JY Online
Laghaim	MU Online	Priston Tale	Project A3	Gun Bound
Fortess2	Cronous	Khan Online	RYL	TS Online
Dark Eden	O2 Jam	Seal Online	Lineage II	Pangya
Maple Story	Ran Online	Last Chaos	Arcana Online	YulGang
ToksClub	Survival Project	FLYFF	GetAmped	Lunentia

เมื่อเกมออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่เด็กและวัยรุ่นจึงทำให้เกิดการตระหนักถึงอุดมการณ์และค่านิยมที่แอบแฝงจากการเล่นเกมออนไลน์ งานวิจัยนี้จึงเน้นศึกษาถึงปรากฏการณ์ทางทุนนิยมที่แอบแฝงอยู่ในเกมออนไลน์ประเภทที่เล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก โดยจะมุ่งศึกษาในเชิงโครงสร้างของเกมและความสัมพันธ์ของตัวละครภายในเกมที่สะท้อนปรากฏการณ์ทางทุนนิยมที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ ทั้งนี้จะพิจารณาจากองค์ประกอบ 3 ด้านของระบบทุนนิยมคือ การสะสมทุน (Capital accumulation) การแข่งขันโดยเสรี (Free Competition) และการต่อสู้ระหว่างชนชั้น (Class Struggle) เท่านั้น

### คำถามวิจัย

1. โครงสร้างและระบบของเกมออนไลน์สะท้อนให้เห็นถึงระบบทุนนิยมหรือไม่ อย่างไร
2. ทุนนิยมเสมือนภายในเกม เชื่อมต่อมาสู่ความเป็นทุนนิยมในโลกแห่งความเป็นจริงอย่างไร

### ขอบเขตของการศึกษา

เน้นศึกษาเฉพาะเกม Lineage II Online ซึ่งเป็นเกมประเภทสวมบทบาทตัวละครและเล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game; MMORPG) และปรากฏการณ์ทางทุนนิยมใน 3 ลักษณะคือ การสะสมทุน การแข่งขันโดยเสรี และ การต่อสู้ระหว่างชนชั้น

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาเกี่ยวกับค่านิยมและอุดมการณ์ที่แฝงอยู่ในเกมออนไลน์ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้เล่นในระยะยาว
2. เป็นแนวทางให้ผู้ที่ต้องการศึกษาเกมออนไลน์ในมิติมุมมองอื่นๆต่อไป
3. เพื่อให้สังคมตระหนักถึงลักษณะของปัญหา และได้นำผลวิจัยไปใช้เพื่อเป็นข้อมูลในการกำหนดนโยบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์

## นิยามศัพท์

### เกม Lineage II Online

- เป็นเกมออนไลน์ประเภทกึ่งบทบาทเสมือนจริงที่เล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก (MMORPG) สร้างขึ้นในประเทศเกาหลีใต้ โดยบริษัท NCSOFT จำกัด และนำเข้ามาเปิดให้บริการในประเทศไทยโดยบริษัท ทู คอรัปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งได้ร่วมกันจัดตั้งบริษัทร่วมทุนชื่อ บริษัท NCTrue จำกัด ทำหน้าที่ดูแลและให้บริการเกม Lineage II Online
- 1 ID ของผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครได้สูงสุด 7 ตัว โดยเลือกสร้างตัวละครได้ถึง 6 เผ่าพันธุ์คือ มนุษย์(Human) เอลฟ์(Elf) ดาร์คเอลฟ์ (Dark Elf) ออร์ค (Orc) คามาเอล (Kamael) และดวอร์ฟ(Dwarf) ซึ่งแต่ละเผ่าพันธุ์จะมีความสามารถพิเศษที่แตกต่างกันไป

### ทุนนิยม (Capitalism)

- ระบบเศรษฐกิจที่เอกชนมีสิทธิในการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน ปัจจัยการผลิต และการจัดจำหน่าย โดยการจ้างแรงงาน และมีเสรีภาพในการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ในงานวิจัยนี้พิจารณาถึง 3 องค์ประกอบหลักคือ

การสะสมทุน (Capital Accumulation) หมายถึง การเพิ่มจำนวนเงินและปัจจัยในการผลิตที่อยู่ในมือให้มากขึ้นเพื่อให้เกิดความมั่งคั่ง และเมื่อมีเงินมากก็จะสามารถนำเงินทองเหล่านั้นไปขยายการลงทุนให้มากขึ้นไปอีก เพื่อให้ได้ผลกำไรมากยิ่งขึ้น

การแข่งขันโดยเสรี (Free Competition) หมายถึง การที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลสามารถซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าได้อย่างอิสระ โดยที่รัฐไม่มีอำนาจเข้าไปควบคุมและแทรกแซง ปล่อยให้การแข่งขันเป็นไปตามกลไกทางการตลาดขึ้นอยู่กับอุปสงค์และอุปทานของตลาด

การต่อสู้ระหว่างชนชั้น (Class Struggle) หมายถึง การที่ชนชั้นที่อยู่ในระดับต่ำกว่าไม่สามารถทนต่อการเอารัดเอาเปรียบจากชนชั้นที่สูงกว่าและความไม่เท่าเทียม รวมตัวกันต่อต้าน

### ทุนนิยมเสมือน (Virtual Capitalism)

- เป็นทุนนิยมที่ไม่ได้เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง แต่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์

### โครงสร้างของเกมออนไลน์ (Game Structure)

- เนื้อหาและรูปแบบ (Game Design) ของเกมมีองค์ประกอบดังนี้
  1. ตัวละคร และกลุ่มของตัวละคร
  2. การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร
    - การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร หรือกลุ่มของตัวละคร
    - การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหรือกลุ่มของตัวละคร กับเกม
  3. ฉาก คือสถานที่ และสิ่งต่างๆที่ประกอบขึ้นมาในเกม
  4. สัญลักษณ์พิเศษ คือสิ่งของเครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย และอาวุธที่ตัวละครในเกมใช้
  5. โครงเรื่อง คือการจัดลำดับเหตุการณ์ในเกมว่ามีการดำเนินไปอย่างไร
  6. แก่นความคิด คือ ใจความสำคัญของเรื่องราวเบื้องหลังของเกม (Background Story)

- กฎ กติกา และข้อบังคับต่างๆในการเล่นเกมนออนไลน์ (Game Rule) ได้แก่

1. กฎการสื่อสารภายในเกมนออนไลน์
2. กฎการดำรงอยู่ในเกมนออนไลน์
3. กฎของอาชีพต่างๆในเกมนออนไลน์
4. กฎของความสามารถต่างๆในตัวละคร
5. กฎของการแลกเปลี่ยน เงิน และสิ่งของในเกมนออนไลน์
6. กฎของการครอบครองอาณาเขต และสิ่งของพิเศษต่างๆ
7. กฎของการรวมกลุ่มทำกิจกรรมต่างๆ
8. กฎของศัตรูและสัตว์ประหลาด
9. กฎของระบบเวลา

### ชุมชน

- กลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในอาณาเขตบริเวณเดียวกัน มีความสัมพันธ์ใกล้ชิด มีฐานะและอาชีพที่คล้ายคลึงกัน มีลักษณะของการใช้ชีวิตร่วมกัน มีความสัมพันธ์ต่อกันตามระเบียบกฎเกณฑ์และมีวัตถุประสงค์และผลประโยชน์ร่วมกัน



### ชุมชนออนไลน์/ชุมชนเสมือนจริง (Online Community, Virtual Community)

- เป็นชุมชนลักษณะใหม่ ที่สมาชิกแต่ละคนมีเป้าหมายร่วมกัน เป็นชุมชนที่ปราศจากขอบเขต ไม่มีมณฑลสถานที่ตั้งชัดเจน ปราศจากข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ เป็นชุมชนที่ล่องลอยอยู่ในไซเบอร์ และติดต่อสื่อสารกันด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ชุมชนนี้ไม่มีลักษณะทางกายภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง

### โครงสร้างทางสังคมในเกมออนไลน์ (Online Game Social Structure)

- หมายถึง หน่วยต่าง ๆ (Units) ของกลุ่มหรือสังคมภายในเกมออนไลน์ที่มีความสัมพันธ์กันกับส่วนอื่น ๆ โดยโครงสร้างของสังคมจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้
  1. สถานภาพ (Status) หมายถึง ตำแหน่งทางสังคมของคนในกลุ่มหรือสังคม ถูกกำหนดโดยระดับของตัวละคร (Level), ตำแหน่งภายในแคลนและพันธมิตร
  2. บทบาท (Role) หมายถึง พฤติกรรมที่คนในสังคมต้องทำตามสถานภาพในกลุ่มหรือสังคม ทุกสังคมจะมีบทบาทให้ทุกคนปฏิบัติตามแต่ละสถานภาพ
  3. กลุ่มสังคม (Social groups) หมายถึง การรวมตัวกันของคนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป หรือมากกว่า ที่มีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีเป้าหมายและความคาดหวังร่วมกัน การรวมกลุ่มของคนในสังคมบางครั้งอาจเป็นการรวมตัวกันอย่างหลวม (Loosely structured) เพื่อทำกิจกรรมบางอย่างเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมแล้วก็แยกย้ายกันไป เช่นการรวมกลุ่ม (Party) เพื่อออกต่อสู้กับสัตว์ประหลาด หรือการรวมกลุ่มอาจเกิดเป็นการรวมตัวกันอย่างแน่น (Tightly structured) เพื่อให้กลุ่มมีประสิทธิภาพต่องานที่ต้องรับผิดชอบ เช่น แคลน (Clan) และกลุ่มพันธมิตร (Alliance)
  4. สถาบันทางสังคม (Social institutions) หมายถึง แบบอย่างพฤติกรรมที่ตั้งขึ้นและปฏิบัติสืบต่อกันมา และเป็นที่ยอมรับกันในสังคม
  5. ประชากร (Populations) หมายถึง มนุษย์หรือคนที่เห็นสมาชิกของสังคม ซึ่งในเกมออนไลน์คือ ตัวละครของผู้เล่น ประชากรถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของสังคม เพราะเหตุการณ์ทางสังคมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นผลมาจากการกระทำของประชากรในสังคม และความแตกต่างทางสังคมของประชากรในสังคมมีผลทำให้สังคมมีการเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนไหว

### ความจริงเสมือน (Virtual Reality: VR)

- เป็นสภาพแวดล้อมที่จำลองโดยคอมพิวเตอร์ สภาพแวดล้อมในความจริงเสมือนส่วนมากจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น แสดงทั้งบนจอคอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์แสดงผลสามมิติ แต่การจำลองบางอันยังรวมไปถึงข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสอื่นด้วย สภาพแวดล้อมจำลอง ยังสามารถทำให้คล้ายกับโลกจริงได้ เช่น การจำลองการฝึกนักบิน หรือ หน่วยรบ หรือ สามารถทำให้แตกต่างจากความเป็นจริงก็ได้

### การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

- การสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน เป็นการสื่อสารที่ทำให้อุปสรรคเรื่องสถานที่และเวลาหมดไป

### ไอเทม (Item)

- หมายถึงสิ่งของต่างๆภายในเกม

### NPC

- ย่อมาจาก Non Player Character หมายถึง ตัวละครที่เป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมเกม ไม่ใช่ตัวละครของผู้เล่น

### แคลน (Clan)

- แคลนในเกม Lineage II Online หมายถึง กลุ่มของผู้เล่นหลากหลายเผ่าและอาชีพที่รวมกันเป็นลักษณะเดียวกับสมาคม มีผู้ก่อตั้งแคลนเป็นหัวหน้า ไม่มีข้อจำกัดของเผ่าพันธุ์และอาชีพในการรวมกลุ่มกัน ไม่จำเป็นต้องเป็นเผ่าหรืออาชีพเดียวกัน

### ดรอป (Drop)

- เป็นคำกริยาหมายถึงการหล่นของไอเทมจากมอนสเตอร์ เมื่อผู้เล่นฆ่ามอนสเตอร์ตาย

### ผลไม้

- ในวิทยานิพนธ์เล่มนี้หมายถึง ผลที่ได้จากการที่ผู้เล่นนำเมล็ดจากระบบเพาะปลูก ไปปลูกกับมอนสเตอร์

#### ลักษณะทางสังคมประชากรของผู้เล่น

- ลักษณะทางสังคมประชากรของผู้เล่นภายนอกเกม หมายถึง ได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา ฐานะทางการเงิน อาชีพ เป็นต้น
- ลักษณะทางสังคมประชากรของผู้เล่นภายในเกม หมายถึง เผ่าพันธุ์ อาชีพ ระดับของตัวละคร (Level) สถานภาพทางสังคมภายในเกม เป็นต้น

#### Normal Server

- Server ปกติของเกม ออนไลน์ Lineage II มี 4 Server คือ Bartz, Sieghardt, Kain และ Lionna

#### Relax Server

- เป็น Server พิเศษของเกมออนไลน์ Lineage II มีชื่อว่า Erica โดย Server นี้จะมีการจำกัดเวลาของผู้เล่นให้เล่นได้ 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และมีอัตราการดรอปสิ่งของมากกว่า Server ปกติ 50% และได้รับค่าประสบการณ์จากการต่อสู้กับสัตว์ประหลาดมากขึ้น 30%

#### Non-PK Server

- เป็น Server ที่ไม่มีระบบ PVP/PK

## กรอบแนวคิด

