

บทที่ 4

กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์

การศึกษาวิจัยเรื่อง การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพื่อที่จะตอบคำถามปัญหาคำถามการวิจัยในข้อที่ 1 เรื่องกระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภทว่ามีลักษณะอย่างไร โดยใช้แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ แนวคิดการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มาเป็นแนวทางในการวิจัย

โดยผลการวิจัยที่ได้ ผู้วิจัยได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์อายุระหว่าง 15 – 25 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจนถึงระดับมหาวิทยาลัย จำนวน 60 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งจะแบ่งเป็นผู้ที่เล่นเกมประเภทวางแผน 20 คน, เกมประเภท MMORPG 20 คน และเกมประเภทกีฬา 20 คน ในแต่ละกลุ่มจะแบ่งย่อยเป็นผู้เล่นมือใหม่ หรือผู้เล่นที่เพิ่งเริ่มเล่น จำนวน 10 คน (เพศชาย จำนวน 5 คน และเพศหญิง จำนวน 5 คน) และผู้เล่นที่มีความชำนาญ หรือเล่นมาได้ระยะหนึ่งแล้ว จำนวน 10 คน (เพศชาย จำนวน 5 คน และเพศหญิง จำนวน 5 คน)

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมมา ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ถึงกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ได้ว่ามีลักษณะกระบวนการตั้งแต่การเริ่มต้น จนกระทั่งยุติลงได้อย่างไร

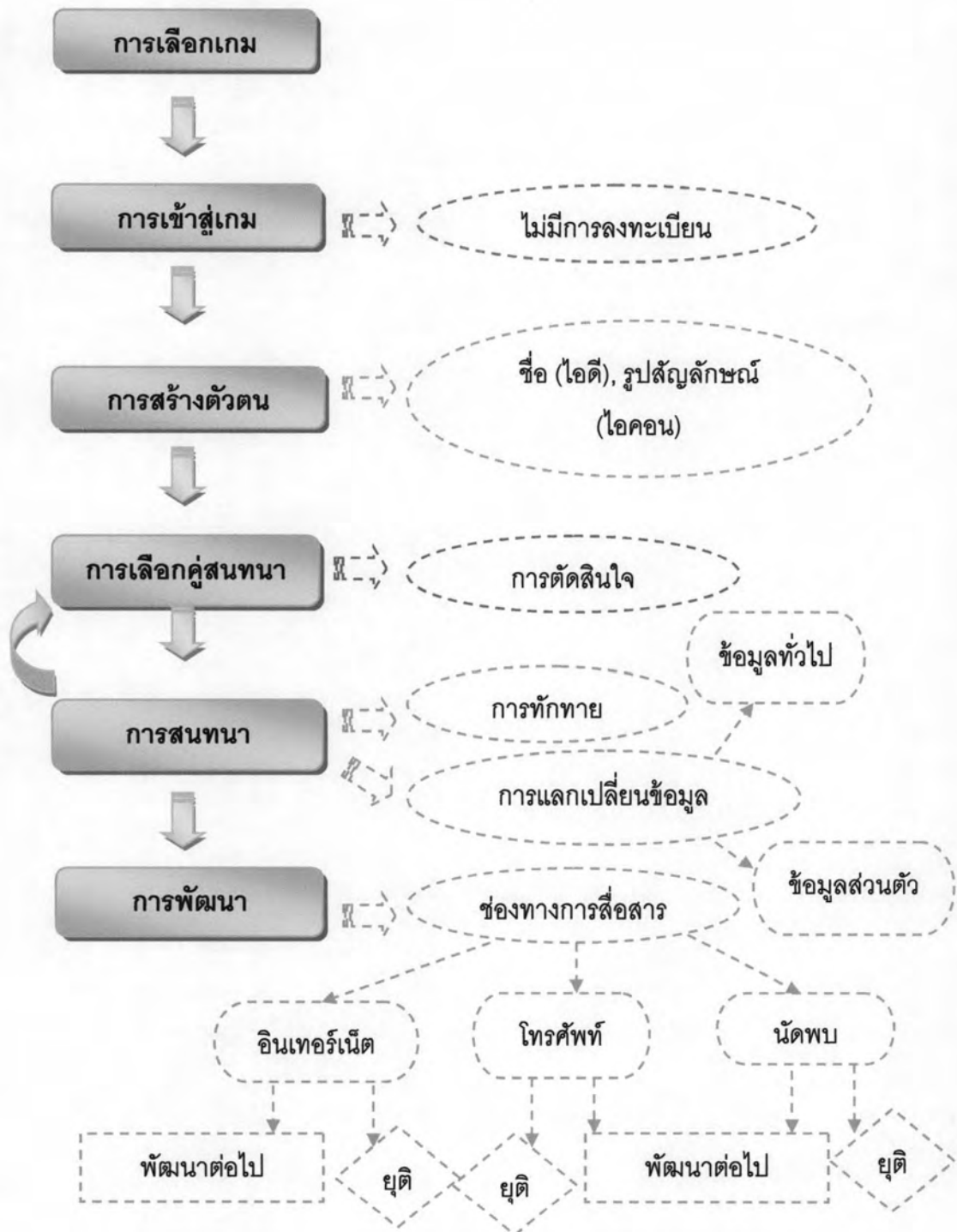
กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ เป็นการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ซึ่งนับได้ว่าเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลรูปแบบใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นมาได้สักระยะหนึ่ง ผู้เล่นสามารถเข้าสู่สังคมเกมออนไลน์เพื่อเล่นเกมร่วมกับผู้อื่น และพูดคุย สนทนาซึ่งกันและกันเป็นการสร้างสัมพันธภาพแบบออนไลน์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ทำให้ได้เพื่อนใหม่ๆ หรือรักษามิตรภาพที่มีอยู่แล้วให้มันคงยิ่งขึ้น

ซึ่งกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์แต่ละประเภทนั้น จะมีขั้นตอนวิธีที่คล้ายคลึงกัน โดยผู้วิจัยได้ศึกษา และแบ่งขั้นตอนออกได้เป็น 6 ขั้นตอนใหญ่ๆ ดังนี้

1. การเลือกเกมออนไลน์
2. การเข้าสู่เกมออนไลน์
3. การสร้างตัวตน
4. การเลือกคู่สนทนา
5. การสนทนา
6. การพัฒนาสัมพันธภาพ

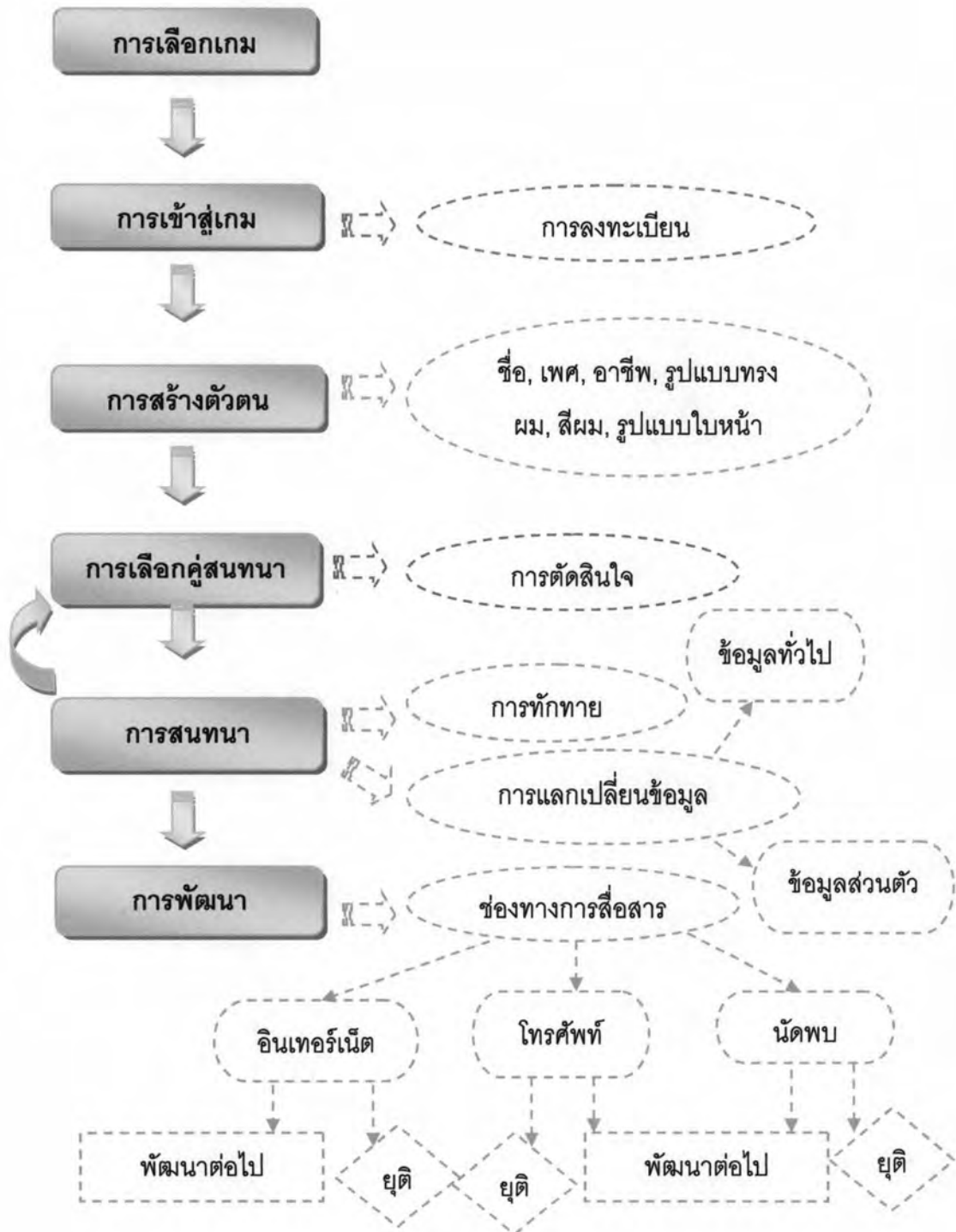
จากขั้นตอนทั้ง 6 ขั้นตอน สามารถนำมาอธิบายเป็นแผนภูมิแบบจำลองกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์แต่ละประเภท ได้ดังต่อไปนี้

แบบจำลองกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมคอมพิวเตอร์



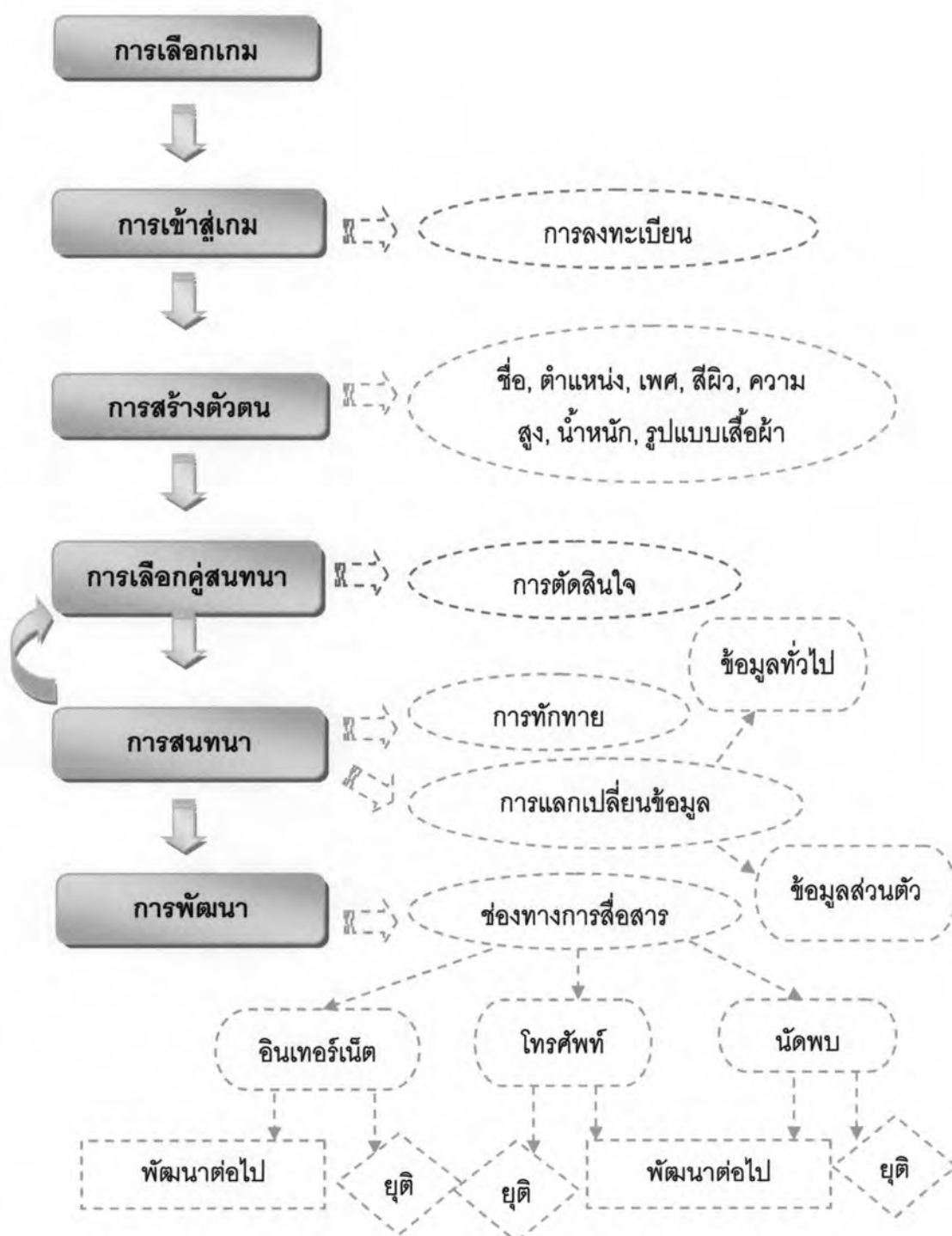
ภาพที่ 4.1 : แผนภูมิแบบจำลองกระบวนการสื่อสารในเกมคอมพิวเตอร์

แบบจำลองกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมคาบาล



ภาพที่ 4.2 : แผนภูมิแบบจำลองกระบวนการสื่อสารในเกมคาบาล

แบบจำลองกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล



ภาพที่ 4.3 : แผนภูมิแบบจำลองกระบวนการสื่อสารในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

จากแผนภูมิแบบจำลองกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ ทั้ง 3 แผนภูมิ สามารถนำมาสร้างเป็นตารางกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ได้ ดังนี้

ขั้นตอน \ เกม	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล
การเลือกเกมออนไลน์	มี	มี	มี
การเข้าสู่เกมออนไลน์	ไม่ลงทะเบียน	ลงทะเบียน	ลงทะเบียน
การสร้างตัวตน	ชื่อ	ชื่อ และตัวละคร	ชื่อ และตัวละคร
การเลือกคู่สนทนา	มี	มี	มี
การสนทนา	มี	มี	มี
การพัฒนาสัมพันธภาพ	มี	มี	มี

ตารางที่ 4.1 : กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์

จากตารางกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ ทั้ง 3 เกม สรุปได้ว่าการเลือกเกม, การเลือกคู่สนทนา, การสนทนา และการพัฒนาสัมพันธภาพของผู้เล่นเหมือนกัน แต่สำหรับเกมดอทเอ การเข้าสู่เกมผู้เล่นไม่จำเป็นต้องทำการลงทะเบียน และในส่วนของ การสร้างตัวละคร เกมดอทเอจะสร้างได้เพียงชื่อเท่านั้น จะแตกต่างกับเกมคาบาล และฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอลที่ผู้เล่นสามารถสร้างได้ทั้งชื่อ และตัวละคร

กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพมีอยู่ด้วยกัน 6 ขั้นตอน ดังที่ได้กล่าวมาแล้วต่อไปนี้อย่างจะขออธิบายในแต่ละขั้นตอนจากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา มา ดังต่อไปนี้

4.1 การเลือกเกมออนไลน์

เหตุผลส่วนใหญ่ที่ผู้เล่นใช้พิจารณาเพื่อเลือกเล่นเกม พบว่าผู้เล่นมีความต้องการเลือกเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน เพื่อการผ่อนคลายจากการเรียนหรือทำงาน ได้พบปะเพื่อนๆ ในเกมออนไลน์ เนื้อหาของเกมมีความน่าสนใจ และมีภาพกราฟิกที่สวยงาม รวมไปถึงการพัฒนาทักษะทางด้านการใช้ความคิด เป็นต้น

“ได้เล่นเกมร่วมกับคนรัก ได้พบปะเพื่อนๆ ทั้งเก่าและใหม่ ได้คลายเครียดหลังจากการทำงาน”

(alphaX. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ได้รับความสนุก และเพลิดเพลิน”

(Dang 1234. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“มีภาพสวยงาม เนื้อเรื่องและระบบน่าเล่น”

(THE SUN. สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2552.)



อย่างไรก็ตามนอกจากนี้จากการสัมภาษณ์ยังพบข้อมูลเพิ่มเติม ถึงเหตุผลที่ผู้เล่นใช้สำหรับเลือกเล่นเกมออนไลน์โดยสามารถนำข้อมูลมาเสนอเป็นตารางได้ ดังต่อไปนี้

เกม	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล
เหตุผลการเลือกเล่นเกมออนไลน์			
จากความนิยม	มี	มี	มี
จากการแนะนำในสื่อต่างๆ	มี	มี	มี
ด้วยระบบที่ต้องอาศัยการร่วมมือร่วมใจ หรือการช่วยเหลือกัน	มี	ไม่มี	มี
ช่วยฝึกทักษะทางด้านความคิด แก้ไข ปัญหา เฉพาะหน้า	มี	ไม่มี	ไม่มี
การให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น	มี	มี	มี
การออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เล่นที่มีเวลาไม่มากในการเล่น	มี	มี	มี
รูปแบบเวลาที่ใช้เล่นในแต่ละครั้ง	จบเป็นครั้งๆ ไป	ต่อเนื่อง	จบเป็นครั้งๆ ไป

ตารางที่ 4.2 : การเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่น

จากตารางการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นสามารถสรุปได้ ดังนี้

เกมดอทเอ ผู้เล่นจะพิจารณาจากความนิยมที่มีอย่างมากมายของเกมและจากการแนะนำในสื่อต่างๆ เช่น จากนิตยสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ หรือในคู่มือเกมออนไลน์ เป็นต้น เพราะความนิยมและคำแนะนำจากสื่อทำให้เกิดการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น หรือเพื่อนกับเพื่อน จนเกิดเป็นการบอกต่อหรือชักชวนกันเพื่อมาร่วมเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน และด้วยระบบที่เกมดอทเอจะต้องอาศัยการร่วมมือร่วมใจ หรือการช่วยเหลือกันระหว่างผู้เล่น เพื่อนำไปสู่ชัยชนะหรือจุดมุ่งหมายที่หวังไว้ จึงเป็นจุดที่ทำทนายผู้เล่นเป็นอย่างดี ทำให้ผู้เล่นสนใจที่จะเลือกเล่นเกมนี้ ซึ่งผู้เล่นเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ก็ใช้เหตุผลข้อนี้เป็นตัวพิจารณาเลือกเล่นเกม โดยจะแตกต่างกับเกมคาบาล เนื่องจากเกมคาบาลผู้เล่นสามารถเลือกเล่นแบบดำเนินเรื่องราวโดยลำพัง

หรือสร้างชุมชนย่อยขึ้นมา เพื่อร่วมเล่นเกมไปด้วยกันได้ แต่การอาศัยความร่วมมือร่วมใจ หรือการช่วยเหลือกัน จะมีลักษณะการกระทำที่หลวมๆ สามารถจะร่วมมือกับผู้อื่นหรือไม่ก็ได้ในขณะที่เล่น แต่สำหรับเกมดอทเอ และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นจะต้องร่วมมือร่วมใจ ช่วยเหลือกันตลอดเวลาในขณะที่เล่น จึงจะเกิดความสนุกอย่างเต็มที่ และนำไปสู่ชัยชนะ หรือจุดมุ่งหมายที่หวังร่วมกันไว้ได้

นอกจากนี้เกมดอทเอยังเป็นเกมที่ช่วยฝึกทักษะทางด้านความคิด แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งจากแตกต่างกับเกมคาบาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล โดยเกมคาบาลจะมีรูปแบบการเล่นที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน ผู้เล่นจึงสามารถเล่นเกมไปได้เรื่อยๆ เช่นเดียวกับเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ที่ผู้เล่นต้องอาศัยทักษะด้านการควบคุมคีย์บอร์ดที่ดี และความเข้าใจแบบแผนการเล่นระดับหนึ่ง ก็สามารถเล่นเกมได้แล้ว แต่สำหรับเกมดอทเอ จะต้องมีการคิดวางแผนการการเล่นที่รัดกุม รอบคอบ และรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากเกมดอทเอ เป็นเกมประเภทการวางแผน จึงทำให้ต้องใช้ความคิดมากกว่าเกมคาบาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล นั้นเอง

เกมดอทเอยังให้ความบันเทิง และระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้งที่ไม่มากจนเกินไป ทำให้ผู้เล่นบางกลุ่มจึงมักใช้เป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจเลือกเล่นอีกด้วย

“เป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นระยะสั้น ใช้เวลา เพียง 1 ชั่วโมง ต่อ 1 เกมทำให้ไม่เกิดความน่าเบื่อ และเป็นเกมการวางแผนต้องใช้สมองและความคิดอย่างมากในการเล่น”

(aDrenalinE. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“เพื่อนที่เล่นอยู่แล้วชักชวนให้ร่วมเล่นด้วยกัน”

(nismo__. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“เพื่อนเล่น จึงเล่นตามเพื่อน”

(-fatman-. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“พี่ชายชักชวน และเพื่อนเล่นด้วย จึงเลือกเล่น”

(ceRbillus. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ดอทเอ คือ ทีมเวิร์ค ทำให้พัฒนาระบบทีมที่ประเทศไทยทำได้ไม่ดี และพัฒนาความคิด
รวมไปถึงเข้าใจในตัวบุคคลอื่น และตัวเองมากขึ้น”

(infi MazNoParadise. สัมภาษณ์, 30 มค 2552.)

เกมคาบาล ผู้เล่นจะพิจารณาจากความนิยมและจากการแนะนำในสื่อต่างๆ เช่นเดียวกับ
เกมดอทเอ แต่สาเหตุที่แตกต่างจากเกมดอทเอ คือการให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น เนื่องจากเกม
ออนไลน์เป็นผลผลิตหนึ่งจากคอมพิวเตอร์ในการให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเล่น
กับเพื่อนๆ ได้หลายคนพร้อมกัน เป็นการผ่อนคลาย ระบายความเครียดหลังจากการเล่าเรียน หรือ
ทำงานได้เป็นอย่างดี ซึ่งเกมคาบาลมีระบบการรองรับการสนทนาที่ผู้เล่นสามารถพิมพ์ข้อความ
สื่อสารตอบโต้กันได้ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และมีรูปแบบการแสดงท่าทางของตัวละครเพื่อแสดง
อารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นได้อีกด้วย และยังมีกรรวมกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายกับการรวมกลุ่มใน
โลกแห่งความเป็นจริง เช่น การรวมกลุ่มของผู้ที่ชื่นชอบอะไรคล้ายๆ กัน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนรักรถ
หรือกลุ่มคนชอบฟังเพลงแนวอินดี้ หรือกลุ่มเพื่อนที่รวมตัวกันหลังเลิกเรียน เพื่อมานั่งสนทนา
พูดคุยหยอกล้อกัน เป็นต้น เพราะผู้เล่นมีการสร้างตัวละครขึ้นมาแทนตัวผู้เล่นเอง จึงทำให้เกิด
สังคมใหม่ๆ ขึ้นในเกมคาบาล ผู้เล่นจะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแก่กัน ได้พูดคุยกับเพื่อนๆ ในโลก
ของเกมออนไลน์ โดยไม่มีขอบเขตเรื่องเวลา (Time) และ สถานที่ (Space) เข้ามาเกี่ยวข้อง
นอกจากนี้ ถ้าเปรียบเทียบกับเกมคาบาลกับเกมประเภท MMORPG ที่มีในขณะนี้ เกมคาบาลมีการ
ออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เล่นที่มีเวลาไม่มากในการเล่นที่ดีกว่าเกมอื่นๆ มีวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย
ภาพกราฟิกสวยงาม เนื้อหาที่มีความน่าตื่นเต้น ขวนให้ติดตามเรื่องราวภายในเกม จากจุดนี้จึงเป็น
ข้อแตกต่างที่ผู้เล่นจะใช้ตัดสินใจเลือกเล่นเกมคาบาลอีกด้วย

“เป็นเกมใหม่ในตอนนั้น และไม่เสียเงินค่าเล่นด้วย”

(ziebreeze. สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2552.)

“เพื่อนส่งมาให้เล่น จึงเล่น”

(BabyBear. สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2552.)

เกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นจะพิจารณาจากความนิยมที่มีของเกม จากการ
แนะนำในสื่อต่างๆ และระบบที่ต้องอาศัยการร่วมมือร่วมใจ หรือการช่วยเหลือกัน รวมทั้งการให้

ความบันเทิงแก่ผู้เล่น และระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้งที่ไม่มากเกินไป ผู้เล่นสามารถเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้เป็นครั้ง ๆ หรือเป็นเกม ๆ จึงทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ที่ต้องนั่งเล่นเกมเป็นระยะเวลา นาน ๆ

อาจกล่าวได้ว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์เพื่อความผ่อนคลาย และแสวงหา ความสนุกจากการเล่น เช่น การร่วมเล่นกับเพื่อนๆ เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีแก่กัน การได้ฝึกใช้ ความคิดแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในเกม การได้รับชมภาพกราฟิกที่สวยงาม เป็นการดึงดูด ความสนใจของผู้เล่น และช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายหรือตื่นเต้นจากการได้รับชมภาพกราฟิกที่สวยงาม เป็นต้น เพราะการเล่นเกมออนไลน์สามารถเล่นกับเพื่อนๆ ได้ที่หลายๆ คน ผู้เล่นจะได้รับ เพลิดเพลินไปกับการใช้ความรู้สึกร่วมไปกับเกมและผู้เล่นคนอื่น ๆ เช่น มีความรู้สึกตื่นเต้นเมื่อเจอ หัวหน้าใหญ่ของศัตรูภายในเกม หรือรู้สึกเสียใจ เมื่อตัวละครของตนเองหรือเพื่อนพ่ายแพ้ เป็นต้น นอกจากนี้ลักษณะรูปแบบของเกมที่มีภาพกราฟิกสวยงาม เนื้อหาที่น่าติดตามก็เป็นอีกเหตุผลหนึ่ง ที่ผู้เล่นใช้ในการพิจารณาเลือกเล่นเกมด้วยเช่นกัน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นำมาสร้าง เป็นตารางได้ ดังต่อไปนี้

เหตุผลการเลือก เล่นเกมออนไลน์	เกม	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล
จากความนิยม (เพศชาย)		มาก	ปานกลาง	ปานกลาง
จากความนิยม (เพศหญิง)		น้อย	มาก	มาก
จากการแนะนำในสื่อต่างๆ (เพศชาย)		มาก	ปานกลาง	ปานกลาง
จากการแนะนำในสื่อต่างๆ (เพศหญิง)		น้อย	ปานกลาง	ปานกลาง
จากรูปแบบของเกมออนไลน์ (เพศชาย)		มาก	ปานกลาง	ปานกลาง
จากรูปแบบของเกมออนไลน์ (เพศหญิง)		น้อย	มาก	มาก

ตารางที่ 4.3 : การเลือกเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นมือใหม่

เหตุผลการเลือก เล่นเกมออนไลน์	เกม	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล
จากความนิยม (เพศชาย)		มาก	ปานกลาง	ปานกลาง
จากความนิยม (เพศหญิง)		น้อย	มาก	มาก
จากการแนะนำในสื่อต่างๆ (เพศชาย)		มาก	ปานกลาง	ปานกลาง
จากการแนะนำในสื่อต่างๆ (เพศหญิง)		น้อย	ปานกลาง	ปานกลาง
จากรูปแบบของเกมออนไลน์ (เพศชาย)		มาก	ปานกลาง	ปานกลาง
จากรูปแบบของเกมออนไลน์ (เพศหญิง)		น้อย	มาก	มาก

ตารางที่ 4.4 : การเลือกเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นที่มีความชำนาญ

จากตารางการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นมือใหม่ และตารางการเลือกเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นที่มีความชำนาญ พบว่าเหตุผลการเลือกเล่นเกมออนไลน์ ทั้งผู้เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญ ที่เป็นเพศชาย และเพศหญิง จะมีการพิจารณาเลือกเล่นเกมออนไลน์จากความนิยม และจากการแนะนำในสื่อต่างๆ อยู่ในระดับใกล้เคียงกัน กล่าวคือจากกระแสเกมออนไลน์ในปัจจุบันมีการนำเสนอในสื่อต่างๆ อย่างแพร่หลาย ทั้งผ่านป้ายโฆษณา แบนเนอร์ในเว็บไซต์ต่างๆ เป็นต้น จึงทำให้ผู้เล่นสามารถรับรู้ข่าวสาร และเข้าถึงเกมออนไลน์ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะผู้เล่นจะมีความรู้ ความชำนาญในเกมออนไลน์หรือไม่ก็ตาม ผู้เล่นจะทราบว่าคุณภาพเกมออนไลน์ใด ในขณะนั้นกำลังได้รับความนิยม และสามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมได้จากสื่อต่างๆ โดยเฉพาะสื่อคอมพิวเตอร์ และใช้พิจารณาเลือกเล่นเกมต่อไป

และเมื่อเปรียบเทียบเกม ทั้ง 3 เกม พบว่าเกมดอทเอ ผู้เล่นที่เป็นเพศชายจะใช้เหตุผลการเลือกเล่นเกมออนไลน์จากความนิยม จากการแนะนำในสื่อต่างๆ และจากรูปแบบของเกมออนไลน์มากกว่าเกมอื่นๆ โดยรูปแบบของเกม หมายถึง ระบบการเล่นที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน, มีภาพกราฟิกสวยงาม หรือตัวละครมีความน่ารัก เป็นต้น สาเหตุมาจากเกมดอทเอมีลักษณะการเล่น หรือรูปแบบที่รุนแรง หรือเหมาะกับความเป็นผู้ชายของผู้เล่นมากกว่า เพราะเกมคาบาล และ

เกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล จะมีลักษณะเกมที่น่ารัก เหมาะกับผู้หญิงมากกว่า ดังนั้นผู้เล่นที่เป็นเพศชายจึงใช้เหตุผลในการเลือกเล่นเกมออนไลน์จากความนิยม จากการแนะนำในสื่อต่างๆ และจากรูปแบบของเกมออนไลน์ ในเกมคาบาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล อยู่ในระดับปานกลาง

แต่สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญ ที่เป็นเพศหญิง พบว่าการเลือกเล่นเกมจากความนิยม จากการแนะนำในสื่อต่างๆ และจากรูปแบบของเกมออนไลน์ในเกมดอทเอ นั้น มีจำนวนที่น้อย เนื่องจากถึงแม้ว่าเกมดอทเอจะได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง แต่ด้วยรูปแบบการเล่นที่ยุ่งยาก ซับซ้อน และตัวละครที่ดูร้าย จึงทำให้ผู้เล่นใช้เหตุผลในการเลือกเล่นเกมดอทเอจากความนิยม จากการแนะนำในสื่อต่างๆ และจากรูปแบบของเกมออนไลน์ อยู่ในระดับที่น้อยนั่นเอง ซึ่งเห็นได้ชัดเจนจากความนิยมที่มีในขณะที่ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยในเกมดอทเอ จะพบว่ามีผู้เล่นที่เป็นเพศหญิงเพียงส่วนน้อยเท่านั้น หากเปรียบเทียบกับเกมคาบาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ที่มีจำนวนผู้เล่นที่เป็นเพศหญิงจำนวนมาก

จากเหตุผลที่กล่าวมาในการเลือกเล่นเกมของผู้เล่น สามารถนำมาสร้างตาราง เพื่ออธิบายถึงจุดเด่นของเกมออนไลน์ ทั้ง 3 เกมได้ ดังต่อไปนี้

เกมออนไลน์	จุดเด่น
ดอทเอ	การใช้ความคิด, การใช้ไหวพริบ, ความร่วมมือของผู้เล่นภายในทีม, การควบคุมเมาส์และคีย์บอร์ด (Hot Key), มีการวางแผนเฉพาะหน้า และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่รวดเร็ว
คาบาล	ภาพกราฟิกสวยงาม, เนื้อหาน่าสนใจ, ระบบการเล่นที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน, ทักษะของตัวละคร (Skill) สวยงาม, เพลงบรรเลงภายในเกมมีความไพเราะ
ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล	มีความเป็น Hip-Hop, เพลงบรรเลงภายในเกมมีจังหวะสนุก, การใช้คีย์บอร์ด, ท่าทางตัวละครที่สวยงาม

ตารางที่ 4.5 : จุดเด่นของเกมออนไลน์ ทั้ง 3 เกม

จากตารางจุดเด่นของเกมออนไลน์ ทั้ง 3 เกม สามารถสรุปและอธิบายถึงจุดเด่นของเกมออนไลน์ได้ ดังต่อไปนี้

เกมดอทเอ

ผู้เล่นที่เลือกเล่นเกม ดอทเอ เนื่องจากมีความชัดเจนในเรื่องของรูปแบบการเล่นที่เน้นถึงทักษะทางด้านการใช้ความคิดเป็นหลัก เพราะรูปแบบเกมดอทเอ เป็นเกมแนววางแผน ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องอาศัยการประมวลผลทางความคิด การใช้ความคิดไตร่ตรองทุกขั้นตอนในการเล่น เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เช่น การคิดหากกลยุทธ์ เพื่อหาทางเอาชนะฝ่ายตรงข้าม, การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เมื่อยูนิตหรือหน่วยกองกำลังฝ่ายตนเองกำลังเสียเปรียบ ผู้เล่นจำเป็นที่จะต้องหาวิธีการควบคุมกองกำลังของตน ให้กลับมาอยู่ในสถานะที่เท่าเทียม หรือได้เปรียบ และสามารถเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้ในที่สุด เป็นต้น

นอกจากนี้จุดเด่นอีกอย่างหนึ่งของเกมดอทเอ คือการควบคุมเมาส์และคีย์บอร์ด (Hot Key) เกมดอทเอ หากผู้เล่นไม่มีทักษะที่ดีพอ จะเสียเปรียบผู้เล่นคนอื่นๆ ที่ใช้การควบคุมเมาส์และคีย์บอร์ดได้ดีกว่า เนื่องจากเกมดอทเอเป็นเกมที่ต้องอาศัยเรื่องของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องเป็นอย่างมาก เพราะทุกวินาทีที่มีการเคลื่อนไหวของกองกำลัง และแผนการกลยุทธ์อยู่ตลอดเวลา ดังนั้นผู้เล่นที่มีทักษะทางการควบคุมเมาส์ได้รวดเร็วกว่าย่อมได้เปรียบฝ่ายตรงข้าม เพราะการควบคุมเมาส์ จะสามารถสั่งการให้กองกำลังของตนเองเคลื่อนย้าย หรือกระทำตามคำสั่งของผู้เล่นได้รวดเร็วกว่าฝ่ายตรงข้าม แต่การควบคุมเมาส์ก็ต้องประสานไปพร้อมๆ กับการใช้คีย์บอร์ด จึงจะมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเกมดอทเอจะมีปุ่มลัด (Hot Key) ไว้ให้ผู้เล่นได้ใช้ เพื่อความง่าย สะดวกรวดเร็ว และประหยัดเวลาในการควบคุมกองกำลัง หรือสร้างสิ่งก่อสร้าง โดยไม่ต้องใช้เมาส์ยกตัวอย่างเช่น การสร้างคนงานหรือชาวนาของเผ่า Human จะใช้ปุ่มลัดคือ ตัวอักษร P ที่มาจาก Peasant หรือการสร้างสิ่งก่อสร้างจะใช้ปุ่มลัดคือ ตัวอักษร B บนแป้นคีย์บอร์ด แทนการใช้เมาส์ไปคลิกที่คำสั่งการสร้างคนงาน หรือสิ่งก่อสร้างบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ เป็นการช่วยทำให้ผู้เล่นที่ใช้เมาส์ไม่คล่องแคล่วสามารถประหยัดเวลาในการสั่งสร้างกองกำลัง หรือสิ่งก่อสร้างได้รวดเร็วยิ่งขึ้น เป็นต้น



ภาพที่ 4.4 : การใช้ปุ่มลัดในเกมดอทเอ



ภาพที่ 4.5 : คำสั่งการใช้ปุ่มลัดในเกมดอทเอ



ภาพที่ 4.6 : คำสั่งหลังการใช้ปุ่มลัดในเกมดอทเอ

เกมคาบาล

ผู้เล่นที่เลือกเล่นเกม คาบาล ส่วนใหญ่มีเหตุผลหลักคือด้วยระบบการเล่นของเกมที่ย่าง มีภาพกราฟิกที่สวยงาม และเนื้อหาน่าสนใจ มีการสร้างความตื่นเต้นทำให้ผู้เล่นรู้สึกร่วมไปกับเกม มีการใช้ทักษะของตัวละคร หรือรูปแบบท่าทางการใช้ท่าโจมตี หรือการป้องกันของตัวละครที่สวยงาม

โดยทักษะของเกมคาบาล จะแบ่งออกเป็น 4 ทักษะ ดังนี้

1. Sword Skill ทักษะที่ใช้สำหรับโจมตีทางกายภาพ
2. Magic Skill ทักษะสำหรับโจมตีด้วยเวทมนตร์
3. Upgrade Skill ทักษะติดตัว (Passive Skill) ที่เพิ่มความสามารถในด้านต่างๆ
4. Special Skill ทักษะที่ได้หลังจากการทำควสท์อัฟเกรด หรือภาระกิจเกี่ยวกับการพัฒนาระดับตำแหน่ง (Class Rank) รวมไปถึง การใช้ท่าทางอารมณ์ (Emotion) ต่างๆ ของตัวละคร

เกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

สำหรับผู้เล่นที่เลือกเล่นเกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล เพราะเป็นเกมกีฬาที่ทุกคนส่วนใหญ่รู้จักกันดีอยู่แล้ว เนื่องจากมีการโฆษณาตามสื่อต่างๆ เช่น แผ่นป้ายโฆษณาตามสถานที่ต่างๆ การโฆษณาในเว็บไซต์เกมออนไลน์ จากหนังสือเกมออนไลน์ และจากการบอกต่อจากผู้เล่นที่เคยเล่นมาแล้ว เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นเกมกีฬาประเภทบาสเก็ตบอลจึงทำให้ผู้เล่นไม่ต้องเสียเวลากับการทำความเข้าใจกฎ กติกา การเล่นมากนัก และด้วยเป็นเกมกีฬาบาสเก็ตบอลแบบ 3 คน จึงเป็นที่นิยมของกลุ่มวัยรุ่นไทย เนื่องจากรูปแบบเกมที่ออกแบบให้เข้ากับแนว Hip-Hop จึงเพิ่มความโดดเด่น และสวยงามให้กับตัวละคร และเกมเป็นอย่างมาก

เนื่องจากเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ในระยะเวลาที่ผู้วิจัยทำการวิจัย ยังไม่มีการใช้จอยสติ๊ก ในการควบคุมตัวละคร จึงต้องใช้คีย์บอร์ดแทนในการควบคุมตัวละคร และพิมพ์ข้อความเพื่อสนทนากับผู้เล่นคนอื่นๆ ดังนั้นการใช้คีย์บอร์ดของเกมนี้ จึงมีความหลากหลายเป็นอย่างมาก เพราะด้วยลักษณะลีลาการเล่นที่เป็นลักษณะสตรีท บาสเก็ตบอลที่มีลวดลาย

หลากหลายในการแสดงท่าทางของตัวละครในการเคลื่อนไหวเพื่อทำคะแนน หรือเพื่อป้องกันการทำคะแนนจากฝ่ายตรงข้าม จึงทำให้มีการใช้ปุ่มลัดต่างๆ หรือการใช้คีย์บอร์ดที่มีรูปแบบที่แตกต่างไปจากเกมออนไลน์ประเภทอื่น ทั้งนี้การกำหนดปุ่มลัดในเกมออนไลน์แต่ละประเภทย่อมคำนึงถึงความสะดวกรวดเร็วในการใช้งาน และไม่ก่อให้เกิดความสับสนกับผู้เล่นเป็นสำคัญ รวมไปถึงการทำงานร่วมกันของปุ่มลัดกับระบบเกมในเกมแต่ละประเภท ดังนั้นเกมออนไลน์แต่ละประเภทจะมีการกำหนดปุ่มลัดไม่เหมือนกัน

4.2 การเข้าสู่เกมออนไลน์

หลังจากที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ได้แล้ว ก็มาสู่ขั้นตอนการเข้าสู่เกมออนไลน์ เพื่อที่จะเล่นหรือใช้ติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยการเข้าสู่เกมออนไลน์ เกมคอร์ทเอ จะไม่มีการลงทะเบียน ซึ่งจะแตกต่างกับเกมคาบาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ที่ผู้เล่นจะต้องทำการลงทะเบียนก่อน จึงจะสามารถเข้าสู่เกมได้

การลงทะเบียนคือการสมัครเป็นสมาชิกกับบริษัทผู้ผลิตเกม ผู้เล่นสามารถลงทะเบียนผ่านทางเว็บไซต์ของเกมนั้นๆ โดยการลงทะเบียนเป็นการให้ข้อมูลส่วนตัว หรือรายละเอียดต่างๆ ตามแต่บริษัทผู้ผลิตเกมจะกำหนดขึ้นมา และเป็นการทำข้อตกลงระหว่างบริษัทผู้ผลิตเกมกับผู้เล่นด้วย ผู้เล่นจะต้องยอมรับในข้อตกลง หรือระเบียบการที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งส่วนมากจะเป็นข้อตกลงเกี่ยวกับการให้ข้อมูลส่วนตัว และข้อกำหนดเกี่ยวกับการใช้บริการของเกม เช่น ในการตั้งชื่อของผู้เล่น ไม่อนุญาตให้ตั้งชื่อต่างๆ โดยใช้คำที่สื่อความหมายถึงบริษัทผู้ผลิตเกมหรือทีมงานผู้ดูแลระบบเกม ยกตัวอย่างเช่น gamemaster, gm, webmaster, admin หรือ administratort รวมถึงคำที่ไม่เหมาะสมต่างๆ เป็นต้น เพราะอาจมีการนำชื่อไปแอบอ้างเป็นทีมงานเพื่อหลอกลวงให้ผู้อื่นไม่ทราบ หลงเชื่อ และเกิดความเสียหายขึ้นได้

รายละเอียดในแบบฟอร์มจะสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่น ซึ่งข้อมูลส่วนตัวบางประการต้องการข้อมูลที่เป็นความจริง ซึ่งขึ้นอยู่กับความไว้วางใจระหว่างผู้เล่นกับจรรยาบรรณของบริษัทผู้ผลิตเกม ซึ่งข้อตกลงบริษัทผู้ผลิตเกมจะเก็บข้อมูลไว้เป็นความลับไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนอย่างเด็ดขาด ไม่มีผู้ใดจะสามารถเข้าไปดูข้อมูลส่วนตัวนี้ได้ นอกจากผู้เล่นที่ลงทะเบียนและมีรหัสผ่านส่วนตัวเท่านั้น ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อที่ใช้ภายในเกมนั้น ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อได้ด้วยตนเองตามความพอใจ

เมื่อกรอกข้อมูลหรือรายละเอียดต่างๆ โดยการพิมพ์ลงไปที่หน้าจอบริษัทคอมพิวเตอร์แล้ว ก็จะทำการส่ง (Submit) ไปยังบริษัทผู้ผลิตเกมนั้นๆ เป็นการเสร็จสิ้นการลงทะเบียน และผู้เล่นจะได้รับอีเมลล์ตอบกลับเพื่อทำการเข้าสู่ระบบอีกครั้งว่าได้เป็นสมาชิกแล้ว หรือทราบถึงรายละเอียดที่ตนได้กรอกไว้ เช่น ชื่อที่ใช้เข้าระบบ (ID) และรหัสผ่าน (Password) เป็นต้น แต่สำหรับเกม คอทเอ ผู้เล่นสามารถเข้าสู่เกมได้ทันที โดยไม่ต้องทำการลงทะเบียนสมัครเป็นสมาชิกก่อน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจะขออธิบายการเข้าสู่เกมออนไลน์แต่ละประเภท โดยแบ่งเป็นการเข้าสู่เกมคอทเอ เกมคาบาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ดังต่อไปนี้

เกมคอทเอ

สำหรับ เกมคอทเอ ผู้เล่นสามารถเข้าสู่เกมได้โดยไม่ต้องลงทะเบียน ผู้เล่นเพียงแค่สร้างบัญชีส่วนตัวขึ้นมาใหม่ ก็สามารถเข้าสู่เกมได้ทันที โดยบัญชีส่วนตัวที่ผู้เล่นต้องกำหนด มีเพียง ชื่อ และ รหัสผ่าน จากการที่เกมคอทเอ ไม่จำเป็นต้องทำการลงทะเบียน จึงทำให้มีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก เนื่องจากความรู้สึกเป็นอิสระ ความสะดวก และปลอดภัย เพราะผู้เล่นไม่จำเป็นต้องให้ข้อมูลส่วนตัวใดๆ ก่อนการเข้าสู่เกม ผู้เล่นจะสามารถพิมพ์หรือกระทำการใดๆ ได้ตามต้องการ เนื่องจากไม่มีผู้ใดสามารถรับรู้ข้อมูลจริงของผู้เล่นได้ ในบางครั้งจึงอาจถือเป็นข้อเสียได้ ถ้าหากผู้เล่นกระทำการใดๆ เกินกฎระเบียบ ข้อบังคับที่บริษัทผู้ผลิตเกมได้กำหนดไว้ ทำให้ผู้เล่นคนอื่นได้รับความเดือดร้อน



ภาพที่ 4.7 : หน้าจอการเข้าสู่ระบบ และการสร้างบัญชีส่วนตัวของผู้เล่น



ภาพที่ 4.8 : หน้าการสร้างบัญชีส่วนตัวผู้เล่นเกมดอทคอม

เมื่อผู้เล่นมีบัญชีส่วนตัวเรียบร้อยแล้ว ก็สามารถเข้าสู่เกมในหน้าการเข้าสู่ระบบได้ทันที

เกมคาบาล

สำหรับเกมคาบาล ผู้เล่นจำเป็นจะต้องทำการลงทะเบียนเสียก่อน เพราะภายในเกมมีระบบการขายสินค้าเพื่อใช้ภายในเกม หรือที่เรียกว่า Item Shop ซึ่งผู้เล่นจะต้องซื้อบัตรเติมเงิน หรือ @Cash เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนเป็นเงินที่ใช้ภายในเกมอีกที ซึ่ง @Cash คือ Payment Gateway ที่อำนวยความสะดวกให้กับชาวออนไลน์ โดยมีแนวคิดที่ว่า “ @Cash เติมได้ทุกความสนุก” นอกจากนี้ยังสามารถเติมบริการอื่นๆ ที่จะสร้างความสนุกเพิ่มเติมให้กับชาวออนไลน์ (http://www.asiasoft.co.th/web_ACash/info.html) โดย ช่องทางการซื้อ @Cash มีด้วยกัน 3 ช่องทาง คือ

1. สั่งซื้อผ่านเว็บไซต์ @Cash Online (<http://www.asiasoft.co.th/acashonline/>)
2. สั่งซื้อผ่านโทรศัพท์มือถือ @Cash_on_Mobile
(http://www.asiasoft.co.th/web_ACash/a_cash_mobile_01.html)
3. หาซื้อได้ด้วยตนเอง เช่น ร้าน 7-11, mPAY STATION, Zest, @Cash on E-Pay, RTB Plus เป็นต้น

จากการลงทะเบียนทำให้ผู้วิจัยพบว่า การลงทะเบียนจะช่วยทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกไว้วางใจมากขึ้น เนื่องจากการลงทะเบียนจะต้องใช้เลขที่บัตรประจำตัวประชาชนจริง จึงจะสามารถสมัครเป็นสมาชิกได้ หากเป็นเลขที่ปลอมระบบจะไม่ยอมให้ลงทะเบียนได้

การลงทะเบียนของเกมคาบาลผู้เล่นสามารถลงทะเบียนได้จากเว็บไซต์

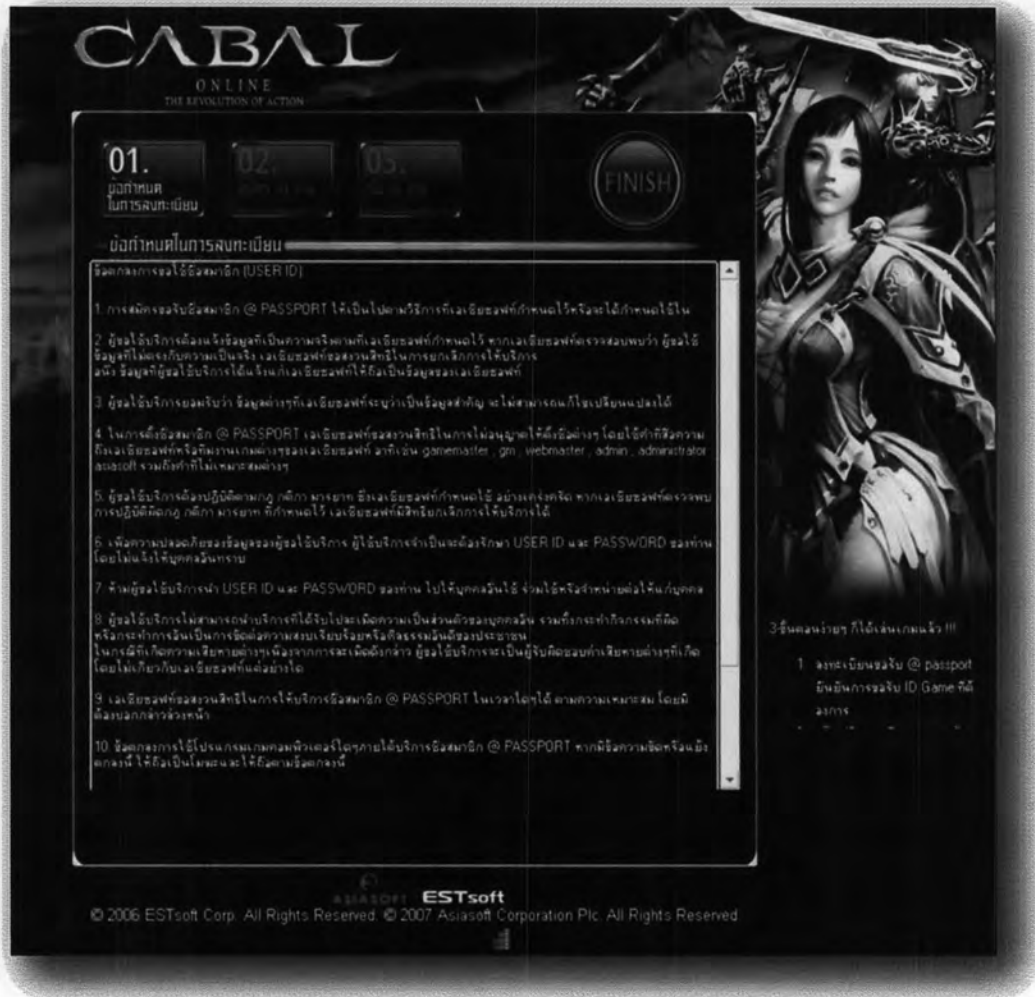
<http://cabal.asiasoft.co.th/index.html>



ภาพที่ 4.9 : หน้าต่างการเข้าสู่การลงทะเบียนเกมคาวาล

ขั้นตอนการลงทะเบียนเกมคาบาล มี 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การลงทะเบียนขอรับ @ passport ยืนยันการขอรับ ID เกมที่ต้องการ



ภาพที่ 4.10 : ข้อกำหนดในการลงทะเบียนเป็นสมาชิกของเกมคาบาล

2. สร้าง ID และ Password และ กรอกข้อมูลให้ครบ

CABAL ONLINE
THE REVOLUTION OF ACTION

01. กรอกชื่อ
02. สร้าง ID และ
03. ใส่ ID ใหม่
Finish

สมัคร ID เกม
กรุณากรอกข้อมูลให้ครบทุกช่อง

กรอกข้อมูลของรับ @Passport

ชื่อ-นามสกุล (ตัวอักษรภาษาไทย)

@ID (ใช้สำหรับ Login สำหรับเล่นด้วย AP, GM หรือ CM)

เพศ ชาย หญิง

เลขบัตรประจำตัวประชาชน (เลขจากบัตรประชาชน, ผู้ถือบัตรประชาชนบ้าน)

อีเมลที่ใช้อยู่ปัจจุบัน (ไม่ควรรีใช้ E-mail ของ Chayo, Thamat, Maldozy, i-cool)

มีบัญชีอีเมลอีกหรือไม่

หมายเลขโทรศัพท์มือถือ (ตัวเลข 0810000001)

2. สร้าง ID และ Password แล้วกรอกข้อมูลให้ครบ แต่สำหรับเกม TS Online และ มีกรอกระบบสำหรับกำหนด ID และ Password ให้เรียบร้อยเท่านั้น

ASIASOFT **ESTsoft**
© 2006 ESTsoft Corp. All Rights Reserved. © 2007 Asiasoft Corporation Plc. All Rights Reserved.

ภาพที่ 4.11 : หน้าต่างการกรอกรายละเอียดการขอรับ ID เกม

CABAL ONLINE
THE REVOLUTION OF ACTION

01. **สมัคร ID เกม**
02. **สมัคร ID เกม**
03. **สมัคร ID เกม**

FINISH

สมัคร ID เกม

ชื่อ-นามสกุล

Nickname

เลขบัตรประชาชน

วันเกิด

หมายเลขโทรศัพท์มือถือ

Cabal ID

Password

ยืนยัน Password

ตกลง

2. สมัคร ID และ Password แล้ว
จากนี้ต้องใช้กรณ และสำหรับกร
ณ TS Online และ มีกรกรกร
ระบบกรกรกร ID และ
Password ใช้กร กรกรกรกร

ESTsoft
© 2006 ESTsoft Corp. All Rights Reserved. © 2007 Asiasoft Corporation Plc. All Rights Reserved.

ภาพที่ 4.12 : การขอรับ ID เกม

3. รับ ID และ Password



ภาพที่ 4.13 : การรับ ID และ Password เกม

หลังจากการลงทะเบียนเสร็จสมบูรณ์ ผู้เล่นจะได้รับการตอบรับยืนยันการเป็นสมาชิกจากบริษัทผู้ผลิตเกม โดยได้รับอีเมลเกี่ยวกับชื่อที่ใช้ (Log in ID) และ รหัสผ่าน (Password) เพื่อเข้าใช้บริการเกมในครั้งต่อไป



ภาพที่ 4.14 : อีเมลตอบรับจากบริษัทผู้ผลิตเกม หลังจากการลงทะเบียนเสร็จสมบูรณ์

ในการเข้าสู่เกมครั้งใหม่หลังจากเป็นสมาชิกแล้ว ผู้เล่นจะต้องทำการ Login เข้าสู่ระบบด้วย ชื่อไอดี และรหัสผ่านที่ได้ลงทะเบียนไว้ เท่านั้น หลังจากนั้นก็สามารถเข้าสู่เกมได้แล้ว



ภาพที่ 4.15 : หน้าต่างการเข้าสู่ระบบเกม

เกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

สำหรับเกมเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นจำเป็นจะต้องทำการลงทะเบียนเสียก่อน เช่นเดียวกับเกมคาบาลเพราะภายในเกมมีระบบการขายสินค้าเพื่อใช้ภายในเกม (Item Shop) ซึ่งผู้เล่นจะต้องซื้อบัตรเติมเงิน หรือ @Cash เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนเป็นเงินที่ใช้ภายในเกมอีกที

การลงทะเบียนเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล มีขั้นตอน ดังนี้

ผู้เล่นสามารถลงทะเบียนได้จากเว็บไซต์ <http://freestyle.playpark.com/index.html>



ภาพที่ 4.16 : หน้าต่างการเข้าสู่การลงทะเบียนเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล



ภาพที่ 4.17 : การเข้าสู่หน้าลงทะเบียน

1. อ่านเงื่อนไขให้เรียบร้อย ก่อนคลิก "ตกลง" เพื่อยอมรับเงื่อนไข



ภาพที่ 4.18 : เงื่อนไขการขอรับไอดีเกม

2. กรอกข้อมูลให้ถูกต้อง และครบถ้วน จากนั้นคลิก "สมัครสมาชิก" เป็นการเสร็จสิ้นการลงทะเบียน
 - Display Nickname คือ ชื่อเล่นที่จะใช้ในการทำกิจกรรมในหน้าเว็บไซต์ เช่น ใช้ใน BBS หรือ Mini Play เป็นต้น
 - ส่วน Nickname ที่ใช้ในเกม จะเป็นชื่อของตัวละคร ที่ใช้ในการเล่นเกมทุกเกม ของบริษัทผู้ผลิตเกม Playpark

PLAY@PARK

MEMBER REGISTER 02
สมัครสมาชิกใหม่

STEP 01 >> ยอมรับข้อตกลง >> STEP 02 >> กรอกข้อมูล >> STEP 03 >> สมัครเรียบร้อย

กรอกข้อมูลส่วนตัว กรอกใส่ข้อมูลจริง เพื่อประโยชน์ของตัวเอง

Login ID: (a-zA-Z,0-9 อย่างน้อย 8-12 ตัว)

Password: (a-zA-Z,0-9 อย่างน้อย 8-12 ตัว)

การประเมินผลรหัส ขาด ปานกลาง ขาด

Password อีกครั้ง:

Nickname (แสดงบน (a-zA-Z,0-9 หรือ _ อย่างน้อย 3 ตัว ห้ามเว้นวรรค)

ชื่อ: นามสกุล:

หมายเลขบัตร (มีบัตรประชาชนควรมี ชื่อและนามสกุลตรงกับที่ได้กรอกไว้)

เพศ: ชาย หญิง

อีเมล:

SLS เป็น Password ชุดที่ 2 ใช้สำหรับ Lock Use Play ID ของท่าน

SLS: [กรอกเป็นตัวเลข 4 หลัก]

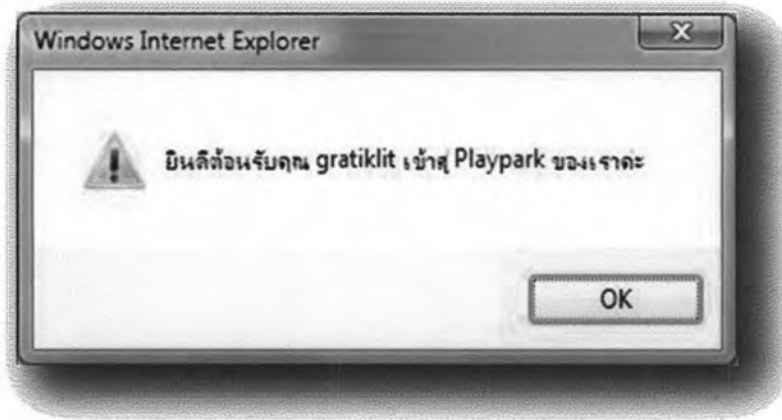
กรอกข้อมูลสำหรับเข้าเล่นเกม (โดยข้อมูลในส่วนนี้จะถูกนำไปใช้กับทุกเกมใน Playpark)

NickName (ใน (a-zA-Z,0-9,.- หรือ _ อย่างน้อย 8 ตัว ห้ามเว้นวรรค)

เพศของตัวละครใน ชาย หญิง

ภาพที่ 4.19 : รายละเอียดที่ผู้เล่นต้องกรอก

3. เมื่อสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว จะปรากฏ Dialog Box ขึ้นมา ดังรูป



ภาพที่ 4.20 : ข้อความต้อนรับสมาชิกเกม



ภาพที่ 4.21 : การเสร็จสิ้นขั้นตอนการลงทะเบียน

หลังจากการลงทะเบียนเสร็จสมบูรณ์ ผู้เล่นจะได้รับการตอบรับยืนยันการเป็นสมาชิกจากบริษัทผู้ผลิตเกม โดยได้รับอีเมลเกี่ยวกับชื่อที่ใช้ (Log in ID) และ รหัสผ่าน (Password) เพื่อเข้าใช้บริการเกมในครั้งต่อไป



ภาพที่ 4.22 : อีเมลตอบรับจากบริษัทผู้ผลิตเกม หลังจากการลงทะเบียนเสร็จสมบูรณ์

ในการเข้าสู่เกมครั้งใหม่สำหรับเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล หลังจากเป็นสมาชิกแล้ว ผู้เล่นจะต้องทำการ login เข้าสู่ระบบด้วย ชื่อไอดี และรหัสผ่านที่ได้ลงทะเบียนไว้ เท่านั้น หลังจากนั้นก็สามารถเข้าสู่เกมได้แล้ว



ภาพที่ 4.23 : หน้าต่างการเข้าสู่ระบบเกม

จากการลงทะเบียน สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเกมออนไลน์ที่ต้องทำการลงทะเบียน ทำให้ผู้เล่นมีความมั่นใจเกี่ยวกับความปลอดภัยเพิ่มขึ้น ซึ่งช่วยเกี่ยวกับความรู้สึกในการติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ ภายในเกม ช่วยเพิ่มความไว้วางใจแก่ผู้เล่นด้วยกันระดับหนึ่ง แต่ก็ยังมีผู้เล่นบางส่วนที่ไม่รู้สึกถึงความปลอดภัย เพราะการลงทะเบียนนั้น ผู้เล่นสามารถให้ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงได้ในบางส่วนเช่นกัน

จากข้อมูลการลงทะเบียนในเกมออนไลน์พบว่าการเล่นเป็นสมาชิกในการเล่นเกมนั้นเป็นกระบวนการหนึ่งที่คล้ายกับชีวิตในบริบทปกติในการติดต่อสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to Face Communication) กล่าวคือ ในโลกแห่งความเป็นจริง หากบุคคล หรือใครก็ตามต้องการมีการสร้างสัมพันธภาพ หรือมีการรวมกลุ่มเข้าร่วมทำกิจกรรมใดๆ ก็ตาม เช่น การเข้าสโมสร หรือแข่งขันกีฬา เป็นต้น ทุกคนจะต้องทำการสมัครสมาชิก หรือลงทะเบียนเพื่อแสดงตัวตนเสียก่อน ซึ่งจะคล้ายกับการลงทะเบียนในเกมออนไลน์ หากแต่การลงทะเบียนในเกมออนไลน์ จะมีความสิ้นเปลืองของตัวตนของผู้เล่นที่มากกว่า เพราะผู้เล่นสามารถปิดบังข้อมูลส่วนตัวที่เป็นข้อมูลจริงๆ ไปได้ โดยตัวตนสามารถเป็นได้ทั้งตัวตนที่มีลักษณะคล้ายกับผู้เล่นจริงๆ หรืออาจเป็นการสร้างตัวตนที่ตรงกันข้ามกับลักษณะที่เป็นอยู่ของผู้เล่นไปเลยก็ได้เช่นกัน เช่น ผู้เล่นเป็นเพศหญิง ก็สามารถที่จะสร้างตัวตนหรือตัวละครที่เป็นเพศชายก็ได้ หรือสำหรับเกมดอทเอที่ไม่มีการระบุเพศ อาจจะถูกจากการใช้คำในการสนทนาแทนได้ เช่น ka (คะ), ja (จ้า) ที่บ่งบอกถึงความเป็นเพศหญิงก็ได้ เป็นต้น แต่ในโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อมีการลงทะเบียนก็จะเป็นการให้ข้อมูลที่เป็นจริงเป็นส่วนใหญ่ และยิ่งในปัจจุบันด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย สามารถถ่ายรูประบุติจิตอลทำเป็นบัตรสมาชิกได้ทันที จึงเป็นไปได้ยากที่ใครจะสามารถสร้างตัวตนปลอมๆ ขึ้นมาได้ดังเช่นในเกมออนไลน์

4.3 การสร้างตัวตน

ในการติดต่อสื่อสารภายในเกม ผู้เล่นจะต้องมีการสร้างตัวตนขึ้นมาเสียก่อน โดยเกมคาบาล และฟรี สโตร์ล สตริท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นจะสามารถสร้างตัวตนที่เป็นตัวละครได้ โดยตัวละครจะมีลักษณะท่าทางเหมือนกับมนุษย์ แต่จะมีความเป็นตัวการ์ตูนผสมอยู่ด้วย สำหรับเกมดอทเอ การสร้างตัวตนของผู้เล่นจะเป็นการสร้างขึ้นมาจากการตั้งชื่อ และรูปสัญลักษณ์ (รูปตัวละครภายในเกมดอทเอ) เท่านั้น

4.4 การเลือกคู่สนทนา

เมื่อผู้เล่นมีการสร้างตัวตน และเข้าสู่เกมออนไลน์แล้ว ก็จะมีการเลือกคู่สนทนา เพื่อทำการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เล่นด้วยกันต่อไป ซึ่งผู้เล่นจะให้ความชอบในการเลือกคู่สนทนาเป็นหลัก โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ที่ว่าด้วยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความชอบ มาช่วยในการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

1. ความประทับใจเมื่อแรกพบ
2. ความดึงดูดในรูปร่างหน้าตา
3. ความไว้วางใจ
4. ความสามารถในด้านต่างๆ ของบุคคล
5. ความคล้ายคลึงกัน
6. ความสอดคล้องของความแตกต่าง
7. การให้แรงเสริม การให้สิ่งที่ทำให้บุคคลชอบพอ สนองความต้องการของบุคคล

1. ความประทับใจเมื่อแรกพบ เป็นการสร้างความดึงดูดใจ เพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ สิ่งที่จะสามารถสร้างความประทับใจแรกให้เกิดขึ้นได้ก็คือการสร้างความสนใจจากชื่อที่แปลกๆ หรือการทักทายที่ดึงดูดความสนใจจากผู้อื่น โดยการใช้อักษรซ้ำในการกล่าวทักทาย เช่น หวาดดดดตีค่า หรือการใช้สัญลักษณ์ต่อท้ายคำทักทาย เช่น หวัดตีคั๊บ ^3^ เป็นต้น

2. ความดึงดูดในรูปร่างหน้าตา เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ผู้เล่นจึงไม่สามารถเห็นรูปร่างหน้าตากันได้จริงๆ แต่สามารถใช้ตัวละครแทนตัวผู้เล่นเองได้ ดังนั้นความดึงดูดในรูปร่างหน้าตาจึงมาจากการเห็นจากลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เช่น การแต่งกายที่แปลกๆ ผู้เล่นสวมหัวตุ๊กตาเป็นรูปหมีขนาดใหญ่ หรือตัวละครของผู้เล่นมีลอยสักเต็มตัว หรือจะเป็นการแต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายที่บ่งบอกถึงระดับความสามารถของผู้เล่น (Level) โดยดูได้จากเกมคาบาล ที่เครื่องแต่งกาย หรืออาวุธ ตัวละครจะสามารถสวมใส่ได้ จะต้องมึระดับความสามารถที่ตรงตามที่ระบบกำหนดไว้ เป็นต้น

3. ความไว้วางใจ หากคู่สนทนา มีระยะเวลาติดต่อกันระยะหนึ่ง ความไว้วางใจ ความผูกพันธ์ จะก่อเกิดสัมพันธภาพที่ดีขึ้น ในระหว่างหรือหลังจากมีการติดต่อสื่อสารกัน จะมีการแลกเปลี่ยน และศึกษาอุปนิสัยซึ่งกันและกัน ความไว้วางใจนี้ก็จะเป็ปัจจัยที่มีผลต่อความสัมพันธ์

“จากการที่ได้ร่วมเล่นในทีมเดียวกัน บางคนถ้าเล่นได้อย่างเข้าใจกัน หรือร่วมมือกันได้ อย่างดีเยี่ยม และมีการสนทนาที่ดี ก็จะพิมพ์คำสั่ง Add Friend ไว้ เพื่อในวันต่อๆ ไปจะได้กลับมาพูดคุยและสามารถเล่นเกมร่วมกันอีกได้”

(Paks. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“มีการให้คำแนะนำสำหรับผู้เล่นใหม่ ๆ เพื่อช่วยแก้ไขข้อสงสัยต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นที่ยังไม่รู้จักรายละเอียดต่างๆ ภายในเกม”

(aDrenalinE. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ถ้ามีการสนทนาที่ไปด้วยกันได้ จะพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เรื่องเกมต่อไป”

(KingCombat. สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2552.)

จากการวิเคราะห์บทสนทนาพบว่าผู้เล่นที่มีความไว้วางใจกันระดับหนึ่ง เช่น การร่วมเล่นเกมด้วยกัน ไม่ว่าจะป็นในลักษณะ पार्टी (Party) การร่วมแข่งขันกันเป็นทีม การแข่งขันกันแบบตัวต่อตัว (PVP) หรือหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) มากกว่าหนึ่งครั้ง และมีความไว้วางใจกันแล้ว จะเริ่มให้ข้อมูลส่วนตัวเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เช่น อีเมล เบอร์โทรศัพท์มือถือ หรือ ไฮ5 เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร นอกเหนือจากการติดต่อสื่อสารภายในเกม

“บางครั้งก็จะมีการ Add MSN หรือเพิ่มรายชื่อเพื่อนใน MSN เพื่อมาพูดคุยระหว่างกัน ซึ่งก็ทำให้ได้เพื่อนส่วนหนึ่ง”

(Paks. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“มีการ Add ไฮ5 หรือเพิ่มรายชื่อเพื่อนในไฮ5 และขอเบอร์โทรศัพท์ เพื่อใช้ติดต่อซึ่งกันและกัน”

(Pen-Tor. สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2552.)

“มีการโทรศัพท์เพื่อพูดคุยกัน และนัดจัด meeting เพื่อมีการพบเจอ และร่วมรับประทานอาหารด้วยกันเหมือนเพื่อนปกติในโลกแห่งความเป็นจริง”

(ceRbllus . สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552)

“มีการนัดพบกันระหว่างผู้เล่น เพื่อปรึกษา หรือแลกเปลี่ยนกลยุทธ์การต่อสู้ภายในเกม”

(infi MazNoParadise. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2552.)

4. ความสามารถในด้านต่างๆ ของบุคคล ความสามารถในด้านต่างๆ ของคู่สนทนา สำหรับในเกม จะหมายถึงผู้เล่นที่มีความสามารถในการเล่นเกมที่ดี ซึ่งเป็นปัจจัยในการสร้างสัมพันธภาพขึ้นได้เช่นกัน

“มีการดูรีเพลย์ (Replay) ของผู้เล่นคนอื่นๆ และการอ่านบทความในกระดานข่าวว่าใครที่มีความสามารถเช่นเดียวกับตัวเอง หรือมากกว่า เพื่อทำความรู้จัก และนัดเล่นเกมร่วมกัน”

(nismo__ สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

5. ความคล้ายคลึงกัน การที่คู่สนทนาจะโต้ตอบกันได้ถูกต้อง ก็คือหัวข้อสนทนาที่สนใจในเรื่องเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน ซึ่งจะทำให้มีการแลกเปลี่ยนหรือมีข้อซักถามกันได้หลากหลาย จนทำให้การสนทนาดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่อง

“แต่อย่างไรก็ตามต้องดูด้วยว่า ผู้เล่นคนอื่นนั้นอยู่ในวุฒิมารวมเช่นเดียวกับตัวผู้เล่นเองด้วยหรือไม่ ถ้าหากไม่อยู่ในวุฒิมารวมเดียวกันก็จะไม่เพิ่มเป็นเพื่อน”

(Paks. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

6. ความสอดคล้องของความแตกต่าง ก็เป็นปัจจัยในการเลือกคู่สนทนา เนื่องจากเกมออนไลน์ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้หลายสายอาชีพ หลายเผ่า หรือหลายตำแหน่ง ทำให้ผู้เล่นมีการตัดสินใจเลือกคู่สนทนาจากสิ่งที่ตนเองไม่ถนัด ที่สนใจอยากลองเล่นดู หรือยังไม่เคยเล่น เป็นต้น เพื่อช่วยทำให้การสนทนาดำเนินต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง

7. การให้แรงเสริม การให้สิ่งที่ทำให้บุคคลชอบพอ สนองความต้องการของบุคคล คือการทำสิ่งที่ทำให้คู่สนทนารู้สึกพอใจ การเอ่ยชม มีน้ำใจ ซึ่งจะทำให้ผลของการสื่อสารออกมาในเชิงบวกได้

“มีการเล่นเกมในรูปแบบที่ยุติธรรม ไม่มีการโกง และไม่ด่ากันรุนแรง”

(Paks. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ผู้เล่นต้องมีน้ำใจแก่กัน”

(aDrenalinE. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“การเล่นเกมน่าจะต้องไม่แสดงความเห็นแก่ตัว ไม่หงุดหงิดง่าย และไม่โกงผู้เล่นคนอื่น”

(alphaX. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“มีคำชม ยินดี กับผู้เล่นคนอื่น ในเวลาที่ทำได้ดี”

(nismo__. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

จากแนวคิดเรื่องการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ที่ว่าด้วยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความชอบ เพื่อพิจารณาเลือกคู่สนทนาของผู้เล่นดังที่กล่าวมาข้างต้น จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญ ทั้งเพศชาย และเพศหญิงสามารถนำมาสร้างเป็นตารางได้ดังต่อไปนี้

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ ความชอบของผู้เล่น	เกม	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท บาส เก็ตบอล
ความประทับใจเมื่อแรกพบ		ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง
ความดึงดูดในรูปร่างหน้าตา		น้อย	มาก	มาก
ความไว้วางใจ		ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง
ความสามารถในด้านต่างๆ ของบุคคล		มาก	น้อย	ปานกลาง
ความคล้ายคลึง		ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง
ความสอดคล้องของความแตกต่าง		ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง
การให้แรงเสริม		มาก	มาก	มาก

ตารางที่ 4.6 : ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความชอบในการเลือกคู่สนทนาของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นมือใหม่ และที่มีความชำนาญ ทั้งเพศชาย และเพศหญิง

จากตารางที่ 4.6 สามารถสรุปได้ว่า ความประทับใจเมื่อแรกพบ ความไว้วางใจ ความคล้ายคลึง ความสอดคล้องของความแตกต่าง และการให้แรงเสริม ในทั้ง 3 เกมมีผลต่อความชอบในระดับที่เท่ากัน ซึ่งจะแตกต่างกับปัจจัยในเรื่องของความดึงดูดในรูปร่างหน้าตาจะพบว่าเกมดอทเอ มีระดับของความดึงดูดในรูปร่างหน้าตาที่น้อยเพราะว่าเกมดอทเอไม่มีการสร้างตัวละครภายในเกม มีเพียงแค่การตั้งชื่อ และสัญลักษณ์เท่านั้น ผู้เล่นจึงไม่สามารถใช้ปัจจัยในเรื่องของความดึงดูดในรูปร่างหน้าตาได้มากนัก

แต่สำหรับความสามารถในด้านต่างๆ ของบุคคล ผู้เล่นเกมดอทเอ จะให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากเกมดอทเอต้องอาศัยความสามารถในการเล่นที่สูงกว่าเกมคาบาล และเกมฟรีสไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล บ่อยครั้งที่พบว่าผู้เล่นที่มีความสามารถสูงๆ มักจะเลือกสนทนาเฉพาะกับผู้เล่นที่มีความสามารถสูงๆ เช่นเดียวกัน หรือร่วมเล่นเกมเฉพาะกับผู้เล่นที่มีความสามารถสูงๆ เท่าเทียมกับตน ในขณะที่เดียวกันก็พบว่า ผู้เล่นที่มีความสามารถไม่สูงมากนัก ก็มักจะเลือกร่วมเล่นกับผู้เล่นที่มีความสามารถไม่สูงเกินกว่าตนเองเช่นเดียวกัน เพราะการร่วมเล่นกับผู้เล่นที่มีความสามารถสูงกว่า หรือต่ำกว่า จะทำให้ความสนุกในการเล่นลดน้อยลงไป แต่ในทางกลับกันในเกมคาบาล ผู้เล่นที่มีความสามารถสูงกว่า หรือระดับความสามารถสูงกว่า (เลเวล) สามารถที่จะร่วมเล่นกับผู้เล่นที่มีระดับความสามารถต่ำกว่าได้ และความสนุกไม่ได้ลดน้อยลงไป สาเหตุมาจากการที่เกมคาบาลมีระบบการเล่นแบบซุ่มซนย่อยชั่วคราว หรือระบบปาร์ตี้ที่ให้ผู้เล่นสามารถรวมกลุ่มกันเพื่อกำจัดศัตรูได้ ไม่ว่าจะผู้เล่นจะมีระดับความสามารถที่สูงกว่าหรือต่ำกว่าก็ตาม และเมื่อกำจัดศัตรูได้แล้ว ระบบจะแบ่งค่าระดับความสามารถที่ได้รับจากการกำจัดศัตรูให้ในเกณฑ์ที่ยุติธรรมจึงไม่เกิดความขัดแย้งตามมา

ในระหว่างการติดต่อสื่อสารจะพบว่าปฏิริยาโต้ตอบ (Feedback) เป็นสิ่งสำคัญ เราสามารถใช้ปฏิริยาโต้ตอบในการวัดผลการสื่อสารได้ เมื่อมีการสื่อสารเกิดขึ้นปฏิริยาโต้ตอบจะเป็นสิ่งที่คอยชี้วัดว่าการติดต่อสื่อสารจะดำเนินการต่อไป หรือยุติลง ปฏิริยาโต้ตอบทำให้ผู้ส่งสารสามารถเข้าใจถึงความคิด ความต้องการ ความรู้สึก อารมณ์ และทัศนคติของผู้รับสารได้

สามารถสรุปได้ว่าการเลือกคู่สนทนาของผู้เล่น จะอาศัยความไว้วางใจเป็นส่วนสำคัญ เพราะการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ ผู้เล่นจะไม่สามารถเห็นหน้าตาของผู้เล่นคนอื่นได้ จึงต้องวิเคราะห์จากการสื่อสาร ซึ่งหากผู้เล่นรู้สึกไม่เชื่อใจอีกฝ่าย ก็จะยุติการสนทนา แต่หากมี

ความคุ้นเคย หรือมีความปลอดภัยความสัมพันธ์ก็อาจจะดำเนินต่อไปได้ ตามที่แนวคิดเรื่องการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้เสนอไว้ว่า

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

1. การแลกเปลี่ยนระหว่างกันที่เข้ากันได้ (Interchange Compatibility) ลักษณะแบบนี้จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลที่ติดต่อสัมพันธ์กันมีความต้องการที่คล้ายกัน และมีปริมาณใกล้เคียงกัน เช่น เมื่อมีผู้ที่ต้องการแลกเปลี่ยนข้อมูลภายในเกมทั้งคู่ เมื่อมาพบกันก็มักจะเข้ากันได้ดี มีความต้องการที่ตรงกัน เป็นต้น

2. มีผู้ริเริ่มปรับเข้าหากัน (Originator Compatibility) ลักษณะแบบนี้จะมีบุคคลหนึ่งเป็นผู้ริเริ่มแสดงพฤติกรรมตามแบบแผนความต้องการของตนต่อบุคคลอื่น ถ้าเป็นไปในลักษณะที่สอดคล้องกับความต้องการของอีกคนหนึ่ง ก็ทำให้เข้ากันได้ ถ้าไม่สอดคล้องกันก็เข้ากันไม่ได้ เช่น ถ้ามีผู้เล่นคนหนึ่งต้องการเป็นหัวหน้าชมชมน้อย กลุ่มสมาชิก หรือกลุ่มคน และมีผู้เล่นที่เป็นสมาชิกก็ต้องการมีหัวหน้าเช่นกันก็จะเข้ากันได้ แต่ถ้าทั้งสองคนมีลักษณะต้องการมีอิทธิพลหรือควบคุมอีกฝ่ายหนึ่ง ก็จะทำให้เข้ากันไม่ได้ เป็นต้น

3. การแสดงความคาดหวังพฤติกรรมที่ปรารถนา (Reciprocal Compatibility) ลักษณะแบบนี้บุคคลจะพยายามแสดงออก เพื่อให้อีกฝ่ายมีพฤติกรรมตามที่ตนต้องการ ถ้าอีกฝ่ายปฏิบัติตามเป็นที่พอใจก็จะเข้ากันได้ แต่ถ้าอีกฝ่ายไม่ได้แสดงพฤติกรรมตามที่อีกฝ่ายต้องการก็จะเข้ากันไม่ได้ เช่น ถ้ามีผู้เล่นคนหนึ่งเป็นหัวหน้าชมชมน้อย กลุ่มสมาชิก หรือกลุ่มคน และมีผู้เล่นที่เป็นสมาชิกยอมทำตามหัวหน้าบอกหรือสั่งก็จะเข้ากันได้ เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น การเลือกคู่สนทนาของผู้เล่น จะพิจารณาจากความชอบเป็นหลัก ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความชอบ ได้แก่ ความประทับใจเมื่อแรกพบ, ความดึงดูดในรูปร่างหน้าตา, ความไว้วางใจ, ความสามารถในด้านต่างๆ ของบุคคล, ความคล้ายคลึงกัน, ความสอดคล้องของความแตกต่าง และการให้แรงเสริม

สำหรับในส่วนของความไว้วางใจ การแลกเปลี่ยนระหว่างกันที่เข้ากันได้, การมีผู้ริเริ่มปรับเข้าหากัน และการแสดงความคาดหวังพฤติกรรมที่ปรารถนา จะเป็นตัวช่วยทำให้ผู้เล่นสร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกัน

เมื่อผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจผู้เล่นคนอื่นภายในเกมแล้ว หรือสามารถเลือกคู่สนทนาที่ตนเองต้องการได้แล้วก็จะเกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน มีการสนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันต่อไป

4.5 การสนทนา

การสนทนาเป็นสิ่งที่จำเป็นในการอยู่ในสังคมเกมออนไลน์ เพราะหากกล่าวถึงสังคมแล้ว จะหมายถึงการมารวมกลุ่มกันของผู้เล่นเกม เมื่อมีการรวมกลุ่มก็ต้องมีการติดต่อสื่อสารเกิดขึ้น ซึ่งการสนทนาระหว่างผู้เล่นภายในเกมจะมีหัวข้อต่างๆ เช่น การสอบถามในเรื่องต่างๆ ไป หรือข้อมูลส่วนตัว เป็นต้น

4.6 การพัฒนาสัมพันธภาพ

เมื่อผู้เล่นได้ทำความรู้จักกันในระดับหนึ่งแล้ว ถ้าหากผู้เล่นมีความรู้สึกพอใจซึ่งกันและกัน ก็มักจะมีการพัฒนาสัมพันธภาพให้ดำเนินต่อไป ซึ่งการพัฒนาสัมพันธภาพจะมี 2 รูปแบบ คือ

1. การพัฒนาสัมพันธภาพภายในเกม
2. การพัฒนาสัมพันธภาพภายนอกเกม หรือโลกแห่งความเป็นจริง

1. การพัฒนาสัมพันธภาพภายในเกม

สำหรับการพัฒนาสัมพันธภาพภายในเกม จะมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การพบปะในเกมออนไลน์
2. การนัดหมาย
3. การกล่าวลา
4. การออกจากเกม

1. การพบปะในเกมออนไลน์

เมื่อผู้เล่นได้ทำความรู้จักกันครั้งแรกแล้ว โดยการกล่าวทักทาย ก็จะมีการสร้างสัมพันธ์ภาพต่อไป หรือยุติลง โดยการสร้างสัมพันธ์ภาพหรือมิตรภาพนั้น พบว่าในสังคมเกมออนไลน์ การสร้างสัมพันธ์ภาพจะมีลักษณะที่ทำได้ง่ายกว่าในโลกแห่งความเป็นจริง เพราะผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนจริงๆ จึงช่วยลดความรู้สึกเขินอายลงได้ หรือกิจกรรมที่มีภายในเกมจะช่วยให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอยู่เป็นระยะ อย่างสม่ำเสมอ ได้ช่วยเหลือกัน ทำกิจกรรมตามที่บริษัทผู้ผลิตเกมจัดขึ้น จึงทำให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันมากกว่าการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกแห่งความเป็นจริง ดังนั้นจึงเป็นการสร้างมิตรภาพให้ดำเนินต่อไปได้ และหากการสร้างสัมพันธ์ภาพมีการดำเนินต่อไปเรื่อยๆ ก็จะพัฒนาความสัมพันธ์ที่มีให้เพิ่มขึ้นตามลำดับ โดยปัจจัยที่มีส่วนช่วยให้การพัฒนาความสัมพันธ์เพิ่มมากขึ้นก็คือการได้พบปะ พูดคุย หรือร่วมเล่นเกม ทำกิจกรรมด้วยกันอย่างสม่ำเสมอ รวมไปถึงความคล้ายคลึงกันของผู้เล่นด้วย โดยเกมจะมีการจัดเก็บรายชื่อเพื่อน เมื่อผู้เล่นออนไลน์ก็จะแจ้งเตือนให้ผู้เล่นคนอื่นๆ รับทราบ เพื่อที่จะได้ชักชวนกันมาเล่นเกมร่วมกันอีก

อาจกล่าวได้ว่าระดับความสัมพันธ์ของผู้เล่นจะต้องอาศัยปัจจัยระหว่างบุคคล เช่น ระยะเวลาในการสร้างความไว้วางใจ เชื่อใจ ความประทับใจ ความคล้ายคลึงกัน หรือความชอบพอต่อกัน

2. การนัดหมาย

หลังจากการเล่นเกมร่วมกัน และได้ทำการสนทนาสอบถามข้อมูลซึ่งกันและกันแล้ว เมื่อผู้เล่นมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน ผู้เล่นมักจะทำการนัดหมาย เพื่อกลับมาเล่นด้วยกันใหม่ในครั้งต่อไป หรืออาจจะขออีเมล ไฮ5 หรือเบอร์โทรศัพท์ เอาไว้สำหรับเพิ่มช่องทางในการสื่อสาร ซึ่งการนัดหมายในครั้งต่อไปอาจจะเป็นได้ทั้งการนัดหมายเพื่อเล่นเกม หรือนัดหมายเพื่อสนทนาร่วมกันในช่องทางการสื่อสารรูปแบบอื่นๆ เช่น นัดพบ, คุย MSN, แลกเปลี่ยนคอมเม้นในไฮ5 หรือทางโทรศัพท์ เป็นต้น

3. การกล่าวลา

เมื่อผู้เล่นสนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลกันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว มีธุระที่ต้องไปจัดการ หรือต้องการคุยกับผู้เล่นคนอื่นๆ ผู้เล่นก็จะกล่าวลาเพื่อเป็นการจบการสนทนา คำกล่าวลาที่ผู้เล่นใช้ เช่น บาย, bye, ฝันดี, ฝันดีนะ, good night, บะโบย, ไปหละ จู๊บบๆ, เจอกันๆ, ไปก่อนนะ เป็นต้น

การสนทนาส่วนใหญ่ เมื่อการสนทนาจบลง มักมีการกล่าวลาซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นที่ไม่คุ้นเคย หรือที่สนิทสนมกันดีแล้วก็ตาม เช่นเดียวกับการทักทาย เพราะเป็นมารยาทอย่างหนึ่งในสังคมเกมออนไลน์ และยังเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลอีกด้วย

4. การออกจากเกม

การออกจากเกมออนไลน์ ผู้เล่นสามารถออกจากเกมออนไลน์ได้ตลอดเวลา ซึ่งการออกจากเกมมีทั้งแบบที่ผู้เล่นต้องการออกเอง โดยการ Logout หรือ Exit ออกจากเกม หรือในบางกรณีเกิดจากข้อผิดพลาดของระบบอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วต่ำ หรือสัญญาณขาดหายจากระบบเซิร์ฟเวอร์ ก็จะทำให้ผู้เล่นออกจากเกมเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 4.24 : การออกจากเกมดอทเอ



ภาพที่ 4.25 : การออกจากเกมคาวาล



ภาพที่ 4.26 : การออกจากเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

2. การพัฒนาสัมพันธ์ภาพภายนอกเกม หรือโลกแห่งความเป็นจริง

เมื่อมีการทำความรู้จัก มีการสร้างสัมพันธ์ภาพ และการพัฒนาสัมพันธ์ภาพภายในเกม แล้วนั้น ผู้วิจัยยังพบว่า นอกจากการสร้างสัมพันธ์ภาพภายในเกม ยังจะมีการสร้างสัมพันธ์ภาพจากโลกเกมออนไลน์ออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงอีกด้วย โดยจะอธิบาย ดังต่อไปนี้

การเชื่อมต่อความสัมพันธ์จากโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) สู่โลกแห่งความเป็นจริง (Reality)

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์นอกจากการเข้าสู่เกมเพื่อเล่นเกมแล้ว ยังมีผู้เล่นหลายคนที่ต้องการเข้าสู่เกมเพื่อต้องการสนทนาเพียงอย่างเดียว โดยจะพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันในเกม หรือเพื่อนในโลกแห่งความเป็นจริง แล้วชักชวนกันไปพูดคุยภายในเกม แทนการใช้โทรศัพท์หรือโปรแกรมสนทนาอื่นๆ หัวข้อที่สนทนาจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม และเรื่องทั่วไป

นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เล่นหลายคนมีจุดประสงค์ในการเข้าสู่เกมเพื่อหาเพื่อนใหม่จริงๆ หรือต้องการหาคนรัก เพราะเกมออนไลน์ในประเทศไทยผู้ชายและผู้หญิงมีความนิยมเล่นสูงเช่นเดียวกัน จึงเป็นสังคมหนึ่งที่สามารถหาเพื่อนใหม่ต่างเพศหรือเพศเดียวกันได้สะดวกง่ายดาย นอกจากนี้เกมออนไลน์ยังมีโปรแกรมที่รองรับการสื่อสารที่แตกต่างจากโปรแกรมสนทนาอื่นๆ คือมีการสร้างตัวละคร (เกมคาบาล และฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล) ที่ใช้แทนผู้เล่นในขณะที่ทำการสนทนา ซึ่งเป็นสิ่งที่นอกเหนือจากโปรแกรมสนทนาอื่นๆ มี จึงเป็นลูกเล่นที่ช่วยเพิ่มความรู้สึกในการสนทนาให้มีมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

ขั้นตอนการเชื่อมต่อความสัมพันธ์ของผู้เล่นจากโลกเสมือนจริงสู่โลกแห่งความเป็นจริง เริ่มต้นจากความสนิทสนม คั่นเคย มีความไว้วางใจกัน โดยสิ่งเหล่านี้มาจากการได้ร่วมเล่นเกม ทำกิจกรรมร่วมกัน หรือเล่นเป็นทีมเดียวกันมาเป็นระยะเวลาหนึ่ง และมีการสนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวจนทำให้รู้จักกันพอสมควร ซึ่งรูปแบบเกมออนไลน์จะผลักดันให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นอยู่ตลอดเวลาในช่วงที่ผู้เล่นเข้าสู่เกม สำหรับกิจกรรมที่ช่วยผลักดันให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ เช่น การร่วมกลุ่มกันกำจัดศัตรู จะทำให้ได้รับค่าประสบการณ์เพิ่มเป็นสองเท่า (Party x2) หรือการรวมกลุ่มเป็นทีมไปแข่งขันตามสถานที่ต่างๆ เป็นต้น

หลังจากผู้เล่นมีความสนิทสนมกันมากขึ้น การสื่อสารนอกเกมจึงเกิดขึ้น ผู้เล่นจะมีการแลกเปลี่ยนอีเมล เบอร์โทรศัพท์ หรือไฮ5 เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทาง และจะได้นัดแนะ หรือหากต้องการเปลี่ยนเวลานัดพบกัน ก็จะได้ทำการแจ้งผ่านช่องทางนั้นๆ

เมื่อมีการนัดพบ ผู้เล่นจะมีความต้องการเข้าร่วมเป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้เพราะต้องการเจอเพื่อนของตนในเกม เป็นการได้รับรู้ถึงตัวตนที่แท้จริงของเพื่อน ได้เป็นหน้าค่าตา บุคลิกภาพ และได้ทำความรู้จักอุปนิสัยของเพื่อนได้มากขึ้น การนัดพบนับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการสื่อสารแบบเผชิญหน้า และเป็นการเชื่อมต่อความสัมพันธ์ของผู้เล่นจากโลกเสมือนจริงสู่โลกแห่งความเป็นจริง

ความสัมพันธ์ของผู้เล่นหลังจากออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริง อาจจะพัฒนาต่อไป หรือยุติลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความคาดหวังจากผู้เล่นแต่ละคนที่มีในขณะที่รู้จักกันภายในโลกเสมือนจริง เนื่องจากผู้เล่นบางคนหวังที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ให้มากขึ้น จากเพื่อนให้กลายเป็นคนรัก หรือเพื่อนที่รู้ใจ แต่เมื่อพบเจอกันแล้ว ไม่ประทับใจ หรือไม่เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ ก็จะลดระดับความสนใจลง และเริ่มเกิดการค้นหาเพื่อนใหม่ๆ ในเกมต่อไป

สำหรับความสัมพันธ์ที่สามารถพัฒนาต่อไปได้ ส่วนหนึ่งจะมาจากกรณีที่ผู้เล่นไม่ได้คาดหวังในเรื่องหน้าตา หรืออายุของผู้เล่นอีกฝ่าย แต่เพียงต้องการเพื่อนที่จะคอยพูดคุย หรือช่วยเหลือกันได้จริง ทั้งในโลกเสมือนจริง และโลกแห่งความเป็นจริง ความสัมพันธ์จึงสามารถดำเนินต่อไปได้

“มีการพบปะสังสรรค์ ร่วมรับประทานอาหารร่วมกันในกลุ่มเพื่อนภายในเกม”

(alphaX. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“มีการให้คำแนะนำสำหรับผู้เล่นใหม่ ๆ และการนัด Meeting หรือการนัดเจอกันระหว่างผู้เล่นเกม”

(aDrenalinE. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ความสัมพันธ์ภายในเกมสามารถที่จะสานต่อสู่โลกแห่งความเป็นจริงได้ โดยในฐานะเพื่อน หรือแฟน ก็ได้ขึ้นอยู่กับตัวผู้เล่นเอง”

(Juicy. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

การติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ จะต้องอาศัย ปฏิกริยาโต้ตอบ (Feedback) ในการติดต่อสื่อสารเพื่อทำให้การสื่อสารครบวงจร และสามารถนำมาใช้วัดผลในการสื่อสารได้ ปฏิกริยาโต้ตอบจะเป็นตัวชี้ว่าการสื่อสารในครั้งนั้นจะดำเนินต่อไปได้หรือยุติลง

ปฏิกริยาโต้ตอบทางบวก (Positive Feedback) จะช่วยทำให้การสนทนาของผู้สื่อสารมีความสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น จนถึงระดับความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน เพราะผู้รับสารที่มีปฏิกริยาในทางบวก จะแสดงอาการพึงพอใจ สนับสนุน มีความรู้สึกกระตือรือร้น อยากทำการสื่อสารนั้นต่อไป

นอกเหนือจากการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นที่ปรากฏในเกมออนไลน์แล้วนั้น ส่วนหนึ่งการสร้างสัมพันธภาพจะมาจากผู้เล่นที่เริ่มเล่นพร้อมกับเพื่อนในโลกจริง เริ่มจากการชักชวนเพื่อนในกลุ่มเข้ามาเล่น และเริ่มขยายวงกว้างออกไปสู่ผู้เล่นใกล้เคียง เช่น ผู้เล่นที่อยู่ในร้านอินเทอร์เน็ตเดียวกัน เป็นต้น การรวมกลุ่มกันของผู้เล่นนั้น มีจุดเริ่มต้นจากความเป็นเพื่อนที่ไว้ใจกันในโลกจริง แล้วจึงชักชวนกันเข้าร่วมกลุ่มร่วมเล่นเกมด้วยกัน และเมื่อต้องการสมาชิกเพิ่มมากขึ้น ก็จะมองหาผู้ที่สามารถไว้ใจได้ โดยส่วนมากจะเลือกจากคนที่พบเห็นได้จริงก่อน แต่ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นก็จะเริ่มมองหาผู้เล่นในเกมด้วยอีกทาง

ผู้เล่นบางคนเข้าสู่เกมทุกครั้งเมื่อมีเวลาว่าง เพื่อใช้เวลาคุยกับเพื่อนในเกม บ่อยครั้งที่ผู้เล่นจะเข้ามาเพื่อพูดคุยสนทนากันอย่างเดียว โดยไม่มีความต้องการเล่นเกม

เกมออนไลน์ นอกจากจะเป็นหนทางหนึ่งในการใช้เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ เพื่อความบันเทิง หรือฝึกทักษะความคิดแล้ว ยังสามารถใช้เป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลและก่อให้เกิดสัมพันธภาพได้อีกทางหนึ่งด้วย โดยไม่จำเป็นต้องเห็นหน้าค่าตากันมาก่อน แต่การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ก็มีข้อจำกัดในเรื่องการรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของคุณสนทนา เพราะคุณสนทนาไม่สามารถเห็นสีหน้า หรือท่าทางของคุณสนทนาได้เลย

เมื่อการติดต่อสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ระยะหนึ่ง ความสัมพันธ์ที่ผู้เล่นมีต่อกันจะเพิ่มมากขึ้น หลังจากนั้นผู้เล่นบางส่วนมักจะมีการใช้การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเข้ามาช่วยในการสร้างสัมพันธภาพพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ เช่น มีการจัดกิจกรรมนัดพบขึ้น เพื่อที่ผู้เล่นจะได้

เห็นหน้าค่าตา ได้เรียนรู้วิถีการทำทาง น้ำเสียง อุปนิสัย และอารมณ์ซึ่งกันและกัน ทำให้การพัฒนาความสัมพันธ์เพิ่มมากขึ้นจากการรู้จักกันภายในเกม ออกมาสู่ในโลกแห่งความเป็นจริงต่อไป

นอกจากการสนทนาในเกม การติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางอื่นๆ เช่น โทรศัพท์ MSN ไลน์ หรือการพบปะนัดเจอ วิธีการสร้างสัมพันธภาพ และทำให้ผู้เล่นมีความกลมเกลียวกันอีกวิธีคือ การแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ด (Web board) หรือบอร์ดสาธารณะ ซึ่งในกระดานสาธารณะบนเว็บไซต์เกมออนไลน์ ส่วนมากจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับเกม มีการสอบถามต่างๆ เกี่ยวกับเกม การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่างๆ รวมถึงปัญหาที่พบเกี่ยวกับเกม ทำให้ผู้เล่นมีการพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีแก่กัน แต่ในบางครั้งหากมีการตั้งกระทู้ที่โจมตีกัน เช่น การตั้งกระทู้ในมน้าวให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกไม่พอใจ ไม่ชอบฝ่ายตรงข้าม หรือผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นต้น หรือกระทู้ที่ไม่หวังดีจากผู้เล่นอิสระ ซึ่งเป็นผู้เล่นที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องหรือเล่นเกมภายในกระตุนั้น ก็สามารถทำให้เกิดความขัดแย้ง หรือยุติการสื่อสารได้เช่นกัน

จากที่กล่าวมาใน 6 ขั้นตอนของกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ ทั้ง 3 เกม สามารถนำมาสรุปได้เป็นตาราง ดังต่อไปนี้

เกม ดอทเอ

ขั้นตอนที่	กระบวนการสื่อสาร	คำอธิบาย
1	การเลือกเกมออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - ด้วยความนิยมที่มีอย่างมากมายของเกมออนไลน์ - จากการแนะนำในสื่อต่างๆ - ด้วยระบบที่ต้องอาศัยการร่วมมือร่วมใจ หรือการช่วยเหลือกัน - เกมออนไลน์ช่วยฝึกทักษะทางด้านความคิด แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า - การให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น - การออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เล่นที่มีเวลาไม่มากในการเล่น
2	การเข้าสู่เกมออนไลน์	ผู้เล่นสามารถเข้าสู่เกมได้ทันที
3	การสร้างตัวตน	การสร้างตัวตนที่ใช้ในเกม ได้แก่ การตั้งชื่อและใช้รูป

		สัญลักษณ์
4	การเลือกคู่สนทนา	ผู้เล่นจะดูจากผู้ที่ออนไลน์ในขณะนั้น สามารถเลือกสนทนาแบบสองต่อสอง แบบกลุ่ม หรือแบบทุกคนก็ได้ โดยปัจจัยในการเลือกขึ้นอยู่กับความพอใจ และความตั้งใจ
5	การสนทนา	จะแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลเกม และเรื่องทั่วไป
6	การพัฒนาสัมพันธภาพ	หัวข้อในการสนทนาจะพัฒนาไปตามระยะเวลาและความถี่ในการติดต่อสื่อสาร โดยยังมีระยะเวลาและความถี่มาก ก็จะมีเพิ่มความสนิทสนมมากขึ้นตามลำดับ ก่อนผู้เล่นจะยุติการสนทนา จะมีการกล่าวลา โดยมีการใช้ภาษาพูดกึ่งทางการ และไม่เป็นการขึ้นอยู่กับความสนิทสนมของผู้เล่น ผู้เล่นสามารถออกจากเกมออนไลน์ได้ตลอดเวลา หรือหลังจากมีการกล่าวลา หรือมีการนัดหมายกันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ตารางที่ 4.7 : โครงกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมดอทเอ

จากตารางสรุปกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมดอทเอ กระบวนการสื่อสารเริ่มต้นจากการเลือกเกมออนไลน์ โดยผู้เล่นจะพิจารณาจากความนิยมของเกม การแนะนำในสื่อต่างๆ การให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น ระบบของเกมที่ต้องอาศัยการร่วมมือร่วมใจ การช่วยฝึกทักษะทางด้านความคิด และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

ขั้นตอนต่อไปคือการเข้าสู่เกมออนไลน์ ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องทำการลงทะเบียนเพื่อเล่นเกม มีการกำหนดตัวตน โดยการตั้งชื่อและใช้รูปสัญลักษณ์ หลังจากนั้นเมื่อเข้าสู่เกมจะมีการเลือกคู่สนทนาผู้เล่นจะดูจากผู้ที่ออนไลน์ในขณะนั้น สามารถเลือกสนทนาแบบสองต่อสอง (การสื่อสารระหว่างบุคคล : Direct Individual Communication) แบบกลุ่ม (การสื่อสารกลุ่มใหญ่ : Contact List Communication) หรือแบบทุกคน (การสื่อสารมวลชน : Network Communication) ก็ได้ หัวข้อในการสนทนาจะเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัว และข้อมูลเกม การพัฒนาสัมพันธภาพ

หัวข้อในการสนทนาจะพัฒนาไปตามระยะเวลา และความถี่ในการติดต่อสื่อสาร โดยยังมีระยะเวลา และความถี่มาก ก็จะมีเพิ่มความสนิทสนมมากขึ้นตามลำดับ และเมื่อต้องการยุติการสนทนาจะมีการกล่าวลา และออกจากเกมเป็นการเสร็จสิ้นการติดต่อสื่อสาร

เกมคาบาล

ขั้นตอนที่	กระบวนการสื่อสาร	คำอธิบาย
1	การเลือกเกมออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - ด้วยความนิยมที่มีอย่างมากมายของเกมออนไลน์ - จากการแนะนำในสื่อต่างๆ - การให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น - การเล่นที่เข้าใจง่าย ภาพกราฟิกสวยงาม เนื้อหาน่าติดตาม - การออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เล่นที่มีเวลาไม่มากในการเล่น
2	การเข้าสู่เกมออนไลน์	ผู้เล่นต้องลงทะเบียนก่อน
3	การสร้างตัวตน	การสร้างตัวตนที่ใช้ในเกม ได้แก่ การตั้งชื่อ เลือกเพศ เลือกอาชีพ เลือกทรงผม เลือกสีผม เลือกใบหน้า เป็นต้น
4	การเลือกคู่สนทนา	ผู้เล่นจะดูจากผู้ที่ออนไลน์ในขณะนั้น สามารถเลือกสนทนาแบบสองต่อสอง แบบกลุ่ม หรือแบบทุกคนก็ได้ โดยปัจจัยในการเลือกขึ้นอยู่กับความพอใจ และความดึงดูดใจ
5	การสนทนา	จะแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลเกม และเรื่องทั่วไป
6	การพัฒนาสัมพันธภาพ	<p>หัวข้อในการสนทนาจะพัฒนาไปตามระยะเวลา และความถี่ในการติดต่อสื่อสาร โดยยังมีระยะเวลา และความถี่มาก ก็จะมีเพิ่มความสนิทสนมมากขึ้นตามลำดับ</p> <p>ก่อนผู้เล่นจะยุติการสนทนา จะมีการกล่าวลา โดยมีการใช้ภาษาพูดกึ่งทางการ และไม่ใช่วางการ ขึ้นอยู่กับความสนิทสนมของผู้เล่น</p>

		ผู้เล่นสามารถออกจากเกมออนไลน์ได้ ตลอดเวลา หรือหลังจากมีการกล่าวลา หรือมีการนัด หมายกันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว
--	--	--

ตารางที่ 4.8 : สรุปกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมคาบาล

จากตารางสรุปกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมคาบาล กระบวนการสื่อสารเริ่มต้นจากการเลือกเกมออนไลน์ โดยผู้เล่นจะพิจารณาจากความนิยม จากการแนะนำในสื่อต่างๆ การให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น การเล่นที่เข้าใจง่าย ภาพกราฟิกสวยงาม เนื้อหาน่าติดตาม

การเข้าสู่เกมผู้เล่นจะต้องลงทะเบียนเสียก่อน และเมื่อเข้าสู่เกมเรียบร้อยแล้ว จะมีการกำหนดตัวตนของตัวละคร โดยผู้เล่นสามารถสร้างลักษณะตัวละคร ได้แก่ การตั้งชื่อ การสร้างตัวละคร เพศ อาชีพ เป็นต้น หลังจากนั้นจะเป็นการเลือกคู่สนทนา ผู้เล่นจะดูจากผู้ที่ออนไลน์ในขณะนั้น สามารถเลือกสนทนาแบบสองต่อสอง แบบกลุ่ม หรือแบบทุกคนก็ได้ โดยปัจจัยในการเลือกขึ้นอยู่กับความพอใจ และความดึงดูดใจ หัวข้อการสนทนาจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลภายในเกม และข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่น รวมไปถึงเรื่องต่างๆ ไปที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การพัฒนาสัมพันธภาพ จะเป็นไปตามระยะเวลา ยิ่งมีการใช้ระยะเวลาในการสนทนา มาก ก็ยิ่งมีสัมพันธภาพที่ดีเพิ่มขึ้น และเมื่อผู้เล่นต้องการจะจบการสนทนาจะมีการกล่าวลา และออกจากเกม หรือเปลี่ยนคู่สนทนาใหม่ต่อไป

เกมฟรี สไคล์ สตริท บาสเก็ตบอล

ขั้นตอนที่	กระบวนการสื่อสาร	คำอธิบาย
1	การเลือกเกมออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - ด้วยความนิยมที่มีอย่างมากมายของเกมออนไลน์ - จากการแนะนำในสื่อต่างๆ - ด้วยระบบที่ต้องอาศัยการร่วมมือร่วมใจ หรือการช่วยเหลือกัน - การให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น - การออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เล่นที่มีเวลาไม่มากในการเล่น

2	การเข้าสู่เกมออนไลน์	ผู้เล่นต้องลงทะเบียนก่อน
3	การสร้างตัวตน	การสร้างตัวตนที่ใช้ในเกม ได้แก่ การตั้งชื่อ เลือก ตำแหน่ง เลือกเพศ เลือกสีผิว กำหนดความสูง และ น้ำหนัก เลือกเสื้อผ้า เป็นต้น
4	การเลือกคู่สนทนา	ผู้เล่นจะดูจากผู้ที่ออนไลน์ในขณะนั้น สามารถเลือก สนทนาแบบสองต่อสอง แบบกลุ่ม หรือแบบทุกคนก็ได้ โดยปัจจัยในการเลือกขึ้นอยู่กับความพอใจ และความ ดึงดูดใจ
5	การสนทนา	จะแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลเกม และเรื่องทั่วไป
6	การพัฒนาสัมพันธภาพ	หัวข้อในการสนทนาจะพัฒนาไปตามระยะเวลา และความถี่ในการติดต่อสื่อสาร โดยยังมีระยะเวลา และความถี่มาก ก็จะมีเพิ่มความสนิทสนมมากขึ้น ตามลำดับ ก่อนผู้เล่นจะยุติการสนทนา จะมีการกล่าวลา โดยมีการใช้ภาษาพูดกึ่งทางการ และไม่เป็นทางการ ขึ้นอยู่กับความสนิทสนมของผู้เล่น ผู้เล่นสามารถออกจากเกมออนไลน์ได้ ตลอดเวลา หรือหลังจากมีการกล่าวลา หรือมีการนัดหมายกันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ตารางที่ 4.9 : สรุปกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพ

ในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

จากตารางสรุปกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล กระบวนการสื่อสารเริ่มต้นจากการเลือกเกมออนไลน์ โดยผู้เล่นจะพิจารณาจากค่านิยมในตัวเกม จากการแนะนำในสื่อต่างๆ จากการที่เกมมีระบบที่ต้องอาศัยการร่วมมือร่วมใจ หรือการช่วยเหลือกัน และการให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น

การเข้าสู่เกมผู้เล่นจะต้องลงทะเบียนเสียก่อน และเมื่อเข้าสู่เกมเรียบร้อยแล้ว จะมีการกำหนดตัวตนของตัวละคร โดยผู้เล่นสามารถสร้างลักษณะตัวละคร ได้แก่ การตั้งชื่อ การสร้างตัวละคร ตำแหน่ง เพศ เป็นต้น หลังจากนั้นจะเป็นการเลือกคู่สนทนา ผู้เล่นจะดูจากผู้ที่ออนไลน์ในขณะนั้น สามารถเลือกสนทนาแบบสองต่อสอง แบบกลุ่ม หรือแบบทุกคนก็ได้ โดยปัจจัยในการเลือกขึ้นอยู่กับความพอใจ และความดึงดูดใจ หัวข้อการสนทนาจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลภายในเกม และข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่น รวมไปถึงเรื่องทั่วๆ ไปที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การพัฒนาสัมพันธภาพ จะเป็นไปตามระยะเวลา ยิ่งมีการใช้ระยะเวลาในการสนทนา มาก ก็ยิ่งมีสัมพันธภาพที่ดีเพิ่มขึ้น และเมื่อผู้เล่นต้องการจะจบการสนทนาจะมีการกล่าวลา โดยมีการใช้ภาษาพูดกึ่งทางการ และไม่เป็นทางการ ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์สนทนาของผู้เล่น และออกจากเกม หรือเปลี่ยนคู่สนทนาใหม่ต่อไป

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นในบทที่ 4 เรื่องกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพ ในเกมออนไลน์ พบว่าการสื่อสารระหว่างบุคคลมีลักษณะสำคัญคือ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิดในสิ่งต่างๆ ระหว่างกันและกัน และเมื่อส่งสารไปยังผู้รับสารแล้ว ผู้รับสารจะต้องการตีความ และแสดงปฏิกิริยาป้อนกลับต่อสิ่งที่รับรู้ การสื่อสารจึงมีลักษณะไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ ไม่มีจุดเริ่มต้น และไม่มีที่สิ้นสุด เป็นกระบวนการในลักษณะวงกลม สารที่ใช้ในกระบวนการสื่อสารมีทั้งสารที่เป็นวัจนภาษา คือคำพูด และอวัจนภาษาก็คือ การแสดงออกทางด้านร่างกาย หรือลักษณะภายนอก เช่น การยิ้ม การสบตา การโบกมือ เป็นต้น

การสื่อสารระหว่างบุคคลไม่จำเป็นต้องเป็นการสื่อสารที่อยู่ต่อหน้ากัน แม้ระหว่างการสื่อสารจะมีสื่ออื่น นอกเหนือจากตัวบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้อง ก็ถือว่าการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การโทรศัพท์คุยกัน หรือคุยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ก็ถือว่าการสื่อสารระหว่างบุคคล

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

การสื่อสารระหว่างบุคคลสองคนที่ไม่คุ้นเคยกันมาก่อนยากที่จะมีประสิทธิภาพและราบรื่น แต่ก็อาจจะดีขึ้นได้เมื่อบุคคลที่ร่วมในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลมีความคุ้นเคยกันมากขึ้นทั้งนี้เพราะความคุ้นเคยช่วยให้

- การรับรู้ในเรื่องระหว่างกันมีความถูกต้องมากขึ้น เนื่องจากการรับรู้ได้รับการทดสอบจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเป็นเวลานาน
- การได้สนทนาระหว่างกันมากขึ้น ช่วยให้รู้จักพื้นฐานความเป็นมาของกันและกันมากขึ้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล พัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมี 4 ขั้น ซึ่งสามารถนำมาอธิบายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นภายในสังคมเกมออนไลน์ ได้ดังนี้

1. การทำความรู้จัก (Orientation) เป็นการติดต่อสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ไป ไม่มีเรื่องราวส่วนตัว นับเป็นครั้งแรกของการทำความรู้จักระหว่างผู้เล่น หรือเป็นเพียงการกล่าวทักทายเท่านั้นก็ได้ เช่น การกล่าวสวัสดี การสอบถามชื่อ เป็นต้น การทำความรู้จักในเกมออนไลน์ ผู้เล่นสามารถทำความรู้จักกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้อย่างเปิดเผย โดยไม่จำเป็นต้องมีพิธีการ หรือข้อจำกัดใดๆ สามารถทักทายผู้อื่นโดยไม่มีความรู้สึกกลัว หรืออาย เพราะการทักทายในเกม ไม่จำเป็นต้องเห็นหน้ากันจริงๆ ใช้การสื่อสารผ่านตัวละคร หรือชื่อเท่านั้น นอกจากนี้การทักทายยังสามารถทำความรู้จักพร้อมๆ กันได้หลายๆ คนในเวลาเดียวกัน เช่น การทักทายในหน้าตาห้องสนทนาพร้อมเป็นต้น

2. การแลกเปลี่ยนข้อมูลขั้นสำรวจ (Exploratory affective exchange) เป็นความสัมพันธ์

สืบเนื่องหลังจากที่ทำความรู้จักกัน ในขั้นนี้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวกันมากขึ้น เพื่อเป็นการสำรวจหรือศึกษาคู่ปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนข้อมูลขั้นสำรวจ มักเกิดหลังจากการได้ร่วมเล่นเกมนด้วยกันมาก่อนของผู้เล่น เช่น การแข่งขันกันแบบหนึ่งต่อหนึ่ง หรือเป็นทีม การรวมกลุ่มต่อสู้กับศัตรู เป็นต้น เมื่อได้ร่วมเล่นเกม และรู้สึกพอใจกับผู้เล่นคนอื่นๆ จึงเกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูล

ส่วนตัวกันขึ้น เช่น ชื่อ การศึกษา ระดับความสามารถในเกม ของที่ใช้ในเกม เป็นต้น เพื่อศึกษาถึงความคล้ายคลึง ความแตกต่าง ของแต่ละฝ่ายให้มากขึ้น

3. การแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านอารมณ์ (Affective exchange) เป็นขั้นความสัมพันธ์ที่คู่ปฏิสัมพันธ์เปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวกันมากขึ้น แต่ขั้นตอนนี้จะต้องเป็นความสัมพันธ์ที่คนพิเศษและลึกซึ้งมาก มีความสนิทสนมและความไว้วางใจกันมาก โดยต้องอาศัยระยะเวลาในการที่ผู้เล่นร่วมเล่นเกมด้วยกัน และความถี่ในการปฏิสัมพันธ์ เช่น การแลกเปลี่ยนความลับของตนให้อีกฝ่ายรับรู้ หรือบอกความรู้สึกว่าตนเองชอบ หรือรักกับผู้เล่นคนอื่น ในกรณีนี้อาจหมายถึงความสัมพันธ์ที่เป็นแฟนกันก็ได้ เป็นต้น

4. การแลกเปลี่ยนข้อมูลระดับคงที่ (Stable exchange) ระดับความสัมพันธ์เป็นการยอมรับคู่ปฏิสัมพันธ์ สามารถโต้แย้ง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้โดยไม่กระทบกับความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ในขั้นตอนนี้ผู้เล่นจะมีความสนิทสนมกันมาก สามารถพูดหยอกล้อกันได้ พร้อมทั้งจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความสามัคคี ในบางครั้งอาจมีการรวมกลุ่มก่อตั้งเป็นกิลด์ (ชุมชนย่อย), คลับ (กลุ่มสมาชิก) หรือ เผ่า (กลุ่มคน) ขึ้นมาอีกด้วย

จากแนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏในเกมออนไลน์ ทำให้เกิดการรวมกลุ่มเป็นสังคมใหม่ หรือที่เรียกว่า “สังคมไซเบอร์” (Cybersociety) ซึ่งสังคมไซเบอร์ในการวิจัยจะพบว่าเป็นสังคมเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเข้ามาร่วมพูดคุย สนทนา สื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูล และประสบการณ์แก่กัน โดยไม่มีเงื่อนไขในเรื่องของเวลาและสถานที่มาเป็นตัวกำหนดการสนทนา แต่จะมีข้อจำกัดที่ผู้เล่นจะสื่อสารโดยผ่านการพิมพ์ หรือเป็นข้อความตัวอักษร ซึ่งจะแตกต่างกับการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา (Face-to-Face Communication) ผู้เล่นจะไม่มี การเห็นลักษณะท่าทาง อากัปกริยา สีหน้าของผู้ที่สื่อสารด้วย และในเวลาเดียวกัน ถ้าผู้เล่นมีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่องก็สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นให้เกิดรูปแบบใหม่ ซึ่งอาจเรียกว่าเป็น “มิตรภาพบนคอมพิวเตอร์” (Computer Friendship) ได้ด้วย

สำหรับการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ การสร้างอัตลักษณ์เริ่มต้นด้วยการตั้งชื่อ Myers (1987a) (อ้างถึงใน กฤตยา มุ่งวิชา, 2549) เขียนแสดงไว้ว่าชื่อต่างๆ จะถูกแปลงไปเป็นเครื่องหมายการค้า (transformed into trademarks) เอาไว้บอกยี่ห้อ ในท่ามกลางสภาวะการสื่อสารที่คลุมเครือไม่รู้ว่าเป็นใคร ระบบ CMC ที่ปกปิดนี้จะเปิดช่องให้ผู้คนได้ตั้งชื่อให้กับ

ตัวเอง Becher-Israeli (1995) ได้วิเคราะห์การตั้งชื่อของผู้ใช้สื่อพบว่าชื่อจะแสดงความหมายใน ลักษณะสนุกสนาน ไม่จริงจัง (Playful and Performative)

ข้อค้นพบเกี่ยวกับการปกปิดอีกประการหนึ่งคือ ผู้สื่อสารจะพยายามปกปิดข้อมูลที่แท้จริง ส่วนตัว งานของ Dannrfer และ Poushinsky (1977) และ Myers (1987b) (อ้างถึงใน กฤตยา มุ่ง วิชา, 2549) พบว่าผู้สื่อสารจะให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการปิดบังความจริง รวมทั้งพยายาม รักษาความลับโดยระมัดระวังไม่ให้เกิดการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวขึ้น อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากการ สัมภาษณ์ผู้สื่อสารพบว่า สาเหตุที่คนไม่เปิดเผยความจริงส่วนตัวไม่ใช่เพราะคนกลัวว่าผู้อื่นจะรู้ ความจริง แต่เป็นเพราะการปกปิดเป็นส่วนหนึ่งของมายาอันน่าหลงใหล (Magic) (Myers 1987b)

จากที่ Myers และ Becher-Israeli และ Dannrfer และ Poushinsky กล่าวไว้ ผู้วิจัยพบว่า เป็นไปตามแนวคิดข้างต้น โดยผู้เล่นจะเริ่มต้นการสร้างตัวตนจากการตั้งชื่อ ซึ่งเหตุผลการตั้งชื่อมี ทั้งที่เป็นข้อมูลจริง และข้อมูลเท็จ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่าส่วนใหญ่จะตั้งชื่อ ที่ปกปิดข้อมูลที่แท้จริง โดยจะใช้ชื่อที่มาจากสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ เช่น ชื่อตัวละครในการ์ตูน หรือ ภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งปัจจัยการตั้งชื่อนั้นมาจากการต้องการดึงดูดความสนใจจากผู้เล่นคนอื่นๆ หรือง่ายต่อการจดจำ และพิมพ์ชื่อ แต่ก็มีผู้เล่นบางส่วนที่ใช้ข้อมูลจริงในการตั้งชื่อ เช่น การใช้ชื่อ เล่นของตนเองมาตั้งชื่อที่ใช้ภายในเกม เพราะผู้เล่นทราบดีว่าในสังคมเกมออนไลน์ ผู้เล่นเกมแต่ละ คนจะไม่สามารถเห็นหน้าค่าตาอีกฝ่ายได้ จึงไม่จำเป็นที่จะต้องปกปิดความจริงนั่นเอง

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นเกม มีความต้องการขั้นพื้นฐานในการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน เป็นไปตามที่ ทฤษฎี FIRO (Fundamental Interpersonal Relationship Orientation) อธิบายไว้ กล่าวคือ มนุษย์จะถูก กำหนด หรือต้องการการตอบสนอง ซึ่งเป็นพื้นฐานความต้องการการสื่อสารระหว่างบุคคล 3 ประเภท คือ

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

การต้องการการอยู่ร่วม หมายถึง มนุษย์ต้องการที่จะสื่อสารกับบุคคลอื่น เพื่อที่จะเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มนั้น โดยจะเห็นได้จากการเข้าสู่เกม เพื่อทำการสนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ กับผู้เล่นคนอื่นๆ และมีการชักชวน หรือรวมกลุ่มกันขึ้นเป็นชุมชนย่อย กลุ่มสมาชิก หรือกลุ่มคน เป็นต้น

การต้องการความรัก หมายถึง ระดับของความไว้วางใจที่มนุษย์ปรารถนา ในการต้องการความรักและความอบอุ่น ซึ่งผู้เล่นส่วนหนึ่งมีการสนทนา เพื่อหาเพื่อน หรือคนรัก เนื่องจากในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นมีความรู้สึกที่ไม่มีผู้ใดที่เข้าใจตนเองได้ดี จึงเข้ามาสู่สังคมเกมออนไลน์ เพื่อแสวงหาความรัก ความเข้าใจจากผู้เล่นคนอื่นๆ เนื่องจากสังคมเกมออนไลน์ จะเป็นสังคมที่ผู้เล่นรู้สึกปลอดภัย เพราะไม่มีการเปิดเผยตัวตนจริงๆ ไม่มีการเห็นหน้าค่าตา ผู้เล่นสามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้อย่างเปิดเผย และด้วยกิจกรรมที่ผู้ผลิตเกม สร้างขึ้นมาจึงเพิ่มความรู้สึกไว้วางใจแก่กันมากยิ่งขึ้น เช่น การจัดกิจกรรมคุณสอง เพิ่มค่าประสบการณ์เป็นสองเท่า เมื่อผู้เล่นรวมกลุ่มกันปราบศัตรู ซึ่งบ่อยครั้งจะเห็นว่าผู้เล่นที่มีระดับความสามารถสูงกว่าคนอื่นๆ ภายในกลุ่มปาร์ตี้ จะคอยดูแล ช่วยเหลือผู้เล่นคนอื่นๆ ที่มีความสามารถต่ำกว่าเสมอ ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน และนำไปสู่การสร้างมิตรภาพ มอบความรักซึ่งกันและกัน เป็นต้น

การต้องการควบคุม เช่น ระดับที่บุคคลแต่ละคนต้องการที่จะมีพลังอำนาจเหนือบุคคลอื่น ในสังคมเกมออนไลน์ มีการแข่งขันกันอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขัน หรือพัฒนาตัวเองให้มาเป็นผู้นำกิลด์ (ชุมชนย่อย), คลับ (กลุ่มสมาชิก) หรือ เผ่า (กลุ่มคน) เพื่อที่จะได้นำกลุ่มของตนไป แข่งขันกับกลุ่มอื่นๆ อีกที ซึ่งการเป็นผู้นำในสังคมเกมออนไลน์ จะได้รับการยอมรับจากผู้เล่นคนอื่นๆ มีความภาคภูมิใจ และสามารถบังคับ หรือสั่งการผู้เล่นที่เป็นสมาชิกได้ แต่อย่างไรก็ตามต้องเป็นการสั่งการในทางที่ถูกต้องเหมาะสม เพราะหากการสั่งการเป็นการกดดัน หรือบังคับที่มากเกินไป ผู้เล่นอาจไม่ยอมปฏิบัติตาม และยังนำไปสู่ความขัดแย้งตามมาได้อีกด้วย

จากการวิจัยพบว่า ความไว้วางใจสามารถมีเพิ่มขึ้นได้จากการรู้จักกันในชุมชนย่อย, กลุ่มสมาชิก หรือกลุ่มคน แม้ผู้เล่นจะไม่รู้จักกันมาก่อนก็ตาม กล่าวคือ เมื่อมีการก่อตั้งชุมชนย่อย, กลุ่มสมาชิก หรือกลุ่มคนขึ้นมาโดยผู้นำ และเมื่อมีสมาชิกใหม่เข้าร่วม สมาชิกใหม่ มักมีความไว้วางใจผู้เล่นคนอื่นที่เป็นสมาชิกมากกว่าผู้เล่นที่ไม่ได้เป็นสมาชิกอยู่ในชุมชนย่อย, กลุ่มสมาชิก หรือกลุ่มคน เพราะการอยู่ในกลุ่มเดียวกันเปรียบเสมือนมีหลักประกันว่าสมาชิกภายในกลุ่ม จะไม่

หลอกลวงกัน สามารถให้ยืมสิ่งของ เครื่องแต่งกาย และอาวุธซึ่งกันและกันได้ มีการช่วยเหลือดูแลกัน

สังคมเกมออนไลน์เป็นสังคมขนาดใหญ่ เมื่อผู้เล่นได้ทำความรู้จักกันแล้วภายในเกม ถ้าผู้เล่นมีความชอบพอซึ่งกันและกัน มักมีการขออีเมลล์ เพื่อใช้สำหรับสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนา (MSN) หรือไฮ5 เป็นการเพิ่มความสนิทสนมกันมากขึ้น และเป็นการได้รู้จักเห็นหน้าค่าตากันอย่างเปิดเผย เพราะว่าในโปรแกรมสนทนา และไฮ5 ผู้เล่นมักมีการแสดงรูปของตนเอง หรือมีการลงรูปเป็นอัลบั้มให้ผู้อื่นได้เห็น ถ้าหากผู้เล่นถูกใจ หรือพอใจกับรูปที่เห็นในโปรแกรมสนทนา หรือไฮ5 ก็จะมีการนัดหมาย หรือขอเบอร์โทรศัพท์เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพต่อไป

ผู้วิจัยพบว่ามีคู่สนทนาหลายคู่ที่สามารถสร้างสัมพันธ์ภาพจากสังคมเกมออนไลน์ ออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงได้โดยวิธีที่กล่าวมาข้างต้น มีทั้งสัมพันธ์ภาพที่เป็นแบบเพื่อนใหม่ หรือแบบคนรัก แต่อย่างไรก็ตามการสร้างสัมพันธ์ภาพจากสังคมเกมออนไลน์ ออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นก็ควรใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจที่จะออกมาพบ หรือเจอเพื่อนที่รู้จักในเกมออนไลน์ เพราะในยุคปัจจุบันมีกลุ่มมิจฉาชีพจำนวนมากมายที่หลอกลวงวัยรุ่นไทยที่มีความรู้ความเข้าใจไม่เพียงพอเกี่ยวกับการคบเพื่อนในเกมออนไลน์ ดังนั้นผู้ประกอบการ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับปัญหาเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง เพื่อความปลอดภัยของวัยรุ่นไทยที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในขณะนี้