

## บทที่ 4 ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง “การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่า” ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตการณ์ ในเซิร์ฟเวอร์ภายในเกมที่มีผู้เข้าร่วมเล่นมากที่สุด 5 อันดับแรก เป็นเวลาทั้งหมด 90 ชั่วโมง และทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเว็บมาสเตอร์ผู้สร้างเกมจำนวน 2 คน และผู้เล่นจำนวน 20 คน โดยผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

- 4.1 รูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่า
- 4.2 รูปแบบการสนทนาระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่า
- 4.3 ความหมายของศัพท์เฉพาะกลุ่มในการสนทนาในเกมออนไลน์บิงย่า

### 4.1 รูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่า

เว็บมาสเตอร์เกมออนไลน์บิงย่ามีหน้าที่เป็นผู้ดูแลภายในเกมและผู้เล่นให้สามารถดำเนินการเล่นเกมไปอย่างไม่มีข้อบกพร่อง โดยจะทำงานตลอด 24 ชั่วโมง การทำงานของเว็บมาสเตอร์จะทำงานเป็นทีม และแบ่งหน้าที่รับผิดชอบอย่างชัดเจนว่าเว็บมาสเตอร์คนใดรับผิดชอบเรื่องใดและช่วงเวลาใด หากประสบกับปัญหาจะจัดลำดับความสำคัญของแต่ละปัญหาว่ามี ความสำคัญมากน้อยเพียงใด แล้วจึงเริ่มแก้ไขจากปัญหาที่เร่งด่วนก่อน ซึ่งจะมีรูปแบบการทำงาน ดังนี้



ภาพที่ 4.1 : แสดงรูปแบบการทำงานของเว็บมาสเตอร์

ในขั้นตอนแรกเมื่อพบปัญหา เว็บมาสเตอร์จะดำเนินการแก้ไขปัญหานั้นด้วยขั้นพื้นฐาน หากขั้นตอนแรกยังไม่สามารถแก้ไขปัญหานั้นได้หรือยังไม่เป็นที่พึงพอใจของผู้เล่น จะดำเนินการแก้ไข ปัญหาขั้น 2 ซึ่งหากขั้นตอนที่ 2 ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหานั้นได้ ทางเว็บมาสเตอร์จะดำเนินการใน ขั้นตอนที่ 3 ซึ่งจะเป็นการเรียกเว็บมาสเตอร์ทุกคนมาประชุมร่วมกันเพื่อวิเคราะห์ในปัญหานั้นๆ และดำเนินการแก้ไขในทันที โดยปัญหาที่เกิดขึ้นจะเป็นปัญหาด้านเทคนิคของเกมออนไลน์ จาก การสัมภาษณ์รูปแบบการทำงานของเว็บมาสเตอร์ดังนี้

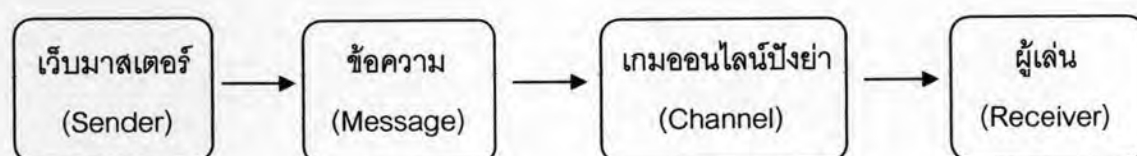
“ก็ต้องตลอดเวลา 24 ชั่วโมง จริงๆ แล้วเราทำหน้าที่ดูแลความรู้สึกของคนเล่นทั้งหมด ต้องจัดลำดับความสำคัญว่าเรื่องไหนเดือดร้อนมากน้อย จะมีเจ้าหน้าที่หลายท่าน เราจะรู้อยู่แล้ว ว่าเรื่องไหนใครรับผิดชอบ อย่างตัวผมจะเป็นหัวหน้าทั้งหมด จะมีเรื่องบางเรื่องจริงๆ ที่เลเวล 1 ยัง แก้ไขปัญหาไม่ได้ยังบานปลาย และรู้สึกว่าเค้ายังไม่พอใจ ก็จะมีเลเวล 2 แต่ถ้ายังดูแล้วยังไปไหน ไม่ได้ ก็จะมีเลเวลสุดท้ายคือเว็บมาสเตอร์จะมาประชุมกันแล้วแก้ไขปัญหาตรงนั้น”

(ลุงอ้วนแดง. สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2549.)

จากการเก็บข้อมูลในเซิร์ฟเวอร์จากเกมออนไลน์บิงย่า ผู้วิจัยสามารถอธิบายรูปแบบการ สื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บิงย่าดังนี้

#### 4.1.1. รูปแบบการสื่อสาร

การสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นโดยผ่านเกมออนไลน์บิงย่าเป็นการสื่อสารแบบ ทางเดียว (One - way communication) กล่าวคือ เว็บมาสเตอร์จะทำการส่งข้อความโดยผ่าน สื่อคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication) ไปยังผู้เล่นเกม ซึ่งรูปแบบการสื่อสาร ประเภทนี้ ทางเว็บมาสเตอร์จะทำหน้าที่เป็นผู้ส่ง (Sender) เพียงอย่างเดียวเท่านั้น โดยการใช้เกม ออนไลน์บิงย่าเป็นช่องทางในการส่งข้อความ (Channel) และผู้เล่นก็ทำหน้าที่เป็นผู้รับ (Receiver) เพียงอย่างเดียวเช่นกัน



ภาพที่ 4.2 : แสดงรูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่น

เว็บมาสเตอร์จะทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสาร โดยจะส่งข้อความผ่านเกมออนไลน์บิงย่า ซึ่งลักษณะของข้อความที่ส่งไปนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. ข้อความตักเตือน 2. ข้อความประกาศ และ 3. ข้อความโฆษณา (ดังจะกล่าวถึงต่อไปในหัวข้อ ลักษณะของข้อความที่ใช้ในการสื่อสาร) โดยผู้เล่นจะรับสารเหล่านั้นได้ 2 ช่วงเวลา ได้แก่ จากช่วงเวลาก่อนที่ผู้เล่นจะดำเนินการเล่นเกมและระหว่างการเล่นเกมที่ การส่งสารในช่วงแรกเริ่มของเกมนั้น ทางเว็บมาสเตอร์จะมีการระบุเวลาที่จะส่งสารทุกต้นชั่วโมง แต่จากการสังเกตการณ์ทำงานที่ผ่านมา เว็บมาสเตอร์ไม่สามารถระบุช่วงเวลาในการสื่อสารได้ เนื่องจากว่าผู้เล่นเกมออนไลน์บิงย่ามีจำนวนมากและหมุนเวียนเปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา ซึ่งทางเว็บมาสเตอร์จะใช้วิธีสังเกตว่ามีกลุ่มใดเข้ามาเล่นในช่วงเวลาใด และเข้าเล่นช่วงไหนมากที่สุด ทางเว็บมาสเตอร์ก็จะดำเนินการสื่อสารกับกลุ่มๆ นั้นในเรื่องที่กลุ่มนั้นชื่นชอบ จากการสัมภาษณ์เรื่องการสื่อสารของเว็บมาสเตอร์ดังนี้

"จริงๆ แล้วของเดิมเนียประกาศตรงนี้ก็ถ้าเปรียบเทียบกับคนอื่นเหมือนเอาไว้แจ้งเหตุแจ้งอะไรฉุกเฉิน แต่ความรู้สึกเราเป็นเอ็นเตอร์เทนเนอร์ เรามีความรู้สึกว่าอยากจะได้ใกล้ชิดเค้ามากกว่านี้ แรกๆ ก็จะมีกำหนดเหมือนกันว่าประมาณต้นชั่วโมง บางทีเรื่องที่เข้ามามีเยอะมาก บางทีเนี่ยน้ำท่วม แต่พอคนเยอะเราต้องดูว่าเรื่องไหนที่เราควรเอาไปพูด เพราะจริงๆ ใช้อัปโปงเนี่ยมันกระทบกับผู้เล่นพอสมควร เพราะเป็นสล็อตเกมบางทีจะทำให้เสียสมาธิในการเล่น เราก็ต้องพยายามรวบรวมให้ได้ว่าอย่าถี่ไป เมื่อก่อนจะยิงกระจาย คนเล่นบิงย่าก็เยอะเลยจะเจาะกลุ่มไม่ได้ จะดูว่าช่วงเวลาที่โมงแล้วมีกลุ่มไหนอยู่ก็จะพูดเรื่องนั้น จะไม่มีการกำหนดเวลาตายตัว แต่จะมีการเตรียมว่าช่วงนี้เป็นใคร"

(ลุงอ้วนแดง. สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2549.)

#### 4.1.2. ช่องทางการสื่อสาร

จากการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยสามารถแบ่งช่องทางในการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่าระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- 1). การปรากฏข้อความก่อนการเล่นเกม
- 2). การปรากฏข้อความระหว่างการเล่นเกม

การแบ่งช่องทางในการสื่อสารออกเป็น 2 ประเภทนั้น เป็นการแบ่งเพื่อให้ความสำคัญในการสื่อสารของเว็บมาสเตอร์ เนื่องจากว่าการปรากฏข้อความก่อนการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นจะสามารถรับรู้สารหรือข้อความนั้นๆ ได้มากกว่าการปรากฏข้อความระหว่างการเล่นเกม เมื่อผู้เล่นได้เข้าเล่นเกมแล้วผู้เล่นจะใช้สมาธิในการเล่นมากกว่าจะรับรู้ในตัวสารที่ทางเว็บมาสเตอร์ได้ส่งไป ซึ่งเป็นสารที่เว็บมาสเตอร์ไม่ได้หวังผล แต่การปรากฏข้อความระหว่างการเล่นเกมจะอยู่ในรูปแบบของการเพิ่มความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่นและควบคุมผู้เล่นให้อยู่ในกฎระเบียบภายในเกมที่สร้างขึ้น เพื่อให้เกมดำเนินไปอย่างราบรื่น

### 1). การปรากฏข้อความก่อนการเล่นเกม

ข้อความที่ปรากฏก่อนการเล่นเกมนั้น จะปรากฏขึ้นหลังจากที่ผู้เล่นได้ทำการเลือกเซิร์ฟเวอร์เพื่อจะเข้าไปเล่นเกมแล้ว ซึ่งลักษณะของข้อความเหล่านั้นจะเป็นภาพโฆษณา เพื่อเป็นการแจ้งข่าวสารให้ผู้เล่นได้รับรู้ก่อนที่จะเริ่มเล่นเกมว่า ในช่วงระยะเวลาที่มีกิจกรรมอะไรให้ผู้เล่นได้ร่วมสนุกบ้าง ตัวอย่างเช่น





ภาพที่ 4.3 : แสดงข้อความที่ปรากฏก่อนการเล่นเกม (เพิ่มเติมสุขุมวิท, 18 มกราคม 2550.)

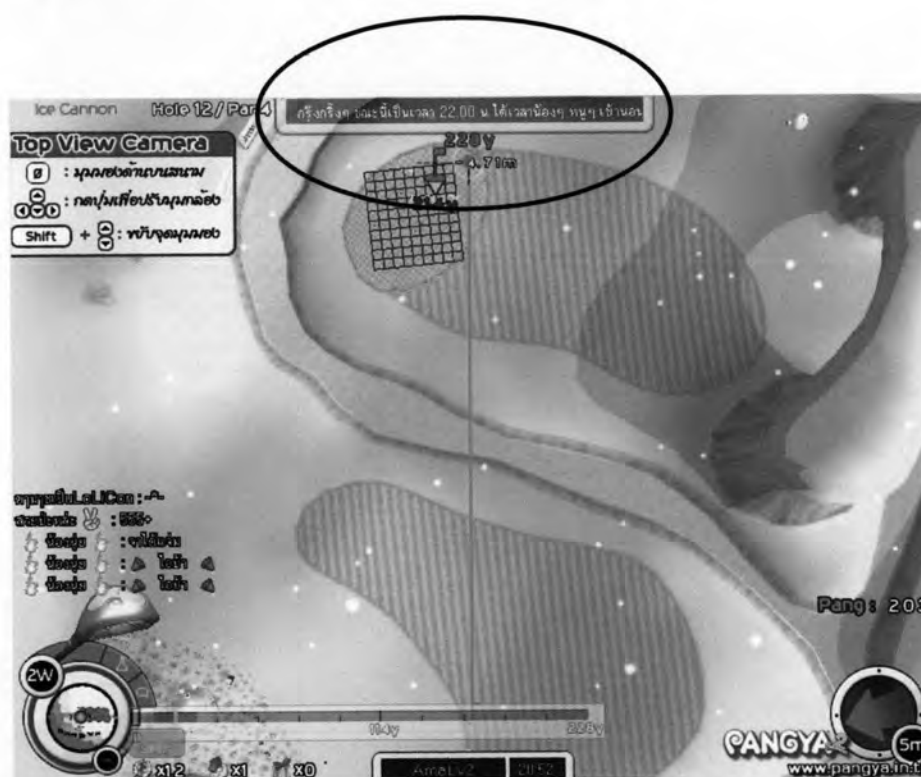
การปรากฏข้อความก่อนการเล่นเกมนี้จะมีทั้งหมด 10 ข้อความด้วยกัน ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกดูได้จากตัวเลขด้านล่างขวาของภาพโฆษณาต่างๆ โดยแต่ละหน้าก็จะเป็นการแจ้งข่าวสารที่แตกต่างกันออกไป และจะเปลี่ยนแปลงไปตามระยะเวลาในการจัดกิจกรรม

## 2). การปรากฏข้อความระหว่างการเล่นเกม

การปรากฏข้อความระหว่างการเล่นเกมเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่เว็บมาสเตอร์สามารถทำ การสื่อสารกับผู้เล่นได้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

### ก. ข้อความที่ปรากฏด้านบนของจอภาพ

เป็นการปรากฏข้อความจากเว็บมาสเตอร์ขึ้นมาเป็นครั้งคราว โดยจะเป็นการเปิด ขึ้นมาอีกหน้าต่างต่าง และจะมีการใช้เสียงเริ่มต้นก่อนปรากฏข้อความ เพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้ เล่นให้ได้รับรู้ข้อความเหล่านั้น

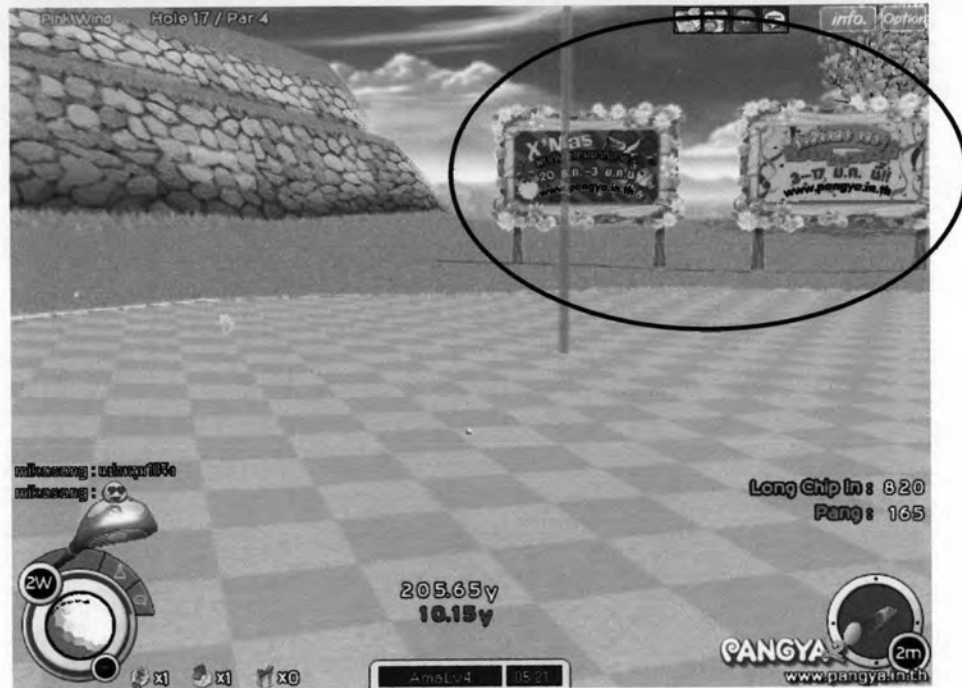


ภาพที่ 4.4 : แสดงข้อความที่ปรากฏระหว่างการเล่นเกม (เด็กโสด, 30 ธันวาคม 2549.)

### ข. ข้อความที่ปรากฏในฉากของเกม

การปรากฏข้อความลักษณะนี้ จะอยู่ในรูปแบบของการโฆษณาเช่นเดียวกับ ข้อความที่ปรากฏก่อนเริ่มเล่นเกม โดยจะเป็นป้ายโฆษณาที่ตั้งอยู่ตามจุดต่างๆ ภายในสนามซึ่ง เป็นฉากของเกม ผู้เล่นจะได้รับข้อความนี้ก็ต่อเมื่อ ได้เข้าไปร่วมเล่นเกมเท่านั้น ซึ่งแต่ละสนามก็จะ

มีรูปแบบของป้ายโฆษณาที่แตกต่างกันออกไป ตามลักษณะของสนาม เช่น สนาม Pink Wind ลักษณะของสนามจะเป็นฤดูใบไม้ผลิที่เต็มไปด้วยดอกซากุระบาน ป้ายโฆษณาจึงมีลักษณะเป็นดอกไม้พันล้อมรอบป้าย สนาม Ice Cannon ลักษณะของสนามจะถูกปกคลุมไปด้วยน้ำแข็ง ป้ายโฆษณาจึงเป็นแท่นน้ำแข็ง และสนาม Shinning Sand ที่มีลักษณะเป็นทะเลทราย ป้ายโฆษณาจึงเป็นรูปอูฐ เป็นต้นนอกจากนี้ถึงแม้ว่าลักษณะของป้ายแต่ละสนามจะแตกต่างกันออกไป แต่ข้อความโฆษณาจะเป็นการใช้ข้อความแบบเดียวกันทุกสนาม ตัวอย่างเช่น





ภาพที่ 4.5 : แสดงข้อความที่ปรากฏขณะเล่นเกม (มือใหม่กว่า, 28 ธันวาคม 2549.)

#### 4.1.3. ลักษณะของข้อความที่ใช้ในการสื่อสาร

ลักษณะของข้อความที่เว็บมาสเตอร์ได้ทำการสื่อสารกับผู้เล่นเกมออนไลน์ปิงย่าแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

##### 1). ข้อความตักเตือน

ข้อความตักเตือนที่เว็บมาสเตอร์สื่อสารนี้ ไม่ได้เป็นการกล่าวตักเตือนที่รุนแรงแต่จะเป็นการปลุกจิตสำนึกให้ผู้เล่นกระทำในสิ่งที่ควรปฏิบัติ จะปรากฏด้านบนของจอภาพโดยการเปิดขึ้นมาอีกหนึ่งหน้าต่าง ลักษณะของข้อความตักเตือนเริ่มจากการใช้เสียงก่อนปรากฏข้อความ ซึ่งลักษณะของเสียงเริ่มต้นนั้นจะคล้ายกับเสียงกตัญญูณเตือน และตามด้วยคำเริ่มต้นของข้อความ ซึ่งใช้คำเริ่มต้นที่แตกต่างกันออกไป โดยการใช้คำเริ่มต้นนั้นขึ้นอยู่กับว่าเว็บมาสเตอร์คนใดทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารในขณะนั้น ถึงแม้ว่าจะเป็นข้อความตักเตือนข้อความเดียวกันก็ตาม ซึ่งลักษณะของคำเริ่มต้นได้มาจากการเลียนเสียงของธรรมชาติ เช่น ปิงปอง อาห้อย กรู๊งกริ้ง ตะแจ้ว เป็นต้น



### ตัวอย่างข้อความตักเตือน

“กริ่งกริ่งๆ ขณะนี้เป็นเวลา 22.00 น. ได้เวลาน้องๆ หนูๆ เข้านอนได้แล้วจ้า”  
(สุขุมวิท, 10 พฤศจิกายน 2549.)

“ตะแเง้ว ขณะนี้เป็นเวลา 22.00 น. ได้เวลาน้องๆ หนูๆ เข้านอนได้แล้วจ้า” (สยาม,  
20 พฤศจิกายน 2549.)

“อาห้อยๆ การเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานทำให้เสียสุขภาพได้นะครับ”  
(มือใหม่กว่า, 18 พฤศจิกายน 2549.)

### 2). ข้อความประกาศ

ข้อความนี้จะปรากฏด้านบนของจอภาพเช่นเดียวกับข้อความตักเตือน และมีการใช้คำเริ่มต้นเช่นเดียวกัน แต่ลักษณะของข้อความจะอยู่ในรูปแบบของการประกาศ ซึ่งเป็นข้อความที่ทางเว็บมาสเตอร์ต้องการจะแจ้งให้แก่ผู้เล่นได้รับรู้ ว่าในช่วงนี้มีกิจกรรมอะไรให้ร่วมสนุกบ้าง อยู่ในเซิร์ฟเวอร์ใด ช่วงเวลาใด

#### ตัวอย่างข้อความความประกาศ

“กริ่งกริ่งๆ ต้อนรับเทศกาลคริสต์มาสกับ “Christmas Event” ติดตามรายละเอียดและข้อมูลเพิ่มเติมที่ [www.pangya.in.th](http://www.pangya.in.th) ครับ” (มือใหม่กว่า, 18 ธันวาคม 2549.)

“อาห้อยๆ กิจกรรมที่คงคุณค่าความฮา มากกว่า 1 ปี “ปังย่า ฮาซ่า PICPORT” มาแล้วครับ~ ร่วมสนุกตอบคำถามรับ 2,000 บัง ได้ที่เว็บบอร์ดปังย่า หมวดเข้ามาคุยกันได้เลย คนนอนดึกห้ามพลาด!” (สู่มีสู่หม้า, 30 ธันวาคม 2549.)

“ปังปอง!.....Silver III Times!!! Pang X5 >>มาเก็บปังกันได้แล้วที่ 3 เซิร์ฟเวอร์ 3 ภาค” (มือใหม่กว่า, 30 ธันวาคม 2549.)

“ปังปอง!.....Silver III Times!!! Pang X5 >>มาเก็บปังกันได้แล้วที่เซิร์ฟเวอร์ (เอกกระเทียม โทหัวหอม)” (มือใหม่กว่า, 30 ธันวาคม 2549.)

“ตะแฉ้ว~ร่วมกันเฉลิมฉลองในความสำเร็จพร้อมกับตอบแทนผู้เล่นทุกท่านที่ให้การสนับสนุนด้วยดีเสมอมากับกิจกรรมสุดอลังการ “ป๊งย่าปี 3 Happy Season 3” ติดตามได้ที่เว็บไซต์ครับ” (เพิ่มเติมเด็กโสด, 20 มกราคม 2550.)

### 3). ข้อความโฆษณา

ข้อความนี้จะปรากฏอยู่ใน 2 ส่วน คือ ข้อความที่ปรากฏก่อนการเล่นเกมน และข้อความที่ปรากฏในฉากของเกม ลักษณะของข้อความโฆษณานี้ จะอยู่ในรูปแบบของภาพโฆษณา เพื่อให้ผู้เล่นได้รับรู้ว่ามีอะไรเพิ่มเติมในเกมบ้าง เป็นการใช้ภาษาที่กระชับ เข้าใจง่ายเพราะเนื่องด้วยความจำกัดทางด้านพื้นที่ และมีการใช้รูปภาพประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้เล่น โดยจะลงท้ายด้วยชื่อของเว็บไซต์ทุกครั้ง เพื่อให้ผู้เล่นได้สามารถค้นหารายละเอียดของกิจกรรมต่างๆ ได้

#### ตัวอย่างข้อความโฆษณา

“X’ Mas พบกับไอเท็มมากมาย 20 ธ.ค. – 3 ม.ค. นี้ [www.pangya.in.th](http://www.pangya.in.th)” (เด็กโสด, 14 ธันวาคม 2549.)

“ป๊งวัดดวง Happy New Year 3 -17 ม.ค. นี้!! [www.pangya.in.th](http://www.pangya.in.th)” (สยาม, 30 ธันวาคม 2549.)

“PANGYA กีฬาสี 20 ธ.ค. – 3 ม.ค. นี้ [www.pangya.in.th](http://www.pangya.in.th)” (เด็กโสด, 14 ธันวาคม 2549.)

“Pangya Booster X 2 ใครๆ ก็ใช้แล้ว วันนี้ – 20 ธ.ค. [www.pangya.in.th](http://www.pangya.in.th)” (สุชุมวิท, 18 ธันวาคม 2549.)

“มาแล้ววว..ว น่ารัก สดใส ชุกชอน กับชุดใหม่ของสองสาวน้อยสุดน่ารัก \* เป็นเจ้าของได้ก่อนใคร เฉพาะ VIP เท่านั้น!! \* 29 พ.ย. – 20 ธ.ค. นี้ ติดตามรายละเอียดได้ที่ [www.pangya.in.th](http://www.pangya.in.th)” (เด็กโสด, 30 พฤศจิกายน 2549..)

ลักษณะของข้อความที่เว็บมาสเตอร์ใช้ในการสื่อสารกับผู้เล่น แสดงให้เห็นถึงการใช้ภาษาที่สร้างขึ้นให้เป็นเอกลักษณ์ของเว็บมาสเตอร์ ซึ่งเป็นลีลาการใช้ภาษาในสื่อสารของแต่ละบุคคล โดยภาษาที่เว็บมาสเตอร์ใช้จะเป็นภาษาที่มาจากภาษาร่วมกับสื่ออินเทอร์เน็ตอื่นๆ

จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นจำนวน 20 คน เกี่ยวกับการรับรู้ข้อความจากเว็บมาสเตอร์ของผู้  
เล่นดังนี้

ข้อความที่ใช้ในการสื่อสาร	รับรู้/ปฏิบัติตาม	รับรู้/ไม่ปฏิบัติตาม	ไม่เปิดรับข้อความ
ข้อความตักเตือน	0	15	5
ข้อความประกาศ	5	10	5
ข้อความโฆษณา			
- ปรากฏก่อนการเล่น	1	11	8
- ปรากฏในฉากของเกม	0	1	19

ตารางที่ 4.1 : แสดงการรับรู้ข้อความจากเว็บมาสเตอร์ของผู้เล่น

จากการตารางแสดงให้เห็นว่าการรับรู้ข้อความของผู้เล่นจะแตกต่างกันออกไปตามแต่  
ลักษณะของข้อความนั้นๆ และการปรากฏของข้อความนั้นๆ โดยสังเกตได้ว่า หากเป็นข้อความที่  
ปรากฏก่อนการเล่นหรือเป็นข้อความที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอของภาพซึ่งลักษณะข้อความจะ  
เป็นข้อความตักเตือนและข้อความประกาศ ผู้เล่นจะรับรู้ข้อความนั้นๆ แต่จะมีผู้เล่นเป็นส่วนน้อย  
ที่จะปฏิบัติตาม และหากเป็นข้อความที่ปรากฏอยู่ในฉากของเกมผู้เล่นจะไม่ให้ความสนใจแก่  
ข้อความนั้นเลย

เกมออนไลน์ปัจจุบันนับได้ว่าเป็นชุมชนเสมือนจริงอีกชุมชนหนึ่งในรูปแบบการสื่อสารผ่าน  
ตัวกลางคอมพิวเตอร์ ซึ่งภายในโลกเสมือนแห่งนี้จากการเก็บข้อมูลพบว่า เว็บมาสเตอร์จะสามารถ  
สื่อสารกับผู้เล่นได้เพียงอย่างเดียวเท่านั้นโดยผ่านช่องทางต่างๆ ภายในเกม ซึ่งการตอบรับการ  
สื่อสารของผู้เล่นจะอยู่ในรูปแบบของการซื้อสินค้าหรือเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ตามที่เว็บมาสเตอร์ได้  
สื่อสารออกไป แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงแล้วผู้เล่นสามารถสื่อสารกับเว็บมาสเตอร์ได้จาก  
ช่องทางประเภทอื่นๆ ได้แก่ การสื่อสารผ่านโทรศัพท์เพื่อแจ้งเหตุขัดข้องที่เกิดขึ้นภายในเกมเพื่อให้  
เว็บมาสเตอร์ได้ดำเนินการแก้ไข เช่น การแจ้งปัญหาในเรื่องเหตุขัดข้องทางเทคนิคของเกม  
ที่เกิดขึ้น หรือการสื่อสารผ่านทางเว็บไซต์เพื่อสอบถามข้อมูลหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเว็บ  
มาสเตอร์ของเกมออนไลน์ปัจจุบัน หรือการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ในโลกแห่งความเป็นจริงตามที่  
เว็บมาสเตอร์ได้โฆษณาไว้ในเกมออนไลน์ จึงแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บ  
มาสเตอร์กับผู้เล่นนั้นมีความสัมพันธ์กันระหว่างชุมชนเสมือนจริงกับโลกแห่งความเป็นจริง โดยที่ผู้

เล่นสามารถแยกแยะว่าสถานการณ์ใดที่อยู่ในชุมชนเสมือนจริงหรือสถานการณ์ใดอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงได้

รูปแบบการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นนั้นไม่จัดอยู่ในการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) เนื่องจากว่าการสื่อสารระหว่างบุคคลนั้นต้องมีการแลกเปลี่ยนบทบาทในการเป็นผู้รับสารและส่งสารเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึกทั้งวัจนภาษา และอวัจนภาษา แต่ในการสื่อสารระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้เล่นนั้นไม่สามารถสื่อสารตอบโต้ได้อย่างทันทีทันใด แต่เป็นการตอบรับในด้านอื่นๆ เช่น การซื้อสินค้า การเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ เป็นต้น

#### 4.2 รูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์ปิงป้าง

จากการเก็บข้อมูลในเซิร์ฟเวอร์จากเกมออนไลน์ปิงป้าง ผู้วิจัยสามารถอธิบายรูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์ปิงป้างดังนี้

##### 4.2.1. รูปแบบการสื่อสาร

การสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นจะเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two - way communication) คือ ผู้เล่นจะมีหน้าที่เป็นทั้งผู้ส่ง (Sender) และผู้รับสาร (Receiver) ในเวลาเดียวกัน โดยใช้เกมออนไลน์ปิงป้างเป็นช่องทางในการส่ง (Channel) ข้อความเหล่านั้นไปยังผู้เล่นคนอื่น ๆ ซึ่งผู้เล่นสามารถทำการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่มผู้เล่นก็ได้



ภาพที่ 4.6 : แสดงแบบจำลองการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

แบบจำลองการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นเกมเป็นไปในทิศทางเดียวกับแบบจำลองกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล (จิตตภา สุขพลา, 2548) โดยในแบบจำลองได้กล่าวไว้ว่าทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารจะต้องมีประสบการณ์ร่วมในเรื่องที่ได้ทำการสื่อสาร ซึ่งประสบการณ์ร่วมของผู้เล่นเกม คือ ความรู้ วิธีเล่น และรายละเอียดของเกมออนไลน์บิงย่า โดยรูปแบบของการสื่อสารระหว่างบุคคลจะสามารถถ่ายทอดได้ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาซึ่งผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถมองเห็นสีหน้าและลักษณะท่าทางของกันและกันได้ ซึ่งจะแตกต่างจากการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ เนื่องจากการสื่อสารผ่านเกมนั้นจะไม่สามารถมองเห็นอวัจนภาษาในด้านสีหน้าและลักษณะท่าทางได้ แต่จะมีการรับรู้อวัจนภาษาในด้านสัญลักษณ์ที่ใช้ในเกมบวกกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของตัวละครที่ผู้เล่นใช้สวมบทบาทแทนตนเอง นอกจากนี้การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์จะมีความเป็นอิสระในการสื่อสารมากกว่าเพราะเนื่องจากการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้าค่าตากัน

#### 4.2.2. ช่องทางการสื่อสาร

ช่องทางในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์บิงย่านั้นมีเพียงช่องทางเดียวคือ การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่า โดยข้อความที่ผู้เล่นได้สนทนากันนั้น จะปรากฏอยู่ด้านล่างซ้ายมือของหน้าจอ ซึ่งถ้าเป็นข้อความสนทนาของตนเองข้อความนั้นจะเป็นสีเหลืองและข้อความของผู้เล่นอื่นๆ ที่ได้สนทนาด้วยจะเป็นสีขาว การกำหนดสีของข้อความสนทนานี้เป็นข้อกำหนดของเกมที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างตนเองและผู้เล่นคนอื่น

การปรากฏของข้อความการสนทนาบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะปรากฏเพียง 5 บรรทัดเท่านั้นก็จะเลื่อนหายไป โดยข้อความสนทนาข้อความใหม่จะปรากฏอยู่บรรทัดล่างสุด เพื่อให้ผู้เล่นไม่เกิดการสับสนในการสนทนา จากข้อกำหนดนี้ แสดงให้เห็นว่าช่องทางในการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่ามีความรวดเร็ว หากในการสนทนาครั้งนั้นมีผู้เล่นสนทนาเป็นจำนวนมากข้อความสนทนาจึงจะผ่านไปอย่างรวดเร็วเช่นกัน ส่งผลให้ผู้เล่นต้องให้ความสนใจในข้อความสนทนานั้นๆ อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ผู้เล่นจึงต้องใช้ภาษาในการสื่อสารที่กระชับและสามารถสื่อความหมายให้แก่กลุ่มผู้เล่นด้วยกันได้

การที่ผู้เล่นจะสนทนาได้นั้น ผู้เล่นต้องทำการเลือกเซิร์ฟเวอร์เพื่อเข้าไปเล่นเกมโดยเซิร์ฟเวอร์จะมีให้ผู้เล่นเลือกทั้งสิ้น 14 เซิร์ฟเวอร์ เมื่อเลือกเซิร์ฟเวอร์เรียบร้อยแล้วผู้เล่นจะสามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ และสามารถสื่อสารกับผู้เล่นหลายคนหรือสื่อสารแบบตัวต่อตัวก็ได้ ซึ่ง

การสื่อสารกับผู้เล่นหลายคนนั้นช่องทางในการสื่อสารในเกมได้สร้างขึ้นไว้แล้ว หากแต่จะสื่อสารแบบตัวต่อตัวผู้เล่นจะต้องระบุชื่อของผู้สื่อสารที่ผู้เล่นต้องการจะสื่อสารก่อน จึงจะสามารถสื่อสารแบบตัวต่อตัวได้ ซึ่งข้อความจะปรากฏให้เห็นเพียงผู้ที่ได้รับการสื่อสารกันเท่านั้น โดยรูปแบบข้อความสนทนาที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์จะแตกต่างกันออกไปดังนี้

การสื่อสารกับผู้เล่นหลายคน

ชื่อผู้เล่น : ข้อความสนทนา

การสื่อสารแบบตัวต่อตัว

ชื่อผู้เล่น (ตนเอง) > ชื่อผู้เล่น (คู่สนทนา) : ข้อความสนทนา

ช่องทางในการสื่อสารในเกมออนไลน์นี้มีความแตกต่างจากช่องทางในการสื่อสารในทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล กล่าวคือ ช่องทางในการสื่อสารในการสื่อสารระหว่างบุคคลได้แก่ การฟัง การเห็นหรือการสัมผัส (ชิตาภา สุขพหล้า, 2548) โดยจะเป็นช่องทางที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถมองเห็นอากัปกริยา ท่าทางของคู่สนทนาได้ แต่ในเกมออนไลน์นี้ยังไม่สามารถมองเห็นอากัปกริยา ท่าทางของคู่สนทนาได้ โดยจะเห็นแค่เพียงภาษาและสัญลักษณ์ที่ใช้เพียงเท่านั้น จากข้อจำกัดนี้ แสดงให้เห็นถึงข้อได้เปรียบและเสียเปรียบทางการสื่อสารระหว่างการสื่อสารระหว่างบุคคลกับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ กล่าวคือ การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ผู้สนทนาสามารถสื่อสารได้อย่างเต็มที่ มีอิสระในการสื่อสาร โดยไม่ต้องคำนึงถึงปฏิกิริยาตอบกลับ (Feedback) ของคู่สนทนาว่าจะเป็นอย่างใด เนื่องจากเป็นการสื่อสารที่ฉาบฉวยและมีการผลัดเปลี่ยนคู่สนทนาอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการสื่อสารระหว่างบุคคลไม่สามารถทำเช่นนั้นได้ แต่ผู้สนทนาจะสามารถเข้าใจในเจตนาของผู้ส่งสารได้ดีกว่าการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์

4.2.3. รูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์นี้ โดยแบ่งรูปแบบออกเป็น 4 รูปแบบ ตามทฤษฎีของ Donald Cushman & Gordon C. Whiting (1997) ดังนี้

- 1). การลำดับเหตุการณ์ของการสนทนา (Action Sequence)
- 2). การแสดงเจตนาของผู้สนทนา (Illocutionary Acts)
- 3). การสลับสับเปลี่ยนการสนทนา (Turn Taking)
- 4). การปรับบทสนทนา (Conversation Alignment)

## 1). การลำดับเหตุการณ์ของการสนทนา (Action Sequence)

การที่ผู้เล่นจะสามารถทำการสนทนากับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้นั้น ต้องเริ่มจากการเข้าไปใช้บริการในเครือข่ายของเกมออนไลน์บิงย่าเสียก่อน โดยที่ผู้เล่นต้องทำการสมัครเพื่อเข้าเล่นเกมผ่านทาง [www.pangya.in.th](http://www.pangya.in.th) เพื่อให้ได้ชื่อที่ใช้ในการเล่น (User ID) และรหัสผ่านเพื่อเข้าเล่นเกม (password) หลังจากนั้นผู้เล่นก็เริ่มเข้าสู่เกมเพื่อทำการเล่นเกม เมื่อผู้เล่นเข้าสู่เกมเรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นจะต้องทำการเลือกเซิร์ฟเวอร์เพื่อการเข้าร่วมในการเล่นและสามารถทำการสนทนากับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้

### ก. การใช้ชื่อในการเล่น

ชื่อที่ใช้ในการเล่น คือ ชื่อที่ผู้เล่นใช้เพื่อเป็นทางเข้าไปสู่เกม โดยจะเป็นชื่อที่แสดงให้เห็นอยู่บนหน้าจอของเกม ว่ามีผู้เล่นคนใดเข้ามาร่วมเล่นบ้าง ซึ่งเป็นชื่อที่ผู้เล่นตั้งขึ้นเอง ในการตั้งชื่อครั้งแรกที่ผู้เล่นได้ดำเนินการลงทะเบียนผ่านทางเว็บไซต์ โดยจะบังคับให้เป็นชื่อภาษาอังกฤษหรือตัวเลขเท่านั้น แต่ผู้เล่นสามารถทำการเปลี่ยนแปลงและแก้ไขได้เมื่อเข้ามาเล่นเกมแล้ว ด้วยการเสียเงินในเกมออนไลน์ ซึ่งในการเปลี่ยนชื่อในแต่ละครั้งจะเสียค่าเปลี่ยนเป็นจำนวน 1,500 ลูกก็ นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถเพิ่มสัญลักษณ์ในชื่อได้อีกด้วย

#### ตัวอย่างชื่อที่เป็นภาษาอังกฤษ

lovenah belaun Wednesday99 duen555 slowpinky2 viewwe bogeyjungs  
bear25499 sipkao apatsanan otonkowoo jimipas sermnork princo49 cafemocha  
yukajong dunkew kikkeeew janmoonoi nongsineja seansand kanika911 tuktantawan  
natha25 unijang takitaz samikojung bull33 toeycop yophoto

#### ตัวอย่างชื่อที่เป็นตัวเลข

050388493 014075437 045240576 010215428 019477328 041796045  
091215533

ตัวอย่างชื่อที่เป็นภาษาไทยหลังจากที่ได้เปลี่ยนแปลงจากชื่อเดิมแล้ว

โยเกิร์ต ฟลุคร์ปาว ปิยนุช น้ำอ้อย ชามูโร มิจฉาชีพ ผู้เดมาจิว ท้องฟ้า หมูน้อย จีจี นู้แพร  
 นู้พิม ไกล่ๆ หลุม หยิน ไม้พิน หมักรักจริงนะ ทิชา เบ็งคุง เพียงดาว ปอร์โต้ คุณป้ากายสิทธิ์ แพน  
 ครีม สวยปะหละ จิวแปะทง น้องนุ้ย ขอให้เหมือนเดิม ในดวงใจ บังใบ้ แหมม นู้ปลาตุก

การตั้งชื่อในเกมออนไลน์บิงย่าสามารถแบ่งการตั้งชื่อออกเป็น 2 ประเภทได้แก่

การตั้งชื่อโดยการตีความหมายนัยตรง (Denotation)

การตั้งชื่อประเภทนี้เป็นการตั้งชื่อโดยมีความหมายที่แปลตรงตัวตามพจนานุกรม และมี  
 ลักษณะเป็นสากล จากการเก็บข้อมูลพบว่าผู้เล่นจะมีรูปแบบการตั้งชื่อที่หลากหลาย และอาจจะมี  
 การเพิ่มด้วยคำหรือสัญลักษณ์เพื่อไม่ให้ซ้ำกับผู้เล่นคนอื่นๆ ซึ่งการตั้งชื่อโดยการตีความหมายนัยตรง  
 ได้แก่ เช่น ท้องฟ้า โยเกิร์ต น้ำอ้อย ชามูโร เป็นต้น

การตั้งชื่อโดยการตีความหมายโดยนัยแฝง (Connotation)

การตั้งชื่อประเภทนี้จะเป็นการตั้งชื่อโดยที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งการ  
 จะเข้าใจความหมายได้ตรงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารทั้ง 2 ฝ่ายจะต้องอยู่ในสังคมหรือ  
 วัฒนธรรมเดียวกัน จากการเก็บข้อมูลพบว่าผู้เล่นที่ตั้งชื่อโดยใช้ความหมายแฝงนี้มักจะเป็นชื่อที่  
 สามารถบ่งบอกถึงรสนิยม ความหวังหรือความคาดหวังของผู้เล่นได้ ซึ่งการตั้งชื่อภาษาไทย  
 สามารถแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนมากกว่าการตั้งชื่อเป็นภาษาอังกฤษหรือตัวเลข เช่น "ไกล่ๆ  
 หลุม" สะท้อนให้เห็นถึงความคาดหวังของผู้เล่นว่าในการตีแต่ละครั้งต้องการให้ลูกอยู่ในระยะที่  
 ไกล่หลุมมากที่สุด "จิวแปะทง" สะท้อนให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครตัวหนึ่งของจีนคือถึงแม้จะ  
 มีอายุมากแล้ว แต่ลักษณะนิสัยก็ยังคงมีเป็นเด็กสูง และ"มิจฉาชีพ" สะท้อนให้เห็นถึงความชื่นชอบ  
 ที่จะเป็นตัวร้าย เป็นต้น

การตั้งชื่อในการเล่นเกมนออนไลน์บิงย่า พบว่าจากชื่อไม่สามารถระบุลงไปได้อย่างชัดเจน  
 ว่าผู้เล่นคนนั้นเป็นเพศหญิงหรือเพศชาย ถึงแม้ว่าภายในเกมจะมีการใช้สัญลักษณ์นำหน้าชื่อเพื่อ  
 บ่งบอกว่าเป็นเพศใด แต่ก็ยังมีหลายครั้งไม่ได้ตรงตามนั้น เช่น สัญลักษณ์นำหน้าเป็นเพศหญิงแต่  
 เมื่อได้ทำการสื่อสารแล้วผู้เล่นคนนั้นก็กลับบอกว่าเป็นเพศชาย ซึ่งเป็นการปิดบังตัวตนที่แท้จริง การ



ปิดบังในลักษณะนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อได้ทำการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ เนื่องจากว่าเป็น การสื่อสารที่ไม่สามารถมองเห็นกันได้ จึงไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวเอง สามารถเปลี่ยนแปลงหรือ ปลอมตัวเป็นบุคคลใดก็ได้ สถานะใดก็ได้โดยไม่มีข้อจำกัด

จากผลการศึกษาเรื่อง รูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่าย อินเทอร์เน็ตของศุณิสรา ทดลา (2542) แสดงให้เห็นว่าการตั้งชื่อเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารผ่าน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องจากว่าผู้สื่อสารสามารถเห็นเพียงชื่อที่เป็นตัวอักษรที่ปรากฏอยู่หน้า จอคอมพิวเตอร์เท่านั้น จึงต้องสร้างชื่อเพื่อให้น่าสนใจและเรียกร้องความสนใจให้มีคนเข้ามา สนทนาด้วย ซึ่งแตกต่างจากการตั้งชื่อในเกมออนไลน์บิงย่าโดยการตั้งชื่อจะไม่มีผลต่อการสื่อสาร เนื่องจากในการสื่อสารผู้เล่นไม่ได้ให้ความสำคัญกับชื่อน่าสนใจเพียงใด แต่ให้ความสำคัญใน องค์ประกอบอื่นมากกว่า อาทิ การเลือกตัวละครของผู้เล่นที่ใช้สวมบทบาทแทนตนเอง การแต่ง กายของตัวละคร และระดับความสามารถของผู้เล่น เป็นต้น

## ข. การทักทาย

รูปแบบของการสนทนาในเกมออนไลน์บิงย่าจะอยู่ในรูปแบบของบทสนทนาที่เป็นคู่กัน (Adjacency Pair) โดยการลำดับเหตุการณ์ของการสนทนาจะเริ่มจากการทักทาย (greeting) ซึ่ง การทักทายจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อผู้เล่นได้ทำการเลือกเซิร์ฟเวอร์เพื่อเข้าร่วมเล่นเกมกับผู้เล่นคนอื่นๆ ตัวอย่างรูปแบบการทักทายที่มีลักษณะของบทสนทนาคู่กัน (Adjacency Pair)





ภาพที่ 4.7 : แสดงการทักทาย สุ่มสี่สุ่มห้า, 30 ธันวาคม 2549.)

### ค. หัวข้อการสนทนาระหว่างการเล่นเกมนออนไลน์

การสนทนาระหว่างการเล่นเกมนออนไลน์บ่งชี้ว่า ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลและพบว่าหัวข้อการสนทนาแบ่งได้เป็น 4 ประเด็น ได้แก่

- 1). การสนทนาเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล
- 2). การสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม
- 3). การสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้น
- 4). การสนทนาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ต่างเพศ

#### 1). การสนทนาเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล

การสนทนาในลักษณะนี้จะเป็นการสนทนากันระหว่างผู้เล่นที่ไม่เคยมีความรู้จักกันมาก่อนโดยมาทำความรู้จักกันระหว่างการเล่นเกม ซึ่งการสนทนาลักษณะนี้จะเกิดขึ้นเมื่อเป็นการเล่นแบบคู่และต้องการสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ซึ่งการถาม - ตอบของผู้เล่นนั้นจะเริ่มจากการทักทายและผลัดกันถามตอบข้อมูลส่วนบุคคล เช่น ชื่อ อายุ เพศ อาชีพ สถานที่ศึกษา ระดับชั้นการศึกษาสถานที่ที่ทำการเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น

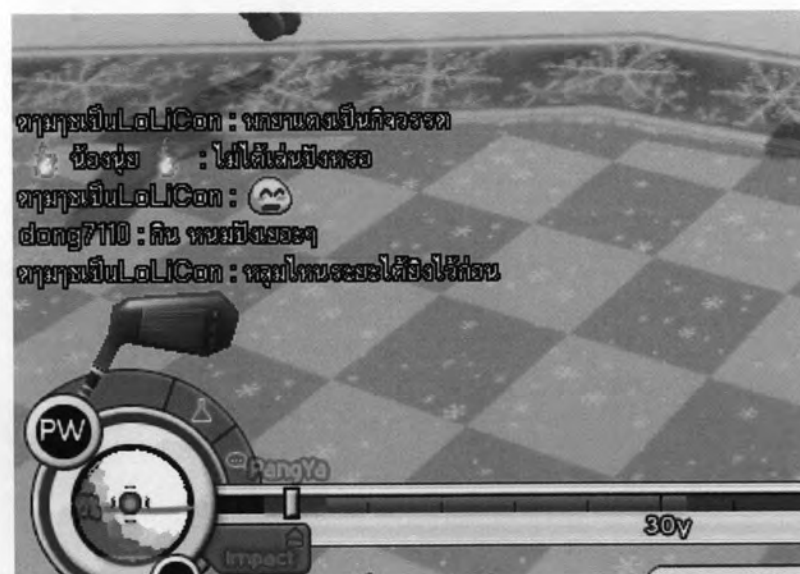
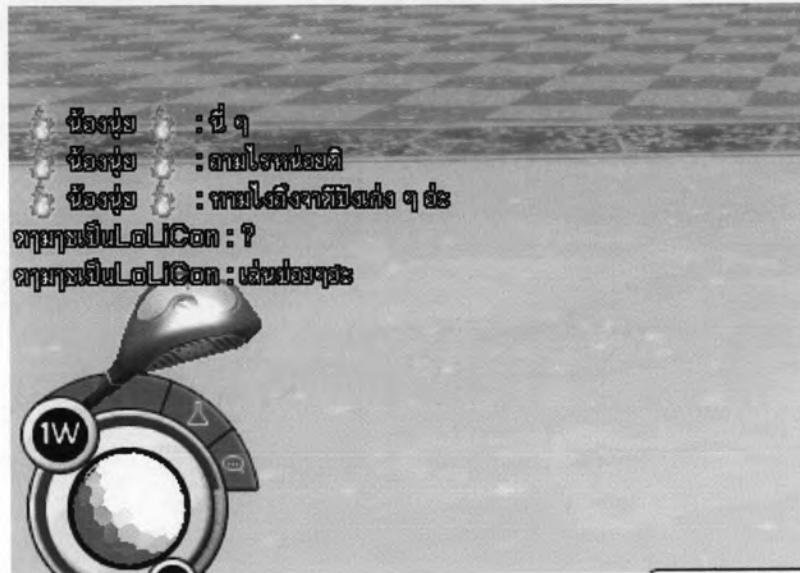




ภาพที่ 4.8 : แสดงการสนทนาเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล (มือใหม่กว่า, 16 พฤศจิกายน 2549.)

## 2). การสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม

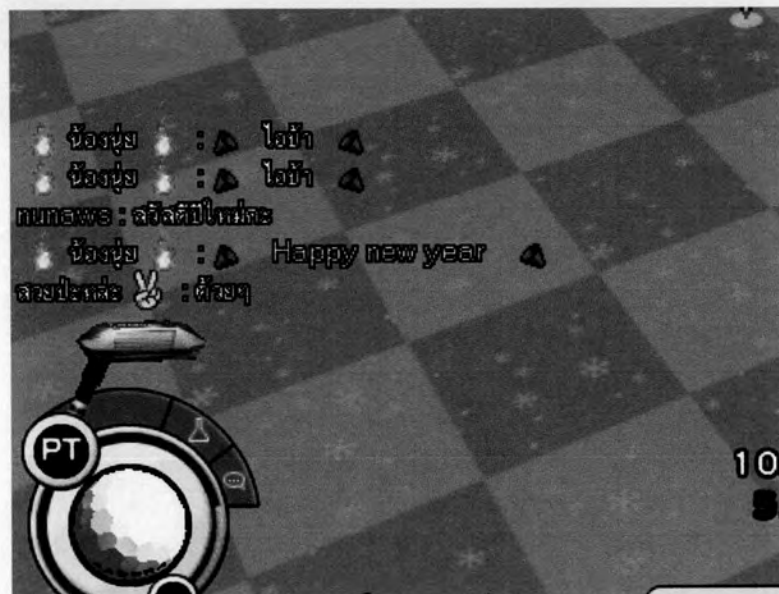
การสนทนาลักษณะนี้จะเป็นการพูดคุยเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม ระหว่างผู้เล่นที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ในการสนทนาจะเป็นการสอบถามถึงวิธีการเล่นกับผู้เล่นคนอื่นๆ ถึงวิธีการที่จะทำคะแนนให้ได้เพิ่มขึ้น การใช้ท่าพิเศษ การใช้ไอเท็มต่างๆ การถามตอบลักษณะนี้ เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นเกม



ภาพที่ 4.9 : แสดงการสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม (สุ่มสี่สุ่มห้า, 30 ธันวาคม 2549.)

### 3). การสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้น

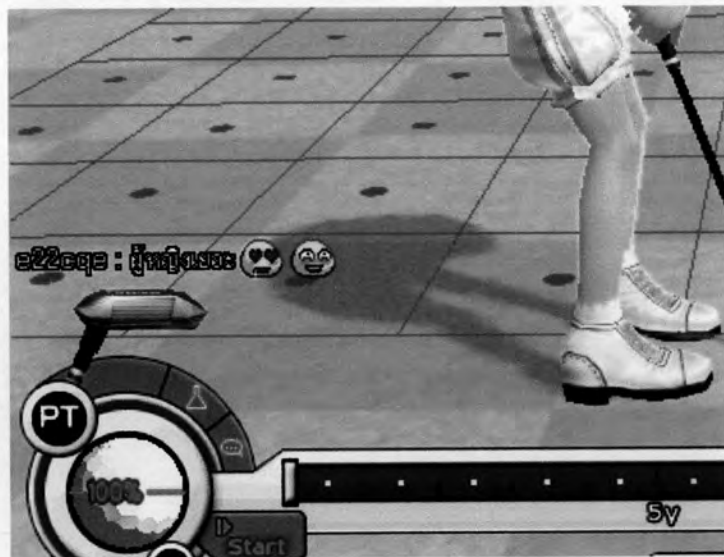
การสนทนาในลักษณะนี้จะเป็นการสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ณ ช่วงเวลานั้น ซึ่งเป็นการถาม - ตอบเพื่อแสดงความคิดเห็นกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 4.10 : แสดงการสนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้น (ส้มสีส้มห้า, 30 ธันวาคม 2549.)

#### 4). การสนทนาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ต่างเพศ

ในการสนทนาผ่านเกมออนไลน์ป๊อปปูล่ามากนอกจากจะมีการถาม – ตอบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว วิธีการเล่นแล้ว ยังมีการสนทนาเพื่อสร้างความสัมพันธ์ต่างเพศอีกด้วย การถาม - ตอบในลักษณะนี้จะเป็นการเริ่มต้นในการสนทนาเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวก่อนและสนทนาเกี่ยวกับเรื่องทั่วไป โดยส่วนใหญ่แล้วการสนทนาในลักษณะนี้ผู้เล่นจะเคยร่วมแข่งขันกันในเกมอื่นๆ มาก่อน หรือผู้เล่นได้มีการทำความรู้จักกันก่อนหน้านี้ ซึ่งก็มีในบางส่วนเช่นกัน ที่ผู้เล่นบางคนเข้ามาร่วมเล่นเกมออนไลน์เพื่อต้องการสร้างความสัมพันธ์ต่างเพศโดยตรง



ภาพที่ 4.11 : แสดงการสนทนาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ต่างเพศ (มือใหม่กว่า, 16 พฤศจิกายน 2549.)

จากผลการศึกษาเรื่อง รูปแบบพฤติกรรมการเล่นการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของศุภิสรา ทดลา (2542) แสดงให้เห็นว่าการพูดคุยในห้องสนทนาจะพูดคุยเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคน กิจกรรมประจำวันและความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศซึ่งจะแตกต่างจากการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่าซึ่งจะสนทนาเกี่ยวกับวิธีการมากที่สุด รองลงมาคือการสนทนาเกี่ยวกับสถานการณ์ในช่วงนั้น เนื่องจากการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์จะเป็นการสื่อสารในระยะเวลาสั้นๆ และมีผู้เล่นที่หมุนเวียนไปอยู่ตลอดเวลา จึงไม่สามารถพูดคุยเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้ ซึ่งจะแตกต่างจากการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบห้องสนทนาโดยผู้สนทนาจะสนทนาในชวงเวลาเดียวกับกลุ่มเดิมๆ จึงสามารถพูดคุยแบบต่อเนื่องได้

### ง. การอำลา

การอำลาเป็นอีกรูปหนึ่งของรูปแบบการสนทนาที่เป็นคู่กัน (Adjacency Pair) ซึ่งการอำลาของผู้เล่นเกมออนไลน์บิงย่านั้นมีเป็นส่วนน้อยมากเมื่อเทียบกับการสนทนาประเภทอื่นๆ เนื่องจากว่า เมื่อผู้เล่นได้ทำการแข่งขันจบในเกมนั้นแล้วผู้เล่นก็จะออกจากเกมในทันที เพื่อไปเข้าร่วมเล่นในเกมอื่นๆ ต่อไป ซึ่งถ้าผู้เล่นในเกมนั้นไม่มีการรู้จักกันมาก่อน จะไม่พบการอำลาในการสนทนานั้นๆ เลย การอำลาที่ปรากฏขึ้นในเกมออนไลน์บิงย่ามักจะปรากฏในหน้าสุดท้ายในการเล่นเกมนั้นๆ จบแล้ว



ภาพที่ 4.12 : แสดงการอำลา(มือใหม่กว่า, 28 ธันวาคม 2549.)

โดยสรุปแล้วรูปแบบการสนทนาโดยการลำดับเหตุการณ์ของการสนทนา จะอยู่ในรูปแบบของการสนทนาคู่กัน (Adjacency Pair) ซึ่งในเกมออนไลน์บิงย่าจะพบรูปแบบการสนทนาคู่กัน 3



รูปแบบคือ การทักทาย – การทักทาย การถาม - การตอบ และการอำลา - การอำลา ส่วนรูปแบบอื่นๆ ของการสนทนา คือ การขอร้อง – การยอมรับหรือการปฏิเสธ การกล่าวอ้าง – การตกลงหรือคัดค้าน การกล่าวโทษ – การปฏิเสธหรือการสารภาพผิด การขอโทษ – การยอมรับหรือปฏิเสธ จะพบน้อยมาก แทบจะไม่ปรากฏให้เห็นเลย

## 2). การแสดงเจตนาของผู้สนทนา (Illocutionary Acts)

การแสดงเจตนาของผู้สนทนาจะเป็นการใช้คำพูด เพื่อที่จะให้ผู้ฟังได้เข้าใจในเจตนาของผู้พูดและปฏิบัติตาม ในการสื่อสารในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้สนทนาจะสามารถถ่ายทอดเจตนาจากน้ำเสียงและอากัปกิริยาได้ แต่เป็นข้อจำกัดในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการสื่อสารที่ไม่สามารถได้ยินและมองเห็นสิ่งเหล่านั้นได้ จึงต้องใช้วิธีเพื่อการแสดงเจตนาให้ผู้รับสารได้เห็นถึงเจตนาเหล่านั้น ซึ่งรูปแบบในการแสดงให้เห็นถึงเจตนาที่พบในการสนทนาในเกมออนไลน์บึงย่านั้นคือการใช้ภาษาและสัญลักษณ์เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึก โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

ก. การใช้ถ้อยคำ

ข. การใช้สัญลักษณ์

### ก. การใช้ถ้อยคำ

#### การเขียนเลียนแบบภาษาพูด

เป็นรูปแบบการสนทนาที่พบเห็นได้มากที่สุดในการสนทนาผ่านเกมออนไลน์บึงย่า เนื่องจากเป็นการสนทนาที่สามารถสะท้อนอารมณ์ให้เห็นได้ง่ายที่สุด ซึ่งเจตนาของผู้ที่จะทำการสื่อสาร ต้องให้คู่สนทนาารู้สึกเหมือนกับว่าเป็นการสนทนาในการพูดคุยกติ โดยผู้สนทนาจะสะกดคำตามลักษณะของการพูด

#### ตัวอย่างการเขียนเลียนแบบภาษาพูด

ภาษาเขียน	ภาษาพูด
ใช่	ช่าย
จริงสิ	จิงติ
สวัสดีครับ	ดีงับ
น่าจะได้อ	น่าจะด้าย
แค่คุยเฉยๆ	แค่คุยเจ้ยๆ
ไม่มีสตางค์	มะมีตาง
ผมเอง	ปืมเอง
เฮลสิ	เฮาจิ
เวร	เวง

ตารางที่ 4.2 : แสดงการใช้สัญลักษณ์ภาพ

#### การเขียนแสดงอารมณ์

เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ของผู้เล่นโดยการใช้ภาษาเขียน เพื่อแสดงถึงความรู้สึกต่างๆ ที่ผู้เล่นเกิดความรู้สึกนั้นๆ ในขณะนั้น สามารถแบ่งออกได้ 2 อารมณ์ ได้แก่

- 1). อารมณ์สนุกสนานและดีใจ เช่น 555+ เหอเหอ หุหุ งุจิ คริคริ ข้าๆ เย้ งาม แจ่ม
- 2). อารมณ์เศร้าหรือเสียใจ เช่น กำ เวง แงะ แงแง หงะ อ้ากกก แก้ว








ภาพที่ 4.13 : แสดงการเขียนแสดงอารมณ์ (สุ่มสี่สุ่มห้า, 30 ธันวาคม 2549.)

## ข. การใช้สัญลักษณ์

เป็นการใช้สัญลักษณ์แสดงออกทางอารมณ์ แทนการใช้ภาษาเขียน ซึ่งการใช้สัญลักษณ์นี้จะแสดงออกถึงอารมณ์ได้ดีกว่าและชัดเจนกว่าภาษาเขียน ซึ่งการสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมา นั้น เพื่อต้องการลดข้อด้อยในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ในด้านการสื่อสารที่ไม่สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้

### ตัวอย่างสัญลักษณ์

สัญลักษณ์	เจตนาของผู้ใช้สัญลักษณ์เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึก
	อารมณ์สนุกสนานและดีใจ
	อารมณ์เศร้า เสียใจ
	อารมณ์ตกใจ
	อารมณ์โกรธ
	อารมณ์ผิดหวัง

ตารางที่ 4.3 : แสดงการใช้สัญลักษณ์ภาพ

การใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารในเกมออนไลน์ปัจจุบันมีความแตกต่างจากการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารในอดีตเป็นอย่างมาก จากผลการศึกษาเรื่องรูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีของวิฑูรย์ เกื่อนทอง (2543) แสดงให้เห็นว่าการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารนั้นมาจากการประกอบสร้างเครื่องหมายที่มีอยู่บนแป้นพิมพ์ติดแล้วนำมาประกอบกันเป็นรูปภาพเพื่อใช้สื่อความหมาย แต่สัญลักษณ์ที่ใช้ในเกมออนไลน์ปัจจุบันจะมีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่แสดงให้เห็นถึงสีหน้าและท่าทางอย่างชัดเจน และสามารถเคลื่อนไหวได้ ส่งผลให้การแสดงเจตนาของผู้สนทนามีความชัดเจนมากขึ้น

ลักษณะการใช้ภาษาในการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้น เป็นการตัดทอน หรือลดรูปให้สั้นลงเพื่อต้องการความง่ายและรวดเร็วในการสื่อสาร เช่น คำว่า “เด๋ว” แทน “เดี๋ยว” ส่งผลให้เกิดภาษาที่ผิดมาตรฐาน จากการเก็บข้อมูลพบว่าการใช้ภาษาไม่ได้เพื่อต้องการความรวดเร็วเพียงเท่านั้นเนื่องจากบางถ้อยคำยังเป็นการใช้ตัวสะกดที่ยาวกว่าภาษามาตรฐาน เช่น คำว่า “ค้าย” แทน “ได้” หรือ คำว่า “คราย” แทน “ใคร” การใช้ภาษาลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ด้าน

การสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงตัวตนของเด็กรุ่นใหม่ในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์

### 3). การสลับสับเปลี่ยนการสนทนา (Turn Taking)

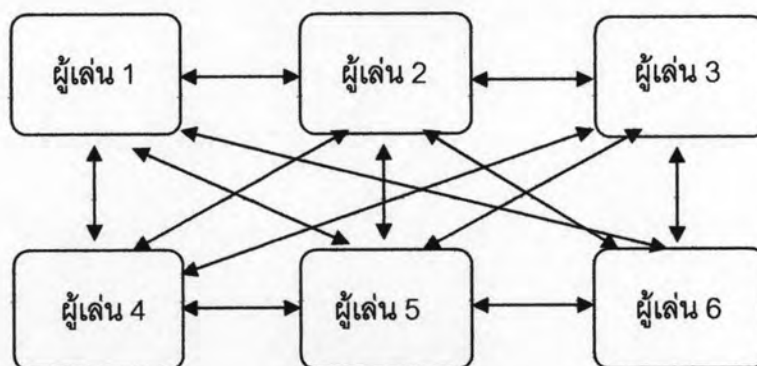
การสลับสับเปลี่ยนในการสนทนาเป็นรูปแบบการสนทนาที่สามารถเกิดขึ้นได้โดยการที่มีบุคคลอย่างน้อยสองคนได้ทำหน้าที่เป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารในเวลาเดียวกัน มีการสลับหน้าที่เพื่อทำให้การสื่อสารนั้นเกิดประสิทธิภาพ ในการสนทนาผ่านเกมออนไลน์บิงย่าได้พบรูปแบบการสลับสับเปลี่ยนการสนทนา 2 รูปแบบดังนี้

#### รูปแบบที่ 1



ภาพที่ 4.14 : แสดงการสลับสับเปลี่ยนการสนทนา

#### รูปแบบที่ 2



ภาพที่ 4.15 : แสดงการสลับสับเปลี่ยนการสนทนา

การสลับสับเปลี่ยนการสนทนา (Turn Taking) ในเกมออนไลน์บิงย่าจะมีรูปแบบที่ผู้เล่นทุกคนมีบทบาทเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร สามารถทำการสนทนากับผู้เล่นคนใดก็ได้ที่คนก็ได้โดยไม่มีจำกัดจำนวน ซึ่งการสลับสับเปลี่ยนในการสนทนาที่พบในเกมออนไลน์บิงย่านั้นส่วนมากจะเป็นการสลับสับเปลี่ยนการสนทนาที่เป็นคำเดียว เนื่องจากว่าผู้เล่นส่วนใหญ่ที่จะทำการสนทนากับผู้เล่นคนอื่นๆ ต่อเมื่อผู้เล่นคนนั้นได้เข้าไปร่วมแข่งขันในเกมแล้ว ด้วยการถูกจำกัดในด้านเวลา จึงทำให้ผู้เล่นส่วนใหญ่ใช้คำสั้นๆ ในการสนทนา

การสลับสับเปลี่ยนการสนทนาในเกมออนไลน์บิงย่าสามารถสับเปลี่ยนได้อย่างรวดเร็ว และไม่มีการกำหนดตายตัวว่าฝ่ายใดคือผู้ส่งสารแน่นอน เพราะจะมีการแลกเปลี่ยนบทบาทกันอยู่ตลอดเวลา เช่นเดียวกันกับการสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งจะไม่มีการกำหนดตายตัวว่าฝ่ายใดคือผู้ส่งสารแน่นอน ดังตัวอย่างดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.16 : แสดงการสลับสับเปลี่ยนการสนทนา (ซูมสี่มุมห้า, 30 ธันวาคม 2549.)

#### 4). การปรับบทสนทนา (Conversation Alignment)

การปรับบทสนทนาเป็นรูปแบบการสนทนาที่เป็นการแก้ไขหรือปรับการสนทนาให้เหมาะสม เพื่อให้การสนทนามีความถูกต้องและมีความเข้าใจที่ตรงกัน ในการสนทนาผ่านเกม

ออนไลน์บ่งยาไม่พบการปรับบทสนทนาเพื่อแก้ไขการเข้าใจผิดในการสื่อสารเลย เนื่องจากว่าในการสนทนาผู้เล่นที่จะทำการสื่อสารจะใช้คำ หรือข้อความที่สั้น กระชับ ตรงไปตรงมา และจะใช้คำที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสนทนาในเกมออนไลน์บ่งยา ซึ่งก่อนที่ผู้เล่นจะทำการสนทากันนั้น ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีความเข้าใจและรับรู้ในความหมายของคำหรือสัญลักษณ์เหล่านั้นมาก่อนอยู่แล้ว โอกาสที่จะเกิดความเข้าใจผิดในการสื่อสารจึงแทบไม่ปรากฏ

การสื่อสารระหว่างบุคคลจะเป็นการสื่อสารของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป และเป็นรูปแบบการสื่อสารที่ผู้สื่อสารสามารถเห็นหน้าค่าตา และอากัปกริยาของคู่สนทนาได้ กล่าวคือจะถ่ายทอดได้ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา ซึ่งในรูปแบบการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บ่งยาจะพบว่าสามารถถ่ายทอดได้ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาเช่นกัน แต่จะแตกต่างกันด้านการใช้วัจนภาษา ซึ่งอวัจนภาษาในการสื่อสารในเกมออนไลน์บ่งยาจะอยู่ในรูปแบบของตัวละคร เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่ผู้เล่นใช้สวมบทบาทแทนตนเอง ส่งผลให้ผู้สื่อสารไม่สามารถรับรู้เจตนาของผู้ส่งสารได้อย่างแท้จริง อาจส่งผลให้การสื่อสารที่ผิดความตั้งใจได้ ตามหลักทฤษฎี Speech act ที่กล่าวว่าการสื่อสารการจะไม่ได้มองคำพูดเท่านั้น แต่จะมองในเรื่องของความรู้สึกและความใจที่จะสื่อความหมายจากถ้อยคำเหล่านั้นด้วย ซึ่งการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บ่งยานับได้ว่าเป็นการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งผู้รับสารและผู้ส่งสารไม่สามารถรับรู้ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดที่แท้จริงได้

#### 4.2.4. รูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นผ่านเกมออนไลน์บ่งยา อธิบายโดยใช้ภาวะทางจิต (Ego state) Transactional Analysis (T.A.) (เสนาะ ตีเขาวัว, 2541) ดังนี้

รูปแบบการสื่อสารโดยใช้สภาวะทางจิต (Ego state) ในเกมออนไลน์บ่งยาพบว่ามี การสื่อสารที่สอดคล้องกัน (Complementary Transaction) ในภาวะทางจิตของความเป็นเด็กมากที่สุด (Child – Child Transaction) ถึงแม้ว่าเกมออนไลน์บ่งยาจะมีผู้เล่นทุกเพศทุกวัย แต่ด้วยลักษณะของการสื่อสารสะท้อนให้เห็นถึงภาวะทางจิตของความเป็นเด็กที่มีอยู่สูงในตัวผู้เล่น เนื่องจากภาวะทางจิตลักษณะนี้เป็นลักษณะที่มีความเป็นกันเอง ร่าเริง สนุกสนาน เรียบง่าย และสามารถปรับตัวเข้าหาคนอื่นได้ง่าย



ภาพที่ 4.17 : แสดงการสื่อสารที่สอดคล้องกันในภาวะทางจิตของความเป็นเด็ก  
 (เมื่อใหม่กว่า, 28 ธันวาคม 2549.)

จากตัวอย่างของบทสนทนาแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นทนามีรู้สึกที่สนุกสนาน โดยการใช้คำพูดที่กระชับเหย้าเหย้าแก่ผู้เล่นคนอื่นๆ ซึ่งผู้เล่นคนอื่นๆ ก็เช่นกันมีการโต้ตอบในบทสนทนานั้นๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นกันเอง และสามารถปรับตัวเข้าหาคนอื่นได้ง่าย

รูปแบบการสื่อสารโดยใช้สภาวะทางจิตในรูปแบบอื่นๆ ได้แก่ การสื่อสารที่ขัดแย้งกัน (Crossed Transaction) และการสื่อสารที่ซ่อนเร้น (Ulterior or Hidden Transaction) จะพบในการสนทนาในเกมออนไลน์บ้างเล็กน้อยมาก เนื่องจากว่าการสนทนาที่เกิดขึ้นในเกมนั้นจะเป็นการ

สนทนาที่เกิดขึ้นในเวลาสั้นๆ โดยการสนทนาจะอยู่ในรูปแบบของการทักทายและพูดคุยในเรื่องวิธีการเล่นเสียเป็นส่วนใหญ่ และด้วยข้อจำกัดในเรื่องเวลาในการแข่งขัน ในการเก็บจึงไม่ปรากฏให้เห็นในการสื่อสารนี้

การสื่อสารที่ขัดแย้งกันที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์ปิงปองจะเป็นการขัดแย้งกันในภาวะทางจิตของความเป็นพ่อแม่ (Parent Transaction) กับภาวะทางจิตของความเป็นเด็ก (Child Transaction) เนื่องจากในการเล่นเกมจะมีผู้เล่นบางคนที่มีความมั่นใจตัวเองสูงจึงยกย่องตนเองในการสนทนา เช่น “ไม่ไฮก็ออกไป” “ช้าวะเร็วๆ หนอยดิ” เป็นต้น ทำให้สร้างความรู้สึกที่ไม่ดีให้กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ อาจส่งผลให้เกิดการสื่อสารที่ขัดแย้งกันขึ้น โดยจะสนทนาด้วยการว่ากล่าวถกเถียงกัน ซึ่งในบางครั้งจะมีการใช้คำหยาบคายในการสนทนา

#### 4.2.5. การสื่อสารเชิงอวัจนะ

การสื่อสารเชิงอวัจนะในงานวิจัยเล่มนี้ จะกล่าวถึงเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายของตัวละครที่ผู้เล่นใช้สวมบทบาทแทนตนเองในเกมออนไลน์ปิงปอง ซึ่งตัวละครแต่ละตัวก็จะมีบุคลิกและลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ภายในเกมจะมีตัวละครทั้งหมด 7 ตัว โดยจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่

- 1). ตัวละครหลักจำนวน 2 ตัว
- 2). ตัวละครเสริมจำนวน 5 ตัว

รายละเอียดของตัวละครต่างๆ มีดังต่อไปนี้

##### 1). ตัวละครหลัก

ตัวละครหลัก คือ ตัวละครเริ่มแรกที่ผู้เล่นจะใช้สวมบทบาทแทนตนเอง เป็นตัวละครที่ได้มาจากการลงทะเบียนเล่นเกมในครั้งแรก ซึ่งตัวละครหลักนั้นจะมีทั้งเพศชายและเพศหญิง การที่ผู้เล่นจะได้ตัวละครหลักเป็นเพศใดนั้น ขึ้นอยู่กับการระบุเพศเมื่อตอนลงทะเบียน หากระบุว่าผู้เล่นเป็นเพศชายตัวละครหลักที่ได้ก็จะเป็นเพศชายเช่นกัน แต่เมื่อได้เข้ามาเล่นแล้ว ผู้เล่นก็สามารถซื้อตัวละครอื่นๆ ได้ โดยไม่จำกัดเพศ ได้แก่



## นุริ

นุริเป็นตัวละครหลักเพศชายที่หลงไหลในกีฬากอล์ฟเป็นอย่างมาก อายุ 15 ปี มีประสบการณ์ในการตีกอล์ฟมาแล้ว 1 ปี เป็นตัวละครที่มีบุคลิกนุ่มนวล สุขุมเยือกเย็น มีเล่นที่ละเอียดอ่อน และมีพื้นฐานการเล่นที่ได้ฝึกฝนมาเป็นอย่างดี ทำให้นุริเป็นตัวละครที่สามารถควบคุมลูกกอล์ฟได้อย่างแน่นอนและแม่นยำ เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของนุริ จะเป็นเสื้อผ้าที่เรียบง่าย เหมาะสมกับวัย โดยจะเน้นเสื้อผ้าที่สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวันของผู้เล่นได้



ภาพที่ 4.18 : แสดงภาพตัวละครนุริ

## ฮานะ

เป็นตัวละครหลักเพศหญิงอายุ 14 ปี มีประสบการณ์ในการเล่นกอล์ฟมา 1 ปี เป็นตัวละครที่มีบุคลิกสุขุมและเยือกเย็น เช่นเดียวกับนุริ มีความสามารถในการเล่นได้อย่างคงเส้นคงวา แต่มีกำลังที่ค่อนข้างน้อย แต่ก็มีความสามารถในการตีลูกโค้งต่างๆ มาทดแทน



ภาพที่ 4.19 : แสดงภาพตัวละครขานะ

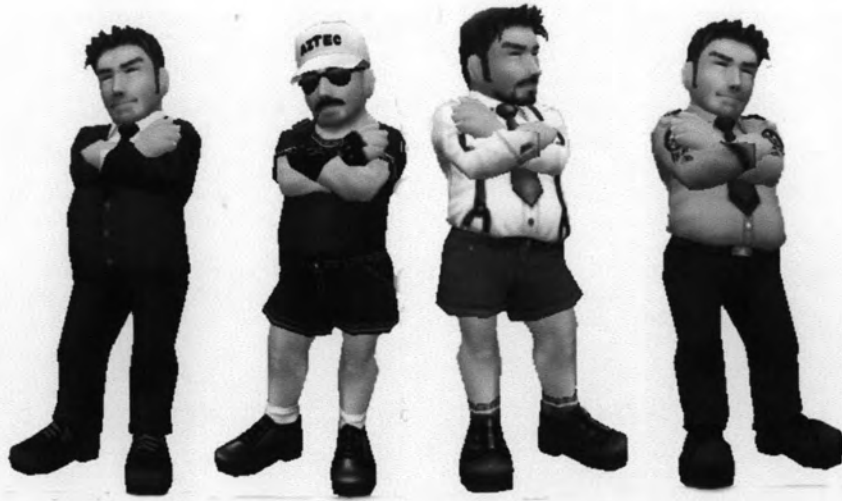
## 2). ตัวละครเสริม

ตัวละครเสริม คือ ตัวละครที่ผู้เล่นจะใช้สวมบทบาทแทนตนเอง โดยจะได้มาจากการซื้อ มีทั้งเพศชายและเพศหญิง ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกซื้อตัวละครเพศใดก็ได้ ก็ตัวก็ได้โดยไม่มีจำนวนจำกัด

เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของตัวละครเสริมนี้ มีลักษณะเหมือนกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของตัวละครหลัก นั่นคือแต่ละตัวละครจะมีแบบเสื้อผ้าที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับบุคลิกของตัวละครนั้นๆ ได้แก่

### อาเธอร์

เป็นตัวละครเพศชายอายุ 41 ปี ทำงานอยู่ในสนามกอล์ฟเท่านั้น ก่อนหน้านี้มีอาชีพเป็นตำรวจ มีนิสัยใจร้อน และเป็นคนแปลกๆ จึงชอบทำเรื่องผิดพลาดอยู่เสมอแต่ก็จะมีเรื่องที่ไม่คาดไม่ถึงมาให้แปลกใจอยู่เสมอเช่นกัน



ภาพที่ 4.20 : แสดงภาพของตัวละครอาเธอร์

### เซซีเลีย

เป็นตัวละครเสริมเพศหญิงไม่ได้ระบุอายุ มีประสบการณ์การเล่นกอล์ฟมา 1 ปี มีรูปร่างหน้าตาที่สวยงาม อุปนิสัยของเซซีเลียจะชอบเรื่องเกี่ยวกับเครื่องจักรกลต่างๆ มีความมั่นใจในตัวเองสูง การตัดสินใจจะมีความรวดเร็วและเฉียบขาด



ภาพที่ 4.21 : แสดงภาพของตัวละครเซซีเลีย

## แม็กซ์

เป็นตัวละครเสริมเพศชายอายุ 23 ปี มีประสบการณ์ในการเล่นเทนนิสมา 9 ปี แม็กซ์เป็นนักเทนนิสระดับมือโปรมาจากประเทศอังกฤษ ในวัยเด็กฐานะทางบ้านไม่ค่อยดีจึงหันมาเอาดีทางด้านกีฬา ด้วยความขยันและการมีพรสวรรค์ในการฝึกซ้อม ทำให้แม็กซ์ประสบความสำเร็จได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังเป็นหนึ่งในดาวรุ่งของการตีกอล์ฟอีกด้วย



ภาพที่ 4.22 : แสดงภาพของตัวละครแม็กซ์

## คู

เป็นตัวละครเสริมเพศหญิงอายุ 11 ปี มีประสบการณ์ที่รู้เรื่องเกี่ยวกับบิงย่า 7 เดือน มีนิสัยที่ดื้อรั้น แต่ก็ยังเป็นเด็กผู้หญิงที่มีความน่ารักและมีเสน่ห์ในตัวมาก มีพลังกำลังมหาศาลสามารถยกและลากอาวุธหนักๆ อย่างปืนใหญ่ได้ด้วยมือเดียว ซึ่งจะเห็นได้จาก การที่ตัวละครนี้ไม่สามารถทำคะแนนได้ คูจะทำหน้าผัดหวังและพร้อมกับหันหลังลากปืนใหญ่กลับ



ภาพที่ 4.23 : แสดงภาพของตัวละครดู

### อาริน

เป็นตัวละครเสริมเพศหญิงอายุ 20 ปี มีประสบการณ์คือรู้เรื่องเกี่ยวกับบิงย่า 9 เดือน เป็นลูกสาวนักเวทย์คนหนึ่ง ที่เกิดมาพร้อมกับเวทมนต์ เรียนจบจากโรงเรียนสอนเวทมนต์ ทำให้อารินขึ้นชื่อว่ามีความสามารถทางด้านเวทมนต์มาก และมีความสามารถเฉพาะตัวไม่เหมือนใคร ในการเสก นกพิราบให้กลายเป็นไม้กอล์ฟได้ แต่เธอสามารถทำแบบนี้ได้ก็แค่ตอนเธออารมณ์ดีเท่านั้น ซึ่งการเสกนกพิราบให้เป็นไม้กอล์ฟนั้น ผู้เล่นจะสามารถมองเห็นได้ในการเริ่มตีลูกในครั้งแรก



ภาพที่ 4.24 : แสดงภาพของตัวละครอาริน

นอกจากเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะเพิ่มความสวยงามแล้ว ยังมีเป็นส่วนช่วยในการเพิ่มค่าความสามารถของตัวละครให้สูงขึ้น เพื่อการทำคะแนนได้ดีขึ้นอีกด้วย เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายแบ่งออกเป็น 5 ส่วน (ดูภาพประกอบที่ภาคผนวก) ได้แก่

- ก. เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ส่วนบน
- ข. เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ส่วนล่าง
- ค. รองเท้า
- ง. เครื่องประดับ
- จ. สีมม

จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมออนไลน์ปิงปองจำนวน 20 คน ในเรื่องการสื่อสารเชิงอวัจนะว่ามีผลต่อการสื่อสารหรือไม่ โดยผู้วิจัยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

การสื่อสารเชิงอวัจนะ	คำตอบของผู้เล่น	
	มีผลต่อการสื่อสาร	ไม่มีผลต่อการสื่อสาร
ตัวละคร	สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความคาดหวังของผู้เล่นได้	ขึ้นอยู่กับความชอบของแต่ละบุคคล
ชุดที่ตัวละครสวมใส่	การสวมเสื้อผ้าในชุดต่างๆ สามารถดึงดูดให้มีคนมาสนทนา มากกว่าการใส่ชุดแรกเริ่ม และเสื้อผ้าจะมีการแบ่งระดับความสามารถของผู้เล่นได้	เลือกใส่เพื่อเพิ่มความสวยงาม และเพิ่มค่าความสามารถ
เครื่องประดับ	การสวมเครื่องประดับบางชิ้น แสดงให้เห็นถึงความสามารถของผู้เล่นได้	ใช้เพื่อตกแต่งให้สวยงาม และให้เข้ากับชุดที่สวมใส่
รองเท้า	เช่นเดียวกับเสื้อผ้าและเครื่องประดับที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถของผู้เล่นได้	เพื่อเพิ่มค่าความสามารถให้กับตัวละคร
สีมม	สามารถสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยในบางส่วนของผู้เล่นได้	มีปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา

ตารางที่ 4.4 : แสดงการสื่อสารเชิงอวัจนะ

การเลือกเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายให้กับตัวละครที่ผู้เล่นใช้สวมบทบาทแทนตัวเองในเกมออนไลน์บ่งชี้ว่า ผู้เล่นจะเลือกเครื่องแต่งกายที่ช่วยเพิ่มค่าความสามารถของตัวละครให้สูงขึ้น และเครื่องแต่งกายนั้นๆ ต้องเป็นที่ชื่นชอบของผู้เล่นอีกด้วย

เสื้อผ้าและเครื่องประดับนั้น สามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกนึกคิด จิตใจ ทัศนียภาพ ลักษณะนิสัย ความรู้และมารยาทของผู้สวมใส่ได้ และการแต่งกายที่ดีและเหมาะสมสามารถดึงดูดความสนใจให้อยากรู้จักและสนทนาด้วย ซึ่งจากการสื่อสารเชิงอวัจนะในเกมออนไลน์บ่งชี้ว่า เสื้อผ้าและเครื่องประดับที่สวมใส่ในตัวละครที่ผู้เล่นใช้สวมบทบาทแทนตัวเองนั้นมีผลในการทำการสนทนากับผู้เล่นคนอื่นๆ แต่ไม่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมออนไลน์บ่งชี้ดังนี้

“มีส่วนนะคะ ก็เหมือนสังคมจริงในปัจจุบันนั่นแหละ ถ้าเราแต่งตัวดีก็เหมือนว่าเราจะได้รับเกียรติจากคนที่เราเล่นด้วย ส่วนนิสัยจริงๆ แค่อเสื้อผ้า ดูไม่ออกหรอกค่ะ”

(YoPhoto. สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2549.)

“น่าจะมีส่วนนะ เพราะเวลาใครแต่งตัวสวยๆ ผมก็อยากเข้าไปคุยด้วย ดูโปรดี”

(toeycop. สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2549.)

“มีส่วนนะ ผมว่ามันทำให้ดูน่าสนใจมากขึ้น ยิ่งแต่งเยอะๆ ก็ยิ่งเด่น คนก็อยากเข้ามาคุยด้วย แต่ดูนิสัยไม่ค่อยออกหรอก ดูจากการแต่งตัวจะยากมาก ต้องดูเวลาคุยกันว่าคุยกันยังไงมากกว่า”

(Wattyguy. สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2549.)

“ผมว่ามีผลนะครับ เพราะบางครั้งอาจจะขมขู่ผู้ต่อสู้ได้ ส่วนนิสัยมันดูไม่ออกหรอกครับ”

(เจ็บบวันนี่. สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2549.)

นอกจากนี้ยังมีผู้เล่นบางส่วนที่ไม่เห็นด้วยว่าเสื้อผ้าและเครื่องประดับที่ตัวละครได้สวมใส่นั้นมีผลในการทำการสนทนากับผู้เล่นคนอื่นๆ

“ผมว่าไม่เกี่ยวนะ เพราะมันเป็นแค่ตัวละครภายในเกม คงไม่สามารถบ่งบอกถึงนิสัยหรือตัวตนของผู้เล่นได้หรอก”

(PikaeKung. สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2549.)

“เสื้อผ้าไม่มีผลหรอก เพราะการที่จะคุยกับใครจะดูที่การคุยมากกว่า บางคนแต่งตัวดี ใสของเยอะ แต่นิสัยแย่งก็มี”

(นุ๊ปลาดุก. สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2549.)

“ไม่นะ เพราะบางคนเข้ามาเพื่อเล่นเกมอย่างเดียว ไม่สนใจหรอกว่าใครจะแต่งตัวยังไง”

(mooglom. สัมภาษณ์, 25 ธันวาคม 2549.)

จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นแสดงให้เห็นว่า ลักษณะของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของตัวละคร ไม่สามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกนึกคิด ลักษณะนิสัยที่แท้จริงของผู้เล่นได้ เนื่องจากว่าเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของตัวละครก็ออกแบบให้เข้ากับลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นๆ ซึ่งการที่ผู้เล่นเลือกที่จะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวใด ผู้เล่นจะเลือกเพราะความชื่นชอบในตัวละครตัวนั้น โดยไม่ได้คำนึงถึงลักษณะนิสัยหรือเครื่องแต่งกายของตัวละครเลย

ในการเลือกตัวละคร มีผู้เล่นเป็นจำนวนมากที่ใช้ตัวละครที่เป็นเพศตรงข้ามกับความเป็นจริง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเพศนั้นจะปรากฏอยู่ในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะพบว่าเพศชายจะมีการเปลี่ยนแปลงเพศมากกว่าเพศหญิงเนื่องจากมีความชื่นชอบในตัวละครและพอใจในความสามารถของตัวละครนั้นๆ จึงใช้สวมบทบาทแทนตนเอง จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นปรากฏผลดังนี้



“ผมใช้คุกกี้ น่ารักดี ดูแก่ๆ เสื้อผ้าที่ผมใช้ก็จะเป็นเสื้อเจ็ดเม็ดกับกางเกงขาสั้น คุกกี้ ผมจะดูว่ามันช่วยเพิ่มความสามารถเท่าไร ไส้แล้วสวยหรือเปล่า”

(robojak2001. สัมภาษณ์, 13 ธันวาคม 2549.)

“เซซีเลียคุกกี้ ไส้ชุดสีแดง กางเกงขาสั้นสีแดง รองเท้าบูทควายสวย สวมแว่นตา และใส่ปิ่นปักผม ที่ใช้ตัวนี้เพราะชอบคุกกี้ ชอบผู้หญิงหน้าตาแบบนี้ เซกซ์ซีดี และเป็นตัวละครที่มีความสมดุด้วยคุกกี้”

(นุปลาดุก. สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2549.)

“ของผมต้องอาวรินคุกกี้ เพราะมีความสามารถสูงสุด และสวยกว่าตัวอื่นด้วย จะใส่เสื้อที่เป็นกระโปรงติดกัน และใส่หมวกคนขับเรือ”

(014075437. สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2549.)

“ผมชอบอาวรินกับคุกกี้ 2 ตัวนี้จะใช้บ่อย อาวรินจะสวยสุดและก็เก่งสุดด้วย ส่วนคุกกี้ ทะเล้น กวนๆ ดีคุกกี้ เวลาตีไม่ลงก็จะจ้อยๆ แล้วลากปืนใหญ่กลับ แต่ถ้าตีได้ ก็จะไม่หันไปมอง ลูกเลยคุกกี้ ประมาณว่ามั่นใจลูกลงซัวร์”

(เจ็บบจวันนี่. สัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2549.)

“จะใช้แม็กซ์คะ หล่อดี และก็เท่ด้วย ชอบแม็กซ์มากๆ คะ ชุดก็จะออกแนวเท่ๆ หน่อยแบบไม่ใส่เสื้อ มีรอยสักด้วยชอบคะ”

(ornnie. สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2549.)

#### 4.3 ความหมายของศัพท์เฉพาะกลุ่มในการสนทนาในเกมออนไลน์บิงย่า

ในการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น จะพบการสร้างคำใหม่เพื่อการสื่อสารขึ้นมา อย่างมากมาย ซึ่งจากการศึกษาเรื่องรูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีของวิฑูริศ เกื้อนทอ (2543) แสดงให้เห็นว่ากระบวนการสร้างคำใหม่นั้นเกิดจาก การยืมคำจากภาษาอื่น การกลับหน้าที่ของคำ การเปลี่ยนหน้าที่ของคำ การตัดคำ และการประดิษฐ์ใหม่ ซึ่งจะ

สอดคล้องกับแนวคิดการเปลี่ยนแปลงของภาษาของ จอห์น เจ. กัมเพรช (John J., 1986) ซึ่งจะแตกต่างจากการสร้างคำในเกมออนไลน์บิงย่าเป็นเกมที่มีการสร้างคำและสัญลักษณ์ (Icon) ใหม่ขึ้นมาอย่างมากมาย ซึ่งคำที่ศัพท์ที่ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมมาได้นั้นสามารถแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

- 1). การสร้างความหมายใหม่โดยลบความหมายของคำเดิมทิ้งไป
- 2). การใช้ความหมายแฝง
- 3). การใช้คำเสียง
- 4). การใช้การตัดคำ (Clipping) เพื่อความสะดวกในการสนทนา
- 5). การใช้คำศัพท์ในการสนทนา
- 6). การใช้สัญลักษณ์ในการสนทนา

โดยแต่ละประเภทจำแนกได้ดังต่อไปนี้

#### 1). การสร้างความหมายใหม่โดยลบความหมายของคำเดิมทิ้งไป

เป็นการใช้คำที่มีความหมายเฉพาะตัวมาสร้างความหมายใหม่ให้แก่คำนั้นๆ โดยไม่เหลือเค้าโครงของความหมายเดิม โดยความหมายเดิมของคำเหล่านั้นมาจากความหมายตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน ซึ่งในการสนทนาในเกมออนไลน์บิงย่านั้นมีการใช้คำที่มีการสร้างความหมายใหม่ดังนี้

คำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสาร	ความหมายเดิม	ความหมายใหม่ที่ใช้ในเกม
บิง	อาหารชนิดหนึ่งที่ทำด้วยแป้ง	ค่าเงินที่ใช้แลกเปลี่ยนของหรือเครื่องแต่งกาย
คุกกี้	ขนมชนิดหนึ่งที่ทำเป็นชิ้นเล็กๆ แล้วอบให้กรอบ	ค่าเงินที่ใช้แลกเปลี่ยนของหรือเครื่องแต่งกาย
ยาเขียว	ชื่อเรียกของยารักษาโรค ทำด้วยใบไม้	เป็นชื่อเรียกของไอเท็ม ใช้สำหรับเพิ่มอัตราการสปินของลูกสูงสุด
ยาแดง	ชื่อเรียกของยารักษาโรค	เป็นชื่อเรียกของไอเท็ม ที่ทำให้สามารถตีพาวเวอร์ช็อตได้ทันที
ดาว	สิ่งที่มองเห็นเป็นดวง มีแสงในท้องฟ้าเวลามืด	เป็นชื่อเรียกของไอเท็ม ใช้สำหรับขยายแถบในการตีให้กว้างขึ้น

คำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสาร	ความหมายเดิม	ความหมายใหม่ที่ใช้ในเกม
กำ	การทำนิ้วมือให้โค้งเข้าจุด อุ้งมือ	ใช้แทนความหมายของคำว่า "กรรม"
โฮ	อาการที่ร้องให้ดังๆ	ย่อมาจากคำว่า "โฮลอินวัน" (Hole in one) หมายถึงการตีลูกครั้งแรก และครั้งเดียวแล้วลงหลุมเลย
พา	การนำไป	มาจากคำว่า "พาร์"(Par) หมายถึง ระยะในการตีลูกระยะสุดท้ายเพื่อให้ ได้คะแนน
แล้วฉันจะพาไป	การเดินนำไป	เป็นประโยคที่ผู้เล่นจะบอกว่าใน หลุมนี้ตีได้พาร์ (Par)

ตารางที่ 4.5 : แสดงการสร้างความหมายใหม่โดยลบความหมายของคำเดิมทิ้งไป

## 2). การใช้ความหมายแฝง

ลักษณะในการนำเสียงหนึ่งของความหมายเดิมมาใช้ในความหมายใหม่เพื่อสร้างความหมายให้เข้ากับวิธีการเล่นของเกม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

คำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสาร	ความหมายเดิม	ความหมายใหม่ที่ใช้ในเกม
หลับ	เป็นอาการพักผ่อนของร่างกาย	การที่เข้าไปร่วมเล่นเกมแบบทัวร์ นาเมนต์กับผู้เล่นคนอื่นๆ แล้ว ไม่ได้กดปุ่มพร้อมที่จะเล่น
เตะ	เป็นลักษณะท่าทางที่เกิดขึ้น จากการวัดหรือเหวี่ยงไปด้วย เท้า	เป็นลักษณะของการกระทำที่ทำ ให้ผู้เล่นที่ไม่ได้กดปุ่มพร้อมจะ เล่นออกไปจากเกมนั้นๆ
กล้วย	ผลไม้ชนิดหนึ่ง	เป็นชื่อเรียกของไอเท็ม ใช้ สำหรับเพิ่มอัตราการปืนลูกโค้ง สูงสุด (เหมือนกล้วย)

คำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสาร	ความหมายเดิม	ความหมายใหม่ที่ใช้ในเกม
ลูกตา	เป็นอวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกายที่ใช้ในการมองเห็น	เป็นชื่อเรียกของไอเท็ม ใช้สำหรับบอกเส้นทางในการพัตต์ลูกเมื่ออยู่บนกรีน (มองเห็นได้เหมือนมีลูกตา)
เทพ	เทวดา	ผู้เล่นที่มีความสามารถสูง (เทียบได้กับระดับเทพเจ้า) โดยมีเครื่องแต่งกายและไอเท็มครบชุด

ตารางที่ 4.6 : แสดงการใช้ความหมายแฝง

### 3). การใช้คำเลียง

ลักษณะในการใช้คำเพื่อแทนความหมายของคำอีกคำหนึ่ง โดยการเปลี่ยนรูปแบบการเขียน เปลี่ยนตัวสะกดหรือการเว้นวรรค ให้มีความแตกต่างไปจากรูปแบบเดิม ซึ่งในการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บ้างจะมีการใช้คำเลียงเพื่อทดแทนคำหยาบคาย เนื่องจากภายในเกมได้มีข้อจำกัดในการใช้คำหยาบคายโดยเว็บมาสเตอร์ หากผู้เล่นใช้คำหยาบคายในการสนทนาข้อความหยาบคายเหล่านั้นจะปรากฏเป็นตัวอักษรที่ไม่สามารถอ่านเป็นข้อความได้ ผู้เล่นจึงใช้วิธีการนี้เพื่อทดแทนคำที่ไม่สามารถสื่อสารได้ คำเลียงนี้มักจะอยู่ในรูปแบบของคำอุทาน และจะปรากฏเมื่อผู้เล่นเกิดการเล่นผิดพลาด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

คำเดิมที่ถูกต้อง	คำใหม่ที่เปลี่ยนแปลงเพื่อใช้ในการสื่อสาร
สัตว์	สาด, แสด
ควาย	ค ว า ย, ค.ว.า.ย.
กู	กฐู
มึง	มรั้ง, เม็ง
แม่ง	แมร่ง

ตารางที่ 4.7 : แสดงการใช้คำเลียง

#### 4. การใช้การตัดคำ (Clipping) เพื่อความสะดวกในการสนทนา

การสนทนาโดยผ่านช่องทางคือสื่อคอมพิวเตอร์(Computer-Mediated Communication) นั้นมักจะเป็นการใช้ภาษาที่กระชับ สั้น และง่ายต่อการเข้าใจ ซึ่งการสนทนาในเกมออนไลน์บั้งย่าก็เช่นกัน มีการใช้การตัดคำเพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการสนทนา เนื่องจากว่าการที่ผู้เล่นจะทำการสนทนากับผู้เล่นคนอื่นส่วนมากแล้ว มักจะทำการสนทนาขณะที่กำลังทำการแข่งขันกันอยู่ และด้วยการจำกัดทางด้านเวลาในการแข่งขัน ดังนั้นผู้เล่นที่จะทำการสนทนามักจะตัดคำที่จะทำการสนทนาเหล่านั้นให้สั้นลง

ตัวอย่างของการใช้การตัดคำ (Clipping) ในการสนทนา

คำเต็ม	การตัดคำในบทสนทนา
พาร์ (Par)	พา
อีเกิ้ล (Eagle)	เกิ้ล
อาบาทอส (Albatross)	อาบา
กรรม	ก่า
โฮลอินวัน (Hole in one)	โฮ
โทโมฮ็อก (Tomahawk)	ฮ็อก
เลเวล (Level)	เวล
สปิน (Spin)	ปิน
บั้งย่า (Pangya)	บั้ง
เป็นแบบนี้	เป็นนี้
จริง	จิง
พัตต์ (Putter)	พัต
เดี่ยว	เด่ว

ตารางที่ 4.8 : แสดงการตัดคำในบทสนทนา

## 5). การใช้คำศัพท์เพื่อใช้ในการสนทนา

ในการสนทนาผ่านเกมออนไลน์บิงย่าได้มีการใช้คำศัพท์ในการสนทนา ซึ่งคำศัพท์เหล่านั้นมาจากแหล่งที่มา 2 แหล่ง ได้แก่

### ก. คำศัพท์ที่ได้มาจากกฎ กติกาของกีฬาอล์ฟ

คำศัพท์ที่ใช้ในเกมออนไลน์บิงย่า โดยส่วนมากแล้วจะมาจากคำศัพท์ขั้นพื้นฐานของกีฬาอล์ฟ เนื่องจากว่าเกมบิงย่าจัดอยู่ในประเภท Sport game กล่าวคือ เป็นเกมกีฬาที่มีรูปแบบการเล่นเป็นไปตามกติกาในการแข่งขันจริง ซึ่งความหมายของคำศัพท์เหล่านี้ได้มาจากการสัมภาษณ์นักกอล์ฟจำนวน 2 คน และผู้เล่นเกมออนไลน์บิงย่าที่เล่นกีฬาอล์ฟจริงจำนวน 2 คน ได้แก่

คำศัพท์	ความหมาย
Par	จำนวนครั้งการตีที่ผู้เล่นควรจะตีจบหลุม สโตรคเท่ากับพาร์
Birdie	ต่ำกว่าพาร์หนึ่งสโตรค การนับคะแนน คือ -1
Eagle	หรือดับเบิลเบอร์ดี้ ต่ำกว่าพาร์สองสโตรค การนับคะแนน คือ -2
Albatross	หรือดับเบิลอีเกิล ต่ำกว่าพาร์สามสโตรค การนับคะแนน คือ -3
Hole in one	การตีลงหลุมในครั้งแรก และครั้งเดียว
Rookie	ลำดับแรกเริ่มของผู้เล่น
Beginner	ผู้ที่เริ่มฝึกหัดเล่นกอล์ฟ
Junior	เยาวชนอายุน้อย
Senior	อาวุโส
Amateur	มือสมัครเล่น
Semi Pro	มือสมัครเล่นที่กำลังจะเลื่อนขั้นเป็นระดับ Pro
Pro	นักกอล์ฟมืออาชีพ
National Pro	นักกอล์ฟระดับชาติ
O.B.	เขตที่อยู่นอกเขตสนามที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เล่นไม่สามารถตีลูกได้ หากลูกของผู้เล่นตกไปยังเขตโอบี ผู้เล่นจะต้องเล่นลูกจากจุดเดิมที่ตีมา และปรับแต้มเพิ่มหนึ่งสโตรค
Water Hazard	อุปสรรคน้ำ
Spin	ลูกหมุน

คำศัพท์	ความหมาย
Curve	ลูกโค้ง
Hole	หลุม
Bunker	หลุมทราย
Green	พื้นที่ทั้งหมดที่ได้จัดเตรียมไว้เพื่อการพัตต์ลูกให้ลงหลุม
Long Putt	การพัตต์ขณะอยู่บนกรีนเท่านั้น
Long Chip In	การตีลูกสั้นๆ บนกรีน
Over Drive	การไหลของลูกที่เกินกว่าระยะในการตี
Nice Approach	การตีลูกขึ้นกรีน (Green) โดยมีระยะใกล้หลุมต่ำกว่า 7 หลา
Rough	หลังจากตีลูกออกจากแท่นตั้งที่ ผู้เล่นจะตีลูกกอล์ฟจากจุดที่ลูกมาหยุดอยู่
Range	ระยะทาง

ตารางที่ 4.9 : แสดงคำศัพท์ที่ได้มาจากกฎ กติกาของกีฬากอล์ฟ

## ข. คำศัพท์ที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในเกม

เป็นคำศัพท์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์บิงย่าโดยเฉพาะ ซึ่งบางคำเป็นการสร้างขึ้นใหม่ และในบางคำเป็นการนำคำศัพท์มาผสมผสานเพื่อให้ได้ความหมายตามต้องการ คำศัพท์ที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในเกมออนไลน์บิงย่าได้แก่

คำศัพท์	ความหมาย
Tomahawk	เป็นท่าพิเศษ คือ เมื่อลูกตกลงสู่พื้นลูกจะไม่กระดอน แต่จะติดอยู่กับพื้นทันที
Cobra	ท่าพิเศษ คือ เมื่อตีออกไปลูกจะพุ่งเสียดพื้นไปตามแนวระดับของตัวละครที่ยืนอยู่ จากนั้นลูกจะเหินฟ้าขึ้นไปเรื่อยๆ จนถึงจุดสูงสุดแล้วจึงตกลงมา
เกจ	การเพิ่มระยะการตีให้ไกลขึ้น
Super Pangya	การใช้เกจเพื่อเพิ่มระยะการตี และตีได้บิงย่า
Recovery Bonus	การได้บิงค์คุณ 2 ทุกซ็อตเมื่อแข่งขันในสนามที่มีฝนตก
Power Spin	การเพิ่มการไหลของลูกให้ไกลขึ้น
Power Curve	การเพิ่มวิถีการตีโค้ง

คำศัพท์	ความหมาย
Power	สถานะภาพของตัวละครในด้านพลังในการตีลูก
Control	สถานะภาพของตัวละครในด้านการควบคุมลูก
Impact	สถานะภาพของตัวละครในด้านความแม่นยำ
Pang Battle	เป็นเทรฟเวอร์ที่มีการเติมพันโดยใช้ปัง
Angel Wing	ผู้เล่นที่มีค่าอัตราการเล่นต่อเนื่องตั้งแต่ 500 ขึ้นไป มีอัตราการหลุดไม่เกิน 15 % และมีอัตราการยกแพ้มาก่อนไม่เกิน 5% หรือเรียกกันว่า "ทำดีติดปีก"
Crown	ผู้เล่นที่มี 300,000 คุกกี้ขึ้นไป และจะต้องมีสถานะ VIP หรือเรียกกันว่า "ผู้มีพระคุณ"
Strike Point	คะแนนพิเศษที่จะได้รับเมื่อมีคนออกจากเกมขณะทำการแข่งขันอยู่
แป้ก	การตีทำพิเศษไม่ติด

ตารางที่ 4.10 : แสดงคำศัพท์ที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในเกม

#### 6). การใช้สัญลักษณ์ในการสนทนา

ในการสนทนาในเกมออนไลน์ปิงปองได้มีการสร้างสัญลักษณ์ โดยการใช้สัญลักษณ์ (Icon) เพื่อแทนการแสดงออกทางอารมณ์ในการสื่อสาร เนื่องจากว่าหากมีแต่การใช้ภาษาอย่างเดียวอาจจะสะท้อนอารมณ์ได้ไม่เท่ากับการเห็นภาพ โดยสร้างขึ้นเป็นรูปการ์ตูนที่แสดงถึงอารมณ์และสิ่งของต่างๆ ซึ่งสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสนทนาในเกมออนไลน์ปิงปองสามารถแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่

- ก. สัญลักษณ์แสดงสีหน้า
- ข. สัญลักษณ์แสดงกิริยา ท่าทาง
- ค. สัญลักษณ์สิ่งของ
- ง. สัญลักษณ์ในรูปแบบอื่นๆ



โดยแต่ละประเภทจำแนกได้ดังต่อไปนี้



### ก. สัญลักษณ์แสดงสีหน้า

สัญลักษณ์รูปแบบนี้จะมีลักษณะเป็นรูปใบหน้าที่แสดงออกถึงลักษณะต่างๆ ของสีหน้า สามารถเคลื่อนไหวได้ และเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงออกถึงความรู้สึกได้อย่างชัดเจน

สัญลักษณ์ / ชื่อ	ความหมาย	สถานการณ์ที่ใช้
    555 ยิ้ม เย้ แปร	แสดงอาการยิ้มหรือหัวเราะ	ผู้เล่นจะใช้เมื่อดีใจหรือพึงพอใจที่สามารถทำคะแนนได้ดี หรือใช้เมื่อเวลาพักททายกับผู้เล่นคนอื่นๆ
   หึหึ เหอๆ อึอึ	แสดงอาการหัวเราะเยาะเย้ย	ผู้เล่นจะใช้ในช่วงแข่งขันเมื่อผู้เล่นสามารถทำคะแนนได้ดีกว่าคู่แข่ง
    ง่า กำ มิน งะ	แสดงอาการผิดหวัง	ผู้เล่นจะใช้เมื่อการเล่นไม่เป็นไปอย่างที่คาดไว้
 โกรธ	แสดงอาการโกรธหรือโมโห	ผู้เล่นจะใช้เมื่อเกิดการเล่นที่ผิดพลาดหรือแสดงอารมณ์ไม่พอใจต่อผู้เล่นคนอื่นๆ
  ชิกๆ แง	แสดงอาการเสียใจ	ผู้เล่นจะใช้เมื่อเกิดการเล่นที่ผิดพลาด
  อืม เยส	แสดงอาการตอบรับ	ผู้เล่นจะใช้เมื่อต้องการตอบตกลงหรือยอมรับในเรื่องที่ได้สื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ
  บ๊ิง วู้ง	แสดงอาการประทับใจ	ผู้เล่นจะใช้เมื่อต้องการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ
  แป๊ะๆ เย้	แสดงอาการดีใจ	ผู้เล่นจะใช้เมื่อทำได้อย่างที่คาดหวังไว้ หรือ ให้กำลังใจคู่แข่ง

สัญลักษณ์ / ชื่อ	ความหมาย	สถานการณ์ที่ใช้
 ฟู	แสดงอาการถอนหายใจ	ผู้เล่นจะใช้เมื่อเกือบมีความความผิดพลาดแต่สามารถผ่านพ้นไปได้อย่างหวุดหวิด
  ตกใจ เหวอ	แสดงอาการตกใจ	ผู้เล่นจะใช้เมื่อการเล่นไม่เป็นไปอย่างที่คาดไว้ หรือ ตกใจในการเล่นของคุณแข่งขัน
 เท่	แสดงอาการชื่นชม	ผู้เล่นจะใช้เมื่อต้องการชื่นชมตนเอง
 แหวระ	แสดงอาการคลื่นไส้	ผู้เล่นจะใช้ต่อเมื่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นแล้วทนไม่ได้ในบทสนทนานั้น
 ดิ่ง	แสดงอาการสนุกสนาน	ผู้เล่นจะใช้เพื่อทักทายกับผู้เล่นคนอื่น ๆ
 สูง	แสดงอาการขี้ใจ	ผู้เล่นจะใช้เพื่อแทนคำขอบคุณแก่ผู้แข่งขันที่ยินยอมให้
 ห้ามพูด	การห้ามพูด 1 นาที	เป็นภาพจากเว็บมาสเตอร์ ซึ่งภาพนี้จะปรากฏเมื่อผู้เล่นได้ใช้คำซ้ำเดิมหลายครั้งในการสื่อสาร
 ใช้ไอเท็มไม่ได้	ไม่สามารถใช้ไอเท็มที่มีอยู่ได้	เป็นภาพจากเว็บมาสเตอร์ ภาพนี้จะปรากฏเมื่อผู้เล่นเลือกใช้ไอเท็มแต่ไม่สามารถนำมาใช้งานในการตีครั้งนั้นได้

ตารางที่ 4.11 : แสดงสัญลักษณ์แสดงสีหน้า

### ข. สัญลักษณ์แสดงกิริยา ท่าทาง

สัญลักษณ์รูปแบบนี้จะเป็นการแสดงออกของมือในท่าทางต่างๆ ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ ผู้เล่นมักจะใช้ประกอบกับสัญลักษณ์แสดงสีหน้า เพื่อเพิ่มการแสดงออกให้ชัดเจนยิ่งขึ้น แต่ในการ





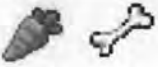





สื่อสารผ่านเกมออนไลน์ การใช้รูปนี้พบน้อยมากมักจะพบเมื่อผู้เล่นนำไปใช้ควบคุมกับสัญลักษณ์แสดงสีหน้า

สัญลักษณ์ / ชื่อ	ความหมาย	ใช้ในสถานการณ์
 กรรไกร ค้อน กระดาษ	การละเล่นเป่า ยิง อูบ	ผู้เล่นมักจะใช้ควบคุมกับสัญลักษณ์แสดงสีหน้าเพื่อการแสดงออกด้านท่าทางให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น 
 สู้	สู้ตาย	ผู้เล่นจะใช้เมื่อปลอบใจตนเองหรือปลอบใจผู้เล่นคนอื่นๆ
 แจ่ม ห่วย	แทนการกล่าวชื่นชมและดูถูก	ผู้เล่นจะใช้ “แจ่ม” เมื่อต้องการชื่นชมตนเองหรือผู้เล่นอื่น และจะใช้ “ห่วย” เมื่อต้องการดูถูกตนเองหรือผู้เล่นอื่น
 โอเค	แทนการกล่าวยอมรับ	ผู้เล่นจะใช้เมื่อต้องการตอบตกลงกับคู่แข่ง
 หยุด	แทนการหยุด	ผู้เล่นจะใช้เมื่อต้องการบอกทิศทางในการตีให้แก่คู่แข่งหรือใช้เมื่อต้องการลุ้นในการไหลของลูก
 จี๊ๆ	แทนการลดเสียงลง	ผู้เล่นจะใช้เพื่อห้ามปรามคู่แข่งคนอื่นๆ

ตารางที่ 4.12 : แสดงสัญลักษณ์แสดงกิริยา ท่าทาง

### ค. สัญลักษณ์สิ่งของ

สัญลักษณ์รูปแบบนี้จะเป็นการแสดงภาพแทนเสมือนจริงของสิ่งของต่างๆ สามารถเคลื่อนไหวได้ในบางสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ / ชื่อ	ความหมาย	ใช้ในสถานการณ์
 เค้ก ของขวัญ กุหลาบ	แทนสิ่งของที่มอบให้เพื่อแสดงความยินดี	จะปรากฏในการแสดงความยินดีหรือต้องการมอบให้แก่ผู้เล่นที่มีเพศตรงข้ามกับตนเอง
 ไวน์ เบียร์ กาแฟ	แทนเครื่องดื่ม	จะปรากฏเพื่อแทนการชักชวนให้ไปเข้าร่วมกิจกรรมด้วยกันในโลกแห่งความเป็นจริง หรือ ใช้เพื่อแทนการรอรอบในการเล่นเกมเปรียบเสมือนดื่มกาแฟรอ
 โทร โทรศัพท์	แทนการติดต่อ	จะปรากฏเมื่อต้องการทักทาย หรือ ต้องการขอเบอร์โทรศัพท์
 ของ	แทนจดหมาย	จะปรากฏเมื่อต้องการขอที่อยู่เพื่อติดต่อหรือเพื่อต้องการขออีเมลล์
 แครอท กระดูก	แทนอาหาร	จากการเก็บข้อมูลไม่ปรากฏผู้ใช้สัญลักษณ์นี้ในการสื่อสาร
 หลอดไฟ	แทนแสงสว่าง	จะใช้เพื่อทดแทนการริเริ่มความคิดใหม่
 ร่ม	แทนร่ม	จะปรากฏเมื่อสนามนั้นมีฝนตก
 กริ่ง	แทนเวลา	จะปรากฏเพื่อเตือนคู่แข่งชั้นในเรื่องของเวลา
 บิ่ง	แทนค่าเงินในเกม	จะปรากฏเมื่อต้องการแสดงค่าเงิน
 บੂੰง	แทนการจุดพลุ	จะปรากฏเมื่อต้องการแสดงความยินดีหรืออยู่ในช่วงที่มีเทศกาลในโลกแห่งความเป็นจริง

ตารางที่ 4.13 : แสดงสัญลักษณ์สิ่งของ

### ง. สัญลักษณ์ในรูปแบบอื่นๆ

สัญลักษณ์ลักษณะนี้จะเป็นการแสดงภาพทั่วไป เพื่อเพิ่มการสื่อความหมายในการสื่อสารให้มีความชัดเจนมากขึ้น

สัญลักษณ์ / ชื่อ	ความหมาย	ใช้ในสถานการณ์
 รัก ออกหัก	การแสดงความรัก	ใช้เมื่อต้องการแสดงความรู้สึกในเรื่องของความรัก
 ปีศาจ นางฟ้า	แทนความดีหรือเลว	มักใช้ควบคู่กับชื่อของผู้เล่น
 จูบ	แทนการแสดงความรัก	ใช้เมื่อต้องการส่งจูบ
 เพนกวิน	นกเพนกวิน	ใช้เมื่อเข้าร่วมแข่งขันในสนามที่เป็นน้ำแข็ง
 หนาว ฝน เมฆ	แทนภูมิอากาศ	ใช้เมื่อสนามนั้นมีภูมิอากาศเป็นอย่างไร โดยจะใช้รูปแตกต่างกันไปตามลักษณะภูมิอากาศที่เกิดขึ้นในตอนนั้น
 ตะวัน ไฟ	แทนแสงสว่าง	มักใช้ควบคู่กับชื่อของผู้เล่น
 ดาว	แทนดวงดาว	มักใช้ควบคู่กับชื่อของผู้เล่น
 ชงัน	แทนอาการผิดหวัง	ใช้เมื่อการเล่นไม่เป็นไปตามที่ผู้เล่นคาดหวังไว้
 โน้ต	แทนตัวโน้ต	จากการเก็บข้อมูลไม่ปรากฏผู้ใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสาร

ตารางที่ 4.14 : แสดงสัญลักษณ์ในรูปแบบอื่นๆ

จากผลการวิจัยพบว่าสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นในเกมออนไลน์บิงย่านั้น ถึงแม้จะเป็นสัญลักษณ์เดียวกัน แต่มีการแทนความหมายที่แตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น สัญลักษณ์โทรศัพท์ จะใช้เมื่อต้องการขอเบอร์โทรศัพท์ของผู้สนทนา และสัญลักษณ์มือถือ จะแทนการทักทาย เป็นต้น นอกจากนี้สัญลักษณ์ที่สร้างขึ้น ผู้เล่นสามารถนำไปตกแต่งกับชื่อของตนเองได้ เพื่อเพิ่มความสวยงามให้แก่ชื่อของตนเอง

จากการเก็บข้อมูลจากบทสนทนาเกี่ยวกับการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารดังนี้

สัญลักษณ์	ใช้สัญลักษณ์ในการสนทนา	ใช้สัญลักษณ์ในการตกแต่งชื่อ
สัญลักษณ์แสดงสีหน้า	59	47
สัญลักษณ์แสดงกิริยา ท่าทาง	12	6
สัญลักษณ์สิ่งของ	7	10
สัญลักษณ์ในรูปแบบอื่นๆ	3	21

ตารางที่ 4.15 : แสดงสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร

จากการตารางแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นจะใช้สัญลักษณ์ในการสนทนาใกล้เคียงกับใช้สัญลักษณ์ในการตกแต่งชื่อของผู้เล่น โดยจะใช้สัญลักษณ์แสดงสีหน้ามากที่สุด ซึ่งจะแตกต่างจากสัญลักษณ์อื่นๆ คือผู้เล่นส่วนใหญ่จะนำไปตกแต่งชื่อของตนเองมากกว่าที่จะใช้เพื่อการสื่อสาร เพราะการตกแต่งที่ชื่อก็แสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนของผู้เล่น นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้เล่นจำนวน 20 คน พบว่าโดยส่วนมากแล้วการใช้สัญลักษณ์ของผู้เล่นในการสื่อสารหรือใช้ในการตกแต่งชื่อนั้นผู้เล่นจะไม่สนใจในความหมายของสัญลักษณ์นั้นๆ ว่ามีความหมายว่าอย่างไร แต่จะเลือกใช้ตามความพึงพอใจมากกว่า

ในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นับได้ว่าเกมออนไลน์บิงย่าเป็นลักษณะของชุมชนจำลอง (virtual community) โดยจะมีการสร้างภาษา วิธีการสื่อสารและสร้างความเข้าใจร่วมกันในภาษาหรือสัญลักษณ์นั้นๆ ขึ้นมาใหม่ ซึ่งความเข้าใจร่วมกันนี้ (shared understanding) จะเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ชุมชนจำลองนี้คงอยู่ต่อไปได้ ในเกมออนไลน์บิงย่ามีการสร้างคำและสัญลักษณ์ใหม่ขึ้นมามากมาย ซึ่งคำหรือสัญลักษณ์เหล่านั้น ผู้เล่นจะรับรู้ในความหมายจากการที่ได้เข้ามาเล่นเกมโดยการรับรู้ข่าวสารจากเว็บมาสเตอร์และจากบทสนทนายกับผู้เล่นคนอื่นๆ จากการสัมภาษณ์จากผู้เล่นดังต่อไปนี้

“เล่นแรกๆ กังงๆ นะเค้าคุยอะไรกันหรือ ไฮคืออะไร แบ็กคืออะไร แต่พอเล่นไปเรื่อยๆ ได้คุยกะคนนั้นทีคนนี่ทีตอนนี้ก็รู้หมดแล้วละ สนุกดีมีคำแปลกๆ มาคุยกัน”

(ornnie. สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2549.)

“ศัพท์บางคำก็มาจากกีฬาจริงนะเพราะผมก็ตีกอล์ฟ แต่บางคำก็เพิ่งจะเคยเห็นในเกมนี้แหละ บางคำก็ตลกดี ไม่รู้ว่าคิดกันมาได้ยังไงอย่างคำว่า แล้วฉันจะพาไปเนี่ยช่างคิดกันจริงๆ”

(schatz. สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2549.)

“คำศัพท์เยอะค่ะ เพราะไม่เคยคิดจะตีกอล์ฟมาก่อน เลยต้องมาทำความเข้าใจก่อน ก็จะไม่คอยสังเกตเวลาคนอื่นเค้าคุยกันก่อน พอเริ่มจะรู้ความหมาย ตัวเองก็จะเริ่มคุยด้วย และไอคอนน่ารักดีค่ะ ปกติจะใช้บ่อยกว่าพิมพ์เป็นข้อความเพราะรู้สึกว่ามันบอกความรู้สึกเราได้มากกว่าด้วย”

(creamice. สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2549.)

“ผมว่าศัพท์พวกนี้มันเป็นเอกลักษณ์ของเกมเลยนะ เวลาเข้าไปเล่นเข้าไปคุยกันมันเหมือนอยู่อีกโลกหนึ่งไปเลย”

(นุปลาดุก. สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2549.)

“ตอนแรกๆ เวลาคุยกันก็จะใช้คำธรรมดาๆ ทั่วไปเหมือนที่เราคุยปกติ มันรู้สึกว่าทำไมเราแตกต่างจากคนอื่นฯ จัง แต่พอได้คุยไปเรื่อยๆ มันเหมือนโดนคำเหล่านั้นกลืนไปเอง”

(wawajub. สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2549.)

### วัฒนธรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์บิงย่า

เกมออนไลน์บิงย่าเป็นเกมกีฬาที่สร้างอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้ามาร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้หลายคนในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งผู้ที่เข้ามาเล่นในเกมออนไลน์บิงย่านี้ จากการเก็บข้อมูลพบว่าข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคนมีความหลากหลายเป็นอย่างมากไม่ว่าจะ





ไม่ได้มีลักษณะร่วมด้านมณฑลที่ตั้ง (common location) แต่มีความสนใจร่วมกัน (common interest) จะปฏิสัมพันธ์กันในระหว่างที่กำลังออนไลน์ (อ้างในกิตติ กันภัย, 2543)

ภายในเกมจะสร้างเรื่องราวความเป็นมาของบิงย่า สร้างประวัติของตัวละคร สร้างเครื่องแต่งกายและกำหนดค่าเงินต่างๆ รวมถึงการสร้างภาษาเพื่อการสื่อสารและสร้างความเข้าใจร่วมกันในกลุ่มของผู้เล่นเกม ซึ่งเป็นการสร้างโดยใช้จินตนาการ เปรียบเสมือนเป็นการสร้างชุมชนใหม่ขึ้นมาอีกหนึ่งชุมชน โดยภายในชุมชนแห่งนี้จะเป็นการรวมตัวกันของผู้ที่ชื่นชอบในการเล่นเกมนี้ออนไลน์ โดยมีเว็บมาสเตอร์เป็นผู้ควบคุมดูแลและสร้างข้อกำหนดที่ใช้ร่วมกันภายในชุมชนแห่งนี้ เปรียบเสมือนเป็นผู้ปกครองชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญของเว็บมาสเตอร์ที่จะทำให้ชุมชนดำเนินไปด้วยความสงบสุข

ตัวอย่างของข้อกำหนดได้แก่

- การกำหนดข้อห้ามในการสื่อสารด้วยคำหยาบคาย โดยเว็บมาสเตอร์จะตั้งค่าของค่าเหล่านั้นไว้ หากผู้เล่นได้ใช้คำหยาบคายในการสนทนา บทสนทนาที่ปรากฏนั้นจะไม่สามารถอ่านเป็นข้อความได้ อาทิ ภูเขาภูเขา เป็นต้น
- การกำหนดข้อห้ามในการสื่อสารด้วยคำพูดซ้ำๆ ติดต่อกัน หากผู้เล่นคนใดสื่อสารด้วยข้อความที่ซ้ำกันเกิน 5 ครั้ง สัญลักษณ์ห้ามพูดจะปรากฏขึ้น และผู้เล่นคนนั้นจะไม่สามารถสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้ในชั่วขณะหนึ่ง
- การสร้างข้อจำกัดในการเล่นเกมน ได้แก่ การจำกัดในการใช้ไม้ เป็นต้น

แต่ก็มีผู้เล่นบางส่วนที่เพียงไม่ยอมทำตามข้อกำหนด อาทิ การใช้คำหยาบคายโดยการเพิ่มสัญลักษณ์ เพิ่มตัวละครหรือใส่การเว้นวรรคเข้าไป

ตัวอย่างของการใช้คำหยาบคายได้แก่

กรุ มรีง สาด ฟาย เป็นต้น

เว็บมาสเตอร์ยังมีบทบาทสำคัญอีกหลายประการคือ เป็นผู้สร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่นหากการเล่นในเกมนั้นหรือช่วงเวลานั้นเป็นการเล่นเกมที่เรียบง่าย โดยจะสื่อสารกับผู้เล่นเพื่อสร้างอารมณ์ให้เกมมีความสนุกสนานเพิ่มขึ้น

ตัวอย่างของข้อความได้แก่

“ปึงปอง!.....มาเก็บปึงกันได้แล้วที่ 3 เซฟเวอร์ 3 ภาค” (มีใหม่มากกว่า, 30 ธันวาคม 2549.)

นอกจากนี้บทบาทที่สำคัญของเว็บมาสเตอร์อีกบทบาทหนึ่งคือ การเป็นนักโฆษณาสินค้าเปรียบเสมือนผู้ขายสินค้าในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งในชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้เว็บมาสเตอร์จะโฆษณาสินค้าที่มีอยู่ในเกม อาทิ เสื้อผ้า เครื่องประดับต่างๆ หรือไม้กอล์ฟ เป็นต้น โดยจะโฆษณาในพื้นที่ต่างๆ ภายในเกม ได้แก่ การโฆษณาขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกมโดยปรากฏบนป้ายตามจุดต่างๆ ในสนาม เป็นต้น การโฆษณาของเว็บมาสเตอร์นั้นยังรวมไปถึงการโฆษณาเชิญชวนในโลกแห่งความเป็นจริงอีกด้วย โดยการโฆษณาภายในเกมเพื่อเชิญชวนให้ผู้เล่นเข้าร่วมกิจกรรมในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การจัดงานกิจกรรมต่างๆ เป็นต้น เมื่อเปรียบเทียบกับการโฆษณาสินค้าในโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งใช้วิธีการสอดแทรกสินค้าโดยนำไปวางตามจุดต่างๆ ในฉากละคร (product placement) เพื่อให้ผู้บริโภคได้เห็นสินค้าเหล่านั้น แสดงให้เห็นได้ว่าการโฆษณาสินค้าภายในชุมชนเสมือนจริงกับการโฆษณาสินค้าในโลกแห่งความเป็นจริงจึงไม่แตกต่างกัน

ในชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้ จะแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเพศ การปิดบังตัวตนที่แท้จริงของผู้เล่นเกม อาทิ การปิดบังชื่อ อายุ สถานภาพของตนเอง และสามารถสวมบทบาทเป็นใครก็ได้อย่างอิสระ เนื่องจากว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารที่ไม่สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้จึงไม่มีความจำเป็นที่ต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของตนเอง ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่จะสวมบทบาทที่ตนเองคาดหวังแต่ไม่สามารถเป็นได้ในโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อเปรียบเทียบกับโลกแห่งความเป็นจริงแล้ว ไม่สามารถกระทำการต่างๆ เหล่านั้นได้เนื่องจากวัฒนธรรมและบรรทัดฐานทางสังคมเป็นตัวกำหนดว่าไม่สามารถเปลี่ยนแปลงเพศหรือสวมบทบาทเป็นใครก็ได้โดยพลการ ซึ่งจะแตกต่างจากชุมชนเสมือนจริงอย่างสิ้นเชิง โดยที่เราสามารถกระทำการทุกอย่างได้อย่างอิสระเพราะไม่มีบทลงโทษที่เป็นรูปธรรม

การสร้างให้เกิดการใช้ภาษา วิธีการสื่อสารและความเข้าใจร่วมกันขึ้นมาใหม่ ซึ่งความเข้าใจร่วม (shared understanding) นี้ ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ชุมชนดำรงต่อไปได้ (กิตติกันภัย, 2543) ซึ่งในเกมออนไลน์ยิ่งย่ำส่งผลให้เกิดการวิธีสรางภาษาและสัญลักษณ์ขึ้นมาอย่างมากมาย ซึ่งสัญลักษณ์ต่างๆ จะเป็นเครื่องแสดงให้เห็นถึงรูปแบบการแสดงออกที่มีลักษณะเป็นของชุมชนเสมือนจริงโดยเฉพาะ ซึ่งผู้ที่อยู่ในชุมชนเดียวกันจะสามารถตีความในสัญลักษณ์นั้นๆ ได้

นอกจากนี้การสร้างภาษายังเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมในการสื่อสารในชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้อีกด้วย

คำศัพท์ในชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้ ได้มาจากการจินตนาการในความหมายของคำในโลกแห่งความเป็นจริงและนำมาตีความหมายให้เกิดการรับรู้ที่ตรงกันในชุมชน เช่น ก๊วย ยาแดง ยาเขียว ซึ่งคำเหล่านี้ล้วนมาจากคำที่ใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงทั้งนั้น แต่นำมาจินตนาการต่อเพื่อให้ได้ความหมายของคำที่หลากหลายขึ้นและนำมาสร้างความหมายใหม่ในเกมโดยการลบความหมายเดิมทิ้งไปหรือใช้ความหมายแฝงของคำนั้นๆ

การสร้างคำใหม่ที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์บิงย่า แสดงให้เห็นว่ามีการสร้างคำที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะตัวของเกมบิงย่าได้ เช่น คำศัพท์ที่มาจากกฎกติกาจริงของกีฬา กอล์ฟ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการนำคำที่เกิดจากชุมชนเกมออนไลน์อื่นๆ มาใช้ในการสื่อสาร

ตัวอย่างของคำที่นำมาจากชุมชนเสมือนจริงชุมชนอื่น

เกรียน เทพ แป่ว แจ่ม เป็นต้น

ชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์บิงย่าเป็นชุมชนที่พัฒนามาจากชุมชนเกมออนไลน์ในรูปแบบอื่นๆ เนื่องจากเกมออนไลน์บิงย่าไม่ได้เป็นเกมออนไลน์เกมแรกที่เกิดขึ้น ถึงแม้จะมีการนำคำศัพท์มาจากชุมชนอื่นๆ แต่ก็ยังสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของตนได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการอยู่รอดของชุมชนแห่งนี้

### คุณค่าของพื้นที่

คุณค่าของพื้นที่นับได้ว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญของชุมชนเสมือนจริง โดยคุณค่านี้อาจแสดงออกผ่านทางกรปฏิบัติหรือชีวิตของผู้คนว่าพวกเขาเข้าถูกทำให้มีความสามารถหรือถูกทำให้พิการ ซึ่งในแต่ละสถานที่ก็แสดงออกถึงคุณค่าดังกล่าวแตกต่างกัน (จิรัฐ ศุภการ, 2545) ซึ่งพื้นที่ในเกมออนไลน์บิงย่า แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นที่เค้ามาร่วมเล่นทุกคนเป็นผู้ที่มีความสามารถ ในชุมชนเสมือนจริง เนื่องจากถึงแม้ว่าในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นเหล่านั้นอาจไม่เคยได้สัมผัส รับรู้ในกฎกติกาหรือเล่นกีฬา กอล์ฟเลยก็ตาม แต่เมื่อได้มาอยู่ในชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้ ผู้เล่นเหล่านั้น

สามารถตีกอล์ฟได้ รับรู้และเข้าใจในกติกาเป็นอย่างดี และผู้ที่อยู่ในพื้นที่แห่งนี้สามารถใช้ภาษาที่ ผิดไปจากมาตรฐานได้โดยไม่ต้องเกรงกลัวว่าจะถูกใครตำหนิ ส่งผลให้เกิดคำใหม่ที่ใช้ในการ สื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์มากขึ้น นอกจากนี้คุณค่าของพื้นที่ไม่ได้สะท้อนแค่การกระทำเพียง เท่านั้น แต่ยังสะท้อนไปถึงความคิดและความรู้สึกอีกด้วย กล่าวคือในโลกแห่งความเป็นจริงผู้เล่น อาจเป็นคนที่ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นเปรียบเสมือนเป็นคนพิการในโลกแห่งความเป็นจริง แต่เมื่อ ได้มาเข้าร่วมในชุมชนแห่งนี้ก็สามารถพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นๆ และกล้าแสดงความคิดเห็นได้ ซึ่ง เปรียบเสมือนเป็นบุคคลที่มีความสามารถนั่นเอง จึงนับได้ว่าในพื้นที่แห่งนี้เป็นที่ที่ทำให้จากคน ที่เสมือนว่าเป็นพิการกลับกลายเป็นคนที่เสมือนว่ามีความสามารถได้