

บทที่ 4

ความรุนแรงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก

จากการวิเคราะห์เนื้อหาเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกในด้านความรุนแรงและสิ่งที่ยั้ดต่อศีลธรรมจรรยา ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลด้วยวิธีสังเกตการณ์ เป็นเวลาทั้งหมด 38 ชั่วโมง 30 นาที และใช้วิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องนั้น ผู้วิจัยแบ่งองค์ประกอบหลักในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องดังกล่าว ออกเป็น 3 ประการ คือ

- 4.1 การวิเคราะห์ตัวละคร และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร
- 4.2 การวิเคราะห์ฉาก
- 4.3 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษ

ทั้งนี้ ผลการวิเคราะห์เนื้อหาเกมออนไลน์เร็กนาร์็อกตามที่ผู้วิจัยได้ค้นพบนั้น สามารถทำการสรุปได้ดังต่อไปนี้

4.1 การวิเคราะห์ตัวละคร และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

4.1.1 ตัวละครนักบวชใหม่ (Novice)



ภาพที่ 4.1: แสดงตัวละครนักบวชใหม่

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและสังเกตการณ์ ผู้วิจัยพบว่าตัวละครนักบวชใหม่มีลักษณะนิสัย รวมทั้งพฤติกรรมต่างๆ ดังนี้ คือ

(1) ตัวละครดังกล่าวใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายเป็นจำนวนมากที่สุด โดยลักษณะของการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดนั้น เป็นการใช้มีดหรือดาบฟันที่ตัวสัตว์ประหลาดโดยตรง อันเป็นผลให้พลังชีวิตของสัตว์ประหลาดลดลงเรื่อยๆ จนตาย และเมื่อสัตว์ประหลาดตัวนั้นตายลง ร่างกายก็จะแตกออกเป็นส่วนๆ ส่วนพลังชีวิตของสัตว์ประหลาดจะลดลงไปมากหรือน้อยเท่าใดนั้น ขึ้นอยู่กับพลังโจมตีของอาวุธ ซึ่งในระหว่างที่ทำการโจมตี สัตว์ประหลาดอาจทำการตอบโต้กลับด้วยวิธีการต่างๆ ขึ้นอยู่กับสัตว์ประหลาดแต่ละชนิด เช่นใช้ดาบฟันตัวละคร นอกจากนั้น ยังพบด้วยว่ามีการรุมทำร้ายสัตว์ประหลาดตายอีกด้วย ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเป็นลักษณะเดียวกันกับการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาด แต่แตกต่างกันตรงที่การรุมทำร้ายนั้น เป็นการร่วมกันฆ่าสัตว์ประหลาดโดยตัวละครตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป

(2) มีนิสัยเห็นแก่ตัว เนื่องจากปฏิเสธการขอความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่น ซึ่งการขอความช่วยเหลือในสังคมเกมออนไลน์นั้น พบว่ามีทั้งการขอความช่วยเหลือเรื่องเงิน สิ่งของ พลังชีวิต หรือพลังความสามารถ

(3) มีความกระตือรือร้นในการพัฒนาความสามารถของตัวเอง ทั้งนี้ ตัวละครนักบวชใหม่เป็นตัวละครเริ่มต้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาตัวละครอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถทำการเปลี่ยนอาชีพได้ เนื่องจากตัวละครจำเป็นต้องมีความสามารถในระดับที่เกมกำหนดไว้แล้ว จึงจะเปลี่ยนอาชีพตัวละครตามที่ต้องการได้ ส่วนจะเป็นอาชีพใดนั้น ก็ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่น และเมื่อเปลี่ยนอาชีพได้แล้วความสามารถของตัวละครก็จะเพิ่มมากขึ้นด้วย นั่นคือตัวละครจะมีพลังการโจมตีสัตว์ประหลาดหรือสามารถมีอาวุธที่มีพลังโจมตีมากขึ้นได้ ดังนั้น ความกระตือรือร้นในการพัฒนาความสามารถของตัวละครจึงมีมากในตัวละครนักบวชใหม่ ซึ่งจะกระทำได้โดยให้ผู้เล่นคนอื่นลากสัตว์ประหลาดมาให้ฆ่า ซึ่งการกระทำดังกล่าวนี้ จะทำให้ได้ฆ่าสัตว์ประหลาดได้เร็วและมากขึ้น กล่าวคือผู้ลากจะลากสัตว์ประหลาดมาให้ฆ่าในจำนวนหลายตัว

(4) หาประโยชน์จากการเล่นเกมในทางที่ผิด อันเนื่องมาจากการจำหน่ายสิ่งของต่างๆ ในเกม เพื่อแลกกับเงินบาทจริง โดยการซื้อขายจะเกิดขึ้นในสถานที่ๆ ตกลงกันไว้ การนัดแนะดังกล่าวกระทำได้โดยการพูดคุยสนทนาผ่านห้องสนทนาในเกม และนัดพบกันตามสถานที่ต่างๆ ส่วนราคาส่งของในเกมที่ขายนั้นจะ

เป็นหน่วยเงินจริง ซึ่งจำนวนเงินก็ขึ้นอยู่กับกติกาตกลงระหว่างผู้ซื้อและผู้ขาย ซึ่งส่วนใหญ่จะมีราคามาตรฐานสำหรับการซื้อขายกันอยู่แล้วซึ่งราคาจะสูงหรือต่ำนั้นขึ้นอยู่กับความยากง่ายในการได้สิ่งของเหล่านั้นมา และสิ่งของที่นำไปขายจะได้มาจากการที่ผู้เล่นใช้เวลาเก็บด้วยตัวผู้เล่นเองหรือโดยการเก็บของจาก Robot เพื่อนำไปขาย (Robot นั้นเป็นโปรแกรมในการช่วยเล่นเกม โปรแกรมนี้จะสามารถบังคับให้ตัวละครกระทำการต่างๆ ได้ เช่นเดียวกับการที่มีผู้เล่นบังคับ แต่โปรแกรมนี้สามารถบังคับให้ตัวละครกระทำการต่างๆ ได้ด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องมีผู้เล่นบังคับและสามารถทำได้ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับความถี่ในการเล่น ชั่วโมงเล่นเกม เช่น การฆ่าสัตว์ประหลาด การเก็บสิ่งของ เป็นต้น) เมื่อได้สิ่งของหรือเงินตามจำนวนที่ต้องการแล้ว ก็จะนำไปขาย เหตุที่ต้องใช้ตัวละครนักบวชใหม่มาเก็บสิ่งของต่างๆ หรือเงินจาก Robot นั้น เพราะเป็นการเลี่ยงการถูกตรวจสอบและจับกุมจากผู้ควบคุมเกมเพราะตัวละครนักบวชใหม่เป็นตัวละครเริ่มต้นยังไม่มีความสามารถในการโจมตีที่มากพอ

พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักบวชใหม่กับตัวละครอื่นๆ มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตาย	1) เป็นการใช้ความรุนแรงโดยการทำร้ายร่างกายด้วยอาวุธ 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงิน และ สิ่งของ	137 ตัว	
รวมทำร้ายสัตว์ประหลาดจนตาย	1) รวมกลุ่มกันใช้ความรุนแรงโดยการทำร้ายร่างกาย 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงินและสิ่งของ	6 ตัว	เป็นการกระทำซึ่งถือว่ามีเสียมารยาทในเกม เพราะถือว่าเป็นการแย่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกัน
ถูกสัตว์ประหลาดฆ่าตาย	การใช้ความรุนแรงทางกาย	1 ครั้ง	
เดินทางไปยังเมืองต่างๆ โดยเสียค่าใช้จ่าย	ใช้เงินแลกเปลี่ยนในการเดินทาง	3 ครั้ง	

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ขอความช่วยเหลือและได้รับการช่วยเหลือ ช่วยเหลือกัน	ได้รับความช่วยเหลือโดยไม่ หวังผลตอบแทน	3 ครั้ง	1. การให้เงิน 2. การพาไปยังเมือง ต่างๆ 3. การให้สิ่งของ 4. การให้พลังชีวิตหรือ พลังความสามารถ ต่างๆ
ขอความช่วยเหลือแต่ถูกปฏิเสธ หรือไม่ได้รับความสนใจ	ความเห็นแก่ตัวในสังคมเกม ออนไลน์	1 ครั้ง	
ซื้ออาวุธหรือเกราะป้องกัน	พัฒนาตัวละครในด้านการใช้ ความรุนแรง	4 ครั้ง	
เก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของ	ขาดความซื่อสัตย์ของสังคมใน เกม	4 ครั้ง	
ถูกขโมยของที่หล่นจากสัตว์ ประหลาด	ทำสิ่งที่ผิดศีลธรรมจรรยา	1 ครั้ง	
สร้าง Guild	สร้างกลุ่มสังคมในเกม	1 ครั้ง	
ปฏิเสธการขอความช่วยเหลือ เช่น ขอเงิน, สิ่งของ	ความเห็นแก่ตัวในสังคมเกม ออนไลน์	3 ครั้ง	
ให้ผู้เล่นคนอื่นแลกสัตว์ประหลาด มาเพื่อให้เราฆ่าโดยแลกเปลี่ยน ผลประโยชน์	แลกเปลี่ยนผลประโยชน์ ระหว่างผู้เล่น	2 ครั้ง	จะสามารถฆ่าสัตว์ ประหลาดได้มากขึ้น และเร็วขึ้น
เก็บของจาก Robot	1. แสวงหาผลประโยชน์จาก การขายของที่เก็บมาได้ 2. แยกไม่ออกระหว่างโลก เสมือนจริงกับสังคมที่ แท้จริง 3. กระทำผิดกฎ กติกา มารยาท ของเกม	2 ครั้ง	

	<p>4. ต้องการเงินและสิ่งของ โดยที่ไม่ต้องเล่นเกมเอง โดยใช้ Software ในการช่วยเล่น</p> <p>5. เอารัดเอาเปรียบผู้เล่นคนอื่น</p>		
--	--	--	--

ตารางที่ 4.1: แสดงพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักบวชใหม่กับตัวละครอื่นๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ผู้วิจัยพบว่าการกระทำของตัวละครนักบวชใหม่มีการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายมากที่สุดและสามารถฆ่าสัตว์ประหลาดตายได้ทั้งหมด 137 ตัว รองลงมาคือพฤติกรรมการรุมทำร้ายสัตว์ประหลาดจนตายและสามารถฆ่าสัตว์ประหลาดตายได้ทั้งหมด 6 ตัว รองลงมาคือพฤติกรรมการซื้ออาวุธหรือเกราะป้องกันโดยได้ทำการซื้อทั้งหมด 4 ครั้ง รองลงมาคือพฤติกรรมการเก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของโดยได้ทำการเก็บทั้งหมด 4 ครั้ง

สรุปได้ว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ที่ตัวละครนักบวชใหม่ได้กระทำนั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและเป็นสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา รวมทั้งผิดกฎ กติกา มารยาทในเกม กล่าวคือ การใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายนั้นแสดงออกถึงการใช้ความรุนแรงทางร่างกายโดยการทำร้ายด้วยอาวุธ การรุมทำร้ายสัตว์ประหลาดจนตายนั้นแสดงออกถึงการใช้ความรุนแรงทางร่างกายโดยการทำร้ายด้วยอาวุธ การซื้ออาวุธหรือเกราะป้องกันนั้นแสดงออกถึงการพัฒนาอาวุธหรือตัวละครในด้านความรุนแรง การเก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของนั้นแสดงออกถึงสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา

4.1.2 ตัวละครนักดาบ (Swordman – Knight)



ภาพที่ 4.2: แสดงตัวละครนักดาบ

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและการสังเกตการณ์พบว่าตัวละครนักดาบ มีลักษณะนิสัยดังนี้ คือ

(1) ใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตาย ลักษณะการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดนั้นเป็นการใช้มีดหรือดาบฟันที่ตัวสัตว์ประหลาดซึ่งพลังชีวิตของสัตว์ประหลาดจะลดลงเรื่อยๆ จนตายเมื่อตายร่างของสัตว์ประหลาดจะแตกออก ส่วนพลังชีวิตจะลดลงมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับพลังโจมตีของอาวุธ ระหว่างที่โจมตีนั้นสัตว์ประหลาดก็จะทำการตอบโต้กลับด้วยวิธีการต่างๆ ขึ้นอยู่กับสัตว์ประหลาดแต่ละชนิด เช่น การใช้ดาบฟันตัวละคร และพบการลากสัตว์ประหลาดมาให้ผู้เล่นคนอื่นฆ่า โดยแบ่งค่าประสบการณ์กันเนื่องจากอยู่ใน Party เดียวกัน การลากสัตว์ประหลาดมาให้ผู้เล่นคนอื่นฆ่านั้นทำได้โดยการฟันที่ตัวสัตว์ประหลาดหนึ่งครั้ง จากนั้นสัตว์ประหลาดก็จะเข้ามาทำร้ายซึ่งสัตว์ประหลาดจะทำร้ายเฉพาะผู้ที่ฟันครั้งแรกเท่านั้น ทำเช่นนี้กับสัตว์ประหลาดหลายๆ ตัว จากนั้นให้ผู้เล่นคนอื่นเข้ามาฆ่าสัตว์ประหลาดเหล่านั้นซึ่งผู้เล่นคนดังกล่าวจะไม่ถูกสัตว์ประหลาดทำร้าย การกระทำเช่นนี้ผู้เล่นก็ต้องมีความแข็งแกร่งและพบการใช้อาวุธฆ่าผู้เล่นคนอื่นตาย รวมถึงการรุมทำร้ายผู้เล่นคนอื่นตาย การทำร้ายร่างกายผู้เล่นคนอื่นนั้นทำได้โดยการเข้าร่วม PVP (Player VS Player) คือการเข้าไปในพื้นที่ที่เกมกำหนดให้ทำการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นได้ หรือ การเข้าร่วมการทำสงครามแย่งชิงปราสาท (Guild war) อีกทั้งยังพบความก้าวร้าวรุนแรงทางวาจา เนื่องจากมีการใช้บทสนทนาที่หยาบคาย และการเข้าร่วมต่อสู้ในสงครามแย่งชิงปราสาท

(2) เอาเปรียบผู้อื่น โดยการลักลอบเดินทางโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย การเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ในเกมนั้นทำได้ 3 วิธี ดังนี้คือ 1) เดินทางด้วยการเดินเท้า 2) เดินทางโดยใช้ Kafra ซึ่งเป็นผู้ให้บริการที่เกมเป็นผู้กำหนดขึ้น 3) เดินทางโดยให้ผู้เล่นคนอื่นเปิดประตูให้ซึ่งผู้เล่นคนนั้นจะต้องมีความสามารถในการเปิด

ประตุ เช่นอาชีพ พระ เป็นต้น โดยจะแลกเปลี่ยนกับ เงิน หรือ สิ่งของ ซึ่งการลักลอบเดินทางทำได้โดยการเข้าไปในประตูที่ส่งไปยังสถานที่ต่างๆ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้เล่นคนอื่นที่ เป็นผู้เสียเงิน แต่จะมีข้อเสียตรงที่ไม่สามารถรู้ได้ว่า จะถูกส่งไปยังสถานที่ใด และยังพบการหลอกผู้เล่นคนอื่นให้เสียประโยชน์โดยการไม่ทำตามข้อตกลงที่ว่า จะลากสัตว์ประหลาดมา ให้เพื่อแลกกับรหัสของบัตรเติมชั่วโมงการเล่นเกม คือ เมื่อมีการบอกรหัสไปแล้วก็ไม่ยอมลากสัตว์ประหลาดตามที่ตกลงกัน

(3) ขี้ขโมย เนื่องจากขโมยของของผู้อื่น เมื่อมีการฆ่าสัตว์ประหลาดตายแล้วสิ่งของต่างๆ จะหล่นลงมา ทำให้เกิดการขโมยของกัน ได้ถ้าเก็บของช้าหรือไม่ได้เก็บของ

(4) มีความกระตือรือร้นในการพัฒนาความสามารถของตนเอง เนื่องจากสร้าง Party และช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาด ผู้ที่อยู่ร่วม Party เดียวกันสามารถแบ่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกันได้ไม่ว่าผู้ใดก็ตามที่อยู่ร่วม Party ฆ่าสัตว์ประหลาดค่าประสบการณ์ก็จะถูกแบ่งไปยังผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ร่วม Party ด้วยทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การกำหนดสถานะ Party ด้วยว่าจะให้แบ่งค่าประสบการณ์หรือไม่ โดยมากผู้ที่อยู่ร่วม Party จะแบ่งหน้าที่กัน เช่น ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่ฆ่าสัตว์ประหลาดส่วนผู้เล่นอีกคนหนึ่งช่วยสนับสนุนด้วยการเพิ่มพลังความสามารถ เพิ่มพลังชีวิต เป็นต้น

(5) ชอบเข้าสังคม เนื่องจากมีการเข้าร่วมสมาคม (Guild) สมาคมนั้นเป็นการรวมกลุ่มสังคมในเกมออนไลน์ กิจกรรมที่นิยมกระทำกันในสมาคม คือ การทำสงครามแย่งชิงปราสาท (Guild war) สมาคมใดสามารถรักษาหิน Empelium ประจำปราสาทไว้ได้จะเป็นผู้ครอบครองปราสาทนั้น ผู้เล่นที่อยู่ในสมาคมเดียวกันจะรู้ข้อมูลพื้นฐานซึ่งกันและกัน เช่น ชื่อ ระดับความสามารถ อาชีพ เป็นต้น ผู้เล่นที่อยู่ในสมาคมเดียวกันก็สามารถแบ่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกันได้

พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักดาบกับตัวละครอื่นๆ มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตาย	1) เป็นการใช้ความรุนแรง โดยการทำร้ายร่างกายด้วย อาวุธ 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนา ความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงิน และ สิ่งของ	86 ตัว	
ลากสัตว์ประหลาดมาเพื่อให้ผู้เล่น คนอื่นฆ่า	ช่วยทำให้การแบ่งค่า ประสบการณ์ใน Party ทำได้ เร็วขึ้นเนื่องจากสามารถฆ่าสัตว์ ประหลาดได้จำนวนครั้งละ มากๆ	12 ครั้ง	
ใช้อาวุธฆ่าผู้เล่นคนอื่นตาย	1) การใช้ความรุนแรงทาง กาย 2) ต้องการแสดงผลหรือ อำนาจเหนือผู้อื่น 3) ต้องการเป็นที่ 1 ในขณะที่ ทำการต่อสู้	11 ครั้ง	เกิดขึ้นในการเข้าร่วม PVP หรือ Guild war
รุมทำร้ายผู้เล่นคนอื่นตาย	การใช้ความรุนแรงทางกาย	2 ครั้ง	เกิดขึ้นในการเข้าร่วม PVP หรือ Guild war
ถูกผู้เล่นคนอื่นฆ่าตาย	1) ทำให้เกิดความต้องการที่ จะพัฒนาตัวละครให้มี ความสามารถสูงขึ้น 2) ทำให้เจ็บใจ	4 ครั้ง	เกิดขึ้นในการเข้าร่วม PVP หรือ Guild war
เดินทางไปยังเมืองต่างๆ โดยเสีย เงิน	ใช้เงินแลกเปลี่ยนในการ เดินทาง	1 ครั้ง	

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ลักลอบเดินทางโดยไม่เสียเงิน	ต้องการเดินทางโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย	3 ครั้ง	
ขอความช่วยเหลือและได้รับการช่วยเหลือนั้น	ได้รับความช่วยเหลือโดยไม่หวังผลตอบแทน	7 ครั้ง	1. การขอเงิน 2. การขอให้พาไปยังเมืองต่างๆ 3. การขอสิ่งของ 4. การขอพลังชีวิตหรือพลังความสามารถต่างๆ
ขอความช่วยเหลือแต่ถูกปฏิเสธหรือไม่ได้รับความสนใจ	ความเห็นแก่ตัวในสังคมเกมออนไลน์	3 ครั้ง	
เก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของ	ขาดความซื่อสัตย์ของสังคมในเกม	1 ครั้ง	
ขโมยของผู้อื่น	ทำสิ่งที่ผิดศีลธรรมจรรยา	5 ครั้ง	
ถูกขโมยของ	ถูกกระทำในสิ่งที่ผิดศีลธรรมจรรยา	2 ครั้ง	
สำรวจราคาของ	ต้องการของที่มีราคาตามที่ต้องการ	1 ครั้ง	
ซื้ออาวุธหรือเกราะป้องกัน	พัฒนาตัวละครในด้านการใช้ความรุนแรง	1 ครั้ง	
นั่งพัก	พักผ่อนเพื่อเพิ่มพลังชีวิต	1 ครั้ง	
สร้าง Party และช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาด	เป็นการร่วมมือกันใช้ความรุนแรงทางร่างกายฆ่าสัตว์ประหลาดและแบ่งผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน	1 ครั้ง	ช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาดโดยแบ่งค่าประสบการณ์กับผู้ร่วม Party
ฝากของกับ Kafra	การเก็บของในสังคมเกมออนไลน์	1 ครั้ง	

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
พูดคุยสนทนากับเพื่อนใน Guild	การรวมกลุ่มสังคมในเกมออนไลน์	1 ครั้ง	
Guild war	การต่อสู้กันเพื่อแข่งขันผลประโยชน์ระหว่างกลุ่มผู้เล่น	1 ครั้ง	ตั้งแต่วันที่ 18:00 – 20:00 น
เดินทางไปตีปราสาท	1) แสดงอำนาจของกลุ่มสังคมในเกมออนไลน์ 2) ต้องการเงิน สิ่งของ อาวุธ	1 ครั้ง	
ป้องกันหิน Empelium	ป้องกันรักษาอำนาจไม่ให้ถูกแย่งไป	1 ครั้ง	
ใช้บทสนทนาหรือพบบทสนทนาที่หยาบคาย	การใช้ความก้าวร้าวรุนแรงทางวาจาในการดูถูกเหยียดหยามหรือทำให้ผู้อื่นเจ็บช้ำน้ำใจ	2 ครั้ง	เหยีย = เหยีย อีโงง
ถูกหลอกให้เสียผลประโยชน์	1) เอารัดเอาเปรียบผู้อื่น 2) ทำสิ่งที่ผิดศีลธรรมจรรยา โดยการโกหกหลอกลวง	1 ครั้ง	เมื่อเราให้รหัสบัตรเดบิตเงินไปแล้วกลับไม่ได้รับผลตอบแทนตามที่ตกลงไว้

ตารางที่ 4.2: แสดงพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักดาบกับตัวละครอื่นๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ผู้วิจัยพบว่าการกระทำของตัวละครนักดาบมีการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายมากที่สุดและสามารถฆ่าสัตว์ประหลาดตายได้ทั้งหมด 86 ตัว รองลงมาคือพฤติกรรมการลากสัตว์ประหลาดมาเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นฆ่าและได้ทำการลากสัตว์ประหลาดทั้งหมด 12 ครั้ง รองลงมาคือพฤติกรรมการใช้อาวุธฆ่าผู้เล่นคนอื่นตายและสามารถฆ่าผู้เล่นคนอื่นได้ทั้งหมด 11 ตัวละคร รองลงมาคือพฤติกรรมขอความช่วยเหลือและได้รับการช่วยเหลือนั้น โดยได้ทำการขอทั้งหมด 7 ครั้ง

สรุปได้ว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ที่ตัวละคร นักดาบได้กระทำนั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและเป็นสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา รวมทั้งผิดกฎ กติกา มารยาทในเกม กล่าวคือ การใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายนั้น แสดงออกถึงการใช้ความรุนแรงทางร่างกายโดยการทำร้ายด้วยอาวุธ การลากสัตว์ประหลาดมาเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นฆ่ามันนั้นแสดงออกถึงการร่วมมือกันใช้ความรุนแรงและเป็นสิ่งที่ผิดกฎ กติกา มารยาทในเกมด้วยเพราะถ้ามีการลากสัตว์ประหลาดในจำนวนมากจะทำให้เกมทำงานเพิ่มมากขึ้น ซึ่งจะทำให้ภาพที่แสดงผลบนหน้าจอคอมพิวเตอร์กระตุก และอาจทำให้การประมวลผลของเกมช้าซึ่งมีผลกระทบต่อผู้เล่นคนอื่น การใช้อาวุธฆ่าผู้เล่นคนอื่นตายนั้นแสดงออกถึงการใช้ความรุนแรงทางร่างกายโดยการทำร้ายด้วยอาวุธ

4.1.3 ตัวละครนักธนู (Archer – Hunter)



ภาพที่ 4.3: แสดงตัวละครนักธนู

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและการสังเกตการณ์พบว่าตัวละครนักดาบ มีลักษณะนิสัยดังนี้ คือ

(1) ใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตาย ลักษณะการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดนั้นเป็นการใช้ธนูยิงที่ตัวสัตว์ประหลาดซึ่งพลังชีวิตของสัตว์ประหลาดจะลดลงเรื่อยๆ จนตายเมื่อตายร่างของสัตว์ประหลาดจะแตกออกเป็นส่วนตัว พลังชีวิตจะลดมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับพลังโจมตีของอาวุธ ระหว่างที่โจมตีนั้นสัตว์ประหลาดก็จะทำการตอบโต้กลับด้วยวิธีการต่างๆ ขึ้นอยู่กับสัตว์ประหลาดแต่ละชนิด เช่น การใช้ดาบฟันตัวละคร และพบการรุมทำร้ายสัตว์ประหลาดตายซึ่งการรุมทำร้ายสัตว์ประหลาดนั้น เป็นลักษณะการกระทำเดียวกันกับการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดแต่แตกต่างกันตรงที่จะเป็นการร่วมกันฆ่าสัตว์ประหลาดโดยมีตัวละครตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป รวมไปถึงใช้อาวุธฆ่าผู้เล่นคนอื่นตาย การทำร้ายร่างกายผู้เล่นคนอื่นนั้นทำได้โดยการเข้าร่วม PVP (Player VS Player) หรือ การเข้าร่วมการทำสงครามแย่งชิงปราสาท (Guild war)

(2) เอาเปรียบผู้อื่น โดยการลักลอบเดินทางโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย การเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ในเกมนั้นทำได้ 3 วิธี ดังนี้คือ 1) เดินทางด้วยการเดินเท้า 2) เดินทางโดยใช้ Kafa ซึ่งเป็นผู้ให้บริการที่เกมเป็นผู้กำหนดขึ้น 3) เดินทางโดยให้ผู้เล่นคนอื่นเปิดประตูให้ซึ่งผู้เล่นคนนั้นจะต้องมีความสามารถในการเปิดประตู เช่น อาชีพ พระ เป็นต้น โดยจะแลกเปลี่ยนกับ เงิน หรือ สิ่งของ ซึ่งการลักลอบเดินทางทำได้โดยการเข้าไปในประตูที่ส่งไปยังสถานที่ต่างๆ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้เล่นคนอื่นที่ เป็นผู้เสียเงิน แต่จะมีข้อเสียตรงที่ไม่สามารถรู้ได้ว่าจะถูกส่งไปยังสถานที่ใด

(3) มีความกระตือรือร้นในการพัฒนาความสามารถของตนเอง เนื่องจากสร้าง Party และช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาด ผู้ที่อยู่ร่วม Party เดียวกันสามารถแบ่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกันได้ไม่ว่าผู้ใดก็ตามที่อยู่ร่วม Party ฆ่าสัตว์ประหลาดค่าประสบการณ์ก็จะถูกแบ่งไปยังผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ร่วม Party ด้วยทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การกำหนดสถานะ Party ด้วยว่าจะให้แบ่งค่าประสบการณ์หรือไม่ โดยมากผู้ที่อยู่ร่วม Party จะแบ่งหน้าที่กัน เช่น ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่ฆ่าสัตว์ประหลาดส่วนผู้เล่นอีกคนหนึ่งช่วยสนับสนุนด้วยการเพิ่มพลังความสามารถ เพิ่มพลังชีวิต เป็นต้น

พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนั้นๆ กับตัวละครอื่นๆ มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ใช้ธนูยิงสัตว์ประหลาดตาย	1) เป็นการใช้ความรุนแรง โดยการทำร้ายร่างกายด้วยอาวุธ 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงิน และ สิ่งของ	206 ตัว	
รวมทำร้ายสัตว์ประหลาดตาย	1) รวมกลุ่มกันใช้ความรุนแรงโดยการทำร้ายร่างกายด้วย 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงิน และ สิ่งของ	7 ตัว	เป็นการกระทำซึ่งถือ ว่าเสียมารยาทในเกม เพราะถือว่าการแบ่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ถูกสัตว์ประหลาดฆ่าตาย	การใช้ความรุนแรงทางกาย	7 ครั้ง	
ฆ่าผู้เล่นคนอื่นตาย	1) การใช้ความรุนแรงทางกาย 2) ต้องการแสดงพลังหรืออำนาจเหนือผู้อื่น 3) ต้องการเป็นที่ 1 ในขณะที่ทำการต่อสู้	6 ครั้ง	เกิดขึ้นในการเข้าร่วม PVP หรือ Guild war
ถูกผู้เล่นคนอื่นฆ่าตาย	1) ทำให้เกิดความต้องการที่จะพัฒนาตัวละครให้มีความสามารถสูงขึ้น 2) ทำให้เจ็บใจ	12 ครั้ง	เกิดขึ้นในการเข้าร่วม PVP หรือ Guild war
เดินทางไปยังเมืองต่างๆ โดยเสียเงิน	ใช้เงินแลกเปลี่ยนในการเดินทาง	7 ครั้ง	
ลัดลอบเดินทางโดยไม่เสียเงิน	ต้องการเดินทางโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย	1 ครั้ง	
ขอความช่วยเหลือและได้รับการช่วยเหลือ	ได้รับความช่วยเหลือโดยไม่หวังผลตอบแทน	11 ครั้ง	1. การขอเงิน 2. การขอให้พาไปยังเมืองต่างๆ 3. การขอสิ่งของ 4. การขอพลังชีวิตหรือพลังความสามารถต่างๆ
ขอความช่วยเหลือแต่ถูกปฏิเสธหรือไม่ได้รับความสนใจ	ความเห็นแก่ตัวในสังคมเกมออนไลน์	2 ครั้ง	

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ได้รับความช่วยเหลือจากผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party	เป็นการให้ความช่วยเหลือโดยหวังผลประโยชน์จากการแบ่งค่าประสบการณ์	71 ครั้ง	ได้รับพลังชีวิตและพลังความสามารถ
เก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของ	ขาดความซื่อสัตย์ของสังคมในเกม	2 ครั้ง	
ถูกขโมยของ	ถูกกระทำในสิ่งที่ผิดศีลธรรมจรรยา	1 ครั้ง	
สร้าง Party และช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาด	เป็นการร่วมมือกันใช้ความรุนแรงทางร่างกายและแบ่งผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน	4 ครั้ง	ช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาดโดยแบ่งค่าประสบการณ์กับผู้ร่วม Party
ตั้งห้องสนทนาเพื่อหาผู้เข้าร่วม Party	1) ต้องการพัฒนาตัวละครให้เร็วขึ้น 2) ทำความรู้จักกับผู้เล่นคนอื่นในเกม	1 ครั้ง	
ฝากของกับ Kafra**	1) การเก็บของในสังคมเกมออนไลน์ 2) การจัดเก็บสิ่งของอย่างเป็นระบบ	1 ครั้ง	
รับของคืนจาก Kafra	ของใช้หมด	1 ครั้ง	
ใช้บทสนทนาหรือถูกต่อว่าด้วยบทสนทนาที่หยาบคาย	การใช้ความก้าวร้าวรุนแรงทางวาจาในการดูถูกเหยียดหยามหรือทำให้ผู้อื่นเจ็บช้ำน้ำใจ	7 ครั้ง	มิงกวนดิง พ่อมิง เอาแม่งไป PVP คนเรา สันดารหมา ควาย เสือก ไปเก็บเงินซื้อ โฉงศพให้พ่อแม่คุณไป ขวย อ่อนเชียว สันดานควาย สนทริน อี ด.อ.ก ไอ้เวง

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
เปลี่ยนอาชีพ	พัฒนาตัวละคร	1 ครั้ง	
เปลี่ยนสีผม	สร้างความแตกต่างให้ตัวละคร	1 ครั้ง	
ซื้อสัตว์เลี้ยง	1) สร้างความเพลิดเพลิน ระหว่างการเล่น 2) สามารถช่วยเหลือในการ ต่อสู้ 3) ทำการซื้อหรือขายสัตว์ เลี้ยงได้	1 ครั้ง	

ตารางที่ 4.3: แสดงพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักธนูกับตัวละครอื่นๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ผู้วิจัยพบว่า การกระทำของตัวละครนักธนูมีการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายมากที่สุดและสามารถฆ่าสัตว์ประหลาดตายได้ทั้งหมด 206 ตัว รองลงมาคือพฤติกรรมการได้รับความช่วยเหลือจากผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party และได้รับการช่วยเหลือด้วยการเพิ่มพลังชีวิตหรือพลังความสามารถทั้งหมด 71 ครั้ง รองลงมาคือพฤติกรรมขอความช่วยเหลือและได้รับการช่วยเหลืออื่นนั้น โดยได้ทำการขอทั้งหมด 11 ครั้ง รองลงมาคือการถูกสัตว์ประหลาดฆ่าตายโดยถูกฆ่าทั้งหมด 7 ครั้ง และการเดินทางไปยังเมืองต่างๆ โดยเสียเงินซึ่งเดินทางทั้งหมด 7 ครั้ง และการใช้บทสนทนาหรือถูกต่อว่าด้วยบทสนทนาที่หยาบคายทั้งหมด 7 ครั้ง

สรุปได้ว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ที่ตัวละคร นักธนูได้กระทำนั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและเป็นสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา กล่าวคือ การใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายนั้นแสดงออกถึงการใช้ความรุนแรงทางร่างกายโดยการทำร้ายด้วยอาวุธ การได้รับความช่วยเหลือจากผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party นั้นแสดงออกถึงการร่วมมือกันใช้ความรุนแรง การถูกสัตว์ประหลาดฆ่าตายนั้นแสดงออกถึงการใช้ความรุนแรงทางร่างกาย การใช้บทสนทนาหรือถูกต่อว่าด้วยบทสนทนาที่หยาบคายนั้นแสดงออกถึงการใช้ความรุนแรงทางวาจา

4.1.4 ตัวละครนักเวทย์ (Mage – Wizard)



ภาพที่ 4.4: แสดงตัวละครนักเวทย์

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและการสังเกตการณ์พบว่าตัวละครนักเวทย์ มีลักษณะนิสัยดังนี้ คือ

(1) ใช้เวทย์มนต์ฆ่าสัตว์ประหลาดตาย การใช้เวทย์มนต์นั้นเป็นความสามารถเฉพาะตัวละคร เวทย์มนต์นั้นก็มีหลายรูปแบบซึ่งพลังการโจมตีก็จะแตกต่างกันไปด้วย เช่น เวทย์มนต์พายุหิมะ (Storm gust) เมื่อร้ายเวทย์มนต์จะเกิดพายุหิมะขึ้น ถ้าศัตรูอยู่ในบริเวณพายุหิมะก็จะถูกโจมตีและถูกผลักออกตามแรงของพายุเป็นต้น และพบการรุมทำร้ายสัตว์ประหลาดตาย เป็นการร่วมกันฆ่าสัตว์ประหลาดโดยมีตัวละครตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป พบการใช้เวทย์มนต์ฆ่าผู้เล่นคนอื่นตาย รุมทำร้ายผู้เล่นคนอื่นตาย รวมทั้งใช้เวทย์มนต์ขัดขวางการใช้พลังความสามารถของผู้เล่นคนอื่น การทำร้ายร่างกายผู้เล่นคนอื่นหรือการใช้เวทย์มนต์ขัดขวางการใช้พลังความสามารถนั้นทำได้โดยการเข้าร่วม PVP (Player VS Player) หรือ การเข้าร่วมการทำสงครามแย่งชิงปราสาท (Guild war)

(2) เห็นแก่ตัว เนื่องจากปฏิเสธการขอความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่น การขอความช่วยเหลือในสังคมเกมออนไลน์นั้นมีทั้งการขอความช่วยเหลือเรื่องเงิน สิ่งของ พลังชีวิต หรือ พลังความสามารถ

(3) มีความกระตือรือร้นในการพัฒนาความสามารถของตนเอง เนื่องจากสร้าง Party และช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาด ผู้ที่อยู่ร่วม Party เดียวกันสามารถแบ่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกันได้ไม่ว่าผู้ใดก็ตามที่อยู่ร่วม Party ฆ่าสัตว์ประหลาดค่าประสบการณ์ก็จะถูกแบ่งไปยังผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ร่วม Party ด้วยทั้งนี้ขึ้นอยู่กับข้อกำหนดสถานะ Party ด้วยว่าจะให้แบ่งค่าประสบการณ์หรือไม่ โดยมากผู้ที่อยู่ร่วม Party จะแบ่งหน้าที่กัน เช่น ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่ฆ่าสัตว์ประหลาดส่วนผู้เล่นอีกคนหนึ่งช่วยสนับสนุนด้วยการเพิ่มพลังความสามารถ เพิ่มพลังชีวิต เป็นต้น

(4) ใช้ความสามารถเฉพาะตัวเพื่อการอยู่รอดของตนเอง โดยเพิ่มพลังชีวิตหรือพลังความสามารถให้ตนเองซึ่งความสามารถนี้เป็นความสามารถเฉพาะตัวละคร

(5) ชอบเข้าสังคม เนื่องจากมีการเข้าร่วมสมาคม (Guild) สมาคมนั้นเป็นการรวมกลุ่มสังคมในเกมออนไลน์ กิจกรรมที่นิยมกระทำกันในสมาคม คือ การทำสงครามแย่งชิงปราสาท ผู้เล่นที่อยู่ในสมาคมเดียวกันจะรู้ข้อมูลพื้นฐานซึ่งกันและกัน เช่น ชื่อ ระดับความสามารถ อาชีพ เป็นต้น ผู้เล่นที่อยู่ในสมาคมเดียวกันก็สามารถแบ่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกันได้

พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักเวทย์กับตัวละครอื่นๆ มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ใช้เวทย์มนต์ฆ่าสัตว์ประหลาดตาย	1) เป็นการใช้ความรุนแรง โดยการทำร้ายร่างกายด้วยเวทย์มนต์ 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงิน และ สิ่งของ	55 ตัว	
รวมทำร้ายสัตว์ประหลาดตาย	1) รวมกลุ่มกันใช้ความรุนแรงโดยการทำร้ายร่างกาย 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงินและสิ่งของ	2 ตัว	เป็นการกระทำซึ่งถือว่ามีเสียมารยาทในเกม เพราะถือว่าการแย่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกัน
ถูกสัตว์ประหลาดฆ่าตาย	การใช้ความรุนแรงทางกาย	3 ครั้ง	
ใช้เวทย์มนต์ฆ่าผู้เล่นคนอื่นตาย	การใช้ความรุนแรงทางกาย	20 ครั้ง	เกิดขึ้นในการเข้าร่วม PVP หรือ Guild war
รวมทำร้ายผู้เล่นคนอื่นตาย	การใช้ความรุนแรงทางกาย	6 ครั้ง	เกิดขึ้นในการเข้าร่วม PVP หรือ Guild war

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ถูกผู้เล่นคนอื่นฆ่าตาย	การใช้ความรุนแรงทางกาย	19 ครั้ง	เกิดขึ้นในการเข้าร่วม PVP หรือ Guild war
ลืกลอบเดินทางโดยไม่เสียเงิน	ต้องการเดินทางโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย	1 ครั้ง	
ขอความช่วยเหลือและได้รับการช่วยเหลือนั้น	ได้รับความช่วยเหลือโดยไม่หวังผลตอบแทน	6 ครั้ง	1. การขอเงิน 2. การขอให้พาไปยังเมืองต่างๆ 3. การขอสิ่งของ 4. การขอพลังชีวิตหรือพลังความสามารถต่างๆ
ถูกขอความช่วยเหลือแต่ปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น	ความเห็นแก่ตัวในสังคมเกมออนไลน์	2 ครั้ง	การขอเงิน
ได้รับความช่วยเหลือจากผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party	เป็นการให้ความช่วยเหลือโดยหวังผลประโยชน์จากการแบ่งค่าประสบการณ์	20 ครั้ง	ได้รับพลังชีวิตและพลังความสามารถ
เก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของ	ขาดความซื่อสัตย์ของสังคมในเกม	2 ครั้ง	

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ถูกขโมยของ	ถูกกระทำในสิ่งที่ผิดศีลธรรม จรรยา	1 ครั้ง	
สร้าง Party และช่วยกันฆ่าสัตว์ ประหลาด	เป็นการร่วมมือกันใช้ความ รุนแรงทางร่างกายและแบ่ง ผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน	1 ครั้ง	ช่วยกันฆ่าสัตว์ ประหลาดโดยแบ่งค่า ประสบการณ์กับผู้ร่วม Party
ได้รับของจากหัวหน้า Guild		1 ครั้ง	
ใช้เวทย์มนต์ขัดขวางการใช้พลัง ความสามารถของผู้อื่นใน Guild war	ป้องกันไม่ให้ศัตรูเข้ามายึด ปราสาทได้	8 ครั้ง	
นั่งพักให้พลังชีวิตเพิ่มขึ้น	พักผ่อนเพื่อเพิ่มพลังชีวิต	1 ครั้ง	
เพิ่มพลังชีวิตให้ตัวเอง	ทำให้ตัวละครในเกมมีชีวิตอยู่ ต่อ	5 ครั้ง	
พูดคุยสนทนากับเพื่อนใน Guild	การรวมกลุ่มสังคมในเกม ออนไลน์	2 ครั้ง	
Guild war	การต่อสู้กันเพื่อแย่งชิง ผลประโยชน์ระหว่างกลุ่มผู้ เล่น	2 ครั้ง	ตั้งแต่เวลา 18:00 – 20:00 น
เลี้ยงสัตว์เลี้ยง	1) สร้างความเพลิดเพลิน ระหว่างการเล่น 2) สามารถช่วยเหลือในการ ต่อสู้ 3) ทำการซื้อหรือขายสัตว์ เลี้ยงได้	1 ครั้ง	

ตารางที่ 4.4: แสดงพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครนักเวทย์กับตัวละครอื่นๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ผู้วิจัยพบว่าการกระทำของตัวละครนักเวทย์มี การใช้เวทย์มนต์ฆ่าสัตว์ประหลาดตายมากที่สุดและสามารถฆ่าสัตว์ประหลาดตายได้ทั้งหมด 55 ตัว รองลงมาคือพฤติกรรมการใช้เวทย์มนต์ฆ่าผู้เล่นคนอื่นตายและสามารถฆ่าผู้เล่นคนอื่นได้ทั้งหมด 20 ตัว และ การได้รับความช่วยเหลือจากผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party ซึ่งได้รับการช่วยเหลือด้วยการเพิ่มพลังชีวิต หรือพลังความสามารถทั้งหมด 20 ครั้ง รองลงมาคือพฤติกรรมการถูกผู้เล่นคนอื่นฆ่าตายโดยถูกฆ่าทั้งหมด 19 ครั้ง

สรุปได้ว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ที่ตัวละคร นักเวทย์ได้กระทำนั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและเป็นสิ่ง ที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา กล่าวคือ การใช้เวทย์มนต์ฆ่าสัตว์ประหลาดตายนั้นแสดงออกถึงการใช้ความรุนแรง ทางร่างกายโดยการทำร้ายด้วยเวทย์มนต์คาถา การใช้เวทย์มนต์ฆ่าผู้เล่นคนอื่นตายนั้นแสดงออกถึงการใช้ ความรุนแรงทางร่างกาย การได้รับความช่วยเหลือจากผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party นั้นแสดงออกถึงการร่วมมือกัน ใช้ความรุนแรง การถูกผู้เล่นคนอื่นฆ่าตายนั้นแสดงออกถึงการถูกกระทำด้วยความรุนแรงทางร่างกาย

4.1.5 ตัวละครนักพ่อค้า (Merchant – Blacksmith)



ภาพที่ 4.5: แสดงตัวละครพ่อค้า

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและการสังเกตการณ์พบว่าตัวละครพ่อค้า มีลักษณะนิสัยดังนี้ คือ

- (1) มีทักษะในการค้าขาย เนื่องจากมีการตั้งร้านจำหน่ายสินค้าซึ่งความสามารถในการตั้งร้านขายสินค้า ก็เป็นความสามารถเฉพาะตัวละคร การตั้งร้านโดยส่วนใหญ่จะตั้งร้านและทำการค้าขายกันที่เมือง Morroc

และจะมีการตั้งซื้อร้าน โดยจะบอกถึงสินค้าที่มีอยู่รวมถึงระดับการพัฒนาของสินค้าเหล่านั้น ของที่ถูกพัฒนาในระดับสูงสุดคือ ระดับ +10 ซึ่งราคาของสินค้าก็จะแปรผันตามระดับการพัฒนาและการตั้งซื้อร้านก็ต้องน่าสนใจด้วย เพื่อให้ง่ายในการค้าขายจะมีการสำรวจความต้องการสิ่งของต่างๆ ของผู้เล่นคนอื่นด้วยเพราะจะได้ผลิตหรือพัฒนาสิ่งของต่างๆ ให้ตรงกับความต้องการของผู้ซื้อ การซื้อของจาก NPC นั้นสามารถซื้อได้ในราคาที่ถูกลงกว่าตัวละครอาชีพอื่นๆ เพราะเป็นความสามารถเฉพาะตัวละคร และพบการการตั้งห้องรับซื้อของจากผู้เล่นคนอื่นด้วย

(2) มีความรอบคอบในการเลือกซื้อของ เนื่องจากพบว่ามี การสำรวจราคาของก่อนซื้อ

(3) มีความกระตือรือร้น และมีทักษะในการพัฒนาอาวุธ หรือสร้างสิ่งของ เนื่องจากมีการพัฒนาอาวุธ และเกราะป้องกันเพื่อจำหน่าย การพัฒนาอาวุธนั้นเป็นความสามารถเฉพาะตัวละครซึ่งตัวละครอาชีพพ่อค้า นั้นสามารถสร้างอาวุธหรือพัฒนาอาวุธได้โดยการเตรียมวัตถุดิบเช่น แร่ธาตุต่างๆ ซึ่งวัตถุดิบนั้นจะแตกต่างกันไปตามชนิดของอาวุธและนำไปตียังสถานที่ที่อาวุธ ส่วนการสร้างสิ่งของนั้นเรียกว่า การทำควอส (Quest) โดยการรวบรวมวัตถุดิบต่างๆ ตามที่เกมกำหนดมาสร้างเป็นสิ่งของชิ้นใหม่

(4) ก้าวร้าวรุนแรง เนื่องจากใช้เงินฟาดที่ศีรษะของศัตรูหรือใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตาย ลักษณะการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดนั้นเป็นการใช้กระบองโซ่หรือขวานทุบตีที่ตัวสัตว์ประหลาดซึ่งพลังชีวิตของสัตว์ประหลาดจะลดลงเรื่อยๆ จนตาย เมื่อตายร่างของสัตว์ประหลาดจะแตกออกเป็นส่วนตัว พลังชีวิตของสัตว์ประหลาดจะลดมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับพลังโจมตีของอาวุธ ระหว่างที่โจมตีนั้นสัตว์ประหลาดก็จะทำการตอบโต้กลับด้วยวิธีการต่างๆ ขึ้นอยู่กับสัตว์ประหลาดแต่ละชนิด เช่น การใช้ดาบฟันตัวละคร

(5) เอาเปรียบผู้อื่น เนื่องจากพบการ โกงในการค้าขาย จากข้อมูลพบว่าการ โกงด้วยวิธีต่างๆ ได้แก่ เมื่อทำการซื้อขายแต่ให้เงินไม่ครบตามจำนวนที่ตกลงกันไว้ ตั้งซื้อร้านให้ผู้ซื้อเข้าใจผิดโดยบอกคุณสมบัติของสินค้าที่มีอยู่เกินความเป็นจริง ผู้ขายตั้งราคาสินค้าแพงเกินไป เช่น สินค้าราคา 98,000 เซนนี้ แต่ผู้ขายตั้งราคาไว้ที่ 980,000 เซนนี้ เพื่อให้ผู้ซื้อที่ไม่ระมัดระวังในการซื้อขายหลงกลโดยไม่ได้สังเกตว่าราคาของนั้นมีเลข 0 เพิ่มขึ้นอีกหนึ่งตัว และพบการจำหน่ายของตัดราคาโดยการขายสินค้าชนิดเดียวกันในราคาที่ถูกลงกว่าร้านอื่นๆ ที่อยู่ในบริเวณเดียวกัน

(6) มีทักษะด้านการเจรจาทางธุรกิจ เนื่องจากมีการสอบถามราคาและต่อรองการซื้อขาย เช่น การขอส่วนลด เป็นต้น

(7) หาประโยชน์จากการเล่นเกมในทางที่ผิด เนื่องจากมีการจำหน่ายตัวละครในเกมเพื่อแลกกับเงินจริง โดยที่จะทำการซื้อขายกันในสถานที่ๆ นัดกันไว้การนัดกันกระทำได้โดยการพูดคุยสนทนาผ่านห้องสนทนาในเกมและทำการนัดพบกันตามสถานที่ต่างๆ ส่วนราคาตัวละครนั้นก็แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับระดับความสามารถของตัวละครนั้นๆ โดยส่วนใหญ่จะมีราคามาตรฐานที่ซื้อขายกันอยู่

พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครพ็อคกับตัวละครอื่นๆ มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตาย	1) เป็นการใช้ความรุนแรง โดยการทำร้ายร่างกายด้วย เวทย์มนต์ 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนา ความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงินและสิ่งของ	18 ตัว	
ถูกสัตว์ประหลาดทำร้าย	การใช้ความรุนแรงทางกาย	2 ครั้ง	พิชจากสัตว์ประหลาด Eggyra
เดินทางไปยังเมืองต่างๆ โดยเสีย เงิน	ใช้เงินแลกเปลี่ยนในการ เดินทาง	1 ครั้ง	
ลักลอบเดินทางโดยไม่เสียเงิน	ต้องการเดินทางโดยไม่เสีย ค่าใช้จ่าย	3 ครั้ง	
ขอความช่วยเหลือและได้รับการ ช่วยเหลือนั้น	ได้รับความช่วยเหลือโดยไม่ หวังผลตอบแทน	5 ครั้ง	1. การขอเงิน 2. การขอให้พาไปยัง เมืองต่างๆ 3. การขอสิ่งของ 4. การขอพลังชีวิตหรือ พลังความสามารถ

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ขอความช่วยเหลือแต่ถูกปฏิเสธ หรือไม่ได้รับความสนใจ	ความเห็นแก่ตัวในสังคมเกม ออนไลน์	7 ครั้ง	
เพิ่มพลังชีวิตหรือพลัง ความสามารถให้ตนเอง	ทำให้ตัวละครในเกมมีชีวิตอยู่ ต่อ	1 ครั้ง	
เก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของ	ขาดความซื่อสัตย์ของสังคมใน เกม	2 ครั้ง	
ตั้งร้านขายของ	การแสวงหาผลกำไรของผู้ขาย ที่ต้องการเงินหรือสิ่งของใน สังคมเกมออนไลน์	14 ครั้ง	ซื้อร้านควรดึงดูดความ สนใจ เช่น ราคาดี
ขายของตัดราคา	เอาัดเอาเปรียบผู้อื่น	3 ครั้ง	
ตั้งห้องรับซื้อของ	ความต้องการอยากได้สิ่งของ	3 ครั้ง	
ซื้อของจาก NPC	ต้องการได้ของในราคาถูก	8 ครั้ง	อาชีพนี้มีความสามารถ พิเศษในการซื้อของได้ ถูก
ซื้อของต่างๆ (Item, อาวุธ,เกราะ ป้องกัน)	1) พัฒนาความสามารถของ ตัวละครในด้านการ ป้องกันหรือโจมตี 2) ต้องการให้ตัวละครดำรง อยู่ในเกม	9 ครั้ง	
ถูกสอบถามและต่อรองการซื้อขาย	การเจรจาทางธุรกิจ	13 ครั้ง	
สำรวจราคาของ	เพื่อให้รู้ถึงราคาตลาด	7 ครั้ง	
สำรวจความต้องการของผู้เล่นคน อื่น	เพื่อให้รู้ถึงสิ่งที่จะขาย	2 ครั้ง	
รวมแร่ Elunium	เตรียมวัตถุดิบในการตีอาวุธ	1 ครั้ง	

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ตีอาวุธ	1) สร้างอาวุธและเกราะป้องกัน 2) พัฒนาอาวุธและเกราะป้องกัน 3) แสวงหาผลกำไรจากการขายอาวุธและเกราะป้องกัน	46 ครั้ง	
ทำควอส	1) ความต้องการอยากได้สิ่งของ 2) สร้างความแตกต่างให้กับตัวละคร 3) แสวงหาผลกำไรจากการขาย	1 ครั้ง	
ฝากของกับ Kafra	1) การเก็บออมในสังคมเกมออนไลน์ 2) การจัดเก็บสิ่งของอย่างเป็นระบบ	1 ครั้ง	
โกงในการค้าขาย	1) ทำผิด กฎ กติกา มารยาทของเกม 2) การเอาัดเอาเปรียบผู้อื่น 3) ผิดศีลธรรมจรรยา 4) ความโลภ	3 ครั้ง	1. ชื่อของกับผู้เล่นคนอื่นแต่ให้เงินไม่ครบ 2. ตั้งชื่อร้านให้ผู้อื่นเข้าใจผิด 3. โทกว่าสิ่งของที่มีนั้นมี Slot ซึ่งจริงๆนั้นไม่มี
การขายตัวละครในเกมกับเงินจริง	ไม่สามารถแยกแยะระหว่างโลกของความจริงกับโลกในเกม	1 ครั้ง	

ตารางที่ 4.5: แสดงพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครพ่อค้ากับตัวละครอื่นๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ผู้วิจัยพบว่าการกระทำของตัวละครพ่อค้ามีพฤติกรรมการค้าอาวุธมากที่สุดโดยค้าอาวุธทั้งหมด 46 ครั้ง รองลงมาคือพฤติกรรมการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายและสามารถฆ่าสัตว์ประหลาดตายได้ทั้งหมด 18 ตัว รองลงมาคือพฤติกรรมการตั้งร้านขายของ โดยทำการตั้งร้านขายของทั้งหมด 14 ครั้ง รองลงมาคือพฤติกรรมการถูกสอบถามและต่อรองการขายโดยถูกสอบถามทั้งหมด 13 ครั้ง

สรุปได้ว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ที่ตัวละคร พ่อค้าได้กระทำนั้นสะท้อนถึงพฤติกรรมการพัฒนาอาวุธและการใช้ความรุนแรง กล่าวคือ การค้าอาวุธนั้นแสดงออกถึงการพัฒนาอาวุธให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นหรือสร้างอาวุธใหม่เพื่อนำไปใช้อันก่อให้เกิดความรุนแรงทางร่างกาย การใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายนั้นแสดงออกถึงการใช้ความรุนแรงทางร่างกายโดยการทำร้ายด้วยอาวุธ

4.1.6 ตัวละครขโมย (Thief – Assassin)



ภาพที่ 4.6: แสดงตัวละครขโมย

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและการสังเกตการณ์พบว่าตัวละครขโมย มีลักษณะนิสัยดังนี้ คือ

- (1) ใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายมากที่สุด ลักษณะการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดนั้นเป็นการใช้มีดหรือดาบฟันที่ตัวสัตว์ประหลาดซึ่งพลังชีวิตของสัตว์ประหลาดจะลดลงเรื่อยๆ จนตาย เมื่อตายร่างของสัตว์

ประหลาดจะแตกออกเป็นส่วนๆ พลังชีวิตของสัตว์ประหลาดจะลดมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับพลังโจมตีของอาวุธ ระหว่างที่โจมตีนั้นสัตว์ประหลาดก็จะทำการตอบโต้กลับด้วยวิธีการต่างๆ ขึ้นอยู่กับสัตว์ประหลาดแต่ละชนิด เช่น การใช้ดาบฟันตัวละคร และพบว่ามีการรุมทำร้ายสัตว์ประหลาดตาย ซึ่งการรุมทำร้ายสัตว์ประหลาดนั้น เป็นลักษณะการกระทำเดียวกันกับการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดแต่แตกต่างกันตรงที่จะเป็นการร่วมกันฆ่าสัตว์ประหลาดโดยมีตัวละครตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป และพบการลากสัตว์ประหลาดมาให้ผู้เล่นคนอื่นฆ่าโดยแบ่งค่าประสบการณ์กันเนื่องจากอยู่ใน Party เดียวกัน การลากสัตว์ประหลาดมาให้ผู้เล่นคนอื่นฆ่านั้นทำได้โดยการฟันที่ตัวสัตว์ประหลาดหนึ่งครั้ง จากนั้นสัตว์ประหลาดก็จะเข้ามาทำร้ายผู้ลากซึ่งสัตว์ประหลาดจะทำร้ายเฉพาะผู้ลากเท่านั้นทำเช่นนี้กับสัตว์ประหลาดหลายๆ ตัว จากนั้นให้ผู้เล่นคนอื่นเข้ามาฆ่าสัตว์ประหลาดเหล่านั้น ซึ่งผู้เล่นคนดังกล่าวจะไม่ถูกสัตว์ประหลาดทำร้าย การกระทำเช่นนี้ผู้ลากต้องมีความแข็งแกร่ง และพบการใช้อาวุธฆ่าผู้เล่นคนอื่นตายรวมถึงการรุมทำร้ายผู้เล่นคนอื่นตาย การทำร้ายร่างกายผู้เล่นคนอื่นนั้นทำได้โดยการเข้าร่วม PVP (Player VS Player) หรือ การเข้าร่วมการทำสงครามแย่งชิงปราสาท (Guild war) อีกทั้งยังพบความก้าวร้าวรุนแรงทางวาจา เนื่องจากมีการใช้บทสนทนาที่หยาบคาย

(2) มีความกระตือรือร้นในการพัฒนาความสามารถของตนเอง เนื่องจากสร้าง Party และช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาด ผู้ที่อยู่ร่วม Party เดียวกันสามารถแบ่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกันได้ไม่ว่าผู้ใดก็ตามที่อยู่ร่วม Party ฆ่าสัตว์ประหลาดค่าประสบการณ์ก็จะถูกแบ่งไปยังผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ร่วม Party ด้วยทั้งนี้ขึ้นอยู่กับข้อกำหนดสถานะ Party ด้วยว่าจะให้แบ่งค่าประสบการณ์หรือไม่ โดยมากผู้ที่อยู่ร่วม Party จะแบ่งหน้าที่กัน เช่น ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่ฆ่าสัตว์ประหลาดส่วนผู้เล่นอีกคนหนึ่งช่วยสนับสนุนด้วยการเพิ่มพลังความสามารถ เพิ่มพลังชีวิต เป็นต้น

(3) ชอบขโมย เนื่องจากพบการขโมยของจากสัตว์ประหลาดหรือขโมยอาวุธจากผู้เล่นคนอื่น การขโมยนั้นเป็นความสามารถเฉพาะตัวละคร เช่น ในขณะที่ตัวละครกำลังใช้อาวุธทำร้ายสัตว์ประหลาดอยู่นั้นตัวละครก็จะทำการขโมยของไปพร้อมๆ กัน

พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครขโมยกับตัวละครอื่นๆ มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ใช้มีดฟันสัตว์ประหลาดตายและ ขโมยของ	1) เป็นการใช้ความรุนแรง โดยการทำร้ายร่างกายด้วย อาวุธ 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนา ความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงิน และ สิ่งของ	582 ตัว	
รวมทำร้ายสัตว์ประหลาดตาย	1) รวมกลุ่มกันใช้ความ รุนแรงโดยการทำร้าย ร่างกาย 2) ต้องการให้ตัวละคร พัฒนาความสามารถใน ด้านต่างๆ 3) ต้องการเงิน และสิ่งของ	4 ตัว	เป็นการกระทำซึ่งถือ ว่าเสียมารยาทในเกม เพราะถือว่าเป็นการ แย่งค่าประสบการณ์ซึ่ง กันและกัน
ถูกสัตว์ประหลาดฆ่าตาย	การใช้ความรุนแรงทางกาย	3 ครั้ง	
เดินทางไปยังเมืองต่างๆ โดยเสีย เงิน	ใช้เงินแลกเปลี่ยนในการ เดินทาง	9 ครั้ง	
ขอความช่วยเหลือและได้รับการ ช่วยเหลือนั้น	ได้รับความช่วยเหลือโดยไม่มี หวังผลตอบแทน	1 ครั้ง	1. การขอเงิน 2. การขอให้พาไปยัง เมืองต่างๆ 3. การขอสิ่งของ 4. การขอพลังชีวิตหรือ พลังความสามารถ ต่างๆ 5. การขอให้ชุบชีวิต
ขอความช่วยเหลือแต่ถูกปฏิเสธ หรือไม่ได้รับความสนใจ	ความเห็นแก่ตัวในสังคมเกม ออนไลน์	4 ครั้ง	
เก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของ	ขาดความซื่อสัตย์ของสังคมใน เกม	9 ครั้ง	

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ถูกขโมยของ	ถูกกระทำในสิ่งที่ผิดศีลธรรม จรรยา	3 ครั้ง	
ฝากของกับ Kafra	1) การเก็บหอมในสังคัมเกม ออนไลน์ 2) การจัดเก็บสิ่งของอย่าง เป็นระบบ	5 ครั้ง	
นั่งพัก	พักผ่อนเพื่อเพิ่มพลังชีวิต	2 ครั้ง	
สร้าง Party และช่วยกันฆ่าสัตว์ ประหลาด	เป็นการร่วมมือกันใช้ความ รุนแรงทางร่างกายและแบ่ง ผลประโยชน์ซึ่งกันและกัน	1 ครั้ง	ช่วยกันฆ่าสัตว์ ประหลาดโดยแบ่งค่า ประสบการณ์กับผู้ร่วม Party ได้รับพลัง ความสามารถต่างๆ จาก Priest
ได้รับพลังความสามารถต่างๆ จาก Priest ที่ร่วม Party	การพึ่งพากันโดยแลกกับ ผลประโยชน์	17 ครั้ง	ได้รับพลัง ความสามารถต่างๆ จาก พระ เช่น เพิ่ม ความโชคดีให้ ถูก สร้างเกราะป้องกันให้ ได้รับความเร็ว เป็นต้น
เลี้ยงสัตว์เลี้ยง	1) สร้างความเพลิดเพลิน ระหว่างการเล่น 2) สามารถช่วยเหลือในการ ต่อสู้ 3) ทำการซื้อหรือขายสัตว์ เลี้ยงได้	1 ครั้ง	

ตารางที่ 4.6: แสดงพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครขโมยกับตัวละครอื่นๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ผู้วิจัยพบว่าการกระทำของตัวละครขโมยมีพฤติกรรมการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายมากที่สุดและสามารถฆ่าสัตว์ประหลาดตายได้ทั้งหมด 582 ตัว รองลงมาคือพฤติกรรมการได้รับความช่วยเหลือจากผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party ซึ่งได้รับการช่วยเหลือด้วยการเพิ่มพลังชีวิตหรือพลังความสามารถทั้งหมด 17 ครั้ง รองลงมาคือพฤติกรรมเดินทางไปยังเมืองต่างๆ โดยเสียเงิน โดยเดินทางทั้งหมด 9 ครั้ง และพฤติกรรมการเก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของ โดยได้ทำการเก็บทั้งหมด 9 ครั้ง

สรุปได้ว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ที่ตัวละคร ขโมยได้กระทำนั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและเป็นสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา กล่าวคือ การใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายนั้นแสดงออกถึงการใช้ความรุนแรงทางร่างกายโดยการทำร้ายด้วยอาวุธ การได้รับความช่วยเหลือจากผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party นั้นแสดงออกถึงการร่วมมือกันใช้ความรุนแรง การเก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของนั้นแสดงออกถึงสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา

4.1.7 ตัวละครพระ (Acolyte – Priest)



ภาพที่ 4.7 แสดงตัวละครพระ

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและการสังเกตการณ์พบว่าตัวละครพระ มีลักษณะนิสัยดังนี้ คือ

(1) มีความเมตตาต่อบุคคลอื่น เนื่องจากพบว่าการให้ความช่วยเหลือทั้งหมดส่วนใหญ่เป็นการช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทนซึ่งการให้ความช่วยเหลือในสังคมเกมออนไลน์นั้นมีทั้งการให้ความ

ช่วยเหลือเรื่องเงิน สิ่งของ พลังชีวิต หรือ พลังความสามารถ การให้ความช่วยเหลือนั้นเป็นความสามารถ เฉพาะตัวละคร แต่ก็พบการช่วยเหลือผู้อื่นเพื่อแลกเปลี่ยนกับสิ่งของหรือเงินด้วย

(2) ใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดตายมากที่สุด ลักษณะการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาดนั้นเป็นการใช้มีด หรือดาบฟันที่ตัวสัตว์ประหลาดซึ่งพลังชีวิตของสัตว์ประหลาดจะลดลงเรื่อยๆ จนตาย เมื่อตายร่างของสัตว์ ประหลาดจะแตกออกเป็นส่วนๆ พลังชีวิตของสัตว์ประหลาดจะลดมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับพลังโจมตีของ อาวุธ ระหว่างที่โจมตีนั้นสัตว์ประหลาดก็จะทำการตอบโต้กลับด้วยวิธีการต่างๆ ขึ้นอยู่กับสัตว์ประหลาด แต่ละชนิด เช่น การใช้ดาบฟันตัวละคร และพบว่ามีการรุมทำร้ายสัตว์ประหลาดตาย ซึ่งการรุมทำร้ายสัตว์ ประหลาดนั้นเป็นลักษณะการกระทำเดียวกันกับการใช้อาวุธฆ่าสัตว์ประหลาด แต่แตกต่างกันที่จะเป็นการ ร่วมกันฆ่าสัตว์ประหลาดโดยมีตัวละครตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไป และพบการลากสัตว์ประหลาดมาให้ผู้เล่นคนอื่น ฆ่าโดยแบ่งค่าประสบการณ์กันเนื่องจากอยู่ใน Party เดียวกัน การลากสัตว์ประหลาดมาให้ผู้เล่นคนอื่นฆ่า นั้น ทำได้โดยการฟันที่ตัวสัตว์ประหลาดหนึ่งครั้ง จากนั้นสัตว์ประหลาดก็จะเข้ามาทำร้ายผู้ลากซึ่งสัตว์ ประหลาดจะทำร้ายเฉพาะผู้ลากเท่านั้นทำเช่นนี้กับสัตว์ประหลาดหลายๆตัว จากนั้นให้ผู้เล่นคนอื่นเข้ามาฆ่า สัตว์ประหลาดเหล่านั้นซึ่งผู้เล่นคนดังกล่าวจะไม่ถูกสัตว์ประหลาดทำร้ายการกระทำเช่นนี้ผู้ลากต้องมีความ แข็งแกร่ง

(3) มีความกระตือรือร้นในการพัฒนาความสามารถของตนเอง เนื่องจากสร้าง Party และช่วยกันฆ่า สัตว์ประหลาด ผู้ที่อยู่ร่วม Party เดียวกันสามารถแบ่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกันได้ไม่ว่าผู้ใดก็ตามที่อยู่ ร่วม Party ฆ่าสัตว์ประหลาดค่าประสบการณ์ก็จะถูกแบ่งไปยังผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ร่วม Party ด้วยทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การกำหนดสถานะ Party ด้วยว่าจะให้แบ่งค่าประสบการณ์หรือไม่ โดยมากผู้ที่อยู่ร่วม Party จะแบ่ง หน้าที่กัน เช่น ผู้เล่นคนหนึ่งทำหน้าที่ฆ่าสัตว์ประหลาดส่วนผู้เล่นอีกคนหนึ่งช่วยสนับสนุนด้วยการเพิ่ม พลังความสามารถ เพิ่มพลังชีวิต ซึ่งตัวละครอาชีพพระนั้นจะมีหน้าที่ในการเพิ่มพลังความสามารถ และ เพิ่ม พลังชีวิต

(4) ใช้ความสามารถเฉพาะตัวเพื่อการอยู่รอดของตนเอง โดยเพิ่มพลังชีวิตหรือพลังความสามารถให้ ตนเองซึ่งเป็นความสามารถเฉพาะตัวละคร

พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครพระกับตัวละครอื่นๆ มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ใช้เวทย์มนต์ฆ่าสัตว์ประหลาดตาย	1) เป็นการใช้ความรุนแรง โดยการทำร้ายร่างกายด้วย เวทย์มนต์ 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนา ความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงินและสิ่งของ	93 ตัว	
รุมทำร้ายสัตว์ประหลาดจนตาย	1) รวมกลุ่มกันใช้ความ รุนแรงโดยการทำร้าย ร่างกาย 2) ต้องการให้ตัวละครพัฒนา ความสามารถในด้านต่างๆ 3) ต้องการเงิน และสิ่งของ	12 ตัว	เป็นการกระทำซึ่งถือ ว่าเสียมารยาทในเกม เพราะถือว่าการ แย่งค่าประสบการณ์ซึ่ง กันและกัน
ลากสัตว์ประหลาดมาเพื่อให้ผู้เล่น คนอื่นฆ่า	ช่วยเพื่อนให้พัฒนาตัวละครได้ เร็วขึ้น	10 ตัว	
เก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของ	ขาดความซื่อสัตย์ของสังคมใน เกม	2 ครั้ง	
ฝากของกับ Kafra**	การเก็บออมในสังคมเกม ออนไลน์	1 ครั้ง	
ถูกขอความช่วยเหลือและได้ให้ ความช่วยเหลือแก่ผู้อื่น	ช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวัง ผลตอบแทน	100 ครั้ง	1. การให้เงิน 2. การพาไปยังเมือง ต่างๆ 3. การให้สิ่งของ 4. การให้พลังชีวิตหรือ พลังความสามารถ ต่างๆ 5. การชุบชีวิตให้

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ถูกขอความช่วยเหลือและได้ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้อื่น โดยแลกเปลี่ยนกับสิ่งของหรือเงิน	ช่วยเหลือผู้อื่นโดยหวังผลตอบแทน	27 ครั้ง	1. การให้เงิน 2. การพาไปยังเมืองต่างๆ 3. การให้สิ่งของ 4. การให้พลังชีวิตหรือพลังความสามารถต่างๆ 5. การชุบชีวิตให้
เพิ่มพลังชีวิตหรือพลังความสามารถให้ตนเอง	ทำให้ตัวละครในเกมมีชีวิตอยู่ต่อ	19 ครั้ง	
ใช้เวทย์มนต์ขัดขวางความสามารถของผู้เล่นคนอื่น	ใช้พลังความสามารถในทางที่ผิด	1 ครั้ง	ใช้เวทย์มนต์ทำให้ผู้อื่นไม่สามารถโจมตีสัตว์ประหลาดในระยะไกลได้
ซื้ออาวุธหรือเกราะป้องกัน	พัฒนาตัวละครในด้านการใช้ความรุนแรง	1 ครั้ง	มีการเจรจาต่อรองในการซื้อขาย
ทำควอส	1) สร้างความแตกต่างให้กับตัวละคร 2) ถึงความร่ำรวย 3) แสดงถึงพลังอำนาจ	1 ครั้ง	
ให้ความช่วยเหลือกับผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party	เป็นการให้ความช่วยเหลือโดยหวังผลประโยชน์จากการแบ่งค่าประสบการณ์	71 ครั้ง	ช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาดโดยแบ่งค่าประสบการณ์กับผู้ร่วม Party โดยมีหน้าที่ให้พลังชีวิตและพลังความสามารถต่างๆ

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
ใช้บทสนทนาหรือถูกต่อว่าด้วยบทสนทนาที่หยาบคาย	การใช้ความก้าวร้าวรุนแรงทางวาจาในการดูถูกเหยียดหยามหรือทำให้ผู้อื่นเจ็บช้ำน้ำใจ	4 ครั้ง	ไอ้เอี้ย ไอ้ควายพ้อมิ่ง เหยอ การดูถูกเหยียดหยาม
พูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันในเกม	มีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น	1 ครั้ง	

ตารางที่ 4.7: แสดงพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครพระกับตัวละครอื่นๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ผู้วิจัยพบว่าการกระทำของตัวละครพระมีพฤติกรรมการถูกขอความช่วยเหลือและได้ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้อื่นมากที่สุด โดยให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เล่นคนอื่นทั้งหมด 100 ครั้ง รองลงมาก็คือพฤติกรรมการใช้เวทย์มนต์ฆ่าสัตว์ประหลาดตายโดยฆ่าสัตว์ประหลาดตายทั้งหมด 93 ตัว รองลงมาก็คือพฤติกรรมการให้ความช่วยเหลือกับผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party โดยให้ความช่วยเหลือในการเพิ่มพลังชีวิตและพลังความสามารถทั้งหมด 71 ครั้ง รองลงมาก็คือพฤติกรรมการถูกขอความช่วยเหลือและได้ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้อื่นโดยแลกเปลี่ยนกับสิ่งของหรือเงิน โดยให้ความช่วยเหลือทั้งหมด 27 ครั้ง

สรุปได้ว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ที่ตัวละคร พระได้กระทำนั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและการช่วยเหลือผู้อื่น กล่าวคือ การถูกขอความช่วยเหลือและได้ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้อื่นนั้นเป็นสิ่งที่แสดงถึงความมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังผลประโยชน์ การใช้เวทย์มนต์ฆ่าสัตว์ประหลาดตายนั้นแสดงออกถึงการใช้ความรุนแรงทางร่างกายโดยการทำร้ายด้วยเวทย์มนต์ การให้ความช่วยเหลือกับผู้เล่นที่อยู่ร่วม Party นั้นแสดงออกถึงการร่วมมือกันใช้ความรุนแรง การถูกขอความช่วยเหลือและได้ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้อื่นโดยแลกเปลี่ยนกับสิ่งของหรือเงินนั้นแสดงออกถึงการช่วยเหลือผู้อื่นโดยหวังผลประโยชน์

ตารางสรุปพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ยั้ดต่อศีลธรรมจรรยาของทุกตัวละคร

พฤติกรรมที่แสดงออกถึง ความรุนแรงและสิ่งที่ยั้ดต่อ ศีลธรรมจรรยา (เรียงลำดับ ตามความถี่จากมากไปน้อย)	ตัวละคร						
	นักบวช ใหม่	นักดาบ	นักธนู	นัก เวทย์	พ่อค้า	ขโมย	พระ
1. ใช้อาวุธหรือเวทย์มนต์ทำ ร้ายสัตว์ประหลาดตาย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. ใช้อาวุธหรือเวทย์มนต์ฆ่า ผู้เล่นคนอื่นตาย		✓	✓	✓			
3. ถูกผู้เล่นคนอื่นฆ่าตาย		✓	✓	✓			
4. รุมทำร้ายสัตว์ประหลาด ตาย	✓		✓	✓		✓	✓
5. ลากสัตว์ประหลาดมา เพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นฆ่า		✓					✓
6. เก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มี เจ้าของ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7. ถูกสัตว์ประหลาดฆ่าตาย	✓		✓	✓		✓	
8. ใช้บทสนทนาหรือถูกต่อ ว่าด้วยบทสนทนาที่หยาบ ลาย		✓	✓				✓
9. รุมทำร้ายผู้เล่นคนอื่นตาย		✓		✓			
10. ลักลอบเดินทางโดยไม่มี เสียเงิน		✓	✓	✓	✓		
11. ถูกขโมยของ		✓	✓	✓		✓	
12. สร้าง Party และช่วยกัน ฆ่าสัตว์ประหลาด		✓	✓	✓		✓	
13. ขโมยของผู้อื่น		✓					

พฤติกรรมที่แสดงออกถึง ความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อ ศีลธรรมจรรยา (เรียงลำดับ ตามความถี่จากมากไปน้อย)	ตัวละคร						
	นักบวช ใหม่	นักบวช ใหม่	นักบวช ใหม่	นักบวช ใหม่	นักบวช ใหม่	นักบวช ใหม่	นักบวช ใหม่
14. โกงในการค้าขาย					✓		
15. Guild war		✓		✓			
16. ให้ผู้เล่นคนอื่นลากสัตว์ ประหลาดมาเพื่อให้เราฆ่า โดยแลกเปลี่ยน ผลประโยชน์	✓						

ตารางที่ 4.8 สรุปพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในทุกตัวละคร

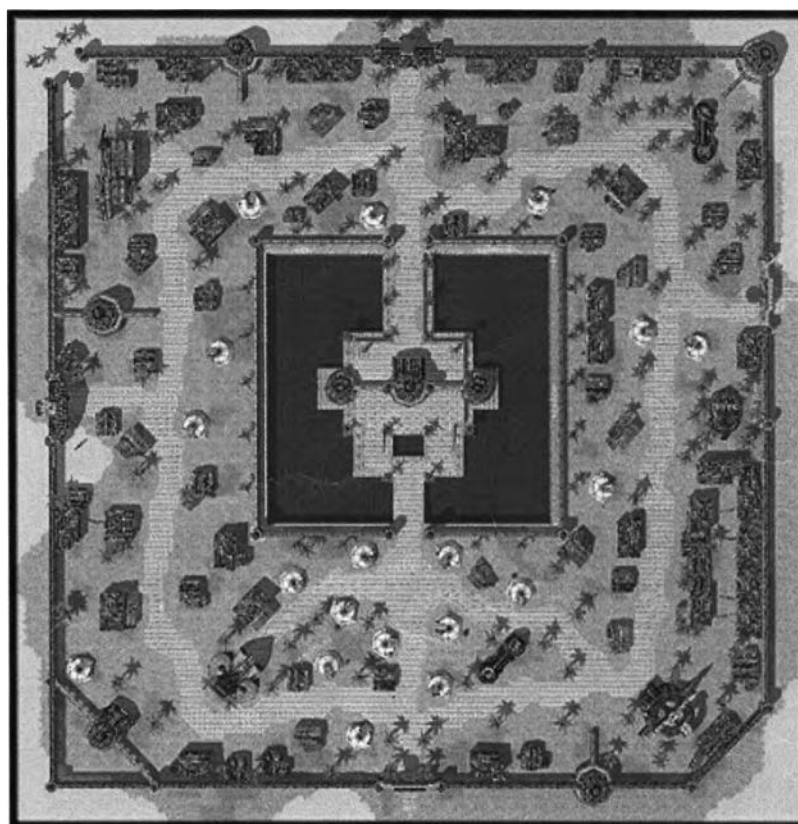
จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของทุกตัวละครพบว่า พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาที่พบได้ในทุกตัวละคร คือ พฤติกรรมการใช้อาวุธหรือเวทย์มนต์ทำร้ายสัตว์ประหลาดตาย และพฤติกรรมการเก็บของที่หล่นอยู่โดยไม่มีเจ้าของ รองลงมาคือพฤติกรรมการฆ่าสัตว์ประหลาดตายพบการกระทำนี้ใน 5 ตัวละคร คือ ตัวละครอาซีฟ นักบวชใหม่ นักธนู นักเวทย์ จโมย และ พระ รองลงมาคือ การถูกสัตว์ประหลาดฆ่าตาย พบการกระทำนี้ใน 4 ตัวละคร คือ ตัวละครอาซีฟ นักบวชใหม่ นักธนู นักเวทย์ และจโมย รวมไปถึงการลักลอบเดินทางโดยไม่เสียเงิน พบการกระทำนี้ใน 4 ตัวละคร คือ ตัวละครอาซีฟ นักดาบ, นักธนู, นักเวทย์ และ พ่อค้า รวมไปถึงการถูกจโมยของ พบการกระทำนี้ใน 4 ตัวละคร คือ ตัวละครอาซีฟ นักดาบ นักธนู นักเวทย์ และจโมย รวมไปถึงการสร้าง Party และช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาด พบการกระทำนี้ใน 4 ตัวละคร คือ ตัวละครอาซีฟ นักดาบ นักธนู นักเวทย์ และจโมย

โดยสรุปตัวละครที่ใช้ความรุนแรงมากที่สุด คือ ตัวละครนักดาบ นักเวทย์ และนักธนูตามลำดับ ซึ่งผู้วิจัยยังได้ข้อค้นพบอีกว่า ผู้เล่นชอบที่จะเลือกเป็นตัวละครนักดาบ นักเวทย์ และนักธนูมากกว่าตัวละครในอาชีพอื่นๆ เนื่องจากเป็นตัวละครที่ถูกกำหนดให้มีความชำนาญในการต่อสู้ใช้ความรุนแรง ทำให้การเก็บสะสมรางวัลต่างๆ ทำได้อย่างรวดเร็ว และยังสะท้อนให้เห็นว่าผู้เล่นนิยมที่จะใช้ความรุนแรงในสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อก รวมทั้งผู้วิจัยยังพบว่าผู้เล่นนิยมการรวมกลุ่มกันใช้ความรุนแรงไม่ว่าจะเป็นการสร้าง

Party แล้วช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาด หรือการทำสงครามแย่งชิงปราสาทซึ่งเป็นการสะท้อนให้ว่าสังคมใน
 เกมนิยมการเล่นพรรคเล่นพวกเช่นเดียวกันกับสังคมในโลกแห่งความจริงที่เกิดขึ้นในประเทศไทย

4.2 การวิเคราะห์ฉาก

4.2.1) ฉากเมือง Morroc



ภาพที่ 4.8: แสดงฉากเมือง Morroc

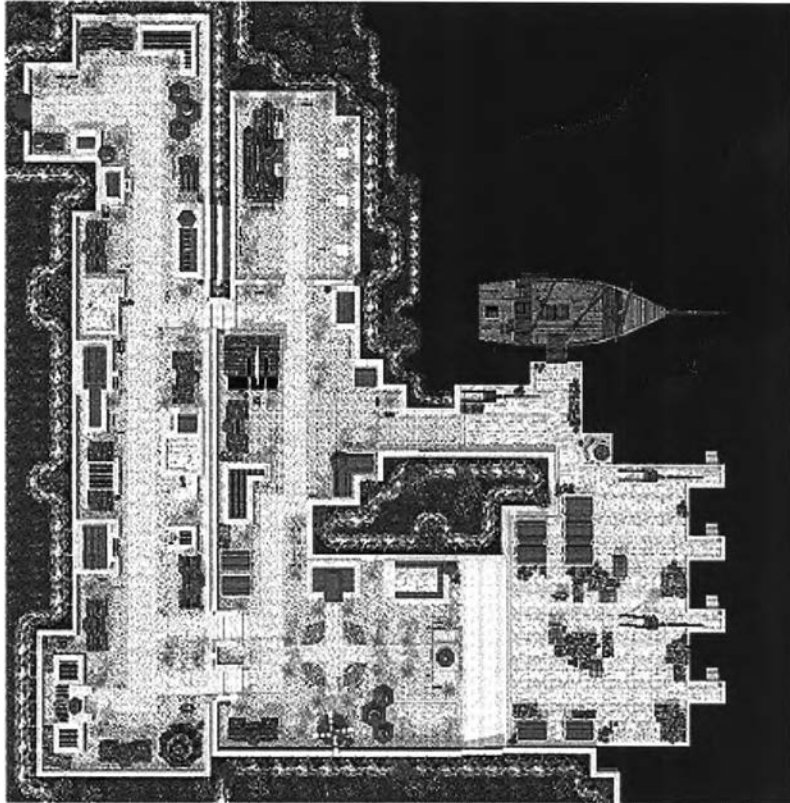
จากการวิเคราะห์เนื้อหาฉากเมือง Morroc พบว่า ฉากเมือง Morroc มีลักษณะเป็นเมืองที่ตั้งอยู่ใน
 ทะเลทรายตรงศูนย์กลางของเมืองมีแหล่งน้ำที่มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมและมีหอคอย 3 หอตั้งอยู่ตรงกลาง
 แหล่งน้ำบริเวณ โดยรอบแหล่งน้ำเป็นทรายและมีต้นมะพร้าวขึ้นอยู่โดยรอบซึ่งมีร้านขายของ ร้านขายอาวุธ
 Kafra สถานที่พัฒนาอาวุธจำนวน 1 จุด สถานที่เปลี่ยนอาชีพเป็นขโมย (Thief) 1 จุด ประตูไปยังเมือง
 Pyramid ประตูไปยังเมือง Sphinx ประตูเพื่อเข้าไปทำการต่อสู้กันระหว่างผู้เล่น (PVP) มีต้นมะพร้าวขึ้นอยู่

โดยรอบเมืองทางด้านรอบเมืองนั้นประกอบไปด้วยทุ่งหญ้าซึ่งจะพบสัตว์ประเภทที่แตกต่างกันไป เมืองนี้เปรียบเสมือนเมืองการค้าขาย จะมีผู้คนจำนวนมากเข้ามาสำรวจราคาสินค้าของต่างๆ รวมถึงการเข้ามาซื้อของต่างๆ เพราะจะมีการตั้งร้านขายของ ตั้งห้องสนทนา หรือ ตั้งห้องรับซื้อของเป็นจำนวนมาก โดยที่ผู้คนจะมีการแบ่งเขตการซื้อขายดังนี้

- เขตการซื้อขายสิ่งของที่ผู้ขายต้องการขายสิ่งของในระยะเวลาที่รวดเร็ว
- เขตการซื้อขายสิ่งของราคาแพง
- เขตการซื้อขายสิ่งของที่ได้รับการพัฒนาแล้ว
- เขตการซื้อขายสิ่งของทั่วไป
- เขตการซื้อขายสิ่งของที่เก็บได้จากสัตว์ประเภท
- เขตการซื้อขายอาวุธต่างๆ

สถานที่เหล่านี้แสดงความหมายสะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการเป็นเมืองที่มีจุดซื้อขายอาวุธและสถานที่พัฒนาอาวุธ พบว่ามีการซื้อขายอาวุธมากกว่าการซื้อขายสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ รวมทั้งมีสถานที่พัฒนาอาวุธให้มีประสิทธิภาพในการโจมตีมากขึ้นด้วยซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เกิดการใช้ความรุนแรง

4.2.2) ฉากเมือง Alberta

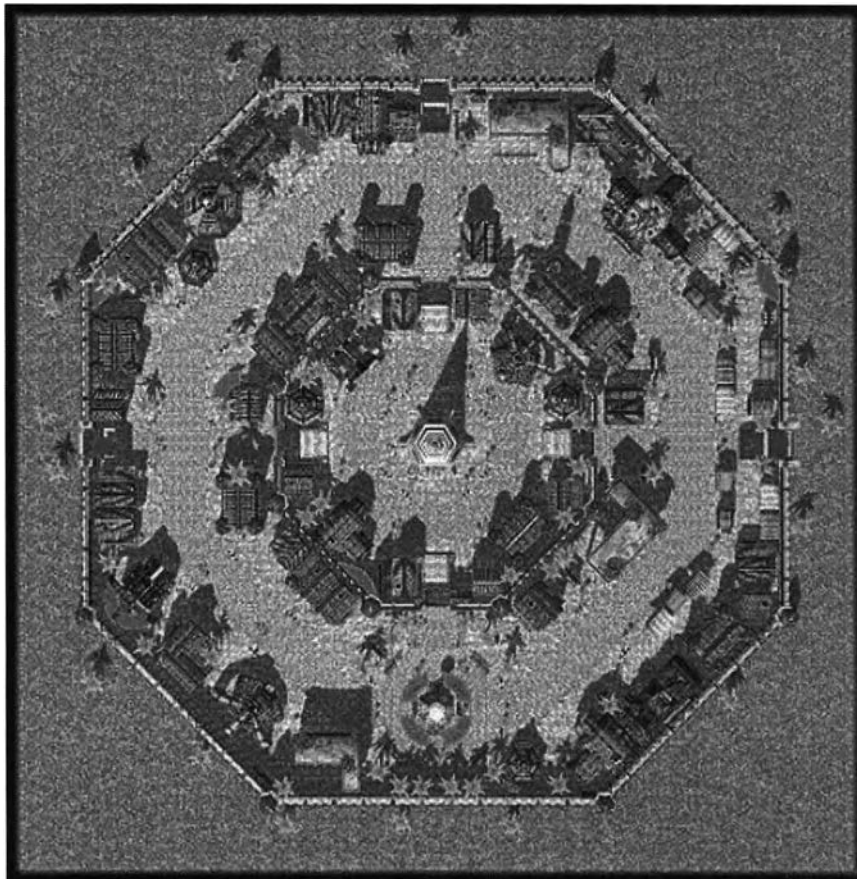


ภาพที่ 4.9: แสดงฉากเมือง Alberta

จากการวิเคราะห์เนื้อหาฉากเมือง Alberta พบว่าฉากเมือง Alberta มีลักษณะเป็นเมืองทำตั้งอยู่ติดกับทะเลมีอาคารและสิ่งก่อสร้างอยู่ทั่วบริเวณเมืองซึ่งหลังคาจะเป็นสีฟ้าทุกอาคาร บริเวณท่าเทียบเรือจะมีอาคารตั้งอยู่และมีเรือลำเกลาใหญ่ซึ่งโครงสร้างของเรือนั้นทำจากไม้จอดเทียบท่าอยู่ เมือง Alberta นี้มีร้านขายของจำนวน 1 ร้าน Kafra 2 จุด ร้านขายอาวุธจำนวน 1 ร้าน มีประตูไปยังเมือง Izlude และ เรือ Sunken และสถานที่เปลี่ยนอาชีพเป็นพ่อค้า (Merchant) 1 จุด สถานที่พัฒนาอาวุธจำนวน 1 จุด สถานที่ทำหมวกจำนวน 2 จุด Bunny quest จำนวน 1 จุด

สถานที่เหล่านี้ล้วนแสดงความหมายสะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการเป็นเมืองที่มีจุดซื้อขายอาวุธและสถานที่พัฒนาอาวุธให้มีประสิทธิภาพในการโจมตีมากขึ้นด้วยซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เกิดการใช้ความรุนแรง

4.2.3) ฉากเมือง Geffen



ภาพ 4.10: แสดงฉากเมือง Geffen

จากการวิเคราะห์เนื้อหาฉากเมือง Geffen พบว่าฉากเมือง Geffen มีลักษณะ เป็นรูปแปดเหลี่ยมโดยที่มีกำแพงสูงล้อมรอบมีต้นไม้พุ่มเขียวขึ้นอยู่ทั่วไป อาคารและสิ่งปลูกสร้างในเมืองนี้มีลักษณะเก่าแก่ ภายในเมืองประกอบไปด้วย ร้านขายของจำนวน 1 ร้าน Kaifa จำนวน 2 จุด สถานที่เปลี่ยนอาชีพเป็นพ่อค้า (Blacksmith) 1 จุด สถานที่เปลี่ยนอาชีพเป็นนักเวทย์ (Mage) 1 จุด สถานที่เปลี่ยนอาชีพเป็นนักเวทย์ (Wizard) 1 จุด NPC ทำหน้าที่กัก จำนวน 2 จุด ร้านขายอาวุธจำนวน 1 ร้าน Bunny quest จำนวน 1 จุด

สถานที่เหล่านี้แสดงความหมายสะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการเป็นเมืองที่มีจุดซื้อขายอาวุธ ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เกิดการใช้ความรุนแรง

4.2.4) ฉากเมือง Payon

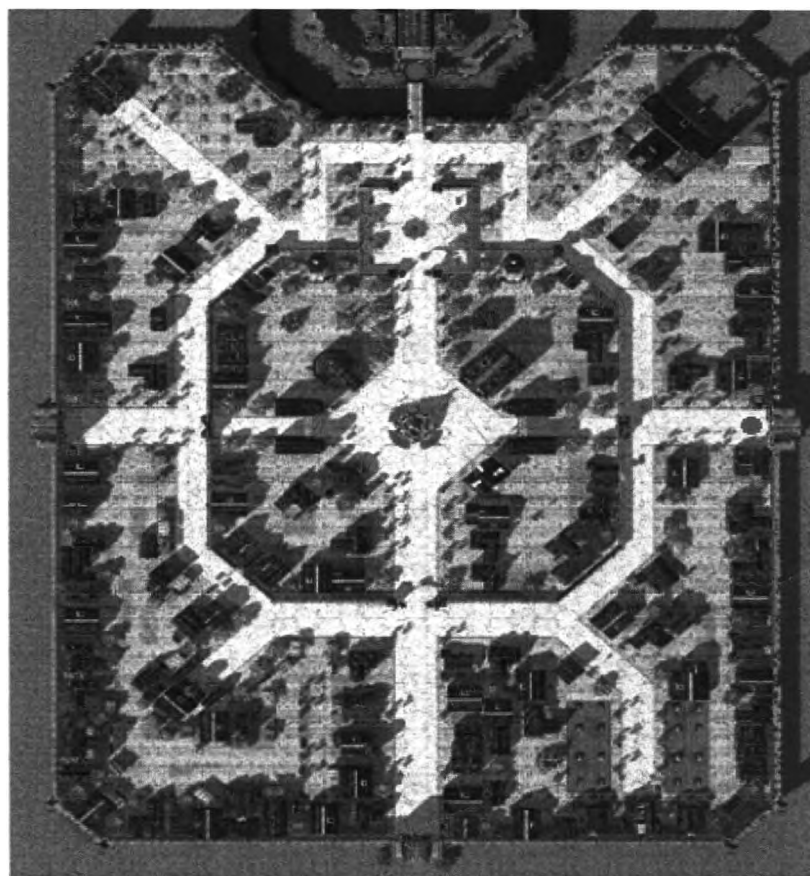


ภาพ 4.11: แสดงฉากเมือง Payon

จากการวิเคราะห์เนื้อหาฉากเมือง Payon พบว่าฉากเมือง Payon มีลักษณะเป็นเมืองโบราณมีแม่น้ำอยู่บริเวณด้านหน้าของเมืองและมีสะพานข้ามแม่น้ำเข้ามาสู่เมืองบริเวณรอบๆเมืองมีต้นไม้ขึ้นอยู่ทั่วบริเวณ อาคารสิ่งปลูกสร้างในเมืองเป็นปราสาทเก่า ภายในเมืองประกอบไปด้วย ร้านขายของจำนวน 1 ร้าน Kafra จำนวน 1 จุด สถานที่เปลี่ยนอาชีพเป็นนักธนู (Archer) 1 จุด NPC ทำหน้าฉาก จำนวน 1 จุด ร้านขายอาวุธ จำนวน 1 ร้าน สถานที่พัฒนาอาวุธจำนวน 1 จุด Bunny quest จำนวน 1 จุด

สถานที่เหล่านี้แสดงความหมายสะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการเป็นเมืองที่มีจุดซื้อขายอาวุธและสถานที่พัฒนาอาวุธ พบว่ามีการซื้อขายอาวุธมากกว่าการซื้อขายสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ รวมทั้งมีสถานที่พัฒนาอาวุธให้มีประสิทธิภาพในการโจมตีมากขึ้นด้วยซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เกิดการใช้ความรุนแรง

4.2.5) ฉากเมือง Prontera



ภาพ 4.12: แสดงฉากเมือง Prontera

จากการวิเคราะห์เนื้อหาฉากเมือง Prontera นั้น ผู้วิจัยพบว่าฉากเมือง Prontera มีลักษณะของเมืองเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีกำแพงเมืองล้อมรอบ อาคารสิ่งปลูกสร้างในเมืองมีลักษณะเป็นหมู่บ้านมีต้นไม้ขึ้นกระจายอยู่โดยรอบเมือง ส่วนท้ายของเมืองมีปราสาทตั้งอยู่ซึ่งมีน้ำล้อมโดยรอบของปราสาทมีสะพานเชื่อมระหว่างหมู่บ้านกับปราสาท ภายในเมืองประกอบไปด้วย ร้านขายของจำนวน 1 ร้าน Kafir จำนวน 4 จุด สถานที่เปลี่ยนอาชีพเป็นนักรบ (Knight) 1 จุด สถานที่เปลี่ยนอาชีพเป็นพระ (Acolyte) 1 จุด สถานที่สมัครลง Culvert จำนวน 1 จุด ร้านขายอาวุธจำนวน 2 ร้าน สถานที่พัฒนาอาวุธจำนวน 1 จุด Bunny quest จำนวน 1 จุด และ ร้านขายอุปกรณ์แต่งงาน จำนวน 1 ร้าน

สถานที่เหล่านี้แสดงความหมายสะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการเป็นเมืองที่มีจุดซื้อขายอาวุธและสถานที่พัฒนาอาวุธให้มีประสิทธิภาพในการโจมตีมากขึ้นด้วยซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เกิดการใช้ความรุนแรง

4.2.6) ฉากเมือง Ayothaya



ภาพ 4.13: แสดงฉากเมือง Ayothaya

จากการวิเคราะห์เนื้อหาฉากเมือง Ayothaya พบว่าลักษณะของเมืองอโยธยาเป็นเมืองที่ล้อมรอบไปด้วยน้ำมีท่าเรือ และบริเวณรอบเมืองมีป่าไม้ปกคลุมหนาแน่น มีต้นมะพร้าวขึ้นทั่วบริเวณตัวเมือง ลักษณะเด่นของเมืองอโยธยานั้นคือการที่มีวัดไทยเป็นสิ่งปลูกสร้างรวมถึงมียักษ์ 2 คนอยู่ด้านหน้าวัดและมีศาลาทรงไทย มีตลาดน้ำ ร้านอาหารซึ่งมีส้มตำกุ้งชาย โรงแรม รวมถึงสถานที่ตกปลา ภายในเมืองประกอบไปด้วย ร้านขายของจำนวน 1 ร้าน Bunny quest จำนวน 2 จุด ร้านขายกุ้งแม่น้ำจำนวน 1 ร้าน ร้านขายอาวุธจำนวน 1 ร้าน Kavra จำนวน 1 จุด

สถานที่เหล่านี้แสดงความหมายสะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการเป็นเมืองที่มีจุดซื้อขายอาวุธซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เกิดการใช้ความรุนแรง

ตารางสรุปสิ่งที่สะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในฉากของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก

สิ่งที่สะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา	ฉาก					
	เมือง Morroc	เมือง Alberta	เมือง Geffen	เมือง Payon	เมือง Prontera	เมือง Ayothaya
1. มีสถานที่ซื้อขายอาวุธ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. มีสถานที่พัฒนาอาวุธ	✓	✓		✓	✓	

ตารางที่ 4.9: แสดงสรุปสิ่งที่สะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในฉากของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก



จากการวิเคราะห์ฉากทั้ง 6 เมือง ได้แก่ เมือง Morroc, เมือง Alberta, เมือง Geffen, เมือง Payon, เมือง Prontera และ เมือง Ayothaya พบว่าสิ่งที่สะท้อนถึงความรุนแรงและขัดต่อศีลธรรมจรรยา นั่นคือการที่ภายในฉากดังกล่าว มีสถานที่ซื้อขายอาวุธและมีสถานที่พัฒนาอาวุธ ซึ่งถือว่าการส่งเสริมให้เกิดความรุนแรงในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก โดยผู้วิจัยได้พบว่ามีสถานที่ซื้อขายอาวุธในทุกฉาก สำหรับสถานที่พัฒนาอาวุธนั้นพบทั้งหมด 4 ฉาก คือ ฉากเมือง Morroc เมือง Alberta เมือง Payon และ เมือง Prontera

4.3 การวิเคราะห์สิ่งของและสัญลักษณ์พิเศษ

4.3.1) สิ่งของและเครื่องประดับ สิ่งของเครื่องประดับ หมายถึง สิ่งที่เป็นส่วนประกอบของตัวละครของใช้ต่างๆ เช่น สร้อยคอ แหวน ต่างหู ถุงมือ ปลอกคอ เข็มกลัด และ โล่ป้องกัน

ซึ่งมีสิ่งของและเครื่องประดับต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้


- 1) สร้อยคอ


สร้อยคอ	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการป้องกัน	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2623	Necklace	20	0	90	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	สร้อยคอ โบราณ ซึ่งสามารถเพิ่มความกระปรี้กระเปร่าให้แก่ผู้สวมใส่ (เพิ่มความเร็วในการฟื้นฟูพลังชีวิต)
	2608	Rosary	10	0	20	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	ลูกประคำใช้สำหรับนับจำนวนผู้สวดมนต์ในระหว่างการสวดมนต์ (เพิ่มอัตราการโจมตีและการหลบหลีก)

ตารางที่ 4.10: แสดงรายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับสร้อยคอ

สร้อยคอเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงรสนิยมของผู้เล่นเนื่องจากเป็นสิ่งที่ส่งเสริมการแต่งกาย และยังช่วยให้ตัวละครนั้นฟื้นฟูพลังชีวิตได้เร็วขึ้นรวมทั้งการเพิ่มอัตราการโจมตีและการหลบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นซึ่งเป็นการสะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการพัฒนาอาวุธเพื่อทำร้ายศัตรู และจากตัวอย่างที่ผู้วิจัยยกมาจะเห็นได้ว่าสร้อยคอ Necklace นั้นไม่ได้มีสิ่งทีแสดงออกถึงความรุนแรงส่วนสร้อยคอ Rosary นั้น มีสิ่งทีแสดงออกถึงความรุนแรง คือ การเพิ่มอัตราการโจมตี

2) แหวน


แหวน	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการป้องกัน	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2620	Rogue's treasure	10	0	70	ขโมย	แหวนสำหรับตัวละครขโมย โดยเฉพาะ ซึ่งช่วยให้เกิดโอกาสในการลักขโมยมากขึ้น

แหวน	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการป้องกัน	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2601	Ring	10	0	20	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	เป็นแหวนสำหรับใส่นิ้วมือเพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งให้แก่ผู้สวมใส่
	2614	Eye of Dullahan	10	0	50	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	สามารถลดพิษของสัตว์ประหลาด Dullahan
	2612	Flower ring	10	0		ทุกอาชีพ	แหวนน่ารักซึ่งทำมาจากดอกไม้ป่าเหมาะสำหรับให้แก่บุคคลอันเป็นที่รัก

ตารางที่ 4.11: แสดงรายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับแหวน

แหวนเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงรสนิยมของผู้เล่นเนื่องจากเป็นสิ่งที่ส่งเสริมการแต่งกาย ใช้เป็นตัวแทนความรัก ป้องกันการถูกทำร้ายจากศัตรู ช่วยฟื้นฟูพลังชีวิต ช่วยในการขโมยของ และเพิ่มความแข็งแกร่งให้กับผู้สวมใส่ซึ่งก็นับว่าเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการเพิ่มความแข็งแกร่งให้กับตัวละครเพื่อการโจมตีศัตรู



3) ต่างหู

ต่างหู	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการป้องกัน	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2602	Earring	10	0	20	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	เครื่องประดับซึ่งนำมาใส่บริเวณหูเพื่อเพิ่มระดับความเฉลียวฉลาดของผู้สวมใส่

ตารางที่ 4.12: แสดงรายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับต่างหู

ต่างหูเป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มค่าความฉลาดให้กับตัวละครเพื่อให้พลังการโจมตีในการร่ายเวทย์มนต์นั้นเพิ่มขึ้นนับว่าเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการเพิ่มความรุนแรงในการทำร้ายศัตรู

4) ถุงมือ

ถุงมือ	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการป้องกัน	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2624	Glove	20	0	90	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	ถุงมือโบราณ เพิ่มค่าความแม่นยำในการโจมตี
	2617	Celebrant	10	1	35	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	ถุงมือศักดิ์สิทธิ์ซึ่งช่วยเพิ่มระดับความฉลาดให้แก่ผู้สวมใส่

ตารางที่ 4.13: แสดงรายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับถุงมือ

ถุงมือเป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มค่าความแม่นยำในการโจมตีและช่วยลดระยะเวลาในการร้ายเวทย์มนต์ รวมถึงการเพิ่มค่าความฉลาดให้กับตัวละครเพื่อให้พลังการโจมตีในการร้ายเวทย์มนต์นั้นเพิ่มขึ้นนับว่าเป็น สิ่งที่สะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการเพิ่มความรุนแรงในการทำร้ายศัตรู


5) ปลอกคอ

ปลอกคอ	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการป้องกัน	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2618	Matyr's leash	10	1	35	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	ปลอกคอซึ่งทำจากหนังและมีหนามโดยรอบ เพิ่มค่าความคล่องตัว

ตารางที่ 4.14: แสดงรายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับปลอกคอ

ปลอกคอเป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มค่าความคล่องตัวในการหลบหลีกศัตรูสะท้อนถึงการป้องกันความรุนแรงจากศัตรู





6) เข็มกลัด

เข็มกลัด	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการป้องกัน	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2605	Brooch	10	0	20	นักดาบ นัก เวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	เครื่องประดับที่มีเวทย์มนต์ โดยมีเข็มหมุดอยู่ที่ด้านหลังสำหรับติดผ่านไปบนเสื้อผ้า ใช้สำหรับเพิ่มความว่องไวให้แก่ผู้สวมใส่

ตารางที่ 4.15: แสดงรายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับเข็มกลัด

เข็มกัลดเป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มค่าความคล่องตัวในการหลบหลีกศัตรูสะท้อนถึงการป้องกันความรุนแรงจากศัตรู

7) โล่ป้องกัน

โล่ป้องกัน	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการป้องกัน	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2104	โล่ทรงกลม (Buckler)	60	4	-	นักดาบ พระพ่อคำ ขโมย	โล่ทรงกลมมีประสิทธิภาพในการป้องกันการโจมตีของศัตรู
	2102	โล่ป้องกัน (Guard)	30	3	-	ทุกอาชีพ	โล่รูปทรงสี่เหลี่ยม ขนาดเล็ก และมีประสิทธิภาพในการป้องกันการจู่โจมของศัตรู
	2109	หนังสือแห่งความจำ (Memory Book)	100	3	-	นักเวทย์	เป็นหนังสือเวทย์มนต์ที่ใช้โดยนักเวทย์ สามารถใช้เป็นโล่ได้ด้วย เพราะมีขนาดใหญ่และหนา
	2107	โล่กระจก (Mirror Shird)	100	4	-	นักดาบ	โล่ที่สร้างขึ้นมาจากกระจกทั้งหมด สามารถสะท้อนเวทย์มนต์อันตรายให้กลับไปยังศัตรูได้

ตารางที่ 4.16: แสดงรายละเอียดสิ่งของ และเครื่องประดับ โล่ป้องกัน

โล่ป้องกันเป็นสิ่งที่ช่วยป้องกันตัวละครจากการโจมตีของศัตรู




จากการวิเคราะห์สิ่งของเครื่องประดับโดยใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมนพบว่า สิ่งของเครื่องประดับที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้








- เพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู
- ป้องกันความรุนแรงจากการโจมตีของศัตรู
- ช่วยในการขโมยของจากศัตรู
- เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับตัวละคร
- เพิ่มความแม่นยำในการโจมตีศัตรู
- ลดระยะเวลาในการร้ายเวทย์มนต์เพื่อโจมตีศัตรู
- เพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู




4.3.2) วิเคราะห์เครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยแบ่งเครื่องแต่งกายออกเป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

1) เครื่องแต่งกายส่วนหัว หมายถึง เครื่องแต่งกายที่ตัวละครสวมใส่ในส่วนหัว เช่น หมวก ที่คาดผม หรือ เครื่องประดับศีรษะต่างๆ เป็นต้น

ซึ่งมีเครื่องแต่งกายส่วนหัว ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

เครื่องแต่งกายส่วนหัว	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการป้องกัน	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2249	Coronet	30	3	-	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	มงกุฎขนาดเล็กที่ทำมาจากทองคำบริสุทธิ์ และสามารถเพิ่มความเฉลียวฉลาดให้แก่ผู้สวมใส่
	5022	Hat of the Sun God	240	4	-	นักดาบ พ่อค้า ขโมย	หมวกซึ่งมีปีกทองคำ และมีตราประจำดวงอาทิตย์ประดับอยู่
	5007	Grand Circlet	20	3	55	ทุกอาชีพ	เครื่องประดับศีรษะซึ่งสวมใส่โดยหัวหน้าเผ่า หรือนั้มนาคม (Guild)

เครื่องแต่ง กายส่วนหัว	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการ ป้องกัน	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2228	Helm	60	6	-	นักดาบ	เครื่องประดับศีรษะรูปแบบโรมัน
	5025	Helm of Angel	160	5	74	ตัวละครระดับที่ 2	หมวกเกราะที่ทำจากปีกเทวดาเพิ่มความคล่องตัวเพิ่ม โขด และเพิ่มอัตราการป้องกันเวทมนต์
	2231	Gemmed Sallet	50	4	-	นักดาบ พ่อก้าว ขโมย	เครื่องป้องกันศีรษะที่ประดับไปด้วยอัญมณี เพิ่มอัตราการป้องกันเวทมนต์
	5005	Gas Mask	10	1	-	ทุกอาชีพ	อุปกรณ์ที่มีลักษณะเหมือนหน้ากาก สามารถกรองถ่านหินและสารเคมีต่างๆ ออกไปเพื่อปกป้องผู้สวมใส่จากแก๊สอันตราย แต่ทำให้หายใจลำบากและแลดูน่ากลัว
	5107	Bone Helm	80	7	70	นักดาบ พ่อก้าว	หมวกเหล็กที่ทำจากกระดูก เพิ่มพลังโจมตีให้กับผู้สวมใส่
	2214	Bunny Band	10	2	-	ทุกอาชีพ	ที่คาดผมมีลักษณะคล้ายหูกระต่าย เพิ่ม โขด
	5037	Nut Shell	15	4	5	ทุกอาชีพ	หมวกซึ่งทำมาจากเปลือกแข็งของผลไม้

เครื่องแต่ง กายส่วนหัว	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการ ป้องกัน	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2256	Majestic Goat	80	5	-	นักดาบ พ่อค้า	หมวกซึ่งมีเขาประดับอยู่และมี ความสำคัญในทางศาสนา สามารถเพิ่มความแข็งแกร่งให้ผู้ สวมใส่ได้
	5006	Machoman's Glasses	10	1	-	ทุกอาชีพ	แว่นตากันลมและฝุ่นสำหรับ ผู้ชาย ซึ่งจะช่วยให้ผู้สวมใส่รู้สึก ว่าตนแข็งแรงและ กระฉับกระเฉง
	2268	Pipe	10	0	-	ทุกอาชีพยกเว้น นักบวชใหม่	อุปกรณ์สำหรับสูบบุหรี่ ซึ่ง สามารถลดความเสียหายที่ได้รับ มาจากสัตว์ประหลาดประเภท แมลงลงได้
	2209	Ribbon	10	1	-	ทุกอาชีพ	หมวกดีดที่ทำจากผ้าซาติน สามารถจับเวทย์มนต์อันตราย ออกไปได้
	2236	Santa Hat	10	1	-	ทุกอาชีพ	หมวกสีแดงปลายแหลม และมี ขนสีขาวประดับตรงปลาย เป็นที่ ทราบกันว่าซานตาคลอสเป็นผู้ สวมใส่หมวกชนิดนี้ และจะนำ โซคมมาใส่แก่ผู้สวมใส่ทั้งช่วย ป้องกันเวทย์มนต์

ตารางที่ 4.17: แสดงรายละเอียดเครื่องแต่งกายส่วนหัว


เครื่องแต่งกายส่วนหัวนั้นบ่งบอกถึงรสนิยมของผู้เล่นเนื่องจากเป็นสิ่งที่ส่งเสริมการแต่งกาย อีกทั้งยังทำให้ผู้สวมใส่ดูน่าเกรงขาม หรือ แสดงถึงพลังอำนาจรวมทั้งสถานะของผู้สวมใส่ เช่น ผู้สวมใส่เป็นหัวหน้าสมาคม เป็นต้น ช่วยป้องกันตัวละครจากการโจมตีต่างๆ เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับตัวละคร เพิ่มอัตราการโจมตี เพิ่มอัตราการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู เพิ่มความคล่องตัว เพิ่มอัตราการป้องกันเวทย์มนต์ และ เพิ่มค่าความฉลาดทำให้พลังการโจมตีและพลังการป้องกันของเวทย์มนต์เพิ่มขึ้น







จากการวิเคราะห์เครื่องแต่งกายส่วนหัวโดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมนพบว่าเครื่องแต่งกายส่วนหัวที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- เพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู
- ป้องกันความรุนแรงจากการโจมตีของศัตรู
- เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับตัวละคร
- เพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู

2) เครื่องแต่งกายส่วนลำตัว หมายถึง เครื่องแต่งกายที่ตัวละครสวมใส่บริเวณลำตัวมีทั้งเครื่องแต่งกายที่ทำจากผ้าหรือโลหะ เช่น เสื้อ เสื้อคลุม และ ชุดเกราะ เป็นต้น

ซึ่งมีเครื่องแต่งกายส่วนลำตัว ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

เครื่องแต่งกายส่วนลำตัว	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการป้องกัน	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2306	Adventurer's Suit	30	3	-	ทุกอาชีพ	เสื้อคลุมสำหรับผู้เดินทางที่มีน้ำหนักเบา และสวมใส่สบาย
	2314	Chain Mail	330	8	-	นักดาบ พ่อม้า ขโมย	ชุดเกราะที่มีน้ำหนักมาก
	2309	Coat	120	5	-	นักดาบ นักรบ พ่อม้า ขโมย	เสื้อคลุมยาวคลุมจนถึงเข่า

เครื่องแต่ง กายส่วนลำตัว	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการ ป้องกัน	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2320	Formal Suit	30	5	-	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า พระ ขโมย	เสื้อสูทแบบทางการสำหรับผู้ชาย
	2317	Full Plate	450	10	40	นักดาบ	ชุดเกราะที่มีน้ำหนักมาก และทำมาจาก tal plates
	2319	Glittering Jacket	250	7	60	พ่อค้า	เป็นเครื่องแต่งกายของนักร้อง โนคลับ ซึ่งมีลักษณะเป็น ประกาย ป้องกันเวทมนต์ และ มีโอกาทำให้ศัตรูตาบอดขณะ โจมตี
	2327	Holy Robe	170	7	60	พระ	เครื่องแต่งกายสำหรับพระ โดยเฉพาะ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็น แสงแห่งความศักดิ์สิทธิ์ ป้องกัน เวทมนต์ได้ดียิ่ง
	2303	Jacket	20	2	-	ทุกอาชีพ	เสื้อที่ทำมาจากหนังราคาถูก
	2318	เสื้อคลุมสำหรับ พ่อค้า	250	8	70	พ่อค้า	ชุดแบบเป็นทางการที่ช่วยให้ผู้ สวมใส่แลดูสง่างาม เพิ่มความ ฉลาด และป้องกันเวทมนต์

เครื่องแต่ง กายส่วนลำตัว	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการ ป้องกัน	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2334	Mage Coat	60	5	50	นักเวทย์	เครื่องแต่งกายสำหรับนักเวทย์ โดยเฉพาะ ซึ่งภายในจะมีพลัง เวทย์มนต์บรรจุอยู่ เพิ่มความฉลาด และป้องกันเวทย์มนต์
	2311	Mink Coat	230	6	30	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	เสื้อคลุมแบบมีขน ทำมาจากหนังที่มีความนุ่มลื่น และประดับด้วยขน
	2337	Ninja Suit	150	7	50	ขโมย	เครื่องแต่งกายแบบนักฆ่าชาวญี่ปุ่น ในสมัยโบราณ ซึ่งทำให้ผู้สวมใส่สามารถเคลื่อนไหวได้รวดเร็วกว่าปกติ รวมทั้งป้องกันเวทย์มนต์ได้
	2324	เสื้อคลุมสำหรับ พระ	40	4	-	พระ	เครื่องแต่งกายสำหรับพระ โดยเฉพาะ
	2335	Thief Clothes	10	6	-	ขโมย	เสื้อผ้าที่มีน้ำหนักเบาเป็นพิเศษ ใช้สำหรับการลักขโมย เพิ่มความคล่องตัว
	2330	Tight	50	6	45	นักธนู	เสื้อแบบแนบตัว ทำให้เคลื่อนไหวได้ง่าย เพิ่มความแม่นยำในการโจมตี
	2338	Wedding Dress	50	0	-	สำหรับผู้หญิง เท่านั้น	เครื่องแต่งกายสำหรับเจ้าสาว ป้องกันเวทย์มนต์ได้

เครื่องแต่ง กายส่วนลำตัว	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการ ป้องกัน	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2329	Wooden Mail	100	4	-	นักดาบ พ่อค้า	ชุดเกราะที่ทำมาจากไม้

ตารางที่ 4.18: แสดงรายละเอียดเครื่องแต่งกายส่วนลำตัว

เครื่องแต่งกายส่วนลำตัวนั้น บ่งบอกถึงรสนิยมของผู้เล่นเนื่องจากเป็นสิ่งที่ส่งเสริมการแต่งกายอื่น ทั้งยังทำให้ผู้สวมใส่ดูน่าเกรงขาม หรือ แสดงถึง อาชีพ หรือ พลังอำนาจรวมทั้งสถานะของผู้สวมใส่ เช่น ผู้สวมใส่คือตัวละครอาชีพพ่อค้า หรือ ผู้สวมใส่เป็นเจ้าของ เป็นต้น ช่วยป้องกันตัวละครจากการโจมตีต่างๆ ช่วยเพิ่มความแม่นยำในการโจมตี และ ร่นระยะเวลาในการร้ายเวทย์มนต์เพื่อโจมตีศัตรู เพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกการโจมตีของศัตรู เพิ่มพลังการ โจมตีของเวทย์มนต์

จากการวิเคราะห์เครื่องแต่งกายส่วนลำตัวโดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกม พบว่า เครื่องแต่งกายส่วนลำตัวที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา ทางด้านต่างๆ ดังนี้

- เพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู
- ป้องกันความรุนแรงจากการโจมตีของศัตรู
- เพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรูให้กับตัวละคร
- เพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู

3) เครื่องแต่งกายคลุมลำตัว หมายถึง เครื่องแต่งกายที่ตัวละครใช้คลุมลำตัวหรือคลุมศีรษะ

ซึ่งมีเครื่องแต่งกายคลุมลำตัว ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

เครื่องแต่งกาย คลุมลำตัว	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการ ป้องกัน	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2507	Cape of Old Marquess	60	2	40	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	ผ้าคลุมไหล่ ซึ่งจะเพิ่มความคล่องตัวให้กับผู้สวมใส่
	2502	Hood	20	1	-	ทุกอาชีพ	เครื่องปกคลุมศีรษะและลำคอซึ่งนุ่มและยืดหยุ่นได้ง่าย
	2505	Manteau	20	4	-	นักดาบ พ่อค้า ขโมย	ผ้าคลุมลำตัวยาวและหลวม
	2503	Muffler	40	2	-	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	ใช้สำหรับพันคอเพื่อความอบอุ่น
	2508	Ragamuffin Manteau	50	1	-	นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พระ พ่อค้า ขโมย	ผ้าคลุมเก่าซึ่งจะช่วยปกป้องผู้สวมใส่จากเวทย์มนต์อันตรายต่างๆ

ตารางที่ 4.19: แสดงรายละเอียดเครื่องแต่งกายคลุมลำตัว


เครื่องแต่งกายคลุมลำตัวนั้นบ่งบอกถึงรสนิยมของผู้เล่น เนื่องจากเป็นสิ่งที่ส่งเสริมการแต่งกายอีกทั้งยัง ช่วยป้องกันตัวละครจากการโจมตีต่างๆ เพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกการโจมตีของศัตรู

จากการวิเคราะห์เครื่องแต่งกายคลุมลำตัวโดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกม พบว่าเครื่องแต่งกายคลุมลำตัวที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้น สะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งกีดขวางศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- ป้องกันความรุนแรงจากการ โจมตีของศัตรู
- เพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกจากการ โจมตีของศัตรู

4) เครื่องแต่งกายส่วนเท้า หมายถึง รองเท้าที่ตัวละครสวมใส่

ซึ่งมีเครื่องแต่งกายส่วนเท้า ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

เครื่องแต่ง กายส่วนเท้า	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการ ป้องกัน	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2408	Ball'n'Chain	300	3	-	ทุกอาชีพ	โซ่ตรวนที่มีลูกตุ้มเหล็กขนาดใหญ่ ซึ่งจะจำกัดการเคลื่อนไหวของทาส ขาลง เพื่อไม่ให้หลบหนีไปได้ ปกติ มักสวมใส่บริเวณข้อเท้า
	2405	Boots	60	4	-	นักดาบ นัก ธนู พ่อค้า ขโมย	รองเท้าหนังที่ห่อหุ้มเท้าและช่วงขา ไว้ทั้งหมด ด้านบนประดับขนสีขาว จาก Lu-tic มีน้ำหนักค่อนข้างมาก
	2407	Crystal Pumps	10	0	-	นักดาบ นัก เวทย์ นักธนู (สำหรับ ผู้หญิง เท่านั้น)	รองเท้าสำหรับผู้หญิงที่ทำมาจาก คริสตัลอย่างดี เพิ่ม โชค และ ป้องกัน เวทย์มนต์
	2409	Highheels	60	2	-	นักดาบ นัก ธนู พ่อค้า ขโมย	รองเท้าลายนางซึ่ง แม่มดเป็นผู้ สวมใส่รองเท้าชนิดนี้เพื่อป้องกัน เวทย์มนต์
	2402	Sandals	20	1	-	ทุกอาชีพ	รองเท้านำรักของผู้หญิงซึ่งเป็นส่วน หนึ่งของเครื่องแบบนักเรียนผู้หญิง

เครื่องแต่ง กายส่วนเท้า	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	ระดับการ ป้องกัน	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	2404	Shoes	40	2	-	นักดาบ นัก เวทย์ นักรบ พระ พ่อค้า ขโมย	รองเท้าซึ่งห่อหุ้มส่วนเท้าไว้ทั้งหมด

ตารางที่ 4.20: แสดงรายละเอียดเครื่องแต่งกายส่วนเท้า

เครื่องแต่งกายส่วนเท้านั้นบ่งบอกถึงรสนิยมของผู้เล่นเนื่องจากเป็นสิ่งที่ส่งเสริมการแต่งกาย อีกทั้งยังช่วยป้องกันตัวละครจากการโจมตีต่างๆ และเพิ่มอัตราการโจมตีศัตรู








จากการวิเคราะห์เครื่องแต่งกายส่วนเท้าโดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมน พบว่าเครื่องแต่งกายส่วนเท้าที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้น สะท้อนให้เห็นถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- ป้องกันความรุนแรงจากการโจมตีของศัตรู
- เพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรูให้กับตัวละคร

4.3.3) วิเคราะห์อาวุธ ผู้วิจัยแบ่งอาวุธออกเป็น 13 ประเภท ดังนี้

1) ค้อนธนู และ หน้าไม้ หมายถึง อาวุธที่ทำจากไม้หรือแร่ธาตุมีลักษณะ โคงและจึงด้วย เส้นเอ็น หรือ เชือก ใช้ดึงให้ตึงแล้วปล่อยให้ลูกธนูไปยิงเป้าหมาย

ซึ่งมีค้อนธนูที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

คันธนู	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1715	Arbalest	100	90	33	ทุกอาชีพ	ธนูแบบพิเศษซึ่งทำให้เจ้าของมีความคล่องแคล่วว่องไวมากขึ้น
	1714	Composite Bow	60	29	4	นักธนู ขโมย	ธนูแบบทั่วไป ส่วนมากจะนำมาใช้ในเกมล่าสัตว์
	1710	Cross Bow	90	65	18	นักธนู ขโมย	ธนูที่มีคันคดกับด้ามสำหรับนำมาใช้ในการต่อสู้ขนาดใหญ่
	1714	Gakkung	110	100	33	นักธนู ขโมย	ธนูแบบทั่วไป ส่วนมากจะนำมาใช้ในเกมล่าสัตว์
	1709	Great Bow	100	50	18	นักธนู ขโมย	ธนูซึ่งมีความสมดุล และใช้งานง่าย
	1718	Hunter Bow	150	125	33	นักธนู	ธนูสำหรับนักธนูโดยเฉพาะ
	1719	Rogue's Bow	50	75	48	ขโมย	ธนูสำหรับขโมยโดยเฉพาะ สามารถยิงได้ไกลและใช้ล่าสัตว์ได้เป็นอย่างดี

คันธนู	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1720	Rudra's Bow	100	130	48	นักธนู ขโมย	ธนูของเทพเจ้าโบราณ มีพลังศักดิ์สิทธิ์ของพระเจ้าบรรจู่อยู่ใน

ตารางที่ 4.21: แสดงรายละเอียดอาวุธคันธนู

คันธนู และ หน้าไม้เป็นอาวุธสำหรับ โจมตีศัตรู ตัวละครอาชีพ นักธนูและขโมยเท่านั้นที่สามารถใช้อาวุธนี้ได้และจะต้องใช้ประกอบกับลูกธนูในการ โจมตีศัตรู ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของคันธนูและหน้าไม้แต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป








จากการวิเคราะห์คันธนู และ หน้าไม้โดยใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมนพบว่าคันธนู และ หน้าไม้ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งขัดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง

2) ดาบมือเดียว หมายถึง ของมีคมที่มีลักษณะยาวซึ่งทำมาจากแร่ธาตุต่างๆ ประกอบกันขึ้นด้วยการตี

ซึ่งมีดาบมือเดียวที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

ดาบมือเดียว	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1109	Blade	70	53	2	นักบวชใหม่ นักดาบ พ่อค้า ขโมย	ดาบซึ่งมีใบมีดหนา

ดาบมือเดียว	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1140	Byeollungum	90	150	40	นักบวชใหม่ นักดาบ พ่อค้า ขโมย	ดาบขนาดใหญ่ ซึ่งโดยปกติคนในกองทัพเกาหลีสมัยโบราณจะเป็นผู้ใช้ และสามารถเพิ่มความเสียหายต่อหัวหน้าสัตว์ประหลาดได้เป็น 2 เท่า
	1134	Caesar's Sword	70	140	40	นักบวชใหม่ นักดาบ พ่อค้า ขโมย	ดาบซึ่งทำเลียนแบบขากรรไกรขนาดใหญ่ มีประสิทธิภาพในการตัดสิ่งของต่างๆ เป็นพิเศษ และสามารถป้องกันสัตว์ประหลาดที่เป็นพิษได้เป็นอย่างดี
	1132	Edge	70	115	40	นักบวชใหม่ นักดาบ พ่อค้า ขโมย	ดาบซึ่งมีใบมีดแหลมคมส่วนมากแล้ว เมื่อนำมาใช้จะสามารถฆ่าสัตว์ประหลาดได้สำเร็จ และทำให้ศัตรูตายได้ในทันที
	1137	Excalibur	120	150	40	นักบวชใหม่ นักดาบ พ่อค้า ขโมย	ดาบของกษัตริย์อาเธอร์ ซึ่งดาบจะเป็นผู้เลือกเจ้าของได้เอง และมีอำนาจศักดิ์สิทธิ์ในดาบชนิดนี้ด้วย
	1129	Flam berge	150	150	27	นักดาบ	ดาบซึ่งได้รับการประดับตกแต่งอย่างดี ใบมีดมีลักษณะเหมือนคลื่น และมีอำนาจยิ่งใหญ่
	1143	Gaia Sword	250	115	74	นักบวชใหม่ นักดาบ พ่อค้า ขโมย	ดาบซึ่งได้รับการให้พรจากเทพธิดาแห่งโลก ซึ่งสามารถทำให้ผู้ใช้เก็บเอาแร่มาจากสัตว์ประหลาดได้
	1123	Haedonggum	90	120	27	นักบวชใหม่ นักดาบ พ่อค้า ขโมย	ดาบโบราณของชาวเกาหลี ซึ่งตามตำนานกล่าวไว้ว่ามีความสามารถในการควบคุมจิตใจ

ตารางที่ 4.22: แสดงรายละเอียดอาวุธดาบมือเดียว




ดาบมือเดียวเป็นอาวุธสำหรับโจมตีศัตรูด้วยการฟันหรือแทง ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของดาบมือเดียวแต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป


จากการวิเคราะห์ดาบมือเดียวโดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมนพบว่าดาบมือเดียวที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง

3) ดาบสองมือ หมายถึง ของมีคมที่มีลักษณะยาว และมีน้ำหนักมากซึ่งทำมาจากแร่ธาตุต่างๆ ประกอบกันขึ้นด้วยการตี

ซึ่งมีดาบสองมือที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

ดาบสองมือ	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1155	Bastard Sword	160	115	18	นักดาบ	ดาบซึ่งต้องใช้สองมือจับแบบมีด้ามมีดขาว ใช้สำหรับฟันหรือแทง
	1162	Broad Sword	200	140	33	นักดาบ	ดาบซึ่งต้องใช้สองมือจับที่มีใบมีดกว้าง และมีน้ำหนักมาก
	1166	Dragon Slayer	130	150	48	นักดาบ	ดาบซึ่งต้องใช้สองมือจับขนาดใหญ่ซึ่งมีการเล่าสืบกันว่าทำมาจากเขี้ยวมังกร สามารถป้องกันมังกรได้

ดาบสองมือ	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1169	Executioner	220	155	48	นักดาบ	ดาบซึ่งต้องใช้สองมือจับซึ่งนำมาใช้สำหรับการประหารชีวิต สามารถป้องกันศัตรูประหลาดครึ่งมนุษย์ได้
	1117	Katana	100	60	4	นักดาบ	ดาบซึ่งต้องใช้สองมือจับแบบมีใบมีดตรงสำหรับใช้ในการต่อสู้ เป็นที่ชื่นชอบของซามูไรในสมัยโบราณ
	1153	Slayer	130	90	18	นักดาบ	เป็นดาบซึ่งต้องใช้สองมือจับที่นักรบทั้งหลายใช้ในการต่อสู้

ตารางที่ 4.23: แสดงรายละเอียดอาวุธดาบสองมือ








ดาบสองมือเป็นอาวุธที่ต้องใช้สองมือจับ มีวัตถุประสงค์เพื่อโจมตีศัตรูด้วยการฟันหรือแทง ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของดาบสองมือแต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป





จากการวิเคราะห์ดาบสองมือโดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมน พบว่าดาบสองมือที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง

4) กริช หมายถึง ของมีคมที่มีลักษณะสั้น ซึ่งทำมาจากแร่ธาตุต่างๆ ประกอบกันขึ้นด้วยการตี

ซึ่งมีกริชที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

กริช	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1232	Assassin Dagger	60	125	36	นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	มีดสั้นสำหรับนักฆ่า
	1231	Bazerald	50	70	36	นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	มีดสั้นที่ตกแต่งแบบทางการ และมีลายสลักหรรษา โดยปกติขุนนางชั้นสูงจะเป็นผู้ใช้ดาบชนิดนี้
	1228	Combat Knife	40	80	36	นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	มีดสั้นแบบพกพา สามารถป้องกันสัตว์ประหลาดได้เป็นอย่างดี
	1206	Cutter	50	30		นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	มีดสำหรับใช้ในการต่อสู้โจมตี
	1215	Dagger	60	73	12	นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	มีดสำหรับใช้แทง
	1222	Damascus	80	118	24	นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	เป็นมีดที่มีหลังร้ายกาจ ทำมาจากเหล็กชนิดพิเศษและหายาก สามารถแทงได้ทะลุถึงหัวใจของศัตรู และไม่สามารถถูกทำลายได้
	1233	Exorcise	70	90	36	นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	มีดสั้นสำหรับใช้ในพิธีกรรมไสยศาสตร์ ซึ่งเป็นมีดที่มีอำนาจอันยิ่งใหญ่อยู่ในตัว ทำให้สามารถเอาชนะปีศาจร้ายได้ และสามารถป้องกันสัตว์ประหลาดประเภทปีศาจได้เป็นอย่างดี

กริช	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1223	Fortune Sword	50	90	36	นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	เป็นมีดที่มีมนต์เสน่ห์ ซึ่งสามารถนำความโชคดียังเจ้าของ
	1237	Grimtooth	80	150	36	นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	มีดสั้นที่ทำมาจากเขี้ยวอันแข็งแรง ซึ่งจะทำให้เจ้าของไม่สามารถควบคุมตนเองได้ เมื่อนำมาใช้ จะทำให้แนวโน้มการเกิดความป่าเถื่อนมีมากขึ้น
	1239	Poison Knife	80	64	65	นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	มีดสั้นที่มีสีม่วง ตรงใบมีดอาบยาพิษชนิดรุนแรงไว้
	1216	Stiletto	70	87	12	นักบวชใหม่ นักดาบ นักเวทย์ นักธนู พ่อค้า ขโมย	มีดสั้น และมีใบมีดบาง สามารถเจาะทะลุเกราะป้องกันของศัตรูได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 4.24: แสดงรายละเอียดอาวุธกริช







กริชเป็นอาวุธที่ใช้สำหรับการโจมตีศัตรูด้วยการฟันหรือแทง ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของกริชแต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป


จากการวิเคราะห์กริชโดยใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมนั้น พบได้ว่ากริชที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างมานั้น สะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง

5) หอก หมายถึง อาวุธที่มีลักษณะยาวและมีปลายแหลมซึ่งทำจากโลหะ

ซึ่งมีหอกที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

หอก	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1467	Bill Guisarme	100	180	48	นักดาบ	หอกซึ่งมีใบมีดหนาและมีปลายแหลม
	1470	Brionac	120	190	48	นักดาบ	หอกซึ่งสองประกายแสง สักดลหรือออกมาทางด้าน โดยง่ามแต่ละอันนั้น สามารถใช้โจมตีศัตรูได้หลายตัวในเวลาเดียวกัน
	1413	Gungnir	50	95	4	นักดาบ	หอกชนิดนี้มีความแม่นยำในการโจมตีสูง
	1463	Hallberd	250	165	33	นักดาบ	หอกซึ่งมีใบมีดคล้ายขวาน และมีเคียวเหล็กแหลมติดอยู่ที่ปลายด้าม
	1403	Javelin	70	28	4	นักดาบ	หอกสำหรับใช้ขว้าง
	1412	Lance	250	185	33	นักดาบ	หอกซึ่งโดยปกติหนักมี้าหรืออัศวินจะนำมาใช้

หอก	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1417	Poll Axe	380	160	71	นักดาบ	หอกสารพัดประโยชน์ ซึ่งเจ้าของสามารถนำอาวุธชนิดอื่นมาติดไว้บนยอด สำหรับการต่อสู้หลายรูปแบบ

ตารางที่ 4.25: แสดงรายละเอียดอาวุธหอก

หอกเป็นอาวุธที่ใช้สำหรับการโจมตีศัตรูด้วยการฟันหรือแทง ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของหอกแต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป







จากการวิเคราะห์หอกโดยการตีความหมายในปริบทการเล่นเกม พบว่าหอกที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง

6) มีดสั้น (Katar) หมายถึง มีดสั้นปลายแหลมผู้ใช้จะต้องกำที่ด้ามจับใช้ในการแทงหรือฟันเป็นอาวุธที่มีความคล่องตัวสูงเนื่องจากมีขนาดเล็กและเป็นอาวุธเฉพาะตัวละครขโมย

ซึ่งมีมีดสั้นที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

มีดสั้น	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1261	Infiltrator	150	100	75	ขโมย	มีลักษณะเหมือนรูปร่างมนุษย์สามารถใช้โจมตีจุดอ่อนของร่างกายได้ง่าย

มีดสั้น	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลัง โจมตี	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1254	Jamadhar	150	165	33	ขโมย	มีดสั้นใช้สำหรับแทง
	1250	Jur	80	125	18	ขโมย	มีดสั้นของชาวอาราบิกใช้ใส่ไว้ที่ หลังมือหรือแขน
	1252	Katar	120	148	33	ขโมย	เป็นมีดสั้นแบบธรรมดาเพิ่ม ความแม่นยำในการโจมตี
	1257	Dusty Thornbush	120	105	55	ขโมย	เป็นมีดสั้นที่ทำจาก Thornbush
	1259	Piercing Wind	120	105	55	ขโมย	เป็นมีดสั้นที่ทำจากราดลม
	1260	Ghoul	170	150	65	ขโมย	เป็นมีดสั้นที่ทำมาจากกระดูกของ สัตว์ประหลาด

ตารางที่ 4.26: แสดงรายละเอียดอาวุธมีดสั้น






มีดสั้นเป็นอาวุธที่ใช้สำหรับการโจมตีศัตรูด้วยการฟันหรือแทง ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของมีดสั้นแต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป

จากการวิเคราะห์ที่มีคัมด้วยวิธีตีความหมายในปริบทการเล่นเกม พบว่ามีคัมที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง
- เพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู

7) ขวาน หมายถึง ของมีคมที่มีด้ามจับทำจากโลหะต่างๆ มีลักษณะสั้น ใช้โดยการฟันหรือจาม

ซึ่งมีขวานที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

ขวาน	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1303	Axe	120	35	3	นักบวชใหม่ นักดาบ พ่อค้า	ขวานแบบธรรมดา
	1353	Battle Axe	180	75	3	นักดาบ พ่อค้า	ขวานซึ่งมีความทนทาน เหมาะสำหรับการฆ่าศัตรูหลายๆ ตัว
	1363	Bloody Axe	400	160	44	นักดาบ พ่อค้า	ขวานที่แลดูน่ากลัว เมื่อนำมาใช้จะทำให้เคลื่อนไหวได้ดีขึ้น
	1369	Guillotine	300	215	44	นักดาบ พ่อค้า	ขวานที่ทำขึ้นมาจากใบมีดขนาดใหญ่ ใช้ตัดศีรษะเหยื่อ แต่มีโอกาสน้อยมากที่จะทำ
	1368	Tomahawk	250	165	44	นักดาบ พ่อค้า	เป็นขวานซึ่งใช้ขว้าง

ขวาน	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลัง โจมตี	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1306	War Axe	420	160	76	พ่อค้า	ขวานซึ่งให้การช่วยเหลือเหล่านักรบในการต่อสู้ได้อย่างดี

ตารางที่ 4.27: แสดงรายละเอียดของขวาน

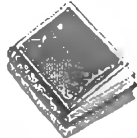
ขวานเป็นอาวุธที่ใช้สำหรับการโจมตีศัตรูด้วยการฟัน ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของขวานแต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันออกไป

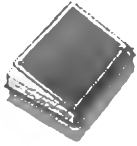




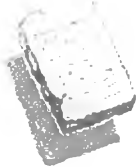
จากการวิเคราะห์ขวานโดยใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมนั้น พบว่าขวานที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง

8) หนังสือ หมายถึง คัมภีร์ที่ใช้ในการร่ายเวทย์มนต์เพื่อการโจมตีศัตรู

ซึ่งมีหนังสือที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

หนังสือ	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลัง โจมตี	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1551	Bible	100	139	27	พระ นักเวทย์	หนังสือซึ่งบรรจุด้วยคำศักดิ์สิทธิ์ไว้

หนังสือ	รหัส	ชื่อ	หน้าหลัก	พลัง โจมตี	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1550	Book	60	100	14	พระ นักเวทย์	หนังสือธรรมดา ซึ่งสามารถ กลายเป็นอาวุธสังหารได้เมื่อตก อยู่ภายใต้อันตราย
	1553	Book of Billows	75	90	27	พระ นักเวทย์	หนังสือแห่งธาตุน้ำ
	1555	Book of Blazing Sun	75	90	27	พระ นักเวทย์	หนังสือแห่งธาตุไฟ
	1556	Book of Gust of Wind	75	90	27	พระ นักเวทย์	หนังสือแห่งธาตุลม
	1557	Book of the Apocalypse	80	90	40	พระ นักเวทย์	หนังสือซึ่งบรรจุคำทำนายอัน โหดร้ายที่จะเกิดขึ้นในอนาคต
	1552	Tablet	80	151	27	พระ นักเวทย์	แผ่นหินอ่อนซึ่งจารึกคำกล่าวอัน ชาญฉลาดเอาไว้

ตารางที่ 4.28: แสดงรายละเอียดอาวุธหนังสือ






หนังสือเป็นอาวุธที่ใช้สำหรับการร่ายเวทย์มนต์เพื่อโจมตีศัตรูใช้ได้เฉพาะตัวละคร นักเวทย์ และ
พระ ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของเวทย์มนต์แต่ละเวทย์นั้นจะแตกต่างกันไป






จากการวิเคราะห์หนังสือ โดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมพบว่าหนังสือที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง

9) กระบอง หมายถึง อาวุธที่มีลักษณะเป็นด้ามตรงส่วนปลายของด้ามจะมีหลายลักษณะเช่น โข่ หนามแหลม และลูกตุ้ม เป็นต้น

ซึ่งมีกระบองที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

กระบอง	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1520	Chain	80	84	14	นักบวชใหม่ นักดาบ พระ พ่อค้า	กระบองแบบที่มีโซ่เหล็ก
	1501	Club	70	23	2	นักบวชใหม่ นักดาบ พระ พ่อค้า	อาวุธที่มีลักษณะเป็นด้าม มีน้ำหนักมากและทนทาน เหมาะสำหรับนำมาใช้เป็นอาวุธ
	1510	Flail	90	69	14	นักบวชใหม่ นักดาบ พระ พ่อค้า	อาวุธใช้สำหรับเขี่ยศัตรู มีด้ามจับเป็นไม้ขนาดยาว และอีกด้านหนึ่งจะเป็นส่วนที่ใช้สำหรับแกว่งไปมา
	1524	Golden Mace	80	130	40	นักบวชใหม่ นักดาบ พระ พ่อค้า	กระบองที่ทำมาจากทองคำบริสุทธิ์ และไม่สามารถถูกทำลายได้
	1528	Grand Cross	150	140	40	นักบวชใหม่ นักดาบ พระ พ่อค้า	กระบองรูปไม้กางเขนซึ่งได้รับการให้พรจากพระสันตะปาปาแห่งอาณาจักร Rund-Midgard

กระบอง	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลัง โจมตี	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1529	Iron Driver	300	155	78	พระ	กระบองที่มีส่วนหัวเป็นลูกกลม ใช้สำหรับการแข่งขันกีฬา และสามารถนำมาศัตรูได้อย่างมีประสิทธิภาพ
	1525	Long Mace	80	135	40	นักบวชใหม่ นักดาบ พระ พ่อค้า	กระบองแบบยาวและบาง สามารถใช้โจมตีศัตรูได้จากระยะไกล
	1530	Mjollnir	600	250	98	นักบวชใหม่ นักดาบ พระ พ่อค้า	ค้อนซึ่งมีเล่ากันว่าเทพเจ้าแห่งพายุ เป็นผู้ใช้ค้อนชนิดนี้ ซึ่งค้อนนี้จะสามารถกลับไปหาเจ้าของได้เสมอ และใช้ไฟในการนำศัตรู
	1513	Morning Star	150	110	27	นักบวชใหม่ นักดาบ พระ พ่อค้า	อาวุธที่แลดูน่ากลัว มีลักษณะเป็นตะบองเหล็กและมีตะปูแหลมติดอยู่
	1527	Quadrille	90	165	40	นักบวชใหม่ นักดาบ พระ พ่อค้า	กระบองที่มีลักษณะกลมรูปเหล็ก มีน้ำหนักมาก แต่เป็นที่นิยมนำมาใช้มากเช่นกัน

ตารางที่ 4.29: แสดงรายละเอียดอาวุธกระบอง







กระบองเป็นอาวุธที่ใช้สำหรับการโจมตีศัตรูด้วยการทุบ ตี หรือ ฟาด ซึ่งประสิทธิภาพของ ความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของกระบองแต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป




จากการวิเคราะห์กระบองโดยใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมที่กระบองที่ผู้วิจัยได้ ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง

10) แส้ หมายถึง อาวุธที่มีลักษณะเป็นเส้นยาวทำจาก โลหะ หรือ หนังสัตว์มีด้ามจับ

ซึ่งมีแส้ที่ผู้วิจัย ได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

แส้	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	หลัง โจมตี	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1964	Chemeti	70	150	44	นักธนู	แส้ที่มีพละกำลังมาก ทำมาจาก ไซ์ เหล็ก
	1962	Lariat	40	100	44	นักธนู	แส้หนังที่มีน้ำหนักมาก ทำมาจาก หนังของงูและหนังซึ่งมีความหนา เมื่อ ไซ์ตีจะทำให้เกิดรอยแผลเป็นลึก และยาว
	1952	Line	30	80	16	นักธนู	แส้แบบที่มีเส้นขนาดเล็กและ ทนทาน ส่วนด้ามจับมีขนาดเล็ก
	1956	Rante	90	135	30	นักธนู	แส้ที่มีประสิทธิภาพมาก และมีดาว ติดอยู่บริเวณส่วนปลาย
	1963	Rapture Rose	30	115	44	นักธนู	แส้ที่ทำมาจากหนามกุหลาบ เมื่อ นำมาใช้จะทำให้เกิดรอยแผลสาหัส บนตัวศัตรู
	1950	Rope	40	45	3	นักธนู	เชือกที่มีความทนทานและหนา ทำ มาจากป่านซึ่งทอเป็นเกลียว

แส้	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลัง โจมตี	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1959	Tail	70	105	30	นักธนู	แส้ชนิดพิเศษที่ทำมาจากหางสัตว์ เชื่อกันว่าจะนำโชคมาให้
	1960	Whip	70	120	30	นักธนู	แส้แบบธรรมดา มีด้ามจับทำมาจาก ไม้
	1954	Wire	100	95	16	นักธนู	แส้ที่ทำมาจากลวดซึ่งยืดหยุ่นได้ง่าย และมีด้ามจับเป็นเหล็ก

ตารางที่ 4.30: แสดงรายละเอียดอาวุธแส้

แส้เป็นอาวุธที่ใช้สำหรับการโจมตีศัตรูด้วยการฟาด ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของแส้แต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป

จากการวิเคราะห์แส้โดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมพบว่าแส้ที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง

11) สนับมือ หมายถึง อาวุธที่ผู้ใช้สอดระหว่างนิ้วมือ ปลายมีลักษณะแหลมใช้โดยการด้อย, ทิ่มแทง หรือ ฟัน ที่ศัตรู

ซึ่งมีสนับมือที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

สนับมือ	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1814	Berserk	50	100	36	พระ	อาวุธที่เมื่อนำใช้ จะทำให้ผู้สวมใส่ บ้าคลั่ง และจะสอดส่ายหาศัตรูมา ทั้งยังสามารถเพิ่มความเร็วในการ โจมตีได้ด้วย
	1809	Claw	50	86	24	พระ	อาวุธที่ทำเลียนแบบมือของมนุษย์ โดยมีนิ้วซึ่งทำด้วยเหล็กจำนวน 3 นิ้ว ซึ่งสามารถข่วนศัตรูให้ถึงแก่ ความตายและเพิ่มพลังกำลังให้แก่ผู้ สวมใส่ได้
	1812	Finger	50	97	24	พระ	อาวุธซึ่งทำเลียนแบบนิ้วมือของ มนุษย์ มีเล็บที่ยาวและแหลมคม
	1807	Fist	65	115	24	พระ	อาวุธที่มีรูปร่างเหมือนกำปั้นของ มนุษย์ สามารถทำร้ายศัตรูได้อย่างมี ประสิทธิภาพ
	1805	Hora	45	65	12	พระ	เครื่องป้องกันเวลาทำการต่อสู้ มักใช้ ในเวลาจัดการแข่งขันมวย
	1803	Knuckle Duster	45	50	12	พระ	เครื่องป้องกันมือซึ่งจะปกคลุม ด้านหลังมือทั้งหมด รวมถึงแขน ส่วนใหญ่ด้วย มีลักษณะเป็นแถบ หนังขนาดยาวและมีนิ้วซึ่งทำมาจาก เหล็กอยู่ด้านบน
	1801	Waghnak	40	30		พระ	อาวุธสำหรับใส่ที่มือแบบทั่วๆ ไป และมีความทนทาน ซึ่งรู้จักกันใน นาม "เขี้ยวเสือ"

ตารางที่ 4.31: แสดงรายละเอียดอาวุธสนับมือ




สนับมือเป็นอาวุธที่ใช้สำหรับการโจมตีศัตรูด้วยการตอย ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของสนับมือแต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป

จากการวิเคราะห์สนับมือโดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมน พบว่าสนับมือที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง
- เพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู

12) คทา หมายถึง อาวุธที่มีลักษณะยาวคล้ายไม้เท้าตัวละครที่จะใช้คทาได้นั้นต้องเป็นตัวละครที่มีเวทย์มนต์

ซึ่งมีคทาที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

คทา	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1612	Arc Wand	40	60	24	นักบวชใหม่ นักเวทย์ พระ	คทาซึ่งมีความหรรษาและใช้ฝีมือในการประดิษฐ์ ซึ่งจะนำพลังเวทย์มนต์มาให้ผู้ใช้
	1615	Bone Wand	70	40	24	นักบวชใหม่ นักเวทย์ พระ	คทาที่ทำจากกระดูกของมนุษย์ และมีหวัะโหลกติดอยู่ด้านบน ซึ่งคนที่ไม่รู้
	1613	Mighty Staff	70	130	24	นักเวทย์ พระ	คทาซึ่งหาได้ยากมีลักษณะคล้ายลูกแก้ว

คทา	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลังโจมตี	ระดับตัวละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1601	Rod	40	15		นักบวชใหม่ นักเวทย์ พระ	คทาวิเศษแบบพื้นฐาน
	1614	Wand of Occult	70	75		นักบวชใหม่ นักเวทย์ พระ	คทาซึ่งทำมาจากกิ่งของต้นโอ๊ค และมีรูปแกะสลักอยู่ด้านบน สามารถเพิ่มพลังการโจมตีให้กับเวทย์มนต์
	1472	Soul Staff	140	25	73	นักเวทย์	คทาซึ่งสามารถเพิ่ม Psychic power
	1473	Wizardry Staff	240	120	90	นักเวทย์	คทาซึ่งอำนาจเทพเจ้าบรรจุอยู่ โด่มีกลิ่นอายว่า พ่อมดในสมัยโบราณเป็นผู้ประดิษฐ์คทาประเภทนี้ขึ้นมา

ตารางที่ 4.32: แสดงรายละเอียดอาวุธคทา






คทาเป็นอาวุธที่ใช้สำหรับการโจมตีศัตรูด้วยการร่ายเวทย์มนต์ ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของคทาแต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป

จากการวิเคราะห์คทาโดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมนั้น พบได้ว่าคทาที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง

13) เครื่องดนตรี หมายถึง อาวุธที่มีลักษณะเหมือนเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ เช่น เครื่องตี, เครื่องสี เป็นต้น

ซึ่งมีเครื่องดนตรีที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมาดังนี้

เครื่องดนตรี	รหัส	ชื่อ	น้ำหนัก	พลัง โจมตี	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ใช้ได้	คำอธิบาย
	1912	Gumongoh	130	126	27	นักธนู	เครื่องดนตรีเก่าแก่ของประเทศเกาหลี ซึ่งเด็กผู้หญิงจะเล่นในการเฉลิมฉลองโอกาสพิเศษ
	1910	Harp	90	114	27	นักธนู	เครื่องดนตรีแบบมีเส้นเสียงใช้คิด และสามารถเพิ่มความเฉลียวฉลาดให้แก่ผู้เล่นได้
	1905	Lute	50	105	14	นักธนู	เครื่องดนตรีที่มีส่วนคอขาว และมีปุ่มสำหรับกดเส้นเสียง ซึ่งขณะนี้ ได้กลายเป็นเครื่องดนตรีที่ล้าสมัยไปแล้ว
	1903	Mandolin	40	90	14	นักธนู	เครื่องดนตรีขนาดเล็ก และมีเส้นเสียง
	1902	Violin	70	50	2	นักธนู	เครื่องดนตรีแบบมีเส้นเสียง ให้เสียงสูงและเป็นที่นิยมในประเทศแถบตะวันตก

ตารางที่ 4.33: แสดงรายละเอียดอาวุธเครื่องดนตรี

เครื่องดนตรีเป็นอาวุธที่ใช้สำหรับการโจมตีศัตรูด้วยเสียงดนตรี ซึ่งประสิทธิภาพของความรุนแรงในการโจมตีศัตรูของเครื่องดนตรีแต่ละอันนั้นจะแตกต่างกันไป

จากการวิเคราะห์เครื่องดนตรีโดยการใช้การตีความหมายในปริบทการเล่นเกมพบว่าเครื่องดนตรีที่ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างมานั้นสะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ยึดต่อสัทธรรมจรรยาทางด้านต่างๆ ดังนี้

- อาวุธใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง
- เพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู

ตารางสรุปถึงสิ่งที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในสิ่งของและเครื่องประดับ

ศักยภาพของสัญลักษณ์	สิ่งของและเครื่องประดับ						
	สร้อยคอ	แหวน	ต่างหู	ถุงมือ	ปลอกคอ	เข็มกลัด	โล่
เพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู			✓	✓			
ป้องกันความรุนแรงจากการโจมตีของศัตรู		✓					✓
ช่วยในการขโมยของจากศัตรู		✓					
เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับตัวละคร		✓					
เพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู	✓			✓			
เพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู	✓				✓	✓	
ใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง							

ตารางที่ 4.34: แสดงสรุปสิ่งที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในสิ่งของเครื่องประดับ

จากตารางสรุปพบว่า ถุงมือเป็นสิ่งของเครื่องประดับที่แสดงออกถึงความรุนแรงมากที่สุดดังจะเห็นได้จากศักยภาพของสัญลักษณ์ซึ่งศักยภาพที่แสดงออกถึงความรุนแรงนั้นมีอยู่ 3 ประการ คือ การเพิ่มความ

รุนแรงในการโจมตีศัตรู การเพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู และการใช้เพื่อทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง ศักยภาพของถุงมือนั้นมีสิ่ง que แสดงออกถึงความรุนแรงอยู่ 2 ประการประกอบด้วย การเพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู และการเพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู

ตารางสรุปถึงสิ่ง que แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่ง que ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในเครื่องแต่งกาย

สิ่ง que แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่ง que ขัดต่อศีลธรรมจรรยา	เครื่องแต่งกาย			
	ส่วนหัว	ส่วนลำตัว	คลุมลำตัว	ส่วนเท้า
เพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู	✓	✓		
ป้องกันความรุนแรงจากการโจมตีของศัตรู	✓	✓	✓	✓
ช่วยในการขโมยของจากศัตรู				
เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับตัวละคร	✓			
เพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู		✓		✓
เพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู	✓	✓	✓	
ใช้ในการทำร้ายร่างกาย รวมถึงการป้องกันตนเอง				

ตารางที่ 4.35: แสดงสรุปถึงสิ่ง que แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่ง que ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในเครื่องแต่งกาย

จากตารางสรุปพบว่า เครื่องแต่งกายส่วนลำตัวเป็นเครื่องแต่งกาย que แสดงออกถึงความรุนแรงมากที่สุดดังจะเห็นได้จากศักยภาพของสัญลักษณ์ซึ่งศักยภาพ que แสดงออกถึงความรุนแรงนั้นมีอยู่ 3 ประการ คือ

การเพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู การเพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู และการใช้เพื่อทำร้ายร่างกาย รวมถึงการป้องกันตนเอง ศักยภาพของเครื่องแต่งกายส่วนลำตัวนั้นมีสิ่งที่แสดงออกถึงความรุนแรงอยู่ 2 ประการประกอบด้วย การเพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู และการเพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู

ตารางสรุปถึงสิ่งที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในอาวุธ

สิ่งที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา	อาวุธ													
	ธนู	ดาบมือเดียว	ดาบสองมือ	กริช	หอก	มีดสั้น	ขวาน	หนังสือ	กระบอง	แส้	สับมือ	คทา	เครื่องดนตรี	
เพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู														
ป้องกันความรุนแรงจากการโจมตีของศัตรู														
ช่วยในการขโมยของจากศัตรู														
เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับตัวละคร														
เพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู						✓					✓			
เพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู														
ใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ตารางที่ 4.36: แสดงสรุปสิ่งที่แสดงออกถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาในอาวุธ

จากตารางสรุปพบว่า มิดสตัน และสแน็บมือเป็นอาวุธที่แสดงออกถึงความรุนแรงมากที่สุดจะเห็นได้จากศักยภาพของสัญลักษณ์ซึ่งศักยภาพที่แสดงออกถึงความรุนแรงนั้นมีอยู่ 3 ประการ คือ การเพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู การเพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู และการใช้เพื่อทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง ซึ่งศักยภาพของมิดสตัน และสแน็บมือนั้นมีสิ่งทีแสดงออกถึงความรุนแรงอยู่ 2 ประการ ประกอบด้วย การเพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู และการใช้เพื่อทำร้ายร่างกายรวมถึงป้องกันตนเอง

จากการวิเคราะห์สิ่งของ เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย และ อาวุธ ของตัวละครในเกมออนไลน์แรกนาร็อกพบว่า การที่ตัวละครสวมใส่เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย และ พกพาอาวุธนั้นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู ตัวละครจะสวมใส่สิ่งของ เครื่องประดับและเครื่องแต่งกายเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู เช่นเดียวกับการเพิ่มความแข็งแกร่งให้กับตัวละครหรือเพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรูหรือการป้องกันความรุนแรงจากการโจมตีของศัตรู สิ่งทีตัวละครใช้ในการทำร้ายร่างกาย รวมถึงการป้องกันตนเองจะพบจากอาวุธเท่านั้น และการที่ตัวละครที่สวมใส่เครื่องประดับนั้นเพื่อช่วยในการขโมยของจากศัตรูให้กับตัวละคร

ดังจะเห็นได้ว่าสิ่งของ เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย และ อาวุธ มีการสะท้อนถึงความรุนแรงในด้านการมุ่งทำร้ายหรือโจมตีศัตรูและในด้านการป้องกันตนเองจากการถูกโจมตี

โดยสรุปแล้ว ตัวละครแต่ละอาชีพนั้น จะมีความสามารถแตกต่างกันไป เพื่อให้เกิดความสมดุลขึ้นในเกมในสังคมเกมออนไลน์ และยังจำเป็นต้องมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครด้วยกัน หรือระหว่างตัวละครกับสัตว์ประหลาด หรือระหว่างตัวละครกับเกม ซึ่งการปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวแบ่งได้ดังนี้

1. การปฏิสัมพันธ์โดยใช้ความรุนแรง ไม่ว่าจะเป็นการใช้ความรุนแรงทางร่างกาย หรือทางวาจา

ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า ในทุกตัวละครนั้น มีการปฏิสัมพันธ์โดยใช้ความรุนแรงทางร่างกายมากที่สุด เนื่องจาก เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการดำรงอยู่ในสังคมเกมออนไลน์แรกนาร็อก ซึ่งหากไม่ได้ใช้ความรุนแรง ตัวละครดังกล่าวก็จะไม่มีการพัฒนา สำหรับการปฏิสัมพันธ์โดยใช้ความรุนแรงทางวาจานั้น ผู้วิจัยก็พบเห็นเช่นเดียวกัน เช่น การพูดจาดูถูกเหยียดหยาม หรือการทำทายเป็นต้น

2. การปฏิสัมพันธ์โดยการแลกเปลี่ยน ซึ่งปรากฏให้เห็นในลักษณะของการซื้อของ การค้าขาย รวมทั้งการให้บริการต่างๆ

การปฏิสัมพันธ์ประเภทนี้ เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในสังคมเกมออนไลน์ และพบว่าจากการปฏิสัมพันธ์โดยการแลกเปลี่ยนดังกล่าว จะก่อให้เกิดการกระทำที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยาขึ้นได้ เช่น การ โกงก หลอกหลวง การขโมย หรือ โกงในการค้าขาย เป็นต้น

3. การปฏิสัมพันธ์โดยการรวมกลุ่มสังคม ไม่ว่าจะเป็นการหาเพื่อน หรือการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน

ในสังคมเกมออนไลน์เร็กนารีอานั้น จะต้องมีการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมบางอย่างตามที่เกมกำหนด โดยการรวมกลุ่มนี้ พบได้ตั้งแต่การรวมกลุ่มที่มีขนาดเล็กไปจนถึงกลุ่มที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการรวมกลุ่มเพื่อใช้ความรุนแรงทางร่างกาย เช่น การเข้าร่วม Party เพื่อช่วยกันฆ่าสัตว์ประหลาด และแบ่งค่าประสบการณ์ซึ่งกันและกันระหว่างผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่ม หรือการรวมกลุ่มขนาดใหญ่เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมทำสงครามแย่งชิงปราสาท โดยที่เกมจะกำหนดวัน เวลา และระยะเวลาให้ผู้เล่นที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมนี้

ฉากที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างมานั้น เป็นฉากที่ผู้เล่นนิยมเข้าไปเล่น เนื่องจากว่าเป็นเมืองที่มีความสำคัญและในเมืองเหล่านี้ จะมีสถานที่จำหน่ายอาวุธตั้งอยู่ทุกเมือง นอกจากนั้น ในบางเมืองยังมีสถานที่พัฒนาอาวุธอีกด้วย อาวุธเหล่านี้นับว่าเป็นสิ่งสำคัญในสังคมเกมออนไลน์เร็กนารีอาก ซึ่งเป็ผลมาจากการปฏิสัมพันธ์โดยใช้ความรุนแรงทางร่างกายที่พบเห็นได้มากที่สุดตามที่กล่าวเอาไว้ข้างต้น อีกทั้งผู้วิจัยสังเกตได้ว่าชื่อเมืองต่างๆ ที่ยกมานั้นมีความสัมพันธ์กับชื่อเมืองสำคัญในโลกแห่งความเป็นจริง การสร้างรายละเอียดของฉากดังกล่าวจึงมีความคล้ายกับภูมิประเทศนั้นๆ เช่น ฉากเมือง Morroc มีความคล้ายกับเมือง Morocco ซึ่งตั้งอยู่ในบริเวณทะเลทรายเช่นเดียวกัน หรือเมือง Ayothaya ที่มีลักษณะคล้ายกับเมืองอยุธยาซึ่งมีวัดวาอาราม แม่น้ำ รวมถึงอาหารต้มยำกุ้งอันเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของเมืองไทย ดังจะเห็นได้ว่าผู้สร้างเกมต้องการให้เป็นสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ ในหลายทวีปของโลกแห่งความเป็นจริงแม้ว่าเกมจะถูกสร้างขึ้นในประเทศเกาหลีก็ตาม

จากจำนวนทั้งหมด 6 ฉาก ผู้วิจัยพบว่าในฉากเมือง Morroc มีจำนวนผู้เล่นมากที่สุดเนื่องจากเมือง Morroc นั้นเป็นเมืองของการค้าขายซึ่งมีตลาดการแลกเปลี่ยนขนาดใหญ่ และเต็มไปด้วยพ่อค้าดังนั้นเมื่อผู้เล่นต้องการ สิ่งของ เครื่องใช้ เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย หรือ อาวุธก็จะเดินทางมาซื้อที่เมืองนี้เป็นส่วน

ใหญ่ จากจำนวนของที่ทำการซื้อขายแลกเปลี่ยนทั้งหมดนั้นผู้วิจัยพบว่ามีการซื้อขายแลกเปลี่ยนสิ่งของที่นำไปใช้เพื่อความรุนแรงมากที่สุด ได้แก่ อาวุธ เครื่องแต่งกาย หรือสิ่งของเพื่อใช้ในการพัฒนาอาวุธ ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นว่านอกจากผู้เล่นจะใช้ความรุนแรงแล้วยังแสวงหาความรุนแรงอีกด้วย และในแต่ละเมืองนั้นจะมีสัตว์ประหลาดที่แตกต่างกันไป ซึ่งตัวละครแต่ละอาชีพก็มีความถนัดในการฆ่าสัตว์ประหลาดแตกต่างกันออกไปด้วย ดังนั้น ตัวละครนั้นๆ ก็จะเดินทางไปยังสถานที่ที่มีสัตว์ประหลาดที่ตนมีความถนัดในการฆ่าอยู่ ทั้งนี้ เกี่ยวข้องกับค่าประสบการณ์ของตัวละครดังกล่าวด้วยเช่นกัน และยังพบอีกว่า ในบางครั้งสัตว์ประหลาดจะให้สิ่งของที่หาได้ยากแก่ผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเดินทางไปยังเมืองนั้นๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของดังกล่าว

สำหรับสัญลักษณ์พิเศษนั้น ผู้วิจัยแบ่งออกมาเป็นสามประเภทคือ สิ่งของเครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย และอาวุธ ซึ่งมีวัตถุประสงค์แตกต่างกันออกไป ได้แก่ เพื่อเพิ่มความรุนแรงในการโจมตีศัตรู เพื่อป้องกันความรุนแรงจากการโจมตีของศัตรู เพื่อช่วยในการขโมยของจากศัตรู เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งให้กับตัวละคร เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการโจมตีศัตรู เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการหลบหลีกจากการโจมตีของศัตรู และเพื่อใช้ในการทำร้ายร่างกายรวมถึงการป้องกันตนเอง ซึ่งสัญลักษณ์พิเศษเหล่านี้ ได้ถูกกำหนดมูลค่า คุณค่า วัตถุประสงค์ โดยเกม เช่น กำหนดให้สัญลักษณ์พิเศษบางอย่างหาได้ยาก เพื่อให้สิ่งเหล่านั้นมีคุณค่ามากขึ้น เนื่องจากเป็นที่ต้องการของผู้เล่น และก่อให้เกิดการแก่งแย่งเพื่อให้ได้มา โดยผู้เล่นต้องใช้เวลาเล่นเกมนานมากขึ้น ซึ่งหากผู้เล่นได้มาเป็นของตน ก็จะแสดงให้เห็นถึงสถานะทางสังคมที่ดีของผู้เล่นดังกล่าว นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบอีกว่ามีการตีมูลค่าของสัญลักษณ์พิเศษเหล่านั้นออกมาเป็นหน่วยเงินจริง และทำการซื้อขายกัน โดยใช้เงินบาทอีกด้วย

สัญลักษณ์เหล่านี้ก่อให้เกิดโอกาสที่จะแสดงความรุนแรงได้มากขึ้น เกมสร้างสัญลักษณ์ขึ้นเพื่อเพิ่มระดับของความรุนแรงให้สูงขึ้น ซึ่งเปรียบเทียบได้จากการต่อสู้ด้วยมือเปล่าของตัวละครกับการต่อสู้ด้วยอาวุธ และอาวุธเหล่านั้นก็จะมีระดับความรุนแรงที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับพลังการโจมตีศัตรู แนวโน้มของความรุนแรงในสัญลักษณ์ของเกมนั้นเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ดังจะเห็นได้จากการเพิ่มขึ้นของจำนวนสัญลักษณ์ซึ่งเกมได้มีการปรับเปลี่ยน พัฒนาให้ทันสมัยและเพิ่มมากขึ้นตลอดเวลา