

การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตน
ในเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย



นายวัชรินทร์ ภิญญาศาสตร์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2550
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

TEENAGER RELATIONSHIP AND BUILDING OF THE SELF
IN ONLINE GAME

Mr. Watcharin Phinyosart

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2007

Copyright of Chulalongkorn University

501973

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตนในเกม
ออนไลน์ของวัยรุ่นไทย

โดย

นาย วชิรินทร์ ภิญโญศาสตร์

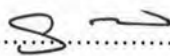
สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน

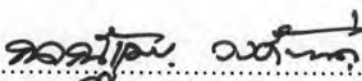
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก


รองศาสตราจารย์ สุธี พลพงษ์


คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยুবล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาถันฐิธัญ วงศ์บ้านดู)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ สุธี พลพงษ์)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัครวิน เนตรโพธิ์แก้ว)

วัชรินทร์ ภิญญาศาสตร์ : การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพ และการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย. (TEENAGER RELATIONSHIP AND BUILDING OF THE SELF IN ONLINE GAME) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ. สุธี พลพงษ์, 286 หน้า.

การศึกษาเรื่อง การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพ และการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์ 4 ประการ คือ 1) เพื่อทราบถึงกระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท 2) เพื่อทราบถึงรูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท 3) เพื่อทราบถึงพฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท และ 4) เพื่อทราบถึงการสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา, การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเป็นเครื่องมือในการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า 1) กระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์มีดังนี้ การเลือกเกมออนไลน์, การเข้าสู่เกมออนไลน์, การสร้างตัวตน, การเลือกคู่สนทนา, การสนทนา และการพัฒนาสัมพันธภาพ โดยสังคมเกมออนไลน์เป็นสังคมขนาดใหญ่ เมื่อผู้เล่นได้ทำความรู้จักกันแล้วภายในเกม ถ้าผู้เล่นมีความพอใจซึ่งกันและกัน จะมีการขออีเมล เพื่อใช้สำหรับสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนา หรือไอ5 เป็นการเพิ่มความสนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น 2) รูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ สามารถแบ่งได้ ดังนี้ การใช้ภาษาเขียน, การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ และ การใช้ศัพท์เฉพาะ 3) พฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์ ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้เล่นเป็นรูปแบบชุมชนย่อยหรือองค์กรขึ้นมา และผู้เล่นเกมออนไลน์จะนิยมเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่นมากกว่าที่จะเล่นโดยลำพัง 4) การสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์ ผู้เล่นมีการตั้งชื่อที่ปกปิดข้อมูลที่แท้จริงส่วนตัว และการตั้งชื่อที่มีลักษณะสอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริง นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์ เพื่อบ่งบอกว่าตนเองอยู่ในองค์กร หรือสังกัดใด เป็นการสร้างตัวตนร่วมอีกด้วย

ภาควิชา.....การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่อนิสิต.....
สาขาวิชา.....การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่ออ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
ปีการศึกษา.....2550.....

5084912628 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEYWORDS : TEENAGER / RELATIONSHIP / SELF / ONLINE GAME / COMMUNICATION

WATCHARIN PHINYOSART : TEENAGER RELATIONSHIP AND BUILDING OF THE SELF IN ONLINE GAME. THESIS ADVISOR : ASSOCIATED PROFESSOR SUTEE POLPHONG, 286 pp.

The study about teenager relationship and building of the self in online games is a qualitative research which contains four mains 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.

Department : Mass Communication Student's Signature [Signature]
Field of Study : Mass Communication Advisor's Signature [Signature]
Academic Year :2007.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลือ และความกรุณาเป็นอย่างสูงจากรศ. สุทธิ พลพงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้สละเวลามาให้คำปรึกษา คอยตรวจสอบ และให้คำแนะนำมาด้วยดีโดยตลอด ผลักดันจนวิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ กรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ให้แนวทางรวมทั้งข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ในการดำเนินงานวิจัยนี้ ผศ.ณณัญญ์ฉัตร วรงค์บ้านดู่ ประธานกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร. อัครวิน เนตรโพธิ์แก้ว กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย ที่กรุณาสละเวลามาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้งให้คำแนะนำดีๆ มากมายที่มีให้แก่วิทยานิพนธ์เล่มนี้ และผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงถึงคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้แก่ผู้วิจัยได้มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ด้านการสื่อสารมวลชน และสามารถทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งต่อบุคคลทุกท่านที่เกี่ยวข้องที่ได้สละเวลาให้ความร่วมมือ และความช่วยเหลือในการจัดทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ พี่สุธัญญา คนฉลาด (พี่ปู) ที่ช่วยให้คำแนะนำ เรื่องการเดินทางเอกสารต่างๆ ที่จะอำนวยความสะดวกให้กับตัวผู้วิจัยเอง นายธำรงชาติ วงศ์อารีย์ (เตี่ยว) เพื่อนที่ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ได้เป็นอย่างดี นายกุลวิษณุ ส้มแดงเดช (กุล), นางสาวณัฐนิษฐ์ จิโรจวงศ์ (ตรีม) และนางสาวภัทรภร ธัญญเสรี (ปอย) เพื่อนที่เรียนรุ่นเดียวกัน ที่คอยให้กำลังใจที่ดีเสมอมา และให้ความช่วยเหลือทุกเวลาที่ต้องการไม่ว่าจะติดต้นเพียงใดก็พร้อมช่วยเหลือไม่มีปฏิเสธ และขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ และน้องๆ ที่เกี่ยวข้อง และไม่ได้กล่าวถึงมา ณ ที่นี้ด้วย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณนายโสภณ พี่ชายของผู้วิจัย และขอบคุณนางสาวกนกอร น้องสาวของผู้วิจัย ที่ทั้งสองคอยดูแลเอาใจใส่ และเป็นห่วงผู้วิจัยมาโดยตลอด ทั้งกำลังใจที่อบอุ่น คำปลอบโยนเวลาเหนื่อยล้า และคำพูดตักเตือนเมื่อยามที่ผู้วิจัย ปล่อยปละละเลยการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ จนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา และมารดาของผู้วิจัยที่มีแต่ให้ ทั้งความรัก กำลังกาย และกำลังทุนทรัพย์ เพื่อให้ผู้วิจัยได้ศึกษาเล่าเรียนตามที่ใจปรารถนา รวมทั้งมอบแต่สิ่งที่ดี ให้แก่ผู้วิจัยตลอดมา และผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์เล่มนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้อื่นต่อไป ขอขอบพระคุณครับ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหำนำการวิจัย.....	28
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	28
1.4 ข้อเสนอพื้นฐานเบื้องต้น.....	28
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	29
1.6 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	39
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	41
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
2.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์.....	43
2.2 แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์.....	59
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล.....	67
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์.....	76
2.5 แนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์.....	81
2.6 แนวคิดเรื่องตัวตน และอัตลักษณ์.....	84
2.7 ทฤษฎีเรื่องบุคลิกภาพ.....	88
2.8 แนวคิดสัญญาวิทยา.....	91
2.9 ทฤษฎีแรงจูงใจ และพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์.....	97
2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	102

	หน้า
2.11 กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย.....	107
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	108
3.1 แหล่งข้อมูล.....	109
3.2 หน่วยของการวิเคราะห์.....	109
3.3 การเลือกผู้ให้สัมภาษณ์.....	110
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	110
3.5 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล.....	111
3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	111
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	112
3.8 การนำเสนอผลงานวิจัย.....	113
บทที่ 4 กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์.....	114
4.1 การเลือกเกมออนไลน์.....	120
4.2 การเข้าสู่เกมออนไลน์.....	132
4.3 การสร้างตัวตน.....	150
4.4 การเลือกคู่สนทนา.....	150
4.5 การสนทนา.....	157
4.6 การพัฒนาสัมพันธภาพ.....	157
บทที่ 5 รูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์.....	176
5.1 การใช้ภาษาเขียน.....	177
5.1.1 การทักทาย.....	177
5.1.2 การสนทนา.....	178
5.1.3 การกล่าวลา.....	180
5.1.4 การใช้ข้อความซ้ำ.....	181
5.1.5 การใช้อักษรซ้ำ.....	185
5.1.6 การพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์.....	188
5.1.7 การเลียนภาษาพูด.....	191
5.1.8 การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่สะกดให้เป็นเสียงภาษาไทย.....	191
5.1.9 การใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ.....	192
5.2 การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ.....	196

	หน้า
5.3 การใช้ศัพท์เฉพาะ.....	201
บทที่ 6 พฤติกรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์.....	213
บทที่ 7 การสร้างตัวตนในเกมออนไลน์.....	243
บทที่ 8 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	259
8.1 สรุปผลการวิจัย.....	260
8.1.1 กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์.....	260
8.1.2 รูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์.....	262
8.1.3 พฤติกรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์.....	263
8.1.4 การสร้างตัวตนในเกมออนไลน์.....	264
8.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	265
8.3 ข้อจำกัดของการวิจัย.....	269
8.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป.....	270
รายการอ้างอิง.....	271
ภาคผนวก.....	276
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	286

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1.1	เปรียบเทียบความเหมือนและแตกต่างในเกมแต่ละประเภท.....	35
2.1	การตระหนักรู้ของบุคคล.....	86
2.2	แสดงคุณลักษณะ และตัวอย่างสัญลักษณ์ประเภท Icon, Index และ Symbol.....	94
3.1	แจกแจงกลุ่มตัวอย่าง.....	110
4.1	กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์.....	119
4.2	การเลือกเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่น.....	121
4.3	การเลือกเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นมือใหม่.....	124
4.4	การเลือกเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นที่มีความชำนาญ.....	125
4.5	จุดเด่นของเกมออนไลน์ ทั้ง 3 เกม.....	127
4.6	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความชอบในการเลือกคู่สนทนาของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นมือใหม่ และที่มีความชำนาญ ทั้งเพศชาย และเพศหญิง.....	154
4.7	สรุปกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมดอทเอ.....	165
4.8	สรุปกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมคาบาล.....	167
4.9	สรุปกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล.....	168
5.1	รูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์.....	204
5.2	ความถี่ในการใช้รูปแบบการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นมือใหม่ ทั้งเพศชาย และเพศหญิง.....	205
5.3	ความถี่ในการใช้รูปแบบการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นที่มีความชำนาญ ทั้งเพศชาย และเพศหญิง.....	206
6.1	การสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งเพศชาย และเพศหญิง	237
7.1	การสร้างตัวตนในเกมออนไลน์แต่ละประเภท.....	247
7.2	ลักษณะการตั้งชื่อของผู้เล่นเกมออนไลน์.....	254
8.1	สถานที่เล่นเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์.....	267

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	ตัวอย่างเกม Puzzle.....	4
1.2	ตัวอย่างเกม Puzzle.....	4
1.3	ตัวอย่างเกม Puzzle.....	5
1.4	เกม Tic-Tac-Toe.....	6
1.5	เกม Spacewar.....	7
1.6	ตัวอย่างเกมตู้หยอดเหรียญ.....	8
1.7	เกม Pac-man.....	8
1.8	เกม Pong.....	9
1.9	Floppy Disk Dive.....	10
1.10	Floppy Disk.....	10
1.11	CD-ROM และ CD-ROM Drive.....	11
1.12	Alexey Pazhitnov และ เกม Tetris (1985).....	12
1.13	เครื่อง แฟมิคอม (Famicom).....	14
1.14	เกม Super Mario Bros 3.....	15
1.15	เกม Super Mario Bros 3.....	16
1.16	เกม DOOM.....	17
1.17	เกม Warcraft.....	18
1.18	เกม Warcraft.....	19
1.19	เกม Warcraft III : DotA-Allstars (ดอทเอ).....	30
1.20	เกม คาบาล.....	30
1.21	เกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล.....	31
1.22	Cabal Guild Board.....	38
2.1	รูปแบบการทำงานของเกมออนไลน์.....	56
2.2	กระบวนการปฏิภริยาระหว่างบุคคล.....	72
2.3	ลำดับของการเกิดแรงจูงใจ.....	98
2.4	กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย.....	107

ภาพที่	หน้า
4.1	116
4.2	117
4.3	118
4.4	129
4.5	130
4.6	130
4.7	134
4.8	134
4.9	136
4.10	137
4.11	138
4.12	139
4.13	140
4.14	141
4.15	142
4.16	143
4.17	144
4.18	145
4.19	146
4.20	147
4.21	147
4.22	148
4.23	149
4.24	160
4.25	161
4.26	161
5.1	182
5.2	183

ภาพที่	หน้า
5.3	การใช้ข้อความซ้ำในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล..... 183
5.4	ตัวอย่างการใช้อักษรซ้ำในเกมดอทเอ..... 186
5.5	ตัวอย่างการใช้อักษรซ้ำในเกมคาบาล..... 187
5.6	ตัวอย่างการใช้อักษรซ้ำในเกม ฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล..... 188
5.7	ตัวอย่างการพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์ในเกมดอทเอ..... 189
5.8	ตัวอย่างการพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์ในเกมคาบาล..... 190
5.9	ตัวอย่างการพิมพ์อักษรแสดงอารมณ์ในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล..... 191
5.10	ตัวอย่างการใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษใน เกมคาบาล..... 193
5.11	ตัวอย่างการใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษใน เกมคาบาล..... 194
5.12	ตัวอย่างการใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษใน เกมคาบาล..... 195
5.13	ตัวอย่างการใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษใน เกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล..... 196
5.14	สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ผู้เล่นในเกมดอทเอ..... 197
5.15	สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ผู้เล่นในเกมคาบาล..... 198
5.16	ไอคอนต่างๆ ของเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล..... 199
5.17	ตัวอย่างท่าทางของตัวละครในการใช้แสดงอารมณ์ของเกมคาบาล..... 200
5.18	ตัวอย่างท่าทางของตัวละครในการใช้แสดงอารมณ์ของเกมคาบาล..... 201
6.1	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์ในสังคมเกมออนไลน์..... 213
6.2	หน้าต่างชุมชนย่อยเกมคาบาล..... 215
6.3	หน้าต่างการค้นหาชุมชนย่อย..... 216
6.4	หน้าต่างแสดงสถานะของชุมชนย่อย..... 217
6.5	หน้าต่างข่าวสาร..... 218
6.6	หน้าต่างบอร์ดภายในชุมชนย่อย..... 219
6.7	หน้าต่างผู้เยี่ยมชมภายในชุมชนย่อย..... 220
6.8	หน้าต่างระบบปาร์ตี้ในเกมคาบาล..... 221
6.9	ตัวอย่างการเลือกระดับความสามารถของระบบคอมพิวเตอร์ในเกมดอทเอ..... 227

ภาพที่	หน้า
6.10	ตัวอย่างการเล่นเกมนดอทเอแบบดำเนินเรื่องราวไปเรื่อยๆ..... 228
6.11	ตัวอย่างการเลือกรูปแบบของคู่แข่งที่เป็นระบบคอมพิวเตอร์ในเกมนดอทเอ..... 229
6.12	ตัวอย่างการเล่นเกมนดอทเอกับระบบคอมพิวเตอร์..... 230
6.13	ตัวอย่างการเล่นเกมคาบาลกับระบบคอมพิวเตอร์..... 231
6.14	ตัวอย่างการเล่นเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอลกับระบบคอมพิวเตอร์..... 231
6.15	การเล่นเกมนออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่นในเกมนดอทเอ..... 234
6.16	การเล่นเกมนออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่นในเกมคาบาล..... 235
6.17	การเล่นเกมนออนไลน์ร่วมกับผู้เล่นคนอื่นในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล.... 236
7.1	การสร้างตัวตนในเกมนดอทเอ..... 244
7.2	การสร้างตัวตนในเกมคาบาล..... 245
7.3	การสร้างตัวตนในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล..... 246
7.4	การกำหนดตัวตนทางด้านกายภาพในเกมคาบาล..... 249
7.5	การกำหนดตัวตนทางด้านกายภาพในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล..... 250
7.6	ตัวละครที่แสดงถึงตัวตนของผู้เล่นในเกมฟรี สไตล์ สตรีท บาสเก็ตบอล..... 257