

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นขณะเล่นเกมออนไลน์ในโลกของเกมออนไลน์ โดยใช้วิธีวิจัยแบบการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นขณะเล่นเกมออนไลน์ในโลกของเกมออนไลน์นั้นจะเป็นการสื่อสารที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบที่แตกต่างตามพฤติกรรมการสื่อสารที่เกิดขึ้น ในแต่ละรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์นั้น จะมีสาเหตุและผลของการเกิดพฤติกรรมในการสื่อสารที่ต่างกัน คือ

1. พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์ จะส่งผลทำให้ผู้เล่นเกิดการแสดงออกทางพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ในลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันไป ตามแต่ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารกับเกมออนไลน์
2. พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านเกมออนไลน์ โดยผ่านทางตัวละครในเกมออนไลน์ เมื่อผู้เล่นต้องการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นจะแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสารผ่านตัวละครของผู้เล่น ไปยังตัวละครของผู้เล่นคนอื่นที่ต้องการจะสื่อสาร
3. พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์ จะเกิดจากการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์ ซึ่งจะอยู่ภายใต้ขอบเขตการแสดงพฤติกรรมตามที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์กำหนดไว้ เพราะตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์จะแสดงพฤติกรรมใดๆออกมานั้น จะต้องไม่เป็นพฤติกรรมที่อยู่นอกเหนือจากข้อกำหนดที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์กำหนดเอาไว้
4. พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านตัวเกมออนไลน์ เป็นรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์ที่สามารถสร้างความเป็นสังคมเสมือนให้กับผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งถือเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการติดเกมออนไลน์ เพราะตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถสื่อสารกันได้ โดยอาศัยตัวเกมออนไลน์เป็นสื่อกลาง จนสร้างความสนิทสนมในหมู่ผู้เล่นในสังคมออนไลน์
5. พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นผ่านตัวเกมออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถเรียนรู้ลักษณะความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์จากองค์ประกอบของสื่อเกมออนไลน์ได้

The research "The Communication Behavior in Online Game Playing" is a qualitative research with an aim to study interactive communication behaviors of players while playing online games in the world of online games using a non-participation observation method.

The research found that the communication behaviors of players while playing online games in the world of online games result from interactions which are different depending on the communication behaviors which occur. In each type of interaction, there are different cause and reasons of behaviors in the communication as follows:

1. Interactive communication behaviors between online game players and online games – Players behave while playing online games in the same or different ways depending on the results of communicative interaction with the online games.
2. Interactive communication behaviors between each online game players through characters they play in online games – When a player wants to communicate with another player, the player will express communication behaviors through his character to the character of the player to whom he wants to communicate.
3. Interactive communication behaviors between the characters of online game players and online games – This is caused by the communication between online game players and online games within the limitation of behavior expression determined by the producers or the providers of the online games. The characters of online game players cannot express any behaviors that are beyond the limitation defined by the producers or the providers of the games.
4. Interactive communication behaviors between the characters of online game players through online games – This is the type of interaction in online games that creates a virtual society for online game players, and is considered the main reason for online game addiction. The character of each player can communicate with one another using the online game as a medium, which causes close relationships among players in the online game society.
5. Interactive communication behaviors between online game players and their characters through online games – This enables online game players to learn the characteristics of relations and interactions from the components of online games.