

การสื่อสารของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในยุคดิจิทัล The Communication of Online Games Player in Digital Era

ผศ.อภิวรรณ ศิรินันทนา^{*}

Asst.Prof.Apiwan Sirinantana

^{*} คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Communication Arts Rambhai Barni Rajabhat University

^{*} Corresponding author e-mail : apiwannarak@gmail.com

บทคัดย่อ

การสื่อสารในเกมออนไลน์ เป็นการสื่อสารที่ทันสมัยในโลกยุคดิจิทัล เกมออนไลน์เป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับสังคมที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตที่สร้างชีวิตเสมือนจริงของผู้เล่นเกม มีการสื่อสารของคนที่เล่นเกมด้วยกัน โดยแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความสนใจร่วมกัน การสื่อสารของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์จะใช้การสื่อสารทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม ตามอัตลักษณ์ของผู้เล่น ถ้าหากว่าเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์เหล่านั้นยอมรับในการสื่อสารของกลุ่มได้ แต่ถ้าหากในกลุ่มเพื่อนมีการสร้างกฎกติกาในเรื่องของการสื่อสาร จำเป็นต้องสื่อสารหรือใช้คำพูดที่เหมาะสมตามที่เพื่อนสร้างกฎกติกาไว้ ถึงจะสามารถเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนในกลุ่มได้ แต่ถ้าหากไม่ยอมรับในกฎกติกาของการสื่อสารที่ตั้งไว้ก็ต้องไปหาเล่นกับเพื่อนกลุ่มอื่น ซึ่งการเล่นเกมออนไลน์มีผลเสีย ทำให้สายตาเสีย ไม่ได้ออกไปพบปะสังคมกับผู้อื่น ผลการเรียนตกต่ำ เป็นต้น ส่วนข้อดีถ้าหากเด็กตั้งใจและสนใจในด้านนี้จริงๆ และมีหน่วยงานสนับสนุน ก็อาจจะทำให้เด็กกลุ่มนี้ไปประกวดแข่งขันทำให้ได้เงินและรางวัลต่างๆ มากมาย และในที่สุด เด็กกลุ่มนี้ก็อาจจะพัฒนามาเป็นนักพัฒนาเกม เพื่อเป็นการหาเลี้ยงชีพของตัวเองในอนาคตก็เป็นไปได้ และลักษณะการสื่อสารผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์สื่อสารแบบกลุ่มมากกว่าสื่อสารสองคน ถือว่าเป็นการสื่อสารเฉพาะกลุ่มอย่างชัดเจนในโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งการปล่อยให้เกิดรูปแบบการสื่อสารเช่นนี้ หากผู้ให้บริการเกมไม่มีความความรับผิดชอบในด้านการให้บริการ โดยปล่อยให้เกิดการสื่อสารในกลุ่มผู้เล่นที่ไม่เหมาะสม จะทำให้การสื่อสารผ่านการเล่นเกมออนไลน์เป็นช่องทางการสื่อสารที่ไม่เหมาะสมของสังคม ดังนั้น จึงควรมีนโยบายให้ผู้ให้บริการเกมกำกับดูแลการสื่อสารของผู้เล่นเกมอย่างเหมาะสม ให้อยู่ในขอบข่ายของศีลธรรม และวัฒนธรรมที่ดี โดยให้หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบโดยตรง

คำสำคัญ: การสื่อสาร เกมออนไลน์ ยุคดิจิทัล

Abstract

The communication in online gaming is a modern way of communication in the digital world. Online gaming is a game associated with an internet community that creates virtual reality games for players and allows them to communicate with each other by changing their experiences and interests. Online gamers sometimes use either appropriate or inappropriate language with their identities. If game players don't like inappropriate language, they may create rules of having only appropriate words in communicating. If other players don't agree with the guidelines, they have to look for another group of players to play with them. The negative effects of online gaming are damaging to the eyes, being at home without meeting friends, falling grades, etc. If players are really into playing and have support groups, they may join competitions with prize money. Lastly, players can also become game developers and earn their own money in the future. Online gamers prefer to communicate with their online groups rather than talking face to face or in person with their peers. Communication trend such as this doesn't seem to be good. In order to regulate the use of inappropriate words in online gaming, game service providers should set their policies that are based on morality and culture as set by the government that is directly responsible.

Key words: Communication, Online Game, Digital Era

1. บทนำ

ในปัจจุบันครอบครัวเผชิญการเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลมาจากปัจจัยภายในครอบครัว และปัจจัยแวดล้อมในชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลทำให้เกิดความสัมพันธ์ภายในครอบครัว และรูปแบบการดำเนินชีวิตของครอบครัวไทยในปัจจุบัน ที่แตกต่างไปจากครอบครัวไทยในอดีต ซึ่งผลการสำรวจที่ผ่านมาพบว่า ปัจจุบันสมาชิกในครอบครัวมีเวลาให้กันน้อยมาก พ่อแม่ส่วนใหญ่ทำงานวันละ 7-10 ชั่วโมง และมีความรู้สึกห่างเหินกับลูก (สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว, 2554) และยังพบว่ากิจกรรมหลักของคนไทยหมดไปกับการใช้เวลาทำสื่อต่างๆ วันละ 3.6 ชั่วโมง เมื่อเทียบกับเวลาที่ใช้ในการดูแลและบริการสมาชิกในครัวเรือนมีเพียง 2 ชั่วโมงเท่านั้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2554) นอกจากนี้ในเขตกรุงเทพมหานคร พ่อแม่จะมีเวลาให้ลูกเพียงวันละ 1-3 ชั่วโมง ขณะเดียวกันเด็กไทยยังคงอยู่ในวัฒนธรรมกิน ดื่ม ซอป ซึ่งชี้ให้เห็นว่าปัจจุบันวัยรุ่นใช้เวลาอยู่กับผู้ปกครองน้อยมากและมีวิถีชีวิตอยู่ในห้างสรรพสินค้า (ผกามาศ ใจฉลาด, 2549) ซึ่งความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลทำให้เกิดกระแส “เครือข่ายสังคมออนไลน์” ที่ได้แพร่เข้ากลุ่มพื้นที่ความเป็นส่วนตัวของหลายคนภายในเวลารวดเร็ว โดยเฉพาะเฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ และอินสตาแกรม ซึ่งผลการสำรวจที่ผ่านมาพบว่า วัยรุ่นไทยมีการใช้โทรศัพท์มือถือในรูปแบบออนไลน์ เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารหลักกับครอบครัวและเครือข่ายเพื่อนสนิท และใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กในการติดต่อกับผู้คนในวงกว้าง (อารยา สิงห์สวัสดิ์, 2552) นอกจากนี้ในด้านเกมออนไลน์ ยังพบว่า ส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ 5-6 วันต่อสัปดาห์ มีระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์นานที่สุดต่อวันอยู่ในช่วง 8-10 ชั่วโมง หรือมากกว่านั้น ซึ่งระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมในช่วงวันหยุดจะมีปริมาณมากกว่าในช่วงวันธรรมดา (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549) และลักษณะการสื่อสารผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์สื่อสารแบบกลุ่มมากกว่าสื่อสารสองคน ถือว่าเป็นการสื่อสารเฉพาะกลุ่มอย่างชัดเจนในโลกอินเทอร์เน็ต โดยมีวิธีการทำความรู้จักกับเพื่อนในเกมออนไลน์ 3 ชั้น คือ ชั้นแรกคัดเลือกเพื่อทำความรู้จัก ชั้นที่สอง ขึ้นดำรงความสัมพันธ์ ชั้นที่สาม ขึ้นเปิดเผยตัวตน อย่างไรก็ตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยียังเปรียบเสมือนดาบสองคม มีทั้งผลดีและผลเสียต่อผู้ใช้บริการ เพราะนอกจากจะช่วยให้ออกกำลังกายมากขึ้น และสามารถสื่อสารกันได้ทุกที่ตลอดเวลาแล้ว การที่ไม่สามารถควบคุมเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนระบบอินเทอร์เน็ตได้นั้น อาจทำให้เกิดความเสี่ยงต่อผู้ใช้บริการ เนื่องจากมีการใช้บริการมากจนเกินไปและมีการแสดงออกซึ่งตัวตน รวมถึงข้อมูลในเรื่องส่วนตัว จึงอาจถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว อันจะส่งผลให้เกิดการหวาดระแวง ซึมเศร้าไปจนถึงการฆ่าตัวตายในที่สุด (เมธาสิทธิ์ โลกุตระพล, 2555) อีกประการหนึ่งคือ ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่มีอัตราเพิ่มสูงขึ้น เห็นได้จากปัจจุบันมีเด็กไทยติดเกมจำนวน 2.5 ล้านคน จากจำนวนทั้งหมด 18 ล้านคน เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากปี พ.ศ. 2550 ซึ่งอยู่ที่ร้อยละ 13.3 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 14.4 ในปี พ.ศ. 2555 (สถานีวิจัยและสุขภาพแห่งชาติ, 2556) ซึ่งส่งผลกระทบต่อเยาวชนในด้านการศึกษา ทำให้มีผลการเรียนตกต่ำ ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว จะทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง และมีปัญหาด้านสุขภาพคือ เสียสายตา มีอาการเมื่อยล้า ตามข้อและส่วนต่างๆ ของร่างกาย โมโหง่าย ก้าวร้าว และนิสัยเปลี่ยนไป จากข้อเสียที่กล่าวมาข้างต้น หากผู้ให้บริการเกมไม่มีความรับผิดชอบในการให้บริการ โดยปล่อยให้เกิดการสื่อสารในกลุ่มผู้เล่นที่ไม่เหมาะสม จะทำให้การสื่อสารผ่านการเล่นเกมออนไลน์เป็นช่องทางการสื่อสารที่ไม่ดีของสังคม ดังนั้น จึงควรมีนโยบายให้ผู้ให้บริการเกมกำกับดูแลการสื่อสารของผู้เล่นเกมให้อยู่ในขอบข่ายของศีลธรรม และวัฒนธรรมที่ดี โดยให้หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีบทบาทหน้าที่รับผิดชอบโดยตรง แต่อย่างไรก็ตามการเล่นเกมออนไลน์ยังพบว่ามีข้อดีคือ เพิ่มทักษะและความสามารถในการพิมพ์ดีด ฝึกการวางแผน ฝึกการทำงานเป็นทีม ฝึกปฏิบัติตนตามกฎกติกาของสังคม ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ จุดประกายให้อยากเป็นนักพัฒนาเกม ผู้เล่นหลายคนเล่นเกมแล้วเกิดไอเดีย อยากมีเกมของตัวเอง อยากเรียนคอมพิวเตอร์ และเป็นนักพัฒนาเกมหรือทำแอนิเมชัน ซึ่งถือว่าการจุดประกายเป็นการเริ่มต้นที่ดี (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่านักวิชาการส่วนใหญ่เห็นถึงผลเสียของการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าผลดี ซึ่งแท้ที่จริงแล้ว ถ้าหากมีการศึกษาเฉพาะกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในด้านของการสื่อสาร ก็อาจจะพบว่า การเล่นเกมออนไลน์ก็มีผลดีเท่ากับผลเสียก็เป็นไปได้ ดังนั้นจึงเป็นที่มาของการศึกษาการสื่อสารของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในยุคดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อต้องการศึกษาถึงการเล่นเกมออนไลน์ว่ามีผลดีอย่างไร เมื่อเล่นเกมออนไลน์แล้วมีผลดีหรือ

ผลเสียตามมาอย่างไร และในอนาคตการเล่นเกมออนไลน์จะสามารถสร้างรายได้ให้กับเด็กได้หรือไม่ หรือการเล่นเกมนออนไลน์จะส่งผลทำให้เด็กติดเกมเพียงอย่างเดียว

2. อัตลักษณ์พื้นที่การสื่อสารในยุคดิจิทัล

ในโลกปัจจุบัน มนุษย์ถูกเชื่อมร้อยกันไว้ด้วยการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ สื่ออันทันสมัยในโลกดิจิทัลที่เราคุ้นเคยกัน อย่างอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และแอปพลิเคชันต่างๆ สิ่งเหล่านี้ไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่อำนวยความสะดวกให้กับการใช้ชีวิตและเพิ่มความเร็วในการสื่อสารให้กับเราเท่านั้น แต่ยังเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบพฤติกรรมและแบบแผนในการดำรงชีวิตของผู้ใช้อีกด้วย ซึ่งอาจถือได้ว่าเรากำลังอยู่ในสังคมของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ทำให้คนเราสามารถสื่อสารโต้ตอบกันได้ทันที โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ นับเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดจากเทคโนโลยี ซึ่งเทคโนโลยีทำให้การใช้ชีวิตประจำวันของคนเปลี่ยนไป อย่างเช่น การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงการสื่อสารในเกมออนไลน์ ก็ถือเป็นการสื่อสารที่ทันสมัยในโลกยุคดิจิทัล ซึ่งเกมออนไลน์เป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับชุมชนและสังคมที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต และสร้างชีวิตเสมือนจริงที่เป็นเหมือนชีวิตที่สองของผู้เล่นเกมขึ้น สังคมในเกมออนไลน์มีวัฒนธรรมของตัวเอง มีการสื่อสารของคนเล่นเกมด้วยกัน ซึ่งจะมีแนวเกมออนไลน์ต่างๆ มากมาย เช่น เกม Point Blank คือสุดยอดแห่งเกมแนว FPS ที่มีจุดเด่นด้านความสมจริง ไม่ว่าจะเป็นเสียงปืน, ระเบิด และเอฟเฟกต์ต่างๆ ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้อยู่ในสนามรบจริงๆ เกม Continent of the Ninth หรือที่หลายคนเรียกกันว่า C9 เป็นเกมแนว Action MMORPG (เกมอาร์พีจีที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นอยู่ในโลกเดียวกัน) ซึ่งกำลังมาแรงในช่วงนี้ เนื่องจากความสวยงามของภาพในเกมที่สวยงามอลังการ ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมในเกม รวมไปถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ท่าออกมาได้ดี เกม FIFA Online 2 คือ เกมฟุตบอลออนไลน์ที่นำเกม FIFA มาทำเป็นเกมออนไลน์ ให้คอฟุตบอลทั้งหลายได้พาดแข้งเตะบอลกับเพื่อนๆ ในแบบออนไลน์ หรือจะเล่นคนเดียวแข่งกับคอมพิวเตอร์ก็ได้เช่นกัน ซึ่งเกมนี้มีจุดเด่นที่ความสมจริง โดยผู้เล่นสร้างทีมและบริหารทีมของตัวเองได้ ไม่ว่าจะเป็นการซื้อขายตัวนักเตะ เพิ่มเสดส์ให้นักเตะ จัดแผนทีม ฯลฯ ซึ่งแต่ละเกมผู้เล่นเกมจะต้องสร้างตัวละครที่เป็นตัวแทนของตัวเองขึ้นมาเพื่ออยู่ในเกมออนไลน์ ตัวละครที่สร้างขึ้นสามารถทำอะไรต่างๆ เหมือนที่คนทำได้ในโลกนี้ เช่น คบเพื่อนไปเที่ยว หารายได้ ฯลฯ ตัวละครจึงเป็นตัวแทนของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ แม้ตัวละครในเกมออนไลน์จะเป็นตัวแทนของผู้เล่นเกม แต่ตัวละครไม่ได้เป็นตัวแทนที่มีบุคลิก ลักษณะหรืออัตลักษณ์ เช่นเดียวกับผู้เล่นเกมที่สร้างตัวละครเสมอไป ผู้เล่นเกมจะสร้างตัวละครให้มีบุคลิก ลักษณะที่ต้องการโดยไม่ได้คำนึงถึงความเหมือนหรือความแตกต่างจากตนเอง แม้ในโลกที่แท้จริงอัตลักษณ์เป็นได้ทั้งภาพที่เกิดขึ้นจากการมองตัวเองและภาพที่เกิดจากผู้อื่นมองเรา แต่ในเกมออนไลน์อัตลักษณ์ของตัวละครเป็นภาพที่ผู้เล่นเกมสร้างขึ้น

อัตลักษณ์ของตัวละครในเกมออนไลน์จึงเกิดขึ้นจากการสร้างของผู้เล่นเกม ขณะที่อัตลักษณ์ของคนในโลกที่แท้จริงเกิดจากการมองของคนอื่น ในเรื่องอัตลักษณ์นี้ จุฑาพรรณ ผดุงชีวิต (2551) ให้มุมมองว่าอัตลักษณ์เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ในสังคมตลอดชั่วชีวิต แต่ในสังคมออนไลน์อัตลักษณ์สามารถแปรเปลี่ยนได้ตามการกำหนดของบุคคลเมื่อต้องการ ลักษณะดังกล่าวทำให้คนสามารถสร้างตัวตนที่ต้องการเป็นได้หลายแบบหลายบุคลิก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสจิวต์ ฮอลล์ (Stuart Hall อ้างถึงใน จุฑาพรรณ ผดุงชีวิต, 2551) ที่สรุปว่า ผู้คนแห่งยุคหลังสมัยใหม่นั้นจะไม่มีอัตลักษณ์ที่ตายตัว มีความเฉพาะเจาะจงหรือถาวร หากแต่จะมีการสร้างสมอัตลักษณ์ที่หลากหลายและยากต่อการที่จะหลอมรวมให้กลมกลืนกับตัวตนดั้งเดิมของตน โลกในปัจจุบันจึงเป็นเรื่องความหลากหลายของอัตลักษณ์ (Diversity of Identities) และนับวันกำลังมีจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งจำนวนตัวละครเพิ่มขึ้น ด้วยจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีเป็นจำนวนมาก ทำให้จำนวนตัวละครเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ทำให้มีการสื่อสารระหว่างตัวละครมากขึ้น การสื่อสารของตัวละครจึงควรเป็นของตัวละคร แต่เนื่องจากตัวละครไม่สามารถคิดได้เอง ความคิดของตัวละครจึงเกิดจากความคิดของผู้สร้างหรือผู้เล่นเกมออนไลน์ การติดต่อสื่อสารของตัวละครจึงเป็นการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านตัวละคร ซึ่งเท่ากับเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบผ่านตัวแทนผู้ศึกษาชื่อว่า ตัวละคร ซึ่งเป็นตัวแทนของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ถูกสร้างขึ้น ทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างตัวละครด้วยกันเหมือนกับการสื่อสารระหว่าง

บุคคลในโลกที่แท้จริง แต่การสื่อสารระหว่างบุคคลในโลกที่แท้จริงมีผลต่อการดำเนินชีวิต ขณะที่การสื่อสารระหว่างตัวละครส่งผลเฉพาะชีวิตที่สองของผู้เล่นเกมเท่านั้น ผู้เล่นเกมออนไลน์ จึงไม่คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นในชีวิตที่สองดังกล่าว และอาจที่

ผู้เล่นเกมไม่ใช้ความระวังในการแสดงออก จึงเป็นที่น่าสนใจว่าการสื่อสารของตัวละครในเกมออนไลน์นั้น ตัวละครในเกมมีการสร้างอัตลักษณ์เหมือนจริงเพื่อเป็นการสะท้อนตัวตนของบุคคลในสภาพที่ต้องการเป็น ซึ่งอัตลักษณ์คือความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อตนเองเกิดขึ้นจากการปฏิสังสรรค์ระหว่างตนเองกับคนอื่น อัตลักษณ์จึงเกิดขึ้นเมื่อมองตัวเองและเมื่อคนอื่นมองเรา แต่ในสังคมโลกเหมือนจริง อัตลักษณ์ไม่ใช่ภาพลักษณ์ที่ได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม แต่เป็นตัวแทนที่บุคคลสร้างขึ้นเมื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ผ่านตัวละครที่ใช้ชีวิตอยู่ในโลกเหมือนจริง ซึ่งอยู่ในเกมออนไลน์ อัตลักษณ์เหมือนจริงนี้เป็นตัวแทนของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ อาจอยู่ในรูปของตัวละคร 2 มิติ หรือ 3 มิติก็ได้ และอยู่ในชุมชนอินเทอร์เน็ต และมีรูปร่างหน้าตาตัวตนชัดเจน ซึ่งการสร้างอัตลักษณ์เหมือนจริงนี้เป็นการสะท้อนตัวตนของบุคคลในสภาพที่ต้องการเป็น ซึ่งอาจไม่ตรงกับตัวตนที่แท้จริงของบุคคลในโลก ดังนั้นอัตลักษณ์ในโลกออนไลน์จึงเกิดขึ้นจากการสร้างของตนเองเพื่อถ่ายทอดไปยังผู้อื่น ขณะที่อัตลักษณ์ในโลกความเป็นจริงเกิดจากการมองของคนอื่น ซึ่งในเรื่องอัตลักษณ์นี้ จูฮาร์ตัน ผดุงชีวิต (2551) ให้มุมมองเพิ่มเติมว่า อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ในสังคมตลอดชีวิต แต่ในสังคมออนไลน์ อัตลักษณ์สามารถแปรเปลี่ยนได้ตามการกำหนดของบุคคล

ส่วนความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้คนเข้าสู่ระบบเครือข่ายเพิ่มขึ้น เกิดการติดต่อสื่อสารในโลกเหมือนจริงมากขึ้น ทำให้เกิดเป็นสังคมขึ้นมาอย่างชัดเจน นอกจากนี้การสร้างอัตลักษณ์เหมือนจริงนั้นเป็นขั้นตอนง่าย โดยแต่ละเกมจะมีขั้นตอนการสร้างที่เหมือนกันคือ ขั้นที่ 1) เลือกเผ่าพันธุ์ ขั้นที่ 2) เลือกเพศ ขั้นที่ 3) เลือกลักษณะรูปร่างหน้าตา (เช่น สูง ดำ ขาว อ้วน ผอม สีมม ฯลฯ) ขั้นที่ 4) ตั้งชื่อตัวละคร ขั้นตอนในการสร้างอัตลักษณ์เหมือนจริงนี้ จะทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์เกิดความรู้สึกมีตัวตนใหม่ อัตลักษณ์เหมือนจริงในเกมออนไลน์จึงเป็นตัวตนรูปแบบใหม่ของผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเมื่อมีจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นก็ย่อมทำให้อัตลักษณ์เหมือนจริงเพิ่มขึ้นด้วย อัตลักษณ์เหมือนจริงที่แสดงผ่านตัวละครออนไลน์ เป็นสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่ตามธรรมชาติ แต่เกิดขึ้นผ่านบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา เทคโนโลยีและความไม่มีตัวตนที่แท้จริงในการสื่อสารของอัตลักษณ์เหมือนจริงในชุมชนออนไลน์ น่าจะทำให้เกิดรูปแบบการสื่อสารขึ้นเช่นเดียวกับโลกของความจริง อธิบายโดยอาศัยแนวคิดของการสื่อสารระหว่างบุคคลที่เน้นการสื่อสารว่าด้วยเรื่องอัตลักษณ์ (Littiejohn, 2008)

แนวคิดพื้นที่สาธารณะในโลกเสมือน

การเล่นเกมนออนไลน์จะมีขั้นตอนการสร้างที่เหมือนจริง ซึ่งเป็นการสร้างอัตลักษณ์เหมือนจริง ซึ่งพื้นที่สาธารณะคือ พื้นที่ หากอธิบายอย่างหยาบคือ “อาณาบริเวณที่ซึ่งสมาชิกในสังคมสามารถสร้างสรรค์ หรือแลกเปลี่ยนความคิด” แต่หากจะอธิบายอย่างละเอียดยิ่งขึ้นก็ต้องเริ่มทำความเข้าใจว่าเป็นความคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นโดย Jürgen Habermas นักปรัชญาชาวเยอรมัน ในหนังสือชื่อ “การเปลี่ยนผ่านทางโครงสร้างของพื้นที่สาธารณะ: การสืบสาวราวเรื่องเกี่ยวกับลำดับชั้นของสังคมกระฎุมพี (Structural Transformation of the Public Sphere : An Investigation of a Category of Bourgeois Society)” โดยใช้ฐานความคิดที่มีข้อบกพร่องเล็กๆ (flaw) ในเรื่องการรวมตัวของสังคมที่ปรากฏอยู่ในงานของ Karl Marx ข้อบกพร่องดังกล่าวคือ มาร์กซกล่าวว่า “หลังจากกลียุคอันเกิดขึ้นจากความเติบโตของทุนนิยมจบลง สังคมก็สามารถจะสร้างรูปแบบด้วยตนเองให้กลายเป็นสังคมนิยม และนี่คือการเกิดขึ้นของคอมมิวนิสต์” ฮาเบอร์มาสสงสัยว่าสิ่งที่มาร์กซกล่าวไว้นั้นจะเกิดขึ้นได้อย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมนั้นจะสร้างอำนาจให้ตัวเอง และให้กับระบบการเมืองอย่างไร

ฮาเบอร์มาสได้รับอิทธิพลทางความคิดของมาร์กซ์ ในด้านความเชื่อที่ว่าสังคมที่มีความคิดประชาธิปไตยแบบตัวแทนนั้นมีจุดบกพร่องบางอย่างที่ก่อให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันอยู่ ด้วยเหตุนี้สาธารณะจึงควรสามารถที่จะสร้างทางเลือกในทางความคิดเกี่ยวกับอนาคตของตัวเอง ซึ่งฮาเบอร์มาสได้กล่าวว่าเกิดขึ้นได้ด้วยอาณาบริเวณพิเศษแบบหนึ่ง เรียกว่าพื้นที่สาธารณะว่าคือ “โครงข่ายในการสื่อสารข้อมูลต่างๆ ซึ่งรวมถึงมุมมองแง่คิดและความเห็น และ

โครงข่ายนี้อนุญาตให้สังคม (สาธารณะ) เข้าถึงอย่างอิสระ” ซึ่งฮาเบอร์มาสอธิบายได้อย่างน่าสนใจว่า การแยกความเป็นส่วนตัวกับความเป็นสาธารณะแต่เดิมในสังคมศักดินา (Feudal) ไม่มี แต่เพิ่งเกิดขึ้นในยุคเริ่มต้นของเศรษฐกิจแบบพาณิชยกรรมและทุนนิยม เนื่องด้วยชุมชนในรูปแบบประชาสังคมได้แยกตัวออกจากรัฐ เพราะความขัดแย้งกับผู้มีอำนาจเดิม การนิยาม “พื้นที่ส่วนตัว” คือ รัฐไม่ควรเข้ามายุ่งเกี่ยว ส่วน “พื้นที่สาธารณะ” คือ พื้นที่อื่นๆ ที่เป็นของรัฐ แต่ “พื้นที่สาธารณะ” ในความหมายของฮาเบอร์มาสที่ผูกกับสังคมทุนนิยมนั้น ยังผูกติดกับการเกิดขึ้นของชนชั้นกรรมกร เพราะเป็นชนชั้นที่ก้าวผ่านกรอบทางชนชั้นเดิมๆ ออกมาสร้างอำนาจในสังคมผ่านเศรษฐกิจแบบตลาด ด้วยเหตุนี้พื้นที่สาธารณะจึงมักก่อร่างสร้างรูปมาจากสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยชนชั้นกลาง เช่น ร้านกาแฟในอังกฤษ และชาลอง ในฝรั่งเศส ที่เปิดให้ผู้คนเข้ามาแลกเปลี่ยน หรือแสดงความคิดเห็นในทางสังคมและการเมืองกันได้ ซึ่งการเคลื่อนไหวส่วนมากในยุคนี้ก็เกิดขึ้นจากพื้นที่เหล่านี้ การที่พื้นที่สาธารณะแบบนี้มีความเป็นอิสระใน 2 ความหมาย คือ 1) การมีส่วนร่วมในพื้นที่ดังกล่าวเกิดโดยสมัครใจ ซึ่งต่างมีเหตุผลที่อิสระและความเท่าเทียมในการพูดคุย 2) ผู้คนในพื้นที่ดังกล่าวมีความเป็นอิสระจากระบบเศรษฐกิจและการเมือง ซึ่งผู้คนไม่ได้มีความคิดในการแสวงหากำไรแบบปัจเจกชน สิ่งที่เป็นผลลัพธ์ในพื้นที่คือการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ทั้งยังสามารถพัฒนารูปแบบของวัฒนธรรมนั้นได้ จากวัฒนธรรมส่วนตัวหรือของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งให้กลายเป็นวัฒนธรรมที่ค้ำประกันถึงประโยชน์ส่วนร่วม ในอีกทางหนึ่งวัฒนธรรมความคิด ความเห็นใดๆ นั้นที่เกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะก็จะถูกเสนอ/สนอง/คัดกรอง/ละทิ้งเพื่อที่จะรวบรวมออกเป็นประโยชน์ส่วนร่วมที่เกิดขึ้นจากพื้นที่สาธารณะนั้นๆ ฮาเบอร์มาสกล่าวว่า แม้การก่อร่างของพื้นที่สาธารณะอาจดูไม่แข็งแกร่งเนื่องด้วยมีการต่อสู้แข่งขันกันภายในตลอดเวลา แต่กระนั้นมันก็เป็นดังร่มไม้ชายคาให้กับการเกิดขึ้นของวาทกรรมที่ทรงพลัง อนึ่งพื้นที่สาธารณะที่เข้มแข็ง กระตือรือร้น และเปิดกว้างพอนั้นต้องประกอบด้วย 1) อิสระในการพูด ซึ่งถือว่าเป็นสิทธิพื้นฐาน 2) มีความอิสระจากการเมือง และสื่อที่หลากหลายสามารถเข้าถึงได้ 3) มีจารีตทางการเขียนในระดับสูง อาจรวมถึงความสามารถทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 4) สามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลของรัฐอย่างอิสระ มิเชล ฟูกูโก (Michel Foucault) ได้วิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และอำนาจไว้ว่าพื้นที่และวิธีคิดเกี่ยวกับพื้นที่ชนิดพิเศษหรือ Heterotopias ว่าเป็นพื้นที่ที่อยู่ได้หลายมิติ โดยเป็นทั้งพื้นที่จริงและพื้นที่ในอุดมคติ เป็นพื้นที่ที่มีลักษณะแตกต่างหลากหลาย ซึ่งเป็นได้ทั้งพื้นที่ (Space) สถานที่ (Place) ที่ตั้ง (Site) และเป็นตัวเชื่อมความแตกต่างเหล่านี้เข้าด้วยกันผ่านการทำหน้าที่ในการสร้างจินตนาการเพื่อเปิดให้เห็นถึงพื้นที่จริงแบบต่างๆ ในสังคม และทำหน้าที่สร้างพื้นที่แบบอื่นๆ ขึ้นมาด้วย โดยการปรากฏตัวของพื้นที่ชนิดพิเศษนี้ จึงเป็นการสร้างความหมายใหม่ให้เกิดขึ้นกับพื้นที่ เพราะการปรากฏตัวของพื้นที่พิเศษนี้เท่ากับเป็นการจัดลำดับความสำคัญ จัดระบบระเบียบชุดใหม่ พร้อมกับการปลดปล่อยย่อยสลาย สั่นคลอนบรรดาระบบระเบียบที่เกี่ยวกับพื้นที่ที่ดำรงอยู่เดิมลงด้วย ฉะนั้น Heterotopias ในพื้นที่นี้กลายเป็นสนามทางอำนาจให้บุคคลต่างๆ เข้ามาช่วงชิงอำนาจในสังคม มนุษย์เป็นเพียงกลไกของอำนาจ อำนาจถูกใช้ผ่านมนุษย์ มนุษย์เป็นผลผลิตของอำนาจในการจัดระเบียบหรือวินัยในสังคม เก็บกดปิดกั้นในรูปของกฎหมายให้กลายเป็นเรื่องปกติธรรมดาไปเป็นการควบคุมอย่างต่อเนื่องและแนบเนียน ส่วน “ความจริง” ฟูกูโกเห็นว่าไม่อาจแยกออกจากเรื่องของอำนาจ ทุกสังคมจะมีระบอบว่าด้วยความจริง ผ่านสถาบันที่เป็นกลไกของสังคมเป็นประเด็นปัญหาหลักที่ถกเถียงกันในแวดวงการเมือง เมื่อเป็นเช่นนี้ เวทีการต่อสู้ของคนในสังคมกลายเป็นบทบาทของคนในสังคมที่สามารถเชื่อมโยงกับสังคมคนส่วนใหญ่ และกลไกที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการผลิตความจริงในสังคม (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2548)

ในทรรศนะของฟูกูโก ความจริงกับอำนาจจึงแยกกันไม่ออก และเมื่อมีการเกิดพื้นที่ในโลกเสมือนบนสื่ออินเทอร์เน็ตทำให้พื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่สาธารณะเริ่มแยกจากกันไม่ออก สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเวทีสำคัญที่ทำให้สามารถแสดงตนต่อสาธารณะได้อย่างกว้างขวาง รวดเร็วได้อย่างมีประสิทธิภาพ นั่นคือการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำหรับเปิดพื้นที่ทางความคิดในเว็บอร์ดบนพื้นที่เสมือนจริงเพื่อสร้างพื้นที่ให้กับตนเอง

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด

เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสาร อันได้แก่ เทคโนโลยีและสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสารสนเทศ อันได้แก่ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อมวลชน ล้วนต่างเป็นทั้งปรากฏการณ์และการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นและส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม ไม่ว่าจะเป็นทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของผู้คน อันรวมไปถึงวัฒนธรรม ประเพณีต่างๆ ด้วย

ทั้งนี้เพราะเทคโนโลยีต่างๆ ที่เกิดขึ้นและใช้งานอยู่ในปัจจุบัน ต่างได้รับการยอมรับร่วมกันจากหลายๆ ฝ่ายว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนับว่าเป็นหนึ่งในโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญโครงสร้างหนึ่งของสังคม และรวมทั้งได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในโครงสร้างที่สำคัญของฐานทางเศรษฐกิจ ตลอดจนโครงสร้างอำนาจต่างๆ ของสังคมทั้งระบบ ทั้งนี้เป็นเพราะความคิด ภาพลักษณ์ และข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่เผยแพร่ผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่างๆ ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของระบบความหมาย และระบบวัฒนธรรมในขณะเดียวกันนั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2541) จากทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดนั้น อาจอธิบายความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับสังคมและวัฒนธรรมได้เป็นสองทิศทางหลักๆ ตามแนวคิดของกลุ่มนักคิดเด่นๆ จากทั้งสองทฤษฎี ซึ่งก็มีบทบาทเชื่อมโยงเกี่ยวเนื่องในฐานะของความเป็นนักวิชาการด้านการสื่อสารด้วย โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวกับสัมพันธ์ภาพระหว่างการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีผลกระทบต่อสังคม วัฒนธรรม รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับความเป็นปัจเจกบุคคลทั้งในเรื่องของเวลา สถานที่ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน ทั้งนี้กลุ่มนักทฤษฎีนี้ที่เชื่อว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสามารถที่จะช่วยกำหนดหรือชี้นำสังคม ตลอดจนวัฒนธรรมต่างๆ ในสังคมหนึ่งๆ ได้ จากแนวคิดดังกล่าวสามารถแบ่งแนวคิดในกลุ่มนี้ออกเป็น 4 ทฤษฎีหลักๆ คือ 1) ทฤษฎีที่เชื่อว่าเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถเป็นตัวกำหนดสังคมหรือชี้นำสังคมได้ 2) ทฤษฎีเทคโนโลยีสารสนเทศทุนนิยม (Cybernetic Capitalism) 3) ทฤษฎีการครอบงำด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือจักรวรรดินิยมด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (Information Imperialism) และ 4) ทฤษฎีการปลูกฝังด้วยสื่อ (Cultivation Theory)

เมื่อพิจารณาตามทฤษฎีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของสื่อที่ชี้ให้เห็นว่า สื่อที่มีความแตกต่างกันในด้านความสามารถหรือศักยภาพของสื่อจะช่วยให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารกันได้ สื่อที่มีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติย่อมมีความสมบูรณ์ด้านคุณสมบัติของภาษาในการสื่อสาร ตัวชี้นำมีความเป็นส่วนตัวมากขึ้น และมีการตอบกลับที่รวดเร็วขึ้น (Dennis & Valacich, 1990) ดังนั้นในปัจจุบันที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนในทุกๆ ระดับ ทำให้ติดต่อสื่อสารกันได้ทุกที่ทุกเวลา และพูดคุยกันได้แบบทันทีทันใด ซึ่งช่วยอธิบายการสร้างตัวตนทางสังคมพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่งผลให้เกิดบรรทัดฐานทางสังคมที่คนนิยมแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งรัสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) แสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะวัยรุ่นจะมีรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัวแบบใดก็สามารถเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลาตามแนวคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ชี้ให้เห็นว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสามารถในการเชื่อมโยงกลุ่มบุคคลต่างๆ เข้าด้วยกัน ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ และเกมออนไลน์ยังเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยเช่นกัน นอกจากนี้แนวคิดทฤษฎีความหลากหลายของสื่อที่อธิบายว่า การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงปริมาณและลักษณะของสารที่สอดคล้องกับช่องทางการสื่อสาร มีความหลากหลายของภาษาในการสื่อสาร ตัวชี้นำ มีความเป็นส่วนตัว และมีการตอบกลับที่รวดเร็ว (Dennis & Valacich, 1999) จึงสามารถสนับสนุนให้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประสิทธิภาพของข้อความหรือตัวสื่อสูงขึ้น เพราะมีการนำเอาเครื่องคอมพิวเตอร์ รวมถึงโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนเข้ามาใช้มากขึ้น ดังนั้นเครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางการสื่อสารที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของกลุ่มวัยรุ่นในสังคมปัจจุบันที่ส่วนใหญ่จะใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์ และมีกิจกรรมหลักในการออนไลน์ เพื่อการฟังเพลง ค้นหาข้อมูล และเล่นเกมออนไลน์

โดยสรุปแล้วทฤษฎีสื่อคือผู้กำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆ หรือกลุ่มนักทฤษฎีที่เชื่อว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นตัวกำหนดหรือสามารถเป็นตัวชี้นำที่ส่งผลต่อการกำหนดการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในสังคมได้

แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites: SNS)

สิ่งที่ทำให้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพิเศษ ไม่ใช่แค่การยอมรับให้ปัจเจกบุคคลได้พบปะกับบุคคลแปลกหน้าได้เท่านั้น แต่ยังทำให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมและเครือข่ายนั้นมองเห็นได้ และในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมขนาดใหญ่หลายๆ แห่งการเชื่อมต่อของผู้ไม่เกี่ยวข้องไม่จำเป็นจะต้องจำกัดอยู่ที่พบปะเพื่อนใหม่เท่านั้น แต่พวกเขายังสามารถสื่อสารกับผู้ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมต่อกันในเครือข่ายสังคมปกติอยู่แล้วเช่นกัน เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีการพัฒนาลักษณะหน้าตาในหลายรูปแบบ แต่สิ่งที่เป็นแก่นหลักประกอบด้วย ข้อมูลส่วนตัวที่สามารถมองเห็นได้ ที่แสดงการเชื่อมต่อรายการของเพื่อนที่เป็นผู้ใช้งานระบบเดียวกัน ข้อมูลส่วนตัวจะเป็นที่แยกออกมาชัดเจนที่ทำให้บุคคล

สามารถกรอกข้อมูลสถานะของตนได้ (Sunden, 2003 p.3 อ้างใน Boyd & Ellison, 2007) และเมื่อเชื่อมต่อกับเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละบุคคลจะถูกขอให้กรอกข้อมูลที่ประกอบไปด้วยชุดคำถาม เช่น อายุ ที่อยู่ ความสนใจและสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเขาและหลายๆ เว็บไซต์ยังให้ผู้ที่ใช้งานสามารถนำรูปส่วนตัวแสดงบนหน้าเว็บได้ บางเว็บไซต์อาจจะให้ผู้ใช้เพิ่มเนื้อหาที่เป็นมัลติมีเดีย หรือปรับแต่งหน้าตาที่แสดงข้อมูลส่วนตัวได้ตามใจชอบและอื่นๆ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ได้มีการทำแอปพลิเคชันพิเศษมากมาย เพื่อให้ผู้ใช้เพิ่มเติมในหน้าข้อมูลส่วนตัวได้ เป็นต้น หลังจากที่เขาได้เป็นสมาชิกเครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วผู้ใช้สามารถระบุหรือแสดงความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่อยู่ในระบบเดียวกัน โดยที่การกำหนดชื่อจะแตกต่างกันไป แต่ที่นิยมใช้ เช่น "Friend" "Contacts" หรือ "Fans" เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่กำหนดให้มีการยืนยันความสัมพันธ์ระหว่าง 2 ฝ่าย แต่บางเครือข่ายก็ไม่ได้มีการกำหนดให้มีการยืนยัน แต่กำหนดเป็นการยินยอมให้ติดต่อ เป็นต้น การแสดงความสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะ นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์และหลายๆ เว็บไซต์ก็ยังจัดให้ผู้ใช้สามารถส่งหรือฝากข้อความในหน้าข้อมูลส่วนตัวของเพื่อนในระบบได้ หรือฝากเป็นข้อความส่วนตัวที่มีลักษณะคล้ายกับการส่งเว็บเมลได้เช่นกัน นอกจากข้อมูลส่วนตัวเพื่อน การแสดงความคิดเห็นและการส่งข้อความส่วนตัวบางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เปิดให้มีการแบ่งปันรูปภาพ วิดีโอ หรือการสร้างบล็อก รวมถึงเทคโนโลยีการส่งข้อความสั้น ในขณะที่บางเว็บไซต์ได้สนับสนุนเชื่อมต่อกับโทรศัพท์มือถือด้วย เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) มายสเปซ (My space) และไซเวิลด์ (Cyworld)

โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites: SNS) เป็นซอฟต์แวร์ที่นิยมใช้งานบนอินเทอร์เน็ต เพื่อตอบสนองวิถีการดำเนินชีวิตของคนยุคนี้ที่ใช้เวลากับการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น จนเกิดเป็นสังคมออนไลน์ สำหรับเป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว บทความ รูปภาพ ผลงาน พบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ หรือความสนใจร่วมกัน และกิจกรรมอื่นๆ รวมไปถึงเป็นแหล่งข้อมูลจำนวนมากที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ตามความสนใจ

ข้อดี ข้อเสีย วิธีการป้องกัน และกฎระเบียบของการเล่นเกมออนไลน์

การเล่นเกมออนไลน์นั้นมีทั้งประโยชน์และโทษ ขึ้นอยู่กับว่าผู้ที่เล่นนั้นเล่นเพื่ออะไรและอยู่ที่ผู้ปกครองจะมีการป้องกันเด็กติดเกมออนไลน์อย่างไร ดังนี้

ข้อดีของการเล่นเกมออนไลน์

1. เพิ่มทักษะและความสามารถในการพิมพ์ดีด มีเด็กที่เริ่มเล่นเกมจากการไม่เคยสัมผัสแป้นพิมพ์มาก่อนเลยไม่เคยเรียนพิมพ์ดีด แต่ทุกคนสามารถพิมพ์ดีดได้คล่องแคล่วหลังจากเล่นเกม เพราะเกิดจากความคุ้นเคยนั่นเอง
2. ฝึกการวางแผน สำหรับเกมประเภทวางแผน และการวางแผนการเล่นในเกมต่างๆ ไป ตั้งแต่การเลือกตัวละครวางแผนการหาสถานที่ หรือฉากในการเก็บเลเวลให้เหมาะสม
3. ฝึกการทำงานเป็นทีม และรู้จักแบ่งหน้าที่ เพราะตัวละครแต่ละตัวมีจุดเด่นหรือมีความเก่งกาจต่างกันออกไป
4. ฝึกทักษะทางการค้า ทักษะด้านการค้าสามารถฝึกได้ในหลายๆ เกม ตั้งแต่ความสามารถของอาชีพพ่อค้าแม่ค้า
5. ฝึกการเข้าสังคม เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่ต้องเล่นกับผู้อื่น จึงต้องมีการปรับตัว มีการทักทายเพื่อทำความรู้จักเพื่อนใหม่ เด็กต้องรู้จักที่จะทักทายผู้อื่นก่อน การให้การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพราะต้องเล่นเกมด้วยกัน
6. ฝึกการขอโทษและให้อภัยผู้อื่น การเล่นเกมออนไลน์ ต้องเล่นกับผู้เล่นคนอื่นๆ ที่ลืมนัดเข้าสู่วินาทีมาเล่นด้วยกันเป็นจำนวนมาก หลากๆ คน อาจมีจุดประสงค์เดียวกัน มีการกระทบกระทั่งกันด้วยความไม่ตั้งใจ
7. ฝึกที่จะเป็นคนมีน้ำใจ ให้ความช่วยเหลือผู้เล่นใหม่ ไม่เห็นแก่ตัว
8. ฝึกมารยาทในการเข้าสังคม และความอดกลั้น ผู้เล่นสามารถเล่นเกม และฝึกตนเองให้เป็นคนมีมารยาทในการเข้าสังคม ไม่ว่าจะเป็นการทักทายด้วยวาจาสุภาพกับคนที่เพิ่งรู้จัก การพูดคำ "ขอบคุณ" เมื่อได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น

9. ฝึกปฏิบัติตามกฎกติกาของสังคม ทุกเกมมีกฎกติกา มารยาทเป็นของแต่ละเกม ถ้าจะมองให้ดี มีทั้งกฎที่เป็นเหมือนกฎหมายของเกม

10. ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ เกิดมิตรภาพที่ดี เนื่องจากการไปเก็บเลเวล ต้องไปด้วยกัน ช่วยเหลือกันเป็นทีม เกิดความเห็นอกเห็นใจกัน จึงทำให้ผู้เล่นคุ้นเคยกัน เกิดมิตรภาพที่ดีต่อกัน ผู้เล่นจำนวนมากที่เจอกันตามงานที่ค่ายเกม แต่ละเกมจัด แล้วได้พบปะเจอตัวจริง พุดคุยกันกลายเป็นเพื่อนที่ดีต่อกันในโลกแห่งความเป็นจริง

11. รู้จักหักห้ามใจในของที่ไม่ใช่ของของตน หลายๆ ครั้งที่ผู้เล่นมีโอกาสได้ของที่หายาก และราคาแพงในเกม แต่เนื่องจากการตกลงที่เกิดขึ้นในทีม หรือเพราะกติกาสังคมที่มีอยู่ก็ต้องหักห้ามใจที่จะไม่เก็บของสิ่งนั้นมาเป็นของตัวเอง

12. ฝึกสมาธิ เกมสามารถฝึกสมาธิให้เราดีเป็นอย่างไร เช่น ประเภทเกมกีฬา เป็นต้น

13. ฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่างมือ ตา และความรอบคอบ

14. ฝึกความอดทน ความพยายามบางอย่างในเกมก็ไม่ง่าย ต้องอาศัยความพยายาม เพราะต้องใช้เวลา และเก็บรายละเอียด ทำให้ผู้เล่นต้องมีความอดทนและความพยายาม

15. รู้จักค่าของเงิน เก็บหอมรอมริบ การจะได้อะไรสักอย่างในเกม ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า อาวุธ จะต้องมียอดในเกม เพราะฉะนั้น ต้องรู้จักเก็บเงิน ที่อาจจะได้มาครั้งละน้อยๆ รวบรวมให้เป็นเงินก้อน หรือนำของที่เก็บได้ไปขาย เพื่อเก็บเงินไว้ซื้อของที่ต้องการ

16. ฝึกให้เป็นคนเสียสละ บางเกมการทำภารกิจให้กลุ่มของตนเองได้เลื่อนขั้นต้องมีข้อแม้ความลำบากมากมาย

17. เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ผู้เล่นหลายคนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากจุดที่ตนสนใจในเกม เช่น ในเกม TS online มีตัวละครในเรื่อง 3 ก๊ก อยู่ด้วย เด็กๆ จึงไปอ่านวรรณกรรมเรื่องสามก๊กเพิ่มเติม เพราะอยากรู้ว่าตัวละครไหนเก่งกว่ากัน ใครชนะใคร และเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร เพราะเนื้อเรื่องในวรรณกรรมนั้นเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องในเกมด้วยเช่นกัน

18. ทำให้มีเพื่อนต่างชาติ ฝึกภาษา เช่น เกมโกะออนไลน์ สามารถเล่นกับเพื่อนต่างชาติได้สดๆ สามารถพุดคุย ฝึกภาษาได้ด้วย เป็นต้น

19. จุดประกายให้อยากเป็นนักพัฒนาเกม ผู้เล่นหลายคนเล่นเกมแล้วเกิดไอเดีย อยากมีเกมของตัวเอง อยากเรียนคอมพิวเตอร์ และเป็นนักพัฒนาเกม หรือทำแอนิเมชัน ซึ่งถือว่าเป็นการจุดประกาย และเป็นการเริ่มต้นที่ดี (อมรรัตน์ ล้อธิธรร, 2556)

ข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์

1. ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ

2. ทำให้เสียเวลาไปโดยสูญเปล่า

3. ไม่มีเวลาให้คนรอบข้าง

4. ทำให้สายตาเสีย

5. ไม่ได้ออกไปพบปะสังคมกับผู้อื่น

6. ทำให้เสียการเรียนได้

7. อาจถูกหลอกให้เสียเงินเสียทอง

8. จิตใจหมกมุ่นอยู่กับเกม

9. โหม่งง่าย

10. ก้าวร้าว

11. นิสัยเปลี่ยนไป

12. เก็บตัว

13. การใช้เงินเพิ่มมากขึ้นเพื่อไปเล่นเกม

14. หากเงินไม่พอก็อาจไปลักขโมยเพื่อนำเงินมาเล่นเกมก็ได้ (นพรัตน์ แสงดาว, 2557)

3. บทสรุป

สรุปได้ว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับสังคมที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ที่สร้างชีวิตเสมือนจริงของผู้เล่นเกม มีการสื่อสารของคนเล่นเกมด้วยกัน โดยแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความสนใจร่วมกัน ซึ่งการสื่อสารของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ จะใช้การสื่อสารทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม ตามอัตลักษณ์ของผู้เล่น การสื่อสารของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในยุคดิจิทัลนั้น มีลักษณะการสื่อสารโดยผู้เล่นเกมออนไลน์ จะมีการสื่อสารแบบกลุ่มมากกว่าสื่อสารสองคน โดยมีวิธีการทำความรู้จักกับเพื่อนในเกมออนไลน์ 3 ชั้น คือ ชั้นแรกคัดเลือกเพื่อทำความรู้จัก ชั้นที่สอง ชั้นดำรงความสัมพันธ์ ชั้นที่สาม ชั้นเปิดเผยตัวตนซึ่งถือว่าเป็นการสื่อสารเฉพาะกลุ่มอย่างชัดเจนในโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งการปล่อยให้เกิดรูปแบบการสื่อสารเช่นนี้ หากผู้ให้บริการเกมไม่มีความรับผิดชอบในด้านการให้บริการ โดยปล่อยให้เกิดการสื่อสารในกลุ่มผู้เล่นที่ไม่เหมาะสม เช่น ใช้คำหยาบ สื่อสารเรื่องผิดศีลธรรม จะทำให้การสื่อสารผ่านการเล่นเกมออนไลน์เป็นช่องทางการสื่อสารที่ไม่เหมาะสมของสังคม เป็นต้น ดังนั้นจึงควรมีนโยบายให้ผู้ให้บริการเกมกำกับดูแลการสื่อสารของผู้เล่นเกมอย่างเหมาะสม ให้อยู่ในขอบข่ายของศีลธรรม และวัฒนธรรมที่ดี จึงควรมีการกำหนดจริยธรรม หรือมาตรฐานการให้บริการของหน่วยงานธุรกิจเกมที่แสดงความรับผิดชอบต่อสังคม โดยให้หน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และกระทรวงวัฒนธรรม เข้ามามีบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบโดยตรง ในทางกลับกันถ้าหากว่าตัวเด็กรู้จักแบ่งเวลาแยกแยะการเล่นเกมออนไลน์ที่ถูกต้อง ผู้ปกครองรู้จักอบรมสั่งสอนตักเตือน เจ้าของร้านกิจการ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นอย่างดี และมีการควบคุมดูแลเด็กที่เล่นเกมออนไลน์อย่างจริงจังและถูกต้อง ตามกฎระเบียบข้อบังคับ ก็จะส่งผลดีต่างๆ ตามมา และถ้าหากเด็กตั้งใจและสนใจในด้านนี้จริงๆ และมีคนสนับสนุน ก็อาจจะทำให้เด็กกลุ่มนี้ไปประกวดแข่งขันทำให้ได้เงินและรางวัลต่างๆ มากมาย และในที่สุด เด็กกลุ่มนี้ก็อาจจะพัฒนามาเป็นในอนาคต เพื่อเป็นการหาเลี้ยงชีพของตัวเองในอนาคตก็เป็นไปได้

4. เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพมหานคร : อินพี นิตีเพรส.
- จุฑาพรรณี (จามจุรี) ผดุงชีวิต. (2551). *วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2540). *ขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่*. ศูนย์วิจัยและผลิตตำรา มหาวิทยาลัยเกริก.
- ตะวันเศรษฐ์ เขื่อนนท์. (2549). *พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพรัตน์ แสงดาว. (2557). [ออนไลน์]. *ปัญหาเด็กติดเกม*. [สืบค้นเมื่อ 19 เมษายน 2559] จาก <http://training.p3.police.go.th>.
- นภัสกร กรวยสวัสดิ์. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. *Journal of Information Science*, 28(3).
- ผกามาศ ใจฉลาด. (2549). เมื่อเด็กไทยสวม "คอนเวิร์ส" ท่อง ก-ฮ ไม่ได้และพร้อมใจกันหันหลังให้วัด. *สารศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม*. 1(4), 17-19.
- เมธาสิทธิ์ โลกุตพรพล. (2555). [ออนไลน์]. *ผลเสียของสื่อออนไลน์ : ปัญหาของเทคโนโลยีหรือปัญหาของสังคม*. [สืบค้นเมื่อ 30 เมษายน 2559] จาก <http://cujrnewmedia>.
- สถานวิทยุและสุขภาพแห่งชาติ. (2556). [ออนไลน์]. *สข.ระดมสมองแก้เด็กไทยติดเกม 2.5 ล้านคน*. [สืบค้นเมื่อ 25 เมษายน 2559] จาก <http://www.healthstation.in.th>.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ, กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2554). [ออนไลน์]. *การสำรวจการใช้เวลาของประชากร พ.ศ. 2552*. [สืบค้นเมื่อ 28 เมษายน 2559] จาก <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish>

สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว, กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2554).

[ออนไลน์]. รายงานสถานการณ์ครอบครัว. สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2559 จาก <http://www.womenfamily.go.th>

อารยา สิงห์สวัสดิ์. (2552). [ออนไลน์]. เด็กติดเกมภัยร้ายโลกไซเบอร์. [สืบค้นเมื่อ 29 เมษายน 2559] จาก <http://www.thaihealth.or.th>

อมรรัตน์ ล้อถิธร. (2556). [ออนไลน์]. เกมออนไลน์. [สืบค้นเมื่อ 30 เมษายน 2559] จาก <http://v55.mns.ac.th/raytales>

Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 11.

Dennis, A. R., & Valacich, J. S.(1999). Rethinking media richness: Towards a theory of media synchronicity. *In the 32nd Hawaii International Conference on System Sciences (p.1-10)*, CA : IEEE Computer Society Press.

Littlejohn, S. and Foss, K. (2008). *Theories of Human Communication*. 9th ed. CA : Thomson Wadsworth.

ผู้เขียน (Author)

Assitant Professor Apiwan Sirinantana, is a lecture of master of arts program in Communication Administration, Faculty of Communication Arts, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi province, Thailand. She has a academic position is assistant professor. She obtained the master of arts program in Communication Administration, Communication Arts, Krirk University, She have research paper is "Tourism Behavior of tourists visiting Chanthaburi province" presented at academic conference and national research in 2016, Pathumthani University and academic collaboration with party network.