

การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ "บึงย่า"

นางสาว อัจจิมา ปรีชาพานิช

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาวาทวิทยา ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2549
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

COMMUNICATION THROUGH "PANGYA" ONLINE GAME

Miss Atjima Prechapanich

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

Department of Speech Communication and Performing Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University


Academic Year 2006

Copyright of Chulalongkorn University

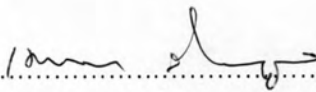
490959

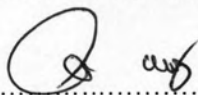
หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ "ป๋าย่า"
โดย	นางสาวอัจฉิมา ปรีชาพานิช
สาขาวิชา	วาทวิทยา
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์อวยพร พานิช
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ปรีดา อัครจันทโชติ

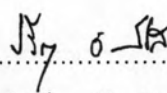
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

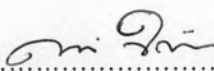
..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ เมตตา วิวัฒน์านุกุล)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ปรีดา อัครจันทโชติ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณรงค์ ชำวิจิตร)

อัจฉิมา ปรีชาพานิช : การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ "ปิงย่า". (COMMUNICATION THROUGH "PANGYA" ONLINE GAME) อ. ที่ปรึกษา : รศ. อวยพร พานิช, อ. ปรีดา อัครจันทโชติ, 146 หน้า.

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นเกมรูปแบบการสนทนาระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นเกม รวมถึงศึกษาความหมายของคำศัพท์เฉพาะกลุ่มในการสนทนาในเกมออนไลน์ปิงย่า เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากบทสนทนาจำนวน 5 เซิร์ฟเวอร์ เซิร์ฟเวอร์ละ 40 นาที และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากเว็บมาสเตอร์จำนวน 2 คน และผู้เล่นจำนวน 20 คน

ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ปิงย่า เป็นรูปแบบการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยผู้เล่นเกมมีอิสระในการสื่อสาร ซึ่งต้องอยู่ในกฎและข้อบังคับที่เว็บมาสเตอร์กำหนด มีลักษณะการใช้ภาษาและสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นใหม่ในเกมเพื่อการแสดงออกถึงความหมาย อารมณ์และความรู้สึกในการปฏิสัมพันธ์กับคู่สื่อสาร และผู้เล่นสวมบทบาทตัวละครซึ่งสื่อสารความหมายโดยใช้อวัจนภาษา อาทิ เสื้อผ้า เครื่องประดับ ตลอดจนวัฒนธรรมในการสื่อสารที่ถ่ายทอดจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตรูปแบบอื่นๆ มาสู่การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ปิงย่า

ภาควิชา วาทยุทยาและสื่อสารการแสดง
สาขาวิชา..... วาทยุทยา.....
ปีการศึกษา..... 2549.....

ลายมือชื่อนิสิต..... อัจฉิมา ปรีชาพานิช.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..... อ. อวยพร พานิช.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม..... อ. ปรีดา อัครจันทโชติ.....

488 51664 28 : MAJOR SPEECH COMMUNICATION

KEY WORD: PANGYA / ONLINE GAME / VIRTUAL COMMUNICATION / COMMUNICATION

ATJIMA PRECHAPANICH : COMMUNICATION THROUGH "PANGYA" ONLINE
GAME.THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. UAYPORN PANICH, THESIS
COADVISOR PREEDA AKARACHANTACHOTE, 146 pp.

The objectives of this research are to study the communicating pattern between webmaster and game players, to the chatting pattern among players, as well as, to study the meaning of technical terms that used for communication in "Pangya" online game. This qualitative research used content analysis from conversation of 5 servers, for 40 minutes in each server, and from in-depth interview with 2 webmasters and 20 game players.

The study results reveal that the pattern of communication through "Pangya" online game is interpersonal communication which game players have freedom in communication but they must keep on the rules and acceptances from webmaster. These communications use new language and icon for representing of meaning, emotion and feeling to communicate with each others. The players also act as characters which communicating by nonverbal communication such as cloths or accessories and including cultural communication from other network sources for communication through "Pangya" online game.

Department Speech Communication and Performing Arts Student's signature *Atjima Prechapanich*
Field of study Speech Communication Advisor's signature.....
Academic year 2006 Co-advisor's signature *Preeda Akarachantachote*

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความช่วยเหลือที่มาจากบุคคลหลายท่าน ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช อาจารย์ที่ปรึกษา สำหรับความรู้ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ ความเมตตาและคอยให้กำลังใจ อันเป็นแรงผลักดันที่ให้ผู้วิจัยมีความอดทนและความพยายามทำผลงานชิ้นนี้อย่างเต็มความสามารถ

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ปรีดา อัครจันทโชติ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม สำหรับคำแนะนำ ความเอาใจใส่และคอยให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้เสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ เมตตา วิวัฒนานุกูล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณรงค์ ขำวิจิตร กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้ความกรุณา และคำแนะนำ รวมถึงข้อคิดที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอขอบคุณอาจารย์ในภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ อบรมสั่งสอน รวมถึงเจ้าหน้าที่ทุกฝ่ายในความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณผู้ให้สัมภาษณ์ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณต้น ฝ้าย นิม พิพลอยสำหรับความช่วยเหลือ มิตรภาพที่ดีและกำลังใจที่มีให้ตลอดการทำวิจัย หงส์ มาร์ติน ที่เป็นเพื่อนร่วมทุกข์ร่วมสุข รวมถึงเพื่อนๆ ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดงทุกคน

ท้ายสุดขอกราบขอบพระคุณ ครอบครัวของผู้วิจัย คุณพ่อ คุณแม่ พี่เอ ป้าศรีและป้าสุข ในความรักและแรงสนับสนุนซึ่งเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ให้ข้าพเจ้ามีกำลังใจที่จะทำในสิ่งที่ปรารถนาและมีประโยชน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหานำวิจัย.....	13
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	13
ขอบเขตของการวิจัย.....	13
นิยามศัพท์.....	14
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	15
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี แลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16
แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล.....	17
แนวคิดทฤษฎีบทสนทนา.....	23
แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์.....	28
แนวคิดทฤษฎีเกมส์.....	30
แนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยา.....	31
แนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสาร.....	35
แนวคิดการสื่อสารเชิงอวัจนะ.....	36
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	37

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	40
รูปแบบวิธีวิจัย.....	40
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	40
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	40
วิธีการดำเนินข้อมูล.....	41
ระยะเวลาการเก็บข้อมูล.....	41
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	42
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	44
รูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่า.....	44
รูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่า.....	55
ความหมายของศัพท์เฉพาะกลุ่มในการสนทนาในเกมออนไลน์บิงย่า.....	84
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	104
สรุปผลการวิจัย.....	104
อภิปรายผลการวิจัย.....	107
ข้อเสนอแนะ.....	109
รายการอ้างอิง.....	111
ภาคผนวก.....	115
ภาคผนวก ก.....	116
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	146

สารบัญตาราง

ฉ

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 2.1 รูปแบบการแสดงออกของผู้พูดและผู้ฟังในแบบสนทนาคู่กัน.....	24
ตารางที่ 2.2 การแสดงความหมายของผู้สนทนาโดยคำพูดเพื่อแสดงเจตนาของผู้สนทนา.....	26
ตารางที่ 2.3 รูปแบบการปรับบทสนทนาของผู้สนทนา.....	27
ตารางที่ 3.1 แสดงช่วงเวลาการบันทึกการสนทนา.....	41
ตารางที่ 3.2 แสดงหลักเกณฑ์ในการศึกษาการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่า.....	42
ตารางที่ 4.1 แสดงการรับรู้ข้อความจากเว็บมาสเตอร์ของผู้เล่น.....	54
ตารางที่ 4.2 แสดงการใช้สัญลักษณ์ภาพ.....	69
ตารางที่ 4.3 แสดงการใช้สัญลักษณ์ภาพ.....	70
ตารางที่ 4.4 แสดงการสื่อสารเชิงอวัจนะ.....	81
ตารางที่ 4.5 แสดงการสร้างความหมายใหม่โดยลบความหมายของคำเดิมทิ้งไป.....	85
ตารางที่ 4.6 แสดงการใช้ความหมายแฝง.....	86
ตารางที่ 4.7 แสดงการใช้คำเลียง.....	87
ตารางที่ 4.8 แสดงการตัดคำในบทสนทนา.....	88
ตารางที่ 4.9 แสดงคำศัพท์ที่ได้มาจากกฎ กติกาของกีฬาจอกอล์ฟ.....	89
ตารางที่ 4.10 แสดงคำศัพท์ที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในเกม.....	90
ตารางที่ 4.11 แสดงสัญลักษณ์แสดงสีหน้า.....	92
ตารางที่ 4.12 แสดงสัญลักษณ์แสดงกิริยา ท่าทาง.....	94
ตารางที่ 4.13 แสดงสัญลักษณ์สิ่งของ.....	95
ตารางที่ 4.14 แสดงสัญลักษณ์ในรูปแบบอื่นๆ.....	96
ตารางที่ 4.15 แสดงสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร.....	97

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 1.1 แสดงการเชื่อมต่อสู่แม่ข่ายเกมออนไลน์.....	4
ภาพที่ 1.2 แสดงรูปแบบและระดับความยากของสนาม.....	7
ภาพที่ 1.3 แสดงสิ่งของเครื่องประดับที่เพิ่มค่าความสามารถของตัวละคร.....	10
ภาพที่ 1.4 แสดงตัวละครหลัก.....	10
ภาพที่ 1.5 แสดงตัวละครเสริม.....	11
ภาพที่ 1.6 แสดงการสนทนาระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น.....	12
ภาพที่ 1.7 แสดงสัญลักษณ์รูปภาพที่ใช้ในเกม.....	13
ภาพที่ 2.1 แบบจำลองกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล.....	17
ภาพที่ 2.2 แบบจำลองกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล.....	18
ภาพที่ 4.1 แสดงรูปแบบการทำงานของเว็บมาสเตอร์.....	44
ภาพที่ 4.2 แสดงรูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่น.....	45
ภาพที่ 4.3 แสดงข้อความที่ปรากฏก่อนการเล่นเกม.....	47
ภาพที่ 4.4 แสดงข้อความที่ปรากฏระหว่างการเล่นเกม.....	49
ภาพที่ 4.5 แสดงข้อความที่ปรากฏขณะเล่นเกม.....	50
ภาพที่ 4.6 แสดงแบบจำลองการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น.....	55
ภาพที่ 4.7 แสดงการทักทาย.....	60
ภาพที่ 4.8 แสดงการสนทนาเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล.....	62
ภาพที่ 4.9 แสดงการสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม.....	64
ภาพที่ 4.10 แสดงการสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้น.....	65
ภาพที่ 4.11 แสดงการสนทนาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ต่างเพศ.....	66
ภาพที่ 4.12 แสดงการอำลา.....	67
ภาพที่ 4.13 แสดงการเขียนแสดงอารมณ์.....	69
ภาพที่ 4.14 แสดงการสลับสับเปลี่ยนการสนทนา.....	71
ภาพที่ 4.15 แสดงการสลับสับเปลี่ยนการสนทนา.....	71
ภาพที่ 4.16 แสดงการสลับสับเปลี่ยนการสนทนา.....	72
ภาพที่ 4.17 แสดงการสื่อสารที่สอดคล้องกันในภาวะทางจิตของความเป็นเด็ก.....	74
ภาพที่ 4.18 แสดงภาพตัวละครนุรี.....	76
ภาพที่ 4.19 แสดงภาพตัวละครฮานะ.....	77
ภาพที่ 4.20 แสดงภาพของตัวละครอาเธอร์.....	78

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 4.21 แสดงภาพของตัวละครเซซีเลีย.....	78
ภาพที่ 4.22 แสดงภาพของตัวละครแม็กซ์.....	79
ภาพที่ 4.23 แสดงภาพของตัวละครคู.....	80
ภาพที่ 4.24 แสดงภาพของตัวละครอาริน.....	80