สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4
ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง "ทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์" โดยเลือกศึกษาเกม Lineage II Online นั้น ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเข้าสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และการวิเคราะห์เนื้อหาเป็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยได้ลำดับผลการวิจัยออกเป็นหัวข้อดังนี้

ภาพรวมของการเล่นเกม

1. เรื่องราวเบื้องหลัง (Background Story)

Lineage II Online เป็นเกมแนวสวมบทบาทเสมือนจริงแบบออนไลน์ขนาดใหญ่ (Massive Multiplayer Online Role Playing Game; MMORPG) โดยมีตัวละครในเกมเปรียบเสมือนตัวแทนของผู้เล่นแต่ล่ะคน โดยมีเรื่องราวภายในเกมดังนี้

โลกถูกสร้างขึ้นด้วยเทพสององค์ ไอน์ฮัดซัด และ กรังคายน์ และเผ่าพันธ์แรกที่เกิดมาพร้อมกับการสร้างโลกครั้งนี้คือ 'ยักษ์' ที่มีสติปัญญาและร่างกายที่แข็งแกร่ง และได้สาบานว่าจะจงรักภักดีและนับถือเทพทั้งสององค์ตลอดไป ไอน์ฮัดซัดและกรังคายน์จึงพึงพอใจพวกยักษ์และได้แต่งตั้งให้เป็นนายของสิ่งมีชีวิตทั้งมวล ไอน์ฮัดซัดและกรังคายน์ ให้กำเนิดบุตรธิดาด้วยกันมากมาย บุตรธิดาห้าคนแรกได้รับมอบอำนาจด้วยพลังเหนือสิ่งต่างๆ บนโลก

ธิดาคนโต ซิลเลน ถือครองพลังแห่งน้ำ
บุตรคนโต พากริโอ ควบคุมพลังแห่งไฟ
ธิดาคนรอง มาเฟอร์ ควบคุมผืนดิน
บุตรคนรอง ซาย์ฮา คือเจ้าแห่งสายลม
ส่วนธิดาคนเล็ก อีวา นั้น ไม่มีธาตุใดเหลืออยู่อีก จึงสร้างสรรค์บทกวีและดนตรี

ไอน์ฮัดซัดผู้เป็นเทพีแห่งการสร้าง ได้สร้างรูปลักษณ์ต่างๆ ขึ้นจากจิตของนาง และเหล่าบุตรธิดาของนางก็ใช้พลังของพวกเขาสร้างชีวิตขึ้นจากรูปลักษณ์เหล่านั้น

ซิลเลนใส่จิตแห่งน้ำลงในรูปลักษณ์แรกที่ถูกสร้างขึ้น กำเนิดเป็นเผ่าพันธุ์แห่ง 'เอลฟ์'
พากริโอใส่จิตแห่งไฟลงในรูปลักษณ์ที่สองที่ถูกสร้างขึ้น เกิดเป็นเผ่าพันธุ์แห่ง 'ออร์ค'
มาเฟอร์ใส่จิตแห่งดินลงในรูปลักษณ์ที่สาม เป็นกำเนิดของเผ่าพันธุ์ 'ดวอร์ฟ'
ชาย์ฮาใส่จิตแห่งลมลงในรูปลักษณ์ที่สี่ เป็นกำเนิดของเผ่าพันธุ์ 'อาเทียส'

กรังคายน์เป็นเทพแห่งการทำลายล้างแต่เมื่อเขาได้เห็นงานของไอน์ฮัดซัดก็เกิดเลียนแบบและสร้างรูปลักษณ์ขึ้นโดยจำลองจากตนเอง และได้ไปขอความช่วยเหลือจากลูกๆทั้ง 4 ของตน แต่เนื่องจากส่วนที่ดีที่สุดของธาตุทั้ง 4 ได้ถูกใช้ไปแล้ว กรังคายน์จึงได้แต่จิตที่เลวร้ายมาใส่ในรูปลักษณ์ที่เขาสร้างขึ้น เกิดเป็นเผ่าพันธุ์ 'มนุษย์' ที่อ่อนแอ โง่เขลา เจ้าเล่ห์ และขี้ขลาด

เผ่าพันธุ์แห่งเอลฟ์นั้นเฉลียวฉลาดและรู้จักการใช้เวทมนตร์ แต่พวกเขาก็ยังเฉลียวฉลาดน้อยกว่ายักษ์ ดังนั้น พวกยักษ์จึงให้เอลฟ์รับใช้ตนในด้านการปกครองและกิจการที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์

เผ่าพันธุ์ออร์คนั้นแข็งแกร่ง พวกเขามีพละกำลังที่ไม่มีวันอ่อนล้าและพลังใจที่แข็งกล้า แต่พวกเขาก็ยังไม่แข็งแกร่งเท่ายักษ์ ดังนั้น พวกยักษ์จึงให้ออร์ครับใช้ตนในการสงคราม

เผ่าพันธุ์ดวอร์ฟนั้นเชี่ยวชาญทักษะ พวกเขาเป็นวิศวกรชั้นเยี่ยม นักคำนวณผู้เชี่ยวชาญและช่างฝีมือชั้นเลิศ พวกยักษ์จึงให้พวกเขารับใช้ในด้านการเงินและงานช่างทั้งหลาย

เผ่าพันธุ์มีปีกอาร์เทียสนั้นรักอิสระและมีความอยากรู้อยากเห็นไร้ที่สิ้นสุด พวกยักษ์ต้องการจับและพิชิตเผ่าพันธุ์ที่มีปีกนี้ แต่เมื่อใดก็ตามที่อาร์เทียสถูกขังในกรง พวกเขาจะสูญสิ้นพลังและตายอย่างรวดเร็ว เหล่ายักษ์จึงไม่มีทางเลือกนอกจากปล่อยให้อาร์เทียสโบยบินไปได้โดยเสรี เหล่าอาร์เทียสจะมาเยือนเมืองของยักษ์เพื่อนำข่าวสารจากดินแดนอื่นในโลกมาให้

พวกมนุษย์นั้นไม่สามารถทำสิ่งใดได้ดีเลิศ จึงกลายเป็นทาสของพวกยักษ์ ทำงานใช้แรงงานอันต่ำต้อยทั้งหมด ชีวิตของมนุษย์นั้นไม่ได้ดีไปกว่าสัตว์เลยแม้สักน้อย

กรังคายน์ได้ทำผิดครั้งใหญ่ล่อลวงมีสัมพันธ์กับธิดาคนโตซิลเลน ทำให้ไอน์ฮัดซัดโกรธและปลดซิลเลนออกจากการเป็นเทพีแห่งน้ำและเนรเทศออกจากแผ่นดิน โดยกรังคายน์ไม่คิดช่วยเหลือ ทำให้ซิลเลนโกรธแค้นมาก ต่อมาซิลเลนได้ให้กำเนิดลูกออกมาเป็นมังกรทั้ง 6 และเหล่า

อสุรกาย ด้วยความเคียดแค้นนางจึงรวมรวบพรรคพวกและเหล่าอสูร รวมถึงมังกรทั้ง 6 เข้าทำสงครามกับเหล่าเทพ ถึงแม้ว่ากองทัพของซิลเลนจะแข็งแกร่ง แต่การต่อสู้ที่ยืดเยื้อยาวนานในที่สุดนางก็พ่ายแพ้ต่อเทพเจ้า มังกรทั้ง 6 และอสูรกายที่ยังมีชีวิตรอดหนีลงมายังโลกมนุษย์ ส่วนซิลเลนที่เศร้าสร้อยเพราะการสูญเสียลูกและไพร่พลมากมายได้สร้างโลกใต้พิภพขึ้นและปกครองโลกนั้น

อีวาได้ขึ้นมาเป็นเทพีแห่งน้ำแทนซิลเลน แต่ความหวาดกลัวทำให้นางไม่ดูแลหน้าที่จนเกิดน้ำท่วมโลกสิ่งมีชีวิตมากมายล้มตาย ทำให้ไอน์ฮัดซัดกริ้ว จากน้ำท่วมนี้ ยักษ์และสิ่งมีชีวิตจำนวนนับไม่ถ้วนได้จากไปสู่โลกของซิลเลน ทำให้ไอน์ฮาซัดริษยาซิลเลนเป็นอย่างมาก สุดท้ายอีวาก็ต้องมาทำหน้าที่ของตนตามคำสั่งมารดา เมื่ออีวาใช้อำนาจของนางจัดการกับสายน้ำทั้งหลาย หายนะที่เกิดขึ้นจึงค่อยบรรเทาลง อย่างไรก็ตาม ก็เป็นไปไม่ได้ที่จะกอบกู้แผ่นดินที่เหลือเพียงความพินาศให้กลับมาเป็นดังเดิม

บรรดายักษ์เริ่มเสื่อมความศรัทธาในเทพเจ้าลง เพราะการกระทำอันหยาบช้าของกรังคายน์และความริษยาของไอน์ฮัดซัด โลกใต้พิภพจึงถูกสร้างขึ้น และเกิดเหล่าปีศาจขึ้นมากมาย ด้วยความอ่อนแอและขาดความสามารถของอีวา ทำให้แผ่นดินอยู่ในสภาพย่ำแย่อย่างเลวร้าย พวกยักษ์เริ่มคิดว่าพวกเขามีพลังอำนาจเทียบเท่าเทพเจ้าพวกเขาเริ่มทำการทดลองปรับเปลี่ยนพันธุกรรมของสิ่งมีชีวิต เพื่อสร้างสิ่งมีชีวิตในรูปแบบใหม่ขึ้นพวกยักษ์เรียกเวทมนตร์ที่ทำให้สิ่งมหัศจรรย์เหล่านี้เกิดขึ้นได้ว่าวิทยาการ

ด้วยความหลงมัวเมาในอำนาจ พวกยักษ์จึงจัดตั้งกองทัพอันแข็งแกร่งเพื่อจะต่อสู้กับเหล่าเทพ แม้ว่าซิลเลนกับมังกรทั้งหก และปีศาจมากมายจะประสบความล้มเหลวมาแล้วกับการกระทำเดียวกันนี้ก็ตาม เหล่าเทพเจ้าได้เห็นการเตรียมการนี้และโกรธจัด ไอน์ฮัดซัด ผู้ถือสิทธิ์ในการสร้างชีวิตอยู่แต่ผู้เดียวถึงกับพูดไม่ออกด้วยแรงโทสะ นางสาบานจะทำลายยักษ์ทั้งหมดให้สิ้นซากไปพร้อมกับผืนแผ่นดินและโลกทั้งหมด กรังคายน์พยายามวิงวอนให้นางสงบลง

ไอน์ฮัดซัดยอมประนีประนอมในที่สุด โดยจะลงทัณฑ์เหล่ายักษ์เพียงอย่างเดียว โดยทำให้นครแห่งยักษ์ มหานครที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลกถูกทำลาย ยักษ์จำนวนนับไม่ถ้วน รวมทั้งเผ่าพันธุ์อื่นๆ ถูกบดขยี้แหลกลาญในทันที หลุมขนาดใหญ่เกิดขึ้นบนพื้นดินและคลื่นยักษ์ก็ปกคลุมพื้นผิวของมันไว้ ในท้ายที่สุด ยักษ์เกือบทั้งหมดก็สูญสิ้นไป

ยักษ์ที่ยังรอดชีวิตพยายามหลบหนีได้ และขอร้องให้กรังคายน์ช่วยพวกตน กรังคายน์ช่วยพูดกับไอน์ฮัดซัดจนนางยอมปล่อยให้พวกยักษ์อยู่บนผืนดินอันคับแคบและแห้งแล้งเพื่อสำนึกบาปไปชั่วนิรันดร์แทนการสังหารพวกเขาจนหมดสิ้น

ภายหลังจากที่ยักษ์ได้หายไปเผ่าพันธุ์ที่เคยอยู่ใต้การปกครองของยักษ์ก็เกิดความโกลาหล เอลฟ์เป็นเผ่าแรกที่ตั้งตัวได้ก่อน และพยายามปกครองพื้นโลก แต่ก็ถูกพวกออร์คที่ไม่ยอมรับการปกครองของเอลฟ์ลุกขึ้นมาทำสงครามต่อต้าน เอลฟ์ได้ไปขอความช่วยเหลือจากเผ่าพันธุ์อื่นแต่ก็ได้รับการปฏิเสธ มีเพียงแต่มนุษย์ที่จะให้ความช่วยเหลือแลกกับการที่เอลฟ์จะต้องสอนเวทมนต์ให้

พวกมนุษย์ซึมซับวิถีแห่งเวทมนตร์อย่างรวดเร็ว เรียนรู้ได้เร็วกว่าที่เอลฟ์คาดไว้มาก แม้ว่าร่างกายของมนุษย์จะไม่แข็งแกร่งเท่าออร์ค แต่พวกเขาก็แข็งแรงขึ้นจากการทำงานหนักตลอดเวลาและการต่อสู้กันเองภายในเผ่า สองมือของพวกเขาสามารถกวัดแกว่งอาวุธได้อย่างชำชอง และเหนือสิ่งอื่นใด จำนวนของพวกเขานั้นมากมายมหาศาล ภายในระยะเวลาอันสั้น กองทัพมนุษย์ก็กลายเป็นกองกำลังอันน่าเกรงขาม

พันธมิตรของมนุษย์และเอลฟ์ค่อยๆ มีชัยเหนือออร์คทีละน้อย และเมื่อความได้เปรียบกลับมาเป็นของฝ่ายพันธมิตร พวกดวอร์ฟก็เปลี่ยนมาสร้างยุทโธปกรณ์ให้แก่มนุษย์ ด้วยชุดเกราะที่แข็งแกร่งขึ้น และอาวุธของดวอร์ฟอันคมกล้า พวกมนุษย์ก็สามารถโค่นกองทัพของออร์คลงได้โดยไม่ต้องพึ่งความช่วยเหลือจากกองกำลังของเอลฟ์เลย และในที่สุดมนุษย์เองก็ต่อต้านเอลฟ์ ทำให้เอลฟ์ต้องหนีเข้าสู่ป่าลึก

บราวน์เอลฟ์ที่ยังไม่พอใจและยังต้องการทำสงครามกับมนุษย์ถึงแม้ว่าจะต้องใช้มนต์ดำก็ตามได้แตกคอกับหมู่เอลฟ์ด้วยกัน และได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้มนต์ดำจากจอมเวทย์มนุษย์แลกกับชีวิตอมตะ เอลฟ์ทั้งสองเผ่าได้ทำการสู้รบกันเองหลังจากนั้นเป็นต้นมา บราวน์เอลฟ์เปลี่ยนไปนับถือกรังคายน์และซิลเลนและกลายเป็นผ่าพันธุ์แห่งความมืดที่ภายหลังเรียกกันว่า 'ดาร์คเอลฟ์'

และกลายเป็นมนุษย์นี่เองที่เป็นผู้พิชิตดินแดนทั้งหมด ลบปมด้อยจากการที่ตนเกิดจากกรังค์คายน์ด้วยการปฏิรูปศาสนาเสียใหม่ว่าแท้จริงไอน์ฮัดซัดเป็นผู้สร้างมนุษย์และหันมานับถือไอน์ฮัดซัด และเริ่มสร้างอาณาจักรของตนขึ้นเรียกกันว่า อาณาจักรเอลมอร์อาเดน และ

อาณาจักรกราเซีย สงครามยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่องระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกันเอง แต่ในท้ายที่สุดได้มีการทำสัญญาสันติภาพกันขึ้น ถึงแม้จะไม่ได้เกิดจากความเป็นเต็มใจก็ตาม

ผู้เล่นที่เข้าเล่นเกมและผจญภัยภายในโลกของ Lineage 2 Online สามารถเลือกเป็นเผ่าพันธุ์ทั้ง 6 ได้อย่างอิสระ สามารถดำเนินชีวิตภายในเกมได้โดยไม่ต้องยึดติดกับเรื่องราวเบื้องหลังของเกม ผู้เล่นสามารถที่จะเลือกที่จะดำเนินชีวิตภายในเกมได้อย่างเสรี ในการคบหาสมาคมกับตัวละครต่างเผ่าและอาชีพ ต่อสู้กับมอนสเตอร์เพื่อเพิ่มระดับตัวละครของตนเองให้สูงสุด (Level 85) เป็นที่หนึ่งในสายอาชีพของตน (Hero)[5] หรือรวบรวมสมัครพรรคพวกตั้งแคลน[6] (Clan) เพื่อครอบครองปราสาทหรือดินแดน ร่วมกันทำกิจกรรมต่างๆภายในเกม และร่วมกันปราบปีศาจและอสูรกายในตำนานของ Lineage II

2. สังคมของเกม Lineage II Online

2.1 กฎของเผ่าพันธุ์

<u>เผ่าพันธุ์มนุษย์</u>

มนุษย์เป็นเผ่าพันธุ์ที่มีความสมดุลมากที่สุด มีลักษณะเหมือนมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นผู้มีอิธิพลมากที่สุด และมีประชากรมากที่สุดในโลกของ Lineage 2 ความสามารถเฉพาะด้านของมนุษย์ไม่มีอะไรโดดเด่น แต่สามารถปรับตัวไปสู่ความเป็นผู้เชี่ยวชาญมากที่สุดได้ มนุษย์มีรูปร่างที่แตกต่างกันระหว่างสายไฟเตอร์[7] และสายเมจ[8] ดังภาพประกอบที่ 4.1

---

[5] วีรบุรุษ (Hero) หมายถึงผู้ที่ชนะการแข่งขันแกรนด์โอลิมเปียด และมีคะแนนสูงสุดในอาชีพของตน ดูรายละเอียดการแข่งขันแกรนด์โอลิมเปียดได้ในภาคผนวก

[6] แคลน (Clan) หมายถึง การรวมกลุ่มทางสังคมภายในเกม Lineage 2 Online โดยไม่มีข้อจำกัดทางเผ่าพันธุ์และอาชีพ ผู้เล่นทุกเผ่าพันธุ์และอาชีพสามารถเข้าร่วมแคลนกันได้ หรือในเกมอื่นจะเรียกกันว่า สมาคม (Guild)

[7] สายไฟเตอร์ หมายถึง สายอาชีพที่ต่อสู้ด้วยทักษะทางกายภาพ

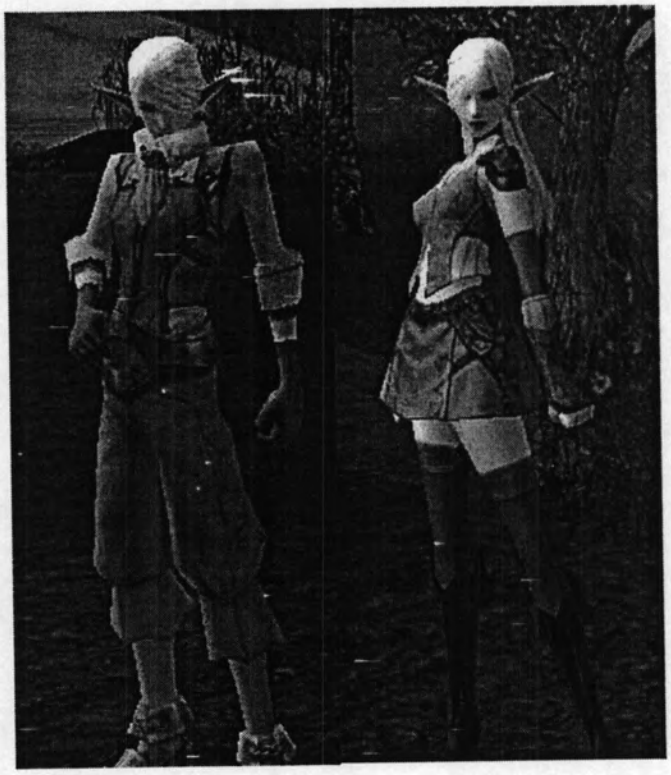
[8] สายเมจ หมายถึง สายอาชีพที่ต่อสู้ด้วยทักษะเวทมนต์

ภาพประกอบที่ 4.1: มนุษย์ไฟเตอร์ชาย-หญิง และ มนุษย์เมจชาย-หญิง (เรียงจากซ้ายไปขวา)

เผ่าพันธุ์เอลฟ์

เอลฟ์เป็นเผ่าพันธุ์ที่บูชาเทพีแห่งน้ำอีวา รักธรรมชาติ และสิ่งมีชีวิตในน้ำ มีรูปร่างผอมสูง คล่องแคล่ว และหูยาว มีลักษณะที่สวยงาม มีความสามารถในการกลั้นลมหายใจน้ำได้นาน และกระโดดจากที่สูงได้ดี มีความว่องไวในการต่อสู้และเคลื่อนไหว มีทักษะการยิงธนูที่ดีมากมีความแม่นยำ และมีค่าการหลบหลีกที่สูง แต่ก็โจมตีได้เบากว่าเผ่าพันธุ์อื่น

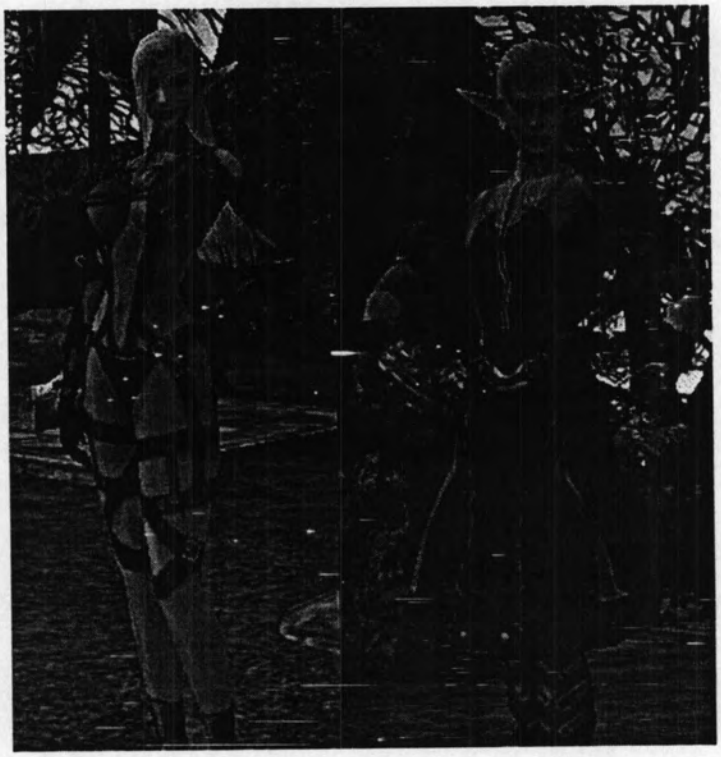
ภาพประกอบที่ 4.2: เผ่าพันธุ์เอลฟ์



เผ่าพันธุ์ดาร์คเอลฟ์

เดิมที่เป็นพวกเดียวกับเอลฟ์ แต่ศึกษามนต์ดำ และนับถือกรังคายน์และซิลเลน จึงถูกเนรเทศออกจากป่าเอลฟ์ และเป็นศัตรูกับเอลฟ์มาตลอด ดาร์คเอลฟ์มีผิวสีฟ้าอมเทา ความสามารถพิเศษทั่วไปเหมือนกับเอลฟ์ แต่มีความสามารถในการต่อสู้สูงที่สุด สามารถสร้างความเสียหายให้แก่ศัตรูได้มากที่สุดในบรรดาเผ่าพันธุ์ทั้งหมด

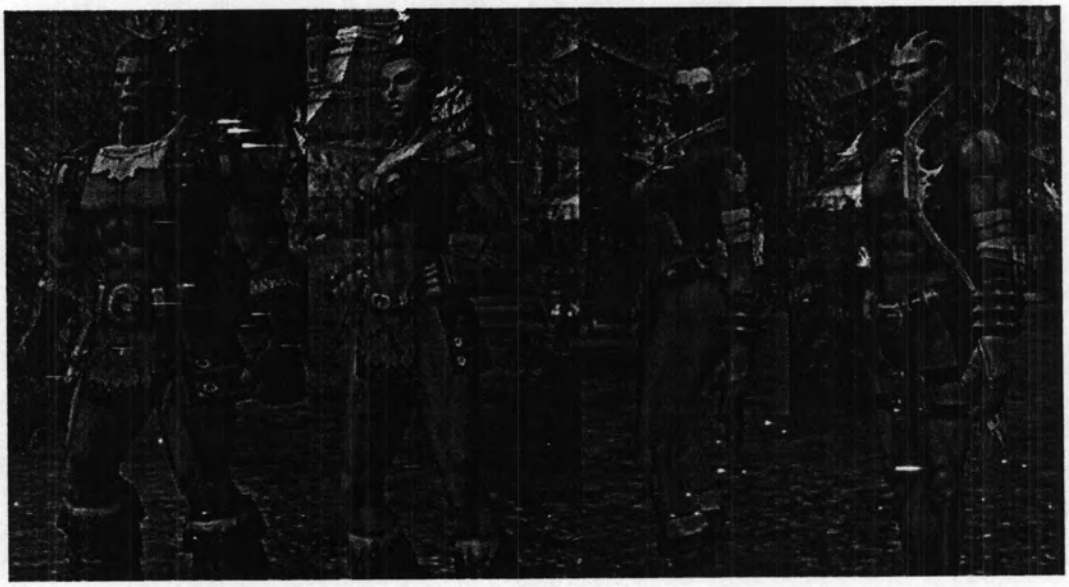
ภาพประกอบที่ 4.3: ดาร์คเอลฟ์



<u>เผ่าพันธุ์ออร์ค</u>

ออร์คสืบเชื้อสายมาจากไฟ ในบรรดาเผ่าพันธุ์ทั้งหมดมีร่างกายที่แข็งแกร่งมากที่สุด มีความสามารถในการฟื้นตัวได้อย่างรวดเร็ว และทนต่อสิ่งชั่วร้ายเช่นความเจ็บปวด และยาพิษ แต่ก็เคลื่อนไหวและโจมตีได้เชื่องช้า มีความสามารถในการยิงธนู และอัตราการหลบหลีกที่ต่ำ

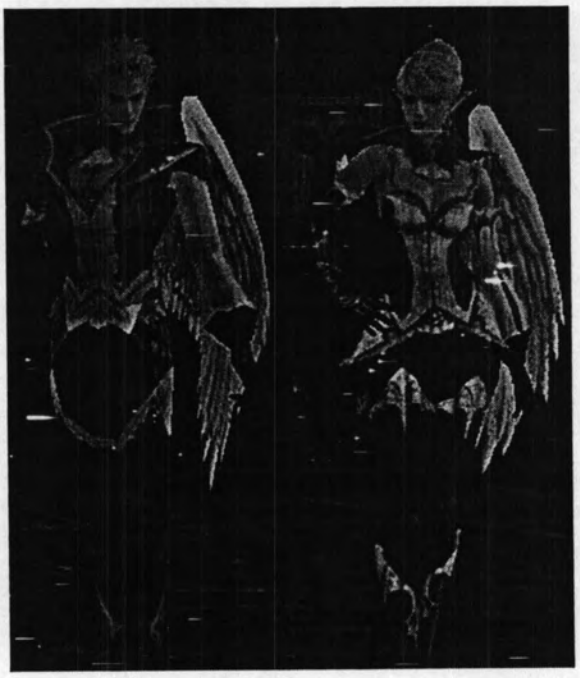
ภาพประกอบที่ 4.4: ออร์คไฟเตอร์ ชาย-หญิง และออร์คเมจ หญิง-ชาย (เรียงจากซ้ายไปขวา)



เผ่าพันธุ์คามาเอล

คามาเอลเป็นเผ่าพันธุ์ที่เพิ่งเข้ามาใหม่ใน Patch Kamael, The 1ST Throne เป็นเผ่าพันธุ์ที่มีปีกอยู่ที่ไหล่เพียงข้างเดียว และเป็นจุดกำเนิดของพลังเวทย์ของคามาเอล เป็นชนเผ่าที่มีพลังโจมตีที่รุนแรง และชำนาญการใช้วิญญาณ เปลี่ยนดวงจิตมาเป็นพลังให้กับตนเอง แต่เนื่องจากเป็นเผ่าพันธุ์ที่ปฏิเสธการรับใช้พระเจ้า จึงถูกสาปให้สามารถใส่ได้แค่ชุดเกราะเบา[9]

ภาพประกอบที่ 4.5: คามาเอล



[9] ชุดเกราะเบา เป็นประเภทหนึ่งของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในเกม เหมาะสำหรับเผ่าคามาเอล และอาชีพที่ใช้มีดและนักธนูที่ต้องการความคล่องตัว

เผ่าพันธุ์ดวอร์ฟ

ดวอร์ฟเป็นเผ่าพันธุ์ที่ถือกำเนิดมาจากดิน ไม่มีลักษณะอะไรโดดเด่นนอกเหนือจากความแข็งแกร่งของร่างกาย แต่สิ่งที่มาทดแทนความสามารถด้านอื่นของดวอร์ฟคือ ความสามารถในการหาวัตถุดิบและผลิตสิ่งของซึ่งเผ่าพันธุ์อื่นไม่สามารถทำได้ ดวอร์ฟถูกแบ่งออกเป็นสองประเภทคือดวอร์ฟสายอาชีพหาวัตถุดิบ และดวอร์ฟสายผลิตที่สามารถผลิตสินค้าได้จากวัตถุดิบนั้น ทั้งผลิตเองและตั้งร้านรับผลิต นอกจากนี้ดวอร์ฟยังมีความสามารถในการขนของสามารถบรรทุกน้ำหนักไว้ในตัวได้จำนวนมาก และมีช่องเก็บของทั้งในตัว และในโกดังมากกว่าเผ่าพันธุ์อื่นๆ

ภาพประกอบที่ 4.6: ดวอร์ฟ

แต่ละเผ่าพันธุ์จะแบ่งออกเป็นอาชีพตามเส้นทางของอาชีพเมื่อเลือกสร้างตัวละครในครั้งแรก โดยแต่ละอาชีพจะมีจุดเด่นจุดด้อย ทักษะเฉพาะของแต่ละอาชีพที่แตกต่างกันไป เพื่อความสมดุลของระบบเกม

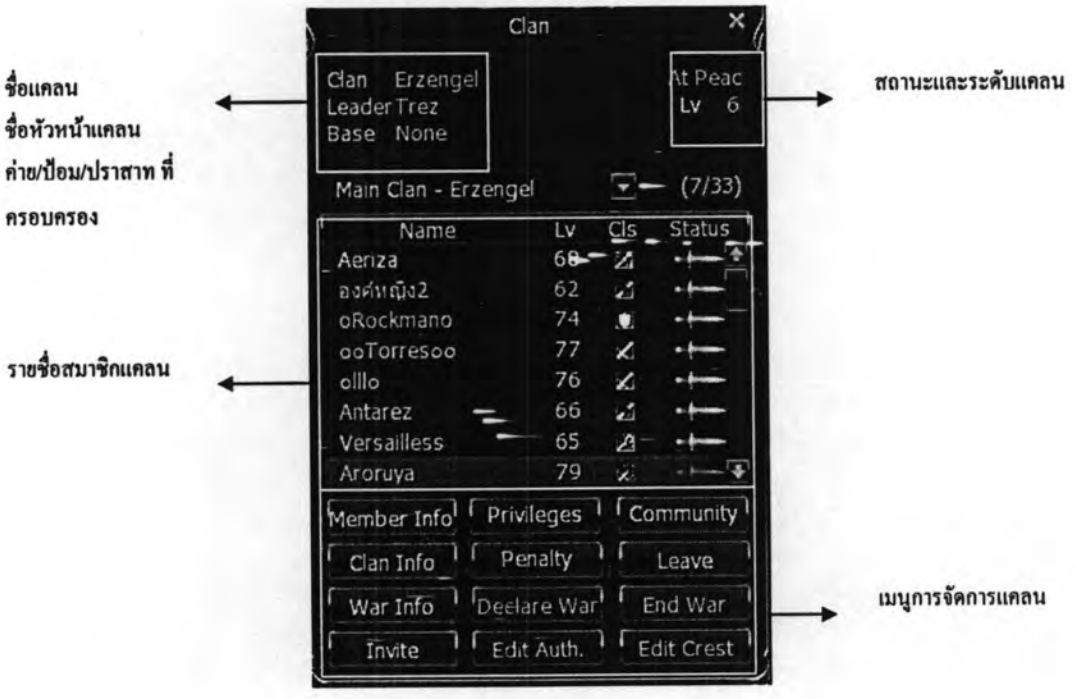
2.2 ระบบสังคม

ข้อจำกัดของเผ่าพันธุ์และอาชีพที่มีความสามารถและจุดเด่นจุดด้อยแตกต่างกัน ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถเล่นเกมนี้ได้อย่างราบรื่นโดยลำพังคนเดียวเมื่อถึงจุดๆหนึ่ง ดังนั้นจำเป็นต้องมีการรวมกลุ่มกันของผู้เล่นเพื่อทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน โดยการรวมกลุ่มในสังคมอาจจะเป็นการรวมตัวกันอย่างหลวม (Loosely Structured) เพื่อทำกิจกรรมบางอย่างเมื่อสิ้นสุดก็แยกย้ายกันเป็น เช่น การรวมกลุ่ม (Party) เพื่อออกต่อสู้กับมอนสเตอร์ หรือการรวมกลุ่มที่เป็นการรวมตัวกันอย่างแน่น (Tightly Structured) เพื่อทำให้กลุ่มมีประสิทธิภาพต่องานที่ต้องรับผิดชอบ เช่น แคลน (Clan) และพันธมิตร (Alliance)

ระบบแคลน (Clan) ในเกม Lineage 2 Online นั้นไม่ต่างจากระบบสมาคม (Guild) ในเกมอื่นๆเป็นระบบสังคมภายในเกมระบบหนึ่งที่มีความสำคัญ เพราะเป็นระบบที่ไว้รวบรวมผู้เล่นที่มีอุดมการณ์เดียวกันไว้ด้วยกัน โดยไม่มีข้อจำกัดของเผ่าและอาชีพเข้ามาเกี่ยวข้อง ทุกเผ่าทุกอาชีพสามารถรวมตัวอยู่ด้วยกันได้ในแคลนหนึ่งแคลน โดยมีผู้ก่อตั้งแคลนซึ่งเป็นอาชีพอะไรก็ได้เป็นคนดูแลรับผิดชอบในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในแคลนนั้นๆ ความสามารถของแคลนจะแบ่งออกเป็นเลเวลเช่นเดียวกันตัวละครปกติ แคลนที่มีเลเวลสูงสามารถรับสมาชิกแคลนได้จำนวนมากขึ้น ยิ่งแคลนที่มีคนมากย่อมได้เปรียบในการช่วยเหลือกันสะสมเงินทุนและสิ่งของเข้ามาใช้ประโยชน์ในแคลน และมีอำนาจต่อรองในสังคมเกมมากขึ้นด้วยเช่นกัน

ผู้เล่นสามารถสร้างแคลนได้เมื่อตัวละครมีระดับ (Level) 10 ขึ้นไป เมื่อสร้างแคลนแล้วหัวหน้าแคลนจะต้องจัดการดูแลแคลน โดนสามารถเข้าไปดูได้ในหน้าต่างแคลนดังภาพประกอบที่ 4.7

ภาพประกอบที่ 4.7: หน้าต่างเมนูแคลน



ขั้นตอนในการสร้างแคลนนั้นผู้สร้างแคลนจำเป็นต้องใช้เงิน ค่าเลื่องชื่อ และไอเทมพิเศษในการสร้างและเพิ่มระดับแคลน ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1: แสดงของที่ต้องใช้ในการเพิ่มระดับแคลน

แคลนเลเวล	สิ่งที่ต้องใช้ในการอัพเลเวลแคลน				
	SP[10] ของผู้ก่อตั้ง	อาเดนา	ไอเทม	ค่าความเลื่องชื่อ	จำนวนสมาชิก
1	20,000	650,000	-	0	1-15
2	100,000	2,500,000	-	0	1-20
3	350.000	0	หลักฐานแห่งเลือด[11]	0	1-30
4	1,000,000	0	หลักฐานในการตัดสินใจ[12]	0	1-40
5	2,500,000	0	หลักฐานแห่งความหวัง[13]	0	1-60
6	0	0	-	10,000	30-100
7	0	0	-	20,000	80-140
8	0	0	-	40,000	120-140
9	0	0	ปฏิญญาเลือด[14] 150 ชิ้น	40,000	140+

[10] ค่าประสบการณ์ของตัวละครอย่างหนึ่ง ที่มีไว้ใช้เรียนทักษะอาชีพของตัวละคร

[11] เป็นสิ่งของที่ได้จากการร่วมทำภารกิจเพิ่มเลเวลแคลนเป็นแคลนเลเวล 3 ได้จากมอนสเตอร์

[12] เป็นสิ่งของที่ได้จากการร่วมทำภารกิจเพิ่มเลเวลแคลนเป็นเลเวล 4 เมื่อทำภารกิจสำเร็จ

[13] เป็นสิ่งของที่ได้จากการร่วมทำภารกิจเพิ่มเลเวลแคลนเป็นเลเวล 5 เมื่อทำภารกิจสำเร็จ

ตารางที่ 4.1: แสดงของที่ต้องใช้ในการเพิ่มระดับแคลน (ต่อ)

แคลนเลเวล	สิ่งที่ต้องใช้ในการอัพเลเวลแคลน				
	SP[15] ของผู้ก่อตั้ง	อาเดนา	ไอเทม	ค่าความเลื่องชื่อ	จำนวนสมาชิก
10	0	0	ปณิธานเลือด[16] 5 ชิ้น	40,000	140+

จากตารางที่ 4.1 นอกจากต้องใช้เงิน และไอเทมแล้ว การเพิ่มระดับแคลนในระดับสูงๆนั้น จำเป็นต้องใช้ค่าเลื่องชื่อ วิธีการที่จะได้ค่าเลื่องชื่อมานั้น แคลนจะต้องสร้างสำนักแคลนขึ้นมา เพื่อรับผู้เล่นที่มีตัวละครระดับต่ำกว่า 40 เข้ามาอยู่ในแคลน และเล่นจนตัวละครของผู้เล่นนั้นถึงระดับ 40 และทำการเปลี่ยนอาชีพครั้งที่ 2 แคลนถึงจะได้ค่าเลื่องชื่อ

ค่าเลื่องชื่อของแคลน (Clan Reputation) มีความสำคัญอย่างมากสำหรับแคลน เป็นอีกหนึ่งตัวชี้วัดลำดับของแคลนภายในเซิร์ฟเวอร์ และมีประโยชน์ในการเพิ่มระดับของแคลน ใช้ในการเพิ่มทักษะให้กับแคลน และยังใช้ในการซื้อสิ่งของที่ไม่สามารถหาซื้อได้ตามร้านทั่วไป เช่น ชุดอาเพลลา[17]ซึ่งมีค่าความสามารถเหมาะสำหรับการ PVP[18] และผู้เล่นที่เป็นสมาชิกแคลนที่มียศ Elder[19] ขึ้นไปเท่านั้นถึงจะสวมใส่ได้ เป็นต้น ค่าเลื่องชื่อของแคลนนั้นเมื่อใช้แล้วจะลดลง จำเป็นต้องสะสมขึ้นมาใหม่เรื่อยๆ แคลนจึงต้องพยายามหาค่าเลื่องชื่อให้กับแคลนเพื่อทดแทนค่าเลื่องชื่อที่เสียไป

เมื่อแคลนมีระดับที่สูงขึ้นก็สามารถรับสมาชิกแคลนเพิ่มได้ โดยการสร้างสำนักแคลน กองอารักขา และ กองอัศวินตามลำดับ ซึ่ง แต่ละขั้นจะมีความสำคัญลดหลั่นกันไปดังภาพประกอบที่ 4.8

---

[14] ปฏิญญาเลือด เป็นสิ่งของที่จะได้จากการครอบครองป้อมทุก 6 ชั่วโมงจะได้ 1 ชิ้น ใช้ในการเพิ่มเลเวลแคลนเป็นเลเวล 9

[15] ค่าประสบการณ์ของตัวละครอย่างหนึ่ง ที่มีไว้ใช้เรียนทักษะอาชีพของตัวละคร

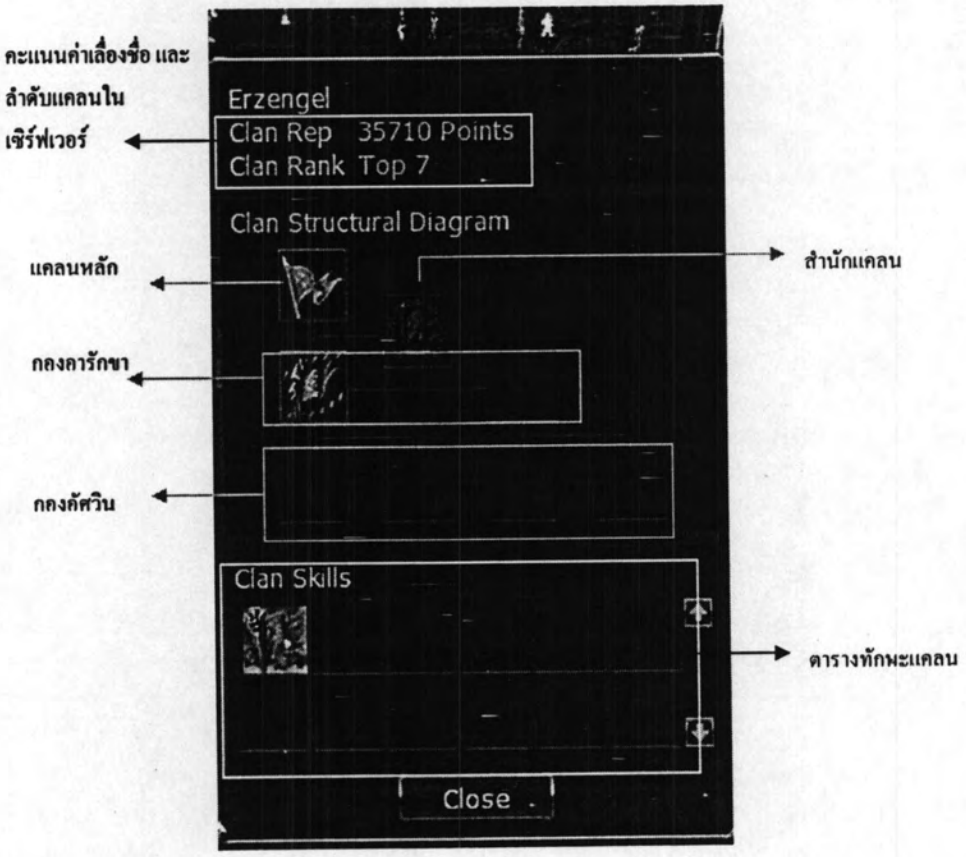
[16] ปณิธานเลือด เป็นสิ่งของที่จะได้จากการครอบครองปราสาท ทุก 6 ชั่วโมงได้ 1 ชิ้น ใช้ในการเพิ่มเลเวลแคลนเป็นเลเวล 10

[17] เป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายประเภทหนึ่งมีทั้ง เกราะ เกราะเบา และชุดคลุม สามารถหาซื้อได้ด้วยคะแนนค่าเลื่องชื่อ และสวมใส่ได้เฉพาะผู้เล่นที่เป็นสมาชิกแคลนเท่านั้น

[18] ดูภาคผนวก

[19] ยศ ของตัวละครในแคลน ขึ้นอยู่กับระดับของแคลน และตำแหน่งของตัวละครภายในแคลน

ภาพประกอบที่ 4.8: แสดงภาพหน้าต่างแคลน แสดงลำดับขั้นภายในแคลน

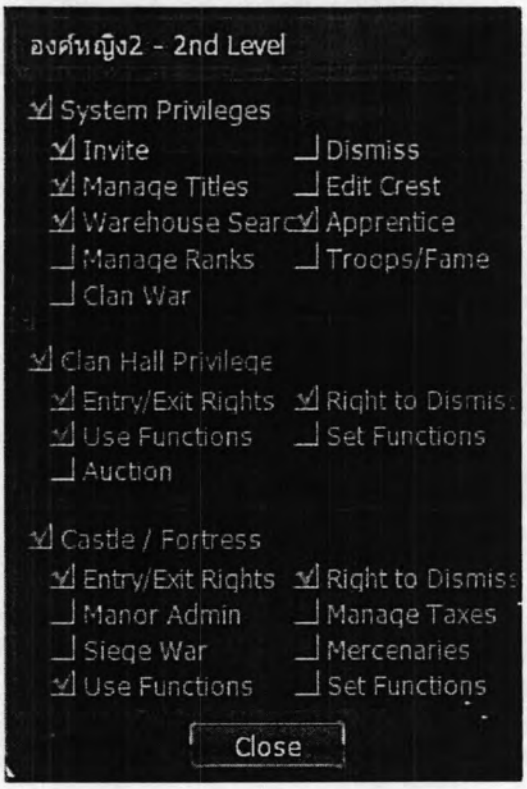


ผู้เล่นที่เป็นสมาชิกแคลนจะมีลำดับชั้นและยศลดหลั่นกันไปตามลำดับหน่วยย่อยของแคลนที่ตนสังกัด และหัวหน้าแคลนจะเป็นผู้กำหนดสิทธิในแต่ลำดับขั้น ดังตารางที่ 4.3 และภาพประกอบที่ 4.9

ตารางที่ 4.2: ตารางแสดงยศและลำดับชั้นภายในแคลน

ยศของระดับชั้น	แคลนเลเวล 5 และตัวละครไม่สังกัดแคลน	แคลนเลเวล 6	แคลนเลเวล 7	แคลนเลเวล 8	แคลนเลเวล 9
Vagabond	ไม่เป็นสมาชิกแคลน				
Vessel	เป็นสมาชิกแคลน				
Vessel		สมาชิกแคลนที่สังกัดสำนัก	สมาชิกแคลนที่สังกัดสำนัก	สมาชิกแคลนที่สังกัดสำนัก	สมาชิกแคลนที่สังกัดสำนัก
Heir	เป็นสมาชิกแคลนเลเวล 5	สมาชิกแคลนสังกัดกองอารักขา	สมาชิกแคลนสังกัดกองอัศวิน		
Knight	หัวหน้าแคลนเลเวล 4	สมาชิกแคลนหลัก	สมาชิกแคลนสังกัดกองอารักขา	สมาชิกแคลนสังกัดกองอัศวิน	
Elder	หัวหน้าแคลนเลเวล 5	หัวหน้ากองอารักขา	สมาชิกแคลนหลัก	สมาชิกแคลนสังกัดกองอารักขา	สมาชิกแคลนสังกัดกองอัศวิน
Baron	ตัวละครผู้ทรงเกียรติ ไม่เป็นสมาชิกแคลน	หัวหน้าแคลน	หัวหน้ากองอัศวิน	สมาชิกแคลนหลัก	สมาชิกแคลนสังกัดกองอารักขา
Viscount			หัวหน้ากองอารักขา	หัวหน้ากองอัศวิน	สมาชิกแคลนหลัก
Count			หัวหน้าแคลน	หัวหน้ากองอารักขา	หัวหน้ากองอัศวิน
Marquis				หัวหน้าแคลน	หัวหน้ากองอารักขา
Duke					หัวหน้าแคลน

ภาพประกอบที่ 4.9: หน้าต่างแสดงสิทธิของสมาชิกแคลน



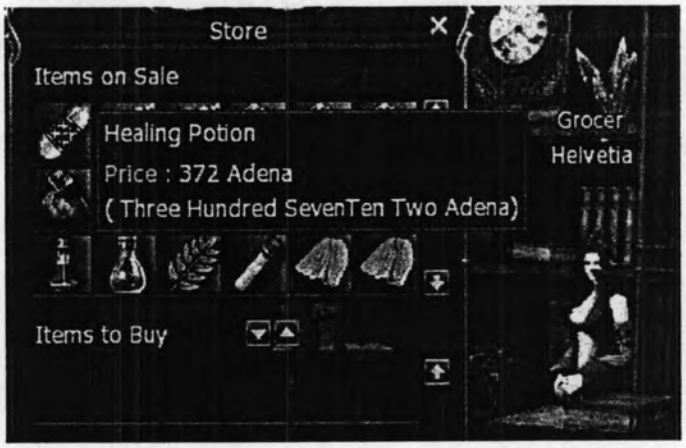
ผลตอบแทนที่จะได้จากการเป็นสมาชิกแคลนนอกเหนือจากการได้รับการช่วยเหลือกันภายในแคลนแล้ว ยังได้ผลตอบเป็นเงิน และไอเทม รวมถึงยศในแคลน และสิทธิประโยชน์ภายในแคลนอื่นๆ

2.3 โครงสร้างของระบบเศรษฐกิจ

เกม Lineage 2 Online ใช้สกุลเงิน 'อาเดนา' ในการแลกเปลี่ยนซื้อขายสินค้าทุกพื้นที่ภายในเกม โดยมูลค่าของสินค้าและบริการ สามารถแบ่งออกได้เป็น มูลค่าพื้นฐานที่ระบบเกมกำหนดขึ้น มูลค่าสินค้าที่เกิดจากมูลค่าพื้นฐานบวกกับอัตราภาษีในแต่ละเมืองที่ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของปราสาทเป็นคนกำหนด และ มูลค่าที่เกิดจากผู้เล่นเป็นผู้กำหนดเองโดยบวกเพิ่มส่วนเพิ่มเข้าไปในมูลค่าพื้นฐานที่เกมกำหนด ระบบเศรษฐกิจในเกม Lineage 2 online นั้นแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

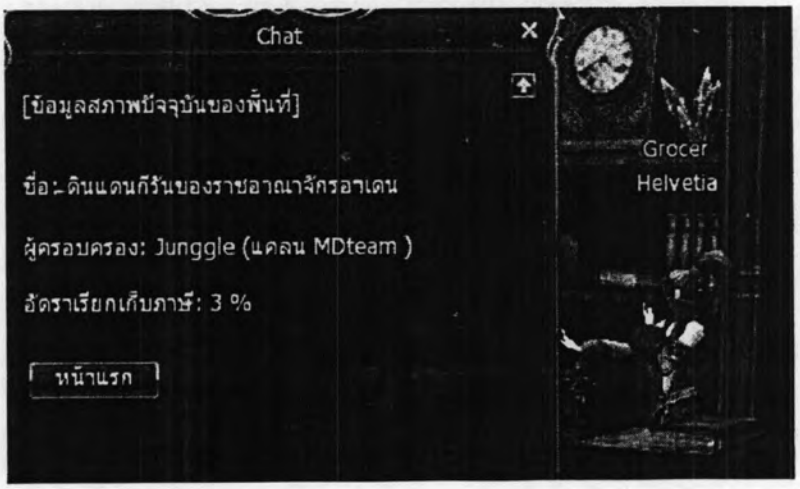
2.3.1 การซื้อขายกับตัวละครคอมพิวเตอร์ (Non Player Character; NPC)

ภาพประกอบที่ 4.10: แสดงหน้าต่างร้านค้าและตัวละคร NPC



ตัวละครคอมพิวเตอร์หรือ NPC เป็นตัวละครภายในเกมออนไลน์ประเภท MMORPG เป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมเกม ที่ไม่ถูกบังคับโดยผู้เล่น สินค้าที่มีจำหน่ายในร้าน NPC จะเป็นสินค้าที่เป็นความต้องการพื้นฐานของผู้เล่น โดยราคาต้นจะถูกกำหนดไว้ตามระบบเกม และจะเปลี่ยนแปลงไปตามอัตราภาษีที่แคลนที่ครองปราสาทของเมืองนั้นๆอยู่เป็นผู้กำหนด ซึ่งในแต่ละหมู่บ้านที่ร้าน NPC จะมีแจ้งอัตราภาษีของเมืองนั้นๆไว้ดังภาพประกอบที่ 4.11

ภาพประกอบที่ 4.11: แสดงอัตราภาษีของหมู่บ้านปราสาทกีรัน



ร้าน NPC ตามเมืองต่างๆจะแบ่งขายของ 4 ประเภทหลักคือ (อ้างอิงจากร้านในเมืองกีรัน)

ร้านขายอาวุธและอุปกรณ์

- ขายอาวุธ และเครื่องแต่งกาย ตั้งแต่ระดับ non-Grade[20] ถึง Grade B[21]

ร้านขายเครื่องประดับ

- ขายเครื่องประดับไว้ป้องกันเวทมนต์ ตั้งแต่ระดับ non-Grade จนถึง Grade B

ร้านขายของเบ็ดเตล็ด

- ขายอุปกรณ์ของใช้ทั่วไปเช่น ยาแก้พิษ[22] น้ำยาเสริมกำลัง[23] ม้วนคาถาพากลับ[24] ม้วนคาถาชุบชีวิต[25] หินวิญญาณ[26]และหินวิเศษ[27] เป็นต้น

ร้านขายของเวทย์มนต์

- ขายตำราเวทย์ คู่มือเรียนทักษะต่างๆ สำหรับผู้เล่นเลเวล 1-76

ในการขายสินค้าผู้เล่นสามารถนำสินค้ามาขายได้ที่ร้าน NPC เช่นกันแต่ราคาขายจะเหลือแค่ 50% ของราคาสินค้านั้นๆตามราคาปกติที่เกมกำหนดไว้เป็นพื้นฐาน เช่น ราคาขายในร้าน NPC ของน้ำยาเสริมกำลังชนิดดี[28] (Healing Potion) ราคา 372 อาเดนา แต่ถ้าขายคืนให้กับร้าน NPC จะเหลือราคาเพียง 165 อาเดนา เป็นต้น

นอกจากการซื้อขายสินค้าแล้ว ผู้เล่นสามารถซื้อบริการจาก NPC ได้เช่นกัน คือ บริการเคลื่อนย้ายสถานที่ (Teleport) เป็นการอำนวยความสะดวกให้กับผู้เล่นเมื่อต้องการเดินทางข้าม

---

[20] ดูในภาคผนวก

[21] ดูในภาคผนวก

[22] น้ำยาชนิดหนึ่งมีไว้ใช้แก้อาการติดพิษ ที่ผู้เล่นได้รับจากมอนสเตอร์ หรือผู้เล่นด้วยกันเอง

[23] น้ำยาเสริมกำลัง มีไว้ใช้เพิ่มเลือดของตัวละครที่ลดลง เมื่อถูกโจมตีจากมอนสเตอร์หรือผู้เล่นอื่น

[24] ม้วนคาถาพากลับ เป็นม้วนคาถาใช้ในการเคลื่อนย้ายสถานที่กลับเมืองที่อยู่ใกล้ที่สุด

[25] ม้วนคาถาชุบชีวิต ใช้ในการชุบชีวิตตัวละครของผู้เล่นอื่น แต่ตัวละครนั้นจะเสียค่าประสบการณ์ 100 % จากอัตราค่าประสบการณ์ที่ต้องเสียเมื่อตัวละครเสียชีวิตตามที่เกมกำหนด ไม่สามารถใช้ชุบชีวิตตัวเองได้

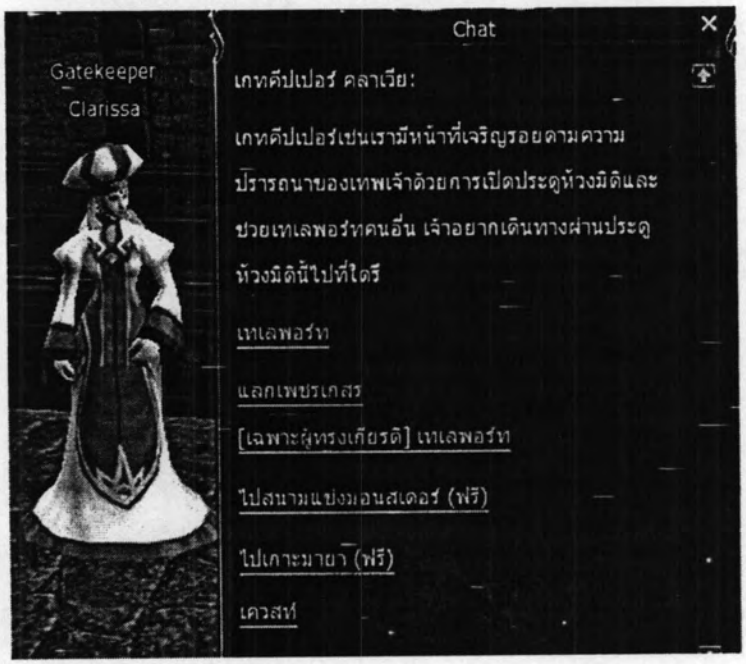
[26] หินวิญญาณ เป็นวัตถุดิบประเภทหนึ่งใช้ในการผลิตสินค้า สามารถซื้อได้ที่ร้าน NPC

[27] หินวิเศษ เป็นวัตถุดิบประเภทหนึ่งใช้ในการผลิตสินค้า และใช้ในการประกอบการใช้เวทมนต์ สามารถซื้อได้ที่ร้าน NPC

[28] น้ำยาเสริมกำลังชนิดดี มีไว้ใช้เพิ่มเลือดของตัวละครที่ลดลง เมื่อถูกโจมตีจากมอนสเตอร์หรือผู้เล่นอื่น มีประสิทธิภาพดีกว่าน้ำยาเสริมกำลังปกติ

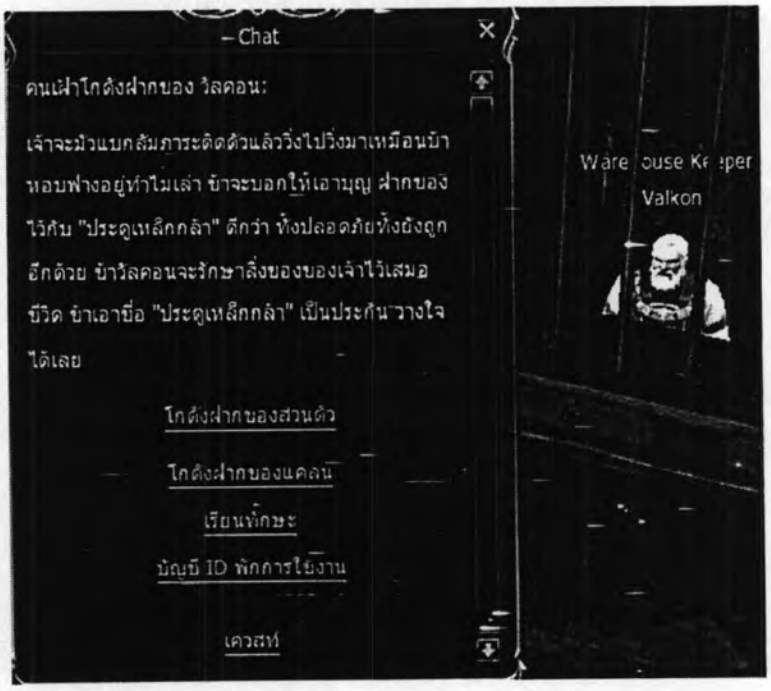
เมือง โดยผู้เล่นที่มีระดับของตัวละครเกินกว่า 40 จะต้องเสียค่าใช้จ่ายให้กับ NPC – Gate Keeper เป็นค่าเดินทาง

ภาพประกอบที่ 4.12: เกทคีปเปอร์หมู่บ้านปราสาทกีรัน



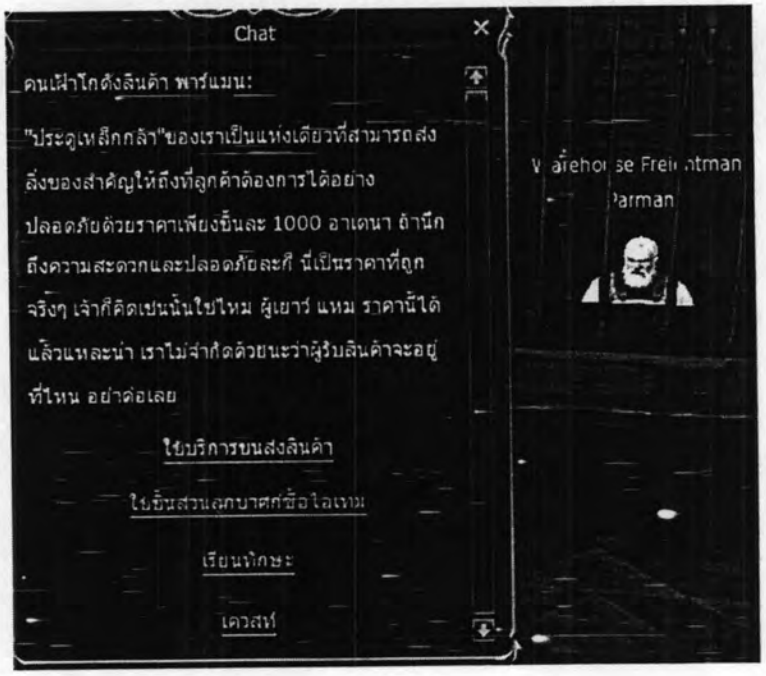
บริการฝากของและโอนของผ่านทางโกดังก็เป็นอีกบริการหนึ่งภายในเกมที่ผู้เล่นนิยมใช้กัน บริการฝากของจะสามารถฝากได้สองแบบคือ โกดังฝากของส่วนตัว และ โกดังฝากของแคลน ค่าบริการฝากของคือ 30 อาเดนาต่อครั้งต่อชนิดของสิ่งของที่ฝาก โดยโกดังฝากของแคลนนั้นผู้ที่จะถอนสินค้าออกจากโกดังฝากของแคลนได้มีเพียงหัวหน้าแคลนเท่านั้น

ภาพประกอบที่ 4.13: บริการโกดังฝากของ



บริการโอนของระหว่างตัวละครภายในไอดีเดียวกัน ก็เป็นอีกบริการหนึ่งของ NPC โกดัง เพื่อลดความเสี่ยงในการย้ายของระหว่างตัวละคร โดยไม่ต้องโยนของจากตัวละครหนึ่ง แล้วล็อคออฟเข้าอีกตัวละครหนึ่งมาเก็บของที่โยนทิ้งไว้ โดยค่าบริการการโอนย้ายของระหว่างตัวละครภายในไอดีเดียวกันมีราคา 1,000 อาเดนา ต่อครั้งต่อชนิดของสิ่งของ ดังภาพประกอบที่ 4.14

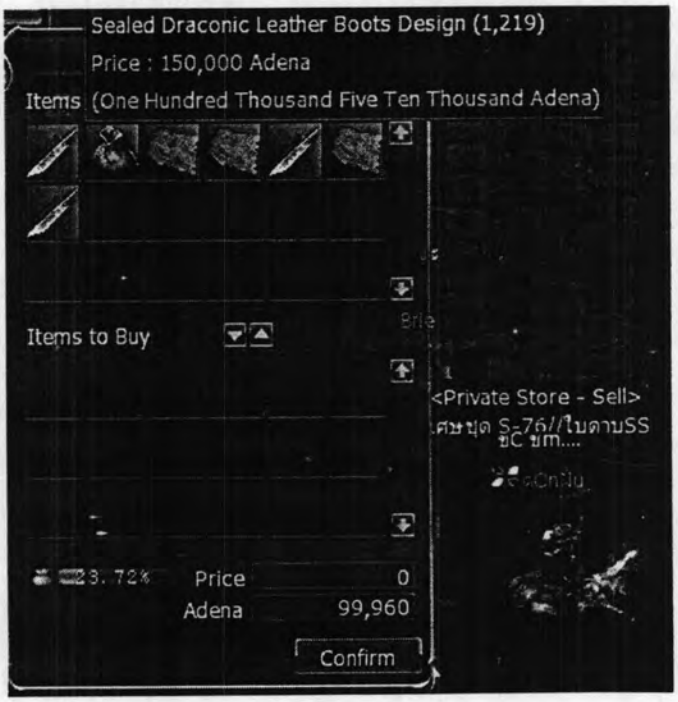
ภาพประกอบที่ 4.14: บริการโกดังโอนของ



2.3.2 การซื้อขายกันเองระหว่างผู้เล่น และการตั้งร้านรับผลิตสินค้าของผู้เล่น

ผู้เล่นสามารถตั้งร้านขายของ ร้านรับซื้อ และรับผลิตของ โดยตั้งราคาได้อย่างเสรี ไม่มีข้อกำหนดของราคาเข้ามาเกี่ยวข้อง สินค้าอย่างเดียวกันบางร้านก็ตั้งราคาไว้สูงมาก บางร้านก็ถูกมาก การซื้อขายขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย โดยทั่วไปแล้ว ราคาของสินค้าทั่วไปแต่ล่ะร้านจะไม่สูงต่ำไปกว่ากันมากนัก ด้วยกลไกของราคาตลาดที่ควบคุมกันเอง จะมีบ้างสำหรับผู้เล่นบางคนที่ตั้งราคาไว้สูงหรือต่ำมากโดยไม่สนใจราคาตลาด นอกไปจากราคาตลาดแล้วราคาของจะขึ้นอยู่กับความยากง่ายในการได้มาและความต้องการของตลาดในขณะนั้น โดยผู้เล่นจะต้องเดินทางไปยังหมู่บ้านปราสาทกีรัน ซึ่งเป็นเมืองเศรษฐกิจของเกม Lineage 2 Online ผู้เล่นจะมารวมตัวกันตั้งร้านรับซื้อ ขาย และรับผลิตสินค้าที่ลานหน้าวิหารไอน์ฮัดซัด สินค้าที่ขายในร้านของผู้เล่นจะเป็นพวกเศษสิ่งของ วัตถุดิบ รวมไปถึงชุดและอุปกรณ์สำเร็จรูปที่ดวอร์ฟเป็นผู้ผลิต และไม่มีขายในร้านของ NPC ดังภาพประกอบที่ 4.15 และ 4.16

ภาพประกอบที่ 4.15: ร้านขายสินค้าของผู้เล่น



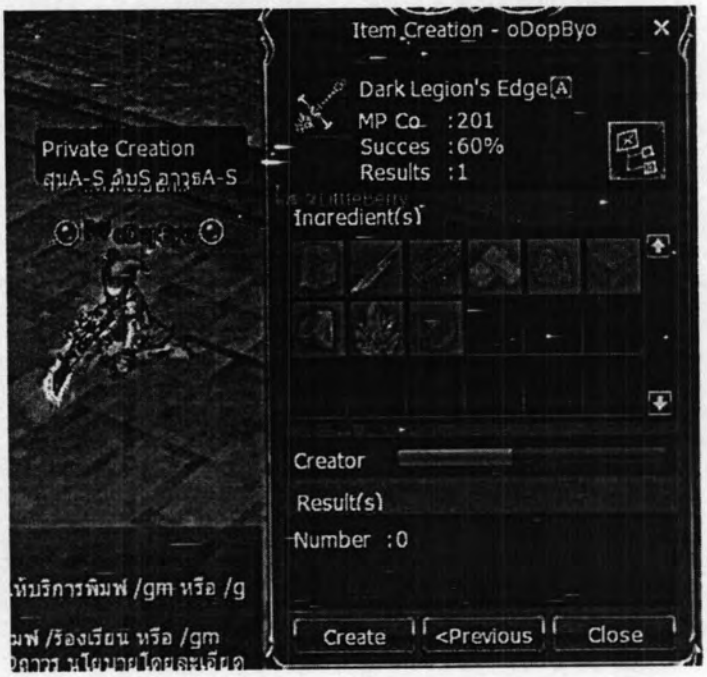
ภาพประกอบที่ 4.16: ร้านรับซื้อสินค้าของผู้เล่น

สำหรับร้านรับผลิตของผู้เล่นนั้น ผู้เล่นที่เป็นดวอร์ฟสายผลิตจะเลือกรายการสินค้าที่ตนสามารถผลิตได้ไว้ในรายการและกำหนดค่าแรงในการผลิตสินค้าเอาไว้ ดังภาพประกอบที่ 4.17

ภาพประกอบที่ 4.17: ร้านรับผลิตของผู้เล่น แสดงรายการสินค้าที่รับผลิต และค่าแรง

ผู้เล่นที่ต้องการจ้างให้ดวอร์ฟทำการผลิตสินค้า ต้องนำวัตถุที่ต้องใช้ในการผลิตสินค้านั้นๆติดตัวมาด้วยให้ครบตามแต่ชนิดของสิ่งของที่ต้องการผลิต แล้วกดปุ่ม Create ดังภาพประกอบที่ 4.18 ผู้เล่นจะได้สินค้าสำเร็จที่ตนต้องการ ส่วนดวอร์ฟจะได้ค่าตอบแทนจากค่าแรงในการรับผลิต แต่ในการผลิตสินค้ามีความเสี่ยงที่จะผลิตไม่สำเร็จเกิดขึ้นด้วย ขึ้นอยู่กับอัตราความสำเร็จในการผลิต จากภาพจะเห็นว่ามีอัตราการผลิตสำเร็จอยู่ที่ 60% ในกรณีที่ผลิตไม่สำเร็จ วัตถุดิบทั้งหมดที่ผู้เล่นนำมาผลิตจะหายไป และต้องเสียค่าแรงให้แก่ดวอร์ฟที่ตั้งร้านรับผลิตตามจำนวนที่กำหนดถึงจะผลิตไม่สำเร็จก็ตาม

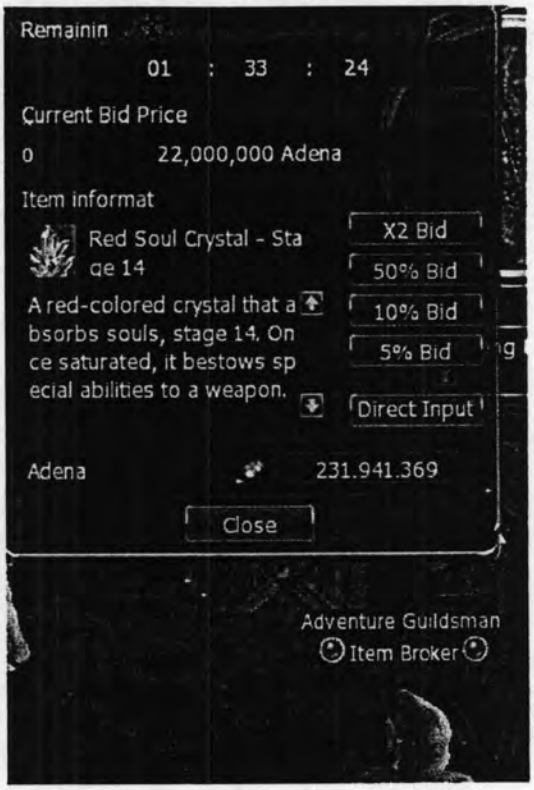
ภาพประกอบที่ 4.18: แสดงวัตถุดิบที่ต้องใช้ในการผลิตดาบ Dark Legion[29]



[29] ดาบ Dark Legion เป็นดาบมือเดียวระดับสูงสุดในอาวุธ เกรด A

2.3.3 การขายไอเทมหายาก

ภาพประกอบที่ 4.19: แสดงหน้าต่างการประมูลไอเทมหายากที่หมู่บ้านปราสาทรูน



เป็นระบบที่ช่วยขายไอเทมที่หาจากในเกมได้ยาก ผ่านทางการประมูลโดย NPC การขายไอเทมจะดำเนินการประมูลได้เฉพาะในหมู่บ้านปราสาทอาเดน หมู่บ้านปราสาทรูน และหมู่บ้านปราสาทกีรัน สัปดาห์ละ 1 รอบ โดยมีเวลาการดำเนินการดังต่อไปนี้

หมู่บ้านราสาทอาเดน:	ทุกวันจันทร์	เวลา 17.00 น. – 22.00 น.
หมู่บ้านปราสาทรูน:	ทุกวันพุธ	เวลา 17.00 น. – 22.00 น.
หมู่บ้านปราสาทกีรัน:	ทุกวันศุกร์	เวลา 17.00 น. – 22.00 น.

ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมแข่งขันประมูลได้อย่างเสรี โดยให้ราคาประมูลไอเทมที่ต้องการได้ที่ NPC ที่รับการประมูล ราคาในการประมูลสูงสุดต้องไม่เกิน 2,100 ล้านอาเดนา และหลังจากการประกวดราคาแล้วไม่สามารถยกเลิกได้ ในกรณีที่มีผู้เล่นอื่นเสนอราคาในราคาที่สูงกว่าผู้เล่น การประมูลของผู้เล่นก่อนหน้านี้จะถูกยกเลิกไปโดยอัตโนมัติ แต่ถ้าหากผู้เล่นเป็นผู้ประมูลราคาสูงสุดในช่วงเวลาที่การขายสิ้นสุดลง ไอเทมนั้นก็จะถูกย้ายไปโกดังส่วนตัว

ลักษณะของระบบทุนนิยมเสมือนที่เกิดขึ้นในเกม Lineage II Online

หลักของระบบทุนนิยมเสรี คือระบบเศรษฐกิจที่เอกชนสามารถครอบครองเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต เลือกทำการผลิตสินค้าหรือบริการ โดยมีผลกำไรเป็นสิ่งจูงใจ มีกลไกการตลาดเป็นตัวกำหนดการตัดสินใจต่างๆ และรัฐมีหน้าที่เพียงเป็นตัวการควบคุมกระบวนการต่างๆให้อยู่ในกรอบของกฎหมายเท่านั้น และจากการเก็บข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม และการวิเคราะห์เนื้อหาของเกม ผู้วิจัยพบลักษณะของทุนนิยมเสมือนที่เกิดขึ้นในเกมดังนี้

1. เอกชนเป็นผู้ถือกรรมสิทธิในทรัพย์สินและปัจจัยการผลิต

ในระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม เอกชน สามารถที่จะครอบครองทรัพย์สินและปัจจัยการผลิตเพื่อนำมาผลิตสินค้าและบริการได้อย่างเสรี ซึ่งในเกม Lineage 2 Online พบรายละเอียด/มิติเกี่ยวกับปัจจัยการผลิตดังต่อไปนี้

1.1 ประเภทของปัจจัยการผลิต

ตามหลักเศรษฐศาสตร์ปัจจัยการผลิต (Factors of Production) คือ

1.1.1 ที่ดิน (Land) ซึ่งรวมถึงทรัพยากรธรรมชาติทุกประเภท และสิ่งที่ติดอยู่กับที่ดิน ทั้งที่อยู่บนดินและใต้ดิน ซึ่งภายในเกมหมายถึง ปราสาท[30] ซึ่งจะมีผลในระบบเพาะปลูก[31] ซึ่งจะกล่าวต่อไปในส่วนของการเข้าถึงปัจจัยการผลิต

1.1.2 แรงงาน (Labor) หรือทรัพยากรมนุษย์ ผู้ที่ทำให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจในการผลิตสินค้าหรือบริการ โดยอาศัยทั้งกำลังแรงกายและกำลังความคิด แต่ไม่รวมในด้านของความสามารถในการประกอบการของแต่ละบุคคล การใช้แรงงานที่เกิดขึ้นจะต้องเป็นแรงงานที่ได้รับค่าตอบแทนเป็นตัวเงินหรือผลตอบแทนอื่นเท่านั้น ซึ่งแรงงานภายในเกมแบ่งตามบทบาทหน้าที่สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภทดังนี้

---

[30] รายละเอียดของปราสาท และหมู่บ้านของปราสาท ดูในภาคผนวก

[31] รายละเอียดและวิธีการจัดการระบบเพาะปลูก ดูในภาคผนวก

- แรงงานของเผ่าดวอร์ฟสายผลิต[32]
- แรงงานที่เกี่ยวข้องกับการเพาะปลูก
- แรงงานของแคลน ที่ต่อสู้เพื่อครอบครองปราสาท โดยมีผลตอบแทนเป็น ตำแหน่ง และสิทธิ์ในการครอบครองปัจจัยการผลิตร่วมกันในชุมชน
- แรงงานในการจ้างบุคคลอื่นนอกจากสมาชิกแคลนเพื่อให้เข้ามาสร้างคะแนนค่าเลื่องชื่อ[33] เพื่อนำไปพัฒนาความสามารถโดยรวมของแคลน

1.1.3 ทุน (Capital) ในทางเศรษฐศาสตร์หมายถึง สิ่งที่ใช้อำนวยความสะดวกในกระบวนการผลิตสินค้าและบริการ หรือ การสะสมสินค้าในรูปของเครื่องมือ อุปกรณ์ และวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิต รวมถึงทุนที่เป็นตัวเงิน

ทุน ที่พบภายในเกมสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภทดังนี้

<u>ทุนดำเนินงาน</u> (Working Capital) หมายถึง วัตถุดิบในการผลิต เป็นสิ่งของประเภทใช้แล้วหมดไป ต้องหามาทดแทนใหม่อยู่ตลอดเวลา ซึ่งในเกมคือ แร่ เศษชิ้นส่วนของสิ่งของ[34] คู่มือการผลิต[35] และผลผลิตจากการเพาะปลูกหรือในวิทยานิพนธ์นี้จะใช้คำว่า 'ผลไม้' เพื่อความเข้าใจง่าย

<u>เงินทุน</u> (Financial Capital) หมายถึงเงินที่ใช้ในการบริหารจัดการ การผลิตสินค้าและบริการให้ดำเนินไปได้ด้วยดี ซึ่งในเกมมีการสร้างสกุลเงินเพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยนซื้อขาย และเป็นผลตอบแทน โดยภายในโลกของเกมนี้จะใช้เงินสกุลเดียวกันหมด คือ อาเดนา (Adena)

---

[32] เผ่าดวอร์ฟมี 2 สายอาชีพ คือ สายผลิต และสายหาวัตถุดิบ

[33] ค่าเลื่องชื่อ เป็นคะแนนสะสมอย่างหนึ่งของแคลน สามารถใช้แล้วหมดไป ใช้ในการเพิ่มเลเวลแคลน เรียนทักษะแคลน และใช้ซื้อสิ่งของ

[34] เศษชิ้นส่วนของสิ่งของ :เป็นวัตถุดิบอย่างหนึ่งในการผลิตสิ่งของ ยกตัวอย่างเช่น ในการผลิตดาบ Dark Legion จะต้องใช้เศษชิ้นส่วนของดาบ Dark Legion หรือก็คือ ใบดาบ Dark Legion จำนวน 14 ใบ เป็นต้น

[35] คู่มือการผลิต (Recipe) เป็นตำราทักษะสำหรับดวอร์ฟสายผลิตเอาไว้เรียนเพื่อจะได้สามารถผลิตสิ่งของนั้นๆได้ และเป็นวัตถุดิบในการผลิตสิ่งของเกรด B ขึ้นไปด้วย

ทุนสังคม (Social Capital) เป็นทุนที่เป็นส่วนรวม ที่ทุกคนสามารถเข้ามาหาประโยชน์ได้ ซึ่งในเกม หมายถึง พื้นที่สนามล่ามอนสเตอร์ ซึ่งการล่ามอนสเตอร์จะทำให้ได้วัตถุดิบในการผลิต

1.1.4 ผู้ประกอบการ (Entrepreneur) หมายถึงผู้ที่รวบรวมปัจจัยการผลิตต่างๆ เพื่อทำการผลิตขึ้นเป็นสินค้าหรือบริการ แล้วเป็นผู้ตัดสินใจเกี่ยวกับปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจว่าจะผลิตอะไร อย่างไร เพื่อใคร โดยผู้ประกอบการภายในเกม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ระดับคือ
ในระดับบุคคล ผู้เล่นเกมทุกคนสามารถที่จะเป็นผู้ประกอบการได้
ในระดับแคลน หัวหน้าแคลนจะเป็นผู้ควบคุม และตัดสินใจเพื่อให้ได้ซึ่งผลประโยชน์ร่วมกันของชุมชน

1.2 การเข้าถึงปัจจัยการผลิต

การเข้าถึงปัจจัยการผลิตในเกม Lineage 2 Online มีความแตกต่างจากการเข้าถึงปัจจัยการผลิตในทุนนิยมที่แท้จริง เนื่องจากข้อกำหนดต่างๆภายในเกมที่ถูกกำหนดไว้เป็นพื้นฐาน อย่างเช่น

ที่ดิน ในเกมนี้ไม่มีอาณาเขตของชุมชนที่แท้จริง มีเพียงบางแคลน เท่านั้นที่สามารถครอบครองปราสาท ซึ่งหมายถึงพื้นที่การเพาะปลูก

พื้นที่สนามล่ามอนสเตอร์ เป็นพื้นที่ที่ผู้เล่นทุกคนสามารถเข้ามาแสวงหาประโยชน์ได้ จึงทำให้ไม่มีความแตกต่างในการเข้าถึงปัจจัยการผลิต ซึ่งการเข้าถึงทรัพยากรและปัจจัยการผลิตอย่างเท่าเทียมและเสรี ไม่มีในระบบทุนนิยมที่แท้จริง เพราะแม้แต่น่านน้ำ หรือน่านฟ้า ก็ยังมีอาณาเขตกำหนดเป็นการถือครองของประเทศใดในโลกแห่งความเป็นจริง

อาชีพ ถูกกำหนดตายตัวจากการเลือกเผ่าพันธุ์ และเส้นทางเดินสู่อาชีพ ซึ่งเป็นระบบที่เกมกำหนดข้อบังคับไว้ตั้งแต่ต้น นอกจากนี้อาชีพก็เป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดบทบาทหน้าที่ในแคลน เมื่อเลือกเส้นทางของสายอาชีพแล้วจะไม่สามารถเปลี่ยนเป็นอาชีพอื่นในเส้นทางอื่นได้ (หมายเหตุ: ไม่นับในกรณีที่สร้างตัวละครขึ้นมาใหม่) ซึ่ง

ต่างจากระบบทุนนิยมที่แท้จริงที่จะสามารถเปลี่ยนแปลงอาชีพ ไปเป็นอาชีพที่มีโอกาสในการเข้าถึงปัจจัยการผลิตมากกว่า

จากเส้นทางทั้งหมดจะปรากฏอาชีพในเกมนี้ออกมาเป็น 34 อาชีพดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3: แสดงอาชีพของแต่ละเผ่าพันธุ์

	เผ่าพันธุ์					
	มนุษย์	เอลฟ์	ดาร์คเอลฟ์	ออร์ค	คามาเอล	ดวอร์ฟ
อาชีพ	1. เดรดโนท 2. ดูอัลลิสต์ 3. ฟินิกส์ไนท์ 4. เฮล ไนท์ 5. แอดเวนเจอเรอร์ 6. ซาจิทาริอุส 7. อาร์คเมจ 8. โซลเทคเกอร์ 9. อาคาร์นาลอร์ด 10. คาดินัล 11. ไฮโรแฟนท์	1. เอวาส เทมพลอร์ 2. สวอด มิวจ์ 3. วินด์ไรเดอร์ 4. มูนไลท์เซนติเนล 5. มิสติกมิวจ์ 6. เอเลเมนทัลมาสเตอร์ 7. เอวาส เซนต์	1. ชิลลิเอนเทมพลอร์ 2. สเปคตรัลแดนเซอร์ 3. โกสฮันเตอร์ 4. โกสเซนติเนล 5. สตอร์มสครีมเมอร์ 6. สเปคตรัลมาสเตอร์ 7. ชิลลิเอนเซนต์	1. ไททัน 2. แกรนด์คาวาทารี 3. โดมิเนเตอร์ 4. ดูมครายเออร์	1. ดูมบริงเกอร์ 2. โซล เฮานด์ 3. ทริกสเตอร์	1. ฟอร์จูน ซีคเกอร์ 2. มาเอสโทร

ซึ่งแต่ละอาชีพมีความสามารถ ทักษะ และจุดเด่นจุดด้อยในด้านต่างๆไม่เหมือนกัน และยังมีความเกี่ยวข้องกับการเข้าถึงปัจจัยการผลิตซึ่งผู้วิจัยสามารสรุปออกมาได้ดังในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต

เผ่าพันธุ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
มนุษย์	ไฟเตอร์	วอริเออร์	กลาดิเอเตอร์	ดูอัลลิสต์	ถึงแม้ว่าเผ่ามนุษย์จะไม่ได้มีความพิเศษนัก แต่จุดแข็งของมนุษย์ก็คือสามารถปรับตัวไปเป็นชนชั้นที่เชี่ยวชาญมากที่สุด และเป็นเผ่าพันธุ์ที่มีมากที่สุด ตลอดจนมีสายอาชีพให้เลือกมากที่สุด	ทุกเผ่าพันธุ์อาชีพสามารถรวมตัวกันเป็นแคลนเพื่อเข้าร่วมสงครามแย่งชิงปราสาท (ที่ดิน)ได้	ทุกเผ่าพันธุ์เป็นเจ้าของแรงงานของตนเอง และสามารถจ้างแรงงานผู้อื่นในการผลิตได้	เนื่องจากกลาดิเอเตอร์ และดูอัลลิสต์มีพลังโจมตีที่รุนแรงสามารถปราบมอนสเตอร์ได้ในเวลายันรวดเร็ว ทำให้สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้อย่างง่ายดายกว่าอาชีพอื่น แต่ทั้งนี้เมื่อเลเวลตั้งแต่ 70 ขึ้นไป การไปล่าเดี่ยวไม่อาจทำได้	ดูหมายเหตุ 2 ท้ายตาราง
			วอร์ลอร์ด	เดรดโนท				วอร์ลอร์ด และเดรดโนท มีการใช้หอกเป็นหลักในการต่อสู้ ซึ่งสามารถโจมตีและสร้างความเสียหายให้มอนสเตอร์ได้ทีละหลายตัว ในครั้งเดียว หากเทียบด้วยระยะเวลาที่เท่ากันแล้ว สายอาชีพนี้จะสามารถได้มาซึ่งวัตถุดิบจำนวนมากกว่าสายอาชีพอื่น แต่เนื่องจากการใช้หอกในการปราบมอนสเตอร์เป็นจำนวนมาก ทำให้อาชีพนี้ไม่อาจล่าเองได้เพียงลำพัง	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธุ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
มนุษย์ (ต่อ)	ไฟเตอร์ (ต่อ)	ไนท์	ดาร์ก เอเวนเจอร์	เฮลไนท์				ดาร์กเอเวนเจอร์ และเฮลไนท์ มีการโจมตีที่เบา ทำให้ปราบมอนสเตอร์ได้ช้า แต่ก็มีเลือดไว้ช่วยล่า และมีความทรหดมาก อาชีพนี้เมื่อเลเวลมาก กว่าเลเวล 62 จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	
			พาลาดิน	ฟินิกส์ไนท์				พาลาดิน และฟินิกซ์ไนท์ มีการโจมตีที่เบา ทำให้ปราบมอนสเตอร์ได้ช้า แต่สามารถใช้เวทย์รักษาตัวเองและคนในกลุ่ม(Party)ได้ อาชีพนี้เมื่อเลเวลมากกว่าเลเวล 62 จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	
		โรจ	เทรเชอร์ ฮันเตอร์	แอสเวน เจอร์เรอร์				เทรเชอร์ฮันเตอร์ และแอสเวนเจอร์เรอร์ นักรบสายมีด ที่มีการโจมตีที่แรงพอสมควร ทำให้ล่ามอนเองได้ในระยะหนึ่ง แต่เมื่อขึ้นเลเวล 70 ขึ้นไป จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
มนุษย์ (ต่อ)	ไฟเตอร์ (ต่อ)	โรจ (ต่อ)	ฮอร์คอาย	ซาจิทาริอุส				ฮอร์คอาย และซาจิทาริอุส เป็นนักธนูที่มีสมดุลย์ในเรื่องความแรงและความเร็วในการโจมตีที่ดี สามารถล่าเดี่ยวได้จนถึงเลเวล 62 ภายหลังจากนั้นหากไม่มีการรวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	
	เมจ	เคลริก	บิชอพ	คาดินัล				บิชอพ และคาดินัล เป็นสายอาชีพเมจที่มีเวทย์รักษาที่ดีที่สุด เป็นที่ต้องการอย่างมากในเวลาสงคราม และล่ามอนสเตอร์ประเภทเรดบอส และด้วยมีทักษะในการปราบมอนสเตอร์ที่เป็นผี จึงสามารถล่าเองได้ระยะหนึ่ง แต่หลังจากเลเวล 62 ขึ้นมา ไม่มีมอนสเตอร์ประเภทผีที่ผู้เล่นสามารถปราบได้ด้วยตัวเองเพียงลำพัง ทำให้ต้องพึ่งการรวมกลุ่ม (Party)	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
มนุษย์ (ต่อ)	เมจ (ต่อ)	เคลริก (ต่อ)	โพรเฟท	ไฮโรแฟนท์				โฟรเฟท และไฮโรแฟนท์ เป็นสายอาชีพเมจที่มีเวทย์สนับสนุนมากที่สุดมีข้อดีกว่าเมจสายอื่นคือมีทักษะติดตัวที่สนับสนุนการใส่ชุดเกราะ ทำให้สามารถเข้าสนามล่าได้เอง ข้อเสียคือมีเวทย์รักษาขั้นต่ำ ในกรณีไปกับกลุ่ม(Party) จะทำหน้าที่ให้เวทย์สนับสนุนเพียงอย่างเดียว แม้ว่าจะสามารถล่าได้เอง แต่หลังจากเลเวล 70 หากไม่รวมกลุ่มก็จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	
		วิซาร์ด	ซอเซอร์เรอร์	อาร์คเมจ				ซอเซอร์เรอร์ และอาร์คเมจ เป็นอาชีพสายเมจที่เน้นด้านโจมตีด้วยเวทย์มนตร์ไฟระยะไกล แม้จะมีความแรง และความเร็วในการโจมตีที่น่าพอใจ แต่การตั้งรับการโจมตีของศัตรูไม่ค่อยดีนัก จึงไม่เหมาะแก่การล่ามอนสเตอร์เพียงลำพัง ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธ์	สาย	อาชีพ	อาชีพ	อาชีพ	ความสามารถพิเศษ	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
		ขั้นที่ 1	ขั้นที่ 2	ขั้นที่ 3	ของแต่ละเผ่า	ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
มนุษย์ (ต่อ)	เมจ (ต่อ)	วิซาร์ด (ต่อ)	เนโครแมนเซอร์	โซล เทคเกอร์				เนโครแมนเซอร์ และโซลเทคเกอร์ เป็นสายเมจที่ใช้เวทย์มนตร์ด้านมืด สามารถเรียกศพมาช่วยในการโจมตีได้ การล่าเดี่ยวจำเป็นต้องใช้ทักษะอื่นให้ศัตรูอ่อนแรงก่อนแล้วใช้ศพที่เรียกมาช่วยในการต่อสู้ แต่ถึงกระนั้นเมื่อถึงเลเวล 70 ก็จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	
			วอร์ล็อค	อาคานา ลอร์ด				วอร์ล็อค และอาร์คานาลอร์ด เป็นสายเมจที่สามารถเวลเองเพียงลำพังได้อีกสายหนึ่ง เพราะสามารถเรียกแมวออกมาช่วยได้ ซึ่งแมวที่เรียกออกมาได้ก็มีความสามารถหลากหลาย แม้จะสามารถไปล่าเพียงลำพังได้ แต่เมื่อถึงเลเวล 70 การไปเป็นกลุ่ม(Party) จึงจะสามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธุ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
เอลฟ์	เอลฟ์เวน ไฟเตอร์	เอลฟ์ไนท์	เทมเพิล ไนท์	เอวาล เทมเพอร์	ถ้าเปรียบกับเผ่าพันธุ์อื่น เอลฟ์สามารถกลั้นลมหายใจในน้ำได้นานกว่า และสามารถกระโดดจากที่สูงได้ดีกว่า มีความว่องไวในการต่อสู้และเคลื่อนไหว ค่าการหลบหลีกสูง แต่การโจมตีแต่ละครั้งสร้างความเสียหายได้น้อยกว่าเผ่าพันธุ์อื่นๆ			เทมเพิลไนท์ กับเอวาลเทมเพอร์ มีแนวทางการเล่นคล้ายกับพาลาดิน แรงโจมตีเบา แต่สามารถเรียกสิวบิคมาช่วยได้ หลังจากเลเวล 62 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	
			สวอร์ด ซิงเกอร์	สวอร์ด มิวซ์				สวอร์ดซิงเกอร์ และสวอร์ดมิวซ์ เป็นนักร้องสายสนับสนุน ที่มีเสียงเพลงเป็นเวทย์สนับสนุนให้กับกลุ่ม (Party) มีแรงโจมตีเบา สามารถใช้เวทย์รักษาตัวเองได้ แต่ไม่ค่อยดีนัก หลังจากเลเวล 62 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทน	ผู้ประกอบการ
เอลฟ์ (ต่อ)	เอลฟ์เวน ไฟเตอร์ (ต่อ)	เอลฟ์ ดเคาท์	เพลน วอร์คเกอร์	วินด์ ไรเดอร์				เพลนวอร์กเกอร์ และวินด์ไรเดอร์ เป็นสายชิโจมตีเร็ว หลบ หลีกว่องไว มีเวทย์ช่วยเหลือเป็นของตนเองทำให้สามารถล่าเป็นระยะเวลานานได้ แต่ความแรง'นการโจมตีไม่มากนัก หลังจากเลเวล 62 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	
			ซิลเวอร์ เรนเจอร์	มูนไลท์ เซนติเนล				ซิลเวอร์เรนเจอร์ และมูนไลท์เซนติเนล เป็นนักธนูที่โจมตีได้ไวที่สุด แต่ความแรงในการโจมตีเมื่อเทียบกับนักธนูเผ่าอื่นแล้วถือว่าเบาที่สุด สามารถล่าเองได้ในระยะหนึ่ง แต่หลังจากเลเวล 62 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
เอลฟ์ (ต่อ)	เอลฟ์เวนเมจ	เอลฟ์ อจราเคิล	เอลฟ์ เอลเดอร์	เอวาส เซนต์				เอลฟ์เอลเดอร์ และเอวาสเซนต์ เป็นเมจสายสนับสนุนที่มี.เวทย์รักษาที่ดีอีกสายหนึ่ง และมีเวทย์สนับสนุนเป็นของตนเอง สามารถล่ามอนสเตอร์ที่เป็นผีได้เอง แต่หลังจากเลเวล 62 ไม่มีมอนสเตอร์ที่เป็นผีที่สามารถปราบเองได้ หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้	
		เอลฟ์ วิซาร์ด	สเปล จิงเกอร์	มิสติก มิวซ์				สเปลซิงเกอร์ และมิสติกมิวซ์ เป็นสายเมจที่เน้นการโจมตีด้วยเวทย์มนตร์ระยะไกล แม้จะมีความเร็วในการร่ายเวทย์มากที่สุด แต่ความแรงไม่เป็นที่น่าพอใจนัก แม้จะสามารถจัดการกับศัตรูได้ก่อนถึงตัวในเลเวลแรกๆ แต่ความแรงในการโจมตีน้อย ทำให้หลังจากเลเวล 62 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธุ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
เอลฟ์ (ต่อ)	เอลฟ์เวนเมจ (ต่อ)	เอลฟ์วิซาร์ด (ต่อ)	เอลิเมนตัลซัมมอนเนอร์	เอลิเมนตัลมาสเตอร์				เอลิเมนตัล ซัมมอนเนอร์ และ เอลิเมนตัลมาสเตอร์ เป็นสายเมจที่เน้นการโจมตีด้วยเวทย์มนตร์เช่นเดียวกับสเปลซิงเกอร์และมิสติกมิวซ์ แต่สายอาชีพนี้มีความพิเศษมากกว่าที่สามารถเรียกม้าออกมาช่วยในการปราบมอนสเตอร์ได้ ทำให้สามารถอุดช้อด้อยที่การโจมตีที่เบาลงได้มากพอสมควร แต่หลังจากเลเวล 62 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบต่างๆได้	
ดาร์กเอลฟ์	ดาร์กไฟเตอร์	แพลดิไนท์	ซิลลิเอนไนท์	ซิลลิเอนเทมเพลอร์	ดาร์กเอลฟ์เป็นอีกเผ่าพันธุ์หนึ่งที่สามารถกลั้นหายใจในน้ำได้นานกระโดดลงจากที่สูงได้ดี และเป็นเผ่าพันธุ์ที่มีแรงโจมตีสูง มีความสามารถในการต่อสู้สูง			ซิลลิเจนไนท์ และซิลลิเอนเทมเพลอร์เป็นสายอาชีพที่มีจุดเด่นตรงมีแรงโจมตีมากที่สุดในสายอาชีพไนท์ มีเวทย์ช่วยเหลือและทักษะเฉพาะเผ่าดาร์กเอลฟ์ แต่มีช้อด้อยที่ความทนทานน้อย แม้จะสามารถออกล่าเดี่ยวเองได้ แต่หลังจากเลเวล 62 ต้องรวมกลุ่ม (Party)	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
ดาร์ก เอลฟ์ (ต่อ)	ดาร์ก ไฟเตอร์ (ต่อ)	แพลอส ไนท์ (ต่อ)	เบลด แดนเซอร์	สเปคเทรัล แดนเซอร์				เบลดแดนเซอร์ และสเปคตรัลแดนเซอร์ เป็นนักรบสายสนับสนุนอีกอาชีพหนึ่ง เช่นเดียวกับสวอร์ดซิงเกอร์ และสวอร์ดมิวซ์ มีท่าเต้นเป็นเวทย์ตนับสนุนให้กับกลุ่ม (Party) แรงโจมตีในแต่ละครั้งมีมากพอสมควร ทำให้สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้ แต่หลังจากเลเวล 62 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้	
		แอซซาซิน	เอบิส วอร์กเกอร์	โกสท์ ฮันเตอร์				เอบิสวอร์เกอร์ และโกสท์ฮันเตอร์ มีความเร็วในการโจมตีพอสมควร แม้จะด้อยกว่าเพลนวอร์กเกอร์ในด้านความเร็ว แต่ก็มีความแรงที่มากกว่ามาก ทำให้สามารถปราบมอนสเตอร์ลงได้ในระยะเวลาอันสั้น สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้ แต่ด้วยความทนทานน้อย หลังจากเลเวล 70 ต้องเข้ารวมกลุ่ม	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธุ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
ดาร์ก เอลฟ์ (ต่อ)	ดาร์ก ไฟเตอร์ (ต่อ)	แอซซาซิน (ต่อ)	แฟนทอม เรนเจอร์	โกสท์ เซนติเนล				แฟนทอมเรนเจอร์ และโกสท์เซนติเนล เป็นนักธนูที่มีแรงโจมตีมากที่สุด แต่ความเร็วในการยิงค่อนข้างช้า และความทนทานไม่สูงนัก การไปล่ามอนสเตอร์เพียงลำพังทำได้ แต่หลังจากเลเวล 62 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	
	ดาร์ก เมจ	ซิลลิเอน ออราเคิล	ซิลลิเอน เอลเดอร์	ซิลลิเอน เซนต์				ซิลเลนเอลเดอร์ และซิลเลนเซนต์ เป็นสายเมจที่มีเวทย์สนับสนุนมากพอควร โดยเฉพาะเวทย์สนับสนุนที่เกี่ยวกับด้านเวทย์มนตร์ ทั้งยังมีทักษะที่สามารถล่ามอนสเตอร์ที่เป็นผีได้ ทำให้สามารถล่าเองได้ในระยะหนึ่ง แต่หลังจากเลเวล 62 ไม่มีมอนสเตอร์ที่เป็นผีที่สามารถปราบเองได้ หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
ดาร์ก เอลฟ์ (ต่อ)	ดาร์กเมจ (ต่อ)	ดาร์ก วิซาร์ด	สเปลฮาวเลอร์	สตอร์มสครีมเมอร์				สเปวฮาวเลอร์ และสตอร์มสครีมเมอร์ เป็นสายเมจที่มีเวทย์โจมตีรุนแรงที่สุด แต่มีข้อเสียที่ใช้เวลาในการร่ายเวทย์นาน และไม่มีความทนทาน ทำให้การล่าเองจำเป็นต้องคำนึงถึงระยะประชิดตัวของมอนสเตอร์ แต่ถึงอย่างนั้นก็ยังสามารถล่าเองได้ดีทำให้เข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้เอง แต่หลังจากเลเวล 62 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้	
			แฟนทอมซัมมอนเนอร์	สเปคตรัลมาสเตอร์				แฟนทอมซัมมอนเนอร์ และสเปคตรัลมาสเตอร์ เป็นสายเมจอีกอาชีพหนึ่งมีความสามารถเรียกอสูรมาช่วยในการปราบมอนสเตอร์ ด้วยความที่อสูรที่เรียกมาช่วยนั้นมีความแข็งแกร่งมาก ทำให้สามารถล่าเดี่ยวเองได้เป็นอย่างดี แต่ถึงอย่างนั้นหลังจากเลเวล 70 ต้องรวมกลุ่ม (Party)	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
ออร์ค	ออร์ค ไฟเตอร์	ออร์ค ไรเดอร์	เดสทรอย เยอร์	ไททัน	ออคเป็นเผ่าที่มีความทนทานทางร่างด้านกายสูงที่สุด ทนต่อพิษและความเจ็บปวดได้ดี ฟื้นตัวได้เร็ว แต่จะมีความเร็วในการโจมตีและการเคลื่อนไหวที่ช้า ไม่มีทักษะในการยิงธนูและความไวในการหลบหลีกต่ำ			เดรสทรอยเออร์ และไททันเป็นอาชีพที่มีความแข็งแกร่งสูง พลังโจมตีสูง ร่างกายมีความทนทานมาก อาชีพนี้มีความคล้ายคลึงกับกลาดิเอเตอร์ที่แรงโจมตีสูง แต่ต่างกันที่อาชีพนี้ใช้ดาบสองมือในการโจมตี สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบตามที่ต่างๆ ได้ดี หลังจากเลเวล 70 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	
		ออร์คมองค์	ไทรันท์	แกรนด์ คาวาทารี				ไทรันท์และแกรนด์คาวาทารี เป็นอาชีพที่มีความสามารถมากในการต่อสู้แบบตัวต่อตัว และด้วยที่อาชีพนี้ใช้ลนับที่เป็นอาวุธที่มีความเร็วในการโจมตีสูงเป็นอาวุธประจำตัว ทำให้สร้างความเสียหายได้มากในระยะเวลาอันสั้น ทำให้สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้เป็นอย่างดี แต่หลังจากเลเวล 70 ต้องมีรวมกลุ่ม	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธุ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
ออร์ค (ต่อ)	ออร์คเมจ	ออร์ค ชาแมน	โอเวอร์ลอร์ด	โดมิเนเตอร์				โอ.เวอร์ลอร์ด และโดมิเนเตอร์ เป็นสายเมจที่มีเวทย์สนับสนุนที่แ ลกกว่าสายเมจอื่นๆ ที่เวทย์ของอาชีพนี้จะสนับสนุนให้กับคนในแคลน (Clan) เดียวกันเท่านั้น สามารถที่จะบัฟให้กับสมาชิกแคลนทั้งหมดที่อยู่ในระยะได้ภายในการร่ายเวทย์ครั้งเดียว เป็นอาชีพที่มีความสำคัญสูงในภาวะสงคราม อีกทั้งมีทักษะโจมตีที่รุนแรง ทำให้สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้ หลังจากเลเวล 70 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้	
			วอร์ครายเออร์	ดูมครายเออร์				วอร์ครายเออร์ และดูมครายเออร์ เป็นสายเมจที่มีเวทย์สนับสนุนสามารถร่ายเวทย์ให้กับคนในกลุ่ม (Party)เท่านั้นในครั้งเดียว สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้ แต่หลังจากเลเวล 62 ต้องรวมกลุ่ม	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธุ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
คามาเอล	หน้ากากมาเอลชาย	ทรูปเปอร์	เบอร์เซอร์เกอร์	ดูมบริงเกอร์	คามาเอลเป็นเผ่า พันธุ์เดียวที่มีการแบ่งแยกสายอาชีพจากการเลือกเพศของตัวละคร เป็นเผ่าพันธุ์ที่ไม่มีสายเมจ มีความรุนแรงในการโจมตีพอ สมควร มีทักษะที่ทำให้สามารถเปลี่ยนอาวุธทั่วไปให้เป็นอาวุธเฉพาะเผ่าของคามาเอลได้ สามารถสวมใส่ได้เพียงชุดเกราะเบาเท่านั้น			เบอร์เซอร์เกอร์ และดูมบริงเกอร์ เป็นอาชีพที่ใช้ดาบโบราณในการโจมตี มีความว่องไวในการโจมตีสูงและดุดัน สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้ แต่หลังจากเลเวล 70 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	
	หน้ากากมาเอลหญิง	วอร์เดอร์	โซลเบรกเกอร์	โซลฮาวด์				โซลเบรคเกอร์ และโซลฮาวด์เป็นอาชีพที่สามารถเป็นได้ทั้งชายและหญิง ใช้กระบี่ในการโจมตี มีความรุนแรงสูงในการโจมตีสามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้หลังจากเลเวล 62 ต้องรวมกลุ่ม (Party)	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธุ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
คามาเอล (ต่อ)	ทหารคามาเอลหญิง (ต่อ)	วอร์เดอร์ (ต่อ)	อาบาเรสเตอร์	ทริกส์เตอร์				อามาเรสเตอร์ และทริกสเตอร์ เป็นอาชีพสายหน้าไม้ สามารถวางกับดักได้ เป็นอาชีพที่สร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในภาวะสงคราม การโจมตีแต่ละครั้งรุนแรงพอสมควร แต่เหมาะกับการต่อสู้แบบเป็นกลุ่ม (Party) มากกว่าการต่อสู้แบบ 1 ต่อ 1	
ดวอร์ฟ	ดวอร์ฟไฟเตอร์	สกาเวนเจอร์	เบาวน์ตี้ฮันเตอร์	ฟอร์จูนชีคเกอร์	ดวอร์ฟเป็นเผ่าพันธุ์ที่มีร่างกายแข็งแรง มีความสามารถในการหาวัตถุดิบที่มากกว่าเผ่าพันธุ์อื่นๆ ผูกขาดเทคโนโลยี และทักษะในการผลิตเพียงเผ่าพันธุ์เดียว ไม่มีทักษะในการยิงธนู เป็นเผ่าพันธุ์ที่ไม่มีอาชีพเมจ			เบาวน์ตี้ฮันเตอร์ และฟอร์จูนชีคเกอร์ เป็นสายอาชีพที่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้ดีที่สุด มีทักษะที่ช่วยการหาวัตถุดิบที่สายอาชีพอื่นไม่มี สายอาชีพนี้สามารถหาวัตถุดิบได้จากการล่ามอนสเตอร์ถึง 80 % และด้วยความแข็งแกร่งทางร่างกายทำให้สามารถที่จะเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบได้เพียงลำพัง แต่หลังจากเลเวล 70 ต้องรวมกลุ่ม	

ตารางที่ 4.2 เส้นทางอาชีพ ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวกับปัจจัยการผลิต (ต่อ)

เผ่าพันธุ์	สาย	อาชีพ ขั้นที่ 1	อาชีพ ขั้นที่ 2	อาชีพ ขั้นที่ 3	ความสามารถพิเศษ ของแต่ละเผ่า	ความสามารถของแต่ละอาชีพที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิต			
						ที่ดิน	แรงงาน	ทุน	ผู้ประกอบการ
ดวอร์ฟ (ต่อ)	ดวอร์ฟ ไฟเตอร์ (ต่อ)	อาทีชาน	วอร์สมิธ	มาเอสโทร			เป็นอาชีพเพียงอาชีพเดียวที่เป็นแรงงานที่มีทักษะในการผลิต	วอร์สมิท และมาเอสโทร เป็นสายอาชีพเดียวที่มีเทคโนโลยีและทักษะในการผลิต มีความแข็งแกร่งทางร่างกายสูง การเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบด้วยตนเองทำได้ดี หลังจากเลเวล 62 หากไม่รวมกลุ่ม (Party) จะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบเองได้	

หมายเหตุ 1: การเลือกเผ่าพันธุ์และสายอาชีพ มีผลต่อการเลือกอาชีพของตัวละคร 2. ทุกอาชีพมีสิทธิเท่าเทียมกัน ในการเป็นผู้ประกอบการ 3. รายละเอียดของอาชีพสามารถดูได้ในภาคผนวก

จากตารางที่ 4.4 จะเห็นได้ว่า ทักษะในการต่อสู้ของแต่ละอาชีพนั้นมีความเกี่ยวข้องกับการเข้าถึงปัจจัยการผลิตอย่างไร กลุ่มอาชีพที่มีทักษะในการต่อสู้ที่สูง สามารถโจมตีมอนสเตอร์ได้รุนแรง ย่อมมีความสามารถในการหาวัตถุดิบจากสนามล่ามอนสเตอร์ได้มากกว่า กลุ่มอาชีพที่เป็นสายสนับสนุน ที่มีทักษะการโจมตีที่ต่ำ นอกจากนี้จะเห็นได้ว่า ทักษะเฉพาะตัวของเผ่าพันธุ์ดวอร์ฟสายหาวัตถุดิบจะทำให้สามารถหาวัตถุดิบได้มากกว่าสายอาชีพอื่นๆ และเผ่าดวอร์ฟสายผลิตก็เป็นเพียงอาชีพเดียวที่เป็นเจ้าของทักษะในการผลิต อย่างไรก็ตามจากตารางจะเห็นได้ว่า ทุกอาชีพจะไม่สามารถเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบได้เมื่อถึงระดับของตัวละครระดับหนึ่ง ด้วยข้อจำกัดของอาชีพที่เกมได้กำหนดมาไว้แล้วประกอบกับ เมื่อระดับของตัวละครสูงขึ้น มอนสเตอร์ที่เหมาะสมกับระดับของผู้เล่นย่อมสูงขึ้นตามไปด้วย ทำให้ต้องเกิดการรวมกลุ่มกันของผู้เล่นแต่ละอาชีพ

1.2.1 การเข้าถึงที่ดิน

อย่างที่กล่าวไปข้างต้นแล้วว่าการเข้าถึงที่ดินภายในเกมนี้หมายถึงการครอบครองปราสาท ผู้ที่สามารถครอบครองปราสาทนี้จะได้จะต้องรวมตัวกันเป็นแคลน(Clan) ที่มีเลเวลของแคลนเลเวล 4 ขึ้นไป (การอัพเลเวลแคลนดูในตารางที่4.1) และเข้าร่วมสงครามชิงปราสาท[36] ซึ่งโอกาสในการให้ได้ปราสาทมาครอบครองนั้นขึ้นอยู่กับ จำนวนสมาชิก ความสามารถของสมาชิกซึ่งสมาชิกในแคลน จะประกอบไปด้วยหลายเผ่าพันธุ์ และเผ่าพันธุ์นี้เองเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงถึงอาชีพทำให้ตัวละครสมาชิกแต่ละคน มีทักษะและความสามารถที่แตกต่างกัน ชุมชนที่มีสมาชิกเลเวลสูงมีทักษะในสายอาชีพของตนในระดับสูง มีการจัดการหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนที่ดี ย่อมมีโอกาสในการครอบครองปราสาทได้มากกว่าชุมชนอื่น นอกจากนี้การป้องกันไม่ให้ผู้อื่นมาแย่งชิงปราสาทไปจากการครอบครองก็เป็นส่วนหนึ่งในการเข้าถึงที่ดิน และรักษากรรมสิทธิ์ให้นานที่สุด ดังนั้นการเข้าถึงที่ดินในเกมจึงไม่ได้เป็นไปตามเผ่าพันธุ์หรืออาชีพแต่เป็นไปตามความสามารถโดยรวมของแคลนซึ่งก็คือชุมชนหนึ่งๆ

---

[36] รายละเอียดและขั้นตอนการเข้าร่วมสงครามชิงปราสาท ดูภาคผนวก

1.2.2 การเข้าถึงแรงงาน

การเข้าถึงแรงงาน สามารถอธิบายได้ตามประเภทของแรงงานภายในเกมดังนี้

<u>แรงงานของเผ่าดวอร์ฟอาชีพสายผลิต</u>

ในระบบการผลิตผู้ที่จะทำการผลิตสินค้าได้คือเผ่าดวอร์ฟอาชีพสายผลิตเท่านั้น การเข้าถึงแรงงานผู้เล่นเผ่าดวอร์ฟสายผลิตได้ มี 2 รูปแบบ คือ แบบที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ และแบบที่ขึ้นกับความสัมพันธ์ส่วนบุคคล ในแบบที่หนึ่งนั้นเนื่องจากเผ่าดวอร์ฟสายผลิตเป็นแรงงานอิสระไม่ได้ขึ้นอยู่กับชุมชนใดชุมชนหนึ่งจะตั้งร้านรับผลิตสินค้าในตลาด ผู้เล่นทุกคนซึ่งเป็นสามารถเป็นผู้ประกอบการในการผลิตสินค้า สามารถจ้างให้ผู้เล่นเผ่าดวอร์ฟสายผลิตทำการผลิตสินค้าให้และจ่ายค่าตอบแทนเป็นเงินอาเดนา

การเข้าถึงแรงงานเผ่าดวอร์ฟสายผลิตแบบขึ้นกับความสัมพันธ์ส่วนบุคคลนั้น มักจะเกิดขึ้นในการผลิตสินค้าที่ผลิตได้ยาก มีมูลค่าสูง เช่น อาวุธและชุดป้อง เกรด S80[37] ซึ่งมีผู้เล่นเผ่าดวอร์ฟสายผลิตน้อยรายที่สามารถผลิตได้ การตัดสินใจในการรับผลิตรวมถึงการกำหนดค่าจ้างแรงงานขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของตัวผู้เล่นดวอร์ฟ

<u>แรงงานที่เกี่ยวข้องกับการเพาะปลูก</u>

การครอบครองปราสาท จะให้ผลตอบแทนที่มีมูลค่าแก่แคลนที่เป็นเจ้าของปราสาทได้ใน 2 รูปแบบ คือ การเรียกเก็บภาษีจากการซื้อสินค้าผ่านร้าน NPC ที่อยู่ในดินแดนการปกครองของปราสาทตามที่เกมกำหนดไว้ และ ระบบการเพาะปลูกของปราสาท

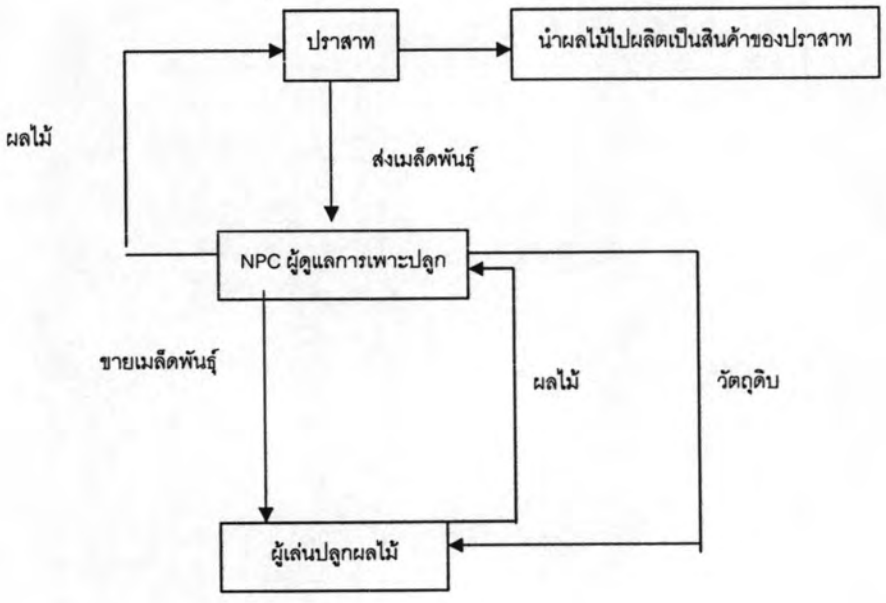
---

[37] เกรด S80 หมายถึงเกรดของอาวุธ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับที่ตัวละครของผู้เล่นที่มีเลเวล 80 ขึ้นไปเท่านั้นถึงจะสวมใส่ได้โดยไม่ติดโทษ

"ร้าน NPC คือ ร้านขายสินค้าที่ผู้ขายเป็นตัวละครคอมพิวเตอร์ที่เป็นโปรแกรมของเกม จะพบได้ทั้งในหมู่บ้าน และนอกเขตหมู่บ้าน ราคาสินค้าที่ขายภายในร้านจะขึ้นอยู่กับอัตราภาษีในเขตพื้นที่ที่ร้านตั้งอยู่ว่าตั้งอยู่เขตของปราสาทใด เงินที่ผู้เล่นจ่ายเพื่อซื้อสินค้าในส่วนที่เป็นราคาต้นจะหายไปจากระบบเกม ในขณะที่ส่วนเพิ่มที่เกิดจากอัตราภาษีจะถูกส่งเข้าโกดังแคลนของแคลนเจ้าของปราสาท"

การจัดการระบบเพาะปลูกของแต่ละเมือง แคลนเจ้าของปราสาทจะทำการขายเมล็ดพันธุ์ผ่านทาง NPC ผู้ดูแลการเพาะปลูกที่ประจำอยู่ในเมืองของตน ผู้เล่นอื่นสามารถมาซื้อเมล็ดพันธุ์นั้นไปปลูกกับมอนสเตอร์ โดยการกดใช้เมล็ดพันธุ์กับมอนสเตอร์ แล้วฆ่ามอนสเตอร์ให้ตายจะได้ผลไม้มา เมื่อได้ผลไม้มาจะนำมาแลกค่าตอบเป็นวัตถุดิบต่างๆขึ้นอยู่กับชนิดของเมล็ดพันธุ์ ดังภาพประกอบที่ 4.20

ภาพประกอบที่ 4.20: วงจรระบบเพาะปลูก



ผลผลิตที่ได้จากผู้เล่นอื่นนำมาแลก เจ้าของปราสาทจะนำไปผลิตสินค้าที่ไม่มีขายในร้าน NPC หรือสินค้าหายากที่มีราคาแพงเช่น ตำราเสริมแกร่งอาวุธ/เกราะ[38] ใบอนุญาตสร้างดาบคู่[39] เป็นต้น โดยแต่ละปราสาทจะผลิตสินค้าได้ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับขนาดและความสำคัญของปราสาทเป็นตัวกำหนด

แรงงานในการเพาะปลูกเป็นได้ทั้งคนในแคลน (Clan) และนอกแคลน การเข้าถึงแรงงานในการเพาะปลูกขึ้นอยู่กับชนิดของวัตถุดิบที่เป็นผลตอบของแรงงาน และอัตราการแลกเปลี่ยนระหว่างผลไม้ที่ได้กับวัตถุดิบ ซึ่งหัวหน้าแคลนที่เป็นเจ้าของปราสาทเป็นผู้กำหนด

<u>แรงงานของชุมชน(Clan) ที่ต่อสู้เพื่อครอบครองปราสาท</u>

การเข้าถึงแรงงานประเภทนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้ประกอบการหรือก็คือหัวหน้าแคลน หากว่าหัวหน้าแคลนมีทักษะในระดับสูงตามที่เกมกำหนดและความสามารถในการจัดการ การวางแผนในการทำกิจกรรมต่างๆ ที่รวมถึงการวางแผนในการต่อสู้เพื่อครอบครองปราสาท และการกำหนดผลตอบแทนให้กับสมาชิก ผลตอบแทนที่ให้แก่สมาชิกจะอยู่ในรูปแบบของ ตำแหน่งภายในแคลน สิทธิเฉพาะบุคคล เช่น สิทธิในการรับสมาชิกแคลน สิทธิในการประกาศสงครามระหว่างแคลน ซึ่งจะมีเพียงไม่กี่บุคคลที่จะได้รับสิทธินี้ และสิทธิประโยชน์ร่วมกัน เช่น เมื่อตัวละครตายสามารถกลับมาเกิดที่ปราสาทได้โดยเสียค่าประสบการณ์[40] 50% จากที่ต้องเสียตามปกติ 4% จะเหลือเพียงแค่ 2 % โดยทุกคนที่เป็นสมาชิกจะได้รับสิทธินี้เหมือนกันหมด

---

[38] ตำราเสริมแกร่งอาวุธ/เกราะ เป็นตำราที่มีไว้ใช้ในการบวกเพิ่มความสามารถให้กับอาวุธและชุดเกราะให้มีค่าโจมตีและป้องกันที่สูงยิ่งขึ้น โดยมีอัตราการบวกสำเร็จ 100 % อยู่ที่ +3 ตามที่เกมกำหนดไว้ หากต้องการบวกสูงกว่านั้นจะมีความเสี่ยงในการที่อาวุธหรือชุดจะหายไปเมื่อทำไม่สำเร็จ ยิ่งบวกมากเท่าไหร่อัตราการบวกสำเร็จจะยิ่งต่ำลง

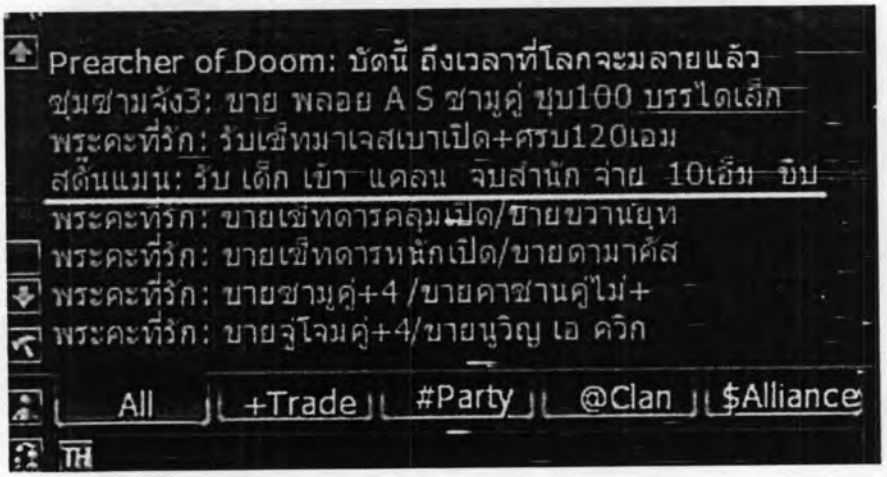
[39] ใบอนุญาตสร้างดาบคู่ เป็นวัตถุใช้ในการทำดาบคู่ ตั้งแต่เกรด A ขึ้นไป

[40] การเสียค่าประสบการ์เมื่อตัวละครตาย ดูในภาคผนวก

<u>แรงงานในการจ้างบุคคลอื่นนอกจากสมาชิกแคลนเพื่อให้เข้ามาสร้าง</u>
<u>คะแนนค่าเลื่องชื่อ</u>

เป็นการจ้างแรงงานบุคคลภายนอกชุมชนที่ยังไม่สังกัดในชุมชนใด และมีเลเวลของตัวละครไม่เกิน 40 ตามที่ระบบของเกมกำหนด ให้เข้ามาอยู่ในสำนักแคลน[41] ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแคลน ที่มีบทบาทในการสร้างค่าเลื่องชื่อ โดยผู้เล่นที่เข้ามาอยู่ในสำนักแคลนจะต้องล่ามอนสเตอร์สะสมค่าประสบการณ์ จนตัวละครมีระดับ 40 และได้ทำการเปลี่ยนอาชีพขั้นที่ 2 ตามข้อกำหนดของเกม ตัวละครนั้นจะถูกออกจากสำนักแคลนโดยอัตโนมัติ แคลนจะได้คะแนนค่าเลื่องชื่อ ส่วนสมาชิกสำนักซึ่งเปรียบเสมือนแรงงานที่จ้างมาเพื่อสร้างค่าเลื่องชื่อให้กับแคลนจะได้รับผลตอบแทนเป็นเงินตามที่ได้ตกลงกันไว้ ซึ่งการที่ตัวละครสะสมประสบการณ์จนมีเลเวลถึง 40 และทำการเปลี่ยนอาชีพเป็นอาชีพขั้นที่ 2 เป็นการปฏิบัติหน้าที่สิ้นสุดตามข้อตกลงการจ้าง ก็จะต้องออกจากสำนักแคลน และสำนักจะพิจารณาจ้างผู้เล่นกลุ่มใหม่เข้ามาสร้างค่าเลื่องชื่อต่อไป โดยในปัจจุบันแคลนที่ต้องการจะจ้างแรงงานประเภทนี้จะ ประกาศรับสมัครกันอย่างเปิดเผยทั้งที่ประกาศเอง ให้ผู้เล่นที่เป็น Hero ประกาศให้ ดังภาพประกอบที่ 4.21

ภาพประกอบที่ 4.21: ประกาศรับสมัครผู้เล่นเข้าสำนักแคลน



[41] สำนักแคลน ดูในภาคผนวก

1.2.3 การเข้าถึงทุน

จากที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าทุนในเกมนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท โอกาสในเข้าถึงทุนทั้ง 3 ประเภทสามารถอธิบายได้ดังนี้

<u>วัตถุดิบการผลิต</u>

การได้มาซึ่งวัตถุดิบในการผลิต แบ่งได้เป็น 2 แบบคือ ได้จากการล่ามอนสเตอร์และการเพาะปลูก โอกาสในการเข้าถึงวัตถุดิบที่ได้จากการล่ามอนสเตอร์ ผู้เล่นเผ่าดวอร์ฟสายหาวัตถุดิบ จะมีโอกาสในการได้มาซึ่งวัตถุดิบได้มากกว่าผู้เล่นอาชีพอื่นๆ เนื่องจากมีทักษะในการหาวัตถุดิบได้มากกว่าที่มอนสเตอร์จะให้ตามปกติ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกมได้ออกแบบขึ้นมาเพื่อทดแทนข้อด้อยของอาชีพนี้

ในอาชีพอื่นๆก็มีโอกาสในการได้มาซึ่งวัตถุดิบที่แตกต่างกันจากการล่ามอนสเตอร์อาชีพที่สามารถโจมตีได้อย่างรุนแรง หรือได้ทีละมากๆ ย่อมได้เปรียบกว่าสายอาชีพที่โจมตีเบา หรือ ไม่สามารถต่อสู้ได้ด้วยตัวเองเลย อย่างไรก็ตามเมื่อถึงจุดหนึ่งๆของระดับของตัวละครทุกอาชีพ จะไม่สามารถออกไปล่ามอนสเตอร์เพื่อสะสมวัตถุดิบได้เพียงลำพัง ต้องมีการรวมกลุ่ม (Party) เพราะเมื่อระดับสูงขึ้น เกมก็จะกำหนดให้ล่ามอนสเตอร์ในระดับที่สูงตามขึ้นมาด้วยเช่นกัน และวัตถุดิบที่จะได้จากมอนสเตอร์นั้นขึ้นอยู่กับระดับของตัวละครและระดับของมอนสเตอร์ที่ล่าดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5: แสดงความสัมพันธ์ของระดับของตัวละครของผู้เล่นกับระดับของมอนสเตอร์ต่ออัตราการได้รับไอเทม

	เลเวลของมอนสเตอร์เมื่อเทียบกับผู้เล่น	สีของชื่อมอนสเตอร์ที่ผู้เล่นมองเห็น	การตกของไอเทม		หมายเหตุ
			ตก	ไม่ตก	
เลเวลของผู้เล่น	มากกว่าผู้เล่น 9 เลเวลขึ้นไป	สีแดง		X	มีการตกของเงิน แต่ไม่มีการตกของไอเทม
	มากกว่าผู้เล่น 6 – 8 เลเวล	สีชมพู	X		แม้จะมีไอเทมตกหลังจากที่ปราบมอนสเตอร์ลงได้ แต่อัตราไอเทมตกก็จะเป็นจำนวนน้อย ราวๆ 30 เปอร์เซนต์จากจำนวนรวมของมอนสเตอร์ที่ปราบไป
	มากกว่าผู้เล่น 3 – 5 เลเวล	สีเหลือง	X		อัตราการตกของไอเทมหลังปราบมอนได้ อยู่ราวๆ 40 เปอร์เซนต์จากจำนวนรวมของมอนสเตอร์ที่ปราบไป
	มากกว่าผู้เล่น 0 – 2 เลเวล	สีขาว	X		อัตราการตกของไอเทมหลังปราบมอนได้ อยู่ราวๆ 5 - 60 เปอร์เซนต์จากจำนวนรวมของมอนสเตอร์ที่ปราบไป
	น้อยกว่าผู้เล่น 3 - 5เลเวล	สีเขียว	X		อัตราการตกของไอเทมหลังปราบมอนได้ อยู่ราวๆ 70 เปอร์เซนต์จากจำนวนรวมของมอนสเตอร์ที่ปราบไป เป็นช่วงที่การตกของไอเทมจะดีที่สุดเมื่อเทียบกับช่วงเลเวลอื่นๆ แต่ค่าประสบการณ์ที่ได้จะน้อยกว่าช่วงเลเวลที่ชื่อของมอนสเตอร์เป็นสีขาว
	น้อยกว่าผู้เล่น 6 - 8 เลเวล	สีม่วง	X		อัตราการตกของไอเทมหลังปราบมอนได้จะลดลง โดยเหลืออยู่ราวๆ 30 เปอร์เซนต์จากจำนวนรวมของมอนสเตอร์ที่ปราบไป
	น้อยกว่าผู้เล่น 9 เลเวลขึ้นไป	สีน้ำเงิน		X	ไม่มีการตกของเงินและไอเทม

การได้มาซึ่งวัตถุดิบจากการเพาะปลูกก็จำเป็นต้องขึ้นทักษะทางด้านการต่อสู้ เนื่องต้องเอาเมล็ดพันธุ์ไปปลูกในมอนสเตอร์ และต้องกำจัดมอนสเตอร์นั้นให้ได้ ดังนั้น โอกาสในการเข้าถึงวัตถุดิบจึงเป็นเช่นเดียวกับการได้วัตถุดิบมาจากการล่ามอนสเตอร์

เงินทุน

การได้มาซึ่งเงินทุนสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบคือ ได้จากการล่ามอนสเตอร์ เนื่องจากในการล่ามอนสเตอร์นั้นอกจากจะได้วัตถุดิบแล้วยังได้เงินอีกด้วย ซึ่งมีหลักเกณฑ์ในการได้รับเงินจากมอนสเตอร์เช่นเดียวกับการได้รับวัตถุดิบคือขึ้นอยู่กับเลเวลของตัวละครและมอนสเตอร์ที่ล่า และอีกรูปแบบของการได้มาซึ่งเงินทุนคือ ได้จากการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ ซึ่งการผลิตสินค้าก็ต้องใช้ทักษะและความสามารถในการต่อสู้ของแต่ละอาชีพ เพื่อให้ได้มาซึ่งวัตถุดิบในการผลิต ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น

ทุนสังคม

ทุนสังคมภายในเกมนี้คือ สนามล่ามอนสเตอร์ที่ทุกคนมีสิทธิเข้าไปใช้ และหาประโยชน์ได้ ตามกฎที่เกมกำหนดไว้ ไม่ขึ้นกับเผ่าพันธุ์ อาชีพ

1.2.4 ผู้ประกอบการ

ผู้ประกอบการแบ่งออกเป็นสองระดับคือในระดับบุคคลและระดับแคลน ในระดับบุคคล ผู้เล่นทุกคนมีสิทธิในการเป็นผู้ประกอบการไม่ว่าจะเป็นตัวละครในสายอาชีพใดก็ตาม สามารถหาวัตถุดิบและจ้างแรงงานไม่ว่าจะในแคลนของตัวเอง แคลนของผู้อื่น และผู้เล่นอิสระเพื่อการผลิต และสามารถนำสินค้าที่ผลิตได้ไปขายได้อย่างเสรี

ในระดับแคลนผู้ประกอบการคือ หัวหน้าแคลน หรือสามารถเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่าหัวหน้าชุมชน เพราะเป็นผู้ตัดสินใจในการจ้างแรงงานโดยเฉพาะแรงงานบุคคลภายนอกที่จ้างให้เข้าสำนักแคลนเพื่อผลิตค่าเลื่องชื่อของแคลน หรือจัดกิจกรรมของแคลนให้ได้มาซึ่งปัจจัยการผลิตร่วมของแคลนซึ่งก็คือปราสาท ซึ่งผู้ที่จะเป็นหัวหน้าแคลนจะต้องมีเลเวล 10 ขึ้นไป มีเงินทุนขั้นต่ำ 650,000 อาเดนา และค่าประสบการณ์ของตัวละครขั้นต่ำ 20,000 SP ถึงจะสามารถสร้างแคลนเลเวล 1 ได้ตามที่เกมกำหนดไว้ (รายละเอียดดูในตารางที่ 4.2) ดังนั้นการที่จะได้มาซึ่งผู้ประกอบการของชุมชนจึงมีเงื่อนไขที่แตกต่างไปจากผู้ประกอบการในระดับบุคคล แต่อย่างไรก็ตามเงื่อนไขดังกล่าวไม่เกี่ยวกับเผ่าพันธุ์และอาชีพแต่อย่างใด

1.3 การผลิตสินค้า

กระบวนการผลิตสินค้าสามารถแบ่งออกเป็น

1.3.1 ขั้นปฐมภูมิ (Primary Product) คือการผลิตโดยไม่ผ่านกระบวนการแปรรูป สินค้าที่ได้เป็นวัตถุดิบพื้นฐาน เช่น แร่ เศษชิ้นส่วนไอเทม คู่มือการผลิต ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้มาจากการล่ามอนสเตอร์และการเพาะปลูก

1.3.2 ขั้นทุตยิภูมิ (Secondary Product) คือการนำวัตถุดิบที่ได้จากการผลิตขั้นปฐมภูมิมาแปรรูปสินค้าต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น ดาบ A ต้องใช้วัตถุดิบ B C D และ E ผู้ประกอบการจะหาวัตถุดิบเหล่านี้มาว่าจ้างผู้ผลิต ให้สร้างสินค้าให้ ซึ่งการผลิตในโลกเสมือนจริงจะไม่มีโรงงาน แต่เป็นเพียงเลือกคำสั่งให้ผลิต โดยจ่ายค่าจ้างเป็นเงินอาเดนา และได้รับสินค้าสำเร็จหลังจากคลิกคำสั่งในทันที

นอกจากการผลิตสินค้าซึ่งเป็นผู้ประกอบการรายบุคคลแล้ว ยังมีการสร้างค่าเลื่องชื่อของแคลน ที่เป็นสิ่งมีมูลค่าในการแลกเปลี่ยนเป็นสินค้าประเภทเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ผู้เป็นสมาชิกของชุมชนเท่านั้นถึงจะสวมใส่ได้ นำพัฒนาทักษะของแคลน และใช้ในการเพิ่มเลเวลของแคลน ซึ่งส่งผลให้ชุมชนสามารถรับสมาชิกได้มากยิ่งขึ้น (รายละเอียดการเพิ่มเลเวลแคลนดูได้ในตารางที่ 4.2.) ซึ่งเพิ่มโอกาสในการได้มาซึ่งที่ดิน หรือก็คือปราสาท ในกรณีที่แคลนมีปราสาทในการครอบครองอยู่แล้วก็จะเป็นการช่วยสร้างกำลังป้องกันเพื่อรักษาสิทธิ์ถือครองให้ได้นานที่สุด ซึ่งวิธีการได้ค่าเลื่องชื่อได้เขียนเอาไว้แล้วในส่วนของแรงงานการสร้างค่าเลื่องชื่อที่กล่าวไปแล้วข้างต้น

2. การซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าโดยเสรี

สินค้าภายในเกมLineage 2 Online หมายถึงสิ่งของต่างๆที่มีมูลค่า สามารถซื้อขายและแลกเปลี่ยนได้ โดยสิ่งของในเกมสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

<u>สิ่งของประเภทใช้แล้วหมดไป</u> ได้แก่วัตถุดิบในการผลิต น้ำยา ม้วนคาถาต่างๆ

<u>สิ่งของประเภทที่ใช้ได้ถาวร</u> ได้แก่ อาวุธ เสื้อผ้าเครื่องป้องกัน เครื่องประดับ และอุปกรณ์ตกแต่ง โดยเฉพาะอุปกรณ์ประเภท อาวุธ เสื้อผ้าเครื่องป้องกัน และเครื่องนั้นถือเป็นสินค้าหลักที่มูลค่ามากที่สุดในตลาด ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่จำกัดเลเวลในการสวมใส่[42]

สินค้าที่เป็นฐานเศรษฐกิจภายในเกมคือสินค้าประเภท อาวุธ เสื้อผ้าเครื่องป้องกัน เครื่องประดับ และวัตถุดิบในการผลิตสินค้าข้างต้น เพราะเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นในการดำรงชีวิตภายในเกม โดยการแลกเปลี่ยนสินค้าภายในเกมสามารถแลกเปลี่ยนได้ 2 แบบดังนี้

2.1 การแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างกันโดยไม่ใช้เงินเป็นสื่อกลาง

คือการแลกสินค้ากับสินค้าด้วยกัน อย่างเช่น ผู้ประกอบการรายหนึ่งผลิตดาบได้ อีกรายหนึ่งผลิตเสื้อผ้าได้ ก็จะนำสินค้ามาแลกกัน ซึ่งการจะเกิดขึ้นได้เมื่อทั้งสองฝ่ายมีความต้องการตอบสนองซึ่งกันและกัน ซึ่งเกิดขึ้นเป็นส่วนน้อย เท่าที่ผู้วิจัยพบ จะเกิดขึ้นในกรณีของ ผู้เล่นต้องการสิ่งของในระดับที่สูงกว่าที่ตนมีอยู่ แต่ไม่มีเงินอาเดนาเพียงพอเพื่อที่จะซื้อ จะขอแลกของที่มีอยู่เดิมของตนจำนวนหลายประเภท แลกกับสินค้าที่ตนต้องการ

---

[42] ดูในภาคผนวก

2.2 การแลกเปลี่ยนสินค้าโดยมีเงินเข้ามาเป็นสื่อกลาง หรือ การซื้อขาย

การใช้เงินเป็นสื่อกลางในการซื้อขายแลกเปลี่ยนนั้นเกิดขึ้นเนื่องจากการแลกเปลี่ยนระหว่างสินค้ากับสินค้าจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของทั้งสองฝ่ายต้องตอบสนองซึ่งกันและกัน ซึ่งการจะรอและเสาะหาผู้ที่มีความต้องการที่ตรงกันนั้นช้าและหาได้ยาก และมูลค้าของสินค้าที่นำมาแลกกันนั้นไม่สามารถกำหนดอัตราแลกเปลี่ยนออกมาได้ชัดเจน จึงต้องใช้ตัวกลางในแลกเปลี่ยนสินค้า ซึ่งในเกมนี้คือเงินอาเดนา

มูลค่าของสินค้าภายในเกม Lineage 2 Online นั้น จะเกิดจากมูลค่าพื้นฐานที่ระบบเกมกำหนดขึ้นมา เมื่อเกิดการซื้อขายจริงจะบวกราคาส่วนเพิ่มเข้าไปในราคาพื้นฐานดังกล่าว โดยส่วนเพิ่มนี้จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับอุปสงค์[43] (Demand) และอุปทาน[44] (Supply) ของตลาด ตัวอย่างเช่น หากมีผู้เล่นจำนวนมากต้องการดาบ Dark Legion[45] ก็จะทำให้ผู้ประกอบการผลิตดาบออกมาขายในราคาสูงได้ แต่เมื่อผลิตออกมาได้ในจำนวนมากระดับหนึ่ง จนเกินความต้องการของผู้เล่นแล้ว ราคาที่สามารถบวกเพิ่มได้ก็จะลดน้อยลง อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงของราคาภายในตลาดก็ยังมีปัจจัยอื่นเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยคือ

5. อัตราภาษี (Tax Rate)
6. การทุ่มตลาด (Dumping)
7. การปั่นราคา (Manipulate)

2.2.1 อัตราภาษี

ภายในเกม Lineage 2 Online มีระบบการครอบครองปราสาท แคลนที่ครอบครองปราสาทได้จะมีสิทธิในการตั้งอัตราภาษีเป็นรายได้เข้าชุมชนดังภาพประกอบที่ 4.22 อัตราภาษีดังกล่าวจะส่งผลให้ราคาสินค้าภายในร้าน NPC ของเมืองนั้นๆสูงขึ้น สินค้าที่จำเป็นต้องซื้อวัตถุดิบจากร้าน NPC จึงมีราคาสูงขึ้นไปด้วย อย่างไรก็ตามสินค้า

---

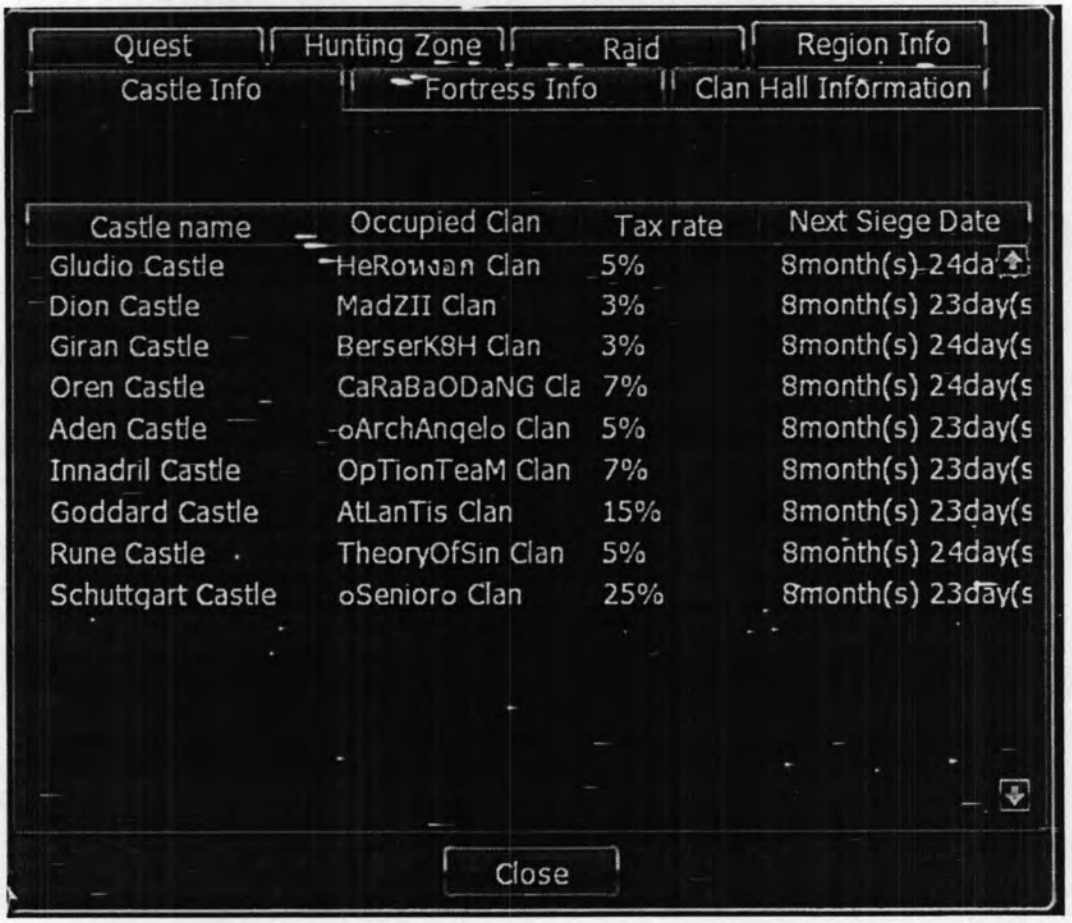
[43] อุปสงค์ (Demand) หมายถึงความต้องการซื้อของผู้บริโภคที่มีต่อสินค้าอย่างใดอย่างหนึ่ง

[44] อุปทาน (Supply) หมายถึงความต้องการขายสินค้าประเภทใดประเภทหนึ่งของผู้ประกอบการหรือเจ้าของธุรกิจ

[45] ดาบ Dark Legion เป็นดาบมือเดียว ระดับสูงสุดของอาวุธเกรด A

ประเภทที่ต้องใช้วัตถุดิบจากร้าน NPC มีเพียงสินค้าประเภทกระสุน[46] สำหรับอาวุธต่างๆเท่านั้น ไม่ส่งผลต่อราคาสินค้าส่วนใหญ่

ภาพประกอบที่ 4.22 แสดงแคลนที่ครอบครองปราสาทและอัตราภาษี



2.2.2 การทุ่มตลาด

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ราคาภายในตลาดเปลี่ยนแปลงมาจากเจ้าของปัจจัยการผลิตรายใหญ่ จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า คนกลุ่มนี้จะมีตัวละครหลายตัว วิธีการของเขาคือจะตั้งร้านรับซื้อ หรือขาย ไว้หลายๆร้านในตลาด และตั้งราคาตามที่ตนเองต้องการเพื่อเพิ่ม หรือลด ราคาสินค้า ตัวอย่างเช่น

---

[46] กระสุน หมายถึง ของใช้แล้วหมดไปประเภทหนึ่งไว้ใช้คู่กับอาวุธเพื่อเพิ่มแรงโจมตี แบ่งเป็นกระสุนวิญญาณสำหรับการโจมตีทางกายภาพ และกระสุนเวทย์ สำหรับการโจมตีโดยใช้เวทมนต์

ในการทุ่มตลาด ผู้เล่นจะนำสินค้าจำนวนมากออกมาเทขายในราคาถูก กล่าวคือ บวกส่วนเพิ่มเพียงเล็กน้อยจากราคาพื้นฐานของสินค้าชนิดนั้นๆที่เกมกำหนดขึ้น แต่ถ้าเทียบกับราคาตลาดในขณะนั้นแล้วถือว่าถูกกว่ามาก เช่น ในการขายคริสตัลเกรด D ซึ่งเป็นวัตถุดิบอย่างหนึ่งในการผลิตสินค้า ในตลาดมีราคา 550 อาเดนาต่อ 1 อัน ผู้เล่นจะตั้งร้านขายคริสตัลจำนวนมากในราคาถูก อาจจะลดเหลือ 300 อาเดนา ต่อ 1 อัน ทำให้ร้านอื่นๆต้องลดราคาลงตามเพื่อให้ขายได้ แต่ราคาจะลดลงเพียงในเวลาไม่นาน เมื่อสินค้าผู้เล่นที่ทำการทุ่มตลาดหมด ราคาสินค้าก็จะกลับสู่ภาวะปกติ และการทุ่มตลาดจะเกิดในสินค้าที่หาได้ง่าย และไม่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจภายในเกมมากนัก

2.2.3 การปั่นราคา

การปั่นราคาสินค้าจะเกิดได้ขึ้นได้บ่อยกว่า และเมื่อราคาสินค้าพุ่งขึ้นสูงแล้วจะไม่ค่อยลดลงมาอีก ตัวอย่างเช่นผู้เล่นที่ต้องการจะปั่นราคาเอนเรียซึ่งเป็นวัตถุดิบสำคัญในการผลิตอาวุธในทุกเกรด และเป็นวัตถุดิบหายาก ผู้เล่นจะออนไลน์ตัวละครในเกมหลายๆ ตัว มาตั้งร้านรับซื้อในตลาดกีรัน จากเดิมราคาในตลาดรับซื้อที่ 50,000 อาเดนา ผู้เล่นที่ต้องการปั่นราคาสินค้า จะรับซื้อที่ราคาแพงกว่านั้นมากเช่นตั้งไว้ที่ 80,000 อาเดนา ทำให้ผู้เล่นอื่นที่ต้องการเอนเรียต้องปรับราคารับซื้อเอนเรียของตนขึ้นตาม ตามปกติแล้วราคารับซื้อจะต่ำกว่าราคาขายอยู่แล้ว ดังนั้นราคาขายเอนเรียจะปรับตัวสูงขึ้นมากกว่า 100,000 อาเดนา เป็นต้น

สิ่งที่ผู้ประกอบการจะได้รับจากการซื้อขายสินค้าคือผลกำไร ที่เกิดจากราคาขายสินค้า หักด้วยต้นทุนและค่าใช้จ่าย การแสวงหากำไรภายในเกมทำได้ด้วยการเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบการผลิตระดับสูง และการเพิ่มทักษะการผลิตสินค้าใหม่ๆให้ได้เป็นกลุ่มแรก และพยายามกีดกันผู้ประกอบการรายอื่นไม่ให้เข้าถึงแหล่งวัตถุดิบนั้น เนื่องจากเกม Lineage 2 Online นั้นเป็นเกมที่ยังมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สิ่งของใหม่ๆ จะถูกอัพเดทเข้าสู่ระบบเกมทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงเวอร์ชั่นเกม ซึ่งจะเป็นสิ่งของในระดับสูงเช่น S80-Grade ที่มีเพิ่มเข้ามาใหม่ตอนอัพเดทเวอร์ชั่นเกมเป็นเวอร์ชั่น Gracia the 2nd throne part 1 เมื่อกลางปี 2551 และสิ่งของ S84-Grade[47] ที่จะถูกเพิ่มเข้ามาในเวอร์ชั่น Gracia the 2nd throne final ในเดือนพฤษภาคมปี 2552 ในขณะที่ผู้เล่นหรือ

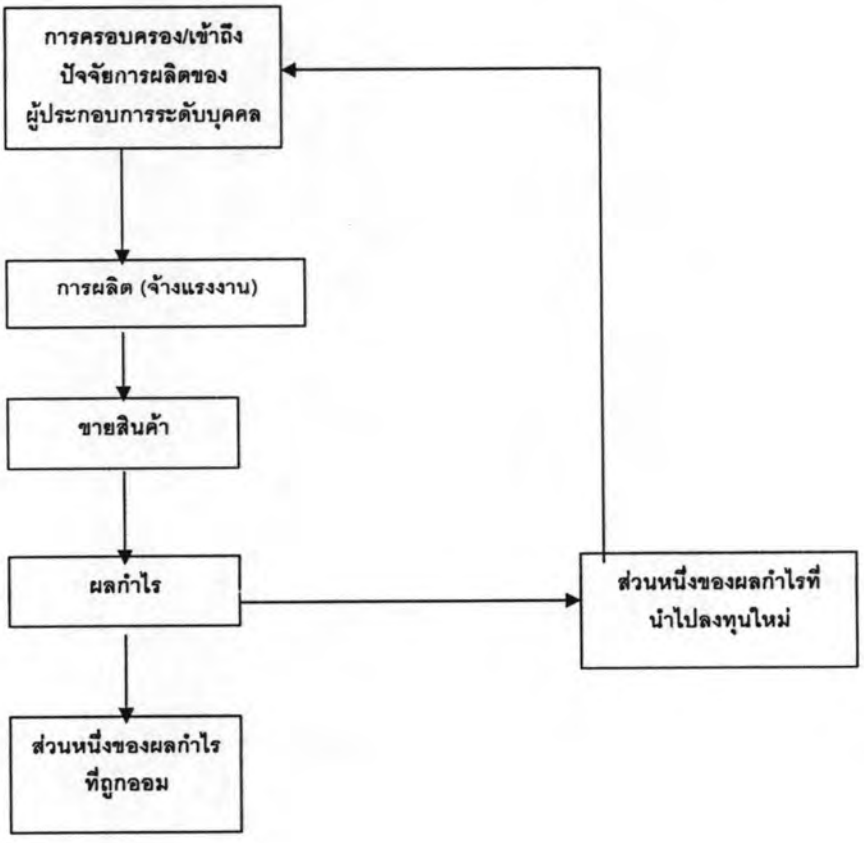
---

[47] S84 Grade หมายถึงระดับของ อาวุธ ชุด และเครื่องประดับที่ตัวละครของผู้เล่นที่มีเลเวล 84 ขึ้นไปเท่านั้นถึงจะใส่ได้โดยไม่ติดโทษ

ผู้ประกอบการที่สามารถผลิตสินค้าใหม่ๆได้ก่อน ย่อมได้ผลกำไรมาก เนื่องจากเป็นสินค้าใหม่มีผู้ผลิตได้น้อยรายหรือมีผู้ผลิตได้เพียงคนเดียว ทำให้เกิดการผูกขาดในการผลิตและการขายสินค้า

ตัวกำไรส่วนหนึ่งจะเก็บไว้เป็นเงินออม อีกส่วนหนึ่งจะนำกลับมาเป็นเงินทุนที่ใช้ในการตั้งต้นการผลิตครั้งใหม่ต่อไป สินค้าที่เกิดจากการผลิตครั้งใหม่จะถูกนำมาขายและรับกำไรเพิ่มขึ้นเป็นวงจร ทำให้เกิดการสะสมทุนของผู้ประกอบการแต่ละราย ซึ่งสามารถกล่าวถึงกระบวนการสะสมทุนของผู้ประกอบการระดับบุคคลในภาพรวมได้ดังนี้ว่า ผู้ประกอบการจะต้องแสวงหาปัจจัยการผลิต และนำปัจจัยการผลิตที่ได้เข้าสู่กระบวนการผลิตโดยการจ้างแรงงานเผ่าดวอร์ฟสายผลิต หรือในกรณีผู้ประกอบการเป็นเผ่าดวอร์ฟสายผลิต ก็สามารถผลิตได้เอง และนำสินค้าสำเร็จที่ได้ไปขาย ได้ผลกำไรค่าตอบแทน โดยผลกำไรจะถูกสองส่วนเป็นเงินออมและเป็นเงินทุนใหม่ ทุนใหม่นี้จะถูกนำไปใช้ในการแสวงหาปัจจัยการผลิตและเข้าสู่กระบวนการผลิตในครั้งต่อไป ดังภาพประกอบที่ 4.23

ภาพประกอบที่ 4.23 การสะสมทุนของผู้ประกอบการระดับบุคคล



อย่างไรก็ตามการสะสมทุนของผู้ประกอบการระดับบุคคลจะไม่สามารถสะสมทุนขนาดใหญ่ได้เพียงพอที่จะมีอำนาจกีดกันผลประโยชน์ของผู้ประกอบการรายอื่นได้ แต่การมีอยู่ของผู้ประกอบการรายย่อยจำนวนมากในแคลน จะทำให้เกิดการสะสมทุนขนาดใหญ่ ของชุมชนนั้นที่จะมีโอกาสเข้าถึงปัจจัยการผลิตในระดับสูงและมีอำนาจเพียงพอที่จะกีดกันบุคคลและชุมชนอื่นไม่ให้เข้าสู่แหล่งของวัตถุดิบได้ โอกาสในการถือครองปัจจัยการผลิตก็คือโอกาสที่จะผลิตสินค้ามูลค่าสูงออกสู่ตลาด ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นสินค้าหายาก มีผู้ประกอบการน้อยรายหรืออาจมีเพียงรายเดียวที่สามารถ ด้วยเหตุนี้จึงสามารถกำหนดราคาสินค้าในราคาสูงได้นำมาซึ่งรายได้และกำไรส่งผลให้มีการสะสมทุนที่มากกว่าแคลนอื่น กลายเป็นวงจรที่ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างแคลนมากยิ่งมากขึ้น นำไปสู่การขัดแย้งระหว่างชนชั้นซึ่งในที่นี้หมายถึงแบ่งแยกชนชั้นทางแคลน หรือก็คือชุมชนนั่นเอง

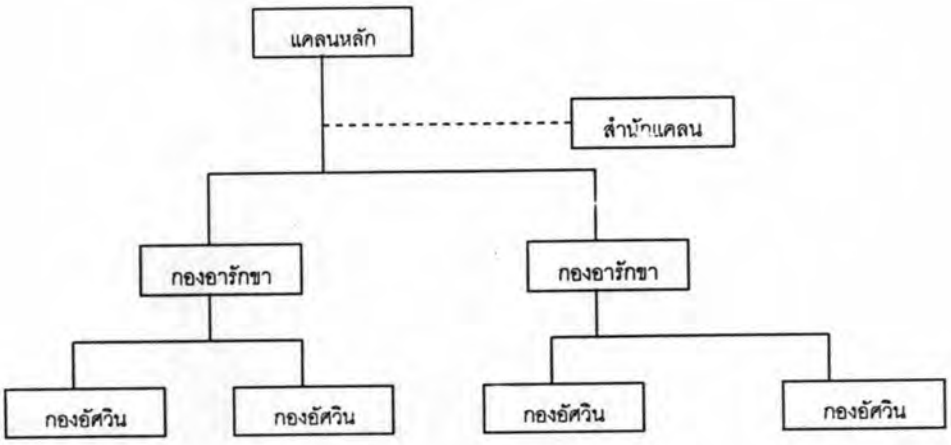
3. การเอาเปรียบและครอบงำระหว่างชนชั้น

ลักษณะของทุนนิยมในเกม Lineage II Online ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ประกอบกับข้อจำกัดของอาชีพโดยเฉพาะทักษะการต่อสู้ที่เกมกำหนดขึ้น สนับสนุนในเกิดการรวมกลุ่มกันในสังคม ซึ่งมักจะเริ่มจากกการรวมกลุ่มกันในรูปของกลุ่มปาร์ตี้ (Party) เพื่อออกล่ามอนสเตอร์แชร์ค่าประสบการณ์และหาวัตถุดิบในการผลิตเป็นครั้งคราว ซึ่งระบบจะแบ่งวัตถุดิบที่ได้จากมอนสเตอร์ให้กับทุกคนในกลุ่มอย่างเท่าเทียมกัน และค่อยๆขึ้นมาเป็นการรวมกลุ่มในรูปแบบของแคลนซึ่งก็คือชุมชนย่อยในสังคมภายในเกม เพราะการรวมกลุ่มกันย่อมดีกว่าการอยู่เพียงลำพัง เนื่องจากการออกแบบเกมเป็นลักษณะสังคมที่มีพรรคพวกมากกว่า ย่อมมีโอกาสมากกว่าในการเข้าถึงปัจจัยการผลิต โดยลักษณะของการสัมพันธ์ในการรวมตัวกันเป็นแคลนนั้นสามารถแบ่งเป็นสองรูปแบบคือ

3.1 ความสัมพันธ์ภายในแคลน

การรวมกลุ่มกันเป็นแคลนนั้น ด้วยระบบเกมแล้วลักษณะโครงสร้างภายในแคลนจะเป็นแนวดิ่ง มีการจัดการและแบ่งชนชั้นไปตามความสำคัญของหน่วยย่อยภายในแคลนที่ตัวละครนั้นๆสังกัดอยู่ ซึ่งหน่วยย่อยภายในแคลนประกอบไปด้วย แคลนหลัก กองอารักขา กองอัศวิน และสำนักแคลน โดยมีโครงสร้างของความสัมพันธ์ของแต่ละหน่วยย่อยภายในแคลนดังภาพประกอบที่ 4.24

ภาพประกอบที่ 4.24: โครงสร้างของแคลน



หัวหน้าแคลนหรือผู้ก่อตั้งแคลนจะถือเป็นผู้ทำหน้าที่ดูแลจัดการภายในแคลนโดยรวมทั้งหมด ตามระบบที่เกมกำหนดมา ในเรื่องของการแต่งตั้งโยกย้าย การให้สิทธิแก่สมาชิกแคลนในแต่ละลำดับชั้น หน่วยย่อยภายในแคลนหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยแคลนหลัก ซึ่งเป็นที่รวมของสมาชิกระดับสูงของแคลน สมาชิกที่อยู่ในส่วนแคลนหลักจะได้รับยศ และสิทธิในแคลนก่อนเมื่อแลเวลของแคลนสูงขึ้น และสมาชิกที่อยู่ในแคลนหลักนี้เอง ที่จะได้รับแต่งตั้งให้เป็นหัวหน้าคอยดูแลหน่วยย่อยอื่น คือ หัวหน้ากองอารักขา 2 คนที่จะทำหน้าที่ดูแลกองอารักขาทั้ง 2 กอง และหัวหน้ากองอัศวิน 4 คนที่ทำหน้าที่ดูแลกองอัศวิน ส่วนสำนักแคลนนั้นเป็นส่วนย่อยที่แยกออกมาจากโครงสร้างของแคลน ไม่มีผู้ทำหน้าที่ดูแลถาวร เนื่องจากสำนักแคลนนั้นจุดประสงค์มีขึ้นเพื่อช่วยเหลือผู้เล่นหน้าใหม่ในลักษณะของระบบอุปถัมภ์ ให้ผู้เล่นที่เล่นมาก่อนคอยดูแลแนะนำ โดยจะให้ค่าเลื่องชื่อกับแคลนเป็นการตอบแทนเมื่อจบสำนักแคลน หรือก็คือเป็นหน่วยย่อยที่ทำหน้าที่สำคัญคือ ผลิตคะแนนค่าเลื่องชื่อให้กับแคลนเท่านั้น ด้วยกฎของเกมเมื่อสมาชิกในสำนักแคลนมีเลเวล 40 และได้ทำการเปลี่ยนอาชีพเป็นอาชีพขั้นที่ 2 แล้วจะถูกให้ออกจากการเป็นสมาชิกแคลนโดยอัตโนมัติ หรือที่เรียกว่า การจบสำนักแคลน ดังนั้นสมาชิกในสำนักแคลนจึงเป็นเพียงสมาชิกชั่วคราวที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และไม่มีสิทธิมีเสียงอะไรในการออกความเห็นภายในแคลน

ผู้ที่เป็นหัวหน้าแคลนมักเป็นผู้ประกอบการรายใหญ่ หรือเจ้าของปัจจัยการผลิตรายใหญ่ในระดับหนึ่งที่มีทุนมากพอที่จะสร้างและบริหารแคลน ให้อยู่ได้ตลอดรอดฝั่ง จากการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมของผู้วิจัยพบว่า ผู้เล่นที่เข้าร่วมเป็นสมาชิกแคลนในช่วงแรกๆของการก่อตั้งแคลนขึ้นมานั้น จะเป็นผู้เล่นที่มีความสนิทสนมกันเป็นการส่วนบุคคลอยู่แล้วกับผู้ที่ก่อตั้งแคลน และร่วมกันทำภารกิจเพื่อเพิ่มเลเวลแคลน และทักษะแคลนให้สูงขึ้น เพื่อเพิ่มความสามารถให้กับแคลนโดยไม่ได้

หวังผลตอบแทน นอกเหนือจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลด้วยกันที่เป็นเกณฑ์ในการรับหรือเลือกเข้าเป็นสมาชิกแคลนแล้ว ผลประโยชน์ที่จะได้รับจากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกแคลนหนึ่งๆ ก็เป็นอีกปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจ จากที่กล่าวไปแล้วข้างต้นว่า ผู้เล่นทุกคนก็คือผู้ประกอบการ ผู้ประกอบการย่อมต้องการแสวงหาปัจจัยการผลิตเพื่อนำมาผลิตสินค้าและหาผลกำไรให้กับตนเอง การเข้าร่วมแคลนจะเป็นการทำให้ผู้ประกอบการระดับบุคคลสามารถเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบ และยังสามารถช่วยเหลือกันในเรื่องของแรงงานที่มีทักษะการผลิตที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยสามารถแบ่งการตัดสินใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกแคลนได้ 4 ประเภทคือ

1. การมีจุดมุ่งหมายที่สอดคล้องกัน เป็นการมองเห็นประโยชน์ซึ่งอาจได้รับทั้งทางตรงและทางอ้อมเป็นที่ตั้ง ที่เป็นเช่นนั้นเพราะว่าทั้งคู่มีจุดมุ่งหมายที่เข้ากันได้ เช่นการรวมกันเพื่อเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบและปัจจัยการผลิตที่หายาก

2. ความพอใจในกิจกรรมของผู้อื่น กิจกรรมที่แคลนทำอยู่เป็นสาเหตุที่ทำให้มีผู้เข้ามาขอเป็นสมาชิกแคลน เพื่อเป็นโอกาสให้ได้เข้าไปทำกิจกรรมภายในเกมที่ตนพอใจ เป็นกิจกรรมที่เข้าถึงยากภายในเกมอย่างเช่นการเข้าร่วมสงครามชิงปราสาท การได้ล่าบอสในตำนานของเกม การได้ร่วมต่อสู้ในระบบสงครามแคลน และการเข้าถึงสนามล่ามอนสเตอร์ระดับสูง ซึ่งจำกัดวงอยู่แค่เพียงผู้เล่นที่เป็นสมาชิกแคลนสงคราม[48]เท่านั้น

3. การส่งเสริมสถานภาพส่วนตัว ในบางกรณีแม้จะมีความไม่พอใจในแคลนที่ตนสังกัด แต่หากแคลนนั้นมีสถานภาพทางสังคมหรือเศรษฐกิจอยู่ในระดับสูง ก็ยังคงอยู่ร่วมด้วยหรือต้องการเข้ามาเป็นสมาชิก เพราะจะได้รับเกียรติและการยกย่องว่าเป็นพวกเดียวกันกับกลุ่มแคลนนั้น เช่นการเข้าร่วมเป็นสมาชิกแคลนที่เป็นแคลนขนาดใหญ่มีชื่อเสียงภายในเกม ตัวผู้เล่นเองก็จะได้รับความสนใจและเป็นที่รู้จักของผู้เล่นอื่นๆมากขึ้น

4. การเข้าร่วมแคลนเพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับการบรรลุจุดมุ่งหมายส่วนตัว การเข้าร่วมแคลนเป็นช่องทางที่ทำให้ตนเองได้ประโยชน์และบรรลุวัตถุประสงค์ส่วนตนได้โดยที่มิได้พอใจในแคลนนั้นเลย เช่นการเข้าร่วมแคลนเพื่อหาซื้อสิ่งของหายากที่จำกัดอยู่แต่ภายในแคลนใดแคลนหนึ่ง เช่นการเข้าร่วมแคลนสงครามเพื่อ ให้ได้วัตถุดิบในการทำชุดเกรด S80 หรือ ได้สิทธิในการร่วมประมูลสิ่งของที่ได้จากบอสระดับสูง

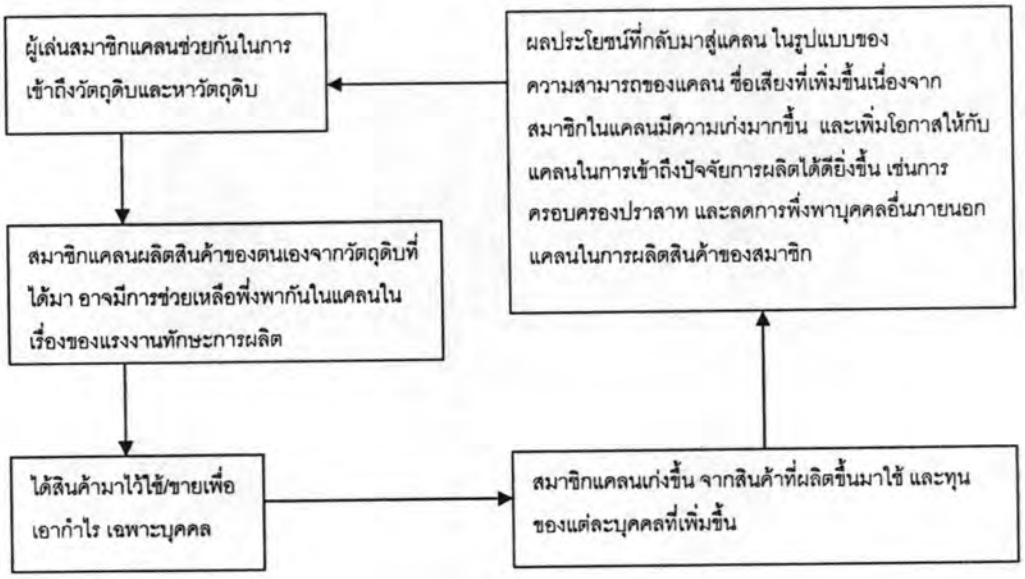
---

[48] แคลนสงคราม หมายถึง กลุ่มแคลนที่ประกาศสงครามระหว่างกัน โดยแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ทั้ง 2 ฝ่ายเป็นกลุ่มของแคลนขนาดใหญ่หลายแคลนที่รวมตัวเป็นพันธมิตร ตามปกติแล้วในเซิร์ฟเวอร์หนึ่งๆ จะมีเพียง 2 ฝ่ายเท่านั้น แคลนที่ไม่ได้เข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะถูกเรียกว่าแคลนเป็นกลาง

อย่างไรก็ตามแคลนจะเป็นไปในทิศทางใดขึ้นอยู่กับหัวหน้าแคลนเป็นหลัก เพราะเป็นผู้ตั้งกฎเกณฑ์ต่างๆภายในแคลนขึ้นมา ซึ่งแต่ละแคลนก็มีกฎเกณฑ์ที่สมาชิกแคลนทุกคนยอมรับหรือร่วมกันตั้งขึ้นมา รวมถึงอุดมการณ์ที่แฝงอยู่ภายในแคลนนั้นแตกต่างกันออกไป เช่น แคลนมาร์แตเดอี[49] ที่ไม่รับคนที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่นและซื้อขายของในเกมเป็นเงินจริงเด็ดขาด แคลนนี้ก็จะเป็นการรวมคนที่เล่นมือ และมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อผู้เล่นที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่น หรือแคลน OptionTeam[50] ที่รวมตัวกันเพื่อจุดประสงค์ความเป็นที่หนึ่งในเซิร์ฟเวอร์ในทุกๆด้าน และเพื่อต่อต้านแคลน oArchangelo[51] ซึ่งเป็นแคลนอันดับหนึ่งอยู่เดิมจนกลายเป็นแคลนคู่สงครามที่เรียกรวมๆกันในเซิร์ฟเวอร์ว่า กลุ่มแคลนสงคราม ซึ่งหัวหน้าแคลนนอกจากจะมีบทบาทในการกำหนดควบคุมดูแลแคลนแล้วยังมีหน้าที่ไกล่เกลี่ยข้อพิพาทที่เกิดขึ้นภายในแคลน และเกิดขึ้นระหว่างสมาชิกแคลนกับบุคคลอื่นภายนอกแคลน

ความสัมพันธ์ในการผลิตที่เกิดขึ้นภายในแคลนจึงมีลักษณะเป็นแนวราบ เพราะผู้เล่นทุกคนเป็นผู้ประกอบการ สมาชิกแคลนทุกคนสามารถผลิตสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการส่วนตัว โดยมีการพึ่งพาแคลนในขั้นตอนของการแสวงหาและเข้าถึงวัตถุดิบ ดังภาพประกอบที่ 4.25

ภาพประกอบที่ 4.25 ความสัมพันธ์ในการผลิตที่เกิดขึ้นภายในแคลน



---

[49] แคลนมาแตร์เดอี เป็นแคลนเป็นกลางแคลนหนึ่งในเซิร์ฟเวอร์ 4 Lionna

[50] แคลน OptionTeam เป็น 1 ในแคลนสงครามภายในเซิร์ฟเวอร์ 4 Lionna

[51] แคลน oArchangelo เป็นแคลนคู่สงครามกับ แคลน OptionTeam เป็นแคลนในเซิร์ฟเวอร์ 4 Lionna

จากภาพประกอบที่ 4.25 จะเห็นว่าในขั้นตอนของการแสวงหาและการเข้าถึงปัจจัยการผลิตนั้นผู้เล่นสมาชิกแคลนจะมีการพึ่งพากันและกันในการหาวัตถุดิบเนื่องจากข้อจำกัดของทักษะอาชีพที่เกมกำหนดขึ้น อย่างเช่น การรวมกลุ่มสมาชิกแคลนไปปาร์ตี้เก็บค่าประสบการณ์และหาวัตถุดิบร่วมกัน ด้วยระบบเกมจะแบ่งวัตถุดิบที่ได้จากมอนสเตอร์อย่างเท่าๆกันให้กับตัวละครของผู้เล่นโดยอัตโนมัติ เมื่อผู้เล่นแต่ละคนได้วัตถุดิบที่มากพอจะทำการผลิตสินค้า ในขั้นตอนการผลิต ผู้เล่นสมาชิกก็จะพึ่งพากันในแคลนก่อนในการจ้างแรงงานในการผลิต ผู้เล่นที่เป็นเผ่าดวอร์ฟสายผลิตภายในแคลน จะให้ผู้เล่นอื่นที่เป็นสมาชิกแคลนเดียวกันผลิตสินค้าโดยไม่คิดค่าแรงแต่อย่างใด เมื่อได้สินค้า สมาชิกแคลนหรือก็คือผู้ประกอบการจะนำมาใช้เองหรือเพื่อขายเอากำไร ผลประโยชน์ที่ได้ในจุดนี้ก็เป็นผลประโยชน์เฉพาะบุคคลเท่านั้น แต่เนื่องจากความแข็งแกร่งของแคลนขึ้นอยู่กับสมาชิกแคลนทุกคน ทำให้สุดท้ายแล้วผลประโยชน์จากความเก่งของตัวละครของสมาชิกแคลนก็จะกลับมาเป็นผลประโยชน์ให้กับแคลนโดยรวมอยู่ดี

ลักษณะของการรวมกลุ่มเป็นแคลนนั้นเป็นการเกื้อหนุนกันระหว่างตัวแคลนเองและสมาชิกแคลน แคลนจะใหญ่ มีชื่อเสียง และมีความเข้มแข็งได้ มากพอที่จะเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบการผลิตและการครอบครองปัจจัยการผลิต เช่น การครอบครองปราสาท และกีดกันไม่ให้ผู้อื่นที่ไม่ใช่พวกของตนเข้าถึงได้เป็นระยะเวลายาวนานนั้น ก็ต้องมีสมาชิกแคลนที่ดี มีความเข้มแข็ง ตัวละครของสมาชิกแคลนมีความเก่งกาจ ในขณะเดียวกันสมาชิกจะเก่งได้ก็ต้องอาศัยอาวุธ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ รวมถึงสิ่งของต่างๆ ซึ่งก็ต้องพึ่งพาแคลนในการเข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบ เป็นการกระจุกตัวกันของปัจจัยการผลิต มีการแลกเปลี่ยนช่วยเหลือกัน ในด้านทักษะแรงงาน วัตถุดิบการผลิตและสินค้าสำเร็จที่จะได้ในราคาที่ต่ำกว่าในกรณีซื้อขายกันภายในแคลน ซึ่งสุดท้ายแล้วผลประโยชน์ที่สมาชิกแคลนจะได้อย่างเสมอภาคเท่าเทียมกันหมด โดยผลประโยชน์ในรูปแบบนี้มักเป็นผลประโยชน์แบบนามธรรมได้แก่ การได้สิทธิในการเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบ การได้รับความคุ้มครองจากแคลน ความมีชื่อเสียง การได้รับสิทธิพิเศษเป็นอภิสิทธิ์ที่เหนือกว่าผู้เล่นอื่นที่ไม่ได้สังกัดแคลนโดยเฉพาะการเข้าเป็นสมาชิกแคลนสงคราม โดยมีอุดมการณ์ที่ครอบงำผู้เล่นทุกคนอยู่คือความต้องการเป็นที่หนึ่ง ความต้องการที่จะเอาชนะเป็นที่ตั้ง ผู้เล่นจึงพยายามพัฒนาตัวละครของตนเองให้ได้มากที่สุด และแคลนก็จะพัฒนาตามขึ้นไปด้วย

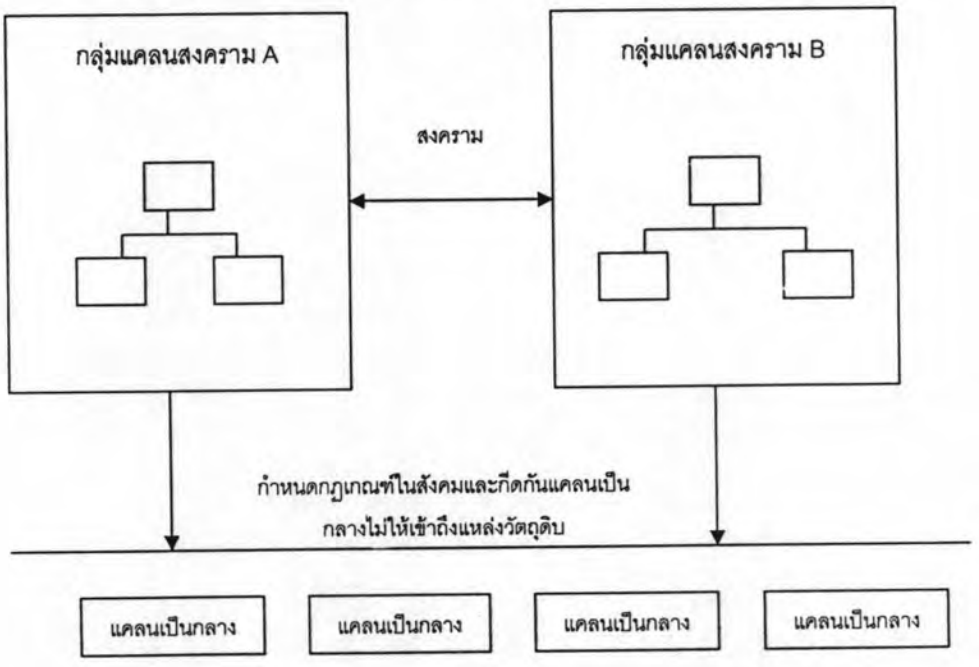
แคลนก็คือชุมชนย่อยชุมชนหนึ่งภายในสังคมเกม ลักษณะของแคลนที่มีการพึ่งพากันช่วยเหลือกันในการผลิตสินค้า ผลผลิตที่ได้มาจากกระบวนการผลิตในแคลน ก็ทำเพื่อตนเองก่อนถึงจะนำไปขาย มีการดำเนินการกิจกรรมต่างๆเชื่อมโยงกันอย่างมีระบบ เพื่อประโยชน์ของแคลนและเพื่อการพึ่งพาตนเองของแคลนเป็นเป้าหมาย ลักษณะของชุมชนแบบนี้ สามารถเรียกได้ว่า

เป็นชุมชนวิสาหกิจ แต่เนื่องจากเป็นชุมชนที่อยู่ในโลกเสมือน จึงเป็นชุมชนวิสาหกิจออนไลน์ (Community enterprise online)

3.2 ความสัมพันธ์ระหว่างแคลนกับแคลน

แคลนที่มีคนจำนวนมากย่อมได้เปรียบแคลนที่มีคนจำนวนน้อย เพราะคนจำนวนมากย่อมหมายถึงปัจจัยการผลิตจำนวนมากที่รวมกันอยู่ในแคลนๆหนึ่ง และการจะขึ้นมาเป็นแคลนระดับสูงได้ก็ต้องขึ้นอยู่กับสมาชิกแคลนที่เป็นปัจเจกบุคคลด้วย เป็นการเกื้อหนุนกันระหว่างสมาชิกภายในแคลนดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ลักษณะของสังคมภายในเกมจึงสามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มคนที่มีความสัมพันธ์กันดังภาพประกอบที่ 4.26

ภาพประกอบที่ 4.26 ความสัมพันธ์ระหว่างแคลนภายในเซิร์ฟเวอร์



จากภาพประกอบที่ 4.26 กลุ่มแคลนที่ถือว่าเป็นแคลนชนชั้นระดับบนของเกมคือกลุ่มแคลนสงคราม กลุ่มแคลนสงครามจะแบ่งออกเป็น 2 ฝั่ง และประกาศสงครามต่อกัน โดยแต่ละฝั่งนั้นไม่ได้มีแคลนเพียงแคลนเดียว แต่ประกอบไปด้วยแคลนขนาดใหญ่หลายแคลนเข้าร่วมเป็นพันธมิตรกัน

ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มแคลนนี้ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของหัวหน้าแคลนต่อหัวหน้าแคลน หรือระหว่างสมาชิกแคลน การเลือกฝ่ายในขั้นต้นจึงขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ส่วนบุคคลมากกว่า ในกิจกรรมการได้มาซึ่งปัจจัยการผลิตระดับสูง แคลนที่มีขนาดใหญ่ย่อมได้เปรียบมากกว่าแคลนที่มีขนาดเล็ก เนื่องจากแคลนขนาดใหญ่ย่อมมีปัจจัยในการผลิตมากกว่า และเป็นกลุ่มผู้เล่นที่มีระดับสูงและมีศักยภาพที่มากกว่า อย่างเช่นกลุ่มแคลนสงครามที่มีอำนาจในการกีดกันไม่ให้แคลนอื่นเข้าถึงแหล่งของปัจจัยการผลิต ไม่ว่าจะเป็น สนามล่ามอนสเตอร์ ปราสาท หรือบอสในตำนานของเกม กลุ่มแคลนที่เป็นคู่สงครามกันจะแย่งชิงความเป็นที่หนึ่งภายในเกมในทุกๆด้าน และแย่งชิงแหล่งปัจจัยการผลิต และบอส โดยไม่มีกลุ่มแคลนอื่นเข้ามายุ่ง

โดยกลุ่มแคลนที่เป็นกลางจำยอมต้องปฏิบัติตามไม่ได้เกิดจากความเชื่อถือหรือศรัทธาในกลุ่มแคลนใหญ่ แต่ถูกบังคับโดยการใช้พลังบังคับ (Force) ซึ่งถ้าไม่ปฏิบัติตามจะถูกลงโทษโดยการฆ่าตัวละครของผู้เล่น หรือประกาศสงครามต่อแคลนที่ตัวละครของผู้เล่นที่ฝ่าฝืนอยู่ ซึ่งถือเป็นการเอาเปรียบกัน

ในช่วงเวลาที่ผู้วิจัยกำลังทำการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมอยู่นั้น กลุ่มแคลนสงครามแบ่งออกเป็น 2 ฝั่งคือ กลุ่มพันธมิตรที่นำโดยแคลน oArchangelo กับ กลุ่มพันธมิตรที่นำโดยแคลน Rise of Destiny หรือที่เรียกกันในเซิร์ฟเวอร์ว่ากลุ่มพันธมิตรปีก และกลุ่มพันธมิตรแสง ตามลักษณะของธงแคลนและพันธมิตรของทั้งสองฝ่าย ซึ่งทั้งสองกลุ่มเป็นการรวมตัวของกลุ่มแคลนหลายแคลน ต่อมากลุ่มพันธมิตรแสงได้สลายตัวไป กลุ่มพันธมิตรปีกจึงขึ้นมาเป็นกลุ่มพันธมิตรที่ใหญ่ที่สุดของเซิร์ฟเวอร์เพียงกลุ่มเดียว และได้ทำข้อตกลงในการร่วมกันล่าบอสเพื่อเอาประดับบอส แบ่งกันครอบครองปราสาทซึ่งก็คือที่ดิน และร่วมกันใช้พื้นที่สนามล่ามอนสเตอร์ที่เป็นแหล่งวัตถุดิบระดับสูง ภายหลังได้เกิดการผิดใจกันในเรื่องของการล่าบอสเพื่อเอาเครื่องประดับบอสทำให้กลุ่มพันธมิตรแตกออกเป็นสองฝั่ง โดยฝั่งหนึ่งอ้างว่าอีกฝ่ายนั้นเอาเปรียบและเห็นแก่ตัวที่ไปล่าบอสโดยไม่บอกแคลนสมาชิก ในขณะฝ่ายที่ถูกกล่าวหาก็ออกมาแก้ต่าง ทำให้แคลนต่างๆที่อยู่ในกลุ่มแตกออกเป็นสองฝ่ายนำโดยสองแคลนใหญ่และทำสงครามกันเรื่อยมา

ในระยะแรกๆกลุ่มพันธมิตร oArchangelo ยังคงความเป็นหนึ่งในเซิร์ฟเวอร์ได้ตลอด ถึงแม้ว่าจะมีจำนวนแคลนสมาชิกที่น้อยกว่า จนกระทั่งได้มีการย้ายข้ามเซิร์ฟเวอร์ของกลุ่มแคลนจากเซิร์ฟเวอร์ 1 ที่ย้ายเข้ามาอยู่ในแคลน OptionTeam และกลุ่มที่ย้ายมาสร้างแคลนใหม่ใน

เซิร์ฟเวอร์ 4 เพื่อช่วยฝั่งนี้ ทำให้ปัจจุบัน กลุ่มแคลน OptionTeam ได้ขึ้นมาเป็นกลุ่มแคลนสงครามอันดับ 1 ของเซิร์ฟเวอร์

กลุ่มแคลนอื่นหรือแคลนเป็นกลางนั้นจะไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับแคลนสงครามทั้งสองฝั่งไม่ว่าจะกรณีใดก็ตาม เพราะเมื่อเข้าข้างหรือให้ความช่วยเหลือฝั่งใดฝั่งหนึ่งเพียงเล็กน้อย เท่ากับว่าแคลนเป็นกลางนั้นได้เลือกฝั่งแล้ว และไม่มีความเป็นกลางอีกต่อไป และจะถูกประกาศสงครามจากอีกกลุ่มแคลนสงครามในทันที รวมถึงการที่แคลนเป็นกลางได้กระทำการอันเป็นการละเมิดกฎเกณฑ์ที่กลุ่มแคลนสงครามได้ตั้งไว้ ก็จะถูกประกาศสงครามด้วยเช่นกัน กลุ่มผู้เล่นที่อยู่แคลนเป็นกลางซึ่งส่วนใหญ่แล้วมีความต้องการที่จะเล่นเกมอย่างสงบ ไม่ต้องการทำสงครามจึงหลีกเลี่ยงที่จะเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มแคลนสงคราม โดยเลือกที่จะทำตามกฎเกณฑ์ในสังคมที่กลุ่มแคลนสงครามได้กำหนดเอาไว้ เนื่องจากกลุ่มแคลนเป็นกลางส่วนใหญ่ไม่มีศักยภาพมากพอในการต่อสู้กับแคลนสงคราม

จำนวนคนและปัจจัยการผลิตเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่ทำให้แคลนเป็นกลางไม่สามารถต่อสู้กับกลุ่มแคลนสงครามได้ เนื่องจากกลุ่มแคลนสงครามนั้น สมาชิกแคลนจะประกอบไปด้วยตัวละครที่มีระดับสูงและมีอาวุธ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับที่เพิ่มค่าความสามารถให้กับตัวละครได้สูง และการกีดกันไม่ให้เข้าถึงแหล่งของวัตถุดิบระดับสูงทำให้ผู้เล่นที่อยู่ในแคลนเป็นกลางไม่สามารถหาสิ่งของมาใช้ให้ได้ทัดเทียมกับผู้เล่นแคลนสงคราม จะมีบ้างที่สิ่งของเหล่านี้หลุดออกมาขายภายนอกแคลนสงครามแต่ก็มีราคาแพงมาก ประกอบกับวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมของผู้เล่นที่อยู่ในแคลนเป็นกลางส่วนใหญ่นั้นเป็นพวกรักสงบ ต้องการที่จะเล่นเกมไปพร้อมๆกับการสนทนาพูดคุยกับเพื่อนๆมากกว่า ความต้องการที่จะเล่นในระบบสงคราม เพราะผู้เล่นที่มีความต้องการที่จะเล่นในระบบสงครามแคลนนี้ก็จะเข้าไปเป็นสมาชิกแคลนสงครามเองอยู่แล้ว

ผู้วิจัยพบว่าเป็นความต้องการของกลุ่มแคลนเป็นกลางเองมากกว่าที่จะยอมรับอำนาจของกลุ่มแคลนสงคราม โดยไม่มีการครอบงำทางอุดมการณ์จากกลุ่มแคลนสงครามแต่อย่างใด เนื่องจากกลุ่มแคลนสงครามนั้นแบ่งออกเป็น 2 ฝั่ง ที่ทานกันเองอยู่แล้ว ทำให้อำนาจสิทธิขาดภายในเซิร์ฟเวอร์ไม่มีอย่างเบ็ดเสร็จ ทำให้แคลนเป็นกลางเองยังคงมีอิสระในการตัดสินใจกระทำการใดๆ รวมถึงการทำสงครามระหว่างแคลนเป็นกลางด้วยกันเอง หรือในกรณีที่แคลนเป็นกลางไม่พอใจต่อการกระทำของแคลนสงครามซึ่งจะเกิดความไม่พอใจแค่เพียงฝั่งใดฝั่งหนึ่งเท่านั้น แคลนเป็นกลางดังกล่าวจะย้ายไปเข้าข้างแคลนคู่สงครามของกลุ่มแคลนที่ตนไม่พอใจ สถานะของแคลนเป็นกลางนั้นจะกลายเป็นแคลนสงคราม

4. การเชื่อมต่อของระบบทุนนิยมเสมือนภายในเกมสู่โลกแห่งความเป็นจริง

การเชื่อมต่อของโลกภายในเกมและโลกแห่งความเป็นจริงนั้น เกิดจากกผู้เล่นเกมเองซึ่งการเชื่อมต่อของผู้เล่นในเชิงทุนนิยมนั้นมาจากการซื้อขาย เงิน สิ่งของ ภายในเกมเป็นเงินจริง มูลค่าของสินค้าภายในเกมจะถูกตีราคาขึ้นมาใหม่เป็นเงินบาท แทนเงินอาเดนา แม้แต่ตัวเงินอาเดนาเองก็เช่นกัน อัตราการแลกเปลี่ยนขึ้นอยู่กับสภาพเศรษฐกิจภายในแต่ละเซิร์ฟเวอร์ว่าเป็นอย่างไร ถ้าเงินในตลาดภายในโลกของเกมมีมากหรือที่เรียกว่าเงินเฟ้อ ราคาสิ่งของและเงินภายนอกเกมก็จะถูกกว่า

ภายหลังจากได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับเกม Lineage II Online แล้วผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลโดยมีวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ทราบถึงการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นเกมกับลักษณะของระบบทุนดังที่กล่าวไปในข้างต้น โดยข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์ทั้ง 15 คน จะกล่าวถึงโดยใช้นามสมมติ รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์ดูในตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 รายละเอียดของผู้ให้สัมภาษณ์

ลำดับที่	ชื่อตัวละคร (เลเวลของตัวละคร)	เพศ	อายุ	การศึกษา	รายได้ต่อเดือน	ระยะเวลาในการเล่น	ค่าใช้จ่ายในการเล่นต่อเดือน
1	ชากศw(76)	ช	35	ปริญญาตรี	20,001-25,000	4	1,000
2	StegoSouras(80)	ช	40	ปริญญาตรี	มากกว่า 30,000	4	1,800-5,000 แล้วแต่จำนวนไอดีที่เปิดในเดือนนั้น
3	Trez(78)	ช	28	ปริญญาตรี	10,001-15,000	2	900
4	teerr(81)	ช	31	ปริญญาตรี	15,001-20,000	2	2,000-3,000
5	ooTorresoo(77)	ช	24	ปริญญาตรี	ไม่เกิน 10,000	3	500
6	CREDIT(77)	ช	30	ปวช.	10,001-15,000	4	1,000
7	องค์หญิง2(79)	ญ	24	ปริญญาตรี	10,001-15,000	4	900-1,100
8	oกานต์o(78)	ญ	28	ปริญญาตรี	ไม่เกิน 10,000	2	1,200-1,500
9	DarkAlien(77)	ช	31	ปริญญาโท	20,001-25,000	2	900
10	Henrik(78)	ช	33	ปริญญาโท	20,001-25,000	4	450
11	Hilde(26)	ญ	28	ปริญญาโท	20,001-25,000	ไม่ถึง 1 ปี	300
12	Wren(46)	ญ	29	ปริญญาโท	15,001-20,000	ไม่ถึง 1 ปี	200
13	0Lover0(79)	ญ	26	ปริญญาโท	10,001-15,000	2	500
14	Kruznik(65)	ช	23	ปริญญาตรี	10,001-15,000	2	450
15	Jibi(61)	ญ	24	ปริญญาตรี	10,001-15,000	2	450

จากตารางจะเห็นได้ว่าผู้เล่นที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีการศึกษาที่ดี อยู่ในวัยทำงาน และมีรายได้เป็นของตัวเอง เป็นเพราะค่าบริการการเล่นเกมลินเนจ 2 นี้ค่อนข้างมีราคาแพงเมื่อเทียบกับเกมอื่นๆ ประกอบกับระบบการเล่นเกมที่ค่อนข้างซับซ้อน ความต้องการเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูงในการเล่น และเครือข่ายอินเตอร์เน็ตความเร็วสูง ทำให้ผู้เล่นเกมถูกจำกัดวงอยู่ในกลุ่มผู้ที่ค่อนข้างมีฐานะ และทำให้เกมนี้ไม่เป็นที่นิยมในร้านเกมอินเตอร์เน็ตทั่วไป และจากสถานภาพภายนอกของผู้ให้สัมภาษณ์ซึ่งเป็นผู้มีทั้งคุณวุฒิและวัยวุฒิมากเพียงพอในการควบคุมตนเอง ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ถึงทัศนคติและจุดประสงค์ของผู้เล่นต่อเกมออนไลน์ ซึ่งทั้งหมดมีทัศนคติไปทางบวก ดังนี้

"ผมมองว่ามันเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง เป็นตัวเลือกนอกจากการดูหนังฟังเพลงดูละคร เพียงแต่ว่าเราไม่ได้เป็นคนดูอย่างเดียว การได้พบปะพูดคุยกับเพื่อนๆไปด้วย เล่นเกมด้วยกันก็ดี" (สัมภาษณ์, ซากศw วันที่ 13 ตุลาคม 2551)

"ดีครับ เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผมได้คุยกับเพื่อนๆด้วย ในเมื่อต่างคนต่างทำงานเวลาว่างตรงกันไม่ค่อยจะมี ก็อาศัยเกมนี่ล่ะครับได้มาคุยกันทำกิจกรรมด้วยกัน ตัวเกมจริงๆมันไม่ได้เลวร้ายอะไรอย่างที่ออกข่าวกัน ผมว่ามันอยู่ที่คนเล่นมากกว่า" (สัมภาษณ์, Trez วันที่ 15 พฤศจิกายน 2551)

"เป็นช่องทางหนึ่งในการหาเพื่อนใหม่ๆ ทำให้ได้รู้จักกันมากขึ้น" (สัมภาษณ์, CREDIT วันที่ 2 ตุลาคม 2551)

"สนุกดีครับ ต้องบอกก่อนว่าตัวผมเองเล่นเกมมาตลอดเรียกได้ว่าเป็นเกมเมอร์คนหนึ่งเลยล่ะ ถ้าเล่นอย่างมีลิมิต มันไม่ทำให้ชีวิตจริงคุณมีปัญหาหรอก แต่ผมก็พูดในฐานะผู้ใหญ่แล้วรับผิดชอบตัวเองได้แล้วนะครับ ถ้าเป็นเด็กที่เขายังแยกแยะไม่ได้ อินกับโลกในเกมมากก็ควรมีคนมาดูแล แต่ถ้าเป็นผู้ใหญ่แล้วยังอินกับเกมคิดนู่นนี่เพื่อเอาชนะแค่ในเกม มานั่งชีเรียสกับสังคมในเกม มันก็เรื่องของเขาแล้วครับโตๆกันแล้ว" (สัมภาษณ์, StegoSouras วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2552)

"เป็นสิ่งบันเทิงปกติของคนในยุคนี้ที่ใช้อินเตอร์เน็ต แต่มันก็เป็นสิ่งเสพติดสำหรับคนที่ไม่รู้จักยับยั้งชั่งใจครับ" (สัมภาษณ์, teerr วันที่ 8 ธันวาคม 2551)

"เป็นความบันเทิงอย่างหนึ่งไว้เพื่อคลายเครียด ได้พบปะพูดคุยกับเพื่อนใหม่ๆ" (สัมภาษณ์, ooTorressoo วันที่ 24 มกราคม 2552)

"ของทุกอย่างมันมีสองด้านค่ะ เกมออนไลน์เองก็มีทั้งคุณและโทษมันขึ้นอยู่กับผู้เล่นว่าจะแยกออกหรือไม่ระหว่างเกมกับชีวิตจริง" (สัมภาษณ์, องค์หญิง2 วันที่ 20 มกราคม 2552)

"มีทัศนคติค่อนข้างบวก เพราะเชื่อว่าเกมไม่ได้ทำให้คนแย่ บริหารเวลาดีๆ รู้จักแยกแยะก็ไม่มีปัญหา แต่ถ้าคนๆนั้นแบ่งเวลาไม่เป็น แยกแยะไม่ได้ก็มักจะโทษว่าเกมไม่ดีเอะอะก็โทษเกมไว้ก่อนไม่ดูตัวเองกัน" (สัมภาษณ์, oกานต์o วันที่ 17 ตุลาคม 2551)

"เกมออนไลน์ก็เป็นสังคมๆหนึ่งครับ เอาไว้พักผ่อนจากในชีวิตจริง ได้มาพูดคุยกับเพื่อน ทำอะไรที่ในชีวิตจริงคงทำไม่ได้" (สัมภาษณ์, Henrik วันที่ 4 ธันวาคม 2551)

"ถ้าพูดแบบโดยรวม เกมออนไลน์ก็เป็นสื่อเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่งที่ราคาไม่แพงและเข้าถึงง่าย แต่ความเหมาะสมกับอายุผู้เล่นก็แตกต่างกันไปบางเกมก็เหมาะสำหรับเด็ก บางเกมก็เหมาะสำหรับผู้ใหญ่ อยู่ที่การควบคุมจากทั้งคนเล่นและบริษัท อย่างเกมลินเนจ 2 นี่เหมาะกับผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่มากกว่า" (สัมภาษณ์, Hilde วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2552)

"สำหรับผู้ใหญ่แล้วเป็นสิ่งบันเทิงที่ดี แต่สำหรับเด็กอาจจะไม่เหมาะ เพราะว่าการควบคุมตัวและความคิดอาจไม่พอเพียงที่จะคุมตัวเองได้ ผมมองว่าเกมออนไลน์มันตอบสนองความคิดความต้องการของคนได้ทั้งความต้องการทางสังคม และความต้องการส่วนลึกที่มนุษย์ชอบที่จะแข่งขันเพื่อเป็นที่หนึ่งถึงแม้จะเป็นในโลกเสมือน โดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม" (สัมภาษณ์, DarkAlien วันที่ 16 พฤศจิกายน 2551)

"ก็เป็นสังคมสังคมหนึ่งค่ะ ที่เปิดโอกาสให้เราได้พบปะเพื่อนใหม่นอกเหนือจากในชีวิตจริง คนที่มาเล่นก็มีความหลายหลายแตกต่างกันไป ถ้าเราเล่นอย่างมีสติมันก็เป็นความบันเทิงอย่างหนึ่งค่ะ อย่าให้เกมหรือสังคมในเกมมาทำให้ชีวิตจริงเราต้องแย่ลง" (สัมภาษณ์, Wren วันที่ 3 พฤศจิกายน 2551)

"สื่อบันเทิงอย่างหนึ่ง ที่คิดว่ามันสร้างสรรกว่าการดูละครหลังข่าวที่ตบตีแย่งผู้ชายกันแทบทุกเรื่อง ตัวเกมมันไม่ผิดอะไรหรอกค่ะ ถ้ามันจะมีปัญหาก็มาจากผู้เล่นเองมากกว่า และผู้เล่นที่

แยกความเป็นจริงกับเกมไม่ได้นี่ล่ะ ที่ทำให้ภาพรวมของคนเล่นเกมมันดูแย่ ทั้งๆที่เกมและทุกคนที่เล่นเกมไม่ได้เป็นแบบนั้นเสียหน่อย" (สัมภาษณ์, oLovero วันที่ 11 พฤศจิกายน 2551)

"ไม่ต่างกับการเล่นเกมออฟไลน์มากหรอกครับ ต่างกันก็แค่เราไม่ได้นั่งเล่นอยู่คนเดียว สามารถเล่นไปด้วยคุยไปด้วยได้ ได้รู้จักคนเยอะขึ้นครับ แล้วมันทำให้ผมรู้ว่ามันไม่ใช่มีแต่เด็กๆที่จะเล่นเกม ผู้ใหญ่ทำงานแล้วก็เล่นกัน เกมออนไลน์มันไม่ใช่ของเล่นของเด็กๆเพียงกลุ่มเดียวอย่างที่คนอื่นรับรู้กัน" (สัมภาษณ์, Kruznik วันที่ 19 มกราคม 2552)

"จะดีหรือร้ายขึ้นอยู่กับผู้เล่นล่ะค่ะ ต้องแยกแยะให้ได้ มันก็เป็นโปรแกรมเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง ถ้าเล่นแต่พอดีมันก็ไม่มีปัญหา" (สัมภาษณ์, Jibi วันที่ 28 ตุลาคม 2551)

ผู้สัมภาษณ์ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับความต้องการและวิธีการหาปัจจัยการผลิต และการนำมาผลิตสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่น โครงสร้างและระบบเกม สังคมภายในเกมมีผลอย่างไรต่อผู้เล่น ซึ่งผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นให้ความสำคัญต่อการหาปัจจัยการผลิตประเภททุนซึ่งก็คือ วัตถุดิบ เศษชิ้นส่วนไอเทม คู่มือการผลิต ที่เป็นส่วนสำคัญในการผลิตอาวุธ และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นอย่างมาก

"การจะเล่นเกมนี้ให้รอดจะต้องมีเงิน และเพื่อน หาของสำหรับชุด อาวุธของเลเวล[52]สูงๆ ยิ่งยาก ตัวระบบเกมมันก็บังคับบ้างให้รีบหาของ เพราะเมื่อเลเวลสูงขึ้นก็ต้องหาเงินมาใช้ในการเปลี่ยนชุด อาวุธ ไม่อย่างนั้นก็เล่นต่อไปไม่ได้ แล้วชุดกับอาวุธพอพ้นเกรดเอขึ้นมาก็ไม่มีของพื้นฐานตกแล้ว ต้องไปหาของทำเอง หรือไม่ก็ซื้อเก็บเงินซื้อสำเร็จเอา แล้วของสำเร็จที่พวกผู้เล่นทำมาขายตามตลาดก็ตั้งราคากันแพงเว่อร์ เพราะในเซิร์ฟ[53]ที่มีสงครามทำให้ของแพงขึ้นมาก ในบรรดาเซิร์ฟทั้งหมดก็มีเซิร์ฟ 4 นี่ล่ะที่ของแพงที่สุด ยังดีว่ายังพอมีคนรู้จักอยู่แคลนสงครามบ้างก็ให้เขาช่วยหาของราคาถูกให้ หรือไม่ก็ขวนเพื่อนออกไปล่ามอนสเตอร์ทำเควสท์[54]ที่ได้วัตถุดิบหรือคู่มือมาทำเอง" (สัมภาษณ์, oกานต์o วันที่ 17 ตุลาคม 2551)

"ถ้าดูกันจริงๆ ราคาของที่ขายในร้าน NPC ถือว่าแพง คนเริ่มเล่นใหม่จริงๆ ไม่มีปัญญาซื้อหรอก ถ้าไม่มีใครช่วยเลย ผมเองกว่าจะหาเงินเก็บเงินมาซื้อของใช้ได้ทุกวันนี้ก็น้ำพักน้ำแรงตัวเองทั้งนั้น จากช่วงกิจกรรม[55] ปลูกผักแลกวัตถุดิบ และปล่อยบอท[56]ดวอร์ฟให้สปอยล์หาวัตถุดิบช่วงที่ไปทำงาน" (สัมภาษณ์, CREDIT วันที่ 2 ตุลาคม 2551)

"ด้วยตัวระบบเกมมันเป็นตัวเร่งให้หาของหาเงินมาซื้อของให้ทันใช้กับเลเวลตัวละคร เลเวลสูงขึ้นต้องตีมอนฯ ที่เลเวลพอๆกับตัวถึงจะได้ค่าประสบการณ์เยอะ แต่ในเมื่อของที่ใช้เหมือนเดิม มันจะไปสู้อะไรได้ แล้วราคาของเดี๋ยวนี้ในตลาดมันก็แพงเกินกว่าที่คนเล่นไอดีเดียวจะสามารถซื้อได้ มีอะไรทำแล้วได้เงินได้ของก็ค่อยๆสะสม หรือเจอตามร้านไหนขายพวกวัตถุดิบถูกๆก็ซื้อเก็บไว้ก่อน" (สัมภาษณ์, DarkAlien วันที่ 16 พฤศจิกายน 2551)

---

[52] เลเวล (Level) หมายถึงระดับของตัวละคร นิยมใช้คำทับศัพท์เวลาใช้ในเกม

[53] เซิร์ฟ ย่อมาจากคำว่า เซิร์ฟเวอร์

[54] เควสท์ (Quest) หมายถึงภารกิจภายในเกม ที่ให้ผู้เล่นเลือกรับภารกิจและได้สิ่งของตอบแทนเมื่อสำเร็จภารกิจ

[55] กิจกรรม หมายถึง กิจกรรมประจำเดือนภายในเกมที่ทางบริษัทเป็นผู้จัดขึ้น เพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้กับเกมนอกเหนือจากระบบเกมปกติ

[56] บอท ย่อมาจาก โรบอท (Robot) หมายถึงโปรแกรมช่วยเล่น

"ผมเล่นกับปาร์ตี้ แล้วตัวผมเองไม่ใช่ตัวทำแดเมจ[57]หลักในปาตี้ประจำนี้อยู่แล้ว ตัวชนก็ไม่ใช่ เสื้อกับประดับที่ใส่อยู่นี่ยังเป็นของพื้นฐานเกรดเออยู่เลย ทั้งๆที่เลเวลผมใส่เกรดเอสได้แล้ว แต่ถ้าบางคนในตี้นี่จำเป็นมากนะพวกตัวหลักในปาตี้ต้องหาของดีๆที่มี Ability เสริม ไม่งั้นปาตี้ก็ไม่ไหว มอนฯเลเวลสูงๆโหดครับ แต่ในความโหดของมันก็ให้ผลตอบแทนดี ที่ที่ผมเวลอยู่ประจำกับปาตี้มันมีเควสท์ที่ได้ผลตอบแทนเป็นพวกวัตถุดิบในการผลิตขั้นสอง สะสมเอาไว้ใช้เองก็ได้ ขายก็ได้ราคาดี นี่ผมยังม่ได้เอาไปแลกเลยเก็บไว้ก่อน ไว้จะผลิตอะไรค่อยตัดสินใจเอาไปแลกวัตเม็ดบตอนนั้น กิจกรรมเองก็มีส่วนช่วยเหลือครับได้ของมาจากกิจกรรมก็เก็บไว้ก่อน พอพ้นกิจกรรมค่อยเอาออกมาขายได้ราคาดีกว่าขายตอนช่วงกิจกรรมพวกเงินที่ใช้ซื้อของใช้ทั่วไปก็มาจากกิจกรรมนี่ล่ะครับ" (สัมภาษณ์, Trez วันที่ 15 พฤศจิกายน 2551)

"โดยส่วนตัวไม่ได้รีบร้อนอะไร ไม่เดือดร้อนด้วย ด้วยตัวเกมช่วยเหลืออยู่แล้วทั้งเควสท์ทั้งกิจกรรมแต่มันก็ขึ้นอยู่กับผู้เล่นเองว่ามีความอดทนในการเก็บเงินเก็บของแค่ไหน ตัวผมเองเมื่อก่อนก็มุเล่นหาเงินหาของ จนมานั่งคิดว่าแล้วเราจะมาเหนื่อยมาเครียดกับเกมทำไม ก็เลยใช้วิธีซื้อเอา อยากได้อะไรก็ซื้อเลย เงินเอมก็มีเจ้าประจำอยู่แล้วที่ขายให้ หรืออย่างพวกแคลนใหญ่ๆ พวกแคลนสงคราม ถึงเขาจะขายของให้คนนอกเป็นเงินจริงกัน แต่ถ้าคนในแคลนขาดอะไรเขาจะช่วยกันหานะ" (สัมภาษณ์, ซากศw วันที่ 13 ตุลาคม 2551)

"เมื่อเลเวลสูงขึ้นก็ต้องย้ายที่เก็บเลเวล และต้องเปลี่ยนอุปกรณ์ในการเก็บเลเวล เช่น อาวุธ ชุด และเครื่องประดับ ที่มีประสิทธิภาพที่สูงที่สุดเพื่อประหยัดเวลาในการเก็บเลเวล เดี๋ยวนี้ผมไม่ค่อยมีเวลาเล่น วิธีหาเงินของผมก็ได้จากการเอาวัตถุดิบที่ได้เวลาไปเก็บเลเวลมาขาย ผลิตของขาย ไม่ก็ซื้อมาขายไปเก็งราคาของในตลาด" (สัมภาษณ์, Henrik วันที่ 4 ธันวาคม 2551)

"ตัวเองเลเวลยังน้อยใช้วิธีเก็บของและเงินจากมอนสเตอร์ ทำการเพาะปลูก และได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนที่เล่นอยู่ก่อน อย่างไรก็ตามการให้หรือได้รับความช่วยเหลือจากผู้เล่นอื่นส่วนมากจะเกิดขึ้นเฉพาะกับผู้เล่นในแคลนเดียวกัน" (สัมภาษณ์, Hilde วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2552)

---

[57] แดเมจ (Damage) ในที่นี้หมายถึงเป็น ตัวละครที่มีค่าโจมตีสูง เป็นตัวหลักในการสร้างความเสียหายแก่มอนสเตอร์

"ไม่มีเงินเล่นเกมนี้ยากทุกอย่างต้องซื้อเอง การจะได้ของเป็นชิ้นๆจากมอนฯโอกาสมันต่ำมาก เควสท์ที่ให้ของให้เงินมันก็บ่งบอกอยู่แล้วไม่อย่างนั้นจะมีเควสท์พวกนี้ไว้ทำไมถ้าเงินมันไม่สำคัญ และก็เพราะอย่างนี้ถึงตัดสินใจเลือกเล่นเผ่าดวอร์ฟสปอยล์[58]เป็นตัวหลักจะได้มีเงินมีของใช้ อนาคตถ้าอยากไปลองเล่นอาชีพอื่นจะได้ไม่ลำบาก" (สัมภาษณ์, Jibi วันที่ 28 ตุลาคม 2551)

"เลเวลน้อยและเล่นแบบสลับไปสลับมาเปลี่ยนตัวละครเล่นไปเรื่อยๆ เป็นการเล่นแบบตามใจฉัน ไม่ได้ต้องการเร่งให้เลเวลตัวเองสูง และเล่นแต่สายสนับสนุนด้วยค่ะ หนักหน่อยก็ช่วงเปลี่ยนเกรดจากเกรดดีเป็นเกรดซี ทำไว้แค่อย่างละชุด ชุดนักรบชุดหนึ่ง ชุดนักเวทย์ชุดหนึ่ง แล้วสลับใช้ไปมา แต่ที่หาได้ขนาดนี้ก็เพราะเพื่อนที่เล่นอยู่ก่อนช่วย กับโชคดีเข้ามาเล่นช่วงมีกิจกรรมทำให้พอมีทุนใช้จ่ายในเกมค่ะ" (สัมภาษณ์, Wren วันที่ 3 พฤศจิกายน 2551)

"วิธีในการหาเงินของผมในเกมก็เปิดบอท ในที่ๆมีเควสท์ที่ให้ผลตอบแทนดีๆครับ โดยเฉพาะเควสท์ที่ได้วัตถุดิบและคู่มือการผลิต ซึ่งก็ได้เพื่อนๆในเกมนี่ล่ะเป็นคนแนะนำว่าที่ไหนดีเควสท์ไหนได้ของอะไรบ้าง" (สัมภาษณ์, teerr วันที่ 8 ธันวาคม 2551)

"การหาของไม่ยาก ตอนนี้ผมก็ไปกับเพื่อนๆ ปาตี้กันไปเวลไปช่วยกันหาของ ในสถานที่ที่ได้ของได้เงิน เอาวัตถุดิบไปผลิตของขายซื้อของทำของเพื่อนำไปขายเก็งกำไร พวกกิจกรรมก็มีส่วนช่วยของที่ใช้ได้ก็เอาไว้ใช้ เหลือก็ขายไปเปลี่ยนเป็นเงิน" (สัมภาษณ์, StegoSouras วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2552)

"เราอยู่แคลนสงครามต้องมีอาวุธ มีชุดที่พร้อมจะร่วมสงครามอย่างเต็มที่ทั้งในเวลาปกติและเวลาทำสงครามชิงปราสาท และเพื่อลงแข่งโอลิมเปียดชิงตำแหน่งฮีโร่[59] ถ้าไม่ได้อยู่แคลนสงครามคงเล่นไปเรื่อยๆไม่ต้องรีบหาของขนาดนี้" (สัมภาษณ์, oLovero วันที่ 11 พฤศจิกายน 2551)

---

[58] สปอยล์ (Spoil) เป็นทักษะของดวอร์ฟสายหาวัตถุดิบ เมื่อใช้กับมอนสเตอร์จะทำให้มอนสเตอร์ให้วัตถุดิบมากกว่าปกติ เมื่อมอนสเตอร์ถูกฆ่าตาย

[59] ฮีโร่ (Hero) หรือ วีรบุรุษ ดูในภาคผนวก

"ถ้าเมื่อก่อนระบบก็มีส่วนในการเร่งให้หาของนะ แต่เดี๋ยวนี้มีพวกอาวุธเงา[60]ให้ใช้ ซึ่งมีขายราคาถูกในร้าน NPC หรือที่เลเวลสูงขึ้นมาหน่อยก็ดรอปจากมอน ฯ ได้ง่ายๆ เอามาใช้ได้เหมือนอาวุธ ชุด ปกติ และฉันใช้วิธีทยอยซื้อเงินเอมเก็บสะสมไว้ทีละน้อย ซื้อเกือบทุกเดือนได้ เพราะฉันเองไม่ค่อยได้ไปเวลไหนกับปาตี้ใหญ่ๆแล้ว ไม่ค่อยมีเวลา" (สัมภาษณ์, องค์หญิง2 วันที่ 20 มกราคม 2552)

"ปัจจุบันของส่วนใหญ่มีอยู่แล้ว ช่วงที่เริ่มเล่นตอนแรกสุดเลยก็ลำบากหน่อย แต่มันก็ลำบากมาพร้อมๆกันกับคนอื่น ทุกวันนี้ก็ใช้เท่าที่มีเท่าที่หาได้สังคมหรือระบบไม่มีผลกับผม พวกวัตถุดิบก็หาได้ไม่ยากตัวผมมีดวอร์ฟสายสปอยล์ ไปสปอยล์หาวัตถุดิบเอาได้" (สัมภาษณ์, ooTorresoo วันที่ 24 มกราคม 2552)

จากการสัมภาษณ์จะเห็นว่าการสะสมปัจจัยการผลิตโดยเฉพาะทุนเป็นกิจกรรมหลักของผู้เล่นเกม ผู้วิจัยจึงได้ถามคำถามเกี่ยวการแสวงหาปัจจัยการผลิตโดยใช้วิธีนอกระบบเกม ว่าผู้ให้สัมภาษณ์มีความคิดเห็นอย่างไร และได้ใช้หรือไม่ พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่ใช้โปรแกรมช่วยเล่น

"ใช้บอทครับสำหรับผมมันไม่ใช่เรื่องที่เลวร้ายอะไร และคิดว่าควรจะทำให้มันเป็นสิ่งถูกต้องไปเลยดีกว่า ต้องยอมรับสภาพความเป็นจริงว่าในเลเวลสูงๆ มันไม่สามารถเวล[61]ได้เองเลย ถ้าไม่มีบอท ยกตัวอย่างช่วงเลเวล 79 ไป 80 นะครับ ขนาดผมใช้บอททั้งคืน ตั้งแต่ประมาณ 2 ทุ่มจนถึง 6 โมงเช้า ค่าประสบการณ์ที่ได้มากที่สุดก็ 2 % เอง คนเราคงมานั่งเล่นอยู่หน้าจอไม่ได้นานขนาดนี้ และผมใช้วิธีหาของโดยไปเวลในที่ๆเควสท์ให้ของตอบแทนเป็นพวกวัตถุดิบ ถ้าเล่นเองกว่าจะได้ของครบตามที่เควสท์มันกำหนดไว้คงต้องใช้เวลาเป็นเดือนๆ" (สัมภาษณ์, StegoSouras วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2552)

"ใช้โปรแกรมช่วยเล่น เพราะอยากเล่นเกมนานๆ อยากเก็บเลเวล แต่จะให้มานั่งตีนั่งยิงเองทั้งวันคงทำไม่ได้ หากไม่มีโปรแกรมบอทคงเหนื่อยไม่อยากเล่นต่อ มานั่งปลูกผักทั้งวันก็น่าเบื่อถ้าต้องมานั่งเล่นเองทำอะไรซ้ำๆตลอดเวลา แต่ถ้าไม่ทำก็ไม่มีเงิน ก็ได้บอทนี่ล่ะช่วย" (สัมภาษณ์, องค์หญิง2 วันที่ 20 มกราคม 2552)

---

[60] อาวุธเงา หมายถึง อาวุธที่มีระยะเวลาในการใช้ เมื่อหมดเวลาอาวุธนั้นจะสลายไป เช่น ดาบเงา ∧ มีเวลาในการใช้ 200 นาที เมื่อผู้เล่นถือไว้ในมือครบ 200 นาทีดาบก็จะหายไป

[61] เวล หมายถึง ออกไปล่ามอนสเตอร์สะสมค่าประสบการณ์

"มันก็บอทกันทั้งนั้นล่ะครับ ตัวผมก็บอท เพื่อนผมก็บอท คือเราต้องการที่จะเลเวลสูง กับมีเงินมีของใช้ดีๆเพื่อจะไปเล่นในระบบเกมที่จำกัดเลเวลไงครับ ระบบเกมที่เลเวลตัวเองเล่นได้ก็เล่นจนเบื่อแล้ว มันก็ต้องทำแบบนี้แหล่ะ เงินกับของที่มีใช้ในเกมทุกวันนี้ก็มาจากบอทดวอร์ฟปลูกผักขาย เรื่องความเสี่ยงที่จะโดนแบนคนที่บอทเขารับรู้ความเสี่ยงตรงนี้ดีครับ แต่ผมจะโมโหมากๆ ถ้าคนที่แจ้งแบนมันก็บอท แต่มาแจ้งแบนเราเพราะอยากจะมาบอทตรงที่เราบอทอยู่ก่อน" (สัมภาษณ์, CREDIT วันที่ 2 ตุลาคม 2551)

"บอทครับผม ก็ในปาตี้ที่ไปเวลด้วยกันมันบอทกันทั้งหมด เปิดที่ 7-8 ชั่วโมงให้ผมไปนั่งเล่นอยู่คนเดียวไม่ไหวหรอกครับต้องมานั่งอยู่หน้าจอ ในขณะที่คนอื่นๆมันไปนอน ไปทำอย่างอื่นกัน ผมว่ามันก็เป็นทางเลือกที่ดีนะ คือเก่งได้ โดยไม่จำเป็นต้องมานั่งติดอยู่หน้าจอตลอดเวลา สำหรับเรื่องใช้บอทหาของอันนี้มีทั้งผลดีผลเสียครับ ผลดีก็คือเรามีเงินใช้มีของใช้ ผลเสียมันทำให้เงินในระบบเศรษฐกิจของเกมมีเยอะเกินไป ของในเกมจะแพง" (สัมภาษณ์, Trez วันที่ 15 พฤศจิกายน 2551)

"ผมเองก็บอทเพราะอยากเก่ง อยากได้ อยากมีของดีๆใช้เหมือนกับคนอื่นๆในเกม" (สัมภาษณ์, teerr วันที่ 8 ธันวาคม 2551)

"เมื่อก่อนก็แอนตี้บอทนะครับ ไม่บอทไม่ซื้อเอม มุเล่นเกมเรียกว่าติดเลย ยอมไม่รับงานพิเศษเพื่อเอาเวลามาเล่นเกม หลังๆมาคิดดูเราจะบ้าไปทุ่มเทอะไรกับมันมากมายนัก มันทำให้อะไรๆในชีวิตจริงมันหายไป เราเล่นเกมเพื่อความสนุกไม่ใช่เหรอ นั่นละครับจุดเปลี่ยนสุดท้ายผมก็บอท แต่บอทเพื่ออัพเลเวลอย่างเดียวนะครับ จะเล่นเองก็เวลามาทำกิจกรรมมาคุยกับเพื่อนๆ แต่ไม่ได้บอทหาของ เพราะเงินกับของผมใช้วิธีซื้อด้วยเงินจริงเอาเลย" (สัมภาษณ์, ซากศw วันที่ 13 ตุลาคม 2551)

"มันก็เป็นทางที่ทำให้สะดวกในการเล่นเกมมากขึ้นทางหนึ่งเท่านั้น ส่วนตัวเองก็ทั้งบอททั้งซื้อเอม และที่บอทก็เพราะเล่นเองพร้อมกันสามไอดีไม่ได้ เพราะมาเล่นทีหลังเพื่อนทำให้หาปาร์ตี้ไปเก็บเวลด้วยไม่ได้ เลยสร้างปาร์ตี้ให้ตัวเองแล้วบอทเพื่อที่จะเร่งเวลให้ทันเพื่อน" (สัมภาษณ์, oกานต์o วันที่ 17 ตุลาคม 2551)

"บอทค่ะ ก็หาของด้วยอัพเลเวลด้วย ซดเซยที่เสียไปตอนทำโดนแคลนศัตรูฆ่า แต่การบอทของแคลนสงครามนี่ต้องระวังตัวอย่างมาก ที่เก็บเลเวลมักจะลึกลับ เพื่อที่แคลนศัตรูจะไม่สามารถหาเจอได้ง่ายๆ ไม่อย่างนั้นก็ถูกฆ่าทั้งปาร์ตี้ ถ้าโชคร้ายก็จะถูกแจ้งแบน" (สัมภาษณ์, oLovero วันที่ 11 พฤศจิกายน 2551)

"จริงๆแล้วไม่เห็นด้วยกับการใช้โปรแกรมช่วยเล่นถ้าสามารถห้ามทุกคนไม่ให้ใช้ทั้งหมดได้ก็จะดีมาก คนที่ใช้บอทจะได้เปรียบตรงที่ได้ของมากกว่า เลเวลขึ้นเร็ว เพราะสามารถเปิดให้บอททำงานได้เองโดยไม่ต้องพักไม่เหมือนการเล่นมือ สรุปคือถ้าห้ามทุกคนใช้โปรแกรมช่วยเล่นได้ ก็เห็นด้วยที่จะไม่ต้องใช้โปรแกรมช่วยเล่น" (สัมภาษณ์, DarkAlien วันที่ 16 พฤศจิกายน 2551)

"บอทค่ะ แต่ก็ไม่อยากให้มีบอท ถ้าห้ามได้หมดนโยบายทำงานจริงจังก็จะไม่บอทค่ะ แต่นี่คนอื่นเค้าบอทกันโครมๆ เราจะมานั่งเล่นมือก็ตามไม่ทันเขาของก็ไม่มีใช้ ความแตกต่างระหว่างคนบอทกับคนไม่บอทมันสูงค่ะ ทั้งในเรื่องเลเวลและของใช้ เงิน ถึงจะมีสารพัดกิจกรรมเข้ามาช่วยมันก็ไม่ทำให้ช่องว่างระหว่างคนบอทกับไม่บอทแคบลง กลับกันมันยิ่งทำให้กว้างมากยิ่งขึ้นด้วยซ้ำ คนบอทได้ของกิจกรรมเยอะกว่าจากที่รวยอยู่แล้วก็รวยขึ้นไปอีก ในขณะที่คนไม่บอทก็แค่ทำให้พอมีเงินบ้างขึ้นมาอีกนิด" (สัมภาษณ์, Jibi วันที่ 28 ตุลาคม 2551)

"แล้วแต่คนน่ะครับ ผมเองไม่ได้บอท แต่ก็ไม่ได้รู้สึกรังเกียจหรือแอนตี้อะไรกับพวกที่บอท ต่างคนต่างเล่นแล้วแต่ความพอใจ ขอแค่อย่ามาระรานกันก็พอ อย่างบางคนจะเซทบอทให้แจมมอนสเตอร์ของคนอื่นตลอดเวลาก็ไม่ไหวครับ คนดีหรือเลวมันไม่ได้อยู่ที่ใช้บอทหรือเปล่า ผมเองก็พอรู้ๆมาบ้างว่าพอเลเวลสูงๆแล้วค่าประสบการณ์ที่ได้มันจะขึ้นช้ามากๆแล้วพวกอาวุธระดับสูงก็ต้องใช้วัตถุดิบในการผลิตเยอะมากๆ ก็เข้าใจพวกเลเวลสูงที่บอทนะครับว่ามันคงเล่นเองไม่ได้ เมื่อถึงตรงจุดเดียวกับเขาแล้วผมเองก็อาจจะบอทเหมือนเขาก็ได้" (สัมภาษณ์, Kruznik วันที่ 19 มกราคม 2552)

"ไม่ได้บอทค่ะ อย่างที่บอกไปตอนแรกว่าเล่นเอาสนุก ไม่ได้ซีเรียสต้องการไปแข่งขันกับใคร คนอื่นจะบอทก็บอทไป ไม่ยุ่งเกี่ยวกันค่ะ อย่างเพื่อนที่เล่นอยู่ก่อนเขาก็บอท แต่เวลาเอาตัวเลเวลน้อยๆมาเล่นกับเรา พาเราไปทำกิจกรรมต่างๆเขาก็เล่นมือกันทั้งนั้น" (สัมภาษณ์, Wren วันที่ 3 พฤศจิกายน 2551)

ความต้องการในการให้ได้มาซึ่งปัจจัยการผลิตจากการสัมภาษณ์ในเบื้องต้น จะพบว่าหากต้องหาวัตถุดิบและเงินทุนเองตามระบบเกมนั้น จะต้องใช้ระยะเวลานาน ถึงแม้จะมีการใช้โปรแกรมช่วยเล่นเข้ามาช่วยก็ต้องใช้เวลาระยะหนึ่งถึงจะได้วัตถุดิบมาผลิตสินค้าและตอบสนองความต้องการของตนเองได้ ผู้เล่นหลายคนที่ไม่สามารถอดทนหรือรอได้จึงใช้วิธีการที่ใช้เวลาน้อยกว่านั่นคือการซื้อของภายในเกมที่ตนเองต้องการเป็นเงินจริง ซึ่งจากการสัมภาษณ์พบว่า 9 ใน 15 คนจากตัวอย่างวิจัยให้สัมภาษณ์ว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับการซื้อขายเงิน และสิ่งของเป็นเงินจริง ในขณะที่อีก 6 คนนั้นไม่เคยทำ แต่รับรู้ว่ามีการซื้อ-ขายเป็นเงินจริงเกิดขึ้น ดังนี้

"เคยซื้อขายครับ ถ้าจะซื้อผมก็ซื้อจากน้องๆในแคลนสงคราม ถ้าขายจะเป็นนายหน้าติดต่อให้มากกว่า เพราะผมรู้จักคนเยอะคนที่เข้าต้องการจะปล่อยสินค้าก็จะมาให้ผมไปถามเพื่อนๆแคลนกลางว่ามีใครต้องการไหม แล้วเวลาขายจะขายกันเป็นเงินจริงเลย เพราะเงินในเกมมีเยอะอยู่แล้วไม่ต้องการเงินในเกมเพิ่ม แต่บอกตรงๆผมไม่อยากจะเป็นนายหน้าขายของให้เท่าไหร่หรอกครับถ้าคนมาฝากขายไม่ได้เดือดร้อนจริงๆ ผมไม่อยากให้คนรู้จักโดยเฉพาะเด็กๆต้องมาเสียเงินเพื่อของในเกม อย่างล่าสุดนี้ก็มีน้องมาขอให้ช่วยหาคนซื้อของในเกมของเขาเพราะเขาร้อนเงินในชีวิตจริงจะเอาไปเป็นค่าเช่าห้อง ค่าลงทะเบียนเรียน ผมก็ช่วยหาคนมาซื้อให้ ที่ไม่ซื้อไว้เองเพราะผมมีของพวกนี้ครบหมดแล้วก็ไม่รู้จะซื้อทำไมแต่ก็อยากช่วยน้องเขาเลยยอมเป็นนายหน้าให้" (สัมภาษณ์, StegoSouras วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2552)

"เคยซื้อเอม[62]ค่ะ ให้เพื่อนช่วยติดต่อให้อีกทอดหนึ่ง เพราะเพื่อนรู้จักคนเยอะกว่า คือการซื้อขายแบบนี้มันต้องมีความเชื่อใจกันไงคะ เราไม่เคยซื้อมาก่อนก็กลัวถูกโกงเป็นธรรมดาเพราะเขาจะใช้ระบบให้โอนเงินจริงก่อน ถึงจะได้เงินในเกม เคยซื้อแพงสุดก็สมัยเอมละ 15 บาท แต่ตั้งมีผู้เล่นย้ายเซิร์ฟมาเพิ่มทำให้ราคาเงินมันตกลงไปเยอะมาก เหลือเอมละ 3-4 บาท เพราะราคาของในเกมมันสูงขึ้นมาก ทำให้เงินในเกมตีราคาเป็นเงินจริงได้ถูกลง" (สัมภาษณ์, oกานต์o วันที่ 17 ตุลาคม 2551)

---

[62] เอม หมายถึง Million หมายถึง 1 ล้าน ใช้เวลาพูดถึงการซื้อขายเงินในเกมเป็นเงินจริง เนื่องจากอัตราแลกเปลี่ยนของเงินในเกมนั้นเป็นหลักล้านต่อเงินบาท เช่น 1 ล้านอาเดนา มีราคาเป็นเงินจริง 10 บาท เป็นต้น

"ปกติแล้วจะซื้อเงินเอมเก็บเอาไว้ทุกเดือนเรื่อยๆทีล่ะน้อย จากคนในแคลนสงครามที่เข้าเล่นเกมขายเงินเป็นอาชีพอยู่แล้ว ไม่ได้ทำงานอื่นเลยนะคะเปิดบอทเล่นเกม กับล่าบอสหาประดับบอสมาขายกันเป็นธุรกิจเลย เดือนๆหนึ่งเงินหมุนเวียนภายในแคลนนี้เป็นหลักแสนทีเดียว และเพราะเป็นคนรู้จักทำให้ซื้อได้ในราคาถูกกว่าที่ขายกัน แต่ไม่ขอเปิดเผยชื่อกับแคลนนะคะเขาห้ามไว้บอกได้แค่ว่าเป็นกลุ่มแคลนสงคราม ส่วนพวกสิ่งของนานๆจะซื้อซักครั้งถ้าเป็นของที่อย่างได้จริงๆแล้วตอนนั้นมีเงินพอก็ซื้อค่ะ" (สัมภาษณ์, องค์หญิง2 วันที่ 20 มกราคม 2552)

"มีคนรู้จักที่ขายเงินครับ เขาอยู่ในแคลนสงครามผมขอไม่บอกนะว่าชื่ออะไร พวกนี้เขาค่อนข้างอยากให้เป็นความลับ ปกติถ้าขายกันในราคาตลาดตอนนี้ก็ตกเอมล่ะ 4 บาท แต่ถ้าผมซื้อเขาจะขายแค่เอมละ 2 บาท แล้วเรื่องการขายเงินนี่มันแบ่งได้สองแบบนะครับคือแบบมีเงินเหลือใช้เลยเอามาแปรสภาพให้เป็นเงินจริง กับอีกแบบหนึ่งคือทำเป็นอาชีพกลุ่มหลังนี่จะค่อนข้างเล่นเกมอย่างจริงจัง และเป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้งในเกม คือเขาไม่ได้เล่นเกมเพื่อความบันเทิงเหมือนคนอื่นๆ เขาเล่นเกมเพื่อเงินจริงๆ การที่เขาพยายามยึดพื้นที่ที่ให้ผลประโยชน์ต่างๆในเกม การห้ามล่าบอส การห้ามเข้าในบางพื้นที่ก็เพราะสาเหตุนี้ครับ" (สัมภาษณ์, ชากศw วันที่ 13 ตุลาคม 2551)

"ซื้อทั้งเงินทั้งของครับ ช่วงแรกๆ ผมเสียเงินจริงในการซื้อเงินซื้อของในเกมเป็นหลักหมื่นเคยซื้อตัวละครด้วย คนเล่นเขาเลิกเล่นครับขายทั้งไอดีทั้งของในไอดีรวมกันเลย ราคาตอนนั้นก็ราวๆสามพัน คนที่ขายไอดีส่วนใหญ่ก็คือพวกที่จะเลิกเล่นแล้วต้องการเงินที่เสียไปจากการเติมค่า Airtime คืนบ้างน่ะครับ" (สัมภาษณ์, teerr วันที่ 8 ธันวาคม 2551)

"เคยซื้อเงินในเกมเป็นเงินจริงครับ ครั้งสองครั้ง เป็นการซื้อเพื่อมาทำทุนเบื้องต้นครับเพราะตอนแรกๆที่เล่นผมเล่นมือไม่ได้บอท หาเงินไม่พอใช้ในเกมหรอกครับ ตอนหลังนี่บอทเองก็ไม่ได้ซื้อเงินในเกมเพิ่มอีกเพราะทุกวันนี้ก็มีพอใช้แล้ว แต่ผมไม่ได้บอทอะไรมากมายนะครับผมไม่ได้คิดจะบอทเอาเงินมาขายเหมือนคนอื่นเขาแค่บอทให้ตัวเองพอมีใช้ก็พอแล้ว" (สัมภาษณ์, Trez วันที่ 15 พฤศจิกายน 2551)

"ไม่ได้ขายเองครับ เพราะผมไม่ค่อยมีเวลาเล่น และไม่ได้บอทด้วย เป็นนายหน้ามากกว่าด้วยความที่ผมเป็นหัวหน้าแคลน และเล่นเกมนี้มานาน เพื่อนๆที่รู้จักก็มักจะติดต่อให้ช่วยประกาศให้ว่าถ้าต้องการเงินในเกมให้ติดต่อผ่านผมได้ ก็มีคนมาติดต่อขอซื้อเหมือนกันครับส่วนใหญ่ก็น้องๆในแคลน ซื้อกันนิดๆหน่อยๆไม่ได้มากมายอะไร" (สัมภาษณ์, Henrik วันที่ 4 ธันวาคม 2551)

"ไม่ได้ซื้อครับ แล้วก็ไม่ได้ขายซนิดจริงจัง คือตัวเองผมเองมีบอทพอที่จะหาของหาเงินใช้ได้เองอยู่แล้ว ที่เคยทำก็คือเอาเงินในเกมแลกกับรหัสบัตรเติมเงินครับ ก็แค่ครั้งสองครั้งเวลาที่เวลาในเกมจะหมดแต่ต้องไปทำอะไรซักอย่างในเกมที่มันเร่งด่วน แล้วเราไม่มีบัตรสำรองกะจะประกาศหาซื้อบัตรแลกภายในเกมครับ" (สัมภาษณ์, CREDIT วันที่ 2 ตุลาคม 2551)

"ใช้เงินในเกมซื้อบัตรเติมเงินครับ ผมบอทได้เงินมา เงินเหลือก็เอามาซื้อบัตรเติมเงินไว้บอทต่อ มันทำให้ไม่ต้องเสียเงินจริงๆในการเล่นเกมมาก ผมว่ามันสะดวกดีประหยัดด้วย มีคนขายบัตรอยู่เรื่อยๆครับในเกม ไปเดินดูได้ในตลาดเมืองกีรัน เขาจะตั้งชื่อร้านที่บอกว่าเขาขายบัตรเติมเงินเอาไว้แบบอ้อมๆ เช่นในเกมมันมีไอเทมบัตรแลกปลา เขาก็จะตั้งชื่อร้านว่ารับหรือขายบัตรปลาทู ซึ่ง ' ทู' ในที่นี้ก็หมายถึง บัตร 'ทรู' มันนี่ ครับ" (สัมภาษณ์, ooTorressoo วันที่ 24 มกราคม 2552)

ผู้เล่นอีก 6 คนที่ซึ่งรับรู้ว่ามีการซื้อขายของเป็นเงินจริง แต่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวของ มีความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไปดังนี้

"จริงอยู่ว่าตัวเองอยู่ในแคลนสงคราม แต่ก็ไม่ได้มีความจำเป็นต้องมาซื้อขายของในเกมเป็นเงินจริงแต่อย่างไร ของดีๆที่ใช้อยู่ทุกวันนี้ก็หามาจากในเกม จากเวลาไปเก็บค่าประสบการณ์มันขึ้นอยู่กับระบบการจัดการของแต่ละแคลนด้วย แคลนสงครามฝั่งนี้จะช่วยเหลือกันเองในแคลนก่อน ใครขาดเหลือของอะไรก็จะช่วยกันหา ช่วยกันทำ มันซื้อใจกันได้มากกว่าเอามาขายกันจริงๆ การมาอยู่แคลนสงครามเท่ากับว่าเข้าไปช่วยเหลือแคลนอยู่แล้ว และคนเล่นก็ต้องเสียอะไรหลายๆอย่างไปไม่ได้ใช้ชีวิตในเกมได้อย่างสงบสุข เขาจะมาขดเขยในจุดนี้ให้เรา แต่ก็ไม่ได้แอนตี้อะไรกับการใช้เงินจริงซื้อขายของกันนะคะ เงินเขาไม่ใช่เงินเรา แต่ละคนก็มีความสุขกับการเล่นเกมไปคนล่ะแบบ" (สัมภาษณ์, oLovero วันที่ 11 พฤศจิกายน 2551)

"อยากซื้ออยากขายอะไรกันก็ทำไป ไม่เกี่ยวกับผมครับ อย่าให้มันถูกจับได้หรือมีเรื่องมีราวใหญ่โต จนเกมต้องปิดตัวลงก็พอ" (สัมภาษณ์, Kruznik วันที่ 19 มกราคม 2552)

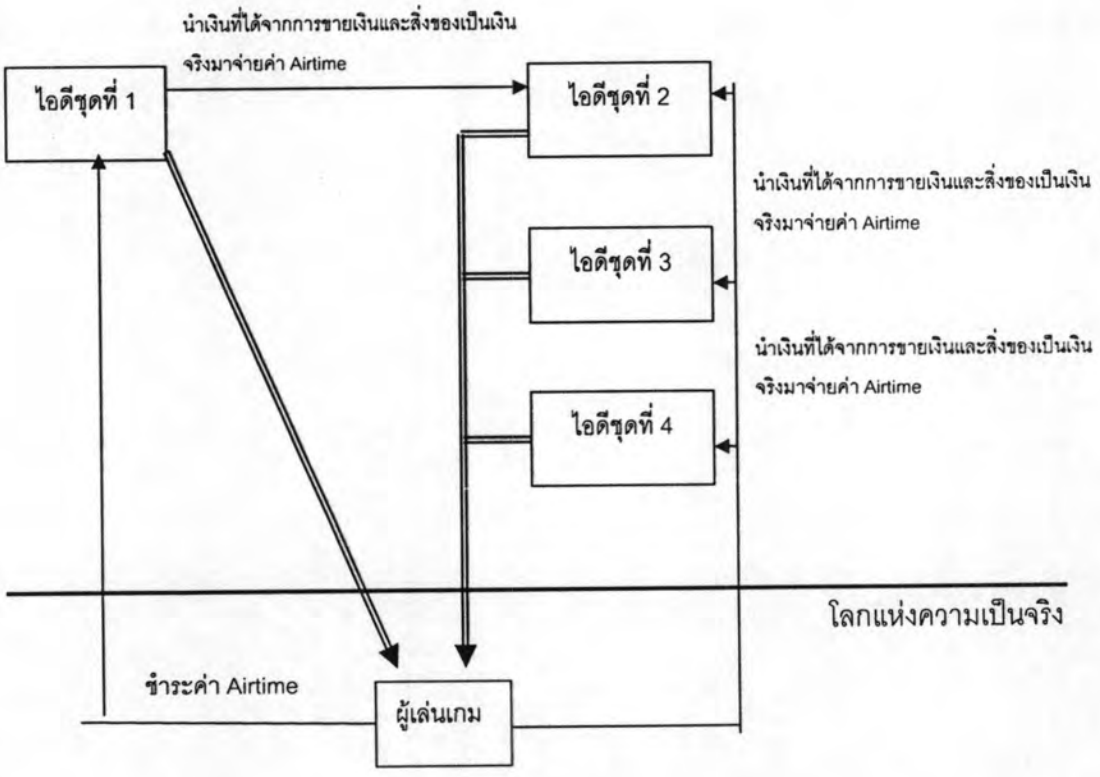
"ไม่ได้ซื้อค่ะ ไม่ขายด้วย บอทเองหาของได้เองอยู่แล้วไม่เดือดร้อน อีกอย่างกลัวถูกโกง เพื่อนที่เคยซื้อไปเคยโดนโกงให้รหัสบัตรไปแล้วคนขายบอกจะเอาอีกตัวเอาเงินมาให้ มันหายไปเลยค่ะ พอเจอหน้ากันในเกมอีกครั้งถามถึงมันก็ทำไม่รู้ไม่ชี้ จะแจ้ง GM ก็ไม่ได้ถ้าแจ้งก็ถือว่าเรามีความผิดไปด้วยในฐานะคนซื้อ" (สัมภาษณ์, Jibi วันที่ 28 ตุลาคม 2551)

"ไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องเอาเงินจริงมาซื้อของในเกมนะคะ ยังไงเสียมันก็จับต้องไม่ได้ เกมเลิกให้บริการเมื่อไหร่ทุกอย่างก็หายวับ เงินที่ใช้จ่ายไปมันก็หายไปด้วย ไม่สนับสนุนแต่ก็ไม่ได้ต่อต้านนะคะเรื่องการซื้อขายเป็นเงินจริง เพราะในบางระบบเกมคนที่ขายไม่ใช่ผู้เล่นแต่เป็นบริษัทผู้ให้บริการเกมเองเลยด้วยซ้ำ" (สัมภาษณ์, Wren วันที่ 3 พฤศจิกายน 2551)

"พวกซื้อขายเงินพวกนี้ล่ะค่ะที่ทำให้ วงการเกมออนไลน์ถูกมองไม่ดี มีภาพลักษณ์แย่ เป็นการมอมเมาเยาวชนให้หาเงินมาซื้อของซื้อเงินในเกม เพื่อความเก่งกาจของตัวละครในเกม โดยส่วนตัวมองว่าถ้าไม่มีเรื่องของเงินจริงเข้ามาเกี่ยวข้อง แยกออกจากกันได้อย่างเด็ดขาด เกมจะน่าเล่นกว่านี้ และสนุกกว่านี้ เพราะอย่างน้อยทุกคนก็มีความเท่าเทียมกันเริ่มต้นจาก 0 เหมือนกันในเกม ไม่ใช่การนำเงินในชีวิตจริงมาใช้ให้ตัวเองอยู่เหนือคนอื่นๆภายในเกม การแก้ไขปัญหาตรงนี้เลยคือต้องห้ามการใช้บอทและแบนบอทอย่างจริงจัง เพราะเงินและของที่เอามาขายเกิดจากตรงนี้ คนที่บอทก็มีของและร่ำรวย คนที่ไม่ได้บอทเห็นแล้วก็อยากได้อยากมีบ้าง ทำอย่างไรที่จะมีของเหมือนคนอื่นเขาได้เร็วที่สุดเพื่อที่เราจะได้เก่งได้โด่งดังในเกม ก็คือการซื้อ เมื่อมีผู้ซื้อมีความต้องการ มันก็ต้องมีคนทำมาขายซึ่งของที่เอามาขายก็มาจากบอททั้งนั้น แล้วมันเป็นเกมไม่มีการเจอหน้ากันจริงๆ จะไปเชื่อใจได้อย่างไรว่าเงินที่จ่ายไปจะไม่ถูกโกง หรือไปนัดเจอกันนอกเกมแล้วจะไม่ใช้พวกมิจฉาชีพรุมทำร้ายแล้วเชิดเงินหนีไปอย่างที่เป็นข่าว นโยบายของบริษัทตั้งเอาไว้ก็จริงแต่อย่างมากสุดก็แค่แบนไอดี ซึ่งคนพวกนี้จะสมัครใหม่กี่ครั้งก็ได้ แล้วกว่าจะจับได้หรือสืบได้ว่าไอดีไหนทำผิดกฎก็บอทขายของกันจนเก่งจนรวยไปแล้ว บริษัทควรจะจริงจังกับการจัดการตรงนี้ แต่ไม่ทำเพราะผู้เล่นส่วนใหญ่ที่เล่นกันอยู่ก็บอท และคนหนึ่งๆเล่นกันหลายไอดี บางคนก็ปาไปสิบไอดีที่เป็นของตัวเอง เติมเงินไปบอทหมดทุกตัว บริษัทก็ได้รายได้จากตรงนี้จำนวนมาก ถ้าไปแบนก็เท่ากับว่าเสียลูกค้า สรุปคือบริษัทก็เห็นแก่ผลกำไรของบริษัทเองมากกว่า มันทำให้เกมดีๆเกมหนึ่งต้องเสียไป" (สัมภาษณ์, Hilde วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2552)

ในการซื้อขายสินค้าเป็นเงินจริงนั้นจากการสัมภาษณ์จะเห็นว่าการผลิตสินค้าและแสวงหาวัตถุดิบภายในเกมหรือก็คือสิ่งของเสมือนนั้นมีผู้ผลิตรายใหญ่อยู่หลายคน การซื้อขายจะกระทำการเป็นการลับ ฝากบอกต่อๆกันในกลุ่มคนที่เชื่อใจกันเป็นที่ตั้ง ซึ่ง Yamaha ซึ่งเป็นผู้ที่เคยขายเงินในเกมได้อธิบายถึงวิธีการในการได้มาซึ่งปัจจัยการผลิตต่างๆภายในเกมเพื่อนำมาผลิตเป็นสินค้าขายเงินจริงดังภาพประกอบที่ 4.26

ภาพประกอบที่ 4.26: วงจรของการใช้โปรแกรมช่วยเล่นเพื่อการสะสมทุน



⟹ คือเงินจริงที่ได้จากการขายเงินและสิ่งของที่เหลือจากการเติม Airtime

จากภาพประกอบที่ 4.26 จะแสดงถึงการทำฟาร์มบอท และวงจรการให้ผลประโยชน์จากการใช้โปรแกรมช่วยเล่น เนื่องจากผู้เล่นสามารถที่จะสร้างกี่ไอดีก็ได้ไม่จำกัด ผู้เล่นจะมีไอดีที่มีตัวละครที่เล่นเป็นหลักอยู่ ใช้โปรแกรมช่วยเล่นไปเรื่อยๆจนมีเงินมีของเหลือใช้มากพอ ก็จะสร้างไอดีใหม่เพิ่มขึ้น นำเงินและของหรือสินค้าที่ผลิตได้จากวัตถุดิบดังกล่าว ซึ่งได้จากการใช้โปรแกรมช่วยเล่นของไอดีชุดแรกไปขายเป็นเงินจริง แล้วนำมาจ่ายเป็นค่าเล่นเกมของตัวละครในชุดที่สอง เมื่อมีเงินเหลือมากพอก็จะสร้างไอดีใหม่เพิ่มขึ้นอีก ได้เรื่อยๆ ซึ่งผู้เล่นจะคืนทุนค่า Airtime ที่จ่ายไปใน

ตอนแรกได้ในระยะเวลาไม่นาน หลังจากนั้นผู้เล่นแทบไม่ต้องจ่ายค่าเล่นเกมเป็นเงินสดเพื่อลงทุนเพิ่มขึ้นอีกเลย

Yamaha ผู้ที่ขายเงินให้กับผู้วิจัย ปัจจุบันได้เลิกเล่นเกมนี้แล้ว ได้อธิบายให้ผู้วิจัยฟังว่า การซื้อขายเงินในเกมนี้ทำกันเป็นขบวนการขนาดใหญ่ กระบวนการซื้อขายไม่แตกต่างกับการซื้อขายสินค้าในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้ผลิตเงินในเกมรายใหญ่มักอยู่ในแคลนสงคราม หลายคนเล่นเกมเป็นอาชีพ หาเงินในเกมมาขายเป็นรายได้ในชีวิตจริง ในการขายหากติดต่อกับผู้ผลิตได้โดยตรงย่อมจะได้ราคาถูกกว่า แต่ก็ยากที่จะติดต่อหากไม่ได้รู้จักกัน เพราะคนกลุ่มนี้ค่อนข้างระวังตัวเพราะตัวเองทำผิดกฎกติกาที่ทางบริษัทกำหนด ดังนั้นจะใช้วิธีการขายผ่านพ่อค้าคนกลางที่เชื่อใจได้ ซึ่งตัวพ่อค้าคนกลางก็จะบวกราคาของเงินในเกมเข้าไปอีก ยิ่งผ่านหลายมือราคาเงินในเกมก็จะยิ่งสูงขึ้น

ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากการใช้โปรแกรมช่วยเล่นคือการถูกแบนไอดี เพราะการใช้โปรแกรมช่วยเล่นและการขายของในเกมเป็นเงินจริงนั้น ถือว่าเป็นการกระทำที่ผิดกฎการให้บริการของบริษัท แต่เนื่องจากความไม่เอาจริงเอาจังของบริษัทเอง ประกอบกับกฎที่ค่อนข้างไม่เด็ดขาด เพราะกว่าจะแบนไอดีอย่างถาวรเจ้าของตัวละครคงบอทจนเลเวลสูงหรือได้เงินมากพอแล้ว อีกทั้งในปัจจุบันผู้ดูแลเกมไม่ค่อยมีการลงไปสุ่มตรวจสอบการใช้โปรแกรมช่วยเล่นภายในเกมด้วยตัวเอง แต่จะไปตรวจสอบและลงโทษเมื่อมีการแจ้งมาจากผู้เล่นเกมด้วยกันเองเท่านั้น ผู้เล่นที่อยู่ในแคลนสงครามจึงใช้วิธีห้ามไม่ให้ผู้เล่นอื่นนอกเหนือจากพวกเดียวกันเข้าไปในเขตพื้นที่ของตน นอกจากจะเป็นการกันศัตรูและกีดกันไม่ให้ผู้อื่นเข้าสู้สนามล่าที่ให้ผลประโยชน์แล้ว ยังเป็นการป้องกันไม่ให้ผู้เล่นอื่นเข้ามาแจ้งแบนตัวละครของตนอีกด้วย

"กว่าจะแบนไอดีถาวรก็รวยกันหมดแล้ว เก่งกันหมดแล้ว กฎมันไม่ได้จริงจังมาก ก็ตั้งขึ้นมาไม่ให้มันดูน่าเกลียดเท่านั้น อีกอย่างเกินครึ่งของคนที่เล่นเกมนี้ใช้บอท ถ้าแบนกันจริงๆจังๆคนเล่นหายหมด แล้วรายได้ของบริษัทก็มาจากพวกเปิดบอทเล่นทั้งนั้น บางคนบอทกันเป็น 10-20 ไอดี ต่อเจ้าของ 1 คน ถ้าไม่มีการแจ้งเข้าไปจากผู้เล่นอื่น GM ก็ไม่มาแบนหรอก" (สัมภาษณ์, StegoSouras วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2552)

"พวกที่เปิดบอทกันเป็นฝูง ไม่ค่อยกลัวหรอกครับว่าจะถูกแบน ของที่ติดตัวอยู่ในตัวละครที่ปล่อยบอทนั้นแค่พอใช้เพื่อล่ามอนสเตอร์เท่านั้น ของดีๆและเงินทั้งหมดจะโอนไปเก็บไว้ตัวละคร

ในไอดีอื่น เพราะฉะนั้นถึงแบนไปก็ไม่มีผลอะไรอยู่ดี จะสร้างใหม่ขึ้นมาอีกกี่ไอดีก็ได้ในเมื่อทุนยังมี" (สัมภาษณ์, ซากศพ วันที่ 13 ตุลาคม 2551)

แรงจูงใจในเรื่องของรายได้ที่เป็นกอบเป็นกำนี้เอง ทำให้เกิดอาชีพใหม่ขึ้นมา คืออาชีพการเล่นเกมเพื่อขายของและเงินในเกมเป็นเงินจริง คนกลุ่มนี้จะเปลี่ยนเกมไปเรื่อยๆ เมื่อเกมที่เล่นอยู่ปิดตัวลง ก็ย้ายไปเล่นเกมใหม่และทำแบบเดิม ซึ่งในปัจจุบันมีเกมออนไลน์ใหม่ๆเปิดให้บริการมากมาย ผู้เล่นเกมที่ขาดวุฒิภาวะไม่สามารถจะแบ่งแยกความเป็นจริงและโลกในเกมออกจากกันได้ เยาวชนที่ต้องการได้ของจากในเกม อย่างเก่ง อยากมีชื่อเสียงในเกม หลงติดอยู่กับภาพสังคมเสมือนภายในเกม ใช้วิธีผิดๆ หาเงินมาเพื่อใช้จ่ายหาซื้อของภายในเกม