

## บทที่ 5

### รูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์

การศึกษาวิจัยรูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ ผู้วิจัยจะใช้แนวคิด ทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ แนวคิดสัญญาวิทยา และแนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ เป็นแนวทางในการวิเคราะห์

และผู้วิจัยจะศึกษาข้อความสนทนา (Social Interaction) ที่พบในระหว่างการสนทนาของ ผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตการณ์การสนทนายระหว่างคู่สนทนา และทำการจด บันทึกรายการสนทนา หลังจากนั้นก็ทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ที่เป็นข้อความบท สนทนาที่ผู้เล่นพิมพ์ติดต่อกัน

โดยผลการวิจัยที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นข้อความสนทนา (Social Interaction) ของผู้เล่นเกมออนไลน์ และการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมทั้งเพศชายและเพศหญิง จากการวิเคราะห์ ข้อมูลผู้วิจัยพบว่ารูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ แบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ คือ

#### 5.1 การใช้ภาษาเขียน

5.1.1 การทักทาย

5.1.2 การสนทนา

5.1.3 การกล่าวลา

5.1.4 การใช้ข้อความซ้ำ

5.1.5 การใช้อักษรซ้ำ

5.1.6 การพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์

5.1.7 การเลียนภาษาพูด

5.1.8 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่สะกดให้เป็นเสียงภาษาไทย (ภาษาคาราโอเกะ)

5.1.9 การใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ

#### 5.2 การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ

#### 5.3 การใช้ศัพท์เฉพาะ

โดยผู้วิจัยจะนำเสนอรายละเอียดในแต่ละรูปแบบ ดังต่อไปนี้

## 5.1 การใช้ภาษาเขียน

ผู้เล่นจะต้องใช้ภาษาเขียนในการสนทนา ซึ่งการสนทนายระหว่างผู้เล่นภายในเกมจะเริ่มต้นด้วยการทักทาย และการพูดคุย โดยการสนทนายจะมีหัวข้อต่างๆ เช่น การสอบถามในเรื่องต่างๆ ไป หรือข้อมูลส่วนตัว เป็นต้น

### 5.1.1 การทักทาย

หลังจากที่ผู้เล่นเข้าสู่เกมแล้ว สิ่งแรกที่เริ่มต้นในการสนทนายคือการทักทาย ซึ่งอาจเป็นการทักทายผู้เล่นคนอื่นๆ ที่ตนเองยังไม่รู้จัก หรือการทักทายเพื่อน หรือผู้เล่นที่ตนเองรู้จักอยู่แล้วภายในเกม ลักษณะคำทักทายจะมีการใช้ทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และเป็นสัญลักษณ์ ดังนี้

ภาษาไทย	เช่น	หวัดดีคับ/คะ	ดีดี	โง	สวัสดีคับ/คะ
ภาษาอังกฤษ	เช่น	hi!	Hello	yo!	
ภาษาอังกฤษ (คาราโอเกะ)	เช่น	D	dd		
สัญลักษณ์	เช่น	^^	ยิ้ม		
		^_^	ยิ้ม อารมณ์ดี		
		>_<	กรีด		
		>o<	กรีด แบบอ้าปาก		
		-*-	หงุดหงิด อารมณ์เสียสุดๆ	จิตใจ	
			ขัดจังหวะ		

การทักทายในเกมออนไลน์ ผู้เล่นมักใช้คำพูดที่พิมพ์ได้ง่าย และรวดเร็ว เพื่อประหยัดเวลาในการสื่อสาร นอกจากนี้ยังสะดวกในการสนทนายอีกด้วย ในบางครั้งการสนทนายผ่านเกมออนไลน์ ผู้เล่นใช้เพียงตัวอักษรอาจไม่สามารถสื่ออารมณ์ได้เท่าที่ควร ผู้เล่นบางคนจึงใช้สัญลักษณ์ต่างๆ

เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ในขณะที่ทำการสนทนาเพิ่มเติมขึ้นมา สำหรับเกมคาบาล จะมีการใช้ปุ่มควบคุมลักษณะท่าทางของตัวละครภายในเกมได้อีกด้วย ทำให้การสนทนามีลักษณะที่คล้ายการสื่อสารแบบเผชิญหน้าเพิ่มมากขึ้น

การสนทนาในเกมออนไลน์ หากผู้เล่นคนใดไม่ได้รับการโต้ตอบจากผู้เล่นคนอื่นๆ หรือผู้เล่นที่ตนเองสนทนาด้วย ผู้เล่นก็มักจะพิมพ์ข้อความแบบเดิมซ้ำๆ หลายๆ บรรทัด เพื่อเรียกร้องความสนใจ

### 5.1.2 การสนทนา

การสนทนาในเกมออนไลน์ ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะสนทนาแบบใด ซึ่งการสนทนาจะมีทั้งแบบทั่วไป คือผู้เล่นทุกคนที่อยู่ในหน้าต่างเกมในขณะนั้นจะสามารถเห็นการสนทนาทั้งหมด หรือแบบตัวต่อตัว แบบเป็นกลุ่ม และแบบส่วนตัว เพื่อช่วยทำให้ผู้เล่นไม่สับสนในขณะที่สนทนากับผู้เล่นคนอื่นๆ

หัวข้อในการสนทนาพบว่ามีการสนทนา เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลพื้นฐานต่างๆ ของเกม หรือเพื่อสอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่นที่สนทนาด้วย เช่น ชื่อเล่น การศึกษา สถานที่เล่นเกม เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการสนทนาในเรื่องต่างๆ ไปด้วย เช่น ภูมิภาค ดนตรี และกีฬา เป็นต้น สำหรับหัวข้อในการสนทนาจากการสัมภาษณ์ผู้เล่น พบข้อมูลดังต่อไปนี้

#### 5.1.2.1 การสอบถามชื่อ

เนื่องจากการใช้ชื่อในเกมออนไลน์ ผู้เล่นมักมีการใช้นามแฝง หรือชื่อที่ไม่ใช่ชื่อตนเอง อีกทั้งยังมีการตั้งชื่อที่พิมพ์ยาก จึงไม่สะดวกในการเรียก ดังนั้นผู้เล่นจึงมักมีการสอบถามชื่อเล่นแทน สำหรับภายในเกมผู้เล่นส่วนใหญ่จะเรียกชื่อตามชื่อที่ปรากฏของตัวละคร หรือชื่อที่กำลังสนทนาในขณะนั้น แต่ชื่อที่สอบถาม มักเป็นชื่อเล่นของผู้เล่น และจะถูกใช้เรียกในกรณีที่ไม่ได้สนทนากันภายในเกม เช่น การสนทนาใน MSN หรือ โทรศัพท์ เป็นต้น

ตัวอย่างคำถาม เช่น นาย/เธอ ชื่ออะไรหรือ?  
ชื่อไร?  
ชื่อไรอะ..  
เป็นต้น

#### 5.1.2.2 ถามสถานที่ที่ผู้เล่นใช้เล่นเกม

การถามถึงสถานที่ จะรวมไปถึงภาค จังหวัด ที่อยู่ปัจจุบัน เพราะสถานที่ เป็นแรงจูงใจอย่างหนึ่ง ที่ช่วยทำให้การสร้างสัมพันธ์ภาพมีโอกาสสร้างต่อออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงได้ โดยวิธีการนัดพบ สังสรรค์ หรือพูดคุยกัน ในสถานที่ที่ผู้เล่นทุกคนสามารถเดินทางมาได้และสะดวก แต่อย่างไรก็ตาม หากความสัมพันธ์ของผู้เล่นมีมากถึงระดับหนึ่ง แม้ผู้เล่นจะอยู่คนละจังหวัด ก็ยังสามารถนัดพบกันได้เช่นกัน

ตัวอย่างคำถาม เช่น เธออยู่จังหวัดไรอะ?  
เล่นแถวไหน?  
เล่นร้านไหน?  
เป็นต้น

#### 5.1.2.3 ถามการศึกษา

การสนทนาสอบถามเกี่ยวกับการศึกษา จะสนทนาครอบคลุมเกี่ยวกับการศึกษาในเรื่องต่างๆ เช่น ระดับการศึกษา สถาบัน คณะ สาขาวิชา เป็นต้น

#### 5.1.2.4 ถามเกี่ยวกับข้อมูลภายในเกม

การถามถึงข้อมูลภายใน จะมีการสอบถามตั้งแต่พื้นฐานการเล่นขั้นต่ำ ไปจนถึงขั้นสูง เทคนิคการเล่นต่างๆ ข้อมูลตัวละคร อาวุธ สินค้า หรือปัญหาต่างๆ ที่พบในเกม

ตัวอย่างคำถาม เช่น      ฮีโร่ตัวนี้ ดีตรงไหน?  
จะไปเก็บควอสท์นี้ได้ที่ไหน?  
ควอสท์นี้ทำยังไง?  
ทำนี่ทำยังไง?  
เป็นต้น

#### 5.1.2.5 การถามในเรื่องทั่วไป

การสนทนาในเรื่องทั่วไป จะมีการสนทนาที่ปรับเปลี่ยนไปตามแต่คู่ที่สนทนาด้วย เนื่องจากในการสนทนาของแต่ละคู่มีระยะเวลา หรือรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป เช่น ผู้เล่นสนทนาในสถานที่ที่ต่างกัน อาจจะสอบถามเกี่ยวกับอากาศว่าเป็นอย่างไร หรือ เรียนคนละคณะ อาจสอบถามถึงรายละเอียดที่ตนเองได้ศึกษามา เป็นต้น

การสนทนาในเกมออนไลน์ ผู้เล่นส่วนใหญ่มักจะสนทนาเกี่ยวกับข้อมูลเกมเป็นหลัก รองลงมาคือการสนทนาเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของแต่ละคน เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการช่วยทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่นและต่อเนื่อง และยังช่วยสร้างโอกาสในการสร้างสัมพันธภาพไปสู่อีกแห่งความเป็นจริงได้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น การสอบถามเบอร์โทรศัพท์ อีเมลล์ หรือไฮ5 เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้เล่นมือใหม่จะมีการสนทนาในหัวข้อเกี่ยวกับข้อมูลภายในเกมมากเป็นพิเศษ เนื่องจากผู้เล่นยังไม่มีประสบการณ์ และความเข้าใจในระบบเกมมากนัก โดยการสนทนาจะมีทั้งการสนทนาภายในเกม และการสนทนาผ่านการตั้งกระทู้ในเว็บบอร์ดของเกมนั้นๆ

#### 5.1.3 การกล่าวลา

เมื่อผู้เล่นสนทนาจนเสร็จสิ้น หรือต้องการไปทำกิจกรรมอื่นๆ ภายในเกม หรือเพื่อออกจากระบบเกม ผู้เล่นจะมีการกล่าวลา โดยลักษณะการใช้จะมีทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และเป็นสัญลักษณ์ ดังนี้

ภาษาไทย	เช่น บายคับ/คะ, บายๆ / บาย, บายยยยย, บะบาย ฝานดี, ฝนดีนะ ไปหละ จึบๆ, เจอกันๆ, ไปก่อนนะ เป็นต้น
ภาษาอังกฤษ	เช่น bye bye / bye / good night เป็นต้น
สัญลักษณ์	เช่น (-/-) ยกมือไหว้ ^3^ ส่งจูบ * 0 * ทำตาวาน เป็นต้น

การกล่าวลาในเกมออนไลน์ จะมีลักษณะการใช้รูปแบบการสื่อสารคล้ายกับการทักทาย กล่าวคือผู้เล่นมักใช้คำพูดที่พิมพ์ได้ง่าย และรวดเร็ว เพื่อประหยัดเวลาในการสื่อสาร และการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ในขณะที่ทำการสนทนา และสำหรับเกมคาบาล จะมีการใช้ปุ่มควบคุมลักษณะท่าทางของตัวละครภายในเกมได้ ทำให้การสนทนามีลักษณะที่คล้ายการสื่อสารแบบเผชิญหน้าเพิ่มมากขึ้น

#### 5.1.4 การใช้ข้อความซ้ำ

การใช้ข้อความซ้ำ ผู้เล่นมักใช้เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้เล่นคนอื่นๆ หรือเพื่อแสดงข้อความอีกครั้งสำหรับผู้เล่นคนอื่นที่อ่านไม่ทัน เนื่องจากการสนทนากันในหน้าต่างที่เยอะ ทำให้ข้อความที่พิมพ์เลื่อนลงหายไปจากหน้าจออย่างรวดเร็ว

เกมดอทเอ และฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นมักใช้ข้อความซ้ำ เพื่อเชิญให้ผู้เล่นคนอื่นเข้ามาร่วมแข่งขันในห้องที่ตนเองสร้างขึ้น เพราะในหน้าต่างห้องสนทนามานั้น จะมีการพิมพ์ข้อความต่างๆ มากมายจากผู้เล่นคนอื่นๆ จึงทำให้เกิดการอ่านผิดพลาด อ่านไม่ทัน หรือมองไม่เห็นข้อความที่พิมพ์ เนื่องจากบรรทัดของข้อความจะมีการเลื่อนขึ้นข้างบนอยู่เสมอ เมื่อมีข้อความใหม่ๆ จากผู้เล่นคนอื่นพิมพ์เข้ามา และหากอยู่ในช่วงเวลาที่มีผู้เล่นสนทนาในหน้าต่าง

รวมมาากๆ ข้อความที่พิมพ์ก็ยิ่งมีการเลื่อนขึ้นรวดเร็วเท่านั้น ดังนั้นผู้เล่นจึงมักใช้ข้อความซ้ำ พิมพ์ข้อความเดิมหลายๆ บรรทัด เพื่อให้เกิดจุดสนใจ และผู้เล่นสามารถอ่านได้ทันนั่นเอง

### ตัวอย่างการใช้ข้อความซ้ำในเกมดอทเอ



ภาพที่ 5.1 : การใช้ข้อความซ้ำในเกมดอทเอ



ภาพที่ 5.2 : การใช้ข้อความซ้ำในเกมคาบาล



ภาพที่ 5.3 : การใช้ข้อความซ้ำในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล



สำหรับเกมคาบาล ข้อความซ้ำที่พบเห็นเป็นประจำ ผู้เล่นจะใช้ข้อความที่บ่งบอกถึงการ  
รับซื้อ หรือขายสิ่งของที่ใช้ภายในเกม

ตัวอย่างข้อความซ้ำที่ใช้รับซื้อและขายสิ่งของในเกมคาบาล

.....

IIJล๓๓๓ : รับดาบใหญ่ OS คริ 52 Zipp

IIJล๓๓๓ : รับดาบใหญ่ OS คริ 52 Zipp

IIJล๓๓๓ : รับดาบใหญ่ OS คริ 52 Zipp

IIJล๓๓๓ : รับดาบใหญ่ OS คริ 52 Zipp

IIJล๓๓๓ : รับดาบใหญ่ OS คริ 52 Zipp

.....

.....

เมาเจ๓๓๓ : รับ ของ shodow +skill ทั้งตัว

เมาเจ๓๓๓ : รับ ของ shodow +skill ทั้งตัว

เมาเจ๓๓๓ : รับ ของ shodow +skill ทั้งตัว

.....

.....

oQoBaNkoQo : ขายถั่วเหลือง30วัน185มลดได้ใครสนใจชิบมานะ

oQoBaNkoQo : ขายถั่วเหลือง30วัน185มลดได้ใครสนใจชิบมานะ

oQoBaNkoQo : ขายถั่วเหลือง30วัน185มลดได้ใครสนใจชิบมานะ

oQoBaNkoQo : ขายถั่วเหลือง30วัน185มลดได้ใครสนใจชิบมานะ

oQoBaNkoQo : ขายถั่วเหลือง30วัน185มลดได้ใครสนใจชิบมานะ

oQoBaNkoQo : ขายถั่วเหลือง30วัน185มลดได้ใครสนใจชิบมานะ

.....

.....

ไอ้ยียยยยZa : ชาย คลุ่ม ชาโดว การ์ 33m

ไอ้ยียยยยZa : ชาย คลุ่ม ชาโดว การ์ 33m

ไอ้ยียยยยZa : ชาย คลุ่ม ชาโดว การ์ 33m

ไอ้ยียยยยZa : ชาย คลุ่ม ชาโดว การ์ 33m

.....

### 5.1.5 การใช้อักษรซ้ำ

ผู้เล่นจะใช้เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก เพราะการสนทนาในเกมออนไลน์ผู้เล่นใช้เพียงแค่การพิมพ์เพื่อสื่อสารกัน การบ่งบอกถึงความรู้สึกในขณะนั้นผ่านน้ำเสียงจึงไม่สามารถสื่อผ่านทางกรพิมพ์ได้ การใช้อักษรซ้ำจึงมีส่วนสำคัญ

#### ตัวอย่างการใช้อักษรซ้ำ

ดีน้ำาาาาาาาาาาาา

เบาๆนะ

รับคนตีเกบเวลด่วนงับๆๆๆแมพ125

กรี๊ดดดดดดดดดดดดดดดดดดดดดดดดด

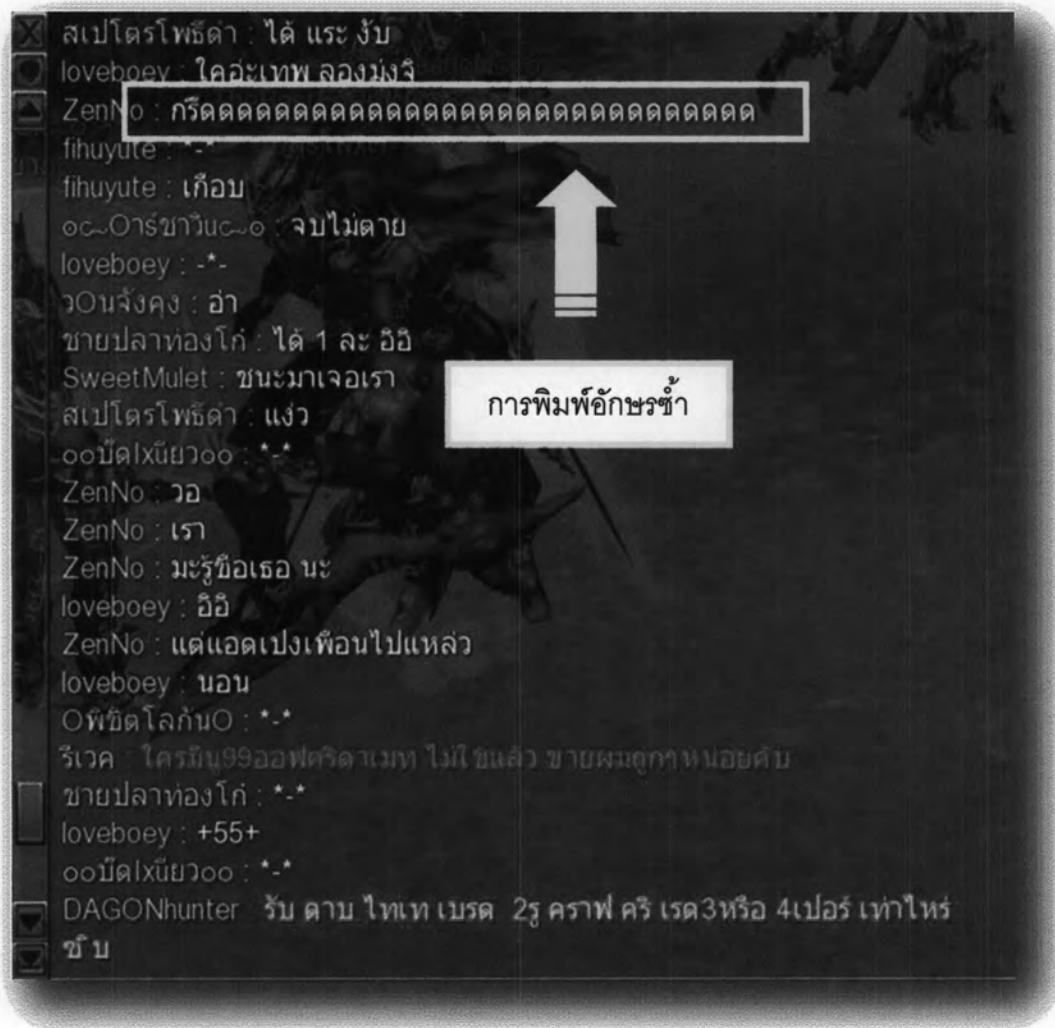
เอาท่าเรวๆๆๆ

Saaaaaaaaad ku kor ngong

wa wa wwowww



ภาพที่ 5.4 : ตัวอย่างการใช้อักษรซ้ำในเกมดอทเอ



ภาพที่ 5.5 : ตัวอย่างการใช้อักษรซ้ำในเกมคาบาล



ภาพที่ 5.6 : ตัวอย่างการใช้อักษรซ้ำในเกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

#### 5.1.6 การพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์

ผู้เล่นจะใช้เพื่อแสดงอารมณ์ และความรู้สึกให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยลักษณะการพิมพ์ จะเป็น การพิมพ์แทนเสียงที่เปล่งออกมาของการสนทนาในโลกแห่งความเป็นจริง

ตัวอย่างการพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์ เช่น

อิอิ, หุหุ, 555+, ฮ่าฮ่า, แง้ๆ, แงแง, ฮือฮือ, กรีด, ว้าว, โหว เป็นต้น



ภาพที่ 5.7 : ตัวอย่างการพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์ในเกมดอทเอ



ภาพที่ 5.8 : ตัวอย่างการพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์ในเกมคาบาล



ภาพที่ 5.9 : ตัวอย่างการพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์ในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

### 5.1.7 การเลียนภาษาพูด

เป็นการพิมพ์ที่ผู้เล่นต้องการสื่อถึงเสียงของการสนทนามากกว่าการอ่านข้อความ หรือ อาจเกิดจากความสะดวก และความเคยชินในการพิมพ์ ผู้เล่นต้องการแสดงออกให้รู้สึกเหมือน กำลังสนทนาในบริบทปกติ และเป็นการเพิ่มความรู้สึกที่เป็นกันเองมากขึ้น

#### ตัวอย่างการพิมพ์เลียนภาษาพูด

นางฟ้าตัวจิ๋วๆ : นู่อ่อนอยู่เลย

SweetMulet : ทามรียไม่ได้สักอัน

loveboey : คอมเปงไรวะ นิ

fihuyute : กำ

ZenNo : มะรู้ชื่อเธอ นะ

ZenNo : แต่แอดเปงเพื่อนไปแล้ว

### 5.1.8 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่สะกดให้เป็นเสียงภาษาไทย (ภาษาคาราโอเกะ)

เกมดอทเอ ผู้เล่นจะใช้พิมพ์เป็นภาษาคาราโอเกะ และภาษาอังกฤษ สำหรับเกมคาบาล และฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นไม่นิยมพิมพ์ภาษาคาราโอเกะ เนื่องจากการพิมพ์อักษรภาษาไทยจะสะดวก และเข้าใจง่ายกว่า

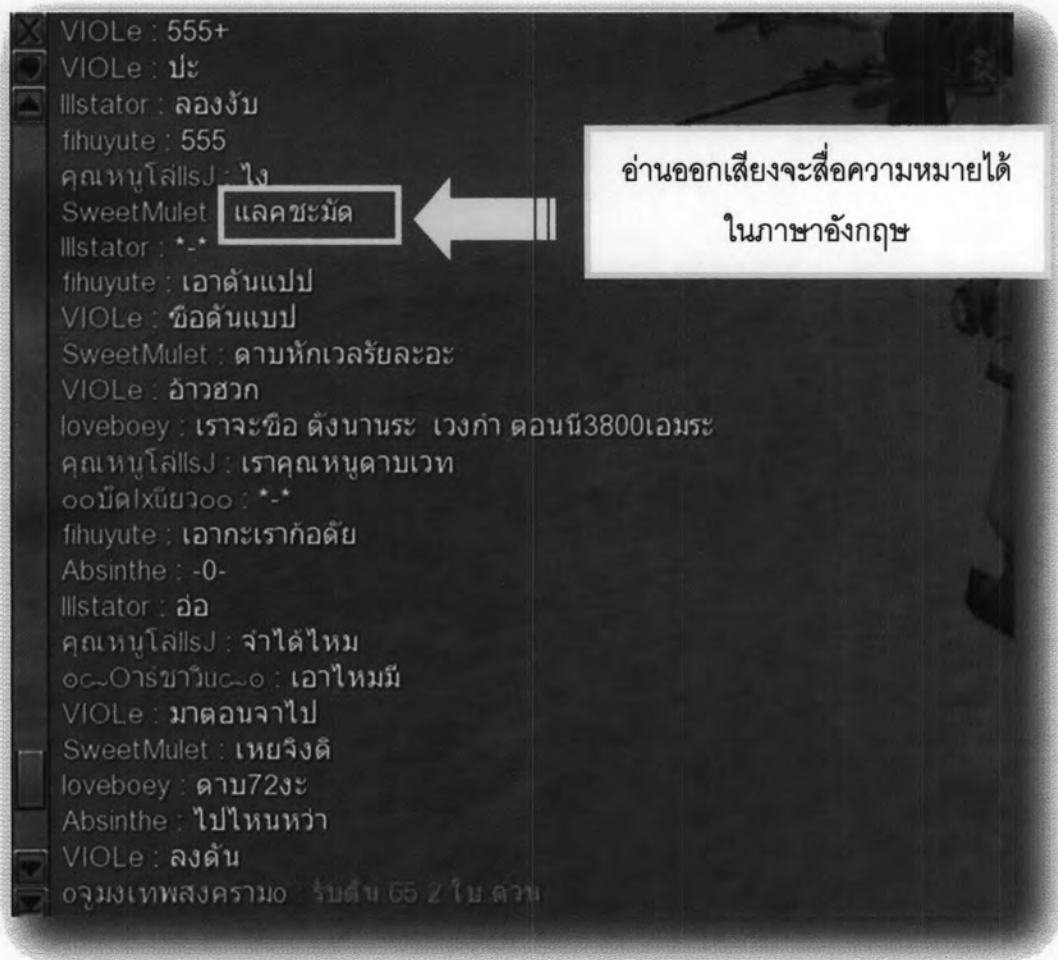


ตัวอย่างภาษาคาราโอเกะ เช่น Grean wa (เกรียนวะ), ei ei (อีอิ), seng wa (เซ็งวะ), dee kub (ดีคับ) เป็นต้น

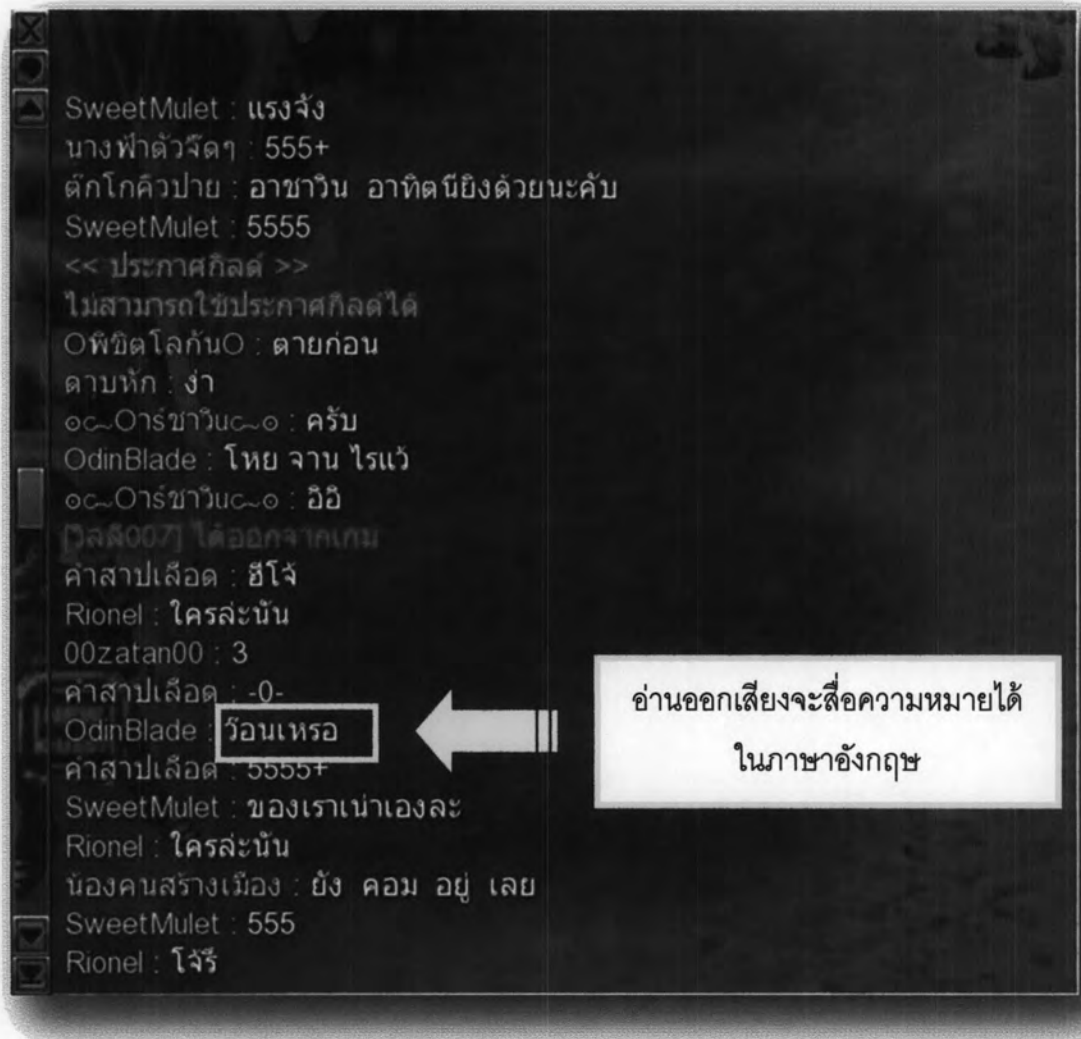
ในขณะเดียวกัน ก็ใช้ภาษาอังกฤษพิมพ์ให้อ่านแบบภาษาไทย เช่น lnw (เทพ) lmw (เมพ) เป็นต้น

#### 5.1.9 การใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ

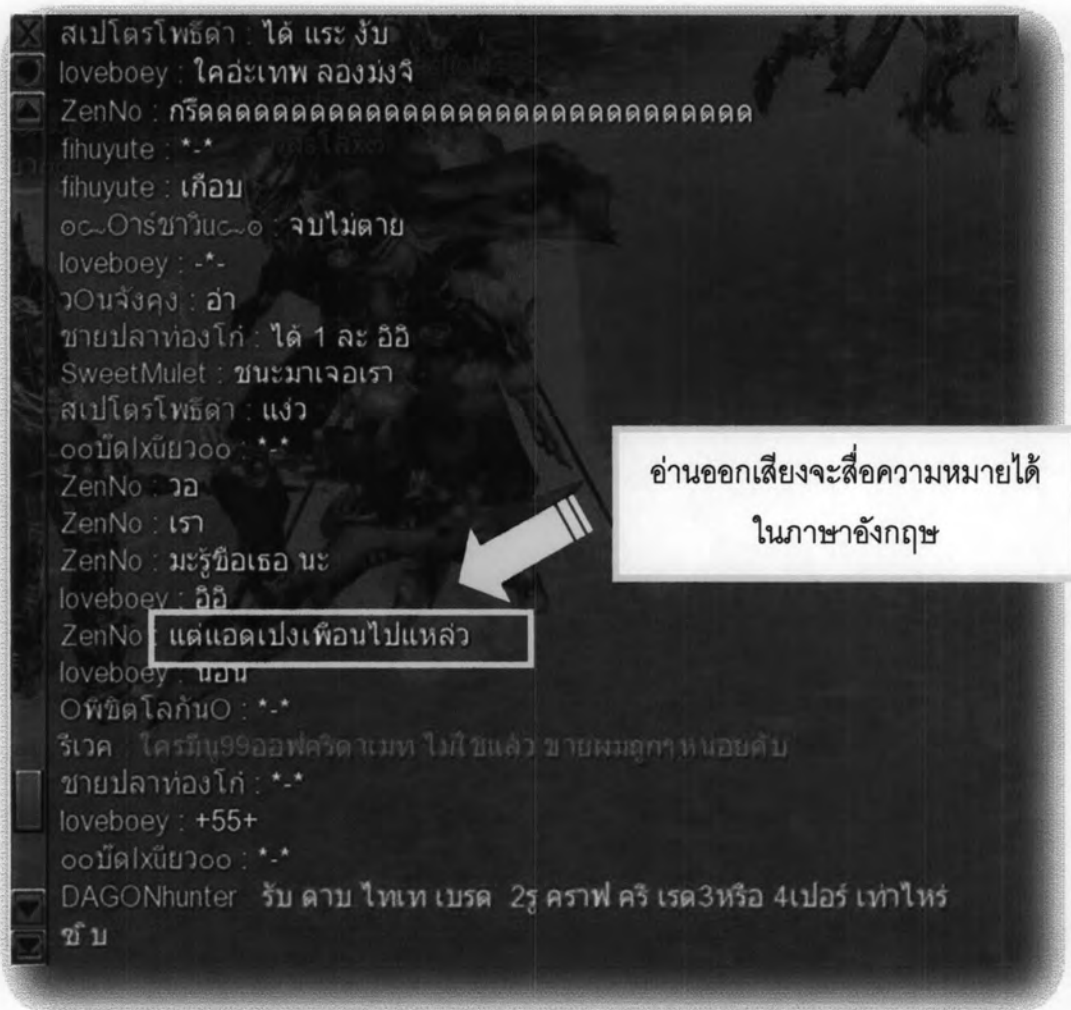
เป็นการพิมพ์อักษรภาษาไทย เมื่ออ่านออกเสียงจะสื่อความหมายได้ในภาษาอังกฤษ จะพบในเกมคาบาล และเกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล แต่ไม่พบในเกมดอทเอ เนื่องจากเกมดอทเอไม่สามารถใช้อักษรภาษาไทยได้



ภาพที่ 5.10 : ตัวอย่างการใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ  
ในเกมคาบาล



ภาพที่ 5.11 : ตัวอย่างการใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ  
ในเกมดาบดล



ภาพที่ 5.12 : ตัวอย่างการใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ  
ในเกมคาบาล



ภาพที่ 5.13 : ตัวอย่างการใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ  
ในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

## 5.2 การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ

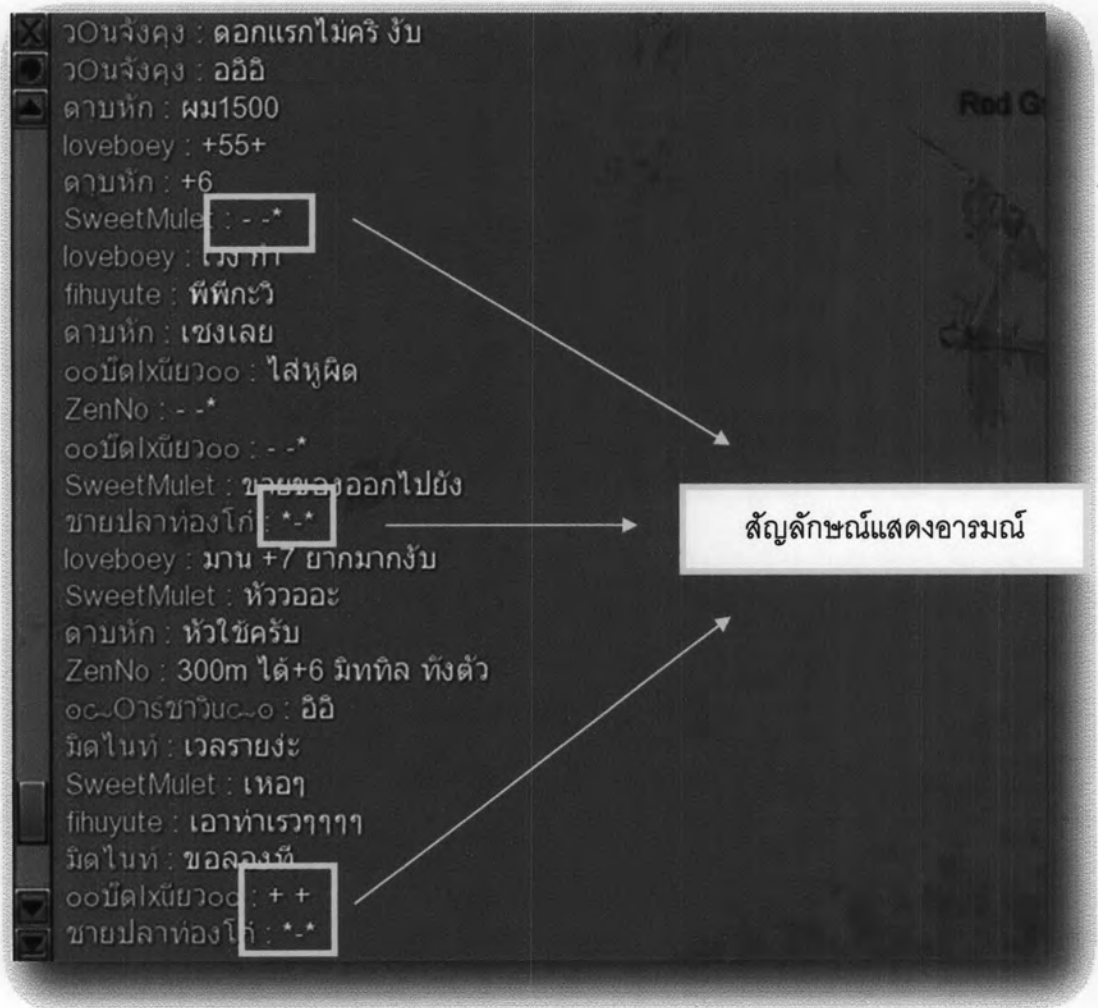
เป็นการใช้สัญลักษณ์เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ และความรู้สึกของผู้เล่นในขณะที่กำลังทำการสนทนา เพื่อเพิ่มความเข้าใจที่ตรงกันมากขึ้น และเป็นลูกเล่นที่สะดุดตา

ตัวอย่างการใช้สัญลักษณ์ ต่างๆ

- \* / (-\*) หงุดหงิด อารมณ์ไม่ดี ไม่ชอบใจ
- ^3^ / >3< จีบๆ
- ใช้ต่อท้ายประโยค แสดงลักษณะว่า กำ (กรรม)
- " เหงื่อตก เกรงใจแต่ไม่กล้าพูด
- T^T ร้องไห้ปากยื่น เศร้าแบบงอน
- T\_T ร้องไห้
- / (-) หน้าตาเฉยเมย
- o- ท่าทางพูด
- \*O\* สุดยอด อ่านะ ว้าวๆ หรือไม่รู้จะพิมพ์อะไร พิมพ์ง่ายดี
- >< ชอบ
- @\_@ งง
- O\_o! ตกใจสุดๆ
- ^o^ โห่ๆ (ดีใจ)
- ..... ไม่มีอะไรจะพูด



ภาพที่ 5.14 : สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ผู้เล่นในเกมดอทเอ



ภาพที่ 5.15 : สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ผู้เล่นในเกมคาบาล

เกมฟรี สไตรค์ สตรีท บาสเก็ตบอล ยังสามารถใช้ไอคอน เพื่อแสดงเป็นข้อความ สำหรับสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้อีกทางหนึ่ง



ภาพที่ 5.16 : ไอคอนต่างๆ ของเกมฟรี สไตรค์ สตรีท บาสเก็ตบอล



นอกจากนี้ สำหรับเกมคาบาลยังสามารถใช้ท่าทางของตัวละคร แสดงท่าทางประกอบเพื่อสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึก ของผู้เล่นให้รู้สึกสมจริงยิ่งขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 5.17 : ตัวอย่างท่าทางของตัวละครในการใช้แสดงอารมณ์ของเกมคาบาล



ท่าทางของตัวละครในการใช้แสดงอารมณ์

ภาพที่ 5.18 : ตัวอย่างท่าทางของตัวละครในการใช้แสดงอารมณ์ของเกมคาบาล

### 5.3 การใช้ศัพท์เฉพาะ

ในเกมออนไลน์ มักมีการคิดคำใหม่ ๆ ขึ้นมา เพื่อใช้สื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกัน ซึ่งจะเข้าใจกันเฉพาะผู้ที่เล่นเกมด้วยกันเท่านั้น และมักนิยมใช้เป็นศัพท์ที่พูดในเกมเท่านั้น

#### คำศัพท์ที่เกิดขึ้นมาจากสังคมเกมออนไลน์

**เกรียน** เป็นศัพท์สแลงแทนบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ก้าวร้าวทางคำพูด และความคิด ไร้เหตุผล หรือคิดว่าตัวเองเป็นศูนย์กลางของสังคมอินเทอร์เน็ต โดยมักจะแสดงออกในลักษณะที่ควบคุมตัวเองไม่ได้เหมือนเด็กไม่ได้รับความสนใจ บุคคลกลุ่มนี้จะใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลหรือการวิเคราะห์ที่ไตร่ตรอง

มีการเปรียบเทียบว่าเกเรียนคล้ายกับลักษณะของ **นูบ** (noob, n00b) ซึ่งมาจากคำว่า **นูบี**, **นิวบี** (newbie) ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลในอินเทอร์เน็ตตามเว็บบอร์ดต่างๆ หรือเกมออนไลน์ ที่มักจะเป็นสมาชิกใหม่และทำตัวเหมือนรู้ทุกเรื่อง แต่อาจไม่ได้รู้จริงหรืออาจไม่รู้เลยก็ได้ ซึ่งใช้ใน ความหมายทางลบ

**เทพ** เนื่องจากนิสัยส่วนตัวที่คิดว่าตัวเองเป็นศูนย์กลางนั่นเอง กลุ่มบุคคลที่อยู่ในสถานะ เกเรียนมักจะใช้ศัพท์สแลงแทนตัวอีกคำหนึ่งคือ **เทพ** ซึ่งใช้เปรียบว่าตนเองมีความยิ่งใหญ่ เหนือกว่าผู้อื่น หรือดีเลิศ ดั่งเทพหรือเทวดา เป็นต้น ในความเป็นจริงอาจไม่เป็นเช่นนั้นก็ได้ คำนี้ สามารถพบเห็นได้บ่อยพอๆ กับคำว่าเกเรียน

**เมพ** เป็นคำที่พิมพ์ผิดเพี้ยนมาจากคำว่า **เทพ** ใช้เพื่อแสดงตนให้ตัวเองดูน่าเชื่อถือมากขึ้น หรืออาจใช้แทนคำว่า **เทพ** เพื่อบ่งบอกว่าผู้ที่ใช้คำนี้อยู่เหนือหรือเก่งกว่าผู้ที่ เป็น **เทพ** ก็ได้เช่นกัน

แต่ในเกมดอทเอ ยังมีการใช้คำศัพท์ที่เฉพาะเจาะจงไปอีกเนื่องจากความสะดวกในการ พิมพ์ และเข้าใจง่ายถึงแม้เห็นเพียงไม่กี่วินาที

### คำที่ใช้เฉพาะในเกมดอทเอ

b (Back) ให้หนีหรือถอยจากจุดนั้น

q (Kill) ให้โจมตีฝ่ายตรงข้าม

+ (บวก) ให้โจมตีฝ่ายตรงข้าม

ro (roshan) ให้ไปที่จุดเกิดของ Roshan

ass (Assassin) ให้ทำการลอบโจมตีฝั่งตรงข้าม

tui (ตุ้ย) คือให้ลอบโจมตีทางข้ามหลังฝ่ายตรงข้าม

r1 คือ ฝั่งขวามีฝ่ายตรงข้ามอยู่ 1

c0 คือ ตรงกลางไม่มีฝ่ายตรงข้าม

L2 คือ ฝั่งซ้ายมีฝ่ายตรงข้ามอยู่ 2

all เป็นคำสั่งให้มารวมกันทุกคน

def (Defense) เป็นคำสั่งให้ป้องกัน

dis all (Disappear All) ฝ่ายตรงข้ามไม่ปรากฏในแผนที่ เป็นการเตือนให้ระวัง

rw (Rawang) ย่อจากภาษาคาราโอเกะอีกที คือ ระวัง พร้อมกับให้สัญญาณบอกว่าส่วนไหน  
 d9 (Denie) ทำการโจมตีฝ่ายเดียวกัน  
 tw (Tower) ป้อมสำหรับป้องกัน  
 rax (Barrack) โรงสร้าง Creep  
 ulti (Ultimate) ให้ใช้ทำไม่ตาย  
 cd (Cool Down Skill) คือ ช่วงเวลาที่รอการใช้ Skill อีกรอบหนึ่ง  
 np (No Problem) ไม่มีปัญหา  
 gg (Good Game) ใช้เมื่อตอนจบเกมส์ เมื่อจบแบบ Fair Play

ซึ่งคำศัพท์เหล่านี้ จะไม่พบในเกมคาบาล และเกมพีรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล เพราะด้วยลักษณะวิธีการเล่นเกมของทั้งสองเกม ไม่จำเป็นต้องอาศัยการใช้คำศัพท์ที่มีความละเอียดมากนักในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น แต่ที่พบมักเป็นคำศัพท์ทั่วไปที่ใช้ในเกมออนไลน์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

#### ตัวอย่างคำศัพท์ที่พบทั่วไปในเกมออนไลน์

บัค	หมายถึง	ข้อผิดพลาดของระบบเกม เช่น ตัวละครหลุดเข้าไปในฉาก เป็นต้น
บอท	หมายถึง	โรบอท (Robot) มีความหมายเป็นโปรแกรมทำงานอัตโนมัติ หรือโปรแกรมช่วยเล่น
โปร	หมายถึง	การโกงเกม เช่น การใช้โปรแกรมช่วยเล่น หรือการใส่ชุดคำสั่งทำให้ตัวละครมีความสามารถเพิ่มมากขึ้นกว่าปกติ เป็นต้น
หลุด	หมายถึง	ขาดการเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต
แลค	หมายถึง	การที่ระบบคอมพิวเตอร์ส่งข้อมูลไม่ทัน จึงทำให้เกมออนไลน์มีลักษณะภาพกระตุกไปมา

จากรูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพในเกมออนไลน์ ที่กล่าวมา ยังมีรูปแบบหนึ่งที่ผู้เล่นมักพบเจอ และใช้เป็นประจำ เป็นรูปแบบที่ไม่สุภาพ คือ ผู้เล่นจะใช้คำพูดที่หยาบคาย ด่าทอแก่กัน แต่ในบริบทของเกมออนไลน์ ผู้เล่นจะไม่ได้รู้สึกถึงความรุนแรงของคำเลย มักรู้สึกเป็นเรื่องปกติ ที่ใช้กันเป็นประจำ ซึ่งบางทีก็นำมาใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น สาด, แสด, แม่ ง, พ่อ ง, ห่า เอ๊ย เป็นต้น จะสังเกตว่าคำบางคำจะไม่พิมพ์ตัวอักษรติดกัน เพราะระบบจะไม่อนุญาตให้พิมพ์ได้ ผู้เล่นจึงต้องมีการเว้นวรรค เพื่อให้ระบบเข้าใจว่าเป็นการพิมพ์สองพยางค์นั่นเอง

จากที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปเป็นตารางรูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพในเกมออนไลน์ ได้ดังต่อไปนี้

เกม \ รูปแบบการสื่อสาร	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล
การทักทาย	มี	มี	มี
การสนทนา	มี	มี	มี
การใช้ข้อความซ้ำ	มี	มี	มี
การใช้อักษรซ้ำ	มี	มี	มี
การพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์	มี	มี	มี
การเลียนภาษาพูด	มี	มี	มี
การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่สะกดให้เป็นเสียงภาษาไทย (ภาษาคาราโอเกะ)	มี	ไม่มี	ไม่มี
การใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ	ไม่มี	มี	มี
การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ	มี	มี	มี
การใช้ศัพท์เฉพาะ	มี	มี	มี

ตารางที่ 5.1 : รูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพในเกมออนไลน์

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยยังพบว่าความถี่ หรือความบ่อยครั้งในการใช้รูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ มีดังต่อไปนี้

รูปแบบการสื่อสาร \ เกม	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล
การทักทาย	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง
การสนทนา	ปานกลาง	มาก	ปานกลาง
การกล่าวลา	มาก	มาก	มาก
การใช้ข้อความซ้ำ	มาก	มาก	มาก
การใช้อักษรซ้ำ	มาก	มาก	มาก
การพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์	มาก	มาก	มาก
การเลียนภาษาพูด	ไม่มี	ปานกลาง	ปานกลาง
การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่สะกดให้เป็นเสียงภาษาไทย (ภาษาคาราโอเกะ)	มาก	ไม่มี	ไม่มี
การใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ	ไม่มี	น้อย	น้อย
การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ	มาก	มาก	มาก
การใช้ศัพท์เฉพาะ	น้อย	น้อย	น้อย

ตารางที่ 5.2 : ความถี่ในการใช้รูปแบบการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นมือใหม่ ทั้งเพศชาย และเพศหญิง

รูปแบบการสื่อสาร \n เกม	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท \n บาสเก็ตบอล
การทักทาย	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง
การสนทนา	ปานกลาง	มาก	ปานกลาง
การกล่าวลา	มาก	มาก	มาก
การใช้ข้อความซ้ำ	มาก	มาก	มาก
การใช้อักษรซ้ำ	มาก	มาก	มาก
การพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์	มาก	มาก	มาก
การเลียนภาษาพูด	ไม่มี	ปานกลาง	ปานกลาง
การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่ \n สะกดให้เป็นเสียงภาษาไทย (ภาษา \n คาราโอเกะ)	มาก	ไม่มี	ไม่มี
การใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้ \n เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ	ไม่มี	น้อย	น้อย
การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ	มาก	มาก	มาก
การใช้ศัพท์เฉพาะ	มาก	น้อย	น้อย

ตารางที่ 5.3 : ความถี่ในการใช้รูปแบบการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นที่มีความชำนาญ \n ทั้งเพศชาย และเพศหญิง

จากตารางความถี่ในการใช้รูปแบบการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นมือใหม่ และผู้ \n เล่นที่มีความชำนาญ ความถี่ในการใช้รูปแบบการสื่อสารมีระดับเท่ากันเกือบทั้งหมด นอกจากนี้ผู้ \n เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญ ยังมีการใช้รูปแบบการสื่อสารในส่วนของกรกล่าวลา การ \n ใช้ข้อความซ้ำ การใช้อักษรซ้ำ การพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์ และการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ อยู่ใน \n ระดับที่มาก โดยในส่วนของกรใช้ข้อความซ้ำ การใช้อักษรซ้ำ การพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์ และ \n กรใช้สัญลักษณ์ต่างๆ นั้นต่างก็ใช้เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกของผู้เล่นในขณะนั้น เพราะ

ในสังคมเกมออนไลน์ การสื่อสารเป็นการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ดังนั้นการสนทนาในเกมออนไลน์ จึงไม่สามารถรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของผู้สื่อสารในขณะนั้นว่ารู้สึกอย่างไร เช่น รู้สึกไม่พอใจ รู้สึกดีใจ หรือรู้สึกเสียใจ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เล่นยังไม่สามารถเห็นหน้าค่าตา และท่าทางของคู่สนทนาได้เลย จึงมีการใช้รูปแบบการสื่อสารต่างๆ เพื่อทดแทนในส่วนนี้ที่ได้ขาดหายไปแทน การเห็นหน้าค่าตากันในโลกแห่งความเป็นจริง แต่อย่างไรก็ตามการสื่อสารในเกมออนไลน์จะไม่มีประสิทธิภาพ หากผู้เล่นไม่มีประสบการณ์ หรือพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการสื่อสารในสังคมเกมออนไลน์มาก่อน เพราะผู้เล่นอาจมีความเข้าใจไม่ตรงกันกับผู้เล่นคนอื่นๆ หรือเกิดความเข้าใจผิดได้ในขณะที่ทำการสนทนา

ความถี่ของการใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษของผู้เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญอยู่ในระดับที่น้อย เพราะว่าผู้เล่นส่วนใหญ่จะทำการสนทนาในลักษณะพิมพ์ความหมายเป็นภาษาไทยมากกว่า แต่จะทำการพิมพ์อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษเฉพาะบางคำที่ความหมายในภาษาไทยมีการพิมพ์ที่ยาว ก็จะใช้การพิมพ์อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษเป็นการทับศัพท์แทน เพื่อสะดวกในการพิมพ์ และเข้าใจง่าย

รูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพในเกมออนไลน์ โดยการใช้ภาษาเขียน และการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ของผู้เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญ จะมีลักษณะเหมือนกัน กล่าวคือผู้เล่นสามารถรับรู้ และถ่ายทอดสารได้ตรงกัน แม้จะเล่นมานานแล้วหรือไม่ก็ตาม เพราะการใช้รูปแบบการสื่อสารด้วยภาษาเขียน และการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ นั้น ผู้เล่นมีความเข้าใจมาจากการสนทนาในโปรแกรมสนทนามาพอสมควรแล้วในระดับหนึ่ง แต่สำหรับการใช้ศัพท์เฉพาะในเกมออนไลน์ พบว่าผู้เล่นมือใหม่จะมีการรับรู้ความหมายที่ไม่สอดคล้องหรือเข้าใจตรงกันกับผู้เล่นที่มีความชำนาญแล้ว ยกตัวอย่างเช่น เกมดอทเอ ผู้เล่นจะมีการใช้ศัพท์เฉพาะของเกมดอทเอในขณะที่เล่นตลอดเวลา หากผู้เล่นมือใหม่ไม่เข้าใจความหมาย ก็จะส่งผลให้การเล่นเกมมีข้อผิดพลาดได้ เป็นต้น

และจากตารางการใช้ศัพท์เฉพาะของกลุ่มผู้เล่นมือใหม่ในเกมดอทเอ จะมีการใช้ศัพท์เฉพาะอยู่ในระดับที่น้อย เพราะว่าผู้เล่นมือใหม่ยังไม่มีความรู้ และความเข้าใจในคำศัพท์เฉพาะที่มีมากมาย จึงต้องอาศัยระยะเวลาช่วงหนึ่งในการเรียนรู้เสียก่อน ซึ่งจะตรงข้ามกับผู้เล่นที่มีความชำนาญ ที่มีการใช้ศัพท์เฉพาะอยู่ตลอดเวลาในการเล่นเกม



แต่สำหรับเกมคาบาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ทั้งผู้เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญ จะมีการใช้ศัพท์เฉพาะที่น้อยเหมือนกัน โดยศัพท์เฉพาะที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นการใช้เพื่อหยอกล้อ หรือตำท้อ กันเท่านั้น ไม่ได้นำมาใช้ประกอบการเล่นเช่นเดียวกับเกมดอทเอ จึงมีความถี่ในการใช้ที่น้อย

จากแนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ Bakhtin (1986) เสนอว่าในขณะที่กลุ่มมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา กลุ่มก็จะสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม (Group-specific Meanings) ขึ้นมาด้วย และในที่สุดรูปแบบใหม่ของการใช้ถ้อยคำ (Forms of Speech) หรือประเภทของการใช้ถ้อยคำสื่อสาร (Genres) ก็จะมีลักษณะเฉพาะตัว เป็นคุณสมบัติเฉพาะของชุมชนหรือกลุ่มนั้น

จากการวิจัย พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์จะมีการสร้างความหมายเฉพาะกลุ่มขึ้นมา ดังเช่นที่ Bakhtin (1986) ได้กล่าวไว้ โดยจะดูได้จากการใช้คำศัพท์ใหม่ๆ ที่ปรากฏในสังคมเกมออนไลน์ เช่น เกเรียน, นูบ, เทพ เป็นต้น ซึ่งการสนทนาในสังคมออนไลน์ทั่วไปที่ไม่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ เช่น ในบอร์ดสาธารณะ หรือโปรแกรมสนทนา จะไม่ใช่คำเฉพาะเหล่านี้ และยังมีการสร้างคำศัพท์เฉพาะขึ้นมาเฉพาะในแต่ละเกมอีกด้วย โดยคำนึงถึงความสะดวก รวดเร็ว และจดจำง่ายในการพิมพ์ ดังตัวอย่างคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในเกมดอทเอ เป็นต้น

ในการสนทนาในเกมออนไลน์ จะมีการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ มากมาย ทั้งเพื่อใช้แสดงแทนอารมณ์ความรู้สึก หรือแทนคำพูดต่างๆ ซึ่งสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเกมออนไลน์ จะมีสองประเภทคือ ความหมายโดยอรรถ และความหมายโดยนัย แต่ที่น่าสนใจ ที่ผู้วิจัยพบคือผู้เล่นจะมีการสร้างคำในเชิงความหมายโดยนัย อยู่ตลอดเวลา ยกตัวอย่างเช่น คำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในเกมออนไลน์ อย่างคำว่า "เกเรียน" ซึ่งตามความหมายตรง จะหมายถึงผมที่สั้นติดหนังศีรษะ แต่ในความหมายโดยนัย จะหมายถึง บุคคลที่มีพฤติกรรมก่อกวน ก้าวร้าวทางคำพูดและความคิด ไร้เหตุผล เป็นต้น

การสร้างความหมายโดยนัย หรือการรับรู้ความหมายโดยนัย จะต้องอาศัยความรู้รหัส (Code) ซึ่งจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม ซึ่งผู้เล่นจะต้องอาศัยระยะเวลาและความคุ้นเคยในวัฒนธรรมเกมออนไลน์ได้ระดับหนึ่งเสียก่อน เพราะหากผู้เล่นไม่มีความเข้าใจในวัฒนธรรมเกมออนไลน์เลย อาจจะทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารที่ผิดพลาดได้

ในขั้นตอนการปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นจะรับรู้สิ่งต่างๆ จากสัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งสัญลักษณ์ที่ใช้นั้น เป็นสิ่งที่สังคมเกมออนไลน์กำหนดว่าสัญลักษณ์นั้นๆ ใช้แทนอะไร เช่น --\* / (-\*-) หงุดหงิด อารมณ์ไม่ดี ไม่พอใจ เป็นต้น สัญลักษณ์ที่ใช้ จะช่วยทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกที่เข้าใจตรงกันมากยิ่งขึ้น เพราะการสนทนาผ่านตัวอักษร การพิมพ์ข้อความสนทนาเพียงอย่างเดียวอาจ ไม่สามารถสื่อความหมายทางด้านอารมณ์ของผู้ส่งสาร ไปยังผู้รับสารได้เท่าที่ควร

จากการวิจัย ผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นมีการใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง ทำให้เกิดภาษาวิบัติ ภาษาวิบัติคือ ภาษาที่ถูกแปลงมาจากคำในภาษาเดิม ให้สามารถเขียนได้ในรูปลักษณะใหม่ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ ภาษาวิบัตินี้มักจะผิดหลักในการเขียนอยู่เสมอ เป็นคำที่ไม่อยู่ในพจนานุกรม และไม่ปฏิบัติตามกฎของหลักภาษาไทย

ตัวอย่างภาษาวิบัติที่พบในเกมออนไลน์

#### แบบพ้องเสียง

เทอ	(เธอ)
จ้ย	(ใจ)
งัย	(งใจ)
นู้	(หนู)
มู้	(หมู)
บันยา	(ปัญญา)
กำ	(กรรม)

#### แบบสะกดกในการพิมพ์

ฤ	(ฤ)
เหน	(เห็น)
เปน	(เป็น)

### แบบแสดงความสามารถในการใช้ตัวอักษร

lnw	(เทพ)
uou	(นอน)
เกีรืeu	(เกีรืยน)
llnJllSJllSJ	(แทงแรงแรง)
llOUIllnJlSO	(แอบแทงเธอ)

### แบบใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ

คอนเฟิร์ม / คอนเฟิม	(ยืนยัน)
อย่าทำโอเวอร์	(อย่าทำเกินเลยไปนัก)
อย่าซีเรียส	(อย่าเครียด)
เป็นแมน	(เป็นสุภาพบุรุษ)
แฮปปี้เบิร์ทเดย์	(สุขสันต์วันเกิด)

(<http://board.life2side.com/index.php?topic=769.0>)

ภาษาวิบัติที่ใช้มักเป็นภาษาที่เริ่มมาจากโปรแกรมสนทนา (MSN) และไฮ5 โดยภาษาของผู้หญิง จะมีความแตกต่างไปจากภาษาของผู้ชายในบางคำบางประโยค เนื่องจากช่วงเวลาในการทำวิจัย วัยรุ่นไทยโดยเฉพาะผู้หญิง จะมีความนิยมทำบุคลิกภาพ ลักษณะท่าทางน่ารักๆ เหมือนตุ๊กตา หรือถ้าใช้คำศัพท์ที่เข้าใจกันในสังคมส่วนใหญ่ ก็คือคำว่า "แอบแสบ" นั่นเอง ลักษณะการใช้คำสนทนาจึงมีลักษณะหวานๆ น่ารักๆ ยกตัวอย่างเช่น หรา (หรอ), หยอ (หรอ), เหงอ (หเรอ), บรื้า >.< (มีการใช้สัญลักษณ์เป็นรูปหน้าเงินอาย), อะจ๋า, คร๊ะ (ค๊ะ) หรือตะเอง ตะเอง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการใช้คำต่อท้าย เช่น ไปด้วยจ้ะ, น่ารักนึ หรือจุงจุง เป็นต้น

### ตัวอย่างประโยคที่ใช้ในลักษณะแอบแสบ

จ๋า ไม เจ้อ / ทามายหรา	(ทำไมหเรอ)
จั้ง-จ้อออออ??	(จริงหเรอ)

ชี เมะ ? / ชิปะ ? / ชิม่า? / ชิมิ?	(ไชใหม่)
มีอวรวว / ม่ายอว / มาอว(อะ)	(ไมเอา)
คี่ บับ / คี่ แบบ / เอ็ม / อีมมม	(คือว่า, เอ่อ)
อ้ายยนะ	(อะไรนะ)
อา~ยายยย / อะยัยหยอ	(อะไร)
คงบ้า	(คนบ้า)
มั่งๆ / มีาก..มาก / มุกๆ	(หลายๆ)
รักระ จุบๆ / มิวฟๆ / ดิวบๆ	(เสียงการจูบ)

(<http://th.uncyclopedia.info/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B9%8A%E0%B8%9A%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B9%8A%E0%B8%A7>)

หากพิจารณาจากการใช้คำสนทนาในลักษณะข้างต้น พบว่าผู้เล่นที่ใช้ จะใช้ในลักษณะการเลียนภาษาพูด เพื่อที่จะสื่อถึงเสียงของการสนทนามากกว่าการอ่านข้อความ เป็นการสื่ออารมณ์น่ารักๆ และยังเป็นความเคยชิน และความสะดวกในการพิมพ์ที่ผู้เล่นจะพบเห็นอยู่เป็นประจำในข้อความสนทนา ไม่ว่าจะมาจากโปรแกรมสนทนา (MSN), ข้อความคอมเมนต์ในเว็บไซต์ไฮ5 หรือในเว็บบอร์ดทั่วไป เป็นต้น

เนื่องจากลักษณะภาษาพูดของวัยรุ่นที่มีบุคลิกภาพแบบแสบแสบ จะต้องมีการใช้เสียงที่เล็กๆ แหลมๆ อู้อี้ๆ และอ่อนพอประมาณ ลักษณะการใช้คำสนทนาการเลียนภาษาพูด จึงเป็นการใช้ที่เฉพาะของผู้หญิง

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า บริษัทผู้ผลิตเกม หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรหันมาสนใจให้ความสำคัญกับเรื่องการใช้ภาษาไทยให้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากภาษาไทยคือมรดกทางปัญญาและวัฒนธรรม เป็นเอกลักษณ์ของชาติ มีความสละสลวยงดงาม ไพเราะ และมีความหมาย หากปล่อยให้พลละเลย ต่อไปในอนาคต ภาษาไทยที่ถูกต้องอาจหายสาบสูญไปได้ เพราะในยุคปัจจุบันนี้วัยรุ่นไทยมีการเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ต และใช้งานคอมพิวเตอร์กันอย่างแพร่หลาย ดังนั้นการได้รู้การได้เห็นการใช้ภาษาวิบัติจึงมีโอกาสมากขึ้นเรื่อยๆ เหตุผลที่มักพบได้บ่อยๆ ของการใช้ภาษาวิบัติก็คือ ความสะดวก และง่าย อาจจะเป็นเหตุผลที่เข้าใจง่าย แต่ผลที่ตามมาจะมีผลเสียมากกว่านั้น ผู้วิจัยได้พบมากับตนเอง เมื่อมีโอกาสถามรุ่นน้องบางคน เกี่ยวกับคำศัพท์ว่าจริงๆ

แล้วเขียนอย่างไร มีหลายคนเขียนไม่ถูกต้อง แต่สิ่งที่ผู้วิจัยกังวลเพิ่มก็คือ เมื่อรุ่นน้องเขียนไม่ถูกต้อง กลับไม่มีอาการผิดหวังหรือรู้สึกผิดเลย นั่นจึงเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ผู้วิจัยคิดว่าภาษาไทยที่ถูกต้องอาจหายสาบสูญไปได้

แต่ในทางที่ดีของการพิมพ์ภาษาวิบัติ ก็มีเช่นเดียวกัน เพราะเนื่องจากการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ไม่มีการเห็นหน้าค่าตาของผู้สื่อสารอีกฝ่าย จึงไม่สามารถรับรู้ถึงอารมณ์ซึ่งกันและกันได้ การใช้ภาษาวิบัติจะช่วยให้การสื่อสารมีความเข้าใจตรงกันมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้บางโอกาสยังช่วยประหยัดพื้นที่ในการพิมพ์อีกด้วย เช่น การพิมพ์ข้อความในโทรศัพท์มือถือ เพื่อประหยัดค่าบริการในการส่งแต่ละครั้ง

ตัวอย่างภาษาวิบัติเพื่อสื่ออารมณ์ ความรู้สึก

ชะมะ / ซิมิ (ไซ้ใหม่)

ว้าววว (ว้าว)

ป่าว (เปล่า)

ม่าย (ไม่)

ซ่าย (ไซ้)

คราย (ใคร)

อาราย (อะไร)

เปงราย (เป็นอะไร)

การใช้ภาษาวิบัติ หากใช้ในทางที่ถูกต้องก็มีประโยชน์ ผู้เล่นเกมออนไลน์ควรเลือกใช้ให้เหมาะสม หากต้องการสื่ออารมณ์ก็สามารถใช้ได้ แต่ก็ควรจะเขียนคำที่ถูกต้องเป็นด้วย และเลือกใช้ตามแต่สถานการณ์ และกาลเทศะ ภาษาวิบัติก็จะเป็นเรื่องที่ไม่ใช่ปัญหาใหญ่อีกต่อไป