



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง "แรงจูงใจใน Guild War กับการสร้างทีมใน Cyber Space และ การต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง" โดยการเลือกศึกษาเฉพาะสังคมเกม Ragnarok Online นั้น เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เล่น การเข้าสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม และการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร ที่นำเสนอบนเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องในการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยจะสรุปผลการวิเคราะห์เรียงลำดับดังต่อไปนี้

1. ผลการวิเคราะห์สังคม Ragnarok Online ภายใต้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับสังคมโครงข่าย
2. ผลการวิเคราะห์วิธีการถักทอกิลด์และต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์ภายใต้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์
3. ผลการวิเคราะห์บทบาทของกิลด์ในกิจกรรมกิลด์วอร์ และวิธีการถักทอและต่อเชื่อมที่นำมาสู่ความสำเร็จ ภายใต้กรอบแนวคิดเรื่องการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์
4. ผลการวิเคราะห์การต่อเชื่อมความสัมพันธ์มาสู่โลกจริง ภายใต้กรอบแนวคิดด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
5. ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ ภายใต้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

1. ผลการวิเคราะห์สังคม Ragnarok Online ภายใต้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับสังคมโครงข่าย (Network Society)

Ragnarok Online เป็นเกมแนว MMORPG (Massive Multiple Online Real Play Game) ที่ต้องอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นหลักในการเข้าเล่น ลักษณะของเกมได้ถูกออกแบบมาให้เป็นตัวแทนของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งผู้เล่นสามารถเข้าเล่นได้โดยการลงทะเบียนเพื่อขอรับ ไอดีและพาสเวิร์ดได้จากเว็บไซต์ www.ragnarokonline.in.th แล้วจึงทำการเติมเวลาเล่นเกม ซึ่งสามารถเติมเวลาเล่นได้บนเว็บไซต์ดังกล่าวเช่นกัน

หลังจากทำการสมัครเรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นจะต้องทำการติดตั้งโปรแกรมเกมก่อน ซึ่งสามารถดาวน์โหลดได้จากเว็บไซต์ข้างต้น เมื่อเรียบร้อยแล้วผู้เล่นจึงจะสามารถเข้าเล่นได้ โดยการเข้าเล่นครั้งแรก ผู้เล่นจะต้องทำการสร้างตัวละครก่อน ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกสร้างตัวละครได้ตามต้องการ นอกจากเพศที่เลือกไม่ได้ เพราะระบบจะทำการระบุเพศตามบัตรประชาชนที่ใช้สมัครเล่นเกม สิ่งที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้คือ ชื่อตัวละคร ที่มีชื่อแม้ว่าห้ามซ้ำกับผู้อื่น ทรงผม สีผม และค่าความสามารถของตัวละคร

สังคมเกมแรกนาร็อกมีส่วนคล้ายกับสังคมในโลกจริงมาก เพราะถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นอยู่รวมกลุ่มกัน ภายในสังคมประกอบไปด้วยประชากรหลากหลายอาชีพตามแต่ผู้เล่นต้องการอยากเป็นอาชีพอะไร โดยจะแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ซึ่งผู้เล่นจะต้องพยายามเก็บค่าประสบการณ์เพื่อให้ระดับตัวเองเพิ่มขึ้น ซึ่งระดับที่สูงที่สุดในเกมคือ 99

อาชีพในเกมแรกนาร็อกเป็นอาชีพที่ถูกออกแบบมาเพื่อให้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน แต่ละอาชีพต้องเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน ยกตัวอย่างเช่น อาชีพสายนักบวช (เช่น Priest, Monk, Acolyte) เป็นอาชีพที่มีพลังชีวิตสูงมาก มีทักษะในการช่วยเหลือทั้งตัวเองและผู้อื่นได้อย่างดีเยี่ยม แต่หากจะให้ออกไปต่อสู้กับมอนสเตอร์เพียงลำพังก็คงไม่สามารถที่จะรับมือได้ เพราะอาชีพสายนี้มีทักษะในการโจมตีน้อยมาก และถึงแม้จะโจมตีได้ แต่ความรุนแรงอยู่ในระดับต่ำหากเปรียบเทียบกับอาชีพสายเวทย์มนต์ ที่สามารถร้ายเวทย์โจมตีเหล่าศัตรูได้อย่างรุนแรง

อาชีพที่สามารถโจมตีได้อย่างรุนแรงก็ไม่สามารถสู้ตัวต่อตัวกับเหล่ามอนสเตอร์ได้เสมอไป เพราะอาชีพเหล่านี้มักจะมีค่าพลังชีวิตที่ต่ำมาก จึงจำเป็นที่จะต้องพึ่งพาอาชีพฝ่ายสนับสนุนอย่าง Priest หรือ Acolyte เป็นต้น

นอกจากอาชีพที่หลากหลายแล้ว ระบบในเกมก็สนับสนุนให้เกิดการรวมกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์ ยกตัวอย่างเช่น ระบบสนทนา (Chat) ซึ่งการสนทนาในเกมแตกต่างจากการสนทนาในโปรแกรมสนทนาทั่วไปอย่าง MSN หรือ Yahoo ตรงที่การพูดคุยในเกมเป็นการพูดคุยผ่านตัวละคร ซึ่งเปรียบเสมือนตัวแทนของผู้เล่น และนอกจากจะสื่อสารกันผ่านตัวหนังสือแล้ว ยังมีการส่งภาพความรู้สึกต่างได้อีกเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น ภาพหัวเราะ ร้องไห้ ซึ่งเมื่อกดใช้คำสั่งดังกล่าว ตัวละครจะปรากฏภาพแสดงความรู้สึกขึ้นบนหน้าจอบทคอมพิวเตอร์

หากนำแนวคิดเรื่องสังคมโครงข่ายของ Manuel Castell ที่กล่าวไว้ว่าเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นกระดูกสันหลังของการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ที่แพร่ขยายในปัจจุบันนี้ และเมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลลดปล่อยทุกรูปแบบข้อความ ทั้งภาพ เสียง และข้อมูล โครงข่ายจึงถูกสร้างให้สามารถสื่อสารได้ทุกรูปแบบของสัญลักษณ์ โดยปราศจากการควบคุม มาใช้อธิบายสังคมเร็กนาร์็อก ผู้วิจัยพบว่า สังคมเร็กนาร์็อกเป็นสังคมโครงข่ายอย่างแท้จริง เพราะตัวเชื่อมหลักของผู้เล่นแต่ละคนคือ อินเทอร์เน็ต การเข้าเล่นเกมจึงเป็นการสื่อสารกันผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ที่มีโครงข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งเชื่อมโยงกันได้

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมเร็กนาร์็อก ไม่ได้เล่นในสถานที่เดียวกัน แต่เป็นการเล่นต่างสถานที่ ต่างระยะทาง ซึ่งจากการสัมภาษณ์พบว่า ผู้เล่นจำนวนไม่น้อยที่อาศัยอยู่ตามต่างจังหวัด และอีกจำนวนมากอาศัยอยู่ภายในเขตกรุงเทพมหานคร ตรงตามแนวคิดเรื่องสังคมโครงข่ายที่ว่า ระยะทางไม่ได้เป็นปัญหาในการสื่อสารอีกต่อไป

2. ผลการวิเคราะห์วิธีการถักทอกิลด์และต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์ภายใต้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ (Bridging and Bonding)

ตัวเชื่อมความสัมพันธ์ที่สำคัญที่สุดในการถักทอกิลด์ และต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์คือ ความไว้วางใจ จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่า ฤกษ์แจสำคัญในการที่จะประสบความสำเร็จคือความสามัคคี และเชื่อใจกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดมาจากความไว้วางใจกันระหว่างสมาชิกในกิลด์ทั้งสิ้น

ลักษณะของการรวมกลุ่มกัน เพื่อก่อตั้งกิลด์นั้น มีรูปแบบที่คล้ายกัน คือเริ่มต้นจากรวมกลุ่มคนที่รู้จักกันมาก่อน ซึ่งการรู้จักกันมาก่อนในที่นี้หมายถึงการรู้จักกันในโลกจริง เมื่อแต่ละกิลด์สามารถรับคนได้สูงถึง 36 คน จึงเป็นไปได้ที่ทั้ง 36 คนจะเป็นคนที่รู้จักกันในโลกจริงอยู่ก่อนแล้ว

วิธีการคัดสรรสมาชิกของแต่ละกิลด์คล้ายกันคือ ใช้วิธีชักชวน ซึ่งการชักชวนนี้ เป็นการให้สมาชิกไปชวนเพื่อนของแต่ละคนที่ไว้ใจได้ให้เข้ามาร่วมในกิลด์ จากการศึกษาพบว่า หัวหน้ากิลด์แต่ละกิลด์จะมีรูปแบบการสร้างควมไว้วางใจต่างกัน อย่างกิลด์ 16 คนโหด จะเน้นการรับคนที่รู้จักกันจริงๆ เข้ามามากกว่าที่จะหาสมาชิกใหม่ในเกม

แต่สำหรับกิลด์ ~One•For•All~ หัวหน้ากิลด์จะเลือกสมาชิกจากกลุ่มเพื่อนที่ผ่านการล่ามอนสเตอร์ระดับบอสมาด้วยกัน เพราะการออกล่ามอนสเตอร์เป็นการแสดงให้เห็นฝีมือลายมือในการเล่นของผู้เล่นแต่ละคน และบอสก็คือมอนสเตอร์ที่มีระดับเลเวลสูง โหดเหี้ยม หากทีมสามารถฆ่าหัวหน้ามอนสเตอร์ได้ หัวหน้ากิลด์ก็จะชักชวนให้เข้าร่วมทีม

“ถ้าเราจะหา Priest ดีๆ สักคน เราจะชวนเค้าไปล่าบอส แล้วชวนเพื่อนอาชีพอื่นไปอีก 4 คน ถ้าเราฆ่าบอสได้โดยยังมีชีวิตรอดกันทุกคน Priest คนนั้นก็ผ่านเข้ากิลด์เราได้เลย” Yongko ให้สัมภาษณ์

นอกจากหัวหน้ากิลด์จะไว้ใจสมาชิกแล้ว การที่หัวหน้ากิลด์จะทำให้สมาชิกไว้ใจได้เป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง ความจริงใจต่อกันเป็นตัวเชื่อมอันทรงพลังอีกข้อที่แต่ละกิลด์ขาดไม่ได้ ทั้งนี้ความจริงใจสามารถโยงไปถึงความเชื่อเพื่อ และไม่เอาัดเอาเปรียบกันระหว่างคนในกิลด์ได้ เพราะกิลด์ก็เหมือนสมาคม ที่ต้องหาเงินเพื่อมาใช้ในการกิจกรรมในกิลด์ โดยเฉพาะกิจกรรมกิลด์วอร์ ที่ต้องใช้เงินมหาศาลในการทำศึกแต่ละครั้ง

ยกตัวอย่างการแจกของเพิ่มพลัง ทั้งพลังชีวิต และพลังเวทย์มนต์ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งจำเป็นในการทำการต่อสู้ เพราะแต่ละคนแต่ละอาชีพต้องต่อสู้กับศัตรู หากถูกทำร้ายแล้วหลุดเลือดลด และไม่มียาเพิ่มเลือดก็มีสิทธิ์เสียชีวิต ไปเกิดใหม่ได้ ซึ่งกว่าจะไปเกิดใหม่ และเดินทางกลับเข้าประจำจุด ใช้เวลาพอสมควร ซึ่งอาจทำให้ฝ่ายศัตรูฉวยโอกาสนี้บุกอย่างหนักได้

ยาเพิ่มพลังต่างๆ จึงจำเป็นมากในกิจกรรมกิลด์วอร์ และกิจกรรมนี้เป็นการทำเพื่อส่วนรวม ดังนั้น หากกิลด์ใดเผลอลักภาวะเหล่านี้ให้สมาชิก โดยให้สมาชิกซื้อหามาเอง ก็อาจทำให้สมาชิกไม่พอใจ เกิดความรู้สึกไม่ดีกับหัวหน้ากิลด์ และยิ่งกิลด์ใดที่มีปราสาท หัวหน้ากิลด์จะมีสิทธิเปิดกล่องสมบัติ และหากไม่โชคร้ายเกินไปก็จะได้ของที่ดีและมีราคาทั้งนั้น ของเหล่านี้จะถูกนำมาขายทอดตลาดเพื่อนำเงินไปใช้ในการกิจกรรมของกิลด์

“การขายสมบัติกิลด์ถือเป็นการวัดใจหัวหน้า ถ้าขายได้แล้วแบ่งให้ทุกคน สมาชิกก็จะรัก แต่ถ้าขายได้แล้วไม่แบ่ง แกรมไม่ซื้อของแจกตอนกิลด์วอร์อีก ไม่มีคนอยู่ด้วยแน่” Aftershock ให้สัมภาษณ์

เมื่อมีผลประโยชน์ และเรื่องเงินเข้ามาเกี่ยวข้องก็มักจะทำให้กลุ่มที่ไม่ได้ผลประโยชน์ เสียความรู้สึก และมักเป็นชนวนในการเกิดข้อพิพาทในกลุ่มเสมอ สมาชิกในกลุ่มจะแสดงความไม่พอใจทันที เมื่อไม่ได้รับของแจก โดยการกล่าวหาว่าหัวหน้ากิลด์ให้ความสำคัญไม่เท่าเทียม และรักพวกพ้องตนเอง จึงทำให้หัวหน้ากิลด์ต้องประกาศมาตรการเรื่องการรับของแจก โดยกำหนดจำนวนขึ้น และกำหนดเวลาในการมารับ หากมารับช้ากว่าเวลาที่กำหนดจะถือว่าละสิทธิในการรับทันที

สำหรับการเปิดสมบัติของหัวหน้ากิลด์ ซึ่งมีเพียงหัวหน้ากิลด์เท่านั้นที่จะเข้าไปยังห้องสมบัติได้ จึงทำให้หัวหน้ากิลด์เป็นผู้เดียวที่ล่วงรู้ว่า สมบัติที่ได้นั้นคืออะไร บางครั้งที่หัวหน้าเลือกเปิดได้สมบัติที่ไม่ค่อยมีราคาค่าง และเมื่อนำมาแจ้งกับสมาชิกว่าได้ของชิ้นนี้ ทำให้สมาชิกบางคนกล่าวหาว่า หัวหน้ากิลด์ปกปิดเรื่องสมบัติที่ได้รับ ซึ่งหัวหน้ากิลด์จะทำการอธิบายให้สมาชิกทราบ พร้อมกับทำบัญชีการแจกของในแต่ละสัปดาห์ ว่าแจกไปจำนวนเท่าไร คิดเป็นเงินเท่าไร นำสมบัติไปขายได้เงินมาเท่าไร พร้อมทั้งแสดงการหักลบรายได้ และค่าใช้จ่ายทั้งหมด ให้สมาชิกเห็นเป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งวิธีการนี้ทำให้ลดความไม่พอใจของสมาชิกลงได้มาก

“หัวหน้ากิลด์จะบอกว่า เรามีเงินเท่านี้ ใช้เท่านี้ ติดลบเท่านี้ ส่วนมากไม่ค่อยเหลือ เพราะกิลด์เราแจกของให้กิลด์พันธมิตรด้วย” ยาจก ซี. ให้สัมภาษณ์

Gudykunst กล่าวว่า การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม จะทำให้เกิดทุนทางสังคมขึ้น ซึ่งสำหรับแต่ละกิลด์นั้น จะมีกิจกรรมที่สมาชิกทำร่วมกันอยู่เสมอคือ การออกล่ามอนสเตอร์ระดับหัวหน้า หรือที่เรียกกันว่า บอส (Boss) การนัดออกไปล่าหัวหน้ามอนสเตอร์ เป็นกิจกรรมที่แทบจะทุกกิลด์ให้ความสำคัญ เพราะของที่ตกจากมอนสเตอร์ระดับบอสนั้น โดยมากมีราคาสูง เป็นหนทางในการหารายได้เข้ากิลด์ได้อย่างดี

และนอกจากเป็นการหารายได้แล้ว ประโยชน์ที่ได้รับจากการออกถามอนสเตอร์ระดับ บอส เป็นกลุ่มคือ การได้ใช้เวลาว่างร่วมกันนอกจากกิจกรรมกิลด์วอร์ การฝึกฝนฝีมือ ทั้งฝ่ายบุก และฝ่ายสนับสนุน เป็นการเรียนรู้การทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งกิจกรรม นี้ นำมาซึ่งความสนิทสนมระหว่างคนในกิลด์ และก่อให้เกิดความไว้วางใจกันมากที่สุด

3. ผลการวิเคราะห์บทบาทของกิลด์ในกิจกรรมกิลด์วอร์ และวิธีการถักทอและต่อเชื่อม ที่นำมาสู่ความสำเร็จ ภายใต้กรอบแนวคิดเรื่องการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ (Bridging and Bonding)

สั่น ชูสกุล ได้กล่าวว่า ความเข้มแข็งของสังคม อาจไม่สามารถสร้างตัวเลขชี้วัดได้ ชัดเจนเท่ากับการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เป้าหมายสำคัญทางสังคมได้แก่ ความมั่นคงร่วมกัน ของคนในสังคม ความสงบ สันติ อยู่ด้วยกันด้วยความช่วยเหลือเกื้อกูล มีสวัสดิภาพและ สวัสดิการเพียงพอแก่การดำรงชีวิต

จากความหมายข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า สังคม หรือชุมชนที่เข้มแข็งนั้น คือการที่คนใน สังคมนั้นๆ เป็นมิตรต่อกัน มีไมตรีจิตต่อกัน และร่วมกันจัดการชุมชน ความเข้มแข็งของชุมชนมี หลายประเภท ทั้งความเข้มแข็งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมือง เป็นต้น ชุมชน เข้มแข็งนั้น จึงเป็นชุมชนที่สมาชิกเป็นหนึ่งเดียวกัน อันทำให้คนในชุมชนมีความสุข หรือจะสรุป ได้ว่า ชุมชนเข้มแข็ง คือ ชุมชนที่เจริญด้วยความสามัคคี ซึ่งความสามัคคีนี้เองที่ก่อให้เกิดคำว่า “ทุนทางสังคม” (Social Capital)

ในการอภิปรายผลข้อนี้ ผู้วิจัยจะยึดหลักทุนทางสังคมของ Van Emmerik ที่กล่าวไว้ว่า ทุนทางสังคม แบ่งเป็นสองกลุ่มคือ ทุนทางงาน (Hard Social Capital) และทุนทางใจ (Soft Social Capital)

ทุนทางงาน

งาน ในที่นี้หมายถึง ภาระกิจในการยึดครองปราสาทในกิจกรรมกิลด์วอร์ ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักของทุกกิลด์ที่เข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ การสร้างทุนทางงานในแต่ละกิลด์มีลักษณะที่คล้ายกันคือ การพูดคุยแลกเปลี่ยนเทคนิควิธีการเล่นในแต่ละอาชีพ การแนะนำวิธีการเล่นของหัวหน้ากิลด์ การฝึกปฏิบัติ

สำหรับกิลด์ ~One•For•All~ ผู้วิจัยพบว่าหัวหน้ากิลด์จะใช้วิธีสนทนาระหว่างคนในกิลด์ เพื่อการวางกลยุทธ์ โดยแผนการจะถูกถ่ายทอดสัปดาห์ต่อสัปดาห์ โดยก่อนเริ่มกิจกรรมประมาณ 30 นาที หัวหน้ากิลด์จะเริ่มชี้ตำแหน่งยืนให้กับสมาชิกแต่ละคน เช่น ด้านแรก ให้ Wizard ยืนเรียงแถวกัน 5 คน บริเวณด้านหลังประตูหน้า และให้ Priest คอยร่ายมนต์สนับสนุน Wizard อยู่ด้านหลังตลอดเวลา และในขณะที่ Wizard กำลังร่ายเวทย์ ให้ Hunter คอยคุ้มยิงอยู่ห่างๆ พร้อมกับวางกับดักให้ทั่วบริเวณที่ตรงเข้าสู่ห้องหิน

ด้านที่ 2 จะเป็นบริเวณชั้น 2 ซึ่งหากศัตรูผ่านเข้ามาได้ จะต้องเดินผ่านประตูเข้ามา ซึ่งฐานนี้ หัวหน้ากิลด์จะวางอาชีพ Monk ไว้คอยรัวกำปั้นเข้าใส่ศัตรู และ Blacksmith คอยทุบหม้อนใส่ศัตรู Hunter วางกับดักไว้ตลอดทางด้านหลังประตู เพื่อหยุดศัตรูไว้กับที่ ส่วนด้านสุดท้ายคือ ประตูสู่ห้องหิน ซึ่งส่วนนี้จะเต็มไปด้วย Knight ที่คอยเฝ้าหลังประตู Rogue ที่มีความสามารถในการซุ่มศัตรูที่ดำดินเข้ามา Hunter วางกับดักในทุกพื้นที่ที่ทอดเข้าสู่หินกิลด์ และที่สำคัญคือ Priest ที่คอยร่ายมนต์ใส่แทงหิน เพื่อเพิ่มพลังไม่ให้หินแตกได้ง่ายๆ

กลยุทธ์ของกิลด์อื่นๆ ก็คล้ายกัน หากกิลด์ใดต้องการจะบุกไปยึดปราสาทอื่น หัวหน้ากิลด์จะต้องเตรียมแผนอย่างดีทุกครั้ง จากการเข้าสังเกตอย่างมีส่วนร่วมในกิลด์ 16 คนใจได้ ผู้วิจัยพบว่า หัวหน้ากิลด์ 16 คนใจได้จะทำการแบ่งครึ่งทีม โดยครั้งแรกที่ประกอบด้วย Wizard, Hunter, Blacksmith และ Priest บางส่วน ไว้คอยป้องกันปราสาท ส่วน Knight, Crusader, Rogue และ Priest จะต้องเตรียมตัวบุกปราสาทอื่น ที่ต้องให้ Knight และ Crusader เป็นคนบุก เพราะ 2 อาชีพนี้สามารถวิ่งได้เร็ว และเลือดเยอะที่สุด

ส่วน Rogue สามารถมุดดินเพื่ออำพรางตัวจากศัตรูได้ และ Priest คอยตามสนับสนุน อยู่ตลอดเส้นทาง เพราะ Priest เป็นอาชีพสนับสนุนที่ดีที่สุด ที่สามารถสนับสนุนทั้งเพื่อนในทีม และตัวเองได้อย่างดี

การเตรียมการที่ดีของหัวหน้ากิลด์ ส่งผลกับวิธีการเล่นของแต่ละกิลด์อย่างมาก ยกตัวอย่างการบุกของกิลด์ ~One•For•All~ และกิลด์ ZMR จะต่างกันมาก เพราะกิลด์ ~One•For•All~ จะเน้นการวิ่งกรูกันเข้าไป เพื่อให้เกิดการซุลมุนจนฝ่ายตั้งรับไม่สามารถต้านทานได้ ส่วน ZMR จะเน้นการเข้าไปอย่างมีลำดับ

ทุนทางใจ

ทุนทางใจในที่นี้หมายถึง การทำตัวให้เป็นแบบอย่าง และการสร้างมิตรภาพ ซึ่งการสร้างทุนทางใจนั้น จะแตกต่างกันออกไปในแต่ละกิลด์

สมาชิกกิลด์ 16 คนโหด เมื่อเข้าสู่เกม ทุกคนจะได้พูดคุยกับหัวหน้ากิลด์อยู่เสมอ และสมาชิกต่างรู้สึกดีที่หัวหน้ากิลด์อยู่ในสถานะออนไลน์ จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยพบว่า สมาชิกจะรู้สึกดีใจทุกครั้งที่ได้พูดคุยกับหัวหน้ากิลด์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องในเกม หรือเรื่องนอกเกม สมาชิกสามารถปรึกษาหัวหน้ากิลด์ได้เสมอ

นอกจากการสนทนาแล้ว ประการกิลด์ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ใช้สื่อสารกันระหว่างคนในกิลด์ หัวหน้ากิลด์ ZMR จะใช้พื้นที่ประการนี้ เพื่อช่วยพรวันเกิดให้กับสมาชิกในกิลด์บางคนที่เขาทราบวันเกิดเมื่อไหร่

นอกจากการถักทอภายในกิลด์แล้ว การถักทอกับกิลด์พันธมิตรก็เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะการที่มีเพื่อน ย่อมดีกว่ามีศัตรู ผู้วิจัยพบว่า การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์พันธมิตรมีรูปแบบคล้ายกันมากในทั้ง 3 กิลด์ คือการยื่นข้อเสนอในการช่วยบุกยึดปราสาทของกิลด์อื่น กิลด์ที่เป็นพันธมิตรกันจะทำข้อตกลงไม่บุกปราสาทของกันและกัน และจะคอยส่งข่าวระหว่างกันในกลุ่มว่า จะมีใครบุกเราหรือไม่

ข้อสังเกตที่ผู้วิจัยพบก็คือ กิลด์พันธมิตรส่วนมากเป็นกิลด์เดียวกัน แต่ในเมื่อกิลด์สามารถรับสมัครได้เพียง 36 คน เมื่อความต้องการจะเข้าร่วมกิลด์เพิ่มสูงขึ้น หนทางเดียวที่จะทำให้ไม่เกิดการแตกแยกก็คือตั้งกิลด์ใหม่ภายใต้ชื่อเดิม เช่น ~One•For•All~I, ~One•For•All~II, ~One•For•All~III ไปเรื่อยๆ ซึ่งหากกิลด์ใดได้ครองปราสาท ก็เสมือนได้ครองด้วยกันทุกกิลด์ ซึ่งหากสัมพันธ์กันในลักษณะนี้ เรียกว่าเป็นกิลด์ลูก

4. ผลการวิเคราะห์การต่อเชื่อมความสัมพันธ์มาสู่โลกจริง ภายใต้กรอบแนวคิดด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Persuasive Technology)

จากการเริ่มศึกษาภายใต้กรอบการวิจัยเรื่องการต่อเชื่อมความสัมพันธ์มาสู่โลกจริง ผู้วิจัยพบว่า การเชื่อมโยงระหว่างโลกจริง และโลกในเกมนั้นได้เกิดขึ้นจริง ลักษณะที่ชัดเจนที่สุดคือ เรื่องระบบการค้าภายในเกม

รูปแบบพื้นฐานของเกมแร็กนาร์คือ การตามล่ามอนสเตอร์ ซึ่งเหล่ามอนสเตอร์ทั้งหลาย เมื่อถูกผู้เล่นฆ่าแล้ว จะให้สิ่งของ (Item) แก่ผู้เล่น ซึ่งจะมีมูลค่าตั้งแต่ 3 เซ็นขึ้นไป ทั้งนี้ อัตราการตกของสิ่งของจะถูกโปรแกรมไว้ให้สุ่มตก (Random) และของที่มีมูลค่าสูงจะตกจากมอนสเตอร์ระดับสูง จนไปถึงระดับหัวหน้า ที่จะให้ของหายาก (Rare Item) เช่น Grand Circlet เป็นต้น

ด้วยความที่เป็นของหายาก ทำให้สิ่งของเหล่านี้ราคาสูงมากตามท้องตลาดในเกม ซึ่งขายเป็นเงินเซิน ผู้เล่นบางคนยากจนในเกม แต่ในชีวิตจริงร่ำรวย และต้องการมีของหายากไว้ในครอบครอง จะยอมจ่ายเป็นเงินบาทเพื่อให้ได้ของสิ่งนั้นมา ซึ่งการซื้อขายจะเป็นการนัดพบกันนอกเกมของผู้เล่น โดยส่วนมากจะนัดเจอกันตามร้านอินเทอร์เน็ต แล้วตกลงเรื่องราคา เมื่อพอใจทั้ง 2 ฝ่าย จึงทำการเข้าเกมเพื่อส่งของให้กับอีกฝ่าย แล้วผู้ขายก็จะรับเงินบาทแทนเงินเซินในเกม

ของที่นิยมขายกันมากจากการศึกษาจากเว็บบอร์ดของ www.pramool.com คือเงินเซินในเกม หรือที่ผู้เล่นเรียกกันว่า เอ็ม (M = Million) โดยส่วนมากจะขายกันในหลัก 1 ล้านขึ้นไป จนถึง 1-2 พันเอ็มต่อครั้ง ซึ่งราคาทั่วไปที่ตั้งกระทุ่ตามบอร์ดจะอยู่ที่ระหว่าง 5-7 บาทต่อ 1 เอ็ม

การค้าขายกันนอกเกมถือว่าผิดกฎของเกมแร็กนาร์็อก และผิดกฎที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) ตั้งไว้เพื่อควบคุมการเล่นเกมที่เยาวชนภายหลังจากเกิดเหตุการณ์ใช้มีดแทงกันของกลุ่มวัยรุ่นที่ลักลอบซื้อเงินเซนี ในช่วงปี 2546 แต่อย่างไรก็ดี การค้าขายในลักษณะนี้ก็ยังสามารถพบเห็นได้ทั่วไป และแสดงให้เห็นชัดเจนถึงการเชื่อมโยงกันระหว่างโลกจริง และโลกเสมือนจริงในคอมพิวเตอร์ คล้ายกับว่าคอมพิวเตอร์เป็นเสมือนคนในสังคมตามแนวคิดของ B.J.Fogg

การเชื่อมโยงกันระหว่างโลกจริงกับโลกเสมือนจริงยังชัดเจนในเรื่องของการสร้างทุนทางสังคมของกิลด์อีกด้วย จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าแต่ละกิลด์มีการนัดพบปะสังสรรค์กันระหว่างสมาชิกนอกเกม โดยรูปแบบการนัดพบจะเป็นการนัดรับประทานอาหารร่วมกันมากที่สุด เพราะร้านอาหารเป็นสถานที่ที่เปิดโอกาสให้พูดคุยกันได้เต็มที่

กิลด์ ZMR เคยรวมกลุ่มเพื่อนในกิลด์ไปเที่ยวค้างคืนร่วมกัน และหัวหน้ากิลด์กล่าวว่า จนถึงวันนี้ที่เลิกเล่นเกมไปแล้ว ความสัมพันธ์ที่มีให้กันระหว่างเพื่อนในกิลด์ยังคงอยู่ และพวกเขายังคงติดต่อพูดคุยกันเหมือนเดิม เปลี่ยนไปแค่จากที่เคยคุยกันในเกม เปลี่ยนเป็นคุยในโปรแกรมสนทนาอื่นๆ เช่น MSN หรือการโทรศัพท์พูดคุยกัน

การได้ร่วมกิจกรรมระหว่างสมาชิกในกิลด์ ทำให้สมาชิกแต่ละคนรู้สึกถึงความผูกพัน และเป็นเพื่อนกันมากขึ้นกว่าเดิม จากการสัมภาษณ์สมาชิกในแต่ละกิลด์ พบว่า ทุกคนชอบที่จะเข้าร่วมกิจกรรมรับประทานอาหารร่วมกัน เพราะได้เจอเพื่อนในเกมตัวจริง กิจกรรมเหล่านี้ทำให้เกิดความรักและวางใจกันระหว่างสมาชิกในกิลด์ และยังเป็นການสานความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนให้ยั่งยืนยิ่งขึ้นด้วย

ระบบคู่รักในเกม เป็นอีกระบบหนึ่งที่ทำให้เกิดการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างโลกจริงกับโลกเสมือนจริง คู่รักหลายคู่ที่เข้าโบสถ์แต่งงานในเกม และในชีวิตจริงก็กำลังคบหาดูใจกับคู่ในเกม บางคนเล่นเกมด้วยกันมาตั้งแต่เริ่มต้น ทั้งที่ไม่รู้จักกันเป็นการส่วนตัว แต่รู้สึกชอบพอกันมาก และนัดพบกันนอกเกมจนกลายเป็นคู่รักในชีวิตจริงในที่สุด

สำหรับบางคน จริงจังกับความรักในเกมมากไป ทำให้ผิดหวังและเสียใจเมื่อความรักไม่เป็นไปอย่างที่คาดหวังไว้ ซึ่งแน่นอนว่าตัวละครในจอคอมพิวเตอร์จะไม่รู้สึกเสียใจ แต่เป็นผู้เล่นที่มีความรู้สึกนั้น

5. ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ ภายใต้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New Media) และการถักทอ ต่อเชื่อมความสัมพันธ์

จากการศึกษาพบว่า การติดต่อสื่อสารกันในสังคมเร็กนาร์วอออนไลน์ มีลักษณะเหมือนกับที่ Everett Rogers ได้ให้นิยามของสื่อใหม่ที่ว่า เป็นเทคโนโลยี หรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากไปสู่คนจำนวนมาก ผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า 8 ในจำนวน 9 คน ใช้เวลาส่วนมากในเกมเพื่อคุยกับเพื่อนคนอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะเร็กนาร์วอถูกสร้างขึ้นมาเพื่อส่งเสริมให้เกิดการรวมกลุ่มกันทางสังคม ระบบการสนทนาเป็นระบบที่อำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นอย่างมาก และการติดต่อระหว่างผู้เล่นในเกมเร็กนาร์วอ จะมีลักษณะที่แปลกแยกออกไปจากการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์อื่นๆ

Rogers กล่าวว่า ความไม่เจาะจงในการสื่อสารใน CMC ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่า การสื่อสารแบบไม่เจาะจงผู้รับสาร หรือปราศจากอารมณ์ในการสื่อสาร ซึ่งไม่เหมือนกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า Rogers ยังได้กล่าวอีกว่า การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารที่ไม่เป็นกันเอง ไม่เร้าอารมณ์และไม่เจาะจงผู้รับสาร ผู้ร่วมสื่อสารต้องปรับภาพตัวเองให้เข้ากับการสื่อสารมากกว่าการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

สำหรับการสื่อสารในสังคมเกมเร็กนาร์วอ เป็นการสื่อสารที่แฝงอารมณ์ไปกับสารที่ส่งถึงผู้รับได้อย่างชัดเจน เนื่องจากส่งสารในรูปแบบการพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนา จึงทำให้มีลักษณะที่เป็นกันเองสูง นอกจากนี้ ภาพแสดงอารมณ์ต่างๆ ในเกม สามารถถ่ายทอดอารมณ์ของผู้เล่นในขณะนั้นได้เป็นอย่างดี

TiaRa ให้สัมภาษณ์ว่า เวลาที่ใช้ภาพแสดงอารมณ์เหงือตก เธอต้องการจะสื่อว่า เธอเหนื่อยจากการคอยสนับสนุนเพื่อนในทีม

ยกตัวอย่างบทสนทนาที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นกันเองระหว่างผู้เล่น

ยาจกซี : แล้วพี่จามางานเลี้ยงป่าว

เจ้าหญิงเจียบ : อยากไปเหมือนกันนะ ซีละ

ยาจกซี : กำ

ยาจกซี : ต้องไปสิ

เจ้าหญิงเจียบ : กำอะไร

ยาจกซี : 5 5 5

ยาจกซี : กำ คือ กรรมอะพี่

จากบทสนทนาข้างต้นจะพบว่า ภาษาที่พิมพ์ตอบโต้ระหว่างผู้เล่น เป็นภาษาพูดมากกว่าภาษาเขียน ซึ่งทำให้ลดความเป็นทางการลง และยังมีการใช้สัญลักษณ์ เช่น 5 5 5 แทนเสียงหัวเราะ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้เล่นพบว่า ผู้เล่นส่วนมากจะพิมพ์ข้อความในลักษณะนี้ เพราะทำให้เร็วมากขึ้น และสื่อความหมายได้เช่นกัน

นอกจากจะสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นแล้ว สิ่งที่ทำให้ผู้เล่นจำนวนไม่น้อยเลือกที่จะเล่นเกมแรกนารีอก มากกว่าที่จะไปใช้โปรแกรมสนทนาอื่นเพื่อการติดต่อสื่อสาร ก็คือ การได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เพราะสำหรับเกมออนไลน์ ไม่เพียงแต่การล็อกอินเข้ามาเพื่อพูดคุยตอบโต้กัน แต่ระหว่างผู้เล่น ยังมีกิจกรรมต่างๆ เช่นการรวมกลุ่มกันไปเก็บค่าประสบการณ์ และเมื่อเกิดความประทับใจซึ่งกันและกันในครั้งแรก ผู้เล่นจะทำการบันทึกชื่อเพื่อนให้เข้ามาเป็นเพื่อนในบัญชีรายชื่อ เพื่อให้สามารถติดต่อกันได้อีกครั้งหากแยกย้ายกันไป

การติดต่อซื้อขายของในเกมก็เป็นอีกการพูดคุยหนึ่งที่ทำให้เกิดความสนิทสนมกันระหว่างผู้เล่น การตั้งร้านขายของในเกมแรกนารีอกสามารถตั้งได้ 2 แบบคือ ร้านโชวสินค้า ที่มีการโชวสินค้า และราคา เมื่อผู้ซื้อพอใจก็คลิกเอาของไปโดยไม่มีการต่อรองราคา และอีกแบบคือการตั้งห้องสนทนารับซื้อสินค้า และการตั้งห้องรับซื้อนี้ ผู้ซื้อและผู้ขายจะได้ทำการต่อรอง จนได้ราคาที่พอใจทั้ง 2 ฝ่ายจึงจะตกลงซื้อขาย

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การสื่อสารในเกมแร็กนาร์อ็อกมีลักษณะที่เหมือนกันกับการสื่อสารในโลกจริงเป็นอย่างมาก มีการเผชิญหน้ากันระหว่างตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่นแต่ละคน เป็น การสื่อสารที่ผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ โดยใช้อินเทอร์เน็ตในการเชื่อมโยง และลักษณะเด่นของ เกมออนไลน์ที่เสมือนเป็นการสื่อสารพูดคุยกันในสังคมจริงนี้เอง ที่ทำให้ผู้เล่นสนุกที่ได้เข้ามา พบปะพูดคุยกับเพื่อนในเกม จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า การพูดคุยกันในเกม เป็นสิ่งที่ผู้เล่นทุกคนปฏิบัติกันมากที่สุด บางคนเข้ามาในเกมเพียงเพื่อจะได้มาคุยกับเพื่อน เท่านั้น

สำหรับปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นต้องการเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์ตัวออร์ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ ภายใต้อันหลักแนวคิดเรื่องการถักทอความสัมพันธ์เพื่อก่อให้เกิดทุนทางสังคมที่เข้มแข็ง พบว่ามี ประเด็นหลักที่ทำให้เกิดการเข้าร่วมดังนี้

5.1 ความต้องการสิทธิพิเศษเหนือผู้อื่น

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า สังคมแร็กนาร์อ็อกมีความคล้ายคลึงกับสังคมในโลกแห่งความจริง มาก ตัวละครในเกมก็เป็นตัวแทนของคนในโลกจริง ดังนั้นลักษณะที่พึงมีของมนุษย์ในการ ต้องการเหนือกว่าผู้อื่นจึงเกิดขึ้นคล้ายกัน การได้เข้าร่วมในกิลด์ นอกจากจะมีสัญลักษณ์กิลด์ และชื่อกิลด์ปรากฏบนศีรษะของผู้เล่น เพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นมีสังกัดแล้วนั้น สิทธิพิเศษในการ ที่จะได้มีห้องเก็บค่าประสบการณ์ส่วนตัวก็เป็นอีกความต้องการหนึ่งที่ผู้เล่นต้องการ เพราะ จำนวนผู้เล่นเกม แร็กนาร์อ็อกมีเพิ่มขึ้นทุกวัน ถึงแม้ทางบริษัทผู้ให้บริการจะพยายามเพิ่มช่อง เวิร์ฟเวอร์เพื่อรองรับการเข้าเกมของผู้เล่นก็ตาม หากเดินทางไปเก็บค่าประสบการณ์ในแผนที่ที่ มอนสเตอร์ให้ค่าประสบการณ์สูง และของที่ตกมีราคา ก็จะพบว่าผู้เล่นแน่นแผนที่ เกิดการจอง ที่แย่งมอนสเตอร์ตามมา

การมีห้องเก็บค่าประสบการณ์ส่วนตัวจึงเป็นสิ่งที่ผู้เล่นต้องการ และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เป็นคุ้กได้ดินภายในปราสาทกิลด์ ที่มีมอนสเตอร์ระดับสูง ที่ให้ของมีราคา และยังมีมอนสเตอร์ ระดับหัวหน้าคอยวนเวียนมาเกิดอยู่เรื่อยๆ อีกด้วย

5.2 ชื่อเสียง และเกียรติยศ

nook หัวหน้ากิลด์ 16 คนใจดีให้สัมภาษณ์ว่า มีผู้เล่นต้องการอยากเข้าร่วมกิลด์ 16 คน ใจดีมากมาย หลังจากที่เรารวมบ้าน และเริ่มบุกยึดปราสาทผู้อื่นได้ แต่เราไม่ต้องการรับคนพว้า เพื่อ จึงทำให้เกิดกิลด์ชื่อ 16 คนใจดีมากมาย แต่ถ้าเป็นกิลด์ดั้งเดิมจะต้องอยู่ที่เซิร์ฟเวอร์ Loki เท่านั้น

จากการสัมภาษณ์จะเห็นได้ว่า ผู้เล่นในเกมต้องการที่จะมีชื่อเสียง โดยเฉพาะกิลด์ที่มี สถิติการยึดครองปราสาทได้ยาวนานและบ่อยที่สุด จะเป็นที่ยกย่องของบรรดาผู้เล่นอย่างมาก และกิลด์ใดที่ยังไม่มีปราสาท ก็จะพยายามอย่างมากในการเตรียมทีม และบุกยึดปราสาทให้ได้

ดังนั้น จึงไม่แปลกที่ในช่วงเวลากิจกรรมกิลด์วอร์ จะมีผู้เล่นเดินไปมาอย่างหนาแน่น สวมใส่เครื่องประดับเพชรพราวอาดความงามอยู่บริเวณตลาดเมือง MORROC สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้เล่นต้องการไปให้ถึง เป็นความต้องการที่พวกเขาพยายาม

การอภิปรายผล

ปัจจุบัน ปัญหาเยาวชนที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เป็นปัญหาที่ผู้ปกครองส่วนมาก วิตกกังวลเป็นอย่างมาก และจากข่าวที่นำเสนอผ่านทางสื่อต่างๆ ยิ่งตอกย้ำความคิดที่ว่า เกมออนไลน์เป็นอบายมุข ที่ส่งผลร้ายต่อเด็กและเยาวชน แต่จากการศึกษาอย่างมีส่วนร่วมของผู้วิจัยกลับพบว่า เกมออนไลน์ไม่ได้ส่งผลร้ายต่อเด็กและเยาวชนเลย ทั้งนี้เพราะระบบต่างๆ ภายในเกม เป็นระบบที่จำลองภาพของสังคมจริงเอาไว้ ทั้งอาชีพ และหน้าที่ของแต่ละอาชีพในสังคม ระบบเศรษฐกิจ และการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นการบ่มเพาะ และฝึกการใช้ชีวิตในสังคมทั้งสิ้น

ผลการศึกษาพบว่า การติดต่อสื่อสารผ่านสื่อใหม่ หรือการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่มี คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางนั้น ก่อให้เกิดสังคมขนาดใหญ่ ที่มีผู้ใช้เข้ารับบริการ และเกิดการ ปฏิสัมพันธ์อย่างมีส่วนร่วมภายใต้โครงข่ายนี้ แร็กนาร์ริคออนไลน์ เป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นภายใต้ แนวคิดเรื่องของการนำผู้เล่นเข้ามาใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน ทำให้ลักษณะสังคมภายในเกมมีส่วนคล้าย กับสังคมในโลกจริงเป็นอย่างมาก ทั้งเรื่องของการเป็นประชากรคนหนึ่งในสังคม บทบาทหน้าที่ที่

ต้องรับผิดชอบในสังคม จะเห็นได้ว่า รูปแบบของโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นนั้น สามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามามีส่วนร่วมได้เป็นอย่างดี ทั้งภาพบรรยากาศภายในเกม และรูปแบบของตัวละคร ล้วนถูกสร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นได้พบและเรียนรู้ประสบการณ์จริง ผู้เล่นจะมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีหน้าที่รับผิดชอบ ต้องดิ้นรนเพื่อให้ตนเองอยู่รอดในสังคมแห่งนี้ แร็กนาร์็อกจึงเป็นการจำลองสังคม เพื่อให้ผู้เล่นเข้ามาลองใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน

การติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นในเกมนั้นมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งการพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนาภายในเกม ที่มีลักษณะเหมือนการพูดคุยกันโดยผ่านตัวละครในเกม ผลการวิจัยพบว่าการสื่อสารผ่านเกมนี้ ชัดแย้งต่อแนวคิดของ Roger ที่ว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารที่ไร้อารมณ์ และไม่เป็นกันเอง และการสื่อสารรูปแบบนี้ไม่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสาร แต่สำหรับสังคมแร็กนาร์็อก การสนทนาดังกล่าวระหว่างผู้เล่นไม่ใช่เพียงการพูดคุยกันผ่านตัวอักษรเท่านั้น แต่จากลักษณะของการเป็นเกม ที่จะต้องมีการสร้างตัวละครเพื่อเป็นตัวแทนของผู้เล่นขึ้น และตัวละครเหล่านี้จะเป็นเสมือนตัวแทนของผู้เล่นที่จะพบปะพูดคุยกับผู้อื่น และโปรแกรมแสดงอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ เช่น หัวเราะ ยิ้ม เหมินอาย ร้องไห้ เหนื่อย ทั้งหมดนี้เป็นการสื่อสารที่ทำให้ฝ่ายตรงข้ามรับรู้ได้ทันทีว่า ผู้พูดต้องการบอกอะไร และอยู่ในอารมณ์ใด การสื่อสารที่คล้ายมากกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้านั้นเอง ทำให้ผู้เล่นทั้งหลายลงความเห็นว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้พวกเขายอมสละเวลาเพื่อที่จะเข้ามาในเกม และพูดคุยกับเพื่อนในเกม เพราะเกมแร็กนาร์็อก ไม่ได้ให้บริการเพียงแค่ระบบสนทนาดังกล่าวระหว่างผู้เล่น แต่มีกิจกรรมอื่นๆ เช่นการเก็บค่าประสบการณ์เพื่อเพิ่มระดับของผู้เล่น กิจกรรมกิลด์วอร์ ที่เป็นตัวประสานความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เล่น สิ่งเหล่านี้ได้ลบข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่ ที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องมานั่งอยู่ตรงหน้ากันและกัน เพื่อก่อร่างสร้างความสัมพันธ์ แต่คอมพิวเตอร์สามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ได้ทั้งหมด

กิจกรรมกิลด์วอร์เป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ลักษณะการเล่นเป็นการต่อสู้กันเองระหว่างผู้เล่น เพื่อแย่งชิงความเป็นหนึ่ง ซึ่งก่อนหน้านี้ ผู้เล่นจะไม่ค่อยมีโอกาสปะทะกันเองมากนัก คู่กรณีจะเป็นมอนสเตอร์เป็นส่วนมาก เมื่อกิจกรรมนี้เข้ามา และเปิดโอกาสให้ต่อสู้กันขึ้น กิจกรรมนี้จึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และหากจะเข้าร่วมกิจกรรม ผู้เล่นจะต้องรวมกลุ่มกันให้ได้ 36 คน เพื่อจัดตั้งกิลด์ โดยจะต้องเลือกสมาชิกในกลุ่ม 1 คนให้ดำรงตำแหน่งหัวหน้ากิลด์ การดำเนินการของกิลด์ตั้งแต่เริ่มก่อตั้งกิลด์ จนกระทั่งได้ครอบครองปราสาท ไม่ใช่เรื่องที่ย่าง เพราะตั้งแต่เริ่มก่อตั้ง สมาชิกทุกคนจะต้องร่วมมือร่วมใจกันเก็บค่า

ประสบการณ์ให้กับกิลด์ ซึ่งหมายความว่า แทนที่ค่าประสบการณ์ที่ได้ จะมอบให้กับตัวเอง กลับต้องเสียสละให้แก่กิลด์ ซึ่งถือเป็นการเสียสละเพื่อส่วนรวม เมื่อฐานะกิลด์อยู่ในระดับสูงแล้ว สมาชิกก็ยังคงต้องเสียสละทั้งเงิน และเวลา เพื่อที่จะป้องกันและรักษาฐานที่มั่นของกิลด์ เพราะความสำเร็จของกิลด์ไม่ใช่เพียงการได้ยึดครองปราสาทเท่านั้น แต่รวมถึงการที่สามารถรักษาและป้องกันการรุกรานจากกิลด์อื่นๆ ด้วย เพราะชื่อเสียง และเกียรติยศที่แต่ละกิลด์ได้รับนั้น ไม่ได้มาจากการได้ครอบครองปราสาทเพียงครั้งเดียว แต่เป็นชื่อเสียงจากการครอบครองปราสาทหลังใหญ่ เป็นเวลายาวนานมากกว่า ดังนั้น การร่วมมือร่วมใจของสมาชิกจึงเป็นสิ่งสำคัญมากในการที่จะบรรลุเป้าหมายนี้ หัวหน้ากิลด์จะต้องทำทุกวิถีทางที่จะกระตุ้นให้สมาชิก ออนไลน์เข้ามาในเกม ในช่วงของกิจกรรมกิลด์วอร์ ซึ่งกลยุทธ์ที่หัวหน้ากิลด์ใช้ ก็มีตั้งแต่การยอมจ่ายค่าน้ำยาเพิ่มพลังต่างๆ ให้แก่สมาชิกในกิลด์ เพื่อให้สมาชิกรู้สึกได้ว่า ไม่ต้องเสียสละอะไรมากไปกว่าเวลา 2 ชั่วโมง เพื่อเข้าร่วมกิจกรรม

กิจกรรมนอกเหนือจากกิจกรรมกิลด์วอร์ ก็ช่วยสร้างความสามัคคีภายในกลุ่มได้เป็นอย่างดี ถือว่าเป็นการชักชวนความสัมพันธ์ให้มั่นคงยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างการนัดรวมตัวเพื่อออกล่าบอส ก็เป็นกิจกรรมที่สมาชิกให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เพราะได้ฝึกฝีมือ กลยุทธ์ใหม่ และยังได้สิ่งของหายากที่บางครั้งอาจจะตกลงมาให้สมาชิกได้ชื่นชมอีกด้วย นอกจากนี้ การนัดพบปะสังสรรค์ ของผู้เล่นในกิลด์เดียวกันก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และกิจกรรมนี้ส่งผลอันเห็นเป็นรูปธรรม เพราะแสดงให้เห็นถึงพลังความสามัคคีของบรรดาสมาชิกในกิลด์ ที่พยายามที่จะมาร่วมงาน แม้ว่าจะอยู่ห่างไกลเพียงใดก็ตาม ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นภายในเกม คงไม่ใช่เพียง 1 หรือ 2 วันที่สามารถสร้างขึ้นมาได้ แต่ต้องผ่านวันเวลา และการร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมา จึงจะนำพากิลด์มาได้จนถึงจุดที่เรียกว่าประสบความสำเร็จ

ความคล้ายคลึงกันระหว่างสังคมจริง และสังคมในเกมนี้เองที่ทำให้ผู้เล่นที่ขาดวุฒิภาวะ ไม่สามารถที่จะแบ่งแยกความสำคัญออกจากกันได้ ผู้เล่นบางคนสามารถอยู่ในเกมได้นานถึง 10 ชั่วโมง บางคนเล่นเกมข้ามวัน บางคนถึงขนาดหยุดเรียนเพื่อเล่นเกม ความเหมือนจริงของเกม กลายเป็นดาบสองคมที่ก่อให้เกิดปัญหาตามมา ความสัมพันธ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่น ที่ไม่ได้เกิดเฉพาะในเกม แต่เชื่อมโยงออกมาสู่โลกของความเป็นจริง ยิ่งทำให้ผู้เล่นให้ความสำคัญกับสังคมจำลองนี้อย่างมาก ผู้เล่นที่ไม่สามารถแยกแยะความจริง กับเกมออกได้จะไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ปัญหาเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้ปกครองทั้งหลายในสังคมหวัดกันมาก แต่ภาพในเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยได้พบเห็นนั้น เป็นภาพที่สวยงาม และสิ่งที่ผู้ให้บริการเกมมอบแก่เยาวชนนั้น

ก็ไม่ใช่ว่าสิ่งที่มีมอมเมาเยาวชนแต่อย่างใด ทั้งนี้ เนื่องจากผู้เล่นส่วนมาก เป็นเยาวชน ที่อาจจะไม่สามารถแยกแยะ และแบ่งเวลาการเล่นได้ จึงทำให้เกิดปัญหา การไม่ใส่ใจในเรื่องของการเรียน หลงลืมหน้าที่อันเป็นหน้าที่หลักในชีวิตจริงไป ดังนั้น ผู้ใหญ่ในสังคมจึงควรที่จะเข้ามามีบทบาท ในการจัดระเบียบเกมออนไลน์ให้มากขึ้นกว่านี้ ซึ่งการจัดระเบียบนี้ต้องหมายรวมถึง มาตรการควบคุมผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตด้วย

มาตรการการควบคุมเกมออนไลน์ในสังคมไทยยังคงไม่จริงจัง หน่วยงานของรัฐที่ดูแล เรื่องเกมออนไลน์ควรมีมาตรการที่ชัดเจนครอบคลุมทุกด้านที่เป็นผลเสียออกมาให้เร็วที่สุด ซึ่งผู้วิจัยหวังว่า หากรัฐสามารถออกมาตรการเพื่อควบคุมการเล่น และการให้บริการอย่างรัดกุมได้ แล้ว จะทำให้พฤติกรรมการเล่นในทางลบของผู้เล่นลดลง ทั้งนี้ สถาบันครอบครัวก็เป็นอีกหนึ่งสถาบันที่จะช่วยประคองให้เยาวชนอยู่ในกรอบที่ตั้งไว้ เพราะปัญหาไม่ได้อยู่ที่เกมออนไลน์นั้นๆ ไม่ดี แต่เกิดจากวุฒิภาวะของผู้เล่นนั่นเอง

ข้อเสนอแนะ

- ควรมีการศึกษาในเชิงจิตวิทยาวิเคราะห์ (Psycho Analysis) ต่อไป เกี่ยวกับ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกม แรกนารีอิก อันอาจจะนำมาทั้งผลดีและผลเสียในเชิง วัฒนธรรมและสังคม
- ควรศึกษาเรื่องแรงจูงใจใน Cyber Space ในเกมออนไลน์อื่นๆ เพิ่มเติม เพราะในปัจจุบันมีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการอยู่มากมาย ซึ่งแต่ละเกมมีลักษณะที่แตกต่าง กันออกไป
- ควรสร้างนโยบายในการควบคุมเกมให้มีจริยธรรมมากขึ้น เนื่องจากได้พบว่า ผู้เล่น และ เว็บมาสเตอร์ (Web Master) ไม่ได้ปฏิบัติตามกฎที่ตั้งไว้เท่าที่ควร