

ความรุนแรงแบบเนียนและปัญหาจริยธรรมในเกมปิงปอนด์ออนไลน์



นางสาวกฤตยา มุ่งวิชา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อสารมวลชน ภาควิชาสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2549

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE IMPLICIT VIOLENCE AND ETHICAL ISSUE IN “PANGYA” ONLINE GAME

Miss Kittaya Moongwicha



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic year 2006

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ความรุนแรงแบบเนียนและปัญหาจริยธรรมในเกมปิงปองออนไลน์

โดย

นางสาว กฤตยา มุ่งวิชา

สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน


อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ


..... คณะบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุธ เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โอพาร วงศ์บ้านดู่)


..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย)




..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิงรอรอง รามสุค)

สภามหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กฤตยา มุ่งวิชา : ความรุนแรงแนบเนียนและปัญหาจริยธรรมในเกมปิงย่าออนไลน์. (THE IMPLICIT VIOLENCE AND ETHICAL ISSUE IN "PANGYA" ONLINE GAME) อ. ที่ปรึกษา : ผศ.ดร. กิตติ กันภัย, 217 หน้า.

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาด้านความรุนแรงแนบเนียนและเนื้อหาที่ผิดหลักจริยธรรมในเกมปิงย่าออนไลน์ ซึ่งจะศึกษารูปแบบ และเนื้อหา คือ ตัวละคร ฉาก อุปกรณ์พิเศษ สัญลักษณ์พิเศษ กฎกติกาบรรยาย รวมไปถึงโครงสร้างของเกม แก่นเรื่อง และสิ่งที่ผิดหลักจริยธรรม ว่ามีความรุนแรงแนบเนียนและมีสิ่งที่ผิดหลักจริยธรรมปรากฏอยู่หรือไม่อย่างไร ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Textual Analysis)

ผลการวิจัยพบว่าเนื้อหาความรุนแรงแนบเนียนและสิ่งที่ผิดหลักจริยธรรมปรากฏอยู่ในเกมปิงย่าออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1. ในรูปแบบและเนื้อหาของเกม คือ ตัวละครและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ฉาก อุปกรณ์พิเศษ สัญลักษณ์พิเศษ กฎกติกาบรรยาย ซึ่งลักษณะของความรุนแรงที่พบมีทั้งความรุนแรงแนบเนียนและความรุนแรงโจ่งแจ้ง 2. โครงสร้างของเกม และแก่นเรื่องของเกม ซึ่งในโครงสร้างของเกมนั้นจะพบความรุนแรงแนบเนียนที่เรียกว่าความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เกิดจากการแทรกแซงจากระบบทุนจากโลกภายนอก ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันระหว่างผู้เล่น เพราะเกมเน้นในเรื่องธุรกิจและคิดหาผลประโยชน์และชูกำไรอยู่เหนือสิ่งอื่นใด โดยไม่สนใจว่าจะเกิดความยุติธรรมขึ้นภายในสังคมของเกมปิงย่าออนไลน์ ซึ่งส่งผลให้เกิดการผิดหลักจริยธรรมตามมา 3. พบการกระทำและพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรมภายในเกมปิงย่า อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการกระทำที่มีความรุนแรง และความเห็นแก่ตัว ความโลภ และการอยากที่จะเอาชนะของผู้เล่น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบความรุนแรงในหลาย ๆ ด้าน ที่เป็นความรุนแรงแนบเนียนโดยการแฝงความหมายที่รุนแรงลงไปในสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในส่วนที่เป็นองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมอีกด้วย

ภาควิชา.....การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่อนิติศ..... 
สาขาวิชา.....การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..... 
ปีการศึกษา 2549

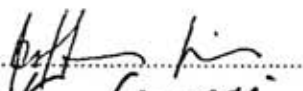
4885054828 : MAJOR MASS COMMUNICATION


KEY WORD: IMPLICIT VIOLENCE / ETHICAL / PANGYA / ONLINE GAME

KITTAYA MOONGWICHA : IMPLICIT VIOLENCE AND ETHICAL ISSUE IN "PANGYA"
ONLINE GAME. THESIS ADVISOR : ASST. PROF. KITTI GUNPAI, Ph.D, 217 pp.

This thesis aimed to investigate the implicit violence and ethical issues surrounding the *Pangya* online game. The characters, settings, special equipment, special symbols, playing rules, the game structure as well as its theme were studied to see whether, and to what extent, the game has implicit violence and can be considered unethical. Data was collected by participant observation and examined using textual analysis.

The findings showed that the *Pangya* online game contained implicit violence and was unethical in the following aspects: 1) the nature and contents of the game (i.e. the characters and their interaction settings, special equipment, special symbols, and playing rules). Both implicit and explicit violence were found in this aspect of the game; 2) the game structure and theme. The former seemed to contain implicit violence called "structural violence" stemming from interference from the world of capitalism. As a result, inequality among the players occurred because the game focused on business matters, looking towards their own self-interests, and profits were favored over everything else. Injustice in the *Pangya* online world was ignored; 3) unethical deeds resulting from violence, selfishness, greed, and the desire to beat others. In addition, the researcher also found implicit violence in many aspects which were embedded in many symbols of the game's components.

Department.....Mass Communication.... Student's signature.....

Field of study.....Mass Communication.... Advisor's signature.....

Academic year 2006

กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร. กิตติ กันภัย เป็นอย่างยิ่ง ที่ให้ความช่วยเหลือโดยกรุณารับเป็นที่ปรึกษา และช่วยชี้แนะแนวทางและให้คำปรึกษารวมถึงการปรับแก้ข้อผิดพลาดทุกครั้งที่ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มาโดยตลอด คณะกรรมการทุกท่านที่ช่วยกรุณาตรวจความเรียบร้อยและให้ข้อชี้แนะ รวมถึงพี่ๆ ที่ช่วยให้คำแนะนำเรื่องการเดินเอกสารต่าง ๆ ที่จะอำนวยความสะดวกให้กับตัวผู้วิจัยเองด้วย

ทั้งนี้ ต้องขอบพระคุณบิดามารดาของผู้วิจัยและเพื่อน ๆ ที่คอยให้กำลังใจเสมอมา จึงทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี และหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้อื่นต่อไป ขอขอบพระคุณค่ะ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามนำวิจัย.....	9
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	9
1.4 ข้อยสันนิษฐาน.....	10
1.5 นิยามศัพท์.....	10
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
บทที่ 2 ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
2.1 แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์.....	12
2.2 แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์.....	17
2.3 ทฤษฎีความรุนแรง.....	21
2.4 แนวคิดเรื่องจริยธรรมและศีลธรรม รวมทั้งพฤติกรรมที่ควรเว้นและควรปฏิบัติ.....	30
2.5 ทฤษฎีสัญญาวิทยา.....	34
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	40
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	47
3.1 ขอบเขตของการศึกษา.....	47
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	47
3.3 วิธีการเก็บข้อมูล.....	48
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
3.5 การนำเสนอข้อมูล.....	55
บทที่ 4 ความรุนแรงแบบเนียนในเกมบิงย่าออนไลน์.....	57
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงแบบเนียนทางกายภาพหรือเชิง	

พฤติกรรม.....	57
4.1.1 การวิเคราะห์ตัวละครและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร.....	57
4.1.1.1 ตัวละครนุรี.....	57
4.1.1.2 ตัวละครฮานะ.....	62
4.1.1.3 ตัวละครกุ.....	66
4.1.1.4 ตัวละครเซซึเลีย.....	70
4.1.1.5 ตัวละครอาเธอร์.....	74
4.1.1.6 ตัวละครแม็กซ์.....	78
4.1.1.7 ตัวละครอาริน.....	82
4.1.2 การวิเคราะห์ฉาก.....	89
4.1.2.1 สนามBlueLagoon.....	89
4.1.2.2 สนาม Blue Water.....	90
4.1.2.3 สนาม Sepia Wind.....	90
4.1.2.4 สนาม Wind Hill.....	91
4.1.2.5 สนาม Wiz Wiz.....	91
4.1.2.6 สนาม Bluemoon.....	92
4.1.2.7 สนาม West Wiz.....	92
4.1.2.8 สนาม Silvia Cannon.....	92
4.1.2.9 สนาม White Wiz.....	93
4.1.2.10 สนาม Ice Cannon.....	93
4.1.2.11 สนาม Shining Sand.....	94
4.1.2.12 สนาม Ping Wind.....	94
4.1.3 การวิเคราะห์อุปกรณ์พิเศษและสัญลักษณ์พิเศษ.....	96
4.1.3.1 ไม้กอล์ฟ.....	96
4.1.3.2 ลูกกอล์ฟ.....	98
4.1.3.3 ยาวีพิเศษ.....	99
4.1.3.4 เสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครแต่ละตัว.....	102
4.1.3.5 แกดดี้.....	173
4.1.4 การวิเคราะห์การใช้ไอโมติคอน.....	176
4.1.5 การวิเคราะห์ชุดของกฎกติกา มารยาทในการเล่น.....	183
4.1.5.1 กฎการสื่อสาร.....	183

4.1.5.2	กฎความสามารถ.....	184
4.1.5.3	กฎของประเภทการเล่น.....	185
4.1.5.4	กฎที่ผู้เล่นกำหนดขึ้นเอง.....	187
4.2	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงแบบแนบเนียนเชิงโครงสร้าง.....	190
4.2.1	การวิเคราะห์โครงสร้างของเกม.....	190
4.2.1.1	โครงสร้างโดยรวมของเกม.....	190
4.2.1.2	แก่นเรื่องของเกม.....	194
4.2.2	การวิเคราะห์ชุดของกฎกติกาการยาท.....	195
4.2.2.1	กฎการดำรงอยู่ หรือกฎการเล่น.....	195
4.2.2.2	กฎการแลกเปลี่ยน.....	198
4.3	ผลการวิเคราะห์ความรุนแรงระหว่างความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งและความรุนแรงแบบแนบเนียน.....	199
4.3.1	ตัวละคร.....	199
4.3.2	ฉาก.....	200
4.3.3	อุปกรณ์พิเศษ.....	200
4.3.4	ชุดของกฎกติกาการยาท.....	201
4.3.5	โครงสร้างของเกม.....	202
4.3.6	แก่นเรื่องของเกม.....	202
บทที่ 5	สรุปและอภิปรายผล.....	205
5.1	สรุปผลการวิจัย.....	205
5.2	อภิปรายผล.....	210
5.3	ข้อเสนอแนะ.....	212
5.4	ข้อจำกัดของการวิจัย.....	213
	รายการอ้างอิง.....	214
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	217

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 3.1 : แสดงตัวอย่างตารางการเก็บข้อมูลตัวละคร.....	48
ตารางที่ 3.2 : แสดงตัวอย่างตารางการเก็บข้อมูลอุปกรณ์พิเศษ.....	49
ตารางที่ 3.3 : แสดงตัวอย่างตารางการเก็บข้อมูลพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร.....	49
ตารางที่ 3.4 : แสดงตัวอย่างตารางการเก็บข้อมูลสัญลักษณ์พิเศษ.....	50
ตารางที่ 3.5 : แสดงตัวอย่างตารางการบันทึกเวลาในเก็บข้อมูล.....	50
ตารางที่ 3.6 : แสดงแบบเกณฑ์ในการวัดเรื่องความรุนแรงทางกายภาพ.....	53
ตารางที่ 3.7 : แสดงแบบเกณฑ์ในการวัดเรื่องความรุนแรงเชิงโครงสร้าง.....	54
ตารางที่ 4.1 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครนุริกับตัวละครอื่น ๆ	60
ตารางที่ 4.2 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครฮานะกับตัวละครอื่น ๆ.....	64
ตารางที่ 4.3 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครคูกับตัวละครอื่น ๆ.....	68
ตารางที่ 4.4 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเซซึเลียกับตัวละครอื่น ๆ.....	72
ตารางที่ 4.5 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครอาเธอร์กับตัวละครอื่น ๆ.....	76
ตารางที่ 4.6 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแม็กซ์กับตัวละครอื่น ๆ.....	81
ตารางที่ 4.7 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครอารินกับตัวละครอื่น ๆ.....	85
ตารางที่ 4.8 : ตารางแสดงรายละเอียดของไม้กอล์ฟ.....	96
ตารางที่ 4.9 : ตารางแสดงรายละเอียดของลูกกอล์ฟ.....	98
ตารางที่ 4.10 : ตารางแสดงรายละเอียดของยาวิเศษ.....	99
ตารางที่ 4.11 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครนุริ.....	102
ตารางที่ 4.12 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครฮานะ.....	112
ตารางที่ 4.13 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครคู.....	123
ตารางที่ 4.4 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครเซซึเลีย.....	132
ตารางที่ 4.15 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครอาเธอร์.....	144
ตารางที่ 4.16 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครแม็กซ์.....	154
ตารางที่ 4.17 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครอาริน.....	162
ตารางที่ 4.18 : ตารางแสดงรายละเอียดของแคคตัส.....	173
ตารางที่ 4.19 : ตารางแสดงรายละเอียดของอีโมติคอน.....	178
ตารางที่ 4.20 : ตารางการคิดคะแนน.....	196

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 1.1 : ภาพตัวอย่างของเกมปิงยาออนไลน์.....	4
ภาพที่ 1.2 : ภาพแสดงความรุนแรงในเกมปิงยาออนไลน์.....	9
ภาพที่ 2.1 : ภาพแสดงองค์ประกอบของสัญญาณ.....	35
ภาพที่ 4.1 : แสดงตัวละครนุรี.....	57
ภาพที่ 4.2 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครนุรีเมื่อได้แต้มพาร์.....	58
ภาพที่ 4.3 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครนุรีเมื่อได้แต้มเบอร์ดี.....	59
ภาพที่ 4.4 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครนุรีเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล.....	59
ภาพที่ 4.5 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครนุรีเมื่อได้แต้มโฮลอินวัน.....	59
ภาพที่ 4.6 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครนุรีเมื่อได้แต้มโบกี้.....	60
ภาพที่ 4.7 : แสดงตัวละครฮานะ.....	62
ภาพที่ 4.8 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครฮานะเมื่อได้แต้มเบอร์ดี.....	62
ภาพที่ 4.9 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครฮานะเมื่อได้แต้มพาร์.....	63
ภาพที่ 4.10 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครฮานะเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล.....	63
ภาพที่ 4.11 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครฮานะเมื่อได้แต้มโฮลอินวัน.....	64
ภาพที่ 4.12 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครฮานะเมื่อได้แต้มโบกี้.....	64
ภาพที่ 4.13 : แสดงตัวละครคู.....	66
ภาพที่ 4.14 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครคูเมื่อได้แต้มเบอร์ดี.....	66
ภาพที่ 4.15 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครคูเมื่อได้แต้มพาร์.....	67
ภาพที่ 4.16 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครคูเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล.....	67
ภาพที่ 4.17 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครคูเมื่อได้แต้มโฮลอินวัน.....	68
ภาพที่ 4.18 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครคูเมื่อได้แต้มโบกี้.....	68
ภาพที่ 4.19 : แสดงตัวละครเซซึเลีย.....	70
ภาพที่ 4.20 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครเซซึเลียเมื่อได้แต้มเบอร์ดี.....	70
ภาพที่ 4.21 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครเซซึเลียเมื่อได้แต้มพาร์.....	71
ภาพที่ 4.22 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครเซซึเลียเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล.....	71
ภาพที่ 4.23 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครเซซึเลียเมื่อได้แต้มโฮลอินวัน.....	72
ภาพที่ 4.24 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครเซซึเลียเมื่อได้แต้มโบกี้.....	72
ภาพที่ 4.25 : แสดงตัวละครอาเธอร์.....	74

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 4.26 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอาเธอร์เมื่อ ได้เต็มเบอร์ดี้.....	74
ภาพที่ 4.27 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอาเธอร์เมื่อ ได้เต็มพาร์.....	75
ภาพที่ 4.28 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอาเธอร์เมื่อ ได้เต็มอีเกิ้ล.....	75
ภาพที่ 4.29 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอาเธอร์เมื่อ ได้เต็มโฮลอินวัน.....	76
ภาพที่ 4.30 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอาเธอร์เมื่อ ได้เต็ม โบกี้.....	76
ภาพที่ 4.31 : แสดงตัวละครแม็กซ์.....	78
ภาพที่ 4.32 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครแม็กซ์เมื่อ ได้เต็มเบอร์ดี้.....	79
ภาพที่ 4.33 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครแม็กซ์เมื่อ ได้เต็มพาร์.....	79
ภาพที่ 4.34 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครแม็กซ์เมื่อ ได้เต็มอีเกิ้ล.....	80
ภาพที่ 4.35 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครแม็กซ์เมื่อ ได้เต็ม โฮลอินวัน.....	80
ภาพที่ 4.36 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครแม็กซ์เมื่อ ได้เต็ม โบกี้.....	81
ภาพที่ 4.37 : แสดงตัวละครอริน.....	82
ภาพที่ 4.38 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอรินเมื่อ ได้เต็มเบอร์ดี้.....	83
ภาพที่ 4.39 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอรินเมื่อ ได้เต็มพาร์.....	84
ภาพที่ 4.40 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอรินเมื่อ ได้เต็มอีเกิ้ล.....	84
ภาพที่ 4.41 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอรินเมื่อ ได้เต็ม โฮลอินวัน.....	85
ภาพที่ 4.42 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอรินเมื่อ ได้เต็ม โบกี้.....	85
ภาพที่ 4.43 : แสดงภาพฉากสนาม Blue Lagoon.....	89
ภาพที่ 4.44 : แสดงภาพฉากสนาม Blue Water.....	90
ภาพที่ 4.45 : แสดงภาพฉากสนาม Sepia Wind.....	90
ภาพที่ 4.46 : แสดงภาพฉากสนาม Wind Hill.....	91
ภาพที่ 4.47 : แสดงภาพฉากสนาม Wiz Wiz.....	91
ภาพที่ 4.48 : แสดงภาพฉากสนาม Blue moon.....	92
ภาพที่ 4.49 : แสดงภาพฉากสนาม West Wiz.....	92
ภาพที่ 4.50 : แสดงภาพฉากสนาม Silvia Cannon.....	92
ภาพที่ 4.51 : แสดงภาพฉากสนาม White Wiz.....	93
ภาพที่ 4.52 : แสดงภาพฉากสนาม Ice Cannon.....	93
ภาพที่ 4.53 : แสดงภาพฉากสนาม Shining Sand.....	94
ภาพที่ 4.54 : แสดงภาพฉากสนาม Ping Wind.....	94

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 4.55 : ภาพแสดงกฎกติกาความสามารถ.....	185
ภาพที่ 4.56 : ภาพแสดงโครงสร้างโดยรวมของเกม.....	190
ภาพที่ 4.57 : แสดงภาพไอคอนของผู้เล่น.....	191
ภาพที่ 4.58 : ภาพแสดงกฎการดำรงอยู่หรือกฎการเล่น.....	196
ภาพที่ 4.59 : ภาพแสดงการคิดคะแนนในเกมปิงปอนด์ออนไลน์.....	197



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เทคโนโลยีได้เข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนและมีบทบาทอย่างยิ่ง โดยไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ แต่เทคโนโลยีมีทั้งผลดีและผลเสีย ขึ้นอยู่กับว่าผู้ใช้เล็งเห็นประโยชน์และนำเอาคุณประโยชน์ของเทคโนโลยีนั้นออกมาใช้ได้อย่างเต็มที่หรือไม่

คอมพิวเตอร์ก็เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นมาจากเทคโนโลยี เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่ต้องผ่านกระบวนการทดลองและเรียนรู้ ซึ่งต้องอาศัยทักษะความชำนาญจึงจะสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เราปฏิเสธไม่ได้เลยว่าคอมพิวเตอร์กลายเป็นเทคโนโลยีที่จำเป็นทั้งต่อองค์กรธุรกิจและตลอดจนองค์กรการศึกษา เพราะแม้แต่ในโรงเรียนเอง ระบบการเรียนการสอนก็เริ่มให้คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทเพิ่มขึ้น ความแพร่หลายด้านคอมพิวเตอร์ของผู้คนทำให้เด็กและเยาวชนรุ่นใหม่มีความตื่นตัวต่อการใช้คอมพิวเตอร์ และด้วยความพร้อมทางการรับรู้และการเรียนรู้โดยวัยแล้ว ประกอบกับการออกแบบมาให้ง่ายกับการใช้งานของคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน เด็กจึงรับการใช้คอมพิวเตอร์ได้โดยง่าย

นอกจากคอมพิวเตอร์จะมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้แล้ว ยังมีประโยชน์ในด้านการสืบค้น การเก็บข้อมูล และอื่น ๆ อีกมากมาย การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการบันเทิงก็เป็นการใช้ประโยชน์อีกด้านหนึ่งจากคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมเป็นส่วนใหญ่จากเด็กและเยาวชน แต่การใช้คอมพิวเตอร์นั้นนอกจากต้องมีความรู้พื้นฐานในการใช้แล้ว ยังต้องมีเงิน เพราะคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่ยังค่อนข้างแพงในบ้านเรา หรือแม้จะไม่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตัวเอง หรือสามารถใช้ได้ตามร้านค้าทั่วไปที่เปิดให้ใช้บริการ แต่ทางร้านก็จะคิดค่าบริการตามอัตราที่ร้านกำหนด ดังนั้นเยาวชนส่วนใหญ่ยังขาดความพร้อมในด้านการใช้คอมพิวเตอร์อย่างแท้จริง และตกเป็นเหยื่อของความรู้ไม่เท่าทันเทคโนโลยี ทำให้เกิดปัญหาในด้านต่าง ๆ ตามมา

เกมออนไลน์เป็นพัฒนาการของการใช้คอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งเพื่อความบันเทิง ซึ่งถูกพัฒนามาตั้งแต่เป็นสื่อที่ใช้เล่นกับโทรทัศน์ เมื่อมาถึงยุคของสื่อคอมพิวเตอร์เกมก็ได้พัฒนามาเพื่อให้สามารถเล่นได้และยังดีกว่าด้วยซ้ำไป เพราะความสามารถของคอมพิวเตอร์ดูเหมือนจะยิ่งช่วยสนับสนุนให้เกมมีความสนุกสนาน ชวนให้เพลิดเพลินยิ่งกว่าแต่ก่อน เกมถูกพัฒนามาจนถึงขั้นที่เกิดการเชื่อมต่อในเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถเล่นเกมกับผู้เล่นที่เชื่อมต่ออยู่ในระยะเวลาเดียวกัน โดยผู้เล่นไม่ได้เล่นกับเครื่อง หรือกับคอมพิวเตอร์อีกต่อไป ผู้เล่นสามารถเล่นกับผู้เล่นอื่น ๆ ที่เชื่อมต่อเข้าสู่ระบบเหมือนกันได้ เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ระบบอินเทอร์เน็ตนี้เป็น

ตัวกลางเชื่อมโลกและผู้เล่นต่างพื้นที่เข้าหากันรวมเรียกว่า เกมออนไลน์ ปัจจุบันเกมออนไลน์ได้ถูกพัฒนาโดยระบบของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้มีภาพมีกราฟฟิกที่สดใสสวยงาม ตลอดจนมีเนื้อหาของเกมที่พัฒนาไปตลอดเวลาเป็นเกมที่เล่นได้ไม่มีวันจบ เกมออนไลน์จึงเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันหลายคน จนทำให้เกิดสังคมใหม่ขึ้นในเกมออนไลน์ กล่าวคือเพียงมีเครื่องคอมพิวเตอร์และเชื่อมต่อเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต ก็สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ตามต้องการ แต่พัฒนาการนี้ก็ดูเหมือนจะเหมาะกับกลุ่มคนที่มีความว่าง และมีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะเล่น เพราะการเล่นเกมนอนไลน์นั้นหากเล่นด้วยความมีสติยังคงคิด (เช่นไม่โลกจนเกินไป รู้จักประมาณตน) และมีวินัยต่อตนเองแล้ว (เช่นรู้จักเวลา ไม่หมกมุ่นจนลืมภาระที่มีอยู่) การเล่นเกมออนไลน์จะมีค่าอย่างมากต่อพัฒนาการทางความคิดรวมถึงความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเด็กและเยาวชน

กล่าวย้อนไปในยุคของเกมคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์ในยุคแรก ๆ เองนั้นก็ยังมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทยมานานอยู่แล้ว เกิดปัญหาต่าง ๆ มากมายระหว่างเด็กและตัวเกม หนึ่งในปัญหานั้นก็คือปัญหาเรื่องความรุนแรงที่แฝงมากับเกมคอมพิวเตอร์ ก่อให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับจริยธรรมของผู้เล่น ผู้เล่นมีความก้าวร้าวรุนแรง เด็กไม่เชื่อฟังผู้ใหญ่ทำให้เกิดปัญหาความขัดแย้งกันภายในครอบครัวของผู้เล่นตามมาจนเกิดเป็นปัญหาสังคม พอมาถึงปัจจุบันความแพร่หลายของการใช้อินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีมากขึ้น บางครั้งเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเกิดความเพลิดเพลิน รวมถึงการเล่นเกมที่ไม่มีกำหนดเวลาเปิดปิด สามารถเล่นได้ตลอดเวลา ก็ทำให้ผู้เล่นได้ตัดตัวเองออกจากสังคมภายนอก เล่นเกมจนลืมเวลา ไม่กระทำการกิจต่าง ๆ ประจำวันที่ต้องทำ ยกตัวอย่างเช่น เด็กหนีเรียนไปเล่นเกมออนไลน์ หรือการเล่นแต่เกมแล้วไม่ยอมกินข้าวไม่ได้พักผ่อน จนกระทบไปถึงสุขภาพ เป็นต้น

แต่อย่างไรก็ตามปัญหาที่เกิดขึ้นเหล่านี้ ก็ยังไม่สามารถระบุได้ว่าเกิดจากเกมออนไลน์ล้วน ๆ ยังมีบริบทต่าง ๆ ทางสังคมที่ยังต้องพิจารณาถึง แต่ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์นั้นก็ยังคงมีอยู่ คือเรื่องของความก้าวร้าวรุนแรง ทั้งจากผู้เล่นและผู้ผลิต ซึ่งตกอยู่ในเนื้อหาของเกมออนไลน์ ที่มีการแข่งขัน มีเป้าหมาย และยังสามารถบันทึกข้อมูลเอาไว้เล่นได้ภายหลัง ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุก ตื่นเต้นท้าทาย เพราะสามารถโต้ตอบกับเกมที่กำลังเล่นอยู่ได้ กล่าวคือตัวเกมเป็นสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเครื่องเล่น หรือผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เข้ามาออนไลน์ได้ด้วย ทำให้เกิดการซึมซับความรุนแรงจากเกมนั้นไปโดยไม่รู้ตัว

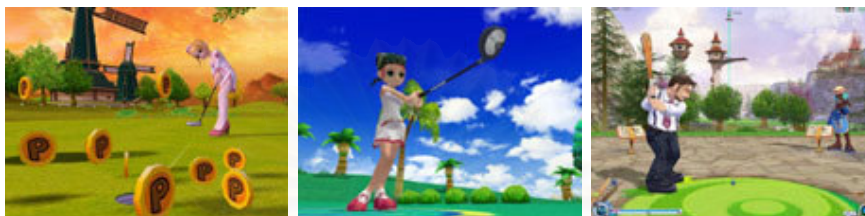
ย้อนไปในตอนที่วิดีโอเกมกำลังได้รับความนิยม ความรุนแรงจากวิดีโอเกมก็มีเพิ่มขึ้นมาตามลำดับ วิดีโอเกมในทศวรรษ 1990 ที่ขายดีส่วนใหญ่จะมีผู้เล่นเกมเป็นเด็ก และเกมเหล่านี้ ก็มักจะเกี่ยวกับการต่อสู้กัน ในบรรดาเกมต่าง ๆ เกมที่เป็นเรื่องเทพนิยายและความรุนแรงระหว่างคน มีมากถึงร้อยละ 50 ขณะที่เกมความรุนแรงจากการแข่งกีฬา มีเพียงร้อยละ 15

จากการศึกษาวิจัยพบว่าคนที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงจะได้รับผลเหมือนคนที่ดูโทรทัศน์ที่มีความรุนแรง คือตอบโต้ด้วยความรุนแรง เปิดโอกาสให้เข้าถึงความคิดที่รุนแรง และความรู้สึกที่รุนแรงมากขึ้น ได้รับรู้พฤติกรรมความรุนแรงและเพิ่มความคิดเกี่ยวกับความโหดร้ายของโลกจริง ๆ แต่ก็ยังมีข้อแตกต่างระหว่างของความก้าวร้าวที่ได้รับจากการเล่นวิดีโอเกมกับการดูโทรทัศน์คือ การเล่นเกมมีส่วนก่อให้เกิดพฤติกรรมความก้าวร้าวมากกว่าสื่ออื่น ๆ ด้วย เหตุว่าขณะดูโทรทัศน์นั้น เด็กหรือผู้ชมจะเป็นฝ่ายรับรู้อย่างเดียว ขณะที่การเล่นเกมวิดีโอ นั้น เด็กหรือผู้เล่นจะมีปฏิริยาโต้ตอบในทันที ผู้เล่นจึงไม่เพียงรับรู้ความรุนแรงในเหตุการณ์ แต่จะเข้าไปร่วมอยู่ในเหตุการณ์ด้วย

ทั้งนี้ความก้าวร้าวรุนแรงที่เกิดขึ้นต้องศึกษาไปถึงระบบและกฎกติกาของเกมด้วยดังนั้นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกเกมออนไลน์ขึ้นมาเกมหนึ่งเพื่อทำการศึกษา ทั้งนี้หาสาระของเกมและผู้เล่น

ความรุนแรงที่อยู่ภายในเกมนี้ อาจจะไปกระตุ้นความก้าวร้าวรุนแรงที่อยู่ภายในตัวผู้เล่น เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่มีการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวละครอยู่มาก และค่อนข้างมีความเสมือนจริง ผู้เล่นอาจซึมซับความรุนแรงนั้นผ่านเกมโดยไม่รู้ตัว ยิ่งเล่นเป็นเวลานานและบ่อยครั้งติดต่อกัน ก็ยิ่งซึมซับได้มากจนในที่สุดไม่สามารถแยกแยะโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกในเกมออนไลน์ได้ ผู้เล่นอาจคิดว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเกมสามารถกระทำได้จริง และแสดงออกมาในโลกแห่งความเป็นจริง แต่เนื่องจากยังไม่มีข้อพิสูจน์ใด ๆ ว่า ความก้าวร้าวรุนแรงที่เกิดขึ้นในผู้เล่น โดยเฉพาะที่เป็นเด็กและเยาวชนนั้น เกิดจากการเล่นเกมประเภทที่มีความรุนแรงล้วน ๆ ผู้วิจัยจะยังไม่ขอกกล่าวสรุป แต่ก็มีงานวิจัยของต่างประเทศ และบทความหลายชิ้นที่ต้องการพิสูจน์ในแง่มุมนี้ ซึ่งความรุนแรงที่อยู่ภายในเกมนี้ สามารถแบ่งออกเป็นสองประเภท คือความรุนแรงทางกายภาพ และความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ความรุนแรงทางกายภาพคือ ความรุนแรงที่แสดงออกอย่างชัดเจน เช่น การรังแกผู้อื่นให้ได้รับความเจ็บช้ำทั้งทางกายและใจ การขโมย การโจรมดี การสงครามเป็นต้น ส่วนความรุนแรงเชิงโครงสร้าง คือความรุนแรงที่ไม่แสดงออกมาให้เห็น แต่เป็นการสร้างความปั่นป่วนเดือดร้อนให้แก่สังคมหรือองค์กรขนาดใหญ่ได้ เช่น การปั่นหุ้น การหนีภาษี การฉ้อโกงอย่างเนบเนียนอย่างการค้าแบบแชร์ลูกโซ่ เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าความรุนแรงทั้งสองประเภทนี้ล้วนแล้วแต่ปนอยู่ในเนื้อหาของเกมออนไลน์แทบทั้งสิ้น หากเป็นความรุนแรงทางกายภาพเราสามารถมองเห็นความรุนแรงนั้นได้ และยังสามารถควบคุมตนเองให้ไม่ยอมรับความรุนแรงเหล่านั้น แต่ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ซึ่งยากจะมองเห็น ในเกมออนไลน์นั้น ผู้วิจัยขอเรียกว่า ความรุนแรงเนบเนียนที่แอบแฝงอยู่ ยากต่อการมองเห็นได้อย่างชัดเจน ความรุนแรงนั้นแฝงมากับสัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ ภายในเกม ซึ่งหากมองอย่างผิวเผินแล้วจะเห็นว่าเกมนี้ไม่มีความรุนแรง และด้วยเหตุนี้เอง ผู้วิจัยเห็นว่าการไม่รู้ว่าเกมมีความรุนแรงแอบแฝงอยู่นั้น

อันตรายต่อความรุนแรงที่เปิดเผยมากนัก เพราะไม่รู้ที่เราได้สัมผัสกับความรุนแรงนั้นเข้าไปเมื่อไหร่ และอาจเห็นว่าความรุนแรงนั้นถูกต้อง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกเกมขึ้นมาเกมหนึ่ง เพื่อศึกษาหาความรุนแรงที่ซ่อนอยู่ภายใน ก็คือ เกมปิงย่าออนไลน์



ภาพที่ 1.1 : ภาพตัวอย่างของเกมปิงย่าออนไลน์

เกมปิงย่าออนไลน์

ปิงย่า (ภาษาเกาหลี: 팡야; ภาษาอังกฤษ: PangYa) คือเกมกอล์ฟแฟนตาซีออนไลน์ ออกแบบโดยบริษัทเกาหลีชื่อ NtreevSoft รูปแบบการเล่นจะเป็นเกมกอล์ฟ บนคอมพิวเตอร์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต รูปแบบของเกมได้รับอิทธิพลมาจากเกม มินนะ โนะกอล์ฟ ของญี่ปุ่นจากเครื่องเพลย์สเตชัน เป็นเกมกอล์ฟประเภท 3 จังหวะซึ่งมีต้นแบบมาจาก Nintendo Golf ในปีพ.ศ. 2527 หรือมาริโอกอล์ฟในเวลาต่อมา ปัจจุบันปิงย่ามีเซิร์ฟเวอร์ในประเทศเกาหลีใต้ ญี่ปุ่น ไทย บราซิล อินโดนีเซีย ใต้หวัน จีน สิงคโปร์ (ให้บริการเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ใช้ชื่อว่า PangYaSEA) และสหรัฐอเมริกา (ใช้ชื่อว่า Albatross18) ระบบของเกมสามารถดาวน์โหลดได้ฟรีจากเว็บไซต์ของทางบริษัท โดยการโหลดเกมและเล่นเกมทั้งหมดจะให้บริการฟรี อย่างไรก็ตามสิ่งของในเกมบางชนิดจำเป็นต้องใช้เงินในหน่วย "ลูกกอล์ฟ" ในการซื้อ ซึ่งแลกมาจากเงินจริง เพื่อเพิ่มความสามารถของตัวละคร (เช่น พลังการตีลูก การควบคุมลูก) ระบบลูกกอล์ฟมีในเซิร์ฟเวอร์ปิงย่าส่วนใหญ่ (ในปิงย่าเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ใช้ระบบ A-Cash ของเอเชียซอฟท์ แต่ก็ไม่มี ความแตกต่างกันมากนัก) ปิงย่าได้มีการทำใหม่สำหรับเครื่องเล่นเกม นินเทนโด วี ในชื่อ ซูเปอร์สวิงกอล์ฟ (Super Swing Golf) จัดทำโดย NtreevSoft และ เทคโม ออกวางจำหน่ายในญี่ปุ่นวันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2549

เกมปิงย่าออนไลน์ เป็นเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน จากข้อมูลของทางบริษัทเกม มีผู้เล่นที่เป็นสมาชิกในเกมนี้กว่า 3 ล้านคน และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอีก

ในแง่ของความรุนแรงซ่อนเร้นที่แอบแฝงอยู่ในเกมปิงย่านั้น อยู่ในรูปของความน่ารัก สดใส ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าความรุนแรงประเภทนี้มีผลกระทบต่อผู้เล่นอย่างไม่รู้เนื้อรู้ตัวเพราะมีความแนบเนียนจนทำให้รู้สึกว่าการนี้ไม่ได้ก่อให้เกิดปัญหาเรื่องความรุนแรง แต่อาจจะก่อให้เกิดปัญหาขึ้นมาได้อย่างที่เราไม่ทันจะสังเกตเห็นได้ มีความอันตรายยิ่งกว่าความรุนแรงที่เปิดเผย

ดังเช่นในเกมประเภทการต่อสู้ทั่ว ๆ ไป ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกเกมบิงย่าออนไลน์นี้ขึ้นมาศึกษาเพื่อวิเคราะห์ความรุนแรงที่แอบแฝงอยู่อย่างแนบเนียนนั้นมีลักษณะอย่างไร และมีกลวิธีเช่นไร

เนื้อหาของเกมบิงย่าออนไลน์นั้น โดยหลักแล้วเป็นเกมประเภทเกมกีฬา ที่มีกฎกติกาการแข่งขันแบบเสมือนจริง มีรูปแบบตัวละครที่น่ารักสดใส ไม่มีการกระทบกระทั่งกันระหว่างตัวละคร กล่าวคือไม่ใช่เกมประเภทการต่อสู้รุนแรง แต่ก็ยังเป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอยากแข่งขัน และต้องการที่จะชนะได้โดยทุกวิถีทางเช่นกัน รวมไปถึงความรุนแรงที่แอบแฝงมาด้วยสัญลักษณ์พิเศษ อุปกรณ์พิเศษ และตัวละคร

กฎกติกาของเกมจะเป็นไปตามกฎของกีฬาประเภทกอล์ฟ ภาพกราฟิกภายในเกมก็เป็นภาพการ์ตูนน่ารัก สีสดใส แต่ก็มีในบางฉากบางภาพที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่ามีความรุนแรงแอบแฝงอยู่ ตัวเกมนั้นสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัยไม่จำกัด โดยผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นนักกอล์ฟได้ร่วมประลองฝีมือการตีกอล์ฟกันแบบออนไลน์ ทั้งแบบตัวต่อตัว เป็นทีม หรือแบบทัวร์นาเมนต์ก็ได้ ภายในเกมจะมีสนามกอล์ฟต่างๆ ให้ได้เลือกเล่นมากมาย มีการกำหนดระดับความยาก – ง่ายของในแต่ละสนามนั้นก็แตกต่างกันไป เน้นความสวยงามน่ารักของทิวทัศน์ในแต่ละสนามทุกๆ สนามเป็นส่วนใหญ่ ในส่วนของอุปกรณ์พิเศษภายในเกมนั้นก็นั้นเป็นแนวการ์ตูน น่ารัก สีสดใส ทั้งเสื้อผ้า (เสื้อ, กระโปรง, กางเกง, ถุงมือ, รองเท้า, ไม้กอล์ฟ, ลูกกอล์ฟ ฯลฯ) ก็เช่นเดียวกัน อุปกรณ์พิเศษต่างๆ ที่จะช่วยเสริมคุณสมบัติในการตีแบบต่างๆ ทำให้ผู้เล่นสามารถตีลูกได้ง่ายขึ้น รวมไปถึงตัวละครและตัวละครแคคคี่ที่สามารถออกความคิดร่วมไปกับผู้เล่นได้

เว็บไซต์บิงย่า www.pangya.in.th เป็นที่ที่ผู้เล่นสามารถติดตามประกาศข่าวสารต่างๆ รวมไปถึงกิจกรรมมากมายที่ทีมงานของเกมเตรียมไว้ให้ได้รับสนุกในโลกของความเป็นจริงและสามารถรับรางวัลมากมายไปได้ฟรีๆ นั่นเป็นกลวิธีทางธุรกิจของบริษัทเกมที่เรียกเงินค่าตอบแทนในการเล่นเกมที่สูง โดยผู้เล่นอาจมีความรู้เท่าไม่ถึงการณ์กลายเป็นผู้เล่นที่มีความคลังหลงใหลในเกม ไม่อาจแยกแยะได้ว่าต้องเสียเงินไปมากมายเท่าไรเพื่อให้ได้ของสะสมที่มีอยู่ในเกม ซึ่งไม่มีตัวตนอยู่จริง

ประวัติของกีฬา กอล์ฟ

กอล์ฟเป็นกีฬาที่เล่นในยามว่าง และแข่งขันกันทั้งระดับสมัครเล่นและระดับอาชีพ เป็นกีฬาอีกชนิดหนึ่งที่อยู่ในความนิยมระดับโลก ผู้เล่นจะมีไม้หลายอันเป็นชุด แต่จะต้องไม่เกิน 14 อัน ใช้ตีลูกเล็กๆ จบกันเป็นหลุมต่อเนื่องกันไป อาจจะ 9 หรือ 18 หลุมตามแต่กำหนด โดยนับการตีจำนวนครั้งน้อยที่สุดจะดีที่สุด สนามต่างๆ ที่ใช้เล่นได้รับการออกแบบมาให้มีระยะทาง อุปสรรคต่างๆ ในแต่ละหลุมเช่นอุปสรรคน้ำ บังเกอร์ทราย ต้นไม้ ความลาดเทของสนามและกรีน เป็นต้น

เพื่อให้มีความสนุกสนานและความท้าทายในการเล่น ประวัติศาสตร์

มีหลายประเทศอ้างว่าเป็นประเทศต้นกำเนิดกีฬาบอลล์ เช่นประเทศเยอรมันนี ในศตวรรษที่ 14 เจ้าของฝูงแกะซึ่งจ่ายภาษีให้กับขุนนางเจ้าของที่ดิน ได้รับสิทธิใช้พื้นที่ดินเลี้ยงแกะโดยขุนนางให้ใช้ไม้ที่ปลายตาขอสำหรับเกี่ยวคอแกะ ตีก้อนหินลูกกลมๆ ตามจำนวนครั้งเป็นเท่ากับจำนวนแกะที่เลี้ยงไว้ ขนาดผืนดินใช้เลี้ยงแกะเท่ากับความกว้างยาวที่เจ้าของฝูงแกะตีได้ อีกทฤษฎีหนึ่งของจุดเริ่มต้นกีฬาบอลล์ มาจากชาวประมงชาวสกอตที่กลับจากการหาปลา เวลาเดินผ่านทุ่งหญ้าก็เอากิ่งไม้เดินหวดลูกหินไปตามทาง และเมื่อหวดไปครั้งหนึ่งก็ลองหวดต่อไปเรื่อยๆ ดูว่าจะตีไปได้ไกลกว่าลูกแรกหรือไม่ เมื่อลูกหินหล่นลงไปบนบ่อหรือแอ่งดินที่แกะใช้เป็นที่พักพิงธรรมชาติ ชาวประมงก็ต้องใช้ความสามารถที่จะตีให้ลูกหินออกมาได้จนกว่าจะเดินถึงบ้าน บ่อนั้นก็ได้พัฒนามาเป็นบังเกอร์ทราย เมื่อลูกบอลล์ตกลงไปในโพรงที่กระต่ายขูดไว้ก็เท่ากับเป็นการค้นคิดวิธีการเล่นบอลล์ขึ้นมาในตัวเองว่าเกมส์จะจบลงเมื่อลูกลงหลุม

เป็นที่ยอมรับกันว่ากีฬาบอลล์หรือกีฬาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ได้เกิดขึ้นเป็นเวลาหลายร้อยปี แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์อันใดได้ชัดเจนว่าใครเป็นผู้ริเริ่มขึ้นเมื่อใด ได้มีการค้นคว้าหาจุดเริ่มต้นย้อนอดีตไปจนถึงยุคจักรวรรดิโรมันซึ่งมีการเล่นเกมที่เรียกว่า พากานิก้า (Paganica) บ้างก็อ้างว่ากีฬาบอลล์พัฒนามาจากการเล่น ชูเดอมาล (Jeu de mail) ของชาวฝรั่งเศส หรือ โคลเวน (Kolven) ของชาวฮอลแลนด์ นอกจากนั้นก็ยังมีเกมส์อื่นๆ ซึ่งเล่นกันในหมู่ขุนนางอังกฤษ และจักรพรรดิโรมันเล่นในยามว่าง เป็นเกมส์ที่ยืนด้านข้าง ใช้ไม้ตีลูกที่มีเปลือกทำจากหนังวัวบางๆ เย็บติดกันและยึดใส่ด้วยขนห่าน และลูกที่ใช้ตีในบางเกมเป็นแกนไม้เนื้อแข็ง นำมาขัดเป็นก้อนกลมๆ และบางเกมในทวีปยุโรปสมัยก่อน เล่นกันเป็นทีมโดยฝ่ายหนึ่งตีลูกสามครั้งให้โดนเป้าตามระยะที่กำหนด ส่วนฝ่ายตรงข้ามต้องพยายามตีลูกหนึ่งครั้งกลับไปอยู่ในที่ที่เป็นอุปสรรค

ระยะเวลาหลายร้อยปีที่ผ่านมา เกมส์ต่างๆ ในทวีปยุโรปได้พัฒนาจนเข้าสู่ยุคของสกอตแลนด์ ซึ่งได้อย่างแน่นอนตามหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษรชัดเจนว่าเป็นประเทศต้นกำเนิดกีฬาบอลล์ ในกลางศตวรรษที่ 15 ในช่วงที่ก่อตั้งมหาวิทยาลัยเซนต์แอนดรูวส์ กีฬาบอลล์ได้เล่นกันในสมัยพระเจ้าเจมส์ที่สองแห่งราชวงศ์สกอตจากการทำศึกต่อสู้กับอังกฤษในสมัยนั้น ทางสกอตแลนด์มีบันทึกที่กล่าวไว้ว่า ทางรัฐสภาสกอตได้มีการให้ยกเลิกการเล่นบอลล์ไปหลายปีเนื่องจากพลธนูและนายทหารไม่ไปซ้อมยิงธนู แต่ได้หันไปตีลูกบอลล์ และ 40 ต่อมาได้มีการสงบศึกกับอังกฤษ พระเจ้าเจมส์ที่สี่ก็ริบยกเลิกกฎหมายห้ามการเล่นบอลล์ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ในศตวรรษที่ 16 กีฬาบอลล์ถือได้ว่าเป็นกีฬาที่เล่นอย่างแพร่หลายในฝั่งตะวันตกของประเทศสกอตแลนด์

กลางศตวรรษที่ 18 กลุ่มนักกอล์ฟชายในสกอตแลนด์ได้ก่อตั้งสมาคมกอล์ฟขึ้น โดยกำหนดกฎข้อบังคับที่ใช้ในการเล่นกอล์ฟ ต่อมาก็ได้ก่อตั้งสโมสรเดอะรอยัลแอนด์แอนเดอริวส กอล์ฟคลับออฟเซนต์แอนดรูวส์ (The Royal and Ancient Golf of Saint Anderws ใช้ชื่อย่อว่า R&A) ซึ่งเป็นสมาคมกอล์ฟที่เก่าแก่ที่สุด เพื่อกำหนดและแก้ไขกฎข้อบังคับและมารยาทสำหรับกีฬากอล์ฟอย่างเป็นทางการ หลังจากนั้นในศตวรรษที่ 20 สมาคมกอล์ฟแห่งสหรัฐอเมริกา (United States Golf Association ใช้ชื่อย่อว่า USGA) ได้เข้าร่วมวินิจัยแก้ไขเพิ่มเติมกฎข้อบังคับและมารยาทสำหรับกีฬากอล์ฟให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น กีฬากอล์ฟได้เริ่มเล่นในประเทศสหรัฐอเมริกาเมื่อปลายศตวรรษที่ 19 และนิยมเล่นกันแพร่หลายไปทั่วโลกตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20

มารยาทในการเล่น

อย่างไรก็ตามผู้ที่บุกเบิกกีฬากอล์ฟแพร่หลายคือชาวสกอตและพัฒนาการเล่นจากทุ่งหญ้าชายฝั่งทะเลไปที่ต่างๆ ทั่วโลกที่ชาวสกอตไปตั้งรกรากถิ่นฐานทำมาหากิน ด้วยความหลงใหลในกีฬากอล์ฟทำให้ชาวสกอตนำไปเผยแพร่และสอนให้ชาติอื่นๆ ได้เรียนรู้วิธีการเล่น รวมทั้งการวางกฎข้อบังคับที่ใช้ในการเล่นมาจนถึงทุกวันนี้ เล่นตามกฎข้อบังคับโดยไม่ชักช้า และนี่ถึงมารยาทท่านจะมีส่วนร่วมในเกมการเล่นที่สนุกสนาน

- เตรียมตัวเล่นให้พร้อมที่จะเล่นตรงเวลา
- เลือกแท่นตั้งที่ให้เหมาะสมกับความสามารถมากที่สุด
- นึกถึงความปลอดภัยของตนเอง และของผู้อื่น คอยจนกระทั่งกลุ่มหน้าพ้นระยะตีที่ดีที่สุดของตน
- เพื่อความปลอดภัย ต้องแน่ใจว่า ก่อนทำการซ้อมสวิง ได้ อยู่ห่างจากผู้อื่น และยืนอยู่ในด้านเดียวกับลูกเมื่อเฝ้าดูผู้อื่นตีลูก ยืนนิ่งๆ และเงียบขณะที่ผู้อื่นกำลังตีออฟ
- วางแผนการตีขณะที่เดินไปที่ลูก หรือขณะที่ผู้อื่นกำลังตี
- เตรียมตัวให้พร้อมเมื่อถึงลำดับการเล่น โดยเฉพาะบนกรีน เดินเบาๆ ระหว่างผู้อื่นตีแต่ละชอต
- เดินตรงไปที่ลูก อย่าเดินตามผู้เล่นคนอื่น นอกจากเป็นการช่วยค้นหาลูก ถ้าใช้รถให้หน้าไม้หลายอันไปที่ลูก เพื่อจะได้ไม่ต้องเสียเวลาเดินกลับมาที่รถอีก
- อย่าเดินวัควระยะก้าวทุกชอต พยายามพัฒนาการใช้สายตาระยะ โดยเฉพาะการเล่นในสนามเดียวกันทุกสัปดาห์
- ซ้อมสวิงเพียงครั้งเดียว
- เล่นลูกสำรอง หากคิดว่าลูกเดิมอาจหายนอกอุปสรรคหน้า หรือออกนอกสนาม
- จดแต้มลงในสกอร์การ์ดที่แท่นตั้งที่ของหลุมต่อไป ขณะที่ผู้เล่นอื่นกำลังเล่นบนแท่นตั้งที่ หรือได้ตีตีออฟไปแล้ว นำหญ้า ดินผสมเมล็ดหญ้า หรือทรายที่สนามจัดไว้ให้ไปด้วยเพื่อกลบรอยไควอทหรือเดือนแควดตีกลบรอยไควอทเสมอ

- ช่วยกันซ่อมรอยไควอทซ์ของผู้เล่นอื่นๆ
- หลีกเลี่ยงการทำให้เกิดรอยไควอทซ์ขณะซ่อมสวิง
- เคลียร์รอยเท้าในทราย หรือเตือนแคคตัสเคลียร์ทรายในบังเกอร์ให้เรียบหลังการเล่นเสมอ
- ศึกษาวิธีซ่อมรอยลูกตกบนกรีน โดยใช้เครื่องมือซ่อม แซะจากขอบของรอยลูกตกเข้าหาถึงกลางพยายามอย่าให้หญ้าขาด
- ซ่อมรอยลูกตกของตนเอง และของผู้อื่นบนกรีน
- วางถุงกอล์ฟต่างๆ นอกกรีน
- ระวังการวางการเคลื่อนย้าย และการปักคันธง อย่าให้หลุดเสียหาย
- มารักษาบนกรีนด้วยเหรียญ หรือวัสดุเล็กๆ ที่คล้ายกัน ไม่เหยียบเส้นทางพัตต์ของผู้อื่น คุณลักษณะพัตต์ให้พร้อม และพร้อมที่จะพัตต์เมื่อถึงลำดับการเล่น
- ใช้มือหยิบลูกออกจากหลุม ไม่ใช่พัตเตอร์
- ช่วยกันซ่อมรอยรองเท้าตะปูเมื่อเล่นจบหลุมนั้นแล้ว ปฏิบัติตามระเบียบการใช้รถกอล์ฟที่สนามกำหนดไว้ ตรวจสอบระเบียบการเล่นในสนามสำหรับวันนั้นๆ ใช้จิตสำนึกขณะอยู่ในสนามกอล์ฟ
- ถ้าเป็นการเดิน วางถุงกอล์ฟหันไปทางหลุมต่อไป
- ช่วยกันรักษาสนามให้มีสภาพอย่างที่ต้องการพบเห็น
- เล่นตามสภาพพื้นที่ที่ลูกอยู่
- รับผิดชอบต่อการใช้กฎข้อบังคับ
- เคารพผู้อื่นและเล่นด้วยความมีไมตรีจิต
- กระทบต่อผู้อื่น เช่นเดียวกับที่หวังไว้ว่าผู้อื่นจะกระทบต่อตนเอง
- การเล่นกอล์ฟ จะเล่นได้ดีที่สุดเมื่อสามารถควบคุมอารมณ์ของตน

จากการสังเกตด้วยตนเองของผู้วิจัยพบว่า ลักษณะต่าง ๆ ภายในเกมบิงย่าออนไลน์นั้น แอบแฝงความรุนแรงอยู่ไม่น้อย รวมถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของผู้เล่น การทำลายกฎกติกา มารยาทด้วยตัวของผู้เล่นเอง โดยปราศจากการควบคุม การที่ผู้เล่นสามารถตั้งห้องได้โดยอิสระ พุดคุยกันได้อย่างอิสระ ยกต่อการที่จะควบคุมปัญหาด้านความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการสนทนา และการปฏิบัติตัวของผู้เล่นในเกมได้ ยกตัวอย่างเช่น การไล่ผู้เล่นที่เก่งกว่าออกไปจากห้อง หรือขณะที่กำลังเล่นอยู่หากผู้เล่นรู้ว่ากำลังแพ้ จะออกจากการแข่งขันกลางคัน หรือมีกฎที่ผู้เล่นตั้งไว้เอง หากไม่ปฏิบัติตามที่บอกก็ไม่เล่นด้วย หรือว่าไล่ผู้เล่นคนอื่นออกไป หรือไม่ก็เป็นคนออกจากการแข่งขันไปเอง เช่นตั้งห้องบอกไว้ว่า “ไม่โหดออก” คือหมายความว่าหากผู้เล่นคนไหนตี โหดอินวัน(หมายถึงการตีลูกลงหลุมภายในการตีครั้งเดียว)ไม่ได้ ให้ออกจากการแข่งขันไป เพราะจะได้จบการแข่งขันไว ๆ และตัวเองก็จะได้เงินเยอะ ๆ ส่วนคนที่ยอมออกไปก็จะเสียค่า

ประสบการณ์ตามที่กฎของเกมได้ตั้งเอาไว้ก่อนแล้ว หรือการตั้งห้องเอาไว้ว่า “มาคุย sex กัน” ก็เป็นการส่อพฤติกรรมที่ก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นในสังคม และไม่สัมพันธ์กับประวัติความเป็นมาอันยาวนานและมารยาทของกีฬาอีสปอร์ต

จากปัญหาที่พบจึงเป็นที่น่าศึกษาวิจัยว่า ภายในเกมบิงย่าออนไลน์นั้นได้มีความรุนแรงแอบแฝงอยู่จริงหรือไม่อย่างไร ความรุนแรงนั้นมีความแนบเนียนหรือไม่ ลักษณะของความรุนแรงแบบแนบเนียนนั้นเป็นอย่างไร รวมถึงปัญหาด้านจริยธรรมของผู้เล่นที่ปรากฏอยู่ในเกมว่า ผู้เล่นได้ประพฤติปฏิบัติสิ่งใดโดยผ่านตัวละครในเกมเพื่อกระทำสิ่งที่ผิดจริยธรรมดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจริงหรือไม่และการกระทำนั้นเป็นอย่างไร



ภาพที่ 1.2 : ภาพแสดงความรุนแรงในเกมบิงย่าออนไลน์

1.2 คำถามนำวิจัย

1. ความรุนแรงแบบแนบเนียนที่แอบแฝงอยู่ในเกมบิงย่าออนไลน์นั้นมีลักษณะและกลวิธีในการสร้างความแนบเนียนอย่างไร
2. ปัญหาจริยธรรมที่เกิดขึ้นในเกมบิงย่าออนไลน์นั้นเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะและกลวิธีการสร้างความรุนแรงแบบแนบเนียนที่แอบแฝงอยู่ในเกมบิงย่าออนไลน์
2. เพื่อที่จะศึกษาเปรียบเทียบลักษณะและกลวิธีระหว่างการสร้างความรุนแรงแบบแนบเนียน กับการสร้างความรุนแรงแบบเปิดเผย มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

3. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะที่เป็นปัญหาทางด้านจริยธรรม ที่เกิดขึ้นในเกมปิงปอนด์ออนไลน์

1.4 ข้อสันนิษฐาน

1. เกมปิงปอนด์ออนไลน์มีความรุนแรงแบบเนบเนียนแอบแฝงอยู่ แม้ว่าตัวเนื้อหาของเกมจะไม่ได้เน้นไปทางด้านความรุนแรง แต่ก็ยังคงต้องตอบสนองความต้องการความรุนแรงของผู้เล่นซึ่งความรุนแรงนี้แอบแฝงมาอยู่ในรูปของสัญลักษณ์ ลักษณะของอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ภายในเกม การแต่งตัวของตัวละคร ฉากและรูปแบบของกฎกติกาการขยาด

2. ผู้เล่นต้องการหาผลประโยชน์ให้แก่ตนเอง โดยกระทำผิดหลักมนุษยธรรม ไม่มีความยุติธรรมเกิดขึ้นในสังคมของเกมปิงปอนด์ออนไลน์ เป็นปัญหาทางด้านจริยธรรม พฤติกรรมของผู้เล่นมีความก้าวร้าวรุนแรงต่อผู้เล่นด้วยกันเอง ทำให้เกิดผลกระทบต่าง ๆ ตามมา เช่นการล่อลวง การถูกล่อลวง การโกหก การละเมิดและจบบ้างทางเพศ เป็นต้น

1.5 นิยามศัพท์

เกมปิงปอนด์ออนไลน์ คือ เกมออนไลน์ประเภทหนึ่ง เป็นประเภทเกมกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งเป็นวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ที่นำเกมเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้พร้อมกันกับผู้เล่นคนอื่นทั่วทุกมุมโลก แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับที่ตั้ง server ด้วยว่าอยู่ในขอบเขตใดในโลก ผู้เล่นสามารถติดต่อกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้โดยการพูดคุยโต้ตอบกันด้วยการพิมพ์ข้อความส่งถึงกันด้วยวิธีง่าย ๆ เช่นเดียวกับโปรแกรม Chat ทั่ว ๆ ไป

เนื้อหาของเกม คือ กฎกติกาการขยาด ฉาก ตัวละคร แก่นของเกม เนื้อเรื่องของเกม รวมไปถึงความต้องการหรือจุดประสงค์ที่แท้จริงของเกม และอุปกรณ์พิเศษในเกม

ผู้เล่น คือ ผู้ที่เล่นเกมปิงปอนด์ออนไลน์ติดต่อกันเป็นระยะเวลานาน เป็นผู้เล่นที่ชำนาญการเล่นเกมนี้นี้ในระดับหนึ่ง

ความรุนแรง (Violence) คือ สิ่งที่ตัวละครในเกมกระทำซึ่งแสดงออกถึงความก้าวร้าวรุนแรงทั้งทางด้านร่างกายหรือทางวาจา เช่น การใช้คำพูดคำทอ กล่าวร้าย หรือการแต่งตัวไม่เหมาะสมในเกม

ความรุนแรงทางกายภาพ คือ การใช้กำลังคุกคามหรือทำร้ายเพื่อควบคุมหรือครอบครองบุคคลหรือทรัพย์สินของบุคคลอื่นเป็นสิ่งที่ปฏิบัติกันมานาน เพราะว่าการควบคุมผู้อื่นได้ หมายถึงการมี

อำนาจเหนือ ซึ่งให้ประโยชน์แก่ตนเองมากมาย เช่น การขับไล่ออกจากเขตทำกิน หรือการบังคับให้มาทำงานให้ การครอบครองทรัพย์สินของผู้อื่นก็สร้างความมั่งคั่งโดยไม่ต้องทำงานหนัก

ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง คือ ความรุนแรงที่แฝงเร้นหรือแบบไม่ต้องลงมือทำก็ก่อความรุนแรงได้ทั่วทั้งสังคมเป็นความรุนแรงที่เกิดจากองค์ประกอบต่าง ๆ และซ่อนอยู่ในระบบ ที่ส่งผลต่อมนุษย์คือการฆ่าให้ตายอย่างช้า ๆ และยังเป็นความเหลื่อมล้ำกันในโครงสร้างของระบบทุนนิยม ในที่นี้คือความเหลื่อมล้ำกันของผู้เล่นในทางวัตถุและเศรษฐกิจ ที่เป็นสาเหตุให้เกิดความรุนแรงในสังคมเกมปิงปอนด์ออนไลน์ขึ้น

ความแนบเนียนที่แอบแฝงอยู่ (Implicit) คือ กลวิธีที่ใช้พรางตาผู้อื่น โดยในที่นี้เป็นการพรางความรุนแรงที่เกิดขึ้นไว้ในรูปของความไม่รุนแรง อาทิเช่น ความน่ารักของตัวละคร กฎกติกาที่ไม่เข้าห้ำหั่นกัน ทว่า เกิดมีการห้ำหั่นกันเองอยู่ในรูปของการแข่งขันที่อยู่ศีลธรรม สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่มีความรุนแรง แต่พรางตาให้อยู่ในรูปของอุปกรณ์พิเศษ เป็นต้น เป็นวิธีการแฝงเร้นอย่างไม่เปิดเผย ในที่นี้คือการแอบแฝงความรุนแรงเอาไว้ของเกมปิงปอนด์ออนไลน์ (Implicit Violence in Game) ไม่ให้เห็นได้ง่าย แต่ก็ยังมีให้เห็นอยู่

ความรุนแรงแบบแนบเนียน (Implicit Violence) คือ ความรุนแรงทางกายภาพและความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ที่ถูกพรางตาเอาไว้ในรูปแบบที่ไม่สามารถมองเห็นได้ง่าย

ปัญหาทางด้านจริยธรรม คือ สิ่งที่ขัดต่อหลักจริยธรรมของผู้เล่น หรือ สภาพของความประพฤติหรือพฤติกรรมที่แสดงออกมาเป็นการกระทำและวาจาอย่างไม่พึงประสงค์ ของผู้เล่นที่แสดงออกในเกมปิงปอนด์ออนไลน์และในรูปแบบและเนื้อหาของเกมปิงปอนด์ออนไลน์ เป็นสิ่งที่สังเกตได้ง่ายและเป็นส่วนที่จะกระทบถึงบุคคลและสิ่งแวดล้อม

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถทำความเข้าใจและได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับความรุนแรงแบบแนบเนียนที่แอบแฝงอยู่ในเนื้อหาของเกมปิงปอนด์ออนไลน์ได้ และนำความรู้นั้นไปใช้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวง ICT กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงวัฒนธรรม เพื่อเป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนต่อไป

2. สามารถแจกแจงปัญหาทางด้านจริยธรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเกมปิงปอนด์ออนไลน์ ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดจากผู้เล่นได้อย่างชัดเจน เพื่อนำเอาไปเผยแพร่ และใช้หาหนทางแก้ไขได้ในอนาคต ทั้งในสถาบันระดับครอบครัว และสถาบันระดับชาติ



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง“ความรุนแรงแบบแนบเนียนที่แอบแฝงอยู่และปัญหาจริยธรรมในเกมปิงปองออนไลน์” นั้น เป็นการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องของความรุนแรงในสื่อและปัญหาเรื่องจริยธรรมของผู้เล่นเป็นหลัก ในเรื่องของความรุนแรงนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงแบบแนบเนียนที่แอบแฝงอยู่ในเกมปิงปอง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการขัดหลักศีลธรรมและจริยธรรมในเกมปิงปองออนไลน์ มีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้ คือ

- 2.1 แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์
- 2.2 แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์
- 2.3 ทฤษฎีความรุนแรง
- 2.4 แนวคิดเรื่องจริยธรรม และศีลธรรม รวมถึงพฤติกรรมที่ควรเว้นและควรปฏิบัติ
- 2.5 ทฤษฎีสัญญาวิทยา

2.1 แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication)

จากหนังสือเรื่อง “มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่” กิตติ กันภัย ได้ให้แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เอาไว้และผู้วิจัยได้หยิบยกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย ซึ่งเกมออนไลน์นั้น ได้ใช้ระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้เล่น การที่จะศึกษาถึงเรื่องของพฤติกรรมหรือการกระทำที่ผู้เล่นแสดงออกในระหว่างการเล่นเกม หรือการปฏิสัมพันธ์กันในเกมนั้น จะต้องใช้แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มาใช้ ดังนี้ ซึ่งในรายละเอียดของเกมออนไลน์นั้นผู้วิจัยจะนำไปกล่าวไว้ในแนวคิดเรื่องเกมออนไลน์

ความหมาย สถานภาพ และคุณสมบัติพื้นฐาน

(อ้างในกิตติ กันภัย,2543) Joseph B. Walther (1992) ให้ความหมาย CMC เอาไว้กว้าง ๆ ว่า คือการประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (electronic mail) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (synchronous) หรือเวลาต่างกัน (asynchronous) โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัส (encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (text messages) ซึ่งจะถูกถ่ายทอด (relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร

เนื่องเพราะลักษณะอันเป็นสากลของคอมพิวเตอร์ที่โยงโยกันเป็นเครือข่ายดังกล่าวข้างต้น การที่จะระบุคุณสมบัติของอุปกรณ์สื่อสารชนิดนี้ ในแง่ของหน้าที่ในการสื่อสาร (communication function) ที่เรารู้จักกัน ให้ชัดเจนลงไปจึงเป็นเรื่องค่อนข้างยาก ตัวอย่างเช่น คอมพิวเตอร์ที่โยงโยกันเป็นเครือข่ายนั้นมีพันธกิจในด้านการเป็นสื่อกลางของการสื่อสารระหว่างบุคคล (person-to-

person communication medium) ทั้งนี้โดยการประยุกต์ใช้ “e-mail”, “voice-mail” และ “desktop video conferencing” คอมพิวเตอร์ถูกนำมาใช้สนับสนุนการต่อรองระหว่างกลุ่ม (group negotiation) และการสร้างเวทีในการถกเถียงแสดงความคิดเห็น (discussion forums) อาทิ “chatbox” หรือการเล่นเกมที่อาศัยการปฏิสัมพันธ์ (interactive gaming) นอกจากนั้นคอมพิวเตอร์ยังถูกใช้ในฐานะที่เป็นสื่อกลางของการสื่อสารมวลชน (mass communication medium) แสดงหน้าที่คล้ายคลึงกับสื่อดั้งเดิม เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ หน้าที่ของคอมพิวเตอร์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า คอมพิวเตอร์มีศักยภาพในการสื่อสารที่มีสื่อเป็นศูนย์กลางในหลากหลายรูปแบบ คุณลักษณะดังกล่าวนี้เองที่ทำให้คอมพิวเตอร์แตกต่างไปจากสื่อใหม่ (new media) ชนิดอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นก่อนอย่างเช่น โทรศัพท์ ซึ่งถูกออกแบบให้มีหน้าที่เดียวคือถ่ายทอดสัญญาณเสียง อาจกล่าวได้ว่าคอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีเอกลักษณ์พิเศษชนิดแรก และออกจะมากกว่าเสียด้วยซ้ำ เกมปิงปองออนไลน์ก็เป็นเกมหนึ่งที่ได้ใช้เทคโนโลยีทางการสื่อสารที่มีเอกลักษณ์ชนิดนี้

CMC กับสังคมไซเบอร์

แนวทางอีกแนวทางหนึ่งในการทำความเข้าใจ CMC ที่เป็นตัวก่อให้เกิดกับสังคมคือ การฉายภาพความสัมพันธ์ระหว่าง CMC กับสังคมชนิดใหม่ที่เกิดขึ้น ซึ่งได้รับการขนานนามว่า “สังคมไซเบอร์” (cybersociety) อันถือเป็นตอนต่อของผลสะท้อนจากชั้นแรกคือ แบบแผนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่เริ่มเปลี่ยนไป

การเล็งไปที่สังคมไซเบอร์คือ การพยายามจะอธิบายระบบสังคมและชุมชนชนิดใหม่ที่มีโครงสร้างและคุณสมบัติเฉพาะแตกต่างจากโครงสร้างแบบเดิม ๆ ที่นักวิชาการและผู้ค้นคว้าค้น

รูปแบบของการแสดงออก (focus of Expression)

สื่อคอมพิวเตอร์มักจะถูกใช้ป็นโอกาสในการแสดงออกโดยการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย (Fox, 1983; Dorst, 1990) เช่น fox พบว่า เครือข่ายการสื่อสารในโรงเรียนถูกใช้ป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนเรื่องตลกและปริศนาคำถาม หรืออย่างเช่น “Rec.humor” ใน “Usernet” ก็มีลักษณะการใช้ป็นเครื่องมือแสดงออกด้วยการสื่อสารเรื่องตลกสนุกสนานโดย CMC เช่นกัน นอกจาก CMC จะถูกใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงออกแล้ว สูงขึ้นไปอีกชั้นหนึ่งคือ สื่อคอมพิวเตอร์สามารถนำไปสู่การสร้างรูปแบบการแสดงออกด้วยการสื่อสารใหม่ ๆ Bakhtin (1986) เสนอว่าในขณะที่กลุ่มมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา กลุ่มก็จะสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม (group-specific meanings) ขึ้นมาด้วย และในที่สุดรูปแบบใหม่ของการใช้ถ้อยคำ (forms of speech) หรือประเภทของการใช้ถ้อยคำสื่อสาร (genres) ก็จะมีลักษณะเฉพาะตัว เป็นคุณสมบัติเฉพาะของชุมชนหรือกลุ่มนั้น

ตัวอย่างของรูปแบบใหม่ของการใช้ภาษาและถ้อยคำสื่อสารนั้นมีมากมาย อาทิการใช้ “graphic icons” ที่เป็นเครื่องหมายวรรคตอนการแสดงหน้ายิ้ม เป็นการแสดงออกชนิดใหม่ที่รู้จัก

กันดี ค็อยคำและเครื่องหมายที่แสดงความหมายเฉพาะซึ่งใช้ศัพท์เฉพาะเรียกกันโดยทั่วไปว่า “emoticons” ต่าง ๆ นั้นจะถูกรวบรวมไว้ในพจนานุกรมเฉพาะพวก เช่น “emoticons” แสดงความหมายเกี่ยวกับใบหน้ายิ้มลักษณะต่าง ๆ จะมีรวบรวมไว้ในพจนานุกรมหน้ายิ้ม (smiley face dictionaries) เป็นต้น ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในชุมชนหรือกลุ่มเฉพาะจะเลือกสรรและเรียนรู้การใช้โดยการถอดรหัสเพื่อทำความเข้าใจระหว่างการใช้ปฏิสัมพันธ์ด้วยการแสดงออกทางการสื่อสาร สัญลักษณ์แสดงความหมายลักษณะต่าง ๆ จะถูกใช้หมุนเวียนผ่านการปฏิสัมพันธ์ในหมู่ผู้ใช้ และเป็นเครื่องชี้ว่าผู้ใช้ตระหนักรู้ว่า ชุมชนของพวกเขาที่มีรูปแบบการแสดงออกที่มีลักษณะเป็นของกลุ่มโดยเฉพาะ ผู้ที่อยู่ในกลุ่มหรือในชุมชนเดียวกันเท่านั้นที่จะสามารถถอดรหัส (codification) เพื่อเข้าใจความหมายที่ถูกซ่อนใส่เอาไว้ในสัญลักษณ์หรือ emoticons ลักษณะต่าง ๆ

นอกจากการใช้ “emoticons” เป็นรูปแบบการแสดงออกเพื่อแสดงความหมายแล้ว ผู้ที่ใช้สื่อในกลุ่มชุมชนยังใช้วิธีการอื่น ๆ ในการแสดงความหมายเชิงอวัจนภาษา (nonverbal information) อีกด้วย อาทิ การใช้ตัวอักษรที่เป็นตัวพิมพ์ใหญ่ (ในกรณีภาษาอังกฤษ) และเครื่องหมายดอกจัน เพื่อให้ความหมายแสดงการเน้นย้ำความสำคัญ และการใช้อวัจนภาษา (verbal) เขียนอธิบายรายละเอียดของพฤติกรรม หรือการใช้ตัวอักษรย่อ (acronyms) แสดงอารมณ์ความรู้สึก เช่น ROFL แทน “rolling on the floor laughing” เพราะผู้สื่อสารไม่สามารถได้ยินเสียงหัวเราะของผู้ที่สนทนาด้วย

รูปแบบของการแสดงออกที่เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เหล่านี้สัมพันธ์กับปัจจัย 5 ประการดังกล่าวไปแล้วคือ

- 1) บริบทวัฒนธรรมดั้งเดิม (external context) ช่วยให้ผู้ใช้สื่อสารรู้สึกคุ้นเคยกับรูปแบบการแสดงออกที่มีให้เลือกหลากหลาย บรรทัดฐานทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกเดิมที่มีอยู่เดิม จะเป็นเครื่องชี้ว่าเมื่อไหร่ควรจะใช้รูปแบบการแสดงออกอย่างไรจึงจะเหมาะสม กล่าวไว้ข้างขึ้นก็คือ โครงสร้างวัฒนธรรมแบบเดิมจะเป็นทุนให้กับการแสดงออกโดยการสื่อสารรูปแบบใหม่

- 2) โครงสร้างเวลาที่ชะลอการโต้ตอบได้จะทำให้ผู้ใช้สื่อสารมีเวลาที่จะพัฒนาความต้องการหรือรูปแบบการแสดงออกลักษณะต่าง ๆ (ความต้องการหรือความจำเป็นอันเกิดจากวัตถุประสงค์ของกลุ่มนั่นเอง) รวมทั้งมีเวลาที่จะถอดรหัสรูปแบบที่มีความหมายเฉพาะต่าง ๆ ได้

- 3) โครงสร้างพื้นฐานของระบบอาจจะไม่เอื้อต่อการแสดงออกในรูปแบบเก่า ๆ อย่างที่เคยเป็นและเคยทำมาได้ แต่ในขณะที่เดียวกันจะสามารถเอื้ออำนวยเครื่องมือหรือหนึ่ยวนำทำให้เกิดการสร้างรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมาได้

- 4) คุณสมบัติของผู้ร่วมในกระบวนการสื่อสารประการต่าง ๆ จะช่วยสร้างบรรยากาศของการสร้างสรรค์และเลือกสรร รูปแบบของการสื่อสารและการแสดงออก

อัตลักษณ์ (Identity)

จุดเริ่มต้นที่เห็นได้ชัดที่สุดของการสร้างอัตลักษณ์คือการเลือกชื่อ Myers (1987a) เขียนแสดงไว้ว่าชื่อต่าง ๆ จะถูกแปลงไปเป็นเครื่องหมายการค้า (transformed into trademarks) เอาไว้บอกยี่ห้อ ปัจจุบันบุคคลผู้สื่อสารจะใช้วิธี “ดมกลืน” เพื่อที่จะรู้ว่าเป็นมิตรหรือศัตรู ในท่ามกลางสถานะการสื่อสารที่คลุมเครือไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ระบบCMC ที่ปกปิดนี้จะเปิดช่องให้ผู้คนที่ตั้งชื่อให้กับตัวเอง Becher-Israeli (1995) ได้วิเคราะห์การตั้งชื่อของผู้ใช้สื่อพบว่าชื่อจะแสดงความหมายในลักษณะสนุกสนาน ไม่จริงจัง (playful and performative) Walther และ Burgoon (1992) ศึกษา ระบบ CMC ที่ไม่มีการปกปิดชื่อจริง พบว่า ผู้ร่วมสื่อสารยังคงตั้งชื่อเล่นและคำอธิบายท้ายชื่อ (signatures) ต่อเติมจากชื่อจริง

ข้อค้นพบเกี่ยวกับการปกปิดอีกประการหนึ่งคือ ผู้สื่อสารจะพยายามปกปิดข้อมูลที่แท้จริงส่วนตัว งานของ Dannrfer และ Poushinsky (1977) และ Myers (1987b) พบว่าผู้สื่อสารจะให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการปิดบังความจริง รวมทั้งพยายามรักษาความลับโดยระมัดระวังไม่ให้เกิดการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวขึ้น อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สื่อสารพบว่า สาเหตุที่คนไม่เปิดเผยความจริงส่วนตัวไม่ใช่เพราะคนกลัวว่าผู้อื่นจะรู้ความจริง แต่เป็นเพราะการปกปิดเป็นส่วนหนึ่งของมายานำหลงไหล (magic) (Myers 1987b)

ถึงแม้นักวิชาการจะพุ่งความสนใจไปที่แนวคิดเรื่องการปิดบังความจริงของผู้สื่อสารใน CMC แต่ก็มีหลักฐานจากงานวิจัยจำนวนหนึ่ง ที่ชี้ว่ามีคนจำนวนไม่น้อย ที่สร้าง “ตัวตน on-line” ที่มีลักษณะสอดคล้องกับอัตลักษณ์ที่แท้จริง (off-line identity) ขึ้นมา เช่น งานของ E.M. Reid (1991) ที่เขียนเรื่อง “net romances” แสดงปรากฏการณ์การพบและตกหลุมรักของผู้ใช้ IRC อันเนื่องมาจากอัตลักษณ์ “off-line” ที่สอดคล้องหรือไปด้วยกันได้

การใช้ “signature file” เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ผู้สื่อสารในไซเบอร์ใช้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ หรือ “Signature file” นี้เรียกย่อ ๆ ว่า “sigfiles” ซึ่งจะถูกผูกติดไปกับข้อความหรือหน้าที่แสดงชื่อของผู้ส่ง “sigfiles” ประกอบด้วย ชื่อ, “e-mail address” (และ/หรือ World Wide Web address) เป็นหลัก ส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ช่วยสร้างความหลากหลายก็คือ เครื่องหมาย (illustration) หรือตราสัญลักษณ์แสดงตัวตนหรือสังกัดของเจ้าของชื่อ เช่น ตราพระเกี้ยวแสดงว่าอาจเป็นนิสิตจุฬา เป็นต้น การแสดงออกด้วย “illustrations” นี้อาจทำโดยใช้เครื่องหมายคำพูด และถ้อยคำอธิบายสรรพคุณอื่น ๆ ด้วย

การสร้างอัตลักษณ์ในลักษณะต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นสัมพันธ์กับปัจจัยเชิงโครงสร้าง 4 ประการดังนี้

- 1) โครงสร้างเวลาของกลุ่ม มีผลต่อศักยภาพในการสร้างอัตลักษณ์ กล่าวคือเวลาที่เพียงพอ เป็นปัจจัยสำคัญต่อการก่อร่างสร้างอัตลักษณ์ และการแสดงออกโดยอาศัยอัตลักษณ์ที่

สร้างขึ้นของผู้สื่อสาร หากเวลาไม่พอ การสร้างอัตลักษณ์ก็ไม่อาจจะเป็นไปได้ การวิเคราะห์ของ Walther (1996) ที่เกี่ยวกับ Usetnet พบว่า การสื่อสารแบบโต้ตอบรวดเร็ว (synchronistic) มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างความประทับใจให้เกิดขึ้นกับผู้สื่อสาร ทั้งนี้เพราะผู้สื่อสารสามารถใช้กลยุทธ์ควบคุมการแสดงออกซึ่งตัวตนได้อย่างทันท่วงที ความถี่ในการเขียนสื่อสารต่อสัปดาห์ยังสัมพันธ์กับเรื่องอัตลักษณ์ในแง่ที่สามารถบอกความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ให้แก่ผู้เขียนหนังสือมาก กับผู้เขียนหนังสือน้อยอีกด้วย ส่วนผู้ที่เขียนโต้ตอบในชุมชนแบบนาน ๆ ครั้ง ก็อาจจะใช้เวลาในการมีส่วนร่วมค่อนข้างนานกว่าผู้อื่น ทั้งนี้เพื่อยืนยันบทบาทของตัวในฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่งๆ ในชุมชน

2) บริบทภายนอก (external contexts) และวัตถุประสงค์ของกลุ่ม (group purposes) มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ เช่น ใน “r.a.t.s.” ที่กลุ่มสนับสนุนให้มีการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผู้สื่อสาร และต่อต้านการใช้ชื่อปลอม ทั้งนี้ภายใต้บริบทภายนอกของผู้สื่อสารที่สนใจในเรื่องละครโทรทัศน์เหมือน ๆ กัน เป็นปัจจัยกำหนดให้ต้องแสดงตัวตนที่แท้จริง เพื่อประโยชน์ในการวิพากษ์วิจารณ์เรื่องที่กลุ่มสนใจ (ละครโทรทัศน์) อย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา

3) ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ (system infrastructure) มีผลต่อการใช้ “signature file” ว่าจะทำได้หรือไม่ หากทำไม่ได้ อัตลักษณ์ก็จะมีรายละเอียดน้อย หรือคงสภาพเงื่อนงำ (anonymous) เอาไว้ค่อนข้างมาก

4) ลักษณะของผู้สื่อสารสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างใน CMC ทั้งนี้โดยอาศัยบุคลิกภาพ (เช่น สำนวนภาษาที่ชอบใช้ชอบพูดเป็นประจำ) ในชีวิตประจำวัน ผู้สื่อสารจะสามารถสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ (recreate) ซึ่งอาจจะมีลักษณะ (และแสดงบุคลิกภาพของผู้สื่อสาร) ที่ไม่แตกต่างไปจากเดิม หรือแตกต่างไปจากเดิมบ้าง หรือแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิงก็อาจเป็นไปได้ เช่นวัยรุ่นมักจะเข้าไปมีส่วนร่วมกับ website ที่เกี่ยวกับวัยรุ่นเหมือนตนเอง มีภาษาสำนวนที่เข้าใจกันเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นเท่านั้น ในขณะที่ผู้สูงอายุบางรายอาจจะปลอมแปลงอายุเข้าไปมีส่วนร่วมใน website วัยรุ่นบ้าง เพื่อตอบสนองความต้องการบางอย่างของตน

จากแนวคิดที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยจะนำไปวิเคราะห์ถึงหลักในการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ ในเรื่องของอัตลักษณ์ เฟส ชุมชนใหม่ ชุมชนเทียม และรูปแบบการแสดงออก เพื่อโยงไปถึงเรื่องการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวละครในเกมปิงปองออนไลน์

เกมออนไลน์หรือเกมปิงปองออนไลน์นั้นเป็นเกมที่สื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีแนวคิดต่าง ๆ ในเรื่องของเกมออนไลน์ที่จะแสดงให้เห็นถึงจุดสำคัญ หรือประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเกม รวมถึงเทคนิคต่าง ๆ ของเกมออนไลน์

2.2 แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์

เกมปิงย่าออนไลน์นั้น จัดอยู่ในเกมประเภท Sport Game และ MMORPGs หรือจะกล่าวให้ถูกต้องจริง ๆ ก็คือ Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) สามารถแยกความหมายของเกมออกมาได้ดังนี้

Sport game คือเกมที่จับเอาการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ มาสร้างเป็นเกมขึ้น รูปแบบการเล่นนั้นจะเป็นไปตามการแข่งขันจริง เกมปิงย่าออนไลน์ก็จัดอยู่ในเกมประเภทนี้เช่นเดียวกัน

Role Playing Game (RPG) หรือเป็นที่รู้จักกันดีในรูปแบบของ “เกมภาษา” ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครที่มีอยู่ในเกม เข้าร่วมผจญภัย แก้ปมปริศนาที่เกมผูกขึ้น โดยตัวละครในเกมจะมีอยู่มากมายหลายอาชีพ ตั้งแต่อัศวิน พ่อมด พระ ขโมย และมีความแตกต่างกันทางด้านพลังชีวิต การใช้อาวุธ เวทย์มนต์และการโจมตี กล่าวคือเล่นตามกฎ และบทบาทของตัวละครในเกมนั่นเอง

Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) คือเกมประเภทเดียวกับเกม RPG แต่อยู่ในลักษณะของเกมออนไลน์ คือเชื่อมต่อในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ในเวลาเดียวกัน เกมปิงย่าออนไลน์ก็จัดอยู่ในเกมประเภทนี้ด้วยเช่นเดียวกัน เพียงแต่ปิงย่าเป็น Sport game กฎของเกมก็จะแตกต่างจาก RPG

เทคนิคที่พัฒนาขึ้นภายใต้เกมออนไลน์

เกมออนไลน์มีลักษณะของการเล่นแบบใช้เวลาจริง (real – time) ดังนั้น สถานะของผู้เล่นจึงเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยภาพรวมของเกม (Game State) ก็คือ สภาพสถานะของเกมทั้งหมด ซึ่งเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงสถานะของผู้เล่นแต่ละคน กล่าวคือ ผู้เล่นแต่ละคนจะมี Entity State ของตนเอง และภายใต้ Entity State ของแต่ละคนนี่เองจะเป็นตัวแสดงให้เห็นว่าขณะนั้นผู้เล่นกำลังอยู่ที่ใดและทำอะไรอยู่ มีของใช้ อุปกรณ์หรือทรัพย์สินสมบัติอะไรบ้าง ผู้เล่นสามารถควบคุม Entity State ของตนเองซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตลอด การทำงานของระบบจะเป็นแบบ Client กับ Server โดยที่ผู้เล่นจะมีสถานะเป็น Client ซึ่งจะต้องเชื่อมโยงเข้าหาและรับส่งข้อมูลกับ Server อยู่ตลอดเวลาโดย Server นั้นก็เปรียบเสมือนฐานข้อมูลออนไลน์นั่นเอง

ขั้นตอนการเล่นเกมออนไลน์

เมื่อเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกเตรียมพร้อมให้มีลักษณะพื้นฐานตามที่ต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไป ได้แก่ การติดตั้งโปรแกรม Client ซึ่งโปรแกรมห้างนี้ก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นใช้เพื่อลงทะเบียนเข้าเล่นเกม ซึ่งตามปกติแล้ว เกมส่วนใหญ่จะแจกโปรแกรม Client ให้แก่ผู้เล่นฟรีด้วย โดยจะอยู่ในรูปแบบวีซีดีต่าง ๆ หรือไม่เช่นนั้น ผู้เล่นก็สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมเหล่านี้ได้ที่เว็บไซต์ทำการของแต่ละเกม

หลังจากที่ติดตั้งโปรแกรมดังกล่าวข้างต้นเสร็จสมบูรณ์แล้วผู้เล่นจะต้องทำการต่อเข้ากับ อินเทอร์เน็ตเพื่อทำการลงทะเบียนของ ID ที่เว็บไซต์ต่าง ๆ ของเกมนั้น ๆ เป็นขั้นตอนต่อไป ซึ่ง บางครั้งจะได้รับ ID โดยการส่งกลับมาจากทางอีเมล และจากนั้นจะใช้โปรแกรม Client เป็นตัวนำ ทางผู้เล่นให้เข้าไปสู่ทั้งเกมและโลกแห่งการออนไลน์ได้ (พนมกร ตังทัตสวัสดิ์, 2548)

ย้อนไปในตอนที่เพิ่งจะเกิดคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในช่วงแรก ๆ เกมคอมพิวเตอร์ นั้นก็เกิดมาพร้อม ๆ กัน

Cynthia Carter และ C. Kay Weaver กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง “Violence in media” ในเรื่อง Cyber space ว่าเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตนั้น ถูกพัฒนาขึ้นในปี 1960 โดยกองทัพสหรัฐฯ เพื่อที่จะ ทำให้การสื่อสารสะดวกและง่ายขึ้นระหว่างกองทัพทหารที่อยู่ในการรบด้วยกัน (จุดมุ่งหมายนั้นก็ เพื่อสร้างระบบการสื่อสารที่สามารถจะรอดจากการจู่โจมด้วยนิวเคลียร์ได้) ทำให้คอมพิวเตอร์เกม เกิดขึ้นตามมา จากขั้นตอนที่เริ่มต้นเร็วมากทางการทหารในระบบการทหาร ขอบเขตที่กว้าง ของเทคโนโลยีทางการสื่อสาร สรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ตถูกพัฒนาในและผ่านทางโครงสร้างของ ระเบิดที่ ตัวแทนของกลุ่ม Cyberfeminis เห็นว่าเป็น “ภาพลักษณ์ทางการทหาร” (militarized imagination) ในจุดนี้เอง Danna Haraway หล่อนมีความเห็นว่า

“วัฒนธรรมของวิดีโอเกมคือการปรับตัวอย่างยากลำบากเพื่อที่จะไปสู่การแข่งขันที่ แตกต่างและการทำสงครามนอกโลก, การทำลายโลก ผลลัพธ์ของมันนั้นมากกว่าที่เราจะจินตนาการ คือเกี่ยวกับการทหาร และสิ่งที่เสมือนจริงอย่างอื่น ๆ ของอิเล็กทรอนิกส์และสงครามนิวเคลียร์ที่ไม่ สามารถเลี่ยงได้”

ก่อนการพัฒนาของเกมคอมพิวเตอร์แบบ Stand-alone กับ Web-based มันเคยเป็นวิดีโอ เกมมาก่อน ในปี 1970 เกิดวิดีโอเกมชิ้นแรกสุดที่มีชื่อว่า “Odyssey and Pong” ความต้องการใน ตอนนั้นคือเกมที่มีความสนุกสนาน ง่าย และบางทีก็น่าเบื่อ อย่างไรก็ตามตอนนั้นมันถูกนิยมเป็น อย่างมาก บนเส้นทางธุรกิจที่ประสบความสำเร็จมาสู่การหลังไหลและการเพิ่มขึ้นอย่างมี วัฒนธรรมของวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง

สองอันดับเกมยอดนิยมที่สุดในปี 1970 และ 1980 คือ “Pacman” และ “Space Invadors” ช่วงต้นปี 1980 ในเวลาที่เกิดการซื้อขายกันอย่างกว้างขวางของวิดีโอเกมที่ผู้เล่นสามารถบันทึกการ เล่นได้ มีราคาไม่แพงนัก ผู้บริโภคสหรัฐฯจ่ายไปมากมายกับวิดีโอเกมทั้งในบ้านและนอกบ้าน มากกว่าที่เคยจ่ายไปกับภาพยนตร์กับเพลงรวมกัน เป็นเหตุการณ์ประหลาดที่ถูกค้นพบ ดังนั้นเพียงไม่กี่ปีต่อมาในกลางปี 1980 ตลาดสำหรับวิดีโอเกมมีเพิ่มขึ้นและล้มเหลวน้อย นักวิจารณ์ด้านสื่อมี ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่าเป็นเพราะเกมมีการเติบโตทะลุเป้าเกินลิมิตและเกมส่วนใหญ่ขาดการ นำเสนอที่มีวัฒนธรรม

จากนั้นในปี 1987 บริษัทเกมนินเทนโด (Nintendo) ของญี่ปุ่น ออกเกมใหม่ที่มีชื่อว่า “Famicom” มีการตอบสนองอย่างรวดเร็วมากมีลักษณะที่เหมือนจริงและมีความรุนแรงมาก ตัวเกมที่ใช้เล่นมีกราฟิกที่สูงขึ้นมาก ด้วยเหตุนี้จึงกระตุ้นความสนใจใหม่ให้แก่ตลาดเกม

ช่วงต้นปี 1990 20 เปอร์เซนต์ของผู้เป็นเจ้าของบ้านของสหรัฐฯ เป็นเจ้าของเกมนินเทนโด มันเกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นที่บริษัทคอมพิวเตอร์เกม “Sega” กระตุ้นให้เกิดเกมบางเกมที่เป็นวิดีโอเกมที่มีปฏิกริยาปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เกมชนิดหนึ่งเป็นเกมที่รวมทั้งเรื่อง Sex และความรุนแรงไว้ด้วยกัน ชื่อว่า “Night trap” ลักษณะเด่นพิเศษคือรูปลักษณะของผู้หญิง มากกว่าตัวการ์ตูน เพื่อใช้ในการขั้ววนด้านเพศเป็นต้นเหตุและเข้าไปเกี่ยวข้องในการกระทำความรุนแรง

ในการพยายามที่จะกำจัดเกมนั้น ประธานบริษัทเกม Sega ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า “ยุคนี้มันเป็นยุคของเกม ยุคนี้ต้องการความเสมือนจริงทางเพศและความรุนแรงมาก” กระแสในเทคโนโลยีก็ต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์กับกระแสในยุคปัจจุบัน เพื่อเพิ่มการเติบโตของการขายเกมด้วย”

ในปี 2002 เกมที่มีชุดอิลเล็กทรอนิกส์แบบใหม่ได้เกิดขึ้น ชนิดที่เล่นกันในตอนนั้นคือ Sony Play Station ระบบ Sega และ Nintendo ตอนนี้ถือว่าใหญ่ที่สุดในตลาดซอฟต์แวร์เกม การประมาณการขายต่อปีเกิน 5.6 พันล้านปอนด์ ในสหรัฐอเมริกาและแคนาดา, 2.8 พันล้านปอนด์ในญี่ปุ่น และ 1.6 พันล้านปอนด์ในสหราชอาณาจักร

นักวิจารณ์ที่เห็นต่างออกไปมีจุดที่น่าสนใจว่า การขับเคลื่อนอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้ได้กำไร มีบางครั้งมีค่าเฉลี่ยที่บริษัทล้มเหลวในการพิจารณาความเป็นไปได้ที่กระทบกับการเพิ่มขึ้นของความรุนแรงที่เหมือนจริงในคนคนที่ซื้อเกมของพวกเขาไปด้วยเพื่อพิจารณาถึงผลกระทบข้างหน้า หนังสือพิมพ์ British Broadsheet ‘The Daily Telegraph’ รายงานในปี 1993 ในการสำรวจอ้างว่ามีการเชื่อมโยงระหว่างการใช้ความรุนแรงในวิดีโอเกมเด็กกับพฤติกรรมความรุนแรง

อย่างไรก็ตามมีข้อที่น่าสังเกตหลังจากการโจมตีสหรัฐฯในวันที่ 11 กันยายน 2001 เกมคอมพิวเตอร์มีความต้องการที่จะลบภาพความรุนแรงที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในวันนั้นออกไป เช่น ฉากเครื่องบินชนตึก เวิลด์เทรดเซ็นเตอร์ ในเกม Flight Simulation เป็นต้น ผลกระทบจากความเหมือนจริงของความรุนแรงในเกมนั้นกลายมาเป็นเรื่องที่จริงจังมากขึ้นตั้งแต่ถูกโจมตี ในส่วนที่เป็นเรื่องจริงนั้น หลาย ๆ คนในสหรัฐอเมริกาอยู่ติดบ้านเพื่อความบันเทิงของพวกเขา ผู้ขายปลีกถูกรายงานว่าการขายวิดีโอเทปโทรทัศน์และเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นอย่างมากหลังจากการโจมตี ในเวลาเดียวกัน นักข่าวบางคนก็ให้ความสำคัญกับความกลัวของพ่อแม่ที่เกมบางเกมที่ดู ๆ ของพวกเขาเล่นมีเหตุการณ์ความรุนแรงในวันที่ 11 กันยายนและมีวันหลงของมัน ไม่นานนักหลังจากการโจมตี ตัวอย่างเช่น เกมใหม่ที่เกิดขึ้นที่สามารถดาวน์โหลดได้ทางอินเทอร์เน็ต อนุญาตให้ผู้เล่นโหลครูป โอซามา บินลาเดนไปได้ เป็นต้น และเกมออนไลน์ก็พัฒนาต่อมา เกี่ยวกับแนวคิดเรื่องเกมออนไลน์นั้นมีผู้ให้ข้อคิดและข้อเสนอแนะไว้มากมาย ดังนี้

จากหนังสือเรื่อง Synthetic World : The Business and Culture of Online Games เขียนโดย Edward Castronova ซึ่งเป็นนักวิชาการด้านเทคโนโลยีทางการสื่อสาร ได้ถูกนำเสนอใน “The Futureist” ว่าด้วยเรื่อง “World to conquer Online : Multiplayer Game Coming of Age” ในบทความนั้นบอกว่า “โลกแห่งจินตนาการที่ถูกสร้างขึ้นมานั้นเป็นการทำเงินขึ้นมาได้แล้วในโลกของความเป็นจริง ซึ่งผู้เขียน หรือ Castronova นั้น ได้บ่งบอกถึงตัวเลขที่เกมออนไลน์ หรือที่เขาเรียกว่า โลกที่ถูกสร้างขึ้นนั้น ทำรายได้ขึ้นมามากมาย ซึ่งเขาเองก็ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับมันว่า เส้นแบ่งระหว่างเกมกับชีวิตจริงนั้นบาง แล้วเส้นบาง ๆ นั้นเปลี่ยนวิถีชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ ไปอย่างไร”

Castronova ยังกล่าวอีกว่า MMORPG นั้นเป็นเกมที่มีการเติบโตและเพิ่มปริมาณขึ้นอย่างรวดเร็ว เป็นที่ที่ผู้เล่นเข้ามาร่วมกันแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ทำธุรกิจ หาประสบการณ์การผจญภัย หรือทำสงครามและฆ่าผู้อื่น รวมไปถึงการแต่งตัวตามจินตนาการด้วยตัวของผู้เล่นเอง เขายังบอกอีกว่า เกมออนไลน์ให้อะไรมากกว่าเกมในแบบเก่า ๆ เช่น ความซับซ้อนของการกระทำและการเคลื่อนไหว โดยที่การตัดสินใจทั้งหมดที่จะกระทำต่อผู้เล่นคนอื่น ๆ ไปด้วยตัวของผู้เล่นเอง นั้นเป็นหัวข้อที่เกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์กับระบบ จากการ chat ก็เกิดการคาดหวังเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ เช่นความรักชู้สาว มีการเปรียบเทียบและสร้างสงครามการแข่งขันกัน ขณะที่หลาย ๆ ประเทศทางด้านอเมริกาและยุโรปไม่ค่อยเห็นความสำคัญของเกมออนไลน์ที่ขณะนี้ในโลก คนที่เล่นอยู่ทั่วไปนั้นมีถึง 10 ล้านคน หลาย ๆ คนในนี้ใช้เวลา 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ไปกับเกม และตัวเลขที่ถูกแสดงสนับสนุนเรื่องนี้คือการเติบโตที่เพิ่มขึ้นสองเท่าในทุก ๆ สองปี

รายละเอียดที่น่าสนใจในเรื่องนี้ก็คือรายได้ที่ได้จากผู้เล่นที่ใช้เงินในเกมเพื่อที่จะซื้อขายของใช้ หรือ item ต่าง ๆ เช่น อาวุธ อาหาร เวทย์มนต์ต่าง ๆ และยานอวกาศ หลายสิ่งหลายอย่างที่เรียกว่า “play money” คือรายได้จากเกมออนไลน์ยอดนิยมที่ตอนนี้มีการแลกเปลี่ยนกลับไปเป็นเงิน US dollar. ใน e-Bay และบ่อยครั้งในอัตราที่ต่ำกว่าเช่น เงินเยนของญี่ปุ่น และเงินวอนของเกาหลี

มันคือเงินจริงที่ถูกทำให้เกิดขึ้นโดยของล้าค่าที่เพิ่มค่าประสบการณ์ใน “Pretend” หรือโลกแห่งการสมมุติ หรือโลกของ Online role-playing game และจากนั้นขายสิ่งของพวกนี้ต่อให้กับผู้เล่นออนไลน์คนอื่น ๆ สิ่งของอุปกรณ์พิเศษที่มีค่านั้นใช้สำหรับแลกเปลี่ยนเพื่อสร้างตัวละครที่ใช้สำหรับสะสมค่าประสบการณ์จำนวนมากให้ได้ สร้างการได้เปรียบผู้เล่นคนอื่น ๆ ในการทำภารกิจ และการต่อสู้แข่งขันกันได้ เหมือนว่าเกมนั้นจะได้รับความนิยมมากขึ้น Castronova ทำนายว่าความต้องการสำหรับเครื่องมือในการเล่นเกม การทำแต้ม และเพิ่มความสามารถจะเพิ่มขึ้นอีก

MMORPGs จะยังมีความโดดเด่นเป็นสังคมที่มีผลกระทบในหลาย ๆ ประเทศในแถบเอเชียตะวันออก โดยเฉพาะเกาหลีใต้และจีน ที่ซึ่ง เยาวชน 100 คนในพันคน ครอบครัวของเขาทั้งหมดจะเล่นด้วยกันในโลกของเกมออนไลน์

Castronova ได้บันทึกถึงอันตรายใหม่ที่ได้เกิดขึ้นในโลกแห่งการสมมุตินี้ ตัวอย่างอย่างกว้าง ๆ คือ ใช้เกมเสมือนจริงที่เกี่ยวข้องกับการฝึกวางแผนการเพื่อปฏิบัติการทางทหาร กลุ่มอื่น ๆ ที่ต่างออกไปสามารถใช้แนวคิดเดียวกันนี้ไปฝึกใช้ในการปล้น ก่อนการร้าย และอาชญากรรมต่าง ๆ ในโลกจริงได้ สมาชิกในกลุ่มก็จะได้รับประสบการณ์ในขั้นที่สูงขึ้น

เหมือนงานอดิเรกทั่วไป เกมออนไลน์สามารถกลายเป็นความวุ่นวายที่เกิดจากการตอบสนองอย่างรุนแรงโดยการ “ติด” ยังคงเปรียบเทียบได้กับการติดยาและแอลกอฮอล์ นี่เป็นเหตุการณ์ที่เรียกว่า “การหมกมุ่นที่เป็นพิษ” ใน MMORPG อาจจะมีเรื่องของการใกล้เคียงกับค่าความพึงพอใจของคนในสังคมได้ หลายคนทำงานหนักและน่าเบื่อ ดังนั้นพวกเขาจึงสามารถที่จะหาเงินมากพอที่จะแสวงหาสิ่งที่ตัวเองสนใจจริง ๆ เรียกว่า “real interest” แต่ถ้า real interest ของพวกเขาตอนนี้ไปเกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่างในปริมาณมากไปกับการเดินทางไปกับเพื่อน ๆ และเล่นตามกฎในโลกที่ถูกสร้างขึ้น แทนที่กับการไปพบกันที่สโมสรกอล์ฟ หรือบาร์

แต่อันตรายอื่น ๆ ก็คือ โลกออนไลน์นั้นอาจลบเลือนความน่าดึงดูดใจของสถานที่ที่เราจะออกไปข้างนอกของเรา นักพัฒนาเกมและผู้สนับสนุนต่าง ๆ หรือไม่ก็เอกชนหรือรัฐบาล และที่เกี่ยวข้อง ต้องหมุนเปลี่ยนทิศทางโลกแห่ง Magic นี้ไปสู่ขอบเขตที่ไม่น่าสนใจหรือไม่ควรสนใจเสีย ต้องมีการจ่ายค่าป้ายโฆษณา เปลี่ยนแปลงการดำเนินงานเรื่องค่าลิขสิทธิ์ และการโฆษณาชวนเชื่อของรัฐ ให้เห็นในเกมออนไลน์บางตัว ถ้า MMORPG กลายมาเป็นแค่กับดักใหญ่ของผู้บริโภคเท่านั้น แล้วองค์ประกอบของ “ความสุข” นั้นมันจะอยู่ได้อีกนานแค่ไหน

ข้อเสนอแนะและแนวคิดของ Castronova นั้น ชี้ให้เห็นถึง จุดที่สามารถสร้างความรุนแรงของเกม ผู้วิจัยสามารถใช้ประเด็นเหล่านี้ในการจำแนกแยกแยะถึงประเภทของเกม ลักษณะของเกม รวมถึงกลวิธีในการสร้างความแนบเนียนหรือซ่อนความรุนแรงเอาไว้ในเกมปิงปองออนไลน์ได้ ซึ่งแนวทางหรือหลักเกณฑ์ที่จะใช้เพื่อเป็นการตัดสินใจในเรื่องของความรุนแรงในเกมปิงปองออนไลน์นั้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงมาใช้ดังนี้

2.3 ทฤษฎีความรุนแรง

(อ้างในอนุช อภาภิรม,2543) คอนราด ลอเรนซ์ (Konrad Lorenz,1903-1989) นักพฤติกรรมศาสตร์ซึ่งสนใจศึกษาเกี่ยวกับสัญชาตญาณของสัตว์และของมนุษย์โดยเฉพาะในเรื่องของความก้าวร้าวได้สรุปในหนังสือว่าด้วยความก้าวร้าว(On Aggression) ในปี 1963 ว่าพฤติกรรม

ก้าวร้าวของมนุษย์นั้นมีลักษณะเป็นสัญชาตญาณในระดับหนึ่ง แต่ก็เห็นว่าสัญชาตญาณนี้ไม่มีประโยชน์สำหรับการอยู่รอดอีกต่อไป

คติทางพุทธเห็นว่า สงครามความรุนแรงและการวิวาทนั้น มีสาเหตุที่มองเห็นได้ เฉพาะหน้าจากการหิวแห้งหรือการอารักขาส่งที่ได้มาหรือกรรมสิทธิ์เอกชน แต่ว่าคติพุทธสาวลงไปลึกกว่านั้น นั่นคือลงไปถึงต้นเหตุ ดังนั้น หากจะแก้ปัญหาการวิวาทความรุนแรงจะต้องเอาชนะต้นเหตุหรือความอยากที่เกี่ยวข้องอยู่ในโลกให้ได้

ลำดับการเกิดขึ้นของการทะเลาะวิวาทหรือความรุนแรงและสงครามในหมู่มนุษย์เป็นดังนี้ “เพราะอาศัยเวทนาจึงเกิดต้นเหตุ เพราะอาศัยต้นเหตุจึงเกิดการแสวงหา เพราะอาศัยแสวงหาจึงเกิดการได้มา เพราะอาศัยการได้มาจึงเกิดการปลงใจรัก เพราะอาศัยการปลงใจรักจึงเกิดฉันทะราคะ (ความกำหนัดด้วยอำนาจแห่งความเพลิดเพลิน) เพราะอาศัยฉันทะราคะจึงเกิดความสขบมัวเมา เพราะอาศัยความสขบมัวเมา จึงเกิดความจับอกจับใจ เพราะอาศัยความจับอกจับใจจึงเกิดความตระหนี่ ไม่ยอมแบ่ง ไม่ยอมแบ่ง เพราะอาศัยความตระหนี่จึงเกิดการหวงกัน คือความหึงหรือความหวง (หรือการอารักขา) เพราะอาศัยการอารักขาจึงเกิดการใช้อาวุธไม่มีคม เกิดการใช้อาวุธมีคม เกิดการโกธาลหู่่นวาย เกิดการขี้แย่ง เกิดการวิวาท เกิดการกล่าวว่ามี ๑ ๑ ๑ เกิดถ้อยคำต่อเสียด เกิดถ้อยคำมุสาวาทอันมีมูลจากการอารักขานั้น ๑ บาบอกุศลกรรมเป็นอนันต์ย่อมเกิดขึ้นด้วยอาการอย่างนี้ (พุทธทาส, ธรรมาสคืออะไร น. 23-24)

ริชาร์ด คอว์กิน นักชีววิทยาชาวอังกฤษในหนังสือชื่อ “ยีนที่เห็นแก่ตัว” (The Selfish Gene ค.ศ. 1976) เสนอในเชิงอุปมาว่ายีนนั้นพยายามถ่ายแบบตัวเองโดยไม่ได้คำนึงถึงอะไร นั่นก็คือมีความอยากที่จะดำรงตัวมันเองไว้ ดังนั้น ความอยากที่จะดำรงตนเองไว้ และความเห็นแก่ตัวจึงเป็นสิ่งที่ฝังลึกอยู่ในยีน อย่างไรก็ตาม มีผู้ชี้ว่าความต้องการร่วมมือกันก็อาจฝังอยู่ในยีนด้วยเช่นกัน

จากนี้พอกล่าวได้ว่า ความก้าวร้าวรุนแรงนั้นเป็นพฤติกรรมที่ยังลึกหรือก่อเกิดขึ้นในกระบวนการวิวัฒนาการอันยาวนานของมนุษย์ไม่อาจเลื่อนลบไปง่าย ๆ

ความรุนแรงแบ่งออกเป็นสองแบบดังนี้คือ

1. ความรุนแรงแบบไม่ลงมือ (Passive Violence) หรือ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence)

อาจกล่าวได้ว่าความรุนแรง หมายถึงการใช้กำลังคุกคามหรือทำร้ายเพื่อควบคุมหรือครอบครองบุคคลหรือทรัพย์สิน แต่ความรุนแรงมีความซับซ้อนกว่านั้น คานธี (โมहनดัส กรามจันท์ คานธี พ.ศ. 2412-2491) ผู้นำทางการเมืองชาวอินเดียและผู้เผยแพร่ลัทธิอหิงสาหรือความไม่รุนแรงที่สำคัญที่สุดคนหนึ่งในศตวรรษที่ 20 ได้ชี้ให้เห็นว่ามีความรุนแรงที่แฝงเร้นหรือแบบไม่ต้องการลงมือทำก็ก่อความรุนแรงได้ทั่วทั้งสังคม ความรุนแรงแบบนี้บางทีเรียกว่า ความรุนแรงเชิง

โครงสร้าง ซึ่งคานธีเรียกความรุนแรงชนิดนี้ว่าความผิดพลาด 7 ประการของโลก แนวคิดนี้มีอิทธิพลรุนแรงกับนักคิดนักเขียนชาวตะวันตกอย่างสูง เช่น ดร. สตีเฟน อาร์ โควีย์ (Stephen R. Covey) นักปรัชญาทางการจัดการที่มีชื่อระดับโลกชาวอเมริกัน ได้นำแนวคิดความผิดพลาด 7 ประการของคานธีมาเขียนเป็นบทที่ 7 ทั้งบทชื่อ บทนำบท 7 ประการ ในหนังสือชื่อ “การนำแบบมีหลักการ” ของเขา ซึ่งได้แก่

1. ความมั่งคั่งโดยไม่ทำงาน
2. ความเพลิดเพลนโดยขาดความสำนึกผิดชอบ
3. ความรู้ที่ขาดหลักความประพฤติ
4. การพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม
5. วิทยาศาสตร์ที่ปราศจากความเป็นมนุษย์
6. การสักการะที่ปราศจากการเสียสละ
7. การเมืองที่ปราศจากหลักการ

ซึ่งแซนเดอร์สัน เบ็ก (Sanderson Beck) ผู้นำองค์กรความไม่รุนแรงซึ่งได้รับอิทธิพลจากคานธี กล่าวถึงลัทธิ 7 ประการที่คนเราจะต้องปลดปล่อยเพื่อสามารถปฏิบัติความไม่รุนแรงได้ ลัทธิหรือบททั้ง 7 ได้แก่

1. ลัทธิถือเพศ
2. ลัทธิเชื่อชาติ
3. ลัทธิจักรวรรดินิยม
4. ลัทธิทหาร
5. ลัทธิวัตถุนิยม
6. ลัทธิคัมภีร์
7. ลัทธิอวดตัว

ความรุนแรงแบบไม่ลงมือนี้อาจแบ่งตามอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมเป็น 5 กลุ่มด้วยกัน กลุ่มแรก ได้แก่ ความโกรธซึ่งมีทั้งความโกรธที่เป็นธรรมและไม่เป็นธรรม กลุ่มที่สอง ได้แก่ ความเกลียด ซึ่งมีทั้งด้านความเกลียดต่อบุคคลและความเกลียดต่อการกระทำ กลุ่มที่สาม ได้แก่ อคติ ซึ่งมีอคติทางเพศ ทางเชื้อชาติและทางผิว กลุ่มที่สี่ และกลุ่มที่ห้า ได้แก่ การเก็บกดและการกดขี่ซึ่งมีทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม ศาสนา และการเมือง

โยฮัน เกลาท์ตุง ชาวสวีเดน ผู้เป็นบิดาของทฤษฎีความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ได้ให้ความหมายของความรุนแรงเชิงโครงสร้างเอาไว้ว่า “ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural violence) คือ ความรุนแรงที่ไม่ได้ทำร้ายหรือฆ่ากันด้วยอาวุธหรือปืน หรือระเบิดนิวเคลียร์ แต่ทำร้ายกันทางโครงสร้างของสังคมโดยที่สร้าง ความยากจน ความคลาดแคลน ความตายและโรคร้าย

หรือความหายนะ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง อาจจะเกี่ยวกับการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ และการแสวงหาผลประโยชน์ หรือการใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตน ซึ่งความรุนแรงนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อสังคมมีอำนาจโดยตรงหรือไม่ก็โดยอ้อมที่จะส่งผลให้มนุษย์เกิดความหายนะและตายไปในที่สุด”

อาจกล่าวได้ว่า ระบบของโครงสร้างทางสังคม ได้ข่มมนุษย์ให้ตายไปอย่างช้า ๆ โดยการขัดขวางไม่ให้มนุษย์ได้รับความต้องการขั้นพื้นฐาน ความภาคภูมิใจในสถาบันของชนชั้นสูง ลัทธิภูมิใจในชนชาติและวัฒนธรรมของตนเองว่าดีกว่า ลัทธิองค์การพระคริสต์ ลัทธิชนชาติ เชื้อชาติ ลัทธิถือเพศ ลัทธิที่ภาคภูมิใจในความเป็นผู้ใหญ่ ลัทธิชาตินิยม ลัทธิที่นิยมเพศตรงข้ามและ การเลือกที่รักมักที่ชัง โดยถืออายุเป็นเกณฑ์และโดยเฉพาะกับคนแก่ ซึ่งเหล่านี้ เป็นเพียงตัวอย่างของความรุนแรงเชิงโครงสร้างเท่านั้น

ชีวิตจะถดถอยลงเมื่อมนุษย์มีอำนาจเหนือสังคม การเมืองที่กดขี่ ระบบเศรษฐกิจที่ใช้สอยเพื่อประโยชน์ส่วนตัว ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และ ความรุนแรงทางกายภาพ มีความเชื่อมโยงและมีความใกล้เคียงกันมาก ความรุนแรงเชิงโครงสร้างจำเป็นต้องสร้างความขัดแย้ง และ บ่อยครั้งที่ความรุนแรงทางกายภาพ จะอยู่ในเรื่องของ ความรุนแรงในครอบครัว เกี่ยวกับเชื้อชาติ การเกลียดชังอาชญากรรม ลัทธิก่อการร้าย การฆ่าล้างเชื้อชาติ และสงครามด้วยเช่นกัน

2. ความรุนแรงทางกายภาพ (Physical Violence)

การใช้กำลังคุกคามหรือทำร้ายเพื่อควบคุมหรือครอบครองบุคคลหรือทรัพย์สินของบุคคลอื่นเป็นสิ่งที่ปฏิบัติกันมานาน เพราะว่าการควบคุมผู้อื่นได้ หมายถึงการมีอำนาจเหนือ ซึ่งให้ประโยชน์แก่ตนเองมากมาย เช่น การขับไล่ออกจากเขตทำกิน หรือการบังคับให้มาทำงานให้ การครอบครองทรัพย์สินของผู้อื่นก็สร้างความมั่งคั่งโดยไม่ต้องทำงานหนัก อย่างไรก็ตาม การใช้ความรุนแรงในสังคมหรือชุมชนก็ทำลายความเป็นปึกแผ่นในสังคมชุมชนนั้น ดังนั้น จึงมักมีคำสอนหรือข้อห้ามเกิดขึ้น คำสอนทางศาสนา เช่นบัญญัติ 10 ประการในศาสนาคริสต์ หรือศีล 5 ในศาสนาพุทธ ก็ล้วนไม่ให้คนใช้กำลังเช่นฆ่า ทำร้าย ลักขโมย มีชู้ หรือโกหก

ความรุนแรงทางกายภาพ ซึ่งประมวลขึ้นมาจากข่าวสารอาจแยกได้ดังนี้

1. ความรุนแรงในครอบครัว
2. ความรุนแรงในชุมชน ซึ่งรวมทั้งความรุนแรงในโรงเรียน ท้องถนน และในที่ทำงาน
3. ความรุนแรงจากองค์กรอาชญากรรม
4. ความรุนแรงจากองค์กรธุรกิจ
5. ความรุนแรงจากรัฐ
6. ความรุนแรงจากสงคราม

ความรุนแรงที่กล่าวมานั้นผู้วิจัยให้ข้อสันนิษฐานไว้ว่ามีการแอบซ่อนอยู่ในเกมปิงปองออนไลน์ในลักษณะที่แนบเนียนอยู่จริง เป็นความรุนแรงทั้งทางกายภาพและเชิงโครงสร้างซึ่งจะต้องใช้แนวคิดดังกล่าวข้างต้นไปประกอบเพื่ออธิบายถึงความรุนแรงที่ค้นพบ ทั้งนี้ยังต้องพิจารณาถึงเรื่องของความรุนแรงในสื่อ ซึ่งเกมออนไลน์เองก็เป็นสื่อประเภทหนึ่ง จากการศึกษาในแนวคิดเรื่องความรุนแรงในสื่อซึ่งมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

ความรุนแรงในสื่อ

ในเรื่องของความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสื่อ นั้น มีผู้ที่ให้คำนิยามไว้อย่างมากมาย ดังนี้

Otto N. Larsen กล่าวไว้ใน “สื่อมวลชนกับความรุนแรง” (Violence and The Mass Media) ไว้ว่า แนวทศนะ 3 ประการที่อธิบายความหมาย “ความรุนแรง” จนเป็นที่เข้าใจโดยทั่วกันในปัจจุบันนี้คือ

1. ลักษณะทางจิตวิทยา หมายถึง การระบายโดยการแสดงออกถึงอำนาจหรือการบังคับแสดงถึงความรู้เหตุผล และรูปแบบแห่งการฆาตกรรม
2. ลักษณะทางศีลธรรม หมายถึง การล่วงละเมิดทรัพย์สินสมบัติ และเสรีภาพของบุคคลอื่น
3. ลักษณะทางการเมือง หมายถึง การบังคับ ฆาตกรรมอำนาจ หรือใช้อำนาจในทางที่ผิดไปสู่จุดจบที่ต้องห้าม

Dominach, 1981 กล่าวไว้ใน “ความรุนแรงและสาเหตุของความรุนแรง” (Violence and its cause) ขององค์การยูเนสโกว่า “ความรุนแรง” เป็นความขัดแย้งทางสังคมที่สามารถสืบหาถึงสาเหตุของความรุนแรง ตามหลักเหตุและผล จากองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ความล้มเหลวของสถาบันทางสังคม ความผิดหวังทางเพศ ความเสื่อมทางจริยธรรม หรือความกดดันของประชากร

Merry (1970) ได้ให้คำจำกัดความ “ความรุนแรง” แบ่งออกเป็น 3 ประการ ได้แก่

1. ร่างกาย ความรุนแรงต่อบุคคล การทำลายทรัพย์สิน
2. จิตใจ ความรุนแรงต่อจิตใจและอารมณ์ เช่นความเกลียด ความกลัว อาฆาตแค้น
3. วาจา คำพูดที่ไม่ดี ใช้คำพูดในทางที่ผิด การกล่าวร้าย

Cynthia Carter and C. Kay Weaver (2003) ได้ให้คำจำกัดความ หรือนิยามของความรุนแรงนั้น ต้องดูจากการที่ความรุนแรงนั้นแสดงออกอย่างไรด้วย ยกตัวอย่างเช่น The Nation Television Violence Study (1997) ในสหรัฐอเมริกา ได้ประเมินชนิดของความรุนแรงในสื่อว่าเป็นปัญหาพิเศษที่มีผลกระทบต่อผู้รับที่เป็นเด็ก มีความรุนแรง 4 ชนิดด้วยกันที่ปรากฏในสื่อ เป็นผลทำให้เด็กมีความนึกคิดในเรื่องของการประเมินค่าของความรุนแรงนั้นต่ำกว่าความเป็นจริง

1. Unpunished Violence : คือ 1 ใน 3 ความรุนแรงที่อยู่ในรายการโทรทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรม หรืออาชญากรผู้ที่ไม่ถูกลงโทษ หรือถูกลงโทษเฉพาะตอนจบของเรื่อง การนำเสนอ

ในรูปแบบนี้เป็นการไม่เตือนผู้ชมที่อายุน้อยในเรื่องของการทำผิด และความจริงที่ว่าความรุนแรงนั้นผิดและเราไม่ควรที่จะทำมัน

2. Painless Violence : เกือบครึ่งของความรุนแรงในโทรทัศน์ทั้งหมด ไม่แสดงว่าเหยื่ออยู่ในความเจ็บปวดทรมาน มันยืนยันได้ว่าข่าวสารที่น่าเสนาออกไปโดยการเสนอความรุนแรง คือความรุนแรงที่ไม่เป็นผลทำให้เจ็บปวดรุนแรง บาดเจ็บหรือตายได้

3. Happy Violence : ความรุนแรงชนิดนี้เกิดขึ้นบ่อยครั้งในการ์ตูนสำหรับเด็ก ซึ่งตัวละครที่หลายครั้งถูกทำให้เจ็บ แต่นั่นกลายมาเป็นจุดของความตลก มันคือความคิดที่บ่งบอกว่า ความรุนแรงคือความสุข ทำให้เด็กมีความรู้สึกช้ำต่อความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริง และเป็นการบอกพวกเขาว่าความรุนแรงคือความตลก

4. Heroic Violence : 40 เปอร์เซ็นต์ของพฤติกรรมความรุนแรงทั้งหมดบนโทรทัศน์ของอเมริกานั้นเริ่มจากตัวละคร ที่แสดงตามบทได้เหมือนจริง (Positive role model) อาจกล่าวได้ว่าความรุนแรงชนิดนี้กระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมการลอกเลียนแบบอย่างตั้งใจ และความรุนแรงที่ถูกใช้โดย “คนดี” (Good Guy) ด้วยเหตุผลที่ดี (เพื่อปกป้องคนบางคน หรือช่วยโลก) อาจจะเป็นปัญหามากกว่าการที่ “คนร้าย” (Bad guy) ผู้ซึ่งไม่ได้รับชัยชนะในตอนสุดท้ายจากการกระทำที่รุนแรงของเขาเสียอีก

ความรุนแรงในเกม

จากผลงานวิจัยเรื่อง “Impact of digital games on the way of our lives” โดย Vishnu Kotrajaras ได้นำเสนอแนวคิดที่เกี่ยวกับเรื่องความรุนแรงในเกมเอาไว้ว่า “ในปัจจุบัน อัตราค่าเฉลี่ยอายุของนักเล่นเกม นั้น มีแนวโน้มที่จะสูงขึ้น ซึ่งชี้ให้เห็นว่า เกมนั้นได้เปลี่ยนเป้าหมายในการขายไปยังกลุ่มผู้ซื้อที่มีอายุสูงขึ้น หรือนั้นไปยังผู้ใหญ่ จนทำให้เนื้อหาในเกมนั้นมีความรุนแรงและเน้นเนื้อหาเรื่องเพศมากตามไปด้วย ซึ่งจากข้อพิพจน์ที่ว่า เด็กนั้นมีการเข้าใจและเข้าถึงเนื้อหาที่มีความหมายทางเพศจากการดูโทรทัศน์ ซึ่งนำไปสู่การเร่งพฤติกรรมของวัยรุ่นสาวให้เร็วขึ้นนั้น อาจส่งผลได้กับการเล่นเกมเช่นเดียวกัน ซึ่งเด็กนั้นมีโอกาสที่จะได้เล่นเกมหลาย ๆ ประเภท แม้จะไม่มีข้อพิพจน์ในเกมอย่างชัดเจน แต่ก็ไม่ควรละเลยเหตุผลในข้อนี้ด้วย และผู้วิจัยเองก็เห็นว่า การใช้ความรุนแรงนั้นไม่มีความจำเป็นเลยแม้แต่น้อย

จากนั้นเกมเริ่มพัฒนาให้สำหรับกลุ่มคนที่ทำงานแล้วมากขึ้น อุตสาหกรรมอื่น ๆ ก็ใช้โอกาสนี้ โดยใช้เกมเป็นตลาดเพื่อส่งเสริมสินค้า หรือการโฆษณา เพื่อการโฆษณาสินค้าที่หลากหลาย เกมนั้นมีข้อดีตรงที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายและง่ายกว่าสื่ออื่น ๆ ด้วย

ดังนั้นเกมก็จะเริ่มมีความซับซ้อนมากขึ้นเรื่อย ๆ การเล่นเกมจะถูกพัฒนาขึ้น โดเน่จะเต็มเต็มควารู้สึกท้าทายให้กับผู้เล่นยิ่งขึ้น มีการสร้างกลยุทธ์ใหม่ ๆ การวางแผนการจัดการ และปฏิบัติ ซึ่งจะพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังนั้นจะเกิดการเปลี่ยนแปลงสภาวะแวดล้อมในเกมอยู่โดย

ตลอด และการเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้เกิดการอนุญาตให้กระทำในสิ่งที่ไม่ควรกระทำ และเกมถูกพัฒนาขึ้นกระทั่งผู้เล่นสามารถมีอิทธิพลกับเกมที่ตนเองเล่นอยู่ได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมาเพิ่มคุณค่าเรื่องกลยุทธ์วิธีในการเล่น ซึ่งจะมาแทนที่ และคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นฝ่ายตรงข้าม ก็จะกระตุ้นให้ผู้เล่นเล่นโดยใช้ความคิดมากขึ้น

มีเกมมากมายถูกพัฒนาในเนื้อหาที่เน้นเรื่องความคิดและการวางแผนมาก หลายต่อหลายเกมที่ต้องการให้ผู้เล่นใช้ตัวเลือกทางศีลธรรมที่เกมให้เลือกขณะเล่นขึ้น ผู้เล่นสามารถใช้ประสบการณ์ สร้างผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นกับคนชั่วได้ ซึ่งสิ่งนี้ก็ไม่ใช่ว่าไม่ดีเสมอไป หากเกมสร้างมาดี ผู้เล่นจะสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับศีลธรรมได้มากขึ้นมากกว่าคนที่ไม่ได้เล่น เด็กที่เล่นเกมประเภทนั้นสามารถโตขึ้นเป็นคนดีและมีเหตุผลได้

เกมออนไลน์สามารถเล่นกันได้หลายคน และผู้เล่นจะถูกกระตุ้นให้เล่นอย่างยาวนานติดต่อกันและเล่นอย่างบ่อยครั้ง เนื่องเพราะการเข้ามาของเทคโนโลยีภาพหรือมุมมองที่เสมือนจริง เกมออนไลน์จึงกลายเป็นมากกว่าการหมกมุ่นเสียอีก กล่าวคือผู้เล่นนั้นจะผูกติดกับโลกแห่งจินตนาการมากขึ้นและง่ายยิ่งขึ้น แน่แน่นอนว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี เพราะทุกวันนี้การติดเกมนั้นเป็นปัญหาทางสังคมที่จะต้องเร่งแก้ไข ในอนาคตเด็กและเยาวชน หากไม่ชี้แนะแนวทางการประพฤติให้ เด็กก็จะติดเกมได้ง่าย

แต่เกมออนไลน์ก็มีผลกระทบที่ดีตามมาด้วยเช่นกัน เพราะส่วนประกอบต่าง ๆ ของเกมที่มีความซับซ้อนมากขึ้นนั้น สามารถทำให้ผู้เล่นเรียนรู้ที่จะจัดการแบบเป็นทีม ซึ่งหลักการของเกมออนไลน์นั้นอาจเป็นการเปลี่ยนจากเกมธรรมดา ๆ ไปเป็นเกมที่สามารถเชื่อมต่อกันได้หลายเครื่อง ดังนั้น ผู้เล่นจะถูกชักจูงให้รู้จักผู้อื่นในชีวิตจริงตามไปด้วย

เกมที่ถูกสร้างขึ้นให้มีมุมมองที่มีความเสมือนจริงมากเป็นสิ่งที่ทำให้เกมมีความอันตรายมากขึ้น ความเสมือนจริงมากยิ่งขึ้นนั้นก็ทำให้ความรุนแรงในเกมมีความเสมือนจริงตามไปด้วย อีกด้านหนึ่งก็หมายความว่าตัวละครในเกมจะมีหน้าที่เหมือนชีวิตจริงเพิ่มขึ้น ซึ่งสามารถแสดงอารมณ์ผ่านใบหน้าตัวการ์ตูน ซึ่งใบหน้านั้นสามารถสื่อสารและให้ความหมายได้มากมาย และการเรียนรู้อารมณ์จากตัวละครในเกมก็จะเพิ่มอีกหนึ่งคุณสมบัติให้กับการเล่นเกม ผู้เล่นสามารถเรียนรู้ที่จะชื่นชอบตัวละครมากกว่าที่เป็นอยู่ ตัวละครที่เป็นที่นิยม จะกลายเป็นดาราในคอมพิวเตอร์ และจะถูกโฆษณาหรือโชว์ตัวอยู่เสมอ เทคโนโลยีนี้จะทำให้ใช้การนำเสนอผ่านคอมพิวเตอร์อย่างแพร่หลายมากขึ้น มันก็อาจจะดีตรงที่เกิดตัวละครเสมือนขึ้นมาที่ช่วยให้ปรับปรุงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์

บทสรุปของแนวคิดนี้ กล่าวถึงเกมออนไลน์นั้นสามารถดึงให้ผู้เล่นออนไลน์ได้ยาวนานและบ่อยครั้งเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งน่าเป็นห่วงว่าจะก่อให้เกิดปัญหาให้กับผู้เล่นโดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเด็ก ที่เกิดการติดเกม และยังสามารถชักจูงหรือกระตุ้นให้เกิดการเล่นร่วมกันเป็นครอบครัว

หรือเป็นคนหม่่มาก ซึ่งเป็นข้อดีที่จะช่วยให้ผู้เล่นมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นขณะเล่นเกมไปด้วย สร้างเสริมความสัมพันธ์ให้กับมนุษย์

ทุก ๆ เกมสามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ง่ายที่จะเล่น แต่บางเกมก็อาจมีความซับซ้อน ผู้เล่น จะได้รับความสามารถ ส่วนประกอบที่สำคัญของความสามารถ และได้รับความต้องการที่จะ แก้ปัญหาในชีวิตจริงจากเกม จะเห็นได้จากเกมที่ช่วยในการเรียนรู้หรือฝึกปฏิบัติ แต่อย่างไรก็ตาม เนื้อหาในเกมหลายต่อหลายเกม ก็ไม่ค่อยมีความเหมาะสมสำหรับเด็ก พ่อแม่ผู้ปกครองควรระวัง เป็นอย่างยิ่ง

อิทธิพลความรุนแรงในสื่อมวลชน (อ้างอิงใน สุกิจ ไวกัฒนากร,2542)

นักวิจัยในสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะในช่วงปีค.ศ. 1960-1970 ได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับ อิทธิพลของเนื้อหาความรุนแรงในสื่อมวลชน ที่อาจจะมีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในสังคม อเมริกา จนถึงกับมีการตั้งคณะกรรมการระดับชาติขึ้นมา เพื่อศึกษาถึงผลกระทบของการนำเสนอ เนื้อหาความรุนแรงทางสื่อมวลชน โดยเฉพาะทางวิทยุโทรทัศน์ซึ่งเป็นที่แพร่หลายไปสู่ ประชาชนทุกชั้นและทุกเพศทุกวัยในสหรัฐอเมริกามากที่สุด

จากการที่เนื้อหาความรุนแรงในสื่อมวลชนอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของคน ในสังคมได้ Gerbner และคณะ (1980) ได้ศึกษารายการโทรทัศน์ในอเมริกาพบว่าร้อยละ 70 ของ รายการในช่วงที่มีคนดูมากที่สุด (Prime Time) มักประกอบไปด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรุนแรง โดยเฉพาะรายการเด็กในวันหยุดสุดสัปดาห์ ประมาณร้อยละ 92 มีความรุนแรงเกี่ยวข้องกับอยู่ด้วย นั้นแสดงให้เห็นว่า เนื้อหาสื่อมวลชนในสหรัฐอเมริกาประกอบไปด้วยความรุนแรง

มีความรุนแรงมากมายที่ปรากฏอยู่ในสื่อ ทั้งสื่อคอมพิวเตอร์และสื่ออื่น ๆ ดังจะเห็นได้ จากบทความเรื่อง “Bill would find children for renting violent video games” ผลงานโดย Matthew Stolle ผลงานชิ้นนี้เป็นบทความที่แสดงความรุนแรงของเกมหนึ่งที่มีชื่อว่า “Grand Theft Auto” ซึ่งผู้เล่นที่อายุต่ำกว่า 17 ปี หาซื้อกันมาเล่นโดยกระทำผิดทางอาญาอย่างเบาคือปรับ 25 เหรียญ มีผลทำให้เกมที่มีความรุนแรงเติบโตขึ้นอย่างเล็กน้อย โดยเนื้อหาของเกมนี้เต็มไปด้วย ความรุนแรง มีทั้งฆ่า แล้วตัดเป็นส่วน ๆ หั่นเป็นชิ้น ๆ ตัดแขนตัดขา และถ่ายปัสสาวะรดบน ร่างกายผู้หญิงที่เป็นโสเภณี

จากบทความนี้จะเห็นได้ว่าเกมที่มีความรุนแรงถูกตอบสนองโดยเด็กและเยาวชน ถึงแม้ โทษจะเบาแต่เด็กก็ยินยอมที่จะเสียเพื่อจะได้เล่น และหนักกว่านั้นคือการแอบเล่นโดยไม่ให้รู้ ซึ่งเป็นผลต่อมาในระยะยาว เป็นที่น่าเป็นห่วงว่า ถึงแม้ในต่างประเทศจะมีการจัดประเภทเกมสำหรับแบ่ง ความเหมาะสมในการเล่นของเด็ก แต่ในความเป็นจริง ผู้ขายและผู้ซื้อไม่มีความซื่อสัตย์ เป็นที่น่า สงเกตว่า เกมที่สนุกและได้รับความนิยมนั้นจะต้องเต็มไปด้วยความรุนแรงอย่างนั้นหรือ

อีกหนึ่งตัวอย่างจากบทความเรื่อง “Ultra-violent, ultra-imaginative : Murderer is a demonic angel” บทความของ Terry Lawson ,Washington : May 5 2006.

บทความของเทอร์รี่กล่าวว่าช่วงเทศกาลละครของ The Detroit Film จบลงด้วยเสียงระเบิดและการแทงจิ้มเชือดเดือน และความรุนแรงอื่น ๆ และเกมที่จินตนาการได้ เรื่องของผู้กำกับชาวเกาหลี ปาร์ค-ชาน-วุก มีความรุนแรงมาก การ์ตูนวิปริตและหนังจินตนาการที่ไร้สาระ ถูกตัดทอนให้อยู่ในส่วนของผู้ชมสามารถดูได้ แต่ในภาคสุดท้ายของปาร์คเป็นการแก้แค้นเป็นไตรภาคที่เริ่มต้นในปี 2002 “Symphony for Mister Vengeance” (แต่ไม่เคยถูกฉายในเมืองดีทรอยต์) และในปี 2003 เรื่อง “Old boy” เขาบอกว่าเราจะไม่อยากดูหนังเรื่องอื่น ๆ ของเขาอีกเลย ซึ่งมันไร้สาระ ไม่สามารถทำความเข้าใจได้ แต่ถ้าเราไม่เตรียมตัวมารู้จักก็คงไม่อยากจะทำอะไรอย่างนี้เลย มันไม่ได้อยู่ในระดับของความรุนแรงที่รับได้ ยังมีหนังของชาวอเมริกัน ชื่อว่า “Hostel” ซึ่งไม่มีความเหมาะสมและยังชาดิสก์ มันเป็นหนทางหนึ่งของผู้กำกับที่จะเชื่อมต่อกับความรู้สึกช็อคภายในซึ่งพูดเป็นเชิงจิตวิทยา ซึ่งแรงบันดาลใจให้คิดอะไรประเภทนี้ออกมานั้นต้องมีไหวพริบและสมอง แต่ต้องถามตัวเราเองว่าเราจะผลักดันความคิดพวกนี้ให้ออกมาหรือไม่

เทอร์รี่แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงในหนัง ซึ่งเขาจัดให้อยู่ในขอบข่ายวิปริต มันเป็นความรุนแรงที่แสดงออกอย่างโจ่งแจ้งและในปริมาณเกินรับได้

การวิจัยเกี่ยวกับเนื้อหาสื่อมวลชนข้างต้นนั้น สามารถกล่าวได้ว่า การนำเสนอเกี่ยวกับความรุนแรงไปยังกลุ่มวัยรุ่นในสื่อมวลชนนั้นอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในสังคมได้ถึงแม้จะยังหาข้อสรุปที่แน่นอนไม่ได้ ดังนั้นสื่อมวลชนก็ควรระมัดระวังและเพิ่มความรัดกุมในการนำเสนอเนื้อหาเหล่านั้นด้วย ผู้วิจัยจะนำแนวความคิดนี้ไปใช้ในการค้นหาความรุนแรงและจำแนกประเภทของความรุนแรงให้เห็นอย่างชัดเจน รวมถึงวิเคราะห์หาความรุนแรงที่แนบเนียนออกมาได้

ในส่วนในเรื่องปัญหาจริยธรรมที่เกิดขึ้นในเกมบิงย่าออนไลน์นั้น ผู้วิจัยได้นำหลักเกณฑ์ทั้งที่เป็นที่ยอมรับในสากล และในทางพุทธศาสนาขึ้นมาใช้เป็นเกณฑ์ในการตัดสินเรื่องสิ่งที่ผิดหรือขัดต่อหลักจริยธรรมอันดีงามของผู้เล่นในระหว่างการเล่น และใช้เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินจรรยาบรรณของผู้ผลิต

2.4 แนวคิดเรื่องจริยธรรม และศีลธรรม รวมถึงพฤติกรรมที่ควรเว้นและควรปฏิบัติ

ตามคตินิยมทางพุทธศาสนา ซึ่งประชาชนส่วนใหญ่ในประเทศนับถือและใช้เป็นหลักยึดเหนี่ยวจิตใจ และให้ความเคารพบูชาอย่างสูง พุทธศาสนาสอนให้รู้ว่าพฤติกรรมบางอย่างควรเว้น เพราะเป็นเหตุให้เกิดความทุกข์ความเดือดร้อน พฤติกรรมบางอย่างที่ควรประพฤติ เพราะเป็นเหตุ

ให้เกิดความสุข ความเจริญ พฤติกรรมดังกล่าวนี้ พระพุทธองค์ทรงแสดงไว้เป็นอันมาก ได้นำมาเสนอไว้พอเป็นแนวศึกษาดังต่อไปนี้

หลักจริยศาสตร์และจริยธรรม

จริยศาสตร์ คือ ปรัชญาสาขาหนึ่งว่าด้วยการแสวงหาความดีสูงสุดของชีวิตมนุษย์ แสวงหากฎเกณฑ์ในการตัดสินความประพฤติของมนุษย์ว่าอย่างไรถูก ไม่ถูก ดีไม่ดี ควรไม่ควร และพิจารณาปัญหาเรื่องสภาพของค่าทางศีลธรรม เป็นสาขาหนึ่งของปรัชญาที่ศึกษาเกี่ยวกับคุณค่าการกระทำของมนุษย์ (value in human conduct) โดยมีเหตุผลเป็นพื้นฐานในการโต้แย้ง อีกนัยหนึ่ง “จริยศาสตร์ คือ วิชาที่ใช้วิธีการทางปรัชญา (การใช้เหตุผล) ศึกษาเกี่ยวกับจริยธรรม”

การศึกษาเรื่องคุณค่าทางจริยศาสตร์อันเกี่ยวเนื่องกับพฤติกรรม หรือการกระทำของมนุษย์นั้นสามารถพิจารณาตามขอบเขตของจริยศาสตร์ที่พยายามศึกษาคำตอบ ใน 3 ประเด็นนี้ คือ

1. คุณค่าการกระทำของมนุษย์

การวิเคราะห์ถึงการกระทำ เช่นสิ่งที่พึงกระทำ หน้าที่ กฎศีลธรรม ความถูกต้อง ข้อห้าม ความรับผิดชอบ เป็นต้น รวมถึงการศึกษาว่าคุณค่ามาจากไหนและมีความสำคัญอย่างไร คุณค่าการกระทำ ความประพฤติ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ดีชั่ว ถูกผิด ควรไม่ควรเป็นแบบใด ดีชั่ว ถูกผิดคืออะไร สามารถนิยามได้หรือไม่ ถ้านิยามได้จะนิยามว่าอย่างไร ความดี ความชั่วมีอยู่จริงหรือเป็นเพียงกฎเกณฑ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขในสังคม และถ้าหากความดีชั่ว ถูกผิดมีอยู่จริงแล้วมีลักษณะเป็นอย่างไร

2. เกณฑ์ตัดสินคุณค่าการกระทำของมนุษย์

เป็นการศึกษาหลักหรือมาตรการที่ใช้ตัดสินพฤติกรรม หรือการกระทำอย่างหนึ่งว่าดีชั่ว ถูกผิด อีกนัยหนึ่งคือ เป็นการศึกษาว่า เมื่อคน ๆ หนึ่งกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว จะใช้หลักหรือมาตรการอะไรมาตัดสินว่าการกระทำนั้นถูกหรือผิดและมีเหตุผลอย่างไรที่ใช้หลัก หรือมาตรการนั้นมาตัดสิน อีกทั้ง มนุษย์นำสิ่งใดมาเป็นเกณฑ์ในการตัดสินความถูก ความผิด หากมิได้เอาความรู้สึกส่วนตัว กฎหมาย จารีต ประเพณี หรือความเชื่อมาตัดสิน แล้วมีเหตุผลอะไรมาเป็นมาตรฐานรองรับในการตัดสินในเรื่องนั้น ๆ ว่าดีชั่ว ถูกผิด และมีเกณฑ์ตัดสินคุณค่าที่แน่นอนตายตัวหรือไม่

3. อุดมคติหรือเป้าหมายสูงสุดของชีวิต

คือการศึกษาว่าชีวิตมนุษย์เกิดมาเพื่ออะไร ชีวิตที่ดีที่ประเสริฐที่มนุษย์ควรแสวงหาควรเป็นชีวิตแบบใด มนุษย์ควรใช้ชีวิตอย่างไรจึงคุ้มค่าของการเกิดมาเป็นมนุษย์ อะไรคือความดีสูงสุดซึ่งมนุษย์ควรประพฤติปฏิบัติ หรืออุดมคติสูงสุดของมนุษย์นั้นควรเป็นเช่นไร และมนุษย์ควรจะทำประพฤติดังไรจึงจะบรรลุถึงอุดมการณ์นั้นได้

ค่านิยมทางศีลธรรม (Moral value)

เกิร์ต ได้กล่าวถึงการตัดสินใจทางศีลธรรมของคน โดยการยกประเด็นขึ้นมาก่อนว่า หลักการทางศีลธรรมมีอะไรบ้างที่คนทั้งโลกทุกศาสนายอมรับได้ว่า นี่คือข้อปฏิบัติที่ดี คนที่มี สติสัมปชัญญะสมบูรณ์ทุกคนต้องยอมรับหลักศีลธรรมที่ว่านี้ดี และจะต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดจึงจะได้ชื่อว่ามีศีลธรรมและชอบธรรม

เกิร์ต ได้กล่าวถึงหลักการศีลธรรมดังกล่าวว่า ประกอบด้วย

1. การไม่ฆ่า
2. การไม่สร้างความเจ็บปวด
3. การไม่ทำให้พิการ
4. การไม่ทำให้สูญเสียอิสรภาพ
5. การไม่ทำให้ผู้อื่นหมดความสุข
6. การไม่หลอกลวง
7. การรักษาสัญญา
8. การไม่คดโกง
9. การเคารพกฎหมาย
10. การปฏิบัติตามหน้าที่

หัวข้อแรก เป็นการหลีกเลี่ยงที่จะกระทำสิ่งที่ทุกคนไม่ปรารถนาให้เกิดขึ้น และหัวข้อสุดท้ายเป็นการหลีกเลี่ยงการกระทำที่ อาจจะสร้างสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา

หลักความเชื่อและความยึดถือในศาสนา สิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือจุดมุ่งหมายอันสูงสุดในจักรวาล ถือเป็นค่านิยมทางศีลธรรมหลักของคนไทย โดยจัดหมวดหมู่ของเกณฑ์ทางพุทธศาสนาเพื่อใช้พิจารณาค่านิยมทางศีลธรรมได้แก่ ศีล 5

เกณฑ์ในการตัดสินใจจริยธรรมทางพุทธศาสนา

สุขสันต์ จันทะโชโต (2528) แบ่งเกณฑ์ในการตัดสินใจจริยธรรมดังนี้ คือ

1. พิจารณาเจตนาของผู้กระทำ พุทธปรัชญาถือเอาเจตนาเป็นสำคัญในการพิจารณาการกระทำใด ว่าดีหรือชั่ว เพราะถือเอาเจตนาเป็นกรรม เจตนาที่จัดเป็นมโนกรรมเพราะเกิดขึ้นก่อน
2. ภาวะของบุคคล กล่าวคือบุคคลได้ประพฤติตนเหมาะสมแก่สถานภาพของตนหรือไม่
3. ผลของเจตนา ว่าสิ่งใดที่ได้กระทำไปก่อให้เกิดผล 10 ประการของเกิร์ตหรือไม่

ศีล 5

ศีล แปลว่า ความประพฤติเรียบร้อย เป็นปกติทางกายและวาจา ศีลที่ถูกต้องสมควรรักษา เป็นนิตยนั้นได้แก่ เบญจศีล หรือ ศีล 5 คือ

1. ปาณาติปาตา เวรมณี เว้นจากทำชีวิตสัตว์ให้ตกล่วงไป
2. อทินนาทานา เวรมณี เว้นจากถือเอาสิ่งของที่เจ้าของเขาไม่ได้ให้ด้วยอาการแห่งขโมย

3. กามเมสุมิฉาจารา เวมณี เว้นจากการประพุดิผิดในกาม
4. มุสวาทา เวมณี เว้นจากการพุดเท็จ
5. สุราเมรมยัมชปมาทัญฐานา เวมณี เว้นจากการคั่มน้ำเมา คือสุราและเมรับอันเป็นที่ตั้งแห่งความประมาท

พุดิกรรมที่ควรเว้นและควรปฏิบัติ

ทุจริต 3 และ สุจริต 3

ทุจริต แปลว่าความประพุดิชั่ว ความประพุดิไม่ดี มี 3 อย่าง คือ

- (1) ประพุดิชั่วด้วยกาย เรียก กายทุจริต
- (2) ประพุดิชั่วด้วยวาจา เรียก วจิทุจริต
- (3) ประพุดิชั่วด้วยใจ เรียก มโนทุจริต

กายทุจริต 3 คือ การฆ่าสัตว์ การลักน้อ การประพุดิผิดในกาม

วจิทุจริต 3 คือ การพุดเท็จ การพุดต่อเสียด การพุดคำหยาบ การพุดเพื่อเจ้อ

มโนทุจริต 3 คือ การโลกอยาไ้ของเขา การพยามาทปองร้ายเขา การเห็นผิดจากคลองธรรม

ทุจริต 3 อย่างนี้ เป็นกิจที่ไม่ควรทำ ควรเลิกละเสียด

สุจริต แปลว่าความประพุดิดี ความประพุดิชอบ มี 3 อย่าง คือ

- (1) ประพุดิชอบด้วยกาย เรียก กายสุจริต
- (2) ประพุดิชอบด้วยวาจา เรียก วจิสุจริต
- (3) ประพุดิชอบด้วยใจ เรียก มโนสุจริต

กายสุจริต 3 คือ เว้นจากการฆ่าสัตว์ เว้นจากการลักน้อ เว้นจากการประพุดิผิดในกาม

วจิสุจริต 3 คือ เว้นจากการพุดเท็จ เว้นจากการพุดต่อเสียด เว้นจากการพุดคำหยาบ เว้นจากการพุดเพื่อเจ้อ

มโนสุจริต 3 คือ ไม่โลกอยาไ้ของเขา ไม่พยามาทปองร้ายเขา เห็นชอบตามคลองธรรม

สุจริต 3 อย่างนี้ เป็นกิจควรทำ ควรประพุดิ

สิ่งเหล่านี้สามารถสรูปได้เป็นค่านิยมทางศีลธรรมที่ใกล้เคียงกับเกิร์ต และสามารถนำมาใช้พิจารณาควบคู่กับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้เพื่อค้นหาสิ่งทีผิดศีลธรรมจรรยา ผิดหลักจริยธรรมซึ่งแฝงอยู่ในเกมปิงย่าออนไลน์และในตัวผู้เล่นทีประพุดิขณะเล่นเกม

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความรุนแรงทีแอบแฝงมาอย่างแนบเนียนและปัญหาด้านจริยธรรมในเกมปิงย่าออนไลน์” นั้น จะต้องทำการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของเกมโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ด้วบท และด้วบทของเกมปิงย่าออนไลน์นั้นจะต้องใช้การวิเคราะห์ด้บญะเป็นหลัก ผู้วิจัยจึงได้นำเอาแนวคิดเรื่องด้บญะวิทยานัน้เข้ามารวมอยู่ด้บเพื่อเป็นเกณฑ์ในการใช้ศึกษาวิเคราะห์ต่อไป

2.5 ทฤษฎีสัญญาวิทยา

สัญญาวิทยาแปลมาจากภาษาอังกฤษคือคำว่า “Semiotic” หมายถึง ศาสตร์แห่งสัญญา (Science of Sign) โดยสัญญา (Sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างเพื่อให้ความหมาย (Meaning) แทนของจริง (Objective) ในตัวบทและบริบทหนึ่ง

สัญญาประกอบด้วยคุณสมบัติที่สำคัญ 3 ประการคือ

- 1) จะต้องมัลักษณะทางกายภาพ สามารถจับต้องรับรู้ได้ด้วยอวัยวะรับสัมผัส
- 2) จะต้องมีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างไปกว่าตัวของมันเอง
- 3) ผู้ใช้สัญญาต้องตระหนักว่ารูปธรรมดังกล่าวนั้นเป็นสัญญา

การศึกษาสัญญาตามทัศนะของ Peirce

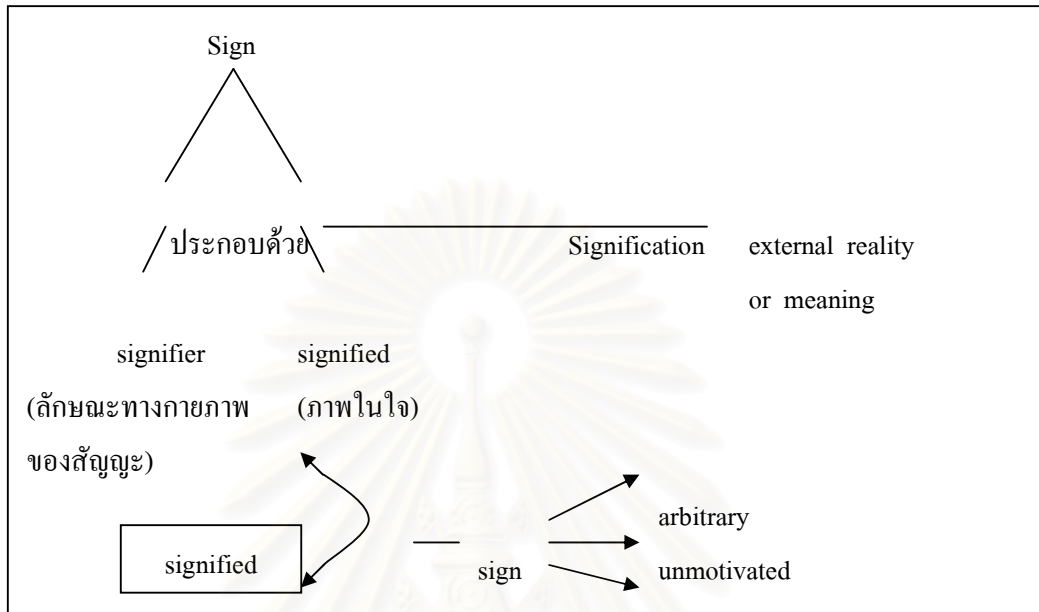
(อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543) Peirce ได้ให้ความสนใจที่จะพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญญา (sign) กับวัตถุที่มีอยู่จริง (object/external reality) และเขาได้ใช้ความสัมพันธ์ดังกล่าวมาจัดแบ่งประเภทของสัญญาออกมาเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1. Icon เป็นสัญญาที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายกับวัตถุที่มีจริงอย่างมากที่สุด เช่นภาพถ่าย (เหมือนจริง) รูปปั้นอนุสาวรีย์ รูปวาด ฯลฯ การถอดรหัสของ Icon นั้นเพียงแค่ได้เห็นก็จะถอดรหัสถึง object ได้แล้ว
2. Index เป็นสัญญาที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่นควันไฟเป็น Index กับการจุดไฟ เนื่องจากควันไฟมีความเกี่ยวพันโดยตรงกับการจุดไฟ รอยเท้าของสัตว์เป็น Index ของการเดินผ่านมาของสัตว์ การถอดรหัสของ Index นั้นจะใช้การคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงเหตุผล ระหว่าง Index กับ Object
3. Symbol เป็นสัญญาที่ไม่มีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงอันใดระหว่างตัวสัญญากับวัตถุที่มีอยู่จริง หากแต่ความเกี่ยวพันที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากข้อตกลงร่วมกันระหว่าง User เช่น คนไทยตกลงกันว่าตัว “กา” จะเป็นเครื่องบ่งบอกถึง “สัตว์ชนิดหนึ่ง” โดยที่รูปตัวอักษร “กา” นั้นไม่มีความคล้ายคลึง (เช่น Icon) หรือไม่มีเหตุผลเชื่อมโยง (เช่น Index) อันใดเลยระหว่างสัญญากับสัตว์ชนิดนั้น การถอดรหัสของ Symbol นั้นจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ของผู้ใช้สัญญานั้นเพียงอย่างเดียว

การศึกษาสัญญาตามทรรศนะของ Saussure

- 1) องค์ประกอบของสัญญา แยกออกเป็น 2 องค์ประกอบย่อย ส่วนแรกคือส่วนที่เป็น ตัวหมาย/รูปสัญญา (signifier) และตัวหมายถึง/ความหมายสัญญา (signified) และเมื่อมีการนำเอาสัญญานี้

มาใช้ (signification) จะให้ความหมายโยงใยไปถึงวัตถุที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งอาจเขียนเป็นภาพแสดงได้ดังนี้



ภาพที่ 2.1 : ภาพแสดงองค์ประกอบของสัญลักษณ์

จากภาพข้างบนนี้ จุดสำคัญที่ Saussure ได้เน้นก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่าง signifier และ signified นั้นมีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการคือ เกิดขึ้นโดยไม่มีหลักเกณฑ์ใด ๆ (arbitrary) เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ (unmotivated) และไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (unnatural) อันส่อนัยยะว่า คนเราจะไม่รู้จักสัญลักษณ์ได้เองตามธรรมชาติ แต่จะต้องมีการเรียนรู้

2) ในการตอบคำถามว่าสัญลักษณ์ตัวหนึ่ง ๆ จะมีความหมายขึ้นมาได้อย่างไรนั้น Saussure ได้ให้คำอธิบายในแง่โครงสร้างว่า หากสัญลักษณ์ตัวหนึ่งขึ้นอยู่กับคำฟัง สัญลักษณ์นั้น ๆ จะยังไม่มี ความหมายอันใดขึ้นมา จนกว่าจะนำไปเปรียบเทียบเชิงโครงสร้างกับสัญลักษณ์ตัวอื่น ๆ

3) เมื่อขยายแนวคิดเรื่อง “โครงสร้างรวมทั้งหมด” ให้กว้างขวางออกมา โครงสร้างรวมนี้ก็คือ บริบททางวัฒนธรรมของคนแต่ละกลุ่ม แต่ละสังคมนั่นเอง

ตัวให้ความหมายจึงหมายถึงความถึงลักษณะหรือรูปแบบในเชิงรูปธรรมที่สัมผัสได้ด้วย อายตนะ (อวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า) เช่น เสียงของคำ ภาพถ่าย ส่วนตัวที่ถูกให้ความหมายก็คือ ความคิดในเชิงนามธรรม ซึ่งตัวให้ความหมายอ้างอิง เช่น ดอกกุหลาบซึ่งปกติก็คือ ดอกไม้ชนิดหนึ่งแต่เมื่อชายหนุ่มนำไปให้หญิงสาว เพื่อเป็นการแสดงถึงความรักของเขา และผู้หญิงเองก็ทราบถึงการแสดงแทนนี้ ดอกกุหลาบจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ โดยมีดอกกุหลาบเป็นตัวให้ความหมาย โดย

มีตัวที่ถูกให้ความหมาย หรือความหมายที่ดอกกุหลาบอ้างอิงไปถึง คือ ความรักนั่นเอง(อ้างถึงใน ดวงรัตน์ กม โลบถ, 2535)

การที่ตัว Signifier จะสร้างความหมายได้ ความสัมพันธ์ระหว่าง Signifier กับ Signified จะต้องมึลักษณะที่ไม่ตายตัว เพราะฉะนั้นการที่จะเข้าใจความหมายที่มีอยู่ได้นี้ จึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้บ้าง นั่นก็หมายความว่า ต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างมีระบบของสองสิ่งอย่างแน่ชัด ซึ่งเราเรียกว่า Code (รหัส) เพื่อมาช่วยในการตีความหมายของสัญญาณ (Sign) ได้ ซึ่งก็เป็นลักษณะเดียวกับการที่เราศึกษาเหมือนในการศึกษา ภาษาพูดที่มีความหมายกำหนดมาจากไวยากรณ์ ในทำนองเดียวกับที่ Code และ Convention (จารีต) เป็นตัวกำหนด (Text) ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร

ความหมายโดยนัยและความหมายโดยอรรถ

R. Barthes (1967) ได้แบ่งประเภทของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญาณทุกอย่างว่ามี 2 ความหมายด้วยกัน คือ

1. ความหมายโดยอรรถ (Denotative meaning) นักวิชาการบางท่านระบุเป็นไทยว่า “ความหมายตรง” เป็นตัวหมายถึง (signified) ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นอย่างภววิสัย (objective) ดังที่เรากล่าวว่าเป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่ และมักเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป
2. ความหมายโดยนัย (Connotative meaning) นักวิชาการบางท่านระบุคำศัพท์เป็นไทยว่า “ความหมายแฝง” คำว่า “ความหมายโดยนัย” นั้น เป็นตัวหมายถึง ที่ประกอบสร้างอย่างตรงกันข้ามกับตัวหมายโดยอรรถ กล่าวคือ ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (subjective) ไม่ว่าจะ เป็นอัตวิสัยในระดับบุคคลหรือเป็นอัตวิสัยในระดับสังคม ที่เราเรียกว่า “ค่านิยมของสังคม” Barthes เรียกความหมายโดยนัยนี้ว่า เป็นความหมายชั้นที่สอง (second order of signification)

การจัดระบบสัญญาณ

Saussure ได้จำแนกวิธีการที่จะนำเอาสัญญาณมาจัดระบบรหัสต่าง ๆ ว่ามีอยู่ 2 วิธีการใหญ่ ๆ คือ Paradigmatic และ Syntagmatic

- 1) Paradigmatic เป็นชุดของสัญญาณที่มีความหมายเหมือนกัน โดยที่ในทุก Unit (สัญญาณแต่ละตัว) ที่อยู่ใน Paradigm เดียวกันนั้นจะต้องมีลักษณะบางอย่างร่วมกัน
- 2) Syntagmatic เป็นวิธีการประกอบสัญญาณย่อย ๆ เข้าด้วยกันตามลำดับขั้นตอน (Sequence) เพื่อให้ได้ความหมายตามที่ต้องการ

นอกจากนี้แล้ว ก็ยังมีวิธีการศึกษาวิเคราะห์วิธีการสร้างความหมายใน 2 ลักษณะ(อ้างถึงใน ดวงรัตน์ กม โลบถ, 2535) คือ

1. การวิเคราะห์เชิง Synchronic Analysis คือการศึกษาตัว Text โดยพิจารณา “ความสัมพันธ์” ที่เกิดจากสัญญาณต่าง ๆ ภายใน Text เพื่อศึกษารูปแบบที่เป็นคู่ตรงกันข้ามที่ซ่อนอยู่ภายในตัวสาร หรือที่เรียกว่าเป็นการค้นหา Paradigmatic Structure นั้นเอง

2. การวิเคราะห์เชิง Diachronic Analysis เป็นการศึกษาการดำเนินเรื่องหรือการเล่าเรื่อง เน้นไปที่ การโยง (ลำดับ) เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเข้าไว้ด้วยกัน จนสามารถเล่าเรื่องได้ ซึ่งเรียกว่า การค้นหา Syntagmatic Structure

ซึ่งผู้ที่ค้นคว้าในการวิเคราะห์โครงสร้างของการลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง (Syntagmatic Structure) ได้แก่ Vladimir Propp ซึ่งได้ทำการศึกษาเรื่องของ Morphology การศึกษา เรื่องของ Form ซึ่งก็คือการศึกษาถึงองค์ประกอบกับความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและภาพรวม ทั้งหมดของเรื่อง

Propp ได้กำหนด “หน่วย” ของการเล่าเรื่องไว้ โดยเรียกว่า เป็น Fuction

Fuction คือ อาการแสดงของตัวละคร โดยกำหนดเอาไว้ว่า “การกระทำ” ดังกล่าวของ ตัวละครเป็นการสร้างความหมายให้กับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งจุดมุ่งหมายของ Fuction นี้ก็ เพื่อทำให้เกิดความหมายให้กับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งจุดมุ่งหมายของ Fuction นี้ ก็เพื่อทำ ให้เกิดความคงที่หรือตายตัวในเรื่องเล่า เป็นการมองเฉพาะ “การกระทำ” ของตัวละครโดยไม่ นำเอาตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้องในการเล่าเรื่องนั้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องประเภทใดก็ตาม จะประกอบ ขึ้นด้วย Fuction ที่แน่ชัดบางประการ ซึ่ง Fuction หรือ Element เหล่านี้ นับเป็นส่วนสำคัญของการสร้างเรื่องราวขึ้น จึงนับว่า Propp เป็นผู้ทำให้เราเข้าใจถึง “สูตรสำเร็จ” ที่เกิดขึ้น นอกจาก Fuction แล้วสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องก็คือ ลำดับก่อน – หลัง ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพราะถือเป็น Logic ของตัว Text ในการเล่าเรื่อง และการจัดลำดับของหน่วยเหล่านี้ ก็มีผลต่อการ สร้างความหมายให้กับผู้รับสาร นั่นก็คือ Fact เกิดจากการ editing ของเราเอง

สรุปก็คือ Syntagmatic Analysis จากตัว Text ได้ให้ความหมายระดับผิวหน้า (Manifest) ในขณะที่ Paradigmatic Analysis จะให้ความหมายแฝงเร้นในระดับลึก (Latent) แก่ตัว Text Manifest Structure จะอธิบายว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง และ Latent Structure อธิบาย Text นั้น เกี่ยวกับเรื่องอะไร

โดยสรุปทั่วไปแล้ว โครงสร้างของการเล่าเรื่องนั้น จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบ พื้นฐาน 7 ประการด้วยกัน อันได้แก่

1. แก่นความคิดหลักของเรื่อง (Theme)

แก่นความคิดหลักนั้น นับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่า โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นต้องจับใจความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิเช่นนั้นแล้วจะไม่อาจรู้ถึงแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ

2. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็นวิธีการที่ผู้เขียนนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง และจัดแจงกับเหตุการณ์ที่ปรากฏขึ้น

3. ฉากของการเล่าเรื่อง (Scene)

ฉาก (Scene) คือ เวลา และสถานที่ ที่เกิดเหตุการณ์ ฉากนั้น จัดได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง ทั้งนี้เพราะการเล่าเรื่องคือ การถ่ายทอดเหตุการณ์ที่มีความต่อเนื่องกัน และเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกันนี้เอง จะปรากฏขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในการบ่งบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่อง และมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้ด้วยเช่นกัน

4. ตัวละครของการเล่าเรื่อง (Character)

ลอเรนซ์ เฟอร์รีน (อ้างใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539) ได้ให้ความหมายของคำว่า “ตัวละคร” ว่า เป็นบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวที่นำมาเล่า ซึ่งมีความหมายครอบคลุมถึง ลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครนี้ด้วย ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า สำหรับการเล่าเรื่องในเพลงชาติไทยแล้วนั้น บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวที่นำมาเสนอ ก็คือประชาชนคนไทยเอง ทั้งนี้ตัวละครสามารถจำแนกออกตามความสำคัญของบทบาทได้ 2 ประเภท คือ ตัวละครสำคัญ (main or principle character) ได้แก่ ตัวละครที่เกี่ยวข้องกับโครงเรื่องมากที่สุด และตัวละครรองหรือตัวประกอบ (minor or subordinate character) ที่ช่วยในการดำเนินเรื่อง (ทองสุข เกตุโรจน์, 2519)

5. ความขัดแย้ง (Conflict)

นอกเหนือจากการศึกษาโครงเรื่องโดยการแบ่งลำดับเหตุการณ์และแบ่งภาวะการณืตามท้องเรื่องแล้ว ความขัดแย้งก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับการนำมาศึกษาอยู่เสมอ ทั้งนี้ก็เพราะเมื่อทำการศึกษาความขัดแย้งก็จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งโดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่าคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง เช่นที่ มุลเลอร์ และวิลเลียมส์ (Muller and Williams 1985, 42-43) ได้ให้อธิบายไว้ว่า “โครงเรื่องคือการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ” เช่นเดียวกับ ปริญา เกื้อหนุน

(2537: 24) ที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่า “ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ไขปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปรีภัยต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง”

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

สำหรับการเล่าเรื่องโดยส่วนใหญ่นั้นมักมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เพื่อสื่อความหมายอยู่เสมอ ซึ่งปัทมวดี จารุวรรณ (2538: 164) ได้ให้ความหมายถึงสัญลักษณ์พิเศษไว้ว่าเป็น “การใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในรูปของคำพูดและภาพ” สำหรับสัญลักษณ์พิเศษที่มักพบเห็นกันได้ทั่วไปนั้น มีอยู่ด้วยกัน 2 ชนิด คือ สัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง

1. สัญลักษณ์ทางภาพ คือองค์ประกอบของภาพที่ดูน่าสนใจๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือ สิ่งมีชีวิต เช่นสัตว์ หรือบุคคลก็ได้ สัญลักษณ์อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียว หรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ

2. สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่างๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่การใช้เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวอื่นๆ

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากในการเล่าเรื่อง หากมีการเปลี่ยนมุมมองก็เท่ากับว่าเรื่องราวที่นำมาเล่าก็จะเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ความหมายที่นักเขียนต้องการจะสื่อก็จะถูกบิดเบือนไป การเลือกมุมมองในการเล่าเรื่องนั้น เฟลิตตา (2534) กล่าวว่า ผู้เขียนจะต้องเลือกมุมมองที่สามารถสื่อความหมายให้กับเรื่องราวได้ตรงกับความต้องการของผู้เขียนเอง เฮนรี เจมส์ (Henry James) (อ้างถึงใน เฟลิตตา, 2534) กล่าวว่า มุมมองในการเล่าเรื่องเป็นมากกว่ากลวิธีในการเขียนเรื่องให้สัมผัสได้ เพราะมุมมองนั้นเป็นตัวการที่แท้จริงที่มีบทบาทอย่างมากในการเข้าไปกำหนดทิศทางเรื่องราวที่นำมาเสนอ นอกจากนี้แล้วมุมมองยังเป็นที่ตั้งเรื่องราวและแก่นของเรื่อง ได้พร้อมๆ กัน

มุมมองในการเล่าเรื่องโดยคำจำกัดความแล้ว หมายถึง การมองเห็นเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรืออาจหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเห็นเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งทั้งนี้เองแต่ละมุมมองนั้นอาจส่งผลต่อความน่าเชื่อถือที่แตกต่างกัน มุมมองในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่ง เนื่องจากมุมมองมีผลทั้งต่อความรู้สึก และการชักจูงอารมณ์ของผู้รับ

ดังนั้น ในการศึกษาความรุนแรงแบบแนบเนียนและปัญหาจริยธรรมในเกมปิงย่าออนไลน์นี้ ผู้วิจัยจะได้ดำเนินวิธีการศึกษาในเชิงสัญลักษณ์วิทยาในส่วนที่ได้กล่าวมาแล้ว เพื่อวิเคราะห์วิธีการสร้างและถ่ายทอดความหมายของความรุนแรงโดยผ่านทางสัญลักษณ์ทุกชนิด การเล่าเรื่อง กฎกติกา มารยาท ตัวละคร ฉาก มุมมองในการเล่าเรื่อง สัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ และการถ่ายทอดด้วยเสียง เช่นคำพูด เพลง เทคนิคการใช้เสียงประกอบ ว่าสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ส่งผ่านมานั้นมีความหมายและซ่อนความรุนแรงอยู่อย่างไร

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. พนมกร ตังทัตสวัสดิ์ (2548) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “เร็กนาร์ร็อก” (Violence and Immorality in Ragnarok Online Game)

จากการศึกษาวิจัยในเรื่องนี้พบว่าเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์นั้นก็มีเนื้อหาความรุนแรงและเนื้อหาที่ขัดศีลธรรมจรรยาปรากฏอยู่ ในด้านต่าง ๆ ดังนี้คือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเกม ฉาก และสัญลักษณ์พิเศษ อีกทั้งยังพบว่าแกนหลัก (theme) ของเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกเต็มไปด้วยความรุนแรงและสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยา ซึ่งพบในหลาย ๆ ด้าน การดำเนินเรื่องราวของเกมทำให้ตัวละครจะสามารถดำรงอยู่ในเกมได้นั้นต้องใช้ความรุนแรง จนเกิดเป็นบรรทัดฐานขึ้นในเกม ซึ่งความรุนแรงที่ปรากฏในเกมเร็กนาร์ร็อกนั้นเป็นความรุนแรงที่อยู่ในลักษณะค่อนข้างเปิดเผย โฉงแจ้ง ไม่ปิดบัง แต่ก็ซ่อนความรุนแรงบางอย่างไว้ในความน่ารักของตัวการ์ตูน อย่างเป็นที่น่าสังเกต

งานวิจัยชิ้นนี้มีความโดดเด่นในเรื่องของเนื้อหาและรูปแบบเกมนั้นมีความรุนแรงอยู่จริง และในงานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาในเรื่องของความรุนแรงโดยตรง ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเนื้อหาเรื่องความรุนแรงในงานวิจัยชิ้นนี้นั้นมีความเกี่ยวข้องกับความรุนแรงที่ผู้วิจัยจะนำมาศึกษา ซึ่งผู้วิจัยจะศึกษาความรุนแรงแบบแนบเนียนที่แอบแฝงอยู่ ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่ามอันตรายมากกว่าความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง ซึ่งพนมกรยังไม่ได้ศึกษาไว้

ผู้วิจัยยังทราบมาด้วยว่าเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกนั้นก่อให้เกิดปัญหาหลาย ๆ ด้านตามมาในเด็กและเยาวชน ดังที่เคยปรากฏเป็นข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์หลายครั้ง ในกรณีของเกมปิงย่าออนไลน์นั้นความรุนแรงยังอยู่ในลักษณะของการซ่อนที่แนบเนียนกว่าเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์มาก

2. ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร”

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นเชิงปริมาณ มีผลการวิจัยดังนี้ ความสุขของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วง 6 เดือน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็นร้อยละ 43.7 และปัจจัยด้านจิตสังคมด้านประวัติการใช้ยาเสพติด รายได้รวมของครอบครัวและจำนวนเพื่อนสนิทที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นักเรียนมีเกรดเฉลี่ยในภาคการศึกษาที่ผ่านมาที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และปัจจัยด้านความรู้สึกลึกแสดงหาต้นตอเร้าใจระดับปานกลางและสูงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับ 0.01

ผู้วิจัยพบว่าความสุขของเด็กมัธยมหรืออยู่ในช่วงวัยรุ่นนั้น มีสูงถึงเกือบร้อยละ 50 แสดงให้เห็นถึงความสำคัญในแง่ของปริมาณในการเล่น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเด็กและเยาวชนควรได้รับการแนะนำอย่างถูกวิธีในการเล่น และการศึกษาครั้งนี้ควรจะใช้เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มตัวอย่างศึกษา

3. **สุกิจ ไวกัฒนกร (2542)** ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความคิดเห็นที่มีต่อภาพความรุนแรงในการเสนอข่าวอาชญากรรมและข่าวอุบัติเหตุในสื่อมวลชนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย”

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความคิดเห็นที่มีต่อภาพหรือข่าวความรุนแรง ที่ปรากฏในข่าวประเภทอาชญากรรมและข่าวอุบัติเหตุที่นำเสนอผ่านสื่อมวลชนในมุมมองของผู้รับสารซึ่งเป็นวัยรุ่นจากนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจาก 6 โรงเรียนได้แก่ โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี โรงเรียนเซนต์จอร์จัน โรงเรียนสายน้ำผึ้ง โรงเรียนพระมารดาอัครมหาราช โรงเรียนเทพศิรินทร์และโรงเรียนปทุมคงคา

ผลการวิจัย จากการสำรวจความคิดเห็นต่อความรุนแรงในสื่อมวลชนไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ ทั้งวัยรุ่นเพศชายและเพศหญิงมีความคิดเห็นว่าการนำเสนอความรุนแรงในสื่อมวลชนปัจจุบันนี้นั้นมีความเหมาะสมดีแล้ว ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป แต่ในความรุนแรงที่นำเสนอ นั้นยังมีบางสิ่งบางอย่างที่ยังต้องมีการปรับปรุงแก้ไข นั่นคือสื่อมวลชนควรที่จะเพิ่มความเข้มงวดในการเสนอความรุนแรง โดยการเซนเซอร์หรือตัดทอนความรุนแรงให้น้อยลงกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังควรที่จะกำหนดกฎหมายห้ามลงภาพบางชนิด เช่นภาพศพ ซึ่งจากการวิจัยพบว่า ในมุมมองของวัยรุ่นนั้นภาพประเภทนี้ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกอย่างเด่นชัด แต่ถึงอย่างไรก็ตาม กลุ่มวัยรุ่นก็ยังต้องการให้มีการนำเสนอภาพข่าวหรือข่าวความรุนแรงในสื่อมวลชนต่อไป เพราะการเสนอข่าวจะได้มีความสมจริง และเป็นข้อคิดเตือนได้

ผู้วิจัยจะนำความรู้จากงานวิจัยชิ้นนี้ไปใช้เพื่อวิเคราะห์และประเมินในเรื่องของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นโดยผ่านตัวละครในเกมปิงปองออนไลน์

4. **อุราเพ็ญ ตรียางค์กุล (2535)** ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “จริยธรรมของผู้ผลิตข่าวอาชญากรรมทางโทรทัศน์ต่อการเสนอข่าวความรุนแรง”

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการคือ 1.) เพื่อศึกษากระบวนการการคัดเลือกข่าว การลำดับความสำคัญ และการรายงานข่าวอาชญากรรมของสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง 3 และ สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 2.) เพื่อทำการเปรียบเทียบวิธีการนำเสนอข่าวของสถานีโทรทัศน์ ทั้งสองแห่ง ทั้งส่วนภาพเหตุการณ์และบทข่าวอาชญากรรมในคดีเดียวกัน และ 3.) เพื่อวิเคราะห์ หาเกณฑ์ทางจริยธรรมที่ผู้ผลิตข่าวอาชญากรรมทางสถานีโทรทัศน์ทั้งสองแห่งใช้ประเมินความ รุนแรงในข่าวอาชญากรรม

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มผู้บริหารงานข่าวเท่านั้นที่มีบทบาทต่อการคัดเลือกข่าว และลำดับ ความสำคัญของข่าวอาชญากรรม แต่ในส่วน “ความรุนแรง” ที่ปรากฏในข่าวนั้น กลุ่มผู้ผลิตข่าว อาชญากรรมทุกคนมีส่วนกำหนด

การเสนอภาพข่าวอาชญากรรมของสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง 3 ปรากฏความรุนแรง มากกว่าของสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 แต่สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ใช้ภาษาที่เพิ่ม สีสันเน้นย้ำความรุนแรงมาใช้ในการรายงานข่าวมากกว่าสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง 3

เกณฑ์ทางจริยธรรมที่กลุ่มผู้ผลิตข่าวอาชญากรรมทางสถานีโทรทัศน์ทั้งสองแห่งใช้ ประเมิน “ความรุนแรง” ในข่าวอาชญากรรมนั้นเป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือไม่อาจยับยั้งกลุ่ม ผู้ผลิตข่าวอาชญากรรมให้ผลิตข่าวอาชญากรรมตามครรลองของจริยธรรมได้ ดังจะเห็นได้จากผล การเปรียบเทียบข่าวที่มีความขัดแย้งต่อหลักการทางพุทธศาสนาทั้งนี้เพราะกฎระเบียบดังกล่าว ทั้ง ที่เป็นในลักษณะความสำนึกทางจริยธรรม และข้อกำหนดทางจรรยาบรรณเป็นเพียงสัญญา ประชาคมที่ไม่มีผลบังคับทางกฎหมาย

ผู้วิจัยเห็นว่าเนื้อหาของงานวิจัยชิ้นนี้ มีผลในการวัดและประเมินเกณฑ์ทางจริยธรรมในสื่อ ได้ ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้ด้วย

5. **Brad Bushman (2001)** ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “Effect of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Helping Behavior, Aggressive Thought, Angry Feelings And Physiological Arousal”

พบว่าจากการใช้การจำแนกแยกแยะจาก 85 รายงานการค้นคว้าเรื่องของผลกระทบของ ความรุนแรงในวิดีโอเกม พบว่าเกมที่มีความรุนแรงเพิ่มระดับความก้าวร้าว พฤติกรรมก้าวร้าว ความคิดที่ก้าวร้าว ความรู้สึกโกรธ ปลูกกระตุ้นความรู้สึกฉุนเฉียว และลดพฤติกรรมที่มี ประโยชน์ต่อตัวเองลง ผลกระทบนี้เกิดในทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เพศหญิงและเพศชาย ยังมีความ รุนแรงอีกมากมาย เช่นผลกระทบที่หนักหนาขึ้น และผลจากความรุนแรงในวิดีโอเกมยังเพิ่มการ เสียเวลาอีกด้วย

เนื้อหาจากงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจะนำมาต่อยอดในเรื่องของความรุนแรงที่ได้พบในการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวละครได้

6. **Hannes Hogni Vilhjalmsson (2004)** ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “Animating Conversation in online games”

พบว่าเมื่อผู้เล่นเข้าไปพัวพันเกี่ยวกับการสนทนากับอีกคนหนึ่ง บ่อยครั้งผ่านทางหน้าต่างการ Chat ภาพกราฟิกแสดงบุคลิกตามแบบไม่ได้ถูกแสดงให้น่าสนใจ งานวิจัยฉบับนี้จะนำเสนอการใช้แบบของการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากันไปสู่การกำเนิดของพฤติกรรมการใช้วัจนภาษาแบบเสมือนจริงและโดยอัตโนมัติ ในรูปภาพแสดงบุคลิกยืนยันโดยสิ่งที่เกิดขึ้นในการสนทนา งานวิจัยสามารถอธิบายอย่างถึงจุด ของการปรับระบบ XML เป็นโครงสร้างที่ทำให้สิ่งเหล่านี้เป็นไปได้ และรายงานบนการศึกษาผู้ใช้นั้นแสดงได้ว่าภาพแสดงบุคลิกแบบไหนมีความหมายหรือบ่งบอกว่าสามารถพัฒนาการสนทนาออนไลน์ได้

งานวิจัยชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้ Emoticon เพื่อแสดงบุคลิกของผู้ใช้ ซึ่งสามารถนำความรู้นี้มาใช้ประกอบในการวิเคราะห์ในเรื่องของการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในเกมได้

7. **Karen E Soeters, Katinka van Schaik (2006)** ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “Children’s experiences on the Internet”

พบว่าเด็กมากต่อมากนั้นสามารถที่จะใช้อินเทอร์เน็ตได้ หลาย ๆ เว็บไซต์นั้นให้ประสบการณ์ที่สวยงามแก่เด็ก แต่ก็มีเว็บไซต์ที่เต็มไปด้วยอันตราย และไม่ใช่ว่าพ่อแม่ทั้งหมดและการศึกษาจะช่วยเตือนเด็ก ๆ เหล่านั้นที่สามารถเปิดเว็บไซต์ออนไลน์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมได้

ยังมีคำถามอื่นๆเกิดขึ้นอีกใช่หรือไม่ และนั่นก็คือคำถามที่ว่า “อะไรคือสิ่งรบกวนการออนไลน์ของเด็ก ๆ” ไซ้เรื่องเพศ และอายุที่แตกต่างกันและสิ่งที่สำคัญมากคืออะไรที่เด็ก ๆ ทำเมื่อพบกับสิ่งรบกวนนั้นหรือข้อมูลที่ไม่ดีเหล่านั้นหรือไม่ วิจัยฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะอธิบายถึงประเด็นนั้น ๆ งานวิจัยได้สำรวจทั้งประสบการณ์ในแง่ดีและแง่ลบของเด็ก ๆ ชาวเนเธอร์แลนด์บนเว็บไซต์ โดยใช้การยืนยันจากการสำรวจ เด็กที่มีอายุ 8 – 13 ปี จำนวน 391 คน ที่มีการเล่นอินเทอร์เน็ตที่บ้าน เด็กส่วนใหญ่ที่มีประสบการณ์ในแง่บวกนั้นเล่นเกม ใช้ ICQ และ Chat เกือบ 50 % ของการตอบคำถามนั้น มีประสบการณ์ในแง่ลบบนอินเทอร์เน็ต เด็กส่วนใหญ่ตอบอย่างบ่อยครั้งว่าพบภาพลามกเป็นประจำ ซึ่งเป็นสาเหตุของความรุนแรง ไวรัสมัลแวร์ และเครื่องของพวกเขาพังเสียหาย

จะเห็นได้ว่าเด็กทราบว่าจะอะไรคือประสบการณ์ดีและร้าย เด็กสามารถจำแนกได้ และผลการวิจัยก็แสดงให้เห็นถึงความถี่ในการพบความรุนแรงที่เกิดขึ้นทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้วิจัยจะนำความรู้นี้ไปใช้เพื่อประเมินความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเกมปิงปองออนไลน์

8. **Farrar, Kirstie M. (2006)** ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “Contextual Features of Violent Video Games, Mental Models, and Aggression”

พบว่าจากการทดลองโดยวางแผนเพื่อสำรวจผลกระทบภายใน 2 ตัวอย่างของการจัดการในเกมออนไลน์และออกแบบการทดลองแบบ 2(บุคคลที่3 กับ บุคคลแรก) x 2(มีเลือดกับไม่มีเลือด) x 2(เพศ) สรุปได้ว่า งานวิจัยชิ้นนี้ต้องการที่จะเข้าใจว่าการกระทำในเกม และการรับรู้เรื่องผลกระทบและความก้าวร้าวที่ตามมา ผู้ที่เล่นเกมในแง่ใจว่าต้องมีเลือดนั้นมีเป้าหมายเป็นความก้าวร้าวทางกายภาพ และเมื่อผู้เล่นเข้ามามีส่วนร่วมมากและหมกมุ่นในเกมแล้ว รายงานการวิจัยจะแสดงข้อมูลการต่อต้านและความก้าวร้าวทางกายภาพ เพื่อจะหาข้อถกเถียงที่เป็นการบอกเรื่องราวในแง่ลึกของความรุนแรงในสื่อ

งานวิจัยชิ้นนี้บ่งบอกถึงความรุนแรงในเกมที่มีอยู่มาก และผู้เล่นที่หมกมุ่นมีการกระทำหรือการปฏิบัติสัมพันธ์ในเกมอย่างก้าวร้าว ซึ่งผู้วิจัยจะนำความรู้ไปเป็นเครื่องมือในการวัดความรุนแรงที่เกิดขึ้น

จากการศึกษาวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงที่มากมายในอินเทอร์เน็ต เกม และสื่ออื่น ๆ และกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดก็คือเด็ก จากการศึกษาวิจัยของ Karen E Soeters, Katinka van Schaik ที่พบว่าเด็กมากมายมีความสามารถเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตได้ และเด็กส่วนใหญ่พบสิ่งที่มีความรุนแรงปะปนอยู่ในอินเทอร์เน็ตมาก และเด็กส่วนใหญ่เล่นเกม Chat และ ใช้ ICQ การศึกษาวิจัยของ Brad Bushman ก็พบอีกว่าเกมที่มีความรุนแรงปะปนอยู่มาก จะเพิ่มระดับความก้าวร้าวรุนแรงแก่ผู้เล่น จะเห็นได้ว่าความรุนแรงนั้นไม่ได้ส่งผลดีใด ๆ เลยต่อผู้เล่น หรือผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เด็กจะเกิดประสบการณ์ในแง่ลบ และเพิ่มความก้าวร้าวรุนแรง ทั้งนี้ผู้ผลิตสื่อ ก็ไม่ได้มีความขยับยั้งชั่งใจในเรื่องของจรรยาบรรณในการผลิต จะเห็นได้จากงานวิจัยของ อูราเพ็ญ ตรียางค์กุล ที่ผู้ผลิตข่าวอาชญากรรมแม้จะเห็นว่าผิดในเรื่องของความรุนแรงในการนำเสนอภาพข่าว แต่ก็ไม่ได้ทำให้ความรุนแรงนั้นลดลงเลย ผู้ผลิตข่าวขาดความขยับยั้งชั่งใจ และกระทำผิดจรรยาบรรณ ก่อให้เกิดผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้อ่าน ซึ่งผู้ผลิตเห็นว่าไม่มีผลบังคับทางกฎหมาย

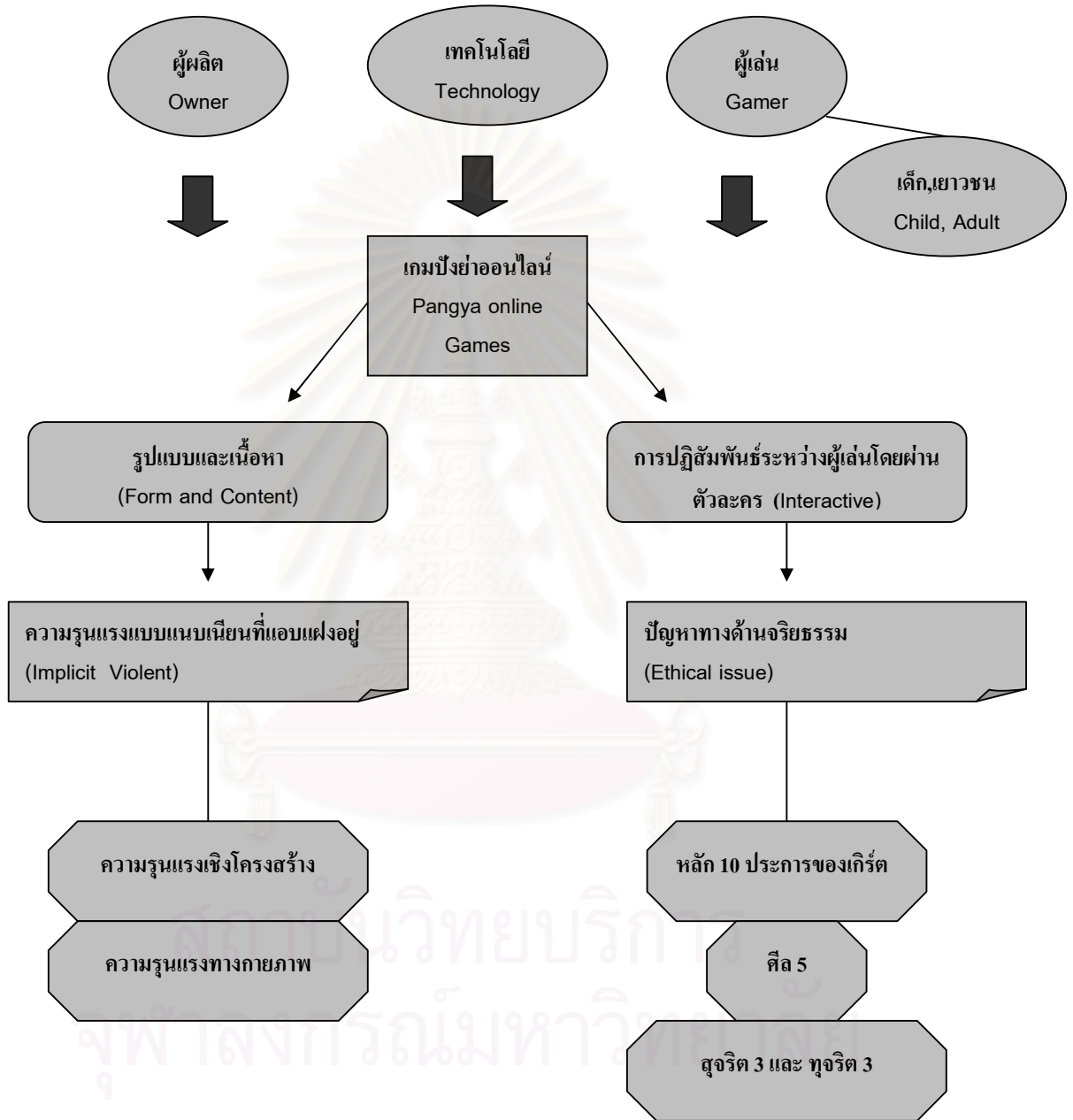
จากข้อสรุปข้างต้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่า เกมปิงปองออนไลน์นั้นเป็นเกมที่มีเด็กและเยาวชนนิยมเล่นกันมาก ซึ่งหากในเนื้อหาของเกมนั้นมีความรุนแรงแอบแฝงอยู่ ทั้งแบบโจ่งแจ้งและแบบแนบเนียน ซึ่งไม่เป็นคุณประโยชน์ต่อผู้เล่น ทั้งยังกระตุ้นส่งเสริมความก้าวร้าวรุนแรงให้เพิ่มมากขึ้น

ขึ้น ทั้งยังทำให้สิ่งที่ผิดหลักจริยธรรมอันดีงาม ซึ่งเป็นเครื่องยึดถือเพื่อให้สังคมสงบสุขนั้น กลายเป็นเรื่องธรรมดา และไม่มีความคิด ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องศึกษาวิจัยว่า ความรุนแรงที่แอบแฝง มาอย่างแนบเนียนและสิ่งที่ขัดต่อหลักจริยธรรมในเกมปิงปอนด์ออนไลน์นั้นคืออะไร เด็กและเยาวชน ควรถูกปลูกฝังในเรื่องจริยธรรมอย่างถูกต้อง และผู้ผลิตควรที่จะรักษาจรรยาบรรณไว้ให้เข้มแข็ง เพื่อสังคมของเราจะได้มีความสุข และความดีงามเพิ่มมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำเอาแนวคิด ทั้งหมดที่กล่าวมานั้น มาใช้ควบคู่ไปกับการศึกษาวิจัยด้วย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Conceptual Framework



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ความรุนแรงที่แอบแฝงมาอย่างแนบเนียนและปัญหาจริยธรรมในเกมปิงปอนด์ออนไลน์” นั้น เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ซึ่งทำการศึกษาวเคราะห์ลักษณะของเนื้อหาและรูปแบบภายในเกมเป็นหลัก ถึงความรุนแรงที่แอบแฝงมาอย่างแนบเนียน และวิเคราะห์ปัญหาทางด้านจริยธรรมที่ผู้เล่นได้แสดงออกมาโดยผ่านตัวละครในเกม โดยกำหนดขอบเขตของการศึกษาไว้ดังนี้

3.1 ขอบเขตของการศึกษา

1. ผู้วิจัยจะทำการศึกษาเฉพาะเซิร์ฟเวอร์เกมปิงปอนด์ออนไลน์ของประเทศไทยเท่านั้น
2. ผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการเก็บข้อมูลไว้ในช่วงเดือนธันวาคมถึงเดือนมกราคม เป็นระยะเวลา 2 เดือนกับ เพราะในระยะเวลาที่ผ่านมา เกมปิงปอนด์ออนไลน์ไม่ได้มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นมากนัก ดังนั้นการเก็บข้อมูลนี้จึงสามารถกำหนดเก็บข้อมูลในระยะเวลาใดก็ได้ในการศึกษา จากนั้นวิเคราะห์และสรุปผลอีกเป็นเวลา 2 เดือนตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ถึงเดือนเมษายน รวมระยะเวลาการศึกษาวิจัยทั้งสิ้น 4 เดือน
3. ผู้วิจัยจะทำการศึกษารูปแบบและเนื้อหาของเกมปิงปอนด์โดยเน้นไปที่การค้นหาความรุนแรงทั้งแบบแนบเนียนและแบบชัดเจน โจ่งแจ้ง ที่อยู่ภายในเกมเท่านั้น

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการศึกษานั้นต้องมีความเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา ดังนี้

ประเด็นที่ต้องการศึกษา 1. ลักษณะ และ กลวิธีในการสร้างความรุนแรงทั้งแบบแนบเนียนและโจ่งแจ้งในรูปแบบและเนื้อหาของเกมปิงปอนด์ออนไลน์ ใช้การวิเคราะห์ในเชิงคุณภาพแบบ Textual Analysis หรือ แบบวิเคราะห์ด้วยบท โดยใช้การวิเคราะห์เชิงสัญวิทยา

2. ลักษณะของปัญหาด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้นในเกมและการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวละครในเกมปิงปอนด์ออนไลน์ ใช้การวิเคราะห์ในเชิงคุณภาพแบบวิเคราะห์ด้วยบท ในการวิเคราะห์เชิงสัญวิทยา และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

3.3 วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยแจกแจงข้อมูลออกมาเพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูล ซึ่งข้อมูลที่ผู้วิจัยต้องการเก็บไปศึกษานั้นมีดังนี้

รูปแบบและเนื้อหา

1. คน หรือ ตัวละครในเกม
2. ฉาก
3. อุปกรณ์พิเศษที่ใช้ในเกมรวมถึงเสื้อผ้าและของใช้
4. กฎกติกา มารยาท

- โดยผู้วิจัยจะแยกแยะข้อมูลลงในตาราง

ตัวละคร

ชื่อของผู้เล่น	ชื่อของตัวละคร	ชุดที่สวมใส่	อุปกรณ์พิเศษที่ใช้	ระดับความสามารถ
ชื่อที่ผู้เล่นตั้งไว้หรือกำหนดไว้ใช้ในในเกม	ชื่อของตัวละครที่ผู้เล่นใช้	รูปภาพของเสื้อผ้า กางเกง รองเท้าและอื่น ๆ ที่ประดับไว้บนตัวละคร	ไม้ตี และลูก ที่ใช้ในในเกม	ระดับความสามารถของตัวละครที่แสดงในเกม หรือระดับความสามารถของตัวละคร

ตารางที่ 3.1 : แสดงตัวอย่างตารางการเก็บข้อมูลตัวละคร

ฉาก

ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลจากเอกสารและจัดเรียงชื่อของสถานที่หรือสนาม ชื่อของสนามของเกม รายละเอียดของฉากที่มีอยู่ทั้งหมดในเกม รวมทั้งอธิบายส่วนประกอบ ลักษณะ และที่ตั้ง รวมถึงสิ่งที่สะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่งที่ขัดต่อจริยบรรณ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อุปกรณ์พิเศษ

อุปกรณ์พิเศษ	ชื่อเฉพาะ	คุณสมบัติ	ตัวละครที่สามารถใช้ได้	คำอธิบาย
รูปของอุปกรณ์	ชื่อของอุปกรณ์นั้น	คุณสมบัติที่เกมกำหนดในอุปกรณ์นั้น	ชื่อของตัวละครที่ใช้อุปกรณ์นั้นได้	รายละเอียดของอุปกรณ์พิเศษ

ตารางที่ 3.2 : แสดงตัวอย่างตารางการเก็บข้อมูลอุปกรณ์พิเศษ

กฎกติกา มารยาท

ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลโดยการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการสังเกตจากรูปแบบและเนื้อหาภายในเกม และจัดเป็นหมวดหมู่ซึ่งเรียกว่าเป็น “ชุดของกฎกติกา มารยาท”

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

พฤติกรรมที่ตัวละครแสดงออกมา โดยแบ่งออกเป็น

- 1 การพูดคุยกัน
- 2 การใช้สัญลักษณ์พิเศษ(Emoticon)
- 3 การหาผลประโยชน์
- 4 สิ่งที่แสดงออกถึงความรุนแรงและผิดหลักจริยธรรม

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ของตัวละคร	ตีความหมายพฤติกรรมนั้น	จำนวนครั้งที่กระทำพฤติกรรมนั้น	ข้อสังเกตจากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ของตัวละคร หรือบันทึกที่เกี่ยวกับความรุนแรงและสิ่งที่ขัดหลักจริยธรรม

ตารางที่ 3.3 : แสดงตัวอย่างตารางการเก็บข้อมูลพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร

สัญลักษณ์พิเศษ (Emoticon)

สัญลักษณ์	ชื่อของสัญลักษณ์	ความหมาย
รูปภาพ สัญลักษณ์ พิเศษ (emoticon)	ชื่อเฉพาะตามที่ เกมกำหนด	การตีความหมายของสัญลักษณ์พิเศษนั้น

ตารางที่ 3.4 : แสดงตัวอย่างตารางการเก็บข้อมูลสัญลักษณ์พิเศษ

โดยทั้งหมดนี้ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูล โดย

1. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยจะเข้าไปมีส่วนร่วมทั้งในการเล่นและการพูดคุย ปฏิสัมพันธ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนและไม่ถูกบิดเบือนไปจากความเป็นจริง
2. ผู้วิจัยเลือกวันเวลาที่มีคนเล่นจำนวนมาก คือช่วง 18.00-22.00น. เป็นเวลา 4 ชั่วโมง และเลือกวัน สุกร์ เสาร์ อาทิตย์ เป็นวันที่เก็บข้อมูล
3. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลที่ได้ลงตารางที่ได้ออกแบบไว้ บันทึกการเล่นทุกครั้งลงแผ่นซีดี โดยบันทึกผ่านกล้องวิดีโอ และบันทึกภาพที่หน้าจอขณะเล่นเท่านั้น

วันที่	เวลา	ผู้เล่น	ลักษณะตัวละคร
วันที่เล่น เกม	เวลาที่เข้า ร่วมในการ เล่นเกม	ชื่อของผู้เล่นที่เข้า มาร่วมเล่นด้วย	ประเภทของตัวละคร ความสามารถ และ สัญลักษณ์พิเศษที่ตัวละครใช้

ตารางที่ 3.5 : แสดงตัวอย่างตารางการบันทึกเวลาในเก็บข้อมูล

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาแบบวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีในส่วนต่าง ๆ โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้แจกแจงไว้แล้ว คือ

3.4.1 รูปแบบและเนื้อหา

3.4.2 การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน และ พฤติกรรมที่ตัวละครแสดงออกมา

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เชิงสัญวิทยา (Semiotics) โดย

1) วิเคราะห์ Sign ทุกชนิด

1.1) Manifest Analysis คือ การวิเคราะห์โดยการตีความเบื้องต้น หรือตีความ

โดยผิวเผิน

1.2) Latent Analysis คือ การวิเคราะห์โดยการตีความในเชิงลึก วิเคราะห์สิ่งที่แฝงเร้นอยู่

ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะได้เห็นความรุนแรงแบบแนบเนียนที่แอบแฝงอยู่ จากการวิเคราะห์โดยการตีความในเชิงลึก ซึ่งผู้วิจัยได้ให้ความหมายในเรื่องของความรุนแรงเพื่อใช้ในการแบ่งประเภทของความรุนแรงและเพื่อเป็นหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์และตีความดังนี้

ความรุนแรงทางกายภาพ ได้แก่

ก. ความรุนแรงทางกาย หมายถึง ความรุนแรงที่เกิดจากการทำร้ายร่างกาย การทำให้เกิดการแตกหักเสียหายทางกาย หรือวัตถุภายนอก

ข. ความรุนแรงทางวาจา หมายถึง ความรุนแรงที่เกิดจากการสื่อสารซึ่งกันและกันโดยไม่สุภาพ สร้างความรำคาญและความขัดแย้งให้เกิดขึ้น

ค. ความรุนแรงทางใจ หมายถึง ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการกระทำทั้งทางกายและทางวาจา อันส่งผลให้เกิดความเศร้าสะเทือนใจ สร้างความเจ็บช้ำน้ำใจให้กับตนเองและบุคคลอื่น

ง. ความรุนแรงทางเพศ หมายถึง ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการกระทำหรือสัญลักษณ์บางอย่างที่มีความหมายในเรื่องเพศ ส่อพฤติกรรมทางเพศที่ไม่ดีไม่ควร และไม่เหมาะสม อาจส่งผลให้เกิดการล่วงละเมิดทางเพศตามมาได้

จ. ความรุนแรงทางความคิด หมายถึง ความรุนแรงอันเกิดขึ้นจากความคิดที่รุนแรงได้แสดงออกมาทางพฤติกรรมและการแสดงออกต่าง ๆ ที่มีความหมายถึงความคิดที่รุนแรง ความรุนแรงทางความคิดนี้ เป็นความรุนแรงแบบแนบเนียน ที่ไม่อาจมองอย่างผิวเผินได้ เป็นการแสดงออกที่แสดงความคิดในเรื่องของการทำลาย ทำร้ายซึ่งกันและกัน หรือการเอาชนะ การมีอำนาจเหนือผู้อื่น

ฉ. ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ หมายถึง ความรุนแรงอันเกิดจากการสร้างความหมายในเชิงเปรียบเทียบ จากพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงออกมา เป็นการใช้สัญลักษณ์ หรือพฤติกรรม ที่เปรียบเทียบให้ความหมายในเรื่องของการทำร้าย ทำลายจิตใจ การประชดประชัน กระแทกกระทั้นเปรียบเทียบเปรย ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งตามมา

ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ได้แก่

ก. ความรุนแรงอันเกิดจากความเพิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบ หมายถึง การแสวงหาความเพิดเพลินอย่างขาดความสำนึกและความไม่ยั้งคิดกับสังคม ทำให้สิ้นเปลืองเวลาและเงินทอง ซึ่งทำให้เกิดการผิดศีลธรรมต่าง ๆ ตามมามากมาย

ข. ความรุนแรงอันเกิดจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม หมายถึง การพาณิชย์หรือธุรกิจที่ผู้กำไรอยู่เหนือสิ่งอื่นใด เช่นสุขภาพของผู้เกี่ยวข้องและสิ่งแวดล้อม หรือเป็นความไม่รับผิดชอบต่อความเป็นธรรมและความสงบสุขในสังคม ส่งผลให้เกิดความวุ่นวายต่าง ๆ ตามมา

ค. ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิทหาร หมายถึง เป็นความโน้มเอียงที่จะใช้แสนยานุภาพทางการทหารเพื่อแก้ปัญหาและใช้อำนาจในการทำลายล้าง

ง. ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิวัตถุนิยม หมายถึง ความรักในเงิน ความปรารถนาในเนื้อหนัง การนิยมของฟุ่มเฟือย ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกกลัวและไม่มั่นคง ทำลายจิตวิญญาณและจริยธรรมความกล้าหาญ

จ. ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิอวดตัว หมายถึง การอวดตัวจนเกินหน้าที่ของตน การอวดตัวจนทำลายความคิดผู้อื่น ทำลายการกระจายอำนาจ และทำลายความร่วมมือกันในกลุ่ม

ฉ. ความรุนแรงอันเกิดจากความเหลื่อมล้ำกันและโครงสร้างของสังคม หมายถึง ความเหลื่อมล้ำกันระหว่างผู้คนในสังคมซึ่งเกิดจากระบบทุนนิยม อันทำให้เกิดความขัดแย้งและแก่งแย่งชิงดีกันในสังคมส่วนรวม

ผู้วิจัย ได้สร้างแบบเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการวัดความรุนแรงทางกายภาพออกมาได้ดังนี้

การแสดงออกหรือความหมาย	ความรุนแรงทางเพศ	ความรุนแรงทางกายภาพ	ความรุนแรงทางวาจา	ความรุนแรงทางใจ	ความรุนแรงทางความคิด	ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ
1.พฤติกรรมและสัญลักษณ์ที่มีความหมายในเรื่องเพศ	/					
2.พฤติกรรมและสัญลักษณ์ที่แสดงความหมายในการทำร้ายร่างกายซึ่งกันและกัน		/				
3.พฤติกรรมและสัญลักษณ์ที่แสดงความหมายในการแสดงออกอย่างรุนแรงในการพูดหรือการสื่อสาร			/			
4.พฤติกรรมหรือสัญลักษณ์ที่แสดงความหมายในการทำร้ายกันทางจิตใจหรือการแสดงออกที่ทำให้เกิดการทำร้ายจิตใจซึ่งกันและกัน				/		

5.พฤติกรรมหรือสัญลักษณ์ ที่แสดงออกถึงความหมาย ของความรุนแรงในเรื่อง ของการไอ้อวดตนเอง การ แสดงออกเพื่อแสดง ความคิดที่รุนแรงออกมา					/	
6.พฤติกรรมหรือสัญลักษณ์ ที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยผู้สร้าง สร้างขึ้นเพื่อใช้เชิง เปรียบเทียบ ซึ่งแสดงออก ถึงความรุนแรงออกมา					/	

ตารางที่ 3.6 : แสดงแบบเกณฑ์ในการวัดเรื่องความรุนแรงทางกายภาพ

ผู้วิจัย ได้สร้างแบบเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการวัดความรุนแรงเชิงโครงสร้างออกมาได้ดังนี้

การแสดงออกหรือ ความหมาย	ความ เพลิดเพลีน โดยขาด ความ สำนึกผิด ชอบ	การ พานิชย์ที่ ขาด ศีลธรรม	ลัทธิ ทหาร	ลัทธิ วัตถุ นิยม	ลัทธิ อวดตัว	ความ เหลื่อมล้ำ กันใน โครงสร้าง ของสังคม
1.พฤติกรรมของผู้เล่นและ ระบบของเกมที่เอื้อให้เกิด การฟุ่มเฟือย	/	/		/		
2.พฤติกรรมที่แสดง แสนยานุภาพและ ความหมายทางการทหาร			/			
3.ระบบของเกมที่เอื้อหนุน ต่อระบบทุน		/				/
4.พฤติกรรมหรือการ						

/

แสดงออกอย่างโอ้อวด และคาบเกี่ยวในเรื่องของ ความคิดที่รุนแรง						
5.สัญลักษณ์หรืออุปกรณ์ พิเศษที่แสดงออกถึง ความหมายของความ รุนแรงในเรื่องของการโอ้อวด ตนเอง การแสดงออก เพื่อแสดงความคิดที่ รุนแรงออกมา					/	
6.สัญลักษณ์ที่ถูกสร้าง ขึ้นมาโดยผู้สร้างให้ค่าของ ความสามารถไว้อย่าง แตกต่างกัน โดยค่าของ อุปกรณ์ก็แตกต่างกันตาม ความสามารถด้วย		/				/
7.การแสวงหา ผลประโยชน์ของผู้เล่น โดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทาง ศีลธรรมและจริยธรรม	/			/		

ตารางที่ 3.7 : แสดงแบบเกณฑ์ในการวัดเรื่องความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

2. วิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative) คือ 1.แก่นเรื่อง 2.สัญลักษณ์พิเศษ 3.ตัวละคร 4.ฉาก 5. มุมมองในการเล่าเรื่อง

ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะได้เห็นสิ่งที่แสดงถึงความรุนแรงแบบแนบเนียนที่แอบแฝงอยู่ และความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งหรือเปิดเผย รวมถึงสิ่งที่ผิดหลักจริยธรรมซึ่งเป็นปัญหาทางด้านจริยธรรมภายในเกมบิงข่าออนไลน์ อยู่ในกรเล่าเรื่องของเกมด้วย

ในการวิเคราะห์และตีความนั้น ผู้วิจัยจะใช้ความรู้ที่ได้จากทฤษฎีความรุนแรง มาเป็นเกณฑ์ในการวัดและประเมินลักษณะของความรุนแรงต่าง ๆ รวมถึงเปรียบเทียบความรุนแรงทั้ง 2 แบบระหว่างความรุนแรงแบบแนบเนียนและความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง และใช้แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อประเมินการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่นโดยผ่าน

ทางตัวละคร โดยใช้แนวคิดเรื่องจริยธรรมมาเป็นเกณฑ์ในการหาสิ่งที่ขัดต่อหลักจริยธรรมหรือปัญหาจริยธรรมในเกม และการปฏิสัมพันธ์ ทั้งนี้การวิเคราะห์และตีความทั้งหมดนี้ต้องใช้วิธีวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยาดังที่กล่าวมาข้างต้น

3.5 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัย โดยนำเสนอตามแนวทางดังที่ได้ตั้งวัตถุประสงค์ไว้ ดังนี้

1. นำเสนอลักษณะของความรุนแรงเพื่อให้เห็นถึงลักษณะของความรุนแรง และกลวิธีการสร้างความแบบเนบเนียนในเกมปิงปอนด์ออนไลน์ รวมทั้งลักษณะของปัญหาจริยธรรม หรือ สิ่งที่ผิดหรือขัดต่อหลักจริยธรรม ที่เกิดขึ้นในเกมปิงปอนด์ออนไลน์

1.1 ความรุนแรงทางกายภาพ

1.1.1 ความรุนแรงแบบเนบเนียนแอบแฝง

1.1.2 ความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งหรือเปิดเผย

1.2 ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

2. นำเสนอผลการวิเคราะห์ลักษณะของความรุนแรงระหว่างความรุนแรงแบบเนบเนียนที่แอบแฝงอยู่ กับความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งหรือเปิดเผย

การนำเสนอผลการวิจัยทั้ง 2 ข้อดังกล่าวนี้ จะเสนอในรูปแบบของการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา ทั้งการวิเคราะห์ Sign และ Narrative ดังนี้

1. การวิเคราะห์ตัวละคร
2. การวิเคราะห์ฉาก
3. การวิเคราะห์อุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ
4. การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ
5. การวิเคราะห์แก่นเรื่อง
6. การวิเคราะห์โครงสร้างของเกม

และในรูปแบบของการตีความจากเนื้อหาในเกมดังนี้

1. กฎกติกาบรรยาย
1.1 ที่เกมกำหนด
1.2 ที่ผู้เล่นกำหนด
2. การปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวละคร
2.1 การพูดคุยกัน
2.2 การหาผลประโยชน์

2.3 การกระทำที่แสดงถึงความรุนแรงและการผิดหลักจริยธรรม

4. นำเสนอข้อสรุปและอภิปรายผล รวมถึงแสดงข้อเสนอแนะจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ด้วย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

ความรุนแรงแบบแนบเนียนในเกมปิงปอนด์ออนไลน์

งานวิจัยชิ้นนี้ มุ่งวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบและเนื้อหา รวมทั้งการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในเกมปิงปอนด์ออนไลน์ เพื่อค้นหารูปแบบของความรุนแรงแบบแนบเนียนทางกายภาพและความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ซึ่งผู้วิจัยได้นิยามไว้ว่าเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ที่เกิดจากความเหลื่อมล้ำกันทางวัตถุและเศรษฐกิจที่เข้ามาส่งผลกระทบต่อผู้เล่นและในสังคมเกมปิงปอนด์ออนไลน์โดยตรง

ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 4 นี้จะนำเสนอทั้งข้อมูลและผลการวิเคราะห์ข้อมูล ถึงความรุนแรงที่พบในเกม ซึ่งมีทั้งความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งและแบบแนบเนียน ซึ่งเป็นลักษณะของความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และความรุนแรงทางกายภาพ อีกทั้งยังนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านปัญหาทางจริยธรรมออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงแบบแนบเนียนทางกายภาพหรือเชิงพฤติกรรม

4.1.1 การวิเคราะห์ตัวละครและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

4.1.1.1 ตัวละคร นูริ



ภาพที่ 4.1 : แสดงตัวละครนูริ

นูริเป็นตัวละครของเพศชาย และเป็นตัวละครตัวแรกที่จะได้เมื่อสมัครเข้าเล่นเกม

ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครโดยเป็นตัวแทนลักษณะของเด็กผู้ชายอายุประมาณ 15 ปี ที่ชอบความสนุกสนาน และความท้าทาย มีประสบการณ์ในการเล่นกอล์ฟมา 1 ปี เข้าสู่เกาะปิงปอนด์ 2 เดือน ไม้กอล์ฟที่ชำนาญคือ หัวไม้เหล็ก ชอบที่จะหวดลูกกอล์ฟให้ไกลเท่าที่เขาจะทำได้ แดมนูริยังหลงเสน่ห์ในกีฬากอล์ฟอย่างมาก วันหนึ่งนูริได้รู้เข้าถึงเรื่องราวของหมู่เกาะปิงปอนด์จากพิพพื้น นูริจึงได้ตัดสินใจที่จะเข้าร่วมการแข่งขันของเกาะปิงปอนด์ จุดเด่นของนูริอยู่ที่บุคลิกที่นุ่มนวล สุขุมเยือก

ยื่น ประกอบกับการเล่นที่ละเอียดอ่อน พื้นฐานการเล่นที่ได้ฝึกฝนมาเป็นอย่างดี ทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุมลูกกอล์ฟได้อย่างแน่นอนและแม่นยำ

บุคลิกท่าทางการแสดงออกของนุริอาจแบ่งได้เป็นตามแต้มที่ได้ และลักษณะการตี ดังนี้
ก. บุคลิกของนุริเมื่อได้แต้มพาร์

นุริจะยกไม้กอล์ฟพาดบ่า แล้วยื่นแขนอีกข้างหนึ่งออกไปข้างหน้าแล้วชูนิ้วหัวแม่มือขึ้นพร้อมกับก้มหน้าเล็กน้อย และกางขาออกนิดหน่อย ซึ่งลักษณะเช่นนี้ คล้ายกับเป็นการโอ้อวดตัวเอง ว่าทำได้เยี่ยม หรือมีความหมายเท่ากับ “นายเน่มาก” ซึ่งแต้มพาร์นี้ ตามกติกาแล้วเป็นแต้มที่ไม่บวกหรือลบ หรือเป็นแต้ม 0 นั่นเอง ซึ่งก็เท่ากับเป็นการทำพอดีตัว ไม่ดีมาก และก็ไม่ร้าย



ภาพที่ 4.2 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครนุริเมื่อได้แต้มพาร์

ข. บุคลิกของนุริเมื่อได้แต้มเบอร์ดี

นุริจะโยนไม้ขึ้นไป โดยไม้จะหมุนหนึ่งรอบแล้วร่วงลงมา นุริจะคว้าไม้เอาไว้ แล้วเหวี่ยงไม้ขึ้นจากซ้ายลงมาขวา และเหวี่ยงขึ้นจากขวาลงมาซ้าย ไขว่กันอย่างละครึ่ง และกางขาออกกว้าง ย่อตัวลงเล็กน้อย รวมทั้งก้มตัว เหมือนท่าซามูไรแกว่งดาบพาดฟันไปมาด้วยความเด็ดเดี่ยว ซึ่งลักษณะเช่นนี้ เป็นการโอ้อวดตัวเองด้วยความรุนแรงอย่างเห็นได้ชัด มีความหมายว่าทำได้ดีมาก หรือมีความหมายเท่ากับ การบ่งบอกด้วยท่าทางว่า “สะใจมาก” แต้มเบอร์ดีนี้ ตามกติกาแล้ว เป็นแต้ม -1 ซึ่งเป็นคะแนนที่ดีที่สุด ในเกมปิงย่า



ภาพที่ 4.3 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครนุริเมื่อได้แต้มเบอร์ดี

ค. บุคลิกของนุริเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

นุริจะกำมือทั้งสองข้างแน่น แล้วย่อตัวลงด้วยความดีใจจนตัวสั่น แล้วยืดตัวขึ้นชูกำปั้นขึ้นข้างหนึ่ง



ภาพที่ 4.4 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครนุริเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

ง. บุคลิกของนุริเมื่อได้แต้มอาบาทรอส และ โฮลอินวัน

นุริจะมีท่าทางเดียวกัน คือ นุริจะวิ่งเทคตัวแล้วกระโดดตืลังกากลบหลัง จากนั้นยื่นตัวตรงชูกำปั้นขึ้นสองข้างแล้วมีน้ำตาไหลลงมาด้วยความดีใจ



ภาพที่ 4.5 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครนุรีเมื่อได้แต้มโฮลอินวัน

จ. บุคลิกของนุรีเมื่อได้แต้มโบกี้

นุรีจะยื่นก้มหน้าทั้งมือทั้งสองข้างแนบลำตัวแล้วสั่นด้วยความเสียวใจ
นั่งคุกเข่า

จากนั้นทรุดลง



ภาพที่ 4.6 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครนุรีเมื่อได้แต้มโบกี้

จะเห็นได้ว่า ลักษณะของพฤติกรรมของตัวละครดังกล่าว มีความโอ้อวดเมื่อได้รับชัยชนะ และ อ่อนแอเมื่อได้รับความพ่ายแพ้ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีความรุนแรงทางความคิดอย่างมาก การแข่งขันควรมีน้ำใจนักกีฬา มีแพ้มีชนะ ไม่ควรโอ้อวดตนเองให้อยู่เหนือผู้อื่น และควรถ่อมตัวเมื่อได้รับความพ่ายแพ้ก็ควรที่จะมีกำลังใจในการลุกขึ้นสู้อีกครั้ง ไม่ควรแสดงออกทางอารมณ์ จนกระทั่งเกิดการปะทะกันอย่างรุนแรง สิ่งเหล่านี้ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นความรุนแรงแบบเนบเนียนที่พบในพฤติกรรมที่ตัวละครแสดงออก และพบในตัวละครทุกตัว

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

นุรี vs นุรี	มักจะแข่งกัน และพูดจาไม่ค่อยดีต่อกัน ไม่ช่วยเหลือกัน โอ้อวดซึ่งกันและกันว่าใครดีกว่า แล้วใช้อุปกรณ์อะไรบ้าง
นุรี vs ฮานะ	นุรีมักจะพูดคุยกับฮานะอย่างดีและสุภาพ เมื่อคุยไปสักพักก็จะเริ่มจิบและขอเบอร์โทรศัพท์
นุรี vs กู	เมื่อรู้จักกันได้สักพัก หากกูเป็นผู้ชายด้วยกันมักจะเหน็บแนมกูเมื่อกูหยุดนั่งไปเป็นเวลานาน ๆ หรือตีพลาด มีการพูดจาต่อเสียดหยามคาย เช่น “ปวดหนัก” บ้าง “ไปจี่” บ้าง เป็นต้น
นุรี vs เซซีเลีย	ชอบ และจิบเซซีเลียตั้งแต่ครั้งแรกที่พบ
นุรี vs อาเธอร์	ขอคำปรึกษา เรื่องการเล่น เพราะอาเธอร์มักจะเก่งกว่า แต่บางครั้งนุรีบางตัวก็ไม่ชอบอาเธอร์ มีการพูดคำทอ หยาบคาย จนกระทั่งจบเกม

นุริ vs แม็กซ์	เล่นกันด้วยดี ไม่ค่อยมีปัญหากัน เพราะส่วนใหญ่ นุริชื่นชมในตัวแม็กซ์อยู่แล้ว
นุริ vs อาริน	มีการพูดคุยทักทาย สวัสดิ์พร้อมกับใช้อีโมติคอน แนะนำตัว จากนั้นคุยเรื่องศัพท์เฉพาะ แล้วนุริจะเริ่มจีบเอรินเมื่อคุยไปได้สักพัก

ตารางที่ 4.1 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครนุริกับตัวละครอื่น ๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ผู้วิจัยพบว่า การกระทำของตัวละครนุริมีการใช้ความรุนแรงโดยการพูดคำหยาบอยู่บ่อยครั้ง และการพูดที่ไม่สุภาพ รวมถึงการล่วงละเมิดทางเพศกับตัวละครอื่น ๆ ที่เป็นเพศหญิง ตัวละครนุริมักจะชอบใช้ยาวิเศษ และทำไม้ตายบ่อยครั้ง รวมถึงเสื้อผ้าและเครื่องประดับต่าง ๆ ของนุริ ซึ่งนุริมักจะแต่งกายอย่างครบเครื่องเสมอ ๆ กล่าวคือ นุริที่แต่งกายครบ หรือมีอุปกรณ์ทุกอย่างที่เอื้อให้มีคุณสมบัติที่ดี เรียกว่าเป็น “ตัวเก่ง” ในเกมก็ว่าได้ จึงมีลักษณะของการโอ้อวดอยู่บ่อยครั้ง รวมถึงการแสดงอารมณ์ที่ชัดเจน โดยการใช้คำพูดประกอบอีโมติคอน อย่างไม่สุภาพอีกด้วย

จากการวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพและพฤติกรรมรวมถึงการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ของตัวละครนุริ ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครนุริมีความรุนแรงปรากฏอยู่ดังนี้

- 1) ตัวละครนุริเป็นตัวละครที่มีการใช้มากที่สุด เนื่องจากเป็นตัวละครแรกของเพศชายที่เกมมอบให้ โดยลักษณะทางกายภาพของนุรินั้น เป็นเด็กชายที่มีวัยเพียง 15 ปี ร่างกายแข็งแรง บุคลิกท่าทางกล้าหาญ แต่จากพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้น นุริมีความโอ้อวดและรุนแรง กระจายอยากจะทำอะไร และเกลียดความพ่ายแพ้ ซึ่งนุริแสดงออกอย่างชัดเจน
- 2) ตัวละครนุริมีนิสัยหยาบคาย ชอบใช้คำพูดที่รุนแรง และชอบที่จะล่วงละเมิดทางเพศกับตัวละครที่เป็นเพศหญิง มีความกระหายทางเพศ ต้องมีการพูดจาจีบกันทุกครั้ง
- 3) นุริชอบการโกงโดยการใส่ยาวิเศษ และอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ซึ่งคุณสมบัติของยาวิเศษที่นุริชอบใช้นั้น มักจะเป็นยาวิเศษที่ทำให้เกิดท่าพิเศษที่มีความรุนแรง ที่เรียกว่า “ท่าโทมาฮอว์ค”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.1.1.2 ตัวละครฮานะ



ภาพที่ 4.7 : แสดงตัวละครฮานะ

เป็นตัวละครของเพศหญิง และเป็นตัวละครตัวแรกที่จะได้เมื่อสมัครเข้าเล่นเกม ผู้เล่นสวมบทบาทตัวละครที่มีความเรียบร้อยและน่ารัก เป็นตัวแทนลักษณะของเด็กผู้หญิง อายุ 14 ปี ที่ไร้เดียงสา และรักสวยรักงาม ปิมีประสบการณ์ในการเล่นกอล์ฟมา 1 ปี เข้าสู่เกาะบิง ย่า 2 เดือน ไม้กอล์ฟที่ชำนาญคือหัวไม้เหล็ก ได้รับเชิญชวนเข้าสู่หมู่เกาะบิงย่าโดยคума เธอได้พยายามอย่างหนักที่จะพัฒนาทักษะการเล่นของเธอ ในโลกอันสวยงามแห่งนี้ ฮานะเป็นคนที่มีความสุขและเฝือกเย็นในการเล่นได้อย่างคงเส้นคงวา แต่ว่าอาจจะมีกำลังที่น้อยไปนิด แต่เธอก็ฝึกทักษะอื่นมาทดแทนนั่นคือการตีลูกโค้งต่างๆ ได้อย่างใจ

บุคลิกท่าทางการแสดงออกของฮานะอาจแบ่งได้เป็นตามเต็มที่ได้ และลักษณะการตี ดังนี้

ก. บุคลิกของฮานะเมื่อได้เต็มเบอร์ดี

ฮานะจะเอามือมาปิดปากด้วยความเหลือเชื่อ แล้วก็แสดงท่าทางดีใจ โดยเอามือทั้งสองข้างไขว้ไว้ข้างหลัง แล้วแอนตัวหันมายิ้ม



ภาพที่ 4.8 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครฮานะเมื่อได้เต็มเบอร์ดี

ข. บุคลิกของฮานะเมื่อได้แต้มพาร์

ฮานะจะเอามือเท้าสะเอวแล้วกวักมือ คล้ายกับเรียกให้ดู แล้วยัดแขนออกไปแล้วชูสองนิ้วพร้อมกับเอียงตัวไปอีกฝั่ง



ภาพที่ 4.9 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครฮานะเมื่อได้แต้มพาร์

ค. บุคลิกของฮานะเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

ฮานะจะเอามือทั้งสองข้างจับกันไว้ข้างหลังแล้วบิดตัวยื่นขาก้าวออกมายาว ๆ ทีละข้าง แล้วหมุนตัว จากนั้นเหวี่ยงแขนวาดเป็นวง ขึ้นมาทำมือตะเบ๊ะที่ศรีษะ โดยย่อตัวลงเล็กน้อย มืออีกข้างกำมือขอข้อศอกอยู่ข้างสะเอว



ภาพที่ 4.10 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครฮานะเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

ง. บุคลิกของฮานะเมื่อได้แต้มอาบาทรอส และ โฮลอินวัน

ฮานะจะกระโดดไปข้าง ๆ ซ้ายทีขวาที แล้วชูสองนิ้วไว้ที่ระดับหมวก ทั้งสองข้าง แล้วค่อย ๆ เอามือทั้งสองมากุมเอาไว้ที่ข้างแก้มแล้วแนบแก้มลงไป หลับตาพร้อมอย่างมีความสุข



ภาพที่ 4.11 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครฮานะเมื่อได้แต้มโฮลอินวัน

จ. บุคลิกของฮานะเมื่อได้แต้มโบกี้

ฮานะจะกำมือทั้งสองข้างที่ทิ้งไว้ข้างลำตัวแล้วกระตือรือร้นจากนั้นกำมือทั้งสองข้างขึ้นมา ขยับไปมาที่ข้างหูทั้งสอง อย่าง โกรธจัด แล้วทิ้งลงไปพร้อมกับกระตือรือร้น



ภาพที่ 4.12 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครฮานะเมื่อได้แต้มโบกี้

พฤติกรรมที่ฮานะแสดงออกนั้น มีความคล้ายคลึงกับตัวละครนุริ ในเรื่องของการโอ้อวดตัวเองและ ความเจ้าอารมณ์ ซึ่งเป็นความรุนแรงแบบเนบเนียนดังที่ได้กล่าวไว้

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

ฮานะ vs นุริ	ฮานะมักจะเป็นคนเรียบริบร้อยและมักจะเล่นอย่างเดียว และจะคุยกับนุริเฉพาะเรื่องการเล่นเท่านั้น มีส่วนน้อยที่คิดจะจีบนุริก่อน
ฮานะ vs ฮานะ	จะคุยเรื่องการเล่น และการทำแต้มเท่านั้น
ฮานะ vs กู	แข่งกันทำแต้ม

ฮานะ vs เซซีเลีย	ชื่นชมเซซีเลีย เพราะเซซีเลียสวย มักจะกล่าวชมหรือชื่นชม
ฮานะ vs อาเธอร์	ฮานะมักเรียกอาเธอร์ว่าพี่ หรือไม่ก็ลุง ให้ความเคารพเพราะแก่กว่า และเก่งกว่า
ฮานะ vs แม็กซ์	ฮานะมักจะอยากรู้จักแม็กซ์ก่อน ชวนแม็กซ์คุยตลอด
ฮานะ vs อาริน	คุยกันได้ดีทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเรื่องเกมหรือเรื่องอื่น ๆ เหมือนผู้หญิงคุยกัน

ตารางที่ 4.2 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครฮานะกับตัวละครอื่น ๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ผู้วิจัยพบว่า การกระทำของตัวละครฮานะมักจะสุภาพ และเป็นกันเองกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ตัวละครนี้มีการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ อย่างสุภาพ และมีน้ำใจ รวมถึงการพูดคุยที่ให้ความสนิทสนมและความเคารพกับตัวละครที่อยู่ในวัยที่สูงกว่า และระมัดระวังในการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครที่เป็นเพศชายในบางครั้ง ความรุนแรงที่พบในตัวละครฮานะคือการใช้อุปกรณ์พิเศษและท่าพิเศษเหมือนตัวละครนุริ แต่ไม่บ่อยครั้งเท่า เป็นไปในลักษณะที่ตามน้ำ หากตอนนั้นตัวละครอื่นใช้ท่าไม้ตาย ตัวละครนี้ก็จะใช้ท่าไม้ตายด้วย และยังรวมไปถึงการใช้ยาพิเศษ

จากการวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพและพฤติกรรมรวมถึงการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ของตัวละครฮานะ ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครฮานะมีความรุนแรงปรากฏอยู่ดังนี้

1) ตัวละครนุริเป็นตัวละครที่มีการใช้มากที่สุด เนื่องจากเป็นตัวละครแรกของเพศหญิงที่เกมมอบให้ โดยลักษณะทางกายภาพของฮานะนั้น เป็นเด็กผู้หญิงที่มีวัยเพียง 14 ปี ร่างกายแข็งแรง บุคลิกท่าทางกล้าหาญ แต่จากพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้น ฮานะมีความโอ้อวดและรุนแรง กระหายอยากจะทำเอาชนะ และเกลียดความพ่ายแพ้ ซึ่งฮานะได้แสดงออกอย่างชัดเจน แต่ความรุนแรงนี้เป็นความรุนแรงแบบแนบเนียน เพราะถือเป็นความรุนแรงทางความคิด ดังที่ได้กล่าวเอาไว้ข้างต้น

2) ตัวละครฮานะมีนิสัยน่ารักสดใส ไม่ชอบใช้คำพูดที่รุนแรง แต่ฮานะชอบการโกงโดยการ ใช้ยาพิเศษ และอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ซึ่งคุณสมบัติของยาพิเศษที่ฮานะชอบใช้นั้น มักจะเป็นยาพิเศษที่ทำให้เกิดท่าพิเศษที่มีความรุนแรง ที่เรียกว่า “ท่าโทมาฮอว์ค” เช่นเดียวกับนุริ

4.1.1.3 ตัวละคร



ภาพที่ 4.13 : แสดงตัวละคร

-เป็นตัวละครที่จะต้องซื้อมาด้วยแต้มสะสมหรือแต้มจากบัตร

-เป็นตัวแทนลักษณะของเด็กผู้หญิงอายุประมาณ 11 ปี

มีความน่ารักและดูร้าย ชอบความรุนแรง

มีประสบการณ์รู้เรื่องเกี่ยวกับปิงย่า 7 เดือน ส่วนไม้กอล์ฟที่ชำนาญคือ หัวไม้เหล็ก เธอมีนิสัยที่คือ รัน เป็นเด็กผู้หญิงที่มีความน่ารักและมีเสน่ห์อยู่ในตัวมาก เธอเป็นลูกสาวคนเดียวของผู้ที่มีชื่อเสียงและมีอำนาจในเกาะปิงย่า ตัวเธอนั้นมีพลังกำลังมหาศาล สามารถยกและลากอาวุธหนักๆ อย่างปืนใหญ่ได้ด้วยมือเดียว ในการต่อสู้ของพ่อครั้งสุดท้าย ทำให้พ่อของเธอหนีหายไปอย่างไรร่องรอย ทำให้ผู้คนในเกาะปิงย่าคิดว่าพ่อเธอเป็นคนที่ขี้ลาด หลบหนีการต่อสู้ ดังนั้นเธอจึงต้องออกตามหาพ่อและไขปริศนาว่า ทำไมพ่อของเธอจึงหายไปจากการต่อสู้

บุคลิกท่าทางการแสดงออกของคูกาแบ่งได้เป็นตามแต้มที่ได้ และลักษณะการตี ดังนี้

ก. บุคลิกของคูกูเมื่อได้แต้มเบอร์ดี

คูกูจะเดินสายเอวไปมาพร้อมกับแกว่งมืออยู่ข้างลำตัว แล้วเดินกระเด็นหน้ากระเด็นหลัง



ภาพที่ 4.14 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครคูกูเมื่อได้แต้มเบอร์ดี

ข. บุคลิกของคุณเมื่อได้แต้มพาร์

คุณจะได้รางวัลเหมือนควงกระบองจีน แล้วเสียบไว้ที่ข้างหลัง (ตรงเอา) แบบเฉียง



ภาพที่ 4.15 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครคุณเมื่อได้แต้มพาร์

ค. บุคลิกของคุณเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

คุณจะมีปืนใหญ่โผล่มาข้าง ๆ แล้วคุณจะต้องเชือกจุดปืนใหญ่ให้ระเบิดออกไป



ภาพที่ 4.16 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครคุณเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

ง. บุคลิกของคุณเมื่อได้แต้มอาบาทรอส และ โฮลอินวัน

คุณจะมีท่าทางเดียวกันคือ คุณจะมีหมอนแล้วเทคตัวกระโดดกลับหลังแล้วลงมาแอ่นตัวไปข้างหน้าเล็กน้อย แล้วยิ้มด้วยความดีใจ



ภาพที่ 4.17 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครคูเมื่อได้เต็มโฮลในวัน

จ. บุคลิกของคูเมื่อได้เต็มโบกี้

คูจะค่อย ๆ ลากปืนใหญ่ออกไปจากกรีนไปพลงกัมหน้าร้องไห้ไปพลง



ภาพที่ 4.18 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครคูเมื่อได้เต็มโบกี้

พฤติกรรมของคู ก่อนข้างจะมีความรุนแรงทางกายภาพอยู่อย่างโจ่งแจ้ง เพราะมีการใช้อาวุธที่อันตรายเข้าร่วมในการแสดงออกถึงความคิดภายในใจ ในเรื่องของการโอ้อวด และความเสียใจ เป็นความรุนแรงทางความคิดที่คูโจ่งแจ้งชัดเจน

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

คู vs นูริ	คูเรื่องไม่ดี และการตี ว่าควรใช้แบบใด และการเล่นในสนามเป็นส่วนใหญ่
คู vs ฮานะ	น้อยรายที่คูจะจีบฮานะ แต่ก็ยังมีให้เห็น ถ้าคูเป็นผู้เล่นชาย แต่ส่วนใหญ่คูมักจะเล่นกับฮานะด้วยดี ถึงแม้จะชอบอวดบ้างก็ตาม
คู vs คู	แข่งกันอย่างดุเดือด อาจเพราะเป็นตัวละครเดียวกัน จึงต้องการแสดงความสามารถให้เห็นกันอย่างเต็มที่

คู vs เซซีเลีย	เล่นอย่างสุภาพ หากคูเป็นผู้ชายก็จะจับเซซีเลียตั้งแต่แรกพบ
คู vs อาเธอร์	มีการคุยเล่นกันมากกว่ากับนุริ ไม่คำทอหยาบคาย แต่เล่นกันด้วยดี และสนุกสนาน
คู vs แม็กซ์	ไม่มีการพูดคุยกันเท่าไร มีบ้างคือเรื่องของการเล่นในสนามเท่านั้น
คู vs อาริน	ตอนแรกไม่มีการทักทายกัน แต่เมื่ออารินทำเต็มได้ดี คูจึงเริ่มอยากรู้จักมากขึ้น จึงคอยถามชื่อ และพูดคุยด้วย ส่วนใหญ่คุยถึงเรื่องการเล่นในสนาม

ตารางที่ 4.3 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครคูกับตัวละครอื่น ๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ผู้วิจัยพบว่า การกระทำของตัวละครคู มีลักษณะคล้ายเด็ก กล่าวคือ ตัวละครคูได้รับความเอ็นดู หรือความสนใจจากตัวละครอื่น ๆ มาก ดังนั้นจึงมีลักษณะช่างพูดช่างคุย และกล้าแสดงออก จึงมักก็การใช้ความรุนแรงโดยการใช้คำพูดหยาบคายในบางครั้ง เมื่อเกิดความไม่พอใจ ตัวละครคูมีการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ อย่างสนุกสนาน ชอบที่จะถามเกี่ยวกับเรื่องการเล่นและการตี และชอบที่จะแสดงความสามารถที่ตัวเองมี โดยการใช้ท่าพิเศษต่าง ๆ อย่างมากมาย ดังนั้นตัวละครคูจะใช้ท่าที่มีความรุนแรงมาก และใช้ยาวิเศษและอุปกรณ์พิเศษมากเช่นเดียวกับนุริ

จากการวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพและพฤติกรรมรวมถึงการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ของตัวละครคู ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครคูมีความรุนแรงปรากฏอยู่ดังนี้

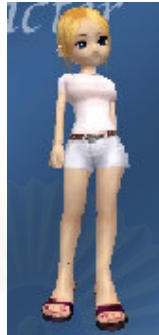
1) ตัวละครคูเป็นตัวละครที่มีนิยมนการใช้กันมาก เนื่องจากเป็นตัวละครเพศหญิงที่ดูน่ารักน่าเอ็นดู แต่ผู้เล่นจะต้องซื้อมาด้วยเงินในเกมหรือเงินจุกก็เท่านั้น โดยลักษณะทางกายภาพของคูนั้น เป็นเด็กหญิงที่มีวัยเพียง 11 ปี ร่างกายแข็งแรง บุคลิกท่าทางกล้าหาญ แต่จากพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้น คูมีความโอ้อวดและรุนแรง กระจายอยากจะทำอะไร และเกลียดความพ่ายแพ้ ซึ่งคูแสดงความสามารถออกมาอย่างชัดเจนในลักษณะทางกายภาพ

2) ตัวละครคูมีนิสัยที่ชอบใช้ความรุนแรง จึงอาจมีการใช้คำพูดที่รุนแรงในบางครั้ง และชอบที่จะล่วงละเมิดทางเพศกับตัวละครที่เป็นเพศหญิง มีความกระหายทางเพศ ต้องมีการพูดจาจับกันแต่ก็ไม่ทุกครั้ง

3) คูชอบการโกงโดยการใช้ยาวิเศษ และอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ซึ่งคุณสมบัติของยาวิเศษที่คูชอบใช้นั้น มักจะเป็นยาวิเศษที่ทำให้เกิดท่าพิเศษที่มีความรุนแรง ที่เรียกว่า “ท่าโทมาฮอว์ค” และยาวิเศษอื่น ๆ ด้วย

4) คูมักแสดงออกด้วยท่าทางการตีที่มีความรุนแรง และใช้แรงมาก ซึ่งเป็นความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งที่คูแสดงออกมาขณะเล่น

4.1.1.4 ตัวละครเซซีเลีย



ภาพที่ 4.19 : แสดงตัวละครเซซีเลีย

เป็นตัวละครที่จะต้องซื้อมาด้วยแต้มสะสมหรือแต้มจากบัตร

ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละคร โดยเป็นตัวแทนลักษณะของผู้หญิงอายุประมาณ 27 ปีที่มีความเซ็กซี่และเฉลียวฉลาด เป็นลักษณะของผู้หญิงเก่ง มีประสบการณ์ในการเล่นกอล์ฟมา 1 ปี เข้าสู่เกาะปังกยาเป็นระยะเวลา 8 เดือน ไม่กอล์ฟที่ชำนาญคือหัวไม้ เธอชอบเรื่องที่เกี่ยวข้องเครื่องจักรกลต่างๆ มีความมั่นใจในตัวเองสูง เวลาที่เธอตัดสินใจจะมีความรวดเร็วและเฉียบขาด และด้วยรูปร่างหน้าตาที่สวยงามเป็นเหตุทำให้เธอนั้น ชอบตกเป็นข่าวลือลือกับพวกแฟนคลับของเธอ

บุคลิกท่าทางการแสดงออกของเซซีเลียอาจแบ่งได้เป็นตามแต้มที่ได้ และลักษณะการตีดังนี้

ก. บุคลิกของเซซีเลียเมื่อได้แต้มเบอร์ดี

เซซีเลียจะเห็นไม้ไม้ที่ข้างตัวแล้ววาดแขนออกมางอข้อศอกกำมือไว้ข้างหน้า



ภาพที่ 4.20 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครเซซีเลียเมื่อได้แต้มเบอร์ดี

- ข. บุคลิกของเซซีเลียเมื่อได้แต้มพาร์
เซซีเลียจะหมุนตัวแล้วทำสะพานสองนิ้ว



ภาพที่ 4.21 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครเซซีเลียเมื่อได้แต้มพาร์

- ค. บุคลิกของเซซีเลียเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล
เซซีเลียจะเอามือมาปิดปากตัวเองทั้งสองข้าง เหมือนกับไม่ยอมเชื่อ แล้วกระโดดเล็กน้อย พร้อมกับยกแขนสองข้างขึ้นอย่างดีใจ แล้วจึงเอามาประสานกันไว้ด้านหลังดังเช่นในภาพ



ภาพที่ 4.22 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครเซซีเลียเมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

- ง. บุคลิกของเซซีเลียเมื่อได้แต้มอาบาทรอส และ โฮลอินวัน
เซซีเลียจะเดินร่ำทำसानสะโทกสะบัดขา ไปรอบ ๆ ตัวแล้วชูมือขึ้นดังที่เห็นในภาพ



ภาพที่ 4.23 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครเซซีเลียเมื่อได้แต้มโฮลอินวัน

จ. บุคลิกของเซซีเลียเมื่อได้แต้มโบกี้

เซซีเลียจะยกมือขึ้นมาเบออกด้านหน้าตัวเองเหมือนกับถามว่า “อะไรกัน” จากนั้นปล่อยมือลงอย่างหมดแรง



ภาพที่ 4.24 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครเซซีเลียเมื่อได้แต้มโบกี้

การแสดงผลออกทางพฤติกรรมของเซซีเลียนั้น มักจะแสดงผลออกมาอย่างเซ็กซี่ หรือขำขวนทางเพศ การเดินสายเอว หรือสะโพก ก็เป็นการเน้นในเรื่องความสวยงามด้านสรีระ ตัวละครเซซีเลียมีการแสดงออกที่ขบขันทางเพศมาก ถือเป็นความรุนแรงที่พบอย่างโจ่งแจ้ง ถึงแม้จะมีความโอ้อวดตนเองอยู่ แต่มีการขบขันทางเพศที่เหนือกว่า

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

เซซีเลีย vs นูริ	เซซีเลียมักจะถูกนูริจีบก่อน แต่เธอมักจะไม่ค่อยชอบนูริเท่าไร เซซีเลียมักจะไม่ชอบคุยกับนูริ
------------------	---

เซซีเลีย vs ฮานะ	เซซีเลียมักจะชอบฮานะ พุดคุยกันอย่างสุภาพและมีมนุษยสัมพันธ์เสมอ
เซซีเลีย vs กู	เซซีเลียไม่ค่อยคุย เพราะจะคุยเก่งกว่า เมื่อพบกัน
เซซีเลีย vs เซซีเลีย	มักจะชื่นชมกันและกัน และคุยเรื่องอุปกรณ์พิเศษที่ใช้แตกต่างกัน รวมถึงเรื่องความสามารถ
เซซีเลีย vs อาเธอร์	เล่นกันด้วยดี และสุภาพ
เซซีเลีย vs แม็กซ์	เช่นเดียวกับอาเธอร์
เซซีเลีย vs อาริน	ต่างคนต่างเล่น

ตารางที่ 4.4 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเซซีเลียกับตัวละครอื่น ๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ผู้วิจัยพบว่า การกระทำของตัวละครเซซีเลียมักจะถือตัวกับผู้เล่นอื่น ๆ ตัวละครนี้มักจะไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ แต่หากเป็นตัวละครเพศหญิงด้วยกัน ก็จะพูดอย่างสุภาพ และเป็นมิตร ความรุนแรงที่พบในตัวละครเซซีเลียคือ เซซีเลียมักจะแต่งกายไม่เรียบร้อย มักจะโชว์เนื้อหนัง และแสดงความยั่วยวนทางเพศมาก ตัวละครเซซีเลียที่พบทุกตัวจะต้องมีความเซ็กซี่ และเธอจะภูมิใจกับสิ่งนั้นอีกด้วย

จากการวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพและพฤติกรรมรวมถึงการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ของตัวละครเซซีเลีย ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครเซซีเลียมีความรุนแรงปรากฏอยู่ดังนี้

1) ตัวละครเซซีเลียเป็นตัวละครที่ผู้เล่นค่อนข้างนิยมใช้ เนื่องจากเป็นตัวละครเพศหญิงที่มีความเซ็กซี่ หรือมีการขยับเน้นทางด้านสรีระอยู่สูง โดยลักษณะทางกายภาพของเซซีเลียนั้น เป็นหญิงสาวที่มีอายุ 27 ปี ร่างกายอ่อนแอ นุคลิกท่าทางยั่วยวนทางเพศ จากพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้น เซซีเลียมีความโอ้อวดอยู่บ้าง แต่ความรุนแรงที่พบนั้นเป็นความรุนแรงในลักษณะของการขยับเน้นทางเพศของเซซีเลียมากที่สุดการกระหายอยากจะทำอะไร และเกลียดความพ่ายแพ้ ซึ่งเซซีเลียแสดงออกมานั้นไม่มากเท่ากับตัวละครที่มีอายุน้อย

2) ตัวละครเซซีเลียมีนิสัยเรียบร้อย ไม่ค่อยพูดมากนัก ใช้คำพูดที่สุภาพ และมักจะถูกล่วงละเมิดทางเพศโดยตัวละครที่เป็นเพศชาย อาจเพราะตัวละครมีการขยับเน้นทางเพศมาก แต่เซซีเลียชอบการโง่โดยการใส่ยาวิเศษเช่นเดียวกับตัวละครกู และอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ซึ่งคุณสมบัติของยาวิเศษที่ถูชอบใช้นั้น มักจะเป็นยาวิเศษที่ทำให้เกิดท่าพิเศษที่มีความรุนแรง ที่เรียกว่า “ท่าโทมาฮอว์ค”

3) ตัวละครเซซีเลียนิยมใช้อุปกรณ์พิเศษ ชนิดเสื้อผ้าเครื่องประดับที่มีความเซ็กซี่ หรือมีการขยับเน้นทางเพศสูง เป็นความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งที่พบในตัวละครนี้

4.1.1.5 ตัวละครอาเธอร์



ภาพที่ 4.25 : แสดงตัวละครอาเธอร์

เป็นตัวละครที่จะต้องซื้อมาด้วยแต้มสะสมหรือแต้มจากบัตร

ผู้เล่นสวมบทบาทตัวละครโดยเป็นตัวแทนลักษณะของผู้ชายอายุประมาณ 41 ปี มีความเตี้ยขาดและอารมณ์ร้อน ใจขบขริมและคุดั่น มีประสบการณ์ในการทำงานอยู่ในสนามกอล์ฟเท่านั้น เข้าสู่เกาะปังกยา 3 เดือน ไม้กอล์ฟที่ชำนาญคือหัวไม้ มาช่วยงานที่เกาะปังกยาได้ก็เพราะคำเชิญของโลโล่ (แคคตัส) ซึ่งสมัยก่อนเขามีอาชีพเป็นตำรวจ ถึงแม้ว่าเขาเข้ามาทำงานที่ปังกยาได้ไม่ถึง 3 เดือน เขาก็เป็นนักกีฬามือโปรคนหนึ่ง แต่ว่าเขามีนิสัยใจร้อน และเป็นคนแปลกๆ จึงชอบทำเรื่องผิดพลาดอยู่เสมอแต่ก็จะมีเรื่องที่คาดไม่ถึงมาให้แปลกใจอยู่เสมอ ทำให้เขานัดมากก็คือการใช้ลูก Power Spin

บุคลิกท่าทางการแสดงออกของอาเธอร์อาจแบ่งได้เป็นตามแต้มที่ได้ และลักษณะการตีดังนี้

ก. บุคลิกของอาเธอร์เมื่อได้แต้มเบอร์ดี

อาเธอร์จะยกมือขึ้นชูดังเช่นในภาพ ด้วยท่าทางดีใจ



ภาพที่ 4.26 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอาเธอร์เมื่อได้แต้มเบอร์ดี

ข. บุคลิกของอาเธอร์เมื่อได้แต้มพาร์

อาเชอร์จะเอามือทูปเองตัวเองดังเช่นในภาพ เหมือนบอกว่า “ทำดีมาก” แล้วจึงเอามือลง



ภาพที่ 4.27 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอาเชอร์เมื่อได้แต้มพาร์

ค. บุคลิกของอาเชอร์เมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

อาเชอร์จะย่อตัวลงเล็กน้อยก่อนจะฟุ้งตัวออกไปข้างหน้าแล้วบิดตัวทำท่าทางดังเช่นในภาพ



ภาพที่ 4.28 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอาเชอร์เมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

ง. บุคลิกของอาเชอร์เมื่อได้แต้มอาบาทรอส และ โฮลอินวัน

อาเชอร์จะบิดตัวทำท่าทางเหมือนได้แต้มอีเกิ้ลก่อน จากนั้นฟุ้งตัวลงกับพื้น เอามือข้างหนึ่งจับหมวก แล้วลุกขึ้นมาเอามือจับหมวกทั้งสองข้างจากนั้นบิดตัวไปทางซ้าย ทำท่าซึ้นไปข้างหน้าตัวเอง เหมือนกับ จะโชว์ให้ดู หรือ ให้ “จับตาคุณให้ดี” และทำท่าเดียวกันอีกครั้งเมื่อหันตัวไปทางขวาจากนั้นหันมาข้างหน้าเหมือนเดิมแล้วยกมือขึ้นชูดังภาพ



ภาพที่ 4.29 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอาเชอร์เมื่อได้แต้ม โฮลอินวัน

จ. บุคลิกของอาเชอร์เมื่อได้แต้มโบกี้

อาเชอร์นั้นเมื่อได้แต้มโบกี้จะมีลักษณะที่ดูร้ายรุนแรงกว่าตัวละครอื่น คือ การแสดงท่าทางไม่พอใจโดยการทิ้งไม้ลงกับพื้นอย่างฉุนเฉียว



ภาพที่ 4.30 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอาเชอร์เมื่อได้แต้มโบกี้

ตัวละครอาเชอร์มักจะแสดงอารมณ์โกรธเมื่อตีเสียแต้มออกมาอย่างโจ่งแจ้ง ตัวละครมีความน่าเกรงขามอยู่ส่วนหนึ่ง เมื่อมารวมกับท่าทางการแสดงออกของตัวละคร ก็จะทำให้ตัวละครอาเชอร์มีลักษณะของความรุนแรงทางกายภาพอยู่มาก ลักษณะของการโอ้อวดตนเองนั้นก็แสดงบุคลิกของความเป็นผู้ใหญ่ ไม่โอ้อวดเท่าตัวละครที่มีอายุน้อย

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

อาเชอร์ vs นูรี	ส่วนใหญ่อาเชอร์มักจะข่มนูรี เพราะแก่กว่า หรือไม่ก็จะไม่พูดอะไร เล่นกันอย่างเจียบ ๆ
-----------------	--

อาเธอร์ vs ฮานะ	ไม่พูดอะไร ถ้าไม่ใช่คนรู้จัก และคุยเรื่องการเล่นในสนามบ๊อง
อาเธอร์ vs ฦ	มักจะพูดคุยกันอย่างสนิทสนม อาเธอร์มักจะชมว่าคุน่ารัก
อาเธอร์ vs เซซีเลีย	อาเธอร์จะชอบเล่นกับเซซีเลีย เพราะเป็นตัวละครที่ดูเหมาะสมกัน ความสัมพันธ์จึงเป็นไปได้เสมอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการพูดคุยกัน หรือ การเล่นก็ตาม
อาเธอร์ vs อาเธอร์	ไม่ค่อยพบ ที่พบก็มักจะไม่ค่อยพูดคุยกัน เล่นกันอย่างต่างคนต่างเล่น
อาเธอร์ vs แม็กซ์	คล้ายกับแข่งกันเล่น และโชว์ความสามารถของตัวละครที่โดดเด่นกว่า
อาเธอร์ vs อาริน	อาเธอร์ชอบคุยกับอารินอย่างสนิทสนม มีบ้างที่จับอาริน

ตารางที่ 4.5 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครอาเธอร์กับตัวละครอื่น ๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ผู้วิจัยพบว่า การกระทำของตัวละครอาเธอร์มีการใช้ความรุนแรงโดยการข่มผู้อื่น เนื่องจากเป็นตัวละครที่มีลักษณะของคนที่มีอายุสูงกว่าตัวละครอื่น ๆ ตัวละครมักจะใช้คำว่าพี่ เรียกคนอื่น ๆ ว่าน้อง และแสดงความโอ้อวดของการเป็นรุ่นพี่ ตัวละครมีลักษณะนิสัยที่ชอบใช้ความรุนแรง ดังนั้นตัวละครจึงมักจะพูดจาหยาบคาย ไม่สุภาพ ในช่วงที่ตัวเองเล่นพลาด แม้จะไม่ใช้กับตัวละครอื่น แต่เป็นการสบถออกมาเพื่อระบายอารมณ์ เป็นการใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ปัญหา และลักษณะของตัวละครไม่ค่อยเก็บอารมณ์ ร่างกายที่ใหญ่โต ไร้หนวด มีบุคลิกที่ดุคั่น รวมถึงเมื่อตัวละครใส่ชุดตำรวจ หรือทหาร ครอบชุด เรียกได้ว่าเป็นตัวละครที่มีความรุนแรงอย่างมาก เพียงแค่เห็นก็สร้างความน่าเกรงขามให้กับผู้เล่นคนอื่น ๆ

จากการวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพและพฤติกรรมรวมถึงการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ของตัวละครอาเธอร์ ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครอาเธอร์มีความรุนแรงปรากฏอยู่ดังนี้

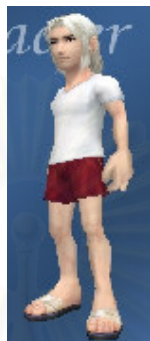
3) ตัวละครอาเธอร์เป็นตัวละครที่มีความนิยมเช่นเดียวกัน เนื่องจากเป็นตัวละครเพศชายที่มีความเคร่งขรึม และมีลักษณะทางกายภาพที่สูงวัย โดยลักษณะทางกายภาพของอาเธอร์นั้น เป็นผู้ชายที่มีอายุ 41 ปี ร่างกายแข็งแรง บุคลิกมีความเคร่งขรึม น่ากลัว ดุคั่น จากพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้น อาเธอร์มีความโอ้อวดและรุนแรง และเกลียดความพ่ายแพ้มากที่สุด อาเธอร์แสดงความดุดันออกมารุนแรงเมื่อตีเสียแต้ม และแสดงออกอย่างชัดเจน โง่งเง็ง

4) ตัวละครอาเธอร์มีนิสัยดุคั่น ชอบใช้คำพูดที่รุนแรง และข่มผู้อื่น

3) ชอบการโกงโดยการใช้จ่ายพิเศษ และอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ซึ่งคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่อาเธอร์ชอบใช้และสวมใส่ มักจะแสดงออกถึงความมีอำนาจ และความหมายทางการทหาร และตำรวจ ซึ่งมีความหมายในการใช้ความรุนแรง ซึ่งเป็นความรุนแรงแบบแนบเนียนทางกายภาพ ที่แฝงอยู่

4) ยาวีเศษที่อาเธอร์ชอบใช้นั้น มักจะเป็นยาวีเศษที่ทำให้เกิดทำพิเศษที่มีความรุนแรง ที่เรียกว่า “ท่าโทมาฮอว์ค” เช่นเดียวกับตัวละครอื่น ๆ

4.1.1.6 ตัวละครแม็กซ์



ภาพที่ 4.31 : แสดงตัวละครแม็กซ์

เป็นตัวละครที่จะต้องซื้อมาด้วยแต้มสะสมหรือแต้มจากบัตร

ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละคร โดยเป็นตัวแทนลักษณะของผู้ชายอายุประมาณ 23 ปี มีความเข้มแข็งสมชาย เป็นลักษณะของผู้ชายที่มีความเด็ดเดี่ยว มีเสน่ห์ จ้าวอารมณ์ ชอบความท้าทายสูง เป็นลักษณะของชายหนุ่มที่อยู่ในวัยเจริญเติบโตเต็มที่ มีประสบการณ์ในการเล่นเทนนิส 9 ปี และได้เข้าสู่เกาะปีง่า 1 เดือน ไม้ออล์ฟที่ชำนาญคือหัวไม้

แม็กซ์เป็นนักเทนนิสระดับมือโปรมาจากประเทศอังกฤษ ถึงแม้ว่าเขา จะเป็นนักเทนนิสที่มีชื่อเสียงมาก แต่เขาก็มีความฝันที่ซ่อนอยู่ เนื่องจากในสมัยเด็กๆ ทางครอบครัวของเขามีฐานะที่ไม่ค่อยดีนัก เขาเลยหันมาเอาดีทางการเล่นกีฬา ด้วยร่างกายที่ขยันและบวกกับพรสวรรค์ในการฝึกซ้อม ทำให้เขานั้นประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว อีกหนึ่งความฝันที่เขาฝันมาโดยตลอดก็คือ การได้ขับเครื่องบินรบ และต่อมาเขาได้เก็บเงินจนสามารถซื้อเครื่องบินส่วนตัวมาขับ ถึงแม้ว่าจะไม่ใช่เครื่องบินรบอย่างที่เขต้องการ แต่เขาก็ภาคภูมิใจเป็นอย่างมาก และในเวลาที่เขามีเรื่องไม่สบายใจ เขาก็ชอบที่จะขับเครื่องบินส่วนตัวท่องเที่ยวไปเรื่อยๆ วันหนึ่งขณะที่เขาขับเครื่องบินอยู่ เครื่องบินเกิดขัดข้องจนทำให้เขาไม่สามารถบังคับเครื่องบินได้ จึงตกลงไปในทะเล แต่โชคดีที่ได้ชาวโครโนสช่วยเหลือเขาไว้ได้จึงรอดตาย เขาจึงได้มาพักที่เมืองปีง่ามากกว่า 1 เดือนแล้ว แต่ดูเหมือนว่าเขาไม่อยากกลับไปโลกของเขาเลย และเขาก็ได้ตัดสินใจหันมาจับไม้ออล์ฟ ฝึกฝนกีฬายอดนิยมของเกาะปีง่า เพื่อเข้าร่วมแข่งขันในรายการที่เก่าแก่ของเกาะปีง่า และเขาก็ได้เป็นหนึ่งในดาวรุ่งพุ่งแรงเลยทีเดียว

บุคลิกท่าทางการแสดงออกของแม็กซ์อาจแบ่งได้เป็นตามแต้มที่ได้ และลักษณะการตีคั้งนี้

ก. บุคลิกของแม็กซ์เมื่อได้แต้มเบอร์ดี

แม็กซ์เมื่อได้แต้มเบอร์ดีจะเอามือข้างหนึ่งจับมืออีกข้างหนึ่งเพื่อตรวจสอบ แล้วกำมือลง แสดงท่าทางแห่งชัยชนะ ดังภาพ



ภาพที่ 4.32 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครแม็กซ์เมื่อได้แต้มเบอร์ดี

ข. บุคลิกของแม็กซ์เมื่อได้แต้มพาร์

แม็กซ์จะมีไม้เทนนิสอยู่ในมือ แล้วทำท่าหวดลูกออกไป โดยลูกเทนนิสจะลอยออกไปอย่างแรง



ภาพที่ 4.33 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครแม็กซ์เมื่อได้แต้มพาร์

ค. บุคลิกของแม็กซ์เมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

แม็กซ์จะทำท่าสรีฟท์จากกรีน แล้วสรีฟท์ลูกออกไปอย่างสวยงาม จากนั้นกำมือแสดงท่าทางแห่งชัยชนะดังภาพ



ภาพที่ 4.34 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครแม็กซ์เมื่อได้แต้มอีเกิ้ล

- ง. บุคลิกของแม็กซ์เมื่อได้แต้มโฮลอินวัน หรือ อบาทรอส

แม็กซ์จะยื่นมือออกมาด้านหน้าแล้วกางนิ้วทั้งสิบออกจากนั้นกระดิกนิ้วพร้อม ๆ กัน แล้วประสานมือทั้งสองข้างยกมาไว้ระดับศรีษะข้างซ้ายและขวาอย่างละครึ่ง จากนั้น วาดแขนออกเป็นวงกว้างดังภาพ



ภาพที่ 4.35 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครแม็กซ์เมื่อได้แต้มโฮลอินวัน

- จ. บุคลิกของแม็กซ์เมื่อได้แต้มโบกี้

แม็กซ์จะปิดแขนของตัวเองลงอย่างเจ็บใจแล้วทิ้งลงข้างตัวดังภาพ



ภาพที่ 4.36 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครแม่กซ์เมื่อได้แต้มโบกี้

จากการสังเกต พฤติกรรมของแม่กซ์นั้น มีลักษณะเก็บกดความรู้สึกอยู่มาก เพราะถึงแม้จะแพ้หรือชนะ สีหน้าของแม่กซ์จะนิ่งเฉยตลอดเวลา เป็นบุคลิกของนักกีฬาที่เข้มแข็งและเก็บกดความรู้สึกเอาไว้ การแสดงท่าทางที่ดี คือแต้มที่ดี การแสดงท่าทางที่ดูเคร่งเครียด เก็บกดคือแต้มที่เสีย การแสดงออกของแม่กซ์เป็นการแสดงออกถึงความคิดภายในที่ค่อนข้างจะใจเย็นและเก็บความรู้สึกได้ดี ถึงแม้จะมีลักษณะของการโอ้อวดตัวเองอยู่บ้าง แต่ก็ไม่มากนัก ดังนั้นจึงไม่พบความรุนแรงใด ๆ จากพฤติกรรมแบบอัตโนมัติในตัวตัวละครแม่กซ์

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

แม่กซ์ vs นูรี	ต่างคนต่างเล่น แม่กซ์มักจะคอยตอบคำถามนูรีเสมอ
แม่กซ์ vs ฮานะ	แม่กซ์มักจะเจิบเฉยกับฮานะ และพูดจาไม่ดีด้วย
แม่กซ์ vs กู	คุยเรื่องการเล่นในสนามเป็นส่วนใหญ่
แม่กซ์ vs เซซึเลีย	แม่กซ์มักจะเฉย ๆ แต่เซซึเลียชอบคุยกับแม่กซ์
แม่กซ์ vs อาเธอร์	ต่างคนต่างเล่น
แม่กซ์ vs แม่กซ์	ต่างคนต่างเล่น บางครั้งก็คุยเรื่องอุปกรณ์พิเศษ
แม่กซ์ vs อาริน	คุยกันบ้างเรื่องอุปกรณ์พิเศษ หรือการเล่นในสนาม

ตารางที่ 4.6 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแม่กซ์กับตัวละครอื่น ๆ

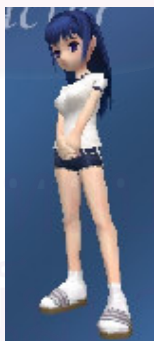
จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ผู้วิจัยพบว่า การกระทำของตัวละครแม่กซ์ มีการใช้ความรุนแรงในการปฏิสัมพันธ์โดย แม่กซ์มักจะเจิบขริม เพราะบุคลิกของแม่กซ์เป็นตัวละครที่แอบแฝงความรุนแรงอยู่แล้ว การแต่งตัวที่มักจะเปลือยท่อนบน และมีรอยสักต่าง ๆ รวมถึงการสวมสร้อยคอที่เป็นเงิน ทางเกงขายาวหนัง หรือไม่ก็สวมชุดกีฬาเทนนิส เป็นตัวละครที่แหวกออกจากเกมกีฬาอล์ฟเป็นอย่างมาก เมื่อตัวแม่กซ์มีการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ แม่กซ์

จะเจียบขริม แต่เมื่อมีการพูดจากัน แม็กกลับพูดจาไม่สุภาพ และอารมณ์รุนแรง ไม่กลัวใคร และชอบโทษผู้อื่น เพราะตัวละครแม็กซ์เป็นตัวละครที่มีคุณสมบัติที่ดี อารมณ์ร้อน ไม่ชอบรอ และรีบเร่งอยู่ตลอดเวลา มักก่นด่าคนที่ช้า ตัวละครนี้แสดงออกอย่างป่าเถื่อน รุนแรง ไม่ชอบการสมาคมกับผู้อื่น

จากการวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพและพฤติกรรมรวมถึงการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ของตัวละครแม็กซ์ ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครแม็กซ์มีความรุนแรงปรากฏอยู่ดังนี้

- 1) ตัวละครแม็กซ์เป็นตัวละครที่มีการนิยมใช้ เนื่องจากเป็นตัวละครเพศชายที่มีลักษณะทางกายภาพขบขันเน้นลักษณะของสีระที่สวยงามของเพศชาย โดยลักษณะทางกายภาพของแม็กซ์นั้น เป็นผู้ชายที่มีอายุ 23 ปี ร่างกายแข็งแรง บุคลิกท่าทางเจียบขริม ความรุนแรงที่พบเป็นความรุนแรงทางเพศเท่านั้น
- 2) ตัวละครแม็กซ์มีนิสัยเจียบขริม ชอบใช้คำพูดที่รุนแรง และหยิ่งโส ถึงแม้พฤติกรรมแบบอโตแมติกจะไม่มีควมโอ้อวดมากนัก แต่จากการปฏิสัมพันธ์แม็กซ์เป็นตัวละครที่แสดงออกทางการปฏิสัมพันธ์อย่างโอ้อวด เป็นความรุนแรงทางกายภาพที่โจ่งแจ้งจากพฤติกรรมในการปฏิสัมพันธ์กัน
- 3) ตัวละครแม็กซ์ ชอบการโกงโดยการใช้ยาวิเศษ และอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ เหมือนตัวละครอื่น ๆ ซึ่งคุณสมบัติของยาวิเศษที่แม็กซ์ชอบใช้นั้น มักจะเป็นยาวิเศษที่ทำให้เกิดท่าพิเศษที่มีความรุนแรง ที่เรียกว่า “ท่าโทมาฮอว์ค” เช่นเดียวกัน

4.1.1.7 ตัวละครอริน



ภาพที่ 4.37 : แสดงตัวละครอริน

เป็นตัวละครที่จะต้องซื้อมาด้วยเต็มสะสมหรือเต็มจากบัตร

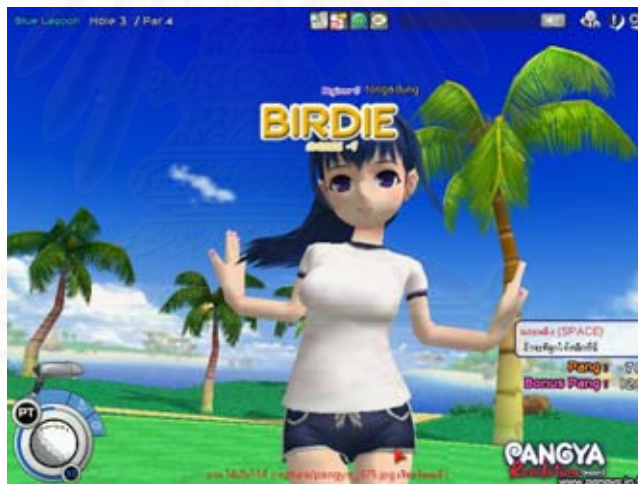
ผู้เล่นสวมบทบาทตัวละครโดยเป็นตัวแทนลักษณะของผู้หญิงอายุประมาณ 20 ปีมีความน่ารักและเซ็กซี่ เป็นลักษณะของผู้หญิงเรียบร้อย อารมณ์อ่อนไหว เป็นลักษณะของหญิงสาวที่อยู่ในวัยเจริญเติบโตเต็มที่ มีประสบการณ์รู้เรื่องเกี่ยวกับปีงยา 9 เดือน ไม่กล้าฟที่ชำนาญ: หัวไม้เหล็ก “อริน” เป็นชื่อของลูกสาวนักเวทย์ตัวเล็กๆ คนหนึ่งที่เกิดมาพร้อมกับเวทมนต์ เธอเรียนจบ

จากโรงเรียน สอนเวทมนต์ “WizWiz” ภายใน 10 ปี ทำให้เธอขึ้นชื่อว่ามี ความสามารถทางด้าน เวทมนต์มาก “อาริน” มีความสามารถเฉพาะตัวไม่เหมือนใคร ในการเสก นกพิราบให้กลายเป็นไม้ กอล์ฟได้ แต่เธอสามารถทำแบบนี้ได้ก็แค่ตอนเธออารมณ์เท่านั้นนะ เมื่อไม่นานมานี้เธอได้พบกับ “แม็กซ์” ในขณะที่เขากำลังตีกอล์ฟอยู่ที่ปิงย่า “อาริน” ตกหลุมรัก “แม็กซ์” ทันที ดังนั้นเธอจึงเข้า ร่วมแข่งขันปิงยารุ่นอายุ 20 ปี เพื่อที่จะได้พบกับ “แม็กซ์” อีกครั้ง “อาริน” นั่งนับวันเฝ้ารอให้วัน ของการแข่งขันมาถึงเร็วๆ เธอขยันฝึกซ้อมอย่างหนัก เพราะกลัวจะอับอายต่อหน้า “แม็กซ์” ในวัน แข่งขัน แต่ “อาริน” ไม่เคยรู้เลยว่า “แม็กซ์” เองก็แอบมองดูเธออยู่ห่างๆ เพราะสนใจในตัวเธออยู่ ไม่น้อยเหมือนกัน

บุคลิกท่าทางการแสดงออกของอารินอาจแบ่งได้เป็นตามเต็มที่ได้ และลักษณะการตี ดังนี้

ก. บุคลิกของอารินเมื่อได้เต็มเบอร์ดี

อารินจะบิดตัวนิด ๆ อย่างเหนียวอายแล้วเดินกางแขนดังรูปไปรอบ ๆ



ภาพที่ 4.38 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอารินเมื่อได้เต็มเบอร์ดี

ข. บุคลิกของอารินเมื่อได้เต็มพาร์

อารินจะใช้สันเท้ากระแทกกับไม้กอล์ฟ ไม้กอล์ฟจะกระเด็นขึ้นมาเป็นนกดังภาพ



ภาพที่ 4.39 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอารินเมื่อได้เต็มพาร์

ค. บุคลิกของอารินเมื่อได้เต็มอีเกิ้ล

อารินจะจับบนกของตัวเอง แล้วเหวี่ยงไปมารอบ ๆ ตัวอย่างดีใจ



ภาพที่ 4.40 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอารินเมื่อได้เต็มอีเกิ้ล

ง. บุคลิกของอารินเมื่อได้เต็มอาบาทรอส และ โฮลอินวัน

อารินจะกระโดดตัวอย่างดีใจแล้วเต้นสะบัดเท้า ต่อด้วยเต้นแท็ปเล็กน้อยแล้วค่อยเอามือมาชูสองนิ้วข้างหู

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 4.41 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอารินเมื่อได้แต้มโฮลอินวัน

จ. บุคลิกของอารินเมื่อได้แต้มโบกี้

ดูเหมือนอารินจะไม่ค่อยพอใจนัก เมื่อได้แต้มโบกี้ เธอจึงโมโหจนเถียวและเท้าสะเอวอย่างโกรธเคือง



ภาพที่ 4.42 : แสดงพฤติกรรมของตัวละครอารินเมื่อได้แต้มโบกี้

จากพฤติกรรมที่อารินแสดงออกนั้น มีการขบขันทางเพศอย่างเห็นได้ชัด เวลาที่อารินขยับร่างกาย หน้าอกจะขยับตามไปด้วย และการเดิน หรือหมุนของอารินมีลักษณะขยับวนทางเพศ เป็นการขบขันด้านสรีระอย่างเห็นได้ชัด แต่ลักษณะของการโอ้อวดตนเองของอารินแทบจะไม่มีอยู่เลย เป็นลักษณะของการตีใจเล็ก ๆ น้อย ๆ หรือโมโหตัวเอง นิดหน่อย ไม่มากนัก เป็นบุคลิกที่น่ารักและดึงดูดใจทางเพศอย่างมาก

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

อาริน vs นูริ	อารินจะเป็นฝ่ายถูกจิบเสมอ จึงอาจคุยกับนูรินเชิงขู่สาวบ้าง และไม่คุยบ้าง
อาริน vs ฮานะ	คุยกันอย่างสนิทสนม และคุยเรื่องต่าง ๆ มากมาย

อาริน vs คู	คูมักจะโอด อารินจึงมักจะเจิบ ๆ เล่นอย่างสุภาพเรียบร้อยเสมอ
อาริน vs เซซีเลีย	ต่างคนต่างเล่น
อาริน vs อาเธอร์	อารินมักจะคุยกับอาเธอร์อย่างเป็นกันเอง และชอบขอคำปรึกษาจากอาเธอร์ในเรื่องการเล่นเกม หรือเรื่องอื่น ๆ ในเกม
อาริน vs แม็กซ์	มีบ้างที่อารินจะเป็นฝ่ายจีบแม็กซ์ก่อนเพราะตามเนื้อเรื่องอารินชอบแม็กซ์อยู่ ผู้ที่สวมบทบาทตัวละครนี้ เมื่อพบแม็กซ์ก็มักจะพูดจาหยอกเย้าในเชิงชู้สาว หรือไม่ก็ให้ความสนิทสนมอยู่ส่วนหนึ่งแล้ว
อาริน vs อาริน	เล่นกันด้วยดี และสุภาพ ส่วนใหญ่จะอวดกันในเรื่องของการแต่งตัวและความสามารถ

ตารางที่ 4.7 : ตารางแสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครอารินกับตัวละครอื่น ๆ

จากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ผู้วิจัยพบว่า การกระทำของตัวละครอารินมีความสัมพันธ์และการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ อย่างดี แต่อารินมักจะมีปฏิสัมพันธ์เชิงชู้สาวกับตัวละครที่เป็นเพศชายอยู่บ่อย ๆ เนื่องจากบุคลิกลักษณะของตัวละครนี้ดูอ่อนแอน่ารัก และสวยสมวัย ทั้งยังมีการขบขันที่เด่นมากของสรีระ รวมถึงการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่มีความช่วยวนทางเพศ ซึ่งมีมากกว่าตัวละครเซซีเลีย ดังนั้น ตัวละครอารินที่ไม่ถือตัว มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีจึงมักถูกตัวละครอื่นที่เป็นเพศชายจีบ อารินเองก็ไม่รังเกียจ และยังคงคุยด้วยอย่างเป็นธรรมชาติ จนกลายเป็นการปฏิสัมพันธ์กันเชิงชู้สาวมาก บ่อยครั้งที่ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครอารินนี้ไม่ว่าจะเล่นอยู่ในเกมประเภทใด ก็มักจะมีการปฏิสัมพันธ์เชิงชู้สาวเสมอ ถึงแม้บางครั้ง หากมีการพูดจาไม่สุภาพหรือล่วงละเมิดทางเพศเกินไป อารินจะไม่คุยด้วยก็ตาม ตัวละครอื่นก็จะพยายามที่จะมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเสมอ เป็นตัวละครที่มีความดึงดูดใจต่อเพศเดียวกันและเพศตรงข้ามเป็นอย่างยิ่ง เป็นตัวละครที่มีผู้ใช้เยอะที่สุดรองจากนุริและฮานะอีกด้วย เป็นตัวละครที่มีความรุนแรงทางเพศไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมหรือการแต่งกายก็ตาม จะมีลักษณะช่วยวนทางเพศเสมอ

จากการวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพและพฤติกรรมรวมถึงการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ของตัวละครอาริน ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครอารินมีความรุนแรงปรากฏอยู่ดังนี้

1) ตัวละครอารินเป็นตัวละครที่มีการนิยมใช้มากที่สุดรองจากฮานะและนุริ เนื่องจากเป็นตัวละครที่มีการชิงโชคจากการเล่นเกมซึ่งคล้ายกับการแจกตัวละครให้เล่นด้วย และเป็นเพราะลักษณะทางกายภาพของอารินที่ดึงดูดใจด้วย โดยลักษณะทางกายภาพของอารินนั้น เป็นเด็กผู้หญิงที่มีอายุ 20 ปี ร่างกายสมส่วน บุคลิกท่าทางอ่อนแอน่ารัก แต่จากพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้น อารินมีความขบขันทางเพศและช่วยวนอย่างมาก เป็นความรุนแรงทางเพศที่อารินแสดงออกอย่างชัดเจน

2) ตัวละครอารินเป็นตัวละครที่เป็นเพศหญิงที่มีความช่วยวนทางเพศ ดังนั้นมักจะถูก

ล่องเกิทางเพศอยู่เสมอ ต้องมีการพุดจาปฏิสัมพันธ์กันเชิงชู้สาวทุกครั้งทีอารินเข้าเล่นเกม นับว่า เป็นตัวละครทีมีความรุนแรงทางเพศอยู่มาก แม้ว่าในการปฏิสัมพันธ์ก็ตาม

3) อารินชอบการโงงโดยการใช้ยาวิเศษเหมือนตัวละครอื่น ๆ และอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ซึ่ง โดยเฉพาะเสื้อฟ้าเครื่องประดับก็ล้วนมีความรุนแรงทางเพศอยู่อย่างโจ่งแจ้ง คุณสมบัติของยาวิเศษ ทีอารินชอบใช้นั้น มักจะเป็นยาวิเศษทีทำให้เกิดทาพิเศษทีมีความรุนแรง ทีเรียกว่า “ท่าโทมาฮอร์ท” เช่นเดียวกับตัวละครอื่น ๆ

จากการสังเกตผู้วิจัยพบว่า ลักษณะและบทบาทของตัวละคร ไม่เพียงแต่เป็นเด็กวัยรุ่นอายุ น้อยเท่านั้น มีทั้งวัยหนุ่มสาว และวัยผู้ใหญ่อีกด้วย และบุคลิกของตัวละครก็จะแตกต่างกันไปตาม ลักษณะของวัย รวมถึงลักษณะนิสัยด้วย ลักษณะและบุคลิกของตัวละครนี้เอง ทีผู้วิจัยพบว่า มี ลักษณะของความรุนแรงทั้งแบบโจ่งแจ้งและแบบแนบเนียนปรากฏอยู่

จะเห็นได้ว่าลักษณะของสรีระของตัวละคร ทีกำหนดตามวัยนั้น ดูสมจริงและมีการขับ เน้นให้มากขึ้นไปอีก ลักษณะของเด็กวัยรุ่นอายุ น้อย ดูสดใสน่ารักก็จริง แต่เมื่อดูเปรียบเทียบกับ ตัวละครในวัยหนุ่มสาว จะเห็นข้อแตกต่างอย่างชัดเจน ลักษณะของหน้าอกของเพศหญิง ลักษณะ ของลำตัวช่วงบนของเพศชาย ทีเน้นให้เด่นชัดขึ้นมา รวมถึงท่อนขายาวเรียวทีตัวละครมักแต่งกาย ไม่ปิดบังส่วนนั้นเท่าใดนัก เป็นความรุนแรงทางกายภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้นิยามเอาไว้ว่าเป็นความ รุนแรงจากการกระทำทางกาย หรือความรุนแรงเชิงพฤติกรรม ทีดูผิวเผินแล้ว ตัวละครมีความ น่ารักสดใส แต่แท้จริงมีความรุนแรงทางเพศปรากฏอยู่อย่างเด่นชัด

ในลักษณะของตัวละครนั้น ผู้วิจัยไม่พบเห็นความรุนแรงทางกายภาพมากนัก เพราะ ลักษณะของตัวการ์ตูนเป็นแบบสดใสน่ารัก และมีความแตกต่างทางบุคลิกภาพกันอยู่อย่างชัดเจน

จากเนื้อหาของเกม ตัวละครตัวนี้เริ่มแรกเดิม มีเครื่องแต่งกายทีธรรมดา (ตามภาพ) เสื้อยืด และกางเกงขาสั้น รองเท้าแตะ ซึ่งดูโดยรวมตามกาลเทศะแล้วไม่ใช่เครื่องแต่งกายทีสามารถไป เล่นกีฬาได้ เป็นเครื่องแต่งกายทีใช้แต่งอยู่กับบ้านเท่านั้น

แต่หลังจากทีตัวละครเริ่มเข้าสู่การเล่นเกม ผู้เล่นจะสามารถใช้ความสามารถ และเรียนรู้ ความสามารถทำให้มีความสามารถเพิ่มขึ้นได้ หรือทำทุกอย่างได้เท่าเทียมกัน แต่ระบบจะช่วยให้ คนทีมีความสามารถสูงแล้วเท่านั้น หรือการพัฒนาเครื่องมือให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นทีจะ ได้เปรียบ ส่วนการใช้ยา หรือทาเทคนิคพิเศษ ผู้เล่นสามารถใช้ได้ตั้งแต่แรกเริ่มทีเดียว ดังนั้น ลักษณะของความรุนแรงแบบแนบเนียนทางกายภาพของตัวละครนี้ อาจไม่แตกต่างกันเท่าไรนัก ถึงแม้จะแต่งกายหรือมีอุปกรณ์เสริมแตกต่างกัน

จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า เครื่องแต่งกายของตัวละครนี้จะมีลักษณะเป็นหลายสไตล์แตกต่างกัน แต่ก็จะมีลักษณะเหมือนวัยรุ่นทั่วไป ตัวละครได้มีการขบขันในเรื่องของสรีระ หรือเป็นการขบขันทางเรื่องเพศมาก ซึ่งแสดงออกถึงความรุนแรงทางเพศอย่างชัดเจน ตัวละครเพศชายจะมีการขบขันในเรื่องของกล้ามเนื้อที่สมบุรณ์ แข็งแรง ดึงดูดทางเพศ ตัวละครเพศหญิงก็จะเน้นในเรื่องของหน้าอกที่ใหญ่ผิดปกติ และเวลาขบขันก็จะเดินขึ้นลงให้เห็นอย่างชัดเจน เป็นการขบขันทางเพศอย่างตั้งใจ และดึงดูดใจทางเพศจนเกินไป การใส่กางเกงหรือกระโปรงที่สั้นเกินไปของเพศหญิง เป็นต้น รวมถึงท่าทางการแสดงออกของตัวละครเหล่านั้น ก็พบเป็นความรุนแรงทางกายภาพ

จากตารางการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษ ประเภทตัวละครข้างต้น จะเห็นได้ว่า รูปแบบของการเป็นลักษณะตัวแทน หรือความหมายของตัวละครนั้น ๆ เน้นหนักไปทางเรื่องเพศและความรุนแรงทางกายภาพ อันได้แก่ ความเข้มแข็งที่เป็นลักษณะของผู้ชาย ที่ก้าวร้าว และความร้อนรน ตัวละครชอบความท้าทาย การต่อสู้ แม้จะเป็นเพียงแค่เด็กหญิงอายุ 11 ปีเท่านั้น รวมถึงการที่ตัวละครหลายตัวจะต้องใช้แค้นสะสมในการซื้อ ดังนั้นโครงสร้างของความเหลื่อมล้ำภายใต้ระบบทุนก็ยังคงมีอยู่ ตัวละครที่มีลักษณะพิเศษและโดดเด่นจะมีราคาแพงและมีลักษณะสวยงาม ชักชวนให้ผู้เล่นเกิดความต้องการ คนที่มีเงินมาก ก็สามารถซื้อบัตรเกม นำมาแลกแค้นสะสมเพื่อมาซื้อได้

จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมของผู้วิจัย พบว่า ผู้เล่น 1 คน สามารถเป็นเจ้าของตัวละครได้มากกว่า 1 ตัว และพบว่าผู้เล่นหลาย ๆ คน ใช้ตัวละครหลายตัวละครในการเล่น และที่ถุกนิยมมากที่สุด คือตัวละครเด็กหญิง ชื่อ “ลู” ซึ่งมีความน่ารักแต่โมโหร้าย มีพลังกำลังมากและชอบใช้ความรุนแรง

นอกจากความหมายของตัวละครที่แอบแฝงไปด้วยความรุนแรงแล้ว ยังมีสัญลักษณ์พิเศษประเภทอื่น ๆ ที่เมื่อนำมาเชื่อมโยงเข้ากับตัวละครแล้วยังทำให้เห็นความรุนแรงที่แอบแฝงเอาไว้มากขึ้น

จากการวิเคราะห์ข้างต้น ลักษณะที่พบอย่างเด่นชัดและมีลักษณะที่เป็นรูปแบบซ้ำ ๆ ในเรื่องของความรุนแรงที่มาจากตัวละคร มีดังนี้

1. ตัวละครมีความรุนแรงทางเพศ โดยเฉพาะตัวละครเพศหญิง เป็นการขบขันในเรื่องของสรีระที่ทำให้เด่นจนผิดปกติ และมีลักษณะดึงดูดทางเพศมาก สำหรับเพศหญิงแล้วเป็นการไม่เหมาะสมที่จะขบขันในลักษณะดังกล่าวจนเกินงาม ทำให้เกิดเป็นการหมิ่นเหม่ในเรื่องของจริยธรรมอันดีงามด้วย
2. พบความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เน้นเรื่องการโอ้อวดตัวเองและเน้นเรื่องอารมณ์จนเกินไป

3. ท่าทางและพฤติกรรมของตัวละครแสดงการทำลาย และช่วยทางเพศ เกมกีฬาควรเล่นอย่างมีน้ำใจ และไม่ควรถูกแสดงออกในทางไม่ดีไม่งาม
3. มีความหมั่นหม่อมในเรื่องของจริยธรรมโดยเป็นลักษณะของการแสดงออกอย่างไม่เหมาะสม

4.1.2 การวิเคราะห์ฉาก

ฉากของเกมปิงปอนด์ออนไลน์และฉากสนาม ที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์มีดังนี้

4.1.2.1 สนาม Blue Lagoon



ภาพที่ 4.43 : แสดงภาพฉากสนาม Blue Lagoon

Blue Lagoon เป็นสนามระดับ A ซึ่งเป็นสนามระดับง่าย เหมาะสำหรับผู้เล่นมือใหม่ หรือในผู้เล่นทุกระดับนิยมมาเก็บ Hole In One กันในหลุม 2, 6, 16 หรือสามารถทำเต็ม Albatross ได้ง่าย ที่หลุม 15 สนามนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่ที่มีทักษะที่ดีแล้ว จะวางลูกและทำการยิง (หรือการตีโดยใช้ท่าโทมาฮอว์ค) ได้แทบทุกหลุม เพราะไม่ค่อยมีสิ่งกีดขวางที่เป็นอุปสรรคในการตี จึงไม่แปลกเลยที่สนาม Blue Lagoon จะเป็นที่นิยมของผู้เล่นส่วนใหญ่

ฉากของสนามนี้ จะเป็นฉากโทนสีเขียว ซึ่งเป็นสีของแฟร์เวย์ รัฟฟ์ และต้นไม้ ซึ่งเป็นต้นมะพร้าว และมีทะเลและท้องฟ้าสีคราม สิ่งก่อสร้างก็จะเป็นลักษณะของบังกะโลริมทะเล รวมถึงมีภูเขาไฟและประภาคาร ที่เป็นสิ่งก่อสร้างที่มีขนาดใหญ่ ในสนามนี้ ผู้เล่นจะต้องตีข้ามเกาะ หรือข้ามน้ำทะเลเสียเป็นส่วนใหญ่ ความรุนแรงทางกายภาพแทบจะไม่พบเจอเลย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.1.2.2 สนาม Blue Water



ภาพที่ 4.44 : แสดงภาพจากสนาม Blue Water

ฉากในสนามนี้จะมีลักษณะคล้ายสนาม Blue Lagoon แต่เป็นสนามที่มีลักษณะความยากระดับ AA ซึ่งมีความยากปานกลาง ไม่ง่ายและไม่ยากจนเกินไป และแทบจะไม่พบเห็นความรุนแรงทางกายภาพเลย

4.1.2.3 สนาม Sepia Wind



ภาพที่ 4.45 : แสดงภาพจากสนาม Sepia Wind

เป็นฉากที่มีลักษณะเป็นชนบท จะเป็นฉากโทนสีส้ม ซึ่งเป็นลักษณะของแสงอาทิตย์ตอนเย็น ๆ ไม่ว่าต้นไม้หรือสิ่งก่อสร้างก็จะเป็นโทนสีส้ม และสีน้ำตาลเป็นส่วนใหญ่ มีสิ่งก่อสร้างที่เป็นบ้านคน และ กังหันลมทุกขนาด มีแอ่งน้ำทั้งเล็กและใหญ่ และเป็นสนามที่มีความยากระดับ AA เช่นเดียวกับ สนาม Blue Water ความรุนแรงทางกายภาพที่จะพบในฉากนี้ จะเป็นฉากที่มีเส้นทางของแม่น้ำที่เป็นลาวา ไหลลงมาเป็นทาง กั้นกลางระหว่างกรีนกับแฟร์เวย์ ซึ่งผู้เล่นจะต้องตีข้ามไป การเล่นในสนามที่ที่มีความเสี่ยงที่จะเกิดอันตรายสูงนั้น เป็นความรุนแรงทางกายภาพที่เห็นได้ชัดเจน เพราะสนามมีความเสี่ยงสูง ไม่ปลอดภัยกับผู้เล่น

4.1.2.4 สนาม Wind Hill



ภาพที่ 4.46 : แสดงภาพจากสนาม Wind Hill

มีลักษณะคล้ายกับสนาม Sepia Wind แต่มีความยากอยู่ในระดับ AAA ถือว่าเป็นสนามที่อยู่ในระดับที่ยากที่สุด มีอุปสรรคหรือสิ่งก่อสร้างที่คอยกีดขวางเส้นทางการตีมากมาย ผู้เล่นจะต้องใช้ความสามารถและทักษะในการตีสูง เป็นสนามที่ไม่ค่อยได้รับความนิยมเท่าใดนัก

4.1.2.5 สนาม Wiz Wiz



ภาพที่ 4.47 : แสดงภาพจากสนาม Wiz Wiz

มีลักษณะคล้ายกับเมืองแห่งเวทย์มนต์ เป็นสถานที่เรียนของตัวละครในเกะบิงย่า เป็นสนามที่มีสิ่งก่อสร้างกีดขวางมากมาย ทั้งภูเขา และฉากสนามที่เป็นหน้าผาสูงชัน มองลงไปข้างล่างไม่เห็น มีกั้นหั้นลมขนาดใหญ่ คอยกีดขวางการตีในแต่ละสนาม เป็นสนามที่ไม่เหมาะในการตีกอล์ฟ และมีความเสี่ยงสูงที่จะเกิดอุบัติเหตุที่ไม่คาดคิดขึ้นได้ ไม่ว่าจะเป็นการตีไปติดโรงเรียน หรือตีไปติดภูเขา หรือตีตกหน้าผา ผู้เล่นต้องตีลูกข้ามหน้าผาหลายต่อหลายครั้ง สนามที่มีความเสี่ยงเช่นนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นฉากสนามที่มีความรุนแรงแบบแนบเนียนทางกายภาพ ที่เกิดขึ้นในเกมบิงย่าออนไลน์นี้

4.1.2.6 สนาม Blue moon



ภาพที่ 4.48 : แสดงภาพจากสนาม Blue moon

ความรุนแรงแบบเนบเนียนทางกายภาพที่เห็นในสนามนี้ คือการที่ฉากในสนามเป็นฉากที่เล่นในระยะเวลากลางคืน แสงไฟที่มีในสนามอาจไม่เพียงพอต่อการตี และเป็นเวลาที่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬาชนิดนี้ ผู้เล่นต้องตีข้ามเกาะ ข้ามทะเล ในช่วงเวลากลางคืนเช่นนี้ ไม่มีความปลอดภัยและไม่เหมาะสมอย่างยิ่ง ในสนามนี้ ก็มีความรุนแรงทางกายภาพแบบนี้แฝงอยู่

4.1.2.7 สนาม West Wiz



ภาพที่ 4.49 : แสดงภาพจากสนาม West Wiz

ฉากของสนามนี้ เป็นลักษณะคล้ายกับสนามWiz Wiz แต่มีสิ่งก่อสร้างน้อยกว่า และมีระดับความยากที่ง่ายกว่า คือ ระดับ AA เท่านั้น แต่เป็นฉากหน้าผาสูงชันเช่นกัน

4.1.2.8 สนาม Silvia Cannon



ภาพที่ 4.50 : แสดงภาพจากสนาม Silvia Cannon

เป็นฉากที่มีความรุนแรงแบบแนบเนียนทางกายภาพอยู่สูงมากกว่าสนามอื่น ๆ เพราะเป็นฉากของสนามที่มีเรือรบและเครื่องบินรบเป็นฉากหลัก ผู้เล่นจะต้องตีข้ามระหว่างเรือลำหนึ่งไปยังอีกลำหนึ่ง หรือ ตีจาก ที่ซ็อด ข้ามเรือรบ หรือเครื่องบินรบ ไปยังกรีนที่อยู่ฝั่งตรงข้าม และในสนามนี้ ยังมีการยิงปืนใหญ่ที่เป็นลำแสงพุ่งออกไป และเมื่อไหร่ที่ยิงลำแสงนั้น ทิศทางและแรงของลมก็จะเปลี่ยนเป็นลมที่แรงที่สุด ทันที เรียกได้ว่า การยิงปืนใหญ่นั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงทิศทางการเล่นได้ทันที ความรุนแรงทางกายภาพที่เห็นได้ชัดในฉากนี้ แม้จะมีความแนบเนียนตรงที่ไม่ใช่การมาฟาดฟันกัน หรือ มารบกันโดยตรง แต่ก็เป็นการตีในสถานที่ที่แฝงนัยยะสำคัญของการรบเอาไว้ การรบราฆ่าฟัน ย่อมเป็นความรุนแรงทางกายภาพตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสันนิษฐานเอาไว้

4.1.2.9 สนาม White Wiz



ภาพที่ 4.51 : แสดงภาพฉากสนาม White Wiz

เป็นฉากของสนามที่ปกคลุมไปด้วยหิมะ ที่ทับถมกันในช่วงคริสมาสต์ หรือฤดูหนาว จะมีต้นสนขนาดใหญ่อยู่ข้างสนาม และพื้นน้ำแข็งที่มีร่องรอยการแตก แต่ก็สามารถตีลูกลงไปได้ ความรุนแรงทางกายภาพที่แนบเนียนของสนามนี้ คือสนามที่ปกคลุมไปด้วยหิมะนั้น ไม่ใช่สนามที่จะสามารถเอาไว้เล่นกอล์ฟได้ เป็นเรื่องของความเหมาะสม เป็นช่วงระยะเวลา ที่น้ำเกาะตัวเป็นน้ำแข็ง และหนาวเย็นมาก

4.1.2.10 สนาม Ice Cannon



ภาพที่ 4.52 : แสดงภาพฉากสนาม Ice Cannon

ความรุนแรงแบบเนบเนียนทางกายภาพที่เห็นในฉากนี้ อาจเรียกได้ว่าเป็นฉากของสนาม Silvia Cannon เลยก็ว่าได้ เพียงแต่ สนามนี้ปกคลุมไปด้วยน้ำแข็งเท่านั้น และความยากง่ายของสนามก็จะลดลงน้อยกว่า และยังเป็นฉากที่ได้รับความนิยมสูง เพราะเป็นฉากที่สามารถตีลูกให้ไหลไปตามรางของภูเขาน้ำแข็ง ที่มีมากมาย ในสนามนี้ ภูเขาน้ำแข็งเป็นภูเขาที่ตีไปแล้วสามารถทำให้ลูกกระเด็นไปมาได้ จึงทำให้ลูกวิ่งไปไกลกว่าแรงที่ตีได้หลายเท่า ความรุนแรงในการตีที่เกิดจากสนามนี้จึงมีมากกว่าสนามอื่น ๆ

4.1.2.11 สนาม Shining Sand



ภาพที่ 4.53 : แสดงภาพฉากสนาม Shining Sand

เป็นสนามที่เต็มไปด้วยทะเลทราย และสิ่งก่อสร้างที่เป็นซากปรักหักพัง คล้ายกับจำลองเมืองโบราณที่อยู่ท่ามกลางทะเลทราย ซากปรักหักพังเช่นนี้ แฝงนัยยะของเมืองโบราณ ความลึกลับ น่าค้นหา และ ประวัติศาสตร์ การตีคอล์ฟในสถานที่นี้คือการผจญภัย(Adventure) สิ่งที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นในฉากของสนามนี้คือ การที่ผู้เล่นจะต้องตีลูก ให้ผ่านสิ่งกีดขวาง ที่เป็นรูปกระจกโบราณ และกระจกนั้นจะช่วยเร่งความเร็วของลูกให้ได้ไปไกลขึ้น ผู้เล่นต่างนิยมตีลูกเพื่อให้ไปชนกระจกนั้น เพื่อที่จะได้รับสิทธิประโยชน์สูงสุด และเป็นผู้ชนะ แต่ในความเป็นจริงแล้ว การกระทำเช่นนั้นอาจก่อความเดือดร้อนเสียหายให้กับซากปรักหักพัง หรือของโบราณที่เป็นสิ่งของที่ต้องอนุรักษ์ หรือรักษาเอาไว้ได้ เป็นสิ่งที่ไม่ควรทำอย่างยิ่ง

4.1.2.12 สนาม Ping Wind



ภาพที่ 4.54 : แสดงภาพฉากสนาม Ping Wind

เป็นสนามที่มีกลิ่นอายของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีต้นซากุระบานเต็มไปหมด โทนสีของสนามนี้คือเขียวและชมพู มีลมพัดพลิ้วไสว ดอกซากุระร่วงไปตามสายลม แสดงถึงความสงบร่มเย็น เป็นสนามที่ดูเย็นตาที่สุดภายในเกมบิงย่าออนไลน์นี้ และแทบจะไม่เห็นความรุนแรงแบบแบบเนียนทางกายภาพแฝงอยู่เลย

จะเห็นได้ว่า ฉากหรือสนามทั้งหมดที่อยู่ในเกมบิงย่าออนไลน์นั้น มีความหมายอยู่ในฉากนั้น ๆ ทุก ๆ ฉาก และส่วนใหญ่จะเน้นการท่องเที่ยวผจญภัย ผู้เล่นอยู่ในโลกแฟนตาซีที่เร้าอารมณ์และตื่นตาตื่นใจ ซึ่งฉากนั้นมีความสมจริงอยู่มาก จึงสามารถทำให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมไปกับการเล่นเกมได้ และความรุนแรงที่ผู้วิจัยได้พบในฉากนั้น อยู่ที่ความสมจริงของฉาก หรือสนามต่าง ๆ นั้นเอง

ในฉากที่เป็นหุบเขาหรือเหว เป็นการผจญภัยที่ตื่นเต้นน่าหวาดเสียว แต่หากเปรียบเทียบกับความเป็นจริงแล้ว สนามนี้มีความน่ากลัวมาก อาจกระทบถึงความปลอดภัยของผู้เล่น เป็นความรุนแรงในเรื่องของอารมณ์ ความน่ากลัว น่าหวาดเสียว เป็นความรุนแรงอีกประเภทหนึ่งที่เกมได้แอบแฝงเอาไว้ในรูปแบบของฉากต่าง ๆ

ฉากที่เป็นเรือรบก็ได้จำลองการรบในลักษณะที่ยิ่งใหญ่ ผู้เล่นเหมือนได้สัมผัสกับความรุนแรงจากสนามนี้จริง ๆ มีการยิงปืนใหญ่ และเร้าใจตื่นเต้นตลอดเวลา เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของลมอยู่ตลอดเวลา นี่เป็นฉากที่เห็นความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งชัดเจน

บางฉากนั้นจะเห็นว่ามียานเรือหรือมีผู้คนอาศัยอยู่ จากการสังเกตของผู้วิจัย ในการเล่นบางครั้ง การตีให้ไปชนกับกำแพง ภูเขา ต้นไม้ หรือบ้านเรือน เป็นการเพิ่มคะแนน หรือเพิ่มแต้มให้กับผู้เล่นได้อีก หากผู้เล่นสามารถตีลงหลุมได้ แต่ในความเป็นจริงนั้น การกระทำเช่นนี้อาจทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน การกระทบต่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกมอาจเป็นเรื่องดี แต่ในโลกของความเป็นจริง มันเป็นการก่อความไม่สงบ และกระทบกระเทือนต่อบุคคลอื่น ถือเป็นความรุนแรงอีกแบบหนึ่ง ที่ผู้เล่นอาศัยอุปกรณ์ในฉาก สร้างความดีความชอบให้ตัวเอง โดยกระทำความรุนแรงกับฉากนั้น

จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าความรุนแรงที่พบในฉากของเกมบิงย่าออนไลน์นั้น เป็นทั้งความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งที่เห็นได้ชัด และความรุนแรงแบบแบบเนียนในเชิงพฤติกรรมด้วยดังต่อไปนี้

1) ฉากแสดงการทำลายล้าง คือมีเรือรบ และการยิงลำแสงจากปืนใหญ่ จำลองลักษณะการรบทางทะเล เป็นอุปกรณ์ที่โดดเด่น มีความหมายถึงการรบและการเปลี่ยนแปลงทุกอย่างด้วยการยิงปืนใหญ่ หมายถึงการเปลี่ยนแปลงทุกอย่างได้ด้วยความรุนแรง

- 2) ฉากเอื้อให้เกิดความรุนแรง คือการที่ผู้เล่นก่อความเดือดร้อนให้กับบุคคลอื่น หรือการใช้ประโยชน์จากการกระทำกับฉากอย่างรุนแรง
- 2) ฉากมีความอันตราย เป็นความรุนแรงที่ต้องมองลึกลงไปเพราะเกมได้แอบซ่อนไว้อย่างแนบเนียน
- 3) การใช้ความรุนแรงในฉากและการหาประโยชน์จากการกระทำความรุนแรงนั้น เป็นสิ่งที่ผิดหลักจริยธรรมอย่างยิ่ง

4.1.3 การวิเคราะห์อุปกรณ์พิเศษและสัญลักษณ์พิเศษ

อุปกรณ์พิเศษนี้ หมายถึง เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ไม้ตีกอล์ฟ ลูกกอล์ฟ และยาวิเศษ ซึ่งมีลักษณะของความรุนแรงทางกายภาพแฝงอยู่มาก

4.1.3.1 ไม้กอล์ฟ

รูป	ชื่อ	ราคา	คุณสมบัติ
	Dual Feature Set	29900 คู่ก๊ิกี้	-ควบคุมลูกได้ดีที่สุดในจำนวนไม้ทั้งหมดที่มี - ไม่พบความรุนแรงใด ๆ ในลักษณะทางกายภาพของไม้ชนิดนี้
	Air Knight II Set	19900 คู่ก๊ิกี้	- ควบคุมลูกได้ดี - ไม่พบความรุนแรงใด ๆ ในลักษณะทางกายภาพของไม้ชนิดนี้
	Spike Hammer Set	97000 ปัง	มีความแรงมากที่สุดในจำนวนไม้ทั้งหมดที่มี มีทั้งสีทอง และ สีเงิน - มีความรุนแรงทางกายภาพ และมีความหมายเกี่ยวกับการฆ่าฟัน อาวุธ ใช้เพื่อทำร้ายร่างกายอย่างเห็นได้ชัด

	Baseball Set	24900 คู่ก๊ิกี้	<p>มีความแข็งแรงมาก</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีความรุนแรงทางกายภาพ และมีความหมายเกี่ยวกับอาวุธ ใช้เพื่อทำร้ายร่างกาย อย่างเห็นได้ชัด
	SE Afterburner Set	29900 คู่ก๊ิกี้	<ul style="list-style-type: none"> - มีความแข็งแรงและการควบคุมดีพอใช้ - มีความรุนแรงทางกายภาพ และมีความหมายเกี่ยวกับยานรบ เครื่องไอพ่น ยานอวกาศ
	SY Afterburner Set	88000 ปั้ง	<ul style="list-style-type: none"> - มีความแข็งแรงและการควบคุมดีพอใช้ - มีความรุนแรงทางกายภาพ และมีความหมายเกี่ยวกับยานรบ เครื่องไอพ่น ยานอวกาศ
	Family Set	29900 คู่ก๊ิกี้	<p>เหมือน Air Knight II</p> <ul style="list-style-type: none"> -มีความรุนแรงทางกายภาพ เป็นเครื่องมือช่าง ที่นำมาใช้ผิดที่ผิดทาง มีความหมายในเชิงอาวุธของมีคม อาวุธหนัก
เหมือน Air Knight II แต่เป็นสีน้ำเงินเข้ม	Air Knight I	-	<p>ไม้เริ่มต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่พบความรุนแรงใด ๆ ในลักษณะทางกายภาพของไม้ชนิดนี้

ตารางที่ 4.8 : ตารางแสดงรายละเอียดของไม้กอล์ฟ

จากตาราง ไม้กอล์ฟแต่ละชนิดมีลักษณะที่แตกต่างกัน แต่ลักษณะภายนอกนั้นแสดงออกถึงความรุนแรงอย่างเด่นชัด ไม่ว่าจะเป็นไม้กอล์ฟที่มีหนาม ไม้กอล์ฟที่เป็นไม้เบสบอล ไม้กอล์ฟที่เป็นรูปเครื่องมือช่าง ไม้กอล์ฟเหล่านี้ เป็นความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง แสดงออกถึง ความรุนแรงทางกายภาพ กล่าวคือ ความหมายของไม้กอล์ฟชนิดนี้ เป็นเรื่องของการทำร้ายร่างกาย การฆ่าฟัน เป็นอาวุธ และเป็นไม้ของกีฬาชนิดอื่น ๆ รวมถึง เครื่องมือช่าง ในบางครั้ง เครื่องมือ หรือไม้เบสบอล เราก็นำมาใช้เป็นอาวุธในการทำร้ายกันและกัน ซึ่งไม่เหมาะสมอย่างยิ่ง

4.1.3.2 ลูกกอล์ฟ

รูป	ชื่อ	ราคา	คุณสมบัติ
	Afro Aztec	3900 คู่ก๊ากี้	- ได้เงินปิงเพิ่มทุกครั้งที่ดีที่สุดปิง ยา - มีความหมายที่รุนแรง เป็น ลักษณะของศรีษะมนุษย์ ที่ จะต้องถูกตีอย่างแรง
	Love Love	7900 คู่ก๊ากี้	- ได้เงินปิงเพิ่มทุกครั้งที่ดีที่สุดปิง - มีความรุนแรง มีความหมายใน เชิงความรัก สัญลักษณ์ของ ความสัมพันธ์ทางเพศ
	Bomber	7900 คู่ก๊ากี้	- ได้เงินปิงเพิ่มทุกครั้งที่ดีที่สุดปิง - มีความรุนแรง มีความหมาย ของลูกระเบิด และการทำลายล้าง
	Blue Star	6900 คู่ก๊ากี้	- ได้เงินปิงเพิ่มทุกครั้งที่ดีที่สุดปิง - มีความหมายเกี่ยวกับดวงดาว ไม่พบความรุนแรงใด ๆ ทาง กายภาพ

ตารางที่ 4.9 : ตารางแสดงรายละเอียดของลูกกอล์ฟ

ในส่วนของลูกกอล์ฟนั้น ผู้วิจัยพบว่า เวลาที่ผู้เล่นได้ใช้ลูกพิเศษเหล่านี้ ซึ่งต้องซื้อมาใช้ ด้วยเงินคู่ก๊ากี้ที่นั่น ที่ตัวลูกกอล์ฟจะมีเอฟเฟ็คที่น่าตื่นเต้น เช่น ลูกกอล์ฟที่มีลักษณะคล้ายลูกระเบิด ก็จะมีการระเบิดเป็นพลุทุกครั้งที่ดีออกไป หรือ ลูกกอล์ฟที่เป็นลูกหัวใจ ก็จะมีแสงสว่างรูปหัวใจ อยู่รอบ ๆ ตัวลูก และที่พบล่าสุดคือลูกกอล์ฟชนิดใหม่ขณะที่เก็บข้อมูล คือลูกกอล์ฟ ที่มีลักษณะ คล้ายศรีษะมนุษย์ และสามารถแปลงเสียงออกมาได้เมื่อลูกลงหลุม

การใช้ลูกกอล์ฟที่น่าตื่นเต้นเหล่านี้ แม้จะสร้างความเพลิดเพลินได้ส่วนหนึ่ง แต่ใน ขณะเดียวกันยังแสดงความรุนแรงที่เห็นได้อย่างชัดเจนหรือความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง กล่าวคือ ลูก ระเบิดก็เปรียบเสมือนการทำลายล้าง การรบ การทำร้ายซึ่งกันและกัน การระเบิดก็คือความรุนแรง ทางกายภาพหรือเชิงพฤติกรรม การตีลูกระเบิดของผู้เล่นนั้น ก็คือการสร้างความรุนแรงโดยตั้งใจ ขึ้นมาโดยรู้อยู่ก่อนว่า ลูกกอล์ฟนั้นมีความรุนแรงอยู่

4.1.3.3 ยาวิเศษ

รูป	ชื่อ	ราคา	คุณสมบัติ
	Afro Tranquillizer (10 ชิ้น)	2890 คู่ก๊กี้	ทำให้ความเร็วในการตีลูกซาลง ผู้เล่นสามารถตีให้ตรงจุดปิงยาได้ ง่ายขึ้น มีโอกาสใช้ติด 100% ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Dual Tranquillizer (10 ชิ้น)	2900 คู่ก๊กี้	ทำให้ความเร็วในการตีลูกซาลง ผู้เล่นสามารถตีให้ตรงจุดปิงยาได้ ง่ายขึ้น มีโอกาสใช้ติด 100% ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Dual Lucky Pangya (10 ชิ้น)	2900 คู่ก๊กี้	ทำให้จุดปิงยาขยายใหญ่ขึ้น ทำ ให้สามารถตีติดปิงยาได้ง่ายขึ้น และมีโอกาสทำสำเร็จ 100% ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Tranquillizer	30 ปิง	ทำให้ความเร็วในการตีลูกซาลง ผู้เล่นสามารถตีให้ตรงจุดปิงยาได้ ง่ายขึ้น แต่ไม่ 100% (ยาอาจใช้ ไม่ได้เมื่อกดใช้ ผลคือล้มเหลว) ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Oblivion Flower (10 ชิ้น)	2900 คู่ก๊กี้	ชดเชยแต้มที่เสียไปเพราะโอบี หรือ หากผู้เล่นตีได้โอบี ไอเทม นี้จะช่วยให้ผู้เล่นได้ตีใหม่อีกครั้ง โดยไม่นับแต้มที่เสียไป ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Silent Wind (10 ชิ้น)	2900 คู่ก๊กี้	ทำให้เปลี่ยนลมที่มีอยู่ให้เป็นลม ระดับ 1 เฉพาะตอนที่ใช้ ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Power Callipers (10 ชิ้น)	1900 คู่ก๊กี้	ล๊อค หรือกำหนดแรงที่จะตีเอาไว้ ก่อนลงมือตีได้โดยใช้เครื่องมือนี้ ทำให้เกิดความแม่นยำ

			ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Lucky Pangya	40 ปี้ง	ทำให้จุดบ่งย้ายขยายใหญ่ขึ้น ทำให้สามารถตีติดบ่งยาได้ง่ายขึ้น แต่มีโอกาสล้มเหลวได้ หรือไม่ใช่ 100% ยาอาจใช้ไม่ได้ผล ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Miracle Sign	180 ปี้ง	บอกเส้นทางที่จะพัตต์ลงหลุมได้ในไม่เดียว ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Strength Boots	130 ปี้ง	ยาที่ทำให้ใช้ท่าไม้ตายได้ทันทีโดยไม่ต้องรอพาวเวอร์เกจเต็ม ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Curve Mastery	100 ปี้ง	ยาที่ทำให้ตีลูกโค้งได้โดยไม่ต้องตีติดบ่งยา หรือกดท่าพิเศษ ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Spin Mastery	120 ปี้ง	ทำให้ลูกวิ่งได้ไกลกว่าเดิม ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Pang Mastery (10 ชั้น)	6900 คูกี้	ทำให้ได้เงินปี้งคูณ 2 ทุกครั้งที่เล่นจบเกม ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	Replay Tape (10 ชั้น)	2000 คูกี้	ผู้เล่นสามารถใช้ไอเทมนี้เพื่อดูการเล่นในครั้งนั้นซ้ำอีกครั้ง ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ

ตารางที่ 4.10 : ตารางแสดงรายละเอียดของยาพิเศษ

การใช้ยาพิเศษถือเป็นกลไกอย่างหนึ่ง เนื่องจาก ยาพิเศษเป็นอุปกรณ์ในเกมที่เกมสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีคุณสมบัติตามที่กำหนด โดยมีข้อแม้ว่า ต้องใช้เงินที่ได้มาจากการเล่นเกม หรือ เงินที่ได้จากการซื้อบัตรเกมมาซื้อ และใช้ได้ 1 ชนิดต่อการตีหนึ่งครั้ง เช่น การตีหลุม 1 พาร์ 4 สามารถตีได้ 4 ครั้ง และจะได้แต้มพาร์ การตีสี่ครั้ง ก็สามารถชียาได้ 4 ชนิด โดยใช้ 1 ชนิดต่อ 1 ครั้ง ยาดังกล่าว มีคุณสมบัติที่แตกต่างกันไปและไม่มีความรุนแรงทางกายภาพปรากฏอยู่เลย แต่จากการสังเกตของผู้วิจัย ยาที่ผู้เล่นใช้บ่อยที่สุดจนเรียกได้ว่าเสมือนเป็นของจำเป็นสำหรับการเล่นเกมนี้ไปแล้ว นั่นคือ ยา Strength Boost หรือที่ผู้เล่นเรียกกันจนติดปากว่า ยาแดง เพราะลักษณะเป็นสีแดง

แสดงถึงสามารถใช้พาวเวอร์เกจให้ได้โดยอัตโนมัติ (พาวเวอร์เกจเป็นสีแดง) พาวเวอร์เกจนี้ เป็นแถบสีแดงที่ขึ้นอยู่บนแถบแสดงชื่อและตัวละครของผู้เล่น ผู้เล่นต้องสะสมพาวเวอร์เกจนี้โดยใช้การตีแต่ละครั้ง ซึ่งพาวเวอร์เกจจะสามารถทำให้ผู้เล่นสามารถใช้ท่าไม้ตาย หรือท่าที่จะต้องใช้เทคนิคพิเศษ เช่นการกดปุ่มแอร์โรว์บนคีย์บอร์ดขึ้นลง ก็จะได้ท่าที่มีชื่อว่า โทมาฮอว์ค (Tomahawk) ซึ่งเป็นการตีแบบจู่ระเบิด ลักษณะของท่าคือ ลูกจะติดไฟและพุ่งไปด้วยความรุนแรง จนกระทั่งชนกับพื้นสนามจนเป็นรอยแตกขนาดใหญ่ ซึ่งรายละเอียดก็สามารถดูได้จากกฎกติกาของเกม

ท่าพิเศษนี้เอง ที่ผู้เล่นได้พลิกแพลงมาเล่นคู่กับการตีเพื่อเอาแต้มโฮลอินวัน ซึ่งเป็นแต้มสูงสุดในการตีกอล์ฟ และด้วยเหตุนี้เอง จึงเกิดการสะสมแต้มโฮลอินวันขึ้น รวมถึงการซื้อขายชนิดนี้มาเล่นเป็นจำนวนมาก การสะสมแต้มโฮลอินวันทำให้ผู้เล่นส่วนหนึ่งได้รับความเดือดร้อนเป็นอย่างมาก เพราะผู้เล่นที่ชอบเก็บแต้ม หากไม่สามารถตีท่าโทมาฮอว์คหรือโฮลอินวันได้ ก็จะออกไปจากห้องทันที หรือออกจากเกมกลางคัน ทำให้เกมต้องหยุดลงโดยที่ยังไม่จบเกม ผู้เล่นที่ออกไปจะต้องเสียแต้มการหลุด ซึ่งเกมก็ได้กำหนดบทลงโทษเอาไว้แล้ว แต่ผู้เล่นจำนวนนี้ก็ยังไม่หยุดการกระทำนี้ ทั้งยังตั้งชื่อห้องซึ่งเปิดเอาไว้โฮลโดยเฉพาะว่า “ไม่โฮลออก” “หารุกก็ออกให้” เป็นต้น ซึ่งเป็นการขู่เกมบังคับให้ต้องทำตามกฎนี้เท่านั้น กฎไม่โฮลออกนี้ ผู้เล่นได้ตั้งขึ้นมาเอง จนกลายเป็นที่ยอมรับกันในสังคมเกมปิงปองไปโดยปริยาย พฤติกรรมนี้ หากผู้เล่นไม่ยอมออกตามที่บอก ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของห้อง ก็จะใช้สงครามจิตวิทยากับผู้เล่นคนนั้นทันที เช่นการไม่ตีจนกระทั่งเวลาในการตีหมด และไม่ตีทุกครั้ง ซึ่งใช้เวลานานมากในการรอผู้เล่นคนใดคนหนึ่งตีแต่ละครั้ง ดังนั้นผู้เล่นอาจทนไม่ไหวต้องออกไปเองและต้องเสียแต้มหลุด ซึ่งมีผลทำให้เกิดบทลงโทษที่เกมกำหนดเอาไว้ได้ หรือกล่าวคือ ผู้เล่นจะต้องเดือดร้อน หากต้องออกจากเกมกลางคันบ่อย ๆ และสิ่งเหล่านี้เองที่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นความรุนแรงที่แอบแฝงอยู่อย่างแนบเนียนภายในเกมปิงปองออนไลน์ เพราะคู่มือเล่น การใช้ยาวิเศษ อาจเป็นกฎกติกาที่เกมกำหนดให้ จึงทำให้ดูเหมือนว่า เป็นเรื่องถูกต้อง และสมควรกระทำ แต่ความจริงแล้ว การกระทำเช่นนั้นถือว่าเป็นการโกง และทำให้เกิดความไม่ยุติธรรมและการแข่งขันที่แฝงไปด้วยความต้องการการเอาชนะของผู้เล่น ก่อให้เกิดความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องแข่งขันกันเพื่อสร้างความเหลื่อมล้ำ ของตัวละครให้มากที่สุด เพื่อชัยชนะ และเพื่อที่จะได้มีโอกาสอยู่เหนือผู้อื่น

สิ่งเหล่านี้หากมองในแง่ของจริยธรรม การโกง การไม่เท่าเทียมกันอันเนื่องมาจากกลวิธีที่ไม่ชอบนั้น ย่อมไม่ถูกหลักจริยธรรมอย่างแน่นอน เกมนี้หากมองลึกลงไปแล้วอาจส่งเสริมให้ผู้เล่นที่เป็นทั้งเด็กและเยาวชนนั้น ใช้เงินในทางที่ผิดอีกด้วย ทั้งยังไร้คุณค่าทางจริยธรรม ยาวิเศษที่มากมายจนเรียกได้ว่า “การเล่นเกมจำเป็นต้องใช้ยา เพราะจะสู้คนอื่นเค้าไม่ได้” การแสวงหา

ผลประโยชน์อันมากมายนี้ของผู้เล่นโดยไม่สนว่าจะต้องใช้กลวิธีใดก็ตามให้ได้มา กลับน่ากลัวยิ่งกว่า เกมที่สื่อสารโดยตรง และเปิดเผยอย่างเกมรุนแรงประเภทอื่น ๆ

4.1.3.4 เสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครแต่ละตัว

ก. นูริ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	12900 คู้กกี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	8900 คู้กกี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	12900 คู้กกี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	16000 ปัง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	4900 คู้กกี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	23000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	1500 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	1500 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	21900 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	9900 คู้กกี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	20000 คู้กกี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	14900 คู้กกี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	17900 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	2900 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	1600 ปัง	เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	15000 ปัง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	4900 ปัง	เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้าน ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	2500 ปัง	เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	12000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	14900 คู่กี้	เพิ่มค่าคอนโทรล เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กางเกง	9900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	9900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	7900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	4900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	25000 ปั่ง	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	1400 ปั่ง	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	1400 ปั่ง	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กางเกง	22000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้าน ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	23000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	20000 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	12900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	18000 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	2900 ปัง	เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	15000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กางเกง	3500 ปัง	เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	5000 ปัง	เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	13000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้านไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	9900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้ากีฬา ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	12900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้าแตะ ที่ใส่ไปเที่ยว หรืออยู่บ้าน ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้า	17000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เป็นรองเท้าแตะ ที่ใส่ไปเที่ยว หรืออยู่บ้าน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้า		เป็นรองเท้าใส่ในบ้าน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	14900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้าหุ้มส้น ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะใน การเล่นกีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้า	11900 คู่กัก	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้ากีฬา และแฟชั่นไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	14000 ปัง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้าแตะใส่ออกไปข้าง นอกหรืออยู่บ้านไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	รองเท้า	11900 คู่กัก	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้ากีฬาไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	14000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นรองเท้ากีฬาไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	14000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นรองเท้ากีฬาไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	2200 ปัง	เป็นรองเท้ากีฬาไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	5100 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นรองเท้ากีฬาไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	20000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นรองเท้ากีฬาไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	เครื่องประดับบนศีรษะ (เขากวาง)	15000 คู่กัก	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่ใส่ในงาน พิเศษ เช่นงานวันคริสต์มาสไม่ พบความรุนแรงใด

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	หมวก	12900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่ใส่ในงาน พิเศษ เช่นงานวันคริสต์มาสแต่ ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	เครื่องประดับที่อยู่ข้าง หลัง ปีกของปีศาจร้าย	45900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค พบความรุนแรง เป็นปีกของ ปีศาจ แสดงถึงความชั่วร้าย รุนแรง
	Head Phone	23000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าสปิน หูฟังแฟชั่น ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา
	หมวก	10900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าการโค้ง เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	หมวก	12900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	แว่นตาดำ	23000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นแว่นตาที่แสดงออกถึงความ รุนแรง และใช้เวลาออกไปนอก บ้าน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	Head Phone		เพิ่มค่าการโค้ง หูฟังแฟชั่น ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	หมวก		เพิ่มค่าสปิน+เพิ่มค่าการ ใ้คง เป็นหมวกที่แสดงออกถึงความ รุนแรง เป็นหมวกหนังและมี ลักษณะของทหารเยอรมัน และ อีกความหมายหนึ่งในเรื่องของ ความรุนแรง คือ ชาตินิยม
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบ สัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวก	12000 ปัง	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	หมวก	12900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าการ ใ้คง เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	หมวก	12900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	หมวกปีกกว้าง	5900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าการ ใ้คง เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวก	5700 ปัง	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	หมวกปีกกว้าง	1100 ปัง	เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ถุงมือขนาดใหญ่	5300 ปัง	เพิ่มค่าการโด้ง พบความรุนแรงที่แฝงอยู่อย่าง แนบเนียน เป็นถุงมือที่ใช้ใน งานช่าง หรือกระทำการบางอย่าง ที่อาจต้องใช้ความรุนแรง เพราะ ปกป้องมือของตนเองอย่างดี ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	นวม	1500 ปัง	พบความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง เป็นนวม ที่ใช้ในกีฬาชกมวย หรือการใส่เพื่อการชกต่อยกัน
	จมูกของสัตว์		เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบ สัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	สีผม (เขียว)	9000 คู่ก๊กี้	สีย้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (แดง)	15000 คู่ก๊กี้	สีย้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (เหลือง)	12000 ปัง	สีย้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (น้ำเงิน)	3000 ปัง	สีย้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ดำ)	3000 ปัง	สีย้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (น้ำตาล)	3000 ปัง	สีย้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

ตารางที่ 4.11 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครนุรี

ข. ฮาณะ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื่อและกระโปรง	24900 คู่ก๊กี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นชุดเครื่องแต่งกายที่ใช้ในงานสวน หรืองานครัว ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	เสื่อและกระโปรง	25000 คู่ก๊กี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นชุดเครื่องแต่งกายประจำชาติจีน (qipao) เป็นเครื่องแต่งกายที่แสดงความรุนแรงทางเพศ เพราะเป็นชุดที่โชว์ตัวจนมากเกินไป
	เสื่อ	8900 คู่ก๊กี้	เพิ่มพาวเวอร์ เสื่อนักเรียนญี่ปุ่น ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	เสื่อ	21900 คู่ก๊กี้	เพิ่มพาวเวอร์ เสื่อยืด ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	เสื่อ		เพิ่มพาวเวอร์+เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบสัตว์ ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา และยังมีความรุนแรงในลักษณะของการข่มขืนทางเพศ
	เสื่อ	4900 คู่ก๊กี้	เพิ่มพาวเวอร์ เสื่อนักเรียนญี่ปุ่น ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	เสื่อ	1500 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เสื่อยืดที่มีลักษณะเป็นชุดกีฬา ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	1500 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เสื้อยืดที่มีลักษณะเป็นชุดกีฬา ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	24000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เสื้อนักเรียนญี่ปุ่น ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	เสื้อ	24000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เสื้อคล้องคอ แฟชั่น ใส่ไปเที่ยวพบความรุนแรงในลักษณะของการข่มขืนทางเพศ
	เสื้อและกระโปรง	22000 คู่ก๊ากี้	เพิ่มพาวเวอร์ เสื้อผ้าใส่ไปเที่ยวพบความรุนแรงในลักษณะของการข่มขืนทางเพศ
	เสื้อ	23000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เสื้อกล้ามพบความรุนแรงในลักษณะของการข่มขืนทางเพศ
	เสื้อ	20000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เสื้อนักเรียนญี่ปุ่น ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	เสื้อและกระโปรง	25000 คู่ก๊ากี้	เพิ่มพาวเวอร์ เสื้อเลียนแบบชุดประชาชาติจีนพบความรุนแรงในลักษณะของการข่มขืนทางเพศ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	16000 ปัง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เสื้อสายเดี่ยว พบความรุนแรงในลักษณะของ การข่มขืนทางเพศ
	เสื้อ	15000 ปัง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เสื้อสายเดี่ยว พบความรุนแรงในลักษณะของ การข่มขืนทางเพศ
	เสื้อและกระโปรง	11900 คู่ก๊กี้	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดใส่ไปเที่ยว พบความรุนแรงในลักษณะของ การข่มขืนทางเพศ
	เสื้อ	2300 ปัง	เสื้อนักเรียนญี่ปุ่น ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	เสื้อ	5100 ปัง	เสื้อสายเดี่ยว พบความรุนแรงในลักษณะของ การข่มขืนทางเพศ
	เสื้อและกระโปรง	13000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดใส่ไปเที่ยว พบความรุนแรงในลักษณะของ การข่มขืนทางเพศ
	กางเกง	11900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทรล กางเกงขาสั้น แฟชั่น พบความรุนแรงในลักษณะของ การข่มขืนทางเพศ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กระโปรง	8900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงนักเรียน พบความ รุนแรงในลักษณะของการจับแน่น ทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และเห็นชั้นใน
	กระโปรง	1400 ปั่ง	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กระโปรง	1400 ปั่ง	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กระโปรง	18000 ปั่ง	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงนักเรียน พบความ รุนแรงในลักษณะของการจับแน่น ทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และเห็นชั้นใน
	กางเกง	19000 ปั่ง	เพิ่มค่าคอนโทร กางเกงขาสั้น ใส่ไปเที่ยว พบ ความรุนแรงในลักษณะของการ จับแน่นทางเพศ
	กระโปรง	19000 ปั่ง	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	กระโปรง	18000 ปั่ง	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป พบความ รุนแรงในลักษณะของการจับแน่น ทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และเห็นชั้นใน

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กระโปรง	9900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงนักเรียน พบความ รุนแรงในลักษณะของการจับแน่น ทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และเห็นชั้นใน
	กระโปรง	2300 ปัง	กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	กระโปรง	15000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงใส่ไปเที่ยว ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	กระโปรง	3500 ปัง	กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป พบความรุนแรงในลักษณะของ การจับแน่นทางเพศ กระโปรงสั้น จนเกินไป และเห็นชั้นใน
	กระโปรง	7500 ปัง	กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	11900 คู่ก๊กี้	เพิ่มพาวเวอร์ รองเท้าใส่ไปเที่ยว ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	รองเท้า	12900 คู่ก๊กี้	เพิ่มพาวเวอร์ รองเท้าที่เลียนแบบชุดประจำชาติ จีน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้า	8900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้ากีฬา ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้า	12900 คู่ก๊ี้	เพิ่มพาวเวอร์+เพิ่มค่าสปิน เป็นรองเท้ากีฬา แฟชั่น ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	รองเท้า		เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้าใส่ในบ้าน ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	รองเท้า	9900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้าใส่ออกไปข้างนอก แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา พบ ความรุนแรงที่แฝงอยู่อย่าง แนบเนียน
	รองเท้า		เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้าใส่ในบ้าน ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	รองเท้า	11900 คู่ก๊ี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นรองเท้าใส่ออกไปข้างนอก
	รองเท้า	12900 คู่ก๊ี้	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นรองเท้าใส่ออกไปข้างนอก ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้า	14000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นรองเท้ากีฬา ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	5100 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เป็นรองเท้าใส่ออกไปข้างนอก ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้า	2200 บ้าง	เป็นรองเท้ากีฬา แฟชั่น ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	10000 บ้าง	เพิ่มพาวเวอร์ รองเท้าที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผมเขากวาง	15000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่ใส่ในงาน พิเศษ เช่นงานวันคริสต์มาส ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวกคริสต์มาส	19500 คู่กิกี้	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่ใส่ในงาน พิเศษ เช่นงานวันคริสต์มาส ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	ปีกของปีศาจร้าย	45900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค พบความรุนแรงในลักษณะเป็นปีกของปีศาจ แสดงถึงความชั่วร้าย รุนแรง
	แว่นดำ	19900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดดใส่ออกไปข้างนอก ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่มวดยม	12900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผม	9900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	หมวกปีกกว้าง	10900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ถุงมือ	11900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป แสดงความเป็นผู้ดี และวัฒนธรรมของต่างประเทศ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าการโค้ง เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หางของสุนัข		เพิ่มค่าคอนโทรล เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หางของสุนัข		เพิ่มค่าคอนโทรล เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	โบว์ติดกลางหลัง (เฉพาะชุดเสื้อ)	18000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทรล เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	โบว์ติดกลางหลัง (เฉพาะชุดเสื้อ)	18000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	โบว์ติดกลางหลัง (เฉพาะชุดเสื้อ)	18000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	แว่นตา	17000 ปัง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค ไม่พบความรุนแรงใด ๆ เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป
	หมวก		เพิ่มค่าสปิน+เพิ่มค่าการโค้ง เป็นหมวกที่แสดงออกถึงความ รุนแรง เป็นหมวกหนังและมี ลักษณะของทหารเยอรมัน และ อีกความหมายหนึ่งในเรื่องของ ความรุนแรง คือ ซาดีสม์
	ยางรัดผม	11900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	ยางรัดผม	17000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	ยางรัดผม	10000 ปัง	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	ผ้าคลุมศีรษะ	20000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ก๊อบติดผมรูปโบว์สีเหลือง	6900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผมหูแมวสีขาว	10000 ปัง	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมหูแมวสีน้ำตาล	10900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	ก๊อบติดผมรูปโบว์สีดำ	6900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าการโค้ง เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผมหูกระต่าย	9900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าการโค้ง เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผม	3900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าการโค้ง เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผม	500 ปัง	เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ผ้าคลุมศีรษะ	2700 ปัง	เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ผ้าคลุมศีรษะ	5700 ปัง	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ผักคะน้า	2700 ปี้ง	เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผม	300 ปี้ง	เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	หมวกปีกกว้าง	5700 ปี้ง	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	พลอกแขน	12000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่เลียนแบบชุด ประจำชาติจีน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	ตุ๊กมือ	11900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าการโค้ง เป็นเครื่องประดับที่เลียนแบบชุด ประจำชาติจีน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	ตุ๊กมือ	5300 ปี้ง	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	จมูกของสัตว์	-	เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบ สัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	แว่นตา	-	เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตาที่มีความรุนแรงแบบ แบบเนียน สร้างบุคลิกที่ดูรุนแรง และแฝงความน่ากลัว ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	สีผม (ดำ)	-	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ทอง)	-	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ขาว)	-	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ม่วง)	-	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (เหลือง)	-	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ชมพู)	-	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

ตารางที่ 4.12 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครฮานะ

ก. ตัวละครคู

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อและกระโปรง	29900 คู้กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดทางการ แสดงสัญลักษณ์ของ ชนชั้นสูง และวัฒนธรรม ต่างประเทศ พบความรุนแรงใน ลักษณะของการขับเน้นทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และเห็น ชั้นใน
	เสื้อ	29900 คู้กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท มีสัญลักษณ์ของนักกีฬา ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	24900 คู่กิ๊ก	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท มีสัญลักษณ์ของนักกีฬา ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ		เพิ่มค่าพาวเวอร์ + เพิ่มค่าการ โค้ง ชุดที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	เสื้อ	2500 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	เสื้อ	2500 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	เสื้อ	78000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท แสดงสัญลักษณ์ของโจร ผู้ร้าย มี ความรุนแรงทางความคิด เป็น ความรุนแรงแบบแนบเนียน แสดงบุคลิกของโจร
	เสื้อและกระโปรง	30000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดทางการ แสดงสัญลักษณ์ของ ชนชั้นสูง และวัฒนธรรม ต่างประเทศ พบความรุนแรงใน ลักษณะของการข่มขู่ทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และเห็น ชั้นใน

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	33000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท แสดงสัญลักษณ์ของ วัฒนธรรมต่างประเทศ ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	19900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท แสดงสัญลักษณ์ของนักกีฬา ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	15000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ แสดงสัญลักษณ์ของชุดกีฬา โรงเรียน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อและกระโปรง	30000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดสาวใช้ แสดงสัญลักษณ์ของ ชนชั้นสูง และวัฒนธรรม ต่างประเทศ พบความรุนแรงใน ลักษณะของการข่มขืนทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และเห็น ชั้นใน
	เสื้อ	23000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เป็นชุดที่แสดงความรุนแรงแบบ โจ่งแจ้ง แสดงสัญลักษณ์ของ ความตาย การใช้ความรุนแรง ความโหดเหี้ยม
	เสื้อ	29900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เสื้อเอวลอย เป็นความรุนแรงโดย มีการข่มขืนทางเพศมาก
	กระโปรง	24900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทรล กระโปรงที่ค่อนข้างสั้น เป็นความ รุนแรงโดย มีการข่มขืนทางเพศ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กระโปรง	23900 คู่ก็๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทร พบความรุนแรงในลักษณะของ การขั้บเน้้นทางเพศ กระโปรงสั้น จนเกินไป และเห็นชั้นใน มี สัญลักษณ์ของการเป็นนักเรียน
	กางเกง		เพิ่มค่าคอนโทร กางเกงค่อนข้างสั้นมาก พบความ รุนแรงในลักษณะของการขั้บเน้้น ทางเพศ
	กางเกง	2400 ปั้ง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค ชุดไปรเวท กางเกงค่อนข้างสั้น มาก พบความรุนแรงในลักษณะ ของการขั้บเน้้นทางเพศ
	กางเกง	2400 ปั้ง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค ชุดไปรเวท กางเกงค่อนข้างสั้น มาก พบความรุนแรงในลักษณะ ของการขั้บเน้้นทางเพศ
	กระโปรง	72000 ปั้ง	เพิ่มค่าคอนโทร พบความรุนแรงในลักษณะของ การขั้บเน้้นทางเพศ กระโปรงสั้น จนเกินไป และเห็นชั้นใน และมี ความรุนแรงแบบเน้นเน้้นโดย แสดงสัญลักษณ์ของโจร ผู้ร้าย
	กางเกง	24900 คู่ก็๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทร แสดงสัญลักษณ์ของชุดกีฬา โรงเรียน หรือชุดกีฬา วอลเลย์บอล พบความรุนแรงใน ลักษณะของการขั้บเน้้นทางเพศ กางเกงสั้นจนเกินไป

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กางเกง	27000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร ชุดแสดงสัญลักษณ์ของ วัฒนธรรมต่างประเทศ ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	กางเกง	16000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร ชุดไปรเวท กางเกงค่อนข้างสั้น มาก พบความรุนแรงในลักษณะ ของการขบเน้นทางเพศ
	กางเกง	17000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร กางเกงหนังสือดำ แสดงถึงความ โหดร้าย ทารุณและความรุนแรง ทางเพศ
	กระโปรง	23900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทร พบความรุนแรงในลักษณะของ การขบเน้นทางเพศ กระโปรงสั้น จนเกินไป และเห็นชั้นใน
	รองเท้า	23900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้ากีฬา ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	รองเท้า	23900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้ากีฬา ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	รองเท้า	22900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้าหุ้มส้นแสดงวัฒนธรรม ต่างประเทศ ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้า		เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้าบูต ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	รองเท้า		เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้าใส่ในบ้าน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	รองเท้า	19000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้าใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	รองเท้า	22900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้าหุ้มส้นแสดงวัฒนธรรม ต่างประเทศ ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา
	รองเท้า	15000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้าใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	รองเท้า	22900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้ามีสัญลักษณ์ของสัตว์ ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้า	13000 ปัง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้านักเรียน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้า	19900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค พบความรุนแรงแบบแนบเนียน แสดงลักษณะรองเท้าของโจร ผู้ร้าย (เข้าชุด)
	รองเท้า	14000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงแบบแนบเนียน แสดงลักษณะรองเท้าของโจร ผู้ร้าย
	รองเท้า	21000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้ามีสัญลักษณ์ของสัตว์ ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมซานต้า	19900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับแสดงสัญลักษณ์ ของคริสต์มาส ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	ปีกของปีศาจร้าย	45900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค แสดงความรุนแรงโดยเป็นปีก แห่งความชั่วร้าย
	ที่คาดผมเขากวาง	15000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับแสดงสัญลักษณ์ ของคริสต์มาส ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ที่คาดผม	18000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับผม แสดง สัญลักษณ์ของเด็กรับใช้ และ วัฒนธรรมต่างประเทศ ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	ถุงมือ	14900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับผม แสดง สัญลักษณ์ของวัฒนธรรม ต่างประเทศ ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	ถุงมือ	14900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าสปิน ถุงมือมีสัญลักษณ์ของสัตว์ ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	เครื่องประดับบนศีรษะ	13000 ปัง	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับผม มีความรุนแรง แสดงสัญลักษณ์ของการฆ่าฟัน การทำลาย และความตาย
	เครื่องประดับบนศีรษะ	19900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับผมที่มีความรุนแรง แสดงสัญลักษณ์ของการทำลาย
	หมวก		เพิ่มค่าสปิน + เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่มีความรุนแรง แสดงสัญลักษณ์ของความรุนแรง ทางเพศ และการทารุณ โหดร้าย
	หมวก	19900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ที่คาดผมหูแมว	18000 ปัง	เพิ่มค่าการโด้ง เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	ถุงมือ		เพิ่มค่าสปิน ถุงมือ ที่มีลักษณะเลียนแบบมือ ของสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	ถุงมือ	14900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าการ โด้ง ถุงมือหนังสีดำ สัญลักษณ์ของ ความรุนแรง แสดงบุคลิกที่น่า กลัว ดุดัน
	แว่นตาดำ		เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดด ใส่เพื่อสร้าง บุคลิกบางอย่าง แสดงความ รุนแรงแบบแนบเนียน สร้าง บุคลิกที่น่ากลัว
	จมูกของสัตว์		เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าการ โด้ง เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ยางมัดผม	22000 ปัง	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับผมใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	โบว์ติดกลางหลังของชุด เสื้ก	29900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าคอนโทร เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (แดง)	15000 คู่ก๊ก	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ทอง)	9000 คู่ก๊ก	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ฟ้าอ่อน)	3000 ปัง	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ขาว)	9000 คู่ก๊ก	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ม่วงแดง)	12000 ปัง	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ดำ)	5000 ปัง	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

ตารางที่ 4.13 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครคู

ง. เซ็กซี่เลีย

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้	20000 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว พบความรุนแรงในลักษณะเป็น ชุดที่มีการขบขันในเรื่องของเพศ มาก

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	14900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดทำงาน ไม่พบความรุนแรง ใดๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา
	เสื้อและกระโปรง		เพิ่มค่าพาวเวอร์ + เพิ่มค่าคอน โทร พบความรุนแรงในลักษณะของ การขบเน้นทางเพศ กระโปรงที่ แหวกสั้นจนเกินไป
	เสื้อ	2500 ปั่ง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้าน พบ ความรุนแรงในลักษณะของการ ขบเน้นทางเพศ (คอลึก)
	เสื้อและกระโปรง	34900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ + เพิ่มค่าคอน โทร เป็นเครื่องประดับที่เลียนแบบชุด ประจำชาติจีน พบความรุนแรง ในลักษณะของการขบเน้นทาง เพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และแหวกให้เห็นต้นขามาก
	เสื้อ	21900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้าน พบ ความรุนแรงในลักษณะของการ ขบเน้นทางเพศ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	2500 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เป็นเสื้อผ้าในชุดที่สามารถแต่ง ออกไปเที่ยว หรืออยู่บ้าน พบ ความรุนแรงในลักษณะของการ ขับเน้นทางเพศ
	เสื้อ	14900 คุกกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มี การขับเน้นในเรื่องของเพศมาก
	เสื้อ	30000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เสื้อผ้าที่แฝงความรุนแรงอยู่ เป็น ชุดหนัง และใช้zip เป็นสัญลักษณ์ของความรุนแรงแบบ ซาติสม์
	เสื้อ	18000 คุกกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มี การขับเน้นในเรื่องของเพศมาก
	เสื้อ	20000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มี การขับเน้นในเรื่องของเพศมาก
	เสื้อ	19000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดทำงาน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	เสื้อ	14900 คุกกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มี การขับเน้นในเรื่องของเพศมาก
	เสื้อ	24000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มี การขับเน้นในเรื่องของเพศมาก

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	15900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดที่แสดงสัญญาณเกี่ยวกับนักบิน แต่เป็นชุดที่พบความรุนแรงใน ลักษณะมีการขบขันในเรื่องของ เพศมาก
	เสื้อ	20000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มี การขบขันในเรื่องของเพศมาก
	เสื้อ	19000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดที่แสดงสัญญาณเกี่ยวกับนักบิน แต่เป็นชุดที่พบความรุนแรงใน ลักษณะมีการขบขันในเรื่องของ เพศมาก
	เสื้อ	12900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดทำงาน ไม่พบความรุนแรง ใดๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา
	กางเกง	18000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าคอนโทรล กางเกงค่อนข้างสั้นมาก พบความ รุนแรงในลักษณะของการขบขัน ทางเพศ
	กางเกง	14900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าคอนโทรล กางเกงค่อนข้างสั้นมาก พบความ รุนแรงในลักษณะของการขบขัน ทางเพศ
	กางเกง	2400 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล กางเกงที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใดๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กางเกง	24000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร กางเกงที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	กระโปรง	12900 คู่ก็	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป พบความ รุนแรงในลักษณะของการขบเน้น ทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และแหวกให้เห็นต้นขา
	กระโปรง	16900 คู่ก็	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป กระโปรง ที่ใช้ได้ทั่วไป พบความรุนแรงใน ลักษณะของการขบเน้นทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และ แหวกให้เห็นต้นขา
	กางเกง	2400 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร กางเกงที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	กระโปรง	15000 คู่ก็	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป พบความ รุนแรงในลักษณะของการขบเน้น ทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และแหวกให้เห็นต้นขา
	กระโปรง	20000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป พบความ รุนแรงในลักษณะของการขบเน้น ทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กระโปรง	12000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป พบความ รุนแรงในลักษณะของการขั้บแน่น ทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และแหวกให้เห็นต้นขามาก
	กระโปรง	17000 ปั้ง	เพิ่มค่าคอนโทร กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป กระโปรงที่ใช้ได้ทั่วไป พบความ รุนแรงในลักษณะของการขั้บแน่น ทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และแหวกให้เห็นต้นขามาก
	กางเกง	15000 ปั้ง	เพิ่มค่าคอนโทร กางเกงที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	กระโปรง	18000 ปั้ง	เพิ่มค่าคอนโทร พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มี การขั้บแน่นในเรื่องของเพศมาก แสดงควมหมายในเรื่องของชุด ชายหาด หรือชุดว่ายน้ำ
	กางเกง	13900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทร กางเกงที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	กระโปรง	15000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทร พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มี การขั้บแน่นในเรื่องของเพศมาก แสดงควมหมายในเรื่องของชุด ชายหาด หรือชุดว่ายน้ำ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กระโปรง	9900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดทำงาน กระโปรงที่ใช้ได้ ทั่วไป พบความรุนแรงใน ลักษณะของการจับแน่นทางเพศ กระโปรงสั้นจนเกินไป และ แหวกให้เห็นต้นขาமாக
	รองเท้าบู๊ต	13900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าคอนโทรล รองเท้าที่เน้นในเรื่องของ ความหมายที่รุนแรง การปกป้อง ตนเองตั้งแต่เข่าลงไป
	รองเท้าส้นสูง	13900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าคอนโทรล รองเท้าที่เลียนแบบชุดประจำชาติ จีน พบความรุนแรงในลักษณะมี การจับแน่นเรื่องเพศมาก ในด้าน ความหมายสีแดงคือความ ร้อนแรง
	รองเท้า		เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้าใส่ในบ้านไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	รองเท้าส้นสูง	12900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เป็นรองเท้าใส่ออกไปข้างนอก เป็นรองเท้าใส่ออกไปข้างนอกไม่ พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้าบู๊ต	13900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าคอนโทรล รองเท้าที่แสดงถึงความเข้มแข็ง ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้าส้นสูง	14900 คู่กัก	เพิ่มค่าคอนโทร รองเท้าที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้าบู๊ต	12900 คู่กัก	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นรองเท้าที่แสดงถึงความ เข้มแข็ง ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้าส้นสูง	14000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้าที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	รองเท้าส้นสูง	11900 คู่กัก	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้าที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	รองเท้าส้นสูง	13900 คู่กัก	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นรองเท้าใส่ออกไปข้างนอกไม่ พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้าส้นสูง	7900 คู่กัก	เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้าที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	รองเท้าส้นสูง	9900 คู่กัก	เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้าที่ใช้ได้ทั่วไป

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้าส้นสูง	10000 บิ่ง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้าที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมเขากวาง	15000 คู้กกี้	เพิ่มค่าการโศก เป็นเครื่องประดับที่ใช้ในงาน พิเศษ เช่นงานวันคริสมาสต์ ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	ปีกของปีศาจร้าย	45900 คู้กกี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นปีกของปีศาจ แสดงถึงความ ชั่วร้าย และความรุนแรง แนบเนียนทางกายภาพ
	ถุงมือ	11900 คู้กกี้	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป แสดงถึงความเป็นผู้ดี และ วัฒนธรรมของต่างประเทศ ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	แว่นตา	8900 คู้กกี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	หมวกซานต้า	15000 คู้กกี้	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่ใช้ในงาน พิเศษ เช่นงานวันคริสมาสต์ ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	หมวก	13900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าสปิน จำลองหมวกพยาบาล ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	แว่นตา	20000 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค เป็นเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าการโค้ง เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบ สัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบ สัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวก		เพิ่มค่าสปิน + เพิ่มค่าการโค้ง เป็นหมวกที่แสดงออกถึงความ รุนแรง เป็นหมวกหนังและมี ลักษณะของทหารเยอรมัน และ อีกความหมายหนึ่งในเรื่องของ ความรุนแรง คือ ซาดีสม์
	หมวก	14900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าสปิน เป็นหมวกที่แสดงออกถึงความ รุนแรง เป็นหมวกคล้ายหมวกที่ ใช้สำหรับกีฬาขี่ม้า และมีลักษณะ ของทหาร


รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	หมวก	16900 คู่กกี	เพิ่มค่าการโค้ง เป็นหมวกที่แสดงออกถึงความรุนแรง เป็นหมวกผ้าและมีลักษณะของนักบิน
	หมวก	13900 คู่กกี	เพิ่มค่าสปิน จำลองหมวกแอร์โฮสเตส ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวกปีกกว้าง	28000 ปัง	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวกปีกกว้าง	11000 ปัง	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป แสดงถึงหมวกชายหาด ไม่พบความรุนแรงใด
	หมวกปีกกว้าง	16900 คู่กกี	เพิ่มค่าการโค้ง ไม่พบความรุนแรงใด ๆ เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป แสดงถึงหมวกชายหาด
	ถุงมือ	25000 ปัง	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ถุงมือ	11900 คู่กกี	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ลายสักที่แก้ม	14900 คู่ก็	เพิ่มค่าคอนโทร เป็นการแสดงออกถึงความรุนแรง โดยการสักที่แก้ม การทำร้าย ร่างกายตนเอง
	ถุงมือ	21000 ปัง	เพิ่มค่าสปิน เป็นถุงมือที่แสดงออกถึงความ รุนแรง เป็นถุงมือหนังและมี ลักษณะของชาติสมรวมถึงการ จับจีด้วยความเร็วสูง
	ปลอกแขน	12000 คู่ก็	เพิ่มค่าสปิน เป็นเครื่องประดับที่เลียนแบบชุด ประจำชาติจีน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	ก๊ีบติดผมรูปดอกกุหลาบ	2500 ปัง	เครื่องประดับที่มีการจับเน้นใน เรื่องของเพศมาก แสดงความหมายในเรื่องของการ ขั้วยู และความสวยงามทางเพศ
	จมูกของสัตว์		เป็นเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบ สัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	แว่นตาดำ	20000 คู่ก็	เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดด ใส่เพื่อต้องการ สร้างบุคลิกที่ดูลึกลับ ปกปิด เป็นความรุนแรงแบบเนียนทาง กายภาพ
	ปืนปักผม	700 ปัง	เครื่องประดับที่สามารถใช้ได้ ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	แว่นตา	17000 ปัง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดด ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	แว่นตาดำ		เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดด ใส่เพื่อต้องการ สร้างบุคลิกที่ดูลึกลับ ปกปิด เป็นความรุนแรงแนบเนียนทาง กายภาพ
	สีผม (ไฮไลท์สีน้ำตาล อ่อนเกือบทอง)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (สีชมพูเข้ม และ ไฮไลท์)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ดำ)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (เขียว)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ขาว)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (เหลือง, ทอง)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

ตารางที่ 4.4 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครเซซิลีย์




จ. อาเซอร์

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติ
	เสื้อ	12900 คู้กี้	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	11900 คู่กัก	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา
	เสื้อ	20000 คู่กัก	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดทหาร พบความรุนแรง แนบเนียนทางความหมายด้าน ความรุนแรงทางกายภาพ ปังบอก ถึงการรบ
	เสื้อ	2200 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดเลียนแบบชุดประจำชาติจีน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	2200 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดเลียนแบบชุดประจำชาติจีน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อ	75000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	เสื้อ	33000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดทหาร พบความรุนแรงแนบเนียนทาง ความหมายด้านความรุนแรงทาง กายภาพ ปังบอกถึงการรบ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	23000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดตำรวจ พบความรุนแรงแบบเนียนทาง ความหมายด้านความรุนแรงทาง กายภาพ บ่งบอกถึงการดูแลความ ปลอดภัย การปฏิบัติหน้าที่ของ ตำรวจ ซึ่งมีการใช้ความรุนแรง อยู่ด้วย
	เสื้อ	33000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดทหารพบความรุนแรง แบบเนียนทางความหมายด้าน ความรุนแรงทางกายภาพ บ่งบอก ถึงการรบ
	เสื้อ	23000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดทหารพบความรุนแรง แบบเนียนทางความหมายด้าน ความรุนแรงทางกายภาพ บ่งบอก ถึงการรบ
	เสื้อ	20000 คู่ก๊กี้	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใดๆ
	เสื้อ	24000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดทำงาน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	เสื้อ	13900 คู่ก๊กี้	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดทหาร พบความรุนแรง แบบเนียนทางความหมายด้าน ความรุนแรงทางกายภาพ บ่งบอก ถึงการรบ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	13900 คู่ก๊ก	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดตำรวจ พบความรุนแรง แนบเนียนทางความหมายด้าน ความรุนแรงทางกายภาพ บังบอก ถึงการดูแลความปลอดภัย การ ปฏิบัติหน้าที่ของตำรวจ ซึ่งมีการ ใช้ความรุนแรงอยู่ด้วย
	เสื้อ	19000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ ชุดทำงานไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	14900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา
	กางเกง	9000 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา
	กางเกง	18000 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา
	กางเกง	2300 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	กางเกง	2300 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวทไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	กางเกง	71000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง


รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กางเกง	38000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	22000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดทำงานไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	กางเกง	22000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดทหาร พบความรุนแรง แนบเนียนทางความหมายด้าน ความรุนแรงทางกายภาพ บังบอก ถึงการรบ
	กางเกง	15000 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดทหาร พบความรุนแรง แนบเนียนทางความหมายด้าน ความรุนแรงทางกายภาพ บังบอก ถึงการรบ
	กางเกง	19000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดทหาร พบความรุนแรง แนบเนียนทางความหมายด้าน ความรุนแรงทางกายภาพ บังบอก ถึงการรบ
	กางเกง	11900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดตำรวจ พบความรุนแรง แนบเนียนทางความหมายด้าน ความรุนแรงทางกายภาพ บังบอก ถึงการดูแลความปลอดภัย การ ปฏิบัติหน้าที่ของตำรวจ ซึ่งมีการ ใช้ความรุนแรงอยู่ด้วย

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กางเกง	11900 คู่กัก	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	กางเกง	17000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา
	รองเท้า	14900 คู่กัก	เพิ่มค่าคอนโทรล รองเท้ากีฬา(กอล์ฟ) ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	14900 คู่กัก	เพิ่มค่าคอนโทรล รองเท้าใส่ไปทำงาน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้า		รองเท้าใส่ในบ้าน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	รองเท้า	19000 ปัง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้าใส่ไปทำงาน ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	14000 ปัง	เพิ่มพาวเวอร์ รองเท้าใส่ไปทำงาน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	12500 คู่กัก	เพิ่มพาวเวอร์ รองเท้ากีฬา(กอล์ฟ) ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	13000 คู่กัก	เพิ่มพาวเวอร์ รองเท้ากีฬา(กอล์ฟ) ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้า	11900 คู่กิกี้	เพิ่มพาวเวอร์ รองเท้ากีฬา(กอล์ฟ) ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	7900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้ากีฬา(กอล์ฟ) ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	6900 คู่กิกี้	เพิ่มพาวเวอร์ รองเท้ากีฬา(กอล์ฟ) ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	12000 ปีง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้าใส่ไปทำงาน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผมเขากวาง	15000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่ใช้ในงานคริส มาสต์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวกปีกกว้างซานต้า	15000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่ใช้ในงานคริส มาสต์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	ปีกของปีศาจร้าย	45900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค พบความรุนแรงในลักษณะของ ปีกแห่งความชั่วร้าย
	หมวกปีกกว้าง	9900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าการโค้ง หมวกที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	ถุงมือ	6500 คู่กิกี้	เพิ่มค่าสปิน ถุงมือเล่นกีฬา ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ไปป์	9000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค อุปกรณ์สำหรับสูบยาสูบ แสดง บุคลิกที่คึกคะนองขาม ความเป็น ผู้ใหญ่ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	แว่นตา	25000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดด ใส่เพื่อสร้าง บุคลิกบางอย่าง ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	หนวดและเครา	9900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าคอนโทรล พบความรุนแรงที่แฝงอยู่อย่าง แนบเนียน หนวดเครา ใส่เพื่อ สร้างบุคลิกที่ดูคูดัน นำเกรงกลัว
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวก		เพิ่มค่าสปิน หมวกหนังสีดำ ที่แสดงความ รุนแรง และความหมายของ การ ฆ่าฟัน การทารุณ โหดร้าย
	หมวกทหาร	20000 ปั้ง	เพิ่มค่าการโค้ง หมวกที่แสดงสัญลักษณ์ของ ทหารพบความรุนแรงแนบเนียน ทางความหมายด้านความรุนแรง ทางกายภาพ บ่งบอกถึงการรบ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	หมวกทหารเรือ	11000 ปัง	เพิ่มค่าการโค้ง หมวกที่แสดงสัญลักษณ์ของ ทหาร พบความรุนแรงแนบเนียน ทางความหมายด้านความรุนแรง ทางกายภาพ บ่งบอกถึงการรบ
	หมวก	11900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าการโค้ง หมวกที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	หมวกปีกกว้าง	12000 ปัง	เพิ่มค่าการโค้ง หมวกที่แสดงสัญลักษณ์ของ ทหาร ดำรวจ พบความรุนแรง แนบเนียนทางความหมายด้าน ความรุนแรงทางกายภาพ บ่งบอก ถึงการดูแลความปลอดภัย การ ปฏิบัติหน้าที่ของตำรวจ ซึ่งมีการ ใช้ความรุนแรงอยู่ด้วย
	หมวกปีกกว้าง	11900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าการโค้ง หมวกที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	หมวก	11900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าการโค้ง หมวกที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	ถุงมือ	8900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าการโค้ง ถุงมือ ที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	ถุงมือ	8900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าการโค้ง ถุงมือเล่นกีฬา ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ถุงมือ	6500 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าการโด้ง ถุงมือเล่นกีฬา ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	หมวกของสัตว์		เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	แว่นตาดำ		เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดด ใส่เพื่อต้องการ สร้างบุคลิกที่ดูดีกลับ ปกปิด เป็นความรุนแรงแบบเนียนทาง กายภาพ
	สร้อยคอ	11900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค สร้อยคอสร้างบุคลิกแบบคนป่า ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	แว่นตา	23000 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นสายตา ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	หนวด	14900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าคอนโทร พบความรุนแรงในลักษณะที่เป็น การสร้างบุคลิกที่ดูดุคุดัน
	สีผม (ทอง)	12000 ปัง	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (เทา)	9000 คู่ก๊ี้	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (แดง)	3000 ปัง	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (เหลือง)	7000 ปัง	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	สีผม (ดำ)	9000 คู่ก๊กี้	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (น้ำตาล)	7000 ปั่ง	สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

ตารางที่ 4.15 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครอาเชอร์

จ. แม็กซ์

รูป	ชื่อ	ราคา	คุณสมบัติ
	รอยสักที่หน้าอก (เปลือยท่อนบน)	19900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เป็นรอยสักบนเรือนร่าง ที่แสดง ความรุนแรงทางกายภาพ
	เสื้อ	21900 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะเสื้อที่มี ลักษณะคล้ายเสื้อเกราะ แสดง ถึงการต่อสู้บางอย่าง
	เสื้อ	22000 คู่ก๊กี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ เสื้อกีฬาไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	เสื้อและกางเกง		เพิ่มค่าพาวเวอร์ + เพิ่มค่าคอน โทร ชุดหนังสีดำ ที่แสดงความรุนแรง และความหมายของ การฆ่าฟัน การทารุณ โหดร้าย
	เสื้อ	2200 ปั่ง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวทไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	เสื้อ	2200 ปั่ง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวทไม่พบความรุนแรง ใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อ	25000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะของ เสื้อที่มีลักษณะคล้ายเสื้อเกราะ แสดงถึงการต่อสู้บางอย่าง
	รอยสักที่หน้าอก (เปลือยท่อนบน)	37000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะของ รอยสักรูปมังกร แสดงสัญลักษณ์ ที่รุนแรง โหดร้าย ความมีอำนาจ เหนือ
	เสื้อ	19500 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใดๆ
	เสื้อ	25000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะของ เสื้อที่มีลักษณะคล้ายเสื้อเกราะ แสดงถึงการต่อสู้บางอย่าง หรือ การปกป้องร่างกาย
	เสื้อ	24000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวทไม่พบความรุนแรง ใดๆ
	เสื้อ	18500 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดกีฬา ไม่พบความรุนแรงใดๆ
	เสื้อ	20000 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดนักแข่งรถ ไม่พบความรุนแรง ใดๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา กอล์ฟ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	สร้อยคอ (เปลือยท่อนบน)	34000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะของ การขยับเขยื้อนทางเพศ สร้อยคอ ใส่ง เพื่อเปลือยท่อนบน โข่วเรื่อนร่าง ดึงดูใจทางเพศ
	กางเกง	14900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าคอนโทร พบความรุนแรงในลักษณะของ กางเกงที่มีลักษณะป้องกัน มี ความหมายทางการต่อสู้
	กางเกง	14900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าคอนโทร ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	กางเกง	2300 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร กางเกงกีฬา(เทนนิส)ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา กอล์ฟ
	กางเกง	2300 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร กางเกงกีฬา (เทนนิส) ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา กอล์ฟ
	กางเกง	18000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทร พบความรุนแรงในลักษณะของ กางเกงหนังสีดำ มีโซ่ และหนาม เหล็ก แสดงถึงความรุนแรง การ ทารุณโหดร้าย การฆ่าฟัน

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กางเกง	22000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล พบความรุนแรงในลักษณะของกางเกงที่มีลักษณะการป้องกันร่างกาย แสดงถึงการต่อสู้หรือแข่งขันบางอย่าง
	กางเกง	12900 คู่กัก	เพิ่มค่าคอนโทรล กางเกงกีฬา (เทนนิส) ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา กอล์ฟ
	กางเกง	22000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	กางเกง	16900 คู่กัก	เพิ่มค่าคอนโทรล กางเกงกีฬา (เทนนิส) ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา กอล์ฟ
	กางเกง	17900 คู่กัก	เพิ่มค่าคอนโทรล กางเกงนักแข่งรถ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	กางเกง	17000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	19900 คู่กัก	เพิ่มค่าคอนโทรล พบความรุนแรงในลักษณะของรองเท้าที่มีลักษณะเป็นเกราะหนา แสดงความหมายของการต่อสู้

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้า	20000 คู่กัก	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้ากีฬา ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	รองเท้า	12500 คู่กัก	เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้ากีฬา ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	รองเท้า		เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้าใส่ในบ้าน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	รองเท้า	14000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้ากีฬา ไม่พบความรุนแรง
	รองเท้า	16900 คู่กัก	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้ากีฬา ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	รองเท้า	15000 ปัง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค พบความรุนแรงในลักษณะ รองเท้าที่มีลักษณะเป็นดกระ หนา แสดงความหมายของการ ต่อสู้
	รองเท้า	17000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้าใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	18000 คู่กัก	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้ากีฬา ไม่พบความรุนแรง
	รองเท้า	14900 คู่กัก	เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้านักซิ่ง ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่น กีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ที่คาดผมเขากวาง	15000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่ใช้ในงาน คริสต์มาส ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวกกันนี้ออกซานต้า	18000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าการสปิน หมวกกันนี้ออกที่แสดงสัญลักษณ์ ของคริสต์มาส ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	ปีกของปีศาจร้าย	45900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค พบความรุนแรงในลักษณะของ ปีกแห่งความชั่วร้าย
	หมวก	16900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าการสปิน หมวกกีฬา ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	ถุงมือ	11900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าการสปิน พบความรุนแรงแบบเนบเนียน แสดงลักษณะถุงมือนักบิด แสดง สัญลักษณ์ของความรุนแรงเรื่อง ความคลั่งไคล้ ลัทธิศาสนา
	แว่นตา	25000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นสายตา ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	แว่นตา	25000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดด แสดงบุคลิก บางอย่าง ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ



รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าการสปีน เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ที่ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวก		เพิ่มค่าการสปีน + เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่แสดงถึงสัญลักษณ์ของความรุนแรง โหดร้าย การทารุณ
	ที่คาดผมหูแมว	18000 ปัง	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับเลียนแบบสัตว์ที่ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวกกันน็อก	15000 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าการโค้ง หมวกกันน็อก ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	หมวกกันน็อก	15000 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าการโค้ง หมวกกันน็อก ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่รัดข้อมือ	27000 ปัง	เพิ่มค่าการสปีน ใช้สำหรับเล่นกีฬา ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่รัดข้อมือ	21000 ปัง	เพิ่มค่าการโค้ง ใช้สำหรับเล่นกีฬา ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	ถุงมือ	12900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าการสปีน ถุงมือที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	ถุงมือ	11900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าการสปิน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ ถุงมือที่ใช้ได้ทั่วไป
	ถุงมือ	11900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าการสปิน ถุงมือที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	ถุงมือ	11900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าการสปิน ถุงมือที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	ถุงมือ	11900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าการสปิน ถุงมือสำหรับเล่นกีฬา ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	ถุงมือ	11900 คู่ก๊ี้	เพิ่มค่าการโค้ง ถุงมือที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	หมวกของสัตว์		เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	แว่นตา		เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดด ใส่เพื่อต้องการ สร้างบุคลิกที่ดูดีกลับ ปกปิด เป็นความรุนแรงแบบเนียนทาง กายภาพ
	แว่นตา	29000 ฝั่ง	เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดด ใส่เพื่อแสดง บุคลิกบางอย่าง ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	หนวดและเครา		เพิ่มค่าการสปิน พบความรุนแรงที่แฝงอยู่อย่าง แนบเนียน หนวดเคราใส่เพื่อ สร้างบุคลิกที่ดูดุดัน น่าเกรงกลัว
	สีผม (ดำ)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ทองไฮไลท์)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (น้ำเงินไฮไลท์)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ทอง)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (เขียวอ่อน)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	สีผม (ขาว)		สีข้อมผม ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

ตารางที่ 4.16 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครแม่กซ์

ข. อาริน

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อผ้า	24900 คู้กกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดราตรี พบความรุนแรงใน ลักษณะชุดที่มีการจับแน่นในเรื่อง ของเพศมาก(เน้นหน้าอก)
	เสื้อผ้าและกระโปรง	38000 คู้กกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ + ค่าคอนโทรล ชุดของสาวใช้ พบความรุนแรง ในลักษณะชุดที่มีการจับแน่นใน เรื่องเพศมาก กระโปรงสั้น เกินไป และเห็นชั้นใน

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อและกระโปรง		<p>เพิ่มค่าพาวเวอร์ + เพิ่มค่าคอนโทรล</p> <p>ชุดราตรี พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มีการขับแน่นในเรื่องของเพศมาก กระโปรงสั้นเกินไป และเห็นชั้นใน</p>
	เสื้อและกระโปรง		<p>เพิ่มค่าพาวเวอร์ + เพิ่มค่าคอนโทรล</p> <p>ชุดราตรี พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มีการขับแน่นในเรื่องของเพศมาก กระโปรงสั้นเกินไป และเห็นชั้นใน</p>
	เสื้อและกระโปรง	38000 คู่ก็	<p>เพิ่มค่าพาวเวอร์ + เพิ่มค่าคอนโทรล</p> <p>ชุดไปรเวท</p> <p>แสดงลักษณะของชนชั้นสูง พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มีการขับแน่นในเรื่องของเพศมาก กระโปรงสั้นเกินไป และเห็นชั้นใน</p>
	เสื้อ	2500 ปัง	<p>เพิ่มค่าพาวเวอร์</p> <p>ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรงใด ๆ</p>
	เสื้อ	2500 ปัง	<p>เพิ่มค่าพาวเวอร์</p> <p>ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรงใด ๆ</p>

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื่อและกระโปรง	92000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ + เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท แสดงลักษณะของชนชั้นสูง พบ ความรุนแรงในลักษณะชุดที่มีการ ขั้บแน่นในเรื่องของเพศมาก กระโปรงสั้นเกินไป และเห็น ชั้นใน
	เสื่อ	25000 คู้กกี	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	เสื่อ	24900 คู้กกี	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	เสื่อและกระโปรง	38000 คู้กกี	เพิ่มค่าพาวเวอร์ + เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท แสดงสัญลักษณ์ของทหารเรือ พบความรุนแรงในลักษณะแอบ แฝงความหมายทางการทหารและ การรบเอาไว้
	เสื่อ	29000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท สายเดี่ยว พบความรุนแรงใน ลักษณะชุดที่มีการขั้บแน่นในเรื่อง ของเพศมาก
	เสื่อ	28000 ปัง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	เสื้อและกระโปรง	45000 ปัง	<p>เพิ่มค่าพาวเวอร์ + เพิ่มค่าคอนโทรล</p> <p>ชุดไปรเวท</p> <p>แสดงลักษณะของชนชั้นสูง พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มีการขยับเน้นในเรื่องของเพศมาก กระโปรงสั้นเกินไป และเห็นชั้นใน</p>
	กระโปรง	18900 คู่ก๊กี้	<p>เพิ่มค่าคอนโทรล</p> <p>ชุดไปรเวท</p> <p>กระโปรงค่อนข้างสั้นมาก มีการขยับเน้นทางเพศ พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มีการขยับเน้นในเรื่องของเพศมาก กระโปรงสั้นเกินไป และเห็นชั้นใน</p>
	กระโปรง	19900 คู่ก๊กี้	<p>เพิ่มค่าคอนโทรล</p> <p>ชุดไปรเวท</p> <p>พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มีการขยับเน้นในเรื่องของเพศมาก กระโปรงสั้นเกินไป และเห็นชั้นใน</p>
	กางเกง	2400 ปัง	<p>เพิ่มค่าคอนโทรล</p> <p>ชุดไปรเวท</p> <p>กางเกงค่อนข้างสั้นมาก มีการขยับเน้นทางเพศ พบความรุนแรงในลักษณะชุดที่มีการขยับเน้นในเรื่องของเพศมาก</p>

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	กางเกง	2400 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท พบความรุนแรงในลักษณะ กางเกงค่อนข้างสั้นมาก มีการจับ เน้นทางเพศ
	กางเกง	19900 คู้กี้	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท แสดงลักษณะของชนชั้นสูง ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	กางเกง	19900 คู้กี้	เพิ่มค่าคอนโทรล ชุดไปรเวท ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ แสดงลักษณะของชนชั้นสูง
	กระโปรง	22000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล พบความรุนแรงในลักษณะของ กระโปรงค่อนข้างสั้นมาก มีการ จับเน้นทางเพศ
	รองเท้า	19900 คู้กี้	เพิ่มค่าคอนโทรล รองเท้ารัดส้น แสดงลักษณะของ ชนชั้นสูง ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	รองเท้า	19900 คู้กี้	เพิ่มค่าคอนโทรล รองเท้ากีฬาหุ้มข้อ แสดงลักษณะ ของชนชั้นสูง ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า		เพิ่มค่าอิมแพ็ค รองเท้าใส่ในบ้าน ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้า	17900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าคอนโทรล รองเท้าแตะใส่ว่ายน้ำ หรือไป เที่ยว ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้า	19900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้าบู๊ต ใช้ได้ทั่วไป ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	32000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล รองเท้าแตะใส่ไปเที่ยว ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะ ในการเล่นกีฬา
	รองเท้า	16900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้ารัดส้น ใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	รองเท้า	16900 คู่กิกี้	เพิ่มค่าพาวเวอร์ รองเท้ากีฬาหุ้มข้อ แสดงลักษณะ ของชนชั้นสูง ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	รองเท้า	18000 คู่กิกี้	เพิ่มค่าคอนโทรล พบความรุนแรงในลักษณะ รองเท้าบู๊ต คล้ายรองเท้าของ ทหาร แสดงสัญลักษณ์ทาง การทหาร
	รองเท้า	18000 ปัง	เพิ่มค่าคอนโทรล รองเท้าหุ้มข้อ ใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	รองเท้า	19000 ปี้ง	เพิ่มค่าพาวเวอร์ พบความรุนแรงในลักษณะ รองเท้าบู๊ต คล้ายรองเท้าของ ทหาร แสดงสัญลักษณ์ทาง การทหาร
	ปีกของปีศาจร้าย	45900 คู้กกี	เพิ่มค่าอิมแพ็ค พบความรุนแรงในลักษณะของ ปีกของความชั่วร้าย
	ที่คาดผมเขากวาง	15000 คู้กกี	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับแสดงสัญลักษณ์ ของคริสต์มาส ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	ที่คาดผมผ้า	19900 คู้กกี	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับแสดงสัญลักษณ์ ของคริสต์มาส ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ แต่ไม่เหมาะในการ เล่นกีฬา
	ถุงมือ	14900 คู้กกี	เพิ่มค่าสปิน ถุงมือ แสดงถึงชนชั้นสูง ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	มงกุฎไม้	24900 คู้กกี	เพิ่มค่าสปิน มงกุฎเถาวัลย์ แสดงสัญลักษณ์ ของเทพ เทพธิดา ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	หอยวัก	24900 คู้กกี	เพิ่มค่าสปิน พบความรุนแรงในลักษณะแอบ แฝงความหมายของหอยวักที่แสดง ถึงสัญลักษณ์ทางการทหาร

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	แว่นตา		เพิ่มค่าอิมแพ็ค แว่นตากันแดด ใส่เพื่อต้องการ สร้างบุคลิกที่ดูดีกลับ ปกปิด เป็นความรุนแรงแนบเนียนทาง กายภาพ
	ที่คาดผมผ้า	24900 คู่ก็	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับผม แสดง สัญลักษณ์ของชนชั้นสูง และ วัฒนธรรมต่างประเทศ ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	จมูกของสัตว์		เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	ที่คาดผมหูสุนัข		เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับที่เลียนแบบสัตว์ ไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ไม่ เหมาะในการเล่นกีฬา
	ถุงมือ	14900 คู่ก็	เพิ่มค่าสปิน พบความรุนแรงในลักษณะแอบ แฝงความหมายของถุงมือที่แสดง สัญลักษณ์ทางการทหาร
	ถุงมือ	14900 คู่ก็	เพิ่มค่าการโค้ง ถุงมือ แสดงสัญลักษณ์ของชน ชั้นสูง ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	หมวก		เพิ่มค่าสปิน + เพิ่มค่าการโค้ง พบความรุนแรงในลักษณะ สัญลักษณ์ของการทารุณโหดร้าย การฆ่าฟัน และความรุนแรงทาง เพศ
	หมวก	22000 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าสปิน หมวกใช้ได้ทั่วไป ไม่พบความ รุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผมผ้า	28000 ปัง	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่แสดงลักษณะของ ชนชั้นสูง ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ
	โบว์ติดกลางหลังของชุด เสื้อ	19900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าการโค้ง เครื่องประดับที่ใช้ได้ทั่วไป ไม่ พบความรุนแรงใด ๆ
	ที่คาดผม	24900 คู่ก๊ก	เพิ่มค่าสปิน เครื่องประดับผม แสดง สัญลักษณ์ของชนชั้นสูง และ วัฒนธรรมต่างประเทศ ไม่พบ ความรุนแรงใด ๆ
	หมวก	13000 ปัง	เพิ่มค่าสปิน หมวก แสดงสัญลักษณ์ของชน ชั้นสูง และวัฒนธรรม ต่างประเทศ ไม่พบความรุนแรง ใด ๆ

รูป	ลักษณะของสิ่งของ	ราคา	คุณสมบัติและความหมาย
	หมวก	13000 ปัง	เพิ่มค่าสปิน หมวก แสดงสัญลักษณ์ของชน ชั้นสูง และวัฒนธรรม ต่างประเทศ ไม่พบความรุนแรง ใดๆ
	หมวก	13000 ปัง	เพิ่มค่าการโค้ง หมวก แสดงสัญลักษณ์ของชน ชั้นสูง และวัฒนธรรม ต่างประเทศ ไม่พบความรุนแรง ใดๆ
	สีผสม (ขาว)	9000 คุกกี้	สีข้อมผสม ไม่พบความรุนแรงใดๆ
	สีผสม (ดำ)	9000 คุกกี้	สีข้อมผสม ไม่พบความรุนแรงใดๆ
	สีผสม (น้ำตาล)	5000 ปัง	สีข้อมผสม ไม่พบความรุนแรงใดๆ
	สีผสม (เขียว)	9000 คุกกี้	สีข้อมผสม ไม่พบความรุนแรงใดๆ
	สีผสม (แดง)	9000 คุกกี้	สีข้อมผสม ไม่พบความรุนแรงใดๆ
	สีผสม (ทอง)	15000 ปัง	สีข้อมผสม ไม่พบความรุนแรงใดๆ
	สีผสม (ม่วง)	12000 คุกกี้	สีข้อมผสม ไม่พบความรุนแรงใดๆ
	สีผสม (น้ำเงิน)	3000 ปัง	สีข้อมผสม ไม่พบความรุนแรงใดๆ

ตารางที่ 4.17 : ตารางแสดงรายละเอียดเสื้อผ้าและเครื่องประดับของตัวละครอริน

จะเห็นได้ว่าลักษณะของเสื้อผ้า หรือชุดที่ตัวละครสวมใส่ จะมีทั้งรูปแบบหรือดีไซน์ที่แตกต่างกันออกไป แต่ส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบที่น่ารักสดใส และเป็นชุดที่ใส่ได้ทั่วไป หรือเป็นชุดสำหรับใส่ออกงาน หรือไปเที่ยว ซึ่งผู้วิจัยได้พบความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ดังนี้

1) ชุดที่แอบแฝงความหมายบางอย่างและแสดงความรุนแรงทางความคิด เช่น ชุดนักเรียน ญี่ปุ่น ชุดนักเรียนคือชุดที่ต้องใส่ไปโรงเรียน ไม่ใช่ใส่มาเพื่อเล่นกีฬาชนิดนี้ การใส่ชุดนักเรียนนี้อาจแฝงความหมายในเรื่องการหนีเรียน เพื่อมาเล่นกอล์ฟ หรือสวมบทบาทเป็นนักเรียน หรือวัยเรียนให้เห็น บ่งบอกความหมายที่ผู้สวมใส่ต้องการที่จะสื่อ ดังนั้น จะมีชุดเสื้อผ้าเครื่องประดับอยู่หลายต่อหลายชุดด้วยกัน ที่ไม่เหมาะที่จะนำมาสวมใส่เพื่อเล่นกีฬา กอล์ฟ ชุดเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงแบบเนียนที่แอบแฝงอยู่ในความหมายของชุด นอกจากนี้ไม่เหมาะในการเล่นกีฬาแล้ว ยังมีความหมายที่รุนแรงอีกด้วย ซึ่งต้องใช้การพิจารณา เพราะคูผิวเดินแล้วลักษณะของเกมเป็นการเลือกใส่ชุดตามความสวยงาม และตามความต้องการของผู้เล่น โดยไม่ได้คำนึงถึงความเหมาะสมใด ๆ อยู่แล้ว ในโลกของเกม

2) ชุดที่มีสัญลักษณ์ของความรุนแรงต่าง ๆ เช่น นามแหลม หมายถึงการทีมแทง ชุดที่มีนามแหลม หรือมีของมีคม แสดงถึงการฆ่าฟัน และรวมไปถึง เครื่องประดับต่าง ๆ เช่น เครื่องประดับที่มีรูปหัวกระโหลก แสดงถึงความตาย หรือสัญลักษณ์ของความน่ากลัว หรือรอยสัก เป็นต้น เป็นชุดที่แสดงออกถึงความรุนแรงและมีความหมายที่รุนแรง ซึ่งความรุนแรงนี้เป็นความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งทางกายภาพ

3) ชุดเสื้อผ้าที่มีความหมายรุนแรงนั้น ไม่ได้มีเฉพาะทางกายภาพเท่านั้น ยังมีชุดที่มีความหมายลึกซึ้ง เช่น ชุดทหารเรือ ชุดทหารอากาศ ชุดตำรวจสากล ซึ่งบ่งบอกความคิดของผู้ใส่ที่ต้องการความรุนแรง ต้องการความหมายทางการรบ เป็นความรุนแรงแบบเนียนทางกายภาพที่ต้องพิจารณาถึงความหมายเช่นเดียวกับ ชุดนักเรียน แต่มีลักษณะเป็นความรุนแรงทางกายภาพ

4) เป็นชุดที่มีความเขี้ยวทางเพศ ชุดที่เปลือยท่อนขา เปลือยหน้าท้องเป็นต้น หรือชุดว่ายน้ำ นี่ก็เป็นชุดที่มีลักษณะของความรุนแรงทางเพศที่แสดงออกมาอย่างโจ่งแจ้ง

5) ยังมีเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบสัตว์ เช่น สุนัข และแมว หรือสุนัขจิ้งจอก มีความหมายอย่างชัดเจนว่า ผู้สวมใส่กำลังแสดงบทบาทเป็นสัตว์ หรือเลียนแบบสัตว์ อาจไม่พบความรุนแรงใด ๆ แต่ก็ไม่เหมาะสมในการใส่เพื่อมาเล่นกีฬา

6) เครื่องประดับต่าง ๆ ก็เช่นกัน ผู้วิจัยพบว่าเครื่องประดับของตัวละครบางชิ้นนั้น มีความรุนแรงทางกายภาพแสดงออกมาอย่างชัดเจนเป็นความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง เช่น รอยสัก กิ๊บติดผม รูปหัวกระโหลก หรือลูกกระเบิด เป็นต้น

นอกจากความรุนแรงทางกายภาพแล้ว ผู้วิจัยยังพบความรุนแรงแบบเนียนเชิงโครงสร้าง แฝงอยู่ด้วย กล่าวคือ

7) จากการสังเกต ผู้เล่นจะสวมใส่เสื้อผ้าที่มีคุณสมบัติที่ดี เอื้อให้เกิดอัตราการได้รับชัยชนะ หรือ ทำให้ความสามารถของตัวละครเหนือกว่าผู้เล่นคนอื่น ๆ ซึ่งในส่วนนี้เอง จึงทำให้ตัวละครแต่ละตัวมีความแตกต่างกันไปด้วย ผู้เล่นที่เข้ามาแข่งขันแบบวีเอสจะสามารถเห็นผู้เล่นที่มาเข้าร่วมเล่นทุกคน รวมถึงการแต่งกายของผู้เล่นนั้น ๆ ด้วย ผู้เล่นที่มีการแต่งกายที่มีคุณสมบัติที่ดี ในด้านต่าง ๆ มักจะได้เปรียบกว่าผู้เล่นคนอื่น ๆ ในการแข่งขัน ซึ่งอุปกรณ์เสื้อผ้า ทรงผม เครื่องประดับนี้ ต้องใช้แต้มที่ได้จากการสะสมในการเล่นเกมนั้น ๆ ซึ่งผู้เล่นต้องเล่นเกมเป็นช่วงระยะเวลาหนึ่ง จึงจะได้ตามจำนวนหรือราคาที่กำหนดเอาไว้ ต่างจากผู้เล่นที่ใช้เงินซื้อบัตรเติมเงินในเกม ก็จะได้เสื้อผ้าด้วยราคาบัตรเติมเงินได้อย่างง่ายดาย และมักจะมีคุณสมบัติสูงกว่าเสื้อผ้าที่ขายด้วยราคาเต็มสะสมในเกม ซึ่งเป็นประเด็นเรื่องความเหลื่อมล้ำกันในสังคมเกม


โดยปกติแล้วการเล่นกีฬาอล์ฟนั้น ผู้เล่นจะสวมเสื้อยืด อย่างสุภาพ ขอบอก ทั้งแขนสั้น แขนยาว สีสันทันสุภาพ เพราะเป็นกีฬาที่จะต้องเล่นอยู่ที่สาธารณะ ออกกลางแจ้ง จะต้องมีการใช้เสื้อผ้าที่สุภาพและปกปิดมิดชิด แต่ดีไซน์ของเสื้อโดยเฉพาะของตัวละครหญิงแล้ว ดูเหมือนจะเป็นเสื้อผ้าในชุดเที่ยวเล่นและชุดทำงานมากกว่า รวมถึงกางเกงขายาว ขาสั้น ซึ่งมีนัยยะสำคัญในการใส่แทบทั้งสิ้น แต่ไม่ใช่การใส่ชุดทำงานมาตีกอล์ฟ หรือ “ออกรอบ” อย่างแน่นอน

ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบหรือดีไซน์อุปกรณ์เหล่านี้ ไม่เหมาะสมในแง่ของจริยธรรม ตรงที่ เสื้อผ้าของตัวละครหญิงนั้น สื่อความหมายให้เน้นความสวยงามและสรีระมากเกินไป จะเห็นได้ชัดจากการสวมใส่ชุดว่ายน้ำแบบทูพีซ เป็นต้น เสื้อผ้าเหล่านี้ สื่อให้เน้นไปในเรื่องเพศ เกิดแรงจูงใจในทางเพศมากขึ้น ดังจะเห็นได้ชัดจากการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างชายหญิง เสื้อผ้าเหล่านี้ก็มีส่วนช่วยในการพิจารณา ซึ่งผู้เล่นเองก็จะพิจารณาตามลักษณะของตัวละครที่ผู้เล่นคิดเอาเองว่า เป็นตัวแทนของบุคลิกจริงๆ ของผู้เล่นคนนั้น เป็นเรื่องของอัตลักษณ์ ซึ่งแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน

จ. แคลดี้

รูป	ชื่อ	ราคา	คุณสมบัติ
	น้องถุง (Pang Bag)	แคลดี้ที่เกมให้ฟรี	คอนโทร + 1 เพิ่มค่าการควบคุม 1 ค่า ไม่พบความรุนแรงใด ๆ
	คาดี (Cady)	80000 ปัง เงินเดือน 12000 ปัง	คอนโทร + 2 สปิน + 2 เพิ่มค่าการควบคุมและระยะ ในการสปินลูก อย่างละ 2

			ค่า พบความรุนแรงในลักษณะ ของการจับเน้นทางเพศ
	คอลลีนี่ (Dolphini)	7900 ปี้ง เงินเดือน 3950 ปี้ง	สปีน + 1 เพิ่มค่าการสปีนลูก 1 ค่า ไม่พบความรุนแรงใดๆ
	คุม่า (Kuma)	19900 คู้กกี	การโค้ง + 2 เพิ่มการโค้งของลูก 2 ค่า พบความรุนแรงในลักษณะ ของการจับเน้นทางเพศ
	โลโล่ (Lolo)	27500 คู้กกี เงินเดือน -	สปีน + 1 การโค้ง + 1 เพิ่มค่าการสปีนลูก 1 ค่า เพิ่มการโค้งของลูก 2 ค่า พบความรุนแรงในลักษณะ ของการจับเน้นทางเพศ
	มินตี้ (Minty)	ได้จากการชิงโชค และมีสถานะเป็น VIP เท่านั้น	สปีน + 2 คอนโทร + 2 เพิ่มค่าการสปีนลูก 1 ค่า เพิ่มค่าการควบคุม 1 ค่า พบความรุนแรงในลักษณะ ของการจับเน้นทางเพศ
	พิพพิน (Pippin)	8200 ปี้ง เงินเดือน 4100 ปี้ง	พาวเวอร์ + 2 เพิ่มค่าพาวเวอร์หรือความ แรงของลูก 2 ค่า พบความรุนแรงในลักษณะ ของการจับเน้นทางเพศ
	ทิกิ (Tiki)	25000 คู้กกี เงินเดือน -	อิมแพ็ค + 2 เพิ่มจุดบ่งยาให้ใหญ่ขึ้น 2 ค่า กางเกงค่อนข้างสั้นมาก พบ ความรุนแรงในลักษณะของ

			การจับเน้นทางเพศ
	ไททันบู (Titan Boo)	70000 ปีง เงินเดือน 10000 ปีง	คอนโทร + 2 พาวเวอร์ + 2 เพิ่มค่าการควบคุมและความ แรงอย่างละ 2 ค่า พบความรุนแรงในลักษณะ ทางกายภาพ ร่างกายใหญ่โต มีลักษณะของการเป็นสัตว์ที่ ดุร้ายน่ากลัว

ตารางที่ 4.18 : ตารางแสดงรายละเอียดของแคคตัส

แคคตัสนั้นเป็นตัวละครที่เกมสร้างขึ้นมาโดยกำหนดให้มีลักษณะคล้ายสิ่งของ ที่ไม่มีชีวิต หรือเป็นเหมือนกับหุ่นที่ไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเราโดยตรงได้ แต่เราต้องกระทำในลักษณะใดลักษณะหนึ่งตามที่เกมกำหนด แคคตัสจึงจะมีการปฏิสัมพันธ์กับเราอย่างอัตโนมัติ ซึ่งก็จะเป็นการพูดในลักษณะแบบซ้ำ ๆ คือ

- 1) ชมผู้เล่น เช่น “ดีไปทางนั้นเลยละ” หรือ “ดีใจด้วยละได้ของขวัญด้วย” เป็นต้น
- 2) เตือนผู้เล่นเมื่อผู้เล่นตั้งอยู่ในทิศที่ไม่สามารถตีลูกได้ หรือ อาจทำให้การเล่นประสบปัญหาต่าง ๆ ได้ เช่น “ลมแรงจังนะคะวันนี้” “สงสัยวันนี้จะมีพายุได้ฟูน” หรือ “ไอ้โหชอบการผจญภัยมากเลยละ” เป็นการเตือนเชิงประชดประชัน หรือ “ดีไปทางนั้น OB นะคะ” เป็นต้น

จากการสังเกตของผู้วิจัย ตัวละครแคคตัสไม่มีบทบาทสำคัญไปมากกว่าอุปกรณ์ประเภทอื่น ๆ เลย แคคตัสจะมีคุณสมบัติหรือคุณประโยชน์ต่อผู้เล่นนั้นก็เพราะ ค่าของความสามารถที่แคคตัสจะเพิ่มให้กับผู้เล่น โดยคุณสมบัติของแคคตัสแต่ละตัวนั้นจะแตกต่างกันไปตามตารางข้างต้น และคุณสมบัติอีกอย่างหนึ่งเมื่อผู้เล่นยอมควักกระเป๋าจ่ายเงินซื้อแคคตัสในชุดพิเศษ ที่เกมออกแบบมาให้ผู้เล่นเลือกซื้อ โดยมีลักษณะพิเศษคือสามารถเพิ่มพาวเวอร์เกจให้กับผู้เล่นได้ 1 ช่อง ในการตีครั้งแรก ผู้เล่นจะสามารถใช้ท่าไม้ตาย หรือท่าเทคนิคพิเศษ ได้ก่อนผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่ไม่มีแคคตัสในชุดพิเศษนั้น ๆ

ดังนั้น คุณสมบัติของแคคตัสในเกมนี้ มีลักษณะเหมือนยาวิเศษ หรืออุปกรณ์พิเศษทั่ว ๆ ไป แต่ความรุนแรงอีกแบบหนึ่งนอกเหนือจากการได้สิทธิประโยชน์แบบพิเศษ หรือความรุนแรงเชิงโครงสร้างแล้ว ยังเห็นความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งในตัวละครแคคตัสอีกด้วย คือ

- 1) ลักษณะของเสื้อผ้า และตัวละครแคคตัสนั้น สวมเสื้อผ้าที่ไม่มีมิติ แคคตัสบางตัวเป็นสัตว์ที่มีลักษณะคล้ายหมี พุดได้ และมีลักษณะตัวใหญ่มาก ท่าทางดุคั่น ให้ความหมายในเชิงดู

ร่ายนำกลัว และคุณสมบัติที่เพิ่มพลังพาวเวอร์หรือเพิ่มแรงในการตีให้กับผู้เล่น ยิ่งสร้างความหมายของตัวละครแคคตัสให้เด่นชัดขึ้น

2) แคคตัสบางตัวโซว์เนื้อหนังและสรีระที่อ่อนแอ สวยงาม แคคตัสบางตัว คุยโว เป็นความสร้างความพึงพอใจทางเพศให้กับผู้เล่น และเป็นการขบขันตัวละครแคคตัสให้ดูสวยงาม เพื่อดึงดูดใจผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

จะเห็นได้ว่าความรุนแรงที่พบในอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ภายในเกมนั้น มีลักษณะของความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งชัดเจน ที่อยู่ในรูปแบบของลักษณะภายนอกที่เป็นของมีคม หรืออาวุธต่าง ๆ ที่มีความหมายในเรื่องของการใช้กำลัง และพบความรุนแรงแบบแนบเนียนในเชิงกายภาพ ที่อุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ นั้นจะช่วยผู้เล่นให้มีความสามารถเพิ่มขึ้น หรือยาวิเศษที่ช่วยให้ผู้เล่นโง่งมได้ และพบความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ที่เกิดจากการแทรกแซงจากเงินคูกี้ ที่ผู้เล่นแลกมาจากเงินจริงและมาซื้ออุปกรณ์พิเศษเหล่านี้ อุปกรณ์กลับมีความสามารถเหนือกว่าอุปกรณ์ที่ซื้อได้ด้วยเงินปึง ที่ได้รับจากการเล่นเกม ความไม่เท่าเทียมกันโดยเกิดขึ้นจากอุปกรณ์ที่ไม่เท่าเทียม และระบบของเกมที่เอื้อประโยชน์ในเชิงธุรกิจมากเกินไปนี้เองที่สร้างความรุนแรงเชิงโครงสร้างให้กับอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ เหล่านี้ซึ่งจะกล่าวในหัวข้อความรุนแรงเชิงโครงสร้างต่อไป

จะเห็นได้ว่า อุปกรณ์พิเศษในเกมปิงปังกั้นนี้ ผิดหลักจริยธรรมอันดีงามเป็นอย่างยิ่ง ทั้งยังส่งเสริมค่านิยมที่ไม่ดีให้กับผู้เล่น ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชน ค่านิยมที่ผู้วิจัยกล่าวถึงนั้นคือค่านิยมในเรื่องของการ โกง การแสวงหาผลประโยชน์จากการเล่นเกม โดยใช้อุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ช่วย ความยุติธรรมอันดีงามนั้น อาจหาไม่ได้แล้วในสังคมของเกมปิงปังกั้นนี้ อุปกรณ์ต่าง ๆ สามารถเพิ่มหรือลดค่าความสามารถต่าง ๆ ของผู้เล่น เอื้อประโยชน์ต่าง ๆ ให้กับผู้เล่น ทั้ง ๆ ที่หากไม่ใช้อุปกรณ์เหล่านี้ช่วย เกมก็ยังสามารถเล่นได้ แต่จากการสังเกตของผู้วิจัย ไม่มีผู้เล่นคนใดเลยที่จะไม่ใช้อุปกรณ์พิเศษเหล่านี้ช่วย สังคมในเกมปิงปังกั้นนี้ การโกงถือเป็นเรื่องธรรมดาไปแล้ว ผู้เล่นที่ไม่มีอุปกรณ์ คือผู้เล่นที่เสียเปรียบ ซึ่งผิดหลักจริยธรรมอย่างยิ่ง

จากการสังเกตและการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยพบความรุนแรงจากอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ไม้อกอล์ฟมีความรุนแรงทางกายภาพ คือลักษณะภายนอกของอุปกรณ์ต่าง ๆ มีความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง ไม้อกอล์ฟที่เป็นของมีคม อาวุธต่าง ๆ ลูกกอล์ฟที่มีลักษณะรุนแรง เป็นลูกระเบิด แสดงการทำลายล้าง



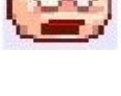


- 2) ลูกกอล์ฟมีความรุนแรงทางกายภาพ แสดงการทำลายล้าง และการกระทำความรุนแรงต่อบุคคลอื่น
- 3) ขาวพิเศษเมื่อถูกใช้ไปจะทำให้เกิดการกระทำที่ไม่เป็นธรรมขึ้น
- 4) ขาวพิเศษมีอันตราย สามารถสร้างอนุภาพในการทำลายล้างโดยไม่มีเงื่อนไข
- 5) เสื้อผ้าและเครื่องประดับต่าง ๆ แสดงสัญลักษณ์ของการทำลาย การฆ่าฟันกัน และความชั่วร้าย รวมถึงการยั่วยุทางเพศ เป็นความรุนแรงทั้งแบบแนบเนียนและแบบโจ่งแจ้ง
- 6) การใช้อุปกรณ์พิเศษทำให้เกิดความไม่เท่าเทียม หรือความสามารถที่เกมกำหนดให้อุปกรณ์พิเศษมี และสร้างค่าของอุปกรณ์อย่างไม่เท่าเทียม ถือเป็นความรุนแรงแบบแนบเนียนที่แอบแฝงอยู่
- 7) การใช้อุปกรณ์อันตรายมาเล่น เป็นสิ่งที่ผิดศีลธรรม และสิ่งเหล่านี้อาจส่งเสริมความคิดของเด็กให้เกิดการสับสนระหว่างโลกจริงกับโลกของเกมได้
- 8) ตัวละครแคคตี้มีความช่วยวน แสดงความรุนแรงทางเพศ และมีความน่ากลัว แสดงความรุนแรงทางกายภาพ
- 9) ตัวละครแคคตี้มีส่วนช่วยให้เกิดการฉ้อโกงได้ แคคตี้ชุดพิเศษนั้น จะช่วยให้มีค่าของพาวเวอร์เกจเพิ่มขึ้น และสามารถใช้ทำพิเศษได้เร็วกว่าคนอื่น
- 10) พฤติกรรมของแคคตี้มีความรุนแรงทางวาจา มีการพูดจาต่อเสียดผู้เล่น และแสดงออกอย่างรุนแรงเมื่อผู้เล่นตีพลาด เป็นการกระทำที่ผิดหลักจริยธรรมอันดีงามไป แม้ไม่มากนัก
- 11) ดีไซน์ของเสื้อผ้าไม่เหมาะสมในการเล่นกีฬา กอล์ฟ

4.1.4 การวิเคราะห์การใช้ไอโมติคอน

ไอโมติคอนหรือ รูปภาพแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นรวมถึงบุคลิกลักษณะท่าทางต่าง ๆ ตามแต่ความหมายที่กำหนดขึ้น

ลักษณะของไอโมติคอนนั้น ถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ เป็นการรองรับระบบการพูดคุย หรือ Chat ในเกม ที่จะผู้เล่นจะมีอิสระในการพูดคุย ต่อเมื่อผู้เล่นนั้นพิมพ์คำพูดที่หยาบคาย ตามที่กำหนด หากมีการกระทำเช่นนั้น เกมจะเซนเซอร์คำพูดเหล่านั้นทันที และไอโมติคอนก็ถูกใช้เพื่อที่จะแสดงบุคลิกต่าง ๆ และความหมายที่ผู้ใช้ต้องการสื่อกับผู้อื่น ๆ

จากการสังเกต ผู้วิจัยได้อธิบายเอาไว้ในหัวข้อเรื่องการปฏิสัมพันธ์ของตัวละครเอาไว้แล้วว่า ตัวละครมีการปฏิสัมพันธ์กันโดยนำเอาไอโมติคอนมาใช้ บางครั้ง ก็นำมาใช้แสดงออกอย่างรุนแรง ซึ่งความรุนแรงที่แฝงอยู่กับไอโมติคอนนั้น อยู่ในความหมายของตัวมันเอง ที่อาจมีหรือไม่มี ความหมายรุนแรงแฝงอยู่ก็เป็นได้

รูปภาพ	ชื่อ	ความหมาย
	อึ้ง	แสดงบุคลิกยอมรับกับทุกเรื่อง แสดงอาการเฉย ๆ ไม่มี ความเห็นใด ๆ ซึ่งไม่มีความรุนแรง
	ก้ำ	ความกังวล หรือไม่เป็นอย่างที่คิด ไม่มีความรุนแรงใด ๆ
	555	การหัวเราะ ไม่มีความรุนแรง
	ฟู	การผ่อนคลาย ไม่มีความรุนแรง
	ยิ้ม	การยิ้มไม่มีความรุนแรง
	โกรธ	หรือ (โกรธ) มีความหมายเช่นเดียวกับภาพคือ การ โกรธ ซึ่งอิโมติคอนชนิดนี้จะสามารถเคลื่อนไหวได้ ลักษณะการเคลื่อนไหวจะเป็นกระโดดขึ้นลงและบีบตัวให้ ยุบและป่องออก เป็นลักษณะของการโกรธมากจนเต้น หรืออยู่เฉยไม่ได้ ต้องกระที่บเท้าหรือแสดงออกอะไร บางอย่างให้เห็น มีความรุนแรงทางกายภาพอย่างเห็นได้ชัด
	ตกใจ	การตกใจ เป็นลักษณะของอาการตาโตอ้าปากค้าง แสดงว่าตกใจมาก หรือพบอะไรที่ทำให้ช็อคสุดขีด มีความรุนแรงทาง ความคิด
	อີอີ	การหัวเราะมีเสียง คล้ายกับการดีใจเล็ก ๆ กับตัวเอง ไม่มี ความรุนแรง
	วัง	การส่งสายตา เป็นการข่มขู่ทางเพศ มีความรุนแรงทาง เพศ
	เท่	เฒ่าทำ แสดงบุคลิกบางอย่าง หรือเพื่อปกปิด หรืออำพราง ใบหน้าตนเองทำให้มีความน่ากลัวเกรง มีความรุนแรง แนบเนียน
	ปิ้ง	การปิ้ง (หลงรัก) มีความรุนแรงทางเพศ หรือสื่อ ความหมายในการล่วงละเมิดทางเพศ

	อือ	การเสียใจ เป็นความรุนแรงทางใจหรือการถูกรบกวน ได้รับความเจ็บช้ำน้ำใจ เป็นความรุนแรงทางกายภาพ
	แงๆ	การเสียใจอย่างหนัก มีความรุนแรงทางใจ หรือการถูกรบกวน ได้รับความเจ็บช้ำน้ำใจ เป็นความรุนแรงทางกายภาพ
	ซึ้ง	เศร้าหรือซึ้งซึ้ง ไม่มีความรุนแรงมาก
	ง่า	การกลัวหรือกังวล การพลาดอะไรบางอย่าง ไม่มีความรุนแรง
	เหวอ	การตกใจอย่างรุนแรงเป็นความรุนแรงทางความคิดที่สุดโด่ง หรือถูกรบกวนทำให้ได้รับความช็อก หรือกลัวสุดขีด
	แหะ	การอเจียนออกมา เป็นความรุนแรงทางกายภาพทางวาจา และจิตใจ สื่อความหมายในการล้อเลียน ประชดประชันผู้ เล่นด้วยกัน
	มิน	การปวดหัว ตาลาย พบความรุนแรงทางกายภาพใน ลักษณะ ล้อเลียน ประชดประชันผู้อื่น
	ใช่	การพยักหน้ายอมรับ ไม่มีความรุนแรงใดๆ
	แบร์	การแลบลิ้นให้ เป็นความรุนแรงทางใจ เป็นการล้อเลียน ผู้อื่นให้ได้รับความเจ็บช้ำน้ำใจ แต่ไม่มากนัก
	หึหึ	การหัวเราะมีเลศนัยแสดงออกไปในทางรุนแรง น่ากลัว
	เหอๆ	การหัวเราะมีเลศนัยแสดงออกไปเรื่องทางเพศ หรือการล่วง ละเมิดทางเพศ
	งะ	ไม่เป็นไปอย่างที่คิด ไม่มีความรุนแรงใดๆ
	แปะๆ	การปรบมือให้ ด้วยความชื่นชม ไม่พบความรุนแรง
	คิงๆ	การส่ายหน้า ไม่มีความรุนแรง

		การเตรียมฉลอง ไม่พบความรุนแรง
	รัก	แทนการมอบหัวใจ ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	อกหัก	แสดงอาการหัวใจแตกสลาย เป็นความรุนแรงทางจิตใจ ในลักษณะที่ถูกกระทำให้ได้รับความเจ็บช้ำน้ำใจ
	เค้ก	แทนขนมเค้กหรืองานฉลอง ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	ของขวัญ	แทนของขวัญ ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	ซอง	แทนซองจดหมายหรือการเชิญ ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	จูบ	แทนริมฝีปากหรือการจูบ เป็นความรุนแรงทางเพศ โดยเป็นการล่วงละเมิดทางเพศ
	กุหลาบ	แทนดอกกุหลาบ หรือการแสดงความรัก ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	แครอท	แทนแครอทหรือผัก ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	เบียร์	แทนแก้วเบียร์หรือการดื่ม หมิ่นเหม่ในเรื่องของจริยธรรม สิ่งของมีนเมา ไม่เหมาะสม
	กาแฟ	แทนแก้วกาแฟ หรือการดื่ม ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	ไวน์	แทนแก้วไวน์หรือการดื่ม หมิ่นเหม่ในเรื่องของจริยธรรม สิ่งของมีนเมา ไม่เหมาะสม
	เพนกวิน	แทนนกเพนกวิน ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	กระดูก	แทนกระดูกหรือความหมายของโครงกระดูก พบความรุนแรงแนบเนียนทางกายภาพ แสดงออกในเชิงประชดประชัน หรือการว่าเปรียบเปรยให้ได้รับความเจ็บช้ำน้ำใจ
	หลอดไฟ	แทนหลอดไฟ ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	โทร	แทนโทรศัพท์ ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ

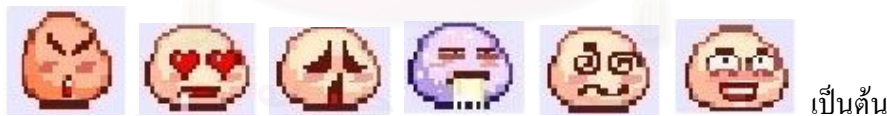
	โน้ต	แทนตัวโน้ตหรือเสียงเพลง ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	ปีศาจ	แทนปีศาจ หรือความชั่วร้าย เป็นความรุนแรงทางกายภาพ ที่แสดงลักษณะของความชั่วร้าย
	นางฟ้า	แทนนางฟ้าหรือความดี ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	อาทิตย์	แทนดวงอาทิตย์ ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	โหลๆ	แทนโทรศัพท์มือถือหรือการโทรศัพท์ ไม่พบความรุนแรง ทางกายภาพ
	ไฟ	แทนไฟ หรือความร้อนแรง พบความรุนแรงทางกายภาพ ในลักษณะใช้ความหมายเปรียบเทียบ
	หิมะ	แทนหิมะหรือความหนาวเย็น พบความรุนแรงทางกายภาพ ในลักษณะใช้ความหมายเปรียบเทียบ ความหนาวเย็น หรือ ความแห้งแล้ง
	หยด	แทนหยดน้ำหรือหยดน้ำอื่น ๆ ไม่พบความรุนแรงทาง กายภาพ
		แทนสายฝน ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	สายฟ้า	แทนสายฟ้า หรือความรุนแรงในเชิงเปรียบเทียบ ความหมาย
	ดาว	แทนดวงดาว ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	ร่ม	แทนร่มกันฝน ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	กริ่งๆ	แทนนาฬิกาปลุก หรือเวลา ไม่พบความรุนแรงทาง กายภาพ
	ปัง	แทนเหรียญเงิน หรือค่าของเงิน
	ปั้ง	แทนการฉลอง
	กรรไกร	แทนการเป่าขลุ่ยหรือกรรไกร หรือการตัด พบความ รุนแรงทางกายภาพ ในลักษณะใช้ความหมายเปรียบเทียบ
	ค้อน	แทนการเป่าขลุ่ยหรือค้อน หรือการต่อย พบความรุนแรง

		ทางกายภาพ ในลักษณะใช้ความหมายเปรียบเทียบ
	กระดาศ	แทนการเป่าขลุ่ยหรือกระดาศ หรือการกางมือออก ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	สู้	การให้กำลังใจ หรือแทนชัยชนะ ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	แจ่ม	การชมเชย หรือ การโอ้อวดตัวเอง ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
		การพ่ายแพ้ หรือ การข่มผู้อื่นพบความรุนแรงทางกายภาพ ในลักษณะใช้ความหมายเปรียบเทียบ
	โอเค	การตกลง ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	หยุด	ยกมือห้ามบางอย่าง หรือ การบอกให้หยุด ไม่พบความรุนแรงทางกายภาพ
	จู้จี้	การดู หรือการชี้แนะ ชี้นำ พบความรุนแรงทางกายภาพ ในลักษณะใช้ความหมายเปรียบเทียบ

ตารางที่ 4.19 : ตารางแสดงรายละเอียดของอีโมติคอน

จะเห็นว่าลักษณะของอีโมติคอนที่พบในตาราง มีทั้งที่แฝงความรุนแรง และไม่มี ความรุนแรง ซึ่งจากการสังเกตผู้วิจัยพบว่า

1) เป็นการกระทำในลักษณะที่รุนแรงต่อผู้อื่น ที่เป็นความรุนแรงทางกายภาพ แสดงแบบตรงตัว คือ มีความหมายอยู่ในตัวของมันเอง และเป็นความหมายที่มีความรุนแรง เช่น



ซึ่งความหมายของอีโมติคอนเหล่านี้จะมีลักษณะที่รุนแรง หรือใช้แสดงออกเพื่อเยาะเย้ย ประชดประชัน หรือ ถ่วงละเมิดทางเพศ ต่อผู้อื่น

2) เป็นลักษณะของความรุนแรงเชิงเปรียบเทียบ ที่เป็นความรุนแรงทางกายภาพ ที่ต้องแสดงควบคู่กับรูปประโยค หรือ อีโมติคอนตัวอื่น ๆ คือจะมีความหมายในเชิงความรุนแรงก็ต่อเมื่อใช้ประกอบกับประโยคที่มีความรุนแรง หรือ ใช้คู่กับอีโมติคอนตัวอื่น ๆ หรือ ตัวเดียวกันหลาย ๆ ตัว เช่น

“เฮ้ชน ” หรือ



“ จู๊บ ๆ” หรือ

“ไปคาบ  ซะไป” เป็นต้น

ซึ่งจะใช้เพื่อสนองตอบความต้องการแสดงออกอย่างรุนแรงของผู้เล่น อีโมติคอนถูกสร้างรูปแบบขึ้นมาใหม่โดยการผสมรวมเข้าด้วยกัน จากอีโมติคอนที่ไม่มี ความหมายที่รุนแรง กลับถูกนำเอา มาใช้อย่างรุนแรง

3) เกิดการผิดจริยธรรมและเกิดความรุนแรงขึ้น โดยสิ่งที่ประกอบกันกับอีโมติคอน ทำให้เกิดความหมายใหม่ต่าง ๆ ตามมา เช่น รูป (ค้อน) หมายถึงการเป่ายิงจูบ แล้วออกค้อน ทว่าผู้เล่น กลับเอาไปดัดแปลงใช้เป็นการ “ต่อข” “(ค้อน)” หลายครั้ง ก็คือ “ต่อข” หลายครั้ง เป็นต้น

4.1.5 การวิเคราะห์ห้วงของกฎกติกา มารยาทในการเล่น

กฎกติกา มารยาทของเกมปิงป้าง และข้อตกลงระหว่างเกมและผู้เล่น ซึ่งอาจไม่แสดงออกถึงความรุนแรงทางกายภาพให้เห็นมากนัก ความรุนแรงทางกายภาพที่เห็นในกฎกติกา มารยาทที่เห็นได้ชัดมีดังนี้

4.1.5.1 กฎการสื่อสาร

การสื่อสารในเกมปิงป้างออนไลน์นั้นเป็นระบบเดียวกับ โปรแกรม Chat ทั่ว ๆ ไป ซึ่งมีรูปสัญลักษณ์แสดงบุคลิก หรืออีโมติคอนเอาไว้ให้ใช้ด้วย

ซึ่งจากชุดของกฎนี้เอง ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีอิสระที่จะพูดคุยกันระหว่างที่กำลังเล่นอยู่กับผู้เล่นคนอื่น ๆ จึงเกิดการพูดคำหยาบ หรือการพูดจาไม่สุภาพ เป็นสาเหตุของความรุนแรงทางกายภาพดังที่ได้กล่าวไว้ในเรื่องการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวละคร

และจากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า การพูดคุยคำหยาบนั้น กฎนี้ได้มีบทลงโทษสำหรับผู้พิมพ์คำไม่สุภาพเอาไว้ โดยการเซ็นเซอร์คำคำนั้นเป็นตัวดอกจันที่ตามตัวอักษรที่ประกอบกันเป็นคำหยาบ จึงมีการหลบเลี่ยงการเซ็นเซอร์โดย สร้างคำเลียนแบบคำหยาบนั้นขึ้นมา เช่น คำว่า “ไอ้สัตว์” เป็น “ไอ้แสด” หรือ พิมพ์เป็นตัวอักษร ทีละตัว ทีละบรรทัด แต่อ่านโดยรวมแล้วก็ยังเป็นคำหยาบ เช่น

บรรทัดที่ 1 “ดู”

บรรทัดที่ 2 “ค”

บรรทัดที่ 3 “หมึก”

อ่านได้คำว่า “ดูคหมึก” ซึ่งความหมายคือ “บ้นท้าย” เป็นต้น ซึ่งบางคำก็เป็นคำหยาบคายมาก และกฎของเกมนี้ก็ไม่สามารถเซ็นเซอร์ได้ เพราะเป็นโปรแกรมเซ็นเซอร์อัตโนมัติ ผู้วิจัยพบว่ามีการใช้คำหยาบในลักษณะนี้อยู่มาก จนแทบจะเรียกได้ว่า ไม่จำเป็นต้องกลัวเซ็นเซอร์อีกต่อไป

การที่มีกฎห้ามไม่ให้ใช้คำหยาบคายนี้ ก็เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความรุนแรงทางวาจาเกิดขึ้น แต่จะเห็นได้ว่าเป็นการป้องกันที่ไม่มีประสิทธิภาพ เพราะผู้เล่นสามารถใช้คำที่สื่อความหมายและแสดงความรุนแรงทางวาจาได้อย่างเห็นได้ชัด ซึ่งก็เป็นเพราะกฎข้อนี้ยังไม่มีการควบคุมอิสระในการสื่อสารของผู้เล่นอย่างเพียงพอ ซึ่งทำให้เกิดความรุนแรงทางวาจาโดยตั้งใจขึ้นเป็นลักษณะของการไม่ดูแลรักษาระบบของเกมให้ดีเพียงพอ ส่งผลให้เกิดความวุ่นวายในสังคมส่วนรวม เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นโดยกฎที่ตั้งขึ้นอย่างไร้ความหมาย

4.1.5.2 กฎความสามารถ

เป็นค่าความสามารถของตัวละคร ซึ่งตัวละครจะมีความสามารถแตกต่างกันดังนี้

ค่าพาวเวอร์ (Power) คือ ค่าความสามารถในเรื่องแรงในการตี

ค่าคอนโทรล (Control) คือ ค่าความสามารถในการควบคุมลูก

ค่าอิมแพ็ค (Impact) คือ ความกว้างของจุดอิมแพ็ค หรือจุดบิงย่า

ค่าสปิน (Spin) คือ ค่าของระยะในการสปินลูก

ค่าเคิร์ฟ (Curve) คือ ค่าความโค้ง

ผู้เล่นหรือตัวละครจะต้องมีความสามารถเหล่านี้ในการเล่น และจะช่วยให้ตัวละครมีความแม่นยำ และใช้ความสามารถในการตีทำยากได้ดีมากขึ้นตามลำดับเท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า กฎข้อนี้เป็นตัวเอื้อให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันระหว่างผู้เล่น

การที่ตัวละครแต่ละตัว สามารถเพิ่มขีดจำกัดทางความสามารถ โดยต้องเล่นไปเรื่อย ๆ อาจเป็นกลยุทธ์ในการดึงดูดผู้เล่นให้อยู่ติดกับเกมได้นาน ๆ แต่มันก็ส่งผลให้เกิดการยกระดับความสามารถให้เพิ่มขึ้นและแตกต่างกันโดยไม่เป็นธรรม

ความไม่เป็นธรรมนั้นเกิดขึ้นเพราะค่าของความสามารถนั้นเพิ่มขึ้นได้โดยการซื้ออุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ รวมถึงยาพิเศษ ที่มีคุณสมบัติเพิ่มและลดค่าความสามารถที่เราต้องการได้

ค่าของความสามารถอีกอย่างหนึ่งที่ตัวละครทุกตัวมี คือ พาวเวอร์ซ็อต โดยตามกฎกติกาของเกม ตามเนื้อเรื่องนั้น ได้ให้ความหมายเอาไว้ว่า "พลังและความแม่นยำ

อยู่ในซ็อตเดียว" ซึ่งมีพลังในการทำลายสูงมากด้วย

หากกด แถบ swing meter ได้ตรงกับแถบสีขาว (Impact) ซ็อตนี้จะเรียกว่า ปังย่า และจาก ปังย่าซ็อตนี้จะนำไปเติมเข้าสู่ ปังย่าเกจ ซึ่งจะเห็นได้จากแถบสีเหลืองที่เพิ่มขึ้นมาและเมื่อสะสมได้ครบหนึ่ง slot ช่องนี้จะเปลี่ยนเป็นสีแดง เมื่อกดใช้แถบปังย่าหนึ่งครั้งจะกลายเป็นการใช้ พาวเวอร์ซ็อต ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นสามารถตีได้ไกลขึ้น 10 หลา โดยสามารถเก็บสะสม slot พาวเวอร์ซ็อตได้ 3 ช่อง ซึ่งแปลว่าสามารถใช้ พาวเวอร์ซ็อตได้ถึงสามครั้งติดต่อกัน ถ้าหากว่าผู้เล่นได้ศึกษา สภาพสนามมาเป็นอย่างดีบวกกับกลยุทธ์การใช้พาวเวอร์ซ็อต กฎข้อนี้ก็จะเป็นประโยชน์อย่างมากแน่นอน



ภาพที่ 4.55 : ภาพแสดงกฎกติกาความสามารถ

จากการศึกษาของผู้วิจัย พาวเวอร์ซ็อตนี้ เป็นเหมือนกับ การใช้ท่าไม้ตายของเกม ซึ่งเหมือนกับเกมทั่ว ๆ ไปที่จะต้องมี ซึ่งท่าไม้ตายของเกมนั้น จะทำได้ก็ต่อเมื่อ ผู้เล่นได้สะสมพาวเวอร์เกจนี้ จนครบ 1 ช่อง จึงจะใช้ได้ 1 ครั้ง ซึ่งการสะสมเกจนี้ จะต้องติดต่อกัน ไม่น้อยกว่าสามไม้ (ถ้าตีติดปังย่าบ่อย ๆ) แต่จากการใช้อุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ และยาวิเศษจะสามารถเข้ามาแทรกแซงกฎข้อนี้ได้ ทำให้เกิดความแน่ชัดว่า อุปกรณ์พิเศษ ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันทางความสามารถ หรือความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และเพราะกฎข้อนี้ที่เป็นหัวใจหลักของสิ่งที่เกิดขึ้นด้วย

รวมถึงความสามารถพิเศษในการพกพาไอเทม หรืออุปกรณ์และยาวิเศษ ซึ่งกำหนดให้ผู้เล่นสวมใส่อุปกรณ์ได้และพกยาวิเศษไปใช้ เพื่อให้เกิดความรุนแรงและการ โกงการเล่นอีกด้วย

4.1.5.3 กฎของประเภทการเล่น

โหมดการแข่งขันของปังย่าจะสามารถเล่นโหมดเกมได้ 3 วิธีคือ Stroke Play / Team Match Play/ การแข่งขัน 30 คน ซึ่งทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นและการกีดสกอ

(1) Stroke Play

นำคะแนนรวมทั้งหมดทุกหลุม โดยผู้เล่นที่ตีน้อยครั้งมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ ตัวอย่างเช่น ถ้า A เล่นจบที่คะแนน 72 และ B จบที่ 81 A ก็จะเป็นผู้ชนะ

จากการสังเกตการเล่นในแบบที่ 1 จะเป็นการเล่นเฉพาะกลุ่ม ตั้งแต่ 2-4 คนเท่านั้น และจะแสดงการเล่นของผู้เล่นทั้งหมด เป็นการเล่นแบบเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เช่น นัดเพื่อนกันมาเล่น หรือ ออกรอบเฉพาะคู่ ซึ่งจะกำหนดได้ว่า จะเล่นทั้งหมดกี่หลุม ไม่จำเป็นต้องเล่นถึง 18 หลุม ทุกครั้ง และไม่ใช้การแข่งขัน แต่ไม่พบความรุนแรงใด ๆ

(2) Team Match Play

เป็นการแข่งขันในรูปแบบทีมโดยผู้เล่นสองคน อยู่ในทีมเดียวกัน แข่งกับฝ่ายตรงข้าม วัตถุประสงค์แพ้ชนะกันเป็นหลุมๆไป ในลักษณะที่เรียกว่า Match Play ตัวอย่างเช่น ทีมสีฟ้า จบสกอร์ในหลุมนี้ที่ 3 สโตรค แต่ทีมสีแดง จบที่สกอร์ 4 สโตรค ทีมสีฟ้าก็จะชนะไป หลุมนี้ หลังจากจบ 18 หลุมทีมใดที่ชนะจำนวนหลุมมากกว่า จะเป็นผู้ชนะ ถ้าทีมสีแดงชนะไปแล้ว 10 หลุม จาก 18 หลุม ซึ่งทีมสีฟ้าไม่อาจจะตามทันแล้ว เพราะว่าเหลือแค่ 8 หลุม ทีมสีแดงก็จะเป็นผู้ชนะไปเลย โดยที่ไม่ต้องเล่นให้จบ 18 หลุม

จากการสังเกตการเล่นในแบบที่ 2 จะเป็นการเล่นเฉพาะกลุ่ม ตั้งแต่ 2-4 คนเท่านั้น และจะแสดงการเล่นของผู้เล่นทั้งหมด การเล่นในแบบที่สอง อาจเป็นการเล่นเฉพาะกลุ่ม หรือ เป็นการเล่นแบบคู่ไม่ว่าจะเป็นชายหรือหญิง ซึ่งมีการเล่นแบบนี้ในกีฬากอล์ฟจริง ๆ ที่เป็นการแข่งขันจริง อาจเป็นการแข่งขันนัดพิเศษ หรือไม่ก็ได้ แต่จะเป็นกติกาคำที่เอาไว้แข่งขันจริง ซึ่งผู้วิจัยพบความรุนแรงจากพฤติกรรมของผู้เล่นอยู่มากในการเล่นประเภทนี้ พฤติกรรมที่พบว่าเป็นความรุนแรงนั้น เกิดจากการละเมิดกฎ และใช้ช่องว่างจากกฎกติกามาใช้ คือ การออกจากห้องกลางคืน จะทำให้อัตราการหลุดเพิ่มขึ้น แต่เป็นโทษที่ไม่รุนแรงนัก เพราะผู้เล่นสามารถสะสมอัตราการหลุดได้ระยะหนึ่ง แต่การเล่นแบบทีมนี้ จะต้องอาศัยผู้เล่นสองคนในการเล่น หากผู้เล่นในทีมคนใดคนหนึ่งออกจากห้องไปก่อน ก็จะส่งผลให้ผู้เล่นในทีมแพ้ไปในทันที ทั้ง ๆ ที่บางทีผู้เล่นในทีมคนนั้นยังไม่ได้เริ่มเล่นด้วยซ้ำ

(3) การแข่งขัน 30 คน

เล่นพร้อมกันทั้งหมด 30 คน 18 หลุม ใครจบที่คะแนนต่ำที่สุด จะเป็นผู้ชนะไปโดยที่คะแนนและอันดับของผู้เล่นคนอื่นๆจะมีการอัปเดต ให้ได้เห็นตลอดเวลา ซึ่งทั้ง 30 คนจะพยายามทำสกอร์ที่ต่ำที่สุด เพื่อที่จะเป็นผู้ชนะและก็จะได้รางวัลเป็นถ้วยรางวัล ซึ่งผู้เล่นเอาไปเก็บสะสมไว้ได้

การเล่นในแบบที่ 3 ที่จะแสดงการเล่นของผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเพียงคนเดียว เป็นการเล่นที่เอาไว้ใช้แข่งขันจริงในกีฬาอล์ฟ ซึ่งจะเห็นได้บ่อยในสื่อต่าง ๆ และผู้เล่นที่เป็นที่รู้จักดี เช่น ไทเกอร์ วูด เป็นต้น ที่เป็นแชมป์ในรายการนี้ และเป็นมือวางอันดับหนึ่งของโลก

แต่จากการสังเกตของผู้วิจัย การเล่นเกมบิงย่านั้น ผู้เล่นส่วนใหญ่จะไม่เน้นการเล่นแมท เพราะทำให้ได้เวลาน้อย ค่าของเลเวลจะเพิ่มมากเมื่อเล่นแบบวีเอส แต่ผู้เล่นจะได้ค่าตอบแทนจากการเล่นแบบแมทนี้มาก เพราะเป็นการเล่น 18 หลุม โดยใช้เวลาเพียงแค่วันที่ แต่หากเล่นแบบ วีเอส ผู้เล่นจะต้องใช้เวลาเป็นชั่วโมงในการเล่น 18 หลุมทีเดียว ความแตกต่างของการเล่นทั้งสองแบบนี้ ก็คือค่าสะสมของเลเวลที่ผู้เล่นจะได้ เกมจะให้ผลตอบแทนกับการเล่นแบบวีเอสมากกว่า ดังนั้นผู้เล่นส่วนใหญ่ที่ต้องการอัพเลเวลของตัวเองให้ได้เร็ว ๆ ก็จะนิยมเล่นแบบวีเอส ในขณะที่ผู้เล่นอีกจำนวนหนึ่ง เลือกที่จะเล่นแบบแมท 30 คน เพราะทำให้ได้เงินมาอย่างรวดเร็ว

ซึ่งไม่ว่าจะเป็นค่าตอบแทนแบบใด ก็ส่งผลให้ผู้เล่น สามารถซื้อของใช้ที่ตัวเองต้องการได้ ของใช้ จะกำหนดทั้งค่าของเลเวล หรือความสามารถของตัวเอง และค่าของเงิน หรือราคาที่สามารถจะซื้อได้เอาไว้ทั้งสองอย่าง และไม่ว่าผู้เล่นจะเลือกเล่นแบบใด ก็ล้วนแต่มีจุดมุ่งหมายไปที่การจับจ่ายซื้อของเท่านั้น

ข้อสังเกตอีกอย่างหนึ่งจากการเล่นแบบแมท 30 คน นั่นคือเรื่องของถ้วยรางวัลที่ผู้เล่นคนที่สามารถเอาชนะได้ คือ เป็นผู้ชนะลำดับที่ 1 2 และ 3 จะได้ถ้วยรางวัล เป็น ถ้วยทอง ถ้วยเงิน และถ้วยทองแดง ตามลำดับ ซึ่งผู้เล่นที่นิยมเล่นแบบนี้ มักต้องการที่จะสะสมถ้วยรางวัล เพื่อที่จะทำสถิติให้เหนือกว่าผู้เล่นคนอื่น ๆ แสดงความสามารถเพื่อโอ้อวดตนเอง เป็นการเล่นแบบหมกมุ่นที่จะเอาชนะเพื่อจุดประสงค์บางอย่าง ซึ่งการโอ้อวดตนเองอย่างหมกมุ่นนั้น เป็นความรุนแรงแบบแบบเนียนเชิงโครงสร้าง ที่แสดงออกมาจากการกระทำนี้ของผู้เล่น ซึ่งเป็นผลมาจากกฎของเกมในข้อนี้นั่นเอง

4.1.5.4 กฎที่ผู้เล่นกำหนดขึ้นเอง

(1) การกำหนดชื่อของห้อง โดยทำให้เกิดภาษาที่เป็นรหัสของเกมนี้โดยเฉพาะ เช่น ไมโฮลออก ทำให้เกิดความเข้าใจกันในสังคมบิงย่า และกลายเป็นกฎที่ผู้เล่นกระทำไปโดยปริยาย

การตั้งชื่อห้อง หรือการกำหนดชื่อของห้องที่เราสร้างขึ้นนั้น โดยปกติแล้ว เกมจะกำหนดให้เพียง “เข้ามาเล่นกัน” “มาออกรอบพร้อม ๆ กัน” เท่านั้น แต่ก็ยังเปิดช่องว่างให้เกิดอิสระทางความคิดแก่ผู้เล่นที่จะสามารถตั้งชื่อห้องได้ตามต้องการ แต่ก็ไม่ได้ควบคุมเอาไว้ให้อยู่ในทางที่เหมาะสมอย่างที่ควรจะเป็น จึงทำให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดี กล่าวคือ เกิดการตั้งชื่อห้องที่ไม่เหมาะสม ซึ่งเป็นที่รู้กันในผู้เล่น จนกลายเป็นกฎที่ผู้เล่นกำหนดขึ้นว่า ก่อนที่จะเข้าห้องจะต้องอ่านชื่อห้อง และปฏิบัติตามที่ได้บอกเอาไว้ ชื่อห้องอาจบอกการกระทำ หรือแสดงกฎ

ก่อนที่จะเข้าเล่น ดังนั้น หากผู้เล่นคนใด ไม่ปฏิบัติตาม อาจถูกกล่าวหา หรือถูกปฏิบัติในทางที่ไม่ดีจากผู้เล่นที่เป็นเจ้าของห้องได้ และเกิดเป็นความรุนแรงขึ้น

(2) กฎการไม่โสดออก อันมีความหมายว่า หากผู้เล่นคนใดไม่สามารถทำโฮลในวันได้ในหลุมที่กำหนด ต้องออกจากห้องไปในทันทีในหลุมนั้น หรือขณะที่ยังไม่จบเกม

กฎการเล่นแบบนี้ เกิดจากการเก็บสถิติโอลดในวันเพื่อโอ้อวดความเก่งของตัวเอง เป็นการเล่นเพื่ออวดผู้อื่น ซึ่งเป็นความรุนแรงแบบแนบเนียนที่เห็นได้ชัด และเป็นในผู้เล่นทั่วไป จนกระทั่งเกิดเป็นกฎขึ้นมาโดยที่เกมไม่ได้ตั้งขึ้น กฎนี้ถูกยอมรับโดยที่ทำความเดือดร้อนให้กับผู้เล่นเองเป็นอย่างมาก เพราะการออกจากการเล่นกลางคันนั้น จะทำให้มูลค่าของสถานะของตัวละคร ทำให้สูญเสียสิทธิบางอย่างที่พึงมีภายในเกมไปได้ แต่ผู้เล่นก็ยังไม่หยุดที่จะกระทำตามกฎนี้ เป็นความร่วมมือกันภายในเกม ซึ่งไม่ควรจะมีเป็นอย่างยิ่ง เหมือนเป็นการส่งเสริมให้เกิดอิทธิพลบางอย่าง เป็นความรุนแรงที่แอบแฝงอยู่อย่างแนบเนียน ซึ่งเกิดจากการกระทำของผู้เล่นโดยตรง

จากชุดของกฎกติกา มารยาทข้างต้น และการสังเกตของผู้วิจัย พบว่ามีกฎบางประการที่เป็นความรุนแรงปรากฏอยู่ และขัดต่อหลักจริยธรรมอันดีงาม ดังนี้

- 1) กฎที่เกมให้ผู้เล่นสามารถพักขาพิเศษไปได้ โดยจำกัดจำนวนเอาไว้ ไม่เกิน แปดช่อง ซึ่งกฎนี้ส่งเสริมให้เกิดการโกงขึ้น เป็นกลโกงของเกมที่ทำให้ผู้เล่นมีทางเลือกที่จะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้ เป็นความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง เพราะเห็นได้ชัดอย่างชัดเจน
- 2) กฎที่มีความรุนแรงทางกายภาพปรากฏอยู่อย่างชัดเจนคือ ท่าเทคนิคพิเศษที่เกมมิให้ ท่าตีแบบยิงจุดระเบิด (โทมาฮอว์ค) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งอย่างเห็นได้ชัด
- 3) กฎอีกหนึ่งข้อที่เป็นความรุนแรงแบบแนบเนียน เอื้อให้เกิดการกระทำที่ผิดหลักจริยธรรม คือ การที่เกมให้อิสระแก่ผู้เล่นในการพูดคุยกัน โดยไม่ตรวจสอบ และการตั้งชื่อห้องที่ไม่สุภาพ แม้ทางเกมจะมีการเตือนผู้เล่น แต่ลักษณะการหลบเลี่ยงของผู้เล่นที่แฝงไปด้วยคำหยาบคายนั้น ทางเกมก็ไม่ได้ตรวจสอบให้ชัดเจนลงไป ไม่ว่าจะแฝงอยู่ในการปฏิสัมพันธ์พูดคุย หรือการตั้งชื่อห้องก็ตาม
- 4) การแหกกฎ หรือการกระทำที่ละเมิดกฎกติกา มารยาทต่าง ๆ โดยผู้เล่นหรือตัวละครต่าง ๆ นั้น ก่อให้เกิดความเดือดร้อนกับผู้เล่น ที่อยู่ทีมเดียวกันได้ การละเมิดกฎนี้ ทำให้อัตราการหลุด หรืออัตราการยอมแพ้ เพิ่มขึ้น จนกระทั่งสถานะของตัวละครเป็นภาพสีดำ ผู้เล่นก็จะไม่ได้รับค่าตอบแทนใด ๆ จากการเล่นเกมจนกว่าสถานะ “ตัวดำ” จะหายไป เป็นความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งเปิดเผยที่ผู้เล่นกระทำต่อกฎที่ตั้งขึ้น

จากเนื้อหาที่กล่าวมาทั้งหมด ในเรื่องความรุนแรงทางกายภาพหรือเชิงพฤติกรรมที่อยู่ในรูปแบบและเนื้อหาต่าง ๆ ของเกม ในหัวข้อต่าง ๆ ที่ผ่านมานั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปความรุนแรงที่ปรากฏในเกมปิงปอนด์ออนไลน์ได้ดังนี้

- 1) ตัวละครในเกมปิงปอนด์นั้น มีความรุนแรงทางเพศปรากฏอยู่ ซึ่งเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการข่มขืนด้านสตรีระ และอวัยวะต่าง ๆ ที่แสดงออกและดึงดูดทางเพศอย่างยิ่ง ตัวละครมีความน่ารักสดใส แต่แท้จริงมีความรุนแรงทางเพศที่เด่นชัดเอาไว้
- 2) ฉากในเกมปิงปอนด์ มีทั้งความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งชัดเจน และความรุนแรงแบบแนบเนียนแอบแฝงอยู่ ซึ่งล้วนเป็นความรุนแรงทางกายภาพหรือเชิงพฤติกรรมทั้งสิ้น
- 3) อุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ก็ล้วนแล้วแต่มีความรุนแรงทางกายภาพปรากฏอยู่ มีทั้งแบบแนบเนียนและแบบโจ่งแจ้งชัดเจน
- 4) มีการใช้คำพูดคำทอหยาบคายในการปฏิสัมพันธ์ รวมถึง พฤติกรรมเชิงชู้สาว และการแสดงออกอย่างรุนแรงของตัวละคร ซึ่งเป็นความรุนแรงทางกายภาพที่แสดงออกมาอย่างโจ่งแจ้งชัดเจน
- 5) การใช้ไอโมติคอน เป็นการใช้เพื่อตอบสนองความรุนแรงของผู้ใช้ ดังนั้น ถึงแม้ไอโมติคอนบางตัวไม่มีความหมายที่รุนแรง แต่เมื่อผู้ใช้นำมาประกอบกับประโยคที่รุนแรง ไอโมติคอนนั้นก็มีความหมายรุนแรงขึ้นมาทันที เป็นความรุนแรงทั้งแบบโจ่งแจ้งและแบบแนบเนียน ดังนั้น จากการวิเคราะห์ข้างต้น เกมปิงปอนด์ออนไลน์ มีความรุนแรงแบบแนบเนียนทางกายภาพแอบแฝงอยู่ในเนื้อหาและรูปแบบของเกมอย่างแน่นอน

ในแง่ของจริยธรรม ดังที่ได้กล่าวควบคู่กันเอาไว้ในทุก ๆ หัวข้อ ผู้วิจัยนำเอามาสรุปไว้ดังนี้

- 1) ตัวละครมีลักษณะที่หมิ่นเหม่ในเรื่องของจริยธรรม ที่ความเหมาะสม ลักษณะทางเพศ และบุคลิกแบบอโดแมติกที่เกมสร้างขึ้น ไม่เหมาะสมและเน้นให้เกิดพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม ผิดหลักจริยธรรมอันดีงาม
- 2) ในเรื่องของฉากสิ่งผิดหลักจริยธรรมนั้นคือฉากที่มีความรุนแรง และการใช้อุปกรณ์ในฉากเพื่อผลประโยชน์ของตน โดยอาจสร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น
- 3) อุปกรณ์พิเศษทำให้เกิดการโกง ช่วยโกง และเพิ่มความสามารถหรือลดความสามารถของผู้เล่นได้
- 4) กฎกติกาการขายที่เอื้อให้เกิดการโกง ถือเป็นการผิดหลักจริยธรรมเช่นกัน
- 5) การปฏิสัมพันธ์กันโดยการพูดคำหยาบ การล่วงละเมิดทางเพศ การใช้ไอโมติคอนที่รุนแรงและหยาบคาย

6) การโอ้อวดตนเอง การข่มเหงหรือข่มขู่ผู้อื่น

ทุกข้อที่กล่าวมาล้วนผิดหลักจริยธรรมอันดีงามทั้งสิ้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เกมปิงปองออนไลน์นั้น ประกอบไปด้วยสิ่งที่ผิดหลักจริยธรรมมากมาย และส่งเสริมค่านิยมที่ผิดแก่เยาวชน ควรถูกนำไปแก้ไข หรือ ให้คำแนะนำที่ถูกต้องกับเยาวชนต่อไป

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงแบบแนบเนียนเชิงโครงสร้าง

4.2.1 การวิเคราะห์โครงสร้างของเกม

4.2.1.1 โครงสร้างโดยรวมของเกม

โครงสร้างของเกมปิงปอง เป็นเหมือนเกมออนไลน์ทั่วไป คือ ผู้เล่นจะต้องสมัคร เพื่อขอรับไอดี หรือรหัสเข้าเล่นเกม จากนั้น ข้อมูลภายในไอดีนั้น ก็เปรียบเสมือนข้อมูลของผู้เล่นภายในเกมนั้นเอง



ภาพที่ 4.56 : ภาพแสดงโครงสร้างโดยรวมของเกม

จากรูป จะเห็นได้ว่า โครงสร้างโดยรวมของเกมปิงปอง เป็นแบบวงโคจรที่ไม่มีวันสิ้นสุด ภายในเนื้อหาของเกมนั้น มีแต่การเล่นเพื่อให้ได้มาซึ่งเงิน หรือแต้มสะสม ที่เรียกว่าเงินปิง จากนั้น นำเงินนั้นมาซื้อของใช้ หรือยาวิเศษต่าง ๆ เพื่อพัฒนาตัวละครของตนให้เหนือกว่าผู้เล่นคนอื่น ๆ หรือเทียบเท่า

มีผู้เล่นจำนวนมาก ที่หลงไปกับการจับจ่ายใช้สอยภายในเกมอย่างฟุ่มเฟือย และใช้เวลาไปอย่างไม่คุ้มค่ากับการหมกมุ่นเพื่อที่จะเล่นเกมเพื่อจะได้แต้มสะสมมาก ๆ ข้อสังเกตที่น่าสนใจจากการจับจ่ายใช้สอยนี้ คือ การที่ขของผู้เล่นที่เพิ่งเข้ามาเล่นได้ไม่นาน กลับมีอุปกรณ์เสริมที่น่าตกใจ กล่าวคือ ตัวละครของผู้เล่นพัฒนาไปเร็วเกินกว่าที่แต้มของเงินปิงจะซื้อได้ นั่นคือ อุปกรณ์ที่เหมือนแต่แตกต่าง ระหว่าง ของใช้ที่จับจ่ายไปโดยใช้เงินปิง กับ เงินอีกตัวหนึ่งในเกมที่เรียกว่า “เงินคูกี้”

เงินคูกี้ตัวนี้เอง ที่ทำให้เกิดความรุนแรงแบบเนบเนียนเชิงโครงสร้างอย่างชัดเจน ถ้าเปรียบเทียบระหว่าง ผู้เล่นที่เล่นมานาน มียศสูง เช่น อเมเจอร์ (Armature) กับผู้เล่นที่เพิ่งเข้ามาเล่น มียศ รุกกี้ (Rookie) หรือ บีกินเนอร์ (Beginner) แต่ตัวละครทั้งสองตัวนี้ กลับมีความสามารถเท่าเทียมกัน เช่น มีพาวเวอร์ 13 คอนโทร 15 อิมแพค 7 สปีน 4 เคริพ 4 เป็นต้น ซึ่งค่าของความสามารถเหล่านี้ จำเป็นต้องเกิดจากการอัปเดตความสามารถโดยใช้เงินปั้ง ซึ่งยิ่งถ้าผู้เล่นมีเงินมากเท่าไร ก็จะอัปเดตได้มากเท่านั้น แต่อุปกรณ์ที่ซื้อจากเงินปั้ง และจำกัดเลเวล มีค่าเยอะมาก เมื่อเทียบกับเงินคูกี้ แต่อุปกรณ์ที่ใช้เงินคูกี้ซื่อนั้น กลับไม่จำกัดเลเวล ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นที่เริ่มเล่นหรือ เล่นมานานแล้ว เพียงแต่ซื้อบัตรคูกี้มา และเติมเงิน ก็สามารถใช้ได้ ซึ่งค่าของบัตรคูกี้ เช่น

บัตรคูกี้ราคา 50 บาท เท่ากับ เงินคูกี้ ราคา 5,000 คูกี้

บัตรคูกี้ราคา 149 บาท เท่ากับ เงินคูกี้ราคา 17,000 บาท เป็นต้น

อำนาจของบัตรคูกี้ไม่ได้มีเพียงเท่านี้ บัตรคูกี้ หรือเงินคูกี้ยังสามารถซื้อค่าสถานะของตัวละคร ให้อยู่ในระดับ VIP หรือ ผู้เล่นที่เป็นสมาชิกพิเศษ จะได้รับสิทธิพิเศษต่าง ๆ มากมาย อย่างเช่น กิจกรรมเงินคูณสอง ของเกมปิงย่า อาจจะเปิดให้เล่นเฉพาะกลุ่มผู้เล่นที่เป็นสมาชิก VIP เท่านั้น

หากผู้เล่นเติมเงินคูกี้มากจนถึงระดับที่เกมกำหนด ไอคอนของตัวละคร ที่จะแสดงเวลาอยู่ในห้องรอลั้น นั้น ก็จะได้สวมมงกุฎ ซึ่งบริษัทเกมได้ให้สิทธิพิเศษ ที่เรียกกันว่า ผู้มีพระคุณ สวมคราวน์ (Crown) ที่แปลว่ามงกุฎ

ตัวอย่าง

(ไอคอนของผู้เล่น)



ภาพที่ 4.57 : แสดงภาพไอคอนของผู้เล่น

อำนาจของเงินคูกี้ที่ตัวเอง ที่มีส่วนให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันระหว่างผู้เล่น ผู้เล่นยศสูง ไร้ความสามารถ เพราะเล่นอย่างยุติธรรม ไม่ใช่เครื่องช่วยพิเศษ ผู้เล่นยศต่ำ ความสามารถสูง เพราะมีอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ช่วยเหลือ เสมือนกับ คนที่มีเงิน กับคนที่ไม่มีเงิน

จะเห็นได้ว่าอำนาจของเงิน หรือระบบทุน เข้ามาแทรกแซงระบบหรือโครงสร้างโดยรวมนี้ เนื่องจากนโยบายทางธุรกิจของบริษัทที่เน้นแต่ในเรื่องของธุรกิจ ชูกำไรอยู่เหนือสิ่งอื่นใด เป็นการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม ทำให้เกิดความอยุติธรรมขึ้นในสังคมเกมปิงย่า ซึ่งจะได้กล่าวในหัวข้อต่อ ๆ ไปอีก

จากการสังเกตของผู้วิจัยนั้น ยังมีโครงสร้างของเกมในเรื่องการใช้อุปกรณ์พิเศษ ที่ถูกกำหนดขึ้นด้วยปัจจัยหลายประการ ซึ่งทำให้เกิดความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ซับซ้อน คือ

1) เเลเวล หรือ ระดับของความสามารถ

ของใช้หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ จะถูกตั้ง หรือกำหนดค่าของความสามารถของผู้เล่นเอาไว้ โดยที่ อุปกรณ์ที่มีคุณสมบัติยอดเยี่ยม มักถูกกำกับไว้ให้สำหรับผู้เล่นระดับสูงแล้วเท่านั้น แต่เนื่องจากระบบของเกมที่เอื้อหนุนให้เกิดการจับจ่ายใช้สอย โดยเฉพาะในแง่ธุรกิจ อุปกรณ์ที่ซื้อด้วยเงินคูกก็ นั้น จึงใช้ได้โดยไม่จำกัดเลเวล ถือเป็นช่องว่างสำคัญ และเห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจน

2) ค่าความสามารถของอุปกรณ์พิเศษ

อุปกรณ์พิเศษจะมีค่าของความสามารถกำกับอยู่เกือบทุกชิ้น และจะต้องเป็นชิ้นที่มีค่าของเงินปังหรือเงินคูกก็ที่มาก ผู้เล่นจะต้องสะสมเพื่อสามารถซื้อมาใช้ได้ตามต้องการ ค่าของอุปกรณ์พิเศษ แบ่งออกตามกฎความสามารถของตัวละคร ซึ่งตัวละครจะมีความสามารถแตกต่างกันดังนี้

2.1) ค่าพาวเวอร์ (Power) คือ ค่าความสามารถในเรื่องแรงในการตีว่าจะสามารถตีได้ไกลเท่าไร

2.2) ค่าคอนโทรล (Control) คือ ค่าความสามารถในการควบคุมลูกว่าจะมีความเร็วในการสวิงหรือการตี มากน้อยเท่าใด ซึ่งหากความเร็วต่ำ หมายถึง ค่าคอนโทรลสูง ควบคุมการตีได้ง่าย

2.3) ค่าอิมแพ็ค (Impact) คือ ความกว้างของจุดอิมแพ็ค หรือจุดบึงย่า ว่ามีความกว้างหรือแคบเท่าใด ซึ่งหากกว้างมาก ค่าอิมแพ็คก็จะมาก ผู้เล่นจะสามารถตีให้ถูกจุดบึงย่าได้ง่ายขึ้น มีผลในการใช้ท่าเทคนิคและการทำแต้มมาก

2.4) ค่าสปิน (Spin) คือ ค่าของระยะในการสปินลูก หรือค่าของระยะที่เมื่อใช้ท่าเทคนิคพิเศษที่ชื่อว่า “ท่าสปิน” ลูกจะวิ่งไปไกลเพิ่มขึ้นเท่าใด ถ้าค่าสปินมาก การสปินลูกก็จะไกลขึ้น

2.5) ค่าเคิร์ฟ (Curve) คือ ค่าความโค้ง หรือก็คือ ค่าเมื่อใช้ท่าเทคนิคพิเศษที่ชื่อว่า “ท่าเคิร์ฟ” แล้วลูกจะโค้งออกไป ความโค้งนั้นขึ้นอยู่กับค่าเคิร์ฟนี้เอง

ซึ่งอุปกรณ์แต่ละชนิดจะถูกกำหนดค่าของความสามารถเหล่านี้เอาไว้ด้วย (ดูได้ที่ตารางอุปกรณ์พิเศษ) ดังนั้นชุดที่ผู้เล่นสวมใส่ ก็จะเพิ่มค่าความสามารถให้กับผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นมีค่าความสามารถเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

จากที่กล่าวมาข้างต้น ปัจจัยทั้งสองประการนี้ที่เกมสร้างขึ้น ทำให้ผู้เล่นจำเป็นต้องใช้ อุปกรณ์พิเศษช่วยในการเล่น เพื่อที่จะเพิ่มระดับความสามารถของตัวเอง และเพื่อให้ได้แต้มหรือมีอำนาจเหนือกว่าผู้เล่นคนอื่นนั่นเอง

และค่าของความสามารถที่ถูกกำหนดขึ้นนี้เองที่สร้างความเหลื่อมล้ำกันทางวัตถุ และส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดความแตกต่าง และเพื่อที่จะเอาชนะผู้เล่นคนอื่น ๆ อุปกรณ์พิเศษที่เพิ่มค่าความสามารถต่างถูกจับจ่ายใช้สอยกันอย่างฟุ่มเฟือย ระบบทุนเข้ามาแทรกแซงกฎกติกาในการเล่น

เพิ่มความเป็นวัตถุนิยมให้แก่ผู้เล่น เหล่านี้เป็นโครงสร้างของเกมปิงปอนด์ออนไลน์ที่ได้แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงเชิงโครงสร้างออกมาอย่างชัดเจนมากกว่าเกมอื่น ๆ

จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่พบในโครงสร้างของเกมได้ดังนี้

- 1) โครงสร้างที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเอื้อประโยชน์ในเชิงธุรกิจ เป็นการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม ซึ่งเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ซึ่งเกมหนดให้ผู้เล่นใช้อุปกรณ์เสริม ซึ่งต้องซื้อ มา โดยเกมได้สร้างอุปกรณ์พิเศษเหล่านี้ไว้รองรับ จากนั้น สร้างอุปกรณ์พิเศษที่ต้องซื้อด้วยเงินจริง โดยสร้างความเหลื่อมล้ำจากอุปกรณ์พิเศษก่อน โดยกำหนดให้อุปกรณ์ที่ซื้อโดยแลกจากเงินจริง มีคุณสมบัติที่เหนือกว่า
- 2) ความเหลื่อมล้ำจากอุปกรณ์พิเศษ ทำให้เกิดความไม่ยุติธรรมขึ้น เป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เกิดจากระบบทุน
- 3) ความต้องการเอาชนะของผู้เล่น การซื้อของโดยแลกจากเงินจริงจึงถูกนิยมมากขึ้น ดังนั้นการแข่งขันจึงถูกกำหนดจากฐานะ หรือ ระบบทุน จากโลกภายนอก กล่าวคือ ผู้ที่มีเงิน ย่อมเหนือกว่า เป็นความเพิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบ และเป็นความรักในวัตถุ เป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ก่อความปั่นป่วนเดือดร้อนให้กับทั้งตนเองและคนรอบข้างในภายหลัง

ผลของความรุนแรงเชิงโครงสร้างทั้งสองข้อนี้ ส่งผลให้เกมปิงปอนด์เป็นเกมที่ถูกวัดจากค่าของเงิน ผู้เล่นที่มีอุปกรณ์ที่มีคุณสมบัติที่ดีจะได้เปรียบกว่าเสมอ และทำให้สังคมของเกมปิงปอนด์ไม่มีความยุติธรรมอยู่เลย

4.2.1.2 แก่นเรื่องของเกม

การวิจัยเรื่องความรุนแรงแบบเนียนที่แอบแฝงอยู่และปัญหาจริยธรรมในเกมปิงปอนด์ออนไลน์นั้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ความรุนแรงนั้นอาจจะมีอยู่ในแก่นเรื่อง หรือแก่นความคิดหลักของเกมปิงปอนด์ จึงได้ทำการวิเคราะห์แก่นของเรื่องออกมาให้เห็นดังนี้

เกมปิงปอนด์ออนไลน์นั้น ลักษณะของเกมคือการสร้างโลกจำลองขึ้น โดยกำหนดให้เป็นเกาะ เกาะหนึ่งที่มีชื่อว่าเกาะปิงปอนด์ ซึ่งเป็นเกาะที่มีแต่ความสุข ผู้คนในเกาะนิยมเล่นเกมหนึ่ง ซึ่งคล้ายกับกีฬาบิลเลียด แต่เรียกว่าเป็นเกมปิงปอนด์ จากนั้นถูกพวกกองทัพปีศาจร้ายคุกคาม ทำให้โลกแห่งเกาะปิงปอนด์ไม่มีความสุขอีกต่อไป จึงได้เกิดการเสาะหาผู้มีความสามารถ ซึ่งต้องใช้เกมปิงปอนด์ที่นิยมเล่นกันนั้น ไปปราบเหล่าปีศาจร้าย โลกแห่งเกาะปิงปอนด์จึงจะเกิดความสันติสุข

จากเนื้อเรื่องทีกล่าวมา แก่นของเรื่องที่ทำให้เกิดเกมนี้คือความคิดเรื่องความดีความชั่ว ผู้ที่เข้ามาเล่นเกมคือผู้กล้าที่ต้องการจะมาฝึกฝนเพื่อปราบปีศาจร้าย ทว่า จากการวิเคราะห์เนื้อหาของเกมโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้เล่นไม่ได้เล่นเพราะแก่นความคิดหลักอันนี้ แต่จะมีลักษณะของแก่นเรื่องที่แฝงอยู่ในโครงสร้างของเกม ดังนี้

เกมปิงย่าออนไลน์เป็นลักษณะของการจำลองเพื่อเกิดเป็นโลกเสมือนจริงขึ้นมา มีการสร้างตัวละครหรือการถือกำเนิด มีการเรียนรู้หรือฝึกหัด และการเติบโต ซึ่งเกิดจากพัฒนาการของตัวละคร ซึ่งไม่ได้พัฒนาทางด้านร่างกายแต่พัฒนาไปทางด้านลำดับขั้น หรือตำแหน่งที่สูงขึ้น

โครงสร้างของเกมปิงย่า ได้ถูกกำหนดขึ้นโดยมีกฎและกติกาของเกมเป็นกรอบวางเอาไว้ให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติตาม โดยมีแก่นความคิดอย่างง่าย ๆ ดังนี้

1. ผู้เล่นสร้างตัวละครขึ้นมาครั้งแรก โดยการสมัครเข้าเล่นเกมและกรอกข้อมูลตามความเป็นจริง หากผู้เล่นกรอกข้อมูลของตัวเองตามความเป็นจริงแล้วผู้เล่นก็จะไม่สามารถกำหนดเพศของตัวละครตัวแรกของตัวเองได้ กล่าวคือ เพศหญิงก็จะได้ตัวละครหญิง เพศชายก็จะได้ตัวละครชาย
2. ผู้เล่นเข้าไปเล่นเกมโดยผ่านตัวละครที่ได้รับมา โดยที่ผู้เล่นต้องเล่นเกมเป็นระยะเวลาานาน ๆ เพื่อสะสมแต้มที่ได้จากการเล่นมาซื้อของ หรือ ซื้อบัตรเกม ที่มีขายตามท้องตลาดทั่วไป แล้วนำเงิน(ในเกม)ที่ได้จากการซื้อบัตรเกม มาซื้อของใช้ต่าง ๆ ในเกมได้อย่างอิสระ และของใช้ต่าง ๆ ภายในเกมนั้นสามารถเพิ่มระดับความสามารถในด้านต่าง ๆ ตามที่เกมกำหนดเอาไว้รวมถึงราคาของของใช้นั้นด้วย

ดังนั้นจึงเกิดการเหลื่อมล้ำกันในเรื่องของความสามารถกันขึ้น ผู้เล่นบางคน อยู่ในระดับที่เพิ่งเริ่มต้น แต่มีความสามารถที่ได้จากอุปกรณ์หรือของใช้พิเศษ ๆ จำนวนมาก ทำให้มีความสามารถเทียบเท่าหรือมากกว่าผู้เล่นที่เล่นเกมอยู่ในระดับที่สูงกว่าได้ เพราะเหตุนี้ ยศหรือระดับความสามารถที่เกมกำหนดให้ผู้เล่นนั้นไม่ได้มีความสำคัญ หรือ สามารถแบ่งแยกความสามารถของผู้เล่นได้ตามความเป็นจริงแม้แต่น้อย จึงทำให้เกิดการอวดตัว การข่มขู่กัน

ยกตัวอย่างเช่น เกิดคำว่า “รูกก็เทพ” ซึ่งหมายความว่า รูกก็คือผู้เล่นที่อยู่ในระดับเริ่มต้น แต่มีความสามารถอยู่ในระดับสูงมาก หรือมีอุปกรณ์พิเศษอยู่มากมายนั่นเอง เป็นการอวดตัว และข่มขู่ผู้อื่นให้เกิดความเกรงกลัว ซึ่งเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

3. ของใช้ต่าง ๆ ภายในเกม ที่จะต้องใช้แต้มสะสมจากการเล่นเกม หรือ แต้มที่มาจากบัตรเกม มาใช้เพื่อซื้อของเหล่านั้นมา ตามจำนวนที่เกมกำหนดขึ้น ของใช้ที่เกมกำหนด ก็จะเพิ่มระดับความสามารถให้ได้แตกต่างกันไป ผู้เล่นที่ใช้ของใช้ ก็จะแตกต่างกับผู้เล่นที่ไม่ใช้ของใช้ใด ๆ หรือ ผู้เล่นที่ไม่ซื้อของใด ๆ ในเกม กล่าวคือ ของใช้เหล่านี้ ทำให้เกิดการโกงการเล่นขึ้นได้ ระหว่างการเล่น โดยการโกงนั้น เกมได้กำหนดกติกาการโกงเอาไว้คือ ของใช้เพื่อการโกง 1 ชิ้น ต่อการตีหนึ่งครั้ง ผู้เล่นที่มีแต้มสะสมมาก ก็จะซื้อของใช้ที่ทำให้เกิดการโกงได้เยอะ

การโกงก็คือการทำผิดจริยธรรม หรือความประพฤติอันดีงาม นอกจากจะทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันแล้ว ก็ผิดหลักจริยธรรมอีกด้วย

จะเห็นได้ว่า จากกรอบของกฎเหล่านี้ ทำให้แก่นความคิดหลักของเกมเปลี่ยนไป กล่าวคือ แก่นความคิดหลักของเกมปิงป้าง ตั้งอยู่ในเรื่องของความรุนแรงอันเกิดจากโครงสร้างของเกม ที่ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกัน ทั้ง ๆ ที่ตัวละครนั้นมีความเท่าเทียมกันอยู่ในตอนแรก แต่เพราะระบบของเกมที่เน้นในเรื่องของธุรกิจ การขายบัตรเกมที่แลกแต้มเพื่อมาซื้อของ การเล่นเกมเพื่อสะสมแต้มเพื่อมาซื้อของ การซื้อของหรืออุปกรณ์พิเศษที่ช่วยในการเล่น ทำให้เกิดความรุนแรงดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

ดังนั้น ผู้วิจัยขอกล่าวโดยสรุปว่า แก่นเรื่องหรือแก่นความคิดหลักของเกมปิงป้างนั้น มีความรุนแรงแอบแฝงอยู่ดังนี้

- 1) แก่นเรื่องที่เกมสร้างขึ้น แสดงการตัดสินความดีความชั่วด้วยความรุนแรง
- 2) แก่นเรื่องที่แท้จริง เป็นความละโมภเห็นแก่ได้ และขาดศีลธรรม

4.2.2 การวิเคราะห์ชุดของกฎกติกาการยาท

กฎกติกาการยาทของเกมปิงป้าง และข้อตกลงระหว่างเกมและผู้เล่น มีความรุนแรงทางโครงสร้างที่พบในกฎกติกาการยาทมีดังนี้

4.2.2.1 กฎการดำรงอยู่ หรือกฎการเล่น

ผู้วิจัยได้กล่าวถึงไว้ข้างแล้วในหัวข้อโครงสร้างของเกม คือ ผู้เล่นจะต้องเล่นโดยกติกา คอลฟ์ ในสนามต่าง ๆ คือกฎการดำรงอยู่ในเกมนี้ โดยกำหนดให้ผู้เล่นเป็นนักกีฬาคอลฟ์ และมีตัวละครให้เลือก 7 ตัวละคร ซึ่งมีค่าของความสามารถแตกต่างกัน โดยมีค่าตอบแทนในการเล่นคือ “แต้มปิง” ตามกฎกติกาของเกม ตามเนื้อเรื่องนั้น ได้ให้ความหมายเอาไว้ว่า “ยิ่งเล่นดีเท่าไร เงินยิ่งมากตามเท่านั้น”

ในเกมปิงป้างนั้น มีระบบเงิน ที่มีหน่วยเงิน เรียกว่า “ปิง” เมื่อตีซ็อดที่ อย่างเช่น ตีเข้าไปใกล้ธง ตีจากระยะไกลลงหลุม หรือตีได้อีกแล้ว ผู้เล่นก็จะได้รับเงินปิงเพิ่มมากขึ้น โดยเงินปิงนั้น จะนำไปใช้ตัดสินผลแพ้-ชนะระหว่างผู้เล่นใน Vs mode ด้วย กรณีที่ผู้เล่นมีคะแนนเท่ากันจนจบหลุมสุดท้าย ผู้เล่นที่มีเงินปิง มากกว่าก็จะเป็นผู้ชนะไปและที่สำคัญ สามารถนำไปซื้อ ของใช้ภายในเกมได้อีกด้วย



ภาพที่ 4.58 : ภาพแสดงกฎการดำรงอยู่หรือกฎการเล่น

กรณีที่ระบบทุนได้เข้ามาเป็นกฎหลักของเกม ได้เปลี่ยนสังคมเกมไปในทางบริโภคนิยมไปในทันที และการบริโภคนิยมนี้เอง ที่ยิ่งทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันระหว่างผู้เล่น โดยการจับจ่ายซื้อของใช้ และของใช้ก็เป็นตัวกำหนดความเหลื่อมล้ำนั้น

จะเห็นได้ว่ากฎกติกาข้อนี้ เป็นการส่งเสริมให้สังคมเกมปิงย่านั้น เกิดความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ที่เป็นความรุนแรงอันเกิดจากความเหลื่อมล้ำทางความสามารถของตัวละคร การเน้นการบริโภค ส่งผลให้เกิดความละโมภ มักรมาก และเห็นแก่ตัว ขาดศีลธรรมอันดีงาม ซึ่ง จากความรุนแรงเชิงโครงสร้างนี้เอง ทำให้เกิดความรุนแรงทางกายภาพตามมาในภายหลัง

การเล่นเกมนั้น ใช้กฎกติกาของกีฬากอล์ฟทุกประการ ไปจนถึงการคิดคะแนนต่าง ๆ ก็อยู่ในกฎของกีฬากอล์ฟ แต่เนื้อหาในเกมนั้นก็กลับประกอบไปด้วยความไม่เหมาะสมต่าง ๆ ในการเล่น เช่นการแต่งกาย สนามที่ไม่ปลอดภัย การใช้ยาวิเศษหรือการโกง

ซึ่งค่าตอบแทนนั้นเกมจะมีการคิดคะแนน คือ หลังจากทีจบหลุมจะมีการคิดคะแนนทันที โดยวิธีการคิดสามารถดูได้จากตารางข้างล่างนี้

ผลงาน	ชื่อเรียก	คะแนน
ตีต่ำกว่าพาร์ที่กำหนดในหลุมนั้น 3 ซ็อต	Albatross (อัลบาทรอส)	-3
ตีต่ำกว่าพาร์ที่กำหนดในหลุมนั้น 2 ซ็อต	Eagle (อีเกิ้ล)	-2
ตีต่ำกว่าพาร์ที่กำหนดในหลุมนั้น 1 ซ็อต	Birdie (เบิร์ดี)	-1
ตีเท่ากับพาร์ที่กำหนดในหลุมนั้น	Par (พาร์)	0
ตีเกินกว่าพาร์ที่กำหนดในหลุมนั้น 1	Bogey (โบกี้)	+1

ช็อต		
ดีเกินกว่าพาร์ที่กำหนดในหลุมนั้น 2 ช็อต	Double bogey (ดับเบิล โบกี้)	+2
ดีเกินกว่าพาร์ที่กำหนดในหลุมนั้น 3 ช็อต	Triple bogey (ทริเปิ้ล โบกี้)	+3

ตารางที่ 4.20 : ตารางการคิดคะแนน

ตัวอย่างเช่น : หลุมพาร์ 3 แต่ผู้เล่นตีไป 5 ครั้ง คะแนนที่ได้ก็คือ +2 ซึ่งเรียกว่า Bogey (โบกี้) ในสกอร์บอร์ดที่เห็น พาร์ที่กำหนดไว้ คือ $4+3+4+4+5+3+5+4+4 = 36$ จาก 9 หลุม และสกอร์ของผู้เล่นในขณะนั้น คือ 32 ฉะนั้น คะแนนของผู้เล่น คือ -4 ($36-32=4$)

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total	Score
Par	4	3	4	4	5	3	5	4	4	36	
1st dekor	4	3	3	4	4	3	4	4	3	32	-4

ภาพที่ 4.59 : ภาพแสดงการคิดคะแนนในเกมปิงย่าออนไลน์

และเกมจะคิดแต้มสะสม หรือเงินในเกม ซึ่งโดยปกติแล้ว เงินที่อยู่ในเกมปิงย่าจะแบ่งออกเป็น 2 หน่วย คือ

1. หน่วยเงินปัง (Pang) ซึ่งได้มาจากการเล่นทั่วไปในเกมปิงย่า และ
2. หน่วยเงินคุกกี้ (Cookie) ซึ่งได้มาจากการแลกซื้อด้วยเงินจริง (บาท)

โดยที่ 1 บาท เท่ากับ 100 คุกกี้ และสินค้าในเกมจะมีอยู่ 2 แบบ คือ แบบที่ใช้เงิน ปัง ซื้อ และแบบที่ต้องใช้เงิน คุกกี้ ซื้อ ดังนั้นจะไม่มีสินค้าที่ซื้อด้วยเงินทั้ง 2 อย่างพร้อมกัน มีเงินคุกกี้ อย่างเดียวก็ซื้อไอเทมไม่ได้ทุกอย่างนั่นเอง

ระบบของเกมตัวนี้เองที่สร้างความเหลื่อมล้ำกันระหว่างผู้เล่นขึ้นมา ทำให้ผู้เล่นต้อง “เล่น” และต้อง “ซื้อ” ไม่ว่าจะเงินจริงหรือเงินในเกม ผู้เล่นที่มีทุนหนา ย่อมได้เปรียบเสมอ

จะเห็นได้ว่าระบบทุนนิยมได้เข้ามาแทรกแซงในรายละเอียดต่าง ๆ และองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม ทำให้เห็นถึงความต้องการของผู้สร้างที่เน้นเรื่องธุรกิจและกำไรมากกว่าในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์

4.2.2.2 กฎการแลกเปลี่ยน

เกมจะมี Shop หรือร้านค้าส่วนกลาง เอาไว้ให้ผู้เล่นได้จับจ่ายใช้สอย และแลกเปลี่ยน โดยผ่านเงินปิงและเงินคูกี้ แต่จะไม่มีแลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้เล่นได้

ผู้วิจัยพบว่ากฎกติกาการขายซื้อนี้มีความสำคัญและเป็นหัวใจหลักในการเล่น ซึ่งเกมได้เอาความสำคัญของกฎข้อนี้ไปแสวงหาผลประโยชน์ต่าง ๆ จากผู้เล่น และสร้างอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ออกมาเพื่อ “ขาย” สิ่งของอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้กับผู้เล่น ซึ่งส่งผลให้ตัวผู้เล่นมีความคิดละโมภ เห็นแก่ได้ ทวีความอยากเอาชนะมากขึ้น เพื่อที่จะได้อยู่เหนือผู้อื่น เป็นความต้องการภายในจิตใจที่รุนแรงและขาดศีลธรรม และแนวทางจริยธรรมที่ดีงาม

จากชุดของกฎกติกาการขายซื้อข้างต้นและการสังเกตของผู้วิจัย พบว่ามีกฎบางประการที่เป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างปรากฏอยู่ ดังนี้

- 1) กฎที่เน้นการบริโภค เอื้อผลประโยชน์ทางธุรกิจ เป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เป็นลักษณะของความรุนแรงแบบแนบเนียนอยู่แล้ว
- 2) กฎที่ผู้เล่นกำหนดขึ้นเองนั้นก่อความเดือดร้อนในกับสังคมในเกม ทำให้ค่านิยมในการเล่นเปลี่ยนแปลงไป ถือเป็นกรกระทำที่ผิดจริยธรรมและเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เกิดขึ้นและเป็นความรุนแรงแบบแนบเนียน ทั้งนี้เนื่องเพราะคู่มือวิน กฎข้อนี้ไม่ได้ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนโดยตรง แต่เป็นโดยอ้อม เพราะผู้เล่นจะต้องสมัครใจในการกระทำ แต่การกระทำนั้นส่งผลให้เกิดความปั่นป่วนโดยรวม และแทรกแซงในช่องว่างของกติกาของเกมปิงย่าออนไลน์ได้อย่างลงตัว

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดในเรื่องของความรุนแรงแบบแนบเนียนเชิงโครงสร้าง จะเห็นได้ว่า

- 1) กติกาของเกมปิงย่าออนไลน์ เป็นกติกาที่ไม่มีความยุติธรรม
- 2) กฎกติกาเอื้อให้เกิดความรุนแรง ผู้เล่นสามารถใช้ทำไม่ตายที่มีความรุนแรงได้
- 3) กฎกติกาที่กำหนดให้ผู้เล่นต้อง “เล่น” และ “ซื้อ” เป็นระบบที่ส่งเสริมค่านิยมในการบริโภคอย่างฟุ่มเฟือย เป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างอีกแบบหนึ่ง

- 4) กฎกติกาที่ผู้เล่นสร้างขึ้นเอง ก่อความเดือดร้อนให้กับผู้เล่นอื่น ๆ ในสังคมส่วนรวม เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นเพราะกฎที่เกมสร้างขึ้นเอื้อให้เกิดขึ้นด้วยเช่นกัน
- 5) โครงสร้างของเกมนั้นเอื้อหนุนระบบทุน ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันระหว่างผู้เล่นในเกม
- 6) แก่นความคิดหลักของเกมปิงปอง ตั้งอยู่ในเรื่องของความรุนแรงอันเกิดจากโครงสร้างของเกม ที่ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกัน

จากข้อสรุปดังกล่าว จะเห็นได้ว่าเกมปิงปองออนไลน์มีความรุนแรงแบบแนบเนียนเชิงโครงสร้างแอบแฝงอยู่ และก่อความเดือดร้อนให้กับผู้เล่นอย่างเงียบ ๆ โดยผู้เล่นที่ชอบแสวงหาผลประโยชน์นั้นไม่รู้ตัว การใช้จ่ายฟุ่มเฟือยไปกับเกม เพื่อตอบสนองความต้องการชัยชนะ และการโอ้อวดของตนเอง ก็เป็นความรุนแรงภายในความคิดที่อาจก่อให้เกิดความเดือดร้อนกับผู้เล่นในภายหลังได้เช่นกัน

4.3 ผลการวิเคราะห์ลักษณะของความรุนแรงของความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งและความรุนแรงแบบแนบเนียน

4.3.1 ตัวละคร

•ความรุนแรงโจ่งแจ้ง

1. ตัวละครมีความรุนแรงทางเพศ โดยเฉพาะตัวละครเพศหญิง เป็นการข่มขืนในเรื่องของสรีระที่ทำให้เด่นจนผิดปกติ และมีลักษณะดึงดูดทางเพศมาก สำหรับเพศหญิงแล้วเป็นการไม่เหมาะสมที่จะข่มขืนในลักษณะดังกล่าวจนเกินงาม ทำให้เกิดเป็นการหมิ่นเหม่ในเรื่องของจริยธรรมอันดีงามด้วย

2. ทำทางและพฤติกรรมของตัวละครแสดงการทำลาย และขู่ขู่ทางเพศ เกมกีฬาควรเล่นอย่างมีน้ำใจ และไม่ควรถูกแสดงออกในทางไม่ดีไม่งาม

3. มีความหมิ่นเหม่ในเรื่องของจริยธรรมโดยเป็นลักษณะของการแสดงออกอย่างไม่เหมาะสม

•ความรุนแรงแนบเนียน

1. พบความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เน้นเรื่องการโอ้อวดตัวเองและเน้นเรื่องอารมณ์เงินเกินไป

4.3.2 ฉาก

ความรุนแรงโจ่งแจ้ง

1. ฉากแสดงการทำลายล้าง คือมีเรือรบ และการยิงลำแสงจากปืนใหญ่ จำลองลักษณะการรบทางทะเล เป็นอุปกรณ์ที่โดดเด่น มีความหมายถึงการรบและการเปลี่ยนแปลงทุกอย่างด้วยการยิงปืนใหญ่ หมายถึงการเปลี่ยนแปลงทุกอย่างได้ด้วยความรุนแรง

2. ฉากเอื้อให้เกิดความรุนแรง คือการที่ผู้เล่นก่อความเดือดร้อนให้กับบุคคลอื่น หรือการใช้ประโยชน์จากการกระทำกับฉากอย่างรุนแรง

ความรุนแรงแบบเนี้ย

1. ฉากมีความอันตราย เป็นความรุนแรงที่ต้องมองลึกลงไปเพราะเกมได้แอบซ่อนไว้อย่างแนบเนียน

4.3.2 อุปกรณ์พิเศษ

•ความรุนแรงโจ่งแจ้ง

1. ไม้กอล์ฟมีความรุนแรงทางกายภาพ คือลักษณะภายนอกของอุปกรณ์ต่าง ๆ มีความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง ไม้ตีที่เป็นของมีคม อาวุธต่าง ๆ ลูกกอล์ฟที่มีลักษณะรุนแรง เป็นลูกระเบิด แสดงการทำลายล้าง

2. ลูกกอล์ฟมีความรุนแรงทางกายภาพ แสดงการทำลายล้าง และการกระทำความรุนแรงต่อบุคคลอื่น

3. ตัวละครแคคคี้มีความขี้ขลาด แสดงความรุนแรงทางเพศ และมีความน่ากลัว แสดงความรุนแรงทางกายภาพ

4. พฤติกรรมของแคคคี้มีความรุนแรงทางวาจา มีการพูดจาต่อเสียดผู้เล่น และแสดงออกอย่างรุนแรงเมื่อผู้เล่นตีพลาด เป็นการกระทำที่ผิดหลักจริยธรรมอันดีงามไป แม้ไม่มากก็น้อย

5. ขาวีเศษมีอันตราย สามารถสร้างอาณาภาพในการทำลายล้างโดยไม่มีเงื่อนไข

6. อิโมติคอนเป็นการกระทำในลักษณะที่รุนแรงต่อผู้อื่น ที่เป็นความรุนแรงทางกายภาพ แสดงแบบตรงตัว คือ มีความหมายอยู่ในตัวของมันเอง และเป็นความหมายที่มีความรุนแรง

•ความรุนแรงแบบเนี้ย

1. เสื้อผ้าและเครื่องประดับต่าง ๆ แสดงสัญลักษณ์ของการทำลาย การฆ่าฟันกัน และความชั่วร้าย

2. การใช้อุปกรณ์พิเศษทำให้เกิดความไม่เท่าเทียม หรือความสามารถที่เกมกำหนดให้อุปกรณ์พิเศษมี และสร้างค่าของอุปกรณ์อย่างไม่เท่าเทียม ถือเป็นความรุนแรงแบบเนี้ยที่แอบแฝงอยู่

3. ขาวีเศษเมื่อถูกใช้ไปจะทำให้เกิดการกระทำที่ไม่เป็นธรรมขึ้น

4. ตัวละครแคตตี้มีส่วนช่วยให้เกิดการถือโกงได้ แคตตี้ชุดพิเศษนั้น จะช่วยให้มีค่าของพาวเวอร์เกจเพิ่มขึ้น และสามารถใช้ท่าพิเศษได้เร็วกว่าคนอื่น

5. ดีไซน์ของเสื้อผ้าไม่เหมาะสมในการเล่นกีฬาบอลล์ฟ

6. อีโมติคอนเป็นลักษณะของความรุนแรงเชิงเปรียบเทียบ ที่เป็นความรุนแรงทางกายภาพที่ต้องแสดงควบคู่กับรูปประโยค หรือ อีโมติคอนตัวอื่น ๆ ก็จะมีความหมายในเชิงความรุนแรงก็ต่อเมื่อใช้ประกอบกับประโยคที่มีความรุนแรง

4.3.4 ชุดของกฎกติกาการยาท

•ความรุนแรงโจ่งแจ้ง

1. กฎที่มีความรุนแรงทางกายภาพปรากฏอย่างชัดเจนคือ ท่าเทคนิคพิเศษที่เกมมิให้ ท่าตีแบบยิงจุดระเบิด (โทมาฮอว์ค) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งอย่างเห็นได้ชัด

2. การแหกกฎ หรือการกระทำที่ละเมิดกฎกติกาการยาทต่าง ๆ โดยผู้เล่นหรือตัวละครต่าง ๆ นั้น ก่อให้เกิดความเดือดร้อนกับผู้เล่น ที่อยู่ทีมเดียวกันได้ การละเมิดกฎนี้ ทำให้อัตราการหลุดหรืออัตราการยอมแพ้ เพิ่มขึ้น จนกระทั่งสถานะของตัวละครเป็นภาพสีดำ ผู้เล่นก็จะไม่ได้รับค่าตอบแทนใด ๆ จากการเล่นเกมจนกว่าสถานะ “ตัวดำ” จะหายไป เป็นความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งเปิดเผยที่ผู้เล่นกระทำต่อกฎที่ตั้งขึ้น

•ความรุนแรงแบบเนียน

1. กฎอีกหนึ่งข้อที่เป็นความรุนแรงแบบเนียน เอื้อให้เกิดการกระทำที่ผิดหลักจริยธรรม คือ การที่เกมให้อิสระแก่ผู้เล่นในการพูดคุยกัน โดยไม่ตรวจสอบ และการตั้งชื่อห้องที่ไม่สุภาพ แม้ทางเกมจะมีการเตือนผู้เล่น แต่ลักษณะการหลบเลี่ยงของผู้เล่นที่แฝงไปด้วยคำหยาบคายนั้น ทางเกมก็ไม่ได้ตรวจสอบให้ชัดเจนลงไป ไม่ว่าจะแฝงอยู่ในการปฏิสัมพันธ์พูดคุย หรือการตั้งชื่อห้องก็ตาม

2. กฎที่เกมให้ผู้เล่นสามารถพกยาวิเศษไปได้ โดยจำกัดจำนวนเอาไว้ ไม่เกิน แปดช่อง ซึ่งกฎนี้ส่งเสริมให้เกิดการโกงขึ้น เป็นกลโกงของเกมที่ทำให้ผู้เล่นมีทางเลือกที่จะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้ เป็นความรุนแรงแบบเนียนที่ต้องกฎเอื้อให้เกิดขึ้น

4.3.5 โครงสร้างของเกม

•ความรุนแรงแบบเนียน

1. โครงสร้างที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเอื้อประโยชน์ในเชิงธุรกิจ เป็นการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม ซึ่งเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้าง องค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมกำหนดให้ผู้เล่นใช้อุปกรณ์เสริม ซึ่งเป็น

ต้องซื้อ มา โดยเกมได้สร้างอุปกรณ์พิเศษเหล่านี้ไว้รองรับ จากนั้น สร้างอุปกรณ์พิเศษที่ต้องซื้อ ด้วยเงินจริง โดยสร้างความเหลื่อมล้ำจากอุปกรณ์พิเศษก่อน โดยกำหนดให้อุปกรณ์ที่ซื้อโดยแลก จากเงินจริง มีคุณสมบัติที่เหนือกว่า

2. ความเหลื่อมล้ำจากอุปกรณ์พิเศษ ทำให้เกิดความไม่ยุติธรรมขึ้น เป็นความรุนแรงเชิง โครงสร้างที่เกิดจากระบบทุน

3. ความต้องการเอาชนะของผู้เล่น การซื้อของโดยแลกจากเงินจริงจึงถูกนิยมมากขึ้น ดังนั้นการแข่งขันจึงถูกกำหนดจากฐานะ หรือ ระบบทุน จากโลกภายนอก กล่าวคือ ผู้ที่มีเงิน ย่อมเหนือกว่า เป็นความเหลื่อมล้ำโดยขาดความสำนึกผิดชอบ เป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ ก่อความปั่นป่วนเดือดร้อนให้กับทั้งตนเองและคนรอบข้างในภายหลัง

4.3.6 แก่นเรื่อง

•ความรุนแรงโจ่งแจ้ง

1. แก่นของเรื่องที่ทำให้เกิดเกมนี้คือความคิดเรื่องความดีความชั่ว ผู้ที่เข้ามาเล่นเกมคือผู้ กล้าที่ต้องการจะมาฝึกฝนเพื่อปราบปีศาจร้าย เป็นการใช้จ่ายความรุนแรงเพื่อตัดสินทุกอย่าง ความรุนแรงแบบเนียน

2. แก่นความคิดหลักของเกมปิงปอง ตั้งอยู่ในเรื่องของความรุนแรงอันเกิดจากโครงสร้าง ของเกม ที่ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกัน ทั้ง ๆ ที่ตัวละครนั้นมีความเท่าเทียมกันอยู่ในตอนแรก แต่ เพราะระบบของเกมที่เน้นในเรื่องของธุรกิจ การขายบัตรเกมที่แลกแต้มเพื่อมาซื้อของ การเล่นเกม เพื่อสะสมแต้มเพื่อมาซื้อของ การซื้อของหรืออุปกรณ์พิเศษที่ช่วยในการเล่น ทำให้เกิดความ รุนแรงดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

จากการเปรียบเทียบความรุนแรงแบบเนียน กับความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งที่เกิดขึ้นใน เกมปิงปองออนไลน์ ผู้วิจัยพบว่า ลักษณะของความรุนแรงที่เกิดขึ้นนั้น มีความเหมือนและแตกต่าง กันดังนี้

ความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งในเกมปิงปองออนไลน์

เกมปิงปองออนไลน์จะมีความรุนแรงที่แสดงออกอย่างชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยเรียกว่าเป็นความ รุนแรงแบบโจ่งแจ้งนั้น ได้แก่

1) ความรุนแรงทางเพศ มีการขบขันทางเพศ ซึ่งเห็นชัดเจนในตัวละครบางตัว และชัดเจนใน เสื้อผ้าที่มีการขบขันในเรื่องเพศมาก ชุดที่มีความยั่วยวนทางเพศ กระโปรงหรือกางเกงที่สั้น เกินไป เสื้อที่เน้นหน้าอก การเปลือยท่อนบนของเพศชาย และการปฏิสัมพันธ์ที่มีการล่วงละเมิด ทางเพศ

- 2) ความรุนแรงทางกายภาพ เป็นความรุนแรงที่เกิดจากพฤติกรรมและการกระทำจากตัวละคร และอุปกรณ์พิเศษ แสดงสัญลักษณ์ของความรุนแรงออกมาอย่างชัดเจน เช่น อุปกรณ์ที่มีความแหลมคม อุปกรณ์ที่แสดงการทำลายล้าง เป็นต้น
- 3) การกระทำผิดหลักจริยธรรมอันดีงาม ทั้งเรื่องของการโกงการเล่น การพูดคำหยาบคาย ไม่สุภาพ การข่มขู่ผู้อื่น การใช้ความรุนแรงในการเล่น

ความรุนแรงแบบแนบเนียนในเกมปิงปองออนไลน์

เกมปิงปองออนไลน์มีความรุนแรงที่ไม่อาจมองเห็นได้อย่างชัดเจนปรากฏอยู่ ซึ่งผู้วิจัยเรียกว่าความรุนแรงแบบแนบเนียนนั้น ได้แก่

- 1) ความรุนแรงทางกายภาพ เป็นความรุนแรงแบบแนบเนียนในลักษณะของความหมายที่แอบแฝง ความรุนแรง เช่น ความหมายในเรื่องของการรบ และความหมายในเรื่องของความชั่วร้ายรุนแรง แม้ดูจากลักษณะภายนอกจะไม่รุนแรงก็ตาม
- 2) ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ซึ่งมีลักษณะที่เป็นความรุนแรงแบบแนบเนียนอยู่แล้วนั้น เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากระบบโครงสร้างของเกม ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มี ความสัมพันธ์กันโดยที่เน้นไปในเรื่องของธุรกิจ การเล่นเกมเป็นการเล่นเพื่อแข่งแย่ง แย่งชิงชัยชนะ โดยไม่สนใจว่าจะต้องใช้วิธีใดก็ตาม องค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม การซื้อตัวละคร อุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ฤดูกาลมารยาท เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันในสังคมของเกมปิงปอง ซึ่งโครงสร้างของเกมยังถูกรอบงำหรืออยู่ภายใต้บริบทที่เป็นโครงสร้างของระบบทุนภายนอก ทำให้สังคมโดยรวมปั่นป่วนเดือดร้อน หากผู้เล่นหมกมุ่นกับเกมที่เน้นในเรื่องของการบริโภคเช่นนี้ อาจก่อความเดือดร้อนในกับตนเองได้ในภายหลัง

จะเห็นได้ว่า ความรุนแรงทั้งสองประเภทมีข้อที่แตกต่างกันอยู่อย่างชัดเจน แต่ก็มีข้อที่คล้ายคลึงกัน และซ้อนทับกันอยู่ ดังนี้

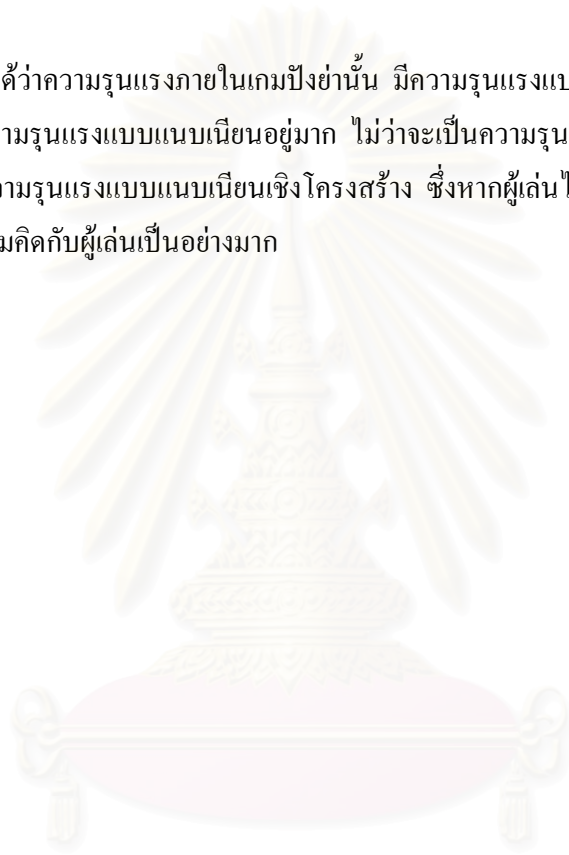
- 1) ลัทธิทหาร กับ ความรุนแรงที่มีความหมายทางการทหาร

ความรุนแรงประเภทนี้ เป็นความรุนแรงทางกายภาพและความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ที่ใช้วิธีการทหาร หรือให้ความหมายทางการทหาร หรือการรบ ทำให้เกิดการทำลายล้าง และการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ อันเกิดจาก ความต้องการภายในที่ต้องการจะแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน หรือการเมืองการปกครอง ที่เน้นระบบทหาร เป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่อยู่ในโครงสร้างของสังคม หรือระบบของสังคมโดยรวม และส่งผลให้เกิดความรุนแรงทางกายภาพตามมา คือการ ทำลาย การฆ่า การทำร้ายซึ่งกันและกัน

- 2) ลัทธิถือเพศ กับ ความรุนแรงที่มีความหมายทางเพศ

ความรุนแรงประเภทนี้มีชื่อที่คล้ายคลึงและเชื่อมโยงกันอยู่ คือ ลัทธิถือเพศนั้น จะถือเอาเพศตนเองเป็นใหญ่ เช่นเพศหญิงก็จะชื่นชมและยกย่องเพศของตน ไม่ว่าจะในด้านสรีระหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งภายนอกและภายใน ซึ่งการถือเพศนั้น อาจแสดงออกมาโดยมีความรุนแรงทางกายภาพ คือ การแสดงออกถึงความสวยงามด้านสรีระทางเพศ การโชว์เนื้อหนัง การแต่งตัว โดยการขบเน้นความหมายทางเพศ

จะเห็นได้ว่าความรุนแรงภายในเกมบิงย่านั้น มีความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งอยู่น้อย และจะมีลักษณะที่เป็นความรุนแรงแบบแนบเนียนอยู่มาก ไม่ว่าจะมีความรุนแรงแบบแนบเนียนทางกายภาพ หรือความรุนแรงแบบแนบเนียนเชิงโครงสร้าง ซึ่งหากผู้เล่นไม่สามารถรู้เท่าทัน ก็จะเป็นอันตรายทางความคิดกับผู้เล่นเป็นอย่างมาก



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผล

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 จากการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของเกมบิงย้อออนไลน์ ผู้วิจัยพบว่ามีความรุนแรงปรากฏอยู่ ดังนี้

5.1.1.1 ความรุนแรงทางกายภาพ หรือทางร่างกาย หรือเชิงพฤติกรรม คือ

•ความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง

เป็นการใช้อุปกรณ์พิเศษที่มีความหมายหรือลักษณะภายนอกที่รุนแรง แสดงถึงการฆ่าฟัน การทำลาย การทารุณกรรม โหดร้าย และเรื่องเพศ ในส่วนของฉากของสนามก็จะมีมีความหมายทางการรบ และการทหาร ส่วนการปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร จะมีความหยาบคายรุนแรง และกฤตติกาที่กำหนดให้มีท่าพิเศษที่มีความรุนแรง ถึงขั้นทำลายล้าง

โดยการใช้อุปกรณ์พิเศษนั้น มีไม้กอล์ฟ ลูกกอล์ฟ เสื้อผ้าและเครื่องประดับ ลักษณะภายนอกมีความโดดเด่นชัดเจนให้เห็นถึงความรุนแรงอยู่แล้ว ด้วยลักษณะที่เหมือนอาวุธ มีความแหลมคม และให้ความหมายถึงเรื่องการฆ่าฟันกัน ยังมีวิเศษที่มีคุณสมบัติช่วยในการโง่งมการเล่น ถือเป็นความผิดร้ายแรงในการแข่งขัน และแคดดีที่สามารถช่วยเพิ่มค่าความสามารถให้ผู้เล่นได้อีกด้วย

ตัวเกมบิงย้อออนไลน์จะไม่ใช้เกมการต่อสู้ที่ใช้ความรุนแรงจู่โจมโต้ตอบกันโดยตรง ดังนั้น การใช้ความรุนแรงของผู้เล่นจึงเป็นไปในทางอ้อม และมีความแนบเนียนมากขึ้น

พฤติกรรมที่ตัวละครแสดงออกนั้น จากที่เกมกำหนด ความรุนแรงของเกมนี้อยู่ที่การใช้ท่าไม้ตายที่มีความรุนแรง ถึงขั้นระเบิดทำลายล้าง แต่ขณะที่เล่นเกม ระบบที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถพูดคุยกันได้ เปิดช่องว่างให้เกิดความรุนแรงขึ้นอีก นั่นคือการพูดคุยปฏิสัมพันธ์ที่หยาบคาย การล่วงละเมิดทางเพศโดยวาจา ซึ่งดูเหมือนว่า ยิ่งเกมให้ความรุนแรงน้อย ผู้เล่นยิ่งแสดงออกถึงความรุนแรงมาก

ดังนั้นฉาก หรือสนามของเกม ที่มีการพัฒนามาเรื่อย ๆ จึงเพิ่มให้มีความรุนแรงโจ่งแจ้งขึ้น กล่าวคือฉากที่เสมือนกับการจำลองการรบทางทะเล และให้ความหมายเกี่ยวกับการรบและความรุนแรง ภาพที่มีลำแสงยิงออกมาจากปืนใหญ่ สามารถเปลี่ยนแปลงแรงลมได้ ยิ่งให้ความหมายที่เกี่ยวกับการทำลายที่ชัดเจนลงไปอีก ทั้งยังเพิ่มเสียงประกอบในเกมที่ให้ความเสมือนจริงในเรื่องของความรุนแรงด้วย เมื่อภาพแสดง เสียงก็ย่อมตามมา เพื่อให้ความหมายชัดเจนยิ่งขึ้น

- ความรุนแรงแบบแนบเนียน

เป็นการสร้างบุคลิกที่ดูโหดเหี้ยม น่าเกรงขาม และน่าเกรงกลัวของตัวละคร โดยใช้
อุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ และลักษณะของตัวละครมีการขยับเน้นทางเพศ ดึงดูดทางเพศ มากจนเกินไป
รวมไปถึงพฤติกรรมของตัวละครที่มีการโอ้อวดตนเองมาก ข่มขู่ และม้อานาจเหนือกว่า

ในส่วนของอุปกรณ์พิเศษที่มีความหมายของการเป็นนักเรียน บุคคลทำงาน หรือชุดไป
รเวท ใส่เพื่อไปเที่ยวเป็นการแสดงบุคลิกของตัวละคร แต่ไม่ได้ให้ความหมายที่เกี่ยวข้องในการ
เล่นกีฬาบอลล์ ซึ่งเครื่องแต่งกายเหล่านั้น ไม่เหมาะสมอย่างยิ่งในการเล่นกีฬาชนิดนี้

และฉากที่ภายนอกดูเหมือนไม่มีความรุนแรงใด ๆ แต่แอบแฝงด้วยความตื้นตาตื้นใจ
กระตุ้นเร้าภายในจิตใจ โดยสร้างฉากที่มีความหวาดเสียว ความปลอดภัยต่ำ

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า เกมปิงปองนั้น เป็นเกมที่มีความรุนแรงแบบแนบเนียนเป็นส่วนใหญ่
การกระทำหรือแสดงออกเรื่องความรุนแรงนั้น เป็นไปโดยทางอ้อม ซึ่งความแนบเนียนของเกม
นั้น จะเห็นได้จาก ลักษณะของตัวละครที่มีความน่ารักสดใสสมวัย ดูผิวเผินแล้ว ตัวละครสวยงาม
น่ารัก ตื้นตาตื้นใจ อยากรู้อยากเห็น หากพิจารณาให้ลึกลงไปแล้ว จะพบว่าความดึงดูดใจนั้น มี
สาเหตุมาจาก การขยับเน้นของตัวละครที่มีมากเกินไปนั่นเอง สรีระของตัวละครในวัยต่าง ๆ มีการ
ขยับเน้นเด่นชัด ลักษณะของหน้าอก และกล้ามเนื้อ เรียวขา การเผยให้เห็นต้นขา เข้าข่ายความ
รุนแรงทางเพศ

หากตัวละครเสริมด้วยอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ เช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ สีมุมที่แสดงบุคลิก
ต่าง ๆ ผู้วิจัยพบว่า สำหรับเพศหญิงเสื้อผ้าแต่ละชุดเน้นเรื่องสรีระเป็นสำคัญ การสวมกางเกงและ
กระโปรงที่สั้นเกินไป เวลาที่ตัวละครแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เช่นการกระโดดไปมา ก็ให้เห็นชั้นใน
ที่สวมอยู่ด้วย เป็นเกมที่สื่อความรุนแรงทางเพศให้เห็นได้ชัด เสื้อที่เน้นหน้าอก และเผยให้เห็นต้น
ขา หัวไหล่ และสะโพก ส่วนเพศชาย ตัวละครเน้นการเปลือยท่อนบน และชุดที่มีความรุนแรง
ให้ความหมายเกี่ยวกับการรบ และการต่อสู้ การเสริมด้วยอุปกรณ์พิเศษเช่น หนวดเครา สร้าง
บุคลิกที่ดูดุดันน่าเกรงขาม ลักษณะที่เป็นตัวการ์ตูนที่น่ารัก ปกปิดความรุนแรงเหล่านี้เอาไว้

เสื้อผ้าที่ไม่เหมาะสมในการตีอล์ฟ ก็เช่นเดียวกัน ความไม่เหมาะสม แต่นิยมใช้ สื่อ
ลักษณะของความรุนแรงทางความคิด คือไม่เกรงกลัวต่อกฎใด ๆ ไม่ถูก ไม่ดี ไม่งาม แต่ก็
กระทำ เพราะเห็นแก่ผลประโยชน์ของตนเป็นที่ตั้ง

ฉากที่ดูเหมือนว่าไม่มีความรุนแรง แต่กลับกระตุ้นเร้าทางอารมณ์ ให้ความหมายเรื่อง
ความน่ากลัว ไม่ปลอดภัย และอันตราย เช่นสนามที่มีหน้าผาสูง การตีข้ามหน้าผา และการตีลูก
ตกเหวลึก รวมถึงการใช้อุปกรณ์ในฉาก เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ อุปกรณ์ในฉากจะเพิ่มค่าเงิน
ในการตีลูกลงหลุมให้แก่ผู้เล่นได้มาก ดังนั้นจึงเกิดการนิยมเล่นโดยตีไปชนภูเขาหรือกำแพง หรือ

บ้านคน ให้ลูกกระดอนไปลงหลุมมากขึ้น ซึ่งนั่นอาจก่อความเดือดร้อนให้กับสังคมส่วนรวมได้ในโลกของความจริง เนื้อหานี้กระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดการกระทำความรุนแรงกับสิ่งของและผู้อื่น

5.1.1.2 ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

ความรุนแรงเชิงโครงสร้างนี้ เป็นความรุนแรงที่แตกต่างจากความรุนแรงทางกาย จะเป็นลักษณะที่ เป็นการกระทำหรือการสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา แม้จะไม่ได้กระทำให้ผู้อื่นเจ็บช้ำ ทั้งทางร่างกายและจิตใจ แต่ก่อความเดือดร้อนให้กับสังคมโดยรวม หรือสร้างความเหลื่อมล้ำ ความไม่เท่าเทียมกัน เกิดการแบ่งแยกชนชั้น อันเป็นสาเหตุของความรุนแรงทางกายภาพตามมา

ดังที่โยฮัน เกลาท์ทุง กล่าวไว้ว่า “เป็นความรุนแรงที่ไม่ได้ทำร้ายหรือฆ่ากันด้วยอาวุธหรือปืน หรือระเบิดนิวเคลียร์ แต่ทำร้ายกันทางโครงสร้างของสังคมโดยที่สร้างความยากจน ความคลาดแคลน ความตายและโรคร้าย หรือความหายนะ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง อาจจะเกี่ยวกับการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ และการแสวงหาผลประโยชน์ หรือการใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตน ซึ่งความรุนแรงนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อสังคมมีอำนาจโดยตรงหรือไม่ก็โดยอ้อมที่จะส่งผลให้มนุษย์เกิดความหายนะและตายไปในที่สุด”

กฎกติกาของเกมปิงปองออนไลน์ที่มีความรุนแรงแบบแนบเนียนนั้น คือกฎที่ไม่ได้แสดงความรุนแรงออกมาโดยตรง แต่เป็นการทำให้เกิด หรือเป็นสาเหตุของความรุนแรงที่เกิดขึ้น นั่นคือกฎการใช้ยาวิเศษ อนุญาตให้พวกขวิดยาวิเศษไปแข่งขันกันได้ ซึ่งยาวิเศษนี้มีคุณสมบัติในการโกงมากมาย ที่ถึงแม้จะต้องใช้ความเร็วในเรื่องของสายตาและความว่องไวของมือมาใช้ในการเล่นด้วย แต่การที่ยาวิเศษทำให้มันง่ายขึ้นนั้น บ่งบอกถึงความไม่ยุติธรรมอย่างยิ่ง ผู้เล่นแข่งขันกันโดยต่างคนต่างโกง เป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง ไม่มีน้ำใจนักกีฬา ทั้ง ๆ ที่เกมนั้นเป็นเกมกีฬาที่ต้องใช้ความยุติธรรมมาตัดสินอย่างยิ่ง

เสื้อผ้าในเกมบางประเภท มีลักษณะให้ความหมายของผู้ตีอังกฤษ ความร่ำรวย ของชนชั้นสูง และสาวใช้ หรือชนชั้นต่ำ มีทหาร ตำรวจ สาวออฟฟิศ นักเรียน หรือคนชั้นกลาง การแบ่งชนชั้นเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ที่แฝงอยู่ในสังคมส่วนใหญ่ เพียงแต่เห็นลักษณะการแต่งตัว ผู้เล่นทราบค่าความสามารถ ที่ส่วนใหญ่สุดที่เป็นชนชั้นสูงจะมีค่าความสามารถมากขึ้นทำให้ความหมายของชนชั้นเด่นชัด ผู้เล่นเกิดความเกรงกลัว เพราะเป็นชนชั้นที่มีอำนาจเหนือกว่า ดังนั้นจึงกีดกันตัวเองออกห่าง

โครงสร้างของเกมปิงย่าที่แสวงหาผลประโยชน์ทางด้านธุรกิจ ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำ โดย สร้างอุปกรณ์และค่าของเงินขึ้นมาสองชนิด ชนิดแรกคือเงินปิง หรือเงินจากการเล่นเกม สิ่งตอบแทนที่ได้จากการเล่นทุกครั้ง และชนิดที่สอง คือเงินคู้กี้ ผู้เล่นจะต้องแลกซื้อมาจากเงินจริง และปัญหาเรื่องความเหลื่อมล้ำก็มีสาเหตุมาจาก เงินคู้กี้นี่เอง ที่สร้างความปั่นป่วนเดือดร้อนให้กับผู้เล่นภายในเกมปิงย่า และเมื่อวิเคราะห์ลงไปถึงโครงสร้างของเกมก็จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า เกมปิงย่าออนไลน์นั้นถูกแทรกแซงจากระบบทุนนิยมจากภายนอก ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้เล่นเองก็เป็นตัวกำหนดบทบาทและอัตราที่จะได้ชัยชนะ ส่งผลให้การเล่นนั้นถูกวัดค่าจากเงิน ซึ่งก็ไม่ได้แตกต่างไปจากสังคมภายนอก หรือสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงเลยแม้แต่น้อย โครงสร้างของระบบทุนยังคงมีอำนาจที่จะควบคุมความเป็นไปหรือการดำรงอยู่ของเกมได้ ดังนั้นก็สามารถควบคุมสังคมภายในเกมได้เช่นกัน

ผู้เล่นที่ใช้อุปกรณ์จากเงินคู้กี้ จะมีความสามารถสูง ถึงแม้ว่าจะเป็นผู้เล่นที่อยู่ในระดับเริ่มต้นก็ตาม ค่าของความสามารถของผู้เล่นจะเพิ่มขึ้นโดยไม่ต้องเล่นให้มีระดับสูงก็ได้ ซึ่งผู้เล่นที่ต้องการการเอาชนะ หรืออยากมีอำนาจเหนือกว่าผู้อื่น จะพึ่งอำนาจของเงินคู้กี้ขึ้นมาซื้ออุปกรณ์พิเศษและตัวละครต่าง ๆ มาใช้ ต่างจากการซื้ออุปกรณ์ที่ซื้อมาจากเงินปิง ผู้เล่นจะต้องค่อย ๆ สะสมเงินที่ได้จากการเล่น ซึ่งต้องเล่นติดต่อกันเป็นระยะเวลาานาน จึงจะได้อุปกรณ์ที่มีคุณสมบัติเทียบเท่ากับอุปกรณ์ที่ซื้อได้จากเงินคู้กี้ สร้างความลำบากให้กับผู้เล่นที่มีความซื่อสัตย์ เมื่อพบกับผู้เล่นที่ใช้เงินคู้กี้ ไม่ว่าจะปิงย่าจะเป็นอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ไม้กอล์ฟ ก็จะมีเหนือกว่า ลูกกอล์ฟที่เพิ่มเงินปิงให้ เสื้อผ้าที่มีค่าความสามารถเหนือกว่า ทรงผมหรือสีผมที่สร้างบุคลิกที่ดีกว่า การใช้ยาพิเศษก็ดูจะง่ายกว่า และมีโอกาสใช้ได้ 100 % ดูเหมือนว่า หากผู้เล่นที่ใช้เงินปิงไม่ได้พกฝีมือในการเล่นที่ต้องใช้สายตาและความเร็วมาช่วย คงไม่มีโอกาสชนะได้เลย ความเหลื่อมล้ำตรงจุดนี้ สร้างความลำบากในการเล่นและการเอาชนะผู้เล่นที่มีระดับค่าความสามารถน้อยกว่า ความภาคภูมิใจในระดับค่าของความสามารถ หรือยศของผู้เล่น อาจไม่มีความหมายในเกมนี้เลยก็เป็นได้

ดังนั้นแก่นเรื่องของเกมจึงเน้นไปที่การบริโภคอุปกรณ์พิเศษเป็นส่วนใหญ่ แม้ภาพลักษณ์ของเกมจะสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นเกมกีฬาใช้ฝึกสายตาและสมาธิ แต่ภายในนั้น มีกลไกมากมายที่ช่วยให้ผู้เล่นไม่ต้องใช้ฝีมือในการเล่นมากนักก็ได้ จึงเกิดคำถามขึ้นว่า เล่นเกมนี้ไปเพื่ออะไร

จากแก่นเรื่องของเกม กล่าวได้ว่า เกมนี้สร้างมาเพื่อนำผลประโยชน์ทางด้านธุรกิจ แสวงหาผลประโยชน์อย่างเนบเนียนและสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น โดยอาศัยความต้องการเอาชนะในการแข่งขันจากผู้เล่น และสร้างอุปกรณ์พิเศษขึ้นมาเรื่อย ๆ เพื่อที่จะ “ขาย” และผู้

เล่นก็จะได้ “ซื้อ” หมุนเวียนต่อไป จากแก่นเรื่อง เกมนี้ไม่ได้ให้ประโยชน์ใด ๆ กับผู้เล่นแม้แต่น้อย

ทั้งยังมีการอวดตน และกฏหมู่ หรือกฏที่ผู้เล่นสร้างขึ้น ทำให้เกิดความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสังเกตมานาน จึงพบว่า ในการเล่นเกม จะมีกฏอยู่ข้อหนึ่ง คือกฏการทำโฮลอินวัน ซึ่งเป็นกฏประเภทเดียวกับกีฬาอล์ฟ ซึ่งการทำโฮลอินวันนี้ จำเป็นต้องใช้ความสามารถสูง ดังนั้น หากผู้เล่นสามารถทำเต็มนี้ได้ ผลตอบแทนที่เกมจะให้ หรือเงินปันที่จะได้ ก็จะมีค่ามากกว่าปกติธรรมดาหลายเท่า จึงเป็นที่น่าดึงดูดใจสำหรับนักทำเต็ม และการสะสมเงินอย่างมาก จึงมีการทำสถิติ และเก็บโฮลอินวันกันมาก แต่ผลกระทบที่เกิดขึ้นนั้น เกิดการตั้งห้องที่ชื่อ

“ไม่โฮลออก” ขึ้น มีความหมายว่า ถ้าใครเข้ามาห้องนี้แล้ว ทำโฮลอินวันในสนามที่สามารถตีโฮลอินวันได้ แล้วตีไม่ได้ ก็ให้ออกจากห้องไปทันที โดยไม่ต้องรอกันว่าเกมจะจบ ซึ่งเกมที่ใช้เวลาน้อยที่สุดต้องตีไม่ต่ำกว่า 3 หลุม แต่การทำโฮลอินวันนั้น เป็นการตีอยู่ที่หลุมแรก หรือหลุมที่สอง ดังนั้น ผู้เล่นที่ไม่สามารถตีได้ ก็จำเป็นต้องออกจากห้องเล่นไปกลางคัน

ผู้วิจัยลองพยายามไม่ออกจากห้อง ก็พบว่า ถูกไล่ และถูกกระทำอย่างรุนแรงทางวาจา มีการคำทอ พุดหยาบคายไล่ให้ออก และทำให้เครียด คือผู้เล่นจะไม่จินตนาการว่าจะออกจากห้องไป ซึ่ง กำหนดระยะเวลาการตีหนึ่งครั้ง ประมาณ 40-120 นาที และเกมจะให้ตีใหม่ได้อีก ผู้วิจัยจึงต้องรอกันว่าผู้เล่นคนนั้นจะตี แต่เมื่อผู้เล่นไม่ยอมตีลูก โดยยอมเสียเต็มในการตีหนึ่งครั้งไป ผู้วิจัยจึงต้องรอ จนกระทั่ง รอไม่ไหว ต้องกดออกจากห้องกลางคัน เป็นการเสียเต็มการยอมแพ้ไปโดยปริยาย ซึ่งหากมีการยอมแพ้มากเข้า จะมีกฏของเกมอีกข้อหนึ่งที่กำหนดค่าการยอมแพ้ไว้ว่าห้ามต่ำกว่านั้น ไม่เช่นนั้น ผู้เล่นจะไม่ได้รับสิทธิในการได้ค่าตอบแทนในการเล่นแต่ละครั้ง

การกระทำเช่นนี้ส่งผลร้ายกับผู้เล่นส่วนใหญ่ ซึ่งหากไม่รู้กฏข้อนี้ ก็จะถูกล่าออกมาไม่อย่างนั้นก็ต้องไม่เข้าไปเล่น จึงกลายเป็นกฏที่รู้กันโดยทั่วไปว่า หากเห็นชื่อห้องเช่นนี้ ไม่โฮลก็ไม่ต้องออก

จะเห็นได้ว่า ความรุนแรงเชิงโครงสร้างนั้น ก่อให้เกิดความวุ่นวายและปัญหาต่าง ๆ ตามมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการกระทำที่ผิดศีลธรรมและจริยธรรม ทำให้ผู้คนในสังคมของเกมบึงย่าออนไลน์เดือดร้อน และบางครั้งก็สร้างความหายนะให้กับตัวผู้เล่นเองอย่างไม่รู้เนื้อรู้ตัว ดังที่ โยฮัน เกลาท์ตุงและคานธี ได้กล่าวเอาไว้ ว่าความรุนแรงเชิงโครงสร้างนั้น อาจฆ่าคนให้ตายไปอย่างช้า ๆ และสร้างความปั่นป่วนเดือดร้อนให้กับสังคมโดยรวม โดยไม่ต้องลงมือกระทำ ซึ่งเป็นอันตรายกับผู้เล่นอย่างยิ่ง

5.1.2 จากการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของเกมปิงปอนด์ออนไลน์ ผู้วิจัยพบว่ามิตั้งที่ผิดและขัดต่อหลักจริยธรรมปรากฏอยู่ ดังนี้

- 5.1.2.1 ยั่วเย้าทางเพศ และขบขันมากจนเกินงาม ไม่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย
- 5.1.2.2 การสื่อความหมายเรื่องการทำร้ายร่างกาย
- 5.1.2.3 การสื่อความหมายและการกระทำ โดยการทำลายข้าวของสาธารณะ
- 5.1.2.4 การโกงในการแข่งขัน
- 5.1.2.5 การใช้คำพูดหยาบคาย ดูถูก ส่อเสียด ประชดประชันและเหน็บแนม รวมถึงการล่วงละเมิดทางเพศ
- 5.1.2.6 การโอ้อวดตนเอง และข่มขู่ผู้อื่น
- 5.1.2.7 การไม่รักษากฎกติกา มารยาท
- 5.1.2.8 ความไม่เหมาะสมในการประพฤติและปฏิบัติตัวในเกมกีฬาออนไลน์

5.2 อภิปรายผล

โลกไซเบอร์เป็นโลกเสมือนจริงที่มนุษย์สร้างขึ้น ถูกนิยมมากขึ้นจนบางครั้งมนุษย์หลงลืมไปว่า ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกไซเบอร์นั้นไม่ได้เป็นจริงเสมอไป

เกมออนไลน์ในทุกวันนี้ ได้ถือกำเนิดขึ้นมาอย่างมากมาย เกมที่มีผู้เล่นนิยมเล่นมากที่สุดนั้นทั้งหมดเป็นเกมที่น่าเข้าจากต่างประเทศทั้งสิ้น ซึ่งความนิยมของเกมนั้นมีเพิ่มและมีลดตามกาลเวลา เหมือนกับสื่อทั่ว ๆ ไป และปริมาณของคนเล่นหรือผู้เล่นนั้น อาจเป็นตัวบ่งชี้ได้ว่า เกมนั้นมีความน่าสนใจ หรือ มีผลในการดึงดูดผู้เล่นมากน้อยเพียงใด

เกมปิงปอนด์ออนไลน์นั้น เป็นเกมที่รู้จักกันมากในประเทศไทย และมีปริมาณหรือจำนวนผู้เล่นถึงสามล้านไอดี จึงเป็นที่น่าสนใจว่า เกมนี้มีอะไรที่เป็นสิ่งดึงดูดผู้เล่นที่มากมายนั้นเอาไว้ได้

จากการเฝ้าสังเกตของผู้วิจัย เกมปิงปอนด์ออนไลน์นั้นเป็นเกมกีฬาออนไลน์ฟรีทั้งหมดทั่วไป ซึ่งมีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนน่ารักสดใส วิธีการเล่นนั้นก็ไม่ว่ามาก ทั้งยังมีอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่สวยงามน่ารัก น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง แต่หลังจากที่ผู้วิจัยได้เข้าไปสัมผัสกับเกมปิงปอนด์ออนไลน์อย่างแท้จริง ผู้วิจัยพบว่าเกมปิงปอนด์มีข้อสังเกตหลายประการที่น่าสนใจ

- 1) เกมมีความน่ารักสดใสจริง แต่ลักษณะของตัวละครดูจะหมิ่นเหม่ทางเพศ โดยเฉพาะเพศหญิง ที่การแต่งกายไม่เหมาะสมนัก
- 2) ค่าของความสามารถมีการเพิ่มได้ตามอุปกรณ์พิเศษที่ใช้
- 3) อุปกรณ์พิเศษมีราคาแพงมาก
- 4) อุปกรณ์พิเศษสามารถซื้อได้ด้วยเงินจริง (เงินคูกี้)

5) ไอเทม หรือยาวิเศษ เป็นการโง่งการเอนโดยเฉพาะ และนิยมใช้กันมาก

6) สนามที่มีการพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ และมีความหมายจำเพาะ

ผู้วิจัยพบว่า เกมนี้มีความรุนแรงปรากฏอยู่ ซึ่งเห็นได้ชัดจากท่าไม้ตายของเกม แต่ในขณะที่เดียวกันเกมบิงย่าออนไลน์เอง ก็มีความรุนแรงที่ไม่อาจมองเห็นได้ชัดเจนนักซึ่งความรุนแรงนั้นอยู่ในรูปของสัญลักษณ์ซึ่งถูกอำพรางเอาไว้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งข้อสันนิษฐาน ในเรื่องของความรุนแรงเอาไว้ 2 ประการ ซึ่งเป็นหัวข้อของงานวิจัยชิ้นนี้ คือ

ประการที่ 1 เกมบิงย่าออนไลน์มีความรุนแรงแบบแนบเนียนแอบแฝงอยู่ แม้ว่าตัวเนื้อหาของเกมจะไม่ได้เน้นไปทางด้านความรุนแรง แต่ก็ยังคงต้องตอบสนองความต้องการความรุนแรงของผู้เล่นซึ่งความรุนแรงนี้แอบแฝงมาอยู่ในรูปของสัญลักษณ์ ลักษณะของอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ ภายในเกม การแต่งตัวของตัวละคร ฉากและรูปแบบของกฎกติกาการรบ

ประการที่ 2 ผู้เล่นต้องการหาผลประโยชน์ให้แก่ตนเอง โดยกระทำผิดหลักมนุษยธรรม ไม่มีความยุติธรรมเกิดขึ้นในสังคมของเกมบิงย่าออนไลน์ เป็นปัญหาทางด้านจริยธรรม พฤติกรรมของผู้เล่นมีความก้าวร้าวรุนแรงต่อผู้เล่นด้วยกันเอง ทำให้เกิดผลกระทบต่าง ๆ ตามมา เช่นการล่อลวง การถูกล่อลวง การโกหก การละเมิดและจบบ้างทางเพศ เป็นต้น

จากการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาในเกมบิงย่าออนไลน์ ผู้วิจัยพบว่า เกมบิงย่าออนไลน์มีความรุนแรงแฝงอยู่จริง ซึ่งความรุนแรงนั้นไม่ได้มีความรุนแรงแบบแนบเนียนอย่างเดียวนั้น ผู้วิจัยพบความรุนแรงแบบโจ่งแจ้งในเกมนี้ด้วยเช่นกัน ซึ่งความรุนแรงต่าง ๆ นี้ผู้วิจัยพบความรุนแรงมากกว่าที่ได้สันนิษฐานเอาไว้ รวมถึงสิ่งที่ขัดต่อหลักจริยธรรมมากมาย ซึ่งความสำคัญของการค้นพบความรุนแรงในเกมบิงย่านี้ ไม่ได้อยู่ที่ความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง แต่เป็นความรุนแรงแบบแนบเนียนที่ผู้วิจัยเห็นว่า มีความอันตรายกับตัวผู้เล่นมากกว่า หากผู้เล่นมองไม่เห็นความรุนแรงนั้นอย่างลึกซึ้ง ก็อาจตกเป็นเหยื่อของเกมนี้ได้โดยไม่รู้ตัว และความรุนแรงที่ผู้วิจัยค้นพบและเห็นว่าเป็นอันตรายต่อสังคมโดยรวมคือความรุนแรงเชิง โครงสร้างที่พบในระบบและ

โครงสร้างของเกม ที่ถูกโครงสร้างของระบบทุนนิยมครอบงำเอาไว้ ทำให้การเล่นเกมและการดำรงอยู่ในเกมต้องอาศัยทุน หรือเม็ดเงินเข้ามาเกี่ยวข้อง ที่อาจทำให้ผู้เล่นที่เกิดความเพลิดเพลินแบบไม่ยั้งคิดในการฟุ่มเฟือยไปกับสิ่งของที่ไม่มีอยู่จริง ผู้เล่นต้องเสียทั้งเวลาและเงินทองไปกับโลกซึ่งสมมุติขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเป็นสิ่งที่ผิดจริยธรรมของผู้สร้างเกมประเภทนี้ขึ้นมา เกมมอมเมาผู้เล่นซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นอนาคตของชาติ และด้วยโครงสร้างของระบบทุนนิยมเองก็สร้างความเหลื่อมล้ำทางสังคมให้กับผู้เล่น ทำให้เกมไม่มีความยุติธรรมและถูกวัดคุณค่าในการเล่นด้วยเงิน ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างความปั่นป่วนเดือดร้อนให้กับสังคมในทุกวันนี้ ที่ผู้สร้างเน้นในเรื่องธุรกิจมากจนเกินไป จนไม่เห็นความสำคัญของคุณค่าทางจริยธรรมและศีลธรรม เป็นการพาณิชย์ที่

ไร้ศีลธรรม ดังที่คานธีได้กล่าวเอาไว้ในเรื่องความรุนแรงเชิงโครงสร้าง สิ่งเหล่านี้แสดงถึงปริมาณความรุนแรงของเกม และการขาดคุณค่าทางจริยธรรม

ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ยังสามารถฆ่าคนให้ตายไปได้อย่างซ้ำ ๆ และอย่างไร้เนื้อรู้ตัว ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า ลักษณะของเกมบิงย่าออนไลน์นั้นมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏอยู่ และยังเป็นหัวใจหลักของเกมที่ทำให้เกมดำรงอยู่ และยังเป็นกฎที่ถูกครอบงำโดยบริบทจากระบบทุนนิยมจากภายนอก ซึ่งโยฮัน เกลาท์ตุง ได้กล่าวไว้ว่า ความรุนแรงเชิงโครงสร้างนั้น เกิดจากโครงสร้างของสังคมที่อาจจะเกี่ยวกับการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ และการแสวงหาผลประโยชน์ หรือการใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตน ซึ่งความรุนแรงนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อสังคมมีอำนาจโดยตรงหรือไม่ก็โดยอ้อมที่จะส่งผลให้มนุษย์เกิดความหายนะและตายไปในที่สุด และผู้วิจัยเห็นว่า เกมบิงย่าออนไลน์นั้น เป็นเกมที่เอื้อผลประโยชน์ไปในทางธุรกิจมากกว่าที่จะเน้นประโยชน์ด้านความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เล่น ซึ่งก็ไม่ก่อประโยชน์ใด ๆ ให้กับตัวผู้เล่นเองและยังทำลายผู้เล่นอย่างซ้ำ ๆ

ผู้วิจัยยังเห็นว่า เกมควรที่จะมีกฎเพื่อคอยรักษาความสงบเรียบร้อย เพื่อคอยควบคุมให้สังคมในเกมนั้นเป็นไปอย่างยุติธรรม และเท่าเทียมกัน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เล่นมีทักษะและมีน้ำใจนักกีฬา ไม่ใช่เป็นอย่างในทุกวันนี้

5.3 ข้อเสนอแนะ

1) การวิจัยในอนาคต ควรจะศึกษาเกี่ยวกับผู้เล่น ว่าเกมที่มีความรุนแรงนั้นส่งผลอย่างไรกับผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชน และควรตรวจสอบว่าเนื้อหาของเกมออนไลน์มีการพัฒนาในเรื่องของความรุนแรงเพิ่มขึ้นหรือไม่อย่างไร รวมทั้งศึกษาเกี่ยวกับประเด็นทางเพศ และการปฏิสัมพันธ์ในเรื่องเพศในเกมที่เกิดขึ้นอย่างละเอียดด้วย

2) ผู้ผลิตเกมออนไลน์ควรระวังในด้านเนื้อหาของเกมที่มีความรุนแรงและเนื้อหาของเกมที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา รวมถึงการดูแลและควบคุมผู้เล่นให้ปฏิบัติตามกฎอย่างเคร่งครัด เพื่อให้เกมออกมามีบรรทัดฐานที่ดีและสร้างสังคมเกมออนไลน์ให้ดียิ่งขึ้น

3) ผู้เล่นควรระมัดระวังในการเล่นเกมน ควรเลือกเกมที่สร้างสรรค์และไม่มีความรุนแรงมากเกินไป รู้จักควบคุมเรื่องการใช้เวลาในการเล่น และเข้าใจถึงโลกออนไลน์กับโลกของความเป็นจริง ต้องแบ่งแยกให้ได้อย่างชัดเจน อย่าหลงเพลิดเพลินไปกับสิ่งมั่วเมาหรือสิ่งที่ไม่มียุติจริง จนก่อให้เกิดความเดือดร้อนแก่ตนเองและผู้อื่นได้

4) ภาครัฐควรรณรงค์ให้เกิดความเข้าใจในการเล่นเกมนออนไลน์ และส่งเสริมการศึกษาในเรื่องเทคโนโลยีเพื่อให้เยาวชนมีความเข้าใจในเรื่องของการใช้คอมพิวเตอร์ให้มีประโยชน์ได้มากขึ้น และรู้เท่าทันเทคโนโลยี รวมถึงการกำหนดมาตรฐาน หรือกำหนดเรทอายุในการเล่นเกมนแต่ละประเภท อย่างชัดเจน เกมที่รุนแรงมากก็ไม่ควรให้เด็กเล่น

5) ผู้ปกครองควรมีส่วนในการดูแลเอาใจใส่เด็กและเยาวชน คนในครอบครัวอย่างใกล้ชิด
ควรส่งเสริมและให้คำแนะนำที่ถูกต้อง

5.4 ข้อจำกัดของการศึกษาวิจัย

เกมออนไลน์นั้นได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและใช้เวลาอันรวดเร็วเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่
ขึ้นในเกม เช่นการเพิ่มอุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ การเพิ่มตัวละคร การเพิ่มสนามใหม่ ๆ ผู้วิจัยจึงไม่
สามารถรวบรวมข้อมูลล่าสุดเพื่อมาทำการวิจัยได้



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ, กิตติ กันภัย และปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ : เอดิสัน เพรส โพรดักส์, 2543.

ดวงรัตน์ กม โลกบล. การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ ชุด "โคเรมอน". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขภาพจิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

พนมกร ตั้งทัตสวัสดิ์. ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “เร็กนาร์็อก” (Violence and Immorality in Ragnarok Online Game). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

พิฑูร มลิวัลย์. แบบเรียนวิชาธรรมสำหรับนักเรียนและธรรมศึกษาชั้นตรี. กรุงเทพฯ : กลุ่มวิชาการพระพุทธศาสนาและจริยศึกษา กองศาสนศึกษา กรมการศาสนา กระทรวงศึกษาธิการ, 2540.

ภัทรหทัย มังคะดานะรา. การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

เกศจักรสุรพล ไกรสรารุติ. ทักษะเบื้องต้น คุณธรรม-จริยธรรม-จรรยาบรรณ และพัฒนาการมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ ตามหลักพุทธธรรม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

สุกิจ ไวก้อนกร. ความคิดเห็นที่มีต่อภาพความรุนแรงในการเสนอข่าวอาชญากรรมและข่าว
อุบัติเหตุในสื่อมวลชนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

สุวิมล วงศ์รัก. อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย. วิทยานิพนธ์ปริญญา
โทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2547.

อนุช อากาภิรม. ฉากความรุนแรงในยุคโลกาภิวัตน์ สันติภาพความหวังที่ปลายรุ้ง. กรุงเทพฯ :
สถาบันวิดิทัศน์, 2543.

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. เอกสารประกอบการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยาครั้งที่4. เกมส์
ออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว:กรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร
หน้า 1. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร(องค์การมหาชน), 2548.

อุราเพ็ญ ตรียางค์กุล. ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “จริยธรรมของผู้ผลิตข่าวอาชญากรรมทางโทรทัศน์
ต่อการเสนอข่าวความรุนแรง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการ
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

ภาษาอังกฤษ

Brad Bushman. Effect of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Helping Behavior,
Aggressive Thought, Angry Feelings And Physiological Arousal. Institute for Social
Research : University of Michigan, 2001.

Cynthia Carter and C. Kay Weaver. Violence and the media. Buckingham : Open University
Press, 2003.

Farrar, Kirstie M. Contextual Features of Violent Video Games, Mental Models, and Aggression.
Department of Communication Sciences : University of Connecticut at Storrs, 2006.

Hannes Hogni Vilhjalmsson. Animating Conversation in online games. Information Sciences Institute : University of southern California, 2004.

Karen E Soeters, Katinka van Schaik. Children's experiences on the Internet. New library world : London, 2006.

Lane Jennings. Synthetic World : The Business and culture of online games. The Futureist : Jul/Aug, 2006.

Matthew dtolle. Bill would find children for rentin violent videogames. Knight Ridder Tribune Business News. Washington : May 19, 2006.

Matthais Rauterberg. Entertainment Computer-ICEC 2004 :Third International Conference Eindhoven. Natherlands : Springer Newyork, 2004.

Otto N. Larsen. Violence and the mass media. New York : Harper & Row, 1968.

Terry Lawson. Ultra-violent,ultra-imaginative:Murderer is a demonic angel. Knight Ridder Tribune Business News.Washington : May 5, 2006.

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาว กฤตยา มุ่งวิชา เกิดวันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2525 ณ จังหวัดขอนแก่น สำเร็จ
การศึกษาระดับปริญญาตรี ภาควิชาดุริยางคศิลป์ สาขาดุริยางค์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2546 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตร์
มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2548



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย