

ทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์



นางสาวสุจินดา สุขมา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาศึกษาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2551

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

VIRTUAL CAPITALISM IN ON-LINE GAME

Miss Sujinda Sukma

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Journalism and Information

Department of Journalism

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2008

Copyright of Chulalongkorn University

511168

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ทฤษฎีเกมเสมือนในเกมออนไลน์

โดย

นางสาวสุจินดา สุขมา

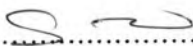
สาขาวิชา

วารสารสนเทศ


อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต

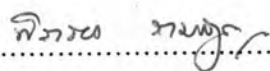
---

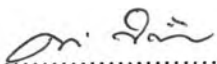
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารบัณฑิต

.....  ..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  ..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ รจิตลักษณ์ แสงอุไร)

.....  ..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต)

.....  ..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณรงค์ ขำวิจิตร)

สุจินดา สุขมา : ทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์. (VIRTUAL CAPITALISM IN ON-LINE GAME) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ. ดร. พิศรอรอง รามสูต, 233 หน้า.

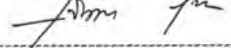
งานวิจัยเรื่องทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์นั้น มุ่งศึกษาถึงโครงสร้างและการออกแบบของเกม Lineage II Online ซึ่งเป็นเกมแนว MMORPG ว่ามีลักษณะของความเป็นทุนนิยมเสมือนอย่างไร และข้อจำกัดของเกมที่ถูกกำหนดขึ้นโดยผู้พัฒนาเกมมีผลอย่างไรต่อความเป็นทุนนิยมเสมือนภายในเกม รวมถึงการศึกษาถึงการเชื่อมต่อของความเป็นทุนนิยมเสมือนภายในเกมมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงว่ามีการเชื่อมต่อหรือไม่ และเชื่อมต่อโดยวิธีการใด โดยผู้วิจัยในวิธีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมในช่วงเวลาดังแต่วันที่ 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2551 จนถึงวันที่ 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552 การวิเคราะห์เนื้อหา และ การสัมภาษณ์เชิงลึก

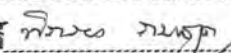
ผลการวิจัยพบว่า โครงสร้างของเกมนั้นมีลักษณะของความเป็นทุนนิยมเสมือน กล่าวคือมีปัจจัยการผลิตโดยผู้เล่นทุกคนสามารถเป็นผู้ประกอบการได้ โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเฝ้าพันธ์และอาชีพแต่อย่างใด อีกทั้งยังมีการซื้อขายสินค้าและบริการภายในเกมระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นด้วยกันเองอย่างเสรี แต่เนื่องจากข้อจำกัดของระบบเกมที่สนับสนุนให้เกิดการรวมตัวกันเป็นแกลนซึ่งก็คือชุมชนย่อย และข้อจำกัดของทักษะอาชีพของแต่ละอาชีพ ทำให้ต้องมีกาพึ่งพากันเกิดขึ้น ทำให้ความสัมพันธ์ในการผลิตแบบแนวตั้ง ที่เป็นสาเหตุเกิดขึ้นระหว่างผู้ประกอบการที่เป็นเจ้าของปัจจัยการผลิตและแรงงานตามหลักของระบบทุนนิยมไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ผลจากข้อจำกัดของเกมที่ถูกออกแบบมาทำให้ความสัมพันธ์ทางการผลิตที่เกิดขึ้นในเกมมีลักษณะที่เท่าเทียมกัน เป็นความสัมพันธ์ในแนวราบ ผู้เล่นทุกคนในชุมชนต้องพึ่งพาอาศัยกัน และช่วยเหลือกัน เพื่อที่สุดท้ายแกลนหรือชุมชนจะแข็งแกร่งและสามารถพึ่งพาตัวเองได้ โดยทุกคนที่เป็นสมาชิกแกลนได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน ถึงแม้จะเป็นผลประโยชน์ในลักษณะของสิ่งที่จับต้องไม่ได้ก็ตาม ซึ่งสามารถเรียกลักษณะของชุมชนแบบนี้ได้ว่า เป็น ชุมชนวิสาหกิจ สำหรับการเชื่อมต่อของทุนนิยมเสมือนสู่โลกแห่งความเป็นจริงนั้น เกิดจากผู้เล่นเกมกลุ่มหนึ่ง ที่เห็นว่าผู้เล่นมีความต้องการในการหาปัจจัยการผลิตและสินค้าภายในเกมมากและไม่สามารถอดทนในการหาสิ่งของเหล่านี้ภายในเกมมาเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองในโลกเสมือนจริงได้ทันใจ ผู้เล่นกลุ่มนี้จึงเสนอขายสินค้าและเงินในเกมเป็นเงินจริง ซึ่งมีทั้งผู้เล่นที่ทำการซื้อขายเป็นรายเล็กๆไม่จริงจัง ไปจนถึงผู้เล่นที่เปลี่ยนการเล่นเกมเพื่อความบันเทิงให้กลายเป็นธุรกิจและทำเป็นอาชีพ ถึงแม้ว่าจะมีกฎหมายห้ามการซื้อขายสิ่งของและเงินในเกมเป็นเงินจริงก็ตาม

ภาควิชา.....วารสารสนเทศ.....

สาขาวิชา.....วารสารสนเทศ.....

ปีการศึกษา.....2551.....

ลายมือชื่อผู้ผลิต 

ลายมือชื่ออ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 

# # 4885153228 : MAJOR JOURNALISM

KEYWORDS : LINEAGE II / GAME ONLINE / VIRTUAL CAPITALISM

SUJINDA SUKMA: VIRTUAL CAPITALISM IN ON-LINE GAME. THESIS

ADVISOR: ASST. PROF. PIRONGRONG RAMASOOTA, Ph.D., 233 pp.

The research, a study on virtual capitalism in online game, mainly focused on a structure and design of "Lineage II Online" which is the MMORPG game, in order to specify the characteristics of virtual capitalism and limitation due to game design and development. This research also studies the relationship between virtual capitalism and real capitalism, in attempt to find a connection and to specify a method of connection between both types of capitalism. The researcher uses participant observation method during researching period starting from February 20<sup>th</sup>, 2008 to February 20<sup>th</sup>, 2009, content analysis and in-depth interview.

The research finding shows that the game's structure has attributes of virtual capitalism. The game contains factors of production which any player can become an entrepreneur without a limitation on the player's tribe and job. Freely trading of goods and services between players also occurs in the game. Nonetheless, a limitation on the game's structure encouraging players to create a clan; a sub community, and a limitation on skills of each job, encourage players to cooperate with each other. Therefore, vertical production function, leading to a differentiation between entrepreneurs, the owner of production factors, and labours, can not be occurred. As the game has been designed to create a fair production function; a horizontal production function, players in the community have to cooperate and support each other which will ultimately resulted in a strong and self-sustainable clan or community where members have joint intangible benefit. The community with these characteristics can be described as a community enterprise. The connection between virtual capitalism and real capitalism is created by a group of players who offer goods in the game in exchange for real cash to impatient players demanding production factors and goods in the game. Some of the players are part-time traders while the others do a business of selling goods in the game even though real cash trading is prohibited in the game.

Department : ..... Journalism .....

Field of Study : Journalism and Information..

Academic Year : ..... 2008 .....

Student's Signature

Advisor's Signature

*Sujinda Sukma*

*Pirongrong Ramasoota*

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณา และความร่วมมือจากหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิรงรอง รามสูต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ตลอดจนตรวจแก้ไขวิทยานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์ และขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ รจิตลักษณ์ แสงอุไร ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณรงค์ ขำวิจิตร กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความกรุณาตลอดเวลาเป็นประธานกรรมการและกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ และให้คำแนะนำ รวมถึงให้ความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์

กราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ สำหรับความรัก กำลังใจ ความเสียสละที่มีให้ และคอยสนับสนุนลูกสาวคนหนึ่งในทุกๆด้านจนประสบความสำเร็จ

ขอบคุณคุณทรงศรี พี่ๆ เพื่อนๆ น้องๆ คณะนิเทศศาสตร์ทุกคน สำหรับความช่วยเหลือ กำลังใจ และความทรงจำที่ดีตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ชาวแก๊งค์ดินทรเดชา ที่คอยช่วยเหลือในการทำงาน ให้กำลังใจ คอยถามถึงสุขภาพความเป็นอยู่ และลุ้นจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายขอขอบคุณเพื่อนๆชาว Lineage II เซิร์ฟเวอร์ 4 Lionna ทุกคนที่ให้คำแนะนำ ให้สัมภาษณ์ ให้ข้อมูลที่มีประโยชน์กับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอขอบคุณเพื่อนๆแคลน Erzenget แคลน Kuroneko และแคลน Godfather ทุกคนที่ทำให้รู้ว่ามิตรภาพภายในโลกเสมือนนั้นมีจริง



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง .....	ญ
สารบัญภาพ .....	ฎ
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
ที่มา และความสำคัญของปัญหา .....	1
คำถามวิจัย .....	6
ขอบเขตของการวิจัย .....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
นิยามศัพท์.....	7
กรอบแนวคิด.....	12
<b>บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง .....	13
1. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของเกมออนไลน์.....	13
2. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – mediated communication).....	18
3. แนวคิดเรื่องชุมชนออนไลน์หรือชุมชนเสมือนจริง (Online community or virtual community).....	20
4. แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง (Virtual Reality).....	25
5. แนวคิดเรื่องการเข้ารหัสและการถอดรหัส (Encoding and decoding).....	27
6. แนวคิดเรื่องทุนนิยม (Capitalism).....	29
6.1 แนวคิดเรื่องการสะสมทุน (Capital accumulation).....	30
6.2 แนวคิดเรื่องการแข่งขันโดยเสรี (Free competition).....	31

6.3 แนวคิดเรื่องการต่อสู้ระหว่างชนชั้น (Class Struggle).....	32
7. แนวคิดเรื่องสังคมเป็นตัวหล่อหลอมให้เกิดเทคโนโลยี (Social shaping of technology).....	34
<b>บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย</b>	
ขอบเขตการศึกษาและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	36
วิธีการเก็บข้อมูล.....	37
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
การนำเสนอข้อมูล.....	38
<b>บทที่ 4 ผลการวิจัย</b>	
ภาพรวมของการเล่นเกม	
1. เรื่องราวเบื้องหลัง .....	39
2. สังคมของเกม Lineage II Online.....	43
2.1 กฎของเผ่าพันธุ์.....	43
2.2 ระบบสังคม.....	50
2.3 โครงสร้างของระบบเศรษฐกิจ.....	55
ลักษณะของระบบทุนนิยมเสมือนที่เกิดขึ้นในเกม Lineage II Online	
1. เอกชนเป็นผู้ถือกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินและปัจจัยการผลิต.....	64
2. การซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าโดยเสรี.....	94
3. การเอาเปรียบและครอบงำระหว่างชนชั้น.....	99
4. การเชื่อมต่อของระบบทุนนิยมเสมือนภายในเกมสู่โลกแห่งความเป็นจริง	107
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	
สรุปผลการวิจัย .....	124
อภิปรายผลการวิจัย .....	131
ข้อเสนอแนะ .....	135
ข้อจำกัดในการวิจัย.....	135



รายการอ้างอิง .....	136
ภาคผนวก	
ภาคผนวก.....	142
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	233

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1.1 ตารางแสดงส่วนหนึ่งของเกมออนไลน์ที่ให้บริการในปัจจุบัน.....	5
4.1 ตารางแสดงของที่ต้องใช้ในการเพิ่มระดับแคลน.....	51
4.2 ตารางแสดงยศและลำดับชั้นภายในแคลน.....	54
4.3 ตารางแสดงอาชีพของแต่ละเผ่าพันธุ์.....	67
4.4 ตารางแสดงเส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพ ที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต.....	68
4.5 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของระดับของตัวละครของผู้เล่นกับระดับของ มอนสเตอร์ต่ออัตราการใช้ไอเทม.....	91
4.6 ตารางแสดงรายละเอียดของผู้ให้สัมภาษณ์.....	81
5.1 ตารางแสดงลักษณะของสายอาชีพที่มีผลต่อการเข้าถึงปัจจัยการผลิต.....	82
6.1 ตารางแสดงความสามารถของแคลนในระดับต่างๆ.....	187
6.2 ตารางแสดงบทลงโทษเกี่ยวกับแคลน.....	188
6.3 ตารางแสดงขั้นตอนการลงทะเบียนตีปราสาท.....	195
6.4 ตารางแสดงรายการหมู่บ้านแรกและหมู่บ้านอันดับ 2 ในช่วงเวลาตีปราสาท.....	199
6.5 ตารางแสดงเกร็ดของอุปกรณ์กับระดับเลเวลของตัวละครที่เหมาะสม.....	218

## สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
4.1 มนุษย์ไฟเตอร์ชาย-หญิง และมนุษย์เมจชาย-หญิง.....	44
4.2 ผ้าพันธูเอลฟ์.....	45
4.3 ผ้าพันธูคาร์คเอลฟ์.....	46
4.4 ออร์คไฟเตอร์ชาย-หญิง และออร์คเมจหญิง-ชาย.....	47
4.5 ผ้าพันธูคามาเอล.....	48
4.6 ผ้าพันธูดวอร์ฟ.....	49
4.7 หน้าต่างเมนูแคลน.....	51
4.8 แสดงภาพหน้าต่างแคลน แสดงลำดับชั้นภายในแคลน.....	53
4.9 หน้าต่างแสดงสิทธิของสมาชิกแคลน.....	55
4.10 แสดงหน้าต่างร้านค้าและตัวละคร NPC.....	56
4.11 แสดงอัตราภาษีของหมู่บ้านปราสาทก็รัน.....	56
4.12 เกทคิปปเปอร์หมู่บ้านปราสาทก็รัน.....	58
4.13 บริการโกดังฝากของ.....	59
4.14 บริการโกดังอินของ.....	59
4.15 ร้านขายสินค้าของผู้เล่น.....	60
4.16 ร้านรับซื้อสินค้าของผู้เล่น.....	61
4.17 ร้านรับผลิตของผู้เล่นแสดงรายการสินค้าที่รับผลิตและค่าแรง.....	61
4.18 แสดงวัตถุดิบที่ต้องใช้ในการผลิตดาบ Dark Legion.....	62
4.19 แสดงหน้าต่างการประมูลไอเทมหายากที่หมู่บ้านปราสาททูน.....	63
4.20 วงจรระบบเพาะปลูก.....	87
4.21 ประกาศรับสมัครผู้เล่นเข้าสำนักแคลน.....	89
4.22 แสดงแคลนที่ครอบครองปราสาทและอัตราภาษี.....	96
4.23 วงจรการสะสมทุนของผู้ประกอบการระดับบุคคล.....	98
4.24 โครงสร้างของแคลน.....	100
4.25 ความสัมพันธ์ในการผลิตที่เกิดขึ้นในแคลน.....	102

ภาพประกอบ	หน้า
4.26 ความสัมพันธ์ระหว่างแคลนภายในเซิร์ฟเวอร์.....	104
4.27 วงจรของการใช้โปรแกรมช่วยเล่นเพื่อการสะสมทุน.....	121
6.1 เส้นทางสายอาชีพมนุษย์ไฟเตอร์.....	143
6.2 เส้นทางสายอาชีพมนุษย์เมจ.....	150
6.3 เส้นทางสายอาชีพเอลฟ์ไฟเตอร์.....	157
6.4 เส้นทางสายอาชีพเอลฟ์เมจ.....	162
6.5 เส้นทางสายอาชีพดาร์คไฟเตอร์.....	165
6.6 เส้นทางสายอาชีพดาร์คเมจ.....	169
6.7 เส้นทางสายอาชีพออร์คไฟเตอร์.....	172
6.8 เส้นทางสายอาชีพออร์คเมจ.....	175
6.9 เส้นทางสายอาชีพดวอร์ฟ.....	178
6.10 เส้นทางสายอาชีพคามาเอล.....	181
6.11 หน้าต่างสนทนา MSN ภายในเกม.....	185
6.12 ขั้นตอนการสร้างแคลน.....	186
6.13 หน้าต่างแคลน.....	186
6.14 ผู้ดูแลการเพาะปลูก.....	189
6.15 ตารางเมล็ดพันธุ์และผลตอบแทน.....	193
6.16 หน้าต่างการจัดการเมล็ดพันธุ์ของปราสาท.....	193
6.17 รายการสินค้าที่ปราสาทผลิตได้.....	194
6.18 ทหารรับจ้างของปราสาท.....	196
6.19 การตีปราสาท.....	197
6.20 สิ่งของแต่ละฝ่ายในสงครามปราสาท.....	198
6.21 ป้อม.....	205
6.22 แผนที่โลก Lineage II.....	208
6.23 แผนที่หมู่บ้านปราสาทซุตต์การ์ต.....	209
6.24 แผนที่หมู่บ้านปราสาทอาเดน.....	209
6.25 แผนที่หมู่บ้านปราสาทดีออน.....	210
6.26 แผนที่หมู่บ้านปราสาทกีรัน.....	210
6.27 แผนที่หมู่บ้านกลูติน.....	211

## ภาพประกอบ

6.28	แผนที่หมู่บ้านปราสาทกุดดีโอ.....	211
6.29	แผนที่หมู่บ้านปราสาทโกดาด.....	212
6.30	แผนที่นครลอยน้ำฮานเนส (หมู่บ้านปราสาทอินาดรีล).....	212
6.31	แผนที่หมู่บ้านปราสาทโอเรน.....	213
6.32	แผนที่หมู่บ้านปราสาททรูน.....	213
6.33	ร้าน NPC.....	214
6.34	ตลาดในหมู่บ้านปราสาทกีรัน.....	215
6.35	ประกาศซื้อขายสินค้า.....	215
6.36	ตัวอย่างอุปกรณ์ตกแต่งร่างกาย.....	219
6.37	ตัวอย่างเผ่าดอร์ฟชาย-หญิงในชุดออกงาน.....	220
6.38	ดาบจูโจมคู่ +16.....	221
6.39	ตัวละครวีรบุรุษ.....	223