

บทที่ 7

การสร้างตัวตนในเกมออนไลน์

การศึกษาการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ ผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) มาพิจารณาลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็น โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และนำแนวคิดทฤษฎีเรื่องตัวตน และอัตลักษณ์ และแนวคิดทฤษฎีเรื่องบุคลิกภาพมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์

ในเกมออนไลน์ผู้เล่นจะต้องมีการสร้างตัวตนขึ้นมาเสียก่อน โดยเกมคาบาล และฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นจะสามารถสร้างตัวตนที่เป็นตัวละครได้ โดยตัวละครจะมีลักษณะท่าทางเหมือนกับมนุษย์ แต่จะมีความเป็นตัวการ์ตูนผสมอยู่ด้วย สำหรับเกมดอทเอกการรสร้างตัวตนของผู้เล่นจะเป็นการสร้างขึ้นมาจากการตั้งชื่อ และรูปสัญลักษณ์ โดยรูปสัญลักษณ์จะเป็นรูปตัวละครภายในเกมดอทเอกเท่านั้น ซึ่งจะอธิบายได้ดังนี้

เกมดอทเอก

การสร้างตัวตนผู้เล่นจะสามารถตั้งชื่อ และรูปสัญลักษณ์ได้เท่านั้น แต่รูปสัญลักษณ์จะสามารถเลือกได้ ต้องขึ้นอยู่กับเงื่อนไขที่ระบบเกมกำหนดด้วย เช่น จะต้องชนะกี่ครั้ง แพ้กี่ครั้ง จึงจะสามารถใช้รูปสัญลักษณ์นี้ได้ เป็นต้น

Name: SINGIE[Namkaw]
 Clan: [-wc]- [wc]
 Clan Rank: Grunt
 Member Since: 5/25/14 5:47

Ladder Info:
 Personal Team Clan
 Solo Games
 Rank 877 Level 4 Wins: 44 Losses: 27
 3 4 5
 Free For all Games
 Rank Unranked Level 20 Wins: 0 Losses: 0
 19 20 21

Play History:
 Personal Clan

	Wins:	Losses:	Win %:
Human:	0	0	0.0%
Orc:	0	0	0.0%
Undead:	0	0	0.0%
Night Elf:	0	0	0.0%
Random:	44	27	62.0%
Total:	44	27	62.0%
Tournament:	0	0	0.0%

View Web Profile
 Back

Additional Information: รูปสัญลักษณ์ และชื่อ

ภาพที่ 7.1 : การสร้างตัวตนในเกมดอทเอ

เกมคาบาล

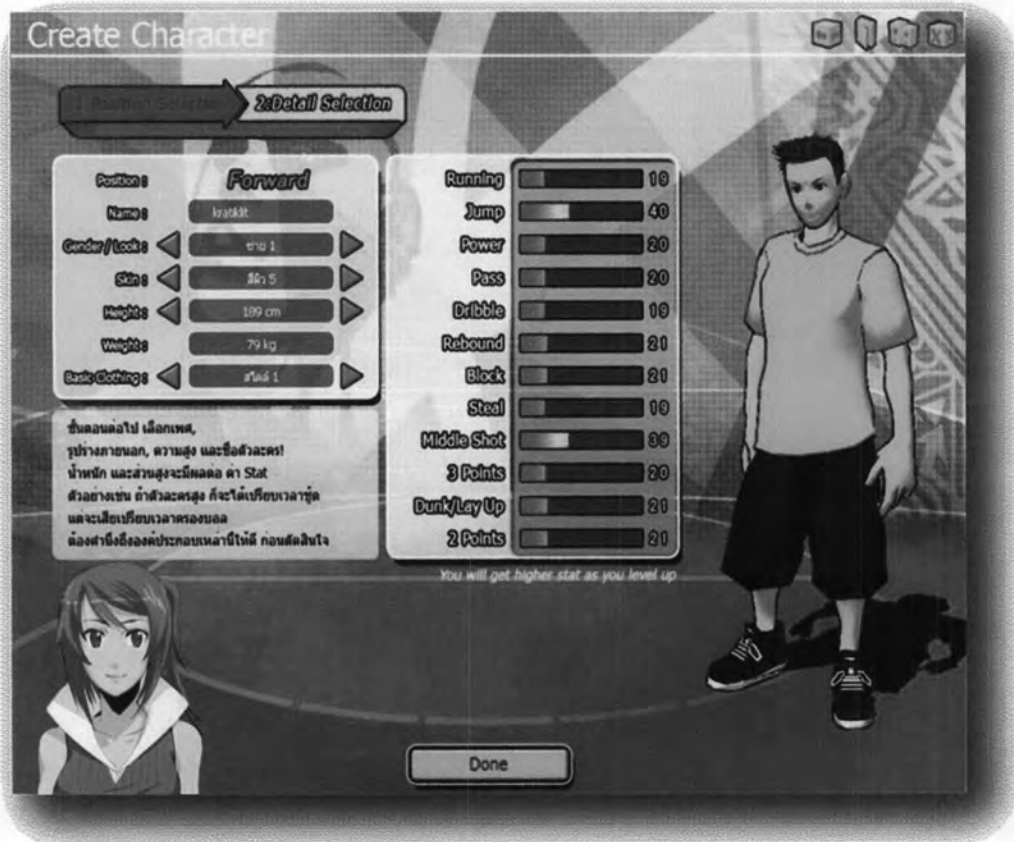
การสร้างตัวตนในเกมคาบาล ผู้เล่นจะสามารถกำหนดตัวตนได้ตามที่ระบบกำหนดมาให้ โดยแบ่งเป็น ชื่อ เพศ อาชีพ ทรงผม สีผม ใบหน้า ดังรูปที่แสดง



ภาพที่ 7.2 : การสร้างตัวตนในเกมคาบาล

เกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

การสร้างตัวตนในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นจะสามารถกำหนดตัวตนได้ตามที่ระบบกำหนดมาให้ โดยแบ่งเป็น ตำแหน่ง ชื่อ เพศ สีผิว ความสูง น้ำหนัก เสื้อผ้า ดังรูปที่แสดง



ภาพที่ 7.3 : การสร้างตัวตนในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

จากที่กล่าวมาสามารถสร้างเป็นตารางเปรียบเทียบการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ได้ดังต่อไปนี้

เกม \ ขั้นตอน	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล
การตั้งชื่อ	มี	มี	มี
การกำหนดตัวตน ทางด้านกายภาพ	รูปสัญลักษณ์	เพศ อาชีพ ทรงผม สีผม ใบหน้า	ตำแหน่ง เพศ สีผิว ความสูง น้ำหนัก เสื้อผ้า

ตารางที่ 7.1 : การสร้างตัวตนในเกมออนไลน์แต่ละประเภท

การสร้างตัวตนในเกมออนไลน์แต่ละประเภท จะมีขั้นตอนที่คล้ายคลึงกันอยู่ 2 ขั้นตอนคือ

1. การตั้งชื่อ
2. การกำหนดตัวตนทางด้านกายภาพ

1. การตั้งชื่อ

ในการสร้างตัวตนเพื่อให้เกิดขึ้นในเกมออนไลน์ สิ่งแรกก็คือการตั้งชื่อ โดยมีข้อกำหนดว่าชื่อที่ตั้งขึ้นมาจะต้องไม่ซ้ำกับชื่อของผู้เล่นคนอื่นที่มีการลงทะเบียนในเกมไว้แล้ว ถ้าหากมีการตั้งชื่อที่ซ้ำกัน ระบบจะแจ้งเตือนให้ผู้เล่นทราบว่าชื่อที่อยู่ในระบบแล้ว ให้ผู้เล่นทำการตั้งชื่อใหม่อีกครั้ง เนื่องจากเป็นข้อจำกัดเกี่ยวกับการสื่อสารในระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับเกมคาลด และเกมฟรีสไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อเป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษได้ แต่เกมคอกทอเอ ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อได้เพียงภาษาอังกฤษเท่านั้น ตัวอย่างชื่อที่ตั้งขึ้นมา มีดังนี้

ชื่อที่เป็นภาษาไทย

ตัวอย่างเช่น มูอัตเม็ต สวานารัก เคลิ้ม นมตรามะลิ สัมโอิน้อย แป่ว อสุณขุนศึก โชคิ เมี่ยวจิน ยุคาลิปดัล นูเย็นเจี๊ยบ ยายชวนเล่น แมงวันเดียด สร้อยฟ้าเป็นต้น

ชื่อที่เป็นภาษาอังกฤษ

ตัวอย่างเช่น nismo Paks Juicy alphaX Classic ravena Mancry Romangelo SnowSlam OmiMastiff Oncez ZhyPer aberon Lyon BasZa skip IN2IT IcEcyCooly PowerShark viviinlove zRemarkii MonkeyJam Woodbat TaMzaJunG JEWEL Overbeat miniTeddy เป็นต้น

ชื่อที่ใช้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

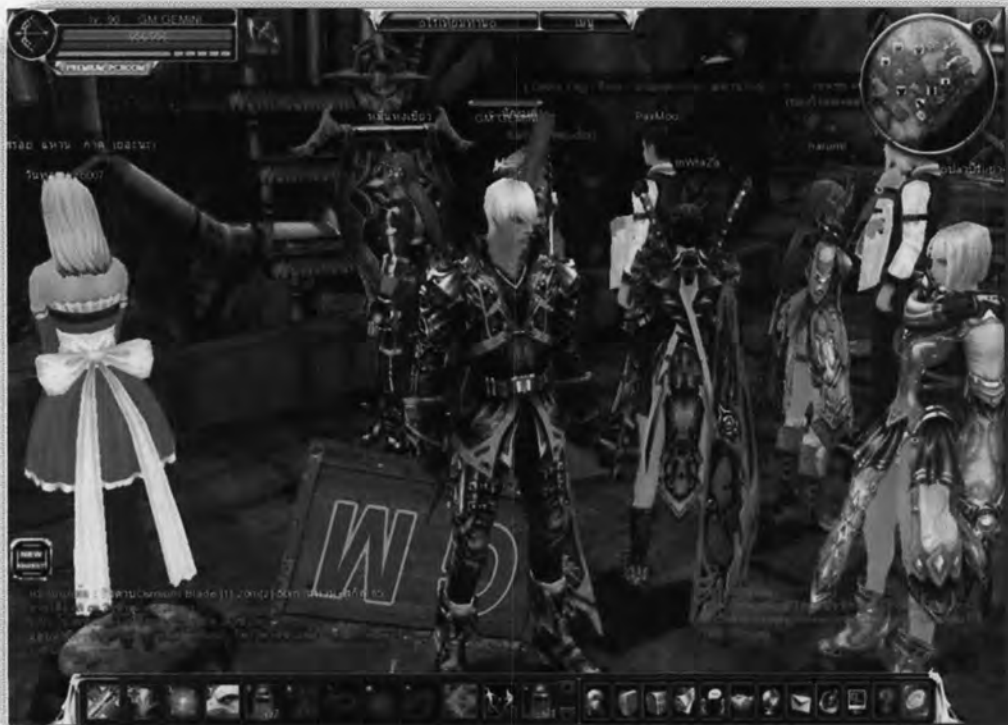
ชื่อที่ใช้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เป็นชื่อที่ผู้เล่นตั้งขึ้นมา โดยนำภาษาไทยมาใช้ร่วมกับภาษาอังกฤษ เกิดเป็นความหมายใหม่ หรือความหมายเดิมในภาษาไทย เนื่องจากผู้เล่นที่เล่นส่วนใหญ่นิยมใช้ภาษาไทย ดังนั้น การตั้งชื่อจึงนิยมตั้งชื่อให้เป็นภาษาไทย แต่ข้อกำหนดของเกมที่ผู้เล่นไม่สามารถตั้งชื่อซ้ำได้ ผู้เล่นจึงนำตัวอักษรภาษาอังกฤษมาใช้แทนตัวอักษรภาษาไทย

ตัวอย่างชื่อที่ใช้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีดังนี้ lloUตุธอ (แอบดูเธอ), lxmี้วคฺจ (เหมียวคฺจ), เป็นไคร (เป็นไคร), วัตุไวไฟ (วัตตุไวไฟ), รักTONG, วอสก้าDunk, KaZPaคฺอຍ, คอริ่น (คอริ่น), นู่งวJ (หนู่งว), LPสุดสวຍ, llสบทรวจ (สบทรวจ), llสบน้oE (สบน้oຍ) เป็นต้น

ในเกมออนไลน์นี้ผู้เล่นสามารถที่จะตั้งชื่อแปลกๆ ประหลาดๆ หรือแตกต่างกันไปได้อย่างหลากหลายมากมาย ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงแล้วเป็นไปได้ยากที่ผู้เล่นจะสามารถใช้ชื่อแบบนั้นได้จริง

2. การกำหนดตัวตนทางด้านกายภาพ

ในเกมคาบาล และฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล จะมีการสร้างตัวตนโดยผู้เล่นสามารถกำหนดลักษณะทางกายภาพได้ตามที่ระบบกำหนดไว้ให้ เช่น ทรงผม สีผม หน้าตา เพศ อาชีพ ตำแหน่ง เป็นต้น แต่สำหรับเกมดอทเอ ผู้เล่นจะใช้เพียงสัญลักษณ์เป็นรูปกองกำลังทหาร หน่วยรบ หรือตัวละครที่อยู่ภายในเกมแทนการสร้างตัวละครของผู้เล่น จะไม่มีการสร้างตัวละครได้เหมือนเช่นเกมคาบาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล



ภาพที่ 7.4 : การกำหนดตัวตนทางด้านกายภาพในเกมคาบาล



ภาพที่ 7.5 : การกำหนดตัวตนทางด้านกายภาพในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่าผู้เล่นที่มีความชำนาญ ทั้งเพศชาย และเพศหญิง จะมีการกำหนดตัวตนทางด้านกายภาพได้หลากหลายกว่าผู้เล่นมือใหม่ เนื่องจากผู้เล่นที่มีความชำนาญแล้ว จะรู้จัก และเข้าใจถึงระบบการเล่นเกมที่มากกว่าผู้เล่นมือใหม่ จึงทำให้สามารถซื้อขาย แลกเปลี่ยน ค้นหา หรือสร้างเครื่องแต่งกาย อาวุธ ได้หลากหลายมากยิ่งขึ้นนอกเหนือจากที่ระบบมีการกำหนดมาให้ในขั้นตอนการกำหนดลักษณะทางกายภาพในครั้งแรกที่เริ่มเล่นเกม

ผู้เล่นที่เข้ามาเล่นเกมสามารถสร้างอัตลักษณ์ต่างๆ ของตนเองได้ตามความต้องการที่จะเป็น ทั้งการสร้างที่มาจากข้อมูลจริงหรือ ข้อมูลที่สร้างขึ้นใหม่ อาจจะเป็นความจริงหรือไม่เป็นความจริงก็ได้ ซึ่งการสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาของผู้เล่น มีปัจจัยเพื่อดึงดูดผู้เล่นคนอื่นๆ หรือเพื่อแสดงออกถึงความสามารถของตนเอง นอกจากนี้ยังเป็นการได้ตอบสนองถึงความต้องการที่ในโลกแห่งความเป็นจริงตนเองไม่สามารถกระทำ หรือเป็นได้ เช่น การสร้างตัวละครให้มีลักษณะที่ดึงดูดใจ รูปร่างหน้าตาดี ในขณะที่ในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นอาจไม่ได้รูปร่างหน้าตาดีก็ได้ หรือการแต่งกายที่มีลักษณะแปลกๆ เช่น ในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นจะสร้างให้ตัวละครมี

ลอยลัก เจาะหู หรือไม่สวมเสื้อ ก็สามารถกระทำได้ ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นอาจเป็นคนเรียบร้อยก็เป็นได้ เป็นต้น

ในการสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์ การเลือกชื่อมีบทบาทสำคัญ เป็นจุดเริ่มที่เห็นได้ชัดที่สุด Myers (1987a) (อ้างถึงใน กฤตยา มุ่งวิชา, 2549) เขียนแสดงไว้ว่าชื่อต่างๆ จะถูกแปลงไปเป็นเครื่องหมายการค้า (Transformed into trademarks) เอาไว้บอกยี่ห้อ ในท่ามกลางสภาวะการสื่อสารที่คลุมเครือไม่รู้ว่าเป็นใคร ระบบ CMC ที่ปกปิดนี้จะเปิดช่องให้ผู้คนได้ตั้งชื่อให้กับตัวเอง

การตั้งชื่อของผู้เล่นจะมีทั้งการตั้งชื่อที่ปกปิดข้อมูลที่แท้จริงส่วนตัว และการตั้งชื่อที่มีลักษณะสอดคล้องกับอัตลักษณ์ที่แท้จริง

งานของ Dannrfer และ Poushinsky (1977) และ Myers (1987b) (อ้างถึงใน กฤตยา มุ่งวิชา, 2549) พบว่าผู้สื่อสารจะให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการปิดบังความจริง รวมทั้งพยายามรักษาความลับโดยระมัดระวังไม่ให้เกิดการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวขึ้น อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สื่อสารพบว่า สาเหตุที่คนไม่เปิดเผยความจริงส่วนตัวไม่ใช่เพราะคนกลัวว่าผู้อื่นจะรู้ความจริง แต่เป็นเพราะการปกปิดเป็นส่วนหนึ่งของมายาอันน่าหลงใหล

“ตั้งชื่อตามใจตนเอง พบเห็นอะไร ชอบอะไรก็นำมาตั้งชื่อ”

(alphaX. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ผมใช้ชื่อว่า Juicy ในเกมทุกเกมที่เล่น ซึ่งไม่มีเหตุผลครับ ใช้มานานแล้วในทุกๆ เกม”

(Juicy. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ตั้งชื่อที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ชื่อที่ชอบ ที่ทำให้ตัวละครมีความเป็นผู้หญิงขึ้นมา”

(BabyBear. สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2552.)

“นำฉายาของตนเองมาตั้งเป็นชื่อ”

(Zweetegg. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2552.)

นอกจากการตั้งชื่อเพื่อปิดบังความจริงแล้ว ผู้เล่นยังใช้การตั้งชื่อจากสิ่งที่ตนเองชอบ ที่ตนเองสนใจ หรือความสะดอกในการพิมพ์ และง่ายต่อการจดจำ เป็นต้น

“ชื่อที่ชอบ หรือชื่อรถที่ชอบ”

(nismo_. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ตั้งชื่อที่ง่ายต่อการพิมพ์”

(Champkab. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2552.)

“ใช้ชื่อตัวละครจากเกม Resident Evil”

(ceRblus. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ใช้ชื่อตัวละครจากการ์ตูน”

(Ikyolshiro. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ตั้งชื่อความหมายดี ๆ ที่คิดเอง หรือชื่อตัวละครฮีโร่ที่ชอบ”

(THE SON. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ตั้งชื่อตามชื่อนักกีฬาชื่อดัง”

(kaka. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ตั้งชื่อที่จดจำง่าย หรือมีความลับส่วนตัวแฝงอยู่”

(-fatman-. สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2552.)

“ใช้ชื่อที่ง่าย ๆ หรือคุ้นเคย เพื่อป้องกันการลืมชื่อ”

(R-F-T. สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2552.)

“ตั้งชื่อที่ง่ายต่อการจดจำ”

(SOMTOM. สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2552.)

“ใช้ชื่อตัวละครจากภาพยนตร์”

(One-Wing[Angel]. สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2552.)

แต่สำหรับผู้เล่นจำนวนหนึ่ง ก็ตั้งใจตั้งชื่อที่มีลักษณะสอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริง เพราะการสื่อสารในสังคมเกมออนไลน์ ผู้เล่นแต่ละคนไม่สามารถเห็นหน้าค่าตาของอีกฝ่าย จึงไม่รู้ลี้กักงวลว่าผู้อื่นจะรู้ข้อมูลส่วนตัวของตนเอง

“ใช้ชื่อเล่นของตนเองมาตั้งชื่อ”

(Paks. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ใช้ชื่อเล่นของตนเองมาตั้งชื่อ”

(Dang 1234. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ใช้ชื่อจากตัวละครในตำนานที่ชื่นชอบ และนำมาดัดแปลงให้เข้ากับตัวเองมากที่สุด”

(infi MazNoParadise. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2552.)

“ใช้ชื่อที่ชอบ จากตัวละครที่ดูดี เพื่อให้เข้ากับรูปแบบของตนเอง”

(ziebreeze. สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2552.)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ข้างต้น สามารถนำมาเขียนเป็นตารางได้ ดังต่อไปนี้

ลักษณะการตั้งชื่อ	เกม	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล
ตั้งชื่อตามใจตนเอง	มี	มี	มี	มี
ตั้งชื่อที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง	มี	มี	มี	มี
นำฉายาของตนเองมาตั้งเป็นชื่อ	มี	มี	มี	มี
ใช้ชื่อรถที่ชอบ	มี	มี	มี	มี
ตั้งชื่อที่ง่ายต่อการพิมพ์	มี	มี	มี	มี
ใช้ชื่อตัวละครจากเกม	มี	มี	มี	มี
ใช้ชื่อตัวละครจากการ์ตูน	มี	มี	มี	มี
ตั้งชื่อความหมายดี ๆ	มี	มี	มี	มี
ตั้งชื่อตามเพื่อนักกีฬาชื่อดัง	มี	มี	มี	มี
ตั้งชื่อที่จดจำง่าย	มี	มี	มี	มี
ใช้ชื่อตัวละครจากภาพยนตร์	มี	มี	มี	มี
ใช้ชื่อเล่นของตนเองมาตั้งชื่อ	มี	มี	มี	มี
ใช้ชื่อจากตัวละครในตำนานที่ชื่นชอบ	มี	มี	มี	มี

ตารางที่ 7.2 : ลักษณะการตั้งชื่อของผู้เล่นเกมออนไลน์

นอกจากนี้ยังพบว่ามีการใช้เครื่องหมาย เพื่อช่วยสร้างความหลากหลายให้กับการสร้างตัวตน โดยเป็นเครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์ที่ใช้กับชุมชนย่อยของตนเอง

จากสัญลักษณ์แห่งเอกลักษณ์ (Sign of identity : Insignia) เป็นสัญลักษณ์ทุกอย่างที่แสดงการยึดปักใจแก่ให้เกาะติดเป็นส่วนหนึ่งของสังคม/กลุ่มสังคมนั้น สามารถนำมาอธิบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์ หมวดหมู่ของสัญลักษณ์ Insignia นี้ได้แก่

- ธง/ตราประจำตระกูล/ตราประจำโรงเรียน/สีประจำมหาวิทยาลัย
ยกตัวอย่างเช่น ตราประจำกิลด์ (ชุมชนย่อย), คลับ (กลุ่มสมาชิก) หรือเผ่า (กลุ่มคน) เป็นต้น
- เครื่องแบบที่แสดงว่าเราเป็นคนของกลุ่มไหน
ยกตัวอย่างเช่น เครื่องแต่งกายของตัวละครแต่ละสายอาชีพ ที่มีความเฉพาะเจาะจง ถ้าเป็นอาชีพใช้เวทมนต์ อาวุธที่ใช้จะเป็นเพียงไม้เท้าศักดิ์สิทธิ์ แต่ถ้าเป็นนักดาบจะมี อาวุธเป็นดาบที่มีขนาดใหญ่ เป็นต้น
- การตกแต่งร่างกาย หน้าตา ทรงผม
ยกตัวอย่างเช่น การสร้างตัวละคร ที่สามารถเลือกทรงผม หน้าตา สีผิว และ เครื่องประดับได้หลากหลาย
- ชื่อ/ชื่อเล่น
ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครจะมีชื่อทุกตัวละคร และชื่อจะไม่สามารถซ้ำกันได้ ซึ่งจะแตกต่างจากโลกแห่งความจริงที่ผู้คนสามารถมีชื่อที่เหมือนกันได้
- เครื่องหมายการค้า/เครื่องหมายประจำร้าน/โลโก้
ยกตัวอย่างเช่น ในการตั้งร้านค้า เพื่อขายไอเทม ก็จะมีการสร้างคำ หรือสัญลักษณ์ พิเศษจากตัวอักษร เพื่อดึงดูดลูกค้า เช่น *0* ทุกอย่าง 199 จ้า ถูกสุดๆ หรือ -* ขาย เลิกเล่น สนใจมาเอาไป เป็นต้น

จากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม ผู้เล่นมักตั้งชื่อให้สอดคล้องกับเพศของตนเอง โดยดูได้จากตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

เพศหญิง เช่น นูมิโกะ, michikojung, Sweet_lemon, angel_ann, lovelygirl_lov, น้องนุ่นคะ และ nuzaaa เป็นต้น

เพศชาย เช่น ToM_PlaY_BoY, olจ้าาem๐๐, เทพน้อยครับ, zZเจ้าชายนิทราZz, aofman110 และ ManCityLion เป็นต้น

ตัวตนที่ปรากฏในสังคมเกมออนไลน์จะเป็นตัวตนแบบ Hidden Self ซึ่งผู้เล่นจะรู้ว่าตัวเองเป็นใคร ในขณะที่ผู้เล่นคนอื่นไม่รู้ ทำให้ผู้เล่นสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่ เพราะในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่สามารถทำได้ เช่น ผู้เล่นเป็นผู้ชาย แต่ในเกมออนไลน์ผู้เล่นอาจจะเล่นตัวละครที่เป็นผู้หญิงก็ได้ เป็นต้น แต่เมื่อใดก็ตามที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นพัฒนาไปจนเกิดความสนิทสนมมากขึ้น ตัวตนแบบ Hidden Self อาจเปลี่ยนไปเป็นตัวตนแบบ Open Self คือเรารู้ คนอื่นรู้ในการสื่อสารซึ่งกันและกันก็ได้

นอกจากนี้ในสังคมเกมออนไลน์ยังมีส่วนช่วยให้ผู้เล่นมีความกล้าที่จะเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงออกมา เพราะในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นไม่สามารถพูดคุย หรืออธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ แต่เมื่อเข้ามาสู่สังคมเกมออนไลน์ ได้เจอเพื่อน หรือผู้เล่นคนอื่นๆ ที่มีความชื่นชอบ หรือนิสัยที่คล้ายกัน มีความเข้าใจซึ่งกันและกัน ก็จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกสบายใจ พร้อมทั้งจะแสดงความเป็นตัวเองออกมา



ภาพที่ 7.6 : ตัวละครที่แสดงถึงตัวตนของผู้เล่นในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

Judith S. Donath จาก MIT Media Lab (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) กล่าวว่าในโลกแห่งความเป็นจริง เรามีนิยามของตัวตนชัดเจน บรรทัดฐานคือ “หนึ่งร่าง หนึ่งอัตลักษณ์” (One body, one identity) แต่ในโลกเสมือนนั้นแตกต่างกัน ไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ บุคคลหนึ่งสามารถแต่งร่างออกเป็นหลายๆ ร่าง (One body, many identities) แล้วแต่ความสามารถว่าบุคคลนั้นจะมีเวลาและพลังงานในการสร้างขึ้นแค่ไหน และคนที่อยู่ในโลกนี้ ก็มีแนวโน้มที่จะปิดบังซ่อนเร้นตัวตนที่แท้จริงไว้ แต่จะสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมา ซึ่งตัวตนเสมือนนี้ (Virtual Identity) ก็ค่อนข้างเปิดเผย เนื่องจากเมื่อเข้ามาอยู่ในสังคม “On-line” เราไม่ได้มีการสนทนาแบบ “Face-to-Face” ไม่ได้เห็นปฏิริยาของคู่สนทนา ก็ไม่ต้องสนใจว่าคนจะคิดอย่างไรกับเรา และไม่ต้องรับผิดชอบต่อจุดยืนของตนเอง ดังนั้น คนที่เข้ามาเล่นในอินเทอร์เน็ตจึงมักจะปกปิดตัวตนที่แท้จริง และแปลงเป็นบุคคลในแบบที่เขาอยากเป็น หรือแบบที่เขาเห็นว่าคนอื่นคิดว่าเขาควรจะเป็น

จากคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์มีลักษณะการสร้างตัวตนที่ปกปิด ข้อมูลที่แท้จริงส่วนตัว การสร้างตัวตนจากสิ่งที่ตนเองชอบ ที่ตนเองสนใจ และมีลักษณะสอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริงในโลกแห่งความเป็นจริง เพราะเมื่อผู้เล่นเข้าสู่เกม ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครหรือตัวตนใหม่ขึ้นมาได้ทันที โดยผู้เล่นสามารถปิดบังความจริงของผู้เล่นได้ โดยที่ผู้เล่นคนอื่นๆ ไม่สามารถรับรู้ได้ เพราะการสนทนาในเกมออนไลน์ เป็นการสนทนาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่การสนทนาแบบเผชิญหน้า ไม่มีการเห็นหน้าค่าตาของอีกฝ่าย ดังนั้นผู้เล่นจะสร้างตัวตนอย่างไรก็ได้ตามที่ต้องการ ยกตัวอย่างเช่น ในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นเป็นเพศชาย แต่เมื่อเข้าสู่เกมออนไลน์ ผู้เล่นสามารถสร้างตัวตนให้เป็นเพศหญิงก็ได้ เป็นต้น

นักจิตวิทยา Carl Jung (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) ได้จัดแบ่งบุคลิกภาพของมนุษย์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. ประเภทเก็บตัว (Introvert) คือบุคคลที่มีโลกส่วนตัวของตนเอง ช่างคิด ช่างฝัน มีจินตนาการสูง ซื่อาย
2. ประเภทกล้าแสดงออก (Extrovert) คือ บุคคลที่ชอบคบหาสมาคมกับบุคคลอื่น รักความสนุกสนาน

ซึ่งในสังคมเกมออนไลน์ พบว่าผู้เล่นมีทั้งประเภทเก็บตัว และประเภทกล้าแสดงออก หรือทั้งสองประเภทในตัวคนเดียว โดยผู้เล่นประเภทเก็บตัวจะมีลักษณะเป็นคนมีโลกของตัวเองสูง ซื่อาย หรืออาจยังไม่มีความชำนาญในเรื่องระบบการเล่น จึงยังไม่สามารถกล้าแสดงออกมากนัก ซึ่งจะตรงข้ามกับผู้เล่นประเภทกล้าแสดงออก ที่มีความคุ้นเคยกับระบบการเล่น มีความชำนาญ และมีความเป็นผู้นำในตัวเอง โดยจะดูได้จากผู้นำหรือหัวหน้าในชุมชนย่อย กลุ่มสมาชิก หรือกลุ่มคนที่มักมีพฤติกรรมแสดงออกที่โดดเด่น และมีความชำนาญในเกมที่ตนเองเล่น เพราะผู้นำจะต้องสามารถตอบคำถามต่างๆ ที่สมาชิกสงสัยได้ หรือสามารถดูแลสมาชิกให้อยู่ในกฎระเบียบ ข้อตกลงที่กำหนดไว้ได้

แต่อย่างไรก็ตาม ในความเป็นจริง ผู้เล่นมีมากกว่า 2 ประเภทที่กล่าวมา โดยผู้เล่นประเภทเก็บตัวอาจกล้าแสดงออกในบางสถานการณ์ ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นประเภทกล้าแสดงออก บางครั้งก็พอใจที่จะอยู่เงียบๆ ตามลำพังเช่นกัน