

งานวิจัยเรื่อง แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการสร้างทีมในไซเบอร์สเปซ และการต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง นั้นมุ่งศึกษาถึงความหมายของ Ragnarok และ Guild ว่าคืออะไร รวมไปถึงศึกษาวิธีการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์ว่ามีลักษณะอย่างไร และบทบาทของกิลด์ในกิลด์วอร์เป็นอย่างไร การถักทอและต่อเชื่อมนำมาสู่ความสำเร็จในเกมแรกนารีอ็อกอย่างไร ทั้งนี้รวมถึงการศึกษา ความสัมพันธ์ที่ปรากฏในกิลด์ ว่าเชื่อมต่อมาสู่โลกของความเป็นจริงหรือไม่ และส่งผลกระทบต่อในการดำเนินชีวิตของผู้เล่นอย่างไร และปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลให้ผู้เล่นอยากเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ ในช่วงเวลาตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม จนถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2547

ผลการวิจัยพบว่า Ragnarok Online เป็นเกมแนว MMORPG (Massive Multiple Online Real Play Game) ที่ต้องอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นหลักในการเข้าเล่น ลักษณะของเกมได้ถูกออกแบบมาให้เป็นตัวแทนของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งในเกมประกอบด้วยระบบต่างๆมากมาย ที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กัน ส่วน Guild เป็นระบบหนึ่งในเกมแรกนารีอ็อกที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นรวมกลุ่มกัน โดยมีวัตถุประสงค์คือการได้ครอบครองปราสาท ที่มีสมบัติและคุกกี้ที่ดิน ซึ่งเป็นสถานที่ที่จัดไว้ให้กับผู้เล่นที่เป็นสมาชิกเท่านั้นที่จะมีสิทธิ์เข้าไปเก็บค่าประสบการณ์ได้ โดยผู้เล่นแต่ละกิลด์จะต้องพยายามทุกวิถีทางเพื่อให้ได้ครอบครองปราสาท

จากผลการวิจัยพบว่า ความไว้วางใจกันเป็นรากฐานสำคัญในการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่น รูปแบบการถักทอกิลด์จะเริ่มจากการหาผู้เล่นที่รู้จักกันในโลกจริงเข้ามาอยู่ในกิลด์ก่อน แล้วจึงขยายไปสู่เพื่อนของ แต่หากเป็นผู้เล่นที่ไม่เคยพบหน้ากันมาก่อน จะต้องผ่านการเล่นและเก็บค่าประสบการณ์ในเกมร่วมกันมาช่วงระยะเวลาหนึ่งเสียก่อนจึงจะชักชวนให้เข้าร่วมกิลด์ ความสำเร็จของแต่ละกิลด์มีสาเหตุมาจากหัวหน้ากิลด์ที่สามารถเอาชนะใจของเพื่อนสมาชิกได้ ซึ่งการจะเป็นที่ยอมรับนั้นเหล่าสมาชิกจะพิจารณาจากความยุติธรรมในการแบ่งเงินรายได้ที่ได้จากการขายสมบัติในปราสาทค่าใช้จ่ายที่หัวหน้ากิลด์สามารถสนับสนุนสมาชิกในการเข้าร่วมกิลด์วอร์ในแต่ละครั้ง และที่สำคัญคือลักษณะนิสัยของหัวหน้ากิลด์ต่อสมาชิกที่จะต้องเป็นกันเอง และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การวางแผนและกลยุทธ์ของหัวหน้ากิลด์ก็เป็นปัจจัยสำคัญที่นำมาสู่ความสำเร็จด้วยเช่นกัน โดยหัวหน้ากิลด์จะต้องไม่เป็นฝ่ายตั้งรับ หรือเป็นฝ่ายบุกเพียงอย่างเดียว จะต้องรู้จักสลับปรับเปลี่ยนไปในแต่ละครั้งเพื่อความเหมาะสม

สำหรับการเชื่อมโยงของสังคมเกมสู่สังคมจริง พบว่ามีการเชื่อมโยงระหว่างผู้เล่นจริง ลักษณะการเชื่อมโยงเป็นไปในรูปแบบของการร่วมกิจกรรมที่บริษัทผู้ให้บริการเกมจัดขึ้น รวมไปถึงหัวหน้ากิลด์จัดขึ้นเอง เช่นการนัดพบกันระหว่างสมาชิกของแต่ละกิลด์เพื่อรับประทานอาหารร่วมกัน หรือทำกิจกรรมร่วมกัน โดยผู้วิจัยพบว่าสมาชิกมีความกระตือรือร้นอย่างมากที่จะเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดนอกเกม ทั้งนี้เพราะต้องการพบปะพูดคุยกับเพื่อนคนอื่นนอกเหนือจากการสื่อสารกันผ่านจอคอมพิวเตอร์ การซื้อขายสิ่งของภายในเกมเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นการเชื่อมโยงสู่โลกจริง และถึงแม้จะมีกฎหมายซื้อขายของในเกมเป็นเงินจริง แต่จากการวิจัยพบว่าพฤติกรรมการค้าในรูปแบบนี้เกิดขึ้นเป็นประจำ โดยสิ่งของที่นำมาขายจะเป็นสิ่งของที่หายาก และราคาแพง รวมไปถึงการซื้อขายเงินในเกมเป็นเงินนอกเกม และผลการวิจัยยังพบว่าความต้องการที่จะพบปะสื่อสารกับผู้เล่นอื่นภายในเกม เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ผู้เล่นเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ ซึ่งลักษณะของการสื่อสารในเกมถูกสร้างขึ้นให้คล้ายกับการสื่อสารจริง

This research is conducted to seek the meanings of Ragnarok and Guild, the bonding and bridging methods between Guilds, and also the roles of Guilds in the Guild War. This study also aims at how the bonding and bridging methods help achieve the goal of the Ragnarok game, how the relationships appeared in Guilds relate to reality, if existed, and their impacts on the players' behaviors, and also the factors that lead the players to join Guild War. The data was collected during July 1 – September 30, 2004.

The results indicate that Ragnarok Online is Massive Multiple Online Real Play Game or MMORPG, using the internet as a medium. The game was created to represent each player and consists of a number of systems designed for creating interactivity among players. Guild is a system in Ragnarok, providing rooms for players to form teams so that the members can gain experience through invading the castles, which possess both dungeon and treasures. Thus, to rule the castle is the aim of the game.

The findings reveal that trust is a key fundamental factor in bonding and bridging between players. The patterns of Guild-bonding start from seeking and inviting players who know each other in the real world, and later spreading out to their acquaintants. In contrast, when the players have never met each other before, they must have played the game for a while and collected experience together before forming a team in a Guild. The glory of a Guild rises when the Guild Master is accepted by the members. In order to accept a Guild Master, the members will consider his justice in the process of castle's treasures-selling, as well as his friendly behavior and openness. The Guild Master's ability in strategic planning is also a key to success. His honor does not only derive from the victory, but also from his adaptation to various situations.

For the bridging methods between the game society and the real society, it was found that the bonds between players exist. The relationship between players is formed through joining activities held by the company or Guild Masters i.e. appointment between Guild's members to a party or do some activities together. The results point out that the members are highly enthusiastic to join the activities since they need to meet other players in the real world out of cyberspace. The trading of items in the game is also an evidence proving the bond in the two worlds. Although the commercial activity in the real world is prohibited, the research reveals that it occurs frequently. The items traded mostly are rare and thus expensive, including the game's money-purchase outside cyberspace. Besides, the study also indicates that the need to meet other players in the game is a significant stimulus which encourages the players to join Guild War's activities, in which the pattern of communication in the game are set similar to those in reality.