วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น

โดย

นางสาวปลายฟ้า นุ้ยพิน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

รายงานการศึกษาเฉพาะบุคคล (Individual Study) เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรศิลปะศาสตร์บัณฑิต

ภาควิชามานุษยวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น

โดย

นางสาวปลายฟ้า นุ้ยพิน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

รายงานการศึกษาเฉพาะบุคคล (Individual Study) เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

ภาควิชามานุษยวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ภาควิชามานุษวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้การศึกษาเฉพาะบุคคลเรื่อง “วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น” เสนอโดย นางสาวปลายฟ้า นุ้ยพิน เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขามานุษยวิทยา

....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดำรงพล อินทร์จันทร์)

หัวหน้าภาควิชามานุษยวิทยา

วันที่..........เดือน.........................พ.ศ.............

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

อาจารย์ที่ปรึกษา

....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชินวร ฟ้าดิษฐี)

........../........................./...............

กรรมการสอบ

....

(อาจารย์ ดร. นัฐวุฒิ สิงห์กุล)

........../........................./...............

หัวข้อศึกษา	วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น
คำสำคัญ	Ragnarok, การรวมกลุ่ม, การบริโภค, วัฏจักรเกม
ผู้ศึกษา	นางสาวปลายฟ้า นุ้ยพิน รหัสนักศึกษา 03600105
ภาควิชา	มานุษยวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชินวร ฟ้าดิษฐี
ปีการศึกษา	2563
จำนวนหน้า	96

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง "วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปิดให้บริการของเกม Ragnarok Online ระหว่างในช่วงปีพ.ศ.2545 จนปิดเกมในปีพ.ศ.2559 ถึงสาเหตุที่ทำให้เกมได้รับความนิยมอย่างมากในยุคแรก ตลอดจนสาเหตุที่ทำให้เกมได้ปิดให้บริการในยุคแรก และช่วงที่กลับมาเปิดเกมอีกครั้งในปีพ.ศ. 2563 จนถึงปัจจุบัน เพื่อศึกษารูปแบบของการรวมกลุ่มและปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในเกม Ragnarok Online เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของผู้เล่นเกม Ragnarok Online โดยศึกษาผ่านกลุ่มตัวอย่างที่เลือกจากนั้นใช้วิธีการสโนว์บอลและการคัดเลือกจากการใช้แบบสอบถามออนไลน์ จากนั้นใช้วิธีการสัมภาษณ์รวม 16 คน โดยแบ่งเป็นสัมภาษณ์ในพื้นที่กายภาพ 5 คน และสัมภาษณ์ในพื้นที่ออนไลน์ 11 คน โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เลือกคนที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป เคยเล่นเกม Ragnarok Online ในยุคแรก และกลับมาเล่นอีกในปีพ.ศ. 2563 มีพฤติกรรมการรวมกลุ่มในเกมและมีพฤติกรรมการบริโภคทั้งในเกมและนอกเกม

ผลการศึกษาพบว่า เกม Ragnarok Online นั้นเป็นเกมรูปแบบ MMORPG ที่เปิดตัวครั้งแรกในปี พ.ศ. 2545 ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากจนเกิดกระแส Ragnarok Fever ไปทั่วทั้งประเทศจากการเข้าเล่นพร้อมกันกว่าแสนคน โดยมีสาเหตุมาจากแนวเกมที่เปิดโลกแห่งการผจญภัยให้กับผู้เล่นอีกทั้งยังช่วยให้ได้พบปะกับผู้เล่นคนอื่น ๆ มากมาย ซึ่งแตกต่างกับเกมอื่น ๆ ในสมัยนั้น อีกทั้งยังเป็นการเกิดขึ้นอย่างเป็นทางการของธุรกิจ Real Money Trading หรือการนำเอาเงินและไอเทมในเกมมาซื้อขายเป็นเงินจริง แต่เมื่อมีจุดสูงสุดก็ต้องมีจุดต่ำสุดซึ่ง Ragnarok Online ขาดทุนอย่างหนักในช่วงปีพ.ศ. 2558 ประกอบกับจำนวนที่ลดลงมากของผู้เล่นอันเนื่องมาจากการไม่สามารถจัดการปัญหาต่าง ๆ ของเกมได้และตัวเกมไม่มีอะไรอัปเดตเพิ่มเติม จนต้องประกาศยุติให้บริการในปีพ.ศ. 2559 แต่ทั้งนี้กระแสของเกมยังไม่ได้หายไปไหน ยังมีการพูดถึงเป็นจำนวนมากและมีการเปิดเกมเถื่อนออกมาให้ได้เล่น จนกระทั่งบริษัท Gravity ได้นำเกมกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้งในปีพ.ศ. 2563 พร้อมกับการอัปเดตสิ่งใหม่ ๆ ให้กับเกม จนทำให้เกิดกระแสการเล่นเกมกลับมาอีกครั้งไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นหน้าเก่าหรือหน้าใหม่ ตลอดจนสตรีมเมอร์มากมายก็พากันเล่นเกมนี้ และด้วย

รูปแบบของเกมที่เป็นการสวมบทบาทของผู้เล่นเป็นตัวละครอาชีพต่าง ๆ ที่ดำรงชีวิตร่วมกันในเกมจนกลายเป็นสังคมเสมือนจริง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นก่อให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้เล่น ไม่ว่าจะเป็นการเข้าปาร์ตี้ การเข้ากิลด์หรือการรวมกลุ่มกันนั่งแชท อันนำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์กันจริงในพื้นที่กายภาพ อีกทั้งระบบการซื้อขายแลกเปลี่ยนยังก่อให้เกิดการบริโภคสินค้าของผู้เล่นทั้งในเกมและนอกเกมที่แสดงออกมาในรูปแบบการบริโภคเชิงสัญญะเนื่องจากไอเทมต่าง ๆ ที่ผู้เล่นทำการซื้อขายแลกเปลี่ยนนั้นไม่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง เพียงแต่เป็นการซื้อเพื่อส่งเสริมเติมแต่งให้กับตัวละครในเกมเท่านั้น

ภาควิชามานุษยวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนักศึกษา..

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

กิตติกรรมประกาศ

อันที่จริงเราเป็นคนที่คิดเกี่ยวกับการศึกษาเฉพาะบุคคลตั้งแต่ตอนที่เรียนอยู่ช่วงชั้นปีที่ 1 ว่าจะทำเรื่องอะไรดี โดยในตอนแรกได้คิดไว้หลายหัวข้อซึ่งเป็น Case study ที่เน้นการลงพื้นที่ทางกายภาพ แตกต่างจากหัวข้อของการศึกษาเล่มนี้เป็นอย่างมาก เราเคยมุ่งมั่นตั้งตารอคอยให้ถึงช่วงเวลาที่จะได้ทำการศึกษาเฉพาะบุคคลมาตลอด จนกระทั่งก่อนจะขึ้นชั้นปีที่ 4 ได้เกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดหลายอย่างขึ้นในชีวิตจนเรียกได้ว่าพลิกจากหน้ามือเป็นหลังมือ จากคนที่กระตือรือร้นกลายเป็นคนที่เบื่อหน่ายแม้กระทั่งการดำเนินชีวิตประจำวัน หมดทั้งแรงกาย แรงใจ หมดทั้งไฟในการทำงานและคิดที่จะยอมแพ้นับครั้งไม่ถ้วน เราตั้งคำถามกับตัวเองมากกว่าครึ่งเทอมว่ากำลังทำอะไรอยู่ ล้มเลิกไปเลยดีไหม กว่าจะจับทางได้ก็เกือบจะจบปีการศึกษา แต่เพราะได้รับความกรุณาและความช่วยเหลือจากหลาย ๆ ท่าน ทำให้การศึกษาเฉพาะบุคคลเล่มนี้สามารถเดินทางมาถึงวันที่ได้เขียนกิตติกรรมประกาศได้ ทั้งนี้งานเล่มนี้ยังทำให้เราได้เข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลของเกม Ragnarok Online ในเชิงลึก ซึ่งมีหลายเรื่องที่เราไม่เคยรู้มาก่อน จากที่เคยผู้จักแค่ผิวเผิน อีกทั้งยังช่วยทำให้ได้รู้ว่าเป็นการคุ้มค่าที่จะยอมอดทนกัดฟันสู้ถึงแม้จะเป็นแรงเฮือกสุดท้ายที่เหลืออยู่น้อยนิดก็ตาม

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชินวร ฟ้าดิษฐี หรือ พี่โฟล์ค ที่คอยช่วยเหลือแนะนำในการทำงานตั้งแต่วันที่ยังมองไม่เห็นงานเป็นรูปเป็นร่าง ตั้งแต่ยังวันที่ไม่รู้ว่างานจะเป็นไปในทิศทางไหน ขอบคุณที่ช่วยประคับประคองแนวทางในการทำงานไม่ให้หลุดออกจากกรอบงานและคอยตามงาน ถามไถ่ อีกทั้งยังช่วยให้กำลังใจ ให้แง่คิดและคอยชี้แนะแก่ผู้ศึกษาในวันที่ยากลำบาก ขอบคุณที่อดทนและใจเย็นต่อเด็กคนนี้ที่หลาย ๆ ครั้งไม่ส่งงาน ทำงานล่าช้าและดูเหมือนจะไม่สามารถทำให้สำเร็จลุล่วงได้ในตอนแรก จนสามารถดำเนินงานมาถึงวันที่งานเสร็จสิ้นได้ ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. นัฐวุฒิ สิงห์กุล หรือ อาจารย์ต้น ที่เป็นกรรมการสอบ ขอบคุณที่ให้การเสนอแนะแนวทางการแก้ไขงานศึกษาเพื่อให้งานดียิ่งขึ้นและขอบคุณที่ได้ให้กำลังใจแก่ผู้ศึกษา

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. แพร ศิริศักดิ์ดำเกิง หรือ พี่แพร อาจารย์ที่ปรึกษาประจำชั้นปีของผู้ศึกษาที่ช่วยใส่ใจ ช่วยให้กำลังใจ ช่วยรับฟังปัญหาและช่วยชี้แนะแนวทางการแก้ไขปัญหาแก่ผู้ศึกษามาตลอด ขอบคุณที่คอยนัดพูดคุยถามไถ่และช่วยตามงานของผู้ศึกษาอยู่เสมอ ขอบคุณที่ช่วยเหลือและช่วยหาทางออกให้แก่ผู้ศึกษาในหลาย ๆ ครั้งที่ผู้ศึกษาไม่สามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเอง ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กุลศิริ อรุณภาคย์ หรือ อาจารย์เจี๊ยบ ที่คอยเป็นห่วงและคอยโทรมาถามไถ่ว่าเป็นอย่างไรบ้าง พร้อมทั้งชี้แนะและให้กำลังใจ และขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำภาควิชามานุษยวิทยาทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ตลอด 4 ปีที่ผ่านมา ขอบคุณที่ให้กำลังใจ ให้การช่วยเหลือ ขอบคุณที่คอยชมผู้ศึกษาถึงแม้ว่าตัวผู้ศึกษาเองจะทำตัวเหลวไหลในหลายครั้ง และขอบคุณที่ยังเชื่อและมั่นใจในตัวของผู้ศึกษาว่าจะสามารถดำเนินงานจนเสร็จสิ้นได้

ขอบขอบพระคุณแม่ พี่ชาย และคนในครอบครัวทุกคน ที่อดทนต่ออารมณ์ที่แปรปรวนของผู้ศึกษาที่อยู่ดี ๆ ก็ร้องไห้เดินออกจากบ้านไปแล้วกว่าจะกลับก็ดึก หรืออยู่ดี ๆ ก็หัวเราะแบบไม่มีปี่มีขลุ่ย ขอบคุณที่ยอมอดทนนอนน้อยในหลาย ๆ วันที่ผู้ศึกษาต้องเปิดไฟทำงานจนถึงเช้า ขอบคุณที่คอยหาข้าวหาน้ำให้ถึงหน้าโต๊ะคอมในวันที่ผู้ศึกษาไม่ยอมลุกออกจากหน้าคอมไปไหน ขอบคุณที่คอยกอด คอยให้กำลังใจและคอยซับน้ำตาในวันที่ผู้ศึกษานั้นไม่สามารถจัดการตัวเองได้ และขอบคุณที่คอยเชื่อมั่นในตัวของผู้ศึกษามาตลอดว่าจะสามารถเรียนจบได้ พร้อมทั้งวลีเด็ด “ตั๊กไม่ใช่คนที่ไม่มีความสามารถนะ ตั๊กแค่ขี้เกียจ” ที่ช่วยปลุกใจในหลายครั้ง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ขอบคุณเพื่อนทุก ๆ คนในภาคมานุษยวิทยา โดยเฉพาะ อ้อม น้ำ เตย ญ่า ฟลุ๊ค นิค นภัส เจิน ที่คอยช่วยเหลือในหลาย ๆ เรื่อง ขอบคุณที่คอยสอนและตอบคำถามในสิ่งที่เราทำไม่เป็นหรือสิ่งที่เราไม่เข้าใจ ขอบคุณที่คอยให้ยืมเล็คเชอร์ในวันที่เราขาดเรียนหรือวันที่เราขี้เกียจจด ขอบคุณที่คอยเป็นห่วงและคอยให้กำลังใจในช่วงเวลาที่เรารู้สึกไม่ดี และขอบคุณที่เป็นเพื่อนกัน คอยสร้างสีสัน สร้างเสียงหัวเราะ หากิจกรรมทำร่วมกันจนทำให้มีความสุขตลอด 4 ปีที่ผ่านมา

ขอบคุณผู้ให้ข้อมูลทุกท่านที่ยอมสละเวลามาให้ข้อมูลและตอบคำถาม ขอบคุณที่เป็นมิตร อดทน และให้ความร่วมมืออย่างดีมาโดยตลอด หลายท่านให้ข้อมูลในสิ่งที่ผู้ศึกษาไม่เคยรู้มาก่อน จนทำให้ผู้ศึกษาได้ข้อมูลเป็นจำนวนมากในการทำงานศึกษาครั้งนี้

ขอบคุณเกม Ragnarok Online ที่ทำให้พี่ชายติดเกมจนเราได้รู้จักและกลายมาเป็นหัวข้อของการศึกษาของเราในที่สุด ในตอนแรกที่เรารู้จักกับเกมนี้เรายังเด็กมาก เล่นก็ไม่เป็น กลัวมอนสเตอร์ในเกมโดยเฉพาะในกาสคนคุก (Glast heim underprison) จนไม่กล้าเล่น ทำได้แค่ดูพี่ชายเล่น เราเลยรู้จักกับเกมแค่ผิวเผินมาก ๆ แต่พอกลายมาเป็นหัวข้อการศึกษา เราได้รู้จักเกมมากขึ้นแล้วนะ สนิทกันมากขึ้นแล้ว ยังไงก็ขอบคุณที่อยู่ด้วยกันมาจนถึงวันที่ทำงานเสร็จถึงแม้จะมีบางช่วงที่ไม่อยากเห็นคำว่า Ragnarok เลยก็ตาม

ขอบคุณไอดอลเกาหลีที่ผลิตเพลงดีมีคุณภาพออกมาอย่างวง BTS และอีกหลายวง ทำให้เราได้มีเพลงเปิดไว้ฟังเวลาทำงาน โดยเฉพาะเพลง Never Mind ที่อาจจะดูรุนแรงแต่ช่วยฮีลพลังใจให้กับเราเป็นอย่างมากจากหลาย ๆ ครั้งที่รู้สึกเหนื่อย รู้สึกท้อ แต่พอเปิดเพลงของ BTS ฟังแล้วก็มีแรงฮึดสู้กลับมาทำงานได้ต่อ เหมือนท่อนที่บอกว่า “Even if it’s a road of thorns, we still run” Never Mind - BTS

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สุดท้ายนี้ ขอบคุณตัวเองที่ยังอยู่ตรงนี้ ถึงแม้ว่าจะมีหลายครั้งที่เคยวิ่งหนีปัญหาต่าง ๆ เคยยอมแพ้และร้องไห้มานับครั้งไม่ถ้วน แต่ก็ขอบคุณที่สุดท้ายแล้วยอมเผชิญหน้ากับทุก ๆ ปัญหา ขอบคุณที่ไม่ตัดสินใจอะไรไปเสียก่อน ขอบคุณที่ลึก ๆ แล้วเรายังเชื่อมั่นในศักยภาพของตัวเองแล้วกัดฟันอดทนฝืนเอาแรงเฮือกสุดท้ายขึ้นมาสู้ต่อจนสามารถทำงานออกมาจนเสร็จสิ้นได้

เก่งมากเจ้าตั๊ก :)

พฤษภาคม 2564

สารบัญ

บทคัดย่อ..ก

กิตติกรรมประกาศ...ค

สารบัญ...จ

บทที่

1 บทนำ...1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา...1

วัตถุประสงค์ของการศึกษา...6

คำถามการวิจัย..6

ขอบเขตของการศึกษา..6

ระเบียบวิธีวิจัย...7

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ...9

นิยามศัพท์เฉพาะ...9

2 แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง...11

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง...11

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการบริโภคเชิงสัญญะ...11

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง...15

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมาของเกม Ragnarok Online.......................15

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุมชนเสมือนจริง...16

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคเชิงสัญญะ..18

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญ (ต่อ)

3 ประวัติเกมออนไลน์ในไทย การเปิดให้บริการและวัฏจักรของเกม Ragnarok Online.....................21

ประวัติเกมออนไลน์ในประเทศไทย...21

.รูปแบบและเนื้อหาของเกม Ragnarok Online...24

การเปิดให้บริการและวัฏจักรของเกม Ragnarok Online..43

กระแสของเกม Ragnarok Online หลังกลับมาเปิดให้บริการ..49

4 พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคเชิงสัญญะของผู้เล่นเกม Ragnarok Online........................51

รูปแบบและความสัมพันธ์ในเกม Ragnarok Online...51

การบริโภคเชิงสัญญะของผู้เล่นเกม Ragnarok Online..60

5 บทวิเคราะห์และสรุปผล...75

บรรณานุกรม..82

ภาคผนวก...88

ภาคผนวก ก. คำถามในแบบสอบถามออนไลน์...89

ภาคผนวก ข. ภาพข้อมูลเกม Ragnarok Online..92

ประวัติผู้วิจัย...96

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 ตัวละครอาชีพ Novice....25
ภาพที่ 2 ตัวละครอาชีพนักดาบ (Swordman)....26
ภาพที่ 3 ตัวละครอาชีพนักธนู (Archer)....26
ภาพที่ 4 ตัวละครอาชีพนักเวทย์ (Magician)....27
ภาพที่ 5 ตัวละครอาชีพพ่อค้า (Merchant)....27
ภาพที่ 6 ตัวละครอาชีพโจร (Thief)....28
ภาพที่ 7 ตัวละครอาชีพนักบวช (Acolyte).... 28
ภาพที่ 8 สายอาชีพนักดาบ (Swordman)....31
ภาพที่ 9 สายอาชีพนักเวทย์ (Magician)....31
ภาพที่ 10 สายอาชีพนักธนู (Archer)....31
ภาพที่ 11 สายอาชีพพ่อค้า (Merchant)....32
ภาพที่ 12 สายอาชีพโจร (Thief)....32
ภาพที่ 13 สายอาชีพนักบวช (Acolyte)....32
ภาพที่ 14 สายอาชีพ Expanded Class....33
ภาพที่ 15 ภาพจำลองเมือง Prontera....34
ภาพที่ 16 มอสเตอร์ชื่อ Poring....34
ภาพที่ 17 ภาพจำลองเมือง Morroc....35
ภาพที่ 18 มอสเตอร์ชื่อ Picky....35
ภาพที่ 19 ภาพจำลองเมือง Geffen....36
ภาพที่ 20 มอนสเตอร์ชื่อ ChonChon....36
ภาพที่ 21 ภาพจำลองเมือง Payon....37
ภาพที่ 22 มอนสเตอร์ชื่อ Spore....37

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 23 ภาพจำลองเมือง Izlude....38

ภาพที่ 24 ภาพจำลองเมือง Alberta....38

ภาพที่ 25 มอนสเตอร์ชื่อ Willow....39

ภาพที่ 26 ภาพจำลองเมือง Al De Baran....39

ภาพที่ 27 มอนสเตอร์ชื่อ Alarm....40

ภาพที่ 28 แสดงประกาศถึงการอัปเดตแผนที่ Ayothaya (อโยธยา)....40

ภาพที่ 29 แสดงแผนที่ Ayothaya (อโยธยา)....41

ภาพที่ 30 แสดงตัวอย่างมอนสเตอร์แผนที่ Ayothaya (อโยธยา)....41

ภาพที่ 31 แสดงตัวอย่างสถานที่บ้านบุญถม NPC หมอผี ในแผนที่ Ayothaya (อโยธยา)....41

ภาพที่ 32 การเข้าร่วมปาร์ตี้....52

ภาพที่ 33 ตัวอย่างกิลด์ Overboost....53

ภาพที่ 34 ตัวละครที่ทำหน้าที่เก็บเลเวลกิลด์โดยเฉพาะ....53

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 35 ตัวอย่างกิลด์วอร์ของช่อง rockmanpiya....54

ภาพที่ 36 การสนทนาเพื่อจ้างวาร์ป....56

ภาพที่ 37 ตัวอย่างการรับจ้างบิน....57

ภาพที่ 38 ตัวอย่างการรับจ้างบิน....58

ภาพที่ 39 ตัวอย่างการรับจ้างปั้นตัวละคร....58

ภาพที่ 40 ตัวอย่างการรับจ้างปั้นตัวละครและรับจ้างบิน....58

ภาพที่ 41 การตั้งร้านขายของภายในเกม Ragnarok Online....60

ภาพที่ 42 เปรียบเทียบราคาไอเทมระหว่างร้านของ NPC และร้านของผู้เล่น....60

ภาพที่ 43 เปรียบเทียบราคาขายไอเทมระหว่างร้านของ NPC และร้านของผู้เล่น....61

ภาพที่ 44 แสดงช่องไอเทมสวมใส่และค่าสเตตัสของไอเทม....61

ภาพที่ 45 แสดงไอเทมตีบวก ราคาและค่าสเตตัสที่ขายโดยผู้เล่น..61
ภาพที่ 46 แสดง ราคาและค่าสเตตัสของการ์ดที่ขายโดยผู้เล่น...62
ภาพที่ 47 การขายเงิน M...62
ภาพที่ 48 การขายเงิน M...63
ภาพที่ 49 การขายเงิน M...63
ภาพที่ 50 ตัวอย่างไอเทม Whikebain's Black Ear..64
ภาพที่ 51 ตัวอย่างไอเทมส่วนหัว Fallen Angel Wing..65
ภาพที่ 52 ตัวอย่าง white wing set...65
ภาพที่ 53 Thanatos card...66
ภาพที่ 54 การซื้อขาย Golden thief bug card..66
ภาพที่ 55 Golden thief bug card...67
ภาพที่ 56 การซื้อขาย Golden thief bug card..67
ภาพที่ 57 Fallen Bishop Card...68
ภาพที่ 58 การซื้อขาย Fallen Bishop Card...68
ภาพที่ 59 Incantation Samurai Card...69
ภาพที่ 60 การซื้อขาย Incantation Samurai Card...69
ภาพที่ 61 Drake Card...60
ภาพที่ 62 การซื้อขาย Drake Card..70
ภาพที่ 63 ตัวอย่างหินออฟ ASPD...71
ภาพที่ 64 ตัวอย่าง Costume Sakura Wing...72
ภาพที่ 65 ตัวละครของคุณแทน (นามสมมติ) ที่ใส่ Costume cat ears punkish...........................72
ภาพที่ 66 ตัวอย่าง Costume Open Air Headset...73
ภาพที่ 67 ตัวอย่าง Costume Cons Of Fire..73

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 68 ตัวอย่างโปรโมชั่นเติมเงินรับ Costume Golden Angel Wings
และ Costume Golden Angel Band..74
ภาพที่ 69 ตัวละครของคุณบอส (นามสมติ) ที่ใส่ Costume white fox ear ribbon,
costume fairy feather, costume blossom fluttering และ costume wing of uriel............74

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมานี้ มีกระแสที่บริษัทเกมหรือค่ายเกมต่าง ๆ นำเอาเกมออนไลน์เก่า ๆ ที่อาจจะเคยปิดไปแล้วหรือยังไม่เคยปิดแต่เป็นเกมเก่ากลับมาเปิดใหม่ ยกตัวอย่างเช่น เกม Maple story, เกม Cabal, เกม Flyff-fly for fun, เกม Rohan, เกม TS online เป็นต้น บางเกมกลับมาเปิดให้บริการในแพลตฟอร์มเดิมอย่างการเล่นบนคอมพิวเตอร์ แต่ยังมีอีกหลาย ๆ เกมที่กลับมาเปิดให้บริการในแพลตฟอร์มใหม่อย่างการเล่นในโทรศัพท์มือถือ ซึ่งในประเทศไทย การนำเกมใหม่ ๆ มาเปิด ถือเป็นเรื่องที่มีโอกาสเกิดขึ้นน้อยมาก ยิ่งถ้าเป็นเกมที่มี Title ใหญ่ ๆ และยิ่งเป็นเกมของฝั่งอเมริกาหรือฝั่งยุโรป ยิ่งมีโอกาสน้อยมากที่จะมาเปิดในประเทศไทยในระยะเวลาที่ใกล้ ๆ กัน เนื่องจากเรื่องค่าใช้จ่ายที่ยิ่งเป็นเกมใหญ่ ค่าใช้จ่ายจะยิ่งสูง เพราะค่ายเกมในประเทศไทยส่วนมากไม่ใช่ผู้ผลิตแต่เป็นผู้ให้บริการ ดังนั้นการจะนำเกมเข้ามาเปิดให้บริการจึงต้องเสียค่าลิขสิทธิ์ เปรียบเทียบได้เสมือนค่าตัวกับความมีชื่อเสียงของดารานักแสดง อีกทั้งฐานผู้เล่นในประเทศไทยมีทุนในการใช้จ่ายกับเกมค่อนข้างน้อย กลุ่มคนที่มีทุนในการใช้จ่ายให้กับเกมยังถือเป็นกลุ่มคนส่วนน้อยและอาจเป็นกลุ่มเดิม ๆ ดังนั้นการจะทำให้เกมใหม่ที่นำเข้ามา อยู่ในจุดที่คืนทุนและทำกำไรได้ถือว่าเป็นไปได้ยาก จึงทำให้ไม่สามารถรักษาระบบของเกมใหม่ ๆ ไว้ได้นาน แต่เกมเก่า ๆ ที่เคยเปิดในประเทศไทยนั้น มีตัวชี้วัดให้เห็นว่าเกมไหนบ้างที่ประสบความสำเร็จ ทั้งจากจำนวนของผู้เล่น จากรายได้ที่เคยทำได้ และการเป็นเกมเก่าค่าใช้จ่ายในการนำเข้ามาเปิดให้บริการจึงถูกกว่าเกมใหม่ ๆ อีกทั้งยังสามารถเห็นในจุดผิดพลาดที่เคยเกิดขึ้นและสามารถแก้ไขได้ตรงจุดมากขึ้น จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ค่ายเกมนิยมซื้อเกมเก่า ๆ กลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง (ขยี้Z | ไขข้อข้องใจ! ทำไมเกมออนไลน์เก่าถึงกลับมาเปิดใหม่เยอะ?, 2562, ออนไลน์)

เกม Ragnarok Online เป็นเกมรูปแบบ MMORPG[1] ถือเป็นเกมเก่าอีกเกมหนึ่งที่กลับมาเปิดใหม่อีกครั้งในปี พ.ศ. 2563 ที่ผ่านมา หลังจากที่เคยเปิดให้บริการมาแล้วครั้งแรกตั้งแต่วันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2545 ในประเทศเกาหลีใต้ โดยค่ายเกมสัญชาติเกาหลีใต้ Gravity หลังจากนั้นได้ทยอยเปิดตัวในต่างประเทศ ตัวเกมเป็นเกมจำลองโลกเสมือนจริง ตัวละครภายในเกมจะเป็นแบบ 2 มิติ มีหน้าตาเหมือนกันทั้งชายและหญิง แตกต่างกันที่ชุด ที่ขึ้นอยู่กับแต่ละอาชีพ ทรงผมและสีผม ที่ขึ้นอยู่กับที่ผู้เล่นเลือก โดยผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพต่าง ๆ ตามต้องการ และดำรงชีวิตร่วมกัน ซึ่งแต่ละอาชีพจะมีความสามารถ ความเก่งกาจเฉพาะด้านแตกต่างกันออกไป โดยสามารถพัฒนาทักษะได้ด้วยการเดินทางไปยังแต่ละแผนที่เพื่อเก็บเลเวล[2] (Level) จากการตีมอนสเตอร์ (Monster) ซึ่งในแต่ละแผนที่จะมีมอนสเตอร์ที่เลเวลแตกต่างกัน ให้ค่าประสบการณ์ (EXP) ที่แตกต่างกันและดรอปไอเทม[3] (Item) ที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังมีระบบการซื้อขายแลกเปลี่ยนทั้งภายในเกมและภายนอกเกม กล่าวคือ ภายในเกมมีทั้งการซื้อขายกับ NPC[4] (Non-Player Character) และซื้อขายกับผู้เล่นด้วยกันผ่านระบบการแลกเปลี่ยน (Trade) ของเกม โดยเงินในเกมที่มีหน่วยเป็น Zeny ภายนอกเกมจะเป็นการซื้อขายไอเทมหรือสิ่งของต่าง ๆ ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นโดยผ่านแพลตฟอร์ม (Platform) ต่าง ๆ บางครั้งอาจแลกเปลี่ยนด้วยเงินจริง นอกจากนี้ยังมีระบบการรวมกลุ่มกัน

---

[1] Massive Multiplayer Role Playing Game กล่าวคือ เกมที่เราต้องเล่นตามบทบาทของเกมที่ออนไลน์รวมกันเป็นจำนวนมาก

[2] เลเวล (Level) หมายถึง ระดับความชำนาญ ถ้า Level up หรือ เลเวลมากขึ้นก็จะยิ่งเก่งขึ้น

[3] ไอเทม (Item) หมายถึง สิ่งของต่าง ๆ ในที่นี้จะได้รับจากการตีมอนสเตอร์ เมื่อมอนสเตอร์ตายจะดรอปสิ่งของนั้น ๆ ให้เก็บ

[4] Non-Player Character หมายถึง ตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม แต่ถูกควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ผ่านปัญญาประดิษฐ์

ระหว่างผู้เล่นภายในเกม คือ การรวมกลุ่มแบบเป็นปาร์ตี้[5] (Party) เพื่อคอยช่วยสนับสนุนซึ่งกันและกันเวลาเก็บเลเวล และการรวมกลุ่มแบบเป็นกิลด์[6] (Guild)

จุดเริ่มต้นของเกม Ragnarok Online เริ่มจากการเป็นหนังสือการ์ตูน โดย ผู้แต่งชาวเกาหลีใต้ ชื่อ Lee Myung-Jin ได้ตั้งชื่อหนังสือการ์ตูนตามสงครามเทพยุโรปเหนือ โดยตัวละครสำคัญจะใช้ชื่อตามเทพ เช่น Thor, Loki, Chaos, Iris โดยในภาษาไทย หนังสือการ์ตูนใช้ชื่อเรื่องว่า ภูติเทพวิบัติ เมื่อหนังสือการ์ตูนออกมาได้เพียง 10 เล่ม Lee Myung-Jin ได้เซ็นสัญญาทำเกมกับค่ายเกม Gravity ซึ่งภายหลังเมื่อมีการสร้างเกมแล้ว ได้ใช้ชื่อตัวละครมาเป็นชื่อของเซิร์ฟเวอร์[7] (Server) แทน (ความเป็นมาของ Ragnarok Online ที่หลาย ๆ คนอาจยังไม่รู้, 2562, ออนไลน์) ซึ่งในช่วงเปิดเกมใหม่ ๆ มีผู้เข้าใช้บริการในเซิร์ฟเวอร์พร้อมกันมากสุดทั่วโลกถึง 800,000 คน โดยประเทศที่มีผู้เล่นจำนวนพร้อมกันมากที่สุดคือประเทศไต้หวันประมาณ 350,000 คน รองลงมาคือประเทศจีนประมาณ 140,000 คน ประเทศไทยประมาณ 130,000 คน ประเทศญี่ปุ่นประมาณ 120,000 คน ประเทศเกาหลีใต้ประมาณ 40,000 คน และประเทศอเมริกาประมาณ 10,000 คน (ส่องธุรกิจเกม “Ragnarok” ในอดีต และประวัติความเป็นมา, 2561, ออนไลน์)

สำหรับผู้เล่นชาวไทยในช่วงแรกของเกมผู้เล่นชาวไทยต้องไปเล่นที่เซิร์ฟเวอร์ต่างประเทศ (International Server) ที่เป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น เนื่องจากข้อจำกัดในการเข้าใจภาษาเกาหลี จนกระทั่งบริษัทเกม Asiasoft Corporation จำกัด (มหาชน) เป็นผู้นำเกมเข้ามาเปิดให้บริการในประเทศไทยครั้งแรก โดยเปิดให้บริการแบบ Close Beta[8] ตั้งแต่วันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2545 และเปิดให้บริการแบบ Open Beta[9] เมื่อวันที่ 25 ตุลาคม พ.ศ. 2545 ผู้เล่นชาวไทยจึงสามารถเล่นในเซิร์ฟเวอร์ไทยได้ โดยในตอนแรกทางบริษัท Asiasoft ได้มีการประกาศทดลองการจัดเก็บค่าบริการการเล่นเกมแบบ 49 บาท 40 ชั่วโมงและแบบ 99 บาท 15 วัน ซึ่งได้จำหน่ายบัตรผ่านทางร้านสะดวกซื้อ (7-eleven) จนมาสู่ช่วงเก็บค่าบริการจริง คือ 89 บาท 20 ชั่วโมง 149 บาท 40 ชั่วโมง 189 บาท 15 วัน และ 349 บาท 30 วัน (ประวัติเกม RO, 2555, ออนไลน์)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

หลังจากนั้นได้เกิดกระแส Ragnarok Fever ขึ้นในประเทศไทย โดยดูจากการเปิดเซิร์ฟเวอร์ที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ คือ วันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2545 เปิดให้บริการแบบ Close beta 3 เซิร์ฟเวอร์ วันที่ 25 ตุลาคม พ.ศ. 2545 เปิดบริการแบบ Open beta เพิ่มเป็น 6 เซิร์ฟเวอร์ วันที่ 26 พฤศจิกายน พ.ศ. 2545 เพิ่มอีก 2 เซิร์ฟเวอร์ วันที่ 20 มกราคม พ.ศ. เพิ่มอีก 1 เซิร์ฟเวอร์ และวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2546 เพิ่มอีก 4 เซิร์ฟเวอร์ เป็นต้น (ประวัติการอัพเดทของ Ragnarok Online Thailand, 2556, ออนไลน์) ซึ่งในสมัยนั้นเหล่าคนเล่นเกมทุกคนไม่มีใครไม่รู้จักเกม Ragnarok Online เนื่องจากในร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมทุกร้านล้วนแต่มีคนเล่นเกมนี้ จนถึงขั้นมีนิตยสารรายสัปดาห์ที่ออกมาเพื่อเกมนี้โดยเฉพาะ (ย้อนอดีต Ragnarok Online สุดยอดตำนาน MMORPG ของคนไทย, 2560, ออนไลน์) อย่างนิตยาสาร “Ro News” เป็นนิตยสารที่รวบรวมข้อมูลข่าวสารของเกม Ragnarok Online เอาไว้ทั้งหมด 7 คอลัมน์ ประกอบด้วย

---

[5] ปาร์ตี้ (Party) หมายถึง เป็นระบบกลุ่มสามารถรองรับผู้เล่นได้สูงสุด 12 คนพร้อมกัน เพื่อความสะดวกในการเล่นและติดต่อกัน

[6] กิลด์ (Guild) หมายถึง ระบบหนึ่งในเกมออนไลน์ทั่ว ๆ ไป มีไว้สำหรับจัดการผู้เล่นที่ต้องการอยู่รวมกันเป็นหมู่คณะในจำนวนมาก สร้างขึ้นมาจากกลุ่มคนที่ต้องการอยู่ร่วมกันในช่วงระยะเวลานาน ๆ เพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ในเกมจะได้ทำไปพร้อม ๆ กัน

[7] เซิร์ฟเวอร์ (Server) หมายถึง เครือข่ายโปรแกรมคอมพิวเตอร์ซึ่งทำงานให้บริการในระบบเครือข่ายแก่ลูกข่าย โดยในเกม Ragnarok Online จะมีหลายเซิร์ฟเวอร์ เพื่อลองรับจำนวนผู้เล่น

[8] Close Beta หมายถึง ช่วงของการทดลองก่อนเปิดเกมอย่างเป็นทางการ

[9] Open Beta หมายถึง การพร้อมเปิดให้บริการอย่างเต็มรูปแบบ

1. มี Trick & Tips การเล่นแปลกใหม่ในสมัยนั้น
2. มีข่าวสารการอัพเดตใหม่จากเซิร์ฟเวอร์ต่างประเทศ เนื่องจากเซิร์ฟเวอร์ของไทยมีความล่าช้ากว่าเซิร์ฟเวอร์ของต่างประเทศ
3. มีการ์ตูนท้ายเล่มชื่อ“Novice RIDER” ซึ่งไม่ใช่การ์ตูนลายเส้นที่ใช้มือวาด แต่เป็นการนำเอาตัวละครในเกม Ragnarok Online มาเป็นตัวดำเนินเนื้อเรื่อง โดยทุกภาพในการ์ตูนเรื่องนี้ล้วนเป็นภาพจากในเกมทั้งสิ้น
4. มี Ranking Report แจ้งชื่อกิลด์ (Guild) ดัง หลังจากการชนะกิลด์วอร์ (Guild War)
5. มีส่องเด็กโข่ง โดย “เด็กโข่ง” หมายถึงผู้ที่มีเลเวลสูงแต่ไม่ยอมเปลี่ยนอาชีพ เนื่องจากถ้าเปลี่ยนอาชีพขั้นต่อไปจะเก่งขึ้นกว่านี้มาก แต่จะมีผู้เล่นอยู่กลุ่มหนึ่งที่ไม่ยอมเปลี่ยนอาชีพเพื่อหวังจะได้ลงนิตยสาร Ro News
6. มีบันไดขั้นที่ 99 เป็นการโชว์ตัวผู้เล่นที่เก็บเลเวลจนตัน ซึ่งเป็นบทสัมภาษณ์ผู้ที่มีเลเวลสูงสุด โดยพวกเขาจะถูกสัมภาษณ์เหมือนกับว่าเป็นไอดอลแห่งโลก Ragnarok Online
7. มีพบปะคนดัง “ไก่จ๊วบ แซ่เจี๊ยบ” และ “น้องขิง” พวกเขาคือผู้เล่นที่จะเข้าเกมในทุก ๆ เซิร์ฟเวอร์ โดยเน้นการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น ๆ มากกว่าการเก็บเลเวล (7 คอลัมน์ที่ชวนคิดถึงในนิตยสาร Ro News, 2563, ออนไลน์)

โดยสมัยก่อนยังไม่มีแพลตฟอร์มอย่าง Facebook ดังนั้นผู้เล่นจะนิยมทั้งกระทู้บนเว็บไซต์ เช่น Pantip.com, Pramool.com และ Thai Kore เป็นต้น ซึ่งเนื้อหาจะมีทั้งการสอบถาม แลกเปลี่ยนข้อมูล ไปจนถึงการซื้อขายสินค้า และยังมีการสนับสนุนนิตยสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกม Ragnarok Online อย่าง Ro News หรือ Ro Club

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2559 บริษัท Asiasoft Corporation แจ้งการยุติการให้บริการเกม Ragnarok Online อย่างเป็นทางการ ในวันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ. 2559 หลังจากเปิดให้บริการมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 เนื่องจากการสิ้นสุดสัญญา อีกทั้งสัดส่วนรายได้จากการเปิดให้บริการเกมช่วงปี พ.ศ. 2558 นั้นต่ำกว่าร้อยละ 5 ของรายได้รวมในกลุ่มบริษัท โดยมีประกาศอำลาจากทางเว็บไซต์ ragnarok.playpark.com ว่า

“ถึงผู้เล่น RO นานมากแล้วนะ กับวันเวลาที่เราได้มาพบกัน ปีพ.ศ. 2545 เกม “Ragnarok Online” หรือที่เรารู้จักกันเป็นอย่างดีในชื่อของ RO เปิดให้บริการในประเทศไทย โดยบริษัทเอเชียซอฟท์ฯ จากวันนั้นจนถึงวันนี้ที่เราได้ทำความรู้จักกัน และอยู่เป็นครอบครัวเดียวกันมาตลอด 14 ปีที่ผ่านมา

สำหรับทีมงานแล้ว RO คือ เกมออนไลน์ที่เป็นมากกว่าโลกออนไลน์ ถ้าเปรียบ RO เป็นเพื่อน คงไม่เกินไปนักหากจะบอกว่า RO เปรียบเสมือนเพื่อนแท้ เพื่อนรัก เพื่อนตาย เพื่อนที่เราจับมือกันสู้ บุกเบิกเคียงข้างกันมายาวนาน พวกเราทีมงานเล็ก ๆ ที่ดูแล RO ตั้งแต่วันแรกยังจำได้ดี วันที่เรามีปัญหาต้องช่วยกันแก้ไข ไม่ได้กลับบ้าน ไม่ได้หลับ ไม่ได้พัก เราได้รับกำลังใจมากมายจากเพื่อน ๆ ของเรา ขนมที่ผู้เล่นใจดีเอามาฝากที่ออฟฟิศ ถ้อยคำให้กำลังใจ รวมถึงความผูกพันที่ผู้เล่นมีให้ ทั้งในวันที่เราเหนื่อยแทบขาดใจและวันที่เราหัวเราะร่วมกัน ยังคงชัดเจนในความทรงจำ เชื่อว่าเพื่อน ๆ คงจำความรู้สึกต่าง ๆ นี้ได้ เพราะพวกเราเติบโตมาพร้อมกันกับเกมนี้ (คนที่อยู่ในยุคนั้นป่านนี้คงอายุ 28 ขึ้นไปได้แล้ว)

พวกเรามีหลายสถิติที่เราร่วมสร้างมาด้วยกัน จำได้ไหม เรามีผู้เล่นมากกว่า 1 ล้านคนต่อวัน ทุกปีเราต้องมารวมตัวการในการแข่งขัน RO ชิงแชมป์ประเทศไทย เราส่งแชมป์ RO ประเทศไทย ไปประกาศศักดาใน

สนามแข่ง RWC[10] *และผู้เล่นไทยได้รับรางวัลในการแข่งขันชนะเลิศชิงแชมป์โลกถึง 5 ครั้ง และอื่น ๆ อีกมากมาย เหนือสิ่งอื่นใด พวกเราร่วมกันสร้างมิตรภาพในเกม ให้กลายมาสู่มิตรภาพอันแน่นแฟ้นในโลกแห่งความเป็นจริง นอกจากความเป็นเพื่อน RO ยังเป็นจุดกำเนิดของความรักที่เกิดขึ้นคู่แล้วคู่เล่าในชีวิตจริงด้วย*

สิ่งต่าง ๆ มากมายเหล่านี้ ทีมงานอยากขอกล่าวคำว่า "ขอบคุณครับ" ที่ผู้เล่น RO ทุกท่านได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อย่างมากมาย ช่างเป็นช่วงเวลาที่สุดแสนวิเศษที่อัดแน่นด้วยความผูกพันตลอด 14 ปี ที่ผ่านมาถึงแม้วันนี้การเดินทางจะมาถึงจุดที่เราต้องแยกจากกัน แต่เรื่องราวระหว่างเราใน 14 ปีที่ผ่านมาจะยังคงอยู่ เราจะทำทุกอย่างให้ดีที่สุดเพื่อส่งมอบทุกสิ่งที่เราได้ทำร่วมกันมาตั้งแต่วันแรกที่รู้จักจนถึงวันสุดท้ายที่เราต้องร่ำลา คืนให้ครบถ้วนไม่มีตกหล่น เพื่อให้ก้าวใหม่ของเพื่อนเก่าที่ชื่อ RO จะรู้สึกได้ว่า "ระหว่างเราไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง"

สุดท้ายนี้พวกเราทีมงาน RO ประเทศไทย ในนามบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ขอขอบคุณผู้เล่นทุกท่านที่ร่วมสร้างทุกมิตรภาพ ความรัก ความทรงจำที่มีค่าเหล่านี้ด้วยกัน ขอบคุณที่เราเคยได้เคียงข้างกันมาอย่างยาวนาน ขอบคุณที่เป็นครอบครัวเดียวกัน ขอบคุณที่รักกัน และเราไม่ได้ไปไหน พวกคุณไม่ได้ไปไหน เราจะกลับมาเจอกันอีกแน่นอน See You Again! We Love RO คิดถึงนะ Prontera[11]*, Morroc*[12]*, Geffen*[13] *และ Payon*[14] *จุดเริ่มต้นที่ทำให้พวกเรารู้จักกัน รักและขอบคุณจากใจ"* (ปิดตำนาน 14 ปี เกม Ragnarok Online, 2559, ออนไลน์)

เกม Ragnarok Online ได้กลับมาเปิดให้บริการในประเทศไทย อีกครั้งภายใต้การดูแลของบริษัท Gravity Game Tech (GGT) ซึ่งเป็นเจ้าของเดิม ในปี พ.ศ. 2563 ที่ผ่านมา โดยได้เปิดให้บริการแบบ Close beta เมื่อวันที่ 14 - 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 โดยมีกระแสตอบรับจากผู้เล่นชาวไทยอย่างล้นหลามทำให้วันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 ทางเพจ Facebook Ragnarok Gravity Thailand ต้องโพสต์ประกาศขอขยายเวลาปิดปรับปรุงตัวเกมเพิ่มอีก 1 ชั่วโมง หลังจากนั้น ได้เปิดให้บริการแบบ Open beta เมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 ซึ่งในตอนแรกเปิดให้บริการทั้งหมด 6 เซิร์ฟเวอร์ (สรุปข้อมูล Ragnarok Online เซิร์ฟเวอร์ใหม่ของ Gravity ว่ามีอะไรน่าสนใจบ้าง, 2563, ออนไลน์) จากข้อมูลที่จัดเก็บสถิติโดยเว็บไซต์ divine-pride แสดงตัวเลขผู้เล่นเกม Ragnarok Online ในเซิร์ฟเวอร์ที่เปิดให้บริการทั่วโลก โดยประเทศไทยอยู่ในอันดับ 1 ด้วยจำนวนผู้เล่นออนไลน์พร้อมกันสูงสุดเฉลี่ย 65,000 คน และมีผู้เล่นเฉลี่ย 45,000 คนต่อวันรวมทุกเซิร์ฟเวอร์ (ไทยยืนหนึ่ง! ส่องตัวเลขผู้เล่น Ragnarok Online ทั่วโลก, 2563, ออนไลน์)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

นอกจากกระแสเกมที่มาแรงและผู้เล่นที่มีจำนวนมาก เรื่องของตลาดการซื้อขายแลกเปลี่ยนของเกม Ragnarok Online นั้นน่าสนใจเช่นเดียวกัน โดยในกลุ่ม Facebook ชื่อ "Ragnarok Gravity Thailand [ซื้อ•ขาย•ประมูล•ดราม่า] Sv.Chaos" ซึ่งเป็นแฟลตฟอร์มนอกเกมที่ให้ผู้เล่นได้พูดคุย สอบถามข้อมูล ตลอดจนการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้า ได้มีการตั้งราคาสินค้าที่สูงมากโดยเฉพาะในช่วงเวลาแรก ๆ ของการเปิดเซิร์ฟเวอร์ ยกตัวอย่างเช่น วันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 ได้มีการประกาศขาย ID 121 CBT (ไอดี Close

---

[10] Ragnarok World Championship กล่าวคือ การจัดศึกการแข่งขันชิงแชมป์โลกแห่งเกม Ragnarok Online โดยเป็นการแข่งขันรูปแบบ tournament แพ้ตกรอบ

[11] Prontera เป็นชื่อเมืองหลวงและศูนย์กลางของราชอาณาจักร Rune-Midgarts ในเกม Ragnarok Online

[12] Morroc เป็นชื่อเมืองกลางทะเลทรายในเกม Ragnarok Online

[13] Geffen เป็นชื่อเมืองแห่งหนึ่งที่อยู่ในสังกัดของราชอาณาจักร Rune-Midgarts ในเกม Ragnarok Online ที่ผูกพันกับเรื่องอาคมมนตรา

[14] Payon เป็นชื่อเมืองที่ถูกห้อมล้อมไปด้วยผืนป่าสีเขียวในเกม Ragnarok Online

beta เลเวล 121) ในราคา 500,000 บาท หรือ วันที่ 20 ตุลาคม พ.ศ. 2563 มีผู้ประกาศขาย การ์ด Fallen Bishop ในราคา 300,000 บาท และสามารถขายออกได้ภายใน 1 อาทิตย์หลังการประกาศขาย ในขณะเดียวกัน เมื่อวันที่ 7 มกราคม พ.ศ. 2564 ที่ผ่านมา มีผู้ประกาศขาย การ์ด Fallen Bishop เช่นเดียวกัน แต่ราคาอยู่ที่ 250,000 บาท จากตัวอย่างข้างต้นสิ่งที่น่าสนใจคือ ในขณะที่ผู้เล่นชาวไทยไม่นิยมที่จะจ่ายเงินให้กับเกมใหม่ ๆ ที่เข้ามาเปิดในประเทศไทย แต่อะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้ตัดสินใจจ่ายเงินให้กับการซื้อขายในเกม Ragnarok Online

เรื่องเกม Ragnarok Online เคยมีผู้ที่ศึกษาไว้แล้วในหลายประเด็น เช่น ในประเด็นที่เกี่ยวกับผลกระทบของเกมที่มีต่อผู้เล่น คุณสุภาพร ยงยศ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง** โดยศึกษาในเรื่องรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่น รูปแบบการดำรงชีวิตที่ถูกลอกเลียนแบบมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok เนื่องจากผู้ศึกษาสนใจประเด็นเรื่อง *“ภาวะติดเกม”* ของกลุ่มวัยรุ่นในสมัยนั้น เช่นเดียวกับคุณอุษา บิ้กกิ้นส์ (2552) ที่ได้ศึกษาเรื่อง **การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร** โดยศึกษาในประเด็นของ ลักษณะชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ พฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์ ผลกระทบกับการดำเนินชีวิตประจำวันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร และเพื่อศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ส่วนการศึกษาเรื่องเกม Ragnarok Online ในประเด็นอื่น ๆ คุณสุนทรีย์ บางสวนหลวง (2546) ได้ศึกษาเรื่อง **การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและบทบาทของการละเล่น กรณีศึกษา : Game Ragnarok** โดยศึกษาเกี่ยวกับประเด็นการเปลี่ยนแปลงการละเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทยที่เกิดจากความทันสมัยเป็นปัจจัยสำคัญ ซึ่งผู้ศึกษามีจุดประสงค์เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมไทยในสมัยนั้น เกี่ยวกับการละเล่นของเด็กไทยที่เริ่มเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมตั้งแต่มีอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีเข้ามา อีกทั้งคุณณัฐพล ฮวดสุนทร (2551) ยังได้ศึกษาเรื่อง **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบร่วมมือ โดยใช้เทคโนโลยี Game Online กรณีศึกษา เกม Ragnarok Online ในการเรียนการสอนวิชาหลักการเขียนโปรแกรมระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ** ซึ่งเป็นการศึกษาในเชิงของการวิจัยทดลองเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคโนโลยีเกมออนไลน์ในการเรียนการสอนวิชาหลักการหาโปรแกรม

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

จากงานศึกษาที่ยกมาข้างต้น จะมีทั้งงานที่เหมือนกับงานของผู้ศึกษาที่จะมีการพูดถึงในเรื่องของพฤติกรรมการรวมกลุ่มของผู้เล่น แต่การศึกษาเรื่อง “วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น” ของผู้ศึกษาจะแตกต่างกันในประเด็นที่มีการนำเสนอเกี่ยวกับวัฏจักรของเกม Ragnarok Online ทั้ง 2 ยุค ยุคแรกคือตั้งแต่เปิดให้บริการครั้งแรกปีพ.ศ.2545 จนมีการปิดให้บริการไปในช่วงปีพ.ศ. 2559 และยุคที่ 2 คือกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้งในปีพ.ศ.2563 ถึงปัจจุบัน และยังนำเสนอในประเด็นของการบริโภคของผู้เล่นที่เป็นการบริโภคสินค้าในเกมด้วยเงินจริง ซึ่งงานศึกษาที่ยกข้างต้นนั้นไม่มีการกล่าวถึงเกมในทั้ง 2 ยุคและยังไม่มีการพูดถึงประเด็นเรื่องการบริโภคสินค้าในเกมด้วยเงินจริง

นับระยะเวลารวมเกือบ 18 ปี ในขณะที่มีเกมมากมายที่เปิดให้บริการมาในระยะเวลาไล่เลี่ยกัน เช่น เกม King of Kings, เกม N-Age, เกม Risk Your Life ซึ่งเป็นเกมแนว MMORPG ในยุคแรก ๆ แรกเหมือนกัน มีวัฏจักรการเปิดให้บริการ การปิดให้บริการ แล้วกลับมาเปิดให้บริการเหมือนกัน แต่กลับมีกระแสและความ

นิยมไม่เท่ากัน อีกทั้งมีเกมบางเกมที่เปิดให้บริการหลังเกม Ragnarok Online แต่ได้ปิดตัวลงไปก่อน ในทางกลับกัน เกม Ragnarok Online ยังมีผู้เล่นเก่ามากมายตั้งแต่สมัยยุคบุกเบิกที่ตั้งตารอคอยกับการกลับมาของเกม ผู้ศึกษาสนใจศึกษาว่าอะไรคือเหตุผลให้เกิดกระแสความนิยมยาวนานของเกม Ragnarok นอกจากนี้ในเรื่องของลักษณะรูปแบบการรวมกลุ่มของเกม Ragnarok Online ยังมีความน่าสนใจเช่นกัน เนื่องจากไม่ได้มีแค่การรวมกลุ่มแบบปาร์ตี้หรือกิลด์เท่านั้น ตลอดจนเรื่องพฤติกรรมการบริโภคของผู้เล่นที่มีความน่าสนใจดังที่ได้ยกตัวอย่างไป ซึ่งจะเปรียบเทียบกันว่าในช่วงเวลาของทั้ง 2 ยุค ผู้เล่นมีรูปแบบการรวมกลุ่ม ปฏิสัมพันธ์และพฤติกรรมการบริโภคเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โดยจะใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง (The Virtual Community) และ แนวคิดทฤษฎีบริโภคเชิงสัญญะ (Consumption of the sign) มาใช้ในการศึกษา

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาวัฏจักรของเกม Ragnarok Online ระหว่างช่วงเปิดเกมในปีพ.ศ. 2545 จนปิดเกมในปีพ.ศ. 2559 และช่วงที่เปิดเกมอีกครั้งในปีพ.ศ. 2563 จนถึงปัจจุบัน
2. เพื่อศึกษารูปแบบของการรวมกลุ่มและปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในเกม Ragnarok Online
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของผู้เล่นเกม Ragnarok Online

คำถามการวิจัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

1. วัฏจักรการให้บริการของเกม Ragnarok Online ระหว่างช่วงปีพ.ศ. 2545 และปีพ.ศ. 2563 เป็นอย่างไร
2. เหตุผลที่ทำให้เกม Ragnarok Online ได้รับกระแสความนิยมคืออะไร
3. ผู้เล่นในเกมมีรูปแบบการรวมกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างไรในเกม Ragnarok Online
4. พฤติกรรมการบริโภคสินค้าของผู้เล่นเป็นอย่างไร

ขอบเขตของการศึกษา

ด้านเนื้อหา

ในงานชิ้นนี้จะศึกษาเกี่ยวกับวัฏจักรในการเปิดให้บริการของเกม Ragnarok Online โดยแบ่งออกเป็น 2 ยุค ยุคแรกคือตั้งแต่เปิดให้บริการครั้งแรกในปีพ.ศ. 2545 จนถึงช่วงที่ปิดให้บริการในปีพ.ศ. 2559 และยุคที่ 2 ที่กลับมาเปิดให้บริการอีกครั้งในปีพ.ศ. 2563 จนถึงปัจจุบัน โดยนำเสนอเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้เกม Ragnarok Online ได้รับความนิยมอย่างมากในอดีต และยังได้รับความนิยมในปัจจุบัน และสาเหตุที่ทำให้ความนิยมลดลง อีกทั้งยังศึกษารูปแบบการรวมกลุ่มและปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น เนื่องจากตัวเกมเป็นการจำลองบทบาท เป็นสังคมเสมือนจริง ตลอดจนการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคของผู้เล่น

ด้านพื้นที่

พื้นที่ในการศึกษามี 2 พื้นที่ คือ

1. พื้นที่กายภาพ โดยการนัดสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการกับผู้ให้สัมภาษณ์ที่โรงเรียนทวีธาภิเศก บางขุนเทียน
2. พื้นที่ออนไลน์ โดยการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมในเกม Ragnarok Online Sv.Chaos สัมภาษณ์ผู้เล่นและสังเกตการณ์ในกลุ่ม Facebook Ragnarok Gravity Thailand [ซื้อ•ขาย•ประมูล•ดราม่า] Sv.Chaos

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษา โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูล วิเคราะห์และสรุปผล อีกทั้งยังมีการค้นคว้าเอกสาร หนังสือ บทความ งานวิจัย และสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งข้อมูลที่นำมาศึกษาเป็น 2 ประเภท ดังนี้

ข้อมูลทุติยภูมิ

ได้จากการศึกษา ค้นคว้า รวมรวม และสืบค้นเอกสาร หนังสือ บทความ งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเกม Ragnarok Online ในเรื่องของระบบเกม เรื่องของวัฏจักรของเกมที่แบ่งออกเป็นเป็น 2 ยุค การรวมกลุ่มที่เกิดขึ้นในเกม ระบบการซื้อขายแลกเปลี่ยนและระบบเศรษฐกิจในเกม และข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีชุมชนเสมือนและแนวคิดทฤษฎีการบริโภคเชิงสัญญะ

ข้อมูลปฐมภูมิ

วิธีที่ใช้ในการเก็บข้อมูล มี 2 วิธี ได้แก่

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

1. การสัมภาษณ์ ใน 2 พื้นที่ ได้แก่

1.1 พื้นที่กายภาพ

1) สัมภาษณ์ผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 5 คน ซึ่งมีกระบวนการในการคัดเลือก คือ คัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์คนแรกจากการรู้จักผู้ให้สัมภาษณ์ จากนั้นเมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้วพบว่าเข้าเกณฑ์จึงทำการสัมภาษณ์ จากนั้นใช้วิธีการสโนว์บอล (Snow ball) ไปยังผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่ผู้ให้สัมภาษณ์คนแรกรู้จัก จากนั้นคัดเลือกผู้ที่เข้าเกณฑ์ที่กำหนดและทำการนัดวันและเวลาในการสัมภาษณ์ โดยวันและเวลา คือ ระหว่างวันเสาร์และอาทิตย์ เวลาระหว่าง 10.00 น. ถึง 16.00 น. ในช่วงเดือนมกราคมถึงกุมภาพันธ์เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้ให้สัมภาษณ์สะดวก โดยนัดสัมภาษณ์ที่โรงเรียนทวีธาภิเศก บางขุนเทียน เนื่องจากผู้ให้สัมภาษณ์คนแรกทำงานอยู่ที่โรงเรียนทวีธาภิเศก บางขุนเทียน
2) เกณฑ์ในการเลือก คือ ผู้ให้สัมภาษณ์ต้องมีอายุ 25 ปีขึ้นไป ผู้ให้สัมภาษณ์ต้องเป็นผู้ที่เคยเล่นเกม Ragnarok Online ทั้งในช่วงปีพ.ศ. 2545 และกลับมาเล่นอีกครั้งในปี พ.ศ. 2563 ผู้ให้สัมภาษณ์ต้องมีประสบการณ์การในการรวมกลุ่มในเกม Ragnarok Online และผู้ให้สัมภาษณ์ต้องมีประสบการณ์การซื้อขายสินค้าทั้งในเกม Ragnarok Online และนอกเกม

1.2 พื้นที่อินเทอร์เน็ต

1) สัมภาษณ์กับผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 11 คน โดยใช้แพลตฟอร์ม Facebook เป็นตัวกลางในการหาผู้ให้สัมภาษณ์ โดยการทำแบบสอบถามใน Google forms แบ่งคำถามออกเป็น 5 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นข้อมูลส่วนตัว ส่วนที่เป็นประสบการณ์การเล่นเกม Ragnarok Online ในอดีต ส่วนที่เป็นการกลับมาเล่นเกม Ragnarok Online อีกครั้งในปีพ.ศ. 2563 ส่วนที่เป็นประเด็นการรวมกลุ่มและการซื้อขายสินค้า ส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะ และส่วนที่มีให้กรอกข้อมูลการติดต่อสำหรับผู้ที่สะดวกให้สัมภาษณ์เพิ่มเติม โดยนำไปโพสไว้ในกลุ่ม Ragnarok Gravity Thailand [ซื้อ•ขาย•ประมูล•ดราม่า] Sv.Chaos ใน Facebook เมื่อวันที่ 3 เมษายน พ.ศ. 2564 จากนั้นเมื่อคัดเลือกได้แล้ว นัดวันและเวลาในการสัมภาษณ์ โดยวันและเวลาคือ ระหว่างวันจันทร์ถึงวันอาทิตย์ เวลาระหว่าง 10.00 น. ถึง 16.00 น. ตามที่ผู้ให้สัมภาษณ์สะดวก สัมภาษณ์โดยใช้วิธีการโทรและแชท (Chat)
2) เกณฑ์ในการเลือก คือ ผู้ให้สัมภาษณ์ต้องมีอายุ 25 ปีขึ้นไป ผู้ให้สัมภาษณ์ต้องเป็นผู้ที่เคยเล่นเกม Ragnarok Online ทั้งในช่วงปีพ.ศ. 2545 และกลับมาเล่นอีกครั้งในปี พ.ศ. 2563 ผู้ให้สัมภาษณ์ต้องมีประสบการณ์การในการรวมกลุ่มในเกม Ragnarok Online และผู้ให้สัมภาษณ์ต้องมีประสบการณ์การซื้อขายสินค้าทั้งในเกม Ragnarok Online และนอกเกม

2. การสังเกตการณ์ ในพื้นที่ออนไลน์ 2 พื้นที่ ได้แก่

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

1) การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมในเกม Ragnarok Online Sv.Chaos โดยจะเข้าเกม Ragnarok Online ทุกวันจันทร์ พุธ ศุกร์ เพื่อมีส่วนร่วมในการรวมกลุ่มในเกมอย่างการเข้าร่วมปาร์ตี้เก็บเลเวล การเข้าร่วมกิลด์ การซื้อขายแลกเปลี่ยนในเกม ตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2564 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2564 ช่วงเวลา 20.00 น. ถึง 23.00 น. เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ให้ข้อมูลว่านิยมเข้าเล่นในช่วงเวลานี้
2) การสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วมในกลุ่ม Facebook : Ragnarok Gravity Thailand [ซื้อ•ขาย•ประมูล•ดราม่า] Sv.Chaos โดยจะสังเกตการณ์ข่าวสารในกลุ่ม Facebook : Ragnarok Gravity Thailand [ซื้อ•ขาย•ประมูล•ดราม่า] Sv.Chaos ในเรื่องของการซื้อขาย ราคาของไอเทมต่าง ๆ ตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ. 2563 จนถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2564 ช่วงเวลา 20.00 น. ถึง 23.00 น. เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ให้ข้อมูลว่านิยมเข้าเล่นในช่วงเวลานี้

สถานที่ในการศึกษา

พื้นที่กายภาพ

โรงเรียนทวีธาภิเศก บางขุนเทียน วันเสาร์และอาทิตย์ เวลาประมาณ 10.00 น. ถึง 16.00 น. เนื่องจากเป็นเวลาที่ผู้ให้สัมภาษณ์สะดวก

พื้นที่ออนไลน์

1. เกม Ragnarok Online Gravity Sv.Chaos. ทุกวันจันทร์ พุธ ศุกร์ ตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2564 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2564 ช่วงเวลา 20.00 น. ถึง 23.00 น. เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ให้ข้อมูลว่านิยมเข้าเล่นในช่วงเวลานี้
2. กลุ่ม Facebook : Ragnarok Gravity Thailand [ซื้อ•ขาย•ประมูล•ดราม่า] Sv.Chaos, ทุกวันตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ. 2563 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2564 ช่วงเวลา 20.00 น. ถึง 23.00 น. เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ให้ข้อมูลว่านิยมเข้าเล่นในช่วงเวลานี้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบวัฏจักรของเกม Ragnarok Online ระหว่างช่วงเปิดเกมในปี พ.ศ. 2545 จนปิดเกมในปีพ.ศ. 2559 และช่วงที่เปิดเกมปี พ.ศ. 2563 จนถึงปัจจุบัน
2. ได้ทราบรูปแบบของการรวมกลุ่มและปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นภายในเกม Ragnarok Online
3. ได้ทราบพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของผู้เล่นเกม Ragnarok Online

ระยะเวลาและแผนการดำเนินการ

มิถุนายน 2563 - กรกฎาคม 2563	กำหนดหัวข้องานวิจัย
สิงหาคม 2563 - กันยายน 2563	กำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษา สมมติฐานของการศึกษา ขอบเขตของการศึกษา ระเบียบวิธีการวิจัย สถานที่ในการศึกษา ศึกษาทฤษฎีที่จะใช้ในงานวิจัย ค้นคว้างานวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
กันยายน 2563 - ธันวาคม 2563	เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และ จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม
ธันวาคม 2563 - เมษายน 2564	นำข้อมูลมาแก้ไข จัดจำแนก และเรียบเรียง
พฤษภาคม 2564	นำข้อมูลมาวิเคราะห์ และสรุปผลการศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมออนไลน์ - ประเภทของเกมชนิดหนึ่งที่คนทั้งโลกสามารถเล่นร่วมกันไดในเวลาเดียวกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) - เกมที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพต่าง ๆ ตามต้องการ และมีการเก็บค่าประสบการณ์จากการต่อสู้

Ragnarok Online - เกมออนไลน์เกมหนึ่งที่เน้นการรวมกลุ่มเป็นสังคมเสมือนขนาดใหญ่ ผู้เล่นแต่ละคนจะมีตัวละครที่ใช้แทนตนเองและทำหน้าที่ของตัวละครนั้น ๆ โดยผู้เล่นสามารถเลือกอาชีพในเกมได้ตามต้องการและใช้ความสามารถของตัวละครนั้นในการดำรงชีวิตในเกม ล่ามอนสเตอร์ เก็บเลเวล พร้อมพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันกับผู้เล่นคนอื่น ๆ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในบทที่ 2 จากการศึกษาค้นคว้าเพื่อหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อกับหัวข้อวิจัยเรื่อง “วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น” ผู้ศึกษาได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง (The Virtual Community)
2. แนวคิดทฤษฎีบริโภคเชิงสัญญะ (Consumption of the sign)
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง (The Virtual Community)

ชุมชนเสมือน (The Virtual Community) เป็นเครื่องตรวจวัดมิติต่าง ๆ ทางสังคมผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยในมุมมองของ Howard Rheingold เสนอว่า การติดต่อสื่อสารผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นการเข้าสู่รูปแบบวิถีชีวิตทางสังคมรูปแบบใหม่ของมนุษย์ เรียกว่า “ชุมชนเสมือนจริง” โดยในหนังสือ The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier กล่าวว่า ชุมชนเสมือนจริง คือกลุ่มคนที่เชื่อมโยงกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เข้าสู่การอภิปรายสาธารณะ และสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมในโลกไซเบอร์ ซึ่งการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อสมาชิกในกลุ่มเหล่านี้มีจำนวนมากพอและรู้จักกันต่อเนื่องยาวนาน โดยผู้คนในชุมชนเสมือนจริงสามารถเป็นได้หลายตัวตน หลายอากัปกริยา สามารถพบเจอและเรียนรู้ผู้คนได้หลากหลายกว่าสังคมในชีวิตจริง โดยไม่จำเป็นต้องพบปะกันตัวต่อตัว อีกทั้งยังไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ เพียงแค่ใช้คอมพิวเตอร์หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน

Howard Rheingold กล่าวว่า ชุมชนเสมือนประกอบไปด้วยกลุ่ม บางครั้งเล็ก บางครั้งใหญ่ โดยอยู่กันคนละที่แต่มีความสนใจเหมือน ๆ กัน ไม่ว่าจะเป็นความคิด งานอดิเรก กลายมาเป็นศูนย์กลางของสมาชิกในชุมชนออนไลน์ เช่น ผู้เล่นเกม MMORPG ซึ่งสถานะของสมาชิกจะประกอบไปด้วย

1. ผู้สังเกต เป็นผู้ซุ่มดูแต่ไม่แสดงตัว
2. เด็กใหม่ เป็นผู้เริ่มต้น เพิ่งเข้ามาในสังคม
3. ผู้มีส่วนร่วมประจำ เป็นผู้เล่นทั่วไป
4. ผู้นำ เป็นผู้เล่นฝีมือดี
5. ผู้อาวุโส เป็นผู้ที่เล่นมานาน ไม่ค่อยมีส่วนร่วมแล้ว

โดยลักษณะของชุมชนจะแตกต่างกันออกไป เช่น อายุ บริบท ซึ่งชุมชนเสมือนได้ก้าวข้ามไปจากนั้นกลายเป็นเรื่องความสนใจ ความเชื่อ ความสัมพันธ์ที่แข็งแรงในกลุ่ม การที่ผู้เล่นเข้ามามีปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่เสมือนที่จัดไว้ อาจเป็นห้องหรือภูมิประเทศแบบต่าง ๆ ที่มีกราฟิกสวยงาม เสมือนเป็นฐานของสังคมจำลองให้ผู้เล่นได้เข้ามาบุกเบิกค้นหาสถานที่ต่าง ๆ เป็นต้น (อัคริมา นันทนาสิทธ์, 2557 : 10)

Rheingold อธิบายถึงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตว่าเป็นการกระจายอำนาจ เป็นกันเอง เป็นการผสมผสาน และเป็นรูปแบบการปกครองตัวเอง ซึ่งเป็นการยากที่จะจำกัดความออกมาด้วยคำใดเพียงคำเดียว

แต่อย่างไรก็ตาม Rheingold เสนอว่ามีลักษณะเฉพาะเกี่ยวกับประเภทของบทสนทนาที่เกิดขึ้นทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถเปรียบเทียบได้กับบทสนทนาที่เกิดขึ้นในร้านกาแฟ ห้างสรรพสินค้า ร้านเสริมสวย หรือในสถานที่สาธารณะอื่น ๆ Rheingold ได้สำรวจชุมชนเสมือนจริงในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ กระดานข่าวทั่วโลก ไปจนถึงการประชุมทางคอมพิวเตอร์แบบเรียลไทม์ นอกจากนี้เขายังสำรวจไปถึงชีวิตบนพรมแดนอิเล็กทรอนิกส์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้บุกเบิกวิธีการใหม่ ๆ ในสังคมออนไลน์ และนักเคลื่อนไหวกิจกรรมผ่านทางออนไลน์เพื่อตอบโต้แรงกดดันที่เพิ่มขึ้นของการควบคุมองค์กรและกฎระเบียบของรัฐบาล เขายังกล่าวอีกว่า เมื่อใดก็ตามที่เทคโนโลยีการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางที่ทุกคนใช้ได้ เมื่อนั้นพวกเขาสร้างชุมชนด้วยกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ('The Virtual Community' by Howard Rheingold, 2564, ออนไลน์)

Rheingold จึงสรุปนิยามเกี่ยวกับลักษณะของความเป็นชุมชนเสมือนจริงไว้ดังนี้

1. สมาชิกไม่ผูกติดกับลักษณะทางกายภาพ สามารถลื่นไหล เปลี่ยนแปลงได้ตามความสนใจ
2. เป็นพื้นที่ที่ไม่มีอคติทางกายภาพ เช่น อายุ เพศ รูปร่างหน้าตา เป็นต้น
3. สมาชิกในชุมชนเสมือน สามารถเป็นสมาชิกได้มากกว่า 1 ชุมชนพร้อมกัน ซึ่งแตกต่างจากชุมชนกายภาพ ที่สมาชิกแต่ละบุคคลจะเป็นสมาชิกชุมชนได้เพียงชุมชนเดียว
4. การมีความรู้สึกร่วมในการสร้างสำนึกร่วมของการเป็นสมาชิก หัวหน้ากลุ่มอาจต้องหาวิธีเพื่อให้กลุ่มสามารถดำรงอยู่ต่อไป

ในขณะที่ Nancy Baym ได้เสนอเพิ่มเติมจาก Rheingold ในหนังสือ Tune in Log on : Soap, Fandom and online community ว่า กลุ่มคนมีแนวโน้มจะสร้างบรรทัดฐานทางสังคม กฎเกณฑ์ กติกาต่าง ๆ ขึ้นมาใช้ควบคุม และจัดบริบททางสังคมใหม่ โดยการเลียนแบบชุมชนดั้งเดิม เช่น บ้าน อาชีพ กลุ่มเพื่อน เป็นต้น เพื่อเป็นพื้นที่ในการสร้างความหมายและแสดงอัตลักษณ์ร่วมกัน กระบวนการดังกล่าวเรียกว่า การสร้างความจริงรูปแบบใหม่ (New Reality) ชุมชนเสมือนจริงไม่ใช่เรื่องของพื้นที่เพียงอย่างเดียว แต่เป็นเรื่องของกิจกรรมและความรู้สึกที่มีร่วมกันด้วย (มานุษยวิทยากับโลกไซเบอร์ตอนสอง, 2554, ออนไลน์) โดยได้อธิบาย ลักษณะสำคัญของชุมชนเสมือนไว้ 4 ลักษณะคือ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

1. รูปแบบของการแสดงออก (Form of Expression) การพูดคุยถึงชุมชนเสมือนของตนเอง โดยมีรูปแบบการสนทนาแบบโต้ตอบทันทีทันใด หรือการสื่อสารที่เปิดให้สมาชิกได้โต้ตอบทันที เช่น กระทู้ เว็บบอร์ด
2. อัตลักษณ์ (Identity) ความรู้สึกถึงการมีตัวตน การแสดงตัวตนของแต่ละบุคคล โดยตัวตนในโลกออนไลน์ อาจมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์บางส่วนในชีวิตจริง เช่น กรอบความคิดในสังคมจริงและโลก ออนไลน์เป็นแบบเดียวกัน อีกทั้งยังสามารถถูกประกอบสร้างได้จากรูปภาพ ชื่อ และคำอธิบายตนเอง อีกด้วย
3. ความสัมพันธ์ (Relationship) การติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในชุมชนเดียวกัน ในพื้นที่อินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจพัฒนาไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์กันในพื้นที่กายภาพหรือชีวิตจริง เช่น กลายเป็นเพื่อนกัน และในทางกลับกัน ชุมชนจริง ๆ สามารถกลายเป็นชุมชนออนไลน์ได้เช่นกัน
4. กฎเกณฑ์ข้อบังคับ (Norm) เช่น ระเบียบ กฎเกณฑ์ ข้อบังคับ ข้อห้าม ข้อปฏิบัติที่คนในชุมชนรับรู้และปฏิบัติร่วมกัน (วราเทพ ศรีประเทศ, 2562 : 25)

สำหรับ Hagel และ Armstrong คำว่า “ชุมชนเสมือนจริง” สามารถนิยามอย่างหลวม ๆ ได้ว่าเครือข่ายการสื่อสารที่สร้างขึ้นผ่านคอมพิวเตอร์ (CMC หรือ computer mediated communication) เพื่อการสื่อสารและการรวมตัวกันของสมาชิก โดยให้ความสำคัญกับเนื้อหาและการสื่อสารของสมาชิกที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ เป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ โดยไม่มีข้อจำกัดทางอายุ เพศ วัย เชื้อชาติ ชนชั้นและการศึกษา อีกทั้งการรวมกลุ่มกันของสมาชิกเกิดขึ้นเพราะสมาชิกมีความสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่คล้ายคลึงกัน จึงร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ในชุมชนเสมือนจริง และสมาชิกสามารถที่จะเข้าออกจากชุมชนเสมือนจริงได้อย่างอิสระ Hagel และ Armstrong ได้เสนอในหนังสือ “Net Gain” ว่าชุมชนเสมือนจริงเป็นเครื่องมือทางการตลาดที่ยอดเยี่ยมสำหรับนักธุรกิจ โดยทำให้ชุมชนเสมือนจริงเป็นพื้นที่สื่อกลางที่มีการรวบรวมเนื้อหาและการสื่อสารโดยเน้นเนื้อหาที่เหล่าสมาชิกสร้างขึ้นเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นและข่าวสารเกี่ยวกับบริษัท และผลิตภัณฑ์ของตน พวกเขายังเสนออีกว่า ชุมชนเสมือนจริงแห่งแรกเกิดขึ้นจากการที่นักวิทยาศาสตร์ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแบ่งปันข้อมูล เพื่อทำงานวิจัยร่วมกัน และแลกเปลี่ยนข้อความ (Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: a Theoretical Outline, 2563, ออนไลน์)

Hagel และ Armstrong แบ่งชุมชนเสมือนจริง ออกเป็น 4 ประเภท ตามการตอบสนองความต้องการของสมาชิก ได้แก่

1. ความสนใจ (Interests) เป็นการรวมกลุ่มกันของสมาชิกโดยรวมกลุ่มหรือแยกย่อยกันไปตามความสนใจและความเชี่ยวชาญของสมาชิกในกลุ่ม
2. การสร้างความสัมพันธ์ (Relationship building) เป็นการรวมกลุ่มกันของสมาชิกที่มีประสบการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้มีโอกาสสร้างความสัมพันธ์ที่ดีร่วมกัน
3. การทำธุรกรรม (Transactions) เป็นการรวมกลุ่มกันของสมาชิกเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลทางการค้า และจินตนาการ (Fantasies) เป็นการรวมกลุ่มกันของสมาชิกที่เปิดโอกาสให้สมาชิกแบ่งปันจินตนาการและความบันเทิงร่วมกัน (ธนา ธุระกิจ, 2560 : 22-23)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

จากแนวคิดชุมชนเสมือน ผู้ศึกษาจะนำแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริงของ Nancy Baym ที่พูดลักษณะของชุมชนเสมือนทั้ง 4 ลักษณะ ไปใช้ในการวิเคราะห์และอธิบายถึงรูปแบบการรวมกลุ่มและปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในเกม Ragnarok Online

2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการบริโภคเชิงสัญญะ (Consumption of the sign)

ระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมเป็นระบบการผลิตขนาดใหญ่ที่อาศัยการผลิตและการกระจายสินค้าให้ถึงมือผู้บริโภคเป็นปริมาณมาก ๆ การจะให้ระบบทุนนิยมดำรงอยู่ได้ต่อไปนั้น จึงต้องสร้างการบริโภคสินค้าเป็นปริมาณมาก (Mass consumption) เพื่อให้บริโภคสินค้าได้เท่ากับผลผลิตที่ได้จากระบบการผลิต

แนวคิดที่ศึกษาการบริโภคสินค้าที่สำคัญ เกิดจากรากฐานการวิพากษ์วิจารณ์สินค้าที่ผลิตในระบบทุนนิยมของสำนักคิดมาร์กซิสต์ โดยมีจุดเริ่มต้นจากการที่มาร์กซ์ได้มองสินค้าที่ผลิตจากระบบอุตสาหกรรม ทำให้เกิดการแบ่งงานกันทำว่า และทำให้ตัวมนุษย์ผู้ผลิตมีความแปลกแยก (Alienation) กับสินค้าที่พวกเขาผลิต เนื่องจากการผลิตสินค้าในระบบอุตสาหกรรมนั้นเกิดจากหลายคนร่วมกันทำงานตามสายพานการผลิต ตามหน้าที่ของตน ดังนั้นเมื่อผลิตเสร็จ ผู้ใช้แรงงานจึงไม่มีสิทธ์ในผลผลิตถึงแม้จะเกิดจากแรงงานตน เพราะไม่ได้

ผลิตขึ้นมาให้มีมูลค่าการใช้สอยของตน แต่เป็นการผลิตเพื่อมูลค่าแลกเปลี่ยน โดยมาร์กซ์ได้ให้คุณค่าของการบริโภคไว้ 2 ประการ ได้แก่

1. คุณค่าทางการใช้สอย (Use value)
2. คุณค่าทางการแลกเปลี่ยน (Exchange value)

ในสังคมทุนนิยมที่การบริโภคมีความหมายมากไปกว่าการใช้ประโยชน์โดยตรงจากสินค้า จนกลายเป็นการบริโภคที่มีความหมายหรือคุณค่าที่อยู่ในตัวสินค้า ไม่ได้มีแค่คุณค่าการใช้สอยและคุณค่าการแลกเปลี่ยน แต่มีคุณค่าเชิงสัญญะด้วย การบริโภคลักษณะนี้เรียกว่า “การบริโภคเชิงสัญญะ” (Consumption of the sign) ซึ่งเป็นแนวคิดของ Jean Baudrillard นักทฤษฎีสังคมชาวฝรั่งเศสที่มองว่าสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการบริโภค ที่สินค้าถูกบริโภคได้มากกว่ามูลค่าที่แท้จริงของ และประโยชน์ใช้สอยของสินค้าถูกทำให้หมดบทบาลงอย่างสิ้นเชิง โดยปกติแล้วผู้คนมักคิดว่า วัตถุที่อยู่รอบตัวเป็นเครื่องมือเครื่องไม้ใช้สอย หรือไม่ก็เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้คนเป็นอันดับแรก จากนั้นวัตถุเหล่านั้นจะแสดงความหมายบางอย่างขึ้นในสังคม แต่ Baudrillard กลับมองว่า วัตถุที่อยู่รอบตัวเรามีพื้นฐานมาจาก “ค่าแห่งการแลกเปลี่ยนแห่งสัญญะ” เป็นสำคัญในส่วนมูลค่าการใช้สอยของวัตถุนั้นเป็นเพียงเงาของมูลค่าแห่งการแลกเปลี่ยนแห่งสัญญะ อย่างไรก็ตาม มูลค่าการใช้สอยและมูลค่าการแลกเปลี่ยนไม่ได้หายไปไหน เพียงแต่ถูกซ่อนอยู่ภายใต้สัญญะ และความหมายของสัญญะนั้นไม่ตายตัว แต่ขึ้นอยู่ว่าจะไปจัดให้อยู่ร่วมกับอะไร Baudrillard ได้เสนอว่า วัตถุในสังคมแห่งการบริโภคถูกสร้างด้วยตรรกะของความแตกต่าง (Difference) และมีคุณค่าตามระบบหรือโครงสร้างที่ถูกจัดตั้งขึ้นในระบบทุนนิยมที่ได้สร้างอุบายหรือกลลวงอย่างต่อเนื่องในเรื่องการบริโภคและวัตถุ (ชาติชาย มุกสง, 2550 : 230-234)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

โดย Jean Baudrillard ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์การบริโภคไว้ 3 ประการ คือ

1. สินค้า หมายถึง วัตถุที่มองเห็นได้ชัดเจนที่สุดของวัฒนธรรม การผลิตสินค้าของแต่ละวัฒนธรรมมีความแตกต่างกัน สินค้าที่ถูกผลิตออกมาขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นคนใช้และอยู่ในวัฒนธรรมแบบไหน นอกจากนี้สินค้ายังเป็นสื่อทางวัฒนธรรมและมีความสัมพันธ์กับผู้ใช้ โดยสินค้านั้นจะยังไม่มีความหมายใด ๆ จนกว่าจะมีการกำหนดขึ้นมา โดยผ่านการโฆษณา ละคร หรือข่าวเป็นต้น
2. สัญญะ หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสินค้า กล่าวคือ เวลาเราเลือกที่จะใส่เสื้อผ้าสักชิ้น เราไม่เพียงแต่คำนึงถึงประโยชน์ แต่เราคำนึงถึงแบรนด์ด้วย ว่าเราใส่แล้วจะดูมีระดับไหม แตกต่างจากคนอื่นไหม เป็นต้น ถือเป็นความสัมพันธ์กับสินค้าในเชิงสัญญะ
3. การบริโภค ในที่นี้เราไม่เพียงแต่บริโภคในตัววัตถุ แต่เราบริโภคสัญญะไปพร้อม ๆ กัน เช่น การบริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ด ไม่ใช่เพียงการบริโภคขนมปังกับเนื้อ แต่ในบริบทของสังคมตะวันตก ผู้บริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ดยังหมายถึงผู้ที่มีฐานะไม่ค่อยดี เป็นต้น

อีกทั้ง Jean Baudrillard ยังเสนอการบริโภค 4 อย่างที่มนุษย์คำนึงถึง คือ

1. มูลค่าการใช้สอย เป็นมูลค่าเชิงอรรถประโยชน์ หรือการมองวัตถุเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ เป็นตรรกะเชิงปฏิบัติของวัตถุ เป็นความสัมพันธ์ที่ที่มนุษย์บริโภคอรรถประโยชน์ของสิ่งนั้นโดยตรง
2. มูลค่าการแลกเปลี่ยน เป็นมูลค่าเชิงเปรียบเทียบค่า หรือการมองวัตถุเป็นสินค้า

3. มูลค่าการแลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ เป็นมูลค่าของวัตถุในฐานะของขวัญ หรือสัญลักษณ์แทนความสัมพันธ์ เป็นตรรกะเชิงความหมาย ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่มีสิ่งของต่าง ๆ เป็นสื่อกลาง ซึ่งนอกจากจะใช้ประโยชน์จากสิ่งของเหล่านั้นแล้ว มนุษย์ยังสื่อสารกันผ่านระบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์กำหนดให้กับสิ่ง ๆ นั้นด้วย
4. มูลค่าเชิงสัญญะ เป็นตรรกะแห่งความแตกต่าง บ่งบอกสถานภาพทางสังคม เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อมูลค่าใช้สอยของสินค้าถูกเปลี่ยนไปเป็นสัญญะ และมนุษย์เปรียบเทียบสัญญะนั้นกับสัญญะอื่น ๆ ในระบบสัญญะที่มีลักษณะในเชิงช่วงชิง เพื่อสร้างความแตกต่างทางสังคม (สาธิดา ธนธนางกูร, 2557 : 10-11)

โดยจะใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการบริโภคเชิงสัญญะของ Jean Baudrillard ที่พูดถึงการบริโภค 3 ประการ คือ สินค้า สัญญะ การบริโภค และมูลค่า 4 อย่างที่มนุษย์คำนึงถึง แต่จะยกแค่ มูลค่าการแลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์และมูลค่าเชิงสัญญะไปใช้ในการอธิบายถึงพฤติกรรมการบริโภคของผู้เล่นในเกม Ragnarok Online และนอกเกม เนื่องจาก Baudrillard เป็นผู้เสนอมูลค่าทั้ง 2 อย่างนี้ว่าการบริโภคของมนุษย์นั้นยังให้ความในเรื่องของสัญญะนอกจากการใช้สอยและการแลกเปลี่ยน

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาค้นคว้าเพื่อหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อกับหัวข้อวิจัย “วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น” ผู้ศึกษาได้แบ่งวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยชิ้นนี้เป็น 3 ประเด็น คือ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม Ragnarok Online
2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุมชนเสมือนจริง
3. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคเชิงสัญญะ

3.1 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมาของเกม Ragnarok Online

เกม Ragnarok มีเรื่องราวเกี่ยวกับสงครามศักดิ์สิทธิ์อันดุเดือดและยาวนาน ซึ่งได้เกิดขึ้นมาเป็นระยะเวลาหลายปีแล้ว โดยเป็นสงครามของ 3 ฝ่ายคือ เทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ ทำให้เกิดความเสียหายหลายอย่าง เมื่อสิ้นสุดสงคราม เทพเจ้าและเทพมนุษย์ต่างพักเพื่อผ่อนคลายจากความอ่อนล้า โดยเทพ Odin ได้สังหารยักษ์ Ymir แล้วนำร่างมาสร้างเป็นดินแดน Midgard ถือศูนย์กลางของโลกที่มนุษย์อาศัยอยู่ จากนั้นได้แบ่งชิ้นส่วนหัวใจออกเป็นชิ้น ๆ แล้วนำไปซ่อนเอาไว้ที่ Midgard ซึ่งถือเป็นเวลาของสันติภาพได้ดำรงอยู่นับพันปี จนมนุษย์ได้ลืมความทุกข์และความยากเข็ญในช่วงสงครามจนหมดสิ้น จนกระทั่งวันหนึ่งได้เกิดเหตุการณ์ประหลาดที่ทำลายสันติภาพลง เกิดการโจมตีจากสัตว์ร้าย แผ่นดินไหว และคลื่นยักษ์ถล่มเข้ายังดินแดน Midgard แล้วพบว่าชิ้นส่วนหัวใจของ Ymir ที่ทรงพลังและคอยรักษาสมดุลของ Midgard หายไป มนุษย์และเหล่านักผจญภัยจึงเริ่มออกตามหาชิ้นส่วนหัวใจของ Ymir เพื่อปกป้องดินแดน Midgard เอาไว้ (สุนทรีย์ บางสวนหลวง, 2546 : 33)

เรื่องราวภายในเกมใช้โครงสร้างจากการ์ตูนเรื่อง “Ragnarok” ที่เขียนโดย Myung-Jin Lee นักเขียนการ์ตูนดังของประเทศเกาหลี โดยโลกของ Ragnarok Online ทั้งหมดถูกแบ่งออกเป็น 3 แคว้น ได้แก่มนุษย์

เทพเจ้า และปีศาจ แต่เรื่องราวทั้งหมดได้เกิดขึ้นบริเวณ Rune-Midgard ที่ตั้งอยู่บนพื้นทวีป Midgard ประกอบไปด้วย 7 เมือง คือ เมืองพรอนเทร่า ซึ่งเป็นเมืองหลวง, เมืองโมร็อค ตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงใต้ของพรอนเทร่า โดยมีโอเอซิสในทะเลทรายแล้วโมร็อคอยู่ตรงกลาง, เมืองเกฟเฟ่น ตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงเหนือของพรอนเทร่า เป็นเมืองของผู้ฝึกฝนเวทย์มนตร์, เมืองพาย่อน หมู่บ้านเล็ก ๆ ในป่า ตัดขาดจากโลกภายนอก, เมืองอัลเบอร์ตา ตั้งอยู่ทางตะวันออกเฉียงใต้ของพรอนเทร่า เป็นศูนย์กลางทางการค้าเพราะติดทะเล, เมืองอิซลูด เมืองแยกจากพรอนเทร่าเพื่อลดความแออัด และเมืองอัล เดอ บาราน ตั้งอยู่บนสุดของพรอนเทร่า (สุภาพร ยงยศ, 2549 : 13-14)

การดำเนินเรื่องของเกมแร็กนาร็อก จะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น โดยตัวละครของเกมเป็นแบบ 2 มิติโดยมีแบคกราวด์ 3 มิติ ซึ่งได้รับการอัพเกรดมาจากเกมของ Gravity “Areturus” ประกอบกับเสียงดนตรีไพเราะ เกมแร็กนาร็อก เป็นเกมออนไลน์เกมหนึ่งที่มีความชัดเจนในเรื่องของการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมเกม อันเป็นรูปแบบของสังคมเสมือนจริงที่ผู้เล่นจะมีบทบาทเป็นประชาชนคนหนึ่งที่ต้องอาศัยอยู่ร่วมกันในสังคมเกมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยจะมีการต่อสู้แข่งขัน มีการดำรงชีวิตร่วมกันในหลายรูปแบบ โดยในเกมดังกล่าว มีอาชีพต่าง ๆ ให้เลือกทั้งหมด 6 อาชีพ คือ พ่อค้า นักดาบ นักบวช โจร นักธนู และ นักเวทย์ ซึ่งแต่ละอาชีพก็จะมีความชำนาญและความ เก่งกาจเฉพาะด้านแตกต่างกันไป คล้ายกับการดำรงชีวิตในสังคมจริง นอกจากนั้นผู้เล่นที่สวมบทบาทในอาชีพต่าง ๆ จะต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาทักษะของอาชีพนั้นๆ อยู่ตลอดเวลา มีการต่อสู้กับศัตรูเพื่อให้ได้มาซึ่งเงินทอง สิ่งของหรือทักษะในความสามารถด้านต่าง ๆ ที่จะเพิ่มขึ้น มีการค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้า เหมือนเช่นระบบเศรษฐกิจในสังคมจริง โดยที่ ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เพื่อที่จะทำให้ตนสามารถดำรงชีวิตอยู่รอดในสังคมเกม (อุษา บิ๊กกิ้นส์, 2552 : 10-11)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

3.2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุมชนเสมือนจริง

ในประเทศไทยมีการศึกษาเรื่องชุมชนเสมือนจริงไว้มากมาย โดยมีทั้งลักษณะที่เป็นพื้นที่ออนไลน์และพื้นที่กายภาพ ยกตัวอย่างการศึกษาพื้นที่ทางกายภาพ เช่น สโรชา แสงสัจจา (2556) ได้ศึกษาเรื่อง **ข้อสังเกตจากชุมชนเสมือนจริง :กรณีศึกษาชุมชนสถานีวิทยุ จส.100** โดยได้ศึกษาเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ ความขัดแย้งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในชุมชน และการแปลงสภาพจากชุมชนเสมือนจริงเป็นชุมชนกายภาพ กรณีชมรมจราจรสื่อสารเพื่อสังคม (จ.ส.ส) ผลการศึกษาพบว่า ชุมชนสถานีวิทยุ จส.100 เป็นชุมชนเสมือนจริงรูปแบบหนึ่งที่ไม่ใช่ชุมชนออนไลน์ แต่เป็นชุมชนที่มีโทรศัพท์มือถือ และคลื่นวิทยุเป็นสื่อกลาง ซึ่งสมาชิกกระจายตัวอยู่ตามพื้นที่ต่าง ๆ หากแต่สนใจเรื่องข่าวสารและการจราจรเช่นเดียวกัน โดยมีโครงสร้างที่สำคัญได้แก่

1. สถานีวิทยุ
2. หน่วยงานต่าง ๆ ที่ทำร่วมกับสถานี
3. ผู้ให้การสนับสนุนสถานี
4. สมาชิกประเภทต่าง ๆ

และยังพบว่า ภายใต้โครงสร้างต่าง ๆ ได้ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่าง ๆ เช่น จส.100กับสมาชิก หรือ จส.100กับเจ้าหน้าที่ตำรวจเป็นต้น ปฏิสัมพันธ์ภายในชุมชนสถานีวิทยุ จส.100 ประกอบด้วยปฏิสัมพันธ์ที่มีพื้นฐานมาจากการแบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ไม่ว่าจะระหว่างหน่วยงานหรือระหว่างบุคคล หรือระหว่างบุคคลกับหน่วยงาน ปฏิสัมพันธ์เชิงบุคคลโดยมีพื้นฐานความรู้จัก ใกล้ชิด มีกิจกรรมร่วมกัน พูดคุย

ทักทายกันในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งไมเฉพาะเจาะจงว่าเป็นเรื่องการจราจร หรือข่าวสารเท่านั้น ด้วยเหตุที่ชุมชนสถานีวิทยุ จส.100มีสมาชิกหลากหลายประเภทที่เข้ามาติดต่อสารกันผ่านโทรศัพท์มือถือ คลื่นวิทยุ แม้ว่าการสื่อสารในรูปแบบดังกล่าวภายในชุมชนจะไมมีใครไดรูจักกันอย่างแท้จริง เนื่องจากผู้ที่เข้ามาติดต่อสื่อสารกันนั้น ต่างก็ใช้นามแฝงแทนตัวเองแทบทั้งสิ้น แต่เมื่อสมาชิก ผู้ที่เขร่วมแต่คนเข้ามาติดต่อสื่อสารกันเป็นระยะเวลานานขึ้นก็ย่อมเกิดความสนิทสนม และคุ้นเคยกัน กระทั่งมีการรวมตัวกันเป็นกลุ่มย่อย ๆ ภายในชุมชนเสมือนจริงแหงนี้ด้วย

ยกตัวอย่างการศึกษาพื้นที่ออนไลน์ เช่น วราเทพ ศรีประเทศ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง **วัฒนธรรมแฟนกับสตรีมเมอร์ กรณีศึกษาเด็กดอย กลุ่มแฟนคลับสตรีมเมอร์ดอยเซอร์** โดยศึกษาเกี่ยวกับสาเหตุและการเป็นแฟนคลับของสตรีมเมอร์ดอยเซอร์ และพฤติกรรมการรวมกลุ่มของแฟนคลับสตรีมเมอร์ดอยเซอร์ทั้งพื้นที่กายภาพและพื้นที่อินเทอร์เน็ต โดยพบว่าภายในกลุ่มออนไลน์ อย่างกลุ่ม “DekDoy” บนแอปพลิเคชั่นไลน์ มีปฏิสัมพันธ์ผ่านการพูดคุย โต้ตอบ แลกเปลี่ยนความเห็นเกี่ยวกับเกม ROV หรือเกมอื่น ๆ และมีการแชร์ประสบการณ์ การแชร์เทคนิคการเล่น ตลอดจนการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องทั่วไป และยังใช้กลุ่มในการหาเพื่อน เช่น หาเพื่อนเล่น ROV จัดการแข่งขันเล่นเกม ROV เป็นต้น ซึ่งพฤตีกรรมการรวมกลุ่มของเด็กดอยมีที่มาจากจุดร่วมในการเป็นแฟนคลับ การชื่นชอบดอยเซอร์ เมื่อเกิดการรวมกลุ่มจึงเกิดการขับเคลื่อนในกลุ่ม เกิดกิจกรรมภายในกลุ่ม เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในเรื่องที่สนใจร่วมกัน มีอิสระในการพูดคุย แสดงความคิดเห็นที่สมาชิกสามารถเข้ามาพูดคุยได้ แต่ถึงอย่างนั้นก็มีการตั้งกฎเกณฑ์ควบคุมคนในกลุ่ม

ในการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ถือว่าเป็นลักษณะของการรวมตัวกันในชุมชนเสมือนจริง ซึ่งเป็นการรวมตัวกันของบุคคลที่ชื่นชอบในการแสวงหาการกระจำที่ไม่สามารถกระทำในโจกแห่งความเป็นจริงได้ เช่น การได้ฆ่าฟันศัตรู การได้เป็นผู้วิเศษ การได้ผจญภัยไปยังดินแดนต่าง ๆ เมื่อมีการมาเล่นด้วยกันก็ย่อมต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งสภาพแวดล้อมในเกมได้มีการจำลองสภาพแวดล้อมต่าง ๆ และลอกเลียนแบบสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมจริง โดยในเกมออนไลน์ Ragnarok มีในเรื่องของการทำงานเป็นทีมในรูปแบบของปาร์ตี้และกิลด์ มีในเรื่องของการติดต่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นอย่างการพิมพ์ข้อความหรือบทสนทนาต่าง ๆ มีความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้ามที่เกิดขึ้นทั้งความรักและความผูกพัน (สุภาพร ยงยศ, 2549 : 86-95)

โดยอีกหนึ่งตัวอย่างการศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง Ragnarok Online กับประเด็นชุมชนเสมือน คือ เรื่อง **การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร** โดยศึกษาจากเกม แร็กนาร็อก ผลการวิจัยพบว่าการสร้างชุมชนเสมือนจริงมีอยู่ 2 แบบ

1. การสร้างปาร์ตี้ การรวมกลุ่มปาร์ตี้นั้นสามารถรวมกันได้สูงสุด 10 กว่าคน โดยจะช่วยต่อสู้กับคนอื่น
2. การสร้างกิลด์ มีการรวมตัวกันที่ชัดเจนกว่าการสร้างปาร์ตี้ สมาชิกในกิลด์ผู้เล่นต้องช่วยกันเก็บเลเวลเพื่อให้กิลด์มีระดับที่สูงขึ้น และสามารถไปทำสงครามกิลด์ หรือ Guild War ได้ การเข้ากิลด์นั้นหัวหน้ากิลด์จะเลือกคนที่เก่งและมีเลเวลสูงเพื่อจะได้ช่วยกันเก็บเลเวล สู้กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ในกิลด์มักจะประกอบไปด้วยสมาชิกจากหลากหลายอาชีพ

ในส่วนของพฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์จะแบ่งได้ คือ

1. การสนทนาทั่วไป ผู้เล่นจะสนทนาเหมือนพูดคุยกันในชีวิตประจำวัน การค้าขายสิ่งของและคุยเรื่องเล่นเกม
2. การสนทนาในปาร์ตี้ เป็นเรื่องการเปลี่ยนเลเวล การเก็บเลเวลและการตีสัตว์ประหลาด
3. การสนทนาในกิลด์ มีการชักชวนไปรบ และคุยเรื่องราคาของในตลาด ถึงแม้ว่าจะมีการสนทนากันระหว่างตัวละครแต่จะไม่ผูกพันกันเหมือนสังคมจริง ตัวละครบางตัวไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริง ภาษาที่ใช้ในการสนทนามักจะเป็นภาษาสั้น ๆ แต่ไม่ถูกหลักไวยากรณ์ภาษาไทยเท่าที่ควร ทั้งนี้จะเป็นภาษาที่เข้าใจกันได้เฉพาะผู้เล่นเกม (อุษา บิ๊กกิ้นส์, 2552 : 14)

จากงานศึกษาที่นำเสนอข้างต้นแสดงให้เห็นถึงชุมชนเสมือนจริงในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นชุมชนสถานีวิทยุ จส.100 การรวมกลุ่มของเด็กดอย หรืองานศึกษาเกี่ยวกับเกม Ragnarok Onlone ซึ่งงานของผู้ศึกษาจะแตกต่างกับงานข้างต้น คือ แตกต่างจากชุมชนสถานีวิทยุ จส.100 เนื่องจากชุมชนจส.100 ไม่ใช่ชุมชนออนไลน์ แต่เป็นชุมชนที่มีโทรศัพท์มือถือ และคลื่นวิทยุเป็นสื่อกลาง ซึ่งงานของผู้ศึกษาเป็นการศึกษาชุมชนเสมือนจริงในพื้นที่ออนไลน์ และแตกต่างจากงานศึกษาเด็กดอย กลุ่มแฟนคลับสตรีมเมอร์ดอยเซอร์ เนื่องจากกลุ่มที่ผู้ศึกษาทำการศึกษาคือกลุ่มผู้เล่นเกม Ragnarok Online ไม่ได้ศึกษาในส่วนของแฟนคลับสตรีมเมอร์ และแตกต่างจากงานอื่น ๆ ที่ศึกษาเรื่องเกม Ragnarok Online เนื่องจากผู้ศึกษาต้องการศึกษาวัฏจักรของเกมทั้งในยุคแรกและยุคที่ 2 เพื่อต้องการทราบถึงกระแสของเกม เหตุผลที่ทำให้ผู้เล่นตัดสินใจเล่นเกม เหตุผลที่ผู้เล่นเลิกเล่นก่อนเกมจะปิดให้บริการ และเหตุผลที่ผู้เล่นสนใจกลับมาเล่นอีกครั้งหลังจากเปิดให้บริการในปี พ.ศ.2563 โดยไม่ได้เน้นไปที่การหาเหตุผลของการเปลี่ยนแปลงการเล่นเกมหรือพฤติกรรมให้เกิดภาวะติดเกม

3.3 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคเชิงสัญญะ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน (2553) ได้อธิบายถึงที่มาของแนวคิดการบริโภคเชิงสัญญะของ Baudrillard ไว้ว่า สาเหตุที่เขาขยายมุมมองจากมิติของการผลิตมาสู่มิติของการบริโภค เนื่องจากความก้าวหน้าในการผลิตทำให้ผู้คนไม่ต้องเจอกับสภาวะขาดแคลนสินค้าอุปโภคบริโภค ดังนั้นความกังวลของคนในยุคปัจจุบัน จะเกี่ยวกับทำอย่างไรเพื่อให้ผู้คนบริโภคสินค้าที่ถูกผลิตมาอย่างล้นเกินกว่าความต้องการของตลาด ซึ่งสำหรับ Baudrillard คือการสร้างให้ผู้คนบริโภคสัญญะมากขึ้น โดยความหมายของสินค้าไม่ได้เกิดด้วยตัวเอง แต่เกิดจากการที่ผู้ประกอบการทำการสื่อสารการตลาดเพื่อบอกเล่าคุณค่าของตัวสินค้า

Jean Baudrillard อธิบายว่า นอกเหนือจากการให้ความสำคัญกับคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยและคุณค่าด้านการแลกเปลี่ยนแล้ว มนุษย์ยังให้ความสำคัญกับคุณค่าเชิงสัญญะ เมื่อสัญญะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการให้ความหมาย การบริโภคเชิงสัญญะจึงเป็นการบริโภคสิ่งที่เป็นนามธรรมซึ่งทำให้การบริโภคไร้ขีดจำกัด โดยผู้บริโภคจะเสพสัญญะที่ได้รับจากสินค้าซึ่งทำให้สินค้ากลายเป็นสัญญะ คุณค่าเชิงสัญญะจึงช่วยให้เกิดการบริโภคสินค้าที่มากเกินกว่าความจำเป็น ธุรกิจจึงใช้แนวคิดนี้ในการแก้ปัญหาการผลิตล้นเกินได้ จากทัศนะของ Baudrillard การที่จะทำให้ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับคุณค่าเชิงสัญญะ ธุรกิจต้องให้ความสำคัญกับการสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นกับผู้บริโภค ในด้านของความหมายที่ผู้บริโภคได้รับที่ส่งผลให้ผู้บริโภครู้สึกแตกต่างจากผู้อื่น สัญญะที่สินค้าส่งมอบไม่ได้เป็นความหมายตายตัวเพื่อให้ผู้บริโภครู้สึก แต่เป็นความหมายที่ทำให้ผู้บริโภครู้สึกแตกต่างจากผู้อื่นและเหนือกว่าผู้อื่นที่ไม่ได้บริโภคสินค้านั้น นอกจากนี้ การบริโภคเชิงสัญญะส่งผลให้ผู้บริโภคประกอบสร้างสัญญะใหม่ที่หลากหลายต่อไปอย่างไม่รู้จบ เช่น การสร้างตัวตน (Self) และอัตลักษณ์ (Identity) เป็นต้น ซึ่งทำให้ ผู้บริโภคเป็นทั้งผู้ถูกกระทำและผู้กระทำได้ในขณะเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น เมื่อ

ผู้บริโภคเดินทางไปประเทศอังกฤษ ทำให้อังกฤษกลายเป็นสินค้าที่ผู้บริโภคบริโภค ซึ่งสัญญะที่ได้รับอาจเป็นความทันสมัยหรือความเป็นผู้ดี โดยผู้บริโภคอาจประกอบสร้างตัวตนว่า ตนมีฐานร่ำรวยและมีระดับ เป็นต้น (ศรัณย์ อมาตยกุล, 2561 : 2-3)

วัฒนธรรมการบริโภคสัญญะในสังคมไทยได้รับอิทธิพลมาจากการโฆษณา (Advertising) และการสร้างภาพลักษณ์ (Image) เป็นการเชื่อมโยงให้เห็นถึงการพัฒนาของตลาดรูปแบบใหม่ และการขยายตัวของวัฒนธรรมการบริโภคสัญญะ ตลอดจนรูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle) แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่แตกสาขาออกมาจากความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมการบริโภค และความต้องการที่จะเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมการบริโภคกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่นั้น ได้อธิบายมุมมองหลัก 3 ลักษณะในวัฒนธรรมการบริโภคไว้ดังนี้คือ

1. ในด้านการขยายตัวในระบบทุนนิยม การผลิตสินค้าซึ่งก่อให้เกิดการเพิ่มขึ้นของวัฒนธรรมทางวัตถุ (Material Culture) ในรูปของการบริโภคสินค้าและในด้านของการซื้อและการบริโภค ซึ่งเป็นผลมาจากลักษณะเด่นของกิจกรรมการพักผ่อนและการบริโภคในสังคมร่วมสมัยของชาวตะวันตก
2. ในด้านสังคม ความพึงพอใจอันเป็นผลมาจากสินค้าที่สัมพันธ์ทางด้านสังคม โดยที่ความพึงพอใจและสถานภาพ (Status) ขึ้นอยู่กับการโอ้อวด (Display) และการรักษาไว้ซึ่งความแตกต่างที่เน้นถึงการใช้สินค้าของบุคคลเพื่อที่จะสร้างพันธะทางสังคม (Social Bonds)
3. ในด้านของอารมณ์ ความเพ้อฝัน ความปรารถนา ซึ่งได้สร้างภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมการบริโภคโดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านของการบริโภคที่ได้ก่อให้เกิดรูปแบบการบริโภคในหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งทั้ง 3 ลักษณะของวัฒนธรรมการบริโภคนี้ปรากฏอยู่ในการโฆษณา การโฆษณาทำให้เกิดการขยายตัวของระบบทุนนิยม ทำให้เกิดการเพิ่มขึ้นของวัฒนธรรมทางวัตถุ เช่น โฆษณารถยนต์ โฆษณาบ้านที่อยู่อาศัย โฆษณาเครื่องประดับ เป็นต้น (อิทธิเทพ หลีนวรัตน์, 2558)

ทฤษฎีการบริโภคเชิงสัญญะสามารถนำมาใช้อธิบายได้ในบริบทที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น อาหาร เสื้อผ้า ตลอดจนเครื่องมือเครื่องใช้และสิ่งของต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น พิมพ์จุฑา คูหะรัตน์ (2552) **ได้ศึกษาเรื่อง การบริโภคสัญญะและบทบาทการสื่อสารของกลุ่มผู้เล่นตุ๊กตาบลายธ์** ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการบริโภคของผู้เล่นบลายธ์ จะแสดงออกมาในรูปแบบการบริโภคที่เชื่อมโยงเข้ากับแนวคิดทฤษฎีตรรกะบริโภคทั้ง 4 ประการของ Jean Baudrillard โดยพบว่าผู้เล่นบริโภคตุ๊กตาบลายธ์จากความชื่นชอบส่วนตัว และจากลักษณะพิเศษของตุ๊กตาบลายธ์ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้จึงทำให้เกิดลักษณะการเล่นตุ๊กตาบลายธ์ที่หลากหลาย รวมทั้งพบลักษณะการเล่นตุ๊กตาบลายธ์ตามความนิยมหรือตามกระแสแฟชั่น ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนถึงสังคมบริโภคยุคใหม่ ที่พบว่าทิศทางของการบริโภคสินค้าในประโยชน์แท้จริงก็จะลดลง แต่ทดแทนด้วยการบริโภคเชิงสัญญะมากขึ้น ซึ่งเมื่อนำสัญญะมาวิเคราะห์เข้ากับพฤติกรรมของผู้เล่นบลายธ์ บลายธ์กลายเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมสถานะ บ่งบอกถึงการมีฐานะทางการเงินที่ดี เนื่องจากบลายธ์มีราคาสูง ผู้เล่นจึงต้องมีฐานะทางการเงินอยู่ในระดับที่ดี รวมทั้งยังช่วยสะท้อนให้ผู้เล่นดูเป็นคนทันสมัยและมีรสนิยมในเรื่องแฟชั่นที่ดี

ณัฐพัชร รุ่งโรจน์เมธานนท์ (2558) ได้ศึกษาเรื่อง **การบริโภคสัญญะของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา** ผลการวิจัยพบว่าการบริโภคสัญญะของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา เกิดขึ้นกับทั้งในเพศหญิงและเพศชายแต่แตกต่างกันไปคือ

1. รูปแบบการบริโภคสัญญะของนิสิตชายการบริโภคสินค้าเชิงสัญญะของกลุ่มนิสิตชาย มหาวิทยาลัยบูรพา จากการสัมภาษณ์พบว่า โดยกลุ่มคนส่วนใหญ่บริโภคสินค้าประเภทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอตัวเอง และสร้างอัตลักษณ์และทำให้ตนเองดูดีในกลุ่มเพื่อน ขณะเดียวกันก็ทำให้ตนเองดูดีในสายตาของคนทั่วไป ผ่านเครื่องแต่งกายอย่าง เสื้อผ้า กางเกง กระเป๋า รองเท้า ที่เป็นแบรนด์เนม โทรศัพท์มือถือ เช่น Nike, Adidas, Converse, iPhone เป็นต้น
2. รูปแบบการบริโภคสัญญะของนิสิตหญิง มีลักษณะการบริโภคคล้ายกับลุ่มนิสิตชาย คือ การบริโภคสัญญะเพื่อบ่งบอก นำเสนอ สร้างอัตลักษณ์ รวมทั้งสร้างความแปลกแยกแตกต่างไปจากกลุ่มคนโดยทั่ว ๆ ไป โดยรูปแบบการบริโภคสัญญะแสดงออกให้เห็นในสินค้าหลากหลายทั้งเสื้อผ้า เครื่องประดับ รองเทา โทรศัพท์ รวมถึงอาหารการกินตาม ห้างสรรพสินค้าทั้งในแถบรอบมหาวิทยาลัยและจังหวัดชลบุรี

ซึ่งสัญญะของเสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋าที่เป็นแบรนด์เนม โทรศัพท์มือถือ เช่น Nike, Adidas, Converse, iPhone คือ ความมีรสนิยม ความทันสมัย มีความเป็นคนรุ่นใหม่ จุดร่วมนั้นเห็นได้อย่างชัดเจนว่าทั้งกลุ่มนิสิตหญิงและชายต่างบริโภคสัญญะเพื่อแสดงอัตลักษณ์หรือเป็นการบริโภคเพื่อนำเสนอตัวเอง แต่รูปแบบการบริโภคสินค้าเชิงสัญญะของนิสิตหญิงนั้นจะมีรูปแบบการบริโภคสินค้าที่หลากหลายกว่ากลุ่มนิสิตชาย และเป้าหมายของการบริโภคนอกจากนำเสนอตัวเองและสร้างอัตลักษณ์แล้ว การบริโภคสัญญะของนิสิตหญิงยังถูกใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างความแตกต่างและการเข้าร่วมเป็นสมาชิกในกลุ่ม

นรีกุล ชคทานนท์ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง **การบริโภคเชิงสัญญะของกลุ่มผู้ใหญ่ตอนต้น อันนำมาสู่อัตลักษณ์ผ่านสื่อออนไลน์ยุคใหม่ Instagram** เพื่อศึกษาเรื่องราวของสัญญะที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ยุคปัจจุบันผ่านสินค้าที่มนุษย์บริโภคในยุคที่สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ พบว่าการแสดงตัวตนผ่านการบริโภคสัญญะบน Instagram ล้วนแต่ได้รับอิทธิพลมาจากการเข้ามาของอินเทอร์เน็ต โดยใช้พื้นที่ทางสังคมออนไลน์ในการแสดงตัวตน ว่าตัวเองเป็นคนอย่างไร มีความชอบ มีรสนิยมแบบไหน มีความแตกต่างหรือเหมือนกับคนอื่นอย่างไร ซึ่งการบริโภคสินค้าอย่างกระเป๋า เครื่องแต่งกายแบรนด์เนม การเข้าใช้บริการในสถานที่ใดที่หนึ่ง ถูกนำมาใช้เพื่อเป็นสัญญะที่แสดงถึงสถานะของเจ้าของหรือผู้ใช้บริการ ที่แสดงให้เห็นว่าเจ้าของหรือผู้ใช้บริการรายนั้นเป็นผู้มีฐานะดี มีรสนิยมสูง หรูหรา เนื่องจากมีมูลค่าสูง ต้องใช้เงินจำนวนมากเพื่อให้ได้ครอบครอง นอกจากนี้เจ้าของสินค้าหรือผู้ใช้บริการยังมีขบวนการคิดที่ตั้งอยู่บนฐานแห่งตรรกะแห่งความแตกต่าง คือ มีการให้คุณค่าของแบรนด์สินค้าแต่ละแบรนด์ไม่เท่ากัน สถานที่ท่องเที่ยวแต่ละที่มีมูลค่าในการเข้าถึงไม่เท่ากัน ดังนั้นแต่ละคนจึงมีวิธีการเลือกแตกต่างกันไปตามภูมิหลัง สถานะสถานภาพ หรือสังคมของแต่ละคน และตรรกะแห่งความเหมือน คือ การบริโภคสินค้าบางอย่างที่เข้าใช้บริการสถานที่ใด ๆ เนื่องจากมีจุดร่วมแบบเดียวกัน อาจจะเหมือนกับบุคคลที่ชื่นชอบ หรือเหมือนกับเพื่อนในกลุ่มเดียวกันเป็นต้น

จากงานศึกษาข้างต้นที่นำเสนอแสดงให้เห็นการบริโภคสัญญะในแง่ของวัตถุที่จับต้องได้ ไม่ว่าจะเป็นตุ๊กตาบลายธ์ เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า แบรนด์เนม เครื่องประดับ โทรศัพท์ ตลอดจนการเข้าใช้บริการในสถานที่ต่าง ๆ ล้วนเป็นสิ่งที่เจ้าของสินค้าหรือผู้ใช้บริการจับต้องได้ ซึ่งแตกต่างต่างจากงานของผู้ศึกษาที่นำเสนอถึงสินค้าในเกม Ragnarok Online ไม่ว่าจะเป็นไอเทม การ์ด เครื่องประดับต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งของที่อยู่ภายในเกม ไม่สามารถจับต้องหรือนำมาใช้ในชีวิตจริงได้

บทที่ 3

ประวัติเกมออนไลน์ในไทย การเปิดให้บริการและวัฏจักรของเกม Ragnarok Online

ในบทที่ 3 นี้ผู้ศึกษาจะนำเสนอ 3 ประเด็นคือ 1. ประวัติเกมออนไลน์ในประเทศไทย เพื่อให้เห็นการเข้ามาของเกมออนไลน์ในประเทศไทย กระแสของเกมออนไลน์ในประเทศไทยที่มีทั้งเกมที่เป็นฝีมือคนไทยและเกมสัญชาติอื่น ๆ ที่เข้ามาเปิดให้บริการแก่ผู้เล่นชาวไทย นอกจากนี้ยังนำเสนอเกมที่เข้ามาในช่วงเวลาไล่เลี่ยกันกับเกม Ragnarok Online ที่มีทั้งการเปิดให้บริการ การปิดให้บริการแล้วกลับมาเปิดใหม่ เหมือนกับเกม Ragnarok Online 2.รูปแบบและเนื้อหาของเกม Ragnarok Online เพื่อให้เห็นถึงลักษณะของเกม ความเป็นมาของเกม อาชีพ มอนสเตอร์และเมืองต่าง ๆ ในเกม Ragnarok Online 3. การเปิดให้บริการและวัฏจักรของเกม Ragnarok Online เพื่อให้เห็นถึงวัฏจักรของเกม Ragnarok Online โดยนำเสนอทั้งกระแสความนิยม และเหตุผลในการล่มสลายของยุคแรก และ 4. กระแสของเกม Ragnarok Online หลังกลับมาเปิดให้บริการ เพื่อให้เห็นถึงความนิยมในเกมของผู้เล่นชาวไทยในปัจจุบัน ดังต่อไปนี้

3.1 ประวัติเกมออนไลน์ในประเทศไทย

เกมออนไลน์ เป็นผลิตภัณฑ์หนึ่งที่แรกเริ่มพัฒนาโดยชาวอเมริกัน ด้วยแนวคิดที่จะให้เกิดสภาพสังคมของคนจากหลาย ๆ แห่ง เข้ามามีปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อในรูปแบบของเกม เพื่อให้ผู้เล่นเหล่านั้นได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่ และปฏิสัมพันธ์กับคนที่เล่นเกมด้วยกัน จึงเกิดเป็นเกมที่เล่นออนไลน์ เมื่อกล่าวถึงประเทศไทยเกมออนไลน์ที่นำเข้ามาในช่วงแรก ๆ มี 2 รูปแบบ คือ เกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบ Lan และ เกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบ Lan เข้ามาในช่วงปีพ.ศ. 2545 ได้รับความนิยมมากจากเกม Counter Strike พัฒนาโดยบริษัท Valve Corporation ประเทศสหรัฐอเมริกา ในขณะที่เกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ต เข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ปีพ.ศ. 2543 ในรูปแบบของเกมแข่งรถ ด้วยสภาพอินเตอร์เน็ตของไทยในขณะนั้นที่ยังไม่ดี ทำให้เกมดังกล่าวต้องปิดตัวลงในเวลาไม่ถึง 6 เดือน แต่ไม่นานเกมออนไลน์ที่พร้อมในการเล่นที่มากขึ้น เข้ามาเปิดให้บริการ คือ เกม King of King ถือว่าเป็นเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการอย่างสมบูรณ์รวมถึงมีการจัดเก็บรายได้อย่างเป็นทางการเกมแรกของประเทศไทย ให้บริการโดยบริษัท Just Sunday ซึ่งเป็นการซื้อลิขสิทธิ์มาจากประเทศเกาหลี และในเวลาเดียวกันตามมาด้วยการเปิดตัวเกม Ragnarok Online ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจากบริษัท Gravity ของประเทศเกาหลีใต้ และผู้เปิดให้บริการในประเทศไทย คือ บริษัท Asiasoft โดยทั้ง 2 รูปแบบเกมนั้นก่อให้เกิดกระแสร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ขึ้นมาเป็นจำนวนมาก พร้อมกับเกิดกระแสเปิดบริษัทเกมออนไลน์กว่า 20 บริษัทในระยะเวลาเพียงแค่ 3 ปี (พ.ศ. 2546 – 2549) (ประวัติเกมออนไลน์ในประเทศไทย, 2556, ออนไลน์)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ทั้งในช่วงก่อนหน้านี้และในช่วงอนาคตที่กำลังจะมาถึง ข่าวคราวเรื่องราวเกี่ยวกับวงการเกมในประเทศไทย ถือว่ามีความคึกคักมากขึ้น ทั้งเกมแปลภาษาไทยที่มีให้เล่นมากขึ้น จากค่ายเกมต่างประเทศที่เข้ามาลงทุนในประเทศไทย โดยเฉพาะการมาถึงของยุค Smart Phone ที่ทำให้เกมได้รับนิยมจากหลากหลายกลุ่มคนมากขึ้น และโดยเฉพาะการเกิดขึ้นของทีมสร้างเกมชาวไทยอย่างจริงจัง ซึ่งก่อนหน้านี้มีมานานแล้วแต่ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร

ยกตัวอย่างเกมไทยในยุคของแผ่นเกม มีเกมหนึ่งเกมฝีมือชาวไทยที่มีส่วนช่วยในการผลักดันวงการเกมไทยคือ เกมปักษาวายุ เป็นเกมฝีมือคนไทยที่สร้างมาจากภาพยนตร์เรื่องปักษาวายุที่ออกฉายในปีพ.ศ. 2547

โดยบริษัทอาร์.เอส.ฯ ซึ่งเป็นทีมสร้างภาพยนตร์ได้ร่วมมือกับบริษัท cyber planet สร้างเกมปักษาวายุให้เกิดขึ้นมา โดยเนื้อเรื่องในเกมนั้นอ้างอิงมาจากในภาพยนตร์ ทั้งตัวละคร สัตว์ประหลาด เป็นต้น แต่ทั้งนี้ตัวเกมกลับมีปัญหาจุกจิก ไม่ว่าจะเป็นการ BUG[15] ต่าง ๆ และถึงแม้จะมีโหมดผู้เล่นหลายคนผ่านระบบ LAN แต่ในส่วนเนื้อเรื่องกลับสั้นมาก ทำให้สามารถเล่นจนจบได้ภายในเวลาครึ่งชั่วโมง แต่ทั้งนี้ ปักษาวายุกลับได้สร้างการเปลี่ยนแปลงในประเทศไทยไว้ 2 อย่างคือ

1. ในส่วนของภาพยนตร์ เป็นหนังไทยเรื่องแรกที่ถ่ายทำผ่านระบบดิจิทัลทั้งเรื่อง ผิดจากหนังไทยสมัยก่อนที่ถ่ายทำผ่านระบบฟิล์ม
2. ในส่วนของเกม ถือได้ว่าเป็นเกมเดินหน้ายิง หรือแนว FPS[16] (First-person shooter) เกมแรกโดยฝีมือคนไทยเกมแรก

ในช่วงเวลาไล่เลี่ยกัน มีเกมโดยฝีมือคนไทยอีกเกมหนึ่งคือ เกมต้มยำกุ้ง โดยบริษัท Game No Limit ที่ได้วางจำหน่ายในเดือนสิงหาคม ปีพ.ศ. 2548 เป็นช่วงเวลาเดียวกันกับที่ภาพยนตร์เรื่องต้มยำกุ้งกำลังออกฉายในโรงภาพยนตร์ ในขณะที่หนังไปได้ด้วยดีแต่ในด้านของเกมกลับไม่ได้รับกระแสที่ดีเหมือนกับหนัง ถึงแม้ว่าตัวเกมจะให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็น “ขาม” ตัวละครหลักของเรื่อง และมีลีลาการต่อสู้ต่าง ๆ กว่า 30 กระบวนท่า และด่าน 9 ด่านอ้างอิงตามภาพยนตร์ แต่เรื่องคุณภาพของตัวเกมกลับไม่ดีเท่าที่ควร อีกทั้งยังมีเรื่องการขโมยแผ่นเกมต้นฉบับและการละเมิดลิขสิทธิ์ หลังจากนั้นบริษัทฯ จึงได้หันไปจับมือกับบริษัทกันตนาและได้สร้างเกมจากอนิเมชันที่ได้รับความนิยมช่วงนั้นคือเรื่อง ก้านกล้วย ออกมาในที่สุด โดยเกม ก้านกล้วย The Adventure เปิดตัวในปีพ.ศ. 2549 มีลักษณะเป็นเกม Action น่ารัก ๆ ที่อ้างอิงเนื้อหามาจากอนิเมชัน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

จากตัวอย่างข้างต้นทั้ง 3 เกม ล้วนเป็นเกมที่สร้างมาจากภาพยนตร์ โดยผู้สร้างหวังให้กระแสของตัวภาพยนตร์ ช่วยสร้างกระแสให้กับตัวเกม และหวังที่จะตีตลาดในต่างประเทศ แต่ด้วยเรื่องของคุณภาพต่าง ๆ ทำให้เป็นไปได้ยาก ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายจึงเป็นกลุ่มผู้เล่นชาวไทยแทน

ต่อมาในส่วนของยุค Flash เกม[17] เมื่อย้อนกลับไปในปีพ.ศ. 2548 มีเกม ๆ หนึ่งจากฝีมือคนสร้างชาวไทยที่ได้รับความนิยมทั้งในไทยและในต่างประเทศ นั่นคือเกม The House ซึ่งเป็นเกมผีที่ให้ผู้เล่นได้เข้าไปสำรวจห้องต่าง ๆ ในบ้านร้าง จากนั้นจะมีผีปรากฏออกมาให้ตกใจ โดยจุดเริ่มต้นมาจากนักศึกษาปีสุดท้ายของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ที่ได้ลองทำเกมสยองขวัญบนเว็บไซต์ Flash และได้นำไปให้เพื่อนทดลองเล่น ผลปรากฏว่า ได้กระแสตอบรับอย่างดี จึงได้นำไปพัฒนาต่ออย่างสมบูรณ์ ก่อนจะนำไปอัพโหลดขึ้นบนเว็บไซต์ และด้วยความที่ตัวเกมแตกต่างจากเกมอื่น ๆ ในสมัยนั้น ทำให้ได้รับความนิยมอย่างมาก จนทำให้มีเกมชุด The House ออกมาทั้งหมด 3 ภาค มียอดผู้กด Like ตัว Fanpage ของเกมมากกว่า 1.8 ล้านคน นับว่าเป็นเครื่องการันตีความสำเร็จของเกมนี้ได้เป็นอย่างดี

ต่อมาหลังจากช่วงปีพ.ศ. 2549 เป็นต้นมา ได้เดินทางเข้าสู่ 1 ในยุคทองของเกมออนไลน์ในประเทศไทย เนื่องจากเป็นช่วงเวลาของเกมออนไลน์จากต่างประเทศ เริ่มเข้ามาเปิดให้บริการในประเทศไทย แต่ทั้งนี้

---

[15] BUG หมายถึง ข้อผิดพลาดของโปรแกรม ส่วนมากเกิดจากการที่โปรแกรมเมอร์เขียนโค้ดไม่ดี

[16] FPS หมายถึง เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ลักษณะของเกมยิงประเภทนี้จะนำเสนอความสมจริงในการเล่นด้วยมุมกล้องที่ผู้เล่นจะเห็นเพียงแค่มือที่ใช้ถืออาวุธของตัวละครให้อารมณ์เหมือนกับกำลังสวมบทตัวละครนั้นจริงๆ

[17] Flash เกม หมายถึง ระบบปฏิบัติการถูกพัฒนาโดยบริษัท Macromedia ผู้พัฒนาโปรแกรมสร้างเว็บไซต์ยอดนิยมในอดีต Dreamweaver ก่อนที่จะถูกซื้อไปโดย Adobe เกม Flash เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในยุค 90 เนื่องจากเป็นเกมที่ใช้สเปกเครื่องที่ไม่สูง และสามารถดาวน์โหลดลงเครื่อง พร้อมใช้งานได้ทันที

ในช่วงนั้นปีพ.ศ. 2553 มีเกมออนไลน์สัญชาติไทย ธีมสงครามโลก ที่ใช้ทุนในการสร้างกว่า 100 ล้านบาทอย่าง เกม KIA Online โดยบริษัท virus studio เนื้อเรื่องของเกมจะเป็นการต่อสู้ระหว่างทหารญี่ปุ่นและทหารจีน ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ทำออกมาดุเดือด สมจริง มีกราฟิกที่สวยงาม มีระบบเข้าที่กำบัง และสายอาชีพ ให้เลือกเล่นหลากหลาย นับว่าสร้างเสียงฮือฮาให้วงการเกมในประเทศไทยเป็นอย่างมาก แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นหลัง จากนั้นไม่นาน ได้มีปัญหากับทางบริษัทฯเกิดขึ้น โดยวันที่ 6 มิถุนายน พ.ศ. 2554 พนักงานในบริษัทที่เดินทาง มาทำงานได้พบว่า ข้าวของในบริษัทถูกย้ายออกอย่างไม่มีการแจ้งล่วงหน้าจากทางบริษัทฯ ทำให้เกิดข่าวการ ปิดตัวลงของบริษัทและการลอยแพพนักงาน จนเกิดเป็นการต่อสู้ในชั้นศาลของทางบริษัทฯและพนักงาน จากนั้น 2 ปี เกม KIA ได้ปิดตัวลง เหลือเพียง Fanpage ให้ดูต่างหน้าเท่านั้น

ต่อมาได้มีเกมออนไลน์ฝีมือคนไทยที่โด่งดังอีกเกมหนึ่ง ได้เปิดตัวขึ้นหลังจากที่เกม KIA ปิดตัวลงไม่กี่ เดือน ได้แก่ เกม 12 Tails Online หรือ เกม 12 หางออนไลน์ เกมแนว MMORPG จากทีม BigBug studio ซึ่งประกอบด้วยชาวไทยเพียง 4 คน และใช้เวลาพัฒนากว่า 3 ปี โดยตัวเกมมีสเกลการพัฒนาที่ใหญ่ มีตัวละคร สัตว์ 12 ตัวให้ผู้เล่นได้เลือก มีโหมดการเล่นที่หลากหลาย โดยทันทีที่เปิดให้บริการได้รับกระแสตอบรับที่ดีของ ผู้เล่นชาวไทยเป็นอย่างมาก จนทำรายได้กว่า 50 ล้านบาทในระยะเวลา 1 ปี พร้อมกับมีผู้ให้บริการเกมใน ต่างประเทศที่เข้ามาติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์เป็นจำนวนมาก แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไป จำนวนผู้เล่นได้ลดลงเรื่อย ๆ จนทำให้ตัวเกมต้องปิดตัวลงในปี พ.ศ. 2559 ถึงกระนั้นยังคงมีกระแสเรียกร้องจากผู้เล่นอยู่เรื่อย ๆ เช่นการตั้ง แคมเปญใน Change.org และมีคนร่วมลงชื่อกว่าหมื่นคน จนกระทั่งในปีพ.ศ.2562 ทางบริษัทฯได้ออกมา ประกาศว่า เกม 12 หาง ภาค 2 จะมีมาแน่นอน แต่ยังไม่ประกาศในส่วนของวันเวลาแน่ชัด

ต่อจากยุคเกมออนไลน์ เข้าสู่ยุคสูงสุดของเกมดิจิทัลดาวน์โหลด จากทั้งการมาถึงของแพลตฟอร์ม Steam, XBOX live arcade และ playstation store ที่ทำให้เหล่าผู้เล่นเกมสามารถซื้อเกมอยู่บ้านได้ง่าย ๆ และยังลดต้นทุนการผลิตแผ่นและกล่องเกม จึงทำให้ได้รับความนิยมในวงกว้าง และสำหรับผู้บุกเบิกใน ประเทศไทย คือ เกม A.R.E.S Extinction Agenga ในปีพ.ศ. 2554 เป็นเกมฝีมือคนไทย โดยบริษัท Extend Studio ตัวเกมถูกพัฒนามาจาก เกม TARUS MAN ผลงานของตัวเองที่เคยได้รางวัลในงาน Thailand game developer challenge โดยมีรูปแบบเป็นเกมผ่านด่านและกำจัดศัตรูระหว่างทาง ถือเป็นเกมไทยเกมแรกที่ได้ วางจำหน่ายบน Steam (วิวัฒนาการเกมไทย, 2563, ออนไลน์)

ตัวอย่างข้างต้นเป็นตัวอย่างวิวัฒนาการของเกมไทยในประเทศไทย แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นยังมีเกมออนไลน์ จากต่างประเทศอีกหลายเกมที่เข้ามาเปิดให้บริการในประเทศไทยและได้กระแสตอบรับเป็นอย่างดี ซึ่งวงการ เกมออนไลน์ถือได้ว่ามีพลวัตรมากกว่าเกมแนวอื่น โดยในทุกปีจะมีเกมใหม่ ๆ เกิดขึ้น และมีบางเกมที่ปิดตัวลง ไปตามกาลเวลา หลายเกมจากไปอย่างน่าจดจำและกลายเป็นตำนาน แต่บางเกมกลับมีอายุยืนยาวกว่าเกมอื่น โดยจะยกตัวอย่างเกมออนไลน์สัญชาติต่างประเทศ ที่เข้ามาให้บริการในประเทศไทย โดยมีอายุมากกว่า 10 ปี เช่น

เกม Dragon Raja รูปแบบ Action RPG สัญชาติเกาหลี โดยผู้เล่นจะอยู่ในโลกแฟนตาซีที่มีทั้งเทพ ปีศาจ และเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ เช่น มังกร มนุษย์ คนแคระ ออร์ค รวมไปถึงเหล่าสัตว์ประหลาด โดยโลกในเกมจะ ถูกแบ่งออกเป็น 3 ประเทศ คือ ไวซุส, ไซเพิร์น และเยเลส ซึ่งผู้เล่นจะเป็นหนึ่งในประชาการของประเทศใด ประเทศหนึ่ง มีอาชีพให้เลือกเล่น 5 อาชีพ คือ นักดาบ, นักธนู, โจร, พ่อมด และนักบวช โดยเอกลักษณ์ของ

เกม คือ ชนิดของไอเทมที่แตกต่างกันถึง 1500 แบบ เวทมนต์กว่า 150 ชนิด และระบบ 24 ระบบ ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกมรู้สึกราวกับอยู่ในโลกของความเป็นจริงในเกมออนไลน์

เกม Fairy Land เกมแนว MMORPG โดยเนื้อเรื่อง ภายในเกม ส่วยใหญ่อิงมาจากนิยาย และนิทานต่าง ๆ ที่ ได้นำมา ประกอบกัน ที่ให้ผู้เล่นเลือกได้ทั้งหมด 3 เผ่าพันธุ์ คือ มนุษย์ เอลฟ์ และคนแคละ โดยตัวละคร 1 ตัวจะต้องเลือกอาชีพ 2 อาชีพ คือ อาชีพต่อสู้ เพื่อเก็บค่าประสบการณ์ในการผ่านด่าน และอาชีพหารายได้ เช่นเกษตรกร เหมืองแร่ โดยค่าตอมแทนคือไอเทมที่สามารถนำไปขายได้ โดยได้เปิดให้ บริการในประเทศไทย เมื่อปี 2546 และปิดบริการ ไปเมื่อปี 2549 หลังจากนั้นได้มีการ พัฒนาต่อ จากบริษัทเลเกอร์เน็ตเวิดต์ เทคโนโลยี ที่ปิดตัวลงไป โดยบริษัท จัสซันเดย์ ไซเบอร์เนชั่น ได้นำมาพัฒนาต่อ จนได้เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นอีกครั้ง ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อเป็น บริษัทซิลเวอร์คอยน์ (สุนทรีย์ บางสวนหลวง, 2546 : 20-21)

เกม Maple Story รูปแบบ Action MMORPG สัญชาติเกาหลีให้บริการในประเทศไทยโดยบริษัท Asiasoft ตามด้วย บริษัท Nexon Thailand เปิดให้บริการครั้งแรกเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2548 จนถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2555เปิดให้บริการครั้งที่ 2 เดือนตุลาคน พ.ศ. 2560 จนถึงเดือนเมษายน พ.ศ. 2563 ภายในเกมยังได้แบ่งเป็นสายอาชีพ Adventurers, สายอาชีพ Cygnus Knight, สายอาชีพ Resistance, สายอาชีพ Nova, สายอาชีพ Sengoku, สายอาชีพ Zero, สายอาชีพ Chase, สายอาชีพ Kinesis, สายอาชีพ Hero โดยคำว่า Maple มาจากชื่ออาชีพจำพวก Hero เรียงตามอักษรตัวหน้า และ Story มาจากอักษรตัวหน้าของชื่อ Hero คนสุดท้าย Shade และตามเรื่องราวแรกของตัวละคร ซึ่งจะได้เจอกับตัวละครอื่นที่มีชื่อขึ้นต้นเรียนกันว่า MapleStory โดยเรียงลำดับดังต่อไปนี้ Mercedes (นักธนู) Aran (นักรบ) Phantom (โจร) Luminous (นักเวทมนตร์) Evan (นักเวทมนตร์ผู้เชื่อมวิญญาณเข้ากับมังกร) Shade (โจรสลัด)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

เกม Ran Online รูปแบบ MMORPG ธีมยุคปัจจุบัน สัญชาติเกาหลี ให้บริการในประเทศไทยโดยบริษัท xinxere ตามด้วย บริษัท Asiasoft-Playpark เปิดให้บริการครั้งแรกเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2548 เปิดให้บริการครั้งที่ 2 เดือนกันยายน พ.ศ. 2560 จนถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2564 (ประกาศ ณ วันที่ 29 มกราคม 2564) เกมส์เก็บเลเวลทำเควสและ PVP โดยไม่เสียค่า Airtime ด้วยเหตุนี้ผู้เล่นจะสามารถเข้าเล่นเกมเมื่อไหร่ก็ได้ตามที่ต้องการรูปแบบของตัวละคร ฉาก และเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ล้วนเป็นสิ่งที่มีอยู่จริงในปัจจุบันทำให้ผู้เล่นเข้าใจถึงเนื้อหาในเกมได้ง่าย (10 เกมออนไลน์เซิร์ฟเวอร์ไทยผู้ไม่ยอมกลายเป็นตำนาน แม้จะผ่านมาแล้วกว่า 10 ปี, 2563, ออนไลน์)

โดยเกม Ragnarok Online เกมสัญชาติเกาหลี ให้บริการโดยบริษัท Asiasoft ตามด้วย บริษัท Electronic Extreme และในปัจจุบันคือบริษัท Gravity Game Tech ถือเป็นอีกเกมที่มีอายุมากกว่า 10 ปี มีวัฏจักของเกมคือ เปิดให้บริการครั้งแรกในเซิร์ฟเวอร์ไทยเดือนตุลาคม พ.ศ. 2545 จนถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2559 และเปิดให้บริการอีกครั้งเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2563 จนถึงปัจจุบัน

3.2 รูปแบบและเนื้อหาของเกม Ragnarok Online

เกม Ragnarok Online หรือเรียกย่อ ๆ ว่า RO ถูกพัฒนาขึ้นโดยนำ Theme ของโลกทัศน์ เรื่องราวและเค้าโครงมาจากหนังสือการ์ตูนอย่าง Ragnarok โดย Lee Myung Jin ตัวเกม Ragnarok Online เป็นเกมแนว MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) ตัวเกมมีลักษณะเป็นการให้ผู้เล่นได้จำลองสร้างตัวละครที่สื่อแทนถึงตัวตนของผู้เล่นแต่ละคน ให้เข้าไปผจญภัยภายในเกมได้อย่างอิสระ

โดยไม่มีการลำดับเนื้อเรื่องและไม่มีรูปแบบการเล่นที่ตายตัวมาบังคับ การพัฒนาตัวละครใช้ระบบเลเวล และระบบคลาส (Class) เป็นหลัก ซึ่งผู้เล่นมีอิสระในการเลือกพัฒนาตัวละครจากการเลือกพ้อยท์ (Point) สำหรับเติมให้กับค่าสเตตัส (Status) ที่ต้องการ ร่วมกับการเลือกสกิล (Skill) ที่อยากใช้

ในส่วนของการแสดงผลทำออกมาในรูปแบบกึ่ง 3 มิติ ที่สภาพแวดล้อมจะแสดงผลเป็นแบบ 3D Polygon ขณะที่ตัวละครและมอนสเตอร์ (Monster) ต่าง ๆ จะแสดงผลเป็นแบบ 2 มิติ โลกทัศน์และ Theme ของตัวเกมเป็นแบบ Fantasy สมัยโบราณ ในโลกของดาบ เวทมนตร์ สัตว์ประหลาด และการออกเดินทางผจญภัย โดยอ้างอิงหลัก ๆ มาจากตำนานของทางยุโรปเหนือ มีการนำชื่อสถานที่สำคัญและชื่อของเหล่าทวยเทพมาใช้ในเกม อีกทั้งยังมีการนำวัฒนธรรมและตำนานอื่น ๆ มาประสานร่วมด้วย ถือเป็นโครงการ Global Project ที่นำเอาประเทศและภูมิภาคต่าง ๆ มาจำลองลงในเกม

การดำเนินเรื่องหลักของเกม การที่ผู้เล่นจะสามารถดำรงชีวิตอยู่ในเกมได้ ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพต่าง ๆ ตามต้องการเพื่อทำงานหาเงินแล้วนำไปใช้ในการดำรงชีวิตในเกม ซึ่งเสมือนในโลกแห่งความจริง โดยเมื่อเข้ามาเล่นในเกม เริ่มต้นผู้เล่นแต่ละคนจะต้องสวมบทบาทเป็น Novice หรือเป็นผู้เล่นฝึกหัดก่อน โดยจะมีระบบสอนเล่นต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการสอนตีมอนสเตอร์ สอนการเพิ่มสกิลและสเตตัส สอนการคุยกับ NPC เป็นต้น ถือว่าเป็นการช่วยให้ผู้เล่นมีทักษะพื้นฐานในการเล่นก่อนเข้าสู่เกมจริง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 1 ตัวละครอาชีพ Novice
(ที่มา : https://www.facebook.com/we.love.Rag/photos/a.762257073808470.1073741840.597409310293248/762257100475134)

จากนั้นเมื่อเก็บเลเวลจนถึง Job Lv.10 จะสามารถเลือกเป็นตัวละครในอาชีพต่าง ๆ ได้ตามที่อยากเป็น ซึ่งในตอนแรกจะมีให้เลือกทั้งหมด 6 สายอาชีพหลักด้วยกัน ได้แก่ นักดาบ, นักธนู (Archer), นักเวทย์ (Magician), พ่อค้า (Merchant), โจร (Thief) และนักบวช (Acolyte) ซึ่งแต่ละอาชีพมีลักษณะและจุดเด่นต่างกัน ดังนี้

1. นักดาบ (Swordman)

ความสามารถพิเศษของอาชีพนี้คือมีความอดทนต่อการโจมตีของมอนสเตอร์ได้สูง เนื่องจากมีพลังชีวิตสูงกว่าอาชีพอื่น ๆ เหมาะสำหรับใช้เป็นด่านหน้าในการต่อสู้ โดยผู้เล่นส่วนใหญ่จะเรียกอาชีพนี้ว่า “ทัพ

หน้า” เพราะเวลาเล่นกันเป็นทีม จะใช้อาชีพนี้เป็นทัพหน้าในการต่อสู้แบบประชิดตัวกับมอนสเตอร์ และเป็นเกราะกำบังของเพื่อน ๆ

ภาพที่ 2 ตัวละครอาชีพนักดาบ (Swordman)
(ที่มา : https://www.facebook.com/we.love.Rag/photos/
a.762257073808470.1073741840.597409310293248/762268957140615)

2. นักธนู (Archer)

มีความสามารถในการต่อสู้ระยะไกล คอยซุ่มโจมตีศัตรูโดยใช้ธนูยิง นอกจากนี้สามารถวางกับดักได้ด้วย เมื่อมีการเล่นเป็นทีม จะมีหน้าที่วางกับดักให้มอนสเตอร์เคลื่อนไหวช้าลง หรือไม่สามารถขยับได้ เปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ ช่วยกันรุมโจมตีมอนสเตอร์ ส่วนตัวเองจะถอยไปโจมตีอยู่ห่าง ๆ เพราะเป็นอาชีพที่พลังชีวิตน้อย ไม่เหมาะกับการปะทะกับศัตรู

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 3 ตัวละครอาชีพนักธนู (Archer)
(ที่มา : https://www.facebook.com/we.love.Rag/photos/
a.762257073808470.1073741840.597409310293248/762313520469492)

3. นักเวทย์ (Magician)

มีพลังโจมตีรุนแรงที่สุด มีพลังเวทย์ให้ใช้หลากหลาย เช่น ไฟ น้ำแข็ง สายฟ้า ซึ่งจะทำให้พลังชีวิตของมอนสเตอร์ลดลงไปได้มากในแต่ละครั้ง เวลาทำงานเป็นทีมจะมีหน้าที่ในการร่ายเวทย์เพื่อสกัดกั้นหรือโจมตีมอนสเตอร์ แต่มีพลังชีวิตน้อยและต้องใช้เวลาในการร่ายเวทย์ เพราะฉะนั้นจึงต้องอาศัยเพื่อนในการคุ้มกันเวลาร่ายเวทย์

ภาพที่ 4 ตัวละครอาชีพนักเวทย์ (Magician)
(ที่มา : https://www.facebook.com/we.love.Rag/photos/a.762257073808470.1073741840.597409310293248/762304303803747)

4. พ่อค้า (Merchant)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

มีความสามารถในการหาเงิน เพราะสามารถซื้อของต่าง ๆ ได้ถูกกว่าอาชีพอื่น ๆ ในทางกลับกัน เวลาขายของ สามารถขายได้ในราคาแพงกว่า และมีความสามรถในการผลิตอาวุธ ซึ่งอาจนำไปขายต่อ หรืออาจนำไปให้เพื่อนในทีมใช้ในการต่อสู้กับมอนสเตอร์ หน้าที่หลักมักเป็นการคอยสนับสนุนเพื่อนในทีมเช่นผลิตอาวุธ ซ่อมแซมอาวุธ เนื่องจากต่อสู้ไม่เก่งเท่าอาชีพอื่น

ภาพที่ 5 ตัวละครอาชีพพ่อค้า (Merchant)
(ที่มา : https://www.facebook.com/we.love.Rag/photos/a.762257073808470.1073741840.597409310293248/762313757136135)

5. โจร (Thief)

มีความสามารถในการต่อสู้ระยะประชิดได้เหมือนนักดาบ แต่จะมีความรวดเร็วและว่องไวมากกว่าและยังสามารถหลบหลีกการโจมตีของมอนสเตอร์ได้ แต่แลกมากับการมีพลังชีวิตน้อย เวลาทำงานเป็นทีมมักทำหน้าที่เป็นทัพหน้าร่วมกับนักดาบ

ภาพที่ 6 ตัวละครอาชีพโจร (Thief)
(ที่มา : https://www.facebook.com/we.love.Rag/photos/
a.762257073808470.1073741840.597409310293248/762313190469525)

6. นักบวช (Acolyte)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

เป็นอาชีพที่มีความสำคัญสูงต่อทีม มีหน้าที่คอยดูแลทุกชีวิตในทีมให้ปลอดภัย เนื่องจากมีความสามารถในการเพิ่มเลือด ชุบชีวิต เพิ่มความเร็วในการโจมตี การเดิน เพิ่มเกราะ ให้กับทีม ตลอดจนสามารถวาร์ป (Warp) ไปในแผนที่ต่าง ๆ ได้สะดวกมากกว่าอาชีพอื่น เป็นต้น ดังนั้นเวลาเล่นเป็นทีมจึงต้องคอยสังเกตเพื่อนในทีมว่าใครต้องการความช่วยเหลือในด้านใด

ภาพที่ 7 ตัวละครอาชีพนักบวช (Acolyte)
(ที่มา : https://www.facebook.com/we.love.Rag/photos/
a.762257073808470.1073741840.597409310293248/762314413802736)

จากนั้นเมื่อเก็บเลเวลต่อจน Job Lv.40-50 จะสามารถเปลี่ยนอาชีพเป็นคลาส 2 ตามสายอาชีพที่เล่นได้ดังนี้

คลาสแรก	**คลาส 2-1**	**คลาส 2-2**
Swordman	Knight	Crusader
Mage	Wizard	Sage
Archer	Hunter	Bard/Dancer
Merchant	Blacksmith	Alchemist
Thief	Assassin	Rogue
Acolyte	Priest	Monk

จากนั้นคลาส 2 เก็บเลเวลตัวละครจนถึงระดับ Base Lv.99 และ Job Lv.50 จึงจะสามารถเปลี่ยนอาชีพเป็น High Novice เหมือนย้อนกลับไปยังจุดเริ่มต้นอีกครั้ง โดยระบบยังคงอิงตามสายอาชีพที่เล่นมาตั้งแต่ต้นไม่สามารถเปลี่ยนข้ามไปสายอาชีพอื่นได้

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ไฮคลาส 2-1	**ไฮคลาส 2-2**
Lord Knight	Paladin
High Wizard	Scholar
Sniper	Minstrel/Gypsy
Mastersmith	Biochemist
Assassin Cross	Stalker
High Priest	Champion

เมื่อไฮคลาสมีระดับเลเวล Base Lv.99 และ Job Lv.50 – 70 สามารถยกระดับความแข็งแกร่งเพิ่มขึ้นอีกในคลาส 3 แต่รอบนี้ไม่ต้องย้อนกลับไปเป็น Novice เหมือนที่ผ่านมา

คลาส 3-1	**คลาส 3-2**

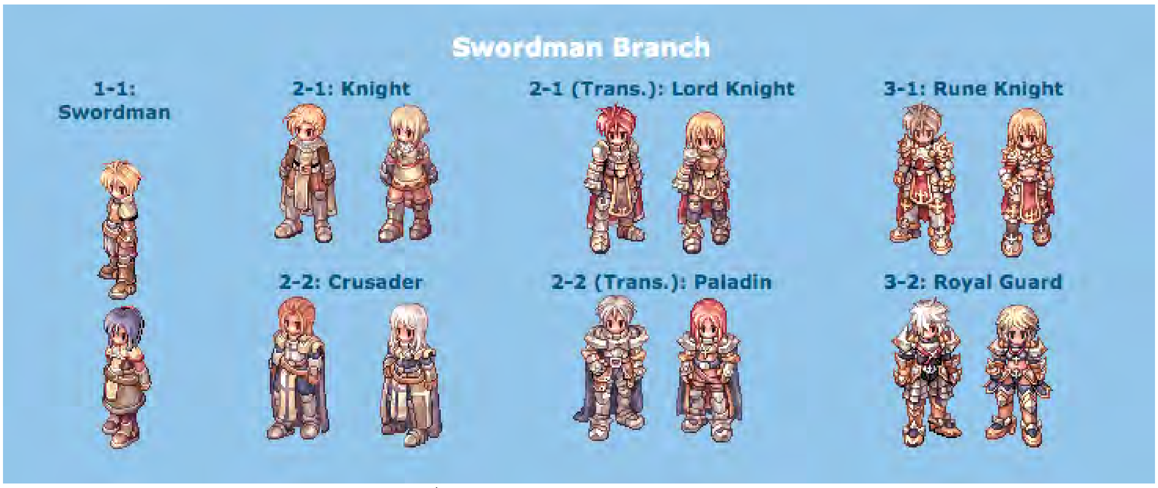
Rune Knight	Royal Guard
Warlock	Sorcerer
Ranger	Maestro/Wanderer
Mechanic	Geneticist
Guillotine Cross	Shadow Chaser
Arch Bishop	Shura

นอกจากสายอาชีพหลักแล้ว Ragnarok Online ยังมีอาชีพ Expanded Class แตกแยกออกมาเป็นอาชีพใหม่ที่ได้รับความนิยมไม่แพ้กันเพราะบางสายอาชีพค่อนข้างสามารถโดดเด่นทั้งในการเล่นแบบ PvE , PvP และ GvG ได้แก่

TaeKwon Kid	Soul Linker	TaeKwon Master
Ninja	Kagerou	Oboro
Gunslinger	Rebel	
Super Novice		
Doram		

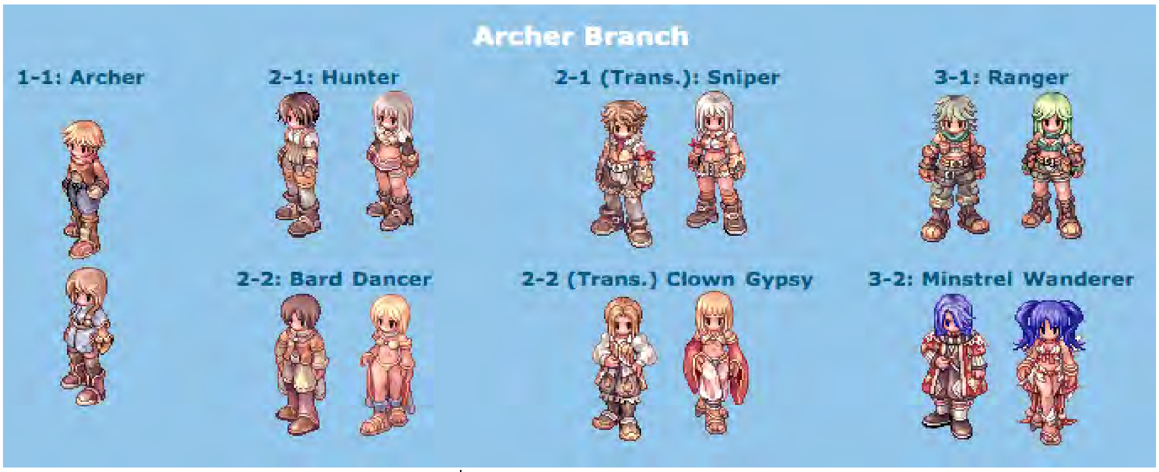
มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

(Ragnarok Gravity รวมสายอาชีพทั้งหมด ฉบับเข้าใจง่าย, 2563, ออนไลน์)

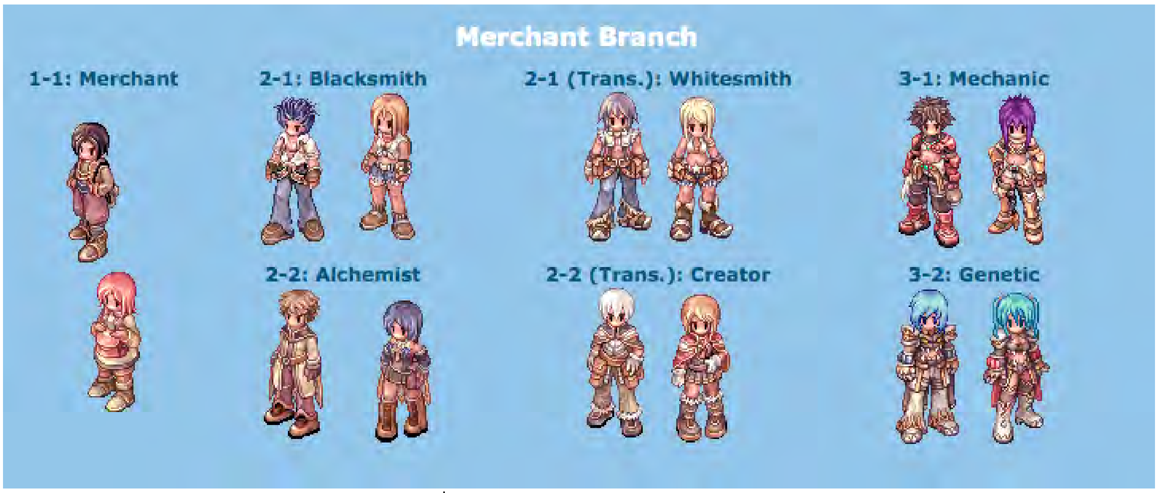


ภาพที่ 8 สายอาชีพนักดาบ (Swordman)
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/132742)

ภาพที่ 9 สายอาชีพนักเวทย์ (Magician)
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/132742)



ภาพที่ 10 สายอาชีพนักธนู (Archer)
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/132742)



ภาพที่ 11 สายอาชีพพ่อค้า (Merchant)
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/132742)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 12 สายอาชีพโจร (Thief)
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/132742)

ภาพที่ 13 สายอาชีพนักบวช (Acolyte)
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/132742)

ภาพที่ 14 สายอาชีพ Expanded Class
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/132742)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

เกม Ragnarok Online มีการจำลองเมืองต่าง ๆ ในประเทศทั่วโลกเข้าไปอยู่ในเกม โดยมีเมืองหลัก ๆ อยู่ 7 เมืองซึ่งถือเป็นพื้นที่ที่สร้างเลียนแบบโลกในชีวิตจริงเนื่องจากเป็นศูนย์กลางในการพบปะของผู้เล่น มีทั้งร้านค้าต่าง ๆ บ้านเรือน ตลอดจนสิ่งประกอบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสวนสาธาระณะ ท่าเรือ หอนาฬิกา ได้แก่

1. เมือง Prontera

เป็นเมืองหลวงของอาณาจักร Rune-Midgard เป็นหัวใจของชุมชนในเกม Ragnarok Online เนื่องจากเป็นเมืองที่ผู้เล่นนิยมสัญจรไปมาที่สุด เป็นเมืองที่มีจุดเปลี่ยนอาชีพของ Acolyte, Priest อยู่ตรงโบสถ์ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของเมือง และที่เปลี่ยนอาชีพของ Knight ด้านซ้ายบนของเมืองและยังเป็นที่ตั้งของสมาคม Knight Guild (Ragnarok : เส้นทางของเมือง Prontera City, Capitol of Rune-Midgarts, 2559, ออนไลน์) โดยจะยกตัวอย่างมอนสเตอร์ที่อยู่บริเวณรอบ ๆ ป่าของเมือง Prontera เช่น Poring, Lunatic, Fabre

ภาพที่ 15 ภาพจำลองเมือง Prontera
(ที่มา : https://game.mthai.com/online-games/121412.html)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 16 มอสเตอร์ชื่อ Poring
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/35201)

2. เมือง Morroc

เมืองกลางทะเลทรายล้อมรอบติดกับพีระมิดและสฟิงซ์ อีกทั้งยังเป็นที่ตั้งของสมาคม Soullinker และเป็นที่ซ่อนตัวของสมาคม Thief (Morroc - สิ่งก่อสร้าง และตำแหน่ง NPC ภายในเมือง เพิ่มเติมเนื้อเรื่อง และเควสในแพทช์ปัจจุบัน, 2563, ออนไลน์) โดยจะยกตัวอย่างมอนสเตอร์ที่อยู่บริเวณรอบ ๆ ของเมือง Morroc เช่น Picky, Muka, Magnolia

ภาพที่ 17 ภาพจำลองเมือง Morroc
(ที่มา : https://bakegaming.com/2019/06/ragnarok-online-the-destruction-of-morroc/)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 18 มอสเตอร์ชื่อ Picky
(ที่มา : https://ragnarok.fandom.com/wiki/Picky)

3. เมือง Geffen

Geffen ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของ Prontera โดยมีสภาพแวดล้อมเป็นป่าทึบ มีภูเขาสูง และแม่น้ำหลายสายรายล้อมอยู่ เชื่อกันว่า Geffen เป็นเมืองโบราณอันเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรโบราณอย่าง Geffenia มาก่อน และตัวเมืองได้ถูกก่อตั้งขึ้นมาโดยจอมเวทย์ชั้นสูง ใจกลางของเมืองจะมีหอคอย Geffen Tower ซึ่งมีสมาคมWizard Guild ตั้งอยู่ภายในหอคอยแห่งนี้ด้วย (Geffen – Geffenia จาก นครมนตรา ถึงอาณาจักรอันสาบสูญ, 2562, ออนไลน์) โดยจะยกตัวอย่างมอนสเตอร์ที่อยู่บริเวณรอบ ๆ ของเมือง Geffen เช่น Poring, Chonchon, Fabre

ภาพที่ 19 ภาพจำลองเมือง Geffen
(ที่มา : https://game.mthai.com/online-games/128701.html)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 20 มอนสเตอร์ชื่อ ChonChon
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/27984)

4. เมือง Payon

เมือง Payon เป็นที่ตั้งของสมาคม TaeKwon Kid และ TaeKwon Master และทางทิศเหนือของเมือง เป็นหมู่บ้านขนาดเล็กเป็นที่ตั้งของ สมาคมนักธนูArcher Guildและถ้ำ Payon Cave ตัวเมืองล้อมรอบไปด้วยป่า (Payon และ Archer Village - สิ่งก่อสร้าง และตำแหน่ง NPC ภายในเมืองอย่างละเอียด, 2563, ออนไลน์) โดยจะยกตัวอย่างมอนสเตอร์ที่อยู่บริเวณรอบ ๆ ป่า ของเมือง Payon เช่น Boa, Spore, Wormtail

ภาพที่ 21 ภาพจำลองเมือง Payon
(ที่มา : https://www.facebook.com/RagnarokOnline.Europe/posts/payonpayon
-is-a-small-town-hidden-in-bamboo-forests-with-beautiful-oriental-arch/10156465155415911/)

ภาพที่ 22 มอนสเตอร์ชื่อ Spore
(ที่มา : https://www.roguard.net/db/items/20006/)

5. เมือง Izlude

Izlude เป็นเมืองท่าของ Prontera เนื่องจาก Prontera ประชากรเริ่มหนาแน่นขึ้น ด้วยพื้นที่ที่มีจำกัด เจ้าหน้าที่จึงตัดสินใจสร้างเมืองท่า Izlude เพื่อช่วยหนุนการป้องกันของเมืองหลวงและให้ประชาชนมีพื้นที่มากขึ้นด้วย โดยสมาคม Swordman ซึ่งครั้งหนึ่งเคยอยู่ในกำแพงของเมืองหลวง ต้องย้ายไปอยู่ที่เมือง (Izlude - สิ่งก่อสร้าง และตำแหน่ง NPC ต่าง ๆ ภายในเมือง (เพิ่งอ้าง, 2563, ออนไลน์) โดยมอนสเตอร์ที่อยู่บริเวณรอบ ๆ ป่า ของเมือง Izlude คือตัวเดียวกันกับเมือง Prontera

ภาพที่ 23 ภาพจำลองเมือง
(ที่มา : https://ro-prt.in.th/forum/index.php?app=forums&module=forums&controller=topic&id=9498)

6. เมือง (Alberta)

เป็นเมืองที่ตั้งอยู่บริเวณชายฝั่งทะเลทางตะวันออกเฉียงใต้ของอาณาจักร Rune-Midgarts เป็นที่ตั้งของสมาคมพ่อค้า เมืองแห่งนี้เป็นเมืองท่าสำคัญที่ขนส่งสินค้าไปมาระหว่างอาณาจักรต่างๆ นอกจากนี้ ยังเป็นประตูสู่อาณาจักรเหล่านั้นสำหรับนักเดินทางหรือนักผจญภัย ซึ่งมีเรือโจรสลัดที่จมลงบริเวณเกาะเล็กๆ ใกล้กับเมือง Alberta ซึ่งเต็มไปด้วยสมบัติจำนวนมาก เป็นที่หมายปองของเหล่านักล่าสมบัติ และยังมีเกาะซึ่งถูกปกครองโดยชนเผ่าเต่าอีกด้วย ([RO Tour] Alberta: The Port Town, 2560, ออนไลน์) โดยจะยกตัวอย่างมอนสเตอร์ที่อยู่บริเวณรอบ ๆ ของเมือง Alberta เช่น Poring, Pupa, Willow

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 24 ภาพจำลองเมือง (Alberta)
(ที่มา : https://ro-prt.in.th/forum/index.php?app=forums&module=forums&controller=topic&id=48899)

ภาพที่ 25 มอนสเตอร์ชื่อ Willow
(ที่มา : https://www.roguard.net/db/items/20013/)

7. เมือง Al De Baran

กลางเมือง Al de baran มี Clock Tower เป็นหอนาฬิกาขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่ ถูกออกแบบและสร้างขึ้นมาด้วยน้ำมือของมนุษย์ โดยในช่วงต้นของการก่อสร้างหอคอยนั้น บรรดาชาวเมืองและช่างฝีมือ ได้ร่วมแรงกันรวบรวมและประดิษฐ์นาฬิกาออกมาเป็นจำนวนมาก เพื่อใช้ในการประดับตกแต่งรอบหอนาฬิกา ตลอดจนส่วนแวดล้อมภายนอก ส่วนนาฬิกาที่ผุพัง เก่าแก่ หรือเสียหายจนมิอาจนำมาใช้ประดับ หรือสามารถนำไปใช้การได้ดีดังเดิมแล้ว จะถูกนำไปเก็บเอาไว้ส่วนภายในของหอนาฬิกาแทน หากแต่นาฬิกาที่ถูกทิ้ง ถูกเก็บเข้ากรุเหล่านั้น กลับไปต้องอาคมโบราณอันไม่รู้ที่มาเข้า จนส่งผลทำให้เปลี่ยนสภาพจากนาฬิกาปกติธรรมดา กลับกลายเป็นสิ่งมีชีวิต เป็นมอนสเตอร์ที่ออกเพ่นพ่านไปทั่วหอนาฬิกา (ปีน หอนาฬิกา พร้อมเผชิญผู้ถือครองเวลาใน RO, 2551, ออนไลน์) โดยจะยกตัวอย่างมอนสเตอร์ที่อยู่ในหอนาฬิกาของเมือง Al De Baran เช่น Alarm, Clock, Clock Tower Manager

ภาพที่ 26 ภาพจำลองเมือง Al De Baran
(ที่มา : https://www.thailandesportclub.com/ragnarok-m-guide-al-de-baran/)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 27 มอนสเตอร์ชื่อ Alarm
(ที่มา : https://game.mthai.com/online-games/130922.html)

นอกจากนี้ตัวเกมยังมีการอัปเดตที่สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้เล่นชาวไทยที่สุด คือ แผนที่ Ayothaya (อโยธยา) ที่ทีมงาน Gravity ได้จำลองเมืองอโยธยาของประเทศไทยไปเป็นแผนที่ในเกม พร้อมกับมีมอนสเตอร์ที่สร้างจากความเชื่อของคนไทยอย่างผีไทยเพื่อเอาใจผู้เล่นชาวไทยอีกด้วย

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 28 แสดงประกาศถึงการอัปเดตแผนที่ Ayothaya (อโยธยา)
(ที่มา : https://www.beartai.com/article/game-article/105280?fbclid=IwAR1WvBeSPAYJlOoq9EmdR5wvVcH2MhqOBbZO4pkm4-G4RPwVxD4VQ9DiyE)

ภาพที่ 29 แสดงแผนที่ Ayothaya (อโยธยา)
(ที่มา : https://gamefever.co/ragnarok-online-gravity-%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%98%E0%B8%B5%E0%B8%97%)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 30 แสดงตัวอย่างมอนสเตอร์แผนที่ Ayothaya (อโยธยา)
(ที่มา : https://gamefever.co/ragnarok-online-gravity-%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%98%E0%B8%B5%E0%B8%97%)

ภาพที่ 31 แสดงตัวอย่างสถานที่บ้านบุญถม NPC หมอผี ในแผนที่ Ayothaya (อโยธยา)
(ที่มา : https://gamefever.co/ragnarok-online-gravity-%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%98%E0%B8%B5%E0%B8%97%)

ภาพแรกของความคลาสสิกในเกม Ragnarok Online คือ การเป็นนักผจญภัยถืออาวุธออกไปไล่ตีสัตว์ประหลาด เพื่อเก็บเลเวลให้พร้อมสำหรับการเปลี่ยนอาชีพสำหรับการผจญภัยในขั้นต่อไป หลังจากนั้นจะเข้าสู่ช่วงสำคัญที่เป็นเสน่ห์ของเกม Ragnarok Online ในฐานะโลกจำลองเสมือนจริง คือ การที่ทุกคนต้อง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

เลือกเส้นทางว่าอยากให้โลกจดจำตัวเองแบบไหนผ่านการเลือกอาชีพทั้ง 6 อาชีพ ซึ่งความหลากหลายทางอาชีพนี้ เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ 'ทำมาหากิน’ เพื่อพัฒนาตัวเองได้ไม่รู้จบ ซึ่งไม่ใช่แค่เพียงการออกไปต่อสู้ แต่ยังรวมไปถึงการใช้ความสามารถของอาชีพตนหาเงิน เช่น การรับจ้างเปิดวาร์ป[18] (Warp Portal) แลกเงินของนักบวชหรือการตั้งร้านขายของ ‘ซื้อถูก-ขายแพง’ ที่สร้างรายได้เป็นกอบเป็นกำให้กับพ่อค้าหลายคน เนื่องจากความสามารถของอาชีพพ่อค้าคือการซื้อของได้ในราคาถูกกว่าอาชีพอื่น เป็นต้น ซึ่งเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการซื้อขายแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นภายในเกม และสำหรับผู้เล่นสายบู๊ ในช่วงแรก ๆ ทุกคนต้องค่อย ๆ ยกระดับการเก็บเลเวลจากง่ายไปยาก อย่างการตีมอนสเตอร์ (Monster) ธรรมดา ไปจนถึงการลงดันเจี้ยน[19] (Dungeon) เพื่อตีมอนสเตอร์ (Monster) ที่ยากขึ้น ไปจนถึงการรวมตัวเป็น ปาร์ตี้ (Party) เพื่อกำจัดบอส (Boss) ใหญ่ตามเมืองและสถานที่ต่าง ๆ เพื่อหวังให้มีสัญลักษณ์ MVP (Most Valuable Player) สีเหลืองเด้งอยู่บนหัว เป็นรางวัลสูงสุดที่ทุกคนอยากได้มาครอบครอง เพื่อแสดงถึงความสามารถเก่งกาจของตน

เนื่องจากตัวเกม Ragnarok Online เป็นแนวเกม MMORPG ทำให้สามารถออนไลน์ พูดคุย มีปฏิสัมพันธ์ และเล่นร่วมกันกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ผ่านตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่นแต่ละคน จึงนับว่าเป็นรูปแบบการเล่นที่ใหม่ในสมัยนั้น เมื่อรวมกับภาพกราฟิกที่ถูกออกแบบมาอย่างสบายตา ตัวละครที่แลดูน่ารักและระบบการเล่นที่ลงตัว จึงทำให้เกม Ragnarok Online ได้รับความนิยมอย่างถล่มทลายในหลาย ๆ ภูมิภาครวมถึงในประเทศไทยด้วยเช่นกันจนเกิดเป็นปรากฏการณ์ก้าวหนึ่งที่สำคัญของวงการเกมออนไลน์ในประเทศไทย

นอกจากนี้ เหล่าผู้เล่นยังมีปฏิสัมพันธ์กันนอกเกมด้วย ซึ่งในยุคสมัยนั้น ยังไม่มีเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่าง Hi5 หรือ Facebook ดังนั้นสื่อชนิดเดียวที่บรรดาผู้เล่นใช้เป็นที่พบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนกันมีเพียงแค่เว็บบอร์ด (Web board) ชื่อดังต่าง ๆ โดยเริ่มต้นจาก Pantip.com ซึ่งเป็นแหล่งรวมพลคนรักเกม ก่อนที่จะมีกลุ่มย่อยขยายตัวออกมาเป็น BHX หรือ Behind Extreme ที่ทำเว็บบอร์ด (Web board) เกม Ragnarok Online โดยเฉพาะแต่เน้นมาที่ผู้เล่นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ไม่ได้รับความนิยมเท่าเว็บบอร์ด (Web board) ระดับตำนานอย่าง Pramool.com ที่แม้ผู้ก่อตั้งจะล่วงลับไปแล้ว แต่สิ่งที่เขาได้สร้างขึ้นมายังเป็นตำนานให้คนได้กล่าวถึงอยู่เสมอ โดยเฉพาะเมื่อพูดถึง เกม Ragnarok Online ไม่มีใครเลยในยุคนั้นที่จะไม่รู้จัก โดยเนื้อหาสาระมีตั้งแต่ การบอกกล่าวสาระความรู้ วิธีการเล่นต่าง ๆ การซื้อขายแลกเปลี่ยน ไปจนถึงบรรดาคำศัพท์วิบัติต่าง ๆ ที่ผู้เล่นนิยมใช้กัน ยกตัวอย่างเช่น

ฮอลแพะ : มีที่มาจากการล่าบอส (Boss) Baphomet[20] ในเกมแล้วมีผู้เล่นบางกลุ่มเกิดอาการ Heal เลือดใส่บอสที่มีรูปร่างเป็นปีศาจหัวแพะ เพื่อก่อกวนไม่ให้บอสตาย ทั้ง ๆ ที่เป้าหมายที่แท้จริงคือการจำกัดบอส ประกอบกับการจะกำจัดบอสต้องใช้เวลา ทำให้ผู้เล่นที่ไม่พอใจมาตั้งกระทู้ใน Pramool.com ว่าทำไมต้องฮอลแพะด้วยและกลายเป็น meme ยุคบุกเบิกในเวลาต่อมา เนื่องจากผู้ตั้งกระทู้ออกเสียงคำว่า Heal ผิดเพี้ยนเป็น “ฮอล”

เดล : มาจากการออกเสียงคำว่า Deal (ดีล) ที่ผิดเพี้ยนจนกลายเป็นศัพท์เกมที่ใช้มาจนปัจจุบัน เช่น เดลล่างมอ (มาจาก Morroc ที่เป็นชื่อเมือง) เป็นต้น

---

[18] วาร์ป หมายถึง การใช้สกิลเปิดประตูเพื่อเคลื่อนย้ายเราไปสู่พื้นที่อื่น

[19] ดันเจี้ยน หมายถึง พื้นที่ที่ออกแบบมาพิเศษเพื่อทำภารกิจหนึ่งๆ โดยมีรางวัลเป็นไอเทมต่าง ๆ

[20] Baphomet (Great Demon Baphomet) เป็นปีศาจระดับสูง มีลักษณะเป็นแพะถือเคียวยาวยืน 2 ขา

3.3 การเปิดให้บริการและวัฏจักรของเกม Ragnarok Online

เกม Ragnarok Online เปิดให้บริการสำหรับเล่นบน PC (personal computer) ในระบบ Microsoft Windows วันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2545 ในประเทศเกาหลีใต้ โดยมีผู้พัฒนาและผู้ให้บริการ คือ บริษัท Gravity ก่อนจะถูกแปลเป็นภาษาต่าง ๆ และนำไปเผยแพร่เปิดให้บริการตามประเทศต่าง ๆ โดยในแต่ละประเทศจะมีบริษัทที่ซื้อลิขสิทธิ์เป็นตัวแทนเปิดให้บริการเซิร์ฟเวอร์ จากนั้นได้เปิดให้บริการในประเทศอเมริกาเหนือวันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2545 และเปิดให้บริการในประเทศไทยวันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2545 โดยมีบริษัท Asiasoft เป็นผู้ให้บริการในประเทศไทย

ในช่วงแรกของการเปิดให้บริการเกมเป็นแบบเล่นฟรี ไม่มีค่าใช้จ่าย เพื่อให้ทดลองเล่น ก่อนจะมีการปรับเปลี่ยนมาทดลองเก็บค่าบริการในวันที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2546 และเปลี่ยนเป็นการใช้รูปแบบการเก็บค่าบริการแบบ Airtime หรือ ค่าใช้จ่ายเพื่อซื้อเวลาในการเข้าเล่นตามแบบประเทศอื่น ๆ และในภายหลังได้มีการเพิ่มระบบขายไอเทม ขายของในเกม อย่างระบบ Item Mall มาปรับใช้กับเกม และในภายหลังของไทยเราได้มีการแบ่งเซิร์ฟเวอร์ แยกจากกันไปอย่างชัดเจนเลยระหว่าง sever Norse ที่ยังคงมีการเรียกเก็บค่าบริการการเล่นแบบ Airtime อยู่ แต่ได้ในส่วนของรูปแบบการเล่นและสมดุลเกมเดิมเหมือนในอดีต พร้อมทั้งสิทธิพิเศษอื่น ๆ ที่มีในเซิร์ฟเวอร์นี้เท่านั้น นอกนั้นจะกลายเป็นแบบ Free Lite คือ สามารถเข้าเล่นเกมได้ทันทีโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้น แต่ต้องเจอกับการเปลี่ยนแปลงและข้อจำกัดต่าง ๆ ที่ทำให้เกมเล่นยากขึ้น ไม่สะดวกสบายเท่าเดิม จนหลาย ๆ คนต้องหาไอเทมเสริมเพื่อช่วยในการอำนวยความสะดวกให้สามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นขึ้น ซึ่งของอำนวยความสะดวกเหล่านั้นมักจะเป็นของ cash item ที่ต้องใช้เงินจริงในการซื้อ ผ่านการเติมเงินจริงเข้าไปในเกม ถือเป็นรูปแบบการตลาดสร้างรายได้จากการขายของแบบ Item mall ในลักษณะเดียวกันกับที่เกมออนไลน์ในปัจจุบันนิยมทำกัน (สุริยะ สุจฉายา, 2559 : 27-29)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

โดยผู้ศึกษาจะยกตัวอย่างการสัมภาษณ์จากผู้ให้สัมภาษณ์ถึงสาเหตุที่ทำให้ได้เล่นเกม Ragnarok Online ในยุคแรก รวม 16 คน แบ่งออกเป็น 2 สาเหตุ โดยสาเหตุที่ 1 การได้เล่นเกม Ragnarok Online ในยุคแรกเพราะการชักชวนของบุคคลรอบข้าง มี 14 คน อย่างคุณธิดาเทพ (นามสมมติ) อายุ 29 ปี อาชีพข้าราชการครู ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“จำได้เลยว่า ตอนนั้นอยู่ป.6 แล้วมีพี่ชายเรียนอยู่มหาวิทยาลัย แล้วชวนไปเล่นที่ร้านเกมแถวมหาวิทยาลัยเกษตร เพราะว่าราคาถูก ชั่วโมงละ11บาทถ้าจำไม่ผิด ถือว่าถูกมากเพราะว่าตอนนั้นร้านเกมตกชั่วโมงละ30บาท ก็เลยไป แล้วเล่นทีละ4-5ชั่วโมง ถ้ายังไม่มีคนมาจองคิวต่อ เจ้าของร้านจะให้เล่นยาวไปเลย ตอนนั้นยังไม่มีเซิร์ฟไทย เป็นแร็กนาร็อกเวอร์ชั่นญี่ปุ่น ต้องพิมพ์ภาษาอังกฤษ ช่วงนั้นยังไม่มีอะไรเลย อัพสกิลอะไรก็ไม่เป็น หนังสือคู่มือก็ยังไม่มี เป็นเกมใหม่ที่เขาเล่นกัน ก็เป็นภาพจำว่าเป็นอะไรใหม่ ๆ ในช่วงนั้น รู้สึกว่าเปิดโลกของเรา ได้เจอคนอื่น ๆ เยอะแยะมากมาย ไม่เหมือนเกมอื่นในสมัยนั้นที่พอจบเกม (แต่ละแมทช์) ก็แยกย้าย แต่ได้เจอกันแบบต่อเนื่องก็เลยเล่นต่อมาเรื่อย ๆ”* (คุณธิดาเทพ, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2564) เช่นเดียวกับคุณแก้ม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว ที่ได้เล่นเกม Ragnarok Online ครั้งแรกเพราะพี่ชายเช่นกัน โดยให้สัมภาษณ์ว่า *“พี่ชายเล่นที่บ้าน แล้วพี่ชายสอนเล่น หรือจะพูดง่าย ๆ เป็นบอทมนุษย์ให้พี่ชายค่ะ ตอนนั้นก็ยังเด็กอยู่ เล่นไม่ค่อยเป็นเท่าไหร่ ให้เล่นตัวไรก็เล่น ก็สนุกดีค่ะ เป็นเกมที่เล่นได้เรื่อย ๆ เพลิน ๆ ตัวมอนสเตอร์ในเกมก็หลากหลาย ตัวละครก็น่ารัก ภาพในเกมถึงจะเรียบ ๆ ก็น่าเล่นค่ะ”* (คุณแก้ม, สัมภาษณ์, 2 เมษายน 2564)

ส่วนสาเหตุที่ 2 การได้เล่นเกม Ragnarok Online ในยุคแรกเพราะการสนใจในกระแสของเกมมี 2 คน คือ คุณแดน (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว (ทำสวน) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *"สมัยก่อนสักช่วง ม. 1 ชอบอ่านหนังสือเกมเลยได้รู้จักจากแผงหนังสือและโปสเตอร์ตามร้านเกมครับ เพราะสมัยนั้นเห็นได้บ่อยมาก เป็นเกม Online เกมแรกเหมือนกัน ภาพรวมของเกมถูกจริตเรา ท้าทายมากที่จะเล่นให้ได้เลเวล 99 ก็เลยเล่นต่อเนื่อง สมัยก่อนกว่าจะได้เลเวล 99 นี่ลากเลือดเลย"* (คุณแดน, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2564) และคุณเติร์ด (นามสมมติ) อายุ 35 ปี อาชีพพ่อค้าเกม Ragnarok online ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *"เป็นเกมออนไลน์ที่ฮิตมากที่สุด และเป็นเกมแรก ๆ ที่เข้ามาในไทย ตอนนั้นเล่นตาม Trend ครับ ตัวเลือกตอนนั้นมีไม่มากครับสำหรับ MMORPG เป็นอะไรที่ใหม่มากสำหรับรูปแบบเกม"* (คุณเติร์ด, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564)

จากการสัมภาษณ์จะเห็นได้ว่า นอกจะที่ผู้ให้สัมภาษณ์จะถูกเชิญชวนมาให้เล่นเกมหรือเล่นเกมเพราะกระแสของเกม แต่สิ่งที่ทำให้ผู้เล่นได้เล่นต่อเนื่องมีทั้งในเรื่องของรูปแบบเกม ตัวละคร ภาพกราฟิกต่าง ๆ ตลอดจนถึงการได้ใช้เวลาร่วมกันกับเพื่อนหรือคนในครอบครัวก็เป็นเหตุผลที่คนส่วนใหญ่นิยมเล่นเกม Ragnarok Online

ตัวชี้วัดหนึ่งที่ชี้ให้เห็นถึงความนิยมของเกม Ragnarok Online ในสมัยนั้น สามารถดูได้จากประวัติการเปิด server ของเกม Ragnarok Online ในประเทศไทย ดังนี้

16 กันยายน พ.ศ. 2545	เปิดบริการแบบ CLOSE BETA 3 เซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ Chaos, Loki, Iris
25 ตุลาคม พ.ศ. 2545	เปิดบริการแบบ OPEN BETA 6 เซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ Chaos, Loki, Iris, Lydia, Fenrir, Sarah
26 พฤศจิกายน พ.ศ. 2545	เพิ่ม 2 เซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ Thor และ Odin
20 มกราคม พ.ศ. 2546	เพิ่ม 1 เซิร์ฟเวอร์ คือ Sakray
9 มิถุนายน พ.ศ. 2546	เพิ่ม 4 เซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ Freya, Baldur, Heimdall, Honir และได้แบ่งเซิร์ฟเวอร์ เป็น 2 Account โดย 4 เซิร์ฟเวอร์นี้ได้ทำการคัดลอกข้อมูลจากเซิร์ฟเวอร์หนึ่งไปยังอีกเซิร์ฟเวอร์หนึ่ง ดังนี้ Chaos ไปยัง Freya Loki ไปยัง Baldur

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

	Iris ไปยัง Heimdall Sarah ไปยัง Honir
22 ธันวาคม พ.ศ. 2546	เพิ่ม 2 เซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ Bragi และ Grimnir
22 มีนาคม พ.ศ. 2547	เพิ่ม 2 เซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ Bijou และ Idun Lydia
9 สิงหาคม พ.ศ. 2547	เพิ่ม 2 เซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ Isa และ Tyr
22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2547	เพิ่ม 2 เซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ Sol และ Frigg
28 มีนาคม พ.ศ. 2548	เพิ่ม 1 เซิร์ฟเวอร์ คือ Mani
14 มีนาคม พ.ศ. 2549	เพิ่ม 1 เซิร์ฟเวอร์ คือ Valkyrie 1

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

(ประวัติชื่อเซิร์ฟเวอร์ของ Raganrok ไทย, 2557, ออนไลน์)

โดยจำนวนของเซิร์ฟเวอร์แปรผันตามจำนวนของผู้เล่น เนื่องจากต้องรองรับผู้เล่นจำนวนมาก ไม่ให้รวมกันอยู่ในเซิร์ฟเวอร์เดียว เพราะจะทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ในการเล่นเกม เช่น การเข้าเล่นเกมไม่ได้ การหลุดออกจากเกม เกมกระตุก เกมไม่เสถียร เป็นต้น

จากกระแสความดังของเกม Ragnarok Online ที่เห็นได้จากการเพิ่มเซิร์ฟเวอร์เพื่อรองรับจำนวนผู้เล่นแล้ว กระแสของเกมยังทำให้มีผู้เล่นอีกหลาย ๆ คนพร้อมที่จะทุ่มทุนเพื่อให้ตนเองได้กลายเป็นตัวท็อป (Top) ของเกม อีกทั้งธุรกิจ RMA (Real Money Trading) ที่เป็นการนำเอาเงินและไอเทม ในเกมมาขายเป็นเงินจริงได้ถือกำเนิดในประเทศไทยอย่างเป็นทางการ จนในยุคสมัยนั้น เด็กไทยที่นั่งเล่นเกมเอาเป็นเอาตายหลายต่อหลายคนผันตัวจากผู้เล่นหน้าจอมาเป็นพ่อค้ามือทองที่สร้างรายได้ให้กับตัวเองอย่างมหาศาล มีทั้งแบบทำงานคนเดียวและแบบรวมกลุ่มทำงานเป็นทีม จนธุรกิจ RMA เริ่มเฟื่องฟู ทั้งนี้ก็มีข้อเสียที่ตามมาเช่นเดียวกัน คือ ทำให้มีเหล่ามิจฉาชีพเข้ามาปะปน จนถึงขนาดเกิดคดีปล้นชิงทรัพย์กันในปั๊มน้ำมันและนำไปสู่นโยบายของผู้ใหญ่ในบ้านเมืองในยุคนั้นอย่างรัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่ออกมากำหนดนโยบายว่า คนเล่นเกมออนไลน์ต้องเอาบัตรประชาชนไปยืนยันตัวตนและจ่ายค่าธรรมเนียม 30 บาทต่อเกม ณ ที่ทำการไปรษณีย์ เพื่อแสดงตนว่าอายุเกิน 18 ปีแล้วจึงจะสามารถเล่นเกมหลัง 4 ทุ่มได้ จนทำให้เกิดกระแสต่อต้านของเหล่าผู้เล่นทั้งในประเทศและต่างประเทศ จนท้ายที่สุดนโยบายดังกล่าวก็ถูกยกเลิกไปเพราะไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ อีกทั้งยังกลายเป็นต้นตอให้เกิดการขโมยเลขประจำตัวบัตรประชาชนของคน

อื่นมาใช้ในการสมัครเล่นเกมอีกด้วย การโกงกันยังลามไปถึงเรื่องการปลอมเป็น GM (Game Master) การปลอมเป็นเพื่อน หลอกขายของผิดชิ้น หลอกตั้งราคาผิด การถูกตัวละคร ‘สาว’ แต่งตัวน่ารักมาหลอกให้รักและซื้อสิ่งของต่าง ๆ ให้ หรือพาไปเก็บเลเวล เพื่อหวังพิชิตใจ แต่สุดท้ายคนที่สวมบทเป็นตัวละครแสนสวยนั้นกลับเป็นชายหนุ่มที่พร้อมจากไปทุกเวลาเมื่อได้ในสิ่งที่ต้องการแล้ว และอีกสารพัดวิธีการโกง (Ragnarok Online 18 ปีแห่งความหลัง กับตำนานที่หากินได้เสมอ, 2563, ออนไลน์)

เกม Ragnarok online ยังคงดำเนินการให้บริการมาเรื่อย ๆ ท่ามกลางกระแสในแง่ดีและแง่ลบ จนเริ่มเข้าสู่ยุคตกต่ำในช่วงปี พ.ศ. 2558 ที่ไม่ใช่แค่เพียงการมีมิจฉาชีพและการโกงเท่านั้น แต่ยังเกิดจากพฤติกรรมเห็นแก่ตัวของผู้เล่นส่วนหนึ่งที่ต้องการแสวงผลประโยชน์ด้วยการใช้โปรแกรมช่วยเล่น หรือ ที่ภาษาเกมเรียกกันว่า บอท (BOT) ซึ่งมาจาก Robot หมายถึงหุ่นยนต์ ในที่นี้เป็นโปรแกรมโกงเกมเนื่องจากผู้เล่นไปจำเป็นต้องนั่งเล่นหน้าคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานให้เหนื่อย เพียงแค่เปิดบอท (BOT) ตัวโปรแกรมจะดำเนินการเล่นให้เองอัตโนมัติ และที่สำคัญผู้เล่น 1 คน สามารถเปิดบอท (BOT) ได้เป็นกองทัพ ยกตัวอย่างถ้าบ้านไหนเปิดร้านเกม ก็สามารถเปิดบอท ทุกเครื่องในร้านตัวเอง สามารถเก็บเลเวล และหาไอเทมได้เป็นกอบเป็นกำโดยไม่เหน็ดเหนื่อย จนเกิดช่วงเวลาที่บอทครองทุกเซิร์ฟเวอร์ของเกม Ragnarok Online และกัดกร่อนทำลายลงไปเรื่อย ๆ ทำให้ผู้เล่นที่เป็นคนเล่นแท้ ๆ หรือเรียกสั้น ๆ ว่าคนเล่นมือ มีจำนวนลดน้อยลงไปเรื่อย ๆ แม้จะมีการแจ้งให้แก้ปัญหาโดยการแจ้งทีมงานผู้ดูแลให้กำจัดออกไป แต่ยิ่งกำจัดยิ่งเกิดใหม่หนักกว่าเดิม โดยกลุ่มผู้เล่นเหล่านี้จะมีคติพจน์ประจำตัวว่า “ตาย 1 เกิด 100” เพราะผู้เล่นคนเดียวสามารถสร้างกองทัพบอท (BOT) ของตนได้เป็น 100 ตัว ยิ่งในยุคที่ตัวเกมต้องปรับมาให้บริการในระบบ Free to Play ยกเลิกการเก็บค่า Airtime บรรดาบอท (BOT) พวกนี้ก็มีปริมาณเยอะขึ้น (เพิ่งอ้าง, 2563, ออนไลน์)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

พอผู้เล่นมีจำนวนลดลงและกระแสความนิยมเกมน้อยลง ทำให้เกม Ragnarok Online เริ่มมีการยุบเซิร์ฟเวอร์ดังนี้

12 กรกฎาคม พ.ศ. 2549	ปิดเซิร์ฟเวอร์ Sakray
13 - 14 กรกฎาคม พ.ศ. 2551	รวมเซิร์ฟเวอร์ทั้งหมด ในกลุ่มของ Main Server จาก 6 เซิร์ฟเวอร์ ซึ่งได้แก่ Surtr, Bestla, Magni, Frey, Skadi และ Valkyrie 2 โดยรวมกันทั้งหมดเป็นเซิร์ฟเวอร์ Norse
30 มิถุนายน พ.ศ. 2559	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ยุติการให้บริการ

จากวันแรกที่เปิดให้บริการโดยบริษัท Asiasoft ผ่านมากว่า 14 ปี เกม Ragnarok Online ต้องปิดลงไป ทำให้ความทรงจำมากมายของใครหลายคนโดยเฉพาะคนเจน X และ Y ที่เติบโตมากับเกมนี้ รู้สึกใจหายไปตาม ๆ กัน แต่ไม่นานได้มีผู้มาสานต่อ นั่นคือบริษัท Electronic Extreme (EXE) ได้เข้ามาถือลิขสิทธิ์ต่อและเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการ ภายใต้วิสัยทัศน์ที่อยากรักษาความเป็นคลาสสิกเอาไว้ในปีพ.ศ. 2559 แต่ผลตอบรับกลับไม่ดีเท่าที่ควรเพราะเกม Ragnarok Online EXE เมื่อถึงจุดหนึ่งกลับไม่มีอะไรอัปเดตเพิ่มขึ้น ปั้นตัวละครให้เป็นได้ถึงแค่ Hi Class แต่ในเกมมีไอเทมที่มาจากระบบที่ต้องไปไกลกว่านั้นคือไอเทม Class 3 แต่

อย่างไรก็ดี สิ่งที่เกม Ragnarok Online EXE ประสบความสำเร็จ คือ เรื่องของการกำจัดบอทในเกมได้อย่างสิ้นเชิง และสามารถแก้ไขปัญหาเงินเฟ้อได้อย่างสมบูรณ์ เพียงแต่ Ragnarok Online EXE ไม่สามารถไปได้ไกลกว่านี้อีกแล้วเพราะบริษัท Gravity เจ้าของลิขสิทธิ์ดั้งเดิมได้เข้ามาเปิดให้บริการด้วยตัวเองหลังจากที่สัญญาลิขสิทธิ์สิ้นสุดลง ท้ายที่สุดโดย Ragnarok Online EXE ได้ปิดให้บริการไปวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2563 (เพิ่งอ้าง, 2563, ออนไลน์)

โดยผู้ศึกษาจะยกตัวอย่างการสัมภาษณ์จากจากกลุ่มตัวอย่าง 16 คน ซึ่งมีเพียง 12 คนที่เลิกเล่นไปก่อนเกมปิดด้วยเหตุผลมากมาย อย่างคุณคุณธิดาเทพ (นามสมมติ) อายุ 29 ปี อาชีพข้าราชการครู ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“เลิกเล่นเพราะบอทและเบื่อ เพราะไม่มีอะไรใหม่ เงินก็เฟ้อมาก”* (คุณธิดาเทพ, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2564) เป็นการเลิกเล่นเพราะระบบของเกมเช่นเดียวกับคุณนัด (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพข้าราชการครู ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“เลิกเล่นเพราะสิ่งต่าง ๆ ที่อัปเดตเข้ามาเริ่มน้อยลง คนเล่นไม่มีอะไรจะทำแล้ว แล้วเงินในเกมก็เฟ้อมาก คนที่เคยเล่นเพื่อธุรกิจก็ไม่ได้กำไร”* (คุณนัด, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2564)

นอกจากปัญหาการไม่อัปเดตของเกมและเงินเฟ้อแล้ว ยังมีในส่วนของการเลิกเล่นเพราะบุคคลรอบข้าง อย่างคุณแทน (นามสมมติ) อายุ 25 ปี อาชีพผู้ตรวจสอบภายในและเจ้าของเพจ Lunatic Affairs ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“เลิกเพราะไปเล่นเกมอื่นแทน แล้วสมัยก่อน เพื่อน ๆ ที่ โรงเรียน ไม่เล่นเกมแร็กนาร็อก เลยต้องตามไปเล่นเกมอื่นตามเสียงข้างมาก”* (คุณแทน, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2564) และการเลิกเล่นเพราะต้องทำกิจกรรมอื่น ๆ อย่างคุณแก้ม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“เลิกเล่นเพราะพ่อแม่ให้ทำกิจกรรมอย่างอื่นที่ต้องทำนอกเกมเยอะ เช่น ไปเรียนวาดรูป เรียนพิเศษ”* (คุณแก้ม, สัมภาษณ์, 2 เมษายน 2564) อีกทั้งยังมีเหตุผลในการเลิกเล่นเพราะข้อจำกัดของอายุ อย่างคุณเติร์ด (นามสมมติ) อายุ 35 ปี อาชีพพ่อค้าเกม Ragnarok online ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“ตอนนั้นเด็กเลยเติมเวลาไม่ไหว เนื่องจากเกมยุคแรกเป็น Air-time ก็เลยเลิกไปเลย”* (คุณเติร์ด, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

จากการให้สัมภาษณ์ ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ได้เลิกเล่นเกมไปเนื่องมากจากเหตุผลในข้อจำกัดของอายุที่ต้องให้ความสำคัญกับสิ่งต่าง ๆ รอบข้างมากกว่าเรื่องเกม แต่ทั้งนี้ยังมีผู้ให้สัมภาษณ์จำนวนหนึ่งที่ไม่ได้เลิกเล่นเกมจนถึงวันปิดให้บริการ อย่างคุณบอส (นามสมมติ) อายุ 26 ปี อาชีพสถาปนิก ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“ไม่ได้เลิกเล่นยกเว้นช่วงที่เกมปิด ที่กลับมาเปิดก็ตามเล่นมาตลอด รู้สึกว่าเล่นได้เรื่อย ๆ เราคุ้นเคยกับเกมจริง ๆ มีอะไรให้ทำเยอะแยะมากนอกจากแค่ไปเก็บเลเวลครับ ช่วงที่เพื่อนเลิกก็คือเล่นกับพี่ชายแทน พอดีเป็นพวกรีบปั่นงานให้เสร็จแล้วมาเล่นเกมก็เลยไม่ได้ทิ้งเกมไปไหนด้วย”* (คุณบอส, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2564)

แม้จะดูเป็นการสิ้นสุดของเกมแต่ถือว่ายังไม่อยู่ในฐานะที่สิ้นสุดโดยสมบูรณ์ เนื่องจากยังมีการเปิดให้บริการของเซิร์ฟเวอร์ “เถื่อน” อีกหลายต่อหลายเซิร์ฟ ซึ่งจำนวนผู้เล่นยังคงอยู่ในหลักหมื่น บางทีอาจถึงหลักแสน ดังนั้นความนิยมยังคงอยู่เพียงแต่เกิดขึ้นในรูปแบบของการเล่นใต้ดิน ในขณะที่เข้าของลิขสิทธิ์ยังคงพยายามพัฒนาเกม Ragnarok Online ออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Ragnarok Online 2 ที่เปลี่ยนเป็นรูปแบบ 3 มิติ และต้องเดินเควสต์เป็นหลัก จึงทำให้ได้รับกระแสตอบรับที่ไม่ดีนัก จนต้องปิดตัวลงอย่างรวดเร็ว (อมตะที่แท้ทรู : ‘Ragnarok’ เกมเขย่าสังคมไทยที่อยู่ในใจผู้คนมาแล้วเกือบ 20 ปี, 2563, ออนไลน์) จนกระทั่งบริษัท Gravity Game Tech ประกาศความพร้อม ณ วันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 ว่า "Ragnarok Online" เกมออนไลน์ MMORPG ระดับตำนาน เตรียมกลับมาเปิดให้บริการอย่างเต็มรูปแบบอีกครั้ง เนื่องจากกระแสการเรียกร้องของผู้เล่นที่มีการพูดถึงอยู่ตลอดตามกระทู้ต่าง ๆ โดยได้เปิดให้ลงทะเบียน

ล่วงหน้าตั้งแต่วันที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2563 มีจำนวนผู้เล่นลงทะเบียนมากกว่า 400,000 คน ต่อมาได้เปิดทดสอบในช่วง Closed Beta (CBT) ระหว่างวันที่ 11 - 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 ที่ผ่านมา มีผู้เล่นเข้าร่วมทดสอบกว่า 147,170 คน แม้ตัวเกมจะเปิดให้บริการมานานกว่า 16 ปี แต่จากจำนวนผู้เล่นที่ลงทะเบียนล่วงหน้าและผู้เล่นที่เข้าร่วมทดสอบ Closed Beta แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นชาวไทยยังคงรัก เกม Ragnarok Online ไม่เปลี่ยนแปลงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวันทดสอบ Closed Beta วันแรกหลังจากเริ่มไปได้เพียง 1 ชั่วโมง 30 นาที มีผู้เล่นให้ความสนใจเข้ามาเล่นเกมเป็นจำนวนมาก ทำให้ต้องเพิ่มจำนวนเซิร์ฟเวอร์ (Sever) เพื่อรองรับจำนวนผู้เล่นที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ด้วยกระแสความร้อนแรงจนฉุดไม่อยู่ของเกม Ragnarok online และไม่อยากปล่อยให้เหล่าผู้เล่นรอนานทาง Gravity Game Tech จึงประกาศกำหนดเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการในวันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 พร้อมทั้งให้คำมั่นสัญญาว่าจะพยายามเตรียมการอย่างดีที่สุด เพื่อให้ได้เกมในสไตล์ที่ถูกใจผู้เล่นชาวไทยและเซิร์ฟเวอร์ (Sever) ที่มีความเสถียรมากที่สุด ("Ragnarok Online" คืนชีพ! พร้อมเปิดให้บริการเต็มตัว 28 พ.ค.นี้, ออนไลน์, 2563) โดยการกลับมาครั้งนี้ภายในเกม Ragnarok online จะถูกอัพเกรดระบบต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่ เพื่อผสมผสานระหว่างกลุ่มผู้เล่นรุ่นใหม่และผู้เล่นรุ่นเก่า โดย Gravity Game Tech ได้แนะนำคอนเทนต์ใหม่เบื้องต้นได้ดังนี้

1. New Character Ui สร้างตัวละครสามารถเลือกเพศได้อย่างอิสระ
2. Refine Ui ระบบ ตีบวกไอเทม
3. New Mini-Map ปรับเปลี่ยนรูปแบบ Mini Map แบบใหม่
4. Navigation System ระบบนำทางไปยังจุดหมายที่เลือกเอาไว้
5. Replay System (ระบบอัดคลิปวีโอภายในเกม)
6. Free To Play (ไม่ต้องเติมเวลาเล่นอีกต่อไป)
7. New Daily Login ระบบล็อคอินได้รับไอเทมทุกวันภายในเกม
8. New Tutorial แบบใหม่
9. New Item ใหม่ๆ อีกมากมาย (Ragnarok online (PC) กลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง โดย Gravity Game Tech พร้อมเปิดให้ลงทะเบียนล่วงหน้าแล้ว, 2563, ออนไลน์)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

อีกทั้งยังมีข่าวสารและข้อมูลที่ทยอยอัปเดตออกมาเรื่อย ๆ ของทางบริษัทผ่านเว็บไซต์ของเกมอย่าง www. ro.gnjoy.in.th นอกจากนี้ยังมีช่อง Youtube ที่ทำคลิปเกี่ยวกับประเด็นการกลับมาเปิดให้บริการของเกม Ragnarok Online อย่าง ช่อง Zickarr ซึ่งมีผู้ติดตามกว่า 8.3 หมื่นคนใน Youtube โดยคลิปคร่าว ๆ เช่น

1. “สรุป ข้อมูล RO เซิฟใหม่ เปิดวันไหน? ย้ายข้อมูลได้ไหม? | Ragnarok Online Gravity” เมื่อวันที่ 3 เมษายน พ.ศ. 25632.
2. “สรุป RO เซิฟใหม่ Ep. 2 เปิดวันไหน? ระบบใหม่มีอะไรบ้าง? | Ragnarok Online Gravity” เมื่อวันที่ 11 เมษายน พ.ศ. 2563
3. “สรุป RO เซิฟใหม่ Ep. 3 เปิดวันไหน? สกิล ใหม่มีอะไรบ้าง? | Ragnarok Online Gravity” เมื่อวันที่ 20 เมษายน พ.ศ. 2563

จากข้างต้น เกม Ragnaok Online ถึงแม้จะเป็นเกมเก่าที่มีทั้งกระแสในแง่ดีและแง่ลบและไม่ว่าเกมจะเคยปิดตัวลงแล้วก็ยังคงได้รับความสนใจจากผู้เล่นชาวไทยอยู่เสมอ เห็นได้จากการพยามยามที่จะเล่นเกม

ถึงแม้จะเป็นเซิร์ฟเถื่อนและยังคงมีการพูดถึงเกม Ragnarok Online อยู่ตลอดตามกระทู้ต่าง ๆ เช่น Pamtip.com

3.4 กระแสของเกม Ragnarok Online หลังกลับมาเปิดให้บริการ

จากกระแสการเปิดตัวของเกม Ragnarok Online ทำให้มีแคสเตอร์[21]ชื่อดังหลายคนหันมาสตรีม[22] เกมนี้ ยกตัวอย่างเช่น

1. ช่อง HEARTROCKER แคสเตอร์ชื่อดังที่มีผู้ติดตามกว่า 7.08 ล้าน คนใน Youtube ได้สตรีมเกม Ragnarok Online ผ่าน Youtube โดยตัวอย่างการสตรีม คือ
   เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 มีจำนวนผู้เข้าชมกว่า 528,090 ครั้ง
   เมื่อวันที่ 12 มิถุนายน พ.ศ. 2563 มีจำนวนผู้เข้าชมกว่า 538,690 ครั้ง
2. ช่อง CigaretteS TV แคสเตอร์ชื่อดังที่มีผู้ติดตามกว่า 5.33 แสน คนใน Youtube ได้สตรีมเกม Ragnarok Online ผ่าน Facebook โดยตัวอย่างการสตรีม คือ
   เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 มีจำนวนผู้เข้าชมกว่า 1 แสน ครั้ง
   เมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 มีจำนวนผู้เข้าชมกว่า 6.4 หมื่น ครั้ง
3. ช่อง JayMeander แคสเตอร์ชื่อดังที่มีผู้ติดตามกว่า 1.18 แสน คนใน Youtube ได้สตรีมเกม Ragnarok Online ผ่าน Youtube โดยตัวอย่างการสตรีม คือ
   เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 มีจำนวนผู้เข้าชมกว่า 16,527 ครั้ง
   เมื่อวันที่ 16 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 มีจำนวนผู้เข้าชมกว่า 18,405 ครั้ง
4. ช่อง VCartz แคสเตอร์ชื่อดังที่มีผู้ติดตามกว่า 7.5 หมื่นคน ใน Youtube ได้สตรีมเกม Ragnarok Online ผ่าน Youtube โดยตัวอย่างการสตรีม คือ
   เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 มีจำนวนผู้เข้าชมกว่า 2,763 ครั้ง
   เมื่อวันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2563 มีจำนวนผู้เข้าชมกว่า 2,746 ครั้ง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

(ข้อมูล ณ วันที่ 12 พฤษภาคม พ.ศ. 2564)

โดยผู้ศึกษาจะยกตัวอย่างการสัมภาษณ์เกี่ยวกับกระแสและสาเหตุในการกับมาเล่นเกม Ragnarok Online รวม 16 คน ซึ่งจะแบ่งได้ 5 สาเหตุ โดยสาเหตุแรก คือ การได้กลับมาเล่นเกม Ragnarok Online ในปีพ.ศ. 2563 เพราะบุคคลรอบข้างชวนกลับมาเล่น โดยคุณพัด (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพเภสัชกร ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“น้องชวนเล่นเกม บวกกับช่วงโควิดทำให้มีเวลาว่าง ๆ ส่วนตัวไม่ได้คาดหวังอะไร คือเราเล่นเอเชียซอฟท์แล้ววาร์ปมากราวิตี้นี่เลย ระหว่างนั้นไม่ได้เล่น เลยไม่รู้จะคาดหวังอะไร เพราะไม่รู้ว่าก่อนหน้าที่เขาอัปเดตอะไรมาแล้วบ้าง”* (คุณพัด, สัมภาษณ์, 2 เมษายน 2564) และคุณกิ่ง (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพพนักงานบริษัท ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“แฟนชวนให้กลับมาเล่น แล้วพอเล่นก็รู้สึกว่าเกมสนุกนะ ตั้งใจเล่นกับแฟนแบบขำ ๆ ไป ๆ มา ๆ ได้เพื่อนมาเต็มเลย”* (คุณกิ่ง, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564)

[21] บุคคลที่มีความสนใจในด้านการเล่นเกม หรือเรียกง่าย ๆ ว่า เกมเมอร์ โดยเกมแคสเตอร์จะทำหน้าที่บอกเล่าประสบการณ์ขณะเล่นเกม (เรียกง่าย ๆ ว่าพากษ์เกม) เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมที่อาจจะเล่นเกมนั้นอยู่ มีความสนใจในตัวเกมนั้น หรือเพียงแค่ต้องการอรรถรสจากการพากษ์ ซึ่งเกมแคสเตอร์ที่มีจำนวนผู้ติดตามสูงมักจะได้รับโอกาสจากค่ายเกมต่างๆ ให้ทดลองเล่นเกมเป็นกลุ่มแรกๆ เพื่อประชาสัมพันธ์อยู่เสมอ

[22] การรับส่งสัญญาณ ถ่ายทอดไฟล์มัลติมีเดียทั้งภาพและเสียงผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตด้วยการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ โดยไม่ต้องมีการดาวน์โหลดไฟล์จนครบ หรือเป็นการ Live บน Facebook หรือ Youtube

เนื่องจากเกม Ragnarok Online เป็นเกมที่เปิดมาตั้งแต่สมัยปีพ.ศ.2545 ทำให้มีผู้เล่นหลายคนกลับมาเล่นเพราะโหยหาอดีต อย่างคุณแบม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพวิศวกรรมซอร์ฟแวร์ ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“กลับมาเล่นพร้อมเพื่อนที่เคยเล่นด้วยกันตอนปี 2545 เพราะคิดถึงบรรยากาศเดิม ๆ ครับ”* (คุณแบม, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564) เช่นเดียวกับคุณธิดาเทพ (นามสมมติ) อายุ 29 ปี อาชีพข้าราชการครู ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“คิดถึงบรรยากาศเก่า ๆ ตั้งแต่เลิกเล่นไปก็ยังไม่มีเกมไหนที่เหมือนแร็กนาร็อกเพราะ เป็นเกมที่นอกจะทำให้นึกถึงช่วงชีวิตวัยเด็กแล้ว ยังเปรียบเหมือนบ้าน ทุกครั้งที่เข้าเกม คือเหมือนกลับบ้าน”* (คุณธิดาเทพ, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2564)

นอกจากนี้ยังมีสาเหตุอื่น ๆ อย่างการได้กลับมาเล่นเพราะกระแสของเกม โดยคุณเจ้านาย (นามสมมติ) อายุ 31 ปี อาชีพสตรีมเมอร์ เจ้าของเพจ Lazy Joney ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“เป็นสตรีมเมอร์ก็เลยเล่นแทบทุกเกมที่น่าเล่นครับ เกมไหนเป็นกระแสก็เล่น ที่กลับมาเล่นเพราะเป็นเกมที่เคยเล่นด้วยแล้วก็กำลังเป็นกระแสอยู่ด้วยครับ”* (คุณเจ้านาย, สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2564) และการได้กลับมาเล่นเกมเพราะสนใจในการอัปเดตของเกมที่มีการโฆษณาว่าจะมีการอัปเดตเพิ่มเติม อย่างคุณบอส (นามสมมติ) อายุ 26 ปี อาชีพสถาปนิก ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“อย่างที่บอกไปว่าไม่ได้เลิกเล่นเล่นมาตลอดยกเว้นช่วงที่ปิด พอได้ข่าวว่าเปิดอีกก็เลยรู้สึกว่าต้องเล่น อะไรที่เคยทำไว้ในไอดีเก่าของค่ายเก่าก็อยากเอามาลองทำอีกครั้ง อยากรู้ว่าจะเหมือนหรือแตกต่างจากเดิมไหม”* (คุณบอส, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2564) อีกทั้งยังมีเหตุผลอื่น ๆ อย่างเรื่องของธุรกิจ โดยคุณเติร์ด (นามสมมติ) อายุ 35 ปี อาชีพพ่อค้าเกมRagnarok online ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“ตั้งใจกลับมาเพื่อค้าขายจริงจัง ตลาดค่อนข้างดีทำเป็นอาชีพได้อาชีพหนึ่ง ตอบในมุมคนค้าขาย เกมนี้ยังทำเงินได้อีกมากครับ”* (คุณเติร์ด, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับเหตุผลในการกลับมาเล่นประกอบไปด้วยการกลับมาเล่นเพราะความรู้สึกที่โหยหาอดีต การกลับมาเล่นเพราะมีคนชวน การการมาเล่นเพราะมีการโฆษณาและมีกระแสตลอดจนกลับมาเล่นในเชิงการใช้เป็นอาชีพ ซึ่งมีทั้งกลุ่มคนที่คาดหวังและไม่คาดหวังกับเกม

นอกจากเรื่องวัฏจักรการเปิดปิดของเกม Ragnarok Online และกระแสของเกมที่น่าสนใจว่าเพราะอะไรที่ทำให้เกมเก่าเช่นนี้ยังคงได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบันแล้ว การดำรงชีวิตในเกมของผู้เล่นนั้นยังน่าสนใจด้วยเช่นกัน เนื่องจากระบบของเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้เล่นออนไลน์ได้พร้อมกันจำนวนมากจึงทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในเกมอีกหลากหลายรูปแบบรวมไปถึงผู้เล่นที่มีพฤติกรรมการบริโภคที่น่าสนใจเนื่องจากนิยมที่จะซื้อขายไอเทมในเกมด้วยเงินจริงอีกด้วย

บทที่4

พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคเชิงสัญญะของผู้เล่นเกม Ragnarok Online

ในบทที่ 4 จากการศึกษาเรื่อง "วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น" ผู้ศึกษาได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. รูปแบบและความสัมพันธ์ในเกม Ragnarok Online
2. การบริโภคเชิงสัญญะของผู้เล่นเกม Ragnarok Online

1. รูปแบบและความสัมพันธ์ในเกม Ragnarok Online

เกม Ragnarok Online เป็นหนึ่งเกมที่มีรูปแบบความสัมพันธ์ที่หลากหลาย เนื่องจากลักษณะของเกมที่เป็นแนว MMORPG ให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพต่าง ๆ และต้องดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันกับผู้เล่นคนอื่น ๆ จึงเหมือนเป็นการจำลองสังคมเสมือนจริงดังนั้นถึงต้องมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยรูปแบบและความสัมพันธ์ในเกม Ragnarok Online สามารถแบ่งได้ 6 รูปแบบดังนี้

1.1 ปาร์ตี้ (Party)

คือการรวมกลุ่มตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ไม่เกิน 12 คน เพื่อทำการล่ามอนสเตอร์ตามแผนที่ต่าง ๆ เพื่อเก็บเลเวล โดยค่าประสบการณ์ที่ได้จากการสังหารมอนสเตอร์ 1 ตัวจะหารเปอร์เซ็นต์ให้ทุกคนเท่ากันทั้งหมด ยกเว้นถ้าคนใดคนหนึ่งใช้สมุดคูณหรือใช้VIP จากที่ปกติได้ 100 เท่าคนอื่นอาจจะเพิ่มเป็น 150 เป็นต้น ส่วนสิ่งของที่ได้จากมอนสเตอร์นั้น ขึ้นอยู่กับการตั้งค่าของแต่ละปาร์ตี้ บางกลุ่มอาจสุ่มของที่ตกจากมอนสเตอร์ว่าหากเก็บแล้วจะไปอยู่ที่ใครคนใดคนหนึ่งคนในกลุ่ม และบางกลุ่มอาจตั้งค่าไว้ว่าใครเก็บอะไรได้ก็เป็นของคนนั้นเป็นต้น โดยจะต้องมี 1 คนที่เป็นหัวหน้าปาร์ตี้ คือจะเป็นคนที่สร้างปาร์ตี้ขึ้น วิธีการสร้างคือ พิมพ์ในช่องแชทของเกมว่า /organize กดเว้นวรรค แล้วตามด้วยชื่อปาร์ตี้ที่อยากตั้ง และส่วนใหญ่หัวหน้าปาร์ตี้จะเลือกแต่ละอาชีพให้เข้าร่วมกลุ่มของตนเอง เพื่อที่จะใช้ความสามารถของแต่ละอาชีพส่งเสริมซึ่งกันและกัน ทำให้การทำงานเป็นทีมมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้ทุกคนในปาร์ตี้จะต้องร่วมด้วยช่วยกันเพื่อไม่ให้เกินการกินแรงกันเกิดขึ้น หากหัวหน้าปาร์ตี้พบผู้เล่นที่เอาเปรียบผู้เล่นอื่น อาจทำการเตะผู้เล่นคนนั้นออกจากปาร์ตี้ โดยในเกม Ragnarok Online มักจะนิยมแชร์ปาร์ตี้กันกับคนที่มีเลเวลขั้นต่ำไม่เกิน 15 เลเวลจากมอนสเตอร์ เช่น มอนสเตอร์ในแผนที่นั้นเลเวล 55 ปาร์ตี้จะรับคนเลเวล 40-55 ต่ำสุดคือ 40 และสูงสุดคือ 55 เท่ามอนสเตอร์ ทั้งนี้เป็นเพราะเกมมีอาชีพหลากหลายให้ผู้เล่นได้เลือก ด้วยจุดอ่อนและจุดแข็งของแต่ละอาชีพที่แตกต่างกัน ทำให้การเข้าร่วมปาร์ตี้สามารถช่วยกันซัพพอร์ตในด้านต่าง ๆ ได้มากขึ้น และยังเอื้อให้สามารถรวมกลุ่มคนได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น (ข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ข้อดีของการมีปาร์ตี้ คือสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกันเวลาเจอมอนสเตอร์ที่เก่ง ทำให้สามารถตีมอนสเตอร์ให้ตายได้เร็วขึ้น เลเวลเพิ่มไวมากขึ้น และลดการเสี่ยงที่จะตายเหมือนตอนเล่นคนเดียวเพราะมีเพื่อนช่วย นอกจากนั้นยังเพิ่มความสนุกสนานระหว่างเล่น เพราะมีการพูดคุย มีเพื่อนช่วยวางแผนกลยุทธ์เป็นต้น โดยผู้เล่นสามารถหาปาร์ตี้ได้ตามเมืองหลวงต่าง ๆ ที่เขามานั่งหาปาร์ตี้กัน หรือสามารถเดินทางไปยังแผนที่ต่าง ๆ ที่จะไปเก็บเลเวลแล้วหาปาร์ตี้จากที่นั้น ๆ ได้ (สุภาพร ยงยศ, 2549 : 86)

ภาพที่ 32 การเข้าร่วมปาร์ตี้ ณ วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2564

โดยคุณกิ่ง (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพพนักงานบริษัท ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการเข้าปาร์ตี้ว่า *“พี่เข้าปาร์ตี้เพราะอาชีพที่เล่นเก็บเองแทบไม่ได้ อย่างพี่เล่นพรีส (priest) ไม่มีสกิลโจมตีดี ๆ เลย การหาปาร์ตี้เลยเป็นทางออกในการเก็บเลเวลของพี่ ก็เลือกปาร์ตี้ที่เขากดแบ่งของแบบสุ่ม พี่ที่ยืนอยู่กับที่รอคนมาขอฮีลขอบัฟก็จะได้ของด้วย ส่วนเลเวลแชร์เท่ากันอยู่แล้ว ก็เลยขึ้นไวกว่าเก็บเลเวลคนเดียว”* (คุณกิ่ง, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564) เป็นการเข้าปาร์ตี้ด้วยข้อจำกัดของทักษะอาชีพ เช่นเดียวกับคุณพัด (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพเภสัชกร ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“ช่วงแรก ๆ เราจะไปหาปาร์ตี้เข้าตามแผนที่ต่าง ๆ ค่ะ แล้วแต่เลเวล ปาร์ตี้คือจะแชร์เลเวลเท่ากันอยู่แล้ว เราเล่นอาร์คบิชอป (Arch bishop) ก็จะยืนอยู่กับที่แจกบัฟ ส่วนคนอื่นก็ไปวิ่งตีมอนสเตอร์กัน แต่พวกของที่ตก ไอเทมอะไรพวกนี้เราจะเจอแต่ปาร์ตี้ที่ไม่ได้กดแบ่งของ เพราะฉะนั้นเราก็จะไม่ได้ แต่เคยมีครั้งหนึ่งที่ประทับใจคือ พอตี้เสร็จ คนในตี้เขาก็เดลมาแบ่งของที่เก็บได้ให้บ้าง บางคนก็แบ่งเงินให้บ้าง แบบนี้ค่ะ”* (คุณพัด, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

จากข้างต้น การเข้าปาร์ตี้นั้นทำผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันมากขึ้น ถึงแม้บางคนจเข้าปาร์ตี้แค่ชั่วคราว เมื่อเก็บเลเวลได้ตามเป้าแล้วออกจากปาร์ตี้ก็ตาม เนื่องด้วยระบบของเกมที่ทำมาให้การเล่นด้วยกันแบบเป็นปาร์ตี้นั้นสามารถเก็บเลเวลได้รวดเร็วกว่าการเล่นคนเดียว เช่น มีกิจกรรมคูณ EXP ถ้าปาร์ตี้ครบ 12 คน เป็นต้น ยกเว้นว่าผู้เล่นนั้น ๆ จะมีของสวมใส่ดี ๆ หรืออาวุธดี ๆ มาช่วยในการเก็บเลเวลซึ่งต้องแลกมากับการจ่ายเงินที่มากขึ้น ดังนั้นจึงเปรียบเสมือนให้เลือกทางใดทางหนึ่ง ซึ่งการเข้าปาร์ตี้ยังถือว่าได้รับความนิยมมากกว่าการเล่นคนเดียว

1.2. กิลด์ (Guild)

เป็นระบบหนึ่งในเกมออนไลน์ทั่ว ๆ ไป รวมถึงเกม Ragnarok Online มีไว้สำหรับผู้เล่นที่ต้องการอยู่รวมกันเป็นหมู่คณะในจำนวนมาก โดยเป็นระบบที่ดีกว่าระบบปาร์ตี้ เพราะระบบปาร์ตี้นั้นเป็นระบบที่สามารถรับคนได้จำนวนน้อยกว่า และบางทีก็อยู่ด้วยกันเพียงครั้งคราวหรือเพียงวัตถุประสงค์เรื่องการเก็บเลเวล หรือทำเควสเท่านั้น บางคนเมื่อทำสิ่งที่ต้องการเสร็จก็ออกจากปาร์ตี้ไป ต่างจากระบบกิลด์ ที่มีการรับสมาชิกได้ทั้งหมด 56 คน โดยเมื่อสร้างกิลด์เริ่มแรกจะรับสมาชิกได้ 16 คน จากนั้นสามารถรับเพิ่มขึ้นได้ทีละ 4 คนต่อการเพิ่มขึ้น 1 เลเวลกิลด์ การเก็บเลเวลกิลด์สามารถทำได้โดยการตีมอนสเตอร์หลักการเดียวกับการเก็บเลเวล

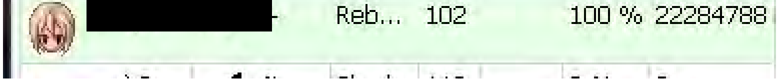
ปกติ เพียงแต่จะกดยกค่าประสบการณ์ที่ได้ไปให้ตรงเลเวลกิลด์ดังนั้นตัวละครจะไม่ได้เลเวลที่เพิ่มขึ้นแต่จะเป็นกิลด์ที่ได้เพิ่มขึ้นแทน (ข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์)

ผู้เล่นส่วนใหญ่ในเกมต่าง ๆ เริ่มต้นการเล่นเกมโดยเป็นผู้เล่นเดียว การเก็บเลเวล การทำเควสส่วนมากถ้าไม่เล่นเองคนเดียวเลย ก็จะอาศัยระบบปาร์ตี้บ้างเป็นครั้งคราว ซึ่งเมื่อถึงจุด ๆ หนึ่งนั้นจะเริ่มรู้สึกว่าการเล่นเกมเพียงลำพังนั้น อาจทำให้เราไม่สามารถเก็บเลเวล หรือทำเควส หรือพัฒนาไปได้อีก จึงต้องอาศัยกิลด์ไว้คอยช่วยเหลือ สำหรับการหากิลด์นั้น มีหลายวิธี กิลด์ส่วนใหญ่นั้นต้องการรับสมาชิกเพิ่มอยู่แล้ว ซึ่งจะมีการประกาศรับสมาชิกโดยกำหนดเงื่อนไข อาชีพ ตามจุดรวมพลในเกม แต่ถ้าผู้เล่นอยากสมัครกิลด์ที่มีชื่อเสียงหรือกิลด์ที่ชอบ ก็ต้องติดต่อกับสมาชิกในกิลด์นั้นเพื่อขอสมัครเข้ากิลด์ แต่ส่วนมากกิลด์เหล่านี้ต้องมีการทดสอบผู้เล่นก่อนรับเข้ากิลด์ อาจจะเป็นทั้งทางด้านฝีมือ หรือลักษณะนิสัยส่วนตัว หรือทั้ง 2 อย่าง เพราะกิลด์นั้นถือเป็นภาพลักษณ์รวมของกลุ่มคน ถ้าหากมีสมาชิกคนไหน ทำเรื่องไม่ดี ชื่อเสียงของกิลด์นั้นก็จะไม่ดีไปด้วย (Guild : ศูนย์รวมความสัมพันธ์บ้านหลังที่ 2 ของเหล่าเกมเมอร์, 2561, ออนไลน์)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 33 ตัวอย่างกิลด์ Overboost แห่ง Sv.Lydia ณ วันที่ 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2547
(ที่มา : https://www.facebook.com/we.love.Rag/photos/a.762256853808492.
1073741839.597409310293248/793636924003818)

โดยคุณแดน (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว (ทำสวน) ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการเก็บเลเวลกิลด์ว่า *"กิลด์ของพี่จะมีตัวปืน (Gunslinger) ที่เป็นคนคอยเก็บเลเวลกิลด์โดยเฉพาะแบบ 100 เปอร์เซ็นต์เลยครับ สามารถให้เลือกได้ว่าจะเก็บกี่เปอร์เซ็นต์ วิธีการก็เหมือนกับเก็บเลเวลทั่วไปเลยครับ ฆ่ามอนสเตอร์แล้วเอาค่าประสบการณให้กิลด์โดยเฉพาะครับ ด้วยความที่เป็นเพื่อนกันตั้งแต่สมัยยุคแรกเลยคุยกันง่ายครับ"* (คุณแดน, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2564)



ภาพที่ 34 ตัวละครที่ทำหน้าที่เก็บเลเวลกิลด์โดยเฉพาะ ณ วันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2564

อีกระบบหนึ่งที่มีเข้ามาในเกมในช่วงระยะเวลาหลัง ๆ คือ ระบบ Guild War คือ การต่อสู้ระหว่าง Guild VS Guild โดยทำให้สมาชิกในกิลด์สามารถต่อสู้ร่วมกันได้ทั้งกิลด์ ทำให้กิลด์มีความสำคัญมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการจัดการระบบในกิลด์ การดูแลสมาชิก การจัดลำดับ และ ตำแหน่งหน้าที่ในกิลด์ โดยผลตอบแทนนั้น

อาจจะเป็นสิทธิ์ในสถานที่ภายในเกม หรือไอเทมที่สามารถหาได้เฉพาะจากการ Guild War โดยการแข่งขัน Guild War ของเกม Ragnarok Online นั้นจะเป็นการแย่งชิงปราสาทภายในเกม โดยหากกิลด์ใดสามารถตี Emperium (หินกิลด์) ของบ้านแตกได้สำเร็จจะมีสิทธิ์ในการครอบครองบ้านหลังนั้น โดยจะมีระยะเวลาในการแข่งขันอยู่ที่ 2 ชั่วโมง วันพุธกับวันอาทิตย์ ซึ่งกิลด์ที่มีปราสาทก็ต้องป้องกันปราสาทจากการโจมตีของกิลด์อื่นที่ต้องการบ้านของกิลด์ให้ได้ โดยรางวัลจากการะชนะ Guild War คือ เราสามารถเข้าใช้งาน ดันเจี้ยนที่อยู่ในปราสาทของเราได้ ซึ่งภายใน ดันเจี้ยนนั้น จะมี มอนสเตอร์ และ Boss MVP นอกจากนั้นแล้ว ยังมีระบบกล่องสมบัติ ที่เป็นกล่องที่เปิดมาแล้วจะมีโอกาสได้รับไอเทมที่มีเพียงเฉพาะในปราสาท Guild เท่านั้นอีกด้วย นอกจากนี้แล้วสิ่งที่ทำให้เกม Ragnarok Online นั้นโดดเด่นในเรื่อง Guild War คือ การจัดแข่งขัน Guild War เป็นแบบ Tournament ซึ่งมีการจัดกันมาอย่างต่อเนื่องทุกปี ชิงเงินรางวัลเป็นเงินสดนอกเกม หรือ บางทีก็ได้เป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันชิงแชมป์โลก จึงกล่าวได้เลยว่า ถ้าพูดถึง Guild War เกมแรกที่ต้องนึกถึงคือเกม Ragnarok Online (Guild : ศูนย์รวมความสัมพันธ์บ้านหลังที่ 2 ของเหล่าเกมเมอร์, 2561, ออนไลน์)

ภาพที่ 35 ตัวอย่างกิลด์วอร์ของช่อง rockmanpiya ใน Youtube ณ วันที่ 15 มีนาคม 2560
(ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=tHlg4ZAwrUE)

โดยคุณไม้ (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพข้าราชการครู ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประสบการณ์ในการเข้ากิลด์ว่า “*ตอนกิลวอร์ผมเล่นWizard ยืน storm gust กับ quagmire แล้วก็คอย frost ตัวที่หลุดมาในห้องหินครับ ชนะได้เงิน แพ้ได้แงินแต่ได้น้อย เงินคือเงินในเกมนะครับ แล้วก็ถ้าติดอันดับกิลด์จะมีมีทติ้งกิลด้วย ผมเข้ากิลด์เพราะได้รับคำเชิญจากเด็กแถวบ้านที่เล่นด้วยกันครับ แล้วเขาไปแนะนำเรากับหัวกิลด์ เลยมีโอกาสเข้ากิลด์ ผมโดนทดสอบใน PVP ครับ ทดสอบเรื่องการร่ายเวทย์ว่าร่ายไวไหม ถึกไหม เพราะกิลด์เน้นถึก ใส่ของ+Def เยอะมาก แล้วก็ต้องมีเสื้อกัน frost ต้องมีเวลาวอร์ ถ้าขาดวอร์มากกว่า 2 เดือนจะถูกเตะออกจากกิลด์ครับ*” (คุณไม้, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2564) และคุณแทน (นามสมมติ) อายุ 25 ปี อาชีพผู้ตรวจสอบภายใน และเจ้าของเพจ Lunatic Affairs ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “*เคยกิลด์วอร์ครับ จริง ๆ ผมเป็นผู้เล่นสายกิลด์วอร์ด้วยซ้ำ แต่สิ่งที่ต้องทำนั้นหลัก ๆ คือหน้าที่ของแต่ละอาชีพที่เล่นครับ ในแพทช์ RO GGT ต้องเล่นตามเมต้าครับ META ย่อมาจาก Most Effective Tactical Advantage นั่นคือเทคนิคที่นิยมใช้ในการเล่นครับ เล่นเมต้ากันระยะไกล เมต้ากันธาตุไฟ ประมาณนี้ครับ ส่วนเรื่องแพ้ชนะ ผู้ชนะ ถ้าตามหลักของเกม ผู้ชนะได้ครอบครองปราสาทของบ้านหลังนั้น ทุก ๆ คืน 00.00 น. หัวหน้ากิลด์จะสามารถเข้าไปเปิดกล่องสมบัติ*

ได้ แต่การกิลด์วอร์ ยังสามารถเล่นกันเป็นพันธมิตร แบ่งฝ่ายกันได้ โดยส่วนมากผู้เล่นที่จริงจังของแต่ละกิลด์ หากชนะโดยการฆ่าให้อีกฝ่ายหมดจะใช้หลักการยั่วยุอีกฝ่าย ว่าฝั่งตน เก่งกว่า ส่วนตัวผมสร้างกิลด์เพื่อสนุกกับเพื่อน ๆ เพราะย้ายเซิร์ฟมาครับ กิลด์จะมีแต่เพื่อน แต่ไม่ได้สร้างเอาไว้วอร์นะครับ เอาไว้อยู่ ไว้คุยกันสนุก ๆ แต่พอถึงวันวอร์จะกดออกกิลด์ตัวเองไปหากิลด์อื่นเพื่อวอร์แค่ชั่วคราวครับ วอร์จบก็ออกกิลด์แล้วกลับมาอยู่กิลด์ตัวเอง บางกิลด์จะขอดูไอเทมที่ใส่ครับว่าเหมาะกับกิลด์นั้น ๆ ไหมถ้าจะวอร์ " (คุณแทน, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2564)

จากข้างต้น วิธีการในการเข้ากิลด์และจุดประสงค์ของการเข้ากิลด์ของแต่ละคนนั้นแตกต่างกันออกไป บางคนเข้าเพื่อต้องการรวมกลุ่มกับเพื่อน บางคนต้องการที่จะกิลด์วอร์อย่างจริงจัง ดังนั้นผู้เล่นคนอื่น ๆ จึงสามารถเลือกกิลด์ให้เหมาะสมกับความต้องการของตัวเองได้

1.3 เพื่อนแชท

เป็นรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้เล่นมากกว่า 1 คนที่อาจจะเป็นหรือไม่ได้เป็นเพื่อนกันในเกม อยู่หรือไม่ได้อยู่ปาร์ตี้หรือกิลด์เดียวกัน ไม่ได้เข้าเกมมาเพื่อต้องการเก็บเลเวล แต่เข้าเกมมาเพื่อแชทหรือสนทนากับผู้เล่นอื่นเท่านั้น โดยจะพบเห็นบุคคลเหล่านี้ได้ตามเมืองหลวงต่าง ๆ โดยในสมัยก่อนจะนิยมมากที่เมือง Morroc กับ Prontera แต่ปัจจุบันจะนิยมกันที่เมือง Izlude ผู้เล่นที่เข้ามาเพื่อแชทจะทำการนั่งประจำที่ ตั้งห้องและตั้งหัวข้อสนทนาขึ้นมาโดยการกด Alt + C และรอผู้ที่ผ่านไปผ่านมาแวะเข้ามาสนทนาด้วย ซึ่งภาษาในเกมจะนิยมใช้คำว่า "กระซิบ" ส่วนใหญ่มักนั่งจับกลุ่มกันอยู่กับที่เป็นเวลานาน ๆ ซึ่งข้อกฎหรือห้ามหลัก ๆ ของเกมนี้คือ ห้ามก่อกวนผู้เล่นคนอื่น ๆ เช่น ห้ามใช้คำหยาบคาย ห้ามพิมพ์ข้อความซ้ำมาก ๆ โดยการลงโทษจะเป็นการแบนให้ไม่สามารถเข้าเกมได้ มีตั้งแต่หลักนาทีไปจนถึงหลักวัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความผิดของผู้เล่นนั้น ๆ (ข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์)

หัวข้อในการแชทกันนั้นมีแตกต่างกันไป โดยคุณพัด (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพเภสัชกร ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประสบการณ์การแชทว่า *"พี่เป็นอาร์คบิชอป (Arch bishop) สายแชทค่ะ ชอบเม้าท์ ชอบคุย บางวันเข้าไปแต่ไม่อยากเก็บเลเวลก็ไปแชทอย่างเดียว พี่ก็ไปนั่งอยู่ที่เมือง Izlude แล้วก็ตั้งห้อง ใครผ่านมาเห็นแล้วอยากคุยก็เข้ามาคุย หัวข้อก็มีทั้งคุยแอ๊วไว้ว่าถ้าเก็บเลเวลคราวหน้าไปด้วยกันนะไรแบบนี้ก็มี เรื่องตลก ๆ ก็มี เรื่องรถติด พรุ่งนี้วันจันทร์ก็มี เราก็จะชอบแอ๊บว่าเราเป็นเจ๊หรือป้าตลก ๆ เกรียน ๆ อะไรแบบนี้ค่ะ เพราะไม่มีใครรู้ว่าเราคือใคร"* (คุณพัด, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564) ส่วนคุณแดน (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว (ทำสวน) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *"ผมจะประจำการอยู่ที่เมือง Izlude แชนแล 7 ครับ ถ้าเป็นเมื่อก่อนคนจะนิยมไปนั่งแชทกันที่ Morroc คนเยอะ ตาลายมาก หาเพื่อนง่าย คนผ่านไปมาเยอะ แต่เดี๋ยวนี้เกมทำให้ Morroc ล่มสลายกลายเป็นเมืองล้าง ตามตำนานเกม คนก็เลยแห่มาที่ Prontera กัน แต่ก็มาเพื่อขายของเป็นส่วนมาก ถ้าอยากนั่งชิล ๆ ต้องไป Izlude หัวข้อที่คุยมีตั้งแต่ไร้สาระยันปัญหาชีวิต แต่ก็จะมีเรื่องไอเทมบ้าง เช่น ใส่อะไรให้เหมาะกับอาชีพที่เล่น แล้วช่วยกันแนะนำ ประมาณนี้ครับ ถ้าเป็นหัวข้อที่พูดคุยแล้วเข้าใจกันทั่วไปจะเป็นในเรื่องของกระแสเกมของช่วงนั้น ๆ เช่น กิจกรรมพิเศษต่าง ๆ หรือเรื่องดราม่าดัง ๆ หรือศัพท์เฉพาะของเกมพวกการ เดล (แลกเปลี่ยน) อันนี้คือสิ่งที่คุยกับใคร ใครก็รู้ครับ "* (คุณแดน, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2564)

นอกจากนี้เมื่อในโลกแห่งความจริงเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่นการสลายม็อบในโลกจริง ในเกมจะมีการรวมตัวกันของผู้เล่นบริเวณล่างเมือง Prontera ซึ่งเป็นสถานที่ที่แอดมินของเกมมักจัดกิจกรรมพูดคุยอย่าง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

“คุยกันล่างพรอน” ซึ่งผู้เล่นที่มารวมตัวกันก็จะตั้งห้องแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ดังที่คุณแดน (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว (ทำสวน) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“ตอนมีเหตุการณ์สลายม็อบหรือมีเหตุการณ์ต่าง ๆ พวกเราก็จะรวมตัวรวมพลังกันตั้งห้องด่า จริง ๆ คือมีการห้ามใช้คำหยาบคายหรือห้ามฟลัชข้อความ เช่น พิมพ์ 111111111 รัว ๆ แบบนี้ จะโดนแบน 10 นาที แต่ชาวแร็คอย่างพวกเราก็จะมีวิธีการด่าแบบไม่ให้โดนแบบ เช่นพิมพ์ภาษาอังกฤษเป็นคาราโอเกะ เคยรวมตัวกันประท้วง GM ก็มี อย่างเรื่องบอท แจ้งเรื่องไปกี่ทีก็ไม่ค่อยทำอะไร”* (คุณแดน, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2564)

จากข้างต้น การแชทของแต่ละคนส่วนมากเนื่องมาจากการอยากพักจากการเก็บเลเวล มาเป็นการหาเพื่อนคุยเพื่อผ่อนคลาย ไม่จริงจังเท่ากับการเก็บเลเวล โดยหัวข้อที่คุยมีตั้งแต่เรื่องจิปาถะ ถามไถ่สารทุกข์สุกดิบ เรื่องรอบตัวทั่ว ๆ ไป ตลอดจนถึงเรื่องเฉพาะอย่างการแนะนำไอเทมให้กับคนอื่น ๆ หรือการแสดงออกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งในระบบของเกมที่ทำให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

1.4 รับจ้าง หรือ อาชีพเสริม

สำหรับบางอาชีพที่สามารถเพิ่มพลัง ชุบชีวิต และพาวาร์ปไปยังแผนที่ต่าง ๆ อย่างอาชีพนักบวช สามารถใช้ความสามารถของตนทำอาชีพรับจ้างเสริมเหล่านี้เพื่อหาเงินได้ บางคนอาจไปอยู่ตามเมืองต่าง ๆ เปิดห้องสนทนาขึ้นมาโดยเขียนข้อความโฆษณาเชิญชวนให้ผู้ที่ผ่านไปมาใช้บริการของตน ซึ่งถือว่าได้รับความนิยมเนื่องจากสะดวกรวดเร็วกว่าการต้องเดินไปทีละแผนที่ โดยราคาเริ่มต้นอยู่ที่ 10,000 Zeny เช่น คุกเหมือง หนอนแดง 10k นอกจากนี้หากนักบวชเดินผ่านตรงที่มีคนตายอยู่ อาจมีการขอให้ช่วยชุบชีวิตแลกกับเงินจำนวนหนึ่ง เนื่องจากการตายจะทำให้ต้องกลับไปเกิดยังเมืองต่าง ๆ ผู้เล่นเหล่านั้นได้ทำการเซฟเอาไว้ บางครั้งอาจทำให้เสียเวลาในการเดินทางมาตีมอนสเตอร์อีกครั้ง แต่การชุบชีวิตจะทำให้ฟื้นขึ้นมา ณ แผนที่นั้น ๆ ที่ผู้เล่นอยู่ได้ในทันที โดยคุณแก้ม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว เป็นผู้เล่นอาชีพที่สามารถขาบวาร์ปได้ ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“จะมี 2 กรณีค่ะ กรณีแรกคือเราตั้งห้องขายวาร์ป กับกรณีที่ 2 คือเขารู้ว่าตัวเราวาร์ปได้ก็ทักแชทมา ขอจ้างวาร์ป ก็ดีลกันตามฟังก์ชั่นในเกมกำหนดไว้ คือคลิกขวาที่ตัวละครของคู่สนทนาแล้วกดขอแลกเปลี่ยน 1:1 ก็จะขึ้นหน้าต่างมา เราที่เป็นขายวาร์ปก็รอให้เขาใส่จำนวนเงินในช่องแล้วกดตกลง เราคนที่มาซื้อวาร์ปต้องจ่ายเงิน(ในเกม)ให้ก่อน เราที่เป็นคนขายค่อยเปิดวาร์ปค่ะ ส่วนเรทราคาก็อิงจากราคาขายวาร์ปที่ร้านอื่นตั้ง ซึ่งจะราคาเท่ากันหมด ยืนพื้นเลยคือ 10k อาจจะมีบางคนที่ตัดราคาคนอื่นบ้างเล็กน้อย เช่น 9k 8k แบบนี้ค่ะ”* (คุณแก้ม, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564)

ภาพที่ 36 การสนทนาเพื่อจ้างวาร์ป ณ วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2564

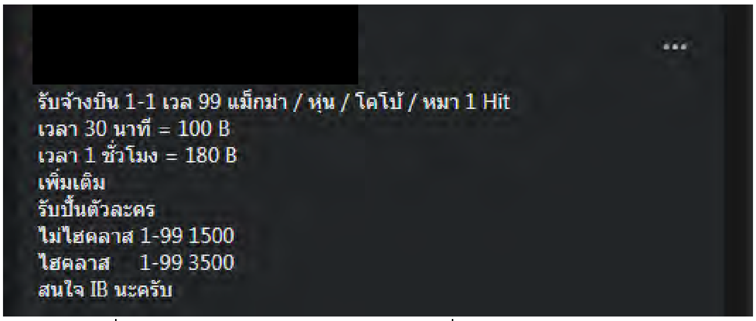
สำหรับพ่อค้า มีความสามารถในการผลิตอาวุธ ดังนั้นจึงใช้ตรงนี้มาเป็นหนึ่งในอาชีพเสริมได้ โดยถ้าพ่อค้ามีค่าประสบการณ์มากหรือเก่งมากเท่าไหร่ ก็จะทำให้สามารถผลิตอาวุธที่ดี แข็งแกร่งได้มากเท่านั้น หากผู้เล่นใดสนใจจะจ้างพ่อค้าตีอาวุธ จะต้องไปหาส่วนผสมของอาวุธแต่ละชนิด เช่น เหล็ก แร่ธาตุ เป็นต้น โดยอัตราค่าจ้างจะขึ้นอยู่ตามตกลง โดยคุณถุงเงิน (นามสมมติ) อายุ 26 ปี อาชีพสถาปนิก ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการรับจ้างตีอาวุธว่า *"ถ้าเป็นเมื่อก่อนจะมีสายตีอาวุธโดยเฉพาะอย่าง Blacksmith แต่เดี๋ยวนี้คนรับตีน้อยเพราะทุกอาชีพสามารถไปตีกับ NPC ได้ทุกเมือง ขอแค่มีของไป ตอนนี้สกิลตีอาวุธเลยเป็นแค่สกิลทางผ่าน แต่ก็ยังมีคนรับตีอยู่บ้าง แต่น้อยมาก ราคาที่คิดคือ ถ้ามีหินเทพที่ช่วยให้เวลาตีไม่ติดแล้วของไม่แตกแค่จำนวนที่ + น้อยลงมากับยากันแตก ก็จะคิดแค่ค่าจ้างเล็ก ๆ น้อย ๆ เป็นเงิน zeny ครับ แต่ถ้าไม่มีของมาก็รับประกันให้ไม่ได้ว่าของจะ+หรือแตก ถ้าเรามีขายก็จะถามเขาว่าจะซื้อไหม อย่างหินเทพกล่องนึงมี 10 ก้อน 300 บาทครับ เดี๋ยวนี้มีใบ+สำเร็จรูปขายด้วย อย่างใบ+8 ตีทีเดียวถ้าไม่แตกก็+8เลย 400 บาทครับ ลูกค้าเดี๋ยวนี้ก็เสี่ยงดวงเอาครับ คนมาจ้างส่วนมากจะอยากตีอาวุธแต่ยังไม่ชำนาญในการตีเอง หรือไม่ก็ลองไปโพสรับตีในกลุ่มครับ ในสนใจก็คุยตกลงกันครับ"* (คุณถุงเงิน, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2564)

รับจ้างบิน เป็นอีกหนึ่งอาชีพเสริมที่นิยมกัน โดยวิธีการคือจะให้คนจ้างเข้าปาร์ตี้แล้วยืนเฉย ๆ ไม่ต้องทำอะไร ส่วนคนรับจ้างจะใช้วิ่ง[23] (Fly Wing) ไปเรื่อย ๆ เพื่อตีมอนสเตอร์เก็บเลเวลให้คนที่จ้าง โดยอาชีพที่นิยมรับจ้างบินมักจะเป็นอาชีพที่โจมตีเร็ว เช่น Ranger กับ Gunslinger เลเวลที่บินสบายขั้นต่ำคือเลเวล 100 ส่วนราคาจะเป็นเงินจริง ขึ้นอยู่กับที่ตกลงกันระหว่างคนรับจ้างกับผู้ว่าจ้าง โดยส่วนมากจะคิดราคาต่อเลเวลหรือต่อชั่วโมง ซึ่งคุณติ๊ด (นามสมมติ) อายุ 25 ปี อาชีพนักศึกษา ได้เล่าถึงประสบการณ์การรับจ้างบินว่า *"เคยรับจ้างบินครับ แต่เก็บเงินใน (Zeny) เพราะอยากพาคนอื่นเวลมากกว่า เผลอ ๆ ได้เพื่อนเพิ่มแล้วไปเวลกันต่อไปอีก ไม่ได้คิดในแง่ของกำไรแบบที่คนอื่นรับเป็นเงินนอก (เงินจริง) แบบนั้นครับ เพราะบินให้แค่ไม่เกิน 5 เวลด้วยก็เลยไม่เสียเวลาอะไรเยอะ แต่ชอบพาพรีสบินจะได้ให้ช่วยฮีลให้ด้วยตอบแทนเล็ก ๆ น้อย ๆ ผมจะได้ไม่ต้องเสียไอเทม"* (คุณติ๊ด, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

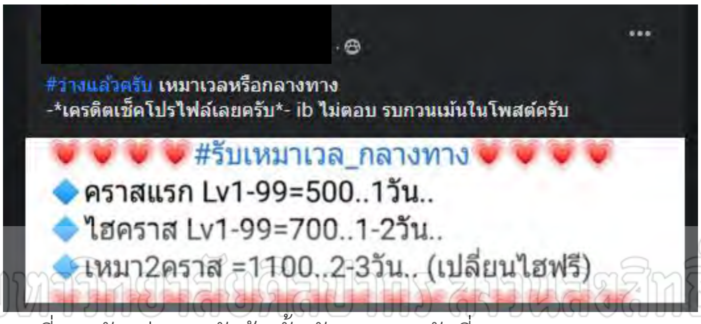
ภาพที่ 37 ตัวอย่างการรับจ้างบิน ณ วันที่ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2563
(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/2946476478784522)

[23] ไอเทม Fly wing หรือปีกแมงวัน เป็นไอเทมที่เมื่อกดใช้จะทำให้สามารถเคลื่อนที่แบบสุ่มไปยังพื้นที่ใดก็ได้ของแผนที่นั้น ๆ



ภาพที่ 38 ตัวอย่างการรับจ้างบิน ณ วันที่ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2563
(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/2946190345479802)

รับจ้างปั้นตัวละคร เป็นการรับจ้างปั้นเลเวลตัวละครโดยที่ผู้จ้างจะให้ไอดีกับผู้รับจ้างไปปั้นตัวละครของตนเอง ซึ่งผู้จ้างอยากจะได้กี่เลเวลก็ตกลงกันกับผู้รับจ้าง โดยถ้าจ้างปั้นตั้งแต่เลเวล 1- 99 เรียกว่าเหมา ถ้าอยากให้ปั้นแค่เลเวล 80-99 เรียกว่ากลางทาง พอปั้นเสร็จก็จะให้เจ้าของเปลี่ยนรหัสคืนไป โดยส่วนใหญ่จะเป็นการจ่ายเงินให้กับผู้รับจ้างก่อน



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 39 ตัวอย่างการรับจ้างปั้นตัวละคร ณ วันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2564
(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/3831899306908897)

ภาพที่ 40 ตัวอย่างการรับจ้างปั้นตัวละครและรับจ้างบิน ณ วันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2564
(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/3686068691491960)

1.5 ผู้ซื้อ-ผู้ขาย

ในเกม Ragnarok Online นั้น สิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นค่าตอบแทนเมื่อกำจัดมอนสเตอร์คือไอเทมต่าง ๆ ซึ่งเมื่อนำไปขายจะได้เงิน หน่วยเป็น Zeny มาใช้ในการอำนวยความสะดวกต่อการดำรงชีวิตในเกมต่อไป ซึ่งจำนวนเงินที่จะได้มาขึ้นอยู่กับคุณค่าและประโยชน์ของไอเทมนั้น ๆ ถ้าผู้เล่นใหม่หรือผู้ที่ยังมีเลเวลน้อย มักจะสามารถกำจัดมอนสเตอร์เลเวลน้อย ๆ ดังนั้นไปเทมที่ได้เมื่อนำไปขายจะได้ราคาต่ำ เพราะง่ายต่อการได้มาและไม่มีประโยชน์มากนัก ในทางกลับกัน ผู้เล่นที่มีเลเวลสูงมักจะสามารถกำจัดมอนสเตอร์เก่ง ๆ ได้ และไอเทมที่ได้จะดีและมีประโยชน์มากว่า ดังนั้นเมื่อนำไปขายจะได้ราคาดีกว่า

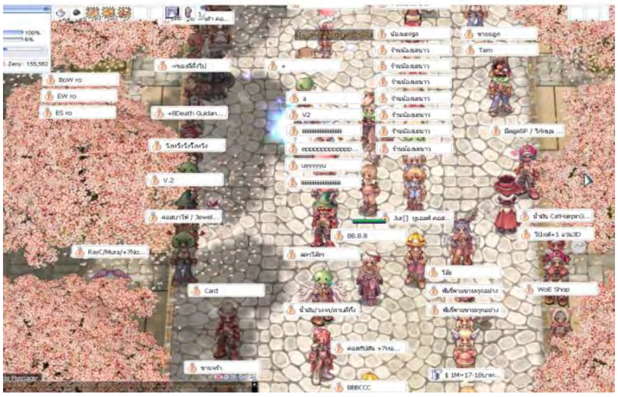
นอกจากการซื้อขายแลกเปลี่ยนกับ NPC แล้ว ในปัจจุบันระบบของเกมยังสามารถให้ผู้เล่นสามารถซื้อขายแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เล่นได้แบบออฟไลน์ ระบบนี้มีข้อดีคือผู้สามารถตั้งร้านได้ทุกอาชีพ ไม่จำกัดแค่อาชีพพ่อค้า และที่สำคัญเมื่อตั้งร้านเสร็จแล้วตัวละครของเราสามารถแยกร่างไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้อย่างปกติ เรียกว่าระบบ Vending Partime โดยมีเงื่อนไขคือตัวละครจะต้องเลเวล 40 ขึ้นไป โดยวิธีการคือผู้เล่นต้องเดินทางไปยังเมือง Alberta เพื่อพบกับ NPC Masha เพื่อรับเควส โดยเควสจะมีทั้งหมด 3 ระดับ คือ

1. เควสพื้นฐาน : เป็นเควสประเภทส่งของตามเมือง จะได้ใบ Parttime Lv.1
2. เควสทั่วไป : จะเป็นเควสตามหา NPC จะได้ใบ Parttime Lv.2
3. เควสเดี่ยว : จะเป็นเควสล่ามอนสเตอร์ จะได้ใบ Parttime Lv.3

เมื่อเสร็จแล้วให้กลับมาคุยกับ NPC Masha แล้วจะให้เลือกระหว่างใบตั้งร้านขายไอเทม หรือ ตั้งร้านรับซื้อไอเทม ซึ่งเมื่อผู้เล่นทำเควสสำเร็จจะสามารถทำได้อีกครั้งอีก 7 วันถัดไป การใช้งานเหมือนสกิลตั้งร้านของอาชีพพ่อค้า แต่ไอเทมที่เราจะขายนั้นจะอยู่ในช่องตัวละครของเรา โดยเงื่อนไขอีกประการหนึ่งคือการขายของในปัจจุบัน ถ้าสินค้ามีราคาเกิน 10,000,000 จะต้องเสียภาษีให้กับตัวเกมด้วย เมื่อกำหนดไอเทมที่ต้องการขายเรียบร้อยแล้ว ให้กดตกลง จากนั้นให้เลือกตำแหน่งในการวางร้านค้าอีกครั้ง เมื่อเลือกตำแหน่งเสร็จแล้วก็เป็นอันเสร็จสิ้นการตั้งร้านโดยจะมีตัวละครร่างแยกของผู้เล่นตั้งร้านขึ้นมา ส่วนตัวจริงของผู้เล่นสามารถไปทำอย่างอื่นได้อย่างปกติ ส่วนผู้ที่ต้องการซื้อของก็จะเดินทางไปยังเมืองต่าง ๆ และสามารถเดินหาของที่ตัวเองต้องการซื้อได้ตามหัวข้อที่ผู้ขายประกาศไว้ ([Ragnarok Gravity] วิธีการตั้งร้านแบบออฟไลน์ ใช้ได้ทุกอาชีพ แยกร่างขายของ ร่างจริงไปได้ทุกที่, 2563, ออนไลน์)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

นอกจากนี้ยังมีระบบขายของแบบออนไลน์ที่ผู้เล่นเรียกว่าการ “เดล” เป็นการแลกเปลี่ยนแบบเรียลไทม์นอกจากไม่ใช่การซื้อขายอัตโนมัติเหมือนการตั้งร้านค้า แค่ผู้เล่นจะต้องเป็นผู้คลิกคำสั่งต่าง ๆ เองโดยพร้อมกันทั้ง 2 ฝ่าย ซึ่งจะสามารถใช้แลกเปลี่ยนสิ่งของกับเงินในเกมก็ได้ หรือจะแลกเปลี่ยนสิ่งของกับสิ่งของก็ได้ หรือยังเป็นการให้ของโดยฝ่ายเดียวก็ได้



ภาพที่ 41 การตั้งร้านขายของภายในเกม Ragnarok Online ณ วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2564

2. การบริโภคเชิงสัญญะของผู้เล่นเกม Ragnarok Online

โดยสิ่งที่มีการซื้อขายกันในเกม Ragnarok Online สามารถแบ่งออกได้ 2 รูปแบบคือ 1. การซื้อขายด้วยเงินในเกม และ 2. การซื้อขายด้วยเงินจริง ดังต่อไปนี้

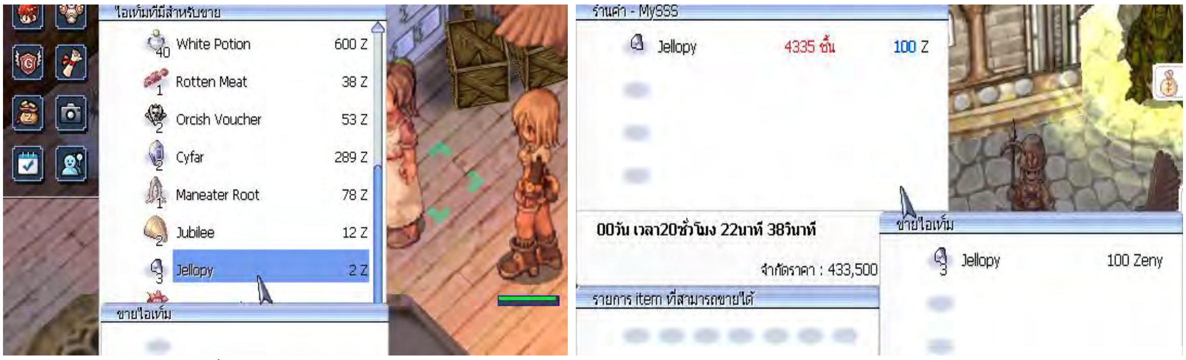
2.1 การซื้อขายด้วยเงินในเกม

2.1.1 ไอเทมต่าง ๆ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ในเกม Ragnarok Online จะมีการซื้อขายทั้งระหว่างผู้เล่นกับNPC และผู้เล่นกับผู้เล่น โดยไอเทมที่ขายในร้าน NPC จะเป็นสิ่งของขั้นพื้นฐาน เช่น ยาต่าง ๆ (Potion) , วิง (Wing), เสื้อผ้า อาวุธต่าง ๆ เป็นต้น ในส่วนของร้านค้าของผู้เล่น จะมาสินค้าจิปาถะหลากหลายกว่าร้านของ NPC อาจมีสินค้าชนิดเดียวกันกับร้าน NPC แต่มีราคาถูกกว่า เช่น ยาส้ม (Orange Potion) ร้าน NPC ขาย 50 Zeny แต่ร้านของผู้เล่นขาย 43 Zeny ตลอดจนถึงไอเทมต่าง ๆ ที่ผู้เล่นได้รับจากการสังหารมอนสเตอร์และนำมาขาย ทั้งนี้ผู้เล่นสามารถนำไอเทมมาขายให้กับ NPC ได้เช่นกัน แต่ถ้าขายกับร้านของผู้เล่นด้วยกันที่รับซื้อเฉพาะเจาะจง อาจจะขายได้ในราคาที่สูงกว่า เช่น ถ้าขายผลึก Jellowpy ให้ NPC จะขายได้ 2 Zeny แต่ถ้าขายให้ร้านของผู้เล่นที่ตั้งรับเฉพาะจะขายได้ 100 Zeny

ภาพที่ 42 เปรียบเทียบราคาไอเทมระหว่างร้านของ NPC (ซ้าย) และร้านของผู้เล่น (ขวา)
ภายในเกม Ragnarok Online ณ วันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2564



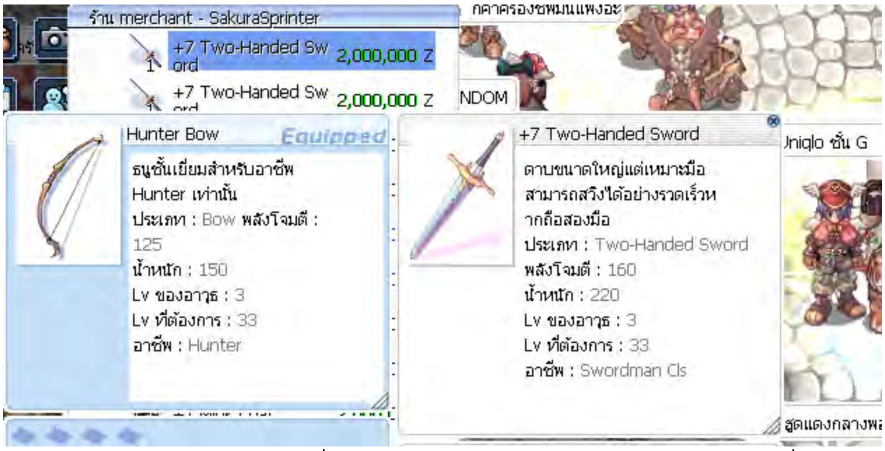
ภาพที่ 43 เปรียบเทียบราคาขายไอเทมระหว่างร้านของ NPC (ซ้าย) และร้านของผู้เล่น (ขวา) ภายในเกม Ragnarok Online ณ วันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2564

2.1.2 ไอเทมสวมใส่และอาวุธ

ไอเทมส่วมใส่และอาวุธต่าง ๆ นั้นมีทั้งการซื้อขายด้วยเงินในเกมและเงินจริง ราคาของไอเทมต่าง ๆ จะขึ้นอยู่กับความยากง่ายในการได้มาหรือความสามารถ เช่น ถ้าไอเทมนั้น ๆ มีค่าสเตตัสที่ดีหรือตีบวกมาแล้ว ราคาก็จะสูงกว่าไอเทมทั่วไป โดยไอเทมสวมใส่สามารถใส่ได้ทั้งหมด 10 ช่อง แบ่งออกเป็นเครื่องแต่งกาย 8 ช่องและอาวุธ 2 ช่อง คือ Head 3 ช่อง ประกอบไปด้วยส่วนหัว ส่วนตา และส่วนปาก, Body 1 ช่อง สำหรับเสื้อผ้า, Hand 2 ช่อง สำหรับบางคนที่ใช้อาวุธ 2 มือ, Robe/Garment 1 ช่อง สำหรับผ้าคลุม ปีก หรือกระเป๋า, Shoes 1 ช่อง สำหรับรองเท้า, Accessary 2 ช่องสำหรับของประดับต่าง ๆ เช่น เข็มขัด โดยเครื่องแต่งกายแต่ละอย่างจะมีค่าสเตตัสและน้ำหนักบอก เพื่อให้ผู้เล่นได้เลือกใช้อย่างเหมาะสม

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

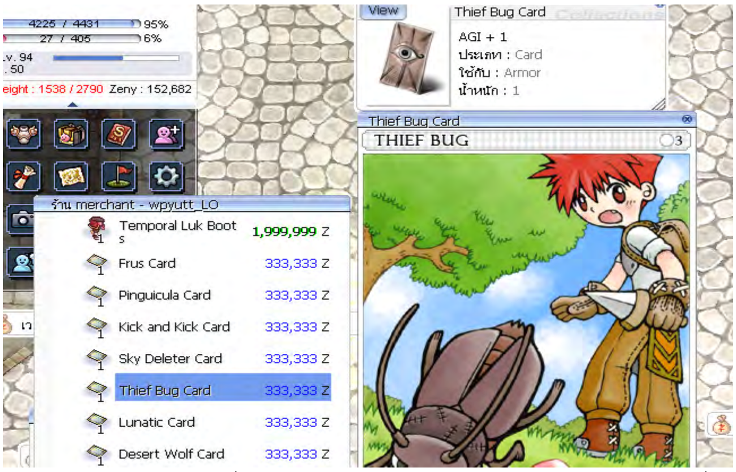
ภาพที่ 44 แสดงช่องไอเทมสวมใส่และค่าสเตตัสของไอเทม ในเกม Ragnarok Online ณ วันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2564



ภาพที่ 45 แสดงไอเทมตีบวก ราคาและค่าสเตตัสที่ขายโดยผู้เล่น ในเกม Ragnarok Online ณ วันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2564

2.1.3 การ์ด (Card)

การ์ดเป็นหนึ่งในไอเทมที่ตกจากการตีมอนสเตอร์ โดยการ์ดที่มีการขายด้วยเงินในเกมมักเป็นการ์ดธรรมดาที่มีโอกาสตกง่าย ค่าสเตตัสธรรมดา ไม่ได้มีคุณสมบัติพิเศษอย่างการ์ดบอสหรือการ์ดMVP ดังนั้นราคาของการ์ดที่ขายด้วยเงินในเกมนั้นจะมีตั้งแต่หลักแสนไปจนถึงหลักสิบล้าน ใช้สำหรับเพิ่มค่าสเตตัสเล็ก ๆ น้อย ๆ ในเครื่องแต่งกายหรืออาวุธ



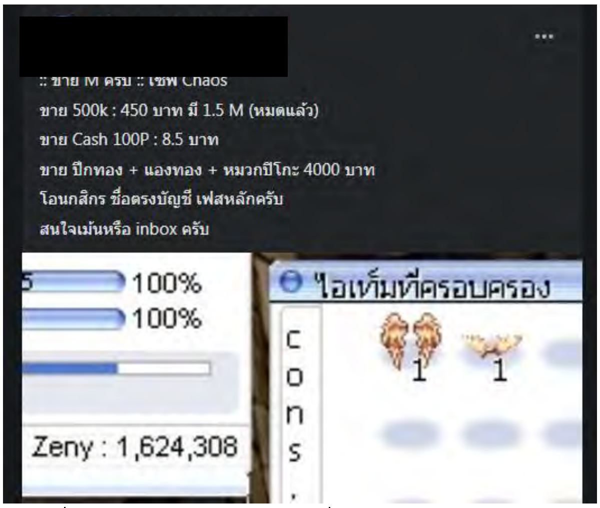
ภาพที่ 46 แสดง ราคาและค่าสเตตัสของการ์ดที่ขายโดยผู้เล่น ในเกม Ragnarok Online ณ วันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2564

2.2 การซื้อขายด้วยเงินจริง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

2.2.1 การซื้อขาย เงิน M ด้วยเงินจริง

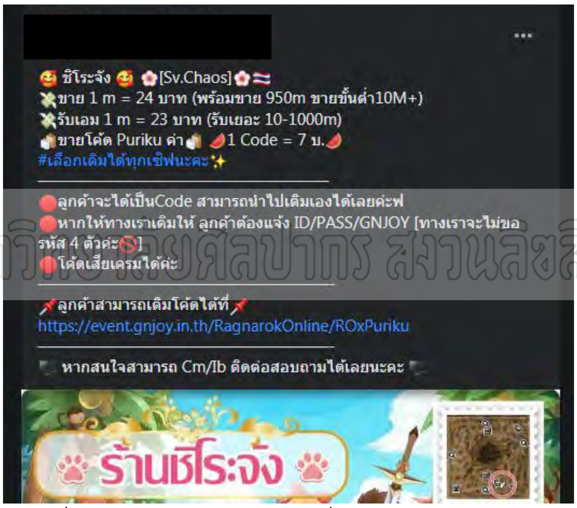
เงิน M คือ เงินสกุล Zeny หรือเงินที่เอาไว้ซื้อขายในเกม Ragnarok Online โดยนิยมขายกันอย่างต่ำคือ 1,000,000 Zeny โดยใช้ตัวย่อว่า 1 M ซึ่งราคาเงินบาทต่อ 1 M นั้นขึ้นอยู่กับค่าเงินของแต่ละช่วงเวลา อย่างเกม Ragnarok Online ของ Gravity ที่เปิดในปีพ.ศ. 2563 ที่ผ่านมา 1 M จะมีราคาสูงในช่วงแรกของการเปิดเซิร์ฟเวอร์ เมื่อเปิดไปได้สักระยะหนึ่ง เริ่มมีคนหาเงิน M ได้มากขึ้น เริ่มมีบอทมากขึ้น ราคาเงิน M ก็จะถูกลง โดยจะยกตัวอย่างดังต่อไปนี้



ภาพที่ 47 การขายเงิน M ณ วันที่ 31 พฤษภาคม พ.ศ. 2563

(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/2892704014161769)

ภาพที่ 48 การขายเงิน M ณ วันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ. 2563
(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/2980051042093732)



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 49 การขายเงิน M ณ วันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2564
(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/3835789769853184)

โดยคุณแดน (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว (ทำสวน) ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประสบการณ์การซื้อเงิน M ว่า “*เคยซื้อเงิน M มาตองไว้ครับ แล้วก็ซื้อมาโปะส่วนที่ขาดเพราะขี้เกียจหาเอง เคยซื้อประมาณ 2-3 รอบ ช่วงที่ 1 M 20 บาท ประมาณ 10 M ซื้อกับคนที่มีเครดิตนะครับ ไม่ค่อยซื้อกับคนที่เข้ามาขายผ่าน ๆ กับพวกที่ขายถูกเกินจริงกว่าราคาตลาด เสี่ยงโดนโกงครับ*” (คุณแดน, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2564) ส่วนคุณแก้ม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว ได้เล่าว่า “*ซื้อแทบทุกช่วงราคาเลยค่ะ แต่จำไม่ได้แล้วว่าเดือนไหนบ้าง ตั้งแต่ M ละ 10 กว่าบาท ไปจนถึง M ละ 1000 ตอนซื้อเงิน M จะมีกรุ๊ปในการซื้อขาย และซื้อขายผ่าน facebook ซึ่งเช็คว่าคนนี้ไม่โกงจากระยะเวลาในการใช้งาน facebook ว่าใช้มากี่ปีแล้ว และมีการเคลื่อนไหวใน facebook บ่อยแค่ไหน รวมไปถึง เช็คจากที่มีคนมาคอมเม้นบวกเครดิตให้ว่าซื้อขายปลอดภัย ไม่โกง และในกรุ๊ปจะมีรายชื่อและเลขบัญชีของมิจฉาชีพแปะไว้ให้เช็คบางส่วนค่ะ*” (คุณแก้ม, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2564)

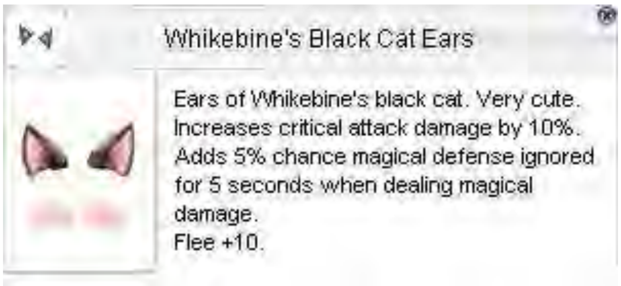
การซื้อขายเงิน M ด้วยเงินจริงนั้นถือเป็นทางเลือกให้กับผู้เล่นที่ต้องการเงิน Zeny ที่มาก ๆ ในเวลาอันรวดเร็วโดยไม่ต้องเสียเวลาในการหาเงินเอง ซึ่งจำนวน Zeny ที่ผู้เล่นซื้อนั้นแปรผันตามวัตถุประสงค์และกำลังทรัพย์ของผู้เล่น อย่างในบทสัมภาษณ์ข้างต้นมีทั้งผู้ที่ซื้อเป็น 100M และ 1 M เป็นต้น

2.2.2 ไอเทมสวมใส่และอาวุธ

ไอเทมส่วมใส่และอาวุธต่าง ๆ นั้นมีทั้งการซื้อขายด้วยเงินในเกมและเงินจริง ราคาของไอเทมต่าง ๆ จะขึ้นอยู่กับความยากง่ายในการได้มาหรือความสามารถ เช่น ถ้าไอเทมนั้น ๆ มีค่าสเตตัสที่ดีหรือตีบวกมาแล้ว ราคาก็จะสูงกว่าไอเทมทั่วไป โดยไอเทมสวมใส่สามารถใส่ได้ทั้งหมด 10 ช่อง แบ่งออกเป็นเครื่องแต่งกาย 8 ช่องและอาวุธ 2 ช่อง คือ Head 3 ช่อง ประกอบไปด้วยส่วนหัว ส่วนตา และส่วนปาก, Body 1 ช่อง สำหรับเสื้อผ้า, Hand 2 ช่อง สำหรับบางคนที่ใช้อาวุธ 2 มือ, Robe/Garment 1 ช่อง สำหรับผ้าคลุม ปีก หรือกระเป๋า, Shoes 1 ช่อง สำหรับรองเท้า, Accessary 2 ช่องสำหรับของประดับต่าง ๆ เช่น เข็มขัด โดยเครื่องแต่งกายแต่ละอย่างจะมีค่าสเตตัสและน้ำหนักบอก เพื่อให้ผู้เล่นได้เลือกใช้อย่างเหมาะสม ซึ่งไอเทมที่ขายด้วยเงินจริงมักเป็นไอเทมที่ดีกว่าไอเทมที่ขายด้วยเงินในเกม ดังนั้นราคาจึงสูงกว่า โดยจะยกบทสัมภาษณ์ถึงประสบการณ์การซื้อไอเทมสวมใส่ ดังนี้

คุณแบม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพวิศวกรรมซอร์ฟแวร์ ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “*เคยซื้อ หูแมว (Whikebain's Black Ear) 7,000 บาท ครับ ค่อนข้างหายาก ไม่ค่อยมีคนประกาศขาย ถ้าเทียบกับไอเทมอื่น ๆ เพราะเป็นของที่ได้จากกาชา ที่เขาเอาออกไปแล้วด้วยครับเลยเหมือนว่าหาเพิ่มอีกไม่ได้แล้ว นอกจากซื้อต่อจากผู้เล่นด้วยกัน ตอนซื้อเลือกจากความน่ารักและความหายาก แต่พอใส่ในเกมเริ่มสังเกตว่า ไม่ค่อยเจอคนอื่นใส่ก็มีส่วนที่รู้สึกเหมือนกันครับว่าเออ ก็ดี ดูไม่ซ้ำกับคนอื่น*” (คุณแบม, สัมภาษณ์, 24 เมษายน 2564)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



ภาพที่ 50 ตัวอย่างไอเทม Whikebain's Black Ear
(ที่มา : https://revivalro.fandom.com/wiki/Whikebine%27s_Black_Cat_Ears)

คุณแทน (นามสมมติ) อายุ 25 ปี อาชีพผู้ตรวจสอบภายใน และเจ้าของเพจ Lunatic Affairs ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “*เคยซื้อปีกดำ (Fallen Angel Wing) ครับ จริง ๆ ในเกมมีทั้งปีกดำที่เป็นคอสกับปีกดำที่เป็นไอเทมเฉย ๆ ผมซื้อที่เป็นไอเทมมาหมื่นกว่าบาท ราคาแพงเพราะเลทสุ่มจากราคาออกยากประมาณหนึ่ง ซื้อเพราะความเท่ล้วน ๆ ครับ เหมือนได้ใส่ของแรร์*” (คุณแทน, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2564)

ภาพที่ 51 ตัวอย่างไอเทมส่วนหัว Fallen Angel Wing
(ที่มา : https://ragnarok.fandom.com/wiki/Fallen_Angel_Wings)

คุณแดน (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว (ทำสวน) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“เล่น Ranger เลย ซื้อเซตชุด white wing ใส่ครับ 2,000 กว่าบาท เป็นเซ็ทที่มีเสื้อ เสื้อคลุม รองเท้า เครื่องประดับ ซื้อใส่เพราะอยากเทพแบบ Ranger คนอื่น ๆ ครับ คนเล่น Ranger แทบทุกคนจะใส่เซ็ทนี้”* (คุณแดน, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2564)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 52 ตัวอย่าง white wing set
(ที่มา https://www.playop.net/2020/ragnarok-gravity-%E0%B8%A7%E0%B8%B4%
E0%B8%98%E0%B8%B5%E0%B8%AB%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%B8%E0%B8%94
-whitewing%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%AD%E0%B8%
B2%E0%B8%8A%E0%B8%B5%E0%B%9E-ranger/:)

จากข้อมูลข้างต้นทำให้เห็นว่าเหตุผลในการเลือกซื้อไอเทมสวมและอาวุธใส่ในเกมนั้นมีหลากหลายขึ้นอยู่กับผู้เล่นแต่ละคนจะเลือกให้คุณค่ากับของชิ้นนั้นในด้านไหน ซึ่งจากตัวอย่างการสัมภาษณ์พบว่ามีทั้งผู้เล่นที่เลือกซื้อเพราะต้องการที่จะแตกต่างกับผู้เล่นอื่นในแง่ของเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่ต้องการซ้ำกับใคร ผู้ที่ใส่เพราะต้องการแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น ๆ ในแง่ของฐานะ อีกทั้งยังมีผู้เล่นที่ซื้อเพราะต้องการเหมือนกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ด้วย

2.2.3 การ์ดบอส (Boss Card)

การ์ดบอส คือ การ์ดที่ตกจากการตีบอสโดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

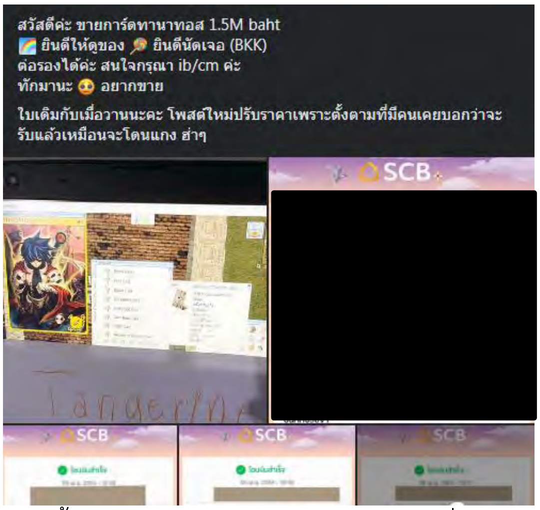
1. **MVP Boss Card** เป็นการ์ดที่มีโอกาสตกยากกว่าการ์ดรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งเป็นการ์ดที่มีคุณสมบัติพิเศษและมีความยากในการฆ่า โดยราคา MVP Card ที่เคยตกในเกม Ragnarok Onlie Gravity Sv.Chaos แล้วมีการซื้อขายแพงที่สุด 5 อันดับ มีดังนี้

1.1 Thanatos card

ผู้เล่นส่วนใหญ่นิยมเรียกว่า การ์ดทานา โดยใบแรกของเซิร์ฟเวอร์ซื้อขายกันอยู่ที่ราคา 1,500,000 บาท ความสามารถคือเมื่อสวมใส่กับอาวุธทำให้เจาะเกราะ เหมาะสำหรับใช้ไปสู้กับบอสที่เกราะหนา ๆ สามาล่าได้ที่ดันเจี้ยนเซ็นทรัลแล็ป

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 53 Thanatos card
(ที่มา : https://www.divine-pride.net/database/item/4399/memory-of-thanatos-card)



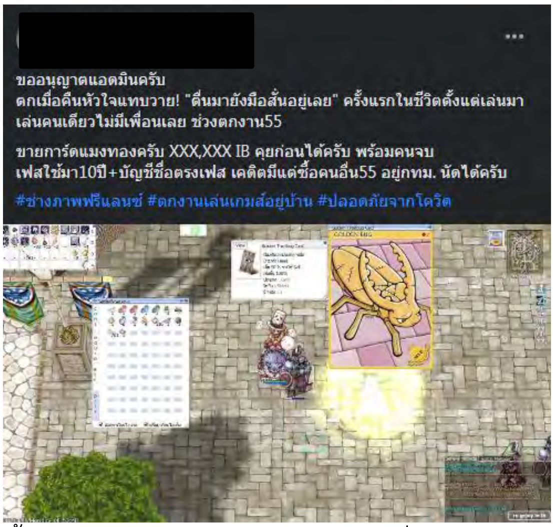
ภาพที่ 54 การซื้อขาย Golden thief bug card ณ วันที่ 6 เมษายน 2564
(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/3775667532532075/)

1.2 Golden thief bug card

ผู้เล่นส่วนใหญ่นิยมเรียกว่า การ์ดแมงทอง โดยใบแรกของเซิร์ฟเวอร์ซื้อขายกันอยู่ที่ราคา 2,000,000 บาท สถานที่ในการล่าคือดันเจี้ยน 100 ชั้น บริเวณชั้น 5 โดยความสามารถของการ์ดนี้คือ ป้องกันเวทมนตร์ทุกชนิด (รวมทั้งฮีล) เสีย SP ในการใช้ Skill เพิ่มขึ้น 100 % ซึ่งในปัจจุบันการ์ดนี้ได้ตกไปแล้วมากกว่า 10 ใบ ทำให้ ณ ปัจจุบันราคาอยู่ที่หลักแสน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 55 Golden thief bug card
(ที่มา : https://www.roguard.net/db/items/23002/)



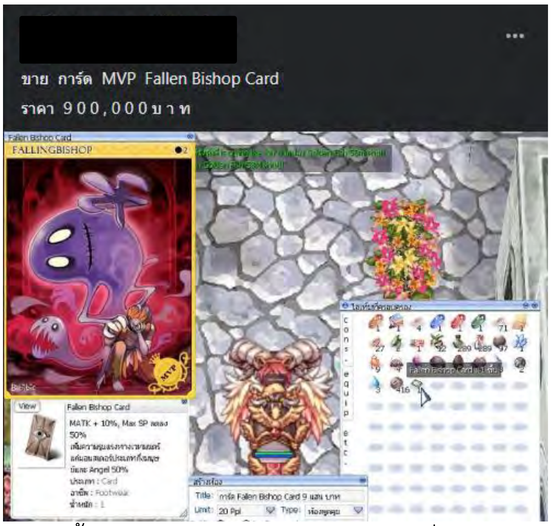
ภาพที่ 56 การซื้อขาย Golden thief bug card ณ วันที่ 26 เมษายน 2564
(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/3834941636604664)

1.3 Fallen Bishop Card

ความสามารถคือ Matk +10%, ลด Max SP ลง 50% และใช้เวทย์โจมตีมอนสเตอร์เผ่า Demi-Human แรงขึ้น 50% โดยใบแรกของเซิร์ฟเวอร์ซื้อขายกันอยู่ที่ราคา 900,000 บาท

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 57 Fallen Bishop Card
(ที่มา : https://www.roguard.net/db/items/23002/)



ภาพที่ 58 การซื้อขาย Fallen Bishop Card ณ วันที่ 27 สิงหาคม 2563
(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/3155469704551864)

1.4 Incantation Samurai Card

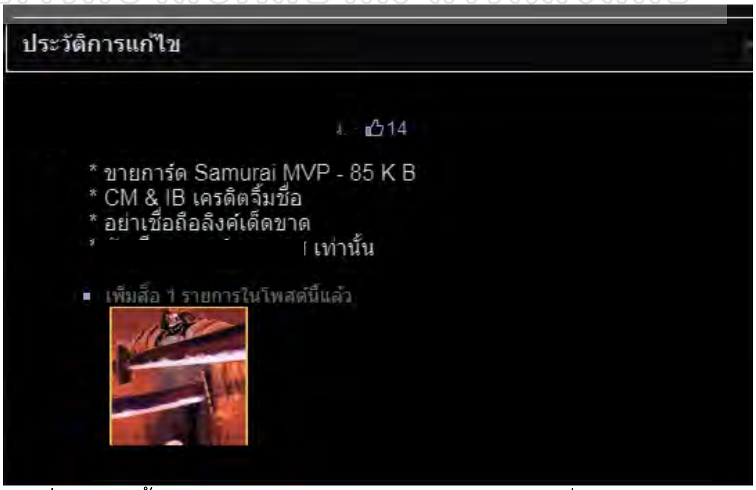
ผู้เล่นส่วนใหญ่นิยมเรียกย่อ ๆ ว่า การ์ดซามูไร ความสามารถคือใช้งานกับอาวุธ ไม่สนใจพลังป้องกันของ Monster ธรรมดาเมื่อทำการโจมตี ยกเลิก Hp rocovery ตามปกติและเสียพลัง 666

HP ทุก 10 วินาที เมื่อถอดอาวุธออกจะเสีย 999 HP โดยใบแรกของเซิร์ฟเวอร์ซื้อขายกันอยู่ที่ราคา 85,000 บาท

ภาพที่ 59 Incantation Samurai Card

(ที่มา : http://q-ro-freelife.blogspot.com/2013/08/freelife-verify-member-link-httptinyurl.html)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



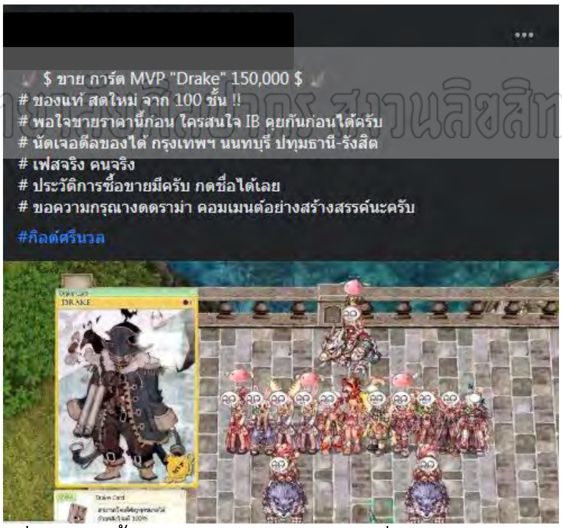
ภาพที่ 60 การซื้อขาย Incantation Samurai Card ณ วันที่ 29 ธันวาคม 2563

(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/3512080218890809)

1.5 Drake Card

ความสามารถคือใช้ใส่อาวุธ สามารถโจมตีศัตรูทุกขนาดได้ด้วยพลังโจมตี 100% ไม่ว่าจะใช้อาวุธอะไร โดยใบแรกของเซิร์ฟเวอร์ซื้อขายกันอยู่ที่ราคา 150,000 บาท

ภาพที่ 61 Drake Card
(ที่มา : http://q-ro-freelife.blogspot.com/2013/08/freelife-verify-member-link-httptinyurl.html)



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 62 การซื้อขาย Drake Card ณ วันที่ 18 กรกฎาคม 2563
(ที่มา : https://www.facebook.com/groups/ExeRagnarok/permalink/3033570396741796)

2. **Sealed Card (การ์ดบอสเทียม)** คือ การ์ดบอสประเภทหนึ่งที่มีคุณสมบัติคล้าย ๆ กับการ์ดบอสจริง แต่ลดคุณสมบัติลงและเพิ่มข้อเสียเข้าไป
3. **Boss Card (ธรรมดา)** คือ การ์ดบอสที่หาได้ทั่วไปจากการสังหารบอสที่มีความง่ายในการสังหาร จึงมีราคาไม่สูงเท่า MVP Card

ซึ่งคุณเจ้านาย (นามสมมติ) อายุ ปี อาชีพสตรีมเมอร์ เจ้าของเพจ Lazy Joney เป็นผู้ให้สัมภาษณ์คนเดียวที่มีประสบการณ์ในการซื้อการ์ดบอส ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“มีการ์ดบอสอยู่ 20 กว่าใบครับ ตอนซื้อแรก ๆ ไม่ได้คิดในแง่ของความคุ้มค่าอะไรครับ อารมณ์เหมือนซื้อเสื้อผ้าในห้าง การ์ดที่แพงสุดที่ซื้อคือแมงทอง ซื้อใบ*

แรกเลยครับ 2m บาท หลัง ๆ ตั้งใจจะเอามาใช้ในกิลด์วอร์ด้วย หลัง ๆ ลูกกิลด์ก็ซื้อตามบ้าง บอกว่าแบ่งเบาภาระหัวหน้ากิลด์ครับ ตอนนี้ตกมาหลายใบ ราคาน่าจะลงไปที่หลักแสนบาทแล้วครับ เวลาซื้อคนขายให้การ์ดเราก่อนครับเราถึงโอนเงินให้เพราะเขามั่นใจในเครดิตของเรา” (คุณเจ้านาย, สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2564)

2.2.4 คอสตูม (Costume) เป็นเครื่องแต่งกายที่ใช้ใส่เพื่อปิดไอเทมสวมใส่อีกที ซึ่งค่าสเตตัสของไอเทมสวมใส่จะไม่หายไป หรือไอเทมสวมใส่ถ้าไม่ใช่ส่วน Head หรือส่วน Robe/Garment เมื่อใส่แล้วจะมองไม่เห็น เพียงแต่เพิ่มค่าสเตตัส ซึ่งต่างกับคอสตูมที่ใส่แล้วจะปรากฏให้เห็น โดยคอสตูมจะไม่ได้รับจากการตีมอนสเตอร์ โดยมักได้รับจากวิธีอื่น เช่น การเปิดไข่สุ่ม ใช้เงินซื้อต่อจากผู้เล่นอื่นที่สุ่มได้แล้วนำมาขาย หรือได้รับจากการทำเควสกิจกรรมพิเศษ และEvent ต่าง ๆ โดยส่วนมากมักเสริมในเรื่องของแฟชั่น เช่นผู้เล่นบางคนอาจไม่ถูกใจภาพลักษณ์ของไอเทมสวมใส่ที่ใส่อยู่เลยซื้อคอสตูมมาใส่เพื่อความสวยงาม เป็นต้น ซึ่งคอสตูมแต่ละชิ้นมีราคาแตกต่างกันไปขึ้นอยู่คุณสมบัติที่ติดมาในของบางชิ้น ความนิยมของของชิ้นนั้น ๆ และความยากง่ายในการได้มา คอสตูมบางชิ้นไม่มีความสามารถพิเศษอะไรนอกจากในแง่ของความสวยงาม ดังนั้นถ้าผู้เล่นต้องการเพิ่มความสามารถพิเศษหรือค่าสเตตัสให้กับคอสตูม สามารถใช้อุปกรณ์ Shadow Set ต่างๆ นำมาใส่เพิ่มได้เพื่อเพิ่มค่าสเตตัสให้กับคอสตูมชิ้นนั้น ๆ ยกเว้นส่วนของ Head Gear และ Garment ที่มีวิธีการแตกต่างออกไปจากอุปกรณ์ทั่วไปซึ่งจะต้องซื้อหินออฟ (หินเพิ่มออฟชั่น) มาใช้ในการเพิ่มสเตตัสให้คอสตูม โดยซื้อได้จากกล่องสุ่ม 1 กล่อง ราคา 99 บาท (ข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์) โดยจะยกตัวอย่างประสบการณ์การซื้อคอสตูมของผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 63 ตัวอย่างหินออฟ ASPD
(ที่มา : https://www.roitemszeny.com/Buy/Ragnarok+Online-US+@+Chaos-Item.html)

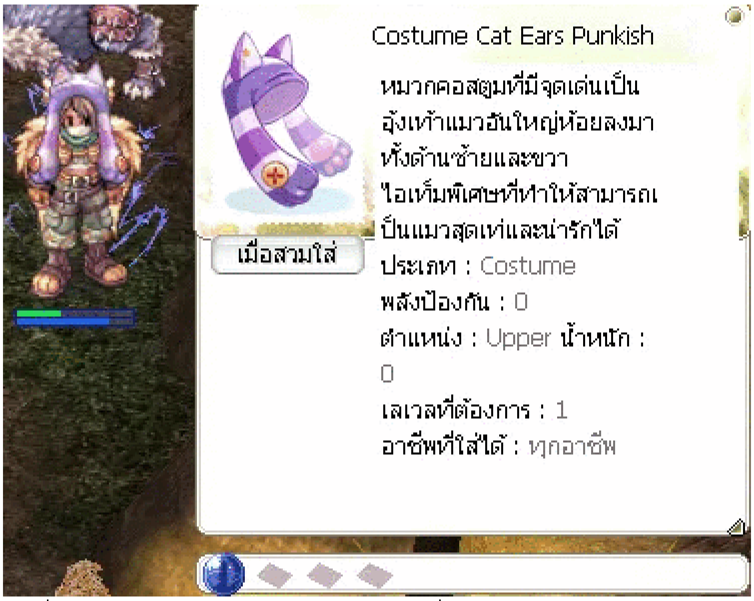
คุณแก้ม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“เคยซื้อ Costume Sakura Wing ราคาประมาณ 5500 บาท เป็นคอสตูมส่วนมัฟ (เสื้อคลุม,ปีก,กระเป๋า) ใส่เพื่อความสวยงามค่ะ ใส่แล้วตัวละครจะมีปีก ซึ่งถ้าไม่ใส่ จะไม่มีปีก ไม่มีความสามารถพิเศษอะไรในการช่วยเล่นค่ะ”* (คุณแก้ม, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2564)

ภาพที่ 64 ตัวอย่าง Costume Sakura Wing
(ที่มา : https://ro.gnjoy.id/news/detail/311)

คุณกิ่ง (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพพนักงานบริษัท ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *"พี่ลงทุนสุ่มไข่ฟองละ 45 บาทค่ะ อัตราออกเป็นแบบสุ่มสอยดาว เปิดก่อนมีโอกาสได้ง่ายกว่าคนเปิดหลัง ๆ ดวงก็ส่วนหนึ่งนะ ตัวอย่างเช่น ปีกดำ fallen angel อันนี้พี่เปิดไข่ใบเดียวได้เลย ราคาตลาดอยู่ที่ 1x,xxx บาท ลงทุน 45 บาท พี่ได้กำไรมาหมื่นนึง"* (คุณกิ่ง, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2564)

คุณแทน (นามสมมติ) อายุ 25 ปี อาชีพผู้ตรวจสอบภายใน และเจ้าของเพจ Lunatic Affairs ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *"ยกตัวอย่างคอสที่เคยซื้อเป็น Costume cat ears punkish แล้วกันครับ ไม่มีสเตตัสอะไรเลย ต้องมาออฟเพิ่มเอา ตอนที่ซื้อเพราะเห็นว่าคนไม่ค่อยใส่ แต่น่ารักดี และผมเคยเล่นสมัยก่อน มีคอสนี้ที่พี่ในกิลด์เคยให้ ผมเลยคิดถึงเลยซื้อไว้ครับ กลายเป็นใส่ประจำ บางทีก็มีคนทักมาถามเองว่าคอสบนหัวชื่ออะไรครับ"* (คุณแทน, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2564)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



ภาพที่ 65 ตัวละครของคุณแทน (นามสมมติ) ที่ใส่ Costume cat ears punkish

คุณแดน (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว (ทำสวน) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *"ซื้อคอสหูฟังสีฟ้า (Costume Open Air Headset) ครับ เพราะทันสมัย แล้ว Ranger ใส่กันเยอะ ใส่แล้วเท่เพราะมีไฟกระพริบ*

ๆ เลยซื้อ เพื่อนพี่ก็ใส่แต่เป็นสีแดง มันมีสีแดงกับสีฟ้า ตอนนี้ในกิลด์จะทำแก๊งค์หูฟังแล้วครับ” (คุณแดน, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2564)

ภาพที่ 66 ตัวอย่าง Costume Open Air Headset
(ที่มา : https://ro.gnjoy.id/news/detail/558?fb_comment_id=5887040597988739_5898536753505790)

คุณเติร์ด (นามสมมติ) อายุ 35 ปี อาชีพพ่อค้าเกม Ragnarok online ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “*เคยซื้อ Costume Cons Of Fire (ออร่าไฟ) 24,500 บาท Costume Blessing Of Angels (เบสซิ่ง) 18,500 บาท สองชิ้นนี้เป็น Hi-end คอสตูม ไม่มีประโยชน์อะไรในแง่เกม แต่แฟนชั่นในกระแส แร็กนาร็อกเป็นเกมแต่งตัวครับ*” (คุณเติร์ด, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2564)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 67 ตัวอย่าง Costume Cons Of Fire
(ที่มา : https://roextreme.com/msp/news/ygg-woe2-the-champions-of-4-walls)

คุณไม้ (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพข้าราชการครู ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “*ตอนซื้อคอส ส่วนผ้าคลุมกับหัว คือเราเลือกเซทปีกทอง (Costume Golden Angel Wings และ Costume Golden Angel Band) ที่มาจากโปรเติมเงิน 10,000 บาทแล้วได้ เพราะเป็นของลิมิเต็ด คือไม่มีขายแล้ว ที่เลือกเพราะสวย ต่อให้มีคอสส่วนเดียวกันออฟดีกว่าก็คงไม่เอา อีกอย่างทำให้ดูเป็นเพลเยอร์ที่เข้าไปคุยกับคนไม่รู้จักกันได้ง่ายขึ้นด้วย*

สรุปคือใส่เพราะความสวยและความหายาก ใส่แล้วรู้สึกดูเป็นคนมีเงินในการเติม และเวลาหาปาร์ตี้หรือขอความช่วยเหลือจะทำได้ง่ายมาก เพราะดูเป็นคนที่มีความสามารถในการที่จะ pay to win ได้ครับ” (คุณไม้, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2564)

ภาพที่ 68 ตัวอย่างโปรโมชั่นเติมเงินรับ Costume Golden Angel Wings และ Costume Golden Angel Band
(ที่มา : https://ro.gnjoy.in.th/special_gift_thanks_promotion/)

คุณบอส (นามสมมติ) อายุ 26 ปี อาชีพสถาปนิก ได้ให้สัมภาษณ์ว่า *“เป็นคนซื้อคอสเยอะมาก เน้นแฟชั่นด้วย แล้วก็เน้นใส่เยอะ ๆ ให้ดูแพง ดูรวย จริง ๆ คอสไม่มีสเตตัสแต่มาออฟเพิ่มเอาทุกชิ้นครับ”* (คุณบอส, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2564)

ภาพที่ 69 ตัวละครของคุณบอส (นามสมติ) ที่ใส่ Costume white fox ear ribbon, costume fairy feather, costume blossom fluttering และ costume wing of uriel

จากข้อมูลข้างต้นทำให้เห็นว่าเหตุผลในการเลือกซื้อคอสตูมใส่ในเกมนั้นมีหลากหลาย ขึ้นอยู่กับผู้เล่นแต่ละคนจะเลือกให้คุณค่ากับของชิ้นนั้นในด้านไหน ซึ่งจากตัวอย่างการสัมภาษณ์พบว่ามีทั้งผู้เล่นที่เลือกซื้อเพราะต้องการที่จะแตกต่างกับผู้เล่นอื่นในแง่ของเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่ต้องการซ้ำกับใคร ผู้ที่ใส่เพราะต้องการแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น ๆ ในแง่ของฐานะทางการเงิน ความสวยงาม อีกทั้งยังมีผู้เล่นที่ซื้อเพราะต้องการเหมือนกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ในกลุ่มด้วย

บทที่ 5

บทวิเคราะห์และสรุปผล

จากการศึกษาเรื่อง "การเปรียบเทียบพฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคของผู้เล่นเกม Ragnarok Online ระหว่างช่วงปีพ.ศ.2545 ถึง ปีพ.ศ.2559 และช่วงปีพ.ศ.2563 ถึง ปีพ.ศ.2564" ผ่านการรวบรวมข้อมูลและการสัมภาษณ์ ทำให้ผู้ศึกษาทราบถึงวัฏจักรของเกม Ragnarok Online ระหว่างช่วงเปิดเกมในปี พ.ศ. 2545 จนปิดเกมในปีพ.ศ. 2559 และช่วงที่เปิดเกมปี พ.ศ. 2563 จนถึงปัจจุบัน ได้ทราบถึงรูปแบบและเนื้อหาของเกม กระแสของเกม การรวมกลุ่มและปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นภายในเกม การบริโภคสินค้าของผู้เล่นเกมตลอดจนความรู้สึกของผู้เล่นที่มีต่อเกม Ragnarok Online สำหรับการนำเสนอในบทนี้ จะนำแนวคิดชุมชนเสมือน (The Virtual Community) และแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการบริโภคเชิงสัญญะ (Consumption of the sign) มาใช้เพื่อวิเคราะห์และสรุปผลในการศึกษาดังต่อไปนี้

ผู้ศึกษาได้ใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง (The Virtual Community) ของ Nancy Baym ได้เสนอ ในหนังสือ Tune in Log on : Soap, Fandom and online community ว่า กลุ่มคนมีแนวโน้มจะสร้างบรรทัดฐานทางสังคม กฎเกณฑ์ กติกาต่าง ๆ ขึ้นมาใช้ควบคุม และจัดบริบททางสังคมใหม่ โดยการเลียนแบบชุมชนดั้งเดิม เช่น บ้าน อาชีพ กลุ่มเพื่อน เป็นต้น เพื่อเป็นพื้นที่ในการสร้างความหมายและแสดงอัตลักษณ์ร่วมกัน กระบวนการดังกล่าวเรียกว่า การสร้างความจริงรูปแบบใหม่ (New Reality) ชุมชนเสมือนจริงไม่ใช่เรื่องของพื้นที่เพียงอย่างเดียว แต่เป็นเรื่องของกิจกรรมและความรู้สึกที่มีร่วมกันด้วย (มานุษยวิทยากับโลกไซเบอร์ตอนสอง, 2554, ออนไลน์) โดยได้อธิบายลักษณะสำคัญของชุมชนเสมือนไว้ 4 ลักษณะคือ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

1. รูปแบบของการแสดงออก (Form of Expression) การพูดคุยถึงชุมชนเสมือนของตนเอง โดยมีรูปแบบการสนทนาแบบโต้ตอบทันทีทันใด หรือการสื่อสารที่เปิดให้สมาชิกได้โต้ตอบทันที เช่น กระทู้ เว็บบอร์ด
2. อัตลักษณ์ (Identity) ความรู้สึกถึงการมีตัวตน การแสดงตัวตนของแต่ละบุคคล โดยตัวตนในโลกออนไลน์ อาจมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์บางส่วนในชีวิตจริง เช่น กรอบความคิดในสังคมจริงและโลก ออนไลน์เป็นแบบเดียวกัน อีกทั้งยังสามารถถูกประกอบสร้างได้จากรูปภาพ ชื่อ และคำอธิบายตนเองอีกด้วย
3. ความสัมพันธ์ (Relationship) การติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในชุมชนเดียวกัน ในพื้นที่อินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจพัฒนาไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์กันในพื้นที่กายภาพหรือชีวิตจริง เช่น กลายเป็นเพื่อนกัน และในทางกลับกัน ชุมชนจริง ๆ สามารถกลายเป็นชุมชนออนไลน์ได้เช่นกัน
4. กฎเกณฑ์ข้อบังคับ (Norm) เช่น ระเบียบ กฎเกณฑ์ ข้อบังคับ ข้อห้าม ข้อปฏิบัติที่คนในชุมชนรับรู้และปฏิบัติร่วมกัน (วราเทพ ศรีประเทศ, 2562 : 25)

รูปแบบของการแสดงออก (Form of Expression) หรือพฤติกรรมการรวมกลุ่มของผู้เล่นเกม Ragnarok Online มีจุดร่วมจากการเป็นผู้ที่สนใจในเล่นเกมเหมือนกัน จากนั้นก็เข้าร่วมกลุ่มในเกมเนื่องจากระบบของเกมที่สร้างมาเอื้อให้การเล่นด้วยกันนั้นง่ายกว่าการเล่นคนเดียว และการมีผลประโยชน์ร่วมกันอย่างการได้เลเวลเพิ่มด้วยกัน เช่น การรวมกลุ่มกันเป็นปาร์ตี้ การเข้ากิลด์ ตลอดจนการรวมกลุ่มเพื่อแชทในเกม

โดย Baym ได้มีการอธิบายถึงลักษณะของชุมชนเสมือนว่าเป็นการมีอิสระทางการแสดงความคิดเห็น อิสระในการพูดคุยโต้ตอบกัน ซึ่งในเกม Ragnarok Online ผู้เล่นที่รวมกลุ่มนั่งแชทกันนั้นมีหัวข้อสนทนาที่จิปาถะ มีตั้งแต่การพูดคุยถามไถ่ การคุยเรื่องรอบตัว การเล่นมุก ไปจนถึงการแนะนำการเล่นและไอเทมในเกม และการแสดงออกทางความคิดเห็นต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น กิจกรรมพิเศษที่ทาง GM จัดขึ้น หรือประเด็นดราม่าต่าง ๆ เช่น การขายของที่แพงเกินจำเป็นแต่มีคนซื้อ ซึ่งผู้เล่นจะมีทั้งการแสดงความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย อีกทั้งยังมีศัพท์เฉพาะที่เอาไว้พูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น ๆ แล้วเข้าใจร่วมกัน อย่างคำว่า เดล ที่หมายถึงการแลกเปลี่ยนของที่เพี้ยนมาจาก ดีล ตลอดที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง เช่น การรวมกลุ่มวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลในวันที่มีการสลายม็อบในชีวิตจริง ซึ่งไม่มีการปิดกั้นในหัวข้อของการสนทนา แต่จะมีการตั้งกฎเกณฑ์บางอย่างเพื่อใช้ควบคุมคนในเกม ตามแนวคิดของ Baym ที่กล่าวว่าลักษณะที่สำคัญของการรวมกลุ่มจะต้องมีระเบียบกฎเกณฑ์ ข้อบังคับ ข้อห้าม ข้อปฏิบัติ (Norm) ที่คนในชุมชนรับรู้และปฏิบัติร่วมกัน ซึ่งกฎเกณฑ์เหล่านี้จัดตั้งขึ้นมาโดย GM หรือ Game Master ของเกม เพื่อลดปัญหาที่จะเกิดขึ้นในกลุ่ม และให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการอยู่ร่วมกันในสังคมเกม โดยจากการสัมภาษณ์และการค้นคว้า พบว่าเกม Ragnarok Online มีกฎเกณฑ์หรือข้อห้าม 15 ข้อ ดังนี้

1. ห้ามใช้คำพูดไม่สุภาพหรือหยาบคาย
2. ห้ามใช้ความสามารถพิเศษเพื่อกลั่นแกล้ง รบกวนหรือขัดขวางการเล่นของผู้อื่น
3. ห้ามทำการลากมอนสเตอร์เพื่อเจตนากลั่นแกล้งให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน
4. ห้ามหลอกลวงในการซื้อขายสินค้า
5. ห้ามตั้งราคาสินค้าสูงกว่าที่ NPC ตั้งขายโดยไม่เหมาะสม
6. ห้ามเสนอซื้อขายไอดีเกมและห้ามเสนอซื้อขายสิ่งของอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ไอเทมในเกมตามปกติ
7. ห้ามส่งเสริมหรือยุแหย่ให้เกิดความแตกแยกในสังคม
8. ห้ามใช้ภาษาที่ส่อถึงความหมายไม่สุภาพ หยาบคาย หรือไม่เหมาะสมในการตั้งชื่อตัวละคร ปาร์ตี้หรือสมาคม
9. ห้ามส่งเสริม ล่อลวง ชักจูง ชี้นำ หรือการกระทำใด ๆ ที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ หรือการกระทำที่ผิดกฎหมายบ้านเมือง
10. ห้ามกระทำการใด ๆ ที่เข้าข่ายละเมิดหรือทุจริต เช่น การปลอมชื่อตัวละครให้คล้ายกับคนอื่นเพื่อไปหลอกเอาข้อมูลหรือสิ่งของจากผู้เล่นคนอื่น
11. ห้ามใช้จุดบกพร่องของโปรแกรมในส่วนที่โปรมแกรมเมอร์ดูแลได้ไม่ทั่วถึงในการแสวงหาผลประโยชน์ใด ๆ
12. ห้ามใช้โปรแกรมช่วยเหลือการเล่น หรือที่เรียกกันว่าเปิดบอท
13. ห้ามแอบอ้างตัวเป็น GM หรืออ้างว่ามีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับทีมงาน Ragnarok Online
14. ห้ามแย่งค่าประสบการณ์คนอื่น หรือที่เรียกกันว่าการแจม
15. ห้ามขโมยไอเทมที่ได้จากการสังหารมอนสเตอร์ของผู้อื่น

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

กฎเกณฑ์หรือข้อบังคับต่าง ๆ ข้างต้นล้วนตั้งอยู่บนพื้นฐานที่อำนวยความสะดวกการเล่นให้แก่ผู้เล่นในเกม พยายามไม่ให้เกิดการกระทำใด ๆ ที่จะทำให้ผู้เล่นคนอื่นเดือดร้อนและไม่ให้เกิดการโกงซึ่งกันและกัน การมีกฎเกณฑ์เหล่านี้ทำให้เห็นว่า ถึงแม้จะมีการให้อิสระในการเล่น การพูดคุยแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ แต่ผู้เล่นต้องอยู่ภายใต้ขอบเขตที่กำหนดเอาไว้ เพื่อป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้น

การรวมกลุ่มยังช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์และการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันระหว่างผู้เล่น อย่างการเข้าร่วมปาร์ตี้ ฟังชันก์ของปาร์ตี้คือการที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกัน เพื่อที่ทุกคนในปาร์ตี้จะได้มีเลเวลที่เพิ่มขึ้นนั้น คนในปาร์ตี้จะต้องช่วยกันตีมอนสเตอร์ โดยไม่มีการอู้งานหรือเอาเปรียบเพื่อนร่วมปาร์ตี้ ถือเป็นอีกหนึ่งของจิตสำนึกร่วมกันในกลุ่ม หรือการเข้าร่วมกิลด์เพื่อการรวมกลุ่มกันที่เหนียวแน่นมากกว่าการเข้าปาร์ตี้ ซึ่งสมาชิกในกิลด์ต้องช่วยกันทั้งในการเก็บเลเวลร่วมกัน ทำเควสเพื่อให้กิลด์ของตนมีเลเวลที่สูงขึ้น หรือการประพฤติตัวในเกมเนื่องจากมีชื่อของกิลด์กำกับอยู่ ดังนั้นถ้าปฏิบัติตัวไม่เหมาะสม ชื่อเสียงของกิลด์ก็จะเสียหาย ตลอดจนการกิลด์วอร์ที่ต้องมีการพูดคุยสื่อสารกันเพื่อให้กิลด์ของตนเองได้รับชัยชนะ การสร้างกิลด์นั้นจะต้องมีการตั้งชื่อและการสร้างสัญลักษณ์ของกิลด์เพื่อสร้างความชัดเจนให้แต่ละกิลด์ ซึ่งอัตลักษณ์ (Identity) ตามแนวคิดของ Baym เป็นการแสดงออกถึงความเป็นกลุ่มอย่างแท้จริง ซึ่งผู้เล่นสามารถรับรู้อัตลักษณ์ของคนในกลุ่มได้จากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ ชื่อ หรือคำอธิบายตัวตน เช่น จากการสัมภาษณ์คุณแดน (นามสมมติ) ได้ให้สัมภาษณ์ว่าถ้าจะอยู่กิลด์เดียวกันได้ต้องเป็นคนเฮฮา เป็นกันเอง เป็นต้น นอกจากผู้เล่นที่มีกิลด์จะมีสัญลักษณ์พร้อมชื่อของกิลด์กำกับอยู่กับชื่อของตนเพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นเหล่านั้นมาจากกิลด์ไหน แล้ว ยังมีในเรื่องของมารยาทที่ผู้เล่นแต่ละคนรับรู้ร่วมกันในกิลด์ว่าสิ่งใดบ้างที่ไม่ควรทำ เช่น บางกิลด์ห้ามเดล (แลกเปลี่ยนหรือซื้อขาย) สิ่งของถ้าทั้งสมาชิกในกิลด์คนนั้นและคู่ค้าไม่ได้อยู่ใน Discord ของกิลด์ เนื่องจากมีมิจฉาชีพเยอะจะได้ช่วยกันตรวจสอบความน่าเชื่อถือ บางกิลด์ตอนไปเก็บเวลที่ดันเจี้ยนจะต้องแบ่งของแบ่งเงินที่ได้จากการขายไอเทมที่เก็บได้ทุกครั้ง ใครเก็บอะไรได้บ้างต้องบอกให้สมาชิกในกลุ่มรู้ก่อนนำไปขาย แล้วเมื่อขายต้องนำเงินที่ได้มาหารให้ทุกคนที่เข้าร่วมในวันนั้น ๆ บางกิลด์มีระบบอาวุโสที่คนอายุน้อยกว่าจะต้องเคารพคนอายุมากกว่าในกลุ่ม แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นผู้เล่นทุกคนล้วนรับรู้กันในเรื่องของข้อกฎ 15 ข้อของเกมที่กล่าวไปแล้วด้วย นอกกากนี้อาจมีการแสดงอัตลักษณ์ผ่านการตั้งชื่อตัวละคร ไปจนถึงพื้นออนไลน์อื่น ๆ นอกจากเกม Ragnarok Online เช่นตามกระทู้ต่าง ๆ เช่น Pantip หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Facebook หรือ Twitter ผ่านภาษาที่ใช้ในการโพส การตั้งคำอธิบายส่วนตัว ตลอดจนการใช้รูปโปรไฟล์เป็นรูปเกี่ยวกับเกม Ragnarok Online เป็นต้น

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สุดท้ายในเรื่องของความสัมพันธ์ (Relationship) ตามแนวคิดของ Baym กล่าวว่าการติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในชุมชนเดียวกัน ในพื้นที่อินเทอร์เน็ต อาจพัฒนาไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์กันในพื้นที่กายภาพหรือชีวิตจริง เช่น กลายเป็นเพื่อนกัน และในทางกลับกัน ชุมชนในชีวิตจริงยังสามารถกลายเป็นชุมชนออนไลน์ได้เช่นกัน ในกรณีของผู้เล่นเกม Ragnarok Online เป็นการมีปฏิสัมพันธ์กันในพื้นที่อินเทอร์เน็ตที่พัฒนาไปสู่พื้นที่กายภาพ กล่าวคือ ผู้เล่นหลายคนเริ่มจากการชอบเล่นเกม Ragnarok Online เหมือนกัน แล้วบังเอิญเจอกันในกลุ่มปาร์ตี้ ในกิลด์ หรือจากการนั่งแชท เมื่อมีการพูดคุยโต้ตอบแลกเปลี่ยนกันมากขึ้น อาจทำให้เกิดความสนิทกันและมีความสัมพันธ์ที่เหนียวแน่นมากขึ้นจนพัฒนาไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตจริง เช่น มีการนัดหมายคนในกิลด์จากพื้นที่ออนไลน์ออกไปสู่พื้นที่กายภาพมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการจัดมีทติ้งกิลด์ที่ร้านหมูกระทะประมาณ 15-20 คน โดยหัวหน้ากิลด์เก็บค่าหมูกระทะคนละ 100 บาท ซึ่งจริง ๆ แล้วราคาเต็มคือ 199 แต่ส่วนต่างที่เหลือหัวหน้ากิลด์เป็นคนออกให้ โดยการนัดเจอกันนั้น นัดที่สวนจตุจักร โดยหัวหน้ากิลด์จะเป็นคนขับรถมารับสมาชิกที่สวนเพื่อไปที่ร้าน ถ้าสมาชิกคนไหนมาจากต่างจังหวัด หัวหน้ากิลด์จะช่วยออกค่าห้องให้ครึ่งหนึ่ง หรือมีการช่วยอุดหนุนธุรกิจของคนในกิลด์ในพื้นที่กายภาพ เช่น อุดหนุนคนในกิลด์ที่ทำธุรกิจประกอบคอมพิวเตอร์ โดยอุดหนุนจากการซื้อและประกอบคอมพิวเตอร์กับคนนั้น หรือการนัดกินข้าวกันเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยน ตลอดจนกลายมาเป็นเพื่อนหรือคู่ชีวิตจริงอีกด้วย

เมื่อมีการรวมกลุ่มกันในชุมชนเสมือนจริงในเกม Ragnarok Online อีกระบบหนึ่งของเกมที่น่าสนใจนอกจากการรวมกลุ่มเพื่อดำรงชีวิตในเกมแล้วนั่นคือการซื้อขายแลกเปลี่ยนซึ่งเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นเช่นเดียวกัน แต่เปลี่ยนไปกลายเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ซื้อและผู้ขาย และโดยเฉพาะอย่างยิ่งสินค้าเหล่านี้เป็นไอเทมในเกม ไม่ใช่สินค้าในชีวิตจริงอย่างเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ไม่สามารถนำออกมาใช้นอกเกมได้ ซึ่งตามแนวคิดการบริโภคเชิงสัญญะ (Consumption of the sign) Jean Baudrillard มองว่าสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการบริโภค ที่สินค้าถูกบริโภคได้มากกว่ามูลค่าที่แท้จริง และประโยชน์ใช้สอยของสินค้าถูกทำให้หมดบทบาลงอย่างสิ้นเชิง มูลค่าการใช้สอยและมูลค่าการแลกเปลี่ยนไม่ได้หายไปไหน เพียงแต่ถูกซ่อนอยู่ภายใต้สัญญะ และความหมายของสัญญะนั้นไม่ตายตัว แต่ขึ้นอยู่ว่าจะไปจัดให้อยู่ร่วมกับอะไร Baudrillard ได้เสนอว่า วัตถุในสังคมแห่งการบริโภคถูกสร้างด้วยตรรกะของความแตกต่าง และมีคุณค่าตามระบบหรือโครงสร้างที่ถูกจัดตั้งขึ้นในระบบทุนนิยมที่ได้สร้างอุบายหรือกลลวงอย่างต่อเนื่องในเรื่องการบริโภคและวัตถุ

โดย Jean Baudrillard ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์การบริโภคไว้ 3 ประการ คือ

1. สินค้า หมายถึง วัตถุที่มองเห็นได้ชัดเจนที่สุดของวัฒนธรรม การผลิตสินค้าของแต่ละวัฒนธรรมมีความแตกต่างกัน สินค้าที่ถูกผลิตออกมาขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นคนใช้และอยู่ในวัฒนธรรมแบบไหน นอกจากนี้สินค้ายังเป็นสื่อทางวัฒนธรรมและมีความสัมพันธ์กับผู้ใช้ โดยสินค้านั้นจะยังไม่มีความหมายใด ๆ จนกว่าจะมีการกำหนดขึ้นมา โดยผ่านการโฆษณา ละคร หรือข่าวเป็นต้น
2. สัญญะ หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสินค้า กล่าวคือ เวลาเราเลือกที่จะใส่เสื้อผ้าสักชิ้น เราไม่เพียงแต่คำนึงถึงประโยชน์ แต่เราคำนึงถึงแบรนด์ด้วย ว่าเราใส่แล้วจะดูมีระดับไหม แตกต่างจากคนอื่นไหม เป็นต้น ถือเป็นความสัมพันธ์กับสินค้าในเชิงสัญญะ
3. การบริโภค ในที่นี้เราไม่เพียงแต่บริโภคในตัววัตถุ แต่เราบริโภคสัญญะไปพร้อม ๆ กัน เช่น การบริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ด ไม่ใช่เพียงการบริโภคขนมปังกับเนื้อ แต่ในบริบทของสังคมตะวันตก ผู้บริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ดยังหมายถึงผู้ที่มีฐานะไม่ค่อยดี เป็นต้น

อีกทั้ง Jean Baudrillard ยังเสนอการบริโภค 4 อย่างที่มนุษย์คำนึงถึง คือ

1. มูลค่าการใช้สอย เป็นมูลค่าเชิงอรรถประโยชน์ หรือการมองวัตถุเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ เป็นตรรกะเชิงปฏิบัติของวัตถุ เป็นความสัมพันธ์ที่ที่มนุษย์บริโภคอรรถประโยชน์ของสิ่งนั้นโดยตรง
2. มูลค่าการแลกเปลี่ยน เป็นมูลค่าเชิงเปรียบเทียบค่า หรือการมองวัตถุเป็นสินค้า
3. มูลค่าการแลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ เป็นมูลค่าของวัตถุในฐานะของขวัญ หรือสัญลักษณ์แทนความสัมพันธ์ เป็นตรรกะเชิงความหมาย ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่มีสิ่งของต่าง ๆ เป็นสื่อกลาง ซึ่งนอกจากจะใช้ประโยชน์จากสิ่งของเหล่านั้นแล้ว มนุษย์ยังสื่อสารกันผ่านระบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์กำหนดให้กับสิ่ง ๆ นั้นด้วย
4. มูลค่าเชิงสัญญะ เป็นตรรกะแห่งความแตกต่าง บ่งบอกสถานภาพทางสังคม เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อมูลค่าใช้สอยของสินค้าถูกเปลี่ยนไปเป็นสัญญะ และมนุษย์เปรียบเทียบสัญญะนั้นกับสัญญะอื่น ๆ ในระบบสัญญะที่มีลักษณะในเชิงช่วงชิง เพื่อสร้างความแตกต่างทางสังคม

โดยสิ่งที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์การบริโภคเชิงสัญญะในการศึกษาครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ ไอเทมสวมใส่และอาวุธ คอสตูม และการ์ดบอส MVP

1. ไอเทมสวมใส่และอาวุธ เป็นไอเทมส่วมที่มีไว้ใส่เพื่อเพิ่มค่าสเตตัสให้กับผู้เล่น สามารถใส่ได้ทั้งหมด 10 ช่อง แบ่งออกเป็นเครื่องแต่งกาย 8 ช่องและอาวุธ 2 ช่อง คือ Head 3 ช่อง ประกอบไปด้วยส่วนหัว ส่วนตา และส่วนปาก, Body 1 ช่อง สำหรับเสื้อผ้า, Hand 2 ช่อง สำหรับบางคนที่ใช้อาวุธ 2 มือ, Robe/Garment 1 ช่อง สำหรับผ้าคลุม ปีก หรือกระเป๋า, Shoes 1 ช่อง สำหรับรองเท้า และAccessary 2 ช่องสำหรับของประดับต่าง ๆ เช่นเข็มขัด ซึ่งจะมีแค่ส่วนของ Head และ Robe/Garment เท่านั้นที่เวลาใส่แล้วจะแสดงให้เห็น นอกนั้นเมื่อใส่แล้วจะไม่แสดงให้เห็นโดยจะเห็นเป็นชุดพื้นฐานของอาชีพนั้น ๆ เช่น โดยไอเทมสวมใส่นั้นมีทั้งการซื้อขายด้วยเงินใน คือเงินในเกม (Zeny) และเงินนอก คือ เงินจริง (บาท) ราคาของไอเทมต่าง ๆ จะขึ้นอยู่กับความยากง่ายในการได้มาหรือค่าสเตตัสของไอเทมนั้น ๆ การให้คุณค่ากับไอเทมสวมใส่ของผู้เล่นแต่ละคนนั้นไม่เท่ากัน

การเลือกในการบริโภคสินค้าของผู้เล่นแต่ละคนจึงแตกต่างกันออกไปโดยขึ้นอยู่กับว่าจะให้ความสำคัญในคุณค่าด้านไหน หรือผู้เล่นนั้น ๆ มีสถานะหรือสถานภาพอย่างไร จากการสัมภาษณ์อย่าง การซื้อ Whikebain's Black Ears (หูแมวดำ) ของคุณแบม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี ซึ่งเป็นไอเทมส่วน Head ที่ผู้ซื้อไม่ได้คำนึงถึงเรื่องค่าสเตตัสใด ๆ เพียงแต่ตัดสินใจซื้อเพราะเป็นไอเทมที่หายาก และไม่ค่อยมีคนใส่ เมื่อใส่แล้วผู้เล่นมีความรู้สึกแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น ๆ การซื้อ Fallen Angel Wing (ปีกดำ) ของคุณแทน (นามสมมติ) อายุ 25 ปี ซึ่งเป็นไอเทมส่วน Garment ที่ผู้ซื้อตัดสินใจซื้อด้วยความที่เป็นไอเทมแรร์ ไม่ใช่ใครก็สามารถหามาใส่ได้ เมื่อใส่จึงรู้สึกเท่และไม่เหมือนใคร ซึ่งสัญญะที่ปรากฏคือการบริโภคเพราะความแรร์

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการบริโภคบนตรรกะแห่งความแตกต่างของทั้ง 2 คนที่ต้องการจะสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวเอง โดยไม่ต้องการที่จะซ้ำกับคนอื่นและต้องการความเฉพาะมากว่า แต่ทั้งนี้ยังพบการบริโภคบนตรรกะแห่งความเหมือนจากการซื้อ White Wing Set (เซทชุด White Wing) ของคุณแดน (นามสมมติ) อายุ 32 ปี ที่ตัดสินใจซื้อเนื่องจากตัวเองเล่นอาชีพ Ranger แล้วต้องการที่จะเป็นเหมือนกับผู้เล่น Ranger คนอื่น ๆ ที่พอใส่ชุดเซ็ทนี้แล้วมีความเทพหรือมีความเก่งกาจมากขึ้น

2. คอสตูม เป็นเครื่องแต่งกายที่ใช้ใส่เพื่อปิดไอเทมสวมใส่อีกที ซึ่งค่าสเตตัสของไอเทมสวมใส่จะไม่หายไป หรือไอเทมสวมใส่ถ้าไม่ใช่ส่วน Head หรือส่วน Robe/Garment เมื่อใส่แล้วจะมองไม่เห็น เพียงแต่เพิ่มค่าสเตตัส ซึ่งต่างกับคอสตูมที่ใส่แล้วจะปรากฏให้เห็น โดยคอสตูมจะไม่ได้รับจากการตีมอนสเตอร์ โดยมักได้รับจากวิธีอื่น เช่น การเปิดไข่สุ่ม ใช้เงินซื้อต่อจากผู้เล่นอื่นที่สุ่มได้แล้วนำมาขาย หรือได้รับจากการทำเควสกิจกรรมพิเศษและEvent ต่าง ๆ ผู้เล่นทุกคนที่ใส่คอสตูมมักจะใส่ไอเทมสวมใส่อยู่แล้ว แต่มักนำคอสตูมมาเสริมในเรื่องของแฟชั่น เช่น ผู้เล่นบางคนอาจไม่ถูกใจภาพลักษณ์ของไอเทมสวมใส่ที่ใส่อยู่เลยซื้อคอสตูมมาใส่ทับเพื่อความสวยงาม ซึ่งคอสตูมแต่ละชิ้นมีราคาแตกต่างกันไปขึ้นอยู่คุณสมบัติที่ติดมาในของบางชิ้น ความนิยมของของชิ้นนั้น ๆ และความยากง่ายในการได้มา คอสตูมบางชิ้นไม่มีความสามารถพิเศษอะไรนอกจากในแง่ของความสวยงาม ดังนั้นถ้าผู้เล่นต้องการเพิ่มความสามารถพิเศษหรือค่าสเตตัสให้กับคอสตูม สามารถใช้อุปกรณ์ Shadow Set ต่างๆ นำมาใส่เพิ่มได้เพื่อเพิ่มค่าสเตตัสให้กับคอสตูมชิ้นนั้น ๆ ยกเว้นส่วนของ Head Gear และ Garment ที่มีวิธีการแตกต่างออกไปจากอุปกรณ์ทั่วไปซึ่งจะต้องซื้อหินออฟ (หินเพิ่มออฟชั่น) มาใช้ในการเพิ่มสเตตัสให้คอสตูม โดยซื้อได้จากกล่องสุ่ม 1 กล่อง ราคา 99 บาท

เช่นเดียวกันกับไอเทมสวมใส่การให้คุณค่ากับไอเทมสวมใส่ของผู้เล่นแต่ละคนนั้นไม่เท่ากัน การเลือกในการบริโภคสินค้าของผู้เล่นแต่ละคนจึงแตกต่างกันออกไปโดยขึ้นอยู่กับว่าจะให้ความสำคัญในคุณค่าด้าน

ไหน หรือผู้เล่นนั้น ๆ มีสถานะหรือสถานภาพอย่างไร จากการสัมภาษณ์อย่าง การซื้อ Costume Sakura Wing (ปีกซากุระ) ของคุณแก้ม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี ที่ซื้อเพราะความสวยงาม ไม่ได้ของการค่าสเตตัสใด ๆ เพื่อมาเสริมในการช่วยเล่น เพียงต้องการตกแต่งตัวละครของตนเองให้ดูน่ารัก อยากจะอวดความสวยงามของตัวละครของตนเองให้คนอื่น ๆ ได้เห็น การซื้อ Costume Cat Ears Punkish (หมวกอุ้งเท้าแมว) ของคุณแทน (นามสมมติ) อายุ 25 ปี ที่ซื้อเพราะไม่ค่อยมีคนใส่และเคยใส่ในสมัยก่อนจึงอยากกลับไปใส่อีก ซึ่งคอสตูมชิ้นนี้ไม่ได้บอกสเตตัสใด ๆ เช่นกันจึงต้องทำการเพิ่มหินออฟ ใส่แล้วรู้สึกแตกต่าง ไม่โหลเหมือนไอเทมอื่น ๆ ที่ใคร ๆ ก็มี การซื้อ Costume Cons Of Fire (ออร่าไฟ) ของคุณเติร์ด (นามสมมติ) อายุ 35 ปี ที่ซื้อเพราะเป็นคอสตูมระดับ High-End ทำให้ใส่แล้วรู้สึกมีความพิเศษกว่าคนอื่น ๆ เป็นผู้นำด้านแฟชั่นเนื่องจากเป็นคอสตูมที่กำลังเป็นกระแส และเนื่องด้วยตัวเองเป็นพ่อค้าในเกมจึงอยากสร้างความน่าเชื่อถือ สร้างมูลค่าให้กับตัวพ่อค้า การซื้อ Costume Golden Angel Wings และ Costume Golden Angel Band (เซทปีกทอง) ของคุณไม้ (นามสมมติ) อายุ 30 ปี ที่ซื้อเพราะเป็นความสวยงาม อีกทั้งยังเป็นของลิมิเต็ด ไม่มีขาย เวลาใส่จึงทำให้รู้สึกแตกต่างจากคนอื่น กลายเป็นคนที่ดูมีเงิน มีคลาส มีความน่าเชื่อถือจนผู้เล่นคนอื่น ๆ พร้อมให้การช่วยเหลือได้โดยง่ายตลอดจนการซื้อคอสตูมหลาย ๆ ชิ้นของคุณบอส (นามสมมติ) อายุ 26 ปี ที่ให้ความสำคัญกับการใส่คอสตูมหลาย ๆ ชิ้นเพื่อให้ดูรวม เวลาใส่อวดคนอื่นแล้วรู้สึกว่าตัวละครของตนเองนั้นพิเศษ ไม่ธรรมดาเหมือนตัวละครทั่ว ๆ ไป รู้สึกว่ามีระดับกว่าตัวละครของคนอื่น ๆ

จากการข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการบริโภคบนตรรกะแห่งความแตกต่าง คือ คุณแก้มต้องการแสดงให้คนอื่นความสวยงามของตัวละครของตนเอง คุณแทนต้องการต้องการที่จะแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น ๆ ในแง่ของการมีไอเทมแปลก ๆ ไม่ซ้ำใคร ส่วนคุณเติร์ด คุณไม้ คุณบอสต้องการที่จะแสดงให้เห็นว่าตัวเองแตกตากจากผู้เล่นคนอื่น ๆ ในแง่ของสถานะทางการเงิน ต้องการอวดว่าตัวเองนั้นมีทุนมากพอที่จะซื้อของเยอะ ซื้อของแพงหรือของลิมิเต็ดมาใส่ กลายเป็นคนที่ดูมีระดับ ไม่ใช่ผู้เล่นทั่ว ๆ ไป และมีความน่าเชื่อถือมากกว่า ทั้งนี้ยังพบการบริโภคโดยการมีตรรกะแห่งความเหมือนจากการซื้อ Costume Open Air Headset (คอสหูฟัง) ของคุณแดน (นามสมมติ) อายุ 32 ปี ที่ต้องการซื้อเพื่อต้องการจะสร้างกลุ่มแก๊งค์หูฟังกับกลุ่มเพื่อน ๆ ซึ่งคอสหูฟังนี้จึงกลายเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่ม

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

3. การ์ดบอส เป็นการ์ดที่ตกจากการสังหารบอสของมอนสเตอร์ ซึ่งมีหลายระดับ เรียงจากยากไปง่ายคือ การ์ดบอส MVP การ์ดบอสเทียม และการ์ดธรรมดา ซึ่งราคาขึ้นอยู่กับคุณสมบัติที่ติดมากับการ์ดและความยากในการฆ่ามอนสเตอร์ตัวนั้น ๆ ซึ่งจากการสัมภาษณ์มีเพียงคุณเจ้านาย (นามสมมติ) อายุ 31 ปีที่มีประสบการณ์การซื้อการ์บอส และมีการ์ดบอสในครอบครองกว่า 20 ใบ ซึ่งตอนที่คุณเจ้านายตัดสินเลือกซื้อการ์ด ได้เปรียบกับการเลือกซื้อเสื้อผ้า คือชอบอันไหนก็ซื้ออันนั้น ต่างกันที่ไม่สามารถนำมาใช้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งตอนที่คุณเจ้านายซื้อการ์ด Golden Thief Bug Card ใบแรกของเสิร์ฟทำให้เกิดกระแสความฮือฮาเป็นอย่างมากเนื่องจากเป็นราคาที่สูง คุณเจ้านายจึงรู้สึกว่าการซื้อการ์ดมาทำให้ตนเองกลายเป็นคนที่มี จากการข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการบริโภคบนตรรกะแห่งความแตกต่างที่เมื่อคุณเจ้านายมีการ์ดใบนี้ในครอบครองแล้วรู้สึกว่าตนเองมีเงินทุนจำนวนมากในการใช้จ่ายกับเกมในสายตาของผู้เล่นคนอื่น กลายเป็นผู้เล่นที่คนอื่น ๆ ต้องจับตามอง ไม่ใช่ผู้เล่นธรรมดา ๆ แล้วเมื่อนำการ์ดมาใช้ในกิลด์วอร์แล้วชนะยิ่งทำให้รู้สึกว่าตัวเองเก่ง มีของดีอยู่ในมือ ที่น้อยคนมาก ๆ จะมีได้โดยจากการสัมภาษณ์ ความเป็นอัตลักษณ์ที่พบคือ กลุ่มกิลด์ของคุณเจ้านาย ที่มีชื่อกิลด์ว่า -'BuLLY'- เป็นกิลด์ที่รับรู้กันของผู้เล่นทั่วไปว่าเป็นกิลด์ที่มีจำนวนของการ์ดบอสเยอะที่สุดในเกม

สรุป

จากการศึกษาเรื่อง “วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น” การที่เกมเคยปิดให้บริการนั้นไม่ทำให้กระแสความนิยมของเกมลดน้อยลงไป ส่วนใหญ่เนื่องมาจากความผูกพันของผู้เล่นตั้งแต่ยุคแรกกับเกมยังคงเหนียวแน่น อันเนื่องมาจากประสบการณ์การเล่นในสมัยก่อนที่ได้พบกับความตื่นตาตื่นใจกับเกมที่ค่อนข้างแปลกใหม่ในสมัยนั้น ความทรงจำดี ๆ ที่เคยได้พบจากการเล่นเกมตลอดจนการได้มีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นบางคนที่กลายมาเป็นเพื่อนกันจนถึงปัจจุบัน จึงทำให้ไม่ว่าจะผ่านมานานหลายสิบปี เกม Ragnarok Online จึงเป็นเกมที่ผู้เล่นพร้อมจะกลับมาเล่นทุกครั้งที่เปิดให้บริการ

จากการศึกษาโดยใช้แนวคิดทฤษฎีชุมชนเสมือน ของ Nancy Baym มาวิเคราะห์ในเรื่องพฤติกรรมการรวมกลุ่มของผู้เล่นเกม Ragnarok Online และแนวคิดทฤษฎีการบริโภคเชิงสัญญะของ Jean Baudrillard มาวิเคราะห์ในเรื่องการบริโภคเชิงสัญญะของผู้เล่นเกม Ragnarok Online พบว่า ในส่วนของพฤติกรรมการรวมกลุ่มของผู้เล่นนั้นเริ่มมาจากการชอบเล่นเกมก่อน จากนั้นด้วยระบบของเกมที่เอื้อต่อการเล่นด้วยกันจึงทำให้เกิดการรวมกลุ่มขึ้นในระบบปาร์ตี้ ระบบกิลด์ รวมถึงการนั่งจับกลุ่มแชทที่สามารถมีอิสระในการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หากแต่ต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ข้อบังคับที่รับรู้โดยทั่วกันเพื่อลดการเกิดปัญหาในกลุ่ม อีกทั้งยังมีการพัฒนาความสัมพันธ์ของผู้เล่นในพื้นที่ออนไลน์ออกไปสู่พื้นที่ทางกายภาพอีกด้วย ในส่วนของการบริโภคเชิงสัญญะของผู้เล่นนั้นพบการบริโภคบนตรรกะของความแตกต่างอยู่มาก อันเนื่องมากจากความต้องการให้ตัวละครของตัวเองมีลักษณะเฉพาะ มีเอกลักษณ์ จนนำไปสู่การให้คุณค่าของสินค้าที่แตกต่างกัน และบริโภคสัญญะของสินค้านั้น ๆ ซึ่งสัญญะที่พบมีทั้งเรื่องของความมั่งมี ความแรร์ สถานะทางการเงิน ความสวยงาม เพื่อตอบโจทย์ความต้องการในการแตกต่างของตัวเองไม่ว่าจะเพื่อให้สวยงาม เพื่อให้รู้สึกมีระดับกว่าผู้เล่นคนอื่น ๆ แต่ทั้งนี้ยังมีผู้เล่นบางคนที่ต้องการที่จะเหมือนกับผู้เล่นคนอื่นในกลุ่มของตนเพื่อต้องการแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ร่วมกันของกลุ่มอีกด้วย จนนำไปสู่สาเหตุของการยอมเสียเงินให้กับไอเทมในเกมที่ไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บรรณานุกรม

หนังสือ

ชาติชาย มุกสง. **ฟาสต์ฟู้ดกลายพันธุ์ : การเปลี่ยนแปลงความหมายของอาหารกับการบริโภคเชิงสัญญะข้ามวัฒนธรรม**. ใน วิภาส ปรัชญาภรณ์ (บรรณาธิการ), การเดินทางของสินค้าสมัยใหม่, หน้า 230-234. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส. พริ้นติ้งเฮาส์, 2550.

วิทยานิพนธ์

สุนทรีย์ บางสวนหลวง. (2546). **การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและบทบาทของการละเล่น กรณีศึกษา : Game Ragnarok.** วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต ภาคมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยศิลปากร

พนมกร ตังทัตสวัสดิ์. (2548). **ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ "แร็กนาร็อก".** วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุภาพร ยงยศ. (2549). **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง.** วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์สรสนเทศ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ณัฐพล ฮวดสุนทร. (2551). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบร่วมมือ โดยใช้เทคโนโลยี Game Online กรณีศึกษา เกม Ragnarok Online ในการเรียนการสอนวิชาหลักการเขียนโปรแกรมระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

อัคริมา นันทนาสิทธ์. (2557). **การวิเคราะห์ปัจจัยการบริโภคสินค้าเสมือนจริงในเกมออนไลน์ประเภท Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG).** วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วราเทพ ศรีประเทศ. (2562). **วัฒนธรรมแฟนกับสตรีมเมอร์ กรณีศึกษาเด็กดอย กลุ่มแฟนคลับสตรีมเมอร์ดอยเซอร์**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต ภาคมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยศิลปากร

ธนา ธุระกิจ. (2560). **ปัจจัยที่ส่งผลทำให้สมาชิกเกิดความภักดีต่อชุมชนเสมือนจริง: กรณีศึกษากลุ่ม ถามตอบปัญหาเทคโนโลยีโทรศัพท์เคลื่อนที่ของ Facebook ประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พิมพ์จุฑา คูหะรัตน์. (2552). **การบริโภคสัญญะและบทบาทการสื่อสารของกลุ่มผู้เล่นตุ๊กตาบลายธ์.** วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์ มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สาธิดา ธนธนางกูร. (2557). **อาหารคลีนอาหารสุขภาพและการบริโภคเชิงสัญญะ**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขามานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยศิลปากร

ณัฐพัชร รุงโรจนเมธานนท. (2558). **การบริโภคสัญญะของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา**. วิทยานิพนธ์รัฐศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์การเมืองและการบริหารจัดการ มหาวิทยาลัยบูรพา

นรีกุล ชคทานนท์. (2561). **การบริโภคเชิงสัญญะของกลุ่มผู้ใหญ่ตอนต้น อันนำมาสู่อัตลักษณ์ผ่านสื่อออนไลน์ยุคใหม่ Instagram.** วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต ภาคมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสาร

อุษา บิ้กกิ้นส์. (2552). **การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร.** วารสารสุทธิปริทัศน์. ปีที่ 23 ฉบับที่ 70 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2552)

สโรชา แสงสัจจา. (2556). **ข้อสังเกตจากชุมชนเสมือนจริง : กรณีศึกษาชุมชนสถานีวิทยุ จส.100**. วารสารวิจัยสังคม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ปีที่ 36 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2556)

ศรัณย์ อมาตยกุล และ ก่อพงษ์ พลโยราช (2561). **มาตรวัดบุคลิกภาพเมือง: การทบทวนวรรณกรรม**. วารสารวิธีวิทยาการวิจัย. ปีที่ 31 ฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม 2561)

อิทธิเทพ หลีนวรัตน์. (2558). **การโฆษณา: วัฒนธรรมการบริโภคในสังคมไทย**. วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเก่า ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม 2558

สื่อออนไลน์

Online Station. (2562). **ขยี้Z | ไขข้อข้องใจ! ทำไมเกมออนไลน์เก่าถึงกลับมาเปิดใหม่เยอะ?** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/watch?v=aa9BKfQJzIE

YuMi’s. (2562). **ความเป็นมาของ Ragnarok Online ที่หลาย ๆ คนอาจยังไม่รู้** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2563. เข้าถึงได้จาก https://www.sanook.com/game/1041209/

Moneybuffalo. (2561). **ส่องธุรกิจเกม “Ragnarok” ในอดีต และประวัติความเป็นมา** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2563. เข้าถึงได้จาก https://www.moneybuffalo.in.th/business-economy/%E0%B8%98%E0%B8%B8%E0%B8%A3%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B%88%E0%B9%8 0%E0%B8%81%E0%B8%A1-ragnarok

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง. (2555). **ประวัติเกม RO** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2563. เข้าถึงได้จาก http://gameonlineth.blogspot.com/2012/06/ro.html

สมาคมคนรักเกม RAGNAROK. (2556). **ประวัติการอัพเดทของ Ragnarok Online Thailand** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2563. เข้าถึงได้จากhttps://www.facebook.com/we.love.Rag/photos/a.597413676959478.1073741827.597409310293248/597413680292811/?type=1&theater

Rattiyakorn Pimdech. (2560). **ย้อนอดีต Ragnarok Online สุดยอดตำนาน MMORPG ของคนไทย** [ออนไลน์].เข้าถึงเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2564. เข้าถึงได้จากhttps://www.beartai.com/article/game-article/105280

TF_MakinoJou. (2563). **7 คอลัมน์ที่ชวนคิดถึงในนิตยสาร Ro News** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2564. เข้าถึงได้จาก https://m.thisisgamethailand.com/content/7-nostalgic-column-in-Ro-News.Html

PPTV Online. (2559). **ปิดตำนาน 14 ปี เกม Ragnarok Online** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2563. เข้าถึงได้จาก https://www.pptvhd36.com/news/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B9%87%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B9%99%E0%B8%AD%E0%B8%99/25048

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

YuMi's. (2563). **สรุปข้อมูล Ragnarok Online เซิร์ฟเวอร์ใหม่ของ Gravity ว่ามีอะไรน่าสนใจบ้าง** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2563. เข้าถึงได้จากhttps://www.sanook.com/game/1057753/

ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง. (2563). **ไทยยืนหนึ่ง! ส่องตัวเลขผู้เล่น Ragnarok Online ทั่วโลก** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.gamemonday.com/game-news/%e0%b9%84%e0%b8%97%e0%b8%a2%e0%b8%a2%e0%b8%b7%e0%b8%99%e0%b8%ab%e0%b8%99%e0%b8%b6%e0%b9%88%e0%b8%87%e0%b8%aa%e0%b9%88%e0%b8%ad%e0%b8%87%e0%b8%95%e0%b8%b1%e0%b8%a7%e0%b9%80%e0%b8%a5%e0%b8%82%e0%b8%9c%e0%b8%b9%e0%b9%89%e0%b9%80%e0%b8%a5%e0%b9%88%e0%b8%99-ragnarok-online%e0%b8%97%e0%b8%b1%e0%b9%88%e0 %b8%a7%e0%b9%82%e0%b8%a5%e0%b8%81.html

Oxford academic. (ม.ป.ป). **Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: a Theoretical Outline** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2564. เข้าถึงได้จาก https://academic.oup.com/jcmc/article/3/3/JCMC331/4584363

Scott London. (ม.ป.ป). **The Virtual Community** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2564. เข้าถึงได้จาก http://scott.london/reviews/rheingold.html

นัฐวุฒิ สิงห์กุล. (2554). **มานุษยวิทยากับโลกไซเบอร์ตอนสอง** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2564. เข้าถึงได้จาก http://nattawutsingh.blogspot.com/2011/10/blog-post_2823.html

ชิณสินธุ์ คลังทอง. (2556). **ประวัติเกมออนไลน์ในประเทศไทย** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก http://shink-gamebiz.blogspot.com/2013/03/history-of-game-online.html

GUFUNNAROCK. (2563). **วิวัฒนาการเกมไทย** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/watch?v=Fx3bJmj5xX0

Playop Gaming news. (2563). **Ragnarok Gravity รวมสายอาชีพทั้งหมด ฉบับเข้าใจง่าย** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.playop.net/2020/ragnarok-gravity-%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%A1%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%B5%E0%B8%9E%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%94%E0%B8%89%E0%B8%9A/

TheStarrySky. (2563). **10 เกมออนไลน์เซิร์ฟเวอร์ไทยผู้ไม่ยอมกลายเป็นตำนาน แม้จะผ่านมาแล้วกว่า 10 ปี** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.gamingdose.com/feature/thai-online-game-10y/

oSECHOMPUo. (2559). **Ragnarok : เส้นทางของเมือง Prontera City, Capitol of Rune-Midgarts** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.compgamer.com/mainpage/32739

GazUnity. (2563). **Morroc - สิ่งก่อสร้าง และตำแหน่ง NPC ภายในเมือง(เพิ่มเติมเนื้อเรื่องและเควสในแพทช์ปัจจุบัน)** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://ro-prt.in.th/forum/index.php?app=forums&module=forums&controller=topic&id=96639

Root. (2562). **Geffen – Geffenia จาก นครมนตรา ถึง อาณาจักรอันสาบสูญ** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://game.mthai.com/online-games/128701.html

GazUnity. (2562). **Payon และ Archer Village - สิ่งก่อสร้าง และตำแหน่ง NPC ภายในเมืองอย่างละเอียด** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://ro-prt.in.th/forum/index.php?app=forums&module=forums&controller=topic&id=96630

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

Juno Library. (2560). **[RO Tour] Alberta: The Port Town** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://ro-prt.in.th/forum/index.php?app=forums&module=forums&controller=topic &id=48899

Root. (2551). **ปืน หอนาฬิกา พร้อมเผชิญผู้ถือครองเวลา ใน RO** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://game.mthai.com/online-games/130922.html

Digitizen. (2563). **Ragnarok Online 18 ปีแห่งความหลัง กับตำนานที่หากินได้เสมอ** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.dgtzen.com/article/ragnarok-online-18%E0%B8%9B%E0%B8%B5%E0%B9%81%E0%B8%AB%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%87/

ชยันธร ใจมูล. (2563). **อมตะที่แท้ทรู : 'RAGNAROK' เกมเขย่าสังคมไทยที่อยู่ในใจผู้คนมาแล้วเกือบ 20 ปี** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.mainstand.co.th/catalog/1-Feature/1654%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%95%E0%B8%B0%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B9%81%E0%B8%97%E0%B9%89%E0%B8%97%E0%B8%A3%E0%B8%B9++:+'Ragnarok'+%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%82%E0%B8%A2 %B8%AD%E0%B8%9A+20+%E0%B8%9B%E0%B8%B5

ผู้จัดการออนไลน์. (2563). **"Ragnarok Online" คืนชีพ! พร้อมเปิดให้บริการเต็มตัว 28 พ.ค.นี้** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://mgronline.com/game/detail/9630000052340

ไม่ปรากฏผู้แต่ง. (2563). **Ragnarok online (PC) กลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง โดย Gravity Game Tech พร้อมเปิดให้ลงทะเบียนล่วงหน้าแล้ว** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก http://www.quickpconline.com/pc/software/ragnarok-online-pc/

MR.O. (2561). **Guild : ศูนย์รวมความสัมพันธ์บ้านหลังที่ 2 ของเหล่าเกมเมอร์** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.compgamer.com/mainpage/93377

MR.O. (2563). **[Ragnarok Gravity] วิธีการตั้งร้านแบบออฟไลน์ ใช้ได้ทุกอาชีพ แยกร่างขายของ ร่างจริงไปได้ทุกที่** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.compgamer.com/mainpage/139929

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สัมภาษณ์

1. คุณธิดาเทพ (นามสมมติ) อายุ 29 ปี อาชีพข้าราชการครู , 21 มกราคม พ.ศ.2564 , 26 มกราคม พ.ศ. 2564

2. คุณมายด์ (นามสมมติ) อายุ 29 ปีอาชีพข้าราชการครู , 21 มกราคม พ.ศ.2564

3. คุณถุงเงิน (นามสมมติ) อายุ 26 ปี อาชีพสถาปนิก , 21 มกราคม พ.ศ.2564 , 5 พฤษภาคม พ.ศ.2564

4. คุณบอส (นามสมมติ) อายุ 26 ปี อาชีพสถาปนิก , 21 มกราคม พ.ศ.2564 , 6 พฤษภาคม พ.ศ.2564

5. คุณนัด (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพข้าราชการครู , 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2564

6. คุณแดน (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว (ทำสวน) , 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2564 , 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2564 , 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2564 , 26 เมษายน พ.ศ.2564 , 5 พฤษภาคม พ.ศ.2564 , 6 พฤษภาคม พ.ศ.2564

7. คุณพัด (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพเภสัชกร , สัมภาษณ์, 2 เมษายน พ.ศ.2564 , 24 เมษายน พ.ศ.2564

8. คุณแก้ม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพธุรกิจส่วนตัว , 2 เมษายน พ.ศ.2564 , 24 เมษายน พ.ศ.2564 , 26 เมษายน พ.ศ.2564

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

9. คุณแทน (นามสมมติ) อายุ 25 ปี อาชีพผู้ตรวจสอบภายในและเจ้าของเพจ Lunatic Affairs , 3 เมษายน พ.ศ.2564 , 25 เมษายน พ.ศ.2564 , 6 พฤษภาคม พ.ศ.2564

10. คุณก้อง (นามสมมติ) อายุ 25 ปี อาชีพผู้พัฒนาAndroid , 3 เมษายน พ.ศ.2564 , 24 เมษายน พ.ศ.2564 , 26 เมษายน พ.ศ.2564

11. คุณกิ่ง (นามสมมติ) อายุ 32 ปี อาชีพพนักงานบริษัท , 24 เมษายน พ.ศ.2564 , 26 เมษายน พ.ศ.2564

12. คุณแบม (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพวิศวกรรมซอร์ฟแวร์ , 24 เมษายน พ.ศ.2564

13. คุณติ๊ด (นามสมมติ) อายุ 25 ปี อาชีพนักศึกษา , 24 เมษายน พ.ศ.2564

14. คุณไม้ (นามสมมติ) อายุ 30 ปี อาชีพข้าราชการครู , 24 เมษายน พ.ศ.2564 , 26 เมษายน พ.ศ.2564 , 6 พฤษภาคม พ.ศ.2564

15. คุณเติร์ด (นามสมมติ) อายุ 35 ปี อาชีพพ่อค้าเกม Ragnarok online , 24 เมษายน พ.ศ.2564

16. คุณเจ้านาย (นามสมมติ) อายุ 31 ปี อาชีพสตรีมเมอร์ เจ้าของเพจ Lazy Joney , 30 เมษายน พ.ศ.2564

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก ก.

คำถามในแบบสอบถามออนไลน์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

แบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นเกม Ragnarok Online

วัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม :
เพื่อใช้ในการทำวิจัยของนางสาวปลายฟ้า นุ้ยพิน (ติ๊ก)
นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขามานุษยวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

หัวข้อ "วัฏจักรเกม Ragnarok Online : พฤติกรรมการรวมกลุ่มและการบริโภคสินค้าของผู้เล่น"

โดยมีประเด็นหลักที่จะศึกษาคือ
1. เรื่องชุมชนเสมือน
2. การซื้อ-ขาย แลกเปลี่ยน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

แนะนำตัว (ชื่อเล่น/ชื่อจริง-นามสกุล/อายุ/อาชีพ) *

....

ส่วนที่ 2 ประสบการณ์การเล่นเกม Ragnarok Online ในยุคแรก

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ในสมัยก่อน รู้จักเกม Ragnarok Online ได้อย่างไร (ตั้งแต่ช่วงเปิดให้บริการครั้งแรก)

....

เหตุผลในการเลิกเล่นเกม Ragnarok Online ในช่วงนั้น

....

ส่วนที่ 3 การกลับมาเล่นเกม Ragnarok Online อีกครั้ง

เหตุผลในการกลับมากเล่นเกม Ragnarok Online หลังจากเปิดให้บริการปีพ.ศ.2563

....

ประสบการณ์การมีปฏิสัมพันธ์ในเกม

....

ประสบการณ์การซื้อ-ขายแลกเปลี่ยน

....

รู้สึกว่าเกม Ragnarok Online ที่กลับมาเปิดให้บริการ เหมือนหรือแตกต่างจากช่วงแรก อย่างไร

....

ส่วนที่ 4 คำถามอื่น ๆ จากการเล่นเกม Ragnarok Onkine

ระบบทุนนิยม / เศรษฐกิจ / การตลาด / ของเกมเป็นอย่างไร

....

เคยมีประสบการณ์การซื้อของบางอย่างในเกมโดยไม่คำนึงถึงประโยชน์การใช้สอยหรือไม่ เพราะเหตุใด

....

ส่วนที่ 5 ประเด็นอื่น ๆ ของแบบสอบถาม

หากผู้ศึกษามีข้อสงสัยหรือข้อมูลที่อยากสอบถามเพิ่มเติม สะดวกให้ติดต่อหรือไม่

....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมต่อแบบสอบถามนี้

....

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก ข.

ภาพข้อมูลเกม Ragnarok Online

ภาพที่ 1 หน้า Login เกม Ragnarok Online
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/131090)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 2 หน้าเลือกตัวละคร เกม Ragnarok Online
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/132188)

ภาพที่ 3 หน้าสร้างตัวละคร เกม Ragnarok Online
(ที่มา : https://www.compgamer.com/mainpage/131090)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 4 Login ประจำวัน เกม Ragnarok Online
(ที่มา : https://www.facebook.com/RagnarokGGT/photos/a.
108973367350310/164244765156503/)

ภาพที่ 5 ตัวอย่างกิจกรรมพิเศษของเกม Ragnarok Online
(ที่มา : https://www.facebook.com/RagnarokGGT/photos/pcb.
312018367045808/312000607047584/)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 6 ตัวอย่างตารางการแข่งขันกิลด์วอร์ของเกม Ragnarok Online
(ที่มา : https://www.facebook.com/RagnarokGGT/photos/a.
108973367350310/313211830259795/