

บทที่ 1

บทนำ



1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทุกวันนี้พัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ ซึ่งมนุษย์สามารถนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสื่อสารข้อมูล (Data Communications) ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยการสื่อสารข้อมูล หมายถึง กระบวนการหรือวิธีการถ่ายทอดข้อมูลระหว่างผู้ส่งและผู้รับ โดยผ่านช่องทางสื่อสาร เช่น อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการส่งข้อมูล เพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับเกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน ในกรณีผู้ส่งและผู้รับที่อยู่ห่างไกลกัน สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลด้วยระบบการสื่อสารโทรคมนาคม (Telecommunication) เป็นสื่อกลางในการส่งข้อมูล ระบบการสื่อสารโทรคมนาคมจะส่งข้อมูลผ่านสื่อหรือตัวกลาง เพื่อหลีกเลี่ยงการรบกวนจากภายนอกโดยการเปลี่ยนข้อมูลเป็นสัญญาณหรือรหัส เมื่อถึงปลายทางจะต้องถอดรหัส (สัญญาณคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า) เพื่อให้ผู้รับเข้าใจข้อมูลที่ถูกส่งมาถึง

วิธีการส่งข้อมูล จะแปลงข้อมูลเป็นสัญญาณ หรือรหัสเสียก่อนแล้วจึงส่งไปยังผู้รับ และเมื่อถึงปลายทางหรือผู้รับก็ต้องมีการแปลงสัญญาณนั้น กลับมาให้อยู่ในรูปที่มนุษย์ สามารถที่จะเข้าใจได้ ในระหว่างการส่งอาจจะมีอุปสรรคที่เกิดขึ้นก็คือ สิ่งรบกวน (Noise) จากภายนอกทำให้ข้อมูลบางส่วนเสียหาย หรือผิดเพี้ยนไปได้ซึ่งระยะทางก็มีส่วนเกี่ยวข้องด้วย เพราะถ้าระยะทางในการส่งยิ่งมากก็อาจจะทำให้เกิดสิ่งรบกวนได้มากเช่นกัน จึงต้องมีวิธีลดสิ่งรบกวนเหล่านี้ โดยการพัฒนาตัวกลางในการสื่อสารด้วย

การติดต่อสื่อสารข้อมูล มีรากฐานมาจากความพยายามในการเชื่อมต่อระหว่างคอมพิวเตอร์กับคอมพิวเตอร์ โดยอาศัยระบบสื่อสารที่มีอยู่แล้ว เช่น โทรศัพท์ ดังนั้นการสื่อสารข้อมูลจึงอยู่ในขอบเขตที่จำกัด ต่อมาเมื่อมีการใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น ความต้องการในการติดต่อ

ระหว่างคอมพิวเตอร์หลายเครื่องในเวลาเดียวกัน ที่เรียกว่า ระบบเครือข่าย (Network) ได้รับการพัฒนาให้ดีขึ้นเป็นลำดับ

ในตอนเริ่มต้นของยุคสื่อสาร เมื่อประมาณ พ.ศ. 2513 - พ.ศ. 2515 ความต้องการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกันมีมากขึ้น แต่คอมพิวเตอร์ยังมีราคาสูงมาก เมื่อเทียบกับอุปกรณ์สื่อสารที่มีอยู่แล้วบางอย่าง การสื่อสารด้วยระบบเครือข่ายในระยะนั้นจึงเน้นการใช้คอมพิวเตอร์ที่ศูนย์คอมพิวเตอร์เป็นผู้ให้บริการแก่ผู้ใช้ปลายทางหลายคน เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายของระบบ

ต่อมาเมื่อถึงยุคสมัยของไมโครคอมพิวเตอร์ พบว่าขีดความสามารถในด้านความเร็วของการทำงานของเมนเฟรม มีความเร็วมากกว่า 10 เท่า เมื่อเทียบกับไมโครคอมพิวเตอร์ตัวที่ดีที่สุด แต่ราคาของเมนเฟรมแพงกว่าไมโครคอมพิวเตอร์หลายพันเท่า การใช้ไมโครคอมพิวเตอร์จึงแพร่หลายและกระจายออกไปมากกว่า การสื่อสารจึงกลายเป็นระบบเครือข่ายแบบกระจาย กล่าวคือ แทนที่จะออกแบบให้เครื่องคอมพิวเตอร์ปลายทางต่อกับเมนเฟรมก็เปลี่ยนเป็น ระบบเครือข่ายที่ใช้คอมพิวเตอร์ต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์แทน

(<http://202.143.142.179/kalaya/course3.html>)

ปัจจุบันได้มีการนำคอมพิวเตอร์มาเชื่อมโยงกันเป็นระบบเครือข่ายที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่ง อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระบบต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกัน มาจากคำว่า Inter Connection Network

อินเทอร์เน็ต เป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่มีขนาดใหญ่ เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องทั่วโลก สามารถติดต่อสื่อสารถึงกัน ได้โดยใช้มาตรฐาน ในการรับส่งข้อมูลที่เป็นหนึ่งเดียว หรือที่เรียกว่าโปรโตคอล (Protocol) ซึ่งโปรโตคอล ที่ใช้บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีชื่อว่า ทีซีพี/ไอพี (TCP/IP : Transmission Control Protocol/Internet Protocol)

ลักษณะของระบบอินเทอร์เน็ต เป็นเสมือนใยแมงมุม ที่ครอบคลุมทั่วโลก ในแต่ละจุดที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้น สามารถสื่อสารกันได้หลายเส้นทาง ตามความต้องการ โดยไม่กำหนดตายตัว และไม่จำเป็นต้องไปตามเส้นทางโดยตรง อาจจะผ่านจุดอื่น ๆ หรือ เลือกไปเส้นทางอื่นได้หลาย ๆ เส้นทาง การติดต่อสื่อสาร ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นั้นอาจเรียกว่า การติดต่อสื่อสารแบบไร้มิติ หรือ Cyberspace

(<http://blog.hunsa.com/alonebaby/blog/13446>)

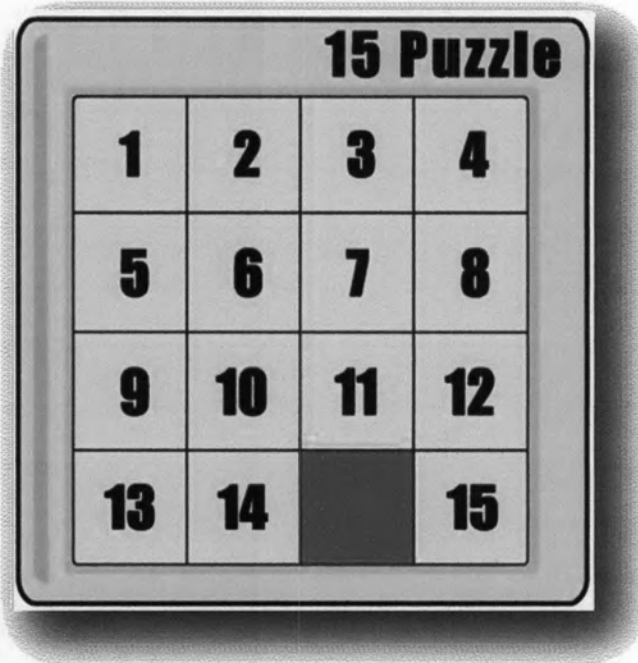
จากจุดนี้เอง จึงมีการนำความสามารถทางด้านการสื่อสารข้อมูลของคอมพิวเตอร์ มาประยุกต์ใช้กับเกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game) หรือวิดีโอเกม (Video Game) ที่ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเช่นกัน จึงก่อให้เกิดเกมประเภทใหม่ที่เรียกว่า เกมออนไลน์ (Online Game) ขึ้นมา และเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายไปทั่วโลกในขณะนี้

เกม คือการแข่งขัน, การสร้างกติกา, การสร้างสภาพแวดล้อมในรูปแบบที่ท้าทาย หรือการคัดเลือกเพื่อหาผู้ที่เหมาะสมที่จะเป็นผู้ชนะของเกม

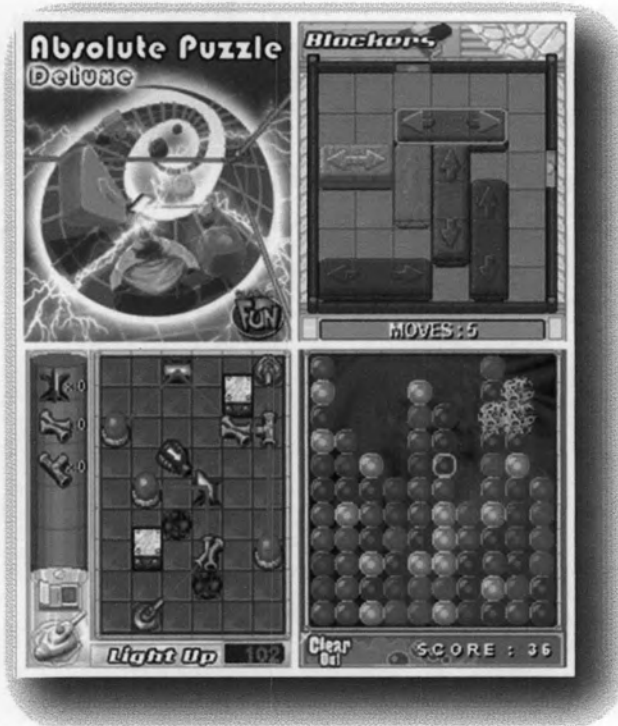
(<http://www.2poto.com/cfwebboard/05523.html>)

เกมคอมพิวเตอร์คือการจำลองเกมที่มีอยู่ในชีวิตจริง หรือที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาโดยไม่มีโอกาสเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง เกมคอมพิวเตอร์เป็นโปรแกรมที่ถูกมนุษย์คิดค้นขึ้นมา โดยจุดประสงค์เพื่อให้สามารถเล่นเกมได้โดยผ่านทางคอมพิวเตอร์ การจำลองเกมที่มีอยู่ในชีวิตจริงอย่างเช่น เกมแข่งรถ, เกมกีฬาต่างๆ หรือเกมที่ไม่มีโอกาสเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง อย่างเช่น เกม Puzzle ต่างๆ (เกม Puzzle หมายถึงเกมขนาดเล็กที่มีกฏง่าย ๆ ไม่ต้องมีเนื้อเรื่องหรือถ้ามีก็เล็กน้อย ไม่ต้องมีสถานการณ์ซับซ้อน ตัวเกมค่อนข้างตายตัว สามารถเล่นได้เรื่อยๆ และมีการวัดคะแนนแน่นอน) เกมที่กำหนดสภาพแวดล้อม กติกา ที่จะให้ผู้เล่นเกมนั้นได้เข้าไปอยู่ภายใต้กฏ กติกา สภาพแวดล้อมที่ถูกกำหนดขึ้นเพื่อจุดประสงค์ที่จะคัดเลือกเพื่อหาผู้ชนะในเกม

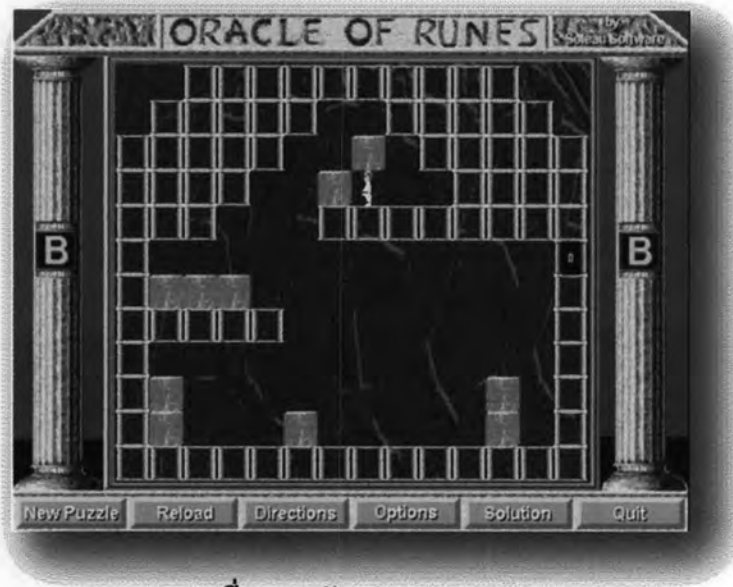
(<http://www.2poto.com/cfwebboard/05523.html>)



ภาพที่ 1.1 : ตัวอย่างเกม Puzzle



ภาพที่ 1.2 : ตัวอย่างเกม Puzzle



ภาพที่ 1.3 : ตัวอย่างเกม Puzzle

ปัจจุบันนี้ เกมคอมพิวเตอร์นั้นนับว่าได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นอย่างสูงทีเดียว โดยต้นกำเนิดของเกมคอมพิวเตอร์ถูกคิดค้นมาจากผลงานการวิจัยของ A.S Douglas ผลงานชิ้นนี้มีหัวข้อว่าด้วยเรื่องปฏิบัติการโต้ตอบระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ โดยใช้เกม Tic-Tac-Toe เป็นตัวอธิบายงานวิจัย ซึ่งเกมมีวิธีการเล่นดังนี้

รูปแบบของเกม

เป็นเกมกระดานที่มีขนาด 3x3 ที่มีทั้งหมด 9 ช่อง และสามารถเขียนสัญลักษณ์ O และ X ลงไปในช่องว่าง

กติกาการเล่น

1. เล่นได้ครั้งละ 2 คน โดยเล่นกับคอมพิวเตอร์ หรือกับผู้เล่นอีกคน
2. ผลัดกันเขียนสัญลักษณ์ O และ X ลงในช่องว่าง
3. เมื่อผู้เล่นหรือคอมพิวเตอร์เขียนเครื่องหมาย O หรือ X เรียงกันในแนวดิ่ง หรือแนวทแยง และแนวนอนได้ก่อน ก็จะเป็นฝ่ายชนะ
4. ผลัดกันเล่นคนละครั้งสลับกันไป



ภาพที่ 1.4 : เกม Tic-Tac-Toe

โปรแกรมเกม Tic-Tac-Toe จะถูกป้อนใส่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีจอภาพแบบ CRT (Cathode Ray Tube Monitor) เป็นตัวแสดงภาพ ซึ่งจอภาพแบบ CRT มีการคิดค้นขึ้นมาเมื่อปี 1897 โดยจอภาพแบบ CRT คือ จอภาพที่รับสัญญาณภาพแบบ Analog พัฒนามาจากหลอดภาพโทรทัศน์ด้วยการใช้หลอดภาพในการแสดงผล จอภาพแบบ CRT จะทำงานโดยอาศัยหลอดภาพที่สร้างภาพโดยการยิงลำแสงอิเล็กตรอนไปยังที่ผิวหน้าจอ ซึ่งมีสารประกอบของฟอสฟอรัสขาวอยู่ที่ผิว เมื่อถูกแสงอิเล็กตรอนมากระทบ สารเหล่านี้จะเกิดการเรืองแสงขึ้นมา ทำให้เกิดเป็นภาพนั่นเอง จอภาพแบบ CRT นี้เองที่เป็นอุปกรณ์สำคัญที่ทำให้มีการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์แบบ Interactive รวมไปถึงโทรทัศน์ และวิดีโอเกม โดยจอภาพแบบ CRT จะเป็นตัวแสดงผลให้แก่ผู้ใช้งานเพื่อทำให้ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารกับคอมพิวเตอร์ได้ ทำให้เกิดการโต้ตอบกันระหว่างผู้ใช้งานกับคอมพิวเตอร์ และในปัจจุบันได้มีการพัฒนาจอภาพมาเป็นแบบ LCD (Liquid Crystal Display) ซึ่งทำให้มีขนาดของตัวเครื่องที่เล็กลง น้ำหนักเบา เกิดความร้อนต่ำ พร้อมทั้งยังช่วยถนอมสายตาของผู้ใช้งานมากกว่าจอภาพแบบ CRT อีกด้วย

เกม Spacewar เรียกได้ว่าเป็นวิดีโอเกมที่เก่าแก่ที่สุดในวงการเกมคอมพิวเตอร์ และยังเป็นหนึ่งในสิบเกมที่สำคัญที่สุดในประวัติศาสตร์วงการเกมอีกด้วย โดย Henry Lowood ตัวแทนจากมหาวิทยาลัยแอสตันฟอร์ด ร่วมกับนักพัฒนาเกมและเว็บไซต์เกมอย่าง JoyStiq เสนอชื่อ 'game canon' รายชื่อเกมที่มีความสำคัญที่สุดในประวัติศาสตร์วงการเกม เสนอให้กับหอสมุดของสภา คองเกรส ซึ่งทำหน้าที่เก็บภาพยนตร์ที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์อยู่แล้ว

เกม Spacewar ได้ผลิตเป็นเวอร์ชันแรกเมื่อ เดือนกุมภาพันธ์ ปี ค.ศ. 1962 ใช้เวลาในการสร้างเกมประมาณ 200 ชั่วโมง โดยความร่วมมือกันพัฒนาของ Steve Russell ซึ่งเป็น Programmer จากสถาบัน MIT (Massachusetts Institute of Technology) กับ Martin Graetz และ Wayne Wiitanen



ภาพที่ 1.5 : เกม Spacewar

รายละเอียดของตัวเกม Spacewar ผู้เล่น 2 คนจะบังคับยานบินคนละลำที่ชื่อว่า "The Needle" และ "The Wedge" ผู้เล่นจะต่อสู้กันด้วยการยิงมิสไซด์หรืออาวุธที่เป็นจรวดใส่คู่ต่อสู้ ในฉากที่เต็มไปด้วยแรงดึงดูดและต้องคอยหลบหลีกดาวที่เป็นอุปสรรค โดยยานทั้งคู่จะมีมิสไซด์หรืออาวุธที่เป็นจรวด และน้ำมันเครื่องอย่างจำกัด เกมนี้เป็นเกมที่สนุกสนานสำหรับโปรแกรมเมอร์มากที่สุด

ต่อมา Nolan Bushnell นักศึกษาจากมหาวิทยาลัย Stanford ก็ได้รับแรงบันดาลใจจากเกม Spacewar จนเป็นผลให้เขาเขียนโปรแกรมใหม่ขึ้นมาอีก ได้แก่ เกม Computer Space และ Pong ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นเกมตู้หยอดเหรียญเครื่องแรกของโลกในปี 1971



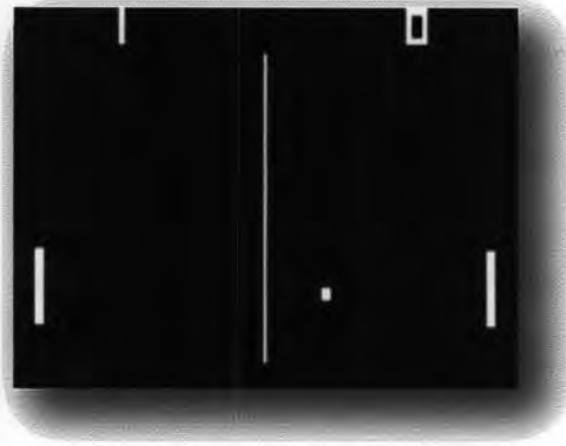
ภาพที่ 1.6 : ตัวอย่างเกมตู้หยอดเหรียญ

ช่วงเริ่มแรกของเกมคอมพิวเตอร์จะใช้กราฟิกง่ายๆ เป็นเพียงสัญลักษณ์ เช่น แพคแมน (Pac-man) ที่ผู้เล่นควบคุมทิศทางขึ้น-ลง ซ้าย-ขวา ของจอมเขมือบ วิ่งไปกินจุดและสัญลักษณ์พิเศษที่จะปรากฏตามทาง และคอยวิ่งหนีผีร้าย เป็นเกมที่มีความนิยมสูงตั้งแต่สมัยคอมพิวเตอร์ 8 บิต



ภาพที่ 1.7 : เกม Pac-man

เกม ปอง (Pong) เป็นลักษณะคล้ายกับเกมปิงปอง กล่าวคือ มีแท่งสี่เหลี่ยมผืนผ้าอยู่ทั้ง 2 ด้าน ซ้าย-ขวา สำหรับไว้ตีลูกวงกลมโต้กันไปมาคล้ายๆ กับการเล่นปิงปอง

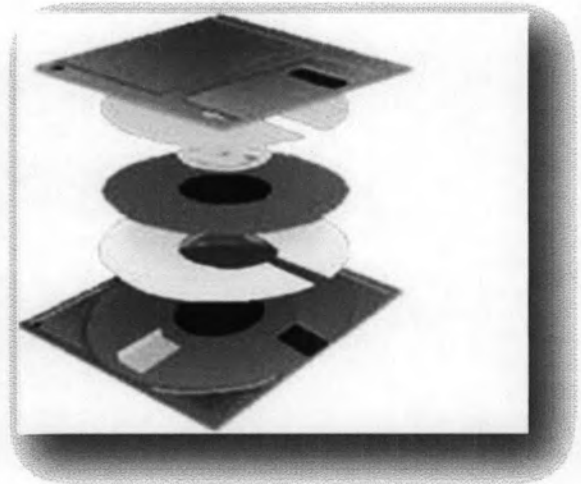


ภาพที่ 1.8 : เกม Pong

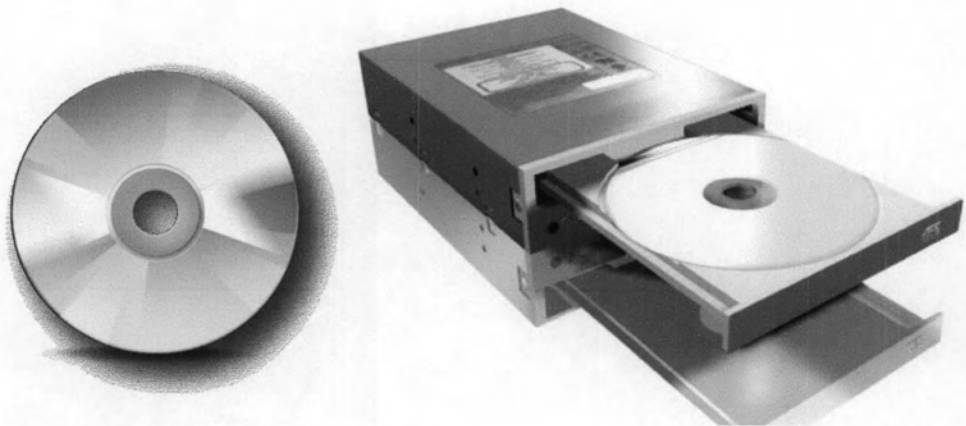
เมื่อคอมพิวเตอร์เริ่มเป็นที่แพร่หลายมากขึ้น จึงได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเกมจากเดิมที่ใช้ตลับเทปมาเป็น Floppy Disk ซึ่งเป็นผลให้บริษัทคอมพิวเตอร์ผลิตเกมออกสู่ตลาดมากขึ้น และก้าวสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดขึ้นเมื่อบริษัท Sony กับ Philips ร่วมมือกันผลิต Compact Disk (CD) ซึ่งสามารถเก็บข้อมูลแบบดิจิทัล (Digital) ได้อย่างมากมายขึ้นมา และอุปกรณ์ดังกล่าวนี้ นับว่าเป็นการเปิดโอกาสให้เกิดช่องทางธุรกิจแบบใหม่ที่เรียกว่าระบบ Multi Media ขึ้น ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาให้เป็น CD-ROM (Compact Disk with Read-only Memory) ในเวลาต่อมา



ภาพที่ 1.9 : Floppy Disk Drive

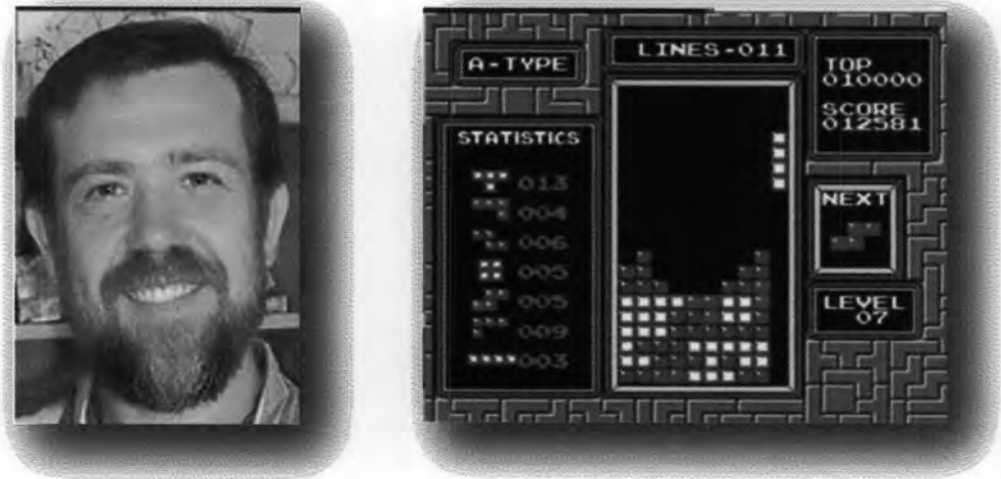


ภาพที่ 1.10 : Floppy Disk



ภาพที่ 1.11 : CD-ROM และ CD-ROM Drive

และในปี ค.ศ.1985 นั้น ชาวรัสเซียชื่อ Alexey Pazhitnov ก็ได้คิดค้นเกมชนิดใหม่อย่าง Tetris ขึ้นมา และได้รับความนิยมสูงมากในเวลานั้น นอกจากนี้แล้ว เขายังตั้งบริษัท Tetris Company LLC ขึ้นในปี ค.ศ.1996 อีกด้วย



ภาพที่ 1.12 : Alexey Pazhitnov และ เกม Tetris (1985)

เกม Tetris (1985)

| | |
|--------------|-------------------|
| Platform | : Various |
| Release Year | : 1985 |
| Developer | : Various |
| Designer | : Alexey Pajitnov |
| Genre | : Puzzle |

เกม Puzzle ที่นิยมตลอดกาล จนปัจจุบันเกมนี้ได้นำมาทำเป็นเกมเกือบทุกเครื่อง เกมคอมพิวเตอร์ทุกระบบ เกมกด เกมมือถือ เครื่องคิดเลขไฮเทค และ PDA (Personal Digital Assistant) เรียกได้ไม่มีคนเล่นเกมคนไหนที่ไม่รู้จักเกมนี้

วิธีเล่นเกม คือให้ผู้เล่นวางบล็อกรูปแบบต่างๆที่ตกลงมาให้เต็มแถว ลบไปเรื่อยๆ เพื่อเก็บคะแนน และถ้าเล่นไปได้ระยะหนึ่ง บล็อกจะตกมาเร็วขึ้น เพื่อเพิ่มความยากของเกม (<http://www.jedineko.com/?p=141>)



สำหรับปี ค.ศ.1989 ก็นับเป็นปีที่โดดเด่นในวงการเกมคอมพิวเตอร์อีกปีหนึ่งเช่นกัน เนื่องจากการพัฒนาหลายอย่างที่สำคัญเกิดขึ้น นับตั้งแต่การมีระบบภาพกราฟิก ซึ่งทำให้สีสันและความละเอียดของภาพสมจริงมากขึ้นกว่าแต่ก่อน จนกระทั่งมีการใช้ Sound Card เป็นครั้งแรกในโลกอีกด้วย เป็นผลให้เสียงประกอบมีความสมจริงมากกว่าเกมคอมพิวเตอร์ในระยะแรกๆ (พนมกร ตังทัตสวัสดิ์, 2548)

สำหรับเกม CD-ROM เกมแรกได้ถือกำเนิดขึ้นในปี ค.ศ.1989 โดยเกมดังกล่าวมีชื่อว่า The Manhole ผลิตขึ้นโดยบริษัท Activision ซึ่งสามารถพบได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกพัฒนาในช่วงเวลานี้เริ่มมีรายละเอียดที่ซับซ้อนมากขึ้นกว่าเดิม ในเวลาต่อมาเกมแบบ CD-ROM ก็ได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วเช่นกัน เช่นเกม Indy Car Racing ซึ่งเป็นเกมที่จำลองเหตุการณ์ได้เหมือนจริงที่สุดในช่วงเวลานั้น และเกมแบบ CD-ROM ดังกล่าวก็ได้รับความนิยมมากกว่าเกมที่ใช้แผ่น disk มากทีเดียว อันเป็นผลเนื่องมาจากความเร็วและเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งทำให้นักออกแบบเกมคอมพิวเตอร์สามารถสร้างภาพที่สมจริงได้มากยิ่งขึ้น และในยุค 1990-1999 นี้เองก็เป็นที่กำเนิดของเกมแบบใหม่ที่ใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการเล่น หรือที่เรียกกันว่า เกมออนไลน์ ระบบดังกล่าวนี้นับว่ามีอิทธิพลเป็นอย่างมาก และทำให้การเล่นเกมออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างสูง จนกระทั่งปัจจุบันนี้ เกมออนไลน์ได้ขยายกลุ่มผู้เล่นไปอย่างมากมาย (นิตยสาร a day, เมษายน 2546, หน้า 28)

จากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ทำให้เกิดช่องทางการสื่อสารใหม่ๆ ที่สามารถทำให้ทุกพื้นที่ที่สามารถเชื่อมโยงอาณาเขตเป็นหนึ่งเดียวขจัดอุปสรรคในมิติด้านเวลาและสถานที่ ทำให้โลกที่กว้างใหญ่ไพศาลแคบลง และคนจำนวนมากสามารถสื่อสารกันได้อย่างสะดวกรวดเร็วขึ้น และช่องทางการสื่อสารที่มีบทบาทสำคัญต่อโลกการสื่อสารในปัจจุบันก็คือ การสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สากล หรือระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็น ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สากลขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงผู้ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์จากทั่วมุมโลกเข้าด้วยกัน และเป็นแหล่งรวบรวมข่าวสารจำนวนมากแก่ผู้ใช้เครือข่ายนี้ (สายใจ ลีลาขจรจิต, 2545)

ด้วยความทันสมัยของระบบอินเทอร์เน็ตนี้เองจึงมีการนำมาใช้ร่วมกับการพัฒนาเกมอย่างต่อเนื่อง จากเกมออฟไลน์จึงพัฒนามาเป็นเกมออนไลน์

ยุคแรกของเกมออนไลน์ ถ้าหากจะพูดถึงเกมสมัยก่อนคงต้องนึกถึงเครื่องเล่นเกมคอนโซลเป็นหลัก เพราะเป็นเกมที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมที่ต่อกับโทรทัศน์ ช่วงนั้นถูกพัฒนาให้ก้าวหน้าไปมาก การแข่งขันระหว่างคนกับคนด้วยกันมีเพิ่มขึ้นมาก และได้รับความนิยมมากเพราะคอมพิวเตอร์ในขณะนั้นยังไม่สามารถพัฒนาให้เลียนแบบความสามารถของมนุษย์ได้สมบูรณ์ แต่ในช่วงหลังๆ เมื่อคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพมากขึ้น และด้วยราคาที่ถูกลงก็ได้มีการพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ออกมา ซึ่งทำให้มีทั้งเกมที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมและเกมที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ โดยในสมัยแรกๆ ในประเทศไทย เครื่องเกมที่นิยมก็คือเครื่อง แฟมคอม (Famicom) หรือ เครื่องเกมนินเทนโด (Nintendo Entertainment System: NES) เป็นเครื่องเล่นวิดีโอเกม 8 บิต ผลิตโดยบริษัทนินเทนโด ชื่อของแฟมคอมมาจากคำเต็มว่า แฟมิลี่คอมพิวเตอร์ (Family Computer) คนไทยมักเรียกเครื่องเล่นเกมชนิดนี้ว่าเครื่องแฟมิลี่



ภาพที่ 1.13 : เครื่อง แฟมคอม (Famicom)

มะชะยุกิ อุอะมะรุระได้เป็นผู้ออกแบบระบบเกมบนเครื่องแฟมิลีคอม และวางจำหน่ายในญี่ปุ่นเมื่อ 15 กรกฎาคม พ.ศ. 2526 ในราคา 14,800 เยน โดยมีเกม 3 เกมที่ออกมาพร้อมกัน คือ ดองกี้คอง (Donkey Kong) ดองกี้คองจูเนียร์ (Donkey Kong Jr.) และป๊อปปาย (Popeye) ส่วนเกมที่ได้รับความนิยมในเครื่องเล่นเกมชนิดนี้คือซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส (Super Mario Bros.) และซูเปอร์มาริโอบราเธอร์ส 3 (Super Mario Bros. 3)



ภาพที่ 1.14 : เกม Super Mario Bros 3

เกม Super Mario Bros 3

Platform: Famicom/NES

Release Year : 1988

Developer : Nintendo

Designer : Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka

Genre : Platformer

Super Mario Bros 3 เป็นจุดเริ่มต้นของเกมเดินด้านข้างที่มีการดำเนินเนื้อเรื่องไม่เป็นเส้นตรงอีกต่อไป (ตัวละครจะเดินจากด้านซ้ายไปทางด้านขวามือของผู้เล่น ซึ่งต่างจากเกมในอดีตที่ดำเนินเรื่องเป็นแนวตั้ง คือตัวละครเคลื่อนที่จากล่างขึ้นบน หรือบนลงล่าง) เพราะผู้เล่นสามารถเลือกเล่นฉากหรือจะผ่านไปอีกฉากหนึ่งก็ได้ เนื่องจากภาพที่สวยงามที่สุดในยุคนั้นบวกกับดนตรีที่ไพเราะตามสไตล์และอิมเมจของหนุ่มช่างประปาช่างหัวม ที่ต่อมาได้เป็นโลโก้ของเครื่องนินเทนโดแล้ว จึงทำให้ยอดขายมากกว่า 33 ล้านก๊อปปี้ทั่วโลก เกมนี้จึงเป็นเกมที่ประสบความสำเร็จที่สุดในประวัติศาสตร์เกม



เนื้อเรื่องในเกมเหมือนกับภาคแรกๆ คือ มาริโอและหลุยต้องไปช่วยปลดปล่อยพระราชาทิ้ง 7 ที่อยู่สาปจากลูกๆ ของเจ้าคุปป์า ศัตรูคู่รักคู่แค้นที่ลักพาตัวเจ้าหญิงพีชไป ที่ห้องช่างประปา จะต้องเดินทางผ่านอาณาจักรเห็ด ลุยทะเลทราย ลุยอาณาจักรเมฆ อาณาจักรเมฆ และอื่นๆ เพื่อหาทางเข้าสู่เรือบินของเจ้าคุปป์า พาเจ้าหญิงพีชกลับมาให้ได้



ภาพที่ 1.15 : เกม Super Mario Bros 3

เกมนี้ได้มีการจัดอันดับ การจบเกมเร็วที่สุดด้วย โดยผู้ที่ทำได้เร็วที่สุด อยู่ที่ 3 นาที 11 วินาที

สำหรับเกมในยุคแรกๆ ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วก็เครื่องคอนโซลนั้นจะเน้นที่การเล่นหนึ่งคนหรือสองคนในที่พักอาศัยเป็นหลัก หรือเรียกว่าเกมออฟไลน์นั่นเอง ซึ่งเกมจะเน้นให้ความบันเทิงกับคนในจำนวนไม่มากนัก

การพัฒนาเกมในยุคต่อมา เกมคอมพิวเตอร์เริ่มเน้นการเล่นแบบ Multiplayer หรือการเล่นแบบหลายๆ คนมากขึ้น โดยตัวเกมนั้นจะอาศัยระบบเครือข่ายภายในขนาดเล็กที่เรียกว่า LAN ทำให้การเล่นเกมน่าสนใจมากขึ้น โดยเกมแรกๆ ที่เล่นกันได้นั้นจะเป็นเกมประเภท Action-Shooting หรือเกมแนว Strategy (เกมแนววางแผน) เช่น เกม DOOM หรือ เกม Warcraft ซึ่งทั้งสองเกมนี้ ได้ถูกจัดอันดับอยู่ในสิบเกมที่สำคัญที่สุดในประวัติศาสตร์วงการเกมด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 1.16 : เกม DOOM

เกม DOOM

Platform: PC (MS-DOS)

Release Year : 1993

Developer : id Software, Williams Entertainment Inc

Designer : John Romero

Genre : First-person shooter

เกม Doom เกมยิง 3 มิติ (3D) มุมมองที่ 1 เกมแรกในประวัติศาสตร์เกม นอกจากนี้ยังเป็นเกม Multiplayer ผ่านทาง networked เกมแรกอีกด้วย เกม Doom เปิดให้เล่นครั้งแรกเมื่อปี 1993 ผ่านการ Download แบบ Shareware ภายใน 2 ปีก็มีผู้เข้ามา Download มากกว่า 10 ล้านคน อาจเพราะเป็นเกมแนวดุเดือด รุนแรง ที่ถูกกฎหมาย จึงทำให้ช่วงเวลานั้นมีเกมแนวนี้ผลิตออกมามากมาย เรียกว่า "Doom clone" เช่น Heretic (1994), HeXen (1995), Chex Quest (1996) และ Strife (1996) เป็นต้น เกม Doom นั้นได้รับการยอมรับจาก Gamespy และอุตสาหกรรมเกมว่าเป็นเกมที่เป็นอันดับหนึ่งตลอดกาล

ตัวเกมกล่าวถึง Space Marine ไร่นาม ที่ถูกฝึกฝนให้เจนจัดในการรบต่อสู้ ถูกส่งให้ไปดาวอังคารเพราะผลของค่าคนบริสุทธิ์ในระหว่างปฏิบัติการกิจ แล้วให้ไปอยู่หน่วย Union Aerospace Corporation หรือ UAC บนดาวอังคาร ที่ต้องรักษาความลับ "Teleport" ตัวการสำคัญในการปลุกวิญญาณชั่วร้ายจากนรกให้ขึ้นมา ทำให้ UAC แอบวิจัยเรื่อง Teleport ขึ้นมาอย่างลับๆ ด้วยความผิดพลาดบางอย่าง Gateway นี้ได้เปิดประตูส่งปีศาจจากนรกออกมาเป็นล้านๆ ตัว ผู้เล่นจะต้องเอาตัวรอดออกจากนรกแห่งนี้ให้ได้



ภาพที่ 1.17 : เกม Warcraft

เกม Warcraft

Platform: DOS, Macintosh

Release Year : 1994

Developer : Blizzard Entertainment

Designer : Blizzard Entertainment

Genre : Real-time strategy

เกม Warcraft เป็นตัวแทนของเกมแนว RTS real-time strategy ที่ก่อนหน้านี้ได้ทำมาแล้วเช่น Dune 2 ช่วง 10 ปีที่ผ่านมา นั้น Westwood (Command & Conquer) และ Blizzard คือคู่แข่งทางการตลาดระหว่างเกมแนววางแผนกันทั้งคู่ แต่เกม Warcraft ได้รับความนิยมมากกว่า

และความแรงของภาคต่อๆ มากี่มากเสียจนเป็นหนึ่งในซีรีย์เกมที่ประสบความสำเร็จในประวัติศาสตร์เกม ปัจจุบันซีรีย์นี้ได้ทำเป็นเกมออนไลน์ที่มีชื่อว่า World of Warcraft ที่เป็นอันดับ 1 เกมออนไลน์ทั่วโลกอยู่ขณะนี้



ภาพที่ 1.18 : เกม Warcraft

เกมซีรีย์ Warcraft เป็นเกมแนววางแผนสู้รบกับอีกฝ่ายแบบ Real-Time ผู้เล่นจะต้องหาทรัพยากรจากเหมืองแร่และตัดไม้ เพื่อก่อสร้างสิ่งก่อสร้างต่างๆ พร้อมกับสร้างทหารที่มีหลากหลายชนิด ป้องกันฐานหรือบุกรุกฐานศัตรูให้ได้ จุดเด่นของเกมนี้คือภาพของยูนิทและฉากที่สวยงาม และเน้นที่การควบคุมยูนิท ให้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด ภาค 3 จะมีเผ่าใหม่อีก 2 เผ่าเพิ่มความหลากหลายและความสนุกยิ่งขึ้น

(<http://www.jedineko.com/?p=141>)

เกมออฟไลน์จะเน้นการเล่นเพียงคนเดียว หรือ สองคนเป็นส่วนใหญ่ แต่เมื่อมีการพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตที่ทันสมัย และเริ่มมีบทบาทมากขึ้น เกมที่เป็น Multiplayer ของคอมพิวเตอร์ก็ได้มีการปรับตัวพัฒนาให้สามารถเล่นบนอินเทอร์เน็ตได้ด้วย ซึ่งทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นกับผู้อื่นได้มากขึ้น ซึ่งช่วงนี้เองที่ได้เริ่มมีแนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์เกิดขึ้นมา แนวคิดที่ว่าก็คือการที่จะสร้างเกมๆ หนึ่งที่ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้ามาเล่นร่วมกันได้โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยในช่วงแรกๆ ของแนวคิดก็จะเป็นเกมประเภท RPG (Role Playing Game) เป็นส่วนใหญ่

เกมสวมบทบาท (RPG) คือเกมที่กำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาารดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) เมื่อผจญภัยไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกมได้ ตัวเกมไม่เน้นการบังคับมากนัก แต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน

ซึ่งจากที่กล่าวมาทำให้ระบบการเล่นแบบคนเดียวก็เริ่มเปลี่ยนไป เป็นการเล่นกับผู้อื่นได้มากขึ้น โดยไม่จำกัดจำนวน เวลา และสถานที่อีกต่อไป

ผู้ผลิตเกมพยายามคิดค้นวิธีการเพื่อที่จะขยายจำนวนผู้เล่นเกม ให้ผู้เล่นจำนวนมากสามารถเล่นเกมกันๆ พร้อมกันได้ ทำให้เกมต่างๆ จากที่เล่นกันในรูปแบบออฟไลน์ หรือเล่นเพียงคนเดียว หรือเล่นแบบจำกัดจำนวนผู้เล่นกลายมาเป็นเกมในรูปแบบออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเล่นกันได้เป็นจำนวนมาก และถึงแม้ว่า การสร้างเกมออนไลน์จะมีต้นทุนการผลิตที่สูงกว่าการสร้างเกมที่เล่นคนเดียว หรือเล่นแบบจำกัดจำนวน แต่จำนวนผู้เล่นนั้นก็สามารถขยายออกไปได้อย่างไม่จำกัด เกมประเภทนี้จึงเริ่มแพร่หลาย และประสบความสำเร็จอย่างสูงในเชิงธุรกิจ

เกมออนไลน์ในยุคแรกๆ นั้น ผู้เล่นยังมีจำนวนจำกัดอยู่ แต่ผู้ที่พัฒนาเกมนั้นก็สามารถมองเห็นขีดความสามารถของคอมพิวเตอร์ซึ่งรองรับภาพกราฟิกได้เป็นอย่างดี ดังนั้น จึงเริ่มมีการใช้งานสถาปัตยกรรมในเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาในรูปแบบ 3D (Three Dimension) หรือภาพ 3 มิติ ซึ่งงานสถาปัตยกรรมในเกมคอมพิวเตอร์ คือ การนำแนวคิดการออกแบบทางด้านสถาปัตยกรรม มาใช้ออกแบบฉากในเกมสามมิติเพื่อให้ฉากที่ได้มีความสวยงามสมจริง ครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบพิมพ์เขียวของอาคารสถานที่ การออกแบบตกแต่งภายใน การออกแบบวัตถุต่างๆ ที่เป็นองค์ประกอบของฉาก การเลือกใช้วัสดุ (Material & Texture) ให้กับฉากที่จัดทำขึ้นมา ซึ่งทั้งหมดนี้ยังมีความเกี่ยวข้องกับอิทธิพลของศิลปะและสถาปัตยกรรมของแต่ละภูมิภาคในโลก ทำให้ฉาก

ของเกมสามมิติที่ถูกสร้างโดยนักพัฒนาเกมแต่ละภูมิภาค เช่น อเมริกา ยุโรป ญี่ปุ่น และเกาหลี มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละภูมิภาค และมีความแตกต่างกันตามวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ (วศิน ภิรมย์, <http://www.gamedevx.com/moodle/mod/forum/discuss.php?d=380>)

และด้วยธรรมชาติของเกมออนไลน์ที่มีการปรับปรุง แก้ไข เนื้อหาภายในเกมอย่างสม่ำเสมอ ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของแผนที่ ศัตรู ไอเทมต่างๆ จึงทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่องหรือเรียกได้ว่าเป็นการเล่นที่ไม่มีจุดจบนั่นเอง ซึ่งจะต่างจากการเล่นเกมออฟไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเล่นให้จบเกมได้ หรือหากเกมออฟไลน์จะมีการปรับปรุง ก็จะเป็นการปรับปรุงแก้ไข ในส่วนของเนื้อหาไปเกือบทั้งหมด และออกมาในรูปแบบของภาคต่อ เช่น ภาค 1 – ภาค 3 เป็นต้น

เกมออนไลน์ในช่วงแรกจะเป็นเกมจำพวกเกม Card พวักไฟต่างๆ, หมากกรุก เป็นต้น ซึ่งอาจเรียกว่า Web Game ก็ได้ เพราะเนื่องจากจะต้องเล่นบนเว็บเพจเท่านั้น ต่อมาก็เริ่มมีการพัฒนามาเป็นเกมที่เรียกว่า MMOG (Massive Multi-Player Online Action Game) ซึ่งมีทั้งที่เป็นแบบ Action ที่เรียกว่า MMOA (Massive Multi-Player Online Action Game) แต่ที่นิยมก็คือ MMORPG (Massive Multi-Player Online Roll playing Game) ได้แก่ Ragnarok, Yulgang, และ Pangya เป็นต้น เกมออนไลน์ถือเป็นสื่อบันเทิงยุคใหม่อย่างหนึ่ง และมีคำกล่าวว่าเป็นช่องทางที่ช่วยเพิ่มจินตนาการที่ดีที่สุดในปัจจุบัน เกมออนไลน์นับว่าเป็นสื่อยอดนิยมของเยาวชนในปัจจุบัน เพราะเกมออนไลน์สามารถพัฒนาและเพิ่มความสนุกสนานได้มากยิ่งขึ้นกว่าการเล่นเกมในอดีตเป็นรูปแบบเกมที่มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น จนทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนว่าเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมทั้งยังเป็นสื่อในรูปแบบ 2 ทิศทางที่จะมีปฏิกริยาโต้ตอบระหว่างผู้รับและผู้ส่งสารเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา กล่าวคือ นอกจากผู้เล่นจะได้รับความบันเทิงแล้ว การได้ผ่อนคลายไปกับเนื้อหาของโลกแฟนตาซีก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความเพลิดเพลิน ถึงแม้จะมีการกล่าวถึงข้อเสียที่เกิดขึ้นในสังคมบ้างก็ตาม (ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข, 2550)

การเล่นเกมนอนไลน์นั้นเป็นการเล่นกันอยู่บนโลกเสมือนจริง ซึ่งนับว่าเป็นสังคมอีกสังคมหนึ่ง (Cyber Society) ที่เพิ่งเกิดขึ้นมาใหม่ และการเล่นเกมออนไลน์นั้น ก็นับว่าได้ก่อให้เกิดประโยชน์ขึ้นหลายประการ (พนมกร ดั่งทัดสวัสดิ์, 2548 : 3 - 14) ดังต่อไปนี้

1. เพิ่มทักษะและความสามารถในการพิมพ์ดีดเพราะเป็นการพิมพ์ดีดภาษาไทย
2. เป็นการช่วยฝึกการวางแผน ใช้ความคิด เพื่อแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในเกม ตั้งแต่การเลือกตัวละคร วางแผนการหาสถานที่ หรือฉาก ในการเก็บเลเวล (ระดับความสามารถ) ให้เหมาะสม
3. ฝึกการทำงานเป็นทีมและรู้จักแบ่งหน้าที่เพราะตัวละครแต่ละตัว มีจุดเด่น หรือมีความสามารถแตกต่างกัน
4. ฝึกทักษะทางการค้าขาย เช่น การขายของในเกม ขายเสื้อผ้า อาวุธ เป็นต้น
5. ฝึกการเข้าสังคม เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่ต้องเล่นกับผู้อื่น จึงต้องมีการปรับตัว มีการทักทาย เพื่อทำความรู้จักเพื่อนใหม่ เด็กต้องรู้จักที่จะทักทายผู้อื่นก่อน การให้การช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพราะต้องเล่นเกมด้วยกัน
6. ฝึกการขอโทษและให้อภัยผู้อื่น
7. ฝึกที่จะเป็นคนมีน้ำใจ ให้ความช่วยเหลือผู้เล่นใหม่ ไม่เห็นแก่ตัว
8. ฝึกมารยาทในการเข้าสังคมและความอดกลั้น ผู้เล่นสามารถเล่นเกม และฝึกตนเองให้เป็นคนมีมารยาทในการเข้าสังคม ไม่ว่าจะเป็นการทักทายด้วยวาจาสุภาพกับคนที่เพิ่งรู้จัก การพูดคำว่า "ขอบคุณ" เมื่อได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น เช่น ขณะที่ผู้เล่นคนหนึ่งกำลังต่อสู้กับศัตรูอยู่นั้น บังเอิญถูกรุม และใกล้จะตาย ก็มีคนมาช่วยรักษา ช่วยเพิ่มพลัง หรือเพิ่มค่า hp (ค่าพลังชีวิต) ให้ ควรฝึกให้เป็นนิสัยในการกล่าวคำว่าขอบคุณ
9. ฝึกปฏิบัติตนตามกฎกติกาของสังคม
10. ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ เกิดมิตรภาพที่ดี เนื่องจากการไปเก็บเลเวล ต้องไปด้วยกันช่วยเหลือกันเป็นทีม เกิดความเห็นอกเห็นใจกัน จึงทำให้ผู้เล่นที่คุ้นเคยกัน เกิดมิตรภาพที่ดีต่อกัน ผู้เล่นจำนวนมากที่เจอกันตามงานที่ค่ายเกมแต่ละเกมจัด แล้วได้พบปะเจอตัวจริง พูดคุยกันกลายเป็นเพื่อนที่ดีต่อกันในโลกแห่งความเป็นจริง
11. รู้จักหักห้ามใจในของที่ไม่ใช่ของของตน หลายๆ ครั้ง ที่ผู้เล่นมีโอกาสได้ของที่หายาก และราคาแพงในเกม แต่เนื่องจากการตกลง ที่เกิดขึ้นในทีม หรือ เพราะกติกาสังคมที่มีอยู่ ก็ต้องหักห้ามใจที่จะไม่เก็บของสิ่งนั้นมาเป็นของ
12. ฝึกสมาธิ เกมสามารถ ฝึกสมาธิให้เราได้เป็นอย่างดี เช่นประเภท เกมกีฬา เช่น บิงย่า (เกมกอล์ฟ) ทำให้เรารู้จักกติกาเกมกอล์ฟเสมือนจริง ฝึกสมาธิในการตีลูก ฝึกการคาดคะเน ความแรงในการตี ต้องใช้สมาธิมาก หรือเกม O2Jam เป็นเกมประเภทดนตรี ต้องกดปุ่ม ถึง 8 ปุ่ม ให้เข้าจังหวะ ตามเพลงที่เลือก ต้องใช้สมาธิอย่างมาก เพราะถ้าพลาด 1 ตัวแล้วอาจจะรวน เพราะ

ความตกใจต้องควบคุมอารมณ์ให้หนึ่งถือเป็นการฝึกสมาธิได้เป็นอย่างดีทีเดียว

13. ฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่างมือและตา
14. ฝึกความอดทน ความพยายาม บางอย่างในเกมก็ไม่ง่าย ต้องอาศัยความพยายาม เพราะต้องใช้เวลา และเก็บรายละเอียด ทำให้ผู้เล่นต้องมีความอดทนและความ
15. รู้จักค่าของเงินเก็บหอมรอมริบ การจะได้อะไรสักอย่างในเกม ไม่ว่าจะ เป็นเสื้อผ้า อาวุธ จะต้อง มีเงินในเกม เพราะฉะนั้น ต้องรู้จักเก็บเงิน ที่อาจจะได้มาครั้งละน้อยๆ รวบรวมให้เป็นเงินก้อนหรือนำของที่เก็บได้ไปขายเพื่อเก็บเงินไว้ซื้อของที่ต้องการ
16. ฝึกให้เป็นคนเสียสละ บางเกมการทำภารกิจ ให้กลุ่มของตนเองได้เลื่อนขั้นต้องมีข้อแม้ความลำบากมากมาย เช่น บางภารกิจของเกม สมาชิกในทีมต้องยอมเสียสละ เลเวลตนเอง ที่กว่าจะเลื่อนได้แต่ละเลเวลช่างยากเย็นนักและลูกทีมต้องมีการสละเงินให้ทีมด้วย
17. จุดประกายให้อยากเป็นนักพัฒนาเกม ผู้เล่นหลายคน ที่ เล่นเกมแล้วเกิดไอเดียอยากมีเกมของตัวเอง อยากเรียนคอมพิวเตอร์ และเป็นนักพัฒนาเกม หรือทำ เอนิเมชัน ซึ่งถือว่าเป็นการจุดประกายเป็นการเริ่มต้นที่ดี
18. เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ผู้เล่นหลายคน ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากจุดที่ตนสนใจในเกม
19. ทำให้มีเพื่อนต่างชาติ ฝึกภาษา เช่น เกมโกะออนไลน์ สามารถเล่นกับเพื่อนต่างชาติได้สามารถพูดคุยฝึกภาษาได้ด้วย

(<http://www.gamer-gate.net/index.php?a=bbs&b=view&id=20674>)

แต่หากมองในด้านของปัญหาที่เกิดขึ้นก็มีอยู่หลายประการเช่นกัน ดังนี้

1. เยาวชนใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป
2. เกิดการสิ้นเปลืองทั้งในด้านเวลาและการเงินของผู้เล่น
3. การเล่นเกมมีส่วนให้ผลการเรียนของเยาวชนตกลง
4. การหาประโยชน์จากเกมออนไลน์ในทางที่ผิด
5. ทำให้คนที่มีปัญหาด้านสุขภาพจิต เช่นเด็กที่อยู่ในกลุ่มอาการ "โรคซึมเศร้า" จะมีปัญหาการหมกมุ่นตัวเองกับสังคมเกมออนไลน์ ขาดทักษะในการเข้าสังคมกับบุคคลในชีวิตจริง
6. ทำให้เกิดทัศนคติในการแข่งขันและ ความเห็นแก่ตัวเนื่องจากพฤติกรรมทางสังคมบนเกมออนไลน์บางอย่าง เช่น การโกงราคา Item, กั้นพื้นที่ล่ามอนสเตอร์ให้เฉพาะ

กลุ่มตัวเอง, การล่อลวงนัดพบทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะหลอหลอมพฤติกรรมของผู้เล่นในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่มีวุฒิภาวะเพียงพอ เป็นคนเห็นแก่ตัวเห็นแก่ได้มองแต่ตัวเองเป็นศูนย์กลางไม่สนใจความคิดของคนอื่นไม่สนว่าคนอื่นจะรู้สึกอย่างไร สนแต่ว่าฉันต้องได้รับความ

7. หากขาดการดูแลที่เหมาะสมกลุ่มเด็กและเยาวชนจะไปก่อปัญหาให้กับครอบครัว เพื่อนๆ สังคม และประเทศชาติในที่สุด เพราะไม่มีระเบียบ ไม่มีวินัย ขาดการปลูกฝังถึงความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ขาดความกล้าหาญในการที่จะยอมรับความผิด ไม่มีความเสียสละต่อตนเองผู้อื่นและประเทศชาติ
8. ทำให้เสียสุขภาพทางกาย เช่น สายตาสั้น ปวดหลัง ปวดข้อมือ อ่อนเพลียเพราะอดนอน เป็นต้น

งานวิจัยของนายศักดิ์ชัย ตันโพธิ์ (ม.ป.ป.) งานวิจัยพบว่าเกมมีทั้งข้อดีและข้อเสียโดยที่ข้อดีของเกมนั้นได้แก่ ฝึกทักษะทางความคิด, เล่นในเวลาอันสมควรนั้นถือว่าเป็นการใช้เวลาว่าง, เป็นการฝึกการวางแผน การจัดลำดับทางความคิด, ฝึกการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าจากตัวอย่างสถานการณ์ที่พบในเกม, สร้างความบันเทิง คลายเครียด และ เกมออนไลน์ฝึกทักษะการติดต่อสื่อสารกับคนทั่วไป ประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ส่วนข้อเสียของเกมนั้น ได้แก่ ทำให้เสียสายตา, หากหมกมุ่นเกินไปจะเป็นการใช้เวลาให้สูญเปล่า, เกมที่มีเสียงไซที่ยุ่งยากมากๆ อาจทำให้เกิดอาการเครียด, เกมออนไลน์ ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม เช่น ค่าบริการ ค่าอินเทอร์เน็ต เป็นต้น และเสียการเรียนหรือการทำงานหากใช้เวลามากเกินไป

(http://campus.en.kku.ac.th/project/2008/coe2008-19/?page_id=46)

ในปัจจุบันเกมออนไลน์ของคนในสังคมไทย ถูกมองว่าเป็นปัญหา และมีโทษมากกว่าข้อดี แต่จากประโยชน์ที่ผู้วิจัยได้กล่าวมา ในด้านการมีเพื่อน การมีสังคมในเกมออนไลน์ ก็เป็นจุดหนึ่งที่น่าสนใจ และควรให้ความสำคัญเพิ่มมากขึ้น เพราะการเข้ามาอยู่ในสังคมเกมออนไลน์ จะต้องอาศัยการสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตน จึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติม เพื่อเป็นประโยชน์แก่เยาวชนและวัยรุ่นไทยต่อไปในอนาคต ในการเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมเกมออนไลน์ ว่าควรจะแสดงออก หรือสื่อสารกับผู้อื่นไปในทิศทางใด

เกมออนไลน์เป็นช่องทางการสื่อสารทางหนึ่งที่ใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน การสื่อสารในเกมออนไลน์จะมีลักษณะ การสนทนา และทำความรู้จักกันได้อย่างรวดเร็วคู่สนทนากล้าเปิดเผยความรู้สึกนึกคิดมากขึ้น ทำให้ไม่มีความประหม่าเขินอายในระหว่างการสนทนาเหมือนการสื่อสารแบบเผชิญหน้า แต่ในทางกลับกันการสื่อสารในเกมออนไลน์ก็เอื้อให้คู่สนทนามีโอกาสปิดบังเรื่องราวของตัวเองได้ เนื่องจากการสื่อสารในเกมออนไลน์เป็นการสื่อสารที่ไม่ต้องเห็นหน้าคู่สนทนา ไม่ต้องเผชิญหน้ากับคู่สนทนาจริง เพียงแต่ใช้ตัวละครหรือชื่อที่ตั้งขึ้นมาเป็นตัวแทนในการสื่อสาร

ด้วยลักษณะดังที่กล่าวมาเกมออนไลน์จึงเปรียบเสมือนสังคมฯ หนึ่งที่มีการสร้างวัฒนธรรมหรือเกิดเป็นโลกใบใหม่อีกโลกหนึ่งขึ้นมาของผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแตกต่างกับโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การสื่อสารในเกมออนไลน์เอื้อให้คนสามารถทำความรู้จักเพื่อนใหม่ได้มากมายในแต่ละวัน สามารถทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ได้วันละเป็นสิบหรือร้อยคนก็ได้ ซึ่งในสภาพสังคมที่เป็นจริงเราไม่สามารถเข้าไปทำความรู้จักกับคนที่ยังไม่เคยรู้จักกันในจำนวนที่มากขนาดนี้ได้

ผู้วิจัยพบว่าม้งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ หรืองานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่างๆ รวมไปถึงการศึกษาถึงรูปแบบหรือกระบวนการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตเพื่อการสร้างสัมพันธภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เป็นปรากฏการณ์ของสังคมแบบใหม่ที่คนไม่เคยเห็นหน้าค่าตากัน แต่สามารถทำความรู้จักกันได้

จากบทความที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมมาบางส่วน ยกตัวอย่างเช่น คอลัมน์ฉลาดเลือก : เกมออนไลน์จำเลยตัวจริงหรือไม่ โดย ณัฐพงษ์ พวงเจริญ นสพ.เดลินิวส์ (ศุกรีที่ 16 ธันวาคม 2548) กล่าวว่า

“...เกมออนไลน์ ปัญหาเรื่องการเหงาอยู่คนเดียวก็หมดไป เพราะสามารถหาเพื่อนคุยเพื่อนเล่น มีการเข้าทีมแข่งขันกันทำนั่นทำนี่ บางทีผมเห็นเด็กเข้าไปในเกมแต่ไม่เล่น แต่ไปนั่ง chat กันอย่างเดียวเป็นวัน ๆ ก็มี แน่่อนว่า แบบนี้ทำให้วิถีการเล่นเกมของผู้เล่นสนุก...”

(<http://www.dailynews.co.th/it/each.asp?newsid=74904>)



จากบทความข้างต้น จะพบว่าในการเข้าสู่โลกของเกมออนไลน์ของผู้เล่นนั้น บางครั้งไม่จำเป็นจะต้องเข้ามาเพื่อเล่นเกมเพียงอย่างเดียว หากแต่ผู้เล่นต้องการเข้ามาเพื่อที่จะหาเพื่อนคุยด้วยเท่านั้น

Archive for June 14th, 2007 โลกจินตนาการ June 14, 2007 : โลกจินตนาการ...เสมือนจริง

"...ในสังคมโลกเสมือนจริงนี้ ประเด็นตรงที่การสร้างตัวตนตามที่ต้องการได้ ซึ่งในโลกความเป็นจริงไม่อาจเป็นได้นี้แหละ มันอาจหลอหลอมพฤติกรรม หรือ บุคลิกภาพที่สร้างปัญหาในอนาคตได้มันก็เป็นกรณีที่น่าศึกษาทีเดียว..."

(<http://suwat.wordpress.com/2007/06/14/>)

ผู้วิจัยคิดว่าน่าสนใจที่สังคมโลกเสมือนจริงมีการหลอหลอมพฤติกรรม หรือบุคลิกภาพของผู้เล่นเกมออนไลน์ได้อย่างไร ซึ่งหากศึกษาตรงจุดนี้ อาจช่วยอธิบายถึงความแตกต่างในพฤติกรรม การสื่อสาร การสร้างสัมพันธภาพของผู้เล่นเกมออนไลน์ในโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกเสมือนจริงได้ เพื่อให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ หรือผู้ที่สนใจ เช่น ผู้ปกครอง เกิดความเข้าใจในการปรับเปลี่ยน หรือควบคุมพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดปัญหากับผู้เล่นเกมออนไลน์ได้ในอนาคต

จากการศึกษาของ ตะวันเศรษฐี เชนันท์ (2548) กล่าวว่าคุณสมบัติหลักของการเล่นเกมที่มุ่งเน้นในเรื่องของการให้ความสนุกสนาน ความบันเทิง ผ่อนคลายความเครียด เสริมสร้างจินตนาการ และความต้องการของผู้เล่นให้เกิดขึ้นได้จริง ด้วยการสร้างสังคมจำลองและโลกเสมือนรองรับผู้เล่นได้เป็นจำนวนมากภายในเวลาเดียวกัน ทำให้ผู้เล่นได้มีคนรู้จัก มีเพื่อนใหม่ๆ มากมาย มีโอกาสได้พบเจอกับคนที่ตนเองพึงพอใจ เป็นเวทีให้ได้แสดงออกในสิ่งที่ต้องการสามารถปลดปล่อยอารมณ์ได้อย่างเต็มที่ผ่านทางคำพูด การต่อสู้ หรือการแต่งตัว แสดงออกในเรื่องต่างๆ ได้อย่างไม่จำกัดและมีอิสระเสรีอย่างที่ไม่อาจจะหาจากที่อื่นใดได้ สามารถที่จะประกอบสร้าง และเปลี่ยนแปลงตนเองตลอดจนสิ่งต่างๆ ได้อย่างที่ตนเองพอใจ แม้จะผิดพลาดในเรื่องอันใด ก็สามารถที่จะเริ่มต้นใหม่ได้ทุกเมื่อ ไม่มีอะไรเสียหายเหมือนในชีวิตจริง โดยไม่ต้องกังวลในเรื่องใดๆ เพราะไม่ได้มีกฎเกณฑ์เข้มงวดมาบังคับใช้ มาคอยกำหนดควบคุม และไม่ต้องกลัวว่าจะกระทบกระเทือนกับผู้อื่นได้อย่างในชีวิตจริงแม้แต่กับตนเอง

ตะวันตก (2548) ยังพบอีกว่าการคบเพื่อนในเกมยังเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีส่วนสำคัญ ส่วนใหญ่พบว่ามักจะให้ความสำคัญกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางการเล่นเกมนานกว่าเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริง โดยอาจจะเป็นเพราะกลัวที่จะพูดคุยในเรื่องต่างๆ ที่ปกปิดจากเพื่อนหรือไม่กล้าเปิดเผยให้ครอบครัวของตนทราบ ซึ่งอาจจะเป็นมาจากความสนิทสนม การที่ได้พบเจอกันผ่านเกมเป็นประจำแทบทุกวัน ได้พบปะพูดคุย ได้พูดจาหยอกล้อ คอยเอาอกเอาใจ ช่วยเหลือและให้หยิบยืมในสิ่งต่างๆ แม้เพียงในโลกเสมือนแต่ความรู้สึกที่ได้ก็อาจจะไม่แตกต่างอะไรกับการได้รู้จักและใช้ชีวิตร่วมกันเป็นระยะเวลาอันยาวนาน จนรู้สึกเหมือนกับว่าได้คลุกคลีและรู้จักกันมานาน หลายครั้งที่พบว่ามีการพัฒนาความสัมพันธ์จากในโลกเสมือนในเกมออกมาสู่โลกของความเป็นจริง มีการนัดออกมาพบปะพูดคุยกันในบางราย และคบเป็นเพื่อนกันอย่างจริงจังไปในที่สุด

นอกจากนี้ Scott E. Caplan (2003) ได้กล่าวว่าบุคคลที่รู้สึกโดดเดี่ยว ซึมเศร้าและมีปัญหาในการเข้าสังคม มีแนวโน้มที่จะพัฒนาความชอบของตนไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์มากขึ้น

จุดเด่นของเกมออนไลน์อยู่ที่นอกจากผู้เล่นจะได้สนุกไปกับเนื้อหาของตัวเกมแล้ว ยังสามารถพบปะพูดคุยกับเพื่อนๆ หรือผู้เล่นคนอื่นๆ ในเกมได้แบบออนไลน์ จึงทำให้ไม่รู้สึกเหงาขณะเล่น ด้วยเหตุนี้จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้จำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยเพิ่มสูงขึ้นทุกปี จากที่เคยนิยมเล่นกันในกลุ่มเด็กมหาวิทยาลัยหรือคนทำงาน ขณะนี้เริ่มเห็นเด็กตัวเล็กเล่นเกมออนไลน์เป็นแล้ว หรือจะเป็นกลุ่มผู้หญิงที่หันจากการเล่น Chat มาเป็นเกมออนไลน์ เพราะนอกจากจะได้ Chat คุยกับเพื่อนแล้วยังได้เล่นเกมแบบเฟลิดเฟลินได้ด้วย ผู้เล่นเกมออนไลน์บางคนคิดถึงขั้นที่นั่งเล่นเกมเป็นวันโดยที่ไม่ลุกไปไหนเลยก็มี

(<http://planet.kapook.com/gamers/blog/viewnew/12114>)

ดังนั้น จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา และทำความเข้าใจว่าในโลกของเกมออนไลน์ การสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นเกมออนไลน์คนอื่นๆ มีกระบวนการ และรูปแบบเป็นอย่างไร รวมไปถึงการศึกษาพฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ในโลกเสมือนจริงว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร นอกจากนี้ยังศึกษาถึงลักษณะการสร้างตัวตนของผู้เล่นในเกมออนไลน์ เพื่อต้องการที่จะทราบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์มีรูปแบบและขั้นตอนการสร้างตัวตนเป็นอย่างไร และการสร้างตัวตนจะส่งผลอย่างไรต่อการสร้างสัมพันธภาพของผู้เล่นเกมออนไลน์ และยังต้องการทราบว่า การสร้างสัมพันธภาพของผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์มีการ

เชื่อมต่อออกมาสู่โลกแห่งความจริงหรือไม่ อย่างไร ทั้งนี้เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจ หรือประโยชน์เพิ่มมากขึ้น แก่ผู้ที่อยู่ในสังคมเกมออนไลน์ หรือผู้ที่กำลังคิดจะก้าวเข้าสู่สังคมเกมออนไลน์ รวมไปถึงผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้ปกครอง รัฐบาล หรือผู้ผลิตเกมออนไลน์ เป็นต้น

1.2 ปัญหานำการวิจัย

1. กระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท มีลักษณะอย่างไร
2. รูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท เป็นอย่างไร
3. พฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภทมีลักษณะอย่างไร
4. การสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภทมีลักษณะอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อทราบถึงกระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท
2. เพื่อทราบถึงรูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท
3. เพื่อทราบถึงพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท
4. เพื่อทราบถึงการสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท

1.4 ข้อสันนิษฐานเบื้องต้น

1. กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพมีขั้นตอนโดย
 - 1) เริ่มจากการเลือกเกมออนไลน์ 2) การเข้าสู่เกมออนไลน์ 3) การสร้างตัวตน
 - 4) การเลือกคู่สนทนา 5) การสนทนา และ 6) การพัฒนาสัมพันธภาพ
2. รูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์มีลักษณะ เช่น
 - การสนทนาเพื่อหาข้อมูลในการเล่นโดยตรง หรือการสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ ไป
 - การใช้ภาษาเขียน การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ และการใช้ศัพท์เฉพาะ

3. พฤติกรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์ ผู้เล่นจะมีการรวมกลุ่ม เพื่อร่วมเล่นเกม และทำกิจกรรมต่างๆ ภายในเกมร่วมกัน แต่ในบางเวลาผู้เล่นก็ต้องการเล่นเกมออนไลน์โดยลำพัง
4. การสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ ผู้เล่นจะเริ่มต้นด้วยการตั้งชื่อ เลือกทรงผม เลือกรูปร่าง หน้าตา เลือกเครื่องแต่งกาย เลือกอาชีพ หรือเลือกเพศ เพื่อเป็นการดึงดูดใจ ทำให้ผู้เล่นคนอื่นสนใจ หรือเป็นการสร้างขึ้น เพื่อความสวยงาม หรือแสดงออกถึงตัวตนของตนเองที่เป็นอยู่จริงในโลกแห่งความเป็นจริง หรือสร้างขึ้นโดยปิดบังข้อมูลที่เป็นความจริง ซึ่งก่อให้เกิดการสร้างสัมพันธ์ภาพต่อไปได้หรือยุติการติดต่อสื่อสารลง

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้จะศึกษาเกมออนไลน์ 3 ประเภท คือ

1. ประเภทเกมวางแผน (Strategy Game) จะศึกษาจาก เกม Warcraft III : DotA (Defense of the Ancient) (ดอทเอ)
2. ประเภทเกม Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) หรือที่เรียกว่าเกมออนไลน์ในรูปแบบของ RPG เป็นเกม “สวมบทบาท” นั่นเอง จะศึกษาจาก เกมคาบาลออนไลน์ (Cabal Online)
3. ประเภทเกมกีฬา (Sport Game) จะศึกษาจาก เกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล (เอฟเอส)

ในการเลือกเกมออนไลน์ทั้ง 3 ประเภทนี้ จะนำมาเป็นตัวแปรต้นเพื่อศึกษาว่าส่งผลต่อตัวแปรตามอย่างไร โดยตัวแปรตามที่จะศึกษา มี 4 ตัวแปร คือ 1) กระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ 2) รูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ 3) พฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ และ 4) การสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์



ภาพที่ 1.21 : เกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

เนื่องจากในปัจจุบัน เกมออนไลน์ในประเทศไทยมีอยู่ด้วยกันหลากหลายประเภท และในแต่ละประเภทก็มีเกมที่ผู้ผลิตเกมเปิดให้บริการอยู่ด้วยกันมากมายหลายเกม ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาเพียงเกม 3 ประเภท คือ 1) ประเภทเกมวางแผน (Strategy Game) 2) ประเภทเกมสวมบทบาท Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) และ 3) ประเภทเกมกีฬา (Sport Game) โดยตัวอย่างเกมที่เปิดให้บริการและได้รับความนิยมในประเทศไทยทั้ง 3 ประเภท มีดังนี้

1. ประเภทเกมวางแผน ได้แก่ Arcana Advance, DotA-Allstars, PVP, StarCraft II, Warcraft III, World of Warcraft เป็นต้น
2. ประเภทเกมสวมบทบาท ได้แก่ 12 Tails Online, Age Of Conan : Hyborian Adventure, Arcana Online, Cabal Online, Dark Story Online, Dekaron, Dream of Mirror Online, Emil Chronicle Online, Fly For Fun, Granado Espada, Guild Wars, Khan Online, Laghaim, Last Chaos, LineageII, Maple Story, MU Online, N-Age, Nostale, Perfect World, Pirate King online, Priston Tale, ProjectONE, Q-World, Ragnarok Online, Ran Online, Risk Your Life, Seal

Online, Tai Online, Toks Club, Trickster Online, TS Online, Ultimoon, Voyage Century, Yogurting, Yulgang เป็นต้น

3. ประเภทเกมกีฬา ได้แก่ ฟรี สไตรล์ สตริท บาสเก็ตบอล, Pangya, Premier, RayCity, Rebirth, Street Soccer, Crazy Kart, Pucca Racing: World Bike Tour, Race 07, Tales Runner เป็นต้น

ผู้วิจัยได้เลือกเกมเพื่อนำมาศึกษา 3 เกม จาก 3 ประเภทเกม ที่กล่าวมาข้างต้น โดยพิจารณาด้วยคุณลักษณะของเกมทั้ง 3 เกมที่มีความน่าสนใจกว่าเกมอื่นๆ ที่เปิดให้บริการในประเทศไทย ดังนี้

1. เกม Warcraft III : DotA (Defense of the Ancient) เป็นเกมประเภทวางแผน (Strategy Game) มีจุดเด่น ได้แก่
 - เป็นเกมแบบ Real Time Strategy อย่างแท้จริง เพราะทุกการกระทำของผู้เล่นจะส่งผลกับรูปเกมอยู่ตลอดเวลา หากเล่นเป็นทีม ต้องอาศัยการสื่อสารกันพอสมควร จึงจะสามารถเอาชนะคู่ต่อสู้ได้
 - ด้วยความนิยมของผู้เล่นที่มีจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นสามารถหาผู้เล่นคนอื่นๆ มาเล่นด้วยกันได้อย่างรวดเร็ว ไม่เสียเวลา มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เล่นด้วยกันอย่างหลากหลายและสะดวก เพราะถามคนอื่นๆ ก็มีคนรู้จักมากมาย
 - มีภาพกราฟิกแบบ 3 มิติ ที่สวยงาม
 - ไม่ต้องเสียเวลาในการเก็บค่าประสบการณ์
 - การแข่งขันเป็นการแข่งขันแบบจบเป็นครั้งๆ ไป
 - มีระบบการเล่นที่สมดุล
2. เกมคาบาลออนไลน์ (Cabal Online) เป็นเกมประเภท Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) มีจุดเด่น ได้แก่
 - มีระบบการเล่นที่สะดวก ไม่ยุ่งยาก ไม่ซับซ้อน และเข้าใจง่าย เหมาะกับผู้เล่นมือใหม่ และผู้ที่เล่นมานาน
 - มีภาพกราฟิกแบบ 3 มิติที่สวยงาม

- มีทักษะของตัวละครที่สวยงาม ใช้ง่าย สามารถทำคอมโบ (การต่อสู้แบบต่อเนื่อง) ได้ดี
- มีการใช้คอมโบ
- เสื้อผ้าหรูหรา สวยงาม
- เพลงประกอบไพเราะ
- มีเนื้อเรื่องประหนึ่งบทภาพยนตร์และเรื่องราวที่ซับซ้อน ชวนเงื่อน ให้ค้นหา
- มีการนำท่าเต้นเข้ามาใช้ประกอบในการแสดงท่าทาง
- มีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก ทำให้สามารถหาเพื่อนใหม่ๆ ได้ง่ายขึ้น
- ไม่เสียค่าชั่วโมงในการเล่น (Air Time) จึงเป็นอีกเส้นทางหนึ่งที่เหมาะสำหรับผู้เล่นที่ชอบการหาเพื่อน หรือการสนทนาสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกันมากกว่าการเล่นเพื่อเก็บค่าประสบการณ์ หรือใช้ไอเทมพิเศษต่างๆ ซึ่งไอเทมบางอย่างต้องใช้เงินจริง ไปแลกเปลี่ยนเงินในเกมเพื่อซื้อมาใช้อีกที

3. เกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล (เอฟเอส) เป็นเกมประเภทกีฬา (Sport Game) มีจุดเด่น ได้แก่

- เป็นกีฬาบาสเก็ตบอลสไตล์ Hip-Hop ที่วัยรุ่นไทยชื่นชอบ
- มีระบบการเล่นที่เล่นง่าย เข้าใจง่าย
- มีกราฟิกที่สวยงาม
- มีการตกแต่งตัวละครด้วยเสื้อผ้าในสไตล์แฟชั่นรูปแบบต่างๆ มากมาย เพื่อสร้างเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใครขึ้นมา
- ไม่ต้องเสียเวลาในการรอเล่นเกม ซึ่งปกติ เกมประเภทกีฬา เวลาที่จะเริ่มเกมแต่ละครั้ง จะต้องรอให้ทุกคนกด "พร้อม" หรือ "Ready" เสียก่อน ซึ่งสิ่งนี้มักจะสร้างปัญหาอย่างมากเวลาเจอผู้เล่นที่ไม่ยอมกดปุ่ม "พร้อม" เสียที แต่สำหรับเกม FS คนที่จะต้องกดก็คือหัวหน้าห้องเท่านั้น ผู้เล่นคนอื่นๆ ก็เพียงรอเล่นอย่างเดียว แต่ถ้าจะยกเลิกการเริ่มเกม ผู้เล่นทุกคนสามารถกดยกเลิกได้ทันที โดยไม่ต้องรอหัวหน้าห้อง
- มีเพลงประกอบที่ไพเราะ และสนุก ปลุกเร้าอารมณ์ผู้เล่นให้ร่วมไปกับการเล่นมากยิ่งขึ้น
- ไม่เสียค่าชั่วโมงในการเล่น (Air Time)

เกมที่เลือกมาเพื่อศึกษากำลังเป็นที่นิยมของวัยรุ่นไทยในขณะนี้จึงเป็นสิ่งที่ดีที่จะนำมาศึกษาเพื่อเป็นความรู้เพิ่มเติมให้กับผู้เล่น หรือวัยรุ่นไทยที่กำลังจะลองเล่น หรือผู้ที่สนใจได้เข้าใจกับตัวเกมมากยิ่งขึ้น และด้วยความนิยมที่มากของเกม ทำให้การเก็บข้อมูลของผู้วิจัยมีความหลากหลาย และสามารถนำข้อมูลมาใช้ได้มากขึ้นอีกด้วย

หากนำเกมทั้ง 3 เกมมาทำเป็นตารางเพื่อเปรียบเทียบความเหมือนและแตกต่างในเกมแต่ละประเภทอย่างคร่าวๆ จะได้ดังตาราง ต่อไปนี้

| ลักษณะต่างๆ ภายในเกม | ดอทเอ | คาบาล | ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล |
|---------------------------------|------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|
| ค่าบริการ | ไม่มี | Item Selling | Item Selling |
| จำนวนผู้เล่น | 2 - 10 คน / ครั้ง | ไม่จำกัด | 2 - 6 / ครั้ง |
| ลักษณะการเล่น หรือการแข่งขัน | ลักษณะเป็นแผนที่ (Map) | ผจญภัยไปเรื่อยๆ | ในสนามบาสฯ (ครึ่งสนาม) |
| การใช้เงิน | มี | มี | มี |
| การสนทนา | สนทนาได้ทั้งในเกมและนอกเกม | สนทนาได้เฉพาะในเกม | สนทนาได้ทั้งในเกมและนอกเกม |
| การใช้ศัพท์เทคนิค | มี | ไม่มี | มี |
| รูปแบบการสื่อสาร | ข้อความตัวอักษร, สัญลักษณ์ | ท่าทาง, ข้อความตัวอักษร, สัญลักษณ์ | เสียง, ข้อความตัวอักษร, สัญลักษณ์ |
| การสร้างตัวละครขึ้นเอง | ไม่มี | มี | มี |
| ลักษณะการสร้างตัวตน | ไอคอน และชื่อ | ชื่อ และตัวละคร | ชื่อ และตัวละคร |
| การสะสมค่าประสบการณ์ (Level) | สะสมเป็นครั้งๆ ต่อการเล่นเกม | สะสมได้เรื่อยๆ | สะสมได้เรื่อยๆ |
| กิจกรรมภายในเกม | ไม่มี | กิลด์ กิลด์วอร์ | ทัวร์นาเมนต์ |
| ภาพกราฟิก | 3 มิติ | 3 มิติ | 3 มิติ |
| จุดสิ้นสุดของเกม | มี | ไม่มี | มี |

ตารางที่ 1.1 : เปรียบเทียบความเหมือนและแตกต่างในเกมแต่ละประเภท

- * กิลด์ คือ การตั้งกลุ่มขนาดใหญ่ของผู้เล่นเกมออนไลน์ เพื่อร่วมอุดมการณ์และเป้าหมายเดียวกัน สามารถร่วมทำภารกิจร่วมกันได้
- * กิลด์วอร์ คือ การต่อสู้กันระหว่างกิลด์

จากตารางพอสรุปได้ว่า เกม ดอทเอ ไม่ต้องเสียค่าชั่วโมงในการเล่น (Air Time) และ Item Selling (การซื้อไอเทมเพื่อใช้ในเกม) จำนวนผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันได้ตั้งแต่ 2 - 10 คนต่อครั้ง ลักษณะการแข่งขันเป็นการเลือกแผนที่แล้วแข่งขันกัน มีการใช้เงินในเกมเพื่อซื้อไอเทมต่างๆ การสื่อสารสามารถสนทนาได้ทั้งในเกม (ขณะที่กำลังแข่งขัน) และนอกเกม (หลังจากแข่งขันเสร็จสิ้นแล้ว) มีการใช้คำศัพท์เฉพาะในกลุ่มผู้เล่น เพื่อง่ายต่อการติดต่อสื่อสาร มีรูปแบบการสื่อสารทั้งแบบข้อความตัวอักษร และสัญลักษณ์ ไม่มีการสร้างตัวละครในเกม แต่สามารถสร้างเป็นชื่อผู้เล่นแทนได้ (เป็นชื่อไอดีของผู้เล่น) การสร้างตัวตนจะเป็นการสร้างโดยใช้เป็นไอคอน หรือชื่อ (ไอดี) เท่านั้น การเก็บค่าประสบการณ์ในการเล่นเป็นการเก็บแบบครั้งๆ ไปต่อการเล่นเกม ไม่มีการสร้างกิจกรรมในเกมให้ผู้เล่น ด้านกราฟิกในเกมเป็นแบบ 3 มิติ และมีจุดสิ้นสุดของเกม

เกม คาบาล มีค่าใช้จ่ายโดยใช้ Item Selling ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น รูปแบบเกมเป็นแบบสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม และผจญภัยไปเรื่อยๆ มีการใช้เงินในเกม การติดต่อสื่อสารจะสามารถสนทนาได้เฉพาะภายในเกม ไม่มีการใช้คำศัพท์เฉพาะ รูปแบบการสื่อสารมีทั้งทำทาง, ข้อความตัวอักษรและสัญลักษณ์ สามารถสร้างตัวละครได้ การสร้างตัวละครสามารถตั้งชื่อและกำหนดลักษณะตัวละครเองได้ ใช้ตัวละครเก็บค่าประสบการณ์ไปเรื่อยๆ มีการจัดกิจกรรมภายในเกม คือ กิลด์ และกิลด์วอร์ ลักษณะเกมเป็นแบบ 3 มิติ และไม่มีจุดสิ้นสุดของเกม

เกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล มีค่าใช้จ่ายโดยใช้ Item Selling จำนวนผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันได้ตั้งแต่ 2 - 6 คนต่อครั้ง ลักษณะการแข่งขันเป็นแบบสนามบาสฯ (ครึ่งสนาม) มีการใช้เงินในเกมเพื่อซื้อไอเทมต่างๆ การสื่อสารสามารถสนทนาได้ทั้งในเกม และนอกเกม มีการใช้คำศัพท์เฉพาะในกลุ่มผู้เล่น เพื่อง่ายต่อการติดต่อสื่อสาร มีรูปแบบการสื่อสารทั้งแบบเสียง ข้อความตัวอักษร และสัญลักษณ์ สามารถสร้างตัวละครได้ การสร้างตัวละครสามารถตั้งชื่อและกำหนดลักษณะตัวละครเองได้ ใช้ตัวละครเก็บค่าประสบการณ์ไปเรื่อยๆ มีการจัดกิจกรรมภายในเกม คือ ทัวร์นาเมนต์ ด้านกราฟิกในเกมเป็นแบบ 3 มิติ และมีจุดสิ้นสุดของเกม

จากตารางจะพบว่าเกมทั้ง 3 เกม มีส่วนที่คล้าย และแตกต่างกันไป ซึ่งจากตารางจะพบว่า เกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล จะเป็นเกมที่มีลักษณะผสมระหว่างเกม คาบาล กับ เกม ดอทเอ

โดยลักษณะของเกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล จะมีส่วนที่คล้ายกับเกม คาบาล ในส่วนที่ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครได้ มีการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เล่นรวมกลุ่มกันเพื่อทำภารกิจ เช่น การแข่งขันกิลด์วอร์ของเกม คาบาล หรือการจัดทัวร์นาเมนต์ของเกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล เป็นต้น ค่าบริการสำหรับการเล่นเกมจะเป็นการเสียค่าบริการในลักษณะการซื้อสิ่งของภายในเกม ด้วยเงินจริง แต่ไม่ต้องเสียค่าชั่วโมงในการเล่น หรือที่เรียกว่าค่าแอร์ไทม์ และการเก็บสะสมค่าประสบการณ์จะเป็นการสะสมไปเรื่อยๆ เพื่อเพิ่มระดับการเล่นที่สูงขึ้นไป

เกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล มีส่วนคล้ายกับเกม ดอทเอ คือการจำกัดจำนวนตัวผู้เล่นในการเล่นเกมแต่ละครั้ง ลักษณะแผนที่การแข่งขันจะเป็นการเลือกเป็นแผนที่ หรือแมพ โดยไม่มีการเคลื่อนย้ายไปไหน จนกว่าจะแข่งขันเสร็จสิ้น ซึ่งจะต่างกับเกม คาบาล ที่สามารถเดินทางไป ได้หลายแผนที่เพื่อเล่นเกม สำหรับการสื่อสาร หรือสนทนาภายในเกม จะเป็นการสนทนาได้สองช่องทางคือ การสนทนาขณะแข่งขัน และการสนทนาในห้องสนทนามรวม จะแตกต่างกับการสื่อสารของเกม คาบาล ที่สื่อสารได้เฉพาะภายในเกม แต่สิ่งหนึ่งที่เกม คาบาล มีความแตกต่างทางด้านช่องทางการสื่อสารกับเกมอื่นๆ คือ ผู้ผลิตได้นำระบบ Cabal Guild Board มาใช้ ซึ่งจะช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้เล่นในชุมชนย่อยมีความสะดวกยิ่งขึ้น จากจุดนี้จึงเป็นการนำระบบมาศึกษาเพื่อดู มิติการสร้างสัมพันธ์ภาพของการดำรงรักษาไว้ซึ่งเพื่อนที่มีอยู่ให้เหนียวแน่นมากยิ่งขึ้นได้อย่างไร



ภาพที่ 1.22 : Cabal Guild Board

นอกจากนี้การสนทนาของเกม ดอทเอ และ เกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ยังมีการใช้ คำศัพท์เทคนิคอีกด้วย เช่น GG ในเกม ดอทเอ จะหมายถึง Good Game ใช้ก่อนออกจากการ แข่งขัน เพื่อบอกว่าตนเองยอมแพ้ หรือสู้ไม่ไหว เป็นต้น และจุดที่คล้ายกันอีกอย่างหนึ่งก็คือการ แข่งขันแต่ละครั้งจะมีจุดสิ้นสุด กล่าวคือ การแข่งขันจะจบลง เมื่ออีกฝ่ายชนะ เป็นการรู้แพ้ รู้ชนะ ในแต่ละครั้ง แต่สำหรับเกม คาบาล จะไม่มีจุดสิ้นสุดของเกม ผู้เล่นจะเล่นไปเรื่อยๆ ถึงแม้จะกำจัด ศัตรูได้แล้วก็ตาม ก็ยังจะมีศัตรูใหม่ๆ ออกมาอีก

ประเภทของเกมในปัจจุบันจากที่กล่าวมาข้างต้น มีอยู่ด้วยกันหลายประเภท แต่ผู้วิจัยยก เพียง เกม 3 ประเภทดังที่กล่าวมา เนื่องจากเกมทั้ง 3 ประเภท มีการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพ และการสร้างตัวตนที่มีความแตกต่างกันดังตารางเปรียบเทียบ จึงเป็นการนำมาศึกษาได้ชัดเจน มากยิ่งขึ้น และเกมที่เลือกมานั้น การสื่อสารถือว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมากภายในเกม เช่น การ สื่อสารเพื่อร่วมมือกันบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ หรือสื่อสารเพื่อหาข้อมูลที่ตนเองไม่เข้าใจ และที่ สำคัญ เป็นการหาเพื่อนใหม่ หรือรักษาเพื่อนเดิมที่มีอยู่ได้มีความสนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น ซึ่งจากที่ กล่าวมา ต้องอาศัยการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพทั้งสิ้น

1.6 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

เกมออนไลน์ (Online Game)

หมายถึง วิดีโอเกม 3 ประเภท คือ 1) เกมวางแผน 2) เกม MMORPG และ 3) เกมกีฬาที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต สามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้เล่นสามารถที่จะสนทนา เล่น แลกเปลี่ยนสิ่งของ ในเกมกับผู้เล่นคนอื่นๆ ทั่วโลกผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์

การสร้างสัมพันธภาพ

หมายถึง การสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับผู้เล่นคนอื่นๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์กัน โดยความสัมพันธ์สามารถสร้างได้จากภายในโลกเสมือนจริง, จากภายในโลกเสมือนจริงออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริง, และ ความสัมพันธ์จากโลกแห่งความเป็นจริงเข้าสู่โลกเสมือนจริง

การสื่อสาร

หมายถึง การสื่อสารระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับผู้เล่นเกมออนไลน์คนอื่นๆ โดยมีทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน

วัยรุ่นไทย

หมายถึง กลุ่มวัยรุ่นไทยที่สนใจ หรือชื่นชอบในการเล่นเกมนออนไลน์

ผู้เล่นเกมออนไลน์

หมายถึง ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งผู้เล่นเป็นผู้เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญ ทั้งเพศชาย และเพศหญิง

กระบวนการสื่อสาร

หมายถึง ขั้นตอนในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในเกมออนไลน์ โดยมี 6 ขั้นตอน คือ การเลือกเกมออนไลน์, การเข้าสู่เกมออนไลน์, การสร้างตัวตน, การเลือกคู่สนทนา, การสนทนา, และการพัฒนาสัมพันธ์ภาพ

รูปแบบการสื่อสาร

หมายถึง ลักษณะการสนทนาระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ด้วยการใช้การสื่อสารทั้งที่เป็นการใช้ภาษาเขียน, การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ, และการใช้ศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรมการสื่อสาร

หมายถึง ลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับผู้เล่นเกมออนไลน์คนอื่นๆ

การสร้างตัวตน

หมายถึง การสร้างตัวละคร สัญลักษณ์ หรือตัวแทนเพื่อใช้เป็นสิ่งแทนตัวผู้เล่นเกมออนไลน์เอง สำหรับให้เข้าไปเล่นภายในเกม โดยการสร้างตัวตนจะมีขั้นตอน เช่น การตั้งชื่อ, การแต่งตัว, การเลือกรูปร่างหน้าตา, การเลือกอาชีพ และการเลือกเพศ เป็นต้น

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้เข้าใจถึงการสร้างสัมพันธภาพของผู้เล่นเกมออนไลน์ได้อย่างชัดเจนขึ้นว่ามีกระบวนการและรูปแบบอย่างไร
2. เพื่อให้ทราบถึงบทบาทของเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้นเกี่ยวกับการสร้างสัมพันธภาพใหม่ๆ
3. เพื่อเป็นการทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์การสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์ให้มากยิ่งขึ้น
4. เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับเกมออนไลน์ได้เข้าใจถึงธรรมชาติของเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น
5. เพื่อเป็นประโยชน์แก่วงวิชาการมากขึ้นเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านสื่อใหม่