

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสื่อสารนับได้ว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์ไม่สามารถดำเนินชีวิตอยู่เพียงลำพังโดยไม่ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่นได้ ในอดีตการสื่อสารจะอยู่ในรูปแบบของการใช้สัญญาณต่างๆ อาทิ ควันไฟ ต่อมา มีการประดิษฐ์คิดค้นตัวอักษรขึ้นมาใช้ การสื่อสารจึงใช้การบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างกว้างขวางมากขึ้น คือ จากสังคมหนึ่งไปสู่อีกสังคมหนึ่ง หรือจากวัฒนธรรมหนึ่งไปสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่ง จนกระทั่งในปัจจุบันนี้ การสื่อสารได้พัฒนาการไปอย่างมาก จึงทำให้การสื่อสารของมนุษย์เป็นไปได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ตลอดจนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อาทิ การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์

คอมพิวเตอร์ (Computer) มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า Computare หมายถึง การนับ การคำนวณ หรือในภาษาไทย เรียกว่า เครื่องคณิตกรณ์ ซึ่งคอมพิวเตอร์จัดได้ว่าเป็นเครื่องจักรประเภทอิเล็กทรอนิกส์ ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวก หรือช่วยในการทำงาน โดยมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ได้แก่ ส่วนต่างๆ ที่สามารถนำมาประกอบเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ และซอฟต์แวร์ (Software) ได้แก่ โปรแกรมในการใช้งานภายในเครื่อง ซึ่งนอกจากนี้คอมพิวเตอร์ยังสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ได้ เช่น ด้านการพิมพ์และจัดทำเอกสาร เช่น จัดทำหนังสือ นิตยสาร ด้านการคำนวณ เช่น การคำนวณราคาสินค้า ด้านการออกแบบและสร้างผลงานศิลปะ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการวาดรูปการ์ตูนการออกแบบงาน และการสร้างภาพกราฟิกหรือการตกแต่งภาพในคอมพิวเตอร์ และด้านความบันเทิง เช่น เล่นเกม ฟังเพลง หรือชมภาพยนตร์ เป็นต้น

สิ่งที่อยู่คู่กับคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันคือเกมคอมพิวเตอร์ โดยเกมคอมพิวเตอร์ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่สร้างความเพลิดเพลินและสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์นั้นได้ถูกคิดค้นมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน เริ่มตั้งแต่ปีค.ศ. 1975 ซึ่งเป็นยุคที่บริษัทแอปเปิล (Apple) ได้ผลิตคอมพิวเตอร์บุคคล หรือที่เรียกกันว่าพีซี (PC) รุ่นแรกของโลกออกมา ทำให้นักพัฒนาเกมได้เห็นช่องทางที่จะขยายตลาดจากเครื่องอาเซตและเครื่องคอนโซลต่างๆ ส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ของอุตสาหกรรมเกมพีซีในเวลาต่อมา ซึ่งเกมในยุคนี้จะมี

กราฟิกที่เรียบง่าย ไม่สลับซับซ้อน มีรูปแบบการเล่นและการควบคุมที่ง่าย แต่ยังคงความสมจริงของภาพ อาทิเช่น เกมผจญภัยซีรีส์ "King's Quest" เป็นเกมที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างสูงและนับได้ว่าเป็นเกมรุ่นแรกที่ได้พัฒนาขึ้นมาในเครื่องคอมพิวเตอร์ หลังจากนั้นก็ได้มีการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งในปี ค.ศ. 1985 ได้มีการเพิ่ม เสียง สี สันและความสามารถในเกมให้มากขึ้น ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงเช่นกัน โดยมีผลิเกมออกมาอยู่ในรูปแบบของแผ่นดิสก์ อาทิ เกม "Pacman" ซึ่งเป็นเกมที่สามารถแสดงผลได้ 2 สี จนกระทั่งเกม "Simcity" เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถทำการสร้างและพัฒนาเมืองของตนเองให้เจริญก้าวหน้า ซึ่งในช่วงยุคแรกๆ นี้ประเภทของเกมที่ได้ผลิออกมาจะมีเพียงแค่ 3 ประเภทเท่านั้น ได้แก่ 1.Action game 2.Adventure game และ 3.Puzzle game

ปี ค.ศ. 1990 ได้มีการพัฒนาเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพที่สูงขึ้น ส่งผลทำให้เกมได้พัฒนาไปสู่ทางที่ดีขึ้นเช่นกัน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างเกมประเภท Action 3 มิติหรือที่เรียกกันว่า ทรีดี (3D หรือ Three Dimension) ขึ้น โดยจอห์น คาร์มาร์ค (John Carmark) (ณัฐพงศ์ วิฑิตีมานะกุล, 2544) ได้ผลิเกม "Wolfenstein 3D" ออกสู่ตลาดในปี ค.ศ.1991 เป็นเกมประเภท Action-Shooting 3D ลักษณะของเกม มุมมองบุคคลที่ 1 คือ ผู้เล่นจะมองเห็นภาพในระดับสายตา สามารถหมุนรอบตัวได้ 360 องศา และยังสามารถเดินสำรวจได้ทุกรายละเอียด ซึ่งกล่าวได้ว่าเกม "Wolfenstein 3D" เป็นแบบฉบับของเกม 3 มิติ ในปัจจุบัน หลังจากนั้นได้มีการผลิเกมในรูปแบบนี้ออกมาอีกมากมาย และมีการพัฒนาประเภทของเกมขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง อาทิ เกม "Doom" เกม "System Shock" นอกจากนี้ได้มีการพัฒนามุมมองในการเล่นของเกมเพิ่มขึ้น ได้แก่ เกมมุมมองบุคคลที่ 3 คือ ผู้เล่นจะมองเห็นภาพหลังของตัวผู้เล่น นับได้ว่าเป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงของเกมคอมพิวเตอร์อย่างแท้จริง

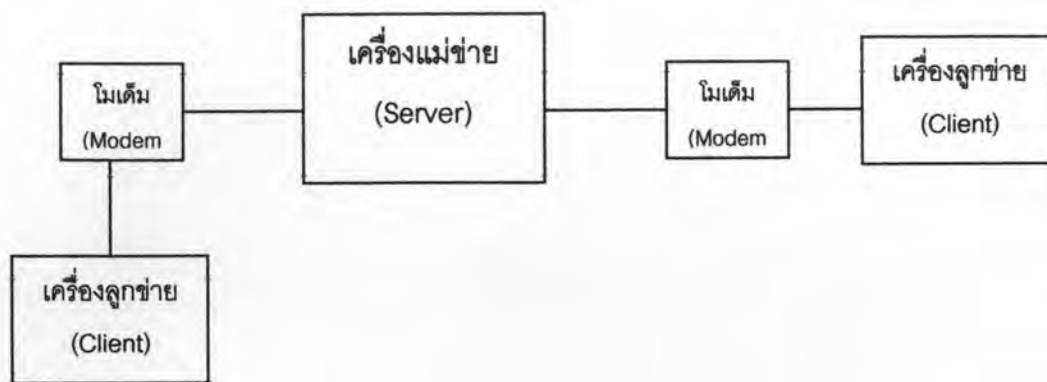
ประเภทของเกมในปัจจุบัน (ณัฐพงศ์ วิฑิตีมานะกุล, 2544) สามารถแบ่งออกเป็น 9 ประเภท ได้แก่

1. Action game คือ เกมที่ต้องบังคับตัวละครให้ออกกิริยาท่าทางเพื่อเข้าไปตะลุยหรือผจญภัยกับสิ่งต่างๆ โดยผู้เล่นจะอาศัยการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเป็นหลัก
2. RPG game (Role playing game) คือ เกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ และเข้าไปผจญภัยพร้อมกับเพื่อนร่วมทาง เป็นรูปแบบของ "เกมภาษา" ซึ่งผู้เล่นต้องแก้ปริศนาที่เกมผูกขึ้น และตัวละครจะมีความสามารถที่เพิ่มขึ้นตามประสบการณ์ที่ได้รับซึ่งได้มาจากการต่อสู้นั่นเอง

3. Strategy game หรือที่เรียกโดยทั่วไปว่า “เกมวางแผน” โดยผู้เล่นจะต้องใช้ทรัพยากรในเกมอย่างมีคุณค่า ซึ่งทรัพยากรเหล่านี้อาจเป็นกำลังคน ตัวเงิน หรือวัตถุดิบ โดยขึ้นอยู่กับประเภทของเกมนั้นๆ
4. Sport game คือ เกมกีฬาประเภทต่างๆ ที่นำมาสร้างเป็นเกมโดยรูปแบบการเล่นนั้นจะเป็นไปตามกติกาในการแข่งขันจริง ซึ่งเกมออนไลน์บึงย่ำจัดอยู่ในเกมประเภทนี้ เนื่องจากว่าเป็นการนำกีฬาบอลล์และกติกาที่มีอยู่จริงมาปรับประยุกต์ใช้ในเกม
5. Racing game คือ เกมที่ผู้เล่นจะต้องบังคับยานพาหนะต่างๆ ซึ่งจะมีความเร็วเป็นตัวชี้วัด
6. Puzzle game คือ เกมที่ต้องใช้สมองในการขบคิดในการแก้ปัญหาต่างๆ ตามเงื่อนไขที่เกมกำหนดมา
7. Simulation game คือ เกมที่จำลองการขับเคลื่อนจักร ในสถานการณ์ต่างๆ อาทิ เครื่องบิน รถถัง รถไฟ
8. Adventure game คือ เกมผจญภัยโดยเข้าไปในดินแดนต่างๆ และมีการไขปริศนาเพื่อให้บรรลุจุดหมายปลายทาง
9. Arcade game คือ เกมที่มีข้อกำหนดเงื่อนไขในการเล่น อาทิ กำหนดชีวิตผู้เล่น 3 ครั้ง

จากอดีตจนถึงปัจจุบันนี้ เกมคอมพิวเตอร์นั้นนับได้ว่าเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นอย่างมาก และจากการที่ได้รับความนิยมอย่างสูงนี้เอง จึงได้มีการพัฒนาเกมขึ้นต่อเนื่องไปอีก โดยการสร้างเกมให้อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกว่า “เกมออนไลน์” เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้ามาร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ หลายคนในช่วงเวลาเดียวกัน

เกมออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นมานานและมีให้เลือกเล่นกันอย่างมากมาย โดยการเล่นเกมนอนไลน์นั้นผู้เล่นจะต้องทำการติดตั้งจากเครื่องแม่ข่าย (server) ของเกมนั้นๆ เพื่อเข้าไปสู่การเล่นเกม โดยการติดตั้งจะสามารถทำได้ 2 วิธีคือ การดาวน์โหลดจากเว็บไซต์ของเกมนั้นๆ โดยผ่านโมเด็ม (Modem) หรือจากแผ่นซีดีที่ได้มาพร้อมกับหนังสือที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ต่างๆ เพื่อติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองหรือเรียกว่าเครื่องลูกข่าย (Client) เมื่อได้ทำการติดตั้งเกมนั้นๆ แล้ว ผู้เล่นจะต้องลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์ของเกม ซึ่งเครื่องแม่ข่ายของเกมเหล่านั้น จะทำการรับลงทะเบียนผู้เล่นเพื่อเก็บข้อมูลพื้นฐานของผู้เล่นแต่ละคน รวมถึงการเก็บประวัติการเล่นของผู้เล่นไว้ด้วย ซึ่งผู้เล่นอาจจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้



ภาพที่ 1.1 : แสดงการเชื่อมต่อสู่แม่ข่ายเกมออนไลน์

การลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์ของเกมนั้น เพื่อให้ได้ชื่อของผู้เล่นเกมหรือที่เรียกกันว่า User ID และรหัสผ่านเพื่อเข้าเล่นเกมหรือที่เรียกกันว่า password จึงจะสามารถเข้าไปเล่นเกม นั้นๆ ได้ โดยในการเล่นแต่ละครั้งต้องมีการติดต่อไปยังเครื่องแม่ข่ายเดียวกัน นอกจากนี้จะรับรู้ ประวัติการเล่นของตนเองแล้วยังสามารถรู้ประวัติของผู้เล่นคนอื่นๆ ได้อีกด้วย ซึ่งการทำงาน ระหว่างเซิร์ฟเวอร์กับผู้เล่นจึงเป็นการสื่อสารส่งข้อมูล และสถานะต่างๆ ของเกมไปยังผู้เล่น

ในยุคแรกๆ นั้น ผู้เล่นเกมออนไลน์ยังมีจำนวนจำกัด แต่ด้วยความสามารถของผู้ผลิตเกม จึงเริ่มสร้างเกมในรูปแบบภาพสามมิติ (3D) ขึ้น เพื่อต้องการที่จะขยายจำนวนผู้เล่นเกมให้มี จำนวนเพิ่มขึ้น ส่งผลทำให้เกมออนไลน์เริ่มแพร่หลายและประสบความสำเร็จอย่างสูงในเชิงธุรกิจ นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถทำการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ได้อีกด้วย นับได้ว่าเป็นช่องทางในการ สื่อสารอีกช่องทางหนึ่ง ซึ่งการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์นั้นจะเป็นการส่งข้อความไปยังผู้เล่นคน อื่นๆ โดยข้อความที่ส่งไปนั้นจะปรากฏบนหน้าจอของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่ต้องการทำการสื่อสาร ซึ่งข้อความที่ทำการสื่อสารนั้น จะเป็นเพียงแค่ว่าคำสั้นๆ กระชับ หรือรูปแบบของสัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่ง คำหรือสัญลักษณ์เหล่านั้น จะเป็นสารที่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารจะมีความเข้าใจในความหมาย ของสารที่ตรงกัน โดยสามารถถ่ายทอดให้อีกฝ่ายหนึ่งรับรู้และตีความได้

เกมออนไลน์ปังกย่า (pangya) เป็นเกมกอล์ฟออนไลน์ จากประเทศเกาหลี เป็นเกม ออนไลน์ที่ติดอันดับ 5 ของเกมออนไลน์ยอดนิยม โดยในประเทศเกาหลีมียอดผู้เล่นลงทะเบียน ประมาณ 3 ล้านคน และในประเทศญี่ปุ่นมีประมาณ 1.5 ล้านคน จากผลสำรวจเกมออนไลน์ปังกย่า เป็นได้รับความนิยมสูงสุดอีก 44 ประเทศทั่วโลก (กรุงเทพฯธุรกิจ, 14 มีนาคม 2548) และจากผล สสำรวจของผู้ขอโอดีในการเล่นเกมออนไลน์ปังกย่ามีกว่า 1,600,000 ราย ภายในระยะเวลา 7 เดือน

นับตั้งแต่เปิดให้เล่นในเชิงธุรกิจ โดยกลุ่มผู้เล่นเกมมีกลุ่มอายุตั้ง 6 ปี จนถึง 60 กว่าปี ซึ่งเป็นผู้เล่นที่เข้ามาเล่นอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งประเทศไทยนับได้ว่าเป็น 1 ใน 7 ประเทศที่มีการเล่นเกมบิงย่าโดยมีการเติบโตของผู้เล่นเร็วที่สุดประเทศหนึ่ง โดยประเทศเกาหลียังไม่สามารถได้รับความนิยมเท่า เนื่องจากในประเทศเกาหลีเองเป็นผู้ผลิตเกมออนไลน์ ซึ่งมีเกมให้เลือกเล่นเป็นจำนวนมากและการแข่งขันกันสูง (ธัญญารัตน์ รัฟลกุล, 2548) ซึ่งจากผลสำรวจของสมาพันธ์ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย ([www.vrgodgame.com](http://www.vrgodgame.com), 2549) พบว่าเกมออนไลน์บิงย่าเป็นเกมออนไลน์ที่มีผู้เข้ามาเล่นมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่งอยู่ในขณะนี้ ซึ่งจำนวนผู้ที่เข้าเล่นเกมออนไลน์บิงย่า 283 คน จากจำนวนผู้ที่เข้าเล่นเกมออนไลน์ทั้งหมด 549 คน คาดการได้ว่าเป็นเกมออนไลน์ทำเงินได้สูงที่สุดในปีนี้อีกเช่นกัน และนอกจากนี้ยังได้รับเลือกให้เป็นเกมออนไลน์ยอดเยี่ยมประจำปี 2548 อีกด้วย (ผู้จัดการออนไลน์, 17 มกราคม 2549)

การที่เกมบิงย่าประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากนั้น เนื่องมาจากการนำกีฬาฮอกกี้ มาประยุกต์เป็นเกมโดยมีลักษณะเป็นภาพการ์ตูนสามมิติ ซึ่งความเป็นจริง ผู้เล่นกีฬาฮอกกี้จะต้องใช้สมาธิและความสามารถเป็นอย่างมากในการที่จะเล่นกีฬาชนิดนี้ได้อย่างสมบูรณ์ แต่ในเกมออนไลน์บิงย่านั้น ได้มีการนำเกมมาพัฒนาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถร่วมเล่นได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยจุดเด่นของเกมคือภาพกราฟิกภายในเกมที่เป็นภาพการ์ตูน น่ารักสดใส ไม่เน้นความรุนแรงและสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย โดยผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นนักกอล์ฟ และได้ร่วมประลองฝีมือตีกอล์ฟกันทั้งแบบตัวต่อตัว เป็นทีม หรือแบบทัวร์นาเมนต์ ซึ่งเป็นเกมแนวสร้างสรรค์ที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ผู้เล่นได้เป็นอย่างดี และการเล่นในแต่ละครั้ง ผู้เล่นจะได้รับคะแนนเป็นค่าเงิน โดยในเกมออนไลน์บิงย่าจะแทนค่าเงินนั้นเป็น "บิง" และ "คูกี้" ซึ่งผู้เล่นจะสามารถนำ "บิง" หรือ "คูกี้" นั้นมาแลกเปลี่ยนซื้อเครื่องประดับต่างๆ เพื่อเพิ่มค่าความสามารถของตนเองได้

ตำนานที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของเกมกล่าวว่า "นานมาแล้วก่อนเกมบิงย่าจะอุบัติขึ้น ได้มีมหันตภัยทำลายความสงบสุขเกาะบิงย่า กองทัพปีศาจได้แผ่ผ่านพลังอันชั่วร้ายครอบคลุมไปทั่วบิงย่า ม่านพลังนี้ดูดพลังชีวิตของบิงย่าไปด้วย ดังนั้นโลกบิงย่าจึงอ่อนแอลงเรื่อยๆ ทุกวัน ต้นไม้ล้มตาย ลมไร้เรียวแรง โลกไร้ซึ่งสีเขียว ผู้คนขาดรอยยิ้ม ชาวบิงย่าต่างคิดหาวิธีที่จะปกป้องเกาะบิงย่านี้ไว้จากการระดมความคิดหลายต่อหลายครั้ง ในที่สุดชาวบิงย่า จึงได้ค้นพบวิธีลบล้างพลังแห่งปีศาจนี้ พวกเขาได้สร้างคริสตัลแห่งเวทมนตร์ขึ้น ประกอบไปด้วยพลังแห่งธรรมชาติ ขนานนามว่า "บอลมหัศจรรย์ Aztec" หากว่าบอล Aztec นี้ได้เข้าไปภายในม่านพลังของธรรมชาติแล้ว พลังปีศาจจะถูกลบล้างให้หมดสิ้นไปและธรรมชาติก็จะได้รับการฟื้นฟูขึ้นอีกครั้ง

อย่างไรก็ตามหลังจากที่บอล Aztec ได้อุบัติขึ้นมาแล้ว คนธรรมดาไม่สามารถสัมผัสมันได้ เพราะหากสัมผัสเมื่อใด พลังแห่งธรรมชาตินั้นจะสลายไปจากบอล Aztec ทันที ดังนั้นชาวบึงย่า จึงได้คิดค้น "ไม้เท้ากายสิทธิ์ Air Knight" ขึ้น พวกเขาใช้ไม้เท้ากายสิทธิ์นี้ตีลูกบอลด้วยพลังลมแห่ง อีศวิน แต่อย่างไรก็ตาม ทุกครั้งที่มีการตีเกิดขึ้นพลังของบอล Aztec ก็จะลดลงด้วย นี่จึงเป็น เหตุผลที่จำเป็นจะต้องตีให้น้อยครั้งที่สุดเท่าที่จะทำได้

ผู้ที่ปกป้องบึงย่าด้วยการใช้บอลมหัศจรรย์ Aztech และ ไม้เท้ากายสิทธิ์ Air Knight ถือว่าเป็นนักรบในโลกต่างแห่งนั้น นักรบจากโลกต่างนำบอลมหัศจรรย์ลงหลุมด้วยทักษะอันน่า มหัศจรรย์ เขาทำลายมานหมอกอันชั่วร้ายและธรรมชาติก็ฟื้นฟูขึ้นอีกครั้ง เกาะบึงย่าปลอดภัยและ ยินดีต้อนรับทุกๆ คน ในภายหลัง ประเพณีของการเชื่อเชิญวีรบุรุษได้เริ่มขึ้นในเกาะบึงย่า เพื่อ เฉลิมฉลองให้กับวีรบุรุษ และความสำเร็จของเขา นี่คือจุดเริ่มต้นของ บึงย่า ในบางครั้งเวทดาตัว น้อยๆ "Choros Choronos" จะนำพาผู้คนจากโลกของวีรบุรุษผู้นั้นมาร่วมสนุกในงานสังสรรค์ด้วย เสมอๆ ผู้มาเยือนจะได้รับการเชื่อเชิญเชกเช่นวีรบุรุษ" ซึ่งตำนานเป็นการสร้างความน่าสนใจให้มี ผู้เข้าร่วมเล่นเกมมากขึ้น

ภายในเกมจะมีสนามกอล์ฟให้เลือกเล่นมากมาย โดยความสวยงามของทิวทัศน์และ ระดับความยากง่ายของแต่ละสนามก็จะแตกต่างกันไป เช่น สนาม Blue Lagoon จะเป็นสนาม ระดับง่าย หรือระดับ ★ (1 ดาว) มีลักษณะเป็นสนามกอล์ฟที่ตั้งอยู่บนหาดทราย เหมาะสำหรับผู้เล่นที่เพิ่งเริ่มหัดเล่น เพราะไม่ค่อยมีสิ่งกีดขวางที่เป็นอุปสรรคในการตี จะมีระดับค่าน้อยที่สุด เมื่อเทียบกับสนามในระดับอื่นๆ สนาม Sepia Wind จะเป็นสนามที่มีระดับยากขึ้นมาอีกหนึ่งขั้น หรือระดับ ★★ (2 ดาว) มีลักษณะคล้ายกับว่ามีสนามกอล์ฟตั้งอยู่ใจกลางหมู่บ้านที่มีทุ่งหญ้าเขียวขุ่มและต้นไม้ที่ร่มรื่น ซึ่งในสนามนี้จะมีสิ่งกีดขวางที่เพิ่มมากขึ้น เช่น ต้นไม้ กังหันลมและน้ำ แต่ระดับค่าน้อยที่ได้ก็จะเพิ่มมากขึ้นเช่นกัน และสนาม Silvia Cannon จะเป็นสนามระดับ ★★★ (3 ดาว) และนับได้ว่าเป็นสนามในระดับที่ยากที่สุด มีลักษณะเป็นสนามกอล์ฟที่ตั้งอยู่บนฐานทัพเรือ ซึ่งความยากในสนามนี้จะมีตั้งแต่ความไกลจนระยะของไม้ธรรมดาไม่อาจตีไปถึง หรือลมที่อาจมีการเปลี่ยนแปลงรวมถึงสิ่งกีดขวางต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นใบพัด เฮลิคอปเตอร์ หรือ ปืนใหญ่ เป็นต้น และระดับค่าน้อยที่ได้นั้นก็เป็นระดับค่าน้อยที่สูงกว่าระดับอื่นๆ เช่นกัน

## LIBERA

สนามกอล์ฟที่ตั้งอยู่บนชายฝั่งทะเลทางทิศใต้ของเกาะบึงย่า ด้วยทัศนียภาพที่สวยงามกับบรรยากาศริมทะเล ฟังเสียงเกลียวคลื่นซัดเข้าสู่ชายหาด และรับไออุ่นจากแสงแดดได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งที่นี่ยังมีรีสอร์ทที่งดงามที่สุดในเกาะบึงย่าอีกด้วย



Blue Lagoon

ระดับความยาก : ★



Blue Water

ระดับความยาก : ★ ★



Blue Moon

ระดับความยาก : ★ ★



Silvia Cannon

ระดับความยาก : ★ ★ ★

## VENTUS

สนามกอล์ฟที่แวดล้อมไปด้วยแมกไม้มานานาพันธุ์ ตั้งอยู่บนใจกลางของเกาะบึงย่า ไม่ต้องแปลกใจที่จะพบกังหันลมที่ตั้งเรียงรายอยู่มากมาย เพราะกังหันลมถือเป็นแหล่งพลังงานที่สำคัญที่สุดบนพื้นที่แห่งนี้



Pink Wind

ระดับความยาก : ★



Sepia Wind

ระดับความยาก : ★ ★

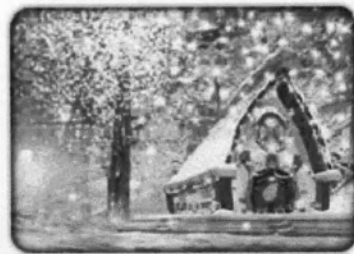


Wind Hill

ระดับความยาก : ★ ★

## MAGA VALLEY

สนามกอล์ฟที่เป็นที่ตั้งของโรงเรียนเวทมนตร์ ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของเกาะบึงย่า ตามตำนานกล่าวไว้ว่าเหล่าบรรดาแม่มดทั้งหลายต่างพากันเข้ามาฝึกวิชาเวทมนตร์ที่โรงเรียนแห่งนี้



White Wiz

ระดับความยาก : ★



West Wiz

ระดับความยาก : ★





Ice Cannon

ระดับความยาก : ★ ★



Wiz Wiz

ระดับความยาก : ★ ★ ★

## ORIENS

สนามกอล์ฟที่ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออก ได้รับการขนานนามว่าเป็นดินแดนที่มีอุณหภูมิสูงตลอดปีของเกาะบึงย้า พื้นที่ส่วนใหญ่ถูกปกคลุมไปด้วยผืนทะเลทรายที่กว้างไกล และสามารถชื่นชมความงดงามของประมิต สถาปัตยกรรมชิ้นเอกที่ตั้งอยู่โดยรอบบริเวณบนพื้นที่แห่งนี้



Shining Sand

ระดับความยาก : ★

ภาพที่ 1.2 : แสดงรูปแบบและระดับความยากของสนาม

ในส่วนของสิ่งของเครื่องประดับหรือที่เรียกกันว่าไอเท็มภายในเกมซึ่งได้ทำการออกแบบมาในแนวน่ารักสดใส ไม่ว่าจะเป็นเสื้อ กระโปรง กางเกง ถุงมือ รองเท้า ไม้กอล์ฟ ลูกกอล์ฟ และไอเท็มพิเศษต่างๆ รวมไปถึงตัวละครแคดดี้ที่น่ารักที่สามารถออกความเห็นกับผู้เล่นได้อีกด้วย ซึ่งไอเท็มเหล่านี้จะเป็นส่วนช่วยในการเพิ่มค่าความสามารถของผู้เล่นได้ และไอเท็มแต่ละชิ้นก็จะมีค่าความสามารถที่แตกต่างกันออกไป และสิ่งของหรือไอเท็มเหล่านี้จะได้มาจากการนำเงินบั้งหรือคุกกี้ไปแลกซื้อนั่นเอง

## Nuri

## Hana

 <p><b>Zigzag Hairband</b>  <b>เพิ่มค่า stat &gt;&gt;&gt; Spin+1 / Slot+1</b>          ราคา : 13,900 คูกี้  <b>**ผู้เล่น Rookie F ขึ้นไป**</b></p>	 <p><b>Hawaii Rosepin</b>  <b>เพิ่มค่า stat &gt;&gt;&gt; Spin+1 / Slot+1</b>          ราคา : 11,900 คูกี้  <b>**ผู้เล่น Rookie F ขึ้นไป**</b></p>
 <p><b>Green Swim Suit</b>  <b>เพิ่มค่า stat &gt;&gt;&gt; Power+1 / Slot+2, Control+1 / Slot+3</b>          ราคา : xx,xxx คูกี้  <b>**ผู้เล่น Rookie F ขึ้นไป**</b></p>	 <p><b>Orange 2 Pieces</b>  <b>เพิ่มค่า stat &gt;&gt;&gt; Power+1 / Slot+2, Control+1 / Slot+3</b>          ราคา : xx,xxx คูกี้  <b>**ผู้เล่น Rookie F ขึ้นไป**</b></p>
 <p><b>Green Slippers</b>  <b>เพิ่มค่า stat &gt;&gt;&gt; Impact+1</b>          ราคา : 14,900 คูกี้  <b>**ผู้เล่น Rookie F ขึ้นไป**</b></p>	 <p><b>Sealight Slippers</b>  <b>เพิ่มค่า stat &gt;&gt;&gt; Impact+1</b>          ราคา : 14,900 คูกี้  <b>**ผู้เล่น Rookie F ขึ้นไป**</b></p>

ภาพที่ 1.3 : แสดงสิ่งของเครื่องประดับที่เพิ่มค่าความสามารถของตัวละคร

ในการเริ่มเล่นจะมีตัวละครให้ผู้เล่นได้เลือกเพื่อเป็นตัวแทนในการเล่นเกม ซึ่งตัวละคนนั้นจะแบ่งได้ 2 ลักษณะคือ ตัวละครหลัก ได้แก่ ตัวละครที่เริ่มเล่นเป็นครั้งแรกโดยมีทั้งเพศชายและหญิงซึ่งการที่จะได้เพศอะไรนั้นขึ้นอยู่กับประวัติในการลงทะเบียน และตัวละครเสริม ได้แก่ ตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกซื้อได้ตามความต้องการของผู้เล่น โดยที่ตัวละครเสริมเหล่านั้นจะมีค่าความสามารถของตัวละครที่แตกต่างกันออกไป



ภาพที่ 1.4 : แสดงตัวละครหลัก



ภาพที่ 1.5 : แสดงตัวละครเสริม

นอกจากนี้เกมออนไลน์บึงย้งยังเป็นเกมที่ไม่ต้องเสียค่าบริการในการเล่นเหมือนกับเกมออนไลน์เกมอื่นๆ โดยวิธีการเล่นนั้น หลังจากที่ได้เข้าไปลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบ (Sign in) แล้ว ก็จะทำกรเชิรฟ์เวอร์เพื่อที่จะร่วมเล่นเกมโดยสามารถเลือกได้ 1 เชิรฟ์เวอร์จาก 14 เชิรฟ์เวอร์ (ข้อมูลเดือนพฤศจิกายน 2549) ซึ่งก่อนหน้านี้มีเชิรฟ์เวอร์ให้เลือกเล่นสูงสุดถึง 23 เชิรฟ์เวอร์แต่ปัจจุบันลดลงเหลือ 14 เชิรฟ์เวอร์ได้แก

- |             |                |                   |
|-------------|----------------|-------------------|
| 1.สุชุมวิท  | 2.เกษตร        | 3.หลังรวมฯ        |
| 4.สยาม      | 5.เด็กเหนือ    | 6.เด็กใต้         |
| 7.เด็กอีสาน | 8.เด็กนอก      | 9.เด็กออฟฟิศ      |
| 10.เด็กโสด  | 11.เด็กมหาลัย  | 12.สู่มสี่สู่มห้า |
| 13.มือใหม่  | 14.มือใหม่กว่า |                   |

ซึ่งการเข้าสู่ระบบในบางครั้งอาจจะมีการอัปเดตข้อมูลเพื่อเพิ่มตัวละคร อุปกรณ์ หรือ สนามใหม่เข้ามาในเกม

หลังจากที่เลือกเซิร์ฟเวอร์เพื่อที่จะร่วมเล่นเกมแล้ว ก็จะเข้าสู่หน้าจอหลักของเซิร์ฟเวอร์นั้นๆ โดยในหน้าจอหลักผู้เล่นจะสามารถทำการเลือกเล่นแบบคู่ แบบทีมหรือแบบทัวร์นาเมนต์ ซึ่งในการเล่นแต่ละครั้งจะสามารถทำการสนทนากับผู้เล่นคนอื่นได้ โดยข้อความจะปรากฏบนหน้าจอมุมซ้ายล่างของทั้งผู้ส่งและผู้รับ และข้อความที่ได้สนทนานั้นจะเป็นคำ หรือข้อความที่ใช้สื่อสารเฉพาะภายในกลุ่มของผู้เล่น เพราะคำที่ใช้ในการสนทนาบางคำ จะเป็นคำที่ทางเซิร์ฟเวอร์ได้สร้างขึ้นเพื่อทำการสื่อสารภายในเกมเพียงเท่านั้น ทำให้ผู้เล่นใหม่จะต้องทำความเข้าใจกับคำหรือข้อความที่ใช้ในการสนทนานั้นๆ



ภาพที่1.6 : แสดงการสนทาระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

นอกจากนี้ภายในเกมยังมีการใช้สัญลักษณ์ หรือรูปภาพต่างๆ เพื่อแทนคำหรือข้อความที่ใช้ในการสนทนาอีกด้วย ซึ่งเกมออนไลน์ปังกยานี้เป็นเกมที่มีการสร้างคำและสัญลักษณ์ใหม่ขึ้นมาอย่างมากมาย ส่งผลทำให้เกิดคำใหม่ที่ใช้เฉพาะกลุ่มสำหรับผู้เล่นขึ้น โดยที่ผู้เล่นจะต้องรับรู้และทำความเข้าใจในคำใหม่เฉพาะกลุ่มเหล่านั้น เพื่อทำการสื่อสารภายในเกม ซึ่งคำใหม่ที่สร้างขึ้นจะเป็นการสร้างควมหมายใหม่และลบควมหมายของคำเดิมทิ้งไป อาทิ คำว่า "คุกกี้" ตามควมหมายเดิมคำว่า "คุกกี้" นั้น คือ ขนมชนิดหนึ่ง แต่ควมหมายในเกมหมายถึง ค่าเงินที่ใช้แลกซื้อสิ่งของหรือเครื่องแต่งกายภายในเกม ซึ่งคำใหม่เหล่านี้สร้างขึ้นสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มของผู้เล่นเกม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่องการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ปังกยา ว่ามีรูปแบบการสื่อสารอย่างไร และการสร้างคำที่มีความหมายใหม่เพื่อใช้ในการสื่อสารเป็นอย่างไร



ภาพที่ 1.7 : แสดงสัญลักษณ์รูปภาพที่ใช้ในเกม

## 1.2 ปัญหานำวิจัย

1. รูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่าเป็นอย่างไร
2. รูปแบบการสนทนาระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่าเป็นอย่างไร
3. ความหมายของศัพท์เฉพาะกลุ่มในการสนทนาในเกมออนไลน์บิงย่าเป็นอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่า
2. เพื่อศึกษารูปแบบการสนทนาระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่า
3. เพื่อศึกษาความหมายของศัพท์เฉพาะกลุ่มในการสนทนาในเกมออนไลน์บิงย่า

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้จะทำการศึกษาการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่า โดยอาศัยการสังเกตการณ์ในห้องสนทนาและการสัมภาษณ์ ซึ่งการเก็บข้อมูลนั้นจะแบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ 1. ข้อมูลการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่น 2. การสนทนาระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

## 1.5 นิยามศัพท์

การสื่อสาร	หมายถึง การส่งข้อมูลข่าวสารระหว่างบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง หรือจากคนๆ เดียวสู่บุคคลหลายคน โดยผ่านอุปกรณ์โทรคมนาคม หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ โดยข่าวสารที่ส่งอาจเป็นข้อความ เสียง ภาพหรือทั้งเสียงและภาพ เพื่อให้ฝ่ายหนึ่งรับรู้ และเข้าใจความหมายจากอีกฝ่ายหนึ่ง และเกิดการตอบสนองกับข่าวสารนั้นๆ
รูปแบบการสนทนา	หมายถึงการเขียนบทสนทนาแทนคำพูด มีลักษณะเป็นรูปแบบตัวอักษรหรือการใช้สัญลักษณ์ในการสนทนา
PC (Personal computer)	หมายถึง ชื่อเรียกของคอมพิวเตอร์บุคคล ซึ่งมีลักษณะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ
ฮาร์ดแวร์ (Hardware)	หมายถึงส่วนต่างๆ ที่ประกอบขึ้นมาเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถมองเห็นและจับต้องได้ทั้งส่วนของภายในและภายนอก อาทิ เม้าส์ คีย์บอร์ด ลำโพง จอภาพ การ์ดแสดงผล เป็นต้น
ซอฟต์แวร์ (Software)	โปรแกรมที่ประกอบด้วยชุดคำสั่งที่คอยควบคุมและสั่งการเพื่อให้ส่วนของฮาร์ดแวร์ทำงานตามคำสั่งของผู้ใช้
เซิร์ฟเวอร์	หมายถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการต่างๆ แก่เครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่ายที่มีการเชื่อมต่อกัน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
Sign in	หมายถึงการลงชื่อเพื่อผ่านเข้าสู่ระบบต่างๆ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะลงชื่อเพื่อผ่านเข้าร่วมเล่นเกมออนไลน์บิงย่า

เกมออนไลน์	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อเข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมพร้อมกันกับผู้เล่นคนอื่นได้ทั่วมุมโลก โดยที่ผู้เล่นสามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้
เว็บมาสเตอร์	หมายถึงบุคคลที่ทำหน้าที่วางแผน ดูแล บริหารและจัดการเว็บไซต์ เพื่อให้เว็บไซต์นั้นๆ บรรลุวัตถุประสงค์
เกมบิงย่า	หมายถึง การนำกีฬากอล์ฟมาสร้างเป็นเกมคอมพิวเตอร์ โดยที่ลักษณะของตัวละครจะเป็นตัวการ์ตูน 3 มิติ ซึ่งมีการนำเกมมาเชื่อมต่อเข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมพร้อมกันกับผู้เล่นคนอื่นได้ และสามารถทำการสื่อสารผ่านเกมได้

#### 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถรับรู้ถึงรูปแบบการสื่อสารเฉพาะของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ และเป็นแนวทางในการศึกษารูปแบบการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์เกมอื่นๆ ได้
2. รับรู้และเข้าใจความหมายของศัพท์เฉพาะกลุ่มที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสนทนาในเกมออนไลน์
3. เป็นการสร้างองค์ความรู้ในเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์