

พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์

นายดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2550

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

COMMUNICATION BEHAVIOUR IN ONLINE GAME PLAYING

Mr Tuanglab Piamyoosuk

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2007

Copyright of Chulalongkorn University

501060

หัวข้อวิทยานิพนธ์

พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์

โดย

นายดวงลาม เปี่ยมอยู่สุข

สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน


อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาณัฐรัฐญ วงศ์บ้านดู่


คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาามหาบัณฑิต

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

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ)

.....  อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาณัฐรัฐญ วงศ์บ้านดู่)

.....  กรรมการ
(อาจารย์ เมธา เสรีธนาวงศ์)

ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข : พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์. (COMMUNICATION BEHAVIOUR IN ONLINE GAME PLAYING) อ. ที่ปรึกษา : ผศ.ณัฏฐ์ธัญ วรงค์บ้านดู่, 199 หน้า.

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นขณะเล่นเกมออนไลน์ในโลกของเกมนออนไลน์ โดยใช้วิธีวิจัยแบบการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นขณะเล่นเกมออนไลน์ในโลกของเกมนออนไลน์นั้นจะเป็นการสื่อสารที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบที่แตกต่างตามพฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดขึ้น ในแต่ละรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์นั้น จะมีสาเหตุและผลของการเกิดพฤติกรรมในการสื่อสารที่แตกต่างกัน คือ

1. พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวเกมนออนไลน์ จะส่งผลทำให้ผู้เล่นเกิดการแสดงออกทางพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ในลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันไป ตามแต่ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารกับเกมนออนไลน์

2. พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคนผ่านเกมนออนไลน์ โดยผ่านทางตัวละครในเกมนออนไลน์ เมื่อผู้เล่นต้องการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นจะแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสารผ่านตัวละครของผู้เล่น ไปยังตัวละครของผู้เล่นคนอื่นที่ต้องการจะสื่อสาร

3. พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวเกมนออนไลน์ จะเกิดจากการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวเกมนออนไลน์ ซึ่งจะอยู่ภายใต้ขอบเขตการแสดงพฤติกรรมตามที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมนออนไลน์กำหนดไว้ เพราะตัวละครของผู้เล่นเกมนออนไลน์จะแสดงพฤติกรรมใดๆออกมานั้น จะต้องไม่เป็นพฤติกรรมที่อยู่นอกเหนือจากข้อกำหนดที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมนออนไลน์กำหนดเอาไว้

4. พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมนออนไลน์ผ่านตัวเกมนออนไลน์ เป็นรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ในเกมนออนไลน์ที่สามารถสร้างความเป็นสังคมเสมือนให้กับผู้เล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งถือเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการติดเกมนออนไลน์ เพราะตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถสื่อสารกันได้ โดยอาศัยตัวเกมนออนไลน์เป็นสื่อกลาง จนสร้างความสนิทสนมในหมู่ผู้เล่นในสังคมออนไลน์

5. พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นผ่านตัวเกมนออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นเกมนออนไลน์สามารถเรียนรู้ลักษณะความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์จากองค์ประกอบของสื่อเกมนออนไลน์ได้

ภาควิชา.....การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่อนิสิต..... ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข
สาขาวิชา.....การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..... ผศ.ณัฏฐ์ธัญ วรงค์บ้านดู่
ปีการศึกษา.....2550.....

4785069128 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: COMMUNICATION BEHAVIOUR / ONLINE GAME PLAYING

TUANGLAB PIAMYOOSUK : COMMUNICATION BEHAVIOUR IN ONLINE

GAME PLAYING THESIS ADVISOR : ASST. PROF.NANATTHUN

WONGBANDUE, , 199 pp

The research " The Communication Behavior in Online Game Playing " is a qualitative research with an aim to study interactive communication behaviors of players while playing online games in the world of online games using a non-participation observation method.

The research found that the communication behaviors of players while playing online games in the world of online games result from interactions which are different depending on the communication behaviors which occur. In each type of interaction, there are different cause and reasons of behaviors in the communication as follows:

1. Interactive communication behaviors between online game players and online games –Players behave while playing online games in the same or different ways depending on the results of communicative interaction with the online games.

2. Interactive communication behaviors between each online game players through characters they play in online games - When a player wants to communicate with another player, the player will express communication behaviors through his character to the character of the player to whom he wants to communicate.

3. Interactive communication behaviors between the characters of online game players and online games – This is caused by the communication between online game players and online games within the limitation of behavior expression determined by the producers or the providers of the online games. The characters of online game players cannot express any behaviors that are beyond the limitation defined by the producers or the providers of the games.

4. Interactive communication behaviors between the characters of online game players through online games – This is the type of interaction in online games that creates a virtual society for online game players, and is considered the main reason for online game addiction. The character of each player can communicate with one another using the online game as a medium, which causes close relationships among players in the online game society.

5. Interactive communication behaviors between online game players and their characters through online games – This enables online game players to learn the characteristics of relations and interactions from the components of online games.

Department :Mass Communication..... Student's Signature *Tuanglab Piomyosuk*

Field of Study :.. Mass Communication..... Advisor's Signature *Nanattun Wongbandue*

Academic Year :..... 2007.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลและหน่วยงานหลายฝ่ายที่ให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณานันท์รัฐธัญ วงศ์บ้านคู้ ซึ่งกรุณาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และแนะแนวทางที่เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้มาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณในความกรุณาของ รองศาสตราจารย์กาญจนา แก้วเทพ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และอาจารย์เมธา เสรีธนาวงศ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งให้ความกระจ่างถึงวิธีการทำวิจัยที่ถูกต้องสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ เจ้าของร้านเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และทุกๆ ท่านที่ให้ความร่วมมือและการช่วยเหลือในการเก็บข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

ขอขอบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่ ที่ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี และขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจอยู่ตลอดเวลา

ผู้วิจัยใคร่ขอขอบพระคุณทุกๆ ท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
สารบัญแผนภาพ	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.1.1 การเข้ามาของเกมออนไลน์ในประเทศไทย.....	6
1.1.2 ตัวอย่างเกมออนไลน์.....	9
1.1.2.1 ความเป็นมาของเกมออนไลน์ “GE”	9
1.1.2.2 การเข้ามาของ “GE” ในประเทศไทย.....	11
1.1.2.3 รูปแบบและวิธีการเล่นเกมออนไลน์ “GE”.....	12
1.1.3 ระดับของผู้เล่นเกมออนไลน์.....	14
1.1.4 เกมออนไลน์ : ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย.....	15
1.1.5 เกมออนไลน์ : โลกเสมือนจริงของวัยรุ่นไทย.....	16
1.2 ปัญหานำการวิจัย.....	20
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	20
1.4 ข้อยสันนิษฐานการวิจัย.....	20
1.5 ประโยชน์ของงานวิจัย.....	20
1.6 ขอบเขตการวิจัย.....	20
1.7 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	21
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	25

บทที่	หน้า
2	แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 26
2.1	แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์... 26
2.1.1	แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม..... 26
2.1.2	แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์..... 28
2.2	แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และแรงจูงใจ.....30
2.2.1	แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้.....30
2.2.2	แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ..... 32
2.3	ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด..... 35
2.4	แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีด้านสื่อใหม่..... 38
2.5	แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์.....39
2.6	แนวคิดเกี่ยวกับการติดคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต..... 40
2.7	แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์.....41
2.8	แนวคิดเรื่องชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community).....44
2.9	ทฤษฎีสัญญาวิทยา..... 46
2.10	แนวคิดเรื่องพื้นที่ที่สามและแนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะ.....48
2.10.1	แนวคิดเรื่องพื้นที่ที่สาม..... 48
2.10.2	แนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะ..... 49
2.11	แนวคิดเรื่องการรวมกลุ่มทางสังคม.....51
2.12	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....53
3	ระเบียบวิธีวิจัย.....59
3.1	ข้อมูลและแหล่งข้อมูล.....59
3.1.1	แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร.....59
3.1.2	แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล.....60
3.1.2.1	ช่วงระยะเวลาที่ใช้ในการสังเกตการณ์.....60
3.1.2.2	รูปแบบของการสังเกตการณ์.....60
3.2	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....63
3.2.1	ข้อมูลประเภทเอกสาร.....63
3.2.2	ข้อมูลประเภทบุคคล.....63

บทที่	หน้า
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	63
3.4 การนำเสนอผลการวิจัย.....	64
4 พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่น.....	65
4.1 พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ กับตัวเกมออนไลน์.....	65
4.1.1 แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์.....	65
4.1.2 อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมออนไลน์.....	79
4.1.3 การรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์.....	85
4.1.4 รูปแบบการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์.....	93
4.2 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ กับตัวเกมออนไลน์.....	99
4.2.1 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์.....	100
4.2.2 การใช้ถ้อยคำและประโยคในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์.....	108
4.2.3 การสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เล่นเกมออนไลน์.....	113
4.2.4 การเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพังและการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น.....	120
4.2.5 พื้นที่สาธารณะในโลกของเกมออนไลน์.....	124
4.3 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ กับตัวเกมออนไลน์.....	128
4.3.1 กฎ,ระเบียบและข้อบังคับต่างๆภายในเกมออนไลน์.....	128
4.3.2 การสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์.....	133
4.3.3 บทบาททางสังคมของตัวละครในเกมออนไลน์.....	137
4.4 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน กับตัวเกมออนไลน์.....	143
4.4.1 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในการเล่นเกมนออนไลน์.....	143
4.4.2 การสื่อสารในกลุ่มของตัวละครในเกมออนไลน์.....	147
4.4.3 ความขัดแย้งของตัวละครในโลกของเกมออนไลน์.....	154
4.4.4 การติดเกมออนไลน์.....	159
4.4.5 การรับรู้และการเรียนรู้ถึงลักษณะของตัวละคร.....	161

บทที่	หน้า
4.5 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของ ผู้เล่นเกมออนไลน์และตัวเกมออนไลน์.....	164
4.5.1 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น,ตัวละครและเกมออนไลน์.....	164
4.5.2 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น,ตัวละครและเกมออนไลน์.....	167
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	170
5.1 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ กับตัวเกมออนไลน์.....	171
5.2 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ กับตัวเกมออนไลน์.....	174
5.3 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน กับตัวเกมออนไลน์.....	177
5.4 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ แต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์.....	179
5.5 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละคร ของผู้เล่นเกมออนไลน์และตัวเกมออนไลน์.....	183
5.6 ข้อเสนอแนะการวิจัยในครั้งต่อไป.....	185
5.7 ข้อจำกัดการวิจัย.....	185
รายการอ้างอิง.....	186
ภาคผนวก.....	190
แบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง.....	191
แบบสังเกตการณ์.....	194
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	199

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1.1	แสดงความแตกต่างเปรียบเทียบระหว่างการเล่นในแต่ละช่วงเวลา.....3
1.2	แสดงรายชื่อบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์และรายชื่อเกมออนไลน์ ที่มีอยู่ในประเทศไทย.....7
2.1	แสดงคุณลักษณะและตัวอย่างสัญลักษณ์ประเภท Icon , Index และ Symbol.....47
3.1	แสดงช่วงระยะเวลาในการสังเกตการณ์กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์.....60
3.2	แสดงรายละเอียดของการสังเกตการณ์ (Units of Study).....62
4.1	แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะแข่งขัน เพื่อเปรียบเทียบความสามารถของตัวละคร.....68
4.2	แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะทำนายผู้เล่นคนอื่น.....68
4.3	แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่พยายามขอเป็นส่วนหนึ่งของสมาชิก ในกลุ่มที่ผู้เล่นคนที่กลุ่มเป้าหมายได้ทำความรู้จักเป็นสมาชิกอยู่.....69
4.4	แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสร้างสัมพันธภาพ ในการเล่นเกมนออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น.....70
4.5	แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม.....71
4.6	แสดงตัวอย่างบทสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อกลุ่มที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน.....74
4.7	แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการหลีกเลี่ยง จากสภาพความขัดแย้งที่เกิดขึ้น.....76
4.8	แสดงรายละเอียดของตัวแปรหลักและตัวแปรรองของแรงจูงใจในเกมออนไลน์ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์.....77
4.9	อธิบายถึงลักษณะของอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย ที่เล่นเกมออนไลน์ GE และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังจากนั้น.....81
4.10	แสดงลักษณะของอารมณ์และความรู้สึกทางด้านบวกและลบ ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย.....82
4.11	แสดงตัวอย่างบทสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่มีความคิดเห็นเดียวกัน และมีความคิดเห็นแตกต่างกัน.....83
4.12	แสดงตัวอย่างบทสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับผลของการทำกิจกรรม ที่เป็นไปตามความคาดหวังและไม่เป็นไปตามความคาดหวัง.....83

ตาราง	หน้า
4.13 แสดงการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในทันทีของกลุ่มเป้าหมายหลังจากที่ ได้สร้างความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว.....	88
4.14 แสดงการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นของกลุ่มเป้าหมายหลังจากที่ ได้พิจารณาไตร่ตรองและค้นหาวิธีการที่เหมาะสม.....	89
4.15 แสดงรูปแบบของการสนทนาในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย.....	94
4.16 แสดงลักษณะขององค์ประกอบทางการสื่อสารของกลุ่มเป้าหมาย ในการเล่นเกมนออนไลน์ GE.....	95
4.17 แสดงบทสนทนายระหว่างผู้เล่นที่อยู่ในแพคชั่นเดียวกัน ที่ต้องการที่จะช่วยเหลือซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา.....	104
4.18 ตัวอย่างคำเฉพาะที่ผู้เล่นใช้ในการสื่อสารกันในเกมออนไลน์ GE.....	110
4.19 แสดงตัวอย่างการใช้คำเฉพาะในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย.....	110
4.20 แสดงตัวอย่างการใช้ประโยคที่ประกอบด้วยคำย่อหลายๆ คำของกลุ่มเป้าหมาย.....	111
4.21 แสดงตัวอย่างการสื่อสารโดยใช้ความหมายโดยนัยของคำ ของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์.....	112
4.22 แสดงรายละเอียดของความเป็นอิสระในการสร้างตัวละครของผู้เล่นที่อยู่ภายใต้ กรอบในการควบคุมที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างหรือผู้ให้บริการเกมนออนไลน์.....	131
4.23 แสดงรายละเอียดของความเป็นอิสระในการกำหนดรูปแบบและวิธีการเล่นของผู้เล่น ที่อยู่ภายใต้กรอบในการควบคุมที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างหรือผู้ให้บริการเกมนออนไลน์.....	132
4.24 แสดงรายละเอียดของความเป็นอิสระในการทำกิจกรรมต่างๆ ของผู้เล่นที่อยู่ภายใต้ กรอบในการควบคุมที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างหรือผู้ให้บริการเกมนออนไลน์.....	133
4.25 แสดงการสื่อสารแบบ 2 ทิศทางระหว่างผู้เล่นเกมนออนไลน์กับ NPC (ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมนออนไลน์).....	136
4.26 แสดงบทบาททางสังคมในด้านต่างๆ ที่มีอยู่ในตัวละครของผู้เล่นเกมนออนไลน์ GE.....	139
4.27 แสดงการทำหน้าที่ของตัวละครแต่ละตัวในการล่าบอส.....	141
4.28 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรของการแสดงบทบาททางสังคม กับบทบาททางสังคมในเกมออนไลน์ GE.....	142
4.29 แสดงบทสนทนายระหว่างผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่ม (แพคชั่น) เดียวกัน.....	150
4.30 แสดงบทสนทนาเพื่อการลดความเสี่ยงในการให้ยืมสิ่งของ ระหว่างผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่ม (แพคชั่น) เดียวกัน.....	153

ตาราง	หน้า
4.31 แสดงบทสนทนาที่แสดงถึงความเป็นสังคมของการแข่งขัน ที่มีอยู่ในโลกของการเล่นเกมออนไลน์.....	161
4.32 แสดงความแตกต่างกันลักษณะของตัวละครในเกมออนไลน์ GE.....	162
5.1 แสดงการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยกระบวนการทำงานทางจิตของมนุษย์.....	173

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1.1	แสดงการสมัครเล่นเกมออนไลน์ GE..... 13
1.2	แสดงการล็อกอินและการเลือกเซิร์ฟเวอร์ เพื่อเข้าสู่เกมออนไลน์ GE..... 13
4.1	แสดงเวทมนตร์ต่างๆของตัวละครนักเวทย์ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้ถูกปิดบังเอาไว้..... 72
4.2	แสดงเลือกสรรเครื่องแต่งกายที่มีความแตกต่างกันของผู้เล่นแต่ละคน..... 75
4.3	แสดงส่วนประกอบต่าง ๆ (ที่ถูกปิดบังสถานที่ในการได้มาไว้) ซึ่งสามารถจะนำมาใช้สร้างเป็นเครื่องมือให้กับตัวละครได้..... 92
4.4	แสดงหน้าจอ Tutorial ซึ่งสามารถแก้ปัญหาเรื่องเทคนิค และวิธีการเล่นให้กับผู้เล่นได้..... 93
4.5	แสดงการประกาศขายสินค้าในเกมออนไลน์GE..... 96
4.6	แสดงการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการสนทนาไปในรูปแบบต่างๆ ได้ทันที ในการเล่นเกมนออนไลน์GE..... 96
4.7	แสดงการสื่อสารเพื่อความต้องการในการสร้างสัมพันธ์ระหว่างบุคคล..... 97
4.8	แสดงการสื่อสารเพื่อความต้องการในการร่วมมือและการช่วยเหลือ ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม..... 98
4.9	แสดงการสื่อสารเพื่อความต้องการทางด้านเศรษฐกิจ ในเกมออนไลน์GE (การสื่อสารมวลชน)..... 99
4.10	แสดงการสนทนากันในแพคชั่นในแพคชั่น..... 101
4.11	แสดงรายละเอียดในแพคชั่น..... 102
4.12	การทำสงครามกันระหว่างแพคชั่น (Colony Wars)..... 103
4.13	แสดงการต่อสู้กันระหว่างสมาชิกในแพคชั่น (PVP)..... 103
4.14	แสดงรายละเอียดในปาร์ตี้..... 105
4.15	แสดงรายละเอียดการสนทนาในปาร์ตี้..... 105
4.16	แสดงรายละเอียดการเก็บเลเวลร่วมกันเป็นปาร์ตี้..... 106
4.17	แสดงการเชิญเข้าร่วมปาร์ตี้..... 107
4.18	แสดงช่องพิมพ์ในการสื่อสารในแต่ละระดับของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE..... 109
4.19	แสดงการใช้ประกาศไมโครโฟน (การสื่อสารมวลชน) ของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE... 109
4.20	แสดงตัวอย่างการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์ GE..... 114
4.21	ลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่แตกต่างกันในเกมออนไลน์ GE..... 116

ภาพ	หน้า
4.22	แสดงหน้าต่างอาักปฏิกิริยาต่างๆ ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE.....117
4.23	แสดงรูปอาักปฏิกิริยาของตัวละครในเกมออนไลน์ GE.....117
4.24	แสดงลักษณะของตัวละครที่มีตำแหน่งเป็นหัวหน้าแพคชั้น.....118
4.25	แสดงลักษณะของตัวละครที่มีระดับชั้นที่แตกต่างกัน.....119
4.26	แสดงภาพการเล่นเกมออนไลน์คนเดียวเพียงลำพัง.....121
4.27	แสดงภาพการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น.....123
4.28	แสดงเมืองในเกมออนไลน์ GE.....125
4.29	แสดงแผนที่ของสถานที่ทั้งหมดที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ GE.....126
4.30	แสดงภาพสถานที่เก็บเลเวลในเกมออนไลน์ GE.....126
4.31	แสดงสถานที่ทำควอสต์ในเกมออนไลน์ GE.....127
4.32	แสดงการควบคุมในเรื่องการกำหนดพื้นฐานของตัวละคร.....130
4.33	บทสนทนาของ NPC ที่มีต่อตัวละครของผู้เล่น.....134
4.34	แสดงบทสนทนาของตัวละครกับตัว NPC ที่มีลักษณะที่เป็นเรื่องราว.....135
4.35	แสดงบทบาทของตัวละครที่สามารถเป็นได้ทั้งผู้ช่วยเหลือ, ผู้ฝ่าฝืน ผู้ละเมิดกฎหรือตัวละครที่ชอบเรียกร้องความสนใจ.....138
4.36	แสดงตัวละครที่ชอบเรียกร้องความสนใจและเป็นตัวละครที่ละเมิดกฎ.....140
4.37	การล่าบอสของตัวละครในเกมออนไลน์.....141
4.38	แสดงภาพการทำกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกภายในแพคชั้น (ล่าบอส).....149
4.39	แสดงการปฏิบัติหน้าที่ในแต่ละหน้าที่ของสมาชิกในแพคชั้น (การตีเสา).....150
4.40	ตัวอย่างอันตรายที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของแพคชั้น.....152
4.41	ตัวอย่างการฆ่าและขโมย (แจม, ลูท) ในเกมออนไลน์ GE.....155
4.42	ตัวอย่างการลากมอนสเตอร์ในเกมออนไลน์ GE.....155
4.43	ตัวอย่างการดูเลเวลในเกมออนไลน์ GE.....156
4.44	แสดงการใช้โปรแกรมช่วยเล่น AI (Artificial Intelligence) ในเกมออนไลน์ GE...157
4.45	แสดงการใช้โปรแกรมช่วยเล่น Bot ในเกมออนไลน์ GE.....157
4.46	ตัวอย่างการค้าขายจริงในโลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์ GE.....158
4.47	แสดงความเป็นโลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์ GE.....160
4.48	แสดงความเป็นชุมชนเสมือน ในเกมออนไลน์ GE.....160
4.49	ลักษณะของตัวละครในเกมออนไลน์ GE ที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน.....163
4.50	แสดงตัวอย่าง Dialogue Choiceที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE.....166

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพ	หน้า
2.1	แสดงการเกิดพฤติกรรมจากการเรียนรู้ผลกรรม.....31
2.2	แสดงองค์ประกอบของสัญญาะ.....46
3.1	แสดงแบบแผนพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์.....61
4.1	แสดงพฤติกรรมสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์.....65
4.2	แสดงลำดับการแก้ไขปัญหาในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่น.....86
4.3	แสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์.....99
4.4	แสดงการใช้อวัจนภาษาของผู้เล่นผ่านตัวละครที่มีอยู่ในเกมนออนไลน์GE.....115
4.5	แสดงพฤติกรรมสื่อสารระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์..128
4.6	แสดงความเป็นอิสระในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นที่อยู่ภายใต้ กรอบในการควบคุมที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างหรือผู้ให้บริการเกมนออนไลน์.....129
4.7	แสดงลักษณะของการสนทนาของตัวละครกับ NPC ในเกมนออนไลน์.....134
4.8	แสดงความสัมพันธ์ทางการสื่อสารของตัวละครกับNPC.....136
4.9	แสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคน กับตัวเกมออนไลน์.....143
4.10	ลักษณะของลำดับขั้นของการมีปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร.....145
4.11	แสดงภาพปิรามิดหัวกลับที่แสดงลำดับของการเกิดปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ที่มีความสอดคล้องกัน.....146
4.12	แสดงปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวละคร ของผู้เล่นเกมนออนไลน์และตัวเกมออนไลน์.....164