

ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์ออนไลน์ (ประเทศไทย)



นายสิทธิชัย สาทรรวหา

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2550

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ROMANTIC RELATIONSHIP VIA RAGNAROK ONLINE GAME (THAILAND)



Mr. Sittichai Satravaha

สถาบันวิทยบริการ

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

Department of Journalism

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic year 2007

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมแวกนารีออนไลน์  
(ประเทศไทย)

โดย

นายสิทธิชัย สาตราหา

สาขาวิชา

วารสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

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

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุกบรรทัด)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สิทธิชัย สาครวาทา : ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์อ็อกออนไลน์ (ประเทศไทย). (ROMANTIC RELATIONSHIP VIA RAGNAROK ONLINE GAME (THAILAND)) อ. ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต, 230 หน้า.

การศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์อ็อกออนไลน์ (ประเทศไทย) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์อ็อกออนไลน์ ได้แก่ ภาพแทนตนเองที่นำเสนอภายในเกม รูปแบบของเกม การสื่อสารทั้งภายในและภายนอกเกม รวมถึงการเปรียบเทียบภาพแทนตนเองที่นำเสนอภายในเกมกับความเป็นจริงภายนอกเกม เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เล่นเกมเร็กนาร์อ็อกออนไลน์ที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า ภาพแทนตนเองในส่วนที่เป็นคำอธิบายตัวละคร (avatar) มีส่วนในการสร้างความประทับใจในครั้งแรกที่เจอกันภายในเกม ส่วนภาพแทนตนเองที่นำเสนอผ่านข้อมูลต่างๆ ที่บ่งบอกถึงตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง รวมถึงการแสดงออกต่างๆ ภายในเกม มีส่วนในการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก โดยภาพแทนตนเองที่ผู้เล่นเกมเร็กนาร์อ็อกออนไลน์นำเสนอภายในเกมส่วนมากมีความเหมือนกับตัวคนที่แท้จริงภายนอกเกม การติดต่อสื่อสารในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักระหว่างผู้เล่นเกม การสื่อสารทั้งภายในเกมและภายนอกเกมสามารถเพิ่มระดับของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นได้ด้วยกันทั้งคู่ โดยช่องทางการสื่อสารภายนอกเกมสามารถเพิ่มระดับความสัมพันธ์ได้ดีและเร็วกว่า ทั้งนี้การเลือกใช้ช่องทางใดในการติดต่อระหว่างกันขึ้นอยู่กับความสะดวกในการติดต่อสื่อสารของแต่ละบุคคล รูปแบบของเกมที่มีกิจกรรมต่างๆ ให้ผู้เล่นได้ทำร่วมกัน และมีช่องทางการสื่อสารที่หลากหลายในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกันเองภายในเกมจะทำให้เกิดความสัมพันธ์ฉันคนรักระหว่างผู้เล่นเกมได้ง่าย

ภาควิชา.....วารสารสนเทศ.....  
สาขาวิชา.....วารสารสนเทศ.....  
ปีการศึกษา.....2550.....

ลายมือชื่อนิสิต.....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

# # 4785130728 : MAJOR JOURNALISM

KEY WORD: RAGNAROK / GAME ONLINE / ROMANTIC RELATIONSHIP

SITTICHAJ SATRAVAHA: ROMANTIC RELATIONSHIP VIA RAGNAROK  
ONLINE GAME (THAILAND). THESIS ADVISOR: ASSISTANT PROFESSOR  
PIRONGRONG RAMASOOTA, Ph.D., 230 pp.

This study has these objectives: to study factors that influence the building of romantic relationship via Ragnarok online game (Thailand) which includes self-representation of gamers in the game, characteristics of game, and communication within and outside of game; as well as to compare self-representation of gamers within game and in reality. Data was collected through a questionnaire-based survey and in-depth interviews. Data analysis relies on descriptive and analytical statistics.

The research finds that self-representations as presented through avatars play an important role in making first impression in game while self-representations through information about the actual self in reality as well as expressions in game play a key part in building romantic relationship. The research also finds that self-representations of Ragnarok online gamers tend to bear resemblance to the actual self in reality. Meanwhile, communication both within and outside game have contributed to the increase in the intensity of relationship. Outside-game communication are perceived to be more effective in promoting relationship than in-game communication. The selection of channel of communication by gamers depends upon the convenience of access of each particular gamer. In addition, certain game characteristics such as mutual activity and participation in game, and diverse communication channel available in game also contribute to and facilitate romantic relationship of gamers.

Department.....Journalism.....

Student's signature.....*Sittichai Satravaha*.....

Field of study.....Journalism.....

Advisor's signature.....*Pirongrong Ramasoota*.....

Academic year.....2007.....

Co-advisor's signature.....*-*.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณา กำลังใจ และคำชี้แนะจากหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ที่คอยให้คำแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไขวิทยานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์ และขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุตบรรทัด ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมลชาติประเสริฐ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำชี้แนะที่เป็นประโยชน์กับผู้วิจัย อีกทั้งยังกรุณารับมาเป็นประธานคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์คณะนิเทศศาสตร์อีกหลายๆ ท่านที่คอยถามไถ่ และกระตุ้นให้ผู้วิจัยตั้งใจทำวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จ

ขอขอบคุณ เล็ก แดน เม้ง วิว และเพื่อนๆ ทุกคน ที่คอยเป็นกำลังใจ และคอยห่วงใยในการทำวิทยานิพนธ์ตลอดมา

นอกจากนี้ก็ต้องขอขอบคุณ พี่นาย โอ้ พี่นุ่ม พี่ฝน พี่ปิ่น อุ้ม ไหม ก้อย ชาม แก้ว น้องจำ น้องต่อ น้องโจ น้องต๋อง และเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ชาว JR พี่ๆ เจ้าหน้าที่คณะนิเทศศาสตร์ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจให้กันเสมอมา

สุดท้ายขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และพี่ใหม่ สำหรับกำลังใจ และคอยสนับสนุนในเรื่องต่างๆ อยู่เบื้องหลังตลอดการทำวิทยานิพนธ์

สำนักงานวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามนำวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์.....	7
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย.....	9
แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication).....	9
แนวคิดชุมชนเสมือน (Virtual Community).....	12
แนวคิดการนำเสนอภาพตัวแทนและตัวตนในไซเบอร์สเปซ (Representation and Identity in Cyberspace).....	16
แนวคิดการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Communication and Personal Relationship).....	18
แนวคิดการสร้างควมไว้วางใจและความสัมพันธ์ฉันคนรัก (Building Trust and Romantic Relationship).....	26
แนวคิดเกมออนไลน์ (Game Online).....	34
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	37
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	39
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	46
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	110
รายการอ้างอิง.....	130
ภาคผนวก.....	136

ภาคผนวก ก.....	137
ภาคผนวก ข.....	141
ภาคผนวก ค.....	211
ภาคผนวก ง.....	220
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	230



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 เพศ.....	47
ตารางที่ 2 อายุ.....	48
ตารางที่ 3 ระดับการศึกษา.....	49
ตารางที่ 4 อาชีพ.....	50
ตารางที่ 5 ระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์.....	51
ตารางที่ 6 ความถี่ในการเล่นเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ต่อสัปดาห์.....	51
ตารางที่ 7 เวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการเล่นเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์แต่ละครั้ง.....	52
ตารางที่ 8 สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์.....	52
ตารางที่ 9 จำนวนความสัมพันธ์ฉันทนรักภายในเกมผ่านการเล่นเกมเร็กนาร์็อก ออนไลน์.....	53
ตารางที่ 10 ความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันทนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์็อก ออนไลน์.....	53
ตารางที่ 11 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของผลของการนำเสนอ ภาพตัวแทนดังกล่าวต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันทนรักที่เกิดขึ้นภายในเกม เร็กนาร์็อกออนไลน์.....	54
ตารางที่ 12 สรุปค่าเฉลี่ยและระดับของผลของการนำเสนอภาพตัวแทนดังกล่าวต่อการ สร้างความสัมพันธ์ฉันทนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์.....	57
ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของผลของรูปแบบการสื่อสาร ดังกล่าวต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันทนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์็อก ออนไลน์.....	58
ตารางที่ 14 สรุปค่าเฉลี่ยและระดับของผลของรูปแบบการสื่อสารดังกล่าวต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันทนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์.....	59
ตารางที่ 15 ระดับร้อยละของเนื้อหาที่ใช้พูดคุยเพื่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันทนรัก ที่ เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์.....	61
ตารางที่ 16 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของผลของรูปแบบของการ ออกแบบเกมที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันทนรักที่เกิดขึ้นภายในเกม เร็กนาร์็อกออนไลน์.....	62

ตารางที่ 17	สรุปค่าเฉลี่ยและระดับของผลของรูปแบบของการออกแบบเกมดังกล่าวต่อ การสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์.....	63
ตารางที่ 18	ความถี่และร้อยละการนัดพบเจอผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักภายนอกเกม.....	64
ตารางที่ 19	ความถี่และร้อยละการคบกันฉันคนรักก่อนและหลังการนัดพบเจอกัน ภายนอกเกม (เฉพาะผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการนัดพบเจอกันภายนอก เกม).....	65
ตารางที่ 20	ความถี่ของการนำเสนอภาพแทนตนเองที่ต่างไปจากความเป็นจริงของผู้เล่น ที่คบกันฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ (เฉพาะผู้ตอบแบบสอบถามที่ มีการนัดพบเจอกันภายนอกเกม).....	66
ตารางที่ 21	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการนำเสนอภาพแทนตนเองที่ ต่างไปจากความเป็นจริงของผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อก ออนไลน์ ในส่วนที่สามารถประเมินได้จากการที่พบเจอกัน (เฉพาะผู้ตอบ แบบสอบถามที่มีการนัดพบเจอกันภายนอกเกม).....	67
ตารางที่ 22	ความถี่ของการนำเสนอภาพแทนตนเองที่ต่างไปจากความเป็นจริงของผู้เล่น ที่คบกันฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ของผู้ที่ตอบแบบสอบถาม ใน ส่วนที่ไม่สามารถประเมินได้จากการพบเจอกัน (เฉพาะผู้ตอบแบบสอบถาม ที่มีการนัดพบเจอกันภายนอกเกม).....	68
ตารางที่ 23	ความถี่และร้อยละของความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้น ภายในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ ในกรณีที่ผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักให้ข้อมูลไม่ ตรงกับความจริง.....	69
ตารางที่ 24	แสดงนามสมมติและรายละเอียดทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์.....	71
ตารางที่ 25	ตารางสรุปผลข้อมูลการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม.....	111
ตารางที่ 26	ตารางสรุปผลการวิเคราะห์การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม.....	112
ตารางที่ 27	ตารางสรุปผลข้อมูลการสื่อสารภายในเกม.....	115
ตารางที่ 28	ตารางสรุปผลผลการวิเคราะห์การสื่อสารภายในเกม.....	116
ตารางที่ 29	ตารางสรุปผลข้อมูลการสื่อสารอื่นนอกจากภายในเกม.....	117
ตารางที่ 30	ตารางสรุปผลข้อมูลรูปแบบของเกม.....	118
ตารางที่ 31	เปรียบเทียบความสัมพันธ์ฉันคนรักทั่วไป กับความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่าน เกมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ.....	123

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ตัวอย่างการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ผ่าน MSN.....	87
ภาพที่ 2 ตัวอย่างการสื่อสารผ่านอีเมล (E-mail).....	88
ภาพที่ 3 ตัวอย่างการส่ง MMS (Multimedia Messaging Service) ผ่านมือถือ.....	88
ภาพที่ 4 เกมปิงปอง (Pangya).....	94
ภาพที่ 5 เกมอดิชั่น (Audition).....	94
ภาพที่ 6 เกม counter strike.....	95
ภาพที่ 7 ตัวละครผู้หญิงในเกม Granado Espada (GE).....	97
ภาพที่ 8 รูปร่างตัวละครผู้หญิงในเกม Granado Espada (GE).....	98
ภาพที่ 9 ท่าทางการแสดงออกต่างๆ ภายในเกม Granado Espada (GE).....	98
ภาพที่ 10 เกมลูน่าออนไลน์ (Luna Online).....	99
ภาพที่ 11 แสดงสรุปข้อมูลการวิเคราะห์การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม.....	113
ภาพที่ 12 ภาพแสดงปรากฏการณ์การนัดพบเจอกันของผู้เล่นที่คบกันนั้นคนรัก.....	121
ภาพที่ 13 หน้าต่างสำหรับเลือกเซิร์ฟเวอร์ ระหว่างแบบเติมเงินกับแบบฟรี.....	144
ภาพที่ 14 หน้าต่างสำหรับเลือกเซิร์ฟเวอร์ย่อย ภายในเซิร์ฟเวอร์ฟรี.....	145
ภาพที่ 15 หน้าต่างสำหรับกรอกไอดี และรหัสผ่าน.....	145
ภาพที่ 16 หน้าต่างสำหรับเลือกชื่อเซิร์ฟเวอร์ย่อย.....	146
ภาพที่ 17 หน้าต่างสร้างตัวละคร.....	146
ภาพที่ 18 การตั้งค่าตัวละคร.....	147
ภาพที่ 19 แบบทรงผมและสีผมของของตัวละครเพศชาย.....	148
ภาพที่ 20 ตัวละครที่สร้างเสร็จแล้ว.....	149
ภาพที่ 21 ตัวเลือกก่อนเริ่มใน Training Ground.....	150
ภาพที่ 22 หน้าต่างหลักภายในเกม.....	151
ภาพที่ 23 กรอบแสดงข้อมูลพื้นฐานตัวละคร (แบบย่อ).....	152
ภาพที่ 24 กรอบแสดงข้อมูลพื้นฐานตัวละคร (แบบเต็ม).....	152
ภาพที่ 25 กรอบแสดงข้อมูลสถานะตัวละคร.....	153
ภาพที่ 26 กรอบแสดงข้อมูลที่ทักษะตัวละคร.....	154
ภาพที่ 27 แสดงข้อมูลของสวมใส่ของตัวละคร.....	154

ภาพที่ 28	แสดงการสื่อสารผ่านตัวอักษรภายในเกม.....	155
ภาพที่ 29	กรอบแสดงการสร้างห้องสนทนา.....	156
ภาพที่ 30	รูปร่างหน้าต่างภายในห้องสนทนา.....	157
ภาพที่ 31	ตัวอย่างห้องสนทนาสาธารณะ (รูปสัญลักษณ์เป็นประตูห้องเปิด).....	157
ภาพที่ 32	ตัวอย่างห้องสนทนาส่วนตัว (รูปสัญลักษณ์เป็นประตูห้องปิดล็อกกุญแจ).....	158
ภาพที่ 33	ตัวอย่างการพูดคุยโดยใช้ไอเทม 'Megaphone'.....	158
ภาพที่ 34	รายการ Emotion ต่างๆ ภายในเกม.....	159
ภาพที่ 35	ตัวอย่างการแสดง Emotion ต่างๆ ภายในเกม.....	159
ภาพที่ 36	NPC ที่ใช้ในการส่งจดหมายภายในเกม.....	160
ภาพที่ 37	หน้าต่างแสดงจดหมายเข้า.....	160
ภาพที่ 38	หน้าต่างการเขียนจดหมาย.....	161
ภาพที่ 39	ตัวอย่างจดหมายที่ได้รับ.....	161
ภาพที่ 40	กรอบแสดงรายชื่อเพื่อนที่ได้จดจำไว้ภายในเกม.....	162
ภาพที่ 41	กรอบแสดงรายชื่อเพื่อนในปาร์ตี้.....	163
ภาพที่ 42	กรอบแสดงข้อมูลต่างๆ ของกิลด์.....	164
ภาพที่ 43	กรอบแสดงข้อมูลของสมาชิกภายในกิลด์.....	164
ภาพที่ 44	ภาพบรรยากาศกิลด์ทัวร์.....	165
ภาพที่ 45	ภาพผู้เล่นในชุดเจ้าบ่าว-เจ้าสาว.....	166
ภาพที่ 46	ขนาดของบุตรบุญธรรมเมื่อเทียบกับผู้เล่นปกติ.....	166
ภาพที่ 47	ตัวอย่างอาชีพต่างๆ ภายในเกมแรกนารีออนไลน์.....	167
ภาพที่ 48	การแบ่งประเภทของอาชีพต่างๆ ภายในเกมแรกนารีออนไลน์.....	168
ภาพที่ 49	ลำดับขั้นตอนการเปลี่ยนอาชีพต่างๆ ภายในเกมแรกนารีออนไลน์ 1.....	170
ภาพที่ 50	ลำดับขั้นตอนการเปลี่ยนอาชีพต่างๆ ภายในเกมแรกนารีออนไลน์ 2.....	171
ภาพที่ 51	ขั้นตอนการเปลี่ยนอาชีพจาก Normal Class เป็น High Class ของ Sniper... ..	171
ภาพที่ 52	อาชีพ Novice.....	172
ภาพที่ 53	อาชีพ Acolyte.....	173
ภาพที่ 54	อาชีพ Archer.....	174
ภาพที่ 55	อาชีพ Magician.....	175
ภาพที่ 56	อาชีพ Merchant.....	176

ภาพที่ 57 อาชีพ Swordman.....	177
ภาพที่ 58 อาชีพ Thief.....	178
ภาพที่ 59 อาชีพ Priest.....	179
ภาพที่ 60 อาชีพ Monk.....	180
ภาพที่ 61 อาชีพ Hunter.....	181
ภาพที่ 62 อาชีพ Bard.....	182
ภาพที่ 63 อาชีพ Dancer.....	183
ภาพที่ 64 อาชีพ Wizard.....	184
ภาพที่ 65 อาชีพ Sage.....	185
ภาพที่ 66 อาชีพ Blacksmith.....	186
ภาพที่ 67 อาชีพ Alchemist.....	187
ภาพที่ 68 อาชีพ Knight.....	188
ภาพที่ 69 อาชีพ Crusader.....	189
ภาพที่ 70 อาชีพ Assassin.....	190
ภาพที่ 71 อาชีพ Rogue.....	191
ภาพที่ 72 อาชีพ High Priest.....	192
ภาพที่ 73 อาชีพ Champion.....	193
ภาพที่ 74 อาชีพ Sniper.....	194
ภาพที่ 75 อาชีพ Minstrel.....	195
ภาพที่ 76 อาชีพ Gypsy.....	196
ภาพที่ 77 อาชีพ High Wizard.....	197
ภาพที่ 78 อาชีพ Scholar.....	198
ภาพที่ 79 อาชีพ Mastersmith.....	199
ภาพที่ 80 อาชีพ Biochemist.....	200
ภาพที่ 81 อาชีพ Lord Knight.....	201
ภาพที่ 82 อาชีพ Paladin.....	202
ภาพที่ 83 อาชีพ Assassin Cross.....	203
ภาพที่ 84 อาชีพ Stalker.....	204
ภาพที่ 85 อาชีพ Taekwon.....	205

	หน้า
ภาพที่ 86 อาชีพ Taekwon Master.....	206
ภาพที่ 87 อาชีพ Soul Linker.....	207
ภาพที่ 88 อาชีพ Ninja.....	208
ภาพที่ 89 อาชีพ Gunslinger.....	209
ภาพที่ 90 อาชีพ Super Novice.....	210



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# บทที่ 1

## บทนำ

### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

อินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication) ที่มีการแพร่กระจายกว้างขวางทั่วโลก และเป็นสื่อที่ส่งผลให้มีการรวมตัวกันของกลุ่มบุคคลเคลื่อนย้ายเข้าสู่โลกเสมือน (Virtual World) และสร้างชุมชนขึ้นมาบนเครือข่าย หรือที่เรียกว่าชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Community) ซึ่งมีรูปแบบที่หลากหลาย มีวัฒนธรรมร่วมกัน และมีความรู้สึกคุ้นเคย เป็นสภาพชุมชนเสมือน (Virtual Community) สภาพเสมือน (Virtual Reality) เป็นวิถีทางของมนุษย์ที่จะสร้างภาพ ควบคุม และปฏิบัติกับสื่อและข้อมูลที่ซับซ้อนอย่างมาก

คุณลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งของการสื่อสารบนเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์คือ ลักษณะปฏิสัมพันธ์ (Interactive) คือเป็นการสื่อสารแบบโต้ตอบกันได้ ผู้รับสารสามารถโต้ตอบ (Feedback) และสื่อสารกลับไปยังผู้ส่งสารได้ทั้งในลักษณะ ดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือ ต่างเวลากัน (Asynchronous)

อย่างไรก็ดี การสื่อสารในอินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารผ่านตัวอักษร (Text-based Communication) โดยไม่มีน้ำเสียง และอากัปกริยาท่าทางมาประกอบ ทำให้สารนั้นขาดความสมบูรณ์ ผู้รับสารต้องจินตนาการและตีความหมายของเนื้อหาในสารนั้นเอง ในชีวิตประจำวันที่เราพูดคุยสื่อสารกันอยู่ตามปกติ ได้เห็นหน้า ได้สบตากัน หรือแม้กระทั่งเห็นอากัปกริยาท่าทางประกอบคำพูดอย่างชัดเจน ก็ยังเกิดความผิดพลาดในการสื่อสารกันได้

ยิ่งไปกว่านั้นแม้การสื่อสารในอินเทอร์เน็ตจะเอื้อให้มีการสนทนาและทำความรู้จักกันได้อย่างรวดเร็ว คู่สนทนาถ้าเปิดเผยความรู้สึกนึกคิดมากขึ้น ทำให้ไม่มีความประหม่าเขินอายในระหว่างการสนทนาเหมือนการสื่อสารแบบเผชิญหน้า แต่ในทางกลับกันการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตก็เอื้อให้คู่สนทนามีโอกาสได้ปิดบังเรื่องราวของตัวเองได้ เนื่องจากการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารที่ไม่ต้องเห็นหน้าคู่สนทนา ไม่ต้องเผชิญหน้ากับคู่สนทนา



เมื่ออินเทอร์เน็ตมีการใช้กันอย่างกว้างขวาง และเป็นเหมือนปัจจัยพื้นฐานในการทำงานในปัจจุบัน ทำให้การสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตจึงเต็มไปด้วยเรื่องราวมากมาย และผู้เข้ามาใช้ต่างก็มีวัตถุประสงค์ในการเข้ามาแตกต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นการเข้ามาเพื่อหาข้อมูล หาเพื่อน หรือแม้แต่การเข้ามาหาที่ปักพินิจจากเรื่องราวในโลกแห่งความจริงก็ตาม ภายในอินเทอร์เน็ตมีหนุ่ม-สาวมากมายที่เข้ามาใช้ระบบออนไลน์ (Online) ในการแสวงหาความรัก เข้ามาเพื่อสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก (Romantic Relationship) กัน ทั้งที่บางทีก็รู้ว่าสิ่งเหล่านี้มันเป็นเพียงความรักที่มีอยู่ในโลกเสมือน (Virtual World) ตราบเท่าที่เรายังไม่พากันก้าวออกไปสู่โลกแห่งความเป็นจริง แต่มันก็เพียงพอที่จะตอบโจทย์ความต้องการในใจของใครหลายๆ คนได้แล้ว

การสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในไซเบอร์สเปซ มีโอกาสที่จะเกิดขึ้นได้มากมายหลายช่องทาง ขึ้นอยู่กับการใช้ช่องทางในการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ ซึ่งสามารถจะทำได้ ไม่ว่าจะเป็นการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) คู่กัน ใช้ห้องสนทนา (Chat Room) เป็นสถานที่นัดพบพูดคุยเป็นการส่วนตัว หรือแม้แต่การคุยผ่านกระดานสนทนา (Web Board) ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนรวมก็ได้

ปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต คือความสามารถหรือเจตนาที่จะแสดงความเป็นตัวตนที่แท้จริงหรือนำเสนอเรื่องราวที่เป็นความจริงเกี่ยวกับผู้ที่อยู่ในความสัมพันธ์ ด้วยคุณลักษณะของความเป็นนิรนามของอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้ใช้อาจไม่สามารถรู้ได้ถึงสภาพของคนที่สนทนาหรือสร้างความสัมพันธ์ด้วย ถ้าต่างฝ่ายต่างปิดบัง โกหก หรือไม่จริงใจต่อกัน ความสัมพันธ์ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) นั้นก็จะกลายเป็นความสัมพันธ์หลอกๆ เหมือนสภาวะเสมือนของอินเทอร์เน็ตไปโดยปริยาย

ในการสร้างความสัมพันธ์ใดๆ มีปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์อยู่หลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง หน้าตา เครื่องแต่งกาย ความประพฤติ อุปนิสัย ฐานะ ตำแหน่งในสังคม ฯลฯ หรือกรอบและกฎระเบียบของแต่ละสังคมและแต่ละวัฒนธรรม ใดๆ ก็ดีในสังคมจริงการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตัวบุคคลอาจจะไม่สามารถทำได้เต็มที่นักด้วยข้อจำกัดหลายประการ แต่ว่าชุมชนเสมือนภายในอินเทอร์เน็ตนั้น เราจะสามารถแสดงความเป็นตัวตนที่แท้จริงออกมาได้อย่างเต็มที่ผ่านภาพตัวแทน (Representation) โดยไม่มีปัจจัยภายนอกอื่นๆ มาปิดกั้นการสร้างความสัมพันธ์ เพราะทุกคนที่เข้ามาในชุมชนเสมือนก็จะเริ่มด้วยคุณสมบัติต่างๆ ที่เหมือนๆ กัน ไม่มีความเหลื่อมล้ำกัน

เกม เป็นอีกนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการทั้งทางด้านให้ความบันเทิงและสันทนาการ ในยุคแรกเกมคอมพิวเตอร์ถูกออกแบบมาให้เล่นเพียงคนเดียว แต่ต่อมาก็พัฒนากลายเป็นระบบแลน (Local Area Network หรือ LAN) ที่เล่นกับเครือข่ายย่อยที่อยู่ด้วยกัน (เช่น ตามร้านอินเทอร์เน็ต) จนกระทั่งพัฒนามาสู่ระบบออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต หรือที่เราเรียกกันว่า เกมออนไลน์ ซึ่งเกมออนไลน์นี้ผู้เล่นจะเข้าไปมีส่วนร่วมในตัวเกม ซึ่งภายในตัวเกมนั้นก็จะมีผู้เล่นคนอื่นๆ อีกมากมาย เป็นการเล่นแบบตามเวลาจริง (Real Time) ผู้เล่นสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้เหมือนในสังคมจริง จึงทำให้สภาพภายในเกมเกิดเป็นลักษณะชุมชนเสมือนที่อยู่ในโลกแห่งเกม

ในปัจจุบันเกมออนไลน์ที่กำลังพัฒนาและเปิดให้บริการทั่วโลกมีอยู่ประมาณ 538 เกม และเฉพาะเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการในประเทศไทยก็มีมากถึง 67 เกม<sup>1</sup> ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปี 2548 ที่มีเพียง 34 เกม และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เสน่ห์ที่ดึงดูดอย่างหนึ่งของเกมอยู่ที่มิติแห่งการสื่อสารที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออนไลน์ซึ่งออกแบบมาให้คล้ายคลึงกับโลกแห่งความจริง

แร็กนาร์็อกออนไลน์ (Ragnarok Online) เป็นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG<sup>2</sup> และเป็นเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศไทย มีจำนวนสมาชิก 700,000 ราย และมียอดผู้เล่นสูงถึง 300,000 รายต่อวัน (วารสารกระแสนวัตกรรม, 2546) เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่เน้นการต่อสู้โดยผ่านตัวการ์ตูนหรือตัวละครที่มีสีสันสดใส ผู้เล่นสามารถแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ทั่วประเทศ หรืออาจเชื่อมเล่นกันผู้เล่นในต่างประเทศได้ ผู้เล่นที่เล่นได้เก่ง จะสามารถเก็บสะสมคะแนน (เซิน) ในลักษณะเงินรางวัล เพื่อแลกซื้อของ เช่น ซื้ออาวุธเพื่อใช้ในการเล่นต่อไป หรือการเปลี่ยนสถานะตัวละครจากอาชีพหนึ่งไปอีกอาชีพหนึ่ง หรือเพิ่มความสามารถของตัวละคร เป็นต้น ทำให้ผู้เล่นพัฒนาการเล่นอย่างต่อเนื่องและไม่น่าเบื่อ เนื้อหาของเกมได้รวมกิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตหลายอย่างเข้าด้วยกัน คือ เปิดให้มีทั้งการเล่นเกมและการพูดคุยกันหรือแชต เด็กหลายคนเข้ามาเล่น ไม่ได้เล่นเกมอย่างเดียวแต่เข้ามาพูดคุยกับเพื่อนที่ได้พบ

<sup>1</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ก

<sup>2</sup> MMORPG หรือ Massively (or Massive) Multiplayer Online Role Playing Game คือ เกมประเภท RPG (Role Playing Game) ที่ต้องออนไลน์เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งตัวเกมสามารถจะรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันในจำนวนมากๆ โดยจะต้องมีผู้ให้บริการโครงสร้างพื้นฐานที่เรียกว่า Client/Server architecture เพื่อสนองความต้องการการใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบต่างๆ ของผู้ให้บริการบนอินเทอร์เน็ต ทั้งในแบบการใช้งานของซอฟต์แวร์และการประยุกต์ใช้งานต่างๆ

ทางเกม มีการต่อสู้เพื่อเก็บคะแนนแลกเปลี่ยนของรางวัล หรือซื้ออาวุธเพื่อใช้ในการต่อสู้ มีการชิงไหวพริบกัน เพื่อให้เป็นผู้ชนะ

จากการวิจัยของศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ได้สำรวจความคิดเห็น ของเยาวชนอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไปจำนวน 899 คน ในเขตกรุงเทพมหานคร เรื่อง "เยาวชนกับเกมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน" โดยเก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 1-10 มีนาคม 2546 ปรากฏว่า 37.4% ตอบว่าเล่นเกมออนไลน์จากร้านใกล้สถานศึกษา 32.6% เล่นที่ร้านใกล้บ้าน 18.4% เล่นที่บ้าน โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ 37.7% เล่นเกมออนไลน์ 3-4 วันต่อสัปดาห์ รองลงมา 25.8% เล่นเกม 5-6 วันต่อสัปดาห์ 18.5% เล่นทุกวัน และจากการสอบถามพบว่าช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่าง มักเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือ เวลา 17.00-19.00 น. 32.2% รองลงมาคือ ช่วงเวลา 14.00-16.00 น. 23.8% ช่วงเวลา 20.00-22.00 น. 17.8% ช่วงเวลา 23.00-01.00 น. 9.9% เมื่อถามว่าเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้งนานที่สุดเท่าใด 54.1% ระบุว่า 1-3 ชั่วโมง 31.4% ระบุ 4-6 ชั่วโมง 6.5% ตอบว่า 7-10 ชั่วโมง และ 3.3% ตอบว่ามากกว่า 10 ชั่วโมง

ด้านสำนักงานสถิติแห่งชาติ นำเสนอผลสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองอายุ 20 ปีขึ้นไป เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ในเขตกรุงเทพฯ จำนวน 1,560 คน ระหว่าง 28 ก.พ.-2 มี.ค. 2546 ปรากฏว่า มีการใช้งานเพื่อศึกษา/ค้นหาข้อมูล 70.5% เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 69.1% ติดตามข่าวสาร 24.7% อีเมล และเล่นเกมออนไลน์ 21% เท่ากัน

โดยศูนย์วิจัยกสิกรไทย ประมาณว่า ในปัจจุบันมีจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์รวมประมาณ 3.68 ล้านรายในปี 2547 หรือคิดเป็นร้อยละ 56.7 ของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย สำหรับจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยในปี 2547 มีประมาณ 6.5 ล้านรายทั่วประเทศ

สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ได้สำรวจข้อมูลเชิงสถิติศาสตร์เกี่ยวกับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพและปริมณฑล ที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์ โดยรวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 14-17 กันยายน 2548 จำนวน 1,882 ตัวอย่าง ผลสำรวจพบว่า ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา มีกลุ่มตัวอย่าง 21.4% ระบุเล่นเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ต ส่วนอีก 78.6% ไม่ได้เล่น พบว่าเกมยอดฮิตที่นิยมเล่นกันมากที่สุดถึง 37.7% คือเกมชนิดต่อสู้

เช่น ยิงปืน ฟัน เตะต๋อย รองลงมาคือ 33.3% ชนิดเกมแข่งขันกีฬา เช่น ฟุตบอล เทนนิส ส่วนเกมแร็กนาร์อ็อกมีคอนนิยมเล่น 22.7% เกมลับสมองนิยม 21.5% และเกมแฟนตาซี 14.1%

จากผลการสำรวจต่างๆ ที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่ามีคนจำนวนไม่น้อยที่ใช้เวลาอยู่กับเกมออนไลน์ ยิ่งจำนวนเกมออนไลน์ที่มีให้เลือกหลากหลายมากขึ้น ก็ยิ่งมีส่วนในการดึงดูดให้หลายๆ คนเข้ามาทำความรู้จักโลกเสมือนในตัวเกมมากขึ้นเช่นกัน ส่งผลให้มีหลายฝ่ายตระหนักถึงปัญหาที่เป็นผลสืบเนื่องจากการเล่นเกม อย่างกรณีที่มีข่าวการทำร้ายร่างกายและล่อลวงทรัพย์จากการซื้อขายเงินและไอเทมภายในเกมจนเป็นข่าวใหญ่ในปี พ.ศ. 2546 ซึ่งในกรณีดังกล่าวนำไปสู่การที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) เริ่มกำหนดเวลาการเล่นเกมออกมาสำหรับผู้ที่ยังอายุไม่เกิน 18 ปี ให้เล่นเกมได้ไม่เกิน 4 ชั่วโมง เพื่อจะลดปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นตามมา

การที่มีผู้คนใช้เวลาส่วนหนึ่งในการเข้าไปอยู่ภายในเกม จึงไม่แปลกที่ภายในชุมชนเสมือนของเกมออนไลน์จะเป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลาย และก่อปรด้วยความสัมพันธ์รูปแบบต่างๆ รวมทั้งความสัมพันธ์ฉันคนรัก (Romantic Relationship) ด้วยในเกมแร็กนาร์อ็อกออนไลน์ซึ่งถือว่าเป็นเกมที่มีผู้เล่นมากที่สุดเกมหนึ่งในประเทศไทยก็มีปัจจัยต่างๆ ที่เอื้อต่อการสร้างความสัมพันธ์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของเกมที่ส่งเสริมให้เกิดการรวมตัวกัน การรู้จักคนใหม่ๆ ลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์กันสามารถทำได้เหมือนในสังคมจริงๆ ซึ่งนอกจากการใช้ตัวอักษรในการสื่อสาร ผู้เล่นเกมแร็กนาร์อ็อกออนไลน์ยังสามารถสื่อสารกันได้ทั้งภาพเสมือนภายในเกม ตัวหนังสือ และการแสดงออกของตัวละครภายในเกม ทำให้ลักษณะของการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมีความแตกต่างไปจากชุมชนเสมือนอื่นๆ และเมื่อความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกมดำเนินมาถึงจุดหนึ่ง ก็จะนำไปสู่การสานความสัมพันธ์ภายในเกมออกมาสู่โลกแห่งความจริงต่อไป

การสื่อสารเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ในเบื้องต้น หรือในระดับที่เกิดความไว้วางใจกันได้นั้น เป็นสภาพการณ์ปกติของการปฏิสัมพันธ์กันในสังคมทุกสังคม และเป็นจุดเริ่มต้นของกิจกรรมที่ทำร่วมกันของคนในสังคม ในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักนั้นมีความซับซ้อนไปกว่าความสัมพันธ์ธรรมดาทั่วไป และจะเกิดได้ก็ต่อเมื่อความสัมพันธ์สร้างขึ้นมามีในระดับหนึ่งและพัฒนาไปสู่ขั้นหนึ่ง ซึ่งภายในโลกเสมือนจริงก็มีได้แตกต่างกันไป เพียงแต่สิ่งที่จะพิจารณาประกอบการปฏิสัมพันธ์กันนั้นอาจจะไม่สามารถสังเกตหรือเห็นได้จริงแบบในโลกแห่ง

ความจริง ในโลกเสมือนของเกม ผู้ที่จะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักอาจต้องพิจารณาจากองค์ประกอบทางด้านของรูปแบบตัวเกม การนำเสนอภาพตัวแทนและตัวตนของผู้เล่นที่แสดงออกมาในตัวละครภายในเกม และรูปแบบการสื่อสารภายในเกม เพื่อสร้างและสานต่อความสัมพันธ์ฉันคนรัก ทั้งหลายเหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจว่าจริงๆ แล้วปัจจัยด้านการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกบริบทของเกมออนไลน์ส่งผลเกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกันระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่อย่างไร และการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วยการการนำเสนอตัวตนผ่านภาพตัวแทนในเกมออนไลน์มีรูปแบบและลักษณะอย่างไร ทั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาจากเกมแรกนารีอากอนไลน์ ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ที่เข้ามาในประเทศไทยในช่วงแรกของกระแสเกมออนไลน์ และยังคงความนิยมอยู่ในหมู่ผู้เล่นคนไทยจนถึงปัจจุบัน

### คำถามนำวิจัย

1. การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมแรกนารีอากอนไลน์ ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักหรือไม่ อย่างไร
2. การสื่อสารภายในเกมแรกนารีอากอนไลน์ ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักหรือไม่ อย่างไร
3. การสื่อสารอื่นนอกเหนือจากภายในตัวเกมแรกนารีอากอนไลน์ ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักหรือไม่ อย่างไร
4. รูปแบบของเกมแรกนารีอากอนไลน์ ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักหรือไม่ อย่างไร
5. การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมแรกนารีอากอนไลน์และภายนอกเกมแรกนารีอากอนไลน์ มีความเหมือนหรือต่างกันหรือไม่ อย่างไร

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. เป็นการสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ในบริบทของวัฒนธรรมและสังคมไทย
2. ความรู้เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ได้จากการวิจัยสามารถทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ของวัยรุ่นผ่านระบบเกมออนไลน์ และเป็นข้อมูลสำคัญในการวางแผนเชิงนโยบายเพื่อรับมือกับปัญหาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในสังคมไทย

## นิยามศัพท์

- ภาพแทนตนเอง  
ในงานวิจัยนี้หมายถึง การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตัวผู้เล่นเกม ผ่านตัวละครภายในเกม การใช้ภาษา การแสดงออก และข้อมูลต่างๆ ที่บอกหรือสามารถรับรู้ได้ภายในเกม โดยภาพแทนตนเองภายในเกมนั้น จะแสดงออกมาตามความเป็นจริงหรือไม่เป็นจริงก็ได้ ตามแต่ตัวผู้เล่นเกมเองว่าต้องการจะนำเสนอให้ออกมาในรูปแบบใด
- เกมเร็กนาร์หรือออนไลน์  
เป็นเกมออนไลน์ ที่ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครแทนตนเอง เพื่อเข้าไปมีส่วนร่วมภายในเกมได้ ซึ่งภายในเกมมีสภาพแวดล้อมเป็น สภาพเสมือน (Virtual Reality) ที่สามารถสื่อสารกันได้ทั้งภาพเสมือนภายในเกม ตัวหนังสือ และการแสดงออกของตัวละครภายในเกม และเป็นเกมที่มีรูปแบบของสังคมภายในเกมคล้ายกับสังคมจริง
- ความสัมพันธ์ฉันคนรัก  
ในงานวิจัยนี้หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลสองคนที่มีให้กันมากในระดับหนึ่ง เป็นการพัฒนาความสัมพันธ์จากคนรู้จักหรือเพื่อน มาเป็นการคบหาดูใจกัน เป็นแฟนหรือเป็นคู่รักกัน ทั้งนี้ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นความสัมพันธ์ที่อิงอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงเท่านั้น การมีความสัมพันธ์ผ่านสภาพเสมือน (Virtual Reality) ก็นับรวมเป็นความสัมพันธ์ฉันคนรักได้เช่นกัน



- การสื่อสารภายในเกม  
ในงานวิจัยนี้หมายถึง การสื่อสารผ่านระบบสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในเกม อาทิ การพูดคุยผ่านระบบแชต (Chat) การแสดงความรู้สึกผ่านอีโมชัน (Emotion) การส่งเมล (Mail) หากันภายในเกม เป็นต้น
  
- การสื่อสารนอกเหนือจากภายในตัวเกม  
ในงานวิจัยนี้หมายถึง การสื่อสารอื่นๆ ที่ไม่ใช่การสื่อสารผ่านเกม อาทิ การโทรศัพท์คุยกัน การคุยกันผ่าน MSN การส่งอีเมล (E-mail) หากัน และการนัดพบเจอกันภายนอกเกม
  
- รูปแบบของเกม  
ในงานวิจัยนี้หมายถึง รูปแบบต่างๆ ของเกมที่ผู้ผลิตเกมได้ออกแบบมาตอนผลิตเกม ซึ่งแต่ละเกมก็จะมี ความแตกต่างกันไป อาทิ โครงสร้างและการดำเนินเนื้อเรื่องภายในเกม ลักษณะตัวละคร และระบบการสื่อสารต่างๆ ภายในเกม เป็นต้น



## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้แนวคิดต่อไปนี้เป็นกรอบในการศึกษา

1. แนวคิด การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication)
2. แนวคิด ชุมชนเสมือน (Virtual Community)
3. แนวคิด การนำเสนอภาพตัวตนและตัวตนในไซเบอร์สเปซ  
(Representation and Identity in Cyberspace)
4. แนวคิด การสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล  
(Communication and Personal Relationship)
5. แนวคิด การสร้างความไว้วางใจและความสัมพันธ์ฉันคนรัก  
(Building Trust and Romantic Relationship)
6. แนวคิด เกมออนไลน์ (Game Online)

### แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication)

เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ (New Media Technology) อาศัยการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication หรือ CMC) ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนผสมผสานกันของสื่อรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น วิดิทัศน์ เสียง หรือข้อความ ข้อได้เปรียบของการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ที่เหนือการสื่อสารรูปแบบอื่น คือการเอาชนะอุปสรรคด้านเวลาและพื้นที่ (Time and Space) (Kiesler, Siegel and McGuire, 1984; Kiesler and Sproull, 1992 อ้างถึงใน ชีรพล ภูรัต, 2545: 74-78) การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นเป็นจริงได้โดยการหลอมรวมกัน (Convergence) คอมพิวเตอร์กับโทรคมนาคม หรือระหว่างคอมพิวเตอร์กับโทรทัศน์ วิทยุ หรือโทรศัพท์ คอมพิวเตอร์สามารถแปลงข้อมูลที่อยู่ในรูปของภาพ เสียง และอักษร ให้เป็นข้อมูลในระบบดิจิทัล วิธีการนี้ทำให้ข้อมูลมีคุณภาพ อีกทั้งทำให้การรับและส่งข้อมูล ในเวลาที่แท้จริงเป็นไปได้อย่างรวดเร็วและมีคุณภาพ

ความต่างของ CMC (Computer-Mediated Communication) กับสื่อรุ่นก่อนที่สำคัญคือ ความต่างในแง่ท่าทีของการกระทำต่อสื่อ CMC เป็นสื่อประเภทที่เมื่อไหร่ก็ได้ (transient) ไม่ติดเงื่อนไขเรื่องเวลา CMC กระจายตัวเองอยู่ทั่วไป (widely distributed) CMC มีความหลากหลายในแง่เส้นทางหรือช่องทาง (multi-model) และ CMC ให้โอกาสกับผู้สื่อสารในการกระทำการใดๆ กับเนื้อหาสารก็ยอมได้ (manipulation of content) (กิตติ กันภัย, 2543)

ลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของ CMC คือ ความเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะสากล (universal medium) ในตัวของมันเอง กล่าวคือ เป็นทั้งเครื่องรับและลำเลียงข่าวสาร (information processing medium) และจากลักษณะอันเป็นสากลของคอมพิวเตอร์ที่โยงใยกันเป็นเครือข่ายนี้ ทำให้คอมพิวเตอร์มีพันธกิจในด้านการเป็นสื่อกลางของการสื่อสารระหว่างบุคคล (person-to-person communication medium) เช่น การใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail), ไปรษณีย์เสียง (voice mail) เป็นต้น

การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน เป็นการสื่อสารที่ทำให้อุปสรรคเรื่องสถานที่และเวลาหมดไป จัดว่าเป็นสื่อที่มีลักษณะหลายด้าน (Multifaceted) เนื่องจากมีความผสมผสานกันระหว่างการเป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคล และเป็นช่องทางการสื่อสารมวลชน (Hoffman, 1995 อ้างถึงใน ชีรพล ภูริต, 2545: 74-78)

อัลวิน ทอฟฟเลอร์ (Alvin Toffler, 2536) กล่าวถึง ระบบสื่อสารมวลชนโลกแบบใหม่ไว้ในหนังสือ “อำนาจใหม่” (Power Shift) ว่า สื่อสารมวลชนโลกแบบใหม่นั้น ต้องมีความสามารถที่จะรองรับข้อมูลสารสนเทศได้ในปริมาณมาก ทั้งยังส่งผ่านและแปรรูปได้ในอัตราความเร็วสูง สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ เมื่อสื่อมวลชนมีลักษณะโครงสร้างพื้นฐานอิเล็กทรอนิกส์หรือโครงสร้างของระบบโทรคมนาคม และอุปกรณ์เครื่องใช้อิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

1. มีคุณสมบัติด้านการปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) หมายถึง การที่ผู้รับสารสามารถปฏิสัมพันธ์กับข่าวสารที่ได้รับ จากเดิมการปฏิสัมพันธ์จะเกิดขึ้นเฉพาะในกรณีของการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้า แต่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาททำให้รูปแบบการปฏิสัมพันธ์เปลี่ยนไป เช่น อีเมล คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณสมบัติที่จะสามารถสร้างปฏิริยาตอบสนองและสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ในทันที

2. มีคุณสมบัติด้านความเป็นส่วนตัว (Individualization) รูปแบบการสื่อสารมวลชนตั้งเดิมนั้นจะมีแต่สร้างให้เกิดการกระจายในวงกว้าง ทุกคนจะรับรายการเหมือนกันในเวลาเดียวกัน แต่ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้ผู้รับสารสามารถมีทางเลือกมากขึ้น

รูปแบบของการสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ตนั้นมีด้วยกันหลายระดับ ตั้งแต่กว้างสุด เช่น การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะของเว็บเพจ (Web Pages) ไปจนถึงการสื่อสารระดับบุคคล เช่น การสนทนาในกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน การสื่อสารผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ผ่านเพื่อนฝูง Morris and Christine (1996) (อ้างถึงใน ชีรพล ภูรัต, 2545: 74-78) ได้จำแนกกระบวนการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตเป็น 4 แบบด้วยกัน คือ

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (One-to-one Asynchronous Communication) ตัวอย่างของการสื่อสารประเภทนี้ได้แก่ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail)
2. การสื่อสารระหว่างกลุ่มบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (Many-to-many Asynchronous Communication) ตัวอย่างของการสื่อสารประเภทนี้ได้แก่ Usenet, Electronic Bulletin Boards และ Listserv ซึ่งผู้รับสารต้องลงชื่อก่อนเข้าสู่ระบบ
3. การสื่อสารแบบพร้อมกัน (Synchronous Communication) ทั้งในแบบ One-to-one ไปจนถึง One-to-many โดยสามารถคุยกันได้ในหลากหลายหัวข้อที่ต้องการ ตัวอย่างของการสื่อสารประเภทนี้ได้แก่ Internet Chat
4. การสื่อสารแบบไม่พร้อมระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร (Asynchronous Communication) ซึ่งโดยทั่วไปแล้วมีลักษณะที่ผู้รับสารต้องการที่จะค้นหา site เพื่อที่จะเข้าไปดูข้อมูลข่าวสารซึ่งอาจจะเป็นการสื่อสารแบบ Many-to-one, One-to-one หรือ One-to-many ตัวอย่างการสื่อสารแบบนี้ได้แก่ Web site, Gopher และ FTP sites

เนื่องจากอินเทอร์เน็ตมีลักษณะของการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ในการสื่อสารระบบนี้รูปแบบของการรับส่งสารจะเปลี่ยนไปได้ตลอดเวลา คือ ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถเป็นได้ทั้ง 2 บทบาท เป็นได้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารในเวลาเดียวกัน

นอกจากนี้พบว่า อินเทอร์เน็ตมีคุณลักษณะของการสื่อสารแบบแสวงหาข้อมูลตามความสนใจของผู้ใช้ (Information Pull) ซึ่งแตกต่างจากสื่อมวลชนประเภทอื่นที่เป็นการผลักดันข้อมูลสู่ประชาชน (Information Push) การบริโภคข้อมูลข่าวสารของสื่อทั้งสองประเภทจึงแตกต่างกัน เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ถูกควบคุมโดยผู้ใช้งานมากกว่าผู้ส่งสาร สำหรับการแสวงหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถควบคุมข่าวสารที่ต้องการเปิดรับ และเลือกปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่ไม่น่าสนใจได้ การเรียกหาข้อมูลสามารถกระทำได้ไม่จำกัดจำนวน ไม่มีขีดจำกัดในการเลือกเปิดรับสาร รวมทั้งสามารถควบคุมข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเปิดรับได้มากกว่าสื่ออื่นๆ

ในปัจจุบัน ผู้รับสารสามารถแสวงหาข้อมูลได้ตามความพอใจตน เมื่อผู้รับสารมีความสนใจเป็นพิเศษต่อข้อมูลข่าวสารก็สามารถมี ปฏิสัมพันธ์ (Interaction) เพื่อขอข้อมูลเพิ่มเติมหรือแสดงความคิดเห็น รูปแบบการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตนี้ก่อให้เกิดชุมชนลักษณะใหม่ คือชุมชนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีลักษณะพิเศษคือรวมตัวกันตามความสนใจ ไม่ใช่รวมตัวกันเพราะอยู่บนสถานที่เดียวกันแบบแต่ก่อน

จากเนื้อหาข้างบนสามารถชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะบางประการของการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ หรือชุมชนทางคอมพิวเตอร์ว่า เป็นการรวมตัวกันตามความสนใจมากกว่าสถานที่ เป็นการสื่อสารที่สามารถนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ที่ไหนในโลก แล้วต่อเข้าระบบมาเพื่อรวมตัวสื่อสารกัน ดังนั้น เป็นการสื่อสารที่ไม่เห็นหน้าค่าตากันไม่รู้ว่าเป็นโลกจริงๆ แล้วคนเหล่านั้นคือใคร ซึ่งจะมีผลต่อการแสดงออกคือ สามารถแสดงออกในเรื่องบางเรื่องที่ไม่สามารถแสดงออกในสังคมโลกจริงได้ เพราะอาจไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม การแสดงออกในโลกเสมือนนี้เรียกตัวเองโดยใช้นามแฝง ผู้แสดงออกไม่ต้องรับผลกระทาของการแสดงออกของตนในโลกแห่งความจริง เพราะไม่มีใครรู้ว่าจริงๆ แล้วเขาเป็นใคร

### แนวคิด ชุมชนเสมือน (Virtual Community)

ปัจจุบันอาจกล่าวได้ว่า โซเชียลสเปซได้ผ่านช่วงเวลาของการเป็นพื้นที่เพื่อการสนทนา การติดต่อ หรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร มาสู่การเป็นพื้นที่ที่มีชุมชนอีกรูปแบบหนึ่งอันมีลักษณะเฉพาะตัวเกิดขึ้น และก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อชีวิตผู้คน ซึ่งแตกต่างไปจากชุมชนในเว็บไซท์ทั่วไปที่ผู้คนส่วนใหญ่ได้สัมผัสจากการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์หรือแค่ออกไปยัง

เว็บไซต์ต่างๆ และอาจแปลกใจกับความคิดที่ว่าไซเบอร์สเปซเป็นอีกสถานที่ หรืออีกสังคมหนึ่งที่มีรูปแบบของชีวิตที่แตกต่างออกไปอย่างเช่นในชุมชนเสมือนจริงหรือ Virtual Community และนอกจากนั้น ไซเบอร์สเปซยังมีใช้แค่สถานที่ แต่เป็นถึงหลายสถานที่ สิ่งที่ผู้คนสามารถทำได้คือการเชื่อมต่อไปยังสถานที่ดังกล่าว การพูดคุยกัน ล้วนเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละสถานที่ ขึ้นอยู่กับการให้คุณค่าและความสามารถที่แต่ละที่นั้นมีให้

สัญญา สุตบรรทัด (2546) (อ้างถึงใน วิรัช รักเอี่ยมสะอาด, 2546) แบ่งลักษณะชุมชนในโลกาภิวัตน์ ออกเป็น 3 แบบ

1. ปรากฏการณ์ชุมชนจริง (Real or Organic Communities) คือชุมชนที่มีตัวจริงทางกายภาพ มีการสื่อสารระหว่างบุคคลและสื่อมวลชนเป็นหลัก
2. ชุมชนเสมือน (Virtual Communities) คือชุมชนที่มองไม่เห็นตัวจริงทางกายภาพ แต่มีอยู่ด้วยการปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อใหม่ในไซเบอร์สเปซ (Cyberspace)
3. ชุมชนแบบซ้อนกัน (Organic and Virtual Communities) คือชุมชนที่ผสมผสานลักษณะทั้งสองประเภท คือทั้งมีตัวจริง และเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในไซเบอร์สเปซ (Cyberspace)

ชุมชนเสมือน (Virtual Community) เป็นการรวมตัวกันของปัจเจกจำนวนหนึ่ง ซึ่งเป็นผู้สื่อสารผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Wodaski and Brown, 1994 อ้างถึงใน ธีรพล ภูริต, 2545: 74-78) ชุมชนดังกล่าวมีรูปแบบที่หลากหลาย บ้างก็รวมตัวกันในความรับผิดชอบต่อหน้าที่การงาน บ้างก็รวมตัวกันเพราะมีความสนใจต่อบริบทรอบตัวที่คล้ายกัน

ลักษณะชุมชนเกิดจากการสื่อสารทางไกล (Telecommunication) ที่สร้างชุมชนที่ไม่มีมิติด้านภูมิศาสตร์ การสื่อสารทางไกลเป็นสิ่งที่มากกว่าระบบการส่งข่าวสารที่จะเชื่อมโยงประชาชนให้ติดต่อถึงกันได้ ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) เป็นสภาพแวดล้อมที่ผู้คนสามารถพบปะพูดคุยและมีกิจกรรมร่วมกัน ราวกับว่าอยู่ในสภาพทางกายภาพที่ร่วมสร้างขึ้นมาเอง

ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) จึงเป็นทำเลที่ตั้งทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่ผู้คนสามารถผ่านเข้าออกโดยปราศจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน อย่างเช่น การใช้ IRC (Internet Relay Chat) เป็นทางที่ผู้คนเข้ามาคุยกันแล้วอาจจะไม่ได้คุยกันอีกเลยหลังจากนั้น กลุ่มสนทนาในกระดาน



ข่าว (Electronic Bulletin Board) ก็มีหลายคนที่อาจจะได้เข้าไปอ่านแต่ไม่ได้เสนอความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์แต่อย่างใด และบางคนไม่ประสงค์จะให้ทราบถึงการปรากฏตัวด้วย

แม้กระนั้นชุมชนทางภูมิศาสตร์ สามารถได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนาชุมชนเสมือนภายในขอบเขตเดียวกัน บางครั้งผู้คนที่ไม่สามารถปรากฏตัวบนท้องถนนหรือในชุมชนได้ ฤดูหนาวหรือฤดูฝนอาจจะเป็นอุปสรรคต่อการจัดกิจกรรมของชุมชน บางทีผู้คนที่ต้องเผชิญปัญหาทางครอบครัวและส่วนตัว ก็ยังสามารถสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ ซึ่งอาจจะง่ายกว่าการจะไปยืนอยู่หน้ากลุ่มคน ฉะนั้นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้การติดต่อกันดำเนินไปได้โดยเติมช่องว่างให้การพบปะเผชิญหน้า

โลกเสมือน (Virtual World) ทำให้สิ่งที่ปรากฏในนิยายวิทยาศาสตร์เป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับชีวิตเราได้ เช่น เรามีเครื่องมือแปลงเสียงทางโทรศัพท์ให้เพี้ยนไปจากเดิมได้ เช่น คนแก่ เด็ก ผู้ชาย ผู้หญิง เป็นต้น การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ทำให้คุณสามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของตนได้ ผู้หญิงสามารถเปลี่ยนเป็นผู้ชายได้ เด็กสามารถเปลี่ยนเป็นผู้ใหญ่ได้ ผู้ป่วยสามารถพูดได้อย่างเจ้าของภาษา สิ่งเหล่านี้เป็นจริงได้ เมื่อการปฏิสัมพันธ์ถูกจำกัดอยู่แค่การสื่อสารด้วยตัวอักษร (Text-based Communication) หรือแม้ว่าเราจะมีเครื่องฉายภาพเข้าไปในชุมชนเสมือนได้ก็ตามที เนื่องจากไม่มีเหตุผลทางเทคนิคใดที่จะทำให้เราไม่สามารถทำสิ่งที่เราต้องการได้ ทำให้ไม่มีทางรู้อัตลักษณ์ที่แท้จริงของคนที่เรากำลังติดต่อกับ หรือแท้จริงแล้วเรากำลังสื่อสารอยู่กับเครื่องจักรกลก็เป็นได้ บางท่านคาดหวังว่า ปรากฏการณ์นี้อาจลดทอนผลกระทบของการสรุปเหมารวม (Stereotype) และการจัดสถานภาพทางสังคมในการติดต่อสัมพันธ์แบบเสมือน จึงทำให้ชุมชนเสมือนเป็นประชาธิปไตยมากขึ้นกว่าความเป็นจริงที่อยู่ภายนอกสาย (Offline) ในทางกลับกัน เราอาจจะไวใจคนที่เราติดต่อกับความสัมพันธ์ในสาย (Online) น้อยลงและเป็นอุปสรรคต่อการสร้างชุมชนให้มั่นคงได้ (Jones, 1997 อ้างถึงใน ธีรพล ภูริต, 2545: 74-78)

ชุมชนบนอินเทอร์เน็ต มีลักษณะพิเศษที่ James Beniger (1987) และ Scott Peck (1987) (อ้างถึงใน วิรัช รักเอี่ยมสะอาด, 2546) ตั้งชื่อชุมชนใหม่นี้ว่า “ชุมชนเทียม” (Pseudo-Community) ซึ่งมีลักษณะจากเห็นหน้าค่าตากัน ไปสู่ความสัมพันธ์ทางอ้อม หรือกลุ่มเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Group) สำหรับ Beniger แล้ว ชุมชนเทียมคือ ภาวที่ไร้ตัวตน (Impersonal associations) จำลองขึ้นจากการสื่อสารเสมือนมีตัวตน (Simulated personalized

communication) ซึ่ง Beniger เรียกว่า “ลูกผสมระหว่างการสื่อสารระหว่างบุคคลกับการสื่อสารมวลชน” และ Howard Rheingold (1993) (อ้างถึงใน วิเศษ รักเอี่ยมสะอาด, 2546) ยังขยายความลึกลงไปอีกชั้นหนึ่งว่า ชุมชนเทียมนี้ก็คือที่ที่ไร้ความผูกพันที่แท้จริงกับบุคคลอื่น (Genuine Community) ซึ่งต่างจากชุมชนเดิมในสังคม ซึ่งรู้จักกันอย่างแท้จริงเป็นฐาน

ไม่มีใครสามารถคาดการณ์ได้ว่า ชุมชนเสมือนนั้นจะคงอยู่ได้นานแค่ไหน แต่ก็คงปฏิเสธไม่ได้ว่าเป็นแนวคิดพื้นฐานของความเป็นจริงเสมือน ในหลายด้านที่ปรากฏอยู่ในโลกแห่งความจริงแท้ และชุมชนเสมือนในไซเบอร์สเปซสามารถเป็นจุดเริ่มต้นของการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ที่จะมีผลกระทบที่แท้จริงต่อชีวิตทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ เมื่อสามารถสะท้อนผลอันนั้นออกสู่โลกทางกายภาพได้ ไม่ว่าจะในระดับท้องถิ่นหรือระดับชาติ

### ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality)

ความเป็นจริงเสมือนเป็นวิถีทางของมนุษย์ที่จะสร้างภาพ ควบคุม และปฏิสัมพันธ์กับสื่อและข้อมูลที่ซับซ้อนอย่างมาก (Isdale, 1998; Hewett, et al., 1996 อ้างถึงใน ชีรพล ภูรัต, 2545: 74-78) โดยปกติความเป็นจริงเสมือน คือ กระบวนการการสร้างความจริงโดยการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ

1. สื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้ (Interaction)
2. การกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ทางผัสสะ ได้แก่ รูป เสียง สัมผัส
3. คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญ กล่าวคือ คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ดิจิทัลที่เป็นตัวเชื่อม (Interface) ระหว่างมนุษย์กับสารดิจิทัล
4. ความพยายามที่จะนำผู้ชมหรือผู้รับสารเข้าไปในเหตุการณ์ที่เป็นจริงเสมือนนั้น โดยพิจารณาว่าจะทำอย่างไรถึงจะทำให้สิ่งนั้นไปปรากฏตรงหน้าผู้รับสาร (Augmented Reality) และจะทำอย่างไรถึงจะทำให้ผู้รับสารเข้าไปปรากฏในเหตุการณ์นั้น (Immersion)

เทคโนโลยี เวอร์ชวล เรียลลิตี้ (Virtual Reality หรือ VR) หรือระบบความจริงเสมือนพัฒนาขึ้นจากเทคโนโลยีทางการทหารที่ใช้สร้างสภาพแวดล้อมจำลองให้แก่นักบินพลเรือนในการฝึกขับเครื่องบิน เพื่อลดความเสี่ยงจากการใช้เครื่องบินจริงทำการฝึก เทคโนโลยี VR นี้ มี



ความสามารถในการสร้างสภาพแวดล้อมจำลองที่มนุษย์สามารถมีปฏิสัมพันธ์กันกับระบบได้ ผ่านการสื่อสารในรูปแบบ CMC (Computer Mediated Communication) ซึ่งภายหลังได้ถูกนำมาผสมผสานกับระบบอินเทอร์เน็ตจนเกิดเป็นสังคมจำลองรูปแบบใหม่ขึ้นที่เรียกว่า Virtual Community หรือสังคมเสมือนจริง อันเป็นสถานที่จำลองที่มนุษย์สามารถทำอะไรได้ทุกอย่างเหมือนในโลกแห่งความเป็นจริง ด้วยการละร่างกายเอาไว้เบื้องหลังจอคอมพิวเตอร์เข้าสู่โลกที่ไม่มีการสื่อสารแบบเห็นหน้ากัน (Face to Face Communication) ปรากฏให้เห็นอีกต่อไป (Kevin Robbins, 1996 อ้างถึงใน จิรัฏฐ์ ศุภการ, 2545) และสามารถเลือกตัวตนได้ตามใจ โดยไม่ขึ้นอยู่กับร่างกายที่เป็นกายเนื้อนี้ อีก เป็นการผสมผสานระหว่างร่างกายกับเทคโนโลยีตามแนวความคิดหลังสมัยใหม่ เมื่อจิตวิญญาณและความคิดทั้งปวงได้ถูกถ่ายโอนไปรวมกับคอมพิวเตอร์ผ่านกระบวนการที่เรียกว่าการอวตาร (Avatar) เพื่อไปรวมกับตัวตนใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์หรือในไซเบอร์สเปซอันเป็นสิ่งที่ครั้งหนึ่ง William Gibson เคยเขียนถึงใน Neuromancer และกลายมาเป็นความจริงในที่สุดด้วยเทคโนโลยี VR นี้

### แนวคิด การนำเสนอภาพตัวตนและตัวตนในไซเบอร์สเปซ (Representation and Identity in Cyberspace)

อัตลักษณ์ (Identity) ในทางจิตวิทยาสังคม หมายถึง ความสำนึกของแต่ละบุคคลว่าตนเองมีความแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไร ส่วนในทางจิตวิทยาการแพทย์ หมายถึง ลักษณะเฉพาะชุดหนึ่งของแต่ละบุคคลซึ่งแสดงออกต่อผู้อื่น ลักษณะดังกล่าวนี้จะช่วยให้ผู้อื่นสามารถบ่งชี้บุคคลนั้นๆ ได้ De Lavita อธิบายเพิ่มเติมว่า อัตลักษณ์เป็นคำตอบของคำถามที่ว่า “ฉันคือใคร” และ “ฉันคือใครในสายตาของผู้อื่น” (Hoult, 1974)

หากอธิบายตามหลัก Looking Glass Self Theory ของนักจิตวิเคราะห์ Jacques Lacan ที่ว่ามนุษย์ทุกคนนั้นจะเรียนรู้ความเป็นตัวเองผ่านจากผู้อื่นด้วยคำบอกเล่า ว่าตนนั้นเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย สวยหรือหล่อ ดำหรือขาว ฯลฯ ราวกับว่าจะเห็นภาพของตัวเองก็โดยมีผู้อื่นบอกเล่าเกี่ยวกับตัวตนของตนเองหรือพูดง่ายๆ ก็คือ ผู้อื่นเปรียบเสมือนกระจกสะท้อนให้รับรู้เกี่ยวกับตัวตนของตนเอง (Ann Brooks, 1997 อ้างถึงใน จิรัฏฐ์ ศุภการ, 2545) และถ้าเป็นเช่นนั้นแล้ว “ตัวตน” ก็คงเป็นเพียงสิ่งประกอบสร้างอย่างชัดเจน เป็นเครื่องเล่นที่ไม่จำเป็นต้องให้ความสำคัญ หรือยึดมั่นถือมั่นอีกต่อไปในมุมมองแบบ Cyberculture และการ

ใช้อัตลักษณ์เป็นเครื่องเล่นในชุมชนเสมือนจริงอย่างเกมออนไลน์ ก็เป็นดังเช่นการแสดงออกที่หลุดพ้นไปจากวาทกรรมในโลกแห่งความจริง

ลักษณะของผู้สื่อสารจะสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างในโลกความฝัน ทั้งนี้โดยอาศัยบุคลิกภาพ (เช่น สำนวนภาษาที่ชอบใช้ชอบพูดเป็นประจำ) ในชีวิตประจำวัน ผู้สื่อสารจะสามารถสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ซึ่งอาจจะมีลักษณะ (และแสดงบุคลิกภาพของผู้สื่อสาร) ที่ไม่แตกต่างไปจากเดิม แตกต่างไปจากเดิมบ้าง หรือแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิงก็อาจเป็นไปได้ (กิตติกันภัย, 2543) เนื่องจากอัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ค่อนข้างเป็นนามธรรม ไม่สามารถจับต้องได้ การกำหนดอัตลักษณ์ในเกมจึงเกิดขึ้นด้วยการที่เรารับรู้ว่าเป็นใคร และต้องการแสดงอัตลักษณ์ของตัวเองอย่างไร

Peterson (1996) กล่าวถึงการนำเสนอภาพตัวแทนที่ผิดไปจากอัตลักษณ์หนึ่งที่เคยนำเสนอมาก่อน ว่ามีส่วนทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างความสัมพันธ์ขึ้นได้ แม้ว่าปกติการนำเสนอภาพตัวแทนที่ผิดนั้นจะเกิดขึ้นแม้ว่าจะมีความสัมพันธ์แบบเพื่อนสนิทก็ตาม ดังนั้น จึงเป็นไปได้ที่ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอยู่นั้นอาจเกิดจากการที่คนหนึ่งกำลังหลอกลวงอีกคนหนึ่งก็เป็นได้ และพบว่าการหลอกลวงหรือการนำเสนอภาพตัวแทนที่ผิดมีส่วนทำให้เกิดความรู้สึกด้านลบในความสัมพันธ์แบบเพื่อนสนิท

เป็นเรื่องปกติที่ผู้ที่ใช้ห้องสนทนา (Chat Room) จะมีการเตรียมตัวอย่างมากต่อสถานการณ์ที่ว่าคนอื่น ๆ สามารถใส่หน้ากากได้หลายแบบในการเข้ามาสร้างความสัมพันธ์ ทั้งลักษณะท่าทาง อายุ เพศ ความสนใจส่วนตัว หรือข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล

Noonan (1998) แสดงให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ไม่แสดงตัวเองออกมาภายในไซเบอร์สเปซ มีความเป็นไปได้สูงที่ลักษณะตัวบุคคลทางกายภาพและลักษณะทางสังคม “จะถูกตัดทอน เพิ่มเติม หรือกล่าวไม่เป็นจริง” ทำให้ในห้องสนทนา (Chat Room) จึงเป็นเรื่องง่ายมากสำหรับใครสักคนที่จะเสแสร้งเป็นใครอีกคนหนึ่ง ซึ่งจริงๆ แล้วเขาหรือเธอไม่ได้เป็นเช่นนั้นเลย

Kendall (1998) กล่าวไว้ว่า การนำเสนอภาพตัวแทนที่ไม่ตรงกับความเป็นจริงอาจเกิดจาก 2 สาเหตุ คือ ความเป็นตัวบุคคลและความกดดันจากความมีชื่อเสียง ซึ่งถ้ามีการให้

ความสำคัญกับตรงนี้มาก ก็มีความเป็นไปได้สูงที่การแสดงอัตลักษณ์ที่ออนไลน์จะมีความแตกต่างไปจากอัตลักษณ์ที่ไม่ออนไลน์

Reid (1998) ได้กล่าวถึงความเป็นอิสระของ CMC ว่ามีส่วนในการซ่อนเร้นหรือสร้างลักษณะที่เป็นตัวเอียงขึ้นใหม่ ซึ่งลักษณะทั้งสองอย่างนี้เป็นได้ทั้งการปลดปล่อยและเป็นไปได้ที่จะก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่อันตรายตามมา

### แนวคิด การสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Communication and Personal Relationship)

จาโรไน แกลโกศล (2546) กล่าวว่า การสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นกระบวนการในการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารอย่างน้อยสองคน หรือเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลในกลุ่มเล็กๆ โดยมีข้อแม้ว่าบุคคลในกลุ่มทุกคนสามารถมีบทบาทเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารได้ โดยทั่วไปการสื่อสารระหว่างบุคคลมักเป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้า ดังนั้น คู่สื่อสารจึงมักสามารถแสดงปฏิกิริยาป้อนกลับต่อกันได้ในระหว่างทำการสื่อสาร

#### องค์ประกอบของการสื่อสารระหว่างบุคคล

1. บุคคล คือ การสื่อสารระหว่างบุคคลต้องประกอบด้วยบุคคลอย่างน้อยสองคนโดยมีผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยที่ผู้รับสารและผู้ส่งสารสามารถสลับเปลี่ยนกันทำหน้าที่ได้
2. ข่าวสารหรือสาร ที่ใช้ในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล มีทั้งสารที่เป็นวจนสารและอวจนสาร วจนสารที่พบส่วนใหญ่ในการสื่อสารระหว่างบุคคลก็คือ คำพูดที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างกัน ส่วนอวจนสารที่พบบ่อยมากในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลก็คือ การมองเห็น การพยักหน้า หรือการยิ้ม เป็นต้น
3. ผลที่เกิดขึ้น ผลของการสื่อสารระหว่างบุคคลอาจจะเป็นรูปของการเพิกเฉยปฏิเสธ หรือการตอบรับข่าวสาร

ตามแนวคิดของวีเวอร์ (Weaver) (อ้างถึงใน สายใจ ลีลาขจรจิต, 2545) การสื่อสารระหว่างบุคคลประกอบด้วยลักษณะดังต่อไปนี้ คือ

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับบุคคลสองคน
2. การสื่อสารระหว่างบุคคลมักจะมีปฏิกริยาตอบกลับเข้ามาในกระบวนการสื่อสาร
3. การสื่อสารระหว่างบุคคลไม่จำเป็นต้องเป็นการสื่อสารที่อยู่ต่อหน้ากัน แม้ระหว่างการสื่อสารจะมีสื่ออื่น นอกเหนือจากตัวบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้อง ก็ถือว่าเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การโทรศัพท์คุยกัน ก็ถือว่าเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล

การสื่อสารทุกครั้งต้องมีความสัมพันธ์ที่สามารถระบุได้ การที่บุคคลหนึ่งสื่อสารกับอีกบุคคลหนึ่ง ย่อมต้องมีกระบวนการสื่อสารเกิดขึ้น กระบวนการสื่อสารทุกกระบวนการต้องมีการส่งข่าวสารไปยังผู้รับสาร และเมื่อข่าวสารสามารถผ่านไปยังผู้รับสารได้ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารก็เกิดขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างคู่สื่อสารในการสื่อสารระหว่างบุคคลก่อให้เกิดความสัมพันธ์ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างคู่สื่อสารที่มีสถานภาพต่างกันโดยที่ฝ่ายหนึ่งสูงกว่า (complementary) หรือเป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ที่มีสถานภาพใกล้เคียงกัน (symmetrical)

การมองตัวเองในแง่ความสัมพันธ์กับคนอื่นนั้นพิจารณาในแง่พฤติกรรมการจูงใจที่เกิดขึ้นในขณะที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวซึ่งเป็นแนวความคิดที่เรียกว่า หน้าต่างของโจฮารี (Johari's Window) (เสนาะ ดิยาวาร์, 2541) ซึ่งแบ่งตัวเองประกอบด้วยส่วนต่างๆ 4 ส่วน คือ ส่วนแรกเป็นส่วนที่เปิดเผย (Open Self) ได้แก่ ส่วนที่เราเองและคนอื่นรู้จักเป็นส่วนที่เป็นพฤติกรรมเปิดเผย เช่น ความรู้สึก ทักษะคติ ความคิด การจูงใจ ส่วนที่เปิดเผยนี้จะมีมากหรือน้อยแตกต่างกันในแต่ละบุคคล สถานการณ์และเวลา บางเวลาเปิดเผยมาก บางเวลาเปิดเผยน้อย กับคนบางคนอาจเปิดเผยมากแต่กับบางคนอาจเปิดเผยน้อย ข้อมูลบางอย่างเปิดเผยมากแต่ข้อมูลบางอย่างเปิดเผยน้อย

ส่วนที่สองเรียกว่า ส่วนที่ไม่เห็น (Blind Self) เป็นส่วนที่คนอื่นรู้ตัวเราเองไม่รู้ เช่น พฤติกรรมบางอย่าง ปฏิกริยาที่มีต่อสภาพแวดล้อมบางอย่างและความกดดันที่เก็บไว้ เป็นต้น

ส่วนที่สาม ได้แก่ ส่วนที่ซ่อนเร้น (Hidden Self) คือส่วนที่ตัวเราเองรู้แต่คนอื่นไม่รู้ ซึ่งเป็นความลับที่เก็บไว้คนเดียว เช่น ปัญหาครอบครัว อุปสรรคชีวิต ฐานะการเงิน และเป้าหมายของชีวิต

ส่วนที่สี่คือ ส่วนที่ไม่รู้ (Unknown Self) เป็นส่วนที่ตัวเองไม่รู้และคนอื่นก็ไม่รู้ ส่วนนี้มีลักษณะพิเศษจะรู้ได้ในสถานการณ์บางอย่างเท่านั้น เช่น สภาพทางจิตที่มีการสูญเสียอย่างมาก หรือการสะกดจิต เป็นต้น

การสื่อสารระหว่างบุคคลสองคนที่ไม่คุ้นเคยกันมาก่อนยากที่จะมีประสิทธิภาพและราบรื่น แต่ก็อาจจะดีขึ้นได้เมื่อบุคคลที่ร่วมในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลมีความคุ้นเคยกันมากขึ้น ทั้งนี้เพราะความคุ้นเคยช่วยให้

1. การรับรู้ในเรื่องระหว่างกันมีความถูกต้องมากขึ้น เนื่องจากการรับรู้ได้รับการทดสอบจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเป็นเวลานาน
2. การได้สนทนาระหว่างกันมากขึ้น ช่วยทำให้รู้จักพื้นฐานความเป็นมาของกันและกันมากขึ้น

การสื่อสารเป็นปฏิสัมพันธ์ มนุษย์เราไม่ได้ติดต่อสื่อสารระหว่างกันเฉพาะในทางกายภาพ ทางจิตใจ ทางเหตุผลหรือทางอารมณ์เท่านั้น แต่เราติดต่อสื่อสารกันทางบุคลิกภาพภายนอกด้วย เราต่างสร้างภาพพจน์ต่อกัน ไม่ว่าจะภาพพจน์นั้นจะถูกต้องหรือไม่ก็ตาม

ปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การที่บุคคลสองคนติดต่อกัน โดยมีการอ้างอิงระหว่างกันอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการสื่อสารนั่นเอง

แนวคิดที่ว่า การสื่อสารเป็นเรื่องของปฏิสัมพันธ์เป็นแนวคิดที่สำคัญทางนิเทศศาสตร์ เนื่องจาก

1. การสื่อสารไม่ใช่เรื่องของหลักความคิดในเชิงเส้นตรง แต่เป็นสิ่งที่ลับซับซ้อนเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ มีปัจจัยเกี่ยวข้องมากมาย

2. การสื่อสารเป็นสิ่งที่หยั่งรู้ได้ยาก จะรู้ผลได้ก็จากปฏิกิริยาตอบกลับของผู้รับสารที่แฝงไว้ซึ่งองค์ประกอบอันซับซ้อนในการมีปฏิกิริยาตอบกลับ
3. การสื่อสารระหว่างบุคคลไม่ใช่เรื่องของบุคคลอย่างเดี่ยวเท่านั้น แต่เน้นอยู่ที่การที่บุคคลมาพบกัน สื่อสารกัน และมีการพยายามหาคำจำกัดความว่าคู่สื่อสารเป็นอย่างไร

ทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Relations Theory) ที่สำคัญ คือ ทฤษฎี FIRO (Fundamental Interpersonal Relations Orientation) ซึ่งสร้างโดยชูลทซ์ (Schutz) ในปี 1955 และได้ปรับขยายเพิ่มเติมขึ้นในปี 1958 และ 1967 ทฤษฎีนี้พยายามอธิบายพฤติกรรมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ในลักษณะที่บุคคลหนึ่งแสดงพฤติกรรมหรือมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ที่เป็นรูปแบบที่ค่อนข้างเฉพาะเจาะจง และชี้บ่งพฤติกรรมระหว่างบุคคลได้ ลักษณะเฉพาะที่บุคคลสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอยู่บนพื้นฐานความต้องการระหว่างบุคคล 3 ประการ คือ

1. ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งหรือการเข้ากลุ่ม (Inclusion) หมายถึง ความต้องการที่จะอยู่ด้วยกันกับผู้อื่น ความต้องการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ซึ่งความต้องการเหล่านี้แสดงออกโดยแสดงพฤติกรรมที่ดึงดูดความใส่ใจและสนใจจากบุคคลอื่น บุคคลที่มีความต้องการเป็นส่วนหนึ่งหรือต้องการมีส่วนร่วมอยู่ด้วยสูง จะแสดงออกโดยการทำให้ตัวให้เด่น ให้เป็นที่ยอมรับหน้าหน้าถือ ฯลฯ เช่น แสดงความเป็นมิตร นำคบหา คล้อยตาม หรืออาจแสดงความเป็นเจ้าของ หึงหวง เป็นต้น
2. การควบคุม (Control) หมายถึง กระบวนการในการตัดสินใจระหว่างบุคคล ความต้องการในการควบคุมนี้อาจจะเริ่มด้วยความต้องการที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น จนถึง การควบคุมผู้อื่นอย่างสิ้นเชิง อาจแสดงออกโดยการควบคุมผู้อื่น ต่อต้านต่อการควบคุม หรือยอมตามผู้อื่น
3. อารมณ์ความรู้สึก (Affection) หมายถึง อารมณ์ความรู้สึกระหว่างบุคคล ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งรักหรือเกลียด บุคคลที่มีความต้องการด้านนี้สูงจะพยายามสร้างความรัก ความผูกพันอย่างแนบแน่นกับบุคคลอื่น ส่วนบุคคลที่มีความต้องการด้านนี้ต่ำจะหลีกเลี่ยงการสร้างความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับบุคคลอื่น



เมื่อบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กัน แต่ละคนจะแสดงพฤติกรรมตามแบบแผนความต้องการ ดังกล่าวตามลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล ซึ่งอาจมีผลทำให้บุคคลเข้ากันได้ หรือเข้ากันไม่ได้ ซึ่งการเข้ากันได้หรือเข้ากันไม่ได้มี 3 แบบ คือ

1. การแลกเปลี่ยนระหว่างกันที่เข้ากันได้ (Interchange Compatibility) ลักษณะแบบนี้ จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลที่ติดต่อสัมพันธ์กันมีความต้องการที่คล้ายกันหรือมีปริมาณ ใกล้เคียงกัน เช่น เมื่อบุคคลทั้งสองต้องการความใกล้ชิดกันสูงทั้งคู่ หรือความต้องการใกล้ชิดกันต่ำทั้งคู่ บุคคลทั้งสองก็เข้ากันได้ เป็นต้น
2. มีผู้ริเริ่มปรับเข้าหากัน (Originator Compatibility) ลักษณะแบบนี้จะมีบุคคลหนึ่ง เป็นผู้ริเริ่มแสดงพฤติกรรมตามแบบแผนความต้องการของตนต่อบุคคลอื่น ถ้า เป็นไปในลักษณะที่สอดคล้องกับความต้องการของอีกคนหนึ่ง ก็ทำให้เข้ากันได้ ถ้า ไม่สอดคล้องกันก็เข้ากันไม่ได้ เช่น ถ้าบุคคลหนึ่งแสดงพฤติกรรมที่ต้องการควบคุม หรือมีอิทธิพลต่อบุคคลหนึ่ง แล้วบุคคลที่สองมีลักษณะยอมตามก็จะเข้ากันได้ แต่ถ้าทั้งสองคนมีลักษณะต้องการมีอิทธิพลหรือควบคุมอีกฝ่ายหนึ่ง ก็จะทำให้เข้า กันไม่ได้ เป็นต้น
3. การแสดงความคาดหวังพฤติกรรมที่ปรารถนา (Reciprocal Compatibility) ลักษณะ แบบนี้บุคคลจะพยายามแสดงออก เพื่อให้อีกฝ่ายมีพฤติกรรมตามที่ตนต้องการ ถ้า อีกฝ่ายปฏิบัติตามเป็นที่พอใจก็จะเข้ากันได้ แต่ถ้าอีกฝ่ายไม่ได้แสดงพฤติกรรมที่ อีกฝ่ายต้องการก็จะเข้ากันไม่ได้

พัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมี 4 ขั้นด้วยกัน คือ

1. การทำความรู้จัก (Orientation) เป็นการติดต่อสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ไป ไม่มี เรื่องราวส่วนตัว นับเป็นครั้งแรกของการทำความรู้จักกัน
2. การแลกเปลี่ยนข้อมูลขั้นสำรวจ (Exploratory affective exchange) เป็น ความสัมพันธ์สืบเนื่องหลังจากที่ทำความรู้จักกัน ในขั้นนี้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ส่วนตัวมากขึ้น เพื่อเป็นการสำรวจหรือศึกษาคู่ปฏิสัมพันธ์
3. การแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านอารมณ์ (Affective exchange) เป็นขั้นความสัมพันธ์ที่คู่ ปฏิสัมพันธ์เปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวกันมากขึ้น แต่ขั้นตอนนี้จะต้องเป็นคนที่มีความ สนิทสนมเป็นพิเศษและลึกซึ้งมาก มีความสนิทสนมและความไว้วางใจกันมาก



4. การแลกเปลี่ยนข้อมูลระดับคงที่ (Stable exchange) ระดับความสัมพันธ์เป็นการยอมรับปฏิบัติสัมพันธ์ สามารถโต้แย้งและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้โดยไม่กระทบกับความสัมพันธ์

มนุษย์มีสัญชาตญาณที่ไม่ต้องการอยู่โดดเดี่ยว แต่ต้องการที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับผู้อื่น ต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ต้องการคบค้าสมาคมและต้องการถ่ายทอดข่าวสารเรื่องราวต่างๆ สู่ผู้อื่น ขณะเดียวกันก็ต้องการที่จะรับรู้เรื่องราวของผู้อื่นด้วยเช่นกัน ผลักดันให้มนุษย์พัฒนาการสื่อสารขึ้นเป็นลำดับ ทั้งการสื่อสารความหมายโดยไม่ใช้คำพูด เช่น ภาษาใบ้ ภาษาท่าทาง สัญญาณต่างๆ หรือการสื่อความหมายด้วยการพูดการเขียนในการสื่อสารระหว่างกันและกัน มาเป็นการสื่อสารระหว่างกันโดยผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาขึ้นอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดเห็นและความรู้สึกร่วมกันของสังคมมนุษย์

บุคคลมักสื่อสารกันโดยมีความเกี่ยวข้องกับเป้าหมายอย่างน้อยหนึ่งใน 4 เป้าหมายดังนี้ คือ เพื่อค้นหาตนเอง เพื่อค้นหาโลกภายนอก เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายให้เกิดขึ้น และเพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมผู้รับสาร

องค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารระหว่างบุคคลที่ส่งผลให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ น่าสนใจหรือลึ้มเหลวขึ้นกับองค์ประกอบสำคัญดังนี้ คือ องค์ประกอบเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้ส่งสารและผู้รับสาร องค์ประกอบเกี่ยวกับเนื้อหาของสารและการนำเสนอ และองค์ประกอบเกี่ยวกับช่องทางการสื่อสาร

การสื่อสารระหว่างบุคคลมีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. กระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิดในสิ่งต่างๆ ระหว่างกันและกัน และเมื่อส่งสารไปยังผู้รับสารแล้วผู้รับสารจะต้องตีความ และแสดงปฏิกิริยาป้อนกลับต่อสิ่งที่รับรู้ การสื่อสารจึงมีลักษณะไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ ไม่มีจุดเริ่มต้น และไม่มีที่สิ้นสุด เป็นกระบวนการในลักษณะวงกลมนั่นเอง

2. การสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นกิจกรรมระหว่างบุคคล 2 ฝ่าย ทั้งนี้ เพื่อผลอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยปกติคู่สื่อสารมักสามารถแสดงปฏิกริยาป้อนกลับต่อกันได้ในระหว่างสื่อสาร

กิจกรรมที่บุคคลทั้ง 2 คนหรือระหว่างบุคคลในกลุ่มเล็กๆ ดำเนินไปร่วมกันก็คือ การแลกเปลี่ยนข่าวสารเพื่อการรับรู้ความหมายร่วมกัน ลักษณะการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างบุคคล 2 ฝ่าย ซึ่งสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

1. การสื่อสารซึ่งหน้า (Face to Face Communication) เป็นการสื่อสารที่ผู้ส่งและผู้รับเห็นหน้ากันและมีปฏิกริยาป้อนกลับเข้ามาในกระบวนการสื่อสารได้ทันที คู่สื่อสารทั้งสองฝ่ายจึงสามารถปรับการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพได้
2. การสื่อสารแบบผ่านสื่อ (Interpose Communication) เป็นการสื่อสารโดยอาศัยสื่อที่มีช่องทางให้ส่งหรือรับข่าวสารได้ไม่เกินครั้งละสองคน เช่น การพูดโทรศัพท์ การเขียนจดหมายส่วนตัวถึงกันและกัน เป็นต้น

เป้าหมายของการสื่อสารระหว่างบุคคลในที่นี้มีลักษณะเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายให้เกิดขึ้น (establishing meaningful relationship) ความต้องการที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ ก็คือความต้องการที่จะรักผู้อื่นและความต้องการที่จะได้รับความรักจากผู้อื่น ความต้องการนี้เองที่ทำให้มนุษย์ต้องการสร้างความสัมพันธ์อันใกล้ชิดให้เกิดขึ้น และการสื่อสารระหว่างบุคคลนั้น สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือประสานความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร เช่น การใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการสร้างความสนิทสนมคุ้นเคยกับเพื่อนฝูง ใช้ในการสร้างความเข้าใจกันและกันในระหว่างคนรัก เป็นต้น

เราอาจสรุปความสำคัญบางประการของการสื่อสารระหว่างบุคคลได้ดังนี้ คือ

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลช่วยให้คู่สื่อสารเกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เป็นสื่อกลางในการประสานความสัมพันธ์ของบุคคลสองฝ่ายเข้าด้วยกัน
2. การสื่อสารระหว่างบุคคลช่วยให้คู่สื่อสารยอมรับนับถือซึ่งกันและกัน
3. การสื่อสารระหว่างบุคคลทำให้เกิดความเข้าใจ ไว้วางใจซึ่งกันและกัน

มนุษย์เป็นสิ่งที่มีความมีชีวิตและจิตใจ มีความรู้สึกนึกคิดและสภาพร่างกายที่แตกต่างกันออกไปตามสภาวะของแต่ละบุคคล ความแตกต่างของบุคคลนี้เองที่ทำให้มนุษย์ประเมินค่าของสิ่งต่างๆ ไม่เหมือนกัน คนส่วนใหญ่จะทำการสื่อสารระหว่างบุคคลกับคนอื่น ๆ มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ลักษณะดึงดูดของคู่สื่อสาร (attractiveness)
2. ความใกล้ชิดของคู่สื่อสาร (proximity)
3. การให้แรงเสริมแก่คู่สื่อสาร (reinforcement)
4. ความคล้ายคลึงกันของคู่สื่อสาร (similarity)
5. การเสริมความแตกต่างของคู่สื่อสาร (complementarity)

#### รูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในสังคมเสมือน/ชุมชนจำลอง

เนื่องจากภายในเกมออนไลน์นั้นมีรูปแบบที่ใช้การสื่อสารด้วยตัวอักษรเพื่อใช้ในการสื่อสารกันภายในเกม ซึ่งมีส่วนคล้ายกับการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากการศึกษาเรื่องรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ของ ศุภิสาทดลา (2542) (อ้างถึงใน พิเชษฐ์ เวชพลรักรธรรม, 2544) ซึ่งพอนำมาเปรียบเทียบกับการสนทนาภายในตัวเกม ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงชุมชนจำลองที่ประกอบไปด้วยสมาชิกที่อยู่ร่วมกันภายในชุมชน มีการปฏิสัมพันธ์กัน มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ซึ่งสามารถแบ่งสภาพสังคมหรือบริบทที่เกิดขึ้นภายในชุมชนจำลองได้ดังนี้คือ

1. สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition)

สภาพไร้การขัดขวางนั้นกระทบรูปแบบพฤติกรรมสื่อสาร โดยรูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้สนทนานั้น พบว่าผู้สนทนาที่มีอิสระในการแสดงออกอย่างเต็มที่ เพราะเมื่อเข้ามาในเกมออนไลน์แล้ว สามารถที่จะพูดคุยกับใครหรือจะฟังสิ่งที่ใครพูดกับใครก็ได้ ดังนั้นจึงสามารถจะพูดสอดแทรกการพูดคุยของผู้อื่นได้ตลอดเวลา

2. สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries)

ในรูปแบบการสื่อสารภายในเกมนั้น คู่สนทนาอาจอยู่ห่างกันเป็นพันกิโลเมตร ไม่สามารถเห็นภาษากายได้ จึงมีการใช้ตัวอักษรเป็นสัญลักษณ์หรือใช้ฟังก์ชันในการแสดงอารมณ์ภายในตัวเกมแทนอารมณ์ของผู้สื่อสาร

### 3. สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำ

สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำนั้นหมายถึง สภาวะที่ไม่รู้ว่าผู้สื่อสารเป็นใคร อยู่ที่ไหน มีตัวตนในโลกแห่งความจริงเป็นอย่างไร ซึ่งผู้สนทนาไม่สามารถตรวจสอบความเป็นจริงได้ในสภาพแวดล้อมภายในเกม ซึ่งทำให้เกิดปรากฏการณ์เหล่านี้ได้แก่

- 3.1 การปลอมตัว (Fictitious) คือการกำหนดความเป็นตัวตนในอุดมคติของผู้สนทนา ไม่ว่าจะเป็นอายุ เพศ การศึกษา แม้กระทั่งเชื้อชาติหรือศาสนา
- 3.2 การหลอกลวง (Deception) คือการที่ผู้สนทนาไม่ได้แสดงข้อมูลหรือข้อเท็จจริงของตนเอง หรือเรื่องราวในการสนทนา
- 3.3 ความเป็นตัวตนหลากหลาย (Multiple Identities) ผู้สนทนาในเกมมีอิสระที่จะสามารถแสดงได้หลายบทบาท ทำให้เกิดความเป็นตัวตนหลากหลาย
- 3.4 การเปลี่ยนเพศ (Gender Swapping) การสื่อสารในเกม แม้จะมีการเลือกเพศของตัวละครเพื่อเป็นการแบ่งชาย-หญิง แต่ก็ไม่สามารถที่จะจำกัดได้ตายตัวแน่นอน และการที่เราไม่รู้ว่าคู่สนทนาเป็นใคร จึงสามารถเปลี่ยนเพศได้ เช่น ตัวละครชายอาจจะแสดงทำทิวาเป็นผู้หญิงเล่น หรือตัวละครผู้ชายที่แสดงตัวเป็นชาย แต่จริงๆ แล้วอาจจะเป็นผู้หญิงเล่นก็ได้

### 4. จินตนาการ (Fantasy)

ผู้สื่อสารสามารถจินตนาการให้ตนเองเป็นคนๆ หนึ่งที่มีลักษณะที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่สนทนา รวมทั้งการสร้างภาพผู้สนทนาของเราว่ามีหน้าตา ลักษณะท่าทางอย่างไร จากข้อความที่คู่สนทนาได้บอกมา เป็นการสร้างจินตนาการของผู้สื่อสาร ซึ่งก่อให้เกิดรูปแบบการสื่อสารที่น่าสนใจ

### แนวคิด การสร้างความไว้วางใจและความสัมพันธ์ฉันคนรัก (Building Trust and Romantic Relationship)

ความไว้วางใจมีความสำคัญกับกระบวนการสื่อสาร (กรรณิกา คุณากรเวโรจน์, 2544) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสื่อสารระหว่างบุคคล ตรงที่ว่าในการสื่อสารระหว่างบุคคลอื่น

โดยทั่วไปแล้วนั้น คนเราจะรู้สึกปลอดภัยหรือสะดวกใจที่จะเปิดเผยตนเอง ทำความรู้จักกับบุคคลอื่นๆ มากแค่ไหน ก็ขึ้นกับว่าเขาผู้นั้นรู้สึกไว้วางใจต่อบุคคลอื่นที่เขาติดต่อสัมพันธ์มากน้อยเพียงใด ยิ่งมีความไว้วางใจซึ่งกันและกันมากเท่าไร ก็ยิ่งทำให้กระบวนการสื่อสารดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายมากเท่านั้น

ในอีกประเด็นหนึ่งนั้น ความไว้วางใจยังมีความสัมพันธ์กับความน่าเชื่อถือ (Berlo and Lemert, 1996; Hovland, Janis and Kelly, 1993; Infante, 1980; Middlebrook, 1976; Rogers, 1969; Singletary, 1976 อ้างถึงใน กรรณิกา คุณากรเวโรจน์, 2544) ซึ่งในกระบวนการสื่อสารแล้วความน่าเชื่อถือของผู้ส่งสาร หรือแหล่งสาร เป็นแรงผลักดันประการหนึ่งที่จะทำให้ผู้รับสารคล้อยตาม หรืออีกนัยหนึ่งก็คือมีผลต่อการโน้มน้าวใจนั่นเอง (Giffin, 1967 อ้างถึงใน กรรณิกา คุณากรเวโรจน์, 2544) ฉะนั้น การศึกษาความน่าไว้วางใจก็จะต้องมองถึงเรื่องความน่าเชื่อถือไปด้วยเช่นกัน

ทั้งนี้ ในกระบวนการสื่อสารทั้งหลาย ในการสื่อสารระหว่างบุคคล ขณะที่เราทำการปฏิสัมพันธ์กับคู่สนทนา ความรู้สึกไว้วางใจหรือสะดวกใจที่จะเปิดเผยตนเองนั้น ย่อมได้รับอิทธิพลจากคู่สนทนา เช่น บุคลิกท่าทาง ทำนองการพูด คำพูดที่ใช้ การแสดงออกทางสีหน้า กิริยาต่างๆ ที่คู่สนทนาโต้ตอบระหว่างที่มีปฏิสัมพันธ์ โดยเราสามารถสังเกตสภาพดังกล่าวได้ง่ายดาย เนื่องจากเป็นการสื่อสารแบบตัวต่อตัวที่เราเห็นหน้าคู่สนทนา แต่สำหรับการสื่อสารที่อาศัยสื่อกลางในการถ่ายทอดสาร เช่นในการสื่อสารมวลชนนั้น สารที่ส่งมาสู่ผู้รับสาร แม้ว่าผู้รับจะไม่เห็นหน้าค่าตาผู้ส่งสาร ณ เวลาที่ส่ง แต่ในกระบวนการผลิตสาร มีขั้นตอนที่สร้างความไว้วางใจให้กับผู้รับสารในการเปิดรับสารเหล่านั้น เนื่องจากมีการตรวจสอบกลั่นกรองเนื้อหาก่อนเผยแพร่ อีกทั้งชื่อเสียงองค์กร สถาบันสื่อ และจรรยาบรรณการประกอบวิชาชีพเป็นหลักประกันในการรับผิดชอบต่อสารที่ส่งมายังผู้รับสาร

ความรู้สึกต่างของบุคคลต่อสิ่งต่างๆ และบุคคลด้วยกัน มีได้หลายลักษณะทั้งในแง่การประเมินค่า เช่น ดี-เลว สวย-ซีء ฯลฯ ในแง่ความผูกพัน เห็นห่างหรือเป็นปฏิปักษ์ ซึ่งในแง่นี้คือความชอบและความเกลียดชัง ความชอบเป็นความรู้สึกในเชิงบวกของสิ่งต่างๆ รวมทั้งตัวบุคคลด้วย ความรู้สึกชอบหรือความเกลียดชังมีผลต่อตัวบุคคล และมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมต่อคนอื่น รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความชอบจะเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

Pratricia Wallace (1999) (อ้างถึงใน พิเชษฐ เวชพลรักรธรรม, 2544) ได้ศึกษาจิตวิทยาในอินเทอร์เน็ตและพบว่าปัจจัยที่ทำให้คนเกิดความชอบและความรักในอินเทอร์เน็ตมีดังต่อไปนี้

1. รูปลักษณ์ภายนอก สิ่งดึงดูดทางกายภาพ

การมีหน้าตาที่หล่อหรือสวยเป็นข้อได้เปรียบทางกายภาพที่จะทำให้คนมาชอบคุณได้ จากงานวิจัยของ Snyder, M., Tanke, E. D., and Berscheid ที่ได้ทดสอบให้นักเรียนปี 1 ของมหาวิทยาลัยมิเนโซตาพูดโทรศัพท์กับผู้หญิงที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกได้ข้อมูลว่าผู้หญิงที่คุยด้วยสวยมาก กลุ่มที่สองได้ข้อมูลว่าผู้หญิงที่คุยด้วยไม่สวย ผลการทดลองปรากฏว่าผู้ชายกลุ่มแรกคิดว่าคุยกับผู้หญิงสวย ปฏิบัติต่อผู้หญิงดีมาก และเป็นมิตรจนจบการสนทนา แต่อีกกลุ่มดูจะไม่ได้ให้ความสนใจคู่สนทนาที่คิดว่าไม่สวยเลย การที่จะสามารถทำให้คนมารักมาชอบในอินเทอร์เน็ตก็เช่นกัน ถ้าทำให้คู่สนทนาคิดว่าคนที่คุยด้วยเป็นคนหน้าตาดี ก็ย่อมจะทำให้เขาเกิดความประทับใจและชอบคนที่คุยด้วย

2. การดึงดูดใจที่มองไม่เห็น

การไม่ได้เห็นหน้ากันเลยก็เป็นสิ่งดึงดูดใจอย่างหนึ่ง เพราะการคุยในอินเทอร์เน็ตใช้การพิมพ์แทนคำพูด บางคนเมื่ออยู่ในห้องเรียนไม่ได้รับความสนใจเพราะหน้าตาบุคลิกไม่ดี แต่ในอินเทอร์เน็ตอย่างน้อยก็ทำให้เกิดการรู้จักกันเพราะไม่รู้จักกันมาก่อนเลย จึงเกิดความเท่าเทียมกันทั้งคนหน้าตาดีและไม่ดี

3. ความใกล้ชิด

เหตุผลหนึ่งที่ทำให้การสนับสนุนว่าความใกล้ชิดทำให้เกิดความชอบเพราะทำให้คนมีความคาดหวังถึงความสัมพันธ์ในอนาคต Josept Walther พิสูจน์ว่าการคาดหวังถึงอนาคตของคนในอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยที่ทำให้คนๆ หนึ่งทำดีกับอีกคน โดยเขาแบ่งการทดลองออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกให้จับคู่ทำงานโดยมีเงื่อนไขว่าต้องทำงานด้วยกันจนจบโครงการ กลุ่มที่ 2 ให้จับคู่โดยให้เปลี่ยนคู่ทุกๆ ขั้นตอนการทำงาน ผลปรากฏว่ากลุ่มที่ 1 มีความรักใคร่สนิทสนมกันมากกว่ากลุ่มที่ 2

ความใกล้ชิดและคุ้นเคยในอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่าจุดตัดผ่านของความถี่

(Intersection Frequency) แสดงให้เห็นว่าคุณได้เจอคนนั้นบ่อยแค่ไหนใน



อินเทอร์เน็ต ถ้ามีโอกาสสนทนากันบ่อยก็อาจทำให้เกิดความรักใคร่ชอบพอกันได้ การส่งอีเมล (E-mail) หากันบ่อยๆ ก็เพิ่มระดับของสัมพันธภาพเช่นกัน

#### 4. ความคิดที่คล้ายกัน

งานวิทยานิพนธ์ของ Feoffrey Hultin แห่งมหาวิทยาลัย Simon Fraser วิเคราะห์สารที่ตีพิมพ์ในอินเทอร์เน็ตพบว่า คนมีแนวโน้มชอบคนที่มีความคล้ายกันด้านทัศนคติและความคิด ครั้งแรกมีชายจีนมาตีพิมพ์หาเพื่อนในอินเทอร์เน็ต และได้รับการตอบกลับจากหญิงจีนอย่างรวดเร็ว แต่หลังจากที่คู่สนทนาหญิงบอกว่าเธอเป็นหนอนหนังสือ ดูโทรทัศน์ สอนเปียโน และขับรถแข่ง ในขณะที่ชายจีนบ่ารถไม่ชอบการอ่าน หลังจากนั้นข้อความที่ส่งหากันของพวกเขาก็ลดจำนวนลง และเลิกติดต่อในที่สุด

การดึงดูดใจในอินเทอร์เน็ตมีลักษณะหนึ่งคือ ถ้าได้คุยหรือรู้จักกับคนที่มีทัศนคติหรือความคิดเดียวกับเรา เราก็จะเกิดความชอบเขาและอาจจะพัฒนาเป็นความรักในที่สุด

#### 5. ความสัมพันธ์แบบเกื้อกูล

ในอินเทอร์เน็ตนั้นผู้ถูกวิจัยโดยมากแสดงผลว่า เมื่อเกิดเหตุการณ์ใดก็ตามที่เกิดการจับคู่ของคนที่ต้องการความช่วยเหลือกับคนที่ช่วยเหลือคนอื่น ผลที่ได้จะเป็นไปได้ด้วยดี ดังเช่นงานวิจัยที่ Stanford University ผู้หญิงที่เข้าร่วมงานทดลองมีความฉลาดมาก เมื่อให้ทำงานร่วมกับคนเก่งและไม่เก่ง ปรากฏว่าผู้หญิงฉลาดชอบทำงานกับคนไม่เก่ง แสดงว่าคนเรามีความสุขกับการช่วยเหลือเพื่อนที่ต้องการความช่วยเหลือ

ในอินเทอร์เน็ตก็มีรูปแบบเดียวกัน ถ้าคุณช่วยเหลือคนอื่นที่ต้องการความช่วยเหลือได้ คุณก็จะเป็นที่รักของเขา และถ้าคุณต้องการความช่วยเหลือ คุณก็จะมีคนนำดึงดูดให้เขาชอบเหมือนกัน

#### 6. ใครชอบเรา เราก็ชอบเขา

เมื่อคนชอบคุณ คุณมีแนวโน้มจะชอบเขากลับ เพราะคุณจะถูกเอ็นโยและความน่าดึงดูดใจของคนนั้นที่มีต่อคุณจะมากยิ่งขึ้น ในอินเทอร์เน็ตคนที่มีเงื่อนไขบางอย่างให้ศึกษาเช่น เขายกย่องคุณ ส่งอีเมล (E-mail) หาคุณ และมีข้อมูลเพิ่มเติมว่าเขาชอบคุณ คุณจะรู้สึกว่ามีค่าและสนใจเขา

#### 7. อารมณ์ขัน

คนสนุกน่าดึงดูดใจกว่า จากแบบสอบถามของ Melissa Bekelja Wanzer และผู้ร่วมงานที่ทำเรื่องเกี่ยวกับอารมณ์ขันและความน่าดึงดูดใจของสังคม พบว่าระดับความน่าดึงดูดใจมีผลเกี่ยวเนื่องมาจากประเภทของอารมณ์ขันที่เกิดขึ้น คนส่วนใหญ่มีแนวโน้มจะตอบโต้พูดคุยกับคนที่มีอารมณ์ขัน

#### 8. การเปิดเผยเรื่องส่วนตัว

การพัฒนาความสัมพันธ์ให้ใกล้ชิดกันมากขึ้นคือการเปิดเผยเรื่องส่วนตัว จากการศึกษาของ Malcolm Park และ Kory Floyd ซึ่งให้เห็นว่าการเปิดเผยเรื่องส่วนตัวเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ในอินเทอร์เน็ต เขาใช้หลักฐานที่คนในอินเทอร์เน็ตบอกว่า ฉันรู้สึกวางใจคนๆ นี้เกี่ยวกับทุกสิ่ง หรือฉันบอกคนๆ นี้เสมอว่ารู้สึกอย่างไร แต่บางคนก็ไม่เคยเปิดเผยเรื่องส่วนตัวเลย

อย่างไรก็ตาม Joseph Walther กลับบอกว่าคนมีแนวโน้มจะเปิดเผยมากในอินเทอร์เน็ต เพราะว่าไม่รู้จักคู่สนทนา มีทั้งความปลอดภัยทางกายภาพและรู้สึกสนิท เพราะคุยอย่างไรก็ได้ ไม่ต้องกังวลถึงความจริงที่ว่าหน้าตาเป็นอย่างไร รวมไปถึงการแต่งตัวและน้ำหนักรวม

Motton Deutsch (1965) (อ้างถึงใน กรรณิกา คุณากรเวโรจน์, 2544) นักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องความขัดแย้ง (conflict) ได้กล่าวถึงความไว้วางใจว่า คือ ความคาดหวังที่มีต่อตัวผู้อื่น กล่าวคือ เราจะไว้วางใจในบุคคลอื่นก็ต่อเมื่อยามใดที่เราต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องที่มีความเสี่ยง ซึ่งมีบุคคลอื่นเป็นผู้คุมสถานการณ์นั้นๆ โดยส่วนใหญ่ เรามีความคาดหวังว่าบุคคลอื่นนั้นจะช่วยลดความเสี่ยงที่อาจเกิดจากพฤติกรรมหรือการกระทำใดๆ ก็ตามที่เราต้อง

เข้าไปเกี่ยวข้องด้วย นอกจากนี้ การสร้างความรู้สึกความไว้วางใจนั้นคุณลักษณะที่เป็นพื้นฐานที่ควรมีก็คือ ความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

นอกจากนี้ Deutsch (1960) (อ้างถึงใน กรรณิกา คุณากรเวโรจน์, 2544) ก็ยังทำการศึกษาเรื่องความไว้วางใจ และพบว่าสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นมาจากบุคคลหรือความรู้สึกที่มีต่อผู้อื่นเพียงฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่ความไว้วางใจเป็นผลมาจากการโต้ตอบกันของสองฝ่าย นอกจากนี้ ความรู้สึกภายในก็เป็นความรู้สึกที่มีต่อตนเองและต่อผู้อื่นรวมทั้งความคาดหวังที่แต่ละคนคาดหวังต่อบุคคลอื่นและบรรทัดฐาน (norm) ที่จะปฏิบัติตนต่อบุคคลอื่น

ฉะนั้น ความรู้สึกไว้วางใจนั้นแท้จริงแล้วเป็นความรู้สึกที่เกิดจากการโต้ตอบจากทั้งสองฝ่าย นั่นคือ นอกจากตัวเราเองแล้วก็ต้องมีบุคคลอื่นเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ทั้งนี้การเกิดความไว้วางใจมีด้วยกัน 3 องค์ประกอบ คือ

1. ความเสี่ยง คือ เสี่ยงที่จะไว้วางใจ ซึ่งผลอาจออกมาดีหรือร้าย
2. ความรู้สึกไว้วางใจไม่สามารถเกิดขึ้นมาลอยๆ ได้แต่มันขึ้นอยู่กับบุคคลอื่นที่ทำให้เรารู้สึกไว้วางใจหรือไม่
3. ความรู้สึกที่ต้องเชื่อมั่นว่าบุคคลอื่นนั้นจะตอบสนองต่อเราในวิถีทางที่จะส่งผลในทางดีมากกว่าทางร้าย

สิ่งที่เพิ่มเข้ามาในการค้นหาจากความสัมพันธ์ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่เป็นส่วนตัวนั้น ไม่ได้เกิดขึ้นอย่างอัตโนมัติด้วยการติดต่ออย่างกว้างๆ ในไซเบอร์สเปซหรือโลกแห่งความจริง กว่าจะปรับตัวไปสู่การพัฒนาการเป็นความสัมพันธ์แบบเพื่อนสนิท และ/หรือ ความสัมพันธ์ฉันคนรัก McKenna (1998/1999) สรุปว่าความสัมพันธ์แบบเพื่อนสนิทและความสัมพันธ์ฉันคนรัก ที่ถูกพัฒนาบนอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่ง่ายและพัฒนาได้อย่างรวดเร็วมากกว่าความสัมพันธ์แบบเก่าๆ ที่ผ่านมา

จากการวิจัยของ Cornwell และ Lundgren (2001) พบว่าการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ฉันคนรักจากการสื่อสารในห้องสนทนา (Chat Room) ของผู้ใช้ในไซเบอร์สเปซกับโลกแห่งความจริง สิ่งสำคัญคือต้องตรวจสอบความต่างในระดับการมีส่วนร่วมทุกอย่าง และ

ความโน้มเอียงในการแสดงภาพตัวแทนที่ไม่ตรงกับความเป็นจริงของพวกเขาออกมาให้กับคู่สนทนา ซึ่งจะเป็นการระบุถึงชนิดของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น

อย่างไรก็ดี ด้วยความผันผวนในเรื่องของภาษา ที่อาจจะตีความความหมายไปได้ในหลาย ๆ แง่มุมและหลายระดับ เป็นเหตุให้นักทฤษฎีให้คะแนนในเรื่องเกี่ยวกับการแสดงอารมณ์ และพฤติกรรมทั้งหมดที่แสดงออกเป็นหลักในการวัดถึงความเป็นเพื่อนสนิทหรือความสัมพันธ์ ฉันทนรัก Levinger (1980, 1988; Borden and Levinger, 1991) เห็นว่าทั้งหมดนี้เกิดจากแนวคิดเกี่ยวกับความรู้สึกของกลุ่มสนทนาที่เกี่ยวกับความเป็นห่วงเป็นใยหรือการพึ่งพาอาศัยกัน และกัน ซึ่งเป็นศูนย์กลางความสัมพันธ์ที่ทำให้ความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันมากขึ้น เขาจึงเสนอโมเดล 5 ขั้นตอนของการสร้างความสัมพันธ์ให้ใกล้ชิด คือ เริ่มต้นที่ความดึงดูด สร้างความสัมพันธ์ การสานต่อ การเสื่อมลง และความสัมพันธ์สิ้นสุด ลักษณะที่แสดงออกอย่างมีระบบจะเพิ่มขึ้น และต่อมากจะลดลงในทุกระดับของการมีส่วนร่วม

ความสัมพันธ์ฉันทนรักในโลกแห่งความจริงมีแนวโน้มว่าจะมีระดับสูงกว่าความสัมพันธ์ภายในไซเบอร์สเปซ ไม่ว่าจะในด้านรูปแบบความสัมพันธ์ฉันทนรัก และการเริ่มต้นความสัมพันธ์ เนื่องจากมีโอกาสในการตัดสินจากการมองเห็น การได้ยิน และการรับรู้ถึงสภาพทางกายภาพในโลกแห่งความจริง ซึ่งล้วนแล้วแต่มีส่วนสนับสนุนให้เกิดความชอบได้มากกว่า

Parks และ Floyd (1996) กล่าวว่า สิ่งที่ดีเยี่ยมมากกว่าสำหรับความเป็นไปได้ในสังคมการแสดงออกทางกายภาพ และสิ่งต่างๆ ที่ประกอบให้เห็นถึงความคุ้มค่าที่ผ่านเข้ามา มีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์หรือการพัฒนาความสัมพันธ์ที่จะเกิดขึ้น ในการวิจัยของ Cornwell และ Lundgren (2001) เปรียบเทียบความต่างระหว่างความสัมพันธ์ฉันทนรักในไซเบอร์สเปซและในโลกแห่งความจริง โดยมองความสัมพันธ์ใน 4 มุมมอง คือ ระดับความสัมพันธ์ของการเข้ามาเกี่ยวข้องกัน ความจริงเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของพวกเขา การสังเกตความเป็นไปของระดับอารมณ์ที่เพิ่มขึ้น และความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดขึ้น

จากการวิเคราะห์ของ Goffman (1959) ด้วยวิธีการที่ฟิงน่ามาใช้ (Leary, 1995; Schlenker, 1980) สามารถสรุปได้ว่าผู้กระทำทั่วไปในสังคมมีแนวโน้มที่จะนำเสนอตัวเอง โดยใช้การควบคุมและแนวทางแสดงความคิด Goffman พบว่าไซเบอร์สเปซเป็นสถานที่ที่เอื้อโอกาสที่ดีในการพูดเกินจริงหรือสร้างเรื่องหลอกลวงอย่างสมบูรณ์แบบในการนำเสนอภาพตัวตนของ

ตัวเอง และเป็นไปได้ว่าคุณสัมพันธ์ฉันคนรักในไซเบอร์สเปซมีจำนวนน้อยมากที่เข้าถึงความรู้สึกเหมือนเห็นด้วยตาและเข้าใจถึงเจตนาของคำพูด การสังเกตโดยตรงถึงพฤติกรรมที่แสดงออกในทุกๆ วันจึงเป็นสิ่งสำคัญ และหาโอกาสในการปรึกษาร่วมกันกับคนที่คุ้นเคยหรือกลุ่มบุคคลที่ 3 มากกว่ากลุ่มความสัมพันธ์ในโลกแห่งความจริง ซึ่งท้ายที่สุดก็พบว่า มีความเป็นไปได้เล็กน้อยที่ข้อมูลจากการตรวจเช็คหรือตรวจสอบพบว่า มีการแสดงอัตลักษณ์ตามความเป็นจริงเกิดขึ้นในความเป็นความสัมพันธ์ฉันคนรัก ซึ่งเห็นพ้องกับข้อสรุปของ McKenna (1998/1999) เกี่ยวกับประสบการณ์ในการศึกษาที่เพิ่งพบเมื่อไม่นานนี้ ว่ามีการนำเสนอความเป็นตัวเอง มากกว่าจินตนาการของตัวเองเกิดขึ้นใน CMC มากกว่าการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า

จากการศึกษาของ ศิริพิชญ์ (2546) เกี่ยวกับค่านิยมของวัยรุ่นไทยในเรื่องความรัก พบว่าค่านิยมในวัยรุ่นมีรูปแบบในความรักแบบค่อยเป็นค่อยไป ใช้เวลาในการศึกษาความเป็นตัวตนของกันและกันจนสามารถพัฒนาความสัมพันธ์จากระดับเพื่อนไปสู่คนรักได้ และจากการศึกษาของ Whitbeck (1989 อ้างถึงใน ศิริพิชญ์, 2546) พบว่า วัยรุ่นจะมีความสนใจในค่านิยมและความคิดเห็นในเรื่องใหม่ๆ ตรงกัน และจากการที่วัยรุ่นมีความใกล้ชิดผูกพัน มีความคิดที่คล้ายกันนั้น ทำให้วัยรุ่นยอมรับข้อดี ข้อเสีย ของกันและกันได้ มีความเห็นอกเห็นใจกัน เข้าใจกันจนพัฒนามาเป็นความรัก

ความรักผ่านเกมออนไลน์ คือ การเริ่มต้นสร้างความสัมพันธ์ และการพัฒนาความสัมพันธ์เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ ซึ่งส่วนประกอบต่างๆ ของเกมออนไลน์อาจจะมีผลหรือไม่มีผลต่อการตัดสินใจในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นก็ได้ และถึงแม้ว่าภายหลังจะมีการติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางอื่นในการพัฒนาความสัมพันธ์ อาทิ การพูดคุยผ่าน MSN หรือการคุยกันทางโทรศัพท์ รวมถึงการนัดออกมาเจอกันภายนอกเกมก็ตาม ก็ยังคงถือว่าเป็นความรักผ่านเกมออนไลน์เพราะเป็นความรักที่มีเกมออนไลน์เป็นจุดเริ่มต้นและเป็นตัวเชื่อมต่อในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น

## แนวคิด เกมออนไลน์ (Game Online)

เกม หมายถึง โปรแกรมที่ออกแบบมาให้เล่น เพื่อความสนุก เพลิดเพลินและช่วยให้ผู้เล่นคลายอาการตึงเครียดได้ถ้าเล่นอย่างมีขอบเขต มีรูปแบบและกฎของการเล่น พร้อมทั้งจะลองของใหม่ที่แปลกและยากกว่าธรรมดา (<http://th.wikipedia.org>)

อาษา ตั้งจิตสมคิด (2544) ได้แสดงความหมายของเกมดังนี้ “คำว่า Game หากเปิดโปรแกรม Thaisoft So Sethaputra Dictionary 2.0 แล้วจะได้ความหมายว่า “การเล่นอย่างสนุกสนาน” ซึ่งความหมายของเกมที่ผมจะให้ไว้นั้นก็คือ “เป็นสิ่งที่เล่นแล้วทำให้ผู้เล่น (User) ได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน” ไม่ว่าจะเป็นเกมที่มี Graphics สวยงามเหมือนจริงหรือเกมไฟธรรมดาที่แถมมาพร้อมกับ Windows หากทำให้เราซึ่งเป็นผู้เล่นได้รับความสนุกแล้วก็นั่นคือ Game”

”คอมพิวเตอร์เกม” หมายถึง การนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่างๆ มาเขียนแล้วแต่ในแนวเกมของผู้สร้างว่าจะสร้างให้เหมือนสมจริง หรือจะสร้างแบบเน้นกราฟิก การสื่อที่สมจริงโดยใช้ภาพอนิเมชัน เป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม (<http://th.wikipedia.org>)

หากจะแบ่งเกมออกตามวิธีการเล่น สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ

1. แบบผ่านคอนโซล (Console Game) เช่น PlayStation 2 (PS2) , Xbox, GameCube
2. แบบผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ (PC Game) เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ

และสามารถจำแนกออกได้เป็น 3 รูปแบบ คือ

1. วิดีโอเกม (Video Game)
2. คอมพิวเตอร์เกม (Computer Game)
3. อินเทอร์เน็ตเกม (Internet Game)

เกมออนไลน์ จัดอยู่ในรูปแบบของอินเทอร์เน็ตเกม โดยสามารถแบ่งประเภทของเกมออนไลน์ออกได้เป็น 9 ประเภท (พิรงรอง รามสูต, 2551) ดังนี้



1. MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) หมายถึง เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครที่เกมกำหนดหรือสร้างตัวละครแทนตน (Avatar) เพื่อใช้ดำเนินเนื้อเรื่องตามที่เกมกำหนดให้ โดยที่การดำเนินเนื้อเรื่องจะเป็นไปตามลำดับ ดังนั้นเกมออนไลน์ประเภทนี้ผู้เล่นมักจะมีประสบการณ์ร่วมใกล้เคียงกัน ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ได้แก่ Ragnarok Online, MU Online และ Maple Story เป็นต้น
2. MMOFTS (Massively multiplayer online first-person shooter) หมายถึง เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสวมบทบาทตัวละครที่ถูกควบคุมผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 โดยส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่ใช้อาวุธปืนประเภทต่างๆ ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ได้แก่ Special Force และ Crossfire เป็นต้น
3. MMORTS (Massively multiplayer online real-time strategy) หมายถึง เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นจะต้องควบคุมตัวละครพร้อมๆ กับวางแผนกลยุทธ์เพื่อเอาชนะผู้เล่นอื่นๆ ตามเวลาที่กำหนด ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ได้แก่ DotA All Stars เป็นต้น
4. MMODG (Massively multiplayer online dancing game) หมายถึง เกมออนไลน์ที่เน้นเกี่ยวกับเสียงดนตรีหรือการเต้นรำ โดยทั่วไปการเล่นเกมนี้อาจจะให้ความสำคัญกับจังหวะของดนตรี เช่น การกดปุ่มให้ตรงจังหวะ ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ได้แก่ Audition และ Super dance Online เป็นต้น
5. MMOMG (Massively multiplayer online manager game) หมายถึง เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นจะเลือกวางแผนกลยุทธ์ในการเล่นที่ต้องการ โดยผู้เล่นจะใช้เวลาในการวางแผนกลยุทธ์ไม่มากนัก แล้วรอผลการตัดสินแพ้-ชนะกับผู้เล่นอื่น เกมประเภทนี้ต่างจาก MMORTS ตรงที่เกม MMOMG ให้ความสำคัญกับการวางแผนกลยุทธ์อย่างเดียวเท่านั้น ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ได้แก่ Hatrick
6. MMOR (Massively multiplayer online racing) หมายถึง เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นแข่งขันกันบนสนามแข่งโดยที่ตัวละครจะขับขี่พาหนะรูปแบบต่างๆ หรืออาจจะไม่ใช่พาหนะ เป้าหมายของเกมส่วนใหญ่คือการแข่งขันเพื่อเข้าสู่จุดหมายที่กำหนดก่อนผู้เล่นอื่น ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ได้แก่ Tales Runner และ Kart Rider เป็นต้น
7. M MOTG (Massively multiplayer online tycoon game) หมายถึง เกมออนไลน์ประเภทเกมธุรกิจ ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ได้แก่ Starpeace และ Industry Player เป็นต้น

8. MMOSG (Massively multiplayer online sport game) หมายถึง เกมออนไลน์ที่เกี่ยวกับกีฬา ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ได้แก่ Pangya, Fanta Tennis และ 16 Pounds เป็นต้น
9. Others หมายถึง เกมออนไลน์ประเภทอื่นๆ ที่ไม่สามารถจัดแบ่งเข้ากลุ่มต่างๆ ที่กล่าวมาแล้วได้

การเล่นเกมที่ระหว่างบุคคลเป็นการแข่งขันในแง่ของจิตวิทยาซึ่งมีการซ่อนเงื่อนงำ คือ วัตถุประสงค์ที่แท้จริงของผู้เล่นเกมเป็นอย่างไรไม่อาจรู้ได้และไม่ใช่เป็นการเล่นเพื่อสนุกเหมือนการเล่นเกมไพ่หรือหมากรุก เกมในแง่ของจิตวิทยาหมายถึงกิจกรรมการสื่อสารระหว่างบุคคลที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา มีการแข่งขันกัน มีเหตุผลแต่เพียงผิวเผิน ซ่อนเงื่อนงำโดยแสดงออกด้วยการพูดคุยเหมือนสนทนาสนมกัน แต่มีกลอุบายซ่อนอยู่ ลักษณะของเกมทางจิตวิทยาประกอบด้วย การสื่อสารที่ดูเผินๆ แล้วมีความสอดคล้องกันในลักษณะของการคบหาสมาคมกันตามปกติของกิจกรรมทางสังคม แต่มีการซ่อนเงื่อนงำอยู่ในคำพูดที่สนทนากันและผลที่เกิดขึ้นจะบอกได้ว่าผู้เล่นเกมนั้นมีวัตถุประสงค์อะไร (เสนาะ ตีเขาวัว, 2541)

การเล่นเกมที่ทำให้เกิดการคุ้นเคยกันสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันแต่ขาดความซื่อสัตย์ระหว่างกัน การที่คนเล่นเกมเพราะต้องการความเสียงการทำหาย การตื่นตัว ต้องการรู้จักตัวเองและคนอื่น ต้องการบรรลุเป้าหมายที่ต้องการและใช้เวลาที่ว่างอยู่ให้หมดไป

แม้ว่าลักษณะของการรวมตัวกันเป็นชุมชนภายในเกมออนไลน์อาจจะมีลักษณะคล้ายกับการเข้าห้องสนทนา (Chat Room) ก็ตาม แต่ภายในเกมออนไลน์จะสามารถแสดงความเป็นตัวตนใหม่ได้มากกว่าห้องสนทนา (Chat Room) ที่อาศัยตัวหนังสือในการสื่อความหมายเป็นหลัก เพราะภายในเกมจะสามารถแสดงถึงพฤติกรรม การแสดงออก ออกมาให้เห็นได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิรัฏฐ์ ศุภการ (2545) ทำการวิจัยเรื่อง “การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง” ได้ศึกษาการสร้างตัวตนในชุมชนเสมือนจริงที่เรียกว่า แลมป์ดามู ซึ่งเป็นการสร้างตัวตนภายใต้ระบบการสร้างสภาพแวดล้อมจำลองที่เรียกว่า เวอร์ชวล เรียลลิตี้ และมีปฏิสัมพันธ์กันได้ทุกอย่างเช่นในโลกแห่งความเป็นจริง จากผลการวิจัยพบว่าการสร้างตัวตนในชุมชนเสมือนจริงมีความหลากหลาย ส่วนใหญ่มีรูปร่างหน้าตาเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง และสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของค่านิยมต่างๆ ในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านคำอธิบายตัวตนของประชากรในแลมป์ดามู

พิเชษฐ์ เวชพลรักรธรรม (2544) ทำการวิจัยเรื่อง “การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต” พบว่าวัยรุ่นชายจะมีการตัดสินใจยอมรับหรือปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์โดยอาศัยความพึงพอใจ และไม่ได้คำนึงถึงสังคมและคนรอบข้าง ในขณะที่วัยรุ่นหญิงจะมีการตัดสินใจยอมรับหรือปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์โดยอาศัยความถูกต้องที่วัฒนธรรมและสังคมเป็นผู้กำหนด อย่างไรก็ตามวัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมใช้ค่านิยมของการมีอิสรภาพอย่างไร้ขอบเขต ซึ่งก่อให้เกิดค่านิยมร่วมกัน ที่มุ่งเน้นไปในเรื่องของการแสวงหาความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) ทำการวิจัยเรื่อง “มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์: กรณีศึกษา [www.pantip.com](http://www.pantip.com) และ [www.sanook.com](http://www.sanook.com)” พบว่าลักษณะในมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นชุมชนเสมือน (Virtual community) ที่เกิดขึ้นขนานไปกับโลกแห่งความเป็นจริง ผู้ใช้งานใช้มณฑลสาธารณะเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจของตนเอง คือ เพื่อสนองความต้องการส่วนตัว เป็นแหล่งข้อมูลและใช้เพื่อเป็นตัวกลางในการสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ

วิรัช รักเยี่ยมสะอาด (2546) ทำการวิจัยเรื่อง “การสื่อสารระหว่างบุคคล ในเว็บไซต์ไทยเมทกับการเคลื่อนที่จากชุมชนเสมือนสู่ความจริง (กรณี ศึกษาเว็บไซต์ไทยเมท)” พบว่าการสร้างความสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ไทยเมทมีการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนมาสู่โลกแห่งความเป็นจริง แต่การจะพัฒนาความสัมพันธ์ไปในรูปแบบใดนั้น ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของสมาชิกไม่เกี่ยวกับชุมชน โดยชุมชนเป็นเพียงช่องทางที่เอื้อโอกาสให้ค้นหาคู่เท่านั้น

สายใจ สีลาขจรจิต (2545) ทำการวิจัยเรื่อง “การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวก  
ในอินเทอร์เน็ต” พบว่าเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์มีบทบาทในการสร้างสัมพันธภาพเชิงบวก  
ด้วยคุณลักษณะในเรื่องความเป็นอิสระไร้การควบคุม ไม่ติดปัญหาเรื่องระยะเวลา สถานที่  
คุณสมบัติด้านการปฏิสัมพันธ์ได้ทันที และมีความเป็นส่วนตัว การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพ  
เชิงบวกในอินเทอร์เน็ตเป็นการสร้างสัมพันธภาพคล้ายสังคมจริง แต่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ตที่  
เป็นชุมชนเสมือน



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เก็บข้อมูลโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยทั้งปริมาณและคุณภาพ ดังนี้

1. การสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire-based Survey)
2. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

#### ประชากร

ในการวิจัยครั้งนี้ ประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้เล่นเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์ที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกม ซึ่งไม่สามารถทราบจำนวนประชากรที่แน่นอนได้

#### การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

ในการสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างจะใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (accidental sampling) จำนวน 40 คนขึ้นไป และการสัมภาษณ์เชิงลึก จะใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน

#### **1. การสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire-based Survey)**

ในการสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม ใช้ตัวอย่างคำถามในงานวิจัยของ Cornwell และ Lundgren (2001) เป็นพื้นฐานในการตั้งคำถาม โดยมีการเพิ่มเติมเปลี่ยนแปลงคำถามให้เหมาะสมกับการศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ โดยกรอบคำถามจะอยู่ในกรอบที่ว่า “ความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์” ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง อาทิ ข้อมูลพื้นฐานทั่วไป เกี่ยวกับเรื่องเกมออนไลน์ และจำนวนความสัมพันธ์ฉันคนรัก
2. การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม ผ่านคำอธิบายตัวละครที่สร้างขึ้นภายในเกม (avatar) และการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวในโลกแห่งความจริงผ่านระบบแชต (chat) ของเกม
3. รูปแบบการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกเกม

4. รูปแบบของเกมกับการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก
5. การเปรียบเทียบภาพแทนตนเองของผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักภายในเกมกับความเป็นจริงภายนอกเกม ว่ามีการนำเสนอภาพแทนตนเองต่างไปจากความเป็นจริงหรือไม่

#### การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ของแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทดสอบ (Pre-test) กับผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง แต่มีคุณลักษณะตรงตามลักษณะของกลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย กล่าวคือ เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมเร็กร้านหรือออนไลน์และมีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกม จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบว่า คำถามของแบบสอบถามสามารถสื่อความหมายตรงตามที่ต้องการ และมีความเหมาะสม

#### เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์การให้คะแนน ในส่วนที่มีการวัดผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก และการนำเสนอภาพแทนตนเองที่ต่างไปจากความเป็นจริง มีดังต่อไปนี้

1. การนำเสนอภาพตัวแทนกับการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก
  - เกณฑ์การให้คะแนน ข้อที่ 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16
 

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน
เห็นด้วย	=	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน
  - เกณฑ์การให้คะแนน ข้อที่ 4, 9, 12
 

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน
เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่แน่ใจ	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	4	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน



- เกณฑ์การแปรความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนนการนำเสนอภาพตัวแทนกับการสร้าง  
ความสัมพันธ์ฉันคนรัก

คะแนนระหว่าง 1.00 – 1.80	หมายถึง	การนำเสนอภาพตัวแทน มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักน้อยที่สุด
คะแนนระหว่าง 1.81 – 2.60	หมายถึง	การนำเสนอภาพตัวแทน มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักน้อย
คะแนนระหว่าง 2.61 – 3.40	หมายถึง	การนำเสนอภาพตัวแทน มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักปานกลาง
คะแนนระหว่าง 3.41 – 4.20	หมายถึง	การนำเสนอภาพตัวแทน มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักมาก
คะแนนระหว่าง 4.21 – 5.00	หมายถึง	การนำเสนอภาพตัวแทน มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักมากที่สุด

2. การสื่อสารภายในเกมและภายนอกเกมกับการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

- เกณฑ์การให้คะแนน

มากที่สุด	=	5	คะแนน
มาก	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
น้อยที่สุด	=	1	คะแนน

- เกณฑ์การแปรความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนนการสื่อสารภายในเกมและภายนอกเกม  
กับการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

การสื่อสารภายในเกม (ข้อ 1-8)

คะแนนระหว่าง 1.00 – 1.80	หมายถึง	การสื่อสารภายในเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักน้อยที่สุด
คะแนนระหว่าง 1.81 – 2.60	หมายถึง	การสื่อสารภายในเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักน้อย
คะแนนระหว่าง 2.61 – 3.40	หมายถึง	การสื่อสารภายในเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักปานกลาง

คะแนนระหว่าง 3.41 – 4.20	หมายถึง	การสื่อสารภายในเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักมาก
คะแนนระหว่าง 4.21 – 5.00	หมายถึง	การสื่อสารภายในเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักมากที่สุด

### การสื่อสารภายนอกเกม (ข้อ 9-12)

คะแนนระหว่าง 1.00 – 1.80	หมายถึง	การสื่อสารภายนอกเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักน้อยที่สุด
คะแนนระหว่าง 1.81 – 2.60	หมายถึง	การสื่อสารภายนอกเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักน้อย
คะแนนระหว่าง 2.61 – 3.40	หมายถึง	การสื่อสารภายนอกเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักปานกลาง
คะแนนระหว่าง 3.41 – 4.20	หมายถึง	การสื่อสารภายนอกเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักมาก
คะแนนระหว่าง 4.21 – 5.00	หมายถึง	การสื่อสารภายนอกเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักมากที่สุด

### 3. รูปแบบของเกมที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

#### - เกณฑ์การให้คะแนน

มากที่สุด	=	5	คะแนน
มาก	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
น้อยที่สุด	=	1	คะแนน

#### - เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนนรูปแบบของเกมกับการสร้าง

#### ความสัมพันธ์ฉันคนรัก

คะแนนระหว่าง 1.00 – 1.80	หมายถึง	รูปแบบของเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักน้อยที่สุด
คะแนนระหว่าง 1.81 – 2.60	หมายถึง	รูปแบบของเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักน้อย

คะแนนระหว่าง 2.61 – 3.40	หมายถึง	รูปแบบของเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักปานกลาง
คะแนนระหว่าง 3.41 – 4.20	หมายถึง	รูปแบบของเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักมาก
คะแนนระหว่าง 4.21 – 5.00	หมายถึง	รูปแบบของเกม มีผลกับการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักมากที่สุด

#### 4. การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมที่ต่างไปจากความเป็นจริง

##### - เกณฑ์การให้คะแนน

เหมือนกับที่บอกภายในเกม	=	4	คะแนน
คล้ายคลึงกับที่บอกภายในเกม	=	3	คะแนน
ต่างจากที่บอกภายในเกมค่อนข้างมาก	=	2	คะแนน
ไม่เหมือนกับที่บอกภายในเกมเลย	=	1	คะแนน

##### - เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนนการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมที่ต่างไปจากความเป็นจริงกับการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

คะแนนระหว่าง 1.00 – 1.75	หมายถึง	มีการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมต่าง ไปจากความเป็นจริงมากที่สุด
คะแนนระหว่าง 1.76 – 2.50	หมายถึง	มีการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมต่าง ไปจากความเป็นจริงมาก
คะแนนระหว่าง 2.51 – 3.25	หมายถึง	มีการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมต่าง ไปจากความเป็นจริงน้อย
คะแนนระหว่าง 3.26 – 4.00	หมายถึง	มีการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมต่าง ไปจากความเป็นจริงน้อยที่สุด

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้สถิติเชิงพรรณนาในการวิเคราะห์การแจกแจงร้อยละและความถี่ของตัวแปรต่าง ๆ ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก คือ

- 1) การแจกแจงค่าความถี่และร้อยละของคุณลักษณะทางประชากร รูปแบบลักษณะการเล่นเกมนี้อาจจะแตกต่างกันไปเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักในเกมแรกหรือออนไลน์
- 2) ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนของการนำเสนอภาพตัวแทนผ่านตัวแปรต่างๆ รูปแบบการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกเกม และรูปแบบของการออกแบบเกมที่มีผลต่อการความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมแรกหรือออนไลน์
- 3) การแจกแจงค่าความถี่และร้อยละของการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมเปรียบเทียบกับความจริงภายนอกเกม

## 2. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview)

การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) จะมีแนวคำถามที่เกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมแรกหรือออนไลน์
2. การนำเสนอภาพแทนตนเองในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมแรกหรือออนไลน์
3. ปัจจัยภายในเกมที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมแรกหรือออนไลน์
4. ช่องทางที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักและประเด็นเนื้อหาในการสื่อสาร
5. ระบบของเกมแรกหรือออนไลน์ที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก เมื่อเปรียบเทียบกับเกมออนไลน์อื่นๆ
6. ประสบการณ์ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมแรกหรือออนไลน์
7. เปรียบเทียบความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์กับความสัมพันธ์ฉันคนรักในชีวิตจริง

### การนำเสนอข้อมูล

ใช้การพรรณนาวิเคราะห์เนื้อหาที่ได้จากการสัมภาษณ์ โดยมีเนื้อหาคำสัมภาษณ์  
บางส่วนเป็นตัวอย่างประกอบการวิเคราะห์ ซึ่งผลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกนี้จะนำไปใช้  
ประกอบการสรุปผลที่ได้จากแบบสอบถาม เพื่อให้เห็นภาพรวมในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ (ประเทศไทย)” แบ่งผลการศึกษาออกเป็นสองส่วนคือ ผลการวิจัยเชิงปริมาณ และผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

ผลการวิจัยเชิงปริมาณเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire-based Survey) จากผู้เล่นที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ จำนวน 43 คน ขณะที่ผลการวิจัยเชิงคุณภาพได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้เล่นที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ จำนวน 15 คน (ชื่อของบุคคลเป็นนามสมมติ)

#### ผลการวิจัยเชิงปริมาณ

ผลการวิจัยในส่วนนี้ใช้สถิติเชิงพรรณนาในการแจกแจงร้อยละและความถี่ของตัวแปรต่างๆ ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก คือ

- 1) การแจกแจงค่าความถี่และร้อยละของคุณลักษณะทางประชากร รูปแบบลักษณะการเล่นเกมที่สอดคล้องกับข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์
- 2) ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนของการนำเสนอภาพตัวแทนผ่านตัวแปรต่างๆ รูปแบบการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกเกม และรูปแบบของการออกแบบเกมที่มีผลต่อความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์
- 3) การแจกแจงค่าความถี่และร้อยละของการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม เปรียบเทียบกับความจริงภายนอกเกม



ส่วนที่ 1 : การแจกแจงค่าความถี่และร้อยละของคุณลักษณะทางประชากร รูปแบบ  
ลักษณะการเล่นเกม ตลอดจนข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันทนรักในเกม  
แร็กนารีอากอนไลน์

คุณลักษณะทางประชากร รูปแบบลักษณะการเล่นเกม และข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์  
ฉันทนรักในเกมแร็กนารีอากอนไลน์

ตัวแปรที่ทำการศึกษาในส่วนนี้รวมถึง เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ ระยะเวลาที่เล่น  
เกม ความถี่ในการเล่นเกม เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกม สถานที่ที่ใช้เล่นเกม จำนวนความสัมพันธ์  
ฉันทนรัก และความรู้สึกต่อความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น

ตารางที่ 1 เพศ

เพศ	ความถี่	ร้อยละ
ชาย	27	62.8
หญิง	16	37.2
รวม	43	100.0

ผลจากตารางที่ 1 พบว่า จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 43 คน แบ่งเป็นเพศ  
ชาย 27 คน (ร้อยละ 62.8) และเพศหญิง 16 คน (ร้อยละ 37.2)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 อายุ

อายุ (ปี)	ความถี่	ร้อยละ
16	1	2.3
17	3	7.0
18	2	4.7
19	6	14.0
20	1	2.3
21	1	2.3
22	2	4.7
23	6	14.0
25	4	9.3
27	8	18.6
28	5	11.6
30	3	7.0
32	1	2.3
รวม	43	100.0

ผลจากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 27 ปี มีจำนวนมากที่สุด คือ 8 คน (ร้อยละ 18.6) รองลงมาคืออายุ 19 ปีและ 23 ปี อย่างละ 6 คน (ร้อยละ 14.0) และอายุของผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุอยู่ในช่วง 16-32 ปี โดยมีค่าเฉลี่ยของอายุผู้ตอบแบบสอบถามคือ 23.67

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 3 ระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	ความถี่	ร้อยละ
ประถมศึกษาปีที่ 6 หรือต่ำกว่า	2	4.7
มัธยมต้น	-	-
มัธยมปลาย หรือ ปวช.	7	16.3
อนุปริญญา หรือ ปวส.	3	7.0
ปริญญาตรี	19	44.2
ปริญญาโท หรือสูงกว่า	12	27.9
รวม	43	100.0

ผลจากตารางที่ 3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 44.2 รองลงมาคือระดับปริญญาโทหรือสูงกว่า (ร้อยละ 27.9) และ มัธยมปลายหรือปวช. (ร้อยละ 16.3) ตามลำดับ ในขณะที่ร้อยละ 7.0 จบการศึกษาในระดับอนุปริญญาหรือปวส. และมีเพียงร้อยละ 4.7 ที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 6 หรือต่ำกว่า

ตารางที่ 4 อาชีพ

อาชีพ	ความถี่	ร้อยละ
นักเรียน/ นิสิต/ นักศึกษา	17	39.5
พนักงานบริษัทเอกชน	14	32.6
ข้าราชการ/ พนักงานรัฐวิสาหกิจ/ พนักงานของรัฐ	1	2.3
ลูกจ้าง/ รับจ้าง/ ไร่แรงงาน	4	9.3
นักธุรกิจ/ เจ้าของกิจการ	3	7.0
อื่นๆ		
- รับฝากชื่อ-ขาย อสังหาริมทรัพย์	1	2.3
- ออกแบบจัดทำสื่อการ เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ โปรแกรม Flash	1	2.3
- เว็บบาสเตอร์	1	2.3
- อยู่บ้านเฉยๆ	1	2.3
รวม	43	100.0

ผลจากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมแร็กนาร์ร็อกออนไลน์มากที่สุด คือ กลุ่มนักเรียน/ นิสิต/ นักศึกษา (ร้อยละ 39.5) รองลงมา เป็นพนักงานบริษัทเอกชน (ร้อยละ 32.6) ลูกจ้าง/ รับจ้าง/ ไร่แรงงาน (ร้อยละ 9.3) นักธุรกิจ/ เจ้าของกิจการ (ร้อยละ 7.0) ข้าราชการ/ พนักงานรัฐวิสาหกิจ/ พนักงานของรัฐ (ร้อยละ 2.3) และประกอบอาชีพอื่นๆ คือ รับฝากชื่อ-ขายอสังหาริมทรัพย์ ออกแบบจัดทำสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้โปรแกรม Flash เว็บบาสเตอร์ และอยู่บ้านเฉยๆ อีกอย่างละร้อยละ 2.3

ตารางที่ 5 ระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมแรกนารีอากออนไลน์

ระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกม	ความถี่	ร้อยละ
ไม่ถึง 1 ปี	-	-
1-3 ปี	7	16.3
3-4 ปี	7	16.3
มากกว่า 4 ปี	29	67.4
รวม	43	100.0

ผลจากตารางที่ 5 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมแรกนารีอากออนไลน์มากกว่า 4 ปี จำนวน 29 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 67.4 รองลงมาคือเริ่มเล่นมา 3-4 ปี และ 1-3 ปี อีกร้อยละ 7 คน (ร้อยละ 16.3)

ตารางที่ 6 ความถี่ในการเล่นเกมแรกนารีอากออนไลน์ต่อสัปดาห์

ความถี่ที่ใช้เล่นเกมต่อสัปดาห์	ความถี่	ร้อยละ
สัปดาห์ละครั้ง	4	9.3
2-3 ครั้ง	12	27.9
4-6 ครั้ง	9	20.9
ทุกวัน	18	41.9
รวม	43	100.0

ผลจากตารางที่ 6 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเล่นเกมแรกนารีอากออนไลน์ทุกวันในหนึ่งสัปดาห์มากที่สุด ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 41.9 รองลงมาคือเล่นเกม 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 27.9) และเล่นเกม 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 20.9) ตามลำดับ ที่เหลืออีกร้อยละ 9.3 จะเล่นเกมเพียงสัปดาห์ละครั้งเท่านั้น

ตารางที่ 7 เวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการเล่นเกมนาร์จ็อกออนไลน์แต่ละครั้ง

เวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการเล่นเกมนาร์จ็อกออนไลน์แต่ละครั้ง	ความถี่	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	1	2.3
1-4 ชั่วโมง	28	65.1
4-7 ชั่วโมง	8	18.6
มากกว่า 7 ชั่วโมง	6	14.0
รวม	43	100.0

ผลจากตารางที่ 7 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้เวลาในการเล่นเกมนาร์จ็อกออนไลน์เฉลี่ย 1-4 ชั่วโมงต่อครั้ง มากที่สุด ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 65.1 รองลงมาคือใช้เวลาในการเล่นเกมนาร์จ็อกเฉลี่ย 4-7 ชั่วโมงต่อครั้ง (ร้อยละ 18.6) และใช้เวลาในการเล่นเกมนาร์จ็อกมากกว่า 7 ชั่วโมงต่อครั้ง (ร้อยละ 14.0) ตามลำดับ ที่เหลืออีกร้อยละ 2.3 จะใช้เวลาในการเล่นเกมนาร์จ็อกต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง

ตารางที่ 8 สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมนาร์จ็อกออนไลน์

สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
1) บ้าน	34	79.1
2) ร้าน internet café	14	32.6
3) หอพัก	7	16.3
4) ที่ทำงาน	3	7.0
5) อื่นๆ ได้แก่ ที่ไหนก็ได้ที่มีสัญญาณโทรศัพท์	1	2.3

ผลจากตารางที่ 8 พบว่า สถานที่ที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้เป็นสถานที่ในการเล่นเกมนาร์จ็อกมากที่สุดคือ ที่บ้าน (ร้อยละ 79.1) รองลงมาคือ ที่ร้าน internet café (ร้อยละ 32.6) และที่หอพัก (ร้อยละ 16.3)



ตารางที่ 9 จำนวนความสัมพันธ์ฉันทน์รักภายในเกมผ่านการเล่นเกมแรกนารีอออนไลน์

จำนวนความสัมพันธ์ฉันทน์รักภายในเกม	ความถี่	ร้อยละ
1-2 ครั้ง	32	74.4
3-5 ครั้ง	7	16.3
มากกว่า 5 ครั้ง	4	9.3
รวม	43	100.0

ผลจากตารางที่ 9 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสัมพันธ์ฉันทน์รักภายในเกม 1-2 ครั้ง มากที่สุด ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 74.4 รองลงมาคือมีความสัมพันธ์ฉันทน์รักภายในเกม 3-5 ครั้ง (ร้อยละ 16.3) และมีความสัมพันธ์ฉันทน์รักภายในเกมมากกว่า 5 ครั้ง (ร้อยละ 9.3) ตามลำดับ

ตารางที่ 10 ความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันทน์รักที่เกิดขึ้นภายในเกมแรกนารีอออนไลน์

ความรู้สึกที่เกิดขึ้น	จำนวน	ร้อยละ
1) เป็นความสัมพันธ์ในเกมที่เป็นสังคมที่สมมติขึ้น ดังนั้นจึงไม่จริงจิงอะไร	16	37.2
2) เป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้น เป็นประสบการณ์แปลกใหม่	15	34.9
3) คิดว่าสามารถสานสัมพันธ์ต่อภายนอกเกมได้	15	34.9
4) มีการปิดบังกันอยู่ในบางเรื่อง แต่ยอมรับได้ในความสัมพันธ์แบบนี้	8	18.6
5) เป็นเรื่องที่จริงจิง เชื่อถือได้ แม้จะเป็นแค่ภายในเกม	7	16.3

ผลจากตารางที่ 10 พบว่า ความรู้สึกของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันทน์รักที่เกิดขึ้นภายในเกมแรกนารีอออนไลน์ มองว่าความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเป็นความสัมพันธ์ในเกมที่เป็นสังคมที่สมมติขึ้น ดังนั้นจึงไม่จริงจิงอะไร มากที่สุดคือ ร้อยละ 37.2 รองลงมาคือ มองว่าความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้น เป็นประสบการณ์แปลกใหม่ และมองว่าสามารถสานสัมพันธ์ต่อภายนอกเกมได้ อีกร้อยละร้อยละ 34.9 ที่เหลือจะมอง

ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นว่ามีการปิดบังกันอยู่ในบางเรื่อง แต่ยอมรับได้ในความสัมพันธ์แบบนี้ ร้อยละ 18.6 และมองว่าเป็นเรื่องจริงจัง เชื่อถือได้ แม้จะเป็นแค่ภายในเกม อีกร้อยละ 16.3

**ส่วนที่ 2 :** ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนของการนำเสนอภาพตัวแทนผ่านตัวแปรต่าง ๆ  
รูปแบบการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกเกม และรูปแบบของการออกแบบ  
เกมที่มีผลต่อการความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์

**การนำเสนอภาพตัวแทนผ่านตัวแปรต่าง ๆ**

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการนำเสนอภาพตัวแทนของผู้เล่นเกมที่น่าจะส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกม ซึ่งรวมถึงตัวแปรดังต่อไปนี้ สถานะของตัวละครภายในเกม ฐานะทางการเงินภายในเกม ชื่อเสียงภายในเกม การแสดงออกภายในเกม การบอกเกี่ยวกับอายุ รูปร่างหน้าตา ระดับการศึกษา และการนำเสนอเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวเองอื่นๆ

**ตารางที่ 11** ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของผลของการนำเสนอภาพตัวแทน  
ดังกล่าวต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์็อก  
ออนไลน์

การนำเสนอภาพตัวแทน	$\bar{X}$	S.D	ผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉัน คนรัก
1) สถานะตัวละครภายในเกมของผู้เล่นแต่ละคน มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักระหว่างผู้เล่นคนนั้นกับผู้เล่นอื่น	2.88	1.35	ปานกลาง
2) ผู้เล่นที่มีการแสดงออกภายในเกมที่ดี มีส่วนในการสร้างความประทับใจในการจะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วย	4.44	0.67	มากที่สุด
3) ท่านไม่คิดที่จะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกับผู้เล่นอื่นที่มีอายุแก่กว่าหรืออ่อนกว่าตัวเองมากเกินไป	3.05	1.19	ปานกลาง

การนำเสนอภาพตัวแทน	$\bar{X}$	S.D	ผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉัน คนรัก
4) รูปร่างหน้าตาภายนอกเกม ไม่มีผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกม	2.72	1.08	ปานกลาง
5) ระดับการศึกษาในโลกของความจริงมีส่วนที่จะทำ ให้ท่านตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก ระหว่างท่านกับผู้เล่นคนนั้น	3.70	1.15	มาก
6) ถ้าผู้เล่นที่จะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกับท่าน เป็นผู้เล่นที่มีชื่อเสียง หรือเป็นที่รู้จักกันดีภายในเกม ท่านจะพิจารณาผู้เล่นคนนั้นมากกว่าผู้เล่นทั่วไปคน อื่นๆ	2.84	1.19	ปานกลาง
7) การนำเสนอตัวเองให้ดูดีในสายตาของผู้เล่นที่ ท่านจะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วย ทำให้มี โอกาสประสบความสำเร็จในการสร้างความสัมพันธ์ ด้วย มากกว่าการนำเสนอตัวเองตามความเป็นจริง	3.07	1.39	ปานกลาง
8) ท่านจะเปิดโอกาสในการสร้างความสัมพันธ์ฉัน คนรักกับผู้เล่นอื่นภายในเกมมากขึ้น ถ้าผู้เล่นคนนั้น ที่มีระดับการศึกษาที่ดีในโลกของความจริง	3.60	1.14	มาก
9) เรื่องของอายุ ไม่ได้มีส่วนในการตัดสินใจในการ สร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกมสำหรับท่าน	2.81	1.26	ปานกลาง
10) ถ้ามีผู้เล่นที่ต้องการจะสร้างความสัมพันธ์ฉันคน รักกับท่าน การแสดงออกต่างๆ ภายในเกมของผู้เล่น คนนั้น มีผลต่อการตัดสินใจในการจะสร้าง ความสัมพันธ์ด้วย	3.98	0.86	มาก
11) การที่ผู้เล่นพยายามนำเสนอตัวเองภายในเกม ให้ดูดีและน่าสนใจ จะทำให้ผู้เล่นคนนั้นดูมีเสน่ห์และ นำเสนอสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วย	3.60	1.07	มาก

การนำเสนอภาพตัวแทน	$\bar{X}$	S.D	ผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉัน คนรัก
12) การที่ผู้เล่นคนหนึ่งมีฐานะร่ำรวยภายในเกม ก็ ไม่ได้หมายความว่าผู้เล่นคนนั้นจะสามารถสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักกับผู้เล่นอื่นได้ง่ายกว่าผู้เล่น ทั่วไป	2.37	1.11	น้อย
13) ท่านเลือกที่จะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกับผู้ เล่นอื่น เพราะตัวละครของผู้เล่นคนนั้นมีค่าสถานะตัว ละครที่เป็นประโยชน์ต่อการเล่นเกม	2.63	1.27	ปานกลาง
14) ท่านจะแสดงให้ผู้เล่นอื่นที่ท่านอยากสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วยรับรู้ถึงฐานะที่ร่ำรวย ภายในเกมของท่าน เพราะสามารถทำให้สร้าง ความสัมพันธ์ดังกล่าวสำเร็จได้ง่ายขึ้น	2.40	1.18	น้อย
15) รูปร่างหน้าตาในชีวิตจริง ส่งผลต่อการตัดสินใจ ในการสร้างและสานความสัมพันธ์ฉันคนรักในเกม	3.26	1.26	ปานกลาง
16) หากท่านจะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก ท่านจะ พิจารณาถึงชื่อเสียง ความมีหน้ามีตา หรือเป็นที่รู้จัก โดยทั่วกันภายในเกมของผู้เล่นคนนั้น ในการ ตัดสินใจสร้างความสัมพันธ์ด้วย	2.47	1.08	น้อย

ตารางที่ 12 สรุปค่าเฉลี่ยและระดับของผลของการนำเสนอภาพตัวแทนดังกล่าวต่อการสร้าง  
ความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมแรกนารีอออนไลน์

ผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรัก	$\bar{X}$ (ลำดับ)	ตัวแปรที่มีการรับรู้ว่าจะส่งผลต่อการ สร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก
มากที่สุด	4.21 (1)	การแสดงออกภายในเกม
มาก	3.65 (2)	ระดับการศึกษา
ปานกลาง	3.34 (3)	การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเองในโลกแห่งความเป็นจริง
	2.99 (4)	รูปร่างหน้าตา
	2.93 (5)	อายุ
	2.76 (6)	สถานะของตัวละครภายในเกม
	2.65 (7)	ชื่อเสียงภายในเกม
น้อย	2.38 (8)	ฐานะทางการเงินภายในเกม

ผลจากตารางที่ 11 สรุปออกมาได้ดังตารางที่ 12 และพบว่า แสดงออกภายในเกมมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักในมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.21$ ) รองลงมาคือระดับการศึกษา ( $\bar{X} = 3.65$ ) และการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเองในโลกความเป็นจริง ( $\bar{X} = 3.34$ ) ตามลำดับ

## รูปแบบของการสื่อสารทั้งภายในเกมและภายนอกเกม

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของการสื่อสารทั้งภายในเกมและภายนอกเกมของผู้เล่นเกมที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกม

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของผลของรูปแบบการสื่อสารดังกล่าวต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมแรกนารีอออนไลน์

การสื่อสาร	$\bar{X}$ (ลำดับ)	S.D	ผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉัน คนรัก
1) การพูดคุยเรื่องภายในเกมเวลาเจอกันภายในเกม	3.70 (7)	1.17	มาก
2) การพูดคุยเรื่องภายนอกเกมเวลาเจอกันภายในเกม	3.65 (8)	1.17	มาก
3) การใช้ Emotion เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึก ต่างๆ ออกมาเวลาเจอกันภายในเกม	3.77 (6)	1.15	มาก
4) การส่ง mail หากันภายในเกม	2.58 (10)	1.30	น้อย
5) การนัดหมายพบปะกันภายในเกม	3.70 (7)	1.08	มาก
6) ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกันภายในเกม	3.91 (1)	1.06	มาก
7) การทำกิจกรรมร่วมกันตามรูปแบบของเกม อาทิ การรวมกลุ่มกันเพื่อลุยกับมอนสเตอร์ การเล่น สงครามระหว่างกิล เป็นต้น	3.88 (2)	1.03	มาก
8) การแสดงออกต่อกันภายในเกม อาทิ การให้ของ หรือเงิน การให้ความช่วยเหลือเวลาเกิดปัญหา ภายในเกม เป็นต้น	3.81 (4)	0.98	มาก



การสื่อสาร	$\bar{X}$ (ลำดับ)	S.D	ผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉัน คนรัก
9) การติดต่อกันทางโทรศัพท์	3.77 (6)	1.36	มาก
10) การติดต่อกันผ่าน E-mail	3.23 (9)	1.29	ปานกลาง
11) การคุยกันผ่าน MSN	3.84 (3)	1.09	มาก
12) การนัดพบเจอกันภายนอกเกม	3.79 (5)	1.32	มาก

ตารางที่ 14 สรุปค่าเฉลี่ยและระดับของผลของรูปแบบการสื่อสารดังกล่าวต่อการสร้าง  
ความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์ฮอกออนไลน์

ผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรัก	$\bar{X}$ (ลำดับ)	ตัวแปรที่มีการรับรู้ว่าจะส่งผลต่อการ สร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก
มาก	3.91 (1)	ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกันภายในเกม
	3.88 (2)	การทำกิจกรรมร่วมกันตามรูปแบบของเกม อาทิ การรวมกลุ่มกันเพื่อลุยกับมอนสเตอร์ การเล่นสงครามระหว่างกิล เป็นต้น
	3.84 (3)	การคุยกันผ่าน MSN
	3.81 (4)	การแสดงออกต่อกันภายในเกม อาทิ การให้ของขวัญหรือเงิน การให้ความช่วยเหลือเวลาเกิดปัญหาภายในเกม เป็นต้น
	3.79 (5)	การนัดพบเจอกันภายนอกเกม
	3.77 (6)	การติดต่อกันทางโทรศัพท์

ผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรัก	$\bar{X}$ (ลำดับ)	ตัวแปรที่มีการรับรู้ว่าจะส่งผลกระทบต่อ สร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก
มาก	3.77 (6)	การใช้ Emotion เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกต่างๆ ออกมา เวลาเจอกันภายในเกม
	3.70 (7)	การพูดคุยเรื่องภายในเกมเวลาเจอกันภายในเกม
	3.70 (7)	การนัดหมายพบปะกันภายในเกม
	3.65 (8)	การพูดคุยเรื่องภายนอกเกมเวลาเจอกันภายในเกม
ปานกลาง	3.23 (9)	การติดต่อกันผ่าน E-mail
น้อย	2.58 (10)	การส่ง mail หากันภายในเกม

ผลจากตารางที่ 13 สรุปออกมาได้ดังตารางที่ 14 พบว่า รูปแบบของการสื่อสารของ  
ผู้ที่ตอบแบบสอบถามที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมากที่สุดคือ ภาษาที่ใช้ในการ  
สื่อสารกันภายในเกม ( $\bar{X} = 3.91$ ) รองลงมาคือการทำกิจกรรมร่วมกันตามรูปแบบของเกม ( $\bar{X}$   
= 3.88) และการคุยกันผ่าน MSN ( $\bar{X} = 3.84$ ) ตามลำดับ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 15 ระดับร้อยละของเนื้อหาที่ใช้พูดคุยเพื่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้น  
ภายในเกมเร็กนาร็อกออนไลน์

เนื้อหาที่ใช้พูดคุยในการสร้างความสัมพันธ์	จำนวน	ร้อยละ
1) เรื่องชีวิตประจำวันในโลกของความจริง	33	76.7
2) เรื่องความสนใจต่างๆ อาทิ แนวเพลง แนวหนัง งาน อดิเรก เป็นต้น	27	62.8
3) เรื่องชีวิตประจำวันภายในเกม	25	58.1
4) เรื่องที่เกี่ยวกับอายุ การศึกษา และการทำงาน	21	48.8
5) เรื่องการนัดพบปะสังสรรค์กันภายนอกเกม	20	46.5
6) เรื่องข่าวสารใหม่ๆ เกี่ยวกับตัวเกม	19	44.2
7) เรื่องที่เกี่ยวกับความรัก	18	41.9
8) เรื่องที่เกี่ยวกับสังคมภายในเกม	14	32.6
9) เรื่องที่เกี่ยวกับเพศ (sex)	6	14.0
10) อื่นๆ ได้แก่ ปรึกษาปัญหาต่างๆ ในโลกของความจริง และแล้วแต่จะคิดได้	5	11.6

ผลจากตารางที่ 15 พบว่า เนื้อหาที่ใช้พูดคุยที่มีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมากที่สุดคือ เรื่องชีวิตประจำวันในโลกของความจริง (ร้อยละ 76.7) รองลงมาคือ เรื่องความสนใจต่างๆ (ร้อยละ 62.8) และเรื่องชีวิตประจำวันภายในเกม (ร้อยละ 58.1) ส่วนเนื้อหาที่ใช้พูดคุยแล้วมีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักน้อยที่สุดสามอันดับ คือ เรื่องที่เกี่ยวกับสังคมภายในเกม (ร้อยละ 32.6) เรื่องที่เกี่ยวกับเพศ (ร้อยละ 14.0) และเรื่องอื่นๆ (ร้อยละ 11.6)

## รูปแบบของการออกแบบเกมที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของการออกแบบเกมที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักในเกม

ตารางที่ 16 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของผลของรูปแบบของการออกแบบเกมที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์

การสื่อสาร	$\bar{X}$ (ลำดับ)	S.D	ผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคน รัก
1) โครงสร้างและการดำเนินเนื้อเรื่องของตัวเกม	3.47 (4)	1.10	มาก
2) รูปร่างหน้าตาของตัวละคร	3.28 (5)	1.03	ปานกลาง
3) สายอาชีพของตัวละคร	3.05 (7)	1.15	ปานกลาง
4) เควส (Quest) ต่างๆ ภายในเกม	3.07 (6)	1.18	ปานกลาง
5) กิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นภายในเกม	3.65 (3)	1.09	มาก
6) การสื่อสารอันหลากหลายภายในเกม	3.74 (2)	1.18	มาก
7) รูปแบบของสังคมภายในตัวเกม	3.98 (1)	1.22	มาก

ตารางที่ 17 สรุปค่าเฉลี่ยและระดับของผลของรูปแบบของการออกแบบเกมดังกล่าวต่อการ  
สร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมแรกนารีอออนไลน์

ผลต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ฉันคนรัก	$\bar{X}$ (ลำดับ)	ตัวแปรที่มีการรับรู้ส่งผลต่อการ สร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก
มาก	3.98 (1)	รูปแบบของสังคมภายในตัวเกม
	3.74 (2)	การสื่อสารอันหลากหลายภายในเกม
	3.65 (3)	กิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นภายในเกม
	3.47 (4)	โครงสร้างและการดำเนินเนื้อเรื่องของตัวเกม
ปานกลาง	3.28 (5)	รูปร่างหน้าตาของตัวละคร
	3.07 (6)	ควีส (Quest) ต่างๆ ภายในเกม
	3.05 (7)	สายอาชีพของตัวละคร

ผลจากตารางที่ 16 สรุปออกมาได้ดังตารางที่ 17 พบว่า รูปแบบของเกมที่คุณตอบแบบสอบถามเห็นว่ามีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมากที่สุดคือ รูปแบบของสังคมภายในตัวเกม ( $\bar{X} = 3.98$ ) รองลงมาคือการสื่อสารอันหลากหลายภายในเกม ( $\bar{X} = 3.74$ ) และกิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นภายในเกม ( $\bar{X} = 3.65$ ) ตามลำดับ

### ส่วนที่ 3 : การแจกแจงค่าความถี่และร้อยละของการนำเสนอภาพแทนตนเองภายใน เกมเปรียบเทียบกับความจริงภายนอกเกม

การนำเสนอภาพแทนตนเองของผู้ที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลการนำเสนอภาพแทนตนเองของผู้ที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วยผ่านเกม ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพที่ทำอยู่ รูปร่าง หน้าตา รายได้ สิ่งแวดล้อมในชีวิต ความสนใจต่างๆ การแสดงออก และลักษณะนิสัยใจคอ

โดยผู้ตอบแบบสอบถามจะถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ได้มีการนัดเจอกันจริง ภายนอกเกมเพื่อที่จะได้เปรียบเทียบความเหมือนหรือความต่างจากสิ่งที่เคยบอกกันผ่านเกม ซึ่งจะต้องทำแบบสอบถามในส่วนนี้ กับอีกกลุ่มที่จะไม่ต้องทำแบบสอบถามในส่วนนี้คือ กลุ่มที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกม แต่ยังไม่เคยได้นัดเจอกันภายนอกเกม

ตารางที่ 18 ความถี่และร้อยละการนัดพบเจอผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักภายนอกเกม

การนัดพบเจอกัน	ความถี่	ร้อยละ
เคยนัดพบเจอกัน	22	51.2
ไม่เคยนัดพบเจอกัน	21	48.8
รวม	43	100.0

ผลจากตารางที่ 18 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีการนัดพบเจอกับผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักผ่านเกม ร้อยละ 51.2 และไม่เคยนัดพบเจอกับผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักผ่านเกมเลย ร้อยละ 48.8



ตารางที่ 19 ความถี่และร้อยละการคบกันฉันคนรักก่อนและหลังการนัดพบเจอกันภายนอกเกม  
(เฉพาะผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการนัดพบเจอกันภายนอกเกม)

การคบกันฉันคนรัก	ความถี่	ร้อยละ
เกิดขึ้นก่อนการนัดเจอกันภายนอกเกม	19	86.4
เกิดขึ้นหลังจากนัดเจอกันภายนอกเกม	3	13.6
รวม	22	100.0

ผลจากตารางที่ 19 พบว่า จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการนัดพบเจอกันผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักผ่านเกมจำนวน 22 คน เป็นการคบกันก่อนที่จะมีการนัดพบเจอกัน ร้อยละ 86.4 และเป็นการคบกันหลังจากนัดเจอกันแล้วอีก ร้อยละ 13.6

ตารางที่ 20 ความถี่ของการนำเสนอภาพแทนตนเองที่ต่างไปจากความเป็นจริงของผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์หรือออนไลน์ (เฉพาะผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการนัดพบเจอกันภายนอกเกม)

	ความถี่ที่สามารถประเมินได้จากการพบเจอกัน					ความถี่ที่ไม่สามารถประเมินได้จากการพบเจอกัน			
	เหมือนกับที่บอกภายในเกม	คล้ายคลึงกับที่บอกภายในเกม	ต่างจากที่บอกภายในเกมค่อนข้างมาก	ไม่เหมือนกับที่บอกภายในเกมเลย	รวม	ไม่เคยคุยกันในเรื่องดังกล่าวภายในเกม	ไม่สามารถตัดสินใจจากการพบเจอกันภายนอกเกม	ไม่ได้คุยกันในเรื่องดังกล่าวตอนที่พบเจอกันภายนอกเกม	รวม
1) อายุ	18	1	-	3	22	-	-	-	-
2) เพศ	21	-	-	1	22	-	-	-	-
3) การศึกษา	17	4	-	1	22	-	-	-	-
4) อาชีพที่ทำอยู่	19	-	2	-	21	1	-	-	1
5) รูปร่างหน้าตา	11	5	2	-	18	4	-	-	4
6) รายได้	10	-	2	-	12	7	-	3	10
7) สิ่งแวดล้อมในชีวิต	14	3	2	-	19	3	-	-	3
8) ความสนใจต่างๆ	17	4	-	1	22	-	-	-	-
9) การแสดงออก	12	4	5	-	21	1	-	-	1
10) ลักษณะนิสัยใจคอ	14	4	3	-	21	1	-	-	1
<b>รวม</b>	<b>153</b>	<b>25</b>	<b>16</b>	<b>6</b>	<b>200</b>	<b>17</b>	<b>-</b>	<b>3</b>	<b>20</b>

ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการนำเสนอภาพแทนตนเองที่ต่างไปจากความเป็นจริงของผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักผ่านเกมแรกนาร็อกออนไลน์ ในส่วนที่สามารถประเมินได้จากการที่พบเจอกัน (เฉพาะผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการนัดพบเจอกันภายนอกเกม)

การสื่อสาร	จำนวนผู้ตอบ	$\bar{X}$	S.D	การนำเสนอภาพแทนตนเองที่ต่างไปจากความเป็นจริง
1) อายุ	22	3.55	1.06	น้อยที่สุด
2) เพศ	22	3.86	0.64	น้อยที่สุด
3) การศึกษา	22	3.68	0.72	น้อยที่สุด
4) อาชีพที่ทำอยู่	21	3.81	0.60	น้อยที่สุด
5) รูปร่างหน้าตา	18	3.50	0.71	น้อยที่สุด
6) รายได้	12	3.83	0.39	น้อยที่สุด
7) สิ่งแวดล้อมในชีวิต	19	3.63	0.68	น้อยที่สุด
8) ความสนใจต่างๆ	22	3.68	0.72	น้อยที่สุด
9) การแสดงออก	21	3.33	0.86	น้อยที่สุด
10) ลักษณะนิสัยใจคอ	21	3.52	0.75	น้อยที่สุด

ผลจากตารางที่ 20 และ 21 พบว่า จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการนัดพบเจอกันผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักผ่านเกมจำนวน 22 คน การนำเสนอภาพแทนตนเองที่ต่างไปจากความเป็นจริงน้อยที่สุด ในส่วนที่สามารถประเมินได้จากการที่พบเจอกัน คือ เพศ (จากผู้ตอบ 22 คน,  $\bar{X} = 3.86$ ) รองลงมาคือ รายได้ (จากผู้ตอบ 12 คน,  $\bar{X} = 3.83$ ) และอาชีพที่ทำอยู่ (จากผู้ตอบ 21 คน,  $\bar{X} = 3.81$ )

ตารางที่ 22 ความถี่ของการนำเสนอภาพแทนตนเองที่ต่างไปจากความเป็นจริงของผู้เล่นที่คบกันฉันฉันรักผ่านเกมเร็กนาร์หรือออนไลน์ของผู้ที่ตอบแบบสอบถาม ในส่วนที่ไม่สามารถประเมินได้จากการพบเจอกัน (เฉพาะผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการนัดพบเจอกันภายนอกเกม)

การสื่อสาร	จำนวนผู้ตอบ	ไม่เคยคุยกันในเรื่องดังกล่าวภายในเกม	ไม่สามารถตัดสินใจได้จากการพบเจอกันภายนอกเกม	ไม่ได้คุยกันในเรื่องดังกล่าวตอนที่พบเจอกันภายนอกเกม
1) อายุ	-	-	-	-
2) เพศ	-	-	-	-
3) การศึกษา	-	-	-	-
4) อาชีพที่ทำอยู่	1	1	-	-
5) รูปร่างหน้าตา	4	4	-	-
6) รายได้	10	7	-	3
7) สิ่งแวดล้อมในชีวิต	3	3	-	-
8) ความสนใจต่างๆ	-	-	-	-
9) การแสดงออก	1	1	-	-
10) ลักษณะนิสัยใจคอ	1	1	-	-
รวม		17	-	3

ผลจากตารางที่ 20 และ 22 พบว่า จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการนัดพบเจอกันผู้เล่นที่คบกันฉันฉันรักผ่านเกมจำนวน 22 คน การนำเสนอภาพแทนตนเองที่ต่างไปจากความเป็นจริงน้อยที่สุด ในส่วนที่ไม่สามารถประเมินได้จากการพบเจอกัน คือ รายได้ และสาเหตุที่ไม่สามารถประเมินได้มากที่สุด เนื่องมาจากการไม่เคยคุยกันในเรื่องดังกล่าวภายในเกม

ตารางที่ 23 ความถี่และร้อยละของความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์ ในกรณีที่ผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักให้ข้อมูลไม่ตรงกับความจริง

ความรู้สึกที่เกิดขึ้น	ความถี่	ร้อยละ
1) รู้สึกเฉยๆ เพราะเป็นแค่การคบกันภายในเกม	17	39.5
2) รู้สึกแย่ว่าทำไมต้องโกหกหลอกลวงกัน แต่ก็ยังยอมรับที่จะคบกันต่อไปได้	10	23.3
3) รู้สึกเสียใจ และคิดว่าคงต้องตัดขาดความสัมพันธ์ฉันคนรักต่อกัน	6	14.0
4) รู้สึกดี ถ้าตัวจริงดีกว่าที่คิดไว้ตอนที่คบกันภายในเกม	10	23.3
รวม	43	100

ผลจากตารางที่ 20 พบว่า ความรู้สึกของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์ ในเรื่องของผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักให้ข้อมูลไม่ตรงกับความจริง มองว่ารู้สึกเฉยๆ เพราะเป็นแค่การคบกันภายในเกม มากที่สุดคือ ร้อยละ 39.5 รองลงมาคือ รู้สึกแย่ว่าทำไมต้องโกหกหลอกลวงกัน แต่ก็ยังยอมรับที่จะคบกันต่อไปได้ และรู้สึกดี ถ้าตัวจริงดีกว่าที่คิดไว้ตอนที่คบกันภายในเกม อีกอย่างละร้อยละ 23.3 ที่เหลือจะมองความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นว่ารู้สึกเสียใจ และคิดว่าคงต้องตัดขาดความสัมพันธ์ฉันคนรักต่อกัน ร้อยละ 14.0

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้จากการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้เล่นที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ จำนวน 15 คน (ชื่อของบุคคลเป็นนามสมมติ) แบ่งตามหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. ความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์
2. การนำเสนอตัวตนในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์
3. ปัจจัยภายในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก
4. ช่องทางที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักและประเด็นของเนื้อหาในการสื่อสาร
5. ระบบของเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์เมื่อเปรียบเทียบกับเกมออนไลน์อื่นในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก
6. ประสบการณ์ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์
7. เปรียบเทียบความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์กับความสัมพันธ์ฉันคนรักในชีวิตจริง

ซึ่งข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาจจะมีคำศัพท์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับเกม หรือกล่าวถึงรูปแบบต่างๆ ของเกม ในส่วนนี้จะมีการอธิบายรายละเอียดต่างๆ ในภาคผนวก ข: ข้อมูลเกี่ยวกับเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ และภาคผนวก ค: ศัพท์านุกรม แล้ว

โดยข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์ทั้ง 15 คน จะกล่าวถึงโดยใช้นามสมมติ ซึ่งรายละเอียดทั่วไปเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์ จะแสดงดังในตารางที่ 24



ตารางที่ 24 แสดงนามสมมติและรายละเอียดทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ผู้ให้สัมภาษณ์	นามสมมติ	เพศ	อายุ	ระดับการศึกษา	ระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกม
1	เดวิด แม็คแฮม	ชาย	19	ปริญญาตรี	มากกว่า 4 ปี
2	ไมเคิล โอเว่น	ชาย	21	อนุปริญญา หรือ ปวส.	มากกว่า 4 ปี
3	คริสเตียน โน โรนัลโด	ชาย	25	มัธยมปลาย หรือ ปวช.	มากกว่า 4 ปี
4	มาเรีย ซาราโปวา	หญิง	25	ปริญญาโท หรือ สูงกว่า	มากกว่า 4 ปี
5	เซเรน่า วิลเลียม	หญิง	19	ปริญญาตรี	มากกว่า 4 ปี
6	โรเจอร์ เฟเดอเรอร์	ชาย	30	ปริญญาตรี	มากกว่า 4 ปี
7	แฮร์รี่ พอตเตอร์	ชาย	23	มัธยมปลาย หรือ ปวช.	มากกว่า 4 ปี
8	เฮอไมมอี่	หญิง	23	ปริญญาตรี	มากกว่า 4 ปี
9	นอรา โจน	หญิง	25	ปริญญาตรี	1-3 ปี
10	มิเชล ไฟเฟอร์	หญิง	18	ประถมศึกษาปีที่ 6 หรือ ต่ำกว่า	3-4 ปี
11	จอร์จ ลูคัส	ชาย	30	อนุปริญญา หรือ ปวส.	มากกว่า 4 ปี
12	แซนดร้า บูลล็อก	หญิง	27	ปริญญาโท หรือ สูงกว่า	มากกว่า 4 ปี
13	นิโคลัส เคจ	ชาย	28	ปริญญาโท หรือ สูงกว่า	มากกว่า 4 ปี
14	คริสติน่า อากีเลรา	หญิง	19	ปริญญาตรี	มากกว่า 4 ปี
15	แอนเจลิน่า โจลี	หญิง	17	ปริญญาตรี	มากกว่า 4 ปี

## 1. ความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์ออนไลน์

การสัมภาษณ์ในประเด็นเรื่องความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ จะครอบคลุมหัวข้อเรื่องความรู้สึกโดยทั่วไป ความจริงใจที่ให้ต่อกันในการสร้างความสัมพันธ์ และความเชื่อมั่นต่อความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น

จากคำถามเกี่ยวกับความรู้สึกทั่วไปเกี่ยวกับการมีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์นั้น ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องอย่างนี้เป็นเรื่องปกติที่สามารถเกิดขึ้นได้ในสังคมปัจจุบัน และมองสังคมภายในเกมว่าเป็นเหมือนสังคมอีกสังคมหนึ่ง โดยตัวเกมเป็นเพียงช่องทางที่ให้คุณสองคนได้มาพบเจอกันเท่านั้น

“ก็เป็นสิ่งที่ดีนะ เหมือนกับการที่คนเราเจอกันในสังคมๆ หนึ่งแล้วก็ผูกพันกัน ซึ่งการที่จะมองว่าเป็นสิ่งที่ดีหรือสิ่งที่ไม่ดีก็ขึ้นอยู่กับตัวบุคคลมากกว่า”

ไมเคิล โอเว่น

“คิดว่าโลกออนไลน์มันก็คือสังคมเล็กๆ อีกสังคมหนึ่งของเรา เพราะฉะนั้นถ้าจะมีความสัมพันธ์ฉันคนรักเกิดขึ้นแบบนี้มันก็ไม่น่าแปลกอะไร มันเหมือนเป็นโลกอีกโลกหนึ่งที่เราสามารถถ่ายทอดความรู้สึกผ่านทางตัวละครได้ ในที่นี้รวมไปถึงนิสัยด้วยนะค่ะ และเพราะมันคือสังคมอีกสังคมหนึ่งนี่เอง ทำให้เวลาที่เรารู้จักกับคนบางคนในนั้น ได้เล่นด้วยกันบ่อยๆ ก็เป็นธรรมดาที่จะเกิดความรู้สึกดีๆ ต่อกัน ดังนั้นก็เลยมองว่าเรื่องอย่างนี้มันก็ไม่แปลกหรอกค่ะ อาจจะแปลกในกรณีที่ว่าจับกันหวังผลมากกว่า”

เซเรน่า วิลเลียม

“ก็เป็นสิ่งที่ดีนะ ได้เจอคนที่พูดคุยกันรู้เรื่อง คุยภาษาเดียวกัน ได้ทำในสิ่งที่ชอบเหมือนๆ กัน สำหรับผมแล้ว คู่ของผมก็เหมือนกับชีวิตของคนรักกันในชีวิตจริงเลยละ เพียงแต่ต่างกันตรงที่ว่าเราพบรักกันในเกม ก็เลยมองว่าเกมเป็นแค่ช่องทางที่ทำให้เราได้มาเจอกันเท่านั้นครับ”

แฮร์รี่ พอตเตอร์

“คิดว่าเป็นเรื่องทั่วไปและก็ไม่แปลกในสมัยนี้แล้วละค่ะ กับการที่จะได้เจอคู่รักกันในเกมออนไลน์หรือโลกออนไลน์ ในมุมมองหนึ่งก็มีบ้างที่สวมหน้ากากเข้าหากัน หลอกลวง พูดให้ดีกว่าความเป็นจริงบ้าง แต่ก็มีหลายๆ คนที่เปิดใจต่อกัน ฉันคิดว่าการติดต่อกันผ่านเกม มันก็ไม่ต่างอะไรกับสมัยก่อนที่ติดต่อกันผ่านทางจดหมายรัก การโยนจดหมายข้ามบ้าน จนพัฒนามาเป็นโทรศัพท์คุยกัน แล้วในปัจจุบันกลายเป็นเจอกันในเกมแบบนี้ละค่ะ”

เฮอไมโอเน่

“มันก็ไม่ต่างจากคบกันในชีวิตจริงหรอก แต่มันขึ้นอยู่กับนิสัยแล้วก็มุมมองของคนมากกว่า เกมมันก็เป็นเหมือนสื่อกลางให้เราได้มาเจอกัน เหมือนกับการที่เราได้เจอกับใครสักคนที่โรงเรียน”

คริสติน่า อากีเลร่า

แต่ก็มีผู้ให้สัมภาษณ์อีกส่วนหนึ่งที่มองว่าการมีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ เป็นเรื่องที่ไม่ควรที่จะเกิดขึ้น มองว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องฉาบฉวย และถ้าคิดจะมีความสัมพันธ์ก็ต้องใช้ความระมัดระวังในการตัดสินใจ อีกทั้งยังมองว่าความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกมบางที่เป็น การคบกันเพื่อหวังผลประโยชน์มากกว่า

“มันไม่น่าเกิดขึ้นหรอก เพราะน้อยคู่ที่จะจบลงด้วยดี หมายความว่า ไม่น่าเสี่ยงคบกับคนที่ไม่รู้จัก ดูจากที่ผมคบๆ มาในเกมนะครั้น เป็นฝ่ายผู้ชายมันไม่เสียหายอะไรหรอก แต่ถ้าเป็นผู้หญิงบางที่มันฉาบฉวยนะ”

คริสเตียนโน โรนัลโด

“คิดว่ามันไม่ค่อยยั่งยืนเท่าไร ดูฉาบฉวยยังไงไม่รู้ ยิ่งถ้าไม่เคยเจอกันเลยนะ”

มาเรีย ซาราโปวา

“คิดว่าความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกมสามารถเกิดขึ้นได้นะ แต่ต้องใช้ความระมัดระวังค่ะ เริ่มแรกก็ต้องอย่าไปจริงจังอะไรมากนัก เพราะอีกฝ่ายเขาอาจคิดว่ามันเป็นแค่เกม การที่เราจะเริ่มจริงจังกับความสัมพันธ์แบบนี้ได้ก็ต้องใช้เวลาหน่อย ซึ่งอาจจะให้เวลาน้อย หรืออาจจะต้องดูกันนานๆ ก็ขึ้นอยู่กับการพิจารณาของแต่ละบุคคล”

นอรา โจน

“ถ้าจะมองความเป็นไปได้ที่จะมารักกันจริงๆ อาจจะมีความเป็นไปได้หน่อย แต่ถามว่าเกิดขึ้นได้มั้ย ก็ต้องบอกว่าสามารถเกิดขึ้นได้ แต่ส่วนใหญ่ที่คบกันจะเป็นลักษณะที่คบกันเพื่อผลประโยชน์ส่วนใดส่วนหนึ่งมากกว่า”

นิโคลัส เจจ

ในเรื่องของความจริงใจที่ให้ต่อกันในการสร้างความสัมพันธ์ และความเชื่อมั่นต่อความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้น ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มองว่าความจริงใจที่ให้ต่อกัน รวมถึงความเชื่อมั่นในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นยังมีน้อยมากหากเทียบกับความสัมพันธ์ในชีวิตจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้ายังไม่เคยเจอกันภายนอกเกมมาก่อน ทั้งนี้ส่วนใหญ่มองว่าปัจจัยที่สำคัญนั้นขึ้นอยู่กับตัวบุคคลมากกว่าปัจจัยอื่นๆ

“ในเรื่องของความจริงใจที่ให้ต่อกันนี้น้อยกว่าปกตินะ เชื่อถือไม่ค่อยได้”

เดวิด แบ็คแฮม

“ในเรื่องความจริงใจที่ให้ต่อกันนี้ มันขึ้นอยู่กับตัวบุคคลที่ให้ และตัวบุคคลที่รับ เช่นกันครับ จะคล้ายๆ กับเราอยู่ในสังคมจริง ที่จะมีทั้งคนที่เชื่อถือได้กับเชื่อถือไม่ได้ครับ ดังนั้น เราควรให้โอกาสกับคนที่เรารู้จักในเกมด้วย แต่ก็ควรให้ความสำคัญน้อยกว่าในชีวิตจริงหน่อยครับ”

ไมเคิล โอเวน

“ถ้าไม่เคยเจอกันเลย โอกาสที่จะจริงใจให้กันก็มีน้อย มันก็เหมือนต่างคนต่างสร้างภาพ ต่างฝ่ายพยายามจะแสดงตัวตนยังไงก็ได้ให้อีกฝ่ายพอใจ ทั้งๆ ที่ตัวจริงเขาอาจจะไม่ได้เป็นแบบนั้นเลย ก็เลยทำให้ดูเหมือนว่าไม่จริงใจต่อกันสักเท่าไร มีหลายรายที่พอเจอในเกมเป็นอย่างหนึ่ง แต่พอเจอตัวจริงๆ ก็มาสารภาพว่าจริงๆ แล้วตัวเองเป็นอีกอย่างหนึ่ง”

มาเรีย ซาราโปวา

“ในเกมการสร้างความสำเร็จมันจะทำได้น้อยกว่าการเจอหน้ากันจริงๆ เพราะในเกมเป็นชีวิตที่แบบเรามองไม่เห็นว่าเป็นจริงๆ แล้วชีวิตเขาเป็นอย่างไร ดังนั้นสิ่งที่เขาพูดมาอาจจะจริงหรือไม่จริงก็ได้ ก็เลยมองว่าความสัมพันธ์ในชีวิตจริงมันดูกันได้ง่ายกว่า เรามีโอกาสได้เจอหน้า ได้สัมผัสกันจริงๆ ได้สื่อสารอารมณ์ผ่านทางสายตา การเจอกันจริงๆ จะดีกว่าการเจอกันในเกมตรงที่ได้รับรู้สิ่งที่อีกฝ่ายแสดงออกมาเลย การเจอในเกมมีแต่คำพูด แล้วไม่รู้ว่าคุณพูดเขาพูดด้วยความจริงใจหรือไม่จริงใจ”

นิโคลัส เคจ

จากคำถามที่เกี่ยวกับความรู้สึกโดยทั่วไป ความจริงใจที่ให้ต่อกันในการสร้างความสัมพันธ์ และความเชื่อมั่นต่อความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้น ผู้ให้สัมภาษณ์มีมุมมองความรู้สึกเกี่ยวกับการมีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ และมองว่าความจริงใจที่ให้ต่อกันยังมีน้อยมาก รวมถึงยังเชื่อถือไม่ค่อยได้ แต่จุดรวมที่สำคัญที่ผู้ให้สัมภาษณ์เห็นตรงกันก็คือ เรื่องความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์นั้นจะเป็นเรื่องที่ดีหรือไม่ดี ขึ้นอยู่กับมุมมอง ทักษะคติ และความจริงใจของแต่ละบุคคลที่เข้ามาเล่นเกมออนไลน์นั่นเอง

## 2. การนำเสนอภาพแทนตนเองในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์

การสัมภาษณ์ในประเด็นเรื่องการนำเสนอภาพแทนตนเองในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ จะครอบคลุมหัวข้อเรื่องการบอกข้อมูลส่วนตัวตอนที่รู้จักกันภายในเกม ทั้งของตัวเองและคนที่คบกันฉันคนรัก ผลที่เกิดขึ้นจากการบอกข้อมูลดังกล่าวกับการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก และการแสดงออกต่างๆ ภายในเกมกับการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

การบอกข้อมูลส่วนตัวตอนที่รู้จักกันภายในเกมทั้งของตัวเองและคนที่คบกันฉันคนรัก ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มองว่าการบอกข้อมูลพื้นฐานทั่วไปเป็นเรื่องที่ไม่จำเป็นต้องปิดบังกัน เพราะไม่ได้เป็นปัญหาอะไร และบางคนมองว่าเป็นจุดเด่นเสียด้วยซ้ำไป ซึ่งข้อมูลที่บอกได้ก็จะบอกข้อมูลตามความเป็นจริงหรือแย้งว่าความเป็นจริงด้วยซ้ำไป แต่ถ้าเป็นข้อมูลที่สำคัญที่อาจเกิดปัญหาได้ในภายหลังก็เลือกที่จะไม่บอกออกไปหรือไม่ก็จะโกหกอีกฝ่ายไปเลย

“เรื่องข้อมูลของตัวเองก็บอกไปตามความจริงเลยครับ ส่วนเรื่องหน้าตาบอกแยกไปกว่าความเป็นจริงด้วยซ้ำไป เพราะคนที่คิดจะคบกันด้วยหน้าตามีเยอะแยะไป ถ้ามีอะไรอยากให้รับกันได้ทั้งคู่มากกว่าครับ อีกอย่างคนที่คบด้วยเขาก็บอกมาตามจริง แล้วก็ให้รูปจริงๆ มาแล้วถามว่า รับได้มั๊ยถ้าเป็นอย่างนี้”

ไมเคิล โอเว่น

“ผมบอกตามจริงนะ เพราะเป็นคนมันในในตัวเองสูง ตอนหนุ่มๆ หน้าตาดีว๊างั้น เรื่องที่จะบอกตอนที่รู้จักกันก็พวก อายุ หน้าตา การศึกษา งานที่ทำ เรื่องที่สนใจ สำหรับผมเรื่องการนำเสนอตัวเองนี้ ไม่ใช่เรื่องน่าปกปิดหรือหลอกลวง มองว่าเป็นจุดเด่นด้วยซ้ำ แล้วสำหรับคนที่ผมคบด้วย 2 คนที่ผ่านมา ผมโชคดีที่ทั้ง 2 คนให้ดูภาพจริงใน MSN”

คริสเตียนโน โรนัลโด

“ก็จะบอกพวกประวัติส่วนตัว นิสัยใจคอ เป็นข้อมูลจริง แต่ว่าบางอย่างก็เป็น ข้อมูลที่ไม่จริง คือเรื่องที่สำคัญๆ สำหรับเรา ถ้าบอกไปแล้วเราจะมีปัญหา อันนี้ จะไม่บอกข้อมูลจริง ต้องเซฟตัวเองก่อน ข้อมูลพวกนี้ก็อย่าง ที่อยู่ สถาบันการศึกษา”

มาเรีย ซาราโปวา

“ก็จะบอกเท่าที่เค้าถามมานะคะ ถ้าบอกก็จะบอกตามจริง แต่ถ้าเป็นเรื่อง ส่วนตัวจริงๆ หรืออะไรที่เสี่ยงๆ ก็จะไม่บอกอย่างที่อยู่หรืออะไรทำนองนี้นะคะ ส่วนแฟนคนนี่ตอนที่เริ่มรู้จักกันเขาก็ไม่มีอะไรปิดบังนะคะ ไม่ได้โกหกเลย ที่พูดมาก็จริงซะหมด”

เซเรนา วิลเลียม

“ถ้าเป็นตอนแรกจะไม่บอกอะไรเลย บอกแค่ชื่ออย่างเดียว ถ้าเขาถามมาก็จะ พยายามเลี่ยง คุยอย่างอื่นมากกว่า แล้วจะพยายามไปเน้นเรื่องเกมมากกว่า จะ ไม่ค่อยบอกอะไรของตัวเอง มากสุดจริงๆ ก็คือชื่อกับอายุ ที่เหลือก็ดูๆ กันไปว่า จะพอบอกอะไรได้บ้าง ก็จะค่อยๆ บอกไปเรื่อยๆ ซึ่งถ้าบอกก็จะบอกเรื่องจริงอยู่ แล้ว ส่วนใหญ่จะเป็นเลือกที่จะบอกหรือไม่บอกมากกว่า ถ้าไม่ไว้ใจเลยก็จะไม่ พูดสักอย่าง”

นิโคลัส เคจ

แต่ก็มีบางกรณีที่ไม่บอกข้อมูลตามความเป็นจริงเพราะเหตุผลส่วนตัว หรือหวัง ผลประโยชน์ในด้านอื่น และในบางกรณีที่เป็นการโกหกกันอยู่แล้ว อย่างการที่ผู้ให้สัมภาษณ์เป็น ผู้ชาย แต่เล่นตัวละครที่เป็นเพศหญิง ก็จะบอกข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงให้อีกฝ่ายรู้ เพราะเห็นว่าเป็นการโกหกกันตั้งแต่แรกอยู่แล้ว

“เมื่อก่อนผมมีเพื่อนที่ร้านเน็ต เป็นผู้หญิง ชื่อ นานา (นามสมมติ) นานาเป็นคน แคระ แต่เธอมีแฟนในเกม แฟนในเกมเธอก็ซื้อบัตรเติมเงินเกม บัตรเติมเงิน โทรศัพท์ ให้อยู่เรื่อย โดยที่ไม่เคยเห็น หน้าตานานาเลยได้แต่คุยกันในเกม ถึง เขาจะเคยคุย MSN กันนะ แต่ภาพที่แสดงใน MSN ไม่ใช่หน้านานา”

คริสเตียนโน โรนัลโด



“ถ้าเป็นอายุ กับเรื่องความสนใจต่างๆ ก็บอกตามจริงค่ะ แต่บางเรื่องก็ไม่ได้บอกเค้านะ อย่างเรื่องที่ว่าเราต้องรั้งวีลแชร์ ถ้าตอนนั้นบอกไปก็คงเป็นได้แค่เพื่อนกัน คงไม่ได้คบกันค่ะ”

มิเชล ไฟเฟอร์

“ก็อาจจะต้องดูด้วยว่าอีกฝ่ายเป็นใคร ถ้าฝ่ายตรงข้ามเป็นเด็กมัธยม อายุ 14 เราก็อาจจะโกหกว่าเรียนอยู่ แต่ถ้าอีกฝ่ายเรียนระดับมหาลัยแล้วเราจะกล้าบอกอายุว่าอายุเราเท่าไรแล้ว เพราะพวกเด็กบางที่ต้องเป็นพวกเดียวกันถึงจะยอมช่วยเหลือ ก็อาจจะมีหลอกๆ ว่ายังเรียนอยู่บ้าง แต่มีตอนที่เล่นคาแรกเตอร์ผู้ชายเนี่ย อันนั้นโกหกถ้วนๆ เลย โกหกว่าเป็นผู้ชายเลยนะ แล้วก็เคยจีบสาวในเกมแล้วจีบติดด้วย”

แซนดร้า บูลล็อก

“แต่ถ้าเล่นคาแรกเตอร์ที่ตรงข้ามกับตัวเอง ก็จะไม่พูดเลย จะพยายามพูดให้น้อยที่สุด เพราะยังงี้ก็โกหกอยู่แล้ว”

นิโคลัส เคจ

ผู้ให้สัมภาษณ์มีกลุ่มที่มองว่าการบอกข้อมูลต่างๆ ในตอนที่เริ่มรู้จักกันนั้นมีผลต่อการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์นั้นคนรักว่าจะคบกันหรือไม่คบกัน และคิดว่าข้อมูลพวกนี้ไม่สามารถปิดบังกันได้อยู่แล้ว เพราะยังไงก็ต้องมาเจอกันในตอนที่คบกันก็ต้องรู้ความจริงอยู่ดี ยิ่งถ้าตอนแรกที่บอกข้อมูลต่างๆ นั้น บอกตามที่เป็นจริงก็จะยิ่งช่วยให้รู้สึกมั่นใจในการจะสานความสัมพันธ์กันมากขึ้นอีกด้วย แต่ถ้าโกหกกันก็จะทำให้เสียความรู้สึกกันทั้งสองฝ่าย และอาจจะทำให้ความสัมพันธ์แย่งลง

“แล้วพวกข้อมูลต่างๆ มีผลในการตัดสินใจคบกันนะครับ ยิ่งถ้าเราแสดงความจริงใจให้อีกฝ่ายมากเท่าไร การที่เราจะได้รับความจริงใจกลับมาก็ย่อมมีมากขึ้นตามไปด้วย”

โรเจอร์ เฟเดอเรอร์

“คิดว่ามีผลนะครับ บางทีข้อมูลบางอย่างก็เป็นตัวช่วยให้เราตัดสินใจว่าจะคบกันหรือไม่ครับ ส่วนตัวแล้วข้อมูลพวก การศึกษา งานที่ทำ งานอดิเรก สิ่งที่น่าสนใจ ล้วนมีส่วนในการตัดสินใจที่จะคบกันครับ”

แฮร์รี่ พอตเตอร์

“การบอกข้อมูลต่างๆ ให้อีกฝ่ายรู้ คิดว่ามีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์นะ เพราะถ้าเขารับข้อมูลจริงเราไม่ได้ก็อาจจะเป็นเพื่อน เป็นคนรู้จักกันแทน แต่ถ้าโกหกเวลาเจอกันจริงมันจะเสียความรู้สึกกันทั้งคู่”

คริสติน่า อากีเลอรา

“การบอกข้อมูลต่างๆ ในตอนที่เริ่มสร้างความสัมพันธ์คิดว่ามีผลต่อการตัดสินใจคบกันนะค่ะ มันเป็นการทำให้ต่างคนต่างรับรู้สถานะของกันและกัน อย่างน้อยก็ช่วยให้รับกับสิ่งที่แต่ละคนเป็นอยู่ได้พอควรค่ะ อย่างถ้าเราไม่ชอบเรื่องเกี่ยวกับตัวเขา ถ้ามันไม่เลวร้ายมาก ก็คงถามถึงเรื่องที่เราไม่ชอบว่าเค้ายอมปรับเปลี่ยนตรงนี้ได้รึเปล่า แต่ถ้าบางคนรับนิสัยไม่ได้จริงๆ ก็คงจะไม่คิดจะคบกับเค้าค่ะ”

แองเจลิน่า โจลี่

ส่วนผู้ให้สัมภาษณ์ที่มองว่าการบอกข้อมูลต่างๆ ในตอนที่เริ่มรู้จักกันนั้นไม่มีผลต่อการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์นั้นครับ เป็นเพราะส่วนใหญ่มองว่าการบอกข้อมูลต่างๆ อาจจะมีการโกหกหรือพูดให้เกินกว่าความเป็นจริงได้ ดังนั้นสิ่งที่ใช้ในการตัดสินใจว่าจะคบกับผู้เล่นคนนั้นหรือไม่ จึงมองที่พฤติกรรมที่แสดงออกที่เห็นภายในเกม การช่วยเหลือกันภายในเกม นิสัยที่เห็นได้ภายในเกม รวมถึงการต้องได้พบเจอกันจริงๆ ก่อนที่จะตัดสินใจคบกัน

“เวลาที่จะคบกันก็มองที่นิสัยเป็นหลักครับ ดูที่พฤติกรรมที่แสดงออก การพูดคุย เพราะเรื่องอื่นๆ ที่บอกมาอาจจะหลอกกันก็ได้ครับ ตัวอย่างที่เคยเห็นก็แฟนของพี่ชายซึ่งก็รู้จักกันผ่านเกมเหมือนกัน เขามาหลอกพี่ผมเยอะมาก หลอกกันตั้งแต่ อายุ การศึกษา รูป เพื่อน พี่น้อง ญาติ เรียกว่าหลอกกันเกือบทุกอย่างเลยครับ”

เดวิด แม็คแฮม

“พวกเรื่องส่วนตัวของเขาก็ไม่ได้มีผลต่อการตัดสินใจคบกันฉันคนรักเลย ยิ่งถ้าเจอกันแค่ในเกมด้วยแล้ว ส่วนใหญ่จะดูแค่ว่าเขาช่วยเราภายในเกมเยอะมั๊ยมากกว่า”

แซนดร้า บูลล็อก

“พวกข้อมูลอะไรก็ตามที่เขาบอกมาไม่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์เลย ต้องเจอตัวจริงก่อนถึงจะรู้ว่าที่บอกมาจริงหรือไม่จริง การพูดในเกมก็เหมือนกับการที่เราพูดอะไรก็ได้ให้อีกฝ่ายหนึ่งรู้สึกดี ดังนั้นตอนแรกจะไม่เชื่อเลย จะเชื่อก็ต่อเมื่อคบกันไปสักพักหนึ่ง แล้วพอรู้จักนิสัยใจจริงๆ ก็จะเริ่มเชื่อ แต่ก็ไม่มีคำว่าสนิทใจ จนกว่าจะได้เจอตัวจริงว่าอีกฝ่ายหนึ่งมีนิสัยเป็นยังไง เป็นแบบที่พูดมั๊ย”

นิโคลัส เจจ

และในเรื่องของการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกับผู้เล่นอื่นผ่านทาง การแสดงออกต่างๆ ที่เห็นภายในเกมนั้น ผู้ให้สัมภาษณ์บางคนก็ยังมองว่า บางทีการแสดงออกต่างๆ รวมไปถึงนิสัยที่เห็นภายในเกมก็อาจจะเป็นการแกล้งทำให้ดูดีกว่าที่เป็นจริง หรือไม่ได้แสดงความเป็นตัวตนของเขาออกมาก็เป็นไปได้

“เรื่องนิสัยที่เห็นภายในเกมนี้ อาจจะมีการเก็บนิสัยที่ไม่ดีๆ ไว้บ้าง เพราะในการเข้าสังคม คงไม่มีใครอยากเห็นคนที่ไม่ดีมาอยู่ร่วมสังคมกับตัวเองครับ”

ไมเคิล โอเว่น

“อย่างในเกมเกิน 80% คือจะพูดให้ตัวเองดูดีไว้ก่อน โดยเฉพาะเรื่องของนิสัย”

นิโคลัส เจจ

“การแสดงความเป็นตัวตนของเขาเวลาอยู่ในเกม ก็มีแสดงออกมาอยู่แล้ว แต่คิดว่าแสดงออกมาไม่หมดนะ อาจเป็นเพราะมันเป็นโลกใหม่ของเรา เราสามารถสร้างตัวตนใหม่ได้ในนั้น ดังนั้นเรื่องในเกมก็ต้องเชื่อครึ่งไม่เชื่อครึ่ง เพราะขนาดในสังคมจริงยังมีการใส่หน้ากากเข้าหากันเลย คิดอะไรกับแค่ในเกม”

คริสติน่า อากีเลอรา

### 3. ปัจจัยภายในเกมแร็กรหรือกออนไลน์ที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

การสัมภาษณ์ในประเด็นเรื่องของปัจจัยภายในเกมแร็กรหรือกออนไลน์ที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก จะครอบคลุมหัวข้อเรื่องของสถานะตัวละคร ฐานะ ชื่อเสียง และการแสดงออกต่างๆ ภายในเกมกับผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

#### 3.1 สถานะตัวละครภายในเกม (สายอาชีพ ค่าสแตตัส และทักษะที่เลือกเล่น)

ผู้ให้สัมภาษณ์เกือบทุกคนมองว่า สถานะตัวละครไม่ว่าจะเป็นสายอาชีพที่เล่น การอัปค่าสแตตัส และทักษะที่เลือกเล่น มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก เนื่องจากเป็นจุดเริ่มต้นที่จะทำให้ผู้เล่นได้มาเจอกัน ภายในตัวเกมมีระบบการแชร์กันระหว่างผู้เล่นเพื่อที่จะช่วยกันในการเก็บเลเวล ทำให้ผู้เล่นที่เลือกเล่นสายอาชีพที่มีประโยชน์ในการเก็บเลเวลเป็นที่ต้องการของผู้เล่นอื่นๆ ภายในเกม ซึ่งพอได้มาแชร์ปาร์ตี้เดียวกันแล้วก็จะทำให้เริ่มรู้จักกันมากขึ้น เป็นจุดเริ่มต้นในการจะสร้างความสัมพันธ์ต่อไปได้ ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์มองต่อไปอีกว่า ผู้เล่นที่เล่นสายอาชีพที่ไม่สามารถทำประโยชน์ได้ภายในเกม หรือมีการอัปค่าสแตตัสที่ผิดไปจนทำให้ตัวละครไม่เก่งนั้น มักจะไม่เป็นที่ต้องการของผู้เล่นอื่นในการเก็บเลเวลแบบปาร์ตี้ และทำให้การเริ่มสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นไปได้ยาก

“อาชีพที่เล่น ค่าสแตตัสก็น่าจะมีส่วนในการสร้างและสานความสัมพันธ์กันจะอย่างบางคนตัวละครอัปสแตตัสมาผิดก็เลยไม่ค่อยเก่ง ทำให้ไม่ค่อยมีใครอยากเล่นหรือไปแชร์ด้วย จึงเกิดการจำกัดในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ขึ้น แล้วอย่างคนเล่นอาชีพ ฟริสก็ชอบไปแชร์กับวิซาดเพราะเลเวลขึ้นไวกว่า บางอาชีพที่ไม่เก่งก็จะกลายเป็นว่าต้องไปเก็บเลเวลคนเดียว การหาคนแชร์ที่จะมาช่วยซัพพอร์ตไม่ได้ ก็เท่ากับตัดหนทางการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักไปเยอะเลย เพราะส่วนมากผู้หญิงจะเล่นฟริสซึ่งเป็นอาชีพซัพพอร์ตซะด้วยค่ะ”

เชเรน่า วิลเลียม

“สายอาชีพกับการอัปเดตเดดส์<sup>3</sup>นี้มีผลแน่นอนครับ เพราะว่าในสถานที่ที่ไปด้วยกัน ถ้าสามารถทำปาร์ตี้แชร์ค่าประสบการณ์<sup>4</sup> ด้วยกันได้ มันก็ยิ่งทำให้สนิทขึ้น อย่างเช่น ฮันเตอร์-ฟรีส<sup>5</sup> แอสซาซิน-ฟรีส<sup>6</sup> วิซาด<sup>10</sup>-ฟรีส สกอร์<sup>11</sup>-แชมเปียน<sup>12</sup> โดยส่วนมากแล้วผู้หญิงมักจะเล่นเป็นอาชีพซัพพอร์ต<sup>13</sup> แล้วยิ่งถ้าได้ไปกับผู้ชายที่เล่นอาชีพที่แชร์กันได้แล้ว ก็จะทำให้สานความสัมพันธ์กันได้ ในระหว่างแชร์กันในปาร์ตี้ด้วยครับ อันนี้ไม่เว้นแม้แต่ ผู้หญิงเล่นตัวฆ่า ผู้ชายเล่นซัพพอร์ต ด้วยนะครับ”

ไมเคิล โอเว่น

“บางอาชีพมันเกี่ยวกันกะ เราเล่นเป็นอาชีพฮันเตอร์ แฟนเล่นอาชีพฟรีส จึงแชร์ด้วยกันบ่อยๆ จนทำให้เกิดเป็นความผูกพันกัน เพราะได้มีโอกาสใกล้ชิดกัน”

แองเจลิน่า โจลี่

### 3.2 ฐานะภายในเกม

ผู้ให้สัมภาษณ์ที่มองว่าฐานะภายในเกมมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก จะมองว่าฐานะภายในเกมสามารถทำให้เกิดความประทับใจในการพบเจอกันในครั้งแรก ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกอยากเข้าไปทำความรู้จักกับผู้เล่นคนนั้นมากขึ้น ถือได้ว่าฐานะภายในเกมก็มีส่วนที่จะทำให้เกิดความประทับใจและนำไปสู่การสร้างความสัมพันธ์ในระดับอื่นๆ ต่อไปได้

<sup>3</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>4</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>5</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>6</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>7</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>8</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>9</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>10</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>11</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>12</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>13</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

“ถ้าในเกมมีเงินเยอะ แต่งตัวดี อันนี้จะได้รับความสนใจมากในการเจอกันครั้งแรก ประมาณว่า หมัดแรกนั้นก็ประทับใจไปแล้ว ตัวอย่างเช่น ในเกมเราจน แต่อยากไปรู้จักคนสวยๆ ก็จะไม่ค่อยกล้า ในทางกลับกัน ถ้าเราสวยเราก็จะสามารถเลือกคบได้เลยว่าจะคบกับคนระดับเดียวกัน หรือระดับที่ต่ำกว่าก็ได้”

คริสเตียนโน โรนัลโด

“ปกติตอนที่เห็นคาแรกเตอร์ตัวละครในเกม ถ้าไม่เคยเห็นกันมาก่อนเลย ก็ต้องถูกใจคนที่มีคาแรกเตอร์ตัวละครตรงสเปกเรา คุณมีฐานะ แต่งตัวดี ๆ เเท่ ๆ ก็จะทำให้อยากเข้าไปใกล้ซิดเข้าไปคุยด้วย”

แซนดร้า บูลล็อก

ส่วนผู้ให้สัมภาษณ์ที่มองว่าฐานะภายในเกมไม่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก บางคนคิดว่าผู้เล่นที่ต้องการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วยเพราะฐานะภายในเกม เป็นความสัมพันธ์ที่หวังผลประโยชน์ คือพยายามเข้าหาเพื่อสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักเพราะหวังทรัพย์สินเงินทองภายในเกมมากกว่าที่จะจริงใจต่อกัน และสำหรับบางคนที่ฐานะภายในเกมดีอยู่แล้ว ก็จะไม่ค่อยมองเรื่องฐานะเป็นประเด็นในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก แต่จะมองที่ส่วนประกอบอื่นๆ มากกว่า

“เรื่องฐานะในเกมนี้ยิ่งรวยความจริงใจก็ยิ่งน้อยลง โดยเฉพาะถ้าเค้ามองที่ฐานะของเราเนะ ส่วนตัวผมมองว่าเรื่องฐานะไม่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ แต่ถ้าเป็นการสร้างความสัมพันธ์แบบเล่นๆ เรื่องฐานะนี้ก็มีส่วนเยอะ”

เดวิด แบ็คแฮม

“ฐานะในเกมนี้ไม่มีผลอะไรเลยนะ อาจจะเพราะเล่นตอนที่ค่อนข้างโตแล้ว คือว่าเรียนมหาลัยซักรปี 2 แล้ว อีกอย่างในเกมก็ค่อนข้างจะฐานะดี ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องมองคนอื่นที่ฐานะในเกม จะมองที่การพูดคุย กับมองตรงที่น้ำใจเค้ามากกว่า ดูว่าในเกมเค้ามีน้ำใจมากน้อยแค่ไหน ซึ่งไม่เกี่ยวกับปัจจัยภายในเกมเลย”

มาเรีย ซาราโปวา



“คิดว่าฐานะไม่ค่อยมีผลอะ แต่ถ้าเป็นพวกจีบหวังของเค้าจะค่อนข้างเลือกจากฐานะ ผู้หญิงบางคนลงทุนมีเพศสัมพันธ์ด้วยเพราะแค่ของก็ยังมีเลย”

เซเรน่า วิลเลียม

### 3.3 ชื่อเสียงภายในเกม

ผู้ให้สัมภาษณ์ที่มองว่าชื่อเสียงภายในเกมมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก มองว่าชื่อเสียงภายในเกมก็เหมือนกับการมีชื่อเสียงในชีวิตจริง อย่างการเป็นดาราหรือคนดังในสังคม คนทั่วไปส่วนใหญ่ก็อยากที่จะเข้าไปทำความรู้จักด้วย ภายในเกมเองก็เช่นกัน การมีชื่อเสียงภายในเกมก็ทำให้ผู้เล่นคนอื่นๆ อยากเข้ามาทำความรู้จักมากขึ้น และเปิดโอกาสในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมากขึ้นด้วยเช่นกัน

“ปัจจัยภายในเกมมีผลนะครับ โดยเฉพาะความมีชื่อเสียงในเกม เพราะยังมีคนรู้จักมาก ก็ยังมีคนอยากรู้จักมาก อย่างเช่น เซิร์ฟเวอร์ โลกิ มีคนที่ชื่อ [nook]- แต่ก่อนเป็นคนที่ดังในเซิร์ฟเวอร์มากโดยเฉพาะเป็นหัวหน้า กิลด์ 16-คนโหนด มันเป็นเรื่องที่โด่งดังมาก มีผลทำให้คนอยากรู้จักเค้า อยากเข้าไปร่วมกิลด์กับเค้า แล้วเค้ายังทำปาร์ตี้เพื่อล่าบอส<sup>14</sup> เมื่อเค้าล่าบอสได้ของมา ก็นำมาขายทำให้เค้าร่ำรวย และมีชื่อเสียงมากขึ้นในเซิร์ฟเวอร์ ทำให้มีคนอยากที่จะติดต่อกับเค้ามากขึ้น คนที่รู้จักเค้าก็อยากคบกับเค้ามากขึ้น เมื่อเค้าไปจีบผู้หญิงก็ทำให้ติดได้ง่ายขึ้น และสิ่งพวกนี้เห็นได้บ่อยภายในเซิร์ฟเวอร์ โดยเฉพาะกลุ่มคนที่มีชื่อเสียงในเซิร์ฟเวอร์”

ไมเคิล โอเวน

“ทั้งชื่อเสียงและชื่อเสียงในเกมมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์นะ อย่างคนนี้ล่าบอสเก่ง น่ารู้จักจัง หรือคนนี้นั้นด่าคนไปทั่วเลย ก็ดูไม่น่าคบ”

คริสเตียนโน โรนัลโด

<sup>14</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค



“โดยรวมแล้วไม่ว่าจะเป็นพวกสายอาชีพ ฐานะในเกม ชื่อเสียง เหล่านี้มีผลต่อการสร้างสัมพันธ์หมดนะครับ อย่างการมีชื่อเสียงภายในเกมมันก็เหมือนกับเป็นการเป็นดาราหรือคนดังในสังคมที่ใครๆ ก็อยากรู้จัก บางคนฐานะดี ใครๆ ก็อยากคบด้วย”

แฮร์รี่ พอตเตอร์

ผู้ให้สัมภาษณ์อีกส่วนหนึ่งก็มองว่าชื่อเสียงภายในเกมไม่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก เพราะมองว่าชื่อเสียงภายในเกมเป็นเพียงจุดที่ทำให้คนอื่นหันมาสนใจมากขึ้นเท่านั้น แต่ไม่มีผลเมื่อต้องคิดจะคบกันฉันคนรักจริงๆ และบางคนมองว่าการมีชื่อเสียงในเกม แม้จะทำให้มีคนมากสนใจอยากทำความรู้จักมากขึ้น แต่ก็ให้ผลในเชิงลบต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก เพราะจะทำให้มีเวลาส่วนตัวกับคนที่จะคบกันมีน้อยลง

“เรื่องชื่อเสียงภายในเกมผมมองว่ามีผลในเชิงลบนะ เพราะถ้ายังเป็นที่ยอมรับมาก เราก็ยิ่งถูกจับตามองมาก เหมือนมีเวลาส่วนตัวน้อยลง ทำให้เวลาที่จะไปสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกับคนที่อยากจะคบด้วยก็จะทำได้น้อยลงด้วย เพราะการที่ยังมีชื่อเสียงมาก ก็ยังเป็นเป้าสายตามากเท่านั้น”

เดวิด แม็คแฮม

“สำหรับบางคนอาจจะมีบ้างนะ บางคนที่ยังเด็กมากๆ แต่สำหรับหลายๆ คนที่ถึงขั้นแต่งงาน หรือคบกันเป็นแฟนจริงๆ ฉันทว่าเขาไม่สนใจนะพวกฐานะชื่อเสียง เรื่องพวกนี้มันก็แค่ทำให้สะดุดตามากกว่า ก็เหมือนกับเวลาเราไปเดินตลาด ถ้ามีคน 100 คนเดินผ่านมา คุณจะมองหาใครก่อน ก็ต้องเป็นคนที่สะดุดตาก่อนใช่ไหมล่ะคะ”

เฮอไมโอนี่

### 3.4 การแสดงออกต่าง ๆ ภายในเกม

ผู้ให้สัมภาษณ์เกือบทุกคนมองว่า การแสดงออกต่างๆ ภายในเกมที่ดีมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก โดยเฉพาะเรื่องของนิสัยที่แสดงออกมาให้เห็น และการช่วยเหลือกันภายในเกม ซึ่งปัจจัยในเรื่องการแสดงออกนี้ เป็นปัจจัยที่ต้องระยะเวลาในการตัดสินใจมากกว่าปัจจัยอื่นๆ เพราะปัจจัยอื่นๆ เราสามารถรับรู้ได้ทันทีจากการพบเจอกันเพียงไม่กี่ครั้ง

“พวกการแสดงออกต่างๆ และนิสัยภายในเกมมีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์  
ค่ะ ถ้าเทียบกับปัจจัยอื่นๆ แล้วนะ เวลาตัดสินใจคบใครสักคนจะเน้นดูที่การ  
แสดงออกมากกว่าค่ะ”

เซเรน่า วิลเลียม

“การแสดงออกภายในเกมก็มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ ตรงที่ถ้าเค้าเป็นคน  
มีน้ำใจ นิสัยดี ก็จะทำให้เราเกิดความรู้สึกประทับใจค่ะ”

มิเชล ไฟเฟอร์

#### 4. ช่องทางที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักและประเด็นของเนื้อหาใน การสื่อสาร

การสัมภาษณ์เรื่องช่องทางที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักและ  
ประเด็นของเนื้อหาในการสื่อสารนั้น จะครอบคลุมหัวข้อเรื่องช่องทางการติดต่อกันเพื่อสร้าง  
ความสัมพันธ์ฉันคนรักทั้งภายในเกม<sup>15</sup> และภายนอกเกม เนื้อหาที่ใช้พูดคุยกันเพื่อสร้าง  
ความสัมพันธ์ฉันคนรัก

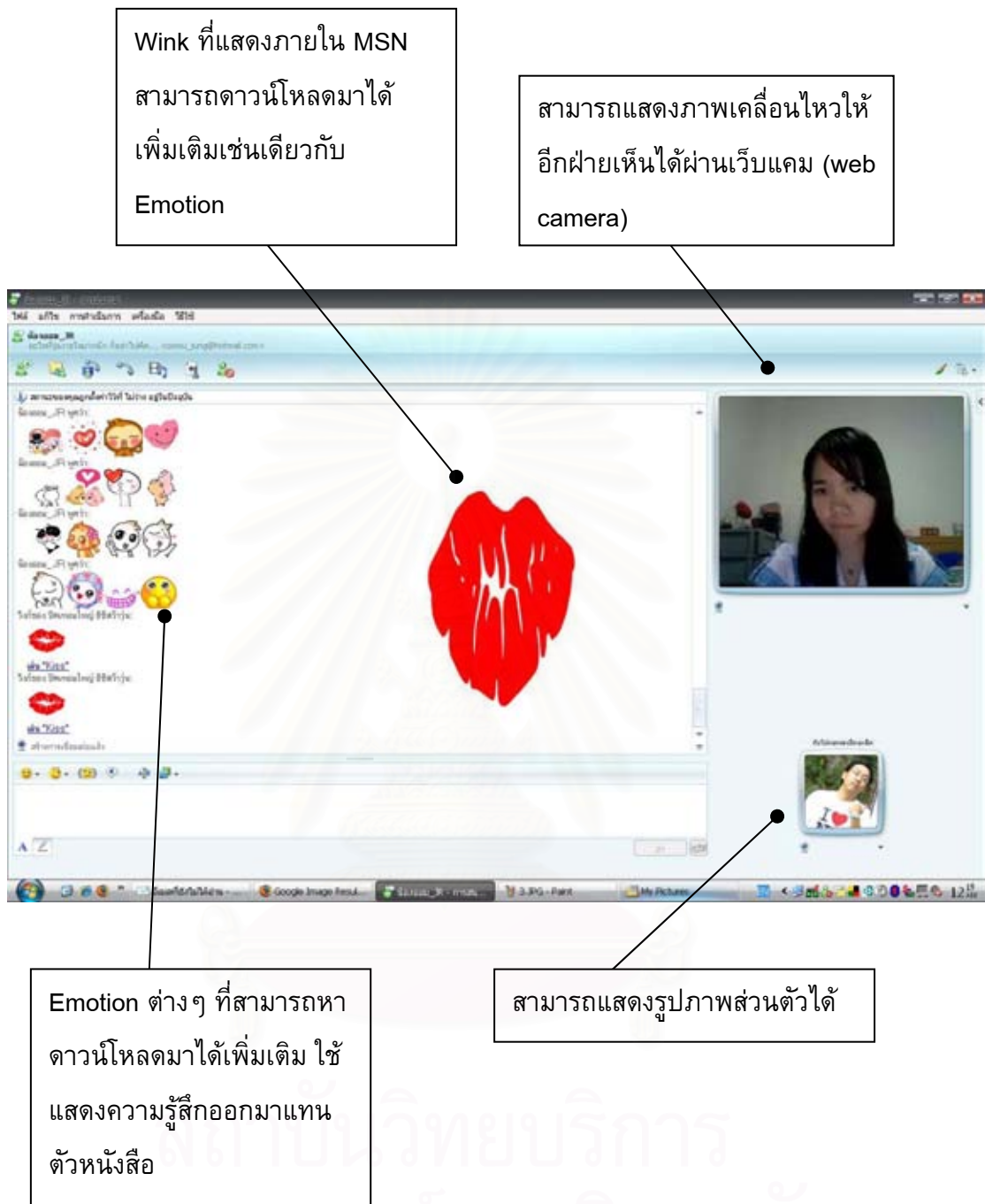
การติดต่อสื่อสารภายนอกเกมสามารถทำได้หลายวิธี คือ

##### 1. MSN

ในการติดต่อสื่อสารผ่านทาง MSN นั้น นอกจากจะเป็นการแชต (chat) คุยกันผ่าน  
ตัวอักษรแล้ว ยังสามารถที่จะแสดงรูปภาพส่วนตัว หรือภาพเคลื่อนไหวผ่านเว็บ  
แคม (web camera) ให้อีกฝ่ายหนึ่งเห็นได้ รวมทั้งยังสามารถพูดคุยกันผ่าน MSN  
เหมือนคุยโทรศัพท์ก็ได้เช่นกัน นอกจากนี้ยังสามารถที่จะแสดงความรู้สึกผ่าน  
Emotion ต่างๆ ที่ดาวนโหลดมาเพิ่มซึ่งมีให้เลือกมากมายตามอารมณ์ความรู้สึกใน  
ขณะนั้น และตัว MSN เองก็ยังมีระบบ Wink<sup>16</sup> ที่สามารถดาวนโหลดมาใช้ได้  
เช่นเดียวกับ Emotion เช่นกัน

<sup>15</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ข

<sup>16</sup> เป็น Flash Animation ที่มีทั้งภาพ ทั้งเสียง เคลื่อนไหวลอยอยู่บน MSN



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ผ่าน MSN

## 2. อีเมล (E-mail)

การสื่อสารผ่านอีเมล นอกจากเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรแล้ว ยังสามารถแนบไฟล์รูปภาพหรือไฟล์เคลื่อนไหวอื่นๆ มากับตัวเมลได้อีกด้วย



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการสื่อสารผ่านอีเมล (E-mail)

### 3. โทรศัพท์

การสื่อสารผ่านโทรศัพท์ นอกจากการพูดคุยกันแล้ว ยังสามารถจะส่งข้อความแบบ SMS (Short Message Service) และ MMS (Multimedia Messaging Service) หากันได้อีกด้วย



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการส่ง MMS (Multimedia Messaging Service) ผ่านมือถือ

#### 4. นัดพบเจอกัน

จากการสัมภาษณ์ ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าการติดต่อกันผ่านตัวเกมนั้นมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมากกว่าการติดต่อกันผ่านช่องทางอื่น เนื่องจากการติดต่อสื่อสารกันทางอื่น เช่น โทรศัพท์ MSN หรือการนัดพบเจอกันนั้นสามารถทำได้ยาก ไม่สะดวกที่จะติดต่อกัน หรือนานๆ ครั้งถึงจะได้ติดต่อกัน ทำให้การเจอกันภายในเกมจึงเป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

“ธรรมดาจะมีที่หนึ่งประจำครับ ถ้าเข้าเกมมากก็จะเจอกันตรงนั้นเลย ส่วนมากพอเจอกันก็จะไปเก็บเลเวล<sup>17</sup>ด้วยกัน ถ้าในเกมไม่เจอกันก็จะติดต่อกันใน MSN กับโทรศัพท์ ซึ่งนานๆ ครั้งถึงจะได้โทรคุยกัน เคยจะนัดเจอกันเหมือนกันครับ แต่ว่างไม่ตรงกันซักทีเลยไม่มีโอกาสได้เจอกัน ดังนั้นความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ก็เลยเกิดในเกมประมาณ 95% ทีเดียว”

เดวิด แม็คแฮม

“มีติดต่อกันทาง MSN บ้าง พอช่วงกลางคืนก็จะโทรคุยกันบ้าง แต่ว่าการพูดคุยกันในเกมช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันได้มากกว่า คงเพราะส่วนใหญ่เราจะเจอกันในเกมแทบทุกวัน”

เชเรน่า วิลเลียม

ในกรณีที่การติดต่อติดต่อกันผ่านตัวเกมนั้นมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมากกว่าการติดต่อกันผ่านช่องทางอื่นนั้น บางกรณีเป็นเพราะต่างฝ่ายต่างมีคนรักเป็นตัวเป็นตนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ช่องทางการสื่อสารผ่านเกมก็เลยกลายเป็นช่องทางการสื่อสารที่สำคัญที่สุด หรือเป็นช่องทางเดียวที่เป็นไปได้ในการสานความสัมพันธ์

<sup>17</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค



“ต่างคนต่างมีแฟนอยู่แล้ว ทำยที่สุดก็เลยเหมือนแค่คบๆ กันในเกมเท่านั้น อีกอย่างก็คือเราอยู่อยู่ไกลกันก็เลยไม่เคยได้นัดเจอกัน ตอนนี้เวลาอยู่ในเกมนี้ก็มีแบบจับกันบ้าง พุดแบบหวานๆ บ้าง แต่ก็แค่ในเกมนะค่ะ เพราะคงพัฒนาไปมากกว่านี้ไม่ได้ค่ะ แต่อีกฝ่ายเขาเคยบอกว่า การได้เจอกันในเกม ได้พุดคุยกันในเกม มันทำให้เขารู้สึกว่าเหมือนได้อยู่ใกล้ชิดกันจริงๆ”

นอรา โจน

แต่ก็มีผู้ให้สัมภาษณ์อีกส่วนหนึ่งมองว่าการติดต่อกันผ่านตัวเกมนั้นมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์นั้นน้อยกว่าการติดต่อกันผ่านช่องทางอื่นๆ เนื่องจากการติดต่อกันผ่านช่องทางอื่นอย่างโทรศัพท์ หรือการนัดเจอกัน สามารถจะสัมผัสความรู้สึกของอีกฝ่ายได้มากกว่าการพุดคุยกันภายในเกม รวมไปถึงยังสามารถรับรู้ถึงนิสัยใจคอจากคำพุดและกิริยาท่าทางในการแสดงออกได้อีกด้วย ทั้งนี้การติดต่อกันผ่านช่องทางอื่นนั้นเป็นเหมือนการพัฒนาความสัมพันธ์ให้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น คือทำให้รู้สึกว่าสามารถจริงจังกับความสัมพันธ์ได้มากกว่าการคบกันแค่ภายในเกม และยังทำให้เกิดความรู้สึกผูกพันเวลาที่ได้เจอกันจริงๆ

“การติดต่อกันนอกเกม อย่างการโทรศัพท์พุดคุย การเจอกัน มันสร้างความสัมพันธ์กันได้มากกว่า ผมคิดว่าการคุยในเกมมันเป็นแค่จุดเริ่มต้นเท่านั้น เป็นการเปิดโอกาสให้ได้แนะนำตัว หลังจากนั้นจะใช้วิธีติดต่อกันนอกเกมมากกว่า จะมีหรือที่รักคนในเกมแล้วไม่อยากจะโทรคุยกัน นั้นหมายความว่า สิ่งที่ต้องการจริงๆ ไม่ใช่แค่ความสัมพันธ์ในเกมแล้ว ทุกคนก็ต้องการพัฒนาให้มากกว่านั้น”

คริสเตียนโน โรนัลโด

“มองว่าเกมก็เหมือนสถานที่ทั่วๆ ไปที่ทำให้เรา 2 คนได้มารู้จักกัน แค่เปลี่ยนจากเจอกันในห้างมาเป็นเจอกันในเกม หรือเปลี่ยนจากเดินชนกันมาเป็นปาร์ตี้กัน ตอนที่ยังไม่ได้เจอกันก็อาจไม่รู้รู้สึกผูกพันอะไร ถ้าถูกเขาทิ้งตอนนั้นก็ไม่ได้คิดอะไรมาก แต่ว่าพอมีโอกาสได้มาเจอกันแล้ว ความสัมพันธ์มันก็คืบหน้าไปมาก มีการไปเที่ยว ไปมาหาสู่กันบ่อยๆ ทำให้รู้สึกว่าเราผูกพันกันมากขึ้น”

มาเรีย ซาราโปวา

“การติดต่อกันนอกเกมมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์มากเลยครับ อย่างเช่น ในเกมเค้าอาจจะบอกว่าเค้าเศร้า เค้าเครียด แต่จริงๆ เค้าอาจจะนั่งหัวเราะอยู่ก็ได้ หรือแม้แต่เค้าคุยกับเราอยู่ในเกม แต่จริงๆ เค้าอาจจะคุยโทรศัพท์กับใครอยู่ไม่รู้ก็ได้ นั่นคือการติดต่อกันทางอื่นนอกจากในเกมนั้นทำให้เราสามารถสัมผัสนิสัยใจคอ จากคำพูดและกิริยาท่าทางในการแสดงออกจริงๆ ได้มากกว่าการพูดคุยกันในเกมครับ”

แฮร์รี่ พอตเตอร์

“คงเพราะไม่เคยนัดเจอกัน ก็เลยคิดว่าการคุยโทรศัพท์มีผลมากอะ เพราะการที่เราได้ยินเสียงทำให้เรารู้ว่าเค้ารู้สึกยังไง ซึ่งภายในเกมให้ตรงนี้กับเราไม่ได้”

มิเชล ไฟเฟอร์

“การติดต่อกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ภายนอกเกมทำให้คนสองคนใกล้ชิดกันได้เร็วกว่าการพูดคุยเพื่อสร้างความสัมพันธ์ภายในเกม เพราะเวลาอยู่ในเกมจะไม่สามารถสัมผัสความรู้สึกของอีกฝ่ายได้จริงๆ ทำให้บางคำพูด หรือการสื่ออะไรไปมันไม่ถึง ก็ถือว่าเป็นอุปสรรคพอสมควร สำหรับคนที่จะคบกันในเกม แล้วไม่มีโอกาสมาเจอหน้ากันเลย”

นิโคลัส เจจ

ในเรื่องของเนื้อหาที่ใช้พูดคุยกันนั้นมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มองว่าเนื้อหาที่ใช้พูดคุยกันนั้นก็จะเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับเกม และเรื่องประจำวันทั่วไปมากกว่า ซึ่งลักษณะของเนื้อหาที่ใช้นั้นก็เหมือนกับการใช้เวลาจีบกันในชีวิตจริงคือ เน้นพูดคุยเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กันมากขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



“ตอนที่ยังไม่เคยเจอกัน ประมาณ 80% จะพูดถึงแต่เรื่องเกี่ยวกับเกม มันก็น่าจะคล้ายๆ กับการสร้างความสัมพันธ์ในโลกจริง เพราะคนส่วนใหญ่ก็มักจะคุยเรื่องของตัวเองชอบอยู่แล้ว ถ้าใครมาคุยเกี่ยวกับสิ่งที่เราชอบ ก็จะคุยกันได้ถูกคอ ร้อยทั้งร้อย จะเริ่มจับใครก็ต้องคุยในสิ่งที่เค้าชอบ คนส่วนใหญ่ก็คงจะเป็นแบบนี้ไม่ว่าจะเป็นหญิงจับชายหรือชายจับหญิงก็ต้องสรรหาเรื่องที่เค้าชอบมาคุยจนได้ แล้วคู่ของเราที่ชอบเกมกันทั้งคู่ ก็คุยกันแต่เรื่องเกม คนอื่นที่ไม่ได้เล่นเกมมาฟังเราคุยกันก็ไม่วู้เรื่อง”

มาเรีย ซาราโปวา

“ส่วนใหญ่จะคุยกันเกี่ยวกับเรื่องในเกม อาจจะมีคุยเรื่องส่วนตัวอย่างเรื่องทางบ้านบ้าง แล้วก็อาจจะมีถามสารทุกข์สุขดิบกันธรรมดา แต่รวมๆ แล้วเรื่องที่คุยกันจะเป็นเรื่องเกมซะมากกว่า”

เซเรน่า วิลเลียม

“จริงๆ แล้วเนื้อหาที่ใช้คุยกันมันไม่ต่างจากการคบกันแบบปกติเลยนะ เพียงแต่การเจอกันในเกมทำให้คุยกันแต่เรื่องเกมมากกว่าเพราะจะต้องคอยช่วยเหลือกัน บางทีว่างๆ ก็จะมาคุยเรื่องปกติทั่วไป”

แซนดร้า บูลล็อก

แต่ก็มีผู้ให้สัมภาษณ์เพียงไม่กี่คนที่มองว่า เนื้อหาที่ใช้พูดคุยกันนั้นไม่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก แต่ขึ้นอยู่กับการแสดงออกภายในเกมมากกว่า ซึ่งน่าจะเป็นเพราะการที่ทั้งคู่เป็นประเภทที่พูดคุยไม่เก่งมากกว่า จึงอาศัยการแสดงออกภายในเกมแทนการพูดคุยกัน

“ส่วนใหญ่เรื่องที่คุยกันคือจะทำอะไรดี แต่พอไม่มีใครพูดอะไร ก็อยู่กันอย่างเงียบๆ จนต่างฝ่ายต่างเบื่อ ในที่สุดก็ต้องเอาตัวไปเก็บเลเวลที่คุก<sup>18</sup> เหมือนเดิมแทน ซึ่งปกติผมก็ไม่ใช้คนพูดมากอยู่แล้ว ก็เลยทำให้ยิ่งเงียบเข้าไปใหญ่ สรุปแล้วเวลาเจอกันแต่ละทีก็ไม่ค่อยได้คุยอะไรกันมาก เน้นเล่นด้วยกันมากกว่า”

เดวิด แบ็คแฮม

<sup>18</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

## 5. ระบบของเกมแรกนารีอากอนไลน์เมื่อเปรียบเทียบกับเกมออนไลน์อื่นในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่คิดว่าระบบของเกมแรกนารีอากอนไลน์เมื่อเปรียบเทียบกับเกมออนไลน์อื่นแล้ว มีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักได้มากกว่า เมื่อเทียบกับเกมอื่นที่เป็นเกม MMORPG เหมือนกัน หรือเกมที่ต่างออกไปอย่างเกมบิงย่า และอออดีชั่น โดยระบบที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสัมพันธ์กันมากก็คือระบบปาร์ตี้ภายในเกมที่ส่งเสริมในการทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้ผู้เล่นเกมมีการพัฒนาความสัมพันธ์กันได้มากขึ้น รวมทั้งระบบการสื่อสารภายในเกมที่หลากหลายก็ช่วยในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน

“รูปแบบเกมช่วยในเรื่องการสร้างความสัมพันธ์กันเยอะนะ ยิ่งถ้าเทียบกับเกมอื่นแล้วเกมแรกนารีอากจะเน้นระบบปาร์ตี้มากกว่าเกมอื่น ก็คือถ้าเทียบกับเกม MMORPG<sup>19</sup> ทั่วไป ที่สามารถเล่นคนเดียวก็สามารถไปลุยที่ไหนก็ได้ทั่วทั้งเกม แต่เกมแรกนารีอากจะส่งเสริมระบบการเล่นร่วมกันหรือช่วยเหลือกันมากกว่า ยิ่งถ้าเทียบกับเกมอย่างบิงย่า<sup>20</sup> หรืออออดีชั่น<sup>21</sup> ยิ่งแล้วใหญ่ เกมพวกนั้นมีกิจกรรมให้ทำร่วมกันน้อยกว่ามาก”

เดวิด แบ็คเฮม

<sup>19</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>20</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>21</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค



ภาพที่ 4 เกมปังกย่า (Pangya)



ภาพที่ 5 เกมอดิชั่น (Audition)

“คิดว่าถ้าเป็นเกมออนไลน์ที่สไลด์ล้าๆ กัน ก็มีการสร้างความสัมพันธ์ในแบบเดียวกัน แล้วแต่คนที่เป็นผู้ให้กับคนที่เป็นผู้รับมากกว่า อันนี้ไม่นับเกม FPS<sup>22</sup> กับ Action<sup>23</sup> นะครับ แต่จุดเด่นของเกมแร็กร็อกก็คือระบบการแต่งงาน<sup>24</sup> มีส่วนทำให้คู่ในเกมนหลายๆ คู่ได้แต่งงานกัน เป็นจุดเด่นที่เกมแร็กร็อกทำมาได้ดี ในบางเกมก็ทำมันได้เหมือนกันแต่ยังน้อยกว่าเกมแร็กร็อกมากนัก”

ไมเคิล โอเว่น

“ระบบของเกมที่มีผลในการจะสร้างความสัมพันธ์ที่ดี คือต้องมีช่องทางในการสื่อสารกันให้มากๆ ก็มีโอกาที่จะเกิดคู่รักได้ อย่างเกม counter strike<sup>25</sup> ทั้งที่เกมนี้เป็นเกมที่รุนแรงแต่ก็มีผู้หญิงเล่นกันเยอะ แต่เนื่องจากเกมนี้ไม่เห็นระบบแชตคุยกัน การพัฒนาความสัมพันธ์เป็นคู่รักกันเลยไม่ค่อยมี นอกจากระบบการสื่อสารที่ต้องมีแล้ว ลักษณะตัวละครภายในเกมก็มีผลเหมือนกัน อย่างเช่น ถ้ามีตัวละคร 2 ตัว ตัวละครหนึ่งเป็นผู้หญิงน่ารัก อีกตัวหนึ่งเป็นป่าแก่ๆ ไม่ต้องบอกก็รู้ว่าคุณจะไปทำความรู้จักกับใครก่อน”

คริสเตียนโน โรนัลโด



ภาพที่ 6 เกม counter strike

<sup>22</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>23</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>24</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>25</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค



“ความสัมพันธ์พวกนี้ส่วนมากจะเกิดจากระบบแชร์แบบปาร์ตี้ละ ส่วนมากคนก็เริ่มรู้จักกันก็เพราะระบบการเล่นแบบปาร์ตี้แหละ พวกเคสหรือกิจกรรมที่ต้องทำร่วมกันเป็นทีมก็มีผลเหมือนกัน ก็คือรูปแบบของเกมที่ทำให้ทำกิจกรรมร่วมกันนั้นจะมีส่วนช่วยในการสร้างความสัมพันธ์อย่างมาก เคสที่มีส่วนช่วยเยอะก็อย่างเคสแต่งงาน ถ้าดูจากหลายๆ คู่ก็ถือว่าช่วยให้ความสัมพันธ์ดีขึ้นนะ เพราะพอแต่งงานกันก็เหมือนกับว่าสามารถจะทำอะไรด้วยกันได้มากขึ้น”

เซเรน่า วิลเลียม

“เนื่องจากลักษณะเกมที่แตกต่างกัน อย่างเกมเร็กนาร์็อกจะออกเป็นแนวผจญภัย ทำให้การมีส่วนร่วมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันสามารถทำได้ง่าย ไม่เหมือนอย่างเกม Audition ที่จะเน้นเด่นอย่างเดียว หรืออย่างเกม กอล์ฟ Pangya ที่จะเป็นแนวกีฬาที่เน้นการแข่งขันเป็นรอบๆ ทำให้ความหลากหลายในตัวเกมมีน้อยเมื่อเทียบกับเกมเร็กนาร์็อก เมื่อตัวเกมไม่มีหลากหลายก็ทำให้คนเล่นรู้สึกเบื่อเร็ว การจะสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นก็จะมึนน้อยไปด้วยครับ”

โรเจอร์ เฟเดอเรอร์

แต่ระบบเกมบางอย่างนอกจากจะมีส่วนในการช่วยสร้างความสัมพันธ์แล้ว ก็ยังเป็นอุปสรรคในการสร้างความสัมพันธ์ด้วยเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของระบบปาร์ตี้ หรือเคสแต่งงานภายในเกม

“เกมเร็กนาร์็อกส่งเสริมให้เราได้ทำกิจกรรมร่วมกันเยอะ ดังนั้นการแชร์ปาร์ตี้ก็สำคัญที่สุด และการแชร์ปาร์ตี้ก็เป็นอุปสรรคที่สุดด้วย อย่างที่บอกคือธรรมดาที่จะทะเลาะกันด้วยเรื่องไม่เป็นเรื่องในเกมบ่อยๆ และเรื่องทะเลาะกันมากที่สุดก็คือเรื่องที่จะแชร์ปาร์ตี้กัน”

มาเรีย ซาราโปวา

ผู้ให้สัมภาษณ์อีกบางส่วนคิดว่าเกมออนไลน์อื่นๆ บางเกมมีรูปแบบของเกมที่มีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์นั้นคนรักได้มากกว่าเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ อย่างเช่นเกม GE หรือลูน่าออนไลน์ เป็นต้น และผู้ให้สัมภาษณ์บางคนยังคิดว่า การจะสร้างความสัมพันธ์นั้นคนรักให้ลึกซึ้ง

จริงๆ นั้น ปัจจัยอย่างเรื่องรูปแบบของเกมไม่ได้เป็นปัจจัยหลักในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักเท่าไรนัก

“ถ้าเปรียบเทียบกับเกม GE<sup>26</sup> แล้ว ผู้หญิงจะมีรูปร่างเหมือนผู้หญิงจริงๆ เลย และตัวละครของเราสามารถทำท่าทางการแสดงออกต่างๆ ได้ อย่างเช่นการกอด จับมือ จูบ หรือเกมลู่หน้าออนไลน์<sup>27</sup> ก็สามารถหาคู่เดทได้ โดยจะมี NPC<sup>28</sup> ที่ให้เราใส่ข้อมูล เช่น อายุ จังหวัด สิ่งที่ชอบกับไม่ชอบ พอใส่ข้อมูลของเราเสร็จก็จะสามารถกดดูข้อมูลของคนอื่นได้ ซึ่งเราสามารถจะกดดูข้อมูลนี้เมื่อไหร่ก็ได้ และก็สามารถจะนัดใครเมื่อไหร่ก็ได้ค่ะ ทำให้เห็นว่าบางเกมก็มีจุดเด่นในเรื่องการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักได้มากกว่าเกมแรกนาร็อก”

มิเชล ไฟเฟอร์



ภาพที่ 7 ตัวละครผู้หญิงในเกม Granado Espada (GE)

<sup>26</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>27</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>28</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค



ภาพที่ 8 รูปร่างตัวละครผู้หญิงในเกม Granado Espada (GE)



ภาพที่ 9 ทำทางการแสดงออกต่างๆ ภายในเกม Granado Espada (GE)





ภาพที่ 10 เกมออนไลน์ (Luna Online)

“พวกรูปแบบของตัวเกมถึงจะมีผลก็น้อยนะ การจะสร้างความสัมพันธ์ลึกๆ จริงๆ แล้วเรื่องพวกนี้ก็แค่เรื่องรองมากกว่า การได้ทำกิจกรรมด้วยกัน การเผชิญปัญหา และแก้ปัญหาด้วยกันต่างหากที่มีผลกับความสัมพันธ์มากกว่า มันก็ไม่ต่างจากการเจอหน้ากันทุกวันนั่นแหละ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมนั้นก็เสมือนเป็นตัวแทนเหตุการณ์ที่เราได้เจอในโลกแห่งความเป็นจริง บางครั้งอาจจะได้เห็นธาตุแท้ของคนๆ นั้นภายในเกม เช่น การ์ดแมงทอง<sup>29</sup> ราคาหลายหมื่นหลายแสนบาทตกระหว่างล่าบอส”

เฮอไมโอไน้

## 6. ประสบการณ์ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์หรือออนไลน์

ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งเล่าว่า การคบกันฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์หรือออนไลน์นั้น สามารถพัฒนาความสัมพันธ์จนสามารถคบกันเป็นแฟนกันจริงๆ ได้ โดยดูจากประสบการณ์ที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน หรือจากประสบการณ์ที่ผ่านมา ซึ่งการเริ่มต้นความสัมพันธ์ส่วนมากเกิดจาก

<sup>29</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

การทำกิจกรรมร่วมกันภายในเกม แล้วความสัมพันธ์ก็พัฒนาขึ้นเรื่อยๆ จากการคุยกันผ่าน MSN ทางโทรศัพท์ และการนัดพบเจอกัน

“ในตอนแรกก็รู้จักกันก็เพราะช่วยเหลือกันในเกม แต่เพราะเป็นสายอาชีพเดียวกันจึงไม่สามารถช่วยกันได้มากนัก ดีที่กิลด์<sup>30</sup>ที่ผมสังกัดอยู่นั้นเป็นกิลด์ใหญ่ ทำให้มีโอกาสได้ลงกิลด์ตันเจียน<sup>31</sup>เป็นประจำ และเขาก็จะช่วยซัพชีวิตตัวละครให้เวลาที่ตาย จากนั้นก็คุยกันมาเรื่อยๆ จนขอ MSN และก็คุย MSN จนขอเบอร์โทรศัพท์มาได้ หลังจากได้คุยกันไปสักพักก็มีนัดออกมาเจอ ในการนัดเจอครั้งแรกก็คือการนัดเที่ยว ดูหนัง ในบางทีก็นัดมาทานข้าวบ้าง นัดกันไปวัดบ้าง และก็ยังคบกันมาเรื่อยๆ จนถึงตอนนี้ก็ราวๆ 2 ปีแล้วครับ”

ไมเคิล โอเว่น

“กับคนรักก็คือพัฒนามาจากความเป็นเพื่อน โดยตอนแรกก็เริ่มจากการคุยกันในเกม ต่อมาก็คุยกันใน MSN มีการส่งรูปถ่ายให้ดู ตรงรูปถ่ายนี้มีส่วนสำคัญในการตัดสินใจว่าจะสานต่อความสัมพันธ์กันหรือเปล่า เพราะถ้าไม่พอใจก็คงจบไม่ได้ สานความสัมพันธ์กันต่อ แต่ว่ากับเค้าพอดีเรารับได้กับรูปที่เห็น ก็เลยเริ่มติดต่อกันทางโทรศัพท์มือถือ ไม่ได้ใช้โทรศัพท์บ้าน พอโทรคุยกันประมาณ 6 เดือน ก็นัดออกมาเจอกันในห้างสรรพสินค้า อาจจะเป็นเพราะพูดคุยกันถูกต้อง ก็เลยตกลงคบกัน อะไรๆ ที่เคยปกปิดกันก็สารภาพในวันที่เจอกันนั้นแหละ ที่โชคดียังไงก็อยู่จังหวัดเดียวกัน แล้วบ้านก็อยู่ห่างกันแค่สี่แยกไฟแดงเดียว ถ้านับระยะเวลาถึงตอนนี้ก็คบกันมาประมาณ 5 ปีแล้วค่ะ”

มาเรีย ซาราโปวา

“คือตอนนั้นอยู่ประมาณ ม.2 ก็รู้จักกับคนกลุ่มหนึ่งที่เค้าเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตกัน เค้าก็แนะนำเราให้รู้จักกับคนอื่นๆ ในเล่นในร้านเดียวกับเค้า เวลาเล่นเกมก็เลยมักจะไปไหนมาไหนด้วยกันตลอด เราเล่นตัวฟรีสก็เลยดูเหมือนว่าเป็นฟรีส สาธารณะของร้านนี้ไปค่ะ ซึ่งตอนแรกๆ ก็มีคนในร้านนี้แหละที่มาจีบ แต่ก็แค่กูกี้กิกในเกมตามประสาเด็กๆ ไปๆ มาๆ คนในร้านก็สลับสับเปลี่ยนกันมาจีบ

<sup>30</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>31</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

เรื่อย ๆ แต่ก็คือทุกคนรู้ว่าแค่ในเกมนะค่ะ แล้วสุดท้ายก็มาคบกับแฟนที่เป็นคนที่ร้านนี้แหละ ตอนแรกไม่คิดว่าเค้าจะจีบจริงจัง เราก็ทั้งโมเมว่าน่ารักสารพัดทำให้แรก ๆ ก็กลัวว่าถ้าเค้ารู้ความจริงก็จะโกรธเอา ก็เลยตัดสินใจสารภาพไปปรากฏว่าเค้ารับได้นะค่ะ ซึ่งก่อนหน้านี้จะสารภาพก็โทรคุยกันเป็นปี ๆ เลยค่ะ แต่หลังจากรู้ว่าเค้ารับได้ก็เลยนัดออกมาเจอกันตอนประมาณ ม.5 แล้วก็คบกันเรื่อย ๆ จนตอนนี้อยู่ปี 1 แล้วค่ะ”

เซเรน่า วิลเลียม

“เริ่มจากตอนนั้นผมกับเพื่อน ๆ กำลังจะทำ *godly item*<sup>32</sup> กัน ซึ่งตอนนั้นผมกับเพื่อน ๆ มีตัวละครไม่เพียงพอที่จะปลดเคส ก็เลยแยกกันไปหาเพื่อน ๆ ในเซิร์ฟเวอร์มาช่วยกันทำเคส แล้วผมก็ได้ไปเจอกับแฟนตอนนั้นแหละ หลังจากนั้นเราก็ได้คุยกันบ่อย ๆ ในเกม จนได้มีโอกาสมาพบกันจริงๆ โดยบังเอิญที่งานครบรอบ 3 ปี แร็กนาร์อ็อก หลังจากที่ได้เจอกันที่งานแล้ว ผมกับเธอก็โทรศัพท์คุยกัน เจอกันในเกมบ่อยมากขึ้น และถ้ามีโอกาสก็จะนัดเจอกันประมาณเดือนละครั้งครับ แล้วตอนนี้เราก้ยังคงคบกันอยู่ ทางญาติผู้ใหญ่ก็ได้พูดคุยกันแล้ว ถ้าพร้อมก็คงจะแต่งงานกันครับ”

แฮร์รี่ พอตเตอร์

“ปกติเก็บเลเวลที่กลาส<sup>33</sup> ค่ะ ก็เลยรู้จักกับคนที่นี่แหละ แล้วเพื่อนของเราก็แนะนำเค้าให้รู้จัก ซึ่งก็เป็นแค่แนะนำให้เป็นเพื่อนกันเฉยๆ ไม่ได้แบบยุให้คบ ตอนนั้นเค้าเป็นออค<sup>34</sup> ส่วนเราเล่นเป็นอาเซอร์<sup>35</sup> ก็เลยเล่นช่วยเหลือกันได้พอดี จนไป ๆ มา ๆ ก็เปลี่ยนอาชีพด้วยกัน แล้วก็ไปแชร์ด้วยกันบ่อย ๆ พอมีกิจกรรมมีเคส ก็ช่วย ๆ กันทำ แล้วเค้าก็ลองมาถามว่าคบกับเค้าได้มั๊ย ก็เลยตอบตกลงไปค่ะ เรียกว่าคบกันในเกมก่อนที่จะนัดออกมาเจอกันเลยค่ะ หลังจากนั้นเวลาแชร์กันเสร็จ ก็จะมานั่งคุยกันก่อนแล้วค่อยแยกกันไปนอน เป็นอย่างนี้นานพอสมควร วันไหนที่ออนไลน์ไม่ได้ก็จะใช้ MSN คุยเอา จนสุดท้ายก็นัดเจอกันนะค่ะ

<sup>32</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>33</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>34</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>35</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

แล้วเค้าก็รับเราได้อ่ะ ซึ่งตอนนี้ก็ยังคบกันอยู่ คิดว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ขึ้น ก็คงเพราะการได้คุยกันทุกวันเป็นเวลานาน มันทำให้เรารู้สึกดีกับเค้ามากขึ้นเรื่อยๆ จนเกิดเป็นความผูกพันอะ”

แองเจลิน่า โจลี่

และผู้ให้สัมภาษณ์บางคนเล่าว่า การคบกันฉันคนรักที่เกิดขึ้นนั้น บางทีก็อยู่ในรูปแบบที่ตนเองมีคนรักอยู่แล้ว แต่ก็ยังคบกับผู้เล่นอื่นที่เจอกันในเกมด้วย โดยมีทั้งกรณีที่ไม่ทราบว่าเป็นฝ่ายมีคนรักอยู่แล้ว หรือถึงทราบแต่ก็มีความรู้สึกที่ดีต่อกันจากการรู้จักกันผ่านเกม ก็เลยยังคบกันต่อไป แม้ว่าต่างฝ่ายต่างก็รู้ว่าคงไม่สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ฉันคนรักนี้ให้เป็นการคบกันแบบแฟนจริงๆ ได้

“แรกเริ่มก็ไม่รู้หรอกค่ะว่าต่างคนต่างมีแฟนอยู่แล้ว ก็คือตอนนั้นเราก็ไม่ได้ถามชอกแซกขนาดนั้น ท้ายที่สุดก็เลยเหมือนแค่คบๆ กันในเกมเท่านั้น อีกรายอย่างก็คือเราอยู่อยู่ไกลกันก็เลยไม่เคยได้นัดเจอกัน แล้วต่างคนก็ต่างทำงาน และเขาก็มีครอบครัวแล้ว เคยคิดว่าถ้าต่างคนต่างไม่มีแฟนจริงๆ เราก็อาจเป็นแฟนกันมันก็เป็นความรู้สึกดี ๆ ที่มีให้กันค่ะ ตอนที่รู้ว่าเขามีครอบครัวแล้วก็ไม่นานหลังจากที่รู้จักกันนะค่ะ พอเราเริ่มรู้จักกันก็คุยกันมากขึ้น มีอะไรก็เปิดเผยกันไม่ได้ปิดปิดอะไร ก็เลยรู้สึกดีที่ไม่ต้องมานั่งโกหกกัน ตอนนี้อยู่ในเกมนี้ก็รูปแบบจับกันบ้าง พุดแบบหวานๆ บ้าง แต่ก็แค่ในเกมนะค่ะ เพราะคงพัฒนาไปมากกว่านี้ไม่ได้ค่ะ”

นอรา โจน

จากประสบการณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ การคบกันฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์นี้ บางครั้งนั้นความสัมพันธ์ก็ลึกซึ้งจนถึงขั้นเกิดมีเพศสัมพันธ์กันได้ ไม่ว่าจะในรูปแบบที่คบกันแบบเป็นแฟนกันจริงๆ หรือแค่การคบกันแบบเป็นกิ๊กกันก็ตาม

“ตอนนั้นผมเล่นอยู่ก็มีโอกาสได้แชร์กับพรึ่สคนนึงอยู่บ่อยๆ พอเข้าเกมปุ๊บก็ต้องชิบ<sup>36</sup> คุยกันตลอด พอปาร์ตี้เก็บเลเวลด้วยกันบ่อย ก็เริ่มมีการโทรศัพท์นัดกันแชร์ แล้วก็เลยได้เริ่มคุยกัน ต่อมาก็แอด MSN คุยกัน ก็เริ่มเห็นหน้ากันและ

<sup>36</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

ตกลงจะคบกันเป็นแฟน ส่วนมากก็จะเล่นเกมด้วยกัน โทรหากันทุกวัน จนปิดเทอมก็เลยไปหาเขาที่เชียงราย ก็ไม่ตั้งใจล่องกินเขาหรอกนะ แต่ก็มีอะไรกันจนได้ หลังจากนั้นก็จะไปหาเขาเดือนละครั้ง จนกระทั่งความแตก ตอนที่โทรไปหาเขาแล้วผู้ชายรับ พอคุยไปคุยมาก็ได้ความว่า เขามีคนอื่นด้วยไม่ได้มีแค่เราคนเดียว ก็คือผู้ชายที่รับโทรศัพท์เป็นแฟนของเขา ในทางกลับกันตอนนั้นผมก็มีแฟนที่กรุงเทพฯ เหมือนกัน แต่ก็ได้บอกเขา ก็เลยทำให้ต้องเลิกกัน จริงๆ แล้วมันก็เป็นการเล่นกันด้วยดี แต่พอเราโตขึ้นมาคิดย้อนกลับไป มันก็เป็นสิ่งที่ไม่น่าเกิดขึ้น ถ้าถามว่ารักมีกี่รักนะ เพียงแต่ไม่ได้เจอกันทุกวัน ความผูกพันมันก็เลยดูหลวมๆ ถึงแม้ว่าจะเคยมีอะไรกันแล้วก็เถอะ ตอนนี้นานๆ ครั้งเขาก็จะโทรมาหาบ้าง แต่ก็คุยเรื่องงานเสียมากกว่า”

คริสเตียนโน โรนัลโด

“กับแฟนคนนี้ก็เจอกันเพราะช่วยเหลือกันในเกม แล้วก็เริ่มโทรหากัน นัดดูหนังกัน แล้วก็เลยได้นัดออกมาเจอกันบ่อยขึ้น มีอยู่ครั้งหนึ่งที่เขาชวนไปที่บ้าน แล้ววันนั้นไม่มีใครอยู่บ้าน คงเป็นเพราะบรรยากาศพาไปก็เลยทำให้มีอะไรกัน”

จอร์จ ลูคัส

และประเด็นที่เป็นปัญหาในเรื่องของการคบกันฉันคนรักนั้น จากประสบการณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ พบว่า ปัญหาในเรื่องของเวลาที่ไม่มีให้กัน การปิดบังกันในตอนที่เริ่มความสัมพันธ์ และการที่อีกฝ่ายยึดติดกับเกมมากเกินไปจนไม่สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ต่อไปได้ ด้วยเหตุผลดังที่กล่าวมานี้ ทำให้ความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นไม่สามารถจะสานความสัมพันธ์กันต่อไปได้ จึงเป็นเหตุให้ต้องเลิกกันในที่สุด

“เมื่อก่อนก็เล่นเกมไปเรื่อยๆ เล่นในที<sup>37</sup> ลากปลาที่บาบิรัน<sup>38</sup> ไปวันๆ ก็รู้จักคนในเกมหลายคน ที่เก็บเลเวลแถวนั้นบ่อยๆ ก็มีคนหนึ่งมาจีบ คอยลากปลาให้ ก็ได้คุยกันบ้าง รู้จักกันบ้าง แล้วก็ค่อยๆ สนทนกันมากขึ้นเรื่อยๆ เราก็ซื้อของๆ ให้เขา อยากได้อะไรอยากใส่อะไรก็หามาให้ พอหลังๆ เราไม่ค่อยมีเวลาให้เขา มัว

<sup>37</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>38</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค



แต่ทำโน่นทำนี่ วันหนึ่งอยู่ๆ เขาก็มาบอกว่า "เราเป็นแค่เพื่อนกันเถอะ" สรุปก็คือในที่สุดก็โดนเขากิ่ง"

เฮอไมโอเน่

"รู้จักกันตอนเก็บเลเวลค่ะ ตอนนั้นเพิ่งหัดเล่นใหม่ๆ เค้าก็เพิ่งหัดเล่นเหมือนกัน รู้จักกันสักระยะหนึ่ง เค้าบอกว่าเค้าชอบเรา แต่ว่าตอนนั้นไม่ได้คิดอะไรเพราะไม่เจอกันอีกเป็นปีเลยคะ มาเจอกันอีกที่เค้าก็บอกว่ายังชอบเราอยู่เหมือนเดิม ก็เลยเริ่มโทรคุยกัน คุยกันมา 6-7 เดือน เค้าก็เริ่มเปลี่ยนไป บางทีเค้าให้ผู้หญิงมาออน MSN เค้า แล้วก็รับโทรศัพท์เค้า แล้วเค้าก็บอกว่าผู้หญิงคนนี้มาจีบเค้า และเค้าก็คิดว่าคนนี้ก็น่ารักดี ก็เลยเลิกคบกับเราไปคบกับคนนั้นแทน ตอนที่เลิกเค้าบอกว่าเค้ารู้สึกที่เราปิดบังอะไรเค้าอยู่ ซึ่งก็เป็นอย่างนั้นจริงๆ ค่ะ ท้ายที่สุดก็เลยแยกย้ายกันไปคะ"

มิเชล ไฟเฟอร์

"เริ่มจากตอนนั้นตัวละครเราเก่งอยู่แล้ว แต่เขาเพิ่งเข้ามาใหม่ ก็ช่วยกันไปเรื่อยๆ คุยไปคุยมา ก็สนิทถูกคอดี ดูจากลักษณะนิสัยแล้วเป็นคนดี ก็เลยเริ่มติดต่อผ่าน MSN แล้วก็ผ่านทางโทรศัพท์ แต่ว่าก่อนที่จะได้นัดออกมาเจอกัน เราชู้สึกว่าเขาติดอยู่ในโลกของเกมมากเกินไป เขาออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงไม่ได้ คือ 90% ของการคุยต้องคุยกันในเกม ถึงเขาจะคุยเรื่องของตัวเองเหมือนกันนะ แต่สักพักก็กลับมาคุยเรื่องเกมอีก เป็นอย่างนี้ตลอดเวลา มันเหมือนกับว่าเขาไม่ยอมออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริง ยึดติดอยู่กับเกมมากเกินไป เราก็เลยรู้สึกว่าถ้าคนที่ปรับสภาพตนเองให้ออกจากเกมไม่ได้ เวลาไปเที่ยวกันก็พูดแต่เรื่องเกมอย่างเดียวเนี่ย มันก็เกินไป เขาเหมาะที่จะคบกับคนที่มีแต่เกมจริงๆ มากกว่า"

นิโคลัส เคจ

## 7. เปรียบเทียบความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์กับความสัมพันธ์ฉันคนรักในชีวิตจริง

การสัมภาษณ์ในประเด็นเรื่องของการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์กับความสัมพันธ์ฉันคนรักในชีวิตจริง จะแบ่งระยะเวลาของความสัมพันธ์ออกเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงที่เริ่มทำความรู้จักกัน และช่วงที่คบกันฉันคนรัก

### 7.1 ช่วงที่เริ่มทำความรู้จักกัน

มีผู้ให้สัมภาษณ์เพียงบางคนเท่านั้นที่มองว่าช่วงระยะเวลาที่เริ่มทำความรู้จักกัน ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกมกับความสัมพันธ์ในชีวิตจริงมีความเหมือนกัน ด้วยการมองว่าเกมออนไลน์เป็นสังคมหนึ่งที่เหมือนกับสังคมในชีวิตจริง ซึ่งตัวละครภายในเกมจะสะท้อนความเป็นตัวตนของเราออกมา และอาจจะต่างจากชีวิตจริงเพียงแค่การสื่อสารกันทำผ่านหน้าจอกอมพิวเตอร์ ไม่ได้เจอหน้ากันจริงๆ เท่านั้นเอง

“โดยส่วนมากคิดว่าเหมือนนะคะ อย่างที่เคยบอกไปแล้วว่าเกมออนไลน์ก็คือสังคมเล็กๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมา เกมพวกนี้ให้เราดำเนินชีวิตผ่านตัวละครของเราในเกมซึ่งมีลักษณะหรือรูปแบบที่ถูกสะท้อนออกมาให้เหมือนตัวเรา นั่นคือเราเลือกเอง หลายๆ คนยิ่งเล่นนานขึ้นก็แทบจะคิดว่าตัวละครในเกมเป็นตัวเราเองไปเลย ดังนั้น มันก็ไม่ต่างกับการที่เราได้ไปพบเจอกับผู้คนในโลกภายนอกหรอกค่ะ จะต่างกันก็เพียงแต่ขณะที่เราพูดคุยกันอยู่นั้น เราอยู่ที่หน้าจอกอมพิวเตอร์ ไม่ได้อยู่ต่อหน้าของอีกฝ่ายก็เท่านั้นเอง”

เชเรน่า วิลเลียม

แต่ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่กลับมองว่าช่วงระยะเวลาที่เริ่มทำความรู้จักกันนั้น ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกมกับความสัมพันธ์ในชีวิตจริงมีความแตกต่างกัน โดยมองว่าการเริ่มทำความรู้จักกันภายในเกมสามารถทำได้ง่ายกว่า สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ได้ง่ายกว่า และไม่ติดปัญหาเรื่องรูปร่างหน้าตาที่อาจจะเป็นอุปสรรคในการสร้างความสัมพันธ์ ซึ่งปัจจัยหลักที่ใช้ตัดสินใจในการทำความรู้จักกันภายในเกมจะเน้นที่นิสัยเป็นหลักเสียมากกว่า



“มองว่าต่างกันนะ ในเกมแม้ว่าเราจะเริ่มจากการไม่รู้จักกันเลย แต่ก็สามารถจะชวนเข้าปาร์ตี้เพื่อเก็บเลเวลด้วยกัน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างความสัมพันธ์ แต่ในชีวิตจริงส่วนมากจะรู้จักจากเพื่อนหรือเคยเรียน/ทำงานด้วยกันมาก่อน ส่วนเรื่องอื่นผมคิดว่าเหมือนกันนะระหว่างการเจอกันภายในเกมกับการเจอกันในชีวิตจริง ถ้าเราเริ่มต้นด้วยความจริงใจกันทั้ง 2 ฝ่าย”

เดวิด แบ็คแฮม

“ผมมองว่าการจะเข้าไปทำความรู้จักสาว ๆ ในเกมง่ายกว่านอกเกมนะ เพราะสามารถแนะนำตัวกันได้ง่าย คล้าย ๆ กับการหาเพื่อนทาง MSN ทั่วไป แต่ข้อดีมันมากกว่าตรงที่การพัฒนาความสัมพันธ์ เราสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ด้วยการไปเก็บเลเวลด้วยกัน การช่วยเหลือกันบ้าง แค่นี้ก็ดูเป็นคนดีแล้ว”

คริสเตียนโน โรนัลโด

“การเข้าไปทำความรู้จักใครก็ตามเพื่อที่จะจีบเนี่ยต่างจากชีวิตจริงนะ เพราะว่าตัดปัจจัยเรื่องรูปร่างหน้าตาไปได้เลย ไม่รู้แน่นอน ไม่เคยเห็น รู้จักกันแต่นิสัยใจคอล้วน ๆ”

มาเรีย ซาราโปวา

“การเข้าหาอีกฝ่ายภายในเกมจะทำงานง่ายกว่า เพราะอีกฝ่ายจะไม่รู้ว่าเราหน้าตาเป็นยังไง เพราะส่วนใหญ่คนจะดูที่ภายนอกก่อน”

โรเจอร์ เฟเดอเรอร์

“การเจอกันในเกมกับเจอกันนอกเกมมันจะมีความต่างกันนะ คือเจอกันนอกเกมเนี่ย ได้เปรียบเสียเปรียบมันจะอยู่ที่หน้าตา เพราะส่วนใหญ่จะมองที่หน้าตาโดยที่ยังไม่มองที่นิสัยใจคอก็จะเริ่มจะจบกันก็อยู่ที่ตรงนั้น แต่ในเกมมันจะต่างกัน ในเกมคาแรกเตอร์มันยังสามารถพัฒนาได้ ซ้อไอเทม<sup>39</sup> ซ้อของ มันยังสร้างภาพให้ดูดีได้พอสมควร การเริ่มต้นก็อาจจะเริ่มต้นด้วยการสร้างภาพกันก่อนก็ได้ ทำให้การเริ่มต้นในเกมมันสามารถดำเนินไปได้ง่ายกว่า มีความต่อเนื่องนานกว่า คือมีโอกาสมากกว่า การเจอกันในชีวิตจริงถ้าเจอหน้ากันปุ๊บ เราไม่ชอบหน้ากันก็จบ

<sup>39</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

เลย ก็อาจจะเป็นแค่เพื่อนกัน แต่ในเกมเราไม่รู้จักกันเดินมาเจอกันก็คุยๆ ก็จะเริ่มมองว่าคนนี้นิสัยดีนะ คือในเกมจะเป็นรู้จักนิสัย แต่นอกเกมจะรู้จักหน้าตา มันจะมีข้อได้เปรียบเสียเปรียบต่างกัน คือในเกมเราอาจจะยังไม่มี ความมั่นใจในตัวเขาว่าเขาจะจริงจังขนาดไหน”

นิโคลัส เคจ

## 7.2 ช่วงที่คบกันฉันคนรัก

มีผู้ให้สัมภาษณ์เพียงบางคนเท่านั้นที่มองว่าช่วงระยะเวลาที่คบกันฉันคนรัก ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกมกับความสัมพันธ์ในชีวิตจริงมีความเหมือนกัน โดยมองว่ากิจกรรมที่ทำร่วมกันในช่วงที่คบกันนั้น ยังเป็นกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกันอยู่ อาจจะต่างเพียงแค่เนื้อหาของกิจกรรมที่เปลี่ยนจากกิจกรรมภายนอกอย่างการ ดูหนัง กินข้าว มาเป็นกิจกรรมเก็บเลเวล ล่าบอส ภายในเกมแทน

“ช่วงที่คบกัน ถ้าคู่ภายในเกม ก็อาจจะชวนกันไปเก็บเลเวล ไปล่าบอส pvp<sup>40</sup> กิลด์วอร์<sup>41</sup> แต่ถ้าคู่ชีวิตจริงก็จะชวนกันไปทานข้าว ดูหนัง เดินห้าง มันเหมือนกันตรงที่ว่ามีกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกัน แต่ต่างกันแค่กิจกรรมที่ทำนั้นมันคือชีวิตจริงกับโลกสมมติ คือเหมือนกับว่ามีกิจกรรมเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ แต่ต่างกันตรงที่เนื้อหาของกิจกรรมที่ทำร่วมกันนั้นคืออะไรแค่นั้นแหละครับ ถึงจะเคยนัดเจอกันนอกเกมแล้ว แต่กิจกรรมที่ทำร่วมกันส่วนใหญ่ก็จะเป็นภายในเกมมากกว่า เพราะว่ายังไงก็ยังไม่ได้อยู่ด้วยกัน ยังเป็นแค่การคบกันนั้น”

แฮร์รี พอตเตอร์

แต่ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่กลับมองว่าช่วงระยะเวลาที่คบกันฉันคนรักนั้น ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกมกับความสัมพันธ์ในชีวิตจริงมีความแตกต่างกัน ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่าการคบกันในชีวิตจริงมีความมั่นคง สามารถเชื่อใจกันได้มากกว่า และยังสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ฉันคนรักได้ดีกว่าการคบกันภายในเกม อีกทั้งการคบกันในชีวิตจริงยังสามารถสื่อสารแสดงอารมณ์ให้อีกฝ่ายรับรู้ได้ดีกว่า ยกเว้นว่าการคบกันภายในเกมนั้น จะมีการนัดเจอกันภายนอกเกมด้วย

<sup>40</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

<sup>41</sup> ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ค

“อย่างเจอกันในชีวิตจริงโอกาสที่จะผูกพันมันจะมีมากกว่า เพราะได้เห็นหน้าตากัน แต่ในเกมมันก็ขึ้นอยู่กับว่าเจอกันในเกมเยอะขนาดไหน คุณกันเยอะขนาดไหน ยิ่งถ้าพูดถึงโอกาสหรือความเชื่อใจกัน เราจะเชื่อใจคนที่เจอกันนอกเกมมากกว่า เพราะในเกมก็อย่างที่รู้ๆ กัน มีการจับกันไปทั่ว เราก็เลยยังเชื่อใจอะไรไม่ได้มากนัก อีกอย่างคนที่เจอในเกม เรื่องของอาชีพ การงาน การศึกษามันอาจจะเป็นคนละอย่างเลยกับที่เราเป็นอยู่ แต่การเจอกันนอกเกมมันเหมือนกับก่อนที่เราจะคบเรากลั่นกรองมาแล้ว ยิ่งส่วนใหญ่คนที่เจอในเกมจะมีโกหกบ้าง อย่างพวกวุฒิการศึกษา แต่นอกเกมโกหกไม่ได้ ถ้ามีปัญหาอะไรก็ยังสามารถสคริปมาให้ดูได้”

แซนดร้า บูล์ล็อก

“ช่วงคบกันนอกเกมจะได้เปรียบกว่าตรงที่เราจะมีกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกันจริงๆ มากกว่าในเกม คือในเกมก็เหมือนมีคอมพิวเตอร์คั่นกลางแล้วก็เซตกันผ่านจอ เราคิดว่าเราจะคบกัน มันต้องเจอกัน มันต้องรู้จักกัน มันต้องคุยกัน มันต้องเหมือนกับว่าเราสามารถรับรู้อารมณ์ของอีกฝ่ายหนึ่งได้ว่าเราพูดไปแล้วเขารู้สึกยังไง อย่างในเกมพูดไปอีกฝ่ายโกรธ เราก็จะไม่รู้จนกว่าอีกฝ่ายจะยอมบอก ซึ่งมันก็ขึ้นอยู่กับนิสัยของแต่ละคนอีก บางคนก็บอกว่าเราโกรธนะ บางคนก็ไม่พูดอะไร แต่ไม่พูดไม่ได้หมายความว่าไม่โกรธ ในเกมการสื่อสารทางร่างกายมันสื่อสารกันได้ยาก ไม่สามารถที่จะสื่อสารทางดวงตา หรือแสดงอารมณ์ออกมาได้ ถือเป็นข้อด้อยมากๆ อีกทั้งบางทีก็มีการเสแสร้งด้วย เพราะในเกมการพูดมันยังบ่งบอกอะไรไม่ได้ อีกฝ่ายหนึ่งอาจจะแค่พิมพ์ออกมาให้มันดูดีเท่านั้นเอง”

นิโคลัส เคจ

“การคบหาในเกมเริ่มต้นเหมือนหลงรูปกันมากกว่า จริงๆไปล่าก็ไม่รู้ แต่ถ้าเป็นนอกเกม บางทีมันไม่ได้เริ่มจากเพิ่งเจอกันครั้งแรก แต่อาจเป็นคนที่อยู่ด้วยกันมานานแล้ว แต่เพิ่งมาตกลงเป็นแฟนกัน มันดูมันคงกว่า แถมอยู่ใกล้ตัว ดูแลเอาใจใส่ การพัฒนาความสัมพันธ์ไปได้ไวกว่าในเกม”

คริสเตียนโน โรนัลโด

“การคบในเกมนการพัฒนาความสัมพันธ์ทำได้น้อยกว่าการเจอกันจริงๆ เพราะ  
ในเกมมีข้อจำกัดหลายๆ อย่าง เช่น การแสดงออกทางอารมณ์ แต่ถ้าได้มาเจอ  
กันนอกเกมด้วยก็น่าจะช่วยลดความแตกต่างตรงนี้ได้”

โรเจอร์ เฟเดอเรอร์



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ (ประเทศไทย)” นี้มีวัตถุประสงค์จะตอบคำถามในการศึกษา ดังนี้

1. การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักหรือไม่ อย่างไร
2. การสื่อสารภายในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักหรือไม่ อย่างไร
3. การสื่อสารนอกเหนือจากภายในตัวเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักหรือไม่ อย่างไร
4. รูปแบบของเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ ส่งผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักหรือไม่ อย่างไร
5. การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์และภายนอกเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ มีความเหมือนหรือต่างกันหรือไม่ อย่างไร

ในการวิจัย ข้อมูลที่นำมาศึกษาได้จากกลุ่มประชากรที่เป็นผู้เล่นเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์ที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกม โดยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (accidental sampling) สำหรับวิธีการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณโดยทำการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามจำนวน 43 ชุด ซึ่งนำมาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติเพื่อดูการกระจายและความถี่ของตัวแปรต่างๆ และเพื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งมีผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งสิ้น 15 คน ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นี้จะถูกนำมาอธิบายผลที่ได้จากแบบสอบถามเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ผลของการวิจัยในเชิงลึกมากขึ้น

### สรุปผล

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นความเกี่ยวข้องในเรื่องของการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม การสื่อสารภายในเกม รูปแบบของเกม และแบบแผนในการสื่อสารนอกเหนือจากภายในตัวเกม มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก ดังตารางสรุปผลข้อมูล ตารางสรุปผลการวิเคราะห์ และรายละเอียดที่ได้กล่าวต่อไป

การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมเร้าหรือกอนไลน์กับการสร้างความสัมพันธ์  
ฉันคนรัก

ตารางที่ 25 ตารางสรุปผลข้อมูลการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม

การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม	ระดับของผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก (ลำดับ)				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1) สถานะของตัวละครภายในเกม			✓ (6)		
2) ฐานะทางการเงินภายในเกม				✓ (8)	
3) ชื่อเสียงภายในเกม			✓ (7)		
4) การแสดงออกภายในเกม	✓ (1)				
5) รูปร่างหน้าตาในโลกของความจริง			✓ (4)		
6) อายุในโลกของความจริง			✓ (5)		
7) ระดับการศึกษาในโลกของความจริง		✓ (2)			
8) การนำเสนอเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวกับตัวเอง ในโลกของความจริง			✓ (3)		

ตารางที่ 25 เป็นการสรุปผลข้อมูลการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม โดยแบ่งระดับของผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักเป็น 5 ระดับ จากมากที่สุดไปจนถึงน้อยที่สุด และเรียงลำดับตามผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ที่ได้ตามข้อมูลวงเล็บในตาราง



จากผลที่ได้จากแบบสอบถามและจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง สามารถสรุปการนำเสนอภาพแทนตนเองออกได้เป็น 3 กลุ่มด้วยกันคือ

1. การนำเสนอภาพแทนตนเองผ่านคำอธิบายตัวละครที่สร้างขึ้นในเกม (avatar) คือ การนำเสนอภาพแทนตนเองผ่านสถานะของตัวละคร ฐานะ และชื่อเสียงภายในเกม
2. การนำเสนอภาพแทนตนเองโดยการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านระบบแชต (chat) ของเกม เช่น รูปร่างหน้าตา อายุ ระดับการศึกษา และรายละเอียดอื่นๆ เกี่ยวกับตนเอง
3. การนำเสนอภาพแทนตนเองผ่านการแสดงออกของ avatar ภายในเกม

ตารางที่ 26 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม

รูปแบบในการนำเสนอภาพแทนตนเอง	บริบทของการนำเสนอภาพ ตัวแทน		ระดับของผล ต่อการสร้าง ความสัมพันธ์ ฉันคนรัก
	โลกแห่ง ความเป็นจริง	โลกเสมือน	
คำอธิบายตัวละครที่สร้างขึ้นในเกม (avatar)		✓	น้อย
การแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านระบบแชต (chat) ของเกม	✓		ปานกลาง
การแสดงออกของ avatar ภายในเกม	✓	✓	มากที่สุด

จากตารางที่ 26 แสดงให้เห็นว่าการนำเสนอภาพแทนตนเองผ่านคำอธิบายตัวละครที่สร้างขึ้นในเกม (avatar) เนื้อหาของข้อมูลจะเป็นเนื้อหาของโลกเสมือน (โลกภายในเกมออนไลน์) เพราะเป็นข้อมูลที่ไม่สามารถอ้างอิงถึงตัวตนของผู้เล่นเกมในโลกแห่งความเป็นจริงได้เลย และมีผลต่อความสัมพันธ์ฉันคนรักน้อย

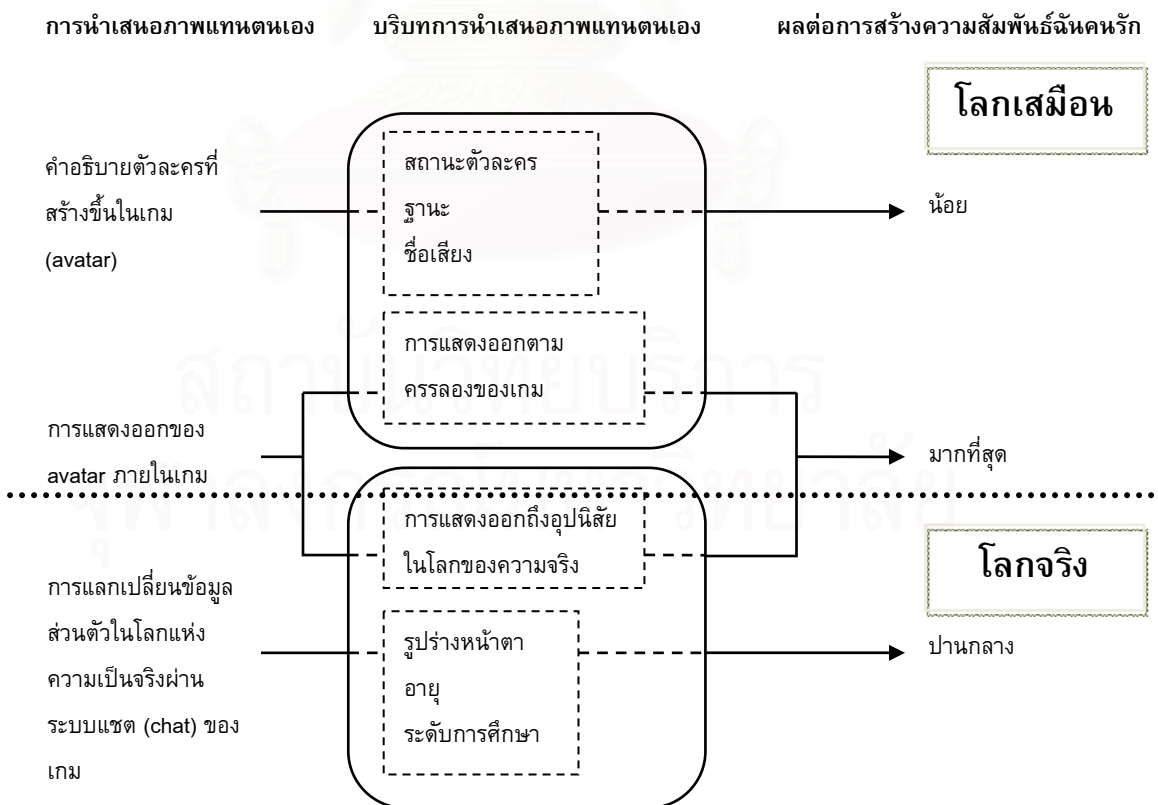
การแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านระบบแชต (chat) ของเกม เนื้อหาของข้อมูลจะเป็นเนื้อหาของโลกแห่งความเป็นจริง เพราะเป็นข้อมูลที่สามารถอ้างอิงถึงตัวตนของผู้เล่นเกมในโลกแห่งความเป็นจริง และมีผลต่อความสัมพันธ์ฉันคนรักปานกลาง

การแสดงออกของ avatar ภายในเกม สามารถพิจารณาได้เป็น 2 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 การแสดงออกตามครรลองของเกม

ระดับที่ 2 การแสดงออกถึงอุปนิสัยในโลกของความจริง

การแสดงออกตามครรลองของเกม เป็นการแสดงออกที่ถูกระบบของเกมจำกัดให้สามารถแสดงออกได้เท่าที่โครงสร้างและรูปแบบของเกมจะเอื้ออำนวย ได้แก่ ทำทางการแสดงออกภายในเกม และอารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกด้วย Emotion ภายในเกม จึงถือว่าเนื้อหาของข้อมูลนั้นเป็นเนื้อหาของโลกเสมือน ส่วนการแสดงออกถึงอุปนิสัยในโลกของความจริง อาทิ การแย่งไอเทมที่ตกจากมอนสเตอร์ของคนอื่น หรือการเก็บของที่ได้จากมอนสเตอร์แล้วไม่แบ่งให้กับเพื่อนในปาร์ตี้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเห็นแก่ตัวของผู้เล่นคนนั้นๆ หรือการอาศัยช่องโหว่ (bug) ของเกมในการกลั่นแกล้งและเอาเปรียบผู้อื่น ก็แสดงให้เห็นถึงอุปนิสัยของผู้เล่นคนนั้นเช่นกัน จึงถือได้ว่าการแสดงออกถึงอุปนิสัยภายในเกมนั้นมีเนื้อหาของข้อมูลอิงอยู่กับโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งการแสดงออกตามครรลองและการแสดงออกถึงอุปนิสัยในโลกของความจริงภายในเกมนี้มีผลต่อความสัมพันธ์ฉันคนรักมากที่สุด



ภาพที่ 11 แสดงสรุปข้อมูลการวิเคราะห์การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกม

จะเห็นได้ว่า การนำเสนอภาพแทนตนเองของผู้เล่นเกม ที่นำเสนอผ่านการแสดงออกของ avatar ภายในเกมมีผลต่อการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมากที่สุด ส่วนการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านระบบแชต (chat) ของเกมมีระดับของผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมากกว่าการนำเสนอภาพแทนตนเองผ่านคำอธิบายตัวละครที่สร้างขึ้นในเกม (avatar) ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบผลที่ได้จะเห็นได้ว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ยังคงให้ความสำคัญกับสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงตัวตนในโลกของความเป็นจริงมากกว่า avatar ที่แสดงให้เห็นถึงตัวตนในโลกของเกมของอีกฝ่ายในการตัดสินใจสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก ถึงแม้ว่าจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักเพียงแต่ภายในเกมก็ตาม

ซึ่งผลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกให้ผลที่เหมือนกัน กล่าวคือ ผู้เล่นเกมออนไลน์มองว่าการนำเสนอภาพแทนตนเองผ่านข้อมูลส่วนตัวในเรื่องต่างๆ นั้น เป็นการทำให้ต่างฝ่ายต่างสามารถรับรู้สถานะของกันและกันได้ และมีส่วนในการตัดสินใจที่จะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักระหว่างกัน ซึ่งถ้าผู้เล่นคนใดที่คิดว่าการนำเสนอข้อมูลดังกล่าวไม่สามารถเชื่อถือได้ ก็จะดูการแสดงออกภายในเกมทั้งพฤติกรรมและนิสัยเป็นส่วนประกอบในการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์

การนำเสนอภาพแทนตนเองผ่านข้อมูลจำลองภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอผ่านทางตัวละคร ฐานะทางการเงิน หรือชื่อเสียงภายในเกม ปัจจัยเหล่านี้มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักในระดับของการสร้างความประทับใจตอนที่เริ่มทำความรู้จักกัน เนื่องจากปัจจัยเหล่านี้สามารถรับรู้ได้ในตอนที่เริ่มรู้จักกันหรือภายในระยะเวลาไม่นานหลังจากที่เริ่มรู้จักกัน แต่ปัจจัยหลักที่ต้องใช้เวลาในการพิจารณาและมีผลต่อการตัดสินใจคบกันฉันคนรักในระยะยาว คือ การแสดงออกภายในเกมของอีกฝ่ายหนึ่ง

และแม้ว่าการสื่อสารผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างเกมออนไลน์ จะไม่มีใครสามารถรู้ตัวตนและข้อมูลที่แท้จริงของเราได้ก็ตาม แต่ผู้เล่นเกมที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักส่วนใหญ่มองว่าการบอกข้อมูลตามความเป็นจริงไม่มีผลเสียหายนะอะไร ถ้าข้อมูลนั้นไม่ส่งผลกระทบต่อตนเอง เพราะการบอกข้อมูลส่วนตัวต่างๆ มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันภายในเกม รวมทั้งการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วย แต่ในอีกมุมหนึ่งก็มีผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ไม่บอกข้อมูลหรือบอกข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงก็ยังมีอยู่ ซึ่งผู้เล่นกลุ่มนี้แม้จะประสบความสำเร็จในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกม แต่ก็อาจจะไม่สามารถสาน

ความสัมพันธ์ระหว่างกันได้ยาวนาน และโอกาสที่จะสานความสัมพันธ์ออกมาสู่โลกของความจริงก็จะมีน้อยตามไปด้วยเช่นกัน

### การสื่อสารภายในเกมแรกหรือก่อนไล่กับการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

#### ตารางที่ 27 ตารางสรุปผลข้อมูลการสื่อสารภายในเกม

การสื่อสารภายในเกม	ระดับของผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก (ลำดับ)				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1) การพูดคุยเรื่องภายในเกมเวลาเจอกันภายในเกม		✓ (5)			
2) การพูดคุยเรื่องภายนอกเกมเวลาเจอกันภายในเกม		✓ (6)			
3) การนัดหมายพบปะกันภายในเกม		✓ (5)			
4) การใช้ Emotion เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกต่างๆ ออกมาเวลาเจอกันภายในเกม		✓ (4)			
5) การส่ง mail หากันภายในเกม				✓ (7)	
6) ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกันภายในเกม		✓ (1)			
7) การทำกิจกรรมร่วมกันตามรูปแบบของเกม		✓ (2)			
8) การแสดงออกต่อกันภายในเกม		✓ (3)			

ตารางที่ 27 เป็นการสรุปผลข้อมูลการสื่อสารภายในเกม โดยแบ่งระดับของผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักเป็น 5 ระดับ จากมากที่สุดไปจนถึงน้อยที่สุด และเรียงลำดับตามผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ที่ได้ตามข้อมูลวงเล็บในตาราง

จากผลที่ได้จากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์เชิงลึก ทำให้สามารถสรุปการสื่อสารภายในเกม เป็น 3 กลุ่มด้วยกันคือ

1. หัวข้อที่สื่อสารกัน คือ หัวข้อที่เกี่ยวกับเรื่องภายในเกมและหัวข้อที่เกี่ยวกับเรื่องภายนอกเกม
2. รูปแบบในการสื่อสาร คือ การสื่อสารภายในเกมผ่านการนัดหมายพบปะกันภายในเกม การส่ง mail หากันภายในเกม และการทำกิจกรรมร่วมกันภายในเกม
3. การสื่อสารที่แสดงออกถึงความรู้สึก คือ การใช้ Emotion เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกต่างๆ ภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร และการแสดงออกต่อกันภายในเกม

ตารางที่ 28 ตารางสรุปผลการวิเคราะห์การสื่อสารภายในเกม

	ระดับของผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก
หัวข้อที่สื่อสารกัน	มาก
รูปแบบในการสื่อสาร	ปานกลาง
การสื่อสารที่แสดงออกถึงความรู้สึก	มาก

จากตารางที่ 28 การวิจัยพบว่าการสื่อสารที่แสดงออกถึงความรู้สึกและหัวข้อที่ใช้สื่อสารกัน มีระดับของผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักในระดับที่มาก และมีผลมากกว่ารูปแบบในการสื่อสารระหว่างกัน

ในส่วนของผลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก การสื่อสารภายในเกมจะมีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมากกว่าการสื่อสารภายนอกเกมก็ต่อเมื่อการสื่อสารอื่นภายนอกเกมทำได้ยาก หรือไม่สะดวกที่จะติดต่อกันผ่านช่องทางอื่น ทำให้การสื่อสารระหว่างกันภายในเกมเป็นช่องทางเดียวที่จะสามารถใช้ในการสื่อสารระหว่างกัน ซึ่งเนื้อหาที่ใช้พูดคุยกันส่วนใหญ่ก็เป็นเรื่องธรรมดาทั่วไป ไม่ได้มีความแตกต่างไปจากเนื้อหาที่ใช้พูดคุยเวลาจับหรือคบกันในแบบปกติ

การสื่อสารอื่นนอกเหนือจากภายในตัวเกมแรกหรือก่อนไลงกับการสร้าง  
ความสัมพันธ์ฉันคนรัก

ตารางที่ 29 ตารางสรุปผลข้อมูลการสื่อสารอื่นนอกจากภายในเกม

การสื่อสารอื่นนอกจากภายในเกม	ระดับของผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก (ลำดับ)				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1) การติดต่อกันทางโทรศัพท์		✓ (3)			
2) การติดต่อกันผ่าน E-mail			✓ (4)		
3) การคุยกันผ่าน MSN		✓ (1)			
4) การนัดพบเจอกันภายนอกเกม		✓ (2)			

จากตารางที่ 29 จะเห็นได้ว่าการติดต่อสื่อสารกันผ่านช่องทางอื่นๆ นอกเหนือจากภายในเกมนั้น การติดต่อกันผ่านทาง MSN มีผลมากที่สุด รองลงมาคือ การนัดพบเจอกัน ที่ การติดต่อสื่อสารผ่านทาง MSN มีผลมากที่สุด น่าจะเป็นเพราะเป็นการสื่อสารผ่านสื่อกลางอย่างคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกับเกมออนไลน์ ซึ่งผู้ที่เล่นเกมออนไลน์อยู่แล้วจะมีความสะดวกในการที่จะติดต่อกันทาง MSN ด้วยเช่นกัน ส่วนการนัดพบเจอกันนั้น เป็นเหมือนการออกจากโลกเสมือนภายในเกมออนไลน์มาสู่โลกแห่งความจริง ทำให้รู้สึกว่าการสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นสามารถจริงจังได้มากยิ่งขึ้นกว่าการพบเจอกันเพียงในเกมออนไลน์เท่านั้น

ผลจากการสัมภาษณ์พบว่า การติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางอื่นๆ อย่าง MSN โทรศัพท์ หรือแม้แต่การนัดพบเจอกันนั้น มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักมากกว่าการสื่อสารกันภายในเกมเพียงอย่างเดียว เพราะการสื่อสารผ่านช่องทางเหล่านี้สามารถจะแสดงอารมณ์



ความรู้สึกออกมาได้มากกว่า และอีกฝ่ายก็สามารถรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกตรงนั้นได้มากกว่าเช่นกัน รวมไปถึงการสื่อสารผ่านช่องทางอื่นๆ เหล่านี้เป็นเหมือนขั้นตอนในการพัฒนาความสัมพันธ์นั้นจนกระทั่งเกิดขึ้นให้มีความลึกซึ้งและสามารถจะเชื่อมั่นในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นได้มากยิ่งขึ้นอีกด้วย

### รูปแบบของเกมเร็กนาร์หรือกอนไลน์กับการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

#### ตารางที่ 30 ตารางสรุปผลข้อมูลรูปแบบของเกม

รูปแบบของเกม	ระดับของผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก				
	(ลำดับ)				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1) โครงสร้างและการดำเนินเนื้อเรื่องของตัวเกม		✓ (4)			
2) รูปร่างหน้าตาของตัวละคร			✓ (5)		
3) สายอาชีพของตัวละคร			✓ (7)		
4) เควส (Quest) ต่างๆ ภายในเกม			✓ (6)		
5) กิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นภายในเกม		✓ (3)			
6) การสื่อสารอันหลากหลายภายในเกม		✓ (2)			
7) รูปแบบของสังคมภายในตัวเกม		✓ (1)			

จากตารางที่ 30 จะเห็นได้ว่ารูปแบบของเกมที่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของสังคมภายในเกมที่เกิดจากระบบของเกมและตัวผู้เล่นเกม ช่องทางการสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกม และรูปแบบของเกมที่ทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ร่วมกัน ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้มีความคล้ายกับการที่คนในสังคมทั่วไปใช้ในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักระหว่างกัน เปรียบได้กับการอยู่ในกลุ่มสังคมที่มีโอกาสได้รู้จักและใกล้ชิดกัน การที่สามารถจะติดต่อกันได้เพื่อสานความสัมพันธ์ และการนัดพบเจอเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน นั้นเอง

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างในการเปรียบเทียบรูปแบบของเกมเร็กนาร์หรือออนไลน์ เทียบกับเกมออนไลน์อื่นๆ พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มองว่าเกมแต่ละเกมมีจุดเด่นที่ แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประเภทของเกมออนไลน์ และตัวผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์เอง ซึ่งผู้ให้ สัมภาษณ์มองว่าเกมเร็กนาร์หรือออนไลน์ยังมีระบบของเกมที่มีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์ฉัน คนรักได้มากกว่าเกมอื่นๆ ในประเภทเดียวกัน เพราะรูปแบบเกมส่งเสริมในการทำกิจกรรม ร่วมกัน และมีระบบการสื่อสารที่หลากหลายเพื่อใช้ในการสร้างความสัมพันธ์

### ความเหมือนและความต่างของการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมเร็กนาร์หรือ ออนไลน์และภายนอกเกมเร็กนาร์หรือออนไลน์

จากการวิจัยพบว่า ส่วนมากการนำเสนอภาพแทนตนเองของผู้เล่นที่คบฉันคนรักภายใน เกม นั้น จะมีการนำเสนอภาพแทนตนเองเหมือนกับความเป็นจริงภายนอกเกม ซึ่งอาจจะมีเพียง บางส่วนที่อาจจะแตกต่างไปจากความเป็นจริงบ้าง และมีเพียงส่วนน้อยที่ต่างไปจากความเป็น จริงเลย ซึ่งสอดคล้องกับผลที่ได้จากการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมออนไลน์ที่ว่าผู้เล่น เกมส่วนใหญ่จะนำเสนอตัวเองผ่านการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวภายนอกเกมผ่านระบบ chat ภายในเกมตามข้อมูลจริง ถ้าข้อมูลดังกล่าวไม่ส่งผลกระทบหรือเป็นอันตรายต่อตนเอง

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง หลังจากที่ได้เจอผู้เล่นที่คบฉันคนรักภายนอกเกมแล้ว แล้วพบว่าข้อมูลหรือสิ่งต่างๆ ที่เคยบอกภายในเกมไม่ตรงกับความเป็นจริง จะมีผลกระทบต่อ ความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้น แม้อาจจะไม่รุนแรงถึงขั้นตัดขาดความสัมพันธ์ระหว่างกันทันที

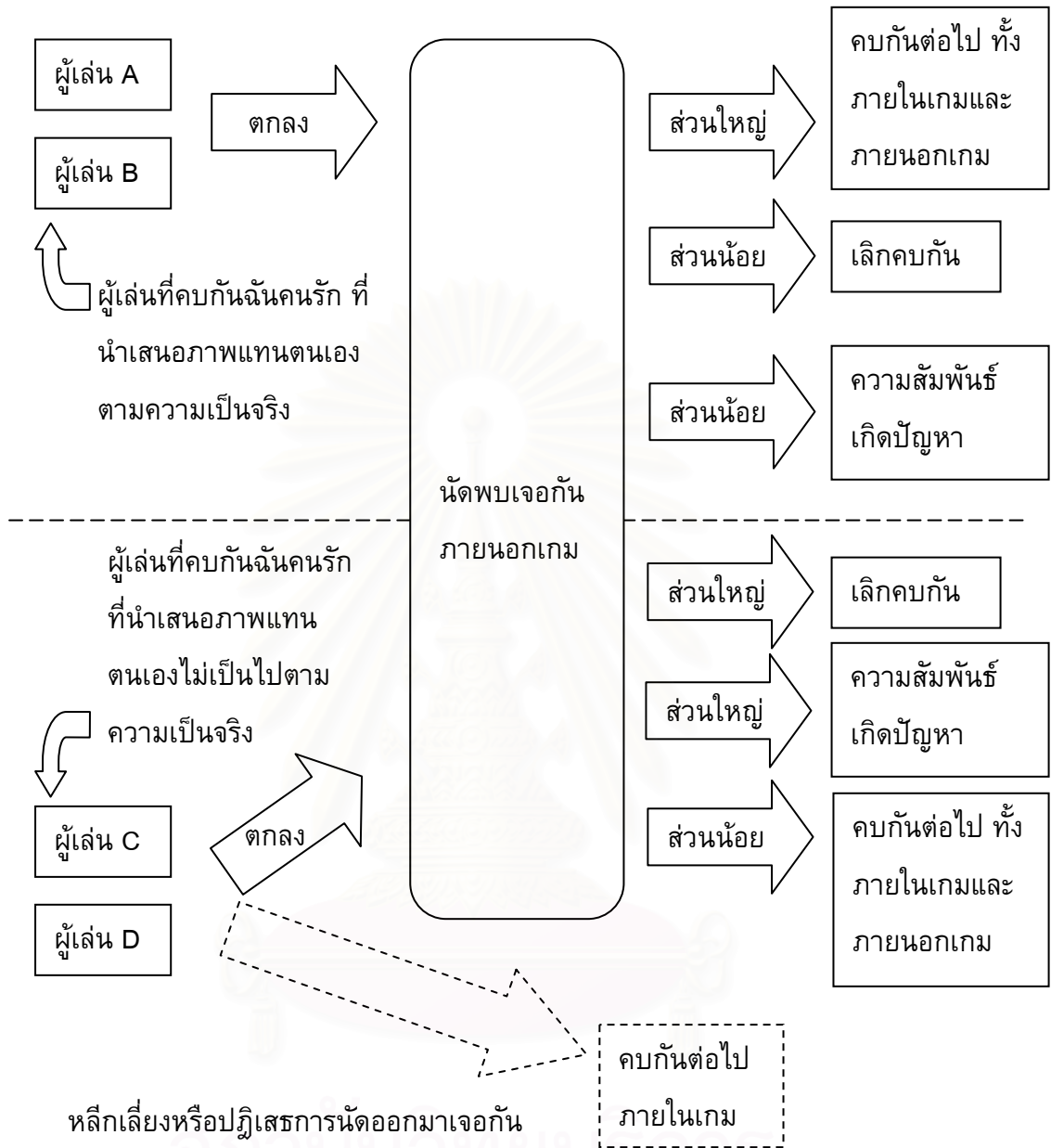
แต่ก็ทำให้เกิดความไม่มั่นใจในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น  
ความสัมพันธ์นั้นคนรักที่เกิดขึ้นจบลงทันที

แต่บางกรณีที่ร้ายแรงก็ทำให้

การที่ผลการวิจัยออกมาว่าการนำเสนอภาพแทนตนเองของผู้เล่นที่คบกันคนรักภายใน  
เกมมีการนำเสนอภาพแทนตนเองเหมือนกับความเป็นจริงภายนอกเกมมากที่สุดนั้น ส่วนหนึ่ง  
อาจจะเป็นการสะท้อนอีกปรากฏการณ์ที่ไม่ปรากฏต่อผู้วิจัยโดยตรง กล่าวคือ ผู้เล่นเกมอีกส่วน  
หนึ่งที่คบกันคนรักผ่านเกมออนไลน์ที่ไม่ได้บอกข้อมูลตามความจริง หลีกเลี่ยงที่จะไม่นัดพบ  
เจอกับผู้เล่นที่คบกันภายในเกม เพราะถ้านัดพบเจอกันก็อาจจะทำให้ความสัมพันธ์คนรักที่  
เกิดขึ้นเปลี่ยนแปลงไป หรืออาจจะต้องจบความสัมพันธ์ลง ดังนั้น ภาพที่ปรากฏต่อการ  
สังเกตการณ์ของผู้วิจัยจึงมีแต่ผู้เล่นที่คบกันคนรักที่มีการนำเสนอภาพตัวแทนในเกมเหมือน  
ความจริงในชีวิตโลกภายนอก แล้วมีการนัดพบกัน ตลอดจนสานความสัมพันธ์ต่อจนเป็นคนรัก  
ในโลกจริง ดังการนำเสนอในภาพที่ 12



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 12 ภาพแสดงปรากฏการณ์การนัดพบเจอกันของผู้เล่นที่คบกันฉันทนรัก

จากผลของงานวิจัยอาจกล่าวได้ว่า ความรักในเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมมีลักษณะไม่ต่างไปจากความรักของวัยรุ่นจากงานวิจัยของ ศิริพิชญ์ (2546) และไม่ต่างไปจากความรักแบบปกติทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนในการสร้างความสัมพันธ์ที่ต้องเริ่มต้นจากการทำความรู้จักกันในครั้งแรก ใช้การติดต่อสื่อสารระหว่างกันในการพัฒนาความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น และใช้เวลาในการศึกษาเรียนรู้ซึ่งกันและกันก่อนที่จะตัดสินใจคบกันฉันคนรัก สิ่งที่ความรักในเกมออนไลน์ต่างออกไปจากความรักทั่วไปก็คือ สื่อกลางที่ใช้ในการเริ่มสร้างความสัมพันธ์ การติดต่อสื่อสาร และกิจกรรมที่มีส่วนในการทำร่วมกัน โดยเกมออนไลน์เป็นเพียงช่องทางในเริ่มต้นทำความรู้จัก ใช้ติดต่อสื่อสารกัน และระบบต่างๆ ของเกมที่ถูกออกแบบมานั้น ก็มีมีส่วนช่วยพัฒนาความสัมพันธ์จากการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันภายในเกม ดังข้อมูลในตารางที่ 31



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 31 เปรียบเทียบความสัมพันธ์ฉันคนรักทั่วไป กับความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ

	ความสัมพันธ์ฉันคนรักทั่วไป <sup>42</sup>	ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ (ติดต่อกันภายในเกมเท่านั้น)	ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ (ติดต่อกันทางอื่นภายนอกเกม แต่ไม่เคยนัดพบเจอกัน)	ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ (ติดต่อกันทางอื่นภายนอกเกม และเคยนัดพบเจอกัน)
ตอนที่เริ่มต้นรู้จักกัน	เจอกัน	เจอกันภายในเกม	เจอกันภายในเกม	เจอกันภายในเกม
ความประทับใจในครั้งแรกที่เจอ	รูปร่าง หน้าตา ฐานะ เครื่องแต่งกาย ตำแหน่งในสังคม	อาชีพตัวละคร ค่าสถานะตัวละคร ฐานะภายในเกม ชื่อเสียงภายในเกม	อาชีพตัวละคร ค่าสถานะตัวละคร ฐานะภายในเกม ชื่อเสียงภายในเกม	อาชีพตัวละคร ค่าสถานะตัวละคร ฐานะภายในเกม ชื่อเสียงภายในเกม
การติดต่อสื่อสาร	โทรศัพท์ MSN อีเมล นัดพบเจอกัน	เจอกันภายในเกม	เจอกันภายในเกม โทรศัพท์ MSN อีเมล	เจอกันภายในเกม โทรศัพท์ MSN อีเมล นัดพบเจอกัน
เนื้อหาที่สื่อสารกัน	เรื่องในชีวิตทั่วไป	เรื่องภายในเกม และเรื่องในชีวิตทั่วไป	เรื่องภายในเกม และเรื่องในชีวิตทั่วไป	เรื่องภายในเกม และเรื่องในชีวิตทั่วไป
การแสดงออกทางความรู้สึกและอารมณ์	น้ำเสียง สีหน้า ทำทาง การแสดงออก ข้อความทางอีเมลหรือ MSN	คำพูดภายในเกม Emotion ภายในเกม การแสดงออกภายในเกม	ในเกม : คำพูดภายในเกม Emotion ภายในเกม การแสดงออกภายในเกม นอกเกม : น้ำเสียง สีหน้า ข้อความทางอีเมลหรือ MSN	ในเกม : คำพูดภายในเกม Emotion ภายในเกม การแสดงออกภายในเกม นอกเกม : น้ำเสียง สีหน้า ทำทาง การแสดงออก ข้อความทางอีเมลหรือ MSN
กิจกรรมที่ทำร่วมกัน	ดูหนัง กินข้าว เดินห้าง	ลุยมอนสเตอร์ ทำควอส เล่นกิลด์วอร์	ลุยมอนสเตอร์ ทำควอส เล่นกิลด์วอร์	ในเกม : ลุยมอนสเตอร์ ทำควอส เล่นกิลด์วอร์ นอกเกม : ดูหนัง กินข้าว เดินห้าง
สิ่งที่มีผลต่อการตัดสินใจคบกันฉันคนรัก	รูปร่าง หน้าตา ฐานะ เครื่องแต่งกาย ตำแหน่งในสังคม อุปนิสัย การแสดงออก ความเข้ากันได้	ข้อมูลส่วนตัวในโลกแห่งความจริง อุปนิสัยและการแสดงออกภายในเกม	ในเกม : ข้อมูลส่วนตัวในโลกแห่งความจริง อุปนิสัยและการแสดงออกภายในเกม นอกเกม : อุปนิสัย ความเข้ากันได้	ในเกม : ข้อมูลส่วนตัวในโลกแห่งความจริง อุปนิสัยและการแสดงออกภายในเกม นอกเกม : รูปร่าง หน้าตา ฐานะ เครื่องแต่งกาย ตำแหน่งในสังคม อุปนิสัย การแสดงออก ความเข้ากันได้

<sup>42</sup> เป็นข้อมูลพื้นฐานในการคบกันฉันคนรักโดยทั่วไปในความคิดของผู้วิจัย และผลที่ได้จากการสัมภาษณ์



## อภิปรายภาพรวม

การสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกมแร็กนาร์อออนไลน์มีปัจจัยในเรื่องของความเสี่ยง ความรู้สึกไว้วางใจ และความเชื่อมั่นในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น ตามผลการศึกษาของ Deutsch (1965) และจากงานวิจัยของ ศุภนิสา ทดลา (2542) แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการสื่อสารในการนำเสนอภาพแทนตนเองของผู้เล่นคนอื่นนั้น อาจจะอยู่ในสภาวะที่ไม่รู้ผู้กระทำ คือ มีการปลอมตัว หรือหลอกลวง ซึ่งปัจจัยเหล่านี้มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักของผู้เล่นเกม จากผลการวิจัยพบว่า การตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกม จะอาศัยการพิจารณาจากการนำเสนอภาพแทนตนเองของผู้เล่นคนอื่นเป็นหลักในการตัดสินใจสร้างความสัมพันธ์ด้วย

ถึงแม้ว่าผู้เล่นเกมเองก็ทราบว่าการเจอกันผ่านสื่อกลางอย่างเกมออนไลน์สามารถจะสร้างภาพแทนตนเองภายในเกมอย่างไรก็ได้ตามที่ต้องการ แต่การนำเสนอภาพแทนตนเองที่สามารถอ้างอิงถึงตัวตนของผู้เล่นเกมในโลกแห่งความจริงได้นั้น ก็ยังมีผลต่อการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกมมากที่สุด โดยการนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมสามารถทำได้ผ่านการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านระบบแชต (chat) ของเกม คำอธิบายตัวละครที่สร้างขึ้นในเกม (avatar) และการแสดงออกต่าง ๆ ภายในเกม

ภาพแทนตนเองที่ผ่านคำอธิบายตัวละครที่สร้างขึ้นในเกมนั้น เปรียบได้กับตัวตนที่เราสามารถพบเห็นได้ในเวลาที่เจอหน้ากันในชีวิตจริง ดังนั้นภาพแทนตนเองผ่านคำอธิบายตัวละครนี้จึงมีผลในการสร้างความประทับใจในการพบกันครั้งแรกได้ กล่าวคือ ถ้าเป็นการเจอกันทั่วไป รูปร่างหน้าตา ฐานะ เครื่องแต่งกาย และสิ่งประกอบต่างๆ ภายนอกที่สามารถมองเห็นได้ จะเป็นสิ่งที่มีผลต่อความประทับใจเมื่อเจอ และเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นหรือลดความต้องการในการสร้างความสัมพันธ์ด้วย แต่ถ้าเป็นภายในเกมออนไลน์ สิ่งที่เห็นได้เมื่อแรกเจอก็จะเป็นตัวละคร เครื่องประดับภายในเกม และข้อมูลต่างๆ ที่สามารถรับรู้ได้ทันที สิ่งนี้เองที่ทำให้เกิดความประทับใจเมื่อเจอกันครั้งแรกภายในเกม

ซึ่งลักษณะของการพัฒนาความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกม มีขั้นตอนเหมือนกับการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กล่าวคือ

1. การทำความรู้จักกัน (Orientation) ก็เหมือนกับการเริ่มทำความรู้จักกับผู้เล่นอื่นในครั้งแรกภายในเกม ซึ่งภาพแทนตนเองที่ผ่านคำอธิบายตัวละครที่สร้างขึ้นในเกมจะมีผลในเรื่องการสร้างความประทับใจในการพบกัน
2. การแลกเปลี่ยนข้อมูลเชิงสำรวจ (Exploratory affective exchange) เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน โดยต่างฝ่ายก็จะนำเสนอภาพแทนตนเองผ่านการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวในโลกแห่งความเป็นจริง และการแสดงออกภายในเกม
3. การแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านอารมณ์ (Affective exchange) เป็นขั้นตอนที่เปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวมากขึ้น รวมไปถึงจะมีการแสดงออกในด้านของอารมณ์ความรู้สึก และตัวตนของตนเองที่มีต่อสิ่งต่างๆ ในความสัมพันธ์ มีการติดต่อสื่อสารกันผ่านช่องทางอื่นนอกเหนือจากภายในเกม ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่เริ่มการพัฒนาไปสู่ความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกม
4. การแลกเปลี่ยนข้อมูลระดับคงที่ (Stable exchange) เป็นขั้นที่คู่สัมพันธ์มีการยอมรับกันและกัน มีการโต้แย้งและแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์ได้โดยไม่กระทบความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกมที่พัฒนามาจนถึงระดับนี้ ส่วนมากจะมีการนัดพบเจอกันภายนอกเกม

ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยยังสนับสนุนผลการศึกษามากมายที่ทำให้คนเกิดความชอบและความรักในอินเทอร์เน็ตของ Praticia Wallace (1999) นั่นคือ สิ่งดึงดูดทางกายภาพหรือการนำเสนอตัวตนผ่านข้อมูลในเรื่องของรูปร่างหน้าตา การเปิดเผยเรื่องส่วนตัวต่างๆ ความใกล้ชิดและความสัมพันธ์ที่เกื้อกูลช่วยเหลือกันที่เกิดจากระบบปาร์ตี้ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกม

ในเรื่องของช่องทางการสื่อสารในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมแรกหรือออนไลน์นั้น จากงานวิจัยพบว่า การสื่อสารทั้งภายในเกมและภายนอกเกมต่างก็มีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์ และเหมือนกับการสื่อสารในการคบกันฉันคนรักในโลกแห่งความเป็นจริง โดยมองว่าเกมออนไลน์เป็นเพียงช่องทางหนึ่งที่ทำให้คนสองคนได้มาเจอกัน และการสื่อสารภายในเกมก็มีผลแค่เป็นเพียงช่องทางที่เพิ่มเข้ามาอีกช่องทางหนึ่งเท่านั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้เล่นเกมแต่ละคนเองว่าสะดวกที่จะติดต่อสื่อสารกันทางไหนมากกว่ากัน ข้อแตกต่างเพียงอย่างเดียวระหว่างการสื่อสารภายในเกมและการสื่อสารภายนอกเกม คือ การติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางอื่นไม่ว่าจะเป็นการโทรศัพท์หรือนัดเจอกันนั้น มีส่วนช่วยในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักได้

ดีกว่า เพราะสามารถสื่อสารในเรื่องของอารมณ์และความรู้สึกระหว่างกันได้ ซึ่งการสื่อสารภายในเกมนั้นไม่สามารถแสดงและรับรู้อารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการจะสื่อออกมาได้ แม้ระบบการสื่อสารภายในเกมจะมีความหลากหลายมากก็ตาม นอกจากนี้การได้ติดต่อสื่อสารกันภายนอกเกมยังแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นได้ดีอีกด้วย

การนัดพบเจอกันภายนอกเกมของผู้เล่นที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรัก การนำเสนอภาพแทนตนเองภายในเกมจะถูกนำมาเปรียบเทียบกับภาพตัวตนที่แท้จริงเมื่อพบกัน จากผลวิจัยพบว่า ผู้เล่นที่มีการนำเสนอภาพตัวแทนภายในเกมตามความเป็นจริงของตัวเอง เมื่อได้ออกมาเจอกันภายนอกเกมแล้ว ความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นภายในเกม ก็สามารถพัฒนามาเป็นความสัมพันธ์ฉันคนรักในชีวิตจริงภายนอกเกมด้วยก็ได้ แต่ถ้าผู้เล่นที่มีการนำเสนอภาพตัวแทนภายในเกมไม่เป็นไปตามความเป็นจริงของตัวเอง ส่วนมากเลือกที่จะหลีกเลี่ยงหรือปฏิเสธการออกมาพบเจอกับผู้เล่นที่คบกันฉันคนรักภายในเกม หรือถ้าออกมาพบเจอกันก็มักจะมีปัญหาในความสัมพันธ์ตามมา ซึ่งเป็นไปตามที่ Peterson (1996) ได้กล่าวไว้ว่า การหลอกลวงหรือการนำเสนอภาพแทนตนเองที่ผิดมีส่วนที่ทำให้เกิดความรู้สึกด้านลบในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น

ในปัจจุบันเกมออนไลน์มีให้เลือกมากมายหลายเกม และแต่ละเกมก็ล้วนมีระบบการออกแบบของเกมที่แตกต่างกันไป แต่การที่ระบบของเกมจะมีส่วนช่วยในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกันแล้ว ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การที่เกมถูกออกแบบให้ผู้เล่นมีส่วนที่จะต้องทำกิจกรรมภายในเกมร่วมกัน และมีช่องทางหรือรูปแบบที่ผู้เล่นจะสามารถติดต่อสื่อสารกันได้หลากหลายนั้น มีผลมากที่สุดในการที่ผู้เล่นที่เล่นเกมดังกล่าวจะมีการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรัก

ท้ายที่สุดแล้ว การคบกันฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ยังไม่ได้หลุดพ้นจากการคบกันฉันคนรักในโลกแห่งความเป็นจริงเท่าใดนัก สิ่งที่เป็นส่วนประกอบในการตัดสินใจยังคงเป็นเรื่องของตัวตนในความเป็นจริงของคุณความสัมพันธ์ มีเรียนรู้และทำความเข้าใจซึ่งกันและกัน ทั้งในเรื่องของพฤติกรรม การแสดงออก นิสัย และความเข้ากันได้ของอีกฝ่าย รวมไปถึงการใช้ระยะเวลาในการพัฒนาความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการวิเคราะห์ของ Goffman (1959) ในการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นส่วนประกอบในการตรวจสอบการแสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มสัมพันธ์ฉันคนรัก อาจกล่าวได้ว่าความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์นั้น ตัวเกมออนไลน์เป็นเพียงสื่อกลางหรือช่องทางในการพบกันระหว่างบุคคล ที่ไม่ถูกปิดกั้นใน

เรื่องของเวลาและระยะทาง และเป็นเพียงช่องทางในการติดต่อสื่อสารอีกช่องทางหนึ่งในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันเท่านั้น และระบบต่างๆ ของเกมก็เป็นเพียงสิ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์ รวมถึงช่วยในการพัฒนาความสัมพันธ์ให้ดียิ่งขึ้น

### ข้อสังเกตเพิ่มเติมจากการวิจัย: พัฒนาการของความหมายในภาษาจากบริบทของเกมออนไลน์

- เกม

เกมในความหมายเดิม หมายถึง โปรแกรมที่ถูกออกแบบมาให้เล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน แต่จากการวิจัยพบว่า เกมมีความหมายที่พัฒนามากขึ้นไปกว่าแค่การเล่นให้สนุก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมออนไลน์ เพราะนอกจากจะเป็นช่องทางในการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นแล้ว ยังทำให้เกิดการรวมกลุ่มกันของผู้ที่เล่นเป็นชุมชนย่อยๆ ที่มีความผูกพันกับตัวเกมหรือผู้เล่นอื่นภายในเกม และสามารถเชื่อมต่อกับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออกมาสู่โลกของความจริงได้ คล้ายกับชุมชนเสมือนในไซเบอร์สเปซอื่นๆ

- Face-to-face

การสื่อสารแบบเผชิญหน้าในความหมายที่เข้าใจกันนั้น คือการสื่อสารที่คนอย่างน้อยสองคนมาเจอหน้ากันโดยตรง สามารถสัมผัสอีกฝ่ายได้ แต่จากการวิจัยพบว่ามี การให้ความหมายของการสื่อสารแบบเผชิญหน้าในความหมายที่ต่างออกไป นั่นคือการสื่อสารแบบเห็นหน้ากันผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้รวมเป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้าได้ อาทิ การใช้เว็บแคม (web camera) ในการสื่อสารบน MSN ซึ่งผู้สนทนาสามารถเห็นหน้าของคู่สนทนาได้ และสามารถจะสื่อสารกันผ่านทางตัวอักษร เสียง สีหน้า หรือท่าทางการแสดงออก เหมือนกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้าแบบที่เจอกันโดยตรง เพียงแต่จะเป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้าแบบที่ไม่สามารถสัมผัสถึงอีกฝ่ายได้โดยตรงเท่านั้น

- การเจอกัน

การเจอกัน โดยทั่วไปแล้วหมายถึงการที่ได้ออกมาเจอกันโดยตรง สามารถสัมผัสอีกฝ่ายได้ สามารถรับรู้ได้ว่าอีกฝ่ายเป็นใคร แต่เกมออนไลน์ทำให้ความหมายของการเจอกันพัฒนาขึ้นไปอีก การเจอกันผ่านเกมออนไลน์ ที่เราไม่ได้เป็นการเจอกันโดยตรง ไม่สามารถสัมผัสอีกฝ่ายได้ และไม่รู้ว่าเป็นใครนั้น ก็ถือว่าเป็นการเจอกันแล้ว และใช้การเจอกันภายในเกมเป็นพื้นฐานหรือบ่งบอกถึงการพบเจอกันในแต่ละครั้ง ซึ่งเจอกันในลักษณะนี้ก็สามารถจะพัฒนาความสัมพันธ์ต่อไปในระดับต่าง ๆ ได้ เหมือนกับการเจอกันโดยตรง

- การคบกัน

การคบกัน ที่เดิมต่างฝ่ายต่างต้องเคยเจอกันโดยตรง มีการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นการกินข้าว ดูหนัง มีการติดต่อสื่อสารในช่องทางต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ และใช้ระยะเวลาในการเรียนรู้ซึ่งกันและกันก่อนที่จะตัดสินใจคบกัน แต่เกมออนไลน์ทำให้ความหมายของการคบกันพัฒนาขึ้นไปอีก การคบกันผ่านเกมออนไลน์ ที่ไม่ได้เป็นการเจอกันโดยตรง เป็นการรู้จักกันผ่านตัวละครภายในเกม มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันเป็นกิจกรรมภายในเกม และต่างก็ไม่รู้ตัวตนในโลกแห่งความจริงของอีกฝ่าย แต่ก็ยังต้องใช้ระยะเวลาในการศึกษาเรียนรู้กันและกัน ก่อนที่จะตัดสินใจคบกัน แม้ว่าบางทีจะเป็นการคบกันภายในเกมเพียงเท่านั้น แต่ก็สามารถเรียกว่าเป็นการคบกันได้ และการคบกันผ่านเกมนั้น เมื่อมีการก้าวจากโลกของเกมออกมาสู่โลกแห่งความจริง ก็สามารถจะสานความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นต่อไปได้อีกด้วย

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

1. ในการทำการวิจัยในเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ในอนาคต ควรจะศึกษาพฤติกรรมของคู่รักภายในเกม ผ่านการสังเกตแบบมีส่วนร่วมโดยผู้วิจัย ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักได้มากขึ้น ทั้งนี้อาจจะตีปัญหาในเรื่องที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนมากจะมีตัวละครหลายตัว ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างอาจต้องเป็นอาสาสมัครเพื่อที่จะได้ให้ความร่วมมือในการที่ผู้วิจัยจะสังเกตแบบมีส่วนร่วมได้ตลอดเวลา

2. ควรมีการวิจัยความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์อื่นๆ เพื่อใช้เปรียบเทียบผลที่ได้ เพื่อนำไปสรุปเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ในภาพรวมต่อไป
3. เนื่องจากงานวิจัยนี้พยายามมองภาพรวมทั้งหมดในทุกด้านเกี่ยวกับความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการจับเฉพาะประเด็นเพื่อที่จะได้ผลวิจัยในประเด็นนั้นๆ ในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น

### ข้อจำกัดในการวิจัย

การวิจัยนี้มีข้อจำกัดในด้านการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เล่นเกมเร็กนาร็อกออนไลน์ เพราะกลุ่มตัวอย่างต้องเคยมีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร็อกออนไลน์ ทำให้ไม่สามารถคำนวณได้ว่าจำนวนประชากรของผู้ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีเท่าไร และไม่สามารถทราบได้ว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้สามารถอ้างอิงถึงประชากรทั้งหมดของผู้เล่นเกมเร็กนาร็อกออนไลน์ที่มีความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมได้หรือไม่ ซึ่งอาจจะทำให้ผลที่ได้มีความคลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริง



## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กรรณิกา คุณากรเวโรจน์. (2544). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความน่าไว้วางใจของบริการข้อมูลต่างๆ  
ในเว็ลต์ไวด์เว็บ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาวารสารสนเทศ  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติ กัณฑ์. (2543). การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมยุคสารสนเทศ. ใน กาญจนา  
แก้วเทพ, กิตติ กัณฑ์, และปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล, มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่,  
หน้า 106-110. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์.
- จระไน แกลโกศล. (2546). ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล. เอกสารการสอนชุดวิชาหลัก  
15201 หลักและทฤษฎีการสื่อสาร, เล่มที่ 1 หน่วยที่ 1-18. นนทบุรี:  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- จิรัฏฐ์ สุภการ. (2545). การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต. ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์. (2526). การสื่อสารระหว่างบุคคล. งานส่งเสริมการผลิตตำรา ภาควิชา  
วาริชวิทยา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทอฟฟเลอร์, อัลวิน. (2536). อำนาจใหม่. แปลโดย ชุนทอง ลอเสรีวานิช. กรุงเทพฯ:  
รุ่งแสงการพิมพ์.
- ธีรพล ภูรัต. (2545). ชุมชนเสมือนจริง: ปรัชญาการสื่อสารที่น่าจับตามอง. วารสาร  
นักบริหาร 22, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2545): 74-78.
- นพพร ยสินพร, บรรณาธิการ. (2547). Official Guide of Ragnarok Online Episode 5.0.
- บ.ศุนย์วิจัย กสิกรไทย. (2546). วารสารกระแสนวัตกรรม. ปีที่ 9 ฉบับที่ 1452 (16 กรกฎาคม  
2546).
- พิเชษฐ เวชพลรักรธรรม. (2544). การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนา  
บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาวารสารสนเทศ  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิรงรอง รามสูต. (2551). รายงานความก้าวหน้าของโครงการวิจัยครั้งที่ 2: การสร้างภูมิคุ้มกัน  
การติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย. (เอกสารไม่ตีพิมพ์)

- รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. (2545). มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์  
: กรณีศึกษา [www.pantip.com](http://www.pantip.com) และ [www.sanook.com](http://www.sanook.com). วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรัช รักเอี่ยมสะอาด. (2546). การสื่อสารระหว่างบุคคล ในเว็บไซต์ไทยเมทกับการเคลื่อนที่  
จากชุมชนเสมือนสู่ความจริง (กรณี ศึกษาเว็บไซต์ไทยเมท). วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต. ภาควิชา นิเทศศาสตร์ธุรกิจ คณะนิเทศศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ศิริพิชญ์ กฤษณะเสรณี. (2546). ค่านิยมของวัยรุ่นไทยเกี่ยวกับความรัก คู่ครอง และการ  
แต่งงาน. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. สาขาจิตวิทยาการศึกษา ภาควิชาสารัตถ  
ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภิสรา ทดลา. (2542). รูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.  
วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, อ้างถึงใน พิเชษฐ เวชพลรักรธรรม. (2544). การตัดสินใจ  
เชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์  
ปริญญา มหาบัณฑิต. ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สกลกานต์ อินทร์ไทร. (2539). การสื่อสาร กับการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มเด็กป๊อปใน  
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สายใจ ลีลาขจรจิต. (2545). การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต.  
วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุกัญญา สุตบรรทัด. (2546). เอกสารการสอน, อ้างถึงใน วิรัช รักเอี่ยมสะอาด. (2546). การ  
สื่อสารระหว่างบุคคล ในเว็บไซต์ไทยเมทกับการเคลื่อนที่จากชุมชนเสมือนสู่ความจริง  
(กรณี ศึกษาเว็บไซต์ไทยเมท). วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต.  
ภาควิชา นิเทศศาสตร์ธุรกิจ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สุชาดา วัฒนอมรเกียรติ. (2548). แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการรวมทีมใน ไฮเบอร์สเปซ และ  
การต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. ภาควิชา  
วารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เสนาะ ดิเยาวร์. (2541). การวิเคราะห์การสื่อสารระหว่างบุคคล. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์.

## ภาษาอังกฤษ

Borden, V. M. H., and Levinger, G. (1991). Interpersonal transformations in intimate relationships. In W. H. Jones, and D. Perlman, Advances in personal relationships (Vol.2 , pp. 35-56). London: Jessica Kingsley.

Brooks, Ann. (1997). Postfeminisms. London: Routledge, อ้างถึงใน จิรัฏฐ์ ศุภการ. (2545). การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Cornwell, B., and Lundgren, D. C. (2001). "Love on the Internet: Involvement and misrepresentation in romantic relationships in cyberspace vs. realspace," Computers in Human Behavior 17, 197-211.

Goffman, E. (1959). The presentation of self in everyday life. Garden City, NY: Anchor/Doubleday.

Hewett, Thomas T., et al. (1996). "ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction," <http://www.acm.org/sigchi/cdg/cdg2.html> (July 11, 2001), อ้างถึงใน ชีรพล ภูริต. (2545). ชุมชนเสมือนจริง: ปรัชญาการสื่อสารที่น่าจับตามอง. วารสารนักบริหาร 22, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2545): 74-78.

Hoffman, D. L., Novak, T. P., and Chatterjee, P. (1995). "Commercial Scenarios for the Web: Opportunities and Challenges," <http://www.ascuse.org/jcmc/vol1/issue3/hoffman.html> (October 3, 2001), อ้างถึงใน ชีรพล ภูริต. (2545). ชุมชนเสมือนจริง: ปรัชญาการสื่อสารที่น่าจับตามอง. วารสารนักบริหาร 22, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2545): 74-78.

Hoult, T. F. (1974). Dictionary of Modern Sociology. 3<sup>rd</sup> ed. Totowa: Littlefield, Adam & Co.

- Isdale, Jerry. (1998). "What is Virtual Reality?," <http://www.isx.com/~jisdale/WhatsVr.html> (July 11, 2001), อ้างถึงใน ธีรพล ภูรัต. (2545). ชุมชนเสมือนจริง: ปรากฏการณ์ทางการสื่อสารที่น่าจับตามอง. วารสารนักบริหาร 22, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2545): 74-78.
- Jones, Steven G. (1997). "The Internet and Its Social Landscape," in Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety, Steven G. Jones, ed., London: SAGE Publication, 9, อ้างถึงใน ธีรพล ภูรัต. (2545). ชุมชนเสมือนจริง: ปรากฏการณ์ทางการสื่อสารที่น่าจับตามอง. วารสารนักบริหาร 22, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2545): 74-78.
- Kendall, L. (1998). Meaning and identity in "cyberspace": the performance of gender, class, and race online. Symbolic Interaction, 21, 129-153.
- Kiesler, S., Siegel, J, and McGuire, T. W. (1984). "Social Psychological Aspects of Computer Mediated Communication," American Psychologist, 39, 1123-1134, อ้างถึงใน ธีรพล ภูรัต. (2545). ชุมชนเสมือนจริง: ปรากฏการณ์ทางการสื่อสารที่น่าจับตามอง. วารสารนักบริหาร 22, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2545): 74-78.
- Kiesler, S., and Sproull, L. (1992). "Group Decision Making and Communication Technology," Organizational Behavior and Human Decision Processes, 52, 96-123, อ้างถึงใน ธีรพล ภูรัต. (2545). ชุมชนเสมือนจริง: ปรากฏการณ์ทางการสื่อสารที่น่าจับตามอง. วารสารนักบริหาร 22, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2545): 74-78.
- Leary, M. R. (1995). Self-presentation: impression management and interpersonal behavior. Madison, WI: Brown & Benchmark.
- Levinger, G. (1980). Toward the analysis of close relationships. Journal of Experimental Social Psychology, 16, 510-544.
- Levinger, G. (1988). Can we picture "love"? In R. J. Sternberg, and M. L. Barnes, The psychology of love (pp. 139-158). New Haven, CT: Yale University Press.
- McKenna, K. Y. A. (1999). The computers that bind: relationship formation on the Internet (Doctoral dissertation, Ohio University, 1998). Dissertation Abstracts International, 59, 2236.

- Morris, M., and Christine, O. (1996). "The Internet as Mass Medium." <http://www.ascuse.org/jcmc/vol1/issue4/morris.html> (October 3, 2001), อ้างถึงใน ธีรพล ภูรัต. (2545). ชุมชนเสมือนจริง: ปรากฏการณ์ทางการสื่อสารที่น่าจับตามอง. วารสารนักบริหาร 22, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2545): 74-78.
- Noonan, R. J. (1998). The psychology of sex: a mirror from the Internet. In J. Gackenbach, Psychology and the Internet: intrapersonal interpersonal, and transpersonal implications (pp. 143-168). San Diego: Academic Press.
- Parks, M. R., and Floyd, K. (1996). Making friends in cyberspace. Journal of Communication, 46, 80-97.
- Peterson, C. (1996). Deception in intimate relationships. International Journal of Psychology, 31, 279-288.
- Reid, E. (1998). The self and the Internet: variations on the illusion of one self. In J. Gackenbach, Psychology and the Internet: intrapersonal interpersonal, and transpersonal implications (pp. 29-42). San Diego: Academic Press.
- Robbins, Kevin. (2000). "Cyberspace and the world we live in," The Cyberculture readers, London: Routledge, อ้างถึงใน จิรัฏฐ์ ศุภการ. (2545). การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Schlenker, B. R. (1980). Impression management: the self-concept, social identity, and interpersonal relations. Monterey, CA: Brooks/Cole.
- Wadaski, R., and Brown, D. (1994). Virtual Reality: Madness and More. 2<sup>nd</sup> ed. Indianapolis. Indiana: Sams Publishing, 718, อ้างถึงใน ธีรพล ภูรัต. (2545). ชุมชนเสมือนจริง: ปรากฏการณ์ทางการสื่อสารที่น่าจับตามอง. วารสารนักบริหาร 22, 3 (กรกฎาคม-กันยายน 2545): 74-78.
- Wallace, Patricia. (1999). The Psychology of the Internet. Cambridge: Cambridge University Press, อ้างถึงใน พิเชษฐ เวชพลรักรธรรม. (2544). การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

<http://th.wikipedia.org>

<http://www.online-station.net>



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการในประเทศไทย\* จำนวน 67 เกม

(นับรวมถึงเกมที่ปิดให้บริการ และเกมที่กำลังจะเปิดให้บริการ)

ข้อมูลจาก [www.online-station.net](http://www.online-station.net), 10 เมษายน 2551

1. 16 Pounds
2. 9 Dragon
3. Arcana Advance
4. Audition
5. Bomb And Bubble
6. Cabal
7. Catchy Online
8. Crazy Kart
9. Crazy Mon Racing
10. Crazy Shooter Online
11. Dark Pirates
12. Dark Story
13. DotA All-StarS : (Warcraft III)
14. Dream of Mirror Online
15. Emil Chronicle Online
16. Fly For Fun
17. Free Style
18. Getamped
19. Ghost Online
20. Granada Espada
21. Guild Wars
22. Hellgate: London
23. HipStreet
24. Huang Yi Online
25. Khan Online
26. Laghaim Online

27. Last Chaos
28. Lineage 2 : The Chaotic Chronicle
29. Luna Online
30. Maple Story
31. Monster Farm Online
32. MU Online
33. N-Age
34. Pangya
35. Perfect World
36. Pirate King Online
37. Premier
38. Priston Tale
39. ProjectONE
40. Pucca Racing: World Bike Tour
41. Race 07
42. Ragnarok Online
43. Ragnarok Online II
44. Ran Online
45. Rebirth Online
46. Risk Your Life
47. Seal Online
48. Secret Online
49. Special Force
50. Street Soccer Online
51. SUN: Soul of the Ultimate Nation
52. Super Dancer Online
53. Survival Project
54. Tai Online
55. Tales Runner
56. Three Kingdoms Online

57. Toks Club
58. Trickster Online
59. TS Online
60. Voyage Century Online
61. Water Margin Online
62. Wonderland Online
63. Yogurting
64. Yugioh Online
65. Yulgang
66. ZerA
67. มังกรหยกออนไลน์



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ข้อมูลเกี่ยวกับเกมเร็กนาร์อออนไลน์

เร็กนาร์อออนไลน์ (Ragnarok Online หรือ RO) เป็นเกมประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) ที่มีต้นกำเนิดจากประเทศเกาหลี เร็กนาร์อออนไลน์ เป็นเกม Multiplayer ขนาดใหญ่ที่สร้างขึ้นโดยใช้โครงสร้างเนื้อเรื่องจากการ์ตูน 'Ragnarok' ซึ่งประพันธ์โดย Lee Myung-Jin และได้ถูกพัฒนาเป็นเกม RPG (Role Playing Game) โดยบริษัท กราวิตี้ คอร์ปอเรชั่น (Gravity Corporation) และได้เปิดให้บริการในประเทศไทยเมื่อเดือน กันยายน พ.ศ. 2545 โดยมีบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกมในประเทศไทย

เกม MMORPG หรือ Massively (or Massive) Multiplayer Online Role Playing Game คือ เกมประเภท RPG (Role Playing Game) ที่ต้องออนไลน์เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งตัวเกมสามารถจะรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันในจำนวนมากๆ โดยจะต้องมีผู้ให้บริการโครงสร้างพื้นฐานที่เรียกว่า Client/Server architecture เพื่อสนองความต้องการการใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบต่างๆ ของผู้ให้บริการบนอินเทอร์เน็ต ทั้งในแบบการใช้งานของซอฟต์แวร์และการประยุกต์ใช้งานต่างๆ อย่างเช่นการใช้งานหน้า HTML ของ HTTP server เป็นต้น ซึ่งทำให้ภายในเกมเร็กนาร์อออนไลน์ผู้เล่นจะสามารถพบปะ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นได้ หลากหลายอย่างอิสระ การเล่นเกมเร็กนาร์อออนไลน์ผู้เล่นจะต้องเลือกที่จะเล่นเป็นตัวละครอาชีพต่างๆ (role-playing) ซึ่งตัวละครแต่ละอาชีพจะมีความสามารถ และจุดเด่นจุดด้อยแตกต่างกันไป มีทั้งสายอาชีพที่สามารถเอาตัวรอดด้วยตัวเองได้ และสายอาชีพที่มีความสามารถที่จะช่วยเหลือผู้เล่นอื่น พื้นฐานโดยทั่วไปของการเล่นเกมคือการกำจัดมอนสเตอร์เพื่อสะสมไอเทม และได้รับค่าประสบการณ์ เพื่อนำมาพัฒนาสกิล หรือพัฒนาความสามารถของตนให้สูงขึ้น ซึ่งผู้เล่นสามารถที่จะเลือกพัฒนาตัวละครของตัวเองได้อย่างอิสระ ทั้งความสามารถ และลักษณะเด่นในตัวเองรวมทั้งการใช้อุปกรณ์ต่างๆ เพื่อสนับสนุนเป้าหมายในการเล่นของตนเอง เช่น พัฒนาเพื่อสนับสนุนผู้เล่นอื่น พัฒนาเพื่อการต่อสู้ตัวต่อตัว หรือพัฒนาเพื่อต่อสู้ในสงครามระหว่างกิลด์ (Guild) ซึ่งลักษณะของการพัฒนาความสามารถ และการใช้ไอเทม (Item) ได้อย่างอิสระนี้เอง ที่เป็นจุดที่สร้างสีสันในการเล่นเกมให้ไม่จำเจ รวมทั้งมอนสเตอร์ต่างๆ ซึ่งมีความสามารถ และจุดเด่นจุดด้อยแตกต่างกัน ลักษณะในการโจมตี และการป้องกันที่ต่างกันไป ในมอนสเตอร์แต่ละชนิด ทำให้ผู้เล่นสามารถที่จะเลือกใช้ความสามารถต่างๆ ของตนรวมทั้งการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ให้เหมาะสมกับการกำจัดมอนสเตอร์นั้น

## ตำนานในเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์

สงครามศักดิ์สิทธิ์อันดุเดือดและยาวนานได้อุบัติขึ้นมาเป็นเวลาหลายปีแล้ว สงครามระหว่างเทพเจ้า, มนุษย์ และปีศาจ ทำให้เกิดความเสียหายอย่างประเมินค่ามิได้แก่ทุกสิ่งที่เกี่ยวข้อง เมื่อสิ้นสุดสงคราม เทพเจ้าและมนุษย์ต่างก็พักผ่อนเพื่อคลายความอ่อนล้า ช่วงเวลาของสันติภาพได้ดำรงอยู่นานนับพันปี ในระหว่างนี้ ณ โลกแห่ง Midgard เหล่ามนุษย์ได้หลงลืมความทุกข์และยากเข็ญแห่งสงครามจนหมดสิ้น พวกเขาได้กลายเป็นพวกที่ทะนงตน และเห็นแก่ตัว ด้วยความรู้เกี่ยวกับสงครามในอดีตเพียงน้อยนิดเท่านั้น ขณะนั้น ได้บังเกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้น ซึ่งได้ทำลายสมดุลแห่งสันติภาพในหลายพื้นที่ของ Midgard เกิดเสียงคำรามที่ปิดกั้นเทพเจ้า, มนุษย์ และปีศาจจากการปรากฏกาย การโจมตีจากสัตว์ร้ายมาพร้อมกับแผ่นดินไหวและ คลื่นยักษ์ที่ถล่มโถมเข้าสู่พลเมืองแห่ง Midgard

เมื่อสันติภาพเริ่มจางหาย เรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานแห่งปีศาจผู้ลึกลับได้ถูกถ่ายทอดจากนักเดินทางจำนวนมาก เรื่องราวของ Ymir ซึ่งคอยดำรงสันติภาพมาชั่วนานาน ได้เริ่มแพร่หลายออกไป นักผจญภัยผู้ตื่นตัวได้เริ่มต้นออกหาร่องรอยของมัน บางคนก็หาความมั่งคั่ง บางคนก็สร้างชื่อให้ตัวเอง และบางคนก็เปลี่ยนจุดมุ่งหมายไป การค้นหาเริ่มต้นโดยไม่มีผู้รู้ร่องรอยที่แท้จริงของ Ymir เลย....

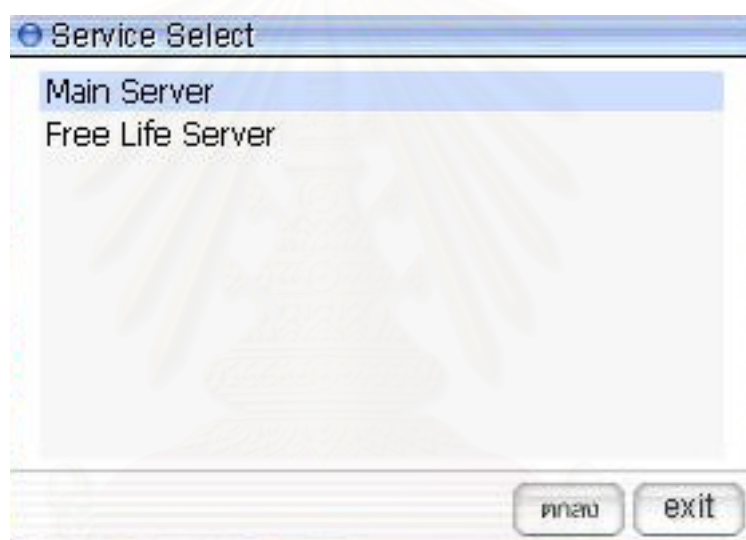
## ขั้นตอนและวิธีการเล่นเกมเร็กนาร์็อกออนไลน์

1. ติดตั้ง client ของเกม Ragnarok ในเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งตัว client สามารถดาวน์โหลดได้ที่ [www.ragnarok.in.th](http://www.ragnarok.in.th)
2. หลังการติดตั้งต้องทำการอัปเดต patch ของเกมล่าสุดก่อนจึงจะสามารถเข้าเกมได้
3. ทำการสมัครเพื่อขอรับไอดี และรหัสผ่าน ในการเล่นเกมที่ [www.ragnarok.in.th](http://www.ragnarok.in.th) โดยทำการกรอกข้อมูลจริงของ ชื่อ-นามสกุล เลขบัตรประชาชน และอีเมล (E-mail)
4. เซิร์ฟเวอร์ (server) ที่ให้บริการมี 2 รูปแบบ คือ
  - เซิร์ฟเวอร์ที่ต้องเติมเงินก่อนถึงจะสามารถเข้าไปเล่นเกมได้ (Pay to Play)
  - เซิร์ฟเวอร์ที่ไม่ต้องเติมเงินก็สามารถเข้าไปเล่นเกมได้เลย (Free Play)

ซึ่งเซิร์ฟเวอร์แบบเติมเงินเป็นเซิร์ฟเวอร์ที่มีมาตั้งแต่เริ่มเปิดให้บริการ และเซิร์ฟเวอร์ฟรีนั้นเริ่มเปิดให้บริการในปี พ.ศ. 2550 ทั้งสองเซิร์ฟเวอร์จะมีความแตกต่างภายในเกมกันอยู่ในบางส่วน เพื่อความเหมาะสมต่อการให้บริการ

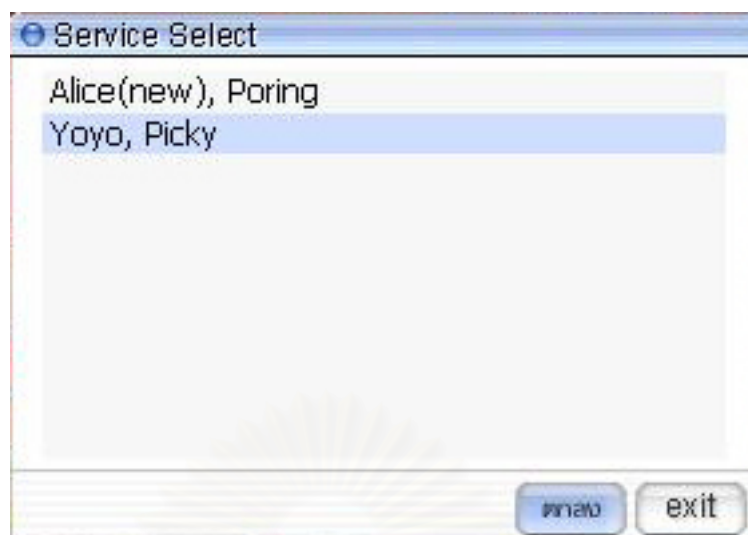
### วิธีการเล่นเกมแรกหรือออนไลน์

หลังจากทำการสมัครเพื่อขอรับไอดีและรหัสผ่านแล้ว ผู้เล่นจะสามารถเลือกได้ว่าจะเริ่มเล่นที่เซิร์ฟเวอร์ในรูปแบบใด (เซิร์ฟเวอร์ที่ต้องเติมเงิน หรือเซิร์ฟเวอร์ฟรี)



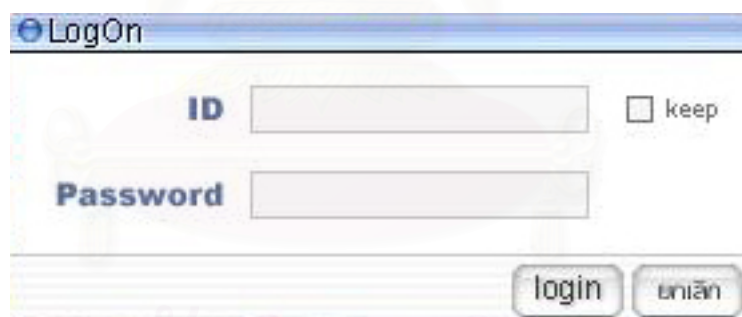
ภาพที่ 13 หน้าต่างสำหรับเลือกเซิร์ฟเวอร์ ระหว่างแบบเติมเงินกับแบบฟรี

หลังจากเลือกเซิร์ฟเวอร์แล้ว ในบางเซิร์ฟเวอร์อาจจะต้องเลือกเซิร์ฟเวอร์ย่อยลงไปอีก

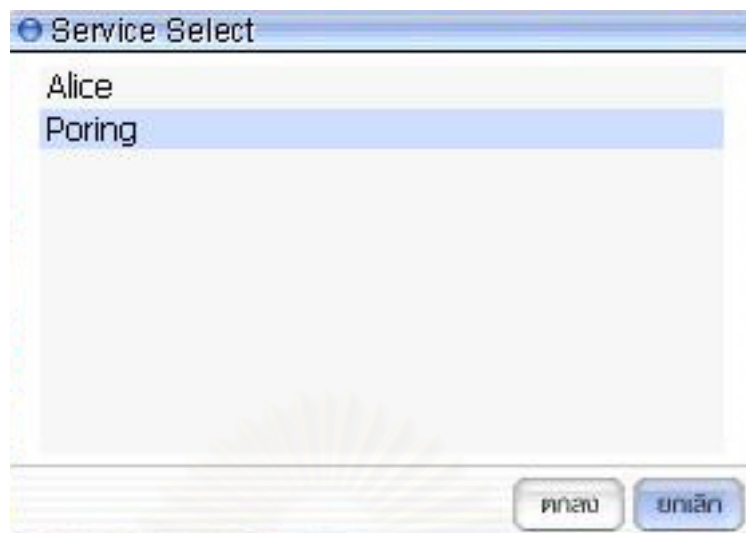


ภาพที่ 14 หน้าต่างสำหรับเลือกเซิร์ฟเวอร์ย่อย ภายในเซิร์ฟเวอร์ฟรี

หลังจากเลือกเซิร์ฟเวอร์ย่อยแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนในการกรอกไอดี และรหัสผ่าน หลังจากนั้นจะมีการเลือกชื่อเซิร์ฟเวอร์ย่อยที่ต้องการเล่นอีกทีหนึ่ง ซึ่งหลังจากเลือกแล้วก็จะเข้าสู่ตัวเกมทันที

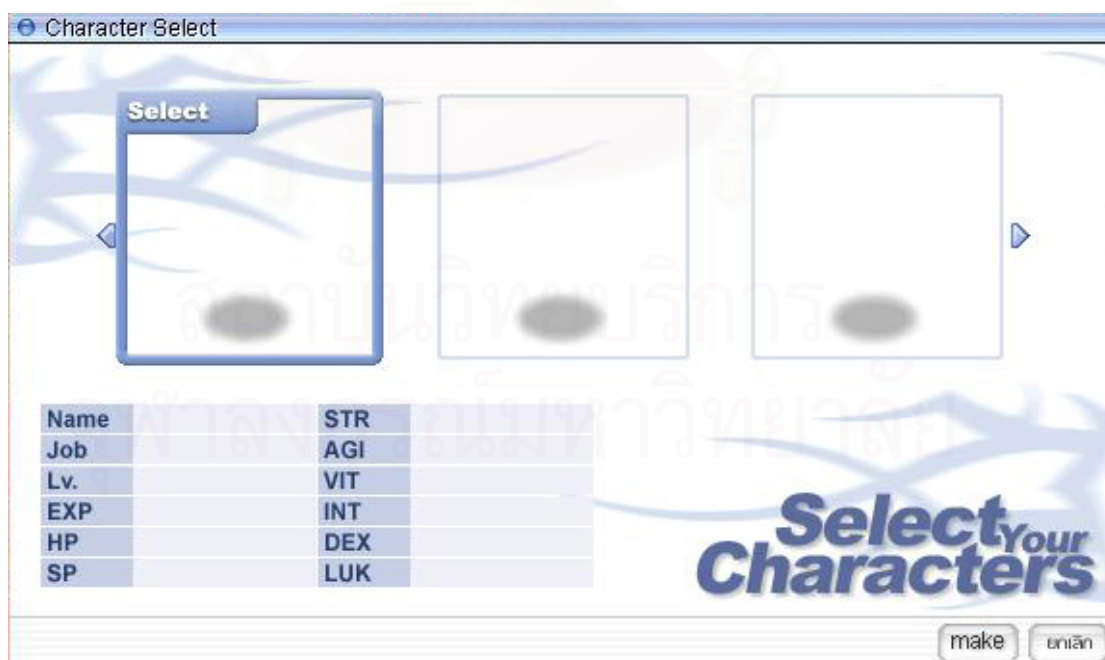


ภาพที่ 15 หน้าต่างสำหรับกรอกไอดี และรหัสผ่าน

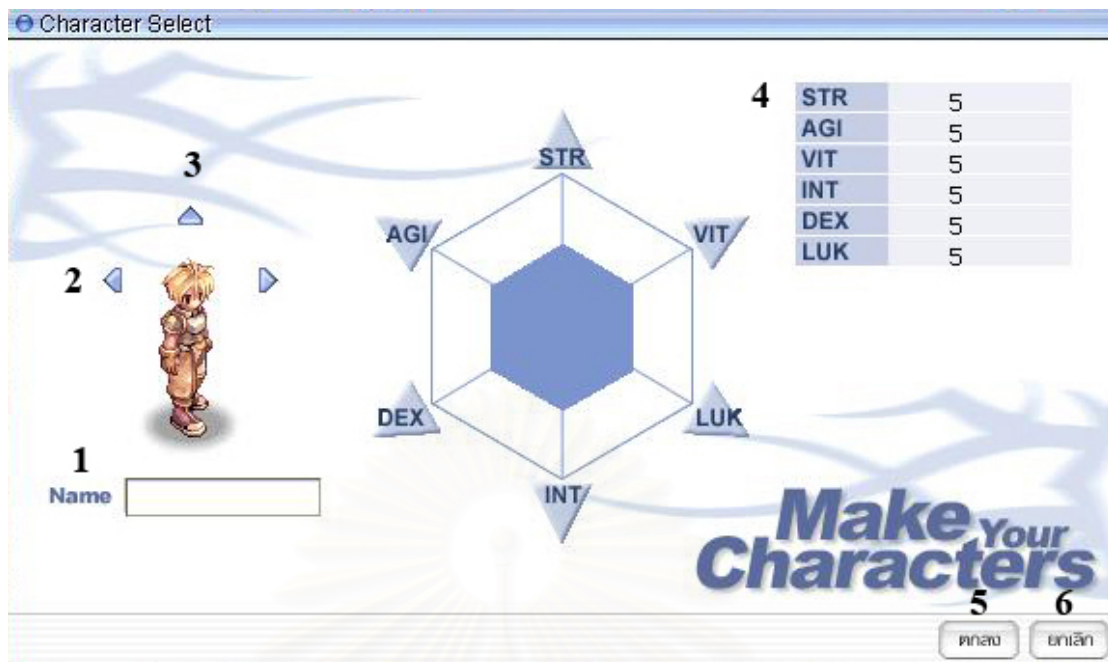


ภาพที่ 16 หน้าต่างสำหรับเลือกชื่อเซิร์ฟเวอร์ย่อย

เริ่มแรกก่อนที่จะเข้าเกมได้นั้น จะต้องผ่านกระบวนการสร้างตัวละครก่อน ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นส่วนสำคัญมาก เพราะเมื่อทำการสร้างตัวละครแล้ว ผู้เล่นจะต้องใช้ตัวละครนี้ไปตลอด หากสร้างผิด หรือไม่พอใจภายหลัง จะไม่สามารถทำการเปลี่ยนได้ นอกจากลบตัวละครทิ้ง หรือสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ ซึ่งแต่ละไอทีสามารถสร้างตัวละครได้ 6 ตัวละคร



ภาพที่ 17 หน้าต่างสร้างตัวละคร



ภาพที่ 18 การตั้งค่าตัวละคร

เมื่อเลือกช่องในการสร้างตัวละครเรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่หน้าต่างสร้างตัวละคร และผู้เล่นจะพบตัวละครในเกมแรกหรือออนไลน์ ซึ่งมีเพศตามที่ได้ระบุไว้เมื่อลงทะเบียน สิ่งแรกที่ต้องทำคือ การตั้งชื่อตัวละคร ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกได้ตามความพอใจ ยกเว้นว่าชื่อที่เลือกไปซ้ำกับชื่อผู้เล่นอื่นที่มีอยู่แล้ว จะต้องเลือกชื่อใหม่อีกครั้ง ซึ่งตำแหน่งในการตั้งค่าต่างๆ ของตัวละครตามภาพที่ 6 มีความหมายต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ชื่อตัวละคร
2. เลือกแบบทรงผม
3. เลือกสีผม
4. สเตตัส (Status) หรือค่าสถานะของตัวละคร
5. ปุ่มยืนยันการสร้างตัวละคร
6. ปุ่มยกเลิกการสร้างตัวละคร





ภาพที่ 19 แบบทรงผมและสีผมของตัวละครเพศชาย

หลังจากตั้งชื่อตัวละคร เลือกทรงผมและสีผมเรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนการเลือกค่าสถานะของตัวละคร ซึ่งค่าสถานะต่างๆ มีความหมายดังนี้

#### STR: Strength

คือ ค่าพลังกำลังของตัวละคร ค่านี้จะช่วยเพิ่มค่าการโจมตี (ATK) และยังเพิ่มน้ำหนักบรรทุกสูงสุดให้กับตัวละคร เหมาะสำหรับผู้ที่ชื่นชอบการโจมตีที่รุนแรง

#### AGI: Agility

คือ ค่าความคล่องตัวของตัวละคร ค่านี้จะช่วยเพิ่มความเร็วในการโจมตี (ASPD) และความสามารถในการหลบหลีก (FLEE) ของตัวละคร เหมาะสำหรับผู้ที่ชื่นชอบการหลบหลีกและโจมตีได้รวดเร็วในการเล่น

#### VIT: Vitality

คือ ค่าความทนทาน ค่านี้จะช่วยเพิ่มค่าการป้องกันการโจมตีทางกายภาพ มีผลทำให้ค่าพลังชีวิต (HP) สูงสุดของตัวละคร และอัตราค่าฟื้นคืนของพลังชีวิต (HP) เพิ่มขึ้น เหมาะสำหรับผู้ที่ชื่นชอบความแข็งแกร่งทนทานในการเล่น



**INT: Intelligence**

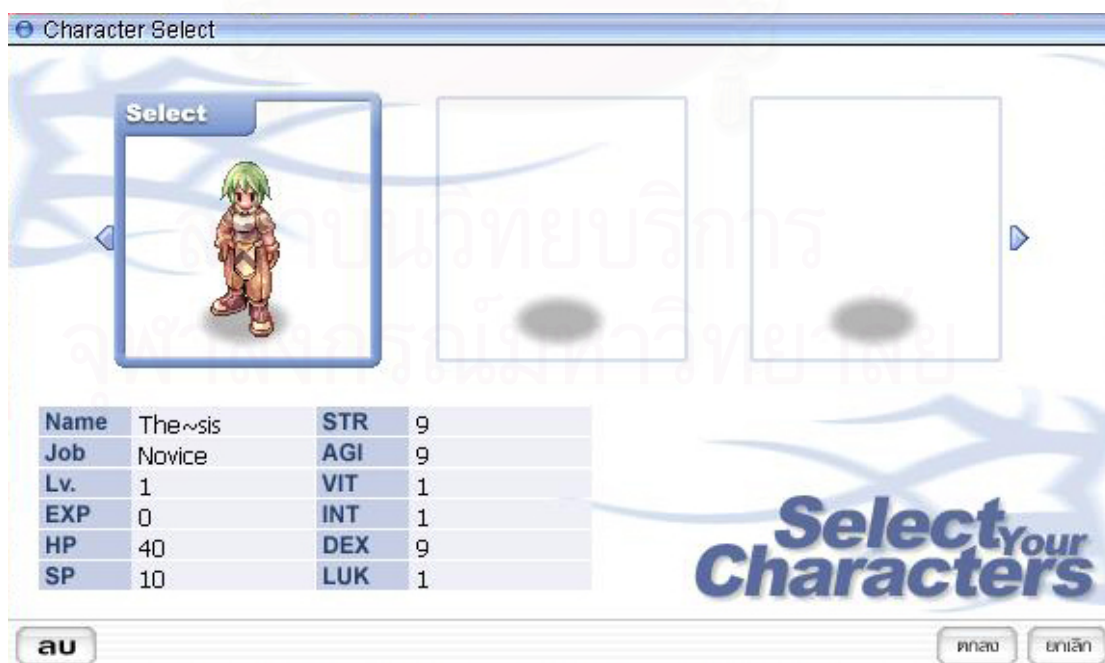
คือ ค่าสติปัญญา ช่วยเพิ่มค่าการโจมตีด้วยเวทมนตร์ (MATK) เพิ่มค่าการป้องกันจากการถูกโจมตีด้วยเวทมนตร์ (MDEF) เพิ่มค่าพลังเวทย์มนตร์ (SP) สูงสุด และอัตราการฟื้นคืนพลังเวทย์มนตร์ (SP) เพิ่มขึ้น เหมาะสำหรับผู้เล่นที่ต้องการเล่นตัวละครที่จำเป็นต้องใช้เวทมนตร์เป็นหลัก

**DEX: Dexterity**

คือ ค่าความชำนาญ ส่งผลให้ตัวละครมีความแม่นยำสูงขึ้น ช่วยเพิ่มค่าการโจมตีขั้นต่ำและความเร็วในการโจมตี (เล็กน้อย) ให้กับตัวละคร สำหรับตัวละครที่ใช้อาวุธประเภทธนู ค่านี้ยังส่งผลถึงค่าการโจมตีของตัวละครนั้นอีกด้วย เหมาะสำหรับผู้ชื่นชอบความแม่นยำ และผู้ที่ต้องการเล่นตัวละครที่ใช้ธนูอีกด้วย

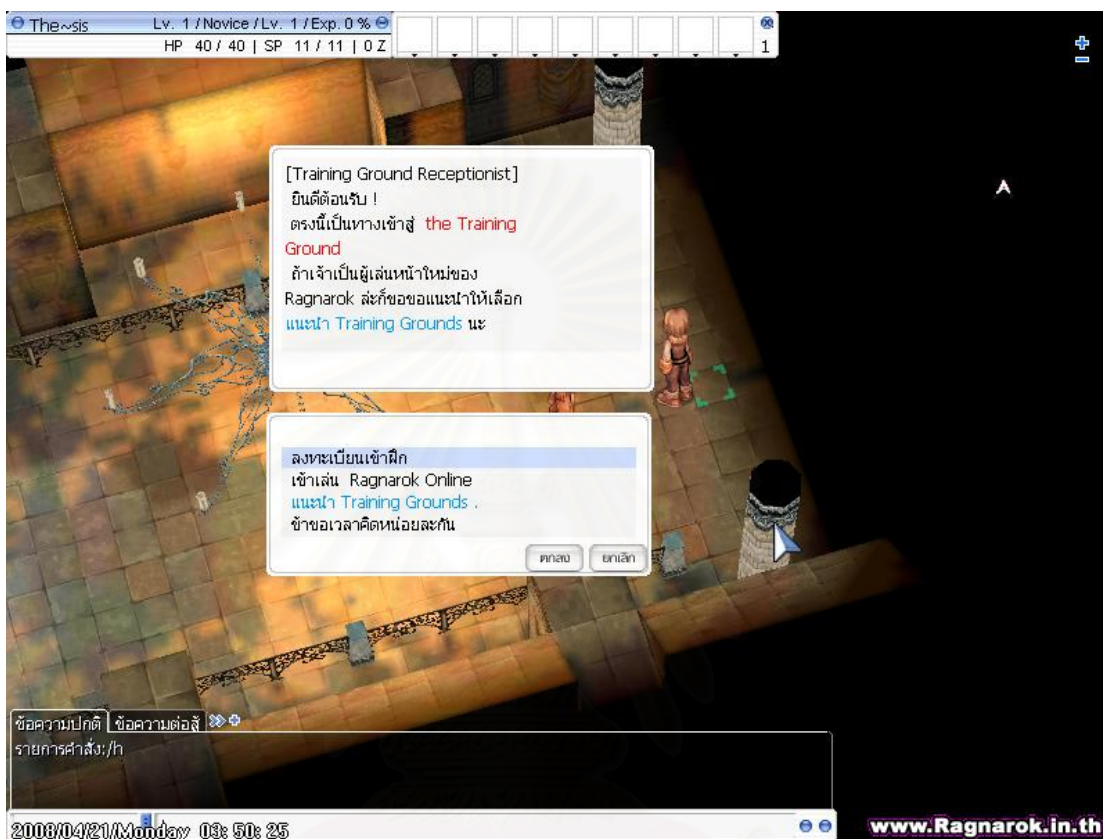
**LUK: Luck**

คือ ค่าเกี่ยวกับโชค ค่านี้ช่วยเพิ่มอัตราการโจมตีแบบคริติคอลล (Critical) (การโจมตีที่ไม่คิดค่าการป้องกันของศัตรู) เพิ่มค่า Perfect Dodge (เมื่อหลบด้วยค่านี้จะมีคำว่า Lucky แสดงขึ้นบนหัวของตัวละคร) และสำหรับอาชีพ Hunter นั้น ค่านี้ยังช่วยในการเพิ่มอัตราการโจมตีอัตโนมัติของเหยี่ยวของ Hunter ตัวนั้นด้วย



ภาพที่ 20 ตัวละครที่สร้างเสร็จแล้ว

เมื่อสร้างตัวละครเสร็จแล้ว เมื่อกด 'ตกลง' เพื่อเข้าเกม จะถูกส่งไปยังแผนที่ที่เรียกว่า Training Ground เราสามารถจะเลือกได้ว่า จะเรียนรู้วิธีเล่นใน Training Ground ก่อน (เลือก ลงทะเบียนเข้าฝึก) หรือจะเข้าสู่เกมเลยก็ได้ (เลือกเข้าเล่น Ragnarok Online)



ภาพที่ 21 ตัวเลือกก่อนเริ่มใน Training Ground

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## หน้าจอหลักภายในเกม



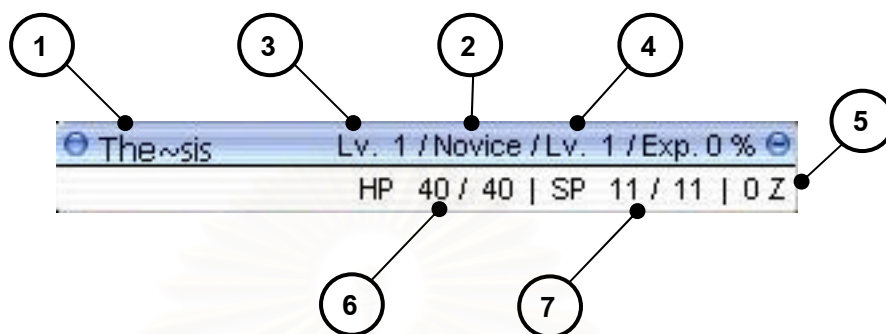
ภาพที่ 22 หน้าต่างหลักภายในเกม

ส่วนสำคัญของหน้าต่างหลักภายในเกมมีดังต่อไปนี้

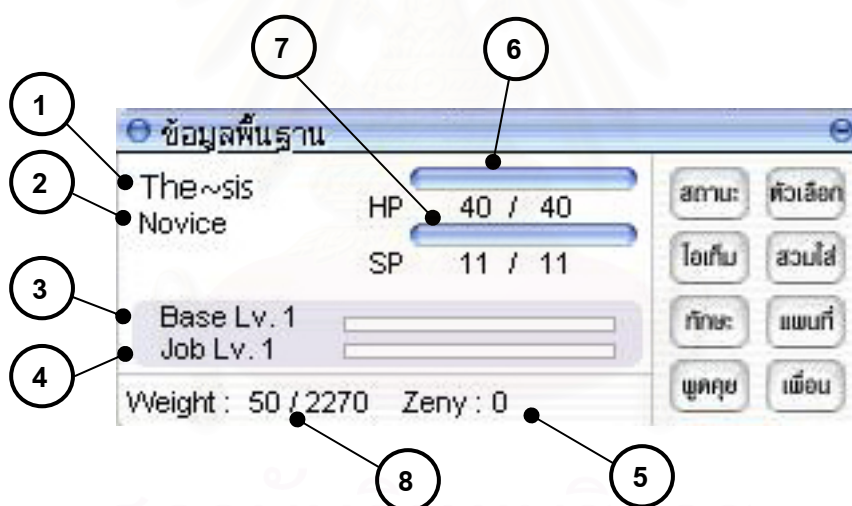
1. ตัวละครของเราจะอยู่ตรงกึ่งกลางหน้าจอ ได้ตัวเราจะมีแถบสีอยู่ 2 แถบ สีเขียวจะแสดงถึง HP (พลังชีวิต) สีน้ำเงินจะแสดงถึง SP (พลังเวทมนตร์)
2. กรอบข้อมูลด้านซ้ายบนของหน้าจอ เป็นที่แสดงข้อมูลของตัวละคร
3. ด้านขวาบนของหน้าจอ เป็นแผนที่ของ Map ที่เราอยู่
4. ด้านล่างของหน้าจอ เป็นกรอบสนทนา ใช้ในการแสดงสถานะต่างๆ และพูดคุยกับผู้เล่นอื่น

## หน้าต่างแสดงข้อมูลต่าง ๆ ภายในเกม

### ข้อมูลพื้นฐานตัวละคร



ภาพที่ 23 กรอบแสดงข้อมูลพื้นฐานตัวละคร (แบบย่อ)



ภาพที่ 24 กรอบแสดงข้อมูลพื้นฐานตัวละคร (แบบเต็ม)

กรอบข้อมูลพื้นฐานของตัวละครจะแสดงข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ชื่อตัวละคร
2. อาชีพของตัวละคร
3. ระดับตัวละคร (Base Level) เมื่อระดับเพิ่มขึ้นในแต่ละระดับ จะได้แต้มมาจำนวนหนึ่งเพื่อใช้ในการเพิ่มสถานะตัวละคร (Str, Agi, Vit, Int, Dex และ Luk)



4. ระดับอาชีพ (Job Level) เมื่อระดับอาชีพเพิ่มขึ้นในแต่ละระดับ จะได้แต้มมา 1 แต้ม เพื่อใช้ในการเรียนรู้ทักษะ (Skill) เพิ่มขึ้นสำหรับใช้งาน และระดับอาชีพนี้ยังเป็นตัวกำหนดในการเปลี่ยนอาชีพสูงขึ้นต่อไป
5. แสดงจำนวนเงินที่มีอยู่
6. แสดงตัวเลขพลังชีวิต (HP) (พลังชีวิตที่เหลืออยู่ / พลังชีวิตทั้งหมดที่มี)
7. แสดงตัวเลขพลังเวทมนตร์ (SP) (พลังเวทมนตร์ที่เหลืออยู่ / พลังเวทมนตร์ทั้งหมดที่มี)
8. แสดงน้ำหนักของที่แบกอยู่ (น้ำหนักของที่แบกอยู่ขณะนี้ / น้ำหนักสูงสุดที่แบกได้)

### ข้อมูลสถานะตัวละคร

สถานะ	
Str	72+17   9
Agi	60+1   7
Vit	1 +4 ▶   2
Int	1 +1 ▶   2
Dex	30+5   4
Luk	1 +2 ▶   2
Atk	259 + 28
Matk	2 ~ 2
Hit	105
Critical	2
Status Point	2
Def	13 + 5
Mdef	0 + 2
Flee	131 + 1
Aspd	145

จำนวนแต้มสะสมที่ได้เวลา  
ระดับตัวละคร (Base  
Level) เพิ่มขึ้นในแต่ละครั้ง

จำนวนแต้มที่ต้องใช้ในการ  
เพิ่มค่าสถานะแต่ละอย่าง

ภาพที่ 25 กรอบแสดงข้อมูลสถานะตัวละคร

ข้อมูลทักษะ (Skill) ตัวละคร



ภาพที่ 26 กรอบแสดงข้อมูลทักษะตัวละคร

ข้อมูลของสวมใส่หรือเครื่องประดับของตัวละคร



ภาพที่ 27 แสดงข้อมูลของสวมใส่ของตัวละคร



อุปกรณ์สวมใส่หรือเครื่องประดับในเกมแร็กนาร์กออนไลน์ ประกอบไปด้วย เครื่องประดับที่สวมใส่แล้วเพิ่มค่าความสามารถให้กับผู้ใช้ และเครื่องประดับที่สวมใส่แล้วบ่งบอกถึงสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้สวมใส่

## ระบบปฏิสัมพันธ์ภายในเกม

ในโลกของแร็กนาร์กออนไลน์ มีระบบที่ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในเกมที่หลากหลาย ซึ่งการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นผ่านการสื่อสารรูปแบบต่างๆ สามารถแจกแจงได้ดังนี้

### การสื่อสารผ่านตัวอักษร (Text-Base Communication)



ภาพที่ 28 แสดงการสื่อสารผ่านตัวอักษรภายในเกม

การสื่อสารผ่านตัวอักษรแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1. ผ่านพูดคุย (Chat) ผ่านกรอบสนทนาภายในตัวเกม

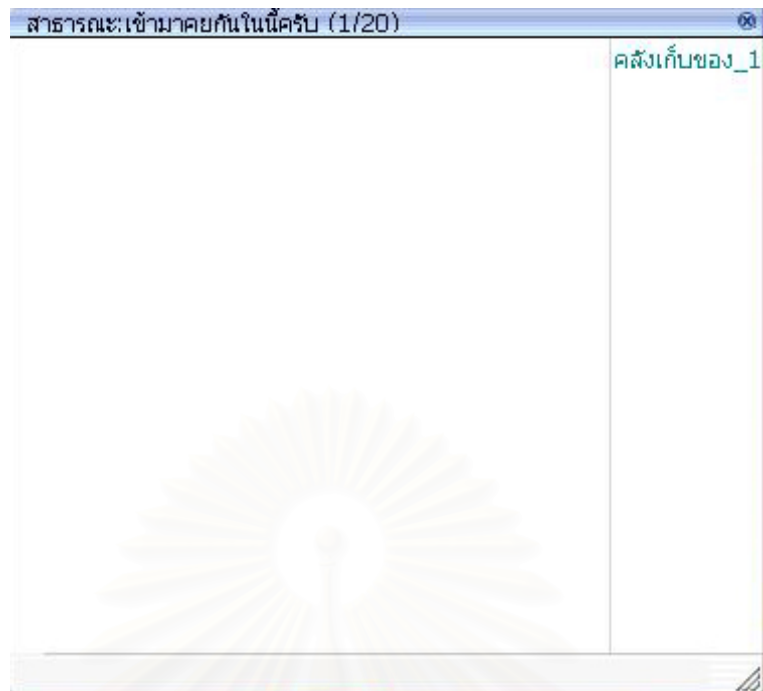
การพูดคุยผ่านกรอบสนทนาทำได้หลายรูปแบบ คือ

- 1.1. การคุยแบบสาธารณะ เป็นการพูดคุยที่ผู้เล่นอื่นที่อยู่ภายในหน้าจอเดียวกันสามารถเห็นคำพูดของทุกคนที่คุยในรูปแบบนี้ได้
- 1.2. การคุยแบบกระซิบ เป็นการคุยที่ต้องระบุชื่อผู้เล่นที่เราต้องการจะคุยด้วย ในกรอบด้านซ้าย (กรอบเล็ก) และจะเป็นการคุยส่วนตัวกันเพียง 2 คน เท่านั้น คนอื่นๆ จะไม่สามารถเห็นข้อความที่พูดคุยกันได้
- 1.3. การคุยภายในปาร์ตี้ เป็นการพูดคุยภายในกลุ่มปาร์ตี้เดียวกัน ทุกคนในปาร์ตี้จะเห็นคำพูดของคนในกลุ่มเวลาที่พูดคุยกัน แต่ผู้เล่นอื่นที่อยู่นอกกลุ่มปาร์ตี้จะไม่เห็นคำพูดดังกล่าว
- 1.4. การคุยภายในกิลด์ เป็นการพูดคุยภายในกิลด์เดียวกัน ทุกคนในกิลด์จะเห็นคำพูดของคนในกิลด์เวลาที่พูดคุยกัน แต่ผู้เล่นอื่นที่ไม่ได้อยู่ภายในกิลด์เดียวกันจะไม่เห็นคำพูดดังกล่าว

2. การพูดคุย (Chat) ผ่านห้องสนทนาที่สร้างขึ้น การพูดคุยในรูปแบบนี้เราสามารถกำหนดได้ว่าจะเปิดห้องสนทนาให้เป็นแบบสาธารณะ หรือเป็นแบบส่วนตัวก็ได้ อีกทั้งยังสามารถจำกัดจำนวนคนที่เข้ามาภายในห้องสนทนา และสามารถไล่บุคคลอื่นที่ไม่ต้องการออกจากห้องสนทนาได้



ภาพที่ 29 กรอบแสดงการสร้างห้องสนทนา



ภาพที่ 30 รูปหน้าจอตาภายในห้องสนทนา



ภาพที่ 31 ตัวอย่างห้องสนทนาสาธารณะ (รูปสัญลักษณ์เป็นประตูห้องเปิด)



ภาพที่ 32 ตัวอย่างห้องสนทนาส่วนตัว (รูปสัญลักษณ์เป็นประตูห้องปิดล็อกกุญแจ)

3. การใช้ไอเทม (Item) ในการพูดคุย การพูดคุยในลักษณะนี้จะต้องใช้ไอเทมที่เรียกว่า 'Megaphone' ในการพูดคุยแต่ละครั้ง ข้อดีของการพูดคุยแบบนี้คือ ผู้เล่นทุกคนจะสามารถเห็นคำพูดที่พูดออกมาได้ทั้งเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งส่วนใหญ่ภายในเกมจะใช้เป็นการประกาศข้อความต่างๆ มากกว่าการคุยกันส่วนตัว



ภาพที่ 33 ตัวอย่างการพูดคุยโดยใช้ไอเทม 'Megaphone'

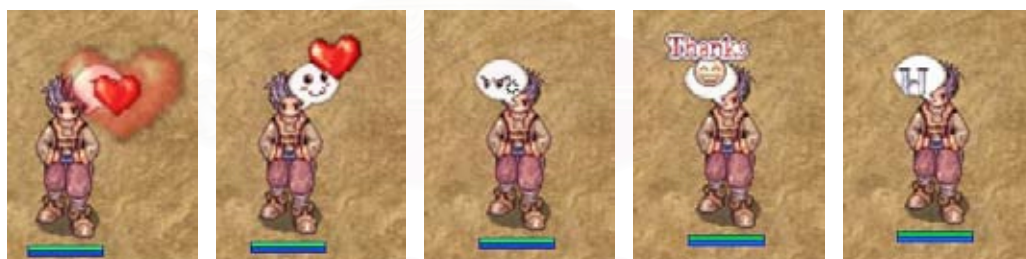
### การสื่อสารผ่าน Emotion

การสื่อสารผ่าน Emotion ภายในเกมนี้ โดยมากใช้เพื่อแสดงความรู้สึก อารมณ์ หรือ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ไม่ว่าจะเป็น ตกใจ ดีใจ ร้องไห้ เป็นต้น





ภาพที่ 34 รายการ Emotion ต่างๆ ภายในเกม



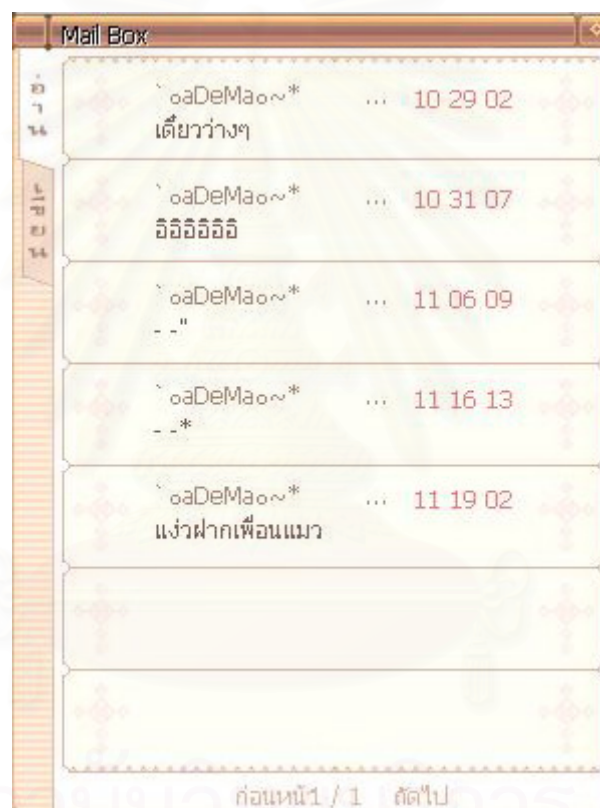
ภาพที่ 35 ตัวอย่างการแสดง Emotion ต่างๆ ภายในเกม

#### การสื่อสารผ่านจดหมาย

การสื่อสารผ่านจดหมายภายในเกมนั้น มีรูปแบบคล้ายกับการส่งอีเมล (E-mail) หากัน โดยนอกจากจะส่งข้อความถึงกันได้แล้ว ยังสามารถส่งเงิน และสิ่งของภายในเกมให้กันผ่านระบบนี้ได้อีกด้วย

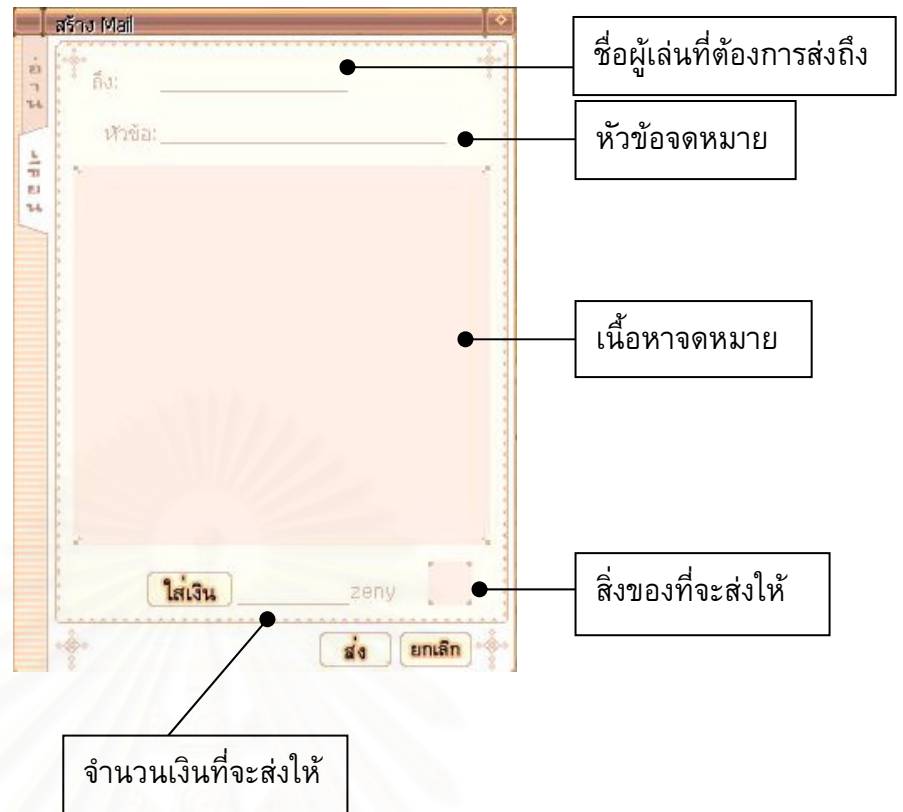


ภาพที่ 36 NPC ที่ใช้ในการส่งจดหมายภายในเกม

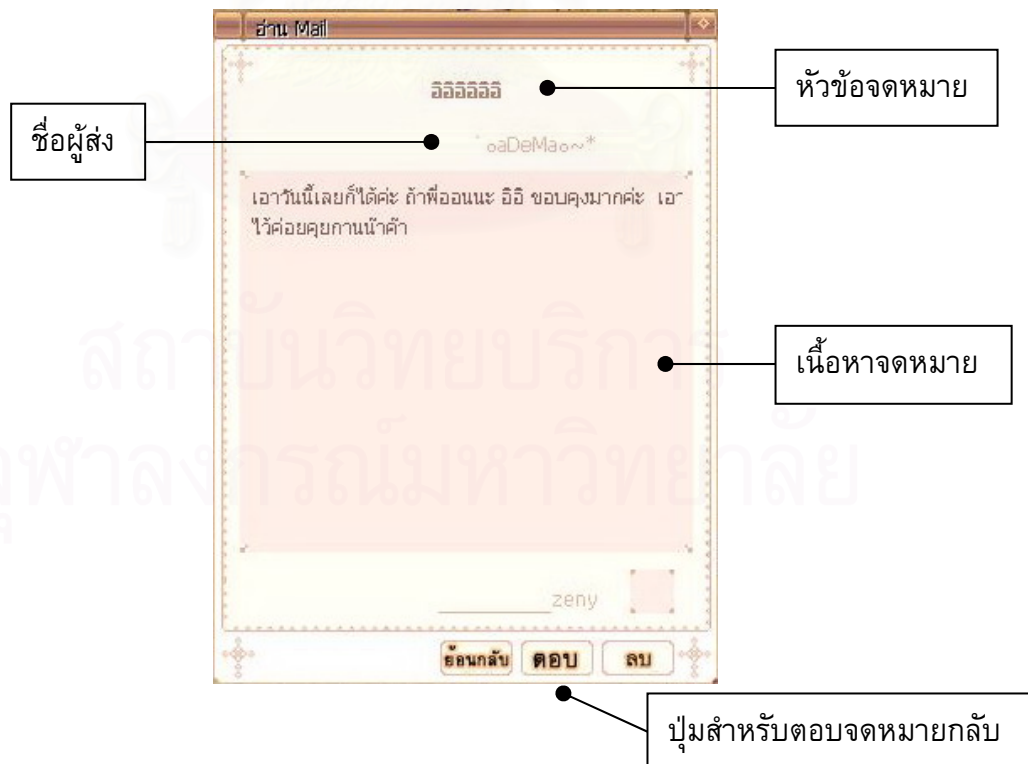


ภาพที่ 37 หน้าต่างแสดงจดหมายเข้า





ภาพที่ 38 หน้าต่างการเขียนจดหมาย



ภาพที่ 39 ตัวอย่างจดหมายที่ได้รับ

## ระบบต่าง ๆ ภายในเกม

ระบบต่าง ๆ ภายในเกมมีอยู่มากมาย แต่จะยกเอามาเฉพาะระบบที่ทำให้ผู้เล่นมีโอกาสในการรู้จักกับผู้เล่นอื่น ระบบที่ทำให้เกิดการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน และระบบแควสภายในเกมที่มีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์

### ระบบจดจำเพื่อน

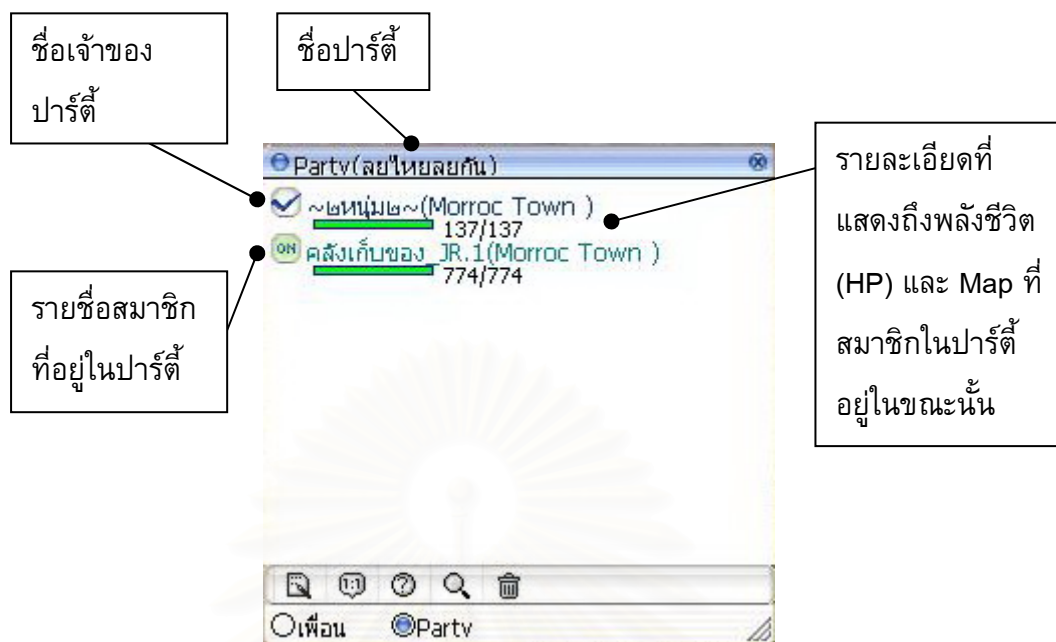
ผู้เล่นสามารถจดจำเพื่อนภายในเกมได้ 20 คนต่อ 1 ตัวละคร ซึ่งเมื่อเพื่อนที่อยู่ในรายชื่อออนไลน์ก็จะสามารถทราบได้ทันที



ภาพที่ 40 กรอบแสดงรายชื่อเพื่อนที่ได้จดจำไว้ภายในเกม

### ระบบปาร์ตี้ (Party)

ผู้เล่นสามารถสร้างปาร์ตี้เพื่อรวมตัวกันเป็นกลุ่มย่อยได้ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการรวมตัวกันเพียงชั่วคราว และใช้ในการเก็บเลเวลหรือทำกิจกรรมต่างๆ ภายในเกมร่วมกัน ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของปาร์ตี้ (ผู้เล่นที่เป็นคนสร้างปาร์ตี้) สามารถจะเชิญผู้เล่นอื่นและไล่ผู้เล่นคนใดก็ได้ออกจากปาร์ตี้ ซึ่งภายในหน้าต่างแสดงข้อมูลปาร์ตี้ นั้น จะแสดงชื่อผู้เล่นที่อยู่ภายในปาร์ตี้ รวมทั้งพลังชีวิต และ Map ที่อยู่ในขณะนั้นด้วย



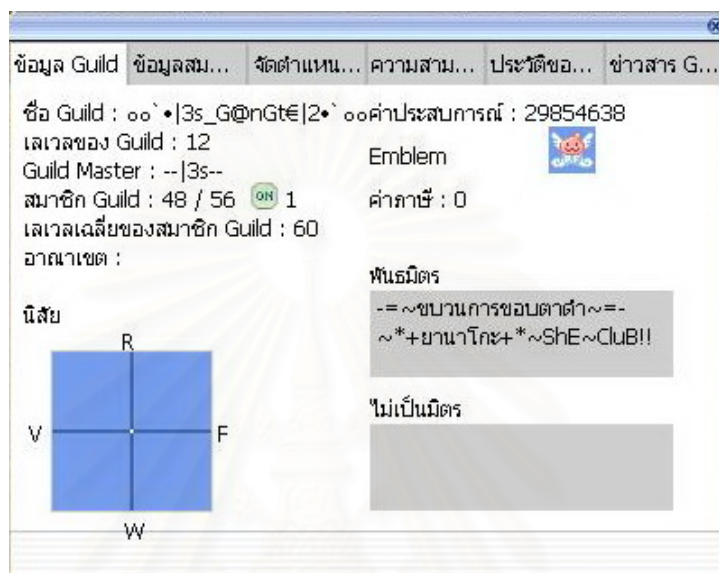
ภาพที่ 41 กรอบแสดงรายชื่อเพื่อนใน पार्टी

การเล่นแบบเป็น पार्टी นั้นมีผลต่อการเก็บค่าประสบการณ์ที่ได้จากมอนสเตอร์ กล่าวคือ ผู้เล่นที่อยู่ใน पार्टी เดียวกันได้ค่าประสบการณ์เท่ากัน โดยหารออกจากค่าประสบการณ์จริงของมอนเตอร์บวกเพิ่มกับโบนัสที่เพิ่มขึ้นตามจำนวนสมาชิกภายใน पार्टी เพียงแต่ผู้เล่นต้องมีเลเวลไม่ต่างกันจนเกินไป (ไม่เกิน 10 เลเวล) และการเล่นแบบเป็น पार्टी ยังมีประโยชน์อย่างมากต่ออาชีพสนับสนุนอย่าง Priest หรือ Wizard ที่ไม่สามารถเก็บค่าประสบการณ์ได้ด้วยตัวเองลำพัง อีกทั้ง पार्टी ยังมีส่วนทำให้ทักษะ (Skill) ของผู้เล่นบางสายอาชีพมีประโยชน์มากยิ่งขึ้น เพราะทักษะบางอย่างมีผลต่อผู้เล่นทุกคนภายใน पार्टी ทำให้การกำจัดมอนสเตอร์สามารถทำได้ง่ายขึ้น และมีรูปแบบการเล่นที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ดังนั้น ระบบ पार्टी จึงเป็นพื้นฐานในการเล่นร่วมกันของผู้เล่นเกม

### ระบบกิลด์ (Guild)

กิลด์ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างกลุ่มของตนเอง ซึ่งเป็นการรวมตัวที่ชัดเจนและเหนียวแน่นกว่าการรวมตัวในระบบ पार्टी ในระบบกิลด์ยังมีประโยชน์ในด้านการให้ข่าวสารและการรายงานประวัติของผู้เล่นแต่ละคนได้ละเอียดกว่าระบบ पार्टी และยังส่งผลต่อการเข้าสู่การเล่นในรูปแบบกิลด์วอร์อีกด้วย

ดังนั้น กิลด์จึงเป็นเหมือนการจำลองรูปแบบสังคมของการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อฝึกให้ผู้เล่นเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้มากขึ้น เพื่อให้รู้จักความสามัคคี การทำงานเป็นทีม และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และยังรวมถึงการฝึกทักษะทางด้านการวางแผน และการเล่นในระบบ กิลด์วอร์



ภาพที่ 42 กรอบแสดงข้อมูลต่างๆ ของกิลด์

ชื่อ	ตำแหน่ง	อาชีพ	เลเวล	โน้ต	EXP %	EXP
[zerO...	๐Adver...	Merc...	31		0 %	0
[zerO...	๐Adver...	Merc...	30		0 %	0
 คสังเก้...	~๐ขาน...	Merc...	70		0 %	0
*~"๐...	Zipไป...	Alch...	55		0 %	0
~สู้ต่อ...	Zipไป...	Baby...	54		0 %	0

ภาพที่ 43 กรอบแสดงข้อมูลของสมาชิกภายในกิลด์

## กิจกรรมกิลด์วอร์

กิลด์วอร์ (Guild War) คือ การต่อสู้กันระหว่างกิลด์ ซึ่งจะเป็นการต่อสู้ในพื้นที่ที่มีขอบเขตจำกัดที่เรียกว่า 'ปราสาท' และมีระยะเวลาในการเล่นที่แน่นอน โดยกิลด์ที่ไม่ได้เป็นผู้นครอบครองปราสาทมีหน้าที่โจมตีปราสาทกิลด์ที่เป็นเจ้าของปราสาท เพื่อให้ได้มาซึ่งปราสาทนั้นหรือแม้กระทั่งทรัพย์สินที่ฝังได้จากปราสาท ส่วนกิลด์ที่เป็นเจ้าของปราสาทก็ต้องพยายามปกป้องปราสาทเอาไว้ด้วยเหตุผลเดียวกัน

ผลตอบแทนจากการเล่นกิลด์วอร์ คือ เจ้าของกิลด์ที่ได้ครอบครองปราสาทมีสิทธิ์ที่จะเปิดหีบสมบัติภายในปราสาท ซึ่งของในหีบจะเป็นของมีราคาหรือเป็นของหายากภายในเกม นอกจากนี้สมาชิกภายในกิลด์ที่ได้ครอบครองปราสาทสามารถลงกิลด์ดันเจี้ยน (Guild Dungeon) ซึ่งเป็นแผนที่พิเศษภายในปราสาทได้อีกด้วย

กิลด์ดันเจี้ยน (Guild Dungeon) เป็นห้องภายในปราสาทกิลด์ที่มีไว้ให้สมาชิกในกิลด์ได้เก็บเลเวล เป็นสถานที่ส่วนบุคคลเฉพาะสมาชิกในกิลด์ที่ได้ครอบครองปราสาทจากกิลด์วอร์เท่านั้น ถือเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ดึงดูดให้แต่ละกิลด์ต้องการครอบครองปราสาท เพราะเปรียบได้กับการมีแผนที่ส่วนตัวไว้เก็บเลเวลส่วนตัวแยกจากผู้เล่นอื่น ทั้งนี้ มอนสเตอร์ที่อยู่ในกิลด์ดันเจี้ยนยังเป็นมอนสเตอร์ที่ให้ค่าประสบการณ์สูง และให้อิเทมที่มีราคาแพงอีกด้วย



ภาพที่ 44 ภาพบรรยากาศกิลด์วอร์



### ควอสต์งาน

เป็นระบบที่ให้คู่รักในเกมสามารถแต่งงานกันได้ ซึ่งหลังจากแต่งงานแล้ว ตัวละครจะได้ทักษะเพิ่มขึ้นมาคนละ 2 ทักษะ แต่ทักษะใหม่นี้จะปรากฏเมื่อสวมแหวนอยู่เท่านั้น

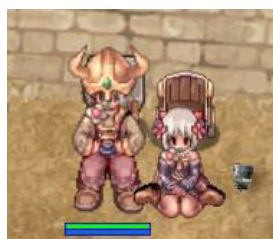
ทักษะ I'm missing you ผู้ที่สวมแหวนแต่งงานสามารถเรียกคู่ของตนมาหาได้

ทักษะ I'll save you, if you are in danger ถ้าฝ่ายหญิงกดใช้ทักษะนี้จะเป็นการนำเอาค่า SP ของตนเพิ่มให้ฝ่ายชาย หากฝ่ายชายใช้ทักษะนี้จะเป็นการนำเอาค่า HP ของตนเพิ่มให้ฝ่ายหญิง



ภาพที่ 45 ภาพผู้เล่นในชุดเจ้าบ่าว-เจ้าสาว

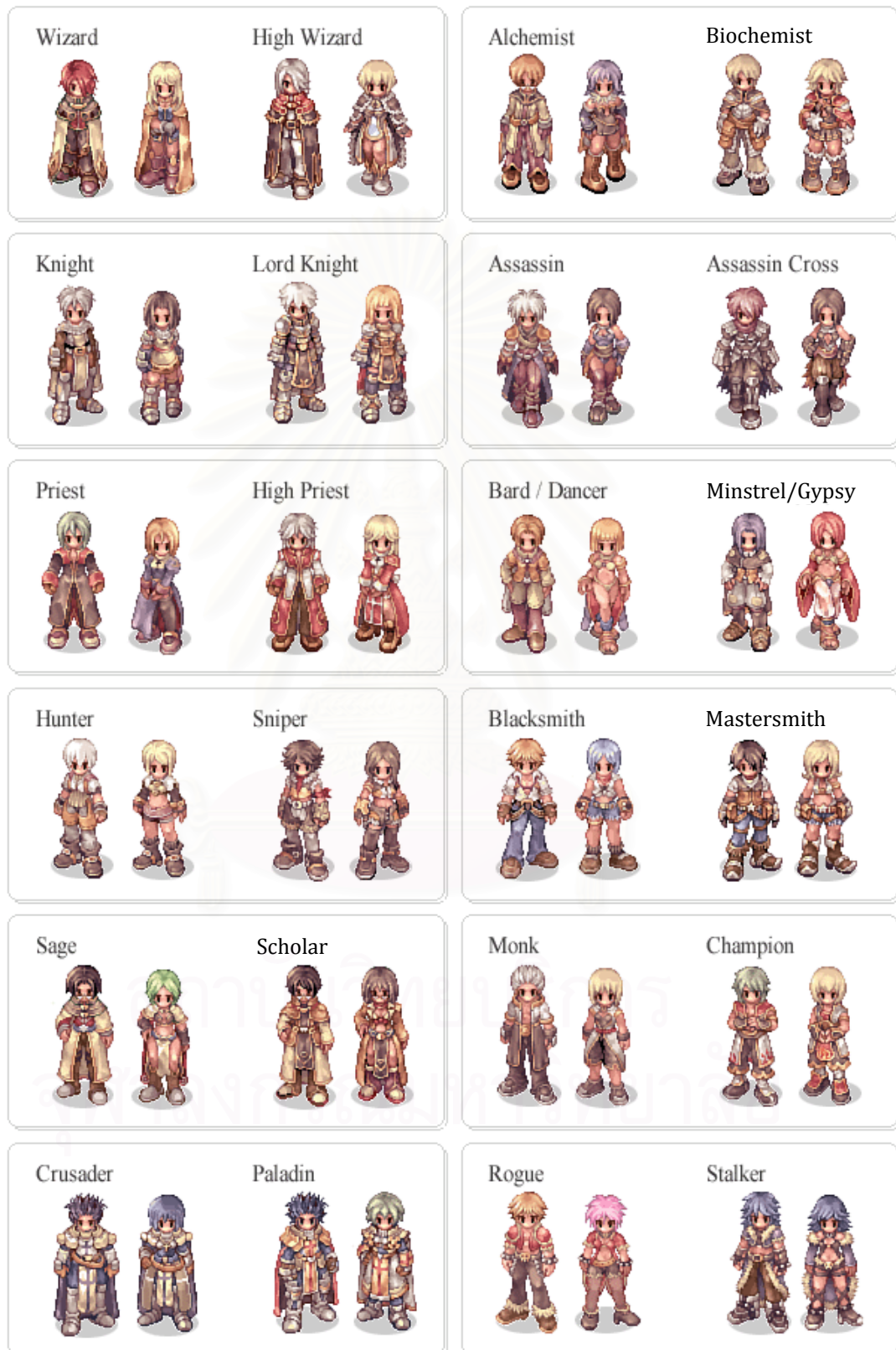
นอกจากนี้หลังจากแต่งงานแล้ว ผู้เล่นทั้งสองคนสามารถรับผู้เล่นอื่นเป็นบุตรบุญธรรมได้ ซึ่งผู้เล่นที่เป็นบุตรบุญธรรมจะมีขนาดเล็กกว่าผู้เล่นทั่วไป และถ้าคู่ของผู้เล่นเกิดทะเลาะกันหรือต้องการจะยกเลิกผลของการแต่งงานก็สามารถที่จะหย่ากันได้อีกด้วย



ภาพที่ 46 ขนาดของบุตรบุญธรรมเมื่อเทียบกับผู้เล่นปกติ



## อาชีพต่าง ๆ ภายในเกม



WWW.RAGNAROK.CO.KR

ภาพที่ 47 ตัวอย่างอาชีพต่างๆ ภายในเกมเร็กนาร์อ็อกออนไลน์



ภาพที่ 48 การแบ่งประเภทของอาชีพต่างๆ ภายในเกมแร็กนาร์อ็อกออนไลน์

อาชีพต่างๆ ภายในเกมแร็กนาร์อ็อกสามารถแบ่งตามประเภทได้ 4 ประเภท คือ

#### 1. อาชีพ Normal Class

เป็นอาชีพพื้นฐานที่มีมาตั้งแต่เริ่มให้บริการเกม โดยในตอนแรกจะมีเพียง class 1 แล้วหลังจากพัฒนาเกมมาเรื่อยๆ จึงมีการเพิ่ม class 2-1 และ 2-2 เข้ามา สามารถแยกย่อยได้ ดังนี้

- อาชีพเริ่มต้น ได้แก่ Novice
- อาชีพ class 1 ได้แก่ Swordman, Archer, Acolyte, Magician, Thief, Merchant
- อาชีพ class 2-1 ได้แก่ Knight, Hunter, Priest, Wizard, Assassin, Blacksmith
- อาชีพ class 2-2 ได้แก่ Crusader, Bard/Dancer, Monk, Sage, Rogue, Alchemist

## 2. อาชีพ High Class

เป็นอาชีพที่เพิ่มเข้ามาในภายหลัง เพื่อผู้เล่น Normal Class ที่มีระดับตัวละคร 99 ซึ่งเป็นระดับสูงสุด และยังต้องการจะเล่นต่อเพื่อให้ได้ตัวละครที่มีความสามารถเพิ่มมากขึ้น สามารถแยกย่อยได้ ดังนี้

- อาชีพเริ่มต้น ได้แก่ High Novice (มีทักษะเหมือน Novice ทุกอย่าง แต่มีสถานะตัวละครสูงกว่า)
- อาชีพ class 1 ได้แก่ High Swordman, High Archer, High Acolyte, High Magician, High Thief, High Merchant (มีทักษะเหมือน class 1 ของ Normal Class ทุกอย่าง แต่มีสถานะตัวละครสูงกว่า)
- อาชีพ class 2-1 ได้แก่ Lord Knight, Sniper, High Priest, High Wizard, Assassin Cross, Mastersmith
- อาชีพ class 2-2 ได้แก่ Paladin, Minstrel/Gypsy, Champion, Scholar, Stalker, Biochemist

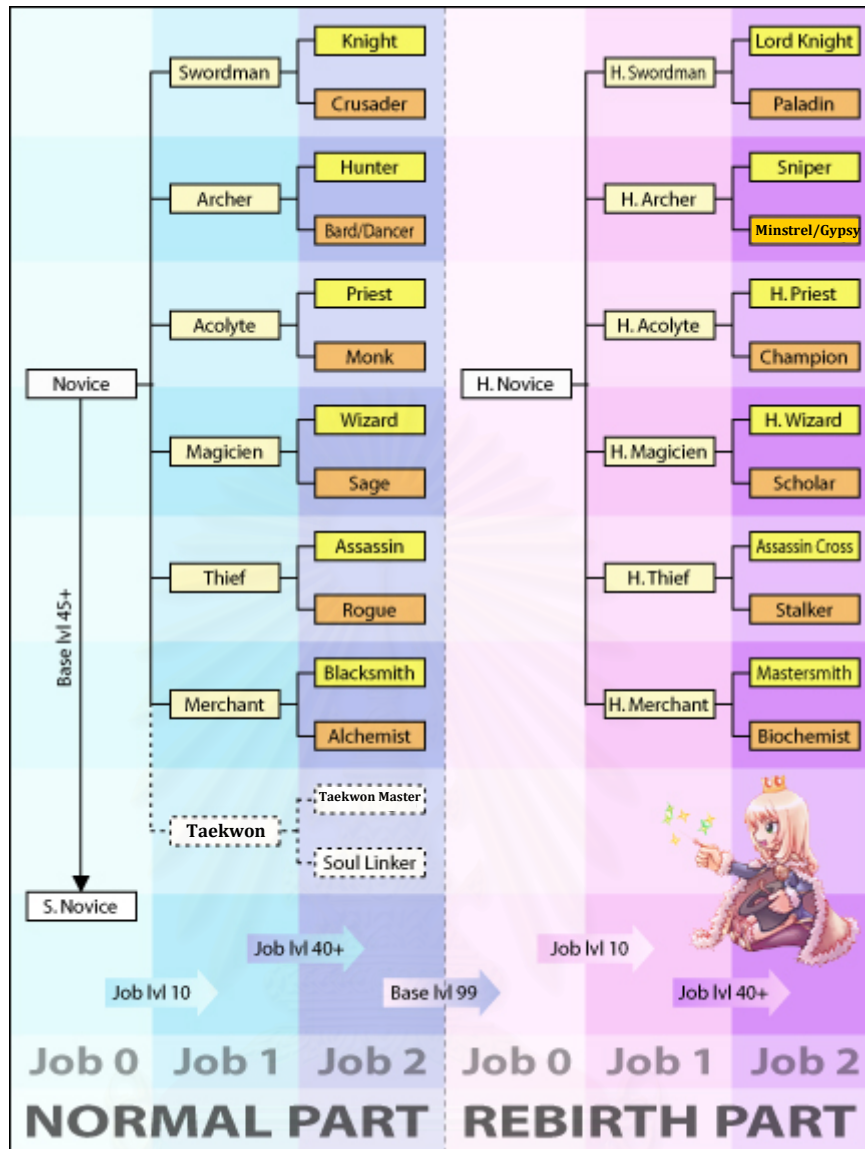
## 3. อาชีพ Expanded Class

เป็นอาชีพเสริมที่เพิ่มเข้ามาเพื่อเป็นตัวเลือกใหม่ๆ ให้กับผู้เล่น ซึ่งอาชีพเหล่านี้ ได้แก่

- Taekwon (มี class 2 เป็น Taekwon Master กับ Soul Linker)
- Ninja
- Gunslinger

## 4. อาชีพพิเศษ

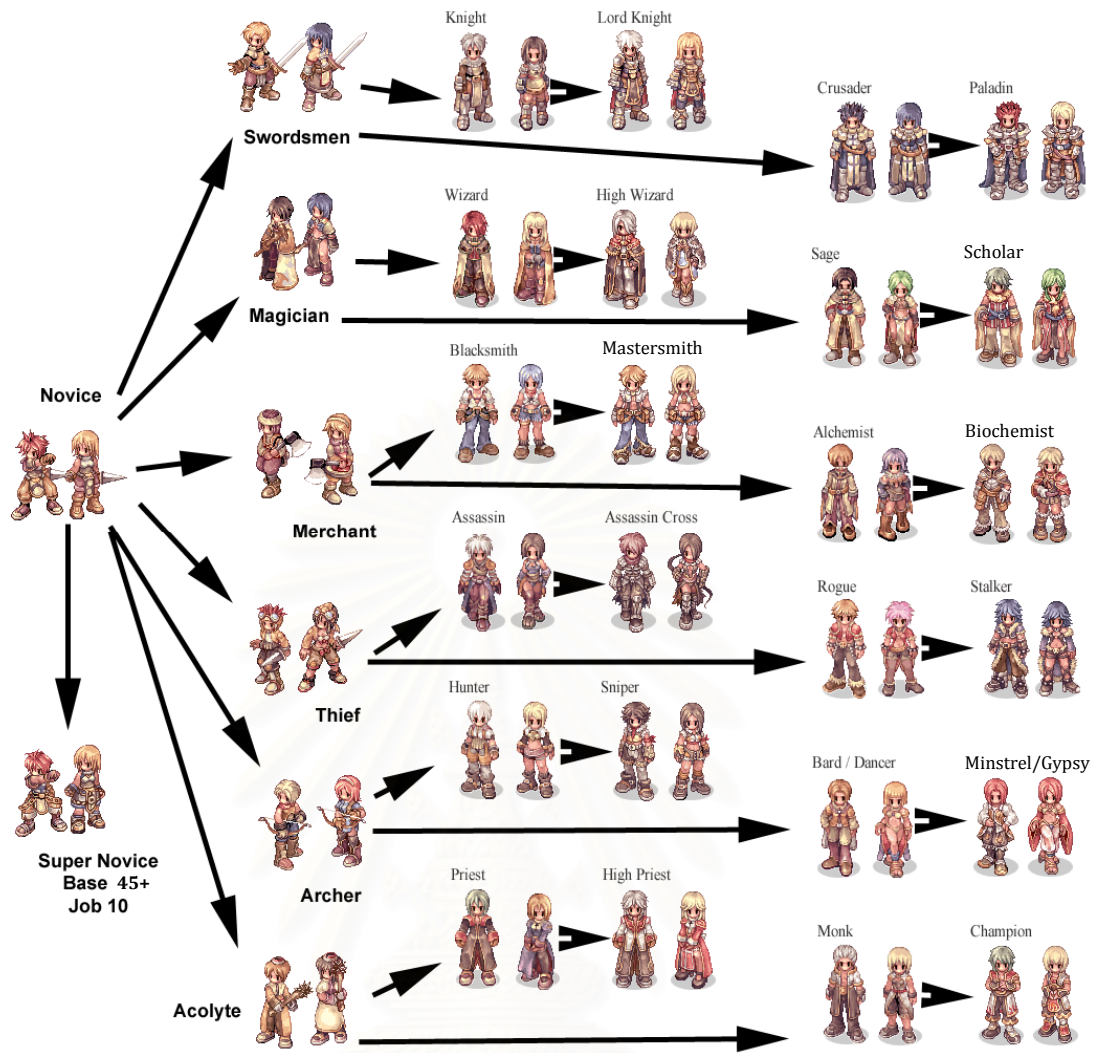
เป็นอาชีพที่เพิ่มเข้ามาคล้ายกับ Expanded Class โดยถือว่าอาชีพนี้เป็นอาชีพ class 1 แต่มีลักษณะพิเศษตรงที่มีทักษะครอบคลุมอาชีพ class 1 ของ Normal Class ทั้งหมด นั่นคือ อาชีพ Super Novice



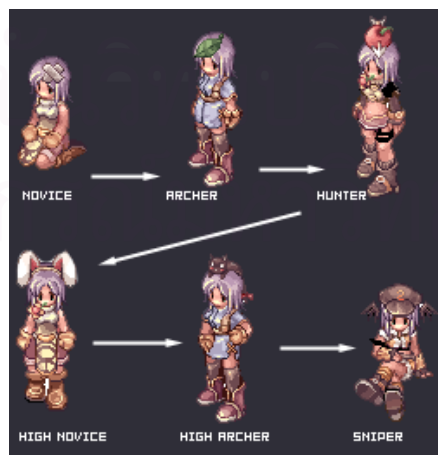
ภาพที่ 49 ลำดับขั้นตอนการเปลี่ยนอาชีพต่างๆ ภายในเกมแรกนาร็อกออนไลน์ 1

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





ภาพที่ 50 ลำดับขั้นตอนการเปลี่ยนอาชีพต่างๆ ภายในเกมแรกนาร็อกออนไลน์ 2



ภาพที่ 51 ขั้นตอนการเปลี่ยนอาชีพจาก Normal Class เป็น High Class ของ Sniper

## อาชีพ Novice



ภาพที่ 52 อาชีพ Novice

โนวิด (Novice) ถือว่าเป็น class ที่สามัญที่สุดก่อนที่จะเลือกสายอาชีพหลักในการเล่นต่อไป และเป็น class เริ่มต้นของผู้เล่นทุกคนด้วย เมื่อผู้เล่นเก็บระดับอาชีพ (Job Level) ได้จนครบ 10 ก็จะสามารถเปลี่ยนอาชีพเป็นอาชีพ class 1 แบบ Normal Class หรืออาชีพ Expanded Class ได้ แต่ถ้าไม่เปลี่ยนแล้วเก็บระดับตัวละคร (Base Level) ให้ถึง 45 ขึ้นไป ก็สามารถจะเปลี่ยนเป็น Super Novice ก็ได้เช่นกัน



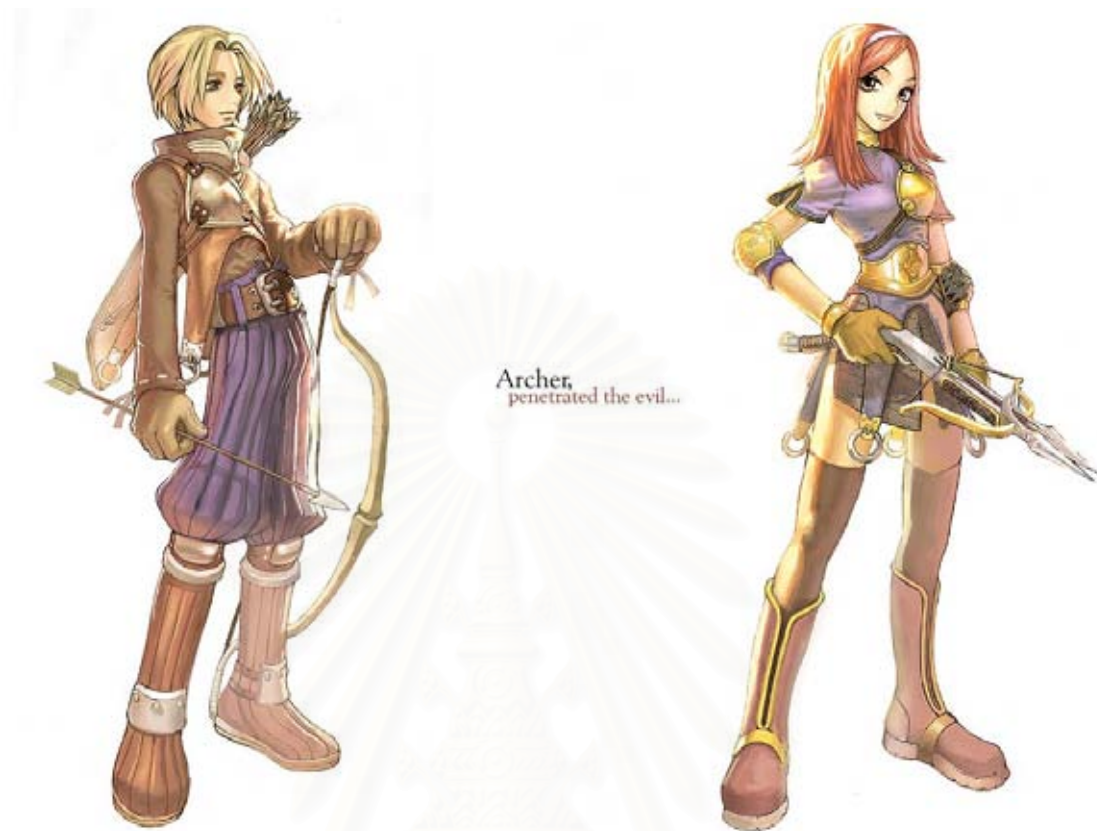
## อาชีพ Acolyte



ภาพที่ 53 อาชีพ Acolyte

หรือที่เรียกกันว่า อโค เป็นผู้บำเพ็ญตน นับเป็นอาชีพ class 1 ที่สำคัญ เป็นหน่วยสนับสนุนที่ดีที่สุดของเกมนี้ ด้วยความสามารถในการเพิ่มค่าพลังชีวิต (HP) อีกทั้งทักษะการสนับสนุนที่ทำให้ตนเองและผู้อื่นแข็งแกร่งขึ้น เป็นอาชีพที่ต่อสู้มอนสเตอร์ประเภทผีดิบ (Undead) ได้เป็นอย่างดี โดยการใช้ทักษะเพิ่มค่าพลังชีวิต แต่ไม่พบอาชีพนี้ออกนอกเมืองเพื่อต่อสู้กับมอนสเตอร์เพียงลำพัง เพราะอโคเป็นอาชีพที่โจมตีไม่รุนแรง ส่วนมากผู้ที่เล่นอาชีพนี้จะออกไปเก็บค่าประสบการณ์เป็นกลุ่มรวมกับอาชีพอื่น เพื่อให้อาชีพอื่นออกหน้า และตนเองเป็นฝ่ายสนับสนุน นอกจากทักษะด้านการสนับสนุนที่กล่าวมาแล้ว อโคยังมีความสามารถในการเคลื่อนย้ายตนเอง และผู้อื่น จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วย

## อาชีพ Archer



ภาพที่ 54 อาชีพ Archer

เป็นอาชีพ class 1 ที่ใช้ธนูเป็นอาวุธหลัก ซึ่งเป็นการโจมตีจากระยะไกล ทำให้ศัตรูโต้ตอบกลับมาได้ยาก และการโจมตีด้วยธนูยังมีข้อดีคือ ความสามารถของลูกธนู ซึ่งแบ่งออกตามธาตุต่างๆ และผู้เล่นสามารถเลือกใช้ให้เหมาะกับมอนสเตอร์ที่จะไปล่า เช่น มอนสเตอร์ธาตุไฟ ต้องใช้ลูกธนูธาตุน้ำ เป็นต้น

ข้อเสียของอาชีพนี้คือ จะหลบหลีกคู่ต่อสู้ได้ช้า และการใช้ธนูเป็นอาวุธจำเป็นต้องถือ 2 มือ ทำให้ไม่สามารถใช้เครื่องป้องกันอย่างโล่ได้ ส่งผลให้ค่าป้องกันของนักธนูมีน้อย อาชีพนี้จึงเหมาะจะเป็นหน่วยสนับสนุนในการโจมตีเมื่อต้องการไปเก็บค่าประสบการณ์เป็นกลุ่ม

## อาชีพ Magician



ภาพที่ 55 อาชีพ Magician

อาชีพนักเวทย์หรือที่เรียกกันว่า เมจ เป็นอาชีพ class 1 ที่ใช้การโจมตีระยะไกลด้วยเวทมนตร์เป็นหลัก เป็นอาชีพที่สามารถสร้างพลังทำลายได้อย่างรุนแรงจากธาตุทั้ง 4 อย่าง ดิน น้ำ ลม ไฟ อาชีพนี้สามารถสร้างพื้นที่การโจมตีขนาดใหญ่เพื่อโจมตีศัตรูเป็นวงกว้างได้

แต่นักเวทย์เป็นอาชีพที่มีพลังชีวิตน้อยมาก และอ่อนแอทางด้าน การป้องกันทางกายภาพมากกว่าอาชีพอื่นๆ แต่จะมีค่าพลังเวทมนตร์ (SP) ที่สูง เพราะเน้นการเพิ่ม INT เป็นหลัก การเก็บค่าประสบการณ์ของนักเวทย์จะต้องไปเป็นกลุ่ม เพราะนักเวทย์เปรียบเสมือนกองหลัง ที่คอยโจมตีอย่างรุนแรงอยู่ด้านหลัง

## อาชีพ Merchant



ภาพที่ 56 อาชีพ Merchant

เป็นอาชีพ class 1 ที่พบบ่อยในเกม เพราะอาชีพนี้เน้นไปในด้านการหาเงินเพื่อซื้อของ และขายของ ซึ่งแตกต่างจากอาชีพอื่นๆ เพราะอาชีพพ่อค้านี้สามารถหาเงินได้โดยไม่ต้องต่อสู้กับพวกมอนสเตอร์ สามารถซื้อของได้ในราคาถูกกว่าปกติ และขายของได้ราคาแพงกว่าปกติ จึงเป็นอาชีพที่สร้างสีสันให้กับเกมแรกนาร็อกอย่างมาก

อาชีพพ่อค้าเป็นอาชีพที่ต่อสู้กับศัตรูได้ลำบากที่สุด เพราะทักษะที่ใช้ต่อสู้มีน้อย และไม่มีความสามารถในการทำลายมากนัก ผู้เล่นส่วนมากมักจะสร้างตัวละครที่เป็นพ่อค้าไว้ด้วยหนึ่งตัวเสมอเพื่อความสะดวกในการซื้อของ ขายของ และตั้งร้านสำหรับขายไอเทม รวมทั้งเพื่อเพิ่มเนื้อที่การเก็บของ โดยอาชีพพ่อค้าเป็นอาชีพเดียวที่สามารถเช่ารถเข็นจาก Kafra ได้



## อาชีพ Swordman

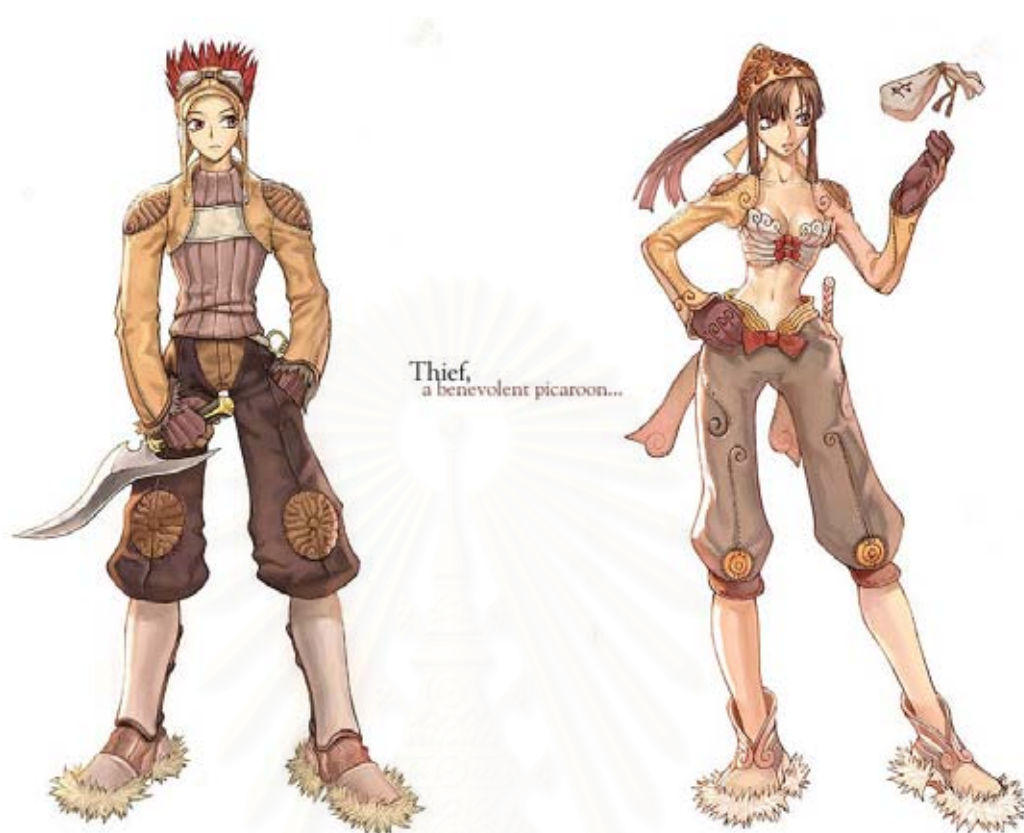


ภาพที่ 57 อาชีพ Swordman

อาชีพนักดาบเป็นอาชีพ class 1 ที่มีจุดเด่นที่ร่างกายแข็งแรง และสามารถใช้อาวุธและเครื่องป้องกันที่ดีที่สุดได้ ถือเป็นอาชีพที่เป็นแกนหลักของกลุ่ม เพราะทักษะส่วนใหญ่จะเป็นทักษะด้านการเข้าปะทะกับศัตรู

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## อาชีฟ Thief



ภาพที่ 58 อาชีฟ Thief

โจรเป็นอาชีฟ class 1 ที่มีความว่องไวในการหลบหลีกสูงมากกว่าอาชีฟอื่น มีความสามารถในการพรางตัวเพื่อรอจังหวะในการโจมตีศัตรู หรือใช้หลบหลีกอันตรายได้ สามารถจะโจมตีศัตรูด้วยพิษ เพื่อลดความสามารถต่างๆ ของคู่ต่อสู้ได้ และยังสามารถจะขโมยของจากศัตรูได้อีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## อาชีพ Priest

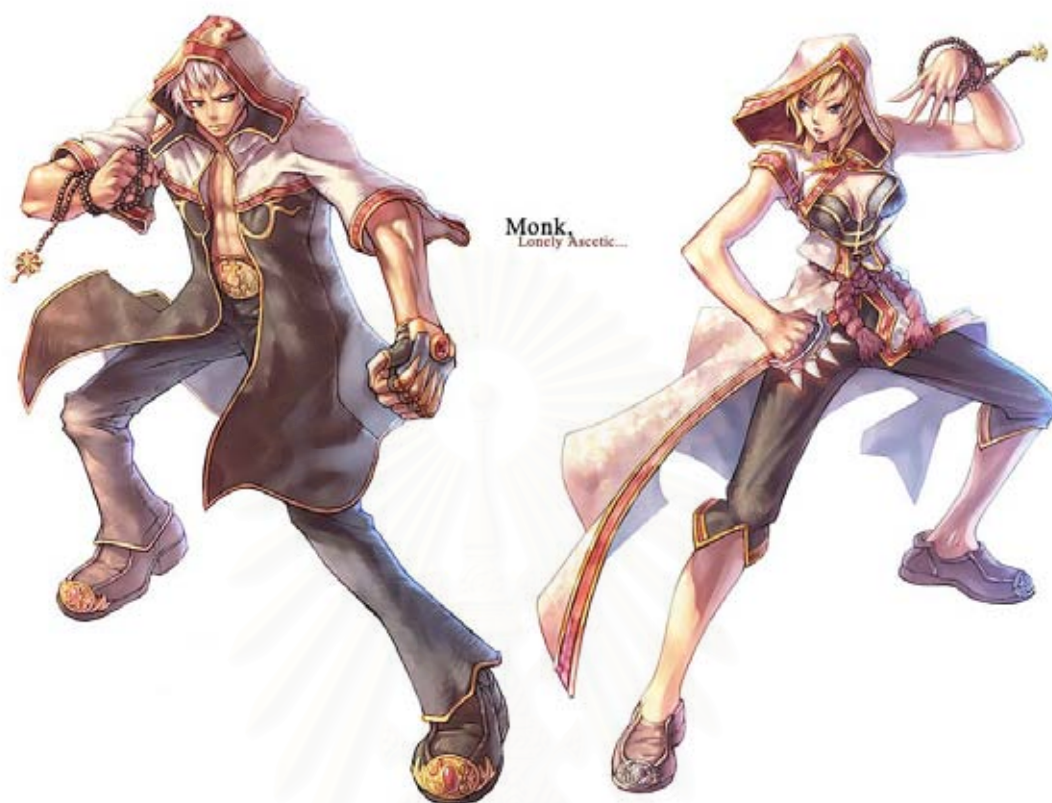


ภาพที่ 59 อาชีพ Priest

อาชีพนี้นับว่าเป็นอาชีพสายสนับสนุนที่ดีที่สุดในเกม เพราะเป็นอาชีพ class 2-1 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Acolyte เป็นอาชีพที่มีทักษะหลากหลาย และทักษะของ Priest นั้นมีความจำเป็นต่อเพื่อนในทีมมาก ทั้งในด้านการเพิ่ม HP/SP การสร้างเกราะป้องกัน และการชุบชีวิต ทักษะของ Priest ไม่มีทักษะที่จะจัดการกับมอนสเตอร์ทั่วไป แต่มีทักษะที่สามารถทำลายมอนสเตอร์จำพวกผีดิบได้อย่างยอดเยี่ยม

ส่วนมากแล้ว Priest จะไม่สามารถเก็บค่าประสบการณ์เองได้ แต่มีจุดเด่นคือร่างกายที่แข็งแกร่งมาก ไม่ตายง่าย ๆ และหากอัปเกรดเกราะป้องกันมาอย่างดี และถือโล่ป้องกันเฉพาะทางด้วยแล้ว จะมีความทรหดไม่แพ้อาชีพที่ต้องสู้แบบประชิดตัวอย่าง Knight เลยทีเดียว เนื่องจาก Priest สามารถใช้ทักษะ Heal กับตัวเองเพื่อเพิ่ม HP ได้ด้วย

## อาชีพ Monk



ภาพที่ 60 อาชีพ Monk

เป็นอาชีพ class 2-2 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Acolyte เช่นเดียวกับ Priest Monk มีความสามารถทางการต่อสู้ด้วยกำปั้น และถนัดการต่อสู้แบบประชิดตัวมาก มีทักษะโจมตี และสนับสนุนการโจมตีมากมาย และด้วยทักษะที่ติดตัวมาตั้งแต่ตอนที่ เป็น Acolyte ทำให้ Monk สามารถเพิ่มความสามารถของตนเอง และเพื่อนร่วมทีมให้เก่งกาจขึ้นได้อีกด้วย

Monk เป็นอาชีพที่นับว่าลุยได้สนุกมาก เพราะมีทั้งการโจมตีที่รวดเร็ว การโจมตีที่รุนแรง และทักษะในการสนับสนุน เป็นตัวละครที่สำคัญมากในฐานะของหน่วยสนับสนุนที่มีพลังโจมตีรุนแรง และยังสามารถทำหน้าที่แทน Priest ได้บางส่วนอีกด้วย

## อาชีพ Hunter



ภาพที่ 61 อาชีพ Hunter

เป็นอาชีพ class 2-1 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Archer จึงมีความสามารถในการโจมตีระยะไกลเช่นเดียวกับ Archer แต่โจมตีได้รวดเร็ว และรุนแรงกว่ามาก อีกทั้งยังมีเหยี่ยว (Falcon) คอยช่วยโจมตี โดยการโจมตีของเหยี่ยวจะขึ้นอยู่กับค่า LUK นอกจากนี้ยังสามารถใช้กับดักที่แสดงผลแบบต่างๆ ในการจัดการกับศัตรูได้อีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## อาชีพ Bard



ภาพที่ 62 อาชีพ Bard

เป็นอาชีพ class 2-2 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Archer เพศชาย Bard เป็นนักธนูที่ทิ้งคันธนู แล้วหันมาใช้กีตาร์เป็นอาวุธคู่ใจ แต่ยังสามารถยิงธนูได้เหมือนกับตอนที่ เป็นนักธนู และยังสามารถเล่นเพลงสนับสนุนเพื่อนในทีมได้เช่นกัน เครื่องดนตรีในมือนอกจากจะ สามารถเป็นอาวุธที่โจมตีได้รุนแรงไม่น้อยแล้ว เมื่อใช้มันเพื่อบรรเลงดนตรีร่วมกับอาชีพ Dancer ก็จะสามารถใช้ทักษะเฉพาะที่เป็นทักษะคู่กันได้ ซึ่งความสามารถของทักษะเหล่านี้ก็มี ทั้งการโจมตีศัตรู และสนับสนุนเพื่อนในทีม



## อาชีพ Dancer



ภาพที่ 63 อาชีพ Dancer

เป็นอาชีพ class 2-2 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Archer เพศหญิง Dancer แม้จะดูบอบบางอ่อนแอ แต่แท้จริงแล้วมีความสามารถในการต่อสู้ใกล้เคียงกับ Bard สามารถใช้อาวุธประเภทธนูและเส้าได้ ประกอบกับทำเต็นท์ที่ลดสถานะต่างๆ ของฝ่ายตรงข้าม ซึ่งบางท่าเรียกได้ว่าหนักล้นมากทีเดียว แล้วถ้ายิ่งได้เต็นท์ร่วมกับการบรรเลงดนตรีของ Bard แล้วละก็ จะสามารถใช้ทักษะเฉพาะที่เป็นทักษะคู่กันได้ ซึ่งความสามารถของทักษะเหล่านี้ก็มีทั้งการโจมตีศัตรู และสนับสนุนเพื่อนในทีม

## อาชีพ Wizard



ภาพที่ 64 อาชีพ Wizard

เป็นอาชีพ class 2-1 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Magician สามารถใช้เวทย์โจมตีได้รุนแรงมากกว่า Magician สร้างเวทย์ที่มีการโจมตีแบบเป็นกลุ่มเพื่อช่วยสนับสนุนการต่อสู้ของกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถจัดการศัตรูได้โดยการร้ายเวทย์อย่างรวดเร็ว



## อาชีพ Sage



ภาพที่ 65 อาชีพ Sage

เป็นอาชีพ class 2-2 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Magician Sage เป็นอาชีพที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือด้วยเวทมนตร์ และยังมีความสามารถที่จะจัดการกับเวทมนตร์ของศัตรูได้ง่ายดาย มีความสามารถในการเปลี่ยน และสนับสนุนทางด้านธาตุเพื่อเอื้ออำนวยในการต่อสู้ของอาชีพอื่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## อาชีพ Blacksmith



ภาพที่ 66 อาชีพ Blacksmith

เป็นอาชีพ class 2-1 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Merchant เป็นอาชีพที่รู้จักกันในฐานะผู้สร้างอาวุธธาตุให้แก่ผู้เล่น แล้วยังมีความชำนาญเกี่ยวกับแร่ธาตุจึงสามารถสร้างแร่ที่มีคุณภาพสูงจากแร่ดิบได้ นับเป็นอาชีพที่เอาไว้ใช้ในการหาเงินโดยแท้จริง แต่เรื่องความสามารถในการต่อสู้กับศัตรูก็ไม่มีรองใครเช่นกัน

## อาชีพ Alchemist



ภาพที่ 67 อาชีพ Alchemist

เป็นอาชีพ class 2-2 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Merchant และยังคงความสามารถในการหาเงินโดยการผสมยาที่มีคุณสมบัติต่างๆ ซึ่งมีเพียงสายอาชีพนี้เท่านั้นที่สามารถผลิตได้ ซึ่งน้ำยาที่ใช้ในการฟื้นค่า HP และ SP ที่ผลิตได้ นอกจากจะมีราคาถูกกว่าที่ขายจาก NPC แล้ว ยังมีประสิทธิภาพมากกว่าอีกด้วย

## อาชีพ Knight



ภาพที่ 68 อาชีพ Knight

เป็นอาชีพ class 2-1 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Swordman เป็นอาชีพที่แข็งแกร่งและมีพลังชีวิตมากที่สุด สามารถเคลื่อนที่ได้รวดเร็วโดยการขี่นก Pecopeco สามารถใช้อาวุธได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นหอก หรือดาบ มีท่าโจมตีที่รุนแรง สามารถโจมตีได้ดีทั้งแบบตัวต่อตัวและโจมตีเป็นกลุ่ม เหมาะที่จะเป็นกองหน้าในการเข้าปะทะกับศัตรู

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## อาชีพ Crusader



ภาพที่ 69 อาชีพ Crusader

เป็นอาชีพ class 2-2 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Swordman อาชีพนี้สามารถสวมใส่เกราะที่มีพลังป้องกันสูงกว่า Knight และมีทักษะช่วยลดความเสียหายมากมาย นับเป็นอาชีพที่ทรหดมากในเกม Crusader มีทักษะมีทักษะที่โจมตีด้วยธาตุศักดิ์สิทธิ์มากมาย และมีเวทย์ที่โจมตีเป็นวงกว้างอีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## อาชีพ Assassin



ภาพที่ 70 อาชีพ Assassin

เป็นอาชีพ class 2-1 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Thief มีความสามารถในการหลบหลีก ซ่อน อำพราง และทักษะพิเศษที่สูงกว่า Thief สามารถใช้อาวุธประเภท Katar ในการโจมตีอย่างต่อเนื่องและรุนแรงได้

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## อาชีพ Rogue



ภาพที่ 71 อาชีพ Rogue

เป็นอาชีพ class 2-2 ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Thief เป็นอาชีพที่มีความสามารถสุดยอดในเรื่องของการขโมย ไม่ว่าจะเป็นการขโมยของหรือเงินของศัตรู มีการโจมตีที่รุนแรงและสามารถพลิกแพลงสถานการณ์ให้ตัวเองไม่เป็นรองใครในการต่อสู้

## อาชีพ High Priest



ภาพที่ 72 อาชีพ High Priest

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Priest โดยอาชีพนี้ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ช่วยเหลือในทีมเหมือนเดิม แต่ทรงอำนาจมากกว่าโดยสามารถ Heal ได้แรงกว่า Priest และยังสามารถสร้างอาณาเขตป้องกันที่ยอดเยี่ยมให้กับทีมได้ด้วย

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาชีพ Champion

ภาพที่ 73 อาชีพ Champion

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Monk โดยอาชีพ Champion นี้โจมตีได้อย่างต่อเนื่องมากกว่า Monk มาก โดยสามารถใช้ทักษะต่อเนื่องได้รุนแรงกว่า รวมไปถึงยังสามารถเรียกบอลพลังจิตได้พร้อมกันทีเดียวถึง 5 ลูก

## อาชีพ Sniper



ภาพที่ 74 อาชีพ Sniper

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Hunter เป็นอาชีพที่มีความสามารถสูงกว่า Hunter ทุกอย่าง โดยสามารถโจมตีได้ไกลกว่า รุนแรงกว่า และ เดินได้เร็วกว่า และยังมีท่าที่ใช้นกคู่ใจโจมตีอย่างรุนแรงอีกด้วย

สภานโยบายบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาชีพ Minstrel

ภาพที่ 75 อาชีพ Minstrel

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Bard โดยอาชีพนี้ยังคงมีท่าคู่ ที่ใช้ร่วมกันเช่นเคย แต่จะทรงอานุภาพมากกว่า และอาชีพนี้ยังมีทักษะที่ใช้โจมตีได้อย่างยอดเยี่ยม แม้จะไม่มีคู่อยู่ด้วยก็ตาม

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาชีพ Gypsy

ภาพที่ 76 อาชีพ Gypsy

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Dancer โดยอาชีพนี้ยังคงมีท่าคู่ ที่ใช้ร่วมกันเช่นเคย แต่จะทรงอานุภาพมากกว่า และอาชีพนี้ยังมีทักษะที่ใช้โจมตีได้อย่างยอดเยี่ยม แม้จะไม่มีคู่อยู่ด้วยก็ตาม

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



อาชีพ High Wizard

ภาพที่ 77 อาชีพ High Wizard

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Wizard ทำให้ใช้เวทมนตร์ได้รุนแรงกว่า Wizard มาก และยังมีเวทมนตร์ใหม่ๆ ที่โจมตีได้รุนแรง หรือ โจมตีแบบไม่มีธาตุได้ด้วย ทำให้เล่นได้หลายแนวทางมากขึ้น

สงวนลิขสิทธิ์บริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาชีพ Scholar

ภาพที่ 78 อาชีพ Scholar

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Sage เป็นอาชีพที่มีลูกเล่นหลากหลาย โดยสามารถลดค่า SP ของฝ่ายตรงข้ามและยังสามารถเพิ่มค่า SP ของตนเองได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงการหยุดเป้าหมายและลดค่า FLEE ได้อีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## อาชีพ Mastersmith



ภาพที่ 79 อาชีพ Mastersmith

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Blacksmith ยังคงเอกลักษณ์ช่างตีดาบเหมือนเดิม แต่ในอาชีพนี้เพิ่มความสามารถในการอัพเกรดอาวุธได้ดีกว่า NPC ทำให้มีเปอร์เซ็นต์สำเร็จสูงขึ้น รวมไปถึงยังมีทักษะที่ทำให้จุ่มได้รุนแรงกว่า Blacksmith มากอีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาชีพ Biochemist

ภาพที่ 80 อาชีพ Biochemist

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Alchemist โดยอาชีพ Biochemist นี้มีความสามารถในการใช้ Slim Potion สูงกว่าเดิมมาก โดยสามารถใช้ Slim Potion ฟื้นฟู HP เป็นกลุ่มได้ รวมไปถึงการป้องกันความเสียหายของอาวุธ และเครื่องป้องกันในคราวเดียวกันทั้งหมดด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาชีพ Lord Knight

ภาพที่ 81 อาชีพ Lord Knight

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Knight โดยอาชีพ Lord Knight นี้มีพลังชีวิตที่มากขึ้นกว่าเดิม และมีทักษะโจมตีที่ดีขึ้นรวมไปถึงความสามารถของทักษะที่ทำให้เพิ่มพลังได้เร็วขึ้นด้วย

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาชีพ Paladin

ภาพที่ 82 อาชีพ Paladin

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Crusader เป็นอาชีพที่ได้รับพลังศักดิ์สิทธิ์จากสวรรค์ โดยสามารถอัญเชิญกางเขนขนาดใหญ่จากท้องฟ้าได้ รวมไปถึงสามารถช่วยเหลือ และเพิ่มความสามารถให้กับสมาชิกในทีมได้อีกด้วย



อาชีพ Assassin Cross

ภาพที่ 83 อาชีพ Assassin Cross

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Assassin มีความสามารถในการโจมตีได้รุนแรง มากกว่าเดิมหลายเท่าอย่างที่ Assassin ทาบไม่ติด รวมไปถึงการใช้พิษที่ได้ประสิทธิภาพสูงกว่าเดิมมากด้วย

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาชีพ Stalker

ภาพที่ 84 อาชีพ Stalker

เป็นอาชีพ High Class ที่มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Rogue มีความสามารถสูงกว่าเดิมมาก สามารถ Hiding ได้โดยไม่ถูกตรวจจับ รวมถึงยังสามารถปลดอาวุธ และเครื่องป้องกันได้พร้อมกันในคราวเดียวด้วย

สงวนลิขสิทธิ์บริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาชีพ Taekwon

ภาพที่ 85 อาชีพ Taekwon

เป็นอาชีพ class 1 ของ Expanded Class เป็นอาชีพที่มีความสามารถในการต่อสู้มือเปล่าอย่างแท้จริง พร้อมต่อสู้เมื่อศัตรูโจมตีมาพร้อมด้วยกระบวนท่าพริ้วไหวและสวยงาม สามารถเปลี่ยนเป็นอาชีพนี้ได้จากอาชีพ Novice

สภานักศึกษา  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## อาชีพ Taekwon Master



ภาพที่ 86 อาชีพ Taekwon Master

เป็นอาชีพ class 2 ของ Expanded Class ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Kaekwon มีความสามารถทางการต่อสู้ด้วยศิลปะการต่อสู้ชั้นสูง และมีท่าทางการต่อสู้ที่พริ้วไหวสวยงาม สามารถใช้ความสามารถของดวงดาวเพื่อเพิ่มความสามารถในการต่อสู้ได้

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### อาชีพ Soul Linker



ภาพที่ 87 อาชีพ Soul Linker

เป็นอาชีพ class 2 ของ Expanded Class ที่พัฒนามาจากอาชีพ class 1 อย่าง Kaekwon มีความสามารถในการสนับสนุนการเล่นมากกว่าการสู้รบประมือ การได้อาชีพอย่าง Soul Linker เข้าร่วมปาร์ตี้ หรือกิลด์ เป็นสิ่งที่ดีเยี่ยมทีเดียว เพราะ Soul Linker สามารถดึงเอาความสามารถที่ซ่อนอยู่ของแต่ละอาชีพออกมาได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## อาชีฟ Ninja



ภาพที่ 88 อาชีฟ Ninja

เป็นอาชีฟ class 1 ของ Expanded Class มีเทคนิคในการต่อสู้ที่สามารถใช้อาวุธได้หลายชนิดทั้ง มีดสั้น ดาบกระจาย รวมถึงดาบต่าง ๆ มีความสามารถพิเศษเหมือนกับเวทมนตร์ สามารถขว้างอาวุธออกไปโจมตีได้ และยังมีทักษะสำหรับหลบหลีกมากมาย เรียกได้ว่าอาชีฟนี้เป็นพันธมิตรผสมของอาชีฟที่ผสมผสานระหว่างการโจมตีทางกายภาพ และการใช้เวทมนตร์



## อาชีพ Gunslinger



ภาพที่ 89 อาชีพ Gunslinger

เป็นอาชีพ class 1 ของ Expanded Class มีความแม่นยำ และเทคนิคในการเล่นที่หลากหลายตามแต่อาวุธที่เลือกใช้ ปืนแต่ละแบบจะมีความพิเศษของมันเองและต้องถือ 2 มือ จึงไม่สามารถถือโล่ได้ ซึ่งอาชีพนี้อาจจะคล้ายกับอาชีพ Archer หรือ Hunter แต่ความจริงแล้ว เขาคือนักแม่นปืนที่มีความเก่งกาจกว่า Archer ยิ่งนัก ความแม่นยำและความรุนแรงในการโจมตีของเขาขึ้นอยู่กับ DEX แม้ระยะการโจมตีอาจจะไม่ถึงขั้นที่จะยิงได้ไกลเท่ากับ Archer แต่ความรุนแรงในการโจมตีจะได้เปรียบกว่า Archer อยู่มาก

## อาชีพ Super Novice



ภาพที่ 90 อาชีพ Super Novice

เป็นอาชีพ class 1 อีกอาชีพที่มีความพิเศษกว่าอาชีพอื่นทั่วไป คือมีความสามารถของอาชีพ class 1 ของ Normal Class ทุกอาชีพ ทำให้การเล่นสามารถทำได้หลากหลาย ทำให้สามารถสัมผัสกับแร็กนาร์ออกออนไลน์ได้ครบทุกอารมณ์ด้วยอาชีพนี้



ภาคผนวก ค

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ศัพท์ทฤษฎี

- ระดับตัวละคร (Base Level)

หมายถึง ระดับความสามารถของผู้เล่นที่จะเริ่มจากระดับ 1 ถึงระดับ 99 ซึ่งเป็นระดับสูงสุด

- ระดับอาชีพ (Job Level)

หมายถึง ระดับของอาชีพภายในเกม โดยแต่ละอาชีพจะมีการจำกัดจำนวนระดับอาชีพดังนี้

1. อาชีพ Novice และ High Novice [ระดับอาชีพ 1-10]
2. อาชีพ class 1 ของ Normal Class, High Class และ Expanded Class [ระดับอาชีพ 1-50]
3. อาชีพ class 2 ของ Normal Class และ Expanded Class [ระดับอาชีพ 1-50]
4. อาชีพ class 2 ของ High Class [ระดับอาชีพ 1-70]
5. อาชีพ Super Novice [ระดับอาชีพ 1-99]

ซึ่งระดับอาชีพยังเป็นตัวกำหนดในการจะเลื่อนลำดับไปยังอาชีพขั้นต่อไปด้วย

- ค่าประสบการณ์ (EXP)

หมายถึง ค่าที่ได้รับจากการสังหารมอนสเตอร์ ซึ่งจะมีทั้งค่าประสบการณ์ของระดับตัวละคร (Base Level) และค่าประสบการณ์ของระดับอาชีพ (Job Level) ดังนั้น ผู้เล่นจะต้องสะสมค่าประสบการณ์ให้ได้ตามที่กำหนด เพื่อเพิ่มระดับของตัวละคร ทั้งนี้ ค่าประสบการณ์ในแต่ละระดับจะไม่เท่ากัน ยิ่งระดับสูงเท่าไร ก็ต้องใช้ค่าประสบการณ์ในการเลื่อนระดับสูงขึ้น

- มอนสเตอร์ (Monster)

หมายถึง สัตว์ประหลาดภายในเกมที่ผู้เล่นจะต้องสังหารเพื่อเก็บค่าประสบการณ์ เพื่อเพิ่มระดับตัวละครและระดับอาชีพ

- บอส (Boss)  
หมายถึง มอนสเตอร์ระดับหัวหน้า ที่ให้ค่าประสบการณ์สำหรับผู้ที่สังหารมันได้ในระดับสูง และไอเทมที่ตกจากมอนสเตอร์ประเภทนี้จะเป็นประเภทของหายาก มีคุณสมบัติพิเศษ และมีราคาแพง มอนสเตอร์พวกนี้จะไม่ตายแล้วเกิดใหม่ทันที แต่จะมีเวลาการเกิดที่แตกต่างกันไปแล้วแต่ตัว
- ไอเทม (Item)  
เป็นคำที่ใช้เรียกชื่อสิ่งของภายในเกม เช่น ไอเทมที่ได้จากมอนสเตอร์ เป็นต้น
- NPC (Non Player Character)  
หมายถึง ตัวละครภายในเกมที่ไม่ใช่ผู้เล่นจริง ถูกควบคุมโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- คาฟรา (Kafra)  
NPC ในเกม มีหน้าที่ให้บริการเซฟ เก็บของ และบริการพื้นฐานต่างๆ ให้กับผู้เล่น
- ฮีล (Heal)  
เป็นทักษะหนึ่งของอาชีพสายนักบวช (อาชีพที่มีอาชีพ Acolyte เป็นพื้นฐาน) สามารถเพิ่มค่า HP ให้แก่ตัวเองและผู้เล่นอื่น
- HP  
หมายถึง เลือดตัวละคร หรือค่าพลังชีวิตของตัวละคร
- SP  
หมายถึง ค่าพลังเวทมนตร์ของตัวละคร
- วาร์ป (Warp)  
หมายถึง รูปแบบการเดินทางภายในเกม คล้ายกับการเดินเข้าประตูเพื่อไปยังสถานที่ต่างๆ นอกจากนี้ยังหมายถึงการเดินทางโดยใช้ทักษะหนึ่งของอาชีพสายนักบวช (อาชีพที่มีอาชีพ Acolyte เป็นพื้นฐาน) และการใช้บริการการเดินทางไปยังเมืองอื่นๆ ผ่าน Kafra

- **เทเลพอร์ต (Teleport)**  
คือบริการแบบหนึ่งของ Kafra โดยจะย้ายผู้เล่นจากเมืองหนึ่งไปยังอีกเมืองหนึ่ง ซึ่งผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินค่าเดินทางด้วย นอกจากนี้ยังหมายถึงการเดินทางโดยใช้ทักษะหนึ่งของอาชีพสายนักบวช (อาชีพที่มีอาชีพ Acolyte เป็นพื้นฐาน) และการใช้ไอเทมภายในเกมเพื่อย้ายจากอีกที่หนึ่งภายใน Map ไปยังอีกที่หนึ่งใน Map เดียวกัน
- **แมพ (Map)**  
ใช้เรียกสถานที่ภายในเกมแต่ละสถานที่ที่เชื่อมต่อกันด้วยจุด Warp
- **ดันเจี้ยน (Dungeon)**  
หมายถึง สถานที่เก็บเลเวลที่ไม่อยู่บนแผนที่โลกภายในเกม แต่จะซ่อนอยู่ตามเมือง หรือตาม Map ต่างๆ อีกที่หนึ่ง
- **กิลด์ดันเจี้ยน (Guild Dungeon)**  
หมายถึง แผนที่ Dungeon เฉพาะสำหรับกิลด์ที่ได้ครอบครองปราสาท เป็นสถานที่ที่ผู้เล่นต้องการจะเข้าไปเก็บค่าประสบการณ์มากที่สุด เพราะเต็มไปด้วยมอนสเตอร์ระดับสูงมากมาย
- **ควอส (Quest)**  
หมายถึง ภารกิจพิเศษภายในเกม ซึ่งผู้เล่นจะทำหรือไม่ทำก็ได้ และภารกิจแต่ละอย่างก็จะให้ผลตอบแทนที่ต่างกันออกไป ทั้งนี้บางภารกิจก็อาจจะไม่มีผลตอบแทนให้ก็ได้
- **เซนี่ (Zeny)**  
หมายถึง สกุลเงินภายในเกมแรกนารีอากอนไลน์
- **ค่าสเตตัส (Status)**  
หมายถึง ค่า Str, Agi, Vit, Int, Dex, Luk ของตัวละคร ซึ่งแต่ละค่าจะเพิ่มความสามารถของตัวละครแตกต่างกันไป



- **ปาร์ตี้ (Party)**

หมายถึง การรวมกลุ่มกันเป็นกลุ่มย่อยภายในเกม เพื่อช่วยเหลือกันในการเก็บเลเวล หรือทำเควสต่างๆ ซึ่งถือว่าเป็นการรวมกลุ่มแบบชั่วคราว นอกจากนี้การเก็บเลเวลแบบเป็นปาร์ตี้ยังช่วยให้ได้ค่าประสบการณ์จากมอนสเตอร์มากกว่าการเก็บคนเดียว ดังนั้น ผู้เล่นส่วนใหญ่จึงนิยมการรวมกลุ่มกันเป็นปาร์ตี้ในการเก็บเลเวล
- **กิลด์ (Guild)**

หมายถึง การสร้างกลุ่มของตนเอง ซึ่งเป็นการรวมตัวที่ชัดเจนและเหนียวแน่น มีลักษณะที่ถาวรกว่าการรวมตัวในระบบปาร์ตี้ อีกทั้งระบบกิลด์ยังมีประโยชน์ในการให้ข่าวสารและการรายงานประวัติของผู้เล่นแต่ละคนได้ละเอียดกว่าระบบปาร์ตี้ และยังสามารถส่งผลต่อการเข้าสู่การเล่นในรูปแบบกิลด์วอร์ (Guild War) อีกด้วย
- **ฮันเตอร์ (Hunter)**

เป็นอาชีพ class 2 อาชีพหนึ่ง เป็นอาชีพที่พัฒนามาจากอาชีพ Archer ใช้ธนูเป็นอาวุธและมีเหยี่ยวช่วยในการโจมตี
- **พริส (Priest)**

เป็นอาชีพ class 2 อาชีพหนึ่ง เป็นอาชีพที่พัฒนามาจากอาชีพ Acolyte มีความสามารถในการสนับสนุนผู้เล่นอื่น
- **แอสซาซิน (Assassin)**

เป็นอาชีพ class 2 อาชีพหนึ่ง เป็นอาชีพที่พัฒนามาจากอาชีพ Thief มีความสามารถในการโจมตีและหลบหลีกได้ว่องไว
- **วิซาร์ด (Wizard)**

เป็นอาชีพ class 2 อาชีพหนึ่ง เป็นอาชีพที่พัฒนามาจากอาชีพ Magician มีความสามารถในการใช้เวทมนตร์ในการโจมตี

- **สกอร่า (Scholar)**  
เป็นอาชีพ class 2 แบบ High Class อาชีพหนึ่ง มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Sage มีความสามารถในการโจมตีและสนับสนุนผู้เล่นอื่นได้
- **แชมเปียน (Champion)**  
เป็นอาชีพ class 2 แบบ High Class อาชีพหนึ่ง มีพื้นฐานมาจากอาชีพ Monk มีความสามารถในการโจมตีอย่างรุนแรงและสามารถสนับสนุนผู้เล่นอื่นได้คล้าย Priest
- **ซัพพอร์ต (Support)**  
หมายถึง การเล่นสนับสนุนผู้เล่นอื่น โดยตัวเองไม่ได้เป็นตัวหลักในการโจมตีมอนสเตอร์
- **แชร์ (Share)**  
หมายถึง การเก็บเลเวลด้วยกันในระบบปาร์ตี้ และต้องมีระดับเลเวลของผู้เล่นในปาร์ตี้ไม่ห่างกันเกิน 10 เลเวล จะทำให้ค่าประสบการณ์ที่ได้จากการสังหารมอนสเตอร์ถูกแบ่งให้กับผู้เล่นทุกคนในปาร์ตี้ และได้โบนัสค่าประสบการณ์เพิ่มอีกเล็กน้อยตามจำนวนคนในปาร์ตี้
- **คุก (Prison)**  
หมายถึง ดันเจี้ยนสำหรับเก็บเลเวลแห่งหนึ่ง เป็นที่เก็บเลเวลยอดนิยมของสายอาชีพ Acolyte และ Archer
- **MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)**  
หมายถึง เกมประเภท RPG (Role Playing Game) ที่ต้องออนไลน์เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งตัวเกมสามารถจะรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันในจำนวนมากๆ โดยจะต้องมีผู้ให้บริการโครงสร้างพื้นฐานที่เรียกว่า Client/Server architecture เพื่อสนองความต้องการการใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบต่างๆ ของผู้ให้บริการบนอินเทอร์เน็ต
- **ปังย่า (Pangya)**  
เป็นเกมออนไลน์ประเภทกีฬากอล์ฟเกมหนึ่ง

- **ออ디션 (Audition)**  
เป็นเกมออนไลน์ประเภทเด่นเกมหนึ่ง
- **เกมมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First Person Shooter หรือ FPS)**  
เป็นเกมแอคชั่นประเภทหนึ่ง ที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทผ่านมุมมองจากสายตาตัวละครตัวหนึ่ง แล้วต่อสู้ผ่านด่านต่างๆ ไปจุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเหตุการณ์ต่างๆ อย่างจะผ่านสายตาของผู้เล่นทั้งหมด ผู้เล่นจะไม่เห็นตัวเอง เกมประเภทนี้มักจะเน้นแอคชั่นซึ่งๆ หน้า และเน้นที่อารมณ์ของตัวผู้เล่นและความรู้สึกสมจริง ทำให้เกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมที่มีความรุนแรงสูง
- **เกมแอคชั่น (Action Game)**  
เป็นประเภทเกมที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ ไปให้ได้ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย ไปจนถึงเกมแอคชั่นที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะกับเด็กๆ บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่างๆ เข้ามาเพิ่มความสนุกของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ไปเลย
- **เคาน์เตอร์สไตรก์ (Counter Strike)**  
เป็นเกมต่อสู้ ชนิดเกมมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First Person Shooter) โดยผู้เล่นรับบทหน่วยปราบปราม หรือผู้ก่อการร้าย สามารถเล่นได้หลายคนทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์
- **ควอสต์แองจัน หรือ ระบบแแต่งงาน**  
หมายถึง ควอสต์หนึ่งในเกมแรกนาร็อกออนไลน์ที่ให้ผู้เล่นชาย-หญิงสามารถแแต่งงานกันได้ ซึ่งหลังจากแแต่งงานแล้วจะมีทักษะเพิ่มขึ้น และสามารถรับบุญธรรมได้
- **การ์ดแมงทอง**  
เป็นการ์ดของมอนสเตอร์ระดับบอสที่ชื่อ Golden Thief Bug ซึ่งการ์ดต่างๆ ภายในเกมสามารถใส่เพิ่มเข้าไปในอุปกรณ์สวมใส่ตามแต่ละประเภทของการ์ดเพื่อเพิ่มคุณสมบัติของอุปกรณ์ชิ้นนั้นๆ โดยการ์ดนี้มีคุณสมบัติในการป้องกันเวทมนตร์ได้ 100% และสามารถใส่เพื่อเพิ่มความสามารถนี้ให้กับอุปกรณ์ประเภทโล่ ทำให้เป็นที่ต้องการของผู้เล่นสูงมาก

- กรานาโด เอสปาดา (Granado Espada หรือ GE)  
เป็นเกมออนไลน์เกมหนึ่ง
- ลูน่าออนไลน์ (Luna Online)  
เป็นเกมออนไลน์เกมหนึ่ง
- ก๊อดลี่ไอเทม (Godly Item)  
หมายถึง ไอเทมภายในเกมที่มีความสามารถพิเศษ 4 ชิ้นด้วยกัน ซึ่งในการที่จะให้ได้ ไอเทมนี้มาครอบครองจะต้องทำควอสย่อย 4 ควอสก่อน หรือที่เรียกกันว่าควอสปลดผนึก ซึ่งแต่ละควอสจะกำหนดจำนวนผู้เล่นที่จะต้องทำควอสให้ผ่านเอาไว้ ถ้าจำนวนผู้เล่นยังไม่ครบก็จะไม่สามารถไปทำควอสลำดับต่อไปได้ ส่วนตัวก๊อดลี่ไอเทมเองนั้น ผู้ที่จะสามารถทำได้จะต้องเป็นหัวหน้ากิลด์ที่มีปราสาทในครอบครองและมีวัตถุประสงค์ในการทำครบเท่านั้น
- กลาส หรือ กลาสเฮม (Glast Heim)  
หมายถึง ดันเจี้ยนสำหรับเก็บเลเวลแห่งหนึ่ง เป็นที่นิยมของผู้เล่นจำนวนมาก เพราะมอนสเตอร์ให้ค่าประสบการณ์ที่สูง และให้ไอเทมที่มีราคาแพง
- อโค หรือ อโคไลท์ (Acolyte)  
เป็นอาชีพ class 1 อาชีพหนึ่ง ไม่มีความสามารถในการต่อสู้ แต่มีความสามารถในการสนับสนุนผู้เล่นอื่น
- อาเชอร์ (Archer)  
เป็นอาชีพ class 1 อาชีพหนึ่ง ใช้ธนูเป็นอาวุธ และมีความสามารถในการโจมตีในระยะไกล
- ไนต์ (Knight)  
เป็นอาชีพ class 2 อาชีพหนึ่ง เป็นอาชีพที่พัฒนามาจากอาชีพ Swordman มีความสามารถในการโจมตีสูง แล้วสามารถขึ้นนกที่เรียกว่า Pecopeco เพื่อให้สามารถเคลื่อนที่ได้เร็วขึ้นได้

- บาบิรัน (Byalan)  
หมายถึง ดันเจี้ยนสำหรับเก็บเลเวลแห่งหนึ่ง เป็นที่เก็บเลเวลยอดนิยมของสายอาชีพ Swordman
- PVP (Play Versus Player)  
เป็นการต่อสู้กันเองระหว่างผู้เล่น โดยมีพื้นที่เฉพาะไว้สำหรับการต่อสู้กัน
- กิลด์วอร์ (Guild War)  
เป็นการต่อสู้กันระหว่างกิลด์ เพื่อแย่งชิงสิทธิในการครอบครองปราสาท โดยมีระยะเวลาที่แน่นอนในการเล่นกิลด์วอร์ สำหรับกิลด์ที่ได้ครอบครองจะปราสาท หัวหน้ากิลด์จะสามารถเปิดหีบสมบัติภายในปราสาทได้ และสมาชิกในกิลด์ก็สามารถลงกิลด์ดันเจี้ยนของปราสาทเพื่อใช้เป็นที่เก็บเลเวลได้อีกด้วย
- ซิบ หรือ กระซิบ  
หมายถึง การพูดคุยกันส่วนตัวเพียง 2 คน ผู้เล่นอื่นจะไม่เห็นการสนทนาที่เกิดขึ้น แต่การจะพูดคุยแบบนี้ได้ ผู้เล่นจะต้องรู้ชื่อตัวละครของอีกฝ่ายก่อนจึงจะทำได้
- เก็บเลเวล  
หมายถึง การเก็บค่าประสบการณ์จากการสังหารมอนสเตอร์เพื่อพัฒนาระดับตัวละคร (Base Level) และระดับอาชีพ (Job Level)



ภาคผนวก ง

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แบบสอบถาม

### คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ข้อมูลของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัย จึงขอความกรุณาจากท่าน โปรดตอบคำถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง โดยข้อมูลของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับและใช้ประโยชน์เพื่อการวิจัยครั้งนี้เท่านั้น ขอขอบพระคุณทุกท่านที่เสียสละเวลาอันมีค่าในการตอบคำถามครั้งนี้

### โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้เพื่อใช้ในการตอบคำถาม

ความสัมพันธ์ฉันคนรัก	หมายถึง	ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 2 คน ที่มีความรู้สึกให้กันเป็นพิเศษ หรือเรียกได้ว่ามีความรัก เป็นการชอบพอกัน หรือมีการคบหากันในฐานะคนพิเศษ หรือคนรัก
ความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกม	หมายถึง	ความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เริ่มต้น หรือเกิดขึ้นจากการรู้จักกันภายในเกม
สถานะตัวละคร	หมายถึง	สายอาชีพที่เลือกเล่น ค่า status (str, agi, vit, int, dex, luk) และ ความสามารถ (skill) ของตัวละครภายในเกม แร็กนาร์หรือกอนไลน์

### โปรดตอบคำถามต่อไปนี้ที่ตรงกับตัวท่าน

1. เพศ            ( ) หญิง                            ( ) ชาย
2. อายุ ..... ปี
3. การศึกษาขั้นสูงสุด (\*สำหรับผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ให้ถือเอาระดับการศึกษาในปัจจุบัน)
 

( ) ประถมศึกษาปีที่ 6 หรือ ต่ำกว่า	( ) มัธยมต้น	( ) มัธยมปลาย หรือ ปวช.
( ) อนุปริญญา หรือ ปวส.	( ) ปริญญาตรี	( ) ปริญญาโท หรือ สูงกว่า

## 4. อาชีพ

- ( ) นักเรียน/ นิสิต/ นักศึกษา\*\* ( ) พนักงานบริษัทเอกชน  
 ( ) ข้าราชการ/ พนักงานรัฐวิสาหกิจ/ พนักงานของรัฐ ( ) ลูกจ้าง/ รับจ้าง/ ใช้แรงงาน  
 ( ) นักธุรกิจ/ เจ้าของกิจการ ( ) อื่นๆ โปรดระบุ .....

\*\* หากท่านเป็นนิสิตนักศึกษาที่เรียนและทำงานประจำไปด้วย โปรดตอบอาชีพหลักที่ท่านกำลังทำอยู่แทน

## 5. ท่านเริ่มเล่นเกม ragnarok online มานานแค่ไหน

- ( ) ไม่ถึง 1 ปี ( ) 1-3 ปี  
 ( ) 3-4 ปี ( ) มากกว่า 4 ปี

## 6. ความถี่ในการเล่นเกม ragnarok online ต่อสัปดาห์

- ( ) สัปดาห์ละครั้ง ( ) สัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง  
 ( ) สัปดาห์ละ 4-6 ครั้ง ( ) ทุกวัน

## 7. เวลาเฉลี่ยที่ท่านใช้ในการเล่นเกม ragnarok online ในแต่ละครั้ง

- ( ) ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง ( ) 1-4 ชั่วโมง  
 ( ) 4-7 ชั่วโมง ( ) มากกว่า 7 ชั่วโมง

## 8. สถานที่ที่ท่านใช้เล่นเกม ragnarok online (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ( ) บ้าน ( ) หอพัก  
 ( ) ร้าน internet cafe ( ) ที่ทำงาน  
 ( ) อื่นๆ .....

## 9. ท่านเคยมีความสัมพันธ์ฉันคนรักกับผู้เล่นอื่นที่พบเจอกันในเกม ragnarok online หรือไม่

- ( ) เคย ( ) ไม่เคย (ข้ามไปทำต่อข้อที่ 12)

## 10. จำนวนความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกมของท่านที่เคยมีตั้งแต่เริ่มเล่นเกม ragnarok online มา

- ( ) มี 1-2 ครั้ง ( ) มี 3-5 ครั้ง  
 ( ) มีมากกว่า 5 ครั้ง

11. ท่านมีความรู้สึกอย่างไรในความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นในเกม ragnarok online

(ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)

- ( ) เป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้น เป็นประสบการณ์แปลกใหม่
- ( ) เป็นความสัมพันธ์ในเกมที่เป็นสังคมที่สมมติขึ้น ดังนั้นจึงไม่จริงจังอะไร
- ( ) มีการปิดบังกันอยู่ในบางเรื่อง แต่ยอมรับได้ในความสัมพันธ์แบบนี้
- ( ) เป็นเรื่องจริงจัง เชื่อถือได้ แม้จะเป็นแค่ภายในเกม
- ( ) คิดว่าสามารถสานสัมพันธ์ต่อภายนอกเกมได้

**กรุณาใส่เครื่องหมาย (✓) ในช่องที่ตรงกับคำตอบของท่านมากที่สุด**

12. ท่านเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้ในระดับใด

	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1. สถานะตัวละครภายในเกมของผู้เล่นแต่ละคน มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักระหว่างผู้เล่นคนนั้นกับผู้เล่นอื่น					
2. ผู้เล่นที่มีการแสดงออกภายในเกมที่ดี มีส่วนในการสร้างความประทับใจในการจะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วย					
3. ท่านไม่คิดที่จะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกับผู้เล่นอื่นที่มีอายุแก่กว่าหรืออ่อนกว่าตัวเองมากเกินไป					
4. รูปร่างหน้าตาภายนอกเกม ไม่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกม					

	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
5. ระดับการศึกษาในโลกของความจริงมีส่วนที่จะทำให้ท่านตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักระหว่างท่านกับผู้เล่นคนนั้น					
6. ถ้าผู้เล่นที่จะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกับท่าน เป็นผู้เล่นที่มีชื่อเสียง หรือเป็นที่รู้จักกันดีภายในเกม ท่านจะพิจารณา ผู้เล่นคนนั้นมากกว่าผู้เล่นทั่วไปคนอื่นๆ					
7. การนำเสนอตัวเองให้ดูดีในสายตาของผู้เล่นที่ท่านจะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วย ทำให้มีโอกาสประสบความสำเร็จในการสร้างความสัมพันธ์ด้วย มากกว่าการนำเสนอตัวเองตามความเป็นจริง					
8. ท่านจะเปิดโอกาสในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกับผู้เล่นอื่นภายในเกมมากขึ้น ถ้าผู้เล่นคนนั้นที่มีระดับการศึกษาที่ดีในโลกของความจริง					
9. เรื่องของอายุ ไม่ได้มีส่วนในการตัดสินใจในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักภายในเกมสำหรับท่าน					
10. ถ้ามีผู้เล่นที่ต้องการจะสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกับท่าน การแสดงออกต่างๆ ภายในเกมของผู้เล่นคนนั้นมีผลต่อการตัดสินใจในการจะสร้างความสัมพันธ์ด้วย					

	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
11. การที่ผู้เล่นพยายามนำเสนอตัวเอง ภายในเกมให้ดูดีและน่าสนใจ จะทำให้ผู้เล่น คนนั้นดูมีเสน่ห์และน่าสร้างความสัมพันธ์ฉัน คนรักด้วย					
12. การที่ผู้เล่นคนหนึ่งมีฐานะร่ำรวยภายใน เกม ก็ไม่ได้หมายความว่าผู้เล่นคนนั้นจะ สามารถสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักกับผู้ เล่นอื่นได้ง่ายกว่าผู้เล่นทั่วไป					
13. ท่านเลือกที่จะสร้างความสัมพันธ์ฉันคน รักกับผู้เล่นอื่น เพราะตัวละครของผู้เล่นคน นั้นมีค่าสถานะตัวละครที่เป็นประโยชน์ต่อ การเล่นเกม					
14. ท่านจะแสดงให้ผู้เล่นอื่นที่ท่านอยาก สร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักด้วยรับรู้ถึง ฐานะที่ร่ำรวยภายในเกมของท่าน เพราะ สามารถทำให้สร้างความสัมพันธ์ดังกล่าว สำเร็จได้ง่ายขึ้น					
15. รูปร่างหน้าตาในชีวิตจริง ส่งผลต่อการ ตัดสินใจในการสร้างและสานความสัมพันธ์ ฉันคนรักในเกม					
16. หากท่านจะสร้างความสัมพันธ์ฉัน คนรัก ท่านจะพิจารณาถึงชื่อเสียง ความมีหน้า มีตา หรือเป็นที่รู้จักโดยทั่วกันภายในเกม ของผู้เล่นคนนั้น ในการตัดสินใจสร้าง ความสัมพันธ์ด้วย					

13. รูปแบบของการสื่อสารทั้งที่เกิดขึ้นภายในเกมและภายนอกเกมต่อไปนี้มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์อันน่ารักของท่านที่เกิดขึ้นภายในเกม ragnarok online ในระดับใด

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. การพูดคุยเรื่องภายในเกมเวลาเจอกันภายในเกม					
2. การพูดคุยเรื่องภายนอกเกมเวลาเจอกันภายในเกม					
3. การใช้ Emotion เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกต่างๆ ออกมาเวลาเจอกันภายในเกม					
4. การส่ง mail หากันภายในเกม					
5. การนัดหมายพบปะกันภายในเกม					
6. ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกันภายในเกม					
7. การทำกิจกรรมร่วมกันตามรูปแบบของเกม อาทิ การรวมกลุ่มกันเพื่อลุยกับมอนสเตอร์ การเล่นสงครามระหว่างกิล เป็นต้น					
8. การแสดงออกต่อกันภายในเกม อาทิ การให้ของหรือเงิน การให้ความช่วยเหลือเวลาเกิดปัญหาภายในเกม เป็นต้น					
9. การติดต่อกันทางโทรศัพท์					
10. การติดต่อกันผ่าน E-mail					
11. การคุยกันผ่าน MSN					
12. การนัดพบเจอกันภายนอกเกม					



14. เนื้อหาที่ใช้พูดคุยกันในเรื่องต่างๆ ดังต่อไปนี้ เรื่องใดที่มีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักที่คบกันผ่านเกม ragnarok online (ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)

- ( ) เรื่องชีวิตประจำวันภายในเกม  
 ( ) เรื่องข่าวสารใหม่ๆ เกี่ยวกับตัวเกม  
 ( ) เรื่องที่เกี่ยวกับสังคมภายในเกม  
 ( ) เรื่องชีวิตประจำวันในโลกของความจริง  
 ( ) เรื่องที่เกี่ยวกับอายุ การศึกษา และการทำงาน  
 ( ) เรื่องที่เกี่ยวกับเพศ (sex)  
 ( ) เรื่องความสนใจต่างๆ อาทิ แนวเพลง แนวหนัง งานอดิเรก เป็นต้น  
 ( ) เรื่องการนัดพบปะสังสรรค์กันภายนอกเกม  
 ( ) เรื่องที่เกี่ยวกับความรัก  
 ( ) อื่นๆ .....

15. รูปแบบของเกม ragnarok online ดังต่อไปนี้ มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักของท่านในระดับใด

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
โครงสร้างและการดำเนินเนื้อเรื่อง ของตัวเกม					
รูปร่างหน้าตาของตัวละคร					
สายอาชีพของตัวละคร					
เควส (Quest) ต่างๆ ภายในเกม					
กิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นภายในเกม					
การสื่อสารอันหลากหลายภายในเกม					
สังคมภายในตัวเกม					

16. ท่านเคยเจอหน้ากับผู้เล่นที่ท่านคบกันฉันคนรักผ่านเกม ragnarok online ในโลกของความเป็นจริงหรือไม่

- ( ) เคย ( ) ไม่เคย (ข้ามไปทำต่อข้อที่ 19)

17. ในความสัมพันธ์ฉันคนรักที่เกิดขึ้นกับท่านผ่านเกม ragnarok online ท่านคบกันฉันคนรักภายในเกมก่อนที่จะเจอหน้ากันในโลกแห่งความจริงใช่หรือไม่

( ) ใช่

( ) ไม่ใช่

18. ผู้เล่นที่ท่านคบกันฉันคนรักจากเกม ragnarok online มีการนำเสนอภาพแทนตนเองในเรื่องต่อไปนี้ภายในเกมเหมือนหรือต่างไปจากความเป็นจริงเมื่อท่านได้พบเจอตัวจริง

	เหมือนกับ ที่บอก ภายในเกม	คล้ายคลึงกับ ที่บอก ภายในเกม	ต่างจาก ที่บอก ภายในเกม ค่อนข้างมาก	ไม่เหมือนกับ ที่บอก ภายในเกม เลย	ไม่สามารถ ประเมินได้ (* )
1. อายุ					
2. เพศ					
3. การศึกษา					
4. อาชีพที่ทำอยู่					
5. รูปร่างหน้าตา					
6. รายได้					
7. สิ่งแวดล้อมในชีวิต					
8. ความสนใจต่างๆ					
9. การแสดงออก					
10. ลักษณะนิสัยใจคอ					

(\* ) ในกรณีที่ไม่สามารถประเมินได้นั้น ให้เลือกตอบเป็นตัวเลข ตามนี้

(1.) ไม่เคยคุยกันในเรื่องดังกล่าวภายในเกม

(2.) ไม่สามารถตัดสินได้จากการพบเจอกันภายนอกเกม

(3.) ไม่ได้คุยกันในเรื่องดังกล่าวตอนที่พบเจอกันภายนอกเกม

19. ท่านจะรู้สึกอย่างไร ถ้าผู้เล่นที่ท่านคบกันฉันทันคนรักภายในเกม ให้ข้อมูลที่ไม่ตรงกับความเป็นจริงของตัวเขากับท่านภายในเกม

- ( ) รู้สึกเฉยๆ เพราะเป็นแค่การคบกันภายในเกม
- ( ) รู้สึกแย่ว่าทำไมต้องโกหกหลอกลวงกัน แต่ก็ยังยอมรับที่จะคบกันต่อไปได้
- ( ) รู้สึกเสียใจ และคิดว่าคงต้องตัดขาดความสัมพันธ์ฉันทันคนรักต่อกัน
- ( ) รู้สึกดี ถ้าตัวจริงดีกว่าที่คิดไว้ตอนที่คบกันภายในเกม



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายสิทธิชัย สาตราหา เกิดเมื่อวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2523 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี  
วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีชีวภาพ) จากมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เมื่อปี พ.ศ. 2544 เข้าศึกษา  
ระดับปริญญาโท ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2547



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย