

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์” มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือเพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นขณะเล่นเกมออนไลน์ในโลกของเกมออนไลน์ ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย ทำให้สามารถทราบถึงรูปแบบของพฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นขณะเล่นเกมออนไลน์ในโลกของเกมออนไลน์ได้ใน 5 ลักษณะ ดังนี้

- 5.1 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์
- 5.2 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์
- 5.3 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์
- 5.4 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์
- 5.5 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์และตัวเกมออนไลน์

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษากลุ่มผู้เล่นที่เข้ามาเล่นเกมออนไลน์ตามสถานที่ให้เช่าเล่นเกมออนไลน์ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ โดยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และใช้เทคนิควิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non Participant Observation) และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการเชิงพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analysis Description) โดยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

5.1 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์

พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์จะส่งผลทำให้ผู้เล่นเกิดการแสดงออกทางพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ในลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันไป ตามแต่ละลักษณะพฤติกรรมที่แสดงออกมาจากตัวผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพราะผลจากพฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์ จะทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์เกิดการแสดงพฤติกรรมออกมาในการเล่นเกมนออนไลน์ตามที่ผู้เล่นเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมออกมาด้วยตัวของผู้เล่นเอง จากตัวแปรที่เกิดจากปัจจัยด้านต่างๆ ทั้งปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์, อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมนออนไลน์, การรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกมนออนไลน์ และรูปแบบการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์

แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

ปัจจัยหลักที่ทำให้ผู้เล่นเกิดแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับเกมนออนไลน์อย่างต่อเนื่องคือ ตัวแปรเรื่อง 1.ความสำเร็จ 2.สังคม 3.การติดเกมนออนไลน์(ความหมกมุ่น) ซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นนำมาใช้ในการตอบสนองความต้องการทางด้านแรงจูงใจของผู้เล่นตามลักษณะดังกล่าวคือ ข้อมูล, การติดต่อสื่อสารและการแสดงพฤติกรรมของตัวผู้เล่นเองตามลำดับ ทำให้กล่าวได้ว่า เกมนออนไลน์สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นเกมนออนไลน์เกิดความสนใจในองค์ประกอบของการสื่อสารทั้งในส่วนของตัวสาร, ตัวผู้รับสารและตัวผู้ส่งสาร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจตามทัศนะของโรมัส (อ้างถึงใน สุชา จันทรเอม, 2539) ที่แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกมาในรูปของความปรารถนา 4 ประเภท คือ 1. ความปรารถนาที่จะมีความมั่นคงปลอดภัย 2. ความปรารถนาที่จะให้ผู้อื่นยอมรับ 3. ความปรารถนาที่จะได้รับการตอบสนองจากเพื่อน 4. ความปรารถนาที่จะมีประสบการณ์ใหม่

แต่ทั้งนี้ตัวแปรของแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นบางตัวตัวแปร อาจสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นได้ในหลายลักษณะ เช่น ตัวแปรของแรงจูงใจเรื่องการค้นหาสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์ได้ทั้ง ความต้องการเรื่องความสำเร็จ, สังคมและการติดเกมนออนไลน์ เป็นต้น

อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมออนไลน์

อารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันของผู้เล่นที่มีต่อตัวเกมออนไลน์ที่เลือกเล่นจะส่งผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นได้แตกต่างกัน ทั้งพฤติกรรมทางการสื่อสารที่มีต่อตัวเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นคนอื่นๆ ที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ร่วมกัน ทั้งนี้อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นเกมออนไลน์นี้จะเกิดจากตัวแปรต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นผ่านตัวละครในโลกของเกมออนไลน์ เช่น ตัวแปรเรื่องความคิดเห็น, ตัวแปรเรื่องความคาดหวังของผู้เล่นหรือตัวแปรจากผลร้ายที่เกิดขึ้น เป็นต้น อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นเกมออนไลน์ สามารถจัดกลุ่มได้ 2 รูปแบบคืออารมณ์และความรู้สึกทางด้านบวกกับอารมณ์และความรู้สึกทางด้านลบ ซึ่งการที่ผู้เล่นมีอารมณ์และความรู้สึกทางด้านบวกในการเล่นเกมนั้น จะส่งผลทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสารในด้านบวกผ่านตัวละครของผู้เล่นในการเล่นเกมนั้นในครั้งนั้นได้ เช่น ผู้เล่นต้องการร่วมมือหรือให้ความช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่นในการทำกิจกรรมต่างๆ ในเกมออนไลน์ เป็นต้น แต่ถ้าผู้เล่นเกิดอารมณ์และความรู้สึกทางด้านลบ ก็จะทำให้ผู้เล่นเลือกแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสารทางด้านลบให้เกิดขึ้นกับตัวละครของผู้เล่น เช่น ผู้เล่นเกิดความรู้สึกโกรธ ทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะต่อสู้หรือต่อต้าน ขัดขวางความต้องการที่จะทำกิจกรรมต่างๆ ในเกมออนไลน์ของผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นต้น

การรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์

เรื่องราวต่างๆ ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ คือเรื่องราวของความขัดแย้งที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่น ซึ่งตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนมีหน้าที่ในการรับมือกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านั้น ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย ทำให้ทราบถึงลักษณะและรูปแบบที่ผู้เล่นใช้ในการรับมือกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออนไลน์ ได้ใน 2 รูปแบบคือ การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในทันทีที่ได้เผชิญกับปัญหา และการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้พิจารณา ไตร่ตรองและค้นหาวิธีการที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการแก้ไขกับปัญหาที่ได้เผชิญอยู่ ซึ่งกระบวนการในการแก้ปัญหาทั้ง 2 วิธีนี้สอดคล้องกับแบบจำลองเรื่อง Id / Ego / Superego ของ Freud (กาญจนา แก้วเทพ, 2547: 92-93) ที่ได้สร้างขึ้นมาเพื่อใช้อธิบายกระบวนการทำงานทางจิตของมนุษย์ ที่มีข้อเสนอว่า มนุษย์เราเกิดมาพร้อม Id ซึ่งก็คือแรงขับเคลื่อนทางด้านสัญชาตญาณของมนุษย์ ซึ่งก็คือแรงขับเคลื่อนด้านความต้องการในการแก้ปัญหาของผู้เล่นเกมออนไลน์นั่นเอง แต่ผู้เล่นจะไม่สามารถแก้ปัญหานั้นได้ในทันที จำเป็นต้องแก้ปัญหาตามหลักแห่งความเป็นจริง (Reality Principle) คือการแปรรูปจาก Id มาเป็น Ego ซึ่งก็คือกระบวนการในการแก้ปัญหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ในลักษณะของการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในทันทีหลังจากที่ได้สร้างความเข้าใจกับปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว

และตัวเกมออนไลน์ก็ได้สร้างมาตรฐานของการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นต่างๆ ที่เกิดขึ้น ได้แก่ ข้อมูล วิธีการ เทคนิคต่างๆ ที่จะใช้ในการแก้ไขปัญหา ซึ่งก็คือ Superego ที่ทำตามงานตามหลักของ ศีลธรรม (Moral Principle) นั่นเอง ซึ่งการให้ข้อมูล วิธีการ เทคนิคต่างๆ ที่จะใช้ในการแก้ไขปัญหา นี้จะช่วยให้ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้พิจารณา ไตร่ตรองและ ค้นหาวิธีการที่เหมาะสมได้

ตาราง 5.1 : แสดงการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์
โดยกระบวนการทำงานทางจิตของมนุษย์

Id	Ego	Superego
แก้ปัญหาทันที	สร้างความเข้าใจแล้ว แก้ปัญหา	ข้อมูล วิธีการ เทคนิคต่างๆ ที่ จะใช้ในการแก้ไขปัญหา

รูปแบบการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์

รูปแบบของการสื่อสารของผู้เล่นในการเล่นเกมออนไลน์นั้นจะขึ้นอยู่กับตัวสารที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ต้องการจะสื่อสาร ว่าสารนั้นควรที่จะถูกส่งไปรูปแบบของการสื่อสารในลักษณะใด ทั้งนี้ผู้เล่นจะพิจารณาเลือกใช้รูปแบบของการสื่อสารให้ได้ประสิทธิภาพตรงกับรายละเอียดของตัวสารให้มากที่สุด โดยถ้าผู้เล่นต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์หรือขจัดความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นจะใช้รูปแบบของการสื่อสารระหว่างบุคคลในการสื่อสาร ถ้าผู้เล่นต้องการที่จะได้รับการร่วมมือหรือความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่น ก็จะใช้รูปแบบของการสื่อสารระหว่างกลุ่ม และถ้าผู้เล่นต้องการซื้อขายหรือแลกเปลี่ยนสิ่งของต่างๆ ในเกมออนไลน์ (ความต้องการทางด้านเศรษฐกิจ) ผู้เล่นก็จะเลือกใช้รูปแบบการสื่อสารมวลชนในการสื่อสาร โดยผู้เล่นจะให้ความสำคัญกับความต้องการที่จะทำการสื่อสารของตนเป็นหลัก ว่ามีความต้องการที่จะสื่อสารอะไร แล้วจึงค่อยเลือกช่องทางในการสื่อสารที่สามารถส่งสารไปยังผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งก็จะทำให้เกิดผลของการสื่อสารตามที่ผู้เล่นต้องการที่จะสื่อสารนั่นเอง ซึ่งสอดคล้องกับแบบจำลองการสื่อสารของลาสเวลล์ (5W+1H) ที่กล่าวว่าใคร(ผู้ส่งสาร) ทำอะไร(ตัวสาร) ในช่องทางใด(ช่องทางในการสื่อสาร) ถึงใคร(ผู้รับสาร) พร้อมด้วยผลอะไร(ผลของการสื่อสาร)

5.2 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมออนไลน์

พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมออนไลน์ จะเป็นไปในลักษณะของการแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านทางตัวละครในเกมออนไลน์ กล่าวคือ ผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนจะใช้ตัวละคร เป็นตัวแทนของผู้เล่นในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นในสังคมเกมออนไลน์ ทั้งในเรื่องของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์, การใช้ถ้อยคำและประโยคในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ (การสื่อสารเชิงวัจนภาษา), การสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เล่นเกมออนไลน์, การเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น และพื้นที่สาธารณะในโลกของเกมออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์ จะเกิดขึ้นในชุมชนของตัวละครของผู้เล่นในโลกของเกมออนไลน์ ซึ่งมีลักษณะเป็นชุมชนเสมือน (Virtual Society) ที่ตัวละครของผู้เล่นจำเป็นต้องเข้าร่วมกับชุมชนในเกมออนไลน์เพื่อติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น (เหมือนชุมชนในสังคมจริง) ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตัวผู้เล่นเป็นสำคัญ (ความต้องการผู้อื่นในการช่วยเหลือ, ความต้องการผู้อื่นเป็นเพื่อนหรือเพื่อพัฒนาตัวละครในเกมออนไลน์ของตน เป็นต้น) เกมออนไลน์ในปัจจุบัน จะให้ความสำคัญกับสังคมออนไลน์ที่จะเกิดขึ้น ทั้งนี้เพราะชุมชนเสมือนที่เกิดขึ้นนี้ จะเป็นชุมชนที่มีสมาชิกที่อยู่ในชุมชนที่มีความสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่น สมาชิกของสังคมจะสามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Preece, 2000) ที่ศึกษาถึง ชุมชนออนไลน์ที่ประกอบด้วย กลุ่มคนที่มีปฏิสัมพันธ์กับสังคม เพื่อตอบสนองความต้องการของตน ที่จะแสดงบทบาททางสังคมที่แตกต่างออกไปจากบทบาทเดิมที่แสดงอยู่ในสังคมจริง แต่ลักษณะของบทบาทของกลุ่มคนเหล่านี้ที่แสดงอยู่ในโลกของสังคมออนไลน์ จะมีลักษณะของบทบาทที่เหมือนกับบทบาทที่มีอยู่ในสังคมจริง ทั้งการร่วมมือกัน ความสนใจในสิ่งๆ เดียวกัน การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน การทำกิจกรรมที่จะตอบสนองความต้องการของสังคม เพราะในชุมชนจะมีหลักการ พิธีการ ระเบียบการณ และกฎระเบียบ ข้อบังคับต่างๆ ที่จะสามารถเป็นแนวทางที่จะทำให้กลุ่มคนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

การใช้ถ้อยคำและประโยคในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์

จากบทสนทนาที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละคน ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลว่า ถ้าผู้เล่นคนใดมีประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์มากหรือเล่นเกมออนไลน์มาในระยะเวลาหนึ่ง

แล้วนั้น จะสามารถทำความเข้าใจกับรูปแบบของถ้อยคำและประโยคที่ใช้กันในการสื่อสารในเกมออนไลน์ (คำเฉพาะ, ประโยคหรือวลี, ความหมายโดยนัยของคำ) ได้มากกว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์มาก่อนเลย ซึ่งการเข้าใจในรูปแบบของถ้อยคำและประโยคในการเล่นเกมนอนไลน์จะสามารถช่วยให้ผู้เล่นสามารถสื่อสารกับคู่สนทนาได้อย่างมีประสิทธิภาพได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสัญญาวิทยาของ B. Bernstein (1973: อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 95) ที่ได้อธิบายว่า ในขณะที่คำๆ หนึ่ง (หรือสัญญาหนึ่งๆ) สามารถตีความหมายได้หลายๆ อย่าง บริบททางสังคมในช่วงเวลาหนึ่งก็จะเป็นตัวกำหนดรหัสว่าลำดับชั้นของความหมายดังกล่าวจะเรียงตัวกันอย่างไร เช่น คำว่า “ลงแขก” ในบริบทหนึ่งหมายถึง “การเกี่ยวข้าวร่วมกัน” แต่เมื่อเวลาผ่านไประยะหนึ่ง และคำว่า “ลงแขก” ไปอยู่ในอีกบริบทหนึ่งจะหมายความว่า “การโทรมหึง”

การสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เล่นเกมออนไลน์

ผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนจะมีการใช้อวัจนภาษาในการเล่นเกมนอนไลน์ในลักษณะที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นแต่ละคนเอง ว่าต้องการที่จะใช้อวัจนภาษาในรูปแบบใดในการสื่อสาร แต่ในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่นแต่ละคนนั้นอวัจนภาษาถือเป็นสิ่งที่ไม่มีความสำคัญเท่ากับการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา ซึ่งลักษณะของการใช้การสื่อสารเชิงอวัจนภาษาที่มีความสำคัญมากกว่าการใช้การสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เล่นเกมออนไลน์นี้มีความแตกต่างจากความสำคัญของการใช้รูปแบบของภาษาในโลกของความเป็นจริง กล่าวคือ ในโลกของความเป็นจริงอวัจนภาษาจะมีความสำคัญต่อผู้สื่อสารมากเท่ากับการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา ผู้สื่อสารจะใช้การสื่อสารแบบอวัจนภาษาในการแทนอารมณ์และความรู้สึกที่มีต่อผู้สื่อสาร

จึงสามารถทำให้กล่าวได้ว่าในเรื่องของการใช้ภาษาในการสื่อสารของผู้เล่นในการเล่นเกมนอนไลน์นั้น อวัจนภาษาจะมีความสำคัญมากกว่าอวัจนภาษา เพราะจากธรรมชาติของเกมออนไลน์เองที่มีความเป็นสื่อเสมือน (Visual media) ทำให้การสื่อสารที่ใช้อวัจนภาษาผ่านตัวละครในเกมออนไลน์นั้นยังไม่สามารถถูกแสดงออกมาให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพพอเมื่อเทียบกับการใช้อวัจนภาษาในการสื่อสารของผู้เล่นในโลกแห่งความเป็นจริง ทั้งนี้เพราะการสื่อสารโดยใช้ภาษาเชิงอวัจนภาษานั้นส่วนใหญ่จะเป็นการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของผู้สื่อสาร ซึ่งตัวละครในเกมออนไลน์ไม่สามารถแสดงอารมณ์และความรู้สึกในการสื่อสารได้มากเท่ากับการแสดงอารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นในโลกจริง

การเล่นเกมนอนไลน์เพียงลำพังและการเล่นเกมนอนไลน์ร่วมกับผู้อื่น

จากแนวคิดเรื่องการรวมกลุ่มทางสังคม ทำให้ทราบว่าการเล่นเกมนอนไลน์เพียงลำพัง และการเล่นเกมนอนไลน์ร่วมกับผู้อื่นของผู้เล่นนั้นจะขึ้นอยู่กับรูปแบบของเกมนอนไลน์ที่เลือกเล่นเป็นสำคัญ แต่โดยส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นจะไม่เล่นเกมนอนไลน์เพียงลำพัง เพราะเกมนอนไลน์ส่วนใหญ่ (เกมนอนไลน์แบบ MMORPG) จะสนับสนุนการเล่นเกมนอนไลน์ร่วมกันของผู้เล่น เป็นชุมชนของเกมนอนไลน์ ซึ่งการเล่นเกมนอนไลน์ร่วมกับผู้อื่น ถือเป็นสิ่งหลักที่ผู้เล่นจำเป็นที่จะต้องเลือกปฏิบัติในการเล่นเกมนอนไลน์ให้ประสบความสำเร็จ (มีเลเวลที่สูงขึ้น, มีความสามารถที่เพิ่มขึ้น เป็นต้น) ทั้งนี้เพราะตัวแปรของการเล่นเกมนอนไลน์ร่วมกับผู้อื่นนี้ก็คือตัวแปรเดียวกันกับลักษณะพื้นฐานของเกมนอนไลน์นั่นเอง (การร่วมมือ, การช่วยเหลือ, การสนับสนุนและการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน) ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะพื้นฐานของทฤษฎีระบบ (Systems theory) ที่กล่าวว่าระบบประกอบด้วยส่วนต่างๆ มากมาย แต่ส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับการทำงานของส่วนที่เหลือ การเปลี่ยนแปลงที่ส่วนหนึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในส่วนที่เหลือทั้งหมด ตัวแปรที่อยู่ในระบบต้องพึ่งพากัน องค์ประกอบย่อยในกระบวนการกลุ่มต่างมีความสัมพันธ์กันในลักษณะที่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นที่องค์ประกอบหนึ่ง อาจเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ ทั้งหมด การเปลี่ยนแปลงความผูกพันมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงระดับประสิทธิภาพการผลิตของกลุ่มได้

พื้นที่สาธารณะในโลกของเกมนอนไลน์

การที่ผู้เล่นอยู่ในพื้นที่สาธารณะที่แตกต่างกันในโลกของเกมนอนไลน์ จะทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมในการสื่อสารในลักษณะที่แตกต่างกัน กล่าวคือ พื้นที่สาธารณะของเกมนอนไลน์ โดยส่วนใหญ่แล้วจะแบ่งเป็น 2 ลักษณะตามการทำหน้าที่ของตัวละครในเกมนอนไลน์คือ 1) พื้นที่สาธารณะทางสังคม (Social Oriented) 2) พื้นที่สาธารณะตามการทำหน้าที่ (Task Oriented) พื้นที่สาธารณะทางสังคมคือ พื้นที่สาธารณะที่ผู้เล่นเกมนอนไลน์แต่ละคนจะใช้เป็นพื้นที่ในการพบปะกันทางสังคมในเกมนอนไลน์ ทั้งนี้เพื่อการพูดคุย, แสดงความคิดเห็นหรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน ซึ่งพื้นที่สาธารณะทางสังคมในเกมนอนไลน์ออนไลน์ ก็คือเมืองที่เป็นศูนย์กลางของการพบปะกันของผู้เล่นแต่ละคนนั่นเอง ส่วนพื้นที่สาธารณะของการทำหน้าที่ในโลกของของเกมนอนไลน์ คือพื้นที่สาธารณะที่ผู้เล่นเกมนอนไลน์ใช้ในการทำหน้าที่ของตัวละครในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ทั้งการเก็บเลเวล, การล่าบอส, การทำสงครามกันระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมนอนไลน์แต่ละคนหรือการทำควอสต์ เป็นต้น ซึ่งพื้นที่สาธารณะของการทำหน้าที่ในสังคมเกมนอนไลน์ ก็คือ สถานที่ในการเก็บเลเวล (ใช้ในการทำหน้าที่ทั้งเป็นสถานที่ของการเก็บ

เลเวล, การล่าบอส, การทำสงครามกันระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน) และสถานที่ทำควอสต์ ซึ่งใช้เป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนที่มีความต้องการที่จะทำควอสต์ที่มีอยู่ภายในเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นแต่ละคนได้เลือกเล่น ซึ่งการทำหน้าที่ของตัวละครในเกมออนไลน์ใน 2 ลักษณะนี้กับทฤษฎีของการสื่อสารในกลุ่มตามวัตถุประสงค์ ที่แบ่งการรวมตัวของกลุ่มตามวัตถุประสงค์ออกเป็น 2 ลักษณะคือ 1. กลุ่มเพื่อจุดประสงค์ของงานหรือกลุ่มงาน (task oriented groups) 2. กลุ่มที่ไม่ได้รวมตัวเพื่องานหรือกลุ่มผูกพัน (affinity group)

5.3 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์

พฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เกิดจากพฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์ จะอยู่ภายใต้ขอบเขตในการแสดงพฤติกรรมตามที่คุณผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์ได้กำหนดไว้ ทั้งนี้เพราะการที่ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์จะแสดงพฤติกรรมในลักษณะใดออกมานั้น พฤติกรรมที่แสดงออกมาของตัวละครจะต้องไม่เป็นพฤติกรรมที่อยู่นอกเหนือจากข้อกำหนดที่คุณผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์ได้กำหนดเอาไว้ ทั้งในเรื่องของกฎ,ระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ภายในเกมออนไลน์, การสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์ และบทบาททางสังคมของตัวละครในเกมออนไลน์

การปฏิบัติตามกฎ,ระเบียบและข้อบังคับต่างๆภายในเกมออนไลน์

จากแนวคิดเรื่อง แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication) ทำให้สามารถอธิบายได้ว่า การสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์ในโลกของการเล่นเกมออนไลน์นั้น เป็นการสื่อสารที่มีสื่อเกมคอมพิวเตอร์(ตัวเกมออนไลน์) เป็นตัวควบคุมความเป็นอิสระในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นให้อยู่ภายใต้กรอบและขอบเขตที่ตัวสื่อเกมคอมพิวเตอร์ได้กำหนดไว้ โดยการกำหนดกฎ, ระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ในเกมออนไลน์มาใช้เป็นตัวควบคุมความเป็นอิสระในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่น ผู้เล่นเกมออนไลน์จะมีความเป็นอิสระในการเล่นเกมนออนไลน์ตามความต้องการของตนได้ในระดับหนึ่ง แต่ก็อยู่ในกรอบของรูปแบบและลักษณะต่างๆ ที่ไม่เกินขอบเขตที่คุณผลิตหรือผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ ผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ถือว่าเป็นการเลือกเล่นเกมออนไลน์ตามตัวเลือกที่คุณผลิตหรือผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ก่อนแล้วในตัวสื่อเกมออนไลน์ ซึ่งการกำหนดขอบเขตนี้สร้างความยึดอัดให้กับผู้เล่นได้ในระดับหนึ่ง แต่ถึงแม้ว่าผู้เล่นจะมีความรู้สึกที่ไม่พอใจกับขอบเขตที่ถูกกำหนดไว้นั้น ผู้เล่นก็จำเป็นที่จะต้องยอมรับกับขอบเขตที่ถูกกำหนดขึ้นดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อความต่อเนื่องในการเล่นเกมนออนไลน์

ของผู้เล่นเองและเพื่อรักษาความเป็นระเบียบของชุมชนเสมือนที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นได้เลือกเล่น สามารถที่จะร่วมเล่นเกมออนไลน์ร่วมกันกับผู้เล่นคนอื่นได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมนั่นเอง

การสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์

การสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์ในโลกของการเล่นเกมออนไลน์ (โลกเสมือนจริง) นั้น จะเป็นการสื่อสารในลักษณะของการเป็นตัวแทนของคู่สื่อสาร กล่าวคือ ตัวละครจะเป็นตัวแทนในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ และ NPC (Non-Player Character) จะเป็นตัวแทนในการสื่อสารของตัวเกมออนไลน์ (ผู้ผลิต, ผู้ให้บริการ) ซึ่งการสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์นั้น จะเป็นการสื่อสารในลักษณะของการสื่อสารแบบ 2 ทิศทาง (Two-way Communication) ที่ผู้ส่งสารสามารถที่จะเป็นผู้รับสารได้ในเวลาเดียวกัน โดยตัวแปรของการที่จะสามารถทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้เล่นและผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์นี้ก็คือตัวแปรเรื่องความต้องการในการสื่อสาร ซึ่งตัวแปรนี้สามารถที่จะเกิดขึ้นต่อผู้เล่นและผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์ก็ได้ ขึ้นอยู่กับว่าฝ่ายใดมีความต้องการที่จะสื่อสารไปเพื่อสร้างการรับรู้ความเข้าใจกับผู้รับสารอีกฝ่ายหนึ่งมากกว่ากันในช่วงเวลาขณะนั้น ทั้งนี้รูปแบบของการสื่อสารในลักษณะ 2 ทิศทางนี้ จะสามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความต่อเนื่องในการเล่นเกมออนไลน์ได้ เพราะลักษณะของการสื่อสาร 2 ทิศทางจะช่วยทำให้ผู้เล่นสามารถโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์กับตัวเกมออนไลน์ได้อยู่ตลอดเวลา อีกทั้งการสื่อสารแบบ 2 ทิศทาง ยังเป็นรูปแบบของการสื่อสารที่ผู้เล่นส่วนใหญ่สนใจและไม่ค่อยได้ใช้การสื่อสารในลักษณะนี้บ่อยนักในโลกของความเป็นจริง

โดยตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัว NPC ที่เป็นตัวแทนของผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์ จะมีช่องทางทางการสื่อสารเป็นกล่องข้อความของการสนทนา (Dialog box) ซึ่งเกมออนไลน์ในปัจจุบันได้มีการพัฒนารายละเอียดของบทสนทนาในการสื่อสารระหว่างผู้เล่นและผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะทำการสื่อสารกับผู้ผลิตและผู้ให้บริการเกมออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น เช่น การจัดทำบทสนทนาของตัวละครกับตัว NPC ให้มีลักษณะของความเป็นเรื่องราวแทรกขึ้นมาระหว่างการสนทนา เป็นต้น

บทบาททางสังคมของตัวละครในเกมออนไลน์

การแสดงบทบาททางสังคมในตัวละครของผู้เล่นเป็นการแสดงบทบาททางสังคมที่ผู้เล่นไม่สามารถที่จะทำได้จริงเมื่อผู้เล่นอยู่ในสังคมของโลกจริง ทั้งนี้บทบาทในลักษณะต่างๆ ที่เกิดขึ้น

ในโลกของเกมออนไลน์นั้น เป็นบทบาทสมมุติที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน เพื่อตอบสนองกับความต้องการที่จะแสดงบทบาทของตน ให้สอดคล้องกับเรื่องราวและเนื้อหาที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อการรักษาความต่อเนื่องในการเล่นเกมนอไลน์ของผู้เล่นแต่ละคนที่อยู่ภายในชุมชนของเกมออนไลน์เดียวกัน สอดคล้องกับทฤษฎีหน้าที่นิยมเชิงสังคม ที่กล่าวว่าปัจเจกบุคคลและสถาบันย่อยๆ จะต้องช่วยกันร่วมทำหน้าที่เพื่อตอบสนองความต้องการของระบบทั้งหมด คือเสถียรภาพ, ความมั่นคงและความต่อเนื่องของระบบ

ผู้เล่นบางคนจะไม่สามารถแสดงบทบาทในบางลักษณะในโลกแห่งความเป็นจริงได้ เช่น การแสดงบทบาทที่เป็นผู้ฝ่าฝืน ผู้ละเมิดกฎหรือบทบาทของผู้มีอิทธิพล ดังนั้นผู้เล่นจึงเลือกที่จะแสดงบทบาทในลักษณะดังกล่าวผ่านตัวละครของตนในโลกของเกมออนไลน์แทน เป็นการแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นสามารถที่จะเป็นบุคคลที่มีบทบาทในด้านใดก็ได้ที่ผู้เล่นมีความต้องการที่จะเป็นในโลกของเกมออนไลน์ ซึ่งไม่สามารถที่จะกระทำได้ในโลกของความเป็นจริง ทำให้สามารถกล่าวได้ว่าบทบาทในลักษณะต่างๆ กันที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ สามารถที่จะตอบสนองความต้องการในการแสดงบทบาททางสังคมของผู้เล่นเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี

5.4 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมออนไลน์

พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมออนไลน์จะเป็นรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์ที่สามารถสร้างความเป็นสังคมเสมือน (Virtual society) ให้กับผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ ซึ่งสังคมเสมือนถือเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการติดเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพราะตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถสื่อสารกันได้ ต้องอาศัยตัวเกมออนไลน์เป็นสื่อกลางในกลางติดต่อสื่อสารถึงกัน ซึ่งความเป็นสังคมออนไลน์ จะสามารถสร้างความผูกพันให้กับตัวผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนได้ ซึ่งความผูกพันนี้มีสาเหตุมาจากหลายปัจจัยทั้งการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในการเล่นเกมนอไลน์, การสื่อสารในกลุ่มของตัวละครในเกมออนไลน์, ความขัดแย้งของตัวละครในโลกของเกมออนไลน์ และการรับรู้และการเรียนรู้ถึงลักษณะของตัวละครในเกมออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในการเล่นเกมนอไลน์

ปฏิสัมพันธ์อย่างหนึ่งของตัวละครแต่ละตัวในเกมออนไลน์ที่ถือว่ามีค่าสำคัญเป็นอย่างมากคือ “ปฏิสัมพันธ์ของการร่วมมือกัน” ระหว่างตัวละครแต่ละตัว เพราะ “การร่วมมือ” ถือว่ามี

ความจำเป็นและมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการเล่นเกมนออนไลน์ ทั้งนี้เพราะจากรูปแบบของเกมนออนไลน์ ที่มีรูปแบบที่ต้องการให้ผู้เล่นแต่ละคนร่วมมือซึ่งกันและกันในการเล่นเกมนออนไลน์ เพื่อที่จะสามารถพัฒนาความสามารถของตัวละครที่ตนเล่นได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

เมื่อตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จะทำให้ตัวละครแต่ละตัวได้รับข้อมูล,วิธีการ ตลอดจนแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เผชิญอยู่ในระหว่างการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในเกมนออนไลน์ก็คือสิ่งที่จะเป็นตัวกำหนดลักษณะ,แนวทางและวิธีการเล่นเกมนออนไลน์ให้กับตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่เกี่ยวกับพฤติกรรม การสื่อสารของมนุษย์ที่ว่า การมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันของตัวละครในเกมนออนไลน์เป็นการแสดงออกบนพื้นฐานของความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม ต้องการที่จะได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นที่ดำรงอยู่ในสังคมเดียวกันนั่นเอง

การสื่อสารในกลุ่มของตัวละครในเกมนออนไลน์

กลุ่มคนที่เล่นเกมนออนไลน์ที่ใช้รูปแบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นกลุ่มชนใหม่ที่เกิดขึ้นหรือเราเรียกว่าชุมชนเสมือน (Virtual Community) ซึ่งแตกต่างไปจากสังคมเดิมที่ใช้การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน บุคคลที่เข้ามาอยู่ในสังคมนี้ ก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตนเอง เพื่อให้เหมาะสมและเข้ากับบริบทของกลุ่ม รวมทั้งเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคมใหม่นี้ ซึ่งบางครั้งก็อาจเกิดการพยายามจำกัดความเป็นตัวตนขึ้นมาโดยอาศัยลักษณะที่อยากให้ผู้อื่นมอง หรือบางครั้งก็อาจพยายามทดลองสร้างอัตลักษณ์ในรูปแบบต่างๆ ขึ้นมา เพื่อค้นหาตัวตนที่เหมาะสมกับเขามากที่สุดและเป็นที่ยอมรับมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของ Stuart Hall นักทฤษฎีสาย Cultural Studies ที่เชื่อว่าอัตลักษณ์เป็นเพียงสิ่งประกอบสร้าง โดยกล่าวว่าความเป็นตัวตนนั้นเป็นเพียงชิ้นส่วนหลายๆ ชิ้นที่ถูกประกอบรวมกันขึ้นมาเท่านั้นเอง และภายใต้บริบทของสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจมีการเชื่อมต่อนั้นส่วนต่างๆ เข้าด้วยกันและส่งผลกระทบต่อการแสดงออกของบุคคลในลักษณะหนึ่ง แต่เมื่ออยู่ภายใต้บริบทที่แตกต่างไป อาจมีการเชื่อมต่อนั้นส่วนต่างๆ และส่งผลกระทบต่อแสดงออกของบุคคลในอีกรูปแบบหนึ่งก็ได้ ฉะนั้นวาทกรรมภายในตัวบุคคลจึงสามารถเคลื่อนย้ายไปมาได้ภายในบริบทสังคมที่แตกต่างกัน (อ้างถึงในอภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2543)

ความขัดแย้งของตัวละครในโลกของเกมนออนไลน์

ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในโลกของการเล่นเกมนออนไลน์ GE โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นความ

ขัดแย้งที่เกิดจากพฤติกรรมในการเล่นเกมนอนไลน์ของตัวละครของผู้เล่น ที่เล่นเกมออนไลน์อย่างผิดกฎ ระเบียบและข้อบังคับในการเล่นเกมนอนไลน์ ทั้งการแจม, ลูทสิ่งของ การลากมอนสเตอร์ การดูเลเวล การใช้โปรแกรมช่วยเล่น (AI,Bot)หรือการค้าขายจริงในโลกเสมือนจริง เป็นต้น ซึ่งการกระทำในลักษณะของตัวละครในเกมนอนไลน์นั้น สามารถที่จะสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นต่อผู้เล่นคนอื่นได้ง่าย ซึ่งสิ่งนี้จะกลายเป็นปัญหาใหญ่ต่อการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นคนอื่นๆ ได้

แต่อย่างไรก็ตามความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครในเกมนอนไลน์นั้น สามารถที่จะจัดการได้ในหลายวิธี ขึ้นอยู่กับความต้องการหรือความเหมาะสมที่ผู้เล่นจะเลือกขึ้นมาจัดการกับความขัดแย้งให้หมดไป ตัวเลือกของวิธีการในการจัดการกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในโลกของเกมนอนไลน์นี้จะแตกต่างจากตัวเลือกที่จะใช้กำจัดความขัดแย้งที่มีอยู่ในโลกจริง กล่าวคือ ในการจัดการกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในโลกของเกมนอนไลน์นั้น ผู้เล่นสามารถที่จะมีตัวเลือกของการจัดการกับความขัดแย้งในหลายระดับ, หลายวิธี แต่กับตัวเลือกที่จะใช้ในการจัดการกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริง อาจมีเพียงตัวเลือกเดียวหรือไม่ก็ให้เลือกตัดสินใจเลยว่าต้องการที่จะจัดการกับความขัดแย้งหรือไม่ต้องการจัดการกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ซึ่งสาเหตุที่ผู้เล่นเกมนอนไลน์สามารถใช้ตัวเลือกในการจัดการกับความขัดแย้งได้ในหลายวิธีนั้นเป็นเพราะในโลกของเกมนอนไลน์จะมีลักษณะของความเป็นโลกแห่งจินตนาการ จึงทำให้ผู้เล่นเกมนอนไลน์สามารถหาตัวเลือกที่จะใช้ในการจัดการกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้ในหลายวิธี ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นเกมนอนไลน์เอง

การติดเกมออนไลน์

การที่ผู้เล่นสามารถที่จะได้แสดงบทบาทของตน ผ่านตัวละครในโลกของการเล่นเกมออนไลน์นั้น ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นมีความผูกพันกับเกมนอนไลน์ที่ได้เลือกเล่น และสามารถที่จะทำให้ผู้เล่นเกมนอนไลน์เกิดการติดเกมออนไลน์ได้ (เป็นผลมาจากพฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดขึ้นของผู้เล่นเกมนอนไลน์แต่ละคน) ซึ่งสาเหตุต่างๆที่สามารถทำให้ผู้เล่นติดเกมออนไลน์ได้นั้นมีสาเหตุมาจาก ความเป็นสังคมเสมือน (Visual society) ที่มีอยู่ในโลกของเกมนอนไลน์ ความรู้สึกของการเป็นสมาชิกที่มีความสำคัญต่อชุมชนในเกมนอนไลน์นั้นเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นมีความต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง (เข้ามาสู่โลกของเกมนอนไลน์เพื่อแสดงบทบาทของตนในชุมชนภายในเกมนอนไลน์) โดยลักษณะทางกายภาพ (สภาพแวดล้อมภายนอกเกมนอนไลน์) จะไม่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเลย ผู้เล่นจะมีความรู้สึกต่อเกมนอนไลน์ที่ได้เลือกเล่น ต่อเมื่อผู้เล่นได้ทำการสื่อสารผ่านตัวละครของตนร่วมกับตัวละครของผู้เล่นคนอื่นในชุมชนเสมือนที่อยู่ในโลกของเกมนอนไลน์เพียงเท่านั้น ซึ่งความเป็น

สังคมเสมือนที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ที่เป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้เล่นติดเกมออนไลน์นั้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Jones (1998: อ้างถึงในกิตานันท์ มลิทอง, 2539: 30) ที่ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ทางสังคมเสมือนจริงไว้ว่า 1. สังคมเสมือนสามารถสร้างสรรคโอกาสสำหรับการศึกษาและเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม 2. ทุกคนมีความเท่าเทียมและเสมอภาคในการแสดงความคิดเห็นในสังคมเสมือน 3. สังคมเสมือนเป็นช่องทางสำหรับสร้างวัฒนธรรมและวิถีชีวิตใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม และ 4. สังคมเสมือนสามารถทำให้มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กันได้บนสื่อคอมพิวเตอร์และก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่เรียกว่ามิตรภาพบนคอมพิวเตอร์ (Computer Friendship)

การรับรู้และการเรียนรู้ถึงลักษณะของตัวละครในเกมออนไลน์

ผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนจะมีความต้องการที่จะรับรู้และเรียนรู้ถึงลักษณะที่แตกต่างกันของตัวละครแต่ละตัวละคร ทั้งนี้เพราะการรับรู้และเรียนรู้ถึงลักษณะของตัวละคร จะสามารถช่วยให้ผู้เล่นทำความเข้าใจถึงลักษณะพื้นฐาน ตลอดจนระดับความสามารถของตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนได้ ทำให้ผู้เล่นสามารถกำหนดเป้าหมายในการเล่นเกมนออนไลน์ลักษณะและวิธีการในการเล่นเกมนออนไลน์ ตลอดจนพัฒนาการ ความก้าวหน้าของตัวละครผ่านตัวละครของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งในการรับรู้และเรียนรู้ถึงลักษณะที่แตกต่างกันของตัวละครแต่ละตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะเรียนรู้ลักษณะของตัวละครตามความหมายโดยอรรถ (Denotative meaning) และความหมายโดยนัยประหวัด (Connotative meaning) ของตัวละครควบคู่กันไปพร้อมกัน กล่าวคือ ในการรับรู้และเรียนรู้ลักษณะของตัวละครตามความหมายโดยอรรถ ผู้เล่นจะรับรู้และเรียนรู้ลักษณะของตัวละครจากลักษณะทางกายภาพที่ปรากฏให้เห็น ทั้งเรื่องของเพศ, อาชีพ, อาวุธ, เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่สวมใส่ และจะรับรู้และเรียนรู้ลักษณะของตัวละครตามความหมายโดยนัยประหวัดหลังจากที่ผู้เล่นได้รับรู้และเรียนและเรียนรู้ถึงความหมายโดยอรรถที่ปรากฏให้เห็นแล้วนั่นเอง เช่น เมื่อผู้เล่นได้รับรู้และเรียนรู้ว่า มีตัวละครเพศชาย อาชีพนักต่อสู้ ถืออาวุธดาบ ใส่เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่เหมือนกับเป็นนักรบ ผู้เล่นจะรับรู้และเรียนรู้ถึงความหมายโดยนัยประหวัดในลักษณะของตัวละครนั้นได้ทันทีว่า เป็นตัวละครที่มีความสามารถทางการต่อสู้ เหมาะสมที่จะเข้าร่วมกลุ่มด้วยเมื่อต้องการที่จะทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ แต่จะไม่มีความสามารถทางด้านการค้าขายหรือทางด้านการรักษา ไม่สมควรที่จะร่วมมือด้วย ถ้าต้องการการแลกเปลี่ยนหรือต้องการการรักษาพยาบาล เป็นต้น

5.5 พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านตัวเกมออนไลน์

พฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นเกมผ่านตัวเกมออนไลน์จะสามารถทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์เข้าใจถึงลักษณะและองค์ประกอบของสื่อเกมออนไลน์ได้ ทั้งนี้เพราะการเข้าใจถึงความสัมพันธ์และลักษณะของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น, ตัวละครและตัวเกมออนไลน์ จำทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และเลือกเล่นเกมออนไลน์ให้เกิดประสิทธิภาพกับตนได้มากที่สุด

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น,ตัวละครและเกมออนไลน์

ความสัมพันธ์ที่สอดคล้องกันระหว่างผู้เล่น,ตัวละครและเกมออนไลน์ เป็นสาเหตุที่ทำให้เกมออนไลน์เป็นที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น ซึ่งความนิยมของผู้เล่นที่มีต่อเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่นนั้นจะเกิดขึ้นจากองค์ประกอบพื้นฐานของความเป็นเกมออนไลน์ที่สามารถกระตุ้นความน่าสนใจ ความน่าติดตามให้เกิดขึ้นกับผู้เล่นได้ ทั้งองค์ประกอบในส่วนของกฎ, ระเบียบและข้อบังคับ, ตัวแปรต่างๆ ในเกมออนไลน์, ทศคติในการเล่น,ความท้าทายในการเล่น, ผลของการเล่นและการต่อรองที่มีอยู่ในเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ในแต่ละเกมจะมีองค์ประกอบพื้นฐานของเกมที่เหมาะสมและแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของเรื่องราว เนื้อหาที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ในแต่ละเกม ตลอดจนรูปแบบและวิธีการในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งสิ่งที่จะสามารถนำมาควบคุมองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ (ควบคุมพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมออนไลน์) ซึ่งสามารถที่จะกระทำได้จากตัวแปรที่จะแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น,ตัวละครและเกมออนไลน์ใน 3 ตัวแปร คือ

1. การควบคุมพื้นฐาน คือ การควบคุมในรายละเอียดต่างๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งของเกมออนไลน์ เช่น การใช้ Cut-Scence, การใช้ Dialogue Choice เป็นต้น ซึ่งการควบคุมพื้นฐานนี้จะถูกกำหนดขึ้นโดยผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละเกม

2. การกำหนดเป้าหมายในการเล่น เป้าหมายในการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ถือเป็นสิ่งหนึ่งที่จะช่วยลดความเป็นอิสระในการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นได้ ซึ่งเป้าหมายของการเล่นเกมนี้เองที่สามารถที่จะกำหนดรูปแบบและลักษณะของตัวละครของผู้เล่นได้ ว่าผู้เล่นที่ได้กำหนดเป้าหมายในการเล่นของตนไว้ในลักษณะหนึ่ง ก็ต้องเลือกที่จะกำหนดลักษณะ

ของตัวละครของตนให้เป็นไปตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ เช่น ถ้าต้องการที่จะพัฒนาตัวละครให้มีความสามารถที่สูงขึ้น ก็ต้องทำการเก็บเลเวลให้ตัวละครของตน เป็นต้น

3. การกำหนดสิ่งที่เป็นไปได้และสิ่งที่เป็นไปได้ไม่ในการเล่น ในการเล่นเกมออนไลน์ผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น เมื่อผู้เล่นพบเจอกับปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้เล่นจะมีกระบวนการคิดและพิจารณาว่าสิ่งใดที่ควรกำหนดให้ตัวละครของตนได้ปฏิบัติ หรือสิ่งใดที่ไม่สมควรให้ตัวละครของตนปฏิบัติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและความพร้อมของตัวละครแต่ละตัวละครของผู้เล่นเป็นหลัก ซึ่งสิ่งนี้ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนสามารถที่จะมีอิสระในการเลือกกำหนดว่าจะเลือกกำหนดหรือไม่กำหนดสิ่งใดตามความต้องการของตน ซึ่งสิ่งนี้เองที่สามารถเป็นตัวสร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นกับผู้เล่น, ตัวละครของผู้เล่นและตัวเกมออนไลน์ได้

นอกจากนี้ ในเรื่องคุณลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันของผู้เล่น เช่น เล่นเกมออนไลน์เพื่อเก็บเลเวลและต่อสู้เพื่อเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครของตน, เล่นเพื่อสำรวจ, ค้นหาสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์, เล่นเพื่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นหรือเล่นเพื่อให้มีระดับความสามารถที่เหนือผู้อื่นหรือเพื่อแข่งขันกับผู้อื่น ตัวแปรของการเล่นที่แตกต่างกันเหล่านี้จะสามารถทำให้ความสัมพันธ์ของตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์ มีลักษณะของความสัมพันธ์ที่แตกต่างกันด้วย

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น, ตัวละครและเกม

ปฏิสัมพันธ์ที่ผู้เล่นเกมออนไลน์มีต่อตัวละครในเกมออนไลน์ผ่านโลกของเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่นนั้นจะมีลักษณะที่เหมือนกับปฏิสัมพันธ์ที่ผู้เล่นมีต่อเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงไม่ว่าผู้เล่นต้องการที่จะแสดงพฤติกรรมใดๆ ออกมาในโลกของเกมออนไลน์ ผู้เล่นจำเป็นที่จะต้องแสดงปฏิสัมพันธ์ของตนต่อตัวละครของตนโดยผ่านสิ่งแวดล้อมในขณะนั้น ซึ่งก็คือโลกของเกมออนไลน์ที่ตัวละครของผู้เล่นได้ดำรงอยู่นั่นเอง เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออนไลน์จะเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น, ตัวละครและเกมออนไลน์ ขึ้นอยู่กับว่าปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากตัวแปรใด (ผู้เล่น, ตัวละครของผู้เล่นหรือตัวเกมออนไลน์) ซึ่งรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนี้จะเกิดขึ้นได้ใน 3 ลักษณะคือ 1. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม 2. ปฏิสัมพันธ์กับข้อมูล และ 3. ปฏิสัมพันธ์กับตัวละครของผู้เล่น

ข้อเสนอแนะการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ที่เล่นเกมออนไลน์อยู่ในเขต กรุงเทพฯ,ภูมิภาค หรือจากทั่วประเทศ
2. ควรศึกษาพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นออนไลน์ของผู้เล่นโดยการแบ่งช่วยอายุของผู้เล่น เช่น เด็ก วัยรุ่น หรือผู้ใหญ่
3. ควรศึกษาพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นออฟไลน์ ว่ามีความเหมือนและความแตกต่างกับพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นออนไลน์ในลักษณะใดบ้าง

ข้อจำกัดการวิจัย

1. เนื่องจากการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมสื่อสารในการเล่นออนไลน์” ได้ทำการศึกษาเฉพาะกลุ่มผู้เล่นที่เข้ามาเล่นเกมออนไลน์ตามสถานที่ให้เขาเล่นเกมออนไลน์ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ทำให้งานวิจัยไม่สามารถเป็นตัวแทนของผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ทั้งหมด โดยเป็นได้เพียงตัวอย่างของกลุ่มเป้าหมายที่เล่นเกมออนไลน์บริเวณที่ทำการศึกษานั้น
2. งานวิจัยชิ้นนี้ ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นออนไลน์ของผู้เล่นในช่วงปี 2550 และเนื่องจากรูปแบบของเกมออนไลน์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นงานวิจัยนี้จะอยู่บนพื้นฐานในรูปแบบของเกมออนไลน์ ณ ปัจจุบัน ในอนาคตเมื่อรูปแบบของเกมออนไลน์ได้พัฒนาและเปลี่ยนแปลงไป ผู้เล่นอาจต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นออนไลน์ให้สอดคล้องกับรูปแบบของเกมออนไลน์ในขณะนั้น
3. ผู้วิจัยใช้รูปแบบของการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม ในการค้นหาถึงตัวแปรที่ทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นออนไลน์ ซึ่งการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมของผู้วิจัยนี้ อาจทำให้ผู้วิจัยได้ตัวแปรที่ทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นออนไลน์ที่ไม่ถูกต้องหรือไม่ครบถ้วนกับความเป็นจริงได้