

บทที่ 4 ผลการวิจัย

ผลการวิจัยนี้แบ่งการรายงานออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนข้อมูลเชิงปริมาณ และข้อมูลเชิงคุณภาพ ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้จากการสำรวจข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ได้ข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 1,079คน ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้จากการสนทนากลุ่ม จำนวน 3 กลุ่ม ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มละ 7 คนรวมผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 21 คน ผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งสองส่วน มีดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเชิงปริมาณ

ตารางที่ 1 จำนวนผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	798	75.3
หญิง	262	24.7
รวม	1,060	100.0

ผู้ให้ข้อมูลเป็นชายมากกว่าหญิง โดยผู้เล่นเกมชายมีร้อยละ 75.3 เป็นหญิงร้อยละ 24.7

ตารางที่ 2 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามอายุ

กลุ่มอายุ (ปี)	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10	6	0.6
11-14	221	20.5
15-19	493	45.7
20-24	243	22.5
25-29	82	7.6
30 หรือมากกว่า	34	3.2
รวม	1,079	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 45.7 มีอายุ 15-19 ปี รองลงมาคือกลุ่มอายุ 20-24 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.5 ซึ่งรวมจำนวนทั้ง 2 กลุ่มนี้พบว่า มีมากถึงร้อยละ 68.2

ตารางที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ประถมศึกษาตอนปลาย	25	2.4
มัธยมศึกษาตอนต้น	293	28.2
มัธยมศึกษาตอนปลาย	275	26.4
ปริญญาตรีหรือสูงกว่า	447	43.0
รวม	1,040	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 28.2 มีกำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น รองลงมาคือกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 26.4

ตารางที่ 4 ผู้ให้ข้อจำแนกอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน / นิสิต / นักศึกษา	889	84.3
รับราชการ / พนักงานของรัฐ	11	1.0
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	3	0.3
พนักงานบริษัท / องค์กร	74	6.9
ประกอบกิจการส่วนตัว	50	4.7
ไม่ได้ทำงาน	17	1.6
อื่นๆ	12	1.1
รวม	1,066	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 84.3 เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษา

ตารางที่ 5 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามรายได้

รายได้ต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 2,000	384	39.1
2,001-4,000	216	22.0
4,001-6,000	121	12.3
6,001-8,000	76	7.7
8,001-10,000	60	6.1
10,001-20,000	77	7.8
20,001-40,000	30	3.1
40,001-60,000	8	0.8
60,001-80,000	3	0.3
มากกว่า 80,000	7	0.7
รวม	982	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 39.1 มีรายได้น้อยกว่าเดือนละ 2,000 บาท รองลงมาคือกลุ่มที่มีรายได้ 2,001-4,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 22.0 ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลที่ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษา

ตารางที่ 6 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามภูมิลำเนา

ภูมิลำเนา	จำนวน	ร้อยละ
กรุงเทพฯ หรือ ปริมณฑล	749	72.3
ภาคกลาง	128	12.4
ภาคตะวันออก	52	5.0
ภาคเหนือ	35	3.4
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	46	4.4
ภาคใต้	26	2.5
รวม	1,036	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 72.3 อยู่ในเขตกรุงเทพฯหรือปริมณฑล รองลงมาร้อยละ 12.4 อยู่ในเขตภาคกลาง ซึ่งสอดคล้องกับสถานที่จัดงานคือกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 7 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามจำนวนสมาชิกที่พักในบ้านรวมกัน

จำนวนสมาชิกในบ้าน	จำนวน	ร้อยละ
1-2	78	7.6
3-4	498	48.6
5-6	313	30.5
7-8	88	8.6
9 หรือมากกว่า	48	4.7
รวม	1,025	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 48.6 มีสมาชิกในบ้าน 3-4 คน รองลงมาคือกลุ่มที่มีสมาชิกในบ้าน 5-6 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5

ตารางที่ 8 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามอายุที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรก

อายุที่เริ่มเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10	156	15.4
10-11	247	24.4
12-13	244	24.1
14-15	160	15.8
16-17	66	6.5
18-19	68	6.7
20-29	62	6.1
30 ปีขึ้นไป	9	0.8
รวม	1,012	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 24.4 เริ่มเล่นเกมเมื่ออายุ 10-11 ปี รองลงมาคือกลุ่มที่เริ่มเล่นเกมเมื่ออายุ 12-13 ปี คิดเป็นร้อยละ 24.41

ตารางที่ 9 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลตามวันและเวลาที่เล่นเกม

วัน	06.00- 10.00	10.01- 14.00	14.01- 18.00	18.01- 22.00	22.01- 02.00	02.01- 06.00
จันทร์	6.1	9.4	26.1	58.9	26.1	7.5
อังคาร	6.4	9.1	25.4	57.6	25.4	7.3
พุธ	5.5	8.1	25.2	56.9	25.6	7.1
พฤหัสบดี	5.8	8.0	24.7	55.8	25.6	7.0
ศุกร์	6.0	9.3	26.3	60.6	32.4	10.8
เสาร์	16.9	35.9	43.0	61.6	41.1	15.3
อาทิตย์	16.8	37.3	45.1	61.0	34.8	12.1

ในด้านการเล่นเกมออนไลน์ พบว่าเล่นวันเสาร์อาทิตย์มากกว่าวันจันทร์ถึงวันศุกร์ โดยช่วงที่มีผู้เล่นเกมสูงสุดอยู่ในวันเสาร์ช่วงเวลา 18.01 – 22.00 น. ร้อยละ 61.6 ของผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ช่วงเวลา 06.00 – 14.00 น. มีผู้เล่นเกมต่ำกว่าร้อยละ 10 ขณะที่เวลา 18.01-22.00 น. มีผู้เล่นเกมสูงถึงร้อยละ 55 – 60

ตารางที่ 10 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกเกมออนไลน์ที่เล่น

รายชื่อเกมออนไลน์	จำนวนผู้เล่น	ร้อยละ
Darkstory	127	11.8
Audition	497	46.3
CABAL	353	32.9
Free Style	235	21.9
Ghost Online	188	17.5
Granado Espada	151	14.1
Maple Story	208	19.4
Ragnarok Online	330	30.8
TS online	83	7.7
Warcraft (DotA)	393	66.6
Yulgang	292	27.2
Perfect World	104	9.7
Project-One	52	4.8
ARCANA CARD	57	5.3
Getamped	175	16.3
3 Kingdoms Online	46	4.3
HY Online	51	4.7
SEAL	127	11.8
Laghaim	54	5.0
Last Chaos	83	7.7
Toks Club	54	5.0
Dream of Mirror Online	56	5.2
Fanta Tennis	147	13.7
Fly For Fun	118	11.0
PANGYA	482	44.9
Pucca Racing	170	15.8
Yogurting	142	13.2

บทที่ 4 ผลการวิจัย

ผลการวิจัยนี้แบ่งการรายงานออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนข้อมูลเชิงปริมาณ และข้อมูลเชิงคุณภาพ ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้จากการสำรวจข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ได้ข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 1,079คน ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้จากการสนทนากลุ่ม จำนวน 3 กลุ่ม ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มละ 7 คนรวมผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 21 คน ผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งสองส่วน มีดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเชิงปริมาณ

ตารางที่ 1 จำนวนผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	798	75.3
หญิง	262	24.7
รวม	1,060	100.0

ผู้ให้ข้อมูลเป็นชายมากกว่าหญิง โดยผู้เล่นเกมชายมีร้อยละ 75.3 เป็นหญิงร้อยละ 24.7

ตารางที่ 2 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามอายุ

กลุ่มอายุ (ปี)	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10	6	0.6
11-14	221	20.5
15-19	493	45.7
20-24	243	22.5
25-29	82	7.6
30 หรือมากกว่า	34	3.2
รวม	1,079	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 45.7 มีอายุ 15-19 ปี รองลงมาคือกลุ่มอายุ 20-24 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.5 ซึ่งรวมจำนวนทั้ง 2 กลุ่มนี้พบว่า มีมากถึงร้อยละ 68.2

ตารางที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ประถมศึกษาตอนปลาย	25	2.4
มัธยมศึกษาตอนต้น	293	28.2
มัธยมศึกษาตอนปลาย	275	26.4
ปริญญาตรีหรือสูงกว่า	447	43.0
รวม	1,040	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 28.2 มีกำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น รองลงมาคือกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 26.4

ตารางที่ 4 ผู้ให้ข้อจำแนกอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน / นิสิต / นักศึกษา	889	84.3
รับราชการ / พนักงานของรัฐ	11	1.0
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	3	0.3
พนักงานบริษัท / องค์กร	74	6.9
ประกอบกิจการส่วนตัว	50	4.7
ไม่ได้ทำงาน	17	1.6
อื่นๆ	12	1.1
รวม	1,066	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 84.3 เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษา

ตารางที่ 5 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามรายได้

รายได้ต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 2,000	384	39.1
2,001-4,000	216	22.0
4,001-6,000	121	12.3
6,001-8,000	76	7.7
8,001-10,000	60	6.1
10,001-20,000	77	7.8
20,001-40,000	30	3.1
40,001-60,000	8	0.8
60,001-80,000	3	0.3
มากกว่า 80,000	7	0.7
รวม	982	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 39.1 มีรายได้น้อยกว่าเดือนละ 2,000 บาท รองลงมาคือกลุ่มที่มีรายได้ 2,001-4,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 22.0 ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลที่ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษา

ตารางที่ 6 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามภูมิลำเนา

ภูมิลำเนา	จำนวน	ร้อยละ
กรุงเทพฯ หรือ ปริมณฑล	749	72.3
ภาคกลาง	128	12.4
ภาคตะวันออก	52	5.0
ภาคเหนือ	35	3.4
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	46	4.4
ภาคใต้	26	2.5
รวม	1,036	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 72.3 อยู่ในเขตกรุงเทพฯหรือปริมณฑล รองลงมาร้อยละ 12.4 อยู่ในเขตภาคกลาง ซึ่งสอดคล้องกับสถานที่จัดงานคือกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 7 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามจำนวนสมาชิกที่พักในบ้านรวมกัน

จำนวนสมาชิกในบ้าน	จำนวน	ร้อยละ
1-2	78	7.6
3-4	498	48.6
5-6	313	30.5
7-8	88	8.6
9 หรือมากกว่า	48	4.7
รวม	1,025	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 48.6 มีสมาชิกในบ้าน 3-4 คน รองลงมาคือกลุ่มที่มีสมาชิกในบ้าน 5-6 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5

ตารางที่ 8 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามอายุที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรก

อายุที่เริ่มเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10	156	15.4
10-11	247	24.4
12-13	244	24.1
14-15	160	15.8
16-17	66	6.5
18-19	68	6.7
20-29	62	6.1
30 ปีขึ้นไป	9	0.8
รวม	1,012	100.0

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 24.4 เริ่มเล่นเกมเมื่ออายุ 10-11 ปี รองลงมาคือกลุ่มที่เริ่มเล่นเกมเมื่ออายุ 12-13 ปี คิดเป็นร้อยละ 24.41

ตารางที่ 9 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลตามวันและเวลาที่เล่นเกม

วัน	06.00- 10.00	10.01- 14.00	14.01- 18.00	18.01- 22.00	22.01- 02.00	02.01- 06.00
จันทร์	6.1	9.4	26.1	58.9	26.1	7.5
อังคาร	6.4	9.1	25.4	57.6	25.4	7.3
พุธ	5.5	8.1	25.2	56.9	25.6	7.1
พฤหัสบดี	5.8	8.0	24.7	55.8	25.6	7.0
ศุกร์	6.0	9.3	26.3	60.6	32.4	10.8
เสาร์	16.9	35.9	43.0	61.6	41.1	15.3
อาทิตย์	16.8	37.3	45.1	61.0	34.8	12.1

ในด้านการเล่นเกมออนไลน์ พบว่าเล่นวันเสาร์อาทิตย์มากกว่าวันจันทร์ถึงวันศุกร์ โดยช่วงที่มีผู้เล่นเกมสูงสุดอยู่ในวันเสาร์ช่วงเวลา 18.01 – 22.00 น. ร้อยละ 61.6 ของผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ช่วงเวลา 06.00 – 14.00 น. มีผู้เล่นเกมต่ำกว่าร้อยละ 10 ขณะที่เวลา 18.01-22.00 น. มีผู้เล่นเกมสูงถึงร้อยละ 55 – 60

ตารางที่ 10 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกเกมออนไลน์ที่เล่น

รายชื่อเกมออนไลน์	จำนวนผู้เล่น	ร้อยละ
Darkstory	127	11.8
Audition	497	46.3
CABAL	353	32.9
Free Style	235	21.9
Ghost Online	188	17.5
Granado Espada	151	14.1
Maple Story	208	19.4
Ragnarok Online	330	30.8
TS online	83	7.7
Warcraft (DotA)	393	66.6
Yulgang	292	27.2
Perfect World	104	9.7
Project-One	52	4.8
ARCANA CARD	57	5.3
Getamped	175	16.3
3 Kingdoms Online	46	4.3
HY Online	51	4.7
SEAL	127	11.8
Laghaim	54	5.0
Last Chaos	83	7.7
Toks Club	54	5.0
Dream of Mirror Online	56	5.2
Fanta Tennis	147	13.7
Fly For Fun	118	11.0
PANGYA	482	44.9
Pucca Racing	170	15.8
Yogurting	142	13.2

รายชื่อเกมออนไลน์	จำนวนผู้เล่น	ร้อยละ
Luna Online	253	23.6
Khan Online	30	2.8
Lineage II	102	9.5
Guildwars	29	2.7
Emil Chronicle Online (ECO)	126	11.7
Ray City	249	23.2
16 Pounds	656	6.1
Trickster	150	14.0
VC Online	19	1.8
Tales Runner	177	16.5
Hip Street	176	16.4
Special Force	326	30.4
Crazy Mon Racing	42	3.9
Crazy Kart Online	46	4.3
Crazy Shooter Online	95	8.8
Pirate King Online	41	3.8
R.Y.L.	70	6.5
Secret Online	30	2.8
Street Soccer Online	34	3.2
Superdance	114	10.6
Water Margin Online	31	2.9
RAN	160	14.9
Wonderland Online	52	4.8
อื่นๆ ระบุ	183	17.0

เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นมากที่สุด 3 อันดับแรกได้แก่ Audition ร้อยละ 46.3 รองลงมาคือ Pangya ร้อยละ 44.9 อันดับ 3 คือ Warcraft (DotA) ร้อยละ 36.6

รายชื่อเกมออนไลน์	จำนวนผู้เล่น	ร้อยละ
Luna Online	253	23.6
Khan Online	30	2.8
Lineage II	102	9.5
Guildwars	29	2.7
Emil Chronicle Online (ECO)	126	11.7
Ray City	249	23.2
16 Pounds	656	6.1
Trickster	150	14.0
VC Online	19	1.8
Tales Runner	177	16.5
Hip Street	176	16.4
Special Force	326	30.4
Crazy Mon Racing	42	3.9
Crazy Kart Online	46	4.3
Crazy Shooter Online	95	8.8
Pirate King Online	41	3.8
R.Y.L.	70	6.5
Secret Online	30	2.8
Street Soccer Online	34	3.2
Superdance	114	10.6
Water Margin Online	31	2.9
RAN	160	14.9
Wonderland Online	52	4.8
อื่นๆ ระบุ	183	17.0

เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นมากที่สุด 3 อันดับแรกได้แก่ Audition ร้อยละ 46.3 รองลงมาคือ Pangya ร้อยละ 44.9 อันดับ 3 คือ Warcraft (DotA) ร้อยละ 36.6

ตารางที่ 11 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและจำนวนตัวละคร

กลุ่มอายุ	จำนวนตัวละครในเกมทุกเกม				รวม
	1	2-3	4-5	6+	
ต่ำกว่า 10	16.7	16.7	66.6	0	100.0
11-14	8.6	28.2	63.2	0	100.0
15-19	6.5	34.7	58.5	2.0	100.0
20-24	7.9	34.2	57.9	0	100.0
25-29	9.8	36.6	53.7	0	100.0
30 หรือมากกว่า	22.2	48.1	29.6	0	100.0

เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มอายุพบว่า ทุกกลุ่มอายุที่ต่ำกว่า 30 ปี จะมีตัวละครในเกมรวมกัน 4 ตัว หรือมากกว่า ส่วนผู้ให้ข้อมูลกลุ่มอายุ 30 ปีขึ้นไป ส่วนใหญ่ร้อยละ 48.1 มีตัวละคร 2-3 ตัว เห็นได้ว่า ร้อยละของผู้เล่นเกมที่มีตัวละคร 4 ตัวหรือมากกว่าจะลดลงตามอายุที่เพิ่มขึ้น

ตารางที่ 12 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและความเหมือนของตัวละคร

กลุ่มอายุ	ตัวละครเหมือนตัวเอง					รวม
	มากที่สุด	ค่อนข้างมาก	ปานกลาง	ค่อนข้างน้อย	น้อยที่สุด	
ต่ำกว่า 10	0.1	0.1	0.1	0	0.3	0.6
11-14	1.5	1.5	8.5	4.0	5.2	20.6
15-19	4.6	6.6	19.2	7.4	8.2	46.1
20-24	2.0	3.1	8.8	3.8	4.9	22.5
25-29	0.9	0.8	3.5	0.8	1.5	7.5
30 หรือมากกว่า	0.2	0.5	1.1	0.6	0.3	2.6
รวม	9.3	12.6	41.2	16.5	20.4	100.0

N=1,061

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 41.2 เห็นว่าตัวละครเหมือนตัวเอง กลุ่มที่บอกว่าตัวละครเหมือนตัวเองมากที่สุดมีร้อยละ 9.3 เหมือนค่อนข้างมาก ร้อยละ 12.3 ส่วนกลุ่มที่บอกว่าตัวละครเหมือนตัวเองค่อนข้างน้อย ร้อยละ 16.5 และเหมือนน้อยที่สุดหรือไม่เหมือนตัวเองนั้น คิดเป็นร้อยละ 20.4 เมื่อพิจารณาด้านที่คิดว่าเหมือนตัวเองรวมกัน ได้ร้อยละ 21.9 ขณะที่กลุ่มที่คิดว่าไม่เหมือนตัวเองคิดเป็นร้อยละ 36.9

ตารางที่ 13 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและอิทธิพลในการสร้างตัวละคร

กลุ่มอายุ	อิทธิพลจาก					
	เพื่อนจริงๆ	เพื่อนในเกม	แฟน / คนที่ กำลังจีบ	ชีวิตจริง	ภาพยนตร์/ ดารา	คนใน ครอบครัว
ต่ำกว่า 10	0	0	0.1	0.2	0	0.6
11-14	6.7	3.0	1.3	3.4	1.2	1.5
15-19	14.1	8.2	3.3	9.8	4.1	1.7
20-24	4.2	3.1	1.5	6.0	1.4	0.7
25-29	2.0	1.1	0.3	1.6	0.2	0.1
30 หรือมากกว่า	0.5	0.6	0.3	0.6	0	0.4
รวม	27.4	15.9	6.7	21.5	6.9	4.6
N	1,074	1,079	1,074	1,074	1,074	1,074

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 27.4 ได้รับอิทธิพลในการสร้างตัวละครจากเพื่อนจริงๆ รองลงมา ร้อยละ 21.5 สร้างตัวละครจากชีวิตจริง

ตารางที่ 14 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและเหตุผลในการสร้างตัวละคร

กลุ่มอายุ	เหตุผลในการสร้างตัวละคร			
	ความสนุก	ความเครียดจากชีวิตจริง	ความสนใจ	ขดเขยสิ่งทีซาด
ต่ำกว่า 10	0.5	0	0.1	0
11-14	16.3	0.8	2.0	1.1
15-19	53.3	1.7	6.3	3.1
20-24	18.5	0.9	2.0	0.7
25-29	5.5	0.5	0.7	0.4
30 หรือมากกว่า	1.8	0.1	0.1	0.3
รวม	75.8	4.0	11.2	5.5
N	1,073	1,074	1,074	1,074

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 75.8 สร้างตัวละครจากความสนุก รองลงมา ร้อยละ 11.2 สร้างตัวละครด้วยความสนใจ

ตารางที่ 15 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและสถานที่เล่นเกม

กลุ่มอายุ	สถานที่เล่นเกม				
	ร้านเกม	โรงเรียน / สถานศึกษา	บ้านตนเอง	บ้านเพื่อน / ญาติ / คนรู้จัก	อื่นๆ
ต่ำกว่า 10	0.4	0	0.3	0	0
11-14	7.0	0.9	14.9	1.5	0.3
15-19	16.7	1.9	33.1	2.0	1.0
20-24	6.1	1.1	18.4	0.8	0.6
25-29	2.4	0.1	5.3	0.2	0.4
30 หรือมากกว่า	0.6	0	2.2	0	0
รวม	33.1	4.0	74.2	4.6	2.2
N	1,074	1,072	1,074	1,074	1,074

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 74.2 เล่นเกมที่บ้าน รองลงมา ร้อยละ 33.1 เล่นเกมที่ร้านเกม

ตารางที่ 16 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและการพบตัวละครอื่นในโลกจริง

กลุ่มอายุ	การพบตัวละครอื่น			
	เคยพบ		ไม่เคยพบ	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10	1	0.1	5	0.5
11-14	64	6.0	157	14.7
15-19	182	17.1	307	28.8
20-24	109	10.2	132	12.4
25-29	37	3.5	45	4.2
30 หรือมากกว่า	9	0.8	18	1.7
รวม	402	37.7	664	62.3

ผู้ให้ข้อมูล ร้อยละ 62.3 ไม่เคยพบตัวละครอื่น ขณะที่ร้อยละ 37.7 เคยพบตัวละครในชีวิต

จริง

ตารางที่ 17 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนต่อเดือน

กลุ่มอายุ	ค่าใช้จ่ายการเล่นเกม (บาท)				
	ต่ำกว่า 200	201-400	401-600	มากกว่า 600	ไม่ทราบ
ต่ำกว่า 10	0.2	0	0	0.1	0.3
11-14	8.4	2.3	0.9	3.2	6.0
15-19	16.4	6.4	3.8	6.5	12.7
20-24	8.2	4.2	2.4	4.4	3.4
25-29	1.6	1.1	1.5	1.9	1.4
30 หรือมากกว่า	0.6	0.6	0.3	0.6	0.6
รวม	35.4	14.6	8.9	16.7	24.4

N=1,059

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 35.4 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนต่ำกว่า 200 บาทต่อเดือน รองลงมา ร้อยละ 24.4 ไม่ทราบว่าใช้จ่ายเดือนละเท่าไร

ตารางที่ 18 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์

กลุ่มอายุ	ปัญหาจาก						
	สมาชิกครอบครัว	คนรัก/แฟน	เพื่อน	สุขภาพ	การเรียน	การพักผ่อน	ค่าใช้จ่าย
ต่ำกว่า 10	0.2	0	0	0	0	0	0.1
11-14	3.7	0.7	2.2	2.8	4.4	4.7	3.3
15-19	8.7	3.3	2.2	5.6	9.0	11.7	9.6
20-24	2.4	2.6	0.8	3.4	3.2	8.9	3.9
25-29	0.3	0.7	0.2	1.8	0.4	3.4	0.7
30 หรือมากกว่า	0.2	0.2	0	0.1	0.1	1.0	0.4
รวม	15.5	7.4	5.5	13.6	17.0	29.8	17.9
N	1,074	1,074	1,074	1,074	1,074	1,073	1,074

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 29.8 มีปัญหาเรื่องการพักผ่อน รองลงมา ร้อยละ 17.9 มีปัญหาเรื่องค่าใช้จ่าย

ตารางที่ 19 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและเรื่องที่คุยกับตัวละครอื่น

กลุ่มอายุ	เรื่องที่คุย					
	ชีวิตประจำวัน / เรื่องทั่วไป	ระบาย ความเครียด	การซื้อขาย ของ / แลก ของในเกม	สังคมในเกม ออนไลน์	เนื้อหาเกม/ วิธีการเล่น	จีบกัน/หา เพื่อน
ต่ำกว่า 10	0	0.1	0.1	0.2	0.1	0
11-14	7.2	2.7	4.7	4.6	3.9	2.8
15-19	14.8	6.6	10.9	14.2	9.7	7.4
20-24	9.0	3.4	5.9	7.5	5.5	2.6
25-29	3.4	1.2	2.0	2.4	2.1	0.9
30 หรือมากกว่า	0.5	6.3	0.7	0.6	1.4	0.2
รวม	34.9	14.2	24.3	29.5	22.6	13.9
N	1,072	1,074	1,074	1,074	1,074	1,074

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 34.9 คุยเรื่องชีวิตประจำวัน เรื่องทั่วไป รองลงมาร้อยละ 29.5 คุยเรื่องสังคมในเกมออนไลน์

ตารางที่ 20 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและระดับความสุขที่เป็นตัวละคร

กลุ่มอายุ	ระดับความสุข				
	มากที่สุด	ค่อนข้างมาก	ปานกลาง	ค่อนข้างน้อย	น้อยที่สุด
ต่ำกว่า 10	0	0	0.5	0.1	0
11-14	5.1	2.8	8.5	2.3	2.1
15-19	7.5	7.4	23.4	3.6	4.1
20-24	2.5	3.9	11.5	1.6	3.0
25-29	0.9	1.1	4.1	0.5	0.9
30 หรือมากกว่า	0.3	0.2	1.5	0.2	0.4
รวม	16.3	15.5	49.5	8.2	10.5

N=1,079

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 49.5 มีความสุขที่เป็นตัวละครปานกลาง รองลงมาร้อยละ 16.3 มีความสุขมากที่สุด

ตารางที่ 21 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและจำนวนตัวละครที่คุยด้วยในแต่ละครั้งที่เล่นเกม

กลุ่มอายุ	จำนวนตัวละครที่คุยด้วย		
	คุยที่ละ 1 ตัว (คุยกันสองคน)	คุยพร้อมกันหลายคน (คุยเป็นกลุ่ม)	อื่นๆ
ต่ำกว่า 10	0.3	0.3	0
11-14	6.8	12.2	1.7
15-19	15.5	28.0	2.4
20-24	6.6	14.9	1.1
25-29	1.8	4.9	1.0
30 หรือมากกว่า	1.0	1.1	0.4
รวม	32.1	61.3	6.6

N=1,079

ผู้ให้ข้อมูล ร้อยละ 61.3 สื่อสารกันเป็นกลุ่ม ร้อยละ 32.1 สื่อสารแบบสองคน

ตารางที่ 22 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามเหตุผลในการสร้างและความสุขที่ได้เป็นตัวละคร

สาเหตุในการสร้าง ตัวละคร	N	ความสุขที่เป็นตัวละคร				
		มากที่สุด	ค่อนข้างมาก	ปานกลาง	ค่อนข้างน้อย	น้อยที่สุด
ความสนุก	811	12.0	12.0	38.5	6.9	6.7
ความเครียดจากชีวิตจริง	43	1.1	1.6	1.1	0.1	0.1
ความสนใจ	120	2.6	1.7	4.8	1.0	1.1
ชดเชยสิ่งที่ขาด	59	1.2	1.1	2.8	0.1	0.3
อื่นๆ	91	0.7	0.5	4.5	0.5	2.4
รวม	1,124	16.4	16.9	51.7	8.6	10.6

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 51.7 มีความสุขที่เป็นตัวละครปานกลาง ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่สร้างตัวละครเพราะความสนุกมีความสุขที่เป็นตัวละครปานกลาง ร้อยละ 38.5 ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่

ตารางที่ 23 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามปัญหาจากการเล่นเกมและความสุขที่ได้เป็นตัวละคร

ปัญหาจากการเล่นเกม ออนไลน์	ความสุขที่เป็นตัวละคร				
	มากที่สุด	ค่อนข้างมาก	ปานกลาง	ค่อนข้าง น้อย	น้อยที่สุด
ปัญหากับสมาชิกครอบครัว	3.4	2.9	7.3	0.8	1.2
ปัญหากับคนรัก/แฟน	1.6	0.9	3.7	0.6	0.8
ปัญหากับเพื่อน	1.6	1.0	2.3	0.4	0.3
ปัญหาสุขภาพ	2.5	2.5	6.9	0.8	0.9
ปัญหาเรื่องการเรียน	3.9	3.5	7.3	1.3	1.1
ปัญหาเรื่องการพักผ่อน	4.6	5.8	14.6	2.2	2.9
ปัญหาเรื่องค่าใช้จ่าย	2.9	3.9	7.8	2.0	1.4
อื่นๆ	3.8	2.2	14.4	2.2	3.8

N= 1,066

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 14.4 มีความสุขที่เป็นตัวละครปานกลาง ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่มีปัญหาเรื่องการพักผ่อน ร้อยละ 14.6 มีความสุขที่เป็นตัวละครระดับปานกลาง ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่

ตารางที่ 24 ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามอิทธิพลในการสร้างตัวละครและความสุขที่ได้เป็นตัวละคร

อิทธิพลในการสร้างตัวละคร	ความสุขที่เป็นตัวละคร				
	มากที่สุด	ค่อนข้างมาก	ปานกลาง	ค่อนข้างน้อย	น้อยที่สุด
เพื่อนจริงๆ	4.7	4.6	12.7	2.6	3.0
เพื่อนในเกม	3.4	3.1	8.0	0.8	0.7
แฟน/คนที่กำลังจีบ	1.5	1.0	3.0	0.8	0.4
ชีวิตจริง	4.2	3.0	10.9	1.3	2.3
ภาพยนตร์/ดารา	0.9	1.1	3.7	0.6	0.7
คนในครอบครัว	0.7	0.8	2.6	0.3	0.3
อื่นๆ	3.3	3.0	12.4	2.0	3.8

N= 1,066

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ ร้อยละ 12.4 มีความสุขที่เป็นตัวละครปานกลาง ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มที่สร้างตัวละครจากเพื่อนจริงๆ ร้อยละ 12.7 มีความสุขที่เป็นตัวละครระดับปานกลาง ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่

ตารางที่ 25 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความวิตกกังวล

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกมด้าน ความวิตกกังวล	ผู้เล่นเกม	ระดับความวิตกกังวลที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	265	26	28	4	11	334
	%	31.5	3.1	3.3	0.5	1.3	39.7
ค่อนข้างน้อย	N	69	80	21	9	8	187
	%	8.2	9.5	2.5	1.1	1.0	22.2
ปานกลาง	N	77	37	85	10	9	218
	%	9.1	4.4	10.1	1.2	1.1	25.9
ค่อนข้างมาก	N	23	11	17	18	7	76
	%	2.7	1.3	2.0	2.1	0.8	9.0
มากที่สุด	N	12	1	3	4	7	27
	%	1.4	0.1	0.4	0.5	0.8	3.2
รวม	N	446	155	154	45	42	842
	%	53.0	18.4	18.3	5.3	5.0	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 39.7 คิดว่าตนเองมีความวิตกกังวลน้อยมาก ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความวิตกกังวลน้อยมาร้อยละ 53.0 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความวิตกกังวลน้อยที่สุดตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 31.5

ตารางที่ 26 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความโกรธ

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความโกรธ	ผู้เล่นเกม	ระดับความโกรธที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	206	18	26	11	12	273
	%	24.4	21	3.1	1.3	1.4	32.4
ค่อนข้างน้อย	N	63	85	31	17	8	204
	%	7.5	10.1	3.7	2.0	0.9	24.2
ปานกลาง	N	48	44	105	24	9	230
	%	5.7	5.2	12.5	2.8	1.1	27.3
ค่อนข้างมาก	N	19	19	19	19	8	84
	%	2.3	2.3	2.3	2.3	0.9	10.0
มากที่สุด	N	11	5	7	7	22	52
	%	1.3	0.6	0.8	0.8	2.6	6.2
รวม	N	347	171	188	78	53	843
	%	41.2	20.3	22.3	9.3	7.0	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 32.4 คิดว่าตนเองมีความโกรธน้อยมาก ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความโกรธน้อยมากร้อยละ 41.2 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีโกรธน้อยมากตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 24.4

ตารางที่ 27 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความเศร้า

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความเศร้า	ผู้เล่นเกม	ระดับความเศร้าที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	364	24	28	8	10	434
	%	43.3	2.9	3.3	1.0	1.2	51.6
ค่อนข้างน้อย	N	65	77	26	6	5	179
	%	7.7	9.2	3.1	0.7	0.6	21.3
ปานกลาง	N	49	35	61	10	7	162
	%	5.8	4.2	7.3	1.2	0.8	19.3
ค่อนข้างมาก	N	15	10	7	10	3	45
	%	1.8	1.2	0.8	1.2	0.4	5.4
มากที่สุด	N	4	3	4	3	7	21
	%	0.5	0.4	0.5	0.4	0.8	2.5
รวม	N	497	149	126	37	32	841
	%	59.1	17.7	15.0	4.4	3.8	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 51.6 คิดว่าตนเองมีความเศร้าน้อยมาก ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความเศร้าน้อยมาร้อยละ 59.1 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความเศร้าน้อยมาตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 43.3

ตารางที่ 28 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านนิสัยชอบคัดค้าน

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านนิสัยชอบ คัดค้าน	ผู้เล่นเกม	ระดับนิสัยชอบคัดค้านที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	223	25	16	7	10	281
	%	26.5	3.0	1.9	0.8	1.2	33.5
ค่อนข้างน้อย	N	57	88	28	11	6	190
	%	6.8	10.5	3.3	1.3	0.7	22.6
ปานกลาง	N	40	40	115	23	11	229
	%	4.8	4.8	13.7	2.7	1.3	27.3
ค่อนข้างมาก	N	7	19	16	30	6	78
	%	0.8	2.3	1.9	3.6	0.7	9.3
มากที่สุด	N	14	3	7	5	33	61
	%	1.7	0.4	0.8	0.6	3.9	7.3
รวม	N	341	175	183	76	66	840
	%	40.6	20.8	21.7	9.0	7.9	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 33.5 คิดว่าตนเองมีความคัดค้านน้อยมาก ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความคัดค้านน้อยมาร้อยละ 40.6 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความคัดค้านน้อยมากตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 26.5

ตารางที่ 29 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความรอบคอบ

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความ รอบคอบ	ผู้เล่นเกม	ระดับความรอบคอบที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	44	9	9	6	12	80
	%	5.2	1.1	1.1	0.7	1.4	9.5
ค่อนข้างน้อย	N	15	53	23	17	7	115
	%	1.8	6.3	2.7	2.0	0.8	13.7
ปานกลาง	N	34	46	178	50	28	336
	%	4.0	5.5	21.2	5.9	3.3	40.0
ค่อนข้างมาก	N	20	17	31	91	29	188
	%	2.4	2.0	3.7	10.8	3.4	22.4
มากที่สุด	N	14	9	11	12	76	122
	%	1.7	1.1	1.3	1.4	9.0	14.5
รวม	N	127	134	252	176	152	841
	%	15.1	15.9	30.0	20.9	18.1	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 40.0 คิดว่าตนเองมีความรอบคอบปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความรอบคอบปานกลางร้อยละ 30.0 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความรอบคอบปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 21.2

ตารางที่ 30 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความอ่อนแอ / ไม่นั่นคง

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความ อ่อนแอ / ไม่นั่นคง	ผู้เล่นเกม	ระดับความอ่อนแอ / ไม่นั่นคงที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้างน้อย	ปานกลาง	ค่อนข้างมาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	251	33	28	9	15	336
	%	30.0	3.9	3.3	1.1	1.8	40.2
ค่อนข้างน้อย	N	75	101	35	9	6	226
	%	9.0	12.1	4.2	1.1	0.7	27.0
ปานกลาง	N	48	25	85	16	10	184
	%	5.7	3.0	10.2	1.9	1.2	22.0
ค่อนข้างมาก	N	12	11	20	15	4	62
	%	1.4	1.3	2.4	1.8	0.5	7.4
มากที่สุด	N	8	2	3	5	10	28
	%	1.0	0.2	0.4	0.6	1.2	3.3
รวม	N	394	172	171	54	45	836
	%	47.1	20.6	20.5	6.5	5.4	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 40.25 คิดว่าตนเองมีความอ่อนแอ / ไม่นั่นคงน้อยมาก ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความอ่อนแอ / ไม่นั่นคงน้อยมากร้อยละ 47.1 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความอ่อนแอ / ไม่นั่นคงน้อยมากตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 30.0

ตารางที่ 31 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความอบอุ่น

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความ อบอุ่น	ผู้เล่นเกม	ระดับความอบอุ่นที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	37	11	7	3	12	70
	%	4.4	1.3	0.8	0.4	1.4	8.4
ค่อนข้างน้อย	N	15	26	14	10	4	69
	%	1.8	3.1	1.7	1.2	0.5	8.2
ปานกลาง	N	40	26	180	48	17	311
	%	4.8	3.1	21.5	5.7	2.0	37.1
ค่อนข้างมาก	N	13	21	46	99	31	210
	%	1.6	2.5	5.5	11.8	3.7	25.1
มากที่สุด	N	18	15	20	33	92	178
	%	2.1	1.8	2.4	3.9	11.0	21.2
รวม	N	123	99	267	193	156	838
	%	14.7	11.8	31.9	23.0	18.6	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 37.1 คิดว่าตนเองมีความอบอุ่นปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความอบอุ่นปานกลาง ร้อยละ 31.9 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความอบอุ่นปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 21.5

ตารางที่ 32 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความชอบอยู่ร่วมกับผู้อื่น

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการอยู่ ร่วมกับผู้อื่น	ผู้เล่นเกม	ระดับความชอบอยู่ร่วมกับผู้อื่นที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	35	1	9	5	13	63
	%	4.2	0.1	1.1	0.6	1.5	7.5
ค่อนข้างน้อย	N	14	23	14	7	10	68
	%	1.7	2.7	1.7	0.8	1.2	8.1
ปานกลาง	N	35	24	98	21	23	201
	%	4.2	2.8	11.7	2.5	2.7	24.0
ค่อนข้างมาก	N	12	21	28	88	47	196
	%	1.4	2.5	3.3	10.5	5.6	23.4
มากที่สุด	N	30	16	28	31	206	311
	%	3.6	1.9	3.3	3.7	24.6	37.1
รวม	N	126	84	177	151	299	839
	%	15.0	10.0	21.1	18.0	35.6	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 37.1 คิดว่าตนเองมีความชอบอยู่ร่วมกับผู้อื่นน้อยมาก ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความชอบอยู่ร่วมกับผู้อื่นน้อยมากร้อยละ 35.6 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความชอบอยู่ร่วมกับผู้อื่นน้อยมากตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 24.6

ตารางที่ 33 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการขอแสดงความ เป็น เจ้าของ

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการขอ แสดงความ เป็น เจ้าของ	ผู้เล่นเกม	ระดับการขอแสดงความ เป็นเจ้าของที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	128	16	20	6	8	178
	%	15.2	1.9	2.4	0.7	1.0	21.3
ค่อนข้างน้อย	N	40	89	38	15	12	194
	%	4.8	10.6	4.5	1.8	1.4	23.2
ปานกลาง	N	35	35	148	33	30	281
	%	4.2	4.2	17.7	3.9	3.6	33.6
ค่อนข้างมาก	N	13	16	14	38	20	101
	%	1.6	1.9	1.7	4.5	2.4	12.1
มากที่สุด	N	11	6	9	11	45	82
	%	1.3	0.7	1.1	1.3	5.4	9.8
รวม	N	227	162	229	103	115	836
	%	27.2	19.4	27.4	12.3	13.8	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 33.6 คิดว่าตนเองขอแสดงความ เป็นเจ้าของปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความขอแสดงความ เป็นเจ้าของปานกลางร้อยละ 27.4 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความขอแสดงความ เป็นเจ้าของปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมี ร้อยละ 17.7

ตารางที่ 34 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความกระตือรือร้น

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความ กระตือรือร้น	ผู้เล่นเกม	ระดับความกระตือรือร้นที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	40	4	10	5	13	72
	%	4.8	0.5	1.2	0.6	1.6	8.6
ค่อนข้างน้อย	N	21	51	20	14	10	116
	%	2.5	6.1	2.4	1.7	1.2	13.9
ปานกลาง	N	30	44	154	67	38	333
	%	3.6	5.3	18.4	8.0	4.5	39.7
ค่อนข้างมาก	N	9	14	35	89	40	187
	%	1.1	1.7	4.2	10.6	4.8	22.3
มากที่สุด	N	12	6	15	12	84	129
	%	1.4	0.7	1.8	1.4	10.0	15.4
รวม	N	112	119	234	187	185	837
	%	13.4	14.2	28.0	22.3	22.1	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 39.7 คิดว่าตนเองมีความกระตือรือร้นปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีมีความกระตือรือร้นปานกลางร้อยละ 28.0 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความกระตือรือร้นปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 18.4

ตารางที่ 35 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการชอบความตื่นเต้น

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการชอบ ความตื่นเต้น	ผู้เล่นเกม	ระดับการชอบความตื่นเต้นที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	30	3	6	3	4	46
	%	3.6	0.4	0.7	0.4	0.5	55
ค่อนข้างน้อย	N	7	23	10	13	9	62
	%	0.8	2.8	1.2	1.6	1.1	7.4
ปานกลาง	N	19	21	100	39	44	223
	%	2.3	2.5	12.0	4.7	5.3	26.7
ค่อนข้างมาก	N	13	17	30	93	62	215
	%	1.6	2.0	3.6	11.1	7.4	25.7
มากที่สุด	N	21	7	24	24	214	290
	%	2.5	0.8	2.9	2.9	25.6	34.7
รวม	N	90	70	170	172	333	836
	%	10.8	8.5	20.3	20.6	39.8	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 34.7 คิดว่าตนเองชอบความตื่นเต้นมากที่สุด ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความชอบความตื่นเต้นมากที่สุดร้อยละ 39.8 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความชอบความตื่นเต้นมากที่สุดตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 25.6

ตารางที่ 36 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการมองโลกในแง่ดี

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการมอง โลกในแง่ดี	ผู้เล่นเกม	ระดับการมองโลกในแง่ดีที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	30	4	7	3	10	54
	%	3.6	0.5	0.8	0.4	1.2	6.5
ค่อนข้างน้อย	N	14	25	19	7	3	68
	%	1.7	3.0	2.3	0.8	0.4	8.1
ปานกลาง	N	28	21	18	41	18	236
	%	3.3	2.5	15.3	4.9	2.2	28.2
ค่อนข้างมาก	N	9	15	33	107	35	199
	%	1.1	1.8	3.9	12.8	4.2	23.8
มากที่สุด	N	27	10	26	37	180	280
	%	3.2	1.2	3.1	4.4	21.5	33.5
รวม	N	108	75	213	195	246	837
	%	12.9	9.0	25.4	23.3	29.4	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 33.5 คิดว่าตนเองมองโลกแง่ดีมากที่สุด ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมองโลกในแง่ดีมากที่สุดร้อยละ 29.4 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มองโลกในแง่ดีมากที่สุดตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 21.5

ตารางที่ 37 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการขอต่อสู้/ ขอความช่วยเหลือ
รุนแรง

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการขอ ต่อสู้/ขอความช่วยเหลือ รุนแรง	ผู้เล่นเกม	ระดับการขอต่อสู้/ขอความช่วยเหลือรุนแรงที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	123	34	35	25	32	239
	%	14.7	2.9	4.2	3.0	3.8	28.6
ค่อนข้างน้อย	N	17	75	30	31	24	177
	%	2.0	9.0	3.6	3.7	2.9	21.2
ปานกลาง	N	26	22	112	32	42	234
	%	3.1	2.6	13.4	3.8	5.0	27.9
ค่อนข้างมาก	N	4	7	13	33	25	82
	%	0.5	0.8	1.6	3.9	3.0	9.8
มากที่สุด	N	13	6	13	5	67	104
	%	1.6	0.7	1.6	0.6	8.0	12.4
รวม	N	183	134	203	126	190	836
	%	21.9	16.0	24.3	15.1	22.7	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 28.6 คิดว่าตนเองขอการต่อสู้ ขอความช่วยเหลือรุนแรงน้อยมาก ขณะที่กำหนดให้ตัวละครขอการต่อสู้ ขอความช่วยเหลือรุนแรงมากที่สุดร้อยละ 22.7 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความขอการต่อสู้ ขอความช่วยเหลือรุนแรงน้อยมากตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 14.7

ตารางที่ 38 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการขอหาประสบการณ์ใหม่

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการขอหา ประสบการณ์	ผู้เล่นเกม	ระดับการขอหาประสบการณ์ที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	20	3	3	4	7	37
	%	2.4	0.4	0.4	0.5	0.8	4.4
ค่อนข้างน้อย	N	8	23	19	12	6	68
	%	1.0	2.7	2.3	1.4	0.7	8.1
ปานกลาง	N	17	27	99	34	39	216
	%	2.0	3.2	11.8	4.1	4.7	25.8
ค่อนข้างมาก	N	11	9	28	107	56	211
	%	1.3	1.1	3.3	12.8	6.7	25.2
มากที่สุด	N	16	12	25	25	227	305
	%	1.9	1.4	3.0	3.0	27.1	36.4
รวม	N	72	74	174	182	335	837
	%	8.6	8.8	20.8	21.7	40.0	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 36.4 คิดว่าตนเองขอหาประสบการณ์ใหม่มากที่สุด ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีขอหาประสบการณ์ใหม่มากที่สุด ร้อยละ 40.0 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้ขอหาประสบการณ์ใหม่มากที่สุดตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 27.1

ตารางที่ 39 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการขอเรียนรู้

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการขอ เรียนรู้	ผู้เล่นเกม	ระดับการขอเรียนรู้ที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	23	3	3	6	6	41
	%	2.8	0.4	0.4	0.7	0.7	4.9
ค่อนข้างน้อย	N	12	21	10	3	6	52
	%	1.4	2.5	1.2	0.4	0.7	6.2
ปานกลาง	N	17	31	120	35	25	228
	%	2.0	3.7	14.4	4.2	3.0	27.3
ค่อนข้างมาก	N	15	13	45	15	41	239
	%	1.8	1.6	5.4	15.0	4.9	28.6
มากที่สุด	N	16	12	31	37	179	275
	%	1.9	1.4	3.7	4.4	31.4	32.9
รวม	N	83	80	209	205	257	835
	%	9.9	9.6	25.0	24.6	30.8	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 32.9 คิดว่าตนเองขอเรียนรู้มากที่สุด ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความขอเรียนรู้มากที่สุดร้อยละ 30.8 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความขอเรียนรู้มากที่สุดตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 31.4

ตารางที่ 40 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการชอบอ่าน

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการชอบอ่าน	ผู้เล่นเกม	ระดับการชอบอ่านที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	58	5	7	7	4	81
	%	6.9	0.6	0.8	0.8	0.5	9.7
ค่อนข้างน้อย	N	25	50	21	8	9	113
	%	3.0	6.0	2.5	1.0	1.1	13.5
ปานกลาง	N	49	35	138	24	21	267
	%	5.9	4.2	16.5	2.9	2.5	31.9
ค่อนข้างมาก	N	12	14	32	90	14	162
	%	1.4	1.7	3.8	10.8	1.7	19.4
มากที่สุด	N	26	18	36	31	102	213
	%	3.1	2.2	4.3	3.7	12.2	25.5
รวม	N	170	122	233	160	150	836
	%	2.3	14.6	27.9	19.1	17.9	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 31.9 คิดว่าตนเองชอบอ่านปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความชอบอ่านปานกลางร้อยละ 27.9 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความชอบอ่านปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 16.5

ตารางที่ 41 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความเชื่อใจคนง่าย

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความเชื่อใจ คนง่าย	ผู้เล่นเกม	ระดับความเชื่อใจคนง่ายที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	130	19	25	11	16	201
	%	15.5	2.3	3.0	1.3	1.9	24.0
ค่อนข้างน้อย	N	40	96	30	7	9	182
	%	4.8	11.5	3.6	0.8	1.1	21.7
ปานกลาง	N	31	43	136	27	15	252
	%	3.7	5.1	16.2	3.2	1.8	30.1
ค่อนข้างมาก	N	17	18	24	54	9	122
	%	2.0	2.2	2.9	6.5	1.1	14.6
มากที่สุด	N	10	2	11	16	41	80
	%	1.2	0.2	1.3	1.9	4.9	9.6
รวม	N	228	178	226	115	90	837
	%	27.2	21.3	27.0	13.7	10.8	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 30.1 คิดว่าตนเองเชื่อใจคนง่ายปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครเชื่อใจคนง่ายน้อยมาร้อยละ 27.2 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้เชื่อใจคนปานกลาง ตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 16.2

ตารางที่ 42 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความตรงไปตรงมา

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความ ตรงไปตรงมา	ผู้เล่นเกม	ระดับความตรงไปตรงมาที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	37	4	6	6	7	60
	%	4.4	0.5	0.7	0.7	0.8	7.2
ค่อนข้างน้อย	N	8	37	13	8	7	73
	%	1.0	4.4	1.6	1.0	0.8	8.7
ปานกลาง	N	35	31	151	31	21	269
	%	4.2	3.7	18.0	3.7	2.5	32.1
ค่อนข้างมาก	N	10	20	36	108	34	208
	%	1.2	2.4	4.3	12.9	4.1	24.9
มากที่สุด	N	15	6	19	35	152	227
	%	1.8	0.7	2.3	4.2	18.2	27.1
รวม	N	104	97	225	188	221	837
	%	12.4	11.6	26.9	22.5	26.4	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 32.1 คิดว่าตนเองตรงไปตรงมาปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความตรงไปตรงมาปานกลางร้อยละ 26.9 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความตรงไปตรงมามากที่สุดตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 18.2

ตารางที่ 43 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการเห็นแก่คนอื่น

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการเห็นแก่ คนอื่น	ผู้เล่นเกม	ระดับการเห็นแก่คนอื่นที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	46	8	8	7	3	72
	%	5.5	1.0	1.0	0.8	0.4	8.6
ค่อนข้างน้อย	N	19	42	18	2	4	85
	%	2.3	5.0	2.2	0.2	0.5	10.2
ปานกลาง	N	30	26	191	38	27	312
	%	3.6	3.1	22.8	4.5	3.2	37.5
ค่อนข้างมาก	N	17	16	56	116	20	225
	%	2.0	1.9	6.7	13.9	2.4	26.9
มากที่สุด	N	10	7	20	14	91	142
	%	1.2	0.8	2.4	1.7	10.9	17.0
รวม	N	122	99	293	177	145	836
	%	14.6	11.8	35.0	21.2	17.3	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 37.5 คิดว่าตนเองเห็นแก่คนอื่นปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครเห็นแก่คนอื่นปานกลางร้อยละ 35.0 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครเห็นแก่คนอื่นปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 22.8

ตารางที่ 44 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความว่าง่าย ไม่ขัดคอใคร

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ความว่าง่าย ไม่ ขัดคอใคร	ผู้เล่นเกม	ระดับความว่าง่าย ไม่ขัดคอใครที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	46	7	21	3	10	87
	%	5.5	0.8	2.5	0.4	1.2	10.4
ค่อนข้างน้อย	N	25	72	30	5	11	143
	%	3.0	8.6	3.6	0.6	1.3	17.1
ปานกลาง	N	34	46	185	36	22	323
	%	4.1	5.5	22.2	4.3	2.6	38.7
ค่อนข้างมาก	N	15	11	38	80	18	162
	%	1.8	1.3	4.6	9.6	2.2	19.4
มากที่สุด	N	11	8	13	14	74	120
	%	1.3	1.0	1.6	1.7	8.9	14.4
รวม	N	131	144	287	138	135	835
	%	15.7	17.2	34.4	16.5	116.2	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 38.7 คิดว่าตนเองว่าง่าย ไม่ขัดคอใครปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครว่าง่าย ไม่ขัดคอใครปานกลางร้อยละ 34.4 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้ว่าง่าย ไม่ขัดคอใครปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 22.2

ตารางที่ 45 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความถ่อมตน

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความถ่อม ตน	ผู้เล่นเกม	ระดับความถ่อมตนที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	40	6	9	6	7	68
	%	4.8	0.7	1.1	0.7	0.8	8.1
ค่อนข้างน้อย	N	21	45	19	3	6	94
	%	2.5	5.4	2.3	0.4	0.7	11.2
ปานกลาง	N	34	38	195	28	25	320
	%	4.1	4.5	23.3	3.3	3.0	38.3
ค่อนข้างมาก	N	19	14	46	94	24	197
	%	2.3	1.7	5.5	11.2	2.9	23.6
มากที่สุด	N	20	10	23	15	89	157
	%	2.4	1.2	2.8	1.8	10.6	18.8
รวม	N	134	113	292	146	151	836
	%	16.0	13.5	34.9	17.5	18.1	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 38.3 คิดว่าตนเองมีความถ่อมตนปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความถ่อมตนปานกลางร้อยละ 34.9 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความถ่อมตนปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 23.3

ตารางที่ 46 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการขอช่วยเหลือขออาสา

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการขอ ช่วยเหลือ ขอ อาสา	ผู้เล่นเกม	ระดับการขอช่วยเหลือ ขออาสาที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	34	6	6	4	7	57
	%	4.1	0.7	0.7	0.5	0.8	6.8
ค่อนข้างน้อย	N	20	47	25	10	6	108
	%	2.4	5.6	3.0	1.2	0.7	13.0
ปานกลาง	N	31	38	177	51	27	324
	%	3.7	4.6	21.2	6.1	3.2	38.9
ค่อนข้างมาก	N	14	14	47	90	27	192
	%	1.7	1.7	5.6	10.8	3.2	23.0
มากที่สุด	N	8	7	19	17	101	152
	%	1.0	0.8	2.3	2.0	12.1	18.2
รวม	N	107	112	274	172	168	833
	%	12.8	13.4	32.9	20.6	20.2	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 38.9 คิดว่าตนเองขอช่วยเหลือ ขออาสาปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความขอช่วยเหลือ ขออาสาปานกลางร้อยละ 32.9 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความขอช่วยเหลือ ขออาสาปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 21.2

ตารางที่ 47 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการมีความสามารถ

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการมี ความสามารถ	ผู้เล่นเกม	ระดับการมีความสามารถที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	31	6	7	7	11	62
	%	3.7	0.7	0.8	0.8	1.3	7.4
ค่อนข้างน้อย	N	11	40	18	14	7	90
	%	1.3	4.8	2.2	1.7	0.8	10.8
ปานกลาง	N	19	24	174	60	62	339
	%	2.3	2.9	20.8	7.2	7.4	40.6
ค่อนข้างมาก	N	12	11	25	96	61	205
	%	1.4	1.3	3.0	11.5	7.3	24.5
มากที่สุด	N	10	2	16	17	95	140
	%	1.2	0.2	1.9	2.0	11.4	16.7
รวม	N	83	83	240	194	236	836
	%	9.9	9.9	28.7	23.2	28.2	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 40.6 คิดว่าตนเองมีความสามารถปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความสามารถปานกลางร้อยละ 28.7 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความสามารถปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 20.8

ตารางที่ 48 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความมีระเบียบ

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความมี ระเบียบ	ผู้เล่นเกม	ระดับความมีระเบียบที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	54	4	46	2	9	85
	%	6.5	0.5	1.9	0.2	1.1	10.2
ค่อนข้างน้อย	N	17	68	34	16	4	139
	%	2.0	8.1	4.1	1.9	0.5	16.6
ปานกลาง	N	33	40	187	43	21	324
	%	3.9	4.8	22.4	5.1	2.5	38.8
ค่อนข้างมาก	N	13	14	37	80	24	168
	%	1.6	1.7	4.4	9.6	2.9	20.1
มากที่สุด	N	4	8	16	17	75	120
	%	0.5	1.0	1.9	2.0	9.0	14.4
รวม	N	121	134	289	158	133	836
	%	14.5	16.0	34.6	18.9	15.9	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 38.8 คิดว่าตนเองมีระเบียบปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีระเบียบปานกลางร้อยละ 34.6 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีระเบียบปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 22.4

ตารางที่ 49 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการเคารพกฎเกณฑ์

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการเคารพ กฎเกณฑ์	ผู้เล่นเกม	ระดับการเคารพกฎเกณฑ์ที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	50	4	11	5	5	75
	%	6.0	0.5	1.3	0.6	0.6	9.0
ค่อนข้างน้อย	N	16	43	18	5	5	87
	%	1.9	5.1	2.2	0.6	0.6	10.4
ปานกลาง	N	29	31	144	37	23	264
	%	3.5	3.7	17.2	4.4	2.8	31.6
ค่อนข้างมาก	N	18	16	48	100	26	208
	%	2.2	1.9	5.7	12.0	3.0	24.9
มากที่สุด	N	14	12	27	23	126	202
	%	1.7	1.4	3.2	2.8	15.1	24.2
รวม	N	127	106	248	170	185	836
	%	15.2	12.7	29.7	20.3	22.1	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 31.6 คิดว่าตนเองเคารพกฎเกณฑ์ปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความเคารพกฎเกณฑ์ปานกลางร้อยละ 29.7 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีเคารพกฎเกณฑ์ปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 17.2

ตารางที่ 50 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการขอต่อผู้เพื่อความสำเริง

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการขอต่อผู้ เพื่อความสำเริง	ผู้เล่นเกม	ระดับการขอต่อผู้เพื่อความสำเริงที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	4	9	9	4	13	89
	%	6.5	1.1	1.1	0.5	1.6	10.7
ค่อนข้างน้อย	N	15	38	28	15	16	112
	%	1.8	4.6	3.4	1.8	1.9	13.4
ปานกลาง	N	25	21	129	48	56	279
	%	3.0	2.5	15.4	5.7	6.7	33.4
ค่อนข้างมาก	N	8	11	28	72	46	165
	%	1.0	1.3	3.4	8.6	5.5	19.8
มากที่สุด	N	14	10	11	14	141	190
	%	1.7	1.2	1.3	1.7	16.9	22.8
รวม	N	116	89	205	153	272	835
	%	13.9	10.7	24.6	18.3	32.6	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 33.4 คิดว่าตนเองขอต่อผู้เพื่อความสำเริงปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครขอต่อผู้เพื่อความสำเริงมากที่สุดร้อยละ 32.6 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครขอต่อผู้เพื่อความสำเริงปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 16.9

ตารางที่ 51 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการมีวินัยในตนเอง

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการมีวินัยใน ตนเอง	ผู้เล่นเกม	ระดับการมีวินัยในตนเองที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	50	5	8	2	9	74
	%	6.0	0.6	1.0	0.2	1.1	8.9
ค่อนข้างน้อย	N	19	55	18	15	11	121
	%	2.3	6.9	2.2	1.8	1.3	14.5
ปานกลาง	N	23	36	204	33	18	314
	%	2.8	4.3	24.4	3.9	2.2	37.6
ค่อนข้างมาก	N	12	10	42	109	18	191
	%	1.4	1.2	5.0	13.0	2.2	22.8
มากที่สุด	N	12	5	22	16	81	136
	%	1.4	0.6	2.6	1.9	9.7	16.3
รวม	N	116	114	294	175	137	836
	%	13.9	13.6	35.2	20.9	16.4	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 37.6 คิดว่าตนเองมีวินัยในตนเองปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีวินัยในตนเองปานกลางร้อยละ 35.2 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีวินัยในตนเองปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 24.4

ตารางที่ 52 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการมีบุคลิกมั่นคง

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการมีบุคลิก มั่นคง	ผู้เล่นเกม	ระดับการมีบุคลิกมั่นคงที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	34	9	111	3	9	66
	%	4.1	1.1	1.3	0.4	1.1	7.9
ค่อนข้างน้อย	N	11	41	27	14	6	99
	%	1.3	4.9	3.2	1.7	0.7	11.8
ปานกลาง	N	24	28	199	50	52	353
	%	2.9	3.3	23.8	6.0	6.2	42.2
ค่อนข้างมาก	N	14	15	26	101	32	188
	%	1.7	1.8	3.1	12.1	3.8	22.5
มากที่สุด	N	11	4	18	15	82	130
	%	1.3	0.5	2.2	1.8	9.8	15.6
รวม	N	94	97	281	183	181	836
	%	11.2	11.6	33.6	21.9	21.7	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 42.2 คิดว่าตนเองมีบุคลิกมั่นคงปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีบุคลิกมั่นคงปานกลางร้อยละ 33.6 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีบุคลิกมั่นคงปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 23.8

ตารางที่ 53 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการพูดจาชัดเจน

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านการพูดจา ชัดเจน	ผู้เล่นเกม	ระดับการพูดจาชัดเจนที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	30	6	7	2	7	52
	%	3.6	0.7	0.8	0.2	0.8	6.2
ค่อนข้างน้อย	N	16	50	16	16	8	106
	%	1.9	6.0	1.9	1.9	1.0	12.7
ปานกลาง	N	31	26	165	43	29	294
	%	3.7	3.1	19.8	5.1	3.5	35.2
ค่อนข้างมาก	N	13	22	40	113	27	215
	%	1.6	2.6	4.8	13.5	3.2	25.7
มากที่สุด	N	11	10	24	14	109	168
	%	1.3	1.2	2.9	1.7	13.1	20.1
รวม	N	101	114	252	188	180	835
	%	12.1	13.7	30.2	22.5	21.6	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 35.2 คิดว่าตนเองพูดจาชัดเจนปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครพูดจาชัดเจนปานกลางร้อยละ 30.2ว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครพูดจาชัดเจนปานกลางตรงกับบุคลิกนิสัยของตนเองมีร้อยละ 19.8

ตารางที่ 54 ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความสวຍ / หล่

บุคลิก/นิสัย ของผู้เล่นเกม ด้านความสวຍ/ หล่	ผู้เล่นเกม	ระดับความสวຍ/หล่ที่กำหนดให้ตัวละคร					รวม
		น้อยมาก	ค่อนข้าง น้อย	ปานกลาง	ค่อนข้าง มาก	มากที่สุด	
น้อยมาก	N	52	5	15	14	34	120
	%	6.2	0.6	1.8	1.7	4.1	14.4
ค่อนข้างน้อย	N	8	30	20	12	39	109
	%	1.0	3.6	2.4	1.4	4.7	13.1
ปานกลาง	N	20	9	137	52	97	315
	%	2.4	1.1	16.4	6.2	11.6	37.7
ค่อนข้างมาก	N	5	2	11	36	44	98
	%	0.6	0.2	1.3	4.3	5.3	11.7
มากที่สุด	N	14	3	9	14	153	193
	%	1.7	0.4	1.1	1.7	18.3	23.1
รวม	N	99	49	192	128	367	835
	%	11.9	5.9	23.0	15.3	44.0	100

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ร้อยละ 37.7 คิดว่าตนเองสวຍ / หล่ปานกลาง ขณะที่กำหนดให้ตัวละครมีความสวຍ / หล่มากที่สุดร้อยละ 44.0 แสดงว่าผู้ให้ข้อมูลที่สร้างตัวละครให้มีความสวຍ / หล่น้อยมากตรงกับบุคลิกนิสัยของตัวเองมีร้อยละ 18.3

ตารางที่ 55 ความแตกต่างของนิสัย/บุคลิก ระหว่างผู้เล่นเกมกับตัวละคร

นิสัย/บุคลิก	ตัวจริงสูงกว่าตัวละคร (หน่วย)				เท่ากัน 0	ตัวละครสูงกว่าตัวจริง (หน่วย)				N
	4	3	2	1		1	2	3	4	
วิตกกังวล	12	24	91	127	455	64	46	12	11	842
โกรธง่าย	11	24	74	133	437	81	52	19	12	843
โศกเศร้า	4	18	63	110	519	63	41	13	10	841
ชอบคัดค้านคนอื่น	15	10	65	118	489	82	38	13	10	840
รอบคอบ	14	29	62	104	442	111	54	13	12	841
อ่อนแอ ไม่มั่นคง	8	14	62	125	462	88	447	15	15	836
อบอุ่น	18	28	81	120	434	104	34	7	12	838
ชอบอยู่ร่วมกับคนอื่น	30	28	84	97	450	83	39	15	13	839
ชอบแสดงความเป็น เจ้าของ	11	19	60	100	448	107	65	18	8	836
กระตือรือร้น	12	15	59	112	418	131	62	15	13	837
ชอบความตื่นเต้น	21	20	60	82	460	114	63	12	4	836
มองโลกแง่ดี	27	19	69	105	470	99	32	6	10	837
ชอบต่อสู้/ชอบความ รุนแรง	13	10	46	57	410	111	108	49	32	836
ชอบหาประสบการณ์ ใหม่	16	23	51	88	476	112	54	10	7	837
ชอบเรียนรู้	16	27	61	125	468	89	31	12	6	835
ชอบอ่าน	26	30	99	123	438	64	36	16	4	836
เชื่อใจคนง่าย	10	19	60	123	457	85	47	20	16	837
ตรงไปตรงมา	15	16	74	110	485	82	35	13	7	837

เห็นแก่คนอื่น	10	24	66	115	486	84	37	11	3	836
ว่าง่าย ไม่ขัดคอใคร	11	23	58	123	457	91	48	14	10	835
ถ่อมตน	20	29	71	120	463	77	37	12	7	836
ชอบช่วยเหลือ ชอบ อาสา	8	21	64	122	449	109	43	10	7	833
มีความสามารถ	10	14	46	77	436	145	83	14	11	836
มีระเบียบ	4	21	63	111	464	105	53	6	9	836
เคารพกฎเกณฑ์	14	30	72	118	463	82	39	10	5	836
ชอบต่อสู้เพื่อ ความสำเร็จ	14	18	47	78	434	131	80	20	13	835
มีวินัยในตนเอง	12	17	55	113	502	74	41	13	9	836
บุคลิกมั่นคง	11	18	57	80	457	118	77	9	9	836
พูดจาชัดเจน	11	23	77	96	467	92	52	10	7	835
สวย / หล่อ	14	8	31	42	408	121	124	53	34	835

จากการสอบถามเรื่องความแตกต่างของบุคลิก นิสัย ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครที่สร้างขึ้น พบว่า จำนวนผู้ให้ข้อมูลแต่ละประเด็นมีจำนวนไม่เท่ากัน ดังได้แสดงไว้ในสมมติ ขวาสุด ผู้ให้ข้อมูลเรื่องนี้อยู่ในช่วง 833-843 คน เมื่อเปรียบเทียบบุคลิกของตัวละครกับบุคลิกของตัวผู้เล่นเกมเองพบว่า ส่วนใหญ่ คิดว่าบุคลิกของตนเองไม่แตกต่างกับบุคลิกของตัวละคร (ค่าเท่ากับ 0)

ตารางที่ 56 ค่าเฉลี่ยของลักษณะนิสัยบุคลิกผู้เล่นเกมกับตัวละคร และความแตกต่างระหว่างกลุ่ม

นิสัย / บุคลิก	นิสัยตัวผู้เล่นเกม			ตัวละคร			ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม (P-value)
	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	
วิตกกังวล	1052	2.12	1.13	843	1.91	1.17	.000*
โกรธง่าย	1056	2.34	1.20	844	2.21	1.27	.005*
โศกเศร้า	1054	1.87	1.07	842	1.76	1.10	.013*
ชอบค่าน	1055	2.39	2.24	841	2.23	1.28	.023*
รอบคอบ	1057	3.16	1.54	843	3.11	1.30	.090
อ่อนแอ ไม่มั่นคง	1053	2.06	1.09	838	2.02	1.19	.314
อบอุ่น	1057	3.39	1.18	839	3.19	1.28	.000*
ชอบอยู่ร่วมกับคนอื่น	1057	3.70	1.27	839	3.49	1.44	.000*
ชอบแสดงความเป็น เจ้าของ	1055	2.68	1.23	838	2.66	1.36	.957
กระตือรือร้น	1056	3.23	1.15	837	3.26	1.31	.438
ชอบความตื่นเต้น	1055	3.73	1.19	837	3.70	1.35	.146
มองโลกแง่ดี	1055	3.65	1.20	837	3.47	1.34	.000*
ชอบต่อสู้/ ชอบความ รุนแรง	1055	2.61	1.32	837	3.01	1.45	.000*
ชอบหาประสบการณ์ ใหม่	1055	3.78	1.17	838	3.76	1.30	.210
ชอบเรียนรู้	1055	3.75	1.13	836	3.57	1.28	.000*
ชอบอ่าน	1056	3.35	1.25	836	3.00	1.37	.000*
เชื่อใจคนง่าย	1056	2.59	1.26	838	2.60	1.31	.324
ตรงไปตรงมา	1055	3.51	1.19	838	3.39	1.33	.000*
เห็นแก่คนอื่น	1056	3.26	1.16	836	3.15	1.26	.000*
ว่าง่าย ไม่ขัดคอใคร	1056	3.07	1.18	835	3.00	1.27	.022*
ถ่อมตน	1056	3.30	1.72	837	3.08	1.29	.000*
ชอบช่วยเหลือ ชอบอาสา	1054	3.32	1.12	836	3.21	1.27	.007*
มีความสามารถ	1056	3.33	1.11	836	3.50	1.27	.000*
มีระเบียบ	1056	3.13	1.16	837	3.05	1.25	.129

นิสัย / บุคลิก	นิสัยตัวผู้เล่นเกม			ตัวละคร			ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม (P-value)
	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	N	ค่าเฉลี่ย	S.D.	
เคารพกฎเกณฑ์	1054	3.41	1.22	838	3.21	1.34	.000*
ชอบต่อสู้เพื่อความสำเร็จ	1054	3.28	1.27	836	3.45	1.40	.002*
มีวินัยในตนเอง	1054	3.26	1.15	837	3.12	1.24	.008*
บุคลิกมั่นคง	1055	3.28	1.12	836	3.31	1.25	.233
พุดจาซัดเจน	1054	3.41	1.138	836	3.28	1.28	.002*
สวย / หล่อ	1051	3.22	1.32	838	3.74	1.38	.000*

$p \leq .05$

บุคลิกที่ผู้เล่นเกมประเมินตัวเองสูงสุดคือ ชอบหาประสบการณ์ใหม่ และ ชอบเรียนรู้ มีค่า 3.78 และ 3.75 ตามลำดับ เหมือนกับการประเมินบุคลิกของตัวละคร คือประเมินค่าบุคลิกด้านชอบหาประสบการณ์ใหม่ และชอบเรียนรู้มีค่า 3.76 และ 3.57 ตามลำดับ

บุคลิกที่ผู้เล่นเกมประเมินตัวเองต่ำสุดคือ โศกเศร้า มีค่า 1.87 เหมือนกับการประเมินบุคลิกของตัวละคร คือประเมินค่าบุคลิกด้านโศกเศร้ามีค่า 1.76

บุคลิกด้านที่ผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครมีความต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .005 ได้แก่ วิดกกังวลโกรธง่าย โศกเศร้า ชอบค่าน อบอุ่น ชอบอยู่ร่วมกับคนอื่น ชอบแสดงความเป็นเจ้าของ มองโลกแง่ดี ชอบต่อสู้ / ชอบความรุนแรง ชอบเรียนรู้ ชอบอ่าน ตรงไปตรงมา เห็นแก่คนอื่น ว่าง่าย ไม่ขัดคอใคร ถ่อมตน ชอบช่วยเหลือ ชอบอาสา มีความสามารถ เคารพกฎเกณฑ์ ชอบต่อสู้เพื่อความสำเร็จ มีวินัยในตนเอง พุดจาซัดเจน และ สวย / หล่อ ส่วนบุคลิกด้านอื่นๆ ไม่พบความแตกต่าง

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ข้อมูลเชิงคุณภาพในงานวิจัยเรื่อง “การสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านอัตลักษณ์เสมือนจริง” นี้ ได้จากการสนทนากลุ่ม ผู้ให้ข้อมูลเป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ ที่สมัครใจให้ข้อมูลโดยการลงชื่อสมัครทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)⁸ การสนทนากลุ่มจัดขึ้น 3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้ให้ข้อมูล 7 คน การสนทนาแต่ละกลุ่มใช้เวลา 2-3 ชั่วโมง

ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสนทนากลุ่มแบ่งได้เป็น 3 ด้านคือ 1) ด้านการสร้างอัตลักษณ์ 2) ลักษณะการสื่อสาร (Communicative Disposition) และ 3) การเปรียบเทียบโลกออนไลน์กับโลกจริงๆ ผลการดำเนินการสนทนากลุ่มมีดังนี้

1) ด้านการสร้างอัตลักษณ์

การสร้างอัตลักษณ์ เป็นเรื่องหนึ่งในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล เพราะเป็นขั้นเริ่มต้นของการสร้างความสัมพันธ์ การศึกษาประเด็นนี้เป็นการทำความเข้าใจการทำความเข้าใจการสร้างอวатар โดยมีแนวคำถามเรื่อง 1) การเลือกทำความรู้จัก 2) ความรู้สึกต่อตัวละครอื่น และ 3) การกำหนดสร้างตัวละครของตัวเอง

1.1) ในด้านการเลือกทำความรู้จักตัวละคร หรืออัตลักษณ์เสมือนจริงอื่นนั้น ผู้ให้ข้อมูลจะเลือกทำความรู้จักตัวละครอื่นจาก 2 ลักษณะที่เด่นชัด คือ 1) เลือกทำความรู้จักกับตัวละครที่มีชื่อแปลก โดดเด่น หรือ 2) เลือกทำความรู้จักกับตัวละครที่มีความสามารถสูง เห็นได้จากข้อความ

“ชื่อตัวละครหลายชื่อ ส่วนมากตั้งกวนๆ ... เห็นแล้วแจ่ม เท่ คิดได้ไง... การทักเริ่มต้นก็มักจะดูชื่อก่อน”

“การทักดูจากเพศ การแต่งตัว ชุดที่ใส่ เท่ เก่งกว่าดูจากชุดที่ใส่ ซึ่งเปลี่ยนไปตามเลเวล (level- ผู้วิจัย)”

“เดินเข้าไปขอตั้งค์ เขาก็ให้ ก็รู้ว่าดี ก็เริ่มถาม ดูจากการแต่งตัวของตัวละคร ก็จะรู้ว่ารวย”

⁸ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ที่เปิดให้สมัครร่วมให้ข้อมูล อยู่ที่ (address) avatar_research@hotmail.com

“อยากรู้จักเพราะอยากได้ข้อมูลเทคนิคการเล่น ก็จะเข้าไปหาคนที่ไม่รู้จักเลย”

“... ก็สวัสดิ์ ตามความเป็นมาของเกมที่เคยเล่น ถ้าเล่นเก่งก็ให้สอน แต่คำก็ไม่ได้สอน”

“ให้คำช่วย ถ้าช่วยก็ทำความรู้จัก เช่นเล่นแรกๆ ยังไม่เก่ง ให้คำช่วยสอน เราเราก็อกนิดหน่อย แล้วก็ถามเลย”

“ดูจากความเทพ ใสของแปลกๆ ดูแล้วสวัสดิ์ ถ้าพวกธรรมดาจะไม่คุย”

“เห็นกันบ่อยๆ ในเกมจะทัก จะจำตัวละครได้จากรูปลักษณ์ที่เราชอบ”

“บางทีเห็นชุดเท่ เลเวลเยอะก็เข้าไปทัก”

นอกจากนี้ การทำความรู้จักตัวละคร หรืออัตลักษณ์เสมือนจริงอื่นนั้น อาจเกิดจากการถูกทักจากตัวละครอื่น โดยที่ผู้ให้ข้อมูลไม่ได้เป็นฝ่ายเลือก พบได้จากข้อความดังนี้

“... คนที่ได้เลเวลเยอะๆ ก็จะมาทักว่า ห่วยวะ ... ส่วนใหญ่ผมจะโดนทักก่อน”

“เหมือนเก็บเลเวล ถ้ามีคนมาแข่งที่เรา ก็จะมีการทำทาย ค่า บางทีก็หาวิธีกลั่นแกล้งเค้าให้ได้”

1.2) ในด้านความรู้สึกต่อตัวละครอื่น ผู้ให้ข้อมูลรู้สึกว่าคุณกับคนมากกว่าเป็นตัวละคร คำพูดส่วนมากจะสะท้อนการมองตัวละครจากผู้เล่น หรือเจ้าของอัตลักษณ์นั้นๆ ยังมีความรู้สึกเหมือนการติดต่อในโลกจริงๆ มากกว่าตัดขาดไปอยู่ในโลกของเกมออนไลน์ นอกจากนี้ยังเข้าใจได้ว่าผู้เล่นรู้จักความแตกต่างของโลกจริงกับโลกเสมือนด้วย เห็นได้จากข้อความ

“ส่วนมากจะเป็นคนมากกว่า”

“แล้วแต่เกม แต่ส่วนใหญ่จะรู้สึกว่าคุณกับคน”

“การแต่งตัวของตัวละคร ให้ความรู้สึกว่าเป็นตัวแทนของเค้า แต่เวลาคุย ต้องมองลึกเข้าไป เช่น เล่นผู้หญิง แต่จริงๆ เป็นผู้ชาย”

“คบกันไปซักรัก เหมือนสังคมจริง จึงรู้สึกกัน”

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้ข้อมูลบางคนก็มีความรู้สึกต่อตัวละครอื่นตามที่ได้สัมผัสกับตัวละครนั้นในเกมจริงๆ พบได้จากข้อความดังนี้

“คิดถึงตัวละครในเกม หรืออินเข้าไปในบท ถ้าเราเป็นผู้ชาย ไปเจอตัวละครผู้หญิง ก็อาจมีการชอบพอกัน มีการแบ่งเงินกันไป”

1.3 ในด้านการกำหนดสร้างตัวละครของตัวเอง ผู้ให้ข้อมูลมีการสร้างตัวละครของตัวเองใน 2 ลักษณะ คือ 1) ส่วนที่เป็นภาพลักษณ์ภายนอก ผู้ให้ข้อมูลจะสร้างตัวละครของตัวเองให้น่าจดจำที่สุด ต้องการให้มีความโดดเด่น ซึ่งมีทั้งต้องการให้เหมือนและต่างจากตัวคนที่แท้จริง และ 2) ส่วนที่เป็นบุคลิกนิสัยภายใน ผู้ให้ข้อมูลมักวางนิสัยตัวละครซึ่งคล้ายกับตัวคนที่แท้จริงของตนเอง ไม่ว่าจะมีส่วนไหนที่ตัวก็ตาม ขณะเล่นเกมก็จะรู้สึกที่ตัวละครของตัวเองนั้นคือตัวเอง มีความรู้สึกทุกอย่าง อย่างไรก็ตาม ผู้ให้ข้อมูลอธิบายว่า เกมไม่มีการสร้างนิสัยตัวละครแต่เห็นนิสัยได้จากกรกระทำ พฤติกรรม และคำพูดเป็นหลัก ซึ่งสะท้อนตัวคนเล่นมากกว่า เห็นได้จากข้อความดังนี้

ส่วนที่เป็นภาพลักษณ์ภายนอก

“การเลือกหน้าตา แล้วแต่เราอย่างได้ ตาโต ทรงผม เพราะความชอบส่วนบุคคล”

“เลือกแบบที่เหมาะสมกับเรา เหมือนเรา ค่อยๆ สร้าง”

“สร้างตัวละครอยากให้เห็น ประหลาดกว่าคนทั่วไป เอาฮาไว้ก่อน คนจะได้จำเราได้ ชวนกันไป”

“ผมจะสร้างให้เหมือนตัวเรา โดยเฉพาะ emotion”

“ตัวเท่ที่สุด ไม่เหมือนกับแบบประหลาด”

“ในเกมเราอยากให้คนอื่นรู้จัก เพราะจะมีคนชวนไปเก็บเลเวลเรื่อยๆ”

“การเลือกหน้าตา แล้วแต่เราอย่างได้ ตาโต ทรงผม เพราะความชอบส่วนบุคคล”

“จะไม่สร้างให้เหมือนตัวเอง สร้างจากสิ่งที่ชอบ เช่น เพศหญิง อารมณ์นิสัยอาจเป็นตัวเรา แต่รูปลักษณะจะเอาแบบที่เราชอบ คนที่เล่นเกมจะรู้ว่าหญิงชาย ไว้ใจกันไม่ได้ แต่พอคุยกันซักพัก ก็จะบอกว่าเป็นเพศใด”

“ความเด่น ในชีวิตจริงไม่ค่อยมี ไม่ค่อยได้โชว์ความสามารถ แต่ในเกมหน้าตาประหลาดคนจำได้”

“ชอบสร้างให้ต่าง แต่นิสัยเหมือนตัวเอง ก็เก๋จแต่ง เว้นแต่จะไปหลอกใคร เช่นเล่นเป็นผู้หญิงจะเป็นคนน่ารักก็อ่อน แต่ก็เล่นแล้วหลุดครับ”

ส่วนที่เป็นบุคลิกภายใน

“มีการทะเลาะกันเป็นปกติคำพูดที่หยาบ ดุดัน ก็รู้ว่านิสัยไม่ดี คำพูดก็ส่อ นิสัยได้”

“ก็คือตัวเรา นิสัยเรา ไม่ว่าจะเปลี่ยนตัวละครไปที่ตัว”

“คิดว่าเป็นตัวละคร เป็นตัวเรามากกว่า ให้เป็นตัวเอง เช่น ชื่อ ใช้ชื่อเดียวกันทุกเกม”

“เหมือนเข้าไปอยู่ในเกม บางทีกระตุกด้วย เพราะตัวละครโดนยิง เอาความรู้สึกเราไปใส่ในตัวละคร”

“น่าจะเป็นตัวเรา เพราะบางครั้งเราแพ้เราก็โมโห รู้สึกมีอารมณ์”

“แล้วแต่อารมณ์ วันไหนอยากเปรี้ยว ก็ทำควลไปเรื่อยๆ อารมณ์ของตัวละครก็คืออารมณ์ของเราในวันนั้น”

“เป็นตัวเรา เอาชีวิตเราใส่ไปในตัวละคร”

จากการศึกษาเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ พบว่า การทำความรู้จักกับอัตลักษณ์เสมือนจริงอื่นนั้นมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อต้องการของในเกม ต้องการข้อมูลเทคนิคการเล่น โดยการทำความรู้จักนั้นสามารถเข้าไปพักอวาทาร์ที่ต้องการได้โดยไม่ต้องคิดมากเหมือนการทักคนในโลกแห่งความจริง ความรู้สึกที่มีต่อตัวละครในเกมนั้นเหมือนเป็นคนมากกว่าเป็นตัวละคร



2) ด้านลักษณะของการสื่อสาร

การศึกษาเรื่องลักษณะของการสื่อสารเป็นรูปแบบหนึ่งของการศึกษาเรื่องบุคลิกภาพและการสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งให้ความสำคัญกับความแตกต่างของบุคคลและความแตกต่างของแต่ละบุคคลส่วนมีอิทธิพลต่อการสื่อสาร การสร้างบุคลิก (Organizing the Traits) นั้น ประกอบด้วยแนวคิดหลัก 4 อย่าง คือการหลอมรวมทางความคิด (Integrative Model) การจัดการรับรู้ (Cognitive Dispositions) การแบ่งเรื่องส่วนตัวกับเรื่องของสังคม (Social-Personal Dispositions) และ ลักษณะการสื่อสาร (Communicative Dispositions) ซึ่งสามารถแยกได้เป็น 4 ประเด็นได้แก่ 1) การโต้เถียงและใช้คำรุนแรง (Argumentativeness & Verbal Aggressiveness) 2) ความเข้าใจการสื่อสาร (Communication Apprehension) 3) ความขัดแย้ง (Conflict) 4) ความสามารถในการใช้ภาษาและทักษะทางสังคม (Communication Competence & Social Skills)

ในการเสนอผลส่วนนี้จะให้ภาพของลักษณะการสื่อสารในแต่ละประเด็นซึ่งจะช่วยให้เข้าใจบุคลิกลักษณะของผู้เล่นเกมชัดเจนขึ้น ผลของข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม แสดงได้ดังนี้

2.1) การให้เหตุผลกับการใช้คำรุนแรง (Argumentativeness & Verbal Aggressiveness) จากการศึกษาพบว่าในการเล่นเกมนอนไลน์ ผู้เล่นเกมมักใช้ถ้อยคำรุนแรง และมีความรุนแรงมากกว่าการใช้ถ้อยคำในโลกจริงๆ การใช้ถ้อยคำรุนแรงดังกล่าว มักเกิดขึ้นจากความขัดแย้ง การทะเลาะ และความไม่พอใจที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร ซึ่งเรื่องดังกล่าวนี้ล้วนมีสาเหตุมาจากการใช้เหตุผลในการพูดคุย ความขัดแย้ง การทะเลาะ ที่เกิดขึ้น จึงเป็นการให้เหตุผลที่ไม่ลงรอยกัน การโต้เถียงที่มีการใช้อารมณ์ประเด็นที่โต้เถียงกันและคำพูดที่ใช้โต้เถียงกันนี้เห็นได้จากข้อความที่แสดงข้างล่าง

นอกจากนี้ยังพบว่า การคุยกันในเกมยังมีลักษณะตัวละครที่ชอบว่าทำร้ายจิตใจ จากข้อมูลที่ได้รับพบว่า การว่ามักเกิดจากผู้เล่นเกมที่เก่งกว่าผู้เล่นเกมที่ยังมีประสบการณ์น้อย เล่นไม่เก่ง จะใช้ถ้อยคำว่าก่อนข้างรุนแรง

ประเด็นที่โต้เถียงกัน

“แข่งที่เก็บเลเวล อยู่ก่อนคนเข้ามาใหม่ เราก็ค่าเค้า เราอยู่ของเราก่อน”

“ซึ่งผลประโยชน์ในเกม เรื่องหาของ ถ้าเจอแข่งก็ค่า ถ้าชนะก็นั่งๆ เฉยๆ”

“ค่าเวลาถูกแย่ง รุนแรงเหมือนกัน โม่โม่ ว่าเพื่อนำให้แพ้ เราเล่นดีแต่เพื่อน
ทำแพ้ โกรธ นินทานิดหน่อย โกรธไม่มาก”

“โดนค่า ถ้าความเห็นไม่ตรงกัน เทคนิคไม่ตรงกัน เล่นไม่เหมือนกัน แต่ละ
คนคิดว่าตัวเองเก่ง จะเริ่มกระทบกระทั่งกัน”

“แย่งของ พอได้ของแล้วก็วิ่งหนี ไล่ตามค่า”

“ทะเลาะกันเรื่องแย่งของ แย่งของกัน ต้องยอมเค้า ผมเจอเหตุการณ์ที่
ทะเลาะกันเพราะเรื่องนี้บ่อย เพราะของราคาแพง ต้องแย่งกันกับคนสาย
เดียวกัน”

“พอช่วยดีได้ แต่หัวหน้าไล่ออกจาก party อารมณ์เสีย ชวนพวกอื่นมาช่วย”

คำพูดที่ใช้ในการโต้เถียงกัน

“ค่าพ่อต่อแม่ บางเกมมีค่าไม่สุภาพ”

“เล่นทีมเดียวกับคนเลเวลสูง แล้วแพ้ เราก็จะโดนค่า ภาษาเช่น noob
(newbie) พวกเริ่มเล่น เค้าจะว่า ค่า มีคนแก้ตัวให้ก็ทะเลาะกัน พอเจอค่าก็
จะเซ็ง แล้วก็จะไปเล่นกับคนเล่นใหม่ๆ เหมือนกัน ดูจากเลเวล”

“ใช้คำหยาบ แรงเลย ใช้ได้ทุกคำ”

“... ขึ้นอยู่กับว่าแรงมารีปาว เหมือนกับในสังคม คุณกันด้วยเหตุผลก่อน ถ้า
หยาบคาย เราก็ไม่คุยดีกว่า เพราะเราเล่นเกมเพื่อให้คลายเครียด สนุก
มากกว่า”

“ภาษาที่ใช้ จะพิมพ์ไม่ตรงตัว เว้นวรรค เช่น “เสือก” หรือ “เสร็อก” แบบ
ฟ้องเสียง เพราะคำหยาบจะโดยบล็อก เห็นเป็นกากบาท เป็นจุด”

**2.2) ความเข้าใจการสื่อสาร (Communication Apprehension) ความเข้าใจการ
สื่อสารนี้ เป็นการมองในด้านลักษณะการสื่อสารที่นำไปสู่ความสำเร็จในการสื่อสารหรือความไม่พึง**

ปรารถนาในการสื่อสาร ลักษณะบางอย่างทางการสื่อสารเช่น ความไม่ชัดเจน การอำพราง การจับใจความไม่เต็มใจในการสื่อสาร ความวิตกกังวลที่จะต้องสื่อสารกับผู้อื่น หรือแม้กระทั่งความอาย ล้วนเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อการสื่อสาร ในการศึกษาเรื่องความเข้าใจการสื่อสารนี้ ทำให้เห็นลักษณะของผู้เล่นเกมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ลักษณะดังกล่าว เห็นได้จากข้อมูลที่ได้จากคำตอบของแนวคำถามในเรื่องการทักทายคนแปลกหน้า ความกลัวในการคุย ความอายของแต่ละคน ซึ่งแสดงดังต่อไปนี้

การทักทาย และการทำความรู้จัก

“ในชีวิตจริง ถ้าไม่รู้จัก ก็ทักคนอย่างหนึ่ง แต่ในเกม เริ่มทักได้ง่ายกว่า เพราะไม่ได้คุยกันต่อหน้า ไม่ได้รู้ว่าเขามีนิสัยอย่างไร”

“ก็เริ่มโดย สวัสดี ทักทาย ตอบโต้ปกติ ซื่ออะไร เรียนที่ไหน....”

“เทียบโลกจริงกับในเกม โอกาสที่จะเข้าไปทักคนอื่นในเกมทำได้ง่ายกว่า เพราะไม่เห็นหน้ากัน ความกล้ามากกว่า ในเกมเราไม่ได้พูด เราพิมพ์เอา”

“การทักเกิดขึ้น ไม่ต้องเพื่อเกิดประโยชน์ก็ได้ ตัวจริงต้องอาศัยความกล้า แต่ในเกมเจอบุคคลเข้าไปหาที่สื่อสารได้เลย ไม่ต้องมีความกล้าก็ได้”

“ในเกมไม่ต้องกลัว”

“แม้ตัวจริงถ้าอาย ก็กล้าทักได้”

“ในชีวิตจริง จะทักกัน อยู่ที่สถานที่ ถ้าเข้ามาหา...เพื่อนกัน ก็อาจรู้จักได้ เช่น เล่นกีฬา เตะบอล ก็รู้จักกัน อย่างในเกม เจอเพื่อนก็แอด (add - ผู้วิจัย)”

การคุย

“เรื่องส่วนใหญ่ที่คุยจะเป็นเรื่องในเกมมากกว่า ไม่เคยเอาเรื่องส่วนตัวเข้าไปคุยในเกม เสียเวลา กลัวว่าเค้าจะเป็นคนไม่ดีรีปาว แยกว่าเป็นเพื่อนในเกม ไม่ใช่เพื่อนในชีวิตจริง เรื่องในเกมให้อยู่ในเกม”

“ปล่อยไปเรื่อยๆ ไม่ได้คิดว่าจะต้องคุยอะไร”

“การคุยในเกม ไม่ได้คุยเรื่องส่วนตัว เพราะในเกมก็มีเรื่องให้คุยเยอะ”

“ไม่ยึดติดว่าจะต้องเจอคนเก่า เจอใครออนไลน์ก็เล่น”

“เล่นเกม... ไม่ได้จะไปคุยกับใคร อยากพัฒนาตัวละครในเกม”

“แคร์บ้าง ถ้าเราเก่งก็อยากช่วยคนที่ไม่เก่ง เพราะมีการตั้งกลุ่มแก๊ง ประสบความสำเร็จ ภาคภูมิใจ”

“ในชีวิตจริงถ้าทะเลาะทะเลากับเพื่อน... เกมก็ใส่เลย ใช้คำที่รุนแรงที่เกมจะเซ็นเซอร์ เช่น จูด ดอกจัน บางทีก็สะกดเว้นช่องไม่ให้เซ็นเซอร์”

“ในเกมปกติค่าเยอะ เหมือนว่าในนั้นไม่มีคนพูดจาสุภาพ เวลาคุยในเกมก็ขึ้น”

“ในเกมรู้ว่าจะคุยอะไร ถ้าตัวจริงไม่รู้...”

ความอาย

“แม้ตัวจริงถ้าอาย ก็กล้าทำได้ (ทั้งในเกม--ผู้วิจัย)”

“คนอายจริงๆ อาจมีอะไรเล็กๆ ในเกมดูตัวละครไม่ออก”

“เกมไม่ต้องคิดมาก เหมือนตัวจริงเจอผู้หญิงน่ารักแต่ไม่กล้า แต่ในเกมไม่คิดอะไร ไม่กลัว อยากคุยกับใคร แอดใคร เอาใครออกก็ได้”

“ในเกมเค้าไม่รู้จักรเรา ตัวจริงอาย เลยไม่กล้า”

“ผมมีชีวิตในเน็ต รู้สึกว่าเป็นอีกคน หยอกลือ มีอารมณ์ขัน เข้าู้แต่เวลาอยู่กับเพื่อนจริงๆ เพราะว่าไม่รู้ทำไม แต่รู้สึกว่าเป็นเน็ตคล่องกว่า อยากแสดงตนเป็นใครก็ได้ เหตุผลคือ เป็นภาวะนิรนาม เค้าไม่รู้ที่เราเป็นใคร เรามี

เวลาคิดก่อนเขียน แต่จริงๆ ไม่มีเวลาคิดก่อนพูด ในเกมไม่ต้องคำนึงถึงผลที่จะตามมา”

“ความเขินอาย ส่วนมาก ไม่กล้าแสดงออก กลัวสายตาสังคม”

“ชีวิตจริงถ้าในกลุ่มกล้าพูด เดี่ยวๆ ไม่ แต่ในเน็ต กล้า ปากดี ในชีวิตจริง เป็นอีกคน”

“ในเกมที่เล่นไปนานๆ เริ่มมีสังคมที่เหนียวแน่นขึ้น รู้จักว่าคนนั้นคนนี้ เป็นไง ก็ระวัง เหมือนโลกจริง หลังๆ ก็เริ่มมีนัดกินข้าว แต่ที่ระวัง”

2.3) ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งในการสื่อสาร เน้นในด้านการยืนยันความคิด และการให้ความร่วมมือ ซึ่งมี 5 ลักษณะ ได้แก่ การหลีกเลี่ยง (Avoiding) การปรองดอง (Accommodating) การเผชิญหน้า (Confronting) การประนีประนอม (Compromising) และการให้ความร่วมมือ (Collaborating)

การศึกษาการสื่อสารด้านความขัดแย้งนี้ เป็นการศึกษาพฤติกรรมของผู้เล่นเกมเมื่อเกิดความขัดแย้ง โดยดูความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในเกมกับแนวทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริงๆ สิ่งที่ได้จากการศึกษาเรื่องนี้ ปรากฏในข้อความดังนี้

“เวลาทะเลาะ มักจะหนี ไม่สู้ เพราะไม่ได้เจอหน้ากันจริง จะพาให้อารมณ์เสีย”

“ทะเลาะกันจนเป็นเพื่อนกันก็มี”

“พวกพูดจาหยาบคาย แต่มีน้อยที่จะเจอคนซ้าๆ ที่จะมาทำร้ายจิตใจกัน เพราะคนมันเขอะมากในเกมออนไลน์”

“ความเขินอาย ส่วนมาก ไม่กล้าแสดงออก กลัวสายตาสังคม”

2.4) ความสามารถในการใช้ภาษาและทักษะทางสังคม (Communication Competence & Social Skills) เรื่องความสามารถในการใช้ภาษาและทักษะทางสังคมนั้น เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความสามารถการสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้และความเข้าใจ 5 อย่าง ได้แก่ การ

วางแผน (planning cognition) แบบอย่าง (modeling cognition) การปรากฏตัว (presence cognition) การสนองกลับ (reflection cognition) และ ผลที่ตามมา (consequence cognition)

การศึกษาส่วนนี้เป็นการทำความเข้าใจผู้เล่นเกมออนไลน์ในด้านที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนใช้ภาษาในการสื่อสาร และลักษณะการสื่อสารที่พึงประสงค์ ที่จะสะท้อนว่าผู้เล่นเกมออนไลน์พอใจและไม่พึงพอใจการสื่อสารแบบไหน รวมทั้งความรู้สึกรู้สึกต่อการเล่นเกม ผลของการเล่นเกม ความสำเร็จจากการเล่นเกม นอกจากนี้ ยังดูเรื่องการพัฒนาทักษะการสื่อสารจากในเกมมาสู่โลกแห่งความจริงด้วย ซึ่งผลการศึกษาส่วนนี้แสดงได้ดังนี้

การคิดก่อนการสื่อสาร

“ปล่อยไปเรื่อยๆ ไม่ได้คิดว่าต้องคุยอะไร”

“ไม่ยี่คิดว่าจะต้องเจอคนเก่า เจอใครออนไลน์อยู่ก็เล่น”

“ไม่คิดคำก่อนคำ ผมคำขำ เลยไม่กังวล”

“คำเลย คำไม่รู้จกเรา เต็มที่”

“คิดว่าเขาโกรธรีเปล่า รอให้คำก่อน จะไม่เริ่ม แต่ถ้าโดนก็ใส่เต็มๆ”

“มาแบบไหนก็จัดไปแบบนั้น”

ลักษณะที่พึงประสงค์ของการสื่อสารในเกมออนไลน์

“สุภาพ เก่ง”

“ดูความคิด สิ่งทีพูด พวกธรรมดามาขอตั้งก็ไม่ชอบ ชอบแปลกๆ ถึงอยาก
รู้จัก”

“ชอบคนเก่งๆ จะได้ฝึกเราด้วย”

“ไม่คำ ไม่นินทา”

ลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ของการสื่อสารในเกมออนไลน์

“ถ้าเจอเก่งแต่พูดแย่ ก็ไม่เอา”

“ตัวละครที่ไม่ชอบคือพวกชอบหาเรื่อง หรือมาแกล้ง เหมือนจongo ที่ไว้ก็แกล้งไม่ให้เราเล่น”

“ไม่ชอบอีกพวกคือพวกดูถูก เดินมาเจอที่ด่าอย่างเดียว ถือว่าตัวเองเล่นมาก่อน เค้ารู้ว่าเราใหม่ ก็เข้ามาด่าเลย ด่าเพื่อความสะใจ... ก็ชิน”

“พวกเห็นแก่ตัว เหมือนรวมกันสู้ แต่พอจบก็เอาของแล้วก็ออกไปเล่นนอกจากนี้ก็พวกแย่งของ”

“ไม่ชอบพวกชอบหาเรื่องด่า ชอบโทษคนอื่น”

“พวกอวดรวย โม่”

“กวนช่วงล่าง สั่งตลอดเวลา”

“สั่งคนอื่นแต่ตัวเองไม่ทำ แล้วก็โทษคนอื่น”

ความรู้สึกต่อการเล่นเกม ผลของการเล่นเกม ความสำเร็จจากการเล่นเกม

“ประสบผลสำเร็จในเกม ง่ายกว่าในชีวิตจริง เพราะมันมีเส้นทางเฉพาะของมัน ถ้าเดินไปตามเส้นนี้ ประสบความสำเร็จแน่นอน”

“คนที่ไม่ success เก็บ level ไม่ได้ ถ้าไม่มีเพื่อน ไม่มีกลุ่ม”

“บางคนเหมาะกับเกมบางเกม ไม่เหมาะกับ audition หรือเกมยิงกัน”

การพัฒนาทักษะการสื่อสารจากในเกมมาสู่โลกแห่งความจริง

“เคยนัดเจอ คุยกันในเกมแล้วสนิทกัน อยู่แถว.... ตัวเองอยู่ที่.... ส่วนมาก ช่วง ม.ปลายไม่ค่อยได้คุยกับใคร จะเล่นเกมมากกว่า เจอกันก็เลยคุยกัน แล้วสนิท”

“เล่นเกม ไม่เคยตามว่าเป็นใคร ตามแต่ชื่อว่าเป็นที่ไหน”

“เคยสนใจแต่ไม่เคยเจอ รู้ชื่อกับชื่อเล่นก็พอ”

“เล่นในเกม ไม่ซีเรียส ไม่ได้อยากคุย เพราะในชีวิตส่วนตัวก็มีเยอะแล้ว (มีเพื่อนเยอะแล้ว -- ผู้วิจัย)”

“กล้าถามว่าเป็นใคร เพราะเจอกันบ่อยๆ ในเกม”

“กล้าถามเพราะไปทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในเกมร่วมกันซักพัก เช่น เก็บ เสเวล”

“ตัวละครที่อยากเจอ ตัวละครผู้หญิง บางคนในเกมหาเรื่องไปทั่ว พอไปงานเจอตัว พบว่าเป็นคนดีจริงๆ เรียบร้อย”

ตัวละครที่อยากรู้จักตัวจริง

“การแต่งตัว”

“ลองคุยก่อนว่าแอบมาป่าว ถ้าแอบมาก็ไม่เอา”

“อย่างตัวละครรวยๆ ก็ต้องมีเงินจริงๆ ไปซื้อมาก็ไปหา”

“อยากรู้จักคนที่เจอบ่อยๆ ในเกม เล่นด้วยกันบ่อยๆ รู้จักแล้วก็เพื่อนในเกม”

3) การเปรียบเทียบโลกออนไลน์กับโลกจริงๆ ส่วนนี้เป็นการให้ภาพของการเปรียบเทียบมุมมองที่มีต่อตัวตนของผู้เล่นเกมกับอัตลักษณ์เสมือนจริง หรือตัวละครที่สร้างขึ้น ซึ่งหมายถึงการเปรียบเทียบสองโลกในแง่มุมต่างๆ โดยเป็นการมองเชิงเปรียบเทียบ ผลการศึกษาแสดงโดยข้อความดังนี้

“บางทีสงสัยว่าโลกชีวิตจริงกับในเกม อันไหนเป็นเรากันแน่”

“ในเกม ความเชื่อใจตัวละครไม่มาก ผิดคน ความเป็นจริงเชื่อมากกว่าในเกม”

“ข้างนอกเห็นสายตาทำทาง เชื่อได้มากกว่า แต่ในเกมเห็นแต่ตัวหนังสือ”

“บางทีก็เริ่มสงสัยว่าตัวตนในเกมกับตัวตน โลกจริง อันไหน คือตัวจริงของเรา แต่ส่วนใหญ่ตัวตนทั้งสองคลกก็จะคล้ายๆ กัน”

“ตัวแรกจะใช่เป็นตัวเรา พอเพิ่มขึ้นก็จะไม่ใช่ตัวเรา”

โดยสรุปข้อมูลเชิงคุณภาพ ทำให้เกิดความเข้าใจใน 4 ด้านซึ่งสรุปได้ดังนี้

1) การโต้เถียงและใช้คำรุนแรง พบว่า อวาทาร์ที่สื่อสารด้วยมีการโต้เถียงกันในเรื่องของการต่อรองเรื่องและลักษณะการเล่นเกมน และใช้คำรุนแรงกันมากเพื่อแสดงอารมณ์โกรธ ไม่พอใจ ถูก คำที่ใช้แม้ว่าจะถูกตรวจสอบจากผู้ให้บริการเกม (Game Master) ไม่ให้ใช้ถ้อยคำหยาบคาย แต่ส่วนใหญ่ก็จะเลี่ยงการใช้คำหยาบคายโดยตรงด้วยการพิมพ์ลักษณะพิเศษมีการเว้นหรือจุดเพื่อให้สามารถตีความเข้าใจได้ว่าเป็นคำคำ เหตุผลที่ผู้เล่นเกมใช้คำที่รุนแรงเพราะไม่รู้จักราวาทาร์ที่สื่อสารด้วยเป็นใคร จึงไม่กลัวผลที่จะเกิดขึ้นตามมา ต่างจากชีวิตจริงที่การสื่อสารกับคนอื่นนั้นต้องพิจารณาว่าเขาเป็นใครคือคู่มือหลังก่อน

2) ความกลัวการสื่อสาร พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์จะรู้สึกว่าการสื่อสารในเกมออนไลน์ง่ายกว่าการสื่อสารในโลกแห่งความจริง สามารถทักทายอวาทาร์อื่นได้ง่าย มีความกล้าที่จะพูดคุยด้วยมากกว่า ถ้ารู้จักกัน สื่อสารกันแล้วเกิดพ้อใจก็คบหาหรือสื่อสารกันต่อไป แต่หากไม่พ้อใจก็เลิกสื่อสารกันเลย ไม่กังวลกับการสิ้นสุดความสัมพันธ์ การสื่อสารในเกมที่ติดต่อเฉพาะพิมพ์ข้อความหากันทำให้ไม่กังวลกับการสื่อสาร เขาไม่เห็นอกกับปฏิกิริยาของเรา จับผิดอะไรเราไม่ได้ เข้าใจเราจาก

ตัวอักษรและข้อความที่พิมพ์เข้าไปเท่านั้น นอกจากนี้ยังพบว่า คนที่ซื้อยา พอเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ จะกล้าสื่อสารกับอวาตาร์อื่นมากอย่างชัดเจน

3) **ความขัดแย้ง** พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มีความขัดแย้งกับอวาตาร์อื่นเสมอ ความขัดแย้งส่วนใหญ่เป็นเรื่องของผลประโยชน์ หรือเรื่องของแนวทางการเล่นเกม โดยที่ผู้เล่นบางคนจะมองอวาตาร์อื่นว่ามีความเก่งต่างกัน พวกที่เล่นเก่ง (level สูง) มักจะถูกดู หรือไม่อยากจะเล่นกับพวกที่ยังเล่นไม่เก่ง (level ต่ำ) เมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้นมักจะเกิดการโต้เถียงกันตามมา ผู้เล่นเกมบางคนเมื่อรู้สึกว่าการเกิดความขัดแย้งขึ้นก็จะระบายออกด้วยการใช้คำพูดที่รุนแรงขณะที่บางคนเลี้ยงที่จะไม่สนทนาด้วยต่อไป การแสดงออกที่ต่างกันเช่นนี้สะท้อนถึงพฤติกรรมภายในของผู้เล่นเกม

4) **ความสามารถในการใช้ภาษาและทักษะทางสังคม** พบว่าการสื่อสารในเกมออนไลน์ ผู้เล่นเกมมีความตระหนักในผลกระทบของการสื่อสารน้อยกว่าโลกจริง กล่าวคือส่วนใหญ่จะคิดน้อยก่อนที่จะสื่อสารเพราะคิดว่าผลที่เกิดขึ้นจะอยู่ในเกมเท่านั้น ไม่สนใจว่าอวาตาร์จะรู้สึกอย่างไร แต่แท้จริงแล้วผู้เล่นเกมทุกคนจะคิดและใส่ใจข้อความที่สื่อสารในเกมมาก มีความรู้สึกโกรธหรือไม่พอใจจากคำพูดของคู่สื่อสารเสมอ เห็นได้ว่าการสื่อสารในเกมนั้น ผู้ส่งสารไม่ได้คิดถึงผู้รับสาร หากมองในด้านความสามารถในการใช้ภาษา ในฐานะที่ภาษาเป็นสัญลักษณ์ ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารจะมีความสามารถในการใช้ภาษาเฉพาะกลุ่มผู้เล่นเกมได้ดี แต่ต้องอาศัยเวลาและประสบการณ์ในการทำความเข้าใจ เพราะการเล่นเก็มีภาษาเฉพาะหลายคำ ส่วนทักษะทางสังคมหรือความสามารถในการเข้าสังคมในเกมนั้น การสร้างมิตรหรือหาเพื่อน อวาตาร์จะยอมรับกันที่ความสามารถ ดังนั้นทักษะทางสังคมอาจไม่จำเป็นในการสื่อสารในเกมออนไลน์ แต่พบว่า คนที่มีทักษะทางสังคมในโลกแห่งความจริงที่ดีกว่า จะระวังการสื่อสารโดยคำนึงถึงความรู้สึกถึงอวาตาร์อื่นในคำพูดที่ตัวเองสื่อสารด้วย มากกว่าคนที่มีความสามารถน้อยกว่า กล่าวคือคนที่ค่อนข้างเงียบและเก็บตัวในโลกแห่งความจริง จะพูดมากใช้ถ้อยคำรุนแรง และคำนึงถึงความรู้สึกคู่สื่อสารค่อนข้างน้อย