

ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “เรื่กนาร็อก”



นายพนมกร ตังทัดสวัสดิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2548

ISBN 974-17-4433-1

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

VIOLENCE AND IMMORALITY IN “RAGNAROK” ONLINE GAME

Mr. Panomkorn Tangthatswasd

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2005


ISBN 974-17-4433-1

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “เร็กนารีโอก”
โดย นาย พนมกร ตังทตสวัสดิ์
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย


คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต


..... คณะบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. พีระ จิร โสภณ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ สุธี พลพงษ์)


..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไอพาร วงศ์บ้านคู)

พนมกร ตังทัตสวัสดิ์ : ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “เร็กนาร์็อก”.
(VIOLENCE AND IMMORALITY IN “RAGNAROK” ONLINE GAME) อ. ที่ปรึกษา :
ผศ.ดร. กิตติ กันภัย, 178 หน้า. ISBN 974-17-4433-1.

พัฒนาการของเกมออนไลน์ในปัจจุบันพบว่าได้มีการเพิ่มขึ้นของเนื้อหาทางด้านของความรุนแรง และสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาอย่างต่อเนื่องก่อให้เกิดผลกระทบต่างๆ แก่สังคม วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงและเนื้อหาที่ขัดศีลธรรมจรรยาในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก รวมไปถึงการศึกษา กฎ บรรทัดฐาน แก่นความคิด (Theme) ฉาก และสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกว่ามีการแสดงความหมายอย่างไรในสังคมเสมือน ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์ (Field Observation) และนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Textual Analysis)

ผลการวิจัยพบว่ามีเนื้อหาความรุนแรงและเนื้อหาที่ขัดศีลธรรมจรรยาปรากฏอยู่ในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก ในด้านต่างๆ ดังนี้ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเกม ฉาก และสัญลักษณ์พิเศษ อีกทั้งยังพบว่าแก่นหลัก (Theme) ของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกเต็มไปด้วยความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา ซึ่งผู้วิจัยได้พบถึงความรุนแรงในหลายๆ ด้านซึ่งการดำเนินเรื่องราวของเกมทำให้ตัวละครจะสามารถดำรงอยู่ในเกมได้นั้นจำเป็นต้องใช้ความรุนแรง จนเกิดเป็นบรรทัดฐานขึ้นในสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก

ภาควิชา.....การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่อนิสิต.....
สาขาวิชา.....การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
ปีการศึกษา 2548

4585101328 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: VIOLENCE / IMMORALITY / RAGNAROK / ONLINE GAME

PANOMKORN TANGTHATSWASD: VIOLENCE AND IMMORALITY IN
 “RAGNAROK” ONLINE GAME. THESIS ADVISOR: ASST. PROF. KITTI GUNPAI,
 Ph.D., 178 pp. ISBN 974-17-4433-1.

It is found that, in the present day, the violent and immoral substances contained in the online games have been increasing continuously, and as a consequence, it is generating the negative social effect. Therefore, this thesis is aimed to study and analyze the violent and immoral content contained in such online game, specifically, Ragnarok online game, as well as its rules criterion theme scene and specific symbols found therein for the purpose of the interpretation of their meanings as existing in the online game-world. In this regard, the researcher has collected and gathered the involved information by means of field observation and then conduct the analysis applying the textual analysis method.

The result of this research shows that some parts of the content of Ragnarok online game is combined with the violent and immoral substances in the following aspects: the communication among players and the connection between players and the game itself or its scene and symbolic signs. It is also found that the significant theme of Ragnarok online game is full of the violence and immorality in various aspects. However, to make the characters survive and to maintain in the game, the players need to apply the violence or the immorality, by which, it constitutes the negative criterion of the game.

Department.....Mass Communication.....Student's signature.....

Panomkorn T.

Field of study...Mass Communication.....Advisor's signature.....

K. Gunpai

Academic year 2005

กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร. กิตติ กัณภัย เป็นอย่างสูงที่ให้ความช่วยเหลือตั้งแต่แรกโดยกรุณารับเป็นที่ปรึกษา และได้ชี้แนะรูปแบบ แนวทางในการทำวิจัยรวมถึงช่วยปรับแก้ไขข้อผิดพลาดครั้งแล้วครั้งเล่าจนสำเร็จได้เป็นวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ในที่สุด และผู้วิจัยต้องขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกๆ ท่านที่ได้ให้คำปรึกษา กำลังใจในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยเช่นกัน

ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทุกๆ คนที่ยินดีและร่วมมือเล่นเกมให้ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์หรือรวมถึงการให้ข้อมูลต่างๆ เพิ่มเติมแก่ข้าพเจ้า ขอขอบคุณ นาย ชัชวรินทร์ สันนิเดชและเพื่อนๆ MC 12 ทุกคนที่ให้คำปรึกษาพร้อมทั้งกำลังใจในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ท้ายสุดขอกราบขอบพระคุณ พ่อ แม่ ที่ให้ข้าพเจ้าได้มีวันนี้ และขอขอบคุณ นางสาว สิริกัญญ์ ปิยไกรวุฒิ ที่ให้การช่วยเหลือในด้านต่างๆ อีกทั้งกำลังใจมาโดยตลอด ข้าพเจ้าหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้อื่นต่อไป

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามนำวิจัย.....	17
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	17
1.4 ขอบสันนิษฐาน.....	17
1.5 นิยามศัพท์.....	18
1.6 ขอบเขตของการศึกษา.....	19
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	20
บทที่ 2 ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	21
2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์.....	22
2.2 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์.....	30
2.3 แนวคิดทฤษฎีความรุนแรงในสื่อและเกม.....	41
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	51
3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	51
3.2 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล.....	54
3.3 วิธีการเก็บข้อมูล.....	54
3.4 การวิเคราะห์เนื้อหาเกม.....	55
3.5 การนำเสนอข้อมูล.....	56
บทที่ 4 ความรุนแรงในเกมออนไลน์เร่กนาร็อก.....	58
4.1 การวิเคราะห์ตัวละคร และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร.....	58
4.2 การวิเคราะห์ฉาก.....	93
4.3 การวิเคราะห์สิ่งของและสัญลักษณ์พิเศษ.....	100

บทที่ 5 การวิเคราะห์แกนหลัก กฎ และระบบศีลธรรมจรรยาในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก.....	143
5.1 การวิเคราะห์แกนหลัก.....	143
5.2 การวิเคราะห์กฎ.....	158
บทที่ 6 สรุปและอภิปรายผล.....	166
6.1 สรุปผลการวิจัย.....	166
6.2 อภิปรายผล.....	171
6.3 ข้อเสนอแนะ.....	173
6.4 ข้อจำกัดของการวิจัย.....	174
รายการอ้างอิง.....	175
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	178

สารบัญตาราง

ณ

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 2.1 รูปแบบการทำงานของเกมออนไลน์.....	28
ตารางที่ 2.2 ลักษณะขั้นพื้นฐานของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์.....	29
ตารางที่ 2.3 Conceptual Framework.....	50
ตารางที่ 3.1 ตัวอย่างตารางพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร.....	52
ตารางที่ 3.2 ตัวอย่างตารางฉาก.....	53
ตารางที่ 3.3 ตัวอย่างตารางสัญลักษณ์.....	53
ตารางที่ 3.4 ตัวอย่างตาราง กฎ กติกา มารยาท.....	54
ตารางที่ 3.5 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล.....	54
ตารางที่ 4.1 พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักบวชใหม่กับตัวละครอื่นๆ.....	60
ตารางที่ 4.2 พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักดาบกับตัวละครอื่นๆ.....	64
ตารางที่ 4.3 พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักธนูกับตัวละครอื่นๆ.....	69
ตารางที่ 4.4 พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักเวทย์กับตัวละครอื่นๆ.....	74
ตารางที่ 4.5 พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครพ่อค้ากับตัวละครอื่นๆ.....	79
ตารางที่ 4.6 พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครขโมยกับตัวละครอื่นๆ.....	83
ตารางที่ 4.7 พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครพระกับตัวละครอื่นๆ.....	87
ตารางที่ 4.8 สรุปลักษณะที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในทุกตัวละคร.....	91
ตารางที่ 4.9 สรุปลักษณะที่สะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในฉากของเกมออนไลน์แรกนารีโอก.....	100
ตารางที่ 4.10 รายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับสร้อยคอ.....	100
ตารางที่ 4.11 รายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับแหวน.....	101
ตารางที่ 4.12 รายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับต่างหู.....	102
ตารางที่ 4.13 รายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับถุงมือ.....	103
ตารางที่ 4.14 รายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับปลอกคอ.....	104
ตารางที่ 4.15 รายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับเข็มกลัด.....	104
ตารางที่ 4.16 รายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับโล่ป้องกัน.....	105
ตารางที่ 4.17 รายละเอียดเครื่องแต่งกายส่วนหัว.....	106

ตารางที่ 4.18 รายละเอียดเครื่องแต่งกายส่วนลำตัว.....	109
ตารางที่ 4.19 รายละเอียดเครื่องแต่งกายคลุมลำตัว.....	112
ตารางที่ 4.20 รายละเอียดเครื่องแต่งกายส่วนเท้า.....	114
ตารางที่ 4.21 รายละเอียดอาวุธคันธนู.....	115
ตารางที่ 4.22 รายละเอียดอาวุธดาบมือเดียว.....	117
ตารางที่ 4.23 รายละเอียดอาวุธดาบสองมือ.....	119
ตารางที่ 4.24 รายละเอียดอาวุธกริช.....	120
ตารางที่ 4.25 รายละเอียดอาวุธหอก.....	123
ตารางที่ 4.26 รายละเอียดอาวุธมีดสั้น.....	124
ตารางที่ 4.27 รายละเอียดอาวุธขวาน.....	126
ตารางที่ 4.28 รายละเอียดอาวุธหนังสี่.....	127
ตารางที่ 4.29 รายละเอียดอาวุธกระบอง.....	129
ตารางที่ 4.30 รายละเอียดอาวุธเส้.....	131
ตารางที่ 4.31 รายละเอียดอาวุธสนับมือ.....	132
ตารางที่ 4.32 รายละเอียดอาวุธคทา.....	134
ตารางที่ 4.33 รายละเอียดอาวุธเครื่องดนตรี.....	135
ตารางที่ 4.34 สรุปลักษณ์ที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในสิ่งของ เครื่องประดับ.....	137
ตารางที่ 4.35 สรุปลักษณ์ที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในเครื่องแต่ง กาย.....	138
ตารางที่ 4.36 สรุปลักษณ์ที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาใน อาวุธ.....	139
ตารางที่ 5.1 รายละเอียดของกฎ กติกา และบทลงโทษในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก.....	158
ตารางที่ 5.2 รายละเอียดของมารยาท หรือข้อควรปฏิบัติในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก.....	160

สารบัญภาพ

ฉ

ภาพประกอบ

หน้า

ภาพที่ 1.1: แสดงตัวละครในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก.....	6
ภาพที่ 1.2: แสดงความรุนแรงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก.....	6
ภาพที่ 1.3: แสดงความรุนแรงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก.....	7
ภาพที่ 1.4: แสดงตัวละครนักบวชใหม่.....	10
ภาพที่ 1.5: แสดงตัวละครนักดาบ.....	10
ภาพที่ 1.6: แสดงตัวละครนักธนู.....	11
ภาพที่ 1.7: แสดงตัวละครนักเวทย์.....	11
ภาพที่ 1.8: แสดงตัวละครพ่อค้า.....	12
ภาพที่ 1.9: แสดงตัวละครขโมย.....	12
ภาพที่ 1.10: แสดงตัวละครพระ.....	13
ภาพที่ 2.1: แสดงสัญลักษณ์แสดงอารมณ์.....	34
ภาพที่ 4.1: แสดงตัวละครนักบวชใหม่.....	58
ภาพที่ 4.2: แสดงตัวละครนักดาบ.....	63
ภาพที่ 4.3: แสดงตัวละครนักธนู.....	68
ภาพที่ 4.4: แสดงตัวละครนักเวทย์.....	73
ภาพที่ 4.5: แสดงตัวละครพ่อค้า.....	77
ภาพที่ 4.6: แสดงตัวละครขโมย.....	82
ภาพที่ 4.7 แสดงตัวละครพระ.....	86
ภาพที่ 4.8: แสดงฉากเมือง Morroc.....	93
ภาพที่ 4.9: แสดงฉากเมือง Alberta.....	95
ภาพ 4.10: แสดงฉากเมือง Geffen.....	96
ภาพ 4.11: แสดงฉากเมือง Payon.....	97
ภาพ 4.12: แสดงฉากเมือง Prontera.....	98
ภาพ 4.13: แสดงฉากเมือง Ayothaya.....	99