

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

นักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์กล่าวไว้ว่า เกม คือ ส่วนหนึ่งที่ชีวิตขาดไม่ได้ (อภิญาตันทวิวงศ์, 2545: 364-365) โดยอาจสังเกตได้จากมีหลักฐานข้อมูลทางโบราณคดีปรากฏร่องรอยของ “การละเล่น” อยู่บนผนังถ้ำและวัตถุทางวัฒนธรรมต่างๆ การเล่นเกมจึงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์มาตั้งแต่อดีตยุคแรกและอยู่คู่สังคมมนุษย์มาโดยตลอด ซึ่งการเล่นเกมทำหน้าที่เปรียบเสมือนกับศาสนาในสมัยก่อน และเนื้อหาเกมเปรียบเสมือนการประกอบพิธีกรรม เพราะเมื่อได้มีส่วนร่วมจะเกิดความหลงใหลและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของส่วนรมนั้น รวมทั้งเกิดความต้องการที่จะกระทำอีก ทำให้ความบันเทิงจากเกมในทุกยุคทุกสมัย มักมีลักษณะเป็นสากล สร้างผู้ชื่นชอบได้ รวมทั้งสร้างรสนิยมความบันเทิงเป็นโลกจินตนาการเหมือนกันทั่วโลกได้ สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นในระดับหนึ่งว่ามนุษย์ให้ความสำคัญต่อเรื่องกิจกรรมการเล่น เกม ขณะเดียวกันยังได้ชี้ให้เห็นถึงรูปแบบของเกมในสังคมมนุษย์ที่ต่างสถานที่และกาลเวลามีทั้งจุดร่วมและความแตกต่างไปตามบริบททางสังคมและเศรษฐกิจอย่างน่าสนใจ

Claud Levi-Strauss นักมานุษยวิทยาชาวฝรั่งเศส ได้แจกแจงถึงธรรมชาติของเกมไว้ว่า เกมเริ่มต้นจากการกำหนดบทบาทผู้เล่นให้มีสถานภาพที่เสมอภาค แต่จบลงในสภาพของความไม่เท่าเทียม โดยนำผู้เล่นไปสู่สถานภาพผู้ชนะและผู้แพ้ (John Fiske, 1992: 265) ขณะที่ขอบเขตของเกมในทางวิชาการ คือ มีจุดเริ่มต้นและจุดจบที่ชัดเจน และเป็นการเล่นภายใต้เงื่อนไขควบคุมจำนวนหนึ่งซึ่งเป็นเงื่อนไขที่จำกัดอิสระ โดยมุ่งใช้ความสามารถแสดงความเหนือกว่า เพื่อเอาชนะหรือแข่งขันบนเงื่อนไขข้อจำกัดต่างๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2545: 10-12)

สำหรับสังคมไทยซึ่งเป็นสังคมที่รักความสนุกสนานมีสีสัน การเล่นเกมนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นในวัฒนธรรมและเกมก็คือส่วนหนึ่งของการเล่น (Play) เพราะเรามักใช้คำว่า “เล่น” ควบคู่หรือนำหน้าคำว่า “เกม” เสมอ อิทธิพลความบันเทิงที่ได้จากการเล่นเกมในสังคมไทย คือ ความสนุกนั่นเอง

เมื่อศึกษาลักษณะและคุณค่าของการเล่นในสังคมไทยตั้งแต่ในอดีต เพื่อสะท้อนถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงสังคมที่ทำให้ความบันเทิงเปลี่ยนไป จากการเสวนาเรื่อง “การเล่นของเด็กไทยยุคไฮเทค” เมื่อปี 2537 (อาภรณ์ ปิยะเวช, 2538: 2-3) ได้สนับสนุนแนวความคิดนี้ไว้ว่าวิถีชีวิตของเด็กไทยสมัยก่อน เด็กจะมีโอกาสได้เล่นมากกว่าปัจจุบัน เพราะมีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยหลายประการ คือ สถานที่ในสมัยก่อน บ้านเรือนส่วนมากจะถูกปลูกให้มีได้ถูกสูง มีลานกว้าง เด็กสามารถเล่นกันได้ที่ได้ถูกหรือลานบ้าน เด็กจะอยู่ในวัยเดียวกันหรืออยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน ความใกล้ชิดและความสัมพันธ์ก็จะมีมาก ขณะที่เครื่องเล่นก็หาได้จากวัสดุธรรมชาติ เช่น ก้านกล้วย ฟาง เศษผ้า เป็นต้น ตัวอย่างรูปแบบการสื่อสารในอดีตที่ได้รับความนิยมซึ่งก่อให้เกิดการสื่อสารสัมพันธ์ (Interaction) ที่สร้างความสามัคคีในสังคมญาติพี่น้อง คือ การเล่นตุ๊กตา การเล่นนิทาน การปั้นดิน การเล่นหม้อข้าวหม้อแกง เป็นต้น

ขณะที่ลักษณะการเล่นในปัจจุบัน ภายหลังจากการพัฒนาไปสู่สังคมอุตสาหกรรม ส่งผลกระทบต่อการเล่นของเด็ก ได้แก่ สถานที่และเวลาเล่นของเด็กจะลดน้อยลง เพราะต้องเรียนและแข่งขันกันมาก รวมทั้งลักษณะการเล่นของเด็กจะขาดสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งในครอบครัวและเพื่อน ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า เมื่อสังคมเปลี่ยนแปลง การเล่นของเด็กก็เปลี่ยนแปลงไป สื่อมีอิทธิพลจนการเล่นเกมเพื่อความบันเทิงจากประสบการณ์ตรงกลายเป็น “การเล่นผ่านสื่อ”

ด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media) หรือ “สื่อเกม” ก็ได้กลายมาเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องด้วยเป็นสื่อที่ให้ทั้งภาพและเสียงที่สมจริง สามารถนำเสนอสาระและความบันเทิงต่างๆควบคู่ไปในเวลาเดียวกัน ซึ่งมีการพัฒนาทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนมีบทบาทที่ทวีความสำคัญมากขึ้นทุกขณะ

เป็นที่ทราบกันอยู่แล้วว่า รูปแบบของเกมนั้นเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย จากเกมที่เป็นการเล่นพื้นบ้านทั่วไป พัฒนาเป็นเกมอิเล็กทรอนิกส์ และในปัจจุบันก็เป็นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยเกมออนไลน์เข้ามาในไทยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา ความเป็นมาของเกมในยุคแรกๆ จะเป็นการสร้างโปรแกรมการทำงานทางด้านคอมพิวเตอร์แบบง่ายๆ เริ่มจากเกมเป็นตัวหนังสือ จากนั้นก็เป็นเกมง่ายๆ มีการเคลื่อนไหวเป็นลักษณะลูกบอลวิ่งไปวิ่งมาซ้ายขวา ผู้เล่นเพียงแค่คอยใช้บล็อกกันไม่ให้ลูกบอลผ่านเข้ามาในช่องเขตแดนของตนเท่านั้น มีเพียงสี่ขาวดำไม่เหมือนจริงและมีข้อจำกัดด้านกราฟฟิก ต่อมาได้มีการพัฒนาคิดค้นเกมใหม่ที่หลากหลายมีการนำกราฟฟิกมาใช้ทำให้เกิดภาพสามมิติ มีการเคลื่อนไหวที่ละเอียดอ่อน มีสีสันสวยงาม รวมทั้งมีการดัดแปลงนำเนื้อหาภาพยนตร์ การ์ตูน เรื่องราวของบุคคล และเกมกีฬาต่างๆ ที่ได้รับความนิยมมา

สร้างเกมออนไลน์จึงมีหลายประเภทด้วยกันทั้งที่เป็นเรื่องราวการต่อสู้ เกมที่มีสงครามเข้ามาเกี่ยวข้อง เกมตอบคำถาม เกมอักษรไขว้ (Crossword) เกมแฟนตาซี เกมไฟ้ เกมต่อสู้ ซึ่งมีหลายเว็บไซต์ที่มีเกมออนไลน์ให้เล่น

ตาราง 1.1 แสดงความแตกต่างเปรียบเทียบระหว่างการเล่นในแต่ละช่วงเวลา

| การเล่น | ยุคการละเล่น | ยุค GAME | ยุค GAMEONLINE |
|------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|
| ลักษณะเครื่องเล่น | สิ่งประดิษฐ์ | Technology | Internet |
| ตัวอย่างเครื่องเล่น | โดดียง,หมากเก็บ | Counter-Strike | Ragnarok |
| การสร้าง ประสบการณ์ | ประสบการณ์จริง | ประสบการณ์ผ่าน สื่อ | ประสบการณ์ผ่านสื่อ |
| Time and space | Limit in time Limit in space | Unlimit in time Limit in space | Unlimit in time Unlimit in space |
| จำนวนผู้เล่น | เล่นหลายคน | เล่นคนเดียว | เล่นหลายคน |
| การเผชิญหน้า | เผชิญหน้ากัน | ไม่เผชิญหน้า | ไม่เผชิญหน้า |
| การสนทนา | สนทนาจริง | ไม่มีการสนทนา | ผ่านเครือข่าย |
| ชนชั้น/กลุ่ม | เฉพาะชนชั้น/กลุ่ม | หลายชนชั้น/กลุ่ม | หลายชนชั้น/กลุ่ม |

เกมออนไลน์ คือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่งที่พัฒนามาจากเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง และต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่านเซิร์ฟเวอร์ (Server) โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ ผู้เล่นเกมแต่ละคนสามารถสื่อสารกัน ได้ตลอดเวลาทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะใช้เป็นสิ่งที่แสดงรายละเอียด, เนื้อหาและเรื่องราวในเกมออนไลน์ และด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าอย่างมาก จึงทำให้เกิดการพัฒนากระบวนการสื่อสาร การไหลของข่าวสารในการสื่อสารในเกมออนไลน์นั้นจึงเป็นไปในหลายๆ รูปแบบ ทั้งการสื่อสารระหว่างบุคคล, การสื่อสารแบบกลุ่มหรือการสื่อสารแบบการ

สื่อสารมวลชน ยกตัวอย่างเช่น การติดต่อแลกเปลี่ยนสิ่งของ การร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุภารกิจที่ เกมออนไลน์ได้ตั้งไว้ เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า มีผู้ให้ความหมายของเกมออนไลน์ไว้ไม่มากนัก อาทิ (ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล, 2547: 18)

1. นิตยสาร Gamer Extreme ได้ให้คำจำกัดความเกมออนไลน์ว่าเป็น เกมที่มีการ เล่นแบบมัลติเพลย์เยอร์ในรูปแบบที่ไม่จำกัดจำนวน หรือมีผู้เล่นเป็นจำนวนมากมาเล่นเกมและอยู่ในโลกของเกมนั้นๆ

2. บริษัท อินเทอร์เน็ตชั้นนำ ดาต้า คอร์ปอเรชั่น (ไอซีดี) ได้ให้คำจำกัดความว่า เกมออนไลน์คือ เกมที่เล่นทางอินเทอร์เน็ต โดยไม่จำกัดการติดตั้งซอฟต์แวร์ว่าจะมีหรือไม่ก็ได้และไม่จำกัดรูปแบบที่รองรับระบบปฏิบัติการซึ่งจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นหรือไม่ก็ได้

จากนิยามข้างต้นจึงสรุปได้ว่า เกมออนไลน์เป็นซอฟต์แวร์แอปพลิเคชันอย่างหนึ่งโดย จะต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ซึ่งอาจใช้อุปกรณ์ในการเข้าไปเล่นได้หลายช่องทาง เช่น คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะและพกพา,PDA,PALM,โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

เรื่องราวและเนื้อหาในเกมออนไลน์ (Theme) สามารถแบ่งออกได้เป็น 7 ชนิดคือ (ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล, 2547: 24)

1. เกมแอ็คชั่น (Action Game) เป็นเกมที่มีเนื้อหาด้านการต่อสู้
2. เกมแสดงบทบาท (Role Playing Game) เป็นเกมที่มีตัวละครและเนื้อเรื่องที่ ทำให้ผู้เล่นต้องสวมบทบาท จะมีพัฒนาการด้านความสามารถเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเอาชนะ
3. เกมยิง (Shooting Game) เป็นเกมในลักษณะของการขับเครื่องบินหรือรถถังที่ เน้นการยิงเป็นส่วนใหญ่
4. เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเล่นตามเนื้อเรื่องที่ จะต้องเข้าไปผจญภัยในสถานการณ์ต่างๆ ที่โปรแกรมกำหนด ตัวเอกของเรื่องจะพัฒนาตนเอง ไม่ได้เพียงแค่ต้องพยายามหาเงื่อนงำและกฎของการเอาชนะเกม

5. เกมจำลองสถานการณ์ (Stimulation Game) เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ มารวมกันหลายรูปแบบ ผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาในการวางแผนและการแก้ไขปัญหาต่างๆ ในแต่ละขั้นตอน

6. เกมกีฬา (Sports Game) เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ

7. เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการแก้ปัญหาและปริศนา ของเกม

เกมออนไลน์ในช่วงแรกจะเป็นเกมจำพวกเกมการ์ด, เกมไฟต์ต่างๆหรือเกมหมากรุก เป็นต้น ซึ่งอาจเรียกว่าเว็บเกม (Web Game) ก็ได้เพราะเนื่องจากจะต้องเล่นบนเว็บเพจ (Web Page) เท่านั้น ต่อมาก็เริ่มมีการพัฒนามาเป็นเกมที่เรียกว่า เกมในระบบเครือข่ายที่มีผู้เล่นจำนวนมาก (MMOG = Massive Multi-Player Online Game) ซึ่งมีทั้งที่เป็นแบบเกมต่อสู้ที่เรียกว่า เกมต่อสู้ในระบบเครือข่ายที่มีผู้เล่นจำนวนมาก (MMOA = Massive Multi-Player Action Game) แต่ที่นิยมก็คือ เกมสวมบทบาทในระบบเครือข่ายที่มีผู้เล่นจำนวนมาก (MMORPG = Massive Multi-Player Online Roll Playing Game) ได้แก่ Ragnarok, Yulgang, Pangya, Granada Espada (GE) เป็นต้น เกมออนไลน์ถือเป็นสื่อบันเทิงยุคใหม่อย่างหนึ่งและมีคำกล่าวว่าเป็นช่องทางที่ช่วยเพิ่มจินตนาการที่ดีที่สุดในปัจจุบัน เกมออนไลน์นับว่าเป็นสื่อยอดนิยมของเยาวชนในปัจจุบันเพราะเกมออนไลน์สามารถพัฒนาและเพิ่มความสุขสนุกสนานได้มากยิ่งขึ้นกว่าการเล่นเกมในอดีต เป็นรูปแบบเกมที่มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น จนทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนว่าเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกม ทั้งยังเป็นสื่อในรูปแบบ 2 ทิศทางที่จะมีปฏิกริยาโต้ตอบระหว่างผู้รับและผู้ส่งสารเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา กล่าวคือ นอกจากผู้เล่นจะได้รับความบันเทิงแล้ว การได้ผจญภัยไปกับเนื้อหาของโลกแฟนตาซีก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความเพลิดเพลิน ถึงแม้จะมีการกล่าวถึงข้อเสียที่เกิดปัญหาขึ้นในสังคมบ้างก็ตาม

1.1.1 การเข้ามาของเกมออนไลน์ในประเทศไทย

จริงๆ แล้วเกมออนไลน์มีเล่นกันทั่วโลกนานแล้ว แต่ยังเป็นเรื่องใหม่สำหรับประเทศไทย เนื่องจากราคาของอุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและค่าบริการอินเทอร์เน็ตนั้นมีอัตราค่าใช้จ่ายที่สูงมาก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าในยุคแรกๆ นั้นจะเป็นเกมออนไลน์ประเภทเว็บเกมเสียมากกว่า จนกระทั่งมีอัตราใช้อินเทอร์เน็ตที่สูงขึ้น เกมออนไลน์จึงเริ่มเข้ามาแพร่หลายในเมืองไทยมากขึ้น

ทั้งนี้เกมออนไลน์ที่แพร่หลายเป็นอย่างมากในไทยมักจะเป็นเกมประเภท MMORPG แทบทั้งสิ้น เกมออนไลน์ที่เข้าตั้ง เซิร์ฟเวอร์เป็นเกมแรกในประเทศไทยคือเกม King of Kings ของบริษัท JustSunday Cybernation เป็นผู้นำเข้า

หลังจากนั้นเกม "แรรีคนาร็อค" ก็เข้ามาทำการตลาดในประเทศไทยโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (Asiasoft Corporation Public Company Limited.) เป็นผู้ซื้อลิขสิทธิ์มาจากประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งเกมแรรีคนาร็อคนี้เองเป็นเกมที่ทำให้กระแสการเล่นเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากในประเทศไทย ทำให้ทางผู้ให้บริการต้องเพิ่มจำนวนเซิร์ฟเวอร์อยู่ตลอด เพื่อรองรับผู้ใช้บริการที่เพิ่มขึ้น จากความสำเร็จของเกมแรรีคนาร็อคนี้เอง ทำให้ตลาดเกมออนไลน์เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงทำให้มีผู้ประกอบการรายอื่นๆ พยายามนำเข้าเกมออนไลน์เข้ามาเปิดให้บริการในไทยเพิ่มขึ้น ซึ่งในปัจจุบันกระแสความนิยมเล่นเกมแรรีคนาร็อคได้ลดน้อยลงไปมาก ทั้งนี้เพราะได้มีเทคโนโลยีใหม่ๆ ในเกมออนไลน์ที่ถูกสร้างสรรค์ออกมาอย่างมากมาย ทำให้เกมออนไลน์ใหม่ๆ ที่ออกมา ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น (www.netgamecr.com) และรวบรวมจากอินเทอร์เน็ตถึงเดือนมกราคม 2551

ตารางที่ 1.2 แสดงรายชื่อบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์
และรายชื่อเกมออนไลน์ที่มีอยู่ในประเทศไทย

| ลำดับ | บริษัท | เก็บค่าบริการ (Air time) | เล่นฟรี – จำนวนไอเทม ในเกม (Free play) |
|-------|--|---|---|
| 1 | เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) | แร็คนาร์โรค(Ragnarok) ทีเอส ออนไลน์ (TS) | แร็คนาร์โรค (Free Life) |
| 2 | | | เมเปิ้ล สตอรี่ (Maple Story) โยวกัง (Yulgang) ออดิชั่น (Audition) เกรนาโด เอสปาด้า (GE) คาบาล ออนไลน์ (Cabal Online) |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | เกมเวิร์ล | | แล็กแฮม (Laghaim) |
| 9 | | | ต็อกส์คลับ (Toks Club) |
| 10 | | | ลาส ชาออส (Last Chaos) |
| 11 | ลิเบอร์ต้า | | ข่าน (Khan) |
| 12 | อินิที ดีจิตอล | | ฟลายฟอร์ฟัน (Fly For Fun) |
| 13 | | | ปังย่า (Pangya) |
| 14 | | | โยวเกิร์ตติง (Yogurting) |
| 15 | | | รีเบิร์ด (Rebirth) |
| 16 | | | ปุกกา ออนไลน์ (Pucca Online) |
| 17 | ดีจิตราฟท์ | | เก็ตแอมป์ (GetAmped) |
| 18 | | | อาร์คาน่า แอดวานซ์ (Arcana Advance) |
| 19 | ฟันบ็อกซ์ | | ซีล ออนไลน์ (Seal Online) |
| 20 | | | สามก๊ก ออนไลน์ |
| 21 | | | หวงอี้ ออนไลน์ (HY Online) |
| 22 | โอริออน | | โอ ทู แจม (O2 Jam) |
| 23 | ซินเซีย เอ็ดดูเทนเมนท์ | | แรน ออนไลน์ (Ran Online) |

| ลำดับ | บริษัท | เก็บค่าบริการ (Air Time) | เล่นฟรี – จำหน่ายไอเทม ในเกม (Free Play) |
|-------|----------------------------------|-----------------------------|---|
| 24 | จาย่า ซ็อฟท์ วิชั่น | | ดาร์ค สตอรี (Dark Story) |
| 25 | | | ลูน่า ออนไลน์ (Luna Online) |
| 26 | ทรู ดิจิตอล เอนเตอร์ เทนเมนท์ | | สเปเชียล ฟอर्स (Special Force) |
| 27 | | | ฮิปสตรีท (Hip stret) |
| 28 | เอ็นซีทรู | ลินเนจ 2 (Lineage II) | |
| 29 | ทะยาน | วีซี ออนไลน์ (VC Online) | |
| 30 | ซิลเวอร์ คอยน์ | | ทริคสเตอร์(Tricker Online) |
| 31 | | | 16 Pounds |
| 32 | วินเนอร์ ออนไลน์ | | Super Dance Online |
| 33 | | | อาร์ วาย แอล (R.Y.L.) |
| 34 | | | ไพเรต คิง ออนไลน์ (Pirate King Online) |
| 35 | | | ซีเครท ออนไลน์ (Secret Online) |
| 36 | | | วอเตอร์ มาร์จิน ออนไลน์ (Water Margin Online) |
| 37 | | | เครซี่ ชูตเตอร์ ออนไลน์ (Crazy Shooter Online) |
| 38 | วันเน็ต | | อีมีล โครนิเคิล ออนไลน์ (Emil Chronicle Online) |
| 39 | ดี บัสส์ | | โปรเจ็ค วัน (Project One) |
| 40 | ไกลเด็น ซอฟท์ | | ดรีม ออฟ มิลเลอร์ ออนไลน์ (Dream of Mirror Online) |
| 41 | คิวบิเน็ต อินเตอร์ แอ็คทีฟ | | เพอร์เฟ็ค เวิร์ล ออนไลน์ (Perfect World Online) |

โดยในช่วงเวลา 3 ปีที่ผ่านมา สังคมเกมออนไลน์ในประเทศไทย เป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้ผู้เข้ามาใช้บริการกว่า 80% หรือมากกว่านั้นเข้ามาเล่นเกมออนไลน์ ปัจจุบันข้อมูลพื้นฐานที่สำรวจพบว่า ในประเทศไทยมีร้านให้บริการเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตอยู่ราว 1,500 แห่งแล้ว นอกจากนี้เรื่องเกมออนไลน์ยังพบข้อมูลจากสื่ออื่นๆ เช่น หนังสือหรือนิตยสารเกมออนไลน์ที่มีการวางจำหน่ายอยู่ตามแผงหนังสือ และเว็บไซต์ของไทยที่เกี่ยวข้องกว่า 50 เว็บไซต์ ซึ่งนอกจากเป็นแหล่งรวบรวมเกมออนไลน์ประเภทต่างๆ และรวบรวมเกมเก่าๆ ยังเป็นแหล่งพบปะสังสรรค์, พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อมูลของนักเล่นเกมออนไลน์ มีการแนะนำเกมและแข่งขันเพื่อชิงรางวัล, ดาวน์โหลดเกม มีคู่มือเทคนิควิธีการเล่น กฎระเบียบ ข้อบังคับและมารยาทในการเล่น เกม, การลงทะเบียนเล่นเกม, นโยบายพิเศษเฉพาะบริษัทเจ้าของเกม, บริการเว็บบอร์ดถาม-ตอบ ปัญหา และซื้อขาย-ของในเกม, ข่าวสารประชาสัมพันธ์, วอลเปเปอร์, ส่งอีการ์ด และเชื่อมโยงเว็บไซต์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (<http://www.midnightuniv.org>)

1.1.2 ตัวอย่างเกมออนไลน์

ตัวอย่างเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในสังคมไทยในปัจจุบันก็คือเกม“กรานา-ได้ เอสปาด้า” (Granada Espada-GE) ที่มีต้นกำเนิดหรือแบบฉบับอยู่ที่ประเทศเกาหลี จากนั้นก็แพร่หลายไปยังประเทศต่างๆ ในทวีปเอเชีย อาทิเช่น จีน ญี่ปุ่น ไต้หวัน เป็นต้น เปิดตัวครั้งแรกในไทยในปี 2549 เป็นเกมที่ได้รับความนิยมสูงสุดในไทยช่วงปี 2549 จนกระทั่งปัจจุบัน

1.1.2.1 ความเป็นมาของเกมออนไลน์ “กรานาได้ เอสปาด้า” (Granada Espada)

เกมออนไลน์ “กรานาได้ เอสปาด้า” (Granada Espada = GE) เป็นเกมออนไลน์ที่ถูกสร้างขึ้นโดย คิม ฮัก ยู (Kim Hak-Kyu) คนเดียวกับผู้สร้างเกมแร็คนาร็อค ที่เคยสร้างตำนานในวงการเกมออนไลน์ในเมืองไทยมาแล้ว GE เป็นเกมออนไลน์แนว MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) ที่สร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้แก่วงการเกมอย่างมาก โดยมีการใช้ระบบที่เรียกว่า “MCC” (Multi Character Control) ช่วยให้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครในเกมออนไลน์ได้ครั้งละ 3 ตัวในเวลาเดียวกัน เป็นการรวมตัวของตัวละครที่หลากหลายให้กลายเป็นทีมเดียวกัน ซึ่งแต่ละทีม สามารถมีตัวละครที่มีคุณสมบัติและความสามารถที่แตกต่างกันได้อย่างไม่จำกัด เพื่อเสริมความสามารถซึ่งกันและกัน ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นตัวละครเพื่อเข้าทีมที่เหมาะสม ได้ตามความต้องการของตนเองหรือเหมาะสมกับความสามารถที่ตัวละครนั้นๆ มี

ได้ รวมถึงยังมีระบบครอบครัว (Barrack Mode) ที่ผู้เล่นสามารถมีตัวละครใน "ครอบครัว" ได้ถึง 36 ตัว โดยผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครเพื่อนำมาจัดทีมของตนเองได้ตามความต้องการ ซึ่งตัวละครทุกตัวในครอบครัวจะมีชื่อและ "นามสกุล" หรือ "Family Name" เดียวกัน

นอกจากนี้ในเกม GE ยังมีระบบที่เรียกว่า "Companion System" คือการนำ NPC (Non-Player Character) มาเข้าร่วมปาร์ตี้ (ร่วมเป็นฝ่ายเดียวกับตน) ได้ คือนอกจากตัวละครที่ผู้เล่นสร้างขึ้นเองแล้ว ผู้เล่นยังสามารถชวน NPC ที่พบระหว่างการผจญภัยต่างๆ เข้าร่วมเป็นครอบครัวเดียวกันได้ด้วย ซึ่ง NPC ต่างๆ ที่สามารถชวนเข้าร่วมปาร์ตี้ได้นั้น จะมีทั้งรูปร่างและความสามารถที่แตกต่างกันออกไป โดยตัวละครเหล่านี้ จะสามารถควบคุม, ปรับเลเวลและมีจุดเด่นกับทักษะ (Skill) พิเศษต่างๆ เช่นเดียวกับกับตัวละครหลักที่มีอยู่ด้วย ซึ่ง NPC แต่ละตัว ก็ต้องการเงื่อนไขพิเศษบางอย่าง เพื่อที่จะยอมเข้าร่วมปาร์ตี้ด้วย เช่น การทำควอส หรือ ใช้เงินภายในเกม (เงินวิช = Vis Money) หรือเงินจริง (เงินแคช = Cash Money) ซ้อมมาก็ได้

จุดเด่นอีกประการหนึ่งของเกม GE ก็คือ การนำคอนเซ็ปต์ (Concept) เรื่อง "สแตนท์" (Stance System) มาใช้ในเกมอีกด้วย คอนเซ็ปต์ของสแตนท์ คือ เมื่อผู้เล่นใช้อาวุธชนิดหนึ่งๆ ในเกม และหากมีสแตนท์ที่แตกต่างไป ก็จะมีผลในการต่อสู้ที่แตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น คุณสามารถที่จะเลือกยิงปืนไรเฟิลรัวๆ อย่างรวดเร็วได้ แต่อาจไม่แม่นยำมากนัก หรือเลือกที่จะยิงช้าหนอย แต่มีความแม่นยำสูงขึ้น ซึ่งลักษณะต่างๆ นี้ แตกต่างกันไปในแต่ละสแตนท์ ทำให้ผู้เล่น สามารถที่จะเลือกสไตล์การเล่นได้หลากหลาย รวมทั้งพลิกแพลงได้ตามสถานการณ์ สแตนท์เป็นโหมด การประลองต่อสู้ ชนิดหนึ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงและสามารถอัปเลเวลได้ เมื่อเกิดการอัปเลเวลแล้วก็จะมีผลแสดงออกในเรื่อง "สกิล" (Skill) ต่างๆ ที่แตกต่างกันออกไป ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ สแตนท์ที่เหมาะสมกับตัวเอง เพื่อให้สามารถเล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นได้ เป็นการฉีกกฎเกณฑ์ ข้อจำกัดเดิมๆ ที่เคยมีอยู่ในเกมออนไลน์

เนื้อหา, ฉากและสถานที่ต่างๆ ในเกม GE จะอิงเรื่องราวประวัติศาสตร์ยุคศตวรรษที่ 17 ของยุโรป โดยเฉพาะการกล่าวถึงดินแดนใหม่ ที่เต็มไปด้วยการผจญภัย การค้นหา และการต่อต้านผู้รบกวนต่างๆ เป็นต้น เกมใช้เทคโนโลยี 3 มิติที่ล้ำสมัย การแสดงออกของภาพตัวละครทุกตัวในเกมใช้โพลีกอน (polygon) สูงถึง 6 – 7 เมตร ดังนั้น ภาพของตัวละครจึงมีความละเอียดเป็นอย่างยิ่ง อาทิเช่น แถบลายทองบนเสื้อผ้าชุดแต่งกาย และเครื่องประดับต่างๆ จะมีลักษณะเปลี่ยนแปลงไปตามระดับของมุมมองต่างๆ ผู้เล่นจะได้เห็นแสง(สะท้อน)จากเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายต่างๆ ในมุมมองที่แตกต่างกันออกไป

สำหรับงานด้านการออกแบบภาพและฉากในเกม GE นั้น ผู้ผลิตได้ไปเก็บภาพ ณ สถานที่จริงในยุโรป โดยภาพจากสถานที่จริงดังกล่าว นำมาเป็นพื้นฐานในการ ออกแบบภาพในเกม โดยภาพอาคารสิ่งก่อสร้าง ชุดเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับตกแต่ง ตลอดจนข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ในเกมGE ก็มีสไตล์แบบยุโรป เมื่อความลงตัวที่สมบูรณแบบประกอบเข้ากับเทคนิคพิเศษของภาพคล้ายสีน้ำมัน จึงทำให้ภาพในเกมสามารถสะท้อนออกได้ถึงความรู้สึก สุนทรีย์ทางศิลปะ เป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการสร้างสรรคสถานที่ และ บรรยากาศต่างๆในเกม ให้มีกลิ่นอายของ สถาปัตยกรรมแนวบาโรค (Baroque) ฉากและสถานที่ต่างๆ ในเกม ถูกจัดให้มีดนตรีหลักและดนตรีประกอบที่แตกต่างกันออกไป และดนตรีเหล่านี้ ยังได้รับการสรรคสร้างจากนักประพันธ์เพลงผู้มีชื่อเสียง และมีความไพเราะเป็นอย่างยิ่งอีกด้วย ในด้าน Sound Effect ยังแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจและความเอาใจใส่ในรายละเอียด ของทีมงานผู้ผลิตเป็นอย่างยิ่ง อาทิเช่น ขณะที่ตัวละครเดินอยู่บนทางที่ทำจากไม้กระดาน ผู้เล่นจะได้ยินเสียงตึกๆ หากเดินบนพรม ก็จะมีเสียงเบาๆ จากการเหยียบพรม หรือแม้กระทั่ง เมื่อตัวละครเดินเข้าใกล้ หรือห่างออกไกลจากสถานที่หนึ่งๆ ดังเช่น หอระฆัง หอนาฬิกา ก็จะได้ยินเสียงในระดับและความเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างกันออกไปด้วย

GE ไม่เพียงแต่มีภาพ,ระบบเกมและดนตรี ภายในเกมที่มีความโดดเด่น ล้ำหน้า เกมออนไลน์ 3 มิติอื่นๆในปัจจุบันแล้ว ตัวเกมเองยังได้สร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้แก่วงการเกมออนไลน์อีกด้วย เพียงครั้งแรกที่ทำการเปิดให้ทดลองเล่น (Close Beta) เกมGE ก็ได้สร้างกระแสความฮือฮาอย่างมากให้แก่วงการเกมในเกาหลีใต้ เป็นผลงานเกมที่เป็นจุดเริ่มต้นของการเปิดยุคสมัยใหม่ จนได้รับการขนานนามว่าเกมออนไลน์ที่ยิ่งใหญ่และโดดเด่นที่สุดแห่งปี 2005 รวมทั้งเป็นเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นรอคอยมากที่สุดเป็นอันดับ 1 ประจำปี 2005 ของประเทศเกาหลีใต้ (<http://www.ge.asiasoft.co.th>)

1.1.2.2 การเข้ามาของ "GE" ในประเทศไทย

สำหรับประเทศไทย บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (Asiasoft Corporation Public Company Limited.) ได้รับลิขสิทธิ์จากบริษัท HanbitSoft Inc. ให้เปิดเซิร์ฟเวอร์ในประเทศไทย เพื่อให้บริการกับนักเล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทย พร้อมทั้งมีการปรับปรุงรูปแบบของเกมให้เป็นภาษาไทยทั้งในส่วนข้อความและในส่วนของเสียงของตัวละคร(เป็นเกมออนไลน์เพียงเกมเดียวของไทย ที่มีเสียงของตัวละครเป็นเสียงภาษาไทย) โดยบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เป็นผู้ดำเนินการด้านการประชาสัมพันธ์และการตลาด พร้อม

ทั้งได้ทำการเปิดตัวเกมออนไลน์ “กรานาโต้ เอสปาด้า” อย่างเป็นทางการขึ้นในวันที่ 9 ตุลาคม 2549 ณ อินฟินิตี้ พารากอน ซีเนเพล็กซ์ ชั้น 5 สยามพารากอน

1.1.2.3 รูปแบบและวิธีการเล่นเกมออนไลน์ “GE”

เกมออนไลน์ GE เป็นเกมแนวเกมสวมบทบาทในระบบเครือข่ายที่มีผู้เล่นจำนวนมาก (MMORPG = Massive Multi-Player Online Roll Playing Game) (<http://www.wikipedia.org>) เป็นเกมที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ผู้เล่นแต่ละคนสามารถผจญภัยท่องไปในดินแดนต่างๆ และจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลกนั้นด้วย เช่น เกม World of Warcraft, แร็คนาร์โรค เป็นต้น เกมออนไลน์แนว MMORPG เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องราวแฟนตาซีที่เกมได้กำหนดความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละตัวไว้ให้ดำเนินไปตามโครงเรื่อง เกมออนไลน์แนว MMORPG นี้สามารถแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นขณะเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ ในขั้นตอนของเนื้อหา เรื่องราว การพัฒนาตัวละครนั้น เกมออนไลน์แนว MMORPG เน้นที่จะให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้เพื่อที่จะสามารถพัฒนาตัวละครให้มีความสามารถที่เพิ่มมากขึ้นร่วมกันได้ สำหรับการเล่นเกมนี้ผู้เล่นจะต้องเข้าเล่นเกมผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยทำการเชื่อมต่อไปยังแม่ข่าย (เซิร์ฟเวอร์) ของเกมออนไลน์ GE สำหรับเครื่องแม่ข่ายของเกมออนไลน์ GE ในประเทศไทยในปัจจุบัน ได้เปิดให้บริการกับผู้เล่นอยู่ 3 แม่ข่าย คือ

1. แม่ข่าย “อันโดรเมด้า” (Andromeda Server)
2. แม่ข่าย “ดราโก้” (Drago Server)
3. แม่ข่าย “โคโรน่า” (Corona Server)

ในการเล่นเกมออนไลน์ GE เริ่มแรก ผู้เล่นจะต้องลงทะเบียนเพื่อขอ ID และ Password ในการเล่นเกม จาก <http://ge.asiasoft.co.th/> เมื่อผู้เล่นได้สมัครเข้าเล่นเกมเรียบร้อยแล้วก็จะสามารถเข้าเล่นเกมออนไลน์ GE ได้ทันที

ภาพที่ 1.1 แสดงการสมัครเล่นเกมออนไลน์ GE



ภาพที่ 1.2 แสดงการเลือกคอสและการเลือกเซิร์ฟเวอร์ เพื่อเข้าสู่เกมออนไลน์ GE



โดยเนื้อหาแล้ว เกมออนไลน์ที่มีอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบัน เนื้อหาสาระของเกมยังไม่ใช้เป็นประเด็นสำคัญ ถึงแม้ว่าจะมีการเรียกร้องให้มีการจำกัดอายุหรือจัดเรตติ้ง แต่ปัญหาของเกมออนไลน์ คือเล่นแล้วติด เล่นแล้วไม่ยอมเลิก เสียค่าใช้จ่ายสูง ทั้งค่าอินเทอร์เน็ต และชั่วโมงเล่นเกม (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ สํารวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 20,000 ราย พบว่า ปี 2546 จำนวนผู้เล่นเกมมีเพิ่มมากขึ้นและส่วนใหญ่อายุระหว่าง 10-14 ปี แต่ละคนต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมตกเดือนละกว่า 2,500 บาท โดยเฉลี่ยใช้เวลาออนไลน์สัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง แต่ประมาณร้อยละ 15 ออนไลน์นานมากกว่าสัปดาห์ละ 20 ชั่วโมง ซึ่งถือว่าใช้เวลาสูงมากในกลุ่มผู้เล่นออนไลน์อายุต่ำกว่า 20 ปี กิจกรรมออนไลน์ 3 อันดับแรก คือ ค้นหาข้อมูล อีเมลล์และเล่นเกม โดยกลุ่มที่ออนไลน์นานๆ มากกว่า 20 ชั่วโมง ก็คือการเข้าไปเล่นเกม ปัจจุบันมีเว็บเกมออนไลน์กว่า 10 ล้านเว็บที่สืบค้นได้จาก Google และการเล่นนานเกินไปทำให้เสียสุขภาพ และการเรียน มีผลกระทบกับพฤติกรรม และทางด้านจิตวิทยา ซึ่งกลุ่มที่มีทัศนคติด้านลบต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะพ่อแม่ของเด็กที่ติดเล่นเกมออนไลน์งอมแงม และบุคคลที่พันวัยเด็กและเยาวชนแต่ไม่ค่อยได้สัมผัสตัวเกมออนไลน์มากนัก

1.1.3 ระดับของผู้เล่นเกมออนไลน์ (วัดจากพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์) (<http://www.game-research.com>)

1. ผู้เล่นใหม่ (Newcomers) เป็นผู้เล่นที่เพิ่งเข้ามาเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นกลุ่มนี้จะมีลักษณะที่แตกต่างกันมาก

2. เล่นเพื่อฆ่าเวลา (Time Killers) เป็นผู้เล่นที่เข้ามาเล่นเกมออนไลน์ไม่บ่อยนัก และจะใช้เวลาในการเล่นไม่มากนัก

3. เล่นเพื่อสังคม (Social Platers) เป็นผู้เล่นที่เข้ามาเล่นเกมออนไลน์เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

4. เล่นเพื่อความกระตือรือร้น (Enthusiasts) เป็นผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะที่แตกต่างกันในหลายๆ เกม โดยไม่ยึดติดกับเกมออนไลน์เพียงเกมใดเกมหนึ่ง

5. เล่นเพื่อความจงรักภักดี (Devotees) เป็นผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์อย่างสม่ำเสมอและเล่นเป็นระยะเวลาเวลานาน โดยส่วนใหญ่จะเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นเรื่องราว ทั้งนี้เพื่อที่จะสามารถสร้างตัวตนของตนให้กับตัวละครในเกมออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่อง

6. เล่นอย่างมืออาชีพ (The Professionals) เป็นผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์เพื่อรักษาความสามารถในทักษะของการเล่นเกม รวมถึงเล่นเกมออนไลน์เพื่อการแข่งขันเป็นสำคัญ

1.1.4 เกมออนไลน์ : ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย

เกมออนไลน์ถือว่าเป็นสื่อที่สามารถทำหน้าที่แพร่กระจายวัฒนธรรมได้อย่างมีพลังมหาศาล ตัวละครในเกม เสียงดนตรีในเกมออนไลน์เป็นภาษาที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ทั่วโลกสามารถทำความเข้าใจได้ตรงกันและแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวาง จึงถือว่าเกมออนไลน์เป็น "สื่อ" ชนิดหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสารของเยาวชนที่เลือกเล่นเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างมาก อีกทั้งเกมออนไลน์ยังสามารถดำเนินการเล่นเกมได้ครั้งละหลายๆ คนในเวลาเดียวกัน ผู้เล่นแต่ละคนจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอยู่ตลอดเวลา มีความจำเป็นที่จะต้องแลกเปลี่ยนข้อมูลสื่อสารกัน เพื่อให้เนื้อหาในเกมพัฒนาต่อไป รูปแบบการสื่อสารที่ใช้ในเกมออนไลน์ในปัจจุบันนั้นมีหลายรูปแบบ สังคมของเกมออนไลน์ก็เปรียบเสมือนกับสังคมปัจจุบันที่ประชาชนอาศัยอยู่ เพียงแต่เป็นการแทนที่โดยใช้ตัวละครและเนื้อหาของเกมเป็นตัวดำเนินเรื่องนั่นเอง

เมื่อชุมชนเกมออนไลน์ขยายตัว จุดขายของเกมคือ การสร้างความเสมือนจริงและดึงดูดผู้เล่นเข้าไปมีส่วนร่วมในเกมหรือเข้าไปอยู่ในเกมให้มากที่สุด ในแง่มุมทางสังคม เกมออนไลน์ได้นำไปสู่โอกาสที่มนุษย์จะสร้างชุมชนใหม่ขึ้นระหว่างกัน ชุมชนที่เกิดขึ้นมีจำนวนมหาศาลโดยไม่อาจนับจำนวนได้ และมีความแนบแน่นทางจิตใจระหว่างกัน เพราะมีศูนย์กลางแห่งจิตใจที่เป็นหนึ่งเดียวก็คือเกมออนไลน์ที่ตนลุ่มหลง โดยจะสร้างอาณาจักรทางความคิดผ่านตำนานหรือเรื่องราวเบื้องหลังของเกมที่มีลักษณะเป็นแฟนตาซี ผู้เล่นเกมถือเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวนั้น ในมุมมองด้านเทคโนโลยี รูปแบบเกมออนไลน์ในอนาคตจะมีใช่แค่เพียงการเล่นผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น หากยังจะพัฒนารูปแบบให้เป็นเกมสามมิติที่เป็น 3 มิติอย่างแท้จริง ผู้เล่นจะถูกสร้างความรู้สึกรู้สึกว่ากำลังอยู่ในเกมนั้นจริงๆ ด้วยอุปกรณ์ Station พิเศษที่ออกแบบและสร้างขึ้นโดยเฉพาะสำหรับผู้เล่น ซึ่งล้วนแล้วแต่มาจากผู้ผลิตอุปกรณ์ดิจิทัลในตลาดปัจจุบัน เกมจะกลายเป็นอีกหนึ่งความบันเทิงสามัญประจำบ้าน นอกเหนือจากรายการโทรทัศน์ที่คุ้นเคย ผลจากการเพิ่มประชากรเกมออนไลน์ จะก่อให้เกิดชุมชนใหม่ คือ Game Community ซึ่งมีอยู่แล้วในปัจจุบัน เกมออนไลน์สามารถนำพามนุษย์ให้ก้าวข้ามจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่โลกแห่งความเสมือนจริง กล่าวคือ เกมออนไลน์ได้กลายเป็น "ชุมชนของมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต (Human Community on Internet)" ซึ่งเรียกกันโดยทั่วไปว่า E-society เป็นชุมชนของมนุษย์ในโลกเสมือนจริง (Virtual

World) มิใช่ชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริง (Real World) ทั้งนี้ เพราะเหตุว่า การเล่นเกมออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตย่อมเปิดโอกาสให้มนุษย์คนหนึ่งสามารถเล่นเกมกับมนุษย์อีกคนหนึ่งหรือหลายคนในอีกสถานที่หนึ่ง โดยที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ตัวตนของผู้เล่นเกมนั้นอาจถูกสร้างขึ้นให้แตกต่างไปจากความเป็นจริง เช่น ในความเป็นจริง นางสาวมาลีผู้เล่นเกมซึ่งเป็นผู้หญิง อาจจะสร้างตัวตนว่า ตนเองเป็นนายสมชาย ซึ่งเป็นผู้ชายหรือในความเป็นจริง นายมาโนช ผู้เล่นเกมเป็นคนอายุ 30 ปี แต่อาจจะสร้างตัวตนในเกมเป็นนายมาโนช เด็กหนุ่มอายุ 19 ปี จะเห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นกันขึ้นมาจึงเป็นพฤติกรรมของมนุษย์จริงๆ แต่ความรู้ของมนุษย์ที่มีต่อกันและกันอาจมิใช่สิ่งที่เป็นจริง ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้ อาจจะส่งผลทางบวกหรือลบก็ได้

1.1.5 เกมออนไลน์ : โลกเสมือนจริงของวัยรุ่นไทย

การเล่นเกมออนไลน์เป็นการตอบโต้และต่อต้านโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อมันเข้าไปอยู่กับแนวความคิดในการสร้างสังคมมนุษย์ในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า สังคมเสมือนจริง (Virtual Community) ซึ่งเปรียบเสมือนโครงการสร้างสังคมในอุดมคติ (Utopia Project) อันเป็นทางเลือกใหม่ของมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในโลกของความจริงอันทุกข์ยากและเต็มไปด้วยอันตราย โดยการที่มนุษย์สามารถแยกร่าง (disembodiment) เข้าไปมีตัวตนใหม่ในสังคมเสมือนจริง ซึ่งเป็นเหมือนโลกอีกใบหนึ่งที่แตกต่างจากโลกที่เราอาศัยอยู่ โดยเฉพาะในเรื่องของการสร้างตัวตนใหม่ในโลกที่ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น (จิรัฏฐ์ ศุภการ, 2545) อัตลักษณ์ (identity) จึงกลายเป็นสิ่งที่เต็มไปด้วยเสรีภาพและทางเลือกที่ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถเลือกเอาเองได้ว่าอยากให้ตนเองนั้นมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร มีอาชีพอะไร เป็นบุคคลที่มีความสามารถในด้านไหนและมีเป้าหมายเช่นใดในชีวิต เป็นต้น สังคมเสมือนจริงในโลกของเกมออนไลน์จึงกลายเป็นสถานที่แห่งใหม่ที่อัตลักษณ์และการสร้างตัวตน เป็นสิ่งที่สามารถเลือกได้อย่างอิสระ ตามแบบฉบับและความต้องการของตนเอง

โดยธรรมชาติแล้ว เกมออนไลน์สามารถที่จะเล่นโดยผู้เล่นเพียงคนเดียวได้ แต่ในเกมออนไลน์หลายเกมในปัจจุบันจำเป็นที่ผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ ถ้าผู้เล่นเลือกเล่นเกมออนไลน์ในรูปแบบดังกล่าวเพียงคนเดียว ก็จะไม่สามารถที่จะพัฒนาความสามารถของตัวเองได้ ทำให้ไม่สามารถที่จะเล่นเกมออนไลน์เกมนั้นได้อย่างสมบูรณ์ ดังนั้นเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยเลือกนำมาศึกษานั้น จะเป็นเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นต้องมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน เพื่อพัฒนาความสามารถของตัวเอง ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่นนี้นั้น จะทำให้เกิดเป็นสังคมขึ้นมาในโลกของเกมออนไลน์ ซึ่งสังคมในโลกของเกม

ออนไลน์นั้นจะมีลักษณะที่สอดคล้องกับสังคมในโลกจริง ผู้เล่นจะต้องอาศัยความช่วยเหลือ การร่วมมือซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา

ผู้เล่นแต่ละคนที่เข้ามาเล่นเกมออนไลน์นั้น อาจจะมีความรู้จักกันหรือไม่รู้จักกันมาก่อน การเล่นเกมออนไลน์ก็ได้ แต่โดยส่วนใหญ่แล้วในโลกของเกมออนไลน์ ผู้เล่นส่วนใหญ่ที่อยู่ในโลกของเกมออนไลน์นั้น จะไม่ได้มีความรู้จักกันมาก่อนในโลกจริง แต่จะสามารถเข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์ต่อกันได้ในโลกของเกมออนไลน์ ที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นโลกแห่งสังคมเสมือน (Virtual Society)

พฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นขณะเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบันได้พัฒนากลายเป็น "สังคมออนไลน์" ขึ้นจริงๆ แล้วในประเทศไทย ซึ่งจากการสำรวจของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติในปี 2546 พบว่าเด็กที่เล่นเกมออนไลน์มีเวลาในการเล่นเฉลี่ย 9.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เสียค่าใช้จ่าย 2,500 บาทขึ้นไปต่อคนต่อเดือน จากตัวเลขดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ในวันหนึ่งผู้เล่นเหล่านี้ให้เวลากับการเล่นออนไลน์เป็นอย่างมาก ซึ่งตัวเลขนี้มีผลมาจากแรงจูงใจในหลายๆด้าน อาทิ เรื่องความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี สภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป สภาพความสัมพันธ์ของครอบครัว เป็นต้น ซึ่งจากความนิยมของเกมออนไลน์ในหมู่นักเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบันดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเบื้องต้นถึงแบบแผนพฤติกรรมในการเล่นออนไลน์ของผู้เล่น โดยศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งปัจจัยทางด้านสังคม, เศรษฐกิจ, เทคโนโลยีและปัจจัยด้านจิตวิทยา, แบบแผนพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ ตลอดจนความคิดเห็นต่างๆ ของผู้เล่นที่มีต่อเกมออนไลน์ที่ได้เลือกเล่น

ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในส่วนของปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่น พบว่า ปัจจัยทางด้านสังคมนั้นผู้เล่นทุกคนมีความเห็นตรงกันว่า การเล่นเกมจะทำให้ผู้เล่นพบกับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จากการเล่นเกมออนไลน์ ผู้เล่นส่วนหนึ่งจะเลือกเล่นเกมออนไลน์เพื่อหลีกเลี่ยงหนีจากครอบครัว การเล่นเกมออนไลน์เพื่อฆ่าเวลาและการเล่นเกมออนไลน์เพราะเพื่อนชวนจะมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นและผู้เล่นส่วนใหญ่จะไม่ได้มาเล่นเกมออนไลน์เพื่อคลายเครียดหรือหาเพื่อน

ในเรื่องของปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นนั้น พบว่า ผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีความต้องการที่จะใช้จ่ายเงินเพื่อเล่นเกมออนไลน์ และจะไม่ให้ความสำคัญกับเรื่องค่าบริการชั่วโมงอินเทอร์เน็ตมากนัก แต่จะให้

ความสำคัญกับปัจจัยในเรื่องของความพึงพอใจในเครื่องคอมพิวเตอร์,ระบบอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการและการให้บริการมากกว่า และผู้เล่นจะไม่ได้ให้ความสนใจเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อหารายได้มากนัก

ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีนั้นจะมีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นเป็นอย่างมาก เพราะผู้เล่นส่วนใหญ่มีความชื่นชอบเกมออนไลน์ เพราะปัจจัยเรื่องความหลากหลายและความสมจริงที่มีอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ รวมถึงปัจจัยด้านระยะทางและระยะเวลาด้วย โดยผู้เล่นมีความเห็นตรงกันว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ข้อจำกัดด้านระยะทางและระยะเวลาไม่มีผลต่อการเล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์

ผู้เล่นส่วนใหญ่จะมีปัจจัยทางด้านจิตวิทยาที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมออนไลน์ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ทั้งปัจจัยในเรื่องของแรงจูงใจในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ทศนคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ความพึงพอใจในการเล่นเกมนอนไลน์ การรับรู้และเรียนรู้ต่อการเล่นเกมออนไลน์ ตลอดจนเรื่องอารมณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการเล่นเกมนอนไลน์

ในส่วนของแบบแผนพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่น พบว่า พฤติกรรมก่อนการเล่นเกมนอนไลน์นั้น ส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นจะมีความตั้งใจที่จะเล่นเกมออนไลน์อยู่ก่อนหน้าที่จะมาเล่นเกมออนไลน์อยู่แล้ว ผู้เล่นจะวางแผนและเตรียมตัวที่จะมาเล่นเกมออนไลน์อยู่เสมอ โดยจะนัดหมายกันมาเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ แต่ผู้เล่นจะไม่ได้คำนึงถึงการจัดเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยจะเล่นเกมออนไลน์เมื่อตนเองว่างหรือจะเล่นเมื่อตนเองมีเงินค่าเล่นเกมออนไลน์มากกว่า ส่วนการสนับสนุน/ต่อต้านจากผู้ปกครอง พบว่า ในบางเวลาผู้ปกครองของผู้เล่นก็จะสนับสนุนให้ผู้เล่นเล่นเกมออนไลน์ แต่ในบางเวลาผู้ปกครองของผู้เล่นก็จะต่อต้านไม่ให้ผู้เล่นเล่นเกมออนไลน์

สำหรับพฤติกรรมระหว่างการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่น พบว่าผู้เล่นจะมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงผู้อื่นในการเล่นเกมนอนไลน์อยู่ตลอดเวลา และจะมีพฤติกรรมในการเลือกคู่สนทนาในเกมออนไลน์ที่เล่นคล้ายคลึงกัน โดยส่วนใหญ่จะไม่มี การประนีประนอมให้กับผู้เล่นคนอื่นเลย ถ้าเกิดปัญหาทะเลาะกันขึ้นมา

ส่วนพฤติกรรมหลังการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้เล่น พบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์เสร็จแล้วจะมีความรู้สึกสนุกกับเกมออนไลน์ที่เพิ่งได้เล่นจบลง โดยจะวางแผนการเล่น

เกมออนไลน์ในครั้งต่อไปหลังการเล่นเกมนออนไลน์จบลงอยู่เป็นประจำ แต่จะไม่มีพฤติกรรมจริงนอกเกมออนไลน์ที่เปลี่ยนแปลงหลังจากการเล่นเกมนออนไลน์ ทั้งพฤติกรรมกับเพื่อนๆ พฤติกรรมกับผู้ปกครอง และพฤติกรรมกับคนรู้จัก

เมื่อเล่นเกมออนไลน์จบ ผู้เล่นส่วนใหญ่จะเกิดพฤติกรรมที่แสดงถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้เล่นเกมออนไลน์ และจะมีการติดต่อสื่อสารกันระหว่างเพื่อนในเกมออนไลน์อยู่เป็นประจำ ทั้งการพูดคุยกันในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ การพูดคุยทำการรู้จักการ การจับกันตลอดจนการนัดเจอกันในโลกจริง

ในเรื่องความคิดเห็นของผู้เล่นที่มีต่อเกมออนไลน์ พบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่ทราบถึงประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์ จากการที่ผู้เล่นได้เล่นเกมออนไลน์แล้วรู้สึกว่าได้รับประโยชน์ในหลายๆ ด้านจากการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งในเรื่องของความสนุกสนานเพลิดเพลิน การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ตลอดจนการช่วยเพิ่มทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้น และก็จะทราบถึงโทษของการเล่นเกมออนไลน์อยู่ก่อนแล้ว จากข่าวสารตามสื่อต่างๆ หรือเมื่อผู้เล่นได้เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำก็สามารถที่จะรับรู้ได้ถึงโทษของการเล่นเกมออนไลน์ได้ด้วยตนเอง ทั้งในเรื่องของโทษที่จะเกิดกับสุขภาพ ร่างกายของผู้เล่น และโทษที่จะเกิดขึ้นกับปัจจัยภายนอกของผู้เล่น

ผู้เล่นส่วนใหญ่จะเปรียบเทียบเกมออนไลน์เป็นเหมือนของเล่นอย่างหนึ่งในชีวิต แต่ผู้เล่นก็ได้ให้ข้อคิดเห็นว่าการที่พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออนไลน์นั้นจะไม่เหมือนกับพฤติกรรมจริงนอกเกมออนไลน์ทั้งนี้เพราะพฤติกรรมที่แสดงในโลกของเกมออนไลน์นั้น ไม่สามารถกระทำได้จริงในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ก็มีผู้เล่นส่วนหนึ่งที่บอกว่าพฤติกรรมในโลกของเกมออนไลน์มีส่วนทำให้ผู้เล่นนำพฤติกรรมในโลกของเกมออนไลน์นั้นมาใช้แสดงพฤติกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงได้ด้วยเช่นกัน

จากเหตุผลดังกล่าว ทำให้เห็นว่าการพฤติกรรมสื่อสารกันของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นสิ่งที่น่าจับตามองและน่าที่จะทำการศึกษาว่าผู้เล่นแต่ละคนมีพฤติกรรมในการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นเช่นไร ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจใคร่ศึกษาค้นคว้าถึงพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นในปัจจุบัน ว่าพฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นเช่นไร ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจในตัวของผู้เล่นที่เล่นเกมออนไลน์ได้เพิ่มมากขึ้น

1.2 ปัญหานำการวิจัย

พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในการเล่นเกมออนไลน์เป็นเช่นไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นขณะเล่นเกมออนไลน์ในโลกของเกมออนไลน์

1.4 ขัอสันนิษฐานการวิจัย

พฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นขณะเล่นเกมออนไลน์ในโลกของเกมออนไลน์นั้นจะเป็นการสื่อสารที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบที่แตกต่างกันตามพฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดขึ้น และในแต่ละรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์นั้น จะมีสาเหตุและผลของการเกิดพฤติกรรมในการสื่อสารที่แตกต่างกัน ทั้งการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์, ตัวผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมออนไลน์, ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์, ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมออนไลน์ และผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านตัวเกมออนไลน์

1.5 ประโยชน์ของงานวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ของผู้บริโภคกับเกมออนไลน์
2. ทำให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์เชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้สื่อ กับตัวสื่อ

1.6 ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาจากผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เข้าไปเล่นในร้านเกมออนไลน์ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ทั้งนี้เพราะเป็นเขตที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่ ทำให้สะดวกในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยสามารถมีโอกาสในการสังเกตกลุ่มตัวอย่างได้อย่างเต็มที่ สามารถเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ยังมีร้านให้บริการเกมออนไลน์อยู่เป็นจำนวนมากไม่แตกต่างจากจำนวนร้านเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาผู้เล่นเกมออนไลน์ขณะที่ผู้เล่นได้เล่นเกมออนไลน์เพียงเท่านั้น โดยเลือกศึกษาเฉพาะเกมออนไลน์ที่ผู้เล่น

จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันกับผู้อื่น ร่วมเล่นเกมออนไลน์กับผู้อื่นในสังคมของโลกเกมออนไลน์ และศึกษาเฉพาะผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ที่เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีการต่อเครือข่ายในระบบแวน (WAN) ผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เพื่อเล่นเกมพร้อมกันได้ครั้งละไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นจากพื้นที่ที่ห่างไกลกัน ภายใต้เซิร์ฟเวอร์การให้บริการเกมออนไลน์ของประเทศไทยเท่านั้น(ใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร) โดยเลือกศึกษาจากเกมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมมากที่สุดในประเทศไทยในปัจจุบันคือ เกม Granada Espada (GE) ทั้งนี้เกมออนไลน์ Granada Espada ยังเป็นเกมออนไลน์ที่มีระบบของการเล่นที่มีความสมบูรณ์ มีรูปแบบของความเป็นชุมชนออนไลน์ (Virtual Society) ที่มีความชัดเจน ซึ่งสามารถที่จะทำให้สามารถศึกษาถึงพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยผู้วิจัย จะทำการเก็บข้อมูลในช่วง ระยะเวลาตั้งแต่ในช่วงระยะเวลาตั้งแต่วันที่ 1 พฤษภาคม 2549 จนถึงวันที่ 30 มิถุนายน 2549

1.7 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

| | |
|---------------------------------------|---|
| เกมออนไลน์ | เกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้ร่วมกันในเวลาเดียวกันโดยผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (WAN) ซึ่งผู้ที่เล่นเกมจะต้องต่อเชื่อมเครื่องคอมพิวเตอร์ไปยังเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของผู้ให้บริการผ่านทางสายโทรศัพท์ ซึ่งการเชื่อมต่ออาจเป็นได้ทั้งแบบ Dial-Up Modem ผ่านสายโทรศัพท์ธรรมดาหรือแบบ ADSL ผ่านสายโทรศัพท์ที่ได้ขอใช้บริการ ADSL แล้ว (ADSL = เป็นการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง) และผู้เล่นแต่ละคนจำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารถึงกันอยู่ตลอดเวลา |
| พฤติกรรมกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ | พฤติกรรมในการสื่อสารกันระหว่าง 1. ผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์ 2. ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์ 3. ตัวผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์ 4. ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนกับตัวเกมออนไลน์ 5. ผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์และตัวเกมออนไลน์ |

| | |
|----------------------------|--|
| ผู้เล่นเกมออนไลน์ | กลุ่มคนที่เข้าไปเล่นเกมออนไลน์ตามสถานที่ให้เขาเล่นเกมออนไลน์ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ในช่วงระยะเวลาที่ผู้วิจัยได้กำหนด |
| โลกของเกมออนไลน์ | เรื่องราวในเกมออนไลน์ ที่ผู้เล่นแต่ละคนต้องดำรงอยู่ ทั้งนี้โลกของเกมออนไลน์ถือเป็นโลกสังคมเสมือน (Virtual Society) ซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับโลกจริงที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ดำรงชีวิตอยู่ |
| ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกม | ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นและการสื่อสารในการเล่นออนไลน์ของวัยรุ่น ทั้งปัจจัยทางด้านสังคมและเศรษฐกิจ เช่น ให้ความบันเทิง,สร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์และปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี เช่น ความหลากหลายของเกม,ความทันสมัยของเกม เป็นต้น |
| พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ | พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 2 เดือนที่ผ่านมา ระยะเวลาที่ใช้เล่น,ความความถี่ในการเล่น,สถานที่ที่เล่น,ลักษณะการเล่น,วันและเวลาที่เล่น ระยะเวลาที่เล่น,ประเภทเกมที่เล่น,ค่าใช้จ่ายที่ใช้สำหรับการเล่น,วัตถุประสงค์ของการเล่นและประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่น |
| MMORPG | ลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถทำให้ผู้เล่นเกมแต่ละคน สามารถเล่นเกมได้พร้อมกันได้ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของการติดตั้ง ซึ่งเกมออนไลน์ในลักษณะนี้จะเป็นเกมออนไลน์ของการแสดงบทบาทของตัวละคร ในเกมออนไลน์จะมีเรื่องราว เนื้อหา และอุปสรรคต่างๆ ตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนจะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมในเกมออนไลน์ ที่ต้องมีการร่วมมือ,ช่วยเหลือเกื้อหนุนซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา เพื่อที่จะทำให้สามารถพัฒนาระดับความสามารถในตัวละครของผู้เล่นได้ |
| การเก็บเลเวล(Level) | พฤติกรรมในตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ ที่จะข้ามอนสเตอร์ต่างๆที่อยู่ในสถานที่ของการเก็บเลเวล ซึ่งเมื่อตัวละครสามารถ |

| | |
|---------------------|--|
| | ฆ่ามอนสเตอร์ได้แล้ว จะได้รับค่าประสบการณ์ (EXP) ซึ่งค่าประสบการณ์นี้จะมีผลต่อการเลื่อนระดับเลเวลของตัวละคร |
| EXP | ค่าประสบการณ์ของตัวละคร ที่จะได้รับจากการทำกิจกรรมต่างๆ ภายในเกมออนไลน์ ทั้งการเก็บเลเวล การล่าบอสหรือการทำควอสต์ เป็นต้น |
| การล่าบอส (Boss) | พฤติกรรมของการร่วมมือกันในตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน เพื่อฆ่าบอสที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ ซึ่งบอสคือหัวหน้าของมอนสเตอร์ในแต่ละสถานที่ของการเก็บเลเวล |
| การทำควอสต์ (Quest) | พฤติกรรมของการร่วมมือกันในตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน เพื่อทำกิจกรรมในรูปแบบพิเศษ ตามที่ตัวเกมออนไลน์ได้กำหนดเอาไว้ ซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ เมื่อทำสำเร็จแล้ว ผู้เล่นแต่ละคนจะได้สิ่งตอบแทนในรูปแบบต่างๆ เช่น ค่าประสบการณ์หรืออาวุธต่างๆ เป็นต้น |
| ปาร์ตี้ (Party) | พฤติกรรมของการร่วมทีมกันของตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน เป็นการร่วมมือในลักษณะของทีมชั่วคราว (Temporary Team) เพื่อทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งร่วมกันภายในเกมออนไลน์ ซึ่งหลังจากการสิ้นสุดกิจกรรมแล้ว ทีมจะยุบสลายไปหรือสร้างสัมพันธ์เพื่อพัฒนาปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครจะสามารถพัฒนากลายเป็นแพคชันก็ได้ |
| แพคชัน (Faction) | พฤติกรรมของการร่วมทีมกันของตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน เป็นการร่วมมือในลักษณะของทีม เพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันในเกมออนไลน์ แพคชันจะเป็นตัวกลางที่ทำให้สมาชิกที่มีอยู่ในแพคชันสามารถร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้อยู่ในตลอดเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ทั้งการแลกเปลี่ยนสิ่งของ, การให้ข้อเสนอแนะ, การให้ความช่วยเหลือกันในการล่ามอนสเตอร์และการสอนวิธีการเล่นให้กับผู้เล่นใหม่ นอกจากนี้แพคชันยังเป็นสถานที่ที่จะทำให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเปิดเผย |

| | |
|-------------------------------|---|
| | <p>ตัวตนของตัวเองกับผู้เล่นคนอื่นได้ว่า เขาเป็นใครและเขามีจุดมุ่งหมายอะไรในการเล่นเกมนออนไลน์ เป็นต้น</p> |
| สแตนท์ (Stance) | <p>วิชาหรือความสามารถพื้นฐานในแต่ละลักษณะของตัวละครในแต่ละอาชีพในเกมออนไลน์ GE ซึ่งตัวละครในแต่ละอาชีพสามารถมีสแตนท์ได้หลายแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวละครในแต่ละอาชีพ เช่น นักปืน สามารถเรียนรู้สแตนท์ได้ทั้งสแตนท์ของปืนสั้นและสแตนท์ของปืนยาว เป็นต้น</p> |
| สกิล (Skill) | <p>ท่าทางหรือวิชาในการโจมตีหรือป้องกันตัวเองที่มีอยู่ในสแตนท์ในแต่ละสแตนท์ของตัวละครในแต่ละอาชีพในเกมออนไลน์ GE ซึ่งตัวละครในแต่ละอาชีพ สามารถมีสกิลได้หลายแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวละครในแต่ละอาชีพ เช่น นักปืน ที่เรียนรู้สแตนท์ที่ปืนสั้น สามารถใช้สกิลของปืนสั้นได้ในหลายรูปแบบ ทั้งแบบยิงเร็วยิงเป็นชุด ยิงช้าแต่แม่นยำ เป็นต้น</p> |
| สงคราม (Wars) | <p>กิจกรรมในรูปแบบหนึ่งที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE ที่มีลักษณะของการต่อสู้กันของตัวละครในแต่ละแพคชั่น ตัวละครในแพคชั่นต้องร่วมทีมกันเพื่อต่อสู้กับตัวละครของอีกแพคชั่นหนึ่ง ซึ่งผู้ชนะของการทำสงครามจะได้เสาะของพื้นที่ที่ทำสงครามไปครอบครอง</p> |
| เสา (Colony) | <p>สถานที่สำหรับสมาชิกภายในแพคชั่นแต่ละแพคชั่นที่มีชัยชนะจากสงครามระหว่างแพคชั่น ซึ่งในอาณาเขตของเสาที่แพคชั่นได้ครอบครองนั้น จะเป็นพื้นที่ที่สมาชิกในแพคชั่นสามารถนำสิ่งของต่างๆในแพคชั่นมาแบ่งกันหรือแลกเปลี่ยนกันใช้ได้ บางครั้งก็เป็นสถานที่ที่สมาชิกของแพคชั่นใช้ฝึกฝน เพิ่มความสามารถให้กับตัวละครของตน ตลอดจนถึงเป็นสถานที่ที่ใช้สำหรับพบปะกันของสมาชิกภายในแพคชั่นอีกด้วย</p> |
| PVP (Player Versus Player) | <p>การต่อสู้กันระหว่างตัวละครของผู้เล่นคนหนึ่งกับตัวละครของผู้เล่นอีกคนหนึ่งในเกมออนไลน์ GE</p> |

แจ่ม, ลูท

พฤติกรรมในการเล่นของตัวละครของผู้เล่นในเกมออนไลน์ GE ที่มีลักษณะคือ ตัวละครของผู้เล่นคนอื่นเข้ามาแย่งกำจัดมอนสเตอร์ที่ผู้เล่นอีกคนได้ทำการต่อสู้กับมอนสเตอร์ตัวนั้นอยู่ก่อนแล้ว (การกำจัดมอนสเตอร์จะทำให้ผู้เล่นได้ของรางวัลเป็นการตอบแทนและได้ค่าประสบการณ์ (EXP) ที่จะช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เล่นให้สูงขึ้นได้) ซึ่งการมาแย่งฆ่ามอนสเตอร์ของผู้เล่นอีกคนหนึ่งนั้น ถือว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎของการเล่นเกมออนไลน์ GE

โปรแกรมช่วยเล่น

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่ง ที่ออกแบบมาเพื่อช่วยให้ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ GE สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ที่มีอยู่ในเกมออนไลน์ GE ได้เหมือนกับตัวละครของผู้เล่นคนอื่นๆ แต่ผู้เล่นที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่นและเป็นเจ้าของตัวละครตัวที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่น ไม่จำเป็นต้องอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือไม่จำเป็นต้องเล่นเกมออนไลน์ GE

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในโลกของเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นในโลกจริง
2. ทำให้ทราบถึงผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่น อันเป็นผลมาจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์
3. สร้างความเข้าใจในเรื่องของเกมออนไลน์ เข้าใจถึงบทบาทของเกมออนไลน์ที่จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์