

การสร้างตัวตนในชุมชนเสมือนจริงผ่านการเล่นคอมมู
กรณีสึกษาคอมมู E.O.S¹

Construction of Identity in a Virtual Community
on Commu E.O.S

ภัทรินทร์ จิตรวสินกุล
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

Phattharin Chitwasinkun
Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchthani University

ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ*
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

Pinwadee Srisupan
Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchthani University

*Primary Contact, E-mail: pinwadee.s@ubu.ac.th

วันรับบทความ: 24 มีนาคม 2563 (Received March 24, 2020)

วันแก้ไขบทความ: 4 สิงหาคม 2563 (Revised August 30, 2020)

วันตอบรับบทความ: 26 พฤศจิกายน 2563 (Revised November 26, 2020)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์หนึ่งเพื่อศึกษาสาเหตุที่กลุ่มกรณีศึกษาเข้ามาเล่นคอมมู สอง เพื่อศึกษาการแสดงออกถึงตัวตนและการสร้างปฏิสัมพันธ์ในคอมมู และ สาม เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเข้าร่วมคอมมู กรณีสึกษา คอมมู E.O.S งานวิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบสอบถามออนไลน์แบบปลายเปิด โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ตัวตนที่สะท้อนผ่านชุมชนเสมือนจริงในการทำความเข้าใจคอมมูดังกล่าว

ผลการศึกษา พบว่า ประการที่หนึ่ง การเข้าร่วมคอมมูของสมาชิกในกลุ่มกรณีศึกษาเกิดจากความสนใจร่วมกันในการเล่นคอมมู โดยเริ่มต้นจากการแชร์ผ่านหน้าเฟซบุ๊กต่อกันมาจนได้เข้าร่วมกลุ่มโฆษณาคอมมู หรือมาจากการชักชวนของเพื่อนหรือคนรู้จัก ประการที่สอง สมาชิกมีการสร้างตัวละครที่เรียกว่า ‘อวี่’ ผูกเป็นเรื่องราวสัมพันธ์กับตัวละครอื่นในคอมมู ซึ่งอวี่มี

ความสัมพันธ์กับตัวตนของผู้เล่น ทั้งมีลักษณะที่คล้ายคลึงและไม่คล้ายคลึงกับตัวผู้เล่นในชีวิตจริง แต่ผู้เล่นมีความปรารถนายากมีตัวตนในลักษณะดังกล่าวตามจินตนาการ และประการที่สาม การเล่นเกมของคอมมูกลุ่มกรณีศึกษาส่งผลกระทบในเชิงบวกได้แก่เพิ่มทักษะต่าง ๆ เช่น การวาดรูป การเขียนนิยาย เป็นต้น ความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับโลกความเป็นจริงที่เพิ่มขึ้น และช่วยให้เข้าใจความหลากหลายทางความคิดของคนในคอมมูมากขึ้น

คำสำคัญ: การสร้างตัวตน, โลกเสมือนจริง, คอมมู

Abstract

This article focuses on Commu, an online computer game on a theme of storytelling. The research explores why the informants are interested in playing this game, examines their self-expression and interaction in the game, and determines the impact of their participation. The research used a qualitative approach, collecting data from relevant documents, in-depth interviews, and online open-ended questionnaires. The study draws on the concept of self-identity in a virtual community.

The study found that participants took part in Commu because they had a common interest, which started from sharing Commu on Facebook, before deciding to form a Commu group. Some participants were invited by their friends and acquaintances. The group created an avatar named “Ori” to create a story relating to other characters. The character of Ori was not similar to the players in real life but reflected their wish-fulfilment about themselves. Playing Commu helped members to develop various skills, such as drawing and fiction writing, as well as improving their ability to interact with the real world, and to gain better understanding of other diverse members of the group.

Keywords: Identity Construction, Virtual Community, Commu

1. บทนำ

โลกดิจิทัลทำให้เกิดสังคมออนไลน์ เกิดกลุ่มและเครือข่ายต่าง ๆ และเกิดการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้คนในรูปแบบต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ทั้งผ่านตัวอักษร ข้อความภาพ ข้อความเสียง หรือวิดีโอ ซึ่งสามารถทำได้อย่างสะดวก รวดเร็วตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ผู้ให้บริการในโลกดิจิทัล เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ต่างสร้างช่องทางที่ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงกันได้โดยง่ายทำให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันในโลกออนไลน์เสมือนกับโลกความเป็นจริง เพียงแค่เปลี่ยนจากการปฏิสัมพันธ์โดยตรงเป็นการปฏิสัมพันธ์บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ และยังสามารถก่อให้เกิดการรวมกลุ่มที่เกิดจากคนที่มีความหมายเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันบนกระดานอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวางทุกเพศและทุกวัย โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ (2562: 19) ชี้ว่า ระบบอินเทอร์เน็ตโดยตัวของมันเองกลายเป็นพื้นที่แบบใหม่ หรือ Cyberspace พื้นที่ใหม่นี้มีกฎ กติกา มารยาทที่แตกต่างไปจากพื้นที่กายภาพ ผู้คน สามารถจำแลงแปลงโฉมของตนเองอย่างไรชอบเขต เป็นพื้นที่ที่อนุญาตให้เราอดทนไปเป็นอะไรก็ได้ที่ชีวิตปกติของเราไม่อาจเป็นได้

ท่ามกลางความหลากหลายของพื้นที่ในโลกดิจิทัล ปรากฏการณ์หนึ่งที่ที่น่าสนใจในสังคมออนไลน์ปัจจุบันคือ มีการสร้างสิ่งที่เรียกว่า “คอมมู” (Communitas) ซึ่งเป็นกลุ่มสังคมออนไลน์ที่มีการสร้างเนื้อหาเรื่องราวและตัวตนขึ้นมาเชื่อมต่อตนเองกับผู้อื่นภายใต้รายละเอียดหรือสถานที่จำลองเป็นลักษณะโลกเสมือนจริง จะเป็นสถานที่ในจินตนาการที่ไม่มีอยู่ในความเป็นจริงหรืออาจจะคล้ายกับความเป็นจริงก็ได้ นอกจากการสร้างตัวตนแล้วยังสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ได้โดยตัวอักษรหรือรูปภาพที่ส่งผ่านกันผ่านช่องทางที่สร้างขึ้น โดยสมาชิกจะเป็นตัวละครอะไรก็ได้ที่ไม่ทำให้หลุดกรอบแกนของเรื่องราว (Theme) และกฎระเบียบภายในคอมมู ซึ่งภายใต้คอมมูจะมีการสร้างกฎระเบียบเพื่อจัดระเบียบไม่ให้สมาชิกในคอมมูทำเรื่องนอกกลุ่มนอกทางหรือดูหมิ่นไม่ให้เกียรติผู้เล่นร่วมคอมมูคนอื่น ๆ ทุกคนที่เป็นผู้เล่นจะมีสิทธิเท่าเทียมกันภายใต้การดูแลจากเจ้าของคอมมู ซึ่งหากเกิดกรณีพิพาทระหว่างผู้เล่น เจ้าของคอมมูมีสิทธิที่จะตัดสินใจเพื่อยุติการพิพาทของสมาชิกภายใต้การเป็นสมาชิกของคอมมูนั่น

ชุมชนที่เรียกว่าคอมมูนนั้นเป็นปรากฏการณ์ใหม่ในลักษณะชุมชนเสมือนที่เพิ่งเกิดขึ้นมาในสังคมไทยได้ไม่นานและยังไม่มีงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้โดยตรง แม้ว่าจะมีงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ หลายชิ้นงานที่ศึกษาปฏิสัมพันธ์ของผู้คนในลักษณะต่าง ๆ เช่น พฤติกรรมการใช้สื่อของกลุ่มคนในวัยต่าง ๆ การใช้สื่อออนไลน์การขายสินค้า ประโยชน์และโทษของสื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยงานส่วนใหญ่จะมุ่งศึกษาสังคมออนไลน์หรือชุมชนออนไลน์ซึ่งเป็นการเปลี่ยนผ่านช่องทางสื่อสารในฐานะที่ผู้ที่เป็นสมาชิกเป็นคนจริง ๆ แม้ว่าการไม่เปิดเผยตัวตนของผู้เข้าร่วมจะเป็นลักษณะที่พบได้ทั่วไปในสื่อออนไลน์ แต่งานที่ศึกษาเกี่ยวกับตัวตนในโลกเสมือนยังพบไม่มากนัก ในที่นี้ผู้วิจัยยกตัวอย่างงานที่ใกล้เคียงกัน เช่น งานของ จิรัลฐ์ ศุภการ (2545) ที่ศึกษาชุมชนบนไซเบอร์สเปซที่ชื่อว่าแลมบ์ดามู ซึ่งเป็นชุมชนเสมือนจริงแห่งแรกและเก่าแก่ที่สุด ที่มีการจำลองรูปร่างหน้าตาให้เหมือนกับโลกความเป็นจริงและมีรูปแบบการปกครองตนเอง และยังสะท้อนให้เห็นค่านิยมต่าง ๆ ในโลกของความเป็นจริงผ่านคำอธิบายตัวตนของประชากรอีกด้วย โดยชี้ว่าแลมบ์ดามูเปรียบเสมือนห้องทดลองเสมือนจริงในการสร้างรูปแบบการปกครองแบบใหม่ ๆ และเป็นกระจกเงาเสมือนจริงที่สะท้อนอิทธิพลของโลกแห่งความเป็นจริงให้เห็นได้อย่างน่าสนใจ นอกจากนี้มีงานของ อภิษฐา ดวงมณี (2562 อ้างใน นฤพนธ์, 2562: 9) ที่ศึกษาความเป็นบุคคลของบอทศิลปินเกาหลีในทวิตเตอร์ โดยอธิบายให้เห็นถึงการสร้างตัวตนของมนุษย์ที่เรียกว่า“บอท” ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบศิลปินเกาหลีและพยายามเลียนแบบศิลปินเพื่อใช้สื่อสารกับคนอื่นที่สมมติตัวเองเป็นศิลปินเกาหลีเช่นกันโดยใช้ช่องทางในทวิตเตอร์ การทำให้ตัวเองกลายเป็นภาพจำลองของศิลปิน ต้องใช้เวลาศึกษาทุกแง่มุมของศิลปินจนประกอบสร้างเป็นภาพตัวแทนศิลปิน ซึ่งใช้โปรแกรมที่ถูกสร้างเอาไว้ในทวิตเตอร์ สิ่งที่เกิดขึ้นในการสื่อสารและสนทนาของบอทก็คือ การผสมรวมระหว่างความจริงกับจินตนาการ เนื่องจากคนที่สนทนากันในสื่อออนไลน์คือคนแปลกหน้าไม่เคยรู้จักกันเลย แต่การได้เข้ามาพูดคุยกันเป็นระยะเวลาอันยาวนานก็อาจทำให้คนทั้งสองกลายเป็นเพื่อนกันในชีวิตจริง โดย อภิษฐา ดวงมณี (2562) เสนอว่าความเสมือนในโลกดิจิทัลเป็น “ความจริง” อีกแบบหนึ่ง เพราะความเสมือน

นั้นมาจากความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้คนในโลกบอทและวิถีชีวิตหรือกิจกรรมที่อ้างอิงกับโลกจริง และบอทมีความเป็นคนไม่แตกต่างจากมนุษย์กายภาพในโลกจริง

ในแง่ของการเป็นโลกเสมือน คอมมูก็เป็นอีกหนึ่งชุมชนออนไลน์ที่มีการจำลองตัวละครภายใต้เรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้น คอมมูที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาคือคอมมู ‘Entrancer Organisation Supervisor (E.O.S)’ ซึ่งเป็นคอมมูที่มีความหลากหลายของแนวทางการเล่นรวมเข้าด้วยกัน ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมสโลไลฟ์ (Slow life) มีเนื้อเรื่องแบ่งฝั่ง อิงกับโลกแบบกึ่งเสมือนจริง (Semi-real life) ตัวละครมีพลังพิเศษ หลายเผ่าพันธุ์ และการเล่นเกมแบบบัตเตอร์ฟลายเอฟเฟค (Butterfly effect) ที่ตัวละครสามารถเสียชีวิตได้ คอมมู E.O.S มีการใส่รูปแบบตัวละครที่หลากหลายเข้าด้วยกันภายใต้การตั้งค่าคอมมูแบบโลกปัจจุบัน เพื่อเปิดกว้างให้กับผู้เล่นหลายกลุ่มได้สนใจและเข้าร่วมกับคอมมู นอกจากนั้นคอมมูยังมีระบบเป็นรูปแบบขององค์กร พลังพิเศษ หลายหลายเผ่าพันธุ์ และมีการจำลองบทบาทสมมติ (Role play) ให้มีในการต่อสู้ที่มีระบบที่เป็นกลางรองรับ การต่อสู้ของตัวละครนั้นมาจากการกลั่นกรองทางความคิดและถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาอย่างจริงจัง โดยภาษาที่เขียนจะเป็นสิ่งที่สื่อออกมาให้เห็นภาพการต่อสู้ นั้น ๆ

บทความชิ้นนี้ นำเสนอความเป็นมาของคอมมู E.O.S ตัวตนของกลุ่มคนที่เข้ามาร่วมเล่นเกม คอมมู สาเหตุที่เข้าร่วมเล่นเกม ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับผู้เล่น รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม โดยอธิบายการสร้างตัวตนของผู้เล่นผ่านแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล

2. มองคอมมูผ่านแนวคิดอัตลักษณ์และตัวตนในโลกดิจิทัล

แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์มีรากฐานมาจากนักคิดสายสกุลปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ซึ่งเห็นว่ามนุษย์สร้างตัวตนภายใต้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เดิมแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์จะถูกอธิบายในเรื่องอัตลักษณ์ของบทบาทต่าง ๆ ตามตำแหน่งทางสังคม และขยายสู่การอธิบายในระดับปัจเจก กลุ่ม และสังคม ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับการระบุความเฉพาะหรือบริบททาง

สังคมที่คนเหล่านั้นอ้างถึง (Davis, 2016) มนุษย์จะมีการต่อรองในการนิยามความหมายให้แก่อัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ แต่กฎเกณฑ์ทางสังคมจำกัดอิสรภาพของบุคคลในการเลือกนิยามบทบาทให้เป็นไปตามสถานการณ์ที่เขาสามารถทำได้ แต่อย่างไรก็ตามมนุษย์มีความสามารถที่จะเรียนรู้ที่จะเลือกให้นิยามและปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตนเองให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป โดยใช้การนิยามผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคมของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นไปตามความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างอัตลักษณ์บุคคล (Personal Identity) ที่กลายมาเป็นอัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity) และกระบวนการที่สังคมหล่อหลอมอัตลักษณ์บุคคลให้กลายเป็นลักษณะเฉพาะของบุคคล (Individual) เพื่อสร้างความแตกต่างให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ในแบบใหม่ ๆ (อภิญา, 2546: 104) อัตลักษณ์ทางสังคมเป็นผลจากการนิยามตำแหน่งแห่งที่ทางสังคมโดยสัมพันธ์กับผู้อื่น (อภิญา, 2546: 130)

การนำแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์มาอธิบายกับกลุ่มคนในสังคมไทยส่วนใหญ่สัมพันธ์กับกลุ่มคนต่าง ๆ โดยเฉพาะวัฒนธรรมย่อย และใช้อธิบายความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ใช้อัตลักษณ์มาต่อสู้ ต่อกับอำนาจที่ไม่เป็นธรรม หรืออำนาจที่ทำให้มองไม่เห็นความเป็นมนุษย์ในลักษณะที่แตกต่างกันไป อย่างไรก็ตาม การเกิดขึ้นของสังคมสมมติหรือโลกเสมือนในโลกดิจิทัลทำให้เกิดการสร้างตัวตนรวมถึงความสัมพันธ์ในรูปแบบที่แตกต่างออกไป มีการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตนหรือเฉพาะกลุ่มขึ้นทั้งที่เป็นจริงและไม่เป็นจริง Davis (2016) ชี้ว่าการเป็นเจ้าของบัญชีในสังคมออนไลน์มีความหลากหลาย ผู้คนมีโอกาสดำเนินการร่วมเครือข่ายออนไลน์ที่มีบริบทแตกต่างกัน การสร้างอัตลักษณ์ก็สัมพันธ์กับแต่ละสถานการณ์ รูปโปรไฟล์ (profile) และการแสดงตัวตนของแต่ละคนก็มาจากการสร้างและการสะท้อนตัวตนที่แตกต่างกัน โดยธรรมชาติของสังคมออนไลน์ทำให้เราสามารถที่จะสร้างรูปและเรื่องราวของตนเองให้กับสาธารณะหรือเลือกให้กับกลุ่มเฉพาะได้ คนหนึ่งคนจะมีอัตลักษณ์ที่หลากหลาย การสร้างอัตลักษณ์ส่วนบุคคลที่มีความหลากหลายมีโอกาที่จะเกิดขึ้นในบุคคลคนเดียวภายใต้การนำเสนอตัวตนในหน้าเว็บต่างๆ มากกว่าที่จะเป็นอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม Stephen Saxby (2011 อ้างใน Sullivan, 2011) กล่าวว่า ท่ามกลาง

โลกดิจิทัล แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์เป็นประเด็นที่มีความซับซ้อนมากกว่าโลกของความเป็นจริง อัตลักษณ์ดิจิทัลสามารถเกิดขึ้นในหลากหลายรูปแบบและหลายจุดประสงค์ ซึ่งการเกิดขึ้นของอัตลักษณ์อาจจะถูกใช้ในการค้าแบบไม่ตรงไปตรงมานักและมีโอกาสที่จะถูกละเมิดได้ง่ายกว่า

Cover (2016) กล่าวว่า ตัวตนในโลกออนไลน์เป็นแนวคิดที่ได้รับการถกเถียงเมื่อไม่นานมานี้ โดยในช่วงทศวรรษ 1990 ถึง 2000 เราอาจจะนึกถึงตัวตนของคนหนึ่งคนที่สร้างตัวเองขึ้นมาภายใต้ความสัมพันธ์ ในพื้นที่นั้น หรือการนำเสนอตัวตนที่แตกต่างจากโลกความเป็นจริง (โลกออฟไลน์) ซึ่งแน่นอนว่าบางคนก็แสร้ง (fake) ทำให้มีลักษณะเสมือนจริง (virtual) ซึ่งต่างคนก็มีความจริงบางอย่างอยู่ อย่างไรก็ตาม ในทุกวันนี้ ตัวตนของเราออนไลน์อยู่เสมอ โดยเฉพาะเมื่อเราเอาตัวเราเข้าไปผูกกับการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ดังนั้น ในบริบทดังกล่าว ตัวตนของเราก็ออนไลน์ อัตลักษณ์และการนำเสนอตัวตนจึงไม่ใช่แค่การสับสวิตช์ การหลีกหนีจากอะไรบางอย่างหรือไม่ใช่แค่การแบ่งแยกตัวเองออกจากความเป็นตัวเรา Cover เห็นว่าการทำความเข้าใจอัตลักษณ์ผ่านการสื่อสารออนไลน์และวัฒนธรรมในโลกดิจิทัลนั้น สามารถให้ความสำคัญไปที่ประเด็นของการเกิดขึ้นของอัตลักษณ์ว่ามันถูกสร้างมาได้อย่างไร คนหนึ่งคนสามารถสร้างอัตลักษณ์ในพื้นที่ดิจิทัลซึ่งมีลักษณะของการเป็นพื้นที่ที่ไร้พรมแดนใหญ่ภายใต้ความสัมพันธ์ที่ต่างกันไป ตัวอย่างของอัตลักษณ์ในพื้นที่การค้าออนไลน์ก็อาจจะถูกสร้างขึ้นภายใต้เงื่อนไขของการค่านั่น เป็นต้น

ภายใต้การสร้างตัวตนในโลกออนไลน์ ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจริงกับความเสมือนจริงมักจะเป็นแง่มุมที่ถูกหยิบยกอภิปรายด้วย นักวิชาการที่ให้ความสนใจศึกษาชุมชนเสมือนก็คือ Manuel Castells ที่เสนอแนวคิดเรื่อง “ความเสมือนที่จริง” (Real virtuality) ซึ่งมองว่า โลกออนไลน์คือระบบความจริงแบบหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา ไม่ได้เพียงแต่อยู่ในใจเท่านั้นแต่กลับเป็นประสบการณ์ที่รับรู้ได้จริง โดยมองว่า อินเทอร์เน็ตได้สร้างปฏิสัมพันธ์สังคมเชิงบวกกับผู้ใช้ ทั้งการสร้างประชาธิปไตยและทำให้ผู้คนสื่อสารกันมากขึ้น เช่น การใช้อีเมลก็ช่วยให้เกิดการพัฒนาการศึกษา การสร้างเครือข่ายกับกลุ่มเพื่อนและญาติมิตร และที่สำคัญมันไม่ได้ทำลายความสัมพันธ์ดั้งเดิมที่มีมา

ของผู้คน ดังนั้น สำหรับ Castells โลกความเป็นจริงเสมือนนั้นยังต้องประกอบ ด้วยสิ่งสมมติที่จริงด้วย (Delanty, 2003: 175-177 อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์, 2558: 23) ในลักษณะที่คล้ายคลึงกันนี้ โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ (2562: 43-44) ชี้ว่าการยกโลกเสมือนจริงโดยเฉพาะในโลกของเกมคอมพิวเตอร์นั้น ถูกมองเป็นโลกแห่งมายาที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการ เป็นโลกที่ไม่มี อยู่จริง ไม่มีแก่นสาร และเป็นที่ที่มนุษย์บางประเภทใช้หลบหนีไปเสียจากโลก ของความเป็นจริง มุมมองดังกล่าวถูกท้าทายจากงานของ Boellstorff นักมานุษยวิทยา ที่ทำงานวิจัยภาคสนามด้วยการเข้าไปใช้ชีวิตใน Second Life ซึ่งเป็นโลกออนไลน์ที่มีผู้คนหลากหลายไปสร้างตัวตนและบทบาทใหม่ ใน “สังคมสมมติ” ที่มีชีวิตออนไลน์ที่เหมือนกับผู้คนปกติ แต่เมื่อเข้าไปใช้ชีวิต ในโลก Second Life เขาอาจกลายเป็นคนอีกคนหนึ่งที่แตกต่างกันไปจากชีวิต ในโลกออฟไลน์ สำหรับคนทั่วไปการเข้าไป “เล่นเกม” ในโลกเสมือนเช่นนี้ เป็นเหมือนกับการหลอกตนเองโดยไปเป็นสิ่งที่ตนไม่ได้เป็น หลีกชีวิตจริงไป อยู่ในโลกสมมติ แต่ Boellstorff กลับพบว่า ผู้คนที่เข้าไปใช้ชีวิตใน “พื้นที่” นี้กลับอยู่ในโลกออฟไลน์ได้อย่างมีชีวิตชีวามากขึ้น รู้สึกถึงความเป็นมนุษย์ และเห็นคุณค่าของความสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้นกว่าเดิม ในแง่มุมของความ เชื่อมโยงของประสบการณ์โลกจริงกับโลกเสมือนดังกล่าว ในแง่งานของ Cover (2016) ก็มีความเห็นไปในทิศทางเดียวกัน คือเขาเห็นว่าแม้ว่าในเชิง กายภาพเราจะแยกโลกดิจิทัลออกจากโลกเสมือนจริงแต่ประสบการณ์ของ บุคคลก็ไม่ได้แยกขาดจากโลกดิจิทัลโดยสิ้นเชิง ความซับซ้อนของความเป็น ตัวตนและความเป็นตัวของตัวเองซึ่งเป็นผลมาจากการปฏิบัติกรของปฏิสัมพันธ์ ที่สร้างการมีส่วนร่วมผ่านพื้นที่สังคมออนไลน์ต่าง ๆ องค์กรก็ดี องค์กรที่ไม่ ควรถูกพิจารณาเพียงแค่ความจริงหรือความจริงเสมือนอย่างง่าย ๆ แต่การ เกิดขึ้นของอัตลักษณ์มีความสลับซับซ้อน แต่มันผ่านกระบวนการก่อรูป การสร้างปฏิสัมพันธ์ การเข้าร่วมในพื้นที่สังคมออนไลน์ กระทั่งการยอมรับ ความเป็นตัวตนอย่างมีนัยยะสำคัญ

คอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยศึกษาเป็นสังคมออนไลน์ประเภทหนึ่งที่มีผู้เล่นมีการสร้าง อัตลักษณ์ตัวตนเสมือนจริงขึ้นมาภายในสังคมออนไลน์กลุ่มหนึ่ง ที่ซึ่งในที่นี้ ผู้เขียนพยายามจะชี้ให้เห็นว่าอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นเป็นสิ่งที่ผ่านกระบวนการ

ผูกโยงเรื่องราวของสมาชิกภายในคอมมู ซึ่งสมาชิกของคอมมูก็ได้มีการสัมพันธ์กับคอมมูโดยตัดขาดจากโลกความเป็นจริงโดยสิ้นเชิง แต่มีความพยายามเชื่อมโยงตัวตนของตนเองเข้าไปด้วย ดังจะกล่าวต่อไป

3. คอมมูคืออะไร

“คอมมู” (Commu) มาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า Community ที่แปลว่า ชุมชน เป็นคำทับศัพท์ที่นิยมใช้ในการตั้งกลุ่มรวมด้วยกัน เช่น คำว่า Community คนรักสัตว์ Community คนชอบรถแต่ง หรือ Community เกม เป็นต้น คอมมูในที่นี้เป็นโลกออนไลน์จำลองในลักษณะของการสร้างจินตนาการเป็นโลกเสมือนที่มีการสร้างเนื้อเรื่องของตัวละครสมมติ คอมมูสมมติมีหลากหลายแบบ คอมมูที่เกิดขึ้นนั้นสามารถคิดขึ้นได้เองตามจินตนาการของผู้ที่อยากสร้างคอมมูของตัวเอง และต้องคำนึงถึงการรองรับสมาชิกที่อยากเข้าร่วม มีการเขียนขอบเขตโลกของคอมมูว่ามีลักษณะเป็นอย่างไรบ้าง มีกฎระเบียบอย่างไร อะไรทำได้หรือไม่ได้ และคอมมูอีกกรณีคือคอมมูที่อิงข้อมูลมาจากการตูน อนิเมะ หรือมังงะที่มีลิขสิทธิ์มาเล่นโดยไม่อิงตัวละครในเรื่องนั้นมา แต่นำชื่อสถานที่ ชื่อองค์กร กฎระเบียบ หรือข้อมูลบางอย่างมาจากการตูนมาสร้างคอมมู ตัวอย่างเช่น คอมมูมหาวิทยาลัย จะมีการจำลองโลกเสมือนจริงที่ถอดแบบมาจากมหาวิทยาลัยในโลกความเป็นจริงให้ได้มากที่สุด

ภายในคอมมูจะมีการสร้างตัวตนขึ้นมาเพื่อสร้างภาพในจินตนาการ ซึ่งจะมีความแตกต่างกันออกไป เรียกรวมน่า “ออริ” (Ori มาจากคำว่า Original) โดยผู้เล่นจะสร้างรูปลักษณ์ของออริให้สมบูรณ์ราวกับมีตัวตนอยู่จริง ๆ ขึ้นมา และดำเนินเรื่องเป็นตัวละครตัวนั้น ภายในกลุ่มคอมมูที่มีการจัดโครงสร้างกฎระเบียบ สภาพแวดล้อมจำลองที่ถูกเขียนขึ้นมาเพื่อกำหนดขอบเขตและทิศทางการดำเนินเรื่องของคอมมูร่วมกันโดยจะมีกลุ่มผู้ดูแลหรือ “พ่องาน/แม่งาน” ที่เป็นเจ้าของคอมมู และทีมงาน (Staff) เป็นผู้ดูแล มีการกำหนดเนื้อเรื่องของคอมมู กำหนดกฎระเบียบ ดูแลความเรียบร้อยไม่ให้เกิดข้อพิพาทระหว่างสมาชิก รวมทั้งทีมงานก็ร่วมเล่นเป็นตัวละครสมมุติด้วย ตัวตนที่สมาชิกสร้างขึ้นมามีลักษณะแบบใดก็ได้ที่ไม่หลุดกรอบที่คอมมูนั่น ๆ ตั้งข้อตกลง

เอาไว้ ทำให้ลักษณะพิเศษของแต่ละตัวตนมีความแตกต่างกันเป็นอย่างมากตามความต้องการสร้างสรรค์ของสมาชิก ซึ่งมีการแบ่งลักษณะตัวตนของตัวละครออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ ลักษณะที่ถูกสร้างขึ้นใหม่หมด ลักษณะที่ถูกสร้างขึ้นแบบผสมผสาน และ ลักษณะที่ถูกสร้างขึ้นแบบอนุรักษ์

ปัจจุบันคอมมูในประเทศไทยมีจำนวนประมาณมากกว่า 500 คอมมู เห็นได้จากกลุ่มโฆษณาคอมมูบนเฟซบุ๊ก ชื่อ ‘Advertising Community [กลุ่มฝากคอมมู]’ ที่มีสมาชิกประมาณ 30,000 โอดี ซึ่งได้เข้าร่วมกลุ่มตั้งแต่ปี 2015 เป็นต้นมา และมีที่คาดว่าจะเพิ่มมากขึ้นทุกปีเพราะเริ่มมีสมาชิกที่เป็นเด็กที่เริ่มใช้เฟซบุ๊กมากขึ้น และในจำนวนโอดีเหล่านั้นมีทั้งโอดีหลักของสมาชิกหรืออาจจะมีโอดีปลอม โอดีที่ถูกลบ และโอดีเฉพาะที่สร้างสำหรับเล่นคอมมูในปัจจุบันแม้กลุ่มโฆษณาคอมมู ดังกล่าวจะถูกตั้งค่าเป็นกลุ่มสาธารณะที่ใครก็เข้ามาดูหน้ากลุ่มได้ แต่ก็มี การตั้งแบบสอบถามก่อนเข้ามาเป็นสมาชิกในกลุ่มเพื่อทดสอบความเข้าใจเกี่ยวกับคอมมู เช่น สมาชิกทราบหรือไม่ว่าคอมมูคืออะไร สมาชิกได้อ่านกฎของกลุ่มแล้วหรือไม่ สมาชิกจะทำตามกฎของคอมมูหรือไม่ เป็นต้น

กลุ่ม ‘Advertising Community [กลุ่มฝากคอมมู]’ นับว่าเป็นกลุ่มหลักกลุ่มใหญ่ที่นักเล่นคอมมูต้องรู้จักและเป็นสมาชิก ทางผู้ดูแลกลุ่มจะปล่อยให้สมาชิกในกลุ่มมีความเคลื่อนไหวเองอย่างอิสระ ทั้งการโพสต์หาคอมมูที่ต้องการ การสอบถามความสนใจจากผู้เล่นคนอื่นว่าหากคอมมูแบบนี้ขึ้นมาจะมีใครสนใจบ้างหรือไม่ เมื่อสร้างคอมมูแล้ว ผู้สร้างจะนำมาลงโฆษณาไว้ในกลุ่ม และเมื่อสมาชิกพบคอมมูที่น่าสนใจจะคอมเมนต์ได้โพสต์ของคอมมูที่ถูกโฆษณาว่า “สนใจ” หรือโพสต์คำว่า “ปัก” (หมายถึงการปักหมุดที่แสดงว่าสมาชิกสนใจเข้ากลุ่ม) บ้างก็จะแท็ก (Tag) เฟซบุ๊กเพื่อนที่เป็นผู้เล่นคอมมูเหมือนกันเข้ามาร่วมให้ความสนใจ กลุ่มคอมมูจะถูกเคลื่อนไหวโดยสมาชิกตลอดเวลา และทางคอมมูนั่นจะมีคู่มือการเล่นคอมมูที่ทางแอดมินทำขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นคอมมูหน้าใหม่ได้เข้าไปทำความเข้าใจเบื้องต้นว่าคอมมูนั่นเล่นอย่างไร มีขั้นตอนและกระบวนการในการเข้าร่วมอย่างไร และมีศัพท์ใดเป็นพิเศษเฉพาะที่ควรทราบก่อนเล่นคอมมูซึ่งคู่มือจะอยู่ในหน้าประกาศของกลุ่มเป็นสำคัญ

ประเภทของคอมมู

คอมมูไม่ได้มีการแบ่งประเภทตามแบบวิชาการอย่างเป็นทางการ โดยผู้วิจัยพบว่าการแบ่งประเภทของคอมมู โดยปลาทุกับโหลดอง (นามแฝง) (2560) แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ดังนี้

ประเภทที่หนึ่ง คือ **คอมมูवाद** เป็นคอมมูที่เน้นการวาดรูปเป็นส่วนใหญ่ วาดรูปโต้ตอบกัน แข่งขันกันหรือวาดเนื้อเรื่องของอริที่เหมือนกับการวาดการ์ตูนสอดคล้องกับเนื้อเรื่องของคอมมู เป็นคอมมูประเภทที่ทำได้ยาก เพราะกลุ่มผู้เล่นมีจำนวนน้อยส่วนใหญ่สมาชิกจะไม่ค่อยมีทักษะการวาด ผู้เล่นกลุ่มนี้มักจะเป็นคนที่เรียนด้านสายวาดหรือทำงานในสายวาด หรือเป็นคนที่วาดภาพบ่อย ดูแล้วรู้เรื่อง ซึ่งต้องมีทักษะระดับหนึ่งจึงจะสามารถสื่อสารด้วยภาพได้

ประเภทที่สอง คือ **คอมมูโรลเพลย์ (Role play)** ซึ่งเป็นที่นิยมมากกว่าคอมมูवाद เน้นที่การพิมพ์ตัวอักษรเป็นเนื้อเรื่องหรือเรื่องราวตามสถานการณ์ แต่ละตอนของคอมมูให้พอเข้าใจ การที่ไม่เน้นวาดรูปไม่ต้องใช้ทักษะการวาด ผู้เล่นจึงใช้เพียงความสามารถในการพิมพ์โต้ตอบระหว่างกันได้รวดเร็วกว่า มีความต่อเนื่องกว่าทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ง่าย ซึ่งเปรียบกับการเขียนนิยายของตัวเองขึ้นมาให้คนที่อ่านเข้าใจว่าในสถานการณ์นั้นอริทำอะไรที่ไหน อย่างไร กำลังรู้สึกหรือคิดอะไรอยู่

ในปัจจุบัน มักนำเอาคอมมูทั้งสองประเภทมารวมกัน เพื่อสร้างความหลากหลายตามความถนัดของแต่ละคน ผู้ที่ถนัดการวาดก็สามารถวาดได้เป็นคอมมิคหรือภาพประกอบการ์ตูน ผู้ที่ถนัดการพิมพ์ ก็พิมพ์ได้อย่างเป็นเรื่องราวเป็นนิยายของตัวเอง

นอกจากนี้โดยผู้วิจัยแบ่งคอมมูตามแนวทางการเล่นได้ 3 ประเภท คือ

1) **การเล่นแบบสโลไลฟ์ (Slowlife)** พบเห็นได้ในคอมมูประเภทโรงเรียน สถานศึกษา คอมมูประเภทนี้มีแนวทางการเล่นที่ค่อนข้างเรียบง่าย ค่อยเป็นค่อยไป ไม่หวือหวา ไม่รุนแรง ไม่จำเป็นต้องใช้ความกระตือรือร้นในการเล่นมากนัก เช่น คอมมู ‘มหาวิทยาลัยซ้อแก้ว’ เป็นคอมมูมหาวิทยาลัยที่อิงสถานที่ในประเทศไทยแบ่งออกเป็นคณะ เป็นสาขา แนวทางการโรลเพลย์

เน้นการสร้างเพื่อสนุกสนานผ่อนคลาย อิงหลักความเป็นจริงที่ไม่มีเหตุการณ์พิเศษให้รู้สึกตื่นเต้นมากนัก ผู้เล่นสามารถสร้างตัวตนอย่างไรก็ได้ โดยที่ต้องไม่หลุดกรอบของคอมมู เช่น การเป็นผู้ชายที่สูง 180 เซนติเมตร เรียนในคณะวิศวะ เล่นกีฬาบาสเก่ง ชอบเล่นดนตรี บ้านรวย พ่อเป็นเศรษฐี และสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกับสมาชิกคนอื่น ๆ ต่อไป

2) การเล่นเกมแบบบัตเตอร์ฟลายเอฟเฟค (Butterfly-Effect) จะพบเห็นได้ในคอมมูแฟนตาซีหลากหลายอาณาจักรที่มีหลากหลายเผ่าพันธุ์ มักจะมากับระบบการเล่นแบบบัตเตอร์ฟลายเอฟเฟค (ทฤษฎีที่ผีเสื้อขยับปีกก็สามารถก่อให้เกิดพายุ) ที่มีผลต่อจุดจบของคอมมู ซึ่งก็คือ ออริของสมาชิกรวมคอมมูมีส่วนกำหนดทิศทางจุดจบของคอมมูได้ นิยมแบ่งการเล่นออกเป็นฝ่ายช่วยกันทำคะแนนเพื่อให้ฝ่ายของตัวเองชนะในการแข่งขันตามเนื้อเรื่องของคอมมู

3) การเล่นเกมแบบเซอร์ไววัล (Survival) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นจะต้องกระตือรือร้นที่จะร่วมกับคอมมูอยู่ตลอดเวลาเพื่อติดตามเนื้อเรื่องและความเป็นไปของคอมมู ส่วนใหญ่เป็นแนวเอาชีวิตรอด หรือโหดประหารออริให้เป็นคนสุดท้ายเพื่อที่จะชนะและมีชีวิตรอดต่อไป หรือจะเพื่อเป้าหมายของออริเองเป็นคอมมูที่ออริของผู้เล่นสามารถตายได้ในเนื้อเรื่องโดยที่คอมมูยังไม่จบนั่นเอง คอมมูประเภทนี้จะจบภายในเวลาไม่ถึง 3 เดือน มีความน่าตื่นเต้นหวือหวา ชวนให้เล่นอยู่ตลอดเวลาว่าควรจะทำอย่างไรเพื่อให้ผ่านพัซเซล (Puzzle) ของทางคอมมู หรือจะพลิกแพลงเนื้อเรื่องต่อไปอย่างไรเพื่อนำไปสู่ตอนจบของคอมมู ซึ่งคอมมูประเภทนี้มักจะมิน้อยเพราะทีมงานที่สร้างคอมมูต้องมีการจัดการที่รัดกุม กำหนดเนื้อเรื่อง ปริศนา พัซเซล ทีมงานและสมาชิกผู้เล่นต้องกระตุ้น (active) คอมมูอยู่ตลอด

4. กรณีศึกษาคอมมู E.O.S (Entrancer Organisation Supervisor)

4.1 ความเป็นมาของการก่อตั้งคอมมู E.O.S

คอมมู 'Entrancer Organisation Supervisor (E.O.S)' เป็นคอมมูที่มีความหลากหลายของแนวทางการเล่นรวมกัน ตัวอย่างลักษณะการเล่น

แบบสโลไลฟ์ คือมีเนื้อเรื่องแบ่งฝั่ง อิงโลกแบบกึ่งเรียลไลฟ์ที่มีพลังพิเศษ มีหลายเผ่าพันธุ์ และลักษณะการเล่นแบบบัตเตอร์ฟลายเอฟเฟกต์ที่ตัวละครสามารถตายได้ E.O.S. เกิดขึ้นจากคุณ มุมิคุง (นามแฝง) ซึ่งเป็นผู้เล่นตามแนวทางคอมมูโดยทั่วไปอยู่แล้ว เมื่อเริ่มเล่นคอมมูมาประมาณ 2-3 ปี มุมิคุงจึงเกิดความรู้สึกว่าอยากสร้างโลกเหมือนจริงของตัวเองขึ้นมาหรือก็คือคอมมูนั่นเอง โดยได้ขอความร่วมมือไปยังเพื่อนร่วมคอมมูที่โคยเล่นด้วยกันให้มาช่วยเป็นทีมงานคอยดูแลคอมมู กลุ่มคนที่รู้จักได้ร่วมกันก่อตั้งเป็นกลุ่มทีมงานขึ้นมา ในช่วงแรกที่คิดขึ้นจักรวาลของคอมมูเป็นการคิดขอบเขตว่าควรจะมีขอบเขตกว้างหรือแคบอย่างไร ซึ่งจะยังไม่ได้แบ่งหน้าที่อะไรเป็นพิเศษเพราะทีมงานจะช่วยกันคิดช่วยกันวางพื้นฐานของคอมมู โดยจะมีเอกสารออนไลน์ที่ร่างข้อมูลไว้คร่าว ๆ หลังจากทีร่างเรียบร้อยแล้วจะมีทีมงานเอาไปจัดลงเอกสารออนไลน์ของคอมมูที่ใช้โปรโมทลงในกลุ่มโฆษณาคอมมูที่เป็นกลุ่มกลาง เมื่อวางเนื้อหา (story) เรียบร้อย ทีมงานที่เหลือจะสร้าง NPC (non-player character) ที่จะมาช่วยดำเนินเนื้อเรื่องภายในคอมมู E.O.S

ช่วงเปิดรับตัวละคร จะแบ่งทีมงานออกเป็น 2 กลุ่มคือทีมตรวจประวัติสมาชิกและทีมตรวจอาวุธและสกิล (Skill) ของสมาชิกเนื่องจากคอมมูเป็นคอมมูกึ่งแฟนตาซีที่มีการใช้พลังพิเศษจึงต้องตรวจอย่างรัดกุมเพื่อไม่ให้สมาชิกคนใดมีพลังพิเศษที่มากเกินไปหรือเกินขอบเขตที่จะควบคุมได้ยากจะสัมพันธ์กับเวลาที่ทีมงานสร้างอีเอนด์ที่ต้องมีระบบต่อสู้เข้ามาเกี่ยวข้อง สำหรับการตรวจประวัติของออรินั้นจะทำหน้าที่ตรวจแยกกัน แต่ตัวพองาน (เจ้าของคอมมู) จะเป็นผู้เข้าไปอ่านเนื้อหาโดยรวมของทุกคนอยู่แล้ว

หลังจากคอมมู E.O.S เปิด จะเป็นเวลาที่สมาชิกจะเริ่มเปิดดำเนินเรื่องราวเรียกว่าการ ‘โรล’ (Role) เพื่อทำความรู้จักกันสำหรับออริ ทางทีมงานจะสร้างเซตของคอมมูเพื่อให้สมาชิกผู้เป็นเจ้าของออริได้พูดคุยทำความรู้จัก สอบถามหรือเชิญชวนกันเปิดโรล และบุคคลที่คอยคิดอีเอนด์สำคัญและคุณระบบต่อสู้ส่วนใหญ่จะเป็นพองาน ในส่วนสำหรับทีมงานก็จะมีหน้าที่หลัก 2 อย่างก็คือ เป็นคนคุมระบบหรือเหตุการณ์ที่จะเกิดในโรลนั้น ๆ กำกับการโต้ตอบหรือบอกสถานการณ์ของเนื้อเรื่องที่กำลังเป็นไป และระบบต่อสู้

ที่ต้องใช้ระบบโปรแกรมคำนวณเมื่อมีการต่อสู้ภายในคอมมูสร้างคามยุติธรรมที่ไม่เอนเอียงไปยังฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง (มุมิคิง (นามสมมติ), 2562)

คอมมู E.O.S เป็นคอมมูที่ไม่มีใครเป็นตัวหลัก ทุกคนสามารถเป็นตัวละครหลักและมีบทบาทต่อเนื้อเรื่องและตอนจบของคอมมู ซึ่งจะมีตัวละครทั้งหมด 36 ตัวละคร มีฝ่ายดีในองค์กรทั้งหมดจำนวน 35 คน และฝ่ายร้ายที่แฝงตัวเข้ามาในองค์กรประกอบด้วยจำนวน 1 คน มีสมาชิกที่ดูแลตัวละครมากกว่าหนึ่งตัวละคร และมีตัวละครที่เป็น NPC จำนวน 4 คน ดูแลโดยสตาฟของคอมมู E.O.S ดังนี้ ทั้งนี้ คอมมูจะตั้งกฎเกณฑ์ของคอมมูขึ้นมา 13 ข้อ เพื่อเป็นกรอบในการดำเนินเรื่อง ตัวอย่างเช่น ลงตัวละครได้ คนละ 2 ตัวละครเท่านั้น หากลงฝ่าฝืนจะนับเป็น 2 ตัวละคร ตัวละครสามารถได้รับบาดเจ็บสาหัส และสามารถตายได้ เมื่อหักโหมมากเกินไป เป็นต้น

4.2 เนื้อเรื่องย่อ

มนุษย์ยุคปัจจุบันได้ค้นพบสิ่งที่มหัศจรรย์มากมาย และหนึ่งการค้นพบที่ยิ่งใหญ่ของพวกเขาคือ พลังพิเศษ ซึ่งมนุษย์มีการใช้พลังการมานานนับตั้งแต่ก่อนยุคประวัติศาสตร์แล้ว พวกเขาเหล่านี้มีพลังพิเศษกระจายและอยู่ในทุกพื้นที่ที่จะถูกเรียกขานว่า “Entrancer” ด้วยสาเหตุบางอย่าง จู่ ๆ มนุษย์บางส่วนกลับไม่มีพลังที่เดิมทีและบางคนก็ไม่มีพลังเลย ทำให้เกิดการเรียก Pure Entrancer และ Entrancer ขึ้น ไม่นานนักก็เริ่มเกิดการแก่งแย่งและแบ่งชนชั้นกันระหว่างผู้มีพลังและผู้ไร้ซึ่งพลัง

‘กลุ่มเหยี่ยว’ คือ เหล่าผู้มีความปรารถนาที่จะนำมาซึ่งความเท่าเทียมได้ริเริ่มการปลุกหรือกระตุ้นพลัง การกระตุ้นที่ก้าวข้ามขีดจำกัดของร่างกาย เรียกขานว่า “Awaken” และเมื่อพลังเหล่านั้นได้มีกันอย่างเท่าเทียมเรื่องวุ่นวายต่าง ๆ มากมายจึงเกิดขึ้น องค์กร E.O.S จึงถูกตั้งขึ้นเพื่อรับมือกับเหตุการณ์เหล่านั้น แต่สิ่งที่เป็นอันตรายจริง ๆ นั้นกลับไม่ใช่แค่เหล่า Entrancer ธรรมดา แต่เป็น Mystirious ผู้อยู่ภายใต้เงามืด เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังที่มากล้นและพร้อมจะกัดกินผู้ถือครอง จนสูญเสียความเป็นมนุษย์ไป ความน่ากลัวและความวุ่นวายที่เหล่า Mystirious ก่อขึ้น ภายใต้การนำของ Pasiklydes Magas ได้สร้างหายนะและแผ่ขยายอิทธิพลไปเป็นวงกว้าง ทำให้

ทุกอาณาจักรต้องร่วมมือกันเพื่อหยุดยั้งการกระทำของ Mystirious หลังจากความร่วมมือกันของ E.O.S และอาณาจักรต่าง ๆ ในที่สุดก็สามารถหยุดยั้งเหล่า Mystirious ได้ แต่ทว่าไม่นานมานี้ กลับมีข่าวการเคลื่อนไหวของ Mystirious อีกครั้ง ซึ่งก็ถึงเวลาแล้วที่จะต้องต่อสู้กับเงามืดชั่วร้ายที่กำลังจะกลับมา (คอมมู E.O.S, 2562)

4.3 การเข้าร่วมคอมมูของสมาชิกกลุ่มกรณีศึกษา

ผู้วิจัยทำการศึกษากลุ่มสมาชิกที่เล่นคอมมูในระหว่างเดือนตุลาคม 2562 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2563 จำนวน 12 คน ประกอบด้วย สมาชิกทั่วไปที่เล่นคอมมูบนเฟซบุ๊ก จำนวน 1 คน โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากคนที่รู้จักเป็นการส่วนตัวเพื่อจะเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกได้ง่าย สมาชิกจากในคอมมู E.O.S รวมจำนวน 11 คน โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยเลือกจากสถานะการเป็นผู้ก่อตั้งกลุ่มคอมมู จำนวน 2 คน และเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากคนที่รู้จักที่เป็นสมาชิกภายในคอมมูจำนวน 9 คน ตามลำดับ

ผลการศึกษาพบดังนี้

สาเหตุและการเข้ามาที่กลุ่มกรณีศึกษาเข้ามาเล่นคอมมู ส่วนหนึ่งเกิดจากความสนใจเข้าร่วมด้วยตนเองและส่วนหนึ่งเกิดการถูกชักชวนของเพื่อน

1) เข้าร่วมด้วยตัวเอง

การเข้าร่วมด้วยตัวเองของสมาชิกเกิดจากการสนใจในการเล่นคอมมูที่มีเพื่อนภายในเฟซบุ๊กได้แชร์เรื่องเกี่ยวกับคอมมูบนหน้าไทม์ไลน์บ่อย ๆ จึงเกิดความสนใจและกดขอเข้าร่วมในกลุ่ม ‘Advertising Community [กลุ่มฝากคอมมู]’ ซึ่งเป็นกลุ่มหลักที่รวบรวมนักเล่นคอมมูไว้ด้วยกันซึ่งมีทั้งผู้เล่นและผู้สร้างคอมมู สมาชิกที่เข้าร่วมคอมมูด้วยตัวเองเกิดจากการทำเรียนรู้และสอบถามเองจนได้เข้าสู่การเล่นคอมมูตัวอย่าง ของเน็ตและอุดร (นามสมมติ) เน็ต (2562) กล่าวว่า “เจอคนวาดรูปอริไวล์งมู เลยศึกษาเรื่องด้วยตัวเอง” “ครั้งแรกก็ไม่มีใครชวนค่ะ เริ่มเล่นคนเดียว จากกลุ่มโปรโมทคอมมู” (อุดร (นามสมมติ), 2562) และยังมีทั้งผู้ที่เคยเข้าร่วมคอมมูมาก่อนหน้านั้น และมีคนที่เพิ่งเคยเล่นคอมมู E.O.S เป็นครั้งแรกจากข้อความในกลุ่มคอมมู E.O.S เช่น ในกรณีของเจ้าของอริ โยชิระ ศิรุษ ที่เป็นสมาชิกของ E.O.S ได้เข้าร่วม

เป็นคอมมูครั้งแรก เขามักจะสอบถามเกี่ยวกับวิธีการเล่นหรือการส่งประวัติของออร์ในกลุ่มรวมบ่อย ๆ และมีปัญหาที่การกรอกข้อมูลไม่ครบถ้วนหรือข้อมูลน้อยเกินไป ทางทีมงานและสมาชิกในคอมมูก็จะให้คำแนะนำว่าควรจกแก้ไขตรงไหน และต้องทำอะไรบ้าง

2) การถูกชวนเข้าร่วม

การถูกชักชวนเข้าร่วมของสมาชิก จะเข้าร่วมโดยการมีเพื่อนร่วมเฟซบุ๊กชวนเข้ามาเกิดจากการถูกเชิญชวนและเกิดความสนใจ คนกลุ่มนี้ค่อนข้างมีมากกว่าสมาชิกที่เข้าร่วมคอมมูด้วยตัวเองเพราะได้รับคำแนะนำจากเพื่อนที่มีความสัมพันธ์ที่สนิทด้วยทำให้ได้รับความมั่นใจในการเล่นคอมมูมีแหล่งสอบถามเวลาเกิดข้อสงสัย และสามารถเชิญชวนกันเปิดโวลโดยได้รับความมั่นใจว่าจะมีคนเข้าร่วมโวลอย่างแน่นอน

4.4 การออกแบบตัวละครของกลุ่มการศึกษา

ผู้เล่นมักจะตั้งชื่อออร์โดยใช้ชื่อภาษาญี่ปุ่น หรือชื่อตามแบบตะวันตก โดยไม่มีชื่อภาษาไทย สำหรับกลุ่มการศึกษามีการออกแบบตัวละคร โดยแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1) ออกแบบและวาดเอง สมาชิกกลุ่มนี้จะออกแบบคาร์แรกเตอร์ของตัวเองทั้งหมดด้วยตัวเอง และลงมือวาดออกมาด้วยตัวเองอาจจะเป็นเส้นจากดินสอหรืองานดิจิทัลก็ได้ขึ้นอยู่กับความสะดวกและต้นทุนชีวิตของแต่ละคนว่าถนัดอย่างไรมากกว่ากัน

2) ออกแบบแต่ให้คนอื่นวาดให้ สมาชิกกลุ่มนี้มีคาร์แรกเตอร์หรือดีไซน์ของตัวละครในจินตนาการเอาไว้แล้วเพียงแต่ไม่สามารถวาดถ่ายทอดองค์ประกอบออกมาได้อย่างครบถ้วน หรือเพราะไม่มีฝีมือในการวาด หรือชื่นชอบลายเส้นการวาดของคนอื่นจึงเกิดการออกแบบมาให้คนอื่นนำไปวาดให้อีกที อาจจะถูกวาดให้โดยเพื่อนหรือคนที่รู้จัก หรือคอมมิชชันงานวาดจ้างนักวาดที่มีฝีมือ เป็นการจ่ายเงินซื้อฝีมือคนอื่นมาอีกที

3) ชื่อคาร์แรกเตอร์สำเร็จรูป สมาชิกกลุ่มนี้จะซื้อดีไซน์คาร์แรกเตอร์สำเร็จรูปจากกลุ่มซื้อขาย ดรอป² จากนั้นจะนำมาปรับ ใส่อุปกรณ์และประวัติของออร์อีกทีหรืออาจจะนำไปให้ผู้อื่นวาดให้ใหม่อีกทีก็ได้เช่นกัน

4.5 ความคล้ายคลึงหรือแตกต่างระหว่างตัวละครและตัวสมาชิก

ผู้วิจัยให้ความสนใจประเด็นของการสร้างตัวละครของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งสัมพันธ์กับตัวตนของผู้เล่น โดยให้ความสนใจความคล้ายคลึงและความแตกต่างกับการสร้างตัวตนของกลุ่มกรณีศึกษา โดยพบว่าการออกแบบหรือสร้างตัวละครมีความสัมพันธ์กับผู้เล่นดังนี้

1) ในด้านของความคล้ายคลึง

ผู้เล่นจำนวนหนึ่งออกแบบลักษณะนิสัยของอริจากการเอาตัวเองเป็นต้นแบบ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะนิสัย งานอดิเรก หรือความชื่นชอบไม่ชอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อริจะมีส่วนที่คล้ายคลึงกับตัวสมาชิกอย่างมาก เช่น ในความเป็นจริงตัวสมาชิกเป็นคนขี้อาย ไม่กล้าเข้าหาคน ไม่ชอบคุยกับคนแปลกหน้า หรือชอบอยู่ในที่ ๆ คนเยอะ ๆ ส่งผลมาถึงการสร้างตัวตนที่เป็นตัวตนที่ขี้อาย ไม่กล้าเข้าหาคนและกลัวการอยู่ในที่ที่คนเยอะ ๆ ตัวอย่างเช่น ตัวละครของ โมเอะ (นามสมมติ) ที่มีความคล้ายคลึงกับตนเองในบางส่วน “มีความคล้ายคลึงในบางส่วน ในด้านที่เป็นตัวละครขี้อาย เล็กเล็กในที่คนเยอะถ้าอยู่คนเดียว หลงทางง่าย และอย่าให้ได้ร้าย” (โมเอะ, 2562)

สำหรับลักษณะของตัวละครว่าความชื่นชอบหรือไม่ชอบในเรื่องใดนั้น ส่วนใหญ่มักจะมาจากตัวสมาชิก เป็นสิ่งที่สมาชิกชอบและไม่ชอบเป็นส่วนตัว เช่น ชอบของหวานไม่ชอบกลิ่นบูหรี ชอบฟังเพลงและไม่ชอบกินเผ็ด เป็นต้น

ผู้วิจัยพบว่า ไม่ว่าผู้เล่นจะสร้างอริออกมาอย่างไร มีตัวตนที่มีความหลากหลายทางอุปนิสัยก็ตาม อริก็จะมีมีความคล้ายกับตัวสมาชิกไม่ว่าจะนิสัยส่วนหนึ่งหรือความชื่นชอบหรือไม่ชอบอะไรสักอย่างที่ยังคงบ่งบอกความเป็นตัวตนของสมาชิก เป็นจิตสำนึกความเป็นตัวเองที่จะถูกส่งไปยังอริและถ่ายทอดออกมาเป็นอัตลักษณ์เฉพาะ

2) ในด้านของความแตกต่าง

อริจำนวนหนึ่งจะถูกสร้างให้มีความแตกต่างด้านอุปนิสัยจากผู้เล่นเพียงเล็กน้อย โดยมักจะเป็นการเสริมเติมแต่งเพื่อเพิ่มมิติของอริไม่จำเป็นการสร้างอริให้ออกมามีอุปนิสัยที่ร้ายแรง การสร้างพลังพิเศษ การสร้างอริที่หน้าตาดี สิ่งเหล่านั้นล้วนเป็นสิ่งที่ตัวสมาชิกอยากจะเป็น หรืออยากจะเป็น



ภาพที่ 1 ตัวอย่างตัวละคร: ชิเรน แชนเลอร์

ชิเรน อายุ 23 ปี เป็นมนุษย์เพศชายค่อนข้างสูงถึง 184 เซนติเมตร มีผมฟ้าแซมแดงและดวงตาสีแดงมีลักษณะนิสัยที่สุขุม มีความเป็นผู้ใหญ่ที่ใจดี และพูดน้อย อยู่ในตำแหน่งหน่วยรบ แรงค์ 1 ในฐานะเจ้าหน้าที่พิเศษชั้นสูง มีพลังพิเศษ คือ การเรียกนาฬิกาขนาดใหญ่ว่าสามารถแยกส่วนประกอบมาใช้งานได้ตั้งใจ (ณ ช่วงเวลาที่ทำกรวิจัย ตัวละครนี้ยังมีการดำเนินการอยู่ (active)) (ที่มา: คอมมู E.O.S)



ภาพที่ 2 ตัวอย่างตัวละคร: ยูกิชิโระ ชิโรมิ

ยูกิชิโระ อายุ 23 ปี เป็นมนุษย์เพศหญิงค่อนข้างตัวเล็กมีความสูงเพียง 146 เซนติเมตร มีผมสีเงินและดวงตาสีฟ้า มีลักษณะนิสัยที่ร่าเริงสดใสขี้เล่น ดูใจดีแต่ความจริงเป็นคนที่มีบัลลังก์กับการต่อสู้ อยู่ในตำแหน่งหน่วยรบ แรงค์ 1 ในฐานะเจ้าหน้าที่พิเศษชั้นสูง เป็นพี่สาวของ ยูกิชิโระ ยูกิโอะ ตระกูลยูกิชิโระเป็นหนึ่งในบอร์ดบริหารของวอยลิส มีพลังพิเศษคือการควบคุมก้อนพลังงานรูปร่างเป็นลูกบาศก์ (ณ ช่วงเวลาที่ทำกรวิจัย ตัวละครนี้ยังมีการดำเนินเรื่องอยู่ (active)) (ที่มา: คอมมู E.O.S)

มีเพื่อเติมเต็มความต้องการและความทะเยอทะยานของตัวเองที่ไม่เคยได้มี ไม่เคยได้เป็นในชีวิตความเป็นจริง กล่าวอีกนัยก็อาจจะเป็นตัวตนในอุดมคติของสมาชิกก็ได้เช่นกัน

ความชื่นชอบบางอย่างเองก็เป็นการเสริมเติมแต่งเพื่อเพิ่มมิติของ ออริขึ้นมา เช่น ออริเป็นคนที่ชอบสูบบุหรี่จัด แต่ตัวสมาชิกไม่ได้ชื่นชอบบุหรี่ เพียงแต่นำสิ่งเหล่านั้นมาเสริมเพราะคิดว่าเป็นด้านที่ดูเท่และมีความเป็นผู้ใหญ่นับเป็นการเติมเต็มความต้องการทางตัวตนที่ไม่ได้ชอบบุหรี่จริง ๆ อย่างที่ต้องการ หรือบางคนจะมีรสนิยมชื่นชอบบางอย่างจึงได้นำมาสร้างเป็นออริ เช่น บางคนชื่นชอบตัวละครมีหูแมว ก็จะนำมาดีไซน์มาออกแบบประกอบใส่ในออริของตัวเอง เพียงเพราะความต้องการที่อยากจะมีลักษณะที่มีลักษณะที่น่ารักน่าเอ็นดู ตัวอย่างเช่น ตัวละครโชตะ “โชตะ, มิมิ ด้วยความชอบส่วนตัวค่อนข้างชอบโชตะมาก (ก็โชตะค่อนข้างน่ารักแหละ) ยิ่งถ้าใส่หูสัตว์ลงไปด้วยความน่ารักก็เพิ่มด้วย” (โมเอะ, 2562)

บางครั้งออริจะถูกออกแบบให้ออกจากความเป็นกรอบที่สังคมกำหนด หรือมีพฤติกรรมด้านลบ เช่น การถูกทำร้ายร่างกายในครอบครัว การถูกล่วงละเมิด การติดยาเสพติด การเสริมเติมแต่งประวัติให้กับออริว่าเคยอยู่ในขบวนการค้ายา หรือครอบครัวถูกโจรฆาตกรรม การที่ออริต้องพบเจอกับความโชคร้ายหรือเรื่องราวดำมืดในสังคมเป็นการเพิ่มความแปลกใหม่และมิติที่ชวนให้น่าค้นหา และเป็นการระบายความอัดอั้นที่กรอบสังคมกำหนดไป ระบายใส่กับออริให้มีชีวิตที่ไม่สมบูรณ์แบบ พบเจอความยากลำบากและยากที่จะมีความสุขจากความชื่นชอบ หรือการสร้างความสะดวกสบายและมิติให้ออริ ตัวอย่างในย่อหน้าหนึ่งของประวัติออริชื่อ โคซากะ คาโอริ ซึ่งผู้เล่นที่มีนามแฝงว่า ‘กบเขียวผู้มาพร้อมความวิบัติ’ เป็นเจ้าของ กล่าวว้า

“สำหรับคาโอะคุง บ้านที่ตนอยู่ไม่ต่างอะไรจากนรกเย็นเสียเท่าไร ถึงنانครั้งจะมีการด่าทอกันด้วยถ้อยคำหยาบคาย สิ่งที่เกิดขึ้นกับเขาส่วนใหญ่คือการกลั่นแกล้งที่รุนแรงถึงตายกับการกล่าวโทษเขาในความผิดที่ตนไม่ได้ก่อ มันเกิดขึ้นแทบทุกวันจนกลายเป็นเรื่องปกติไปแล้ว แต่จะด้วยเหตุใดก็ตาม คาโอะก็ผ่านมันมาได้ พร้อมกับแผลใจขนาดมหึมาที่ไม่ว่าจะเอาด้ายยาวพอ

จะพันรอบโลกสามพันรอบกับหมอเหวดตาที่คืนชีพคนตายได้ก็ไม่อาจจะรักษาแผลในใจของเด็กหนุ่มจิ้งจอก...”

4.7 การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร

การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างออรืเกิดขึ้นได้โดยการโละเพลย์กันบนหน้ากลุ่มคอมมูหรือกล่องข้อความส่วนตัว การทำความรู้จักกันของสมาชิกจะไม่เกี่ยวข้องกับออรืเว้นเสียจะเกิดการตกลงความสัมพันธ์ว่าเป็นคนรู้จักกันอยู่ก่อนแล้ว ยิ่งออรืมีการพูดคุยหรือการปฏิสัมพันธ์กันมากเท่าไรออรืจะยิ่งสนิทกันมากขึ้นและได้รู้จักกันมากขึ้นตามความสมเหตุสมผล รวมไปถึงการได้รู้ของที่ชอบหรือไม่ชอบ หรืออุปนิสัยที่เห็นได้ไม่บ่อยของตัวละคร เช่น ออรืที่ชื่อ ยูกิชิโระ ชิโรมิ เป็นตัวละครหญิงที่มีอุปนิสัยร่าเริง แต่พอเริ่มการต่อสู้จะกลายเป็นคนที่บ้าคลั่งกับการต่อสู้ การเข้าไปสู่การรับรู้อุปนิสัยของตัวละครนี้ ตัวละครจะต้องได้เคยพบเห็นด้านที่บ้าคลั่งของตัวละครนี้ เป็นต้น

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครส่วนใหญ่มีมาในรูปแบบความสัมพันธ์ที่จะพัฒนาไปเป็นแบบคนรัก เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้เล่นคอมมูมีทั้งกรณีที่มาชิกตกลงร่วมกันเป็นคนรักอยู่แล้ว และกรณีที่สมาชิกตกลงที่จะปล่อยให้ไปตามเนื้อเรื่องและเหตุระหว่างออรื หากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นสมเหตุสมผลพอที่จะทำให้ออรืเกิดการตกลงกัน ออรืจะกลายเป็นคนรักกัน แต่ถ้าเนื้อเรื่องหรือเหตุการณ์ไม่สร้างความสมเหตุสมผลที่จะเกิดการตกลงรักความสัมพันธ์ของระหว่างออรืก็จะหยุดแค่คนที่สนิท เพื่อน หรือครู

ตัวอย่างกรณีจากการสัมภาษณ์ DLEX (นามสมมติ) (2563) เป็นเจ้าของออรืที่ชื่อ อัลเลน เซ็ท ตัวสมาชิคนั้นเล่าว่าเขาได้ขึ้นขอบออรืที่ชื่อ เซีย อีวาน อีวานนอฟ จึงได้ทำการติดต่อไปยังกล่องข้อความส่วนตัวบนเฟซบุ๊กกับเจ้าของออรืที่ชื่อเซีย อีวาน อีวานนอฟ และขออนุญาตที่จะให้อัลเลน ได้จับเซีย ซึ่งได้รับการอนุญาตจากเจ้าของตัวละครเซียเป็นที่เรียบร้อยแล้วที่จะร่วมสร้างเนื้อเรื่องและเปิดโลกร่วมกัน เปิดเส้นทางให้ทั้งสองตัวละครรู้จักกันมากขึ้น แต่ปัจจุบันที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์ความสัมพันธ์ที่ DLEX คาดหวังก็ยังไม่ได้รับการตอบสนองเพราะทั้งสองตัวละครนี้ ยังคงอยู่ในความสัมพันธ์ในเชิงลูกศิษย์และ

อาจารย์เสียมากกว่า เนื้อเรื่องที่ร่วมโรลยังไม่สามารถสร้างความสมเหตุสมผลให้ทั้งสองตัวละครได้รักกัน

การสร้างปฏิสัมพันธ์รองลงมาจะมาในรูปแบบเพื่อน เพื่อนสนิท หรือ คู่แข่ง แม้จะได้รับความนิยมน้อยลงมาจากการหาความสัมพันธ์ในเชิงความรัก แต่ก็ยังเป็นสิ่งที่พบได้บ่อยในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างอริ ทั้งเกิดจากการสร้างความสัมพันธ์ไว้ก่อนแล้วจะให้ออริอยู่ในสถานะไหน รับรู้ตัวตนของอริกันมากเท่าไรซึ่งความสัมพันธ์แบบเพื่อนที่เกิดจากการโคอาจะไม่ได้มีการเปิดโรลกันจริง ๆ ทำให้ตัวสมาชิกอาจจะไม่ได้รู้จักอริได้อย่างดีพอเพียง แต่ทำให้เกิดเนื้อเรื่องในส่วนนี้ให้อริเท่านั้น และเกิดจากอีกกรณีคือการเปิดโรลที่จะทำให้ตัวสมาชิกได้รู้จักอริของกันและกันได้ดียิ่งขึ้นผ่านการโรลนั่นเอง

บางครั้งก็สามารถเกิดความสัมพันธ์ในรูปแบบอื่น ๆ ที่ต่างออกไป เช่น ลูกค้า คนสำคัญ เจ้านาย กำลังแอบชอบ เพื่อนร่วมงาน ฯลฯ เพื่อเพิ่มเติมมิติหรือเนื้อเรื่องของอริให้มีความสมบูรณ์แบบมากขึ้นโดยใช้อริอื่นที่มีเจ้าของเป็นผู้ดูแลเข้ามามีส่วนร่วมในเนื้อเรื่องของอรินั่นเอง

4.8 การสร้างปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในคอมมู

การสร้างปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในคอมมู ประกอบด้วยความสัมพันธ์แบบออนไลน์และแบบออฟไลน์ สมาชิกในคอมมูมีทั้งพูดคุยกันในกลุ่มของเองพูดคุยผ่านแชทหรือวีดีโอคอล และมีปฏิสัมพันธ์กันนอกโลกออนไลน์ เช่น การนัดพบกัน

ในด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกด้วยกันนั้น สมาชิกจะมีการพูดคุยผ่านกล่องข้อความของเฟซบุ๊กเป็นการติดต่อสื่อสารและการความสัมพันธ์ระหว่างระหว่างสมาชิกด้วยกัน เริ่มจากการเป็นสมาชิกเดียวกันบนคอมมูเดียวกัน สมาชิกในคอมมูจะได้สิทธิ์ในการเข้าสู่กล่องข้อความของทางคอมมูเพื่อพูดคุยทำความเข้าใจและสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน โดยการแนะนำตัวเองและพูดคุยบางอย่างที่เกี่ยวกับรายละเอียดของคอมมูและบางครั้งจะเป็นเรื่องในชีวิตประจำวันของตัวสมาชิกเอง เช่นการถ่ายรูปหมู่กระทะลงในกลุ่ม หรือการบ่นเรื่องงานที่ต้องทำงานกับความยุ่งยากของงานนั้น ๆ

การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นบน

โลกความเป็นจริง จึงได้รับความสนิทสนมและเปิดเผยตัวเองระหว่างกันนำไปสู่การทำความรู้จักตัวตนของกันและกัน และเกิดความไว้วางใจจนนำไปสู่การเกิดมิตรภาพในโลกความเป็นจริง และอาจจะนัดพบปะกันจริง ๆ เพื่อพบหน้าพบตัวตนจริงที่ไม่ใช่เพียงในจอออนไลน์ แสดงถึงการเปิดใจและความไว้วางใจที่จะพบกัน รวมทั้งพูดคุยเกี่ยวกับตัวเอง เรื่องในชีวิตประจำ ความชอบหรือไม่ชอบ หรือพูดคุยเกี่ยวกับคอมมู ตัวละครในคอมมู หรือเนื้อเรื่องของคอมมู ซึ่งได้รับคำตอบจากแบบสอบถามเมื่อสอบถามในเรื่องการได้เคยพบปะกันนอกจากของบุคคลที่รู้จักกันในคอมมูบ้างหรือไม่ ตัวอย่างของคำตอบเช่น “เคยค่ะ มีทั้งเรื่องในมูและเรื่องนอกมู อาจจะคุยเรื่องการเรียนหรือเรื่องที่ทุกซ์ใจอะไรบ้าง” (สิน้ำ, 2562) “เคย และปัจจุบันก็ยังคุยอยู่ โดยมักจะติดต่อกันผ่านดิสคอร์ดเสียมากกว่า และส่วนใหญ่มักจะคุยกันในเรื่องของคอมมูที่เล่นด้วยกัน” (DLEX, 2562)

ในบางกรณีตัวสมาชิกก็ได้เป็นคนรู้จักกันมาก่อนทำให้ง่ายต่อการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่สนิทสนมกันมากขึ้นไปอีกระดับ และง่ายต่อการสร้างกิจกรรมร่วมกัน นำไปสู่การชักชวนในการทำอะไรหลาย ๆ อย่างเช่น เล่นเกมด้วยกัน ปรึกษาปัญหาาร่วมกันหรือสร้างคอมมูร่วมกันนั่นเอง ตัวอย่างของคำตอบ เช่น “เคย การพูดคุยทางเฟสจะคุยกับทีมงานคนนึงในมู ส่วนสถานที่จริง มาจากว่าพ่อกันมู E.O.S รู้จักกับเพื่อนสนิทและโรงเรียนไม่ได้อยู่ใกล้กันกับพ่อกันมากก็เลยบังเอิญเจอกัน” (Azetaminophen, 2562) “เคย แต่ถ้าคุยจริง ๆ จัง ๆ ก็จะเป็นพ่อกันเพราะพ่อกันเป็นรุ่นพี่ในสายห้อง” (Azity, 2562)

4.9 ผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงที่ได้จากการเล่นคอมมู

จากการศึกษาวิจัยผู้วิจัยพบผลกระทบเชิงบวก โดยกลุ่มกรณีศึกษาไม่ได้ให้ข้อมูลในเชิงลบ ดังนี้

1) การเล่นเกมช่วยเพิ่มทักษะความสามารถของตัวเอง

การเล่นเกมเป็นเหมือนการสร้างเป้าหมายหรือแรงบันดาลใจให้กับตัวสมาชิกในการทำบางอย่าง เช่นการวาดรูป การขีดเลาภาษาเขียน การเพิ่มพูนความรู้ที่ต้องนำไปใช้ประกอบประวัติของอริเองเช่น หากอริเป็นตำรวจที่ใช้ปืนเป็นอาวุธเพื่อความสมจริง สมาชิกจึงต้องเรียนรู้ที่จะ

ทำความเข้าใจกับว่าหน้าตาของปิ่นเป็นอย่างไร มีวิธีการใช้อย่างไร ปิ่นที่ใช้บรรจุกระสุนกึ่งนัด หรือมีความแตกต่างจากปิ่นชนิดอื่นอย่างไรบ้าง

ในด้านของการวาดรูป ทุกคอมมูต้องมีภาพวาดมาใช้อ้างอิงลักษณะภายนอกของอורי บางคนที่ยากวาดรูปเองก็จะวาดรูปเองเพื่อนำไปลงคอมมูเป็นการฝึกฝนฝีมือ หรือวาดรูปโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสตอรี่ออริระหว่างโรลของอוריของตัวเองกับอוריของผู้อื่นจนอยากเก็บมาวาด นั่นเอง ตัวอย่างเช่น เน็ต กล่าวว่ “รู้สึกขยันขึ้นมีแรงผลักดันในการวาดรูปมากขึ้น ต่างจากเมื่อก่อนที่ไม่ค่อยวาดจะวาดแต่ช่วงอีเว้นสำคัญ” (เน็ต, 2562)

การโรลนั้นเป็นการสื่อสารระหว่างกันด้วยภาษา การโรลเพลย์จะทำให้เกิดการขัดเกลาภาษาร่วมกันกับการอ่านนิยายควบคู่กัน ทั้งเพิ่มพูนมาจากประสบการณ์การโรลการเห็นภาษาของคูโรล หรือเก็บมาจากในนิยายที่มีภาษาสวย ๆ ให้อ่าน การพรรณนาบรรยายทำให้การโรลยาวขึ้นและดูมีเสน่ห์ไม่สั่นเกินไปจนคูโรลเกิดอาการไม่รู้จะตอบอย่างไรดี และอาจจะมียรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ สำหรับการพรรณนาในการโรลอีกด้วย เช่น

เดิม “วันนี้ทะเลสวยมาก ว่างั้นไหม?” ภาคินหันไปยิ้มให้กับรานิดา

เปลี่ยนเป็น “วันนี้ทะเลสวยมาก ว่างั้นไหม?” ภาคินพินโบหน้าไปหารานิดา เสี่ยวโบหน้าคมคายหล่อเหลาต้องกระทบกับแสงสีส้มของพระอาทิตย์ที่กำลังทอประกายเตรียมลาจากลับขอบฟ้าของวันนี้ชวนให้บรรยายาคดูน่าหงอยเหงากว่าทุกช่วงเวลา เพียงแต่ในใจของภาคินไม่ได้รู้สึกเช่นนั้นเมื่อข้าง ๆ ของเขายังมีหญิงสาวอันเป็นที่รักอยู่เคียงข้าง

เกลียวคลื่นกระทบชายหาดก่อเกิดเสียงดนตรีอันเป็นธรรมชาติ เสียงของนกนางนวลดังขับขานเคล้าคลอไปตามสายลม สายลมจากทะเลพัดผ่านมาปะทะใบหน้าवलที่กำลังต้องกับแสงอบอุ่นของพระอาทิตย์ตกของหญิงสาวข้างกาย จนผมสีดำสนิทปลิวไสวและเปร่งประกายราวกับภาพวาดประติมากรรมชั้นเลิศ ไม่ว่าทะเลจะสวยงามมากเพียงใด แต่สิ่งที่สวยงามที่สุดในใจเธอก็คือเธอ

ข้อความข้างต้นเป็นหนึ่งในบทโรลเพลย์ที่ผู้วิจัยนำมายกตัวอย่างให้เห็นเพื่อความเข้าใจ ในแบบแรกนั้นเป็นการโรลบรรยายสั้นที่ไม่ค่อยแสดง

รายละเอียด แต่จะเน้นการตอบรับที่รวดเร็ว คำพูด สีสหน้า การกระทำที่สำคัญเท่านั้น ส่วนในอีกบทต่อมาเป็นการโรยเชิงบรรยายยาวที่ค่อนข้างมีการพรรณนาอย่างลึกซึ้ง แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับความชื่นชอบของแต่ละบุคคลนั่นเอง ดังตัวอย่างของ DLEX ที่กล่าวว่า “ได้ฝึกการเรียบเรียงและการใช้ภาษาหรือการเล่นคำและประโยคทำให้ประโยคโรยนั้นมีความสละสลวย และยังได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านตัวละครที่สวมบทบาทด้วยเช่นกัน” (DLEX, 2562)

2) ความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับโลกความเป็นจริงที่เพิ่มขึ้น

สมาชิกส่วนหนึ่งให้สัมภาษณ์ว่าการเล่นเกมทำให้ได้มีความสามารถในการเข้าสังคมมากขึ้นหลังโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริง เพราะการเล่นเกมต้องมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันอยู่แล้ว และการสื่อสารการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ส่งผลถึงความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันบนโลกความเป็นจริง ทำให้สมาชิกสามารถเข้าหาคนง่ายขึ้น ลดความเขินอาย เมื่อพูดคุยกับคนแปลกหน้า และสามารถดำเนินการสนทนาต่อไปได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง เช่น การเปลี่ยนอุปนิสัยที่ขี้อายไม่กล้าเข้าหาคนเป็นการกล้าที่จะเข้าหาคนมากขึ้น ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ “เป็นคนที่เข้าสังคมยากมากในอดีต แต่พอมาเล่นเกมแล้วทำให้กล้าเข้าหามากขึ้น” (KayeoS, 2562) “รู้สึกกล้าเข้าหาคนอื่นมากขึ้นกว่าเดิม” (นิตตา, 2562)

โมเอะ (นามสมมติ) (2563) กล่าวว่า “เมื่อก่อนตัวเองเป็นคนที่ค่อนข้างขี้อาย ไม่กล้าเข้าหาคนอื่นและเป็นคนไม่ถนัดที่จะเริ่มบทสนทนาเมื่อต้องร่วมพูดคุยหรือสร้างปฏิสัมพันธ์กับใคร ส่งผลต่ออุปนิสัยของอริของเธอที่เป็นคนขี้อายเพราะเธอเพิ่งได้ร่วมเล่นเกมได้ไม่นาน ไม่มีความมั่นใจที่จะเข้าหาใครมาก่อน แต่พอได้เริ่มเล่นเกมก็เริ่มกล้าที่จะพูดคุยร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น กล้าที่เปิดบทสนทนาทั้งการพิมพ์สื่อสาร และชีวิตจริงที่กล้าเข้าหาเพื่อน”

DLEX (นามสมมติ) (2563) ให้สัมภาษณ์ว่า “หลังจากที่เริ่มเล่นเกม ความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับน้องสาวที่อายุห่างกัน 2 ปีได้ดีขึ้นโดยที่เมื่อก่อนแทบไม่ได้คุยกันเลย ด้วยเริ่มมาจากการที่น้องสาวเป็นแฟนคลับของศิลปินเกาหลีและได้เคยถามเกี่ยวกับศิลปินเกาหลีในทวิตเตอร์ และเธอได้ให้ข้อมูลตามที่เข้าใจเพราะบอททวิตเตอร์มีการสวมบทบาทคล้ายการเล่นคอมพิวเตอร์ แต่เป็นการสวมบทบาทให้คล้ายกับศิลปินเป็นผู้ใช้ทวิตเตอร์ และอาจจะมีการ

โรลเพลย์ในพื้นที่ทวิตเตอร์ซึ่งกระบวนการไม่แตกต่างจากบนเฟซบุ๊ก

3) เปลี่ยนมุมมองหรือทัศนคติของสมาชิก

การเล่นคอมมูทำให้รู้จักคนมากขึ้น ซึ่งแต่ละคนนั้นมีความคิดเห็น มุมมอง หรือทัศนคติที่ไม่เหมือนกัน ทำให้เข้าใจความหลากหลายและความ เป็นคนมากขึ้นผ่านมุมมองที่พบจากอริเมื่อได้ปฏิสัมพันธ์ เพราะความคิด หรือความเชื่อส่วนหนึ่งนั้นจะมาจากตัวผู้เล่นเอง และเข้าใจถึงความแตกต่าง ของมนุษย์ที่สามารถเป็นไปในทางเดียวกันได้

นอกจาก DLEX ที่กล่าวถึงการเปลี่ยนมุมมองต่อบทเกาหลีน้องสาวที่กล่าวมาแล้ว กาแฟ (นามสมมุติ) (2562) ได้ให้สัมภาษณ์ว่าการเล่นคอมมูทำให้รู้จักคนมากขึ้น ซึ่งแต่ละคนนั้นมีความคิดเห็น มุมมอง หรือทัศนคติที่ไม่เหมือนกัน เขาเข้าใจความหลากหลายและความเป็นคนมากขึ้นผ่านมุมมองที่พบจากอริเมื่อได้ปฏิสัมพันธ์ เพราะความคิดหรือความเชื่อส่วนหนึ่งนั้นก็ มาจากตัวผู้เล่นเอง เขาบอกอีกว่ามีครั้งหนึ่งที่ได้เข้าร่วมการประชุมคอมมูเก่า ที่เคยเล่นแต่ปัจจุบันปิดไปแล้ว โดยการวิดีโอคอลกลุ่มในตอนนั้นเขาได้เห็น มุมมองของแต่ละความคิดเห็นที่มีต่อความเป็นไปของคอมมูที่แตกต่างกัน และ มีการเสนอข้อปรับปรุงใหม่ให้กับทางคอมมูต่างกันนั่นเอง เช่นเมื่อทีมงานเสนอ ระบบปลูกผักขึ้นมา แต่สมาชิกคนหนึ่งกลับมีความเห็นต่างกันคือการแย้งว่า เมื่อปลูกผักแล้วใครจะเข้ามาเช็คจำนวนวันที่ต้นไม้จะต้องเติบโตในเวลา 7 วัน ซึ่งเป็นความคิดเห็นที่เป็นปัญหา ซึ่งเป็นความคิดเห็นที่จริงจังผิดกับอุปนิสัย ของตัวละครที่คนนั้นได้สร้าง

4) ไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลง

จากการสัมภาษณ์ในกลุ่มตัวอย่างมีกรณีที่บางคนตอบว่าการ เล่นคอมมูไม่ได้สร้างผลกระทบหรือการเปลี่ยนแปลงใดๆ ของตัวเองเลย หรือเกิด การเปลี่ยนแปลงขึ้นเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ดังคำสัมภาษณ์

“ไม่เปลี่ยนไปมากเท่าไร เพราะก่อนหน้านี้ก็ชอบทำอะไรทำนองนี้อยู่แล้ว แต่ที่เพิ่มมาจะเป็นเรื่องความมั่นใจในการทำของตัวเอง ในแง่การเล่นคอมมู = ตอนแรกคิดว่าเป็นเรื่องค่อนข้างไร้สาระ+ไม่ยุติธรรม ตอนนั้นเริ่ม คิดว่าต่อให้โดนเมินก็ยังเล่นต่อไปอยู่ดีเพราะพบว่าสุดท้ายไอ้เรื่องการเป็น

จุดสนใจมิใช่ปัจจัยหลักในการทำให้การเล่นคอมมูของข้าพเจ้าสนุกและมีสาระ]” (กบเขียวผู้มาพร้อมความวิบัติ, 2562)

ทั้งนี้ก็มีบางรายตอบแบบสัมภาษณ์ว่า การสร้างตัวตนที่แตกต่างไม่ได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใดกับตัวสมาชิกเพราะคาร์แรกเตอร์ในโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริงมีความแตกต่างกันมากเกินไป ตัวอย่างของสีน้ำ (นามสมมติ) (2562) “ไม่ได้มีความเปลี่ยนแปลงอะไรมาก เพราะตัวตนในความจริงกับในมุค่อนข้างจะต่างกัน”

5. สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

กล่าวโดยสรุป คอมมูเป็นโลกออนไลน์จำลองในลักษณะของโลกเสมือนจริงที่เกิดจากการรวมกลุ่มของคนที่มีอะไรคล้าย ๆ หรือชื่นชอบสนใจในสิ่งเดียวกัน และสนใจที่เล่นโรลเพลย์หรือวาดรูปไปด้วยกัน ซึ่งสมาชิกส่วนใหญ่เป็นเด็กนักเรียน วัยรุ่น รวมไปถึงวัยทำงานที่ต้องการสร้างตัวตนของตัวเองและสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งจะได้รับการยอมรับ และเพื่อนออนไลน์จำนวนมาก การเข้าร่วมกลุ่มเกิดจากความสนใจส่วนตัวและการถูกชักชวนซึ่งทำให้ผู้เล่นเข้าสู่โลกจินตนาการและผูกเชื่อมกับความเป็นจริงในบางขณะในที่นี่ ผู้วิจัยอภิปรายผลการศึกษาโดยเชื่อมโยงกับแนวคิดความเป็นชุมชนเสมือนจริง การสร้างปฏิสัมพันธ์ในชุมชนเสมือน และการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ผ่านการเล่นคอมมู

ความเป็นชุมชนเสมือนจริง

จากการวิจัยพบว่ากลุ่มคนในกรณีตัวอย่างได้ใช้ชุมชนเสมือนจริงเป็นพื้นที่ในการปลดปล่อยตัวตน หรือแยกตัวตนออกมาจากโลกแห่งความเป็นจริงเพียงชั่วคราว โดยใช้พื้นที่ออนไลน์ในการสร้างการถูกยอมรับให้กับตัวเอง สร้างสังคม สร้างปฏิสัมพันธ์ สอดคล้องกับทฤษฎีของ Castells ที่เสนอแนวคิดเรื่อง “ความเสมือนที่จริง” (Real virtuality) ซึ่งมองว่า มันคือระบบความจริงแบบหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา โลกความเป็นจริงเสมือนนั้นยังต้องประกอบด้วยสังคมที่จริงด้วย (Delanty, 2003: 175-177 อ้างถึงใน กำจร, 2558: 23) คอมมูเป็นชุมชนเสมือนจริงรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต โดยมี

การรวมกลุ่มกันทางความคิด เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล มีความสัมพันธ์ทางสังคม โดยไม่จำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ ทั้งยังมีความหลากหลายทางตัวตนของแต่ละคนที่แตกต่างกันออกไป และยังเป็นสถานที่รวมความบันเทิงชนิดหนึ่งที่มีอะไรมากกว่าการเล่นเพื่อการผ่อนคลายในเวลาว่างเพราะคอมมูหรือการสร้างตัวละครล้วนเต็มไปด้วยความหมาย คอมมูมีความเป็นโลกเสมือนจริงที่เหมือนจริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรัฏฐ์ ศุภการ (2545) พบว่าโลกเสมือนสามารถสร้างตัวตนใหม่ได้อย่างที่ตนต้องการ ผ่านการบรรยายด้วยตัวอักษร ภายใต้ระบบการสร้างภาพแวดล้อมจำลองที่เรียกว่า เวอร์ชวลเรียลลิตี้ และมีปฏิสัมพันธ์กันได้ทุกอย่างเช่นในโลกแห่งความเป็นจริง รวมถึงมีรูปแบบการปกครองเป็นของตนเองอีกด้วย

การสร้างปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่ชุมชนเสมือนจริง

จากการวิจัยพบว่ากลุ่มคนในกรณีตัวอย่างได้ใช้ชุมชนเสมือนจริงเป็นพื้นที่ในการปลดปล่อยตัวตน หรือแยกตัวตนออกมาจากโลกแห่งความเป็นจริงเพียงชั่วคราว เพื่อใช้พื้นที่ออนไลน์ในการสร้างการถุกยอมรับให้กับตัวเอง สร้างสังคมอีกรูปแบบหนึ่ง สร้างปฏิสัมพันธ์ตามกฎกติกาอีกแบบหนึ่ง ซึ่งการสื่อสารเรื่องราวในอินเทอร์เน็ตสร้างให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในโลกจริงเห็นได้จากกรณีของ DLEX (นามสมมติ) (2563) ที่การเล่นคอมมูทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับน้องสาวดีขึ้นผ่านการพูดคุยในการสร้างสร้างตัวละครที่ลักษณะคล้ายคลึงคือบอทศิลปินเกาหลีในทวิตเตอร์ ซึ่งคล้ายคลึงกับงานของ อภิษฐา ดวงมณี (2562)

คอมมูเป็นอีกช่องทางของการสร้างความสัมพันธ์ในโลกออนไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ พชรมน พิริยะสกุลยิ่ง (2549) ที่พบว่า การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์นั้นเอื้อโอกาสให้กลุ่มเพื่อนออนไลน์มีอิสระเสรีภาพในการแสดงออกอย่างไร้ขอบเขตผ่านตัวอักษรและสัญลักษณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังพบว่าปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์สามารถตอบสนองความผูกพันรักใคร่จากเพื่อนได้ สิ่งที่เหมาะสมกันสำหรับมิตรภาพที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันคือ เหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่ม คุณค่าและทัศนคติใหม่ ชนิดกลุ่มเพื่อน ลักษณะเด่นและการดึงดูดความสนใจเป็นกำลังใจ/ที่ปรึกษา/แก้เหงา มีทั้งเพื่อนสนิทและเพื่อนธรรมดาและต้องการ

ยอมรับจากกลุ่มและสิ่งที่แตกต่างกันสำหรับมิตรภาพที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันคือ วัตถุประสงค์ของกลุ่ม กิจกรรมของกลุ่ม การมีความลับต่อกัน ความรู้สึกผูกพัน การปรับตัว การเลือกคบเพื่อน การยอมรับซึ่งกันและกัน การรักษามิตรภาพ หวังผลตอบแทนและปัญหาที่เกิดขึ้น กลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้ สำหรับบุคคลที่มีแนวคิดว่าการสนทนาแบบออนไลน์นั้นเป็นเครื่องมือที่จะช่วยในการสร้างมิตรภาพโดยสามารถสนทนากับใครก็ได้ไม่มีข้อแม้ซึ่งในสังคมจริงไม่สามารถทำได้

การสร้างปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวทำให้โลกเสมือนจริงคงอยู่เพื่อเป็นพื้นที่สร้างการปฏิสัมพันธ์ต่อไปเรื่อย ๆ เพราะการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างสมาชิกในชุมชนนำมาซึ่งความพึงพอใจของสมาชิก เมื่อสมาชิกมีความพึงพอใจแล้วก็ทำให้รู้สึกอยากเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมคอมมูต่อไป สอดคล้องกับงานของ กษพรธณ อุปรอกชาติพงษ์ (2525) ที่พบว่า ความสัมพันธ์เชิงบวกส่งผลให้สมาชิกในชุมชนเสมือนจริง มีความถี่ในการเข้าใช้งานมากที่สุด ส่วนปัจจัยในเรื่องคุณภาพประสิทธิภาพการทำงานของชุมชนเสมือนจริง, ระบบการจัดการสมาชิก, ความน่าเชื่อถือ โครงสร้างพื้นฐาน หรือ ฟังก์ชันการทำงานที่ตอบสนองการใช้งาน และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างสมาชิกจะส่งผลให้สมาชิกมีความพึงพอใจในการเข้าสู่คอมมู

การสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ผ่านคอมมู

จากการวิจัยพบว่ากลุ่มกรณีตัวอย่างได้มีการสร้างตัวตนอริและทำให้ตัวอริมีอัตลักษณ์ที่มีความหลากหลาย ทั้งทางเพศ รูปลักษณ์หน้าตา และลักษณะพิเศษ ความเกินจริงเหนือจินตนาการ เพื่อจะแสดงออกถึงจินตนาการในการสร้างสรรค์ของสมาชิก ทั้งจินตนาการชีวิตในเชิงความเป็นสุข เช่นการมีคู่รักที่ดี การแต่งงานหรือการสร้างครอบครัว และเชิงชีวิตของการเป็นทุกข์ที่อยู่เหนือกฎของสังคม เช่น อริที่มีอารมณ์ก้าวร้าว เกิดการเสียชีวิตของพ่อแม่ ต้องเร่ร่อนตามข้างถนนจนเดิบท เป็นต้น ตัวตนที่สร้างอาจจะมีลักษณะนิสัยที่คล้ายหรือแตกต่างกันกับตัวสมาชิกก็ได้ อยู่ที่ว่าสมาชิกพึงพอใจที่จะแสดงด้านไหนออกมาในเวลานั้นหรือต้องการให้ตัวตนนั้นสอดคล้องกับคอมมูที่เข้าร่วมอย่างไรเพื่อความเหมาะสม แต่ตัวตนทั้งหมดนั้นก็ล้วนเกิดจาก

จิตสำนึกของสมาชิกแสดงความเป็นอัตลักษณ์เพียงหนึ่งเดียว สำหรับในด้านความแตกต่างคือสมาชิกต้องการเพิ่มเติมความต้องการที่ไม่เคยมี ไม่เคยเป็น และความทะเยอทะยานหรือความต้องการที่อยากได้รับการเติมเต็มในส่วนของตัวเอง แต่ก็ยังมีการร่วมทั้งการสร้างความสัมพันธ์ในเชิงรูปแบบต่าง ๆ กับสมาชิกหรือออริอื่น ๆ ได้อีกด้วย เช่น ความสัมพันธ์เชิงคนรักของออริ การแต่งงานและได้รับชีวิตที่มีความสุขระหว่างออริของสมาชิกกับอีกออริของสมาชิกคนอื่น ดังนั้น การสร้างเพื่อนสร้างสังคมของออริก็ยังรวมไปถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวสมาชิกด้วยกันเองนั้นเกิดการยอมรับระหว่างตัวสมาชิกในทางบวก นำไปสู่การเกิดปฏิสัมพันธ์ร่วมกันต่อไป สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่า การสร้างตัวตนในพื้นที่ออนไลน์ไม่ได้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างง่าย และประสบการณ์ของบุคคลก็ไม่ได้แยกขาดจากโลกดิจิทัลโดยสิ้นเชิง ซึ่งสอดคล้องกับที่ Cover (2016) ชี้ว่า การเกิดขึ้นของอัตลักษณ์มีความสลับซับซ้อน ผ่านกระบวนการก่อรูป การสร้างปฏิสัมพันธ์ การเข้าร่วมในพื้นที่สังคมออนไลน์ กระทั่งการยอมรับความเป็นตัวตนอย่างมีนัยยะสำคัญ

ตัวตนที่ถูกสร้างมักสะท้อนค่านิยมทางสังคม ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรฐ์ ศุภการ (2545) พบว่า ผู้คนในชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้มีการสร้างตัวตนที่หลากหลายและมีรูปร่างหน้าตาเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนั้นยังสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของค่านิยมต่าง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านคำอธิบายตัวตนของประชากรอีกด้วย ตัวอย่างเช่น ออริที่มีรูปร่างหน้าตาดี หรือมีความเก่งกาจในด้านใดด้านหนึ่ง คอมมูจิงคล้ายแลมบ์ดาที่เปรียบเสมือนสถานที่ที่เหมือนกับห้องทดลองเสมือนจริงในการสร้างรูปแบบการปกครองสังคมแบบใหม่ ๆ และเป็นเช่นกระเจกเงาเสมือนจริง ที่สะท้อนถึงอิทธิพลของสิ่งต่าง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริงให้เราได้ดูอย่างน่าสนใจ

6. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

เนื่องจากคอมมูเป็นเรื่องที่ยังไม่มีการศึกษาในเชิงวิชาการมากนัก สำหรับการศึกษาครั้งต่อไป ผู้ศึกษาสามารถศึกษาวิจัยได้ในหลากหลายแนวทางดังนี้

1) พิจารณาเลือกกลุ่มกรณีศึกษาที่มีความหลากหลายทางอายุ ศึกษาทัศนคติต่อการเล่นเกมของบุคคลแต่ละช่วงอายุ แนวทางการเล่นเกมและการสร้างตัวละครในจินตนาการ อาจมีตัวอย่างผู้เล่นเกมที่เริ่มทำงานแล้วเพื่อศึกษาการแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ของคนกลุ่มนี้

2) ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลกระทบในเชิงลบจากการเล่นเกม ส่วนหนึ่งอาจจะเป็นด้านข้อจำกัดที่ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นบางกลุ่มที่เล่นเกมเพื่อหลบหนีปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกความเป็นจริง หรือกลุ่มกรณีศึกษาที่เป็นโรคซึมเศร้าที่เล่นเกม

เชิงอรรถ

¹ บทความชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาอิสระ ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

² Adoptable เป็นตลาดขายดีไซน์สำเร็จรูป สามารถขายหรือแจกอะไรก็ได้ที่ดีไซน์ออกมาเองโดยไม่ลอกเลียนแบบดีไซน์ผู้อื่น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กขพวรรณ อุปรอกชาติพงษ์. 2525. *ปัจจัยความสำเร็จของชุมชนเสมือนจริงเพื่อสร้างความสัมพันธ์: กรณีศึกษาเว็บไซต์ hi5 ในประเทศไทย*. การค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยี วิทยาลัยนวัตกรรมการมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กำจร หลุยยะพงศ์. 2558. “ก้าวที่ผ่านมาและก้าวต่อไปของการสื่อสารชุมชน: ตอนที่ 2 การศึกษาการ สื่อสารชุมชนในรูปแบบใหม่”, *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม* นิต้า, 2(1): 1-30.
- โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์. 2562. “ความเป็นมนุษย์ในโลกดิจิทัล”. ใน นฤพนธ์ ด่วงวิเศษ, (บก.), *คน-สังคม-ดิจิทัล: รวมบทความคัดสรรจากการประชุมวิชาการทางมานุษยวิทยาครั้งที่ 13 พ.ศ. 2562*. (หน้า 12-53). กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- คอมมู E.O.S. 2562. *Entrancer Organisation Supervisor*. https://docs.google.com/document/d/1IBIYctdLzx_VwD48i-8j2Yr0MnBBn-MG0aPmmautlx8k/edit. (7 พฤศจิกายน 2562).
- จิรัฏฐ์ ศุภการ. 2545. *การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง*. วิทยานิพนธ์ปริญญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤพนธ์ ด่วงวิเศษ (บก.). 2562. *คน-สังคม-ดิจิทัล: รวมบทความคัดสรรจากการประชุมวิชาการทางมานุษยวิทยาครั้งที่ 13 พ.ศ. 2562*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ปลาทุกับโหลดอง. 2560. *คอมมู มาเล่นสวมบทบาทในสังคมแห่งจินตนาการกันเถอะ*. สืบค้นจาก <https://www.plotter.in.th/?p=3144> (7 พฤศจิกายน 2562).
- พชรมน พิริยะสกุลยิ่ง. 2549. *กระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่มเพื่อนมิตรภาพ*. วิทยานิพนธ์ สังคมวิทยา มหาบัณฑิต สาขาสังคมวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิญา เพื่องฟูสกุล. 2546. *อัตลักษณ์ (Identity)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- อภิษฐา ดวงมณี. 2562. “สู่โลกบอท: ความเป็นบุคคลของบอทศิลปินเกาหลีในทวีตเตอร์”. ใน นฤพนธ์ ด่วงวิเศษ (บก.), *คน-สังคม-ดิจิทัล: รวมบทความคัดสรรจากการประชุมวิชาการทางมานุษยวิทยาครั้งที่ 13 พ.ศ. 2562*. (หน้า 150-175). กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- Advertising Community [กลุ่มฟากคอมมู]. 2562. Advertising Community [กลุ่มฟากคอมมู]. <https://web.facebook.com/groups/1648742072078954/>

?ref=bookmarks&fb_dtsg_ag=AQztDSYPnUJmSKL79MTgJ2y5Z-4RtRpKd3_lleL628dZiqw%3AAQy_CaGOsxmYDdGBhNxEX9Tuf1Mp82x-TWq2KqntIOuMZ4uw&jazoest=28029&__m_async_page__=1.

(30 ธันวาคม 2562).

ภาษาอังกฤษ

Cover, R. 2016. *Digital Identity: Creating and Communicating the Online Itself*. London: Elsevier.

Davis, J. L. 2016. "Identity Theory in a Digital Age". In Stets, Jan E. and Serpe, Richard T. (ed.), *New Directions in Identity Theory and Research*. (pp. 137-164). New York: Oxford University Press.

Sullivan, C. 2011. *Digital Identity*. South Australia: University of Adelaide Press.

สัมภาษณ์

กาแฟ (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (1 กุมภาพันธ์ 2563). สัมภาษณ์.

มูมิคุง (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (1 กุมภาพันธ์ 2563). สัมภาษณ์.

โมเอะ (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (1 กุมภาพันธ์ 2563). สัมภาษณ์.

DLEX (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (2 กุมภาพันธ์ 2563). สัมภาษณ์.

การสื่อสารระหว่างบุคคล

กบเขียวผู้มาพร้อมกับความวิบัติ (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (21 ธันวาคม 2562). Google Form.

นัตตา (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (21 ธันวาคม 2562). Google Form.

เน็ต (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (21 ธันวาคม 2562). Google Form.

โมเอะ (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (21 ธันวาคม 2562). Google Form.

สีน้ำ (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (21 ธันวาคม 2562). Google Form.

อุดร (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (24 ธันวาคม 2562). Google Form.

Azetaminophen (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (21 ธันวาคม 2562). Google Form.

Azity (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (21 ธันวาคม 2562). Google Form.

DLEX (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (21 ธันวาคม 2562). Google Form.

KayeoS (นามสมมติ). สมาชิกคอมมู E.O.S. (21 ธันวาคม 2562). Google Form.