

บทที่ 8

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ เพื่อทราบถึงกระบวนการและรูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ รวมไปถึงพฤติกรรมการสื่อสารและการสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยใช้แนวคิด ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์ แนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ แนวคิดเรื่องตัวตน และอัตลักษณ์ ทฤษฎีเรื่องบุคลิกภาพ แนวคิดสัญญาวิทยา ทฤษฎีแรงจูงใจ และพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์เป็นกรอบในการวิจัย

ในการวิจัย ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่าง จากผู้ที่เล่นเกมออนไลน์อายุระหว่าง 15 – 25 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจนถึงระดับมหาวิทยาลัย จำนวน 60 คน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งจะแบ่งเป็นผู้ที่เล่นเกมประเภทวางแผน 20 คน, เกมประเภท MMORPG 20 คน และเกมประเภทกีฬา 20 คน ในแต่ละกลุ่มจะแบ่งย่อยเป็นผู้เล่นมือใหม่ หรือผู้เล่นที่เพิ่งเริ่มเล่น จำนวน 10 คน (เพศชาย จำนวน 5 คน และเพศหญิง จำนวน 5 คน) และผู้เล่นที่มีความชำนาญหรือเล่นมาได้ระยะหนึ่งแล้ว จำนวน 10 คน (เพศชาย จำนวน 5 คน และเพศหญิง จำนวน 5 คน)

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อทราบถึงกระบวนการสื่อสาร รูปแบบการสื่อสาร การสร้างตัวตน และพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ และเลือกใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพร้อมกับการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อจำกัดของการวิจัย และข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคตตามลำดับ ดังนี้



8.1 สรุปผลการวิจัย

8.1.1 กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์

จากการวิจัย สามารถอธิบายกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์ ได้เป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเลือกเกมออนไลน์ ผู้เล่นเลือกเล่นเกม โดยพิจารณาจากความชอบส่วนตัว เช่น ด้วยความนิยมที่มีอยู่มากมายของเกมออนไลน์, จากการแนะนำในสื่อต่างๆ, ด้วยระบบที่ต้องอาศัยการร่วมมือร่วมใจ หรือการช่วยเหลือกัน, เกมออนไลน์ช่วยฝึกทักษะทางด้านความคิด แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า, ให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่น, การเล่นที่เข้าใจง่าย ภาพกราฟิกสวยงาม เนื้อหาน่าติดตาม, และการออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เล่นที่มีเวลาไม่มากในการเล่น เป็นต้น
2. การเข้าสู่เกมออนไลน์ ผู้เล่นสามารถเข้าสู่เกมได้สองรูปแบบ คือ ผู้เล่นต้องลงทะเบียนก่อน ได้แก่ เกมคาบาล และ เกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล หรือผู้เล่นสามารถเข้าสู่เกมได้ทันทีโดยไม่ต้องลงทะเบียน คือ เกมดอทเอ
3. การสร้างตัวตน เป็นการสร้างตัวตนเพื่อใช้เล่นภายในเกม หรือสนทนากับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้แก่ การตั้งชื่อ การสร้างตัวละคร เพศ อาชีพ เป็นต้น
4. การเลือกคู่สนทนา ผู้เล่นจะดูจากผู้ที่ออนไลน์ในขณะนั้น สามารถเลือกสนทนาแบบสองต่อสอง แบบกลุ่ม หรือแบบทุกคนก็ได้ โดยปัจจัยในการเลือกขึ้นอยู่กับความพอใจและความดึงดูดใจ เช่น มีชื่อที่แปลก สะดุดตา หรือตัวละครมีการใส่เครื่องแต่งกายที่สวยงาม บ่งบอกถึงระดับความสามารถของผู้เล่น เป็นต้น
5. การสนทนา จะเริ่มต้นด้วยการทักทาย การแลกเปลี่ยนข้อมูลเกม ข้อมูลส่วนตัว ตลอดจนการสนทนาในเรื่องต่างๆ ไป และจบด้วยการกล่าวลา หรือบางครั้งผู้เล่นจะลดขั้นตอนการสนทนาลง ด้วยการไม่กล่าวทักทาย แต่จะสนทนาในหัวข้อต่างๆ ทันที ที่มีคู่สนทนาเกิดขึ้น
6. การพัฒนาสัมพันธภาพ ความสัมพันธ์ของผู้เล่นจะพัฒนาไปตามระยะเวลา และความถี่ในการติดต่อสื่อสาร โดยยิ่งมีระยะเวลา และความถี่มาก ก็ยิ่งเพิ่มความสนิทสนมมากขึ้นตามลำดับ นอกจากนี้หากผู้เล่นคนใดต้องการให้มีความสัมพันธ์ดำเนินต่อไปเรื่อยๆ ก็จะมีการแลกเปลี่ยนอีเมล ไลน์ หรือเบอร์โทรศัพท์ เพื่อเป็นการ

เพิ่มช่องทางในการติดต่อสื่อสาร และสามารถพัฒนาสัมพันธ์ภาพให้ออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงได้ ผู้เล่นสามารถออกจากเกมออนไลน์ได้ตลอดเวลา หรือหลังจากที่มีการกล่าวลา หรือมีการนัดหมายกันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

กระบวนการสื่อสารเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่นสองคนขึ้นไป โดยจะต้องมีปฏิริยาตอบกลับเข้ามาในกระบวนการสื่อสาร และไม่จำเป็นต้องเป็นการสื่อสารที่อยู่ต่อหน้ากัน ความสัมพันธ์ในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์อาจเป็นไปได้ทั้งแบบเคยรู้จักเห็นหน้าค่าตากันมาก่อน ก่อนที่จะสามารถสื่อสารในเกมออนไลน์ เช่น ในบริบทของเพื่อน หรือคนรัก เป็นต้น หรือไม่รู้จักกันมาก่อนก็ได้ เมื่อมีการไหลเวียนของข้อมูลระหว่างคู่สนทนา ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นก็จะเกิดขึ้น

มนุษย์มีสัญชาตญาณที่ไม่ต้องการอยู่โดดเดี่ยว แต่ต้องการที่จะเกี่ยวข้องกับผู้อื่น ต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ต้องการคบค้าสมาคมและต้องการถ่ายทอดข่าวสารเรื่องราวต่างๆ สู่ผู้อื่น ขณะเดียวกันก็ต้องการที่จะรับรู้เรื่องราวของผู้อื่นด้วยเช่นกัน ซึ่งในสังคมเกมออนไลน์ผู้เล่นต่างก็ต้องการมีการปฏิสัมพันธ์กันอยู่ตลอดเวลา เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร อารมณ์ ความรู้สึก และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ความต้องการที่จะรักผู้อื่นและความต้องการที่จะได้รับความรักจากผู้อื่น ที่ทำให้มนุษย์ต้องการสร้างความสัมพันธ์อันใกล้ชิดให้เกิดขึ้น และการสื่อสารระหว่างบุคคลนั้น สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องประสานความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นได้ เช่น การใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการสร้างความสนิทสนมคุ้นเคยกับเพื่อนฝูง ใช้ในการสร้างความเข้าใจกันและกันในระหว่างคนรัก เป็นต้น

ความไว้วางใจสามารถมีเพิ่มขึ้นได้จากการรู้จักกันในชุมชนย่อย, กลุ่มสมาชิก หรือกลุ่มคน แม้ผู้เล่นจะไม่รู้จักกันมาก่อนก็ตาม เพราะการอยู่ในกลุ่มเดียวกันเปรียบเสมือนมีหลักประกันว่าสมาชิกภายในกลุ่ม จะไม่หลอกหลวงกัน สามารถให้ยืมสิ่งของ เครื่องแต่งกาย และอาวุธซึ่งกันและกันได้ มีการช่วยเหลือดูแลกัน

สังคมเกมออนไลน์เป็นสังคมขนาดใหญ่ เมื่อผู้เล่นได้ทำความรู้จักกันแล้วภายในเกม ถ้าผู้เล่นมีความพอใจซึ่งกันและกัน มักมีการขออีเมล เพื่อใช้สำหรับสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนา (MSN) หรือไฮ5 เป็นการเพิ่มความสนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น และถ้าหากผู้เล่นมีความไว้วางใจซึ่งกัน

และกัน ก็จะมีการนัดหมาย หรือขอเบอร์โทรศัพท์เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพต่อไป ทั้งภายในเกม และโลกแห่งความเป็นจริง

8.1.2 รูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพในเกมออนไลน์

ผลการวิจัยสามารถแบ่งรูปแบบเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพได้ ดังนี้

1. การใช้ภาษาเขียน ได้แก่ การทักทาย, การสนทนา, การกล่าวลา, การใช้ข้อความซ้ำ, การใช้อักษรซ้ำ, การพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์, การเลียนภาษาพูด, การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่สะกดให้เป็นเสียงภาษาไทย (ภาษาคาราโอเกะ) และการใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ
2. การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ^^ ^3^ -0- -* (-*) (-) (- -) (T^T) (-_) T_T หรือไอคอนแสดงข้อความ และท่าทางของตัวละคร เป็นต้น
3. การใช้ศัพท์เฉพาะ มีทั้งแบบใช้ทั่วไป ในทุกๆ เกม และใช้เฉพาะเจาะจงในเกม ยกตัวอย่างเช่น ใช้ทั่วๆ ไป ได้แก่ เกเรียน, นูบ, นูบี, นิวบี, เทพ และเมพ หรือใช้เฉพาะเจาะจงในเกมคอทเอ เช่น b (Back), q (Kill), ass (Assassin), r1, c0, L2, all, def (Defense) เป็นต้น

พบว่ารูปแบบการสื่อสารของผู้เล่น มีการใช้เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ และความรู้สึกในขณะที่กำลังสนทนา เป็นลูกเล่นเพิ่มความน่าสนใจ และสะดุดตาในการสนทนา เนื่องจากการสนทนาในเกมออนไลน์ ผู้เล่นไม่สามารถเห็นหน้าค่าตา ท่าทาง บุคลิกภาพกันได้ จึงจำเป็นต้องอาศัยการใช้ภาษาเขียน และสัญลักษณ์ต่างๆ เข้ามาช่วย นอกจากนี้รูปแบบการสื่อสารยังขึ้นอยู่กับความสะดวก รวดเร็ว และง่ายต่อการพิมพ์ของผู้เล่นอีกด้วย โดยจะดูได้จากการใช้ศัพท์เฉพาะในเกมคอทเอ เป็นต้น

ผู้เล่นมีการใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง ทำให้เกิดภาษาวิบัติ ภาษาวิบัติที่พบในเกมออนไลน์มีทั้งแบบพ้องเสียง, แบบสะดวกในการพิมพ์, แบบแสดงความสามารถในการใช้ตัวอักษร, แบบใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ

แต่ในทางที่ดีของการพิมพ์ภาษาวิบัติ จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถสื่ออารมณ์ได้ชัดเจนกว่าการใช้ภาษาที่ถูกต้อง ช่วยทำให้การสื่อสารมีความเข้าใจตรงกันมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้บางโอกาสยังช่วยประหยัดพื้นที่ในการพิมพ์อีกด้วย เช่นการพิมพ์ข้อความในโทรศัพท์มือถือ เพื่อประหยัดค่าบริการในการส่งแต่ละครั้ง ตัวอย่างภาษาวิบัติเพื่อสื่ออารมณ์ ความรู้สึก เช่น ชะมะ / ซิมิ (ไซไหม), ป่าว (เปล่า), ม่าย (ไม่), อาราย (อะไร) เป็นต้น

8.1.3 พฤติกรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์

ในสังคมเกมออนไลน์ผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ เสมอ ทั้งนี้เนื่องจากเกมออนไลน์เปรียบได้กับสังคมหนึ่ง ผู้เล่นมาอยู่รวมกลุ่ม ทำกิจกรรม และเล่นเกมร่วมกัน การสื่อสารจึงมีบทบาทสำคัญ เพื่อช่วยสร้างสัมพันธภาพให้เกิดขึ้น และดำเนินต่อไป

พบว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์ ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้เล่นเป็นรูปแบบชุมชนย่อยขึ้นมา โดยชุมชนย่อยนี้ในแต่ละเกม จะมีกฎ และกติกา การรับสมัครสมาชิกแตกต่างกันออกไปตามแต่ผู้ก่อตั้งจะกำหนด ซึ่งแต่ละเกมจะมีคำเรียกชุมชนย่อยที่แตกต่างกันออกไป โดย

เกมคาลาจะใช้คำว่า "กิลด์ (ชุมชนย่อย)"

เกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอลจะใช้คำว่า "คลับ (กลุ่มสมาชิก)"

เกมดอทเอ จะใช้คำว่า "เผ่า (กลุ่มคน)"

เกมออนไลน์ผู้เล่นจะนิยมเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่นมากกว่าที่จะเล่นโดยลำพัง เพราะเกมออนไลน์จะสนับสนุนให้มีการเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่นมากกว่า เช่น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารของเกม หรือการร่วมมือกันต่อสู้กับศัตรูเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เป็นต้น

เกมคาลา เมื่อผู้เล่นมีค่าประสบการณ์ (Level) ของตัวละครมากเท่าใด การอาศัยเพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นก็ยิ่งเพิ่มความจำเป็นมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะว่าการเล่นเพียงลำพังคนเดียว จะทำให้ค่าประสบการณ์เพิ่มได้ช้ากว่าเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่นๆ

นอกจากนี้ การหาเพื่อนเพื่อร่วมเล่นเกมของเกมทั้ง 3 เกมนี้ มีลักษณะแตกต่างกัน กล่าวคือ เกมคาบาลผู้เล่นมักหาเพื่อนร่วมเล่นจากการดูจากค่าประสบการณ์ หรือเครื่องแต่งกาย และอาวุธที่ผู้เล่นคนอื่นใช้

เกมคอกเทผู้เล่นส่วนใหญ่จะเลือกเพื่อนร่วมเล่นจากการที่รู้จักกันอยู่แล้วในโลกแห่งความเป็นจริง แล้วจึงชักชวนกันมาเล่นร่วมกัน วิธีการชักชวนที่พบบ่อยๆ คือการนัดหมายจากการพบเจอกันในสถานศึกษา และนัดเล่นกันหลังเลิกเรียน หรือการนัดหมายโดยใช้โทรศัพท์ และโปรแกรมสนทนา (MSN)

เกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ลักษณะการหาเพื่อนร่วมเล่นเกม จะอาศัยจากตำแหน่งของตัวละครเป็นหลัก เพราะผู้เล่นที่สร้างห้องแข่งขันสามารถกำหนดได้ว่าจะให้ผู้เล่นตำแหน่งใดสามารถเข้ามาร่วมเล่นได้

พบว่าผู้เล่นที่มีค่าสถิติการเล่นที่สูงจะได้รับการยอมรับจากผู้เล่นคนอื่นๆ มากกว่าผู้เล่นที่มีค่าสถิติที่ต่ำ

8.1.4 การสร้างตัวตนในเกมออนไลน์

การตั้งชื่อของผู้เล่นจะมีทั้งการตั้งชื่อที่ปกปิดข้อมูลที่แท้จริงส่วนตัว และการตั้งชื่อที่มีลักษณะสอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริง นอกเหนือจากสาเหตุการปกปิดข้อมูลส่วนตัวแล้ว เหตุผลหนึ่งเพราะการปกปิดเป็นส่วนหนึ่งของมายาอันน่าหลงใหล และผู้เล่นยังใช้การตั้งชื่อจากสิ่งที่ตนเองชอบ ที่ตนเองสนใจ หรือความสะดวกในการพิมพ์ และง่ายต่อการจดจำ เป็นต้นอีกด้วย

มีการใช้สัญลักษณ์ เพื่อบ่งบอกว่าตนเองอยู่ในชุมชนย่อย หรือสังกัดใด เป็นการสร้างตัวตนร่วม เพื่อเป็นจุดศูนย์รวมของสมาชิกในกลุ่ม

พบว่าผู้เล่นที่เข้ามาในสังคมเกมออนไลน์มักเป็นพวก Hidden Self คือรู้ว่าตัวเองเป็นใคร แต่ผู้อื่นไม่รู้ โดยตัวตนเหล่านี้จะสามารถระบายออกได้อย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นความก้าวร้าวรุนแรง หรือความรู้สึกข้างใน ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถทำได้ แต่เมื่อใดก็ตามที่

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นพัฒนาไปจนเกิดความสนิทสนมมากขึ้น ตัวตนแบบ Hidden Self อาจเปลี่ยนไปเป็นตัวตนแบบ Open Self คือเรา รู้ คนอื่นรู้ในการสื่อสารซึ่งกันและกันได้

8.2 อภิปรายผลการวิจัย

ในยุคปัจจุบันระบบอินเทอร์เน็ตมีบทบาทกับชีวิตประจำวันของมนุษย์เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะในการติดต่อสื่อสาร การติดต่อสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อใหม่ที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางนั้น ก่อให้เกิดสังคมออนไลน์ขนาดใหญ่ เกมออนไลน์ถือเป็นอีกสังคมออนไลน์หนึ่ง ที่มีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก

Baudrillard (อ้างถึงใน คารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) ได้อธิบายลักษณะของสังคมในยุคหลังสมัยใหม่ไว้ว่า จะเป็นสังคมหรือโลกที่สร้างขึ้นจากภาพจำลองโดยเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ ซึ่งได้กลายเป็นชุมชนทางอินเทอร์เน็ต หรือ Cyberspace ชุมชนนี้เป็นชุมชนเสมือน (Virtual Community) ที่จำลองแบบชุมชนจริงๆ มีการสร้างบรรทัดฐานใหม่สำหรับผู้ที่อยู่ร่วมกันในสังคม โดยสังคมที่เกิดขึ้นมานี้ จะแตกต่างจากสังคมในโลกแห่งความจริง โดยจะเป็นสังคมที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสลง (Reduce Sensation) ไม่มีขอบเขตจำกัดทางด้านเวลา และสถานที่ (Disinhibition Effect)

สำหรับทางด้านความสัมพันธ์ ผู้เล่นสามารถสร้างสัมพันธ์ภาพใหม่ๆ หรือยุติความสัมพันธ์ได้ทุกเวลา ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจ หรือความไวเนื้อเชื้อใจกัน ในการจะพัฒนาความสัมพันธ์ให้ยั่งยืนต่อไปได้ในสังคมเกมออนไลน์ ผู้เล่นต้องอาศัยการติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางอื่น เช่น การใช้โทรศัพท์, MSN หรือการนัดพบ เพราะการติดต่อสื่อสารในเกมออนไลน์ เป็นเพียงการสื่อสารในสังคมเสมือนเท่านั้น

การแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวอย่างเหมาะสมแก่กัน เป็นพื้นฐานของการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดี และเป็นตัวแปรสำคัญในการพัฒนา และรักษาระดับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น เพราะจะช่วยเพิ่มความไว้วางใจซึ่งกันและกัน และเป็นการเพิ่มความใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้เล่นคนอื่นมากขึ้น

จากการวิจัยพบว่าผู้เล่นที่มีความชำนาญจะมีการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ชัดเจน รวดเร็ว มีความราบรื่น และต่อเนื่องมากกว่าผู้เล่นมือใหม่ เนื่องจากผู้เล่นมือใหม่ยังไม่คุ้นเคยกับระบบภายในเกมออนไลน์ เช่น ระบบการสนทนา รูปแบบการสื่อสารต่างๆ เป็นต้น จึงทำให้การสร้างสัมพันธ์ภาพของผู้เล่นมือใหม่ยังมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้น หรือมีการสร้างสัมพันธ์ภาพได้ แต่ไปในทิศทางที่ช้า และขาดความต่อเนื่องมากกว่า

การสร้างสัมพันธ์ภาพในเกมออนไลน์ ทำให้เกิดการรวมกลุ่มมีการสร้างรูปแบบการสื่อสารขึ้นมาใหม่ เช่น การใช้ภาษาที่เข้าใจกันเฉพาะในกลุ่มผู้เล่นเกม หรือสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น

การติดต่อสื่อสารในเกมออนไลน์อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง จากการวิจัยพบว่ารูปแบบการสื่อสารในเกมออนไลน์ ขัดแย้งกับแนวคิดของ Roger (อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ, 2548) ที่ว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารที่ไร้อารมณ์ และไม่เป็นกันเอง และการสื่อสารรูปแบบนี้ไม่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสาร แต่สำหรับเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา การสนทนากันระหว่างผู้เล่นไม่ใช่เพียงการสนทนากันผ่านตัวอักษรเท่านั้น แต่ด้วยลักษณะที่มีการสร้างตัวละคร หรือตัวตนในเกม ทำให้เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของผู้เล่นที่จะพบปะพูดคุยกับผู้อื่น และด้วยระบบการแสดงท่าทาง อารมณ์ และความรู้สึกต่างๆ ของตัวละคร เช่น หัวเราะ ยิ้ม ร้องไห้ เดินร่า หรือการแสดงอารมณ์ผ่านทางสัญลักษณ์ ทั้งหมดนี้เป็นการสื่อสารที่ทำให้ฝ่ายตรงข้ามรับรู้ได้ทันทีว่า ผู้พูดต้องการสื่ออะไร และอยู่ในอารมณ์ใด สิ่งนี้เองได้ลบข้อจำกัดในเรื่องสถานที่ ที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องมานั่งอยู่ตรงหน้ากันและกัน เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพ แต่คอมพิวเตอร์สามารถทำหน้าที่แทนได้

อย่างไรก็ตามจากแนวคิดของ Roger ผู้วิจัยคิดว่า ผลการวิจัยที่พบ ซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดของ Roger นั้นเป็นเพราะ Roger ได้อธิบายในมุมมองของการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ในบริบทต่างๆ ไป ซึ่งในยุคนั้นเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ และเกมออนไลน์ยังไม่ได้พัฒนามากนัก เมื่อเทียบกับในยุคปัจจุบัน และด้วยการคิดค้น พัฒนาให้เกมออนไลน์เป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้เล่นอย่างสูงสุด จึงมีระบบการรองรับการสื่อสาร และการสนทนาที่สมจริงมากกว่าการสื่อสารผ่านตัวอักษรในคอมพิวเตอร์เมื่อในอดีต จึงทำให้การค้นพบของผู้วิจัยไม่สอดคล้องกับแนวคิดของ Roger นั่นเอง

สำหรับสถานที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่าผู้เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญ จะเลือกเล่นทั้งในร้านเกมออนไลน์ทั่วไป และเล่นที่บ้าน หรือหอพัก โดยเกมดอทเอ ผู้เล่นส่วนใหญ่จะเลือกเล่นที่ร้านเกมออนไลน์มากที่สุด เพราะระหว่างการเล่น ผู้เล่นจะต้องมีการสนทนา ติดต่อสื่อสารกัน ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการสั่งการ หรือขอความช่วยเหลือในขณะที่เล่นเกม ซึ่งบางครั้งการพิมพ์เพื่อสนทนาจะไม่ทันเวลาได้ รองลงมาคือเกมคาบาล และเกม ฟรี สไตล์ สตริท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญจะเลือกเล่นทั้งที่ร้าน และที่บ้าน หรือที่หอพัก เช่นเดียวกัน โดยเหตุผลที่เลือกเล่นที่ร้านเกมออนไลน์ เนื่องจากเกมจะมีระบบรองรับการเล่นที่ร้านเกมออนไลน์ มีเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการแก่ผู้เล่นที่เล่นที่ร้าน (ระบบ Cafe) ข้อดีคือ ผู้เล่นจะสะสมค่าประสบการณ์ที่มากกว่า หรือได้รับสิ่งของพิเศษ ซึ่งจะไม่ได้ในการเล่นทั่วไป และบางครั้งการเล่นเกมที่บ้าน หรือหอพักผู้เล่นจะประสบปัญหาเรื่องความเร็วของระบบอินเทอร์เน็ตที่ช้า ทำให้การเล่นเกิดการกระตุก และขาดการเชื่อมต่อได้ง่ายกว่าการเล่นที่ร้านเกมออนไลน์ จากที่กล่าวมาสามารถนำมาสร้างเป็นตารางได้ ดังต่อไปนี้

สถานที่เล่นเกม \ เกม	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตริท บาสเก็ตบอล
ร้านเกมออนไลน์ (ผู้เล่นมือใหม่ เพศชาย)	มาก	ปานกลาง	ปานกลาง
บ้านพัก หรือหอพัก (ผู้เล่นมือใหม่ เพศชาย)	ปานกลาง	มาก	มาก
ร้านเกมออนไลน์ (ผู้เล่นมือใหม่ เพศหญิง)	น้อย	น้อย	น้อย
บ้านพัก หรือหอพัก (ผู้เล่นมือใหม่ เพศหญิง)	มาก	มาก	มาก
ร้านเกมออนไลน์ (ผู้เล่นที่มีความชำนาญ เพศชาย)	มาก	ปานกลาง	ปานกลาง
บ้านพัก หรือหอพัก (ผู้เล่นที่มีความชำนาญ เพศชาย)	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง
ร้านเกมออนไลน์ (ผู้เล่นที่มีความชำนาญ เพศหญิง)	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง

ชำนาญ เพศหญิง)			
บ้านพัก หรือหอพัก (ผู้เล่นที่มีความ ชำนาญ เพศหญิง)	มาก	มาก	มาก

ตารางที่ 8.1 : สถานที่เล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์

นอกจากนี้ จากตารางสถานที่เล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้งผู้เล่นมือใหม่ และผู้เล่นที่มีความชำนาญ ที่เป็นเพศหญิง สถานที่เล่นเกมที่เป็นบ้านพัก หรือหอพัก จะมีระดับที่มาก เนื่องจากยังไม่คุ้นเคยกับระบบ จึงต้องอาศัยการศึกษาระบบการเล่น และการเล่นที่บ้าน หรือหอพักจะมีความเป็นส่วนตัวมากกว่า จึงทำให้รู้สึกปลอดภัยมากกว่าการไปเล่นที่ร้านเกมออนไลน์

การเล่นเกมออนไลน์ จะต้องอาศัยความเป็นสังคม การรวมกลุ่มจึงจะประสบความสำเร็จมากกว่าการเล่นเพียงคนเดียว รวมทั้งได้ความสนุกสนานมากกว่าการเล่นคนเดียว ซึ่งจะแตกต่างกับการเล่นเกมออฟไลน์ ที่ผู้เล่นจะต้องดำเนินเรื่องราวเพียงผู้เดียว ขาดการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น แต่ในปัจจุบัน เกมออฟไลน์ก็เริ่มปรับเปลี่ยนรูปแบบในบางเกมให้เกิดการเล่นแบบออนไลน์ได้เช่นเดียวกัน โดยการเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกับเกมออนไลน์ แต่ข้อจำกัดคือผู้เล่นที่เข้ามาร่วมเล่นจะมีจำนวนไม่มากเหมือนกับเกมออนไลน์จริงๆ

ในบริบทของกลุ่มวัฒนธรรมเกมออนไลน์จะมีการสร้างสัญลักษณ์ให้เกิดขึ้นใหม่ และมีการตกลงความหมาย และรับรู้ร่วมกันของสัญลักษณ์ต่างๆ รวมถึงภาษาที่เข้าใจภายในกลุ่ม สังคมของเกมออนไลน์ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้ศัพท์ใหม่ สัญลักษณ์ใหม่ รวมถึงต้องร่วมกันสร้างสัญลักษณ์ใหม่ที่เป็นวัจนภาษา และอวัจนภาษาซึ่งอยู่ในรูปของ Icon, Index และ Symbol

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

ไม่ได้เห็นปฏิกริยาของคู่สนทนา ก็ไม่ต้องสนใจว่าคนจะคิดอย่างไรกับเรา และไม่ต้องรับผิดชอบต่อจุดยืนของตนเอง ดังนั้น คนที่เข้ามาเล่นในอินเทอร์เน็ตจึงมักจะปกปิดตัวตนที่แท้จริง และแปลงเป็นบุคคลในแบบที่เขาอยากเป็น หรือแบบที่เขาเห็นว่าคนอื่นคิดว่าเขาควรจะเป็น

นอกจากอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคลแล้ว ยังมีอัตลักษณ์ในระดับกลุ่มสังคม เราจะเรียกว่า "อัตลักษณ์ร่วม" (Collective Identity) ซึ่ง Melucci (อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545) ได้อธิบายว่า หมายถึงกระบวนการสร้างสำนึกร่วมต่างๆ ของสังคมนั้น อันจะทำให้สมาชิกได้ตระหนักถึงลักษณะร่วมของกลุ่ม เป็นการมองตนเองในอีกลักษณะ คือการตอบคำถามของคำว่า "Who are we" และเข้าใจว่า "พวกเรา" ต่างจาก "พวกเขา" อย่างไร ซึ่งสำนึกร่วมดังกล่าวสามารถสร้างและปรับเปลี่ยนได้โดยอาศัยสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในระบบวัฒนธรรมของกลุ่ม จะเห็นได้ชัดเจนจากการรวมกลุ่มเป็นชุมชนเล็กๆ เกิดเป็นชุมชนย่อย สมาชิกกลุ่ม และกลุ่มคน นั้นเอง

อาจกล่าวได้ว่ามนุษย์ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมนุษย์คนอื่นๆ อยู่เสมอ แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงแล้ว ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นไม่มีความสนุกสนาน มีความเป็นภาระงานมากจนเกินไป หรือมีความขัดแย้งระหว่างกัน แต่ในโลกเสมือนจริง หรือภายในโลกของเกมออนไลน์ มนุษย์มีเสรีภาพในการเลือก และผู้เล่นมีตัวเลือกที่เยอะมากกว่าในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ผู้เล่นสามารถจะเลือกได้ว่าเล่นเกมอะไร เล่นกับใคร หรือมีตัวตนอย่างไรก็ได้ตามแต่ใจต้องการ เพื่อชดเชยสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในโลกแห่งความเป็นจริง จึงทำให้ในปัจจุบันมีผู้คนหันมาสนใจ และเลือกเล่นเกมออนไลน์กันเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น ที่มีความต้องการเพื่อน หรือต้องการเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นมากกว่าวัยอื่นๆ

8.3 ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากในปัจจุบันมีการแข่งขันทางด้านเทคโนโลยี และซอฟต์แวร์กันอย่างแพร่หลาย เกมออนไลน์เองก็มีการแข่งขันกันเพิ่มมากขึ้น โดยจะดูได้จากเกมออนไลน์ที่มีในประเทศไทยที่เพิ่มมากขึ้นจากในอดีต ส่วนหนึ่งมาจากเกมออนไลน์ถือเป็นความบันเทิงราคาถูกลง ประกอบกับพฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนจากการใช้ชีวิตนอกร้านอยู่กับบ้าน และผู้เล่นเกมออนไลน์ขยายตัวสู่ผู้หญิง และวัยทำงานมากขึ้น ทำให้ทุกวันนี้มีเกมออนไลน์ให้ผู้เล่นเลือกเล่นได้อย่างหลากหลาย ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น ซึ่งเมื่อเทคโนโลยีมีการพัฒนา

ต่อไป กระบวนการสื่อสาร รูปแบบการสื่อสาร และพฤติกรรมสื่อสารในเกมออนไลน์ ก็ย่อมเปลี่ยนแปลงไปด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและตัวผู้เล่นเอง

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นเฉพาะในเกมออนไลน์ เป็นตัวตนที่อยู่ในสังคมเสมือน (Virtua Community) เท่านั้น โดยไม่ได้ศึกษาตัวตนในสังคมจริง (Real Community) ของผู้เล่นว่าเป็นอย่างไร เพราะการศึกษาตัวตนในสังคมจริงของผู้เล่นต้องอาศัยระยะเวลาในการวิจัยนาน แต่การวิจัยในครั้งนี้มีระยะเวลาที่จำกัดจึงไม่สามารถทำการศึกษาได้

8.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ศึกษากระบวนการและรูปแบบการสื่อสารในเกมออนไลน์ประเภทอื่นๆ เช่น Shooting Game, Racing Game, Rythm Game และ Fighting Game เป็นต้น
2. ศึกษาพฤติกรรมสื่อสารและการสร้างตัวตนของผู้เล่นในเกมออนไลน์ประเภทอื่นๆ เช่น Shooting Game, Racing Game, Rythm Game และ Fighting Game เป็นต้น
3. ศึกษาเปรียบเทียบการสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์กับการสื่อสารในช่องทางอื่นๆ เช่น โปรแกรมสนทนา MSN, เว็บไซต์ ไฮ5 หรือห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต เป็นต้น
4. ศึกษาเปรียบเทียบตัวตนของผู้เล่นที่ปรากฏในสังคมเกมออนไลน์กับตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง
5. ศึกษาเปรียบเทียบถึงระบบการเล่นเป็นทีม หรือกลุ่มของผู้เล่นที่ปรากฏในสังคมเกมออนไลน์กับระบบทีม หรือกลุ่มในโลกแห่งความเป็นจริง ว่าเมื่อผู้เล่นออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงแล้ว ผู้เล่นมีการทำงานเป็นทีม หรือกลุ่มได้อย่างที่ปรากฏภายในเกมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร