

การศึกษาเรื่องการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพ และการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์ 4 ประการ คือ 1) เพื่อทราบถึงกระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท 2) เพื่อทราบถึงรูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท 3) เพื่อทราบถึงพฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท และ 4) เพื่อทราบถึงการสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา, การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเป็นเครื่องมือในการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า 1) กระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์มีดังนี้ การเลือกเกมออนไลน์, การเข้าสู่เกมออนไลน์, การสร้างตัวตน, การเลือกคู่สนทนา, การสนทนา และการพัฒนาสัมพันธ์ภาพ โดยสังคมเกมออนไลน์เป็นสังคมขนาดใหญ่ เมื่อผู้เล่นได้ทำความรู้จักกันแล้วภายในเกม ถ้าผู้เล่นมีความพอใจซึ่งกันและกัน จะมีการขออีเมล เพื่อใช้สำหรับสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนา หรือไฮ5 เป็นการเพิ่มความสนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น 2) รูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ สามารถแบ่งได้ ดังนี้ การใช้ภาษาเขียน, การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ และ การใช้ศัพท์เฉพาะ 3) พฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์ ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้เล่นเป็นรูปแบบชุมชนย่อยหรือองค์กรขึ้นมา และผู้เล่นเกมออนไลน์จะนิยมเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่นมากกว่าที่จะเล่นโดยลำพัง 4) การสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์ ผู้เล่นมีการตั้งชื่อทั้งที่ปกปิดข้อมูลที่แท้จริงส่วนตัว และการตั้งชื่อที่มีลักษณะสอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริง นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์ เพื่อบ่งบอกว่าตนเองอยู่ในองค์กร หรือสังกัดใด เป็นการสร้างตัวตนร่วมอีกด้วย

The study about teenager relationship and building of the self in online games is a qualitative research which contains four main purpose areas: 1) To learn about the process of communication in relationship building. 2) To learn about the forms of communication in relationship building. 3) To learn about the styles of communication in relationship building. 4) To learn about character creating in each type of player by analysing the content, participating observation and in-depth interview as the research tools.

The results of the research are as following : 1) The communication process in relationship building includes online game selection, logging on, character creating, conversation partner selection, conversation and relationship building. 2) The forms of communication in relationship building can be categorized as the use of writing languages, signs, and technical terms. 3) Communication behavior of online game player and the interaction among players create groups of small community or organization. Additionally, the players tend to join others rather than playing by themselves. 4) Character creating of online game players is one of the results. The players set up new names, despite the confidentiality of personal information. The new names have relevancy to the real personality. Moreover, the names indicate the group or organization which are also the creating of the characters.