



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่องทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีในการวิเคราะห์ดังนี้

1. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของเกมออนไลน์
2. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer mediated communication)
3. แนวคิดเรื่องชุมชนออนไลน์หรือชุมชนเสมือนจริง (Online community or virtual community)
4. แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง (Virtual reality)
5. แนวคิดเรื่องการเข้ารหัส และการถอดรหัส (Encoding and decoding)
6. แนวคิดเรื่องทุนนิยม (Capitalism) โดยมุ่งเน้นถึงปรากฏการณ์ทางทุนนิยมดังนี้
 - 6.1 การสะสมทุน (Capital accumulation)
 - 6.2 การแข่งขันอย่างเสรี (Free competition)
 - 6.3 ความขัดแย้งระหว่างชนชั้น (Class struggle)
7. แนวคิดเรื่องสังคมเป็นตัวหล่อหลอมให้เกิดเทคโนโลยี (Social shaping of technology)

1. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของเกมออนไลน์

ผู้วิจัยได้เก็บความเกี่ยวกับพัฒนาการและประวัติของเกมออนไลน์ จากบทความและบทสัมภาษณ์ผู้พัฒนาเกม จาก www.gamespy.com, www.wikipedia.org, www.mmorpg.com และ นิตยสาร a day ฉบับเดือน เมษายน 2546 (อ้างถึงใน พนมกร ตังทตสวัสต์, 2548) ดังต่อไปนี้

เกมออนไลน์ที่เรียกกันว่า MMOG (Massive multi-player online game) ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นเกมเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก นั้นมีต้นกำเนิดมาจากเกมที่เรียกว่า MUDs (Multi-User Dungeons) ที่ Roy Trubshaw และ Richard Bartle เป็นผู้สร้างขึ้นในปีค.ศ. 1978 Randy Farmer และ Chip Morningstar จาก Lucas Arts ทีมพัฒนาและจัดจำหน่ายเกมวิดีโอของ บริษัท Lucas Film จำกัดได้สร้างเกมออนไลน์เกมแรกขึ้นชื่อว่า Habitat

โดยเล่นบนบริการออนไลน์ของสหรัฐอเมริกาที่ชื่อ Quantum Link² ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์บุคคลที่เรียกว่า Commodore 64 ในปี ค.ศ. 1885

ในปลายยุค 80 หลายบริษัทที่ให้บริการออนไลน์ต่างมีเกมให้บริการบนเน็ตเวิร์คของแต่ละบริษัท เป็นเกมที่มีรูปภาพและสามารถเล่นได้หลายคนพร้อมกัน ซึ่งถือเป็นก้าวแรกที่สำคัญของ MMOGs สมัยใหม่ เกมเหล่านี้ในทางเทคนิคแล้วถือว่าไม่ได้เล่นบนอินเทอร์เน็ต เพราะผู้เล่นจะต้องล็อกอินเข้าเน็ตเวิร์คที่เป็นเจ้าของเกมเพื่อเล่นเกมนั้น MMOG เกมแรกที่เล่นบนอินเทอร์เน็ตคือเกม Meridian 59 ที่สร้างและจัดจำหน่ายโดย 3DO Studios เริ่มออนไลน์ครั้งแรกในเดือนธันวาคม ปี 1995 และเปิดให้บริการในเชิงพาณิชย์ในเดือนพฤศจิกายน ปี ค.ศ. 1996

ในขณะที่ Meridian 59 เปิดให้บริการในสหรัฐอเมริกา ทางด้านฝั่งเอเชียบริษัท Nexxon ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์ชื่อ Kingdom of the Winds ซึ่งเป็นเกมออนไลน์เกมแรกที่พัฒนาโดยชาวเกาหลีชื่อ Jake Song³ ซึ่งได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากผู้เล่น

ประเทศเกาหลีหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้ออกกฎหมายคัดค้านไม่ให้บริษัทต่างๆ นำเข้าสินค้าจากประเทศญี่ปุ่น เครื่องเล่นเกมคอนโซล⁴ จากประเทศญี่ปุ่นอาทิเช่น Nintendo, Sega และ Sony จึงถูกแบนไปด้วย ประกอบกับสภาพทางประชากรของประชาชนชาวเกาหลีที่มีความหนาแน่นของประชากรสูง โดยครึ่งหนึ่งของประชากรภายในประเทศกระจุกตัวกันอย่างหนาแน่นในเมือง รัฐบาลของประเทศเกาหลีจึงได้วางแผนการลงทุนในการให้บริการ Broadband ภายในประเทศ ผลจากการลงทุนของรัฐบาล และการควบคุมเกมคอนโซล และความหนาแน่นของประชากรเมือง ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ซึ่งรวมถึงเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เกม Kingdom of the Winds มีผู้เล่นเป็นสมาชิกมากกว่า 1 ล้านคน ซึ่งใกล้เคียงกับเกม EverQuest เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมของตะวันตก

ในปี 1998 บริษัท NCsoft จำกัด ได้ออกเกมใหม่ที่สร้างโดย Jake Song คือเกม Lineage เกม Lineage ถูกพัฒนาให้มีความแตกต่างไปจากเกมออนไลน์แบบดั้งเดิมของฝั่งตะวันตก เกม

² Quantum Link เป็นบริการออนไลน์ที่ดำเนินงานโดย Quantum Computer Service of Vienna รัฐเวอร์จิเนีย สหรัฐอเมริกา และเปลี่ยนชื่อเป็น America Online ในเดือนตุลาคม ปี 1991

³ Jake Song เป็นโปรแกรมเมอร์ผู้สร้างเกมชาวเกาหลี มีชื่อเกาหลีว่า Song Jae-kyeong สร้างเกมออนไลน์มาแล้วจำนวนหนึ่งก่อนเข้าร่วมงานกับบริษัท NCSoft จำกัด ตั้งแต่ปี 1997-2003 และออกมาตั้งบริษัทของตนเองชื่อว่า XL Games

⁴ เครื่องเล่นเกมคอนโซล (Console game) เป็นเครื่องเล่นเกมชนิดหนึ่งที่ต่อเชื่อมกับโทรทัศน์ หรือ สื่อวิดีโออื่น ๆ

ออนไลน์ในสหรัฐอเมริกาส่วนใหญ่จะเน้นการเพิ่มระดับของตัวละครเฉพาะบุคคล ในขณะที่ Lineage จะเน้นความเป็นสังคม การรวมกันเป็นทีมมากกว่า ทำให้เป็นที่นิยมของผู้เล่นจำนวนมากที่เข้ามาต่อสู้ชิงดินแดนในเกม

เกมออนไลน์ได้เข้ามาในประเทศไทยราวปี พ.ศ. 2544 โดยผู้นำเข้าเกมออนไลน์เกมแรกที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเต็มรูปแบบคือบริษัท Just sunday cybernation จำกัด ได้นำเข้าเกม King of King มาให้บริการในประเทศไทย แต่ยังไม่เป็นที่แพร่หลายมากนัก อาจจะเป็นด้วยเพราะรูปแบบการเล่นที่ค่อนข้างซับซ้อนและภาพที่ไม่เป็นที่ถูกใจวัยรุ่นเท่าไรนัก จนกระทั่งเดือนสิงหาคม ปี พ.ศ. 2545 บริษัท BM Media (Thailand) จำกัด นำเข้าเกม Ragnarok เข้ามาให้บริการในประเทศไทย โดยมีบริษัท Asiasoft จำกัด เป็นบริษัทที่ดูแล ได้ทำให้เกิดการจุดประกายเกมออนไลน์ครั้งใหญ่ขึ้นมาในประเทศไทย ด้วยจำนวนผู้เล่นที่มีถึงหลักแสน ทำให้อีกหลายบริษัทเล็งเห็นช่องทางที่จะสามารถทำรายได้จากธุรกิจประเภทนี้ และเริ่มนำเข้าเกมออนไลน์อื่นๆเข้ามามากขึ้น ทำให้มีผู้เล่นเกมออนไลน์มากขึ้นตามไปด้วย

ในปี พ.ศ. 2548 บริษัท ทูคอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นผู้ให้บริการในธุรกิจการสื่อสารแบบครบวงจร ได้ร่วมทุนกับ บริษัท NCsoft Corporation จำกัด บริษัทผลิตเกมออนไลน์ของประเทศเกาหลี ตั้งบริษัท NCTrue จำกัด เพื่อนำเข้าและให้บริการเกม Lineage II Online ในประเทศไทย ที่มีภาพสวยงาม มีความสมจริง ทำให้ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้เล่นเกมเป็นอย่างมากถึงแม้ว่าจะต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถสูงและอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูงก็ตาม

กล่าวโดยสรุปเกมออนไลน์คือเกมที่สามารถให้ผู้เล่นหลายๆคนสามารถเข้ามาเล่นร่วมกันได้โดยผ่านระบบเครือข่ายการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์ โดยไม่ต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ เกมออนไลน์สามารถแบ่งออกตามรูปแบบของการเชื่อมต่อและระบบเครือข่ายที่เล่นได้ 3 แบบคือ

เกมออนไลน์ที่เล่นผ่านระบบ LAN

ลักษณะของเกมเป็นเกมที่ใช้เซิร์ฟเวอร์บนอินเทอร์เน็ตในการเล่นแบบหลายคนรวมกันซึ่งไม่ได้เป็นเกมออนไลน์แบบเต็มตัวเท่าไรนัก เพราะไม่จำเป็นต้องเล่นบนออนไลน์ก็ได้ เกมประเภทนี้ส่วนใหญ่เป็นเกมกล่องลิขสิทธิ์ทั่วไป แต่สามารถออนไลน์ไปเล่นกับบุคคลอื่น ที่อาจจะรู้จักหรือไม่

รู้จักกันได้ทั่วโลกผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือผ่านเครือข่ายระบบ LAN ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ เช่น Counter Strike, Halo, War Craft และ Star Craft เป็นต้น

เกมที่เล่นผ่านโปรแกรมบราวเซอร์

เป็นเกมที่เขียนขึ้นโดยใช้ภาษา JAVA หรือ Shockwave ซึ่งสามารถเล่นได้บนโปรแกรมบราวเซอร์เลย รูปแบบของเกมมักจะเป็นเกมง่ายๆ เช่นเกมในแนว Puzzle หรือเกมจำพวกคาสีโน เกมประเภทนี้ผู้เล่นมักเล่นเพียงเพื่อฆ่าเวลาไม่ได้จริงจังอะไรในการเล่นมากนัก

เกมออนไลน์ที่เล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก

เกมออนไลน์ประเภทนี้เป็นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่เห็นกันโดยทั่วไป และเป็นรูปแบบเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน ผู้เล่นสามารถโหลด Client จากเว็บไซต์ มาลงในเครื่อง และสมัครสมาชิกเพื่อเข้าเล่นเกมใน Server ที่มีผู้เล่นมากมายจากหลายๆสถานที่มาเล่นรวมกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะเสียค่าเล่นเกมหรือไม่ขึ้นอยู่กับผู้ให้บริการเซิร์ฟเวอร์

ในระยะแรกๆที่ออกมานั้นยังไม่ประสบความสำเร็จมากนัก เพราะมีปัญหาในเรื่องความเร็วของการรับส่งข้อมูล กับคนเล่นมากๆ แต่พอผ่านไประยะหนึ่ง ทางผู้ผลิตสามารถแก้ปัญหาเหล่านี้ด้วยเทคโนโลยีใหม่ที่สามารถรองรับการทำงานกับกลุ่มคนเล่นขนาดใหญ่ นวัตกรรมนี้ในระยะต้นเลยได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศที่มีโครงข่ายอินเทอร์เน็ตที่สมบูรณ์ด้านความเร็วของการรับส่งข้อมูลอยู่แล้ว อย่างเช่น ในอเมริกา หรือในเขตเอเชียก็คือประเทศเกาหลีใต้ ตัวอย่างของเกมในประเภทนี้ เช่น The Sims Online, Ragnarok, Lineage II, Jy Online, O2Jam และ Pangya เป็นต้น ก่อนที่จะแพร่หลายเข้าสู่ประเทศอื่นๆรวมถึงประเทศไทย

ประเภทของเกม

เกมออนไลน์ยังสามารถแบ่งประเภทย่อยได้อีกตามลักษณะรูปแบบของเนื้อหา และตัวเกม แต่ก็ไม่ได้ถือเป็นกฎระเบียบที่ตายตัว เพราะเกมในปัจจุบันมีการผสมผสานกันของเกมประเภทต่างๆเข้าด้วยกัน วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะแบ่งประเภทของเกมตามเนื้อหาของเกมโดยสังเขปดังนี้

1. เกมประเภท Action
 - เน้นการบังคับและตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก เกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องที่ไม่ซับซ้อน
2. เกมประเภท Adventure
 - เป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่อง เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน
3. เกมประเภท Simulation
 - เน้นที่การจำลองสถานการณ์บางอย่าง เช่น เกมจำลองการขับเครื่องบิน เกมจำลองการทำสงคราม โดยจะมีฉากจำลองที่เสมือนจริง
4. เกมประเภท Strategy
 - เป็นเกมวางแผน ผู้เล่นต้องศึกษารูปแบบแนวทางคุณสมบัติพิเศษของตัวละครที่มีอยู่ แสวงหาทรัพยากรภายในเกม และใช้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อแก้ปัญหา และหาวิธีเอาชนะ ซึ่งแตกต่างกันไปตามแต่ละเกม อาจเป็นการสงคราม การวิจัย การพัฒนาธุรกิจ หรือการสร้างบ้านเมืองก็ได้
5. เกมประเภท Role Playing Game
 - เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมติหรือเลือกสมมติให้ตัวเองมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งในเกมเพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีฉากจบได้หลายรูปแบบ มีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่อง และมีความซับซ้อนมากกว่า เช่น เกม Final Fantasy เป็นต้น
6. เกมประเภท Sport
 - เป็นเกมการจำลองการแข่งขันกีฬาต่างๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง

2. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication)

ประเด็นสำคัญที่ทำให้เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถเกิดปรากฏการณ์ทางสังคมเกิดขึ้นได้ก็คือ “การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์” (Computer-mediated communication; CMC) การพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสารและนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ทำให้การสื่อสารในรูปแบบนี้ได้รับความนิยมแพร่หลาย ความนิยมดังกล่าวเกิดจากความหลากหลายของบริการต่างบนอินเทอร์เน็ต ทั้งการเผยแพร่และรับข้อมูลข่าวสาร หรือใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารระหว่างกันทั้งแบบบุคคลและแบบกลุ่ม นอกจากนี้คุณสมบัติในการสื่อสารสองทางแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive) เป็นการสื่อสารที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน ณ เวลานั้น (Real Time) ผู้สื่อสารทั้งสองฝ่ายจะมีการปรับรูปแบบการส่งและรับสัญญาณในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สภาพชีวิตและวัฒนธรรมของคนในสมัยนี้ บ่งว่าเรากำลังเคลื่อนย้ายรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแบบที่ “เคยต้องอยู่พร้อมหน้ากัน” (Face-to-Face Relationship) มาเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่มีสื่อเป็นตัวกลาง (Mass-Mediated Relationship) และในชีวิตจริงสัดส่วนรูปแบบของคนไทยเริ่มเป็นตามแบบดังกล่าวมากขึ้นทุกที (กาญจนา แก้วเทพ, 2539)

Jossep B. Walther (อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2543) ให้ความหมายของ CMC เอาไว้กว้างๆว่า คือการประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือต่างเวลา (asynchronous) โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัส (Encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (Text Message) ซึ่งจะถูกลำเลียง (Relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร

Hitz (อ้างถึงในกิตติพงษ์ ไทยเจริญ, 2541) กล่าวว่า ปรากฏการณ์ของการนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบได้แก่

1. ใช้เพื่อการแทนที่ (Substitution) คือ ใช้แทนวิธีการสื่อสารในรูปแบบเดิมที่เคยเป็นมา เช่น การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์แทนการใช้โทรเลขหรือโทรศัพท์
2. ใช้เพื่อการเสริม (Add-on) จะเกิดขึ้นเมื่อคอมพิวเตอร์ถูกนำมาใช้ในขณะที่วิธีการสื่อสารแบบเดิมยังคงอยู่ เช่นการอ่านผังรายการโทรทัศน์บนอินเตอร์เนตก่อนที่จะเปิดดูรายการโทรทัศน์ที่ต้องการ

3. ใช้เพื่อการแผ่ขยาย (Expansion) คือการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารที่แตกต่างไปจากขบวนการสื่อสารแบบเดิม เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์บนอินเทอร์เน็ต เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการบริโภคสื่อหนังสือพิมพ์ แม้ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ฉบับเดียวกันก็ตาม

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ มีความแตกต่างไปจากสื่อชนิดอื่นๆ ตรงที่ไม่มีเงื่อนไขในเรื่องเวลาเข้ามาบังคับ รวมถึงมีความหลายหลายของช่องทางในการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารสามารถกระทำกรใดๆกับเนื้อสารก็ได้ และการสื่อสารทั้งหลายที่เกิดขึ้นผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์จึงแตกต่างไปจากการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา ตรงที่ไม่สามารถเห็นลักษณะท่าทาง อากัปกริยา สีหน้าของผู้ที่สื่อสารด้วย คอมพิวเตอร์จึงเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่ลดทอนการติดต่อสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาลงไป จากแต่เดิมนั้นการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาจะประกอบไปด้วยรูปแบบของสาร 2 ประเภทคือ

1. การสื่อสารด้วยวจนะภาษา (Verbal communication) คือการสื่อสารที่ใช้รหัสเป็นถ้อยคำในภาษา โดยแต่ละถ้อยคำจะเป็นตัวแทนของความหมายต่างๆ ที่แต่ละภาษากำหนดและยอมรับกัน อาจเป็นการพูดหรือเขียนก็ได้โดยตัวอักษรจะเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียงในการพูด
2. การสื่อสารด้วยอวจนะภาษา (Nonverbal communication) คือการสื่อสารที่ใช้รหัสไม่ใช่ถ้อยคำหรือภาษาที่ไม่ได้ใช้ถ้อยคำ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารอาจจะเป็นเครื่องหมาย กิริยา ท่าทาง น้ำเสียง วิธีการเปล่งเสียง ภาษาสัมผัส

เกมออนไลน์ในปัจจุบันสามารถทำให้เกิดการสื่อสารได้ทั้งสองรูปแบบทั้ง วจนะภาษา และอวจนะภาษาด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในเกม Lineage II Online นั้น มีระบบที่สนับสนุนการสื่อสารของผู้เล่นอย่างซับซ้อน มีคำสั่งแสดงอารมณ์ของตัวละครในรูปแบบต่างๆ เช่น หัวเราะ เสียใจ เซินอาย เป็นต้น

เมื่อมีผู้เล่นภายในเกมมากขึ้น ความต้องการที่จะติดต่อสื่อสารภายในเกมในรูปแบบต่างๆ ก็มีมากขึ้นตามไปด้วย การพัฒนาในส่วนของระบบพูดคุยในเกม (Chat) จึงถูกพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไปเรื่อยๆโดยระบบ Chat ของแต่ละเกมก็แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความซับซ้อนของเกม ในเกม Lineage II Online ผู้เล่นจะสามารถเลือกแสดงผลหน้าต่าง Chat ได้ตามที่ตนเองต้องการได้หลายรูปแบบ จากตัวเลือกดังนี้ คือ เสียงตะโกน (Shout), พูดคุยตามปกติ (General), ประกาศขายสินค้า

(Trade), การกระซิบ (Whisper), กลุ่มปาร์ตี้ (Party), แคลน (Clan), และ พันธมิตร (Alliance) ซึ่งสามารถเลือกอย่างได้อย่างหนึ่งหรือผสมกันตามความต้องการของผู้เล่นได้ นอกไปจากนี้ด้วยระบบของ Lineage II ที่ได้มีการร่วมมือกันระหว่างบริษัท NCSoft จำกัด ผู้ผลิตเกม กับ บริษัท Microsoft ทำให้ผู้เล่นสามารถใช้โปรแกรม MSN ได้จากภายในเกม โดยตรง ไม่ต้องเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทำการสลับหน้าจอไปมาเพื่อใช้โปรแกรมทั้งสองพร้อมๆกัน และหากต้องการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมหรือเรื่องอื่นๆในกลุ่มผู้ชื่นชอบเกมออนไลน์เกมเดียวกัน ก็สามารถเข้าไปคุยบนเวบบอร์ดของเกมออนไลน์นั้นๆได้ด้วย

การสื่อสารแบบ CMC นั้นทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้มากกว่าการสื่อสารแบบเห็นหน้าตา โดยไม่ต้องกังวลว่าตัวเองจะถูกประเมินจากคู่สื่อสารอย่างไร และไม่ส่งผลกระทบต่อชีวิตจริงของผู้เล่น ทำให้เกิดความอิสระที่จะแสดงออกอย่างไรก็ได้ ไม่ว่าจะใช้ถ้อยคำไม่สุภาพ ประพฤติตัวในเกมเช่นผู้ร้าย หรือเอารัดเอาเปรียบผู้อื่น เป็นพฤติกรรมชนิดสุดโต่งที่ไม่สามารถกระทำได้ในชีวิตจริง ทำให้เกิดความขัดแย้ง ทะเลาะเบาะแว้งกันเป็นประจำในสังคมเกมออนไลน์ เนื่องจากลักษณะของการสื่อสารในสังคมเสมือนจริงนั้น เป็นสภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition) สภาวะไม่มีการกำหนดขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries) และ สภาวะไม่รู้ผู้กระทำ (อ้างถึงใน ธนภูมิ เรื่องวิทยานุกูล, 2546)

3. แนวคิดเรื่องชุมชนออนไลน์หรือชุมชนเสมือนจริง (Online Community or Virtual Community)

3.1 แนวคิดเรื่องชุมชน (Community)

โดยทั่วไปชุมชน (Community) หมายถึงกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งที่มาอยู่รวมกันในอาณาบริเวณหนึ่ง โดยคนเหล่านี้ถือว่าตนมีความผูกพันอยู่กับอาณาบริเวณแห่งนั้น มีความรับผิดชอบร่วมกันเป็นปึกแผ่นมั่นคง มีการกระทำกิจกรรมหลายๆด้านร่วมกันเพื่อตอบสนองความต้องการทางเศรษฐกิจและสังคมของสมาชิก ชุมชนเป็นหน่วยทางสังคมที่ประกอบด้วยกลุ่มต่างๆที่ต้องพึ่งพาอาศัยกัน (จำนงค์ อติวัฒน์สิทธิ์ และคณะ, 2533)

Arthur Dunham (1959) กล่าวว่า ชุมชน คือกลุ่มมนุษย์กลุ่มหนึ่ง ตั้งภูมิลำเนาอยู่ในอาณาเขตทางภูมิศาสตร์ที่ค่อนข้างแน่นอนและติดต่อกัน และมีส่วนสำคัญของชีวิตทั่วไปอย่างเดียวกัน เช่น มารยาท ขนบธรรมเนียมประเพณี และแบบแห่งการพูด

Marvin E. Olsen (1968) ให้ความหมายไว้ว่า ชุมชนเป็นองค์การทางสังคมอย่างหนึ่งที่มีอาณาเขตครอบคลุมท้องถิ่นหนึ่ง สมาชิกทั้งหมดสามารถบรรลุถึงความต้องการพื้นฐานส่วนใหญ่ได้ และสามารถแก้ไขปัญหาลocalส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในชุมชนได้

Roland L. Warran (1968) ให้ความหมายไว้ว่า ชุมชน เป็นกลุ่มบุคคลหลากหลายกลุ่มมารวมกันอยู่ในอาณาเขตและภายใต้กฎหมายหรือข้อบังคับอันเดียวกัน มีการสังสรรค์กัน มีความสนใจร่วมกัน มีวัฒนธรรมเดียวกัน และมีพฤติกรรมอย่างเดียวกัน

ชยันต์ วรรณะภูติ (2536) ชุมชนหมายถึงการอยู่ร่วมกันของกลุ่มคนจำนวนหนึ่ง ในพื้นที่แห่งหนึ่ง เพื่ออาศัยทรัพยากรธรรมชาติในบริเวณนั้นในการดำรงชีวิต โดยเหตุที่มีคนกลุ่มดังกล่าวอาศัยอยู่ร่วมกัน ใช้ทรัพยากรเพื่อการผลิต จึงมีการกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน มีองค์กรหรือสถาบันของชุมชนและกฎเกณฑ์ต่างๆ

ปาริชาติ วลัยเสถียร (2543) กล่าวถึงความสำคัญของความเป็นชุมชน ว่าการที่กลุ่มคนได้สร้างสรรค์ บางสิ่งบางอย่างขึ้นด้วยตนเอง เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างกัน คุณลักษณะหรืออัตลักษณ์ และการทำงานร่วมกัน ความเป็นชุมชนไม่ใช่สิ่งคงที่ อยู่ตลอดเวลา อาจเกิดขึ้นและสลายไปได้ บางขณะก็มีความเข้มแข็งเพื่อเผชิญสถานการณ์ที่ยุ้งยาก บางขณะอาจจะไม่มีพลังและสูญสลายไปหรืออาจฟื้นตัวขึ้นมาใหม่อีกก็ได้มีการปรับเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขและสภาวะแวดล้อมต่างๆ

สุวิทย์ ยี่งวรพันธ์ (2521) ได้ให้ความหมายของชุมชนว่า กลุ่มชนซึ่งรวมกันอยู่โดยมีความรู้สึกผูกพันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จะโดยอาศัยหลักผูกพันในทางเชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ ศาสนาเดียวกันก็ตาม ที่ทำให้แต่ละบุคคลมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคมนั้น ในความหมายดังกล่าวเป็นการที่กลุ่มชนมีความรู้สึกนึกคิด ผลประโยชน์และความผูกพันทางเชื้อชาติ ศาสนาและวัฒนธรรมร่วมกัน โดยอาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่ทางภูมิศาสตร์เดียวกัน ตลอดจนการใช้ประโยชน์และบริการทางสังคมร่วมกัน

อุทัย นิรัญโต (2522) ได้กล่าวว่า ชุมชนเป็นกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งที่มีภูมิสำเนาอยู่ในอาณาเขตทางภูมิศาสตร์แห่งใดแห่งหนึ่งอันแน่นอน มีผลประโยชน์ส่วนใหญ่ร่วมกัน ซึ่งเห็นได้จากความประพฤติ ขนบธรรมเนียม ประเพณี

ไพฑูรย์ เครือแก้ว (2508) ได้กล่าวว่า ชุมชน หมายถึง กลุ่มบุคคลที่ตั้งอยู่เป็นที่เป็นที่ทาง มีขอบเขตอันเดียวกัน และผู้คนเหล่านั้นมีการพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีการติดต่อซึ่งกันและกัน มีความสนใจร่วมกันอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ความรักชาติ รักมาตุภูมิ มีแนวพฤติกรรมเป็นอย่างเดียวกัน เช่น ภาษาพูด การใช้เครื่องมือ เป็นต้น รวมไปถึงมีความหมายว่ามีวัฒนธรรมร่วมกัน ซึ่งถ้าจะแยกได้เห็นเด่นชัดจะได้ดังนี้

1. ชุมชนต้องมีสถานที่หรือท้องที่มีขอบเขตจำกัด
2. ชุมชนจะต้องมีคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป หรือกลุ่มบุคคลที่เป็นชายและหญิง เด็กและผู้ใหญ่ ต่างก็มีความรู้ ความสามารถ ความสนใจไม่เหมือนกัน แต่มีพฤติกรรมเหมือนกัน และใช้ชีวิตร่วมกัน มีความผูกพันเป็นพวกเดียวกัน
3. ชุมชนต้องมีศูนย์กลางของการงานและการบริการบางประการ

ในทัศนะของนักสังคมวิทยา สมศักดิ์ ศรีสันติสุข (2534) ได้ให้ความหมายของชุมชนว่า ชุมชนหมายถึง กลุ่มคนที่มาอยู่รวมกันในพื้นที่หนึ่ง มีการกระทำระหว่างกัน มีความสัมพันธ์ร่วมกัน มีความผูกพันทางด้านจิตใจกับพื้นที่ และมีศูนย์กลางบริการหรือกิจกรรมต่างๆที่สมาชิกในชุมชนนั้นได้ใช้ประโยชน์ร่วมกัน

ไพรัตน์ เดชะรินทร์ (2524) ได้แบ่งองค์ประกอบของชุมชนออกเป็น 5 ประการคือ

1. คน
2. ความสนใจของคนที่มีต่อเรื่องเดียวกัน
3. อาณาบริเวณ
4. การปฏิบัติต่อกัน
5. ความสัมพันธ์ของสมาชิก

องค์ประกอบด้านคน เป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญยิ่งในทุกชุมชน มนุษย์ชอบอยู่รวมกันเป็นกลุ่มหรือจำเป็นต้องรวมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งการรวมกันนี้มีหลายลักษณะและหลายรูปแบบ ทั้งกลุ่มที่เป็นทางการและกลุ่มที่ไม่เป็นทางการ ความจำเป็นที่มนุษย์ต้องอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม หรือ

ต้องมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น หรือกลุ่มอื่น ก็เนื่องจากมีกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือมีความสนใจอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน และคนที่สมาชิกของกลุ่มใดๆก็ตามย่อมมีความสัมพันธ์ต่อสมาชิกในกลุ่มเดียวกัน หรือกับกลุ่มอื่นๆ

ชุมชนที่กล่าวมาข้างต้นเป็นชุมชนที่มีลักษณะทางกายภาพที่ชัดเจน แต่สำหรับในโลกปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยนั้น การสร้างชุมชนไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงสถานที่ที่คนอาศัยอยู่เท่านั้น ชุมชนรูปแบบใหม่อาจเกิดขึ้นด้วยจิตสำนึกหรือความสนใจร่วม ซึ่งสมาชิกไม่จำเป็นต้องติดต่อสัมพันธ์กันโดยตรง ไม่จำเป็นต้องอยู่ในพื้นที่เดียวกันก็ได้

3.2 ชุมชนออนไลน์หรือชุมชนเสมือนจริง (Online Community or Virtual Community)

เพ็ญทิพย์ จิรินุสรณ์ (2539) กล่าวว่า โลกของวันพรุ่งนี้ คือ การอยู่ร่วมกันที่เป็นลักษณะเฉพาะกลุ่มที่มีความเห็นตรงกัน มากกว่าที่จะอยู่ร่วมกันตามถิ่นที่อยู่อาศัย ซึ่งเป็นสังคมใหม่ที่เกิดขึ้นบนโลกอินเทอร์เน็ต

ชุมชนในรูปแบบใหม่นี้เรียกว่า ชุมชนออนไลน์หรือชุมชนเสมือนจริง (Online community or Virtual Community) เป็นชุมชนที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน กลุ่มคนอาจได้พบกันหรือไม่ก็ได้ แต่มีโอกาสสื่อสารกัน เข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำกิจกรรมต่างๆที่มีความสนใจร่วมกันผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ชุมชนเสมือนจริงนี้เป็นเครื่องมือเชื่อมโยงผู้ที่มีความสนใจร่วมกันเข้าด้วยกัน ในชุมชนแบบเดิมเราจะรู้จักผู้คนได้ก็ต่อเมื่อมีการพบปะหน้าค่าตา และต้องคบหาสมาคมกับผู้คนจำนวนไม่น้อย กว่าที่จะพบผู้ที่มีความสนใจในเรื่องบางเรื่องเหมือนกับเรา แต่ในชุมชนประเภทนี้เราสามารถเข้าถึงแหล่งที่เราสนใจได้อย่างทันที นอกจากนี้ยังมีข้อดีคือ ช่วยคัดสรรกลั่นกรองข้อมูลที่สำคัญและทันสมัย โดยไม่ต้องเก็บรวบรวมไว้มากมายเหมือนแต่ก่อน (Rheingold, 1993)

Licklider และ Taylor (อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543: 119) ได้เสนอธรรมชาติของชุมชนที่สัมพันธ์กับ CMC ว่า ชุมชนที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง (Computer-Mediated Community) ประกอบด้วยสมาชิกที่อยู่ต่างที่ (Geographically separated members) บางครั้งสมาชิกเหล่านี้ก็รวมตัวกันเป็นกลุ่มเล็กๆ บางครั้งก็อยู่คนเดียว ชุมชนนี้ไม่ได้มีลักษณะร่วมด้านมณฑลที่ตั้ง (Common Location) แต่มีความสนใจร่วม (Common Interest) ผู้ที่บุคคลจะปฏิสัมพันธ์ด้วยใน

ระหว่างที่กำลังออนไลน์ คือบุคคลที่ได้รับการคัดเลือกมาอย่างดีว่าเป็นผู้มีคุณสมบัติสำคัญ คือ มีความสนใจและเป้าหมายตรงกัน (Commonality of interests and goals) มากกว่าที่จะถูกเลือก เพราะบังเอิญอยู่ใกล้ๆกัน

Jones (1998) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ทางสังคมรูปแบบใหม่ หรือสังคมเสมือนจริงไว้ ดังนี้

1. การสร้างสรรค์โอกาสสำหรับการศึกษาและเรียนรู้เรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม
2. การสร้างสรรค์โอกาสและทางเลือกใหม่สำหรับการพัฒนาประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม ที่ทุกคนมีความเท่าเทียมและเสมอภาคกันในการแสดงความคิดเห็น
3. เป็นช่องทางสำหรับสร้างวัฒนธรรมและวิถีชีวิตใหม่ให้เกิดขึ้นสังคม
4. สามารถทำให้มนุษย์และเครื่องสมองกลปฏิสัมพันธ์กันได้และก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่เรียกว่ามิตรภาพบนคอมพิวเตอร์ (Computer Friendship)

คำคุณ สิทธิสมาน (2547) กล่าวว่า ชุมชนเสมือนจริง เป็นที่พบปะของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่แล้วไม่รู้จักกันเป็นการส่วนตัว จะรู้จักกันเพียงแค่นามแฝงที่ใช้ลงชื่อทำข้อความ แต่ก็มีความสนิทสนมพอที่จะพูดคุยเรื่องต่าง ๆ กันได้ (หนังสือพิมพ์เดลินิวส์, 16 กุมภาพันธ์ 2547)

กลุ่มคนที่มารวมกันเป็นชุมชนนี้ อาจมีการสร้างความหมาย และผลิตรหัสเพื่อเข้าใจความหมายเฉพาะกลุ่มได้ รูปแบบการแสดงออกที่ถูกพัฒนาขึ้นยังก่อให้เกิดอัตลักษณ์ (Identity) เฉพาะกลุ่มที่มีลักษณะปรับเปลี่ยนได้ไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมของกลุ่ม โดยอาศัยปฏิบัติการทางการสื่อสารของผู้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในลักษณะ 'ร่วมแรงแข่งขัน' ภายในชุมชน นอกจากนั้นแต่ละบุคคลอาจสร้างตัวตนออนไลน์ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ที่แท้จริงหรือปกปิดปลอมแปลงขึ้นมา

ความเป็นสังคมและชุมชนเป็นสิ่งที่ทำให้เกมออนไลน์ประเภท MMOs นั้นแตกต่างจากเกมประเภทอื่นๆ เราสามารถพบสมาคม ปัจจัยของการทำสงคราม ระดับชั้นทางเศรษฐกิจ วงจรอาชญากรรม ตัวปัญหา กลุ่มการเมือง และความเป็นประเทศได้ในเกมออนไลน์ สิ่งเหล่านี้คือองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดสังคมรูปแบบใหม่ โดยรูปแบบของโครงสร้างทางสังคมดังกล่าวนี้จะขึ้นอยู่กับผู้เล่น และบริบทต่างๆที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนของเกมนั้นๆ

(<http://www.gamespy.com>,2003)

พื้นฐานการรวมตัวกันเป็นสังคมของสังคมเกมออนไลน์นั้นไม่แตกต่างไปจากการเกิดของสังคมแบบปกติ เป็นการรวมตัวกันของกลุ่มคน เริ่มจากกลุ่มคนกลุ่มเล็กๆหลายๆกลุ่มติดต่อสื่อสารระหว่างกัน จนกลายเป็นกลุ่มคนขนาดใหญ่และขยายตัวมากขึ้นไปเรื่อยๆ จนกลายเป็นกลุ่มสังคมขนาดใหญ่ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับรัฐ ในเกมหลายๆเกมตัวละครของผู้เล่นสามารถเลือกเป็นหนึ่งในหลายๆปัจจัยของเรื่องราวเบื้องหลังของเกม ซึ่งเหมือนกับความสัมพันธ์ของผู้เล่นกับสังคมในชีวิตจริง ระบบของเกมออนไลน์จะช่วยพัฒนาให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและชุมชนใหม่ เนื่องจากเกมบังคับให้ตัวละครของผู้เล่นมีความสามารถที่จำกัดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น ในเกม Lineage 2 Online ผู้เล่นแต่ละคนจะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการสร้างเครื่องมือและสิ่งของชั้นสูงต่างๆ ได้หรืออาชีพนักบวชเท่านั้นที่สามารถชุบชีวิตตัวละครของผู้เล่นอื่นได้ เป็นต้น

4. แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง (Virtual Reality)

Virtual Reality (VR) ความจริงเสมือน เป็นคำที่ใช้จำลองสิ่งต่างๆ ในโลกความจริงลงบนคอมพิวเตอร์ ซึ่งสิ่งที่ได้จากความจริงเสมือน เช่น ระบบเสียงสเตอริโอ ภาพกราฟิก 3 มิติ เป็นต้น (GuardJung, 2543)

Virtual Reality หมายถึง การที่มนุษย์ได้สร้างโลกเสมือนจริงขึ้นด้วยเทคโนโลยีผ่านคอมพิวเตอร์และข้อมูลที่ซับซ้อนจำนวนมาก เพื่อการสื่อสารนั้นมีปฏิสัมพันธ์กัน เสมือนหนึ่งว่าเกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง (Virtual Reality Information Resource July 11, 2001)

การจะทำให้เกิดความจริงเสมือนได้นั้น อย่างน้อยจะต้องมีองค์ประกอบ 3 ข้อ ได้แก่ (วารสารสุขุทัยธรรมมาธิราช ปีที่ 16 ฉบับที่ 1, ม.ค. – มิ.ย. 2546)

1. Interactive ต้องมีการโต้ตอบกัน มีการสื่อสารแบบ 2 ทางได้
2. Simulate ต้องมีการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งอาจไม่ต้องครบก็ได้ แต่อย่างน้อย คือมีการใช้ ตา หู ปาก และการสัมผัส)
3. Computer Generate ต้องมีการใช้คอมพิวเตอร์ในการควบคุมการสื่อสารนั้น

เทคโนโลยีระบบความเสมือนจริง (Virtual Reality) พัฒนาขึ้นจากเทคโนโลยีทางการแพทย์ที่ใช้สร้างสภาพแวดล้อมจำลองให้แก่นักบินพลเรือนในการฝึกขับเครื่องบิน เพื่อลดความเสี่ยงจากการใช้เครื่องบินจริงทำการฝึก เทคโนโลยี VR นี้มีความสามารถในการสร้างสภาพแวดล้อมจำลอง

ที่มนุษย์สามารถมีปฏิสัมพันธ์กันกับระบบได้ผ่านการสื่อสารในรูปแบบ CMC ซึ่งภายหลังได้ถูกนำมาผสมผสานกับระบบอินเทอร์เน็ตจนเกิดสังคมจำลองรูปแบบใหม่ขึ้นมาที่เรียกว่า Virtual Community หรือชุมชนเสมือนจริงอันเป็นสถานที่จำลองที่มนุษย์สามารถทำอะไรได้ทุกอย่างเหมือนในโลกแห่งความเป็นจริง ด้วยการละร่างกายเอาไว้เบื้องหลังจอคอมพิวเตอร์เข้าสู่โลกที่ไม่มี การสื่อสารแบบเห็นหน้ากัน หรือ Face to Face ปรากฏให้เห็นอีกต่อไป (Kevin Robbin, 1996) และสามารถเลือกตัวตนใหม่ได้ตามใจ โดยไม่ขึ้นอยู่กับร่างกายที่เป็นกายเนื้อนี้อีก เป็นการผสมผสานระหว่างร่างกายกับเทคโนโลยีตามแนวความคิดหลังสมัยใหม่ เมื่อจิตวิญญาณและความคิดทั้งปวงได้ถูกถ่ายโอนไปรวมกับคอมพิวเตอร์ผ่านการบวนการที่เรียกว่าการอวตาร (Avatar) เพื่อไปรวมกับตัวตนใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์หรือในไซเบอร์สเปซอันเป็นสิ่งที่ครั้งหนึ่ง William Gibson เคยเขียนถึงใน Neuromancer และกลายมาเป็นความจริงในที่สุดด้วยเทคโนโลยี VR นี้

ความเป็นเสมือนหรือพื้นที่เสมือนจริงนี้เองที่ดูจะกลายเป็นบริบทสำคัญของโลกยุคใหม่หรือโลกยุคโลกาภิวัตน์และยุคเน็ต ซึ่งการเข้ามามีส่วนร่วมของเทคโนโลยีสารสนเทศหรือเน็ตในปัจจุบัน จะทำให้เกิดความจริงเทียม (Virtual Reality) ขึ้นนั่นคือ จะเกิดเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่สร้างสถานการณ์จำลองขึ้นมาให้คนได้สัมผัส สถานการณ์นั้นเหมือนจริงในหลายๆ ประการ และลากดึงผู้ใช้ให้ลงไปสัมผัสด้วยระบบที่มีประสิทธิภาพของเทคโนโลยีเน็ต ซึ่งสามารถสร้างได้ทั้งตัวอักษร ภาพ วีดีโอ เสียง ให้ผู้ใช้ได้เข้าไปมีส่วนร่วมด้วยรับทุกซ์และสุขเสมือนจริงทุกประการ เพียงแต่ว่ามัน 'ไม่จริง'

Mylon W. Krueger (1991) กล่าวว่า การที่มนุษย์สามารถแยกร่าง (Disembodiment) เข้าไปมีตัวตนใหม่ในสังคมเสมือนจริง ที่ความขัดแย้งทางเชื้อชาติ การแบ่งแยกประเทศหรืออาณาเขตไม่มีส่วนเข้ามาเกี่ยวข้อง เหมือนกับสิ่งต่างๆ นั้นเกิดขึ้นในโลกอีกใบ ซึ่งมีความแตกต่างจากที่เราอาศัยอยู่ โดยเฉพาะเรื่องของการสร้างตัวตนใหม่ในโลกที่ความจริงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดย อัตลักษณ์ (Identity) จึงกลายเป็นสิ่งที่เต็มไปด้วยเสรีภาพแลพทางเลือกที่ผู้ใช้ สามารถเลือกเอาเองได้ ว่าอยากให้ตนมีรูปร่างหน้าตาอย่างไร พร้อมทั้งได้สัมผัสกับประสบการณ์ใหม่หลังจากรูปร่างหน้าตาของตนเปลี่ยนแปลงไป

การได้ลงไปสัมผัสกับความจริงเทียม จะทำให้มนุษย์ได้สามารถทดลองความถูกผิดจากเครื่องก่อนการนำไปปฏิบัติจริงได้ แต่ถ้าความจริงเทียมที่ผ่านเข้ามาสู่การรับรู้อย่างมากและไม่ขาดสายนั้น อาจจะก่อให้เกิดความงุนงงสับสนเท่อย่างใหญ่หลวง สิ่งที่ตามมาก็คือ การแยกไม่ออกว่า

อะไรแท้ อะไรเทียม จนเกิดการเชื่อมข้อและเชื่อมต่อกันระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน

5. แนวคิดเรื่องการเข้ารหัส และการถอดรหัส (Encoding and Decoding)

Stuart Hall (1980, 1982) นักทฤษฎีของศูนย์ศึกษาวัฒนธรรมแห่งมหาวิทยาลัย Birmingham ซึ่งเป็นนักคิดคนสำคัญของกลุ่มนักทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory) เห็นว่าการสื่อสารเป็นเรื่องของการสร้าง การถ่ายทอด และการรับวัฒนธรรม ผลงานของสื่อมวลชนจึงเป็นรูปแบบวัฒนธรรมในสังคมใหม่และเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการถ่ายทอดอุดมการณ์ของสังคม

Hall เสนอแนวคิดดังกล่าวให้ชัดเจนขึ้นในผลงานเรื่อง "การเข้ารหัสและการถอดรหัส" (Encoding and Decoding) โดยกล่าวว่า ความหมายถูกสร้างขึ้นใน 2 ขั้นตอนที่เป็นอิสระจากกัน ในขั้นตอนแรก ความหมายถูกสร้างขึ้นในกระบวนการเข้ารหัสของผู้ส่งสาร และในขั้นที่สอง ความหมายจะถูกสร้างขึ้นอีกครั้งในกระบวนการถอดรหัสของผู้รับสาร ที่จะถอดตามสถานการณ์ของสังคมและกรอบแห่งการตีความของผู้รับสารเอง (กาญจนา แก้วเทพ; สื่อสารมวลชนทฤษฎีและแนวทางการศึกษา, 2541)

การเข้ารหัสและการถอดรหัส ตามแนวคิดของ Hall เป็นดังนี้

1. ความหมายแลผลอันเกิดจากการสื่อสาร อาศัยแนวคิดเรื่อง "ภาษาเป็นตัวสร้างความเป็นจริง" (Construction of Reality) ของ Ferdinand de Saussure นักภาษาศาสตร์ผู้บุกเบิกทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology) มาขยายความซึ่ง Hall ได้นำมาอธิบายกระบวนการส่งสารของสื่อมวลชนว่า ผลการส่งสารนั้นจะทำให้เกิดการสร้าง "ความเป็นจริง" ที่มีอยู่หลาย version วิธีการที่ภาษาแต่ละรูปแบบเลือกมาใช้จะเป็นตัวนำทางให้เข้าสู่ความเป็นจริงในแต่ละ version
2. ภารกิจของผู้ส่งสาร Hall กล่าวว่าเมื่อส่งสารไปนั้น ผู้ส่งสารกระทำ 2 อย่างไปพร้อมๆกัน คือ อย่างแรก "ส่งข่าวสาร" และอีกอย่างคือ "การคือการตีตรหัสการถอดความหมายจากสาร" ให้แก่ผู้รับสารไปด้วย
3. สารของสื่อมวลชน จากทัศนะที่ว่า "ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ถูกสร้าง" ข่าวสารก็เป็นความจริงประเภทหนึ่ง ดังนั้น "ข่าวสารที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติจึงไม่มี จะมีก็แต่ข่าวสารที่ถูกสร้างขึ้นเท่านั้น" และในกระบวนการสร้างข่าวสาร และกระบวนการรับข่าวสาร ล้วนแล้วแต่ดำเนินไปอย่าง Active และมีการตีความสอดแทรกตลอดเวลา ดังนั้นแม้ว่าผู้ส่งสารจะได้ใส่ "ความหมายอันหนึ่ง" ลงไปในสาร แต่เมื่อข่าวสารถึงมือผู้รับ ก็

ตีความหมายที่หลากหลาย แต่เป็นความหมายที่อยู่ในกรอบ (Polysemic Value) อย่างไรก็ตาม ผู้ส่งสารก็สามารถทำให้ความหมายอันใดอันหนึ่งโดดเด่นที่สุด จากความหลากหลายของความหมายอื่นๆ ได้ (Dominant Meaning)

4. ตัวสื่อ สื่อแต่ละชนิดมีธรรมชาติที่แตกต่างกัน จึงมีรหัสต่างๆ กันไปด้วย
5. ผู้รับสาร เนื่องจากผู้รับสารมีองค์ประกอบที่แตกต่างกันมากไม่ว่าจะเป็นเรื่อง เพศ อายุ ประสบการณ์ การศึกษา ฯลฯ จึงทำให้เกิดการตีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งความแตกต่างนี้ Hall ได้แบ่งการตีความออกเป็น
 - 5.1 Dominant meaning ได้แก่วิธีการอ่านความหมายที่เป็นไปตามความประสงค์ของผู้ส่งสาร หรือเรียกว่า Preferred reading
 - 5.2 Negotiated meaning ได้แก่ ความหมายที่ผู้รับสารเริ่มต่อรองโดยใช้กรอบแห่งการตีความหมายอื่นๆ มาใช้ แต่ทว่ายังเป็นกรอบอีกแบบหนึ่งที่มีใช้การปฏิเสธโดยตรง วิธีอ่านแบบนี้เรียกว่า Alternative reading
 - 5.3 Oppositional meaning หมายถึงความหมายที่ผู้ส่งสารไม่ได้ตั้งใจเข้ารหัส แต่ผู้รับสารได้อ่านระหว่างบรรทัด และได้ตีความในลักษณะที่ตรงกันข้ามกับที่ผู้ส่งสารต้องการ

6. ขั้นตอนการสื่อสาร Hall ได้แบ่งขั้นตอนการสื่อสารเป็น 4 ขั้นตอนคือ

- 6.1 ขั้นตอนการผลิต (Production) ผู้ส่งสารปฏิบัติการด้านภาษา (Discursive practice) ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบหลายประการเช่น กรอบความหมายและแนวคิด (Framing meaning and ideas) ความรู้ในเรื่องที่จะใช้งาน ทักษะ อุดมการณ์ ความเข้าใจในค่านิยม และความเชื่อของสังคม ซึ่งทั้งนี้ก็เพื่อโน้มน้าวให้ผู้รับสารตีความหมายไปในทางเดียวกันกับที่ผู้ส่งสารต้องการ
- 6.2 ขั้นเผยแพร่ (Circulation) การเผยแพร่ข่าวสารมี 2 ตัวแปรที่สำคัญคือ "ปริมาณความถี่ของการเผยแพร่" มาบ่อย มาแรง มาเร็ว ย่อมเข้าถึงผู้รับสารได้มากกว่า และอีกตัวแปรหนึ่งคือ "ธรรมชาติของสื่อที่ถูกใช้เป็นช่องทาง"
- 6.3 ขั้นการใช้/ การบริโภค (Use/ Consumption) Hall กล่าวว่า การรับสารหรือบริโภคข่าวสาร ความหมายจะถูกผลิตขึ้นมาอีกครั้งหนึ่งโดยผู้รับ

สาร นั้นหมายถึงข่าวสารในช่วงเวลาผลิตเป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารกับสาร และในขั้นตอนการบริโภคจะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับสาร

6.4 ขั้นตอนการผลิตซ้ำขึ้นใหม่ (Reproduction) พิจารณาใน “ระบบความหมายเดิม” การผลิตซ้ำแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ “ผลิตซ้ำขึ้นใหม่แต่คงความหมายเดิม” และ “การผลิตซ้ำขึ้นใหม่ แต่เพื่อต้องการจะเสนอความหมายใหม่ที่ขัดแย้งกับความหมายเก่าที่มีอยู่ หรือที่ขัดกับสามัญสำนึกที่ผู้รับสารมีอยู่ หรือคัดค้านกับความรู้ที่ยอมรับกันโดยปริยาย

6. แนวคิดเรื่องทุนนิยม (Capitalism)

ทุนนิยม ในความหมายทางเศรษฐศาสตร์หมายถึง ระบบเศรษฐกิจที่เอกชนสามารถครอบครองเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิตซึ่งประกอบไปด้วย

1. ที่ดิน รวมถึงสิ่งที่ติดอยู่กับที่ดินทุกชนิด
2. แรงงาน ที่สามารถซื้อได้ มีทั้งแรงงานประเภทใช้แรงงานและแรงงานทักษะ
3. ทุน หมายถึงวัตถุดิบต่างๆในการผลิตสินค้าขึ้นมา รวมถึงเงินทุน
4. ผู้ประกอบการ เป็นผู้รวบรวมปัจจัยการผลิตทั้งหมดนำไปผลิตสินค้า

ผู้ประกอบการจะนำปัจจัยการผลิตอื่นๆ และทำการตัดสินใจเลือกผลิตสินค้าหรือบริการโดยมีผลกำไรเป็นสิ่งจูงใจ การดำเนินงานในการผลิตจะขึ้นอยู่กับอุปสงค์ (Demand) และอุปทาน (Supply) คือ

อุปสงค์ (Demand) หมายถึง ปริมาณสินค้าชนิดใดชนิดหนึ่งที่มีผู้ต้องการซื้อ ณ ระดับราคาต่างๆกันของสินค้าชนิดนั้น ภายในระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่งความต้องการซื้อในที่นี้จะต้องมีอำนาจซื้อหนุนหลังอยู่ได้

อุปทาน (Supply) หมายถึง ปริมาณสินค้าชนิดใดชนิดหนึ่งของผู้ผลิตเต็มใจจะขายในตลาดหนึ่งๆ ภายในระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ณ ระดับราคาต่างๆกันของสินค้าชนิดนั้น และหมายถึง

ปริมาณสินค้าที่ผู้ผลิตเต็มใจจะนำออกขายในระยะเวลาหนึ่งๆเท่านั้น ไม่ได้หมายถึงปริมาณสินค้าที่ผู้ผลิต ผลิตขึ้นทั้งหมด

ระบบทุนนิยมซึ่งเป็นระบบเศรษฐกิจการตลาด (Market Economics) ที่ให้กลไกตลาดเป็นตัวกำหนดการตัดสินใจต่างๆในทางเศรษฐกิจจะเป็นไปโดยอัตโนมัติ โดย รัฐบาลทำหน้าที่เพียงเป็นตัวกลางควบคุมกระบวนการบัญญัติกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่างๆ เพื่อรองรับสิทธิหน้าที่ของฝ่ายต่างๆภายใต้ระบบตลาด โดยหลักการพื้นฐานที่จะทำให้ระบบนี้ดำเนินไปด้วยดีและมีประสิทธิภาพจะต้องประกอบด้วย

- การเคารพในเสรีภาพในการประกอบการของเอกชน
- หลักการแข่งขันโดยเสรี
- หลักการเคารพในหลักกรรมสิทธิ์ส่วนบุคคล

การแทรกแซงในทางเศรษฐกิจของรัฐต่อระบบทุนนิยม จะกระทำได้ค่อนข้างจำกัด เพราะรัฐมีบทบาทในทางเศรษฐกิจเพียงออกกฎหมาย วางกฎเกณฑ์ วางหลักหรือการควบคุมการประกอบการทางเศรษฐกิจด้านต่างๆ และต้องมีเท่าที่จำเป็น และต้องไม่มีผลกระทบกระเทือนหรือทำลายหลักการพื้นฐานของระบบทุนนิยม เมื่อไม่มีการเข้ามาแทรกแซงโดยรัฐ ผู้ประกอบการสามารถแสวงหาผลกำไรได้อย่างเต็มที่ ซึ่งแนวทางการดำเนินกิจกรรมภายใต้ระบบทุนนิยมนี้เองที่เป็นเหตุทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงไป เกิดการเหลื่อมล้ำทางสังคมที่เน้นการแข่งขันสะสมทุน ของชนชั้นนายทุน ทำให้ไม่เป็นประชาธิปไตยทางเศรษฐกิจ ดังในปัจจุบัน

6.1 การสะสมทุน (Capital Accumulation)

ทุน(Capital) ในที่นี้นอกจากเงินแล้วหมายถึงทรัพยากรทุกประเภท ที่สามารถนำไปก่อให้เกิดผลประโยชน์ให้กับผู้เป็นเจ้าของทุน อุดมการณ์ของระบบเศรษฐกิจทุนนิยมที่เน้นความเชื่อและค่านิยมในเรื่อง "เสรีภาพของปัจเจกชน" มองรัฐเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน ไม่มีชีวิตจิตใจ (inorganic view of state) รัฐเพียงทำหน้าที่แทนประชาชน ไม่มีอำนาจไปตัดสินใจในเรื่องต่างๆแทนประชาชน ต้องให้แต่ละบุคคลได้แสดงความต้องการของตนออกมา ไม่ใช่รัฐตัดสินใจแทน แม้แต่ในเรื่องสินค้าสาธารณะ นอกจากนั้น ระบบนี้สนับสนุนให้บุคคล "สะสม ความมั่งคั่ง" "สะสม ทุน" (wealth/capital accumulation) เพื่อประโยชน์ของตนเองและลูกหลาน ซึ่งเป็นการยอมรับนับ

ถือการมีกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินของเอกชน ซึ่งการยอมรับในเสรีภาพของปัจเจกชนและเสรีภาพในการสะสมความมั่งคั่ง/ ทุนของบุคคล/ เอกชนดังกล่าวถือว่าเป็นพลัง ขับเคลื่อนของการทำให้เกิดความกินดีอยู่ดีของผู้คน ในสังคม (คอแลมันน์ เศรษฐกิจระบบสารสนเทศ โดย ดร. จวีวรรณ สายบัว ประชาชาติธุรกิจ วันที่ 04 ตุลาคม 2547)

สังคม เกษมสันต์ และ จรูญ สุภาพ (2538) มีความเห็นว่าการแสวงหาเงินหรือทุนดูเหมือนจะเป็นกิจกรรมหลักของระบบทุนนิยม ด้วยการเพิ่มจำนวนเงินที่อยู่ในมือให้มากขึ้นเพื่อให้เกิดความมั่งคั่ง และเมื่อมีเงินมากก็จะสามารถนำเงินทองเหล่านั้นไปขยายการลงทุนให้มากขึ้นไปอีก เพื่อให้ได้ผลกำไรมากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดเป็นกลุ่มทุนขนาดใหญ่ ในรูปแบบของบริษัท องค์กรหรือกิจการต่างๆซึ่งมีกำลังเงินมากมาย เพราะมีอำนาจในการผลิตสูง กลายเป็นเสมือนจักรวรรดิ มีวินัย ข้อบังคับ การยอมรับตามเสมือนระบบราชการ เป็นการจำกัดความคิดริเริ่มของบุคคลให้อยู่ในกรอบขององค์กรนั้นๆ โดยการตัดสินใจต่างๆจะมาจากผู้บริหารเบื้องบนผู้เป็นเจ้าของทุน กลุ่มที่มีทุนน้อยย่อมถูกกระทบกระเทือน เนื่องจากกิจการบางประเภทมีแนวโน้มที่จะมีขนาดใหญ่ขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้ที่มีกำลังผลิตสูงขยายกิจการได้รวดเร็ว และทำให้กิจการขนาดเล็กต้องสลายตัวไป ทำให้เกิดการผูกขาดของกลุ่มนายทุน

Karl Marx (1983) ได้ให้ความหมายว่า การเปลี่ยนแปลงบางส่วนของมูลค่าส่วนเกินเป็นทุนใหม่ กฎนี้ถือว่าเป็นพลังผลักดันที่สำคัญของระบบทุนนิยมทำให้เกิดวิธีการผลิตแบบทุนนิยม และการแข่งขันจะผลักดันให้เกิดการประดิษฐ์คิดค้น และการผลิตขนาดใหญ่ขึ้น นำไปสู่การกระจุกตัวและการรวมศูนย์ทุนการผลิตขนาดใหญ่ นอกจากนี้กฎการสะสมทุนยังจะนำไปสู่การแบ่งแยกชนชั้นทางสังคมที่นำไปสู่ความขัดแย้งทางสังคมในภายหลัง

6.2 การแข่งขันโดยเสรี (Free Competition)

การแข่งขันในทางเศรษฐศาสตร์เป็นสถานะการณ์ในตลาดซึ่งบริษัทหรือผู้ขายต่อสู้เพื่อให้ได้ผู้ซื้อเพื่อให้บริการเป้าหมายเฉพาะทางธุรกิจ เช่น กำไร ยอดขาย และ/หรือส่วนแบ่งตลาด การแข่งขันระหว่างบริษัทอาจเกิดขึ้นเมื่อมีบริษัทสองบริษัทหรือมากกว่านั้นแข่งขันกันในรูปราคา คุณภาพ บริการหรือปัจจัยข้างต้นรวมกันรวมทั้งปัจจัยอื่นซึ่งมีผลต่อลูกค้า

Adam Smith (1950) กล่าวว่า รัฐไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับกิจการของเอกชน รัฐหรือรัฐบาลมีหน้าที่เพียงรักษากฎหมายและความสงบเรียบร้อยในบ้านเมือง เพื่อให้คนที่ทำมาหากินได้เป็นปกติสุขเท่านั้น หากแต่ละคนในสังคมเป็นเสรีที่จะหาผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจให้แก่ตนในอัตราที่สูงที่สุดไม่มีรัฐบาลเข้ามายุ่งเกี่ยวแล้ว กฎธรรมชาติจะบังคับตัวเองให้บุคคลนั้นช่วยส่งเสริมประโยชน์ส่วนรวมในอัตราที่สูงที่สุดเช่นเดียวกัน ตามหลักการ Laissez Faire

Adam Smith เชื่อว่า การแข่งขันกันโดยเปิดเผยนั้น เป็นเรื่องของเสรีภาพตามธรรมชาติ และต่อเมื่อมีการแข่งขันกันโดยเปิดเผยเท่านั้น บุคคลจึงจะได้รับผลสมบรูณ์จากการทำงานของตนอย่างแน่นอน ซึ่งผลสมบรูณ์ที่บุคคลได้รับนี้ ย่อมจะส่งเสริมผลเป็นประโยชน์ส่วนรวม

หลักของการแข่งขันโดยเสรีนั้น คือ

1. เอกชนเป็นผู้ถือกรรมสิทธิในทรัพย์สิน และปัจจัยในการผลิต
2. เอกชนดำเนินการกิจกรรมทางเศรษฐกิจโดยเสรี
3. ราคาเป็นกลไกในการปรับตัวแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจ
4. กำไรเป็นสิ่งจูงใจในการประกอบการและการค้นคว้าสิ่งใหม่ๆ
5. รัฐบาลไม่แข่งขันกับธุรกิจเอกชน แต่เป็นผู้สนับสนุน สร้างบรรยากาศเอื้ออำนวยต่อเอกชน และไม่สร้างอุปสรรคใดๆต่อการเติบโตของธุรกิจเอกชน

6.3 การต่อสู้ระหว่างชนชั้น (Class Struggle)

การต่อสู้ระหว่างชนชั้น เกิดขึ้นจากแรงกดดันของชนชั้นที่อยู่ระดับต่ำกว่าต่อความไม่เสมอภาคที่ตนได้รับ นอกจากนี้ทฤษฎีการในกลุ่มความขัดแย้งทางสังคม (Social Conflict) จะมองว่า ในสังคมเกิดการแข่งขันกันเพราะในสังคมมีความขัดแย้งกันอันเนื่องมาจากคนกลุ่มต่างๆ ในสังคมได้รับผลประโยชน์และผลตอบแทนที่ไม่เท่าเทียมกัน สิ่งตอบแทนและผลประโยชน์ที่คนในสังคมได้รับมีความแตกต่างกันออกไปตามตำแหน่งและหน้าที่ทางสังคม นักสังคมวิทยาในกลุ่มนี้ยังมองว่า สังคมมีความขัดแย้งกันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้สังคมมีการเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงตามมา

Karl Marx (1983) ได้วิจารณ์ระบบทุนนิยมว่า เป็นระบบที่ก่อให้เกิดความรู้สึกแบ่งแยกในหมู่ผู้ใช้แรงงาน ซึ่งเขาเชื่อว่าคุณค่าของมนุษย์อยู่ที่ผลของงาน มนุษย์จะรู้สึกว่าคุณค่าเมื่อได้ทำงานที่มีลักษณะสร้างสรรค์ แต่ในสังคมทุนนิยมนั้น แรงงานของมนุษย์กลายเป็นสินค้าที่ขายกันในตลาดแรงงาน มนุษย์ทำงานเป็นเหมือนเครื่องจักรไม่มีลักษณะที่สร้างสรรค์แต่อย่างใด

Karl Marx กล่าวว่าโครงสร้างทางเศรษฐกิจที่ถูกกำหนดโดยวิธีการผลิตนั้น จะเป็นตัวกำหนดโครงสร้างรูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคม อันก่อให้เกิดการแบ่งแยกทางชนชั้นขึ้นมา ในทุกสังคมจะมีสองชนชั้น ชนชั้นแรกคือ ชนชั้นปกครอง ซึ่งผูกขาดเป็นเจ้าของเครื่องมือการผลิตทั้งหมด เอารัดเอาเปรียบ และกดขี่ข่มเหง อีกชนชั้นหนึ่งคือชนชั้นผู้ใช้แรงงาน ชนชั้นปกครองจะพัฒนาเทคนิคทางการผลิตให้สูงขึ้นเรื่อยๆ และการกดขี่ข่มเหงก็จะเพิ่มมากขึ้น ในขณะเดียวกันชนชั้นแรงงานก็จะเกิดความรู้สึกแบ่งแยกเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆเช่นกัน ความรู้สึกแบ่งแยกนี้เองที่ทำให้เกิดความสำนึกทางชนชั้น และเกิดการปฏิวัติโค่นล้มอำนาจของชนชั้นปกครองในที่สุด

แนวความคิดอื่นเกี่ยวกับชนชั้นที่นอกจากแนวความคิดแบบ Marxist ยังมีแนวความคิดอื่นๆอีก ซึ่งส่วนมากคล้ายๆกัน แนวความคิดดังกล่าวที่สำคัญๆ (สมพงษ์ ชูมาก, 2518) ได้แก่

1. แนวความคิดที่กำหนดจากระดับการครองชีพ เป็นการกำหนดชนชั้นที่เห็นได้ชัดเจนมากที่สุดเพราะเป็นการแบ่งแยกระหว่าง คนจน กับ คนรวย
2. แนวความคิดที่กำหนดจากลักษณะของชีวิต หมายถึงกำหนดโดยยึดถือว่ากลุ่มบุคคลนั้นๆ มีลักษณะทางสังคม อุปนิสัย จิตใจ ความคิด ฯลฯ ในลักษณะที่สังคมชนชั้นนั้นๆยอมรับ
3. แนวความคิดที่กำหนดโดยศักดิ์ศรี การแบ่งชนชั้นแบบนี้ถูกกำหนดมาจากเหตุที่ว่าสมาชิกในสังคมคิดเอาเองว่าตนอยู่ในชั้นไหนหรือระดับไหน

ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความคิดเกี่ยวกับชนชั้นที่สำคัญ 3 ประการคือ

1. ความไม่เสมอภาคในความเป็นอยู่
2. การถ่ายทอดอภิสิทธิ์ของแต่ละชนชั้นให้อุชนรุ่นหลัง
3. ความไม่เท่าเทียมกันโดยสภาพธรรมชาติ และความไม่เท่าเทียมกันในทางสังคม

ในประวัติศาสตร์ทุกสมัยจะพบว่าการต่อสู้ระหว่างชนชั้นอยู่เสมอ แต่ที่ต่างกันคือจะมีความสำคัญมากหรือน้อย ในสังคมทุนนิยมสมัยใหม่ ความแตกต่างระหว่างชนชั้นเริ่มลดความรุนแรงลง แต่ก็ยังคงมีความไม่เท่าเทียมกันอยู่มาก ความไม่เท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มนายทุนกับกลุ่มที่มิใช่ชนชั้นนายทุน และการที่กลุ่มนายทุนทำการปกครองกลุ่มที่มิใช่ชนชั้นนายทุน ยังคงเป็นหลักความจริงที่เกิดขึ้นในโลกทุนนิยม และการต่อสู้ระหว่างชนชั้นยังคงมีอยู่ต่อไปแต่เป็นการต่อสู้ที่มีความรุนแรงน้อยกว่าแต่ก่อน

เศรษฐกิจเป็นสถาบันที่สำคัญสำหรับกลุ่มสังคมในเกมออนไลน์เช่นเดียวกับโลกแห่งความเป็นจริง และสามารถล่มสลายได้เช่นเดียวกัน รูปแบบของระบบเศรษฐกิจในเกมออนไลน์นั้นมีทั้งแบบที่ให้ไปตามกลไกของผู้เล่นเอง โดยผู้ดูแลเกมจะไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับ และเกมที่มีการควบคุมระบบทางการเงินอย่างเคร่งครัดโดยผู้ดูแลเกม

7. แนวคิดเรื่องสังคมเป็นตัวหล่อหลอมให้เกิดเทคโนโลยี (Social shaping of technology)

แนวคิดเรื่องสังคมเป็นตัวหล่อหลอมให้เกิดเทคโนโลยี เป็น แนวคิดที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างสังคมและเทคโนโลยี ในมุมมองของสื่อและวัฒนธรรมศึกษา โดยเทคโนโลยีหนึ่งๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมานั้นเป็นการตอบสนองของความต้องการของสังคม หรือเป็นเพื่อกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม ดังนั้นสังคมจึงเป็นตัวกำหนดการก่อเกิดเทคโนโลยี ซึ่งกรอบในการพิจารณาวงจรชีวิตของเทคโนโลยี (Technology life cycle) ประกอบด้วย 3 ส่วนหลักด้วยกัน (ดูภาพประกอบที่ 2.1) คือ

1. การปฏิสนธิความคิด การประดิษฐ์ และการออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีโดยผู้สร้าง
2. การส่งเสริมการตลาดของภาคธุรกิจ
3. การปรับใช้ให้เหมาะสมทางสังคมโดยตัวผู้ใช้

ภาพประกอบที่ 2.1 วงจรชีวิตของเทคโนโลยี



โดยในงานวิจัยนี้ จะเน้นศึกษาเพียงในส่วนแรกของวงจรชีวิตของเทคโนโลยีคือ การปฏิสนธิความคิด การประดิษฐ์ และการออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีโดยผู้สร้างเท่านั้น

ในการสร้างเทคโนโลยีหนึ่ง ผู้สร้างจะคิดค้นว่าจะสร้างเพื่ออะไร เมื่อทำการสร้างเทคโนโลยีแล้ว ระหว่างนั้นมีการออกแบบและพัฒนาไปในรูปแบบใด โดยจะมีสังคมเป็นตัวกำหนดทิศทางในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนา เช่น จักรยาน จุดเริ่มต้นในการสร้างจักรยานนั้น สร้างขึ้นเพื่อเป็นพาหนะส่วนบุคคล ในสมัยแรกนั้นจักรยานมีรูปร่างลักษณะตามหลักแอโรไดนามิก (Aerodynamic) ล้อหน้าของจักรยานจะมีรัศมีที่กว้างกว่าล้อหลัง ซึ่งมีเพียงผู้ขายและกลุ่มนักกีฬา

เท่านั้นที่ใช้งานได้คล่อง และได้มีการปรับปรุงพัฒนาการออกแบบเรื่อยมาตลอดเวลา เพื่อให้ตอบสนองความต้องการของคนในสังคม จนในทีรูปร่างของจักรยานก็ออกมาเป็นแบบที่พบให้ได้ ในปัจจุบันที่มีล้อหน้าและล้อหลังเท่ากัน