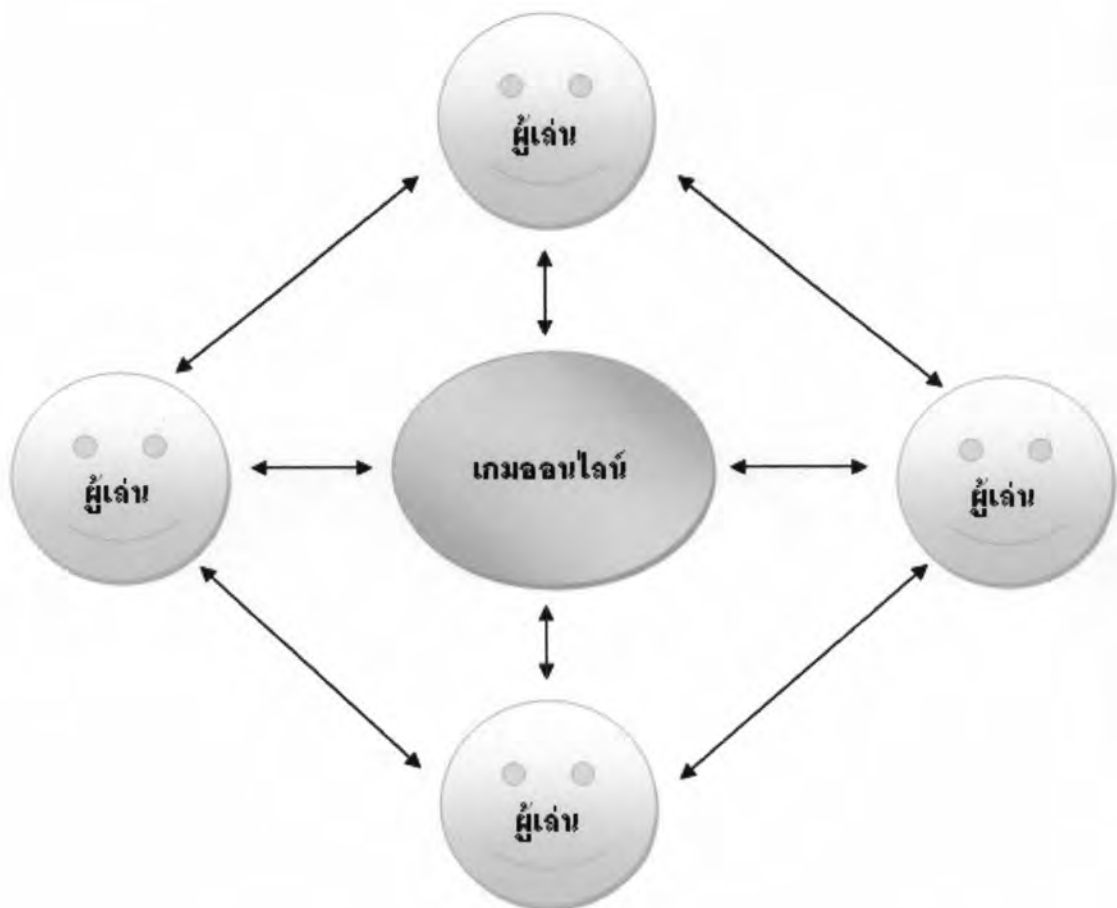




บทที่ 6 พฤติกรรมสื่อสารในเกมออนไลน์

ผู้วิจัยจะทำการศึกษาถึงพฤติกรรมในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์เพื่อสร้างสัมพันธภาพว่ามีลักษณะใดบ้าง ทั้งในเรื่องของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในเกมออนไลน์, การเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพัง และการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์ และแนวคิดสัญญาะวิทยามาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์



ภาพที่ 6.1 : ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ในสังคมเกมออนไลน์

เกมออนไลน์เป็นเกมที่ต้องอาศัยการสื่อสารอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ เสมอ ทั้งนี้เนื่องจากเกมออนไลน์เปรียบได้กับสังคมหนึ่ง ผู้เล่นมาอยู่รวมกลุ่ม ทำกิจกรรม และเล่นเกมร่วมกัน การสื่อสารจึงมีบทบาทสำคัญ เพื่อช่วยสร้างสัมพันธภาพให้เกิดขึ้นและดำเนินต่อไป

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์

ระบบเกมออนไลน์จะเป็นสิ่งที่สนับสนุนให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ยกตัวอย่างเช่น เกมคาบาล ที่เป็นเกมประเภท MMORPG ที่มีเนื้อหาและเรื่องราว ผู้เล่นแต่ละคนเปรียบเสมือนเป็นสมาชิกหนึ่งของชุมชนในเกมออนไลน์ ที่มีบทบาทและหน้าที่ที่แตกต่างกันในสังคมเกมออนไลน์ ซึ่งต้องอาศัยการร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกันของตัวละคร เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่ได้คาดหวังไว้ หรือเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ที่มีระบบการเล่นแบบ 1:1, 2:2 และ 3:3 ซึ่งการเล่นจะต้องอาศัยความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจ จึงจะชนะ การมีปฏิสัมพันธ์จึงเกิดขึ้นได้ด้วยการแข่งขัน เป็นต้น

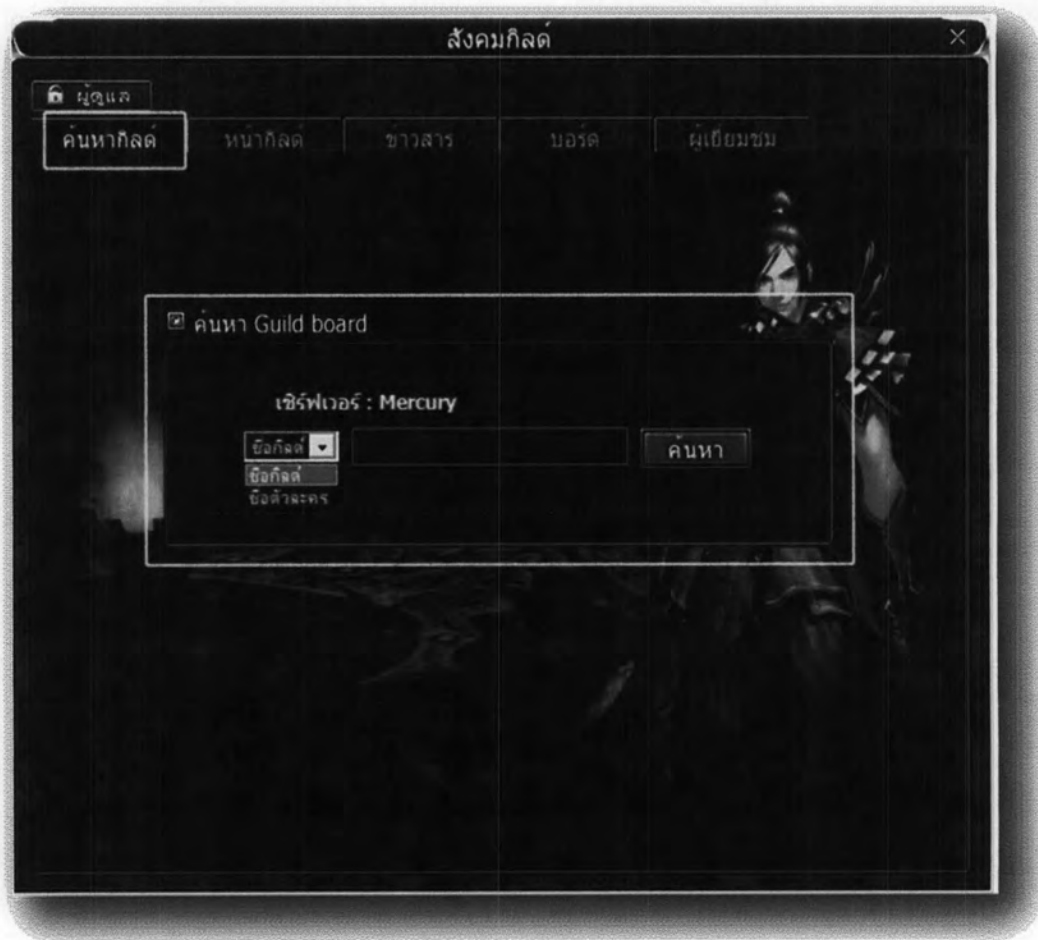
พบว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์ ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้เล่นเป็นรูปแบบชุมชนย่อยขึ้นมา คือ เกมคาบาล มีการสร้างชุมชนย่อย ที่เรียกว่า กิลด์ (Guild : ชุมชนย่อย) เกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล จะมีการก่อตั้งเป็น คลับ (Club : กลุ่มสมาชิก) และเกมดอทเอ จะรวมกลุ่มกันเรียกว่า เผ่า (Clan : กลุ่มคน)

ชุมชนย่อยที่เกิดขึ้นมานี้จะเปรียบเสมือนชุมชนที่สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นศูนย์รวมของสมาชิกในกลุ่ม ช่วยให้สมาชิกสามารถร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้ตลอดเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนสิ่งของ ให้คำแนะนำ คอยดูแลปกป้อง หรือสอนวิธีการเล่น นอกจากนี้ชุมชนยังเป็นสถานที่ที่ให้ผู้ผู้เล่นได้เปิดเผยตัวตนหรือแลกเปลี่ยนพูดคุยกันในเรื่องต่างๆ อีกด้วย เพราะผู้เล่นที่เข้ามาร่วมชุมชนเดียวกันมักมีความไว้วางใจกันมากกว่าผู้เล่นที่ไม่ได้อยู่ในชุมชนเดียวกันนั่นเอง

เกมคาบาล ยังมีระบบรองรับการสนทนาของสมาชิกในชุมชนย่อย ที่เรียกว่า ระบบ Guild Board (สังคมของชุมชนย่อย) ซึ่ง เป็นระบบ Community สำหรับชุมชนย่อยที่สามารถตั้งกระทู้พูดคุยกันได้ภายในชุมชนย่อยของตน หรือจะเปิดโอกาสให้ชุมชนย่อยอื่นๆ หรือผู้เล่นคนอื่นๆ ที่ไม่ได้อยู่ในชุมชนย่อยเข้าร่วมมาพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้



ภาพที่ 6.2 : หน้าต่างชุมชนย่อยเกมคาบาล



ภาพที่ 6.3 : หน้าต่างการค้นหาชุมชนย่อย



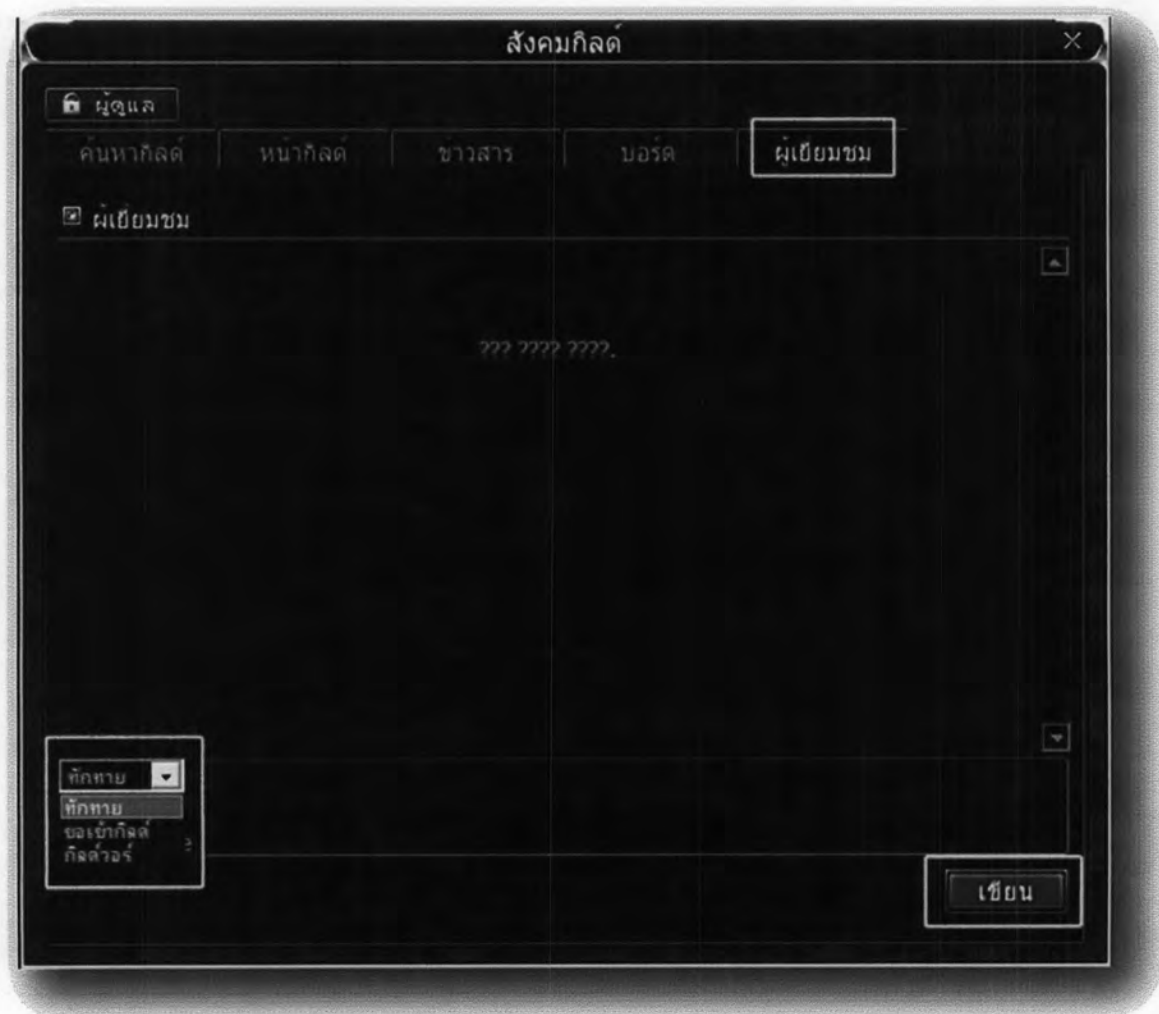
ภาพที่ 6.4 : หน้าต่างแสดงสถานะของชุมชนย่อย



ภาพที่ 6.5 : หน้าต่างข่าวดัง



ภาพที่ 6.6 : หน้าต่างบอร์ดภายในชุมชนย่อย



ภาพที่ 6.7 : หน้าต่างผู้เยี่ยมชมภายในชุมชนย่อย

เกมคาบาล ยังมีระบบปาร์ตี้ (Party Systems : การรวมกลุ่มเป็นชุมชนย่อยชั่วคราว) ซึ่งมีลักษณะการเล่นเป็นทีมแบบชั่วคราว คือเป็นการรวมกลุ่มกันของผู้เล่น เพื่อทำกิจกรรมใด กิจกรรมหนึ่ง เช่น การล่าบอส, การเก็บเลเวล เป็นต้น ระบบปาร์ตี้จะแตกต่างกับระบบกิลด์ เพราะระบบปาร์ตี้จะรวมกลุ่มกันแค่ช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น เมื่อเสร็จภารกิจแล้ว ปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นอาจจะยังคงมีอยู่ จนกลายเป็นการเข้าร่วมชุมชนย่อย หรือยุติลงทันทีก็ได้



ภาพที่ 6.8 : หน้าต่างระบบปาร์ตี้ในเกมคาบาล

สำหรับการเข้าร่วมชุมชนย่อยของเกมออนไลน์ ผู้ที่เป็นหัวหน้าชุมชนย่อยจะมีการตั้งกฎ กติกา หรือคุณสมบัติเอาไว้ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการรับสมัครเพิ่ม

ตัวอย่างกฎ กติกา และคุณสมบัติการรับสมัครเข้าชุมชนย่อยที่ประกาศหาในเว็บไซต์ ของ เกมดอทเอ

เกมคอกทเอ

ชื่อเผ่า (Clan Name) : [S]pirit-[M]aker-[SM] (Clan SM)

Webmian : <http://www.clansm.doubleclickspace.com>

Webboard : <http://www.clansm.doubleclickspace.com/forum/index.php>

คุณสมบัติของผู้ที่จะสามารถเข้าเผ่า SM (Spirit Maker) ได้

1. สามารถทำตามกฎต่อไปนี้ได้ทั้งหมด
2. ต้องชนะผู้เล่นในเผ่า SM ได้ 1 คน และเอา Replay มายืนยันเพื่อเป็นหลักฐาน จึงจะสามารถเข้าเผ่าได้ (สามารถดูรายชื่อสมาชิกได้ที่เว็บไซต์ของเรา)
3. ไม่นูบ (noob : กลุ่มบุคคลในอินเทอร์เน็ตตามเว็บบอร์ดต่างๆ หรือเกมออนไลน์ ที่มักจะเป็นสมาชิกใหม่และทำตัวเหมือนรู้ทุกเรื่อง แต่อาจไม่ได้รู้จริงหรืออาจไม่รู้เลยก็ได้ ซึ่งใช้ในความหมายทางลบ)
4. ไม่ออกจากเกมบ่อย
5. ไม่ใช้ Map Hack (การใช้โปรแกรมโกงแผนที่ ทำให้เห็นฐานศัตรู) ถ้าเจอทีมที่ใช้ Map Hack สามารถที่จะออกจากเกมได้
6. ไม่เกรียน (บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีพฤติกรรมก่อวุ่น ก้าวร้าวทางคำพูดและความคิดไร้เหตุผล) หรือพูดไม่ดีใส่เผ่า SM ด้วยกัน ถ้าพบเห็นต้องเชิญออกจากเผ่าอย่างเดียว
7. ถ้าเล่น Tanker (ตัวกันชนให้เพื่อนร่วมทีม), Nuker (ตัวที่มีการโจมตีสูง) เก่งจะพิจารณาเป็นพิเศษ

ขั้นตอนการสมัคร

- ต้องตั้งชื่อให้มี [SM] นำหน้าชื่อแล้วตามด้วยอะไรก็ได้ เช่น [SM]Sniper, [SM]-Assassin เป็นต้น
- ให้กรอกข้อมูลดังนี้ ลงในเว็บไซต์ข้างล่างนี้ (ต้องสมัครสมาชิก และข้อมูลนั้นต้องเป็นความจริง)

(<http://www.clansm.doubleclickspace.com/forum/viewtopic.php?style=2&f=7&t=>

4)

1. ชื่อตัวละคร
2. ชื่อเล่น
3. อายุ
4. E-Mail (ถ้าไม่มีก็ไม่เป็นไร)

ยกตัวอย่างเช่น

1. ชื่อตัวละคร=[SM]-Assassin
2. ชื่อเล่น=แซม
3. อายุ=19
4. E-Mail = samzaserver2@hotmail.com

- หลังจากนั้นให้ต่อสู้แบบ 1-1 กับคนในเผ่า (กลุ่มคน) SM และต้องชนะมา 1 คน แล้วนำ Replay มาเป็นหลักฐาน แต่ถ้า 1-1 กับ Shaman หรือว่าผม ถ้าชนะ ก็ให้ชวนเข้าเผ่า SM ได้เลย

- ใครอยากทดสอบฝีมือเพิ่มชื่อ (Add) มา -
samzaserver2@hotmail.com

ตัวอย่างกฎ กติกา และคุณสมบัติการรับสมัครเข้าชมชนย้อยที่ประกาศหาในเว็บไซต์ของบอร์ด
ของเกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

เกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

ชื่อคลับ : SB. Club (Sriboonyanon Club) หรือ เป็นภาษาไทยว่า ศรีบุญญานนท์ คลับ

กติกาการสมัคร

1. เป็นศิษย์ ศรีบุญญานนท์ หรือไม่เป็นก็ได้
2. ไม่เกรียน (บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีพฤติกรรมก่อกวน ก้าวร้าวทางคำพูดและความคิด ไร้เหตุผล) ไม่มีคำหยาบ
3. เล่นเก่ง หรือไม่เก่งก็ได้

กฎ

1. มีมารยาท ในเว็บไซต์และ ไม่ใช้คำหยาบ
2. ไม่เกรียน (บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีพฤติกรรมก่อกวน ก้าวร้าวทางคำพูดและความคิด ไร้เหตุผล)

การสมัคร

1. ฝากชื่อไว้ในเกม
2. อายุ
3. รุ่นที่เรียน ศรีบุญญานนท์ (ถ้าไม่ใช่ศิษย์ ศรีบุญญานนท์ ไม่ต้องใส่)
4. ตำแหน่งที่เล่น
5. ชื่อเรียก

จากการมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดเป็นชุมชนย่อยขึ้นมา จะพบว่าการมีปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์ จะมีลักษณะคล้ายคลึงกับการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจริงในโลกแห่งความเป็นจริงในบางแง่มุม เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ การรวมกลุ่มเป็นชุมชนย่อยแบบชั่วคราว (ปาร์ตี้) ในเกมออนไลน์จะเป็นการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมร่วมกันเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่ง เมื่อเสร็จสิ้นภารกิจ ก็จะยุติความสัมพันธ์ลง หรือจะยังคงรักษาความสัมพันธ์ให้ดำเนินต่อไปก็ได้ ซึ่งหากเปรียบกับการรวมกลุ่มแบบชั่วคราวในโลกแห่งความเป็นจริง จะเปรียบเทียบได้ เช่น การรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมรับน้องของนิสิตชั้นปีที่ 1 เพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน และเมื่อกิจกรรมเสร็จสิ้น ความสัมพันธ์ก็ยังคงอยู่ต่อไป ถึงแม้จะอยู่คนละคณะ ก็ยังมีการนัดพบปะ พูดคุย รับประทานอาหาร หรือทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยกันเช่นเคย เป็นต้น

การสร้างการปฏิสัมพันธ์สำหรับในเกมออนไลน์ มีการสร้างการปฏิสัมพันธ์ 2 รูปแบบ คือ

1. การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ หรือการเล่นเกมออนไลน์ โดยลำพัง
2. การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นคนอื่นๆ หรือการเล่นเกมออนไลน์ ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น

เกมออนไลน์ ผู้เล่นสามารถสร้างการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ตลอดเวลา แต่ในขณะเดียวกันผู้เล่นก็สามารถเลือกที่จะไม่สร้างการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้เช่นเดียวกัน ซึ่งจะเป็นเพียงการเล่นเกมออนไลน์โดยลำพัง มีการสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมเพียงเท่านั้น

1. การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ หรือการเล่นเกมออนไลน์โดยลำพัง

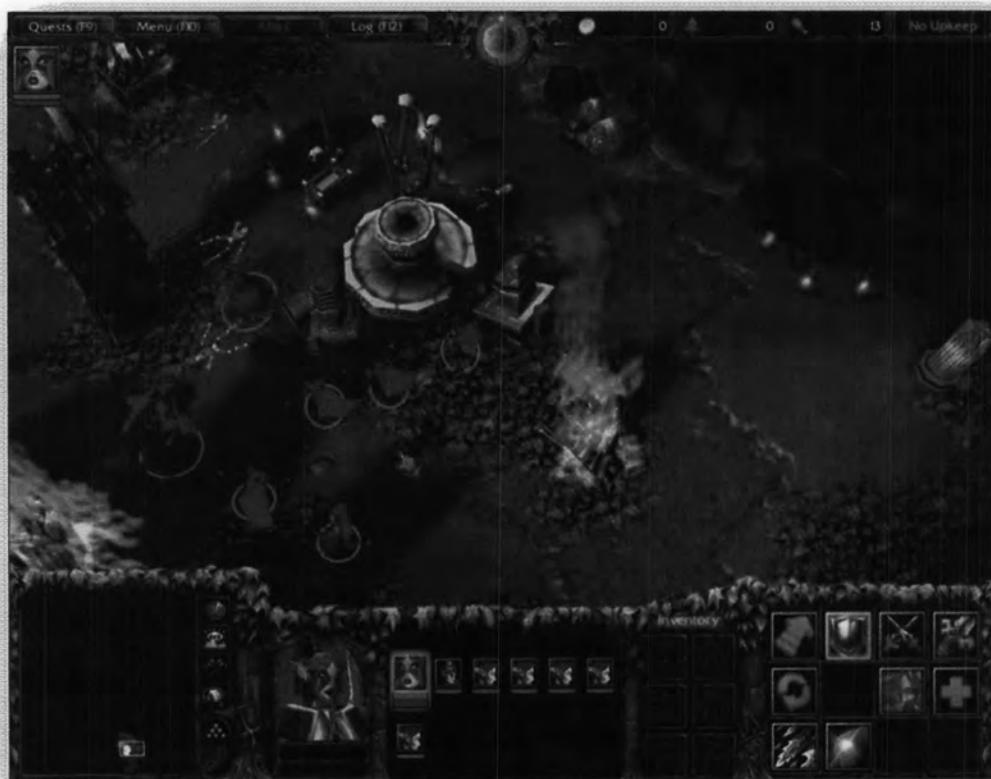
เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทั้งแบบคนเดียวโดยลำพัง หรือ การเล่นร่วมกับผู้อื่น แต่ในบางครั้งผู้เล่นเองก็มีความต้องการที่จะเล่นโดยลำพัง เนื่องจากเวลาที่ไม่ตรงกับผู้เล่นคนอื่นๆ, ต้องการฝึกทักษะต่างๆ, คิดแผนการเล่นใหม่ๆ หรืออยากมีเวลาส่วนตัวเป็นของตัวเอง เพราะการเล่นโดยลำพังผู้เล่นไม่จำเป็นต้องคอยเป็นห่วง หรือสนใจผู้เล่นคนอื่นๆ ทำให้มีเวลากับการเล่นเกมอย่างเต็มที่ เป็นการเพิ่มความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่นอีกทางหนึ่ง

อีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกอยากเล่นเพียงคนเดียวก็คือ ความจำกัดทางด้านความสามารถในการเล่น อาจจะมาจากการที่ผู้เล่นเพิ่งเริ่มหัดเล่นใหม่ๆ ยังไม่คุ้นเคยกับปุ่มการควบคุมต่างๆ หรือการต้องการเล่นแบบดำเนินเรื่องราวเพียงลำพัง โดยเปรียบเสมือนตนเองเป็นตัวละครเอกในเกม เป็นต้น

การเล่นโดยลำพัง ข้อดีอีกอย่างหนึ่งนั่นคือ ผู้เล่นสามารถเลือกคู่แข่งให้มีความสามารถหรือรูปแบบได้ตามที่ผู้เล่นต้องการ เพราะคู่แข่งที่ผู้เล่นเลือกจะเป็นการควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ โดยเกมที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นแข่งขันกับคอมพิวเตอร์ได้ คือเกมดอทเอ และเกมฟรีสไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล



ภาพที่ 6.9 : ตัวอย่างการเลือกระดับความสามารถของระบบคอมพิวเตอร์ในเกมดอทเอ



ภาพที่ 6.10 : ตัวอย่างการเล่นเกมนอทเอบแบบดำเนินเรื่องราวไปเรื่อยๆ



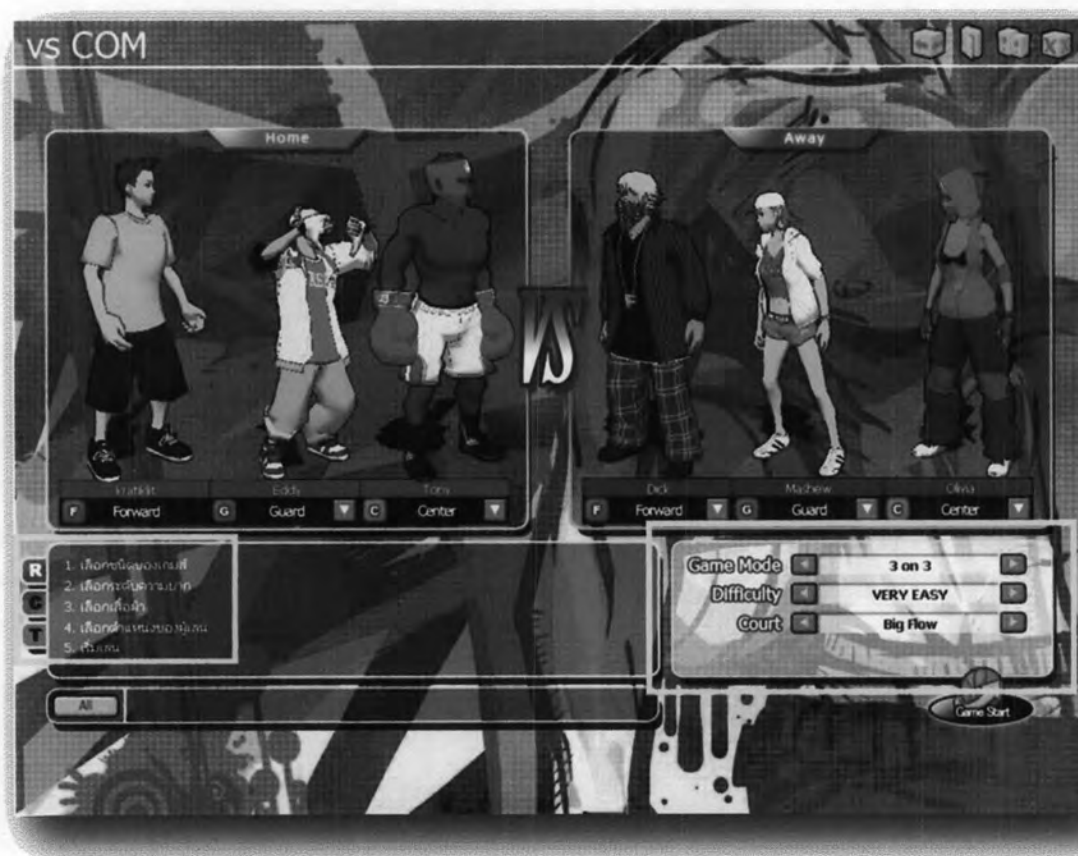
ภาพที่ 6.11 : ตัวอย่างการเลือกรูปแบบของคู่แข่งที่เป็นระบบคอมพิวเตอร์ในเกมดอทเอ



ภาพที่ 6.12 : ตัวอย่างการเล่นเกมนตอทเอกับระบบคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 6.13 : ตัวอย่างการเล่นเกมคาบดกับระบบคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 6.14 : ตัวอย่างการเล่นเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอลกับระบบคอมพิวเตอร์

2. การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ หรือการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น

เกมออนไลน์มีลักษณะรูปแบบที่เอื้ออำนวยให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นอยู่ตลอดเวลา มีการกำหนดกิจกรรม หรือรูปแบบการเล่นที่ต้องอาศัยผู้เล่นคนอื่นมาร่วมมือช่วยเหลือกัน เช่น การเก็บค่าประสบการณ์ (EXP) ของเกมคาบาล หากผู้เล่นรวมกลุ่มเป็นปาร์ตี้ ก็จะสามารถเพิ่มค่าประสบการณ์ที่ได้รับจากเดิมเป็นสองเท่า หรือการเล่นแข่งขันกันเป็นทีมของเกมฟรีสไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล และเกมดอทเอ เนื่องจากเกมทั้งสอง ก่อนการเล่นจะต้องมีผู้เล่นครบตามที่ผู้สร้างห้องหรือคนตั้งเกมได้กำหนดเอาไว้ จึงจะสามารถเล่นได้ จึงทำให้ผู้เล่นมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ในการประกาศหาผู้เล่นให้เข้ามาร่วมเล่นเกมด้วยกัน เป็นต้น

“เกมดอทเอ ผู้เล่นต้องเล่นกันเป็นทีม ถ้าแต่ละคนมีความเห็นแก่ตัว หรืออวดความสามารถมากเกินไป ไม่ฟังคำแนะนำจากเพื่อนร่วมทีม ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นนิสัยของผู้เล่นที่เป็นคนไทย แต่ผู้เล่นต่างประเทศจะไม่ใช่แบบผู้เล่นคนไทย ผู้เล่นต่างประเทศจะแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจน ต่างคนต่างสนับสนุนทีมของตนตามบทบาทของตัวเอง (ตัวละคร Hero ที่เลือก) ซึ่งต่างจากคนไทยที่มีแต่จะสนับสนุนตนเองมากกว่าทีม คิดว่าหากกำจัดศัตรูได้เยอะๆ แล้วผู้เล่นคนอื่นจะคิดว่าตนเองเก่ง ซึ่งจริงๆ แล้วไม่ใช่อย่างนั้น หากแต่ต้องทำตามบทบาทที่เหมาะสม ถึงจะถูกต้อง”

(nismo_. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“เพื่อนหรือผู้เล่นมีความสำคัญมาก ยังมีผู้เล่นจำนวนมากจะทำให้เกมเกิดความสนุกและสร้างความแตกต่างในการเล่นเกมได้มาก เกมดอทเอ นี้ถูกออกแบบมาให้เล่นเป็นทีม ถ้าทีมมีความเข้าใจกันมากและช่วยเหลือกันได้มากจะทำให้ทีมมีโอกาสชนะฝ่ายตรงข้ามได้สูง”

(Paks. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“ความสนุกจะเพิ่มขึ้นถ้าได้เล่นร่วมกับผู้เล่นที่รู้จัก เพราะต้องอาศัยความเข้าใจภายในทีม”

(alphaX. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

“เพื่อนสำคัญมากต่อการเล่นเกม เพราะได้ทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกันและอาจเพิ่มความสนุกมากขึ้นเมื่อได้เล่นเกมกับเพื่อน”

(aDrenalinE. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)

ผู้เล่นเมื่อเข้าสู่เกม จะเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ทันที โดยจะเริ่มจากการหาเพื่อนหรือผู้เล่นที่ออนไลน์ จากนั้นจะทำการสนทนาพูดคุย โดยอาจเริ่มจาก การทักทาย แนะนำตัว การสอบถามข้อมูลทั่วไปในเกมหรือข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่ตนเองกำลังสนใจในขณะนั้น การชวนเล่นเกมร่วมกัน หรือถ้าหากผู้เล่นคนอื่นขอความช่วยเหลือก็มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันตามที่จะช่วยได้ เป็นต้น

“เริ่มต้นจะใช้คำสั่ง Query รายชื่อเพื่อนจากในเกม เพื่อดูว่าผู้เล่นคนใด Online บ้าง และเล่นอยู่หรือไม่ ถ้ามีผู้เล่นที่ว่างก็จะถามคนนั้น โดยส่งข้อความเป็นรายคน หลังจากจบเกมก็จะบอกว่าจะเล่นต่อหรือไม่เล่นต่อ ถ้าไม่เล่นต่อก็จะกล่าวลา”

(Paks. สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2552.)



ภาพที่ 6.15 : การเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่นในเกมดอทเอ



ภาพที่ 6.17 : การเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่นในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่าการสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์ มีลักษณะดังตาราง ต่อไปนี้

เกม	ดอทเอ	คาบาล	ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล
การสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์			
การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ (ผู้เล่นมือใหม่)	น้อย	มาก	มาก
การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ (ผู้เล่นที่มีความชำนาญ)	น้อย	น้อย	น้อย
การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ (ผู้เล่นมือใหม่)	มาก	ปานกลาง	ปานกลาง
การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ (ผู้เล่นที่มีความชำนาญ)	มาก	มาก	มาก

ตารางที่ 6.1 : การสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งเพศชาย และเพศหญิง

จากตารางการสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งเพศชาย และเพศหญิง พบว่าเกมคาบาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล ผู้เล่นมือใหม่ จะมีการเล่นเกมออนไลน์โดยลำพังมาก่อนระยะหนึ่งจึงจะเริ่มพัฒนามาสู่การเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น เพราะผู้เล่นมือใหม่ยังไม่เข้าใจระบบการเล่นที่ตึก และต้องการฝึกทักษะต่างๆ ให้ชำนาญในระดับหนึ่งเสียก่อน และสำหรับผู้เล่นที่มีความชำนาญ จะมีการเล่นเกมออนไลน์โดยลำพังอยู่ในระดับที่น้อย เพราะว่าเมื่อผู้เล่นมีระดับความสามารถมากขึ้น หรือค่าประสบการณ์ของตัวละครมากขึ้น การจะเพิ่มค่าประสบการณ์ก็ยิ่งยากเพิ่มตามไปด้วย การเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่นจะช่วยทำให้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้นง่ายกว่า จึงทำให้การเล่นเกมออนไลน์โดยลำพังมีระดับน้อยนั่นเอง

แต่สำหรับเกมดอทเอ ผู้เล่นมือใหม่มักจะเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่นในทันที โดยเฉพาะร่วมเล่นกับผู้เล่นที่มีความชำนาญ เหตุผลหนึ่งคือการเล่นเกมดอทเอของวัยรุ่นไทย จะมาจากการ

ชักชวนจากเพื่อนๆ ในกลุ่ม และด้วยระบบการเล่นเกมคอทเอทีต้องอาศัยระบบทีม และความร่วมมือสามัคคีในกลุ่ม ผู้เล่นที่มีความชำนาญจึงฝึกสอน แนะนำ หรือบอกวิธีการเล่นให้กับผู้เล่นมือใหม่ไปพร้อมๆ กันในขณะที่เล่นร่วมกันได้เลยนั่นเอง

จากการวิจัยพบว่าสัญญาณที่แสดงพฤติกรรมเชิงความสัมพันธ์กับผู้อื่น จะเป็นสัญญาณที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ที่บุคคลนั้นจะแสดงต่อบุคคลอื่นๆ ในบริบทต่างๆ เช่น ตัวละครเกมออนไลน์จากชุมชนย่อยหนึ่งจะแสดงความเป็นพวกเดียวกันกับตัวละครในชุมชนย่อยเดียวกัน

สัญญาณที่แสดงพฤติกรรมนี้จะประกอบด้วย

- นำเสียง ในที่นี้จะหมายถึงการใช้คำพูดที่หวาน ไพเราะ หรือสั้นๆ เพื่อแสดงอารมณ์ในการสนทนา เช่น หวัดดีจ้า, หวัดดี หรือ ดีดี เป็นต้น
- การทักทาย การแสดงความสุภาพ เช่น การเจอตัวละครที่ผู้เล่นอายุมากกว่าในชุมชนย่อยก็จะมี การแสดงความเคารพ ด้วยการทักทายแล้วลงท้ายว่าครับ/ค่ะ
- มีหยอกล้อ ด้วยคำพูดตลกเหยียดหยาม เช่น เมื่อตัวละครใส่ชุด หรือมีอาวุธที่มีระดับต่ำ ก็จะถูกล้อเลียนว่าเล่นไม่เก่ง หรือคำพูดในกลุ่มนักเล่นเกม ก็จะใช้คำว่า อ่อน หรือนุบ เป็นต้น
- การเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น การบังคับตัวละครให้เดิน หรือ นั่ง เป็นวงกลม เมื่อมีการประชุมชุมชนย่อย หรือสนทนากันเกิดขึ้น

จากทฤษฎีแรงจูงใจ ในสังคมเกมออนไลน์จะชี้ให้เห็นว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่นจะมีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ (Affiliative Motivation) เกิดขึ้นเสมอ

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มีความต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ต้องการการพึ่งพาอาศัยช่วยเหลือ การดูแลเอาใจใส่ ต้องการได้รับความรัก ความใกล้ชิด มีคนรู้จัก เอาใจใส่ ห่วงใย จะรู้สึกว่าคุณค่ามากขึ้น สิ่งเหล่านี้ล้วนปรากฏให้เห็นในสังคมเกมออนไลน์ เช่น ผู้เล่นต้องมีการช่วยเหลือดูแล กันเสมอ ไม่ว่าจะป็นภายในเกม หรือภายในชุมชนย่อยของตน เป็นต้น

จากแนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ มีข้อค้นพบเกี่ยวกับประเด็นความสัมพันธ์ประการหนึ่งคือ ผู้ที่สร้าง "ความสัมพันธ์ On - Line" จะขยับขยายความสัมพันธ์ไปสู่การใช้

ช่องทางอื่นๆ เพิ่มขึ้นด้วย เช่น ผู้ที่มีความสัมพันธ์กับผู้สื่อสารอื่นๆ ใน CMC จะใช้ช่องทางการสื่อสารทางโทรศัพท์ จดหมาย และการพบปะแบบเห็นหน้าค่าตากันเพิ่มขึ้น จากการวิจัย พบว่าผู้เล่นมีการพัฒนาความสัมพันธ์โดยอาศัยช่องทางอื่นๆ เพิ่มขึ้น ด้วย เช่น การใช้ไฮ5, การใช้โปรแกรมสนทนา และการใช้โทรศัพท์ เป็นต้น เพราะการสื่อสารด้วยช่องทางอื่นช่วยเพิ่มความไว้วางใจ และสะดวกแก่การติดต่อสื่อสาร โดยจะดูได้จากการสนทนาในเกมออนไลน์ จะไม่สามารถเห็นรูปร่างหน้าตาของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ แต่หากใช้การสื่อสารผ่านไฮ5 หรือโปรแกรมสนทนา ก็สามารถส่งรูป หรือเห็นรูปของอีกฝ่ายได้ เป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ และเพิ่มความไว้วางใจแก่กันมากยิ่งขึ้นด้วย

จากแนวคิดการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มนุษย์มีสัญชาตญาณที่ไม่ต้องการอยู่โดดเดี่ยว แต่ต้องการที่จะเกี่ยวข้องกับผู้อื่น ต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ต้องการคบค้าสมาคมและต้องการถ่ายทอดข่าวสารเรื่องราวต่างๆ สู่อื่นๆ ขณะเดียวกันก็ต้องการที่จะรับรู้เรื่องราวของผู้อื่นด้วยเช่นกัน

แต่ผู้วิจัยพบว่าในสังคมเกมออนไลน์ ในบางกรณีผู้เล่นมีความต้องการที่จะอยู่เพียงลำพังหรือเล่นเกมเพียงคนเดียว มีเหตุผลเพราะว่าเวลาที่ไมตรงกับผู้เล่นคนอื่นๆ, ต้องการฝึกทักษะต่างๆ หรืออยากมีเวลาส่วนตัวเป็นของตัวเอง เพราะการเล่นโดยลำพังผู้เล่นไม่จำเป็นต้องคอยเป็นห่วงหรือสนใจผู้เล่นคนอื่นๆ ทำให้มีเวลากับการเล่นเกมที่เต็มที่ เป็นการเพิ่มความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่นอีกทางหนึ่ง

บ่อยครั้งที่จะเห็นผู้เล่นเปลี่ยนการเล่นประเภทออนไลน์ไปเป็นประเภทออฟไลน์ เนื่องจากเกมประเภทออฟไลน์ จะมีระบบการรองรับที่เน้นให้เล่นคนเดียวได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาคนอื่น จะแตกต่างกับการเล่นเกมประเภทออนไลน์ ที่มีระบบการรองรับการเล่นที่เน้นการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันของผู้เล่น

พบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ จะมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ อย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นในกิลด์ (ชุมชนย่อย) คลับ (กลุ่มสมาชิก) หรือเผ่า (กลุ่มคน) ของตนเอง หรือผู้เล่นคนอื่นๆ ที่อยู่ในเกม เพราะผู้เล่นในเกมออนไลน์สามารถสนทนาพูดคุยกันได้ตลอดเวลาที่อยู่ภายในเกม มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน จึงทำให้เกมออนไลน์ เป็นสังคมออนไลน์ที่มีความนิยมเป็นอย่างสูงในขณะนี้

เกมออนไลน์มีการสร้างชุมชนย่อยๆ เกิดขึ้นมามากมาย ซึ่งชุมชนในเกมออนไลน์คือ การที่ผู้เล่นเป็นมิตรต่อกัน มีมิตรจิตต่อกัน และร่วมกันจัดการชุมชน และเมื่อชุมชนมีความเป็นหนึ่งเดียวกันก็จะเป็นชุมชนที่เข้มแข็ง และทำให้ผู้เล่นในชุมชนมีความสามัคคียิ่งขึ้น และความสามัคคีนี้เองที่ก่อให้เกิดคำว่า “ทุนทางสังคม”

ทุนทางสังคมในเกมออนไลน์ แบ่งเป็นสองกลุ่มคือ ทุนทางงาน (Hard Social Capital) และทุนทางใจ (Soft Social Capital) ทุนทางงานในเกมออนไลน์ จะหมายถึง ทรัพยากรสะสมที่เกี่ยวข้องกับการงาน การเล่นเกม ทุนทางงานนี้เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาให้คำแนะนำเกี่ยวกับเกม การแนะนำให้รู้จักผู้เล่นคนอื่นๆ การได้รับมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบจากหัวหน้าชุมชนย่อย กลุ่มสมาชิก หรือ กลุ่มคน สำหรับทุนทางใจในเกมออนไลน์ จะหมายถึง การให้แรงสนับสนุนทางด้านอารมณ์ เช่น การสร้างมิตรภาพ การทำตัวให้เป็นแบบอย่างที่ดี การสร้างความมั่นใจ โดยมักจะขึ้นอยู่กับพื้นฐานความสัมพันธ์และเชื่อใจกันในสังคมเกมออนไลน์ หรือในกิลด์ (ชุมชนย่อย) คลับ (กลุ่มสมาชิก) หรือเผ่า (กลุ่มคน) เป็นต้น

จากการวิจัย ผู้วิจัยพบว่าเกมคาบาล เมื่อผู้เล่นมีค่าประสบการณ์ (Level) ของตัวละครมากเท่าใด การอาศัยเพื่อน หรือผู้เล่นคนอื่นก็ยิ่งเพิ่มความจำเป็นมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะว่าการเล่นเพียงลำพังคนเดียว จะทำให้ค่าประสบการณ์เพิ่มได้ช้ากว่าเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่นๆ และด้วยเกมคาบาล ผู้ผลิตมีจุดประสงค์ให้เป็นเกมออนไลน์ ที่มีสังคมขนาดใหญ่ จึงจัดกิจกรรม และระบบเกมที่รองรับการรวมกลุ่มกัน เพื่อร่วมเล่นเกมไปพร้อมกันหลายๆ คน ยกตัวอย่างเช่น กิจกรรมปาร์ตี้คู่สอง (การร่วมกลุ่มกันกำจัดศัตรู จะทำให้ได้รับค่าประสบการณ์เพิ่มเป็นสองเท่า), การร่วมกลุ่มเป็นชุมชนย่อย เพื่อเข้าแข่งขันสงครามระหว่างประเทศ เป็นการแข่งขันระหว่างชุมชนย่อย เป็นต้น หากผู้เล่นเล่นโดยลำพังจะรู้สึกถึงความเบื่อหน่าย และยากลำบากในการเพิ่มค่าประสบการณ์ เพราะยิ่งค่าประสบการณ์มาก ก็ต้องอาศัยการกำจัดศัตรูที่อยู่ภายในเกมมากขึ้นเท่านั้น หากมีเพื่อน หรือผู้เล่นคนอื่นมาช่วย ก็จะช่วยลดเวลาและเพิ่มความสนุกได้ในเวลาเดียวกัน เพราะสามารถร่วมมือกันกำจัดศัตรูพร้อมทั้งยังสามารถสนทนากันไปได้อีกด้วย

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า การหาเพื่อนเพื่อร่วมเล่นเกมของเกมทั้ง 3 เกม นั้น มีลักษณะแตกต่างกัน กล่าวคือ เกมคาบาลผู้เล่นมักหาเพื่อนร่วมเล่นจากการดูจากค่าประสบการณ์ หรือเครื่องแต่งกาย และอาวุธที่ผู้เล่นคนอื่นใช้ เพราะผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์ หรือเครื่องแต่งกาย และอาวุธที่สูงกว่าตนเอง หากรวมกลุ่มกันเป็นปาร์ตี้จะทำให้ได้รับค่าประสบการณ์ที่สูงกว่า และ

รวดเร็วกว่าผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์ หรือเครื่องแต่งกาย และอาวุธที่เท่ากับตนเอง และหากรวมกลุ่มเป็นชุมชนย่อยเข้าแข่งขันสงครามระหว่างประเทศ ก็จะได้เปรียบชุมชนย่อยอื่นๆ ที่เข้าร่วมแข่งขัน เพราะว่าเกมคาวาลผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์ หรือเครื่องแต่งกาย และอาวุธที่สูงจะได้เปรียบผู้อื่นมากกว่า ซึ่งจะแตกต่างกับเกมดอทเอ และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอลที่จะอาศัยทักษะการเล่นมากกว่าค่าประสบการณ์ หรือเครื่องแต่งกาย และอาวุธที่มี

สำหรับเกมดอทเอ มีลักษณะการเล่นที่จบเป็นเกมๆ ไป ผู้เล่นจะมีค่าสถิติแพ้ชนะในข้อมูลส่วนตัวของแต่ละคน เพื่อให้ทราบว่าคุณแพ้กี่ครั้ง ชนะกี่ครั้ง และยังทำให้ผู้เล่นคนอื่นสามารถทราบว่าผู้เล่นมีระดับความสามารถเป็นอย่างไร ค่าสถิตินี้จะเปรียบได้กับค่าประสบการณ์ของตัวละครในเกมคาวาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล เกมดอทเอผู้เล่นส่วนใหญ่จะเลือกเพื่อนร่วมเล่นจากการที่รู้จักกันอยู่แล้วในโลกแห่งความเป็นจริง แล้วจึงชักชวนกันมาเล่นร่วมกัน ซึ่งจะแตกต่างจากเกมคาวาล และเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล เพราะเกมดอทเอเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย จึงสามารถหาเพื่อนมาร่วมเล่นกันได้ไม่ยากนัก วิธีการชักชวนที่พบบ่อยๆ คือ การนัดหมายจากการพบเจอกันในสถานศึกษา และนัดเล่นกันหลังเลิกเรียน หรือการนัดหมายโดยใช้โทรศัพท์ และโปรแกรมสนทนา (MSN) เหตุผลที่ผู้เล่นมักนิยมเลือกที่จะร่วมเล่นเกมจากการที่รู้จักกันอยู่แล้วในโลกแห่งความเป็นจริง เพราะเกมดอทเอ ต้องอาศัยความเข้าใจซึ่งกันและกัน มีการใช้ถ้อยคำหยอกล้อที่หยาบคาย เสียดสีกันในกลุ่มเพื่อนฝูง เพื่อเพิ่มความสนุกสนานอยู่ตลอดเวลาในขณะที่เล่น ดังนั้นจึงต้องมีความไว้วางใจ และรู้จักกันมาเป็นอย่างดีแล้วจึงจะสามารถร่วมเล่นเกมด้วยกันได้

สำหรับเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล จะมีการแบ่งระดับค่าประสบการณ์ของตัวละครไว้ในแต่ละระดับอยู่แล้ว ผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์สูงกว่าจะไม่สามารถร่วมเล่นกับผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์ต่ำกว่าได้ ลักษณะการหาเพื่อนร่วมเล่นเกม จะอาศัยจากตำแหน่งของตัวละครเป็นหลัก เพราะผู้เล่นที่สร้างห้องแข่งขันสามารถกำหนดได้ว่าจะให้ผู้เล่นตำแหน่งใดสามารถเข้ามาร่วมเล่นได้ ยกตัวอย่างเช่น ห้องแข่งขันแบบสามต่อสาม ผู้เล่นฝ่ายละสามคน ผู้สร้างห้องสามารถกำหนดให้ฝ่ายตรงข้ามเป็นผู้เล่นตำแหน่งปีกได้หมดทั้งสามคน หรือจะให้ผู้เล่นตำแหน่งปีกหนึ่งคน และผู้เล่นตำแหน่งเซ็นเตอร์สองคนก็ได้เช่นกัน เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เล่นมักหาเพื่อนร่วมเล่นเกมจากสมาชิกภายในกลุ่มสมาชิกของตนเองเป็นหลัก

จากการเข้าไปมีส่วนร่วมในสังคมเกมออนไลน์ของผู้วิจัย พบว่าผู้เล่นที่มีค่าสถิติการเล่นที่สูงจะได้รับการยอมรับจากผู้เล่นคนอื่นๆ มากกว่าผู้เล่นที่มีค่าสถิติที่ต่ำ ซึ่งค่าสถิติเหล่านี้ล้วนมาจากการใช้เวลาในการเล่นเกมที่มากมาย ยิ่งผู้เล่นใช้เวลามากเท่าใด ก็ยิ่งเพิ่มค่าสถิติเหล่านี้เพิ่มมากขึ้น

ค่าสถิติการเล่นนั้น หากนำมาใช้ในการสร้างมิตรภาพของผู้เล่นเกมออนไลน์ จะเป็นดั่งมีดสองคม กล่าวคือ ผู้เล่นที่มีค่าสถิติที่สูง ก็มักมีประสบการณ์ ความรู้ความเข้าใจในเกมออนไลน์มากพอสมควร ถ้าผู้เล่นนำประสบการณ์ที่มีมาใช้ในทางที่ผิดก็ย่อมก่อผลเสียต่อผู้เล่นคนอื่นๆ เกิดการเอาเปรียบ สร้างความไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกัน แต่ถ้าผู้เล่นปฏิบัติตนดี มีการแนะนำ การให้ความรู้แก่ผู้เล่นที่มีค่าประสบการณ์ต่ำกว่า หรือผู้ที่เล่นเกมมาน้อยกว่า ก็ย่อมเป็นผลดี เป็นการสร้างมิตรภาพใหม่ๆ ได้เพื่อนใหม่ๆ มีความรู้ความเข้าใจในการเล่นเกมที่ถูกต้อง และไม่เกิดปัญหาตามมา เพราะผู้เล่นที่มีค่าสถิติสูง มักเป็นที่ยอมรับในสังคมเกมออนไลน์ ผู้เล่นคนอื่นจะมีความเชื่อถือมากกว่า เพราะมีความรู้สึกว่าได้เล่นมานาน มีความสามารถความรู้เข้าใจในระบบเกมมากกว่าตนเองที่มีค่าประสบการณ์ต่ำกว่า และเมื่อนำค่าสถิติเหล่านี้มาเปรียบเทียบกับสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงของสังคมไทย จะเปรียบได้กับการนับถือผู้ที่อาวุโสกว่า หรือการนับถือคนที่มีอายุมากกว่า ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่ดี เพราะสังคมไทยเป็นสังคมที่มีความนอบน้อม ก่อให้เกิดมิตรภาพที่ดีต่อกัน