

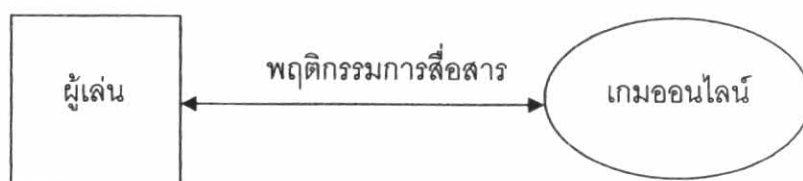
## บทที่ 4

### พฤติกรรมกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่น

#### 4.1 พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาถึงพฤติกรรมกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อตัวเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่นว่าตัวผู้เล่นนั้นมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารกับตัวเกมออนไลน์ในลักษณะใดบ้าง ทั้งในเรื่องของแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์, อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมออนไลน์, การรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์และรูปแบบการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์

แผนภาพ 4.1 แสดงพฤติกรรมสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์



##### 4.1.1 แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

ผู้วิจัยได้สังเกตการณ์ถึงแรงจูงใจต่างๆ ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE โดยสังเกตถึงพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย ว่ากลุ่มเป้าหมายแต่ละคนที่มาเล่นเกมออนไลน์ GE นั้นมีพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ไปในลักษณะใดบ้าง ในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ในแต่ละครั้ง เช่น กลุ่มเป้าหมายคนหนึ่ง เมื่อได้เข้าสู่โลกของเกมออนไลน์ GE แล้วกลุ่มเป้าหมายคนนั้นก็เลือกที่จะเก็บเลเวลหรือหาซื้อสิ่งของให้กับตัวละครของตนสวมใส่ ซึ่งพฤติกรรมในลักษณะนี้แสดงว่ากลุ่มเป้าหมายคนนี้มีแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อพัฒนาตัวละครของตน เป็นต้น ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยถึงตัวแปรของแรงจูงใจในลักษณะต่างๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อตัวเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่นนั้น ผู้วิจัยสามารถค้นหาถึงตัวแปรของแรงจูงใจที่แตกต่างกันกัน ซึ่งตัวแปรเหล่านี้สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายแต่ละคนมีพฤติกรรมกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ต่อตัวเกมออนไลน์ในลักษณะที่แตกต่างกัน ได้ดังนี้

## 1. แรงจูงใจในการพัฒนาตัวละคร

การพัฒนาความสามารถของตัวละครในการเล่นเกมนอนไลน์ถือเป็นสิ่งสำคัญหลัก ที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ให้ความสำคัญเป็นลำดับแรกในการเล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย ทำให้ทราบว่ากลุ่มเป้าหมายจะเล่นเกมออนไลน์ด้วยแรงจูงใจในด้านความต้องการในการพัฒนาตัวละครในหลายลักษณะ ดังนี้

- ผู้เล่นต้องการที่จะมีเลเวลที่สูงขึ้นโดยเร็ว
- ผู้เล่นต้องการที่จะมีไอเท็มพิเศษที่ผู้เล่นคนอื่นไม่มี
- ผู้เล่นต้องการที่จะมีพลังและความสามารถที่สูงขึ้น
- ผู้เล่นต้องการที่จะสะสมเงินและของใช้ต่างๆ ให้ได้มากๆ
- ผู้เล่นต้องการที่จะเป็นที่รู้จักในเกม

รูปแบบของพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการที่ผู้เล่นแรงจูงใจในด้านการพัฒนาตัวละครนั้น คือผู้เล่นแต่ละคนจะมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารกับตัวเกมออนไลน์ เพื่อการพัฒนาความสามารถของตัวละครของตนเป็นหลัก เช่น ถ้าผู้เล่นต้องการที่จะมีเลเวลที่สูงขึ้นโดยเร็ว ผู้เล่นก็จะมีพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์กับเกมออนไลน์ในลักษณะที่ผู้เล่นจะทำการเก็บค่าประสบการณ์ (เลเวล) ในการเล่นเกมออนไลน์ เช่นการฆ่ามอนสเตอร์ การล่าบอส การทำควอสต์ เป็นต้น แต่ถ้าผู้เล่นต้องการที่จะสะสมเงินและของใช้ต่างๆ ให้ได้มากๆ ผู้เล่นก็จะมีพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์กับเกมออนไลน์ในรูปแบบของการค้าขายหรือการแลกเปลี่ยนสิ่งของ เป็นต้น

แรงจูงใจทางด้านการพัฒนาตัวละครของตัวผู้เล่นเกมออนไลน์ จะเกิดจากความต้องการของผู้เล่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ เช่น เลเวลของตัวละคร, อารูธของมีค่าต่างๆ เป็นต้น ซึ่งความต้องการเหล่านี้จะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นเกมออนไลน์เป็นหลัก ว่าผู้เล่นเกมออนไลน์จะมีความต้องการในสิ่งใดในเกมออนไลน์ ซึ่งความต้องการเหล่านี้ของผู้เล่นเกมออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นเกิดแรงจูงใจในด้านการพัฒนาตัวละครของผู้เล่นในเกมออนไลน์ได้

## 2. แรงจูงใจทางด้านการเตรียมตัวก่อนการเล่นเกมนอนไลน์

การเตรียมตัวก่อนการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มเป้าหมายสามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งจากการสังเกตการณ์ ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงการเตรียมตัวก่อนการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่นได้ในหลายรูปแบบ ทั้งการหา

ข้อมูลจากผู้เล่นอื่นที่มีประสบการณ์มากกว่าหรือการค้นคว้า หาข้อมูลที่ต้องการจากเวบบอร์ดหรือเว็บไซต์ของเกมออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งการเตรียมตัวก่อนการเล่นนี้ เกิดจากแรงจูงใจของผู้เล่นที่มีต่อตัวเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่นใน 2 ลักษณะ คือ

- ผู้เล่นต้องการที่จะหาข้อมูล, เทคนิคและวิธีการต่างๆในการเล่นเกมออนไลน์
- ผู้เล่นต้องการที่จะศึกษากฎ, ระเบียบและข้อบังคับของเกมออนไลน์

พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการที่ผู้เล่นมีแรงจูงใจในด้านการเตรียมตัวก่อนการเล่นเกมออนไลน์นั้น คือผู้เล่นแต่ละคนจะมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารกับตัวเกมออนไลน์เพื่อการสร้างความพร้อมในการเล่นเกมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ถ้าผู้เล่นต้องการที่จะหาเทคนิคในการเล่นให้กับตัวละครของตน ผู้เล่นจะมีพฤติกรรมการสื่อสารกับตัวเกมออนไลน์ เพื่อหาวิธีที่จะสามารถพัฒนาเทคนิคให้กับตัวละครของตน, ถ้าผู้เล่นต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์โดยไม่มีปัญหาหรือความขัดแย้งกับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นจะต้องทำการศึกษากฎ ระเบียบ และข้อบังคับในการเล่นเกมออนไลน์ให้เข้าใจ เป็นต้น

ข้อมูลในด้านต่างๆ ในเกมออนไลน์ทั้งข้อมูลที่มีอยู่ก่อนแล้วและข้อมูลที่ถูกปิดบังไว้ให้ผู้เล่นทำการค้นหา จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถเกิดแรงจูงใจในด้านการเตรียมตัวก่อนการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพได้มากยิ่งขึ้น

### 3. แรงจูงใจด้านการแข่งขัน

ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมการสื่อสารขึ้นได้ การแข่งขันที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์นี้ เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งสามารถส่งผลต่อปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารในรูปแบบที่แตกต่างกันของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน เช่น

- ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะเปรียบเทียบความสามารถของตนกับผู้เล่นคนอื่น
- ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะกำจัด(ฆ่า)ผู้เล่นคนอื่น
- ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะทำทนายผู้เล่นคนอื่น
- ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะรบกวนผู้เล่นคนอื่น

พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการที่ผู้เล่นมีแรงจูงใจในด้านการแข่งขันในลักษณะที่แตกต่างกันนี้ ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนมีพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างกันได้ เช่น ถ้าผู้เล่นต้องการที่จะแข่งขันเพื่อเปรียบเทียบความสามารถของตัวละครของตน

กับตัวละครของผู้เล่นคนอื่น พฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดขึ้นจะเป็นไปในรูปแบบของการปรึกษาหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลต่อกัน ในเรื่องของความสามารถที่มีอยู่ในตัวละครของผู้เล่นแต่ละคน

ตาราง 4.1 แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมาย  
ที่ต้องการจะแข่งขันเพื่อเปรียบเทียบความสามารถของตัวละคร

ผู้เล่นเกมออนไลน์	บทสนทาระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์
ผู้เล่นคนที่ 1	"ถ้าเลเวล 100 แล้ว จะใส่ก้ำไลแบบไหนดี"
ผู้เล่นคนที่ 2	"ถ้าอยากจะได้เลเวลเร็วๆ ต้องใส่ก้ำไลธาตุสายฟ้า แต่ถ้าอยากจะได้บอสต้องใช้ก้ำไลธาตุไฟนะ"
ผู้เล่นคนที่ 1	"แล้วก้ำไลธาตุน้ำแข็งล่ะ ใช้ทำอะไร"
ผู้เล่นคนที่ 2	"ธาตุน้ำแข็งเอาไว้ตอนทำสงครามนะ สถิติของน้ำแข็งใช้ได้ดีตอนทำสงคราม"

แต่ถ้าการแข่งขันที่เกิดขึ้นนั้นเป็นไปในลักษณะความต้องการที่จะทำลายผู้เล่นแล้ว พฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดขึ้น จะเป็นไปในลักษณะของการสร้างความขัดแย้งหรือการสร้าง ความรุนแรงให้เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นแต่ละคน เป็นต้น

ตาราง 4.2 แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมาย  
ที่ต้องการจะทำลายผู้เล่นคนอื่น

ผู้เล่นเกมออนไลน์	บทสนทาระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์
ผู้เล่นคนที่ 1	"เวล 100 จะเก่งแค่ไหนกันเชียวะ ถ้าอาวุธไม่เทพ"
ผู้เล่นคนที่ 2	"ลองดูก็ได้เนะ ทำ pvp มาได้เลย ถ้าอยากตาย"
ผู้เล่นคนที่ 1	"กลัวตายล่ะ"
ผู้เล่นคนที่ 2	"งั้นรอก่อนนะ ไปซื้อดาบก่อน อย่าไปไหนล่ะ จะได้ไม่ต้องพุดมากอีก อดเก่งอยู่ได้"

จากตัวอย่างของแรงจูงใจทางการแข่งขันในการเล่นเกมนออนไลน์ ทำให้ทราบ

ได้ว่าบทสนทนาที่แตกต่างกันของผู้เล่นเกมออนไลน์ จะส่งผลทำให้ผู้เล่นเกิดแรงจูงใจทางการแข่งขันในลักษณะที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับรายละเอียดของบทสนทนาของคู่สนทนาในแต่ละครั้ง ว่าเป็นบทสนทนาที่ทำให้เกิดแรงจูงใจทางการแข่งขันทางด้านบวกหรือทางด้านลบ

#### 4. แรงจูงใจด้านการอยู่ร่วมกันในสังคม

การอยู่ร่วมกันในสังคมเกมออนไลน์ GE ถือเป็นปัจจัยหลักที่ตัวเกมออนไลน์สร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้เพราะเกมออนไลน์ GE เป็นเกมออนไลน์แนว MMORPG ที่กำหนดให้ตัวละครของกลุ่มเป้าหมายแต่ละคนจำเป็นที่จะต้องอยู่ร่วมกับกลุ่มเป้าหมายคนอื่นในสังคมของเกมออนไลน์ เช่น กลุ่มเป้าหมายคนหนึ่ง เริ่มเล่นเกมออนไลน์ GE แล้ว นอกจากจะพยายามทำความรู้จักกับผู้เล่นคนอื่นแล้ว กลุ่มเป้าหมายจะพยายามขอเป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกในกลุ่มที่ผู้เล่นคนที่กลุ่มเป้าหมายได้ทำความรู้จักเป็นสมาชิกอยู่ ซึ่งเมื่อได้เป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มสมาชิกแล้ว กลุ่มเป้าหมายจะทำการสื่อสารกับสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มอยู่ตลอดเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ GE ทั้งการพูดคุย, การแลกเปลี่ยนข้อมูลและข้อคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น

ตาราง 4.3 แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมาย  
ที่พยายามขอเป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกในกลุ่ม

ผู้เล่นเกมออนไลน์	บทสนทนายระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์
ผู้เล่นคนที่ 1	"นาย เราขอเข้าแพคนายได้ไหม เราอยากเล่นสงคราม"
ผู้เล่นคนที่ 2	"ได้ แต่ถ้านายเข้ามาแพคเราแล้ว นายต้องช่วยเหลือเพื่อนในแพคด้วยนะ"
ผู้เล่นคนที่ 1	"ได้อยู่แล้ว อยู่แพคเดียวกันก็ต้องช่วยกันสิ"
ผู้เล่นคนที่ 2	"ได้ นั้นเดียวเราส่งจดหมายเชิญเข้าแพคขึ้นไป แล้วนายมารับเลยนะ"

ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อพฤติกรรมสื่อสารของกลุ่มเป้าหมายที่มีสาเหตุจากแรงจูงใจของตัวเกมออนไลน์ GE ในด้านการอยู่ร่วมกันในสังคมนี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงปัจจัยต่างๆที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจในความต้องการที่จะอยู่ร่วมกันทางสังคม ดังนี้

- ผู้เล่นต้องการที่จะสร้างความรู้จักกับผู้เล่นคนอื่น
- ผู้เล่นต้องการที่จะช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่น

- ผู้เล่นต้องการที่จะพูดคุย, แลกเปลี่ยนข้อมูลและข้อคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น
- ผู้เล่นต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนในเกมออนไลน์ (ปาร์ตี้/แพคชั่น)

พฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดจากแรงจูงใจด้านการอยู่ร่วมกันในสังคม จะเป็นพฤติกรรมที่ผู้เล่น (ผู้ส่งสาร) แสดงพฤติกรรมการสื่อสารในแต่ลักษณะออกมา เพื่อให้มีความสำคัญกับสมาชิกที่อยู่ร่วมสังคมเดียวกัน (ผู้รับสาร) เป็นหลักทั้งการสร้างความรู้จัก, การช่วยเหลือ การพูดคุย, แลกเปลี่ยนข้อมูลและข้อคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น

#### 5. แรงจูงใจทางด้านสัมพันธภาพ

จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย ทำให้ทราบว่าเกมออนไลน์ GE สร้างแรงจูงใจในการกระตุ้นความต้องการในการสร้างสัมพันธภาพของกลุ่มเป้าหมายให้กับเกิดขึ้นผู้เล่นคนอื่นอยู่ตลอดเวลา เช่น กลุ่มเป้าหมายเข้ามาเล่นเกมออนไลน์ GE โดยทำการพาตัวละครของตนไปเก็บเลเวลเพียงลำพัง ซึ่งเมื่อเล่นไปได้ระยะเวลาหนึ่ง กลุ่มเป้าหมายจะเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายกับการเก็บเลเวลในครั้งนั้น เพราะต้องกำจัดมอนสเตอร์ตัวเดิมๆอยู่ตลอดเวลา สาเหตุนี้ทำให้กลุ่มเป้าหมายต้องการที่จะสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ เพื่อหาผู้เล่นคนอื่นที่จะมาร่วมเก็บเลเวลร่วมกัน ทั้งนี้เพราะจะทำให้กลุ่มเป้าหมายสามารถมีเพื่อนที่คอยพูดคุย สื่อสารซึ่งกันและกัน โดยไม่ต้องเบื่อหน่ายกับการเก็บเลเวลเพียงลำพังนั่นเอง

ตาราง 4.4 แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมาย  
ที่ต้องการสร้างสัมพันธภาพในการเล่นเกมนออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น

ผู้เล่นเกมออนไลน์	บทสนทาระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์
ผู้เล่นคนที่ 1	“นายเราขอเก็บเวลด้วยได้ไหม เล่นคนเดียวมันไม่มีเพื่อนคุยอะ”
ผู้เล่นคนที่ 2	“ได้สิ เราก็เบื่อเก็บเวลดคนเดียวเหมือนกัน ตีแต่มอนตัวเดิมน่าเบื่อจะตาย”
ผู้เล่นคนที่ 1	“ใจจำ ันขอตีด้วยนะ”
ผู้เล่นคนที่ 2	“คับๆ เปื่อตีเมื่อไหร่ก็บอกนะ”

ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มเป้าหมายที่มี

สาเหตุจากแรงจูงใจของตัวเกมออนไลน์ GE ในด้านการสร้างสัมพันธ์ภาพ ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงปัจจัยต่างๆที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจในความต้องการที่จะสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้เล่นคนอื่นๆ ดังนี้

- ผู้เล่นต้องการที่จะสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น
- ผู้เล่นต้องการที่จะมีเพื่อนร่วมเล่นเกม
- ผู้เล่นต้องการที่จะหลีกเลี่ยงการเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพัง

การสร้างสัมพันธ์ภาพถือเป็นปัจจัยพื้นฐานในการทำกิจกรรมใดๆ ที่มีอยู่ในโลกของการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งการสร้างสัมพันธ์ภาพให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นคนอื่นในการเล่นเกมนั้น จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพได้มากยิ่งขึ้น

#### 6. แรงจูงใจด้านการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

ในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ส่วนใหญ่แล้วตัวเกมจะกำหนดให้ผู้เล่นแต่ละคนทำกิจกรรมต่างๆ ในโลกของเกมออนไลน์ GE ร่วมกับผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นกลุ่ม (ปาร์ตี้/แพคชั่น)เป็นหลัก ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย ทำให้ทราบว่าเกมออนไลน์ GE สร้างแรงจูงใจในด้านการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มให้กับผู้เล่นได้ เช่น เมื่อกลุ่มเป้าหมายคนหนึ่ง เป็นสมาชิกของกลุ่มปาร์ตี้หนึ่งซึ่งกำลังทำกิจกรรมในการล่าบอสอยู่ ในการล่าบอสนั้นกลุ่มเป้าหมายจะพยายามสร้างความพึงพอใจให้กับสมาชิกคนอื่นๆ อยู่ตลอดเวลา เช่น การปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างมีประสิทธิภาพ การให้คำแนะนำกับผู้เล่นคนอื่น หรือการช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่น เป็นต้น

ตาราง 4.5 แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมาย  
ที่ต้องการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

ผู้เล่นเกมออนไลน์	บทสนทาระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์
ผู้เล่นคนที่ 1	"ยิงกันไปเลยนะ เดี่ยวผมล่ามันมาให้"
ผู้เล่นคนที่ 2	"นายนี่เสียสละเพื่อส่วนรวมจริงๆ"
ผู้เล่นคนที่ 1	"ไม่เป็นไรหรอก ก็ต้องช่วยๆกันสิ ไม่งั้นบอสมันจะตายหรือ"
ผู้เล่นคนที่ 3	"ดีๆ ชอบใจนายมากนะ"

ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มเป้าหมายที่มี

สาเหตุจากแรงจูงใจของตัวเกมออนไลน์ GE ในด้านการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มทำให้ผู้วิจัยทราบถึงปัจจัยต่างๆ ที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจในความต้องการที่จะร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มกับผู้เล่นคนอื่นๆ ดังนี้

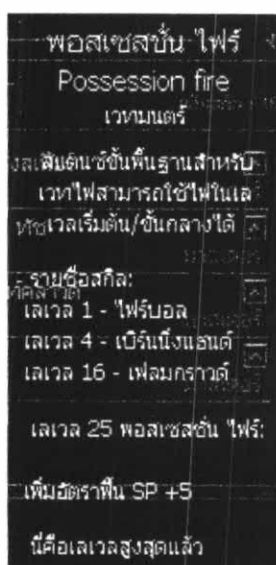
- ผู้เล่นต้องการที่จะสร้างความพอใจให้กับผู้เล่นคนอื่น
- ผู้เล่นต้องการที่จะสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้เล่นคนอื่น

การสร้างควมพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายให้เกิดกับผู้เล่นคนอื่นๆ นั้น จะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายสามารถอยู่ร่วมกับสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มได้อย่างต่อเนื่อง ผู้เล่น(ผู้ส่งสาร)จะแสดงพฤติกรรมการสื่อสารในลักษณะต่างๆ ออกมาเพื่อควมพึงพอใจของสมาชิกภายในกลุ่มของผู้เล่น (ผู้รับสาร) เป็นสำคัญ

#### 7. แรงจูงใจด้านการค้นหา

การค้นหาถือเป็นปัจจัยหลักที่เกมออนไลน์ GE กำหนดให้กับผู้เล่นแต่ละคนได้เลือกค้นหาสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ GE อยู่ตลอดเวลา เช่น ในการค้นหาวิธีการในการสร้างอาวุธชนิดหนึ่งของกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายต้องค้นหาส่วนประกอบต่างๆ ที่จะเอามาใช้ผสมร่วมกันเพื่อสร้างออกมาเป็นอาวุธตามที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ เมื่อได้สร้างอาวุธที่ต้องการออกมาแล้ว กลุ่มเป้าหมายต้องทำการค้นหาต่อว่าอาวุธที่ได้มาว่า สามารถใช้ประโยชน์ในด้านใดบ้างที่จะสร้างประสิทธิภาพให้กับการเล่นเกมนออนไลน์ของตนให้ได้มากที่สุด เป็นต้น

รูปภาพ 4.1 แสดงเวทมนตร์ต่างๆของตัวละครนิกเวทย์ ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้ถูกปิดบังเอาไว้





ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มเป้าหมายที่มีสาเหตุจากแรงจูงใจของตัวเกมออนไลน์ GE ในด้านการค้นหา ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงปัจจัยต่างๆ ที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจในความต้องการในการค้นหาให้กับผู้เล่นได้ดังนี้

- ผู้เล่นต้องการที่จะสำรวจ, ตรวจสอบสิ่งต่างๆในโลกของเกมออนไลน์
- ผู้เล่นต้องการที่จะค้นหาสิ่งแปลกใหม่

ผู้เล่นเกมออนไลน์จะให้ความสนใจกับข้อมูลต่างๆในโลกของเกมออนไลน์ที่ถูกปิดบังไว้ ซึ่งการค้นหาถึงรายละเอียดของข้อมูลต่างๆเหล่านี้ สามารถที่จะกระตุ้นความต้องการในการเล่นเกมนออนไลน์ให้กับผู้เล่นได้เพิ่มมากขึ้น

#### 8. แรงจูงใจด้านการแสดงบทบาท

ตัวละครในเกมออนไลน์ จะเป็นตัวแทนในการแสดงบทบาทของผู้เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละคน ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยถึงแรงจูงใจของเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมในการแสดงบทบาทในตัวละครของกลุ่มเป้าหมายนั้น ทำให้ทราบว่ากลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นในด้านการแสดงบทบาทของกลุ่มเป้าหมายใน 2 ลักษณะ

- ต้องการที่จะแสดงบทบาทของตนเอง (บทบาทเดิม)
- ต้องการที่จะสร้างบทบาทใหม่ของตนขึ้นมา

การแสดงบทบาทและบทบาทใหม่ของกลุ่มเป้าหมายที่ถูกสร้างขึ้นมานี้ สามารถเกิดขึ้นได้พร้อมกันในตัวของผู้เล่นแต่ละคน โดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นในขณะนั้นว่าทำให้ที่จะต้องเลือกแสดงบทบาทของตัวละครของตนไปในลักษณะใด เช่น เมื่ออยู่ในแพคชั่นกลุ่มเป้าหมายเป็นเพียงสมาชิกของแพคชั่น ที่ฟังคำสั่ง ข้อเสนอต่างๆ จากหัวหน้าแพคชั่น แต่เมื่อใดที่กลุ่มเป้าหมายร่วมทีมกับผู้เล่นคนอื่นเป็นกลุ่มปาร์ตี้ที่ร่วมกันทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งในโลกของการเล่นเกมออนไลน์ GE กลุ่มเป้าหมายจะแสดงบทบาทในการออกคำสั่ง ตลอดจนการให้ข้อเสนอต่างๆ กับผู้เล่นคนอื่นๆ ที่เป็นสมาชิกของปาร์ตี้ เป็นการเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นเพียงสมาชิกคนหนึ่งในแพคชั่นมาเป็นหัวหน้าที่มีบทบาทใหม่ในกลุ่มปาร์ตี้ เป็นต้น

ตาราง 4.6 แสดงตัวอย่างบทบาทของกลุ่มเป้าหมาย  
ที่มีต่อกลุ่มที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน

บทบาทของ กลุ่มเป้าหมาย ในกลุ่ม	บทสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่ แสดงบทบาทของตนในกลุ่ม แพคชั่น (กลุ่มถาวร)	บทสนทนาของกลุ่มเป้าหมาย ที่แสดงบทบาทของตนในกลุ่ม ปาร์ตี้ (กลุ่มชั่วคราว)
การเก็บเลเวล	"เดี๋ยวผมช่วยตีมอนอยู่แถวนี้ละ"	"เราตีตรงนี้ นายไปช่วยตีตรง ต้นไม้นะ แล้วคอยบัฟให้ด้วยละ"
การล่าบอส	"ให้ทำอะไรบ้างบอกเลยนะคับ รอ คำสั่งการอยู่"	"เราจะแท็งค์บอสให้ละ นายคอย ลงเวทย์เอาไว้ แล้วบอกเพื่อน นายให้อิวให้ตลอดด้วยละ"
การซื้อขาย แลกเปลี่ยน	"อยากแลกกับอะไรบอกนะ เพิ่ม เงินเท่าไร คุยกันได้ครับ"	"นายเอาใจก็ว่ามา ไม้อเคเราก็ ยังไม่ขายนะ ค่อยขายทีหลังก็ได้"

แรงจูงใจในด้านการแสดงบทบาทของผู้เล่นเกมออนไลน์ จะขึ้นอยู่กับกลุ่มที่ผู้เล่น  
เกมออนไลน์ได้ร่วมอยู่ในแต่ละสถานการณ์ กลุ่มที่ผู้เล่นได้ร่วมอยู่ในขณะนั้น จะเป็นช่องทาง  
ทางการสื่อสารที่จะทำให้ผู้เล่นแสดงบทบาทของตนออกมาในลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น เมื่ออยู่  
ในแพคชั่น(กลุ่มถาวร) กลุ่มเป้าหมายคนนั้นจะแสดงบทบาทของตนออกมาสอดคล้องกับความ  
เป็นจริงของกลุ่มเป้าหมายเอง ทั้งลักษณะนิสัย บุคลิกภาพต่างๆ ตลอดจนรายละเอียดที่ปรากฏอยู่  
ในตัวละครของกลุ่มเป้าหมายคนนั้น เป็นต้น แต่เมื่ออยู่ในปาร์ตี้(กลุ่มเฉพาะกิจ) กลุ่มเป้าหมายคน  
นั้นกลับเลือกที่จะต้องการที่แสดงบทบาทใหม่ของตนออกมา ทั้งนี้เพื่อที่จะให้ตัวละครของ  
กลุ่มเป้าหมายนั้นสามารถที่จะเข้าร่วมกับกลุ่มในการทำกิจกรรมเฉพาะอย่างให้ประสบ  
ความสำเร็จได้ เป็นต้น

#### 9. แรงจูงใจด้านการเลือกสรร

เกมออนไลน์ GE มีรูปแบบต่างๆ ของการเล่นที่ถูกออกแบบออกมาอย่าง  
หลากหลาย ซึ่งความหลากหลายของการเล่นเกมออนไลน์ GE นี้เอง ทำให้ผู้เล่นสามารถที่จะ  
เลือกสรรสิ่งต่างๆ ที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้เล่นเอง เพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ เช่น  
กลุ่มเป้าหมายแต่ละคนที่มีผู้วิจัยสังเกตการณ์พฤติกรรมการสื่อสารกับตัวเกมออนไลน์ GE ในการ  
เลือกสรรเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายนั้น จะมีพฤติกรรมในการเลือกสรรเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายที่แตกต่าง  
กัน กลุ่มเป้าหมายบางคนเลือกใช้เสื้อผ้า เครื่องแต่งกายที่มีความสวยงาม มีสีสันโดดเด่น  
สะดุดตา ขณะที่กลุ่มเป้าหมายบางคน เลือกใช้เสื้อผ้า เครื่องแต่งกายที่มีความสอดคล้องกับ

ลักษณะความสามารถของตัวละครของกลุ่มเป้าหมาย โดยไม่ได้พิจารณาถึงเรื่องความสวยงามของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายของตนเลย เป็นต้น

รูปภาพ 4.2 แสดงการเลือกสรรเครื่องแต่งกายที่มีความแตกต่างกันของผู้เล่นแต่ละคน



ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มเป้าหมายที่มีสาเหตุจากแรงจูงใจของตัวเกมออนไลน์ GE ในด้านการเลือกสรรนี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงปัจจัยต่างๆที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจในความต้องการในการเลือกสรรให้กับผู้เล่นได้ดังนี้

- ผู้เล่นต้องการที่จะใส่ใจในรายละเอียดต่างๆ
- ผู้เล่นสนใจในความแตกต่างของตัวละครของตนกับตัวละครของผู้เล่นอื่น
- ผู้เล่นต้องการที่จะใช้เวลาในการเลือกสรรมากขึ้น

แรงจูงใจทางด้านการเลือกสรรจะขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนเป็นส่วนใหญ่ว่าผู้เล่นมีความต้องการที่จะเลือกสรรสิ่งต่างๆให้กับตัวละครของตนในรูปแบบใด แต่ทั้งนี้ในบางครั้งการเลือกสรรที่เกิดขึ้น อาจไม่ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่น แต่อาจขึ้นอยู่กับความจำเป็นที่จะต้องเลือกสรรสิ่งต่างๆ เหล่านั้นก็เป็นได้

#### 10. แรงจูงใจในด้านการหลีกเลี่ยง

จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มเป้าหมายที่มี

สาเหตุจากแรงจูงใจของตัวเกมออนไลน์ GE ในด้านการหลีกหนี ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงปัจจัยต่างๆที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจในความต้องการในการหลีกหนีให้กับผู้เล่นได้ คือ

- ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะหลีกหนีจากโลกแห่งความจริงที่เผชิญอยู่
- ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะหลีกหนีจากสภาพความขัดแย้งที่เกิดขึ้น

ตาราง 4.7 แสดงตัวอย่างการสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการหลีกหนีจากสภาพความขัดแย้งที่เกิดขึ้น

ผู้เล่นเกมออนไลน์	บทสนทาระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์
ผู้เล่นคนที่ 1	"นายมาทับทีเวลของเราทำไมละ เรามาก่อนนะ"
ผู้เล่นคนที่ 2	"แล้วไงละ นายเป็นเจ้าของที่หรือไง มีปัญหาไรไหม"
ผู้เล่นคนที่ 1	"อืม ไม่เป็นไร ถ้าอยากได้ที่นั้นก็เอาไป ไปหาใหม่ก็ได้ ทีเวลมีอยู่เยอะแยะ ไม่อยากมีปัญหา รำคาญ อยากเล่นเกมสนุกๆ"

ซึ่งแรงจูงใจในด้านการหลีกหนีถือเป็นแรงจูงใจที่สามารถตอบสนองความต้องการทางสังคมให้กับผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ เมื่อผู้เล่นไม่ต้องการที่จะเผชิญหน้ากับสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริง เกมออนไลน์จะเป็นสื่อที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นได้ ให้ผู้เล่นสามารถเข้ามาใช้เวลาร่วมกับผู้เล่นคนอื่นภายในสังคมของเกมออนไลน์

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการจำแนกตัวแปรของแรงจูงใจในตัวเกมออนไลน์ทั้ง 10 ตัวแปรแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ทำการจัดหมวดหมู่ของตัวแปรดังกล่าว พบว่าแรงจูงใจในลักษณะต่างๆ นี้ มีสาเหตุมาจากตัวแปรหลัก ซึ่งมีผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่น โดยพบว่ามียปัจจัยหลักที่สร้างแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ให้กับผู้เล่นได้ 3 ปัจจัย คือ

1. การหาข้อมูล
2. การติดต่อสื่อสาร
3. การแสดงพฤติกรรม

ความสำเร็จได้ ทั้งนี้ข้อมูลและรายละเอียดต่างๆ เหล่านี้ ผู้เล่นจะต้องศึกษา, ค้นหาและทำความเข้าใจด้วยตัวของผู้เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละคนเอง

## 2. แรงจูงใจทางด้านสังคม

เนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ เป็นการเล่นที่ผู้เล่นแต่ละคนจะมีตัวละครเป็นตัวแทนที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์อยู่ภายใต้สังคมเดียวกัน (สังคมของเกมออนไลน์ที่เลือกเล่น) ดังนั้นสังคมในเกมออนไลน์ จะสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นได้ทั้ง แรงจูงใจทางด้านการอยู่ร่วมกันในสังคม โดยผู้เล่นต้องช่วยเหลือและพึ่งพากัน ให้ความร่วมมือ การสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยการที่ผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างดีนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจำเป็นที่จะต้องสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน เมื่อผู้เล่นแต่ละคนสามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกันได้แล้ว ผู้เล่นก็จะสร้างการร่วมมือกันเป็นกลุ่มในการทำกิจกรรมต่างๆ ในเกมออนไลน์ ซึ่งการร่วมมือกันเป็นกลุ่มนี้จะช่วยให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเล่นเกมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพได้เพิ่มมากขึ้น สามารถพัฒนาความสามารถของตัวละครของตนให้มีความสามารถที่เพิ่มมากขึ้นได้ ตลอดจนทำให้ผู้เล่นรู้สึกตัวตัวเองเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อกลุ่มสังคม(ปาร์ตี้/แพคซ์)ที่ตัวละครของตนดำรงอยู่

ผู้รับสาร (ผู้เล่นคนอื่นที่เป็นสมาชิกในสังคมของผู้เล่นเกมออนไลน์) จะมีความสำคัญในการเป็นแรงจูงใจทางด้านสังคมให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับลักษณะของสังคมที่ผู้เล่นได้ร่วมเป็นสมาชิก ซึ่งผู้เล่นจะแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสารของตนออกมาตามลักษณะของสังคมที่ผู้เล่นได้เป็นสมาชิกอยู่

## 3. ความหมกมุ่นที่มีอยู่ในการเล่นเกมนออนไลน์

สามารถก่อให้เกิดการติดเกมออนไลน์ของผู้เล่นได้ ถือเป็นแรงจูงที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์อยู่ตลอดเวลา ซึ่งความหมกมุ่นที่มีอยู่ในโลกของการเล่นเกมออนไลน์นี้มีสาเหตุมาจากปัจจัยหลายประการทั้งในเรื่องของการค้นหา ที่กระตุ้นแรงจูงใจให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะค้นหาสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในเกมออนไลน์, ทั้งในส่วนของข้อมูลต่างๆ ที่ถูกปิดบังไว้ วิธีการและแนวทางในการเล่นเกมนออนไลน์ให้ได้มีประสิทธิภาพ ตลอดจนเทคนิคและเคล็ดลับต่างๆ ที่จะช่วยสร้างประสิทธิภาพในการพัฒนาตัวละครของผู้เล่นให้ได้เพิ่มมากขึ้น, การแสดงบทบาทในตัวละครของผู้เล่น เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะสร้างความหมกมุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์ให้กับผู้เล่น เพราะการแสดงบทบาทในสังคมเกมออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานในการเล่นเกมนออนไลน์ให้กับผู้เล่นได้ เช่น การต้องการเป็นที่รู้จักของสังคม, การต้องการที่จะเป็นคนสำคัญหรือมีชื่อเสียงในสังคม เป็นต้น, การเลือกสรร ก็เป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่จะสร้างความหมกมุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์ให้กับผู้เล่นได้ ผู้เล่นจะมีความต้องการที่

ตาราง 4.8 แสดงรายละเอียดของตัวแปรหลักและตัวแปรรองของแรงจูง  
 ในเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรหลักของแรงจูงใจที่มีอยู่ในเกมออนไลน์	ตัวแปรรองของแรงจูงใจที่มีอยู่ในเกมออนไลน์	ผลของการแสดงพฤติกรรมสื่อสารตามลักษณะของแรงจูงใจที่เกิดขึ้น
การหาข้อมูล	การพัฒนาตัวละคร การเตรียมตัว การแข่งขัน	ความสำเร็จ
การติดต่อสื่อสาร	การร่วมกันอยู่ในสังคม การสร้างสัมพันธ์ภาพ การร่วมมือกันเป็นกลุ่ม	สังคม
การแสดงพฤติกรรม	การค้นหา การแสดงบทบาท การเลือกสรร การหลีกเลี่ยง	การติดเกมออนไลน์ (ความหมกมุ่น)

จากตาราง 4.8 ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงปัจจัยหลักของแรงจูงใจใน 3 ด้านคือ 1. การหาข้อมูล 2. การติดต่อสื่อสาร 3. การแสดงพฤติกรรม ซึ่งปัจจัยหลัก 3 ปัจจัยนี้นำไปสู่ผลของการแสดงพฤติกรรมตามรูปแบบของแรงจูงใจที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เล่นเกมออนไลน์ใน 3 ลักษณะคือ 1. ความสำเร็จ 2. สังคม 3. การติดเกมออนไลน์ (ความหมกมุ่น) เป็นผลทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมในการสื่อสารขึ้นในการเล่นเกมนออนไลน์ในลักษณะต่างๆ กล่าวคือ

#### 1. แรงจูงใจด้านการต้องการความสำเร็จในการเล่นเกมนออนไลน์

ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะพัฒนาตัวละครของตนให้มีความสามารถที่มากขึ้นอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถทำการแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่นที่อยู่ในสังคมเกมนออนไลน์เดียวกัน ซึ่งในการที่ผู้เล่นแต่ละคนจะประสบความสำเร็จในเกมนออนไลน์ที่เลือกเล่นได้นั้น ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องมีการเตรียมตัว(การหาข้อมูล, การฝึกฝน) ก่อนการเล่นเกมนออนไลน์ เพื่อสร้างโอกาสในการที่จะสามารถทำให้ตนประสบความสำเร็จในการเล่นเกมนออนไลน์ได้มากขึ้น

ข้อมูลและรายละเอียดต่างๆ ที่มีอยู่ในเกมนออนไลน์ เป็นปัจจัยหลักที่จะทำให้ผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคนต้องให้ความสำคัญ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมนออนไลน์ให้ประสบ

จะสร้างสรรค์ตัวละครของตนอยู่ตลอดเวลา ทั้งเรื่องความสามารถของตัวละครของตน(ระดับเลเวล, ความสามารถของอาวุธ ความสวยงามของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่สวมใส่ เป็นต้น) ตัวแปรสุดท้ายที่จะสามารถสร้างความหมกมุ่นในการเล่นเกมนอนไลน์ให้กับผู้เล่นได้ คือ การหลีกหนี ซึ่งการหลีกหนีในที่นี้คือ การหลีกหนีจากสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ในโลกของความเป็นจริง ซึ่งผู้เล่นอาจไม่ต้องการที่จะเผชิญอยู่กับสิ่งที่เกิดในโลกจริง จึงมีความต้องการที่จะเข้ามาอยู่ในโลกของเกมนอนไลน์ ซึ่งการเข้ามาเล่นเกมนอนไลน์นี้สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่นได้นั่นเอง

ความหมกมุ่นที่เกิดจากการเล่นเกมนอนไลน์ เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากผู้เล่นเกมนอนไลน์ในแต่ละคน ผู้เล่นจะมีลักษณะของความหมกมุ่นที่มีความเหมือนและแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับความต้องการในการแสดงพฤติกรรมในการสื่อสารของผู้เล่นเกมนอนไลน์เอง ว่ามีความต้องการที่จะแสดงพฤติกรรมการสื่อสารในลักษณะใด ทั้งการการค้นหา, การแสดงบทบาท, การเลือกสรรหรือการหลีกหนี

ปัจจัยหลักที่ทำให้ผู้เล่นเกิดแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับเกมนอนไลน์อย่างต่อเนื่องคือ ตัวแปรเรื่อง 1.ความสำเร็จ 2.สังคม 3.การติดเกมนอนไลน์(ความหมกมุ่น) ซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นนำมาใช้ในการตอบสนองความต้องการทางด้านแรงจูงใจของผู้เล่นตามลักษณะดังกล่าวคือ ข้อมูล, การติดต่อสื่อสารและการแสดงพฤติกรรมของตัวผู้เล่นเองตามลำดับ กล่าวคือ ในการตอบสนองแรงจูงใจในด้านการต้องการความสำเร็จในการเล่นเกมนอนไลน์นั้น ข้อมูล, รายละเอียดต่างๆ ที่มีอยู่ในเกมนอนไลน์ จะเป็นสิ่งที่ผู้เล่นใช้ในการตอบสนองความต้องการด้านความสำเร็จในการเล่นเกมนอนไลน์ให้กับผู้เล่นได้ ส่วนในด้านของแรงจูงใจทางด้านสังคมนั้น ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะทำการติดต่อสื่อสารอยู่ตลอดเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ ทั้งนี้เพื่อตอบสนองแรงจูงใจทางด้านสังคมให้กับผู้เล่น และการแสดงพฤติกรรมในลักษณะต่างๆ ของผู้เล่นในการเล่นเกมนอนไลน์นั้น จะเป็นสิ่งที่สามารถตอบสนองแรงจูงใจด้านการติดเกมนอนไลน์(ความหมกมุ่น) ให้กับผู้เล่นได้

#### 4.1.2 อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมนอนไลน์

เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเกมนอนไลน์จะสร้างอารมณ์และความรู้สึกที่หลากหลายให้เกิดขึ้นกับผู้เล่น อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมนอนไลน์นั้นจะมีลักษณะที่เหมือนกับอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งอารมณ์และความรู้สึกนี้ จะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เล่นแสดงพฤติกรรมการสื่อสารต่างๆ ออกมาในโลกของเกมนอนไลน์ อารมณ์และ

ความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นแต่ละคน จะเกิดจากการที่ผู้เล่นได้เล่นเกมออนไลน์ผ่านตัวละครของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งการบังคับตัวละครของผู้เล่นนี้เองที่จะเป็นตัวสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้เกิดขึ้นกับผู้เล่น

โดยจากการสังเกตการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ของกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ผู้วิจัยทราบ ว่าอารมณ์และความรู้สึกที่ที่แตกต่างกันเกิดขึ้นในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ของกลุ่มเป้าหมาย จะทำให้กลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมการสื่อสารที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับลักษณะของอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับการเล่นเกมออนไลน์ GE ในแต่ละครั้งของกลุ่มเป้าหมาย และอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ของกลุ่มเป้าหมาย จะเกิดขึ้นจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกของเกมนออนไลน์ GE ในขณะนั้น ยกตัวอย่างเช่น เมื่อตัวละครของกลุ่มเป้าหมายสามารถพัฒนาความสามารถของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือมีเทคนิค ความสามารถที่โดดเด่น จะทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้สึกที่เพลินเพลินไปกับการเล่น ซึ่งจะทำให้กลุ่มเป้าหมายต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ต้องการที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ในโลกของเกมนออนไลน์อย่างตั้งใจและต้องการที่จะทำกิจกรรมต่างๆ เหล่านั้นให้ประสบความสำเร็จตามที่ได้คาดหวังเอาไว้ เกิดพฤติกรรมการสื่อสารกับตัวเกมนออนไลน์หรือกับตัวละครของผู้เล่นคนอื่นๆ ในด้านบวก แต่ถ้าเมื่อใดที่ตัวละครของกลุ่มเป้าหมาย ถูกรบกวนหรือถูกทำร้ายจากตัวละครของผู้เล่นคนอื่น(แฉม/ลูท) ก็จะทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้สึกโกรธ ไม่พอใจ ซึ่งจะมีผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มเป้าหมายทางด้านลบ ทั้งการที่กลุ่มเป้าหมายต้องการที่เผชิญหน้ากับผู้เล่นคนอื่น(PVP) ซึ่งถือเป็นการกระทำที่มีลักษณะของความรุนแรง หรืออาจทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความเบื่อหน่ายกับการเล่น ทำให้หยุดแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสาร(หยุดเล่น) กับเกมนออนไลน์ที่ได้เล่นอยู่ในทันทีเลยก็ได้

โดยผู้วิจัยจัดแบ่งประเภทของอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นและอธิบายถึงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย หลังจากทีกลุ่มเป้าหมายมีอารมณ์และความรู้สึกเหล่านั้นเกิดขึ้นกับตัวของกลุ่มเป้าหมายเองในระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ GE ได้ดังนี้



ตาราง 4.9 อธิบายถึงลักษณะของอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับ  
กลุ่มเป้าหมายที่เล่นเกมออนไลน์ GE และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังจากนั้น

กิจกรรมที่เกิดขึ้น ระหว่างการเล่นเกม ออนไลน์	อารมณ์และ ความรู้สึกที่ เกิดขึ้น	พฤติกรรมของผู้เล่น
กิจกรรมที่ให้ ผลตอบแทนที่คุ้มค่า	ความสนใจ	มีผลทำให้ผู้เล่นมีแนวโน้มในการ เข้าร่วม, มีความตั้งใจในการเล่น, มี การสังเกตที่ดี ตลอดจนมีความ เข้าใจในสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นใน ขณะนั้น
กิจกรรมที่ให้ความสนุก	ความเพลิดเพลิน	ทำให้ผู้เล่นพร้อมที่จะทำกิจกรรม ต่างๆ ที่กระทำอยู่ให้สำเร็จลุล่วง, ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะเล่นเกม ออนไลน์อย่างต่อเนื่อง
กิจกรรมที่ไม่ทราบถึง ผลตอบแทนที่จะได้รับ	ความกังวลใจ	เป็นผลทำให้ผู้เล่นยึดติดกับสิ่งที่ กังวลใจอยู่ตลอดเวลา
กิจกรรมที่ไม่ได้รับ ผลตอบแทนหรือเป็น กิจกรรมที่เกิน ความสามารถของผู้เล่น	ความกลัว	ทำให้ผู้เล่นต้องการหลีกเลี่ยงสิ่ง ที่กำลังเผชิญอยู่
กิจกรรมที่ไม่สามารถ คาดเดาผลของการทำ กิจกรรมได้	ความประหลาดใจ	ทำให้ผู้เล่นคิดตั้งหลักและคิด ทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นกับตนใหม่
กิจกรรมที่สร้างความ ขัดแย้งระหว่างผู้เล่น	ความโกรธ	ทำให้ผู้เล่นต้องการที่เผชิญหน้า และการเผชิญหน้าจะเป็นการ กระทำที่มีลักษณะของความรุนแรง รวมอยู่ด้วย
เป็นกิจกรรมที่ไม่ สามารถทำให้ สัมฤทธิ์ผลได้	ความผิดหวัง ,ความไม่พอใจ	ทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมที่ต่อต้าน และขัดแย้ง

จากการจัดแบ่งประเภทของอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้วิจัยสามารถแบ่งลักษณะของอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายได้ใน 2 ลักษณะ คือ 1. อารมณ์และความรู้สึกทางด้านบวก 2. อารมณ์และความรู้สึกทางด้านลบ

ตาราง 4.10 แสดงลักษณะของอารมณ์และความรู้สึกทางด้านบวกและลบที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

อารมณ์และความรู้สึกทางด้านบวก	อารมณ์และความรู้สึกทางด้านลบ
ความสนใจ	ความกังวลใจ
ความเพลิดเพลิน	ความกลัว
ความประหลาดใจ	ความโกรธ
	ความผิดหวัง, ความไม่พอใจ

ในส่วนของตัวแปรที่สามารถที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันในการเล่นเกมนอนไลน์นั้น จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยในเรื่องของอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกมออนไลน์ GE ของผู้เล่น ทำให้ผู้วิจัยสามารถทราบถึงตัวแปรต่างๆ ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันไปในหลายลักษณะ ซึ่งตัวแปรที่เหมือนและแตกต่างกันเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันไปขณะเล่นเกมออนไลน์ GE และจะยังส่งผลต่อรูปแบบของปฏิสัมพันธ์และพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันของผู้เล่นด้วย

- ลักษณะของตัวแปรต่างๆ ที่มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายที่เล่นเกมออนไลน์ GE

#### 1. ความคิดเห็นเดียวกัน VS. ความคิดเห็นแตกต่างกัน

เมื่อผู้เล่นมีจุดประสงค์หรือเป้าหมายข้อตกลงต่าง ๆ ที่เหมือนหรือสอดคล้องกัน จะทำให้เกิดพฤติกรรมที่ดีของตัวละครแต่ละตัวละครตามมา เช่น การร่วมมือ, การแลกเปลี่ยนหรือการสนับสนุน เป็นต้น ซึ่งเมื่อผู้เล่นมีความคิดเห็นที่เป็นไปในทางเดียวกันแล้ว จะสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกทางด้านบวกให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นได้ ผู้เล่นจะมีความรู้สึกชอบ, พึงพอใจ, มั่นใจ หรือดีใจ แต่เมื่อผู้เล่นมีความคิดเห็นหรือเป้าหมายที่แตกต่างกัน อารมณ์และความรู้สึกทางด้านลบ เช่น ความกลัว, ความเสียใจ, ความสับสน, ความไม่ชอบ, ความโกรธ ก็จะทำให้เกิดกับผู้เล่นได้

ตาราง 4.11 แสดงตัวอย่างบทสนทนาของกลุ่มเป้าหมาย  
ที่มีความคิดเห็นเดียวกันและมีความคิดเห็นแตกต่างกัน

สภาพแวดล้อม ของการเกิด ความคิดเห็น	บทสนทนาของ กลุ่มเป้าหมายที่มี ความเห็นเดียวกัน	บทสนทนาของกลุ่มเป้าหมาย ที่มีความคิดเห็นที่ต่างกัน
การเก็บเลเวล	“เจ๋งเลย แบบนี้แปบเดียว เวลอัพแน่”	“ถ้าทำตามนายบอกเราว่าเวลเรา ไม่อัพแน่ เสียเวลาเปล่าจริงๆเลย”
การล่าบอส	“บอสตายแน่ ถ้าเราเล่น กันเป็นทีมแบบนี้ สะใจ จริงๆ 555”	“ไม่ไหวแน่ๆ เราว่าลากมันไปข้าง ในดีกว่า นายให้เราตีข้างนอก เรา โดนบอสตีตายหมดแน่”
การซื้อขาย แลกเปลี่ยน	“โอเคครับ จุ้นแลกกันเลย นะ ได้ใช้ประโยชน์ทั้ง 2 ฝ่าย ยุติธรรมดี”	“ไม่ไหวอะ นายกดราคาเกินไป นายไปหาซื้อจากคนอื่นเหอะ ขาดทุนตาย ขายนายอะ”

## 2. เป็นไปตามความคาดหวัง VS. ไม่เป็นไปตามความคาดหวัง

เมื่อผู้เล่นเกมออนไลน์ GE ได้เลือกทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งในเกมออนไลน์แล้ว ผู้เล่นจะมีความคาดหวังถึงผลที่จะได้รับจากการทำกิจกรรมนั้น (ค่าประสบการณ์, รางวัลตอบแทน เป็นต้น) ซึ่งถ้าผลของการทำกิจกรรมที่ได้เป็นไปตามความคาดหวังของผู้เล่นแล้ว ก็จะทำให้เกิดผลทางด้านบวกกับตัวผู้เล่นได้ แต่ถ้าผลที่ได้จากกิจกรรมนั้นไม่ได้เป็นไปตามที่ผู้เล่นได้คาดหวังไว้ ก็จะทำให้เกิดผลทางด้านลบกับตัวผู้เล่นได้เช่นกัน

ตาราง 4.12 แสดงตัวอย่างบทสนทนาของกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับผลของการทำ  
กิจกรรมที่เป็นไปตามความคาดหวังและไม่เป็นไปตามความคาดหวัง

สภาพแวดล้อม ของความ คาดหวัง	บทสนทนาของ กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับผล ของการทำกิจกรรมตามที่ ได้คาดหวัง	บทสนทนาของ กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับผล ของการทำกิจกรรมไม่ เป็นไปตามที่ได้คาดหวัง
การเก็บเลเวล	“โอ้วว เวลขึ้นดีจังหะ” “รู้จะมาเวลาที่นี้กับนายนาน แล้ว”	“เครียดๆ เวลก็ไม่ขึ้น ของก็ ไม่ได้ เลิกๆ” “ไม่น่ามากับนายเลย

		เสียเวลาจริงๆ”
การล่าบอส	“โห ของหล่นเพียบเลย ได้เลื้อย เอลีทด้วย ดีใจๆ”	“กำ ไม่ได้ไรเลย มาตีบอส ทำไมเนี่ย เปลืองยาเจงๆ”
การซื้อขาย แลกเปลี่ยน	“ค่อยคุ่มหน่อย แลกปืนยาว มา ให้แค่มืดสั้นเค้าไป คุ่มๆๆ”	“ไม่น่าเลยเรา ขาดทุน มากมาย น่าจะดูราคาในตลาด กลางก่อน เหนือ เเซงจิต”

### 3) ผลร้ายที่เกิดสภาพแวดล้อม VS. ผลร้ายที่เกิดจากตนเอง

ในการเล่นเกมนออนไลน์ GE สถานการณ์เลวร้ายที่เกิดขึ้นในโลกของเกม จะสามารถเกิดได้ทั้งจากสภาพแวดล้อมของเกมออนไลน์เองหรือเกิดขึ้นจากตัวผู้เล่น ซึ่งผู้เล่นเกมออนไลน์ GE จะยอมรับได้กับผลในด้านลบที่เกิดจากสภาพแวดล้อม แต่จะยอมรับไม่ได้กับผลในด้านลบที่เกิดขึ้นจากตนเอง ยกตัวอย่างเช่น ในการล่าบอส เมื่อล่าบอสไม่สำเร็จหรือตัวละครถูกบอสฆ่าตาย ถ้าผลของการที่ไม่สามารถที่จะล่าบอสได้นั้นมีผลมาจากสภาพแวดล้อมต่างๆ ในเกมออนไลน์ เช่น มีสมาชิกมาช่วยกันทำกิจกรรมไม่เพียงพอหรือบอสที่ต้องการฆ่าอยู่เหนือความสามารถของตัวละคร ผู้เล่นจะมีอารมณ์และความรู้สึกที่ยอมรับได้จากผลในการที่ล่าบอสไม่สำเร็จ (ด้านบวก) แต่ถ้าการที่ไม่สามารถที่จะล่าบอสได้นั้นมีผลมาจากตัวละครของผู้เล่นเอง เช่น เลือกใช้อาวุธที่ผิด อยู่ในตำแหน่งที่ไม่สมควร ผู้เล่นจะมีอารมณ์และความรู้สึกที่ยอมรับไม่ได้จากผลในการที่ล่าบอสไม่สำเร็จ (ด้านลบ) กล่าวโดยสรุป คือผู้เล่นจะยอมรับผลได้ถ้าผลร้ายที่เกิดขึ้นนั้นมาสาเหตุจากสภาพแวดล้อม แต่จะยอมรับไม่ได้ถ้าผลร้ายนั้นมีสาเหตุมาจากการกระทำของตัวเอง

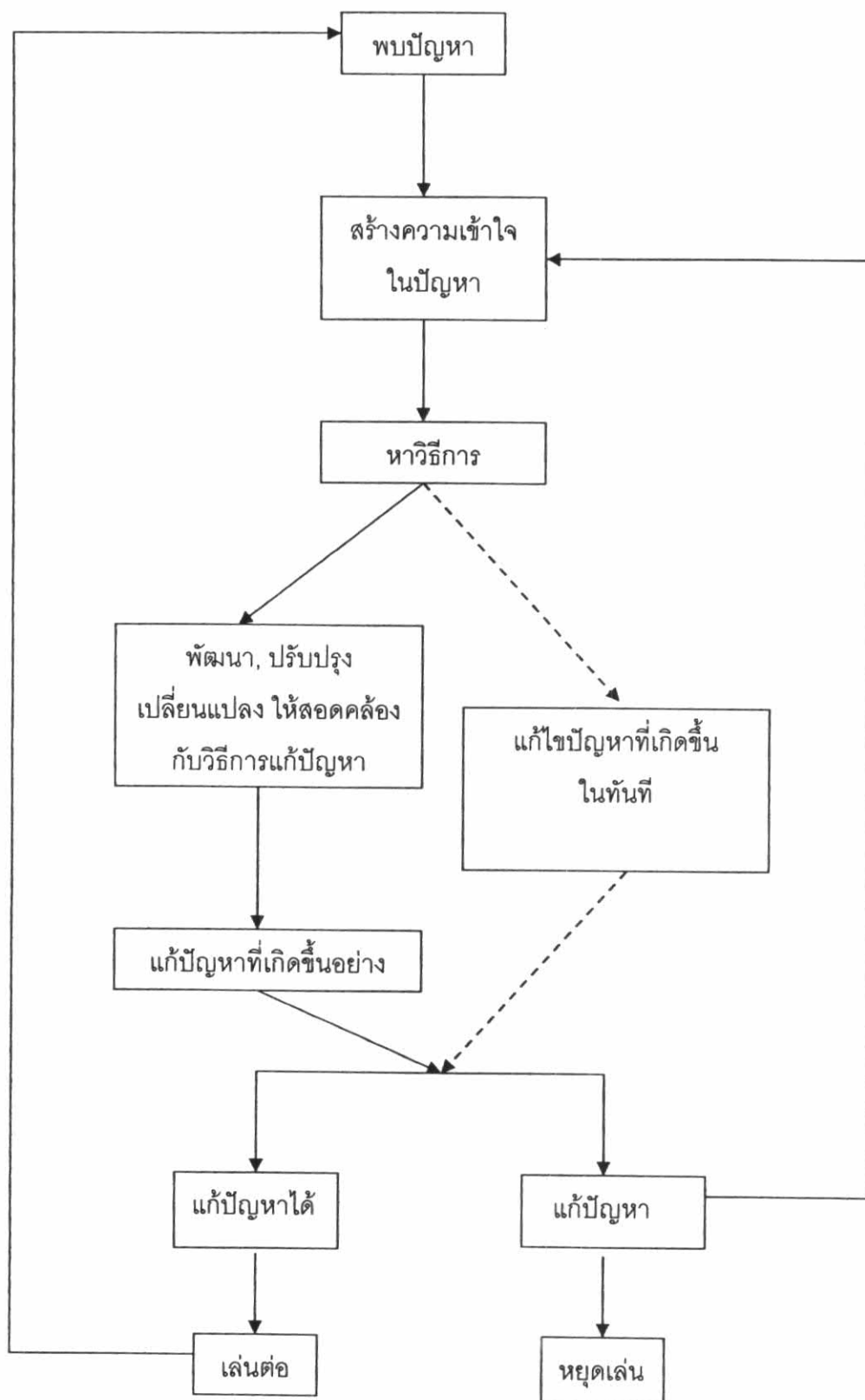
ตัวแปรที่สร้างอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์ นั้นมีได้หลายลักษณะ ซึ่งแต่ละลักษณะสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นได้แตกต่างกัน และจะยังมีผลทำให้ผู้เล่นเลือกจะแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกันในตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนที่อยู่ในโลกของเกมออนไลน์ด้วย เช่น ตัวแปรเรื่องความคิดเห็น ถ้าผู้เล่นมีความรู้สึกว่าสิ่งใดๆที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์สอดคล้องกับความคิดเห็นโดยส่วนตัวของผู้เล่นแล้ว ผู้เล่นก็จะเกิดอารมณ์และความรู้สึกทางด้านบวกต่อสิ่งนั้น ซึ่งจะเป็นผลทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมในด้านบวกผ่านตัวละครของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์ในครั้งนั้นได้ เช่น ผู้เล่นต้องการร่วมมือหรือให้ความช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่นในการทำกิจกรรมต่างๆ ในเกมออนไลน์ เป็นต้น แต่ผู้เล่นเกิดความรู้สึกที่ไม่เห็นด้วยต่อเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้น ก็จะทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกในด้านลบกับผู้เล่น ซึ่งสามารถสร้างพฤติกรรมทางด้านลบให้เกิดขึ้นกับตัวละครของ

ผู้เล่นได้ เช่น ผู้เล่นเกิดความรู้สึกโกรธ ทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะต่อสู้หรือต่อต้าน ชัดขวางความต้องการที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ในเกมออนไลน์ของผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นต้น

#### 4.1.3 การรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงรูปแบบและวิธีการที่ผู้เล่นเกมออนไลน์เลือกใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งในการเล่นออนไลน์ของผู้เล่นนั้น จะมีปัญหาและอุปสรรคเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ผู้เล่นจำเป็นที่จะต้องปรับปรุง, แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ โดยจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ ทำให้ทราบว่าในการเล่นออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายแต่ละคนจะต้องเผชิญกับปัญหาที่เกิดขึ้นในลักษณะแตกต่างกันออกไป (เกิดจากการออกแบบเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน โดยขึ้นอยู่กับความแตกต่างทางด้านลักษณะพื้นฐานของตัวละครแต่ละตัวภายในเกมออนไลน์) ดังแสดงรายละเอียดของกระบวนการรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ ตามแผนภาพ 4.2

แผนภาพ 4.2 แสดงลำดับการแก้ไขปัญหาในการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่น



จากแผนภาพ 4.2 สามารถอธิบายกระบวนการแก้ปัญหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ คือเมื่อผู้เล่นแต่ละคนได้พบกับปัญหาในการเล่นเกมนออนไลน์ ผู้เล่นจะเกิดข้อสงสัยต่อปัญหาที่เกิดขึ้น แล้วผู้เล่นจะทำการวิเคราะห์ปัญหาและประเมินถึงวิธีการแก้ไขปัญหานั้นด้วยตนเองก่อนเป็นลำดับแรก และเมื่อผู้เล่นได้วิเคราะห์และประเมินถึงวิธีการแก้ไขปัญหานั้นได้แล้วนั้น ผู้เล่นจะได้ทางออกในการแก้ไขปัญหานั้น ซึ่งทางออกของการแก้ไขปัญหานี้จะสามารถแก้ไขปัญหานั้นได้ทันทีหรืออาจจะทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างความเข้าใจในการแก้ปัญหานั้นได้ ในหลายลักษณะทั้งการทำความเข้าใจด้วยตนเอง, การหาข้อมูล, ข้อเท็จจริงของวิธีการแก้ปัญหา, การขอคำแนะนำจากผู้เล่นคนอื่น เป็นต้น แล้วจึงนำความเข้าใจเหล่านั้นไปใช้เป็นวิธีการแก้ไขปัญหานั้นได้ในภายหลังก็ได้ เช่น ในการล่าบอส(ฆ่า) เมื่อกลุ่มเป้าหมายไม่สามารถที่จะล่าบอสได้ในการต่อสู้ครั้งแรกที่กลุ่มเป้าหมายได้เผชิญนั้น กลุ่มเป้าหมายบางคนเลือกที่จะคิด พิจารณาถึงข้อดีอยู่ที่ตัวละครของตนมีอยู่ แล้วเลือกที่จะหาวิธีในการเปลี่ยนแปลงข้อดีเหล่านั้น แล้วดำเนินการต่อสู้กับบอสอีกครั้งในทันที ในขณะที่กลุ่มเป้าหมายบางคนเลือกที่จะกลับไปหาข้อมูล ตลอดจนเตรียมตัว ฝึกฝน เทคนิคใหม่ๆ ในการต่อสู้ เพื่อที่จะสามารถลบข้อดีที่มีอยู่ในตัวละครของตน แล้วค่อยๆมาต่อสู้กับบอสอีกครั้งหนึ่ง เป็นต้น

เรื่องราวต่างๆ ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ คือเรื่องราวของความขัดแย้งที่มีอยู่ ตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนมีหน้าที่ในการรับมือกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านั้น ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย ทำให้ทราบถึงลักษณะและรูปแบบที่ผู้เล่นใช้ในการรับมือกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออนไลน์ ได้ใน 2 รูปแบบคือ การแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในทันทีที่ได้เผชิญกับปัญหาและการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้พิจารณาไตร่ตรองและค้นหาวิธีการที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการแก้ไขกับปัญหาที่ได้เผชิญอยู่

#### 1. การแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในทันทีหลังจากที่ได้สร้างความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว

เมื่อผู้เล่นพบปัญหาผู้เล่นจะสร้างความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้นและหาวิธีการในการแก้ไขปัญหานั้น ซึ่งเมื่อผู้เล่นได้วิธีการในการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นแล้ว ผู้เล่นจะทำการแก้ไขปัญหต่างๆที่เกิดขึ้นในทันที ซึ่งถ้าผลของการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นนั้นสามารถที่จะแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นได้ ก็จะทำให้ผู้เล่นสามารถที่ดำเนินเรื่องราวของตัวละครของตนในเรื่องราวที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ต่อไปได้ ซึ่งเมื่อเรื่องราวของเกมออนไลน์ได้ดำเนินต่อไปแล้วนั้น ผู้เล่นก็จะต้องพบเจอกับปัญหาใหม่ที่จะเกิดขึ้นตามมาได้อยู่ตลอดเวลา แต่ถ้าผลของการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นนั้น ไม่สามารถที่จะแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นได้ ก็จะทำให้ผู้เล่นต้องกับไปทบทวน ทำความเข้าใจและหา

วิธีการในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในครั้งนั้นใหม่อีกครั้งหนึ่งหรือถ้าผู้เล่นไม่สามารถที่จะแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นได้ ก็สามารถที่จะทำให้ผู้เล่นหยุดการเล่นเกมออนไลน์ในครั้งนั้นไปเลยก็ได้

ตาราง 4.13 แสดงการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในทันทีของกลุ่มเป้าหมาย  
หลังจากที่ได้สร้างความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว

ลำดับของการเกิด ปัญหาและ กระบวนการการ แก้ปัญหา	รายละเอียดพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในทันที (กรณีการเก็บเลเวลของกลุ่มเป้าหมาย)
พบปัญหา	กลุ่มเป้าหมายคนหนึ่งพบว่าอาวุธที่ตนใช้อยู่ไม่สามารถที่จะใช้ ฆ่ามอนสเตอร์ได้
สร้างความเข้าใจกับ ปัญหาที่เกิดขึ้น	กลุ่มเป้าหมายเดินทางกลับเมืองเพื่อหยุดทำความเข้าใจกับ การเลือกอาวุธที่เหมาะสมกับการฆ่ามอนสเตอร์นั้นและหลีกเลี่ยง หนีจากการถูกมอนสเตอร์ฆ่า
หาวิธีการแก้ปัญหา	กลุ่มเป้าหมายตรวจสอบในร้านค้าขายอาวุธว่ามีอาวุธชนิดใด ที่เหมาะสมกับการใช้ในการฆ่ามอนสเตอร์ตัวนั้น
แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ในทันที	กลุ่มเป้าหมายเลือกซื้ออาวุธที่ได้ทำความเข้าใจแล้วว่าน่าที่จะ สามารถใช้ในการฆ่ามอนสเตอร์ตัวนั้นได้
แก้ไขปัญหาไม่ได้	อาวุธที่กลุ่มเป้าหมายซื้อมาไม่สามารถใช้ในการกำจัดมอน สเตอร์ตัวนั้นได้ ทำให้กลุ่มเป้าหมายต้องหนีกลับเมืองเพื่อไป หาอาวุธชนิดใหม่ที่สามารถใช้ฆ่ามอนสเตอร์ได้ใหม่อีกครั้งหนึ่ง

2. การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้พิจารณา ไตร่ตรองและค้นหาวิธีการที่  
เหมาะสม

เมื่อผู้เล่นพบปัญหาผู้เล่นจะสร้างความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้นและหาวิธีการใน  
การแก้ปัญหานั้น ซึ่งเมื่อผู้เล่นได้วิธีการในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว ผู้เล่นจะทำการพัฒนา  
ปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงวิธีการในการแก้ไขปัญหาให้ดีขึ้น ซึ่งกระบวนการนี้สามารถกระทำได้ใน  
หลายลักษณะ ทั้งการหาข้อมูล, การหาข้อเท็จจริงของวิธีการแก้ปัญหา ตลอดจนการขอ  
คำแนะนำจากผู้เล่นคนอื่นที่มีประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหาในลักษณะเดียวกันมาก่อนแล้ว  
เป็นต้น ซึ่งเมื่อผู้เล่นได้พัฒนา ปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงวิธีการในการแก้ไขปัญหาให้ดีขึ้นแล้วนั้น  
ผู้เล่นก็จะดำเนินการแก้ไขปัญหาต่อไป ซึ่งในการแก้ปัญหาในลำดับนี้ ผู้เล่นจะมีความตั้งใจในการ



แก้ปัญหที่เกิดขึ้นเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะผู้เล่นได้เตรียมตัวหาวิธีการในการแก้ไขปัญหาให้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพมาแล้วนั่นเอง ซึ่งผลของการแก้ไขปัญหาโดยกระบวนการนี้นั้น โดยส่วนใหญ่แล้วจะทำให้ผู้เล่นสามารถที่จะแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ผู้เล่นสามารถที่ดำเนินเรื่องราวของ ตัวละครของตนในเรื่องราวที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ต่อไปได้ ซึ่งเมื่อเรื่องราวของเกมออนไลน์ได้ดำเนินต่อไปแล้วนั้นผู้เล่นก็จะต้องพบเจอกับปัญหาใหม่ที่จะเกิดขึ้นตามมาได้อีกเช่นกัน แต่ถ้าผลการแก้ไขปัญหาด้วยกระบวนการนี้ไม่สามารถทำให้ประสบความสำเร็จได้ ก็จะทำให้ผู้เล่นต้องกลับไป ทบทวน ทำความเข้าใจและหาวิธีการในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในครั้งนั้นใหม่อีกครั้งหนึ่งเช่นกับ วิธีการในกระบวนการแรกนั่นเอง ทั้งนี้ยังรวมถึงการหยุดการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเมื่อไม่สามารถที่จะแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นได้เช่นกัน

ตาราง 4.14 แสดงการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นของกลุ่มเป้าหมาย  
หลังจากที่ได้พิจารณา, ไตร่ตรองและค้นหาวิธีการที่เหมาะสม

ลำดับของการเกิดปัญหาและกระบวนการการแก้ปัญหา	รายละเอียดพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในทันที (กรณีการเก็บเลเวลของกลุ่มเป้าหมาย)
พบปัญหา	กลุ่มเป้าหมายคนหนึ่งพบว่าอาวุธที่ตนใช้อยู่ไม่สามารถที่จะใช้ฆ่ามอนสเตอร์ได้
สร้างความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้น	กลุ่มเป้าหมายเดินทางกลับเมืองเพื่อหยุดทำความเข้าใจกับการเลือกอาวุธที่เหมาะสมกับการฆ่ามอนสเตอร์นั้นและหลีกเลี่ยงจากการถูกมอนสเตอร์ฆ่า
หาวิธีการแก้ปัญหา	กลุ่มเป้าหมายตรวจสอบในร้านค้าขายอาวุธว่ามีอาวุธชนิดใดที่เหมาะสมกับการใช้ในการฆ่ามอนสเตอร์ตัวนั้น
พัฒนา, ปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับวิธีการแก้ปัญหา	กลุ่มเป้าหมายเลือกที่จะตรวจสอบข้อมูลว่าอาวุธชนิดใดบ้างที่เหมาะสมกับการใช้ในการฆ่ามอนสเตอร์ตัวนั้น โดยกลุ่มเป้าหมายได้ทำการหาข้อมูลในเวบบอร์ดของเกมออนไลน์ GE และได้ทำการสอบถามกับเพื่อนของกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในแพคชั่นเดียวกัน
แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างตั้งใจ	กลุ่มเป้าหมายเลือกซื้ออาวุธที่มีความเหมาะสมใน

	การฆ่ามอนสเตอร์ตัวนั้น จากข้อมูลที่กลุ่มเป้าหมายได้ทำการศึกษาและค้นหา จากทั้งเวบบอร์ดและจากเพื่อนในเกมของกลุ่มเป้าหมายเอง
แก้ไขปัญหาได้	กลุ่มเป้าหมายสามารถฆ่ามอนสเตอร์ตัวนั้นได้และได้พัฒนาความสามารถของตัวเองละครของตัวละครของตนเองได้เพิ่มมากขึ้น

- การแก้ปัญหาของผู้เล่นในลักษณะต่างๆที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์

ตัวแปรของการเกิดปัญหาภายในเกมออนไลน์ GE นั้น มีทั้งตัวแปรของการเกิดปัญหาที่สามารถควบคุมได้และควบคุมไม่ได้ ซึ่งถ้าตัวแปรของการเกิดปัญหานั้นเป็นตัวแปรที่สามารถควบคุมได้แล้ว ผู้เล่นเกมออนไลน์ GE ก็สามารถที่จะควบคุมตัวแปรดังกล่าวไม่ให้เกิดเป็นปัญหาขึ้นมาได้(บางครั้งผู้เล่นก็ไม่สามารถที่จะควบคุมได้หรือไม่ได้ตั้งใจที่จะควบคุม) แต่ถ้าปัญหาที่เกิดขึ้นมีสาเหตุมาจากตัวแปรที่ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมได้ ผู้เล่นก็ต้องเผชิญกับปัญหาเหล่านั้นและคิดหาวิธีในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นดังกล่าว เพื่อที่ผู้เล่นจะสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งตัวแปรของการทำให้เกิดปัญหาขึ้นในเกมออนไลน์ GE นั้นมีได้หลายลักษณะ ซึ่งจากการสังเกตการณ์ถึงปัญหาและวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงตัวแปรของการเกิดปัญหาและวิธีการการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากตัวแปร 3 ปัญหา คือ 1) ปัญหาที่เกิดจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ 2) ปัญหาที่เกิดขึ้นจากข้อมูลในเกมออนไลน์ที่ถูกปิดบังไว้ 3) ปัญหาที่เกิดขึ้นจากความสามารถของตัวละครของกลุ่มเป้าหมาย (เลเวลของตัวละคร)

#### 1. การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากรายการภายในเกมออนไลน์

ปัญหาที่เกิดขึ้นจากความขัดแย้งของเรื่องราวในเกมออนไลน์ เป็นประเด็นหลักที่ทำให้ผู้เล่นสามารถดำเนินเรื่องราวในตัวละครได้อย่างต่อเนื่อง(ต้องคิดและหาวิธีการในการแก้ปัญหาอยู่ตลอดเวลา) ทั้งในเรื่องของรูปแบบและวิธีการในการเล่น, การดำรงอยู่ในชุมชนออนไลน์(ปาร์ตี้แพคชั่น เป็นต้น), การเลือกปฏิบัติเพื่อเป้าหมายหลักที่ผู้เล่นได้เลือกเอาไว้ เช่น การเลื่อนขั้นของตัวละคร, การพัฒนาเลเวลของตัวละคร เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่สุด ที่จะป็นสิ่งดึงดูดให้ผู้เล่นเกมออนไลน์เลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์นั้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการแก้ปัญหาจากรายการภายในเกมออนไลน์ จึงถือเป็นการแก้ปัญหาขั้นพื้นฐานที่ตัวละครทุกตัวในเกมออนไลน์จะต้องเผชิญ โดยในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากรายการภายในเกม

ออนไลน์นั้น ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถแก้ไขปัญหาได้จากหลายวิธีการ เช่น การค้นหาวิธีการที่ถูกต้องเหมาะสม, การเล่นเกมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ตลอดจนการคิดค้น, ค้นหาวิธีการต่างๆ ที่จะสามารถขจัดปัญหาที่เกิดขึ้นเหล่านั้นได้ เป็นต้น

## 2. การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากข้อมูลที่ถูกปิดบังไว้

ความแตกต่างของความสามารถของแต่ละตัวละคร, เทคนิคในการเล่น ตลอดจนข้อมูลต่างๆ ที่เป็นความลับ สิ่งต่างๆ เหล่านี้สามารถทำให้ผู้เล่นแต่ละคนเกิดข้อสงสัยในข้อมูลต่างๆ ที่ถูกปิดบังอยู่หรืออาจรับรู้ถึงข้อมูลที่ถูกปิดบังอยู่ไปในทางที่ไม่ถูกต้อง ซึ่งอาจทำให้เกิดความขัดแย้งกันในรายละเอียดของข้อมูลกับผู้เล่นคนอื่นได้ (มีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน) ซึ่งสาเหตุเหล่านี้จะทำให้ผู้เล่นแต่ละคนมีความสนใจในการเล่นเกมที่เลือกเล่นได้มากขึ้น ข้อสงสัยและความขัดแย้งในเรื่องข้อมูลต่างๆ ที่ถูกปิดบังไว้โดยตัวเกมออนไลน์นั้นสามารถที่จะเป็นหัวข้อการสนทนาให้กับผู้เล่นแต่ละคนได้อยู่ตลอดเวลา ซึ่งการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากข้อมูลที่ถูกปิดบังไว้ของผู้เล่นเกมออนไลน์คือพยายามที่จะค้นหาข้อมูลเหล่านั้นออกมาให้ได้ จากหลายวิธีการ ทั้งการหาข้อมูลด้วยตนเองหรือการสอบถามจากผู้เล่นคนอื่น เป็นต้น

ในเกมออนไลน์ GE ผู้เล่นแต่ละคนสามารถผลิตเครื่องมือต่างๆ (อาวุธ, เครื่องแต่งกาย, เครื่องประดับ เป็นต้น) ได้ด้วยตนเอง (ไม่จำเป็นต้องไปซื้อจากร้านค้า) แต่ในการผลิตเครื่องมือออกมาใช้นั้น ผู้เล่นแต่ละคนจำเป็นต้องทราบในรายละเอียดของส่วนประกอบต่างๆ ที่จะนำมาใช้สร้างเป็นเครื่องมือ (ถูกปิดบังอยู่ ผู้เล่นต้องทำการศึกษา, ค้นหาว่าส่วนประกอบเหล่านั้นสามารถหาได้จากที่ใดบ้าง) สิ่งนี้ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนจำเป็นต้องหาข้อมูลและวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเครื่องมือใช้เองอยู่ตลอดเวลา เพื่อจะได้สามารถมีข้อมูลที่สร้างประโยชน์ให้กับตัวละครของผู้เล่นได้ ทั้งนี้ยังรวมถึงเรื่องวิธีการต่อสู้ (tactics) และทักษะ (skill) ต่างๆ ของตัวละครแต่ละตัวที่ถูกปิดบังอยู่ ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเรียนรู้และเลือกใช้ให้เหมาะสม ซึ่งถ้าผู้เล่นเกมออนไลน์ GE สามารถแก้ปัญหาของข้อมูลที่ถูกปิดบังอยู่ได้ ก็สามารถที่จะสร้างประสิทธิภาพให้เกิดขึ้นกับตัวละครของตนได้มากยิ่งขึ้น

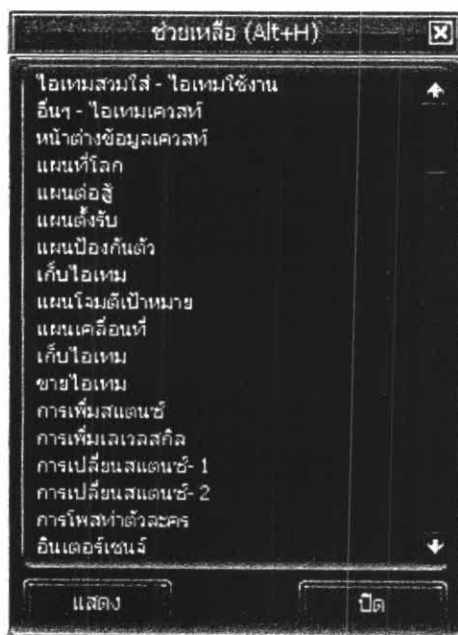
รูปภาพ 4.3 แสดงส่วนประกอบต่าง ๆ (ที่ถูกปิดบังสถานที่ในการได้มาไว้)  
ซึ่งสามารถจะนำมาใช้สร้างเป็นอาวุธให้กับตัวละครได้



### 3. การแก้ไขปัญหาเรื่องของเลเวลตัวละคร

ถ้าการเล่นเกมนอนไลน์เป็นสิ่งที่สามารถเรียนรู้ได้โดยไม่ยากนัก สิ่งนี้จะทำให้ผู้เล่นใหม่ที่เพิ่งเข้ามาเล่นเกมออนไลน์สามารถที่จะอดทนเล่นเกมออนไลน์เกมนั้นต่อไปได้ เป็นเรื่องปกติที่ เกมออนไลน์ส่วนใหญ่แล้วจะถูกสร้างขึ้นมาให้ง่ายต่อการเริ่มเล่นในช่วงแรก แต่จะยากขึ้นเรื่อยๆ เมื่อตัวละครมีความสามารถ(เลเวล) ที่สูงขึ้น ซึ่งสิ่งนี้เองเป็นสิ่งที่สร้างความสนุก ความน่าดึงดูดใจให้กับผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ตลอดเวลา ซึ่งในการแก้ไขปัญหาของผู้เล่น เมื่อตัวละครของตนมีเลเวลสูงขึ้น(ทำให้เล่นยากขึ้น) สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การใช้ Tutorial ที่สามารถสอนวิธีการและเทคนิคให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่อง แม้ว่าตัวละครของผู้เล่นจะมีเลเวลสูง Tutorial มีลักษณะเป็นคำสั่งข้อเสนอแนะ บนหน้าจอคอมให้ผู้เล่นปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เล่นทราบถึงวิธีการเล่นในและเทคนิค จะเป็นคำสั่งข้อเสนอแนะที่กระชับ ไม่สับสนมากนัก

รูปภาพ 4.4 แสดงหน้าจอ Tutorial ซึ่งสามารถแก้ปัญหาเรื่องเทคนิคและวิธีการเล่นให้กับผู้เล่นได้



ตัวแปรที่ทำให้ผู้เล่นต้องรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นในการเล่นเกมออนไลน์นั้นมีอยู่หลายตัวแปร ทั้งเรื่องปัญหาที่เกิดขึ้นจากเรื่องราวภายในเกมออนไลน์, ปัญหาที่เกิดขึ้นจากข้อมูลที่ถูกปิดบังไว้และปัญหาเรื่องของเลเวลตัวละคร เป็นต้น ซึ่งการรับมือกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์นี้ ผู้เล่นแต่ละคนจะมีวิธีการและลักษณะในการแก้ปัญหาที่เหมือนและแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกระบวนการในการสร้างความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้นและการหาวิธีการในการแก้ปัญหาของผู้เล่นแต่ละคน ผู้เล่นเกมออนไลน์จะมีกระบวนการและวิธีในการแก้ไขปัญหาที่เหมือนและแตกต่างกันออกไป ซึ่งวิธีการในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเกิดจากการตัดสินใจของผู้เล่นเป็นหลัก ไม่ได้ขึ้นอยู่กับปัญหาที่เกิดขึ้นแต่อย่างใด

#### 4.1.4 รูปแบบการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์

จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อการที่จะศึกษาถึงรูปแบบของการสนทนาในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมายนั้น ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าเกมออนไลน์ในปัจจุบัน มีรูปแบบการสื่อสารแบบของการสื่อสารที่ดีและเหมาะสม สามารถที่จะตอบสนองความต้องการทางการสื่อสารของผู้เล่นได้หลายระดับ ทั้งการสื่อสารระหว่างบุคคล, การสื่อสารระหว่างกลุ่มหรือการสื่อสารมวลชน อีกทั้งยังมีช่องทางในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้ในหลายช่องทาง ทำให้ผู้เล่นมีความเป็นอิสระในการสื่อสารกันเป็นอย่างมาก ยกตัวอย่างเช่น จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อการใช้รูปแบบของการ

สื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ในการเล่นเกมนอนไลน์ GE ของกลุ่มเป้าหมายในครั้งหนึ่งนั้น เมื่อกลุ่มเป้าหมายคนนั้นได้เข้าสู่เกม กลุ่มเป้าหมายจะทำการทักทายเพื่อนสนิทในเกมก่อนเป็นลำดับแรก(การสื่อสารระหว่างบุคคล) หลังจากที่กลุ่มเป้าหมายได้ทักทายเพื่อนๆ ในเกมแล้ว กลุ่มเป้าหมายก็ได้ไปเลือกซื้อของใช้ อาวุธต่างๆ ที่ตลาดกลาง (ศูนย์กลางการค้าขายของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE) ซึ่งเมื่อได้ตรวจดูสินค้าแล้ว ไม่พบสินค้าตามต้องการ กลุ่มเป้าหมายก็ได้ทำการประกาศรับซื้อสินค้าที่ต้องการจากผู้เล่นคนอื่นที่กำลังเล่นอยู่ (การสื่อสารมวลชน) และหลังจากที่กลุ่มเป้าหมายได้สินค้าตามต้องการ กลุ่มเป้าหมายได้เลือกใช้การพูดคุยในปาร์ตี้และแพคชั่น(การสื่อสารในกลุ่ม) เพื่อชักชวนเพื่อนร่วมกลุ่มไปเก็บเลเวลและทำกิจกรรมอื่นๆ ที่มีอยู่ในเกมนอนไลน์ GE ร่วมกัน เป็นต้น

ตาราง 4.15 แสดงรูปแบบของการสนทนาในการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย

ลำดับของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย	พฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มเป้าหมาย	รูปแบบของการสื่อสารที่กลุ่มเป้าหมายเลือกใช้	บทสนทนาที่กลุ่มเป้าหมายเลือกใช้
เมื่อเริ่มเข้าสู่โลกของเกมออนไลน์	ทักทายเพื่อน	การสื่อสารระหว่างบุคคล	“ดีเพื่อน เป็นไงบ้าง มาเล่นนานยัง” “แปนใจบ้าง เพิ่งได้เล่นเมื่อวานได้ไรดีบ้างไหม”
เตรียมตัวในการทำกิจกรรมต่างๆ ในเกมออนไลน์	เลือกซื้อสิ่งของจำเป็นต่างๆ	การสื่อสารมวลชน	“รับ ดาบไฟ เวล 100 ใครขายชิบมาเน้อ ให้ราคาสูง” “ใครมีเกราะหนังเสื้อไฟต์เตอร์ขายบ้างครี๊บบ”
ชักชวนผู้เล่นคนอื่นในการทำกิจกรรมร่วมกัน	พูดคุยกับเพื่อนในกลุ่มปาร์ตี้/แพคชั่น เพื่อชวนไปเก็บเลเวลร่วมกัน	การสื่อสารในกลุ่ม	“ไปล่าบอสตูก ใครสนใจไปด้วยกันบ้างจ๊ะ” “ใครอยู่ที่ชายหาดบ้าง ขอไปเวลด้วยค๊าบบบ”

การที่ผู้เล่นสามารถที่จะสื่อสารกันได้ในรูปแบบนี้สามารถสร้างความต่อเนื่องและ

ความสะดวกในการเล่นเกมนอนไลน์ให้กับผู้เล่นได้ ซึ่งการจำกัดช่องทางในการสื่อสารถือเป็นอุปสรรคที่สำคัญอย่างมากของชุมชนในเกมออนไลน์ ชุมชนจะไม่สามารถเกิดขึ้นมาได้ ถ้าปราศจากการสื่อสาร การเล่นเกมออนไลน์สามารถทำให้เกิดชุมชนขึ้นมาได้ เพราะในตัวเกมออนไลน์จะมีการสื่อสารในหลายรูปแบบ ซึ่งรูปแบบของการสื่อสารที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์นั้นสามารถมีได้ทั้งการสื่อสารระหว่างบุคคล, การสื่อสารระหว่างกลุ่มและการสื่อสารมวลชน

จากการสังเกตการณ์รูปแบบของการสื่อสารต่างๆ ในเกมออนไลน์ GE ทำให้ผู้วิจัยพบว่าในเกมออนไลน์ GE นั้น สามารถพบรูปแบบของการสื่อสารได้ในทุกรูปแบบตามที่กล่าวเบื้องต้น โดยรูปแบบการสื่อสารที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออนไลน์ GE จะมีลักษณะของการสื่อสารที่สามารถเกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกันหรือในทันทีทันใด (Synchronous) คือการสื่อสารที่คู่สื่อสารต่างเล่นเกมออนไลน์ GE อยู่ในเวลาเดียวกัน

ตาราง 4.16 แสดงลักษณะขององค์ประกอบทางการสื่อสาร  
ของกลุ่มเป้าหมายในการเล่นเกมนอนไลน์ GE

รูปแบบของการสื่อสารที่กลุ่มเป้าหมายเลือกใช้	ลักษณะขององค์ประกอบทางการสื่อสาร			
	ผู้ส่งสาร	ตัวสาร	ช่องทางการสื่อสาร	ผู้รับสาร
การสื่อสารระหว่างบุคคล	ต้องการทักทาย	คำทักทาย	การกระซิบ (ช่องทางการสื่อสารแบบ 1:1)	เพื่อน
	ต้องการขจัดความขัดแย้ง	คำท้าทาย	การกระซิบ (ช่องทางการสื่อสารแบบ 1:1)	ศัตรู
การสื่อสารในกลุ่ม	ต้องการทำกิจกรรมร่วมกัน	คำเชิญชวน คำร้องขอ	ปาร์ตี้/แพคชั่น (ช่องทางการสื่อสารกลุ่ม)	สมาชิกในกลุ่ม
การสื่อสารมวลชน	ต้องการซื้อขายหรือแลกเปลี่ยน	คำประกาศ คำโฆษณา คำต่อรอง	การใช้โทรโข่ง, การประกาศ(ช่องทางการสื่อสารมวลชน)	ผู้เล่นทั่วไป

เกมออนไลน์ GE มีระบบของการสนทนาที่ดี กล่าวคือ มีช่องทางในการสนทนาที่แตกต่างกันในทุกระดับของการสื่อสาร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปแบบและความต้องการของการสนทนาของผู้เล่นในขณะนั้น เช่น เพื่อขายสินค้า, เพื่อการสนทนาในกลุ่ม(ปาร์ตี้/แพคชั่น)หรือการสนทนาส่วนตัว เป็นต้น นอกจากนี้ในเกมออนไลน์ GE ยังให้ความสำคัญกับผู้เล่นในการเลือกการสนทนาให้ได้ตรงตามความต้องการของผู้เล่นเอง เช่น สามารถที่จะสร้างห้องสนทนาขึ้นมาได้ เลือกสนทนาเฉพาะบุคคลที่ผู้เล่นต้องการที่จะสนทนาด้วย หรือการที่ผู้เล่นสามารถที่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบของการสนทนาไปในลักษณะของการสนทนาในรูปแบบต่างๆ ได้ในทันที ตลอดจนการให้ผู้เล่นสามารถกำหนดได้ว่าไม่ต้องการที่จะสื่อสารกับผู้เล่นคนใดบ้าง

รูปภาพ 4.5 แสดงการประกาศขายสินค้าในเกมออนไลน์GE

ขาย ร็อค มูนไลท์ใน100+5 แรง37 90m ธิบ - [clickz]      ขายใบพิบหรือแลกใบเวอ2ใบธิบ - [LoveXIXI]

รูปภาพ 4.6 แสดงการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการสนทนาไปในรูปแบบต่างๆได้ในทันทีในการเล่นเกมนออนไลน์GE

ทั้งหมด	แพคชั่น	กลุ่ม	ระบบ
ก			

ในส่วนของตัวแปรที่จะทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์เกิดการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ นั้น จากการสังเกตการณ์ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า รูปแบบของการสนทนาที่จะเกิดขึ้นนั้น เกิดจากจุดประสงค์และความต้องการในการสนทนาของผู้เล่นเป็นหลัก ยกตัวอย่างเช่น ถ้าผู้เล่นต้องการที่จะขอความช่วยเหลือ ผู้เล่นจะใช้ช่องทางการสนทนาในกลุ่ม (ปาร์ตี้/แพคชั่น) เป็นส่วนใหญ่ แต่ถ้าเมื่อใดที่ผู้เล่นต้องการที่จะซื้อหรือขายสิ่งของต่างๆ ผู้เล่นจะเลือกใช้ช่องทางการสื่อสารที่มีลักษณะที่เป็นช่องทางของการสื่อสารมวลชน เป็นต้น โดยผู้เล่นจะเลือกช่องทางในการสื่อสารที่สามารถสร้างประสิทธิภาพในการสื่อสารให้กับตนได้มากที่สุด ซึ่งตัวแปรที่สามารถสร้างความต้องการในการใช้รูปแบบในการสื่อสารที่แตกต่างกันของผู้เล่นนั้น มีอยู่หลากหลายตัวแปร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเรื่องราวและสถานการณ์ที่ผู้เล่นเผชิญอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ในขณะนั้น

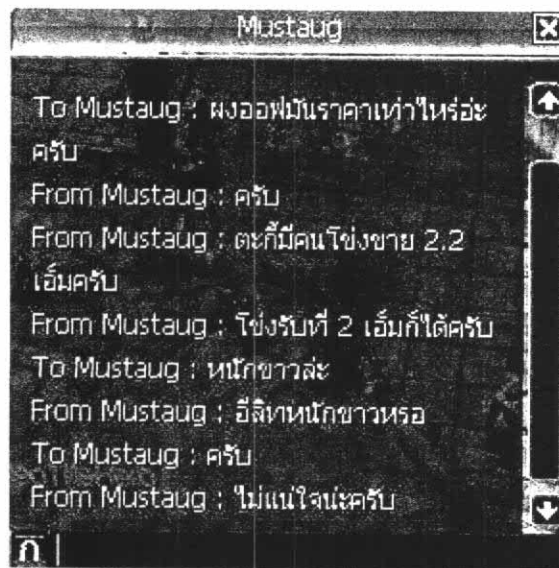
#### 1. ความต้องการในการสร้างสัมพันธ์หรือการจัดความขัดแย้ง

ถ้าผู้เล่นต้องการที่จะทำความรู้จักกับผู้เล่นคนอื่น เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน หรือถ้าผู้เล่นเกิดความขัดแย้งกับผู้เล่นคนอื่น (จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น) จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะใช้ช่องทางในการสื่อสารระหว่างบุคคล (การกระซิบ) เพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์



กับผู้เล่นอีกคนหนึ่ง ซึ่งการใช้ช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคลนี้ จะสามารถสร้างประสิทธิภาพในการสื่อสารกับผู้เล่นอีกคนหนึ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพนั่นเอง ทั้งในเรื่องของความต้องการที่จะสร้างสัมพันธภาพระหว่างหรือเล่นหรือผู้เล่นต้องการที่จะตกลง ทำความเข้าใจในเรื่องของความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างกัน

รูปภาพ 4.7 แสดงการสื่อสารเพื่อความต้องการ  
ในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลในเกมออนไลน์ GE



## 2. ความต้องการในการร่วมมือและการช่วยเหลือ

มีผลทำให้ผู้เล่นต้องการใช้ช่องทางในการสื่อสารในกลุ่ม (การสนทนาในปาร์ตี้/แพคชั่น) เพราะสมาชิกภายในกลุ่มจะสามารถตอบสนองในการต้องการร่วมมือจากผู้เล่นได้มากที่สุด ทั้งนี้เพราะสัมพันธภาพและมิตรภาพระหว่างผู้เล่นที่มีต่อกันภายในกลุ่มที่ตนเองร่วมอยู่สามารถทำให้ผู้เล่นในกลุ่มให้ความร่วมมือและการช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้

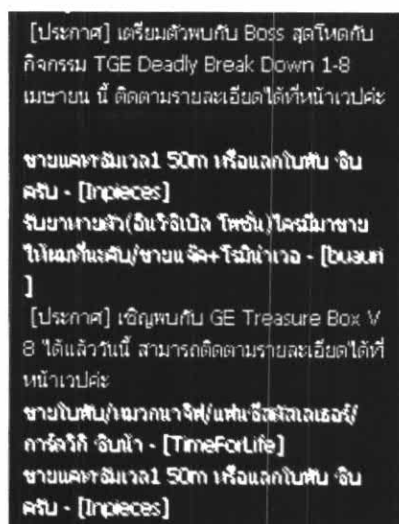
รูปภาพ 4.8 แสดงการสื่อสารเพื่อความต้องการในการร่วมมือ  
และการช่วยเหลือระหว่างสมาชิกในกลุ่ม

[แฟลคซ์ัน] Mustaug : 555  
 [แฟลคซ์ัน] Mustaug : ป้าเจิมเลย  
 [แฟลคซ์ัน] kidphone : ดวงดีจริงๆ  
 [แฟลคซ์ัน] Mustaug : เข้าไป  
 [แฟลคซ์ัน] Mustaug : เอาแหวน แกรมมา อีก  
 [แฟลคซ์ัน] KuKengPai : ผมพนันเลยว่าไม่เจอ  
 [แฟลคซ์ัน] WBL : รอเดี๋ยวๆ  
 [แฟลคซ์ัน] Mustaug : -...-  
 [แฟลคซ์ัน] kidphone : 5555  
 [แฟลคซ์ัน] Mustaug : รอจบแป๊ปครับ  
 [แฟลคซ์ัน] KuKengPai : เอมี่เวลารายเวทแม  
 งไม่ยอมพูด  
 [แฟลคซ์ัน] Mustaug : -\*  
 [แฟลคซ์ัน] Mustaug : ก็แถวละงั้น  
 [แฟลคซ์ัน] KuKengPai : เวลาเดินเลขๆพูดได้  
 [แฟลคซ์ัน] Mustaug : บับไม่จก  
 [แฟลคซ์ัน] Mustaug : เนบ\*  
 [แฟลคซ์ัน] kidphone : 6  
 [แฟลคซ์ัน] Mustaug : ทำไปได้

### 3) ความต้องการทางด้านเศรษฐกิจ

ทั้งความต้องการในการซื้อหรือขายสินค้าต่างๆที่มีอยู่ภายในเกมออนไลน์(สิ่งของ  
 จำเป็นในการเล่นเกมนออนไลน์(ไอเท็ม), อาวุธ, เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย, เครื่องประดับ เป็นต้น)  
 ช่องทางทางการสื่อสารมวลชน (การใช้ไมโครโฟน) สามารถตอบสนองความต้องการทางด้าน  
 เศรษฐกิจภายในเกมออนไลน์ให้กับผู้เล่นได้มากที่สุด ทั้งนี้เพราะช่องทางการสื่อสารมวลชนนี้ เมื่อ  
 ผู้เล่นใช้ช่องทางนี้ในการสื่อสารแล้ว จะทำให้ผู้เล่นคนอื่นๆ ที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์เดียวกันได้  
 รับทราบถึงความต้องการของผู้เล่นได้ทุกคน ทำให้ผู้เล่นมีโอกาที่จะสามารถตอบสนองความ  
 ต้องการทางด้านเศรษฐกิจของตนได้มากที่สุด จากการใช้ช่องทางในการสื่อสารมวลชนในการ  
 สื่อสาร

รูปภาพ 4.9 แสดงการสื่อสารเพื่อความต้องการทางด้านเศรษฐกิจ  
ในเกมออนไลน์GE (การสื่อสารมวลชน)



รูปแบบของการสื่อสารของผู้เล่นในการเล่นเกมออนไลน์นั้นจะขึ้นอยู่กับความต้องการของ  
ผู้เล่นเป็นหลักว่าจะใช้รูปแบบของการสื่อสารในลักษณะใดในการสื่อสาร ทั้งนี้ผู้เล่นจะพิจารณา  
เลือกใช้รูปแบบของการสื่อสารจากความเหมาะสม และเลือกใช้รูปแบบของการสื่อสารให้ได้  
ประสิทธิภาพตรงตามความต้องการของผู้เล่นให้ได้มากที่สุด

#### 4.2 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกม ออนไลน์

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาถึงพฤติกรรมในการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของตัวผู้เล่นเกม  
ออนไลน์แต่ละคนผ่านเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่นว่าผู้เล่นแต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสาร  
กับเกมออนไลน์ในลักษณะใดบ้าง ทั้งในเรื่องของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์,  
การใช้ถ้อยคำและประโยคในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ (การสื่อสารเชิงวัจนภาษา), การ  
สื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เล่นเกมออนไลน์, การเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพังและการเล่นเกม  
ออนไลน์ร่วมกับผู้อื่นและพื้นที่สาธารณะในโลกของเกมออนไลน์

แผนภาพ 4.3 แสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านเกมออนไลน์



#### 4.2.1 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์

ในชุมชนเสมือนจริงของเกมออนไลน์ GE ผู้เล่นแต่ละคนจำเป็นที่จะต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้จากลักษณะพื้นฐานของเกมออนไลน์ GE (เกมออนไลน์แนว MMORPG) ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาและเรื่องราว ผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนจะเปรียบเสมือนเป็นสมาชิกคนหนึ่งๆ ของชุมชนในเกมออนไลน์ ที่มีบทบาทและหน้าที่ที่แตกต่างกันในสังคมเกมออนไลน์ ซึ่งบทบาทและหน้าที่ของตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนนั้น ต้องอาศัยการร่วมมือของตัวละครตัวอื่นอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้ตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนสามารถแสดงบทบาทและหน้าที่ของตนได้ตามที่คาดหวังไว้ได้ ทั้งนี้การมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้น ก็เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตัวผู้เล่นแต่ละคนเป็นสำคัญ

ปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในเกมออนไลน์ GE เกิดขึ้นได้เมื่อตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนมีการติดต่อสื่อสาร ซึ่งเกิดขึ้นได้ทุกระดับของการสื่อสาร ทั้งการสื่อสารระดับบุคคล (ระหว่างตัวละครของผู้เล่น), การสื่อสารระดับกลุ่ม (ปาร์ตี้/แพคชั่น) หรือการสื่อสารมวลชน(การสื่อสารในเซิร์ฟเวอร์ เป็นต้น ซึ่งกฎ, ระเบียบและข้อบังคับในเกมออนไลน์ GE จะเป็นตัวกำหนดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นให้ได้ว่าผู้เล่นแต่ละคน (ตัวละครแต่ละตัว) จะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันไปในลักษณะหรือทิศทางใด โดยมีเนื้อหาและเรื่องราวของเกมออนไลน์ GE ออนไลน์เป็นการกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในลักษณะต่างๆ เช่น ความร่วมมือระหว่างผู้เล่น, การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน, การสนับสนุนต่อกันหรือความขัดแย้งกัน เป็นต้น

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นจะส่งผลอย่างมากต่อประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่น บางครั้งชุมชนในเกมออนไลน์อาจจะเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด ซึ่งเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์เกมนั้นๆ ต่อไป ชุมชนจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ถ้าปราศจากการสื่อสาร เกมออนไลน์ในปัจจุบัน ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับวิธีการที่จะทำให้ผู้เล่นแต่ละคนมีส่วนร่วมในการที่จะติดต่อสื่อสารต่อกัน ตัวเกมออนไลน์จะเป็นตัวกำหนดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น รวมถึงการกระตุ้นให้เกิดความร่วมมือระหว่างผู้เล่น ตลอดจนการผลักดันให้ผู้เล่นสามารถสร้างเรื่องราวของตัวเองขึ้นมาได้ภายในชุมชนของเกมออนไลน์ที่ตนได้เลือกเล่นอยู่

ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ในสังคมเกมออนไลน์ (Virtual Society) สามารถอธิบายรูปแบบของชุมชนในเกมออนไลน์ GE ได้ใน 2 รูปแบบหลักคือ 1.ระบบแพคชั่น 2.ระบบปาร์ตี้ ซึ่งรูปแบบของชุมชนในเกมออนไลน์ GE ใน 2 ลักษณะนี้ เป็นชุมชน

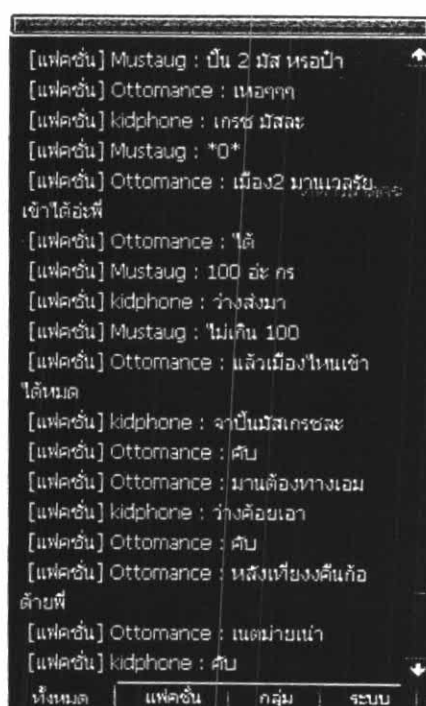
ในลักษณะของชุมชนย่อย แต่เพราะความเป็นชุมชนย่อยนี้เอง จึงทำให้ผู้วิจัยสามารถสังเกตการณ์ของถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ในสังคมเกมออนไลน์ได้ง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

### 1. ระบบแฟคชั่น (Faction Systems)

เกมออนไลน์แนว MMORPG นั้น ส่วนใหญ่แล้วจะมีเครื่องมือที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างองค์กรของตนขึ้นมาได้ โดยส่วนใหญ่แล้วจะใช้ชื่อว่า "แฟคชั่น" แต่ก็ยังมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไปในแต่ละเกมออนไลน์ เช่น "กิล", "แคลน" เป็นต้น แฟคชั่นจะเป็นตัวกลางที่ให้สมาชิกที่มีอยู่ในแฟคชั่นสามารถร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้อยู่ในตลอดเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ทั้งการแลกเปลี่ยนสิ่งของ, การให้ข้อเสนอแนะ, การให้ความช่วยเหลือกันในการล่ามอนสเตอร์และการสอนวิธีการเล่นให้กับผู้เล่นใหม่ (จากการสังเกตการณ์ถึงพฤติกรรมของผู้เล่นที่เพิ่งเริ่มเล่นเกมออนไลน์ GE ใหม่ทำให้ทราบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความต้องการที่จะเข้าแฟคชั่นเพื่อหาผู้เล่นที่มีประสบการณ์มาช่วยสอนและแนะนำวิธีการเล่นให้มากกว่าการเริ่มต้นเล่นเกมออนไลน์ GE ด้วยตนเอง) นอกจากนี้แฟคชั่นยังเป็นสถานที่ที่จะทำให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเปิดเผยตัวตนของตัวเองกับผู้เล่นคนอื่นได้ว่า เขาเป็นใครและเขามีจุดมุ่งหมายอะไรในการเล่นเกมนออนไลน์ เป็นต้น

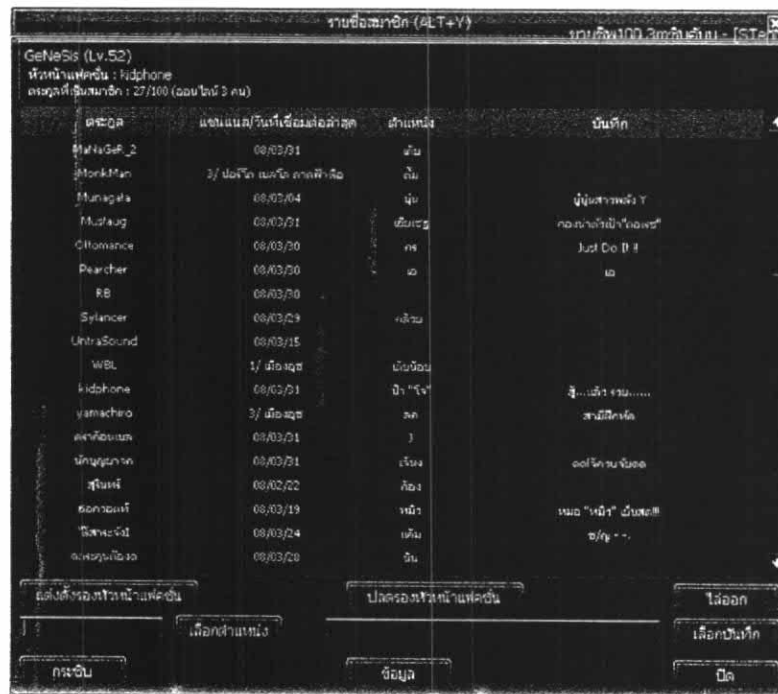
ในการเล่นเกมนออนไลน์ GE การพูดคุยกันระหว่างผู้เล่นภายในแฟคชั่น ถือว่าเป็นช่องทางในการสื่อสารที่สำคัญมากสำหรับแฟคชั่นแต่ละแฟคชั่น

รูปภาพ 4.10 แสดงการสนทนากันในแฟคชั่น



ในแพคชั่นแต่ละแพคชั่น จะมีชื่อของแพคชั่นที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการจัดชื่อของผู้สร้างแพคชั่น (หัวหน้าแพคชั่น) ซึ่งในชองหน้าต่างของแพคชั่น (Faction Title) จะมีชื่อและรายละเอียดของสมาชิกแต่ละคนในแพคชั่นปรากฏอยู่ ตลอดจนมีช่องสถานะที่สามารถบอกได้ว่าสมาชิกแต่ละคนในแพคชั่นนั้นกำลังอยู่ในสถานะที่ใดของเกมออนไลน์อีกด้วย

รูปภาพ 4.11 แสดงรายละเอียดในแพคชั่น



แพคชั่นสามารถสร้างสงครามหรือหาพันธมิตรให้กับแพคชั่นของตนได้ ซึ่งถ้าแพคชั่น 2 แพคชั่นประกาศสงครามต่อกัน ผู้เล่นแต่ละคนของแต่ละแพคชั่นจะสามารถฆ่าผู้เล่นฝั่งตรงข้ามกันได้ ซึ่งในเกมออนไลน์ GE จะมีรูปแบบของการทำสงคราม (Colony Wars) ที่จะเป็นการต่อสู้กันระหว่างแพคชั่น 2 แพคชั่น ซึ่งเมื่อมีแพคชั่นใดแพคชั่นหนึ่งเป็นผู้ชนะในการทำสงครามระหว่างแพคชั่นในครั้งนั้นแล้ว แพคชั่นที่ได้รับชัยชนะ จะได้สิทธิในการถือครองเสาของพื้นที่ที่แพคชั่นทั้ง 2 ได้ทำการต่อสู้กัน (เสา = บ้านหรือเป็นสถานที่สำหรับสมาชิกภายในแพคชั่นแต่ละแพคชั่นเพียงเท่านั้น) ซึ่งในอาณาเขตของเสาที่แพคชั่นได้ครอบครองนั้น จะเป็นพื้นที่ที่สมาชิกในแพคชั่นสามารถนำสิ่งของต่างๆ ในแพคชั่นมาแบ่งกันหรือแลกเปลี่ยนกันใช้ได้ บางครั้งก็เป็นสถานที่ที่สมาชิกของแพคชั่นใช้ฝึกฝน เพิ่มความสามารถให้กับตัวละครของตน ตลอดจนยังเป็นสถานที่ที่ใช้สำหรับพบปะกันของสมาชิกภายในแพคชั่นอีกด้วย

รูปภาพ 4.12 การทำสงครามกันระหว่างแพคชั้น (Colony Wars)



แพคชั้นนั้นสนับสนุนให้สมาชิก(ผู้เล่นแต่ละคน) มีบทบาทในการเล่นเกมนอนไลน์ได้ในหลายลักษณะ ทั้งการเก็บเลเวลเพื่อการพัฒนาความสามารถของตัวละครให้สูงขึ้น (Role-Playing) หรือการที่กระตุ้นให้สมาชิกแต่ละคนต้องการที่จะต่อสู้กัน (PVP : Player Versus Player)

รูปภาพ 4.13 แสดงการต่อสู้กันระหว่างสมาชิกในแพคชั้น (PVP)



แพลตฟอร์มของกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยได้สังเกตการณ์ถึงพฤติกรรมในการสื่อสารกันระหว่างสมาชิกในแพลตฟอร์มนั้นจะเป็นแพลตฟอร์มที่มีความรู้สึกผูกพันต่อกันของสมาชิกในแพลตฟอร์ม มีลักษณะของความเป็นครอบครัวเดียวกันหรือเป็นสมาชิกที่อยู่ในชุมชนเดียวกัน ผู้เล่นเกมสามารถมั่นใจได้ว่าถ้าพวกเขาเป็นสมาชิกของแพลตฟอร์มแล้ว พวกเขาจะมีเพื่อนในเกมออนไลน์ที่จะสามารถร่วมเล่นเกมออนไลน์นี้ร่วมกันได้อย่างแน่นอน เช่น เมื่อกลุ่มเป้าหมายต้องการความช่วยเหลือหรือถูกรบกวนการเล่นจากผู้เล่นคนอื่น สมาชิกที่อยู่ในแพลตฟอร์มของกลุ่มเป้าหมายก็จะมาช่วยเหลือหรือต่อสู้กับผู้เล่นที่เข้ามารบกวนการเล่นของกลุ่มเป้าหมายในทันที เป็นต้น

ตาราง 4.17 แสดงบทสนทนาระหว่างผู้เล่นที่อยู่ในแพลตฟอร์มเดียวกัน  
ที่ต้องการที่จะช่วยเหลือซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา

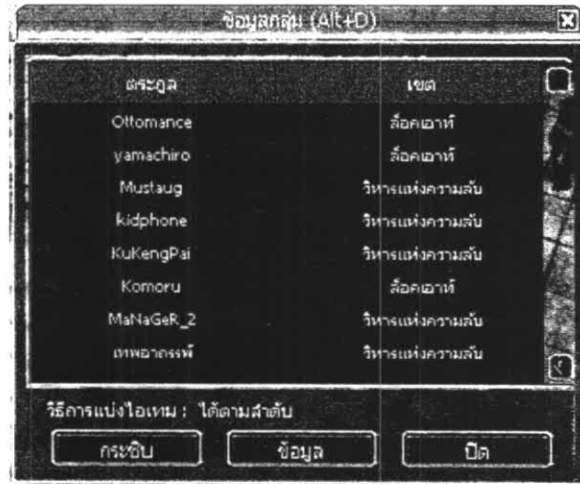
ผู้เล่นเกมออนไลน์ ที่อยู่ในแพลตฟอร์ม เดียวกัน	บทสนทนาระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ ที่อยู่ในแพลตฟอร์มเดียวกัน
ผู้เล่นคนที่ 1	"มีเกรียนมาแจม แย่งที่อะ ไล่ก็ไม่ไป มาช่วยจัดการหน่อยได้ไหมครับ"
ผู้เล่นคนที่ 2	"ได้เลย มันอยู่ที่ไหน"
ผู้เล่นคนที่ 3	"ให้ไปช่วยที่ไหน พิกัดอะไรครับ บอกมาเลย"
ผู้เล่นคนที่ 1	"อยู่เมืองหิมะ พิกัด 3B ครับ"
ผู้เล่นคนที่ 2	"จะรีบไปหาเลยครับ อย่าเพิ่งให้มันหนีไปนะ"
ผู้เล่นคนที่ 3	"รอแป๊บนะ เดี่ยวไปช่วยครับ"

## 2) ระบบปาร์ตี้ (Party Systems)

"ปาร์ตี้" มีลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์เป็นทีม แต่เป็นรูปแบบของทีมในลักษณะ "ทีมชั่วคราว (Temporary Teams) คือเป็นการรวมตัวกันของผู้เล่น เพื่อทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง (เก็บเลเวล, ทำควอสต์, ล่าบอส เป็นต้น) โดยเฉพาะเมื่อเสร็จภารกิจแล้ว ปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกภายในทีมอาจยังคงมีอยู่หรือเลือนหายไปเลยก็ได้ โดยปกติแล้ว ทีมชั่วคราวยังไม่ถือว่าเป็นชุมชนที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตามเมื่อทีมชั่วคราวทีมใดที่มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง ก็จะสามารถทำให้ผู้เล่นสามารถพัฒนาความสัมพันธ์จากทีมให้กลายเป็นแพลตฟอร์มได้

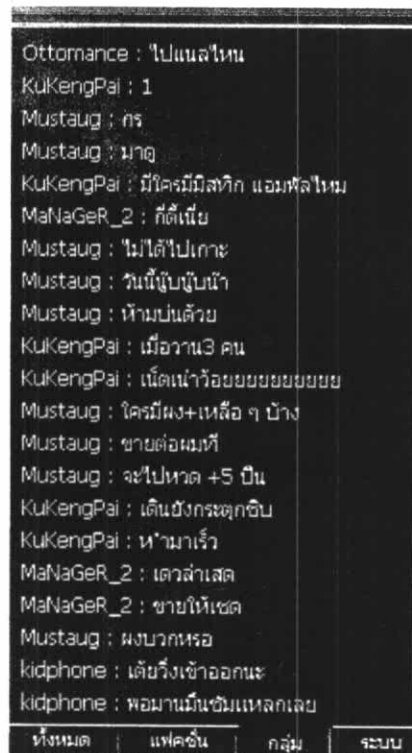


รูปภาพ 4.14 แสดงรายละเอียดในปาร์ตี้



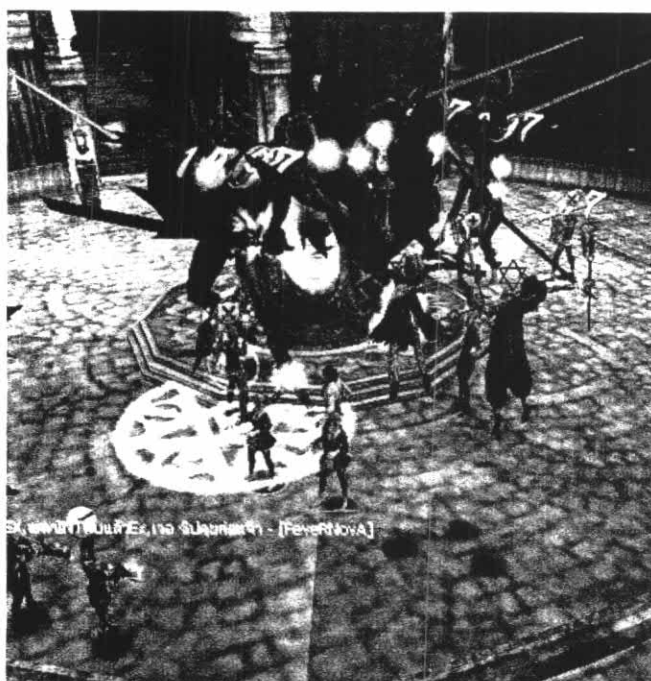
ในเกมออนไลน์ GE มีระบบที่สนับสนุนการสื่อสารแบบทีม (Party Chat) ผู้เล่นแต่ละคนที่อยู่ในปาร์ตี้จะสามารถรู้ได้ว่าสมาชิกคนอื่นที่อยู่ในปาร์ตี้มีสถานะอย่างไร (Online หรือ Offline), สมาชิกคนไหนอยู่ในสถานที่ใด หัวหน้าปาร์ตี้สามารถเชิญหรือไล่สมาชิกที่อยู่ในปาร์ตี้ได้ การพูดคุยในปาร์ตี้สามารถช่วยสร้างทีมเวิร์คให้กับผู้เล่นในทีมได้ปาร์ตี้มาก ซึ่งความเป็นทีมเวิร์คนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการทำกิจกรรมใดๆ ในการเล่นเกมออนไลน์ได้

รูปภาพ 4.15 แสดงรายละเอียดการสนทนาในปาร์ตี้



ค่าประสบการณ์ (EXP) ที่ได้จากการต่อสู้ร่วมกันของสมาชิกในปาร์ตี้ จะถูกแบ่งให้กับผู้เล่นทุกคนในทีมโดยอัตโนมัติและจะเป็นการแบ่งในลักษณะที่เอื้อประโยชน์ให้กับสมาชิกแต่ละคนในปาร์ตี้ ยกตัวอย่างเช่น ในการฆ่ามอนสเตอร์ในเกม 1 ตัว จะได้ค่าประสบการณ์จากมอนสเตอร์ตัวนั้นจำนวน 1,000 Point ซึ่งเมื่อผู้เล่น 2 คน ที่อยู่ในปาร์ตี้เดียวกันร่วมกันฆ่ามอนสเตอร์ตัวนั้นได้สำเร็จ ค่าประสบการณ์ที่ผู้เล่นแต่ละคนน่าที่จะได้รับคือคนละ 500 Point แต่สำหรับเกมออนไลน์ GE ที่สนับสนุนการร่วมมือกันในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่นนั้น จะแบ่งค่าประสบการณ์ให้กับผู้เล่นคนละ 700 Point เป็นต้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเลเวลของตัวละครแต่ละตัวที่อยู่ในปาร์ตี้เดียวกันเป็นหลัก ซึ่งรูปแบบของการคิดค่าประสบการณ์ให้กับตัวละครที่เอื้ออำนวยให้ตัวละครเกิดการร่วมทีมกันเป็นหลักนี้ ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่กระตุ้นให้ผู้เล่นต้องการที่จะเข้าร่วมปาร์ตี้กับตัวละครตัวอื่นอยู่ตลอดเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ GE

รูปภาพ 4.16 แสดงรายละเอียดการเก็บเลเวลร่วมกันเป็นปาร์ตี้

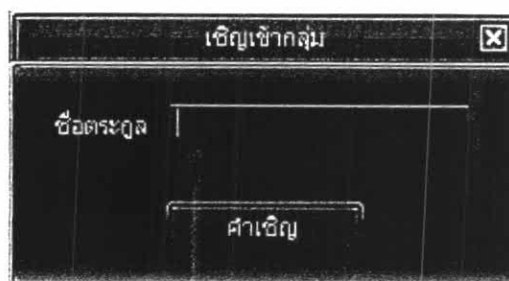


แต่ทั้งนี้ก็มีผู้เล่นบางคนที่เล่นเกมนอนไลน์GE ตามความต้องการของตัวเอง เช่น ผู้เล่นคนหนึ่งที่เล่นเกมนอนไลน์GE อย่างเงียบๆ เก็บเลเวลคนเดียวเพราะต้องการทำในสิ่งที่ตัวเองต้องการและเลือกทำตามความสามารถของคนที่มียอยู่ ถ้าต้องการหยุดเล่น ก็สามารถหยุดได้โดยไม่ต้องรบกวนผู้เล่นคนอื่นในทีมที่เล่นอยู่ร่วมกัน (ทำกิจกรรมร่วมกันอยู่) แต่โดยส่วนใหญ่แล้ว ผู้เล่นที่เล่นเกมนอนไลน์ GE เพียงลำพังนั้นจะมีอยู่เป็นส่วนน้อย เพราะจากการสังเกตการณ์ของ

ผู้วิจัย ทำให้ทราบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ GE ส่วนใหญ่จะรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นเป็นทีม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเพื่อนที่เล่นอยู่ด้วยกันหรือเพื่อนที่อยู่ในปาร์ตี้หรือแพคซ์เดียวกัน

การสร้างปาร์ตี้ในเกมออนไลน์ GE สามารถทำได้โดยง่าย ถ้าผู้เล่นคนหนึ่งเห็นการต่อสู้เกิดขึ้น ผู้เล่นคนนั้นก็อาจวิ่งเข้าไปขอเข้าร่วมปาร์ตี้และร่วมต่อสู้กับศัตรูได้ในทันที สิ่งนี้กระตุ้นให้ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้เพิ่มมากขึ้น แต่ในอีกด้านหนึ่ง ก็จะทำให้ผู้เล่นแต่ละคนไม่สามารถที่จะเพิ่มเติมปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นให้ยั่งยืนได้มากนัก (รู้จักกันมากขึ้น) เพราะว่าปาร์ตี้จะอยู่กันไม่นานและการพูดคุยกับผู้เล่นใหม่ๆ นั้นจะเกิดขึ้นได้ไม่มากนัก

รูปภาพ 4.17 แสดงการเชิญเข้าร่วมปาร์ตี้



รูปแบบของเกมออนไลน์ GE ที่เป็นเกมออนไลน์ในรูปแบบ MMORPG จะสร้างความกระตือรือร้น, ความต้องการที่จะเข้าร่วมเป็นสมาชิกกับผู้เล่นคนอื่น (แพคซ์/ปาร์ตี้) ซึ่งการเข้าร่วม “แพคซ์” หรือการเข้าร่วม “ปาร์ตี้” ของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์ GE นี้ นั้น จะสามารถช่วยเหลือผู้เล่นแต่ละคนในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ได้เป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องของการเก็บค่าประสบการณ์ในการเก็บเลเวล, การปกป้องผู้เล่นในทีมจากการบุกรุกของผู้เล่นคนอื่น, การมีช่องทางสนทนาที่ช่วยในการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือข้อคิดเห็นต่างๆ เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้สามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นแต่ละคนต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่มีอยู่ในเกมนออนไลน์ GE และยังส่งผลทำให้ผู้เล่นแต่ละคนเกิดความรู้สึกต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนในเกมนออนไลน์นี้อยู่ตลอดเวลาที่อยู่ในโลกของเกมออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นในกลุ่มของสังคมเกมออนไลน์ จะมีทั้งลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกที่สอดคล้องและไม่สอดคล้องกับการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในโลกของความเป็นจริง กล่าวคือ ในการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มชั่วคราว(ปาร์ตี้) ในโลกของเกมออนไลน์นั้น จะมีความสอดคล้องกับการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มชั่วคราวในโลกของความ

เป็นจริง สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มชั่วคราวจะรวมตัวกันเพื่อการทำวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน ซึ่งเมื่อสมาชิกได้ปฏิบัติวัตถุประสงค์นั้นได้สำเร็จตามที่ได้ตั้งเอาไว้แล้ว ปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกภายในกลุ่มชั่วคราวอาจยังคงมีอยู่หรืออาจเลือนหายไปเลยก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการของสมาชิกแต่ละคน ส่วนในด้านของการมีปฏิสัมพันธ์กันของสมาชิกในกลุ่มถาวร (แพคชั่น) ในโลกของเกมออนไลน์นั้น จะมีความแตกต่างจากรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันของสมาชิกในกลุ่มถาวรของโลกของความเป็นจริง คือสมาชิกที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในกลุ่มถาวรภายในเกมออนไลน์จะมีการร่วมมือและการช่วยเหลือซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งการแลกเปลี่ยนสิ่งของ, การให้ข้อเสนอแนะ, การให้ความช่วยเหลือกันในการล่ามอนสเตอร์หรือการสอนวิธีการเล่นให้กับผู้เล่นใหม่ เป็นต้น ทำให้สมาชิกภายในกลุ่มถาวรของสังคมในเกมออนไลน์มีความผูกพันซึ่งกันและกันเป็นอย่างมาก ซึ่งจะแตกต่างจากการมีปฏิสัมพันธ์กันของสมาชิกในกลุ่มถาวรที่มีอยู่ในโลกของความเป็นจริง เช่น กลุ่มครอบครัว ที่สมาชิกในกลุ่มจะไม่ค่อยที่จะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันมากนักในสังคมปัจจุบัน ทั้งเรื่องของการร่วมมือ การช่วยเหลือซึ่งกันและกันของสมาชิกในครอบครัว ซึ่งทำให้ในสังคมของความเป็นจริงในปัจจุบัน สมาชิกที่อยู่ในครอบครัวเดียวกัน ไม่ได้มีความผูกพันต่อกันมากเท่าความผูกพันของสมาชิกในกลุ่มถาวรของสังคมเกมออนไลน์

#### 4.2.2 การใช้อ้อยคำและประโยคในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์

ในปัจจุบันเกมออนไลน์แนว MMORPG จะประกอบเรื่องราวของการผจญภัย, การดำเนินชีวิตของตัวละครในสังคมเกมออนไลน์, ชุมชนในเกมออนไลน์, อันตรายที่มีอยู่รอบๆ ตัวและการแข่งขันที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา และเป็นเรื่องง่ายที่ผู้เล่นแต่ละคนจะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเกมออนไลน์ ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครโดยเลือกรายละเอียดต่างๆ ของตัวละครตามความต้องการของตน (เพศ, รูปร่างหน้าตา, นิสัย, ทรงผม, อาชีพ เป็นต้น)

การสื่อสารในชุมชนเกมออนไลน์ คือการสื่อสารที่ผู้สื่อสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องใช้การสื่อสารในภาษาเดียวกัน แต่จำเป็นต้องสื่อสารในกฎ, ระเบียบและวิธีการใช้ภาษาร่วมกัน (เข้าใจตรงกัน) ในชุมชนเกมออนไลน์ สังคมจะมีความสำคัญมากกว่าภาษาในการสื่อสาร ถ้าผู้เล่นเรียนรู้อย่างระมัดระวังในเรื่องราวของกฎ, ระเบียบหรือประเพณีในการใช้ภาษาในการสื่อสารในเกมออนไลน์แล้ว ผู้เล่นก็จะสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังสามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นในโลกของเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี

แต่ถึงแม้ว่าการสื่อสารโดยการใช้ภาษาในเกมออนไลน์จะมีความสำคัญน้อยกว่าการเข้าใจในกฎ,ระเบียบและข้อบังคับของเกมออนไลน์ แต่การทำความเข้าใจในภาษาที่ใช้สื่อสารกันภายในเกมออนไลน์ ก็จะสามารถช่วยให้ผู้เล่นสามารถที่จะเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยถึงลักษณะเฉพาะของการสนทนาในโลกของเกมออนไลน์ GE ที่ผู้เล่นใช้ในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ผู้วิจัยจะศึกษาถึงการสนทนาเชิงวัจนภาษา (การสื่อสารเชิงวัจนภาษาที่มีอยู่ในการเล่นเกมนออนไลน์ เช่น การพูดคุย, การปรึกษา, การขอข้อคิดเห็นในการเล่นเกมน เป็นต้น) โดยเลือกศึกษาเฉพาะสาร (Text) ที่เป็นรูปแบบของการใช้ถ้อยคำและประโยคที่ผู้เล่นพิมพ์ลงในช่องพิมพ์ (1:1, ทั่วไป, ปาร์ตี้/แพคชั่น, ไมโครโฟน) แล้วกด "ENTER" เพื่อส่งสารเหล่านั้นไปยังผู้รับสาร (ผู้เล่นคนอื่น) ที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อสารด้วย

รูปภาพ 4.18 แสดงช่องพิมพ์ในการสื่อสารในแต่ละระดับ  
ของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE

ทั้งหมด	แพคชั่น	กลุ่ม	ระบบ
ก			

รูปภาพ 4.19 แสดงการใช้ประกาศไมโครโฟน  
(การสื่อสารมวลชน) ของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE

ขาย รีดต มูนลิตอน100+5 แรง37 90m ธิบ - [clickz] ขาบโอบพิบหรือแลกโอบเวอ2โอบธิบ - [LoveXIXI]

โดยในการศึกษานี้ผู้วิจัยจะแยกระดับของการสังเกตการณ์ถึงรูปแบบของการใช้ถ้อยคำและประโยคของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ออกเป็น 3 ระดับ คือ 1) การศึกษาคำเฉพาะ 2) การศึกษารูปแบบประโยคหรือวลี 3) การศึกษาความหมายโดยนัยของคำ

#### 1) การศึกษาคำเฉพาะ

คำเฉพาะถือว่าเป็นพื้นฐานของการวิเคราะห์การใช้ภาษาของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งในเกมออนไลน์แต่ละเกมจะมีการใช้คำพูดเฉพาะที่ทั้งเหมือนและแตกต่างกันออกไป ถ้าผู้เล่นเกมออนไลน์มีพื้นฐานในการเล่นเกมนออนไลน์มาก่อน ก็สามารถที่จะทำความเข้าใจในคำเฉพาะที่มีอยู่เกมออนไลน์ได้มากกว่าผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์มาก่อนเลย (คู่สื่อสารสามารถเข้ารหัสและถอดรหัสของคำที่ใช้ในการสื่อสารได้เฉพาะกลุ่ม) ซึ่งจากการสังเกตการณ์ถึงการใช้คำเฉพาะในการเล่นเกมนออนไลน์GE ของกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงรูปแบบและความหมายของคำเฉพาะได้ดังตาราง 4.18

ตาราง 4.18 ตัวอย่างคำเฉพาะที่ผู้เล่นใช้ในการสื่อสารกันในเกมออนไลน์ GE

คำเฉพาะ	คำแปล	ความหมาย
EXP	Experience Point	ค่าประสบการณ์ของตัวละคร
Lol	Laughs out loud	หัวเราะดังๆ
NPC	Non-Player Character	ตัวละครที่มีอยู่ในเกมที่ไม่ใช่ตัวละครของผู้เล่น
LOM	Low of Mana	ค่าพลังสกิลเหลือน้อย
PVP	Plaver versus Player	การต่อสู้กันระหว่างผู้เล่น
บัฟ	-	การใช้เวทมนตร์ของตัวละครเพื่อเสริมความสามารถให้ผู้เล่นภายในทีม
นึ๊ป	-	ตัวละครที่มีความสามารถต่ำ
เทพ	-	ตัวละครที่มีความสามารถสูง
แห้ง	-	ตัวละครตาย
เกรียน	-	ตัวละครที่ทำผิดกฎ
ลูท	-	ตัวละครที่แย่งสิ่งของของผู้เล่นคนอื่น

ตาราง 4.19 แสดงตัวอย่างการใช้คำเฉพาะในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย

การใช้คำเฉพาะในการเล่นเกมนออนไลน์	ความหมาย
“เก็บเวลที่นี้ EXP ไม่ขึ้นเลย”	สถานที่ในการเก็บเลเวลของตัวละครไม่สอดคล้องกับระดับความสามารถของตัวละคร ทำให้ตัวละครไม่ได้รับค่าประสบการณ์ในการฆ่ามอนสเตอร์มากเท่าที่ควร
“จะผ่านควอสต์นี้ได้ ต้องไปคุยกับ NPC ที่ตลาดก่อน”	การที่ผู้เล่นจะสามารถผ่านควอสต์ที่กำลังเลือกปฏิบัติอยู่นั้น ผู้เล่นจำเป็นต้องไปสนทนากับตัวละครที่เป็นตัวแทนของตัวเกมนออนไลน์ที่อยู่ในตลาดในเกมออนไลน์เสียก่อน จึงจะสามารถผ่านควอสต์นั้นได้
“นึ๊ปแบบนี้ อีกชาติกว่าจะเทพ แห้งตลอด”	ตัวละครของผู้เล่นยังมีความสามารถที่อยู่ในระดับต่ำ ต้องใช้เวลาอีกนานถึงจะมีความสามารถที่อยู่ในระดับสูงได้

## 2) การศึกษารูปแบบประโยคหรือวลี

การสื่อสารกันด้วยประโยคและวลีในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่นนั้น จะเป็นการสื่อสารที่ผู้เล่นสื่อสารกันโดยใช้ประโยคหรือวลีที่ไม่เป็นทางการนัก ซึ่งจะแตกต่างกับประโยคที่ผู้เล่นสื่อสารกับ NPC ที่จะมีลักษณะที่เป็นทางการมากกว่า เช่น ถ้านายช่วยฉัน EXP จะลดไหม, แคฮิลนาย มันโอเค, บัฟหน่อย จะแห้งอยู่แล้ว เป็นต้น

ในเกมออนไลน์GE นั้น กลุ่มเป้าหมายที่เล่นมาเป็นเวลานานแล้วจะใช้ประโยคหรือวลีที่ประกอบด้วยคำย่อหลายๆ คำ ในการสื่อสารกันอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสิ่งนี้อาจทำให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้เล่นใหม่ที่เพิ่งเข้ามาเล่นเกมออนไลน์หรือเพิ่งเข้ามาเล่นเกมออนไลน์GE ไม่สามารถทำความเข้าใจกับการสื่อสารนั้นได้

ตาราง 4.20 แสดงตัวอย่างการใช้ประโยคที่ประกอบด้วยคำย่อหลายๆ คำ

ประโยคที่ประกอบด้วยคำย่อหลายๆคำ	ความหมายของประโยค
“ฉันนุ้ปจะตาย คงไปช่วยไม่ไหว คงแห้งก่อน”	ตัวละครของกลุ่มเป้าหมายนั้นยังมีความสามารถที่ไม่สูงนัก คงร่วมทีมกับเพื่อนไปทำกิจกรรมใดๆ ในเกมออนไลน์ไม่ไหว ตัวละครคงต้องตายก่อนเป็นคนแรก
“เกรียนมันมาลูกของตลอดเลย EXP ไม่ขึ้น เวลาก็ไม่ขึ้นเลย เซง”	มีตัวละครที่มาแย่งมอนสเตอร์ในการเก็บเลเวลของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นตัวละครที่ทำผิดกฎในการเล่น ซึ่งการทำผิดกฎนี้ส่งผลให้ ตัวละครของกลุ่มเป้าหมายไม่ได้รับค่าประสบการณ์ในการเก็บเลเวล และทำให้ตัวละครของกลุ่มเป้าหมายไม่สามารถที่จะพัฒนาความสามารถของตนให้สูงขึ้นได้
“ไปลอง PVP กันใหม่ดีกว่า จะได้ไปตบบอสกันจะได้เทพๆ สักที”	กลุ่มเป้าหมายได้ทำการชวนผู้เล่นอีกคนหนึ่งไปต่อสู้กันในรูปแบบของการต่อสู้แบบตัวต่อตัว เพื่อที่จะสามารถฝึกฝนวิธีการและเทคนิคในการบังคับตัวละคร ตลอดจนการใช้ความสามารถพิเศษของตัวละครแต่ละตัวให้เกิดความชำนาญ เพื่อที่จะสามารถไปสู้กับบอสได้ ซึ่งผลของการกำจัดบอสจะทำให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรางวัลในการที่สามารถกำจัดบอสได้สำเร็จ ซึ่งรางวัลที่ได้นี้จะทำให้ตัวละครของกลุ่มเป้าหมายมีความสามารถที่เพิ่มขึ้นได้

## 3) การศึกษาความหมายโดยนัยของคำ

ในการเล่นเกมออนไลน์ GE เป็นเรื่องที่มีความสำคัญที่จะแยกลักษณะของการสื่อสารของผู้เล่นออกจากกันระหว่างการสื่อสารของผู้เล่นในโลกของเกมออนไลน์ (In-Character) กับการสื่อสารของผู้เล่นในโลกแห่งความเป็นจริง (Out-of-Character (OOC)) ซึ่งส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นที่เพิ่งเข้ามาเล่นเกมออนไลน์ จะเกิดการสับสนกับการที่จะสื่อว่าการสนทนานั้นสื่อถึงสิ่งที่อยู่ในโลกของเกมออนไลน์หรือกำลังสื่อถึงสิ่งที่อยู่ในโลกจริง ซึ่งถ้าผู้รับสารไม่เข้าใจถึงความต้องการในการสื่อถึงสิ่งที่อยู่ในโลกของเกมออนไลน์หรือสิ่งที่อยู่ในแล้วจริงแล้ว ก็จะทำให้การสื่อสารนั้น เป็นการสื่อสารที่บกพร่องได้

ตาราง 4.21 แสดงตัวอย่างการสื่อสารโดยใช้ความหมายโดยนัยของคำ  
ของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์

ผู้เล่นเกมออนไลน์	บทสนทนา	การสื่อความหมาย
ผู้เล่นที่มีประสบการณ์	"จะผ่านควอสต์ได้ ต้องใส่แหวนมาด้วยนะ"	ในบทบาทของตัวละคร (In Character)
ผู้เล่นใหม่	"แหวนหาซื้อได้ที่ไหนละ ไม่ได้ใส่มา"	นอกบทบาทของตัวละคร (OCC)
ผู้เล่นที่มีประสบการณ์	"ก็ซื้อได้จากในเมืองงหรือไม่ก็ล่าบอสเอา"	ในบทบาทของตัวละคร (In Character)
ผู้เล่นใหม่	" ?????????????? "	นอกบทบาทของตัวละคร (OCC)

จากตาราง 4.21 ทำให้สามารถอธิบายได้ว่าผู้เล่นที่มีประสบการณ์นั้นต้องการที่จะสื่อสารกับผู้เล่นใหม่ว่า ในการทำควอสต์ในการเล่นเกมนออนไลน์ครั้งนั้น จำเป็นที่ตัวละครของผู้เล่นใหม่ต้องใส่แหวนที่หาได้จากตลาดซื้อขายสิ่งของต่างๆ ที่อยู่ในเมืองของเกมออนไลน์ GE หรือจากการกำจัดบอสแล้วจะได้แหวนเป็นสิ่งตอบแทน แต่ผู้เล่นใหม่กลับเข้าใจการสื่อสารของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ว่า ตัวผู้เล่นเองที่จะต้องทำการใส่แหวนจริง ในการทำควอสต์ในครั้งนั้นนั่นเอง

โดยส่วนใหญ่แล้วการสื่อสารระหว่างกันของผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะทำการสื่อสารกัน เพื่อต้องการความช่วยเหลือ, ต้องการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เป็นส่วนใหญ่ ผู้เล่นที่เลเวลสูงจะแนะนำ สอนผู้เล่นที่เลเวลต่ำกว่าในการเล่น, กลุ่มร่วมมือกันในการต่อสู้กับมอน



สเตอร์ เพื่อที่จะสามารถผ่านควอสต์ไปด้วยกันได้ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เองที่เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นต้องการที่จะทำการสื่อสารกัน แม้ว่ารูปแบบของการใช้ถ้อยคำและประโยคของผู้เล่นที่แตกต่างกันจะสร้างที่เข้าใจและการรับรู้ที่ไม่ตรงกันก็ได้ก็ตาม

การสื่อสารเชิงวัจนภาษาในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่นนั้นสามารถดูได้จากการใช้ถ้อยคำและประโยคในการสื่อสารของผู้เล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นเกมนอนไลน์ใช้ถ้อยคำและประโยคในการสื่อสารในทุกช่องทางของการสื่อสารที่มีอยู่ในเกมนอนไลน์ ทั้งช่องทางของการสื่อสารระหว่างบุคคล, การสื่อสารในกลุ่มและการสื่อสารมวลชน ซึ่งในช่องทางการสื่อสารในแต่ละระดับนั้น จะมีการใช้ถ้อยคำและประโยคในการสื่อสารขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของการสื่อสารในแต่ละระดับ

การสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำและประโยคของผู้เล่นเกมนอนไลน์แต่ละคนนั้น รูปแบบ ลักษณะของการใช้ ตลอดจนการทำความเข้าใจ การรับรู้ถึงความหมายของถ้อยคำและประโยคที่คู่สื่อสารได้ทำการสื่อสารร่วมกัน ทั้งหมดขึ้นอยู่กับระดับของประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่นแต่ละคน ว่ามีระดับของประสบการณ์ในระดับใด คู่สื่อสารที่มีระดับประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์ในระดับเดียวกันหรือในระดับที่ใกล้เคียงกันจะสามารถทำความเข้าใจกับการใช้ถ้อยคำและประโยคของคู่สื่อสารได้มากกว่าคู่สื่อสารที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ต่างกัน ประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการที่ผู้เล่นเกมนอนไลน์จะสามารถสนทนากับคู่สื่อสารของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

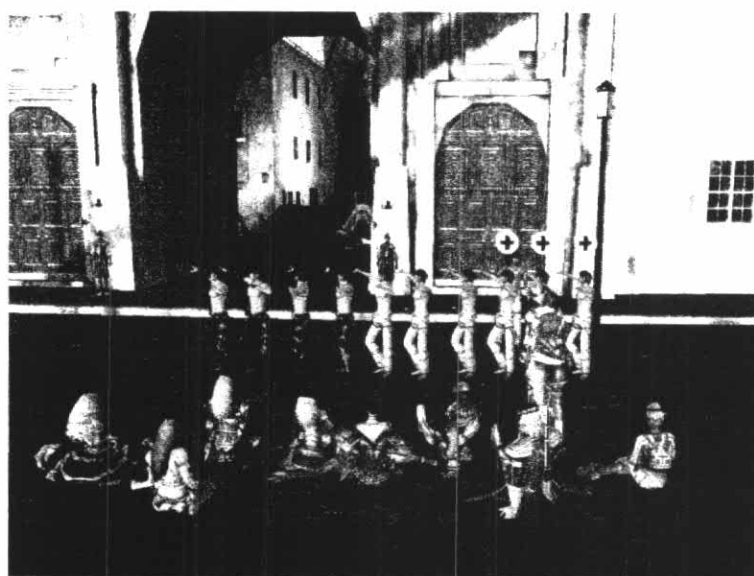
#### 4.2.3 การสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เล่นเกมนอนไลน์

การสื่อสารของมนุษย์สามารถเกิดขึ้นได้จากการสื่อสารแบบวัจนภาษาและอวัจนภาษา การสื่อสารแบบวัจนภาษา คือ การสื่อสารที่ใช้คำพูด คำเขียนในการสื่อสาร ซึ่งเป็นไปได้ทั้งคำพูด คำเขียนที่เป็นประโยค, คำ หรือ วลี แต่การสื่อสารแบบอวัจนภาษานั้นจะแตกต่างกันออกไป คือ จะเป็นการสื่อสารโดยผ่านอากัปกริยา, ท่าทาง, การเคลื่อนไหว, สีหน้า, การมอง, ความใกล้ชิด ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆ ของคู่สื่อสารเป็นสำคัญ (เสื้อผ้า, การแต่งกาย, เครื่องประดับ เป็นต้น) การสื่อสารแบบอวัจนภาษาถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญอย่างมากต่อการปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารของมนุษย์ ซึ่งสามารถสื่อให้เห็นถึงความรู้สึก อารมณ์ ที่แท้จริงของผู้สื่อสารได้

การสื่อสารระหว่างผู้เล่นผ่านตัวละครในโลกของเกมนอนไลน์ โดยส่วนใหญ่แล้วนั้น ประสิทธิภาพของการสื่อสารจะยังไม่สามารถเทียบเท่าการสื่อสารระหว่างผู้เล่นตัวตนเองในโลกแห่งความเป็นจริงได้ ตัวอย่างเช่น การจับมือกันของตัวละครในเกมนอนไลน์ ให้ความรู้สึกที่

แตกต่างกับการจับมือกันของผู้เล่นในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นต้น แต่ถึงแม้ว่าการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นผ่านตัวละครในโลกของเกมออนไลน์ จะไม่สามารถมีประสิทธิภาพทางการสื่อสารได้มากเท่ากับการสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกันเองในโลกแห่งความเป็นจริง แต่การสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เล่นผ่านตัวละครในเกมออนไลน์นั้นก็ยังสามารถที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจในการสื่อสารกันได้ในระดับหนึ่ง

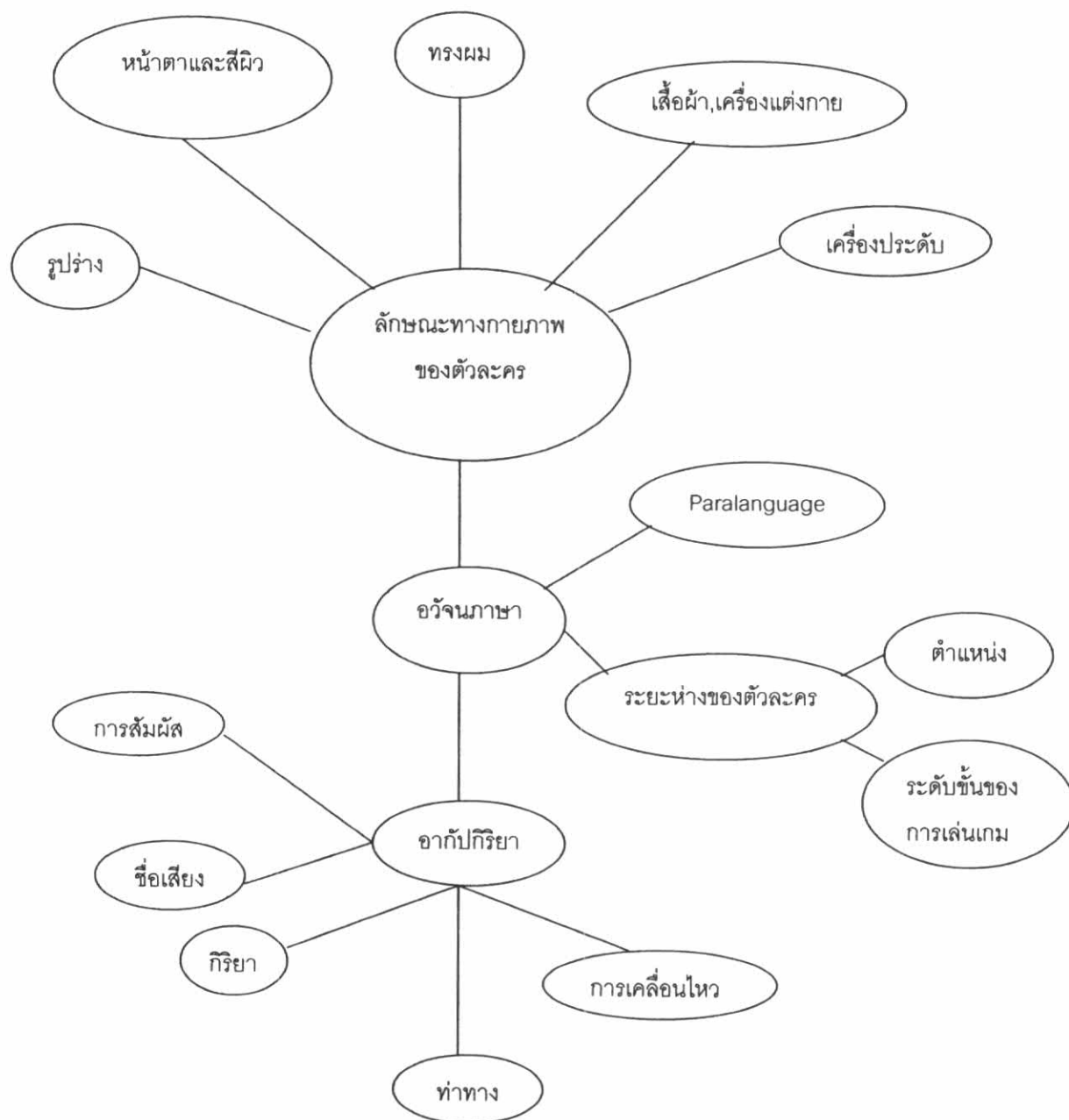
รูปภาพ 4.20 แสดงตัวอย่างการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา  
ของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์ GE



ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจึงจะกล่าวถึงการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา (Non-Verbal Communication หรือ NVC) ของผู้เล่นที่มีต่อกันในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ผ่านตัวละครของกลุ่มเป้าหมายแต่ละคน (Avatar) ทั้งนี้เพราะอวัจนภาษาของตัวละครในเกมออนไลน์ GE มีผลทำให้ประสิทธิภาพของการสื่อสารร่วมกันของผู้เล่นมีมากขึ้น โดยผู้วิจัยจะให้ความสำคัญต่ออวัจนภาษาที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคนที่สื่อสารกันผ่านตัวละครในเกมออนไลน์ GE เป็นสำคัญ

จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยถึงพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของกลุ่มเป้าหมายในการใช้อวัจนภาษาภายในเกมนออนไลน์ GE ผ่านตัวละคร ทำให้ผู้วิจัยสามารถเห็นถึงอวัจนภาษาต่างๆ ที่กลุ่มเป้าหมายใช้ในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นในโลกของเกมออนไลน์ GE ได้ดังแผนภาพ 4.8

แผนภาพ 4.4 แสดงการใช้วจนภาษาของกลุ่มเป้าหมาย  
ผ่านตัวละครที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE



#### 1) ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

ลักษณะทางกายภาพของตัวลระคนั้น จะเกี่ยวข้องกับเรื่องเสื้อผ้า , เครื่องแต่งกาย , เครื่องประดับตลอดจนเรื่องอาวุธของตัวละครในเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนสามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการและความชอบของผู้เล่นเอง นอกจากนี้ลักษณะทางกายภาพของตัวละครในเกมออนไลน์ ยังรวมถึงลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่ผู้เล่นแต่ละคนได้กำหนด สร้างขึ้นตาม

ความต้องการของตน ทั้งรูปร่าง หน้าตา สีผิว ตลอดจนทรงผมของตัวละครอีกด้วย ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้เอง ที่จะสามารถบ่งบอกลักษณะพื้นฐานของตัวละครที่ผู้เล่นแต่ละคนที่อยู่ในเกมออนไลน์ ได้ เพราะลักษณะทางกายภาพของตัวละคร สื่อได้ถึง ลักษณะส่วนบุคคล, สถานะ, ความเป็นสมาชิกของกลุ่ม ตลอดจนทัศนคติส่วนบุคคลของผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายจะเลือกและกำหนดลักษณะทางกายภาพในตัวละครของตนจากสาเหตุหลัก 2 ด้านคือ 1) เพื่อตอบสนองความต้องการของตน 2) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้กับตัวละครของตนให้ได้มากที่สุด

รูปภาพ 4.21 ลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่แตกต่างกันในเกมออนไลน์ GE

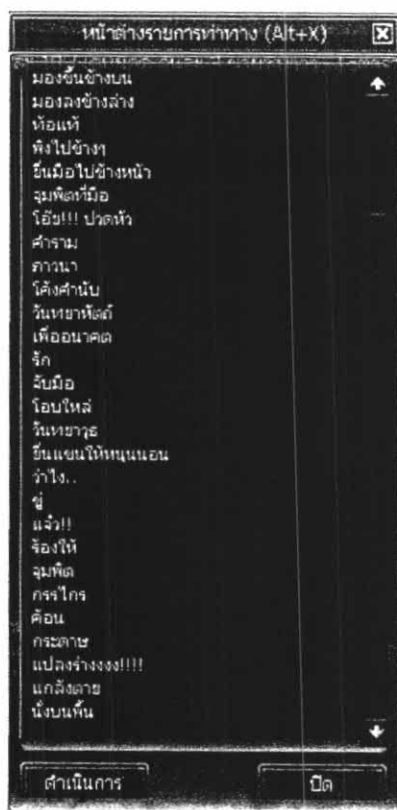


## 2) อากัปกริยาของตัวละครในเกมออนไลน์

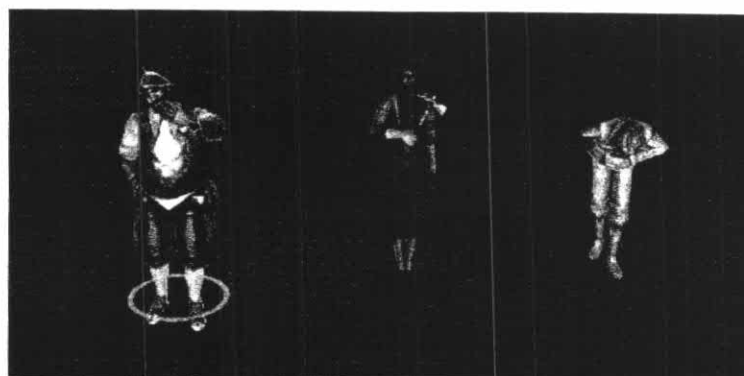
อากัปกริยาของตัวละครในเกมออนไลน์ GE นั้นสามารถที่จะมีได้ในหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น ท่าทางในลักษณะต่างๆ ของตัวละคร ลักษณะของการเคลื่อนไหวตัวละคร, การสัมผัสตลอดจนการแสดงกิริยาอาการในลักษณะต่างๆ ของตัวละคร เป็นต้น ซึ่งกลุ่มเป้าหมายสามารถเลือกใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ตามแต่สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น แต่ทั้งนี้แล้วนั้น การแสดงอากัปกริยาในตัวละครเกมออนไลน์ GE ไม่ได้เป็นที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มเป้าหมายมากนัก เพราะอากัปกริยาที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE นั้น จะสร้างของความเป็นตัวของตัวเองให้กับตัวละครแต่ละตัวได้ไม่มากนัก(อากัปกริยาต่างๆ จะถูกกำหนดโดยตัวเกมออนไลน์ ผู้เล่นสามารถเลือกใช้อากัปกริยาต่างๆ ได้เฉพาะที่ตัวเกมออนไลน์ได้สร้างไว้) อีกทั้งอากัปกริยาของตัวละคร

เหล่านี้ยังมีลักษณะที่เป็นการโพสต์ท่า เช่น ทำยิ้ม ทำเสียใจของตัวละคร ท่าขี้มือขี้ไม้ เป็นต้น ซึ่งการโพสต์ท่าเหล่านี้ นั้น ยังไม่สามารถที่จะสร้างความน่าสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมายในการสร้างความต้องการในการเลือกใช้อากัปกริยาต่างๆ เหล่านี้ได้มากนัก ซึ่งถ้าอากัปกริยาต่างๆ ของตัวละคร สามารถทำให้มีลักษณะที่เคลื่อนไหวได้ ก็น่าที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจในการเลือกใช้ได้มากขึ้น

รูปภาพ 4.22 แสดงหน้าต่างอากัปกริยาต่างๆ ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE



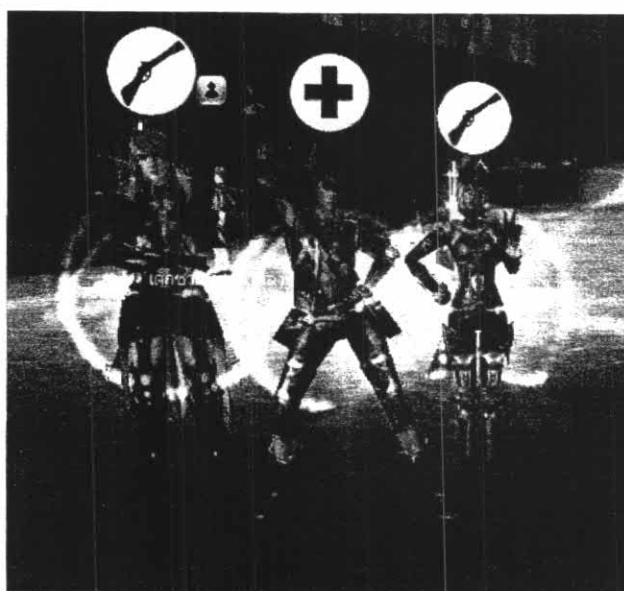
รูปภาพ 4.23 แสดงรูปอากัปกริยาของตัวละครในเกมออนไลน์ GE



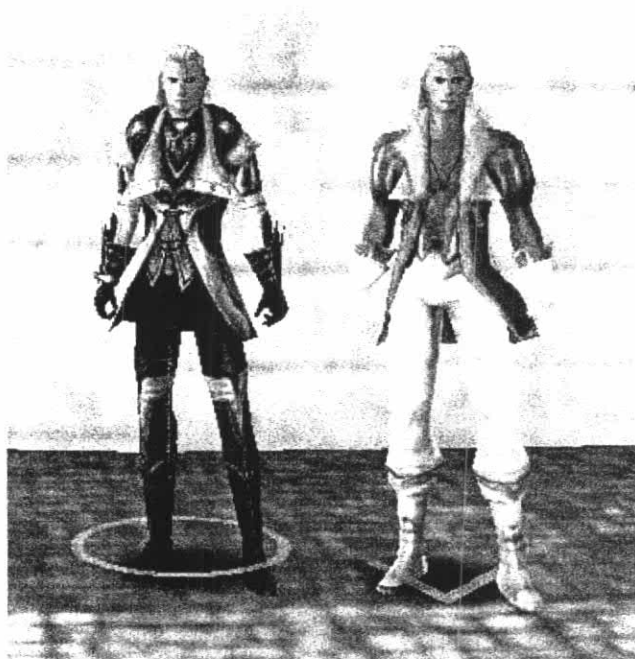
### 3) ระยะห่างของตัวละครในเกมออนไลน์

ระยะห่างของตัวละครอาจเป็นตัวแปรของพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE ที่มีรูปแบบที่ไม่ชัดเจนนัก (ไม่สามารถที่จะแสดงออกมาได้อย่างชัดเจน) แต่ถ้าผู้เล่นแต่ละคนมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ GE มากพอสมควร จะทำให้ตัวแปรเรื่องระยะห่างของตัวละครในเกมออนไลน์นี้ สร้างประสิทธิภาพทางการสื่อสารให้กับผู้เล่นเกมออนไลน์ได้อย่างชัดเจน มากที่สุดกล่าวคือ ระยะห่างของตัวละครในเกมออนไลน์นั้นคือเรื่องของตำแหน่งของตัวละคร เช่นว่าตัวละครแต่ละตัวนั้นเป็นสมาชิกของแพคชั้นใด และมีตำแหน่งหน้าที่ใดในแพคชั้น ซึ่งถ้าตัวละครตัวใดมีตำแหน่งที่เป็นสมาชิกของแพคชั้นที่มีชื่อเสียงในเกมออนไลน์ GE และมีตำแหน่งหน้าที่ในแพคชั้น (หัวหน้าแพคชั้น, รองหัวหน้าแพคชั้น) ก็จะทำให้ทราบได้ว่า ตัวละครตัวนั้นน่าจะเป็นตัวละครที่มีความสามารถในระดับสูง มีความรู้และทักษะในการเล่นในระดับสูง เป็นต้น ส่วนระยะห่างอีกด้านหนึ่งของตัวละครในเกมออนไลน์ GE นั้นก็คือระยะห่างเรื่อง ระดับขั้นของการเล่นเกม ซึ่งในเกมออนไลน์ GE นั้นจะจัดแบ่งระดับขั้นของตัวละครไปในระดับขั้นต่างๆ ถึง 5 ระดับ(จะเลื่อนขั้นตัวละครได้ก็ต่อเมื่อตัวละครมีระดับของเลเวลสูงตามที่ได้กำหนดไว้) ซึ่งเมื่อตัวละครสามารถเลื่อนระดับขั้นของตัวเองขึ้นไปในอีกระดับหนึ่งได้แล้ว จะส่งผลทำให้ตัวละครมีคุณสมบัติทางด้านกายภาพที่สูงขึ้น เช่น มีค่าพลังเพิ่มขึ้น มีอาวุธและเสื้อผ้าให้เลือกใช้ในระดับที่สูงขึ้นได้ เป็นต้น ซึ่งเมื่อตัวละครที่ได้เลื่อนขั้นแล้วนั้นมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครตัวอื่น ตัวละครก็จะสามารถสื่อถึงคุณสมบัติของตนได้จากลักษณะทางกายภาพที่สูงขึ้นของตัวละครดังกล่าวได้

รูปภาพ 4.24 แสดงลักษณะของตัวละครที่มีตำแหน่งเป็นหัวหน้าแพคชั้น



รูปภาพ 4.25 แสดงลักษณะของตัวละครที่มีระดับขั้นที่แตกต่างกัน



#### 4) ลักษณะของเสียง (Paralanguage)

โดยส่วนใหญ่แล้วอวัจนภาษาด้านลักษณะของเสียง (Paralanguage) ในเกมออนไลน์นั้น จะไม่ได้เป็นลักษณะที่ได้รับความสนใจมากนักจากผู้เล่น ทั้งนี้เพราะลักษณะของเสียงส่วนใหญ่ที่ตัวละครของผู้เล่นสามารถสื่อสารออกมาได้นั้น จะเป็นเสียงที่เป็นเสียงประจำชาติของผู้ผลิตเกมออนไลน์ในแต่ละเกม แต่ในเกมออนไลน์ GE ผู้จัดจำหน่ายในประเทศ (บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)) ที่นำเกมออนไลน์นี้เข้ามาจัดจำหน่ายในประเทศไทย ได้ปรับเปลี่ยนการใช้เสียงของตัวละคร ให้สามารถที่จะใช้เสียงที่เป็นภาษาไทยได้ ซึ่งการที่ตัวละครในเกมออนไลน์ GE นั้นสามารถใช้เสียงภาษาไทยในการสื่อสารได้นั้น สามารถที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจในเกมออนไลน์ GE ได้มากขึ้น

เหมือนว่าอวัจนภาษาของตัวละครในเกมออนไลน์นั้นเป็นสิ่งที่สร้างประโยชน์ให้กับตัวผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ ทั้งนี้เพราะความเป็นธรรมชาติและความจริงของตัวละคร แต่ในความเป็นจริงนั้น เกมออนไลน์ที่มีลักษณะความเป็นชุมชนเสมือนจริงนั้น ตัวละครบางตัวของผู้เล่นในเกมออนไลน์ อาจจะมี ความซ้าซ้อนในการแสดงออกของอวัจนภาษาที่เกิดขึ้นได้ ในการเล่นเกมนออนไลน์ได้ เช่น การยกมือของตัวละครตัวหนึ่งนั้นเพื่อสื่อสารกับตัวละครของผู้เล่นอีกคนหนึ่งเพียงเท่านั้น แต่ก็มีผู้เล่นอีกหลายคนที่ยังคงตัวละครหรือบังคับทิศทางของการมองเห็นไปอยู่ในเขตที่ใกล้กับตัวละครที่กำลังยกมือให้กับผู้เล่นอีกคนอยู่ ซึ่งสิ่งนั้นเองอาจทำให้ผู้เล่นคนอื่นๆ ที่อยู่ใน

สถานที่ใกล้อาจเกิดเข้าใจผิดในการสื่อสารได้ หรือการสื่อสารทางสีหน้าของตัวละครตัวหนึ่งกับตัวละครอีกตัวหนึ่ง อาจไม่มีประสิทธิภาพได้ ถ้าตัวละครทั้ง 2 ตัวอยู่ในระยะห่างที่ต่างกันมากจนเกินไป เป็นต้น

ด้วยสาเหตุดังกล่าวทำให้การใช้อวัจนภาษาในเกมออนไลน์นั้นไม่ได้เป็นที่ได้รับความนิยมมากนักในสังคมของชุมชนออนไลน์เกม GE (ปาร์ตี้/แพคชั่น) ผู้เล่นส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญในการสื่อสารมากกว่า สิ่งนี้เองทำให้เกมออนไลน์ ที่ผลิออกมาล่าสุดในปัจจุบันนั้นเริ่มที่จะให้ความสำคัญกับการออกแบบอวัจนภาษาในรูปแบบใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นกับตัวละครในเกมออนไลน์มากขึ้น เช่น การเพิ่มลักษณะสีหน้าและลักษณะท่าทางของตัวละคร การสร้างการแสดงออกปฏิกิริยาอาการต่างๆ ของตัวละครให้สามารถเคลื่อนไหวได้ เป็นต้น

การสื่อสารเชิงอวัจนภาษาในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นนั้นจะสามารถแสดงออกมาผ่านตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน โดยรูปแบบของการใช้อวัจนภาษาของตัวละครในเกมออนไลน์นั้นสามารถทำได้ในหลายลักษณะทั้งในส่วนของคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละครเอง, การใช้ท่าทีปฏิกิริยาต่างๆ ของตัวละคร, ระยะห่างของตัวละครแต่ละตัวและเรื่องของลักษณะของเสียง อวัจนภาษาของตัวละครในเกมออนไลน์ สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีให้กับผู้เล่นแต่ละคนได้ เพราะอวัจนภาษาต่างๆ ของตัวละครในเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่จะมีพื้นฐานมาจากพฤติกรรมโดยทั่วไปของมนุษย์ เช่น การเคลื่อนไหวของร่างกาย หรือการสัมผัส เป็นต้น ทั้งนี้ปริมาณของการใช้อวัจนภาษาของตัวละครในเกมออนไลน์นั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะของเกมออนไลน์แต่ละเกม

#### 4.2.4 การเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพังและการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น

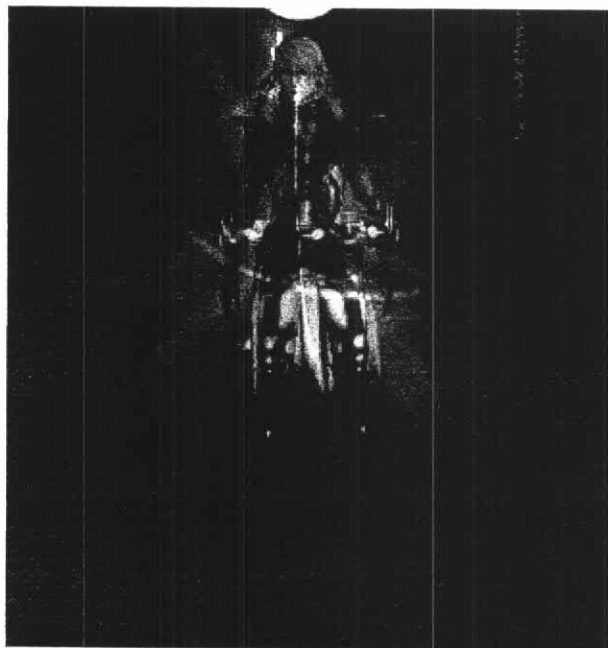
ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะเลือกสังเกตการณ์ถึงความแตกต่างกันของพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย ว่าโดยส่วนใหญ่แล้วกลุ่มเป้าหมายจะใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ด้วยตัวเองเพียงลำพังหรือใช้เวลาในการเล่นส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น (ปาร์ตี้/แพคชั่น) ซึ่งผู้วิจัยจะสังเกตการณ์ถึงพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละครั้ง ตั้งแต่ที่กลุ่มเป้าหมายเริ่มเข้าสู่โลกของเกมนออนไลน์ GE จนถึงตอนที่กลุ่มเป้าหมายเลิกเล่นเกมในครั้งนั้น



### 1) การเล่นเกมออนไลน์โดยลำพัง

ในการเล่นเกมออนไลน์ GE นั้น โดยส่วนใหญ่แล้วการทำกิจกรรมต่างๆ ภายในเกม ผู้เป็นแต่ละคนจำเป็นที่จะต้องอาศัยความร่วมมือหรือการสนับสนุนจากตัวผู้เล่นคนอื่นในการที่จะสามารถทำกิจกรรมต่างๆ เหล่านั้นให้สำเร็จลุล่วงไปได้ แต่เมื่อใดที่ผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนมีเหตุผลที่ต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์เพียงคนเดียว เช่น มีเวลาในการเล่นไม่มาก (การเล่นเกมออนไลน์แนว MMORPG นั้น โดยส่วนใหญ่แล้วจะใช้เวลาในการเล่นมาก) จึงทำให้ผู้เล่นอาจมีความต้องการที่จะเล่นเกมเพียงลำพัง ทั้งนี้เพราะจากเวลาในการเล่นของผู้เล่นที่มีอยู่อย่างจำกัดนั้น ทำให้ผู้เล่นไม่ต้องการที่จะเล่นเกมร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นอาจต้องการเพียงแค่ว่าได้รับความสนุกสนานจากการเล่นเกมออนไลน์ในครั้งนั้นเพียงเท่านั้นเอง ซึ่งตัวแปรของเกมออนไลน์เพียงลำพังนั้นจะมีสาเหตุมาจากเรื่องของความพร้อมในการเล่นของผู้เล่นของตัวเองว่าในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ในครั้งนั้น ผู้เล่นมีความพร้อมในการเล่นมากหรือน้อยเพียงใด แต่ก็ยังมีตัวแปรอีกตัวแปรหนึ่งซึ่งสามารถที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพังได้ ซึ่งก็คือตัวแปรด้านอารมณ์และความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพังนั่นเอง (อยากที่จะทำกิจกรรมต่างๆ เพียงคนเดียว คิดเองและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง ตลอดจนการสำรวจหรือค้นหาสิ่งใหม่ๆ ในโลกของเกมออนไลน์ด้วยตนเอง เป็นต้น)

รูปภาพ 4.26 แสดงภาพการเล่นเกมนออนไลน์คนเดียวเพียงลำพัง



เป็นเรื่องปกติที่ผู้วิจัยจะกล่าวว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นเป็นกิจกรรมที่สร้าง

ความสนใจให้กับผู้เล่น (เล่นอยู่หน้าจคอมพิวเตอร์ของตนเอง) ซึ่งการสังเกตการณ์ถึงการเล่นเกมออนไลน์โดยลำพังของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน ก็ทำให้ผู้วิจัยสามารถที่จะทำความเข้าใจได้โดยง่าย ถึงลักษณะนิสัยในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนที่มีลักษณะที่เหมือนกันหรือมีลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะไม่ซื้อสัตย์ต่อกฎ, ระเบียบและข้อบังคับที่ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ได้กำหนดเอาไว้หรือผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะใจจดใจจ่ออยู่กับวัฒนธรรมของเกมออนไลน์ (ทำสงคราม, ล่าบอส เป็นต้น) อยู่ตลอดเวลา โดยไม่สนใจกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว (โลกของความเป็นจริง)

ตัวแปรด้านอารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นเกมออนไลน์ ถ้าผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่าต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพัง ไม่อยากที่จะร่วมเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่นๆ ผู้เล่นจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ด้วยตนเอง ซึ่งกิจกรรมของการเล่นเกมออนไลน์ด้วยตนเองนั้นสามารถทำได้ในหลายลักษณะ ทั้งการสำรวจและค้นหาสิ่งใหม่ๆ ที่มีอยู่ภายในเรื่องราวและเนื้อหาของเกมออนไลน์ การเผชิญหน้ากับอุปสรรคและปัญหาต่างๆ ด้วยตนเองโดยลำพัง ทั้งนี้ยังรวมถึงการที่ผู้เล่นจะต้องคิด ทำความเข้าใจกับอุปสรรคและปัญหาต่างๆ ด้วยตนเองตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้ด้วยตัวเองโดยลำพังได้

## 2) การเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น

จากลักษณะพื้นฐานของเกมออนไลน์ GE ที่เป็นเกมออนไลน์แนว MMORPG ทำให้รูปแบบและวิธีการในการเล่นส่วนใหญ่ จะกระตุ้นให้ผู้เล่นแต่ละคนต้องการการร่วมมือในการเล่นจากผู้เล่นคนอื่น กิจกรรมต่างๆ ที่มีอยู่ในเนื้อหาของเกม จะไม่เอื้ออำนวยให้ผู้เล่นกระทำกิจกรรมต่างนั้นโดยลำพัง ผู้เล่นแต่ละคนจำเป็นที่จะต้องอาศัยความร่วมมือและความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่นอยู่อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การทำกิจกรรมต่างๆ ในโลกของเกมออนไลน์ GE นั้นเกิดผลสำเร็จได้

ผู้เล่นเกมออนไลน์ GE ที่มีพฤติกรรมในการเล่นร่วมกับผู้อื่นนั้น ส่วนใหญ่แล้วเมื่อผู้เล่นได้เริ่มต้นเข้าสู่โลกของเกมออนไลน์ GE ผู้เล่นจะเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นที่อยู่ในกลุ่มเดียวกับตนทันที (ทักทาย, แนะนำตัว เป็นต้น) และเมื่อผู้เล่นได้เริ่มเล่นเกมออนไลน์แล้ว ผู้เล่นจะเริ่มสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นถึงการทำกิจกรรมของกลุ่มที่ตนอยู่ร่วมตามมา (สอบถามว่าผู้เล่นคนอื่น ทำกิจกรรมอะไรอยู่บ้าง ซึ่งถ้ากิจกรรมที่ผู้เล่นอื่นกำลังกระทำอยู่นั้นตรงกับความต้องการของผู้เล่น ก็จะทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะเข้าร่วมกับกลุ่มผู้เล่นกลุ่มนั้น เพื่อที่จะทำร่วมกิจกรรมกับผู้เล่นคนอื่นด้วยเลยในทันที หรือถ้าผู้เล่นคนอื่นต้องการความช่วยเหลือหรือการสนับสนุนจากผู้เล่น ผู้เล่นก็

พร้อมที่จะไปช่วยเหลือและสนับสนุนผู้อื่นในทันที เช่นกัน) ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ จะเกิดขึ้นเป็นส่วนใหญ่ในการที่ผู้เล่นมีความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์ GE ร่วมกับผู้อื่น

รูปภาพ 4.27 แสดงภาพการเล่นเกมนออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น



ซึ่งตัวแปรที่ทำให้ผู้เล่นมีความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่นนั้น อาจเป็นไปได้ในหลายลักษณะ แต่ตัวแปรในแต่ละลักษณะโดยส่วนใหญ่แล้วก็จะขึ้นอยู่กับลักษณะพื้นฐานของความเป็นเกมออนไลน์แนว MMORPG นั้นเอง ซึ่งตัวแปรของการเล่นเกมออนไลน์เป็นกลุ่มของเกมออนไลน์ในลักษณะนี้ก็คือ การเล่นที่ต้องการความร่วมมือจากผู้เล่นคนอื่น, ต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นและต้องการการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น เป็นต้น ซึ่งในรายละเอียดของตัวแปรในแต่ละตัวแปรนั้น จะขึ้นอยู่กับกฎ, ระเบียบและข้อบังคับของเกมออนไลน์ในแต่ละเกมนั้นเอง

ตัวแปรที่จะทำให้ผู้เล่นมีความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์โดยลำพังคือตัวแปรด้านความพร้อมในการเล่นเกมนออนไลน์และตัวแปรด้านอารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นเกมนออนไลน์ในขณะนั้น ตัวแปรด้านความพร้อมในการเล่นเกมนออนไลน์นั้นจะสามารถทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์โดยลำพังได้เพราะจะผู้เล่นมีเหตุผลและความต้องการส่วนตัวที่จะเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพัง เช่น เรื่องระยะเวลาในการเล่นที่มีอยู่อย่างจำกัด จะทำให้ผู้เล่นไม่สามารถที่จะเล่นเกม

ออนไลน์ร่วมกับผู้อื่นได้ (การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นในการเล่นเกมนั้น จะใช้เวลาในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นระยะเวลาที่ยาวนาน)

#### 4.2.5 พื้นที่สาธารณะในโลกของเกมออนไลน์

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะพิจารณาถึงความเป็นพื้นที่สาธารณะของตัวเกมออนไลน์ ว่าทำไมตัวเกมออนไลน์ถึงมีลักษณะเหมือนเป็นพื้นที่สาธารณะของผู้เล่นในโลกของเกมออนไลน์และพื้นที่สาธารณะในเกมออนไลน์นั้นมีลักษณะเป็นเช่นใด โดยเลือกพิจารณาในบริบทของตัวเกมออนไลน์ GE

ในการพัฒนาความสามารถของตัวละครในเกมออนไลน์ ผู้เล่นต้องจำเป็นพัฒนาค่าประสบการณ์ของตัวละคร (เลเวล) ให้มีค่าเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในการที่ผู้เล่นจะสามารถเพิ่มเลเวลให้กับตัวละครของตนได้นั้น ผู้เล่นสามารถที่จะกระทำได้ในหลายวิธีการทั้งจากการการฆ่ามอนสเตอร์, การทำควอสต์, การฝึกฝนทักษะ, การค้าขาย, การทำสงครามหรือการล่าบอส เป็นต้น ซึ่งการทำกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้นั้นขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นว่าจะเลือกทำกิจกรรมใด ในช่วงระยะเวลาใด แต่การทำกิจกรรมใดๆ เหล่านี้ในโลกของเกมออนไลน์ GE นั้น จำเป็นที่ผู้เล่นจะต้องอาศัยความร่วมมือ, ความช่วยเหลือและการสนับสนุนจากผู้เล่นคนอื่น ทั้งนี้เพื่อเหตุผลหลายประการในการพัฒนาตัวละครของตนให้มีความสามารถที่เพิ่มขึ้นได้อย่างรวดเร็ว ทั้งการที่สามารถที่จะลดความเสี่ยงต่อเหตุการณ์เลวร้ายที่จะเกิดขึ้น (ถูกมอนสเตอร์ฆ่าตาย, ทำควอสต์ไม่ผ่านหรือไม่สามารถที่จะกำจัดบอสได้ เป็นต้น), การที่กิจกรรมใดๆ ที่เลือกทำนั้นต้องอาศัยผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคน (ต้องการความแตกต่างทางด้านความสามารถพื้นฐานของตัวละคร) หรือแม้แต่ความช่วยเหลือในการตรวจสอบ ค้นหาข้อมูลต่างๆ ที่ถูกปิดเป็นความลับจากตัวเกมออนไลน์ GE เป็นต้น ซึ่งลักษณะของความต้องการความร่วมมือ, ความช่วยเหลือและการสนับสนุนจากผู้เล่นคนอื่นนี้เอง ที่เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดชุมชนในเกมออนไลน์ GE ขึ้นมา

#### - พื้นที่สาธารณะต่างๆในโลกของเกมออนไลน์ GE

##### 1) เมือง

เมือง เป็นสถานที่ที่ใช้สำหรับการเริ่มต้นของผู้เล่น ในการเข้าสู่โลกของ เกมออนไลน์ ในแต่ละครั้ง ในเมืองจะมีทรัพยากรต่างๆ ที่มีความจำเป็นต่อตัวละครของผู้เล่น ที่จะใช้สำหรับการทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในโลกของเกมออนไลน์ GE (อาวุธ, เครื่องแต่งกาย,



สามารถใช้ประโยชน์จากสถานที่ต่างๆ ได้ ซึ่งสถานที่เก็บเลเวลในเกมออนไลน์ GE นี้ โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นที่ที่ผู้เล่นที่อยู่ในทีมเดียวกัน (ปาร์ตี้/แพคชั่น) ใช้สำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน (พูดคุย, แลกเปลี่ยนข้อมูล, ฝึกฝนทักษะต่างๆ เป็นต้น) ด้วยเหตุนี้จึงถือว่าสถานที่เก็บเลเวลนั้น เป็นพื้นที่สาธารณะที่สำคัญที่หนึ่ง ที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ GE

รูปภาพ 4.29 แสดงแผนที่ของสถานที่ทั้งหมดที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ GE



รูปภาพ 4.30 แสดงภาพสถานที่เก็บเลเวลในเกมออนไลน์ GE

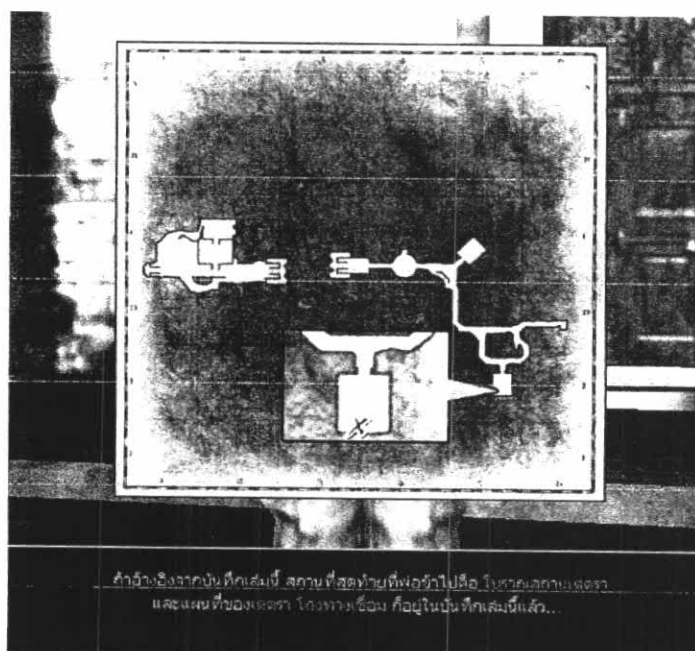


### 3) สถานที่ทำควอสต์

การทำควอสต์คือการทำกิจกรรมอย่างหนึ่งของผู้เล่นเกมออนไลน์ การทำควอสต์มีลักษณะเป็นเรื่องราวที่แฝงอยู่ในเนื้อหาของเกมออนไลน์ สถานที่ของการทำควอสต์ในเกมออนไลน์ GE มีได้ทั้งสถานที่ที่อยู่ในเมืองและที่เก็บเลเวล ขึ้นอยู่กับเรื่องราวและเนื้อหาของการทำควอสต์ในแต่ละควอสต์ แต่สถานที่ทำควอสต์จะเป็นอีกสถานที่หนึ่งที่เป็นส่วนหนึ่งของเมืองหรือสถานที่เก็บเลเวล เช่น ห้องเจ้าเมือง ซึ่งเป็นห้องที่อยู่ในเมืองหรือภายในถ้ำ ซึ่งอยู่ในสถานที่เก็บเลเวลที่อยู่กลางป่า เป็นต้น ความเป็นพื้นที่สาธารณะของสถานที่ทำควอสต์ คือการที่ผู้เล่นเกมออนไลน์เลือกจะทำควอสต์ใดๆ ที่เหมือนกัน โดยในการร่วมมือกันในการทำควอสต์ จะทำให้การทำควอสต์ในครั้งนั้นสามารถที่จะสำเร็จลุล่วงไปได้โดยใช้เวลาไม่นานนักหรือจะไม่มีอุปสรรคใดๆ มาขวางกั้น ซึ่งในการทำควอสต์ในแต่ละควอสต์ที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ GE นั้นสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นที่ร่วมทำควอสต์ร่วมกันได้

การทำควอสต์สามารถสร้างความกระตือรือร้นในการเล่นเกมนออนไลน์ให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นได้ เพราะเมื่อผู้เล่นทำควอสต์จบ ผู้เล่นจะได้รับของรางวัลต่างๆ จากการทำควอสต์ในแต่ละครั้งเป็นการตอบแทน ซึ่งของรางวัลเหล่านี้สามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่นหรือสามารถช่วยพัฒนาเรื่องราวในเกมออนไลน์ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นได้

รูปภาพ 4.31 แสดงสถานที่ทำควอสต์ในเกมออนไลน์ GE

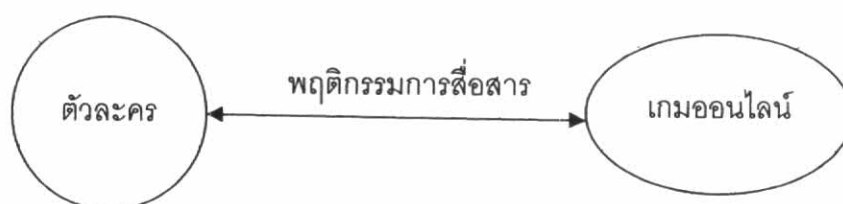


ตัวแปรของพฤติกรรมสื่อสารในพื้นที่สาธารณะในโลกของเกมออนไลน์ของตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนนั้น จะมีสาเหตุหลักมาจากลักษณะพื้นฐานของตัวเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่น ซึ่งในเกมออนไลน์จะมีพื้นที่สาธารณะที่เหมือนและแตกต่างกันออกไปตามเรื่องราวและเนื้อหาที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ในแต่ละเกม ทั้งในส่วนของเมืองหรือหมู่บ้าน (สถานที่ที่พบปะ, พูดคุย, แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร) สถานที่เก็บเลเวล (สถานที่สำหรับการร่วมมือ, ช่วยเหลือ, ให้การสนับสนุน ตลอดจนเป็นสถานที่ของการเกิดความขัดแย้งต่อกันอีกด้วย) และสถานที่ทำควอสต์ (สถานที่ของการร่วมมือกันที่มีรูปแบบของการร่วมมือในลักษณะการร่วมมือชั่วคราว)

#### 4.3 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาถึงพฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในเกมออนไลน์ที่มีต่อตัวเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่นว่าตัวละครของผู้เล่นนั้นมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารกับตัวเกมออนไลน์ในลักษณะใด ทั้งในเรื่องของการปฏิบัติตามกฎ, ระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ภายในเกมออนไลน์, การสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์และบทบาททางสังคมของตัวละครในเกมออนไลน์

แผนภาพ 4.5 แสดงพฤติกรรมสื่อสารระหว่างตัวละคร  
ของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์



##### 4.3.1 กฎ, ระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ภายในเกมออนไลน์

การกระทำใดๆ ที่ผู้เล่นได้กระทำลงไปในการเล่นเกมนั้นสามารถบ่งบอกได้ว่าเป็นการกระทำที่เกิดจากความชอบ, ความต้องการของผู้เล่นคนนั้น ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อกลุ่มเป้าหมายในการเล่นเกมนั้น GE นั้น ทำให้ทราบว่ากลุ่มเป้าหมายแต่ละคนสามารถกำหนดและควบคุมในรายละเอียดของการเล่นเกมนั้นผ่านตัวละครที่กลุ่มเป้าหมายได้เลือกเล่นได้หลายๆ ด้าน อาทิเช่น

1. กลุ่มเป้าหมายสามารถกำหนดถึงพื้นฐานของตัวละครที่ต้องการเลือกเล่นได้ด้วยตนเอง (เพศ, อาชีพ, รูปร่างหน้าตา, อาวุธ, เครื่องแต่งกาย เป็นต้น)

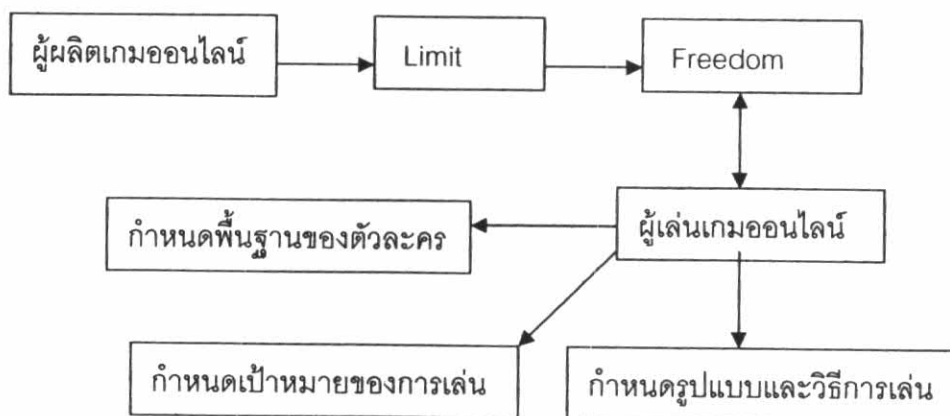


2. กลุ่มเป้าหมายสามารถกำหนดเป้าหมายของการเล่นเกม เลือกและจัดการรูปแบบของการเล่น (Action) ที่สามารถเป็นไปได้และไม่สามารถที่จะเป็นไปได้ (ถ้ารู้ว่าสามารถสู้กับศัตรูได้ก็พร้อมที่จะสู้ แต่ถ้ารู้ว่าไม่สามารถที่จะสู้ได้ ก็ไม่เลือกที่จะต่อสู้ด้วย เป็นต้น) ได้ด้วยตนเอง

3. กลุ่มสามารถกำหนดลักษณะนิสัยของตัวละครในเกมออนไลน์ได้ตามรูปแบบและวิธีการในการเล่นเกมนออนไลน์ของตน ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละคนในขณะนั้น

แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะคิดว่าตนเองมีอิสระในการเล่นเกมนออนไลน์ได้ตามความต้องการอย่างเต็มที่ ซึ่งความจริงแล้วมันก็น่าที่จะเป็นไปตามนั้นจริง (ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครได้ตามความต้องการของตน, สามารถกำหนดคุณลักษณะต่างๆ ของตัวละครได้ด้วยตนเอง, สามารถเลือกที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ได้ตามความต้องการของตน ในแต่ละช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ เช่น เก็บเลเวล, คำขาย, ทำควอสต์, ล่าบอสหรือทำสงคราม เป็นต้น) แต่โดยในความเป็นจริงแล้ว อิสระของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์นั้น ก็ยังอยู่ในกรอบของกฎ, ระเบียบและข้อบังคับต่างๆ (กรอบในการควบคุมความเป็นอิสระของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์)ภายในเกมออนไลน์ที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์ได้วางเอาไว้

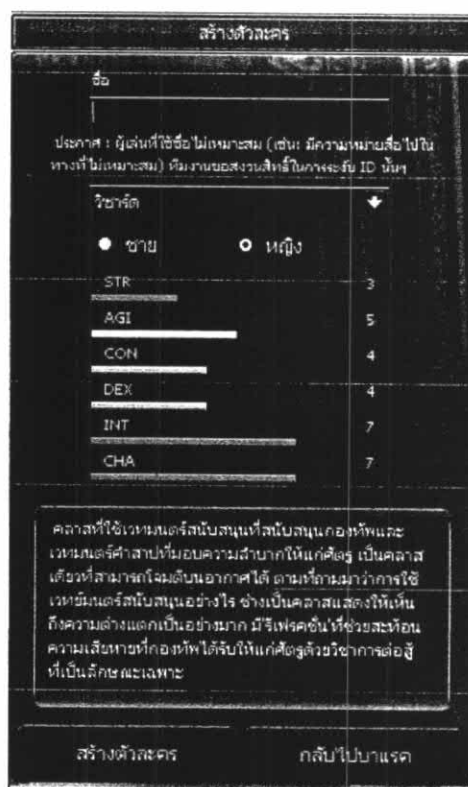
แผนภาพ 4.6 แสดงความเป็นอิสระในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นที่อยู่ภายใต้กรอบในการควบคุมที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์



จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยถึงตัวแปรของกรอบในการควบคุมความเป็นอิสระของผู้เล่นในการเล่นเกมออนไลน์ GE ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าตัวแปรที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการใช้ในการควบคุมความเป็นอิสระในการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นนั้น คือ การควบคุมในเรื่องข้อกำหนดพื้นฐานของตัวละครของผู้เล่น (การสร้างตัวละคร), การควบคุมในการกำหนดรูปแบบและวิธีการเล่นและการควบคุมในเรื่องการกำหนดเป้าหมายในการเล่นของผู้เล่น (กิจกรรมต่างๆ ที่ผู้เล่นเลือกปฏิบัติ)

1. การสร้างตัวละคร การควบคุมในเรื่องการกำหนดพื้นฐานของตัวละครของผู้เล่นในเกมออนไลน์ GE จะมีลักษณะของการควบคุมในลักษณะที่ตัวเกมออนไลน์ เป็นตัวกำหนดรายละเอียดต่างๆ ในการสร้างตัวละครของผู้เล่น ให้ผู้เล่นสามารถเลือกรายละเอียดจากตัวเลือกลักษณะต่างๆ ได้ตามความต้องการของตน แต่ก็ยังอยู่ในกรอบสิ่งที่ตัวเกมออนไลน์ได้กำหนดไว้ เช่น การเลือกอาชีพเริ่มต้นของตัวละครนั้น ตัวเกมออนไลน์ GE กำหนดให้ผู้เล่นสามารถเลือกอาชีพเบื้องต้นไว้ใน 5 ลักษณะอาชีพ (หมอ, พ่อมด, นักสู้, นักเวทย์, นักป็น) ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกอาชีพเบื้องต้น ได้ตามความต้องการของตน แต่ก็ไม่สามารถเลือกอาชีพเบื้องต้นของตัวละครได้นอกจากตัวละครใน 5 ลักษณะอาชีพนี้

รูปภาพ 4.32 แสดงการควบคุมในเรื่องการกำหนดพื้นฐานของตัวละคร



ตาราง 4.22 แสดงรายละเอียดของความเป็นอิสระในการสร้างตัวละครของผู้เล่นที่อยู่ภายใต้กรอบในการควบคุมที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์

อิสระของผู้เล่นในการเล่น เกมออนไลน์	กรอบในการควบคุมความเป็นอิสระของผู้ เล่นในการเล่นเกมออนไลน์
<b>การสร้างตัวละคร</b>	
เพศ	ชายหรือหญิง
อาชีพ	หมอ, พ่อมด, นักสู้, นักเวทย์, นักป็น เป็นต้น (ตามแต่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเป็นผู้กำหนด)
สีผม	ดำ, เขียว, ฟ้า, เหลือง, แดง เป็นต้น (ตามแต่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเป็นผู้กำหนด)
เครื่องแต่งกาย	(ตามแต่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเป็นผู้กำหนด)
ความสามารถของตัวละคร (ความถนัด)	ตามความต้องการของผู้เล่น แต่ก็ยังอยู่ในกรอบ ที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเป็นผู้กำหนดไว้

2. รูปแบบและวิธีการเล่น รูปแบบและวิธีการเล่นเกมออนไลน์ โดยส่วนใหญ่แล้วนั้นจะมีรูปแบบและวิธีในการเล่นที่เหมือนและแตกต่างกันอยู่มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมออนไลน์ GE ที่ลักษณะพื้นฐานของตัวเกม (เกมออนไลน์แนว MMORPG) และการออกแบบระบบของตัวเกม (เนื้อหาและเรื่องราวของเกม, รูปแบบในการบังคับตัวละคร, สังคมออนไลน์ภายในเกม เป็นต้น) ที่เอื้ออำนวยในการตอบรับกับความต้องการในการใช้รูปแบบและวิธีการเล่นที่แตกต่างกันของผู้เล่นแต่ละคน (อิสระของผู้เล่นในการเล่นเกมออนไลน์ GE) แต่ในความเป็นจริงแล้ว ถึงแม้ว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ GE จะสามารถเลือกใช้รูปแบบและวิธีในการเล่นที่แตกต่างกันเพียงใด ความต่างต่างนั้นก็ยังเป็นแค่เพียงความแตกต่างในส่วนขงรายละเอียดของรูปแบบและวิธีการเล่นเท่านั้นเอง เพราะในความเป็นจริงแล้ว ตัวเกมออนไลน์ (ผู้ผลิตและผู้ให้บริการ) จะออกแบบรูปแบบและวิธีการเล่นมาควบคุมการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE อยู่ก่อนแล้วนั่นเอง เช่น การจัดตั้งทีมผู้เล่นสามารถจัดตั้งทีมในการเล่นได้ตามความต้องการของตนว่าต้องการที่จะเข้าร่วมกับทีมใดหรือต้องการได้ทีมใดมาเป็นสมาชิกของทีมตน แต่ผู้เล่นก็ไม่สามารถที่จะมีสมาชิกภายในทีมของตนได้มากกว่า 12 ทีม (การควบคุมของตัวเกมออนไลน์), หรือการก่อตั้งแพคชั่น ผู้เล่นแต่ละคนสามารถก่อตั้งแพคชั่นและคัดเลือกสมาชิกเข้าร่วมแพคชั่นได้ตามความต้องการ แต่ผู้เล่นที่สามารถที่จะก่อตั้งแพคชั่นได้นั้น จำเป็นต้องมีเลเวลของตัวละครไม่ต่ำกว่า เลเวล 80 (การควบคุมของตัวเกมออนไลน์) เป็นต้น

ตาราง 4.23 แสดงรายละเอียดของความเป็นอิสระในการกำหนดรูปแบบและวิธีการเล่นของผู้เล่นที่อยู่ภายใต้กรอบในการควบคุมที่ถูกต้องโดยผู้สร้างหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์

อิสระของผู้เล่นในการเล่นเกมออนไลน์	กรอบในการควบคุมความเป็นอิสระของผู้เล่นในการเล่นเกมออนไลน์
<b>รูปแบบและวิธีการเล่น</b>	
การบังคับตัวละคร	1 – 3 ตัวละคร
การจัดทีม	1 – 12 ทีม
การตั้งแพคชั่น	ตัวละครต้องมีเลเวลไม่ต่ำกว่าเลเวล 80
การทำสงคราม	ทุกวันเสาร์ เวลา 18.00 – 20.00 น.
การค้าขาย	ตัวละครต้องมีเลเวลไม่ต่ำกว่าเลเวล 40
การเลื่อนขั้นตัวละคร	ตัวละครต้องมีเลเวล 100

3. กิจกรรมต่างๆ ที่ผู้เล่นเลือกปฏิบัติ ในการเล่นเกมออนไลน์ GE ของผู้เล่นในแต่ละครั้งที่ผู้เล่นได้เข้าสู่โลกของเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเลือกทำกิจกรรมต่างๆ ที่มีอยู่ภายในเรื่องราวของเกมออนไลน์ GE ได้ตามความต้องการของตน โดยสามารถเลือกได้ว่าจะทำการเก็บ เลเวลตัวละคร, การค้าขาย, การทำควอสต์, การล่าบอสหรือการทำสงคราม เป็นต้น แต่โดยความจริงแล้วในรายละเอียดของการทำกิจกรรมในแต่ละกิจกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE แต่ละคนนั้น ก็จะอยู่ในกรอบของการควบคุมความเป็นอิสระในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่นอยู่ ซึ่งจะถูกกำหนดขึ้นโดยผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการอยู่ก่อนแล้วนั่นเอง เช่น ในการเก็บเลเวลของตัวละคร ผู้เล่นแต่ละคนสามารถที่จะเลือกเก็บเลเวลตัวละครได้ในสถานที่เก็บเลเวลต่างๆ ที่มีลักษณะทางกายภาพของสถานที่ที่มีความแตกต่างกัน (ภูเขา, ทะเลทราย, เมืองหิมะ, ถ้าภูเขาไฟ เป็นต้น) ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นเองเป็นหลัก แต่ความอิสระในการเลือกสถานที่ในการเก็บเลเวลนี้ ก็จะถูกควบคุมความเป็นอิสระจากผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการ คือ ผู้เล่นก็จะสามารถที่จะเลือกเก็บเลเวลให้กับตัวละครของตนได้ตามสถานที่หรือขอบเขตที่ได้วางไว้หรือสถานที่ในการเก็บเลเวลที่ผู้เล่นเลือกนั้นต้องมีความสอดคล้องกับระดับเลเวลของตัวละครของผู้เล่นแต่ละคน

ตาราง 4.24 แสดงรายละเอียดของความเป็นอิสระในการทำกิจกรรมต่างๆ ของผู้เล่นที่อยู่ภายใต้กรอบในการควบคุมที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์

อิสระของผู้เล่นในการเล่น เกมออนไลน์	กรอบในการควบคุมความเป็นอิสระของผู้ เล่นในการเล่นเกมออนไลน์
<b>กิจกรรมต่างๆที่ผู้เล่นเลือกปฏิบัติ</b>	
เก็บเลเวล	ในพื้นที่หรือบริเวณที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเป็นผู้กำหนดหรือสอดคล้องกับระดับเลเวลของตัวละครของผู้เล่นแต่ละคน
ค้าขาย	ในพื้นที่หรือบริเวณที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเป็นผู้กำหนด
ทำเควสต์	ตามรายละเอียดและวิธีการที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเป็นผู้กำหนด
ล่าบอส	ตามรายละเอียดและวิธีการที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเป็นผู้กำหนด
ทำสงคราม	ตามรายละเอียดและวิธีการที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเป็นผู้กำหนด

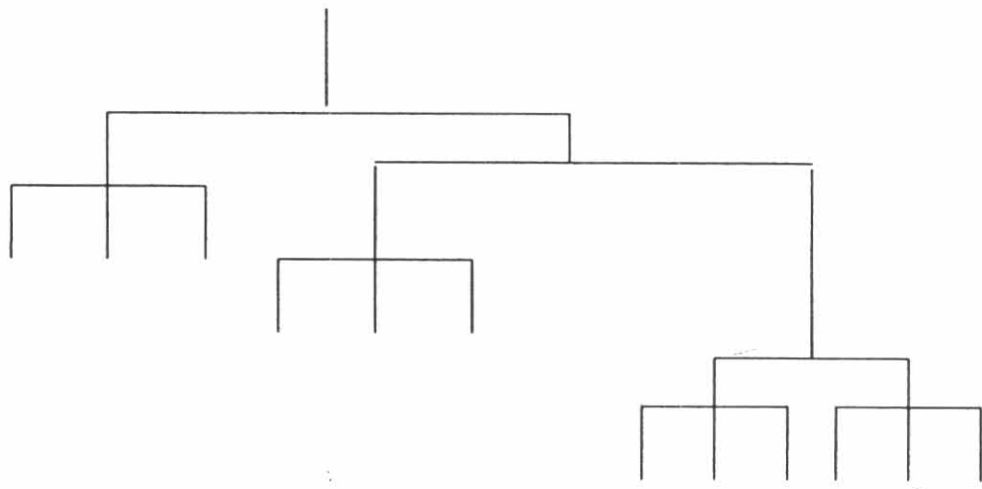
กฎ ระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ในเกมออนไลน์จะถูกกำหนดขึ้นมาโดยผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์ เป็นตัวควบคุมความเป็นอิสระในการเล่นออนไลน์ของผู้เล่นให้อยู่ภายใต้กรอบและขอบเขตที่ได้กำหนดไว้ ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถมีความอิสระในการเล่นออนไลน์ได้ในระดับหนึ่ง สามารถเลือกเล่นได้ตามตัวเลือกในรูปแบบและลักษณะต่างๆที่ไม่เกินขอบเขตที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ ซึ่งการกำหนดขอบเขตนี้สร้างความยึดอัดให้กับผู้เล่นได้ในระดับหนึ่ง แต่ถึงแม้ว่าผู้เล่นจะมีความรู้สึกที่ไม่พอใจกับขอบเขตที่ถูกกำหนดไว้นั้น ผู้เล่นก็จำเป็นที่จะต้องยอมรับกับขอบเขตที่ถูกกำหนดขึ้นดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อความต่อเนื่องในการเล่นออนไลน์ของผู้เล่นเองและเพื่อรักษาความเป็นระเบียบของชุมชนเสมือนที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นได้เลือกเล่นนั่นเอง

#### 4.3.2 การสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์

การสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์ GE นั้นจะเป็นการสื่อสารกันในลักษณะของการสนทนาแบบแผนภาพต้นไม้ (แผนภาพที่ 4.5) ที่คู่สนทนา(ตัวละครของผู้เล่นกับNPCใน

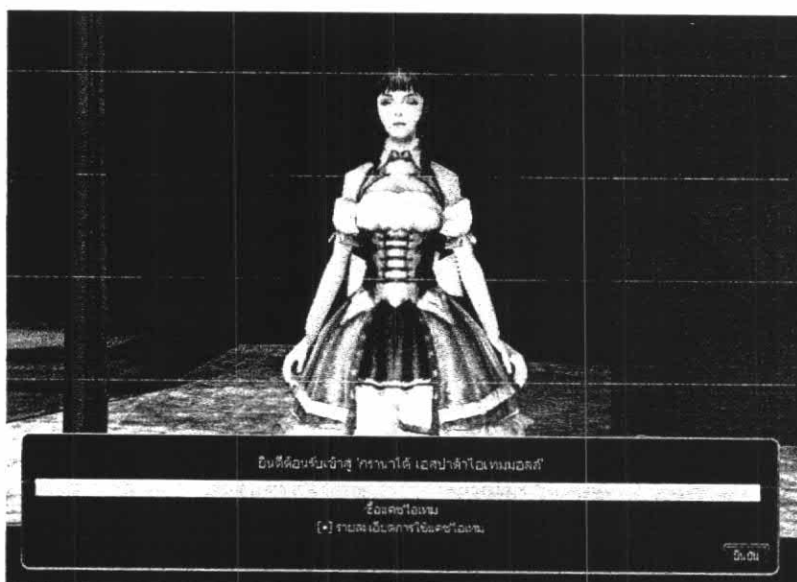
เกมออนไลน์) จะมีลำดับของการสนทนาที่เป็นขั้นเป็นตอนไปตามลำดับ ทั้งนี้ตัวละครของผู้เล่นจะมีอิสระในการเลือกสนทนาว่าต้องการที่จะสนทนากับ NPC ไปในทิศทางใด ซึ่งขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นเอง

แผนภาพ 4.7 แสดงลักษณะของการสนทนาของตัวละครกับ NPC ในเกมออนไลน์



การสื่อสารของตัวเกมออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นนั้น ตัวเกมออนไลน์จะใช้ NPC เป็นตัวแทนในการสื่อสาร ซึ่ง NPC ในเกมออนไลน์ในปัจจุบันสามารถสื่อสารกับตัวละครได้เปรียบเสมือนว่า NPC นั้น เป็นตัวละครในเกมออนไลน์อีกตัวหนึ่ง

รูปภาพ 4.33 บทสนทนาของ NPC ที่มีต่อตัวละครของผู้เล่น



จากปัญหาของเกมออนไลน์ที่ส่วนใหญ่แล้วจะมีลักษณะของการสื่อสารระหว่างตัว NPC กับตัวละครเป็นไปในลักษณะของกราฟต้นไม้ตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ซึ่งจากลักษณะพื้นฐานของข้อจำกัดในการสนทนา (ตัวละครต้องเลือกหัวข้อหรือเนื้อเรื่องตามที่ตัวเกมออนไลน์ได้กำหนดไว้) ทำให้การสื่อสารระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์นั้นไม่สามารถสร้างความดึงดูดใจ, ความน่าสนใจให้กับผู้เล่นเกมออนไลน์ได้เท่าที่ควร แต่จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยถึงลักษณะของการกำหนดรูปแบบของการสื่อสารของ NPC (ผู้ผลิต, ผู้ให้บริการ) กับตัวละครในเกมออนไลน์ GE ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงลักษณะและรูปแบบของการสื่อสารที่เปลี่ยนไป คือได้มีการพัฒนาความน่าสนใจในบทสนทนาของตัวเกมออนไลน์กับตัวละคร โดยตัวเกมออนไลน์จะให้การสื่อสารกับตัวละครที่มีลักษณะที่สอดคล้องกับการสื่อสารในโลกแห่งความเป็นจริงมากขึ้น มีการจัดทำให้บทสนทนาของตัวละครกับตัว NPC ให้มีลักษณะของความเป็นเรื่องราวแทรกขึ้นมาระหว่างการสนทนา บทสนทนาที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์ GE ระหว่างตัวเกมกับตัวละครนั้นจะมีลักษณะที่เป็นเรื่องราวของเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้น ที่มีทั้งร่างกายที่เคลื่อนไหวและน้ำเสียงของ NPC ซึ่งการสร้างบทสนทนาในลักษณะนี้สามารถที่จะช่วยทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจในเนื้อหาและเรื่องราว ตลอดจนข้อกำหนดต่างๆ ที่ตัวเกมออนไลน์ได้วางไว้ได้มากขึ้น

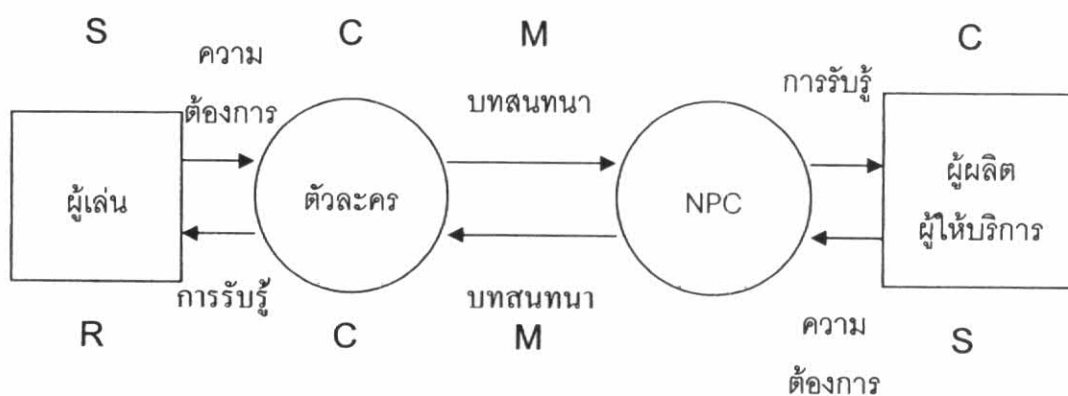
รูปภาพ 4.34 แสดงบทสนทนาของตัวละครกับตัว NPC ที่มีลักษณะที่เป็นเรื่องราว



ซึ่งจากการสังเกตการณ์ถึงตัวแปรที่สามารถทำให้เกิดการสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์ ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าตัวแปรของปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารในลักษณะนี้นั้น จะมีสาเหตุมาจากความต้องการที่จะให้มีการสื่อสารเกิดขึ้นจากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งก่อนเป็นหลัก กล่าวคือ การสื่อสารในลักษณะหนึ่งลักษณะใดที่จะเกิดขึ้นได้นั้น ต้องมีสาเหตุมาจากความต้องการในการ

สื่อสารของตัวละครต่อ NPC (ความต้องการของผู้เล่น) หรือความต้องการในการสื่อสารของ NPC ที่มีต่อตัวละคร(ความต้องการของผู้ผลิต, ผู้ให้บริการ) ยกตัวอย่างเช่น เมื่อตัวละครของกลุ่มเป้าหมายต้องการที่จะเลื่อนขั้นตัวละคร (เป็นการพัฒนาความสามารถของตัวละครจากลำดับหนึ่งไปเป็นตัวละครที่มีความสามารถอีกระดับหนึ่ง เช่น การเลื่อนขั้นตัวละครจากระดับ Veteran เป็นตัวละครระดับ Expert เป็นต้น ตัวละครของกลุ่มเป้าหมายจะต้องไปสนทนากับ NPC ที่มีหน้าที่เป็นผู้เลื่อนขั้นให้กับตัวละคร ซึ่งสิ่งนี้ถือเป็นความต้องการในการสื่อสารของตัวละครที่มีต่อ NPC (ตัวเกมออนไลน์) แต่เมื่อตัวละครของกลุ่มเป้าหมายได้สนทนากับ NPC แล้ว ตัว NPC จะมีความต้องการที่จะให้ตัวละครไปหาสิ่งของสำคัญที่จะใช้เป็นส่วนประกอบในการที่จะเลื่อนขั้นตัวละคร (ใบเปลี่ยนระดับ) ซึ่งตัวละครของกลุ่มเป้าหมายก็จะต้องปฏิบัติตามความต้องการของ NPC ถึงจะสามารถเลื่อนขั้นตัวละครได้ ซึ่งสิ่งนี้ถือเป็นความต้องการในการสื่อสารของ NPC (ตัวเกมออนไลน์) ที่มีต่อตัวละครนั่นเอง

แผนภาพ 4.8 แสดงความสัมพันธ์ทางการสื่อสารของตัวละครกับ NPC



ตาราง 4.25 แสดงการสื่อสารแบบ 2 ทิศทางระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับ NPC (ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์)

การเลื่อนขั้นของตัวละครในเกมออนไลน์ GE			
ลำดับของเหตุการณ์ในการเลื่อนขั้นตัวละคร	พฤติกรรมสื่อสารที่เกิดขึ้น		ลักษณะของการสื่อสาร
	ผู้เล่น	NPC	
เมื่อตัวละครเลเวล 100	ขอเลื่อนขั้นตัวละครกับ	ยอมรับคำร้องขอเลื่อนขั้นตัวละครจาก	ผู้เล่น → NPC



	NPC	ผู้เล่น	
การขอใบเปลี่ยนชั้นตัวละคร	ยอมรับคำร้องขอใบเปลี่ยนชั้นตัวละคร	ขอใบเปลี่ยนชั้นจากผู้เล่น	NPC → ผู้เล่น
นำใบเปลี่ยนชั้นมาแสดง	ให้ใบเปลี่ยนชั้นกับ NPC	รับใบเปลี่ยนชั้นจากผู้เล่น	ผู้เล่น → NPC
เปลี่ยนชั้นตัวละคร	ตัวละครได้รับการเปลี่ยนชั้น	ดำเนินการเปลี่ยนชั้นตัวละครให้กับผู้เล่น	NPC → ผู้เล่น

การสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์ในโลกของการเล่นเกมออนไลน์(โลกเสมือนจริง) นั้นจะเป็นการสื่อสารในลักษณะของการเป็นตัวแทนของคู่อสื่อสาร กล่าวคือ ตัวละครจะเป็นตัวแทนในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ และ NPC (Non-Player Character) จะเป็นตัวแทนในการสื่อสารของตัวเกมออนไลน์ (ผู้ผลิต, ผู้ให้บริการ) ทำให้สามารถอธิบายได้ว่าการสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์นั้นก็คือการสื่อสารกันระหว่างผู้ผลิต (NPC) กับผู้บริโภคหรือผู้เล่น (ตัวละคร) นั่นเอง

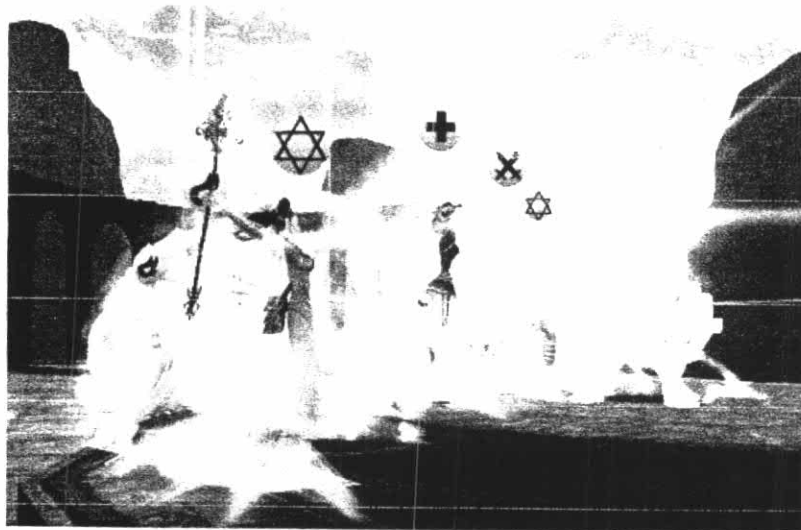
#### 4.3.3 บทบาททางสังคมของตัวละครในเกมออนไลน์

ในสังคมของโลกแห่งความเป็นจริง คนทุกคนที่อยู่ในสังคมจะมีบทบาททางสังคมของตนเอง ซึ่งบทบาททางสังคมนั้นเป็นไปได้ทั้งในบทบาททางด้านดีและบทบาททางด้านที่ไม่ดี ขึ้นอยู่กับว่าคนๆ นั้นจะได้รับหรือบทบาทในด้านใดจากสังคมที่ตนดำรงอยู่ นอกจากนี้ในตัวคนหนึ่งคนที่ดำรงอยู่ในสังคม อาจมีบทบาททางสังคมได้ในหลายบทบาท ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแต่ละสถานการณ์ว่าในแต่ละสถานการณ์คนๆ นั้นเลือกที่จะแสดงบทบาททางสังคมในลักษณะใด เช่น ชายคนหนึ่งถ้าอยู่ที่บ้านก็จะเป็นพ่อของลูก เป็นสามีของภรรยา แต่เมื่อไปทำงานคนๆ นั้นจะเปลี่ยนบทบาทของตนเป็นนายจ้างหรือเป็นลูกจ้าง ซึ่งการที่บุคคลคนนี้จะแสดงบทบาทใดในสังคม จะขึ้นอยู่กับแต่ละสถานการณ์ที่บุคคลคนนั้นกำลังเผชิญอยู่นั่นเอง

เช่นเดียวกับในโลกของเกมออนไลน์ GE ที่ตัวละครแต่ละตัวละครของกลุ่มเป้าหมายที่

ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตการณ์นั้น ก็จะมีบทบาททางสังคมที่เหมือนและแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอยู่กับตัวละครของกลุ่มเป้าหมายในขณะนั้น ซึ่งเนื้อหาและเรื่องราวในเกมออนไลน์ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ตัวละครสามารถแสดงบทบาทของตนภายใต้เรื่องราวของเกมออนไลน์ออกมาได้ เช่น ในเหตุการณ์หนึ่งตัวละครของของกลุ่มเป้าหมายได้เข้าไปช่วยเหลือตัวละครของผู้เล่นคนอื่นในการเก็บเลเวล เพราะกลุ่มเป้าหมายเห็นว่าผู้เล่นคนนั้นไม่สามารถที่จะกำจัดมอนสเตอร์เพื่อเก็บเลเวลในแผนที่นั้นได้เพียงลำพัง จำเป็นที่ตัวละครของกลุ่มเป้าหมายต้องเข้าไปช่วยเหลือ ซึ่งเหตุการณ์ในลักษณะถือว่าการแสดงบทบาทในตัวละครของกลุ่มเป้าหมายในด้านของตัวละครที่เป็นผู้ช่วยเหลือ แต่กับอีกเหตุการณ์หนึ่งที่ตัวละครของกลุ่มเป้าหมายได้เข้าไปทำการช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่นในการเก็บเลเวลเช่นกัน แต่ในเหตุการณ์นั้นผู้เล่นคนอื่นสามารถที่จะกำจัดมอนสเตอร์ได้เพียงลำพัง ไม่จำเป็นต้องอาศัยความช่วยเหลือ ก็จะทำให้บทบาทของความช่วยเหลือในตัวละครของกลุ่มเป้าหมายในเหตุการณ์นั้นนั้น เปลี่ยนเป็นบทบาทของตัวละครเป็นผู้ฝ่าฝืน, ผู้ละเมิดกฎหรือตัวละครที่ขอบเรียกร้องความสนใจได้ในทันที เป็นต้น

รูปภาพ 4.35 แสดงบทบาทของตัวละครที่สามารถเป็นได้ทั้งผู้ช่วยเหลือ, ผู้ฝ่าฝืน ผู้ละเมิดกฎหรือตัวละครที่ขอบเรียกร้องความสนใจ



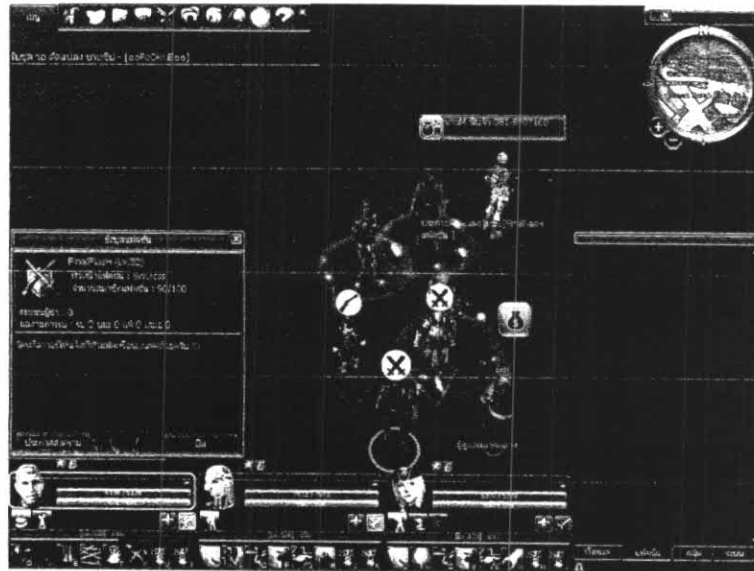
ซึ่งในการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อบทบาททางสังคมของตัวละครในเกมออนไลน์ GE นั้นสามารถทำให้ผู้วิจัยทราบถึงบทบาททางสังคมในด้านต่างๆ ที่มีอยู่ในตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE ได้ดังนี้

ตาราง 4.26 แสดงบทบาททางสังคมในด้านต่างๆ  
ที่มีอยู่ในตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE

บทบาททางสังคม ของตัวละคร	รายละเอียดของบทบาท
ตัวละครผู้เป็น แรงจูงใจ	ตัวละครที่คอยช่วยสนับสนุนตัวละครอื่น โดยไม่หวัง ผลตอบแทน สามารถสร้างแรงจูงใจในการเล่นให้กับตัว ละครตัวอื่นได้
ตัวละครที่สังคมไม่ ยอมรับ	ตัวละครที่ตัวละครตัวอื่นๆ ไม่ต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์ด้วย
ตัวละครที่สันโดษ	ตัวละครที่ไม่ต้องการที่จะที่จะไปยุ่งเกี่ยวหรือมีปฏิสัมพันธ์ กับตัวละครอื่นๆ
ตัวละครที่ถูกทำ โทษ(ถูกแบน)	ตัวละครที่ถูกห้ามไม่ให้เข้ามาสู่โลกของเกมออนไลน์
ตัวละครผู้เป็นสื่อ	ตัวละครที่มีการแสดงออกเพื่อตัวละครของผู้เล่นคนอื่นๆ เป็น สำคัญ
ตัวละครผู้เป็นผู้ ช่วยเหลือ	ตัวละครที่ให้การช่วยเหลือตัวละครของผู้เล่นคนอื่นๆ ในการ เล่นเกม
ตัวละครที่เป็น ผู้ฝ่าฝืน,ผู้ละเมิดกฎ	ตัวละครที่จะพยายามสร้างปัญหาให้เกิดขึ้นกับตัวละครของ ผู้เล่นคนอื่นๆ อยู่ตลอดเวลา
ตัวละครที่มีอิทธิพล	ตัวละครที่พยายามที่จะวางกฎเกณฑ์ให้กับตัวละครของผู้ เล่นคนอื่นๆ ปฏิบัติตาม
ตัวละครที่ชอบ เรียกร้องความสนใจ	ตัวละครของผู้เล่นที่แสดงบทบาทในเกมเพื่อเรียกร้องความ สนใจจากผู้เล่นคนอื่นๆ

บทบาททางสังคมที่มีอยู่ในตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ในบางครั้งตัวละครของผู้  
เล่นสามารถที่จะแสดงบทบาททางสังคมออกมาได้ในหลายๆ ลักษณะในเวลาเดียวกัน เช่น ตัว  
ละครที่ชอบเรียกร้องความสนใจ บางทีอาจเป็นตัวละครที่สามารถเป็นแรงจูงใจให้กับตัวละครของ  
ผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ และในบางครั้งตัวละครที่ชอบเรียกร้องความสนใจก็อาจเป็นตัวละครที่เป็นผู้ฝ่าฝืน,  
ละเมิดกฎได้ในเวลาเดียวกัน (พฤติกรรมที่แสดงออกมาจากตัวละครนั้น ผิดต่อกฎ, ระเบียบที่มีอยู่  
ในเกมออนไลน์ เป็นต้น)

รูปภาพ 4.36 แสดงตัวละครที่ชอบเรียกร้องความสนใจ  
และเป็นตัวละครที่ละเมิดกฎ



การแสดงบทบาทที่แตกต่างกันของตัวละครแต่ละตัวในเกมออนไลน์นั้นขึ้นอยู่กับสภาพการณ์หรือสิ่งแวดล้อมของสังคมออนไลน์ที่ตัวละครแต่ละตัวเผชิญอยู่ในขณะนั้น ซึ่งในบางสถานการณ์อาจทำให้การแสดงบทบาทของตัวละครนั้น สามารถเกิดบทบาทขึ้นในหลายบทบาทได้ ซึ่งจากการสังเกตการณ์ถึงการแสดงบทบาททางสังคมของตัวละครในเกมออนไลน์ GE นั้น ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า การแสดงบทบาทของตัวละครในกลุ่ม (ปาร์ตี้/แพคชั่น) สามารถแสดงบทบาทหน้าที่ทางสังคมของตัวละครแต่ละตัวในเกมออนไลน์ GE ออกมาได้อย่างชัดเจนมากที่สุด

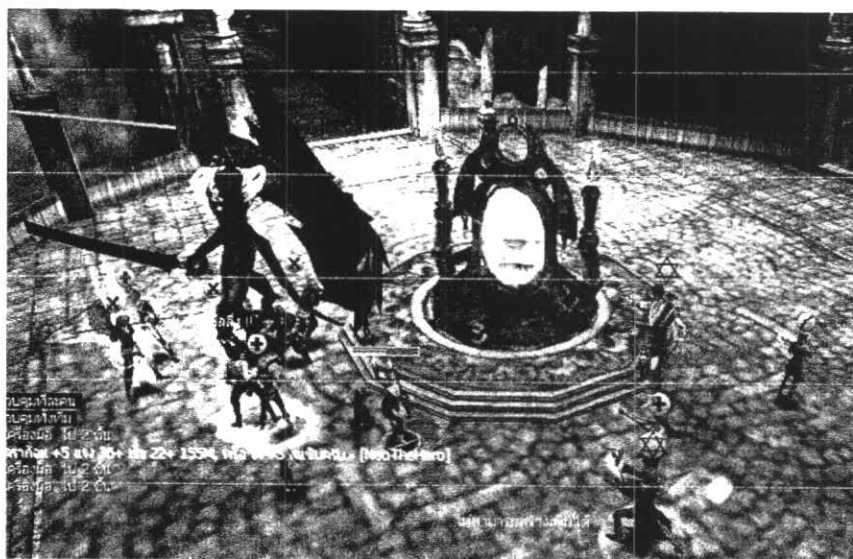
กลุ่มในเกมออนไลน์ GE เปรียบเสมือนร่างกายอันเป็นส่วนรวมของอวัยวะต่างๆ ภายในร่างกาย(สมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม)ซึ่งมีหน้าที่ย่อยๆ แตกต่างกันไป สมาชิกแต่ละคนจึงต้องแสดงบทบาทที่ตนได้รับมอบหมายหรือบทบาทตามความรับผิดชอบของตนให้ดีเสียก่อน ถึงสามารถที่จะทำให้กลุ่มของสังคมเกมออนไลน์ (ปาร์ตี้/แพคชั่น) ที่สมาชิกแต่ละคนสังกัดอยู่นั้น สามารถมีความอยู่รอด ปลอดภัยและพัฒนาความสัมพันธ์ของสมาชิกแต่ละคนที่อยู่ในกลุ่มได้มากขึ้น

- ตัวอย่างการแสดงบทบาทของตัวละครในกลุ่ม (ปาร์ตี้/แพคชั่น) ในการเล่นเกมออนไลน์ GE

ในการเล่นเกมออนไลน์ GE เมื่อตัวละครแต่ละตัวได้ร่วมเข้ากลุ่ม (ในกลุ่มส่วน

ใหญ่แล้วจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกันออกไป) การแบ่งหน้าที่ของตัวละครถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากที่สุดในการทำกิจกรรมใดๆ ในการเล่นเกมนอนไลน์ GE นั้น ตัวละครแต่ละตัวจะมีหน้าที่ของตนให้ได้รับฝึกหัด ซึ่งบทบาทของตัวละครแต่ละตัวนั้นจะมีลักษณะของบทบาทที่คล้ายคลึงกับการทำหน้าที่ในระบบราชการ กล่าวคือ ตัวละครแต่ละตัวจะมีหน้าที่และความรับผิดชอบของตน ตัวละครต้องปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างเคร่งครัด (ถ้าบกพร่อง อาจสร้างปัญหาและอุปสรรคให้กับทีมได้) และจะต้องไม่ก้าวร้าวในการทำหน้าที่ของตัวละครตัวอื่น (ห้ามล้ำเส้น กำลังรับผิดชอบสิ่งใดอยู่ ก็มีหน้าที่ที่จะต้องรับผิดชอบต่อสิ่งนั้นให้ดีที่สุด) ซึ่งถ้าตัวละครทุกตัวสามารถทำหน้าที่ของตนเองได้อย่างสมบูรณ์แล้ว ก็จะทำให้การทำกิจกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ GE สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีได้

รูปภาพ 4.37 การล่าบอสของตัวละครในเกมนอนไลน์



ตาราง 4.27 แสดงการทำหน้าที่ของตัวละครแต่ละตัวในการล่าบอส

กลุ่มอาชีพของตัวละคร	หน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติ
นักรบ	ต่อสู้ระยะประชิดและช่วยป้องกันการโจมตี
หมอ	คอยรักษาชีวิต, ชูชีวิตของเพื่อนร่วมทีมตลอดจนช่วยเพิ่มพลังเวทย์ในการป้องกันตนเอง
พ่อมด	ใช้พลังเวทมนตร์เพื่อการก่อกวนการโจมตีหรือเพื่อการยับยั้งการโจมตีของมอนสเตอร์หรือบอส

นักเวทย์	ใช้พลังในการโจมตีบอส
มือปืน	คอยปกป้องเพื่อนร่วมทีมจากลูกน้องของบอสที่คอยรบกวนอยู่ในระยะไกล

ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อตัวแปรที่สามารถมีผลต่อการแสดงบทบาททางสังคมของตัวละครในเกมออนไลน์ GE นั้น ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าระดับของตัวแปรที่แตกต่างกัน จะทำให้ตัวละครมีบทบาทในการแสดงออกในสังคมเกมออนไลน์ GE ที่แตกต่างกัน

ตาราง 4.28 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรของการแสดงบทบาททางสังคมกับบทบาททางสังคมในเกมออนไลน์ GE

ตัวแปรของการแสดงบทบาททางสังคมในเกมออนไลน์ GE	บทบาททางสังคมในเกมออนไลน์ GE
อาชีพ	ตามแต่ลักษณะของแต่ละอาชีพ
ระดับความสามารถของตัวละคร	ยิ่งตัวละครมีระดับความสามารถที่สูงเท่าใด ก็จะมีบทบาททางสังคมที่สูงขึ้นตามไปด้วย
ระดับของความเชี่ยวชาญในการเล่น	ยิ่งตัวละครมีระดับความเชี่ยวชาญในการเล่นที่สูงเท่าใด ก็จะมีบทบาททางสังคมที่สูงขึ้นตามไปด้วย
ตำแหน่งทางสังคมในเกมออนไลน์ GE	บทบาททางสังคมขึ้นอยู่กับรายละเอียดในตำแหน่งต่างๆของตัวละคร
ความรู้รอบรู้ในข้อมูล	ยิ่งตัวละครมีความรอบรู้ในข้อมูลมากเท่าใด ก็จะมีบทบาททางสังคมที่สูงขึ้นตามไปด้วย

การแสดงบทบาททางสังคมของตัวละครในเกมออนไลน์ GE นี้ ตัวละครแต่ละตัวจะรับรู้บทบาทของตัวเอง รวมทั้งรับรู้บทบาทของตัวละครตัวอื่นที่เกี่ยวข้องด้วย ดังนั้นในการมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เช่น การที่เป็นสมาชิกที่อยู่ในปาร์ตี้เดียวกันที่กำลังจะดำเนินกิจกรรมภายในเกมออนไลน์ร่วมกัน ตัวละครแต่ละตัวจะต้องแสดงการกระทำ (บทบาท) ของตัวเองให้สอดคล้องกับความคาดหวังของสังคม (ปาร์ตี้) เช่นตัวละครที่มีอาชีพหมอ จะมีหน้าที่คอยรักษาชีวิต, ชูบชีวิตของเพื่อนร่วมทีมตลอดจนช่วยเพิ่มพลังเวทย์ในการป้องกันตนเองให้กับตัวละครในปาร์ตี้หรืออาชีพพ่อมดจะมีหน้าที่ในการใช้พลังเวทมนตร์เพื่อการก่อกวนการโจมตีหรือเพื่อการ

ยับยั้งการโจมตีของมอนสเตอร์หรือบอส เป็นต้น แต่ในบางครั้งบทบาทของตัวละครก็ยังสามารถที่จะปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์ GE ที่เกิดขึ้นได้ เช่น ถ้าการร่วมปาร์ตี้ในครั้งต่อมา ตัวละครอาชีพหมอ ไม่ได้เข้ามาร่วมทีมในการทำกิจกรรมของปาร์ตี้ด้วย อาชีพพ่อมดจะต้องปรับเปลี่ยนหน้าที่ของตนมาคอยดูแลรักษาชีวิตให้กับตัวละครที่อยู่ภายในปาร์ตี้เดียวกันแทนตัวละครในอาชีพหมอ เป็นต้น

#### 4.4 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมออนไลน์

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาถึงพฤติกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารของตัวละครแต่ละตัวของผู้เล่นผ่านเกมนอนไลน์ที่ได้เลือกเล่นว่าตัวละครเหล่านั้นมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารกับเกมนอนไลน์ในลักษณะใดบ้าง ทั้งในเรื่องของปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในการเล่นเกมนอนไลน์, การสื่อสารในกลุ่มของตัวละครในเกมนอนไลน์, ความขัดแย้งของตัวละครในโลกของเกมนอนไลน์, การติดเกมนอนไลน์ (มีสาเหตุมาจากสังคมเสมือนในเกมนอนไลน์) และการรับรู้และการเรียนรู้ถึงลักษณะของตัวละครในเกมนอนไลน์

แผนภาพ 4.9 แสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์



##### 4.4.1 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในการเล่นเกมนอนไลน์

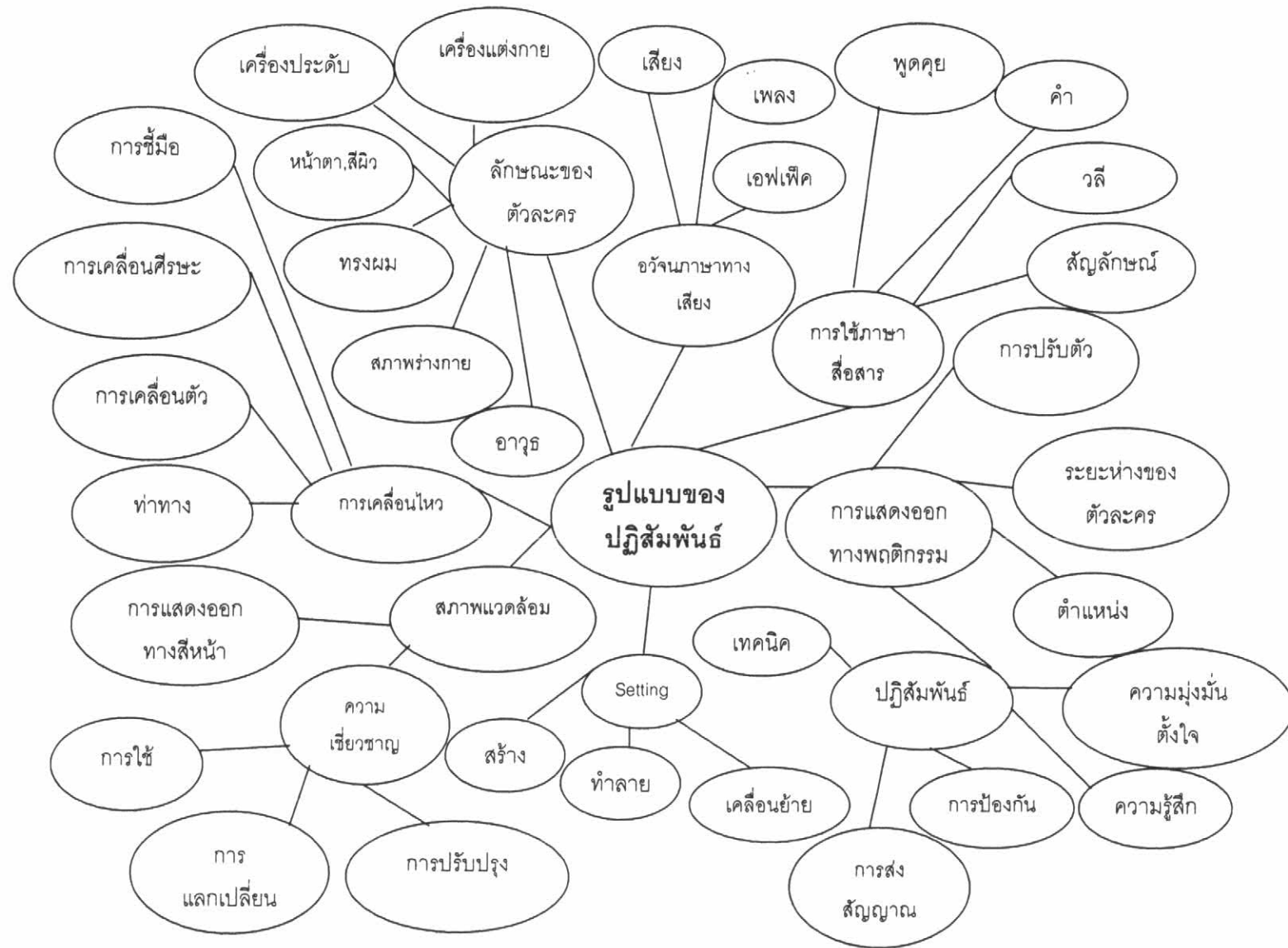
จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในเกมนอนไลน์ GE ทำให้ผู้วิจัยสามารถรับรู้ถึงลักษณะและรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารของตัวละครในเกมนอนไลน์ GE ได้ดังนี้

การที่ตัวละครของผู้เล่นเกมแต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในการเล่นเกมนอนไลน์ GE ปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อกันเหล่านั้น กลายเป็นสิ่งที่ใช้ในการกำหนดลักษณะ, แนวทางและวิธีการเล่นเกมออนไลน์ GE ให้กับตัวละครของผู้เล่นเกมแต่ละคนได้ กล่าวคือ เมื่อตัวละครของผู้เล่นเกมแต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันแล้วจะทำให้ตัวละครแต่ละตัวได้รับข้อมูล, วิธีการ ตลอดจนแนวทางในการแก้ไข

ปัญหาต่างๆ ที่เผชิญอยู่ในระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนนั้น สามารถนำประโยชน์ที่ได้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครของผู้เล่นคนอื่นมาใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ได้นอกจากนี้ลักษณะของปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นในเกมออนไลน์นั้น จะมีลักษณะที่ของความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องและมีความสอดคล้องกัน ซึ่งจากความซับซ้อนของเนื้อหาในเกมออนไลน์ GE นั้นทำให้ตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างกันได้ในหลายรูปแบบ แต่ทั้งนี้ก็ยังอยู่ในขอบเขตของสังคมเกมออนไลน์

โมเดลของปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์ นั้นสามารถมีได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย ทำให้สามารถแสดงรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันของตัวละครในเกมออนไลน์ GE ได้ใน 2 ลักษณะ 1) แผนภาพลักษณะของลำดับชั้นของการมีปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร 2) แผนภาพปิรามิดหัวกลับที่แสดงลำดับของการเกิดปฏิสัมพันธ์ของตัวละครที่มีความสอดคล้องกัน ซึ่งสามารถแสดงรายละเอียดได้ตามแผนภาพ

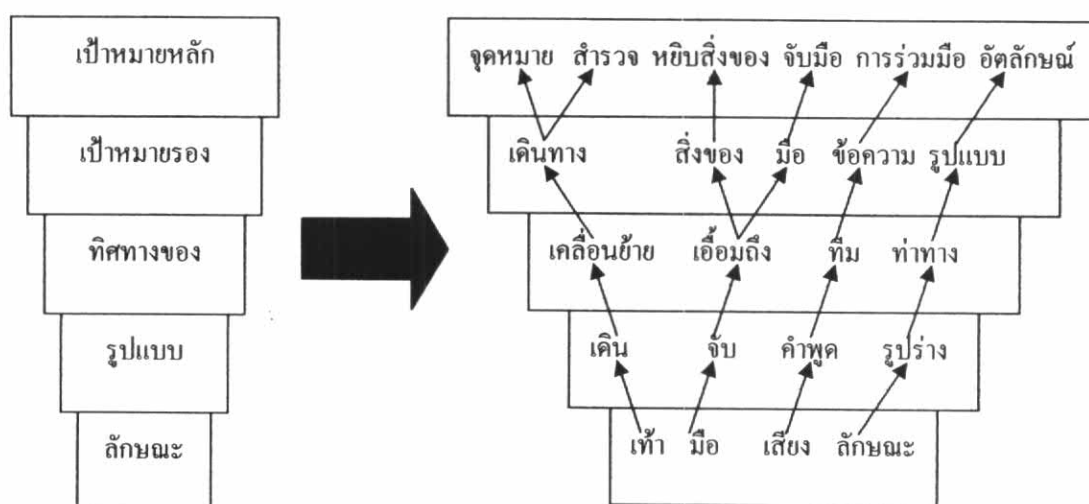




แผนภาพ 4.10 : รูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันของตัวละคร

จากแผนภาพ 4.10 เป็นการแสดงลำดับชั้นของการมีปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในเกมออนไลน์ GE ในลักษณะแนวตั้ง ซึ่งสามารถที่จะทำให้ทราบถึงลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในเกมออนไลน์ GE ในแต่ละรูปแบบได้ เช่น ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของตัวละคร นั้นสามารถเกิดขึ้นได้จากการเคลื่อนไหวของตัวละครในหลายลักษณะทั้ง การแสดงท่าทาง, การเคลื่อนไหวตัว, การเคลื่อนไหวศีรษะหรือการขีมือขีไม้ เป็นต้น

แผนภาพ 4.11 แสดงภาพปิรามิดหัวกลับที่แสดงลำดับของการเกิดปฏิสัมพันธ์ของตัวละครที่มีความสอดคล้องกัน



จากแผนภาพ 4.11 แสดงภาพปิรามิดหัวกลับที่แสดงลำดับของการเกิดปฏิสัมพันธ์ของตัวละครที่มีความสอดคล้องกันนี้ โดยให้ความสำคัญกับจำนวนของความเป็นไปได้ในการมีปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในแต่ละรูปแบบหรือระดับของความเป็นอิสระในการมีปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในแต่ละระดับ โดยผู้วิจัยทำการจัดหมวดหมู่ของการมีปฏิสัมพันธ์จากระดับล่าง (ลักษณะปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร) ขึ้นไปยังปฏิสัมพันธ์ในระดับที่สูงขึ้นตามลำดับ (เป้าหมายของการมีปฏิสัมพันธ์) เช่น การใช้มือเป็นการแสดงลักษณะของการแสดงปฏิสัมพันธ์อย่างหนึ่งของตัวละคร ซึ่งเป้าหมายของการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้มือของตัวละครก็เพื่อการหยิบสิ่งของหรือการจับมือกับตัวละครของผู้เล่นคนอื่น เป็นต้น

ลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE นั้นมีอยู่ในหลายลักษณะ แต่จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย สามารถแสดงรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันของตัวละครในเกมออนไลน์ GE ได้ใน 2 รูปแบบ คือ

1. ลักษณะของการเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร สามารถเกิดขึ้นได้ในหลาย

ลักษณะทั้งลักษณะทางกายภาพ เช่น ลักษณะพื้นฐานของตัวละคร ลักษณะของการเคลื่อนไหว เป็นต้น และลักษณะที่เกิดขึ้นจากภายในของตัวละคร เช่น ลักษณะของการใช้ภาษาในการสื่อสาร การแสดงออกทางพฤติกรรมของตัวละคร เป็นต้น

2. ลำดับของการเกิดปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร จะมีความสอดคล้องกัน ตั้งแต่ ลำดับแรกของการเกิดปฏิสัมพันธ์จนถึงในระดับสุดท้ายของการเกิดปฏิสัมพันธ์ ซึ่งนั่นก็คือลักษณะปฏิสัมพันธ์ที่ตัวละคร ได้แสดงออกมานั่นเอง เช่น ลักษณะของเท้าของตัวละคร จะถูกใช้ในรูปแบบของการเดินทาง โดยมีเป้าหมายเพื่อการไปให้ถึงยังจุดหมายที่ต้องการหรือการทำภารกิจ เป็นต้น

การเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของตัวละครในเกมออนไลน์จะเกิดจากปฏิสัมพันธ์จากตัวละครของผู้เล่นคนหนึ่งที่ถูกถ่ายทอดไปสู่ตัวละครของผู้เล่นอีกคนหนึ่ง ซึ่งความหมายของปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้น จะขึ้นอยู่กับลักษณะของปฏิสัมพันธ์ที่ถูกแสดงออกมา ซึ่งผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถที่จะสื่อความหมายของการแสดงปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในเกมออนไลน์ได้จากลักษณะของปฏิสัมพันธ์ที่ถูกแสดงออกมาจากตัวละครในเกมออนไลน์นั่นเอง

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออนไลน์ GE นั้นสามารถวัดได้จากตัวแปรหลายตัวที่แตกต่างกัน เช่น ความถี่ (ถ้าตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กันมากครั้ง จะทำให้ตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนสามารถทำความเข้าใจกับตัวละครที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้มากกว่าตัวละครที่มีปฏิสัมพันธ์กันน้อยครั้ง), ขอบเขต (โอกาสของการมีปฏิสัมพันธ์ ในเกมออนไลน์สถานที่จะเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถสร้างโอกาสในการเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครได้แตกต่างกัน เช่น ในเขตเมือง ตัวละครสามารถมีโอกาสเกิดปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้มากกว่าในสถานที่ที่ใช้สำหรับทำควอสต์ เป็นต้น) และประสิทธิภาพ (ในบางพื้นที่ของเกมออนไลน์ อาจมีข้อจำกัดในการที่จะให้ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เช่น บริเวณตลาดในเขตเมือง เป็นการยากที่ตัวละครจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะบริเวณตลาดจะมีร้านค้าที่เปิดขายสินค้าอยู่เป็นจำนวนมาก ทำให้ไม่เหมาะที่ตัวละครจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เป็นต้น)

#### 4.4.2 การสื่อสารในกลุ่มของตัวละครในเกมออนไลน์

ชุมชนเกมออนไลน์ (Virtual Society) เปรียบเสมือนชุมชนหนึ่งที่ผู้คนในชุมชนจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา ตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนที่อยู่ในชุมชน จะมีความสนใจ

ในสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบชุมชน ซึ่งความสนใจในเรื่องราวต่างๆ ที่มีอยู่รอบชุมชนของตัวละครนี้ จะช่วยให้ตัวละครสามารถใช้ชีวิตอยู่ในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ เช่น ความสนใจในการพัฒนาตัวตนและความสามารถของตัวละคร, ความสนใจในการจัดการชุมชนของเกมออนไลน์ เป็นต้น

ระบบแฟคชั่น (Faction), กิลด์ (Guild) , แคลน (Clan) (ลักษณะเดียวกัน แต่มีชื่อเรียกแตกต่างกันไปในแต่ละเกมออนไลน์) ในเกมออนไลน์ถือว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นแต่ละคน เพราะระบบแฟคชั่น, กิลด์และแคลน จะเป็นศูนย์รวมของตัวละคร ซึ่งมีลักษณะเป็นชุมชนเสมือนที่ผู้เล่นจะต้องมาทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อการพัฒนาของตัวละครหรือเพื่อจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง (ทำควอสต์, ล่าบอส, ทำสงคราม, เลื่อนชั้นตัวละคร, หาเพื่อน เป็นต้น) ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยถึงธรรมชาติของระบบแฟคชั่น ในเกมออนไลน์ GE ที่ผู้เล่นได้เลือกใช้ในการสังเกตการณ์ ทำให้ได้ทราบถึงปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารในกลุ่มของตัวละคร (แฟคชั่น) ในเกมออนไลน์ GE ได้ดังนี้

ในโลกของเกมออนไลน์ GE กลุ่มผู้เล่นที่อยู่ในแฟคชั่นเดียวกันจะรวมกลุ่มกันเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันอยู่ตลอดเวลาของการที่อยู่ในโลกของเกมออนไลน์ GE ทั้งการล่ามอนสเตอร์ร่วมกัน, การแบ่งปันสิ่งของ, การต่อสู้กับผู้เล่นกลุ่มอื่น (ทำสงคราม) เป็นต้น สมาชิกแต่ละคนที่อยู่ภายในแฟคชั่นเดียวกันในเกมออนไลน์ GE จึงสามารถเปรียบได้กับ “หน่วยทางเศรษฐกิจ” (Economic units) ในระบบเศรษฐกิจของสังคม (สังคมเกมออนไลน์ GE) ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะว่าในการทำกิจกรรมของตัวละครในโลกของเกมออนไลน์ GE นั้น ผู้เล่นแต่ละคนไม่สามารถที่จะทำกิจกรรมใดๆ ให้สำเร็จได้เพียงลำพังได้ (ถ้าทำได้ก็ต้องใช้ความสามารถและความพยายามเป็นอย่างมาก) ต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้เล่นคนอื่นอย่างต่อเนื่อง จึงสามารถถือได้ว่าตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE แต่ละคนนั้นเป็นหน่วยทางเศรษฐกิจหน่วยหนึ่งของสังคมเกมออนไลน์ GE นั่นเอง

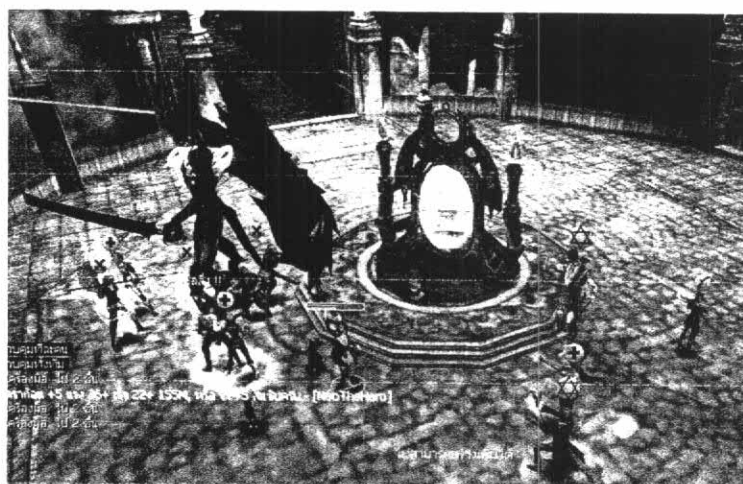
ในการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีคำถามเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการสื่อสารในกลุ่มของตัวละคร (Faction) ในเกมออนไลน์ดังนี้

1. กลุ่มของตัวละคร (Faction) ในเกมออนไลน์ GE เกิดขึ้นได้อย่างไร
2. สิ่งใดที่เป็นตัวกระตุ้นให้ตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนเข้าร่วมกลุ่มของตัวละคร (Faction)
3. หลักปฏิบัติของสมาชิกในกลุ่มของตัวละคร (Faction)

## 1. กลุ่มของตัวละคร (Faction) ในเกมออนไลน์ GE เกิดขึ้นได้อย่างไร

การเกิดขึ้นของกลุ่มของตัวละคร (Faction) ในเกมออนไลน์ GE นั้นไม่ได้มีเหตุผลมาจากเรื่องความต้องการการตอบสนองทางสังคมเป็นหลัก แต่เกิดจากรูปแบบของเกมออนไลน์ (MMORPG) ที่กำหนดให้ผู้เล่นจำเป็นต้องเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น (เพื่ออยู่รอด, เพื่อการพัฒนา, เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เป็นต้น) ทั้งการร่วมกันล่าบอส, การตีบ้านหรือการทำสงครามระหว่างแพคชั่น ซึ่งการกระทำเหล่านี้ จะไม่สามารถทำได้เลยถ้าผู้เล่นเล่นเกมออนไลน์เพียงคนเดียว

รูปภาพ 4.38 แสดงภาพการทำกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกภายในแพคชั่น (ล่าบอส)



## 2. สิ่งใดที่เป็นตัวกระตุ้นให้ตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนเข้าร่วมกลุ่มของตัวละคร (Faction)

จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยในเรื่องของการเข้าร่วมแพคชั่นของตัวละครในเกมออนไลน์ GE พบว่าตัวละครส่วนใหญ่จะเป็นสมาชิกของแพคชั่นแต่ละแพคชั่นอยู่แล้ว (ส่วนใหญ่แล้วสาเหตุที่ผู้เล่นไม่ได้เข้าร่วมแพคชั่นคือการเล่นที่มีเลเวลไม่ถึงตามที่ตัวเกมกำหนดไว้ในการร่วมแพคชั่น) ทั้งนี้เพราะเป็นการยากที่ตัวละครจะพัฒนาความสามารถ รวมถึงการทำกิจกรรมและการฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ที่เป็นข้อกำหนดที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE (ทำควอสต์, ทำภารกิจและการล่าบอส เป็นต้น) ไปได้ด้วยตัวละครของผู้เล่นเพียงคนเดียว ดังนั้นสิ่งที่ถือว่าเป็นตัวกระตุ้นที่สำคัญที่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะนำตัวละครของตนเข้าร่วมกับแพคชั่น คือ ความต้องการที่จะสามารถเล่นเกมออนไลน์ GE ให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความต่อเนื่องในการเล่นนั่นเอง ยกตัวอย่างเช่น ผู้เล่นใหม่ต้องการคำแนะนำและของขวัญจากผู้เล่นที่มีประสบการณ์ ซึ่งผู้เล่นที่มี

ประสบการณ์นี้ก็พร้อมที่จะช่วยเหลือผู้เล่นใหม่ให้ผู้เล่นใหม่มีความสามารถที่สูงขึ้นได้ เพราะเมื่อใดที่ผู้เล่นใหม่มีความสามารถที่สูงขึ้นแล้ว ก็สามารถจะช่วยเหลือผู้เล่นที่มีประสบการณ์เป็นการตอบแทนได้ เป็นต้น

ตาราง 4.29 แสดงบทสนทนาระหว่างผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่ม (แพคชั่น) เดียวกัน

ผู้เล่นเกมออนไลน์	บทสนทนาการระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์
ผู้เล่นคนที่ 1	"นายใช้อาวุธอะไรอยู่ตอนนี้"
ผู้เล่นคนที่ 2	"ใช้ของเวลา 40 เอง ไม่มีเงินซื้ออะ เพิ่งเล่นได้ไม่นานเอง"
ผู้เล่นคนที่ 1	"นั่นเดี๋ยวนายมาเอาดาบจากเรากี่ได้นะ เวลา 50"
ผู้เล่นคนที่ 2	"โห ขอบใจมากครับ ใจดีจังเลย"
ผู้เล่นคนที่ 1	"ไม่เป็นไรครับ แพคเดียวกัน ก็ช่วยๆกันนะ"

### 3. หลักปฏิบัติของสมาชิกในกลุ่มของตัวละคร (Faction)

ในการเล่นเกมออนไลน์ GE นั้น ความร่วมมือกันของสมาชิกในแพคชั่น ถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก แพคชั่นที่เกิดขึ้นจะมีความต้องการในการร่วมมือของสมาชิกในการทำกิจกรรมต่างๆ ตลอดเวลา หัวหน้าแพคชั่นจะมีอำนาจในการมอบหมายคำสั่งให้กับสมาชิกของแพคชั่นได้ปฏิบัติตาม สมาชิกของแพคชั่นจะเลือกปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายมานั้นตามความถนัด (ความสามารถ) ของตัวเอง โดยจะไม่ก้าวร้าวกับหน้าที่ของตัวละครตัวอื่น ทั้งนี้หัวหน้าแพคชั่นยังมีอำนาจในการรับหรือขับไล่สมาชิกออกจากแพคชั่นอีกด้วย

รูปภาพ 4.39 แสดงการปฏิบัติหน้าที่ในแต่ละหน้าที่ของสมาชิกในแพคชั่น (การตีเสา)



การยึดครองอาณาเขตในเกมออนไลน์ GE (การตีเสา) สามารถบอกถึงความร่วมมือของสมาชิกแต่ละคนในแพคชั่นได้เป็นอย่างดี ทั้งเรื่องการร่วมมือในการบุกรุก, แย่งชิงเสามาเป็นของแพคชั่นตน หรือการร่วมมือเพื่อป้องกันการรุกรานเพื่อแย่งชิงเสาจากผู้เล่นหลายๆ คนที่อยู่ในแพคชั่นอื่น ซึ่งภารกิจนี้ (ตีเสา/กันเสา) ต้องการความร่วมมือจากสมาชิกที่อยู่ในแพคชั่นเป็นจำนวนมาก สมาชิกแต่ละคนในแพคชั่นจะมีลักษณะทางกายภาพและความสามารถที่แตกต่างกันออกไป (อาชีพ, อาวุธของตัวละคร เป็นต้น) จึงจำเป็นที่สมาชิกในแพคชั่นต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา ซึ่งโครงสร้างของการพึ่งพาอาศัยกันนี้เองที่จะกระตุ้นให้ผู้เล่นมีความต้องการที่จะเป็นสมาชิกของแพคชั่น ทั้งนี้เพื่อต้องการที่แสดงบทบาทของตนเองออกมา เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม (แพคชั่น) ให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เล่นเกมออนไลน์ GE ในแต่ละคนนั่นเอง

ตัวละครแต่ละตัวจะสามารถเข้าร่วมแพคชั่นได้เพียงหนึ่งแพคชั่นเท่านั้น ซึ่งหลังจากตัวละครเข้าร่วมแพคชั่นแล้วตัวละครแต่ละตัวสามารถตั้งชื่อเล่นต่อท้ายตัวละครของตัวเอง เพื่อให้สมาชิกคนอื่นที่อยู่ในแพคชั่น ได้ทราบถึง ชื่อเล่นของผู้เล่นแต่ละคนได้ รวมถึงจะมีช่องทางพิเศษ (Faction Chat) ที่จะทำให้ตัวละครที่อยู่ในแพคชั่นสามารถติดต่อสื่อสารกับตัวละครอื่นที่อยู่ในแพคชั่นเดียวกันได้

#### - อันตรายที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของแพคชั่น

การที่เป็นผู้เล่นเป็นสมาชิกของแพคชั่น ก็สามารถที่จะสร้างผลเสียให้กับตัวผู้เล่นได้ ทั้งในเรื่องของความเสียและความฟุ่มเฟือยที่จะเกิดขึ้นตามมา เมื่อผู้เล่นเข้าเป็นสมาชิกของแพคชั่นแล้ว จะทำให้ผู้เล่นแต่ละคนมีพันธะของการเป็นสมาชิกในแพคชั่นติดตัวอยู่ตลอดเวลา ทั้งในเรื่องของการที่จะต้องพูดคุย, ช่วยเหลือหรือร่วมมือกับสมาชิกคนอื่นอย่างต่อเนื่อง การต่อสู้ระหว่างแพคชั่นที่มีผลมาจากการโต้แย้งระหว่างแพคชั่น จะส่งผลกระทบต่อการเล่นของผู้เล่นแต่ละคน ในการเก็บเลเวลยากขึ้นเพราะผู้เล่นแพคชั่นอื่นรังแก เป็นต้น

รูปภาพ 4.40 : ตัวอย่างอันตรายที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของแพคชั่น



- การลดอันตรายที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของแพคชั่น

การเข้าร่วมแพคชั่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE ส่วนใหญ่แล้วจะทำเพื่อตอบสนองกับกฎระเบียบของตัวเกมหรือไม่ก็จะเป็นการเข้าร่วมแพคชั่นเพื่อผลประโยชน์ทางด้านเศรษฐกิจภายในเกมออนไลน์เป็นหลัก (การยืมเงิน, อาวุธ , เครื่องแต่งกายจากสมาชิกคนอื่น เป็นต้น) เป็นส่วนน้อยที่ผู้เล่นจะเข้าร่วมแพคชั่นเพื่อเสริมความเข้มแข็งและต้องการที่จะสร้างชื่อเสียงให้กับแพคชั่น ซึ่งจากเรื่องของความเสี่ยงและความฟุ่มเฟือยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับเมื่อเข้าร่วมเป็นสมาชิกของแพคชั่นนั้น ทำให้สมาชิกแต่ละคนในแพคชั่นจำเป็นต้องร่วมกันหาทางแก้ไขจากอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของแพคชั่น โดยสิ่งที่จะสามารถช่วยลดอันตรายที่เกิดขึ้นจากการเป็นสมาชิกของแพคชั่นในเกมออนไลน์ GE ได้ คือการสร้างความสัมพันธ์นอกเครือข่ายเกมออนไลน์นั่นเอง ยกตัวอย่าง แพคชั่นที่มีสมาชิกเป็นจำนวนมาก จะมีการนัดพบกันเจอกันในโลกจริง แล้วจะสร้างกิจกรรมต่างๆ ที่สามารถช่วยลดอันตรายที่สามารถเกิดขึ้นจากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของแพคชั่น ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ GE และส่วนที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ GE เช่น การแลกเปลี่ยนหรือให้มีสิ่งของในเกมออนไลน์ GE จะอยู่บนพื้นฐานของความเสี่ยง โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าสิ่งของเหล่านั้นสามารถมีค่าเป็นเงินจริงได้ (เงินบาท) ซึ่งการที่ผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถลดความเสี่ยงของการแลกเปลี่ยนหรือการยืมภายในเกมออนไลน์ GE ได้นั้น ผู้เล่นแต่ละคนจำเป็นที่จะต้องสร้างสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นในโลกแห่งความเป็นจริงด้วย (ถามชื่อจริง, เบอร์โทรศัพท์, ที่อยู่, สถานที่เล่นเกม เป็นต้น)



ตาราง 4.30 แสดงบทสนทนาเพื่อการลดความเสี่ยงในการให้ยืมสิ่งของ  
ระหว่างผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่ม (แพคชั่น) เดียวกัน

ผู้เล่นเกม ออนไลน์	บทสนทนายระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์
ผู้เล่นคนที่ 1	"ขอยืมปืนสั้นเวลา 100 หน่อยได้ไหม จะไปทำควเอสต์"
ผู้เล่นคนที่ 2	"ยืมแล้วคืนนะครับ ต้องใช้เหมือนกัน"
ผู้เล่นคนที่ 1	"จำ ทำควเอสต์ผ่านแล้วเดี๋ยวคืนให้น่า"
ผู้เล่นคนที่ 2	"ได้ครับ แต่ขอเบอร์โทรนายหน่อยนะ เผื่อเราจำเป็นต้องใช้ ตอนนายไม่ได้ออนไลน์"
ผู้เล่นคนที่ 1	"089-6485874"
ผู้เล่นคนที่ 2	"เคฯ นายมาเอานะ เรารออยู่ที่ตลาด"
ผู้เล่นคนที่ 1	"ได้จำ"

การเกิดขึ้นของกลุ่มของตัวละครในเกมออนไลน์ นั้นจะมีสาเหตุหลักมาจากการรูปแบบของเกมออนไลน์ที่ให้ความสำคัญกับชุมชนออนไลน์เป็นอย่างมาก เช่น การกำหนดให้ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน จำเป็นต้องทำกิจกรรมต่างๆที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น จึงจะสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความต่อเนื่องได้ เป็นต้น ตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนในกลุ่ม จะมีการสื่อสารกันเพื่อตอบสนองความต้องการของสมาชิกภายในกลุ่มร่วมกัน ต่างฝ่ายต่างต้องช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลาของการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งการสื่อสารในระดับการสื่อสารในปาร์ตี้ (กลุ่มชั่วคราว ที่เกิดขึ้นเพื่อร่วมมือกันในการกระทำการกิจกรรมบางอย่างร่วมกัน เช่นการล่าบอสหรือการทำควเอสต์ เป็นต้น) การสื่อสารในแพคชั่น (กลุ่มถาวร ที่สมาชิกแต่ละคนจะเป็นส่วนหนึ่งของทีม ที่จะคอยช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันในทุกๆ ด้าน)

การสื่อสารในกลุ่มของตัวละครในเกมออนไลน์ จะมีลักษณะที่สอดคล้องกับการสื่อสารภายในกลุ่มที่เกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริง (กลุ่มเพื่อนร่วมชั้น,กลุ่มเพื่อนทำงาน เป็นต้น) สมาชิกที่อยู่ในกลุ่มจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้เพื่อผลประโยชน์ของตัวสมาชิกเองและผลที่จะเกิดขึ้นกับกลุ่มด้วย สมาชิกภายในกลุ่มสามารถที่จะเป็นได้ทั้งผู้ส่งสารหรือผู้รับสาร ขึ้นอยู่กับลักษณะของการสื่อสารที่เกิดขึ้น ถ้าผู้เล่นต้องการที่จะขอความช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมกลุ่ม ผู้เล่นก็จำเป็นต้องส่งข้อความเพื่อขอความช่วยเหลือไปยังสมาชิกคนอื่นๆ

ในกลุ่ม แต่ถ้าผู้เล่นได้รับการขอความช่วยเหลือจากสมาชิกคนอื่นในกลุ่ม ผู้เล่นก็จะกลายเป็นผู้รับสารได้ในเวลาเดียวกัน จะเห็นได้ว่าลักษณะของการสื่อสารในกลุ่มของตัวละครในเกมออนไลน์จะมีความคล้ายคลึงกับการสื่อสารในกลุ่มที่เกิดขึ้นในโลกจริง แต่สิ่งหนึ่งที่สร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นระหว่างการสื่อสารในโลกของเกมออนไลน์กับโลกจริง คือ ลักษณะของการเป็นชุมชนเสมือนของเกมออนไลน์ ทำให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มไม่สามารถที่จะแน่ใจได้ว่าตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนนั้น มีตัวตนที่แท้จริงในโลกของความเป็นจริงเช่นไร ตัวละครในกลุ่ม เป็นแค่เพียงตัวแทนของผู้เล่นที่ใช้ในการเล่นเกมภายใต้สังคมของเกมออนไลน์เพียงเท่านั้น ซึ่งตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนนั้น อาจมีลักษณะที่สอดคล้องกับลักษณะที่แท้จริงของผู้เล่นหรือไม่ก็ได้ ขึ้นอยู่กับการแสดงบทบาทของผู้เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละคนนั่นเอง

#### 4.4.3 ความขัดแย้งของตัวละครในโลกของเกมออนไลน์

ในโลกของเกมออนไลน์มีผู้เล่นจำนวนมากที่เข้ามาเล่นเกมในช่วงระยะเวลาเดียวกัน ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์ จะมีรูปแบบที่ซับซ้อนเป็นอย่างมาก สิ่งนี้ทำให้ความขัดแย้งเป็นสิ่งที่สามารถเกิดขึ้นได้อยู่ตลอดเวลา ในโลกของเกมออนไลน์ กฎ, ระเบียบและข้อบังคับของเกม จะเป็นตัวควบคุมและเป็นสิ่งที่ใช้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในสังคมของเกมออนไลน์

จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยพบว่าตัวแปรต่างๆ ของพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ GE ของผู้เล่น ที่ทำให้เกิดความขัดแย้งกับผู้เล่นคนอื่นได้นั้น มีสาเหตุมาจากตัวแปรหลายตัวแปร ดังนี้

##### 1. การฆ่าและขโมย (แฉม, ลูท)

เป็นพฤติกรรมที่ตัวละครของผู้เล่นคนอื่นเข้ามาแย่งกำจัดมอนสเตอร์ที่ผู้เล่นอีกคนได้ทำการต่อสู้กับมอนสเตอร์ตัวนั้นอยู่ก่อนแล้ว (การกำจัดมอนสเตอร์จะทำให้ผู้เล่นได้ของรางวัลเป็นการตอบแทนและได้ค่าประสบการณ์) ที่จะช่วยพัฒนาระดับความสามารถของผู้เล่นให้สูงขึ้นได้ ซึ่งการมาแย่งฆ่ามอนสเตอร์ของผู้เล่นอีกคนหนึ่งนั้น ถือว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎของการเล่นเกมออนไลน์ GE

รูปภาพ 4.41 ตัวอย่างการฆ่าและขโมย (แจม, ลูท) ในเกมออนไลน์ GE



## 2. การลากมอนสเตอร์

เป็นพฤติกรรมที่ตัวละครของผู้เล่นคนอื่นดึงมอนสเตอร์จำนวนมากมากำจัดในครั้งเดียว ซึ่งผู้เล่นสามารถใช้สกิลของผู้เล่นที่สามารถใช้กำจัดมอนสเตอร์ครั้งละหลายตัวได้ แต่เมื่อมอนสเตอร์มีจำนวนมากเกินไปที่ผู้เล่นที่จะกำจัดได้ในการใช้สกิลในครั้งนั้น ผู้เล่นจะทำการลากมอนสเตอร์และเคลื่อนที่ไปยังอีกที่หนึ่ง ที่มีผู้เล่นคนอื่นกำลังเก็บเลเวลอยู่ (ผู้เล่นที่ลากมอนสเตอร์ ต้องการที่จะปกป้องไม่ให้ตัวละครของตนถูกมอนสเตอร์ฆ่าตาย จึงต้องลากมอนสเตอร์ไปยังตำแหน่งที่ผู้เล่นคนอื่นกำลังเก็บเลเวลอยู่ เพื่อต้องการให้ผู้เล่นคนอื่น ช่วยกำจัดมอนสเตอร์ที่มากเกินไปความสามารถของผู้เล่นคนนั้น) ซึ่งการปฏิบัติเช่นนี้ถือว่ามีผิดกฎของการเล่นเกมออนไลน์ GE เพราะการที่ผู้เล่นลากมอนสเตอร์ไปยังผู้เล่นคนอื่นนั้น จะทำให้ผู้เล่นคนอื่นได้รับความเสียหายไปด้วยเพราะไม่ได้เตรียมตัวกับมอนสเตอร์จำนวนมากที่ผู้เล่นคนแรกพาเข้ามา

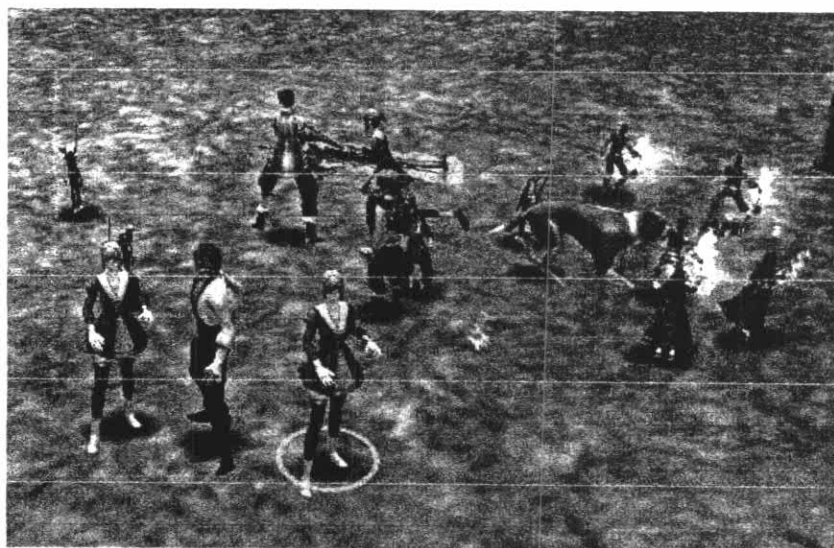
รูปภาพ 4.42 : ตัวอย่างการลากมอนสเตอร์ในเกมออนไลน์ GE



### 3. การดูแลเวล

เป็นพฤติกรรมระหว่างตัวละครของผู้เล่นที่อยู่ในปาร์ตี้เดียวกัน (ร่วมทีมกันเพื่อช่วยกันเก็บเลเวล) พฤติกรรมของการดูแลเวลจะเกิดได้จากพฤติกรรมของตัวละครใน 2 กรณีคือ 1) เมื่อตัวละครได้เข้าร่วมปาร์ตี้แล้วตัวละคร ไม่ยอมช่วยเหลือผู้เล่นที่อยู่ในปาร์ตี้เดียวกันอย่างเต็มที่ (ไม่ช่วยคำมอสเตอร์, ยืนนิ่งๆ ไม่บังคับตัวละคร เป็นต้น) 2) ตัวละครที่เข้าร่วมปาร์ตี้จะเป็นตัวละครที่มีเลเวลที่ต่ำมาก ไม่เหมาะสมกับเลเวลของตัวละครของผู้เล่นคนอื่นในปาร์ตี้ เช่นตัวละครของผู้เล่นคนอื่นมีเลเวล 100 แต่ตัวละครของผู้เล่นที่ต้องการดูแลเวลจะมีเลเวล 50 เท่านั้น (ยิ่งเลเวลสูง ค่าประสบการณ์ที่ได้รับจากการฆ่ามอนสเตอร์ก็จะมีค่ามากขึ้น ตามระดับเลเวลตัวละคร) ซึ่งถ้าตัวละครเลเวล 50 อยู่ในปาร์ตี้เดียวกันกับตัวละครเลเวล 100 แล้ว ก็จะทำให้สามารถที่จะพัฒนาระดับเลเวลของตนได้อย่างรวดเร็ว

รูปภาพ 4.43 ตัวอย่างการดูแลเวลในเกมออนไลน์ GE

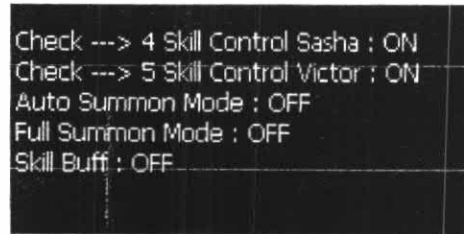


### 4) การใช้โปรแกรมช่วยเล่น (AI, Bot)

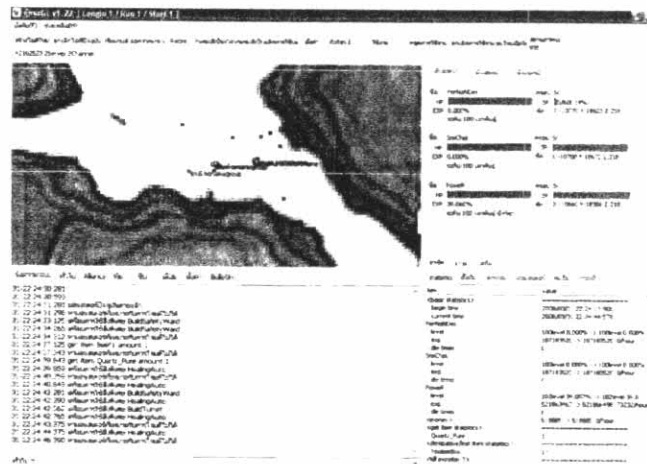
การใช้โปรแกรมช่วยเล่น (AI, Bot) ของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ถือว่าเป็นปัญหาสำคัญอย่างหนึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์เกมนี้ เพราะการใช้โปรแกรมช่วยเล่นนี้ถือว่าการเล่นเกมออนไลน์ที่เขาเปรียบผู้เล่นคนอื่น (ผู้เล่นไม่ต้องบังคับตัวละครเองและไม่จำเป็นต้องอยู่หน้าจอคอม) และการใช้โปรแกรมช่วยเล่นยังสามารถสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุ เช่น ใช้โปรแกรมช่วยเล่นแย่งสถานที่ในการเก็บเลเวลของตัวละครผู้เล่นคนอื่น, แย่ง

เก็บของรางวัลตอบแทนที่เป็นของผู้อื่น (ลูทของ), แย่งฆ่ามอนสเตอร์ที่ตัวละครของผู้เล่นคนอื่น กำลังฆ่าอยู่ (แจม) เป็นต้น

รูปภาพ 4.44 แสดงการใช้โปรแกรมช่วยเล่น  
AI (Artificial Intelligence) ในเกมออนไลน์ GE



รูปภาพ 4.45 แสดงการใช้โปรแกรมช่วยเล่น Bot  
ในเกมออนไลน์ GE



##### 5) การค้าขายจริงในโลกเสมือนจริง

ในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ผู้เล่นแต่ละคนไม่จำเป็นต้องเสียเงินจริง(เงินบาท) ในการเข้าเล่นเกม แต่ผู้เล่นอาจต้องใช้เงินจริงในการใช้ซื้อสิ่งของ อุปกรณ์ต่างๆ ที่มีขายในเกมออนไลน์ (Item Malls) เพื่อเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครของตน ปัญหาของความขัดแย้งในเรื่องของการค้าขายที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออนไลน์ GE คือ ปัญหาที่ตัวละครของผู้เล่นบางคน นำเอาสิ่งของและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ตนมีอยู่ มาขายเพื่อแลกกับเงินจริง ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้อง, ระเบียบของเกมออนไลน์ GE และจะยังทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นกับสังคมเกมออนไลน์อีกด้วย

รูปภาพ 4.46 ตัวอย่างการค้าขายจริงในโลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์ GE



ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นนั้น โดยแท้จริงแล้วเป็นสาเหตุมาจากการไม่เคารพในกฎ, ระเบียบ และข้อบังคับของการเล่นเกมออนไลน์ที่ได้วางไว้ของตัวละคร ตัวละครที่สร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้น จะเห็นกับผลประโยชน์ของตนเป็นที่ตั้ง (การได้ค่าประสบการณ์มากขึ้น, ตัวละครมีความสามารถที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว, ตัวละครสามารถพัฒนาได้โดยไม่ต้องเล่นเกมออนไลน์ (โดยใช้โปรแกรมช่วยเล่น) ตลอดจนสามารถได้เงินจริง (เงินบาท) จากการเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น) โดยไม่ใส่ใจต่อผลร้ายที่จะเกิดขึ้นกับผู้เล่นคนอื่น(ไม่ได้ค่าประสบการณ์, ตัวละครไม่สามารถพัฒนาความสามารถได้, ตัวละครตาย เป็นต้น) สิ่งนี้ถือเป็นลักษณะของตัวละครที่สร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นในชุมชนของเกมออนไลน์ ซึ่งเมื่อใดที่ตัวละครเหล่านั้นต้องการความช่วยเหลือ ฟังพา ตลอดจนการสนับสนุนจากตัวละครตัวอื่นๆ ในการทำกิจกรรมใดๆ ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ก็ตาม ตัวละครตัวนั้นอาจไม่ได้รับความร่วมมือจากตัวละครตัวอื่นๆ ได้ เนื่องจากพฤติกรรมในการสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นของตัวละครที่สร้างความขัดแย้งขึ้นมานั่นเอง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการเล่นเกมออนไลน์ในระยะยาวให้กับตัวละครของผู้เล่นคนนั้นได้ (ไม่สามารถพัฒนาตัวละครให้ขึ้นสู่ตัวละครในระดับที่สูงได้, ไม่สามารถผ่านกิจกรรมที่จำเป็นที่จะต้องดำเนินการได้) ซึ่งอาจเป็นผลให้ผู้เล่นต้องเลือกที่จะหยุดเล่นเกมออนไลน์ที่ตนได้เลือกเล่นอยู่ก็ได้เช่นกัน

#### 4.4.4 การติดเกมออนไลน์

เป็นสิ่งน่าสนใจที่จะพิจารณาถึงความคิดเห็นของคนในสังคมส่วนใหญ่ที่มีต่อเกมออนไลน์ ในมุมมองที่ว่าการเล่นเกมนออนไลน์ทำให้ผู้เล่นติดเกมและจำไม่ทำกิจกรรมอื่นใด นอกจากการเล่นเกมนออนไลน์ ในการที่จะศึกษารายละเอียดของ “การติดเกมออนไลน์” ที่แท้จริงของผู้เล่นนี้ ผู้วิจัยได้ ศึกษาลงไปในเรื่องรายละเอียดพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มเป้าหมายในการเล่นเกมนออนไลน์ GE ซึ่งทำให้ทราบถึงสาเหตุหลักที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายติดเกมออนไลน์ GE (เกมนออนไลน์แนว MMORPG) นั่นคือการที่กลุ่มเป้าหมายรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนในเกมนออนไลน์นั่นเอง

- การติดเกมออนไลน์ของผู้เล่นมีสาเหตุมาจากชุมชนในเกมนออนไลน์ ?

คำว่า “ชุมชน” โดยความหมายโดยนัยแล้ว ถือว่าเป็นสิ่งที่ดี ชุมชนเป็นโครงสร้างหนึ่งของสังคม ชุมชนในเกมนออนไลน์ GE ก็เป็นสังคมหนึ่งของผู้เล่นเกมนออนไลน์ ที่มีความสนใจในการเล่นเกมนออนไลน์เกมเดียวกัน (GE) โดยผู้เล่นแต่ละคนในชุมชนจะทำการแลกเปลี่ยน, พูดคุย และร่วมมือกันกับผู้เล่นคนอื่นอยู่ตลอดเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ชุมชนในเกมนออนไลน์ GE ถือเป็นชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นสถานที่ที่ให้ผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ กิจกรรมของผู้เล่น(กิจกรรมของตัวละคร) ก็เปรียบเสมือนกับกิจกรรมของผู้คนโดยทั่วไปในโลกของความเป็นจริง เพียงแต่เป็นสิ่งที่มีการควบคุมเป็นสังคมเสมือนนั่นเอง ผู้เล่นที่ติดเกมออนไลน์นั้นมีอยู่จริง แต่การติดเกมออนไลน์ของผู้เล่นโดยแท้จริงแล้วก็เพื่อการตอบสนองความต้องการทางสังคมของตัวเองผู้เล่นนั่นเอง (ความต้องการในการแสดงอัตลักษณ์ของตนในชุมชน)

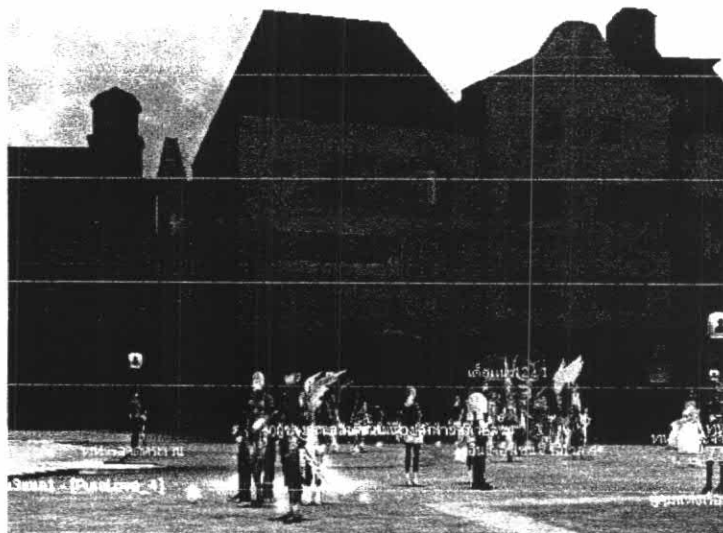
- สาเหตุของการติดเกมออนไลน์ GE

1) ความเป็นโลกเสมือนจริง (Virtual World)

โลกของ GE ถูกสร้างขึ้นมาจากโลกจริง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การดำเนินเรื่องราวในเกมนั้นจะเป็นไปอย่าง Real-time ผู้เล่นไม่สามารถที่จะบันทึกเกมได้ แล้วกลับมาเล่นอย่างเก่าได้ในวันถัดไป เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่หนึ่งนั้น ผู้เล่นแต่ละคนอาจอยู่ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นหรือไม่ก็ได้ ความเป็นโลกเสมือนจริงของเกมนออนไลน์ GE นั้นมีความสอดคล้องกับสถานที่ต่างๆ ที่มีอยู่ในโลกจริงมาก เช่น การมีตลาดเป็นศูนย์กลางของการค้าขาย, การมีชายทะเลเป็นที่สำหรับพักผ่อน(มีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายชุดว่ายน้ำ) เป็นต้น สิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นอยากที่จะเล่นเกมนออนไลน์ GE อย่างต่อเนื่องคือ ความต้องการที่จะมีส่วนร่วมไปกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ไม่

ต้องการที่พลาดสิ่งหนึ่งสิ่งใดไป ไม่ต้องการที่จะเป็นผู้ตามหลัง เป็นผู้พ่ายแพ้ของสังคมในเกมออนไลน์

รูปภาพ 4.47 แสดงความเป็นโลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์ GE



## 2) ความเป็นชุมชนเสมือน (Virtual Society)

สิ่งสำคัญในการเล่นเกมนออนไลน์ GE การที่ผู้เล่นแต่ละคนจำเป็นที่จะต้องสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ทั้งการสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล, เพื่อร่วมมือกันหรือเพื่อช่วยเหลือกัน ความเป็นชุมชนเสมือนจะทำให้ผู้เล่นเกิดความผูกพันกับเกมนออนไลน์ รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทในชุมชน ผู้เล่นจะมีความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนอยู่ตลอดเวลา เช่น การเก็บเลเวลเป็นปาร์ตี้ การทำสงครามกับแพคซ์อื่น เป็นต้น

รูปภาพ 4.48 แสดงความเป็นชุมชนเสมือน ในเกมนออนไลน์ GE





### 3) ความเป็นสังคมของการแข่งขัน

สิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ GE ไม่อยากที่จะหยุดเล่นเกม ในทุกครั้งที่เข้าเล่น คือ ความต้องการที่จะบรรลุเป้าหมายและความสำเร็จที่ผู้เล่นคาดหวังไว้ เช่น เมื่อผู้เล่นรวมกลุ่มกับผู้เล่นคนอื่นที่มีความสามารถที่มากกว่า (เลเวลสูงกว่า) ก็จะทำให้ผู้เล่นมีความต้องการที่จะพัฒนาตัวละครของตนให้มีความสามารถที่สูงขึ้นเท่าเทียมกับความสามารถของผู้เล่นคนอื่น ถ้าผู้เล่นสามารถบรรลุเป้าหมายที่ได้วางไว้แล้ว ก็จะทำให้ตัวละครของผู้เล่นมีความสามารถที่สูงขึ้น, มีทางเลือกในการเล่นที่มากขึ้นได้ หรือการที่ผู้เล่นเห็นผู้เล่นคนอื่นสวมใส่เครื่องแต่งกาย อาวุธและเครื่องประดับที่มีความสวยงาม ผู้เล่นก็จะมีความต้องการที่จะได้สิ่งของเหล่านั้น มาใช้สำหรับตัวละครของตน (เพื่อให้ได้รับความสนใจจากคนอื่นหรือเพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับตนเอง) และจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยทำให้ทราบว่า เป็นการยากที่ผู้เล่นจะบรรลุเป้าหมายของตนเองโดยใช้เวลาในการเล่นไม่นานนัก โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นต้องใช้เวลาในการฟันฝ่าอุปสรรคของตน เพื่อให้ได้บรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งที่คาดหวังเอาไว้ โดยใช้เวลาในการเล่นเป็นเวลายาวนานหลายชั่วโมง ต่อเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง

ตาราง 4.31 แสดงบทสนทนาที่แสดงถึงความเป็นสังคมของการแข่งขันที่มีอยู่ในโลกของการเล่นเกมออนไลน์

ผู้เล่นเกมออนไลน์	บทสนทาระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์
ผู้เล่นคนที่ 1	"วันนี้เล่นมาตั้งแต่บ่ายระะ ต้องเวล 100 ให้ได้"
ผู้เล่นคนที่ 2	"อืม เราก็อยากเวล 100 ไหวๆ ได้เล่นขึ้นไปสู้กับคนอื่นได้"
ผู้เล่นคนที่ 1	"ใช่ ถ้าไม่เลื่อนชั้น ต่อให้อาวุธดียังไงก็สู้ไม่ไหว"
ผู้เล่นคนที่ 2	"ทุกวันนี้ทำสงครามก็แพ้ตลอดเลย น่าเบื่อ สงสัยต้องเล่นทั้งวันเหมือนนายแล้ว จะได้เวล 100 ไหวๆ"
ผู้เล่นคนที่ 1	"เหอะๆ เราขอ 100 ก่อนก็แล้วกัน ไม่รอนายนะ รีบตามมา"

#### 4.4.5 การรับรู้และการเรียนรู้ถึงลักษณะของตัวละคร

การอธิบายถึงลักษณะเฉพาะตัวส่วนบุคคลถือเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมของมนุษย์ แม้จะมีข้อมูลของลักษณะเฉพาะของบุคคลอย่างจำกัด มนุษย์ก็ยังสามารถอธิบายลักษณะส่วนบุคคลของแต่ละคนออกมาได้ เช่นเดียวกันกับการอธิบายถึงลักษณะเฉพาะในตัวละครของผู้เล่น

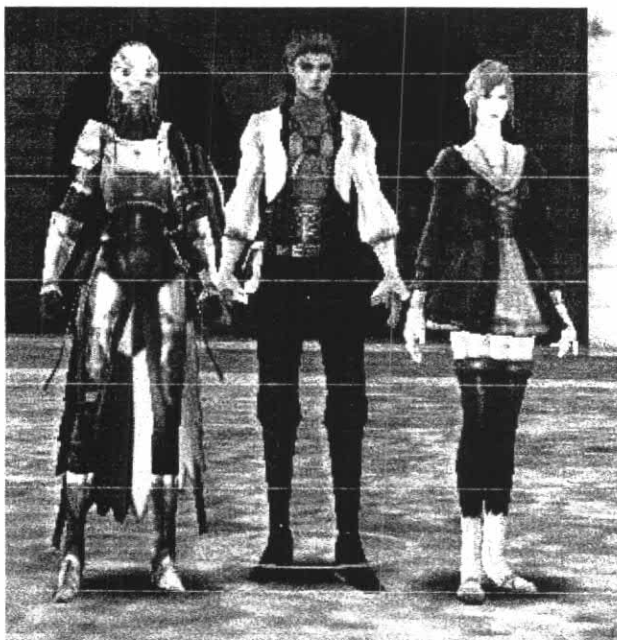
แต่ละคน ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนจะมีความแตกต่างกันทั้งลักษณะภายในและภายนอกในตัวละครของผู้เล่นแต่ละคน ค่าแรงคเตอร์ที่เกิดขึ้นของตัวละครในการเล่นเกมออนไลน์ จะเกิดจากลักษณะส่วนตัวของผู้เล่นเอง โดยมีที่มาจากประสบการณ์และพฤติกรรมโดยส่วนตัวของผู้เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละคน ซึ่งการกำหนดถึงค่าแรงคเตอร์ของตัวละครในการเล่นเกมออนไลน์ จะส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นทั้งหมดได้ ทั้งในเรื่องของเป้าหมายในการเล่นเกมออนไลน์ ลักษณะและวิธีการในการเล่นเกมออนไลน์ ตลอดจนพัฒนาการ ความก้าวหน้าของตัวละครในเกมออนไลน์ (เลเวล)

ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยต่อการเลือกตัวละครในการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลที่แท้จริงว่า การที่ผู้เล่นแต่ละคนเลือกเล่นตัวละครในเกมออนไลน์ที่มีลักษณะที่แตกต่างกันนั้น จะมีผลทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนมีแรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันออกไปด้วย (เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไปของตัวละครแต่ละตัว, เหตุผลที่ทำให้เรื่องราวของตัวละครดำเนินไปในลักษณะที่แตกต่างกัน เป็นต้น)

ตาราง 4.32 แสดงความแตกต่างกันลักษณะของตัวละครในเกมออนไลน์ GE

ลักษณะของตัวละครในเกมออนไลน์ GE									
ลักษณะพื้นฐาน	ลักษณะตัวละคร 1		ลักษณะตัวละคร 2		ลักษณะตัวละคร 3		ลักษณะตัวละคร 4		
เพศ	ชาย		หญิง		หญิง		หญิง		
อาชีพ	นักสู้		นักเวทย์		นักสู้		นักเวทย์		
อาวุธ	ดาบ/โล่		ไม้เท้า		หอก		กำไลเวทมนตร์		
วิชาที่เลือกใช้	โจมตี	ป้องกัน	โจมตี	ก่อกวน	โจมตี	ป้องกัน	สายฟ้า	น้ำแข็ง	
เครื่องแต่งกาย	เกราะหนัก		ชุดแม่มด		เกราะเบา		ชุดนักเวทย์		
เครื่องประดับ	แหวน		สร้อยคอ		เข็มขัด		สร้อยข้อมือ		

รูปภาพ 4.49 ลักษณะของตัวละครในเกมออนไลน์ GE ที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน



การเลือกเล่นตัวละครที่มีลักษณะพื้นฐานที่แตกต่างกัน จะส่งผลให้ผู้เล่นแต่ละคนมีหน้าที่ ความรับผิดชอบและมีแรงจูงใจในการเล่นที่แตกต่างกันออกไป เช่น ตัวละครของผู้เล่นเป็นเพศชาย มีอาชีพเป็นนักต่อสู้ ใช้อาวุธดาบในการต่อสู้ ใช้วิชาดาบสองมือในการต่อสู้ จะมีหน้าที่และความ รับผิดชอบในการทำกิจกรรมในกลุ่ม(ปาร์ตี้/แพคชั่น) ที่แตกต่างกับตัวละครของผู้เล่นอีกคนหนึ่ง ที่มีตัวละครที่เป็นเพศหญิง มีอาชีพเป็นนักเวทมนตร์ ใช้อาวุธก้ำไลเวทมนตร์ในการต่อสู้ ใช้วิชา ก้ำไลธาตุไฟฟ้า เป็นต้น

ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ทราบได้ว่าบทบาททางสังคมในตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน นั้นจะขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวละครของผู้เล่นเป็นหลัก แม้ว่าในโลกแห่งความเป็นจริงผู้เล่นจะ ไม่ได้มีบทบาททางสังคมในลักษณะที่เหมือนกับบทบาทที่ผู้เล่นแสดงออกผ่านตัวละครที่อยู่ใน สังคมของเกมออนไลน์ก็ตาม นอกจากนี้การแสดงบทบาทของผู้เล่นตามลักษณะของตัวละครใน สังคมของเกมออนไลน์ ยังสามารถช่วยตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่มีความต้องการที่จะ แสดงบทบาทของตน ในลักษณะที่ผู้เล่นไม่สามารถที่จะกระทำได้ เมื่ออยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง อีกด้วย

#### 4.5 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของเกมออนไลน์ผ่านตัวเกมออนไลน์

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาถึงพฤติกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของเกมออนไลน์ผ่านตัวเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่นว่าผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารกับตัวละครและตัวเกมออนไลน์ในลักษณะใดบ้าง ทั้งในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครและตัวเกมออนไลน์และเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครและตัวเกมออนไลน์

แผนภาพ 4.12 : แสดงปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของเกมออนไลน์ผ่านตัวเกมออนไลน์



##### 4.5.1 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครและตัวเกมออนไลน์

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครและตัวเกมออนไลน์ที่มีต่อกันในโลกของการเล่นเกมออนไลน์ โดยศึกษาถึง 1. องค์ประกอบพื้นฐานของความเป็นเกมออนไลน์ 2. รายละเอียดพื้นฐานของตัวเกมออนไลน์ที่ใช้ในการควบคุมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครและตัวเกมออนไลน์ 3. คุณลักษณะของผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถที่จะแสดงรายละเอียดของสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครและเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นได้

##### 1. องค์ประกอบพื้นฐานของความเป็นเกมออนไลน์

1) กฎ, ระเบียบและข้อบังคับ จะเป็นตัวควบคุมเนื้อหาและเรื่องราวทั้งหมดของ เกมออนไลน์

2) ตัวแปรต่างๆ ในเกมออนไลน์ เป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางของการเล่นเกมออนไลน์ให้กับผู้เล่นเกมแต่ละคน

3) ทักษะคติในการเล่นเกมน ผู้เล่นแต่ละคนจะมีทักษะคติในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกัน ผู้เล่นบางคนจะเล่นเกมออนไลน์โดยมีทักษะคติในแง่บวก (ช่วยเหลือ, แบ่งปันผู้อื่น) ผู้เล่นบางคนจะเล่นเกมออนไลน์โดยมีทักษะคติในแง่ลบ (ขี้โกง, เอาเปรียบผู้อื่น)

4) ความท้าทาย ผู้เล่นต้องการความท้าทายในการเล่นเกมน

5) ผลของการเล่น ผู้เล่นต้องการที่จะมีผลของการเล่นเกมออนไลน์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของตน (เลื่อนขั้น, ผ่านเคสต์, ลัมบอส เป็นต้น) และจะมีความรู้สึกทางด้านบวกถ้าผลของการเล่นประสบความสำเร็จ และจะมีความรู้สึกทางด้านลบ ถ้าผลของการเล่นในครั้งนั้นไม่ประสบความสำเร็จเมื่อจบเกม เศร้าเมื่อไม่สำเร็จ

6) การต่อรอง การต่อรองในเกมนออนไลน์ ช่วยให้ผู้เล่นมีทางเลือกในการเล่นได้มากขึ้น

2. รายละเอียดพื้นฐานของตัวเกมนออนไลน์ที่ใช้ในการควบคุมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครและตัวเกมนออนไลน์

### 1. การควบคุมพื้นฐาน

รายละเอียดต่างๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งของเกมนออนไลน์ ซึ่งสามารถที่จะควบคุมในพื้นฐานของการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นได้ ซึ่งในการควบคุมนี้สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การใช้ Cut-Scence ซึ่งเป็นการอธิบายเรื่องราวที่มีอยู่ในเกมนออนไลน์ให้ผู้เล่นได้รับรู้และเข้าใจถึงเรื่องราวของเกมนออนไลน์ ซึ่งสามารถที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครของผู้เล่น ให้เล่นเกมออนไลน์ไปในทิศทางที่ถูกต้องและเหมาะสมได้ เช่น ในเกมนออนไลน์ GE ตัวเกมนออนไลน์จะใช้ Cut-Scences เพื่ออธิบายเรื่องราวและเนื้อหาของเกมนออนไลน์ ในการเริ่มต้นของการทำเคสต์ของตัวละครในแต่ละเคสต์ เพื่อเป็นการอธิบายถึงที่มาของเหตุการณ์ ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจในเบื้องต้นได้ว่าเพราะเหตุใดผู้เล่นจึงจะต้องฝ่าฟันอุปสรรคที่เกิดขึ้น และได้รับทราบเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในอนาคตนั้นจะมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาตัวละครของผู้เล่นได้อย่างไร นอกจากนี้ Cut-Scences ยังสามารถสื่อให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้ได้ถึงรายละเอียดต่างๆ ซึ่งจะอำนวยความสะดวกให้กับผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์เกมนั้นได้ ทั้งในเรื่องความรู้สึกนึกคิดของตัวละครแต่ละตัว, ทักษะคติของผู้เล่นและเรื่องราวโดยรวมที่มีอยู่ในเนื้อหาของเกมนออนไลน์, Dialogue

Choice ก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งซึ่งสามารถที่จะอธิบายการควบคุมพื้นฐานของตัวเกมออนไลน์ที่มีต่อตัวผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ กล่าวคือ ให้เลือกดำเนินเรื่อง Dialogue Choice ในเกมออนไลน์ GE จะเป็นบทสนทนาระหว่างตัวละครในเกมออนไลน์(ตัวแทนของผู้เล่น) กับตัวNPC ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ (ตัวแทนของตัวเกมออนไลน์) เมื่อตัวละครกับตัว NPC ในเกมออนไลน์ได้ทำการสนทนากัน จะปรากฏ Dialogue Choice ขึ้นมาให้ตัวละครเลือกว่าต้องการที่จะเลือกตัดสินใจไปทางด้านใด ซึ่งการเลือกตัดสินใจของตัวละครนี้ จะสามารถควบคุมแนวทางการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นให้เป็นไปตามแนวทางที่ตัวเกมออนไลน์ได้วางไว้ ในด้านใดด้านหนึ่งนั่นเอง

รูปภาพ 4.50 แสดงตัวอย่าง Dialogue Choice ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE



## 2. การกำหนดเป้าหมายในการเล่น

เป้าหมายในการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ถือเป็นสิ่งหนึ่งที่จะช่วยลดความเป็นอิสระในการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นได้ ถ้าผู้เล่นต้องการที่จะพัฒนาความสามารถของตัวละคร (เลเวล) ในเกมออนไลน์ ผู้เล่นจำเป็นที่จะต้องยอมรับในเป้าหมายระดับต่างๆ ที่ตัวเกมออนไลน์ในแต่ละเกมได้กำหนดไว้ ซึ่งเป้าหมายของการเล่นเกมนี้เองที่สามารถที่จะกำหนดรูปแบบและลักษณะของตัวละครของผู้เล่นได้ เช่น ในเกมออนไลน์ GE ในการล่าบอสแต่ละตัวนั้น ต้องการความสามารถของตัวละครในรูปแบบที่แตกต่างกัน จึงทำให้ผู้เล่นแต่ละคนจะมีเป้าหมายในการกำจัดบอสที่แตกต่างกัน(เลือกกำจัดเฉพาะบอสที่เหมาะสมกับความสามารถของตัวละคร) ซึ่งเมื่อผู้เล่นมีเป้าหมายในการกำจัดที่แตกต่างกันนี้แล้ว จะทำให้ผู้เล่นแต่ละคนมีเป้าหมายในการกำจัดบอสที่อยู่ในระดับความควบคุมของตัวเกมออนไลน์ (ตัวละครลักษณะหนึ่งก็เหมาะสมกับการล่าบอสตัวใดตัวหนึ่ง)

### 3. การกำหนดสิ่งที่เป็นไปได้และสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ในการเล่น

ตัวเกมออนไลน์จะเป็นตัวกำหนดสิ่งที่เป็นไปได้และสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ในการเล่นให้กับตัวละครของผู้เล่นแต่ละคน ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์จะต้องพิจารณาอยู่ตลอดเวลาว่า สิ่งใดที่ควรกำหนดให้ตัวละครของตนได้ปฏิบัติ หรือสิ่งใดที่ไม่สมควรให้ตัวละครของตนปฏิบัติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและความพร้อมของตัวละครแต่ละตัวละครของผู้เล่นเป็นหลัก ซึ่งสิ่งนี้สามารถทำให้ตัวละครของผู้เล่นอยู่ภายใต้การควบคุมของตัวเกมออนไลน์

### 3. คุณลักษณะของผู้เล่นเกมออนไลน์

จากการการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยถึงคุณลักษณะต่างๆ ของผู้เล่นเกมออนไลน์ ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงคุณลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันของผู้เล่น ซึ่งคุณลักษณะที่แตกต่างกันของผู้เล่นนี้ จะสามารถทำให้ความสัมพันธ์ของตัวละครกับตัวเกมออนไลน์ของผู้เล่นแต่ละคนมีลักษณะของความสัมพันธ์ที่แตกต่างกันด้วย (ลักษณะการเล่นต่างกัน ก็จะทำให้ตัวละครของผู้เล่นแต่ละคน มีลักษณะที่แตกต่างกัน) ซึ่งคุณลักษณะของผู้เล่นเกมออนไลน์ ที่ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตการณ์ สามารถมีได้ใน 4 รูปแบบ คือ

1. ผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์เพื่อเก็บเลเวลและต่อสู้เพื่อเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครของตน
2. ผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ เพื่อสำรวจ, ค้นหาลึกลับต่างๆ ที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์
3. ผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ เพื่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น
4. ผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ เพื่อให้มีระดับความสามารถที่เหนือผู้อื่นหรือเพื่อแข่งขันกับผู้อื่น

#### 4.5.2 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครและตัวเกมออนไลน์

ในโลกของเกมออนไลน์ ผู้เล่นเกมออนไลน์จะเคลื่อนไหว, สื่อสารหรือแสดงอาการปฏิกิริยาต่างๆ ผ่านตัวละครของผู้เล่น ซึ่งลักษณะของพฤติกรรมต่างๆ ในตัวละครของผู้เล่นในเกมออนไลน์นั้น จะมีลักษณะที่คล้ายกับลักษณะที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นในโลกความเป็นจริงเป็นอย่างมาก ดังนั้นตัวละครจึงถือว่าเป็นตัวแทนของผู้เล่นในโลกของการเล่นเกมออนไลน์ เช่นเดียวกันกับสังคมในเกมออนไลน์ที่จะเปรียบเสมือนเป็นสังคมในโลกจริงของผู้เล่น ปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการเล่น

ออนไลน์ นั้นถือว่าเป็นสิ่งสำคัญหลักของการเล่นเกมออนไลน์ เรื่องราวที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมออนไลน์นั้นจะเกิดขึ้นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ในหลายลักษณะ ขึ้นอยู่กับว่าปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากตัวแปรใด (ผู้เล่น, ตัวละครของผู้เล่นหรือตัวเกมออนไลน์) ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย ถึงรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE ทำให้ผู้วิจัยสามารถแบ่งรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นกับตัวละครและตัวเกมออนไลน์ ได้ออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

#### 1) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นปฏิสัมพันธ์ที่ปราศจากลักษณะทางกายภาพ แต่เป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการสื่อสารและรูปแบบของภาษาที่ใช้ในการสื่อสารทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเกมออนไลน์ ถือเป็นรูปแบบของปฏิสัมพันธ์หลักที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพราะสามารถเห็นรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ในลักษณะนี้ได้โดยทั่วไปในการเล่นเกมนออนไลน์ (เกมออนไลน์ GE เป็นเกมออนไลน์แนว MMORPG ที่มีลักษณะที่เอื้อต่อการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เล่น) โดยปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเกมออนไลน์ GE นี้มีทั้งปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในรูปแบบที่เกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวละครกับตัวละคร (ผู้เล่นกับผู้เล่น) และปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับ NPC ในเกมออนไลน์ (ผู้เล่นกับตัวเกม)

ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นกับสังคมเกมออนไลน์นั้น จะอยู่ในรูปแบบของการสื่อสารที่ให้ความสำคัญกับช่องทางของการสื่อสารเป็นสำคัญ การที่ผู้เล่นจะมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารกับสังคมในเกมออนไลน์ได้ ผู้เล่นจะต้องทำการสื่อสารผ่านตัวเกมออนไลน์ ซึ่งการที่ผู้เล่นจะทำการสื่อสารให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพได้นั้น จำเป็นที่ผู้เล่นต้องทำความเข้าใจกับลักษณะเฉพาะของสื่อเกมออนไลน์ด้วย

#### 2) ปฏิสัมพันธ์กับข้อมูล

ปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลจะเป็นการมีปฏิสัมพันธ์ที่มีลักษณะเหมือนกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม(ตัวละครกับตัวละคร (ผู้เล่นกับผู้เล่น) และปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับ NPC ในเกมออนไลน์ (ผู้เล่นกับตัวเกม) แต่จะเป็นการมีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะเพื่อการพัฒนา (พัฒนาตัวละคร พัฒนาเรื่องราว เนื้อหาของเกมออนไลน์) โดยเมื่อผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นหรือ NPC ในเกมออนไลน์แล้ว ผู้เล่นจะได้รับข้อมูลใหม่ที่สามารถนำไปแทนที่หรือนำไปพัฒนาข้อมูลเดิมที่มีอยู่ เพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพให้ได้มากยิ่งขึ้นได้



ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับข้อมูลที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ เป็นลักษณะของการสื่อสารที่ให้ความสำคัญกับข้อมูลต่างๆ ที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ การที่ผู้เล่นจะเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ ผู้เล่นต้องทำความเข้าใจกับข้อมูล และเลือกใช้ข้อมูลในการเล่นออนไลน์อย่างถูกต้องและเหมาะสม

### 3) ปฏิสัมพันธ์กับตัวละครของผู้เล่น

ปฏิสัมพันธ์กับตัวละครของผู้เล่นเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นที่มีต่อตัวละครของผู้เล่น กล่าวคือเป็นการที่ผู้เล่นปฏิสัมพันธ์ส่งผ่านไปยังตัวละคร เพื่อให้ตัวละครของผู้เล่น ปฏิบัติตามความต้องการในการสื่อสารของผู้เล่น เช่น เช่น การเคลื่อนที่เดินหรือวิ่ง , การเคลื่อนย้ายจากเมืองหนึ่งไปยังอีกเมืองหนึ่ง เป็นต้น

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครของผู้เล่น เป็นการสื่อสารที่ให้ความสำคัญกับตัวผู้เล่นเกมออนไลน์เป็นหลัก คือเป็นปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารที่ผู้เล่นจะทำการสื่อสารภายในตัวของผู้เล่นเอง ผู้เล่นสามารถเป็นผู้กำหนดการเล่นด้วยตนเอง ว่าต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์อย่างไรผ่านตัวละครของผู้เล่นในเกมออนไลน์ ซึ่งการที่ผู้เล่นจะสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครของผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพได้นั้น ผู้เล่นจะต้องพิจารณาถึงรายละเอียดของการสื่อสารที่ผู้เล่นจะส่งไปยังตัวละครในเกมออนไลน์ด้วยตัวของผู้เล่นเอง