

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง "การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย" ได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

- 2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์
- 2.2 แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication – CMC)
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication)
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์ (Bridging and Bonding)
- 2.5 แนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction)
- 2.6 แนวคิดเรื่องตัวตน (Self Concept) และอัตลักษณ์ (Self-Identity)
- 2.7 ทฤษฎีเรื่องบุคลิกภาพ (Personality)
- 2.8 แนวคิดสัญวิทยา (Semiology)
- 2.9 ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation) และพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของมนุษย์ (Human Behavioral Communication)

2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ คือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่งที่พัฒนามาจากเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกมลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง และต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครื่องแม่ข่ายโดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ที่เครื่องแม่ข่าย ซึ่งผู้เล่นเกมแต่ละคนสามารถสื่อสารกันได้ตลอดเวลาทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะใช้เป็นส่วนที่แสดงรายละเอียด เนื้อหา และเรื่องราวในเกมออนไลน์และด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าอย่างมาก จึงทำให้เกิดการพัฒนากระบวนการสื่อสาร การไหลของข่าวสารในการสื่อสารในเกมออนไลน์นั้นจึงเป็นไปในหลายรูปแบบ ทั้งการสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารแบบ 2 ทาง การสื่อสารแบบกลุ่ม หรือการสื่อสารแบบการสื่อสารมวลชน เป็นต้น (อ้างถึงในดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข, 2548 : หน้า 4)

ประเภทของเกม

การแบ่งประเภทของเกมนั้นไม่ถือว่ามีกฎระเบียบที่ตายตัว รวมทั้งเกมในปัจจุบันนี้มักจะมีการผสมผสานกันของเกมประเภทต่างๆ เข้าด้วยกัน

1. Racing game คือ เกมแนวขับยานพาหนะต่างๆ
2. Action game คือ เกมที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ ไปให้ได้ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย อย่างเช่น เกมมาริโอ้ ร็อคแมน ไปจนถึงเกมแอคชั่นที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะกับเด็กๆ บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่างๆ เข้ามาเพิ่มความสุขของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ไปเลย เช่น

- First Person Shooter เป็นเกมแอคชั่นที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทผ่านมุมมองจากสายตาตัวละครตัวหนึ่ง แล้วต่อสู้ผ่านด่านต่างๆ ไปจุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเหตุการณ์ทุกอย่างจะผ่านสายตาของผู้เล่นทั้งหมด ผู้เล่นจะไม่เห็นตัวเอง เกมประเภทนี้มักจะเน้นแอคชั่นซึ่งๆ หน้า และเน้นที่อารมณ์ของตัวผู้เล่นและความรู้สึกสมจริง ทำให้เกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมที่มีความรุนแรงสูง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ฮาล์ฟ-ไลฟ์, ดุม, Crisis, Battlefield, Brother in Arms

- Third Person Shooter เป็นเกมแอคชั่นลักษณะคล้ายๆ กับ First Person Shooter แต่จะต่างตรงที่เกมประเภทนี้ผู้เล่นจะได้มุมมองจากด้านหลังของตัวละครแทน เกมประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เพราะผู้เล่นมองเห็นตัวละครที่ควบคุม และเกมประเภทนี้มักจะมีปริศนาในเกมสอดแทรกเป็นระยะๆ เช่น ปริศนาดันหลังหรือปริศนาประเภทกระโดดข้าม (หรืออาจจะไม่มีขึ้นอยู่กับลักษณะของเกม) เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ แกรนด์เทฟอโต้, ทูมเรเดอร์, Hitman, Splinter Cell

- Platformer เป็นเกมแอคชั่นพื้นฐาน ที่วางฉากไว้บนพื้นที่ขนาดหนึ่ง และให้ผู้เล่นผ่านเกมไปให้ได้ทีละด่านๆ โดยส่วนมากมักจะเน้นให้ผู้เล่นกระโดดข้าม ฝั่งจากฝั่งหนึ่งไปอีกฝั่งหนึ่ง มักจะเป็นเกมแบบ 2 มิติและมีการควบคุมแค่เดินซ้ายกับขวา เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Kirby, คอนทรา, เมทัลสลัก

- Stealth-based game คือเกมแอคชั่นที่ไม่เน้นการบุกตะลุย แต่ใช้การหลอกล่อฝ่ายศัตรูเพื่อผ่านอุปสรรคไปให้ได้หรือการลอบเร้น เกมประเภทนี้โดยส่วนมากผู้เล่นต้องมีความอดทนสูงพอและต้องสามารถอ่านการเคลื่อนไหวของศัตรูได้ เกมประเภทนี้ตัวละครเอกมักจะไม่แข็งแกร่งเหมือนเกมแบบ First Person Shooter และไม่มีอาวุธยุทธโปกรณ์มากพอใช้ต่อสู้ได้ แต่อย่างไรก็ดีเกมหลายๆ เกมได้นำคุณลักษณะของ Stealth-based game ไปเสริมในเกมก็มี เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Tenchu, เมทัลเกียร์โซลิด, Splinter Cell

- Action Adventure Game เป็นลักษณะเกมแอคชั่นที่มีการผสมการไขปริศนาและการรวบรวมสิ่งของเหมือนเกมผจญภัย เกมบางเกมยังผสมลักษณะของอาร์พีจีลงไปด้วย เกมประเภทนี้ยังแตกแขนงเป็น Survival/Horror ซึ่งจะสมมติสถานการณ์สยองขวัญขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นเอาชีวิตรอดไปให้ได้หรือไม่ก็ตาย เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Resident Evil, ICO, แซโดว์ออฟเดอะโคโลสซัส (http://th.wikipedia.org/wiki/Computer_Game)

3. Sport game คือ เกมที่จับเอาการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ มาสร้างเป็นเกม
4. Role Playing Game (RPG) หรือที่นิยมเรียกกันว่าเกมภาษา เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมสวมบทบาทแบบดั้งเดิม เนื่องจากในช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆในการเล่น เกมประเภทนี้จะ

กำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ฝกญกัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาาระดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) เก็บเงินซื้ออาวุธ, อุปกรณ์ เมื่อฝกญกัยไปมากขึ้นและเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกม ตัวเกมไม่เน้นการบังคับหรือหว่า แต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน เกม RPG จะถูกแบ่งออกเป็นสองลักษณะใหญ่ๆ คือ

- Computer RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอมพิวเตอร์ จุดเด่นของเกมประเภทนี้มักจะไม่นั้นที่เรื่องราว แต่จะเน้นที่การให้ผู้เล่นสร้างตัวละครอย่างเสรีแล้วออกไปฝกญกัยในโลกของเกม เกมอาร์พีจีบนคอมพิวเตอร์มักจะเป็นอาร์พีจีของประเทศในแถบตะวันตก เกมประเภทนี้จะมีคุณค่าในการเล่นซ้ำที่สูงมาก เพราะผู้เล่นสามารถนำกลับมาเล่นและเปลี่ยนลักษณะของตัวละครได้ตามใจชอบ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Diablo, The Elder Scrolls, Titan Quest

- Console RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอนโซล จุดเด่นของเกมประเภทนี้อยู่ที่เรื่องราวทั้งหลาย เกมประเภทนี้มักจะมีตัวละครที่สร้างไว้อยู่แล้วและให้ผู้เล่นเข้าไปควบคุมตัวละครตัวนั้น เกมประเภทนี้มักจะเน้นเรื่องราวที่ตายตัวแต่จะเป็นเรื่องราวที่ลึกซึ้ง เกมประเภทนี้ส่วนมากจะเป็นเกมฝั่งตะวันออกซะส่วนใหญ่ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ฟาเอนอลแฟนตาซี, ดราก้อนควอสต์, คิงดอมฮาร์ทส์

นอกจากนั้นเกมเล่นตามบทบาททั้งบนคอมพิวเตอร์และคอนโซลยังแบ่งย่อยออกได้อีกเป็น

- Action RPG คือเกมอาร์พีจีที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมแอ็กชันลงไป ซึ่งโดยส่วนมากเกมประเภทนี้จะเป็นเกมอาร์พีจีที่มีส่วนผลมของแอ็กชัน (ไม่ใช่เกมแอ็กชันที่ผลมอาร์พีจี) เพราะส่วนมากเกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล, อาวุธและชุดเกราะ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ไชเคน เตนเสทลี

- Simulation RPG คือเกมอาร์พีจีที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ โดยส่วนมากมักจะเป็นเกมวางแผนปกติแต่จะเน้นในส่วนของการเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล และบางเกมยังมีการซื้อขายของแบบเกม RPG โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมผลัดกันเดิน แต่จะต่างจากเกม Turn-Based Strategy ตรงที่เกมประเภทนี้จะมีปริมาณยูนิตในสนามรบน้อยกว่า Turn-Based Strategy และตัวละครสามารถติดตั้งอาวุธแบบเกมอาร์พีจีทัวๆไปได้ เกมประเภทนี้มีอีกชื่อหนึ่งว่า

Tactical Role-playing Game เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ซูเปอร์โรบ็อตไทเซ็น, ซากุระไทเซ็น, ฟินอลแฟนตาซี แทกติกส์, Tactics_Ogre
(http://th.wikipedia.org/wiki/Computer_Game)

5. Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)

Massive หรือ massively คือ เป็นกลุ่ม เป็นก้อน เป็นหนึ่งเดียว

Multiplayer คือ ผู้เล่นหลายคน

Online คือ การเข้าสู่ระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ เช่น อินเทอร์เน็ต

Role Playing Game คือ เกมที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละคร

MMORPG คือ เกมที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ และผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลกนั้นด้วย

MMORPG คือเกมคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งซึ่งมีต้นกำเนิดในปี ค.ศ. 1970 โดยเริ่มต้นจากเกมประเภท MUD ที่ใช้การ TelNet เข้าไปยัง Server ของเกม เพื่อเล่น โดย MUD จะมีระบบเกมที่เป็นตัวหนังสือล้วนๆ ต่อมามีการพัฒนาเป็น Text-Based Game ซึ่งมีทั้งการเล่นบนคอมพิวเตอร์เช่นเกม Adventure และ Zork หรือเล่นบนแผ่นกระดาษ เช่น Dungeons & Dragons

Text-based MMORPG เกมแรกจริงๆ นั้นเกิดขึ้นในปี 1984 คือเกม Islands of Kesmai ซึ่งพัฒนาโดย Kelton Flinn และ John Taylor โดยมีค่าบริการในการเล่น ชั่วโมงละ 12US\$

ต่อมาในปี 1988 บริษัท LucasArts ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีในหนังเรื่อง Star Wars ได้พัฒนาระบบ Graphic ขึ้นมา ซึ่งระบบนี้ให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถ Chat และแลกเปลี่ยน ไอเทมต่างๆ กันได้ โดยระบบนี้ได้ถูกใช้กับ Club Caribe ซึ่งเป็นเกมสำหรับผู้ที่ใช้ระบบเครือข่ายของ AOL ในอเมริกา แต่น่าเสียดาย Club Caribe ไม่ใช่เกมจริงๆ คล้ายๆ กับว่ามันเป็นเพียงแคโปรแกรม Chat ที่พัฒนาแล้วเท่านั้น เพราะผู้เล่นทำได้แค่ เปลี่ยน Avatar หรือแลกเปลี่ยนสิ่งของ หรือ Chat กัน

เกม MMORPG ที่เป็นระบบ Graphic เกมแรก จริงๆ นั่นคือ Neverwinter Nights ที่ถูกพัฒนาโดย Game Designer ชื่อ Don Daglow และ Programmer ชื่อ Cathryn Mataga โดยเกมนี้ถูกรันใน AOL ตั้งแต่ปี 1991 และแพร่หลายทั่วไปในปี 1997 โดยเกมนี้ได้รับรางวัลชนะเลิศจาก Steve Case ผู้ก่อตั้ง AOL ด้วย ส่วนค่าบริการนั้นอยู่ที่ 6US\$ต่อชั่วโมง

หากจะกล่าวถึง เกม MMORPG เกมแรกที่ประสบความสำเร็จนั้น หลายคนคงจะนึกถึง Ultima Online เกมที่ถูกกล่าวขานว่าเป็นตำนานแห่ง MMORPG แต่จริงๆ แล้ว มีเกมที่ประสบความสำเร็จมาก่อนหน้า Ultima Online (ถึงแม้ว่าจะหายไปในเวลาต่อมาก็ตาม) นั่นคือ The Realm Online ซึ่งพัฒนาโดย บริษัท Sierra Online ในปี 1996 โดย The Realm นั่นคือ MMORPG เกมแรกที่ ประสบความสำเร็จจริงๆ ซึ่งมันมีลักษณะ Graphic แบบ 2 มิติ ระบบของเกมใช้ระบบเลเวล และต่อสู้ด้วยระบบ Turn Base เช่นเดียวกับ Dungeons & Dragons

ในปี 1997 Ultima Online ได้พลิกโฉมวงการ MMORPG ด้วยการเปลี่ยนระบบการเก็บค่าบริการเป็นรายเดือน จากเดิมที่ MMORPG จะเก็บเป็นรายชั่วโมง ซึ่งกลยุทธ์ราคาแบบนี้ได้สร้างแรงจูงใจมากมายให้กับบรรดา Gamer ที่มีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องค่าบริการที่สูงมากในการเล่น เกม MMORPG โดยทาง Ultima Online ได้เก็บค่าบริการในราคา 10 US\$ ต่อเดือน ซึ่งวิธีการนี้ได้ทำให้ Ultima Online ได้ก้าวข้ามข้อจำกัดของ MMORPG แบบเดิมๆ ที่ผู้เล่นจะเข้ามาเพื่อเล่น โดยไม่สนใจคนอื่น เนื่องจากกลัวจะเปลืองค่าชั่วโมง แต่หลังจากเปลี่ยนเป็นระบบรายเดือน ผู้เล่นเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ มากขึ้น มีการสนทนา มีการสมาคมกัน จนทำให้บรรดา Gamer นั้นยกย่องว่า Ultima Online คือเกมแรกที่สามารถใช้คำว่า massively multiplayer ได้อย่างสมภาคภูมิ

จากยุโรปและอเมริกา กระแสของ MMORPG ได้รับความนิยมมายัง เอเชียอย่างรวดเร็ว โดยในเกาหลีเหนือ Programmer ชื่อ Jake Song ได้พัฒนาเกมที่ชื่อว่า Nexus: The Kingdom of the Winds ขึ้นมาในปี 1996 ซึ่งเกมนี้ได้รับความนิยมจากบรรดา Gamer อย่างรวดเร็ว จนมีสมาชิกทะลุหลักล้านคน จากความสำเร็จนี้ ต่อมาในปี 1998 Jake Song ได้สร้างความสำเร็จครั้งยิ่งใหญ่กว่าเดิมขึ้นมาก็โดย

การเข้าร่วมกับบริษัท NC Soft และพัฒนาเกมที่ชื่อว่า Lineage ขึ้นมา โดย Lineage สามารถทำยอดขายได้ถึงหลักล้านได้ในเวลาอันรวดเร็ว และแพร่ขยายไปยังประเทศอื่นๆ เช่น ใต้หวัน และการประสบความสำเร็จครั้งนี้นั่นเอง ทำให้บริษัท NC Soft สามารถเข้ามาเป็นหนึ่งในยักษ์ใหญ่แห่งวงการ MMORPG ได้ภายในระยะเวลาเพียงไม่กี่ปี

ต่อมาในปี 1999 บริษัท Sony Online Entertainment ได้พัฒนาเกม MMORPG แนว แฟนตาซี ขึ้นมาชื่อว่า EverQuest โดยเกมนี้ถือว่าเป็นเกม MMORPG ที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดในอเมริกา โดยในปัจจุบัน EverQuest มีภาคเสริมออกมามากถึง 10 ภาค และนอกจากจะได้ลงหนังสือเกมทุกเล่มแล้วหนังสือที่ไม่เกี่ยวกับเกมอย่างเช่น Time และหนังสืออื่นๆ ก็ยังสนใจที่จะนำข้อมูลของ EverQuest ไปลงด้วย นอกจากนั้นแล้ว EverQuest ยังได้รับความสนใจและถูกกล่าวขานถึงอยู่ตลอดเวลาในการสนทนาของบรรดาเกมเมอร์

ในปีต่อมา Asheron's Call ได้ถูกพัฒนาขึ้นและเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง จนเทียบเท่ากับ นักเลงรุ่งเก่าอย่าง Ultima Online และ Ever Quest จนในบางครั้ง Gamer ชาวอเมริกันในยุคนั้น จะเรียกว่า "Big Tree" ซึ่งหมายถึง Ultima Online, EverQuest และ Asheron's Call โดยสามเกมนี้เรียกได้ว่าเป็นสุดยอดแห่ง MMORPG แนว Fantasy เลยก็ว่าได้ แต่ในบรรดาทั้ง 3 ยักษ์นี้ เกมที่ดูแล้วจะมีแวบสดใสมากกว่าเกมอื่นนั้นก็คือ Ultima Online แห่งค่าย Origin ซึ่งในขณะนั้น Origin ได้เริ่มต้นพัฒนา Ultima Online 2 ออกมาเพื่อรองรับตลาด MMORPG ในอนาคตก่อนเกมอื่นๆ

ในปี 2000 ดูเหมือนว่าจะเป็นปีที่วงการ MMORPG ดูจะเงียบเหงาไปถนัดตา แต่นักพัฒนาเกม ก็ยังพยายามอย่างต่อเนื่องที่จะขยายตลาดในช่วงนี้ จนในที่สุด Dark Age of Camelot ได้ถูกปล่อยออกมาในปี 2001 ด้วยระบบเกมแบบเก็บเลเวล และระบบ PVP ทำให้เป็นอีกเกมหนึ่งที่ประสบความสำเร็จในยุคหลังจาก Big Tree รุ่งเรือง

ในปี 2001 เริ่มมี MMORPG ใหม่ ๆ ออกมา ด้วยระบบใหม่ ๆ ที่น่าสนใจกว่าและ Graphic ที่ดีกว่า ทำให้ Big Tree กำลังเริ่มเข้าสู่ขาลง จนในที่สุด ด้วยเหตุผลทางด้านการตลาด Ultima Online 2 ก็ถูกยกเลิกการพัฒนาในช่วงปลายปี 2001 นั่นเอง

Browser-based MMORPG

จากการประสบความสำเร็จของ MMORPG ได้ก่อให้เกิดเกมแนวใหม่ที่เรียกว่า Browser-based MMORPG ซึ่งเป็น เกมที่สามารถเล่นได้โดยผ่าน Web Browser ทั่วไปเช่น Internet Explorer หากจะจัดแบ่งประเภทกันแล้ว Browser Based MMORPG นี้ ก็ถือเป็นสายย่อยสายหนึ่งของ text-based ซึ่งรูปแบบของ Browser-based MMORPG นั้นมีการพัฒนามาจาก BBS Game หรือ Game ที่เล่นโดยใช้ Web Board ในสมัยก่อนนั่นเอง และโดยทั่วไปแล้วเกมในลักษณะนี้จะมีรูปแบบที่ง่าย ไม่ซับซ้อน และไม่เน้น Graphic ซึ่งในช่วงแรก Concept ของเกมจะแทบจะเป็นเหมือนกันหมดคือ "สร้างกองทัพที่เข้มแข็ง และโจมตีผู้เล่นอื่นเพื่อแย่งชิงทองคำ" และส่วนใหญ่ดูแล้วแล้วน่าจะเป็นเกมแนว Strategy แบบ Turn Based มากกว่าที่จะเป็น RPG เสียด้วยซ้ำตัวอย่างเช่นเกม Dark galaxy (OLG) ผู้เล่นจะมีดวงดาวและกองทัพยานรบ หรือใน Kings of Chaos ผู้เล่นจะควบคุมกองทัพทหารจำนวนมาก แทนที่จะเป็นการควบคุมตัวละครหนึ่งตัวแบบ RPG ทั่วไป

หากจะย้อนกลับไปในช่วงปี 1999 เกม Browser-based ที่น่าจับตาที่สุดก็คงจะหนีไม่พ้น Kings of Chaos ที่เป็นเกมที่มาแรงมากในยุคนั้น ด้วยระบบการบอกให้ผู้อื่นคลิกลิงค์ของตนเองเพื่อเพิ่มจำนวนทหารของกองทัพที่ผู้เล่นนั้นควบคุมอยู่ (คล้ายๆ กับเมื่อก่อนที่คนเอา Link ของ Oceanica ไปให้คนสมัครแล้วได้ OP)

อีกเกมหนึ่งที่น่าสนใจและเป็นตัวอย่างของ Browser-based MMORPG ได้ดีก็คือ Legend of the Green Dragon ซึ่งเป็นเกมที่เป็น Open Source หรือใครก็สามารถเอา Source Code ไปเปิด Server และพัฒนาต่อได้

อย่างไรก็ตาม browser-based MMORPG ก็ไม่ได้มีแค่เพียงการที่เล่นแบบ Turn Based และเน้นตัวหนังสือ เท่านั้น เพราะหลังจากที่ยุค Java รุ่งเรือง ก็ได้มีการพัฒนา browser-based MMORPG ในรูปแบบที่มี Graphic ออกมา เช่นเกม RuneScape ที่ทำออกมาคล้ายคลึงกับ MMORPG เหลือเกิน (<http://nishiki.no-ip.com/bbs/topic.asp?ID=1161&PageNo=2>)

6. Strategy Game หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า "เกมวางแผน" คือ เกมที่แยกออกมาจากประเภทเกมการจำลอง เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อยๆ เข้าเข้าทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่องคอมพิวเตอร์เนื่องจากคีย์บอร์ดและเมาส์นั้นมีความเหมาะสมต่อการควบคุมเกม และมักจะสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือผ่านระบบแลนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีได้หลายหลายรูปแบบแล้วแต่เกมนั้นๆ จะกำหนด ตั้งแต่จับความสไตส์เวทมนตร์คาถา พ่อมด กองทหารยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาวเลยก็มี รูปแบบการเล่นหลักๆ ของเกมประเภทนี้มักจะเป็นการควบคุมกองทัพ, เก็บเกี่ยวทรัพยากร และสร้างกองทัพ เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสามประเภทตามการเล่นคือ

- ประเภทตอบสนองแบบทันกาล (Real Time Strategy) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ คอมมานด์แอนด์คองเคอร์, สตาร์คราฟต์, วอร์คราฟต์

- ประเภททีละรอบ (Turn Based Strategy) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้วิธีผลัดกันสั่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก ชิวิไลเซชัน, Heroes of Might & Magic

- Action Strategy คือ นอกจากผู้เล่นจะต้องควบคุมตัวละครในเกมแล้ว ขณะเดียวกันก็จะต้องจัดวางทัพ และวางแผนการรบไปด้วย

(http://th.wikipedia.org/wiki/Computer_Game)

7. Puzzle Game คือ เป็นเกมแนวที่เล่นได้ทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการแก้ปริศนา ปัญหาต่างๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักนำมาจากเกมปริศนาตามนิตยสาร เช่นเกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ ต่อมาจึงมีเกมปริศนาที่เล่นบนคอมพิวเตอร์

อย่างเกมเททริสออกมา ปัจจุบันมีเกมแนวพัซเซิลแบบใหม่ๆ ออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย จึงเป็นเรื่องปกติที่จะเห็นผู้เล่นบางคนยังติดใจกับเกมเททริส เกมอาร์คานอยด์ ไปจนถึงเกมพัซเซิลใหม่ๆ อย่าง Polarium, Puzzle Bubble, เตตริส เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำๆ ในระดับที่ยากขึ้น

(http://th.wikipedia.org/wiki/Computer_Game)

8. Arcade Game คือ เกมที่ถูกสร้างมาให้กับเครื่องเกมตู้ โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะใช้เวลาจบไม่นาน (30 นาที-1 ชั่วโมง) มักจะมีระดับการเรียนรู้ไม่ค่อยสูงนัก มีเวลาจำกัดในการเล่นและมักจะไม่มีการบันทึกความก้าวหน้าในการเล่น เกมจะบันทึกเพียงคะแนนสูงสุดเท่านั้น เกมประเภทนี้จะมีความท้าทายเป็นคุณค่าให้กลับมาเล่นซ้ำและใช้หลักจิตวิทยาในการบอก "คะแนนสูงสุด" ที่ผู้เล่นคนก่อนๆ เคยทำได้ ให้ผู้เล่นใหม่ๆ หาทางทำลายสถิติ

- Action Arcade คือ เกมอาเขตแบบเน้นแอคชั่น มุมมองในเกมจะเป็นลักษณะเอียงไปข้างบนเล็กน้อย ทำให้ผู้เล่นมองเห็นพื้น และผู้เล่นสามารถเดินขึ้นลงได้ 4 ทิศทาง มีทั้งแบบ 2มิติ และ 3มิติ โดยเวลาเล่นผู้เล่นจะมีพื้นที่จำกัดที่ต้องกำจัดศัตรูให้หมดแล้วถึงจะได้เข้าสู่พื้นที่ต่อไป เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ดับเบิ้ลดรา๊กอน, Golden Axe

- Shooting Arcade หรือ Shooting Game คือ เกมอาเขตประเภทยานยิง มีทั้งแบบมองด้านบนและมองด้านข้าง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Gradius

- Gun Arcade คือ เกมอาเขตที่จะใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่า "ปืนแสง" ซึ่งเป็นอุปกรณ์ควบคุมเกมที่มีรูปร่างเป็นปืน เกมจะคล้ายคลึงกับ First Person Shooter โดยผู้เล่นจะต้องยิงเป้าหมายในหน้าจอ โดยใช้ปืนแสงเป็นตัวเล็งและยิง บางเกมเล่นได้ 1 ผู้เล่น บางเกมเล่นได้ 2 ผู้เล่น เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ The House of the Dead, Time Crisis

(http://th.wikipedia.org/wiki/Computer_Game)

9. Fighting Game คือ เกมการต่อสู้

10. Rythm Game (เกมดนตรี) คือเกมที่ผู้เล่นต้องใช้เสียงเพลงในการเล่นด้านต่างๆ ให้ชนะ ซึ่งผู้เล่นจะต้องกดปุ่มให้ถูกต้องหรือตรงจังหวะหรือตรงตำแหน่ง โดยใช้เสียงเพลงเป็นตัวบอกเวลาที่จะต้องกด เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Pop n' Music, โอิทส์! ทาทาคาอะ! โอเอนด์ แต่ในขณะที่เดียวกันบางเพลงผู้เล่นจะต้องใช้อุปกรณ์เสริมซึ่งบางชิ้นก็เลียนแบบมาจากของจริงเช่น แคนซ์ แคนซ์ เรโวลูชัน (แผ่นเต้น) , Guitar Hero (กีตาร์) , Karoke Revolution (ไมค์โครโฟน) (http://th.wikipedia.org/wiki/Computer_Game)

11. Pinball

12. Party Game (ปาร์ตี้เกม) คือ เกมที่มีการบรรจุเกมย่อยๆ มากมายเอาไว้ โดยในแต่ละเกมย่อยจะมีกฎและกติกาที่ต่างกันออกไป โดยผู้เล่นจะต้องเข้าไปเล่นในเกมย่อยนั้นๆ และหาทางแข่งขันกับผู้เล่นอื่นๆ ให้ชนะ (ทั้งคอมพิวเตอร์และผู้เล่นที่เป็นมนุษย์ด้วยกันเอง) จุดขายของปาร์ตี้เกมคือการเล่นเป็นหมู่คณะ ซึ่งจะสร้างความบันเทิงได้มากกว่าการเล่นคนเดียว เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Mario Party (http://th.wikipedia.org/wiki/Computer_Game)

13. Simulation Game คือ เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่างๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์สมมติก็ได้ เกมแนวนี้แยกเป็นประเภทย่อยได้อีก เช่น

- Virtual Simulation จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่างๆ เช่น การขับรถยนต์ การขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถยกของ เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะจำลองรายละเอียดต่างๆ ให้สมจริงที่สุดเท่าที่จะจำลองได้ เกมประเภทนี้นอกจากใช้เล่นเพื่อความบันเทิงแล้ว ยังสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้การควบคุมต่างๆ ได้ เกมประเภทนี้มีชื่อเสียง เช่น แกรนด์ทิวริสม เป็นต้น นอกจากนั้นเกมประเภทนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นยานพาหนะ อาจจะเป็นการจำลองสถานการณ์ เช่น ไฟไหม้ ก็เป็นได้

- Tycoon หรือ Business Simulation เป็นเกมจำลองการบริหารธุรกิจ ผู้เล่นจะได้บริหารธุรกิจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแบบผิวดิน (วางตำแหน่งสิ่งของ, จัด

พนักงาน) จนไปถึงระดับลึก (ควบคุมการทำงานของพนักงาน, ชื้อ/ขายหุ้น) เกมประเภทนี้มักจะมีคำว่า Tycoon ต่อท้ายชื่อเกม เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Theme Hospital, Theme Park, Transport Tycoon, Zoo Tycoon, Railroad Tycoon

- Situation simulation จะจำลองเหตุการณ์ต่างๆในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น เช่นเกม Derby Station ที่ให้ผู้เล่นเป็นเจ้าของคอกม้า, เกมซิมซิติ ที่ให้ผู้เล่นเป็นนายกเทศมนตรี มีอำนาจสร้างและควบคุมระบบสาธารณูปโภคในเมือง เป็นต้น

- Life Simulation คือเกมจำลองชีวิต โดยผู้เล่นมักจะได้ออกควบคุมตัวละครตัวหนึ่ง หรือครอบครัวหนึ่ง แล้วใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น ทานข้าว, อาบน้ำ, ทำงานหาเงิน ฯลฯ เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ก็ได้ เกมประเภทนี้ที่มีชื่อเสียง เช่น เดอะซิมส์, Animal Crossing

- Pet simulation เกมแนวนี้จะให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสัตว์ต่างๆ ในเกม สำหรับผู้เล่นบางคนที่อยากจะเลี้ยงแต่สถานภาพไม่อำนวย ก็สามารถมาลองเลี้ยงในเกมได้ มีตั้งแต่สัตว์จริงๆเช่นเลี้ยงปลา เลี้ยงสุนัข แมว ไปจนถึงสัตว์ในจินตนาการอย่างเกม Slime Shiyo ที่ให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสไลม์ หรือเกมตระกูลทามาโกอิชิ เป็นต้น

- Sport Simulation เป็นเกมวางแผนจัดการระบบของทีมกีฬา ซึ่งส่วนมากเกมจำพวกนี้มักจะทำให้ผู้เล่นได้ควบคุมเป็นผู้จัดการทีมหรือสโมสร และจัดหาสิ่งต่างๆ ให้กับทีม เช่น สปอนเซอร์, ตารางฝึกฝน หรือจัดตำแหน่งการเล่นให้กับตัวผู้เล่นในทีม เป็นต้น ผู้เล่นควรมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาชนิดนั้นๆ พอสมควร และรู้จักชื่อนักกีฬาและชื่อทีมมาบ้าง จะทำให้เล่นเกมประเภทนี้ได้สนุกยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม เกมประเภทนี้บางเกมจะนำนักกีฬา และ/หรือ ทีมที่มีชื่อเสียงมาเป็นจุดขาย Championship Manager, Football Manager

- Renai เป็นเกมจำลองการจีบสาว (หรือหนุ่ม) โดยลักษณะตัวเกมผู้เล่นจะต้องรับบทเป็นผู้ชาย (หรือผู้หญิง) โดยมีเป้าหมายสร้างความสัมพันธ์กับหญิงสาว (หรือชายหนุ่ม) ให้กลายเป็นคนรักกัน โดยตัวเกมส่วนมากจะแบ่งเป็นวัน ในแต่ละวันผู้เล่นสามารถเลือกทำกิจกรรมต่างๆเพื่อสร้างค่าสถานะ (แบบเกมเล่นตามบทบาท) และเกิดเหตุการณ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครอื่นๆ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ โทคิเมคิเมโมเรียลและโทคิเมคิเมโมเรียล เกิร์ลไซด์

(http://th.wikipedia.org/wiki/Computer_Game)

14. Adventure Game คือ เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้ เกมผจญภัยนั้นถูกสร้างครั้งแรกในรูปแบบของ Text Based Adventure จนกลายมาเป็นแบบ Graphic Adventure เกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาทางออกหรือไขปริศนาในเกม โดยส่วนมากปริศนาในเกมจะเน้นใช้ตรรกะแก้ปัญหาและใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนั้นผู้เล่นยังคงต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่นๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษามากๆ เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีกรตายเพื่อให้ผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์ปัญหาข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัยมักจะถูกวางไว้แล้วว่าผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง เกมผจญภัยมีรูปแบบต่างๆ ดังนี้

- Text Based Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้พื้นฐานของการพิมพ์เป็นสำคัญ โดยเมื่อผู้เล่นต้องการทำอะไรก็ต้องพิมพ์เพื่อให้ตัวละครในเกมกระทำตาม (เช่นพิมพ์ Talk เมื่อต้องการคุย พิมพ์ Look เมื่อต้องการมอง) แต่หลังจากที่คอมพิวเตอร์ก้าวล้ำยุคของเมาส์ เกมผจญภัยประเภทพิมพ์ก็หมดความนิยมลง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Zork

- Graphical Adventure หรือ Point 'n Click Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้รูปภาพหรือตัวคนจริงๆ มาแสดงในหน้าจอให้ผู้เล่นได้ใช้สายตาในการมองหาวัตถุรอบข้าง เกมประเภทผู้เล่นมักจะต้องกระทำสิ่งที่เรียกว่า Pixel Hunting หรือก็คือการเลื่อนเมาส์ไปทั่วหน้าจอเพื่อหาจุดผิดปกติหรือสิ่งของภายในเกม ในปัจจุบันเกมผจญภัยประเภทนี้ใช้เรียกเกมผจญภัยในปัจจุบันทุกเกม

- Puzzle Adventure เป็นเกมผจญภัยที่เน้นการไขปริศนาในเกม โดยจะตัดทอนรายละเอียดเช่นการเก็บของหรือการคุยกับบุคคลอื่นลงไป เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Myst

(http://th.wikipedia.org/wiki/Computer_Game)

การแบ่งเรต (Rate) ของเกม มีอยู่ 5 กลุ่ม ด้วยกัน คือ

1. เรต E (Everyone) เกมเรต E สามารถเล่นกันได้ทุกเพศทุกวัย เกมที่จัดอยู่ในเรตนี้มีอยู่มากมายนับตั้งแต่ RPG, Strategy ไปถึง Adventure
2. เรต T (Teen) เกมเรตนี้เหมาะกับผู้ที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมบางเกมอาจมีความรุนแรงปะปนอยู่บ้าง แต่ยังไม่ถึงขั้นรุนแรงมากนัก เช่น เกม Swat3 ที่เป็นการจับผู้ก่อการร้าย หรือ เกม Rainbow Six เป็นต้น ซึ่งเกมชนิดนี้ก็มีอยู่มากมายเช่นกัน
3. เรต M (Mature) จัดเป็นเกมที่มีความรุนแรงหนักหน่วงมากที่สุด จึงเหมาะกับผู้เล่นที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น และผู้ปกครองต้องระมัดระวังในการเลือกซื้อเป็นพิเศษ
4. เรต RP (Rate Pending) ความรุนแรงของเกมเรตนี้จะอยู่กึ่งกลางระหว่างเรต T และเรต M
5. เรต H (Hentai Game) คำว่า Hentai เป็นภาษาญี่ปุ่น มีความหมายว่าโรคจิต เกมเรต H นี้ ส่วนใหญ่จึงเป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นโดยชาวญี่ปุ่นแทบทั้งสิ้น

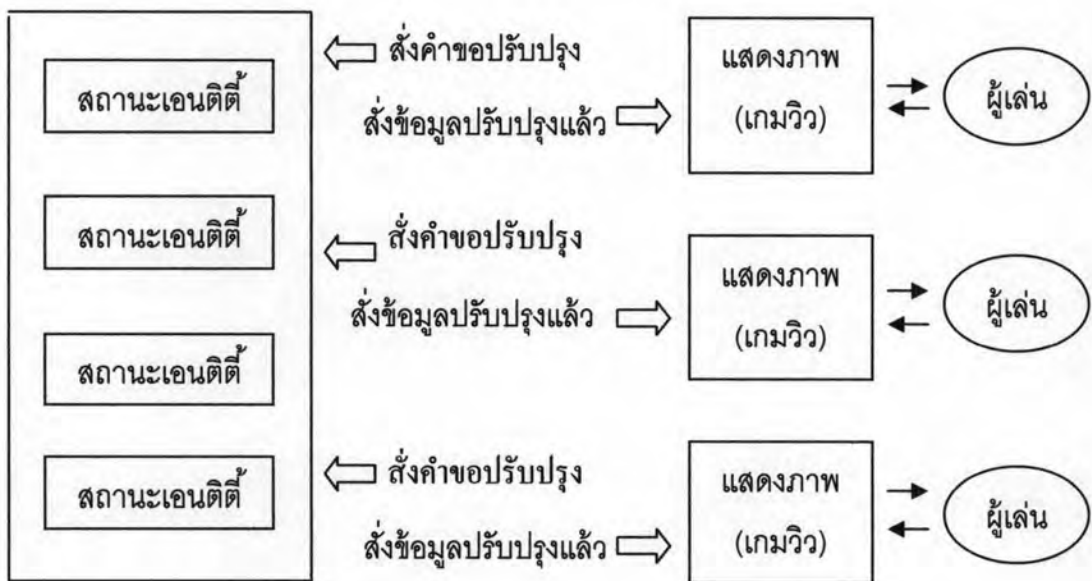
(อ้างอิงในพนมกร ดั่งทัดสวัสดิ์, 2548)

เทคนิคที่พัฒนาขึ้นภายใต้เกมออนไลน์

เกมออนไลน์มีลักษณะของการเล่นแบบใช้เวลาจริง (Real Time) ดังนั้น สถานะของผู้เล่นจึงเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยภาพรวมของเกม (Game State) ก็คือ สภาพสถานะของเกมทั้งหมด ซึ่งเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงสถานะของผู้เล่นแต่ละคน กล่าวคือ ผู้เล่นแต่ละคนจะมี Entity State ของตนเอง และภายใต้ Entity State ของแต่ละคนนี่เอง จะเป็นตัวแสดงให้เห็นผลว่า ขณะนั้นผู้เล่นกำลังอยู่ที่ใด และทำอะไรอยู่ มีของใช้ อาวุธ หรือทรัพย์สินสมบัติอะไรบ้าง ผู้เล่นสามารถควบคุม Entity State ของตนเองซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตลอด การทำงานของระบบจะเป็นแบบ Client กับ Server โดยที่ผู้เล่นจะมีสถานะเป็น Client ซึ่งจะต้องเชื่อมโยงเข้าหา และรับส่งข้อมูลกับ Server อยู่ตลอดเวลา โดย Server นั้น ก็เปรียบเสมือนกับฐานข้อมูลออนไลน์นั่นเอง

ขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกมอยู่นั้น หน้าจอของผู้เล่นจะมีสถานะของการเล่นแสดงอยู่ เมื่อผู้เล่นเปลี่ยนสถานะ หน้าจอก็จะเปลี่ยนแปลงและรับส่งข้อมูลกับ Server โดยโปรแกรมที่ใช้ ในด้านของ Client นั้น เป็นโปรแกรมที่ใช้แสดงภาพเคลื่อนไหวรวมถึงภาพ Graphic ต่างๆ หากผู้เล่นเข้าไปเล่นใน Server ได้ก็ตาม ผู้เล่นคนดังกล่าวสามารถเล่นเกมร่วมกับสมาชิกอื่นในกลุ่มที่ออนไลน์กับ Server นั้นๆ ได้เท่านั้น (อ้างถึงในพนมกร ดั่งทัตสวัสดิ์, 2548)

รูปแบบการทำงานของเกมออนไลน์



ภาพที่ 2.1 : รูปแบบการทำงานของเกมออนไลน์

นิตยสาร Internet, เมษายน 2546: หน้า 55 (อ้างถึงในพนมกร ดั่งทัตสวัสดิ์, 2548)

ลักษณะขั้นพื้นฐานของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ มีดังต่อไปนี้

ฮาร์ดแวร์

- CPU : อินเทล หรือ เอเอ็มดี ที่มีสปีดตั้งแต่ 600 MHz ขึ้นไป หรือเป็นเพนเทียมที่รีซึนไป
- RAM : ตั้งแต่ 128 MB ขึ้นไป
- VGA : การ์ดจอ เป็นการ์ดจอภาพที่รองรับการทำงานกับ Direct X เวอร์ชัน 8 ขึ้นไป โดยมีหน่วยความจำอย่างน้อย 8 MB (แนะนำให้เป็นการ์ดที่มีชิปกราฟิก 3 มิติ และมีหน่วยความจำขั้นต่ำ 32 MB ขึ้นไป)
- Sound Card : ซาวด์การ์ด ควรมีเป็นอย่างยิ่งเพื่อความสมบูรณ์ของเกม
- Modem : โมเด็ม ขั้นต่ำ 56 k (จะให้ดีควรเป็นโมเด็มความเร็วสูง)

ซอฟต์แวร์

- Windows 98 ขึ้นไป หรือ Windows Me ขึ้นไป
- ซอฟต์แวร์เกมที่ถูกกฎหมาย และซูดเติมเงินเล่นเกม
- ซูดอินเทอร์เน็ต (ถ้าจะให้ดีให้ซูดซูดอินเทอร์เน็ตของ ISP ที่สนับสนุนเกมนั้นโดยตรง จะเล่นได้ดีกว่า และอาจได้รับส่วนลดจากการเล่นเกมด้วย)

* หมายเหตุ : เกมออนไลน์แต่ละเกมจะมีความต้องการของระบบหรือลักษณะขั้นพื้นฐานของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้แตกต่างกันไปตามแต่เกมๆ นั้น

ขั้นตอนการเล่นเกมนออนไลน์

เมื่อเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ถูกเตรียมพร้อมให้มีลักษณะพื้นฐานตามที่ต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไป ได้แก่ การติดตั้งโปรแกรม Client ซึ่งโปรแกรกดังกล่าวนี้ เป็นสิ่งที่ผู้เล่นใช้เพื่อลงทะเบียนเข้าเล่นเกม ซึ่งตามปกติแล้ว เกมส่วนใหญ่จะแจกโปรแกรม Client ให้แก่ผู้เล่นฟรีด้วย โดยจะอยู่ในรูปแบบซีดีตามสื่อต่างๆ หรือไม่เช่นนั้น ผู้เล่นก็สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมเหล่านี้ได้ที่เว็บไซต์ทำการของแต่ละเกม

หลังจากที่ติดตั้งโปรแกรกดังกล่าวแล้วข้างต้นเสร็จสมบูรณ์แล้วผู้เล่นจะต้องทำการต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตเพื่อทำการลงทะเบียนขอ ID ที่เว็บไซต์ของเกมนั้นๆ เป็นขั้นตอนต่อไป ซึ่งบางครั้งผู้เล่นก็จะได้รับ ID โดยการส่งกลับมาทางอีเมล และจากนั้นจะใช้โปรแกรม Client เป็นตัวนำทางผู้เล่นให้เข้าไปสู่ทั้งเกม และโลกแห่งการออนไลน์ได้เลย (อ้างถึงในพนมกร ตังทตสวัสดิ, 2548)

ความรู้เกี่ยวกับเกมนออนไลน์นั้น ผู้วิจัยนำมาเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาได้รับรู้ และทำความเข้าใจถึงเกมนออนไลน์มากยิ่งขึ้น

2.2 แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication – CMC)

กาญจนา แก้วเทพ, 2539 (อ้างถึงในสายใจ สีลาขจรจิต, 2545) กล่าวว่า "เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) หมายถึงการรวบรวม (Collection) เก็บรักษา (Storage) จัดการ (Process) แพร่กระจาย (Disseminate) และการใช้ (Use) หรืออีกนัยความหมายหนึ่งคือการประสานคอมพิวเตอร์อิเล็กทรอนิกส์ โทรคมนาคม และมนุษย์ให้เข้ามาทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบหนึ่งที่มีความสมบูรณ์"

ความสัมพันธ์จากการสื่อสารในเบื้องต้นไม่ได้เกิดขึ้นระหว่างผู้ส่งและผู้รับสาร แต่เกิดขึ้นจากสภาพบรรยากาศการสื่อสารผ่านตัวกลาง (Computer-Mediated Environment) ซึ่งผู้ส่งสารและผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ ผู้รับสารอาจกลายเป็นผู้ส่งสารได้อันเนื่องมาจากปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน ในมุมมองนี้ข่าวสารไม่ได้เป็นการส่งผ่านจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารเท่านั้น แต่เป็นการส่งผ่านตัวกลางในการสื่อสารซึ่งเป็นตัวทำให้เกิดกระบวนการในการสื่อสารที่แท้จริง เมื่อเกิดปฏิสัมพันธ์ขึ้นในการสื่อสารผ่านตัวกลาง ผู้สื่อสารจะรับรู้บรรยากาศการสื่อสารสองแบบ คือ บรรยากาศทางกายภาพที่ผู้สื่อสารนำเสนอออกไป และบรรยากาศในการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์

เทคโนโลยีการสื่อสาร ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากยุคปฏิวัติเกษตรกรรมถึงยุคอุตสาหกรรม จนกระทั่ง ปัจจุบันมีสื่อทางด้านอิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัลเกิดขึ้นมากมาย ซึ่งสามารถกระจายข่าวไปอย่างรวดเร็วและกว้างไกล ทะลุทะลวงมิติแห่งพรมแดนและกาลเวลาหรือที่เรียกว่า "สื่อสมัยใหม่" (New Media)

(อ้างถึงในสายใจ สีลาขจรจิต, 2545)

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จัดว่าเป็นสื่อมวลชนที่เกิดขึ้นใหม่ซึ่งมีการพัฒนาไปจากเดิม เช่น มีรูปแบบของการสื่อสารที่สามารถโต้ตอบกลับไปได้ (Interactive Communication) เมื่อก่อนนั้นสื่อมวลชนทำได้เพียงการสื่อสารทางเดียว (One-way Communication) การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จะทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่างๆ ดังนี้

1. ค่าใช้จ่ายในการสื่อสารนั้นมีราคาที่ถูกลง
2. ทำให้ความหมายของระยะทางทางภูมิศาสตร์เปลี่ยนแปลงไป
3. ทำให้ความรวดเร็วในการสื่อสารเพิ่มมากขึ้น
4. การส่งข้อมูลในการสื่อสารทำได้มากขึ้น
5. ช่องทางในการแพร่กระจายของข้อมูลเพิ่มมากขึ้น
6. เป็นการสื่อสารที่สามารถโต้ตอบกันได้
7. สามารถควบคุมการรับสื่อได้มากขึ้น
8. ทำให้รูปแบบของการสื่อสารต่างๆ ควบคุมรวมกันได้

Croteau D. และ Hoynes, 2543: หน้า 317 (อ้างถึงในพนมกร ตังทัตสวัสดิ์, 2548)

Joseph B. Walther (1992) (อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2543) ให้ความหมายของ CMC เอาไว้กว้างๆ ว่า คือการประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer Conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือต่างเวลากัน (Asynchronous) โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัส (Encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (Text Message) ซึ่งจะถูกถ่ายทอด (Relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร

มีการคาดการณ์กันว่า เมื่อโลกก้าวเข้าสู่สหัสวรรษใหม่ จะมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่า 500 ล้านคนในกว่า 100 ประเทศทั่วโลก และเมื่อถึงเวลานั้นกำแพงที่ปิดกั้นพรมแดนระหว่างประเทศ และวัฒนธรรมต่างๆ จะค่อยๆ พังทลายลง พร้อมไปกับการก่อตัวของชุมชนโลกแห่งใหม่ที่ยิ่งใหญ่และทรงพลังมากจนมิอาจบรรยายได้ ชุมชนนี้จะล่องลอยอยู่ใน "ไซเบอร์" (Cyber) แต่ทว่ามีอยู่จริง และจะก่อผลสะท้อนในทุกมิติของชีวิตมนุษย์และโดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อสังคมทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับมหภาค (อ้างถึงในพนมกร ตังทัตสวัสดิ์, 2548)

CMC กับสังคมไซเบอร์

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

การเล็งไปที่สังคมไซเบอร์คือ การพยายามจะอธิบายระบบสังคมและชุมชนชนิดใหม่ที่มีโครงสร้างและคุณสมบัติเฉพาะแตกต่างจากโครงสร้างแบบเดิมๆ ที่นักวิชาการและผู้คนคุ้นเคยกัน (อ้างถึงในกฤตยา มุ่งวิชา, 2549)

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (CMC) มีความแตกต่างจากสื่อชนิดอื่นๆ ตรงที่สามารถใช้เมื่อใดก็ได้ (Transient) โดยไม่มีเงื่อนไขในเรื่องของเวลาสำหรับการเสนอเนื้อหาเหมือนดังสื่ออื่น ๆ รวมถึงยังมีความหลากหลายในแง่ของเส้นทางหรือช่องทาง (Multi-Model) ในการสื่อสารซึ่งเปิดโอกาสให้กับผู้สื่อสารในการกระทำใดๆ กับเนื้อสารก็ย่อมได้ นอกจากนั้นยังเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะความเป็นสากล (Universal Medium) อยู่ในตัวของมันเอง นั่นคือเป็นทั้งเครื่องรับและลำเลียงข่าวสาร (Information Processing Machine) การสื่อสารทั้งหลายเหล่านี้ล้วนแตกต่างไปจากการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา (Face-to-Face Communication) ตรงที่จะไม่มีการเห็นลักษณะท่าทาง อากัปกริยา สีหน้าของผู้ที่สื่อสารด้วย ขณะที่คนกำลังเล่นเกมออนไลน์นั้น บุคคลดังกล่าวก็กำลังค่อยๆ พัฒนาความสัมพันธ์รูปแบบใหม่ ซึ่งอาจเรียกว่าเป็น “มิตรภาพบนคอมพิวเตอร์” (Computer Friendship) ไปด้วยเช่นกัน คอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่กำลังครอบงำสภาพแวดล้อมส่วนบุคคล และลดทอนการติดต่อสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากันลงไป (อ้างถึงในพนมกร ตังทัตสวัสดิ์, 2548)

รูปแบบของการแสดงออก (Focus of Expression)

สื่อคอมพิวเตอร์มักจะถูกใช้เป็นโอกาสในการแสดงออกโดยการสื่อสารรูปแบบต่างๆ ที่หลากหลาย (Fox, 1983; Dorst, 1990) เช่น Fox พบว่า เครือข่ายการสื่อสารในโรงเรียนถูกใช้เป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนเรื่องตลกและปริศนาคำถาม หรืออย่างเช่น “Rec.humor” ใน “Usenet” ก็มีลักษณะการใช้เป็นเครื่องมือแสดงออกด้วยการสื่อสารเรื่องตลกสนุกสนานโดย

CMC เช่นกัน นอกจาก CMC จะถูกใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงออกแล้ว สูงขึ้นไปอีกขั้นหนึ่งคือสื่อคอมพิวเตอร์สามารถนำไปสู่การสร้างรูปแบบการแสดงออกด้วยการสื่อสารใหม่ๆ Bakhtin (1986) เสนอว่าในขณะที่กลุ่มมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา กลุ่มก็จะสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม (Group-specific Meanings) ขึ้นมาด้วย และในที่สุดรูปแบบใหม่ของการใช้ถ้อยคำ (Forms of Speech) หรือประเภทของการใช้ถ้อยคำสื่อสาร (Genres) ก็จะมีลักษณะเฉพาะตัวเป็นคุณสมบัติเฉพาะของชุมชนหรือกลุ่มนั้น

ตัวอย่างของรูปแบบใหม่ของการใช้ภาษาและถ้อยคำสื่อสารนั้นมีมากมาย อาทิการใช้ "Graphic Icons" ที่เป็นเครื่องหมายวรรคตอน การแสดงหน้ายิ้ม เป็นการแสดงออกชนิดใหม่ที่รู้จักกันดี ถ้อยคำและเครื่องหมายที่แสดงความหมายเฉพาะซึ่งใช้ศัพท์เฉพาะเรียกกันโดยทั่วไปว่า "Emoticons" ต่างๆ นั้นจะถูกรวบรวมไว้ในพจนานุกรมเฉพาะพวก เช่น "Emoticons" แสดงความหมายเกี่ยวกับใบหน้ายิ้มลักษณะต่างๆ จะมีรวบรวมไว้ในพจนานุกรมหน้ายิ้ม (Smiley Face Dictionaries) เป็นต้น ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในชุมชนหรือกลุ่มเฉพาะจะเลือกสรรและเรียนรู้การใช้โดยการถอดรหัสเพื่อทำความเข้าใจระหว่างการใช้ปฏิสัมพันธ์ด้วยการแสดงออกทางการสื่อสาร สัญลักษณ์แสดงความหมายลักษณะต่างๆ จะถูกใช้หมุนเวียนผ่านการปฏิสัมพันธ์ในหมู่ผู้ใช้ และเป็นเครื่องชี้ว่าผู้ใช้ตระหนักรู้ว่า ชุมชนของพวกเขาที่มีรูปแบบการแสดงออกที่มีลักษณะเป็นของกลุ่มโดยเฉพาะ ผู้ที่อยู่ในกลุ่มหรือในชุมชนเดียวกันเท่านั้นที่จะสามารถถอดรหัส (Codification) เพื่อเข้าใจความหมายที่ถูกซ่อนใส่เอาไว้ในสัญลักษณ์หรือ Emoticons ลักษณะต่างๆ

นอกจากการใช้ "Emoticons" เป็นรูปแบบการแสดงออกเพื่อแสดงความหมายแล้ว ผู้ที่ใช้สื่อในกลุ่มชุมชนยังใช้วิธีการอื่นๆ ในการแสดงความหมายเชิงอวัจนภาษา (Nonverbal Information) อีกด้วย อาทิ การใช้ตัวอักษรที่เป็นตัวพิมพ์ใหญ่ (ในกรณีภาษาอังกฤษ) และเครื่องหมายดอกจันเพื่อให้ความหมายแสดงการเน้นย้ำความสำคัญ และการใช้วัจนภาษา (Verbal) เขียนอธิบายรายละเอียดของพฤติกรรม หรือการใช้ตัวอักษรย่อ (Acronyms) แสดงอารมณ์ความรู้สึก เช่น ROFL แทน "Rolling on the Floor Laughing" เพราะผู้สื่อสารไม่สามารถได้ยินเสียงหัวเราะของผู้ที่สนทนาด้วย (อ้างถึงในกฤตยา มุ่งวิชา, 2549)

รูปแบบของการแสดงออกที่เป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เหล่านี้สัมพันธ์กับปัจจัย 4 ประการ ดังนี้

1) บริบทวัฒนธรรมดั้งเดิม (External Context) ช่วยให้ผู้สื่อสารรู้สึกคุ้นเคยกับรูปแบบการแสดงออกที่มีให้เลือกหลากหลาย บรรทัดฐานทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกเดิมที่มีอยู่เดิม จะเป็นเครื่องชี้นำว่าเมื่อไรควรจะใช้รูปแบบการแสดงออกอย่างไรจึงจะเหมาะสม กล่าวให้ง่ายขึ้นก็คือ โครงสร้างวัฒนธรรมแบบเดิมจะเป็นทุนให้กับการแสดงออกโดยการสื่อสารรูปแบบใหม่

2) โครงสร้างเวลาที่ชะลอการโต้ตอบได้จะทำให้ผู้สื่อสารมีเวลาที่จะพัฒนาความต้องการหรือรูปแบบการแสดงออกลักษณะต่าง (ความต้องการหรือความจำเป็นอันเกิดจากวัตถุประสงค์ของกลุ่มนั่นเอง) รวมทั้งมีเวลาที่จะถอดรหัสรูปแบบที่มีความหมายเฉพาะต่างๆ ได้

3) โครงสร้างพื้นฐานของระบบอาจจะไม่เอื้อต่อการแสดงออกในรูปแบบเก่าๆ อย่างที่เคยเป็นและเคยทำมาได้ แต่ในขณะเดียวกันจะสามารถเอื้ออำนวยเครื่องมือหรือเหนี่ยวนำให้เกิดการสร้างรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมาได้

4) คุณสมบัติของผู้ร่วมในกระบวนการสื่อสารประการต่าง จะช่วยสร้างบรรยากาศของการสร้างสรรค์และเลือกสรร รูปแบบของการสื่อสารและการแสดงออก

(อ้างถึงในกฤตยา มุ่งวิชา, 2549)

อัตลักษณ์ (Identity)

จุดเริ่มที่เห็นได้ชัดที่สุดของการสร้างอัตลักษณ์คือการเลือกชื่อ Myers (1987a) (อ้างถึงในกฤตยา มุ่งวิชา, 2549) เขียนแสดงไว้ว่าชื่อต่างๆ จะถูกแปลงไปเป็นเครื่องหมายการค้า (transformed into trademarks) เอาไว้บอกยี่ห้อ ปัจจุบันบุคคลผู้สื่อสารจะใช้วิธี “ดมกลิ่น” เพื่อที่จะรู้ว่าเป็นมิตรหรือศัตรู ในท่ามกลางสภาวะการสื่อสารที่คลุมเครือไม่รู้ว่าเป็นใคร ระบบ CMC ที่ปกปิดนี้จะเปิดช่องให้ผู้คนได้ตั้งชื่อให้กับตัวเอง Becher-Israeli (1995) ได้วิเคราะห์การตั้งชื่อของผู้ใช้สื่อพบว่าชื่อจะแสดงความหมายในลักษณะสนุกสนาน ไม่จริงจัง (Playful and Performative) Walther และ Burgoon (1992) ศึกษาในระบบ CMC ที่ไม่มีการปกปิดชื่อจริง พบว่าผู้ร่วมสื่อสารยังคงตั้งชื่อเล่นและคำอธิบายท้ายชื่อ (Signatures) ต่อเติมจากชื่อจริง

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

ถึงแม้นักวิชาการจะพุ่งความสนใจไปที่แนวคิดเรื่องการปิดบังความจริงของผู้สื่อสารใน CMC แต่ก็มีหลักฐานจากงานวิจัยจำนวนหนึ่ง ที่ชี้ว่ามีคนจำนวนไม่น้อยที่สร้าง "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" นี้เรียกย่อๆ ว่า "Sigfiles" ซึ่งจะถูกผูกติดไปกับข้อความหรือหน้าที่แสดงชื่อของผู้ส่ง "Sigfiles" ประกอบด้วย ชื่อ, "E-mail Address" (และ/หรือ World Wide Web Address) เป็นหลัก ส่วนประกอบอื่นๆ ที่ช่วยสร้างความหลากหลายก็คือ เครื่องหมาย (Illustration) หรือตราสัญลักษณ์แสดงตัวตนหรือสังกัดของเจ้าของชื่อ เช่น ตราพระเกี้ยวแสดงว่าอาจเป็นนิสิตจุฬา เป็นต้น การแสดงออกด้วย (Illustration) นี้อาจทำโดยใช้เครื่องหมายคำพูด และถ้อยคำอธิบายสรรพคุณอื่นๆ ด้วย

การสร้างอัตลักษณ์ในลักษณะต่างๆ ดังกล่าวข้างต้นสัมพันธ์กับปัจจัยเชิงโครงสร้าง 4 ประการดังนี้

- 1) โครงสร้างเวลาของกลุ่ม มีผลต่อศักยภาพในการสร้างอัตลักษณ์ กล่าวคือเวลาที่เพียงพอ เป็นปัจจัยสำคัญต่อการก่อร่างสร้างอัตลักษณ์ และการแสดงออกโดยอาศัยอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นของผู้สื่อสาร หากเวลาไม่พอ การสร้างอัตลักษณ์ก็ไม่อาจจะเป็นไปได้ การวิเคราะห์ของ Walther (1996) ที่เกี่ยวกับ Usenet พบว่า การสื่อสารแบบได้ตอบรวดเร็ว (Synchronistic) มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างความประทับใจให้เกิดกับคู่สื่อสาร ทั้งนี้เพราะผู้สื่อสารสามารถใช้กลยุทธ์ควบคุมการแสดงออกซึ่งตัวตนได้อย่างทันท่วงที ความถี่ในการเขียนสื่อสารต่อสัปดาห์ยังสัมพันธ์กับเรื่องอัตลักษณ์ในแง่ที่สามารถบอกความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ให้แก่ผู้เขียน

หนังสือมาก กับผู้ที่เขียนหนังสือบ่อยอีกด้วย ส่วนผู้ที่เขียนได้ตอบในชุมชนแบบนานๆ ครั้ง ก็อาจจะใช้เวลาในการมีส่วนร่วมค่อนข้างนานกว่าผู้อื่น ทั้งนี้เพื่อยืนยันบทบาทของตัวในฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่งในชุมชน

2) บริบทภายนอก (External Contexts) และวัตถุประสงค์ของกลุ่ม (Group Purposes) มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ เช่น ใน "r.a.t.s." ที่กลุ่มสนับสนุนให้มีการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผู้สื่อสาร และต่อต้านการใช้ชื่อปลอม ทั้งนี้ภายใต้บริบทภายนอกของผู้สื่อสารที่สนใจในเรื่องละครโทรทัศน์เหมือนๆ กัน เป็นปัจจัยกำหนดให้ต้องแสดงตัวตนที่แท้จริง เพื่อประโยชน์ในการวิพากษ์วิจารณ์เรื่องที่กลุ่มสนใจ (ละครโทรทัศน์) อย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา

3) ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ (System Infrastructure) มีผลต่อการใช้ "Signature File" ว่าจะทำได้หรือไม่ หากทำไม่ได้ อัตลักษณ์ก็จะมีรายละเอียดน้อย หรือคงสภาพเงื่อนงำ (Anonymous) เอาไว้ค่อนข้างมาก

4) ลักษณะของผู้สื่อสารสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างใน CMC ทั้งนี้โดยอาศัยบุคลิกภาพ (เช่น จำนวนภาษาที่ชอบใช้ชอบพูดเป็นประจำ) ในชีวิตประจำวัน ผู้สื่อสารจะสามารถสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ (Recreate) ซึ่งอาจจะมีลักษณะ (และแสดงบุคลิกภาพของผู้สื่อสาร) ที่ไม่แตกต่างไปจากเดิม หรือแตกต่างไปจากเดิมบ้าง หรือแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิงก็อาจเป็นได้ เช่น วัยรุ่นมักจะเข้าไปมีส่วนร่วมด้วย Website ที่เกี่ยวกับวัยรุ่นเหมือนตนเอง มีภาษาสำนวนที่เข้าใจกันเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นเท่านั้น ในขณะที่ผู้สูงอายุบางรายอาจจะปลอมแปลงอายุเข้าไปมีส่วนร่วมใน Website วัยรุ่นบ้าง เพื่อตอบสนองความต้องการบางอย่างของตน (อ้างถึงในกฤตยา มุ่งวิชา, 2549)

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมในกระบวนการสื่อสาร

ความสัมพันธ์ในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์อาจเป็นไปได้ทั้งแบบเคยรู้จักเห็นหน้าค่าตากันมาก่อน ก่อนที่จะสามารถสื่อสารใน CMC (เช่น ในบริบทของคนทำงานในองค์กรเดียวกัน) การรู้จักคุ้นเคย หรือเคยคุยกันมาก่อนในชุมชนอื่นๆ ของ CMC ก่อนที่จะมาสื่อสารและสร้างเสริมความสัมพันธ์ระหว่างกันชุมชนเฉพาะแบบ การสื่อสารครั้งแรกนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนขึ้นในการสื่อสารครั้งต่อไป ภายใต้บริบทเดียวกัน

“ความสัมพันธ์” ในอีกมิติหนึ่งคือระหว่างผู้สื่อสาร (คน) กับอุปกรณ์สื่อสาร (คอมพิวเตอร์) ผู้สื่อสารประเภท “Heavy Users” จะใช้สื่อคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานมากกว่าใช้โทรศัพท์ หรือการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน เพื่อวัตถุประสงค์เดียวกันคือ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในบรรดาพวก “Heavy Users” นี้ยังแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มย่อยๆ คือ พวกฉลาดใช้เทคโนโลยี และพวกค่อนข้างฉลาดใช้เทคโนโลยี ทั้ง 2 กลุ่มมีความสามารถในการจัดการการไหลของสารได้เป็นอย่างดี กลุ่มที่มีความสามารถจัดการกับการไหลของสารซึ่งสัมพันธ์กับการจัดการเรื่อง “ความสัมพันธ์ on-line” นี้ อาจเรียกได้ว่าเป็น “ผู้เชี่ยวชาญทางสังคม” (Social Experts) คือพวกที่รู้และเข้าใจพร้อมทั้งจัดการกับกลไก ความสัมพันธ์ภายในกลุ่มได้ด้วยการจัดการเกี่ยวกับการไหลของข้อมูลข่าวสาร โดยอาศัยความเชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยี กลุ่มคนเหล่านี้จะมองคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นชุมชนแห่งหนึ่ง และเป็นเครือข่ายการสื่อสารที่เป็นฐานรองรับความสัมพันธ์ทางสังคมกลุ่มคนดังกล่าวจะตีความเนื้อหาที่ถูกสื่อสารว่าเป็นการแสดงออก ซึ่งคำนึงและมองผลของการสื่อสารว่าเป็นการสร้างบทบาทขึ้นมาในชุมชน

ข้อค้นพบเกี่ยวกับประเด็นความสัมพันธ์อีกประการหนึ่งคือ ผู้ที่สร้าง “ความสัมพันธ์ on-line” จะขยายขยายความสัมพันธ์ไปสู่การใช้ช่องทางอื่นๆ เพิ่มขึ้นด้วย เช่น ผู้ที่มีความสัมพันธ์กับผู้สื่อสารอื่นๆ ใน CMC จะใช้ช่องทางการสื่อสารทางโทรศัพท์ จดหมาย และการพบปะแบบเห็นหน้าค่าตากันเพิ่มขึ้น

(อ้างถึงในพนมกร ตังทัตสวัสดิ์, 2548)

จากแนวคิดที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยจะนำมาใช้ศึกษาถึงเรื่องของพฤติกรรม หรือการกระทำที่ผู้เล่นเกมออนไลน์แสดงออกในระหว่างการเล่นเกมเพื่อการสร้างสัมพันธ์ภาพ โดยจะวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างสัมพันธ์ภาพในเกมออนไลน์ คือ การเป็นสื่อสองทาง ผู้ส่งและผู้รับสามารถตอบโต้กันได้ทันที โดยปราศจากปัญหาเรื่องพรมแดนและเวลา และบทบาทของเกมออนไลน์ในการเป็นสื่อกลางในการสร้างความสัมพันธ์ ซึ่งสามารถขยายไปสู่ช่องทางการสื่อสารอื่นๆ เพื่อรักษาความสัมพันธ์ให้ดำเนินต่อไป รวมไปถึงเรื่องของอัตลักษณ์ และรูปแบบการแสดงออก

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication)

ตามแนวคิดของวีเวอร์ (Weaver) (อ้างถึงในสายใจ ลีลาขจรจิต, 2545) การสื่อสารระหว่างบุคคลประกอบด้วยลักษณะดังนี้ คือ

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับบุคคลสองคน
2. การสื่อสารระหว่างบุคคลมักจะมีปฏิริยาตอบกลับเข้ามาในกระบวนการสื่อสาร
3. การสื่อสารระหว่างบุคคลไม่จำเป็นต้องเป็นการสื่อสารที่อยู่ต่อหน้ากัน แม้ระหว่างการสื่อสารจะมีสื่ออื่น นอกเหนือจากตัวบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้อง ก็ถือว่าเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การโทรศัพท์คุยกัน ก็ถือว่าเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล

จาระไน แกลโกศล, 2528 (อ้างถึงในสายใจ ลีลาขจรจิต, 2545) กล่าวว่า การสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นกระบวนการในการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารอย่างน้อยสองคน หรือเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลในกลุ่มเล็กๆ โดยมีข้อแม้ว่าบุคคลในกลุ่มทุกคนสามารถร่วมมีบทบาทเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารได้ โดยทั่วไปการสื่อสารระหว่างบุคคลมักเป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้า ดังนั้น ผู้สื่อสารจึงมักสามารถแสดงปฏิริยาป้อนกลับต่อกันได้ในระหว่างทำการสื่อสาร

องค์ประกอบการสื่อสารระหว่างบุคคล มีดังนี้

1. บุคคล
2. ข่าวสาร
3. ผลที่เกิดขึ้น

1. บุคคล คือ การสื่อสารระหว่างบุคคลต้องประกอบด้วยบุคคลอย่างน้อยสองคนโดยมีผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยที่ผู้รับสารและผู้ส่งสารสามารถสลับเปลี่ยนกันทำหน้าที่ได้
2. ข่าวสารหรือสาร ที่ใช้ในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล มีทั้งสารที่เป็นวัจนสารและอวัจนสาร วัจนสารที่พบส่วนใหญ่ในการสื่อสารระหว่างบุคคลก็คือ คำพูดที่ใช้ในการสื่อสาร

ระหว่างกัน ส่วนอวัจนภาษาที่พบกันมากในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลก็คือ การมองหน้า การพยักหน้า หรือการยิ้ม เป็นต้น

3. ผลที่เกิดขึ้น ผลของการสื่อสารระหว่างบุคคล อาจจะเป็นรูปของการเพิกเฉยปฏิเสธ หรือ การตอบรับข่าวสาร

การสื่อสารทุกครั้งต้องมีความสัมพันธ์ที่สามารถระบุได้ การที่บุคคลหนึ่งสื่อสารกับอีกบุคคลหนึ่ง ย่อมต้องมีกระบวนการสื่อสารเกิดขึ้น กระบวนการสื่อสารทุกกระบวนการต้องมีการส่งข่าวสารไปยังผู้รับสาร และเมื่อข่าวสารสามารถผ่านไปยังผู้รับสารได้ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารก็เกิดขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างคู่สื่อสารในการสื่อสารระหว่างบุคคลก่อให้เกิดความสัมพันธ์ คือความสัมพันธ์ระหว่างคู่สื่อสารที่มีสถานภาพต่างกันโดยที่ฝ่ายหนึ่งสูงกว่า (Complementary) หรือเป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ที่มีสถานภาพใกล้เคียงกัน (Symmetrical)

การสื่อสารระหว่างบุคคลสองคนที่ไม่คุ้นเคยกันมาก่อนยากที่จะมีประสิทธิภาพและราบรื่น แต่ก็อาจจะดีขึ้นได้เมื่อบุคคลที่ร่วมในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลมีความคุ้นเคยกันมากขึ้นทั้งนี้เพราะความคุ้นเคยช่วยให้

1. การรับรู้ในเรื่องระหว่างกันมีความถูกต้องมากขึ้น เนื่องจากการรับรู้ได้รับการทดสอบจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเป็นเวลานาน
2. การได้สนทนาระหว่างกันมากขึ้น ช่วยให้รู้จักพื้นฐานความเป็นมาของกันและกันมากขึ้น

การสื่อสารเป็นปฏิสัมพันธ์ มนุษย์เราไม่ได้ติดต่อสื่อสารระหว่างกันเฉพาะในทางกายภาพทางจิตใจ ทางเหตุผล หรือทางอารมณ์เท่านั้น แต่เราติดต่อสื่อสารกันทางบุคลิกภาพภายนอกด้วย เราต่างสร้างภาพพจน์ต่อกัน ไม่ว่าภาพพจน์นั้นจะถูกต้องหรือไม่ก็ตาม

ปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การที่บุคคลสองคนติดต่อกัน โดยมีการอ้างอิงระหว่างกันอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการสื่อสารนั่นเอง

จากการศึกษาเรื่อง Sex Difference in Video Game Play : A Communication-Based Explanation ของ Kristen Lucas and John L. Sherry (ม.ป.ป.) กล่าวถึงทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Relations Theory) ที่สำคัญ คือ ทฤษฎี FIRO (Fundamental Interpersonal Relationship Orientation) ซึ่งทฤษฎีนี้จะศึกษาเกี่ยวกับความต้องการเบื้องต้นของบุคคล ซึ่งเกี่ยวกับความต้องการเบื้องต้น 5 ประการของมาสโลว์ ได้แก่

- 1) ความต้องการทางร่างกาย (physiological needs)
- 2) ความต้องการความปลอดภัย (safety needs)
- 3) การต้องการความรักและการเป็นเจ้าของ (belongings and love needs)
- 4) ความต้องการความเคารพนับถือ (esteem needs)
- 5) ความต้องการความประสบความสำเร็จในชีวิต (self actualization)

ขอบเขตของการศึกษาด้วยทฤษฎีนี้เพื่อให้มนุษย์เข้าใจถึงการสื่อสารระหว่างบุคคลในแง่ของมาสโลว์ (การต้องการความรัก และการเป็นเจ้าของ) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า มนุษย์จะถูกกำหนดหรือต้องการการตอบสนอง ซึ่งเป็นพื้นฐานความต้องการระหว่างบุคคล 3 อย่าง คือ

1. ความต้องการการอยู่ร่วม (Inclusion)
2. ความรัก (Affection)
3. การควบคุม (Control)

1. การต้องการการอยู่ร่วม หมายถึง มนุษย์ต้องการที่จะสื่อสารกับบุคคลอื่น เพื่อที่จะเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มนั้น
2. การต้องการความรัก หมายถึง ระดับของความใกล้ชิดที่มนุษย์ปรารถนา ในการต้องการความรักและความอบอุ่น
3. การต้องการควบคุม เช่น ระดับที่บุคคลแต่ละคนต้องการที่จะมีพลังอำนาจเหนือบุคคลอื่น

สำหรับทฤษฎี FIRO กับการเล่นวิดีโอเกม

ทฤษฎี FIRO เกี่ยวข้องโดยตรงกับความต้องการเบื้องต้นของมนุษย์ เพื่อที่จะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งเหตุผลของการเล่นวิดีโอเกมก็เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเช่นกัน

การต้องการการอยู่ร่วม, ความรัก และการควบคุม ทั้งสามอย่างนี้ได้รับผลกระทบจากเพศที่ต่างกัน และปัจจัยทางสังคม เช่น โครงสร้างทางสังคมที่ต่างกัน การต้องการการอยู่ร่วม เป็นขั้นเริ่มต้นของการต้องการความรัก ถ้าคนคนนั้นไม่ได้อยู่ร่วมในกลุ่ม ก็ไม่สามารถที่จะทำให้เกิดความใกล้ชิด และความอบอุ่น ซึ่งก็ไม่สามารถจะพัฒนาไปเป็นความรักได้ ในขณะที่เดียวกัน การอยู่เป็นกลุ่มก็อาจไม่พัฒนาไปสู่ความรักได้เช่นกัน

สายใจ ลีลาขจรจิต (2545) เมื่อบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กัน แต่ละคนจะแสดงพฤติกรรมตามแบบแผนความต้องการระหว่างบุคคลดังที่กล่าวมา ตามลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล ซึ่งอาจมีผลทำให้บุคคลเข้ากันได้ หรือเข้ากันไม่ได้ ซึ่งการเข้ากันได้หรือเข้ากันไม่ได้มี 3 แบบ คือ

1. การแลกเปลี่ยนระหว่างกันที่เข้ากันได้ (Interchange Compatibility) ลักษณะแบบนี้จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลที่ติดต่อสัมพันธ์กันมีความต้องการที่คล้ายกัน และมีปริมาณใกล้เคียงกัน เช่น เมื่อบุคคลทั้งสองต้องการความใกล้ชิดกันทั้งคู่ หรือความต้องการใกล้ชิดกันต่ำทั้งคู่ บุคคลทั้งสองก็เข้ากันได้ เป็นต้น

2. มีผู้ริเริ่มปรับเข้าหากัน (Originator Compatibility) ลักษณะแบบนี้จะมีบุคคลหนึ่งเป็นผู้ริเริ่มแสดงพฤติกรรมตามแบบแผนความต้องการของตนต่อบุคคลอื่น ถ้าเป็นไปในลักษณะที่สอดคล้องกับความต้องการของอีกคนหนึ่ง ก็ทำให้เข้ากันได้ ถ้าไม่สอดคล้องกันก็เข้ากันไม่ได้ เช่น ถ้าบุคคลหนึ่งแสดงพฤติกรรมที่ต้องการควบคุมหรือมีอิทธิพลต่อบุคคลหนึ่ง แล้วบุคคลที่สองมีลักษณะยอมตามก็จะเข้ากันได้ แต่ถ้าทั้งสองคนมีลักษณะต้องการมีอิทธิพลหรือควบคุมอีกฝ่ายหนึ่ง ก็จะทำให้เข้ากันไม่ได้ เป็นต้น

3. การแสดงความคาดหวังพฤติกรรมที่ปรารถนา (Reciprocal Compatibility) ลักษณะแบบนี้บุคคลจะพยายามแสดงออก เพื่อให้อีกฝ่ายมีพฤติกรรมตามที่ตนต้องการ ถ้าอีกฝ่ายปฏิบัติตามเป็นที่พอใจก็จะเข้ากันได้ แต่ถ้าอีกฝ่ายไม่ได้แสดงพฤติกรรมตามที่อีกฝ่ายต้องการก็จะเข้ากันไม่ได้

พัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมี 4 ขั้นด้วยกันคือ

1. การทำความรู้จัก (Orientation) เป็นการติดต่อสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ไป ไม่มีเรื่องราวส่วนตัว นับเป็นครั้งแรกของการทำความรู้จัก

2. การแลกเปลี่ยนข้อมูลขั้นสำรวจ (Exploratory affective exchange) เป็นความสัมพันธ์

สืบเนื่องหลังจากที่ทำความรู้จักกัน ในขั้นนี้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวกันมากขึ้น เพื่อเป็นการสำรวจหรือศึกษาคู่ปฏิสัมพันธ์

3. การแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านอารมณ์ (Affective exchange) เป็นขั้นความสัมพันธ์ที่คู่ปฏิสัมพันธ์เปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวกันมากขึ้น แต่ขั้นตอนนี้จะต้องเป็นความสนิทสนมที่คนพิเศษและลึกซึ้งมาก มีความสนิทสนมและความไว้วางใจกันมาก

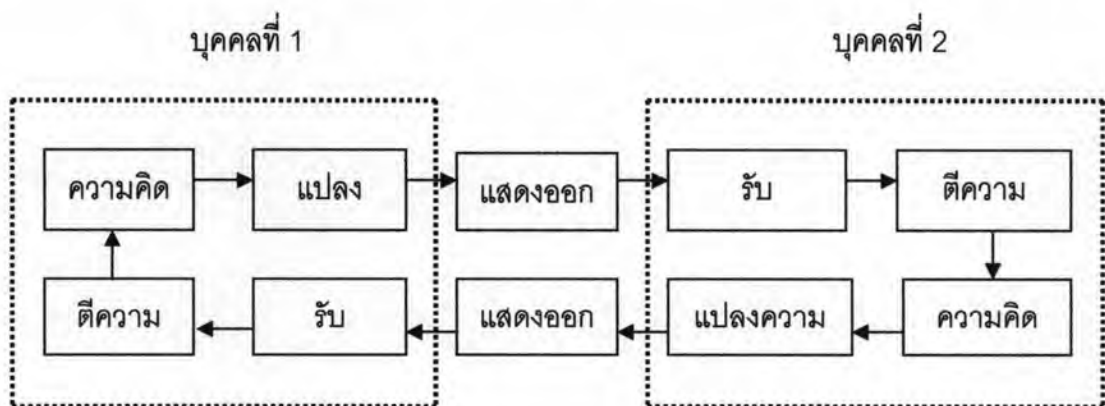
4. การแลกเปลี่ยนข้อมูลระดับคงที่ (Stable exchange) ระดับความสัมพันธ์เป็นการยอมรับคู่ปฏิสัมพันธ์ สามารถได้แย้ง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้โดยไม่กระทบกับความสัมพันธ์

ความรู้สึกต่างๆ ของบุคคลต่อสิ่งต่างๆ และบุคคลด้วยกัน มีได้หลายลักษณะทั้งในแง่การประเมินค่า เช่น ดี-เลว สวย-ซีเห่อ ฯลฯ ในแง่ความผูกพัน เหนียวหรือเป็นปฏิปักษ์ ซึ่งในแง่นี้คือความชอบและความเกลียดชัง ความชอบเป็นความรู้สึกในเชิงบวกของสิ่งต่างๆ รวมทั้งตัวบุคคลด้วย ความรู้สึกชอบหรือความเกลียดชังมีผลต่อตัวบุคคลและมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมต่อคนอื่น รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความชอบจะเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความชอบ ได้แก่

1. ความประทับใจเมื่อแรกพบ
2. ความดึงดูดในรูปร่างหน้าตา
3. ความใกล้ชิด
4. ความสามารถในด้านต่างๆ ของบุคคล
5. ความคล้ายคลึงกัน
6. ความสอดคล้องของความแตกต่าง
7. การให้แรงเสริม หมายถึง การให้สิ่งที่ทำให้บุคคลชอบพอสนองความต้องการของบุคคล

กระบวนการปฏิริยาระหว่างบุคคล เป็นกระบวนการที่รวมทั้งปฏิริยาภายใน และการแสดงออกภายนอก และเป็นพฤติกรรมรับรู้และตอบโต้ของบุคคลทั้งสองที่ปฏิสัมพันธ์กัน



ภาพที่ 2.2 : กระบวนการปฏิริยาระหว่างบุคคล

กระบวนการปฏิริยาระหว่างบุคคล จากแผนภูมิ เป็นกระบวนการโต้ตอบระหว่างบุคคลที่ต่อเนื่องกันไป ถ้าเริ่มที่เมื่อบุคคลหนึ่งได้พบบุคคลหนึ่ง สิ่งที่ได้รับเข้าอาจจะเป็นภาพ กิริยาอาการ หรือเสียงพูด บุคคลที่ 2 ก็จะตีความสิ่งที่รับรู้เข้ามาแล้วประมวลเข้ามาเป็นความคิด ความเข้าใจ ต่อจากนั้นก็แสดงปฏิริยาออกไป บุคคลที่ 1 ก็รับ แล้วตีความเป็นความคิด ความเข้าใจ แล้วแปลงเป็นพฤติกรรมโต้ตอบกลับไป บุคคลที่ 2 ก็รับแล้วโต้ตอบต่อเนื่องกันไป เช่นนี้เรื่อยๆ จนกว่าพฤติกรรมโต้ตอบจะหยุดลงโดยเงื่อนไขอื่นๆ

มนุษย์มีสัญชาตญาณที่ไม่ต้องการอยู่โดดเดี่ยว แต่ต้องการที่จะเกี่ยวข้องกับผู้อื่น ต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ต้องการคบค้าสมาคมและต้องการถ่ายทอดข่าวสารเรื่องราวต่างๆ สู้อื่น ขณะเดียวกันก็ต้องการที่จะรับรู้เรื่องราวของผู้อื่นด้วยเช่นกัน ผลักดันให้มนุษย์พัฒนาการสื่อสารขึ้นเป็นลำดับ ทั้งการสื่อความหมายโดยไม่ใช้คำพูด เช่น ภาษาใบ้ ภาษาท่าทาง สัญญาณต่างๆ หรือการสื่อความหมายด้วยการพูดการเขียนในการสื่อสารระหว่างกันและกัน มาเป็นการสื่อสารระหว่างกันโดยผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาขึ้นอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดเห็น และความรู้สึกร่วมกันของสังคมมนุษย์

บุคคลมักสื่อสารกันโดยมีความเกี่ยวข้องกับเป้าหมายอย่างน้อย 1 ใน 4 เป้าหมาย ดังนี้ คือ เพื่อค้นหาตัวเอง เพื่อค้นพบโลกภายนอก เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายให้เกิดขึ้น และเพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมผู้รับสาร

องค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารระหว่างบุคคล ที่ส่งผลให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ น่าสนใจหรือลุ่มหลงขึ้นกับองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ คือ องค์ประกอบเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้ส่งสาร และผู้รับสาร องค์ประกอบเกี่ยวกับเนื้อหาของสารและการนำเสนอ และองค์ประกอบเกี่ยวกับช่องทางการสื่อสาร

การสื่อสารระหว่างบุคคลมีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. กระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิดในสิ่งต่างๆ ระหว่างกันและกัน และเมื่อส่งสารไปยังผู้รับสารแล้ว ผู้รับสารจะต้องการตีความ และแสดงปฏิกิริยาป้อนกลับต่อสิ่งที่รับรู้ การสื่อสารจึงมีลักษณะไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ ไม่มีจุดเริ่มต้น และไม่มีที่สิ้นสุด เป็นกระบวนการในลักษณะวงกลมนั่นเอง

2. การสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นกิจกรรมระหว่างบุคคล 2 ฝ่าย ทั้งนี้ เพื่อผลอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยปกติคู่สื่อสารมักสามารถแสดงปฏิกิริยาป้อนกลับต่อกันได้ในระหว่างสื่อสาร

กิจกรรมที่บุคคลทั้ง 2 คน หรือระหว่างบุคคลในกลุ่มเล็กๆ ดำเนินไปร่วมกันก็คือ การแลกเปลี่ยนข่าวสารเพื่อการรับรู้ความหมายร่วมกัน ลักษณะการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างบุคคล 2 ฝ่ายซึ่งสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

1. การสื่อสารซึ่งหน้า (Face-to-Face Communication) เป็นการสื่อสารที่ผู้ส่งและผู้รับเห็นหน้ากัน และมีปฏิริยาป้อนกลับเข้ามาในกระบวนการสื่อสารได้ทันที คู่สื่อสารทั้งสองฝ่ายจึงสามารถปรับการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ

2. การสื่อสารแบบผ่านสื่อ (Interpose Communication) เป็นการสื่อสารโดยอาศัยสื่อที่มีช่องทางให้ส่งหรือรับข่าวสารได้ไม่เกินครั้งละสองคน เช่น การพูดโทรศัพท์ การเขียนจดหมายส่วนตัวถึงกันและกัน เป็นต้น

3. เป้าหมายของการสื่อสารระหว่างบุคคลในที่นี้มีลักษณะเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายให้เกิดขึ้น (Establishing Meaningful Relationship) ความต้องการที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ ก็คือความต้องการที่จะรักผู้อื่นและความต้องการที่จะได้รับความรักจากผู้อื่น ความต้องการนี้เองที่ทำให้มนุษย์ต้องการสร้างความสัมพันธ์อันใกล้ชิดให้เกิดขึ้น และการสื่อสารระหว่างบุคคลนั้น สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องประสานความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร เช่น การใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการสร้างความสนิทสนมคุ้นเคยกับเพื่อนฝูง ใช้ในการสร้างความเข้าใจกันและกันในระหว่างคนรัก เป็นต้น

เราอาจสรุปความสำคัญบางประการของการสื่อสารระหว่างบุคคลได้ดังนี้

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลช่วยทำให้คู่สื่อสารเกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เป็นสื่อกลางในการประสานความสัมพันธ์ของบุคคลสองฝ่ายเข้าด้วยกัน
2. การสื่อสารระหว่างบุคคลช่วยให้คู่สื่อสารยอมรับนับถือซึ่งกันและกัน
3. การสื่อสารระหว่างบุคคลทำให้เกิดความเข้าใจ ไว้วางใจซึ่งกันและกัน

มนุษย์เป็นสิ่งที่มีชีวิตและจิตใจ มีความรู้สึกนึกคิดและสภาพร่างกายที่แตกต่างกันออกไปตามสภาวะของแต่ละบุคคล ความแตกต่างของบุคคลนี้เองที่ทำให้มนุษย์ประเมินค่าของสิ่งต่างๆ ไม่เหมือนกัน คนส่วนใหญ่จะทำการสื่อสารระหว่างบุคคลกับคนอื่นมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ลักษณะดึงดูดของคู่สื่อสาร (attractiveness)
2. ความใกล้ชิดของคู่สื่อสาร (proximity)
3. การให้แรงเสริมแก่คู่สื่อสาร (reinforcement)
4. ความคล้ายคลึงกันของคู่สื่อสาร (similarity)
5. การเสริมความแตกต่างของคู่สื่อสาร (complementarity)

จากแนวความคิดเกี่ยวกับการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ถึงการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน จะศึกษาประเด็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างสัมพันธ์ภาพ หรือความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล พัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแบบผ่านสื่อ ปฏิกริยาระหว่างบุคคลในการสื่อสาร และปัจจัยที่มีผลต่อความชอบของผู้เล่นเกมออนไลน์



2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์ (Bridging and Bonding)

Elie Wiesel (อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548) เจ้าของรางวัลโนเบลสาขาสันติภาพ เชื่อว่า ความเกลียด จะถูกถ่ายทอดโดยตรงสู่ผู้ที่มีวัฒนธรรม และเชื้อชาติที่แตกต่าง เช่นเดียวกับการที่ถ่ายทอดสู่สมาชิกของกลุ่มที่แตกต่างทางการเมือง และกลุ่มอุดมการณ์แปลกแยก ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเหตุผลหลักอันนำมาสู่ปัญหาระหว่างผู้คนในทุกวันนี้

ความเกลียด เป็นความรู้สึกเกิดมาจากการส่งผ่านไปเรื่อยๆ และความขัดแย้งที่เราพบเห็น มักเกิดขึ้นระหว่างคนที่อยู่ต่างกลุ่มกัน ยกตัวอย่างเช่น ความขัดแย้งทางศาสนาระหว่างโปเตสแตนท์ และคาทอลิก ในไอแลนด์เหนือ หรือความขัดแย้งระหว่างอาหรับ และยิว ในอิสราเอล ที่ยังไม่จบลง ความเกลียด ถูกทำให้ยอมรับ และนำมาสู่การต่อต้านกลุ่มที่แตกต่างจากกลุ่มตนเอง

Gudykunst (อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548) ได้กล่าวถึงการต่อเชื่อมความแตกต่างในการสื่อสารระหว่างกลุ่ม ไว้ในหนังสือเรื่อง Bridging Differences: Effective Intergroup Communication ว่า "มนุษย์ทุกคนติดต่อสื่อสารถึงกัน และคิดว่าตนเองนั้นเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร ทุกคนต่างรู้ว่าอะไรคือปัญหาในการสื่อสาร และรู้ว่าจะแก้ไขอย่างไร แต่น่าเสียดายที่สิ่งนี้ที่พวกเขากำลังพูดถึงนั้นสูญเปล่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นการสื่อสารกับ "คนแปลกหน้า"

ตามทฤษฎีทางสังคม หากมองสังคมเป็นระบบๆ หนึ่ง จะเห็นว่าสังคมเป็นระบบที่มีพลวัต คือไม่อยู่นิ่ง มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงในทางบวกหรือทางลบ ก้าวไปข้างล่าง หรือถอยหลังเข้าคลอง สิ่งที่ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงมาจากทั้งปรากฏการณ์ธรรมชาติ และกิจกรรมจากน้ำมือมนุษย์ อย่างไรก็ตาม สังคมจะอยู่ได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทั้งหลาย เนื่องมาจากมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมภายนอกบ้างไม่มากก็น้อย เพื่อหาความลงตัว หรือจุดสมดุลที่จะทำให้ระบบอยู่รอดได้ ความเข้มแข็งของชุมชนจึงไม่ได้มาจากความนิ่งแต่มาจากความสามารถที่จะหาจุดยืนของชุมชนท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง

สนั่น ชูสกุล, 2543 (อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548) ความเข้มแข็งของสังคม อาจไม่สามารถสร้างตัวเลขชี้วัดได้ชัดเจนเท่ากับการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เป้าหมายสำคัญทางสังคมได้แก่ ความมั่นคงร่วมกันของคนในสังคมความสงบ สันติ อยู่ด้วยกันด้วยความช่วยเหลือเกื้อกูล มีสวัสดิภาพ และสวัสดิการเพียงพอแก่การดำรงชีวิต

เพชร ภูมิเชตร, 2545 (อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548) ชุมชนเข้มแข็งหมายถึง การที่คนในชุมชนนั้น นอกจากจะอยู่ร่วมกันแล้ว แต่มีความรัก ความผูกพัน และมีการรวมตัวกัน เป็นองค์กรชุมชน มีการเรียนรู้ การจัดการ และการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน มีจิตสำนึกร่วมกันในเรื่องราวที่มากกระทบต่อวิถีชีวิตอันเป็นเรื่องส่วนรวม

จากความหมายข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า สังคม หรือชุมชนที่เข้มแข็งนั้น คือการที่คนในสังคมนั้นๆ เป็นมิตรต่อกัน มีไมตรีจิตต่อกัน และร่วมกันจัดการชุมชน ความเข้มแข็งของชุมชนมีหลายประเภท ทั้งความเข้มแข็งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมือง เป็นต้น ชุมชนเข้มแข็งนั้น จึงเป็นชุมชนที่สมาชิกเป็นหนึ่งเดียวกัน อันทำให้คนในชุมชนมีความสุข หรือจะสรุปได้ว่า ชุมชนเข้มแข็ง คือ ชุมชนที่เจริญด้วยความสามัคคี ซึ่งความสามัคคีนี้เองที่ก่อให้เกิดคำว่า "ทุนทางสังคม" (Social Capital) (อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548)

Putnam, 2000 (อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548) อธิบายว่า ทุนทางสังคม คือ ลักษณะทางสังคม ได้แก่ เครือข่าย บรรทัดฐานทางสังคม และความไว้วางใจกันและกัน

จากเว็บไซต์ของเครือข่าย CPN (Civic Practice Network, Ed., 1998) ทุนทางสังคม หมายถึง คลังบรรจุกวามไว้วางใจทางสังคม บรรทัดฐาน และเครือข่าย ที่ประชาชนสามารถเข้าถึงในการแก้ปัญหาพื้นฐาน โดยกลไกเครือข่ายของพันธะสัญญาประชาคม เช่น ความร่วมมือจากความ เป็นเพื่อนบ้าน สโมสรกีฬา และองค์กรความร่วมมือ เป็นรูปแบบสำคัญของทุนทางสังคม และสร้างความเหนียวแน่นในเครือข่ายของพวกเขา

Knack & Keefer, 1997 (อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548) กล่าวว่า นิยามของโคลแมนในปี ค.ศ. 1990 กำหนดว่า การควบคุมความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ของความไว้วางใจ และสิทธิตามความเชื่อมหาชนที่สร้างบรรทัดฐาน ล้วนเป็นทรัพยากรเพื่อส่วนบุคคล โดย ลอร์ในปี ค.ศ. 1977 ได้เรียกสิ่งเหล่านี้ว่าทุนทางสังคม

Calhoun, et al., 1994: 180-205 (อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548) ในขณะที่นักวิจัยด้านนี้มองว่าทุนทางสังคมคือองค์ประกอบที่เชื่อมโยงบุคคลเข้ามาทำกิจกรรมที่มีผลประโยชน์สาธารณะร่วมกัน ในทางสังคมวิทยาของปรากฏการณ์นี้คือการเกิดกลุ่มประเภทหนึ่ง ซึ่งในทางทฤษฎีแล้ว การเกิดกลุ่มประกอบด้วย

1. ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิก
2. มีโครงสร้างของความสัมพันธ์
3. มีความเข้าใจในบรรทัดฐาน เป้าหมาย และระบบคุณค่าของกลุ่ม
4. สมาชิกในกลุ่มมีใจร่วมปันกัน (Sense of Shared Identity)

มองในภาพรวม สามารถชี้ชัดได้ว่า ทุนทางสังคมไม่สามารถอยู่กับปัจเจกบุคคลใดๆ ได้ แต่คือสิ่งที่เชื่อมโยงให้แต่ละคนสามารถเข้ามาทำกิจกรรมร่วมมือเพื่อผลประโยชน์ร่วมกัน

ทุนทางสังคมของ Putnam ประกอบด้วย ความไว้วางใจ บรรทัดฐาน และเครือข่าย โดยความร่วมมือจะประสบความสำเร็จก็ต่อเมื่อได้มีการเชื่อมต่อกัน และไว้วางใจซึ่งกันและกัน หรือที่เรียกว่า ทรัพยากรทางศีลธรรม (Moral Resource) ซึ่งทรัพยากรประเภทนี้มีลักษณะพิเศษที่ยิ่งใช้ก็ยิ่งเพิ่ม ไม่ได้ลดลงอย่างทรัพยากรแบบอื่นๆ กลไกการเกิดทุนทางสังคมของ Putnam กล่าวได้ว่าเป็นกลไกเชิงวัฒนธรรม โดยมีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

Van Emmerik, 2002 (อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548) ทุนทางสังคม แบ่งเป็นสองกลุ่มคือ ทุนทางงาน (Hard Social Capital) และทุนทางใจ (Soft Social Capital) ทุนทางงาน หมายถึง ทรัพยากรสะสมที่เกี่ยวข้องกับการงาน ซึ่งมีความสำคัญต่อการทำงานให้บรรลุเป้าหมาย โดยพัฒนามาจากความสัมพันธ์ด้านการงาน ทุนทางงานนี้เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาให้คำแนะนำ การแนะนำให้รู้จักคนอื่น แนะนำไปสู่การได้รับมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบ ทุนทางใจ หมายถึง การให้แรงสนับสนุนด้านอารมณ์ เช่นการสร้างมิตรภาพ การทำตัวให้เป็นแบบอย่าง การสร้างความมั่นใจ และการให้แรงสนับสนุนทางสังคม โดยมักจะอยู่บนพื้นฐานของความสนิทสนมและเชื่อใจกัน

ทุนทางสังคมทั้งสองประเภท ซึ่งให้เห็นถึงความสำคัญของทั้งการทำงาน และจิตใจของคนที่อยู่ร่วมกันในระบบสังคมหนึ่งว่าเป็นผลต่อการเลื่อนตำแหน่งได้ มีผลต่อการมีความสุขในการทำกิจกรรมร่วมกันได้ รวมไปถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน อันเป็นบันไดไปสู่ความเข้มแข็งขององค์กรและชุมชนได้

กลไกการเกิดทุนทางสังคมมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ คือ

1. ความไว้ใจ

หมายถึง ความเชื่อมั่นในผู้อื่นหรือกลุ่มที่มีปฏิสัมพันธ์กับเราตามที่คาดหวัง โดยมีบทบาทในการเป็นทุนทางสังคมคือ เป็นองค์ประกอบที่อำนวยความสะดวกให้เกิดกิจกรรมใหม่ๆ ร่วมกัน โดยจะลดเวลาและลดการใช้ทรัพยากรในการสื่อสารตรวจสอบก่อนเกิดกิจกรรมร่วมกัน (Knack & Keefer, 1997) (อ้างถึงในสุชาติา วัฒนอมรเกียรติ, 2548) แยกองค์ประกอบได้ 4 องค์ประกอบ คือ

- 1.1 ความไว้ใจในตนเอง หรือการแสดงออกของตนเองต่อผู้อื่น ว่ามีความซื่อตรงเพียงใด
- 1.2 ความไว้ใจในบุคคลอื่น หรือความไว้ใจในบุคคลอื่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับตน ว่าจะสามารถเชื่อใจได้เพียงใด แตกต่างจากการพบปะบุคคลแปลกหน้าในชีวิตประจำวันหรือไม่
- 1.3 ความไว้ใจในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นหรือความรู้สึกจริงจังในความสัมพันธ์ที่เกิดผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ว่าเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจริงเพียงใด หรือรู้สึกเป็นเพียงความสัมพันธ์เสมือนจริง
- 1.4 ความไว้ใจในสารที่สื่อระหว่างกัน หรือความไว้ใจในสารที่สื่อถึงกัน ว่ามีความจริงเพียงใด ทั้งนี้เพราะในอินเทอร์เน็ตมีเพียงตัวอักษรเพียงมิติเดียว ต่างจากสื่อแบบเผชิญหน้าโดยตรง ระดับความไว้ใจอาจต่างกัน

2. บรรทัดฐานความร่วมมือประชาคม

หมายถึง หลักเกณฑ์ในการร่วมมือของกิจกรรมกลุ่มเพื่อสาธารณะที่สมาชิกในกลุ่มมีความเข้าใจร่วมกัน เคารพหน้าที่ที่มีต่อสังคม ซื่อสัตย์ มีความละเอียดต่อผู้อื่น และมีความรู้สึกผิดในตนเอง ซึ่งมีความหมายใกล้เคียงกับ "ความไว้ใจในตนเอง" ใน "ความไว้ใจ" แนวการศึกษาว่า

องค์ประกอบบรรทัดฐานความร่วมมือประชาคมใดที่มีผลต่อการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต มี 2 แนวคือการศึกษาการเปลี่ยนแปลงในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยการศึกษาในเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การศึกษาทักษะในความร่วมมือ มารยาทในการติดต่อสัมพันธ์กัน และจิตสำนึกเพื่อสังคมโดยรวม ส่วนการศึกษาการเปลี่ยนแปลงในเชิงปริมาณคือ การแสดงน้ำใจ การสนองตอบข้อร้องขอ ความสำคัญของการติดต่อ การตระหนักในสิทธิ และการเคารพในกฎระเบียบของสังคม

3. เครือข่ายความสัมพันธ์

ในสังคม เรารักษา และกระชับความสัมพันธ์กับคนที่รู้จัก พร้อมทั้งเชื่อมต่อกับคนอื่นๆ ผ่านเครือข่ายการสื่อสาร ซึ่งเครือข่ายการสื่อสารของคนในสังคมนั้น เป็นปัจจัยหนึ่งของการสร้างชุมชนเข้มแข็ง เนื่องจากมีการพบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งเป็นการสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่มด้วยกันได้เป็นอย่างดี เครือข่ายเหล่านี้คือหัวใจของทุนทางสังคม อย่างไรก็ตาม Putnam (2000) ชี้ให้เห็นถึงทุนทางสังคมสองประเภทซึ่งถูกสร้างขึ้นจากการถักทอ (Bridging) และเชื่อมต่อ (Bonding) โดยที่ทุนทางสังคมแบบถักทอ (Bridging Social Capital) หมายถึงการสร้างความสัมพันธ์กับคนที่มีอะไรคล้ายๆ กัน เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่เหนียวแน่นภายในกลุ่มตนเอง เนื่องจากมักจะกีดกันคนที่มีความแตกต่าง โดยถือว่าเป็นคนอื่น ขณะเดียวกัน ทุนทางสังคมแบบเชื่อมต่อ (Bonding Social Capital) เป็นทุนทางสังคมที่เกิดจากการสานความสัมพันธ์กับคนต่างกลุ่ม มีความแตกต่างกันจากกลุ่มของตน ความเชื่อมโยงนั้นมีลักษณะเปราะบาง

ไม่ว่าทุนทางสังคมจะถูกสร้างผ่านเครือข่ายแบบไหน หัวใจสำคัญของทุนทางสังคมคือความยั่งยืนของเครือข่ายซึ่งสามารถพึ่งพาอาศัยได้เมื่อยามจำเป็น (อ้างถึงในสุชาติา วัฒนอมรเกียรติ, 2548)

จากแนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์ (Bridging and Bonding) ผู้วิจัยจะนำไปอธิบายถึงการรวมตัวกัน การสร้างสัมพันธ์ภาพ และความสามัคคีในกลุ่มของผู้เล่นเกมออนไลน์

2.5 แนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction)

กาญจนา แก้วเทพ (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545) กล่าวว่าทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์นี้เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงการเชื่อมโยงกันของปัจเจกบุคคลในสังคมโดยใช้สัญลักษณ์ โดยให้ความสำคัญต่อกระบวนการทางจิต (Mental Process) และกระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ (Cognition) ที่จะมีผลต่อการรับรู้และการแสดงพฤติกรรมได้ตอบ แนวคิดนี้เชื่อว่ามิใช่แค่ตัวกระตุ้นหรือสิ่งเร้า (Stimulus) เท่านั้นที่จะทำให้มนุษย์มีการตอบสนอง (Response) เหมือนเช่นสัตว์ทดลอง แต่มนุษย์มีสมองที่ทำให้เกิดกระบวนการคิดและกระบวนการทางจิตที่จะช่วยให้มนุษย์เข้าใจความหมายของสิ่งต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

นักคิดในกลุ่มปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction) กล่าวว่า อัตลักษณ์ คือ สิ่งที่เกิดขึ้นในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแต่ในปัจจุบันแนวคิดหลังทันสมัยนิยมได้ส่งผลให้การนิยามความหมายของกระบวนการสร้างอัตลักษณ์เลื่อนไหลและเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม ความเป็นปัจเจกเป็นผลจากวาทกรรม (Discourse) และปฏิบัติการทางวาทกรรม ดังนั้นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ตามแนวคิดหลังทันสมัยจึงไม่ใช่ลักษณะเฉพาะตัว หากแต่เลื่อนไหลไปตามบริบทของสังคม ตัวตนของเราไม่ได้เป็นหนึ่งเดียวแต่มันแตกกระจายเป็นส่วนต่างๆ มากมาย ไม่ได้ฉีกเป็นเนื้อเดียว ขึ้นอยู่กับว่าเราเอาส่วนไหนของเราไปกระทำหรือไปประเมินสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มันแล้วแต่ที่เราหันด้านไหนไปสู่โลกภายนอก (มองหลายมุมโพสตีโมเดิร์น, 2544) เช่น เราประกอบอาชีพครู เราก็จะเป็นครูเมื่ออยู่ในโรงเรียน แต่เมื่อกลับบ้านตอนเย็นเราอาจจะ เป็นแม่ของลูก เป็นภรรยา เป็นต้น แต่ละด้านเหล่านี้ไม่ได้เป็นสิ่งเดียวกัน และ มันอาจจะมีความขัดแย้งกันเองได้กระบวนการสร้างอัตลักษณ์จึงเป็นการสร้างตามเหตุการณ์ในสังคม ตามกระแสทางสังคม ซึ่งต่างกับแนวคิดกลุ่มนักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่มองถึงกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ว่ามีขั้นตอนมาตั้งแต่ในวัยเด็กหรือตลอดชีวิต

(<http://www.thaingo.org/cgi-bin/content/content2/show.pl?0336>)

จอร์จ ซิมเมล (Goerge Simmel) เป็นคนรุ่นเดียวกับเวเบอร์ ผู้ก่อตั้งสังคมวิทยาในเยอรมัน งานของซิมเมลมีส่วนช่วยพัฒนาทฤษฎีทางสังคมในอเมริกา โดยเฉพาะสำนักชิคาโก ทฤษฎีหลักได้แก่ "การปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์" (Symbolic Interactionism)

ซิมเมล ต่างจากคนอื่นคือ มาร์กและเวเบอร์สนใจปัญหาสังคมในวงกว้าง การสร้างคือหลักเหตุผลและระบบเศรษฐกิจ แต่ซิมเมลกับสนใจปัญหาเล็ก ๆ โดยเฉพาะการกระทำและการปฏิสัมพันธ์ของปัจเจกชน ซิมเมลมองเห็นว่า ความเข้าใจระหว่างคนต่าง ๆ เป็นงานหลักของสังคมวิทยา เป็นไม่ได้เลยที่จะศึกษาการปฏิสัมพันธ์ของคนส่วนใหญ่ โดยปราศจากไม่มีเครื่องมือที่ไร้กรอบความคิดไม่ได้ ซิมเมลสามารถแยกการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในกลุ่มต่าง ๆ ได้ เขายังได้เขียนทฤษฎีชื่อว่า “ปรัชญาแห่งเงินตรา” (Philosophy of Money) ระบบเงินตราได้แยกการกระทำส่วนบุคคล ระบบเงินตรามีอิทธิพลครอบงำของส่วนรวมที่เหนือปัจเจกบุคคลในสมัยใหม่ ความสำคัญของปัจเจกบุคคลยิ่งลดน้อยลงไปทุกที นี่เป็นวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่ขยายตัวออกไป

ดับบิว ไอ โทมัส (W.I. Thomas: 1863 - 1947) เขาเน้นเรื่องความจำเป็นของการทำวิจัยทางสังคมโดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ อีกประการหนึ่ง Thomas สนใจสังคมวิทยาจุลภาค (Micro Sociology) ได้แก่ จิตวิทยาสังคม เขากล่าวว่า “ถ้ามนุษย์นิยามสถานการณ์ต่างๆ ว่าเป็นจริง ก็จะมีผลให้สถานการณ์นั้นเป็นจริงขึ้นมา”

สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545) กล่าวว่าทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีหลักอีกทฤษฎีหนึ่งของสังคมวิทยา ทฤษฎีนี้เริ่มด้วยความคิดเรื่องการกระทำระหว่างกัน (Interaction) และสัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งเป็นหัวใจ แล้วจึงขยายวงออกไปถึงมนุษย์แต่ละคน ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสังคม และสภาพของสังคมมนุษย์ ทฤษฎีนี้นับเป็นทฤษฎีประเภทจุลภาค (Micro) เพราะให้ความสำคัญต่อมนุษย์แต่ละคน

George Herbert Mead (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545) นักคิดที่สำคัญของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ กล่าวว่า การเรียนรู้บทบาททางสังคม (Social Roles) ของปัจเจกบุคคลนั้น จะต้องอาศัยทั้งการสังเกต การเลียนแบบ และการมีปฏิสัมพันธ์หรือการลงมือกระทำจริง จึงจะทำให้เราสามารถรับรู้ตนเอง บทบาทของตนเอง รู้กฎระเบียบทางสังคม และเลือกที่จะมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสมและเป็นไปโดยอัตโนมัติ

ในขั้นตอนการปฏิสัมพันธ์นั้น เราจะรับรู้สิ่งต่างๆ จากสัญลักษณ์ (Symbol) ที่จะทำให้ความหมายกับเรามากขึ้นไปกว่าสิ่งที่เราเห็น สัญลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์ตั้งใจใช้เพื่อแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และสิ่งที่สัญลักษณ์แทนนั้นก็คือ สิ่งที่กลุ่มสังคมกำหนดว่าสัญลักษณ์นั้นๆ ใช้แทนได้

อย่างไรก็ตาม ไม่จำเป็นว่าสัญลักษณ์และสิ่งที่สัญลักษณ์แทนที่ จะต้องมีความสัมพันธ์กันเสมอไป สิ่งที่สัญลักษณ์แทนที่นั้นเราเรียกว่า Referent แต่เมื่อสังคมเห็นพ้องต้องกันว่า สัญลักษณ์หนึ่งแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สมาชิกของสังคมจึงมักเห็นว่า สัญลักษณ์และสิ่งที่แทนที่นั้นไม่สามารถแยกออกจากกันได้

ในทางการสื่อสารนั้นย่อมปฏิเสธการมีปฏิสัมพันธ์โดยใช้สัญลักษณ์ไม่ได้ เพราะพฤติกรรม การสื่อสารนั้นกระทำในเชิงสัญลักษณ์ ที่จะต้องใช้ระบบความหมายร่วมระหว่างคนที่เกี่ยวข้อง ซึ่งความหมายที่ได้จากการสื่อสารในการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์นี้จะลึกซึ้งไปมากกว่าการถ่ายทอดข่าวสารเท่านั้น เพราะมีความซับซ้อนที่เกิดขึ้นในระหว่างการสื่อสาร มีการทำกิจกรรม (Action) การขึ้นต่อกัน (Interdependence) การมีความหมาย ความสัมพันธ์ระหว่างคู่สื่อสาร รวมไปถึงปริบทหรือสถานการณ์ที่กำลังเกิดการสื่อสาร ดังนั้นการสื่อสารในแง่หนึ่งจึงเป็นการเกิดขึ้นของความสัมพัทธ์ระหว่างคนในสังคมที่ต้องอาศัยกฎระเบียบ ข้อตกลง วัฒนธรรม หรือรหัสร่วมของสังคม (วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545)

การสื่อสารในทุกสังคมจะต้องอาศัยสัญลักษณ์เป็นสื่อกลางในการมีปฏิสัมพันธ์ ในแต่ละวัฒนธรรม ก็ย่อมจะใช้สัญลักษณ์และให้ความหมายที่แตกต่างกันไป เช่น ของสิ่งหนึ่งอาจจะมีสัญลักษณ์ได้หลายอย่างที่สมาชิกในสังคมใช้ในทางที่ค่อนข้างเป็นมาตรฐาน เพื่อให้เกิดความหมายร่วมกัน คือ ภาษา (Language) ฮอลแลนด์เดอร์ (Hollander) กล่าวว่า "ภาษาคือสิ่งที่ทำให้มนุษย์ต่างจากสัตว์อื่นอย่างเห็นได้ชัด" ภาษาเกิดจากการติดต่อกับคนอื่น ๆ และภาษาประกอบไปด้วยความหมายที่ถูกแฝงไว้ในรูปสัญลักษณ์ (Symbolized Meaning) ซึ่งทำหน้าที่เป็นแหล่งกระตุ้นและตัวกลางที่ทำให้เกิดการตอบสนอง แม้ว่าคนส่วนใหญ่จะมีภาษาไว้ใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย แต่ในแต่ละสังคมก็มีภาษาที่ใช้แตกต่างกันไป ซึ่งความหมายหรือรหัสของภาษานั้นก็จะเป็นที่ตกลงร่วมกันของสังคมนั้นๆ (วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545)

จากแนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ผู้วิจัยจะนำมาเป็นแนวทางในการอธิบายถึงรูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ เพราะการสื่อสารในทุกสังคม หรือชุมชน จะต้องอาศัยสัญลักษณ์เป็นตัวกลางในการมีปฏิสัมพันธ์ และในเกมแต่ละประเภทก็ย่อมมีการใช้สัญลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไป ตามที่ผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์นั้นๆ ตกลงให้ความหมายร่วมกัน

2.6 แนวคิดเรื่องตัวตน (Self Concept) และอัตลักษณ์ (Self-Identity)

Roger (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) เห็นว่า แนวคิดเกี่ยวกับตนเองพัฒนาขึ้นมา จากผลของการที่บุคคลได้มีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการที่บุคคล ได้รับการประเมินจากผู้อื่น

Burns (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) กล่าวว่าแนวคิดเกี่ยวกับตนเองคือผลรวม ทั้งหมดของความคิดเห็นที่บุคคลมีต่อตนเอง ประกอบด้วยความเชื่อ การประเมิน การโน้มน้าวของ พฤติกรรม หรือทัศนคติที่มีต่อตนเอง (Self-Attributes) ซึ่งไม่เหมือนกันในแต่ละบุคคล หรืออีกนัยหนึ่ง ก็คือ คุณลักษณะ (Attributes) และความรู้สึกซึ่งบุคคลประเมินตัวเองอย่างอัตวิสัย (Subjective) Burns ได้สรุปโครงสร้างของแนวคิดเกี่ยวกับตนเองไว้ดังต่อไปนี้

1. ความคิดเกี่ยวกับตนเองตามที่บุคคลเข้าใจ (The Cognized Self Concept) หรือการ รับรู้ของบุคคลในด้านความสามารถ สถานภาพและบทบาทของตน เป็นมโนทัศน์ของ บุคคลนั้นตามที่เขาคิดว่าเขาเป็น
2. “คนอื่น” หรือ “ตนทางสังคม” (The Other Self or Social Self) คือ การที่บุคคลเชื่อว่า คนอื่นมองตัวเขาและประเมินตัวเขาอย่างไร
3. ตนในอุดมคติ (The Ideal Self) คือ ลักษณะที่บุคคลหนึ่งหวังจะเป็นหรืออยากเป็น

เมื่อบุคคลสามารถรวบรวมความคิดและภาพลักษณ์ที่มีต่อตนเองมาประเมินลักษณะที่ตัวเอง เป็นอยู่ได้ และตระหนักถึงความแตกต่างของตนเองจากผู้อื่น มีนิยามที่ชัดเจนว่า เราเป็นใคร อะไร ที่เราต้องการเป็น ลักษณะนั้นก็กลายเป็นอัตลักษณ์ของคนๆ นั้น

จากงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องอัตลักษณ์ก่อนหน้านี้ ได้มีผู้ให้นิยามเกี่ยวกับคำว่าอัตลักษณ์ ไว้หลายลักษณะดังนี้ คือ

Conger (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) สรุปไว้ว่า อัตลักษณ์ของตนเป็นสภาวะที่ บุคคลยอมรับว่าตนเองแตกต่างจากผู้อื่น ซึ่งความแตกต่างนี้เป็นผลมาจากการบูรณาการระหว่าง ประสบการณ์ในอดีตกับสภาพปัจจุบัน ในลักษณะต่อเนื่องกันไปอย่างคงที่สม่ำเสมอ

Mark Liechty (อ้างถึงใน คารินท์ สวัสดิ์เสวี, 2545) กล่าวว่า อัตลักษณ์คือความสำนึกของบุคคลว่าตนสังกัดอยู่ในขอบเขตของบทบาทและแนวทางที่เป็นอยู่แบบใดทางสังคม

Hodgson and Fischer (อ้างถึงใน คารินท์ สวัสดิ์เสวี, 2545) กล่าวว่าอัตลักษณ์เป็นพัฒนาการของการตระหนักรู้ของคนๆ หนึ่งว่า เขาเป็นใคร และเขาเป็นอะไร

กรพินธุ์ จารุวร (อ้างถึงใน คารินท์ สวัสดิ์เสวี, 2545) ได้กล่าวโดยสรุปว่า อัตลักษณ์ของบุคคลหนึ่ง จึงเป็นการมองตนเองเพื่อตอบคำถามว่า “ฉันเป็นใคร” และ “ฉันเหมือนหรือแตกต่างอย่างไร” โดยที่อัตลักษณ์นั้นดำรงอยู่ในตนเองอย่างต่อเนื่อง เมื่อสามารถพัฒนาเอกลักษณ์ผ่านวิกฤตการณ์แต่ละขั้นได้เรียบร้อยแล้ว บุคคลก็จะมีภาพอัตลักษณ์ในตนเองที่สมบูรณ์และสามารถปรับตัวให้เข้ากับมาตรฐานของสังคมที่อาศัยอยู่ได้ต่อไป อัตลักษณ์เป็นสิ่งไม่ตายตัว (Dynamic) สามารถพัฒนาและเปลี่ยนแปลงตามบริบทสังคมที่บุคคลเผชิญอยู่

การเรียนรู้เกี่ยวกับตัวตน เป็นเรื่องสำคัญในการสื่อสาร การรู้จักตัวตนของผู้ที่จะทำการสื่อสารด้วยจะช่วยให้สามารถการประเมินได้ว่าควรจะมีปฏิสัมพันธ์กับคู่สนทนาอย่างไร ซึ่งสามารถให้แนวคิดเรื่องการเปิดเผยตัวเอง (Self Disclosure) เป็นกรอบในการมองภาพการสื่อสารและตัวตนที่อาศัยอยู่ในสังคมอินเทอร์เน็ต

Joseph Luft และ Harry Ingham (อ้างถึงใน คารินท์ สวัสดิ์เสวี, 2545) ได้คิดค้นต้นแบบในการอธิบายกระบวนการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ เรียกว่า The Johari Window ซึ่งได้แบ่งการตระหนักรู้ของบุคคลออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ Open, Blind, Hidden และ Unknown ตามตารางด้านล่างนี้

การตระหนักรู้ของบุคคล	รู้จักตนเอง (Known to Self)	ไม่รู้จักตนเอง (Unknown to Self)
ผู้อื่นรู้ (Known to Others)	เปิดเผย (Open) เรารู้ ผู้อื่นรู้	ซ่อนเร้น (Blind) เราไม่รู้ ผู้อื่นรู้
ผู้อื่นไม่รู้ (Unknown to Others)	ปิดบัง (Hidden) เรารู้ ผู้อื่นไม่รู้	ไม่เปิดเผย (Unknown) เราไม่รู้ ผู้อื่นไม่รู้

ตารางที่ 2.1 : การตระหนักรู้ของบุคคล

The Joharii Window เป็นสิ่งที่สามารถบอกได้ว่าบุคคลรู้จักตัวเองเท่าไร และบุคคลอื่นรู้จักเท่าไร โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เปิดเผย (Open) คือการที่เรารู้จักตนเอง และคนอื่นก็รู้ด้วย เช่น ชื่อ ลักษณะทางกายภาพ อาชีพ อาจรวมไปถึงความสนใจ ความรู้สึก อารมณ์ และข้อมูลต่างๆ ที่สามารถอธิบายได้ว่าบุคคลนั้นเป็นใคร
2. ซ่อนเร้น (Blind) คือเราไม่รู้ คนอื่นรู้ เช่น บุคคลอาจคิดว่าตัวเองไม่ใช่ผู้นำที่ดี ในขณะที่บุคคลอื่นเห็นว่าบุคคลนั้นมีทักษะของความเป็นผู้นำสูง
3. ปิดบัง (Hidden) คือเรารู้ คนอื่นไม่รู้ เป็นข้อมูลที่เราต้องการเก็บไว้เป็นการส่วนตัว เช่น ความฝัน ความทะเยอทะยาน
4. ไม่เปิดเผย (Unknown) คือเราไม่รู้ คนอื่นไม่รู้ เช่น พรสวรรค์ของบุคคลที่ซ่อนอยู่โดยไม่รู้ตัว และคนอื่นก็ไม่สามารถรับรู้ได้เช่นกัน

Judith S. Donath จาก MIT Media Lab (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545)กล่าวว่าในโลกแห่งความเป็นจริง เรามีนิยามของตัวตนชัดเจน บรรทัดฐานคือ "หนึ่งร่าง หนึ่งอัตลักษณ์" (One body, one identity) แต่ในโลกเสมือนนั้นแตกต่างกัน ไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ บุคคลหนึ่งสามารถแต่งร่างออกเป็นหลายๆ ร่าง (One body, many identities) แล้วแต่ความสามารถว่าบุคคลนั้นจะมีเวลาและพลังงานในการสร้างชิ้นแค่ไหน และคนที่อยู่ในโลกนี้ ก็มีแนวโน้มที่จะปิดบังซ่อนเร้นตัวตนที่แท้จริงไว้ แต่จะสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมา ซึ่งตัวตนเสมือนนี้ (Virtual Identity) ก็จะค่อนข้างเปิดเผย เนื่องจากเมื่อเข้ามาอยู่ในสังคม "On-line" เราไม่ได้มีการสนทนาแบบ "Face-to-Face" ไม่ได้เห็นปฏิริยาของคู่สนทนา ก็ไม่ต้องสนใจว่าคนจะคิดอย่างไรกับเรา และไม่ต้องรับผิดชอบต่อ

จุดยืนของตนเอง ดังนั้น คนที่เข้ามาเล่นในอินเทอร์เน็ตจึงมักจะปกปิดตัวตนที่แท้จริง และแปลงเป็นบุคคลในแบบที่เขาอยากเป็น หรือแบบที่เขาเห็นว่าคนอื่นคิดว่าเขาควรจะเป็น

นอกจากอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคลแล้ว ยังมีอัตลักษณ์ในระดับกลุ่มสังคม เราจะเรียกว่า “อัตลักษณ์ร่วม” (Collective Identity) ซึ่ง Melucci (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) ได้อธิบายว่า หมายถึงกระบวนการสร้างสำนึกร่วมต่างๆ ของสังคมนั้น อันจะทำให้สมาชิกได้ตระหนักถึงลักษณะร่วมของกลุ่ม เป็นการมองตนเองในอีกลักษณะ คือการตอบคำถามของคำว่า “Who are we” และเข้าใจว่า “พวกเรา” ต่างจาก “พวกเขา” อย่างไร ซึ่งสำนึกร่วมดังกล่าวสามารถสร้างและปรับเปลี่ยนได้โดยอาศัยสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในระบบวัฒนธรรมของกลุ่ม

ดังนั้น เมื่อบุคคลได้เข้าไปเป็นสมาชิกของสังคมใดๆ ก็ตาม บุคคลหนึ่งก็จะต้องผ่านกระบวนการสร้าง และกระบวนการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตนในบริบทของสังคมนั้นๆ กระบวนการจะเริ่มต้นด้วยการตระหนักถึงความเป็นหนึ่งเดียว และตระหนักในความแตกต่างของมนุษย์ โดยจะต้องรวบรวมความรู้ต่างๆ ทั้งหมดเกี่ยวกับตนเอง เช่น การเป็นนักศึกษา การเป็นพุทธศาสนิกชน การเป็นชนชั้นนายทุน ฯลฯ และต้องมีการประเมินตนเอง ผลสมณสถานภาพลักษณะ หรือความคิดต่างๆ ที่มีต่อตนเอง เพื่อนำไปสู่นิยามที่ชัดเจนว่าเราเป็นใคร และอะไรที่เราต้องการ เป็น นับเป็นกระบวนการที่ใช้เวลายาวนานและต่อเนื่อง ซึ่งในขณะเดียวกัน ในแต่ละสังคม ก็จะมีการจัดระบบโดยกลุ่มสถาบันต่างๆ อันได้แก่ สถาบันทางการเมือง สถาบันทางเศรษฐกิจ สถาบันทางสังคม ดังนั้นบุคคลหนึ่งๆ ก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ทั้งของตนและอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม เพื่อให้เป็นไปตามสภาพแวดล้อม และสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมใหม่ที่เราต้องการเข้าไปอยู่ร่วมด้วย (ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545)

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดนี้มาใช้ศึกษาลักษณะตัวตนที่ปรากฏในสังคมเกมออนไลน์ ว่ามีลักษณะอย่างไร รวมทั้งพิจารณากระบวนการสร้างตัวตนใหม่ของผู้เล่นที่ปรากฏในเกมออนไลน์ว่าเป็นอย่างไร

2.7 ทฤษฎีเรื่องบุคลิกภาพ (Personality)

Gordon Allport (1937) (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) ได้ทำการศึกษาเรื่องคำจำกัดความของบุคลิกภาพที่เขียนโดยนักทฤษฎีมากมาย พบว่าอาจแบ่งออกได้เป็น 6 กลุ่มดังนี้

1. เน้นความเป็นเอกลักษณ์ของบุคคล (Distinctiveness) กลุ่มนี้มองบุคลิกภาพว่ามีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นผู้ป็นนิสัย ค่านิยม ทักษะคติ
2. เน้นการมองบุคลิกภาพในลักษณะของการเป็นหมู่ (Arrangement) หรือกลุ่มคล้ายๆกับการแบ่งออกตามอุปนิสัย หรือลักษณะประจำตัว (Traits)
3. ประเภทที่มองบุคลิกภาพในแง่ของการปรับตัว (Adjustment) ต่อสิ่งเร้าภายนอก กลุ่มนี้มองบุคลิกภาพว่านอกจากจะเป็นการแสวงหาเอกลักษณ์ของบุคคลแล้วในเวลาเดียวกันก็จะพยายามปรับตัวเข้ากับสังคมโลกภายนอกด้วย
4. ประเภทเน้นการจัดบุคลิกภาพออกตามพัฒนาการเป็นลำดับขั้น (Hierarchical) กลุ่มนี้จะจัดแบ่งพัฒนาการทางบุคลิกภาพออกเป็นขั้นตอนตามการเจริญเติบโตของบุคคล เช่น ระยะเวลา ควรมีพัฒนาการอย่างไร
5. ให้ความสำคัญบุคลิกภาพในแง่สรีระชีวภาพ (Biophysical) กลุ่มนี้อธิบายลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลโดยประเมินจากรูปร่างหน้าตา โดยมีหลักการว่าเราสามารถทำนายบุคลิกภาพของมนุษย์ได้จากการเห็นเพียงรูปร่างหน้าตาของเขา
6. ประเภทจีปาละ (Omnibus) จะบรรยายบุคลิกภาพอย่างละเอียดทุกแง่มุมโดยระบุคุณสมบัติของบุคคลว่ามีอะไรบ้าง ในลักษณะนี้ บุคลิกภาพจะเป็นการระบุคุณสมบัติทุกสิ่งทุกอย่างที่มีกับบุคคลนั้น

เนื่องจากคำว่าบุคลิกภาพเป็นสิ่งนามธรรม เป็นสมมติฐานที่นักจิตวิทยาคิดค้นขึ้น ไม่ใช่สิ่งสัมผัสและพิสูจน์ได้เหมือนเรื่องราวทางวิทยาศาสตร์ ทำให้ยากแก่การให้คำจำกัดความที่เหมาะสม มีนักคิดมากมายพยายามให้คำจำกัดความของคำว่า “บุคลิกภาพ” แต่คำจำกัดความที่ดูเหมือนจะได้รับการยอมรับมากกว่าของผู้อื่น คือของ Allport ที่กล่าวว่า บุคลิกภาพเป็น “โครงสร้างพลังงานของระบบจิตสรีระของบุคคลที่ทำให้บุคคลนั้นมีเอกลักษณ์ในการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อม” จิตสรีระในที่นี้ คือ ระบบของจิตใจและร่างกาย เช่น อารมณ์ (Temperament) เป็นระบบจิตใจที่มีพื้นฐานมาจากร่างกาย ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้ ลักษณะทางอารมณ์ดังกล่าวจะติดตัว

บุคคลตั้งแต่เล็กจนโต ทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันไป นอกจากนี้ ยังเกี่ยวกับลักษณะนิสัย ภาวะจิตใจที่ขึ้นๆ ลงๆ แนวโน้มการแสดงออกทางพฤติกรรม ความคิดเห็น ทักษะคติ เป็นต้น

Allport มีความเห็นว่า ระบบจิตสำนึกของมนุษย์นี้ จะมีการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับสภาพสิ่งแวดล้อม และเป็นสาเหตุทำให้บุคคลต้องปรับตัว การปรับตัวที่ต่างกันของแต่ละบุคคล ก็จะทำให้มีบุคลิกภาพแตกต่างกันไปด้วย

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

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

อย่างไรก็ตาม ในความเป็นจริง มนุษย์มีมากกว่า 2 ประเภทที่กล่าวมานี้ คนเก็บตัวก็อาจกล้าแสดงออกในบางสถานการณ์ ในขณะที่คนกล้าแสดงออกบางครั้งก็พอใจที่จะอยู่เงียบๆ ตามลำพังเช่นกัน

นักจิตวิทยาอีกท่านหนึ่งที่ศึกษาทฤษฎีบุคลิกภาพในแง่นี้คือ Gordon Allport (อ้างถึงใน คารินท์ สวัสดิ์เสวี, 2545) ได้แบ่งกลุ่มบุคลิกภาพตามนิสัยใจคอโดยนำเอาลักษณะที่คล้ายๆ กัน จัดไว้เป็นกลุ่มเดียวกัน และจากการศึกษาลักษณะนิสัยใจคอของคนที่อยู่ในสังคมเดียวกัน เราสามารถมองหาลักษณะร่วมที่คนในสังคมเดียวกันมีคล้ายกันได้ เช่น คนเหนือสุภาพ คนได้ดูร้าย คนไทยใจดี Allport เรียกลักษณะร่วมนี้ว่า ลักษณะสามัญ (Common Traits) ลักษณะร่วมนี้สามารถใช้เป็นแนวทางคร่าวๆ ในการจำแนกบุคคลได้ แต่อย่างไรก็ตามบุคคลที่อยู่ในสังคมเดียวกันก็มีความแตกต่างกัน โดยแต่ละคนก็จะมีเอกลักษณ์ของตนเอง (Individual Traits)

นอกจากนี้ ทฤษฎีของ Allport ยังกล่าวว่าลักษณะประจำตัวของแต่ละบุคคลนั้นจะมีความสำคัญไม่เท่าเทียมกัน บางลักษณะสำคัญมากกว่าบางลักษณะ ลักษณะที่สำคัญมากเรียกว่าลักษณะหลัก (Cardinal Traits) คือลักษณะเด่นของคนผู้นั้น เช่น ชุนแผนเป็นคนเจ้าชู้ ลักษณะอื่นๆ ที่กล่าวถึงอีกคือ ลักษณะศูนย์กลาง (Central Traits) จะเป็นกลุ่มลักษณะนิสัยที่อธิบายถึงบุคคลแต่ละคนโดยรวมหลายลักษณะเข้าด้วยกันตามที่คิดว่าจะสามารถอธิบายเกี่ยวกับบุคคลนั้นได้ครอบคลุมที่สุด ส่วนลักษณะแฝงหรือหุติยภูมิ (Secondary Traits) เป็นลักษณะที่ไม่เด่นชัด สังเกตเห็นได้ยาก แต่ก็ยังเป็นลักษณะที่ทำให้คนแตกต่างกันไป อาจเป็นเรื่องความคิดเห็นทัศนคติ ดังนั้น ลักษณะหลักในบุคคลหนึ่ง อาจเป็นลักษณะแฝงของอีกบุคคลหนึ่งก็เป็นได้

จากทฤษฎีบุคลิกภาพที่กล่าวมา ผู้วิจัยจะนำมาใช้อธิบายถึงบุคลิกภาพการแสดงออกของผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์ บุคลิกภาพของผู้เล่นที่ปรากฏภายในเกมออนไลน์

2.8 แนวคิดสัญวิทยาวิทยา (Semiology)

สัญวิทยาวิทยา แปลมาจาก ภาษาอังกฤษว่า “Semiology” หมายถึง “ศาสตร์แห่งสัญวิทยา” (Science of Sign) โดยสัญวิทยา (Sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบทหนึ่ง (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545)

สัญวิทยา (Sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง/ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่งๆ ตัวอย่างเช่น “แหวนหมั้น” เป็นสัญวิทยาที่ใช้แทนความหมายที่แสดงความผูกพันระหว่างชายหญิงคู่หนึ่งในบริบทของสังคมตะวันตก (หากเป็นบริบทของสังคมอื่นอาจจะใช้หมู ใช้กำไล ใช้ของอื่นๆ เป็นสัญวิทยาแทน) และหากเปลี่ยนสัญวิทยาไปเป็น “แหวนแต่งงาน” ก็จะใช้แทนความหมายของความผูกพันในระดับที่สูงและลึกซึ้งกว่าการหมั้นหมาย (กาญจนา แก้วเทพ, 2547 : 105)

สัญวิทยาวิทยา (Semiology หรือ Semiotics) นั้น O'Sullivan (1983 : 210,214) (อ้างถึงใน ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน, 2540) ได้อธิบายและให้คำจำกัดความไว้ว่า เป็นการศึกษาในเรื่องของสัญวิทยา (Sign) รหัส (Codes) และวัฒนธรรม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญวิทยาและการที่สัญวิทยานั้นถูกนำมาใช้ในสังคม

สัญวิทยานี้มีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ คือ

ประการที่ 1 จะต้องมีลักษณะทางกายภาพ

ประการที่ 2 จะต้องมีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่าง นอกเหนือไปจากตัวของมันเอง

ประการที่ 3 สัญวิทยานี้ จะต้องถูกนำมาใช้และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญวิทยา

Ferdinand de Saussure (ศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ, 2531 : 183-184) (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545) อธิบายความหมายของสัญวิทยาว่า เป็นสิ่งที่สัมผัสได้ด้วยอายตนะ (ประสาทสัมผัสทั้ง 5) และเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งตกลงใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องหมาย (Mark) ถึงอีกสิ่งหนึ่งที่ไม่ได้ปรากฏในสัญวิทยานั้น เช่น เวลาเราเขียนอักษรคำว่า “ม้า” โดยที่เราหมายถึง “ตัวม้าจริงๆ” ส่วนที่เป็นเครื่องหมาย (ตัวอักษรเขียนคำว่า “ม้า”) นี้เรียกว่า “ตัวหมาย” (Signifier) ส่วนตัวม้าจริงๆ เรียกว่า “ตัวหมายถึง” (Signified) กระบวนการทั้งหมดนี้เราเรียกว่า “การสร้าง

ความหมาย” (Signification) การศึกษาในเชิงสัญญาวิทยาให้ความสำคัญกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง เพื่อดูว่าความหมายถูกสร้างขึ้นและถูกถ่ายทอดออกมาอย่างไร โดยนำเอาตัวบท (Text) มาวิเคราะห์เพื่อดูว่าตัวหมายนั้นสร้างความหมายอย่างไร

เรื่องของกระบวนการสร้างความหมาย (Signification) Roland Barthes ผู้เป็นศิษย์คนหนึ่งของ Saussure เป็นผู้ที่ศึกษาถึงเรื่องนี้ เขาให้แนวความคิดในการวิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในการติดต่อสื่อสารโดยหัวใจสำคัญของแนวคิด Barthes คือขั้นตอนในการแสดงความหมาย 2 ระดับคือ ในระดับแรก เป็นระดับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะความเป็นจริงตามธรรมชาติ คือ การตีความหมายโดยอรรถ ส่วนในระดับที่สอง เป็นการตีความหมายในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง คือ การตีความหมายโดยนัยแฝง

ความหมายโดยอรรถ (Denotation Meaning)

นักวิชาการบางท่าน ระบุศัพท์เป็นไทยว่า “ความหมายตรง” เป็นตัวหมายถึง (Signified) ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างภววิสัย (Objective) ดังที่เรากล่าวว่า เป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่ และมักเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ ความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม เช่น แม่คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก, หมี่เป็นสัตว์ 4 เท้า (2 มือ 2 เท้า) ประเภทหนึ่ง โดยทั่วไปความหมายโดยอรรถนี้เป็นความหมายขั้นแรกที่อาจถือได้ว่าเป็นสามัญโดยทั่วไปที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน ในกรณีของภาพถ่ายถนนในเมือง และมีข้อความเขียนว่า “ถนนในเมือง” ทั้งภาพและข้อความนั้นจะถูกอ่านความหมายโดยอรรถว่า “นี่เป็นถนนสายหนึ่งในเมือง”

ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning)

นักวิชาการบางท่านระบุคำศัพท์เป็นไทยว่า “ความหมายแฝง” คำว่า “ความหมายโดยนัย” นั้น เป็นตัวหมายถึงที่ประกอบสร้างอย่างตรงกันข้ามกับตัวหมายโดยอรรถ กล่าวคือ ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjective) ไม่ว่าจะ เป็นอัตวิสัยในระดับบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัวหรืออารมณ์ความรู้สึกของคนแต่ละคนที่มีต่อแม่ ก็จะทำให้คิดถึงแม่ในแง่ “ความเจ็บปวดที่ทิ้งลูกไปตั้งแต่เล็ก ความดุเข้มงวด ความอ่อนโยน ความอบอุ่น ฯลฯ หรือเป็นอัตวิสัยระดับสังคม เช่น ในสังคมไทย สังคมจีน สังคมอินเดีย สังคมอเมริกัน จะให้ความหมายโดยนัยที่มีต่อ “แม่”

อย่างแตกต่างกัน ที่เราเรียกว่า “ค่านิยมของแต่ละสังคม” Barthes เรียกความหมายโดยนัยนี้ว่าเป็นความหมายขั้นที่สอง (Second order of signification) (กาญจนา แก้วเทพ, 2543) (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545)

การที่ตัวหมาย (Signifier) จะสร้างความหมายได้ ความสัมพันธ์กับตัวหมายถึง (Signified) มีลักษณะที่ไม่ตายตัว ฉะนั้นการที่จะเข้าใจความหมายได้นั้น จำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของรหัส (Code) เพื่อช่วยในการตีความหมายของสัญญาณ (Sign) ซึ่งเป็นลักษณะเช่นเดียวกันกับการศึกษาภาษาที่ความหมายกำหนดมาจากไวยากรณ์ เช่นเดียวกับที่รหัส (Code) และจารีต (Convention) เป็นตัวกำหนดเนื้อหา (Text) ต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา

John Fiske (1982) (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545) ได้กล่าวถึงวิธีการศึกษาเชิงสัญญาณวิทยาว่าเป็นการศึกษาในส่วนสำคัญ 3 ส่วนคือ

1. เป็นการศึกษาในเรื่องของสัญญาณ (Sign) ซึ่งจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ มีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างที่นอกเหนือจากตัวมันเอง และสัญญาณนี้จะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญญาณ (Sign)

Peirce ได้ให้ความสำคัญกับสัญญาณเพราะไม่มีการสื่อสารใดที่เกิดนอกระบบสัญญาณ ซึ่งสัญญาณ (sign) สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

- 1.1 ภาพเขียน (Icon) หมายถึง สัญญาณที่มีลักษณะเป็นภาพ หรือเป็นวัตถุที่มองเห็นได้ชัดเจน เช่น เครื่องหมายแสดงยศ ตำแหน่ง จะเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงความมีอำนาจ ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น เป็นต้น
- 1.2 ดัชนี (Index) หมายถึง สัญญาณที่มีลักษณะเป็นตัวชี้ให้เห็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยอาศัยการคิดหาเหตุผล เช่น ควันไฟ อาการของโรค
- 1.3 สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึงสัญญาณที่มีลักษณะเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เป็นกฎหรือระเบียบ หรือสิ่งที่ทุกคนเห็นพ้องต้องกัน เข้าใจเหมือนกัน ต้องอาศัยการเรียนรู้ เช่น คำ ตัวเลข ขวเลข หรือภาพในหลวง ทุกคนก็เข้าใจเหมือนกันหมดว่าเป็นสิ่งที่ตนเองให้ความเคารพยกย่อง เทิดทูน

สัญญาณ (Sign) ทั้ง 3 นี้ ไม่ได้แยกจากกันโดยเด็ดขาด สัญญาณหนึ่งอาจประกอบด้วยรูปแบบต่างๆ กัน ซึ่งอาจจะเป็นไปได้ทั้งภาพเหมือน ดัชนี และสัญลักษณ์ รวมกันอยู่ก็ได้ เช่น ภาพพระสงฆ์ เป็นได้ทั้งภาพเหมือน ก็คือ ภาพเหมือนของพระจริงๆ ขณะเดียวกัน ก็เป็นดัชนี คือเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงเป็นตัวแทนของศาสนา และก็เป็นทั้งสัญลักษณ์ด้วย ในแง่ที่ทุกคนต้องให้ความเคารพนับถือ

ตารางแสดงคุณลักษณะ และตัวอย่างสัญญาณประเภท Icon, Index และ Symbol

ประเภท สัญญาณ เกณฑ์การพิจารณา	Icon	Index	Symbol
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยงแบบเหตุผล	ความเชื่อมโยงเกิดจากข้อตกลง
ตัวอย่าง	ภาพถ่าย อนุสาวรีย์	ควันไฟ อาการของโรค	คำ ตัวเลข ขวเลข
กระบวนการถ่ายทอด ความหมาย	มองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล	ต้องเรียนรู้

ตารางที่ 2.2 : แสดงคุณลักษณะ และตัวอย่างสัญญาณประเภท Icon, Index และ Symbol

ในสังคมหรือวัฒนธรรมหนึ่งๆ การจะเข้าใจความหมายของสัญญาณหรือวัตถุหนึ่งๆ ต้องมีการใส่รหัสและถอดรหัส (Encoding & Decoding) กันจนเป็นที่ยอมรับกันก่อน (อ้างถึงใน ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข, 2550)

B.Bernstein (1973) (กาญจนา แก้วเทพ, 2541) (อ้างถึงใน ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข, 2550) ได้ให้ความหมายของรหัส (Code) ว่า เป็นกรอบแห่งความแน่นอนในการจัดวางโครงสร้างทางสังคมของความหมาย (Frame of certainty) อันมีตัวอย่างรูปธรรมคล้ายกับพจนานุกรม กล่าวคือ ทุกครั้งที่เห็นศัพท์ก็จะมีคำแปลที่แน่นอนทุกครั้ง นอกจากนั้น Bernstein ยังได้อธิบายต่อว่า

ในขณะที่คำๆ หนึ่ง (หรือสัญลักษณ์หนึ่งๆ) สามารถตีความหมายได้หลายๆ อย่าง บริบททางสังคม ในช่วงเวลาหนึ่งก็จะเป็นตัวกำหนดรหัสว่าลำดับชั้นของความหมายดังกล่าวจะเรียงตัวกันอย่างไร เช่น คำว่า “ลงแขก” ในบริบทหนึ่งหมายถึง “การเกี่ยวข้าวร่วมกัน” แต่เมื่อเวลาผ่านไประยะหนึ่ง และคำว่า “ลงแขก” ไปอยู่ในอีกบริบทหนึ่งจะหมายความว่า “การโทรมหญิง”

2. เป็นการศึกษาในเรื่องรหัส (Code) เป็นรหัสพฤติกรรม (Code of Behavior) และรหัส การให้ความหมาย (Signifying Code) ซึ่งอยู่ในลักษณะของสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏ อยู่ในสังคมและวัฒนธรรมนั้น

โดยรหัส สามารถแบ่งออกได้ดังนี้ คือ

- 2.1 Product Codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ ที่บ่งบอก ความหมายที่แตกต่างกัน เช่น เมื่อเรามองดูจานอาหารที่แต่ละบ้านใส่ อาหาร เราก็จะทราบความหมายของบ้านนั้นได้
- 2.2 Social Codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น คน ไทย ไม่ถือว่าการที่ถูกตบหัวหรือตบไหล่เป็นการแสดงความรัก แต่รหัส ของอเมริกันจะอนุญาตการแสดงควมหมายเช่นนั้น
- 2.3 Cultural Codes เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประเพณีต่างๆ เช่น การยิ้มของคนไทย จะมีรหัสให้กระทำได้หลายวาระโอกาส หลาย ความหมาย ในขณะที่สังคมตะวันตก จะมีรหัสที่มีความหมายน้อยกว่า
- 2.4 Personal Codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับบุคคล เช่น การเป็นนักการเมืองใน สังคมอเมริกัน และสังคมไทย จะมีความหมายที่แตกต่างกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 96)

3. วัฒนธรรม (Culture) เป็นวัฒนธรรมที่มีสัญลักษณ์ (Sign) และรหัส (Code) เกี่ยวพันกัน อยู่ในแต่ละวัฒนธรรม และจะมีความหมายเฉพาะเมื่ออยู่ในวัฒนธรรมนั้นๆ

Susanne Langer (1996) (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545) ได้ให้ความแตกต่าง ระหว่าง Sign และ Symbols ว่า สัญลักษณ์เป็นตัวหมายถึงของวัตถุนั้นๆ เช่น เมฆเป็นสัญลักษณ์ของฝน หัวเราะเป็นความหมายของความสนุก และสีแดงเป็นความหมายของการหยุดข้ามถนน สำหรับ สัญลักษณ์ไม่ใช่ตัวแทนของวัตถุแต่เป็นตัวนำสำหรับใช้ในการตีความหมายวัตถุ สัญลักษณ์ทำให้

คนคิดเกี่ยวกับบางสิ่งแยกจากลักษณะที่เป็นอยู่ปัจจุบัน Langer ได้เรียกสัญลักษณ์ว่า “เครื่องมือทางความคิด” ไม่ใช่เพียงแต่คนเท่านั้นที่ใช้สัญลักษณ์แต่เขาคอบครองความจำเป็นขั้นพื้นฐานสำหรับ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ยังมีผลต่อไปในระบบการกิน การนอน พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนมากสามารถที่จะอธิบายในความหมายของพบเห็นสัญลักษณ์ที่ต้องการได้

Berger (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545) ได้กล่าวว่า “การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์มุ่งเน้นไปที่การให้ความหมายในเนื้อหา เป็นความหมายที่มีสาเหตุมาจากความสัมพันธ์ (Relation) โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์” (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540 : 17) นอกจากนั้นแล้วในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ สิ่งหนึ่งที่ขาดไม่ได้ก็คือ ความรู้รหัส (Code) ซึ่งจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่เราเรียนรู้มาจากสังคมและวัฒนธรรมของตน เมื่อมองจากมุมมองนี้ วัฒนธรรมจึงนับว่าเป็นระบบของการสร้างรหัส (Codification) ที่มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของเรา การที่คนเราจะได้รับการขัดเกลาทางสังคม และมีการเรียนรู้แนวทางของวัฒนธรรมนั้น หมายถึงว่า จะต้องได้รับการส่งสอนรหัสต่างๆ มาจำนวนหนึ่ง ซึ่งมักจะมีขอบเขตทางชนชั้น สังคมที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ กลุ่มชาติพันธุ์ ฯลฯ เป็นตัวกำหนดรหัสย่อยๆ (Subcodings) ต่างๆ เหล่านี้จะปรากฏอยู่ในรหัสสากลใหญ่ๆ (General Code)

ในการนำแนวคิดสัญลักษณ์วิทยาเข้ามามีใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงลักษณะของสัญลักษณ์และรหัสที่ปรากฏอยู่ในสังคมเกมออนไลน์ ในบริบทของสังคมเกมออนไลน์จะสร้างสัญลักษณ์ให้เกิดขึ้นใหม่ และมีการตกลงความหมาย และรับรู้ร่วมกันของสัญลักษณ์ต่างๆ รวมถึงภาษาที่เข้าใจกันในกลุ่ม ซึ่งการวิเคราะห์ระบบสัญลักษณ์นั้นต้องวิเคราะห์ทั้งความหมายในระดับพื้นผิวและความหมายเชิงนัยยะ หากแต่ไม่ได้มุ่งวิเคราะห์แค่ภาษาเขียนเท่านั้น ยังรวมไปถึงรูปภาพ ท่าทาง เสียง เครื่องไม้เครื่องมือต่างๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายด้วย

2.9 ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation) และพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ (Human Behavioral Communication)

นักจิตวิทยาให้คำนิยามคำว่า แรงจูงใจ (Motivation) ไว้หลายท่านด้วยกันเช่น P.T. Young (ศิริโสภา บุรพาเดชะ, 2529) (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) กล่าวว่า “แรงจูงใจเป็นกระบวนการของการกระตุ้นให้เกิดการกระทำ สนับสนุนความก้าวหน้าของกิจการที่กระทำ และกำหนดแบบแผนของการกระทำ”

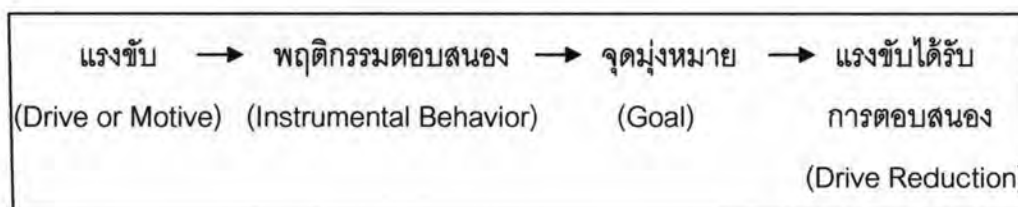
สมพงษ์ เกษมสิน (อ้างถึงในวลัยลักษณ์ เศรษฐฤทธิ์, 2539) นิยามแรงจูงใจ คือ ความพยายามที่จะแสดงออก หรือปฏิบัติตามสิ่งที่ต้องการ สิ่งจูงใจมีทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคล แต่มูลเหตุจูงใจอันสำคัญของบุคคล คือความต้องการ

แรงจูงใจอาจเกิดจากสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคลนั้นๆ เอง ภายในได้แก่ความต้องการ หรือขาดอะไรบางอย่าง จึงเป็นพลังชักจูงหรือกระตุ้นให้มนุษย์ประกอบกิจกรรมเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหรือต้องการนั้น ส่วนภายนอก ได้แก่ สิ่งใดก็ตามที่มาเร้าเร้า นำช่องทางและมาเสริมสร้างความปรารถนาในการประกอบกิจกรรมของมนุษย์ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเกิดจากสิ่งเร้าภายใน หรือภายนอกแต่เพียงอย่างเดียว หรือทั้ง 2 อย่างพร้อมกันก็ได้

ศิริโสภา บุรพาเดชะ (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) อธิบายว่า “แรงจูงใจ เป็นกระบวนการที่อินทรีย์ถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าให้มีพฤติกรรมมุ่งไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทาง” บุคคลซึ่งถูกจูงใจคือ บุคคลซึ่งพยายามดิ้นรนเพื่อไปถึงวัตถุประสงค์บางอย่าง

ลำดับของการเกิดแรงจูงใจสามารถแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ

<u>ระยะแรก</u>	ร่างกายเกิดแรงจูงใจ โดยมีความต้องการ (Need) แรงขับ (Drive) หรือแรงจูงใจ (Motive) เกิดขึ้น เป็นการขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
<u>ระยะที่ 2</u>	เป็นการแสดงพฤติกรรมเพื่อทำให้เกิดการตอบสนองความต้องการอันจะนำไปสู่จุดหมายและเพื่อลดแรงขับ (Instrumental Behavior)
<u>ระยะที่ 3</u>	เป็นจุดหมาย เมื่อมนุษย์บรรลุถึงจุดหมายที่ต้องการ ก็จะเกิดการลดแรงขับหรือความต้องการได้รับการตอบสนอง



ภาพที่ 2.3 : ลำดับของการเกิดแรงจูงใจ

แรงจูงใจอาจแบ่งแยกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจเพื่อความอยู่รอด (Physiological Motives) หรือแรงจูงใจทางร่างกาย เป็นแรงจูงใจเพื่อการดำรงชีวิตอยู่ ซึ่งจะทำให้เกิดพฤติกรรมตอบสนองอย่างทันทีหรือเร่งด่วน เช่น ความต้องการน้ำ อาหาร อากาศ การขับถ่าย การหลับนอน
2. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motives) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ แรงจูงใจทางสังคมนี้ อาจได้รับอิทธิพลจากสิ่งเร้าทางสรีรวิทยาที่มองเห็นได้ หรืออาจจะได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ของบุคคล และภาวะทางสังคม ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ไม่อาจมองเห็นได้ ตัวอย่างของแรงจูงใจทางสังคม เช่น
 - ก. แรงจูงใจในการสร้างมิตรภาพ (Afflictive Motives) เป็นแรงจูงใจที่ทำให้เราคบหาสมาคมกับผู้อื่น ถ้าใครถูกโดดเดี่ยวก็จะถูกเพ่งเล็งว่าผิดปกติจากผู้อื่น โดยทั่วไปมนุษย์ต้องเป็นสมาชิกของกลุ่มต่างๆ

- ข. แรงจูงใจในทางมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น (Dominant Motives) เป็นความต้องการที่เด่นกว่าผู้อื่น มักแสดงออกโดยการจัดตำแหน่ง ฐานะในสังคมนั้นๆ ทุกคนมักแสวงหาทางให้ตนมีศเหนือกว่าผู้อื่น
3. แรงจูงใจเกี่ยวกับตนเอง (Psychological Motives) เป็นสิ่งผลักดันที่ทำให้คนเราพยายามพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้น เช่น แรงจูงใจเพื่อความสำเร็จ (Achievement Motives) เป็นความต้องการบรรลุถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรมต่างๆ เอาชนะอุปสรรคและสิ่งที่เข้ามาขัดขวาง ความต้องการชนิดนี้มีประโยชน์มากที่จะทำให้การทำงานก้าวหน้า

ตามทฤษฎีของโรมัส (ลูชา จันท์โฮม, 2539) (อ้างถึงใน ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข, 2550) แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกมาในรูปของความปรารถนา 4 อย่าง คือ

1. ความปรารถนาที่จะมีความมั่นคงปลอดภัย
2. ความปรารถนาที่จะให้ผู้อื่นยอมรับ (Security)
3. ความปรารถนาที่จะได้รับการตอบสนองจากเพื่อน (Response from one's fellow)
4. ความปรารถนาที่จะมีประสบการณ์ใหม่ (New Experience)

แรงจูงใจทางสังคมเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมให้แสดงออกตามสถานการณ์ และสภาวะทางสังคม ขนบธรรมเนียมประเพณี เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสังคมตอบสนอง

เมอร์เรย์ (Murray, 1938) (อ้างถึงใน ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข, 2550) ได้แบ่งประเภทของแรงจูงใจทางสังคมไว้ดังนี้

1. แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motivation)

แรงจูงใจใฝ่อำนาจ หมายถึง ความต้องการที่จะโน้มน้าว ควบคุม มีอิทธิพล มีอำนาจเหนือคนอื่นเพื่อตอบสนองความพอใจส่วนตน ดังนั้นบุคคลลักษณะนี้ความพึงพอใจสูงสุดจึงมาจากการได้มีพฤติกรรมครอบงำเหนือบุคคลอื่นๆ และสิ่งแวดล้อม คนที่ได้คะแนนแรงจูงใจใฝ่อำนาจสูงจะมีลักษณะ ดังนี้

- 1) ต้องการเป็นผู้นำและรักษาซึ่งสัมพันธ์ภาพของผู้นำและผู้ตาม
- 2) ต้องการที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้อื่นโดยตรง
- 3) ต้องการที่จะปฏิสัมพันธ์ในการควบคุมเหนือผู้อื่น

2. แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ (Affiliative Motivation)

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มีความต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ต้องการการพึ่งพาอาศัยช่วยเหลือ การดูแลเอาใจใส่ ต้องการได้รับความรัก ความใกล้ชิด มีคนรู้ใจ เอาใจใส่ ห่วงใย จะรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่ามากขึ้น

บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ จะแสวงหาโอกาสที่จะทำงานร่วมมือกับผู้อื่น ต้องการได้รับความช่วยเหลือ สนับสนุน เป็นที่รักใคร่ เป็นที่ชอบพอของเพื่อนฝูง ได้รับความนิยมนับถือเห็นใจ เอาใจใส่มีจิตใจอบอุ่นอารี พยายามหลีกเลี่ยงการโต้แย้งที่จะทำให้อีกฝ่ายไม่พอใจ ใฝ่สันติ มักมีพฤติกรรมคล้อยตาม ยิ่งบุคคลที่มีความกลัว ความวิตกกังวลก็ยิ่งมีแนวโน้มการเข้ากลุ่มพึ่งพาอาศัยยิ่งสูง เพราะต้องการที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ต้องการสมัครพรรคพวก

3. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motivation)

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นจิตลักษณะที่สำคัญที่บุคคลที่เกี่ยวข้องจะควรช่วยสร้างเสริมให้มีในมนุษย์โดยเฉพาะเยาวชนของชาติ เพราะบุคคลใดที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ย่อมมีความมานะพยายามที่จะทำให้ดีที่สุดในตามศักยภาพที่ตนเองมีอยู่ บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นคุณสมบัติส่วนตัวย่อมอำนวยความสะดวกนั้นให้มีการช่วยส่งเสริมการพัฒนาการทางเศรษฐกิจและสังคมเจริญก้าวหน้า

การศึกษาแรงจูงใจมีวัตถุประสงค์เพื่อหาสาเหตุการเกิดพฤติกรรม โดยสิ่งที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมมาจากแนวความคิด 4 ทาง คือ

- 1) แรงขับ (Drive) เป็นแรงผลักดันที่เกิดขึ้นภายในร่างกายของสิ่งมีชีวิต เกิดจากร่างกายขาดในสิ่งที่ต้องการในการดำรงชีวิต เช่น อาหาร น้ำ อากาศ เป็นต้น แรงขับจะผลักดันให้สิ่งมีชีวิตทำพฤติกรรมให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ

- 2) สิ่งจูงใจ (Incentive Motivation) ในการทดลองเพื่อศึกษาพฤติกรรมของสัตว์มักใช้ อาหาร น้ำ เพราะเป็นตัวตอบสนองของความต้องการทางด้านร่างกายของสัตว์ทดลอง และการทดลองมักใช้วิธีการอดอาหารเพื่อให้สัตว์เกิดความต้องการหรือให้เกิดแรงขับ เมื่อการทดลองหลายครั้งมีการลองเปลี่ยนจำนวนการให้อาหารหรือรางวัลแก่ สัตว์ทดลอง พบว่าจำนวนอาหารหรือรางวัลมีอิทธิพลต่อจำนวนการเกิดพฤติกรรม
- 3) ระบบประสาท (Hedonism) จากการศึกษาพฤติกรรมของสัตว์พบว่าสัตว์จะมี พฤติกรรมเข้าหาสิ่งหนึ่ง และหลีกเลี่ยงสิ่งหนึ่งๆ เสมอ โดยสิ่งที่เป็นตัวกำหนด พฤติกรรมเข้าหาหรือหลีกเลี่ยงนั้น เป็นเพราะระบบประสาทของสิ่งมีชีวิตเป็นตัวรับ และบอกว่สิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความพอใจ และสิ่งเร้าใดเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้ เกิดความเจ็บปวด ไม่น่าพึงพอใจ สิ่งมีชีวิตจะมีพฤติกรรมเข้าหาสิ่งเร้าที่ทำให้เกิด ความพึงพอใจ และจะหลีกเลี่ยงสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ ดังนั้นระบบ ประสาทจึงเป็นตัวกำหนดการเกิดพฤติกรรม
- 4) การเรียนรู้ การจูงใจเกิดจากการเรียนรู้ พฤติกรรมถูกจูงใจให้เกิดเนื่องจากการเรียนรู้ ของสิ่งมีชีวิต ในสังคมจริงกลุ่มวัฒนธรรมซึ่งประกอบด้วยบุคคลที่มีลักษณะทาง ประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันไป ต่างก็ไม่สามารถที่จะรวมตัวเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับเรื่อง ที่ตนคลั่งไคล้ตลอดเวลา รวมถึงการที่สมาชิกเข้ามาพูดคุยกันในสังคมก็ย่อมก่อให้เกิด เพื่อนใหม่ด้วย แม้ว่าเพื่อนกลุ่มใหม่จะไม่ได้เป็นเพื่อนที่สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้ แต่ก็สามารถตอบสนองของความต้องการ (Needs) ของสมาชิกได้

จากแนวคิดนี้ ผู้วิจัยจะนำไปประกอบการศึกษาถึงแรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้ เล่นเกมออนไลน์ ว่าแรงจูงใจมีผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์ของผู้เล่นในลักษณะใด

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สายใจ ลีลาขจรจิต (2545) ได้ทำการศึกษาเรื่องการสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาถึงกระบวนการสื่อสารเพื่อการสร้างสัมพันธภาพเชิงบวก รูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพ และศึกษาถึงบทบาทของอินเทอร์เน็ตต่อการสร้างสัมพันธภาพเชิงบวก โดยระเบียบวิธีการวิจัยที่ใช้คือการวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์เจาะลึก

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกในอินเทอร์เน็ต มีขั้นตอน ดังนี้ การเลือกเว็บไซต์ การเข้าสู่เว็บไซต์ การกำหนดอัตลักษณ์ การเลือกคู่สนทนา การสนทนา การพัฒนาสัมพันธภาพ และการออกจากห้องสนทนา การสร้างและการยุติสัมพันธภาพ เกิดขึ้นได้ในทุกขั้นตอนด้วยอิทธิพลจากปัจจัยแวดล้อมต่างๆ และคู่สนทนาเองด้วย

ผลการวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต พบว่า มีรูปแบบการใช้ภาษาเขียน เช่น การใช้คำซ้ำ การเขียนเลียนแบบภาษาพูด ฯลฯ การใช้ปริภาษา เช่น การใช้ความเข้มของตัวอักษร การใช้สีของตัวอักษร และการใช้สัญลักษณ์อื่นๆ ที่ไม่ใช่ภาษา ในการแสดงออกถึงมิตรภาพที่มีต่อคู่สนทนา

พบว่าเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์มีบทบาทในการสร้างสัมพันธภาพเชิงบวก ด้วยคุณลักษณะในเรื่องความเป็นอิสระไร้การควบคุม ไม่ได้ติดปัญหาเรื่องระยะเวลา สถานที่ คุณสมบัติด้านการปฏิสัมพันธ์ได้ทันที และมีความเป็นส่วนตัว การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ตเป็นการสร้างสัมพันธภาพคล้ายสังคมจริง แต่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นชุมชนเสมือน

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ (2535) ได้ทำการศึกษาเรื่องการเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายซึ่งศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 355 คน ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน และใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการประเมินพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียน โดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง ซึ่งแบบสอบถามที่สร้างขึ้น

ได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา รวมทั้งทดสอบความเชื่อมั่นด้วยวิธีการสอบซ้ำ ตลอดจนวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียว และนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุด มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) โดยมีระดับนัยสำคัญที่ 0.05 และสำหรับนักเรียนที่มีระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรกมาเป็นเวลานาน นักเรียนที่เล่นเกมต่อเนื่อง นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันจันทร์ – ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้านไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ส่วนในเรื่องของการสนับสนุนจากผู้ปกครองในการเล่นวิดีโอเกมของนักเรียนพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่อนุญาตให้นักเรียนเล่นเกมโดยมีเงื่อนไข (ร้อยละ 50.7) ผู้ปกครองส่วนใหญ่คาดว่าประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการเล่นวิดีโอเกม คือ การได้รับความเพลิดเพลิน (ร้อยละ 35.5) นอกจากนี้ การศึกษาในเรื่องของความแตกต่างระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังเล่นวิดีโอเกม พบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมหลังจากเล่นวิดีโอเกมลดลง โดยนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 และสำหรับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครองพบว่ามีความสัมพันธ์กัน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ($r=0.854$)

Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games by Tony Manninen รายงานฉบับนี้ทำขึ้นเพื่อเสนอให้เกิดความเข้าใจในรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์และการกระทำต่างๆ ซึ่งพบได้ในเกมที่เล่นพร้อมกันได้หลายคน ทั้งนี้ ได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ลักษณะทางสังคม และการสื่อสารกันในเกมที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง การศึกษาทำโดยการวิเคราะห์แนวทางความคิด ซึ่งเป็นการนำทฤษฎีการกระทำการสื่อสารมาปรับใช้ และต่อมาก็มีการนำรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์เข้ามาปรับใช้ด้วยเป็นการเพิ่มเติม ซึ่งรูปแบบดังกล่าวนี้สามารถทำให้เห็นถึงประเภทของปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ ได้ อย่างไรก็ตามจุดสำคัญของรายงานชิ้นนี้อยู่ที่การแสดงให้เห็นถึงรูปแบบการปฏิสัมพันธ์กันในรูปแบบต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในเกม รวมไปถึงการวิเคราะห์รูปแบบของการปฏิสัมพันธ์นั้น ซึ่งทั้งนี้การวิเคราะห์จะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย โดยที่การนำทฤษฎีทางสังคมมาปรับใช้เพื่อการวิเคราะห์ ซึ่งจะชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของความพยายามปฏิบัติการต่างๆ เพื่อการศึกษาวิจัย ทั้งนี้ก็เพื่อให้เกิดความสำเร็จในการออกแบบการปฏิสัมพันธ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นพร้อมกันได้หลายคนนั่นเอง

จากการวิจัยพบว่า รูปแบบการปฏิสัมพันธ์และการกระทำในเกมนั้น มีจำกัดอยู่เพียงไม่กี่รูปแบบ (1) การกระทำเพื่อเพิ่มผลประโยชน์ให้กับตนเอง เช่น การฆ่าศัตรูเพื่อให้ได้ค่าความสามารถ และคะแนน (2) แผนยุทธศาสตร์การเล่น เช่น การต่อสู้กันระหว่างผู้เล่นหรือต่อสู้กับคอมพิวเตอร์ (3) กฎและบรรทัดฐานที่ผู้เล่นปฏิบัติตาม เช่น ผู้เล่นจะมีแบบแผนพฤติกรรมเฉพาะต่อผู้เล่นที่เข้ามาเล่นใหม่ หรือกฎของเกมคอมพิวเตอร์เอง (4) การแสดงตัวตนออกมาทำให้เห็นถึงความแข็งแกร่งหรือความอ่อนแอ

งานวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อนักออกแบบเกม ในการพัฒนารูปแบบการกระทำ และการปฏิสัมพันธ์ให้เหมือนในโลกแห่งความเป็นจริงเพื่อความเป็นธรรมชาติมากขึ้น

สุชาดา วัฒนอมรเกียรติ (2548) ทำการศึกษาเรื่อง แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการสร้างทีมในไซเบอร์สเปซ และการต่อเชื่อมสู่โลกของความจริง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความหมายของ Ragnarok และ Guild ว่าคืออะไร รวมไปถึงศึกษาวิธีการถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์ว่ามีลักษณะอย่างไร และบทบาทของกิลด์ในกิลด์วอร์เป็นอย่างไร การถักทอและต่อเชื่อมนำมาสู่ความสำเร็จในเกมแรกนาร์วอร์อย่างไร ทั้งนี้รวมถึงการศึกษาความสัมพันธ์ที่ปรากฏในกิลด์ ว่าเชื่อมต่อมาสู่โลกของความเป็นจริงหรือไม่ และส่งผลกระทบต่อการเล่นอย่างไร และปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลให้ผู้เล่นอยากเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์วอร์ในช่วงเวลาดังแต่วันที่ 1 กรกฎาคม จนถึงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2547

ผลการวิจัยพบว่า Ragnarok Online เป็นเกมแนว MMORPG (Massive Multiple Online Real Play Game) ที่ต้องอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นหลักในการเข้าเล่น ลักษณะของเกมได้ถูกออกแบบมาให้เป็นตัวแทนของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งในเกมประกอบด้วยระบบต่างๆ มากมาย ที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์กัน ส่วน Guild เป็นระบบหนึ่งในเกมแรกนาร์วอร์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นรวมกลุ่มกัน โดยมีวัตถุประสงค์คือการได้ครอบครองปราสาท ที่มีสมบัติและคุกกี้ดิน ซึ่งเป็นสถานที่ที่จัดไว้ให้กับผู้เล่นที่เป็นสมาชิกเท่านั้นที่จะมีสิทธิ์เข้าไปเก็บค่าประสบการณ์ได้ โดยผู้เล่นแต่ละกิลด์จะต้องพยายามทุกวิถีทางเพื่อให้ได้ครอบครองปราสาท

จากผลการวิจัยพบว่า ความไว้วางใจกันเป็นรากฐานสำคัญในการถักทอ และต่อเชื่อมความสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่น รูปแบบการถักทอกิลด์จะเริ่มจากการหาผู้เล่นที่รู้จักกันในโลกจริงเข้ามาอยู่ในกิลด์ก่อน แต่หากเป็นผู้เล่นที่ไม่เคยพบหน้ากันมาก่อน จะต้องผ่านการเล่นและเก็บค่า

ประสบการณ์ในเกมร่วมกันมาช่วงระยะหนึ่งเสียก่อนจึงจะชักชวนให้เข้าร่วมกิลด์ ความสำเร็จของแต่ละกิลด์มีสาเหตุมาจากหัวหน้ากิลด์ที่สามารถเอาชนะใจของเพื่อนสมาชิกได้ ซึ่งการจะเป็นที่ยอมรับนั้นเหล่าสมาชิกจะพิจารณาจากความยุติธรรมในการแบ่งเงินรายได้ที่ได้จากการขายสมบัติในปราสาท ค่าใช้จ่ายที่หัวหน้ากิลด์สามารถสนับสนุนสมาชิกในการเข้าร่วมกิลด์ด้วยในแต่ละครั้ง และที่สำคัญคือลักษณะนิสัยของหัวหน้ากิลด์ต่อสมาชิกที่จะต้องเป็นกันเอง และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การวางแผนและกลยุทธ์ของหัวหน้ากิลด์ก็เป็นปัจจัยสำคัญที่นำมาสู่ความสำเร็จด้วยเช่นกัน โดยหัวหน้ากิลด์จะต้องไม่เป็นฝ่ายตั้งรับ หรือเป็นฝ่ายบุกเพียงอย่างเดียว จะต้องรู้จักสลับปรับเปลี่ยนไปในแต่ละครั้งเพื่อความเหมาะสม

สำหรับการเชื่อมโยงของสังคมเกมสู่สังคมจริง พบว่ามีการเชื่อมโยงระหว่างผู้เล่นจริง ลักษณะการเชื่อมโยงเป็นไปในรูปแบบของการร่วมกิจกรรมที่บริษัทผู้ให้บริการเกมจัดขึ้น รวมไปถึงหัวหน้ากิลด์จัดขึ้นเอง เช่นการนัดพบกันระหว่างสมาชิกของแต่ละกิลด์เพื่อรับประทานอาหารร่วมกัน หรือทำกิจกรรมร่วมกัน โดยผู้วิจัยพบว่าสมาชิกมีความกระตือรือร้นอย่างมากที่จะเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดนอกเกม ทั้งนี้เพราะต้องการพบปะพูดคุยกับเพื่อนคนอื่นนอกเหนือจากการสื่อสารกันผ่านจอคอมพิวเตอร์ การซื้อขายสิ่งของภายในเกมเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นการเชื่อมโยงสู่โลกจริง และถึงแม้จะมีกฎหมายห้ามซื้อขายของในเกมเป็นเงินจริง แต่จากการวิจัยพบว่าพฤติกรรมการค้าในรูปแบบนี้เกิดขึ้นเป็นประจำ โดยสิ่งของที่นำมาขายจะเป็นสิ่งของที่หายาก และราคาแพง รวมไปถึงการซื้อขายเงินในเกมเป็นเงินนอกเกม และผลการวิจัยยังพบว่าความต้องการที่จะพบปะสื่อสารกับผู้เล่นอื่นภายในเกม เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ผู้เล่นเข้าร่วมกิจกรรมกิลด์ด้วย ซึ่งลักษณะของการสื่อสารในเกมถูกสร้างขึ้นให้คล้ายกับการสื่อสารจริง

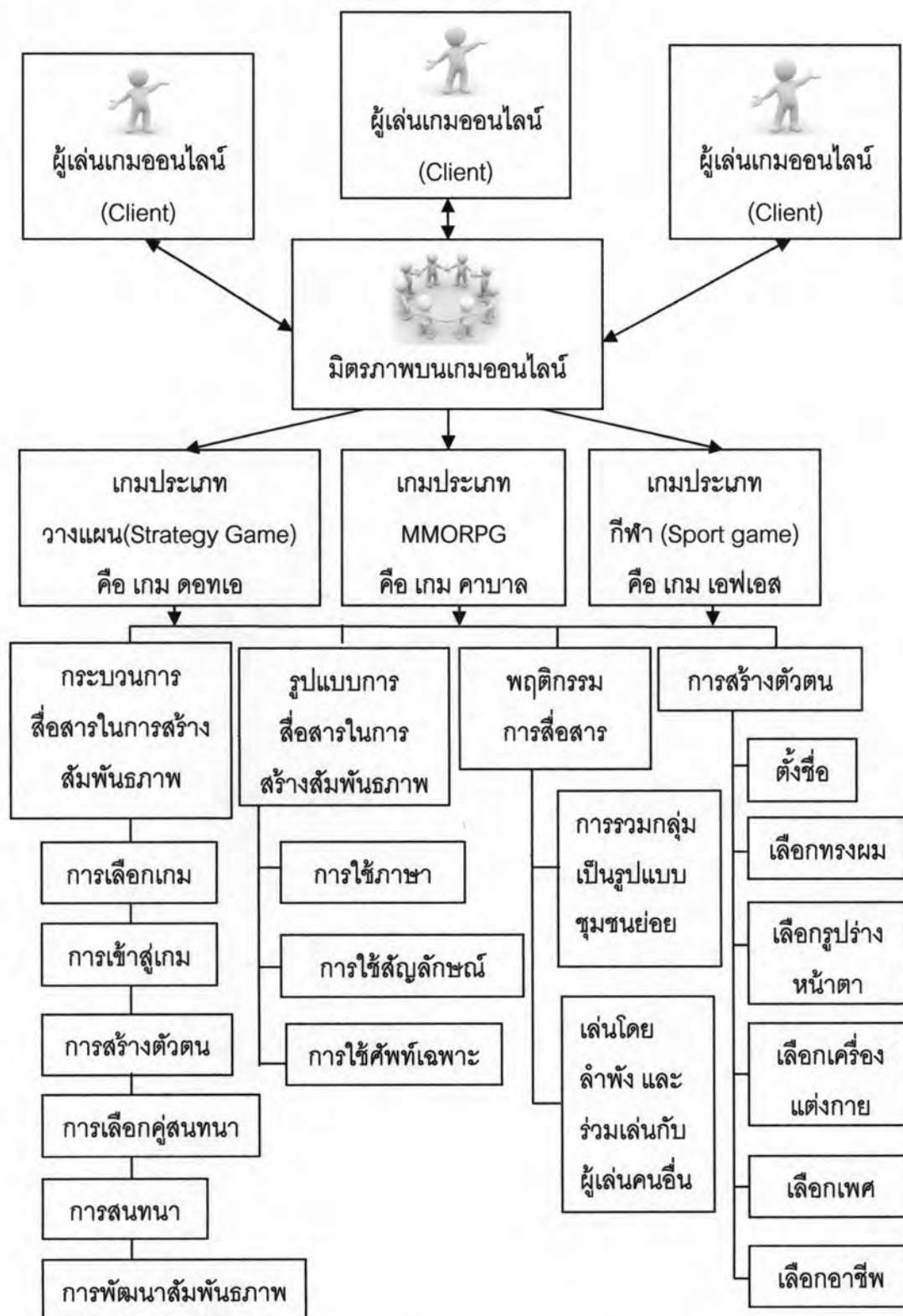
ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี (2545) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะตัวตนที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต 2) เพื่อวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน และ 3) เพื่อวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาลักษณะตัวตนที่ปรากฏในห้องสนทนา และใช้เทคนิคการสัมภาษณ์กลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีอิทธิพลทำให้บุคคลที่เข้ามาใช้ห้องสนทนาต้องแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน อีกทั้งใช้วิธีสังเกตการณ์ภาคสนามเพื่อวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน โดยใช้แนวคิด

ทางจิตวิทยาเรื่องตัวตน ทฤษฎีบุคลิกภาพ ทฤษฎีแรงจูงใจและพฤติกรรม แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ และแนวคิดเรื่องเพศเป็นกรอบในการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะตัวตนที่พบเห็นในห้องสนทนาตามเกณฑ์ทางประชากรศาสตร์ โดยมากเป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี โสด อาศัยในกรุงเทพฯ และเป็นนักศึกษา ส่วนในเชิงจิตวิทยา ลักษณะตัวตนที่พบแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มคือ ตัวตนที่มีความอ่อนไหว ตัวตนที่รักอิสระ ตัวตนที่เรียกร้องความสนใจ ตัวตนที่ต้องการอำนาจ และตัวตนที่มีความเป็นตัวของตัวเอง โดยตัวตนที่พบเห็นมักเป็นตัวตนประเภทปิดบังตัวเอง คือรู้จักตนเองแต่ผู้อื่นไม่รู้ ตัวตนประเภทนี้ จะเข้ามาเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกซึ่งในโลกจริงไม่สามารถทำได้ เนื่องจากมีบรรทัดฐานทางสังคมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมอยู่ และตัวตนประเภทไม่รู้จักตนเองที่เข้ามาเพื่อค้นหาตัวตนที่แท้จริง 2) แรงจูงใจต่อการแปลงตัวตนเกิดจากความต้องการชนิดต่างๆ โดยแบ่งเป็นความต้องการทางกายภาพ เช่น เรื่องเพศ และความต้องการทางใจ เช่น การต้องการอำนาจ ความรัก หลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ และอื่นๆ ซึ่งความต้องการเหล่านี้ทำให้เกิดแรงขับให้เกิดกระบวนการแปลงตัวตนไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ 3) บริบททางคอมพิวเตอร์ มีส่วนเอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนเพราะเป็นบริบทที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสทั้งห้า สภาวะที่ไร้ขอบเขตในการสื่อสาร ความมีตัวตนที่หลากหลาย และความสามารถในการรับรู้ที่แตกต่าง

จากงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาทั้งหมด จะพบว่าเป็นการศึกษาในเรื่องของพฤติกรรมของการสื่อสารในประเด็นต่างๆ เช่น รูปแบบการปฏิสัมพันธ์และการกระทำในเกม, ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคม, กระบวนการสื่อสารเพื่อการสร้างสัมพันธภาพเชิงบวก และรูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพ หรือการสร้างตัวตน เป็นต้น ซึ่งในปัจจุบันเกมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทในกลุ่มผู้รับสารเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะกับกลุ่มวัยรุ่นไทย ที่เป็นเช่นนี้ ส่วนหนึ่งมาจากการพัฒนารูปแบบการเล่นของเกม และภาพกราฟิกที่สวยงามมากขึ้น ทำให้เกมมีความน่าสนใจ อีกทั้งยังสามารถเล่นพร้อมๆ กันได้หลายคน ในเวลา และสถานที่ที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกที่จะศึกษาในประเด็นการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยดูจากกระบวนการสื่อสาร, รูปแบบการสื่อสาร, การสร้างตัวตน และพฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ เพื่อเป็นการเติมเต็มทางการศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ให้มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามผู้วิจัยจะนำความรู้ที่ได้จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นฐานความรู้เพื่อการศึกษาวิจัยต่อไป

2.11 กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพที่ 2.4 : กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย