

การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีลโนเวลประเภท "เกมจีบหนุ่ม" บนสมาร์ตโฟน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาศาสตร ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า

คณะวิทยาศาสตร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Interactive Storytelling in "Otome" Visual Novel on Smartphone



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts

Common Course

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2018

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภท "เกม จีบหนุ่ม" บนสมาร์ตโฟน
โดย	น.ส.ธัญญา หวังวณิชพันธุ์
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.ปรีชาต สถาปิตานนท์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรยุทธ์ สินธุ์พันธุ์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ฐนิตา หวังวณิชพันธุ์ : การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภท "เกมจีบหนุ่ม" บนสมาร์ตโฟน. (Interactive Storytelling in "Otome" Visual Novel on Smartphone) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.ปริดา อัครจันทโชติ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน พฤติกรรมการเล่นเกม การสืบค้นข้อมูลและการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยวิธี การวิเคราะห์เรื่องเล่า การวิเคราะห์ตัวบท การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

ผลการวิจัยพบว่า เกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนมีลักษณะเนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน และใช้วิธีการเล่าเรื่องเหมือนกับนิยายประเภททรักโรแมนติกโดยทั่วไป แต่มีการใช้คุณสมบัติของความเป็นเกมและการนำเสนอผ่านสื่อสมาร์ตโฟนมาเป็นองค์ประกอบเสริมเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนกับว่าตัวเองได้สวมบทบาทเป็นตัวละครนางเอกของเรื่อง ได้แก่ การตั้งชื่อตัวละครเพื่อแทนตัวผู้เล่น การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองบุคคลที่ 1 เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนอยู่ในสถานการณ์ที่อยู่ในเกม และใช้การตัดสินใจเลือกตัวเลือกของผู้เล่นเพื่อกำหนดแนวทางของเนื้อเรื่องในเกม องค์ประกอบดังกล่าวทำให้ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับเนื้อเรื่อง และรู้สึกได้ว่าตัวเองมีบทบาทในการสร้างเนื้อเรื่องภายในเกม

ด้านพฤติกรรมขณะเล่น ผู้เล่นทุกคนมองว่าตัวละครเป้าหมายเป็นเพียงตัวละครตัวหนึ่งในเนื้อเรื่องของเกมเท่านั้น ไม่มีตัวตนจริงและไม่สามารถสามารถทดแทนคนรักในชีวิตจริงได้ ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ผู้เล่นโดยทั่วไปนิยมเล่นเกมเพียงอย่างเดียวโดยที่ไม่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ นอกจากช่องทางของผู้ผลิตเกม เนื่องจากเกมจีบหนุ่มเป็นเกมที่สามารถเล่นคนเดียวได้โดยไม่จำเป็นต้องขอความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่น แต่ก็พบว่าบนสื่อสังคมออนไลน์ยังคงมีช่องทางสำหรับพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างผู้เล่น

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5984657428 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: Visual Novel, Storytelling, Game, Interactive Storytelling, Otome
Game

Thanita Wangvanichapan : Interactive Storytelling in "Otome" Visual Novel
on Smartphone. Advisor: Asst. Prof. PREEDA AKARACHANTACHOTE, Ph.D.

This research aims to study the interactive storytelling in “Otome” visual novel on smartphone, play behavior, information seeking and communication of the players on the Internet. This is a qualitative research using narrative analysis, textual analysis, in-depth interview, focus group and participant observation

The research found that the plot of visual novel is not complicated and uses the storytelling methods similar to the general romantic novel. However, the visual novels utilize the features of game and smartphone. Therefore, it allows the players to feel as if they are the main character in visual novel’s stories through three methods: 1) The players are able to name the main character they choose. 2) The storytelling of visual novels use the first person point of view to simulate that the players are part of the situation in the games. 3) The players are able to choose the choice to create their own storyline. When the players play the visual novels, they will feel that they play as the main character and able to make decisions as the main character of the story.

Regarding the play behavior, the players agree that the aimed characters in the game are just fictional characters which do not exist in real life. Therefore, the characters cannot become their real-life lovers.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2018

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นผลงานที่เกิดจากความรักและความทุ่มเทตลอดระยะเวลา 19 เดือนที่ผ่านมา วิทยานิพนธ์ชิ้นนี้เกิดจากความสนใจในเกมจับหม่ม และเกิดจากความสงสัยที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมจับหม่ม ผู้วิจัยหวังว่าผลงานชิ้นนี้จะทำให้บุคคลทั่วไปเข้าใจเกมจับหม่มมากขึ้น และสามารถตอบคำถามสิ่งที่ผู้เล่นเกมจับหม่มสงสัยมาโดยตลอดขณะเล่นเกมได้ โดยวิทยานิพนธ์เล่มนี้ไม่อาจสำเร็จได้ด้วยบุคคลเพียงคนเดียว

ขอขอบคุณ ผศ.ดร. ปรีดา อัครจันทโชติ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่สนับสนุนให้หนูได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่องทิวซอลโนเวลซึ่งเป็นเรื่องที่หนูสนใจ ครูให้อิสระหนูได้ทำวิทยานิพนธ์ตามที่หนูอยากจะทำ ทั้งยังคอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ สนับสนุน และสอนความรู้ใหม่ๆ ให้หนูมาตลอดระยะเวลา 19 เดือนที่ผ่านมา นอกจากนี้ยังมี ผศ.ดร. จิรยุทธ์ สิ้นธุพันธ์ ประธานกรรมการ และ รศ.ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย ขอขอบคุณครูทั้งสองท่านที่กรุณามาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ให้หนู ทั้งยังให้คำแนะนำที่มีประโยชน์ และสนับสนุนหนูในการทำวิจัยเรื่องทิวซอลโนเวลอย่างเต็มที่

ขอขอบคุณคุณสมเกียรติ หวังวณิชพันธุ์ และคุณจินตนา หวังวณิชพันธุ์ คุณพ่อคุณแม่ที่คอยสนับสนุน ให้กำลังใจ และเชื่อมั่นในความสามารถของลูกสาวคนนี้อย่างเต็มที่ มีหลายครั้งที่หนูคิดอยากจะทำเล็ก แต่กำลังใจจากป้ากับแม่ทำให้หนูอยากเอาชนะและทำผลงานออกมาให้สำเร็จ ขอขอบคุณที่อยู่เคียงข้างลูกสาวคนนี้อย่างดีมาจนทุกวันนี้

ขอขอบคุณม้าว เนสเปร นีออน พี่ก้อย พี่อ้อม พี่ปิ่น พี่เฟิร์น โฟนา เอื้องศรี และเพื่อนๆ นิเทศ รุ่น 7 ทุกคนที่คอยให้กำลังใจ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันตลอดมา ถ้าไม่มีทุกคน เราคนเดียวก็คงไม่สามารถผ่านไปได้อย่างแน่นอน ขอขอบคุณพี่ๆ เจ้าหน้าที่บัณฑิตศึกษาที่คอยอำนวยความสะดวกตลอดชีวิตการเรียน 3 ปี ขอขอบคุณพี่ฉินที่เป็นแรงบันดาลใจในการเรียนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วง

และสุดท้าย ขอขอบคุณเครื่องบินกระดาษลำหนึ่ง ที่ถึงแม้จะเปราะบางและอ่อนแอ แต่ก็ยอมอดทนบินไปพร้อมกับสิ่งที่รักท่ามกลางท้องทะเลมืดมิดที่ไม่เห็นแม้จุดหมายปลายทางที่อยากจะไปให้ถึง และไม่รู้ด้วยซ้ำว่าจะไปถึงที่นั่นเมื่อไหร่ แต่ก็ขอบคุณที่ยังมีความหวัง ตอนนี้เราบินมาถึงปลายทางแล้ว เพราะมีสายลมทั้งหลายคอยโอบอุ้มไม่ให้เราตกลงไป แม้ว่าจะระหว่างทางจะเหนื่อยสักแค่ไหน แต่พอได้มองกลับไปก็ทำให้เรารู้ว่าเราได้เติบโตจากการเดินทางครั้งนี้แบบก้าวกระโดดเลยละ

ฐนิตา หวังวณิชพันธุ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
1.1. ที่มาและความสำคัญ	1
1.2. ปัญหาที่วิจัย	11
1.3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	11
1.4. ขอบเขตของการศึกษา	11
1.5. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	12
1.6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	13
บทที่ 2	14
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	14
2.1. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง	14
2.1.1. องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง	15
2.1.2. การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Storytelling).....	21
2.2. แนวคิดเกี่ยวกับวีชวลโนเวล.....	31
2.3. แนวคิดพฤติกรรมการเล่นและการสร้างจินตนาการของผู้เล่น	42

2.4.แนวคิดเรื่องการสร้างชุมชนบนสื่อสังคมออนไลน์.....	48
2.5.แนวคิดกระบวนการการสร้างความสัมพันธ์รูปแบบความรักโรแมนติก.....	54
บทที่ 3	60
ระเบียบวิธีวิจัย	60
3.1. แหล่งข้อมูล.....	60
3.2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	62
3.3. การวิเคราะห์ข้อมูล	65
3.4. การนำเสนอข้อมูล.....	67
บทที่ 4	68
การเล่นเรื่องในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน	68
4.1.ระบบการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน	69
4.2.ตัวละครและการสร้างตัวละคร	96
4.3.ลักษณะของตอนจบ	121
4.4.การใช้จ่ายภายในเกม	137
4.5.ความขัดแย้ง.....	140
4.6.ฉาก.....	148
4.8.รูปแบบความรักและกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ในเกม	149
บทที่ 5	153
พฤติกรรมของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลบนสมาร์ตโฟน.....	153
5.1.พฤติกรรมการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน.....	153
5.2.การสืบค้นข้อมูลและการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน	208
บทที่ 6	243
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	243

6.1.สรุปผลการวิจัย	243
6.2.อภิปรายผล	249
6.3.ข้อจำกัดในการวิจัย	261
6.4.ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป	262
บรรณานุกรม.....	264
ภาคผนวก.....	269
ประวัติผู้เขียน.....	294



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 แสดงคุณสมบัติของแต่ละสื่อที่ใช้เป็นอุปกรณ์ในการเล่นเกมิจับหนุ่ม	5
ตารางที่ 2 แสดงประเด็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่องของเกม	141



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างวิซวลโนเวลจากเกมแอมเนเซีย (Amnesia) ผลิตโดยบริษัทไอเดียแพคทอรี (Idea Factory).....	2
ภาพที่ 2 แสดงลักษณะของตัวเลือกที่มีลักษณะแตกต่างกันโดยที่ผู้เล่นต้องเลือกตัวเลือกดังกล่าว 1 ตัวเลือก.....	4
ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างจากเกมสตาร์เดท #ไอรีน ที่เล่นผ่านระบบการเล่นแบบเวอร์ชวลเรียลลิตี้.....	7
ภาพที่ 4 แสดงมูลค่าตลาดเกมในประเทศไทย ปี 2558.....	8
ภาพที่ 5 แสดงการสื่อสารเกี่ยวกับเกมวิซวลโนเวลของบริษัทโวลเทจ (Voltage Inc) ในกลุ่มเฟซบุ๊ก10	
ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่างจากเกมฮิคุราชิ โนะ นาคู โคะโระ นิ (Higurashi no Naku Koro ni หรือ Higurashi When They Cry).....	23
ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างจากเกมไฟนอลแฟนตาซี 10 (Final Fantasy X) ฉากคัตซีน	24
ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่างจากเกมไฟนอลแฟนตาซี 10 (Final Fantasy X) ฉากที่ผู้เล่นควบคุมได้.....	25
ภาพที่ 9 ภาพแสดงโครงเรื่องสำหรับเนื้อเรื่องแบบมีตอนจบหลายแบบ (Multiple-Ending Stories)	25
ภาพที่ 10 ภาพแสดงโครงเรื่องสำหรับเนื้อเรื่องแบบมีทางแยก (Branching Path Stories).....	26
ภาพที่ 11 ภาพตัวอย่างจากเกมเฟเบิล ทู (Fable II).....	28
ภาพที่ 12 ภาพตัวอย่างจากเกมเดอะซิมส์ 4 (The Sims 4).....	29
ภาพที่ 13 ภาพตัวอย่างการเลือกตัวเลือกในเกมวิซวลโนเวล.....	32
ภาพที่ 14 ภาพตัวอย่างการเลือกตัวเลือกในเกมหนังสือ	33
ภาพที่ 15 แสดงการนำเสนอด้านภาพของเกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน	69
ภาพที่ 16 แสดงภาพตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทที่ปรากฏในเกม.....	70
ภาพที่ 17 แสดงฉากที่มีเอฟเฟกต์พิเศษเป็นกลีบดอกกุหลาบร่วงในเกม Shall we date?: Blood in Roses+.....	71

ภาพที่ 18 แสดงตัวอย่างภาพคอมพิวเตอร์กราฟฟิกที่ปรากฏในเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม	72
ภาพที่ 19 แสดงการนำเสนอเนื้อเรื่องแบบจำลองโปรแกรมแชทที่ปรากฏในเกม Mystic Messenger	73
ภาพที่ 20 แสดงคอมพิวเตอร์กราฟฟิกที่จำลองการใช้สมาร์ตโฟนจากเกม Moments: Choose Your Story	74
ภาพที่ 21 แสดงตัวอย่างการแสดงผลข้อมูลตัวละครเป้าหมายสำหรับให้ผู้เล่นตัดสินใจในการเลือก	78
ภาพที่ 22 แสดงหน้าจอขณะอ่านเนื้อเรื่องและหน้าจอขณะเลือกตัวละครในเกม	79
ภาพที่ 23 แสดงห้องแชทที่จะปรากฏตามเวลาจริงจากเกม Mystic Messenger	82
ภาพที่ 24 แสดงตัวอย่างการเลือกตัวละครในเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม	83
ภาพที่ 25 แสดงลักษณะเนื้อเรื่องที่ได้จากการเลือกตัวละครที่ต่างกันในเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน	86
ภาพที่ 26 แสดงกิจกรรมประกวดอวาตาร์	88
ภาพที่ 27 แสดงมินิเกมเก็บหัวใจจากเกม It's Our Secret.Fake Marriage	90
ภาพที่ 28 แสดงมินิเกมลากลูกแก้วจากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา	91
ภาพที่ 29 แสดงภาพกิจกรรมล็อกอินประจำวันเพื่อรับของรางวัลในเกม	92
ภาพที่ 30 แสดงหน้าจอจากเกม Mystic Messenger ที่มีลักษณะเหมือนระบบการใช้งานสมาร์ตโฟน	93
ภาพที่ 31 แสดงห้องแชทส่วนตัวระหว่างผู้เล่นและตัวละคร	93
ภาพที่ 32 แสดงประวัติการโทรศัพท์ที่ผู้เล่นใช้ติดต่อกับตัวละคร	94
ภาพที่ 33 แสดงการตอบอีเมลล์แชทที่มาร่วมงานปาร์ตี้ RFA	95
ภาพที่ 34 แสดงหน้าจอสมาร์ตโฟนที่มีตัวละครเป้าหมายโทรศัพท์มาหาผู้เล่น	95
ภาพที่ 35 แสดงหน้าจอโทรศัพท์ที่มีตัวละครเป้าหมายส่งข้อความมาให้ผู้เล่น	96
ภาพที่ 36 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย โอ โซริว	98
ภาพที่ 37 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย หลุยส์ โฮเวิร์ด	98
ภาพที่ 38 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย เซน	99

ภาพที่ 39 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย เอ็ดเวิร์ด หวัง	100
ภาพที่ 40 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย เควิน หวัง.....	101
ภาพที่ 41 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย ไลออนเนล	102
ภาพที่ 42 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย เจ้าชายอาร์วี	102
ภาพที่ 43 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย ทอม	103
ภาพที่ 44 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย โจเซฟ	104
ภาพที่ 45 แสดงภาพตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายเย็นชา.....	106
ภาพที่ 46 แสดงตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายร้ายแรงสดใส.....	107
ภาพที่ 47 แสดงตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายอบอุ่น	108
ภาพที่ 48 แสดงตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายปากจัด.....	109
ภาพที่ 49 แสดงตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายเจ้าชู้	110
ภาพที่ 50 แสดงตัวละครเป้าหมายจากเกมลายเส้นแบบตะวันตก.....	111
ภาพที่ 51 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม Kissed by the Baddest Bidder.....	112
ภาพที่ 52 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม Cinderella Midnight: Otome Game	113
ภาพที่ 53 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม Mystic Messenger	114
ภาพที่ 54 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม It's Our Secret.Fake Marriage	115
ภาพที่ 55 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม Shall we date?: Blood in Roses+.....	115
ภาพที่ 56 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา.....	116
ภาพที่ 57 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม Moment: Choose Your Story.....	117
ภาพที่ 58 แสดงการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางของตัวละครในเกม	120
ภาพที่ 59 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม Kissed by Baddest Bidder	122
ภาพที่ 60 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม Cinderella Midnight: Otome Game	124
ภาพที่ 61 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม Mystic Messenger.....	126

ภาพที่ 62 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม It's Our Secret.Fake Marriage	128
ภาพที่ 63 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม Shall we date?: Blood in Roses+	130
ภาพที่ 64 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม Yume 100 ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา	131
ภาพที่ 65 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของวิชวลโนเวลเรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moments: Choose Your Story	133
ภาพที่ 66 แสดงลักษณะแกนวัดคะแนนสำหรับเกมที่น่าคะแนนแบบสองฝั่ง	134
ภาพที่ 67 แสดงภาพอวตารของผู้เล่นที่ใช้สำหรับการประกวดความสวยงาม	138
ภาพที่ 68 ภาพเนื้อเรื่องพิเศษในช่วงเทศกาลคริสต์มาสจากเกม Mystic Messenger	176
ภาพที่ 69 แฟนเพจทางการของเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มจากบริษัท Voltage, Inc.	210
ภาพที่ 70 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกใหม่เข้ามาแนะนำตัวและทักทายสมาชิกกลุ่มคนอื่น	213
ภาพที่ 71 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกแสดงความรู้สึกที่มีต่อตัวละครเป้าหมายที่ชื่นชอบ	213
ภาพที่ 72 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกเข้ามาแนะนำนิยายออนไลน์เกี่ยวกับเกมจีบหนุ่มที่ตนเองเขียนขึ้น	214
ภาพที่ 73 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เกี่ยวกับการคอสมเพลย์ตัวละครในเกมจีบหนุ่ม	215
ภาพที่ 74 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์แนะนำสื่อประเภทอื่นที่เกี่ยวกับเกมจีบหนุ่ม	215
ภาพที่ 75 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เกี่ยวกับของสะสมที่เกี่ยวกับเกมจีบหนุ่ม	216
ภาพที่ 76 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์ข้อมูลเกี่ยวกับการอัปเดตเพิ่มเติมในเกมจีบหนุ่ม	217
ภาพที่ 77 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์ข้อมูลเพื่อประชาสัมพันธ์สถานที่จัดกิจกรรมอีเว้นต์ที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม	217
ภาพที่ 78 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เพื่อแจ้งปัญหาที่พบขณะเล่นเกมจีบหนุ่ม	218
ภาพที่ 79 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์อวยพรและฉลองให้กับตัวละครเป้าหมายในเกมเนื่องในวันเกิดของตัวละคร	218
ภาพที่ 80 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เพื่อขอให้สมาชิกคนอื่นแนะนำตัวละครเป้าหมายที่น่าสนใจ	219

ภาพที่ 81 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เพื่อขอความคิดเห็นจากผู้เล่นคนอื่นเกี่ยวกับประเด็นที่ตนเองสนใจ.....	220
ภาพที่ 82 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกสร้างโพลเพื่อขอความคิดเห็นจากผู้เล่นคนอื่นเกี่ยวกับประเด็นที่ตนเองสนใจ	220
ภาพที่ 83 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์ภาพการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าในเกมจิบหนุ่ม	221
ภาพที่ 84 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์ภาพที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่มแต่ไม่เป็นการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าในเกม	222
ภาพที่ 85 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์ขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม.....	223
ภาพที่ 86 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เพื่อซื้อขายและแลกเปลี่ยนสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม	223
ภาพที่ 87 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เพื่อเชิญชวนให้เข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่มแยกเกี่ยวกับเกมจิบหนุ่ม	224
ภาพที่ 88 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์มุกตลกที่มาจากเกมจิบหนุ่ม 1	225
ภาพที่ 89 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์มุกตลกที่มาจากเกมจิบหนุ่ม 2	225
ภาพที่ 90 ภาพสแตตัสข้อความปิกมุกจากผู้ดูแลกลุ่มเพื่อแจ้งกฎระเบียบการสนทนาภายในกลุ่ม	227
ภาพที่ 91 ภาพสแตตัสข้อความแสดงสารบัญหัวข้อในการสนทนาภายในกลุ่ม.....	227
ภาพที่ 92 ภาพสแตตัสข้อความแสดงประเด็นสำหรับการสนทนาภายในกลุ่ม.....	228
ภาพที่ 93 ภาพสแตตัสข้อความที่สมาชิกกลุ่มเข้ามาสนทนาได้โพสต์ของประเด็นที่ได้ตั้งเอาไว้	228
ภาพที่ 94 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจนำเสนอบทความที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม	232
ภาพที่ 95 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจแนะนำเกมจิบหนุ่มที่น่าสนใจ	232
ภาพที่ 96 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจอวยพรและฉลองให้กับตัวละครเป้าหมายในเกมเนื่องในวันเกิดของตัวละคร.....	233
ภาพที่ 97 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์ภาพการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าภายในเกมจิบหนุ่ม	234
ภาพที่ 98 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์ภาพที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่มโดยที่ไม่บอกเนื้อเรื่องล่วงหน้า	235

ภาพที่ 99 ภาพเสตต์สที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์ภาพแนะนำสื่อประเภทอื่นที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม 1
 236

ภาพที่ 100 ภาพเสตต์สที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์ภาพแนะนำสื่อประเภทอื่นที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม 2
 236

ภาพที่ 101 ภาพเสตต์สที่ผู้ดูแลแฟนเพจเปิดประเด็นการสนทนาเพื่อให้ผู้ติดตามแฟนเพจเข้ามาแสดง
 ความคิดเห็น..... 237

ภาพที่ 102 ภาพเสตต์สที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์ความสนใจส่วนตัวที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม..... 238

ภาพที่ 103 ภาพเสตต์สที่ผู้ดูแลแฟนเพจแนะนำแฟนเพจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม 238

ภาพที่ 104 ภาพเสตต์สที่ผู้ดูแลแฟนเพจประกาศขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม 239

ภาพที่ 105 ภาพเสตต์สที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์มุกตลกที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม 240

ภาพที่ 106 ภาพเสตต์สที่ผู้ดูแลแฟนเพจจัดกิจกรรมให้ผู้ติดตามแฟนเพจมาร่วมสนุกและมีการแจก
 ของรางวัล 240

ภาพที่ 107 ภาพเสตต์สที่ผู้ดูแลนำเสนอผลงานแปลเนื้อเรื่องจากดราม่าซีดีที่มาจากเกมจิบหนุ่ม ... 241

ภาพที่ 108 ภาพเสตต์สที่ผู้ดูแลนำเสนอผลงานแปลเนื้อเรื่องจากเกมจิบหนุ่ม..... 242

ภาพที่ 109 แสดงกระบวนการตัดสินใจเพื่อใช้จ่ายในเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจิบหนุ่ม..... 251

บทที่ 1

บทนำ

1.1. ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบันสื่อต่างๆ แทบจะทั้งหมดต่างก็ใช้เนื้อเรื่องมาเป็นองค์ประกอบสำคัญในการนำเสนอ ทำให้วิธีการเล่าเรื่องบนสื่อต่างๆ เป็นปัจจัยที่สำคัญ ตัวอย่าง การเล่าเรื่องในนิยาย ผู้เขียนจะสร้างองค์ประกอบของการเล่าเรื่องต่างๆ ขึ้นมา ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ฉาก และมุมมองในการเล่าเรื่อง เพื่อใช้เล่าเรื่องตามที่ต้องการและนำเสนอเนื้อเรื่องที่ตนเองต้องการสื่อสารไปยังผู้รับสาร ดังนั้นแล้วหนังสือนิยายที่ผู้อ่านได้อ่านไปก็จะเป็นเนื้อเรื่องที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารไปยังผู้อ่านทั้งหมด บทบาทของผู้อ่านจึงเปรียบได้เหมือนเป็นผู้ถูกกระทำ (Passive) ซึ่งเป็นรูปแบบที่นักอ่านทุกคนคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันได้มีกระแสการเล่าอีกเรื่องรูปแบบ คือ การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Storytelling) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องในรูปแบบที่ให้ผู้รับสารได้มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อเรื่องบางส่วนด้วยการให้ผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบบางอย่างของตัวเนื้อหาเพื่อให้การมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่องที่แสดงออกมา ทำให้ผู้รับสารมีบทบาทเป็นผู้กระทำ (Active) ต่อเนื้อเรื่องที่นำเสนอผ่านสื่อ โดยสื่อที่ใช้รูปแบบการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ได้แก่ สื่อประเภทเกม ที่ผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับเกมด้วยการควบคุมองค์ประกอบบางอย่างภายในเกมเพื่อเป็นการกำหนดเนื้อเรื่องที่จะเกิดขึ้นในเกม

ปัจจุบันได้มีการพัฒนาวิธีการเล่าเรื่องแบบหนังสือนิยายมาเป็นเกมประเภทหนึ่งเรียกว่า วิวอลโนเวล (Visual Novel) เป็นเกมที่นำเนื้อหาแบบนิยายมาสร้างเป็นสื่อประสมหรือมัลติมีเดีย (Multimedia) ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้คอมพิวเตอร์แสดงผลในลักษณะผสมสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน ทั้งตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ โดยเน้นการโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์ (ยีน ภูววรรณ, 2560) วิวอลโนเวล มีความหมายว่า นิยายที่ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพ วิวอลโนเวลจึงมีความแตกต่างไปจากหนังสือนิยายทั่วไป คือ การใช้คุณสมบัติของมัลติมีเดียมาเป็นส่วนช่วยในการเล่าเรื่อง ได้แก่ การใช้เสียงพากย์ เพลงประกอบ ภาพตัวละคร และฉากมาประกอบการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเกมได้ด้วยการเลือกตัวเลือกเพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไป เนื่องจากผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเรื่อง และระหว่างการเล่นจะมีเนื้อเรื่องบางส่วนที่ผู้เล่นต้องตัดสินใจเลือกตัวเลือกเพื่อทำให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไป เมื่อผู้เล่นเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกัน การ

โต้ตอบของตัวละครหรือการดำเนินเรื่องก็จะมี ความแตกต่างกันออกไป วิชวลโนเวลมีจุดแตกต่างจาก เกมประเภทอื่น คือ จุดเด่นของเกมอยู่ที่เนื้อเรื่องและภาพประกอบมากกว่ารูปแบบการเล่น จึงแทบไม่ มีระบบการเล่นที่ซับซ้อน อย่างมากก็มีตัวเลือกเป็นทางแยกกับฉากจบหลายแบบ และอาจมีมินิเกม บ้างเล็กน้อย (AIR, 2554) โดยต้นกำเนิดของวิชวลโนเวลมาจากประเทศญี่ปุ่น

ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างวิชวลโนเวลจากเกมแอมเนเซีย (Amnesia) ผลิตโดยบริษัทไอเดีย แฟคทอรี (Idea Factory)



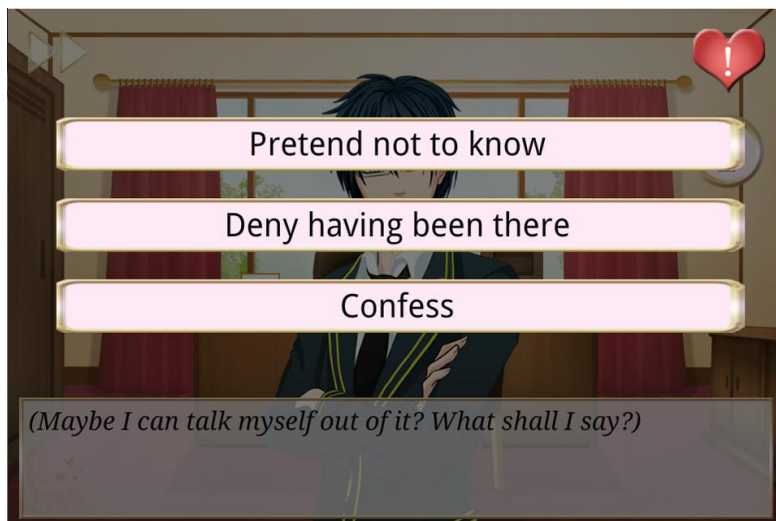
ที่มา : Idea Factory (2013), เกม Amnesia.

ด้วยคุณสมบัติของวิชวลโนเวลที่เป็นเกม การออกแบบเนื้อเรื่องในสื่อที่เป็นเกมมีความแตกต่างจากการเขียนเนื้อเรื่องในสื่อดั้งเดิม เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ ละครเวที ฯลฯ โดยลักษณะสำคัญของเกมที่แตกต่างไปจากสื่อประเภทอื่น คือ เกมจะถูกออกแบบให้ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องด้วยการสวมบทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเนื้อเรื่องของเกมและมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องของเกมจากการควบคุมตัวละคร หรือองค์ประกอบอื่นๆ ที่ผู้สร้างเกมได้กำหนดขึ้น และในเกมที่ผู้สร้างได้ให้อิสระผู้เล่นในการควบคุมเกมหรือสร้างให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับเกมได้มาก ผู้เล่นก็สามารถที่จะสร้างเนื้อเรื่องของตัวเองได้ โดยที่ผู้สร้างกำหนดเพียงแคโครงสร้างของเกมและอิสระในการควบคุมเกม (Lebowitz & Klug, 2011) ในเกมวิชวลโนเวลจะมีเนื้อเรื่องบางช่วงที่ผู้สร้างเกมได้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครด้วยการเลือกตัวเลือกที่ผู้เล่นสร้างขึ้น หากเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกันก็จะทำให้นเนื้อเรื่องดำเนินไปแตกต่างกันหรือมีต้อจบที่แตกต่างกัน ดังนั้นแล้วนอกจากผู้เล่นจะสวมบทเป็นตัวละครภายในเกมแล้ว ผู้เล่นก็จะมีส่วนร่วมในการสร้างหรือเลือกเนื้อเรื่องในเกมด้วยเช่นกัน โดยผู้สร้างเกมจะกำหนดโครงสร้างของเกมและอิสระในการควบคุมเกมให้กับผู้เล่นเพียงเท่านั้น ซึ่งในแต่ละเกมอิสระในการควบคุมที่ผู้สร้างกำหนดก็จะแตกต่างกันออกไปตามประเภทของ

เกมและวิธีการเล่น การสร้างเนื้อเรื่องในเกมจึงต้องคำนึงถึงวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นที่มีต่อเกมด้วย ดังนั้นแล้วการเล่าเรื่องในตัวเกมจึงมีลักษณะของการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Storytelling) ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สื่อดั้งเดิมโดยทั่วไปไม่มี และเป็นปัจจัยที่ทำให้ทำายสำหรับนักออกแบบเกมในปัจจุบันเพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นสนใจ

เนื่องจากวิซวลโนเวลเป็นเกมที่พัฒนามาจากการเล่าเรื่องแบบหนังสือนิยาย ดังนั้นแล้วประเภทเนื้อเรื่อง (Genre) ของวิซวลโนเวลจึงมีความหลากหลายเหมือนหนังสือนิยายทั่วไป โดยประเภทเนื้อเรื่องของวิซวลโนเวลที่ได้รับความนิยม ได้แก่ แนวสืบสวนสอบสวน แนวแฟนตาซี แนวโรแมนติก นอกจากนี้ยังมีวิซวลโนเวลประเภทหนึ่งที่เรียกว่าโอโตเมะเกม (乙女ゲーム, Otome Game) มาจากภาษาญี่ปุ่นที่มีความหมายว่า เกมของผู้หญิง วิซวลโนเวลประเภทนี้เป็นกลุ่มเกมที่เน้นตลาดผู้หญิงเป็นหลัก เนื้อเรื่องจะมีลักษณะเหมือนนิยายรักโรแมนติก โอโตเมะเกมมีอีกชื่อที่ผู้เล่นชาวไทยคุ้นหูและนิยมเรียกกันในกลุ่ม คือ “เกมจีบหนุ่ม” เนื่องจากวิธีการเล่นเกมจีบหนุ่ม ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครหญิงภายในเรื่องและต้องสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครชายภายในเกมเพื่อให้ได้คู่กันในตอนจบของเรื่องเหมือนนิยายรักทั่วไป เกมก็จะมีรูปแบบความรักที่หลากหลาย เช่น ความรักในรั้วโรงเรียน ความรักแบบเจ้าหญิงเจ้าชาย ความรักแบบแฟนตาซี ความรักแบบซบซ้อนซ้อนเงื่อน นอกจากนี้ในแต่ละเกมจะมีตัวละครชายให้ผู้เล่นได้เลือกเป็นเป้าหมายได้หลายคน ตัวละครชายเหล่านี้จะมีลักษณะและนิสัยที่แตกต่างกันออกไป ผู้เล่นจึงสามารถเลือกสานความสัมพันธ์กับตัวละครที่มีลักษณะที่ตนเองสนใจได้ เมื่อเทียบนิยายทั่วไปบางครั้งผู้อ่านก็เหมือนความรู้สึกที่อยากให้นางเอกของเรื่องคู่กับตัวละครองอื่นๆ ที่ไม่ใช่พระเอกบ้าง เกมจีบหนุ่มเป็นเกมที่ได้รับ ความสนใจด้านเนื้อเรื่องน้อยที่สุดในบรรดาวิซวลโนเวล เนื่องจากผู้เล่นมักจะให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ของตัวละครชายและเสียงพากย์ของตัวละครมากกว่า (por_kk, 2555) จากรูปแบบของเกมแล้วจะเห็นว่าตัวเกมเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สร้างจินตนาการว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องและเกิดพฤติกรรมที่มีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อเรื่องของเกมจีบหนุ่มที่ได้เล่นจากบทบาทนางเอกของเรื่องที่ผู้เล่นต้องเป็นผู้ควบคุมตัวละครหรือตัดสินใจในการเลือกตัวละครในเกมเพื่อกำหนดเนื้อเรื่องให้ไปในทิศทางที่ต้องการ เช่น ผู้เล่นบางคนเลือกตามลักษณะนิสัยที่ตนเองเป็นอยู่ บางคนเลือกตามลักษณะนิสัยที่ตนเองแสดงออกมาในชีวิตจริงไม่ได้ ซึ่งพฤติกรรมในการเล่นของผู้เล่นก็จะแตกต่างกันไปตามลักษณะนิสัยของผู้เล่นแต่ละคน

ภาพที่ 2 แสดงลักษณะของตัวเลือกที่มีลักษณะแตกต่างกันโดยที่ผู้เล่นต้องเลือกตัวเลือก
ดังกล่าว 1 ตัวเลือก



ที่มา : Solvenga (2013), เกม MyBoy Presi ~ Otome Game ~.

จากภาพเป็นลักษณะขั้นตอนการเลือกตัวเลือกภายในเกมจีบหนุ่มที่ผู้เล่นจำเป็นต้องเลือก เพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไปให้ได้ การเลือกตัวเลือกมีอยู่หลายรูปแบบ บางครั้งการเลือกตัวเลือกเพียงครั้งเดียวก็จะส่งผลให้เส้นเรื่องเปลี่ยนทันที บางครั้งจะเป็นการเลือกตัวเลือกแบบสะสมคะแนน ใช้คะแนนรวมการตอบคำถามในหลายๆ ครั้งเพื่อกำหนดเส้นเรื่อง หรือบางครั้งก็ไม่ส่งผลอะไรมากเพียงแค่งทำให้ตัวละครมีปฏิกิริยาตอบกลับที่แตกต่างกันเท่านั้น

ช่องทางการเล่นเกมจีบหนุ่มที่ได้รับความนิยมมีหลายช่องทาง ได้แก่ สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์พีซี และเครื่องเกมคอนโซลต่างๆ คือ เครื่องเล่นนินเทนโด ทรีดีเอส (Nintendo 3DS) เครื่องเล่นเพลสเทชัน วิต้า (PlayStation Vita) และเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน โฟร์ (PlayStation 4) (jinny-jin, 2560) โดยแต่ละเครื่องเล่นก็จะมีข้อดีสำหรับการเล่นเกมจีบหนุ่มที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงคุณสมบัติของแต่ละสื่อที่ใช้เป็นอุปกรณ์ในการเล่นเกมนิยาย

ช่องทาง	คุณสมบัติของแต่ละสื่อ						
	ความเป็นส่วนตัว ความสะดวกในการเล่น (5)	ความสวยงามและความคมชัดของภาพ (5)	ราคาเกม (5)	จำนวนและแนวเกม (5)	จำนวนภาษาที่ให้เลือกเล่น (5)	การอัปเดต (5)	คะแนนรวม (30)
แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน	5	3	5	5	5	5	28
Nintendo 3DS	5	3	3	3	3	2	19
PlayStation Vita	5	5	3	5	3	5	26
PlayStation 4	1	5	3	1	3	3	16
คอมพิวเตอร์ (ดาวน์โหลดผ่าน Steam)	1	5	5	5	4	5	25
คอมพิวเตอร์ (แผ่นเกม)	1	5	3	5	3	1	18
คอมพิวเตอร์ (เล่นผ่านเว็บเบราว์เซอร์)	1	3	5	5	3	5	23

ที่มา : jinny-jin (2560), 5 เครื่องเกมโดนใจสาวนิยาย จุดเด่นเครื่องไหนจะถูกใจคุณ. วันที่เข้าถึงข้อมูล 8 พฤศจิกายน 2560, แหล่งที่มา <http://www.online-station.net/otome/feature/10>

จากตารางข้างต้น กำหนดให้ 5 หมายถึง มีคุณสมบัติมากที่สุด และ 1 หมายถึง มีคุณสมบัติน้อยที่สุด จะเห็นได้ว่าช่องทางการเล่นที่มีข้อดีโดยรวมโดดเด่น คือ แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน (คะแนนรวม 28 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน) เนื่องจากเป็นช่องทางที่สะดวกและมีความเป็นส่วนตัวในการเล่นมากที่สุด มีจำนวนเกม แนวเกม และภาษาที่หลากหลายมากที่สุด ค่าใช้จ่ายน้อยที่สุด และสามารถอัปเดตให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา มีการเพิ่มเนื้อเรื่องใหม่ๆ เสมอ แต่ก็มีจุดด้อยคือ

ความสวยงามและความคมชัดของภาพ เนื่องจากเครื่องสมาร์ทโฟนมีขนาดเล็ก มีหน่วยความจำไม่มาก ทำให้กราฟฟิกของเกมไม่ได้มีคุณภาพสูง นอกจากนี้สมาร์ทโฟนยังเป็นอุปกรณ์ที่พกพาสะดวกและบุคคลทั่วไปมีใช้กันอยู่แล้ว จึงเป็นช่องทางที่คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้และได้รับความนิยมมากที่สุดในบรรดาเครื่องเล่นเกมจับหนุ่ในปัจจุบัน รองลงมาคือเครื่องเล่นเพลสเตชัน วิต้า (คะแนนรวม 26 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน) ที่มีคุณภาพกราฟฟิกในระดับที่ดีมาก และมีความเป็นส่วนตัวในการเล่น แต่มีข้อจำกัดที่มีราคาสูงและมีภาษาให้เลือกเล่นได้น้อย โดยส่วนมากจะเป็นภาษาญี่ปุ่น ในขณะที่เกมเพลย์สเตชัน 4 ที่มีคะแนนน้อยที่สุด (คะแนนรวม 16 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน) มีเพียงคุณภาพของกราฟฟิกและความคมชัดของภาพที่มีคุณภาพดีเยี่ยม แต่คุณสมบัติด้านอื่นๆ กลับอยู่ในทางตรงกันข้าม ได้แก่ ความเป็นส่วนตัวในการเล่นน้อย ราคาสูง ภาษาของเกมน้อย จำนวนเกมที่เล่นผ่านเครื่องเพลย์สเตชัน 4 มีน้อย แนวเกมไม่หลากหลาย และไม่มีออฟเทคพัฒนาเนื้อเรื่องใหม่ในเกมเพิ่ม มีแต่แก้ไขข้อผิดพลาดในเกมเท่านั้น

นอกจากนี้สื่อสมาร์ทโฟนเป็นสื่อที่มีลักษณะโดดเด่นต่างจากสื่อประเภทอื่น เนื่องจากเป็นสื่อที่ใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งในกลุ่มคนที่เล่นเกมและไม่ได้เล่นเกม เป็นสื่อที่ผู้ใช้สามารถพกพาไปไหนมาไหนได้สะดวกทุกที่ทุกเวลา แอปพลิเคชันส่วนมากสามารถเล่นได้ฟรีแต่มีข้อจำกัด ระบบเกมจึงถูกออกแบบให้ผู้เล่นจำเป็นต้องหยิบขึ้นมาเล่นบ่อยๆ ต่างจากสื่อคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องเล่นเกมอื่นๆ ที่ต้องเสียเงินซื้อ และสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างต่อเนื่องไม่จำกัด แต่สำหรับเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุ่บนเครื่องเล่นสมาร์ทโฟนมีรูปแบบเกมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมในชีวิตจริงของผู้เล่นด้วยเช่นกัน ในบางเกมจะใช้เวลาจริงในการเล่นด้วย เช่น เกมมัสติก เมสเซ็นเจอร์ (Mystic Messenger) ที่ตัวละครจะส่งข้อความหาผู้เล่นแทบจะทุกชั่วโมง หากเลยเวลาที่กำหนดไปก็จะอ่านข้อความนั้นไม่ได้อีกและเนื้อเรื่องจะไม่ปะติดปะต่อกัน ทำให้ผู้เล่นติดนิสัยต้องเข้ามาแชทกับตัวละครในเกมทุกๆ ชั่วโมง ซึ่งเหมือนเป็นการดึงเกมเข้ามาสู่การใช้ชีวิตประจำวันของผู้เล่น หรือในเกม ซินเดอร์เรลล่า มิติไนท์ (Cinderella Midnight: Otome Game) จะจำกัดให้ผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องได้เพียงวันละ 5 ตอนสั้นๆ เท่านั้น ทำให้ผู้เล่นจะต้องเข้ามาเล่นเกมเป็นประจำทุกวันอย่างสม่ำเสมอ ทั้งยังต้องเข้ามาในเกมทำกิจกรรมเพื่อเก็บเงินเป็นระยะๆ ด้วยเพื่อนำเงินสมมติไปซื้อของภายในเกม ซึ่งเป็นลักษณะของเกมที่เล่นฟรี หากผู้เล่นต้องการอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างต่อเนื่องหรือต้องการมีค่าเงินสมมติในเกมมากๆ ก็จำเป็นต้องจ่ายเงินจริงให้ผู้ผลิตเกม ซึ่งเป็นกลยุทธ์ในการหารายได้ของผู้ผลิตเกม

นอกจากนี้ในเกมที่มีลักษณะเดียวกันกับเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุ่ ซึ่งก็คือเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับสาวสำหรับผู้เล่นผู้ชาย ในเกมเลิฟ พลัส ซึ่งเป็นเกมจำลองการเดทของผู้

เล่นและตัวละครในเกม ผู้เล่นต้องพูดคุยกับตัวละครอย่างสม่ำเสมอ หากเลือกตัวละครไม่ถูกใจตัวละครสาว ตัวละครสาวก็จะโกรธ ผู้เล่นก็ต้องง้อตัวละครสาวที่งอนด้วย หากไม่ง้อให้ตัวละครคืนดีด้วยก็จะเดินเรื่องต่อไม่ได้ เพราะตัวละครสาวจะไม่สนใจผู้เล่น หรือหากไม่ได้เข้าเล่นเกมเป็นระยะเวลาเวลานาน ตัวละครสาวก็จะโกรธเช่นกัน ด้วยวิธีการเล่นแบบนี้ทำให้ผู้เล่นจำนวนมากติดเกม ในบางรายถึงขั้นจัดงานแต่งงานของตนเองกับตัวละครสาวในเกม หรือซื้อหุ่นจำลองหรือฟิกเกอร์ (Figure) ของตัวละครในเกมเพื่อพาออกไปเดทในชีวิตจริงด้วย เสมือนว่าตัวละครในเกมเป็นคนที่รักจริงๆ นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างที่เป็นประเด็น ได้แก่ เกม สตาร์เดท #ไอรีน (STAR DATE #IRENE) ของค่ายเอสเอ็มเอ็นเตอร์เทนเมนต์ ซึ่งเป็นบริษัททำเพลงและสื่อบันเทิงขนาดใหญ่ของประเทศเกาหลีใต้ ได้ทำเกมสำหรับสมาร์ตโฟนที่มีลักษณะคล้ายเกมจีบสาว โดยใช้ตัวละครเป็น “ไอรีน” นักร้องชื่อดังจากวงเรดเวลเวท (Red Velvet) เนื้อเรื่องคือผู้เล่นจะได้ไปเดทกับไอรีน ผ่านระบบเวอร์ชวล เรียลลิตี้ (Virtual Reality หรือ VR) ที่ต้องสวมแว่นพิเศษในการเล่น ผู้เล่นก็จะได้พบกับไอรีนตัวจริงในรูปแบบในคลิป์วิดีโอภายในเกม ทำให้ผู้เล่นเหมือนหลุดเข้าไปเดทและมีปฏิสัมพันธ์กับไอรีนจริงๆ มีการเลือกตอบคำถามและมีตอนจบหลายแบบ แต่แฟนคลับของเรดเวลเวทก็ออกมาประท้วงให้ถอนแอปพลิเคชันเกมนี้ออกเนื่องจากเป็นการนำศิลปินมาใช้เป็นวัตถุทางเพศและกลัวว่ารูปแบบเกมจะทำให้ผู้เล่นบางคนแยกแยะโลกในเกมและโลกความจริงไม่ได้ จนศิลปินได้รับความเสียหาย

ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างจากเกมสตาร์เดท #ไอรีน ที่เล่นผ่านระบบการเล่นแบบเวอร์ชวลเรียลลิตี้



ที่มา : Trang Ha (2018), Irene Red Velvet #STAR DATE. วันที่เข้าถึงข้อมูล 12 พฤษภาคม 2561, แหล่งที่มา https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=BSxLCF_ANPY

สำหรับอุตสาหกรรมด้านเกมในประเทศไทยนั้นสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) ได้ออกแถลงผลการสำรวจมูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2558 ซึ่งเป็นฉบับล่าสุด พบว่า มูลค่าทางตลาดโดยรวมของอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยอยู่ที่ 8,894.42 ล้านบาท โดยแบ่งสัดส่วนมูลค่าตลาดเป็น ผู้จัดจำหน่ายและผู้นำเข้าเกม (ร้อยละ 80.38) ผู้ที่มีทรัพย์สินทางปัญญาเป็นของตัวเอง (ร้อยละ 13.60) และผู้รับจ้างผลิตเกม (ร้อยละ 6.01) จะเห็นได้ว่า อุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยจะเป็นการนำเข้าและจัดจำหน่ายเกมมากที่สุด และมีการผลิตเป็นส่วนน้อยเมื่อเทียบกับการนำเข้าและจัดจำหน่ายเกม จากกราฟจะเห็นสัดส่วนระหว่างการตลาดในประเทศและการส่งออกเกมนั้น อุตสาหกรรมเกมไทยเน้นที่การผลิตสำหรับใช้ในประเศมากกว่าส่งออก (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, 2559)

ภาพที่ 4 แสดงมูลค่าตลาดเกมในประเทศไทย ปี 2558



ที่มา : สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (2559), แถลงผลการสำรวจมูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2558. วันที่เข้าถึงข้อมูล 9 พฤศจิกายน 2560, แหล่งที่มา <http://www.depa.or.th/sites/default/files/publication/files/Digital%20Content%202015.pdf>

เกมจับหนุ่มเป็นเกมที่มีต้นกำเนิดมาจากประเทศญี่ปุ่นและได้รับความนิยมจากประเทศญี่ปุ่นมาก่อน จากสถานการณ์อุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว เกมจับหนุ่มในประเทศไทยจึงมีรูปแบบที่ไม่แตกต่างกันเท่าไร ในส่วนของเกมจับหนุ่มที่ผลิตโดยคนไทยยังคงมีจำนวนน้อย พบว่ามีเกมจับหนุ่มเพียงเกมเดียวที่เป็นเกมที่คนไทยผลิตและเป็นเกมแบบสมบุรณ์ คือ เกมเซนต์ฮอลลีวู้ด ไฮสคูล (ST. HOLLYWOOD HIGH SCHOOL) ภาคเทศกาลละครประจำปี ผลิตโดย กลุ่มจีทีพีซ (GPTouch) และยังมีเกมอีกจำนวนหนึ่งที่กำลังอยู่ในช่วงพัฒนา เช่น เกมเพนฟูเลนเนส เลิฟ (Painfulness Love) ทำให้อัตราส่วนการนำเข้าและจัดจำหน่ายเกมจากต่างประเทศมีมากกว่า ในส่วนของสมาร์ตโฟนที่สามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันได้จากทั่วโลกแม้ว่าจะไม่มีบริษัทนำเข้าหรือจัดจำหน่ายเกม แต่ผู้เล่นก็สามารถดาวน์โหลดมาเล่นได้ ทำให้ผู้เล่นเกมจับหนุ่มในไทยเล่นเกมที่ผลิตจากต่างประเทศเป็นหลัก

ปัจจัยที่สำคัญอีกประการในการเล่นเกมนจับหนุ่ม ได้แก่ ภาษาที่ใช้ในการเล่น เนื่องจากตัวเกมจะเน้นที่การอ่านเนื้อเรื่องเป็นหลัก ดังนั้นแล้วภาษาจึงเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งสำหรับผู้เล่น เพราะการเล่นเกมนจับหนุ่มให้สนุก ผู้เล่นจำเป็นที่จะเข้าใจเนื้อเรื่อง บทสนทนา และใช้ความเข้าใจในเนื้อเรื่องเพื่อเลือกตัวเลือกในเกม Hyeshin Kim (2017) ได้อธิบายว่าเกมที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นเกมจับหนุ่มเกมแรกเกิดขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่น ในปี ค.ศ. 1994 ดำเนินเนื้อเรื่องด้วยภาษาญี่ปุ่นเป็นหลัก เมื่อเกมดังกล่าวได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จอย่างมากจึงได้มีการผลิตเกมประเภทนี้เข้ามาสู่ตลาดมากขึ้น ทำให้เกมจับหนุ่มในช่วงแรกดำเนินเรื่องเป็นภาษาญี่ปุ่น กลุ่มคนไทยที่สามารถเข้าถึงเกมจับหนุ่มในช่วงนี้ได้จึงมีเพียงกลุ่มคนไทยที่สามารถอ่านภาษาญี่ปุ่นได้เท่านั้น ต่อมาได้มีการนำเกมจับหนุ่มที่เคยวางจำหน่ายเป็นภาษาญี่ปุ่นมาแปลเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาสากล ทำให้เข้าถึงกลุ่มคนจำนวนมากได้ หลังจากนั้นประเทศอื่นๆ จึงได้มีการผลิตเกมจับหนุ่มที่มีเนื้อเรื่องเป็นต้นฉบับของตนเอง และใช้ภาษาของตนเอง เช่น สหรัฐอเมริกา ประเทศเกาหลีใต้ สำหรับเกมจับหนุ่มในประเทศไทย มีเกมในสมาร์ตโฟนหลายเกมที่มีต้นฉบับเป็นภาษาญี่ปุ่นได้นำมาแปลเป็นภาษาไทย ทำให้คนไทยสามารถเข้าถึงเกมจับหนุ่มได้มากขึ้น แต่จำนวนเกมที่เป็นภาษาไทยยังคงมีจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ ทำให้ภาษาที่ผู้เล่นไทยนิยมเล่น คือ เกมภาษาอังกฤษและเกมภาษาไทย สำหรับผู้เล่นที่เข้าใจภาษาญี่ปุ่นก็จะเล่นเป็นภาษาญี่ปุ่น หรือสามารถกล่าวได้ว่าผู้เล่นจะเลือกเปิดรับตามภาษาที่ตนเองเข้าใจ

แม้ว่าเกมจับหนุ่มจะเป็นเกมที่เล่นคนเดียวเป็นหลัก แต่ความนิยมของเกมจับหนุ่มยังทำให้เหล่าบรรดาผู้เล่นที่มีความสนใจในเกมวิชวลโนเวลเหมือนกันเกิดการรวมกลุ่มขึ้นบนสื่อออนไลน์ และ

เกิดขึ้นเป็นชุมชนออนไลน์ เพื่อให้สมาชิกกลุ่มที่สนใจเกมวีชวลโนเวลประเภทเดียวกันหรือเกมเดียวกัน ได้สื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ช่องทางที่สามารถพบเห็นได้บ่อย คือ เว็บไซต์ บล็อก แฟนเพจเฟซบุ๊ก กลุ่มเฟซบุ๊ก เนื่องจากความนิยมของเกมจีบหนุ่มในประเทศไทยเป็นแบบเฉพาะกลุ่ม สื่อมวลชนทั่วไป จึงไม่ได้ให้ความสนใจกับเกมประเภทนี้ ทำให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้เล่นด้วยกันเพื่ออัปเดตข่าวสาร เรื่องเกมจากในประเทศและต่างประเทศ พูดคุยกับเรื่องวิธีการเล่นเกม แนะนำเกมที่น่าสนใจให้กับ หรือประเด็นอื่นๆ ที่น่าสนใจเกี่ยวกับเกมจีบหนุ่ม

ภาพที่ 5 แสดงการสื่อสารเกี่ยวกับเกมวีชวลโนเวลของบริษัทโวลเทจ (Voltage Inc) ในกลุ่มเฟซบุ๊ก



ที่มา : Marcy (2017), กลุ่ม Voltage Inc Unofficial. วันที่เข้าถึงข้อมูล 21 ธันวาคม 2560, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/757292217642055>

จากภาพ เป็นตัวอย่างกลุ่มในเฟซบุ๊กที่มีการโพสต์เพื่อสื่อสารกับสมาชิกในกลุ่มเกี่ยวกับเกมจีบหนุ่ม โดยกลุ่มในเฟซบุ๊กเป็นช่องทางที่ได้รับความนิยมมากที่สุดเนื่องจากมีแต่กลุ่มสมาชิกที่มีความสนใจและเล่นเกมจีบหนุ่มเหมือนกัน ทำให้สามารถพูดคุยเรื่องเกม เนื้อเรื่อง ฉากในเกม หรือตัวละครที่ชอบได้อย่างเปิดเผย โดยในภาพเจ้าของโพสต์ได้โพสต์ข้อความในกลุ่มแฟนคลับเกมจีบหนุ่มของบริษัท Voltage Inc. โดยพูดถึงความสนใจเกมจีบหนุ่มของตนเองและให้สมาชิกกลุ่มมาแลกเปลี่ยนความเห็นกันว่าทำไมถึงชอบเกมจีบหนุ่ม

จากที่มาและความสำคัญข้างต้นจะเห็นได้ว่ารูปแบบการเล่าเรื่องของเกมวีชวลโนเวลแตกต่างกันไปจากการเล่าเรื่องของหนังสือนิยายแบบดั้งเดิม โดยการเล่าเรื่องแบบวีชวลโนเวลนำการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นเข้ามาเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเล่าเรื่องซึ่งเป็นจุดที่แตกต่างไปจากการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม ทำให้ผู้วิจัยเกิดความต้องการที่จะศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ของเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนว่ามีลักษณะอย่างไร และการเล่าเรื่องดังกล่าวจะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของผู้เล่นที่มีต่อเกมอย่างไร ทั้งความรู้สึกรู้สึก ความคิด ทศนคติ และพฤติกรรมขณะเล่นเกม รวมถึงประเด็นด้านการสืบค้นข้อมูลและการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เล่นว่าเป็นอย่างไร

1.2.ปัญหำนำวิจัย

1. การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนเป็นอย่างไร
2. พฤติกรรมการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนเป็นอย่างไร
3. การสืบค้นข้อมูลและการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนเป็นอย่างไร

1.3.วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน
3. เพื่อศึกษาการสืบค้นข้อมูลและการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

1.4.ขอบเขตของการศึกษา

งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลจากเกมวีชวลโนเวลประเภทจีบหนุ่มที่เล่นผ่านเครื่องสมาร์ตโฟนและเป็นเกมที่ดำเนินเนื้อเรื่องเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยจะศึกษาพฤติกรรมในการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป อาศัยอยู่ในประเทศไทย และศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารบนสื่อชุมชนออนไลน์จากกลุ่มเฟซบุ๊กและแฟนเพจเฟซบุ๊กเท่านั้น

1.5. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Storytelling) หมายถึง การนำเสนอเนื้อเรื่องของเกมโดยผ่านองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ฉาก มุมมองในการเล่าเรื่อง และวิธีการมีส่วนร่วมของผู้เล่นที่ส่งผลต่อเนื้อเรื่อง

เกมวิชวลโนเวล (Visual Novel) หมายถึง เกมนวนิยายแบบอ่านบนเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเกมคอนโซลที่ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องได้ด้วยการสวมบทบาทเป็นตัวละครในนวนิยายของเกม มีจุดเด่นอยู่ที่เนื้อเรื่องกับภาพประกอบ มีระบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อน มีตัวเลือกให้เลือกเพื่อเป็นทางแยกของเส้นเรื่อง มีฉากจบหลายแบบ และอาจมีมินิเกมบ้างเล็กน้อย

เกมจีบหนุ่ม (乙女ゲーム หรือ Otome Game) หมายถึง เกมวิชวลโนเวลประเภทหนึ่งที่มีเนื้อเรื่องอยู่ในประเภทโรแมนติก โดยที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกที่เป็นผู้หญิง โดยดำเนินเรื่องด้วยการเลือกตัวเลือกที่แต่ละเกมได้กำหนดไว้ เพื่อให้ได้เนื้อเรื่องตอนจบที่ได้ครองรักกับตัวละครเอกชายและได้เนื้อเรื่องที่สมบูรณ์แบบที่สุด

ผู้เล่น หมายถึง กลุ่มผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มและมีประสบการณ์ในการเล่นดังกล่าว

ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท หมายถึง ตัวละครนางเอกของเรื่องที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวนี้เพื่อมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องในเกม ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อตัวละครตัวนี้ได้ตามที่ตนเองต้องการ และเป็นตัวละครที่ผู้เล่นสามารถควบคุมว่าจะพูดหรือกระทำแบบใดเมื่อถึงช่วงให้เลือกตัวเลือกในเกม

ตัวละครเป้าหมาย หมายถึง ตัวละครพระเอกของเรื่อง ผู้เล่นต้องใช้ตัวละครดังกล่าวเป็นเป้าหมายในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในฐานะที่เป็นคนรัก มีทั้งเกมที่สามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ตั้งแต่เริ่มเกม เกมที่ไม่สามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ และเกมที่จะบอกว่าตัวละครเป้าหมายเป็นใครในช่วงกลางเรื่องหรือตอนจบ

การเลือกตัวเลือก หมายถึง ช่วงที่มีตัวเลือกปรากฏขึ้นระหว่างการอ่านเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้เล่นตัดสินใจว่า ในสถานการณ์ขณะนั้นจะควบคุมตัวละครที่เราสวมบทบาทให้พูดหรือทำอะไร โดยผลที่ได้จากการเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกันก็จะส่งผลให้มีเนื้อเรื่องหรือการโต้ตอบที่แตกต่างกัน

สมาร์ตโฟน หมายถึง โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่สามารถทำงานแบบคอมพิวเตอร์พกพา ผู้ใช้สามารถติดตั้งโปรแกรมเสริมหรือแอปพลิเคชันเพื่อเพิ่มความสามารถของโทรศัพท์ ในการวิจัยครั้งนี้

จะขอนับรวมอุปกรณ์แท็บเล็ตด้วยเนื่องจากแอปพลิเคชันที่ใช้บนแท็บเล็ตเป็นแอปพลิเคชันเดียวกันกับสมาร์ตโฟน

พฤติกรรมในการเล่นเกม หมายถึง การกระทำและความคิดของผู้รับสารที่เป็นผลมาจากเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

ชุมชนออนไลน์ (Online Community) หมายถึง การรวมตัวกันของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งบนสื่อออนไลน์และสื่อสารกันได้อย่างอิสระ เช่น เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก เว็บบอร์ด โดยที่สมาชิกหรือผู้ใช้มีปัจจัยบางอย่างร่วมกันหรือมีเป้าหมายบางอย่างร่วมกัน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาชุมชนออนไลน์จากกลุ่มเฟซบุ๊กและแฟนเพจเฟซบุ๊ก เนื่องจากเป็นช่องทางที่ผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มสามารถสื่อสารกันได้อย่างอิสระและเป็นหลักแหล่งที่แน่นอนที่จะทำการศึกษาได้

1.6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นการขยายองค์ความรู้เรื่องการเล่าเรื่องในสื่อดิจิทัล
2. ทำให้ทราบพฤติกรรมของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน
3. ทำให้ทราบการการสืบค้นข้อมูลและการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภท “เกมจีบหนุ่ม” บนสมาร์ตโฟน ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีดังต่อไปนี้

2.1.แนวคิดองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง

2.1.1. องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง

2.1.2. การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Storytelling)

2.2.แนวคิดเกี่ยวกับวีชวลโนเวล

2.3. แนวคิดการพฤติกรรมการเล่นและการสร้างจินตนาการของผู้เล่น

2.4.แนวคิดเรื่องการสร้างชุมชนบนสื่อสังคมออนไลน์

2.5.แนวคิดกระบวนการสร้างความสัมพันธ์รูปแบบความรักโรแมนติก

2.1.แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่อง หมายถึง วิธีการให้ข้อมูลประเภทหนึ่งโดยใช้องค์ประกอบสำหรับการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร ฉาก การลำดับเรื่อง ปมขัดแย้ง โดยการให้ข้อมูลมีอยู่ 2 ประเภท คือการให้ข้อมูลด้วยวิธีการแบบเล่าเรื่อง และวิธีการแบบไม่เล่าเรื่อง (Herman, 2007) สำหรับวิธีการแบบไม่เล่าเรื่องจะเป็นการให้ข้อมูลเชิงนิยามเพื่ออธิบายโดยการใช้หลักเหตุผล เช่น ความตาย คือ การสิ้นสุดสภาพของการมีชีวิต แต่สำหรับการเล่าเรื่อง เมื่อต้องการอธิบายเกี่ยวกับ “ความตาย” จะอธิบายผ่านองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ตามตัวอย่างดังต่อไปนี้

ท่ามกลางบรรยากาศฝนที่ตกโดยไม่มีทีท่าว่าจะหยุดแต่บรรยากาศในบ้านกลับวังเวงเสียจนน่ากลัว เด็กน้อยที่นั่งขดตัวอยู่บนโซฟาตัวใหญ่ในห้องนั่งเล่น ร่างกายกอดตุ๊กตาหมีตัวโปรดแน่นอย่างสิ้นเทา

ประตูบ้านไม้ถูกเปิดออกมาพร้อมกับแม่ของเธอในชุดกระโปรงที่เปียกปอนไปทั้งตัว เด็กหญิง
ทิ้งตุ๊กตาตัวโปรดไว้บนโซฟา ก่อนจะวิ่งถลามาหาแม่

เด็กหญิง: “คุณแม่คะคุณพ่อ...”

แม่: “คุณพ่อท่านไม่ได้อยู่กับเราแล้วลูก คุณพ่อท่านไปบนสวรรค์แล้ว”

แม่ของเธอโอบกอดลูกสาวที่กำลังร้องไห้อย่างไม่ลืมหูลืมตาแน่นในขณะที่เธอพยายามข่ม
ตัวเองไม่ให้ร้องไห้ออกมา

จะเห็นได้ว่าสิ่งที่วิธีการแบบไม่เล่าเรื่องแตกต่างจากวิธีการแบบเล่าเรื่องคือการให้อารมณ์และ
ความรู้สึกรับกับผู้รับสาร

2.1.1. องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง

ในการศึกษาเรื่องเล่านั้น จำเป็นที่จะต้องวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่มี
ดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง หมายถึง ลำดับของเหตุการณ์ของเรื่องเล่าที่ผู้แต่งสร้างขึ้นเพื่อให้เรื่องดำเนินจาก
จุดเริ่มต้นไปสู่จุดจบของเรื่อง โครงเรื่องส่วนใหญ่มักจะประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ความต้องการหรือ
ความปรารถนาของตัวละคร และปัญหาหรืออุปสรรคที่ทำให้ตัวละครไม่บรรลุความต้องการหรือความ
ปรารถนานั้น (อุดม หนูทอง, 2513) โครงเรื่องเป็นส่วนที่สำคัญและเป็นพื้นฐานในการสร้างเรื่องเล่า
หากไม่มีโครงเรื่องก็จะมีเรื่องราวและตัวละครของเรื่อง โครงเรื่องเปรียบเสมือนกรอบที่ผู้แต่งได้
สร้างขึ้นมาเพื่อกำหนดแนวทางของเรื่อง ใช้กำหนดลักษณะ บทบาท และพฤติกรรมของตัวละครใน
เรื่องเล่า การสร้างความหมายในเรื่องเล่าจึงเกิดมาจากการวางโครงเรื่องเป็นสำคัญ

Kennedy (1983) ได้แบ่งโครงสร้างของโครงเรื่องออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ตอนเริ่มเรื่อง (Beginning, Exposition) เป็นการเปิดเรื่อง โดยอาจจะเริ่มด้วยการแนะนำ
ตัวละคร สถานที่ หรือเหตุการณ์สำคัญ หรืออาจจะเริ่มด้วยความขัดแย้งหรือสถานการณ์สำคัญที่ทำให้
เกิดปัญหา โดยอาจจะเล่าเรื่องตามลำดับเวลา ก่อนหลัง หรือเล่าแบบสลับฉากก็ได้

2. ตอนดำเนินเรื่อง (Rising Action) เป็นขั้นตอนที่มาจากตอนเริ่มเรื่อง เป็นช่วงที่ผู้แต่ง
จะค่อยๆ เพิ่มปัญหาหรือความขัดแย้งของเรื่องเพิ่มขึ้น

3. จุดวิกฤติของเรื่อง (Climax) หรือจุดสุดยอดของเรื่อง เป็นช่วงที่ปัญหาและความขัดแย้งเข้ามาสู่จุดสูงสุดของเรื่องหรือเป็นช่วงที่สถานการณ์อยู่ในทางตัน ตัดสินใจไม่ได้ และส่งผลให้เกิดเหตุการณ์สำคัญบางอย่างที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

4. จุดคลี่คลายของเรื่อง (Falling Action) เป็นช่วงที่ผ่านจุดวิกฤติไปแล้ว ผู้แต่งจะค่อยๆ คลายปมปัญหาในช่วงนี้ ตัวละครแก้ไขปัญหาหรือหาทางออกได้

5. ตอนจบเรื่อง (Ending) เป็นช่วงที่ปัญหาทั้งหมดคลี่คลายแล้ว บางเรื่องก็จบอย่างมีความสุข บางเรื่องก็จบอย่างโศกเศร้า หรือบางเรื่องก็อาจจะจบแบบทิ้งเป็นปลายเปิดหรือจบแบบตั้งคำถามเอาไว้ให้ผู้อ่านได้คิด

โดยในเรื่องเล่าแต่ละเรื่อง ไม่จำเป็นที่จะมีลำดับการเดินเรื่องเพียงหนึ่งลำดับ บางเรื่องที่มีความซับซ้อนก็อาจจะมีหลายลำดับก็ได้ เช่น ในนิยายเรื่องบ้านทรายทอง 5 ชั้นตอนแรกเป็นลำดับการเดินเรื่องที่พจมานขัดแย้งกับชายกลาง และเมื่อความขัดแย้งดังกล่าวกลับสู่ภาวะปกติก็จะมีลำดับการดำเนินเรื่องต่อไป คือ ความขัดแย้งระหว่างพจมานและหญิงใหญ่

2. ตัวละคร (Character)

คำว่า “ตัวละคร” ในแง่ของเรื่องเล่า หมายถึง ผู้ที่มีบทบาทในเรื่องเล่า โดยเป็นสิ่งที่ผู้แต่งกำหนดให้เป็นตัวขับเคลื่อนเนื้อเรื่อง ตัวละครอาจเป็นมนุษย์หรือไม่ใช่ก็ได้ แต่โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นคนซึ่งเป็นแบบจำลองมาจากคนในชีวิตจริง ผู้เขียนจะนำตัวละครมาปรุงแต่งต่างจินตนาการหรือจุดประสงค์ทางศิลปะ จนเกิดเป็นภาพลวงตาขึ้นมา เพื่อผู้อ่านจะได้เห็นรูปแบบมนุษย์ที่มีหลากหลายลักษณะไม่ว่าจะเป็น พฤติกรรม บุคลิกภาพ และภาวะอันเป็นธรรมชาติสากลของมนุษย์ที่จะทำให้ผู้อ่านได้เข้าใจชีวิตมนุษย์และคนรอบข้างมากขึ้น (ธัญญา สังขพันธ์านนท์, 2539) คำว่าตัวละครนอกจากจะหมายถึงตัวละครที่มีบทบาทในเรื่องแล้ว ยังรวมถึงนิสัยใจคอของตัวละครด้วยเช่นกัน

Forster (1974) ได้แบ่งตัวละครออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) หรือตัวละครสถิต เป็นตัวละครที่ผู้แต่งเสนอให้ผู้อ่านรับรู้เพียงด้านเดียว ไม่มีความสลับซับซ้อน ไม่มีพัฒนาการด้านนิสัยใจคอ ไม่ว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นนิสัยของตัวละครจะไม่เปลี่ยนไป แบ่งออกเป็น 2 ประเภทย่อย ได้แก่

1.1. ตัวละครพิมพ์เขียว (Stereotype) คือตัวละครที่ลอกแบบมาจากคนประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านอาชีพ สถานะทางสังคม หรือเชื้อชาติซึ่งมีอุปนิสัยและพฤติกรรมเป็นไปในทาง

เหมือนๆ กัน เช่น เป็นแม่ค้าต้องฝึปากกล้าและด่าเก่ง เป็นคนจีนต้องเป็นคนพูดจาเสียงดังโผงผาง เป็นต้น

1.2. ตัวละครเข้าแบบ (Stock Character) คือลักษณะตัวละครที่ใช้ซ้ำๆ ซากๆ จำเจในงานวรรณกรรมจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครนั้นๆ และถูกนำมาใช้จนเป็นธรรมเนียมนิยม เช่น นางเอกต้องสวยและนิสัยดี แม่เลี้ยงจะต้องใจร้าย

2. ตัวละครหลายมิติ (Round Character) หรือตัวละครพลวัต (Dynamic Character) เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยให้ผู้อ่านได้รับรู้ลักษณะนิสัยหลายๆ ด้าน เป็นตัวละครที่มีความลึกและมีความซับซ้อนในด้านอุปนิสัยและพฤติกรรม มีการพัฒนาการด้านอุปนิสัยและพฤติกรรม หรืออาจจะมีการเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติและความคิด

นอกจากประเภทของตัวละครแล้วยังมีวิธีการสร้างตัวละคร (Characterization) โดยผู้แต่งจะกำหนดวิธีการสร้างตัวละครขึ้นเพื่อให้ตัวละครสามารถนำเสนอความหมายที่ผู้เขียนต้องการได้ Boggs (2003) ได้แบ่งวิธีการสร้างตัวละครออกเป็น 9 แบบ ดังนี้

1. การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นลักษณะภายนอก เช่น ลักษณะทางรูปร่าง หน้าตา การแต่งตัว หรือสิ่งต่างๆ ที่มองเห็นได้จากลักษณะภายนอกของตัวละคร

2. การสร้างตัวละครผ่านบทพูดหรือบทสนทนา เป็นการให้ตัวละครเปิดเผยตัวตนจากสิ่งที่พูดออกมา

3. การสร้างตัวละครผ่านผู้เล่าเรื่อง ได้แก่ บทบรรยายหรือบทพรรณนาในเรื่องที่พูดถึงตัวละครต่างๆ

4. การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก ได้แก่ พฤติกรรมต่างๆ ที่ตัวละครแสดงออกมา

5. การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน คือ การสร้างตัวละครจากสิ่งที่อยู่ในความคิดของตัวละครที่ไม่ได้แสดงออกมา เช่น ความคิด ความปรารถนา ความลับ จินตนาการ ความทรงจำ ความแค้น หรือความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอง

6. การสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาตัวละครอื่นๆ คือ การให้ตัวละครตัวอื่นพูดถึงตัวละครที่ต้องการจะนำเสนอออกมา

7. การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะตรงกันข้ามด้วยการสร้างตัวละครอื่นเทียบเคียง คือ การสร้างตัวละครที่มีลักษณะตรงข้ามเหมือนขากับดำขึ้นมาให้เป็นคู่ตรงข้ามเพื่อเปรียบเทียบ เช่น ผาแฝดที่หน้าตาเหมือนกัน แต่นิสัยต่างกันราวฟ้ากับดิน

8. การสร้างตัวละครโดยใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำๆ การสร้างตัวละครแบบนี้มักพบในเรื่องตลกหรือละครประเภทซิท-คอม เพื่อให้คนดูเข้าใจลักษณะของตัวละครมากขึ้น ก็จะทำให้คุณลักษณะบางอย่างของตัวละครมากเกินไปจนเกินจริง เช่น ตัวละครที่ชอบยุ่งเรื่องชาวบ้านจะมีหูทิพย์ ตัวละครที่ขี้โกงจะมีจมูกแหลมเหมือนแมมมด อีกวิธีการหนึ่งคือการสร้างคำพูดติดปากให้ตัวละครพูดซ้ำๆ เพื่อบ่งบอกลักษณะของตัวละครนั้นๆ

9. การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ เช่น ตัวเอกในเรื่อง “แม่เบี้ย” ที่มีชื่อว่า “ชนะชล” เคยจมน้ำมาก่อน และในเรื่องพระเอกก็มีเรื่องที่เกี่ยวข้องกับน้ำอยู่บ่อยๆ

จะเห็นได้ว่าการสร้างความหมายในเรื่องเล่าก็สามารถสร้างขึ้นจากองค์ประกอบย่อยด้านการสร้างตัวละครได้เช่นกัน

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

เรื่องเล่าคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง กล่าวคือเหตุการณ์ต่างๆ หรือพฤติกรรมของตัวละครภายในเรื่องจะพัฒนาขึ้นมาจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง ดังนั้นแล้วในความขัดแย้งจึงเป็นสิ่งที่ต้องมีในทุกเรื่องเล่า โดยสามารถแบ่งกลุ่มของความขัดแย้งได้ (Muller & Williams, 1985) ดังนี้

1. ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในจิตใจของตัวละครเอง ทำให้ตัวละครเกิดความสับสนในจิตใจตัวเอง เช่น เมื่อแม่ฆ่าคนที่รักตาย ตัวละครก็เกิดความสับสนใจตัวเอง เพราะแม่ก็เป็นคนที่ตนรักและเคารพ แต่แฟนก็เป็นคนที่รักมากเช่นกัน ทำให้ตัวละครตัดสินใจไม่ได้ว่าจะยอมให้แม่ของตนเองติดคุกหรือไม่

2. ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากความไม่ลงรอยของตัวละคร 2 คน หรือ 2 กลุ่ม ต้นเหตุอาจมาจากความคิด ผลประโยชน์ จุดยืนทางการเมือง หรือเหตุผลอื่นๆ ที่ทำให้คน 2 คนหรือ 2 กลุ่มทะเลาะกันได้ ในละครไทยเป็นความขัดแย้งที่พบได้บ่อยที่สุด เช่น นางเอกกับนางร้ายทะเลาะกันเพื่อแย่งพระเอก หรือนางเอกกับแม่เลี้ยงทะเลาะกันเรื่องมรดก

3. ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม เป็นความขัดแย้งที่เกิดกับตัวละครกับกฎเกณฑ์ ระเบียบ หรือโครงสร้างของสังคม เช่น การต่อสู้กับความยากจนของตัวละคร การต่อสู้ของตัวละครชายรักชาย ในสังคมที่ต่อต้านรักร่วมเพศ

4. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับธรรมชาติหรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เช่น ภัยพิบัติต่างๆ ฝันมนุษย์ต่างดาว มักพบในเนื้อเรื่องตระกูล (Genre) วิทยาศาสตร์ เรื่องลึกลับ ภัยพิบัติ

4. ฉาก (Setting)

ฉาก หมายถึง มิติด้านเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง J. Boggs (2003) ได้แบ่งประเภทของฉาก เป็น 4 ประเภทย่อย ดังนี้

1. ปัจจัยด้านเวลา คือ ช่วงเวลาที่เกิดเรื่องขึ้น แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ

ก. ช่วงเวลา เช่น ฤดูกาล ช่วงเวลาในวัน ยุคสมัยในประวัติศาสตร์

ข. ระยะเวลา เช่น เรื่องที่เกิดขึ้นในเวลาหนึ่งชั่วโมง หนึ่งวัน หนึ่งปี

2. ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ คือ สถานที่ทางกายภาพ เช่น ทะเล ภูเขา กระท่อมกลางป่า ห้องนอน

3. ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม คือ สภาพเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคมที่เกิดขึ้นในขณะที่เรื่องกำลังดำเนินอยู่

4. ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียม คือ ประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมที่มีอยู่ในขณะที่เรื่องกำลังดำเนินอยู่

5. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองในการเล่าเรื่อง หมายถึง กลวิธีในการเล่าเรื่อง ทรรศนะ และมุมมอง ที่ผู้แต่งเป็นผู้กำหนดว่าจะเล่าเรื่องออกมาโดนผ่านสายตาหรือมุมมองของใคร ขณะที่กำลังอ่านเรื่องสั้นหรือนวนิยายอยู่ ผู้อ่านจะมีความรู้สึกที่ว่าเหมือนมีเสียงของใครบางคนอยู่ในหัวของเรา กำลังเล่าเรื่องที่เรากำลังอ่านให้เราได้ฟังอยู่ เสียงที่เกิดขึ้นในใจของเราก็คือเสียงของผู้เล่าเรื่อง โดยผู้แต่งจะเป็นคนกำหนดให้เราว่าใครจะเป็นผู้เล่าเรื่องดังกล่าว ธัญญา สังขพันธ์ (2539) ได้จำแนกตามผู้เล่าเรื่องได้ ดังนี้

1. มุมมองของผู้เล่าเรื่องที่ปรากฏในฐานะตัวละครในเรื่อง

ในมุมมองนี้เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่มีบทบาทอยู่ในเรื่อง โดยเล่าผ่านมุมมองของตัวละครที่ได้รับบทบาทเป็นผู้เล่า หรือใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่งในการเล่าเสมอ มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

ก. ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครเอก ตัวละครเอกของเรื่องจะเป็นผู้เล่าเรื่องราวของเขาด้วยปากของตัวเองมีตนเองเป็นศูนย์กลางในเรื่อง เขาจะเล่าความคิดในใจและเรื่องราวทุกเรื่องที่ตนเองประสบพบมา ส่วนเรื่องที่ตนเองไม่เคยพบเห็นก็จะไม่รู้ นอกจากจะสามารถทราบได้ผ่านการบอกเล่าต่อของตัวละครตัวอื่นที่ตนเองสนทนาอยู่ด้วยเท่านั้น นอกจากตัวละครเอกแล้วผู้อ่านจะไม่มีทางรู้ความคิดของตัวละครอื่นๆ และการกระทำของตัวละครอื่นๆ ลับหลังตัวละครเอกได้เลย

ข. ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครรอง ตัวละครรองเป็นผู้ที่เล่าเรื่องที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลักและตัวละครอื่นๆ ผ่านมุมมองผู้รู้เหตุการณ์ ในมุมมองนี้ตัวละครรองที่เล่าเหตุการณ์อาจมีการแสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ หรือคาดเดาคิดความรู้สึกของตัวละครอื่นไปด้วย แต่ก็ก็เป็นเพียงทรรศนะของผู้เล่าเท่านั้น ไม่ใช่ทรรศนะของตัวละครหลักที่อยู่ในเหตุการณ์ ผู้อ่านจะไม่มีทางรู้ความคิดของตัวละครหลักได้เลยว่าตัวละครกำลังคิดอะไรอยู่

2. มุมมองของผู้เล่าที่ไม่ปรากฏตัวเป็นตัวละครในเรื่อง

ในมุมมองนี้ผู้เล่าจะไม่ปรากฏตัวในฐานะตัวละครตัวหนึ่ง การกระทำ คำพูด และความคิดของตัวละครจะถูกเล่าผ่านสรรพนามบุรุษที่สาม มีอยู่ 3 ลักษณะ คือ

ก. ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้รู้แจ้ง หรือเป็นมุมมองสายตาแบบพระเจ้า มุมมองของผู้เล่าเรื่องคือผู้รู้แจ้ง ผู้เล่าจะล่วงรู้ทุกอย่าง ทั้งพฤติกรรม การกระทำภายนอก ความคิด จิตใจ ความปรารถนา อดีต และประวัติของตัวละครทุกตัว ทำให้ผู้อ่านเข้าใจสิ่งที่อยู่ในใจและข้อมูลของตัวละครทุกตัว

ข. ผู้เล่าเรื่องรู้แจ้งเฉพาะตัวละครเอก ผู้เล่าจะล่วงรู้ข้อมูลทุกอย่าง ทั้งสิ่งที่อยู่ภายนอกและภายใน แต่เฉพาะกับตัวละครเอกเพียงคนเดียวเท่านั้นซึ่งเป็นมุมมองแบบภววิสัย (Objective) ตัวละครเอกจะเป็นศูนย์กลางของเรื่อง และผู้อ่านจะทราบทุกอย่างผ่านตัวละครเอกเท่านั้น ผู้เล่าจะให้ตัวละครเอกปล่อยกระแสสำนึก (Stream of Consciousness) ของตัวเองออกมา ผู้อ่านจะรับทราบความรู้สึกนึกคิดของตัวละครหลักโดยการตีความและสรุปจากกระแสสำนึกดังกล่าว ในบางครั้งตัวละครหลักก็อาจจะแสดงออกมาผ่านการพูดกับตัวเอง (Monologue)

ค.ผู้เล่าแบบภววิสัย เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง และมีบทบาทเพียงการเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการกระทำ คำพูด และสีหน้าของตัวละครเท่านั้น ไม่มีการแสดงความคิดเห็นของผู้เล่าและความคิดที่อยู่ในใจของตัวละคร วิธีนี้เป็นวิธีการเล่าเรื่องแบบการละคร

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดในหัวข้อการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์นี้มาใช้เป็นกรอบสำหรับการจัดบันทึกและการวิเคราะห์วิธีการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นต่อเกมวีชวลโนเวลที่จะนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อที่จะได้บันทึกและวิเคราะห์เกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มทุกเกมได้อย่างเป็นระบบภายใต้กรอบเดียวกัน

2.1.2. การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Storytelling)

การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Storytelling) เป็นแนวคิดการเล่าเรื่องในรูปแบบที่ให้ผู้รับสารได้มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อเรื่องบางส่วนด้วยการให้ผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบบางอย่างของตัวเนื้อหาเพื่อให้การมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่องที่แสดงออกมา ทำให้ผู้อ่านมีบทบาทเป็นผู้กระทำ (Active) ในการเปิดรับสื่อ ต่างจากการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม (Traditional Storytelling) ที่ผู้เขียนนำเสนอเนื้อเรื่องผ่านองค์ประกอบของการเล่าเรื่องต่างๆ ที่ผู้เขียนได้สร้างขึ้นมา ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก และมุมมองในการเล่าเรื่องตามที่ผู้เขียนต้องการ ส่วนผู้อ่านจะทำหน้าที่เปิดรับสารหรือเนื้อเรื่องตามที่ผู้เขียนเป็นคนกำหนดให้อ่านเท่านั้น ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องที่ผู้เขียนได้กำหนดไว้ได้ บทบาทของผู้รับสารของจากสื่อที่ใช้การเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมจึงเป็นผู้ถูกกระทำ (Passive) จุดแตกต่างที่เห็นได้ชัดของการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์และการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม คือ การเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ของผู้รับสาร ดังนั้นถ้าผู้รับสารไม่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องก็จะเป็นการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม แต่หากผู้รับสารมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องก็จะเป็นการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยสื่อที่ใช้การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์จะนิยมเรียกผู้รับสารว่าผู้ใช้ (User) หรือในสื่อที่เป็นเกมก็จะเรียกว่า ผู้เล่น (Player) เนื่องจากผู้ใช้สื่อไม่ได้ทำหน้าที่รับสารเพียงอย่างเดียว แต่มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อเรื่องด้วย โดยสื่อที่เห็นได้ชัดว่าใช้การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ ได้แก่ สื่อประเภทเกม เนื่องจากเกมเป็นสื่อที่ผู้ใช้ต้องมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเพื่อทำการควบคุมองค์ประกอบต่างๆ ภายในเกมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ต่างๆ ตามที่เกมแต่ละเกมได้กำหนดไว้ (Lebowitz & Klug, 2011; Miller, 2014)

ตามปกติแล้วเกมเป็นสื่อที่มีจุดเด่นจากที่ผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับตัวเกม โดยส่วนใหญ่การมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นที่มีต่อเกมจะส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่อง แล้วสร้างรูปแบบเนื้อเรื่องแบบใหม่หรือแบบ

ที่แตกต่างออกไปได้ Miller (2014) กล่าวว่า เกมเป็นสื่อที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ในยุคแรกสุดเกมเริ่มต้นมาจากตู้เกมอาเขต (Arcade Game) ที่มีขนาดใหญ่ และพัฒนาไปเรื่อยๆ อย่างรวดเร็ว จากนั้นไม่นานจึงเกิดเป็นเครื่องเล่นเกมคอนโซล (Game Console) ที่มีขนาดเล็กลงที่ผู้เล่นสามารถต่อโทรทัศน์เล่นที่บ้านได้ แล้วจากนั้นไม่นานก็สามารถเล่นบนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้ (Personal Computer หรือ PC) จนถึงยุคปัจจุบันที่แม้แต่โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนก็สามารถเล่นเกมได้ เกมไม่ได้พัฒนาเพียงแค่ฮาร์ดแวร์ (Hardware) เท่านั้น แต่ตัวเกมก็พัฒนาไปอย่างรวดเร็วด้วยเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นภาพกราฟิกที่สมจริงมากขึ้น เสียงประกอบที่มีคุณภาพสูงขึ้น ระบบการควบคุมที่หลากหลายมากขึ้น รวมถึงประเภทของเกม (Genre) ที่มีหลากหลายมากขึ้น ด้านการพัฒนาเนื้อเรื่องก็เช่นกัน การสร้างเนื้อเรื่องของเกมในยุคแรกนั้นจะสร้างขึ้นจากคอนเซ็ปต์เล็กๆ เช่น เกมดองกี้ คอง (Donkey Kong) ที่สร้างในปี ค.ศ.1981 ได้สร้างขึ้นจากคอนเซ็ปต์ที่ว่า “เด็กผู้หญิงถูกลักพาตัว” ต่อมาเนื้อเรื่องก็ถูกพัฒนาให้ซับซ้อนมากขึ้น จนในปัจจุบันบางเกมได้ใช้เนื้อเรื่องขนาดนิยายยาว (Novel Length) เพื่อเป็นเนื้อเรื่องภายในเกม และบางเกมได้มีการจ้างให้นักเขียนบทระดับฮอลลีวูดวางโครงเรื่องให้ ในปัจจุบันการใช้เนื้อเรื่องมาเป็นส่วนประกอบภายในเกมจึงมีความสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นส่วนที่ช่วยให้เกมมีจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น Klug (2011) ได้อธิบายว่า คนโดยทั่วไปปกติจะรู้สึกได้อยู่แล้ว ถึงนักออกแบบเกมจะไม่ได้สร้างให้เกมมีเนื้อเรื่อง แต่ผู้เล่นก็จะสร้างเนื้อเรื่องของตนเองขึ้นมา นักออกแบบเกมเพียงแค่สร้างสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นตัดสินใจในเกมได้ สร้างกฎ และองค์ประกอบในการเล่นให้

เกมโดยส่วนมากจะออกแบบให้ผู้เล่นมีบทบาทในเนื้อเรื่อง เช่น มอบบทให้ผู้เล่นเป็นวีรบุรุษ เป็นหน่วยลับ เป็นนักผจญภัย สิ่งที่ผู้เล่นต้องทำ คือ สวมบทบาทเป็นตัวละครและทำให้วัตถุประสงค์ที่เกมกำหนดให้สำเร็จ ได้แก่ การเอาชนะศัตรู การแก้ปัญหา การไขคดี การกระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง และการผ่านด่าน ในช่วงแรกเกมมีหลักการเพียงเมื่อตัวละครผ่านจุด ก. ไปยังจุด ข. ได้ก็ผ่านด่าน ภายหลังนักออกแบบเกมก็เริ่มทดลองให้อิสระในการควบคุมกับผู้เล่นมากขึ้น โดยไม่ได้ให้ผู้เล่นบังคับแค่ฉากต่อสู้ การสำรวจ แก้ปริศนาในเกมพัซเซิล กล่าวคือนักออกแบบเกมพยายามหาทางที่ผู้เล่นไม่ต้องไหลไปตามเกมเรื่อยๆ เหมือนที่เคยทำ เพราะในความเป็นจริงถ้าเจ้าหญิงถูกจับไปขังไว้ในปราสาทแบบเกมซูเปอร์มาริโอ (Super Mario Bros.) ผู้กล้าก็มีอิสระที่จะไม่ไปช่วยเจ้าหญิงก็ได้ อาจจะนอนอยู่ที่บ้าน เล่นกับสัตว์เลี้ยง หรือจะไปช่วยคนร้ายจับเจ้าหญิงก็ยังได้ ซึ่งก็เปรียบได้กับว่านักออกแบบเกมต้องการให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อเรื่องภายในเกม ในขณะที่สื่อภาพยนตร์ ผู้ชมไม่สามารถทำแบบนั้นได้ แม้วานักออกแบบเกมสร้างเส้นทางที่แตกต่างให้ผู้เล่นได้เลือกผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับ

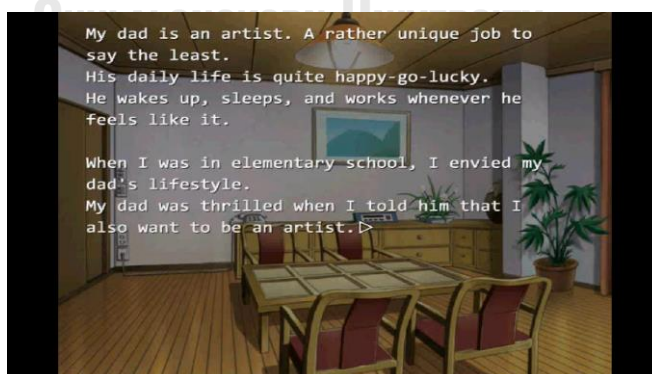
เนื้อเรื่องภายในเกม แต่ไม่ว่าจะให้อิสระผู้เล่นมากเท่าใด ประสบการณ์เนื้อเรื่องที่ผู้เล่นได้รับจะยังคงอยู่ในกรอบที่นักออกแบบเกมเป็นผู้กำหนด

ประเภทของเกมที่แตกต่างกันก็จะส่งผลต่อวิธีการเล่าเรื่องและการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นด้วยเช่นกัน Lebowitz (2011) ได้จำแนกเนื้อเรื่องจากวิธีการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. เนื้อเรื่องแบบดั้งเดิมโดยสมบูรณ์แบบ (Fully Traditional Stories)

เป็นเกมที่ไม่ได้ให้บทบาทผู้เล่นในการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องเลย ผู้เล่นไม่ได้มีบทบาทเป็นผู้เล่น แต่สวมบทบาทเป็นผู้อ่านหรือผู้ชมที่ทำได้เพียงเปิดรับสารที่ผู้ส่งสารสร้างขึ้นเท่านั้น เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่เก่าแก่มากที่สุดและเป็นที่รู้จักมากที่สุด เพราะเป็นรูปแบบการเล่าเรื่องตามปกติของสื่อดั้งเดิม เช่น หนังสือนิยาย ภาพยนตร์ ภาพวาดผนังถ้ำ นอกจากนี้ยังมีเกมวีชวลโนเวลเกมหนึ่งที่ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม คือ เกมฮิคุราชิ โนะ นาคู โคะโระ นิ (Higurashi no Naku Koro ni หรือ Higurashi When They Cry) เป็นเกมวีชวลโนเวลที่มีนำเสนอเนื้อเรื่องผ่านภาพ เสียง และตัวอักษรเหมือนเกมวีชวลโนเวลทั่วไป แต่ผู้เล่นจะมีปฏิสัมพันธ์กับเกมได้เพียงแค่การคลิกเพื่ออ่านข้อความถัดไป กดเร่งความเร็วตัวหนังสือ หรือบันทึกเกมเท่านั้น โดยการมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อเท่านั้น จึงไม่มีผลต่อเนื้อเรื่องที่ผู้สร้างเกมได้เขียนขึ้น

ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่างจากเกมฮิคุราชิ โนะ นาคู โคะโระ นิ (Higurashi no Naku Koro ni หรือ Higurashi When They Cry)



ที่มา : fuandon (2013), *Let's Play Higurashi: When They Cry! [BLIND] Part 1: Welcome To Hinamizawa!*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 14 กุมภาพันธ์ 2561, แหล่งที่มา https://www.youtube.com/watch?v=_pSK58zz4w4

2. เนื้อเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์แบบดั้งเดิม (Interactive Traditional Stories)

เป็นเกมที่ไม่สามารถเปลี่ยนโครงเรื่องหลักหรือไม่สามารถเปลี่ยนแปลงส่วนที่สำคัญของเนื้อเรื่องหลักได้ ไม่ว่าจะผู้เล่นจะควบคุมเกมอย่างไรก็ตาม โครงเรื่องหลักที่ผู้สร้างกำหนดไว้ก็จะไม่เปลี่ยนแปลง แต่ในส่วนย่อยของเกมที่ไม่ได้มีความสำคัญมากผู้เล่นจะสามารถควบคุมตัวละครหรือโลกของเกมได้อย่างอิสระ หรือในบางเกมก็จะควบคุมได้แค่ส่วนเล็กๆ ในเกม เช่น ฉากต่อสู้เล็กๆ หรือการแก้ปริศนาบางอย่าง อย่างไรก็ตามผู้สร้างเกมจะให้อิสระผู้เล่นที่จะไปสำรวจโลกในเกม คุยกับตัวละครตัวอื่นในเกม ทำควอส หรือทำกิจกรรมอื่นๆ ที่สามารถทำในเกมนั้นๆ ได้ แต่การกระทำดังกล่าวจะไม่ส่งผลสำคัญต่อโครงเรื่องหลัก เพื่อที่โครงเรื่องหลักของเรื่องของผู้สร้างเกมต้องการนำเสนอจะได้ไม่เปลี่ยนไปหรือออกนอกกลุ่มทางจากที่ผู้สร้างต้องการ ตัวอย่างเกมที่มีลักษณะเป็นเนื้อเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์แบบดั้งเดิม คือ เกมไฟนอลแฟนตาซี 10 (Final Fantasy X) เกมเมทัล เกียร์ โซลิด 4 กันส์ ออฟ พาทรียอทส์ (Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots) ตัวอย่างจากเกมไฟนอลแฟนตาซี 10 ผู้เล่นสามารถบังคับตัวละครให้เดินไปตามที่ต้องการได้ในฉากที่ต้องสำรวจพื้นที่หรือฉากต่อสู้ แต่เมื่อเดินผ่านจุดที่ผู้สร้างเกมกำหนดไว้ก็จะตัดเข้าคัตซีน (Cutscene) หรือแอนิเมชันประกอบเสียงพากย์ซึ่งเป็นส่วนที่ใช้ดำเนินโครงเรื่องหลัก และไม่ว่าผู้เล่นจะใช้เวลาในการสำรวจพื้นที่นานเท่าใด หรือต่อสู้แพ้กี่ครั้ง ตอนจบของเกมก็จะเหมือนกัน เพราะเป็นสิ่งที่ผู้สร้างเกมกำหนดไว้แล้ว

ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างจากเกมไฟนอลแฟนตาซี 10 (Final Fantasy X) ฉากคัตซีน



ที่มา : dans08 (2014), *Final Fantasy X HD Remaster - The Movie - Marathon Edition (All Cutscenes/Story)*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 14 กุมภาพันธ์ 2561, แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=LzpTMmlR6G0>

ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่างจากเกมไฟนอลแฟนตาซี 10 (Final Fantasy X) ฉากที่ผู้เล่นควบคุมได้

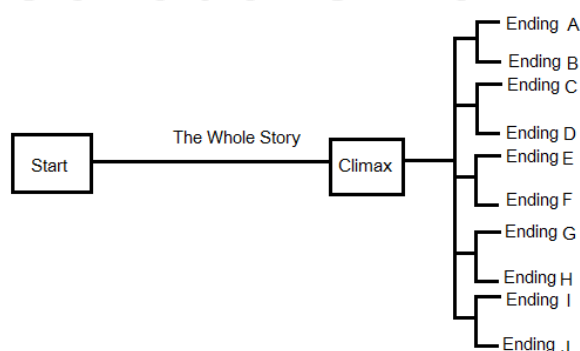


ที่มา : dansg08 (2014), Final Fantasy X HD Remaster - The Movie - Marathon Edition (All Cutscenes/Story). วันที่เข้าถึงข้อมูล 14 กุมภาพันธ์ 2561, แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=LzpTMmlR6G0>

3. เนื้อเรื่องแบบมีตอนจบหลายแบบ (Multiple-Ending Stories)

เป็นเกมที่มีตอนจบ 2 แบบขึ้นไป ผู้เล่นสามารถเลือกตอนจบที่แตกต่างกันได้โดยลักษณะตอนจบจะขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นที่มีต่อเนื้อเรื่องในเกม คือ การตัดสินใจและการกระทำภายในเกม หรือการควบคุมองค์ประกอบบางอย่างภายในเกม นอกจากตัวเลือกดังกล่าวแล้วก็ไม่สามารถเปลี่ยนโครงเรื่องหลักอื่นๆ ได้อีก สามารถอธิบายได้ตามภาพดังต่อไปนี้

ภาพที่ 9 ภาพแสดงโครงเรื่องสำหรับเนื้อเรื่องแบบมีตอนจบหลายแบบ (Multiple-Ending Stories)



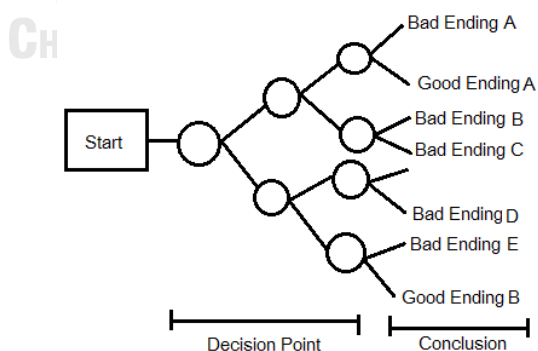
ที่มา : kimberlyteoh (2014), VIDEO GAMES AND HYPERTEXT. วันที่เข้าถึงข้อมูล 14 กุมภาพันธ์ 2561, แหล่งที่มา <http://www.mediafactory.org.au/kimberlyteoh/2013/09/19/video-games-and-hypertext/comment-page-1/>

ตัวอย่างเกมที่มีลักษณะเป็นเนื้อเรื่องแบบมีตอนจบหลายแบบ เช่น เกมบลัด โอเมน: เลกาซี ออฟ เคน (Blood Omen: Legacy of Kain) เกมโครโน ทริกเกอร์ (Chrono Trigger) เกมไบโอช็อก (Bioshock) จากเกมบลัด โอเมน: เลกาซี ออฟ เคน ตัวละครเอกของเรื่องมีชื่อว่าเคน เขาได้ตายไปแล้ว แต่ก็ถูกหมอผีปลุกให้ฟื้นคืนชีพอีกครั้งในฐานะแวมไพร์เพื่อแก้แค้นให้กับสิ่งที่ป็นต้นเหตุที่ทำให้เคนต้องตาย มีตอนจบให้ผู้เล่นได้เลือก 2 รูปแบบ คือ แบบที่หนึ่ง เคนจะต้องตายและดินแดนก็จะฟื้นฟูกลับมา และแบบที่สอง เคนจะมีชีวิตรอด แต่แลกกับการที่ดินแดนถูกทำลาย

4. เนื้อเรื่องแบบมีทางแยก (Branching Path Stories)

เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องมีส่วนร่วมในการเลือกเนื้อเรื่องที่จะเกิดขึ้นในช่วงต่อไป ระหว่างเกมจะมีหลายช่วงที่ผู้เล่นต้องตัดสินใจและการตัดสินใจดังกล่าวจะส่งผลต่อเนื้อเรื่องในเกมที่จะเกิดขึ้นหลังจากนั้น ในช่วงที่ผู้เล่นต้องตัดสินใจ หากผู้เล่นตัดสินใจเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกัน เนื้อเรื่องต่อจากนั้นก็แตกต่างกันและมีตอนจบมีหลายแบบเช่นเดียวกับเกมที่มีเนื้อหาแบบมีตอนจบหลายแบบ แต่ก็มีจุดที่แตกต่างกัน คือ เนื้อเรื่องแบบมีทางแยกมีความซับซ้อนด้านเนื้อเรื่องมากกว่า เนื่องจากเนื้อเรื่องแบบมีทางแยกจะมีเนื้อเรื่องจุดที่แตกต่างกันหลายจุด ในขณะที่เกมที่มีเนื้อหาแบบมีตอนจบหลายแบบจะมีเพียงตอนจบเท่านั้นที่มีหลายแบบ นอกจากช่วงที่ผู้เล่นต้องตัดสินใจเลือกตัวเลือกแล้ว การดำเนินเรื่องที่เหลือจะเป็นเนื้อเรื่องที่ผู้สร้างเกมกำหนดไว้ทั้งสิ้น สามารถอธิบายวิธีการเล่าเรื่องของเนื้อเรื่องแบบมีทางแยกได้ตามภาพ ดังนี้

ภาพที่ 10 ภาพแสดงโครงเรื่องสำหรับเนื้อเรื่องแบบมีทางแยก (Branching Path Stories)



ที่มา : carlton (2010), *Exploring Interactive Narrative – Branching*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 14 กุมภาพันธ์ 2561, แหล่งที่มา <http://playwithlearning.com/2010/10/21/exploring-interactive-narrative-part-2/>

ตัวอย่างการวิธีการเล่าเรื่องด้วยเนื้อเรื่องแบบมีทางแยก คือ หนังสือประเภทเกมหนังสือ (Gamebook) หรือหนังสือผจญภัยตามใจเลือก (Choose Your Own Adventure) ส่วนเกมที่มีเนื้อเรื่องแบบมีทางแยกจะเป็นเกมประเภททิวทัศน์แนวทิวทัศน์เป็นส่วนใหญ่ เช่น เกมแอมเนเซีย (Amnesia) เกมฮาคูโอกิ จุนโซโรคุ (Hakuoki: Junsouroku หรือ Hakuoki: Stories of the Shinsengumi) เกมมีสติก เมสเซนเจอร์ (Mystic Messenger) จากเกมแอมเนเซีย ที่มีวิธีเล่นด้วยการอ่านข้อความและเลือกตัวเลือกตามแบบของเกมทิวทัศน์แนวทิวทัศน์ทั่วไป ในเรื่องจะมีตัวละครโรดจิตคนหนึ่งที่จะจ้องทำร้ายตัวละครเอกของเรื่องตลอดทั้งเรื่อง ในเกมจะมีช่วงที่ให้ผู้ผู้เล่นเลือกตัวเลือกหลายครั้ง หากช่วงใดที่ผู้เล่นเลือกตัวเลือกผิดก็จะถูกตัวละครดังกล่าวฆ่าตายทันทีและเกมก็จะจบลงด้วยตอนจบที่ไม่ดี (Bad End) โดยวิธีการตายของตัวละครเอกมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับว่าช่วงใดของเนื้อเรื่องที่ผู้เล่นเลือกตัวเลือกผิด แต่ถ้าเลือกตัวเลือกได้ถูกต้องจนจบ ตัวละครเอกก็จะมีชีวิตรอดและดำเนินเรื่องต่อไปได้ ทำให้ได้ตอนจบที่ต่างออกไป

5. เนื้อเรื่องแบบจบปลายเปิด (Open-Ended Stories)

เป็นเกมที่ผู้เล่นมีหลายวิธีที่จะทำภารกิจหรือเข้าถึงสถานการณ์ต่างๆ ของเกม และส่วนใหญ่เกมจะปล่อยให้ผู้เล่นควบคุมอย่างอิสระตามที่ผู้เล่นต้องการ ด้วยการควบคุมตัวละครให้ไปสำรวจพื้นที่ในเมืองหรือดินแดนขนาดใหญ่ ผู้เล่นจะต้องควบคุมตัวละครให้เคลื่อนที่ไปในบริเวณนั้นเพื่อทำภารกิจหรือเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของเกม แต่ก็มีโครงเรื่องหลักอยู่ ทำให้เหตุการณ์สำคัญบางอย่างจะไม่สามารถควบคุมหรือข้ามไปได้ ในเกมจะมีภารกิจหรือกิจกรรมที่ผู้เล่นจะเลือกทำหรือไม่ก็ได้ ในหลายๆ เกม การกระทำของผู้เล่นก็จะส่งผลต่อองค์ประกอบต่างๆ ภายในเกม เช่น ปฏิกริยาของตัวละครที่ควบคุมไม่ได้ (Non-Player Character: NPC) ดังนั้นเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นจะเกิดจากการกระทำของผู้เล่นในการควบคุมตัวละครมากกว่าการเลือกตัวเลือก ตัวอย่างเกมที่ใช้การเล่าเรื่องด้วยเนื้อเรื่องแบบจบปลายเปิด ได้แก่ เกมเฟเบิลทู (Fable II) เกมฟอลเอาท์ ตรี (Fallout 3) จากเกมเฟเบิลทู ซึ่งเป็นเกมแนวแอคชั่นและสวมบทบาท (Role-playing game หรือ RPG) ตัวละครเอกมีชื่อว่า สแปร์โรว์ อาศัยอยู่ในดินแดนแห่งอัลเบียน น้องสาวของสแปร์โรว์ถูกฆ่าโดยท่านลอร์ดลูเซียน สแปร์โรว์มีสายเลือดพิเศษของวีรบุรุษเก่าแก่จึงออกตามหาลอร์ดลูเซียนเพื่อเอาชนะเขาให้ได้ ภายในเกมอาณาจักรอัลเบียนเป็นอาณาจักรใหญ่ ผู้เล่นสามารถควบคุมให้สแปร์โรว์เดินไปยังสถานที่ต่างๆ ที่อยู่ในเมืองอัลเบียนได้อย่างอิสระ ในขณะเดียวกันก็ต้องทำภารกิจที่หลายหลายระหว่างการเดินทางสำรวจอยู่ในเมืองด้วย ในตอนท้ายสแปร์โรว์มีโอกาสที่จะเป็นสหายของวีรบุรุษหรือสหายอดตัวร้ายก็ได้ ขึ้นอยู่กับวิธีการเล่นของผู้เล่นในขณะการทำภารกิจ นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถจับหรือแต่งงานกับตัว

ละครที่กำหนดไว้ได้ และสร้างครอบครัวด้วยกัน จะเห็นได้ว่าเกมได้สร้างเพียงโครงเรื่องหลักเท่านั้น และให้อิสระผู้เล่นในการควบคุมตัวละครเพื่อสร้างเนื้อเรื่องตามที่ตนเองต้องการได้บางส่วน

ภาพที่ 11 ภาพตัวอย่างจากเกมเฟเบิลทู (Fable II)



ที่มา : ParkyGames (2012), Let's Play Fable 2 - Part 1 - Nostalgia. วันที่เข้าถึงข้อมูล 14 กุมภาพันธ์ 2561, แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=eFefRntCDuA>

6. เนื้อเรื่องที่ผู้เล่นควบคุมโดยอิสระ (Fully Player-Driven Stories)

เป็นเกมที่ผู้สร้างไม่ได้กำหนดโครงเรื่องมาให้ แต่กำหนดวิธีการเล่น โลกในเกม การสร้างตัวละคร ฉาก หรือองค์ประกอบที่สำคัญภายในเกมให้เท่านั้น จึงเป็นหน้าที่ของผู้เล่นที่ต้องสร้างโครงเรื่องทั้งหมดขึ้นมา แล้วควบคุมตัวละครที่สร้างขึ้นให้เข้าไปตามที่ต้องการได้อย่างอิสระตามโครงเรื่องที่ผู้เล่นได้สร้างขึ้น ตัวอย่างเกมที่ใช้การเล่าเรื่องด้วยเนื้อเรื่องที่ผู้เล่นควบคุมโดยอิสระ ได้แก่ เกมเดอะซิมส์ 4 (The Sims 4) เกมแอนิมอล ครอสซิง (Animal Crossing) จากเกมเดอะซิมส์ 4 ผู้เล่นจะต้องสร้างตัวละครขึ้นมาก่อนเป็นอันดับแรก จากนั้นก็สร้างบ้านเพื่อให้ตัวละครเข้าไปอยู่ จากนั้นผู้เล่นก็จะสามารถบังคับให้ตัวละครทำกิจกรรมต่างๆ ตัวละครในเกมจะมีความต้องการขั้นพื้นฐานเหมือนคนจริงๆ เช่น ถ้าหิวก็ต้องกินอาหาร ถ้าง่วงก็ต้องนอน นอกจากนี้ตัวละครยังต้องทำงานเพื่อหาเงินมาใช้จ่ายในบ้าน และสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ผู้สร้างเกมเพียงแค่นำมาวางโครงเรื่องและองค์ประกอบภายในเกมเท่านั้น ส่วนผู้เล่นจะบังคับตัวละครให้ไปทำอะไรก็แล้วแต่โครงเรื่องที่ผู้เล่นได้สร้างไว้ เช่น ผู้สร้างกำหนดว่าตัวละครสามารถหิวได้ แต่ผู้เล่นก็มีอิสระที่จะไม่ให้ตัวละครกินอาหารเมื่อหิว แต่ตัวละครก็จะตายเพราะอดอาหาร หรือผู้สร้างกำหนดให้ตัวละครสามารถทำงานได้เพื่อแลกกับเงิน ผู้เล่นก็สามารถกำหนดให้ตัวละครไม่ทำงานก็ได้ แต่ตัวละครก็จะไม่มีรายได้

ภาพที่ 12 ภาพตัวอย่างจากเกมเดอะซิมส์ 4 (The Sims 4)



ที่มา : rindere chan (2016), *The Sims 4 City Living #5 พาเที่ยวตลาดนัดสวนรถไฟ*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 14 กุมภาพันธ์ 2561, แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=QJvPwJknrRU>

แนวคิดด้านการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์มีความแตกต่างจากแนวคิดองค์ประกอบในการเล่าเรื่องตรงที่แนวคิดองค์ประกอบในการเล่าเรื่องนั้นจะอธิบายเพียงตัวบทของสื่อที่ผู้เขียนได้สร้างขึ้น ในขณะที่แนวคิดการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์เป็นแนวคิดที่ใช้อธิบายการเล่าเรื่องผ่านบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เล่น โดยผู้วิจัยจะนำแนวคิดดังกล่าวนี้เพื่อมาวิเคราะห์ในเรื่องของวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นที่มีต่อเกมและรูปแบบของเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

Cameron (2017) ได้ศึกษาการออกแบบการเล่าเรื่องและระบบการเล่นจากเกม *The Last Of Us* โดยพบว่าในยุคแรกของการสร้างเกม การออกแบบการเล่าเรื่องและระบบของเกมถูกแยกออกจากกัน ระบบเกมเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในขณะที่การเล่าเรื่องในเกมเป็นเพียงองค์ประกอบรองเท่านั้น แต่เดิมการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่ใช้ในการกระตุ้นการเล่น โดยปรากฏออกมาในรูปแบบฉากทัศน์ ซึ่งเป็นฉากที่ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมตัวละครได้ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกรอคอยกับการเล่นเกม

แต่จากเกม *The Last Of Us* ที่ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลแสดงให้เห็นว่าการเล่าเรื่องไม่ใช่องค์ประกอบรองในการเล่น แต่ถูกออกแบบมาให้มีมุมมองที่เท่าเทียมกับระบบการเล่น การเล่าเรื่องและระบบการเล่นต่างก็เป็นฟังก์ชันที่สนับสนุนและเสริมสร้างซึ่งกันและกัน แทนที่จะออกแบบเกมโดยแยกองค์ประกอบทั้งสองโดยสิ่งเชิง หากนำทั้งสององค์ประกอบมาทำให้มีความเกี่ยวพันกันในเกมจะทำให้ผู้เล่นสามารถจดจ่อกับการเล่นเกมได้มากกว่า เนื่องจากผู้เล่นต้องมีส่วนร่วมทั้งการควบคุมเกมและการเป็นส่วนหนึ่งของโลกในเกมซึ่งเป็นองค์ประกอบที่เชื่อมต่อระหว่างการเล่าเรื่องและระบบเกม

จากเกมดังกล่าว พบว่า ระบบเกมทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างการเล่าเรื่องเฉพาะตัวที่แตกต่างกันออกไปตามผู้เล่นแต่ละคนได้ เกมนี้ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบการผจญภัยฮีโร่ (Hero's journey) ด้วยการให้ตัวละครเอกเผชิญหน้ากับอุปสรรคเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบางอย่าง ผู้เล่นจะต้องเลือกเส้นทางของเกม ผู้เล่นจะรู้สึกว่าการเลือกเส้นทางของตนเองส่งผลต่อตอนจบของเกม เป็นการเลือกที่มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง ทั้งๆ ที่ความเป็นจริงแล้วมีตอนจบแบบเดียว แต่ก็ทำให้ผู้เล่นสนุกกับการมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น ในบางครั้งผู้เล่นก็รู้ตัวว่าตอนจบจะไม่แตกต่างกัน ถึงอย่างนั้นผู้เล่นก็ยังรู้สึกว่าตนเองได้มีส่วนร่วมและเป็นคนที่สร้างตอนจบดังกล่าวขึ้นมา เห็นได้ว่าการเล่าเรื่องเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเกม การมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องผ่านระบบการเล่นเกมจะทำให้ผู้เล่นจดจ่อกับเนื้อเรื่องขณะเล่นเกมและผู้เล่นสามารถเกี่ยวพันได้ทั้งเนื้อเรื่องและเกมในเวลาเดียวกันจึงความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งยิ่งขึ้นระหว่างผู้เล่นและเกม

ในปัจจุบันกระแสการใช้เนื้อเรื่องเป็นเกมประเภทหนึ่งเพิ่มขึ้นมา เห็นได้ว่าการสร้างเกมเป็นซีรี่ย์ขึ้นมาเหมือนกับการสร้างภาคต่อในภาพยนตร์หรือหนังสือ เช่น เกม Detroit: Become Human เกม Life is Strange: Before the Storm และจากเกม Beyond: Two Souls And Telltale's The Walking Dead Series ซึ่งดัดแปลงมาจากซีรี่ย์ทางโทรทัศน์ของอเมริกา เป็นเกมที่ใช้การมีปฏิสัมพันธ์ที่ผู้เล่นสามารถสร้างเรื่องราวเป็นเวอร์ชันของตนเองได้จากการเล่นเกมจากการกำหนดทางเลือกในเกม จากกรณีที่ต้นฉบับเป็นซีรี่ย์ออกอากาศในโทรทัศน์มาก่อน จะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องถูกนำมาใช้ก่อนการออกแบบระบบเกม ดังนั้นระบบการเล่นจึงเป็นองค์ประกอบรองจากเนื้อเรื่อง โดยสื่อในลักษณะนี้ผู้เล่นจะรู้สึกว่าตนเองอ่านหนังสือหรือชมภาพยนตร์มากกว่าเล่นเกม เพราะผู้เล่นสนใจที่เนื้อเรื่องมากกว่าระบบการเล่น ในการออกแบบไม่จำเป็นที่ระบบเกมและการเล่าเรื่องต้องสำคัญเท่ากัน แต่ทั้งสองอย่างต้องมีความแข็งแรงมากพอสำหรับประสบการณ์การเล่นเกมที่ทำการออกแบบ

Hume (2016) ได้ศึกษาเรื่องการเล่าเรื่องในสื่อวิดีโอเกม พบว่า เกมเป็นสื่อที่ใช้วิธีในการเล่าเรื่องต่างจากสื่ออื่นๆ ตรงที่ใช้การมีปฏิสัมพันธ์เป็นส่วนประกอบในการเล่าเรื่อง การควบคุมตัวละครไม่ใช่แค่การควบคุมการเคลื่อนไหวหรืออารมณ์เท่านั้น แต่เป็นการได้ยินและมองเห็นประสบการณ์ของอวาตาร์ (Avatar) ซึ่งเป็นตัวละครที่ผู้เล่นสามารถควบคุมได้ โดยวิธีการที่เกมใช้ในการสื่อสารกับผู้เล่นคือการเล่าเรื่องและการสร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นผ่านการกระทำของตัวละคร การมีปฏิสัมพันธ์ และประสบการณ์ที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นเกม ในขณะที่สื่ออื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ จะใช้การทำให้ผู้ชมเห็นภาพเป็นการเล่าเรื่อง หรือในสื่อที่เป็นหนังสือจะให้ประสบการณ์นักอ่านผ่านการกระทำ ความคิด และความรู้สึกของตัวละครผ่านการบรรยาย

ในบางครั้งการเล่าเรื่องในเกมจะขัดความรู้สึกในการเป็นส่วนหนึ่งของเกม (Immersion) โดยเฉพาะในฉากที่ขึ้นที่ผู้เล่นจะถูกตัวละครอวตารควบคุม ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมตัวละครให้มีปฏิสัมพันธ์กับเกมได้ ผู้เล่นจึงไม่สามารถส่งผลต่อเนื้อเรื่องของเกมได้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกไม่เป็นส่วนหนึ่งในการเล่นและไม่จดจ่อกับการเล่นเกม

สิ่งสำคัญในการเล่าเรื่องแบบปฏิสัมพันธ์ ทุกเกมควรจะให้ผู้เล่นรู้สึกว่าตัวเองสามารถควบคุมเกมได้ และการควบคุมดังกล่าวมีผลต่อเนื้อเรื่อง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าทำให้ผู้เล่นควบคุมองค์ประกอบเล็กๆ น้อยๆ ที่ไม่มีความสำคัญจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าตนเองเป็นผู้ควบคุม หากเป็นการมีปฏิสัมพันธ์ที่ไม่สำคัญผู้เล่นจะไม่ไตร่ตรองให้ดีเพื่อตัดสินใจในการเลือกตัวเลือกของเกม เนื่องจากผู้เล่นไม่รู้ว่ามีความแตกต่างอย่างไรในการเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกัน หรือผู้เล่นไม่สนใจเนื้อเรื่อง ดังนั้นผู้ออกแบบเกมควรสร้างตัวเลือกหรือการมีปฏิสัมพันธ์ในเกมให้มีความสำคัญในความรู้สึกของผู้เล่นในตัวมันเอง ผู้เล่นจึงจะรู้สึกว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมของตนเองมีความหมาย รวมทั้งทำให้เกิดความต้องการที่จะเข้าใจและเกิดการประเมินค่าบริบทและข้อความที่เกี่ยวข้องกับการเลือกตัวเลือกในเกมหรือในบางครั้งที่ผู้เล่นไม่มีแรงกระตุ้นมากพอที่จะตระหนักถึงการเลือกตัวเลือกเพราะเกมเซฟได้ ผู้เล่นจะลองเลือกทีละตัวเลือกจนกว่าจะพบกับคำตอบที่ถูกต้อง หรือเป็นไปได้ที่ผู้เล่นจะไม่เข้าใจบริบทหรือไม่มีข้อมูลที่เกี่ยวข้องที่จะตัดสินใจ เป็นส่วนที่ทำให้ผู้เล่นไม่จดจ่อกับเกม โดยความจดจ่อกับเกมเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นรู้สึกว่าการมีปฏิสัมพันธ์มีความหมาย มันเป็นสิ่งที่เพิ่มอารมณ์ร่วมของผู้เล่นที่มีต่อเกม รวมถึงมีอิทธิพลต่อความกระตือรือร้นของผู้เล่น

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดในหัวข้อการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์นี้มาใช้เป็นกรอบสำหรับการจัดบันทึกและการวิเคราะห์วิธีการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นต่อเกมวีชวลโนเวลที่จะนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อที่จะได้บันทึกและวิเคราะห์เกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุมทุกเกมได้อย่างเป็นระบบภายใต้กรอบเดียวกัน และนำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมารวบรวมอภิปราย

2.2. แนวคิดเกี่ยวกับวีชวลโนเวล

วีชวลโนเวล (Visual Novel) หมายถึง นิยายที่ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพ ลักษณะของเกมวีชวลโนเวล คือ เป็นเกมประเภทหนึ่งที่มีวิธีการเล่นมีลักษณะเหมือนกับการอ่านหนังสือนิยาย เนื้อเรื่องของเกมจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการดึงดูดผู้เล่น เกมจะดำเนินเนื้อเรื่องด้วยการใช้ข้อความบรรยายเหมือนในหนังสือ แต่มีความแตกต่างจากหนังสือหรืออีบุ๊ก (E-Book) วีชวลโนเวลจะมีการใช้ภาพในการเล่าเรื่อง

ประกอบ ได้แก่ ภาพแสดงท่าทางการโต้ตอบของตัวละครที่ผู้เล่นกำลังพูดคุยด้วย ภาพฉากหลังเพื่อบอกสถานที่ แต่จะไม่มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน และมีการใช้เสียง ได้แก่ เสียงดนตรีพื้นหลัง (Background Music) เสียงประกอบ (Sound Effect) ในบางครั้งก็จะมีการพากย์เสียงให้กับตัวละครในเกมด้วย ลักษณะการเล่าเรื่องในเกมวิชวลโนเวลจะใช้การเล่าเรื่องในมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง (First-person Perspective) หรือการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครหลัก ดังนั้นแล้วผู้เล่นเกมวิชวลโนเวลจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครหลักในเกมเพื่อเป็นตัวดำเนินเนื้อเรื่อง และอีกจุดที่สำคัญของการเล่าเรื่องในเกมวิชวลโนเวล คือ เนื้อเรื่องของเกมวิชวลโนเวลจะมีลักษณะเป็นทางแยกหรือมีเส้นเรื่องหลายเส้นให้ผู้เล่นได้เลือก โดยผู้เล่นสามารถเลือกเส้นเรื่องที่ต้องการได้ด้วยการเลือกตัวเลือกภายในเกม สรุปรูปวิธีการเล่นเกมวิชวลโนเวลคือ ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหลักของเกมและดำเนินเนื้อเรื่องด้วยการอ่านข้อความไปเรื่อยๆ เช่นเดียวกับการอ่านหนังสือ แล้วใช้การคลิก กดปุ่ม หรือสัมผัสที่หน้าจอเพื่ออ่านข้อความถัดไปเหมือนการเปลี่ยนหน้ากระดาษ ในส่วนของเกมจะมีช่วงที่ผู้เล่นต้องเลือกตัวเลือกเพื่อเลือกเส้นทางของเรื่องที่จะไปต่อ หากเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกันเนื้อเรื่องต่อจากนั้นก็จะเป็นไปอย่างต่างกันไป รวมถึงตอนจบของเกมที่มีหลากหลายแบบด้วย

ภาพที่ 13 ภาพตัวอย่างการเลือกตัวเลือกในเกมวิชวลโนเวล



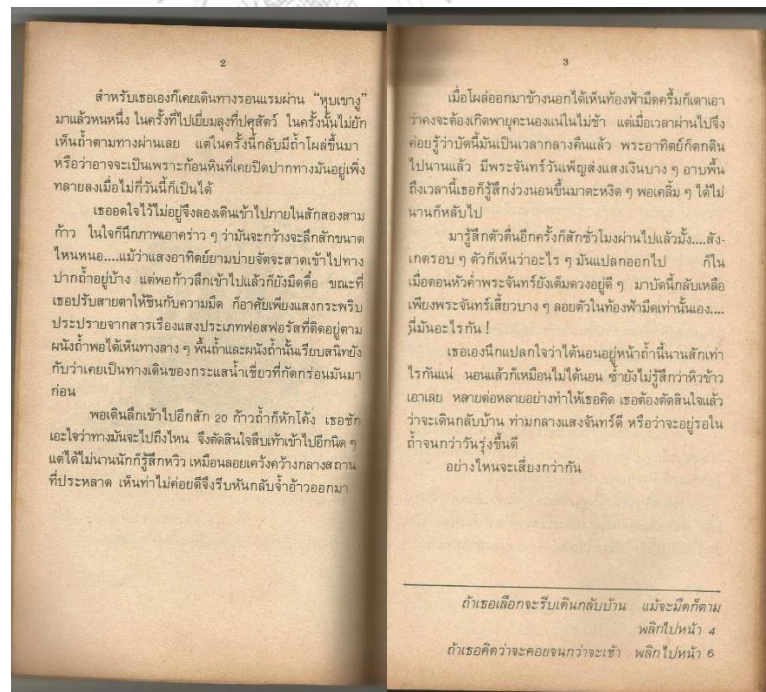
ที่มา : Idea Factory (2013), เกม Brothers Conflict: Brilliant Blue.

จากภาพเป็นสถานการณ์ที่ผู้เล่นที่สวมบทบาทอยู่และตัวละครเป้าหมายที่ชื่อ “อิโอรุ” กำลังผัดใจกัน ในเกมมีตัวเลือกให้ผู้เล่นได้เลือก 2 แบบ คือ เลือก “ตามอิโอรุซังไป” เพื่อที่จะไปเจอตัวละครเป้าหมายที่กำลังโกรธเราอยู่ หรือเลือก “ไปเตรียมทำอาหารเช้า” เพื่อเพิกเฉยกับปัญหาที่เกิดขึ้นของเรากับตัวละครที่เป็นเป้าหมายของ และไปทำกิจกรรมอย่างอื่น

เกมวิชวลโนเวล เกิดขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่นเป็นครั้งแรก โดยเกมแรกที่ค้นพบว่าเป็นเกมประเภทวิชวลโนเวล คือ เกมเดอะ พอร์โทเปีย ซีเรียล เมอเดอร์ อินซิเดนส์ (The Portopia Serial Murder Incident) ซึ่งผลิตในปี ค.ศ.1983 เมื่อศึกษาจากการเล่าเรื่องแล้วจะพบว่าเกมวิชวลโนเวลเป็นเกมที่

พัฒนามาจากเกมหนังสือ (Gamebook) หรืออีกชื่อที่คุ้นเคย คือ หนังสือผจญภัยตามใจเลือก (Choose Your Own Adventure) ซึ่งมีที่มาจากชื่อชุดหนังสือนิยายสำหรับเด็กชื่อดังและเป็นชุดเกมหนังสือชุดแรก เกิดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ.1979 ประกอบไปด้วยวรรณกรรมสำหรับเด็กจำนวน 184 เรื่อง จากนักเขียน 30 คน เช่น เอ็ดเวิร์ด แพ็คการ์ด (Edward Packard) ริชาร์ด ไบรท์ฟิลด์ (Richard Brightfield) ฯลฯ จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์แบนทามบุ๊กส์ (Bantam Books) ประเทศสหรัฐอเมริกา (History of CYOA, 2560 : ออนไลน์) จุดเด่นของเกมหนังสือที่แตกต่างจากนิยายทั่วไป คือ ระหว่างที่อ่านเนื้อเรื่องไปสักพักจะมีตัวเลือกให้ผู้อ่านเลือกว่าต้องการให้เรื่องดำเนินไปอย่างไร เมื่อผู้อ่านเลือกตัวเลือกแล้ว จากนั้นจะต้องพลิกหน้าหนังสือไปตามที่ตัวเลือกได้กำหนดไว้ เมื่อเลือกตัวเลือกที่ต่างกัันก็จะส่งผลให้เนื้อเรื่องต่อจากนี้มีความแตกต่างกัน ดังนั้นแล้วรูปแบบการเล่าเรื่องก็จะไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear Storylines) วิชวลโนเวลได้นำจุดเด่นของเกมหนังสือในส่วนนี้มาพัฒนา ทำให้จากเดิมเมื่อต้องเลือกตัวเลือกจะใช้การพลิกหน้าหนังสือ แต่วิชวลโนเวลที่เป็นสื่อมัลติมีเดียใช้การคลิก การกดปุ่ม หรือการสัมผัสหน้าจอเพื่อเลือกตัวเลือกเหล่านั้นแทน จึงกล่าวได้ว่าเกมวิชวลโนเวลเป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมหนังสือ

ภาพที่ 14 ภาพตัวอย่างการเลือกตัวเลือกในเกมหนังสือ



ที่มา : E. Packard. *ถ้ามหัสจรรย์. แปลโดย ปทุมวรรณ. นนทบุรี: สำนักพิมพ์หิงห้อย, ม.ป.ป.*

จากภาพเป็นขั้นตอนในการเลือกตัวละครของเกมหนังสือ เนื้อเรื่องมีอยู่ว่า ตอนนี้เป็นเวลากลางคืน ตัวละครที่ผู้อ่านสวมบทบาทกำลังนอนอยู่ที่หน้าถ้ำ เหตุการณ์ต่อไปผู้อ่านจะต้องเลือกว่าจะให้ตัวละครทำอะไร หากผู้อ่านต้องการให้ตัวละครรีบเดินกลับบ้านแม่ท้องฟ้าจะมีเมฆ ผู้อ่านจะต้องพลิกหน้ากระดาษไปที่หน้า 4 เพื่ออ่านเนื้อเรื่องต่อจากนั้น หรือหากผู้อ่านต้องการให้ตัวละครรออยู่ที่หน้าถ้ำจนกว่าจะเช้าจะต้องพลิกหน้ากระดาษไปที่หน้า 6 เพื่ออ่านเนื้อเรื่องต่อจากที่ตนเองเลือก หากไม่อ่านตามที่หนังสือกำหนดผู้อ่านจะไม่เข้าใจเนื้อเรื่อง

ในด้านมุมมองในการเล่าเรื่องจะเห็นได้ว่าผู้เล่นเรื่อง คือ เล่าเรื่องในมุมมองสายตาแบบพระเจ้าหรือมีผู้เล่าเรื่องเป็นผู้รู้แจ้ง ผู้เล่าจะล่วงรู้ทุกอย่าง ทั้งพฤติกรรม การกระทำภายนอก ความคิดจิตใจ ความปรารถนา อดีต และประวัติของตัวละครทุกตัว ทั้งนี้ผู้เล่าเรื่องใช้สรรพนามบุรุษที่ 2 แทนการเรียกผู้อ่าน “เธอเองนี่ก็แปลกใจว่าได้นอนอยู่หน้าถ้ำนี้นานสักเท่าไรกันแน่” (Packard, ม.ป.ป.) เพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้เล่าเรื่องกำลังอธิบายทุกอย่างที่เกิดขึ้นให้ผู้อ่านได้ฟังว่าตัวละครที่สวมผู้อ่านบทบาทกำลังทำอะไรและรู้สึกอย่างไร

นอกจากจะใช้ลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์แบบเกมหนังสือแล้ว วิชวลโนเวลยังได้นำลักษณะการเล่าเรื่องรูปแบบที่ใช้ภาพประกอบ เพื่อแสดงฉาก ลักษณะ สีหน้า ท่าทางของตัวละคร และใช้การบรรยายเนื้อเรื่องผ่านลูกโป่งคำพูด (Speech Balloon) เช่นเดียวกับสื่อจำพวกหนังสือการ์ตูนได้แก่ การ์ตูนช่อง (Comics) กราฟฟิกโนเวล (Graphic Novel) และมังงะ (Manga) แต่วิชวลโนเวลได้เพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์เข้าไปด้วยโดยการใช้การกดปุ่ม คลิกลีลา หรือสัมผัสหน้าจอ แทนการเลื่อนช่องในหนังสือแทน

เนื่องจากเกมวิชวลโนเวลเป็นสื่อประสมหรือมัลติมีเดีย (Multimedia) ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้คอมพิวเตอร์แสดงผลในลักษณะผสมสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน ทั้งตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ โดยเน้นการโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (ยีน ภู่วรรณ, 2560 : ออนไลน์) ทำให้ผู้เล่นเกมวิชวลโนเวลสามารถมีปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายได้มากกว่า ในบางครั้งปัจจัยในการเลือกเนื้อเรื่องของเกมวิชวลโนเวลไม่ได้มีเพียงการเลือกตัวละครเท่านั้น แต่เป็นการสร้างความสัมพันธ์กับตัวละคร ตัวอย่าง จากเกมเฟท/สแตย์ไนท์ (Fate/Stay Night) ซึ่งเป็นเกมวิชวลโนเวลที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ เมื่อซิโรเซที่เป็นตัวละครหลักของเกมบาดเจ็บหนักและใกล้จะตาย ถ้าผู้เล่นเล่นให้ซิโรเซมีความสนิทสนมกับอิลิยาถึงเกณฑ์ที่กำหนด อิลิยาก็คจะมาช่วยให้ซิโรเซรอดตาย แต่ถ้ามีความสนิทสนมกับอิลิยาไม่พอ ซิโรเซก็ต้องตายเพราะไม่มีใครมาช่วย โดยลักษณะเกมจะเป็นการเลือกตอบแบบนับคะแนน เมื่อเลือกตัวละครถูกก็จะได้คะแนนมาก ถ้าเลือกผิดก็จะได้คะแนนน้อย โดยจะนับ

คะแนนแบบระยะยาว ไม่ใช่เพียงการเลือกตัวเลือกในครั้งเดียว เมื่อถึงช่วงที่เป็นจุดเปลี่ยนก็จะทำการนับคะแนนรวม ถ้าค่าความสนิทสนมถึงเกณฑ์ที่กำหนดอติลยาจะมาช่วยให้ชิโรรอดตาย หรือในเกมบราเธอร์ส คอนฟликт (Brothers Conflict) ซึ่งเป็นเกมบนเครื่องเล่นเครื่องเล่นเพลสเทชัน พอร์ทเทเบิล (Playstation Portable หรือ PSP) ผู้เล่นจะต้องกำหนดตารางกิจกรรมต่างๆ ของตัวละครหลักที่เล่นอยู่ในแต่ละสัปดาห์ด้วย เช่น วันจันทร์ไปทำงานพิเศษ วันอังคารทำการบ้าน วันพุธทำอาหาร วันพฤหัสบดีดูหนัง วันศุกร์ทำงานบ้าน วันเสาร์ไปเดท วันอาทิตย์ไปเที่ยวกับครอบครัว เมื่อผู้เล่นเลือกเหตุการณ์ต่างกันไปค่าความสัมพันธ์กับตัวละครในเกมและเนื้อเรื่องที่จะเกิดขึ้นก็จะแตกต่างกันออกไป หากเลือกกิจกรรมที่ทำตรงกับวันที่เกมล็อกเอาไว้ก็จะได้เจอเหตุการณ์พิเศษในเกมด้วย ซึ่งระบบเหล่านี้เป็นสิ่งที่เกมหนังสือไม่สามารถทำได้เพราะต้องใช้การประมวลผลจากระบบคอมพิวเตอร์ โดยที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเพียงตัวอย่างเท่านั้น ในความเป็นจริงแล้วยังมีอีกหลายวิธีที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วย ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้ผลิต

ในส่วนของการใช้ภาพในการเล่าเรื่อง วิชวลโนเวลได้รับอิทธิพลมาจากหนังสือการ์ตูนที่ใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านภาพตัวละคร ฉากหลัง และกล่องคำพูด และลักษณะของภาพประกอบที่ใช้ในเกม วิชวลโนเวล โดยส่วนมากจะใช้กราฟฟิกแบบอนิเมะ (Anime) หรือแอนิเมชันแบบญี่ปุ่น (Japanese Animation) เนื่องจากอนิเมะเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศญี่ปุ่น จนกระทั่งในช่วงปี 1994-1996 เป็นช่วงที่งบประมาณการผลิตอนิเมะลดลง มีเหตุมาจากผู้สนับสนุนในการผลิต การผลิตสื่อประเภทอนิเมะจึงซบเซาลง แต่เป็นยุคที่อุตสาหกรรมเกมกำลังพัฒนา ทำให้เหล่านักวาดอนิเมะทั้งหลายในสมัยนั้นหันมาเป็นนักออกแบบภาพในเกม รูปแบบของตัวละครและภาพประกอบในเกม วิชวลโนเวลจึงได้รับอิทธิพลมาจากอนิเมะ เนื่องจากอนิเมะเป็นสื่อที่ได้รับความสนใจในตะวันตกอยู่แล้ว ทำให้เกมวิชวลโนเวลเข้าถึงคนตะวันตกได้ไม่ยาก เพราะว่ามีประสบการณ์มาจากอนิเมะมาก่อน และคุ้นเคยกับกราฟฟิกแบบอนิเมะ แต่ก็ไม่จำเป็นว่าวิชวลโนเวลจะมีแต่ลายเส้นแบบอนิเมะ ในปัจจุบันเกมวิชวลโนเวลบางเกมที่ผลิตจากฝั่งตะวันตกก็จะมีการใช้ลายเส้นแบบตะวันตก (Dani Cavallaro, 2010)

ด้านช่องทางสำหรับเล่นเกมวิชวลโนเวลในปัจจุบันมีอยู่หลายช่องทางให้ผู้เล่นได้เลือกเล่น jinny-jin (2560) ได้แบ่งได้จากอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการเล่นได้ ดังนี้

1. คอมพิวเตอร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้เล่นเกมวิชวลโนเวลได้มีอยู่ 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer หรือ PC) และเครื่องโน้ตบุ๊กคอมพิวเตอร์

(Notebook Computer) หรือแล็ปท็อป (Laptop Computer) ผู้เล่นสามารถควบคุมเกมได้ด้วย คีย์บอร์ดหรือเมาส์เป็นหลัก ลักษณะโดยทั่วไปเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถแสดงภาพและกราฟิกที่มีคุณภาพสูงได้ เครื่องคอมพิวเตอร์มีหน้าจอขนาดใหญ่ ทำให้ขาดความเป็นส่วนตัวในขณะที่เล่น โดยสามารถแบ่งประเภทของเกมวีซวลโนเวลที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ 3 ประเภท ได้แก่

1.1. เกมที่เล่นผ่านแผ่นซีดีรอม

เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องซื้อแผ่นซีดีรอม (CD-ROM) หรือแผ่นซีดีที่บรรจุข้อมูลเกมไว้แล้ว แล้วนำมาเปิดเล่นกับคอมพิวเตอร์ของตนเอง เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถแสดงภาพและกราฟิกที่มีคุณภาพสูงได้ แต่คุณภาพของภาพและกราฟิกของเกมก็ขึ้นอยู่กับการผลิตของผู้ผลิตเกมด้วยเช่นกัน โดยทั่วไปเกมที่ผลิตเป็นแผ่นซีดีรอมจะมีราคาสูง เพราะต้องรวมค่าใช้จ่ายอื่นๆ ไปด้วย เช่น ค่าแผ่นซีดี ค่าขนส่งสินค้า เป็นต้น แต่เกมที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดีรอมจะเป็นเกมที่มีความสมบูรณ์ โดยผู้เล่นไม่ต้องจ่ายเงินเพิ่มเพื่อซื้อไอเท็มต่างๆ ภายในเกม แต่ก็จะไม่มีการอัปเดตในส่วนที่เป็นบัคหรือส่วนที่ผิดพลาดของโปรแกรม หรือเพิ่มเติมเนื้อหาให้ทันสมัยมากขึ้น ภาษาที่นิยมใช้ในเกมวีซวลโนเวลประเภทนี้ ได้แก่ ภาษาญี่ปุ่น และภาษาอังกฤษ ในปัจจุบันการเล่นเกมผ่านแผ่นซีดีรอมไม่ค่อยได้รับความนิยมแล้ว เนื่องจากมีต้นทุนในการจัดจำหน่ายสูง โดยในปัจจุบันผู้ผลิตก็นิยมนำเกมประเภทนี้ลงขายบนเว็บไซต์จำหน่ายเกมออนไลน์ ให้ผู้เล่นดาวน์โหลดไปเล่นโดยไม่ต้องใช้แผ่นซีดีรอม ดังนั้นเกมประเภทนี้ที่พบก็มักจะเป็นเกมที่เก่าแล้ว คุณภาพของภาพและกราฟิกจึงค่อนข้างต่ำหากเทียบกับเกมวีซวลโนเวลในยุคปัจจุบัน ตัวอย่างเกมที่เล่นผ่านแผ่นซีดีรอม ได้แก่ เกมโก! โก! นิปปอน! ~ มายเฟิร์ส ทริป อิน เจแปน (Go! Go! Nippon! ~ My First Trip to Japan) เกมลอง ไลฟ์ เดอะ ควีน (Long Live The Queen)

1.2. เกมวีซวลโนเวลที่จำหน่ายผ่านเว็บไซต์จำหน่ายเกมออนไลน์

เกมวีซวลโนเวลที่จำหน่ายผ่านเว็บไซต์จำหน่ายเกมออนไลน์ เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินให้กับเว็บไซต์ที่เป็นผู้ขาย แล้วเว็บไซต์ผู้ขายก็จะให้ผู้เล่นดาวน์โหลดเกมมาเพื่อติดตั้งไว้ที่เครื่องของผู้เล่น ตัวอย่างเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ สตีม (<http://store.steampowered.com>) ออริจิน (<https://www.origin.com>) ราคาโดยรวมไม่สูงมาก แต่ก็ขึ้นอยู่กับคุณภาพของเกม เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถแสดงภาพและกราฟิกที่มีคุณภาพสูงได้ แต่คุณภาพของภาพและกราฟิกของเกมขึ้นอยู่กับการผลิตของผู้ผลิตเกมด้วยเช่นกัน ในปัจจุบันผู้ผลิตนิยมจำหน่ายเกมวีซวลโนเวลผ่านช่องทางนี้มากที่สุด เพราะเข้าถึงผู้เล่นทั่วโลกได้ เกมที่ดาวน์โหลดผ่านเว็บไซต์ขายเกมออนไลน์สามารถอัปเดตได้ ไม่ว่าจะเป็นการอัปเดตเพื่อกำจัดบัคหรือส่วนที่ผิดพลาดของโปรแกรม อัปเดตเพื่อ

เพิ่มองค์ประกอบบางอย่างภายในเกมให้ทันสมัยมากขึ้น ภาษาในเกมวีชวลโนเวลจากช่องทางนี้ค่อนข้างมีหลากหลาย เพราะผู้ผลิตทั่วโลกสามารถใช้เว็บไซต์จำหน่ายเกมออนไลน์เป็นตัวกลางในการจำหน่ายเกมได้ ภาษาที่พบเห็นในเกมวีชวลโนเวลที่ดาวน์โหลดผ่านเว็บไซต์จำหน่ายเกมออนไลน์ ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาไทย ตัวอย่างเกมวีชวลโนเวลที่จำหน่ายผ่านเว็บไซต์จำหน่ายเกมออนไลน์ ได้แก่ เกมบลูเบิร์ด (Blue Bird) เกมลอง ไลฟ์ เดอะ ควีน (Long Live The Queen) เกมดันกันรอนปา 2: กู๊ดบาย เดสแพร์ (Danganronpa 2: Goodbye Despair)

1.3. เกมที่เล่นผ่านเบราว์เซอร์

เกมที่เล่นผ่านเบราว์เซอร์ เป็นเกมที่มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ ที่ผู้เล่นจะต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและเล่นผ่านเว็บเบราว์เซอร์ คุณภาพของภาพและกราฟิกในเกมค่อนข้างดี แต่ก็ขึ้นอยู่กับระบบอินเทอร์เน็ตที่ผู้เล่นใช้ด้วย เนื่องจากการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทนี้จำเป็นต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลา โดยปกติแล้วเกมประเภทนี้จะไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเข้าเล่น แต่จะมีค่าใช้จ่ายสำหรับการซื้อไอเท็มสนับสนุนเพิ่มเติมภายในเกม ภาษาที่พบเห็นในเกมวีชวลโนเวลที่เล่นผ่านเบราว์เซอร์ ได้แก่ ภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลี ภาษาไทย ตัวอย่างเกมวีชวลโนเวลที่เล่นผ่านเบราว์เซอร์ ได้แก่ เกมป็นรักนายซูป'ตาร์ (Star Project) นอกจากนี้ในประเทศไทยยังมีเว็บไซต์ที่ให้สมาชิกสามารถสร้างเกมวีชวลโนเวลผ่านทางเบราว์เซอร์ได้ และให้ผู้เล่นคนอื่นเข้ามาเล่นเกมวีชวลโนเวลที่สมาชิกสร้างขึ้นได้ โดยระบบเกมจะไม่ซับซ้อนมาก ได้แก่ เว็บไซต์เด็กดี (<https://www.dekd.com/visualnovel/>)

2. เครื่องเล่นเกมแบบต่อกับโทรทัศน์

เครื่องเล่นเกมแบบต่อกับโทรทัศน์ เป็นเครื่องเล่นเกมผู้เล่นจะควบคุมเกมผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่าจอยสติ๊กเพื่อให้เครื่องเล่นเกมทำหน้าที่ประมวลผล แล้วจะแสดงผลผ่านทางหน้าจอโทรทัศน์ ดังนั้นส่วนประกอบหลักของเครื่องเล่นเกมแบบต่อกับโทรทัศน์ คือ เครื่องเล่นเกม โทรทัศน์ และจอยสติ๊ก การเล่นเกมผ่านหน้าจอโทรทัศน์ที่มีขนาดใหญ่จะทำให้ผู้เล่นขาดความเป็นส่วนตัวไป สำหรับการเล่นเกมวีชวลโนเวล เครื่องเล่นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างมากมาจาก 2 บริษัทใหญ่ ได้แก่ บริษัทโซนี่ คอมพิวเตอร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (Sony Computer Entertainment) ผู้ผลิตเครื่องเล่นตระกูลเพลย์สเตชัน คือ เครื่องเล่นเพลย์สเตชัน เครื่องเล่นเพลย์สเตชัน 2 เครื่องเล่นเพลย์สเตชัน 3 และเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน 4 และบริษัทไมโครซอฟต์ (Microsoft) ผู้ผลิตเครื่องเล่น เอ็กซ์บ็อกซ์ 360 (Xbox 360) และ เอ็กซ์บ็อกซ์ วัน (Xbox One)

เกมวีซวลโนเวลที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมแบบต่อกับโทรทัศน์จะมีราคาค่อนข้างสูง ภาพและกราฟิกของเกมจะมีคุณภาพสูง ภาษาที่นิยมใช้ในเกมวีซวลโนเวลบนเครื่องเล่นเกมแบบต่อกับโทรทัศน์ ได้แก่ ภาษาญี่ปุ่น และภาษาอังกฤษ เมื่อเทียบกับเครื่องเล่นประเภทอื่นแล้ว เครื่องเล่นเกมแบบต่อกับโทรทัศน์จะมีจำนวนเกมวีซวลโนเวลน้อย เพราะการที่เครื่องเล่นเกมสามารถแสดงภาพและกราฟิกที่สวยงาม คุณภาพสูงได้ดี ผู้ผลิตจึงนิยมผลิตเกมประเภทอื่นที่เน้นภาพและกราฟิกมากกว่า เช่น เกมแอคชั่น เกมผจญภัย เกมแต่ละเกมจะมีเครื่องเล่นที่เฉพาะเจาะจง ไม่สามารถเล่นกับเครื่องเล่นประเภทอื่นได้ ตัวอย่าง แผ่นเกมของเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน 3 จะไม่สามารถเล่นกับ เครื่องเล่นของเอ็กซ์บ็อกซ์ 360 ได้ หรือ แผ่นเกมของเพลย์สเตชัน 4 ก็จะไม่สามารถเล่นกับ เครื่องเล่นของเอ็กซ์บ็อกซ์ 360 ได้ ถึงแม้ว่าเครื่องแต่ละประเภทจะใช้คนละระบบ แต่ผู้ผลิตเกมในปัจจุบันมักจะผลิตเกมไว้สำหรับเครื่องเล่นเกมของทั้งสองบริษัทที่มีระบบใกล้เคียงกัน โดยเกมที่มีในเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน 3 ก็มักจะมิในเครื่องเล่นเอ็กซ์บ็อกซ์ 360 และเกมที่มีในเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน 4 ก็มักจะมิในเครื่องเล่นเอ็กซ์บ็อกซ์ วันด้วย ตัวอย่างเกมวีซวลโนเวลที่เล่นผ่านเครื่องเล่นเกมแบบต่อกับโทรทัศน์ ได้แก่ เกมสคูเดย์ (School Days) เกมฮาคูโอกิ สตอรี ออฟ ชินเซ็นงุมิ (Hakuoki: Stories of the Shinsengumi)

3. เครื่องเล่นเกมแบบพกพา

เครื่องเล่นเกมแบบพกพาเป็นเครื่องเล่นเกมโดยเฉพาะที่เหมาะสมสำหรับที่ผู้เล่นจะพกพาไปเล่นที่ใดก็ได้ ใช้พลังงานจากการชาร์ตแบตเตอรี่ มีความเป็นส่วนตัวสำหรับผู้เล่น ประกอบไปด้วยส่วนประกอบหลัก คือ หน้าจอ ปุ่มกดควบคุม และลำโพง เมื่อต้องการเล่นจะต้องซื้อแผ่นเกมมาใส่เครื่องหรือลงเกมเพื่อที่จะได้เล่นเกมที่ต้องการได้ เกมที่สามารถเล่นได้ก็จะแตกต่างกันไปตามประเภทเครื่องเล่น สำหรับการเล่นเกมวีซวลโนเวล เครื่องเล่นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างมากมาจาก 2 บริษัทใหญ่ ได้แก่ บริษัทโซนี่ คอมพิวเตอร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (Sony Computer Entertainment) ผู้ผลิตเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน พอร์เทเบิล (Playstation Portable หรือ PSP) เครื่องเล่นเพลย์สเตชัน วิต้า (Playstation Vita หรือ PSVita) และบริษัทนินเทนโด (Nintendo) ผู้ผลิตเครื่องเล่น นินเทนโดดีเอส (Nintendo DS) นินเทนโดทูดีเอส (Nintendo 2DS) นินเทนโดทรีดีเอส (Nintendo 3DS)

เกมวีซวลโนเวลที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมพกพาจะมีราคาค่อนข้างสูง คุณภาพของภาพและกราฟิกขึ้นอยู่กับประเภทของเครื่องเล่น เครื่องเล่นตระกูลเพลย์สเตชัน จะมีความคมชัดของภาพสูง มีกราฟิกที่สวยงาม ในขณะที่เครื่องเล่นตระกูลนินเทนโด ดีเอส ความคมชัดของภาพและกราฟิกจะมีคุณภาพต่ำกว่า แต่ไปทดแทนในส่วนของการระบบการเล่นที่สามารถใช้ปากกาสัมผัสหน้าจอได้ และในเครื่องเล่นนินเทนโด ทรีดีเอส ก็สามารถปรับภาพหน้าจอให้แสดงผลเป็นสามมิติได้ เกมแต่ละเกม

จะมีเครื่องเล่นที่เฉพาะเจาะจง ไม่สามารถเล่นกับเครื่องเล่นประเภทอื่นได้ เช่น แผ่นเกมของเครื่องเล่นนินเทนโด ดีเอสจะไม่สามารถใช้กับเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน พอร์เทเบิลได้ หรือแผ่นเกมของเครื่องเล่นนินเทนโด ดีเอส จะไม่สามารถใช้เล่นกับเครื่องเล่นนินเทนโด ทรีดีเอสได้ ภาษาในเกมวีซวลโนเวลของเครื่องเล่นแบบพกพาไม่ค่อยมีความหลากหลาย ผู้ผลิตจะผลิตเกมในภาษาที่เป็นตลาดขนาดใหญ่เท่านั้น ภาษาที่นิยมใช้ในเกมนินเทนโดวีซวลโนเวลบนเครื่องเล่นแบบพกพา ได้แก่ ภาษาญี่ปุ่น และภาษาอังกฤษ ตัวอย่างเกมวีซวลโนเวลที่เล่นผ่านเครื่องเล่นเกมแบบพกพา ได้แก่ เกมแอมเนเซีย (Amnesia) เกมโทระโดระ พอร์เทเบิล (Toradora! Portable)

4. สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต

สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ใช้สื่อสารผ่านเครือข่ายโทรศัพท์และระบบออนไลน์ได้ ใช้วิธีการป้อนข้อมูลด้วยการสัมผัสหน้าจอเป็นหลัก เป็นอุปกรณ์ที่สามารถพกพาได้สะดวกและมีความเป็นส่วนตัว หากผู้เล่นต้องการเล่นเกมวีซวลโนเวลจำเป็นจะต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันของเกมผ่านแอปสโตร์ (App Store) หรือกูเกิ้ลเพลย์ (Google Play) ซึ่งเป็นระบบที่ได้รับความนิยมและสามารถใช้ได้ทั่วโลก ทำให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นได้มากและมีผู้ผลิตเกมจำนวนมากจากทั่วโลก เกมวีซวลโนเวลในสมาร์ทโฟนนี้จึงมีหลายภาษา เช่น ญี่ปุ่น อังกฤษ เกาหลี ไทย ฝรั่งเศส ฯลฯ มีทั้งเกมที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายและเสียค่าใช้จ่าย ราคาของเกมโดยรวมถือว่าไม่สูงมากนัก แต่ในเกมที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายจะมีการซื้อไอเท็มสนับสนุนเพิ่มเติมภายในเกม ข้อเสียของเกมวีซวลโนเวลบนสมาร์ทโฟนคือ ภาพและกราฟิกจะไม่ละเอียดมาก เนื่องจากสมาร์ทโฟนมีหน้าจอขนาดเล็กและหน่วยความจำในเครื่องน้อย ส่วนมากจะเกมจะถูกผลิตขึ้นให้เหมาะสมกับสมาร์ทโฟนมากกว่าแท็บเล็ต ตัวอย่างเกมวีซวลโนเวลที่เล่นผ่านสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ได้แก่ เกมมิสติก แมสเซ็นเจอร์ (Mystic Messenger) เกมไลเออร์! อันคัฟเวอร์ เดอะ ลี (Liar! Uncover the Truth) เกมคอร์รัปต์ หยุดยังหรือปล่อยไป (Corrupt) เกมการิน ปริศนาคดีอาถรรพ์: ภาคพิธีเปลี่ยนชีพ (Garin Game: Curse of Revival Ceremony)

เมื่อเทียบกับช่องทางในการเล่นเกมนานาชาติแล้ว ในปัจจุบันสมาร์ทโฟนเป็นช่องทางที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน เพราะผู้คนส่วนมากบนโลกในตอนนี้ต่างก็มีสมาร์ทโฟนเป็นของตนเอง ทำให้เป็นอุปกรณ์ที่เข้าถึงเกมจีบหนุ่มได้ง่ายที่สุดสำหรับบุคคลทั่วไป สะดวกในการเล่นมากที่สุด เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา มีเกมจำนวนมากและหลากหลายที่สุด นอกจากนี้ยังมีประเด็นที่น่าสนใจก็คือ สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ที่สามารถพกพาไปไหนมาไหนได้สะดวก ทำให้ระบบการเล่นมีความน่าสนใจ เนื่องจากเป็นเครื่องเล่นที่ผู้เล่นสามารถหยิบขึ้นมาเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้ผู้ผลิตนิยมผลิต

เกมที่ใช้เวลาจริงเข้ามาเกี่ยวข้อง หรือสร้างรูปแบบเกมที่ทำให้ผู้เล่นจำเป็นต้องหยิบเกมขึ้นมาเล่นบ่อยๆ ตัวอย่าง เกมจีบหนุ่มส่วนมากในสมาร์ตโฟนจะไม่สามารถเล่นจบได้ในการเล่นครั้งเดียว แต่จะมีการจำกัดเนื้อเรื่องที่สามารถเล่นได้ในแต่ละวัน เช่น ในหนึ่งวันจะสามารถอ่านได้เพียงครึ่งบท ขณะที่เนื้อเรื่องในเกมมีทั้งหมด 14 บท ทำให้ผู้เล่นต้องเข้ามาเล่นทุกวัน ผู้เล่นจึงมีแนวโน้มที่จะมีความเกี่ยวข้องกับเกมมากกว่าช่องทางอื่นที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้ยาวได้จนจบเกมหรือจะเล่นนานแค่ไหนก็ได้ตามที่ผู้เล่นสะดวก

เนื่องจากเกมวีชวลโนเวลเป็นเกมที่พัฒนามาจากหนังสือนิยายและหนังสือการ์ตูน ดังนั้นแล้วลักษณะเนื้อเรื่องของเกมวีชวลโนเวลจึงมีหลายประเภทเช่นเดียวกับสื่อประเภทอื่นๆ ที่เนื้อเรื่องเป็นส่วนมีความสำคัญ เช่น หนังสือนิยาย หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ โดยสามารถจำแนกแนวของเกมวีชวลโนเวลได้เป็น 6 แนวตามลักษณะของเนื้อเรื่อง ได้แก่ แนวสยองขวัญ แนวสืบสวนสอบสวน แนวแอคชั่น แนวระทึกขวัญ แนวไซไฟ และแนวโรแมนติก (RockmanDash12, 2014)

นอกจากนี้ เกมวีชวลโนเวลแนวโรแมนติกยังมีเกมประเภทย่อยที่เรียกว่า เกมโอโตเมะ (乙女ゲーム, Otome Game) เป็นเกมวีชวลโนเวลประเภทหนึ่งที่มีความนิยมในกลุ่มผู้หญิงเป็นอย่างมากในปัจจุบัน มาจากภาษาญี่ปุ่นที่มีความหมายว่า เกมของหญิงสาว แต่ชื่อที่นักเล่นเกมชาวไทยคุ้นเคยมากกว่า คือ “เกมจีบหนุ่ม” เนื่องจากผู้เล่นจะรับบทเป็นนางเอกของเรื่อง โดยที่พระเอกของเรื่องจะเป็นตัวละครภายในเกม เป้าหมายของการเล่นเกมจีบหนุ่ม คือ ผู้เล่นจะต้องดำเนินเกมให้ในตอนจบได้คู่กับพระเอกของเรื่องให้ได้ โดยเกมจีบหนุ่มจัดเป็นประเภทหนึ่งของวีชวลโนเวลแนวโรแมนติก เพราะเนื้อหาจะเน้นเรื่องความรักระหว่างพระเอกและนางเอกของเรื่องเป็นหลัก แต่ก็มีโครงเรื่องที่หลากหลายเช่นเดียวกับนวนิยายรักทั่วไป และยังมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป ในบางเกมก็จะมี การผสมผสานเกมประเภทอื่นเข้ามาด้วย ตัวอย่างจากเกมยูเมะ 100 ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา ได้มีการนำเกมปริศนา (Puzzle Game) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นเกมด้วย หรือเกมฮาคุโอกิ สวีทสคูล ไลฟ์ (Hakuouki: Sweet School Life) ได้มีการนำมินิเกม เช่น เกมตอบคำถาม เกมกีฬา มาเป็นส่วนหนึ่งของเกมเช่นกัน Hyeshin Kim (2017) ได้อธิบายว่าเกมที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นเกมจีบหนุ่มเกมแรก ได้แก่ เกมแองเจลิค (Angelic) ของบริษัทโคเอ ประเทศญี่ปุ่น จัดจำหน่ายในปี ค.ศ.1994 โดยใช้เล่นผ่านเครื่องเล่นเกมซูเปอร์แฟมิกอม (Super Famicom) โดยทีมรูบี้ पार्टी (Ruby Party) ทีมงานหญิงล้วนผู้ผลิตเกมแองเจลิคได้ให้สัมภาษณ์ว่าจัดทำเกมนี้ขึ้นเพราะเป็นความต้องการของเคย์โกะ เอริคาว่า ประธานบริษัทในสมัยนั้นที่ต้องการเพิ่มตลาดเกมสำหรับผู้หญิง ด้วยการให้ทีมงานที่เป็นผู้หญิงทั้งหมดสร้างเกมสำหรับผู้หญิงขึ้น ด้วยการนำหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้หญิง

เรื่อง แองเจลิค มาดัดแปลงเป็นเกม โดยเกมดังกล่าวค่อนข้างมีปัญหาด้านการตลาด เนื่องจากเกมสำหรับผู้หญิงในสมัยนั้นเป็นเรื่องที่ใหม่มาก ต่อมาในปี ค.ศ.1996 บริษัทได้นำเกมแองเจลิคมาสร้างเป็นเวอร์ชันสำหรับคอมพิวเตอร์ และได้เพิ่มภาพเคลื่อนไหว เสียงพากย์เข้าไปในเกม นอกจากนี้ยังได้ทำนิตยสารที่มีชื่อว่า เลิฟ เลิฟ ซูชิน (Love Love Tsuushin) ที่นำเสนอเกี่ยวกับโปรเจกต์เกมแองเจลิค การพัฒนาเกม จากการสร้างเวอร์ชันสำหรับคอมพิวเตอร์และการให้ข้อมูลข่าวสารทางนิตยสารนั้น ทำให้จำนวนแฟนเกมที่เป็นผู้หญิงเพิ่มจำนวนมากขึ้นอย่างมาก หลังจากนั้นทีมรูบี้ ปาร์ตี้ ของบริษัทโคเอ ก็ได้สร้างเกมประเภทนี้ขึ้นมาอีกจำนวนมาก จนกระทั่งในปี ค.ศ.2008 ทีมรูบี้ ปาร์ตี้ ได้ผลิตเกมจีบหนุ่มออกมาถึง 24 เกม หลังจากที่เกมจีบหนุ่มได้รับความนิยมอย่างมาก บริษัทเกมอื่นๆ จึงได้สร้างเกมแนวนี้ขึ้นมาเช่นกันทำให้เกิดเป็นเกมจีบหนุ่มที่หลากหลายจนเกิดเป็นการแข่งขันในตลาดเกม เมื่อนำเกมที่เป็นภาษาญี่ปุ่นมาแปลเป็นภาษาอังกฤษทำให้ความนิยมของเกมจีบหนุ่มสามารถแผ่ขยายไปยังต่างชาติได้มากขึ้น และยังคงได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน ไม่เพียงแต่ตัวเกมเท่านั้นที่ได้รับการพัฒนา ในส่วนประเภทอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมจีบหนุ่มก็มีมากขึ้นเช่นกัน ในปัจจุบันอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเล่นเกมจีบหนุ่มที่ได้รับความนิยม ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นเพลย์สเตชัน พอร์เทเบิล (Playstation Portable หรือ PSP) เครื่องเล่นเพลย์สเตชัน วิต้า (Playstation Vita หรือ PSVita) และสมาร์ทโฟน เนื่องจากผู้ผลิตเกมนิยมสร้างเกมสำหรับอุปกรณ์เหล่านี้ ทำให้มีเกมจีบหนุ่มสำหรับอุปกรณ์เหล่านี้จำนวนมาก

สำหรับเกมจีบหนุ่มในประเทศไทยนั้น เนื่องจากประเทศไทยมีอุตสาหกรรมด้านเกมขนาดเล็กในด้านผู้ผลิตนั้นพบว่ามีเพียงเกมเดียวที่เป็นเกมที่คนไทยผลิตและเป็นเกมแบบสมบูร์น คือ เกมเซนต์ฮอลลีวู้ด ไฮสคูล (ST. HOLLYWOOD HIGH SCHOOL) ~ ภาคเทศกาลละครประจำปี ผลิตโดย กลุ่มจีพีทัช (GPTouch) และยังมีเกมอีกจำนวนหนึ่งที่กำลังอยู่ในช่วงพัฒนา เช่น เกมเพนฟูเลนเนส เลิฟ (Painfulness Love) แม้ว่าในประเทศไทยจะมีการผลิตเกมจีบหนุ่มออกมาน้อย แต่ก็ได้มีการนำเกมจีบหนุ่มจากภาษาญี่ปุ่นและภาษาเกาหลี มาแปลเป็นภาษาไทยเพื่อให้บริการกับผู้เล่นชาวไทย โดยส่วนมากจะเป็นเกมที่เล่นบนสมาร์ทโฟน ตัวอย่างเกมที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น เช่น เกมรักต้องห้าม อิคิเมน (My Forbidden love) เกมวังอิคิเมน ซินเดอเรลล่าแห่งห้วงราตรี ตัวอย่างเกมที่แปลมาจากภาษาเกาหลี เช่น เกมสตาร์โปรเจกต์ (Star Project) แต่เนื่องจากภาษาไทยเป็นภาษาที่มีผู้ใช้งานจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ และภาษาเกาหลี นอกจากนี้เกมจีบหนุ่มยังเป็นเกมที่ยังจำกัดอยู่ในเฉพาะกลุ่มในประเทศไทย ทำให้หลายเกมที่เปิดให้บริการเป็นภาษาไทยต้องปิดตัวลงไปจำนวนมาก หรือบางเกมไม่ได้มีการเพิ่มเนื้อเรื่องใหม่หรือตัวละครใหม่เหมือนซีรีส์เวอร์ชันภาษาอื่น

นอกจากเกมที่เป็นภาษาไทยแล้ว ผู้เล่นเกมไทยนิยมเล่นเกมที่ใช้ภาษาอังกฤษด้วยเช่นกัน โดยเซิร์ฟเวอร์ที่เป็นต้นแบบและเซิร์ฟเวอร์ภาษาอังกฤษมักจะมีการพัฒนาที่ทันสมัยกว่าเซิร์ฟเวอร์ภาษาไทย

แม้ว่าเกมจีบหนุ่มจะเป็นเพียงประเภทหนึ่งของเกมวีซวลโนเวล แต่ก็ยังเป็นประเภทเกมที่มีลักษณะเด่นและมีเอกลักษณ์ เนื่องจากเป็นเกมที่สร้างขึ้นโดยเน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้หญิงและใช้การเล่าเรื่องความรักในมุมมองของผู้หญิงเป็นหลัก ลักษณะเนื้อเรื่องมีความคล้ายกับโชโจมังงะ (少女漫画, Shojō Manga) หรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นหญิง แต่เกมสำหรับผู้ชายจะมีเกมอีกประเภทหนึ่งที่เรียกว่า เกมบิโชโจ (美少女ゲーム, Bishōjo Game) หรือที่นักเล่นเกมชาวไทยเรียกกันว่า “เกมจีบสาว” เป็นเกมที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชาย โดยผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครชายเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครหญิงในเรื่อง การเล่าเรื่องในเกมก็จะเป็นการเล่าเรื่องความรักในมุมมองของผู้ชายที่มีความแตกต่างกับความรักของผู้หญิง

2.3.แนวคิดพฤติกรรมการเล่นและการสร้างจินตนาการของผู้เล่น

เกมวีซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มเป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งเพื่อดำเนินเนื้อเรื่องภายในเกม ดังนั้นแล้วรูปแบบการสวมบทบาทดังกล่าวจึงเอื้ออำนวยให้ผู้เล่นได้จินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครและเป็นส่วนหนึ่งในโลกของเกม จึงก่อให้เกิดการสร้างจินตนาการของผู้เล่นในการเล่น

จินตนาการ หมายถึง อากาที่จิตคิดเห็นสิ่งที่ยอยู่นอกสัมผัส หรือการระลึกถึงสิ่งที่เราไม่ได้สัมผัสโดยตรง เป็นความคิดที่ไร้ขอบเขต ไม่ถูกจำกัด เกิดขึ้นได้แม้ว่าอวัยวะรับประสาทสัมผัสไม่ได้ถูกกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าภายนอก แต่ในบางครั้งสิ่งเร้าภายนอกก็ทำให้เราเกิดจินตนาการได้เหมือนเป็นการเปิดสวิตช์ให้เราจินตนาการต่อไปจากสิ่งเร้าที่มี (กันยา สุวรรณแสง, 2542) ตัวอย่าง เมื่อเราเห็นในหลวงรัชกาลที่ 9 เราจะนึกถึงพระราชวังสรวงจิตรลดาซึ่งเป็นสถานที่ที่พระองค์เคยประทับ โดยการจินตนาการสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. จินตนาการในทางเสริมสร้าง เป็นการจินตนาการที่ก่อให้เกิดประโยชน์ ได้แก่ การใช้จินตนาการเพื่อแก้ไขปัญหา หรือปรับปรุงความเป็นอยู่ของคน เปลื้อง ณ นคร (2495, อ้างถึงในกันยา สุวรรณแสง, 2542) แบ่งการจินตนาการในทางเสริมสร้างเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1.1. จินตนาการผลิตซ้ำ เป็นการระลึกถึงเรื่องราวเดิมที่เราเคยมีประสบการณ์มาแล้วในอดีต

1.2. จินตนาการโครงสร้าง เป็นการวาดภาพจินตนาการขึ้นมาจากการบอกเล่าของคนอื่น ทำให้เราระลึกภาพได้แม้ว่าจะไม่ได้เกิดจากประสบการณ์ของเรา

1.3. จินตนาการสร้างสรรค์ เป็นการที่จินตนาการสร้างภาพใหม่ๆ โดยที่เราไม่เคยเห็นหรือ ประสบการณ์เหตุการณ์นั้นมาก่อน จินตนาการที่เกิดขึ้นมาจากความรู้สึกหรือความต้องการของเรา ถ้า เราสร้างจินตนาการประเภทนี้ขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหา ผลที่เกิดขึ้นก็จะเป็นการคิดแบบสร้างสรรค์ ส่งผลให้เกิดเป็นงานศิลปะ การค้นพบทางวิทยาศาสตร์ แต่ถ้าเป็นจินตนาการที่ไม่อาศัยข้อเท็จจริง การใช้เหตุผล ก็จะเป็นจินตนาการที่เลื่อนลอยหรือเรียกว่าเป็นการฝันกลางวัน ซึ่งการฝันกลางวันในระดับที่เหมาะสมก็จะทำให้เรามีความสุขได้ชั่วขณะหนึ่ง

ก่อน สวัสดิ์พาณิชย์ และนาฏเฉลิม สุมาวงศ์ (2506, อ้างถึงใน กัญญา สุวรรณแสง, 2542) ได้จำแนก ประโยชน์ของการจินตนาการในทางเสริมสร้างเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. ทำให้เกิดความสุขในชั่วขณะ ผ่อนคลายจากความเครียด และลืมความทุกข์ได้
2. ทำให้คนซาบซึ้งในสุนทรียภาพ เช่น วรรณกรรม ศิลปะ ดนตรี เนื่องจากการจินตนาการ ทำให้เราสามารถแปลความหมายจากประสบการณ์บางอย่างได้ดียิ่งขึ้น และสามารถทำให้เราเข้าใจ ความคิดหรือสิ่งที่มีความสลับซับซ้อนได้ดียิ่งขึ้น เช่น ความสวยงามของศิลปะแขนงต่างๆ
3. ทำให้คาดคะเนหรือวางแผนได้ดีขึ้น เช่น เมื่อเราต้องเดินทางไกล เราต้องคิดล่วงหน้าว่า เมื่อถึงเวลาเราจะต้องเดินทางไปที่ไหน ไปด้วยวิธีใด ถ้าทุกอย่างไม่เป็นไปตามแผนที่คาดหวังไว้จะแก้ไขอย่างไร
4. ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้สะดวกขึ้น การจินตนาการสามารถทำให้เราสามารถคิดค้นสิ่งที่ยังไม่เคยมีอยู่จริงให้เกิดเป็นภาพได้ และนำความคิดดังกล่าวมาทำให้เกิดขึ้นเป็นของจริงได้ เช่น สิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ สูตรคำนวณทางคณิตศาสตร์
5. ช่วยในการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน และปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น

2. จินตนาการในทางทำลาย เป็นการจินตนาการถึงการแก้ไขปัญหาและสิ่งที่ไม่คาดคิดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตด้วยวิธีการหรือลักษณะที่จะส่งผลเสียให้เกิดต่อตนเองและสังคม แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.1. จินตนาการที่เป็นภัยต่อสังคม คือ การจินตนาการถึงการแก้ปัญหาที่จะส่งผลให้สังคมเดือนร้อน เช่น เมื่อเราจนและต้องใช้เงิน แล้วเราจินตนาการว่าเราแก้ปัญหาด้วยการก่ออาชญากรรมด้วยการปล้นคนอื่น จินตนาการถึงวิธีการโกหกหลอกลวงคนอื่นให้เขาเอาเงินมาให้เรา

2.2. จินตนาการที่เป็นภัยต่อตนเอง คือ การฝันกลางวันในขั้นร้ายแรง เช่น การจินตนาการว่าตนเองเป็นผู้ยิ่งใหญ่ เป็นผู้มีอำนาจ จนคาดหวังว่าทุกคนต้องมาเคารพตนเอง ทั้งที่ในความจริงตนเองไม่ใช่คนแบบนั้น

จากที่ได้อธิบายไป จะเห็นได้ว่าการฝันกลางวันซึ่งเป็นการจินตนาการแบบความคิดเลื่อนลอยที่ไม่ยึดหลักเหตุผลหรือข้อเท็จจริง สามารถเป็นได้ทั้งการจินตนาการในทางเสริมสร้างและทำลาย โดยปกติแล้วการฝันกลางวันจะเกิดขึ้นในเด็กมากกว่าผู้ใหญ่ แต่ก็มีผู้ใหญ่บางคนที่ฝันกลางวันเช่นกัน เพราะเป็นการคิดที่ทำให้เรามีความสุข แต่หากมากเกินไปก็จะส่งผลร้ายต่อตนเองได้ตามที่กล่าวไป

Anna Brenner (2003) ได้อธิบายว่าแฟนตาซี (Fantasy) หรือการฝันเฟื่อง เป็นการจินตนาการประเภทหนึ่ง เกิดขึ้นจากกระบวนการทางจิตใจที่สร้างสิ่งที่ไม่ได้อยู่ในชีวิตจริงขึ้นมา หรือสร้างโลกที่ไม่มีอยู่จริงขึ้นมาในจิตใจของเรา มาจากภาษากรีกคำว่า Phantasia ที่มีความหมายว่า “ทำให้มองเห็นภาพ” แฟนตาซีเกิดจากการฝันกลางวันที่มาจากความปรารถนาหรือทัศนคติของเรา ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว หรือการหลอกตัวเองที่ได้มาจากการจินตนาการของเราและการระลึกถึงความทรงจำในอดีต แฟนตาซีเป็นสิ่งที่อยู่ระหว่างความจริงและความปรารถนาของมนุษย์

ในขณะที่ Laplanche (1973) อธิบายว่า ในทางจิตวิทยามองว่าแฟนตาซีเป็นการจินตนาการถึงฉากหนึ่งที่เราเป็นตัวเอกของเรื่องที่ประสบความสำเร็จในสิ่งที่ตัวเองปรารถนา โดยบิดเบือนให้มากเกินไปหรือน้อยเกินไปจากความจริง ทำให้เป็นสิ่งที่บิดเบี้ยวไปจากพื้นฐานของจิตใจมนุษย์ ซึ่งเป็นแนวคิดที่สนับสนุนกลุ่มของ Sigmund Freud (Freudian) ที่เปรียบเหมือนเป็นการฝันกลางวัน เป็นฉากหนึ่งในละคร เป็นเรื่องราวจินตนาการเรื่องหนึ่ง หรือเป็นนิยายเรื่องหนึ่งที่สร้างขึ้นและถูกเล่าออกมายามที่เรารู้สึกตัว

แฟนตาซีและความปรารถนาเป็นสิ่งที่ค่อนข้างเกี่ยวข้องกัน ความปรารถนามาจากประสบการณ์ที่เราพึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ถ้าความปรารถนาของเราถูกแสดงออกในรูปแบบของแฟนตาซี ถ้าเป็นเช่นนั้นแล้ว แฟนตาซีจะเป็นคือตัวกลางระหว่างเราและความปรารถนาของพวกเขา และการปฏิเสธที่จะทำตามความปรารถนาของเราในโลกของความเป็นจริง ตัวอย่าง เมื่อเราแอบชอบใคร

สักคนที่มีแฟนแล้ว ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่เป็นไม่ได้ในความเป็นจริง เราก็จะจินตนาการเรื่องความรักของเรากับคนที่เราชอบ ในขณะที่ชีวิตจริงของเราจะไม่ทำแบบนั้นกับเขา

นอกจากแฟนตาซีจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับจิตใจของปัจเจกบุคคลแล้ว แฟนตาซียังเป็นประเภทหนึ่งของภาพยนตร์ โทรทัศน์ ละครเวที และวรรณกรรม หรือแม้แต่สถาปัตยกรรมก็เช่นกัน เช่น ในร้าน Rainforest Café จะมีการตกแต่งร้านให้มีบรรยากาศเหมือนอยู่ในป่าแอมะซอน ให้ผู้ที่เข้ามาใช้บริการรู้สึกและจินตนาการว่าตนเองกำลังทานอาหารอยู่ในป่าแอมะซอน หรือร้าน Medieval Times ที่จำลองบรรยากาศแบบปราสาทอัศวินยุคกลางในสเปน พร้อมด้วยการเปิดแสดงการต่อสู้ในยุคสมัยดังกล่าวให้ให้แขกเข้ามาชม

สื่อประเภทภาพยนตร์เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีจุดเด่นในการนำแนวคิดด้านแฟนตาซีมาใช้ โดรนภาพยนตร์เป็นสื่อที่นำเสนอด้วยภาพและเสียงเป็นหลัก ทั้งยังประสบความสำเร็จอย่างมากในการสร้างแฟนตาซี ภาพยนตร์สามารถดึงโลกที่อยู่ภายในจิตใจของเราแสดงให้ออกมาเป็นโลกที่อยู่ภายนอกจิตใจได้ โดยการสร้างโลกแฟนตาซีหรือโลกแห่งจินตนาการของผู้สร้างให้ผู้ชมได้เห็นเป็นลักษณะทางกายภาพได้ด้วยการตัดต่อและสเปเชียลเอฟเฟค ตามปกติแล้วแฟนตาซีที่เราสร้างขึ้นด้วยตัวเองที่มาจากความทรงจำและความปรารถนาของเราจะเปิดที่ว่างให้เราได้จินตนาการได้อย่างอิสระ แต่แฟนตาซีในสื่อภาพยนตร์ก็มีความแตกต่างจากแฟนตาซีในวรรณกรรม เนื่องจากวรรณกรรมเป็นงานเขียนและใช้การพรรณนาในการอธิบายโลกที่เป็นแฟนตาซีจึงเปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้จินตนาการภาพจากสิ่งที่นักเขียนได้พรรณนาเอาไว้ ในขณะที่ภาพยนตร์ ผู้สร้างได้ใส่จินตนาการของตนเองเกี่ยวกับแฟนตาซีลงไปในภาพยนตร์ และแสดงออกมาเป็นภาพทั้งหมดแล้ว ภาพซีจี หรือสเปเชียลเอฟเฟคทำให้ผู้ชมจึงไม่ต้องจินตนาการภาพในความคิดของตนเองขณะชมภาพยนตร์และรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งในโลกนั้น ซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้ภาพยนตร์แตกต่างไปจากแฟนตาซีแบบปัจเจกบุคคลและแฟนตาซีในวรรณกรรม จากแนวคิดนี้ทำให้สอดคล้องกับสื่อประเภทเกมที่ใช้การนำเสนอด้วยภาพเหมือนกันกับภาพยนตร์ด้วย แต่สื่อที่เป็นเกมจะเพิ่มความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กับโลกแฟนตาซีได้

Runjhun Noopur (2017) ได้อธิบายเหตุผลที่ทำให้นิยายประเภทแฟนตาซีได้รับความนิยมจากนักอ่านเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

1. เพราะต้องการหลีกเลี่ยงจากความ เป็นจริงในชีวิต

เมื่อเรารู้สึกเหนื่อยหรือเกลียดชีวิตในความเป็นจริงก็จะเริ่มมีความคิดที่อยากจะหนีไปจากชีวิตความเป็นจริง การอ่านนิยายแฟนตาซีจึงเป็นหนทางหนึ่งที่ดีที่สุดและมีราคาถูกที่จะทำให้เราสามารถข้ามเวลาหรือมิติไปอยู่ในอีกโลกหนึ่งได้

2. เพราะแฟนตาซีเป็นสิ่งที่ทุกคนโหยหา

ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือในจินตนาการ พลังพิเศษ หรืออวกาศ ใดๆ ต่างก็ชอบเรื่องเกี่ยวกับเวทมนตร์หรือเรื่องในจินตนาการ ไม่ว่าใครก็ตามก็ต้องการเรื่องเหล่านี้ในชีวิต ในขณะที่เรายังเด็กก็ต้องมีความคิดที่ว่าอยากให้ซานตาคลอสมีตัวตนอยู่จริงๆ ความคิดแบบนี้จึงทำให้เกิดเป็นเทพนิยาย มันเป็นสิ่งที่คาบเกี่ยวระหว่างความเป็นผู้ใหญ่ของเราและความต้องการที่ทำให้แฟนตาซีเป็นจริง

3. เพราะนิยายแฟนตาซีเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับมนุษย์

แม้ว่าจะเป็นแฟนตาซี แต่แก่นของเรื่องต่างก็มาจากเรื่องของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็น อารมณ์ ความท้าทาย ชัยชนะ ความพ่ายแพ้ ความกล้าหาญ และข้อบกพร่องของมนุษย์ แฟนตาซีบนสื่อต่างๆ ทั้งหนังสือ ภาพยนตร์ หรือรายการโทรทัศน์ ต่างก็เป็นส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของมนุษย์ ทั้งความเศร้าของมนุษย์ บาดแผลของมนุษย์ ความเสียสละของมนุษย์ ความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่มีอยู่จริง แม้กระทั่งในเรื่องที่ไม่มีขอบเขตอยู่ในความเป็นจริง แต่เราก็สามารถเข้าถึงอารมณ์ของมนุษย์ที่ถูกแสดงออกมาได้ และเข้าใจความเป็นมนุษย์ที่ถูกแสดงออกมามากขึ้น ทั้งยังช่วยให้เราปลดปล่อยอารมณ์ให้หายจากอาการต่างๆ ทางจิตใจ และความเศร้าได้แม้ว่าจะไม่ใช่การรักษาแบบตรงๆ เช่น เราจะร้องไห้เมื่อเห็นตัวละครที่เป็นฮีโร่ตาย

4. เพราะแฟนตาซีทำให้ผู้อ่านมีความหวัง

บนโลกที่เต็มไปด้วยความคิดที่ทุกอย่างต้องสมบูรณ์แบบ (Perfectionism) ต่างเต็มไปด้วยความโลภและความผิดพลาด แฟนตาซีจะทำให้เราเชื่อว่า แม้แต่สิ่งที่ดีที่สุดของเรากับทรัพยากรที่ดีที่สุด เช่น เวทมนตร์ พลังพิเศษ ยังสามารถทำให้เกิดข้อผิดพลาดได้ และความผิดพลาดในครั้งนั้นก็ไม่ใช่จุดจบของชีวิต แฟนตาซีให้ความหวังเรา ไม่ว่าเราจะเจออุปสรรคหรือสิ่งชั่วร้ายในชีวิต เราก็จะผ่านมันไปได้ในตอนจบ

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยจำนวนหนึ่งที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นและการสร้างจินตนาการของผู้เล่น ซึ่งมีดังต่อไปนี้

วัลย์ลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นและการสร้างจินตนาการในโลกเสมือนจริงในเกมแร็กนาร์็อค พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมของวัยรุ่นมีผลมากสภาวะทางสังคมและสภาพจิตใจที่วัยรุ่นไม่สามารถแสดงออกมาในโลกความเป็นจริงได้ จึงเลือกที่จะใช้พื้นที่ในโลกเสมือนจริงของเกมแร็กนาร์็อคเป็นพื้นที่ในการปลดปล่อยในสิ่งที่แสดงออกมาไม่ได้ ด้วยการสร้างตัวตนหรืออัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ในเกม พวกเขา ก็จะสร้างจินตนาการในโลกเสมือนจริงขึ้นในจิตใจของตนเอง แบ่งเป็น 4 ลักษณะคือ โลกที่ทุกคนมีอายุและหน้าตาเหมือนกัน โลกของการสวมหน้ากากแฟนซีใส่กัน และอำพรางตัว โลกที่ไร้มิติของกาลเวลาและระยะทาง และโลกแห่งจินตนาการและบันเทิง โดยแสดงออกผ่านองค์ประกอบ 3 ประเภท ดังนี้

1. การเลือกเพศของตัวเอง แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ สวมบทบาทตัวละครตามเพศเดียวกับความเป็นจริงและสวมบทบาทคนละเพศกับความเป็นจริง สำหรับการสวมบทบาทตัวละครตามเพศเดียวกัน มีอยู่ 3 ประเภท คือ เพศชายเล่นเป็นตัวละครชาย เพศหญิงเล่นเป็นตัวละครหญิง และเพศหญิงที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ (ทอม) เล่นเป็นตัวละครหญิง กลุ่มที่เป็นเพศหญิงที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ เล่นเป็นผู้หญิงเนื่องจากสร้างปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นในเกมได้ดีกว่าตัวละครชายช่วยเหลือและจับผู้หญิงได้ง่ายกว่า ในขณะที่กลุ่มสวมบทบาทคนละเพศกับความเป็นจริงจะเป็นกลุ่มเพศชาย มีทั้งเพศชายปกติและเพศชายที่เบี่ยงเบนทางเพศ โดยเพศชายปกติที่เล่นแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ปลอมแปลงเพศผ่านตัวละคร เพราะต้องการสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกม เข้ากลุ่มเพื่อน และต่อรองราคาสินค้าได้ง่ายกว่าเล่นเป็นตัวละครชาย และกลุ่มที่ปลอมแปลงเพศผ่านตัวละคร เพราะต้องการแกล้งหรือหลอกหลวงตัวละครอื่นๆ ในโลกเสมือนจริง

2. การตั้งชื่อตัวละคร ผู้เล่นจะตั้งชื่อตัวละครในเกมโดยเน้นที่ความโดดเด่น สะดุดตา และความสนุกสนานเป็นหลัก มีการนำชื่อมาจากตัวละครฮีโร่ในเทพนิยายและภาพยนตร์ รวมถึงการใช้คำแสลงที่ตั้งขึ้นเอง บอกที่มาไม่ได้ และไม่มีความหมาย ส่วนใหญ่จะไม่สามารถบอกถึงความเป็นเพศหญิงหรือเพศชายได้

3. การแสดงออกในเกม แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ พฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์และพฤติกรรมเชิงทำลาย โดยพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ ผู้เล่นวัยรุ่นจะคิดว่าเป็นเสมือนโลกใบที่สองที่พวกเขาใช้ดำเนินชีวิต ดังนั้นการแสดงออกและการกระทำก็จะคำนึงถึงผู้อื่น ไม่แสดงการกระทำที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ในขณะที่ผู้เล่นที่มีพฤติกรรมเชิงทำลายจะคิดว่าในโลกเสมือนจริงพวกเขามีสิทธิ์ในการแสดงออก จะทำอะไรก็ได้ที่ต้องการ

ໂฆษิต ศรีฤกษ์ธนรัตน์ (2553) ได้ศึกษาองค์ประกอบจูงใจของผู้เล่นในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น (RPG) โดยพบว่า แรงจูงใจที่สำคัญที่สุดในการเลือกเล่นเกม ได้แก่ เนื้อเรื่องของเกม ระบบของเกม ภาพและเสียงของเกม ตัวละครของเกม และชื่อเสียงของค่ายเกม ตามลำดับ

นอกจากนี้ โฆษิต ศรีฤกษ์ธนรัตน์ ยังได้ศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติของผู้เล่นที่มีต่อตัวเองในเกมสวมบทบาทแบบญี่ปุ่น โดยพบว่า ผู้เล่นจำนวน 11 คน จาก 21 คน เคยจินตนาการว่าอยากเป็นอย่างตัวละครเอกในเกม ทำให้เห็นว่าผู้เล่นมีความเกี่ยวข้องกับเกมค่อนข้างมาก โดยเหตุผลที่จินตนาการว่าอยากเป็นตัวเอกมี 2 เหตุผล คือ ผู้เล่นที่คิดว่าตัวละครเอกมีบุคลิกลักษณะที่เหมือนกับตัวผู้เล่น จึงคิดว่าตัวเองเป็นตัวละครทั้งนั้น และผู้เล่นที่คิดว่าตัวละครเอกมีลักษณะเป็นอุดมคติ มีคุณสมบัติที่ตัวผู้เล่นไม่มี ทำให้อยากเป็นเหมือนตัวละครเอกในเกม เช่น มีเพื่อนเยอะ พุดเก่ง แต่ก็มีผู้เล่นอีกส่วนที่ไม่ได้อยากเป็นหรือจินตนาการว่าตัวเองเป็นตัวละครเอก เพราะคิดว่าตัวละครเอกแตกต่างจากตัวเองมากเกินไป

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดพฤติกรรมการเล่นและการสร้างจินตนาการของผู้เล่นมาใช้เป็นแนวทางข้อมูลในการศึกษาพฤติกรรมในการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นที่มีต่อเกมวิช่วลโนเวลประเภทเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟนในการจินตนาการด้านการสวมบทบาทเป็นตัวละครและด้านความสัมพันธ์กับตัวละครเป้าหมายภายในเกม โดยศึกษาแล้วนำมาตั้งเป็นประเด็นคำถามสำหรับการสัมภาษณ์กลุ่มกับผู้เล่น และนำผลการวิจัยที่ได้มาอภิปรายร่วมกับแนวคิดนี้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.4.แนวคิดเรื่องการสร้างชุมชนบนสื่อสังคมออนไลน์

ในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เว็บไซต์เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ พันทิป ฯลฯ เป็นช่องทางหนึ่งที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างมากและถูกคนทั่วไปให้ชื่อว่าเป็นพื้นที่สาธารณะ เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่ทำให้คนที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้สามารถเข้ามาพบปะพูดคุย แสดงความเห็น หรือวิพากษ์วิจารณ์ในประเด็นใดประเด็นหนึ่งที่ตนสนใจได้ แม้ว่าคนที่เข้ามาพบปะพูดคุยกันนั้นจะไม่ได้รู้จักกันในชีวิตจริงก็ตาม

ในยุคที่เป็นยุคของการสื่อสารแบบเสมือนจริง ซึ่งเป็นยุคที่นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการสื่อสารสาธารณะ เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่มีราคาไม่สูงมากจึงทำให้ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ ไม่ว่าจะใครก็สามารถเป็นผู้ส่งสารได้ เป็นยุคที่ทำให้เกิดการสื่อสารแบบใหม่ขึ้น คือ การสื่อสารแบบเผชิญหน้าผ่านทางสื่อออนไลน์ โดยผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถพูดคุยโต้ตอบกันได้ แต่ไม่ใช่ทางกายภาพ โดยสื่อสารกันผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์แทน ได้แก่ โปรแกรม

แชท โปรแกรมวิดีโอคอล สื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น การสื่อสารแบบเสมือนจริงแตกต่างจากสื่อมวลชนประเภทอื่นๆ ตรงที่เป็นการสื่อสารแบบสองทาง คือ เมื่อผู้ส่งสารส่งสารไปยังผู้รับสารแล้วผู้รับสารสามารถโต้ตอบกลับได้ในทันที ในขณะที่สื่อมวลชนเป็นการสื่อสารทางเดียว คือ ผู้ส่งสารส่งสารไปยังผู้รับสารทางเดียว นอกจากนี้ผู้ที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการสื่อสารแบบเสมือนจริงจะต้องเป็นผู้ใช้ที่มีส่วนร่วมอย่างเอากการเอางาน (Active Participation) เนื่องจากผู้ใช้จะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับตัวเครื่องตลอดเวลา เพราะผู้ใช้งานจำเป็นต้องป้อนข้อมูลเข้าไปที่คอมพิวเตอร์เพื่อควบคุม ได้แก่ การพิมพ์ การคลิกเมาส์ ในขณะที่สื่อวิทยุและสื่อโทรทัศน์ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กับตัวเครื่องตลอดเวลา ตัวอย่าง เราสามารถเปิดโทรทัศน์ไปด้วยในขณะที่เรารีดผ้าไปด้วยก็ได้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

ในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ เป็นสื่อที่ใช้การสื่อสารแบบเสมือนจริงประเภทหนึ่งที่มีความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ทำให้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์สามารถสร้างพื้นที่สาธารณะขึ้นมาได้ เมื่อมีเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นในสังคม ไม่ว่าจะเป็นประเด็นทางการเมือง ประเด็นทางวัฒนธรรม ผู้ใช้สื่อดังกล่าวก็จะเข้ามาแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้สื่อคนอื่นๆ ที่เป็นคนที่เรารู้จักหรือมีลักษณะเป็นมวลชนก็ได้

จากการพัฒนาของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication หรือ CMC) ซึ่งเป็นอีกช่องทางที่เอื้ออำนวยต่อการสื่อสารสาธารณะ Joseph B. Walther (1992) ได้นิยามของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ว่า คือการประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer Conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail หรือ อีเมล) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือต่างเวลา (Asynchronous) ก็ได้ โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัส (Encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (Text Message) ซึ่งจะถูกล่ามทอด (Relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่ผู้รับสาร แต่ในปัจจุบันการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ไม่ได้มีเพียงการประชุมแบบอาศัยคอมพิวเตอร์และการใช้อีเมลเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ เว็บไซต์ออนไลน์ ฯลฯ

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ส่งผลให้เกิดการสร้างชุมชนรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า สังคมไซเบอร์ (Cybersociety) ซึ่งเป็นชุมชนแบบใหม่ที่มีโครงสร้างและคุณสมบัติที่มีความเฉพาะและแตกต่างจากชุมชนแบบเดิม ๆ โดยความหมายของชุมชนแบบเดิมนั้น Bell และ Newby (1974, อ้างถึงใน กิตติกันภัย, 2543) ได้อธิบายว่า ชุมชน เป็นสิ่งที่ต้องประกอบไปด้วย ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) อาณาบริเวณทางภูมิศาสตร์ (Geographic Area) ความพอดีในตัวเอง (Self-sufficiency)

วิถีชีวิตที่เป็นปกติ (Common Life) ความสำนึกผู้ได้ถึงความเป็นอะไรบางอย่าง (Consciousness of a Kind) และความเป็นเจ้าของผลประโยชน์ จุดมุ่งหมาย บรรทัดฐาน และวิธีปฏิบัติในสังคมร่วมกัน (Common Ends, Norms, and Means)

ในขณะที่ Thomas Bender (1978, อ้างถึงใน กิตติ กันภัย) ได้กล่าวว่าในมุมมองของเขา ชุมชนไม่ได้นิยามในลักษณะที่เป็นสถานที่ (Places) แบบที่นักสังคมวิทยา มอง แต่เขามองว่าชุมชนเป็นเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ส่งผลให้การศึกษาสังคมไซเบอร์ในมุมมองของเขามีจุดเน้นที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างชุมชน และไม่ได้มุ่งศึกษาชุมชนที่เน้นแต่ในแง่ของกายภาพแต่เพียงอย่างเดียว เพราะความหมายของพื้นที่และสถานที่ได้เปลี่ยนไป ทำให้ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับของเขตทางกายภาพของชุมชน

Licklider และ Taylor (1968, อ้างถึงใน กิตติ กันภัย) ได้อธิบายว่า ธรรมชาติของชุมชนที่สัมพันธ์ต่อการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ว่า ชุมชนที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง (Computer-mediated Community) ประกอบไปด้วย สมาชิกที่อยู่ต่างที่ ในบางครั้งสมาชิกเหล่านี้จะรวมตัวกันเป็นกลุ่มเล็กๆ และบางครั้งก็เล่นบทบาทฉายเดี่ยว สมาชิกในชุมชนจึงไม่ได้อยู่ร่วมชุมชนเดียวกับ เพราะพื้นที่ตั้งหรือของเขต แต่เป็นความสนใจร่วมกัน บุคคลที่ใช้จะมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์ด้วยจะต้องเป็นบุคคลที่ใช้คัดเลือกมาแล้วว่ามีคุณสมบัติเหมาะสม คือ ต้องเป็นคนที่มีความสนใจและเป้าหมายตรงกัน ต่างจากชุมชนแบบเดิมที่เกิดการปฏิสัมพันธ์เพราะขอบเขตของพื้นที่ที่อาศัยอยู่

James Beniger (1987, อ้างถึงใน กิตติ กันภัย) ได้นิยามคำว่า “ชุมชนเทียม” (Pseudo-community) เพื่อใช้เรียกการสร้างชุมชนแบบใหม่ โดยชุมชนเทียมในความหมายของเขาคือภาคีที่ไร้ตัวตน จำลองขึ้นมาจากการสื่อสารที่เสมือนมีตัวตน

ในแต่ละชุมชนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสังคมจะมีการสร้างความหมายทางสังคม (Social Meanings) เป็นของตนเอง ในฐานะที่ชุมชนเทียมเป็นสังคมแบบหนึ่งก็ได้มีการสร้างความหมายเป็นแนวทางของตัวเอง ซึ่งเป็นความหมายที่เพิ่งจะเกิดขึ้นและแตกต่างไปจากความหมายของสังคมอื่นๆ ที่ปรากฏในเชิงกายภาพ ในการศึกษาความหมายทางสังคมของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มักจะศึกษาเกี่ยวกับประเด็นดังนี้ คือ 1.การเล่นกับรูปแบบการแสดงออกด้วยการสื่อสารลักษณะใหม่ๆ 2. การแสวงหาความเป็นตัวตนและจุดยืนในชุมชน 3.การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและการสร้างบรรทัดฐานการแสดงออกทางพฤติกรรม และเมื่อองค์ประกอบดังกล่าวพัฒนาไปจนถึงขั้นที่สามารถ

สร้างความเข้าใจตรงกันภายในกลุ่มเฉพาะและมีความมั่นคงในกลุ่มก็มีแนวโน้มที่จะเกิดเป็นชุมชนได้ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ก็เป็นช่องทางหนึ่งที่อำนวยความสะดวกให้กลุ่มคนสามารถเข้ามาสร้างปฏิสัมพันธ์กันผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะเกิดเป็นชุมชนออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต โดยผลกระทบของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อการสร้างชุมชนมี 4 ประการดังต่อไปนี้

รูปแบบของการแสดงออก (Focus of Expression) การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์สามารถสร้างให้เกิดรูปแบบของการแสดงออกแบบใหม่ได้ การสื่อสารภายในกลุ่มจะมีการเคลื่อนไหวและปรับเปลี่ยนตลอดเวลา ทำให้เกิดเป็นการสร้างความหมายเฉพาะกลุ่มขึ้นมา รูปแบบการใช้ถ้อยคำหรือประเภทของการใช้ถ้อยคำสื่อสารภายในกลุ่มจะมีลักษณะเฉพาะตัวสำหรับชุมชนนั้นๆ ชุมชนดังกล่าวจึงมีรูปแบบการแสดงออกที่มีลักษณะเป็นของชุมชนโดยเฉพาะ ผู้ที่อยู่ในชุมชนเท่านั้นจึงจะสามารถถอดรหัสความหมายของการสื่อสารที่เกิดขึ้นได้จากภาษาและสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารบนคอมพิวเตอร์ เช่น ในกลุ่มแฟนคลับของไอตอลกรุ๊ปบีเอ็นเค 48 (BNK48) จะมีศัพท์เฉพาะที่ใช้เรียกกลุ่มตัวเองที่เป็นแฟนคลับว่า “โอตะ” ในขณะที่ที่สื่อมวลชนทั่วไปจะเรียกคนกลุ่มที่ชื่นชอบบีเอ็นเค 48 ว่า “แฟนคลับ” เท่านั้น นอกจากนี้การสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์มีทั้งการใช้วงจภาษาและการใช้วงจภาษา ตัวอย่างการใช้วงจภาษา คือ การใช้เครื่องหมายดอกจัน (*) เพื่อเน้นย้ำคำที่มีความสำคัญ “*อย่าลืมนะ*” การใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) เพื่อแสดงความรู้สึกถึงความตกใจหรือแทนการตะโกนเสียงดัง “แยแล้ว!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!” ส่วนการใช้วงจภาษาที่เห็นได้ชัดคือการใช้อักษรย่อ เช่น ในภาษาอังกฤษ ใช้คำว่า “ROFL” เป็นคำย่อมาจากคำว่า “Rolling on the floor laughing” (ข้างจนลงไปลึงกับพื้น) ส่วนในภาษาไทยใช้เลข 5 แทนเสียงหัวเราะ เพราะเลข “ห้า” และเสียงหัวเราะ “ฮา” เป็นคำพ้องเสียงกัน

อัตลักษณ์ (Identity) การสื่อสารบนคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารในบริบทที่ผู้สื่อสารเป็นนิรนาม (Anomymous) ส่วนมากไม่มีใครรู้จักตัวตนจริงๆ ของผู้ที่พูดคุยด้วย ผู้ใช้คอมพิวเตอร์สามารถสื่อสารโดยปกปิดเพศ บุคลิกภาพ รสนิยมทางเพศ และตัวตนในชีวิตจริงของตนเองได้ เมื่อผู้ใช้เหล่านี้สื่อสารในชุมชนกลุ่มเฉพาะไปสักพักก็จะมีสร้างอัตลักษณ์ในโลกออนไลน์ขึ้น โดยลักษณะที่สามารถปกปิดตัวตนจริงของผู้ใช้ได้จะมีผลต่อการสร้างการเป็นตัวตนของคนในโลกออนไลน์ และพฤติกรรมการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้คนอื่น เพราะในความเป็นจริงมีพฤติกรรมบางอย่างที่สังคมกำหนดให้ว่าไม่สามารถทำได้ ความนิรนามทำให้ผู้ใช้กล้าแสดงออกทางความคิดที่เป็นตัวเองมากขึ้น ไม่เพียงแต่ผู้ใช้ที่ปกปิดตัวตนเท่านั้นที่สร้างอัตลักษณ์บนโลกออนไลน์ได้ ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้ปกปิด

ต้นตอสร้างอัตลักษณ์ได้เช่นกัน โดยวิธีการสื่อสารและการใช้ถ้อยคำบนคอมพิวเตอร์จะเป็นปัจจัยที่สร้างอัตลักษณ์ให้ผู้ใช้ จุดที่เห็นได้ชัดที่สุดในการสร้างอัตลักษณ์คือการตั้งชื่อผู้ใช้ (Username) หากต้องการปกปิดตัวตนก็จะใช้ชื่อแฝง หรือหากไม่ต้องการปกปิดตัวตนก็จะใช้ชื่อจริงของตนเองมาตั้งชื่อ เพราะชื่อของผู้ใช้ที่ใช้แสดงตัวตนเปรียบเสมือนเครื่องหมายทางการค้าเพื่อบอกว่าผู้ใช้คนนั้นเป็นใคร เช่น จากเพจอ็อบบี้เลียบตัวน ไม่มีใครรู้ว่าแอดมินเพจตัวจริงเป็นคนอย่างไร มีสถานะเป็นนิรนาม แต่ทุกคนก็รู้จักอ็อบบี้เลียบผ่านการสื่อสารบนคอมพิวเตอร์ ผู้รับสารก็จะเข้าใจว่าตัวตนจริงของอ็อบบี้เลียบเป็นเหมือนกับวิธีการสื่อสารที่เขาใช้ ชื่ออ็อบบี้เลียบก็เป็นเหมือนตราสินค้าชนิดหนึ่งที่แสดงให้เห็นภาพลักษณ์ดังกล่าว แต่ก็มีคนจำนวนไม่น้อยที่สร้างตัวตนออกมาสอดคล้องกับอัตลักษณ์ที่แท้จริง

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมในการสื่อสาร เมื่อเกิดการสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ขึ้น ผู้ส่งสารสามารถสร้างและมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นภายในชุมชนได้ มีทั้งแบบเห็นหน้าค่าตากันมาก่อนที่จะสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ แบบเคยคุยกันมาก่อนในชุมชนอื่นก่อนจะมาสื่อสารกันในชุมชนเฉพาะแบบ หรือแบบที่เพิ่งมาสื่อสารกันในชุมชนเฉพาะแบบ เมื่อได้สื่อสารด้วยกันบ่อยขึ้นความสัมพันธ์ก็จะพัฒนาและมีความซับซ้อนมากขึ้นในการสื่อสารครั้งต่อไป ภายใต้บริบทเดียวกัน โดยทั่วไปความสัมพันธ์ของผู้ที่สื่อสารบนคอมพิวเตอร์จะมีความสัมพันธ์อย่างหลวมๆ ไม่ลึกซึ้ง มีความผูกพันและมิตรภาพในระดับปานกลาง แต่ก็มีกรขยายความสัมพันธ์ไปสู่ช่องทางอื่นเพิ่มขึ้นด้วย โดยการใช้ช่องทางโทรศัพท์ จดหมาย หรือการพบปะแบบเห็นหน้าจริงๆ เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังมีการสื่อสารแบบโอ้อวด (Flaming) ซึ่งเป็นการโอ้อวดให้ผู้สื่อสารคนอื่นฟัง เป็นการเล่นแบบหนึ่งเหมือนเด็กอวดของเล่นให้กับเพื่อนที่ไม่มี เพื่อยืนยันการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เช่น ในกลุ่มแฟนคลับดารา ถ้าแฟนคลับคนไหนได้เจอดาราใกล้ๆ หรือรู้ข่าววงในก็จะมาอวดให้แฟนคลับคนอื่นรู้ ตัวเองก็จะได้รับการยอมรับในกลุ่ม

บรรทัดฐานของการแสดงออกทางพฤติกรรม (Behavioural Norms) การสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์จะสร้างให้เกิดการพัฒนาบรรทัดฐาน ความหมาย บุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ที่สมาชิกในกลุ่มใช้ร่วมกัน เพื่อเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมการแสดงออก และการสร้างบรรทัดฐานในชุมชนกลุ่มเฉพาะ โดยผู้ใช้ในกลุ่มจะช่วยกันผลักดันให้เกิดการลงโทษเชิงสังคมเมื่อมีคนที่เป็นภัยต่อกลุ่มเข้ามา โดยการลงโทษในแต่ละกลุ่มจะแตกต่างกันออกไปในแต่ละกลุ่ม และพฤติกรรมก็จะแตกต่างกันไปตามบรรทัดฐานของแต่ละกลุ่ม ในบางครั้งพฤติกรรมที่เป็นความผิดในกลุ่มหนึ่งอาจจะเป็นพฤติกรรมที่ไม่ผิดในอีกกลุ่มก็ได้ ตัวอย่าง ในกลุ่มของแฟนบอลที่ส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้ชาย เมื่อสื่อสารกันก็มักจะใช้คำหยาบในการพูดถึงการเล่นของทีมบอล ผู้ใช้ในกลุ่มจะมองว่าเป็นเรื่องปกติ แต่

พฤติกรรมเหล่านี้ไม่สามารถนำมาใช้กับกลุ่มแฟนคลับบอยแบนด์เกาหลีที่ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงได้ เพราะผู้รับสารที่เป็นผู้หญิงจะรู้สึกว่าคุณคุกคาม

ผู้ใช้ที่สื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ได้สร้างและพัฒนารูปแบบการสื่อสารแบบใหม่บนสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความหมายและการสร้างรหัสเฉพาะในชุมชนที่มีเพียงคนที่อยู่ในชุมชนเดียวกันเท่านั้นจึงจะเข้าใจได้ การสร้างอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่มที่แตกต่างกันไปตามแต่ละกลุ่ม การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ที่มีทั้งความสัมพันธ์แบบตบตาและเป็นพวกพ้องเดียวกัน และนำไปสู่การสร้างบรรทัดฐานในชุมชนเพื่อควบคุมการสื่อสาร การสร้างปฏิสัมพันธ์ และสภาพทางสังคมของกลุ่ม

จากแนวคิดเรื่องการสร้างชุมชนบนสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดนี้ไปใช้กับการวิเคราะห์การสื่อสารบนชุมชนออนไลน์ของผู้เล่นเกมวีลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม ซึ่งมีบทบาทเป็นสื่อสาธารณะประเภทหนึ่ง

กอบชัย ศักดิ์ดาวงค์ศิริมล (2552) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการสร้างพื้นที่สาธารณะของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์ พบว่า การใช้พื้นที่สาธารณะในมิติสื่อ สมาชิกกลุ่มคอสเพลย์ในฐานะผู้รับสารจะมีความกระตือรือร้นที่จะหาข่าวสาร เนื่องจากการนำเสนอข่าวสารหรือการนำเสนอต้นแบบสำหรับคอสเพลย์ไม่สามารถตามได้จากสื่อหลักทั่วไป เช่น โทรทัศน์ นิตยสาร อินเทอร์เน็ต เป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่สำคัญ เพราะเป็นทั้งแหล่งข้อมูลพื้นที่ในการแสดงออก เป็นตัวกลางในการติดต่อสื่อสาร เป็นแหล่งรวมตัว และเป็นพื้นที่ที่เปิดให้คนทั่วไปรู้จักคอสเพลย์มากขึ้น ประเด็นที่มีการสื่อสารบนเว็บไซต์ที่เปรียบเป็นพื้นที่สาธารณะของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์ ได้แก่ การนำเสนอข้อมูลข่าวสารหรือความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับคอสเพลย์ การแจ้งตารางงานกิจกรรมคอสเพลย์ที่จะจัดขึ้น การนำเสนอภาพและบรรยากาศของงานคอสเพลย์ การนำเสนอภาพถ่ายภาพคอสเพลย์ การนัดรวมตัวของกลุ่มย่อยเพื่อไปถ่ายภาพคอสเพลย์

ชลวรรณ วงษ์อินทร์ (2548) ได้ศึกษาวัฒนธรรมของกลุ่มแฟนเพลงเฮฟวีเมทัลในประเทศไทย พบว่า การรวมกลุ่มของแฟนเพลงเฮฟวีเมทัล เกิดจากกลุ่มแฟนเพลงที่มีเป้าหมาย มีความสนใจ มีความต้องการร่วมกัน โดยเกิดจากความชื่นชอบในดนตรีเฮฟวีเมทัลที่มีสมาชิกอยู่ทั่วประเทศ แต่ก็อยู่กันอย่างกระจัดกระจาย ทำให้ต้องทำกิจกรรมบางอย่างเพื่อที่จะรวมตัวกันได้ โดยในกลุ่มก็จะมีกิจกรรมที่สมาชิกในกลุ่มทำร่วมกันไม่ว่าจะเป็นการทำกิจกรรมที่กลุ่มจัดขึ้นหรือการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น เช่น การสนทนาออนไลน์ การนัดหมายเพื่อไปทำกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งการร่วมดู

คอนเสิร์ตศิลปินวงเฮฟวีเมทัลซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมหลักของกลุ่ม ช่องทางในการสื่อสาร คือ นิตยสาร ดนตรี เว็บไซต์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การสื่อสารผ่านโทรศัพท์ และการสื่อสารผ่าน โปรแกรมสนทนาออนไลน์ หรือโปรแกรมเอ็มเอสเอ็น (MSN) โดยประเด็นในการสื่อสาร ได้แก่ การ นำเสนอเนื้อหาข่าวสารหรือความรู้เกี่ยวกับดนตรีเฮฟวีเมทัล การประชาสัมพันธ์งานหรือคอนเสิร์ต เกี่ยวกับเฮฟวีเมทัล การแนะนำตัวระหว่างสมาชิก การนำเสนอผลตอบรับหรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับ คอนเสิร์ตเฮฟวีเมทัลที่ได้ชม ซึ่งมีทั้งการสื่อสารระหว่างสมาชิกแฟนคลับด้วยตนเอง และการสื่อสาร ระหว่างแฟนคลับและผู้จัดงาน

จากที่ได้กล่าวมา เครือข่ายการสื่อสารเป็นสิ่งที่ทำให้คนที่มีความสนใจเดียวกันและเป็นแฟนในสิ่ง เดียวกันสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมได้ ช่องทางที่ได้กล่าวมาข้างต้นจึงสามารถเชื่อมโยงแฟน เพลงเข้าไว้ด้วยกันได้ทำให้กลุ่มแฟนเพลงมีความเข้มแข็งในด้านดนตรีเฮฟวีเมทัลมากกว่าการเป็นแฟน เพลงอยู่คนเดียวโดดเดี่ยว

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องการสร้างชุมชนบนสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นแนวทาง ข้อมูลในการศึกษาการสื่อสารในชุมชนออนไลน์ของผู้เล่นเกมวีลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบน สมาร์ทโฟน โดยศึกษาแล้วนำมาตั้งเป็นประเด็นคำถามสำหรับการสัมภาษณ์กลุ่มกับผู้เล่น ใช้ในการ วิเคราะห์เอกสารที่มาจากแหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร และนำผลการวิจัยที่ได้มาอภิปรายร่วมกับ แนวคิดนี้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.5.แนวคิดกระบวนการการสร้างความสัมพันธ์รูปแบบความรักโรแมนติก

ในวัฒนธรรมตะวันตก ความสัมพันธ์แบบรักโรแมนติกเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดจากความพึง พอใจของทั้งสองฝ่าย มีอิสระที่จะเดทหรือสานสัมพันธ์ในระยะยาวกับใครก็ได้ ในขณะที่วัฒนธรรม ตะวันออกจะถูกตัดสินโดยครอบครัวหรือผู้ใหญ่ในชุมชน ขึ้นอยู่กับว่าใครจะเป็นคนที่เหมาะสมและ ส่งผลดีต่อครอบครัวและสังคม แม้แต่ในสังคมตะวันตกเองก็ไม่ใช่ว่าทุกคนจะได้รับอิสระและอำนาจใน การตัดสินใจในการสานสัมพันธ์แบบรักโรแมนติกกับคนที่สนใจ ในบางครั้งครอบครัวและสังคมก็ อาจขัดขวางความรักของคนที่มีความแตกต่างกัน เช่น ต่างเชื้อชาติ ต่างศาสนา ต่างความเชื่อ ต่าง ชนชั้น

ปัจจัยที่มีความสำคัญอย่างมากในการเลือกคนรักมี 3 ประการ ได้แก่ อัตลักษณ์ส่วนบุคคล (Self-identity) ความคล้ายคลึงกัน (Similarity) และความใกล้ชิด (Proximity) ตามปกติเราจะเลือก

คนที่เราคิดว่าเหมาะสมกับตนเอง ด้านอัตลักษณ์ส่วนบุคคล คนที่สนใจเพศตรงข้ามก็จะเลือกคู่ที่เป็นเพศตรงข้าม หากเป็นคนที่รักร่วมเพศก็จะเลือกคนที่มีเพศเดียวกันที่เข้ากับเราได้ ภูมิหลังเหมือนกัน เช่น ชนชั้น ศาสนา เชื้อชาติ ก็มีอิทธิพลเป็นอย่างมาก เพราะคนส่วนมากมักจะสนใจคนที่มีภูมิหลังคล้ายคลึงกับตัวเรา และก็เป็นเรื่องยากที่จะสร้างความสัมพันธ์กับใครสักคนที่อยู่นอกพื้นที่ที่เราอยู่ อีกแง่หนึ่งคือหากเราไม่มีโอกาสได้พบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับตัวจริงของเขา เราจะรู้ได้อย่างไรว่าเขาเป็นคนที่เราอยากทำความรู้จักด้วย เราไม่สามารถสานสัมพันธ์ระยะยาวได้หากไม่ได้ใกล้ชิดกัน (Jones, 2013)

ความรักมีอยู่หลากหลายรูปแบบ โดยตามความเชื่อของกรีกโบราณได้แบ่งความรักออกเป็น 8 รูปแบบ (Mateo Sol, 2016) ได้แก่

1. ความรักในกามารมณ์ (Erotic Love หรือ Eros)

เป็นความรักที่เกี่ยวกับความต้องการทางเพศและความปรารถนา เป็นความรักที่อันตรายและน่ากลัว เพราะจะทำให้เราสูญเสียการควบคุมตัวเองจากสัญชาตญาณของมนุษย์ เป็นความหลงใหลและความรักแบบเข้มข้นที่กระตุ้นทั้งความรู้สึกโรแมนติกและความรู้สึกทางเพศ เป็นความรักในอุดมคติที่สวยงาม แต่กลับเป็นมุมมองความรักที่เห็นแก่ตัวเพราะหลงใหลแค่ในตัวบุคคลและความต้องการทางกายเท่านั้น

2. ความรักแบบเสน่หา (Affectionate Love หรือ Philia)

เป็นความรักระหว่างเพื่อนที่ผ่านอะไรมาด้วยกัน เป็นความรักที่ปราศจากอคติและบริสุทธ์ ไม่มีเรื่องของความสัมพันธ์ทางเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นความรักที่เกี่ยวกับความรู้สึกจงรักภักดีต่อเพื่อน ความสนิทสนมต่อเพื่อนร่วมห้อง หรือความเสียสละเพื่อส่วนรวม

3. ความรักแบบคุ้นเคย (Familiar Love หรือ Storge)

เป็นความรักระหว่างญาติและคนที่คุ้นเคย เป็นความรักแบบธรรมชาติที่เกิดจากพ่อแม่ที่มีต่อลูกหรือความรักของลูกที่มีต่อพ่อแม่ หรืออาจจะเกิดกับเพื่อนสมัยเด็กเมื่อเราได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว

แม้ว่าความรักแบบนี้จะเป็นความรักที่ทรงพลัง แต่ความรักเหล่านี้สามารถขัดขวางเส้นทางบางอย่างที่เราต้องการดำเนินในชีวิตได้

4. ความรักแบบสนุกสนาน (Playful Love หรือ Ludus)

เป็นความรู้สึกเมื่ออยู่ในขั้นตอนแรกๆ เมื่อเราได้ตกหลุมรักใครสักคน ได้แก่ หัวใจเราเต้นแรง การจีบ การยั่ววน ความรู้สึกดีเมื่อได้อยู่ด้วย เป็นความรักที่มักจะเกิดกับคู่รักที่ยังอายุน้อย หลายครั้งที่ความสัมพันธ์แบบนี้มักจะไม่ใช่ความรักที่ยืนยาว แต่ก็ เป็นความรักที่ทำให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ไร้เดียงสา ความสนใจ และความตื่นเต้นกับเราในชีวิต

5. ความรักแบบหมกมุ่น (Obsessive Love หรือ Mania)

เป็นความรักที่นำพาคุณไปสู่ความบ้าคลั่งและหมกมุ่น เป็นความรักที่ต้องช่วยเหลือตัวเอง เสริมสร้างคุณค่าของตนเองทดแทนการขาดความนับถือในตนเอง (Self-esteem) คนๆ นี้ต้องการที่จะรักและได้รับความรักเพื่อที่จะได้มีคุณค่าในตนเอง เพราะเหตุผลนี้ทำให้เกิดความรู้สึกอยากครอบครอง หึงหวงคนรัก ต้องการคนรักเหมือนขาดไม่ได้

6. ความรักแบบอดทน (Enduring Love หรือ Pragma)

เป็นความรักแบบผู้ใหญ่ ใช้อาศัยระยะเวลาที่นานพอสมควร เป็นความสัมพันธ์ที่มากกว่าแค่ร่างกาย แต่เป็นความสัมพันธ์ที่สบายๆ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจากการอยู่ด้วยกันเป็นเวลานาน พบได้กับคู่แต่งงานที่อยู่ด้วยกันเป็นเวลานาน หรือเพื่อนสนิทที่อยู่ด้วยกันนับสิบๆ ปี เป็นความรักที่เป็นผลจากความอดทนของทั้งสองฝ่ายที่เรียนรู้ที่จะ ประณีประนอมกัน อดทนและอดกลั้น เพื่อรักษาความสัมพันธ์ให้คงอยู่

7. ความรักตัวเอง (Self Love หรือ Philautia)

มาจากแนวคิดที่ว่าเราต้องรักตนเองก่อนที่จะไปรักผู้อื่น เป็นความรักตัวเองในทางที่ดี เราต้องรักตัวเองให้มากและพึงพอใจในสิ่งที่ตนเองเป็น ก่อนที่จะให้ความรักกับคนอื่น เพราะคุณไม่สามารถนำสิ่งที่ตนเองไม่มีให้ผู้อื่นได้ หรือความรู้สึกที่เรามองให้คนอื่นคือสิ่งที่แผ่ขยายออกมาจากตัวเราเอง ความสุขที่แท้จริงที่ทำให้เราได้พบความรักที่ไม่มีเงื่อนไขสำหรับตัวเองก็คือการเรียนรู้ที่จะรักและเข้าใจตนเอง

8. ความรักแบบไม่มีเงื่อนไข (Selfless Love หรือ Agape)

เป็นความรักทางศาสนา เป็นความรักที่ไม่มีเงื่อนไข รักมากกว่าตัวเอง เป็นความเห็นอกเห็นใจที่ไม่มีที่สิ้นสุด เป็นการเอาใจใส่ ในศาสนาพุทธเรียกว่า “เมตตา” ซึ่งเป็นความรักแบบมีน้ำใจต่อผู้อื่นทั้งโลก เป็นรูปแบบความรักที่บริสุทธิ์ที่สุด เพราะปราศจากความปรารถนา ความคาดหวัง รวมทั้งไม่คำนึงถึงข้อบกพร่องของผู้อื่น เป็นความรู้สึกที่พวกเราหยั่งรู้มาจากความจริงของพระเจ้า คือความรักคือการยอมรับ การให้อภัย และความเชื่อมั่นในความดีของเรา

จากรูปแบบความรักที่หลากหลาย Jones (2013) ยังได้อธิบายขั้นตอนการพัฒนาความสัมพันธ์แบบโรแมนติกไว้ 6 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นที่ยังไม่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน (No Interaction)

เป็นขั้นตอนเริ่มต้นของความสัมพันธ์แบบรักโรแมนติก เป็นขั้นที่ทั้งสองคนยังไม่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน แต่มีฝ่ายหนึ่งดึงดูดใจอีกฝ่ายให้เกิดความสนใจ จนฝ่ายที่สนใจมีความต้องการพัฒนาความสัมพันธ์หรือทำความรู้จักให้มากขึ้น

ขั้นที่ 2 การสื่อสารเพื่อการเชิญชวน (Invitational Communication)

เป็นขั้นตอนที่ฝ่ายหนึ่งพยายามเชิญชวนให้อีกฝ่ายที่ตนเองสนใจเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับตนเอง สิ่งสำคัญสำหรับความสัมพันธ์ในระดับนี้ คือ การให้ความสำคัญว่าเรารู้สึกกับคนที่เราสนใจอย่างไร มากกว่าคิดเรื่องประเด็นหรือข้อมูลจากการสนทนา ได้แก่ การพูดคุยเรื่องทั่วไป หรือชวนไปทำกิจกรรมทั่วไป เช่น ทานอาหาร ชมภาพยนตร์

ขั้นที่ 3 ขั้นการสื่อสารเพื่อการสำรวจ (Explorational Communication)

เป็นขั้นตอนที่มีการแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ในขณะที่ตามหาสิ่งที่มีเร้าความสนใจร่วมกันกับเขา ความคิดด้านการเมือง ศาสนา รวมทั้งภูมิหลังของครอบครัวของเขาว่าเป็นอย่างไร การเปิดเผยตัวตนของตัวเองจะเพิ่มขึ้น ดังนั้นเราจึงสามารถให้และรับข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อสร้างความไว้วางใจและความสนิทสนม กิจกรรมในการเดททั่วไปในระดับนี้จะเป็นการออกไปปาร์ตี้ ไปทำกิจกรรมต่างๆ ในที่สาธารณะ เช่น ดูหนัง ไปคอนเสิร์ต เพื่อสร้างการมีปฏิสัมพันธ์และการเปิดเผยตัวตนของเรา

ขั้นที่ 4 การสื่อสารเพื่อกระชับความสัมพันธ์ (Intensifying Communication)

เป็นขั้นตอนที่ทั้งสองคนรู้สึกมีความสุขเมื่อได้อยู่ด้วยกัน มีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดมากจนกระทั่งทนไม่ได้เมื่อต้องแยกจากอีกฝ่ายไป เป็นช่วงที่หากเรามีเวลาว่างก็จะใช้เวลาดังกล่าวอยู่ด้วยกันตลอดและเริ่มที่จะสร้างพื้นที่ความสัมพันธ์ส่วนตัว แต่ละคนก็จะมีอารมณ์อันแรงกล้าที่อยากรู้จักและเข้าใจอีกคน ในขั้นนี้เราก็มองข้ามข้อผิดพลาดของอีกฝ่าย จะมองแต่สิ่งดี ๆ ของอีกฝ่ายเท่านั้น

ขั้นที่ 5 การสื่อสารเพื่อการปรับปรุงแก้ไข (Revising Communication)

เป็นขั้นตอนที่ต่างคนต่างมองอีกฝ่ายในความเป็นจริงมากขึ้น เราจะเริ่มตระหนักถึงข้อผิดพลาดของอีกฝ่าย คู่รักจะต้องตัดสินใจเกี่ยวกับทิศทางของความสัมพันธ์ว่าจะอยู่ด้วยกันและสร้างเป้าหมายระยะยาว หรือจะเป็นความสัมพันธ์ในช่วงสั้นๆ เท่านั้น แม้ว่าจะรักกัน แต่ความต้องการและเป้าหมายของแต่ละคนในบางครั้งก็ไม่สามารถไปด้วยกันในระยะยาวได้ เช่น ฝ่ายหนึ่งอยากทำงานที่ได้เดินทางไปทั่วโลก ในขณะที่อีกฝ่ายไม่ชอบเดินทาง

ขั้นที่ 6 การผูกมัด (Commitment)

เป็นขั้นตอนที่เมื่อคู่รักตัดสินใจที่จะให้ความสัมพันธ์ในครั้งนี้เป็นแบบถาวรในชีวิตของพวกเขา พวกเขาจะคิดเรื่องที่จะได้อยู่ด้วยกันตลอดไปและการตัดสินใจเกี่ยวกับอนาคตที่ต้องใช้ร่วมกัน เป็นความสัมพันธ์แบบผูกมัด ไม่จำเป็นต้องเป็นการแต่งงานหรือการจดทะเบียนสมรสเสมอไป ขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจในการใช้ชีวิตของทั้งสองคน

สิทธิชัย สาตราวหา (2550) ผู้วิจัยเรื่องการสร้างความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมแรกเกอร์ออนไลน์ ได้ทำการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมออนไลน์และความสัมพันธ์ฉันคนรักในชีวิตจริง โดยได้แบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่เริ่มทำความรู้จักกัน และช่วงที่คบกันฉันคนรัก โดยมีรายละเอียดดังนี้

ในช่วงที่เริ่มต้นทำความรู้จักกัน กลุ่มตัวอย่างที่มองว่าการทำความรู้จักผ่านเกมและชีวิตจริงเหมือนกันมองว่า ความสัมพันธ์ในเกมและชีวิตจริงมีลักษณะเหมือนกัน เนื่องจากผู้เล่นมองว่าสังคมในเกมออนไลน์เป็นสังคมแบบหนึ่ง ซึ่งเหมือนกับสังคมในชีวิตจริง ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทก็จะสะท้อนความเป็นตัวตนของผู้เล่นออกมา ต่างจากชีวิตจริงตรงที่เป็นการสื่อสารกันผ่านคอมพิวเตอร์ ไม่ได้เป็นการสื่อสารต่อหน้าเท่านั้น ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มองว่าการทำความรู้จักผ่านเกมและชีวิต

จริงต่างกัน อธิบายว่า การเริ่มต้นทำความรู้จักในเกมจะง่ายกว่า สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ได้ง่ายกว่า และไม่มีอุปสรรคเรื่องรูปร่างหน้าตาที่เป็นอุปสรรคในชีวิตจริง การทำความรู้จักภายในเกมจะมองที่นิสัยเป็นหลักมากกว่า

ในช่วงที่คบกันฉันคนรัก กลุ่มตัวอย่างที่มองว่าความสัมพันธ์ฉันคนรักในเกมและชีวิตจริงเหมือนกัน ได้อธิบายว่า เขามองว่ากิจกรรมที่ทำร่วมกันในช่วงที่คบกันนั้น เป็นกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกันอยู่ แต่แค่เปลี่ยนจากกิจกรรมที่ทำร่วมกันกันคนรักจะเป็นการเก็บเลเวล การล่าบอส แทนที่จะเป็นกิจกรรมข้างนอกอย่างการทำงานข้าวหรือการดูหนัง ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มองว่าความสัมพันธ์ฉันคนรักในเกมและชีวิตจริงแตกต่างกัน ได้อธิบายว่า เขามองว่าความสัมพันธ์ในชีวิตจริงมีความมั่นคง เชื่อใจ และพัฒนาไปได้มากกว่าและดีกว่าการคบกันในเกม เพราะในชีวิตจริงเราสามารถสื่อสารแสดงอารมณ์ให้อีกฝ่ายได้ดีกว่า ยกเว้นว่าการคบภายในเกมจะส่งผลให้มีการนัดเจอภายนอกเกมด้วย

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดกระบวนการการสร้างความสัมพันธ์รูปแบบความรักโรแมนติกมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อเรื่องของเกมในด้านรูปแบบความรักที่ปรากฏภายในเกมและด้านขั้นตอนการพัฒนาความสัมพันธ์แบบรักโรแมนติกของตัวละครกับผู้เล่น แล้วนำผลการวิจัยที่ได้มาอภิปรายร่วมกับแนวคิดนี้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่องใน “เกมจับหนุม” บนสมาร์ตโฟน ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เรื่องเล่า (Narrative Analysis) จากแหล่งข้อมูลประเภทวิดีโอเกม การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) จากแหล่งชุมชนออนไลน์ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) จากกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1. แหล่งข้อมูล

ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งแหล่งข้อมูลในการทำวิจัยออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. แหล่งข้อมูลประเภทเนื้อหาในวิดีโอเกม

เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องและวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟนจากเนื้อเรื่องและการนำเสนอของเกม ผู้วิจัยจะศึกษาจากเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟนทั้ง 6 เกมที่ได้รับความนิยม เพื่อให้มีความหลากหลายในการเล่าเรื่องและวิธีการมีปฏิสัมพันธ์กับเกม ผู้วิจัยจึงได้กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกเกมที่จะนำมาเป็นตัวอย่างในการศึกษา มีดังนี้

1. เป็นเกมที่มียอดดาวน์โหลดมากกว่า 500,000 ครั้งจากผู้เล่นทั่วโลก
2. เป็นเกมที่มาจากผู้ผลิตที่แตกต่างกันและเป็นเกมที่มียอดดาวน์โหลดสูงสุดของผู้ผลิตแต่ละบริษัท
3. เป็นเกมที่ดำเนินเนื้อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ

นอกจาก 3 คุณสมบัติที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจะศึกษา เกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา ผลิตโดย iXIT Corporation เป็นกรณีพิเศษ เนื่องจากเป็นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุมที่ดำเนินเรื่องโดยใช้ภาษาไทยเพียงเกมเดียวที่มีอยู่ในขณะนี้ มียอดดาวน์โหลดทั้งหมดมากกว่า 100,000 ครั้งจากผู้เล่นในประเทศไทย

โดยเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มที่ผู้วิจัยจะนำมาศึกษา ได้แก่

1. เกม Kissed by the Baddest Bidder ผลิตโดย Voltage, Inc.
2. เกม Cinderella Midnight: Otome Game ผลิตโดย Cybird.
3. เกม Mystic Messenger ผลิตโดย Cheritz Co., Ltd.
4. เกม It's Our Secret.Fake Marriage ผลิตโดย Accela, Inc
5. เกม Shall we date?: Blood in Roses+ ผลิตโดย NTT Solmare Corp.
6. เกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา ผลิตโดย iXIT Corporation
7. เกม Moment: Choose Your Story ผลิตโดย Stardust Works

2. แหล่งข้อมูลประเภทสื่อสังคมออนไลน์

เพื่อศึกษาการสื่อสารในชุมชนออนไลน์ของผู้เล่น ผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

2.1 ข้อมูลจากกลุ่มบนเฟซบุ๊ก

เป็นช่องทางที่ผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มจะเข้ามารวมกลุ่มกันและสามารถตั้งประเด็น ถาม ตอบ หรือสนทนาเกี่ยวกับเกมได้อย่างอิสระ โดยกลุ่มเฟซบุ๊กที่จะศึกษา มีดังนี้

1. กลุ่ม Mystic Messenger Fanclub TH
2. กลุ่ม Voltage Inc Unofficial
3. กลุ่ม Shall we date? Yes, we should! - An Otome Games' Fans Group
4. กลุ่ม Yume100Prince TH
5. กลุ่ม ว่างIkemen[TH]
6. กลุ่ม We want otome video games in english!

2.2 ข้อมูลจากแฟนเพจเฟซบุ๊ก

เป็นช่องทางที่มีผู้ที่สนใจเกี่ยวกับเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มตั้งตนเองเป็นแอดมินดูแลเพจ ทำหน้าที่นำเสนอข้อมูลข่าวสารที่น่าสนใจเกี่ยวกับเกมและตั้งประเด็นในการสนทนากับผู้ที่ติดตามแฟนเพจ โดยแฟนเพจเฟซบุ๊กที่จะศึกษา มีดังนี้

1. แฟนเพจ สมาคมนิยมหนุ่ม 2D
2. แฟนเพจ OTOME GAME – แหล่งรวมเกมจีบหนุ่มภาษาไทย
3. แฟนเพจ ก็ฉันเป็นผู้หญิงเล่นเกมจีบหนุ่ม

4. แฟนเพจ Otome World Café [TH]
5. แฟนเพจ Reverse Harem & Otome Gaming
6. แฟนเพจ Otome Sasayaki CD Report

3. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

เพื่อศึกษาพฤติกรรมและการสื่อสารในชุมชนออนไลน์ของผู้เล่น ผู้วิจัยได้ใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป เนื่องจากผู้ผลิตเกมส่วนมากกำหนดอายุที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นว่าควรมีอายุ 12 ปีขึ้นไป โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย และมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนิวเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน จำนวน 10 คน สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

3.2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการเก็บข้อมูลออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวิเคราะห์เรื่องเล่า (Narrative Analysis) จากแหล่งข้อมูลประเภทวิดีโอเกม

ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลด้านวิธีการเล่าเรื่องจากเกมนิวเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนที่ได้เลือกมาเป็นตัวอย่างทั้ง 7 เกม ด้วยการเล่นเกมดังกล่าวเพื่อศึกษาการเล่าเรื่องจากบทของเกมและการมีปฏิสัมพันธ์ของเกม ตามปกติเกมนิวเวลจะมีเส้นเรื่องมากกว่าหนึ่งเส้นเรื่อง แต่ละเส้นเรื่องจะใช้เวลาในการเล่นค่อนข้างนาน ไม่สามารถเล่นให้จบในครั้งเดียวได้ นอกจากนี้บางเกมจะมีการจำกัดให้อ่านได้เพียงวันละครั้งเท่านั้น ต้องใช้เวลานานจึงจะอ่านได้จบทั้งเรื่อง ดังนั้นผู้วิจัยจะทำการเล่นเกมที่เป็นตัวอย่างจนจบ 2 ครั้งในแต่ละเกม โดยการเล่นในแต่ละครั้งผู้วิจัยจะเลือกตอบคำถามให้ไม่เหมือนกัน เพื่อศึกษาความแตกต่างของเนื้อเรื่อง ลักษณะเนื้อเรื่องของเกมนิวเวลประเภทเกมจีบหนุ่มจะมีสองลักษณะ คือ เกมที่สามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ และเกมที่ไม่สามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ โดยในเกมที่สามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ ผู้วิจัยจะเลือกตัวละครเป้าหมายให้เหมือนกันทั้ง 2 ครั้งในการเล่นและเลือกตัวละครให้แตกต่างกัน ส่วนในเกมที่ไม่สามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ ผู้วิจัยจะเล่นเกม 2 ครั้งและเลือกตัวละครให้แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยจะทำการศึกษาเฉพาะเนื้อเรื่องหลัก (Main Story) เท่านั้น ไม่รวมเนื้อเรื่องเสริมหลังจากเนื้อเรื่องหลัก

เนื้อเรื่องพิเศษ เนื้อเรื่องจากกิจกรรม และเนื้อเรื่องจากเทศกาล โดยผู้วิจัยจะบันทึกข้อมูลและความรู้สึกทุกครั้งในการเล่นแต่ละเกม โดยบันทึกด้วยหัวข้อดังนี้

- ชื่อเกม วันที่เล่น ลำดับครั้งที่เล่น และรอบที่เล่น
- สรุปเนื้อเรื่องในแต่ละครั้ง
- ตัวละครที่ปรากฏและลักษณะ
- วิธีที่ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเกม
- ความรู้สึกในการเล่น
- ลักษณะตัวเลือก เหตุผลที่เลือก และผลที่ได้จากการเลือก

2. การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) จากแหล่งข้อมูลประเภทสื่อสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลด้านการสื่อสารในชุมชนออนไลน์ของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนจาก 2 ช่องทาง ดังนี้

ข้อมูลประเภทกลุ่มเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตัวบทจากข้อความที่โพสต์ลงในกลุ่มเฟซบุ๊กจำนวน 5 กลุ่มที่นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลจากข้อความที่ถูกโพสต์ล่าสุด 100 ข้อความแรกในแต่ละกลุ่ม เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์ในการโพสต์ข้อความของสมาชิกกลุ่ม

ข้อมูลประเภทแฟนเพจเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตัวบทจากข้อความที่โพสต์ลงในกลุ่มเฟซบุ๊กจำนวน 3 กลุ่มที่นำมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลจากข้อความที่ถูกโพสต์ล่าสุด 50 ข้อความแรกในแต่ละเพจ เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์ในการโพสต์ข้อความของแอดมินแฟนเพจ

3. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลด้านพฤติกรรมของผู้เล่นโดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป อาศัยอยู่ในประเทศไทย มีประสบการณ์ในการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน โดยแบ่งวิธีการเก็บข้อมูลเป็น 2 ประเภท คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 8 คน และการสนทนากลุ่ม 1 กลุ่ม จำนวน 6 คน เพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้เล่น โดยแบ่งประเภทคำถามเป็น 2 หมวด ได้แก่

ก. หมวดพฤติกรรมในการเล่น

1. เหตุผลที่มาเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

2. ทักษะคดีที่มีต่อการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

3. การตัดสินใจเพื่อเลือกเกมที่ต้องการเล่น
4. การตัดสินใจเพื่อเลือกตัวละครเอกชาย
5. พฤติกรรมในขณะที่เล่น
6. บทบาทของผู้เล่นในความคิดของผู้เล่นขณะที่กำลังเล่นเกม
7. การตัดสินใจในการเลือกตัวเลือกในเกม
8. การตัดสินใจในการเลือกตัวเลือกในกับการตัดสินใจในชีวิตจริง
9. การใช้จ่ายภายในเกม

ข. หมวดพฤติกรรมการสื่อสารบนชุมชนออนไลน์

1. การสืบค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมบนสื่ออินเทอร์เน็ต
1. ประเภทสื่อชุมชนออนไลน์ที่ใช้ในการสื่อสารเกี่ยวกับเกมจับหนุ่ม
2. แพนเพจ หรือกลุ่มที่ติดตามบนสื่อชุมชนออนไลน์
3. เหตุผลที่ใช้และสิ่งทีคาดว่าจะได้รับจากการเลือกใช้สื่อชุมชนออนไลน์

ดังกล่าว

4. รูปแบบข้อมูลที่ต้องการจากสื่อชุมชนออนไลน์ที่เป็นสมาชิก
5. วิธีการโต้ตอบสนทนาของตนเองบนสื่อชุมชนออนไลน์

รายชื่อกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทำการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก มีดังนี้

1. ชมพู่, พนักงานการตลาดออนไลน์, อายุ 28 ปี
2. มี้ว, ว่างงาน, อายุ 25 ปี
3. ไหม, พนักงานบริษัทเอกชน, อายุ 25 ปี
4. มินท์, พนักงานบริษัทเอกชน, อายุ 25 ปี
5. น้ำหวาน, เจ้าหน้าที่การตลาด, อายุ 26 ปี
6. หมิว, พนักงานบริษัทเอกชน, อายุ 26 ปี
7. ณัฐ, พนักงานหน่วยงานราชการ, อายุ 25 ปี
8. กวาง, นิสิตปริญญาโท, อายุ 26 ปี

รายชื่อกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทำการเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม มีดังนี้

1. ฝน, เจ้าหน้าที่วิเทศน์สัมพันธ์, อายุ 25 ปี

2. ฝ่าย, นิสิตปริญญาโท, อายุ 28 ปี
3. เบลล์, แพทย์, อายุ 27 ปี
4. กาญ, นิสิตระดับปริญญาตรี, อายุ 22 ปี
5. ปอ, นักเรียนมัธยมปลาย, อายุ 18 ปี
6. เฟิร์น, นิสิตระดับปริญญาตรี, อายุ 22 ปี

4. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) จากแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลด้านพฤติกรรมของผู้เล่นโดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป อาศัยอยู่ในประเทศไทย มีประสบการณ์ในการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน จำนวน 5 คน โดยให้กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนจำนวน 1 เกม โดยกำหนดให้เล่น 5 บท ผู้วิจัยจะสังเกตและสอบถามขณะที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกม เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้เหตุผลและการตัดสินใจเลือกตัวละครภายในเกมของกลุ่มตัวอย่าง โดยเกมที่จะนำมาให้กลุ่มตัวอย่างเล่นได้แก่ เกม Kissed by the Baddest Bidder ผลิตโดย Voltage, Inc. ซึ่งเป็นเกมที่สามารถอ่านได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่จำกัดรอบในแต่ละวัน ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถอ่านได้หลายบท ในขณะที่เกมอื่นๆ มีการจำกัดจำนวนบทในการอ่านในแต่ละวันหรือใช้เวลาจริงในการกำหนดการอ่านเนื้อเรื่อง ทำให้ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้จากข้อจำกัดด้านเวลา

รายชื่อกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทำการเก็บข้อมูลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม มีดังนี้

1. ชมพู่, พนักงานการตลาดออนไลน์, อายุ 28 ปี
2. มีว, ว่างาน, อายุ 25 ปี
3. ไหม, พนักงานบริษัทเอกชน, อายุ 25 ปี
4. ฝน, เจ้าหน้าที่วีเทคนส์สัมพันธ์, อายุ 25 ปี
5. กวาง, นิสิตปริญญาโท, อายุ 26 ปี

3.3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วางหลักในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ข้อมูลจากการวิเคราะห์เรื่องเล่า (Narrative Analysis) จากแหล่งข้อมูลประเภทวิดีโอเกม

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการเล่นเกมมาสรุปเป็นเนื้อเรื่องย่อและนำมาวิเคราะห์ผ่านแนวคิด 2 แนวคิด ดังนี้

แนวคิดการเล่าเรื่อง โดยใช้หัวข้อองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ได้แก่ ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก และมุมมองในการเล่าเรื่อง เพื่อนำมาเป็นการรอบในการเก็บข้อมูลและใช้ศึกษาองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในแต่ละเกมว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร และใช้การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ เพื่อศึกษาวิธีที่ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเกมได้อย่างไรบ้าง

แนวคิดกระบวนการการสร้างความสัมพันธ์รูปแบบความรักโรแมนติก เพื่อใช้วิเคราะห์และอภิปรายกับขั้นตอนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครที่ปรากฏในการเล่าเรื่อง

เมื่อทำการวิเคราะห์ผลเสร็จแล้ว จะนำไปเป็นประเด็นในการสัมภาษณ์เชิงลึก

2. ข้อมูลจากการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) จากแหล่งข้อมูลประเภทสื่อสังคมออนไลน์

จากการศึกษาจากข้อความที่โพสต์ลงในกลุ่มเฟซบุ๊กแต่ละกลุ่มซึ่งเป็นชุมชนออนไลน์และพื้นที่สาธารณะ ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้นำมาจำแนกประเภทตามวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร จากนั้นก็นำมาอภิปรายกับแนวคิดเรื่องการสร้างชุมชนบนสื่อคอมพิวเตอร์ แล้วจะนำไปเป็นประเด็นในการสนทนากลุ่ม

3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และข้อมูลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) จากแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ในการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยทำเพื่อต้องการสอบถามข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งประเด็นการศึกษาเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นพฤติกรรมในการเล่นเกมนิวเวลประเภทเกมจับหนุม โดยจะนำผลที่ได้จากการศึกษาไปสรุปและอภิปรายร่วมกับแนวคิดการพฤติกรรมการเล่นและการสร้างจินตนาการของผู้เล่น และแนวคิดกระบวนการการสร้างความสัมพันธ์รูปแบบความรักโรแมนติก ส่วนประเด็นพฤติกรรมการเล่นบนชุมชนออนไลน์ โดยจะนำผลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างไปสรุปและอภิปรายร่วมกับแนวคิดเรื่องการสร้างชุมชนบนสื่อคอมพิวเตอร์

นอกจากนี้ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมมาใช้เพื่อตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เล่นว่าเป็นไปในทางเดียวกันกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกหรือไม่

3.4. การนำเสนอข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องในเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟน” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Design) ตามรายละเอียด ดังนี้

บทที่ 4 นำเสนอข้อมูลผลการวิจัยเรื่องวิธีการเล่าเรื่องและวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟน

บทที่ 5 นำเสนอข้อมูลผลการวิจัยเรื่องพฤติกรรมของผู้เล่นเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟน การสืบค้นข้อมูลและสื่อสารเกี่ยวกับเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุมผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต

บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ



บทที่ 4

การเล่าเรื่องในเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ของเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากการเล่นเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มที่นำมาเป็นตัวอย่างทั้ง 7 เกม ได้แก่ เกม *Kissed by the Baddest Bidder* เกม *Cinderella Midnight: Otome Game* เกม *Mystic Messenger* เกม *It's Our Secret.Fake Marriage* เกม *Shall we date?: Blood in Roses+* เกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* และเกม *Moment: Choose Your Story* โดยใช้องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ และแนวคิดกระบวนการการสร้างความสัมพันธ์รูปแบบความรักโรแมนติกเป็นเกณฑ์ในการบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละเกม โดยแต่ละเกมมีระบบการเล่นที่ค่อนข้างแตกต่างกัน

ในการเล่นเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม ผู้เล่นที่แตกต่างกันจะส่งผลให้ลักษณะเนื้อเรื่องของเกมมีความแตกต่างกันไปด้วย จากการวิเคราะห์ในงานวิจัยชิ้นนี้ เนื้อเรื่องที่นำเสนอเป็นเนื้อเรื่องที่ผู้วิจัยพบจากการเล่นเกม 2 รอบในแต่ละเกม หากมีผู้เล่นคนอื่นมาเล่นก็มีความเป็นไปได้ที่จะมีลักษณะเนื้อเรื่องแตกต่างออกไปจากที่ผู้วิจัยได้นำเสนอออกไป ประเด็นเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนที่จะนำเสนอ มีดังนี้

- 4.1.ระบบการเล่นเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน
- 4.2.ตัวละครและการสร้างตัวละคร
- 4.3.ลักษณะของตอนจบ
- 4.4.การใช้ถ่ายภายในเกม
- 4.5.ความขัดแย้ง
- 4.6.ฉาก
- 4.7.มุมมองในการเล่าเรื่อง
- 4.8.รูปแบบความรักและกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ในเกม

4.1.ระบบการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

ระบบการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนถูกออกแบบมาให้เหมาะสมกับการเล่นบนอุปกรณ์สมาร์ตโฟน จึงมีคุณสมบัติเฉพาะบางอย่างที่เกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนอุปกรณ์อื่นๆ ไม่มี โดยสามารถแบ่งระบบเกมได้เป็น 2 ส่วน คือ ระบบเกมแบบวีชวลโนเวลและการมีปฏิสัมพันธ์ภายในเกม

1.ระบบเกมแบบวีชวลโนเวล

เป็นระบบการเล่นหลักที่ใช้สำหรับเล่าเนื้อเรื่องในเกมจีบหนุ่ม มีวิธีการนำเสนอและการเล่นที่ไม่ซับซ้อน โดยทั่วไปแล้วเกมจีบหนุ่มแต่ละเกมจะมีลักษณะในการนำเสนอที่ใกล้เคียงกัน มีรายละเอียดย่อยที่แตกต่างกันไปเล็กน้อย สามารถแบ่งส่วนประกอบของการนำเสนอได้เป็น 2 ส่วน คือ การนำเสนอด้านภาพ และการนำเสนอด้านเสียง มีรายละเอียดดังนี้

การนำเสนอด้านภาพ

การนำเสนอด้านภาพเป็นภาพที่ปรากฏขึ้นบนหน้าจอสมาาร์ทโฟนขณะที่ผู้เล่นกำลังอ่านเนื้อเรื่องหลักของเกมจีบหนุ่ม โดยส่วนประกอบของการนำเสนอด้านภาพที่เกมจีบหนุ่มแต่ละเกมมีเหมือนกัน สามารถแบ่งได้เป็น 4 ส่วน ได้แก่ ภาพตัวละคร ฉาก กล้องคำพูด และภาพคอมพิวเตอรืกราฟฟิก

ภาพที่ 15 แสดงการนำเสนอด้านภาพของเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน



ที่มา : CYBIRD (2014), เกม Cinderella Midnight: Otome Game.

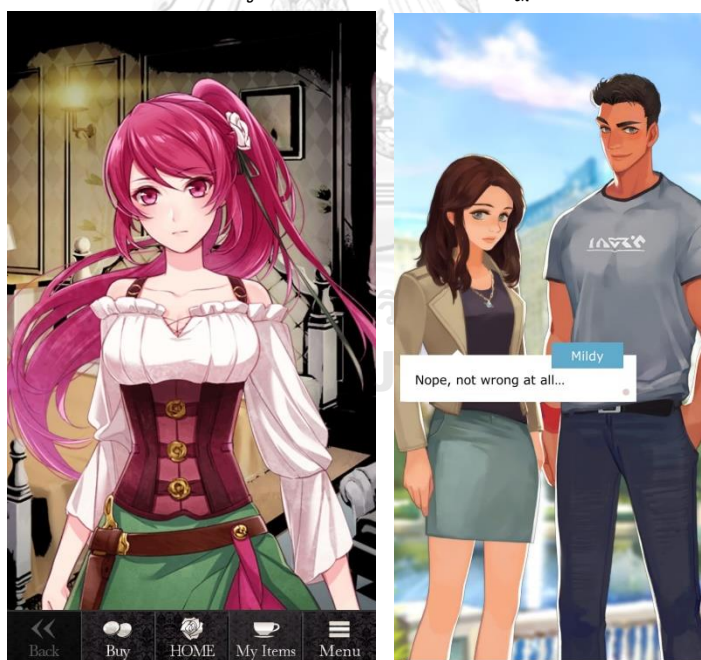
1.ภาพตัวละคร เป็นส่วนที่แสดงตัวละครที่ผู้เล่นพบเห็นตรงหน้าหรือตัวละครที่กำลังพูด มีทั้งลายเส้นมังงะแบบญี่ปุ่นและลายเส้นคอมมิคแบบตะวันตกขึ้นอยู่กับผู้ผลิตเกม ภาพตัวละครสามารถ

เปลี่ยนสีหน้าหรืออริยาบถได้ขึ้นอยู่กับบทของตัวละครในขณะนั้น โดยส่วนมากจะเป็นภาพนิ่ง แต่ก็มีบางเกมที่มีภาพเคลื่อนไหวประกอบเป็นบางครั้ง แต่ลักษณะการเคลื่อนไหวจะเป็นองค์ประกอบเล็กน้อยเท่านั้น เช่น แกว่งแขน กระพริบตา ไม่ได้เป็นการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนแบบภาพยนตร์แอนิเมชันหรืออนิเมะ จากเกมตัวอย่างมีเกมที่ใช้ภาพเคลื่อนไหวมีเพียงเกม Moments: Choose Your Story เพียงเกมเดียว

สำหรับตัวละครประกอบที่ไม่มีมีความสำคัญมากจะไม่มีภาพตัวละครปรากฏขึ้นมา แต่มีการขึ้นชื่อหรือบทบาทของตัวละครไว้แทนเพื่อบอกว่าเป็นบทบาทของตัวละครคนใด

สำหรับตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทโดยส่วนมากจะไม่มีภาพของตัวละครปรากฏขึ้น เนื่องจากเกมต้องการให้ผู้เล่นถือว่าตนเองเป็นตัวละครตัวนั้นแทนจึงไม่ได้สร้างภาพลักษณะตัวละครที่สวมบทบาทให้ แต่มีบางเกมที่แสดงภาพของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทไว้ ได้แก่ เกม *Shall we date?: Blood in Roses+* และเกม Moments: Choose Your Story

ภาพที่ 16 แสดงภาพตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทที่ปรากฏในเกม



ที่มา : NTT Solmare Corporation (2015), เกม *Shall we date?: Blood in Roses+*. และ Stardust Works (2018), เกม Moments: Choose Your Story.

2.ฉาก เป็นสถานที่ที่กำลังดำเนินเรื่องราวอยู่ จะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ตามเนื้อเรื่อง ตามปกติแล้วจะเป็นภาพนิ่ง แต่ในบางเกมจะมีเอฟเฟกต์พิเศษเล็กน้อย ได้แก่ เกม *Shall we date?: Blood in Roses+* มีกลีบดอกกุหลาบปลิวว่อนเป็นภาพเคลื่อนไหวในฉาก

ภาพที่ 17 แสดงฉากที่มีเอฟเฟกต์พิเศษเป็นกลีบดอกกุหลาบร่วงในเกม *Shall we date?: Blood in Roses+*



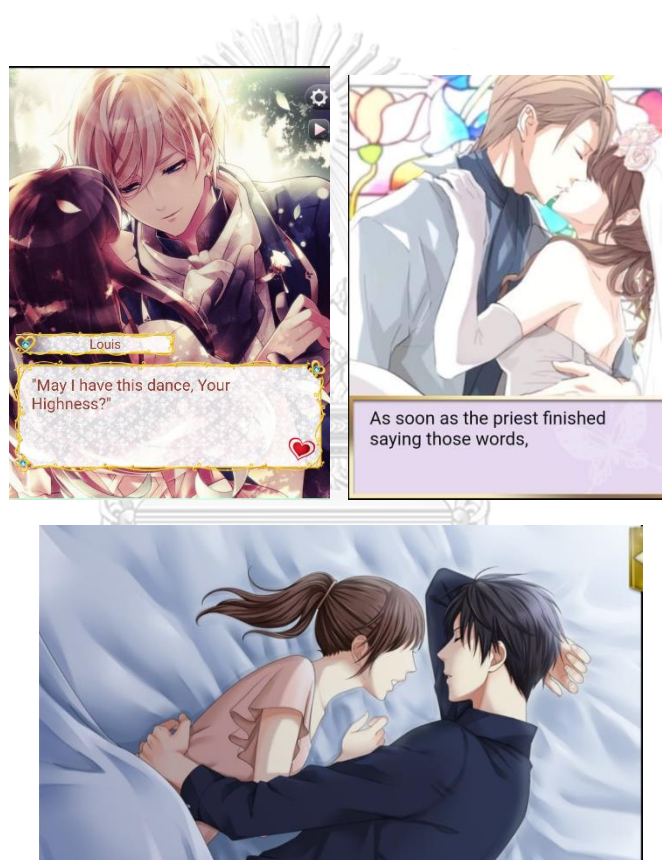
ที่มา : NTT Solmare Corporation (2015), เกม *Shall we date?: Blood in Roses+*.

3.กล่องคำพูด ประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนแรกคือส่วนที่เป็นชื่อของตัวละคร เป็นส่วนที่บอกว่าตัวละครตัวใดกำลังพูดอยู่ หรือหากตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นคนพูดก็จะขึ้นเป็นชื่อตัวละครที่ผู้เล่นตั้งไว้ หากไม่มีชื่อขึ้นหมายถึงเป็นสิ่งที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทกำลังคิดอยู่ในใจ หรือเป็นคำพูดของผู้เล่าเรื่อง ในบางครั้งหากเป็นตัวละครประกอบที่ไม่มีความสำคัญก็จะไม่แสดงชื่อของตัวละครแต่จะแสดงบทบาทของตัวละครแทน เช่น ทหาร คนเดินถนนที่ผ่านไปมา พนักงานร้านอาหาร เป็นต้น และส่วนที่ 2 คือส่วนที่เป็นคำพูด เป็นส่วนที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครพูดอะไรอยู่ โดยหากตัวละครพูดออกเสียง จะมีเครื่องหมายอัฒประกาศ (“”) ปรากฏอยู่ หากไม่มีเครื่องหมายอัฒประกาศจะหมายถึงสิ่งที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทกำลังคิดอยู่ในใจ ผู้เล่นสามารถเลื่อนให้ไปยังบทพูดต่อไปด้วยการสัมผัสหน้าจอสมาาร์ทโฟน

4.ภาพคอมพิวเตอร์กราฟฟิก เป็นโหมดการนำเสนอภาพที่แตกต่างจากการนำเสนอแบบธรรมดาข้างต้น ภาพคอมพิวเตอร์กราฟฟิกจะใช้เพื่อทำให้ผู้เล่นเห็นภาพการกระทำของตัวละครใน

ฉากดังกล่าวชัดเจน เป็นภาพหนึ่งที่มีความละเอียดและสวยงามมากกว่าฉากปกติ จะใช้กับฉากเล็กชิ้นที่มีความสำคัญ เช่น ฉากที่ใบหน้าของตัวละครเป้าหมายและตัวละครที่สวมบทบาทใกล้กัน ฉากกอด ฉากจูบ แต่จะไม่ถึงระดับที่ตัวละครมีเพศสัมพันธ์กัน จากเกมตัวอย่าง 5 ใน 7 เกม พบว่าผู้เล่นจะไม่เห็นใบหน้าของตัวละครที่สวมบทบาทได้อย่างชัดเจน หรือตัวละครที่สวมบทบาทไม่มีดวงตาอยู่บนใบหน้า เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกว่าเป็นตัวละครที่สวมบทบาทคือตัวผู้เล่นเอง

ภาพที่ 18 แสดงตัวอย่างภาพคอมพิวเตอร์กราฟฟิกที่ปรากฏในเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : CYBIRD (2014), เกม *Cinderella Midnight: Otome Game*. Accela, Inc (2014), เกม *It's Our Secret.Fake Marriage*. และ Voltage, Inc. (2014), เกม *Kissed by Baddest Bidder*.

นอกจากภาพนิ่งแล้วในเกม *Mystic Messenger* และเกม *Moments: Choose Your Story* ยังมีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการนำเสนอที่แตกต่างไปจากการเล่าเรื่องแบบวิชวลโนเวลปกติด้วย โดยใช้วิธีการดังนี้

เกม *Mystic Messenger* นอกจากจะใช้การนำเสนอแบบวิชวลโนเวลแล้ว ยังมีการการนำเสนอเนื้อเรื่องแบบจำลองโปรแกรมแชท เป็นการนำเสนอเนื้อเรื่องที่มีลักษณะเหมือนกับแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน เช่น ไลน์ (Line) กาเกาทอล์ค (Kakaotalk) ด้านภาพการนำเสนอแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ลูกโป่งคำพูด ภาพโปรไฟล์ของตัวละครและชื่อของตัวละคร และรายชื่อผู้ที่อยู่ในห้องแชท

ลูกโป่งคำพูด เป็นส่วนที่ตัวละครใช้สื่อสารกับตัวละครคนอื่น โดยแชทของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะอยู่ที่ลูกโป่งคำพูดทางด้านขวามือ และแชทของตัวละครตัวอื่นจะอยู่ทางซ้ายมือ โดยวิธีการสื่อสารไม่ได้มีเพียงตัวหนังสือเท่านั้น แต่มีภาพ และสติ๊กเกอร์ด้วย

ภาพโปรไฟล์ของตัวละครและชื่อผู้ใช้ของตัวละคร เป็นส่วนที่แสดงว่าตัวละครคนใดส่งข้อความมา โดยภาพโปรไฟล์จะเป็นภาพของตัวละครที่ส่งข้อความแชทมา และชื่อของตัวละครก็จะ เป็นชื่อผู้ใช้ของห้องแชท สำหรับบางคนชื่อผู้ใช้จะเป็นนางแฝงไม่ใช่ชื่อจริงของตัวละคร

รายชื่อผู้ที่อยู่ในห้องแชท เป็นส่วนที่แสดงว่าขณะที่ผู้เล่นกำลังอ่านแชทอยู่มีตัวละครคนใด กำลังร่วมสนทนาอยู่ในห้องแชทด้วยบ้าง ตัวละครดังกล่าวจะสามารถอ่านและส่งข้อความมาพูดคุยกับผู้เล่นในห้องแชทได้ หากตัวละครที่อยู่ในห้องแชทออกจากระบบชื่อก็จะหายไป ผู้เล่นจะไม่สามารถรับข้อความหรือสนทนาร่วมกับตัวละครที่ไม่มีชื่อแสดงอยู่ในห้องแชทได้

ภาพที่ 19 แสดงการนำเสนอเนื้อเรื่องแบบจำลองโปรแกรมแชทที่ปรากฏในเกม *Mystic Messenger*

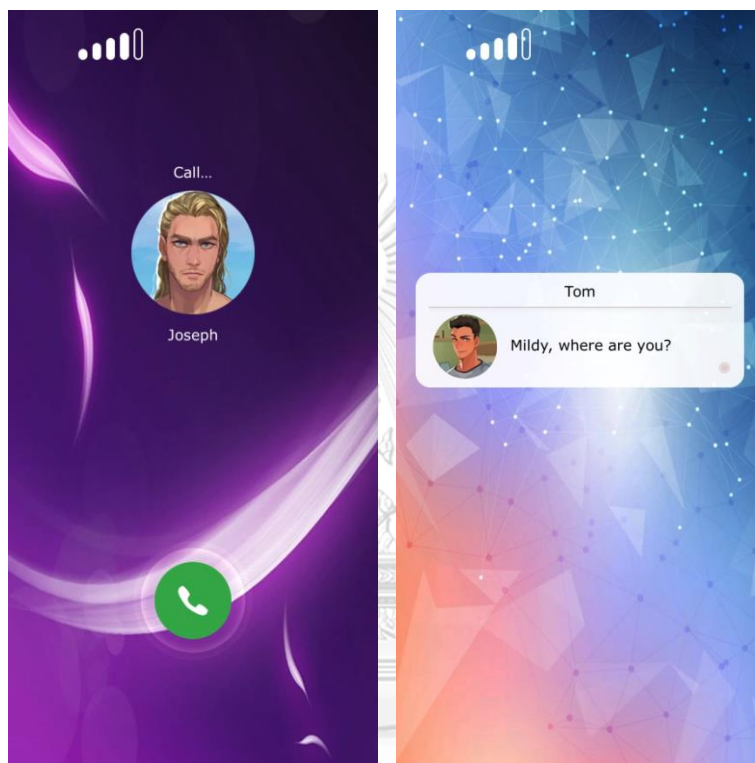


ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม *Mystic Messenger*.

เกม Moments: Choose Your Story มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกที่จำลองการใช้สมาร์ตโฟนเพื่อ ความสมจริงของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทขณะที่ใช้สมาร์ตโฟนเพื่อสื่อสารกับตัวละครอื่น ได้แก่ การรับสายโทรศัพท์ของตัวละคร การใช้โปรแกรมแชทของตัวละคร

ภาพที่ 20 แสดงคอมพิวเตอร์กราฟฟิกที่จำลองการใช้สมาร์ตโฟนจากเกม Moments:

Choose Your Story



ที่มา : Stardust Works (2018), เกม Moments: Choose Your Story.

การนำเสนอด้านเสียง

การนำเสนอด้านเสียงเป็นเสียงที่มีขึ้นในขณะที่ผู้เล่นกำลังอ่านเนื้อเรื่องหลักของเกมวิชวลโนเวล จากเกมตัวอย่างสามารถพบเสียงได้ 3 ประเภท ดังนี้

เสียงดนตรีประกอบ เป็นเสียงดนตรีที่เปิดคลอระหว่างที่ผู้เล่นกำลังอ่านเนื้อเรื่อง ในเกมมีการใช้เสียงดนตรีหลากหลายแบบ โดยจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ขึ้นอยู่กับอารมณ์ของตัวละครหรือสถานการณ์ในแต่ละฉาก

เสียงประกอบ เป็นเสียงที่เกิดจากการกระทำของตัวละครหรือสิ่งของที่อยู่ภายในฉาก เช่น เสียงเปิดประตู เสียงปืน

เสียงพากย์ ในเกมมีการพากย์เสียงตัวละครสำคัญโดยเป็นเสียงคำอุทานหรือเป็นประโยคสั้นๆ ไม่ได้พากย์ตลอดทั้งเกม แม้ว่าจะดำเนินเนื้อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษหรือภาษาไทย แต่ภาษาที่ใช้พากย์ตัวละครจะเป็นภาษาของเกมต้นฉบับก่อนที่จะมีการแปลเป็นภาษาอังกฤษ ตัวอย่าง เกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา ดำเนินเนื้อเรื่องเป็นภาษาไทย แต่ใช้เสียงพากย์เป็นภาษาญี่ปุ่น และในเกม Mystic Messenger ดำเนินเนื้อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ แต่ใช้เสียงพากย์เป็นภาษาเกาหลี การนำเสนอเสียงพากย์ในลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นฟังเสียงพากย์เพื่อเอารสเท่านั้น ไม่ได้ต้องการฟังเพื่อเข้าใจความหมาย

องค์ประกอบด้านเสียง 3 ส่วนที่ได้กล่าวมา ไม่จำเป็นว่าทุกเกมจะต้องใช้องค์ประกอบทุกอย่างทั้งหมด ขึ้นอยู่กับบริษัทผู้ผลิตด้วย โดยทั่วไปเกมจะมีเสียงดนตรีประกอบเป็นเสียงหลัก และมีเสียงประกอบหรือเสียงพากย์เป็นองค์ประกอบเสริม ดังนั้นในบางเกมจะไม่มีเสียงประกอบและเสียงพากย์ ยกเว้นเกม It's Our Secret.Fake Marriage ที่ไม่มีการใช้เสียงในแอปพลิเคชันเลย

ระบบการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม

เกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มเป็นเกมที่ทำให้ความสำคัญกับการอ่านเนื้อเรื่องเป็นหลัก ดังนั้นจึงมีระบบการเล่นที่เข้าใจง่ายและไม่ซับซ้อน นอกจากการนำเสนอด้านภาพและเสียงแล้ว โดยทั่วไปเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนมีระบบการเล่นที่เหมือนกัน โดยสามารถแบ่งระบบการเล่นตามลำดับขั้นตอนได้ดังนี้

1. การเลือกตัวละครเป้าหมาย

เนื่องจากเป็นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม ผู้เล่นจะต้องเลือกหนึ่งในตัวละครชายที่ตนเองสนใจเป็นตัวละครเป้าหมายเพื่อเข้าไปอ่านเนื้อเรื่องและสร้างปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร โดยในแต่ละเกมจะมีตัวละครชายที่มีลักษณะหลากหลายประเภทให้ผู้เล่นได้เลือกตามความสนใจ ในส่วนของวิธีการเลือกตัวละครเป้าหมาย แต่ละเกมต่างก็มีวิธีการเลือกตัวละครเป้าหมายที่แตกต่างกันออกไป สามารถแบ่งได้เป็น 4 วิธี ดังนี้

1. เลือกตัวละครเป้าหมายจากตัวเลือกระหว่างเล่นเกม

เกมจะตัดสินใจว่าผู้เล่นจะได้อ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนใดจากการเลือกตัวเลือกในช่วงต้นของเกม ในช่วงแรกเนื้อเรื่องจะเป็นลักษณะเนื้อเรื่องแบบรวม ไม่ได้เจาะจงว่าใครเป็นตัว

ละครเป้าหมายของผู้เล่น ไม่มีฉากโรมแมนติกกับตัวละครใดตัวละครหนึ่งเป็นพิเศษ เมื่อมีการเลือกตัวละครและดำเนินเรื่องผ่านไปสักพักหนึ่ง เกมก็จะบอกผู้เล่นว่าผู้เล่นได้เล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนใด หลังจากนั้นผู้เล่นก็จะได้เล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนนั้น โดยในเกมจะไม่มี การบอกผู้เล่นว่าตัวละครแต่ละตัว เมื่อเลือกไปแล้วจะได้ตัวละครตัวใดเป็นตัวละครเป้าหมาย ผู้เล่น ต้องเดาจากบริบทของเนื้อเรื่องเอาเอง โดยเกมที่ใช้วิธีเลือกตัวละครวิธีนี้ ได้แก่ เกม *Mystic Messenger* ตัวอย่าง เนื้อเรื่องในเกม *Mystic Messenger* จะมีทั้งหมด 11 วัน ใน 4 วันแรกจะเป็น เนื้อเรื่องรวม ระหว่างนี้ผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละครต่างๆ เพื่อทำคะแนนในการตัดสินว่าตัวละครตัวใด จะเป็นตัวละครเป้าหมายของผู้เล่น โดยเกมจะบอกผู้เล่นเมื่อเข้าวันที่ 5 ว่าผู้เล่นเข้าเนื้อเรื่องของตัวละครตัวใด หลังจากนั้นก็จะได้ตัวละครดังกล่าวเป็นตัวละครเป้าหมาย

2. เลือกตัวละครเป้าหมายได้อย่างอิสระ

ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครเป้าหมายที่ตัวเองสนใจได้ทันทีโดยไม่มีเงื่อนไข มี 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทที่ 1 ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ทันทีตั้งแต่ต้นเกม มีเพียงข้อมูลเบื้องต้น ของตัวละครเป้าหมายว่าชื่ออะไร หน้าตาเป็นอย่างไร และคำบรรยายลักษณะนิสัยเบื้องต้นเพื่อให้ผู้เล่นตัดสินใจเท่านั้น โดยเกมที่ใช้วิธีเลือกตัวละครวิธีนี้ ได้แก่ เกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* และเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* ส่วนประเภทที่ 2 เกมจะแนะนำตัวละครเป้าหมายใน อารัมภบทของเนื้อเรื่องว่ามีตัวละครตัวใดที่สามารถเลือกเป็นตัวละครเป้าหมายได้ รวมทั้งมีการ แนะนำลักษณะนิสัยและข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครเหล่านั้นในผ่านเนื้อเรื่อง เมื่อจบช่วงอารัมภบท ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครเป้าหมายที่คิดที่น่าสนใจจากการอ่านอารัมภบทได้โดยตรงด้วยการเลือก จากชื่อของตัวละครตัวนั้น โดยเกมที่ใช้วิธีเลือกตัวละครวิธีนี้ ได้แก่ เกม *Cinderella Midnight: Otome Game* และเกม *Kissed by the Baddest Bidder*

3. เลือกตัวละครเป้าหมายไม่ได้

เนื่องจากในเกมมีตัวละครเป้าหมายที่สามารถเล่นได้เพียงคนเดียว ทำให้เกมบังคับกำหนดตัวละครเป้าหมายหรือพระเอกของเรื่องมาให้ผู้เล่นโดยอัตโนมัติ ผู้เล่นจึงไม่สามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ เกมที่ใช้วิธีเลือกตัวละครวิธีนี้ ได้แก่ *It's Our Secret.Fake Marriage* แต่ในเกมดังกล่าว หากผู้เล่นได้ค่า *Love Meter* น้อยกว่าเกณฑ์ก็มีสิทธิ์ที่จะได้คู่กับตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวละครเป้าหมาย หรือพระเอกของเรื่องนี้

4. เลือกตัวละครเป้าหมายในตอนจบของเรื่อง

ระหว่างที่อ่านเนื้อเรื่อง ผู้เล่นจะได้พูดคุยและมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครทุกตัวที่สามารถเป็นตัวละครเป้าหมายได้ ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะเข้าไปคุยกับตัวละครตัวใดเป็นพิเศษหรือหลีกเลี่ยงการพูดคุยกับตัวละครจากตัวเลือกที่ปรากฏระหว่างเนื้อเรื่อง และในช่วงบทจบของเรื่อง เกมจะให้ผู้เล่นเลือกว่าต้องการคู่กับตัวละครเป้าหมายคนใด หลังจากเลือกตัวละครเป้าหมายแล้วผู้เล่นก็จะได้อ่านฉากจบของตัวละครเป้าหมายคนนั้น เกมที่ใช้วิธีเลือกตัวละครวิธีนี้ ได้แก่ *เกม Moment: Choose Your Story*

จากการเลือกตัวละครเป้าหมาย ผู้เล่นจำเป็นที่จะต้องได้รับข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครเพื่อใช้ในการประกอบการตัดสินใจเพื่อเลือกตัวละครเป้าหมายที่ตนเองสนใจ สามารถแบ่งลักษณะข้อมูลที่ใช้ในการตัดสินใจเลือกตัวละครเป้าหมายได้ 2 ส่วน ได้แก่

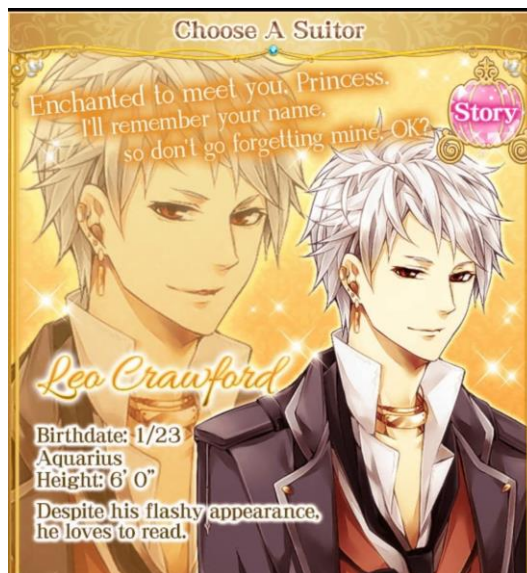
1. ข้อมูลที่ได้จากเนื้อเรื่อง

เป็นข้อมูลของตัวละครเป้าหมายที่ผู้เล่นจะทราบได้จากบทพูดของตัวละครที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง ได้แก่ หน้าตา ชื่อ ประวัติโดยย่อ และลักษณะนิสัยของตัวละครเป้าหมาย ข้อมูลดังกล่าวจะปรากฏให้ผู้เล่นได้ทราบก่อนที่จะถึงช่วงที่เลือกตัวละครเป้าหมาย ได้แก่ เนื้อเรื่องส่วนอาร์มภบทหรือเนื้อเรื่องในช่วงแรกของเกม

2. ข้อมูลที่ไม่ได้มาจากเนื้อเรื่อง

เป็นข้อมูลของตัวละครเป้าหมายที่เกมแสดงให้เห็นในส่วนที่ไม่ใช่เนื้อเรื่อง ได้แก่ หน้าจอแนะนำตัวละครขณะที่ผู้เล่นกำลังเลือกตัวละครเป้าหมาย ภาพหรือวิดีโอโปรโมตอยู่ภายนอกเกม ตัวอย่างข้อมูลที่ปรากฏ เช่น หน้าตา ชื่อ ประวัติโดยย่อ วันเกิด ราศีเกิด ส่วนสูง จุดเด่น ความชอบ เผ่าพันธุ์ เขตที่อยู่อาศัย

ภาพที่ 21 แสดงตัวอย่างการแสดงผลตัวละครเป้าหมายสำหรับผู้เล่นตัดสินใจในการเลือก



ที่มา : CYBIRD (2014), เกม Cinderella Midnight: Otome Game.

แต่ไม่จำเป็นว่าข้อมูลสำหรับเลือกตัวละครเป้าหมายในแต่ละเกมจะประกอบไปด้วยทั้งข้อมูลที่ได้จากเนื้อเรื่องและข้อมูลที่ไม่ได้จากเนื้อเรื่อง ตัวอย่าง ในเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* เกม *Mystic Messenger* และเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* จะไม่มีการให้ข้อมูลตัวละครเป้าหมายผ่านเนื้อเรื่อง มีเพียงข้อมูลแบบที่ไม่ได้มาจากเนื้อเรื่องเท่านั้น เกม *Moment: Choose Your Story* เกมจะไม่แนะนำข้อมูลตัวละครนอกเหนือจากในเนื้อเรื่อง ทำให้มีเพียงข้อมูลที่ได้จากเนื้อเรื่องเท่านั้น เกม *Kissed by the Baddest Bidder* และเกม *Cinderella Midnight: Otome Game* จะมีการให้ข้อมูลทั้งสองด้าน และเกม *It's Our Secret.Fake Marriage* ไม่มีการให้ข้อมูลเนื่องจากเลือกตัวละครเป้าหมายไม่ได้

2.การอ่านเนื้อเรื่อง

วิธีการควบคุมการอ่านเนื้อเรื่องในเกมวิชวลโนเวลไม่มีความซับซ้อน เกมจะปรากฏภาพตัวละครและบทพูดขึ้นมา เมื่อผู้เล่นอ่านบทพูดที่ปรากฏบนหน้าจอจบแล้วผู้เล่นจะต้องสัมผัสหน้าจอสมาร์ตโฟนเพื่อให้บทพูดถัดมาปรากฏขึ้น ทำเช่นนี้เรื่อยๆ เหมือนเป็นการพลิกหน้าหนังสือเพื่ออ่านหน้าถัดไป และในขณะที่อ่านเนื้อเรื่องจะมีบางช่วงที่จะมีตัวเลือกปรากฏขึ้นให้ผู้เล่นได้เลือก การเลือกดังกล่าวจะมีผลต่อปฏิกิริยาของตัวละครที่ผู้เล่นสนทนาด้วย นอกจากนี้เนื่องจากเกมวิชวลโนเวล

ประเภทเกมจับหนุ่มมีตอนจบตั้งแต่ 2 แบบขึ้นไป ดังนั้นตัวเลือกแต่ละตัวเลือกจะมีการเก็บสะสมคะแนนเพื่อกำหนดลักษณะตอนจบของเรื่องตามเกณฑ์ของแต่ละเกม

ภาพที่ 22 แสดงหน้าจอขณะอ่านเนื้อเรื่องและหน้าจอขณะเลือกตัวเลือกในเกม



ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม Mystic Messenger.

แม้ว่าจะมีวิธีการอ่านเนื้อเรื่องเหมือนกัน ทว่าแต่ละเกมจะมีการจำกัดตอนในการอ่านเนื้อเรื่องที่แตกต่างกัน สามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ เกมที่จำกัดการอ่านเนื้อเรื่อง และเกมที่ไม่จำกัดการอ่านเนื้อเรื่อง

1. เกมที่จำกัดการอ่านเนื้อเรื่อง

เกมที่จำกัดการอ่านเนื้อเรื่องเป็นเกมที่ผู้เล่นไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างอิสระตามที่ต้องการ เกมจะกำหนดโควต้าในการอ่านเนื้อเรื่องในแต่ละวันหรือกำหนดระยะเวลาที่จะสามารถเข้ามาอ่านเนื้อเรื่องได้ จากเกมตัวอย่างสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภทดังนี้

1.1. เกมที่กำหนดโควต้าในการอ่านประจำวัน

เกมประเภทนี้จะนำเสนอเนื้อเรื่องเป็นบท แต่ละบทจะมีตอนย่อยประมาณ 10 ตอน เกมจะให้ตัวสำหรับอ่านเนื้อเรื่องวันละ 5 ใบ โดยตัว 1 ใบจะสามารถอ่านตอนย่อยได้ 1 ตอน โดยผู้เล่นจะสามารถสะสมตัวที่เกมให้มาฟรีได้ไม่เกิน 5 ใบเท่านั้น เมื่อผู้เล่นไม่ได้เข้ามาอ่านเนื้อเรื่องหนึ่งวัน วันถัดมาที่เข้ามาในเกมผู้เล่นจะมีตัวอ่านเนื้อเรื่องอยู่ 5 ใบ ไม่ได้ทบเป็น 10 ใบ หากผู้เล่นรู้สึกตัวที่เกมให้มาฟรีไม่เพียงพอต่อความต้องการ ผู้เล่นสามารถเติมเงินเพื่อซื้อตัวอ่านเนื้อเรื่องได้ โดยตัวอ่านเนื้อ

เรื่องที่คุณเล่นเติมเงินซื้อมาจะสามารถเก็บไว้ได้เรื่อยๆ ไม่นับรวมกับตัวฟรีที่เกมให้คุณเล่นรายวัน เมื่ออ่านเนื้อเรื่องจบไปแล้วผู้เล่นจะไม่สามารถกลับมาอ่านซ้ำได้อีกนอกจากจะต้องเริ่มเล่นเกมใหม่อีกครั้ง จากเกมตัวอย่าง เกมที่ใช้การจำกัดการอ่านเนื้อเรื่องวิธีนี้มี 2 เกม ได้แก่ เกม *Cinderella Midnight: Otome Game* และเกม *It's Our Secret.Fake Marriage*

1.2. เกมที่กำหนดระยะเวลาในการรอ

เกมประเภทนี้จะแบ่งเนื้อจำกัดการอ่านโดยการกำหนดระยะเวลา จากเกมตัวอย่าง มี 2 เกมที่ใช้การจำกัดการอ่านเนื้อเรื่องวิธีนี้ได้แก่ เกม *Shall we date?: Blood in Roses+* และเกม *Moment: Choose Your Story* แม้ทั้งสองเกมจะมีรายละเอียดย่อยที่แตกต่างกัน แต่ก็ใช้การกำหนดระยะเวลาเพื่อจำกัดการอ่านเหมือนกัน มีรายละเอียดดังนี้

เกม *Shall we date?: Blood in Roses+* เกมนี้จะแบ่งเนื้อเรื่องเป็นบท แต่ละบทจะมีตอนย่อยประมาณ 10 ตอน ในการอ่านเนื้อเรื่อง 1 ตอนจะต้องใช้ตัวสำหรับอ่านเนื้อเรื่อง 1 ใบ ตามปกติทุกๆ 4 ชั่วโมงผู้เล่นจะได้ตัว 1 ใบ โดยที่ผู้เล่นสามารถเก็บตัวไว้ได้ไม่เกิน 5 ใบ หากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมทุกๆ 4 ชั่วโมง ผู้เล่นจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้วันละ 6 ตอน หรือหากผู้เล่นเข้ามาในเกมวันละครั้ง ผู้เล่นจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้ทั้งหมด 5 ตอน หากผู้เล่นต้องการตัวอ่านเนื้อเรื่องเพิ่มก็สามารถเติมเงินเพื่อซื้อได้ โดยตัวอ่านเนื้อเรื่องที่คุณเล่นเติมเงินซื้อมาจะสามารถเก็บไว้ได้เรื่อยๆ ไม่นับรวมกับตัวฟรีที่ได้มาทุก 4 ชั่วโมง เมื่ออ่านเนื้อเรื่องจบไปแล้วผู้เล่นจะไม่สามารถกลับมาอ่านซ้ำได้อีกนอกจากจะต้องเริ่มเล่นเกมใหม่อีกครั้ง

เกม *Moment: Choose Your Story* เกมนี้จะแบ่งเนื้อเรื่องเป็นบท ไม่มีตอนย่อย ในการอ่านเนื้อเรื่องแต่ละบทจะต้องใช้ดาว 10 ดวง ซึ่งเป็นหน่วยแต้มในเกมเพื่ออ่านแต่ละบทของวิซวลโนเวลแต่ละเรื่อง โดยผู้เล่นจะสามารถสะสมดาว 10 ดวงได้ทุกๆ 2 ชั่วโมงหรือสามารถเติมเงินในเกมเพื่อซื้อดาวได้ เมื่ออ่านเนื้อเรื่องจบไปแล้วผู้เล่นจะไม่สามารถกลับมาอ่านซ้ำได้อีกนอกจากจะต้องเริ่มเล่นเกมใหม่อีกครั้ง

1.3. เกมที่กำหนดเงื่อนไขในการอ่านเนื้อเรื่อง

พบได้จากเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* ผู้เล่นจะต้องเล่นมินิเกมแล้วนำไอเท็มที่ได้จากการเล่นมินิเกมมาใช้เพื่อเพิ่มเลเวลให้กับตัวละครเป้าหมายซึ่งต้องใช้ระยะเวลาพอสมควร หากตัวละครเป้าหมายมีเลเวลถึงเกณฑ์ที่เกมกำหนด ผู้เล่นจึงจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องของตัวละคร

เป้าหมายคนนั้นๆ ได้ ผู้เล่นสามารถเติมเงินในเกมเพื่อซื้อไอเท็มที่ทำให้ตัวละครเป้าหมายเพิ่มเลเวลได้เร็วขึ้น เมื่ออ่านเนื้อเรื่องไปแล้วผู้เล่นสามารถกลับมาอ่านเนื้อเรื่องที่เคยอ่านไปได้ตลอดเวลา โดยไม่ต้องใช้ไอเท็มพิเศษ แต่ในกรณีที่ในตอนดังกล่าวมีตัวเลือก เมื่อผู้เล่นย้อนกลับมาอ่านซ้ำ ผู้เล่นจะไม่สามารถเลือกตัวเลือกตัวอื่นที่ตนเองไม่เคยเลือกในตอนที่เล่นครั้งแรกได้

1.4. เกมที่กำหนดเงื่อนไขโดยใช้เวลาจริงในการเล่น

พบในเกม *Mystic Messenger* การเข้าไปอ่านเนื้อเรื่องในห้องแชทแต่ละครั้งจะอ้างอิงตามเวลาจริง เมื่อถึงเวลาที่เกมกำหนดก็จะมีห้องแชทของตัวละครปรากฏขึ้นให้ผู้เล่นเข้าไปอ่านเนื้อเรื่อง ผู้เล่นต้องเข้าไปในห้องแชทให้ทันเวลาที่กำหนดเพื่อเข้าไปโต้ตอบกับตัวละครในเกม ผู้เล่นจะสามารถเข้าไปโต้ตอบกับตัวละครได้เฉพาะห้องแชทล่าสุดเท่านั้น โดยผู้เล่นสามารถเข้าห้องแชทไปโต้ตอบกับตัวละครได้จนกว่าจะถึงเวลาที่ห้องแชทห้องใหม่ปรากฏขึ้นมา หากมีห้องแชทห้องใหม่ปรากฏขึ้นมา ในขณะที่ผู้เล่นยังไม่ได้เข้าห้องแชทอันก่อนก็จะไม่สามารถโต้ตอบกับตัวละครได้ ผู้เล่นจะอ่านได้เพียงข้อความที่ตัวละครพิมพ์ทิ้งไว้เท่านั้น การโต้ตอบกับตัวละครคือการเลือกตัวเลือก หากหมดเวลาผู้เล่นจะไม่สามารถเลือกตัวเลือกได้ในห้องแชทดังกล่าว ตัวอย่าง เมื่อมีห้องแชทที่ปรากฏขึ้นเวลา 13.00 น. และห้องแชทรอบถัดไปจะปรากฏเวลา 16.00 น. ในเวลา 14.30 น. ผู้เล่นจะยังเข้าไปโต้ตอบกับตัวละครได้ แต่เมื่อถึงเวลา 16.00 น. แล้วผู้เล่นยังไม่ได้เข้าไปโต้ตอบกับตัวละครในห้องแชทของเวลา 13.00 น. ผู้เล่นก็จะเข้าไปโต้ตอบในห้องแชทนั้นไม่ได้อีก แต่จะเข้าไปโต้ตอบกับตัวละครในห้องแชทเวลา 16.00 น. ได้แทน โดยในห้องแชทเวลา 13.00 น. ที่ผู้เล่นพลาดไปนั้นก็จะเข้าไปอ่านได้เฉพาะข้อความที่ตัวละครตัวอื่นโต้ตอบกัน โดยที่ไม่มีข้อความที่ผู้เล่นโต้ตอบด้วย หากต้องการย้อนกลับไปอ่านห้องแชทที่ผู้เล่นพลาดไปจะต้องใช้แต้มนาฬิกาทรายที่ได้จากการเติมเงิน

นอกจากจะดำเนินเนื้อเรื่องแบบโปรแกรมแชทแล้ว เกมนี้ยังมีการนำเสนอเนื้อเรื่องแบบวิช่วลโนเวลผสมด้วย โดยเนื้อเรื่องแบบวิช่วลโนเวล หรือโหมดเนื้อเรื่อง (Story Mode) จะมีขึ้นแทรกอยู่ระหว่างเนื้อเรื่องที่เป็นโปรแกรมแชท โดยเนื้อเรื่องที่เป็นวิช่วลโนเวลจะเป็นเนื้อเรื่องบังคับ สามารถเข้ามาอ่านได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องนึกถึงเวลาจริง

ภาพที่ 23 แสดงห้องแชทที่จะปรากฏตามเวลาจริงจากเกม *Mystic Messenger*



ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม *Mystic Messenger*.

เมื่ออ่านเนื้อเรื่องไปแล้วผู้เล่นสามารถกลับมาอ่านเนื้อเรื่องที่เคยอ่านไปได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องใช้ไอเท็มพิเศษ แต่เมื่อผู้เล่นย้อนกลับมาอ่านซ้ำ ผู้เล่นจะไม่สามารถเลือกตัวเลือกตัวอื่นที่ตนเองไม่เคยเลือกในตอนแรกที่เล่นครั้งแรกได้

2. เกมที่ไม่จำกัดการอ่านเนื้อเรื่อง

เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างอิสระตามที่ตนเองต้องการโดยไม่มีปัจจัยใดๆ มาจำกัดการอ่านเนื้อเรื่อง แต่เกมที่มีลักษณะนี้จะใช้วิธีการซื้อเนื้อหาเนื้อเรื่องทั้งหมด เกมจะให้ผู้เล่นอ่านปริศนาอาร์มภทเท่านั้น หากผู้เล่นต้องการอ่านต่อผู้เล่นจะต้องซื้อเนื้อหาเนื้อเรื่องของแต่ละคน เป้าหมายแต่ละคน เมื่อผู้เล่นซื้อเนื้อเรื่องของตัวเองเป้าหมายที่ตนเองสนใจแล้ว ผู้เล่นจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างอิสระตามที่ตนเองต้องการ ผู้เล่นสามารถเลือกอ่านตอนจบของแต่ละเป้าหมายที่สนใจได้ทุกแบบและสามารถย้อนกลับมาอ่านบทที่ตนเองสนใจได้ตลอดเวลา เพราะถือว่าผู้เล่นซื้อเนื้อเรื่องทั้งหมดไปแล้ว เกมที่ใช้วิธีการอ่านเนื้อเรื่องในลักษณะนี้ ได้แก่ เกม *Kissed by the Baddest Bidder*

Bidder

2. การมีปฏิสัมพันธ์ภายในเกม

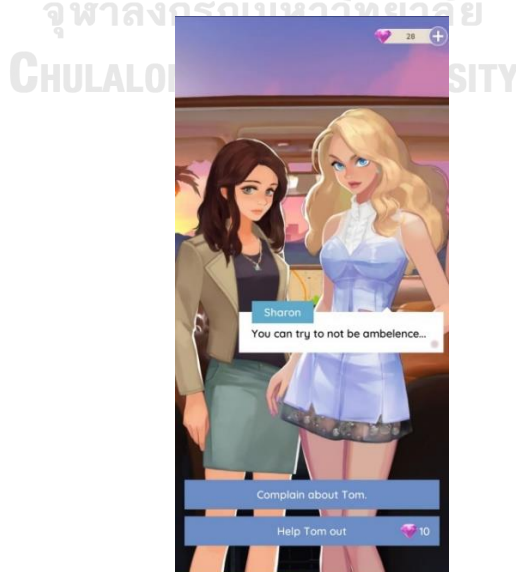
การอ่านเนื้อเรื่องเป็นปัจจัยที่สำคัญในการเล่นเกมนิยาย เกมจิ๋ว ทว่าสำหรับเกมจิ๋วบนสมาร์ตโฟนผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเกมด้วยวิธีอื่นๆ นอกเหนือจากการอ่านเนื้อเรื่อง การมีปฏิสัมพันธ์

ดังกล่าวเป็นองค์ประกอบให้ผู้เล่นเข้ามามีส่วนร่วมกับเกมและเป็นองค์ประกอบที่ทำให้บทบาทของผู้เล่นแตกต่างไปจากบทบาทของผู้อ่านและผู้ชม โดยการมีปฏิสัมพันธ์นอกเหนือจากการอ่านเนื้อเรื่องดังกล่าวมีอยู่หลากหลายรูปแบบ สามารถแบ่งได้ตามวัตถุประสงค์ของการมีปฏิสัมพันธ์ได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์เพื่อกำหนดเนื้อเรื่อง การมีปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างพฤติกรรม และการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริง

1. การมีปฏิสัมพันธ์เพื่อกำหนดเนื้อเรื่อง

เป็นรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณมีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อเรื่อง ในเกมจับหนุมการมีปฏิสัมพันธ์ลักษณะนี้จะเป็นการเลือกตัวเลือก การเลือกตัวเลือกเป็นวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ที่มีความสำคัญและเป็นจุดเด่นมากที่สุดสำหรับเกมจับหนุม เป็นวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ที่พบในเกมวีชวลโนเวลทุกประเภท เมื่อผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องไปถึงจุดหนึ่งจะมีตัวเลือกปรากฏขึ้นมา ผู้เล่นจะต้องเลือกตัวเลือกมาหนึ่งข้อเพื่อกำหนดการกระทำของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท การมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการเลือกตัวเลือกจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อเรื่องของเกม ตามปกติเกมจับหนุมจะมีตอนจบหลายแบบ การเลือกตัวเลือกในเกมจับหนุมจึงมีผลต่อการได้รับคะแนน โดยคะแนนดังกล่าวจะถูกนำไปคำนวณเพื่อเลือกตอนจบตามเกณฑ์ที่กำหนดในเกม เมื่อผู้เล่นเล่นเนื้อเรื่องเดิมทั้งสองรอบโดยที่แต่ละรอบผู้เล่นเลือกตัวเลือกไม่เหมือนกันเลย ผู้เล่นจะมีโอกาสได้อ่านตอนจบที่แตกต่างกันในการเล่นแต่ละครั้ง

ภาพที่ 24 แสดงตัวอย่างการเลือกตัวเลือกในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุม



ที่มา : Stardust Works (2018), เกม Moments: Choose Your Story.

แม้ว่าเกมวีซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มทุกเกมจะมีตัวเลือกให้ผู้เล่นได้เลือกเพื่อกำหนดเส้นทางของเรื่อง แต่ลักษณะตัวเลือกที่ปรากฏในแต่ละเกมก็จะมีลักษณะที่แตกต่างกัน ลักษณะของชุดตัวเลือกที่พบในเกม แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดตัวเลือกที่เป็นไปในทางตรงข้ามกัน

เป็นลักษณะของชุดตัวเลือกที่ตัวเลือกแต่ละข้อมีเป็นไปในทิศทางตรงกันข้ามอย่างเห็นได้ชัด ผู้เล่นจะต้องรู้สึกว่าการเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกันในชุดตัวเลือกนั้นจะทำให้มีการโต้ตอบของตัวละครที่แตกต่างกัน และในขณะที่ตัดสินใจเลือกตัวเลือก ผู้เล่นจะมีทัศนคติหรือความคิดเห็นต่อตัวเลือกแต่ละข้อไม่เหมือนกัน

ตัวอย่างชุดตัวเลือกจากวีซวลโนเวลเรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moments: Choose Your Story จากสถานการณ์ที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทอยู่ในห้องกับโจเซฟสองต่อสอง โจเซฟถอดเสื้อและเดินเข้ามาหาเราเพื่อหวังจะมีเพศสัมพันธ์กับเรา มีตัวเลือกให้เลือก 2 ตัวเลือก ได้แก่ ตัวเลือกที่ 1 “ปฏิเสธโจเซฟ” และตัวเลือกที่ 2 “ฉันต้องการเขาจะแยกอยู่แล้ว” ผู้เล่นที่เลือกตัวเลือกที่ 1 จะรู้สึกว่าตัวเองไม่สนใจโจเซฟหรือไม่อยากสานสัมพันธ์กับโจเซฟในลักษณะนี้ ในขณะที่ผู้เล่นที่เลือกตัวเลือกที่ 2 จะเป็นผู้เล่นที่สนใจและต้องการสานสัมพันธ์กับโจเซฟ หรือตัวอย่างจากเกม Mystic Messenger ในช่วงที่ผู้เล่นต้องเลือกตัวเลือกเพื่อเลือกตัวละครเป้าหมาย ลักษณะของชุดตัวเลือกจะเป็นการตอบเข้าข้างตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเพื่อเพิ่มคะแนนให้กับตัวละครดังกล่าว เช่น เมื่อเซนกับแจซี่มีความเห็นไม่ตรงกัน หากผู้เล่นเข้าข้างเซน ก็จะถือว่าไม่เห็นด้วยกับแจซี่ หรือถ้าผู้เล่นเห็นด้วยกับแจซี่ ก็จะถือว่าผู้เล่นไม่เห็นด้วยกับเซน เมื่อตัวละครตัวใดมีคะแนนมากที่สุดผู้เล่นก็จะได้ตัวละครตัวนั้นเป็นตัวละครเป้าหมาย

2. ชุดตัวเลือกที่ให้ความรู้สึกไม่แตกต่างกัน

เป็นลักษณะของชุดตัวเลือกที่ตัวเลือกแต่ละข้อมีลักษณะคล้ายคลึงกัน เป็นไปในทางเดียวกัน หรือไม่รู้สึกว่าแตกต่างกันมาก จนในบางครั้งผู้เล่นจะรู้สึกสับสนที่ต้องเลือกตัวเลือกดังกล่าว เพราะไม่ได้มีทัศนคติที่มีต่อตัวเลือกแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ตัวอย่าง จากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา สถานการณ์ที่เราได้ผลจากที่ผลลักรวีไปจนขั้นวางของแล้วแจกันตกแตกมาบาดเท้าเรา สีหน้าเขาดูเจ็บปวดเหมือนเป็นแผลเสียเอง มีตัวเลือกให้เลือก 2 ตัวเลือก ได้แก่ ตัวเลือกที่ 1 “ลูบแก้วอาร์วี” และตัวเลือกที่ 2 “ยิ้มแป้นให้” โดยตัวเลือกทั้งสองมีลักษณะไปในทิศทางเดียวกัน แต่ต่างกันที่การกระทำ หรือในเกม Cinderella Midnight: Otome Game ในฉากที่ซิดพูดความจริงให้เราฟังว่า

จริงๆ แล้วหลุยส์เป็นเด็กกำพร้าที่ถูกดยุคนำมาเลี้ยง หลุยส์บอกกับเราว่าสิ่งที่ซิดพูดเป็นความจริง เราต้องตอบเขา มีตัวเลือกให้เลือก 3 ตัวเลือก ได้แก่ ตัวเลือกที่ 1 “คุณถูกลักพาตัวมาจริงๆ เหรอ” ตัวเลือกที่ 2 “คุณเป็นเด็กกำพร้าจริงๆ เหรอ” และตัวเลือกที่ 3 “คุณเป็นคนธรรมดาจริงๆ เหรอ” เมื่อดูจากตัวเลือกแล้วผู้เล่นก็สามารถรู้สึกได้ว่าตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทต้องการถามหลุยส์ว่าเขาเป็นเด็กกำพร้าจริงๆ ตามที่ซิดพูดใช่ไหม เพียงแต่ใช้วิธีการพูดที่แตกต่างกันไป

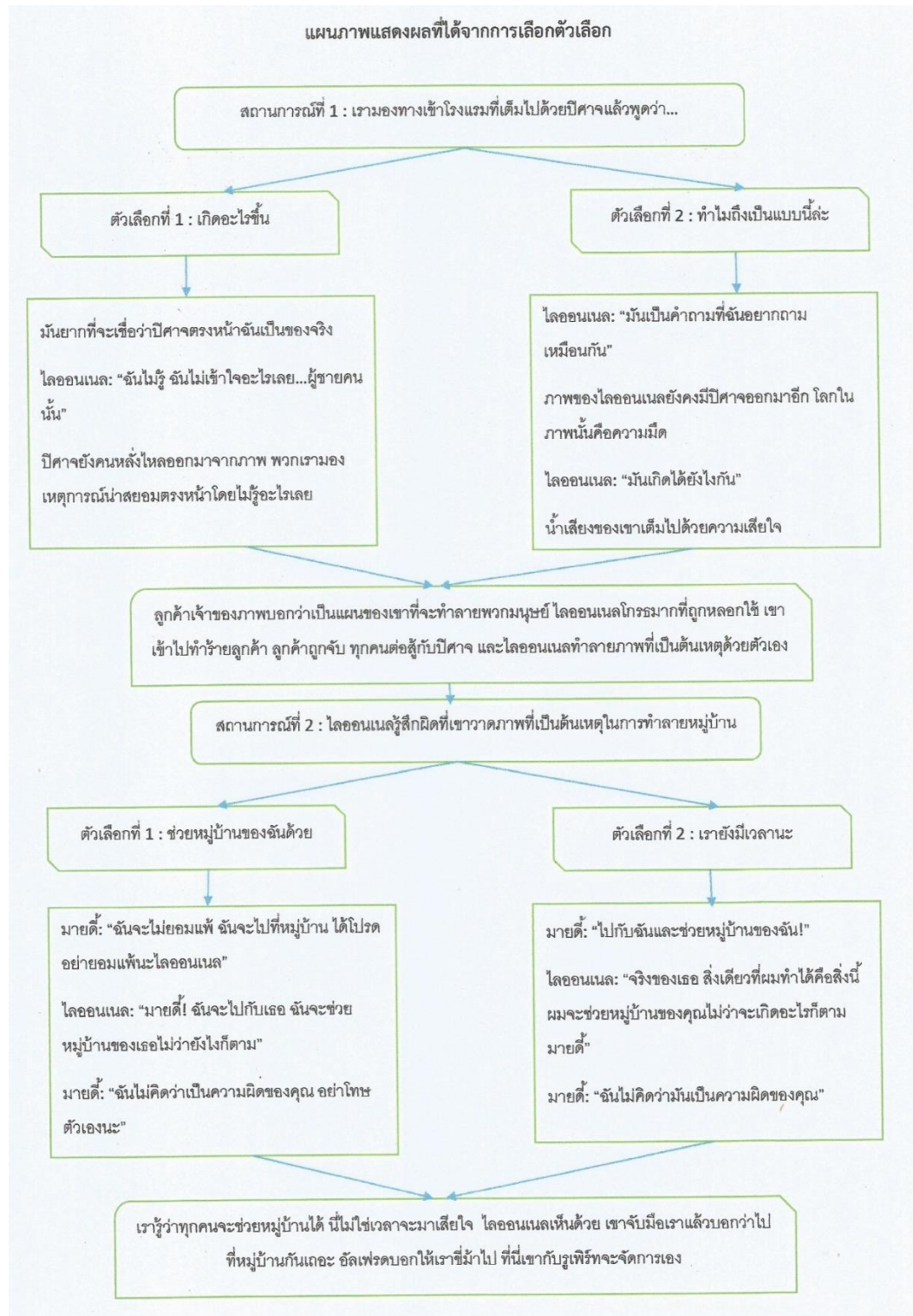
3. ชุดตัวเลือกที่มีลักษณะตายตัว

เป็นชุดตัวเลือกที่มีการล็อกไว้ว่าแต่ละตัวเลือกจะมีลักษณะแบบใด ในเกมที่มีรูปแบบตัวเลือกที่ตายตัวจะกำหนดว่าแต่ละตัวเลือกจะมีรูปแบบใดบ้าง เมื่อปรากฏชุดตัวเลือกแต่ละครั้งก็จะมีลักษณะคล้ายๆ กับรูปแบบดังกล่าวที่กำหนดไว้ เช่น ในเกม *Kissed by the Baddest Bidder* ในแต่ละชุดตัวเลือกจะมีตัวเลือกทั้งหมด 3 ตัวเลือก โดยมีรูปแบบคือ ตัวเลือกที่ 1 ตัวเลือกที่เห็นด้วยกับตัวละคร ตัวเลือกที่ 2 ตัวเลือกที่แสดงความไม่มั่นใจ กลัว หรือปฏิเสธอีกฝ่าย และตัวเลือกที่ 3 ตัวเลือกที่เป็นการประชดประชันอีกฝ่าย โดยในแต่ละครั้งที่ปรากฏชุดตัวเลือกก็จะมีการละตำแหน่งของตัวเลือกรูปแบบดังกล่าวไปเรื่อยๆ หรือในเกม *It's Our Secret.Fake Marriage* ในแต่ละชุดตัวเลือกจะมีตัวเลือกทั้งหมด 3 ตัวเลือก โดยมีรูปแบบคือ ตัวเลือกที่ 1 เป็นตัวเลือกที่เห็นด้วยคล้อยตามกับเอ็ดเวิร์ด ตัวเลือกที่ 2 เป็นตัวเลือกที่ต่อว่า เหน็บแนม หรือประชดประชันเอ็ดเวิร์ด และตัวเลือกที่ 3 เป็นตัวเลือกที่พูดถึงควินต่างๆ ที่เขาไม่ได้อยู่ในบริบทดังกล่าว

แม้ว่าชุดตัวเลือกที่ปรากฏในเกมจะมีหลายลักษณะ แต่ว่าตัวเลือกต่างๆ ที่อยู่ในเกมจับหนุ่มบนสมาร์ตโฟนส่วนใหญ่จะใช้ระบบการเก็บสะสมคะแนนไปเรื่อยๆ โดยมีการสรุปผลในบทที่เป็นตอนจบที่จะทำให้ผู้เล่นได้รับตอนจบที่แตกต่างกัน ผู้เล่นจะรู้สึกถึงเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันเมื่อเข้าสู่บทที่เป็นตอนจบแล้ว ยกเว้นเกม *Mystic Messenger* ที่มีการแบ่งการเก็บคะแนนเป็นช่วงๆ คือช่วงเลือกตัวละครเป้าหมาย และช่วงสร้างความสัมพันธ์กับตัวละคร และวิซวลโนเวลเรื่อง *Spring Break Road Trip* จากเกม *Moments: Choose Your Story* ที่ใช้การเลือกตัวละครเป้าหมายครั้งเดียวในตอนจบ

ทุกเกมที่ใช้เป็นเกมตัวอย่างพบว่า เมื่อผู้เล่นเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกัน หลังจากเลือกตัวเลือกไปแล้วจะมีบางคำพูดหรือการกระทำที่ตัวละครที่เราสนทนาด้วยโต้ตอบแตกต่างกันออกไป แต่ไม่ว่าคำพูดหรือการกระทำจะมีความแตกต่างกันมากเท่าใด สุดท้ายก็จะวกกลับมาเส้นเรื่องเดียวกันอีกครั้ง และเป็นแบบนี้วนไปเรื่อยๆ นอกจากบทที่เป็นตอนจบ และช่วงอาร์มภทของเกม *Mystic Messenger* ที่เนื้อเรื่องจะไม่วกกลับมาที่เส้นเรื่องเดิมอีก โดยมีตัวอย่างจากแผนภาพดังนี้

ภาพที่ 25 แสดงลักษณะเนื้อเรื่องที่ได้จากการเลือกตัวเลือกที่ต่างกันในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน



นอกจากนี้การเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกันจะส่งผลให้ผู้เล่นได้รับคะแนนสะสมที่ต่างกัน โดยคะแนนดังกล่าวจะส่งผลต่อตอนจบของเกมที่ผู้เล่นจะได้อ่าน โดยระบบนับคะแนนดังกล่าวมีทั้งแบบเปิดเผยและไม่เปิดเผยให้ผู้เล่นได้ทราบ แบบที่เปิดเผยผู้เล่นจะทราบว่าตัวเลือกที่ตนเองเลือกจะได้คะแนนเท่าใด เพื่อที่นำไปใช้ตัดสินใจในการเลือกตัวเลือกครั้งต่อไป ส่วนแบบที่ไม่เปิดเผย ผู้เล่นจะไม่ทราบว่าเกมใช้ระบบใดในการคำนวณคะแนน แต่เกมได้คำนวณคะแนนด้วยวิธีการที่ซับซ้อน ผู้เล่นจะไม่ทราบแนวโน้มคะแนนที่ตนเองได้รับจนกว่าจะแสดงผลออกมาในลักษณะของตอนจบว่าผู้เล่นได้ตอนจบแบบใด

นอกจากนี้ในเกม *Mystic Messenger* นอกจากจะมีการเลือกตัวเลือกเพื่อกำหนดเนื้อเรื่องแล้ว ยังมีการทำภารกิจที่ทำให้ผู้เล่นสามารถกำหนดเนื้อเรื่องได้ จากเนื้อเรื่องผู้เล่นได้รับหน้าที่ให้ส่งอีเมลล์เชิญแขกมาร่วมงานปาร์ตี้ RFA หากผู้เล่นเชิญแขกมาได้ 10 คนขึ้นไปผู้เล่นจะได้อ่านตอนจบแบบดี (Good Ending) และหากผู้เล่นเชิญแขกมาได้ไม่ถึง 10 คน ผู้เล่นจะได้อ่านตอนจบแบบธรรมดา (Normal Ending)

2. การมีปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างพฤติกรรม

เป็นรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมในชีวิตประจำวันที่มีความเกี่ยวข้องกับเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟน พฤติกรรมดังกล่าวคือการดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมหรือเข้ามาในแอปพลิเคชันเป็นประจำจนติดเป็นกิจวัตรหรือพฤติกรรมที่ทำอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากการจำกัดการอ่านเนื้อเรื่องในแต่ละวัน ดังนั้นการทำให้ระบบเกมเสริมจะทำให้ผู้เล่นเข้ามามีส่วนร่วมกับเกมในแอปพลิเคชันได้นานขึ้น หากผู้เล่นไม่เข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับเกมในส่วนนี้ผู้เล่นจะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องหลักต่อได้แม้ว่าผู้เล่นจะมีตัวอ่านเนื้อเรื่องก็ตาม การมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การอ่านเนื้อเรื่องหลักในเกมชะงักลงเช่นเดียวกับการจำกัดการอ่านเนื้อเรื่องในแต่ละวัน การมีปฏิสัมพันธ์กับเกมลักษณะนี้เป็นเพียงองค์ประกอบเสริมไม่ได้มีผลต่อการกำหนดเนื้อเรื่อง สามารถแบ่งการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างพฤติกรรมได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ การกำหนดภารกิจ มินิเกม และกิจกรรมลึอกอินประจำวัน

1. การกำหนดภารกิจ

การกำหนดภารกิจ คือ การมีปฏิสัมพันธ์ที่เกมมอบหมายหน้าที่บางอย่างให้ผู้เล่นทำให้สำเร็จบรรลุตามที่เกมได้กำหนดไว้ หากผู้เล่นไม่ทำภารกิจที่เกมได้มอบหมายไว้ให้สำเร็จผู้เล่นจะไม่สามารถ

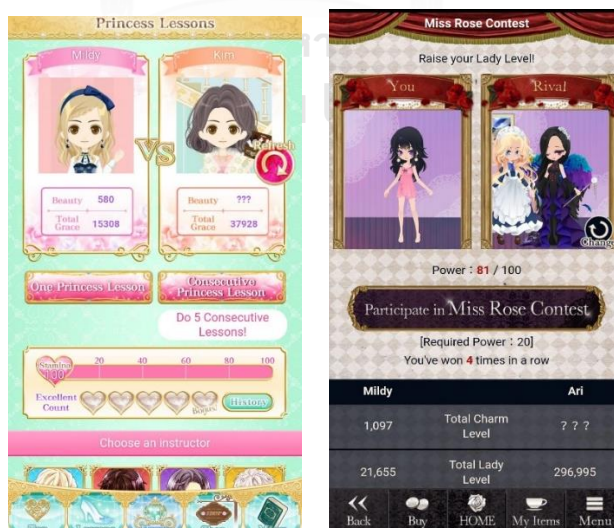
อ่านเนื้อเรื่องต่อได้ หรือเกิดข้อเสียเปรียบบางอย่างในการเล่น เกม ลักษณะภารกิจที่พบในเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟน มีดังนี้

1.1.ภารกิจกำหนดให้ผู้เล่นสะสมคะแนนให้ถึงเกณฑ์ที่กำหนด

ระหว่างการอ่านเนื้อเรื่องส่วนวิชวลโนเวลจะมีบางช่วงที่ปรากฏภารกิจนี้ขึ้นมา ภารกิจนี้จะกำหนดค่าคะแนนบางอย่างเป็นเกณฑ์ ผู้เล่นจะต้องไปมีปฏิสัมพันธ์บางอย่างกับเกมเพื่อเพิ่มค่าคะแนน ในส่วนนี้ เมื่อผู้เล่นทำค่าคะแนนได้ถึงเกณฑ์แล้วจึงจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องตอนต่อไปได้ หากผู้เล่นทำภารกิจไม่สำเร็จจะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องตอนต่อไปได้แม้ว่าจะมีตัวอ่านเนื้อเรื่องก็ตาม จากเกมตัวอย่าง เกมที่มีภารกิจลักษณะนี้มีอยู่ 2 เกม ได้แก่ เกม *Cinderella Midnight: Otome Game* และเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* โดยทั้งสองเกมใช้ลักษณะภารกิจและวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ที่เหมือนกัน

ทั้งสองเกมที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะมีกิจกรรมประกวดอวาตาริให้ผู้เล่นเข้าร่วม ผู้เล่นจะต้องตกแต่งอวาตาริของตนเองด้วยเสื้อผ้าและเครื่องประดับที่ได้จากการเล่นเกมหรือการเติมเงิน จากนั้นผู้เล่นจะต้องนำอวาตาริของตนเองมาประกวดการแต่งกายกับอวาตาริของผู้เล่นคนอื่น เกมจะทำสุ่มชื่อและอวาตาริของผู้เล่นคนอื่นมาเป็นคู่แข่งให้ผู้เล่นโดยที่ผู้เล่นคนอื่นไม่ได้มีส่วนร่วมกับการประกวดดังกล่าว

ภาพที่ 26 แสดงกิจกรรมประกวดอวาตาริ



ที่มา : CYBIRD (2014), เกม *Cinderella Midnight: Otome Game*. และ NTT Solmare Corporation (2015), เกม *Shall we date?: Blood in Roses+*.

เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมผู้เล่นจะได้รับค่าเงินและค่าคะแนนในเกมสำหรับทำภารกิจ เมื่อผู้เล่นชนะการประกวดจะยิ่งได้ค่าเงินและค่าคะแนนมากขึ้น ในเกม *Cinderella Midnight: Otome Game* จะเรียกกิจกรรมดังกล่าวว่า Princess Lesson โดยมีค่าเงินเป็นหน่วย Bell และค่าคะแนนเป็นหน่วย Grace ส่วนในเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* จะเรียกชื่อกิจกรรมว่า Miss Rose Contest โดยมีค่าเงินเป็นหน่วย Token และค่าคะแนนเป็นหน่วย Lady Point แม้จะมีชื่อเรียกที่แตกต่างกัน แต่ค่าเงินและค่าคะแนนดังกล่าวถูกนำไปใช้กับภารกิจที่มีลักษณะเหมือนกันทั้ง 2 แบบ ดังนี้

ภารกิจซื้อไอเท็ม เป็นภารกิจที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องถึงตอนที่กำหนด เกมจะบังคับให้ผู้เล่นซื้อเสื้อผ้าหรือเครื่องประดับสำหรับแต่งตัวอวาตาร์ เมื่อผู้เล่นซื้อไอเท็มดังกล่าวแล้วจึงจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องต่อได้ ไอเท็มที่ผู้เล่นสามารถซื้อได้มีอยู่ 2 ลักษณะคือ ไอเท็มที่ใช้เงินจากกิจกรรมซื้อและไอเท็มที่ต้องเติมเงินในเกมเพื่อซื้อ ไอเท็มทั้ง 2 แบบจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน ไอเท็มที่ได้จากการเติมเงินจะมีความสวยงามมากกว่า นอกจากนี้การซื้อไอเท็มที่แตกต่างกันยังส่งผลให้เนื้อเรื่องในฉากถัดไปแตกต่างกันด้วย โดยเนื้อเรื่องส่วนที่แตกต่างกันจะมีเพียง 1 ตอนเท่านั้น เมื่อจบ 1 ตอนที่แตกต่างกันแล้วก็จะวกกลับสู่เส้นเรื่องที่เหมือนกัน โดยเนื้อเรื่องที่ได้จากการซื้อไอเท็มแบบเติมเงินจะมีความยาวมากกว่าและมีฉากโรแมนติคมากกว่า หากผู้เล่นไม่ซื้อไอเท็มที่เกมกำหนดให้จะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องในฉากต่อไปได้

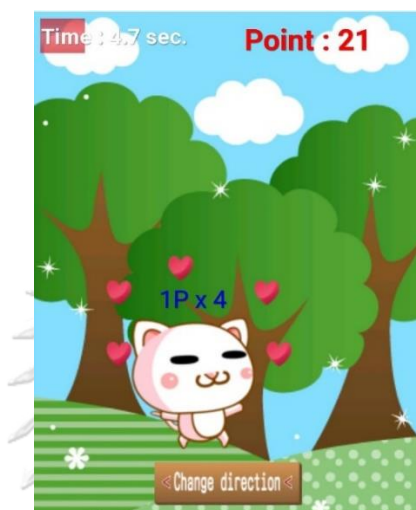
ภารกิจค่าคะแนน เป็นภารกิจที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องถึงตอนที่กำหนด เกมจะกำหนดเกณฑ์ค่าคะแนนขั้นต่ำให้ผู้เล่นเพื่อทำภารกิจ ผู้เล่นจะต้องร่วมกิจกรรมจนกระทั่งมีค่าคะแนนมากกว่าเกณฑ์ที่เกมกำหนดจึงจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องตอนต่อไปได้

2.มินิเกม

นอกจากระบบการเล่นแบบวิซวลโนเวลแล้ว เกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนบางเกมยังมีการนำระบบเกมลักษณะอื่นมาเป็นระบบการเล่นรองซึ่งเรียกว่า “มินิเกม” เป็นเกมที่ใช้ระยะเวลาเล่นไม่นานและเล่นจบได้ในหนึ่งตา เมื่อผู้เล่นเข้ามาเล่นมินิเกมบ่อยก็จะยิ่งได้รับผลตอบแทนมากขึ้น เช่น ได้รับไอเท็ม ค่าประสบการณ์ ค่าคะแนนในเกม จากเกมตัวอย่าง เกมที่มีการใช้ระบบมินิเกมมาเป็นระบบเกมรอง ได้แก่ เกม *It's Our Secret.Fake Marriage* และเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* โดยมีลักษณะดังนี้

เกม *It's Our Secret.Fake Marriage* มีมินิเกมเป็นเกมเก็บหัวใจ วิธีเล่นคือผู้เล่นต้องควบคุมตัวละครให้เก็บหัวใจให้ได้มากที่สุด在规定时间内 ยิ่งได้คะแนนในเกมมากก็จะยิ่งได้ค่าคะแนน Capsule Toy Point มาก โดยค่าคะแนนดังกล่าวผู้เล่นต้องนำไปร่วมกิจกรรมสุมไอติมในเกมเพื่อรับตัวอ่านเนื้อเรื่องเพิ่มได้ฟรี

ภาพที่ 27 แสดงมินิเกมเก็บหัวใจจากเกม *It's Our Secret.Fake Marriage*



ที่มา : Accela, Inc (2014), เกม *It's Our Secret.Fake Marriage*.

เกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* จะแบ่งเนื้อเรื่องเป็น 2 ส่วน ได้แก่เนื้อเรื่องหลักและเนื้อเรื่องแยกของตัวละครเป้าหมาย ระหว่างที่ผู้เล่นกำลังอ่านเนื้อเรื่องหลักอยู่ เมื่อเข้าฉากต่อสั้วจะมีมินิเกมปรากฏขึ้นมาเป็นเกมลากลูกแก้ว ผู้เล่นจะต้องสะสมตัวละครเป้าหมายซึ่งเป็นเจ้าชายที่มีหลากหลายแบบจากการสุมตัวละคร การแจกจากกิจกรรม การเข้าร่วมอีเวนต์เทศกาล หรือการร่วมกิจกรรมต่างๆ จากนั้นผู้เล่นใช้ตัวละครเป้าหมายที่ตนเองมีจำนวนไม่เกิน 6 คนในการจัดทีมเพื่อเล่นเกมตีลูกแก้ว ผู้เล่นจะต้องลากลูกแก้วที่มีสีเหมือนกันและอยู่ติดกันอย่างน้อย 3 ลูก เพื่อให้ลูกแก้วหายไป ยิ่งสามารถลากลูกแก้วได้มากหรือตัวละครเป้าหมายมีเลเวลมากก็จะมีพลังโจมตีที่สูง หากสามารถทำคะแนนได้ถึงที่กำหนด เจ้าชายแต่ละคนจะมีความสามารถพิเศษเฉพาะที่แตกต่างกันไป เช่น ทำให้ลูกแก้วที่มีสีเดียวกันหายไป เพิ่มพลังของผู้เล่นที่ถูกปีศาจโจมตี

ภาพที่ 28 แสดงมินิเกมลูกแก้วจากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา



ที่มา : iXit Corporation (2016), Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา.

ผลที่ได้จากการเล่นเกมลูกแก้วจะทำให้ผู้เล่นได้รับค่าประสบการณ์ของผู้เล่น เหรียญเฟรนด์ และไอเท็มสำหรับเพิ่มเลเวลให้ตัวละครเป้าหมาย โดยค่าประสบการณ์ของผู้เล่นยังมีมากก็จะยิ่งสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้เล่นในมุมมองของผู้เล่นคนอื่น เหรียญเฟรนด์สามารถนำไปใช้เพื่อสุมตัวละครเป้าหมายคนใหม่หรือไอเท็มสำหรับเพิ่มเลเวลให้ตัวละครเป้าหมายได้ หากผู้เล่นนำไอเท็มที่ได้รับไปใช้กับตัวละครเป้าหมายที่ชอบจนถึงระดับเลเวลที่กำหนดจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนนั้นในบทต่อไปได้

3.กิจกรรมล็อกอินประจำวัน

เป็นกิจกรรมที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาในแอปพลิเคชันทุกวันโดยใช้ของรางวัลซึ่งเป็นไอเท็มหรือค่าเงินในในเกมมาเป็นปัจจัยดึงดูด ทันทที่ผู้เล่นเข้ามาในเกมในแต่ละวันผู้เล่นจะได้รับไอเท็มทันทีโดยไม่ต้องอ่านเนื้อเรื่องตามโควตาประจำวันหรือมีปฏิสัมพันธ์กับเกมด้านอื่นๆ ยิ่งผู้เล่นเข้ามาในเกมอย่างต่อเนื่องก็จะยิ่งได้รับรางวัลใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ ตามจำนวนวัน หากมีวันที่ผู้เล่นไม่ได้เข้าเกมผู้เล่นจะเสียสิทธิ์ในการได้รับรางวัลของวันนั้นไป และใช้เวลานานมากขึ้นกว่าจะได้รับรางวัลใหญ่ ยิ่งผู้เล่นเข้ามาในเกมอย่างต่อเนื่องก็จะยิ่งได้รางวัลใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ ตามจำนวนวัน เกมตัวอย่าง 6 ใน 7 เกมมีการมีปฏิสัมพันธ์ลักษณะนี้ ยกเว้นเกม *Kissed by the Baddest Bidder* ที่ใช้ระบบซื้อเหมาเนื้อเรื่อง

ภาพที่ 29 แสดงภาพกิจกรรมลือกอินประจำวันเพื่อรับของรางวัลในเกม



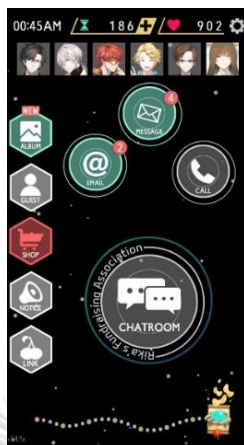
ที่มา : CYBIRD (2014), เกม Cinderella Midnight: Otome Game. และ iXit Corporation (2016), Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา.

3.การมีปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริง

เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่เนื้อเรื่องหรือสิ่งที่เกิดขึ้นในเกมมีความเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของตนเอง ในกรณีของเกมจีบหนุ่มที่เล่นบนสมาร์ตโฟน ระบบเกมได้นำระบบการสื่อสารบนสมาร์ตโฟนมาเป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่องและให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับระบบเกมดังกล่าวเหมือนเป็นการจำลองสถานการณ์การสื่อสารจริงบนสมาร์ตโฟน ระบบเกมจะสร้างให้ผู้เล่นรู้สึกว่สิ่งที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกมคือหน้าจอสมาร์ตโฟนของผู้เล่น เช่น เมื่อตัวละครตัวอื่นในเกมพูดคุยกับผู้เล่นผ่านโปรแกรมแชท ผู้เล่นจะต้องโต้ตอบกับตัวละครผ่านโปรแกรมแชทเหมือนที่ผู้เล่นทำในชีวิตจริง จากเกมตัวอย่างมี 2 ใน 7 เกมที่ใช้วิธีการมีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะนี้ ได้แก่ เกม Mystic Messenger และวิชวลโนเวลเรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moment: Choose Your Story

จากเกม Mystic Messenger เนื้อเรื่องในเกมผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นคนที่หลงเข้าไปอยู่ในห้องแชทปริศนาและต้องมีส่วนร่วมในการเชิญแขกมาร่วมงานปาร์ตี้ RFA เกมจะขึ้นหน้าจอที่มีลักษณะคล้ายกับระบบของโทรศัพท์สมาร์ตโฟน เป็นการจำลองว่เป็นหน้าจอสมาร์ตโฟนของผู้เล่น

ภาพที่ 30 แสดงหน้าจอจากเกม Mystic Messenger ที่มีลักษณะเหมือนระบบการใช้งาน
สมาร์ตโฟน



ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม Mystic Messenger.

นอกจากการอ่านเนื้อเรื่องหลักที่มีลักษณะเป็นห้องแชทกลุ่มแล้ว ผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์
ด้วยวิธีอื่น ประกอบไปด้วย การแชทผ่านข้อความส่วนตัวของตัวละครในเกม การคุยโทรศัพท์กับตัว
ละครในเกม และการตอบอีเมลล์แชทที่จะมาร่วมงานปาร์ตี้ มีวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ดังนี้

การตอบแชทส่วนตัวของตัวละครในเกม ในช่วงที่ผู้เล่นออกจากห้องแชทกลุ่มหลังจากอ่าน
เนื้อเรื่องหลักจบจะมีบางช่วงที่ตัวละครแต่ละตัวในเกมจะส่งข้อความแชทส่วนตัวมาหาผู้เล่น ผู้เล่น
สามารถตอบตัวละครได้โดยการเลือกตัวเลือก ตัวละครในเกมที่ส่งแชทส่วนตัวมาไม่ได้มีเฉพาะตัว
ละครเป้าหมาย ผู้เล่นสามารถตอบกลับหรือไม่ตอบก็ได้ แต่หากผู้เล่นตอบข้อความกลับให้ตัวละคร
เป้าหมายจะได้คะแนนเพิ่มขึ้น

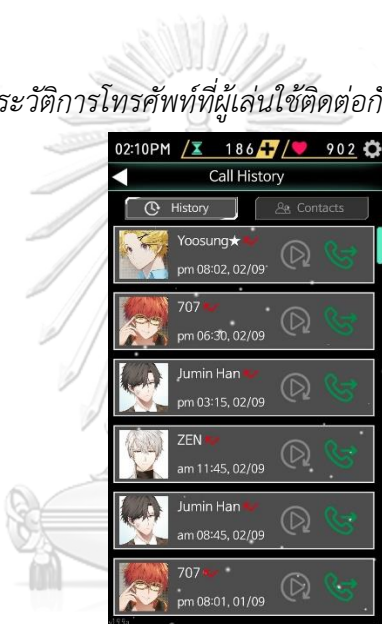
ภาพที่ 31 แสดงห้องแชทส่วนตัวระหว่างผู้เล่นและตัวละคร



ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม Mystic Messenger.

การโทรศัพท์กับตัวละครในเกม ในช่วงที่ผู้เล่นออกจากห้องแชทกลุ่มหลังจากอ่านเนื้อเรื่องหลักจบจะมีบางช่วงที่ตัวละครโทรศัพท์มาหาผู้เล่น โดยมีเสียงพากย์ตัวละครเป็นภาษาเกาหลีและข้อความที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ ส่วนผู้เล่นจะใช้การเลือกตัวเลือกเหมือนเนื้อเรื่องแบบโปรแกรมแชทหรือเนื้อเรื่องแบบวีซวลโนเวล โดยตัวละครที่โทรศัพท์มาไม่จำเป็นต้องเป็นตัวละครเป้าหมายอย่างเดียว นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถโทรศัพท์ไปหาตัวละครได้เองด้วย โดยต้องเสียแต้มนาฬิกาทรายเป็นค่าโทรศัพท์ แต่ก็มีโอกาสที่ตัวละครจะรับสายหรือไม่รับสายก็ได้ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของเนื้อเรื่องในตอนนั้น

ภาพที่ 32 แสดงประวัติการโทรศัพท์ที่ผู้เล่นใช้ติดต่อกับตัวละคร



ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม Mystic Messenger.

การตอบอีเมลล์ ในเกมตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีหน้าที่ต้องเชิญแขกมางานปาร์ตี้ RFA ผู้เล่นต้องทำการเชิญแขกมางานปาร์ตี้ผ่านทางอีเมลล์ โดยแขกที่ผู้เล่นเชิญมางานจะส่งอีเมลล์มาหาผู้เล่น และผู้เล่นต้องตอบคำถามให้ถูก 3 ครั้ง หากคนนั้นก็จะมีมาร่วมงานปาร์ตี้ หากตอบคำถามผิดแขกก็จะไม่มางานปาร์ตี้ โดยจำนวนแขกที่มาร่วมงานจะส่งผลต่อลักษณะตอนจบของเรื่องด้วย

ภาพที่ 33 แสดงการตอบอีเมลแชทที่มาร่วมงานปาร์ตี้ RFA

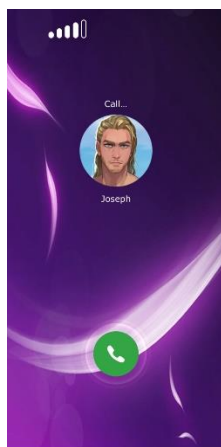


ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม Mystic Messenger.

และวิซวลโนเวลเรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moment: Choose Your Story ตามปกติแล้วเกมนี้จะใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบวิซวลโนเวล แต่ระหว่างอ่านเนื้อเรื่องในฉากที่ตัวละครใช้สมาร์ทโฟนเพื่อสื่อสารกันหน้าจอก็จะขึ้นมา โดยการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงที่ปรากฏในเกมนี้มี 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนแรกเป็นหน้าจอที่ปรากฏขึ้นเมื่อตัวละครเป้าหมายที่ชื่อโจเซฟโทรศัพท์มาหาตัวละครที่เราสวมบทบาท หน้าจอจะปรากฏเป็นภาพหน้าจอสมาร์ทโฟนของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท ผู้เล่นจะต้องกดรับสาย เนื่องด้วยเกมนี้ไม่มีการใช้เสียงพากย์เป็นส่วนประกอบ เมื่อผู้เล่นกดรับสายแล้วบทสนทนาของตัวละครจะปรากฏเป็นข้อความแทน

ภาพที่ 34 แสดงหน้าจอสมาร์ทโฟนที่มีตัวละครเป้าหมายโทรศัพท์มาหาผู้เล่น



ที่มา : Stardust Works (2018), เกม Moments: Choose Your Story.

และส่วนที่สองเป็นภาพหน้าจอโทรศัพท์ของตัวละครที่สวมบทบาทเมื่อมีตัวละครเป้าหมายที่ชื่อทอมส่งข้อความมาทางโปรแกรมแชท ผู้เล่นจะต้องกดเข้าไปที่หน้าจอเพื่ออ่านข้อความที่ตัวละครเป้าหมายส่งมาให้ซึ่งจะปรากฏให้เห็นเป็นการสนทนาผ่านโปรแกรมแชท

ภาพที่ 35 แสดงหน้าจอโทรศัพท์ที่มีตัวละครเป้าหมายส่งข้อความมาให้ผู้เล่น



ที่มา : Stardust Works (2018), เกม Moments: Choose Your Story.

สำหรับการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงในวิชาเทคโนโลยีเรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moment: Choose Your Story เป็นเพียงรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องเท่านั้น ผู้เล่นจะรู้สึกได้ว่าตนเองได้มีปฏิสัมพันธ์กับเกม ทั่วๆ ที่ความเป็นจริงแล้วการมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวไม่มีส่วนในการกำหนดเนื้อเรื่องแต่อย่างใด

4.2. ตัวละครและการสร้างตัวละคร

ตัวละครหลัก เป็นตัวละครที่มีบทบาทและมีความสำคัญมากที่สุดในการเล่าเรื่อง สำหรับนิยายแนวรักโรแมนติกโดยทั่วไปตัวละครที่มีความสำคัญมากที่สุด คือ พระเอกและนางเอก แม้ว่าจะเป็นเนื้อเรื่องแนวรักโรแมนติกเหมือนกัน แต่เกมวิชาเทคโนโลยีประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนใช้วิธีการเล่าเรื่องและให้บทบาทแก่ผู้อ่านที่แตกต่างกันออกไป ในเกมจีบหนุ่มบทบาทของผู้อ่านจะเปลี่ยนไปเป็นผู้เล่น เกมจะมอบหมายให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครนางเอกของเรื่อง เกมจีบหนุ่มส่วนมากจะไม่กำหนดตายตัวว่าตัวละครใดเป็นพระเอกของเรื่อง เนื่องจากในเกมจะมีตัวละครพระเอกให้ผู้เล่นได้เลือกตามความสนใจของตนเอง ผู้เล่นจึงสามารถกำหนดตัวละครพระเอกที่ผู้เล่นต้องการเป็นเป้าหมายในการสร้างความสัมพันธ์ด้วยได้ นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถเลือกตัวละครภายในเกม

เพื่อเป็นการควบคุมให้ตัวละครที่สวมบทบาทพูดหรือกระทำตามที่ผู้เล่นต้องการได้ด้วย เนื่องจากบทบาทของพระเอกและนางเอกในเกมจีบหนุ่มมีความแตกต่างไปจากนิยายโดยทั่วไป ดังนั้นผู้วิจัยจะเรียกแทนตัวละครดังกล่าวว่าตัวละครเป้าหมายและตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท สำหรับเกมจีบหนุ่มแล้ว ตัวละครเป้าหมายและตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจึงเป็นตัวละครที่มีความสำคัญที่สุดโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ตัวละครเป้าหมาย

ตัวละครเป้าหมายเป็นตัวละครสำคัญในเกมจีบหนุ่มเนื่องจากเป็นพระเอกของเรื่อง แต่มีความแตกต่างไปจากพระเอกในนิยาย ละคร หรือภาพยนตร์โดยทั่วไป เนื่องจากเกมจีบหนุ่มโดยทั่วไปจะมีตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเป็นตัวละครพระเอกได้หลายคน ผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละครที่ตนเองสนใจมากที่สุด 1 คนจากตัวละครทั้งหมดที่สามารถเลือกได้เพื่อกำหนดเป็นตัวละครเป้าหมาย โดยกลุ่มตัวละครที่ผู้เล่นสามารถเลือกเป็นพระเอกได้จะมีบุคลิกลักษณะที่หลากหลายแตกต่างกันไปตามความสนใจของผู้เล่น การเลือกตัวละครเป้าหมายที่แตกต่างกันไปจะทำให้มีพระเอกของเรื่องแตกต่างกันไปและผู้เล่นจะได้อ่านเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันลักษณะตัวละครเป้าหมายจากเกมตัวอย่างทั้ง 7 เกมมีดังนี้

1. เกม *Kissed by the Baddest Bidder*

ตัวละครชื่อ: โอ โซริว (ผู้วิจัยเลือกตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครเป้าหมาย)

สถานะ: เป็นมาเฟียที่ผู้นำในอนาคตของแก๊งมั่งกรน้ำแข็งที่มีสาขาทั้งที่ฮ่องกงและญี่ปุ่น เป็นลูกครึ่งฮ่องกง-ญี่ปุ่น หนึ่งในสมาชิกกลุ่มคนที่จัดงานประมูลขึ้นมา เขาเข้าร่วมการประมูลเพราะผลประโยชน์ เป็นเพื่อนสมัยเรียนที่อังกฤษของเอสี่เกะ

ลักษณะนิสัย: เป็นคนเย็นชา ไม่แสดงความรู้สึก ไม่ถูกกับพวกผู้หญิง การใช้ชีวิตอย่างหรูหราโดยตลอด ทำให้เขาไม่เข้าใจวิถีชีวิตของคนธรรมดาทั่วไป มีความคิดแบบมาเฟีย ตัดนิสัยบังคับคนอื่น ถ้าใครขัดคำสั่งเขาจะชอบชู่ฆ่า จริงๆ แล้วเป็นคนใจดี แต่เขาจะไม่แสดงออกมาตรงๆ ใช้การพูดอ้อมค้อมมากกว่า

ภาพที่ 36 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย โอ โซริว



ที่มา : Voltage, Inc. (2014), เกม Kissed by Baddest Bidder.

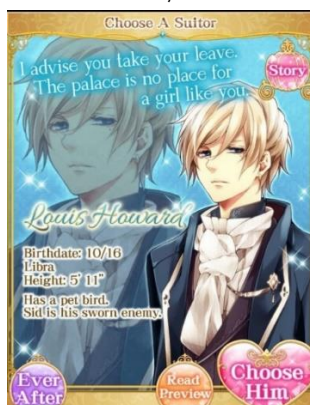
2.เกม Cinderella Midnight: Otome Game

ตัวละครชื่อ: หลุยส์ โฮเวิร์ด

สถานะ: มียศเป็นดยุกที่สืบทอดมาจากพ่อบุญธรรม เขาเคยเป็นเด็กที่อยู่ที่บ้านเด็กกำพร้ามาก่อน แล้วถูกดยุกเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรม คนที่ค้นหาสนโฮเวิร์ดไม่ชอบเขา เนื่องจากเขาเป็นคนธรรมดามาก่อน ทำให้เมื่อต้องมาเรียนและอยู่ในชนชั้นสูงเขาก็รู้สึกอึดอัดและไม่ชอบ จึงเป็นปมในตัวเองที่ไม่อยากให้เราได้อยู่ในสังคมของชนชั้นสูง ปกติจะเข้ามาที่วังวิสเทอเรียเป็นบางครั้งบางคราว ตระกูลของเขาสนิทสนมกับตระกูลของซิด แต่เขากับซิดก็มีความสัมพันธ์แบบคู่อัดกันมาตลอด

ลักษณะนิสัย: เป็นคนเย็นชา มีมารยาทความเป็นผู้ดี จริงจังเข้มงวดกับทุกสิ่ง มักจะเก็บความรู้สึกและสีหน้าของตัวเองไม่ให้คนอื่นรู้ เป็นคนใจดีแต่การกระทำของเขามักจะตรงข้ามกับสิ่งที่เขาพูดออกมาเป็นคนเงิบๆ ไม่ค่อยพูด

ภาพที่ 37 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย หลุยส์ โฮเวิร์ด



ที่มา : CYBIRD (2014), เกม Cinderella Midnight: Otome Game.

3.เกม Mystic Messenger

ตัวละครชื่อ: เซน (ชื่อจริง: รยู ฮยอน)

สถานะ: เป็นนักแสดงละครเวทีที่มีชื่อเสียงระดับหนึ่ง มีหน้าตาหล่อจนเป็นที่ชื่นชอบของแฟนคลับผู้หญิง เป็นหนึ่งในสมาชิกของ RFA ในอดีตเขาหนีออกจากบ้านเพราะทะเลาะกับครอบครัวเนื่องจากเขาอยากเป็นนักแสดง แต่พ่อ แม่ และพี่ชายของเขาคัดค้าน หลังจากหนีออกจากบ้านเขาก็มาเป็นนักแสดง จนได้มาเจอกับริกะซึ่งเป็นแฟนคลับของเขา ริกะเห็นว่าเซนยังเด็กและมีแววด้านการแสดง จึงขอให้จุมินสนับสนุนเขา จุมินยื่นโอกาสให้เซนไปเรียนต่างประเทศและยื่นโอกาสให้เขาอยู่ที่เอเจนซีใหญ่ แต่เซนปฏิเสธ เพราะเขาไม่ชอบจุมิน ต่อมาเขาก็ถูกชักชวนให้เข้ามาในกลุ่ม RFA โดยริกะ

ลักษณะนิสัย: เป็นคนที่มั่นใจในหน้าตาของตัวเอง ปากหวานกับผู้หญิง ซื่ออ่อน คารมดี มีความหัวรั้นพอสมควร ชอบประชดประชันกับจุมิน รักอาชีพการแสดงและมองว่าอาชีพนักแสดงคือทุกอย่างในชีวิตของเขา เคารพนับถือวีและริกะมาก

ภาพที่ 38 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย เซน



ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม Mystic Messenger.

4.เกม It's Our Secret.Fake Marriage

ในเกม It's Our Secret.Fake Marriage ผู้เล่นจะไม่สามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ เกมจะบังคับให้เอ็ดเวิร์ดเป็นตัวละครเป้าหมายโดยอัตโนมัติ

1.ตัวละครชื่อ: เอ็ดเวิร์ด หวัง (ผู้เล่นสามารถตั้งนามสกุลให้ตัวละครที่สวมบทบาทได้ โดยตัวละครเป้าหมายจะมีนามสกุลเหมือนตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท)

สถานะ: เป็นประธานบริษัทในเครือหวังกรุ๊ป แม่ของเขาเสียชีวิตไปตั้งแต่เด็กๆ พ่อของเขาแต่งงานใหม่กับแม่ของเรา เอ็ดเวิร์ดมีน้องชายพ่อแม่เดียวกัน 1 คนคือเควิน ก่อนที่เขาจะมาแต่งงานกับเรา เขาเคยแต่งงานกับกาเบรียลล่ามาก่อน แต่ก็หย่ากันแล้ว เขาเกลียดเราและแม่ของเรามาก เพราะคิดว่าเรากับแม่ของเราจะมาแทนที่แม่ของเขาและคิดจะปกปิดเอาทรัพย์สินของครอบครัวหวังไป เขารักบริษัทและพนักงานในบริษัทของเขา

ลักษณะนิสัย: เป็นคนจริงจัง เก็บอารมณ์ เย็นชา ปากแข็ง เอาตัวเองเป็นใหญ่ ยึดผลประโยชน์บริษัทเป็นอันดับแรก ชอบคนที่มีความสามารถ อกตากับเราและแม่ของเรา มองว่าผู้หญิงที่เขาหาเขาต่างก็ต้องการสมบัติทรัพย์สินของเขา แต่ลึกๆ แล้วเขาเป็นคนที่จิตใจดี ชอบช่วยเหลือคนอื่น พึงพาได้ในยามคับขัน

หมายเหตุ: ลักษณะนิสัยที่ปรากฏของตัวละครตัวนี้ขึ้นอยู่กับตอนจบที่ผู้เล่นได้ด้วย หากผู้เล่นได้ตอนจบที่สมบูรณ์แบบ เอ็ดเวิร์ดจะเป็นคนที่เอาใจใส่เรา ดูแลเรา และรักเรามาก ในขณะที่หากผู้เล่นได้ตอนจบแบบคู่กับคนอื่น เอ็ดเวิร์ดจะกลายเป็นคนที่เห็นแก่ตัวและเห็นแก่ผลประโยชน์ของตัวเอง ไม่สนใจคนอื่น

ภาพที่ 39 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย เอ็ดเวิร์ด หวัง



ที่มา : Accela, Inc (2014), เกม *It's Our Secret.Fake Marriage*.

2.ตัวละครชื่อ: เควิน หวัง (ผู้เล่นสามารถตั้งนามสกุลให้ตัวละครที่สวมบทบาทได้ โดยตัวละครเป้าหมายจะมีนามสกุลเหมือนตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท)

สถานะ: เป็นน้องชายของเอ็ดเวิร์ด เขาเป็นคนนิสัยเกเรจนถูกพ่อของเขาไล่ออกจากตระกูล เขามีชีวิตไม่เป็นหลักแหล่ง

ลักษณะนิสัย: เป็นคนเจ้าเล่ห์เจ้าแผนการ ฉลาดแกมโกง ไม่น่าเชื่อถือ หมกมุ่นทางเพศ เอาตัวเองเป็นใหญ่ ทำทุกอย่างเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง ชี้โก่ง ชี้โกหก เจ้าคิดเจ้าแค้น แต่หลังจากที่เขาสำนึกผิดแล้วเขาก็พยายามช่วยเหลือเรา เสียสละทุกอย่างเพื่อเราได้

หมายเหตุ: ผู้เล่นจะได้เควินเป็นตัวละครเป้าหมายก็ต่อเมื่อผิดหวังจากเอ็ดเวิร์ดเท่านั้น ในฤดูกาลที่ 1 ผู้เล่นไม่สามารถเลือกเควินเป็นเนื้อเรื่องหลักได้

ภาพที่ 40 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย เควิน หวัง



Kevin

ที่มา : Accela, Inc (2014), เกม *It's Our Secret.Fake Marriage*.

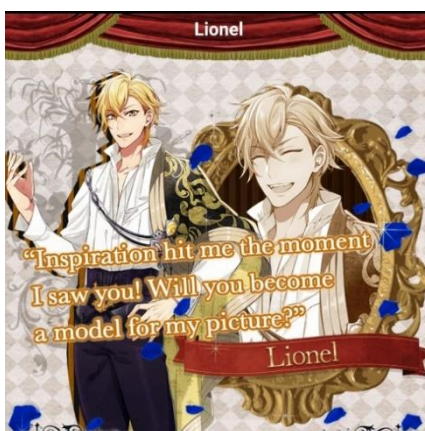
5.เกม *Shall we date?: Blood in Roses+*

ตัวละครชื่อ: โลออนเนล

สถานะ: เป็นแวมไพร์ที่ทำงานอยู่ที่โรงแรม หน้าทีของเขาคือทำความสะอาดห้อง ต้อนรับแขก ล่าสัตว์เพื่อส่งให้ห้องครัว มีความฝันที่จะเป็นศิลปิน มักจะใช้เวลาว่างจากการทำงานในการฝึกวาดภาพ จริงๆแล้วเป็นลูกชายคนเดียวของตระกูลขุนนางในชนบท แต่ถูกรอครอบครัวต่อต้านที่จะเป็นศิลปินทำให้เขาหนีออกจากบ้านมาที่โรงแรมแห่งนี้ตามคำชวนของฮาโรด์

ลักษณะนิสัย: ใจดี ชอบช่วยเหลือคนอื่น ใส่ใจคนอื่นเสมอ ไม่อยากรู้หรืออยากเห็นเรื่องของคนอื่น ไม่ขี้สงสัย มีความพยายามที่จะเป็นศิลปินอย่างแรงกล้า มองคนทุกคนทุกเผ่าพันธุ์เท่าเทียมกัน

ภาพที่ 41 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย ไลออนเนล



ที่มา : NTT Solmare Corporation (2015), เกม Shall we date?: Blood in Roses+.

6.เกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา

ตัวละครชื่อ: เจ้าชายอาร์วี

สถานะ: เป็นเจ้าชายแห่งอาณาจักรอัสโตเรีย ดินแดนอัศวิน มีความสามารถด้านการต่อสู้และการทหาร เป็นผู้ดูแลและฝึกทหารในอาณาจักร พ่อของเขาเป็นพระราชินีปกครองอาณาจักรอัสโตเรีย ส่วนแม่ของเขาเสียชีวิตไปแล้ว เราเคยช่วยปลดผนึกเขาออกจากแหวนทำให้มีโอกาสได้เดินทางร่วมกัน

ลักษณะนิสัย: เป็นคนที่มีความกล้าหาญ มีความเป็นผู้นำสูง จริงจัง พุดจาขวานผ่าซาก ค่อนข้างรักษาภาพลักษณ์ของตนเอง ปากแข็ง อ่อนไหวกับเรื่องการตายของแม่

ภาพที่ 42 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย เจ้าชายอาร์วี



ที่มา : iXit Corporation (2016), Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา.

7. วิชวลโนเวลเรื่อง *Spring Break Road Trip* จากเกม *Moment: Choose Your Story*

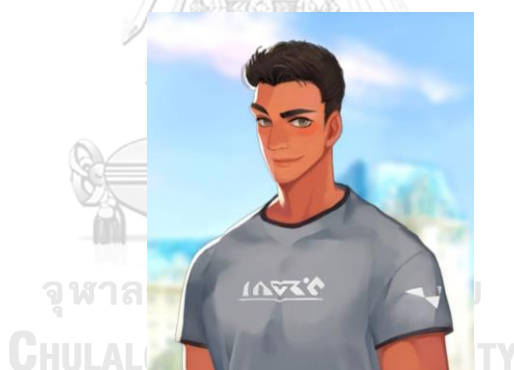
จากวิชวลโนเวลเรื่อง *Spring Break Road Trip* จากเกม *Moment: Choose Your Story* ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ในช่วงบทจบของเนื้อเรื่อง ในการเล่นเนื้อเรื่องทั้ง 2 ครั้งผู้เล่นเลือกตัวละครเป้าหมายคนละคนกันเพื่อศึกษาความแตกต่างของเนื้อเรื่อง

1. ชื่อตัวละคร: ทอม

สถานะ: เป็นแฟนของซารอน และเป็นเพื่อนในกลุ่มของเรา ทอมชอบเรามาตั้งแต่แรกแล้วแต่ตอนนั้นเรามีแฟน ทำให้เขาไปคบกับซารอน ความสัมพันธ์ของเขากับซารอนไม่ค่อยดีเท่าไร เขาไม่ชอบที่ซารอนหงุดหงิดใส่เขาตลอด ต่อหน้าซารอนเขาก็ทำตัวเหมือนเอาใจเธอปกติ

ลักษณะนิสัย: ชอบมาอวดเรา ถ้ามีโอกาสจะเข้ามาคุยกับเราตลอด เอาความรู้สึกตัวเองเป็นที่ตั้ง หึงหวงเราเมื่อเราอยู่กับผู้ชายคนอื่น

ภาพที่ 43 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย ทอม



ที่มา : Stardust Works (2018), เกม *Moments: Choose Your Story*.

2. ชื่อตัวละคร: โจเซฟ

สถานะ: เป็นเพื่อนร่วมมหาวิทยาลัยของเราที่มาทำงานเป็นไลฟ์การ์ดที่ลาสเวกัสช่วงปิดเทอม สนใจเราตั้งแต่เจอครั้งแรก

ลักษณะนิสัย: เป็นคนดี ชอบช่วยเหลือคนอื่น ชอบพูดอ้อมโลก เข้าใจยาก มั่นใจในตัวเอง ไม่ถูกกับทอม เกลียดการทรยศ

หมายเหตุ: ลักษณะนิสัยที่ปรากฏของตัวละครตัวนี้ขึ้นอยู่กับทางเลือกที่ผู้เล่นเลือกด้วย ถ้าเราเลือกตัวละครที่เข้าข้างตัวละครเป้าหมายของเรา เขาก็จะพูดดีกับเรา และเอาใจเรา แต่ตัวละครเป้าหมายอีกคนที่เราไม่ได้เลือกก็จะแสดงท่าทีหึงหวง อิจฉา นอกจากนี้ ลักษณะนิสัยของตัวละครเป้าหมายที่แสดงออกมา ในกรณีที่เราเลือกตัวละครตัวนี้หรือกรณีที่ไม่เลือกตัวละครตัวนี้ ก็จะมี ความแตกต่างกัน ตัวอย่าง ในตอนจบหากเราเลือกโจเซฟ โจเซฟก็จะบอกรักเรา เอาอกเอาใจเรา และพูดหวานกับเรา แต่ถ้าหากเราเลือกทอม โจเซฟจะรู้เรื่องที่เราแอบชอบทอม เรื่องที่ทอมแอบชอบเรา และเรื่องที่ซา รอนนอกใจทอม จะโมโหแล้วมองว่าเราและเพื่อนๆ หักหลังกันเอง เขาจะเกลียดเราและเพื่อนๆ จนไม่ ขอมายุ่งเกี่ยวกับอีก ทั้งยังพูดไม่ดีกับเราด้วย

ภาพที่ 44 แสดงภาพตัวละครเป้าหมาย โจเซฟ



ที่มา : *Stardust Works (2018), เกม Moments: Choose Your Story.*

จากแนวคิดของ Forster (1974) ตัวละครเป้าหมายในเกมจีบหนุ่มจะมีลักษณะตัวละครที่เป็นตัวละครหลายมิติ (Round Character) หรือตัวละครพลวัต (Dynamic Character) เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาให้ผู้อ่านได้รับรู้ลักษณะนิสัยหลายๆ ด้าน เป็นตัวละครที่มีความลึกและมีความซับซ้อนในด้านอุปนิสัยและพฤติกรรม มีการพัฒนาการด้านอุปนิสัยและพฤติกรรม หรืออาจจะมีการเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติและความคิด เมื่อศึกษาจากการอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายแล้วพบว่าเนื้อเรื่องในเกมจีบหนุ่มมีประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาความสัมพันธ์เชิงรักโรแมนติก อุปนิสัยและพฤติกรรมก่อนที่ตัวละครมีความรักกับหลังจากที่ตัวละครมีความรักจึงแตกต่างกัน ส่งผลให้เกิดพัฒนาการด้านความคิด ทัศนคติ และการกระทำของตัวละคร สามารถยกตัวอย่างจากเนื้อเรื่องในเกมจีบหนุ่มที่เป็นเกมตัวอย่างได้ดังนี้

จากเกม *Kissed by the Baddest Bidder* “โซริว” ตัวละครเป้าหมายเป็นผู้ชายที่มีนิสัยเย็นชา จริงจังกับการทำงาน ไม่สนใจผู้หญิง แต่หลังจากที่โซริวตกหลุมรักตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท จะมีลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนไป คือ เป็นคนขี้เล่นมากขึ้นและหมกมุ่นเรื่องทางเพศมากขึ้น

จากเกม *Mystic Messenger* “เซน” ตัวละครเป้าหมายเป็นผู้ชายที่เจ้าชู้ปากหวานกับผู้หญิงชื่อ อ่อน คารมดี มีความหัวรั้นพอสมควร รักอาชีพการแสดงและมองว่าอาชีพนักแสดงคือทุกอย่างในชีวิตของเขา ไม่ถูกกับจูมิน เคารพนับถือวีและรักมาก แต่ในช่วงท้ายของเรื่องเขามีลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนไป คือ เซนสามารถปรับความเข้าใจกับจูมินได้ ในขณะที่ความสัมพันธ์ของเขาและวีแย่งลง เพราะเกิดความไม่เชื่อใจ ในตอนจบแบบแบบดี (Good Ending) เซนยอมเปิดเผยต่อสื่อมวลชนว่าเขา รักเราโดยที่ไม่สนใจผลกระทบเรื่องงานแสดง ส่วนในตอนจบแบบธรรมดา (Normal Ending) เซนจะกลายเป็นคนเห็นแก่ตัวที่ไม่ยอมเปิดเผยความสัมพันธ์กับเราเพราะกลัวกระทบเรื่องงาน ท่าทางของเขาจะมีความจริงจังมากขึ้นแตกต่างจากช่วงแรกที่เป็นคนขี้เล่น

และจากเกม *It's Our Secret.Fake Marriage* “เอ็ดเวิร์ด” ตัวละครเป้าหมายเป็นผู้ชายที่จริงจังกับงานเหนือสิ่งใด เป็นชา ปากแข็ง ไม่แสดงความรู้สึก เอาตัวเองเป็นใหญ่ ออกดีกับเราและแม่ของเรา หลังจากที่เอ็ดเวิร์ดตกหลุมรักตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะมีลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนไป คือ เขาจะเอาใจใส่และเป็นห่วงเราอย่างเห็นได้ชัด และสุดท้ายเขาก็ยอมให้อภัยแม่ของเราจากที่แต่เดิมเขาออกดี

ลักษณะของตัวละครเป้าหมาย

ลักษณะตัวละครเป้าหมายที่พบในเกมจะเห็นได้ว่าลักษณะภายนอกของตัวละครมีต้นแบบมาจากผู้ชายในอุดมคติที่พบในนิยายรักโรแมนติกทั่วไป แต่ลักษณะของผู้ชายในอุดมคติที่ปรากฏในเกมมีอยู่หลายลักษณะเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่มีอยู่หลากหลาย เนื่องจากผู้เล่นทุกคนจะมีลักษณะผู้ชายในอุดมคติที่ต่างกันออกไปตามรสนิยมความชอบของแต่ละคน โดยคุณสมบัติที่เห็นได้บ่อยในตัวละครเป้าหมายที่พบในเกมที่มีลายเส้นแบบอนิเมะญี่ปุ่น คือ มีฐานะดีค่อนข้างมั่งคั่ง หน้าตาดี มีความสามารถ มีตำแหน่งหน้าที่การงานหรือยศฐาบรรดาศักดิ์ที่ดี และรักนางเอกคนเดียว

สำหรับเกมญี่ปุ่นทั้ง 4 เกม ได้แก่ เกม *Kissed by the Baddest Bidder* เกม *Cinderella Midnight: Otome Game* เกม *Shall we date?: Blood in Roses+* และเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* รวมถึงเกมจากเกาหลีตัวอย่างเกม *Mystic Messenger* จะให้ผู้เล่นได้เลือกตัวละครเป้าหมายที่สนใจตั้งแต่เริ่มเกม ในแต่ละเกมจะมีตัวละครเป้าหมายให้ผู้เล่นได้เลือกหลากหลายแบบตามความชอบ โดยตัวละครเป้าหมายที่พบในเกมส่วนใหญ่จะมีบุคลิกลักษณะที่เป็นพิมพ์นิยม ซึ่งเป็นบุคลิกลักษณะที่พบได้บ่อยในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม แม้ว่าในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน

แต่ก็จะพบตัวละครเป้าหมายที่มีลักษณะแบบพิมพ์นิยมอยู่บ่อยๆ โดยสามารถแบ่งประเภทบุคลิกลักษณะของตัวละครเป้าหมายได้ 5 ประเภท ดังนี้

1.ตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายเย็นชา

เป็นลักษณะของตัวละครเป้าหมายที่ไม่ค่อยแสดงอารมณ์ออกทางสีหน้า พูดน้อย ไม่ค่อยสูงส่งกับใคร เมื่ออยู่กับตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทก็มักจะแสดงท่าทีรำคาญหรือไม่สนใจออกมา โดยส่วนมากตัวละครเป้าหมายประเภทนี้มักจะเป็นคนประเภทปากไม่ตรงกับใจ จริงๆ แล้วตัวละครเป้าหมายสนใจเรา แต่พยายามเก็บอารมณ์ไม่แสดงความรู้สึกว่าสนใจเราออกมา

ตัวอย่างตัวละครเป้าหมายที่มีลักษณะดังกล่าว ได้แก่ โซริว จาก เกม *Kissed by the Baddest Bidder* เรย์มอน และเอ็ดการ์ จากเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* หลุยส์ และอัลเบิร์ต จากเกม *Cinderella Midnight: Otome Game* เอ็ดเวิร์ด จากเกม *It's Our Secret.Fake Marriage* และอาร์วี จากเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา*

ภาพที่ 45 แสดงภาพตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายเย็นชา



ที่มา : Voltage, Inc. (2014), เกม *Kissed by Baddest Bidder*. NTT Solmare Corporation (2015), เกม *Shall we date?: Blood in Roses+*. CYBIRD (2014), เกม *Cinderella Midnight: Otome Game*. Accela, Inc (2014), เกม *It's Our Secret.Fake Marriage*. และ iXit Corporation (2016), *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา*.

2. ตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายร่าเริงสดใส

เป็นลักษณะของตัวละครเป้าหมายที่มีความเป็นเด็กสูง สดในร่าเริง มีความกระตือรือร้น ชอบมองโลกในแง่ดี ซื่ออ่อน ชอบเอาอกเอาใจ ดูไร้เดียงสา ควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้ ผู้เล่นจะรู้สึกว่าการที่ตัวละครประเภทนี้มีอายุน้อยกว่าตัวเอง

ตัวอย่างตัวละครเป้าหมายที่มีลักษณะดังกล่าว ได้แก่ ยูซง จากเกม *Mystic Messenger* และนิโค จากเกม *Cinderella Midnight: Otome Game*

ภาพที่ 46 แสดงตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายร่าเริงสดใส



ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม *Mystic Messenger*. และ CYBIRD (2014), เกม *Cinderella Midnight: Otome Game*.

3. ตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายอบอุ่น

เป็นลักษณะของตัวละครเป้าหมายที่ใจดีและอ่อนโยนกับตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท คอยดูแลเอาใจใส่และปกป้องเราตลอด ฟังพาได้ แสดงความรักในรูปแบบค่อยเป็นค่อยไปไม่หวือหวา ความสัมพันธ์มักจะเริ่มจากความเป็นเพื่อนแล้วค่อยๆ พัฒนาไปอย่างช้าๆ ทำให้ไม่ค่อยมีความขัดแย้งที่เกิดจากนิสัยระหว่างตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทและตัวละครเป้าหมาย

ตัวอย่างตัวละครเป้าหมายที่มีลักษณะดังกล่าว ได้แก่ ไลออนเนล จากเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* โรเบิร์ต จากเกม *Cinderella Midnight: Otome Game* และ 707 จากเกม *Mystic Messenger*

ภาพที่ 47 แสดงตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายอบอุ่น



ที่มา : NTT Solmare Corporation (2015), เกม *Shall we date?: Blood in Roses+*.
CYBIRD (2014), เกม *Cinderella Midnight: Otome Game*. Cheritz Co., Ltd (2016), เกม
Mystic Messenger.

4. ตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายปากจัด

เป็นลักษณะของตัวละครเป้าหมายที่มีความมั่นใจในตัวเองสูง เอาแต่ใจตัวเอง มองตัวเองเป็นใหญ่ ชอบแกล้งหรือข่มคนที่อ่อนแอกว่า และมีความปากจัดทำให้มีฉากที่ได้เถียงกันระหว่างตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทและตัวละครเป้าหมายประเภทนี้อยู่หลายครั้ง

ตัวอย่างตัวละครเป้าหมายที่มีลักษณะดังกล่าว ได้แก่ เอสีเกะ และโอตะ จากเกม *Kissed by the Baddest Bidder* จูมิน จาก *Mystic Mystic Messenger* อาสิน จากเกม *Cinderella Midnight: Otome Game* และเควิน จากเกม *It's Our Secret.Fake Marriage*

ภาพที่ 48 แสดงตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายปากจืด



ที่มา : Voltage, Inc. (2014), เกม *Kissed by Baddest Bidder*. Cheritz Co., Ltd (2016), เกม *Mystic Messenger*. CYBIRD (2014), เกม *Cinderella Midnight: Otome Game*. และ Accela, Inc (2014), เกม *It's Our Secret.Fake Marriage*.

5. ตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายเจ้าชู้

เป็นลักษณะของตัวละครเป้าหมายที่คารมฉฉ ร่าเริงสนุกสนาน ขี้เล่น พูดเก่ง ปากหวาน มีทักษะการเข้าสังคมที่ดี เอาอกเอาใจเราเก่ง ค่อนข้างหมกมุ่นเกี่ยวกับความรักและเรื่องผู้หญิง จะแสดงตัวเข้าหาว่าจีบตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้พบ

ตัวอย่างตัวละครเป้าหมายที่มีลักษณะดังกล่าว ได้แก่ แจ็ค และเซ็ดตริก จากเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* เซน จากเกม *Mystic Messenger* บาบ่า จากเกม *Kissed by the Baddest Bidder* และเมตี้ จากเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา*

ภาพที่ 49 แสดงตัวละครเป้าหมายประเภทผู้ชายเจ้าชู้



ที่มา : NTT Solmare Corporation (2015), เกม *Shall we date?: Blood in Roses+*. Cheritz Co., Ltd (2016), เกม *Mystic Messenger*. Voltage, Inc. (2014), เกม *Kissed by Baddest Bidder*. และ iXit Corporation (2016), *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรธา*.

แต่สำหรับเกมที่มีลายเส้นแบบคอมมิคตะวันตก ลักษณะของตัวละครเป้าหมายจะแตกต่างไปจากเกมแบบลายเส้นอนิเมะญี่ปุ่น เนื่องจากเกมที่ใช้ลายเส้นแบบอนิเมะจะใช้ลักษณะผู้ชายที่มีความเป็นอุดมคติของผู้หญิงโดยทั่วไปมาสร้างเป็นตัวละครเพื่อดึงดูดผู้เล่น แต่เกมลายเส้นแบบตะวันตก ตัวละครเป้าหมายจะมีความเป็นธรรมชาติมากกว่า ผู้เล่นเกมที่มีลายเส้นแบบตะวันตกจะรู้สึกที่ตัวละครเป็นเหมือนคนธรรมดาที่พบในชีวิตจริงมากกว่าสังเกตได้จากหน้าตา สถานะ และนิสัยของตัวละคร ในขณะที่เกมลายเส้นแบบอนิเมะจะเป็นตัวละครผู้ชายในอุดมคติที่สมบูรณ์แบบทุกด้าน จากคำพูดที่ว่า “เกมฝั่งญี่ปุ่นจะมีการแบ่งชนชั้นรวยจนอย่างชัดเจน พระเอกต้องรวย แต่เกมที่มีลายเส้นแบบตะวันตกไม่ได้แสดงจุดนี้ออกมา ตัวละครชายจะดูเป็นคนธรรมดา” (กวาง นิสิตปริญญาโท อายุ 26 ปี. สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2561) ตัวอย่างจากวิชวลโนเวลเรื่อง *Spring Break Road Trip* จากเกม *Moments: Choose Your Story* จากเกม *Moment: Choose Your Story* ตัวละครเป้าหมายที่ชื่อโจเซฟเป็นเพียงนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ทำงานพิเศษเป็นไลฟ์การ์ด ซึ่งก็เป็นชีวิตประจำวัน โดยทั่วไปของนักศึกษามหาวิทยาลัยในอเมริกาที่ทำงานไปด้วยเรียนไปด้วย ส่วนตัวละครเป้าหมายที่ชื่อทอมก็เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมดาเช่นกัน ลักษณะตัวละครจึงเป็นเหมือนคนที่ผู้เล่นพบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน ในขณะที่ตัวละครเป้าหมายของเกมลายเส้นแบบอนิเมะจะมีลักษณะเป็นผู้ชาย

แบบอุดมคติที่ต้องมีฐานะร่ำรวย เป็นคนดัง หรือมีตำแหน่งที่สูงส่ง ซึ่งไม่ใช่ลักษณะคนที่ทุกคนพบในความเป็นจริง

ภาพที่ 50 แสดงตัวละครเป้าหมายจากเกมลายเส้นแบบตะวันตก



ที่มา : Stardust Works (2018), เกม Moments: Choose Your Story.

จากที่ได้อธิบายว่าตามปกติเกมจีบหนุ่มจะมีตัวละครเป้าหมายให้ผู้เล่นเลือกได้หลายคน แม้ว่าผู้เล่นจะเลือกตัวละครที่ผู้เล่นสนใจมากที่สุดเป็นตัวละครเป้าหมาย แต่ตัวละครอื่นๆ ที่ผู้เล่นไม่ได้เลือกเป็นเป้าหมายบางส่วนจะยังคงมีบทบาทเป็นตัวละครรองในเรื่อง ในบางครั้งขณะที่ผู้เล่นจะรู้สึกได้ว่าตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้เลือกบางตัวมีความน่าสนใจและเกิดอยากรู้เรื่องราวของตัวละครตัวนั้นมากขึ้น ตัวอย่าง จากเกม เกม Shall we date?: Blood in Roses+ ในเนื้อเรื่องที่มีโลออนเนลเป็นตัวละครเป้าหมายจะมีตัวละครที่ชื่อรูเพิร์ตเข้ามาพูดคุยกับเราบ่อยครั้ง รูเพิร์ตเป็นคนที่ใจดี และมีเสน่ห์น่าดึงดูดใจ ทำให้ผู้เล่นมีแนวโน้มสนใจที่อยากเล่นเนื้อเรื่องที่มีรูเพิร์ตเป็นตัวละครเป้าหมาย หรือตัวละครที่ชื่อกอร์ดอน ในเนื้อเรื่องมีฉากหนึ่งที่กอร์ดอนเข้ามาพูดคุยกับผู้เล่น เขาพูดเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์หมาป่าและดูเหมือนเขาจะมีปริศนาบางอย่างเกี่ยวกับมนุษย์หมาป่า หากผู้เล่นสนใจอยากรู้จักกอร์ดอนมากขึ้น ก็สามารถเลือกเล่นเนื้อเรื่องของกอร์ดอนเพื่อที่จะได้คลี่คลายข้อมูลในส่วนนั้น เนื่องจากในเนื้อเรื่องที่มีโลออนเนลเป็นตัวละครเป้าหมายจะให้ความสำคัญกับปมและประเด็นของโลกออนไลน์เป็นหลัก ทำให้ประเด็นเชิงลึกของตัวละครรองไม่ได้ถูกเปิดเผย ด้วยการออกแบบเนื้อเรื่องและระบบเกมลักษณะนี้สามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมได้นานขึ้น เนื่องจากเมื่อเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนแรกจบแล้ว หากไม่มีเนื้อเรื่องใหม่ที่แตกต่างจากเนื้อเรื่องที่เคยอ่านไปแล้ว ผู้เล่นจะมีแนวโน้มที่จะเลิกเล่นและลบเกมนั้นไป เพราะพฤติกรรมของผู้รับสารในสื่อที่มีลักษณะเป็นเนื้อเรื่อง ผู้รับสารน้อยคนนักที่จะกลับมาอ่านซ้ำอีกครั้ง แต่หากผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนอื่นที่มีความแตกต่างกันจะสามารถยืดเวลาในการเล่นเกมไปได้อีก

2.ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท

ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญมากที่สุดในการเล่นเกมนิยาย เพราะเป็นตัวละครที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกได้ว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งและมีส่วนร่วมไปกับเนื้อเรื่อง ขณะที่อ่านเนื้อเรื่องผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นนางเอกของเรื่องเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับพระเอกหรือตัวละครเป้าหมายที่ผู้เล่นเลือก ผู้เล่นจะต้องอ่านเนื้อเรื่องในมุมมองของตัวละครที่สวมบทบาท ควบคุมบทพูด หรือการกระทำของตัวละครที่สวมบทบาทจากการเลือกตัวเลือกภายในเกมเพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินไป ยังทิศทางที่ตนเองต้องการ และสามารถตั้งชื่อตัวละครที่สวมบทบาทเพื่อแทนชื่อของตนเองได้ ในขณะที่นางเอกในนิยาย ภาพยนตร์ หรือละคร มีบทบาทที่แตกต่างออกไปเนื่องจากผู้อ่านไม่สามารถกำหนดพระเอกของเรื่องและการกระทำของนางเอกได้ ในขณะที่คุณสมบัตินี้ดังกล่าวเป็นคุณสมบัติเด่นสำหรับตัวละครที่สวมบทบาทในเกมนิยาย

ลักษณะตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจากเกมตัวอย่างทั้ง 7 เกม มีดังนี้

1.ตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *Kissed by the Baddest Bidder*

สถานะ: เป็นพนักงานที่ทำงานอยู่ในโรงแรม Tres Spades ของตระกูลอิชิโนมิยะ หน้าที่ที่ทำงานจะเวียนไปเรื่อยๆ ได้แก่ ทำความสะอาดห้องพัก ดูแลเรื่องอาหาร และต้อนรับแขกที่ลือลือ มีเพื่อนร่วมงานที่สนิทชื่อซากิโกะและจิสึตะ ปกติจะพักอยู่ที่หอพักกับเพื่อนๆ แต่หลังจากที่มาพบโซริวก็จะมาอยู่ที่เพนเฮาส์ของโซริวที่โรงแรมแทน

ลักษณะนิสัย: ยึดมั่นในความถูกต้อง ไม่ชอบสิ่งที่ผิดกฎหมายหรือนอกกฎเกณฑ์ ไม่กล้าฝ่าฝืนคำสั่ง มีความหัวรั้น ไม่ยอมคน นอกจากถูกขู่เอาถึงชีวิต มีความอ่อนโยนใส่ใจความรู้สึกคนอื่น

หมายเหตุ: ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อตัวละครที่สวมบทบาทได้ตามต้องการ และภาพของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะปรากฏเฉพาะในภาพพิเศษเท่านั้น โดยเป็นผู้หญิงผมสีน้ำตาลยาว ไม่เห็นดวงตา

ภาพที่ 51 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *Kissed by the Baddest Bidder*



ที่มา : Voltage, Inc. (2014), เกม *Kissed by Baddest Bidder*.

2.ตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *Cinderella Midnight: Otome Game*

สถานะ: เดิมเป็นชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในอาณาจักรวิสเทอเรีย มีอาชีพเป็นครูสอนหนังสือให้เด็กๆ ในเมือง หลังจากที่ถูกเลือกเป็นเจ้าหญิง ก็ดำรงตำแหน่งเป็นเจ้าหญิงแห่งเมืองวิสเทอเรียที่ทำหน้าที่ดูแลบ้านเมืองและมีหน้าที่หลักที่สำคัญที่สุด คือ การเลือกเหล่าขุนนางที่อยู่ในวังมาเพื่อมาเป็นเจ้าชายเพื่อที่จะมาสืบทอดบัลลังก์ต่อจากพระราชินีที่กำลังประชวรอยู่

ลักษณะนิสัย: รักเด็กและคอยช่วยเหลือเด็กที่เป็นนักเรียนของเรา มีความตั้งใจที่จะปกป้องบ้านเมือง มีความคิดว่าการเป็นเจ้าหญิงเป็นหน้าที่ที่ตนเองต้องแบกรับและต้องรับผิดชอบให้ดีที่สุด มีความพยายาม ไม่อยากให้คนอื่นมองว่าตัวเองอ่อนแอ ขี้กังวล ไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่ถือตัวเอง แต่ก็ไม่ยอมคน

หมายเหตุ: ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อตัวละครที่สวมบทบาทได้ตามต้องการ และภาพของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะปรากฏเฉพาะในภาพพิเศษเท่านั้น โดยเป็นผู้หญิงผมสีน้ำตาลสั้น ไม่เห็นหน้าตาของตัวละคร

ภาพที่ 52 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *Cinderella Midnight: Otome Game*



ที่มา : CYBIRD (2014), เกม *Cinderella Midnight: Otome Game*.

3.ตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *Mystic Messenger*

สถานะ: ไม่มีประวัติหรือภูมิหลังของตัวละครที่แน่ชัด ทราบเพียงว่าเป็นผู้หญิงที่โหลดโปรแกรมแชทเข้ามาที่โทรศัพท์มือถือของตัวเอง ทำให้เธอได้คุยกับอันโนน แล้วเธอก็ถูกใครบางคนลากเข้ามาในกลุ่มแชทของ RFA ทำให้ต้องตกกระไดพลอยโจนมาร่วมจัดงานปาร์ตี้ RFA แทนตำแหน่งของริกะที่เสียชีวิตไป

ลักษณะนิสัย: ขึ้นอยู่กับผู้เล่นแต่ละคนว่าจะกำหนดให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยอย่างไร หรือใช้ลักษณะนิสัยของผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวนี้ เนื่องจากในเกมนี้ ผู้เล่นจะต้องเลือกตัวเลือกทุกครั้งในตัว

ละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีบทสนทนาในโปรแกรมแชทหรือพูดกับตัวละครตัวอื่นในโหมดวีชวลโนเวล ทำให้ตัวละครตัวนี้ไม่มีความคิดเป็นของตนเองเลย เพราะถูกผู้เล่นครอบงำความคิดโดยสิ้นเชิง ดังนั้น ลักษณะนิสัยของตัวละครจึงขึ้นอยู่กับผู้เล่นและแตกต่างกันไปตามผู้เล่นแต่ละคน

หมายเหตุ: ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อตัวละครที่สวมบทบาทได้ตามต้องการ และผู้เล่นสามารถตั้งภาพโปรไฟล์ของตัวละครที่สวมบทบาทเป็นภาพอะไรก็ได้ หรือจะเลือกภาพที่เกมกำหนดให้ก็ได้ แต่ภาพของตัวละครที่ปรากฏในภาพพิเศษจะเป็นภาพผู้หญิงผิวขาวที่มีผมสีน้ำตาลยาว

ภาพที่ 53 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *Mystic Messenger*



ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม *Mystic Messenger*.

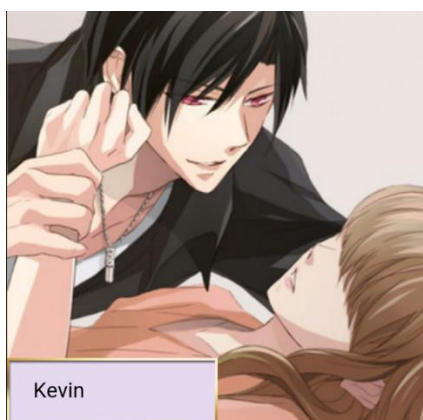
4. ตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *It's Our Secret.Fake Marriage*

สถานะ: เป็นแฟนซีเอ็นเนอร์และเจ้าของบริษัทออกแบบเสื้อผ้าเล็กๆ แม่ของเราแต่งงานใหม่กับพ่อของเอ็ดเวิร์ดและเควินหลังจากที่พ่อของเราเสียชีวิตไป ทำให้เราย้ายเข้ามาอยู่บ้านตระกูลหวัง เราแอบชอบเอ็ดเวิร์ดตั้งแต่ได้เจอกันแรกๆ เคยสารภาพรักกับเขาแต่ก็ถูกเขาตักกลับเพราะเอ็ดเวิร์ดเกลียดเรากับแม่ของเรา

ลักษณะนิสัย: รักเอ็ดเวิร์ดมาก แต่ก็ปากแข็งเพราะรักศักดิ์ศรีตัวเอง ไม่ยอมคน ยอมไม่ได้ถ้ามีคนมาดูถูก ใจแข็งกับเอ็ดเวิร์ดเพราะรู้ว่าเขาเกลียดเรา

หมายเหตุ: ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อและนามสกุลให้ตัวละครที่สวมบทบาทได้ตามต้องการ แต่นามสกุลที่ผู้เล่นตั้งให้กับตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท จะถูกนำมาใช้เป็นนามสกุลของเอ็ดเวิร์ดและเควินด้วย เนื่องจากเราเปลี่ยนนามสกุลตามพ่อเลี้ยงของเรา และนามสกุลดังกล่าวจะถูกนำมาตั้งเป็นชื่อบริษัทภายในเรื่องด้วย ส่วนภาพของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะปรากฏเฉพาะในภาพพิเศษเท่านั้น โดยเป็นผู้หญิงผมสีน้ำตาลยาว ไม่เห็นหน้าตาของตัวละคร

ภาพที่ 54 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *It's Our Secret.Fake Marriage*



ที่มา : Accela, Inc (2014), เกม *It's Our Secret.Fake Marriage*.

5.ตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *Shall we date?: Blood in Roses+*

สถานะ: เราเป็นสาวชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านกับแม่และน้องที่ป่วยหนัก เป็นพรานล่าสัตว์ มีฐานะครอบครัวที่ยากจน เกิดในตระกูลแม่มด แต่มีพลังเวทย์น้อยทำให้ใช้เวทย์มนต์แทบไม่ได้เลยนอกจากทำอย่างง่าย ๆ มีความสามารถในการใช้ธนูอย่างดีเยี่ยม ทำให้สามารถล่าสัตว์ได้ดี มองเห็นนิมิตเป็นเหตุการณ์ในอนาคตได้ หลังจากที่พี่ชายบ้านถูกปีศาจทำร้าย ก็ตัดสินใจรับงานเพื่อไปสำรวจปราสาทแวมไพร์ เพราะต้องการหาเงินมาช่วยน้อง

ลักษณะนิสัย: เป็นคนที่มีความกล้าหาญ ไหวพริบดี ระเบิดระวังตัวตลอดเวลา ซึ่สงสัย รักน้องสาวมาก

หมายเหตุ: ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อตัวละครที่สวมบทบาทได้ตามต้องการ และทุกครั้งตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีบทพูดจะปรากฏภาพตัวละครที่สวมบทบาทให้เช่นเดียวกับตัวละครอื่นในเกม

ภาพที่ 55 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *Shall we date?: Blood in Roses+*



ที่มา : NTT Solmare Corporation (2015), เกม *Shall we date?: Blood in Roses+*.

6.ตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา

สถานะ: เป็นหญิงสาวอายุประมาณ 20 ปี หลงมิตินายังโลกแห่งความฝัน จริงๆแล้วเป็นเจ้าของหญิงแห่งเมืองทรอยแมร์ที่หายสาบสูญไปจากโลกแห่งความฝันไป 18 ปี พ่อและแม่ของเราจริงๆ แล้วคือพระราชินีและพระราชินี แต่หนีไปยังโลกมนุษย์ เป็นเจ้าของแหวนที่สามารถมอบพลังให้กับเจ้าชายและปลดผนึกเจ้าชายออกจากแหวนได้

ลักษณะนิสัย: มีความอ่อนโยน สดใส ร่าเริง ชุ่มช่ำม อายากรู้ยากเห็น ชอบช่วยเหลือคนอื่น

หมายเหตุ: ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อตัวละครที่สวมบทบาทได้ตามต้องการ และภาพของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะปรากฏเฉพาะในภาพพิเศษเท่านั้น โดยเป็นผู้หญิงผมสีน้ำตาลสั้น ไม่เห็นหน้าตา

ภาพที่ 56 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา



ที่มา : iXit Corporation (2016), Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา.

7.ตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม Moment: Choose Your Story

สถานะ: อายุ 19 ปี เป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย เรียนอยู่สาขาจิตวิทยา มีเพื่อนร่วมมหาวิทยาลัยที่อยู่กลุ่มเดียวกัน 4 คน คือ ทอม ชารอน คาร์โล และแบร์รี่ เราจะสนิทกับชารอนเป็นพิเศษ ถูกเพื่อนๆ มองว่าฉลาดที่สุดในกลุ่ม เป็นที่พึ่งของเพื่อนๆ

ลักษณะนิสัย: ชอบทอมแบบเก็บความรู้สึกเก็บอาการ พยายามตั้งใจ แคร่เพื่อนมากกว่าตัวเอง รู้สึกผิดต่อชารอนที่แอบชอบทอม เกลียดการทรยศ รักความถูกต้อง

หมายเหตุ: ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อตัวละครที่สวมบทบาทได้ตามต้องการ ทุกครั้งที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีบทพูดจะปรากฏภาพตัวละครที่สวมบทบาทให้เช่นเดียวกับตัวละครอื่นในเกม โดยจะมี

ลักษณะตามอวาทาร์ที่ผู้เล่นตกแต่งไว้ แต่ในฉากคอมพิวเตอร์กราฟฟิกตัวละครที่สวมบทบาทจะเป็นภาพตัวละครที่มีผมสีน้ำตาลยาวประบ่าไม่ว่าผู้เล่นจะตกแต่งอวาทาร์อย่างไรก็ตาม

ภาพที่ 57 แสดงภาพตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *Moment: Choose Your Story*



ที่มา : *Stardust Works (2018), เกม Moments: Choose Your Story.*

จากแนวคิดของ Forster (1974) ตัวละครที่สวมบทบาทในเกมจีบหนุ่มจะมีทั้งลักษณะตัวละครที่เป็นตัวละครมิติเดียว (Flat Character) และตัวละครหลายมิติ (Round Character)

ตัวละครที่สวมบทบาทที่มีลักษณะเป็นตัวละครมิติเดียว ที่มีลักษณะเป็นตัวละครเข้าแบบ (Stock Character) ซึ่งเป็นลักษณะของตัวละครที่ใช้ซ้ำๆ ซากๆ ในงานวรรณกรรม ตัวละครที่สวมบทบาทประเภทนี้จะมีบุคลิกลักษณะเหมือนนางเอกในการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น นางเอกใจดีไร้เดียงสา นางเอกผู้รักความถูกต้อง นางเอกก้ำกั้นไม่ยอมคน แม้ว่าจะมีลักษณะตัวละครที่หลากหลายแต่ก็ยังเป็นลักษณะตัวละครที่พบได้บ่อยในสื่อดังกล่าว มีตัวอย่างดังนี้

จากเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นเจ้าหญิงที่อ่อนแอไม่สามารถต่อสู้ด้วยตนเองได้ ชุ่มช้ำ เมื่อเจอภัยอันตรายจะไม่สามารถต่อสู้กับผู้ร้ายได้ ต้องมีเจ้าชายมาคอยช่วยและปกป้องทุกครั้งตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่องลักษณะนิสัยของตัวละครก็จะไม่เปลี่ยนไปแม้จะเลือกตัวเลือกแตกต่างกันหรือได้รับตอนจบที่แตกต่างกันก็ตาม

และจากเกม *Cinderella Midnight: Otome Game* ผู้เล่นจะได้รับบทเป็นเจ้าหญิงที่ยึดมั่นในหน้าที่ รักอาณาจักร รักเด็ก และรักความถูกต้อง ไม่ว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรตัวละครก็ยังคงยึดมั่นในความคิดส่วนนี้ไม่เปลี่ยนแปลงแม้กระทั่งอยู่ในเหตุการณ์เสี่ยงเป็นเสี่ยงตายหรือยอมต้องสละตำแหน่งเจ้าหญิงเพื่อรักษาสัจจะ

ตัวละครที่สวมบทบาทที่เป็นตัวละครหลายมิติ (Round Character) หรือตัวละครพลวัต (Dynamic Character) เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาให้ผู้อ่านได้รับรู้ลักษณะนิสัยหลายๆ ด้านเป็นตัวละครที่มีความลึกและมีความซับซ้อนในด้านอุปนิสัยและพฤติกรรม มีการพัฒนาการด้านอุปนิสัยและพฤติกรรม หรืออาจจะมีการเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติและความคิด จากการศึกษาเกม ตัวอย่างสามารถเห็นได้ว่าความรักที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่องเกมจีบหนุ่มเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการพัฒนาการทางด้านความคิด ทัศนคติ และการกระทำของตัวละครที่สวมบทบาทเปลี่ยนแปลงไป มีตัวอย่างดังนี้

จากเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* ผู้เล่นรับบทเป็นพรานล่าสัตว์ที่อยู่ในหมู่บ้านเล็กๆ นางเอกรักแม่และน้องสาวของเธอมากจึงยอมมาทำงานเสี่ยงชีวิตเพื่อหาเงินมารักษาน้องสาวและดูแลครอบครัว หลังจากที่นางเอกได้รักกับตัวละครเป้าหมายของเรื่องแล้ว แม่และตัวละครเป้าหมายมีความขัดแย้งกันทำให้ไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้ แต่นางเอกก็เลือกที่จะทิ้งแม่และน้องสาวออกจากหมู่บ้านเพื่อไปอยู่กับพระเอก เห็นได้ว่าตัวละครมีพัฒนาการทำให้มีความคิดบางอย่างที่เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิงซึ่งเป็นพัฒนาการของตัวละคร

และจากวิซวลโนเวลเรื่อง *Spring Break Road Trip* จากเกม *Moments: Choose Your Story* ผู้เล่นรับบทเป็นนักศึกษาสาวที่หลงรักแฟนของเพื่อนสนิทตัวเอง นางเอกจะพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้รักผู้ชายคนนั้นเพราะไม่อยากทำผิดและไม่อยากให้เพื่อนเสียใจ แต่ในตอนจบนางเอกสามารถทำให้เพื่อนสนิทกับแฟนเลิกกันได้ หลังจากนั้นนางเอกก็คบเป็นแฟนกับผู้ชายคนนั้นโดยที่ความสัมพันธ์ของนางเอกและเพื่อนสนิทไม่สามารถกลับมาสนิทกันได้แบบเดิม จากเดิมที่นางเอกมองว่าเป็นเรื่องที่ผิด แต่สุดท้ายนางเอกก็ยอมมองข้ามปัจจัยดังกล่าวและคบกับแฟนเพื่อนที่แอบชอบมานาน

ลักษณะของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท

ลักษณะของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทที่พบในเกมจะมีฐานะ สถานะทางสังคม บุคลิกและนิสัยของตัวละครที่หลากหลาย ด้านฐานะของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท พบว่ามีทั้งตัวละครที่มา

ฐานะร่ำรวย ฐานะปานกลาง และฐานะยากจน และด้านสถานะทางสังคมของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท พบว่ามีทั้งตัวละครที่เป็นชนชั้นสูง ชนชั้นกลาง และชนชั้นล่าง ในขณะที่ตัวละครเป้าหมายจะเป็นผู้ชายที่มีฐานะและสถานะทางสังคมค่อนข้างดีเท่านั้น

ส่วนด้านบุคลิกและนิสัยของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท คนส่วนใหญ่จะมองว่าบุคลิกและนิสัยของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะเป็นไปตามบุคลิกและนิสัยของผู้เล่น เนื่องจากผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นนางเอกของเรื่องเพื่อควบคุมตัวละครผ่านการเลือกตัวเลือกเพื่อให้เส้นเรื่องดำเนินไปในทิศทางที่ผู้เล่นต้องการ แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้เล่นไม่สามารถควบคุมตัวละครได้อย่างอิสระตามใจตนเองได้ทุกอย่าง เนื่องจากคนแต่งเรื่องจะกำหนดบุคลิกและนิสัยเบื้องต้นของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทขึ้นมา ตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *It's Our Secret.Fake Marriage* เป็นนักออกแบบเสื้อผ้าที่มีความคิดสร้างสรรค์ ฉลาด เต็มที่กับการทำงาน มีความเป็นผู้นำ ในขณะที่ตัวละครที่สวมบทบาทจากเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* จะเป็นเด็กสาวแสนซื่อๆ จิตใจอ่อนโยน เป็นผู้ที่ดี ขึ้นอยู่กับว่าผู้แต่งจะออกแบบตัวละครออกมาอย่างไร

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า การเลือกตัวเลือกภายในเกมผู้เล่นจะตัดสินใจโดยเอาความคิดของตนเองใส่เข้าไป ยิ่งมีความถี่ในการเลือกตัวเลือกในเกมมาก ผู้เล่นก็จะยิ่งเอาความเป็นตัวเองใส่ไปในตัวละครมากขึ้น ในเกมที่มีความถี่ในการเลือกตัวเลือกมาก เช่น *เกม Mystic Messenger* และ *เกม Moment: Choose Your Story* จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกที่ตัวเองรู้สึกเข้าถึงตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทได้มากกว่าเกมที่มีการเลือกตัวเลือกน้อย เพราะผู้เล่นแทบจะไม่ได้มีส่วนร่วมกับเกมจากการเอาความคิดของตัวเองไปตัดสินใจแทนตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท และจะถูกความคิดของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทครอบงำการสวมบทบาทของผู้เล่น ผู้เล่นจะรู้สึกไม่เป็นตัวเอง ทำให้รู้สึกเหมือนเป็นการอ่านนิยายในมุมมองของนักอ่านมากกว่าการสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม ดังนั้นแล้วในเกมที่มีความถี่ในการเลือกตัวเลือกมากจะทำให้ผู้เล่นใช้ความคิดของตัวเองใส่ไปในตัวละครมาก ผู้เล่นจึงรู้สึกที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีบุคลิกและนิสัยเหมือนกับตัวเอง ในขณะที่เกมที่มีความถี่ในการเลือกตัวเลือกน้อยผู้เล่นจะรู้สึกที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทถูกคนแต่งเรื่องสร้างบุคลิกลักษณะและนิสัยของตัวละครเป็นกรอบควบคุมตัวละครไว้ทั้งหมดแล้ว

การสร้างตัวละครในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม

จากแนวคิดของ Boggs (2003) พบว่าในเกมจีบหนุ่มมีวิธีการสร้างตัวละครที่พบในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน พบได้ 4 แบบ ได้แก่ การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้

เห็นลักษณะภายนอก การสร้างตัวละครผ่านบทพูดหรือบทสนทนา การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน และการสร้างตัวละครผ่านปฏิกริยาตัวละครอื่นๆ มีรายละเอียดดังนี้

1.การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นลักษณะภายนอก

ระหว่างอ่านเนื้อเรื่องตัวเกมจะปรากฏภาพและสีหน้าขอตัวละคร ทำให้ผู้เล่นทราบว่าตัวละครมีรูปร่างหน้าตาอย่างไร แต่งตัวอย่างไร มีท่าทางอย่างไร และกำลังแสดงอารมณ์แบบใดอยู่ เป็นการสร้างตัวละครด้วยการสื่อสารแบบอวัจนภาษา

ภาพที่ 58 แสดงการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางของตัวละครในเกม



ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม Mystic Messenger.

2.การสร้างตัวละครผ่านบทพูดหรือบทสนทนา

บทพูดของตัวละครจะแสดงลักษณะนิสัยของตัวละครออกมาได้ ตัวอย่าง จากเกม *Cinderella Midnight: Otome Game* ทุกครั้งที่ซิดพบกับหลุยส์เขามักจะขุดคุ้ยเรื่องในอดีตที่แสนเศร้าของหลุยส์ออกมาพูด โดยเฉพาะเรื่องที่หลุยส์เป็นเด็กกำพร้า เช่น “เรื่องที่ผมันพูดว่าหลุยส์เป็นเด็กกำพร้าเป็นเรื่องจริง ทำไมหลุยส์ไม่ลองเล่าเรื่องที่แสนเศร้าของตัวเองให้เจ้าหญิงฟังเป็นของขวัญในวันแต่งตั้งตำแหน่งสักหน่อยล่ะ” แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างซิดกับหลุยส์และมุมมองของซิดที่มองหลุยส์ว่าหลุยส์เป็นเพียงเด็กกำพร้าไม่มีชาติตระกูลคนหนึ่งที่โชคได้มาเป็นลูกบุญธรรมของดยุกเท่านั้น

3.การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน เป็นการสร้างตัวละครจากสิ่งที่อยู่ในความคิดของตัวละครที่ไม่ได้แสดงออกมา ในเกมจับหนุมการสร้างตัวละครด้วยวิธีนี้จะนำมาใช้กับตัวละครที่สวมบทบาทเป็นส่วนใหญ่เนื่องจากเป็นผู้เล่าเรื่องและใช้การเล่าเรื่องในมุมมองบุคคลที่ 1 ตัวอย่าง จาก

วิหวลโนเวลเรื่อง *Spring Break Road Trip* จากเกม *Moment: Choose Your Story* ในเรื่องนี้ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีฉากที่คิดในใจค่อนข้างบ่อย โดยตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะแสดงความรู้สึกออกมาผ่านความคิดว่าเรารักทอม แต่เราก็ไม่ยอมให้ทอมและซารอนเลิกกัน เพราะซารอนคือเพื่อนของเรา เป็นสิ่งที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทคิดตลอดเวลาที่ทอมเข้าหาเรา แสดงให้เห็นว่าแม้เราจะรักทอม แต่เราก็ไม่ยอมทำร้ายใคร

4.การสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาตัวละครอื่นๆ เป็นการให้ตัวละครตัวหนึ่งพูดถึงตัวละครอีกตัวที่ต้องการจะนำเสนอออกมา ตัวอย่าง จากเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* มีตัวละครที่ชื่อฮาร์โรว์และทาเทียน่า ซึ่งเป็นตัวละครที่ไม่ได้ปรากฏตัวออกมาตลอดเนื้อเรื่องเลย แต่ตัวละครอื่นๆ ในเรื่องจะพูดถึงตัวละครทั้งสองบ่อยๆ ว่าตัวละครทั้งสองว่าเป็นคนอย่างไร ผู้เล่นจึงรู้ลักษณะนิสัยของตัวละครสองตัวนี้ จากการอ่านเนื้อเรื่องผู้เล่นจะรู้ว่าทาเทียน่าและฮาร์โรว์รักกัน ทั้งคู่อยู่ด้วยกันจนทาเทียน่าหมดอายุขัยของมนุษย์ และฮาร์โรว์ก็ออกเดินทาง ผู้เล่นรู้ข้อมูลดังกล่าวได้เพราะตัวละครอื่นๆ พูดถึงตัวละครทั้ง 2 ตัวนี้ แม้ว่าตัวละครทั้ง 2 ตัวนี้จะไม่ปรากฏออกมาในฉากเลย

4.3.ลักษณะของตอนจบ

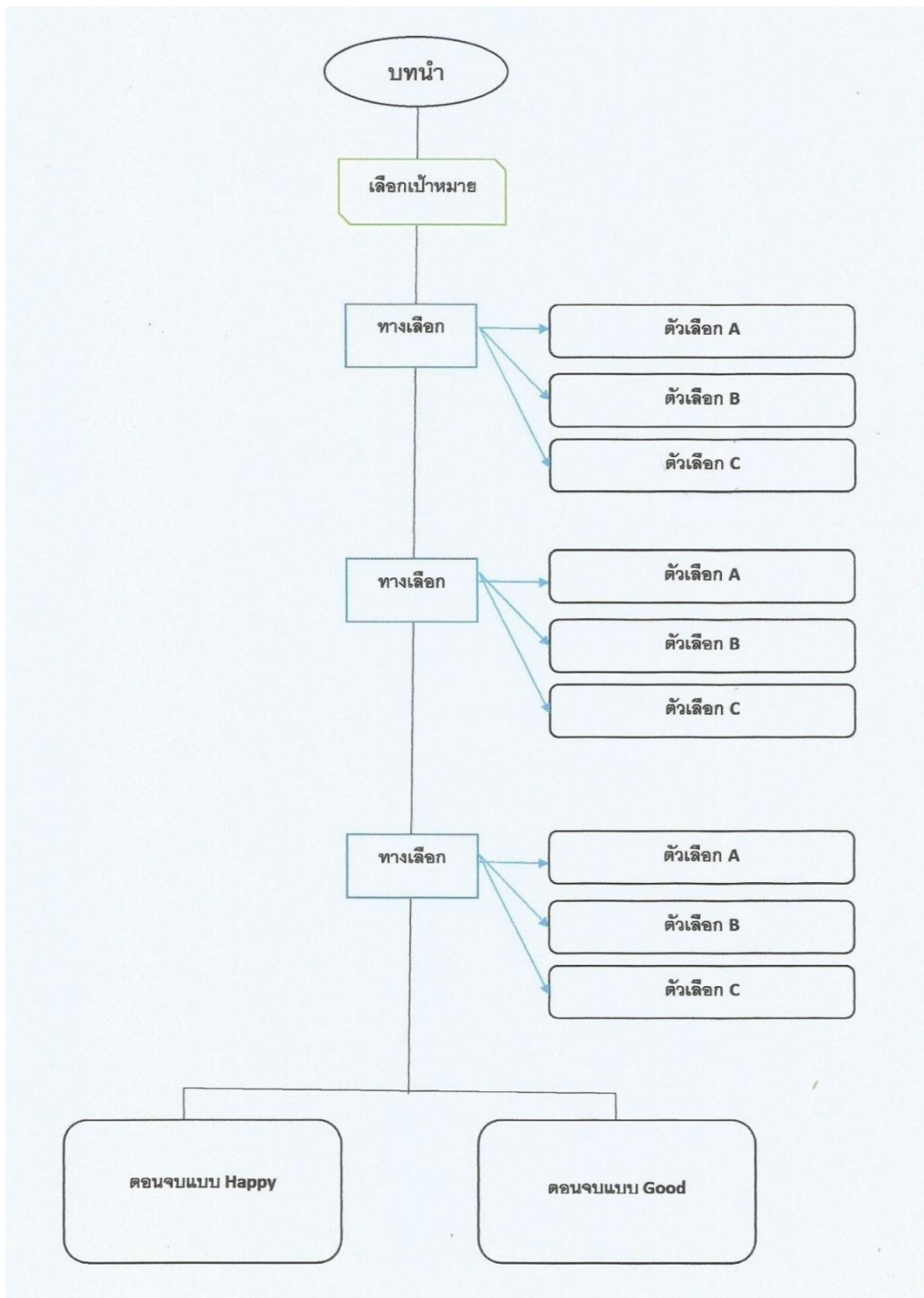
ตามปกติแล้วเกมจีบหนุ่มจะมีตอนจบตั้งแต่ 2 แบบขึ้นไป ผู้เล่นสามารถเลือกตอนจบได้จากการเลือกตัวเลือกระหว่างอ่านเนื้อเรื่อง การเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกันจะทำให้ผู้เล่นได้รับคะแนนแตกต่างกัน ค่าคะแนนดังกล่าวจะถูกนำไปคำนวณตามเกณฑ์ของแต่ละเกมเพื่อเลือกตอนจบที่หลากหลาย ดังนั้นเกณฑ์คำนวณคะแนนเพื่อเลือกตอนจบจึงมีหลายวิธี จากเกมตัวอย่างสามารถแจกแจงเกณฑ์การคำนวณคะแนนตอนจบได้ดังนี้

1.เกม *Kissed by the Baddest Bidder*

ในเกมนี้มีตอนจบทั้งหมด 2 แบบ คือตอนจบแบบ Good และตอนจบแบบ Happy หลังจากเลือกตัวเลือกในแต่ละครั้งเกมจะไม่บอกผู้เล่นว่าผู้เล่นได้คะแนนเท่าไรและใช้ระบบใดในการคำนวณคะแนนเพื่อเลือกตอนจบ ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถคาดการณ์ตอนจบได้เลยจนกว่าจะเข้าสู่บทที่ 13 ซึ่งเป็นบทจบของเรื่อง จากการศึกษาจากตัวเกม ผู้วิจัยได้เล่นเนื้อเรื่องแบบเดียวกันทั้ง 2 ครั้ง โดยแต่ละครั้งเลือกตัวเลือกไม่เหมือนกันทุกครั้ง แม้จะเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกัน ทว่าผู้วิจัยกลับได้ตอนจบแบบเดียวกันทั้ง 2 ครั้ง แต่เนื่องจากเกมนี้ใช้ระบบชื่อเนื้อเรื่องแบบเหมา แม้ว่าผู้เล่นจะเล่นได้ตอนจบแบบ

ใดก็ตาม แต่ผู้เล่นก็สามารถเลือกอ่านตอนจบอีกแบบได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องเล่นใหม่เพื่อเลือกตัวเลือกจนได้ตอนจบอีกแบบ สามารถสรุปโครงสร้างได้ดังนี้

ภาพที่ 59 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม Kissed by Baddest Bidder

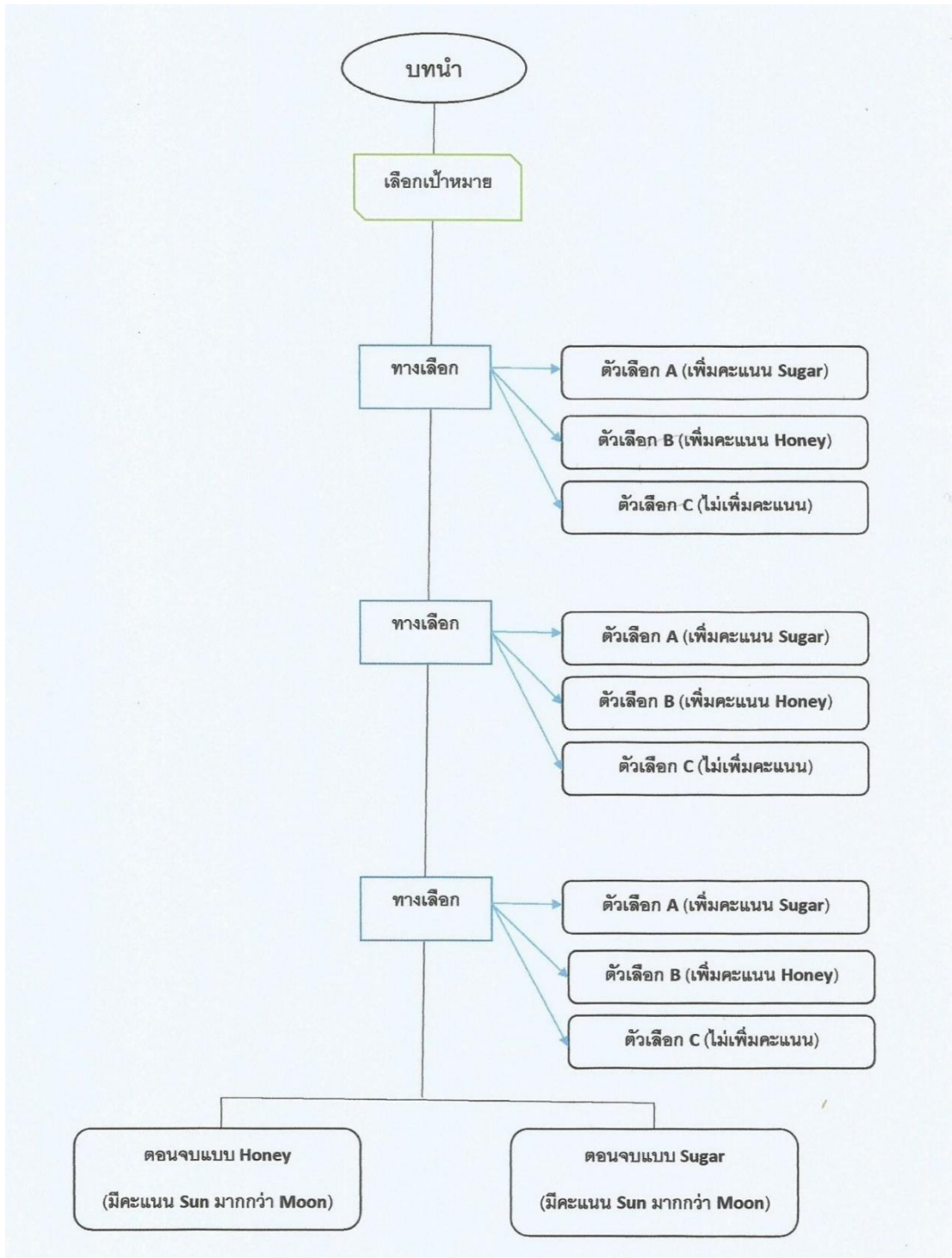


2.เกม Cinderella Midnight: Otome Game

เกมนี้มีตอนจบทั้งหมด 2 แบบ ได้แก่ ตอนจบแบบ Honey และตอนจบแบบ Sugar ในการเลือกตัวเลือก ในการเลือกทางเลือกแต่ละครั้งจะมีตัวเลือกให้เลือกทั้งหมด 3 ตัวเลือก ในแต่ละตัวเลือกก็จะได้รับคะแนนที่แตกต่างกันออกไป ตัวเลือกแบบที่ 1 เมื่อเลือกแล้วผู้เล่นจะได้คะแนน Honey เพิ่ม 1 คะแนน ตัวเลือกแบบที่ 2 เมื่อเลือกแล้วผู้เล่นจะได้คะแนน Sugar เพิ่ม 1 คะแนน และตัวเลือกแบบที่ 3 ผู้เล่นจะไม่ได้คะแนนเลย ผู้เล่นสามารถเลือกทางเลือกได้ตั้งแต่บทที่ 1 ถึงบทที่ 10 เมื่อจบบทที่ 10 แล้วเกมจะประกาศให้ผู้เล่นทราบว่า จะได้ตอนจบแบบใด หากผู้เล่นได้คะแนน Sugar มากกว่า ผู้เล่นจะได้อ่านตอนจบแบบ Sugar หรือหากผู้เล่นได้ตอนจบแบบ Honey มากกว่า ผู้เล่นจะได้อ่านตอนจบแบบ Honey สามารถสรุปโครงสร้างได้ดังนี้



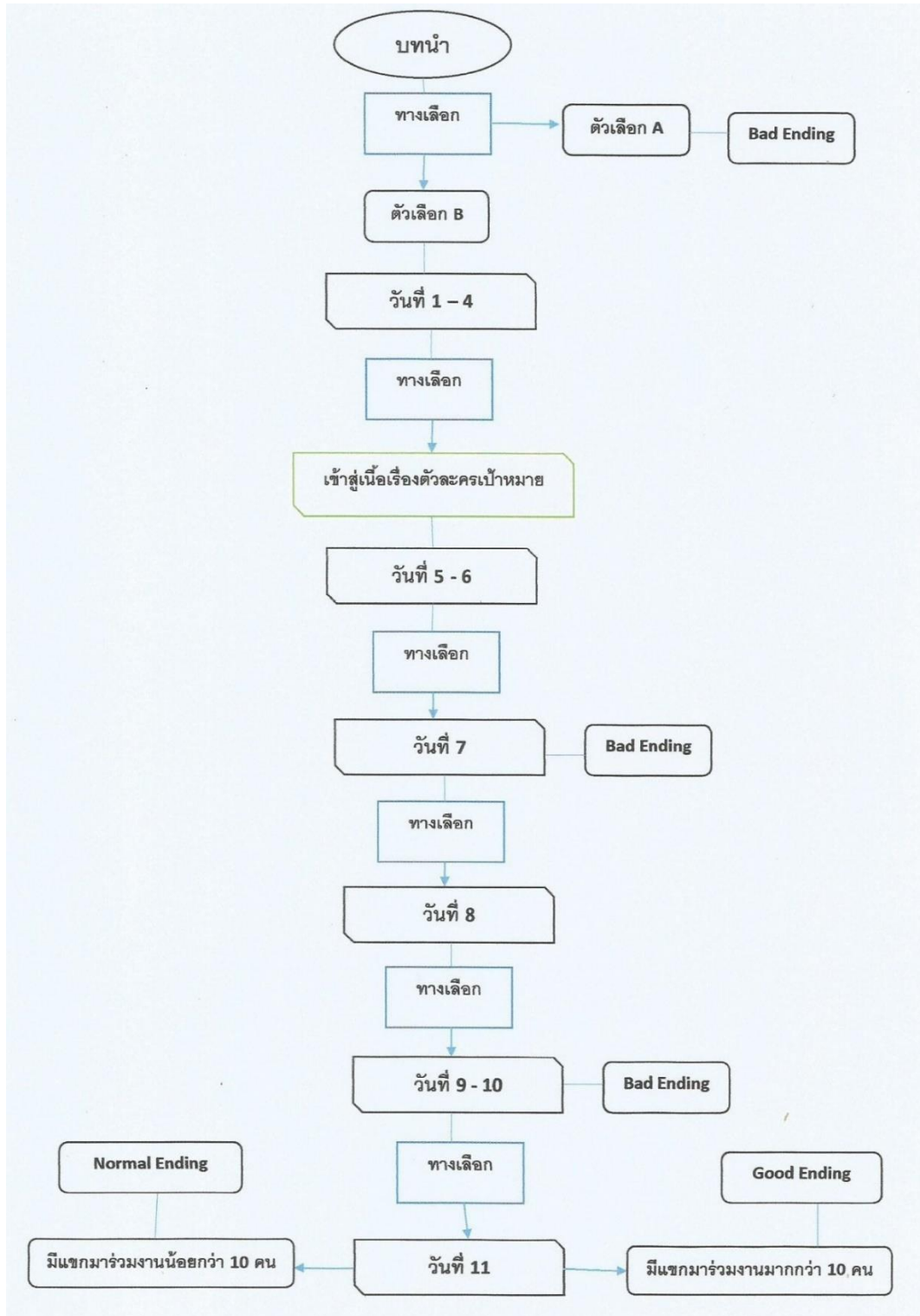
ภาพที่ 60 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม Cinderella Midnight: Otome Game



3.เกม Mystic Messenger

เกมนี้มีตอนจบทั้งหมด 3 แบบ ได้แก่ ตอนจบแบบดี (Good Ending) ตอนจบแบบธรรมดา (Normal Ending) และตอนจบแบบไม่ดี (Bad Ending) โดยการประเมินในเกมนี้ค่อนข้างมีความซับซ้อนเนื่องจากใช้วิธีการประเมินผลคะแนนหลายวิธี เกม Mystic Messenger เป็นเกมที่ใช้เวลาจริง มามีส่วนร่วมด้วย เวลาจริง 1 วันจะเท่ากับเวลาในเกม 1 วัน โดยตอนจบของเรื่องจะเป็นวันที่ 11 หากผู้เล่นเลือกตัวเลือกผิดหรือเลือกตัวเลือกไม่ถูกต้องจนทำให้ไม่สามารถเข้าสู่เนื้อเรื่องวันที่ 11 ได้ เช่น ตัวละครที่สวมบทบาทตาย หรือถูกลักพาตัวหายไปก่อนจะเข้าสู่วันที่ 11 ผู้เล่นจะได้ตอนจบแบบไม่ดี (Bad Ending) แล้วหากผู้เล่นสามารถเข้าสู่วันที่ 11 ได้จะมีตอนจบ 2 แบบ คือ ตอนจบแบบดี (Good Ending) และตอนจบแบบธรรมดา (Normal Ending) ขึ้นอยู่กับว่าผู้เล่นสามารถเชิญแขกมาร่วมงานปาร์ตี้ RFA ได้ทั้งหมดกี่คน หากผู้เล่นสามารถเชิญแขกมาร่วมงานปาร์ตี้ได้ตั้งแต่ 10 คนขึ้นไป ผู้เล่นจะได้ตอนจบแบบดี แต่ถ้าผู้เล่นเชิญแขกมาที่งานปาร์ตี้ได้ไม่ถึง 10 คน ผู้เล่นจะได้ตอนจบแบบธรรมดา สามารถสรุปโครงสร้างได้ดังนี้

ภาพที่ 61 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม Mystic Messenger

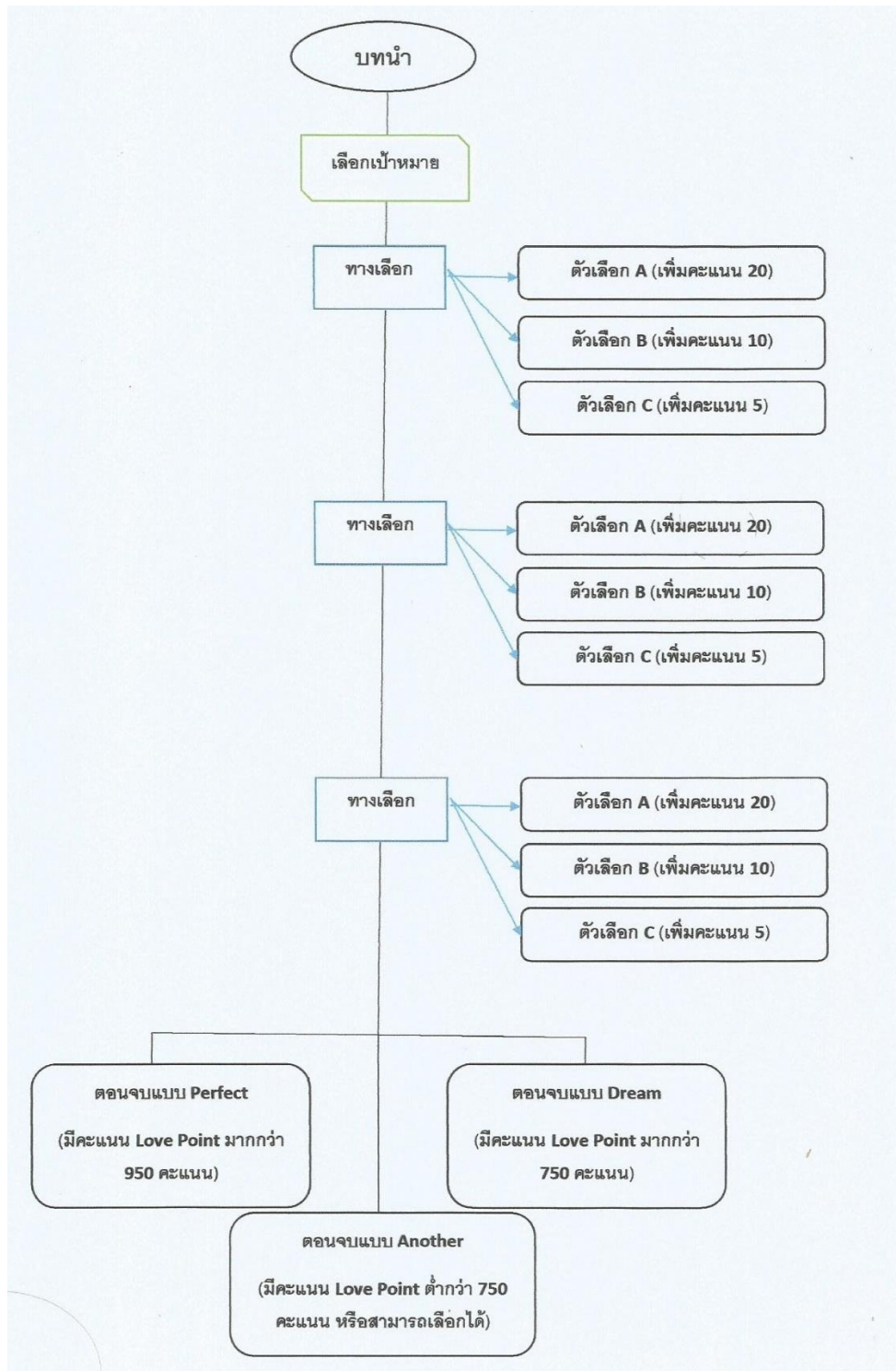


4. เกม *It's Our Secret. Fake Marriage*

มีตอนจบทั้งหมด 3 แบบ ได้แก่ ตอนจบที่สมบูรณ์แบบ (Perfect Ending) ผู้เล่นจะต้องมีคะแนน Love Meter มากกว่า 950 คะแนนขึ้นไป ตอนจบแบบความฝัน (Dream Ending) ผู้เล่นจะต้องมีคะแนน Love Meter มากกว่า 750 คะแนนขึ้นไป และตอนจบแบบคู่กับคนอื่น (Another Ending) ผู้เล่นจะได้ตอนจบแบบนี้ในกรณีที่มิมีคะแนน Love Meter ไม่ถึง 750 คะแนน หรือหากผู้เล่นมีคะแนนมากกว่าจะเลือกเนื้อเรื่องแบบนี้ก็ได้ ตัวอย่าง หากผู้เล่นมีคะแนน Love Meter จำนวน 950 คะแนน ผู้เล่นสามารถเลือกตอนจบแบบใดก็ได้หนึ่งในสามแบบ เนื่องจากมีคะแนนถึงเกณฑ์ หากต้องการตอนจบแบบอื่นต้องเล่นซ้ำอีกรอบ หรือหากผู้เล่นมีคะแนนมากกว่า 1,500 คะแนน จะสามารถเลือกอ่านตอนจบทั้ง 3 แบบได้โดยไม่ต้องกลับมาอ่านเนื้อเรื่องใหม่ตั้งแต่แรก และถ้าผู้เล่นมีคะแนน Love Meter ไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดของตอนจบที่ต้องการ ผู้เล่นสามารถเติมเงินจริงในเกม และซื้อเสื้อผ้าแต่งตัวอวาตาร์เพิ่มค่า Love Meter ได้ สามารถสรุปเป็นโครงสร้างได้ดังนี้



ภาพที่ 62 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม *It's Our Secret.Fake Marriage*

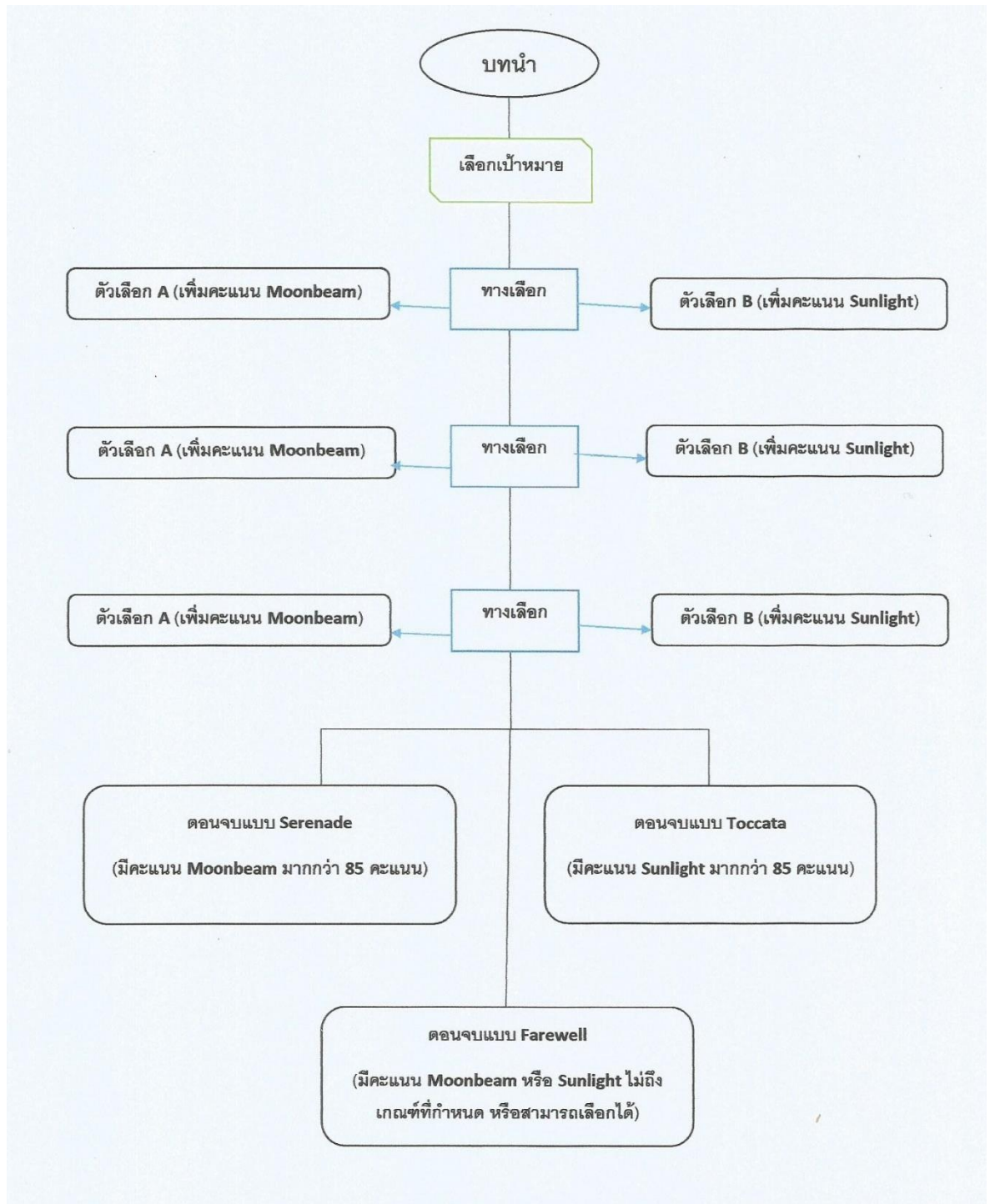


5.เกม *Shall we date?: Blood in Roses+*

เกมนี้มีตอนจบอยู่ 3 แบบ ได้แก่ตอนจบแบบ Serenade ตอนจบแบบ Toccata และตอนจบแบบ Farewell ขณะอ่านเนื้อเรื่องผู้เล่นจะต้องเลือกตัวเลือก 1 ใน 2 ตัวเลือกที่เกมได้กำหนดไว้ เกมจะแบ่งคะแนนที่ได้จากการเลือกตัวเลือกเป็น 2 แบบคือ คะแนน Moonbeam และคะแนนแบบ Sunlight จะมีตัวเลือกข้อหนึ่งที่เลือกแล้วได้คะแนน Moonbeam มากกว่า และอีกตัวเลือกจะเป็นตัวเลือกที่มีคะแนน Sunlight มากกว่า หากมีคะแนน Moonbeam มากกว่า 85 คะแนน ผู้เล่นจะสามารถเลือกตอนจบแบบ Serenade ได้ หากมีคะแนน Sunlight มากกว่า 85 คะแนน ผู้เล่นจะสามารถเลือกตอนจบแบบ Toccata ได้ หากมีคะแนนไม่ถึง 85 คะแนนทั้ง 2 แบบ ผู้เล่นจะได้ตอนจบแบบ Farewell หรือถ้ามีคะแนนมากกว่า 85 คะแนน แต่จะเลือกตอนจบแบบ Farewell ก็ได้ สามารถสรุปโครงสร้างได้ดังนี้



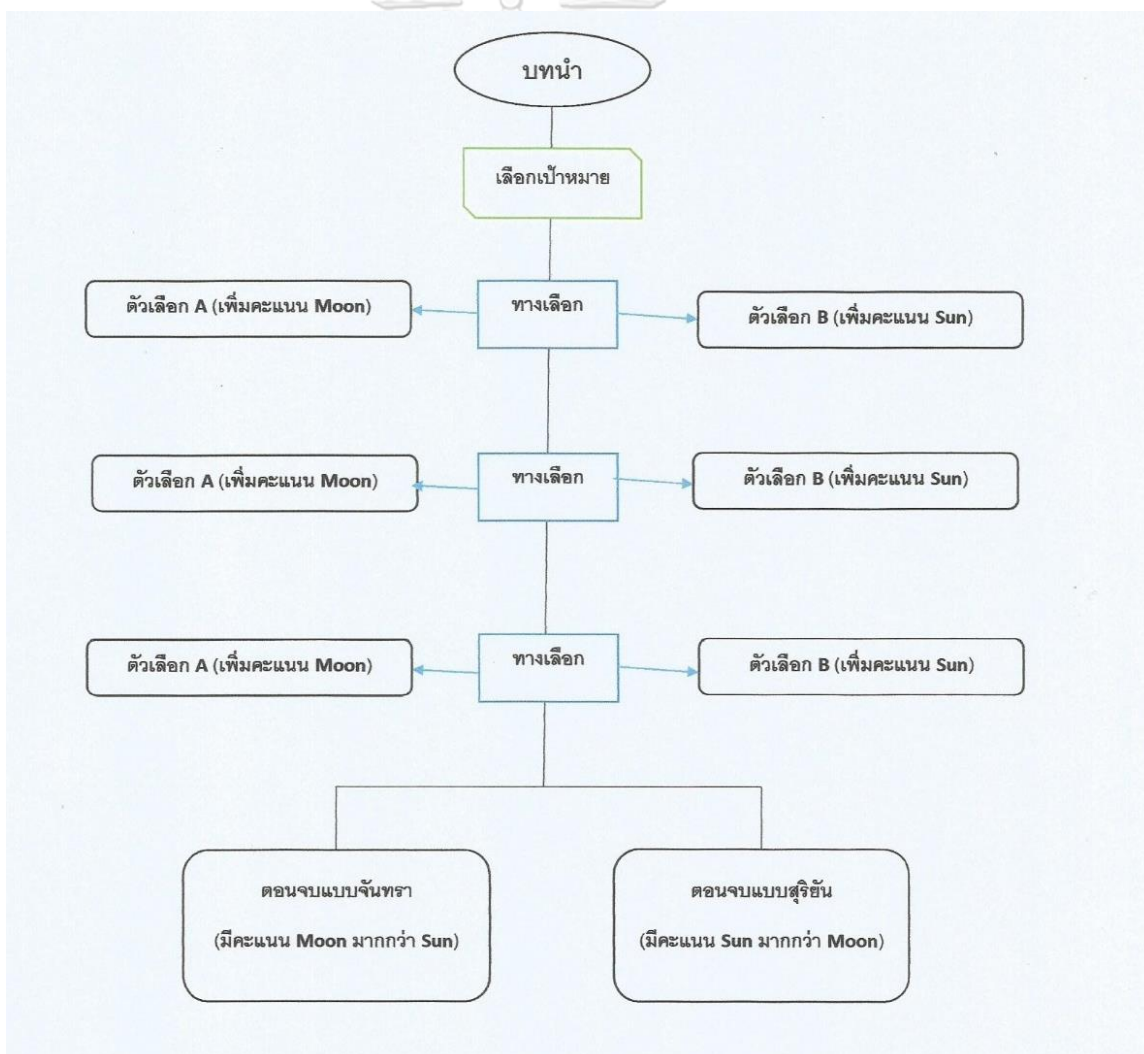
ภาพที่ 63 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของเกม *Shall we date?: Blood in Roses+*



6.เกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา

เกมนี้จะมีตอนจบให้เลือก 2 แบบ คือตอนจบแบบสุริยัน และตอนจบแบบจันทร์รา ขณะอ่านเนื้อเรื่องผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละคร 1 ใน 2 ตัวเลือกที่เกมได้กำหนดไว้ เกมจะแบ่งคะแนนที่ได้จากการเลือกตัวละครเป็น 2 แบบคือ คะแนน Moon และคะแนนแบบ Sun จะมีตัวละครหนึ่งที่เลือกแล้วได้คะแนน Moon เพิ่ม และอีกตัวละครเมื่อเลือกแล้วจะได้คะแนน Sun เพิ่ม เมื่อถึงบทจบ หากผู้เล่นมีคะแนน Moon มากกว่า ผู้เล่นจะได้อ่านตอนจบแบบจันทร์รา และหากผู้เล่นมีคะแนน Sun มากกว่า ผู้เล่นจะได้อ่านตอนจบแบบสุริยัน สามารถสรุปโครงสร้างได้ดังนี้

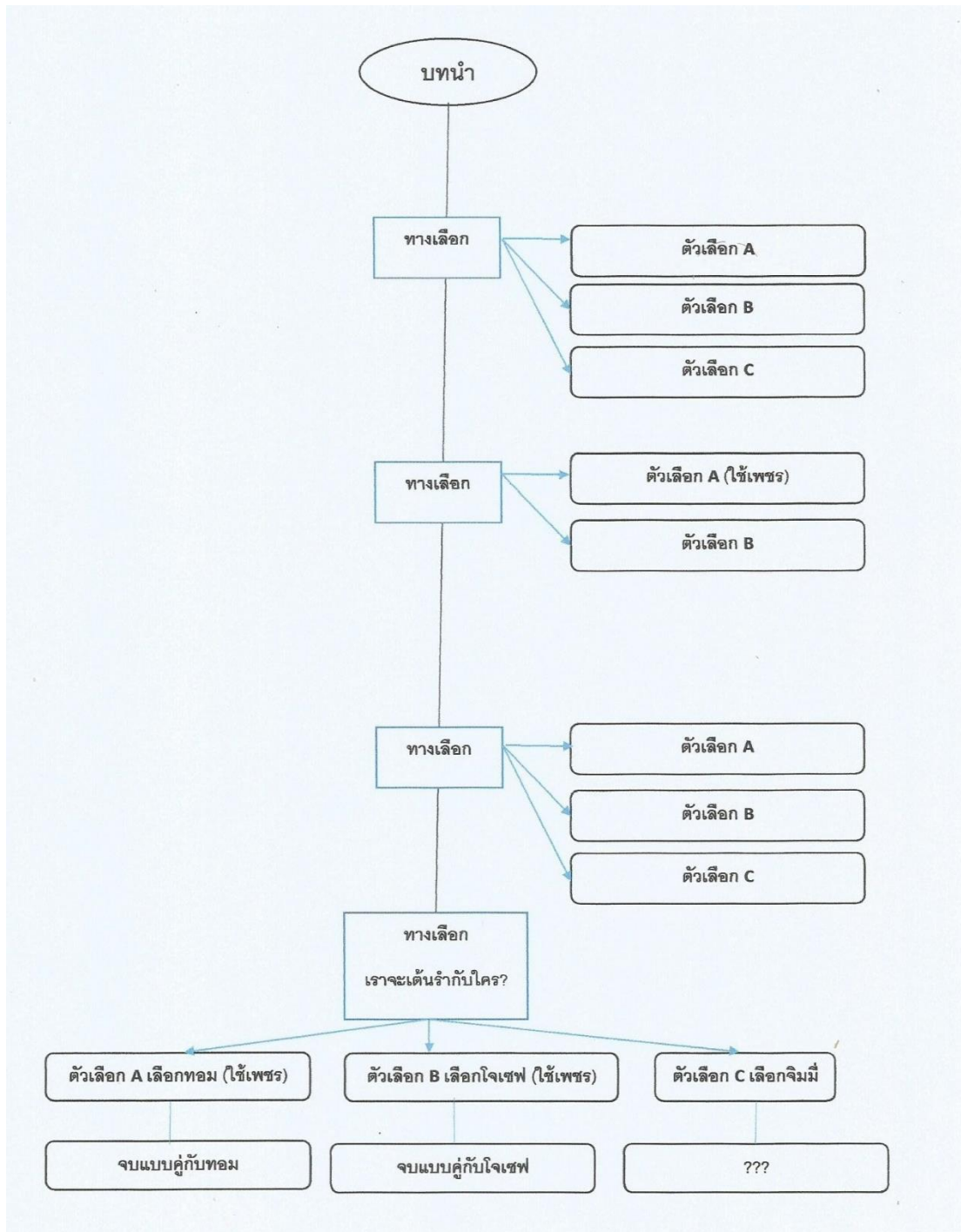
ภาพที่ 64 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวละครและตอนจบของเกม Yume 100 ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา



7. วิชวลโนเวลเรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moments: Choose Your Story

เกมนี้นี้คาดว่าจะมีตอนจบทั้งหมด 3 แบบ ในเนื้อเรื่องจะมีตัวละครเป้าหมายที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ 2 คน ตั้งแต่เริ่มต้นเกมจนถึงบทที่ 14 ซึ่งเป็นบทก่อนสุดท้ายผู้เล่นจะยังไม่สามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ และการเลือกตัวละครในเกมนี้จะไม่ส่งผลในการเลือกตอนจบแต่อย่างใด การเลือกตอนจบในเกมนี้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นได้อ่านบทที่ 15 ไปสักพัก จะมีสถานการณ์เกิดขึ้นว่า ทอมและโจเซฟซึ่งเป็นตัวละครเป้าหมายทั้งสองคนที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ถามตัวละครที่สวมบทบาทว่าจะเลือกเป็นแฟนกับใคร จากนั้นเกมจะปรากฏชุดตัวเลือกขึ้นมา ได้แก่ เลือกทอม เลือกโจเซฟ และไม่เลือกใครเลย เมื่อผู้เล่นเลือกทอมนั้นหมายความว่าผู้เล่นเลือกทอมเป็นตัวละครเป้าหมาย และเนื้อเรื่องจะเข้าสู่ฉากจบของตัวละครที่สวมบทบาทกับทอมทันที ในขณะที่ถ้าผู้เล่นเลือกโจเซฟ ผู้เล่นจะได้โจเซฟเป็นตัวละครเป้าหมายและเนื้อเรื่องจะเข้าสู่ฉากจบของตัวละครที่สวมบทบาทกับโจเซฟ โดยมีเงื่อนไขว่าหากผู้เล่นเลือกตัวเลือก “เลือกทอม” หรือ “เลือกโจเซฟ” ผู้เล่นจะต้องจ่ายเพชรซึ่งเป็นค่าเงินที่ได้จากการเติมเงินจริงเข้าไปในเกม หากผู้เล่นมีเพชรไม่พอ ผู้เล่นจำเป็นต้องเลือกตัวเลือก “ไม่เลือกใครเลย” เนื่องจากผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการเล่นเกมเพียง 2 ครั้งทำให้ผู้วิจัยไม่มีข้อมูลในตอนจบส่วนนี้สามารถสรุปเป็นโครงสร้างได้ดังนี้

ภาพที่ 65 แสดงโครงสร้างรูปแบบตัวเลือกและตอนจบของวิซวลโนเวลเรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moments: Choose Your Story



เนื่องจากวิธีการคำนวณตอนจบของเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ทโฟนมีวิธีที่หลากหลาย จึงสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การแบ่งฝั่งคะแนน

เป็นวิธีที่เกมจีบหนุ่มบนสมาร์ทโฟนนิยมใช้มากที่สุด มักใช้กับเกมที่มีตอนจบ 2 แบบ คะแนนที่ได้จากการเลือกตัวเลือกจะแบ่งคะแนนออกเป็น 2 ฝั่งแบบซ้ายและขวา การเลือกตัวเลือกแต่ละตัวเลือกที่ต่างกันจะได้คะแนนแต่ละฝั่งไม่เท่ากัน เลือกตัวเลือกแบบหนึ่งคะแนนจะเอนไปทางซ้าย หากเลือกตัวเลือกอีกแบบคะแนนจะเอนไปทางขวา ก่อนถึงบทจบของเกมในตอนท้ายจะมีการสรุปว่าผู้เล่นได้คะแนนฝั่งไหนมากกว่ากัน หากผู้เล่นได้คะแนนฝั่งใดมากที่สุดก็จะได้อ่านตอนจบตามเกณฑ์ของฝั่งที่คะแนนมากกว่า เกมที่ใช้เกณฑ์การนับคะแนนวิธีนี้ ได้แก่ เกม *Cinderella Midnight: Otome Game* เกม *Shall we date?: Blood in Roses+* และเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา*

ภาพที่ 66 แสดงลักษณะแถบวัดคะแนนสำหรับเกมที่นับคะแนนแบบสองฝั่ง



ที่มา : CYBIRD (2014), เกม *Cinderella Midnight: Otome Game*.

2. การกำหนดเกณฑ์คะแนน

เป็นวิธีที่เกมกำหนดเกณฑ์คะแนนในการได้ตอนจบแต่ละแบบไว้ชัดเจน เมื่อผู้เล่นสามารถเลือกตอนจบที่ตนเองมีคะแนนถึงเกณฑ์ได้ หากมีคะแนนอยู่ระดับกลางผู้เล่นสามารถเลือกตอนจบที่ใช้เกณฑ์คะแนนต่ำกว่าได้ แต่จะเลือกตอนจบที่ใช้เกณฑ์คะแนนสูงกว่าไม่ได้ ลักษณะของตัวเลือกแต่ละตัวเลือกจะมีคะแนนไม่เท่ากัน บางตัวเลือกจะได้คะแนนมาก บางตัวเลือกจะได้คะแนนน้อย ทำให้มีการผันผวนของคะแนนสูง เกมที่ใช้การนับคะแนนวิธีนี้ ได้แก่ เกม *It's Our Secret: Fake Marriage* และเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* (ในกรณีที่คะแนนไม่มากพอที่จะเลือกคะแนนแบบแบ่งฝั่งคะแนนได้)

3. การเลือกตอนจบจากตัวเลือก

เป็นวิธีเลือกตอนจบสำหรับเกมที่ไม่ได้ใช้วิธีสะสมคะแนนจากตัวเลือก เมื่อผู้เล่นเลือกตัวเลือกในชุดตัวเลือกดังกล่าวแล้วจะส่งผลต่อเนื้อเรื่องทันที เกมที่ใช้การนับคะแนนวิธีนี้ ได้แก่ วิชาลโนเวล เรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moments: Choose Your Story และเกม *Mystic Messenger* (เฉพาะในอาร์มภท)

4. การกำหนดตอนจบจากการมีปฏิสัมพันธ์นอกจากการเลือกตัวเลือก

เป็นวิธีกำหนดตอนจบที่ให้การมีปฏิสัมพันธ์อื่นๆ นอกจากการเลือกตัวเลือกขณะอ่านเนื้อเรื่อง ได้แก่ ภารกิจและมินิเกมที่มีผลต่อตอนจบที่ผู้เล่นจะได้อ่าน เกมที่ใช้การนับคะแนนวิธีนี้ ได้แก่ เกม *Mystic Messenger* โดยใช้เงื่อนไขเรื่องจำนวนแขกที่ผู้เล่นเชิญมาร่วมงานปาร์ตี้ RFA

5. การคำนวณคะแนนแบบเป็นความลับ

เป็นวิธีการเลือกตอนจบโดยที่เกมจะมีเกณฑ์ในการคำนวณคะแนนเพื่อเลือกตอนจบอยู่แล้ว แต่เกมจะไม่บอกผู้เล่นว่าใช้วิธีใดในการคำนวณเพื่อเลือกตอนจบ ผู้เล่นจะไม่ทราบแนวโน้มหรือคะแนนที่ตนเองมีจนกว่าจะได้อ่านบทที่เป็นตอนจบ ผู้เล่นจึงจะรู้ว่าตนเองได้ตอนจบแบบใด เกมที่ใช้การนับคะแนนวิธีนี้ ได้แก่ เกม *Kissed by the Baddest Bidder*

ความแตกต่างของตอนจบแต่ละแบบ มหาวิทยาลัย

นอกจากวิธีการกำหนดตอนจบของเรื่องแล้ว อีกประเด็นที่มีความน่าสนใจสำหรับเนื้อเรื่องที่มีตอนจบหลายแบบก็คือความแตกต่างระหว่างตอนจบแต่ละแบบ โดยลักษณะความแตกต่างของตอนจบที่ผู้วิจัยพบในแต่ละเกมสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

1. ตอนจบที่มีลักษณะคล้ายกันแต่แตกต่างกันที่องค์ประกอบบางส่วน

เมื่อเปรียบเทียบกัน ตอนจบทั้ง 2 แบบมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันทั้งสถานการณ์ การกระทำ และบทพูด เพียงแต่มีองค์ประกอบบางอย่างภายในเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันออกไป เช่น สถานที่เกิดเหตุ ลำดับเวลาก่อนหลังของเหตุการณ์ วิธีการพูด เกมที่มีลักษณะตอนจบแตกต่างกันแบบนี้ ได้แก่ เกม *Kissed by the Baddest Bidder* เกม *Shall we date?: Blood in Roses+* เกม *Yume100: ร้อย*

ดวงใจเจ้าชายนิทรา และวิซวลโนเวลเรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moments: Choose Your Story

ตัวอย่าง จากเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* ในบทจบ เราจะวิ่งตามสุนัขไปยังที่ๆ หนึ่ง แล้วตกอยู่ในสถานการณ์อันตราย อาร์วีก็จะตามไปช่วยเราได้ทันเวลาแล้วเล่าเรื่องครอบครัวของเขาให้เราฟัง หลังจากนั้นเขาก็พาเรากลับมาที่ปราสาทและสารภาพรักกับเรา ในตอนจบแบบที่ 1 เราจะวิ่งตามสุนัขไปในป่าแล้วถูกหมาป่าทำร้าย ส่วนในตอนจบแบบที่ 2 เราจะวิ่งเข้าไปในเมืองแล้วถูกกลุ่มคนขึ้นมาทำร้าย หลังจากนั้นอาร์วีก็จะไปช่วยเราจากอันตรายดังกล่าว พาเรากลับมาที่วัง และสารภาพรักกับเราเหมือนกัน แต่อาจจะมีคำพูดที่แตกต่างกันไปบ้าง หรือจากเกม *Kissed by the Baddest Bidder* ในบทจบ โซริวกลับมาจากห้องกง เขามาหาเราเพื่อสารภาพรักกับเราแล้วชวนเราไปสถานที่แห่งหนึ่ง หลังจากนั้นเรากับเขาก็มีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกัน แล้วเขาก็บอกรักเรา ในตอนจบแบบที่ 1 หลังจากกลับมาจากห้องกง โซริวบอกรักเราแล้วก็พาเราไปที่คอนโดของเขา ก่อนที่จะมีเพศสัมพันธ์กัน ส่วนในตอนจบแบบที่ 2 หลังจากที่โซริวกลับมาจากห้องกงเขาพาเราไปที่ห้องพักของเขาในโรงแรม แล้วเขาก็บอกรักเราก่อนที่จะมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกัน เห็นได้ว่ามีความแตกต่างกันเพียงด้านองค์ประกอบบางส่วนเท่านั้น แต่ใจความของเนื้อเรื่องยังคงเหมือนเดิม

2. ตอนจบที่มีลักษณะดีมากกว่าและดีน้อยกว่า

เมื่อเปรียบเทียบกัน พบว่าตอนจบทั้ง 2 แบบเป็นตอนจบแบบดี (Happy Ending) หรือตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทได้คู่กับตัวละครเป้าหมายเหมือนกัน แต่เนื้อเรื่องที่ดีมากกว่าจะทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่เนื้อเรื่องมีความสมบูรณ์และอิมเมจมากกว่าเนื้อเรื่องที่ดีน้อยกว่า เกมที่มีลักษณะตอนจบแตกต่างกันแบบนี้ ได้แก่ เกม *Cinderella Midnight: Otome Game* และเกม *Mystic Messenger*

ตัวอย่าง จากเกม *Cinderella Midnight: Otome Game* ตอนจบแบบที่ 1 เราและหลุยส์ได้ครองรักกันและได้อยู่เคียงคู่กับบนบัลลังก์เพื่อปกครองบ้านเมืองด้วยกัน ส่วนตอนจบแบบที่ 2 เราและหลุยส์แอบหนีออกจากวังโดยที่ไม่ให้ทหารจับได้ หลังจากนั้นก็ไปอยู่ด้วยกันที่นอกเมือง โดยต้องอยู่อย่างหลบๆ ซ่อนๆ ไม่ให้ใครจับได้ หรือจากเกม *Mystic Messenger* ตอนจบแบบที่ 1 เชนเปิดเผยความสัมพันธ์ของเราต่อนักข่าวว่าเราเป็นคนรักของเขา ส่วนตอนจบแบบที่ 2 เชนปฏิเสธที่จะบอกนักข่าวเรื่องคนรักของเขา เชนบอกเราว่าเขาบอกเรื่องของเราแก่นักข่าวไม่ได้ เพราะมันจะกระทบต่องานของเขา แต่เขาก็ยังรักเราเหมือนเดิม คนทั่วไปมักจะมองว่าการได้เป็นเจ้าของหญิงที่สง่า

งามคู่กับเจ้าชายย่อมดีกว่าการสละตำแหน่งเจ้าหญิงแล้วหนีไปอยู่นอกเมืองกับคนรักอย่างหลบๆ ซ่อนๆ และการมีความสัมพันธ์แบบเปิดเผยย่อมดีกว่าความสัมพันธ์แบบปกปิดเช่นเดียวกัน

3. ตอนจบที่มีลักษณะดีและไม่ดี

เมื่อเปรียบเทียบกันแล้วจากตอนจบทั้ง 2 แบบจะเห็นได้ชัดว่ามีตอนจบแบบหนึ่งที่เป็นตอนจบแบบดี (Happy Ending) หรือตอนจบที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทได้คู่กับตัวละครเป้าหมาย และมีตอนจบอีกแบบคือตอนจบแบบไม่ดี (Bad Ending) หรือตอนจบที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทไม่ได้คู่กับตัวละครเป้าหมาย เกมที่มีลักษณะตอนจบแตกต่างกันแบบนี้ ได้แก่ เกม *Mystic Messenger* และ เกม *It's Our Secret.Fake Marriage*

ตัวอย่าง จากเกม *It's Our Secret.Fake Marriage* เราต้องแต่งงานกับเอ็ดเวิร์ดซึ่งเป็นตัวละครเป้าหมายของเราเพื่อผลประโยชน์บางอย่าง ในตอนจบแบบที่ 1 เอ็ดเวิร์ดยอมเสียสละตัวเองเพื่อที่เราจะได้ไปทำตามความฝันที่อิตาลี และเขาขอเราแต่งงานอีกครั้ง ในขณะที่ตอนจบแบบที่ 2 เอ็ดเวิร์ดเห็นแก่ตัวไม่ยอมให้เราไปทำงานที่อิตาลี เราตัดสินใจเลิกรักกับเขา แล้วไปคู่กับเควินแทน เพราะเรื่องผลประโยชน์ไม่ใช่ความรัก แม้ว่าในตอนจบแบบที่ 2 แม้ว่าในตอนจบแบบที่ 2 เรามีคู่เหมือนกัน แต่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทก็ไม่ได้รักเควิน จึงไม่ใช่ตอนจบที่มีความสุข จึงเป็นตอนจบแบบไม่ดี หรือในเกม *Mystic Messenger* ในอารัมภบท มีตอนจบแบบหนึ่งที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทถูกคนร้ายลักพาตัวหายไปทำให้เราไม่มีโอกาสได้เจอกับตัวละครเป้าหมายของเรา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.4. การใช้จ่ายภายในเกม

ในอุตสาหกรรมเกม เกมทุกเกมต่างถูกผลิตขึ้นมาด้วยเหตุผลเชิงพาณิชย์ แม้ว่าเกมวิช่วลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนจะเปิดให้ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันได้ฟรี แต่เมื่อเข้าไปในเกมแล้วก็จะมีการเก็บค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมบางส่วนเพื่ออำนวยความสะดวกในการเล่นเกม โดยผู้เล่นจะจ่ายหรือไม่ก็ได้ จากเกมตัวอย่างทุกเกมมีระบบการเติมเงินทุกเกม แต่ก็มีจุดประสงค์ในการเติมเงินที่หลากหลาย สามารถแบ่งจุดประสงค์ในการเติมเงินได้ 5 กลุ่ม ได้แก่ การเติมเงินเพื่อตกแต่งอวตาร การเติมเงินเพื่อซื้อเนื้อเรื่อง การเติมเงินเพื่อซื้อตัวอ่านเนื้อเรื่อง การเติมเงินเพื่อเลือกตอนจบ และการเติมเงินเพื่ออำนวยความสะดวก

1. การเติมเงินเพื่อตกแต่งอวาตาร์

ในบางเกมผู้เล่นสามารถแต่งตัวให้กับอวาตาร์ของตัวเองที่สวมบทบาทได้เพื่อให้ตัวละครมีเสื้อผ้าและเครื่องประดับที่สวยงาม นอกจากนี้บางเกมยังมีการประกวดอวาตาร์กับผู้เล่นคนอื่น หากผู้เล่นมีอวาตาร์ที่แต่งตัวสวยงามกว่าก็จะดูโดดเด่นกว่าผู้เล่นคนอื่น ตามปกติแล้วจะมีทั้งเครื่องแต่งกายที่ได้มาฟรีและเครื่องแต่งกายที่ต้องเติมเงินเพื่อซื้อ เครื่องแต่งกายฟรีจะเป็นเครื่องแต่งกายที่ผู้เล่นทุกคนมีเหมือนกัน ทำให้เครื่องแต่งกายที่ต้องเติมเงินซื้อมีความโดดเด่นกว่า เพราะมีความสวยงามและความอลังการมากกว่าเครื่องแต่งกายแบบฟรี

ภาพที่ 67 แสดงภาพอวาตาร์ของผู้เล่นที่ใช้สำหรับการประกวดความสวยงาม



ที่มา : NTT Solmare Corporation (2015), เกม Shall we date?: Blood in Roses+.

2. การเติมเงินเพื่อซื้อเนื้อเรื่อง

ในบางเกมนอกจากจะมีเนื้อเรื่องให้ผู้เล่นได้อ่านฟรีแล้ว ยังมีเนื้อเรื่องบางส่วนที่ผู้เล่นต้องจ่ายเงินเพื่อให้ได้อ่าน หากผู้เล่นไม่จ่ายเงินก็จะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องในส่วนนั้นได้ เช่น เกม Cinderella Midnight: Otome Game และเกม Shall we date?: Blood in Roses+ เกมจะใช้วิธีแบ่งเนื้อเรื่องเป็น 2 แบบ คือเนื้อเรื่องแบบอ่านฟรี และเนื้อเรื่องแบบที่ต้องจ่ายเงินซื้อ โดยเนื้อเรื่องทั้งสองแบบนี้เป็นเนื้อเรื่องในฉากเดียวกันและมีบริบทต่อจากฉากก่อนหน้าที่เหมือนกัน แต่จะมีการกระทำบางอย่างของตัวละครที่แตกต่างออกไป จะเห็นได้ชัดว่าเนื้อเรื่องแบบพิเศษหรือเนื้อเรื่องแบบที่จ่ายเงินซื้อจะมีฉากเลิฟซีน ฉากโรแมนติก และการบรรยายความรู้สึกของตัวละครมากกว่าเนื้อเรื่อง

แบบฟรี แต่โครงเรื่องหลักในตอนดังกล่าวไม่มีอะไรเปลี่ยนไปจากเดิม เมื่อจบตอนดังกล่าวแล้วก็กลับสู่เส้นเรื่องเหมือนกันไม่ว่าผู้เล่นจะเลือกอ่านแบบฟรีหรือเสียเงินก็ตาม หรือใน*เกม Kissed by the Baddest Bidder* หลังจากอ่านอาร์มภทจบแล้วหากผู้เล่นจะอ่านเนื้อเรื่องต่อผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินเพื่อซื้อเหมาเนื้อเรื่อง หากผู้เล่นไม่ซื้อก็ไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องต่อจากอาร์มภทที่เปิดให้อ่านฟรีได้

3. การเติมเงินเพื่อซื้อตัวอ่านเนื้อเรื่อง

ส่วนมากเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนจะจำกัดการอ่านเนื้อเรื่องเพื่อไม่ให้ผู้เล่นสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้จบทั้งหมดภายในครั้งเดียว เกมจะใช้วิธีการกำหนดโควตาในการอ่านด้วยการให้ตัวอ่านเนื้อเรื่องเป็นรายวันหรือตามกำหนดเวลาที่แต่ละเกมกำหนด เนื่องจากตัวอ่านเนื้อเรื่องที่ได้มาฟรีมีอยู่อย่างจำกัด หากต้องการได้ตัวอ่านเนื้อเรื่องฟรีก็ต้องรอวันถัดไป ในช่วงท้ายของบทของเกมจีบหนุ่มโดยส่วนใหญ่มักจะทิ้งปมเนื้อเรื่องหรือประเด็นที่น่าติดตามเพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของผู้อ่าน ทำให้ผู้เล่นที่กำลังสนุกหรือตื่นเต้นอยู่กับเนื้อเรื่องจนรอลงเวลาอ่านในครั้งต่อไปไม่ได้สามารถเติมเงินเข้าไปในเกมเพื่อซื้อตัวอ่านเนื้อเรื่องได้ เกมที่มีระบบการเติมเงินวิธีนี้ ได้แก่ *เกม Cinderella Midnight: Otome Game เกม It's Our Secret. Fake Marriage เกม Shall we date?: Blood in Roses+* และ*เกม Moment: Choose Your Story*

4. การเติมเงินเพื่อเลือกตอนจบ

เนื่องจากเกมจีบหนุ่มแต่ละเกมมีตอนจบหลายแบบ โดยใ้การประเมินคะแนนจากการเลือกตัวเล็กระหว่างอ่านเนื้อเรื่องของผู้เล่น เกมส่วนมากจะบอกคะแนนให้ผู้เล่นทราบเพื่อที่ผู้เล่นจะได้ประเมินว่าตนเองจะได้อ่านตอนจบแบบใด ผู้เล่นจะตัดสินใจเลือกตัวเล็เพื่อใหได้ตอนจบที่ตนเองต้องการได้ แต่ในกรณีที่ผู้เล่นเลือกตัวเล็แล้วไม่ได้ตอนจบที่ตนเองต้องการ ผู้เล่นสามารถเติมเงินซื้อไอเท็มเพื่อใหได้ตอนจบที่ตนเองต้องการได้ เช่น จาก*เกม Cinderella Midnight: Otome Game เกม Shall we date?: Blood in Roses+* และ*เกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* ซึ่งใช้วิธีคำนวณคะแนนด้วยการแบ่งฝั่งคะแนน *เกม Cinderella Midnight: Otome Game* กำหนดคะแนนเป็นฝั่ง Honey และฝั่ง Sugar หากผู้เล่นอยากอ่านตอนจบแบบ Honey แต่จากการเลือกตัวเล็ทำให้ผู้เล่นได้คะแนนฝั่ง Sugar มากกว่า ผู้เล่นสามารถเติมเงินซื้อไอเท็มเพื่อเพิ่มคะแนนฝั่ง Honey ให้มากกว่าคะแนนฝั่ง Sugar ได้ ผู้เล่นก็จะได้อ่านเนื้อเรื่องแบบ Honey หรือใน*เกม Moment: Choose Your Story* ในช่วงท้ายของบทผู้เล่นจะต้องเลือกจากตัวเล็กว่าต้องการให้ผู้ชายคนใดเป็นตัวละครเป้าหมายเพื่อใหตัวเอกคู่กับตัวละครตัวนั้นในตอนจบ หากผู้เล่นเลือก “ทอม” หรือ “โจเซฟ” ผู้เล่นจะต้องเสียเพชรซึ่งเป็นค่าเงินที่ได้จากการเติมเงินในเกม หากผู้เล่นไม่เติมเงินก็ต้องเลือกตัวเล็ “ไม่เลือกใครเลย” ซึ่งเป็นตัวเล็เดียวที่ไม่ต้องจ่ายเพชรเพื่อเลือกตัวเล็ดังกล่าว

5. การเติมเงินเพื่ออำนวยความสะดวก

เป็นการจ่ายเงินเพื่อซื้อค่าเงินในเกม จากนั้นผู้เล่นจะนำค่าเงินดังกล่าวไปซื้อไอเท็มสำหรับอำนวยความสะดวกต่างๆ เช่น การเติมเงินเพื่อสุมไอเท็ม การเติมเงินเพื่อเพิ่มค่าพลังงานสำหรับทำภารกิจและเล่นมินิเกม การเติมเงินเพื่อรับไอเท็มเสริมในมินิเกม การเติมเงินเพื่อเริ่มเล่นเนื้อเรื่องใหม่ โดยที่ไม่รอให้อ่านเนื้อเรื่องเดิมจบ การเติมเงินเพื่ออ่านเนื้อเรื่องย้อนหลัง

โดยระบบเกมดังกล่าวเป็นกลยุทธ์ของผู้ผลิตในการหารายได้หลักของแอปพลิเคชัน การจ่ายเงินดังกล่าวไม่เหมือนการซื้อสินค้าที่จับต้องได้ตามท้องตลาดทั่วไป ระบบเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟนถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความใจร้อน ความอยากรู้อยากเห็น ความต้องการโดดเด่น และความต้องการสมบูรณ์แบบ ดังนั้นแล้วการใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในเกมจึงเป็นการใช้เงินเพื่อซื้อเวลา ซื้อความอยากรู้อยากเห็น ซื้อความโดดเด่น และซื้อความสมบูรณ์แบบของเนื้อเรื่องเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่น

นอกจากนี้สินค้าดังกล่าวเป็นสินค้าแบบดิจิทัลซึ่งเป็นสินค้าที่ไม่มีวันหมด ผู้ผลิตจึงไม่จำเป็นต้องผลิตสินค้าเพิ่มเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดผู้เล่น ต่อให้ผู้เล่นมากขึ้น ผู้ผลิตก็ไม่จำเป็นต้องใช้ต้นทุนในการผลิตสินค้าเพิ่มหรือหากขายไม่ได้ก็ไม่จำเป็นต้องใช้ต้นทุนในการเก็บรักษาสินค้า เป็นวิธีการสร้างรายได้ให้ผู้ผลิตเกมโดยที่ผู้ผลิตเกมสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นได้ทั้งหมดโดยที่ใช้ต้นทุนการผลิตเท่าเดิม

4.5. ความขัดแย้ง

ประเด็นด้านความขัดแย้งที่ปรากฏในเนื้อเรื่องของเกมวิซวลโนเวประเภทเกมจับหนุมโดยอ้างอิงจากแนวคิดของ Muller & Williams (1985) พบว่าประเด็นความขัดแย้งหลักที่พบในเนื้อเรื่องเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟนคือประเด็นความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากความไม่ลงรอยของตัวละคร 2 คน หรือ 2 กลุ่ม

เนื่องจากโครงเรื่องของเกมจับหนุมจะให้ความสำคัญกับประเด็นด้านความรักซึ่งเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทำให้ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่องเป็นประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับความรักของตัวละครเป้าหมายและตัวละครที่สวมบทบาท ได้แก่ ประเด็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครเป้าหมายและตัวละครที่สวมบทบาท ประเด็นความขัดแย้งของตัวละครเป้าหมายและตัวละครที่สวมบทบาทกับตัวละครฝ่ายศัตรูที่เป็นอุปสรรคด้านความรักของตัวละครที่สวมบทบาท จากเกมตัวอย่างสามารถเทียบได้ ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงประเด็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องของเกม

ลำดับที่	ชื่อ	ตัวละครที่ขัดแย้ง	ตัวละครที่ขัดแย้ง	ประเด็นความขัดแย้ง
1.	เกม Kissed by the Baddest Bidder	ตัวละครที่สวมบทบาท + ตัวละครเป้าหมาย (ไซริว)	ตัวละครเป้าหมาย (ไซริว)	ไซริวรักเรา แต่เขามีคู่แข่งที่ต้องแต่งงานด้วยตามหน้าที่ ทำให้เขาพยายามปลิดตัวหนีจากเรา
2.	เกม Cinderella Midnight: Otome Game	ตัวละครที่สวมบทบาทและตัวละครเป้าหมาย (หลุยส์) + ฝ่ายศัตรู	ตัวละครเป้าหมาย (หลุยส์) + ฝ่ายศัตรู	(ตอนจบแบบ Honey) เรากับหลุยส์รักกัน แต่เกิดความขัดแย้งระหว่างอาณาจักรของเราและอาณาจักรสไตน
3.	เกม Mystic Messenger	ตัวละครที่สวมบทบาทและตัวละครเป้าหมาย (เซิน) + ฝ่ายศัตรู	ตัวละครเป้าหมายและตัวละครเป้าหมาย (เซิน)	(ตอนจบแบบ Sugar) เรากับหลุยส์รักกัน แต่เกิดความขัดแย้งระหว่างเราและหลุยส์กับเหล่าขุนนางคนอื่น
4.	เกม It's Our Secret.Fake Marriage	ตัวละครที่สวมบทบาทและตัวละครเป้าหมาย (เอ็ดเวิร์ด)	ตัวละครเป้าหมายและตัวละครเป้าหมาย (เซิน)	เซินมีความขัดแย้งกับกลุ่มแฟนคลับหลังจากที่ถูกเอโดะไคร์ลีย์ร้ายด้วยการปล่อยข่าวลือ ทำให้เซินเครียดและกระทบกับความสัมพันธ์ของเรา
5.	เกม Shall we date?: Blood in Roses+	ตัวละครที่สวมบทบาท + ตัวละครเป้าหมาย (ไดออนเนล)	ตัวละครเป้าหมายและตัวละครเป้าหมาย (เอ็ดเวิร์ด)	เราและเอ็ดเวิร์ดแต่งงานกันด้วยความจำเป็น และเขาเกลียดเราเนื่องจากเราไปแย่งความรัก
6.	เกม Yume100: ร้อยดวงใจ เจ้าชายนิทรา	ตัวละครที่สวมบทบาท + ตัวละครเป้าหมาย (อาร์วี)	ตัวละครเป้าหมายและตัวละครเป้าหมาย (อาร์วี)	เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากแฟนพันธุ์ที่แตกต่างกัน เราเป็นมนุษย์ ไดออนเนลเป็นแม่มิไซท์ สัญชาติญาณของแม่มิไซท์ทำให้บางครั้งไดออนเนลเกือบทำร้ายเรา และแม่ของเราเกลียดแม่มิไซท์
7.	เกม Moment: Choose Your Story	ตัวละครที่สวมบทบาท + ตัวละครเป้าหมาย (ทอม)	ตัวละครเป้าหมายและตัวละครเป้าหมาย (ทอม)	อาร์วีคิดว่าตนเองเป็นต้นเหตุทำให้แม่ของเขาตาย เมื่อเขาได้พบกับเราทำให้เขานึกถึงแม่ของเขา ทำให้เขาเจ็บปวด แต่ด้วยนิสัยรักสนุกเขียง เขาพยายามกลบเกลื่อนด้วยการแสดงท่าทีไม่ติดกับเรา
				เรตกหักหลุยส์รักทอมซึ่งเป็นแฟนของเรา และทอมก็แอบชอบเรา แต่ก็ไม่สามารถคบกันได้เพราะเป็นเรื่องที่ผิด

4.6. ฉาก

ลักษณะของฉากที่ปรากฏในเกมมีทั้งฉากที่เป็นโลกความจริงและโลกแฟนตาซี แต่พบว่าทุกเกมจะดำเนินเนื้อเรื่องในสถานที่ที่มีแต่ชนชั้นสูงหรือสังคมที่มีแต่คนฐานะดี แม้ว่าในบางเกมตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะไม่ได้เป็นชนชั้นสูงหรือคนที่มีฐานะทางสังคมก็ตาม จากเกม *Cinderella Midnight: Otome Game* เกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา* ฉากในเรื่องจะเป็นสังคมแบบชนชั้นสูงซึ่งเป็นสังคมแบบเจ้าชายเจ้าหญิง เรื่องราวส่วนมากจะเกิดขึ้นที่ปราสาทและอาณาจักรต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่อง เกม *Kissed by the Baddest Bidder* และเกม *Shall we date?: Blood in Roses+* ฉากในเรื่องก็จะเกิดขึ้นที่โรงแรมหรู ที่มีแต่คนรวยมาอาศัยอยู่ สะท้อนถึงการใช้ชีวิตอย่างหรูหราของตัวละครในเรื่อง ในขณะที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นเพียงแม่บ้านโรงแรม ส่วนเกม *Mystic Messenge* เกม *It's Our Secret.Fake Marriage* และวิชวลโนเวลเรื่อง *Spring Break Road Trip* จากเกม *Moments: Choose Your Story* แม้จะมีฉากเป็นชีวิตคนเมืองในยุคปัจจุบัน แต่ทั้งสามเกมดังกล่าวจะมีตัวละครอยู่หนึ่งคนที่มีฐานะร่ำรวยมาก แล้วตัวละครดังกล่าวก็จะใช้ความร่ำรวยของตัวเองในการแก้ไขสถานการณ์ขัดแย้งในเรื่อง

ตามที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ไม่ว่าตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะมีฐานะหรือสถานะทางสังคมอย่างไร แต่ฉากที่พบภายในเรื่องจะเป็นสังคมของชนชั้นสูงหรือสังคมคนที่มีฐานะดี ซึ่งสอดคล้องกับสถานะของตัวละครเป้าหมายในเกมที่มีฐานะดีค่อนข้างไปทางมั่งคั่ง และมีตำแหน่งหน้าที่การงานหรือยศฐาบรรดาศักดิ์ที่ดี

4.7. มุมมองในการเล่าเรื่อง

อ้างอิงจากการจำแนกผู้เล่าเรื่องของ ธัญญา สังขพันธานนท์ (2539) เกมวิชวลโนเวลจะใช้มุมมองการเล่าเรื่องโดยให้ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครเอกหรือตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นหลัก การดำเนินเนื้อเรื่องจะเล่าผ่านมุมมองตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท ผู้เล่นจะรู้เพียงความคิดและการกระทำในมุมมองของตัวละครที่สวมบทบาทเท่านั้น เพื่อแสดงให้เห็นว่าทุกสิ่งทีตัวละครที่สวมบทบาทรู้คือสิ่งที่ผู้เล่นควรรู้ โดยผู้เล่าเรื่องจะเรียกผู้เล่นด้วยสรรพนามบุรุษที่ 1

“ประตูถูกเปิดแง้มเล็กน้อย ฉันแอบส่องมองแล้วก็เห็นกระเป๋ามากมายอยู่บนโต๊ะภายในนั้น เต็มไปด้วยปืนและเงินจำนวนมาก ผู้ชายสามคนกำลังพูดคุยบางอย่าง เขากำลังพูดภาษาจีนกันนั่น

เธอ? หรือว่าเขากำลังลักลอบซื้อขายปืนนะ ฉันหายใจติดขัด ทันใดนั้นก็มีคนมาจับแขนของฉันไว้”
(บทสนทนาจากเกม *Kissed By The Baddest Bidder*)

นอกจากนี้ยังมีการใช้การเล่าเรื่องโดยผู้เล่าเป็นแบบภววิสัยและผู้เล่าเป็นแบบผู้รู้แจ้งมาประกอบในส่วนที่ไม่สามารถใช้การเล่าเรื่องแบบผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครเอกอธิบายได้ ฉากที่มีลักษณะดังกล่าวจะเป็นฉากที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทไม่ได้อยู่ในฉากนั้น ทำให้ไม่มีตัวละครที่สามารถเล่าเรื่องได้ ดังนั้นเฉพาะในฉากดังกล่าวเกมจะเปลี่ยนสลับให้ผู้เล่าเรื่องเป็นบุคคลที่ 3 เพื่ออธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในฉากในมุมมองของคนนอก

อาร์วีกำลังติดตามหา (ชื่อผู้เล่น) “ยายนั่น หายไปไหนของเขานะ!” แต่หาทั่วปราสาทแล้วก็ไม่พบตัว (ชื่อผู้เล่น) “กลางค้ำกลางคืนแบบนี้....” ทูบกำแพงทางเดินเต็มแรง มั่วแต่รีๆ ขวางๆ แบบนี้ ถ้าเกิดอะไรขึ้นล่ะ อาร์วีเพิ่งตระหนักว่าตัวตนของสาวคนนั้นสำคัญต่อตนเองเพียงไร อาร์วีกำหมัดแน่นค่อยๆ จ้องมองไปข้างหน้า (บทสนทนาจากเกม *Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา*)

จากบทสนทนาดังกล่าวเป็นลักษณะการเล่าเรื่องโดยที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้รู้แจ้ง มีลักษณะคือผู้เล่าจะล่วงรู้ทุกอย่าง ทั้งการกระทำภายนอกและความคิดในจิตใจของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านเข้าใจสิ่งที่อยู่ในใจและข้อมูลของตัวละครทุกตัว หรือในบางเกมจะใช้การเล่าเรื่องโดยผู้เล่าเป็นภววิสัย ซึ่งต่างกับผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้แจ้งตรงที่แบบผู้เล่าเรื่องแบบภววิสัยจะไม่อธิบายความคิด อดีต หรือประวัติของตัวละคร

จากเกมตัวอย่าง เฉพาะเกมที่มีลายเส้นแบบตะวันตกจะมีผู้เล่าเรื่องเป็นแบบภววิสัยในลักษณะที่ตัวผู้เล่าจะเล่าในฐานะที่เป็นมุมมองบุรุษที่ 3 แต่ขณะเล่าเรื่องผู้เล่าจะพูดคุยกับผู้เล่นในฐานะที่ผู้เล่นเป็นบุรุษที่ 2 เป็นระยะด้วยการเรียกผู้เล่นด้วยสรรพนามบุรุษที่ 2 หรือใช้คำว่า “คุณ (You)” ในขณะที่เกมลายเส้นแบบอนิเมะจะไม่มีมีการเรียกผู้เล่นด้วยสรรพนามบุรุษที่ 2 เลย จากตัวอย่างดังนี้

“คุณ ทอม แบรี่ ชารอน และโจเซฟยืนอยู่ที่หน้าน้ำพุ Bellagio ทุกคนถือเครื่องดื่มไว้ในมือ และดูเหมือนจะเมามากี่กันอยู่” (บทสนทนาจากวีดิโอเรื่อง *Spring Break Road Trip* จากเกม *Moments: Choose Your Story*)

4.8. รูปแบบความรักและกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ในเกม

ระบบเกมและเนื้อเรื่องของเกมทำให้ผู้เล่นสามารถจินตนาการว่าตนเองมีคนรักและได้มีปฏิสัมพันธ์กับคนรักซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์จากชีวิตจริงสู่เกม เนื่องจากขณะเล่นเกมจับหนุม

ได้รับบทบาทให้ควบคุมตัวละครที่สวมบทบาทเพื่อสร้างความสัมพันธ์เชิงรักโรแมนติคกับตัวละคร เป้าหมายที่ตนเองเลือก แม้เกมจับหนุมจะมีเนื้อเรื่องประเภทเดียวกับนิยายรักโรแมนติค ทว่าในแต่ละเกมก็มีโครงเรื่องที่แตกต่างกัน โดยรูปแบบความรักที่พบในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟน พบได้ 2 รูปแบบ ได้แก่

1.ความรักแบบสนุกสนาน (Playful Love หรือ Ludus) เป็นความรู้สึกเมื่ออยู่ในขั้นตอนแรกๆ เมื่อเราได้ตกหลุมรักใครสักคน ได้แก่ หัวใจเราเต้นแรง การจับ ความรู้สึกดีเมื่อได้อยู่ด้วย เป็นความรักที่มักจะเกิดกับคู่รักที่ยังอายุน้อย หลายครั้งที่ความสัมพันธ์แบบนี้มักจะไม่ใช่ความรักที่ยืนยาว แต่ก็เป็ความรักที่ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ไร้เดียงสา ความสนใจ และความตื่นเต้นกับเราในชีวิต โดยมากสามารถพบได้ในเกมที่มีฉากจบเป็นการบอกรักระหว่างตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทและตัวละครเป้าหมาย โดยไม่มีประเด็นด้านความต้องการทางเพศมาเกี่ยวข้อง ความสัมพันธ์ลักษณะนี้ส่วนมากจะพบในช่วงแรกของเนื้อเรื่องซึ่งเป็นช่วงที่ตัวละครที่สวมบทบาทเริ่มรักตัวละครเป้าหมาย

2.ความรักในกามารมณ์ (Erotic Love หรือ Eros) เป็นความรักที่เกี่ยวกับความต้องการทางเพศและความปรารถนา ทำให้เราสูญเสียการควบคุมตัวเองจากสัญชาตญาณของมนุษย์ เป็นความหลงใหลและความรักแบบเข้มข้นที่กระตุ้นทั้งความรู้สึกโรแมนติคและความรู้สึกทางเพศ เป็นความรักในอุดมคติที่สวยงาม พบในเกมที่มีฉากซึ่งตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทและตัวละครเป้าหมายมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกัน รู้สึกว่าขาดกันไม่ได้ ต่างฝ่ายต่างต้องการซึ่งกันและกัน

โดยทั่วไปในช่วงแรกของเนื้อเรื่องซึ่งเป็นช่วงที่ตัวละครที่สวมบทบาทเริ่มตกหลุมรักตัวละครเป้าหมายรูปแบบความรักที่เกิดขึ้นจะเป็นความรักแบบสนุกสนาน ซึ่งเป็นที่ตัวละครรู้สึกดีและตื่นเต้นที่ได้เจอคนที่ตนเองสนใจ หลังจากนั้นเมื่อเนื้อเรื่องดำเนินไปถึงช่วงกลางซึ่งเป็นช่วงที่ตัวละครที่สวมบทบาทและตัวละครเป้าหมายพัฒนาความสัมพันธ์เป็นคนรักแล้วรูปแบบความรักที่เกิดขึ้นจะพัฒนาไปเป็นความรักในกามารมณ์ ซึ่งมีประเด็นเรื่องความหลงใหลและความรู้สึกทางเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง จากเกมตัวอย่างทั้งหมด 5 ใน 7 เกมพบว่าฉากเลิฟซีนที่แสดงถึงการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่สวมบทบาทและตัวละครเป้าหมายในช่วงกลางไปจนท้ายของเนื้อเรื่อง

ด้านกระบวนการการสร้างความสัมพันธ์ในเกม ในเนื้อเรื่องหลักของแต่ละเกม พบว่าในตอนจบของเกม ลำดับขั้นของความสัมพันธ์ในเกมที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทและตัวละครเป้าหมายอยู่ในขั้นที่ 4 ถึง ขั้นที่ 6 มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 4 การสื่อสารเพื่อกระชับความสัมพันธ์ (Intensifying Communication)

เป็นระดับของความสัมพันธ์ที่ทั้งสองคนรู้สึกมีความสุขเมื่อได้อยู่ด้วยกัน มีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดมาก จนกระทั่งทนไม่ได้เมื่อต้องแยกจากอีกฝ่ายไป เป็นช่วงที่หากเรามีเวลาว่างก็จะใช้เวลาดังกล่าวอยู่ด้วยกันตลอดและเริ่มที่จะสร้างพื้นที่ความสัมพันธ์ส่วนตัว แต่ละคนก็จะมีอารมณ์ปรารถนาอันแรงกล้าที่อยากจะรู้จักและเข้าใจอีกคน ในขั้นนี้เราก็จะมองข้ามข้อผิดพลาดของอีกฝ่าย จะมองแต่สิ่งดีๆ ของอีกฝ่ายเท่านั้น ลักษณะของเนื้อเรื่องที่พบในเกม คือ เนื้อเรื่องจบที่ตัวละครทั้งสองสารภาพรักต่อกันและแสดงความโหยหาเมื่อไม่มีอีกฝ่าย หลังจากที่ฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ มาด้วยกันตลอดทั้งเรื่อง โดยที่ความสัมพันธ์หลังจากนั้นยังไม่มีคำตอบชัดเจนว่าจะเป็นไปในทิศทางใด ตัวอย่าง ตอนจบจากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา เนื้อเรื่องจบที่อาร์วี่บอกเราว่าเขารักเราและไม่อยากให้เราไปจากเขา ตัวละครเป้าหมายเพียงแค่สารภาพความในใจและบอกรักเราเท่านั้น โดยผู้เล่นจะไม่ทราบถึงความสัมพันธ์ในระยะยาวหลังจากที่ทั้งสองฝ่ายรับรู้ความความในใจกันแล้วเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 5 การสื่อสารเพื่อการปรับปรุงแก้ไข (Revising Communication)

เป็นขั้นตอนที่ต่างคนต่างมองอีกฝ่ายในความเป็นจริงมากขึ้น เราจะเริ่มตระหนักถึงข้อผิดพลาดของอีกฝ่าย คู่รักจะต้องตัดสินใจเกี่ยวกับทิศทางของความสัมพันธ์ว่าจะอยู่ด้วยกันและสร้างเป้าหมายระยะยาว หรือจะเป็นความสัมพันธ์ในช่วงสั้นๆ เท่านั้น แม้ว่า จะรักกัน แต่ความต้องการและเป้าหมายของแต่ละคนในบางครั้งก็ไม่สามารถไปด้วยกันในระยะยาวได้ เช่น ฝ่ายหนึ่งอยากทำงานที่ได้เดินทางไปทั่วโลก ในขณะที่อีกฝ่ายไม่ชอบเดินทาง ลักษณะของเนื้อเรื่องที่พบในเกม คือ เนื้อเรื่องจบที่เราและตัวละครเป้าหมายวางแผนสำหรับอนาคตที่เกิดขึ้น และตัดสินใจที่จะอยู่ด้วยกัน แต่ยังไม่มีความชัดเจนว่าหลังจากที่ตัดสินใจไปแล้วเกิดอะไรขึ้น ตัวอย่าง ตอนจบแบบหนึ่งจากเกม It's Our Secret.Fake Marriage เควินบอกเราว่าเขาจะช่วยเหลือเราเรื่องงานถ้าเรายอมไปอยู่กับเขาที่อิตาลี เราตัดสินใจคบหาไปกับเขาและไปใช้ชีวิตกับเขาที่อิตาลี โดยที่เนื้อเรื่องจบเพียงเท่านี้ ไม่มีการอธิบายเพิ่มว่าหลังจากที่ไปอยู่ที่อิตาลีแล้วชีวิตของเราและเขาเป็นอย่างไร จึงเป็นเพียงการตัดสินใจที่จะอยู่ด้วยกัน ยังไม่มีการผูกมัดระหว่างตัวละครทั้งสองว่าจะได้อยู่ด้วยกันตามที่ตัดสินใจไปจริงๆ

ขั้นที่ 6 การผูกมัด (Commitment)

เป็นขั้นตอนที่เมื่อคู่รักตัดสินใจที่จะให้ความสัมพันธ์ในครั้งนี้เป็นแบบถาวรในชีวิตของพวกเขา พวกเขาจะคิดเรื่องที่จะได้อยู่ด้วยกันตลอดไปและการตัดสินใจเกี่ยวกับอนาคตที่ต้องใช้ร่วมกัน เป็น

ความสัมพันธ์แบบผูกมัด ไม่จำเป็นว่าต้องเป็นการแต่งงานหรือการจดทะเบียนสมรสเสมอไป ขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจในการใช้ชีวิตของทั้งสองคน ลักษณะของเนื้อเรื่องที่พบในเกม คือ เนื้อเรื่องจบที่ เหตุการณ์หลังจากเราและตัวละครเป้าหมายตัดสินใจที่จะอยู่ด้วยกันและมีการผูกมัดเกิดขึ้น ตัวอย่าง ตอนจบแบบหนึ่งจากเกม Shall we date?: Blood in Roses+ เราตัดสินใจออกจากหมู่บ้านเพื่อมา อยู่กับไลออนเนล เวลาผ่านไปเราไปอยู่กับเขาที่บ้านหลังเล็กกลางป่า โดยที่เขารับงานวาดภาพจาก รูปเฟิร์ทเป็นรายได้เลี้ยงชีพโดยมีเราอยู่เคียงข้างเขาตลอดไป แม้จะไม่มีแต่งงานเกิดขึ้น แต่เมื่อดูจาก ความเป็นอยู่แล้วแสดงให้เห็นว่าตัวละครมีความสัมพันธ์ที่มั่นคงและจะใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันแบบนี้ต่อไปเรื่อยๆ เสมือนว่าถูกผูกมัดความสัมพันธ์ไว้แล้วว่าจะรักกันแบบนี้ตลอดไป



บทที่ 5

พฤติกรรมของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลบนสมาร์ตโฟน

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน การสืบค้นข้อมูลและการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เล่น ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการวิเคราะห์ตัวบทจากแหล่งชุมชนออนไลน์ โดยสามารถแบ่งผลการวิจัยได้เป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

5.1. พฤติกรรมการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

5.2. การสืบค้นข้อมูลและการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

5.1. พฤติกรรมการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

เป็นพฤติกรรมของผู้เล่นที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมและเกิดขึ้นขณะเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม พฤติกรรมของผู้เล่นประกอบไปด้วยความคิด ความรู้สึก การจินตนาการ ทัศนคติ และการกระทำของผู้เล่น สามารถแบ่งผลการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนได้เป็น 8 หัวข้อ ดังนี้

1. ทัศนคติของผู้เล่นที่มีต่อเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

2. การตัดสินใจเพื่อการเปิดรับเกม

3. การตัดสินใจเพื่อเลือกตัวละครเป้าหมาย

4. ความคิดและพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม

5. การสวมบทบาทของผู้เล่น

6. การตัดสินใจเพื่อเลือกตัวเลือก

7. การใช้จ่ายในเกม

1.ทัศนคติของผู้เล่นที่มีต่อเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

ผู้เล่นทุกคนมองว่าการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มก็เหมือนกับการอ่านนิยายอ่านมังงะ หรือชมอนิเมะแนวรักโรแมนติกแบบญี่ปุ่น เนื่องจากเวลานี้ถึงเกมจีบหนุ่ม ผู้เล่นส่วนใหญ่ก็จะนึกถึงวีชวลโนเวลที่มีลายเส้นสวยงามแบบการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีตัวละครชายหน้าตาดีหลายๆ คนในเกมทำให้ขณะอ่านเนื้อเรื่องผู้เล่นสามารถเห็นภาพได้ ต่างจากการอ่านนิยายที่ต้องจินตนาการจากตัวหนังสือ นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเกมได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น การตั้งชื่อตัวละครที่เราสวมบทบาท การแต่งตัววาตารุแทนตัวเราเอง การเลือกตัวละครเป้าหมายที่ชื่นชอบ และสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือการเลือกทางเลือกที่จะทำให้ได้อ่านเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันออกไป ผู้เล่นต้องคอยลุ้นว่าจะได้ตอนจบแบบใด เหมาะกับการใช้เล่นในยามว่าง นอกจากนี้ผู้เล่นให้ความเห็นว่าเกมจีบหนุ่มน่าจะสร้างขึ้นมาสําหรับผู้หญิงที่ยังไม่มีแฟนในชีวิตจริง เพื่อเป็นการเติมเต็มโลกในจินตนาการที่ผู้หญิงอยากให้มี เพราะผู้ชายที่มีลักษณะเป็นอุดมคติไม่มีอยู่ในชีวิตจริง

เนื่องจากผู้เล่นหลายคนมีทัศนคติและภูมิหลังที่หลากหลาย ทำให้ปัจจัยที่ทำให้มาสนใจเกมจีบหนุ่มแตกต่างกันออกไป สามารถแบ่งได้เป็น 7 ปัจจัย ดังนี้

1.ปัจจัยจากความสนใจวัฒนธรรม

ผู้เล่นสนใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นมาสคอตตัวละคร มังงะ นิยาย หรืออนิเมะ ซึ่งสื่อดังกล่าวจะมีลายเส้นแบบญี่ปุ่น ในขณะที่เกมวีชวลโนเวลจะใช้ลายเส้นที่มีลักษณะเดียวกัน จึงเป็นปัจจัยที่สามารถดึงดูดคนที่สนใจวัฒนธรรมญี่ปุ่นเหล่านี้มาเล่นได้ และเกมจีบหนุ่มบางเกมก็ดัดแปลงมาจากสื่อดังกล่าว ทำให้แฟนคลับที่ติดตามผลงานต้นฉบับสนใจมาเล่นเกมด้วย “ก่อนหน้านี้อ่านกับดูการ์ตูนญี่ปุ่นมาก่อน เลยติดตามลายเส้นแบบนี้ เป็นนักเขียนการ์ตูนสไตล์ญี่ปุ่นด้วย แล้วมารู้จักเกมจีบหนุ่มพอดี พอเห็นภาพสวย มีเนื้อเรื่อง ก็มาลองเล่นดู” (น้ำหวาน, สัมภาษณ์, 2561)

2.ปัจจัยจากองค์ประกอบภายในเกม

ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมเพราะสนใจมินิเกมที่เป็นองค์ประกอบรองในเกมจีบหนุ่ม ทำให้ผู้เล่นรู้จักและสนใจเกมจีบหนุ่มเป็นลำดับถัดมา “หาเกมพัชเชิลเล่น แล้วก็มาเจอเกมนี้พอดี (*เกม Yume 100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา*) มันเป็นเกมที่ต้องเล่นพัชเชิลกับอ่านเนื้อเรื่องไปด้วย พอเล่นไปเล่นมามันก็ติดตามจนถึงทุกวันนี้” (ปอ, สัมภาษณ์, 2561)

3. ปัจจัยจากการมีส่วนร่วมในเนื้อเรื่อง

ผู้เล่นรู้สึกสนใจที่สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องในการเลือกเส้นทางของเนื้อเรื่องหรือตัวละครตามที่ตนเองต้องการได้ในเกม ซึ่งต่างจากสื่อประเภทอื่นๆ ที่ผู้ใช้จะมีบทบาทเป็นเพียงผู้อ่านหรือผู้ชมเท่านั้น ทำให้ไม่สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องได้ “อย่างนางเอกนิยายแจ่มใสมันนิสัยไม่ใช่นิสัยแบบเรา เรารำคาญคนแบบนี้ แต่เกมจีบหนุ่มเราสามารถกำหนดเส้นทางของตัวละครได้เราก็จะอินขึ้นมานิดหน่อย เพราะเราคงไม่เกลียดตัวเอง แม้ว่านางเอกในเกมจีบหนุ่มจะไม่ต่างจากนางเอกนิยายทั่วไปก็ตาม” (ชมพู, สัมภาษณ์, 2561)

4. ปัจจัยจากความอยากรู้อยากเห็น

เมื่อได้ยินคำว่า “เกมจีบหนุ่ม” ทำให้ผู้ที่สงสัยไม่น้อยว่าเกมลักษณะนี้เป็นอย่างไร มีวิธีเล่นอย่างไร แล้วต้องจีบใคร ความคิดดังกล่าวทำให้มีผู้เล่นบางส่วนเข้ามาเล่นเกมจีบหนุ่มเพียงเพราะต้องการทราบว่าเกมจีบหนุ่มเป็นเกมอย่างไร “เคยได้ยินคำว่าเกมจีบหนุ่มมาในเน็ตเลยอยากรู่ว่ามันคืออะไร ก็เลยลองเล่นดู พอเล่นแล้วก็ชอบเพราะเหมือนได้อ่านนิยาย แล้วเราก็เลือกเส้นทางในเนื้อเรื่องได้ มันสนุกดีก็เอาไว้อ่านเวลา” (หมีว, สัมภาษณ์, 2561)

5. ปัจจัยจากการแนะนำจากคนรู้จัก

ผู้เล่นกลุ่มนี้มาเล่นเกมเนื่องจากมีบุคคลอื่นชักชวนให้มาเล่น ไม่ว่าจะเป็นคนรู้จักในชีวิตจริงคือ เพื่อนสนิท และคนในครอบครัว รวมทั้งผู้นำทางความคิดที่มีอิทธิพลบนสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น แอดมินเพจดังในเฟซบุ๊ก เจ้าของทวิตเตอร์ที่มีผู้ติดตามจำนวนมาก บทความรีวิวหรือนำเกม

6. ปัจจัยจากการโฆษณา

ผู้เล่นรู้จักเกมจากการโฆษณาบนสื่อต่างๆ หรือการเป็นแอปพลิเคชันแนะนำบนแอปสโตร์ (App Store) ในระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) และกูเกิลเพลย์สโตร์ (Google Play Store) ในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจและลองดาวน์โหลดมาเล่น โดยเฉพาะการเป็นถูกแนะนำเป็นแอปพลิเคชันแนะนำทำให้มีความน่าเชื่อถือว่าเป็นเกมที่ดีและน่าจะสนุก “ที่รู้จักเกมก็เพราะกำลังหาเกมเล่นแล้วเจอในหมวดเกมแนะนำในแอปสโตร์พอดี” (กวาง, สัมภาษณ์, 2561)

7. ปัจจัยจากการติดตามสื่ออื่นๆ ที่มีลักษณะคล้ายกับเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

คนกลุ่มนี้มีประสบการณ์เปิดรับและสนใจสื่อที่มีลักษณะคล้ายกับเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนมาก่อน แบ่งได้ดังนี้

7.1. ผู้เล่นที่ชื่นชอบการอ่านนิยายแนวรักโรแมนติกมาก่อน

เนื่องจากเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มมีเนื้อเรื่องในลักษณะเดียวกันกับนิยายแนวรักโรแมนติก ทำให้ปัจจัยนี้สามารถดึงดูดแฟนนิยายให้มาสนใจเล่นได้

7.2. ผู้เล่นที่มีประสบการณ์เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทอื่น หรือเกมจีบสาวมาก่อนมาก่อน

นอกจากเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มแล้ว เกมวีชวลโนเวลายังมีเนื้อเรื่องอีกหลายแนว เช่น แนวสืบสวนสอบสวน แนวแฟนตาซี แนวผจญภัย ทำให้เข้ามาสนใจในเกมที่มีลักษณะคล้ายกันได้ไม่ยาก นอกจากนี้ยังมีเกมจีบสาว ซึ่งเป็นเกมลักษณะเดียวกันสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชาย ผู้เล่นผู้หญิงบางคนรู้จักและเล่นเกมจีบสาวมาก่อนแล้วจึงมาทราบทีหลังว่ามีเกมจีบหนุ่มด้วย ทำให้ผู้เล่นกลุ่มนี้หันมาเล่นเกมจีบหนุ่มแทน

7.3. ผู้เล่นที่เคยเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มจากช่องทางอื่นมาก่อน

ก่อนที่จะมีเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนนั้น ก่อนหน้านี้ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมจีบหนุ่มบนเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมต่างๆ เช่น เครื่องเล่นนินเทนโด ทรีดีเอส (Nintendo 3DS) เครื่องเล่นเพลสตาชัน วิต้า (PlayStation Vita) และเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน โฟร์ (PlayStation 4) ในภายหลังสมาร์ตโฟนเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีการสร้างแอปพลิเคชันเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มขึ้นจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นที่เล่นผ่านเครื่องแบบเดิมหันมาสนใจเล่นเกมบนสมาร์ตโฟน

2. การตัดสินใจเพื่อการเปิดรับเกม

ในปัจจุบันมีเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนอยู่จำนวนมาก มาจากผู้ผลิตเกมที่หลากหลาย และมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป ทำให้ผู้เล่นจำเป็นต้องตัดสินใจเลือกเปิดรับ

เกมที่ต้องการเล่นตามความสนใจของตนเอง โดยปัจจัยในการตัดสินใจเลือกเล่นเกมวิช่วลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มแบ่งได้เป็น 7 ปัจจัย ดังนี้

1. การตัดสินใจจากภาพตัวละคร

เนื่องจากการดำเนินเนื้อเรื่องแบบเกมวิช่วลโนเวลนั้น ภาพเป็นสิ่งที่สำคัญในการเล่าเรื่อง หากผู้เล่นไม่ชอบภาพตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง ผู้เล่นก็จะรู้สึกรำคาญและไม่มีอารมณ์ร่วมไปกับเกม แม้ว่าเนื้อเรื่องจะมีความน่าสนใจก็ตาม นอกจากนี้ลักษณะลายเส้นก็มีส่วนสำคัญในการเลือกเล่นเกมจีบหนุ่มสามารถแบ่งลายเส้นได้เป็นลายเส้นแบบญี่ปุ่นและลายเส้นแบบตะวันตก ส่วนมากผู้เล่นที่ชื่นชอบลายเส้นแบบญี่ปุ่นจะไม่ชอบเล่นเกมที่มีลายเส้นตะวันตก และผู้เล่นที่ชอบลายเส้นตะวันตกก็ จะไม่ชอบเล่นเกมที่มีลายเส้นแบบญี่ปุ่น เป็นปัจจัยที่ผู้เล่นส่วนใหญ่จำนวน 9 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกเล่นเกมจีบหนุ่ม

2. การตัดสินใจจากค่าใช้จ่ายภายในเกม

ค่าใช้จ่ายภายในเกมเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญมากในการเลือกเล่นเกม เกมที่ผู้เล่นไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการอ่านเนื้อเรื่อง หรือเกมที่มีค่าใช้จ่ายเป็นเพียงทางเลือกเพื่ออำนวยความสะดวกให้อ่านเนื้อเรื่องได้เร็วยิ่งขึ้นจะมีผู้เล่นสนใจมากกว่าเกมที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพื่ออ่านเนื้อเรื่อง เนื่องจากผู้เล่นมองว่าเมื่อมีการใช้จ่ายเงินจริงแล้วผู้เล่นก็จะคำนึงถึงความคุ้มค่า ผู้เล่นจำนวนมากจะไม่เล่นเกมที่ต้องเสียเงินตั้งแต่เริ่มเพราะกลัวจ่ายเงินไปแล้วเนื้อเรื่องไม่สนุกตามที่คาดหวัง หรือบางคนมองว่าเป็นการสิ้นเปลือง ผู้เล่นจำนวน 4 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกเล่นเกมจีบหนุ่ม

3. การตัดสินใจจากระบบการเล่นเกม

เกมจีบหนุ่มที่มีระบบการเล่นซับซ้อนเกินไป ผู้เล่นจะไม่เข้าใจวิธีการเล่นทำให้ผู้เล่นกลุ่มนี้รู้สึกไม่สนุกกับการเล่นเกม เนื่องจากผู้เล่นหลายคนมาเล่นเกมจีบหนุ่มเพราะต้องการความผ่อนคลายจากชีวิตประจำวัน จึงไม่ต้องการความซับซ้อน

และในบางครั้งองค์ประกอบรองในเกมก็เป็นปัจจัยที่ดึงดูดผู้เล่นให้เข้ามาเล่นเกมจีบหนุ่มได้ด้วยเช่นกัน ตัวอย่าง จากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา จะมีมินิเกมประเภทพัชเชิลเป็นเกมลากลูกแก้ว ผู้เล่นบางคนชอบเกมที่เป็นแนวพัชเชิลจึงดาวน์โหลดเกมมาเพื่อเล่นเกมลากลูกแก้ว โดยเฉพาะ แต่เนื่องจากการเล่นมินิเกมในเรื่องมีผลต่อการอ่านเนื้อเรื่องที่เป็นวิช่วลโนเวล ทำให้ผู้เล่น

กลุ่มนี้มีโอกาสได้อ่านเนื้อเรื่องแบบเกมวีชวลโนเวลด้วย ผู้เล่นจำนวน 3 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกเล่นเกมจีบหนุ่ม

4. การตัดสินใจจากเนื้อเรื่อง

เช่นเดียวกับการเลือกหนังสือที่ต้องการอ่าน เนื้อเรื่องในวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มก็มีลักษณะเหมือนนิยายรักโรแมนติกที่มีโครงเรื่องที่หลากหลายแนว ผู้เล่นก็จะเลือกเล่นเกมจากเกมที่มีโครงเรื่องที่ตนเองชอบ ส่วนมากผู้เล่นจะตัดสินใจจากการอ่านอาร์มบท

สำหรับเกมจีบหนุ่มบางเกมจะมีลักษณะเป็นแอปพลิเคชันแบบรวมวีชวลโนเวลหลายเรื่องมาไว้ในแอปพลิเคชันเดียว เช่น เกม Moment: Choose Your Story ผู้เล่นจะตัดสินใจว่าจะอ่านวีชวลโนเวลเรื่องใดจากการอ่านเรื่องย่อที่เกมให้มาก่อนเข้าอ่านเนื้อเรื่องหลัก ผู้เล่นจำนวน 4 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกเล่นเกมจีบหนุ่ม

5. การตัดสินใจจากภาษาและการใช้ภาษา

ภาษาที่ใช้เป็นสิ่งสำคัญที่เกมวีชวลโนเวลใช้ในการเล่าเรื่อง ผู้เล่นจะเข้าใจเนื้อเรื่องในเกมจีบหนุ่มได้เฉพาะเกมที่ดำเนินเนื้อเรื่องด้วยภาษาที่ผู้เล่นเข้าใจเท่านั้น หากผู้เล่นเล่นเกมจีบหนุ่มที่ใช้ภาษาที่ผู้เล่นไม่เข้าใจก็จะไม่เข้าใจเนื้อเรื่องเลย เนื่องจากภาพและเสียงเป็นเพียงองค์ประกอบเสริมในการเล่าเรื่องเท่านั้น ไม่ใช่องค์ประกอบที่สามารถอธิบายให้ผู้เล่นเข้าใจเรื่องราวได้

นอกจากภาษาแล้ว การใช้ภาษาในเกมก็มีส่วนสำคัญ แม้ว่าจะเป็นภาษาที่ผู้เล่นเข้าใจ แต่หากวิธีการเขียนหรือสำนวนการเล่าเรื่องไม่ถูกใจผู้เล่น ผู้เล่นก็จะรู้สึกรำคาญและไม่สามารถเล่นเกมต่อไปได้ “อย่างเกมญี่ปุ่นบางเกมจะใช้ภาษาอังกฤษแบบญี่ปุ่น อ่านแล้วก็โมโห ก็เลยไม่เล่นต่อ มันอ่านไม่รู้เรื่อง เหมือนอย่างแค่คนธรรมดาकिनข้าว แต่ใช้ศัพท์คำว่าสวย มันไม่โอเค” (ฝน, สัมภาษณ์, 2561) โดยผู้เล่นจำนวน 3 ใน 14 คนใช้ปัจจัยด้านภาษาและการใช้ภาษาเพื่อตัดสินใจในการเลือกเล่นเกมจีบหนุ่ม

6. การตัดสินใจจากการแนะนำและการให้คะแนนจากผู้เล่นอื่น

ผู้เล่นตัดสินใจจากคำแนะนำของผู้คนอื่น ทั้งจากคนใกล้ตัวรวมถึงผู้เล่นคนอื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ เมื่อมีคนแนะนำว่าเกมจีบหนุ่มเกมนี้สนุก หรือมีการแนะนำประสบการณ์การเล่นเกมนของผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นจะเกิดความรู้สึกสนใจแล้วดาวน์โหลดมาทดลองเล่น

นอกจากนี้ในแอปสโตร์ และกูเกิลเพลย์สโตร์จะมีการให้คะแนนประเมินแอปพลิเคชันต่างๆ จากผู้ที่มีประสบการณ์ใช้แอปพลิเคชันดังกล่าว ยิ่งแอปพลิเคชันได้ดาวมากก็แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้พึงพอใจกับแอปพลิเคชันดังกล่าวจำนวนมาก สามารถรับประกันได้ในระดับหนึ่งว่าเมื่อผู้เล่นใหม่เข้ามาเล่นแล้วจะเกิดความพึงพอใจเช่นเดียวกัน ผู้เล่นจำนวน 2 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกเล่นเกมจิบหนุ่ม

7. การตัดสินใจจากนักพากย์

แม้จะเป็นส่วนน้อย แต่ผู้เล่นบางคนก็ตัดสินใจเลือกเล่นเกมจากนักพากย์ที่ตนเองชื่นชอบ การตัดสินใจแบบนี้จะเกิดขึ้นในเกมฝั่งญี่ปุ่น นักพากย์ในประเทศญี่ปุ่นจะมีชื่อเสียงเหมือนกับไอดอล นักพากย์ที่มีชื่อเสียงก็จะมีแฟนคลับที่คอยติดตามผลงาน เมื่อแฟนคลับทราบข่าวว่านักพากย์ที่ตนเองชื่นชอบมาพากย์เสียงตัวละครให้กับเกมจิบหนุ่มเกมใด แฟนคลับกลุ่มนี้ก็จะตามมาเล่นเกมดังกล่าว ผู้เล่นจำนวนเพียง 1 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกเล่นเกมจิบหนุ่ม

3. การตัดสินใจเพื่อเลือกตัวละครเป้าหมาย

ในเกมจิบหนุ่ม ผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละครเป้าหมายที่ตนเองสนใจที่จะสร้างความสัมพันธ์ด้วย เกมจิบหนุ่มส่วนมากจะมีตัวละครเป้าหมายหลายแบบหลายคนให้ผู้เล่นได้เลือกตามความชอบของตนเอง โดยผู้เล่นมีปัจจัยที่ใช้ตัดสินใจเลือกตัวละครเป้าหมาย 5 ปัจจัย ดังนี้

1. การเลือกจากหน้าตาของตัวละครเป็นหลัก

เป็นปัจจัยที่ผู้เล่นส่วนใหญ่ใช้ตัดสินใจในการเลือกตัวละครเป้าหมายมากที่สุด หน้าตาของตัวละครเป็นองค์ประกอบที่ดึงดูดผู้เล่นให้มาสนใจตัวละครเป็นอันดับแรก

ผู้เล่นบางคนมองว่า ไม่ว่าจะเลือกตัวละครเป้าหมายคนใด มีลักษณะนิสัยอย่างไรก็ตาม สุดท้ายก็จะจบแบบมีความสุข ดังนั้นแล้วจึงเลือกตัวละครเป้าหมายจากหน้าตา เพราะไม่ว่าอย่างไรตัวละครที่เราสวมบทบาทก็จะได้อยู่กับตัวละครเป้าหมายคนนั้นอยู่ดี หรือบางคนก็มองว่าลักษณะนิสัยของตัวละครไม่ได้แตกต่างกันมาก จึงเลือกที่ลักษณะภายนอกมากกว่า “เลือกจากหน้าตาเป็นหลัก เพราะเชื่อว่าถึงตัวละครเป้าหมายจะนิสัยไม่ดีในตอนแรก แต่สุดท้ายเขาก็จะดีกับเราตามสไตล์พระเอก ” (กาญ, สัมภาษณ์, 2561)

สำหรับผู้เล่นบางคนก็จะมีลักษณะตัวละครเป้าหมายที่ชื่นชอบอยู่แล้ว เมื่อพบว่าตัวละครเป้าหมายคนใดมีลักษณะดังกล่าวก็จะเลือกตัวละครตัวนั้นทันที เช่น ผู้เล่นชอบตัวละครที่มีผมสีแดง เมื่อผู้เล่นเห็นตัวละครเป้าหมายที่มีผมสีแดง ก็จะเลือกเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครคนนั้นทันที

นอกจากนี้ผู้เล่นทุกคนต่างเห็นพ้องต้องกันว่าหน้าตาของตัวละครเป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนถึงบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครได้ การออกแบบหน้าตาของตัวละครจะมีความสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละคร เมื่อผู้เล่นเห็นตัวละครก็จะรู้ได้ทันทีว่าตัวละครดังกล่าวมีลักษณะนิสัยเป็นอย่างไร ดังนั้นหน้าตาของตัวละครที่ผู้เล่นชอบจะไม่ขัดกับบุคลิกลักษณะนิสัยที่ผู้เล่นชอบ ในบางเกมที่ไม่ได้ให้ข้อมูลเรื่องลักษณะนิสัยมาผู้เล่นจึงสามารถวิเคราะห์ตัวละครที่เหมาะสมกับตนเองได้จากหน้าตาของตัวละคร ผู้เล่นส่วนมากจำนวน 10 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกตัวละครเป้าหมาย

2. การเลือกจากบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครเป็นหลัก

ผู้เล่นกลุ่มที่ตัดสินใจจากบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครเป็นหลักจะเป็นผู้เล่นที่มีบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครเป้าหมายที่ชอบในใจอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเล่นก็เกมผู้เล่นก็จะเลือกตัวละครเป้าหมายที่มีบุคลิกลักษณะนิสัยเช่นนั้นเสมอ เช่น ถ้าผู้เล่นชอบตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะนิสัยเป็นคนเย็นชา ผู้เล่นก็จะเลือกเล่นตัวละครแบบนี้ทุกเกม ผู้เล่นกลุ่มนี้จะมีความคิดว่า แม้ว่าตัวละครเป้าหมายจะหล่อ แต่ถ้ามีบุคลิกลักษณะนิสัยที่ไม่ถูกใจก็ไม่สามารถรับได้ เพราะมีนิสัยบางอย่างที่ผู้เล่นรับไม่ได้ เช่น ผู้เล่นไม่ชอบพฤติกรรมแบบยัณเดระ หรือโรคทางจิตที่แสดงออกทางความรักจนเกินไปจากการกลัวผู้อื่นแย่งคนรัก แม้ว่าตัวละครจะมีหน้าตาที่ดีถูกใจผู้เล่น แต่ถ้าผู้เล่นทราบตัวละครเป้าหมายมีพฤติกรรมแบบยัณเดระ ก็จะไม่เล่นตัวละครเป้าหมายคนนี้ องค์ประกอบนี้นำมาใช้ประกอบการตัดสินใจ คือ ข้อมูลของตัวละครที่เกมให้มาในช่วงก่อนที่จะเลือกตัวละครเป้าหมาย ผู้เล่นจำนวน 6 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกตัวละครเป้าหมาย

3. การเลือกจากนักพากย์เป็นหลัก

ผู้เล่นบางคนก็ตัดสินใจเลือกตัวละครเป้าหมายจากนักพากย์ที่ตนเองชื่นชอบ การตัดสินใจแบบนี้จะเกิดขึ้นในเกมฝั่งญี่ปุ่น นักพากย์ในประเทศญี่ปุ่นจะมีชื่อเสียงเหมือนกับไอดอล นักพากย์ที่มีชื่อเสียงก็จะมีแฟนคลับที่คอยติดตามผลงาน เมื่อแฟนคลับทราบข่าวว่านักพากย์ที่ตนเองชื่นชอบมาพากย์เสียงให้กับตัวละครเป้าหมายคนใด ก็จะเลือกเล่นตัวละครเป้าหมายคนนั้น ผู้เล่นส่วนมากจำนวนเพียง 2 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกตัวละครเป้าหมาย “อีกอย่างที่เราใช้

เลือกคือนักพากย์ อย่างนักพากย์ส่วนใหญ่จะรับบทเป็นตัวละครที่คล้ายๆ กันทุกเรื่อง ไม่ค่อยแหวกมาก” (เฟิร์น, สัมภาษณ์, 2561)

4. การเลือกจากเนื้อเรื่องเป็นหลัก

ผู้เล่นกลุ่มนี้จะตัดสินใจจากลักษณะของตัวละครเป้าหมายระหว่างที่ตัวละครปรากฏตัวในเนื้อเรื่อง ผู้เล่นจะสนใจตัวละครเป้าหมายที่ตนเองชื่นชอบจากบทบาทของตัวละครในเรื่อง ผู้เล่นส่วนมากจำนวน 4 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกตัวละครเป้าหมาย ลักษณะเนื้อเรื่องที่ใช้สำหรับตัดสินใจเพื่อเลือกตัวละครเป้าหมายสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ช่วง ได้แก่

4.1. ตัดสินใจจากการอ่านอาร์มบท

ในช่วงอาร์มบทของเกมจีบหนุ่มส่วนมากจะเป็นการแนะนำตัวละครเป้าหมายทั้งหมดที่ผู้เล่นสามารถเลือกจีบได้ผ่านบทสนทนาในเนื้อเรื่อง เมื่ออ่านช่วงอาร์มบทจบแล้วผู้เล่นจะต้องนำข้อมูลที่ได้มาตัดสินใจว่าจะเลือกตัวละครตัวใดเป็นตัวละครเป้าหมาย เหตุผลที่ผู้เล่นใช้ตัดสินใจเลือกตัวละครเป้าหมายมีอยู่ 2 ประเภท ได้แก่ ผู้เล่นชอบตัวละครเป้าหมายที่บทบาทของตัวละคร และผู้เล่นชอบตัวละครเป้าหมายเพราะคิดว่าเนื้อเรื่องของตัวละครตัวนี้น่าสนใจ มีแนวโน้มว่าจะสนุก

4.2. ตัดสินใจขณะที่อ่านเนื้อเรื่องหลัก

สำหรับบางเกม ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครเป้าหมายได้ทุกคนระหว่างอ่านเนื้อเรื่องหลัก โดยที่ผู้เล่นต้องเลือกตัวละครเป้าหมายที่ชอบที่สุดในบทสุดท้ายของเรื่อง การอ่านเนื้อเรื่องหลักเป็นการทำความรู้จัก สร้างความสัมพันธ์ และมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครเป้าหมายทุกคนที่ปรากฏในเกม แล้วเนื้อเรื่องจะจบลงที่ผู้เล่นได้ครองรักกับตัวละครที่ผู้เล่นชอบมากที่สุด ผู้เล่นจึงต้องใช้ข้อมูลตัวละครที่ได้ระหว่างการอ่านเนื้อเรื่องหลักมาตัดสินใจเพื่อเลือกตัวละครเป้าหมายในตอนจบ

4.3. ตัดสินใจขณะที่อ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนอื่นอยู่

ในทุกเกมที่มีตัวละครเป้าหมายให้ผู้เล่นเลือกได้หลายคน เมื่อผู้เล่นเลือกตัวละครเป้าหมายที่ชอบที่สุดได้แล้ว ตัวละครเป้าหมายคนอื่นก็จะเป็นตัวละครรองในเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายที่เราเลือก ตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้เลือกจะยังปรากฏตัวและมีบทบาทในเนื้อเรื่องของตัวละครที่เราชอบอยู่ระหว่างที่อ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายที่ผู้เล่นเลือกจะทำให้ผู้เล่นรู้จักตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้เลือกมากขึ้น ทำให้ผู้เล่นมีแนวโน้มว่าจะเกิดความสนใจตัวละครเป้าหมายคนอื่นๆ ที่ไม่ได้เลือก เมื่อผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายที่เลือกไว้ในตอนแรกจบแล้ว ก็มีแนวโน้มว่าจะมาเล่นเนื้อเรื่องของ

ตัวละครเป้าหมายคนอื่นอีก เช่น ในเกม Kissed by the Baddest Bidder เมื่อผู้เล่นเลือก “โซริว” เป็นตัวละครเป้าหมาย ตัวละครตัวอื่นๆ ได้แก่ เอสีเกะ บาบา โอตะ และมาโมรุ จะกลายมาเป็นตัวละครรองในเรื่องของเอสีเกะ ขณะที่เล่นเนื้อเรื่องของโซริวอยู่ ก็จะมีฉากที่ตัวละครอื่นๆ ปรากฏตัว เช่น เวลาที่เราทะเลาะกับโซริว บาบาก็จะมาคอยช่วยเหลือเราทำให้เราเข้าใจกับโซริว ผู้เล่นอาจจะตกหลุมรักบาบาจากที่เขาคอยช่วยเหลือเราในเนื้อเรื่องของโซริว เมื่อเล่นเนื้อเรื่องของโซริวจบแล้ว ก็มีแนวโน้มที่จะเล่นเนื้อเรื่องของบาบาต่อ เพราะผู้เล่นจะอยากรู้ว่าถ้าเป็นเนื้อเรื่องที่บาบาเป็นพระเอก เขาจะเป็นคนอย่างไร

5. การเลือกโดยไม่ทราบเหตุผล

เป็นการตัดสินใจเลือกตัวละครเป้าหมายโดยใช้อารมณ์ตัวเองเป็นหลัก และไม่มีหลักการใช้เหตุผลในการเลือก ผู้เล่นเลือกตัวละครเป้าหมายด้วยความชอบตั้งแต่แรกเห็นเท่านั้น แล้วเกิดเป็นความรู้สึกถูกชะตา ไม่สามารถหาเหตุผลได้ว่าทำไมจึงชอบตัวละครเป้าหมายคนนี้ ผู้เล่นส่วนมากจำนวนเพียง 1 ใน 14 คนใช้ปัจจัยนี้เพื่อตัดสินใจในการเลือกตัวละครเป้าหมาย “บางครั้งก็ให้เหตุผลไม่ได้ว่าทำไมถึงชอบ เพราะรู้สึกว่ามันแว๊บแรกก็รู้สึกชอบตัวละครตัวนี้เลยไม่รู้จะอธิบายยังไงอะ ” (มีว, สัมภาษณ์, 2561)

แม้ว่าผู้เล่นจะยืนยันว่าเกมจีบหนุ่มมีตัวละครเป้าหมายให้ผู้เล่นเลือกได้หลากหลายแบบ แต่มีเกมจีบหนุ่มบางเกมที่ผู้เล่นไม่สามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ เกมเหล่านี้จะกำหนดตัวละครเป้าหมายให้ผู้เล่นทันทีที่เริ่มเกม และผู้เล่นต้องสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครที่เกมกำหนดให้เพียงคนเดียว เนื่องจากทั้งเกมมีตัวละครเป้าหมายเพียงคนเดียว เช่น เกม It's Our Secret.Fake Marriage ที่เกมกำหนดให้เอ็ดเวิร์ดเป็นตัวละครเป้าหมายทันทีที่เริ่มเนื้อเรื่อง แม้ว่าจะมีตอนจบแบบที่คู่กับเควิน แต่ในเนื้อเรื่องหลักทั้งหมดจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเอ็ดเวิร์ด ในขณะที่การได้ตอนจบแบบที่คู่กับเควินหมายถึงผู้เล่นผิดหวังความรักจากเอ็ดเวิร์ดจึงต้องมาคบกับเควินแทน หรือมีบางเกมที่ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครเป้าหมายได้ แต่ก็ไม่สามารถเลือกได้อย่างอิสระตามความต้องการของตนเอง เนื่องจากผู้เล่นต้องใช้วิธีเลือกตัวเลือกภายในเกม การเลือกตัวเลือกผู้เล่นจะไม่ทราบว่าจะเลือกข้อใดจะนำไปสู่ตัวละครเป้าหมายที่ผู้เล่นต้องการ ผู้เล่นจะต้องวิเคราะห์เอาเองว่าตัวเลือกใดเมื่อเลือกแล้วจะได้ตัวละครเป้าหมายตามที่ตนเองต้องการได้

นอกจากปัจจัยในการตัดสินใจเลือกตัวละครเป้าหมายของผู้เล่นแล้ว ผู้เล่นมีความเห็นว่าต่อลักษณะผู้ชายที่ชอบในเกมจีบหนุ่มและลักษณะผู้ชายที่ชอบในชีวิตจริงเป็น 2 ประเภท ได้แก่ กลุ่มที่

คิดว่าผู้ชายที่ชอบในเกมจีบหนุ่มมีความแตกต่างกับลักษณะผู้ชายที่ชอบในชีวิตจริงบางส่วน และกลุ่มที่คิดว่าผู้ชายที่ชอบในเกมจีบหนุ่มและผู้ชายที่ชอบในชีวิตจริงแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง

ในกลุ่มที่คิดว่าผู้ชายที่ชอบในเกมจีบหนุ่มมีความแตกต่างกับลักษณะผู้ชายที่ชอบในชีวิตจริงบางส่วนจะมองว่าผู้ชายที่อยู่ในเกมมีลักษณะที่เป็นอุดมคติเกินไปเมื่อเทียบกับผู้ชายจริงๆ ผู้หญิงจะไม่สามารถหาผู้ชายแบบนี้ได้ในชีวิตจริง เหมือนการเป็นแฟนคลับที่ติดตามไอดอล แฟนคลับทุกคนรักไอดอลที่ตัวเองชอบ แต่ก็รู้ตัวดีว่าไม่มีทางที่จะได้ไอดอลที่ชอบมาครอบครองในชีวิตจริง ทำให้ต้องลดลักษณะผู้ชายที่เป็นอุดมคติไปบางส่วน ดังนั้นผู้หญิงจึงอยากให้ผู้ชายในชีวิตจริงที่พบได้ก็น่าจะมีลักษณะคล้ายกับผู้ชายในอุดมคติที่พบในเกม เหมือนเพียงแค่บางส่วนก็ยังดี เช่น เป็นคนใจดี เพราะลึกๆ แล้วผู้หญิงก็ยังต้องการผู้ชายที่เป็นอุดมคติเหมือนกัน

ในกลุ่มที่คิดว่าผู้ชายที่ชอบในเกมจีบหนุ่มและผู้ชายที่ชอบในชีวิตจริงแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ผู้เล่นเกมมองว่าถึงแม้จะมีลักษณะตัวละครเป้าหมายที่ชอบในเกม แต่ในความเป็นจริงมีความซับซ้อนกว่านั้น มีปัจจัยในการดำเนินชีวิตเข้ามามีส่วนร่วมด้วย นิสัยบางอย่างของตัวละครเป้าหมายที่ปรากฏในเกม อาจจะเป็นสิ่งที่รับไม่ได้ถ้าหากเกิดขึ้นในชีวิตจริง ตัวอย่าง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเจ้าชู้ หื่นกาม หรือเป็นโรคทางจิตที่แสดงออกทางความรักจนเกินไปจากการกลัวผู้อื่นแย่งคนรักหรือยันเดอเร่ นอกจากนี้ผู้เล่นบางคนแม้จะมีลักษณะตัวละครเป้าหมายที่ชอบในเกมจีบหนุ่ม แต่ในชีวิตจริงกลับเปิดกว้าง เพราะไม่มีลักษณะผู้ชายที่สนใจแบบตายตัว หรือไม่ได้กำหนดสเปคผู้ชายที่ชอบในชีวิตจริง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4. พฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม

การเล่นเกมที่แต่ละประเภทผู้เล่นย่อมมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป สำหรับเกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มที่มีลักษณะเหมือนการอ่านนิยายรักก็ส่งผลให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมขณะเล่นแตกต่างไปจากการเล่นเกมประเภทอื่น โดยพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มสามารถแบ่งได้เป็น 9 ประเด็น ดังนี้

4.1. เป้าหมายและความคาดหวังในการเล่นเกมจีบหนุ่มแต่ละครั้ง

ในมุมมองของผู้เล่น ในแต่ละครั้งที่เล่นผู้เล่นจะมีเป้าหมายในการเล่นที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละคน โดนเป้าหมายในการเล่นดังกล่าวจะส่งผลต่อมุมมองในการเล่น เช่น บทบาทของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท บทบาทของตัวละครเป้าหมาย พฤติกรรมในการเล่น

ผู้เล่นส่วนใหญ่ที่พบมีเป้าหมายในการเล่นเกมนิยายแต่ละรอบเพื่อให้ได้ตอนจบที่ตนเองต้องการ ผู้เล่นจะพยายามเล่นเกมและเลือกตัวเลือกให้ถูกต้องแล้วนำไปเนื้อเรื่องดำเนินไปสู่ตอนจบที่ตนเองอยากได้ แต่นิยามของตอนจบที่ผู้เล่นอยากได้ของแต่ละคนก็จะแตกต่างกันออกไป ส่วนมากผู้เล่นจะคาดหวังว่าจะได้ตอนจบแบบที่ดีที่สุด แต่ก็มีผู้เล่นบางส่วนคาดหวังตอนจบแบบใดก็ได้ที่ตัวละครที่สวมบทบาทสมหวังกับตัวละครเป้าหมาย หรือตอนจบที่ไม่สมหวังแต่มีลักษณะเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ แม้ว่าตอนจบดังกล่าวจะไม่ใช่ตอนจบแบบที่ดีที่สุดและสมหวังกับตัวละครเป้าหมายก็ตาม แต่ถ้าผู้เล่นสนใจตอนจบรูปแบบดังกล่าวก็จะพยายามเล่นให้ได้ตอนจบแบบนั้น ผู้เล่นส่วนมากถึงขั้นยอมเปิดเกมไกด์เพื่อให้ตัวเองได้ตอนจบที่ต้องการ

แต่ไม่ใช่ผู้เล่นทุกคนที่คาดหวังตอนจบที่ตนเองต้องการ ผู้เล่นบางคนก็ไม่ได้คาดหวังหรือมีจุดมุ่งหมายในการเล่น เพียงแค่มองว่าการเล่นเกมนิยายเป็นเหมือนการอ่านนิยาย แล้วการเลือกตัวเลือกจะเป็นการนำผู้เล่นไปสู่เนื้อเรื่องที่เหมาะสมเอง

นอกจากเป้าหมายหลักในการเล่นที่เป็นการเล่นให้ได้ตอนจบที่ต้องการแล้ว ผู้เล่นยังมีเป้าหมายรองอยู่ด้วย ได้แก่

1. การเล่นเพื่อสะสมตอนจบของเนื้อเรื่อง

ในการเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายใดๆ ก็ตาม ผู้เล่นบางคนจะพยายามเล่นให้ได้ตอนจบครบทุกแบบ ผู้เล่นกลุ่มนี้จะมีพฤติกรรมเล่นเกมนิยายโดยจับตัวละครเป้าหมายคนเดิมหลายรอบเพื่อเก็บตอนจบของตัวละครเป้าหมายดังกล่าวให้ครบทุกแบบ หากเล่นแล้วได้ตอนจบซ้ำก็จะกลับมาเล่นใหม่จนกว่าจะได้ตอนจบแบบใหม่หรือเบื่อไปก่อน

2. การเล่นเพื่อสะสมตัวละครเป้าหมาย

พบได้ในเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา ที่ผู้เล่นจะต้องสะสมตัวละครเป้าหมายที่เป็นเจ้าชายให้ได้ก่อนแล้วจึงสามารถอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเจ้าชายคนนั้นได้ เนื่องด้วยตัวละครเจ้าชายในเกมมีจำนวนมากกว่า 100 คน ในเกมจะมีสมุดสะสมตัวละครให้ผู้เล่นได้ดูด้วยว่าผู้เล่นกำลังครอบครองตัวละครเป้าหมายคนใด และขาดตัวละครเป้าหมายคนใด ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอยากสะสมตัวละครให้ได้มากๆ เพื่อที่จะได้อ่านเนื้อเรื่องได้หลากหลาย และสามารถครอบครองตัวละครเป้าหมายได้หลายคน

3. การเล่นเพื่อสะสมภาพพิเศษ หรือภาพซีจี (CG)

ในเกมจับหนุมบางเกมจะมีสมุดสะสมภาพพิเศษให้ผู้เล่นได้สะสม ในสมุดภาพจะบอกว่าผู้เล่นเป็นเจ้าของภาพใดและขาดภาพใดไปบ้าง สำหรับบางเกมหากผู้เล่นเข้าถึงเนื้อเรื่องไม่ครบ เลือกตัวเลือกผิด ได้ตอนจบหรือเส้นเรื่องที่แตกต่างกันไป ก็จะไม่สามารถเป็นเจ้าของภาพพิเศษได้ครบ ทำให้ต้องกลับไปเล่นใหม่ ผู้เล่นบางคนมองว่าการเก็บภาพพิเศษเป็นเป้าหมายอย่างหนึ่งในการเล่น บางทีเพียงแค่ว่าได้ตอนจบที่ต้องการ หรือได้ตอนจบครบทุกแบบก็ไม่ได้ทำให้รู้สึกชนะเกมอย่างสมบูรณ์

4.2. พฤติกรรมการเล่นเกมจับหนุมกับบทบาทความเป็นเกมของเกมจับหนุม

ในฐานะที่เกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจับหนุมเป็นเกมประเภทหนึ่ง ตามปกติแล้วการเล่นเกมนทุกประเภทย่อมมีการแพ้ชนะเพื่อกำหนดเป้าหมายหรือภารกิจในการเล่น เกมจับหนุมเป็นการนำการเล่าเรื่องแบบนิยายมาผสมผสานกับคุณสมบัติที่เป็นเกม ผู้เล่นที่มองว่าเกมจับหนุมเป็นเกมประเภทหนึ่งจะมองว่าการเล่นเกมจับหนุมในแต่ละครั้งก็ถือว่ามีแพ้ชนะด้วยเช่นกัน ผู้เล่นเชื่อว่าตัวเองจะชนะเกมก็ต่อเมื่อได้ตอนจบที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทได้คู่กับตัวละครเป้าหมาย และจะแพ้ก็ต่อเมื่อตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทไม่ได้คู่กับตัวละครเป้าหมาย ดังนั้นเป้าหมายในการเล่นของผู้เล่นส่วนใหญ่จึงต้องการที่จะเล่นให้ได้ตอนจบแบบดีเพื่อที่ตนเองจะได้รู้สึกชนะ และหากผู้เล่นแพ้ก็จะกลับมาเล่นใหม่จนกว่าจะชนะ ผู้เล่นจำนวน 7 ใน 14 คนมีพฤติกรรมเล่นเกมจับหนุมโดยคิดว่าเป็นการเล่นเกมที่แพ้มีชนะ

แต่ก็มีผู้เล่นบางส่วนที่มองว่าเกมจับหนุมเป็นเพียงการนำเสนอเนื้อเรื่องรูปแบบหนึ่งเท่านั้น ไม่ได้มองว่าเป็นการเล่นเกมที่ต้องการแพ้มีการชนะ ในการเล่นเกมที่แต่ละครั้งผู้เล่นกลุ่มนี้จะมองว่าเป็นการอ่านนิยาย ไม่ว่าจะตอนจบของเรื่องตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะได้คู่กับตัวละครเป้าหมายหรือไม่ ผู้เล่นกลุ่มนี้เชื่อว่าตอนจบแต่ละแบบเป็นเนื้อเรื่องแบบหนึ่งที่มีคุณค่าเหมือนกัน ไม่คิดว่าการได้ตอนจบที่ไม่ได้คู่กับพระเอกเป็นความพ่ายแพ้ เพราะในนิยายทั่วไปก็มีอยู่จำนวนมากที่ตัวละครเอกไม่ได้คู่กันในตอนจบ หากเนื้อเรื่องในเกมจับหนุมจะจบแบบไม่สมหวังก็ไม่ใช่ว่าเรื่องแปลก ผู้เล่นจำนวน 5 ใน 14 คนมีพฤติกรรมเล่นเกมจับหนุมโดยคิดว่าเป็นเพียงการอ่านนิยายในรูปแบบที่แตกต่างจากการอ่านหนังสือเท่านั้น

4.3.พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องแล้วรู้สึกไม่ชอบ

เนื้อเรื่องในเกมจับหนุ่มในปัจจุบันมีลักษณะเนื้อเรื่อง มีแนวเรื่อง และโครงเรื่องที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่มีความสนใจแตกต่างกันออกไป ในบางครั้งการอ่านคำโปรย การแนะนำเนื้อเรื่อง หรืออาร์มภบทจะดึงดูดให้ผู้เล่นสนใจจนเข้ามาเล่นเกม แต่หลังจากที่เข้ามาเล่นแล้วผู้เล่นบางคนอาจจะเกิดความรู้สึกว่าเนื้อเรื่องไม่ได้น่าสนใจอย่างที่คาดหวังหรืออ่านไปแล้วรู้สึกไม่ชอบ พฤติกรรมของผู้เล่นหลังจากที่รู้สึกไม่ชอบเนื้อเรื่องเกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะ คือ กลุ่มผู้เล่นที่เล่นต่อจนจบเกม และกลุ่มผู้เล่นที่ไม่เล่นเกมต่อ

1.กลุ่มผู้เล่นที่เล่นต่อจนจบเกม

แม้ว่าจะรู้สึกไม่ชอบเนื้อเรื่องน่าเบื่อ แต่ผู้เล่นก็ต้องการเล่นให้จบเพราะอยากรู้ว่าตอนจบของเรื่องจะดำเนินไปในทิศทางใด เป็นการอ่านให้จบๆ ไปไม่ให้ค้างคา เพื่อที่จะได้ไม่ต้องกลับมาอ่านอีก เช่นเดียวกับการอ่านหนังสือนิยาย หากผู้เล่นรู้สึกเบื่อแค่บางช่วง ผู้เล่นจะอ่านผ่านๆ อย่างรวดเร็วให้พอจับใจความสำคัญได้ หรืออาจข้ามส่วนที่ตัวเองไม่ชอบโดยที่ไม่อ่านเลย ความถี่ของผู้เล่นที่จะเข้ามาเล่นเกมมีแนวโน้มที่จะน้อยลงเมื่อเทียบกับช่วงที่มีเนื้อเรื่องสนุกน่าสนใจ ในบางครั้งผู้เล่นก็จะพักการอ่านไว้ก่อน เมื่อรู้สึกว่างหรือเบื่อจึงจะกลับมาเล่นต่อให้จบ พฤติกรรมของผู้อ่านในลักษณะนี้จะเกิดกับเกมที่ผู้อ่านเล่นไปสักพักหนึ่งแล้ว หรือช่วงประมาณ 1 ส่วน 4 ของเกมขึ้นไป ซึ่งเป็นระยะเวลาที่นานพอจนรู้สึกว่ายาวเกินไปหากจะหยุดเล่นไปกลางคัน จากกลุ่มตัวอย่าง มีผู้เล่นส่วนมากจำนวน 8 ใน 14 คนที่มีพฤติกรรมลักษณะนี้

2.กลุ่มผู้เล่นที่ไม่เล่นเกมต่อ

เป็นกลุ่มผู้เล่นที่จะเลิกเล่นทันทีเมื่อรู้สึกไม่ชอบหรือไม่น่าเบื่อเกินกว่าที่จะอ่านต่อได้ เนื่องจากผู้อ่านมีความเห็นว่าเนื้อเรื่องแบบอื่นหรือเกมจับหนุ่มเกมอื่นให้เลือกอ่านเป็นจำนวนมาก หากไม่ชอบก็ไม่จำเป็นต้องเล่นต่อจนจบ ควรไปเล่นเนื้อเรื่องแบบอื่นหรือเกมอื่นที่ตนเองชอบดีกว่าจะได้ไม่เสียเวลา พฤติกรรมลักษณะนี้จะเกิดกับผู้เล่นที่เล่นไปสักพักแล้วรู้สึกไม่ชอบตัวละครเป้าหมายที่ตนเองเลือก รู้สึกว่าเนื้อเรื่องยืดเยื้อเกินไปจนทนไม่ได้ และรู้สึกไม่ชอบเนื้อเรื่องของเกมที่น่าเบื่อตั้งแต่ช่วงแรกของเกม จากกลุ่มตัวอย่าง มีผู้เล่นส่วนน้อยจำนวน 4 ใน 14 คนที่มีพฤติกรรมลักษณะนี้

จากที่ได้อธิบายมาจะเห็นได้ว่าระยะเวลาในการเล่นมีผลต่อพฤติกรรมการอ่านเมื่อผู้เล่นรู้สึกเบื่อตั้งแต่เริ่มเกมก็สามารถเลิกเล่นได้ทันที เนื่องจากยังไม่รู้สึกผูกพันกับเนื้อเรื่องและตัวละครภายใน

เกม แต่สำหรับผู้เล่นที่เล่นเกมมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานระดับหนึ่งจนเข้าใจเนื้อเรื่องและผูกพันกับตัวละครก็มีแนวโน้มที่จะเลิกเล่นได้ยากกว่า แม้ว่าจะรู้สึกเบื่อ แต่ผู้เล่นก็จะยังอยากรู้ว่าเนื้อเรื่องของเกมจะจบลงอย่างไร และหากผู้เล่นรู้สึกว่เนื้อเรื่องน่าเบื่อเพียงบางช่วงก็จะพยายามเล่นให้ผ่านช่วงที่น่าเบื่อไปให้เร็วที่สุด เช่น ฉากที่มีตัวละครที่ไม่ชอบปรากฏตัวออกมา ฉากที่ไม่มีตัวละครเป้าหมาย มีทั้งการอ่านแบบผ่านๆ พอจับใจความได้ หรือข้ามฉากดังกล่าวโดยที่ไม่อ่าน

4.4. พฤติกรรมการเล่นซ้ำหลังจากอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายจบรอบแรก

การเลือกตัวละครที่แตกต่างกันของผู้เล่นแต่ละคนในเกมจับหนุมจะส่งผลให้เนื้อเรื่องที่ตามมา มีความแตกต่างกันออกไปมากน้อยขึ้นอยู่กับแต่ละเกม ดังนั้นแล้วหากอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายตัวหนึ่งจบไปแล้วครั้งหนึ่ง เมื่อผู้เล่นคนเดิมเล่นเกมอีกครั้งโดยที่เลือกเนื้อเรื่องแตกต่างไปจากเดิมก็จะส่งผลให้เนื้อเรื่องและตอนจบมีความแตกต่างไปจากการอ่านเนื้อเรื่องในการเล่นครั้งแรก สามารถแบ่งพฤติกรรมการเล่นซ้ำของผู้เล่นได้ ดังนี้

1. กลุ่มผู้เล่นที่เล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนเดิมซ้ำ

ผู้เล่นจำนวน 5 ใน 14 คนมีพฤติกรรมที่หลังจากเล่นเกมจับหนุมในครั้งแรกจบแล้วจะเล่นต่อเป็นครั้งที่ 2 หรือมากกว่านั้น สามารถแบ่งลักษณะผู้เล่นได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.1. กลุ่มผู้เล่นที่เล่นซ้ำเพื่อให้ได้ตอนจบที่ตัวเองต้องการ ผู้เล่นในกลุ่มนี้จะกำหนดและคาดหวังลักษณะตอนจบที่ตนเองอยากได้ไว้อยู่แล้ว เมื่อเล่นในรอบแรกแล้วไม่ได้ตอนจบที่ต้องการหรือคาดหวังว่าจะได้ ผู้เล่นกลุ่มนี้จะเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนเดิมซ้ำอีกรอบจนกว่าจะได้ตอนจบที่ตนเองอยากได้

1.2. กลุ่มผู้เล่นที่ต้องการสะสมตอนจบให้ครบทุกแบบ ผู้เล่นกลุ่มนี้มองว่าการเล่นให้ได้ตอนจบครบทุกแบบของตัวละครเป้าหมายคนหนึ่งๆ จึงจะเป็นการเล่นจบเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนนั้นโดยสมบูรณ์ เมื่อเล่นจบรอบแรกแล้วผู้เล่นจะกลับมาเล่นอีก และจะเล่นไปเรื่อยๆ จนกว่าจะเก็บตอนจบของตัวละครเป้าหมายคนนั้นได้ครบทุกแบบ

ผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่มนี้ไม่ได้หมายความว่า จะกลับมาเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนเดิมซ้ำทุกครั้ง ก่อนการเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนเดิมซ้ำ ผู้เล่นกลุ่มนี้จะทำการประเมินก่อนว่าคุ้มค่าที่จะเล่นต่อหรือไม่ โดยพิจารณาจากความน่าสนใจของตัวละครเป้าหมายและเนื้อเรื่อง ผู้เล่นจะยอมเล่นซ้ำเฉพาะเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายที่ตนชื่นชอบหรือมองว่าน่าสนใจเท่านั้น หากผู้

เล่นพบว่าตัวละครหรือมีเนื้อเรื่องที่ไม่น่าสนใจมากพอผู้เล่นก็จะไม่เล่นซ้ำอีกรอบ และจะประเมินว่าใช้เวลาในการเล่นนานเท่าใด หากเนื้อเรื่องมีความยาวค่อนข้างมาก ผู้เล่นจะรู้สึกที่ใช้เวลานานเกินไปที่จะต้องอยู่กับเนื้อเรื่องที่คล้ายกับเนื้อเรื่องที่เคยอ่านไปแล้วทำให้รู้สึกเบื่อ ผู้เล่นจึงรู้สึกไม่อยากจะเล่นต่อ โดยเฉพาะเกมที่มีโอกาสได้ตอนจบซ้ำกับที่ผู้เล่นเคยได้มาแล้ว ผู้เล่นที่ไม่อยากเสียเวลาก็จะเปิดเกมไถ่เพื่อเป็นแนวทางในการเล่นให้ได้ตอนจบที่ตนเองต้องการโดยไม่ต้องเสียเวลาลองผิดลองถูก นอกจากนี้สำหรับผู้เล่นที่ไม่อยากกลับมาเล่นเกมอีกก็จะอ่านบทสรุปเนื้อเรื่องทั้งหมดหรือชมวิดีโอแคสเกมของผู้เล่นคนอื่นที่เล่นเกมเดียวกันบนอินเทอร์เน็ต เนื่องจากผู้เล่นบางคนอยากรู้เนื้อเรื่อง แต่ไม่อยากเสียเวลาเล่นเกม

จากที่กล่าวมาทั้งหมดยังพบว่าผู้เล่นบางส่วนที่พยายามเล่นด้วยตัวเองโดยไม่เปิดเกมไถ่ดูในรอบที่สองขึ้นไปจะมีโอกาสทำตามเป้าหมายของตนเองไม่สำเร็จ คือ ไม่สามารถเล่นเกมจนได้ตอนจบที่ต้องการ หรือไม่สามารถเล่นเกมจนเก็บตอนจบได้ครบทุกแบบ แม้ว่าการเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกันจะส่งผลให้มีเนื้อเรื่องบางส่วนหรือตอนจบที่แตกต่างกัน แต่เส้นเรื่องหลักในเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนเดียวกันส่วนมากจะไม่แตกต่างกัน หากไม่เปิดเกมไถ่จะมีโอกาสที่ได้ตอนจบแบบเดิมซ้ำ ทำให้ต้องเล่นอีกครั้ง การอ่านเนื้อเรื่องที่มีลักษณะเดิมซ้ำหลายรอบ และความรู้สึกว่าเล่นหลายรอบแล้วแต่ทำตามเป้าหมายที่ตนเองต้องการไม่ได้เสียที ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเบื่อที่ต้องอ่านเนื้อเรื่องที่เคยอ่านมาแล้วอีกครั้ง ผู้เล่นส่วนมากจึงเลิกเล่นเกมไป ทำให้ไม่สามารถทำตามเป้าหมายที่ต้องการได้สำเร็จ

2. กลุ่มผู้เล่นที่ไม่เล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนเดิมซ้ำ

ผู้เล่นจำนวน 6 ใน 14 คนมีพฤติกรรมที่เลิกเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนเดิมที่เคยเล่นจบมาแล้ว สามารถแบ่งลักษณะผู้เล่นได้ 2 ประเภท ได้แก่

2.1. กลุ่มผู้เล่นที่ไม่นิยมเล่นเนื้อเรื่องเดิมซ้ำ ผู้เล่นกลุ่มนี้จะมีคิดว่าตัวเองตั้งใจเล่นเกมอย่างเต็มที่ในครั้งแรกด้วยการเลือกตัวเลือกที่ทำให้ได้ตอนจบตามที่ตนเองต้องการ ทำให้ผู้เล่นกลุ่มนี้อ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายนั้นๆ เพียงแค่ครั้งเดียวเท่านั้น ไม่ว่าจะตอนจบจะออกมาลักษณะใด ก็จะไม่เล่นซ้ำเป็นรอบที่ 2 เนื่องจากผู้เล่นรู้สึกว่าการเล่นรอบที่ 2 ขึ้นไปไม่ได้มีเนื้อเรื่องแตกต่างจากการเล่นรอบแรกมากนัก มีเพียงคำพูดบางประโยคที่ตัวละครตอบกลับหลังจากการเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกันไป แต่เส้นเรื่องยังคงเหมือนเดิม ทำให้ไม่รู้สึกว่ามี ความแตกต่างกันในด้านเนื้อเรื่อง และเสียเวลาในการเล่นอีกครั้ง จึงเลือกที่จะไม่เล่นต่อ

2.2. ผู้เล่นที่รู้สึกแยจจนไม่ยอกเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนนั้นอีก หลังจากทีเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายแล้วได้ตอนจบที่ตัวเองไม่ต้องการ ผู้เล่นจะเกิดความรู้สึกผิดหวังรู้สึกแย หรือรู้สึกเซง ทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหรือโกรธจนไม่ยอกอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนเดิมต่อหลังจากอ่านเนื้อเรื่องรอบแรกจบแล้ว ผู้เล่นกลุ่มนี้จะหันไปอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนอื่นต่อหรือเปลี่ยนไปเล่นเกมอื่นแทน

4.5. พฤติกรรมของผู้เล่นในการเลือกเล่นตัวละครเป้าหมายและจำนวนตัวละครเป้าหมายที่เลือกเล่นในแต่ละเกม

ในเกมจับหนุมทีผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครเป้าหมายทีสนใจได้หลายแบบ ผู้เล่นจะสามารถเลือกเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายทีตนเองชอบมากที่สุดได้ เนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายทุกตัวในเกมจะมีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกัน การเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนอื่นนอกจากตัวละครทีผู้เล่นชอบมากที่สุดทำให้ผู้เล่นรู้เนื้อเรื่องในเกมมากขึ้น ในด้านพฤติกรรมของผู้เล่นในการเลือกเล่นตัวละครเป้าหมายทีปรากฏในเกมก็มีลักษณะเฉพาะตัวตามความสนใจของแต่ละบุคคล โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มดังนี้

1. ผู้เล่นทีเลือกเล่นเฉพาะตัวละครทีตนเองสนใจเล่นเท่านั้น

ผู้เล่นจะเลือกอ่านเฉพาะเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายในเกมทีตนเองสนใจเล่นเท่านั้น หากชอบตัวละครเป้าหมายคนเดียวก็จะเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนนั้นคนเดียว หรือหากชอบตัวละครเป้าหมายในเกมนั้น 3 คนก็จะเลือกเล่นเฉพาะตัวละครเป้าหมาย 3 คนทีชอบเท่านั้น จำนวนรอบในการเล่นซ้ำตัวละครเดิมขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของผู้เล่นแต่ละคน แต่ผู้เล่นกลุ่มนี้จะไม่รู้สึกสนใจทีจะเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครทีตัวเองรู้สึกว่ไม่ชอบหรือไม่น่าสนใจ โดยส่วนมากตัวละครทีผู้เล่นเลือกทีจะเล่นต่อหลังจากเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายทีชอบมากที่สุดจบจะเป็นตัวละครทีผู้เล่นรู้สึกสนใจระหว่างทีเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนแรกทีชอบมากที่สุด เนื่องจากระหว่างเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนแรก ตัวละครเป้าหมายคนอื่นทีผู้เล่นไม่ได้เลือกจะมีบทบาทเป็นตัวละครรอบในเกม ทำให้ผู้เล่นรู้จักตัวละครเป้าหมายคนอื่นๆ มากขึ้น และดึงดูดความสนใจให้ผู้เล่นอยากรู้เนื้อเรื่องของตัวละครดังกล่าวมากขึ้น จากกลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นส่วนใหญ่จำนวน 9 ใน 14 คนจะเลือกเล่นเฉพาะตัวละครทีตนเองสนใจเล่นเท่านั้น

2. ผู้เล่นทีเลือกเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายเพียงคนเดียวเท่านั้น

ผู้เล่นในกลุ่มนี้จะเลือกเล่นเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายที่ตนเองชอบมากที่สุดคนเดียวเท่านั้น ผู้เล่นในกลุ่มนี้คิดว่าการเล่นเนื้อเรื่องซ้ำแม้จะเป็นเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายคนอื่น แต่ก็คิดว่าเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายแต่ละคนในเกมมีความคล้ายคลึงกัน เนื่องจากมีอาร์มภบทเหมือนกัน มีฉากเหมือนกัน มีโครงเรื่องบางส่วนคล้ายกัน จึงคิดว่าเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายแต่ละคนไม่น่าจะแตกต่างกันมาก ทำให้รู้สึกเบื่อเพราะไม่ชอบอ่านเนื้อเรื่องแบบเดิมซ้ำ แต่หากผู้เล่นรู้สึกว่าขณะที่เล่นเนื้อเรื่องของตัวเองละครที่ตัวเองชอบมากที่สุดแล้วไม่สนุกหรือรู้สึกเบื่อ ผู้เล่นก็จะเปลี่ยนไปเล่นตัวละครเป้าหมายคนอื่นทันทีที่รู้สึกว่าไม่ชอบจนเล่นต่อไม่ไหว โดยที่ผู้เล่นจะไม่กลับไปสนใจตัวละครเป้าหมายคนเดิมอีก แล้วจะพยายามเล่นตัวละครเป้าหมายคนใหม่ให้จบก่อนเลิกเล่นเกมขึ้นไปจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นจำนวน 2 ใน 14 คนจะเลือกเล่นเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายคนเดียวเท่านั้น

3. ผู้เล่นที่พยายามเล่นเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายทั้งหมดในเกมให้ครบ

ผู้เล่นในกลุ่มนี้จะพยายามเล่นเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายที่มีในเกมให้ครบทุกคน เพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่องในองค์รวมทั้งหมดและเข้าใจความคิดในมุมมองของตัวเองละครเป้าหมายทั้งหมดที่มีในเกมอย่างถ่องแท้ เนื่องจากเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายทุกคนมีความเชื่อมโยงกันอยู่ ตัวอย่างในเกม Mystic Messenger ในเนื้อเรื่องที่เซนเป็นตัวละครเป้าหมาย ตัวละครที่ชื่ออันโนนมีบทบาทเพียงพาดตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทเข้ามาในกลุ่ม RFA และพยายามจะลักพาตัวเราไปโดยที่เราไม่รู้เหตุผลว่าทำไมเขาจึงลักพาตัวเราไป หากผู้เล่นไปเล่นเนื้อเรื่องของ 707 ผู้เล่นจะทราบว่าอันโนนเป็นใครมาจากไหน และมีแรงจูงใจอะไรบ้างที่ต้องทำร้ายสมาชิกในกลุ่ม RFA และถ้าผู้เล่นเลือกเล่นเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมาย ผู้เล่นก็จะทราบเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในมุมมองของอันโนน และเหตุผลที่อันโนนตัดสินใจในมุมมองของตัวเอง จากกลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นจำนวน 2 ใน 14 คนจะพยายามเล่นเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายในเกมให้ครบทุกคน

4.6. พฤติกรรมการอ่านซ้ำ

หลังจากที่ผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องจบในรอบแรกแล้ว ในการเริ่มเล่นครั้งที่ 2 เป็นต้นไปผู้เล่นจะมีโอกาสที่จะเจอเนื้อเรื่องที่ซ้ำกับการอ่านในครั้งแรกที่เคยผ่านตามาแล้ว ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ ในเกมจีบหนุ่มส่วนใหญ่ แม้จะอ่านเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายคนละคนกัน หรืออ่านเนื้อเรื่องของตัวเองละครเป้าหมายคนเดิมเป็นครั้งที่ 2 ขึ้นไป เนื้อเรื่องดังกล่าวก็จะใช้อารมภบทเดียวกับที่ผู้เล่นเคยอ่านในรอบแรก แม้ว่าเนื้อเรื่องหลังจากนั้นจะมีความแตกต่างกัน

ลักษณะพฤติกรรมของผู้เล่นในการอ่านเนื้อเรื่องที่เคยอ่านมาแล้ว ผู้เล่นส่วนมากจะข้ามฉากที่ตนเองเคยอ่านมาแล้วโดยที่ไม่อ่านเนื้อเรื่องอีกเป็นครั้งที่ 2 หากว่ายังจำเนื้อเรื่องได้อยู่ ผู้เล่นให้เหตุผลว่าตนเองสามารถจัดลำดับเหตุการณ์ของเนื้อเรื่องในเกมทั้งหมดและภาพรวมของเกมได้ แม้ว่า จะไม่ได้อ่านเนื้อเรื่องทั้งหมดตามลำดับ ทำให้ไม่มีความจำเป็นที่ต้องอ่านต่อ ตัวอย่าง เมื่อผู้เล่นอ่าน อารัมภบทแล้วตามด้วยการอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนแรกจนจบ แล้วผู้เล่นกลับมาเล่น ใหม่อีกครั้งโดยใช้ตัวละครเป้าหมายอีกคน หากตัวละครเป้าหมายคนใหม่ที่คุณเล่นต้องการเล่นมี อารัมภบทเหมือนกับตัวละครเป้าหมายคนแรก ผู้เล่นก็จะไม่อ่านอารัมภบทแล้วเริ่มเล่นเนื้อเรื่องของ ตัวละครเป้าหมายคนใหม่ทันที เนื่องจากทราบเนื้อเรื่องแล้วว่าเกิดอะไรขึ้นในช่วงอารัมภบท หรือหาก การเล่นในรอบที่ 2 เป็นตัวละครเป้าหมายคนเดิม แต่ผู้เล่นกลับมาเล่นอีกครั้งเพื่อที่จะเก็บตอนจบให้ ได้อีกแบบ ในส่วนที่ผู้เล่นเคยอ่านมาแล้วผู้เล่นจะไม่อ่านซ้ำ หรืออ่านอย่างรวดเร็วแค่พอจับใจความได้ ว่าตอนนี้เกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง

แต่ก็มีผู้เล่นส่วนน้อยที่อ่านเนื้อเรื่องที่เคยอ่านมาแล้วในการเล่นครั้งที่ 2 ผู้เล่นจะอ่านเฉพาะ ฉากที่ตนเองชอบจนอยากอ่านซ้ำ และฉากที่ผู้เล่นอ่านแล้วไม่เข้าใจเนื้อเรื่องหรืออ่านไม่ทันแล้ว ย้อนกลับมาอ่านไม่ได้ในครั้งแรกที่ได้เล่น เมื่อเข้าสู่การเล่นครั้งที่ 3 ขึ้นไป และเมื่อผู้เล่นเข้าใจเนื้อ เรื่องแล้ว ผู้เล่นก็จะไม่มีพฤติกรรมอ่านซ้ำอีก

นอกจากผู้เล่นจะปฏิเสธการอ่านซ้ำจากการเล่นเกมครั้งที่ 2 ขึ้นไปแล้ว เหตุผลที่ทำให้ผู้เล่น เลือกว่าจะข้ามและไม่อ่านเนื้อเรื่องบางส่วนของขณะที่เล่นเกม มีอยู่ 2 เหตุผล ได้แก่ ผู้เล่นรู้สึกที่ไม่สนุก ไม่น่าสนใจ ไม่น่าตื่นเต้นในเนื้อเรื่องช่วงนั้นๆ เช่น ฉากที่ไม่มีตัวละครเป้าหมายปรากฏ ฉากที่มีตัว ละครที่ผู้เล่นไม่ชอบปรากฏ ฉากที่ดำเนินเรื่องยืดเกินไป และอีกเหตุผล คือ ผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องไม่ เข้าใจ ไม่ว่าจะจากการใช้ภาษาในเกม การใช้ภาษาของผู้เล่น หรือปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถ เข้าใจเนื้อเรื่องตามที่คุณผลิตต้องการสื่อสารได้ เมื่อมีความรู้สึกดังกล่าว ผู้เล่นก็จะข้ามเนื้อเรื่องไปทันที แม้ว่าจะเป็นการอ่านครั้งแรกก็ตาม

4.7. ปัจจัยที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมหรือเข้ามาในแอปพลิเคชันเกม

ผู้เล่นแต่ละคนจะเข้ามาเล่นเกมหรือเข้ามาในแอปพลิเคชันเกมได้จำเป็นต้องมีปัจจัยบางอย่าง ที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามามีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับเกม โดยปัจจัยที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมหรือ เข้ามาในแอปพลิเคชันเกมมีอยู่ 2 ปัจจัยหลัก ได้แก่ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับระบบเกม และปัจจัยที่ เกี่ยวข้องกับผู้เล่น มีรายละเอียดดังนี้

1. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับระบบเกม

เกมบนสมาร์ตโฟนโดยทั่วไปไม่ใช่เฉพาะในเกมจีบหนุ่ม ผู้ผลิตจะออกแบบระบบเกมและวิธีการเล่นเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมบ่อยที่สุดเท่าที่จะทำได้ในขณะที่ต้องหาวิธีเพื่อสร้างรายรับให้ได้มากที่สุดจากการเล่นเกมของผู้เล่นด้วย โดยลักษณะของระบบเกมที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมและเข้ามาในแอปพลิเคชันเกม มีดังนี้

1.1. ระบบเกมที่ออกแบบมาให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเป็นกิจวัตร

ระบบเกมของเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนส่วนมากจะออกแบบมาเพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเป็นประจำเหมือนเป็นกิจวัตรประจำวันของผู้เล่น เช่นเดียวกับการตื่นนอน อาบน้ำ ล้างหน้า แปรงฟัน ผู้เล่นจะต้องเข้ามาเล่นเกมทุกวันจนติดเป็นนิสัย หากวันใดผู้เล่นไม่ได้เข้ามาเล่นเกมก็จะเสียผลประโยชน์บางอย่างในเกม โดยวิธีการที่เกมใช้ดึงดูดผู้เล่นให้เข้ามาเล่นจนติดเป็นกิจวัตร มีดังนี้

1.1.1. ความต่อเนื่องในการล็อกอินประจำวัน

เกมจีบหนุ่มส่วนมากจะมีการแจกไอเท็มประจำวัน เมื่อผู้เล่นเข้ามาในเกมครั้งแรกของแต่ละวัน เกมจะมีไอเท็มมอบให้ผู้เล่นเพื่ออำนวยความสะดวกในการเล่นและอ่านเนื้อเรื่อง ตัวอย่างไอเท็มที่ได้ เช่น เงินในเกม ตัวอ่านเนื้อเรื่อง ชุดเครื่องแต่งกาย ในช่วงวันแรกๆ ที่ผู้เล่นเข้ามาล็อกอินในเกมไอเท็มของรางวัลที่ได้จะเป็นไอเท็มที่มีความสำคัญน้อย แต่ยิ่งจำนวนวันในการล็อกอินยิ่งมากขึ้นผู้เล่นจะยิ่งได้ไอเท็มหายากมากขึ้นเรื่อยๆ แต่หากผู้เล่นขาดการล็อกอินไป 1 วัน ทำให้เข้าเกมไม่ต่อเนื่อง ระบบเกมจะเริ่มต้นนับเป็นวันที่ 1 ใหม่ทันที ทำให้ผู้เล่นขาดโอกาสในการได้ไอเท็มที่มีความสำคัญมากไป ดังนั้นผู้เล่นจึงนิยมเข้ามาในเกมเพื่อรับไอเท็มจากการล็อกอินประจำวัน อย่างน้อยแม้จะไม่มีเวลาว่างมาอ่านเนื้อเรื่องหลัก แต่ผู้เล่นก็จะเข้ามาในเกมเพื่อเอารางวัลล็อกอินประจำวัน “การล็อกอินมาเล่นทุกวันจะได้ของ ของก็จะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ อัปเดตเรื่อยๆ 1 เดือนจะแจกของตามจำนวนวันที่มีในเดือนนั้น วันทำๆ จะแจกเสื้อผ้าที่เป็นเซตเดียวกัน ถ้าเข้าไม่ครบทุกวันในแต่ละเดือนจะได้ของไม่ครบ ยังมีเสื้อผ้าเยอะก็จะคะแนนเยอะ” (มีว, สัมภาษณ์, 2561)

1.1.2. การจำกัดตัวอ่านประจำวัน

เนื้อเรื่องหลักในเกมจีบหนุ่มจะแบ่งออกเป็นตอนย่อยให้ผู้เล่นทยอยอ่าน โดยผู้เล่นไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องทั้งหมดได้จนจบภายในการเล่นครั้งเดียวหรือวันเดียว เนื่องจากเกมจะจำกัดการอ่านเนื้อเรื่องในแต่ละวันด้วยตัวเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นบัตรผ่านสำหรับอ่านเนื้อเรื่องของเกมได้ 1 ตอน แต่เนื่องจาก

เนื้อเรื่องในเกมค่อนข้างยาว ซึ่งเกมส่วนมากเกมลักษณะนี้จะมีความยาวของนิยายไม่ต่ำกว่า 120 ตอน ทำให้ผู้เล่นไม่นิยมที่จะเติมเงินซื้อตัวอ่านเพื่ออ่านให้จบในครั้งเดียว เพราะค่าใช้จ่ายสูงมากและผู้เล่นบางส่วนมองว่าการเติมเงินกับการเล่นเกมเป็นการสิ้นเปลือง ระบบเกมจึงเอื้ออำนวยให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมทุกวันอย่างต่อเนื่องเพื่อที่จะได้อ่านเนื้อเรื่องตอนต่อไปได้เร็วๆ โดยใช้สิทธิ์อ่านนิยายจากตัวอ่านที่เกมมอบให้ ผู้เล่นจึงเข้ามาเล่นเกมทุกวันจนติดเป็นกิจกรรมในชีวิตประจำวันของผู้เล่น หากผู้เล่นขาดการเล่นไป 1 วัน ผู้เล่นจะสิทธิในการอ่านเนื้อเรื่องในวันนั้นไป เกมจะไม่ให้ตัวอ่านทดแทนจากวันที่ผู้เล่นไม่ได้เข้ามาเล่น ทำให้ใช้เวลานานมากขึ้นกว่าเนื้อเรื่องจะดำเนินไปถึงตอนจบ ตัวอย่าง จากเกม Shall we date?: Blood in Roses+ จะให้ตัวอ่านกับผู้เล่นวันละ 5 ใบ เพื่อสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้ 5 ตอนต่อวัน เมื่อใช้ตัวอ่านจนหมดแล้วก็จะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องต่อได้นอกจากการเติมเงินเพื่อซื้อตัวอ่าน แต่ผู้เล่นส่วนมากเลือกที่จะอดทนรออ่านในวันถัดไป ด้วยเหตุดังกล่าว การจำกัดตัวอ่านประจำวันจึงเป็นปัจจัยที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมเป็นประจำทุกวัน “มีจำกัดอ่านในแต่ละวัน พอкупองหมดแล้วเนื้อเรื่องมันตื่นเต้นพอดี เราก็รู้สึกว่ารุ่งนี้เราจะต้องกลับมาอ่านต่อ เหมือนดึงให้เรามาเล่นทุกวัน” (หมีว, สัมภาษณ์, 2561)

1.1.3. การใช้ความถี่ในการเข้าเกมเพื่อรับไอเท็ม

ในเกมจับหนุมบางเกมจะให้ผู้เล่นเข้ามาทำภารกิจบางอย่าง ที่พบได้บ่อยจะเป็นกิจกรรมประกวดแต่งตัวอวตารกับผู้เล่นคนอื่น การสุมไอเท็ม และมินิเกม ผู้เล่นจะต้องเข้ามาทำภารกิจดังกล่าวเพื่อเพิ่มค่าประสบการณ์ คะแนน เงินในเกม หรือรับไอเท็ม ผู้เล่นจะไม่สามารถทำภารกิจดังกล่าวได้อย่างอิสระ เนื่องจากเกมมีการกำหนดจำนวนครั้งที่สามารถเล่นได้ในแต่ละเวลา เช่น กิจกรรมประกวดอวตาร เมื่อมีค่าพลังงานครบ 100 เปอร์เซ็นต์ ผู้เล่นจะแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่นได้ 5 ครั้ง หากต้องการแข่งครั้งต่อไปผู้เล่นจะต้องรอเวลาประมาณ 3 ชั่วโมงเพื่อให้พลังงานเต็ม หากผู้เล่นเข้ามาเล่นก่อนครบ 3 ชั่วโมงผู้เล่นก็จะสามารถเล่นได้ 1-4 ครั้ง แต่ไม่สามารถเล่นได้ 5 ครั้ง เนื่องจากมีพลังงานไม่พอสำหรับเล่น 5 ครั้ง และเนื่องจากค่าพลังงานมีเต็มที่เพียง 100 เปอร์เซ็นต์สำหรับการเล่น 5 ครั้ง ระบบเกมจึงเอื้ออำนวยให้ผู้เล่นต้องเข้ามาในเกมทุกๆ 3 ชั่วโมงเพื่อจะได้เข้ามาทำกิจกรรมได้หลายครั้ง เพราะยิ่งเข้ามาร่วมกิจกรรมหลายครั้งก็จะยิ่งได้ค่าประสบการณ์ คะแนน เงินในเกม หรือไอเท็มมากขึ้นเพื่อให้เกมดำเนินได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ผู้เล่นที่เข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมวันละ 5 ครั้ง ย่อมได้รับของรางวัลมากกว่าผู้เล่นที่เข้ามาร่วมกิจกรรม 2 รอบต่อวัน ในบางเกมหากผู้เล่นไม่เข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมจะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องตอนถัดไปได้ เช่น หากผู้เล่นต้องการอ่านเนื้อเรื่องตอนต่อไป ผู้เล่นต้องซื้อเครื่องประดับให้อวตารตัวละคร หากผู้เล่นมีเงินไม่พอซื้อไอเท็ม

ดังกล่าวจะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องต่อได้ ดังนั้นผู้เล่นจึงจำเป็นต้องเข้ามามีส่วนร่วมกับการกิจกรรมดังกล่าวให้บ่อยเท่าที่จะทำได้ หากต้องการให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว “เข้าไปเล่นมินิเกมเพื่อเก็บแต้มเพราะมันต้องเล่น เป็นหน้าที่ โคนบังคับให้เล่น แต่ไม่ชอบ ทำเพราะมันมีผลกับเนื้อเรื่อง” (ไหม, สัมภาษณ์, 2561)

1.1.4. การใช้เวลาจริงในการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร

พบได้ในเกม Mystic Messenger ที่ระบบเกมกำหนดให้ผู้เล่นเข้ามาในอ่านเนื้อเรื่องในห้องแชทของตัวละครให้ตรงตามเวลาที่กำหนด โดยเวลาที่กำหนดจะอ้างอิงจากเวลาจริง หากในความจริงเป็นเวลา 18.00 น. เวลาในเกมก็จะเป็นเวลา 18.00 น. เกมจะกำหนดช่วงเวลาผู้เล่นสามารถเข้าไปอ่านเนื้อเรื่องในห้องแชทของตัวละครได้ โดยเวลาในเกมจะอ้างอิงบริบทในความเป็นจริงด้วย เช่น หากเป็นช่วงเวลา 12.00 น. จะเป็นเวลาทานอาหารกลางวันทั้งในชีวิตจริงและสำหรับตัวละครในเกม หากผู้เล่นเข้าไปอ่านไม่ทันตามช่วงเวลาที่กำหนดก็จะพลาดการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครไปแล้วส่งผลต่อเนื้อเรื่องและตอนจบ เมื่อผู้เล่นต้องการอ่านเนื้อเรื่องที่พลาดไปผู้เล่นจะต้องใช้ค่านาฬิกาทรายที่ได้จากการเติมเงินในเกมมาแลก แต่จำนวนเนื้อเรื่องในการอ่านมีเป็นจำนวนมาก หากต้องการเข้าห้องแชทให้ครบทุกครั้งผู้เล่นจะต้องเข้ามาในเกมไม่ต่ำกว่า 10 ครั้งต่อวัน สำหรับผู้เล่นที่พลาดห้องแชทไปหลายครั้งจะต้องเสียเงินเป็นจำนวนมาก ตามปกติผู้เล่นจะไม่ยอมเสียเงินให้กับการเล่นเกมหากมีทางเลือกอื่น ดังนั้นผู้เล่นจึงพยายามที่จะเข้ามาอ่านเนื้อเรื่องให้ตรงตามเวลาที่เกมกำหนดเพื่อที่จะได้ไม่ต้องเสียเงิน ผู้เล่นจะตั้งแจ้งเตือนและเข้ามาตรวจสอบในเกมตลอดเวลาว่ามีห้องแชทห้องใหม่ให้อ่านหรือยัง ทำให้ในแต่ละวันผู้เล่นที่เล่นเกม Mystic Messenger เข้ามาในแอปพลิเคชันบ่อยมากที่สุดเมื่อเทียบกับเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนเกมอื่น

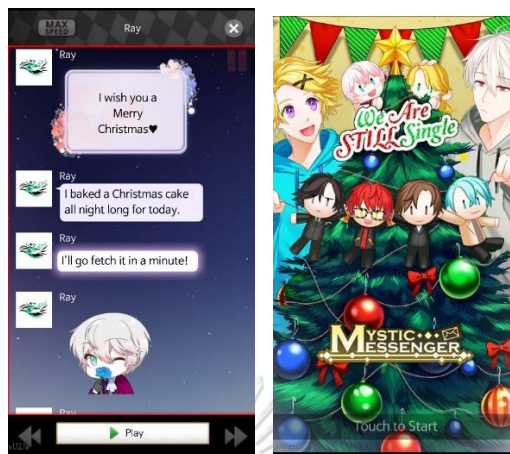
นอกจากนี้เหตุผลที่ผู้เล่นยอมให้ความร่วมมือในการมีส่วนร่วมกับการวิธีการดังกล่าว เนื่องจากหากผู้เล่นไม่มีส่วนร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมผู้เล่นจะดำเนินเนื้อเรื่องไปในเส้นทางที่ตนเองไม่ต้องการ ผ่านด่านในเกมไม่ได้ หรือได้ตอนจบที่ไม่ต้องการ ผู้เล่นส่วนมากถือคติว่าในเมื่อเล่นแล้วก็ควรเล่นให้เต็มที่ จะได้ไม่ต้องเสียเวลากลับมาเล่นเนื้อเรื่องเดิมอีกครั้ง แม้ว่าจะรู้สึกว่าการดังกล่าวจะน่าเบื่อก็ตาม แต่สุดท้ายก็จะเกิดความเคยชินในการเล่น เนื่องจากติดเป็นนิสัยไปแล้ว “อย่างเกม mystic มันโทรมานี่ 3 ก็รำคาญนะ แต่เราก็เล่นด้วยความรู้สึกว่าจะต้อง complete เกมนี้ ถ้าเราไม่ interact กันมัน มันก็ไม่จบเกมนี้ ถ้าจบไม่ได้ก็ต้องวนกลับมาเล่นใหม่ เลยเล่นเต็มที่ให้มันจบๆ ในครั้งเดียว ให้มันชนะ ถ้าได้แบดเอนด์จะรู้สึกเฟล แพ้ ต้องเล่นใหม่ให้ชนะ” (ชมพู่, สัมภาษณ์, 2561)

1.2.ระบบกิจกรรมพิเศษ

ตามปกติในเกมจับหนุมเนื้อเรื่องหลักจะไม่มีการเล่นและนานๆ ที่จึงจะมีการอัปเดตเพิ่มเติม ทำให้ผู้เล่นที่เล่นเป็นระยะเวลาสั้นจะอ่านเนื้อเรื่องหลักจนกระทั่งได้ตอนจบครบทุกแบบ ได้อ่านเนื้อเรื่องของตัวเองครบถ้วน การอัปเดตเนื้อเรื่องหลักซ้ำทำให้ไม่มีเนื้อเรื่องใหม่ให้ผู้เล่นเข้ามาอ่าน หากผู้เล่นเบื่อก็คงจะเลิกเล่นเกมที่ดาวนโหลดมา ดังนั้นเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟนบางเกมจึงจะมีการจัดการกิจกรรมพิเศษตามเทศกาล วันพิเศษ หรือเนื้อเรื่องอื่น ๆ ที่แตกต่างไปจากเนื้อเรื่องหลักของเกม ในช่วงกิจกรรมพิเศษจะมีการเปิดเนื้อเรื่องขนาดสั้นจบในตอนให้ผู้เล่นได้อ่านในช่วงเวลาดังกล่าว หากหมดช่วงเวลาดังกล่าวแล้วก็จะไม่สามารถกลับมาอ่านเนื้อเรื่องได้อีก ลักษณะของเนื้อเรื่องจะนำบุคลิกลักษณะและฉากในเนื้อเรื่องหลักมาอยู่ในบริบทที่เป็นเทศกาล วันพิเศษ หรือบริบทตามธีมเรื่อง โดยที่เนื้อเรื่องแบบพิเศษจะไม่มีเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่องหลัก ทำให้ผู้เล่นสามารถอ่านเนื้อเรื่องเข้าใจได้แม้จะยังอ่านเนื้อเรื่องหลักไม่จบและผู้เล่นที่ไม่ได้เล่นเนื้อเรื่องหลักของตัวเองคนนั้นๆ ก็สามารถเข้าไปอ่านได้ ตัวอย่าง ขณะที่ผู้เล่นกำลังอ่านเนื้อเรื่องหลักจนถึงตอนที่ผู้เล่นกับตัวละครเป้าหมายกำลังทะเลาะกันด้วยความไม่เข้าใจจนมองหน้าไม่ติด ในขณะเดียวกัน หากเป็นช่วงกิจกรรมพิเศษ ผู้เล่นสามารถเข้าไปอ่านเนื้อเรื่องได้ หากเป็นเทศกาลคริสต์มาส ตัวละครเป้าหมายจะเข้ามาพูดคุยด้วยแล้วชวนไปเดทหรือไปทำกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับเทศกาลคริสต์มาสร่วมกันโดยที่ไม่เกี่ยวข้องกันกับบริบทของเนื้อเรื่องหลักที่ผู้เล่นอ่านอยู่ในขณะนั้น ตัวละครเป้าหมายที่ผู้เล่นเลือกจะเป็นตัวละครที่ผู้เล่นกำลังอ่านเนื้อเรื่องหลักอยู่หรือไม่ก็ได้ นอกจากนี้ก็อาจจะมีเสื้อผ้าเครื่องประดับประจำเทศกาลแจกให้กับผู้เล่นที่เข้ามาในช่วงเวลาดังกล่าวด้วย

จากเกม Mystic Messenger ในช่วงเทศกาลคริสต์มาส จะมีการตกแต่งภาพก่อนเข้าเกมเป็นรูปต้นคริสต์มาส และให้ตัวละครในเกมส่งข้อความมาอวยพรวันคริสต์มาสกับผู้เล่น โดยตัวละครที่เข้ามาอวยพรผู้เล่นจะเป็นแบบสุ่ม หรือจากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา ในวันคล้ายวันเกิดของผู้เล่น ตัวละครที่ผู้เล่นตั้งไว้ในทีมของตนเองจะมาพูดอวยพรวันเกิดผู้เล่นสั้นๆ

ภาพที่ 68 ภาพเนื้อเรื่องพิเศษในช่วงเทศกาลคริสต์มาสจากเกม Mystic Messenger



ที่มา : Cheritz Co., Ltd (2016), เกม Mystic Messenger.

1.3.ระบบเกมที่ใช้มินิเกมมาเป็นเกมเสริมในแอปพลิเคชัน

นอกจากการเล่นเกมด้วยการอ่านเนื้อเรื่องแล้ว ในเกมจับกลุ่มบางเกมยังมีการนำมินิเกมที่มีระบบการเล่นไม่ซับซ้อนและใช้เวลาเล่นไม่นานมาเป็นเกมเสริมจากการอ่านวิช่วลโนเวลในขณะที่อ่านเนื้อเรื่องไม่ได้เพราะมีตัวไม่พอ ผู้เล่นสามารถเข้ามาเล่นมินิเกมเพื่อฆ่าเวลาได้ และการเล่นมินิเกมจะได้คะแนนหรือหน่วยเงินในเกมมาเพื่อใช้กับการเล่นเนื้อเรื่องหลัก ยิ่งผู้เล่นเล่นมินิเกมมากก็จะยิ่งได้คะแนนหรือเงินส่วนนี้มาก แต่สำหรับผู้เล่นที่ไม่ชอบการเล่นมินิเกมและสนใจอ่านเนื้อเรื่องหลักอย่างเดียวมากกว่าก็มีความจำเป็นที่ต้องเข้ามาเล่นมินิเกม ในบางครั้งหากผู้เล่นมีคะแนนหรือเงินในเกมไม่พอก็ไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องต่อได้ ผู้เล่นที่ไม่ชอบมินิเกมก็จะเข้ามาเล่นแค่เพียงพอสำหรับอ่านเนื้อเรื่องต่อเหมือนเป็นหน้าที่ที่ผู้เล่นต้องทำ ในขณะที่ผู้เล่นที่สนุกกับการเล่นมินิเกมจะเข้ามาเล่นบ่อยๆ โดยไม่เต็มใจว่าเป็นหน้าที่ที่ต้องเล่นเพื่อให้อ่านเนื้อเรื่องต่อได้

ตัวอย่าง จากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา จะมีมินิเกมลากลูกแก้วให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นโดยมีผลตอบแทนจากการเล่นในแต่ละครั้งเป็นค่าประสบการณ์ เงินในเกม และไอเท็มต่างๆ ที่ผู้เล่นสามารถใช้เพิ่มความสามารถของตัวเอง และทำให้ผู้เล่นสามารถอ่านเนื้อเรื่องของตัวเองได้ เป้าหมายต่อได้ จากเกม It's Our Secret.Fake Marriage จะมีมินิเกมเป็นเกมเก็บหัวใจ ในการเล่นแต่ละคั้งผู้เล่นจะได้แต้ม Capsule Toy Point สำหรับสุ่มไอเท็มภายในเกมเพื่ออำนวยความสะดวกในการอ่านเนื้อเรื่อง เช่น ตัวอ่านเนื้อเรื่องฟรี

2. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมผู้เล่น

เป็นปัจจัยที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่นเกมและชีวิตประจำวันของผู้เล่นเกมจีบหนุ่มซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกับระบบและวิธีการเล่นเกม ปัจจัยด้านพฤติกรรมผู้เล่นที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมในแอปพลิเคชัน ได้แก่

2.1. ความรู้สึกตื่นเต้นและอยากรู้อยากเห็นในการอ่านเนื้อเรื่องในเกมต่อ

เนื้อเรื่องในเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนที่มีคุณสมบัติจำกัดตอนอ่านในแต่ละวันมีลักษณะเหมือนกับสื่อประเภทนิยาย มังงะ และละครโทรทัศน์ที่เผยแพร่เป็นตอน ก่อนที่จะจบแต่ละตอนเนื้อเรื่องจะมีลักษณะทิ้งตอนจบให้ดึงดูดเพื่อให้ผู้เล่นอยากอ่านต่อ อยากรู้อยากเห็นว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นต่อไปในตอนถัดไป ด้วยลักษณะเนื้อเรื่องที่น่าติดตาม ผู้เล่นที่รู้สึกตื่นเต้นและคั่งคาใจจะรู้สึกอยากอ่านเนื้อเรื่องต่อให้เร็วที่สุด จากการแจกตัวอ่านเนื้อเรื่องเป็นรายวันทำให้ผู้เล่นอยากเข้ามาในเกมเพื่ออ่านเนื้อเรื่องทุกวัน เนื่องจากหากไม่ได้เข้าเกม 1 วันผู้เล่นจะเสียโอกาสในการอ่านเนื้อเรื่องในวันนั้นไปทำให้เนื้อเรื่องดำเนินช้าลง แต่ปัจจัยนี้จะขึ้นอยู่กับความสนใจของผู้เล่นที่มีต่อเนื้อเรื่องด้วย ในกรณีที่ผู้เล่นบางคนรู้สึกว่าเนื้อเรื่องไม่ได้น่าตื่นเต้นหรือน่าสนใจขนาดนั้นก็อาจจะไม่ได้เข้ามาเล่นเกมทุกวันเหมือนผู้เล่นที่ตื่นเต้นกับเนื้อเรื่อง เช่นเดียวกับความรู้สึกที่เมื่อละครที่ผู้ชมชอบมากๆ กำลังออกอากาศ ผู้ชมจะตั้งหน้าตั้งตารอที่จะชมผ่านช่องทางที่ออกอากาศเป็นที่แรกและไม่อยากพลาดที่จะได้ชมละครเรื่องดังกล่าว

2.2. เวลาว่างของผู้เล่น

ผู้เล่นเกมจีบหนุ่มจำนวนมากมาเล่นเกมจีบหนุ่มเป็นกิจกรรมยามว่าง เมื่อผู้เล่นมีเวลาว่างมากก็จะมีโอกาสเข้ามาเล่นเกมได้บ่อยและนาน เวลาว่างของผู้เล่นจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมในแอปพลิเคชัน เนื่องจากหากผู้เล่นไม่มีเวลาเข้ามาเล่นเกม จะมีแนวโน้มที่ความใกล้ชิดระหว่างผู้เล่นกับเกมน้อยลง ผู้เล่นอาจจะหลงลืมเนื้อเรื่องที่เคยเล่นมา ความสำคัญในการเล่นเกมนี้น้อยลงจนผู้เล่นเลิกเล่นเกมไปในที่สุด

2.3. ความต้องการหลีกเลี่ยงความเป็นจริง

ผู้เล่นเกมจีบหนุ่มบางส่วนมาเล่นเกมจีบหนุ่มเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากชีวิตประจำวัน และหลีกเลี่ยงกับความเป็นจริงที่เป็นอยู่ เนื้อเรื่องในเกมจีบหนุ่มที่มีลักษณะเหมือนนิยายรักโรแมนติกที่

ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นนางเอกของเรื่องและเป็นตัวดำเนินเรื่องในนิยายซึ่งเป็นโลกแห่งจินตนาการ เนื้อเรื่องของเกมจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณสามารถปลีกตัวแยกจากความเป็นจริงได้ชั่วขณะหนึ่ง และสำหรับผู้เล่นที่รู้สึกเหงา ไม่มีคนคุยด้วย หรือไม่มีคนรักในชีวิตจริงสามารถเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในเกมเพื่อคลายความเหงาได้เช่นกัน ด้วยเหตุผลนี้ทำให้ผู้เล่นที่มีความรู้สึกในลักษณะนี้เข้ามาเล่นเกมจับหนูในแอปพลิเคชัน “เป็โอโลกในความเป็นจริงเลยหนีมาคุยกับเกม เราไม่มีผู้ชายในชีวิตจริง เลยมาคุยกับผู้ชายในเกมแทน” (น้ำหวาน, สัมภาษณ์, 2561)

4.8. ปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นเบื่อและไม่อยากเล่นเกมจับหนูอีก

หลังจากที่ผู้เล่นดาวน์โหลดเกมมาเล่นเพราะความสนใจแล้ว หลังจากนั้นก็มีผู้เล่นจำนวนไม่น้อยที่เลิกเล่นแล้วลบเกมจับหนูออกจากสมาร์ตโฟนของตนเองด้วยเหตุผลที่ว่าตนเองไม่อยากเล่นเกมดังกล่าวนี้อีกแล้ว ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้เล่นเลิกเล่นเกมจับหนูมี 6 ปัจจัย ดังนี้

1. ปัจจัยเกี่ยวกับระบบเกม

เป็นปัจจัยที่เกิดขึ้นจากการออกแบบระบบเกมที่ผู้ผลิตได้สร้างขึ้น มา มีดังนี้

1. ผู้เล่นเป้าหมายที่ต้องเล่นมินิเกมหรือทำภารกิจเพื่ออ่านเนื้อเรื่อง

สำหรับผู้เล่นที่สนใจการอ่านเนื้อเรื่องมากกว่าการเล่นมินิเกมหรือทำภารกิจอื่นๆ ที่เป็นองค์ประกอบเสริม ผู้เล่นกลุ่มนี้ต้องการที่จะอ่านเนื้อเรื่องได้นานตามที่ตนเองต้องการโดยไม่ต้องมีการมีปฏิสัมพันธ์อื่นๆ มาขัดขวางการอ่านเนื้อเรื่องของตน ทำให้ผู้เล่นกลุ่มนี้จะรู้สึกรำคาญการเล่นมินิเกมและการทำภารกิจ แต่เนื่องจากการมีปฏิสัมพันธ์แบบมินิเกมและการทำภารกิจเป็นกิจกรรมปกติที่พบในเกมจับหนูส่วนใหญ่บนสมาร์ตโฟน ผู้เล่นกลุ่มนี้จะพยายามทำใจยอมรับกิจกรรมดังกล่าว แต่หากเกมใดที่บังคับให้ผู้เล่นต้องมาเล่นมินิเกมหรือทำภารกิจมากเกินไปจนผู้เล่นกลุ่มนี้รำคาญและขัดขวางให้อ่านเนื้อเรื่องตามที่ตนเองต้องการได้ยากขึ้นจนถึงขั้นรับไม่ได้ ผู้เล่นกลุ่มนี้จะเลิกเล่นเกมดังกล่าวทันทีแม้ว่าจะอยากรู้เนื้อเรื่องต่อไปก็ตาม “เข้าไปเล่นมินิเกมเพื่อเก็บแต้ม เพราะมันต้องเล่น เป็นหน้าที่ โดนบังคับให้เล่น แต่ไม่ชอบ อยากรู้เนื้อเรื่องยาวๆ มากกว่า” (ไหม, สัมภาษณ์, 2561)

2. ผู้เล่นเป้าหมายที่เกิดจากการรอคอยเพื่ออ่านเนื้อเรื่อง

เกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟนส่วนใหญ่จะมีการจำกัดเนื้อเรื่องที่สามารถอ่านได้ในแต่ละวัน ส่วนใหญ่ที่พบคือการให้ตัวอ่านเนื้อเรื่องฟรีในแต่ละวัน โดยจำกัดให้ 5 ใบสำหรับการอ่าน 5 ตอน นอกจากนี้ยังมีการใช้วิธีอื่นๆ อีกเพื่อจำกัดการอ่านของผู้เล่น ระบบเกมดังกล่าวทำให้ผู้เล่นไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างต่อเนื่องตามที่ตนเองต้องการ เมื่อหมดโควตาการอ่านประจำวันแล้วผู้เล่นจะต้องรอกันว่าจะถึงวันถัดไปเพื่อรับตัวอ่านเนื้อเรื่องฟรีตามโควตาการอ่านประจำวัน ในบางครั้งแม้จะมีตัวอ่านเนื้อเรื่อง แต่ผู้เล่นก็ยังไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องต่อได้เนื่องจากเกมมีการทำภารกิจบางอย่าง หากทำภารกิจสำเร็จก็จะได้อ่านเนื้อเรื่องต่อ หากทำภารกิจไม่ผ่านผู้เล่นก็จะอ่านเนื้อเรื่องต่อไม่ได้ เช่น ภารกิจซื้อไอเท็มที่เกมกำหนดให้ ภารกิจเพิ่มค่าคะแนนให้ครบตามที่กำหนด ทำให้ผู้เล่นยิ่งถูกยึดเวลาที่ต้องใช้รออ่านเนื้อเรื่องในตอนถัดไป ผู้เล่นที่เกลียดการรอคอยจะรู้สึกเวลาที่ต้องรออ่านเนื้อเรื่องนานเกินไปทำให้ขาดความต่อเนื่องในการอ่านจนเกิดความรู้สึกเบื่อ หรือในบางกรณี เมื่อผู้เล่นต้องรอนานจนผู้เล่นเว้นว่างจากการเข้ามาเล่นเกม ผู้เล่นจะรู้สึกห่างกับเกมมากขึ้นจนกระทั่งรู้สึกว่าตนเองไม่เล่นเกมนี้ก็ได้ “เพื่อการรอคอยเวลา เรื่องชอบจบแบบทิ้งปมให้ตามตอนต่อไป อยากรู้เรื่องนะ แต่เบื่อมากกว่า เนื้อเรื่องไม่ได้ทำให้เราอยากรู้มากขนาดนั้น” (กาญ, สัมภาษณ์, 2561)

3. ผู้เล่นเป้าหมายที่มีกิจกรรมอีเวนต์และเนื้อเรื่องมากเกินไปจนตามอ่านไม่ทัน

เกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟนส่วนมากจะมีการจัดกิจกรรมอีเวนต์พิเศษ และการเพิ่มเนื้อเรื่องใหม่ๆ เข้ามาในเกมเป็นช่วงๆ เพื่อให้ผู้เล่นไม่รู้สึกเบื่อที่ได้เล่นแต่เนื้อเรื่องแบบเดิม แต่ในบางครั้งการเพิ่มกิจกรรมอีเวนต์พิเศษหรือการเพิ่มเนื้อเรื่องเข้ามามากเกินไปจะทำให้ผู้เล่นที่มีเป้าหมายการเล่นเพื่อเก็บเนื้อเรื่องให้ครบทั้งหมดรู้สึกว่าเนื้อเรื่องเริ่มมีมากเกินไปที่ตนเองจะเล่นให้ครบทั้งหมดได้ โดยเฉพาะกิจกรรมอีเวนต์พิเศษที่มีการจำกัดช่วงเวลาในการเล่น ในบางครั้งผู้เล่นจึงเล่นไม่ทัน เมื่อเล่นไม่ทันก็จะรู้สึกไม่สบายใจที่เก็บเนื้อเรื่องหรือไอเท็มประจำช่วงเวลากิจกรรมดังกล่าวไม่ครบ ทำให้รู้สึกท้อแท้ที่จะเล่นต่อจึงรู้สึกไม่อยากเล่นเกมดังกล่าวอีกแล้ว ดังนั้นผู้เล่นจึงเลิกเล่นเกมนั้นไป “หลังๆ เนื้อเรื่องมีเยอะเกินไปจนเลือกไม่ถูก ก็เลยเบื่อ ตามไม่ทัน ไม่อยากเล่นแล้ว” (มินท์, สัมภาษณ์, 2561)

4. ระบบการเล่นไม่ถูกใจผู้เล่นหรือมีความซับซ้อนมากเกินไป

การออกแบบระบบเกมให้มีความซับซ้อนและเข้าใจยากจะส่งผลให้ผู้เล่นไม่เข้าใจขั้นตอนการเล่นเกมที่ถูกต้องตามที่ผู้ผลิตเกมต้องการ ผู้เล่นจะสับสนว่าตนเองต้องมีปฏิสัมพันธ์กับเกมอย่างไรบ้าง แล้วการมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวจะส่งผลอะไรต่อองค์ประกอบที่ปรากฏในเกม ตัวอย่าง จากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา เป็นเกมที่มีระบบการเล่นที่ซับซ้อน ผู้เล่นจะต้องใช้ค่าพลังงานเพื่ออ่านเนื้อเรื่องหลัก ในขณะที่อ่านเนื้อเรื่องหลักผู้เล่นจะต้องเล่นมินิเกมลากลูกแก้วไปด้วย หลังจากอ่านเนื้อเรื่องหลักจบแต่ละตอนผู้เล่นจะได้เงินเพื่อนำไปสุ่มตัวละครเป้าหมายและได้รับไอเท็มสำหรับเพิ่มเลเวลของตัวละครเป้าหมาย เมื่อได้ตัวละครเป้าหมายที่ได้จากการสุ่มแล้วผู้เล่นจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องเฉพาะของตัวละครเป้าหมายแต่ละคนได้ 1 ตอน หากผู้เล่นต้องการอ่านเนื้อเรื่องต่อต้องใช้ไอเท็มเพิ่มเลเวลให้ตัวละครตามที่เกมกำหนด จากขั้นตอนการเล่นข้างต้น หากผู้เล่นไม่เข้าใจที่มาที่ไปก็จะรู้สึกสับสนใจการเล่นเกม เช่น ผู้เล่นบางคนเล่นแต่เนื้อเรื่องหลักเพราะไม่ทราบว่ามีการอ่านเนื้อเรื่องเฉพาะของตัวละครเป้าหมายด้วย ผู้เล่นบางคนอ่านเนื้อเรื่องเฉพาะของตัวละครเป้าหมายต่อไม่ได้ เพราะไม่ทราบว่าตนเองต้องเพิ่มเลเวลให้ตัวละครก่อนที่จะอ่านเนื้อเรื่อง กรณีนี้ผู้เล่นจะลองเล่นแบบผิดๆ ถูกๆ ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกสับสน หลังจากนั้นผู้เล่นที่ไม่เข้าใจระบบการเล่นจะรู้สึกว่าเกมเล่นไม่สนุกทำให้เลิกเล่นเกมดังกล่าวไป

5. ผู้เล่นไม่สามารถผ่านด่านมินิเกมเพื่ออ่านเนื้อเรื่องถัดไปได้

ในบางเกมที่มีมินิเกมมีผลต่อการอ่านเนื้อเรื่องจะกำหนดให้ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมผ่านด่านที่กำหนดเพื่อที่จะได้อ่านเนื้อเรื่องถัดไป เมื่อเลเวลของด่านยิ่งสูงก็จะยิ่งเล่นยากขึ้น ผู้เล่นจะต้องใช้ความพยายามและเวลาในการเล่นมากขึ้นเพื่อให้ตนเองเล่นเกมผ่านด่านดังกล่าวให้ได้ แต่สำหรับผู้เล่นบางคนที่ใช้ความพยายามมากเท่าใดก็ไม่สามารถเล่นผ่านได้ ตัวอย่าง จากเกม 360mobi Palace ความฝันในวัง ซึ่งเป็นเกมต่อสู้ผสมกับวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม เล่นผู้เล่นใช้ตัวละครที่สวมบทบาทต่อสู้กับศัตรูครบด่านที่กำหนดจึงจะมีสิทธิ์อ่านเนื้อเรื่อง แต่ยิ่งด่านสูงๆ การต่อสู้จะยากขึ้นมาก ผู้เล่นที่เล่นไม่เก่งก็จะไม่สามารถเล่นผ่านด่านได้ จึงไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องต่อไปได้ เมื่อใช้ความพยายามเล่นเป็นเวลานานแล้วไม่สามารถเล่นผ่านได้ ผู้เล่นจะรู้สึกท้อแท้ที่จะเล่นต่อ จนสุดท้ายผู้เล่นบางคนเลือกที่จะหยุดเล่นเพราะเกมยากเกินไปแม้ว่าจะอยากรู้เนื้อเรื่องตอนต่อไปก็ตาม “มินิเกมจะยากขึ้นเรื่อยๆ ในเกม Yume 100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา หลังๆ ติดลูกแก้วไม่ผ่าน ก็เลยเบื่อ ชอบอ่านสตอรี่มากกว่า” (ไทม, สัมภาษณ์, 2561)

2. ปัจจัยเกี่ยวกับภาพ

ผู้เล่นที่รู้สึกว่าจะไม่ถูกใจภาพที่ปรากฏในเกม เช่น ภาพตัวละคร ฉาก กราฟฟิก จะรู้สึกไม่สบายใจที่จะต้องเล่นต่อแม้ว่าเนื้อเรื่องจะมีความน่าสนใจก็ตาม นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เล่นที่เล่นเกมที่มีลายเส้นญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะไม่เล่นเกมที่มีลายเส้นตะวันตก และผู้เล่นที่เล่นเกมที่มีลายเส้นตะวันตกส่วนใหญ่ก็จะไม่เล่นเกมที่มีลายเส้นแบบญี่ปุ่นเช่นกัน โดยผู้เล่นให้เหตุผลว่าไม่ชอบลายเส้น โดยเฉพาะลายเส้นของตัวละครเป้าหมาย คุณกวาง ผู้เล่นคนหนึ่งจากกลุ่มตัวอย่างจากการเก็บข้อมูลแบบการสังเกตแบบมีส่วนร่วม คุณกวางเป็นผู้เล่นที่ตามปกติเล่นเกมที่มีลายเส้นแบบคอมมิคตะวันตกเพียงแบบเดียว ขณะที่คุณกวางกำลังเล่นเกมตัวอย่างที่ผู้วิจัยกำหนดให้ซึ่งเป็นเกมญี่ปุ่น ขณะเล่นคุณกวางได้ให้ความเห็นว่า ไม่มีตัวละครตัวใดเลยที่รู้สึกว่าจะล่อนจ้อนอยากเลือกเป็นตัวละครเป้าหมาย และคุณกวางไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องที่ผู้วิจัยใช้เป็นเกมตัวอย่างได้จบตามเป้าหมายที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ เพราะรู้สึกไม่ชอบจนไม่สามารถอ่านต่อให้จบได้ “ลายเส้นฝรั่งไม่เล่นเลย ที่มาเล่นก็เพราะชอบลายเส้นมังงะ” (มีว, สัมภาษณ์, 2561)

3. ปัจจัยเกี่ยวกับการดำเนินเนื้อเรื่อง

องค์ประกอบต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของเนื้อเรื่อง วิธีการเล่าเรื่อง และการดำเนินเนื้อเรื่องของเกม ต่างก็มีผลที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกไม่ชอบ เบื่อ และไม่อยากเล่นเกมต่อไป โดยองค์ประกอบด้านการดำเนินเนื้อเรื่องที่ส่งผลให้ผู้เล่นเลิกเล่นเกมจับหนุมมีดังนี้

1. ภาษาและการใช้ภาษา การเล่นเกมจับหนุมหรือเกมวิซวลโนเวลใดๆ ก็ตาม ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมที่ดำเนินเนื้อเรื่องเป็นภาษาที่ตนเองอ่านแล้วเข้าใจ หากเกมใช้ภาษาที่ตนเองไม่เข้าใจผู้เล่นจะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องได้ ผู้เล่นจะตัดสินใจเลิกเกมจากภาษาตั้งแต่ก่อนการดาวน์โหลดเกมมาเล่น แต่นอกจากภาษาแล้วการใช้ภาษาก็เป็นเรื่องหนึ่งที่สำคัญ แม้ว่าจะเป็นภาษาที่ผู้เล่นอ่านเข้าใจ แต่สำนวนหรือวิธีการใช้ภาษาในการเล่าเรื่องของก็มีส่วนเช่นกัน ในบางเกมใช้ภาษาที่อ่านเข้าใจยากหรือใช้ผิด เช่น การใช้คำศัพท์ไม่ตรงกับบริบทที่ควรใช้ การใช้คำผิดระดับภาษา การใช้คำผิดความหมาย การใช้สำนวนภาษาต่างประเทศ การใช้ภาษาผิดหลักไวยากรณ์ หรือการใช้ภาษาที่ผู้เล่นไม่ชอบ วิธีการใช้ภาษาของเกม ผู้เล่นกลุ่มนี้เมื่อรู้สึกว่าการใช้ภาษาในเกมเป็นอุปสรรคในการเล่าเรื่อง ทำให้อ่านเนื้อเรื่องแล้วรู้สึกอึดอัดขัดใจจนรู้สึกว่าจะอ่านเนื้อเรื่องได้ไม่สนุกก็จะเลิกเล่นเกมดังกล่าวไปส่วนมากจะพบในเกมที่มีการแปลจากเกมต้นฉบับเป็นภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะการแปลจากภาษาญี่ปุ่นมาเป็นภาษาอังกฤษที่ผู้แปลมักจะติดการใช้ภาษาอังกฤษแบบคนญี่ปุ่น ทำให้สำนวนการ

เขียนมีลักษณะเป็นภาษาอังกฤษที่ใช้วิธีการเขียนแบบญี่ปุ่น ซึ่งเป็นภาษาที่เข้าใจยากสำหรับคนที่เคยชินกับภาษาอังกฤษแบบอเมริกันหรือบริติช ดังนั้นศิลปะในการแปลจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ “อ่านอังกฤษแบบญี่ปุ่นแล้วมันโมโหอะ... บางครั้งมันใช้คำศัพท์แบบที่ถ้าเปรียบเป็นภาษาไทยก็เนื้อเรื่องจะบอกว่า ‘กิน’ แต่ใช้คำว่า ‘เสวย’ มันไม่ได้อะ” (ฝน, สัมภาษณ์, 2561)

2. ลักษณะเนื้อเรื่องเป็นเนื้อเรื่องที่คุณอ่านไม่ชอบและรู้สึกว่าคุณเบื่อ

แม้ว่าการอ่านคำโปรย เนื้อเรื่องตัวอย่าง หรืออาร์มภทจะดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาสนใจเนื้อเรื่อง แต่เมื่อเข้าสู่ช่วงเนื้อเรื่องหลักแล้วอ่านไปสักพักก็พบว่าผู้เล่นจำนวนไม่น้อยรู้สึกว่าคุณเบื่อ ไม่ใช่แนวที่ตนเองสนใจ หรือไม่สนุกเหมือนที่ตนเองคาดหวังจากเนื้อเรื่องในตอนแรก ผู้เล่นจะรู้สึกเบื่อและไม่อยากอ่านเนื้อเรื่องต่อ ทำให้ผู้เล่นเลิกเล่นเกมไป

3. การดำเนินเรื่องซ้ำและมีปฏิสัมพันธ์น้อย

เกมจับหม่อมบนสมาร์ตโฟนส่วนมากมีการดำเนินเรื่องที่ค่อนข้างซ้ำและยืดเยื้อ เนื่องจากใช้การจำกัดโควตาในการอ่านเนื้อเรื่องในแต่ละวันและมีจำนวนเนื้อเรื่องมากตอน เนื่องจากผู้ผลิตเกมต้องการให้ผู้เล่นใช้เวลาในการเล่นเป็นระยะเวลาช้านาน และใช้ประโยชน์จากการจ่ายเงินซื้อตัวอ่านเนื้อเรื่องในกรณีที่ตัวอ่านเนื้อเรื่องประจำวันไม่เพียงพอ ยังมีจำนวนตอนมากผู้เล่นจะมีโอกาสซื้อตัวอ่านเนื้อเรื่องมากขึ้น เนื้อเรื่องจึงถูกยืดให้ยาวเกินความจำเป็นเพื่อให้ผู้เล่นใช้เวลาเล่นให้จบช้าลง ทำให้ผู้เล่นที่อ่านรู้สึกว่าคุณเรื่องมีน้ำมากกว่าเนื้อ และรู้สึกว่าคุณที่เสียเวลาอ่านเนื้อเรื่องมาเป็นเวลานานแต่เนื้อเรื่องยังอยู่ที่เดิมไม่ไปไหน ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเบื่อ เพราะรู้ว่าเข้ามาเล่นในแต่ละวันเนื้อเรื่องก็ไปต่อไม่มาก ทำให้รู้สึกเบื่อที่ต้องเล่นต่อไปเพราะอีกนานกว่าจะเล่นจบ ผู้เล่นจึงเลิกเล่นเกมไป

นอกจากนี้จากการเก็บข้อมูลพบว่า เกม It's Our Secret.Fake Marriage เป็นเกมที่ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการเล่นเพื่ออ่านเนื้อเรื่องหลักให้จบนานที่สุด โดยใช้ระยะเวลา 51 วัน รองลงมาคือเกม Cinderella Midnight: Otome Game ใช้เวลาเล่น 38 วัน โดยระยะเวลาดังกล่าวเป็นระยะเวลาที่ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมเป็นประจำทุกวันอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณเรื่องดำเนินซ้ำๆ ที่ควรจะเป็น คือ บทบาทของผู้เล่นในการมีปฏิสัมพันธ์กับเกม ยิ่งในเกมกำหนดให้การมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องน้อยผู้เล่นจะยิ่งรู้สึกว่าคุณเรื่องยืดเยื้อเพราะต้องอ่านเนื้อเรื่องเพียงอย่างเดียว การมีตัวเลือกให้ผู้เล่นเลือกเส้นทางของเนื้อเรื่องเป็นการลดความรู้สึกของผู้เล่นที่รู้สึกว่าคุณเรื่องยืดเยื้อได้ การมีปฏิสัมพันธ์กับเกมจะทำให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมกับการใช้ความคิดเพื่อตัดสินใจเกี่ยวกับทิศทางของเนื้อเรื่อง ยิ่งมีความถี่ในการ

เลือกตัวละครมากผู้เล่นจะยิ่งเอาแต่สนใจเรื่องการมีส่วนร่วมในการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมและสนุกไปกับการมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวจนมองข้ามเรื่องความยาวของเนื้อเรื่องไป แม้จะมีเนื้อเรื่องยืดยาว แต่หากมีการเลือกตัวละครที่ผู้เล่นก็จะไม่รู้สึกรู้ว่าเนื้อเรื่องยืดจนเกินไป ในขณะที่เกมที่มีความถี่ในการเลือกตัวละครน้อยผู้เล่นก็จะสนใจกับการอ่านเนื้อเรื่องเพียงอย่างเดียวโดยไม่มีปัจจัยอื่นมาเบี่ยงเบนความสนใจ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกที่เนื้อเรื่องยืดยาว “เจอเนื้อเรื่องยาวเกินไปโดยไม่มีตัวละครเลยทำให้ขี้เกียจอ่าน การมีตัวละครให้เลือกทำให้รู้สึกไม่น่าเบื่อ เราารู้สึกว่าเราสามารถเลือกทางของตัวเองได้ แต่ถ้าตัวละครที่อ่านเนื้อเรื่องอย่างเดียวจะเบื่อมาก ถ้ามีเนื้อเรื่องอย่างเดียวจะไม่เล่น เพราะจะคิดว่านางเอกมันเป็นใครวะ ทำไมต้องมารู้เรื่องของมัน” (ชมพู, สัมภาษณ์, 2561)

4. เนื้อเรื่องไม่เข้ากับชีวิตจริงของตนเอง

เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นรู้สึกที่เนื้อเรื่องที่ปรากฏในเกมห่างไกลกับชีวิตจริงและวัยของตนเองมากเกินไปจนรู้สึกที่บทบาทของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทไม่เข้ากับตนเอง ทำให้รู้สึกที่ตัวเองไม่เหมาะที่จะเล่นเกมดังกล่าว ตัวอย่าง ผู้เล่นที่อยู่ในวัยทำงาน เมื่อมาเล่นเกมที่ต้องสวมบทบาทเป็นนักเรียนมัธยมปลาย ผู้เล่นบางส่วนจะรู้สึกที่บทบาทของเนื้อเรื่องเป็นเรื่องที่ห่างไกลกับตัวเองมากเกินไป เพราะตนเองไม่ได้อยู่ในสังคมมัธยมปลายแล้ว จึงรู้สึกไม่เป็นตัวเองเวลาที่ต้องสวมบทบาทตอนเล่นเกม เมื่อเล่นไปสักพักผู้เล่นจะรู้สึกอึดอัดแล้วหันไปเล่นเกมอื่นที่มีตัวละครอยู่ในวัยทำงานซึ่งใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากกว่าแทน

“เคยเลิกเล่นเพราะเนื้อเรื่องไม่เข้ากับชีวิตจริง ถ้าเราทำงานแล้วไปอ่านเรื่องที่อยู่ในโรงเรียนก็ไม่ไหว มันไกลตัวเกินไป เราไม่ได้อยู่ในสังคมแบบนั้นก็เลยไม่อินแล้ว” (น้ำหวาน, สัมภาษณ์, 2561)

5. ผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องครบแล้ว

เมื่อผู้เล่นเล่นเนื้อเรื่องของตัวเองจนครบทุกตัวละครและได้ตอนจบทุกแบบแล้วหรือเล่นเนื้อเรื่องที่ตนเองสนใจจนครบหมดแล้ว ทำให้ผู้เล่นไม่มีเนื้อเรื่องให้เล่นต่อ เพราะตามปกติแล้วผู้เล่นจะไม่อ่านเนื้อเรื่องที่เคยอ่านมาแล้วซ้ำเป็นครั้งที่ 2 ในกรณีที่เนื้อเรื่องเหมือนเดิมทั้งหมดแล้วหากเกมไม่มีการเพิ่มเนื้อเรื่องใหม่เข้ามาผู้เล่นก็จะเลิกเล่นเกมแล้วลบแอปพลิเคชันทิ้งไป เพราะไม่มีเนื้อเรื่องใหม่ให้อ่านอีกแล้ว “พอเล่นเนื้อเรื่องเคลียร์หมดแล้ว เข้าใจทุกอย่างแล้ว มันก็ไม่มีอะไรน่าค้นหาอีกแล้ว” (ณัฐ, สัมภาษณ์, 2561)

4. ปัจจัยเกี่ยวกับตัวละคร

ปัจจัยเกี่ยวกับตัวละครที่ทำให้ผู้เล่นเลิกเล่นเกมจับหนุมที่พบ คือ ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณลักษณะนิสัยของตัวละครที่ตนเองสวมบทบาทขัดแย้งกับนิสัย ความคิด และทัศนคติของตนเองจนผู้เล่นรู้สึกรำคาญ ตัวละครที่ตนเองสวมบทบาทที่มีการกระทำขัดใจตัวผู้เล่นเอง ทำให้ไม่สามารถทนอ่านเนื้อเรื่องต่อจนจบได้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าผู้เล่นจะรำคาญตัวละครที่สวมบทบาททุกตัวที่มีลักษณะนิสัยต่างจากตัวผู้เล่นเอง ในบางครั้งแม้ว่าคุณลักษณะนิสัยจะแตกต่างกัน แต่หากผู้เล่นไม่รู้สึกว่าเป็นอุปสรรคจนในการอ่าน ผู้เล่นก็ยังสามารถอ่านต่อจนจบโดยที่ไม่รู้สึกรำคาญตัวละคร ต้องเป็นตัวละครที่ผู้เล่นรู้สึกขัดแย้งจนทนไม่ได้เท่านั้น ผู้เล่นจึงจะเลิกเล่นต่อ ตัวอย่าง หากในชีวิตจริงผู้เล่นเป็นคนตรงๆ เปิดเผย มีความมั่นใจ สู้คน ต้องมาสวมบทบาทเป็นนางเอกชู้ชาย อ่อนแอ ไม่สู้คน ผู้เล่นจะเริ่มมีความคิดว่าตนเองกับตัวละครแตกต่างกัน หากลักษณะนิสัยดังกล่าวของตัวละครไม่ได้ทำให้ผู้เล่นรู้สึกรำคาญ ผู้เล่นก็จะยังเล่นเกมต่อไป แต่หากผู้เล่นรำคาญนางเอกที่มีลักษณะนิสัยแบบนี้ก็จะเลิกเล่นเกมไป เช่นเดียวกับลักษณะนิสัยของตัวละครเป้าหมาย หากผู้เล่นเล่นไปสักพักแล้วรู้สึกไม่ชอบตัวละครเป้าหมายที่เลือกไว้ถึงขั้นรำคาญจนทนเล่นต่อไม่ได้ ผู้เล่นก็จะเลิกเล่นเกมดังกล่าวเช่นกัน “ชีวิตจริงกับนินยานางเอกไม่เหมือนกัน พอเล่นกันก็ไปหมั่นไส้มันไป ตอนอ่านก็หมั่นไส้ รำคาญนางเอกจนเลิกเล่น แต่ นินยาเหมือนเราไหมไม่สำคัญหรอก เราจะเล่นแต่เรื่องนางเอกที่ไม่รำคาญ เลือกนางเอกที่ชอบ ถ้ารำคาญนางเอกก็เลิกเล่น แบบ ชี้อยู่ไว้ย ง้อแง่งเกิน” (หมีว, สัมภาษณ์, 2561)

5. ปัจจัยเกี่ยวกับผู้เล่น

เป็นปัจจัยที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมและความคิดของผู้เล่นแต่ละคน มีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านพฤติกรรมของผู้เล่น

ผู้เล่นแต่ละคนจะเข้ามาเล่นเกมจับหนุมก็ต่อเมื่อตนเองมีเวลาว่างที่จะเล่น เมื่อผู้เล่นไม่มีเวลาว่างโอกาสที่จะได้เข้ามาเล่นเกมก็จะน้อยลงไปด้วย แล้วเมื่อผู้เล่นห่างหายจากการเข้าเกมไปเป็นระยะเวลานานจนผู้เล่นจะลืมเนื้อเรื่อง หรือลืมนึกว่ากำลังเล่นเกมค้างไว้อยู่ ทำให้ผู้เล่นไม่กลับเข้ามาเล่นเกมในแอปพลิเคชันอีก นอกจากนี้จากเกม Mystic Messenger ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมโดยอ้างอิงตามเวลาจริงแล้วเข้ามาอ่านเนื้อเรื่องตามเวลาที่เกมกำหนดไว้ หากเข้าไปในเกมไม่ตรงตามเวลาที่กำหนดก็จะเสียโอกาสทำคะแนนกับตัวละครเป้าหมาย ทำให้อาจได้ตอนจบที่ไม่ดี ผู้เล่นจึงต้องเข้าเกมไปมีปฏิสัมพันธ์สม่ำเสมอเพื่อให้ได้ตอนจบที่ดี สำหรับผู้เล่นที่ไม่มีเวลาว่างในการเล่นทำให้ไม่สามารถเข้าไปอ่านเนื้อเรื่องตามเวลาที่เกมกำหนดได้ ทำให้พลาดเนื้อเรื่องส่วนสำคัญไปมาก และเป็นเกมที่ใช้เวลา

เล่นค่อนข้างนาน ผู้เล่นกลุ่มนี้จึงเกิดความไม่สบายใจที่ไม่ได้อ่านเนื้อเรื่องไปหลายส่วน จนสุดท้ายความไม่สบายใจดังกล่าวทำให้ผู้เล่นรู้สึกเบื่อ คิดว่าถึงเล่นไปก็ไม่ได้ตอนจบที่ดีตามที่ตนเองต้องการจึงเลิกเล่นเกมดังกล่าวไป สำหรับบางคนที่ยังอยากรู้เนื้อเรื่องก็จะไปหาบทสรุปหรือชมแคสเกมผ่านทางอินเทอร์เน็ตแทน

2.ด้านความรู้สึกของผู้เล่น

มีผู้เล่นบางส่วนที่รู้สึกกลัวการสวมบทบาทเป็นตัวละครที่สมจริงเกินไปจนรู้สึกกลัวและขลุ่ยที่ได้เล่น เนื่องจากองค์ประกอบในเกมไม่ว่าจะเป็นการตั้งชื่อตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทให้เป็นชื่อของตนเองได้ กรณีนี้ผู้เล่นจะรู้สึกเหมือนว่าตัวละครในเรื่องกำลังเรียกชื่อของตัวเองอยู่จริงๆ และในเกมญี่ปุ่น ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทจะไม่มีภาพแสดงตัวละครให้เห็นเพื่อต้องการให้ผู้เล่นจินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครนางเอก ผู้เล่นกลุ่มนี้จะรู้สึกไม่สบายใจที่ต้องเอาตัวเองไปผูกกับเนื้อเรื่องในเกมทั้งที่มองว่าตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นเพียงตัวละครตัวหนึ่งเหมือนในนิยาย และรู้สึกอึดอัดที่ตนเองเป็นนางเอกของเรื่อง องค์ประกอบของเนื้อเรื่องในเกมจับหนุ่มทำให้ตัวผู้เล่นจินตนาการแล้วรู้สึกว่าตัวตนของตัวเองกำลังมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในเกม ตัวละครเป้าหมายกำลังเรียกชื่อของเราและกำลังพูดคุยกับเรา ผู้เล่นจึงรู้สึกว่าโลกของเกมมีความสมจริงมากเกินไป จนกระทั่งผู้เล่นกลุ่มนี้รู้สึกไม่สบายใจที่จะเล่นเกมจับหนุ่มต่อ ทำให้ผู้เล่นพยายามดึงตัวเองออกมาจากเกมด้วยการเลิกเล่นเกมดังกล่าว “เอาชื่อตัวเองมาตั้งเป็นชื่อตัวละครแล้วให้ตัวละครเป้าหมายเรียก แต่เล่นไปแล้วขลุ่ยเกินจนทนเล่นไม่ได้เลยเลิกไป แต่หลังจากนั้นพอไปเล่นเกมอื่นก็ไม่เคยใช้ชื่อตัวเองเป็นตัวละครอีกเลย” (น้ำหวาน, สัมภาษณ์, 2561)

สำหรับผู้เล่นที่ไม่ชอบที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทไม่มีอวตารแสดงตัวเองระหว่างอ่านเนื้อเรื่อง จะเลิกเล่นเกมญี่ปุ่นแล้วหันไปอ่านเนื้อเรื่องของเกมจับหนุ่มลายเส้นแบบตะวันตกแทน เนื่องจากเกมลายเส้นแบบตะวันตกจะนิยมให้มีการแสดงอวตารของผู้เล่นระหว่างอื่นเนื้อเรื่อง

3.ด้านเป้าหมายในการเล่นเกมนักเล่นเกม

สำหรับการเล่นเกมโดยทั่วไป แต่ละเกมจะกำหนดเป้าหมายที่ผู้เล่นต้องทำให้สำเร็จ เพื่อให้ผู้เล่นมีจุดหมายในการเล่นเกมนักเล่นเกมด้วยการเอาชนะเป้าหมายดังกล่าวที่เกมกำหนดไว้ เป้าหมายของเกมวิซวลโนเวลมีความเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากเกมประเภทอื่นเนื่องจากเป็นเกมที่นำวิธีการเล่าเรื่องแบบนิยายหรือมังงะมาเป็นส่วนประกอบ ลักษณะเป้าหมายในการเล่นเกมนักเล่นเกมวิซวลโนเวลส่วนมากที่พบ เช่น การได้ตอนจบที่ตนเองต้องการ การเก็บเนื้อเรื่องตอนจบให้ครบทุกแบบ การเก็บภาพพิเศษให้

ครบทุกแบบ ขณะที่เล่นเกมผู้เล่นจะมีความคิดตลอดเวลาว่าตัวเองจะต้องทำตามเป้าหมายดังกล่าวที่ตนเองกำหนดขึ้นให้สำเร็จให้ได้ แต่เมื่อเล่นเกมไปสักพักจะมีผู้เล่นบางคนที่ทำตามเป้าหมายที่ตนเองต้องการสำเร็จ หรือละทิ้งเป้าหมายที่ตนเองกำหนดไว้ไปก่อน ทำให้คนกลุ่มนี้ขาดเป้าหมายในการเล่น เกม ไม่รู้ว่าตนเองจะเล่นต่อไปเพื่ออะไร จึงไม่มีเหตุผลที่ตนเองต้องเล่นเกมต่อ

ตัวอย่าง จากเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา เป็นเกมที่มีเนื้อเรื่องหลักยาวมากและยังไม่มีตอนจบในปัจจุบันทำให้ผู้เล่นต้องเล่นไปเรื่อยๆ ไม่สิ้นสุด ต่างจากเกมวิซวลโนเวลเกมอื่นที่มีตอนจบ ซึ่งในเกมมีตัวละครเป้าหมายจำนวนมากให้ผู้เล่นได้เลือกเล่น ผู้เล่นบางคนมีเป้าหมายในการเล่นเป็นการสะสมตัวละครเป้าหมายทั้งหมดให้ครบ การพยายามเข้ามาเล่นเกมก็เพื่อให้ตนเองสะสมตัวละครเป้าหมายให้ได้ครบ แต่หากวันหนึ่งผู้เล่นเกิดรู้สึกเบื่อและคิดว่าตนเองไม่อยากจะสะสมตัวละครเป้าหมายในเกมอีกแล้ว ผู้เล่นจะไม่มีเหตุผลที่จะเข้ามาในเกมอีก ทำให้เลิกเล่นเกมไป หรือจากเกม Kissed by the Baddest Bidder ผู้เล่นที่มีเป้าหมายว่าอยากอ่านเนื้อเรื่องให้จบ เมื่อผู้เล่นทำเป้าหมายสำเร็จด้วยการอ่านเนื้อเรื่องจนจบแล้ว หลังจากนั้นหากผู้เล่นยังไม่มีเป้าหมายใหม่ในการเล่นเกมนี้อีกผู้เล่นก็จะเลิกเล่นเกมไป เพราะไม่รู้ว่าตนเองจะเล่นต่อไปทำไม “เราเคยเลิกเล่นเกมโปเกมอนโก (Pokemon Go!) ไปเพราะว่าเราไม่รู้ว่าเราจะเล่นมันไปทำไม ไม่รู้ว่าจับโปเกมอนไปเรื่อยๆ แล้วได้อะไร สำหรับเกมจับหนุมก็เหมือนกัน ถ้าเราเล่นไปเรื่อยๆ โดยที่ไม่รู้ว่าตัวเองเล่นไปทำไมก็จะเบื่อแล้วก็เลิกเล่นไปในที่สุด” (ชมพู่, สัมภาษณ์, 2561)

6. ปัจจัยที่เกี่ยวกับการใช้จ่ายภายในเกม

ผู้เล่นทุกคนต่างไม่อยากจะเสียเงินในการเล่นเกมนิฮุม เพราะมีทัศนคติที่ว่าการเล่นเกมนิฮุมเป็นการสิ้นเปลือง เมื่อผู้เล่นเข้าไปอ่านเนื้อเรื่องในเกมที่ให้อ่านอาร์มภทฟรีแล้วเกิดสนใจ แต่เมื่อต้องการอ่านเนื้อเรื่องหลักต่อจะต้องเติมเงินเพื่ออ่าน ผู้เล่นที่มีทัศนคติที่มองว่าการเติมเงินในเกมเนเรื่องไร้สาระก็พร้อมที่จะไม่เล่นเกมต่อ หรือหากประเมินว่าราคาสูงเกินไปก็จะไม่เล่นต่อ ตัวอย่าง จากเกม Kissed by the Baddest Bidder ที่ผู้เล่นจะสามารถอ่านอาร์มภทได้ฟรี เมื่อเข้าสู่เนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนที่ผู้เล่นเลือกจะต้องเสียเงินแบบเหมาเนื้อเรื่องเพื่ออ่านเนื้อเรื่องให้จบ โดยไม่มีทางเลือกให้ผู้เล่นเนื้อเรื่องได้ฟรี

นอกจากนี้สำหรับผู้เล่นบางคนที่ยอมเสียเงินเพื่ออำนวยความสะดวกหรือปลดล็อกเนื้อเรื่องเมื่อมีเรื่องการเงินจริงเข้ามาเกี่ยวข้องผู้เล่นจะเริ่มประเมินความคุ้มค่าของเงินที่ต้องเสียไป เมื่อผู้เล่นเสียเงินให้กับเกมแล้วมารู้สึกที่หลังว่าเป็นการจ่ายเงินที่ไม่คุ้มค่า เช่น ในกรณีที่ต้องจ่ายเงินซื้อเนื้อ

เรื่องพิเศษเป็นฉากที่เพิ่มมาจากเนื้อเรื่องหลัก หากไม่เติมเงินผู้เล่นจะไม่ได้อ่าน ในฉากที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทกับตัวละครเป้าหมายกำลังกอดและจูบกันอยู่ในห้องนอน เนื้อเรื่องก็จะตัดแล้วให้ผู้เล่นเลือกว่าจะจ่ายเงินเพื่อซื้อเนื้อเรื่องพิเศษดังกล่าวหรือไม่ หากผู้เล่นไม่ซื้อเนื้อเรื่องก็จะข้ามฉากที่ยังค้างอยู่เข้าสู่วันถัดไปทันที ผู้เล่นส่วนมากคาดหวังว่าเนื้อเรื่องพิเศษจะเป็นฉากเลิฟซีนระหว่างตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทกับตัวละครเป้าหมาย แต่ในความเป็นจริงเมื่อซื้อเนื้อเรื่องไปแล้วพบว่ามิบทสนทนาเพิ่มขึ้นเพียงไม่กี่ประโยคแล้วตัวละครเป้าหมายก็ออกจากห้องนอนไปโดยที่ไม่มีฉากเลิฟซีนที่คาดหวังเอาไว้ ผู้เล่นจะรู้สึกเหมือนตัวเองถูกผู้ผลิตเกมหักหลัง แล้วมีทัศนคติไม่ดีต่อเกม ทำให้เลิกเล่นเกมดังกล่าว “มีตอนพิเศษที่ต้องจ่ายเงินอ่านตอนละสามสิบห้าบาท ก่อนจะถึงก็จะปูเนื้อเรื่องมาตีเลย ทำให้รู้สึกต้องอ่านให้ได้ แต่พอจ่ายเงินอ่านจริงๆแล้วผิดหวัง เพราะมันไม่มีอะไรเลย ผิดหวังที่เสียเงินเหมือนโดนหลอก” (หมีว, สัมภาษณ์, 2561)

4.9. พฤติกรรมขณะอ่าน

กลุ่มตัวอย่างทุกคนที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมด้วยการสังเกตการเล่นเกมที่ผู้วิจัยกำหนดให้ มีความรู้สึกตรงกันว่า ดนตรีประกอบในเกม (Background Music) เป็นองค์ประกอบที่ไม่สำคัญ โดยสามารถแบ่งผู้เล่นได้เป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้เล่นกลุ่มที่คิดว่าการมีหรือไม่มีดนตรีประกอบในเกมก็มีความแตกต่างกันไม่มาก ผู้เล่นกลุ่มนี้มองว่าการเล่นแบบที่ปิดเสียงดนตรีประกอบและไม่เปิดเสียงไม่ค่อยมีความแตกต่างกันเท่าไร ตอนที่เล่นจะเปิดเสียงหรือไม่เปิดก็ได้ เพราะถึงจะไม่เปิดเสียงก็ไม่ได้รู้สึกว่าการเล่นสนุกน้อยลง เพราะสิ่งสำคัญของเกมจับหนูก็คือเนื้อเรื่อง และผู้เล่นที่คิดว่าไม่จำเป็นต้องมีเสียงดนตรีประกอบก็ได้ เป็นกลุ่มผู้เล่นที่รู้สึกรำคาญดนตรีประกอบ คิดว่าดนตรีประกอบเป็นส่วนที่รบกวนสมาธิในการอ่าน ดังนั้นทุกครั้งที่เล่นเกมจับหนูผู้เล่นกลุ่มนี้จะปิดเสียงทุกครั้ง แต่สำหรับเกมที่มีเสียงพากย์มาประกอบการอ่านเนื้อเรื่อง ผู้เล่นทุกคนให้ความเห็นว่า จะเปิดเสียงเพื่อให้ได้ยินเสียงพากย์ เพราะเสียงพากย์ทำให้อรรถรสในการอ่านเนื้อเรื่องมีความสนุกมากขึ้น และให้ความรู้สึกเหมือนตัวละครคุยกับผู้เล่นจริงๆ “ไม่ชอบเสียงดนตรีขณะเล่น จะปิดตลอด แต่ชอบเสียงพากย์” (ไหม, สัมภาษณ์, 2561)

5.การสวมบทบาทของผู้เล่น

ในการเล่นเกมจับกลุ่มผู้เล่นจะถูกบังคับให้ต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่อง ผู้เล่นแต่ละคนมีมุมมอง ความคิด จินตนาการ และทัศนคติที่มีต่อการสวมบทบาทเป็นตัวละครนางเอกในเรื่องที่แตกต่างกันออกไป ความคิดในการสวมบทบาทของผู้เล่นสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็น ดังนี้

1.5.1.การตั้งชื่อตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท

ในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจับกลุ่มผู้เล่นจะสามารถตั้งชื่อตัวละครที่ตัวเองสวมบทบาทได้ และตัวละครทุกคนที่ปรากฏในเรื่องก็จะเรียกชื่อตัวละครที่เราสวมบทบาทด้วยชื่อที่ผู้เล่นตั้งขึ้นมา ลักษณะของเกมที่ทำให้ผู้เล่นสามารถตั้งชื่อตัวละครที่เราสวมบทบาทได้เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สมมติว่าตัวละครที่เราสวมบทบาทคือตัวของตัวเอง แต่ในความเป็นจริงแล้วไม่ใช่ผู้เล่นทุกคนที่ตั้งชื่อตัวละครที่เราสวมบทบาทเป็นชื่อของตนเอง ดังนั้นแล้วชื่อที่ผู้เล่นตั้งให้กับตัวละครที่เราสวมบทบาทจึงเป็นปัจจัยที่ทำให้เห็นว่าผู้เล่นมองว่าตัวละครที่เราสวมบทบาทเป็นใคร สามารถแบ่งวิธีการตั้งชื่อตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.ตั้งชื่อตัวละครโดยอ้างอิงจากชื่อจริงของตนเอง

ผู้เล่นกลุ่มนี้จะใช้ชื่อของตนเองมาตั้งเป็นชื่อตัวละคร หรือมีการดัดแปลงจากชื่อของตนเองเล็กน้อย สำหรับผู้เล่นที่ใช้ชื่อของตัวเองมาตั้งชื่อตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทโดยตรง เนื่องจากผู้เล่นกลุ่มนี้ต้องการให้ตัวเองเป็นตัวแทนของตัวละครตัวนั้น รู้สึกว่าตัวเองได้มีส่วนร่วมกับการเล่นเกมด้วย เพราะเวลาที่เล่นเกมตัวละครในเรื่องจะได้เรียกชื่อของผู้เล่น

ส่วนผู้เล่นที่ใช้ชื่อที่ดัดแปลงมาจากชื่อของตนเอง สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้เล่นกลุ่มที่มีชื่อของตนเองเป็นภาษาไทย แต่ตัวละครอื่นๆ ในเรื่องมีชื่อเป็นภาษาญี่ปุ่นหรือภาษาอังกฤษ ชื่อภาษาไทยของตนเองจะดูไม่เข้ากับบริบทของเรื่อง ทำให้มีการดัดแปลงชื่อตัวเองให้เข้ากับภาษาของเกม เช่น ผู้เล่นชื่อ “หมีว” แต่ตั้งชื่อตัวละครว่า “เม็กกี” ในเกมที่เป็นภาษาอังกฤษ หรือ ใช้ชื่อ “มิกิ” ในเกมที่เป็นภาษาญี่ปุ่น และกลุ่มผู้เล่นที่ดัดแปลงชื่อของตนเองเล็กน้อย เพราะรู้สึกว่าน่าอายเกินไปถ้าจะให้ตัวละครในเกมเรียกชื่อผู้ตัวเองจริงๆ บ้างก็รู้สึกว่าชื่อตัวเองสั้นเกินไป บ้างก็ไม่อยากเอาตัวเองไปผูกกับเกมมากเกินไป จึงมีการดัดแปลงชื่อบ้างเล็กน้อย เช่น ผู้เล่นชื่อ “มายด์” แต่ตั้งชื่อตัวละครในเกมว่า “มายดี” หรือ “มายจัง”

ผู้เล่นที่ตั้งชื่อตัวละครโดยอ้างอิงจากชื่อจริงของตนเองมีจำนวนเป็นส่วนน้อย คือ 4 ใน 14 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

2.ตั้งชื่อตัวละครโดยใช้ชื่อที่ไม่เกี่ยวข้องกับชื่อของตนเอง

ผู้เล่นกลุ่มนี้จะตั้งชื่อให้ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทโดยที่ไม่ได้มีที่มาจากชื่อของผู้เล่นเอง ที่มาของชื่อที่ผู้เล่นนำมาตั้งเป็นชื่อตัวละครมีที่มาที่หลากหลาย ได้แก่

- ชื่อที่มาจากตัวละครในนิยาย มังงะ หรืออนิเมะ
- ชื่อที่มาจากดารารหรือไอดอลที่มีชื่อเสียง
- ชื่อที่ตั้งขึ้นเองตามบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท ตัวอย่าง เมื่อตัวละครมีบุคลิกลักษณะไปในทางน่ารัก ผู้เล่นก็จะตั้งชื่อที่ดูน่ารักให้ และเมื่อตัวละครมีบุคลิกลักษณะแบบเท่ ผู้เล่นก็จะตั้งชื่อเท่ๆ ให้ตัวละคร
- ชื่อที่มาจากนามแฝงของผู้เล่น ได้แก่ นามแฝงบนสื่อสังคมออนไลน์ นามแฝงในวงการแฟนคลับ ชื่อที่ใช้ตั้งอีเมล
- ชื่อที่มาจากคำที่ตนเองชอบ เมื่อผู้เล่นรู้สึกชอบคำไหนเป็นพิเศษก็จะนำมาตั้งเป็นชื่อตัวละคร เช่น ผู้เล่นชอบคำว่า “Ciel” ซึ่งแปลว่าท้องฟ้าในภาษาฝรั่งเศส จึงเอาคำนี้มาตั้งชื่อเป็นตัวละคร
- ชื่อที่มาจากชื่อคนโดยทั่วไป ไม่ได้มีนัยยะสำคัญ เป็นชื่อคนโดยทั่วไปที่เห็นได้บ่อย เช่น ลิซ่า แมรี่ เอมิลี เนื่องจากผู้เล่นมองว่าเป็นชื่อของตัวละครตัวหนึ่งในเรื่อง ไม่ใช่ชื่อของตนเอง
- ชื่อที่มาจากการสุ่มของเกม ในเกมหลายเส้นแบบตะวันตกจะมีระบบสุ่มชื่อให้ตัวละคร หากผู้เล่นคิดชื่อไม่ออกก็สามารถใช้ระบบสุ่มชื่อได้

เหตุผลที่ผู้เล่นกลุ่มนี้ไม่ใช่ชื่อของตนเองตั้งเป็นชื่อตัวละครนั้น เนื่องจากรู้สึกว่าการใช้ชื่อของตัวเองเป็นชื่อตัวละครที่สวมบทบาทเป็นการกระทำที่ดูหมกมุ่นเกินไป ถ้าใช้เป็นชื่อตัวเองจะรู้สึกแปลกๆ เหมือนตัวเองเป็นตัวละครจริงๆ จึงไม่อยากให้ตัวเองเข้าไปผูกกับเนื้อเรื่องมากเกินไป “ตอนแรกก็เอาชื่อจริงตัวเองตั้ง เพราะไม่อยากคิดเยอะ อยากให้ผู้ชายเรียกชื่อเรา แต่เล่นไปเล่นมาแล้วขลุ่ย หลังจากนั้นเลยไม่ใช้อีก” (น้ำหวาน, สัมภาษณ์, 2561)

สำหรับผู้เล่นบางคนที่มีชื่อเป็นภาษาไทยจะคิดว่าชื่อของตนเองไม่เหมาะกับบริบทในเรื่องที่ตัวละครในเรื่องทั้งหมดมีชื่อเป็นภาษาต่างประเทศ ถ้าถูกตัวละครเรียกด้วยชื่อภาษาไทยก็จะรู้สึกแปลกๆ จึงเลือกชื่อที่เป็นภาษาเดียวกับชื่อของตัวละครในเกมมาใช้แทนตัวเอง

นอกจากนี้ผู้เล่นบางคนคิดว่าตัวเองไม่เหมาะสมที่จะเป็นนางเอกของเรื่อง จะรู้สึกแปลกๆ ถ้าให้ตัวเองเป็นนางเอก ก็จะใช้ชื่อของดารารหรือไอดอลที่มีชื่อเสียงที่มีบุคลิกลักษณะและหน้าตาเหมาะกับเนื้อเรื่องแทน เพราะผู้เล่นมองว่าเป็นการอ่านนิยายเรื่องหนึ่ง ไม่ใช่การสวมบทบาทเป็นตัวเอง “จะใช้ชื่อของคนอื่น เช่น ดารา ไอดอล ไปตั้งเป็นชื่อตัวละคร เอาชื่อของคนอื่นที่เราอยากให้มีคาแรคเตอร์แบบนั้นไปใส่ เช่น อยากให้เป็นคนสวย ก็ตั้งว่า โทโมะจิน ที่เคยอยู่วง AKB48 จะได้ดูสมเหตุสมผลว่าผู้ชายมารัก และเพื่อให้มันเป็นตัวละครตัวหนึ่ง ให้เหมือนอ่านการ์ตูน” (ไหม, สัมภาษณ์, 2561)

ส่วนพฤติกรรมการตั้งชื่อตัวละครของผู้เล่นจะแตกต่างกันออกไป ผู้เล่นบางคนก็ใช้ชื่อตัวละครเดิมกับทุกๆ เกมที่ตนเองเล่น ในขณะที่ผู้เล่นบางคนจะใช้ชื่อตัวละครที่แตกต่างกันในแต่ละเกมโดยขึ้นอยู่กับบริบทและเนื้อเรื่องของเกมด้วย

ผู้เล่นที่ตั้งชื่อตัวละครโดยใช้ชื่อที่ไม่เกี่ยวข้องกับชื่อของตนเองมีจำนวนเป็นส่วนมาก คือ 10 ใน 14 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

1.5.2. บทบาทของตัวละครที่เราสวมบทบาท

แม้ว่าเกมจีบหนุ่มจะออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสวมบทบาทและจินตนาการว่าตนเองเป็นนางเอกของเรื่อง แต่ในความเป็นจริงไม่ใช่ผู้เล่นทุกคนที่จะรู้สึกว่าตัวเองเป็นตัวละครในเรื่องจริงๆ ลักษณะมุมมองของผู้เล่นในการสวมบทบาทสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่อง

ผู้เล่นกลุ่มนี้จะคิดว่าตัวเองสวมบทบาทเป็นตัวละครนางเอกของเรื่อง ความคิดของผู้เล่นในลักษณะนี้แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ แบบที่ผู้เล่นมองว่าตัวละครคือสิ่งที่สมมติแทนตัวเองในเรื่อง ผู้เล่นจะรู้สึกว่าตัวละครในเรื่องกำลังมีปฏิสัมพันธ์กับตัวเองอยู่ ขณะที่ตัวละครเรียกชื่อก็รู้สึกว่าเป็นการเรียกชื่อตัวเอง และแบบที่ผู้เล่นมองว่าตัวเองกำลังสวมบทบาทเป็นตัวละครอยู่เหมือนนักแสดงกำลังสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่อง ความคิดลักษณะนี้ผู้เล่นจะรู้สึกว่าตัวเองเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่มีบทบาทในเนื้อเรื่องและมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครตัวอื่นในฐานะที่เป็นตัวละคร จากกลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่น

ส่วนมากจำนวน 9 ใน 14 คนมีความรู้สึกที่ว่าตนเองกำลังสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องอยู่ในขณะการเล่น

2. ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นผู้สังเกตการณ์

เป็นความคิดส่วนใหญ่ของผู้เล่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นกลุ่มนี้จะมองว่าตัวเองไม่ใช่ตัวละคร แต่ผู้เล่นเป็นเพียงบุคคลที่สามที่กำลังมองดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเหมือนเป็นคนที่กำลังอ่านหนังสืออยู่ หรือคนที่กำลังชมละครโทรทัศน์อยู่ การมีปฏิสัมพันธ์และการพูดคุยในเรื่องเป็น การกระทำระหว่างตัวละครเท่านั้น กล่าวคือ ถึงจะเป็นเกมจับหนุม แต่ตัวเราไม่ใช่คนที่จับตัวละครเป้าหมาย คนที่จับตัวละครคือตัวละครที่เป็นนางเอก ไม่ใช่ตัวผู้เล่น ส่วนตัวผู้เล่นจะมีบทบาทเป็นผู้ควบคุมและกำหนดทิศทางให้ตัวละคร ผู้เล่นจะใช้ความคิดตัวเองควบคุมเนื้อเรื่องให้ไปในทิศทางที่ตนเองต้องการด้วยการเลือกตัวเลือก แต่ผู้เล่นกลับรู้สึกขัดแย้งในตัวเองในช่วงที่ต้องเลือกตัวเลือก เนื่องจากในขณะนั้นผู้เล่นจะรู้สึกว่าเอาตัวเองไปแทนตัวละครตัวนั้น จากกลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นส่วนมากจำนวน 5 ใน 14 คนมีความรู้สึกที่ว่าตนเองกำลังสวมบทบาทเป็นผู้สังเกตการณ์ที่กำลังมองตัวละครในเรื่องปฏิสัมพันธ์กันอยู่ในขณะการเล่น

ไม่ว่าจะเป็นความคิดแบบใด ผู้เล่นก็จะใช้ความคิดของตัวเองไปควบคุมการกระทำของตัวละคร ทำให้ในบางครั้งลักษณะนิสัยของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทและลักษณะนิสัยของผู้เล่นจะมีความขัดแย้งกัน เช่น ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีนิสัยอ่อนหวาน ยอมคน ซื่อๆ ในขณะที่นิสัยของผู้เล่นเป็นคนที่ไม่ยอมคน กล้าหาญ ผู้เล่นก็จะรู้สึกขัดใจกับการกระทำของตัวละคร เพราะถ้าเป็นตัวเล่นเองจะไม่ทำแบบที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาททำ ความรู้สึกดังกล่าวเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นบางส่วนรู้สึกเบื่อและไม่อยากเล่นเกมต่อ แต่ก็เป็นส่วนน้อย ผู้เล่นส่วนใหญ่แม้จะรู้สึกว่านิสัยของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทกับนิสัยของตัวเองมีความขัดแย้งกัน แต่ไม่คิดว่าเป็นอุปสรรคในการเล่น เนื่องจากมองว่าเหมือนการอ่านนิยายหรือดูละครที่เราไม่ชอบนิสัยของตัวละคร แต่ก็ยังอยากรู้เรื่องต่อไป และไม่ได้มองว่าตัวเองเป็นตัวละครตัวนั้น

นอกจากนี้ยังมีผู้เล่นบางส่วนให้ความคิดเห็นว่าในเกมที่มีการเลือกตัวเลือกบ่อยๆ ผู้เล่นจะรู้สึกว่าคุณสมบัติของตัวเองขัดแย้งกับนิสัยของตัวละคร เนื่องจากการเลือกตัวเลือกแต่ละครั้งผู้เล่นจะใช้ความเป็นตัวเองในการตัดสินใจ เมื่อใช้ตัวเองตัดสินใจแทนตัวละครแล้วผู้เล่นจะรู้สึกว่าคุณสมบัติของตัวเองและตัวละครค่อยๆ ถูกหลอมรวมกันเป็นหนึ่งเดียว ผู้เล่นจะรู้สึกว่านิสัยของตัวละครเหมือนกับนิสัยของตัวเอง “มองว่าคุณสมบัติตัวเองกับนางเอกคล้ายๆกันนะ เพราะการตอบคำถามของเรามัน lead ตัว

นางเอก เราเป็นคนเลือกเอง มันมีตัวเลือกเยอะ เราเลยรู้สึกว่ามันเซปให้ตัวละครเหมือนเรา” (กว้าง, สัมภาษณ์, 2561)

1.5.3. บทบาทของตัวละครเป้าหมาย

ขึ้นชื่อว่าเป็นเกมจับหนุม ลักษณะเกมจึงออกแบบมาโดยให้ตัวละครเป้าหมายเป็นคนที่ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ด้วย หรือเป็นเป้าหมายที่ผู้เล่นต้องจับให้สำเร็จ แต่ในความเป็นจริงแล้วจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นเกมทุกคนกลับมองว่าตัวละครเป้าหมายในเกมเป็นเพียงตัวละครตัวหนึ่งเช่นเดียวกับพระเอกในนิยายมังงะ อนิเมะ หรือละคร ตัวละครเป้าหมายเป็นเพียงตัวละครตัวหนึ่งที่มีลักษณะที่ผู้เล่นชอบ แล้วผู้เล่นเข้าไปพูดคุยมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเฉยๆ โดยที่ไม่ได้มองว่าตัวละครเป้าหมายสามารถผูกพันขนาดเป็นคนรักของตัวเองได้ แล้วก็ไม่ได้อยากได้เป็นคนรักจริงๆ ความรู้สึกชอบก็จะเหมือนชอบตัวละครตัวหนึ่ง เช่น ผู้เล่นชอบไอรอนแมน (Iron Man) ผู้เล่นก็จะติดตามสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับไอรอนแมน ชื่อของสะสมเกี่ยวกับไอรอนแมน ผู้เล่นก็จะชอบไอรอนแมนได้เพียงตัวละครตัวหนึ่ง ไม่สามารถพัฒนาไปมากกว่านั้นได้ เพราะในชีวิตจริงไม่มีไอรอนแมน ผู้เล่นต้องการเสพเพียงความรู้สึกขณะได้อ่านเนื้อเรื่องแล้วได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร และมีเป้าหมายเพียงให้ตัวละครที่เราสวมบทบาทได้คู่กับตัวละครเป้าหมาย โดยที่มองว่าตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่ผู้เล่นอยากให้ประสบความสำเร็จในความรัก ไม่ได้คิดว่าตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวเอง สำหรับผู้เล่นบางคนก็มองว่าเกมจับหนุมเป็นเกมที่มีแพ้มันก็จะคิดว่าตัวละครเป้าหมายเป็นเหมือนคนที่ต้องเอาชนะใจให้ได้ เพื่อให้ตัวละครเป้าหมายมารักตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมารักในตอนจบ เพื่อให้ผู้เล่นจะได้ชนะเกม

นอกจากนี้ยังมีเกมจับหนุมมีลักษณะแตกต่างจากเกมจับหนุมทั่วไป คือเกมจับหนุมที่สร้างขึ้นมาจากที่ตัวละครเป้าหมายเป็นตัวละครที่ได้แรงบันดาลใจมาจากศิลปินหรือไอดอลจริงๆ หากเป็นเกมในกลุ่มนี้ผู้เล่นจะจินตนาการว่าตัวละครเป้าหมายคือไอดอลที่ชื่นชอบ ขณะเล่นผู้เล่นกำลังมีปฏิสัมพันธ์กับไอดอลที่ตนเองชื่นชอบ โดยไม่ได้มองว่าเป็นตัวละครเป้าหมายเป็นเพียงตัวละครตัวหนึ่งในเรื่อง ความรู้สึกที่ผู้เล่นมีต่อตัวละครเป้าหมายในที่นี้เป็นความรู้สึกที่ผู้เล่นมีต่อตัวไอดอลที่ตนเองชื่นชอบ

ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้เล่นมีความคิดเห็นที่ว่าเกมจับหนุมไม่สามารถทดแทนหรือเติมเต็มความรักในชีวิตจริงได้ เพราะผู้เล่นมองว่าเป็นการเล่นเป็นเหมือนการอ่านนิยายที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกดีขณะได้อ่าน แต่ทุกอย่างก็เป็นสิ่งที่คนแต่งเรื่องประกอบสร้างขึ้นมาจากเกมถูกตั้งโปรแกรมไว้แล้วว่าถ้าตอบแบบนี้ก็จะได้ผลลัพธ์แบบใด ในเกมตัวละครจะทำดีกับผู้เล่น คอยเอาอกเอาใจผู้เล่นให้รู้สึกหลงรัก แต่ในโลก

ความเป็นจริงตัวผู้เล่นเองก็เป็นเพียงคนธรรมดา ผู้เล่นทุกคนสามารถแยกแยะโลกในเกมและโลกความเป็นจริงได้ ดังนั้นความรักที่เกิดขึ้นในเกมไม่ได้รู้สึกว่าเป็นความรักที่ตัวเองได้รับจริงๆ ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตามทดแทนคนรักในชีวิตจริงไม่ได้ กายู (สัมภาษณ์, 2561) ได้กล่าวว่า “รู้สึกเหมือนการอ่านนิยายทั่วไปมากกว่า มันฟิน มันฮิลเราได้ แต่ไม่รู้สึกว่ามันจะเติมเต็มได้” และ เฟอร์น (สัมภาษณ์, 2561) ก็ได้กล่าวไปในทางเดียวกันว่า “ไม่รู้สึกแบบนั้น ตัวละครมันเล่นตามเนื้อเรื่องของมัน เขากำหนดเนื้อเรื่องอยู่แล้ว มันเป็นเรื่องที่มนุษย์สร้างขึ้นมา เราไม่ได้รู้สึกว่าเป็นความรักที่เราได้รับจริงๆ มันเหมือนอ่านนิยาย เห็นเขารักกัน มันไม่ได้ส่งต่อความรักมาถึงตัวเรา ในเกมถูกตั้งโปรแกรมแล้วว่าต้องเป็นแบบนี้เท่านั้น”

6. การตัดสินใจเพื่อเลือกตัวเลือก

การเลือกตัวเลือกเป็นการมีปฏิสัมพันธ์ที่มีความสำคัญสำหรับการเล่นเกมวีชวลโนเวล เนื่องจากเป็นวิธีการมีปฏิสัมพันธ์แบบพื้นฐานที่พบในเกมวีชวลโนเวลแบบมีปฏิสัมพันธ์ทุกเกม โดยการตัดสินใจเพื่อเลือกตัวเลือกเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นสามารถกำหนดเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันออกไปได้ตามผู้เล่นแต่ละคน โดยสามารถสรุปการตัดสินใจเพื่อเลือกตัวเลือกได้เป็น 3 ประเด็น ดังนี้

6.1. เหตุผลของผู้เล่นในการตัดสินใจเลือกตัวเลือก

การเลือกตัวเลือกเป็นวิธีหลักในการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องของผู้เล่น ผู้เล่นแต่ละคนมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการเล่นที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นเหตุผลในการเลือกตัวเลือกที่ปรากฏในเกมของผู้เล่นในแต่ละคนก็แตกต่างกันออกไปด้วย เหตุผลในการตัดสินใจเลือกตัวเลือกสามารถแบ่งได้ 5 ประเภท ดังนี้

1. การตัดสินใจโดยยึดตามหลักความเป็นจริงในชีวิตของผู้เล่น

เป็นการตัดสินใจของผู้เล่นโดยยึดหลักความเป็นจริงในชีวิตของผู้เล่น ผู้เล่นจะตัดสินใจโดยคิดว่าผู้เล่นจะเลือกทำตามตัวเลือกข้อนั้น หากว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตของผู้เล่น หรือเป็นสิ่งที่คนธรรมดาทั่วไปควรจะทำหากเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นในชีวิตจริง โดยมีกรอบด้านกฎหมาย มารยาท ศีลธรรม ภาพลักษณ์ และความพอดีเป็นองค์ประกอบที่ควบคุมความคิด เหตุผลในการตัดสินใจโดยยึดตามหลักความเป็นจริงในชีวิตของผู้เล่น มีดังนี้

1.1. เป็นสิ่งที่คนทั่วไปควรทำ

ผู้เล่นเลือกตัวเลือกผ่านตรรกะที่ว่าเป็นเรื่องที่คุณทุกคนต้องทำหากเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวขึ้นกับตัวเอง เช่น เมื่อมีคนกำลังถูกทำร้ายและร้องขอความช่วยเหลือจากเรา เราต้องเข้าไปช่วยเหลือเพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ควรทำ เราไม่สามารถปล่อยให้เขาถูกทำร้ายได้

1.2. เลือกตอบเพื่อให้ภาพลักษณ์ของตัวเองดูดี มีมารยาทที่ดี มีศีลธรรมที่ดีในสายตาของตัวละคร

ตามปกติเมื่อเราสนใจหรืออยากสนิทสนมกับใคร ในระยะแรกเราก็มักจะแสดงแต่ภาพลักษณ์ด้านที่ดีให้เขารับรู้ เพื่อที่ตนเองจะได้ดูดีในสายตาของเขา การแสดงด้านที่ไม่ดีให้คนอื่นเห็นจะทำให้อีกฝ่ายมีโอกาสนำไม่สนใจเรา ผู้เล่นใช้หลักความคิดเช่นนี้ในการตัดสินใจเพื่อเลือกตัวเลือกเพื่อเอาใจตัวละครเป้าหมาย เช่น ตัวละครเป้าหมายกำลังจะเลี้ยงอาหารค่ำเรา เขาถามเราว่าอยากดื่มอะไร โดยมีให้เลือกให้เลือก 2 ตัวเลือกคือ ตัวเลือกที่ 1 “ดื่มไวน์ราคาแพง” และตัวเลือกที่ 2 “แล้วแต่เขา” ผู้เล่นจะเลือกตัวเลือกที่ 2 “แล้วแต่เขา” เพราะหากเลือกตัวเลือกที่ 1 ตัวเองจะดูเสียมารยาทและเขาอาจจะมองเราเป็นคนโลภและไม่มีมารยาท

1.3. ตอบตามอารมณ์ของผู้เล่นในขณะนั้น

เป็นการเลือกตัวเลือกโดยที่ใช้อารมณ์ของผู้เล่น ณ ขณะในการเล่นเป็นตัวตั้งมากที่สุด เช่น หากผู้เล่นกำลังทะเลาะและกำลังโกรธใครบางคนในชีวิตจริง เมื่อเข้ามาแล้วเกมแล้วเจอฉากที่มีความขัดแย้งกับตัวละครเป้าหมาย ผู้เล่นจะเลือกตัวเลือกที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งมากขึ้นแทนการเลือกตัวเลือกที่ทำให้อีกฝ่ายหรือตัวเองสงบลง เนื่องจากในขณะนั้นผู้เล่นเอาอารมณ์โกรธของตนเองที่กำลังเกิดขึ้นมาใช้ตัดสินใจในการเลือกตัวเลือก

1.4. แสดงให้เห็นว่าไม่ยอมตกเป็นเบี้ยล่างของตัวละครเป้าหมาย

ตัวละครบางประเภทมีลักษณะนิสัยที่ชอบเอาตนเองเป็นใหญ่และใช้อำนาจข่มขู่ผู้อื่น เมื่อตัวละครดังกล่าวใช้อำนาจบังคับข่มขู่ผู้เล่น ผู้เล่นจะรู้สึกอึดอัดแล้วพยายามเลือกตัวเลือกเพื่อแสดงว่าตนเองไม่ได้เสียเปรียบหรือตกเป็นเบี้ยล่างของตัวละครตัวนั้น เช่น ตัวละครเป้าหมายบังคับให้เราทำตามคำสั่งของเขาโดยที่เราไม่เต็มใจ ผู้เล่นจะเลือกตัวเลือกที่มีลักษณะว่าตนเองขัดขืนและไม่ยอมทำตามคำสั่งของเขา

1.5.เป็นตัวเลือกที่ดูพอดีที่สุด ไม่มาก ไม่น้อยเกินไป

เกิดขึ้นในเกมที่มี 3 ตัวเลือก ผู้เล่นจะมองว่าในบรรดา 3 ตัวเลือกดังกล่าว มีตัวเลือกหนึ่งเป็นการกระทำที่เกินกว่าเหตุ ตัวเลือกหนึ่งเป็นการกระทำที่น้อยกว่าเหตุ และตัวเลือกหนึ่งเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมที่สุด ไม่มากเกินไปและไม่น้อยเกินไป เช่น ตอนนี้เราไม่มีเงินเลย แต่เรามีเหตุจำเป็นที่ต้องใช้เงิน เราควรทำอย่างไร ตัวเลือกที่ 1 “ขโมยเงินจากธนาคาร” ตัวเลือกที่ 2 “ขอยืมเงินจากเพื่อนสนิท” และตัวเลือกที่ 3 “ยอมอดตาย” จากตัวอย่างที่กล่าวมาการคิดในลักษณะนี้จะเห็นว่าตัวเลือกที่ 2 เป็นตัวเลือกที่พอดีที่สุดและสามารถทำได้ในความเป็นจริง

1.6.เป็นทางเลือกที่ถูกต้องและจะนำพาเราไปในทางที่ดี

ตามปกติแล้วในความเป็นจริงคนทั่วไปจะมีความเชื่อที่ว่าเมื่อเราทำดีเราก็จะได้สิ่งที่ดีตอบแทน ผู้เล่นบางส่วนคิดว่าเกมจับหนุมใช้ความคิดลักษณะนี้ในการกำหนดตัวเลือกในเกม ทำให้ผู้เล่นมีความคิดที่ว่าทางเลือกที่ถูกต้องและสมเหตุสมผลจะนำไปสู่เส้นทางที่ดี ผู้เล่นจะเลือกตัวเลือกที่ตนเองคิดว่าเป็นตัวเลือกที่สมเหตุสมผลหรือเป็นตัวเลือกที่ดีที่สุดเพื่อที่จะนำไปสู่เนื้อเรื่องที่ดีหรือตอนจบที่ดี และการเลือกตัวเลือกที่ตนเองรู้สึกว่าจะไม่สมเหตุสมผลหรือไม่ควรจะทำจะนำไปสู่เนื้อเรื่องที่ไม่ดีหรือตอนจบแบบไม่ดี เช่น หากผู้เล่นทำดีกับตัวละครเป้าหมาย ตัวละครเป้าหมายก็จะทำดีกับเราตอบ และหากผู้เล่นทำตัวไม่ดีกับตัวละครเป้าหมาย ตัวละครเป้าหมายก็จะเกลียดเรา

1.7.เป็นคำพูดที่เราอยากพูดหรือการกระทำที่เราอยากทำกับตัวละครตัวนั้น

เป็นการเลือกตัวเลือกผ่านความคิดที่ว่า หากตัวละครที่ผู้เล่นกำลังสนทนาในเกมด้วยเป็นคนจริงๆ และอยู่ในบริบทเดียวกับเนื้อเรื่องในเกมว่าผู้เล่นจะพูดหรือทำกับเขาอย่างไร

2.การตัดสินใจโดยยึดจากองค์ประกอบในเนื้อเรื่องเป็นหลัก

เป็นการตัดสินใจของผู้เล่นที่ยึดจากบุคลิกลักษณะของตัวละครของตัวละคร สถานการณ์และบริบทในเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นขณะนั้นมากกว่าความเป็นจริง เหตุผลในการตัดสินใจโดยยึดจากองค์ประกอบในเนื้อเรื่องเป็นหลัก มีดังนี้

2.1.เหมาะสมกับบริบทหรือเหตุการณ์ของเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นในขณะนั้นมากที่สุด

เป็นการพิจารณาเลือกตัวเลือกโดยใช้บริบทและเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องที่ผู้เล่นกำลังอ่านอยู่เป็นหลัก โดยให้ความสำคัญกับบริบทในความเป็นจริงรองลงมา ตัวอย่าง หากตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีสถานภาพเป็นเจ้าหญิง ผู้เล่นสามารถเลือกตัวเลือกเพื่อออกคำสั่งหรือลงโทษข้าราชการบริหารได้โดยไม่ต้องรู้สึกผิด เพราะผู้เล่นตัดสินใจในฐานะที่เป็นเจ้าหญิง แต่ในความเป็นจริงผู้เล่นจะไม่ทำพฤติกรรมแบบนั้นเพราะตนเองไม่ใช่เจ้าหญิง

2.2.เป็นตัวเลือกที่ดูเหมาะสมกับบุคลิก นิสัย และฐานะของตัวละครในเรื่อง

เป็นการเลือกตัวเลือกที่ผู้เล่นรู้สึกว่าเป็นการกระทำหรือเป็นคำพูดที่เหมาะสมกับบุคลิก ลักษณะนิสัย และฐานะของตัวละครที่กำลังพูดคุยด้วย เช่น หากตัวละครถามเราว่า “คุณไปไหนมา” โดยมีตัวเลือกให้เลือก 2 ตัวเลือก คือ ตัวเลือกที่ 1 “ไม่ใช่เรื่องของคุณ” และตัวเลือกที่ 2 “ฉันเพิ่งมาจากโรงพยาบาล” หากตัวละครที่เล่นกำลังพูดคุยด้วยมีลักษณะนิสัยที่ปากร้าย ชอบยั่วโมโห ผู้เล่นก็มักจะเลือกตัวเลือกที่ 1 เพื่อยั่วโมโหตัวละครเป้าหมายดังกล่าว แต่หากตัวละครเป้าหมายมีลักษณะนิสัยที่เย็นชา เจ็บขริม ผู้เล่นก็มักจะเลือกตัวเลือกแบบที่ 2 เพราะไม่มีเหตุผลที่ต้องทำให้ตัวละครเป้าหมายคนนี้โกรธ

3.การตัดสินใจเพื่อควบคุมองค์ประกอบในเนื้อเรื่อง

เป็นการตัดสินใจของผู้เล่นเพื่อควบคุมองค์ประกอบที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง คือ บรรยากาศในการสนทนา การกระทำ อารมณ์ และปฏิกิริยาตอบกลับของตัวละครให้เป็นไปตามที่ผู้เล่นต้องการ เหตุผลในการตัดสินใจเพื่อควบคุมองค์ประกอบในเนื้อเรื่อง มีดังนี้

3.1.อยากรู้ว่าตัวละครจะโต้ตอบกลับอย่างไร

เป็นการเลือกตัวเลือกที่เกิดจากความอยากรู้อยากเห็น ผู้เล่นเลือกตัวเลือกด้วยเหตุผลที่อยากรู้ว่าหากตัวเองเลือกตัวเลือกดังกล่าวไปแล้วตัวละครที่ผู้เล่นกำลังพูดคุยอยู่จะมีปฏิกิริยาตอบกลับอย่างไร ตัวอย่าง ผู้เล่นเลือกตัวเลือกที่ถามตัวละครเป้าหมายว่า “คิดว่าฉันสวยหรือเปล่า” เนื่องจากต้องการทราบว่าตัวละครจะมีท่าทีปฏิกิริยาอย่างไรหลังจากที่ถามคำถามไปแล้ว

3.2.อยากให้ตัวละครพูดถึงประเด็นดังกล่าว

เป็นการเลือกตัวละครที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่เราสนใจเนื่องจากต้องการเปิดประเด็นให้ตัวละครที่เราสนทนาด้วยพูดถึงประเด็นดังกล่าวที่เราอยากรู้ ตัวอย่าง ผู้เล่นเลือกตัวละครที่พูดถึงประเด็นเกี่ยวกับงานอดิเรกและความสนใจของตนเอง เพราะอยากให้ตัวละครเป้าหมายพูดถึงประเด็นดังกล่าวด้วย

3.3.ตอบเพื่อยั่วโมโห กวน หรือประชดตัวละคร

เป็นการเลือกตัวละครที่ขัดแย้งกับความคิดเห็นของตัวละครที่กำลังสนทนาด้วยเพื่อยั่วให้ตัวละครแสดงท่าทีโกรธหรือโมโหออกมาเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้เล่นตามที่ต้องการ เนื่องจากในบางครั้งผู้เล่นจะรู้สึกว่ายั่วให้ตัวละครโมโหเพื่อความสนุกสนานของตนเอง

3.4.ตอบเพื่อเอาใจหรือเข้าข้างตัวละคร

เป็นการเลือกตัวละครที่เห็นด้วยคล้อยตามไปกับตัวละครที่กำลังสนทนาด้วย โดยมีจุดประสงค์เพื่อเข้าข้าง เอาอกเอาใจ และแสดงตัวว่าตนเองอยู่ฝ่ายเดียวกันกับตัวละครคนนั้น เพื่อให้ตัวละครรู้สึกดีกับเรา หากเป็นตัวละครเป้าหมายก็จะเป็นการเรียกร้องความสนใจให้เขามาสนใจเรา

3.5.ตอบเพื่อไม่ให้ตัวละครโกรธเราหรือไม่ให้เกิดความขัดแย้ง

เป็นการเลือกตัวละครในสถานการณ์ที่ผู้เล่นกำลังทะเลาะหรือขัดแย้งกับตัวละครเป้าหมาย ในขณะที่ตัวละครเป้าหมายกำลังโกรธเราอยู่ ผู้เล่นจะพยายามเลือกตัวละครเพื่อให้ตัวละครเป้าหมายใจเย็นลง แล้วหายโกรธตัวเอง เพื่อรักษาบรรยากาศในการสนทนาไม่ให้เกิดความขัดแย้ง

3.6.เพื่อให้บรรยากาศการสนทนา อารมณ์ และการกระทำของตัวละครเป็นไปตามที่ผู้เล่นต้องการ

เป็นการเลือกตัวละครเพื่อกำหนดบรรยากาศในการสนทนา อารมณ์และการกระทำของตัวละครเป้าหมายเป็นไปตามที่ผู้เล่นต้องการ ตัวอย่าง ขณะอ่านเนื้อเรื่อง ตัวละครเป้าหมายกำลังเสียใจจากปัจจัยภายนอก ผู้เล่นจะเลือกตัวละครที่สามารถปลอบใจตัวละครเป้าหมายได้ เพื่อควบคุมให้ตัวละครเป้าหมายกลับมาร่าเริงและมีความสุขเหมือนเดิม หรืออาจจะเลือกตัวละครเพื่อ

บั้นทอนจิตใจของตัวละครเป้าหมาย เพื่อให้ตัวละครเป้าหมายอยู่ในอารมณ์เศร้าต่อไป ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นว่าต้องการให้ตัวละครเป้าหมายเป็นไปในทิศทางใด

3.7. สร้างความหึงหวงให้ตัวละครเป้าหมาย

เป็นการเลือกตัวเลือกเพื่อให้ตัวละครเป้าหมายเกิดความรู้สึกหึงหวงผู้เล่นเพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เล่น ตัวอย่างตัวเลือกที่มีลักษณะนี้ได้แก่ การพูดถึงชื่อตัวละครชายตัวอื่น การบอกว่าคุณตัวละครชายคนอื่นสำคัญกว่าตัวละครเป้าหมาย

3.8. ตอบเพื่อสร้างความขัดแย้งหรือสร้างสถานการณ์เมื่อเนื้อเรื่องราบเรียบเกินไปจนน่าเบื่อ

ขณะที่กำลังอ่านเนื้อเรื่อง ผู้เล่นบางคนรู้สึกที่เนื้อเรื่องราบเรียบเกินไปจนรู้สึกเบื่อ ผู้เล่นจะพยายามสร้างสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง หรือทำให้เกิดเรื่องที่น่าตื่นเต้นซึ่งเป็นตัวเลือกที่ค่อนข้างแหวกไปจากความคิดของคนทั่วไป ทำให้เกิดความสนุกสนานในการอ่านเนื้อเรื่อง

4. การตัดสินใจโดยยึดว่าเป็นการเล่นเกม

เป็นการตัดสินใจของผู้เล่นโดยยึดว่าการอ่านเนื้อเรื่องในเกมจับหนุ่มเป็นการเล่นเกม ถ้าผู้เล่นได้ตอนจบที่ต้องการก็จะชนะเกม หรือถ้าผู้เล่นได้ตอนจบที่ไม่อยากได้ก็จะแพ้เกม การตัดสินใจของผู้เล่นจึงมีการแพ้ชนะเกมเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องด้วย เหตุผลในการตัดสินใจโดยยึดว่าเป็นการเล่นเกม มีดังนี้

1. เลือกตามสูตรเกมเพื่อให้ได้ตอนจบที่อยากได้

ในกรณีนี้ผู้เล่นจะมีเป้าหมายตอนจบที่ต้องการอยู่แล้ว ผู้เล่นจะเปิดเกมไกดเพื่อดูว่าการเลือกตัวเลือกแบบใดจะนำไปสู่ตอนจบที่ตนเองต้องการ โดยไม่ได้ใช้ความรู้สึกของตนเองและบริบทของเนื้อเรื่องมาเป็นปัจจัยในการตัดสินใจเลือกตัวเลือก

2. เลือกตัวเลือกที่เลือกได้ฟรีไม่ต้องเสียในเกม

ในเกมจับหนุ่มหลายเส้นตะวันตก ตัวเลือกบางตัวเลือกจะสามารถเลือกได้ก็ต่อเมื่อผู้เล่นจะต้องเสียค่าเงินในเกมที่ได้มากจากการเติมเงินจริงเข้าไปในเกม แต่ก็มีตัวเลือกบางส่วนที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ฟรีในกรณีที่ผู้เล่นไม่อยากเสียเงิน การมีค่าใช้จ่ายมาเกี่ยวข้องในการเลือกตัวเลือกทำให้ผู้เล่นที่ไม่

อยากเสียเงินจริงจำเป็นที่จะต้องเลือกตัวเลือกแบบฟรีโดยไม่มีทางเลือกอื่นเพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไป

3. เลือกเพราะคิดว่าจะได้คะแนนเยอะ คุณคะแนนเป็นหลัก หรือคาดการณ์ให้ได้ตอนจบที่อยากได้

เป็นการเลือกตัวเลือกที่ผู้เล่นประเมินโดยใช้คะแนนการเพิ่มความสัมพันธ์ของตัวละคร เป้าหมายเป็นหลัก ผู้เล่นเลือกตัวเลือกแต่ละตัวเลือกโดยคิดว่าในบรรดาตัวเลือกทั้งหมดตัวเลือกที่ผู้เล่นเลือกจะเป็นตัวเลือกที่ได้คะแนนมากที่สุดที่จะส่งผลให้ผู้เล่นได้ตอนจบที่ตนเองต้องการ หรือหากผู้เล่นต้องการเล่นให้ได้ตอนจบที่ไม่ดี ผู้เล่นจะเลือกตัวเลือกที่มีแนวโน้มได้คะแนนน้อยที่สุด การตัดสินใจว่าจะเลือกตัวเลือกแบบใดผู้เล่นจะวิเคราะห์จากประสบการณ์และหลักการใช้เหตุผลของตนเอง

5. การตัดสินใจแบบอื่นๆ

เป็นการตัดสินใจของผู้เล่นด้วยเหตุผลอื่นๆ ที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มข้างต้น มีดังนี้

5.1. ไม่ชอบตัวเลือกที่เหลือ

ผู้เล่นเลือกตัวเลือกด้วยเหตุผลที่ว่าตนเองไม่ชอบตัวเลือกอื่นๆ ที่มีอยู่ โดยตัวเลือกที่ผู้เล่นได้เลือกไปนั้นเป็นตัวเลือกที่ผู้เล่นไม่ได้รู้สึกชอบหรือต้องการเลือก แต่ผู้เล่นยอมเลือกเนื่องจากไม่สามารถยอมรับที่จะเลือกตัวเลือกอื่นที่มีอยู่ได้

5.2. เป็นตัวเลือกที่รับได้มากที่สุด

เป็นการเลือกตัวเลือกในลักษณะที่ในบรรดาตัวเลือกทั้งหมดผู้เล่นไม่ชอบตัวเลือกใดๆ ที่มีเลย แต่ผู้เล่นจำเป็นต้องเลือกเพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไปได้ ผู้เล่นจึงตัดสินใจเลือกตัวเลือกที่ชอบมากที่สุดหรือตัวเลือกที่เกลียดน้อยที่สุดในบรรดาตัวเลือกทั้งหมด

5.3. เลือกมั่วไปเพราะอ่านไม่เข้าใจ

เป็นการเลือกตัวเลือกที่เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องไม่เข้าใจแต่ถึงช่วงที่จำเป็นต้องเลือกตัวเลือกแล้ว ผู้เล่นจึงไม่มีข้อมูลไว้สำหรับตัดสินใจเลือกตัวเลือก ดังนั้นผู้เล่นจึงเลือกตัวเลือกมั่วๆ ไปเพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไปได้

5.4.ตอบๆ ไปเพราะรู้สึกว่าคุณเลือกแต่ละตัวไม่ต่างกัน

เป็นการเลือกตัวเลือกในกรณีที่ในบรรดาตัวเลือกทั้งหมดในชุดตัวเลือกเดียวกันมีความคล้ายคลึงกันจนผู้เล่นไม่รู้สึกถึงความแตกต่าง ผู้เล่นจึงตัดสินใจเลือกมั่วๆ ไปเพราะคิดว่าปฏิกิริยาของตัวละครไม่น่าจะต่างกันมาก

แม้ว่าผู้เล่นจะมีเหตุผลในการเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกันออกไป แต่ผู้เล่นทุกคนต่างก็เชื่อว่าเพื่อให้ได้ตอนจบแบบดีหรือได้รับคะแนนความรักจากตัวละครเป้าหมายแล้ว ในการเลือกตัวเลือกแต่ละครั้งผู้เล่นจะมีความรู้สึกต่อตัวเลือกต่างๆ ว่าตัวเลือกแบบใดนำไปสู่ตอนจบแบบดีหรือตอนจบแบบไม่ดี และผู้เล่นเชื่อว่าการเลือกคำตอบที่สมเหตุสมผลตามบริบทของเนื้อเรื่องและลักษณะนิสัยของตัวละครจะนำไปสู่ตอนจบแบบดีอย่างแน่นอน ตัวอย่าง หากผู้เล่นเลือกตัวเลือกที่เข้าข้างและเอาใจตัวละครเป้าหมายก็จะได้ตอนจบที่ดี ในขณะที่ผู้เล่นที่พยายามเลือกตัวเลือกที่ขัดแย้งกับตัวละครเป้าหมายมักจะได้ตอนจบที่ไม่ดี

6.2.บทบาทของผู้เล่นขณะที่เลือกตัวเลือก

บทบาทของผู้เล่นขณะที่เลือกตัวเลือกเป็นความคิดของผู้เล่นในขณะที่กำลังตัดสินใจเลือกตัวเลือก ว่ากำลังคิดและตัดสินใจในฐานะอะไร แตกต่างจากบทบาทของตัวละครที่เราสวมบทบาทซึ่งเป็นบทบาทที่ผู้เล่นรู้สึกในขณะที่อ่านเนื้อเรื่อง บทบาทของผู้เล่นขณะที่เลือกตัวเลือกที่พบสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.มีบทบาทเป็นผู้ควบคุมเนื้อเรื่อง

ผู้เล่นจะคิดว่าตนเองเป็นผู้อ่านที่มีอำนาจในการควบคุมเนื้อเรื่อง ดังนั้นแล้วการเลือกตัวเลือกแต่ละครั้งผู้เล่นจะคิดว่าตนเองกำลังควบคุมทิศทางของเนื้อเรื่องให้ไปในทิศทางที่ตนเองต้องการ ตัวเลือกที่ผู้เล่นเลือกไปคือสิ่งที่จะก่อให้เกิดเหตุการณ์ที่ผู้เล่นต้องการอยากให้เป็น

ตัวอย่าง จากเกม Mystic Messenger เรายินยอมอยู่หน้าประตูห้องที่ถูกล็อกด้วยรหัสอยู่ อันโนนถามเราว่าที่ประตูห้องมีรหัสล็อกอยู่หรือไม่ ในเกมมีตัวเลือกให้เลือกสองแบบ ได้แก่ ตัวเลือกที่ 1 “ใช่” และตัวเลือกที่ 2 “โกหกว่าไม่มี” ผู้เล่นที่มองว่าหากการตอบตัวเลือกที่ 1 ไปก็เป็นการทำตามคำสั่งของอันโนน ไม่น่าจะมีอะไรแปลกใหม่กับเนื้อเรื่อง ผู้เล่นจึงเลือกตอบตัวเลือกที่ 2 ด้วยการโกหกอันโนนว่าไม่มีที่ใส่รหัสประตู เพื่อสร้างสถานการณ์ให้เกิดเนื้อเรื่องดำเนินไปในทางที่น่าตื่นเต้นกว่าการ

เชื่อฟังคำสั่งของอันโนน ลองดูว่าเขาจะจับได้หรือไม่ว่าเราโกหก หรือหากเขารู้ว่าเราโกหกจะเกิดอะไรขึ้น ลักษณะการเลือกตัวเลือกเช่นนี้เป็นการเลือกตัวเลือกในฐานะที่ผู้เล่นเป็นผู้ควบคุมเนื้อเรื่อง

2. มีบทบาทเป็นตัวเองหรือสวมบทบาทเป็นตัวละคร

ผู้เล่นจะคิดว่าขณะที่เลือกตัวเลือก ผู้เล่นตัดสินใจในฐานะที่ถ้าตัวละครที่สวมบทบาทเป็นตัวผู้เล่นเองจะอย่างไร หรือตัดสินใจในฐานะที่ถ้าตนเองเป็นตัวละครตัวนั้นจริงๆ และอยู่ในสถานการณ์นั้น จะตัดสินใจอย่างไร ผู้เล่นจะใช้ความเป็นจริงและบริบทที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่องเป็นปัจจัยในการตัดสินใจโดยใช้ตรรกะที่ว่า “ถ้าเรื่องในเกมที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริง เราจะอย่างไร”

ตัวอย่าง จากเกม Mystic Messenger **เรายินยอมอยู่หน้าประตูห้องที่ถูกล็อกด้วยรหัสอยู่ อันโนนถามเราว่าที่ประตูห้องมีรหัสล็อกอยู่หรือไม่** ในเกมมีตัวเลือกให้เลือกสองแบบ ได้แก่ ตัวเลือกที่ 1 “ใช่” และตัวเลือกที่ 2 “โกหกว่าไม่มี” หากผู้เล่นเชื่อใจอันโนน ก็จะตอบตัวเลือกที่ 1 ไป เพราะว่าประตูถูกล็อกด้วยรหัสจริงๆ และไม่มีเหตุผลที่ผู้เล่นจะต้องโกหกอันโนน เพราะเราไว้ใจเขา ถ้าเป็นตัวเลือกรหัสก็ตอบแบบนี้ ลักษณะการเลือกตัวเลือกเช่นนี้เป็นการเลือกตัวเลือกในฐานะที่ผู้เล่นเป็นตัวเองหรือสวมบทบาทเป็นตัวละคร

6.3. การตัดสินใจเพื่อเลือกตัวเลือกในเกมและการตัดสินใจในชีวิตจริงของผู้เล่น

ผู้เล่นมีความคิดในการตัดสินใจเพื่อเลือกตัวเลือกในเกมและการตัดสินใจในชีวิตจริงของผู้เล่นเป็น 2 ประเภท คือ ผู้เล่นที่คิดว่าตัดสินใจเหมือนกัน และผู้เล่นที่ตัดสินใจต่างกัน

ผู้เล่นที่คิดว่าตัวเองตัดสินใจเหมือนกันทั้งในเกมและชีวิตจริง จะคิดว่าสิ่งที่ตัวเองทำในเกมคือสิ่งที่ตัวเองอยากจะทำในชีวิตจริง การเลือกตัวเลือกแต่ละครั้งก็จะเลือกสิ่งที่ตัวเองอยากทำในชีวิตจริง หากในชีวิตจริงความสัมพันธ์ของผู้เล่นกับคนรักมีความสัมพันธ์เหมือนกับความสัมพันธ์ของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทและตัวละครเป้าหมายในเกมก็จะรู้สึกว่าการกระทำจะไม่แตกต่างกัน เพราะคิดว่าเป็นชีวิตจริงหากอยู่ในบริบทเดียวกันและมีความสัมพันธ์กับตัวละครแบบเดียวกัน ก็จะตัดสินใจแบบเดียวกัน นอกจากนี้ผู้เล่นคิดว่าเป้าหมายในเกมคือการกระทำทุกวิถีทางให้ตัวละครเป้าหมายมาสนใจตัวละครที่เราสวมบทบาท หากเป็นในชีวิตจริงผู้เล่นก็จะใช้วิธีเดียวกันให้คนรักมาสนใจตัวเองเหมือนในเกมในกรณีที่เรื่องจริงอยู่ในบริบทเดียวกันกับในเกม

ตัวอย่าง จาก วิชวลโนเวลเรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moments: Choose Your Story มีสถานการณ์ คือ **เราและโจเซฟอยู่ในห้องพักสองต่อสอง โจเซฟล็อกประตู และถอด**

เลื้อยของเขาออก แล้วเขาก็เข้าไปใกล้เราเพื่อต้องการให้เราทำอะไรกับเขา ผู้เล่นมี 2 ตัวเลือก คือ ตัวเลือกที่ 1 “ปฏิเสธโจเซฟ” ตัวเลือกที่ 2 “ฉันต้องการเขาจะแยะอยู่แล้ว”

จากสถานการณ์และชุดตัวเลือกลักษณะดังกล่าว ในกรณีของฉากลีฟซึน ในฉากที่ตัวละคร เป้าหมายขอให้ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งด้วย โดยมีตัวเลือกให้ผู้เล่นสมยอมที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครหรือปฏิเสธที่จะมีปฏิสัมพันธ์ด้วย ผู้เล่นได้ให้ความเห็นว่าในประเด็นที่มีลักษณะคล้ายกันว่า ตัวเองมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจในเกมเหมือนกันในชีวิตจริง หากในชีวิตจริง ความสัมพันธ์ของตัวเองกับคนรักเป็นความสัมพันธ์ระดับเดียวกับตัวละครในเกมก็จะตัดสินใจเหมือนกัน ในกรณีถ้าคบหาเป็นคนรักกันแล้วก็จะสมยอมทั้งในเกมและชีวิตจริง แต่ถ้ายังไม่ได้สนิทด้วยกันขนาดนั้นก็จะปฏิเสธทั้งในเกมและชีวิตจริง

“คิดว่าเหมือนกัน เพราะเราดูที่ความสัมพันธ์ด้วย ถ้าเรามีความสัมพันธ์กับคนจริงๆ มากๆ เหมือนในเกมก็ไม่ต่าง” (น้ำหวาน เจ้าหน้าที่การตลาด อายุ 26 ปี. สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2561)

ผู้เล่นที่ตัดสินใจต่างกันจากในเกมและชีวิตจริง สามารถแบ่งวิธีการคิดได้เป็น 4 กระแส คือ

- ผู้เล่นมองว่าการเลือกตัวเลือกในเกมผู้เล่นตัดสินใจโดยอ้างอิงจากบริบทที่ปรากฏในเกมเท่านั้น ในขณะที่ในความเป็นจริงมีปัจจัยอื่นๆ ที่ต้องนำมาใช้พิจารณาในการเลือกเส้นทางของตนเอง และทางเลือกที่สามารถเลือกได้ในชีวิตไม่ได้ถูกบังคับให้เลือกจาก 2-3 ข้อแบบในเกมเท่านั้น การมีตัวเลือกคือเราต้องเลือกในสิ่งที่ถูกผู้อื่นกำหนดมาให้อยู่แล้ว แต่ในความเป็นจริงเราสามารถคิดทางเลือกที่เราต้องการเองได้โดยไม่ถูกใครบังคับให้เลือกตัวเลือกที่มาจากความคิดของคนอื่น
- ผู้เล่นมองว่าการตัดสินใจในเกมผู้เล่นสามารถเลือกคำตอบที่มีความเสี่ยงได้โดยไม่ต้องกังวล และกลัวว่าจะส่งผลกระทบต่อชีวิตจริง ในขณะที่ในชีวิตจริงทุกคนจะต้องเลือกทางเลือกที่มีความปลอดภัยและมั่นคงที่สุด เพราะหากตัดสินใจผิดพลาดก็จะส่งผลกระทบต่อชีวิตของตัวเอง
- ผู้เล่นมองว่าเนื้อเรื่องในเกมจะมีเส้นทางของเรื่องชัดเจนว่าตอบแบบใดจะนำไปสู่เนื้อเรื่องแบบใด ในขณะที่ชีวิตจริงทางเลือกแต่ละทางเลือกไม่มีความแน่นอนและไม่สามารถคาดเดาได้
- ผู้เล่นมองว่าบางอย่างที่อยากทำในเกม ไม่ได้หมายความว่าต้องการทำในชีวิตจริง เกมเป็นเพียงโลกในจินตนาการที่แตกต่างจากความจริงอย่างสิ้นเชิง การกระทำในเกมในบางครั้งทำเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น ในขณะที่ความจริงผู้เล่นจะไม่กล้าทำ เช่น ผู้เล่นยั้วโมโหให้ตัว

ละครโทรทัศน์เพื่อความสนุกสนานของเนื้อเรื่อง แต่ในความเป็นจริงไม่มีใครที่จะไปยั่วโมโหคนอื่นโดยไม่มีเหตุผลได้

ตัวอย่าง จากเกม Kissed by Baddest Bidder มีสถานการณ์คือ **ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทที่กำลังซ่อนตัวอยู่มองเห็นคนร้ายกำลังจ่อปืนมาที่เด็กแล้วกำลังจะยิง** ผู้เล่นมี 3 ตัวเลือกคือ ตัวเลือกที่ 1 “เป็นเหยื่อล่อ” ตัวเลือกที่ 2 “ก่อกวนเขา” และตัวเลือกที่ 3 “ไม่ทำอะไร” หากเป็นในเกมผู้เล่นมีแนวโน้มที่จะเลือกตัวเลือกที่ 1 หรือตัวเลือกที่ 2 เพื่อช่วยเด็ก เนื่องจากหากคนร้ายยิงตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทผู้เล่นก็ไม่ต้องเอาชีวิตจริงเข้ามาเสี่ยง เพราะไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นสิ่งที่เกิดก็เป็นเพียงเกม และนิยายประเภททรักโรแมนติกผู้เล่นจะคิดว่าตัวละครที่สวมบทบาทจะได้สมหวังกับตัวละครเป้าหมายอย่างแน่นอน ต่อให้เป็นตัวเลือกที่ดูเสี่ยง แต่ในท้ายที่สุดผู้เล่นก็จะได้สมหวังกับตัวละครเป้าหมายในตอนจบ ในขณะที่ชีวิตจริงทางเลือกที่ช่วยเด็กเป็นทางที่เสี่ยง หากตัวเราถูกคนร้ายยิงก็จะมีความเสี่ยงที่จะบาดเจ็บหรือเสียชีวิต ไม่มีอะไรการันตีได้ว่าเราจะมีชีวิตรอดปลอดภัยจากเหตุการณ์นั้น และในชีวิตจริง ผู้เล่นสามารถขอความช่วยเหลือจากคนอื่นได้ โดยทางเลือกนี้ไม่ได้มีอยู่ในตัวเลือกที่เกมกำหนดให้

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ผู้เล่นทุกคนต่างมีมุมมองที่คิดว่าการเลือกตัวเลือกของตัวเองเหมือนกับชีวิตจริงและแตกต่างกันชีวิตจริง ขึ้นอยู่กับประเด็นที่ต้องตัดสินใจและบทบาทของผู้เล่นขณะที่เลือกตัวเลือก ผู้เล่นที่คิดว่าตนเองมีบทบาทเป็นผู้ควบคุมเนื้อเรื่องมีแนวโน้มที่จะเลือกตัวเลือกต่างกันจากในเกมและชีวิตจริง เพราะมีมุมมองต่อการเลือกตัวเลือกกว่าเป็นการเลือกเพื่อให้เกิดเป็นเนื้อเรื่องที่ตนเองต้องการให้เป็น เพื่อความสนุกสนาน และความพึงพอใจของผู้เล่น ในบางครั้งจึงมีการมองข้ามหลักการใช้เหตุผลในชีวิตจริงไป การตัดสินใจในเกมและชีวิตจริงจึงมีความแตกต่างกัน ในขณะที่ผู้เล่นที่มีบทบาทเป็นตัวเองหรือสวมบทบาทเป็นตัวละครมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจเหมือนกันทั้งในเกมและชีวิตจริง ผู้เล่นกลุ่มนี้เลือกตอบโดยจินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครตัวนั้นและอยู่ในบริบทนั้น โดยคิดในกรอบที่ว่า “เมื่อเกิดเหตุการณ์แบบนี้ขึ้นในชีวิตจริงแล้วตนเองจะทำอย่างไร” ทำให้ผู้เล่นกลุ่มนี้ใช้หลักเหตุผลในความเป็นจริงมาตัดสินใจ ดังนั้นแล้วการตัดสินใจในเกมและชีวิตจริงจึงมีสอดคล้องกัน

7. การใช้จ่ายในเกม

เกมจับหนุมทุกเกมบนสมาร์ตโฟนจะมีระบบการจ่ายเงินเพื่อซื้อสิ่งของภายในเกม ซึ่งเป็นรายได้ช่องทางหนึ่งของผู้ผลิต ประโยชน์ของการใช้จ่ายในเกมที่พบ ได้แก่ การซื้อไอเท็มเพื่อลด

ระยะเวลาในการรอ การซื้อไอเท็มเพื่อซื้อตัวละครหรือเนื้อเรื่อง การซื้อไอเท็มเพื่อการเลือกตัวละคร และการซื้อไอเท็มเพื่อพัฒนาตัวละคร จากกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีทั้งผู้เล่นที่จ่ายเงินแล้วไม่จ่ายเงิน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้เล่นที่ไม่เติมเงิน

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ผู้เล่นส่วนมากจำนวน 8 ใน 14 คนไม่เคยเติมเงินในเกมมาก่อน เหตุผลที่ผู้เล่นไม่เติมเงินสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่

1.1. ผู้เล่นที่มีความคิดเห็นว่าเป็นเพียงเกมที่เล่นเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ การใช้จ่ายเงินจริงในเกมเพื่อซื้อไอเท็มในเกมที่จับต้องไม่ได้เป็นเรื่องที่ไร้สาระ เพราะคิดว่าเกมไม่ได้มีความสำคัญมากพอที่จะทำให้ต้องเสียเงิน แต่เล่นเกมที่เล่นก็เล่นได้ไม่นานก็เบื่อ เมื่อเล่นจบก็ต้องลบเกมทิ้งไปแล้วโหลดเกมใหม่มาเล่นแทนเป็นวัฏจักร ดังนั้นผู้เล่นจึงคิดว่าไม่คุ้มค่าที่จะจ่ายเงินในเกม แต่ถ้าเป็นสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกม เช่น ฟิกเกอร์ นินยา เซ็มก๊าด แพ้มที่มีตัวละครในเกมอยู่จะยอมจ่ายเงินเพื่อซื้อ เพราะเป็นสิ่งของที่จับต้องได้ จึงรู้สึกว่าคุณค่ากว่า ในกลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นทุกคนที่ไม่เคยเติมเงินให้กับเกมเลยจะมีทัศนคติลักษณะนี้

1.2. สำหรับการจ่ายเงินเพื่อลดระยะเวลาในการรอ เช่น ตามปกติจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้ 5 ตอนต่อวัน หากต้องการอ่านตอนที่ 6 ต้องรอวันถัดไป แต่ถ้าผู้เล่นจ่ายเงินก็จะลดเวลาในการรอได้ โดยผู้เล่นอาจจะอ่านเนื้อเรื่องได้ถึง 10 ตอนต่อวัน ในกรณีนี้ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่า จะยอมจ่ายเงินเพื่อลดระยะเวลาในการรออ่านเนื้อเรื่องหรือไม่จ่ายเงินแล้วรออ่านตามเวลาปกติ ผู้เล่นในกลุ่มที่ไม่จ่ายเงินให้ความเห็นว่า หากเกมมีทางเลือกที่ไม่ต้องจ่ายเงินก็ยอมเลือกไม่จ่ายเงินแล้วยอมรอตามเวลาจริง แม้ว่าจะต้องรอนานก็ตาม แต่ผู้เล่นจะไปเล่นเกมจับหนุมเกมอื่นรอเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกว่ารอนาน เช่นเดียวกับการรออ่านมังงะรายสัปดาห์ หรือการรออัปเดตนินยาออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต ถ้าหนังสือยังไม่ออก หรือคนเขียนยังไม่มาลงผู้อ่านก็ต้องรอ ผู้เล่นคุ้นชินกับพฤติกรรมเช่นนี้จึงรู้สึกว่าจะไม่ใช่ปัญหาแต่อย่างใดในการรอ

1.3. เนื่องจากมีเกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟนจำนวนมาก ตามปกติแล้วผู้เล่นจะไม่อยากเสียเงินให้กับเกมโดยไม่จำเป็น เมื่อผู้เล่นโหลดเกมเข้ามาแล้วพบว่าเกมนั้นๆ ต้องเสียเงินในการเล่นก็จะไม่เล่นเกมจับหนุมเกมนั้นต่อ แล้วหันไปเลือกเล่นเกมจับหนุมเกมอื่นที่ไม่เสียเงินแทน ผู้เล่นจึงมีทางเลือกอื่นที่ได้เล่นเกมโดยที่ไม่เสียเงินได้

1.4. ในเกมจับหนุมบางเกม การซื้อไอเท็มจะใช้ระบบสุ่ม หรือระบบกาชา (Gacha) ผู้เล่นทำได้เพียงเลือกหมวดไอเท็มที่ต้องการ เมื่อจ่ายเงินไปแล้วเกมจะสุ่มไอเท็มในหมวดดังกล่าวมาให้ โดยที่ผู้เล่นไม่สามารถเลือกไอเท็มที่ตนเองต้องการได้ ตัวอย่าง ในเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา ผู้เล่นสามารถเติมเงินเพื่อสุ่มตัวละครเป้าหมายได้ เมื่อทำการสุ่มผู้เล่นจะได้ตัวละครเป้าหมายตัวใหม่ แต่ในแต่ละครั้งผู้เล่นจะไม่ทราบได้ว่าจะได้ตัวละครตัวใด โดยมีโอกาสที่จะได้ตัวละครธรรมดา หรือตัวละครหายากก็ได้ ผู้เล่นในกลุ่มนี้มองว่าการสุ่มไอเท็มเป็นการพนันอย่างหนึ่งเช่นเดียวกับการหยอดเหรียญหมุนโชติตามห้างสรรพสินค้า มีโอกาสที่จะต้องเสียเงินจำนวนมากเกินเหตุเพื่อที่จะได้สิ่งของที่ต้องการ สิ่งที่ได้จากการเสียเงินควรจะเป็นอะไรที่แน่นอนและเป็นสิ่งของที่ตัวผู้เล่นอยากได้ ผู้เล่นจึงไม่มีความเต็มใจที่จะเสียเงินให้กับสิ่งของที่ไม่แน่นอนและมีความเสี่ยงว่าจะเป็นไอเท็มที่ตัวเองไม่ต้องการ

ตามปกติแล้วผู้เล่นทุกคนไม่ต้องการเสียเงินโดยไม่จำเป็น หากมีทางเลือกที่ทำให้ไม่ต้องจ่ายเงินได้ผู้เล่นกลุ่มนี้ก็เต็มใจที่จะเสียเวลาเพื่อที่จะไม่ต้องเสียเงิน และการใช้จ่ายเงินในความคิดของผู้เล่นควรเป็นการใช้จ่ายที่คุ้มค่า เป็นสิ่งที่จับต้องได้ และตรงตามความต้องการของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นในกลุ่มนี้ไม่มีความคิดที่จะเสียเงินให้กับการเล่นเกมจับหนุม หากมีการบังคับให้เสียเงินเพื่อให้อ่านเนื้อเรื่องได้ต่อ ผู้เล่นจะหันไปเลือกเล่นเกมที่มีทางเลือกที่ไม่ต้องเสียเงินแทน เนื่องจากมีเกมอยู่จำนวนมากให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นตามความชอบ ผู้เล่นจึงไม่จำเป็นต้องทนเล่นเกมที่ไม่เหมาะสมกับตัวเอง

2. ผู้เล่นที่มีประสบการณ์เติมเงินในเกม

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ผู้เล่นส่วนน้อยจำนวน 5 ใน 14 คนมีประสบการณ์เติมเงินเพื่อเล่นเกมจับหนุม ผู้เล่นที่มีประสบการณ์เติมเงินในเกมจับหนุมทุกคนจะเติมเงินเฉพาะตอนที่มียุทธศาสตร์แน่นอนว่าต้องการไอเท็มอะไร จะไม่เติมเงินทิ้งไว้หากยังไม่มีไอเท็มที่ต้องการ แต่ในบางเกมจะมีโปรโมชั่นถ้าเติมเงินมากก็จะแถมเงินในเกมให้เพิ่ม ก็จะเติมเงินเกินค่าไอเท็มที่ต้องการเพราะรู้สึกคุ้มค่ากว่า ผู้เล่นจะเสียเงินให้สิ่งของหรือเนื้อเรื่องที่จำกัดเฉพาะคนที่เติมเงินเท่านั้นจึงจะได้เป็นเจ้าของมากที่สุด และจ่ายให้กับไอเท็มที่ได้มาจากระบบการสุ่มน้อยที่สุด โดยปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นเติมเงินเข้าไปในเกม มีดังนี้

1. จ่ายเพราะเป็นเนื้อเรื่องที่ต้องเติมเงินเท่านั้นจึงจะได้อ่าน

ผู้เล่นจะตัดสินใจเติมเงินเพื่อซื้อเนื้อเรื่องที่มีเฉพาะผู้เล่นที่เติมเงินเท่านั้นจึงจะได้อ่าน หากผู้เล่นไม่เติมเงินก็จะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องดังกล่าวได้ แต่ไม่ใช่เนื้อเรื่องทุกอันที่ผู้เล่นจะยอมเสีย

เงินซื้อ ผู้เล่นจะต้องรู้สึกว่าการที่จ่ายไปมีความคุ้มค่า ไม่แพงจนเกินไป และไม่มีทางอื่นนอกจากการเสียเงินเท่านั้นจึงจะได้อ่าน ผู้เล่นส่วนมากจะทำการหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตก่อนว่าคุ้มค่าหรือไม่กับการเสียเงินเพื่ออ่านเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะกับเกมที่เป็นระบบแบบเหมาเนื้อเรื่อง หรือหากไม่ได้หาข้อมูลดังกล่าว ผู้เล่นจะต้องรู้สึกในระดับหนึ่งว่าตัวเองเล่นเกมดังกล่าวจนคุ้นเคยมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานแล้ว เพราะผู้เล่นจะไม่ยอมจ่ายเงินเพื่อซื้อเนื้อเรื่องตั้งแต่ช่วงแรกๆ ของเกม ตัวอย่าง ผู้เล่นส่วนมากจะไม่ยอมจ่ายเงินให้กับเกมที่ให้อ่านฟรีเพียง 2 บทแล้วหลังจากนั้นต้องจ่ายเงินซื้อเนื้อเรื่องอ่านต่อ เพราะผู้เล่นยังไม่สามารถรู้สึกคุ้นเคยกับเนื้อเรื่องได้ภายใน 2 บท แต่ผู้เล่นจะเต็มใจจ่ายให้กับเกมที่ให้เล่นเนื้อเรื่องหลักฟรี แล้วให้ซื้อเนื้อเรื่องภาคต่อหรือเนื้อเรื่องเสริมมากกว่า หรือต้องเล่นไปหลายๆ บทจนรู้สึกใกล้ชิดกับเนื้อเรื่องแล้วก่อนจึงจะยอมเสียเงินเพื่ออ่านต่อ “ถ้าให้อ่านบทนำแล้วเสียเงินเลือกรูทจะไม่จ่าย ต้องให้เล่นฟรีไปสักพักจนเราติดก่อนแล้วค่อยจ่ายถึงจะยอมจ่าย มันไม่แฟร์ที่ให้เสียเงินแต่แรก กลัวเล่นไปแล้วมันจะไม่สนุก” (หมีว, สัมภาษณ์, 2561)

2.จ่ายเพราะเป็นไอเท็มที่ต้องเติมเงินเท่านั้นจึงจะได้เป็นเจ้าของ

มีลักษณะคล้ายกับการซื้อเนื้อเรื่อง ผู้เล่นจะต้องเติมเงินซื้อเท่านั้นจึงจะสามารถเป็นเจ้าของไอเท็มดังกล่าวได้ ไอเท็มที่พบได้ในหมวดนี้ส่วนมากจะเป็นไอเท็มที่ใช้ในการตกแต่งอวาตาร์ ในเกมจับหนุมบางเกมจะมีให้ผู้เล่นแต่งตัวอวาตาร์แล้วมาประกวดความสวยงามกับอวาตาร์ของผู้เล่นคนอื่น เครื่องแต่งกายที่ใช้เงินจริงซื้อความสวยงามและมีค่าความสวยงามมากกว่าแบบที่ไม่ต้องจ่ายเงินจริง เพื่อให้อวาตาร์ของตัวเองได้โดดเด่นท่ามกลางผู้เล่นคนอื่นและมีค่าความสวยงามซึ่งเป็นหน่วยสำหรับตัดสินความสวยงามในเกม ทำให้มีโอกาสชนะในการประกวดอวาตาร์มากขึ้น และเป็นผู้เล่นที่มีอันดับความสวยงามในลำดับที่ดี ผู้เล่นจึงเต็มใจเติมเงินเพื่อซื้อเสื้อผ้าชุดสวยที่มีความสวยงามกว่าเสื้อผ้าแบบปกติที่ไม่ต้องเติมเงินซื้อ “พอจ่ายเราจะประสบความสำเร็จในการจับเขา ถ้าเราแต่งตัวดีก็จะได้คะแนนความรักมากขึ้น ผู้ชายก็จะเลือกเรา” (น้ำหวาน, สัมภาษณ์, 2561)

3.จ่ายเพื่อลดระยะเวลาในการรอหรืออำนวยความสะดวก

เกมจับหนุมบนสมาร์ตโฟนส่วนมากจะจำกัดจำนวนตอนในการอ่านในแต่ละวัน หรือมีวิธีอื่นๆ ในการจำกัดการอ่านเนื้อเรื่อง ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างต่อเนื่องตามที่ตนเองต้องการในบางครั้ง ผู้เล่นที่กำลังตื่นเต้นและสนุกสนานกับเนื้อเรื่องจนอยากติดตามตอนต่อไป

เร็วๆ ก็จะยอมเติมเงินเพื่อให้ได้อ่านเนื้อเรื่องตอนถัดไปเร็วขึ้น และในบางเกมก็จะมีมินิเกมที่เป็นอุปสรรค หากผู้เล่นเล่นมินิเกมไม่ผ่านก็จะอ่านเนื้อเรื่องต่อไปไม่ได้ หากผู้เล่นพยายามเล่นมินิเกมแล้วไม่ผ่านสักทีก็สามารถเลือกเติมเงินเพื่ออำนวยความสะดวกในการเล่นเกมได้ แต่ผู้เล่นกลุ่มนี้จะไม่เติมเงินด้วยวัตถุประสงค์นี้บ่อย จะเติมเฉพาะช่วงที่เนื้อเรื่องกำลังเข้มข้นและทรมานไม่ไหวจริงๆ เท่านั้น ผู้เล่นส่วนใหญ่มองว่าเป็นค่าใช้จ่ายที่ไม่คุ้มค่าเท่าไร เพราะมีทางเลือกอื่นที่ได้อ่านเหมือนกันคือการรอ เนื่องจากใช้เวลาในการรออ่านตอนต่อไปเพียง 1 วันเท่านั้น

4. จ่ายเพื่อเพิ่มโอกาสให้ได้สิ่งของที่อยากได้

เป็นลักษณะการใช้จ่ายสำหรับซื้อไอเท็มแบบระบบสุ่ม หรือระบบกาชา (Gacha) ที่ผู้เล่นทำได้เพียงเลือกหมวดไอเท็มที่ต้องการ เมื่อจ่ายเงินไปแล้วเกมจะสุ่มไอเท็มในหมวดดังกล่าวมาให้ โดยที่ผู้เล่นไม่สามารถเลือกไอเท็มที่ตนเองต้องการได้ สำหรับไอเท็มหายากบางอย่างจะได้มาจากการสุ่มเท่านั้น ปกติแล้วสิทธิ์ในการสุ่มผู้เล่นสามารถใช้จ่ายเงินในเกมที่ได้มาฟรีเพื่อซื้อได้ เงินฟรีที่ได้ในเกมจะต้องใช้เวลานานและยากพอสมควรจึงจะได้มา แต่การเติมเงินก็เป็นทางเลือกที่เพิ่มโอกาสในการได้ไอเท็มหายากได้โดยไม่ต้องเสียเวลาเล่นเกมเป็นเวลานานเพื่อให้ได้เงินฟรีในเกม ในขณะที่ผู้เล่นส่วนใหญ่มองว่าการใช้จ่ายเงินจริงซื้อไอเท็มด้วยระบบสุ่มเป็นความสิ้นเปลือง เพราะเป็นการจ่ายเงินโดยที่ไม่สามารถรับประกันได้ว่าจะได้สิ่งของที่ต้องการหรือไม่

จากที่ได้อธิบายข้างต้นที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาข้างต้นเป็นเพียงปัจจัยทั้งหมดที่สามารถส่งผลให้ผู้เล่นเติมเงินในเกมจับหนุมเท่านั้น ผู้เล่นแต่ละคนที่มีประสบการณ์จ่ายเงินในเกมจับหนุมไม่ได้หมายความว่า จะเห็นด้วยกับการจ่ายเงินตามปัจจัยดังกล่าวทั้งหมด เช่น ผู้เล่นบางคนเต็มใจจ่ายเฉพาะการซื้อเนื้อเรื่องที่ต้องเติมเงินเท่านั้นจึงจะได้อ่าน แต่ก็ไม่เห็นด้วยและไม่เคยจ่ายเพื่อเพิ่มโอกาสให้ได้สิ่งของที่อยากได้

ผู้เล่นทั้งกลุ่มที่เคยเติมเงินและกลุ่มที่มีประสบการณ์เคยเติมเงินในเกมต่างเห็นพ้องต้องกันว่า ระหว่างการเล่นที่มีการเติมเงินและไม่มีการเติมเงินมีความแตกต่างกัน หากผู้เล่นไม่เติมเงินเนื้อเรื่องก็จะดำเนินช้ากว่ามากหรือบางทีก็จะเข้าถึงเนื้อเรื่องบางส่วนไม่ได้เลย ในบางครั้งผู้เล่นที่เติมเงินจะได้ค่าความรักจากตัวละครเป้าหมายมากกว่าผู้เล่นที่ไม่เติมเงิน ผู้เล่นที่สามารถอดทนต่อสิ่งเร้าดังกล่าวได้ก็จะไม่เติมเงิน แต่สำหรับผู้เล่นที่ทนรอเวลาหรือต้องการใช้ทางลัดในเกมเล่นเกมก็จะยอมเสียเงินเพื่ออำนวยความสะดวกในการเล่น “ถ้าไม่จ่ายเงินเราจะอ่านเนื้อเรื่องในเกมได้ไม่หมด เข้าถึงเนื้อเรื่องบางอย่างไม่ได้ ถ้าไม่ซื้อไม่ใช่ไม่มีเนื้อเรื่องตรงนั้นนะ มันมีเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นแต่เนื้อเรื่องมันจะ

ข้ามไปเราไม่ได้อ่านมัน เราจะงงว่าเกิดอะไรขึ้นกับอันที่มันข้ามไป จะรู้สึกพลาดที่ไม่ได้อ่าน” (หมีว, สัมภาษณ์, 2561)

5.2. การสืบค้นข้อมูลและการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

เนื่องจากสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ทำให้ผู้เล่นสามารถค้นหาข้อมูลที่ตนเองต้องการและสื่อสารกับบุคคลที่มีความสนใจประเด็นเดียวกันได้อย่างอิสระ นอกจากการเล่นเกมนี้นอกเหนือจากแอปพลิเคชันแล้ว ผู้เล่นบางส่วนได้มีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลเรื่องเกี่ยวกับเกมจีบหนุ่มและสื่อสารกับผู้เล่นที่เล่นเกมจีบหนุ่มเหมือนกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จากประเด็นการใช้สื่อที่มีความเกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. พฤติกรรมของผู้เล่นในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม
2. พฤติกรรมของผู้เล่นในการสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม

1. พฤติกรรมของผู้เล่นในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม

อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางที่ทำให้ผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มสามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมและติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นพูดคุยเรื่องเกี่ยวกับเกมได้ แต่เนื่องด้วยเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มถูกออกแบบให้มีระบบการเล่นเนื้อเรื่องด้วยการอ่านเนื้อเรื่องเป็นหลักเหมือนการอ่านหนังสือ ทำให้เวลาที่เล่นเกมผู้เล่นไม่จำเป็นต้องสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นเพื่อให้เกมดำเนินต่อไปได้ จากการสัมภาษณ์ ผู้เล่นส่วนมากนิยมเล่นเกมในลักษณะที่เป็นส่วนตัวหรือมีการพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนสนิทที่เล่นเกมลักษณะนี้ด้วยในชีวิตจริงเท่านั้น ผู้เล่นบางส่วนไม่ต้องการเปิดเผยตัวตนว่าตนเล่นเกมจีบหนุ่ม เมื่อผู้เล่นต้องการข้อมูลเกี่ยวกับเกมก็จะหาข้อมูลที่ตนเองสนใจผ่านโปรแกรมค้นหา (Search Engine) หรือการค้นหาผ่านเว็บไซต์กูเกิล เนื่องจากเป็นช่องทางที่ทำให้ผู้เล่นได้คำตอบตามที่ตนเองต้องการและตรงประเด็นที่สุด โดยข้อมูลที่ผู้เล่นทำการสืบค้นข้อมูล มีดังนี้

1. การอ่านรีวิวเนื้อเรื่อง แต่ละเกมจะมีตัวละครเป้าหมายให้ผู้เล่นเลือกเล่นได้หลายคน เนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายแต่ละคนจะมีเนื้อเรื่องที่ค่อนข้างยาว หรือในบางเกมผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินเพื่อซื้อเนื้อเรื่อง ผู้เล่นจึงจำเป็นต้องตัดสินใจให้ได้ว่า จะเลือกเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนใด เพื่อลดความเสี่ยงด้านการเสียเวลาและความคุ้มค่าในการจ่ายเงิน ผู้เล่นบางส่วนจึงหาข้อมูลการรีวิว

เนื้อเรื่องที่ตนเองสนใจจากผู้เล่นคนอื่น เพื่อประกอบการตัดสินใจว่าจะเลือกเล่นหรือซื้อเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนดังกล่าวหรือไม่ เนื่องจากช่วงแนะนำตัวละครของแต่ละเกมจะแนะนำตัวละครเป้าหมายเพียงแค่อ้างอิงเท่านั้น เมื่อผู้เล่นเข้าไปอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายตัวนั้นอาจจะไม่ปฏิบัติตามที่คาดหวังทำให้ผู้เล่นเบื่อกกลางคันได้

2. การอ่านคำแนะนำหรือเฉลยในการเลือกตัวเลือก (Walkthrough) ผู้เล่นบางส่วนจะมีตอนจบที่ยากได้ในใจ เมื่อเคยพลาดในการเล่นครั้งแรกหรือไม่อยากเสี่ยงได้ตอนจบที่ไม่ต้องการ ผู้เล่นกลุ่มนี้จะค้นหาคำแนะนำหรือเฉลยในการเลือกตัวเลือกเพื่อที่จะได้ตอนจบที่ต้องการ โดยคำแนะนำดังกล่าวจะไม่ได้เป็นการ บอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าที่จะทำให้ผู้รับสารเสียวรรณการในการสาร หรือการสปอยเนื้อเรื่อง (Spoil) แต่เป็นการบอกว่าตัวเลือกแต่ละข้อที่ปรากฏขึ้นข้อใดเป็นตัวเลือกที่ถูกต้อง เมื่อเลือกไปแล้วจะได้คะแนนเท่าใด แล้วนำไปสู่ตอนจบแบบใด

3. การอ่านเนื้อเรื่องล่วงหน้าและการดูแคสเกม เมื่อผู้เล่นอยากรู้เนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนนั้นแต่ไม่อยากเล่นเกมเอง เพราะเสียเวลาหรือเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนอื่นอยู่ หรืออยากรู้ตอนจบอีกแบบที่ผู้เล่นไม่ได้อ่านโดยที่ไม่อยากเล่นใหม่อีกรอบ ผู้เล่นกลุ่มนี้ก็จะมาอ่านบทสรุปเนื้อเรื่องของเกมโดยละเอียด หรือเข้าไปชมคลิปวิดีโอที่ผู้เล่นคนอื่นเล่นเกม หลังจากที่อยู่เนื้อเรื่องแล้วผู้เล่นก็จะไม่กลับไปเล่นอีก

4. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของเกมและวิธีการเล่น ผู้เล่นที่สนใจเกมก็จะมาหาข้อมูลเพิ่มเติมว่าในเกมมีอะไรบ้าง ในบางครั้งระบบมีความซับซ้อนการอธิบายภายในเกมอาจจะไม่เพียงพอ ข้อมูลที่ผู้เล่นสืบค้นจะเป็นระบบเกมอย่างละเอียด การแนะนำโครงเรื่องของเกม และข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครเป้าหมายที่ผู้เล่นคนอื่นสรุปเป็นบทความไว้ ข้อมูลดังกล่าวไม่ใช่การบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้า แต่เป็นเนื้อหาที่ทำให้ผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นเกม เนื้อเรื่อง และตัวละครเป้าหมายในเรื่องมากขึ้นเพื่อประกอบการตัดสินใจในการเล่นและเลือกตัวละครเป้าหมายของตนเอง

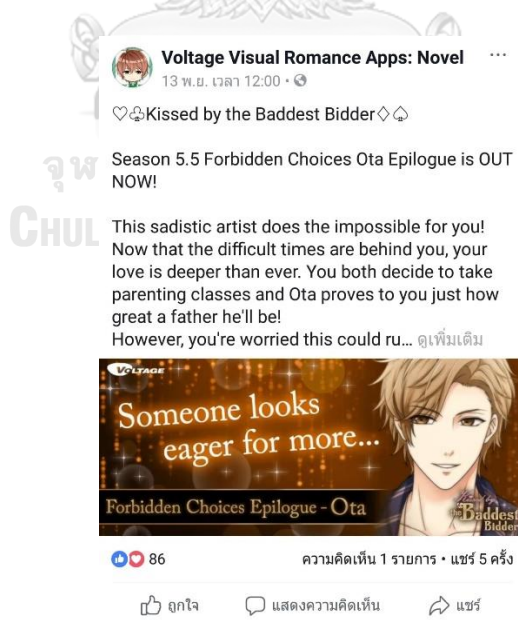
แต่สำหรับผู้เล่นบางส่วนที่ไม่ได้หาข้อมูลจากโปรแกรมค้นหา เพราะว่าผู้เล่นกลุ่มนี้มองว่าเกมไม่ได้เล่นยากขนาดต้องหาข้อมูลเพิ่มเติม ส่วนมากจะพบในเกมลายเส้นแบบตะวันตกที่มีการดำเนินเนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน อีกกรณีคือผู้เล่นไม่ชอบการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้า เนื่องจากทำให้รู้สึกไม่ตื่นเต้นขณะอ่านเนื้อเรื่อง และอยากพยายามเล่นด้วยตัวเองเพื่อลุ้นว่าตัวเองจะได้ตอบจบแบบใด จึงพยายามหลีกเลี่ยงการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าจากคนอื่น

ด้านการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์มีผู้เล่นส่วนมากที่เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มจะติดตามข่าวสารจากช่องทางที่เป็นทางการของผู้ผลิตเกม ช่องทางดังกล่าวเป็นช่องทางที่ทำให้ผู้ผลิตเกมและผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยตรง โดยส่วนมากจะกดติดตามแฟนเพจทางการในเฟซบุ๊ก เพราะเฟซบุ๊กเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้เล่นใช้เป็นประจำ รองลงมา ก็จะเป็นบัญชีทางการในทวิตเตอร์ โดยผู้เล่นจะเลือกติดตามเฉพาะเกมที่ตนเองชื่นชอบเท่านั้น เหตุผลที่ผู้เล่นติดตามช่องทาง

ดังกล่าวเพื่ออัปเดตข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมผ่านทางผู้ผลิตโดยตรง ลักษณะข้อมูลที่ผู้เล่นต้องการ ได้แก่ การประกาศกิจกรรมพิเศษหรืออีเวนต์ (Event) การอัปเดตเนื้อเรื่องและตัวละครใหม่ในเกม หากระบบเกมมีปัญหาช่องทางนี้ก็จะเป็นช่องทางที่เร็วที่สุดที่แจ้งให้ผู้เล่นทราบ ในบางเกมจะมีแรงจูงใจให้ผู้เล่นติดตามแฟนเพจด้วยการแจกไอเท็มในเกมให้

พฤติกรรมในการใช้สื่อดังกล่าวผู้เล่นกลุ่มนี้ส่วนมากจะเป็นฝ่ายรับข้อมูลข่าวสารเพียงฝ่ายเดียว พบว่ามีระดับการมีปฏิสัมพันธ์กับแฟนเพจในระดับที่น้อยมาก กล่าวคือ ผู้เล่นนิยมเข้ามาอ่านอย่างเดียว ไม่ค่อยเข้ามาทักโต้ตอบ แสดงความคิดเห็น หรือแชร์สเตตัสที่แฟนเพจโพสต์ ตัวอย่าง จากแฟนเพจ Voltage Visual Romance Apps: Novel ซึ่งเป็นแฟนเพจทางการของบริษัท Voltage, Inc. แฟนเพจดังกล่าวมีผู้ติดตามมากกว่า 590,000 คน แต่กลับมียอดไลค์สเตตัสที่อัปเดตประมาณ 100 ไลค์ หากเป็นสเตตัสที่มีการซื้อโฆษณาบนเฟซบุ๊กก็จะมียอดไลค์ประมาณ 1,000 ไลค์เท่านั้น ส่วนการแสดงความคิดเห็น สเตตัสที่มีคนมาแสดงความคิดเห็นน้อยที่สุดคือ 1 ข้อความ และสเตตัสที่มีคนมาแสดงความคิดเห็นมากที่สุดคือ 850 ความคิดเห็น แต่โดยเฉลี่ยแล้วจำนวนคนที่มาแสดงความคิดเห็นโดยเฉลี่ยจะตกอยู่ที่สเตตัสละ 50 ความคิดเห็น ซึ่งเป็นจำนวนที่น้อยเมื่อเทียบกับจำนวนผู้ติดตามแฟนเพจทั้งหมด

ภาพที่ 69 แฟนเพจทางการของเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มจากบริษัท Voltage, Inc.



ที่มา : Voltage, Inc. (2018), แฟนเพจเฟซบุ๊ก Voltage Visual Romance Apps: Novel. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/VoltageVisualRomanceAppsNOVEL>

2. พฤติกรรมของผู้เล่นในการสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม

นอกจากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมแล้ว อินเทอร์เน็ตยังเป็นสื่อที่สามารถรวบรวมคนที่มีความสนใจเรื่องเดียวกันไว้บนสื่อสังคมออนไลน์ และเกิดเป็นพื้นที่สาธารณะในการสื่อสารระหว่างผู้ที่มีความสนใจร่วมกัน ช่องทางกลุ่มของแฟนคลับในเฟซบุ๊กและแฟนเพจของกลุ่มแฟนคลับในเฟซบุ๊กเป็นช่องทางที่ผู้เล่นสามารถมารวมตัวกันเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนกันเรื่องการเล่นเกมได้

เพื่อศึกษาประเด็นในการสนทนาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมจีบหนุ่มอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยได้ศึกษาจาก 2 ช่องทางซึ่งเป็นช่องทางที่ผู้เล่นให้ความสนใจมากที่สุด ได้แก่ กลุ่มในเฟซบุ๊ก และแฟนเพจในเฟซบุ๊ก

1. กลุ่มของแฟนคลับในเฟซบุ๊ก

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นจำนวน 12 คน จากทั้งหมด 14 คน ไม่มีปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ แต่มีบางส่วนที่พูดคุยเรื่องเกมกับเพื่อนสนิทในชีวิตจริง เนื่องจากมองว่าเป็นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มเป็นเหมือนการอ่านนิยาย จึงไม่จำเป็นที่จะต้องสื่อสารกับคนอื่น ส่วนกลุ่มตัวอย่างอีก 2 คนที่เหลือที่มีส่วนร่วมในการเข้าร่วมกลุ่มแฟนคลับในเฟซบุ๊กก็จะเข้ามาอ่านสเตตัสหรือความคิดเห็นที่สมาชิกกลุ่มคนอื่นๆ เข้ามาสนทนากันเพียงอย่างเดียว เพื่อหาข้อมูลว่าผู้เล่นคนอื่นที่เล่นเกมเดียวกันคิดอย่างไรบ้าง หาข้อมูลว่าผู้เล่นคนอื่นมีความคิดเกี่ยวกับเกมเหมือนตัวเองหรือไม่ เมื่อเกมมีปัญหา ก็จะเข้าไปอ่านว่าคนอื่นประสบปัญหาเกี่ยวกับตัวเองหรือไม่และมีวิธีแก้ไขปัญหาอย่างไร

ลักษณะของกลุ่มแฟนคลับในเฟซบุ๊ก โดยทั่วไปแล้วเป็นพื้นที่ที่สมาชิกของกลุ่มสามารถโพสต์ข้อความเพื่อเปิดประเด็นการสนทนาได้อย่างอิสระ ประเด็นในการสนทนาที่ถูกโพสต์ในกลุ่มจึงถูกกำหนดโดยสมาชิกของกลุ่ม โดยบางกลุ่มอาจจะมีการตั้งกฎเกณฑ์บางอย่างเพื่อควบคุมการสนทนาสำหรับกลุ่มในเฟซบุ๊กที่เกี่ยวกับเกมจีบหนุ่ม คนที่เป็นสมาชิกในกลุ่มก็จะเป็นกลุ่มผู้เล่นที่เล่นเกมจีบหนุ่ม ประเด็นการสื่อสารภายในกลุ่มจึงเป็นการสนทนายระหว่างผู้เล่นด้วยตัวเอง โดยลักษณะของกลุ่มในเฟซบุ๊กของผู้เล่นเกมจีบหนุ่มสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.1. กลุ่มในเฟซบุ๊กที่สมาชิกสามารถโพสต์ตั้งประเด็นได้อย่างอิสระ

เป็นกลุ่มในเฟซบุ๊กที่สมาชิกกลุ่มสามารถโพสต์ข้อความได้อย่างอิสระในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม เมื่อผู้เล่นต้องการโพสต์ข้อความอะไรก็ได้ที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่มก็สามารถโพสต์ได้เลย โดยมีผู้ควบคุมกลุ่มเป็นผู้ดูแลรักษาความเรียบร้อยภายในกลุ่ม หากมีผู้เล่นในกลุ่มโพสต์ข้อความที่ผิดกฎหรือก่อความเดือดร้อนผู้ดูแลจะเป็นคนจัดการด้วยการลบโพสต์ดังกล่าวหรือการเชิญผู้เล่นที่ทำผิดออกจากกลุ่ม นอกจากนี้ผู้ดูแลจะเป็นคนโพสต์ข้อความต่างๆ ที่รักษาบรรยากาศในการสนทนา เช่น เมื่อเห็นกลุ่มเงียบผู้ดูแลจะมาโพสต์ข้อความเพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นในกลุ่มมาพูดคุยกันหรือทำให้กลุ่มมีความเคลื่อนไหวตลอดเวลา โดยสามารถแบ่งประเด็นในการพูดคุยในกลุ่มได้ ดังนี้

1. การสื่อสารเพื่อแสดงตัวตนของผู้เล่น

เป็นการสื่อสารที่ผู้เล่นสื่อสารออกไปเพื่อแสดงตัวตนของตนเอง โดยเฉพาะความสนใจและความรู้สึกของตนเองที่มีต่อเกมจิบหนุ่มที่ได้เล่น โดยประเด็นในการสนทนาเพื่อแสดงตัวตนของผู้เล่นได้แก่

1. การแนะนำตัวสมาชิกกลุ่ม สมาชิกของกลุ่มจะเข้ามาแนะนำตนเอง และบ่งบอความสนใจของตนเองเกี่ยวกับเกมจิบหนุ่ม เช่น ประสบการณ์การเล่นเกมจิบหนุ่ม เกมที่ชอบ

2. การพูดถึงตัวละครเป้าหมายที่ตนเองชอบ เมื่อสมาชิกสนใจตัวละครเป้าหมายตัวใดตัวหนึ่งเป็นพิเศษก็จะนำมาโพสต์และพูดถึงตัวละครดังกล่าวเกี่ยวกับหน้าตาของตัวละคร บทบาท เนื้อเรื่อง หรือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเราและตัวละครเป้าหมายในเรื่อง เป็นหัวข้อที่พูดถึงตัวละครเป้าหมายด้วยความชื่นชอบประหนึ่งว่าผู้เล่นกำลังพูดถึงคนรักของตนเอง

3. การบอกความรู้สึกในการเล่นหรือประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเกม สมาชิกจะมาเล่าความรู้สึกที่ได้เล่นเกมต่างๆ ว่าชอบหรือผิดหวังหลังจากที่ได้เล่นเกมจิบหนุ่มนั้นๆ รวมทั้งเล่าความรู้สึกที่กำลังตื่นเต้นเมื่อกำลังจะมีการอัปเดตแพทช์ใหม่ เนื้อเรื่องใหม่ หรือตัวละครใหม่

4. การบอกลาเกมเมื่อเกมจิบหนุ่มเกมนั้นกำลังจะปิดตัวลง สมาชิกจะเข้ามาพูดถึงความรู้สึกขณะที่ตนเองเล่นเกมดังกล่าวมาเป็นเวลานานจนรู้สึกผูกพัน และพูดถึงความรู้สึกเสียดายที่จะไม่ได้เล่นเกมดังกล่าวอีกแล้ว

ภาพที่ 70 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกใหม่เข้ามาแนะนำตัวและทักทายสมาชิกกลุ่มคนอื่น



ที่มา : Iman Mat (2018), กลุ่ม *Voltage Inc Unofficial*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/757292217642055>

ภาพที่ 71 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกแสดงความรู้สึกที่มีต่อตัวละครเป้าหมายที่ชื่นชอบ



ที่มา : Gem Metzler (2018), กลุ่ม *Voltage Inc Unofficial*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/757292217642055>

2.การสื่อสารเกี่ยวกับสื่อประเภทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม

เป็นการสื่อสารเกี่ยวกับสื่อประเภทอื่นๆ หรือสิ่งของที่มีความเกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม ซึ่งนอกจากตัวเกมที่ผลิตออกมาแล้วยังมีการสร้างสื่อหรือผลิตสินค้าที่มีความเกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม

ขึ้นมาด้วย มีทั้งการผลิตจากผู้ผลิตหรือสื่อที่เป็นทางการ และการผลิตของแฟนคลับด้วยตัวเอง ประเด็นในการสนทนาแบ่งได้ ดังนี้

1. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์จากแฟนคลับ ได้แก่ แฟนอาร์ต (Fanart) แฟนฟิค (Fan Fiction) การคอสมเพลย์ และมังงะ สมาชิกที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวกับเกมจิ๊บหนุ่ม แล้วนำผลงานของตนเองมานำเสนอให้สมาชิกคนอื่นได้ชม

2. การพูดถึงสื่อประเภทอื่นที่เกี่ยวข้องหรือดัดแปลงมาจากเกมจิ๊บหนุ่ม เช่น อนิเมะที่ดัดแปลงเนื้อเรื่องมาจากเกมจิ๊บหนุ่ม นักพากย์ที่ลงเสียงในเกมจิ๊บหนุ่ม ข่าวการวางจำหน่ายดราม่าซีดีที่ต่อยอดมาจากเกมจิ๊บหนุ่ม

3. การลงรูปของสะสม สมาชิกจะนำภาพของสะสมที่ตนเองมีมาลงให้สมาชิกคนอื่นได้เห็น เช่น พิกเกอร์ ดราม่าซีดี ตลับเกม เข็มกลัดลายตัวละครจากเกม

ภาพที่ 72 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกเข้ามาแนะนำนิยายออนไลน์เกี่ยวกับเกมจิ๊บหนุ่มที่ตนเองเขียนขึ้น



ที่มา : Nitchakarn Sangkaew (2018), *กลุ่ม วังlkemen[TH]*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/805535189514271>

ภาพที่ 73 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เกี่ยวกับการคอสมเพลย์ตัวละครในเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : Jintana Tansiriwath (2018), กลุ่ม ว่างlkemen[TH]. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/805535189514271>

ภาพที่ 74 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์แนะนำสื่อประเภทอื่นที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : Kwankaew Nekoi Kangsadalampai (2018), กลุ่ม ว่างlkemen[TH]. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/805535189514271>

ภาพที่ 75 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เกี่ยวกับของสะสมที่เกี่ยวข้องกับเกมจับหนุ่ม



ที่มา: Kayla Romick (2018), กลุ่ม *We want otome video games in english!*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/185746684774646>

3. การสื่อสารเพื่อการนำเสนอข่าวสารและการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเกม

เป็นการนำเสนอข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเกมจากผู้เล่น โดยผู้เล่นจะนำสารจากการประชาสัมพันธ์จากผู้ผลิต และการนำเสนอข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ มาแพร่กระจายของกลุ่มผู้เล่นด้วยตนเอง ประเด็นในการสนทนาแบ่งได้ ดังนี้

1. การอัปเดตข้อมูลเกี่ยวกับเกม เมื่อเกมแต่ละเกมมีการจัดกิจกรรม อีเว้นท์ หรือการอัปเดตภายในเกม ก็จะมีสมาชิกนำมาโพสต์เพื่อแจ้งให้สมาชิกคนอื่นได้ทราบ เช่น อีเว้นท์วันคริสมาส การอัปเดตแพตช์ใหม่ภายในเกม

2. การแจ้งปัญหาภายในเกม เมื่อผู้เล่นพบปัญหาภายในเกมที่เกี่ยวข้องกับระบบเกมหรือบั๊กก็จะมาโพสต์เพื่อบอกให้สมาชิกคนอื่นรู้ หรือผู้เล่นที่มีความข้องใจเกี่ยวกับปัญหาที่พบในเกมก็จะมาโพสต์เพื่อขอความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่น เช่น ปัญหาเติมเงินในเกมไม่ได้ ปัญหาไอเท็มหาย

3. การประชาสัมพันธ์งานอีเว้นท์หรือกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมจับหนุ่ม ในช่วงที่กำลังจะมีงานอีเว้นท์ก็จะมีสมาชิกมาแจ้งข่าวสารเรื่องวัน เวลา สถานที่ที่จัดงาน และกิจกรรมภายในงาน เพื่อเชิญชวนให้สมาชิกกลุ่มไปร่วมกิจกรรมกัน โดยงานอีเว้นท์ที่เกี่ยวกับเกมจับหนุ่มส่วนใหญ่จะเป็นบูธย่อยของเกมที่จัดในงานอีเว้นท์ที่เกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่นและงานอีเว้นท์ที่เกี่ยวกับเกม

4. การอวยพรและเฉลิมฉลองในวาระสำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวกับเกม เช่น การอวยพรวันเกิดให้ตัวละครเป้าหมายในเกม การอวยพรในวันครบรอบของเกมจีบหนุ่มแต่ละเกม การอวยพรในเทศกาลต่างๆ

ภาพที่ 76 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์ข้อมูลเกี่ยวกับการอัปเดตเพิ่มเติมในเกมจีบหนุ่ม



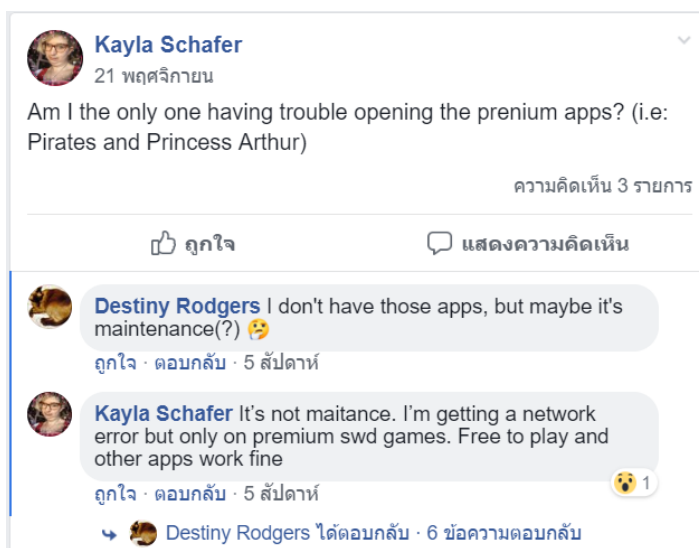
ที่มา : Jasmine Hardcastle (2018), กลุ่ม Voltage Inc Unofficial. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/757292217642055>

ภาพที่ 77 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์ข้อมูลเพื่อประชาสัมพันธ์สถานที่จัดกิจกรรมอีเวนต์ที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : Jintana Tansiriwath (2018), กลุ่ม ว่างIkemen[TH]. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/805535189514271>

ภาพที่ 78 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เพื่อแจ้งปัญหาที่พบขณะเล่นเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : Kayla Schafer (2018), กลุ่ม *Voltage Inc Unofficial*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/757292217642055>

ภาพที่ 79 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์อวยพรและฉลองให้กับตัวละครเป้าหมายในเกมเนื่องในวันเกิดของตัวละคร



ที่มา : Jintana Tansiriwath (2018), กลุ่ม *วังIkemen[TH]*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/805535189514271>

4. การสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

เป็นการตั้งประเด็นของผู้เล่นที่ก่อให้เกิดประเด็นในการสนทนาและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่น เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นคนอื่นเข้ามาแสดงความคิดเห็นและให้คำแนะนำได้ ประเด็นในการสนทนาแบ่งได้ ดังนี้

1. การแนะนำเกมหรือการขอให้สมาชิกคนอื่นแนะนำเกมที่น่าสนใจ สมาชิกกลุ่มบางคนเมื่อเล่นเกมใดๆ แล้วรู้สึกว่าจะสนุกก็จะนำมาแนะนำให้สมาชิกคนอื่นมาเล่นด้วยกัน หรือสมาชิกบางคนที่ไม่ทราบว่าเล่นเกมจิบหนุ่มแบบใดดีก็จะมาขอความช่วยเหลือจากสมาชิกให้มาแนะนำเกมที่น่าสนใจเพื่อที่ตนเองจะได้เล่นตาม

2. การขอให้สมาชิกคนอื่นแนะนำตัวละครเป้าหมายที่น่าสนใจ เพื่อให้สมาชิกที่มีประสบการณ์ในการเล่นตัวละครเป้าหมายที่เรายังไม่ได้เล่นเข้ามาแนะนำตัวละครที่น่าสนใจในมุมมองของพวกเขา เพื่อที่สมาชิกที่ต้องการเล่นจะได้รู้ลักษณะเนื้อเรื่องเบื้องต้นของเกม และตัดสินใจในการเลือกเล่นได้

3. การถามความคิดเห็นผู้เล่นคนอื่น เป็นการตั้งประเด็นบางประเด็นที่ตนเองสนใจ เพื่อถามว่าสมาชิกคนอื่นรู้สึกอย่างไรกับประเด็นที่เราอยากรู้ เช่น คิดว่าตัวละครเป้าหมายตัวใดที่มีลักษณะเย็นซาที่สุด ประทับใจเกมจิบหนุ่มเกมใดมากที่สุด

ภาพที่ 80 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เพื่อขอให้สมาชิกคนอื่นแนะนำตัวละครเป้าหมายที่น่าสนใจ



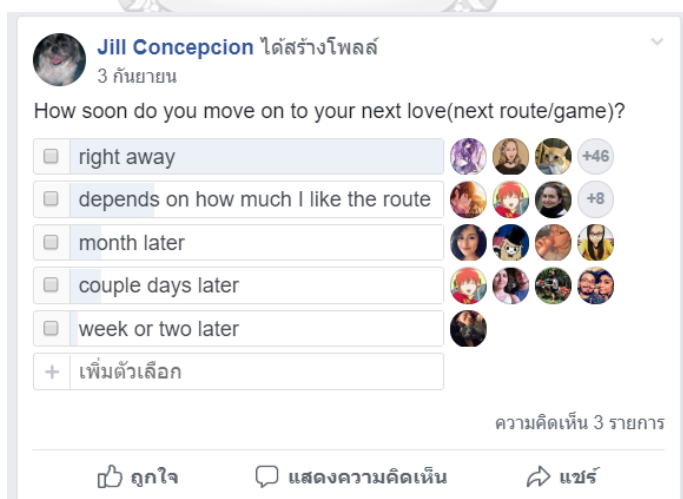
ที่มา : Evelina Luong (2018), กลุ่ม Voltage Inc Unofficial. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/757292217642055>

ภาพที่ 81 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เพื่อขอความคิดเห็นจากผู้เล่นคนอื่นเกี่ยวกับประเด็นที่ตนเองสนใจ



ที่มา : Sommer Santos (2018), กลุ่ม *Voltage Inc Unofficial*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/757292217642055>

ภาพที่ 82 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกสร้างโพลเพื่อขอความคิดเห็นจากผู้เล่นคนอื่นเกี่ยวกับประเด็นที่ตนเองสนใจ



ที่มา: Jill Concepcion (2018), กลุ่ม *We want otome video games in english!*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/185746684774646>

5. การสื่อสารเพื่อแบ่งปันประสบการณ์การเล่นเกม

ผู้เล่นแต่ละคนจะมีประสบการณ์และความรู้สึกในขณะที่เล่นเกมแตกต่างกันออกไป ผู้เล่นบางคนที่มีส่วนร่วมกับเกมก็อยากจะมาแบ่งปันประสบการณ์ขณะที่ตนเองเล่นเกมอยู่ให้ผู้เล่นคนอื่นได้รับรู้และมาแลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน ประเด็นในการสนทนาแบ่งได้ ดังนี้

1. การโพสต์ภาพภายในเกมและการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้า เป็นเนื้อหาที่สมาชิกโพสต์สิ่งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องในเกม ซึ่งมีผลทำให้สมาชิกคนอื่นที่ได้อ่านรับรู้เนื้อเรื่องล่วงหน้า ในหลายกลุ่มค่อนข้างเคร่งครัดในการโพสต์เนื้อหาในประเด็นนี้ เนื่องจากเนื้อเรื่องเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับเกมวีชวลโนเวล หากรู้เนื้อเรื่องก่อนก็จะทำให้อ่านเนื้อเรื่องไม่สนุก

2. การโพสต์ภาพที่เกี่ยวข้องกับเกม เป็นการโพสต์ภาพที่เกี่ยวข้องกับเกมที่นำมาจากแหล่งข่าวที่เป็นทางการ หรือภาพบางส่วนในเกมที่ไม่เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง เช่น ภาพโปรโมตเกม ภาพแต่งตัวอวตารของผู้เล่น

3. การอวดไอเท็มในเกม ในบางเกมจะมีการเก็บเงินเพื่อซื้อไอเท็มในเกม โดยมีไอเท็มบางชนิดที่หายากที่ได้จากการสุ่มหรือเติมเงิน ผู้เล่นคนใดที่มีไอเท็มหายากเหล่านี้ก็จะนำมาโพสต์เพื่อให้สมาชิกคนอื่นเข้ามาดู โดยส่วนมากจะเป็นเสื้อผ้าตัวละครสำหรับตกแต่งอวตาร หรือสมาชิกบางคนก็จะนำจำนวนเงินในเกมที่มีของตนเองมีมาโพสต์

ภาพที่ 83 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์ภาพการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าในเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : Kwankaew Nekoi Kangsadalampai (2018), กลุ่ม *วังIkemen[TH]*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/805535189514271>

ภาพที่ 84 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์ภาพที่เกี่ยวข้องกับเกมจับหนุมแต่ไม่เป็นการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าในเกม



ที่มา : P.J Soonsawad (2018), กลุ่ม ว่างIkemen[TH]. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/805535189514271>

6. การสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนและซื้อขาย

นอกจากเกมแล้ว เกมจับหนุมจำนวนมากมีการผลิตสินค้าต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับเกม ไม่ว่าจะเป็นสินค้าแบบมีลิขสิทธิ์หรือสินค้าที่แฟนคลับทำขึ้น เมื่อเกิดความต้องการในหมู่ผู้เล่น จึงได้มีการแลกเปลี่ยนและซื้อขายสินค้าเกี่ยวกับเกมจับหนุม สมาชิกจะมาตั้งโพสต์เพื่อขอแลกเปลี่ยนของสะสมของตนเองกับผู้เล่นคนอื่น โดยส่วนมากมักจะแลกด้วยสินค้าประเภทเดียวกัน แต่มีลายตัวละครที่แตกต่างกัน ด้านการซื้อขาย สมาชิกที่สนใจที่จะขายก็จะมาโพสต์ว่าตนเองขายอะไรและมีราคาเท่าใด เพื่อให้คนที่สนใจมาติดต่อขอซื้อ และสมาชิกที่สนใจซื้อก็จะมาตั้งโพสต์ว่าตนเองอยากได้อะไร หากมีสมาชิกที่ต้องการขายสินค้านั้นก็จะติดต่อมา

ภาพที่ 85 ภาพสแตมป์ตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์ขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมจับหนู



ที่มา : Kwankaew Nekoi Kangsadalampai (2018), กลุ่ม ว่างlkemen[TH]. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/805535189514271>

ภาพที่ 86 ภาพสแตมป์ตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เพื่อซื้อขายและแลกเปลี่ยนสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมจับหนู



ที่มา : Mae Kodchakorn (2018), กลุ่ม ว่างlkemen[TH]. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/805535189514271>

7. การสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์

เป็นการสื่อสารที่สร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นด้วยการหาเพื่อนที่มีความชอบเหมือนกัน เช่น ตามหาคนที่ชอบเล่นเกมแนวเดียวกัน ตามหาคนที่ชอบตัวละครเดียวกัน เพื่อเชิญชวนไปตั้งกลุ่มแยกที่สามารถพูดคุยเจาะลึกประเด็นที่สนใจได้มากขึ้น เนื่องจากในบางกลุ่มจะเป็นกลุ่มที่ไม่ได้เจาะจงเกม

ภาพที่ 87 ภาพสแตตัสตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์เพื่อเชิญชวนให้เข้ามาร่วมเป็นสมาชิกกลุ่มแยกเกี่ยวกับเกมจับหนุ่ม



ที่มา : Jintana Tansiriwath (2018), *กลุ่ม ว่างIkemen[TH]*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/805535189514271>

8. การสื่อสารเกี่ยวกับประเด็นสัพเพเหระ

เป็นการสื่อสารโดยการโพสต์มุกตลกภายในเกม สมาชิกจะนำมุกตลกที่เกี่ยวข้องกับเกม ไม่ว่าจะเป็นแบบข้อความ หรือการ์ตูนสี่ช่อง โดยการนำลักษณะตัวละครในเกม เนื้อเรื่อง และระบบเกมมาล้อเลียนให้เกิดความสนุกสนาน หรือการนำภาพที่เกี่ยวข้องกับเกมมาสร้างเป็นมีม (Meme)

ภาพที่ 88 ภาพสแตตส์ตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์มุกตลกที่มาจากเกมจีบหนุ่ม 1



ที่มา: Louise McDonald (2018), กลุ่ม *We want otome video games in english!*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/185746684774646>

ภาพที่ 89 ภาพสแตตส์ตัวอย่างที่สมาชิกโพสต์มุกตลกที่มาจากเกมจีบหนุ่ม 2



ที่มา: Ana Minic (2018), กลุ่ม *We want otome video games in english!*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/185746684774646>

โดยลักษณะของกลุ่มในเฟซบุ๊กที่สมาชิกสามารถโพสต์ตั้งประเด็นได้อย่างอิสระที่ผู้วิจัยได้ใช้ศึกษานั้นสามารถแบ่งตามลักษณะของเกมจีบหนุ่มที่ใช้ในการพูดคุยในกลุ่มได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. กลุ่มที่สามารถพูดคุยแบบเจาะจงเกม เป็นกลุ่มที่ตั้งขึ้นมาเพื่อใช้พูดคุยถึงเกมใดเกมหนึ่งเป็นหลักโดยเฉพาะ ได้แก่ กลุ่ม ว่างIkemen[TH]

2.กลุ่มที่สามารถพูดคุยแบบเจาะจงค่ายเกมหรือผู้ผลิต เป็นกลุ่มที่ตั้งขึ้นโดยใช้บริษัทผู้ผลิต เกมจีบหนุ่มเป็นหลัก ในกลุ่มสามารถพูดถึงเกมจีบหนุ่มที่อยู่ในสังกัดบริษัทนั้นๆ ได้แก่ กลุ่ม Voltage Inc Unofficial ของบริษัท Voltage, Inc ผู้ผลิตเกม Kissed by the Baddest Bidder รวมถึงเกม อื่นๆ เช่น Love Letter From Thief X เกม Star-Crossed Myth เกม Be my Princess และกลุ่ม Shall we date? Yes, we should! - An Otome Games' Fans Group ซึ่งเป็นกลุ่มที่พูดคุยเกมใน ซีรีส์ Shall We Date? ของบริษัท NTT Solmare Corp. ผู้ผลิตเกม Shall We Date?: Blood in Roses+ รวมถึงเกมอื่นๆ เช่น เกม Shall We Date?: Wizardess Heart+ เกม Love Tangle / Shall We Date? เกม Guard me, Sherlock! / Shall We Date?

3.กลุ่มที่สามารถพูดคุยแบบอิสระ เป็นกลุ่มที่เปิดโอกาสให้สมาชิกได้เข้ามาพูดคุยเรื่องเกมจีบหนุ่มเกมใดก็ได้โดยไม่เจาะจงเกมหรือผู้ผลิต ได้แก่ กลุ่ม We want otome video games in english!

1.2.กลุ่มในเฟซบุ๊กที่ผู้ดูแลกลุ่มควบคุมระบบการสนทนา

ผู้ดูแลกลุ่มจะไม่อนุญาตให้สมาชิกของกลุ่มตั้งโพสต์ได้อย่างอิสระ แต่ผู้ดูแลกลุ่มจะโพสต์ หัวข้อในการสนทนาให้สมาชิก แล้วให้สมาชิกไปโพสต์ข้อความที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ผู้ดูแลตั้งไว้ โดยผู้ดูแลจะมีการทำสารบัญหัวข้อในการสนทนาต่างๆ รวบรวมไว้บนโพสต์ที่ปักหมุดไว้ เมื่อสมาชิก สนใจที่จะพูดคุยหัวข้อใดก็สามารถเลือกดูลิงค์จากสารบัญ แล้วคลิกเข้าไปเพื่อตอบโพสต์ได้เพื่อ ป้องกันแอคเคาท์ที่แฝงตัวเข้ามาเป็นสมาชิกโพสต์ข้อความที่ไม่เกี่ยวข้องหรือข้อความที่เป็นสแปม โดย ใครที่โพสต์ข้อความไม่เป็นไปตามกฎผู้ดูแลก็จะลบโพสต์ที่ผิดกฎดังกล่าวได้ทันที

ภาพที่ 90 ภาพสแตตัสข้อความปักหมุดจากผู้ดูแลกลุ่มเพื่อแจ้งกฎระเบียบการสนทนาภายในกลุ่ม



ที่มา : Pamrumpai Wongprommade (2016), กลุ่ม Mystic Messenger Fanclub TH.
วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/167174337027671>

ภาพที่ 91 ภาพสแตตัสข้อความแสดงสารบัญหัวข้อในการสนทนาภายในกลุ่ม

เนื่องจากไม่อยากให้โพสต์ปะปะสะปะเลยมีการถือการโพสต์ไว้จะ ตอนนี้มีหัวข้อให้เข้าไปคอมเมนต์ดังนี้ค่ะ

พูดคุย กรีดกราด แนะนำตัว
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10154306202044491&set=gm.167174933694278&type=3>
 สอบถามปัญหา ระบบ และวิธีการเล่น
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10154306202544491&set=gm.167175147027590&type=3>
 รุท V
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10155523868619491&set=gm.321070461638057&type=3>
 รุท ZEN
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10154320188014491&set=gm.169450480133390&type=3>
 รุท Jumin
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10154320188419491&set=gm.169450593466712&type=3>
 รุท 707
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10154320188714491&set=gm.169450723466699&type=3>
 รุท YooSung
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10154320189149491&set=gm.169450796800025&type=3>
 รุท JaeHee

ที่มา : Pamrumpai Wongprommade (2016), กลุ่ม Mystic Messenger Fanclub TH.
วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/167174337027671>

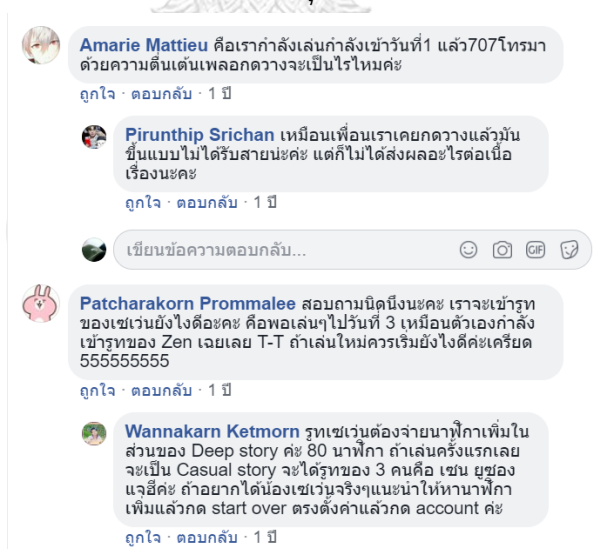
จากภาพ เป็นส่วนที่ผู้ดูแลกลุ่มได้ปักหมุดโพสต์ที่เป็นสารบัญเอาไว้ เพื่อให้เห็นเป็นโพสต์แรกเมื่อเข้ามาในกลุ่ม เมื่อสมาชิกต้องการพูดคุยประเด็นใดก็จะคลิกเข้าไปในลิงค์ตามหัวข้อ

ภาพที่ 92 ภาพสแตตัสข้อความแสดงประเด็นสำหรับการสนทนาภายในกลุ่ม



ที่มา : Panrumpai Wongprommade (2016), กลุ่ม Mystic Messenger Fanclub TH. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/167174337027671>

ภาพที่ 93 ภาพสแตตัสข้อความที่สมาชิกกลุ่มเข้ามาสนทนาได้โพสต์ของประเด็นที่ได้ตั้งเอาไว้



ที่มา : Amarie Mattieu, Pirunthip Srichan, Patcharakorn Prommalee และ Wannakarn Ketmorn (2016), กลุ่ม Mystic Messenger Fanclub TH. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/groups/167174337027671>

เมื่อกดเข้ามาในลิงค์ก็จะพบโพสต์ที่ผู้ดูแลกลุ่มตั้งไว้ สมาชิกที่สนใจพูดคุยในประเด็นที่เกี่ยวข้องก็ต้องไปโพสต์ใต้กลุ่ม จากภาพข้างต้นเป็นหัวข้อ “สอบถามเนื้อเรื่องและแนวทางการเล่นรูท 707” สมาชิกที่มีปัญหาหรือปรึกษาเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของ 707 (ชื่อตัวละคร) ก็จะมาโพสต์ถามที่ได้หัวข้อ โดยจะมีสมาชิกคนอื่นมาช่วยตอบ

โดยประเด็นที่มีการสนทนาในกลุ่มเฟซบุ๊กที่ผู้ดูแลกลุ่มควบคุมระบบการสนทนา แบ่งได้ดังนี้

1. ส่วนการแนะนำข้อมูลของเกมที่เป็นทางการ (ผู้ดูแลกลุ่มเป็นคนโพสต์) เป็นการแนะนำข้อมูลเกม ช่องทางการดาวน์โหลด เว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ของผู้ผลิตเกม รวมถึงวิธีการเล่นเบื้องต้น และตัวละครในเกม

2. ส่วนการแนะนำการเล่น (ผู้ดูแลกลุ่มเป็นคนโพสต์) เป็นการแนะนำเคล็ดลับในการเล่นเกมนิสตารในการเลือกตัวละครในเกม ข้อมูลเชิงลึกของเกม รวมถึงการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าบางส่วน เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้ง่ายขึ้น

3. ส่วนการสนทนาเรื่องทั่วไป แนะนำตัวสมาชิกกลุ่ม และพูดถึงตัวละครที่ชอบ เป็นหัวข้อที่เชิญชวนให้สมาชิกกลุ่มมาแนะนำตัวและเล่าถึงความสนใจของตนเองเกี่ยวกับเกมที่กำลังเล่นอยู่ รวมถึงพูดถึงตัวละครเป้าหมายที่ตนเองชื่นชอบด้วย

4. ส่วนการสอบถามปัญหาด้านเทคนิคและแฉับค เป็นส่วนที่เมื่อสมาชิกเล่นเกมแล้วพบปัญหาด้านเทคนิคในเกมที่เกี่ยวข้องกับระบบเกม โดยที่ไม่เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ก็จะสามารถมาโพสต์เพื่อขอความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่นที่มีประสบการณ์ หรือแจ้งปัญหาให้สมาชิกผู้อื่นทราบเพื่อเป็นการเตือนให้ระวัง

5. ส่วนการปรึกษาแนวทางการเล่นเกม เป็นส่วนที่เมื่อสมาชิกเล่นเกมแล้วพบปัญหาในเกมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง ก็จะมาโพสต์ข้อความเพื่อขอคำปรึกษาจากผู้เล่นคนอื่นว่าควรทำอย่างไร เช่น ทำอย่างไรถึงจะได้เล่นเนื้อเรื่องของตัวละครตัวนั้น ทำอย่างไรจึงจะได้ตอนจบแบบดี ควรตอบคำถามแบบใดเพื่อให้ได้ตอนจบที่ต้องการ สำหรับสมาชิกที่ต้องการคำตอบอย่างรวดเร็วและตรงประเด็น

6. ส่วนการอัปเดตข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกม เป็นการแนะนำข่าวสารของเกมจากแหล่งข่าวที่เป็นทางการ ได้แก่ การอัปเดตแพตช์ใหม่ การเพิ่มเนื้อเรื่องหรือตัวละครใหม่ การแนะนำกิจกรรมหรืออีเวนต์ภายในของเกมนั้น นอกจากนั้นยังมีการแนะนำส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องกันเกมด้วย เช่น การแนะนำสินค้าลิขสิทธิ์ที่กำลังจะวางจำหน่าย

7. ส่วนการแลกเปลี่ยนหรือซื้อขายสินค้า เป็นพื้นที่ที่ให้สมาชิกในกลุ่มสามารถประกาศทำการแลกเปลี่ยนสินค้า หรือซื้อขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมได้ โดยสามารถแลกเปลี่ยนได้ทั้งสินค้าลิขสิทธิ์และสินค้าแฟนเมด (Fanmade) การแลกเปลี่ยนสินค้า เช่น เมื่อสมาชิกซื้อเข็มกลัดแบบสุ่มลายมาแล้วได้ตัวละครที่ไม่ชอบใจ ก็สามารถมาประกาศขอแลกเข็มกลัดของตัวเองกับเข็มกลัดของคนอื่นที่ได้อีกลายตัวละครได้ ส่วนการซื้อขายสินค้า ผู้ขายก็จะมาโพสต์รูปสินค้าและราคาที่ต้องการขาย และรอให้ผู้สนใจติดต่อเข้ามา หรือผู้ซื้อที่ต้องการสินค้าก็สามารถไปโพสต์เพื่อรับซื้อสินค้าได้ หากมีผู้ที่ต้องการเสนอขายก็จะตอบกลับด้วยการโพสต์

8. ส่วนของแฟนอาร์ต (Fanart) และแฟนฟิค (Fan Fiction) เป็นพื้นที่ที่ให้สมาชิกที่เป็นผู้วาดภาพแฟนอาร์ต นักเขียนแฟนฟิค หรือสมาชิกที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่มนั้นๆ เข้ามานำเสนอผลงานของตนเองให้สมาชิกคนอื่นได้เข้าไปชม

โดยลักษณะของกลุ่มในเฟซบุ๊กที่ผู้ดูแลกลุ่มควบคุมระบบการสนทนา จะมีลักษณะเป็นกลุ่มที่ตั้งขึ้นมาเพื่อพูดคุยถึงเกมจิบหนุ่มเพียงเกมเดียว โดยกลุ่มที่ผู้วิจัยพบว่ามีลักษณะนี้ ได้แก่ กลุ่ม Mystic Messenger Fanclub TH และกลุ่ม Yume100Prince TH ซึ่งเป็นกลุ่มที่ตั้งขึ้นสำหรับผู้ที่เล่นเกม Mystic Messenger และเกม Yume100 ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา

2. แฟนเพจของกลุ่มแฟนคลับในเฟซบุ๊ก

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นจำนวน 13 คน จากทั้งหมด 14 คน ไม่ได้ติดตามแฟนเพจของกลุ่มแฟนคลับในเฟซบุ๊กเลย เนื่องจากชอบที่จะตามแฟนเพจทางการมากกว่าแฟนเพจของกลุ่มแฟนคลับ เนื่องจากมองว่าเป็นเกมวิช่วลเวิลด์ประเภทเกมจิบหนุ่มเป็นเหมือนการอ่านนิยาย จึงไม่จำเป็นที่จะต้องสื่อสารกับคนอื่น เหตุผลที่ผู้เล่นติดตามแฟนเพจทางการของผู้ผลิตเกมมากกว่าเนื่องจากในแฟนเพจลักษณะนี้มักจะนำเสนอเนื้อหาเกมจิบหนุ่มโดยทั่วไปไม่ได้เจาะจงเกมใดเกมหนึ่งโดยเฉพาะ แต่ผู้เล่นโดยทั่วไปสนใจที่จะรับแต่ข้อมูลเกมที่ตนเองสนใจโดยเฉพาะมากกว่า ทำให้ผู้เล่นไปติดตามแฟนเพจทางการของแต่ละเกมแทน และในกลุ่มลักษณะนี้มักจะมีการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการเล่นเกมไม่สนุกเพราะไม่ตื่นเต้น

แฟนเพจของกลุ่มแฟนคลับในเฟซบุ๊กเป็นช่องทางที่นำเสนอข่าวสารเกี่ยวกับเกมจิบหนุ่มให้กับผู้ที่ติดตามแฟนเพจ โดยมีผู้ดูแลแฟนเพจเป็นผู้กำหนดวาระข่าวสารในการโพสต์ลงบนแฟนเพจ ผู้ดูแลแฟนเพจจะนำเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเกมมาโพสต์ลงบนเพจ ผู้ที่กดติดตามเพจก็จะเห็นข่าวสารที่ถูกโพสต์และเข้ามาโต้ตอบในเพจ ผู้ที่ติดตามเพจส่วนใหญ่จะเป็นผู้เล่นเกมจิบหนุ่มหรือผู้ที่สนใจ

เกี่ยวกับตัวละครสองมิติแบบญี่ปุ่น โดยประเด็นในการตั้งหัวข้อของผู้ดูแลเพจเกี่ยวกับเกมจิบหนุ่ม มีดังนี้

1. การสื่อสารเพื่อการนำเสนอข่าวสารและประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเกม

เป็นการนำเสนอข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่มจากผู้ดูแลเพจ ผู้ดูแลจะนำเสนอสารจากการประชาสัมพันธ์จากผู้ผลิต การนำเสนอข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ และข้อมูลจากผู้ดูแลเพจเป็นคนสร้างขึ้นเอง การตั้งประเด็นของผู้ดูแลเพจในลักษณะนี้แบ่งได้ดังนี้

1. การแนะนำข่าวสารเกี่ยวกับเกม เช่น การเปิดตัวเกมใหม่ ประกาศแผนงานจากบริษัทผู้ผลิตเกม

2. การแนะนำบทความต่างๆ เกี่ยวกับเกมจิบหนุ่ม เช่น การจัดอันดับตัวละครที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในแต่ละเกม การแนะนำตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะต่างๆ จากแต่ละเกม

3. การประชาสัมพันธ์งานอีเว้นท์หรือกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม ในช่วงที่กำลังจะมีงานอีเว้นท์ก็จะมีสมาชิกมาแจ้งข่าวสารเรื่องวัน เวลา สถานที่ที่จัดงาน และกิจกรรมภายในงาน เพื่อเชิญชวนให้สมาชิกกลุ่มไปร่วมกิจกรรมกัน โดยงานอีเว้นท์ที่เกี่ยวกับเกมจิบหนุ่มส่วนใหญ่จะเป็นบุรุษย่อยของเกมที่จัดในงานอีเว้นท์ที่เกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่นและงานอีเว้นท์ที่เกี่ยวกับเกม

4. การอัปเดตข้อมูลเกี่ยวกับเกม เมื่อเกมแต่ละเกมมีการจัดกิจกรรม อีเว้นท์ หรือการอัปเดตภายในเกม ผู้ดูแลก็จะนำข้อมูลดังกล่าวมาโพสต์เพื่อแจ้งให้สมาชิกคนอื่นได้ทราบ เช่น อีเว้นท์วันคริสมาสต์ การอัปเดตแพตช์ใหม่ภายในเกม

5. การพูดถึงปัญหาหรือบัคที่พบในเกม เมื่อผู้เล่นพบปัญหาภายในเกมที่เกี่ยวข้องกับระบบเกมหรือบัคก็จะมาโพสต์เพื่อบอกให้สมาชิกคนอื่นรู้ เช่น ปัญหาเติมเงินในเกมไม่ได้ ปัญหาไอเท็มหาย

6. การอวยพรและเฉลิมฉลองในวาระสำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวกับเกม เช่น การอวยพรวันเกิดให้ตัวละครเป้าหมายในเกม การอวยพรในวันครบรอบของเกมจิบหนุ่มแต่ละเกม การอวยพรในเทศกาลต่างๆ

ภาพที่ 94 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจนำเสนอบทความที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ สมาคมนิยมหนุ่ม 2D (2018), แฟนเพจ สมาคมนิยมหนุ่ม 2D. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/shonen2D>

ภาพที่ 95 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจแนะนำเกมจีบหนุ่มที่น่าสนใจ



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ Otome Sasayaki CD Report (2018), แฟนเพจ Otome Sasayaki CD Report. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/otomecdreport>

ภาพที่ 5.30. ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ Otome Sasayaki CD Report (2018), แฟนเพจ *Otome Sasayaki CD Report*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/otomecdreport>

ภาพที่ 96 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจอวยพรและฉลองให้กับตัวละครเป้าหมายในเกมเนื่องในวันเกิดของตัวละคร



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ Otome World Café [TH] (2018), แฟนเพจ *Otome World Café [TH]*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/Otomeworldth>

2. การสื่อสารเพื่อให้ข้อมูลในการเล่นเกม

ผู้ดูแลแฟนเพจจะนำเสนอวิธีการและข้อมูลที่ใช้สำหรับการเล่นเกมมานำเสนอ เพื่อเป็นประโยชน์ในการเล่นเกมต่อการเล่นของผู้เล่นที่ติดตามแฟนเพจ ประเด็นในการสนทนาแบ่งได้ ดังนี้

1. การแนะนำเกม ตัวละครในเกม และการรีวิวเกม ผู้ดูแลจะมาแนะนำเกมที่น่าสนใจและนำข้อมูลเบื้องต้นของแต่ละเกมมานำเสนอ เช่น วิธีการเล่น เนื้อเรื่องเบื้องต้น ข้อมูลตัวละคร หรือในบางที่หากผู้ดูแลเคยเล่นก็จะเข้ามาเล่าประสบการณ์ในการเล่นเกมดังกล่าวให้ผู้ติดตามได้ทราบ

2. การโพสต์ภาพภายในเกมและการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้า เป็นเนื้อหาที่ผู้ดูแลแฟนเพจมาโพสต์สิ่งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องในเกม ซึ่งมีผลทำให้สมาชิกคนอื่นที่ได้อ่านรับรู้เนื้อเรื่องล่วงหน้า จากที่ผู้วิจัยพบผู้ดูแลจะไม่โพสต์ข้อมูลที่สำคัญมาก แต่จะโพสต์ข้อความเกี่ยวกับการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าเพื่อเชิญชวนให้ผู้ที่ไม่เห็นเข้ามาเห็นสนใจแล้วมาเล่นด้วยมากกว่า หรือหากผู้ดูแลต้องการโพสต์เนื้อเรื่องที่มีความสำคัญมาก โดยจะขึ้นเตือนไว้ก่อนว่าเป็นการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าเพื่อที่คนที่ไม่อยากอ่านจะไม่ได้ไม่เข้ามาเห็น

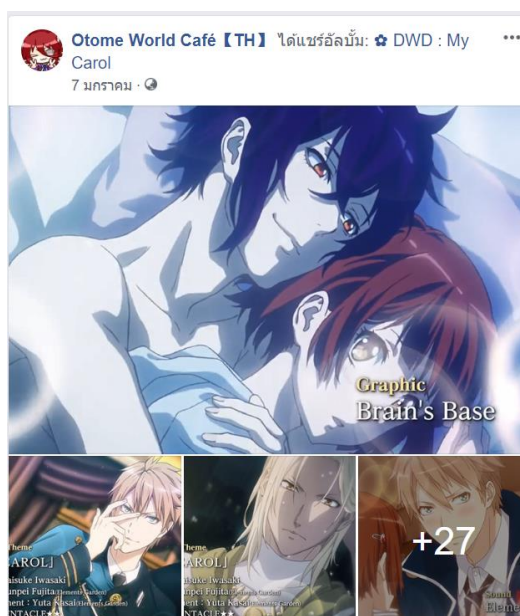
3. การโพสต์ภาพที่เกี่ยวข้องกับเกม เป็นการโพสต์ภาพที่เกี่ยวข้องกับเกมที่นำมาจากแหล่งข่าวที่เป็นทางการ หรือภาพบางส่วนในเกมที่ไม่เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง เช่น ภาพโปรโมตเกม ภาพแต่งตัวอวตารของผู้เล่น

ภาพที่ 97 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์ภาพการบอกเนื้อเรื่องล่วงหน้าภายในเกมจิบหนุ่ม



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ กิ้นันเป็นผู้หญิงเล่นเกมจิบหนุ่ม (2018), แฟนเพจ กิ้นันเป็นผู้หญิงเล่นเกมจิบหนุ่ม. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/weloveotoge>

ภาพที่ 98 ภาพสเก็ตช์ที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์ภาพที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่มโดยไม่บอกเนื้อเรื่องล่วงหน้า



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ Otome World Café [TH] (2018), แฟนเพจ *Otome World Café [TH]*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/Otomeworldth>

3. การสื่อสารเกี่ยวกับสื่อประเภทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม

ผู้ดูแลแนะนำสื่อประเภทอื่นๆ หรือสิ่งของที่มีความเกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม ซึ่งนอกจากตัวเกมที่ผลิตออกมาแล้วยังมีการสร้างสื่อหรือผลิตภัณฑ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่มขึ้นมาด้วย มีทั้งการผลิตจากผู้ผลิตหรือสื่อที่เป็นทางการ และการผลิตของแฟนคลับด้วยตัวเอง ประเด็นในการสนทนาแบ่งได้ ดังนี้

1. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์จากแฟนคลับ ได้แก่ แฟนอาร์ต (Fanart) แฟนฟิค (Fan Fiction) การคอสมเพลย์ และมังงะ สมาชิกที่สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม แล้วนำผลงานของตนเองมานำเสนอให้สมาชิกคนอื่นได้ชม มีทั้งผลงานที่ผู้ดูแลแฟนเพจเป็นคนทำเองและนำผลงานของผู้อื่นมานำเสนอ

2. การพูดถึงสื่อประเภทอื่นที่เกี่ยวข้องหรือดัดแปลงมาจากเกมจีบหนุ่ม เช่น อนิเมะที่ดัดแปลงเนื้อเรื่องมาจากเกมจีบหนุ่ม นักพากย์ที่ลงเสียงในเกมจีบหนุ่ม ข่าวการวางจำหน่ายตราเมาซีดีที่ต่อยอดมาจากเกมจีบหนุ่ม

ภาพที่ 99 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์ภาพแนะนำสื่อประเภทอื่นที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม 1



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ Otome World Café [TH] (2018), แฟนเพจ *Otome World Café [TH]*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/Otomeworldth>

ภาพที่ 100 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์ภาพแนะนำสื่อประเภทอื่นที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม 2

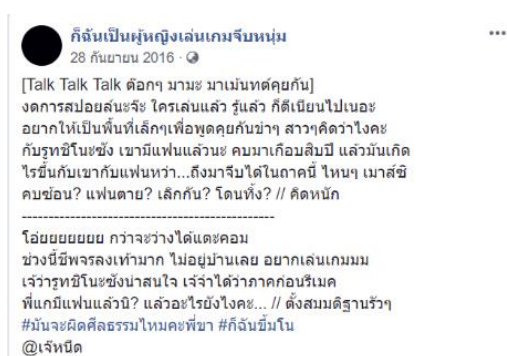


ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ Otome Sasayaki CD Report (2018), แฟนเพจ *Otome Sasayaki CD Report*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/otomecdreport>

4. การสื่อสารเพื่อแสดงความคิดเห็น

ผู้ดูแลแฟนเพจจะตั้งประเด็นที่ตนเองสนใจหรือประเด็นที่ต้องการทราบขึ้นมาแล้วขอให้ผู้ติดตามแฟนเพจเข้ามาตอบ แสดงความรู้สึก และแสดงความคิดเห็นกับประเด็นดังกล่าว เช่น เชิญชวนให้ผู้เล่นเข้ามาแนะนำเกมที่ชอบ การแนะนำตัวละครที่ผู้เล่นสนใจ

ภาพที่ 101 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจเปิดประเด็นการสนทนาเพื่อให้ผู้ติดตามแฟนเพจเข้ามาแสดงความคิดเห็น



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ ก็ฉันเป็นผู้หญิงเล่นเกมจิ๊บหนุ่ม (2018), แฟนเพจ ก็ฉันเป็นผู้หญิงเล่นเกมจิ๊บหนุ่ม. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/weloveotoge>

5. การสื่อสารเพื่อแสดงตัวตน

ผู้ดูแลแสดงตัวตนของตนเองด้วยการกล่าวถึง ความชอบ และความสนใจส่วนตัวเกี่ยวกับการเล่นเกมจิ๊บหนุ่ม โดยประเด็นที่พบ ได้แก่ เรื่องราวในชีวิตประจำวันของผู้ดูแลแฟนเพจ การพูดถึงตัวละครที่ผู้ดูแลแฟนเพจชื่นชอบ เมื่อผู้ดูแลแฟนเพจเล่นเกมแล้วรู้สึกชอบตัวละครเป้าหมายตัวใดเป็นพิเศษก็จะมาโพสต์บอกเล่าถึงความประทับใจเกี่ยวกับตัวละครดังกล่าว ไม่ว่าจะป็นลักษณะของตัวละคร เนื้อเรื่อง หรือปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นกับตัวละครภายในเกม

ภาพที่ 102 ภาพสแตนด์ที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์ความสนใจส่วนตัวที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ ก็ฉันเป็นผู้หญิงเล่นเกมจิบหนุ่ม (2018), แฟนเพจ ก็ฉันเป็นผู้หญิงเล่นเกมจิบหนุ่ม. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/weloveotoge>

6. การสื่อสารเพื่อนำเสนอช่องทางในการสื่อสาร

ผู้ดูแลแฟนเพจแนะนำแฟนเพจ ช่องทางการสื่อสาร และสื่อโซเชียลมีเดียสื่ออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม เมื่อมีแฟนเพจหรือเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมที่คุณดูแลเห็นว่าน่าสนใจหรือควรติดตาม ก็จะมาแนะนำให้ผู้ติดตามแฟนเพจได้ติดตามไปติดตามกัน เช่น กลุ่มในเฟซบุ๊กที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม เว็บไซต์ออฟฟิเชียลของบริษัทผลิตเกม

ภาพที่ 103 ภาพสแตนด์ที่ผู้ดูแลแฟนเพจแนะนำแฟนเพจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ Otome World Café [TH] (2018), แฟนเพจ Otome World Café [TH]. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/Otomeworldth>

7. การสื่อสารเพื่อการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้า

ผู้ดูแลประกาศขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม โดยผู้ดูแลแฟนเพจก็จะนำของสะสมของตนเอง หรือสินค้าจากคนที่ผู้ดูแลแฟนเพจรู้จักมาประกาศขายโดยใช้แฟนเพจเป็นตัวกลางในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

ภาพที่ 104 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจประกาศขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ Otome Sasayaki CD Report (2018), แฟนเพจ Otome Sasayaki CD Report. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/otomecdreport>

8. การสื่อสารในประเด็นสัพเพเหระ

ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์มุกตลกที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม ผู้ดูแลจะนำมุกตลกที่เกี่ยวข้องกับเกม ไม่ว่าจะเป็นแบบข้อความ หรือการ์ตูนสี่ช่อง โดยการนำลักษณะตัวละครในเกม เนื้อเรื่อง และระบบเกม มาล้อเลียนให้เกิดความสนุกสนาน หรือการนำภาพที่เกี่ยวข้องกับเกมมาสร้างเป็นมีม (Meme)

ภาพที่ 105 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจโพสต์มุกตลกที่เกี่ยวข้องกับเกมจิบหนุ่ม



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ ก็ฉั่นเป็นผู้หญิงเล่นเกมจิบหนุ่ม (2018), แฟนเพจ ก็ฉั่นเป็นผู้หญิงเล่นเกมจิบหนุ่ม. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/weloveotoge>

9.การจัดกิจกรรมสำหรับผู้ติดตามแฟนเพจ

ผู้ดูแลแฟนเพจจัดกิจกรรมเพื่อขอบคุณผู้เล่นที่มาติดตามแฟนเพจของตนเองด้วยการจัดกิจกรรมร่วมสนุกบนแฟนเพจและมีการแจกรางวัลให้กับผู้โชคดีจากการจัดกิจกรรมดังกล่าว

ภาพที่ 106 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลแฟนเพจจัดกิจกรรมให้ผู้ติดตามแฟนเพจมาร่วมสนุกและมีการแจกของรางวัล



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ สมาคมนิยมหนุ่ม 2D (2018), แฟนเพจ สมาคมนิยมหนุ่ม 2D. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/shonen2D>

10. การแปลข้อความจากภาษาต่างประเทศ

ผู้ดูแลแฟนเพจจะทำการแปลสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวกับเกมจีบหนุ่มจากภาษาต่างประเทศ ตามปกติแล้วเกมจีบหนุ่มหลายเกมมีต้นกำเนิดมาจากประเทศญี่ปุ่น เซฟเวอร์ภาษาญี่ปุ่นจะเป็นเซฟเวอร์ที่ทันสมัยที่สุด หรือบางเกมก็อาจไม่มีภาษาอื่นเลยนอกจากภาษาญี่ปุ่น ผู้ดูแลแฟนเพจก็จะนำข้อมูลเกมที่เป็นภาษาญี่ปุ่นมาแปลเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้ติดตามเข้าใจ นอกจากนี้ยังมีการแปลสื่ออื่นๆ ด้วย เช่น ดราม่าซีดี ซึ่งเป็นไฟล์เสียงที่มีลักษณะเหมือนละครวิทยุ แสดงโดยนักพากย์เสียงมืออาชีพที่พากย์เสียงในเกม ใช้เสียงของนักพากย์ เสียงประกอบฉาก และดนตรีประกอบฉากในการดำเนินเนื้อเรื่อง ทำให้ดำเนินเรื่องเป็นภาษาญี่ปุ่น ผู้ฟังต่างชาติก็จะไม่เข้าใจ นอกจากนี้ยังมีงานแปลโดจิน หรือการ์ตูนช่องแบบสั้นที่มีเนื้อหาอ้างอิงมาจากเกมจีบหนุ่มสร้างสรรค์โดยแฟนเกม โดยส่วนใหญ่จะทำเป็นภาษาญี่ปุ่น

ภาพที่ 107 ภาพสแตนด์ลิตที่ผู้ดูแลนำเสนอผลงานแปลเนื้อเรื่องจากดราม่าซีดีที่มาจากเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ Otome World Café [TH] (2018), แฟนเพจ *Otome World Café [TH]*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/Otomeworldth>

ภาพที่ 108 ภาพสแตตัสที่ผู้ดูแลนำเสนอผลงานแปลเนื้อเรื่องจากเกมจีบหนุ่ม



ที่มา : ผู้ดูแลแฟนเพจ สมาคมนิยมหนุ่ม 2D (2018), แฟนเพจ สมาคมนิยมหนุ่ม 2D. วันที่เข้าถึงข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2561, แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/shonen2D>

จากทุกแฟนเพจที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษาเพื่อเก็บข้อมูล ได้แก่ แฟนเพจสมาคมนิยมหนุ่ม 2D แฟนเพจ OTOME GAME – แหล่งรวมเกมจีบหนุ่มภาษาไทย แฟนเพจก็ฉันเป็นผู้หญิงเล่นเกมจีบหนุ่ม แฟนเพจ Otome World Café [TH] แฟนเพจ Reverse Harem & Otome Gaming และแฟนเพจ Otome Sasayaki CD Report พบว่าแฟนเพจทุกเพจจะนำเสนอข่าวสารเกี่ยวกับเกมจีบหนุ่มอย่างอิสระ โดยไม่มีการจำกัดเกมหรือผู้ผลิตเกม แต่จะเน้นที่การนำเสนอเกมจีบหนุ่มที่มีต้นฉบับมาจากญี่ปุ่นหรือมีลายเส้นแบบอนิเมะญี่ปุ่นมากกว่าเกมจีบหนุ่มที่มีลายเส้นแบบการ์ตูนคอมมิคแบบตะวันตก

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ของเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน พฤติกรรมการเล่น การสืบค้นข้อมูล และการสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม โดยใช้วิธีเก็บข้อมูล 5 วิธี คือ การวิเคราะห์เรื่องเล่า (Narrative Analysis) จากแหล่งข้อมูลประเภทวิดีโอเกม การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) จากแหล่งข้อมูลประเภทสื่อสังคมออนไลน์ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) จากแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ทั้งนี้สามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

6.1.สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการวิจัยสามารถแบ่งได้เป็น 3 หัวข้อตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยได้ ดังนี้

การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

เกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนมีลักษณะเนื้อเรื่องและใช้วิธีการเล่าเรื่องคล้ายกับนิยายรักโรแมนติกโดยทั่วไปโดยมีการใช้ภาพตัวละคร ฉาก ภาพพิเศษ และเสียงในเกมมาประกอบการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นเห็นภาพได้ชัดเจนมากกว่าการอ่านนิยาย

ลักษณะการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ที่เกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนใช้คือการนำคุณสมบัติของความเป็นเกมและการนำเสนอผ่านสื่อสมาร์ตโฟนมาเป็นองค์ประกอบเสริมเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนกับว่าตัวเองได้สวมบทบาทเป็นตัวละครนางเอกของเรื่อง โดยใช้การตั้งชื่อตัวละครเพื่อแทนตัวผู้เล่นให้ตัวละครในเรื่องเรียกชื่อดังกล่าว การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองบุคคลที่ 1 การตัดสินใจเลือกตัวเลือกเพื่อกำหนดบทพูดหรือการกระทำของตัวละคร การแสดงภาพ และการกระทำของตัวละครที่ผู้เล่นกำลังสนทนาด้วย เพื่อให้ผู้เล่นเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องและมีอำนาจในการกำหนดเนื้อเรื่องได้บางส่วนตามที่ผู้สร้างได้กำหนดกรอบเนื้อเรื่องไว้ นอกจากนี้ยังมีการใช้มินิเกมหรือ

การกำหนดภารกิจให้ผู้เล่นเข้ามามีส่วนร่วมกับเกมนอกจากการอ่านเนื้อเรื่อง โดยกิจกรรมดังกล่าวจะมีผลในการอ่านเนื้อเรื่องของเกมด้วย

ผู้ผลิตเกมส่วนมากได้ออกแบบระบบเกมโดยที่ผู้เล่นไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างอิสระตามที่ตนเองต้องการ เกมจะกำหนดโควตาการอ่านในแต่ละวันให้กับผู้เล่นและในบางช่วงจะกำหนดภารกิจให้ผู้เล่นทำให้สำเร็จเพื่ออ่านเนื้อเรื่องต่อ เนื้อเรื่องที่สามารถอ่านได้ในแต่ละวันมีความยาวไม่มาก การอ่านเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนหนึ่งตั้งแต่ต้นจนจบในแต่ละรอบจึงใช้เวลาค่อนข้างนาน นอกจากนี้ยังมีการแจกไอเท็มสำหรับผู้เล่นที่เข้ามามีส่วนร่วมในเกมอย่างสม่ำเสมอ ยิ่งผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมบ่อยก็จะยิ่งมีโอกาสได้รับไอเท็มที่มีความสำคัญมากขึ้น หากเนื้อเรื่องของเกมจับหนุ่มมีความน่าสนใจ ระบบเกมดังกล่าวจะส่งเสริมให้ผู้เล่นที่อยากรู้เนื้อเรื่องตอนต่อไปเร็วๆ เข้ามาเล่นเกมเพื่ออ่านเนื้อเรื่องและรับไอเท็มเป็นประจำทุกวัน วันละอย่างน้อยหนึ่งครั้ง เพื่อที่จะได้อ่านเนื้อเรื่องที่ตนเองสนใจได้อย่างต่อเนื่องและไม่เสียสิทธิ์การอ่านประจำวันนั้นๆ ไปอย่างเสียเปล่า ส่งผลให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมจับหนุ่มบนสมาร์ตโฟนเป็นกิจวัตรและเกิดความผูกพันกับเกม

แต่ในความเป็นจริงแล้วพบว่าการออกแบบระบบเกมลักษณะดังกล่าวที่สร้างพฤติกรรมให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมเป็นกิจวัตรและผูกพันกับเกมเป็นระบบเกมที่มีผลในเชิงพาณิชย์ เกมจับหนุ่มทุกเกมบนสมาร์ตโฟนที่ใช้ระบบการเล่นดังกล่าวจะกำหนดให้ผู้เล่นสามารถเติมเงินในเกมเพื่ออำนวยความสะดวกในการลดระยะเวลาในการอ่านเนื้อเรื่อง การซื้อไอเท็มในเกม และปัจจัยอื่นๆ ตามระบบการเล่นของเกมจับหนุ่มแต่ละเกม ระบบเกมจึงกระตุ้นให้ผู้เล่นที่อยากอ่านเนื้อเรื่องต่อทันทีโดยไม่ต้องรอโควตาตัวอ่านเนื้อเรื่องในวันถัดไปและผู้เล่นที่ไม่อยากเสียเวลาทำภารกิจเติมเงินซึ่งก่อให้เกิดรายได้กับบริษัทผลิตเกม นอกจากนี้ยังมีบางเกมที่ใช้ระบบแบบซื้อเหมาเนื้อเรื่อง เมื่อจ่ายเงินแล้วผู้เล่นจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องที่ซื้อไปแล้วได้อย่างอิสระ จึงสามารถสรุปได้ว่าเกมจับหนุ่มบนสมาร์ตโฟนใช้การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมเป็นอุปสรรคเพื่อขัดขวางการอ่านเนื้อเรื่องเพื่อให้ผู้เล่นจ่ายเงินให้ผู้ผลิตเกม

ตัวละครเป้าหมายหรือพระเอกของเรื่องเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาอ่านเนื้อเรื่องและมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครดังกล่าว เกมออกแบบให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นนางเอกของเรื่องเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครเป้าหมายในเกมซึ่งเป็นการจำลองการสร้างความสัมพันธ์กับผู้ชายที่ผู้เล่นชอบในชีวิตจริง ตัวละครเป้าหมายในเกมจับหนุ่มถูกออกแบบมาโดยมีลักษณะเดียวกับตัวละครในนิยาย มังงะ และอนิเมะสำหรับผู้หญิง คือ ตัวละครเป้าหมายจะมีลักษณะ

เป็นผู้ชายในอุดมคติของผู้หญิงทั่วไป ได้แก่ มีฐานะดีค่อนข้างไปทางมั่งคั่ง หน้าตาดี มีความสามารถ มีตำแหน่งหน้าที่การงานหรือยศฐาบรรดาศักดิ์ที่ดี และรักนางเอกคนเดียว แต่ตัวละครเป้าหมายแต่ละคนจะมีบุคลิกลักษณะที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เล่นได้เลือกตัวละครเป้าหมายที่มีลักษณะนิสัยตามที่ตนเองชอบ ได้แก่ ผู้ชายเย็นชา ผู้ชายร่าเริงสดใส ผู้ชายอบอุ่น ผู้ชายปากจัด และผู้ชายเจ้าชู้

การเลือกตัวละครเป็นวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ที่พบได้ในเกมจีบหนุ่มทุกเกมเพื่อให้ผู้เล่นสามารถควบคุมบทพูดหรือการกระทำของตัวละครที่สวมบทบาทได้ ซึ่งการเลือกที่แตกต่างกันจะส่งผลให้ตัวละครที่ผู้เล่นกำลังสนทนาด้วยมีปฏิกิริยาโต้ตอบที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละเกมจะมีลักษณะของชุดตัวละครที่แตกต่างกันออกไป สามารถแบ่งได้เป็น 3 ชุด ได้แก่ ชุดตัวละครที่เป็นไปในทางตรงข้ามกัน ชุดตัวละครที่ทำให้ความรู้สึกไม่แตกต่างกัน และชุดตัวละครที่มีลักษณะตายตัว ไม่ว่าจะในแต่ละเกมจะใช้ชุดตัวละครแบบใด แต่การเลือกตัวละครที่แตกต่างกันจะแสดงความแตกต่างออกมาเพียง 2 จุด คือ ความแตกต่างของคะแนนสะสมที่ผู้เล่นได้รับซึ่งมีผลต่อตอนจบของเรื่อง และปฏิกิริยาตอบกลับของตัวละครที่ผู้เล่นกำลังสนทนาอยู่ เมื่อผู้เล่นเลือกตัวละครที่แตกต่างกันตัวละครที่กำลังสนทนาด้วยจะโต้ตอบออกมาไม่เหมือนกัน ไม่ว่าจะคำพูดหรือการกระทำจะมีความแตกต่างกันมากเท่าใด สุดท้ายเส้นเรื่องจะวกกลับมาเส้นเรื่องเดียวกันอีกครั้ง และเป็นแบบนี้วนไปเรื่อยๆ นอกจากบทที่เป็นตอนจบ

ลักษณะตอนจบของเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน พบว่าเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนแต่ละเกมจะมีตอนจบมากกว่า 2 แบบขึ้นไป ความแตกต่างของตอนจบแต่ละแบบในแต่ละเกมจะมีความแตกต่างกันออกไปสามารถแบ่งลักษณะความแตกต่างของตอนจบได้ 3 แบบ คือ แบบที่ 1 ตอนจบที่มีลักษณะคล้ายกันแต่แตกต่างกันที่องค์ประกอบบางส่วน แบบที่ 2 ตอนจบที่มีลักษณะดีมากกว่าและดีน้อยกว่า และแบบที่ 3 ตอนจบที่มีลักษณะดีและไม่ดี

พฤติกรรมการเล่นเกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

เกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนมีอยู่จำนวนมาก ปัจจัยที่ผู้เล่นใช้เพื่อตัดสินใจเลือกเล่นเกมจีบหนุ่มที่ตนเองสนใจ มีทั้งหมด 7 ปัจจัย ได้แก่ การตัดสินใจจากค่าใช้จ่ายภายในเกม การตัดสินใจจากภาพตัวละคร การตัดสินใจจากระบบการเล่นเกม การตัดสินใจจากเนื้อเรื่อง การตัดสินใจจากภาษา และการใช้ภาษา การตัดสินใจจากนักพากย์ การตัดสินใจจากการแนะนำและการให้คะแนนจากผู้เล่นอื่น

ปัจจัยที่ผู้เล่นใช้ตัดสินใจเลือกตัวละครเป้าหมายเพื่ออ่านเนื้อเรื่องและมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครดังกล่าว มีทั้งหมด 5 ปัจจัย ดังนี้ การเลือกจากหน้าตาของตัวละครเป็นหลัก การเลือกจากบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครเป็นหลัก การเลือกจากนักพากย์เป็นหลัก การเลือกจากเนื้อเรื่องเป็นหลัก และการเลือกโดยไม่ทราบเหตุผล

เกมจีบหนุ่มเป็นการนำคุณสมบัติของความเป็นเกมและหนังสือนิยายมารวมกันทำให้ผู้เล่นมีมุมมองต่อเกมจีบหนุ่มได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่มองว่าเกมจีบหนุ่มเป็นการเล่นเกม ผู้เล่นกลุ่มนี้จะกำหนดเป้าหมายในการเล่นเกมที่คือการกำหนดตอนจบที่ตนเองต้องการ แล้วใช้ความพยายามในการเลือกตัวเลือกรวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์อื่นๆ เพื่อให้ได้ตอนจบที่ต้องการ หากทำสำเร็จจะถือว่าตนเองเป็นผู้ชนะ แต่หากไม่สำเร็จจะถือว่าตนเองเป็นผู้แพ้ทำให้ต้องเล่นเกมใหม่อีกครั้ง และกลุ่มผู้เล่นที่มองว่าเกมจีบหนุ่มเป็นการอ่านนิยาย ผู้เล่นกลุ่มนี้ไม่คิดว่าการแพ้หรือการชนะในเกมจีบหนุ่ม โดยมองว่าการเล่นเกมจีบหนุ่มเป็นเหมือนการอ่านนิยายโดยทั่วไปเท่านั้น เนื้อเรื่องทุกแบบไม่ว่าจะเป็นตอนจบแบบดีหรือไม่ดีเป็นเนื้อเรื่องที่มีคุณค่าเหมือนกัน

บุคคลทั่วไปเรียกเกมวีซวลโนเวลแนวรักโรแมนติคที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครนางเอกว่า “เกมจีบหนุ่ม” เนื่องจากต้องการให้ผู้เล่นจินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครหนึ่งในเนื้อเรื่องและสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครเป้าหมายเพื่อให้ได้ครองรักกันซึ่งมีลักษณะเหมือนให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทจีบผู้ชายคนหนึ่ง แต่ในความเป็นจริง ผู้เล่นทุกคนมองว่าตัวละครเป้าหมายที่เข้ามาอ่านเนื้อเรื่องและมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเป็นเพียงตัวละครตัวหนึ่งในเนื้อเรื่อง มีความเกี่ยวข้องกับการจินตนาการขณะที่อ่านเนื้อเรื่องเท่านั้น ไม่มีตัวตนในชีวิตจริงแต่อย่างใดและไม่สามารถทดแทนผู้ชายในชีวิตจริงได้ ในขณะที่เกมจีบหนุ่มที่มีการนำศิลปินหรือไอดอลที่มีตัวตนจริงๆ มาเป็นต้นแบบของตัวละคร ผู้เล่นจะจินตนาการว่าตัวละครเป้าหมายคือศิลปินหรือไอดอลที่ตนเองชื่นชอบเสมือนเป็นตัวแทนของศิลปินหรือไอดอลคนนั้น ความรู้สึกที่ผู้เล่นมีต่อตัวละครเป้าหมายในลักษณะนี้เหมือนกับความรู้สึกที่ผู้เล่นมีต่อศิลปินหรือไอดอลคนนั้น ขณะเล่นเกมผู้เล่นจะจินตนาการว่าตนเองกำลังมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปินหรือไอดอลคนนั้นอยู่

การตั้งชื่อตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทในเกม แม้ว่าระบบเกมจะเอื้อให้ผู้เล่นตั้งชื่อตัวเองเป็นชื่อของตัวละครได้ แต่ผู้เล่นทุกคนไม่ชอบการนำชื่อจริงของตนเองมาตั้งแบบตรงตัว แต่จะหลีกเลี่ยงไปใช้ชื่ออื่นแทน เช่น ชื่อของตนเองที่มีการดัดแปลงเล็กน้อย นามแฝง ชื่อของศิลปินไอดอล ชื่อตัวละคร

ในนิยาย ชื่อคนทั่วไปโดยไม่มีนัยยะสำคัญ โดยผู้เล่นให้เหตุผลว่าไม่ยากให้ตัวเองดูหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากเกินไปด้วยการจินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครนางเอก

พฤติกรรมสืบค้นข้อมูลและการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต

จากการวิจัยพบว่าผู้เล่นเกมจีบหนุ่มส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมจีบหนุ่มคนเดียวโดยที่ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น เนื่องจากวิธีการเล่นมีลักษณะเหมือนการอ่านหนังสือนิยายทำให้ไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นขณะเล่นเพื่อให้เกมดำเนินต่อไป นอกจากนี้ยังมีผู้เล่นบางส่วนที่ต้องการปกปิดตัวตนเพื่อไม่ให้คนอื่นรู้ว่าตนเองเล่นเกมจีบหนุ่ม ทำให้ผู้เล่นโดยทั่วไปเลือกที่จะคุยกับบุคคลใกล้ชิดในชีวิตจริงที่ตนสนิทสนมด้วยเท่านั้น และไม่นิยมใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นที่ตนเองไม่รู้จักในชีวิตจริง แต่ผู้เล่นมีการติดตามช่องทางที่เป็นทางการของผู้ผลิตเกม ได้แก่ แฟนเพจเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ เพื่อรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมที่ตนเองสนใจ ผู้เล่นเลือกที่จะอ่านข้อมูลข่าวสารต่างๆ เกี่ยวกับเกมที่ทางแฟนเพจโพสต์ แต่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการโต้ตอบในแฟนเพจน้อยมากจนถึงไม่ตอบได้เลย

เมื่อผู้เล่นต้องการข้อมูลหรือความช่วยเหลือในการเล่นผู้เล่นจะใช้วิธีสืบค้นข้อมูลบนสื่ออินเทอร์เน็ตจากโปรแกรมค้นหาข้อมูลด้วยตัวเองเป็นอันดับแรกก่อนขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น โดยลักษณะข้อมูลเกี่ยวกับเกมจีบหนุ่มที่ผู้เล่นทำการค้นหา มีทั้งหมด 4 ประเภท ได้แก่ การอ่านรีวิวนิยาย เรื่อง การอ่านคำแนะนำหรือเฉลยในการเลือกตัวละคร การอ่านสปอยล์เนื้อเรื่องและการดูแคสเกม และการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของเกมและวิธีการเล่น นอกจากนี้มีผู้เล่นบางส่วนที่ไม่มีพฤติกรรมการค้นหาข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ต เนื่องจากผู้เล่นบางคนไม่ชอบการสปอยล์เนื้อเรื่องหรือในเกมจีบหนุ่มบางเกมไม่ได้มีเนื้อหาซับซ้อนมากจนต้องขอความช่วยเหลือ

แม้ว่าผู้เล่นเกมจีบหนุ่มโดยทั่วไปจะมีพฤติกรรมที่เล่นเกมคนเดียวและไม่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ นอกจากช่องทางของผู้ผลิตเกม แต่ก็พบว่าในสื่อเฟซบุ๊กมีแฟนเพจและกลุ่มสาธารณะเพื่อให้ผู้เล่นเข้าไปพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและแสดงความคิดเห็นกับผู้เล่นคนอื่นๆ ประเด็นในการสนทนาจากแฟนเพจและกลุ่มเฟซบุ๊กมีลักษณะคล้ายคลึงกันเป็นส่วนมาก แต่มีความแตกต่างกันที่ผู้มีอำนาจในการโพสต์ข้อความ โดยแฟนเพจเฟซบุ๊กจะมีผู้ดูแลแฟนเพจเป็นผู้โพสต์ข้อมูลข่าวสารต่างๆ แล้วให้ผู้ติดตามแฟนเพจเข้ามาอ่าน กดถูกใจ และโต้ตอบประเด็นที่ผู้ดูแลได้โพสต์ข้อความไว้บนช่องตอบข้อความเท่านั้น ในขณะที่กลุ่มบนเฟซบุ๊ก ผู้เล่นทุกคนที่เป็นสมาชิกของ

กลุ่มสามารถเข้ามาโพสต์ข้อความเพื่อนำเสนอข่าวสารหรือเปิดประเด็นในการสนทนาให้ผู้เล่นคนอื่นเข้ามาตอบได้อย่างอิสระ โดยมีผู้ดูแลกลุ่มคอยโพสต์ข้อความเป็นระยะเพื่อรักษาบรรยากาศในการสนทนาของกลุ่มไม่ให้เงียบจนเกินไป

ลักษณะของกลุ่มในเฟซบุ๊กของผู้เล่นเกมจีบหนุ่มสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ กลุ่มในเฟซบุ๊กที่สมาชิกสามารถโพสต์ตั้งประเด็นได้อย่างอิสระ และกลุ่มในเฟซบุ๊กที่ผู้ดูแลกลุ่มควบคุมระบบการสนทนา โดยสามารถแบ่งประเด็นในการสนทนาได้ดังนี้

ประเด็นการสนทนาบนกลุ่มในเฟซบุ๊กที่สมาชิกสามารถโพสต์ตั้งประเด็นได้อย่างอิสระ สามารถแบ่งได้เป็น 8 ประเด็นจากวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร ได้แก่ การสื่อสารเพื่อแสดงตัวตนของผู้เล่น การสื่อสารเกี่ยวกับสื่อประเภทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม การสื่อสารเพื่อการนำเสนอข่าวสารและการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเกม การสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสื่อสารเพื่อแบ่งปันประสบการณ์การเล่นเกม การสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนและซื้อขาย การสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ และการสื่อสารเกี่ยวกับประเด็นสัพเพเหระ

ประเด็นการสนทนาบนกลุ่มในเฟซบุ๊กที่ผู้ดูแลกลุ่มควบคุมระบบการสนทนา เป็นกลุ่มที่ผู้ดูแลจะกำหนดประเด็นในการสนทนาให้ผู้เล่นเข้าไปโต้ตอบ โดยประเด็นที่ผู้ดูแลกำหนดไว้มีอยู่ ส่วน ได้แก่ ส่วนการแนะนำข้อมูลของเกมที่เป็นทางการ ส่วนการแนะนำการเล่น ส่วนการสนทนาเรื่องทั่วไป แนะนำตัวสมาชิกกลุ่ม และพูดถึงตัวละครที่ชอบ ส่วนการสอบถามปัญหาด้านเทคนิคและแจ้งบัค ส่วนการปรึกษาแนวทางการเล่นเกม ส่วนการอัปเดตข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกม ส่วนการแลกเปลี่ยนหรือซื้อขายสินค้า และส่วนของแฟนอาร์ตและแฟนฟิค

ประเด็นการสนทนาที่พบในแฟนเพจเฟซบุ๊ก สามารถแบ่งได้ตามวัตถุประสงค์ในการสื่อสารได้ 10 ประเด็น ได้แก่ การสื่อสารเพื่อการนำเสนอข่าวสารและประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเกม การสื่อสารเพื่อให้ข้อมูลในการเล่น เกม การสื่อสารเกี่ยวกับสื่อประเภทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมจีบหนุ่ม การสื่อสารเพื่อแสดงความคิดเห็น การสื่อสารเพื่อแสดงตัวตน การสื่อสารเพื่อนำเสนอช่องทางในการสื่อสาร การสื่อสารเพื่อการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้า การสื่อสารในประเด็นสัพเพเหระ การจัดกิจกรรมสำหรับผู้ที่ติดตามแฟนเพจ และการแปลข้อความจากภาษาต่างประเทศ

6.2.อภิปรายผล

จากการศึกษา “การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน” พบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

ประเด็นที่ 1 บทบาทของผู้เล่นในการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม

จากแนวคิดการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์เป็นการเล่าเรื่องในรูปแบบที่ให้ผู้รับสารได้มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อเรื่องบางส่วนด้วยการให้ผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบบางอย่างของตัวเนื้อหาเพื่อให้การมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวส่งผลต่อเนื้อเรื่องแล้วสร้างรูปแบบเนื้อเรื่องแบบใหม่หรือแบบที่แตกต่างออกไปได้ ทำให้ผู้อ่านมีบทบาทเป็นผู้กระทำ (Active) ต่างจากการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม ที่ผู้เขียนสร้างเรื่องขึ้นมาตามความต้องการของตนเอง ในขณะที่ผู้อ่านทำหน้าที่เปิดรับสารหรือเนื้อเรื่องตามที่คุณเขียนเป็นคนกำหนดให้อ่านเท่านั้น ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องที่คุณเขียนได้กำหนดไว้ได้ ดังนั้นบทบาทของผู้อ่านจึงเป็นผู้ถูกกระทำ (Passive)

เกมวีชวลโนเวลเป็นสื่อที่มีทั้งคุณสมบัติของเกมและสื่อดั้งเดิมอย่างหนังสือ ดังนั้นลักษณะการเล่าเรื่องในเกมวีชวลโนเวลจึงมีทั้งคุณสมบัติของการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ที่มาจากเกมและลักษณะการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมจากสื่อจำพวกหนังสือ โดยคุณสมบัติที่สอดคล้องกับการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์คือผู้เล่นมีบทบาทเป็นผู้กระทำ (Active) ผู้สร้างเกมได้มอบบทบาทให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อเรื่องผ่านการเลือกตัวละครระหว่างอ่านเนื้อเรื่อง การเล่นเกม และการมีปฏิสัมพันธ์ด้านอื่นๆ ในขณะที่เล่นเกมหรืออ่านเนื้อเรื่องผู้เล่นจะรู้สึกสนุกไปกับเกมเพราะคิดว่าตนเองมีอำนาจควบคุมและกำหนดเนื้อเรื่องได้

จากที่ผู้เล่นรู้สึกว่าตนเองมีบทบาทเป็นผู้กระทำเนื่องจากคิดว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างเนื้อเรื่อง แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้ที่มีอำนาจในการสร้างเนื้อเรื่องไม่ใช่ผู้เล่นแต่เป็นผู้สร้างเกม มีเพียงผู้สร้างเกมเท่านั้นที่สามารถสร้างเนื้อเรื่องทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นในเกมได้ ผู้สร้างเกมมอบบทบาทผู้กระทำให้ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครในเกมเพื่อกำหนดทิศทางของเนื้อเรื่องว่าจะไปทางใดและมีตอนจบอย่างไร โดยที่เนื้อเรื่องดังกล่าวเป็นเนื้อเรื่องที่คุณสร้างเกมได้สร้างขึ้นมาทั้งหมดแล้ววางระบบเกมว่าจะใช้เกณฑ์ใดในการเลือกตอนจบ เมื่อผู้สร้างกำหนดตอนจบให้กับเนื้อเรื่อง 2 แบบ เนื้อเรื่องที่

ผู้เล่นจะได้อ่านจะเป็นเนื้อเรื่อง 1 ใน 2 แบบที่ผู้สร้างเกมได้สร้างขึ้นไว้ ไม่สามารถเป็นเนื้อเรื่องนอกเหนือจาก 2 แบบที่ผู้สร้างเกมสร้างไว้ เนื่องจากผู้เล่นไม่สามารถสร้างเนื้อเรื่องใหม่ขึ้นมาตามที่ตนเองต้องการได้ เช่นเดียวกับการอ่านเกมหนังสือหรือหนังสือทั่วไป ไม่ว่าผู้เล่นจะได้อ่านเนื้อเรื่องหรือตอบจบแบบใดก็ตาม เนื้อหาที่ผู้เล่นได้อ่านจะไม่อยู่นอกเหนือไปจากหนังสือที่ผู้เล่นกำลังอ่านอยู่

เห็นได้ว่าเกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มจะสร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นคิดว่าตนเองมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อเรื่องแล้วสนุกไปกับบทบาทดังกล่าวที่ผู้เล่นได้รับ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วผู้เล่นไม่ใช่คนที่สร้างเนื้อเรื่องขึ้นมา แต่เป็นเพียงผู้เลือกเนื้อเรื่องเท่านั้น ผู้สร้างเกมจะสร้างเนื้อเรื่องทั้งหมดขึ้นมา ผู้เล่นทำได้เพียงเลือกเนื้อเรื่องที่ผู้สร้างเกมผลิตขึ้นมาแล้วเลือกให้เป็นไปตามความต้องการของตนเองเท่านั้น ผู้เล่นจะไม่สามารถอ่านและสร้างเนื้อเรื่องที่อยู่นอกเหนือจากเนื้อเรื่องที่ผู้สร้างเกมได้สร้างขึ้นหรือกำหนดไว้ได้ ขณะเล่นเกมผู้เล่นจะรู้สึกว่ามีอำนาจ แต่การมีอำนาจดังกล่าวไม่ได้เป็นอิสระโดยสมบูรณ์เนื่องจากอำนาจนั้นจะอยู่ภายใต้กรอบที่ผู้สร้างเกมกำหนดไว้ และผู้เล่นจะไม่สามารถออกไปจากกรอบดังกล่าวได้ เปรียบเสมือนกับไก่ในเล้า ผู้เล่นใช้อำนาจได้อย่างอิสระในขอบเขตที่ผู้สร้างเกมมอบให้ แต่จะใช้อำนาจของตนเองนอกเหนือขอบเขตดังกล่าวไม่ได้

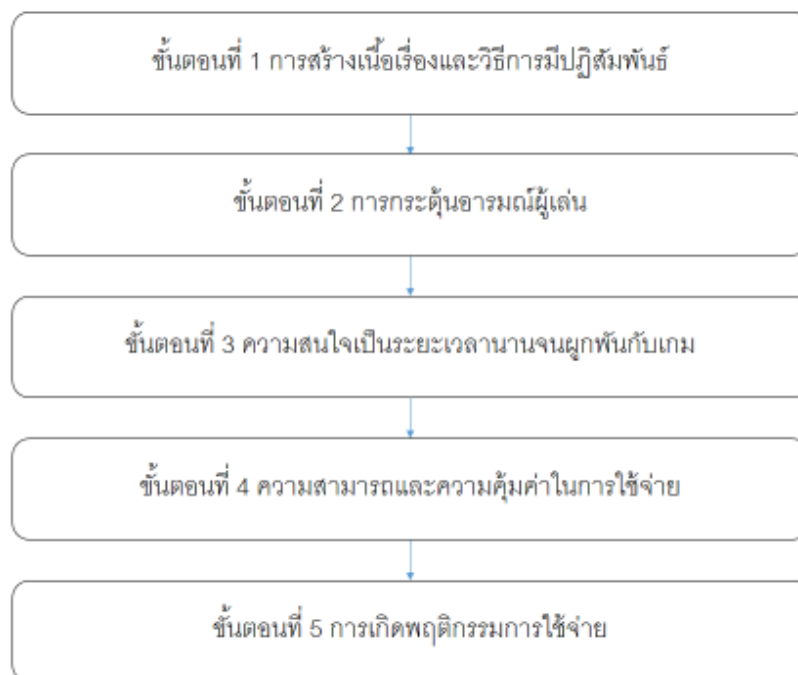
ประเด็นที่ 2 การตัดสินใจของผู้เล่นเพื่อจ่ายเงินสำหรับเล่นเกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม

เกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มทุกเกมถูกสร้างขึ้นมาจากเหตุผลเชิงพาณิชย์โดยสิ่งที่คุณผลิตต้องการจากผู้เล่นคือการใช้จ่ายในเกมที่ก่อให้เกิดรายได้กับผู้ผลิตเกม ดังนั้นเกมจึงถูกออกแบบมาเพื่อก่อให้เกิดรายได้จากผู้ผลิตเกม ผู้ผลิตเกมใช้ปัจจัยด้านเนื้อเรื่องและการมีปฏิสัมพันธ์ในเกมมาเป็นตัวสร้างรายได้ โดยใช้เป็นปัจจัยที่ใช้ดึงดูดให้ผู้เล่นให้เกิดการใช้จ่าย

โดยทั่วไปผู้เล่นส่วนมากจะมองว่าการใช้จ่ายกับการเล่นเกมเป็นเรื่องที่ไร้สาระเพราะเป็นการซื้อสินค้าที่ไม่มีประโยชน์และไม่สามารถจับต้องได้ ต่างจากการซื้อสินค้าที่เป็นวัตถุที่จับต้องได้ ดังนั้นผู้สร้างเกมจึงต้องใช้เนื้อเรื่องและการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมมาสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะใช้จ่าย จากผลการวิจัยสามารถแบ่งกระบวนการตัดสินใจเพื่อใช้จ่ายในเกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มสามารถได้เป็น 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการสร้างเนื้อเรื่องและวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ ขั้นตอนการกระตุ้นอารมณ์ผู้เล่น ขั้นตอนความสนใจเป็นระยะเวลาอันยาวนานจนผูกพันกับเกม ขั้นตอน

ความสามารถและความคุ้มค่าในการใช้จ่าย และขั้นตอนการเกิดพฤติกรรมการใช้จ่าย โดยสามารถแสดงออกมาเป็นแบบจำลองได้ดังนี้

ภาพที่ 109 แสดงกระบวนการตัดสินใจเพื่อใช้จ่ายในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม



ขั้นตอนที่ 1 การสร้างเนื้อเรื่องและวิธีการมีปฏิสัมพันธ์

ผู้สร้างเกมสร้างเนื้อเรื่องและวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ที่มีลักษณะดึงดูดให้ผู้เล่นสนใจและเข้ามาเล่นเกมในแอปพลิเคชันบ่อยๆ โดยใช้วิธีการดังนี้

ด้านการสร้างเนื้อเรื่อง เกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนจะมีการจำกัดโควตาการอ่านในแต่ละวัน ในส่วนสุดท้ายของเนื้อเรื่องที่สามารถอ่านได้ในแต่ละวันจะมีลักษณะตอนจบที่ทิ้งปมไว้ตอนท้ายให้ผู้เล่นรู้สึกน่าติดตาม ตัวอย่าง หากในหนึ่งวันผู้เล่นสามารถอ่านได้ 5 ตอนย่อย ในช่วงท้ายของตอนย่อยตอนที่ 5 จะมีลักษณะทิ้งปมให้ผู้เล่นรู้สึกอยากติดตามต่อ ผู้เล่นที่มีความอดทนสามารถรอจนกว่าจะถึงวันถัดไปเพื่ออ่านเนื้อเรื่องในตอนถัดไปได้ แต่สำหรับผู้เล่นที่ไม่อยากรอจะเกิดความรู้สึกว่าอยากจ่ายเงินเพื่อที่จะได้อ่านเนื้อเรื่องต่อทันที หรือในบางเกมจะมีเนื้อเรื่องบางส่วนที่ผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินซื้อเท่านั้นจึงจะสามารถอ่านได้ เนื้อเรื่องลักษณะนี้เกมจะให้ตัวอย่างบางส่วนจากเนื้อเรื่อง

(Teaser) เพื่อสร้างความสนใจให้ผู้เล่น หากผู้เล่นอ่านส่วนที่เป็นตัวอย่างแล้วรู้สึกสนใจก็จะเกิดเป็นความต้องการจ่ายเงินเช่นเดียวกับ

ด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์ นอกจากส่วนที่เป็นเนื้อเรื่องแล้ว รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ภายในเกมก็มีส่วนในการกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความต้องการจ่ายเช่นเดียวกัน ผู้สร้างเกมจะสร้างการมีปฏิสัมพันธ์อื่นๆ หรือระบบเกมเสริมที่เป็นอุปสรรคในการอ่านเนื้อเรื่องของผู้เล่น โดยระบบเกมรองจะมีลักษณะเป็นภารกิจหรือมินิเกม หากผู้เล่นทำภารกิจหรือเล่นมินิเกมไม่ผ่านก็จะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องต่อไปได้ ต่อให้ผู้เล่นมีตัวอ่านเนื้อเรื่องแต่หากทำภารกิจไม่สำเร็จก็จะอ่านเนื้อเรื่องต่อไปไม่ได้ ผู้เล่นบางคนต้องใช้เวลา 3-4 วันเพื่อทำภารกิจดังกล่าว โดยระยะเวลาดังกล่าวผู้เล่นจะไม่สามารถอ่านเนื้อเรื่องได้ ทำให้ผู้เล่นต้องเสียเวลาเพื่อมาทำภารกิจดังกล่าวแทนที่จะได้อ่านเนื้อเรื่องตามโควต้าแต่ละวันอย่างต่อเนื่อง หรือในมินิเกม เมื่อถึงด่านหลังๆ มินิเกมจะมีระดับความยากที่เพิ่มมากขึ้นทำให้โอกาสผ่านมินิเกมยากขึ้นจึงเป็นอุปสรรคสำหรับผู้เล่นที่อยากอ่านเนื้อเรื่องแต่เล่นเกมไม่เก่ง ทว่าเกมจับหนุ่มทุกเกมที่มีการปฏิสัมพันธ์ลักษณะนี้จะสามารถซื้อไอเท็มภายในเกมเพื่อลดเวลาในการทำภารกิจหรืออำนวยความสะดวกในการเล่นมินิเกมได้ ผู้เล่นที่สนใจเนื้อเรื่องมากกว่าการมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวจะรู้สึกรำคาญและเกิดเป็นความต้องการจ่ายเพื่อซื้อเวลาหรืออำนวยความสะดวกในการเล่นเกมเพื่อที่จะได้ไม่ต้องมาเสียเวลากับการมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว

ขั้นตอนที่ 2 การกระตุ้นอารมณ์ผู้เล่น

การออกแบบเนื้อเรื่องและวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้สร้างเกมจะกระตุ้นความรู้สึกผู้เล่นสองทาง ได้แก่ การกระตุ้นความรู้สึกอยากรู้ อยากเห็นจากการออกแบบเนื้อเรื่องที่ทำให้ผู้เล่นอยากรู้เนื้อเรื่องตอนต่อไปเร็วๆ และการกระตุ้นความรู้สึกที่ต้องรอดอยจากการออกแบบวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ภายในเกมที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกไม่อยากจะรอดอยหรือรู้สึกเบื่อที่ต้องทำอย่างอื่นโดยที่ไม่ได้อ่านเนื้อเรื่อง ในขั้นตอนนี้หากผู้เล่นไม่ได้มีความสนใจเนื้อเรื่องหรือสนใจเกมมากขนาดที่อยากจะติดตามต่อก็มีโอกาสที่จะเลิกเล่นเกมสูง เพราะคิดว่าเกมไม่ได้มีความสำคัญมากพอที่จะต้องรอดอย หรือรู้สึกว่าเกมใช้เวลาในการรอดอยนานเกินไปจนไม่อยากจะรู้เนื้อเรื่องแล้ว สำหรับผู้เล่นที่ยังมีความสนใจเนื้อเรื่องหรือเกมอยู่ก็จะเล่นเกมต่อไปโดยถูกปัจจัยด้านเนื้อเรื่องและวิธีการมีปฏิสัมพันธ์คอยกระตุ้นอยู่เรื่อยๆ สำหรับผู้เล่นที่มีความอดทนในการรอดอยจะได้รับแรงกระตุ้นมากกว่าผู้เล่นที่มีความอดทนในการรอดอยสูงกว่า

ขั้นตอนที่ 3 ความสนใจเป็นระยะเวลาสั้นจนผูกพันกับเกม

เมื่อผู้เล่นได้รับแรงกระตุ้นจากเนื้อเรื่องและการมีปฏิสัมพันธ์ภายในเกมแล้ว ระยะเวลาในการเล่นแต่ละเกมก็เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นกล้าที่จะจ่ายเงิน แม้จะได้รับแรงกระตุ้น แต่ถ้าได้รับแรงกระตุ้นเป็นเวลานานๆ ก็จะไม่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการจ่ายเงินเพื่อเล่นเกม ปัจจัยด้านระยะเวลาจะส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้จ่ายเมื่อผู้เล่นสนใจและสนุกกับการเล่นเกมได้เล่นเกมไปเป็นระยะเวลาหนึ่งจนรู้สึกผูกพันและคุ้นเคยกับเกม ผู้เล่นจะเล่นเกมดังกล่าวอย่างต่อเนื่องเป็นประจำและพยายามอ่านเนื้อเรื่องให้จบ เมื่อผู้เล่นผูกพันและคุ้นเคยกับเกมเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้วผู้เล่นจะมีความกล้าที่จะจ่ายเงินมากขึ้น จากผลการวิจัยแม้ว่าผู้เล่นจะถูกกระตุ้นด้วยเนื้อเรื่องและการมีปฏิสัมพันธ์ตั้งแต่ต้นเกม แต่ผู้เล่นจะไม่กล้าจ่ายเงินให้กับเกมในช่วงแรกที่เล่น เนื่องจากมีความไม่มั่นใจว่าตนเองจะเล่นเกมนี้นานเท่าใดและกลัวว่าเล่นเกมนี้ไม่นานก็จะเบื่อแล้วจะทำให้รู้สึกเสียดายที่ต้องจ่ายเงินให้กับสินค้าที่จับต้องไม่ได้ แต่เมื่อผู้เล่นเล่นไปจนรู้สึกว่าการสนุกจนอยากติดตามเรื่อยๆ จะทำให้ผู้เล่นกล้าจ่ายเงินมากขึ้นเพื่อซื้อเวลาเพราะเชื่อมั่นกับคุณภาพของเกมแล้วจึงกล้าจ่ายเงินเพื่อซื้อเนื้อเรื่อง เวลาและความสะดวกต่างๆ ในเกม

ขั้นตอนที่ 4 ความสามารถและความคุ้มค่าในการใช้จ่าย

เมื่อผู้เล่นมีความกล้าที่จะจ่ายเงินเพื่อเล่นเกมแล้วสิ่งที่สำคัญเป็นลำดับถัดมา คือ ความสามารถในการใช้จ่าย แม้ว่าผู้เล่นจะมีความต้องการที่จะจ่ายเงินเพื่อเล่นเกม แต่หากผู้เล่นไม่สามารถจ่ายเงินได้ ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยด้านการเงิน ด้านวิธีการเติมเงิน ด้านความไว้วางใจระบบการเติมเงิน และปัจจัยด้านอื่นๆ ที่ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถเติมเงินได้ ผู้เล่นจะไม่สามารถเติมเงินเพื่อเล่นเกมได้ แม้จะมีความต้องการที่จะจ่ายเงินก็ตาม

นอกจากความสามารถในการใช้จ่ายแล้ว ความคุ้มค่าก็เป็นอีกประการหนึ่งที่ผู้เล่นใช้ในการตัดสินใจเป็นลำดับสุดท้าย แม้ว่าผู้เล่นจะมีความต้องการและความสามารถในการจ่ายเงิน แต่หากผู้เล่นประเมินว่าเงินที่เสียไปไม่คุ้มค่ากับความต้องการของตนเองผู้เล่นก็จะไม่จ่ายเงินเพื่อเล่นเกม ตัวอย่าง เมื่อผู้เล่นต้องการเติมเงินเพื่อซื้อตัวอ่านเนื้อเรื่อง ทว่าผู้เล่นประเมินว่าตัวอ่านเนื้อเรื่อง 1 ใบมีราคาสูงเกินกว่าที่ควรจะเป็น ผู้เล่นจะรู้สึกว่าการใช้จ่ายไม่คุ้มค่าและจะไม่ยอมเสียเงินเพื่อซื้อตัวอ่านเนื้อเรื่องดังกล่าว

ขั้นตอนที่ 5 การเกิดพฤติกรรมการใช้จ่าย

หลังจากที่ผู้เล่นถูกกระตุ้นจากเนื้อเรื่องและการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมเป็นระยะเวลาหนึ่งจนทำให้ผู้เล่นรู้สึกผูกพันกับเกมแล้วผู้เล่นจะเกิดความต้องการในการจ่ายเงินเพื่อเล่นเกม จากนั้นผู้เล่นที่มีความสามารถในการจ่ายเงินประเมินว่าการจ่ายเงินเพื่อเล่นเกมมีความคุ้มค่ากับความต้องการของตนเองก็จะเกิดเป็นพฤติกรรมการใช้จ่ายเพื่อเล่นเกม

ประเด็นที่ 3 การดึงดูดผู้เล่นให้เข้ามาเล่นเกมในแอปพลิเคชัน

เกมวีซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนส่วนมากเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดมาเล่นได้ฟรี ต่างจากเกมวีซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนเครื่องเล่นอื่นๆ ได้แก่ เครื่องเล่นเพลย์สเตชัน พอร์เทเบิล (Playstation Portable หรือ PSP) เครื่องเล่นเพลย์สเตชัน วิต้า (Playstation Vita หรือ PSVita) เครื่องเล่นนินเทนโดดีเอส (Nintendo DS) และเครื่องเล่นนินเทนโดทูดีเอส (Nintendo 2DS) ที่ผู้เล่นต้องซื้อเกมก่อนจึงจะเล่นได้ แล้วหลังจากนั้นผู้เล่นจะสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้ทั้งหมด แต่สำหรับเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนที่สามารถเล่นได้ฟรี ผู้สร้างเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนจึงสร้างระบบการเล่นเกมที่ทำให้ผู้เล่นเข้าถึงเนื้อเรื่องได้ยาก ทั้งยังกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความอยากรู้อยากเห็นและการรอคอยที่จะได้อ่านเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้เล่นยอมจ่ายเงินให้กับผู้สร้างเกม ดังนั้นแล้วยังผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมเป็นประจำจะเป็นช่องทางในการสร้างรายได้ให้ผู้ผลิตมากขึ้น

จากผลการวิจัยผู้เล่นเกมจีบหนุ่มส่วนจะไม่ย้อนกลับมาอ่านเนื้อเรื่องที่ตนเองเคยอ่านและจำเนื้อเรื่องได้ซ้ำอีกครั้ง ตัวอย่างของเนื้อเรื่องที่มีลักษณะดังกล่าว เช่น เนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนเดิมที่เคยอ่านมาแล้ว เนื้อเรื่องในส่วนอารมณ์บทที่เข้าร่วมกับตัวละครเป้าหมายคนอื่น เนื้อเรื่องที่ผู้เล่นเคยอ่านมาแล้วเมื่อกลับมาเล่นเนื้อเรื่องของตัวละครเป้าหมายคนเดิมเพื่อให้ได้ตอนจบอีกแบบ จากคุณสมบัติดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเกมวีซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มเป็นเกมที่มีอายุสั้น เนื่องจากหัวใจสำคัญของเกมจีบหนุ่มอยู่ที่เนื้อเรื่อง และระบบการเล่นเกมที่มีลักษณะเหมือนการอ่านนิยาย เมื่อผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องในเกมจีบหนุ่มจนครบแล้วผู้เล่นจะรู้สึกว่าเกมไม่น่าตื่นเต้นอีกแล้วเพราะเข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมดจนไม่จำเป็นต้องเล่นอีก หากผู้สร้างเกมไม่มีการพัฒนาด้านเนื้อเรื่องก็จะไม่สามารถดึงดูดผู้เล่นเก่าให้เล่นเกมต่อไปได้ ทำให้ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเข้ามาในแอปพลิเคชันของเกม ผู้เล่นจึงล

เกมออกจากสมาร์ตโฟนของตนเองในที่สุด ดังนั้นแล้วหากเกมไม่มีการพัฒนา ผู้เล่นจะเข้ามาในแอปพลิเคชันเกมน้อยลงและมีแนวโน้มที่เกมจะปิดตัวลงเร็วขึ้น

แม้ว่าเกมจับหนุ่มจะมีอายุสั้นเพราะมีเนื้อเรื่องเป็นปัจจัยสำคัญ แต่ผู้สร้างเกมต่างก็พยายามหาวิธีที่จะต่ออายุให้เกมเพื่อรักษากลุ่มผู้เล่นไม่ให้เลิกเล่นเกม ผู้สร้างจะใช้การพัฒนาปัจจัยด้านเนื้อเรื่องเป็นหลัก เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายที่เข้ามาเล่นเกมจับหนุ่มสนใจที่เนื้อเรื่องมากกว่าวิธีการเล่น ผู้เล่นมักจะรำคาญระบบการเล่นเสริมที่ประกอบไปด้วยภารกิจและมินิเกม ทำให้การพัฒนาการเล่นไม่ใช่ประเด็นสำคัญที่ดึงดูดผู้เล่นได้ วิธีการพัฒนาเนื้อเรื่องของผู้สร้างเพื่อให้ผู้เล่นยังคงเล่นเกมจับหนุ่มต่อไป คือ การเพิ่มเนื้อเรื่องต่อยอดไปจากเนื้อเรื่องเดิมที่มีอยู่แล้ว ได้แก่ การเพิ่มเนื้อเรื่องภาคต่อ การเพิ่มตัวละครเป้าหมายคนใหม่ และการเพิ่มเนื้อเรื่องในช่วงเทศกาลสำคัญต่างๆ หรือเนื้อเรื่องอีเวนต์พิเศษ ซึ่งการเพิ่มเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันก็จะดึงดูดผู้เล่นที่มีคุณสมบัติที่แตกต่างกันด้วยการเพิ่มเนื้อเรื่องภาคต่อจะดึงดูดให้ผู้เล่นกลุ่มที่ผูกพันกับตัวละครเป้าหมายคนเดิมที่ตนเองเคยเล่นกลับมาเล่นอีกครั้ง การเพิ่มตัวละครเป้าหมายคนใหม่จะดึงดูดผู้เล่นที่ชื่นชอบแนวเรื่องของเกมและไม่ได้ยึดติดกับตัวละครเป้าหมายคนใดคนหนึ่ง และการเพิ่มเนื้อเรื่องในช่วงเทศกาลสำคัญต่างๆ หรือเนื้อเรื่องอีเวนต์พิเศษจะดึงดูดผู้เล่นที่ผูกพันกับเกมและตัวละครเป้าหมายแต่อ่านเนื้อเรื่องจนครบแล้วให้เข้ามาเล่นเกม เนื่องจากเนื้อเรื่องในช่วงเทศกาลหรืออีเวนต์พิเศษจะจำกัดเวลาในการอ่าน เมื่อหมดช่วงเวลากิจกรรมแล้วผู้เล่นจะกลับมาอ่านไม่ได้อีก โดยตามปกติแล้วเกมจับหนุ่มแต่ละเกมบนสมาร์ตโฟนจะไม่ได้ใช้การเพิ่มเนื้อเรื่องเพียงวิธีเดียวแต่จะใช้การเพิ่มเนื้อเรื่อง 2-3 วิธีดังกล่าวแบบผสมกัน

การเพิ่มเนื้อเรื่องเป็นปัจจัยสำคัญที่สามารถต่ออายุให้กับเกมจับหนุ่มแต่ละเกมได้ แต่เกมจับหนุ่มทุกเกมย่อมมีจุดอิมตัว การเพิ่มเนื้อเรื่องไม่ใช่วิธีการดึงดูดผู้เล่นที่ได้ผลตลอดไป เพราะหากเนื้อเรื่องมีความยาวหรือยึดเยื้อมากเกินไปจะทำให้ผู้เล่นเบื่อ ดังนั้นในมุมมองของผู้สร้างเกม เมื่อเกมที่ติดตลาดถึงจุดที่อิมตัวด้านเนื้อเรื่องแล้วผู้สร้างเกมก็จะสร้างเกมใหม่ขึ้นมา โดยที่เกมใหม่จะมีเนื้อเรื่องและตัวละครที่เปลี่ยนไป ในขณะที่มีระบบการเล่นที่เหมือนเดิมหรืออาจจะแตกต่างไปจากเดิมไม่มาก ซึ่งปัจจัยดังกล่าวไม่ส่งผลต่อกกลุ่มผู้เล่นเดิมเนื่องจากผู้เล่นไม่ได้ให้ความสำคัญกับวิธีการเล่นหรือระบบเกมรอนมากนัก เพราะสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ความสนใจของผู้เล่นที่มีต่อเนื้อเรื่องในเกม จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าแม้จะมาจากผู้ผลิตเกมที่แตกต่างกัน แต่ระบบของเกมจับหนุ่มส่วนใหญ่จะมีวิธีการดำเนินเนื้อเรื่องหลักที่เหมือนกันและมีระบบเกมรอนที่แตกต่างกันเพียงเล็กน้อยเท่านั้น สิ่งดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาสนใจเกมจึงไม่ใช่วิธีการเล่นหรือระบบเกม แต่เป็นเนื้อเรื่องของเกม

ประเด็นที่ 4 บทบาทของเกมจับหมุมในฐานะสื่อที่ใช้การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์

จากการวิจัยในประเด็นการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ พบว่าผลที่ได้จากการวิจัยมีความสอดคล้องจากงานวิจัยของ Hurme (2016) ที่ได้ศึกษาเรื่องการเล่าเรื่องในสื่อวิดีโอเกมทั้งหมด 3 ประเด็น ดังนี้

1. เกมวิซวลโนเวลประเภทเกมจับหมุมบนสมาร์ตโฟน มีการเล่าเรื่องและมีลักษณะโครงเรื่องของเกมที่ไม่ซับซ้อนเหมือนกับสื่อประเภทยานยนต์หรือภาพยนตร์ ลักษณะโครงเรื่องของเกมจับหมุมบนสมาร์ตโฟนจะเป็นเรื่องที่ไม่ซับซ้อน ไม่มีปมขัดแย้งที่ซับซ้อนซ่อนเงื่อน เป็นลักษณะนิยายรักที่พบได้ทั่วไป ไม่ได้มีความแปลกใหม่ ผู้เล่นต่างก็เข้าใจลักษณะเนื้อเรื่องของเกมดังกล่าวดี แต่ผู้เล่นก็รู้สึกสนุกกับการเล่นเกมเนื่องจากตนเองสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องได้ด้วยการเลือกตัวเลือกซึ่งก็เปรียบได้กับการควบคุมตัวละครที่สวมบทบาทหรืออวตาร ดังนั้นสารที่ผู้เล่นได้รับจากเกมจับหมุมจึงเป็นประสบการณ์ที่ได้จากการเล่นเกม ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดจากการสวมบทบาทเป็นตัวละครและการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะความรู้สึกของผู้เล่นที่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครชายที่เป็นเป้าหมายในเกม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Hurme ที่ได้กล่าวว่า สารที่ผู้เล่นได้รับจากการเล่นเกมไม่ใช่เนื้อเรื่อง ผู้เล่นไม่ได้รับสารเพียงแค่ว่าเนื้อเรื่องของเกมเป็นอย่างไร แต่ผู้เล่นสามารถรับรู้ได้ถึงประสบการณ์ในการเล่นจากการได้ยินและมองเห็นผ่านอวตาร หรือเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะที่ผู้เล่นกำลังมีปฏิสัมพันธ์กับเกม

2. ผู้เล่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่าในเกมจับหมุมที่มีความถี่ในการเลือกตัวเลือกน้อยทำให้ผู้เล่นสนใจกับการอ่านเนื้อเรื่องเพียงอย่างเดียวโดยไม่มีปัจจัยอื่นมาเบี่ยงเบนความสนใจ ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้เล่นจึงรู้สึกว่าเนื้อเรื่องยืดเยื้อและน่าเบื่อ ในขณะที่ในเกมจับหมุมที่มีความถี่ในการเลือกตัวเลือกมากผู้เล่นเอาความคิดของตนเองเข้าไปคิดในฐานะที่ตนเองเป็นตัวละครได้มาก ทำให้เกิดความรู้สึกจืดจางและรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของเกม ผู้เล่นจะยิ่งเอาแต่สนใจเรื่องการมีส่วนร่วมในการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมและสนุกไปกับการมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวจนมองข้ามเรื่องความยาวของเนื้อเรื่องไป เพราะรู้สึกว่าตัวผู้เล่นเองก็มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อเรื่องในเกมด้วยเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Hurme ที่ได้กล่าวว่า การมีปฏิสัมพันธ์กับเกมเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าตนเองจืดจางกับเกมมากขึ้นและรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของเกม จากกรณีตัวอย่าง คือ ในเกมบางเกมจะมี

การใช้ฉากทัศน์ในการเล่าเรื่อง ฉากทัศน์เป็นการใช้ภาพหรือภาพเคลื่อนไหวแทรกขึ้นมาขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกมอยู่ โดยในขณะที่เกิดฉากทัศน์ขึ้นผู้เล่นจะไม่สามารถควบคุมอวาตาร์ให้มีปฏิสัมพันธ์กับเกมได้ ทำให้ผู้เล่นถูกดึงออกมาจากการเป็นส่วนหนึ่งของเกมและไม่จดจ่อกับการเล่นเกมเพราะว่าในขณะนั้นตนเองไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเกมได้

3. ผู้เล่นจะมีความตั้งใจในการเลือกตัวเลือกเพราะรู้สึกว่าคุณเองกำลังจดจ่อและเป็นส่วนหนึ่งกับเกมจากการสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมแล้วมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องผ่านตัวละคร ในเกมจับหนุมเนื้อเรื่องเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญที่จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกเพราะเนื้อเรื่องที่ได้อ่านเป็นผลที่ได้จากการเลือกตัวเลือกของตนเองในเกม ทำให้การมีปฏิสัมพันธ์กับเกมของผู้เล่นมีความหมาย แต่ถ้าหากผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องไม่เข้าใจจะทำให้มีข้อมูลไม่เพียงพอในการเลือกตัวเลือกภายในเกม ผู้เล่นจะใช้วิธีสุ่มหรือมั่วตัวเลือกซึ่งเป็นวิธีการที่ขัดกับจุดมุ่งหมายของเกม โดยมีต้นเหตุมาจากภาษาและความสนใจในเกมทำให้ผู้เล่นไม่สามารถจดจ่อและมีความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งกับเกมได้ เนื่องจากผู้เล่นไม่สามารถตระหนักถึงความสำคัญในการเลือกตัวเลือกได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Hurme ที่ได้กล่าวว่า ผู้เล่นจะรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับเกมก็ต่อเมื่อการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าตนเองสามารถควบคุมเกมได้และการควบคุมดังกล่าวทำให้เกิดผลกระทบบางอย่างที่สำคัญกับเนื้อเรื่องของเกม ทำให้ผู้เล่นจะใช้ความพยายามและความตั้งใจในการเล่นเพราะตนเองรู้สึกว่าคุณกำลังจดจ่อกับการเล่นเกมและเป็นส่วนหนึ่งกับเกม แต่เมื่อใดที่ผู้เล่นรู้สึกว่าการเล่นไม่มีปฏิสัมพันธ์ในเกมไม่มีความสำคัญ ผู้เล่นก็จะไม่ไตร่ตรองให้ดีในการตัดสินใจเลือกทางเลือกต่างๆ ภายในเกม ได้แก่ กรณีที่ผู้เล่นไม่รู้ว่ามีทางเลือกต่างอย่างไรในการเลือกตัวเลือกที่แตกต่างกัน

โดยผลการวิจัยยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cameron (2017) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การเลือกเส้นทางในเกมของผู้เล่น ผู้เล่นจะรู้สึกว่าการเล่นเส้นทางของตนเองส่งผลต่อเนื้อเรื่องในตอนจบของเกม ซึ่งเป็นการเลือกที่มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง แม้ว่าในบางครั้งเกมจะกำหนดให้มีตอนจบแบบเดียวกันก็ตาม แต่การมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวก็ทำให้ผู้เล่นสนุกกับเกมมากขึ้น ในบางครั้งผู้เล่นก็รู้ตัวว่าตอนจบจะไม่แตกต่างกัน ถึงอย่างนั้นผู้เล่นก็ยังรู้สึกว่าตนเองได้มีส่วนร่วมและเป็นคนที่สร้างตอนจบดังกล่าวขึ้นมา เช่นเดียวกับกลุ่มผู้เล่นที่เล่นเกมจับหนุมที่ได้กล่าวว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมจะทำให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมกับการใช้ความคิดเพื่อตัดสินใจเกี่ยวกับทิศทางของเนื้อเรื่อง ยังมีความถี่ในการเลือกตัวเลือกมากผู้เล่นจะยิ่งเอาแต่สนใจเรื่องการมีส่วนร่วมในการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมและสนุกไปกับการมีปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวจนมองข้ามเรื่องความยาวของเนื้อเรื่องไป ในขณะที่เกมที่มีความถี่ในการ

เลือกตัวละครน้อยผู้เล่นก็จะสนใจกับการอ่านเนื้อเรื่องเพียงอย่างเดียวโดยไม่มีปัจจัยอื่นมาเบี่ยงเบนความสนใจ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่เนื้อเรื่องยืดยาวแล้วเกิดเป็นความรู้สึกเบื่อในการเล่นเกม แต่ในกรณีของเกมจีบหนุ่ม ทุกเกมจะมีตอนจบของเนื้อเรื่องอย่างน้อย 2 แบบอยู่แล้ว ทำให้ผู้เล่นรับทราบตั้งแต่ต้นว่าเกมมีตอนจบหลายแบบโดยสามารถเลือกตอนจบดังกล่าวได้จากการเลือกตัวละครในเกม

อีกประเด็นที่ผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cameron คือ ประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นเกมจีบหนุ่มทุกคนให้ความคิดเห็นตรงกันว่าการเล่นเกมจีบหนุ่มเหมือนการอ่านนิยายในยามว่างมากกว่าเป็นการเล่นเกม เนื่องจากเกมประเภทวีซวลโนเวลเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่าเรื่องหรือเนื้อเรื่องในเกมที่มีความโดดเด่นมากกว่าระบบการเล่นเกม โดย Cameron กล่าวว่าในเกมที่ระบบการเล่นมีความสำคัญน้อยกว่าการเล่าเรื่องจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่ตนเองกำลังอ่านหนังสือหรือชมภาพยนตร์มากกว่าเล่นเกม เพราะผู้เล่นสนใจที่เนื้อเรื่องมากกว่าระบบการเล่น สำหรับเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนที่มีลักษณะเดียวกันเนื่องจากเป็นเกมที่เน้นที่การอ่านเนื้อเรื่องและใช้วิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อนทำให้ผู้เล่นไม่ให้ความสำคัญกับระบบการเล่น ทำให้ผู้เล่นเกมจีบหนุ่มรู้สึกว่การเล่นเกมจีบหนุ่มเหมือนการอ่านนิยาย แม้กระทั่งเกม Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา ซึ่งเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่าเรื่องและระบบเกมมีความสำคัญใกล้เคียงกัน ระบบการเล่นในเกมดังกล่าวจะมีมินิเกมหลากหลายกั้วให้ผู้เล่นได้เข้ามาเล่น มีผู้เล่นบางส่วนสนใจเกมดังกล่าวจากมินิเกมมากกว่าเนื้อเรื่อง ในส่วนของเนื้อเรื่องหลักที่ใช้ระบบเกมเป็นการเล่าเรื่องแบบวีซวลโนเวลสลับกับการเล่นมินิเกม ผู้เล่นที่สนใจระบบการเล่นเกมมากกว่าก็จะข้ามการอ่านเนื้อเรื่องไปเพราะต้องการเล่นมินิเกมอย่างเดียว โดยผู้เล่นกลุ่มนี้จะไม่สนใจเล่นเกมจีบหนุ่มเกมอื่น เพราะคนกลุ่มนี้ไม่ได้สนใจการอ่านเนื้อเรื่องหรือเกมที่มีการเล่าเรื่องโดดเด่นกว่าระบบการเล่น

ประเด็นที่ 5 วัตถุประสงค์และพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมวีซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนผ่านสื่อออนไลน์

จากการวิจัยพบว่า การรวมกลุ่มของกลุ่มผู้เล่นเกมวีซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสื่อออนไลน์ไม่ได้รับความนิยม เนื่องจากการเล่นเกมจีบหนุ่มไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นขณะเล่น ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้ด้วยตัวคนเดียว และมีผู้เล่นบางส่วนที่ไม่ต้องการข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อเรื่องเพราะจะทำให้เสียรรถรสในการเล่นเกม ได้แก่ การบอกเนื้อเรื่องตอนต่อไป ตอนจบของเกม และฉากที่พบในเกมที่ผู้เล่นยังไม่เคยอ่านมาก่อน ดังนั้นผู้เล่นเกมจีบหนุ่มโดยทั่วไปจึงไม่มีความจำเป็นที่

ต้องกระตือรือร้นเพื่อหาข่าวสารเกี่ยวกับเกม และไม่มีเหตุผลที่ต้องนัดรวมตัวกัน ทำให้ผู้เล่นไม่มีความจำเป็นในการเข้าร่วมกลุ่ม นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เล่นเกมบางส่วนมีการเข้าร่วมกลุ่มบนสื่อออนไลน์โดยมีจุดประสงค์เพื่อเข้ามาพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น โดยประเด็นหลักในการพูดคุยจะเป็นการแบ่งปันประสบการณ์ในการเล่นเกมนั้นเป็นหลัก

จากผลการวิจัยข้างต้นพบว่าการสื่อสารบนสื่อออนไลน์ของผู้เล่นเกมจิบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนมีความแตกต่างไปจากสมาชิกกลุ่มคอสเพลย์และกลุ่มแฟนคลับเฮฟวีเมทัลซึ่งเป็นกลุ่มที่ใช้การสื่อสารบนสื่อออนไลน์เช่นเดียวกัน จากงานวิจัยของกอบชัย ศักดิ์ดีดวงศ์ศิริวิมล (2552) และชลวรรณ วงษ์อินทร์ (2548) จะเห็นได้ว่าสมาชิกกลุ่มคอสเพลย์และกลุ่มแฟนคลับเฮฟวีเมทัลมีความกระตือรือร้นในการเปิดรับข่าวสาร เนื่องจากคนกลุ่มนี้มีเป้าหมาย มีความสนใจ และมีความต้องการบางอย่างร่วมกัน สมาชิกกลุ่มคอสเพลย์จะมีกิจกรรมหลักคือการจัดกิจกรรมอีเวนต์ซึ่งเป็นสถานที่รวมตัวกันในการแต่งคอสเพลย์เพื่อแสดงผลงานของตนเอง และกลุ่มแฟนคลับเฮฟวีเมทัลจะมีกิจกรรมหลักคือการเข้าร่วมชมคอนเสิร์ตวงดนตรีที่สมาชิกสนใจ และจากที่สมาชิกกลุ่มทั้งสองกลุ่มต่างอยู่กันอย่างกระจัดกระจายทำให้สื่ออินเทอร์เน็ตสามารถเข้ามาช่วยเป็นตัวกลางในการสื่อสารเพื่อการรวมตัวของสมาชิก หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นข้อมูลข่าวสารต่างๆ ในประเด็นที่สมาชิกสนใจ

เห็นได้ว่าปัจจัยที่ทำให้กลุ่มผู้เล่นเกมจิบหนุ่มบนสมาร์ตโฟนมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่แตกต่างไปจากสมาชิกกลุ่มคอสเพลย์และกลุ่มแฟนคลับเฮฟวีเมทัลคือลักษณะกิจกรรมของสมาชิกในกลุ่มและวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร กลุ่มผู้เล่นเกมจิบหนุ่มจะสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นบนสื่อออนไลน์เพื่อแบ่งปันประสบการณ์ในการเล่นเกมนั้น ไม่มีการนัดพบปะกันระหว่างสมาชิกกลุ่ม เนื่องจากไม่มีกิจกรรมที่ทำให้ผู้เล่นต้องมารวมกลุ่ม เพราะกิจกรรมหลักของสมาชิกกลุ่มคือการเล่นเกมจิบหนุ่มซึ่งเป็นกิจกรรมแบบส่วนตัวไม่จำเป็นต้องทำร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ในขณะที่สมาชิกกลุ่มคอสเพลย์และกลุ่มแฟนคลับเฮฟวีเมทัลใช้การสื่อสารบนสื่อออนไลน์สำหรับการแลกเปลี่ยนข่าวสารและการนัดรวมตัวในกลุ่มสมาชิก เนื่องจากกิจกรรมหลักของทั้งสองกลุ่มต้องใช้งานอีเวนต์ ได้แก่ งานสำหรับแสดงคอสเพลย์ งานคอนเสิร์ต เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับรวมตัวและทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างสมาชิก

ประเด็นที่ 6 การจินตนาการของผู้เล่นในเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม

เหตุผลหนึ่งที่ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มคือความต้องการหลีกเลี่ยงจากความ เป็นจริงที่เป็นอยู่ การเข้ามาเล่นเกมจีบหนุ่มเปรียบเสมือนการหนีจากโลกความเป็นจริงเข้ามาสู่โลกของเกมซึ่งเป็นโลกแห่งจินตนาการของผู้เล่นผ่านการสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมเพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในโลกแห่งจินตนาการ ผู้เล่นสามารถลบตัวตนของตัวเองในโลกความเป็นจริงเพื่อที่จะมาเป็นอีกตัวตนหนึ่งที่โลกของเกมได้สร้างขึ้น ทำให้ผู้เล่นสามารถมองภาพตัวเองในสถานการณ์ที่ไม่สามารถเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Runjhun Noopur (2017) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การหลีกเลี่ยงความเป็นจริงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนหันมาเสพสื่อประเภทแฟนตาซี นอกจากนี้ลักษณะการจินตนาการที่เกิดขึ้นในเกมจีบหนุ่มมีความซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Laplanche (1973) ที่ได้อธิบายว่า แฟนตาซีเป็นการจินตนาการถึงฉากหนึ่งที่เราเป็นตัวเอกของเรื่องที่ประสบความสำเร็จในสิ่งที่ตัวเองปรารถนา โดยบิดเบือนให้มากเกินไปหรือน้อยเกินไปจากความจริง ทำให้เป็นสิ่งที่บิดเบี้ยวไปจากพื้นฐานของจิตใฝ่มนุษย์ โดยที่เกมยีนบทตัวเอกให้ผู้เล่นและสร้างสถานการณ์ที่ดีที่คนทั่วไปปรารถนาในเรื่องเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นอย่างมีความสุขซึ่งก็คือการได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครเป้าหมาย

เกมจีบหนุ่มเป็นเกมที่ถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นต้องจินตนาการว่าตัวเองเป็นนางเอกซึ่งเป็นตัวละครตัวหนึ่งของเรื่อง จากกลุ่มตัวอย่างผู้เล่น 9 ใน 14 คนจินตนาการว่าตนเองกำลังสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกในเรื่องขณะที่กำลังอ่านเนื้อเรื่องอยู่ และผู้เล่นให้เหตุผลว่ายิ่งในเกมมีความถี่ในการเลือกตัวเลือกมาก ผู้เล่นก็จะยิ่งรู้สึกว่าตัวละครที่สวมบทบาทมีบุคลิกลักษณะที่เหมือนตัวเอง เพราะในการเลือกตัวเลือกผู้เล่นจะใช้ความคิดของตัวเองตัดสินใจแทนตัวละครที่สวมบทบาท ผู้เล่นจึงใช้ลักษณะนิสัยจริงของตนเองควบคุมตัวละครที่สวมบทบาท ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าตัวละครมีความคิดและลักษณะนิสัยเหมือนตัวผู้เล่น

จากงานวิจัยของ โฆษิต ศรีกฤษณรัตน์ (2553) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติของผู้เล่นที่มีต่อตัวเองในเกมสวมบทบาทแบบญี่ปุ่นว่า เหตุผลในการจินตนาการว่าอยากเป็นตัวเอกมี 2 เหตุผล ได้แก่ ผู้เล่นที่คิดว่าตัวละครเอกมีบุคลิกลักษณะที่เหมือนกับตัวผู้เล่น และผู้เล่นที่คิดว่าตัวละครเอกมีลักษณะเป็นอุดมคติ ในขณะที่มีผู้เล่นบางส่วนที่ไม่ได้อยากเป็นหรือจินตนาการว่าตัวเองเป็นตัวละครเอกเพราะคิดว่าตัวละครเอกแตกต่างจากตัวเองมากเกินไป จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้อง

กับเหตุผลแรกที่มีผู้เล่นอยากเป็นตัวเอกเพราะจินตนาการว่าตัวละครเอกมีบุคลิกลักษณะที่เหมือนกับตัวผู้เล่น และประเด็นที่มีผู้เล่นบางส่วนไม่ได้จินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครเอก เนื่องจากในเกมจับกลุ่มพบว่าผู้เล่นบางส่วนที่รู้สึกว่าคุณลักษณะของตัวละครที่สวมบทบาทไม่เหมือนตัวผู้เล่นเนื่องจากเกมที่มีความถี่ในการเลือกตัวเลือกในเกมน้อย ผู้เล่นจะมีโอกาสใช้ความคิดของตัวเองควบคุมหรือตัดสินใจแทนตัวละครได้น้อยจนรู้สึกว่าคุณลักษณะของตัวเองไม่มีความสำคัญในการกำหนดเนื้อเรื่อง เช่นเดียวกับการอ่านหนังสือหรือการชมภาพยนตร์ที่ผู้เล่นไม่สามารถไปแตะต้องเนื้อเรื่องที่ผู้เขียนบทได้สร้างขึ้น ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณลักษณะของตัวเองเป็นคนละคนและไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกัน ผู้เล่นจึงรู้สึกว่าคุณลักษณะที่สวมบทบาทในเกมที่มีความถี่ในการเลือกตัวเลือกน้อยแตกต่างกับตนเองมาก ผู้เล่นกลุ่มนี้จึงมองว่าตนเองเป็นผู้สังเกตการณ์เหตุการณ์ในเกมมากกว่าเป็นผู้สวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมจับกลุ่ม

ในขณะที่เหตุผลที่สองที่มีผู้เล่นอยากเป็นตัวเอกเพราะจินตนาการว่าตัวละครเอกมีลักษณะเป็นอุดมคติเป็นเหตุผลที่เกิดขึ้นไม่ได้ในเกมจับกลุ่ม จากผลการวิจัย ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทในเกมจับกลุ่มจะถูกออกแบบให้มีลักษณะที่ไม่เป็นอุดมคติ กล่าวคือตัวละครที่สวมบทบาทในเกมจับกลุ่มส่วนใหญ่ถูกสร้างให้มีลักษณะเป็นคุณธรรมตาทั่วไป ไม่มีความสมบูรณ์แบบทั้งด้านฐานะและสถานภาพทางสังคมเพื่อเป็นตัวแทนของผู้เล่นในฐานะคนธรรมดาคนหนึ่ง ในสังคม ในขณะที่ตัวละครที่มีความเป็นอุดมคติในเกมจะเป็นตัวละครเป้าหมายหรือตัวละครที่ผู้เล่นต้องสร้างความสัมพันธ์ด้วย เห็นได้ว่าตัวละครเป้าหมายทุกคนจากทุกเกมที่ใช้สายแบบอนิเมะจะมีความเปรียบพร้อมทั้งด้านฐานะสถานภาพทางสังคม หน้าตา ความสามารถ และรักเดียวใจเดียวกับนางเอก จากคุณสมบัติของตัวละครที่สวมบทบาทและตัวละครเป้าหมายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เนื้อเรื่องออกแบบให้ผู้เล่นอยู่ในฐานะคนธรรมดาคนหนึ่งที่สามารถมีความรักและสร้างความสัมพันธ์กับผู้ชายที่เป็นอุดมคติได้ เกมจับกลุ่มไม่ได้ทำให้ผู้เล่นอยากเป็นคนที่มีลักษณะอุดมคติ แต่ทำให้ผู้เล่นสามารถครอบครองคนที่เป็อุดมคติได้แม้ว่าตนเองจะเป็นเพียงคนธรรมดา

6.3. ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายได้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปีก่อนข้างมีอุปสรรคด้านการเดินทางและความยินยอม

จากผู้ปกครอง ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายสามารถพบได้น้อยและไม่แสดงออกว่าเล่นเกมประเภทนี้ ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงได้

2.กลุ่มตัวอย่างส่วนมากไม่ต้องการให้ผู้วิจัยเปิดเผยชื่อทำให้ผู้วิจัยมีความจำเป็นที่ต้องหลีกเลี่ยงการใช้ชื่อจริงของกลุ่มตัวอย่าง

3.เกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน แพนเพจเฟซบุ๊ก และกลุ่มเฟซบุ๊กเป็นสื่อที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ง่าย ทำให้ระหว่างที่ทำการวิจัยมีความเสี่ยงที่เกม แพนเพจ หรือกลุ่มดังกล่าวปิดตัวลง โดยขณะทำการวิจัย เกม Kissed By The Baddest Bidder ได้มีการเปลี่ยนระบบแอปพลิเคชันหลังจากการเก็บข้อมูล แต่เนื้อเรื่องที่ปรากฏในเกมไม่มีความแตกต่างจากเดิม ส่วนแพนเพจ “OTOME GAME – แหล่งรวมเกมจีบหนุ่มภาษาไทย” และแพนเพจ “Reverse Harem & Otome Gaming” ได้มีการปิดตัวลงหลังจากการเก็บข้อมูล

4.การเก็บข้อมูลจากการเล่นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มมีข้อจำกัด ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงเนื้อเรื่องทั้งหมดภายในเกมได้จากการเล่นเกมเพียง 2 ครั้ง เนื่องจากผู้วิจัยไม่สามารถเลือกตัวเลือกทั้งหมดที่เกมปรากฏขึ้นมา มีเกมบางส่วนมีตอนจบมากกว่า 2 แบบขึ้นไป อีกทั้งยังมีระบบการเลือกเนื้อเรื่องที่ซับซ้อน จึงมีเนื้อเรื่องบางส่วนที่ผู้วิจัยเข้าไม่ถึงและไม่ได้อ่าน จึงไม่สามารถนำเนื้อเรื่องทั้งหมดในเกมมาใช้วิเคราะห์ได้

6.4. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1.การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่พบได้ในสื่อประเภทเกมทุกประเภทไม่ใช่แค่เพียงเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม โดยประเภทเกมที่แตกต่างกันออกไปจะมีรูปแบบการเล่าเรื่อง การมีปฏิสัมพันธ์ และการกำหนดบทบาทของผู้เล่นที่แตกต่างกันออกไป การนำเกมประเภทอื่นมาใช้ในการทำการวิจัยเรื่องการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์จึงเป็นประเด็นที่มีความน่าสนใจ

2.เกมวีชวลโนเวลมีลักษณะเนื้อเรื่องอยู่หลายประเภทนอกเหนือจากเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม การเก็บข้อมูลจากเกมวีชวลโนเวลประเภทอื่นที่มีลักษณะเนื้อเรื่องและบทบาทแตกต่างออกไปจึงมีความน่าสนใจ โดยเฉพาะเกมที่มีลักษณะคล้ายเกมจีบหนุ่ม คือ เกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบสาว ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายเป็นเพศชาย จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจที่ว่าเพศที่ต่างกันจะส่งผลต่อการเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ต่างกันหรือไม่

3. การวิจัยครั้งนี้เป็นศึกษาพฤติกรรมผู้เล่นด้วยการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยศึกษาเพื่อต้องการทราบว่าพฤติกรรมด้านต่างๆ ของผู้เล่นมีลักษณะใดบ้าง ดังนั้นผลการวิจัยที่ได้รับจึงไม่สามารถระบุได้ว่าจำนวนของผู้รับสารประเภทต่างๆ มีมากน้อยเพียงใด ผู้ที่สนใจสามารถนำข้อมูลเชิงคุณภาพไปใช้เพื่อการศึกษาเชิงปริมาณเพื่อให้ทราบพฤติกรรมการเล่นเกมจับหม่มของกลุ่มประชากรทั้งหมด



บรรณานุกรม

หนังสือ

- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games*. Massachusetts: Focal Press.
- Miller, C. H. (2014). *Digital Storytelling : A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Massachusetts Focal Press.
- Berger, A. A. (1997). *Narratives in Popular Culture, Media and Everyday Life*. London: Sage Publications.
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. North Carolina: McFarland.
- Herman, D. (2007). *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jones, R. (2013). *Communication in the Real World: An Introduction to Communication Studies*. Minnesota: University of Minnesota Libraries Publishing.
- Kennedy, X. J. (1983). *Literature : And Introduction to Fiction and Drama*. Boston: LittleDrown and Company.
- Kim Hyeshin. (2009). Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction. *Theory, Culture & Society*, 26(2-3), 165-188.
- Laplanche, J., & Pontalis, J.-B. (1973). *The Language of Psycho-Analysis*. London: Hogarth Press Ltd.
- Muller, G. H., & Williams, J. A. (1985). *Introduction to Literature*. New York McGraw-Hill Companies.
- Packard, E. (ม.ป.ป.). *ถ้ามืดจรรยา* (ปทุมวรรณ, Trans.). นนทบุรี: สำนักพิมพ์หิ่งห้อย.
- Petrie, D. W., & Boggs, J. M. (2003). *The Art of Watching Film*. New York McGraw-Hill Companies.
- Todorov, T. (1977). *The Poetics of Prose*. Oxford: Blackwell.
- กอบชัย คักดาวงศ์ศิริมล. (2553). *การสื่อสารเพื่อการสร้างพื้นที่สาธารณะ Cos'Play*. คณะนิเทศศาสตร์

- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
 กัญญา สุวรรณแสง. (2542). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อักษรพิทยา.
 กาญจนา แก้วเทพ. (2553). การสื่อสารกับพื้นที่สาธารณะ : ทัศนะของฮาเบอร์มาส. In *แนวพินิจใหม่ใน
 สื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
 กาญจนา แก้วเทพ. (2553). เรื่องเล่า การเล่าเรื่อง และศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง. In *แนวพินิจใหม่ใน
 สื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
 กิตติ กันภัย. (2543). มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. In *การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ*.
 กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์.
 ชลวรรณ วงศ์อินทร์. (2548). *ชีวิตวัฒนธรรมของกลุ่มแฟนเพลงเฮฟวีเมทัลในประเทศไทย*. คณะนิเทศ
 ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
 ัญญา สังข์พินชานนท์. (2539). *วรรณกรรมวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์นาคร.
 ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา. (2552). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณคดี*. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
 สิทธิชัย สาตราหา. (2550). *ความสัมพันธ์ฉันคนรักผ่านเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์ (ประเทศไทย)*. คณะ
 นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.,
 อุดม หนูทอง. (2523). *พื้นฐานการศึกษาวรรณคดีไทย*. สงขลา สำนักพิมพ์เมืองสงขลา.

เว็บไซต์

- AIR. (2 5 5 4). รู้หรือไม่ว่า Light Novel และ Visual Novel คืออะไร. Retrieved from
<http://www.online-station.net/entertainment/cartoon/124>
 jinny-jin. (2560). 5 เครื่องเกมโดนใจสาวจีบหนุ่ม จุดเด่นเครื่องไหนจะถูกใจคุณ. Retrieved from
<http://www.online-station.net/otome/feature/10>
 por_kk. (2555). Otome Game เกมนี้มีไว้เพื่อสาว ๆ !! Retrieved from <https://www.online-station.net/girlzone/view/56881>
 ยืน ภู่วรรณ. (2560). เทคโนโลยีมีลต์มีเดีย. Retrieved from <https://web.ku.ac.th/schoolnet/snet1/network/multimedia.html>
 สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ. (2559). แลกผลการสำรวจมูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัล
 ค อ น เท น ต์ ป ร ะ จ า ปี 2 5 5 8 . Retrieved from <http://www.depa.or.th/sites/default/files/publication/files/Digital%20Content%202015.pdf>

- Brenner, A. (2003). fantasy (1). Retrieved from
<https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/fantasy/>
- Brown, A. (n.d.). fantasy (2). Retrieved from
<https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/fantasy-2/>
- Cameron, K. (2017). *Narrative and Gameplay Design in the Story-driven Videogame: A Case Study on The Last of Us*. (Master of Communication Studies), Auckland University of Technology, Auckland. Retrieved from
<https://aut.researchgateway.ac.nz/bitstream/handle/10292/10955/CameronK.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- CYOA. (n.d.). History of CYOA. Retrieved from <https://www.cyoa.com/pages/history-of-cyoa>
- Dirks, T. (n.d.). ACTION FILMS. Retrieved from <http://www.filmsite.org/actionfilms.html>
- Dirks, T. (n.d.). DETECTIVE-MYSTERY FILMS. Retrieved from
<http://www.filmsite.org/mysteryfilms.html>
- Dirks, T. (n.d.). HORROR FILMS. Retrieved from <http://www.filmsite.org/horrorfilms.html>
- Dirks, T. (n.d.). ROMANCE FILMS. Retrieved from
<http://www.filmsite.org/romancefilms.html>
- Dirks, T. (n.d.). SCIENCE FICTION FILMS. Retrieved from <http://www.filmsite.org/sci-fifilms.html>
- Dirks, T. (n.d.). THRILLER – SUSPENSE FILMS. Retrieved from
<http://www.filmsite.org/thrillerfilms.html>
- Hurme, J. (2016). *Storytelling in Videogame: Creating a Narrative for Management Game*. (Bachelor Degree), Turku University of Applied Sciences, Turku. Retrieved from
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/105120/Hurme_Jarkko.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- RockmanDash12. (2014). Rockmandash's Beginner's Guide To Visual Novels. Retrieved from <http://rockmandash12.kinja.com/the-beginners-guide-to-visual-novels-1541975662>
- Runjhun Noopur. (2017). 4 Reasons Why Everyone Loves Fantasy In Fiction. Retrieved from <https://writingcooperative.com/4-reasons-why-everyone-loves-fantasy-in->

fiction-3498aa576d90

Sol, M. (2016). 8 Different Types of Love According to the Ancient Greeks. Retrieved from <https://lonerwolf.com/different-types-of-love/>

แอปพลิเคชัน

Yume100: ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา. (2016). iXit Corporation [Mobile application software]

Kissed by Baddest Bidder. (2014). Voltage, Inc. [Mobile application software]

Cinderella Midnight: Otome Game. (2014). CYBIRD [Mobile application software]

Mystic Messenger. (2016). Cheritz Co., Ltd [Mobile application software]

It's Our Secret.Fake Marriage. (2014). Accela, Inc [Mobile application software]

Shall we date?: Blood in Roses+. (2015). NTT Solmare Corporation [Mobile application software]

Moments: Choose Your Story. (2018). Stardust Works [Mobile application software]

การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

ชมพู พนักงานการตลาดออนไลน์ อายุ 28 ปี. สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2561

มี้ว ว่างงาน อายุ 25 ปี. สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2561.

ไทม พนักงานบริษัทเอกชน อายุ 25 ปี. สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2561.

มันท์ พนักงานบริษัทเอกชน อายุ 25 ปี. สัมภาษณ์, 29 ตุลาคม 2561.

ฝน เจ้าหน้าที่วีทีเอสสัมพันธ์ อายุ 25 ปี. สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2561.

ฝ้าย นิสิตปริญญาโท อายุ 28 ปี. สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2561.

เบลล์ แพทย์ อายุ 27 ปี. สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2561.

กาญ นิสิตระดับปริญญาตรี อายุ 22 ปี. สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2561.

ปอ นักเรียนมัธยมปลาย อายุ 18 ปี. สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2561.

เฟิร์น นิสิตระดับปริญญาตรี อายุ 22 ปี. สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2561.

น้ำหวาน เจ้าหน้าที่การตลาด อายุ 26 ปี. สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2561.

หมีว พนักงานบริษัทเอกชน อายุ 26 ปี. สัมภาษณ์, 18 พฤศจิกายน 2561.

ณัฐ พนักงานหน่วยงานราชการ อายุ 25 ปี. สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2561.

กวาง นิสิตปริญญาโท อายุ 26 ปี. สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2561.





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

ข้อมูลเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนทสมาร์ตโฟนที่นำมาเป็นตัวอย่าง

1. เกม Kissed by Baddest Bidder

เป็นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม ผลิตโดยบริษัท Voltage, Inc. ประเทศญี่ปุ่น มียอดดาวน์โหลดมากกว่า 500,000 ครั้ง เปิดตัวเกมครั้งแรกด้วยเนื้อเรื่องภาษาญี่ปุ่น แล้วจึงขยายมาเปิดเซิร์ฟเวอร์ภาษาอังกฤษที่ดำเนินเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ เนื้อหาของเกมเหมาะสำหรับผู้ที่อายุ 12 ปีขึ้นไป มีการบอกเป็นนัยทางเพศ ภาษาหยาบคายที่ไม่รุนแรง และการซื้อแบบดิจิทัล เปิดตัวครั้งแรกวันที่ 9 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2557 แต่ในปัจจุบันแอปพลิเคชัน *Kissed by Baddest Bidder* ไม่สามารถใช้งานได้แล้ว แต่ผู้เล่นสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้จากทางแอปพลิเคชัน *Love 365: Find Your Story* ที่ผลิตโดยบริษัท Voltage, Inc. ซึ่งเป็นผู้สร้างเดียวกัน



สรุปเนื้อเรื่อง

เราทำงานเป็นแม่บ้านอยู่ที่โรงแรม Tres Spades เป็นโรงแรมของตระกูลอิชิโนมิยะ เจ้าของธุรกิจขนาดใหญ่ที่ญี่ปุ่นและมีสาขาทั่วโลก ภายในโรงแรมยังมีคาสิโนถูกกฎหมายขนาดใหญ่ไว้สำหรับแขกที่มาพักด้วย วันหนึ่งเราบังเอิญไปทำรูปปั้นราคาแพงแตก รูปปั้นดังกล่าวเป็นของที่จะนำเข้าประมูลในงานประมูลสินค้าที่จัดโดยกลุ่มผู้มีอิทธิพลเหนือกฎหมายที่จัดขึ้นในโรงแรม เจ้าของรูปปั้นจับตัวเราไว้แล้วส่งเราเข้าประมูลแทนเพราะเราไม่มีเงินจ่ายค่าเสียหาย ผู้ที่ชนะการประมูลแล้วได้ตัวเราไปเป็นกลุ่มผู้ชาย 5 คน ได้แก่ เอสึเกะ เป็นเจ้าของโรงแรมที่เราทำงานอยู่ ไชริว เป็นสมาชิกมาเฟียแก๊งมั่งกรน้ำแข็งชาวฮ่องกง โอตะ เป็นศิลปินและนายแบบชื่อดัง บาบ่า เป็นขโมย และมาโมรุ เป็น

ตำรวจ ทั้ง 5 คนนี้คือคนที่จัดงานประมูลสินค้าขึ้นมาและเป็นคนประมูลเราได้ ดังนั้นชีวิตเราจึงต้องเป็นของพวกเขา พวกเขาให้เราเลือกว่าเราจะไปอยู่กับใคร เราเลือกที่จะอยู่กับโซริว มาเพียงชาวฮ่องกงจากแก๊งค์มั่งกรน้ำแข็ง โซริวเป็นคนที่ดูเย็นชาไม่ค่อยสนใจผู้หญิง เราพยายามจะหนีแต่ก็ไม่สำเร็จถูกเขาจับได้ โซริวบอกถ้าเราไม่เชื่อฟังเขาจะฆ่าเรา เขาให้เราอยู่ที่ห้องพักของเขาในโรงแรม ช่วงกลางวันเราจะไปทำงานปกติ แต่ถ้าเขาเรียกเราก็ต้องมาหาเขาทันที เขาสัญญาว่าจะไม่ทำอะไรเราถ้าเราเชื่อฟังเขา แต่ถ้าเราอยากไปจากที่นี่ให้เอาเงินมาใช้หนี้เขา

ขณะที่เราอยู่กับโซริว เขามอบหมายงานให้เราดูแลเหมยหลิง ลูกสาวของหัวหน้าแก๊งค์ระฆังจิ้งหรีด เหมยหลิงถูกส่งตัวมาร่วมงานดูตัวที่ญี่ปุ่น เธอไม่สนใจที่จะเข้าร่วมการดูตัวเลย เธอเอาแต่สนุกกับชีวิตที่มีอิสระในญี่ปุ่นมากกว่า เพราะตามปกติเธอถูกบอดี้การ์ดตามคุมตลอดทำให้เธอรู้สึกอึดอัด วันหนึ่งเราและโซริวพาเหมยหลิงไปเที่ยวเล่น เหมยหลิงถูกศัตรูคู่อริของแก๊งค์ระฆังจิ้งหรีดทำร้าย แต่ก็หนีมาได้ โซริวเห็นว่าไม่ปลอดภัยถ้าจะพาเหมยหลิงออกไปไหนมาไหนข้างนอก เขาเห็นว่าเรากับเหมยหลิงมีรูปลักษณ์ภายนอกคล้ายๆ กัน โซริวตัดสินใจใช้ให้เราปลอมตัวเป็นเหมยหลิงแล้วเป็นตัวล่อให้คนร้ายออกมา ทำายที่สุดแผนของเขาก็สำเร็จทำให้เราจับคนร้ายได้ หลังจากที่ถูกเรื่อง โซริวบอกพ่อของเหมยหลิงไปว่าเหมยหลิงไม่ถูกในผู้ชายคนไหนเลย แต่พ่อของเหมยหลิงบอกว่าเขาสนใจอยากให้โซริวแต่งงานกับเหมยหลิง

โซริวตกลงแต่งงานกับเหมยหลิงเพื่อหน้าที่การงานในแก๊งค์มาเฟีย ส่วนเหมยหลิงยอมแต่งงานเพื่อที่เธอจะได้เป็นอิสระไม่ถูกพ่อควบคุมอีก เราเสียใจเพราะตอนนี้เรารักโซริวแล้ว เราถอยเพราะว่าเรารู้ตัวว่าไม่เหมาะกับโซริวเท่าลูกสาวมาเฟียอย่างเหมยหลิง เราไปหาโซริวแล้วบอกเขาว่าเขาไม่ควรแต่งงานโดยที่ไม่ได้รัก เพราะเขาจะไม่มีความสุข เราช้องให้ โซริวเข้ามาบอกเราว่าเราเป็นอิสระแล้ว แล้วเขาก็ทิ้งเรากลับฮ่องกงไป เอสีเกะและคนอื่นๆ เห็นเรารักโซริว เขาจึงพาเราไปที่ฮ่องกงเพื่อตามหาโซริว

เมื่อไปถึงฮ่องกงก็พบว่าโซริวกำลังจะถูกพ่อของเหมยหลิงฆ่าเพราะเขาไปยกเลิกสัญญาที่จะแต่งงานกับเหมยหลิงเพราะทนไม่ได้ที่เห็นเราเสียใจ เราบอกเขาว่าเรามาที่นี่เพื่อบอกรักเขา โซริวจับเรา สุดท้ายพวกเอสีเกะโน้มน้าวพ่อของเหมยหลิงได้ทำให้โซริวไม่ถูกฆ่า หลังจากนั้นเราและพวกเอสีเกะก็กลับญี่ปุ่นก่อน จากนั้นไม่นานโซริวก็กลับตามมา เมื่อเขาได้พบเราเขาก็สารภาพรักกับเรา

2. เกม Cinderella Midnight: Otome Game

เป็นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม ผลิตโดยบริษัท CYBIRD ประเทศญี่ปุ่น มียอดขายกว่า 1,000,000 ครั้ง เปิดตัวเกมครั้งแรกด้วยเนื้อเรื่องภาษาญี่ปุ่น แล้วจึงขยายมาเปิดเซฟเวอร์ภาษาอังกฤษที่ดำเนินเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ ในอดีตเคยมีการเปิดเป็นเซฟเวอร์ภาษาไทย แต่ได้ทำการปิดตัวลงไปแล้ว เนื้อหาของเกมเหมาะสำหรับผู้ที่อายุ 16 ปีขึ้นไป มีเรื่องเพศ การโต้ตอบกับผู้ใช้ และการซื้อแบบดิจิทัล เปิดตัวครั้งแรกวันที่ 17 ธันวาคม พ.ศ.2557



สรุปเนื้อเรื่อง

ที่เมืองวิสเทอเรีย เมื่อพระราชินีไม่มีทายาทก็จะคัดเลือกผู้หญิงในเมืองมาเป็นเจ้าหญิง แล้วให้เจ้าหญิงเลือกเจ้าชายจากเหล่าบรรดาขุนนางที่อยู่ในวังเพื่อสืบทอดเป็นพระราชินีต่อไป เราถูกเลือกให้เป็นเจ้าหญิงทำให้เราต้องมาอยู่ในวัง ระหว่างที่เราอยู่ในวัง หลุยส์ หรือดยุกโฮเวิร์ดก็มีหน้าที่มาสอนมารยาทของชนชั้นสูงให้เรา ทำให้เราอยู่ใกล้ชิดกับเขา หลุยส์มักจะพยายามบอกว่าเราไม่เหมาะกับการเป็นเจ้าหญิง ควรออกจากวังไปเสีย แต่เมื่อจิล มหาดเล็กในวังถามเราว่าเราอยากเลือกใครเป็นเจ้าชาย เราก็นึกถึงหลุยส์คนแรก เพราะเราสนิทกับเขามากที่สุด

เราเผลอพูดกับหลุยส์ไปว่าอยากให้เขาเป็นเจ้าชาย แต่หลุยส์ปฏิเสธและบอกให้เราเลือกคนอื่น เรามารู้ทีหลังว่าเขาเป็นเด็กกำพร้าที่ถูกดยุกรับมาเลี้ยง และเขาถูกเหยียดหยามมาตั้งแต่เด็ก เพราะเป็นเด็กกำพร้าที่ถูกเก็บมาเลี้ยง ทำให้เราไม่อยากให้เราต้องเจอแบบเขา เขาถึงไม่อยากให้เรา

เป็นเจ้าของหญิง หลุยส์ขัดแย้งกับลูกน้องของเขาเรื่องที่ลูกน้องอยากให้เราทุบบ้านเด็กกำพร้าทิ้งเพื่อสร้างบ้านพักตากอากาศ เราช่วยเขาจนบ้านเด็กกำพร้าไม่ต้องถูกทุบทิ้ง แต่ก็ทำให้เราขัดผลประโยชน์กับขุนนางบางส่วน เราจึงถูกลักพาตัวไปทำร้าย แต่หลุยส์มาช่วยเราได้ทัน เขาบาดเจ็บ หลุยส์บอกเราว่าให้ลืมที่เขาพูดว่าหาเจ้าชายคนอื่นซะ เพราะถ้าเขาเป็นเจ้าชาย เขาก็จะปกป้องเราได้เต็มที่

พระราชินีไอริส กษัตริย์จากอาณาจักรสไตน์เดินทางมาที่วิสเทอเรียเพื่อมาประชุมกับเรา หลังจากประชุมเสร็จก็ได้มีการจัดงานเลี้ยงขึ้น เพื่อสร้างสัมพันธ์ไมตรีระหว่างอาณาจักรเราจึงต้องเต้นรำกับพระราชินีไอริส หลังจากเลิกงาน ขณะที่หลุยส์กำลังไปส่งเราที่ห้องเขาก็บอกรักและจูบเรา นิโคแอบเข้าไปโมยของบางอย่างในห้องของหลุยส์ เขาเห็นนกส่งสารของหลุยส์จึงแอบอ่านจดหมายดังกล่าวแล้วขโมยมันไป จากนั้นไม่นานจิตก็เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเรากับหลุยส์ เขาบอกว่าจะทำพิธีประกาศเจ้าชายคนต่อไป เราก็บอกจิตว่าเราเลือกหลุยส์

หลังจากนั้น หลุยส์ถูกใครบางคนใส่ร้ายด้วยการปลอมลายเซ็นเพื่อสั่งให้ทหารไปทำร้ายอาร์ชดยุกของอาณาจักรสไตน์ ทำให้เป็นความขัดแย้งระหว่างอาณาจักร จิลบอกว่าเขาให้หลุยส์เป็นเจ้าชายไม่ได้แล้ว แต่เรารักหลุยส์และไม่สามารถเลือกใครได้นอกจากเขา

เนื้อเรื่องแบบ Honey

เราเห็นนิโคทำจดหมายของหลุยส์หล่น ทำให้เรารู้ว่านิโคเป็นคนร้ายและเป็นสหายของอาณาจักรสไตน์ เขาหนีจากวังไปได้ หลุยส์ขี่ม้าไปที่ชายแดนระหว่างอาณาจักรวิสเทอเรียและอาณาจักรสไตน์ เขาถูกทหารของอาณาจักรสไตน์ควบคุมตัวไป แล้วพระราชินีไอริสก็สั่งให้ประหารเขา หลุยส์ไม่ขัดขืนเพื่อยุติความขัดแย้งของอาณาจักร เราและซิดตามมาช่วยได้ทัน พระราชินีไอริสยอมปล่อยเราและหลุยส์เพราะนิโคสารภาพความจริงว่าเขาใส่ร้ายหลุยส์ เรื่องที่หลุยส์สละตัวเองปกป้องบ้านเมืองกระจายไปทั่ว ทำให้ประชาชนทุกคนชื่นชอบเขา เรากับหลุยส์เข้าร่วมงานหมั้นและพิธีประกาศเจ้าชายคนต่อไปด้วยกัน เราและหลุยส์จะได้อยู่ด้วยกันตลอดไป

เนื้อเรื่องแบบ Sugar

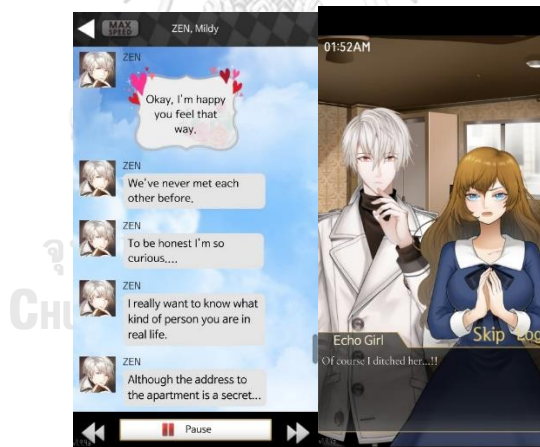
เรา หลุยส์และเหล่าข้าราชการในวังจับได้ว่านิโคเป็นสหายของอาณาจักรสไตน์ แต่เราขอให้ปล่อยตัวเขาไปเพื่อที่สองอาณาจักรจะได้ไม่ขัดแย้งกัน นิโคสัญญาว่าจะไม่เอาความลับของวิสเทอเรียไปบอกพวกสไตน์ หลังจากปล่อยนิโคไป ข้าราชการก็หยุดงานประท้วงขอให้เราสละตำแหน่งเจ้าหญิง หากเราสละตำแหน่งก็ต้องหาเจ้าหญิงคนใหม่ เราต้องถูกเนรเทศไปนอกเมืองและจะไม่ได้เจอ

หลุยส์อีก การหยุดงานทำให้ประชาชนเดือดร้อน สุดท้ายเราตัดสินใจสละตำแหน่งเพื่อช่วยประชาชนไม่ให้เดือดร้อน เราถูกคุมตัวไปขังไว้ที่หอคอนานาฬิกา เพื่อรอคนพาตัวออกไปนอกเมือง

หลุยส์แอบมาหาเราเพื่อที่จะพาเราหนี เขายกคฤหาสน์และสมบัติทุกอย่างให้พ่อของซิดที่เป็นขุนนาง เขาบอกซิดว่าให้บอกทุกคนว่าเขาตายไปแล้ว จากนั้นเขาก็พาเราหนีไปนอกเมือง เรากับหลุยส์อยู่ด้วยกันและช่วยกันดูแลบ้านเด็กกำพร้าในเมืองเล็กๆ ที่ห่างไกลจากวิสเทอเรีย

3. เกม Mystic Messenger

เป็นเกมจับหนุ่มที่มีลักษณะการเล่าเรื่องแบบโปรแกรมแชทจำลองผสมกับการนำเสนอแบบวิชวลโนเวล ผลิตโดยบริษัท Cheritz Co., Ltd ประเทศเกาหลีใต้ ตัวเกมดำเนินเนื้อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ มียอดดาวน์โหลดมากกว่า 1,000,000 ครั้ง เนื้อหาของเกมเหมาะสำหรับผู้ที่อายุ 12 ปีขึ้นไป มีการบอกเป็นนัยทางเพศ และการซื้อแบบดิจิทัล เปิดตัวครั้งแรกวันที่ 8 กรกฎาคม พ.ศ.2559



สรุปเนื้อเรื่อง

รอบที่ 1

มีคนชื่อว่า “อันโนน” (Unknown) ทักแชทเรามา เขาบอกเราว่าเขาเห็นโทรศัพท์มือถือได้ แต่เขาติดต่อเจ้าของโทรศัพท์มือถือไม่ได้ ในโทรศัพท์มือถือมีโน้ตที่อยู่ไว้ อันโนนบอกเราว่าเขาอยู่ต่างประเทศจึงอยากให้เราไปตามที่อยู่นั้นเพื่อหาเบาะแสของเจ้าของเครื่อง แต่เราไม่เชื่อใจเขา เราพยายามปฏิเสธที่จะช่วย แต่เราก็ยอมไปที่ที่อยู่ดังกล่าว เราก็คพบว่าประตูล็อก อันโนนแชทมาหา

เราว่าที่ประตุมีพาสเวิร์ดใช่ไหม เราแกล้งบอกเขาว่าไม่เห็นมีเลย เขาบอกว่าเราโกหก เพราะเขาเห็นเราอยู่หน้าห้อง เขาเดินเข้ามาหาเราและบอกว่าแผนการล้มเหลว เขาต้องหาคนใหม่แทน แต่เพราะเราเห็นหน้าเขาแล้วเขาจึงปล่อยตัวเราไปไม่ได้ แล้วเขาก็ลักพาตัวเราหายไป (จบแบบ Bad End)

รอบที่ 2

มีคนชื่อว่า “อันโนน” (Unknown) ทักแชทเรามา เขาบอกเราว่าเขาเห็นโทรศัพท์มือถือได้ แต่เขาติดต่อเจ้าของโทรศัพท์มือถือไม่ได้ ในโทรศัพท์มือถือมีเน็ตที่อยู่ไว้ อันโนนบอกเราว่าให้เราไปตามที่อยู่นั้นเพื่อหาเบาะแสของเจ้าของเครื่องแทนเขา เราตกลง เราไปตามที่อยู่ที่เขาให้มา ประตูห้องล็อกด้วยรหัสพาสเวิร์ด เขาบอกรหัสกับเราแล้วบอกให้เราเข้าไป

เมื่อเราเข้าไปในห้องนั้น ทันใดนั้นโปรแกรมแชทในสมาร์ตโฟนของเราก็ล้ากรเราเข้ากรู๊ปแชทปริศนา ในแชทประกอบไปด้วย จูมิน แจฮี 707 (เซเวน) เซน และยูซอง ทุกคนตกใจที่อยู่ดีๆเราเข้ามาในกรู๊ปแชท เพราะมันเป็นแอปพลิเคชันที่คนนอกไม่สามารถใช้งานได้ ทุกคนในกรู๊ปแชทนี้ไม่ไว้ใจเราพยายามสืบว่าเราเป็นใคร สมาชิกในกรู๊ปแชทเป็นคนจัดงาน RFA เป็นการจัดปาร์ตี้เพื่อระดมเงิน งานจะจัดขึ้นทุก 2 ปี โดยริกะเป็นคนคิด แต่ตอนนี้ริกะตายไปแล้ว พอริกะตายก็ไม่มีใครกล้าจัดงานนี้อีก ห้องที่อันโนนบอกให้เราเข้าไปเป็นห้องของริกะ วิซึ่งเป็นหัวหน้าของทุกคนในกรู๊ปนี้ชวนให้เรามาทำงานแทนริกะ เราตกลง หน้าที่เราคือเชิญแขกมางานปาร์ตี้ RFA ระหว่างนี้เราจะพักอยู่ที่คอนโดของริกะ

จูมินและแจฮีสมาชิกในกลุ่มดูไม่ไว้ใจเราที่ทำงาน แต่เซนก็คอยให้กำลังใจเรา เขาตื่นตื่นที่เรามาอยู่ในกลุ่มด้วย เซนเป็นนักแสดงละครเวทีที่มีชื่อเสียงระดับหนึ่ง เวลาเมื่อไรเซนก็จะมาเล่าให้เราฟังในห้องแชทเสมอ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องงานแสดงของเขา เซนไม่ค่อยถูกกับจูมินเท่าไรทำให้พวกเขาทะเลาะกันตลอด

วันหนึ่งเซนมาบอกเราว่าเขาได้รับงานแสดงใหม่ เขาจะได้เป็นพระเอกคู่กับ “เอคโคเกิร์ล” นักร้องชื่อดัง เขาตื่นตื่นมาก เพราะหากงานนี้ผ่านไปได้ด้วยดีเขาก็จะมีชื่อเสียงและอาจจะได้เล่นละครโทรทัศน์ด้วย แต่หลังจากนั้นไม่นาน เซนประสบอุบัติเหตุขณะซ้อม ทำให้ขาเขาเจ็บและแสดงไม่ได้ เซนเครียดมาก เขาไม่อยากทำงานนี้ไป เขาพยายามบอกความจริงกับผู้กำกับหลายครั้ง แต่เขาก็ไม่กล้า จึงบอกไปว่าเขาป่วยเฉยๆ ผู้กำกับให้เขาพักผ่อนแล้วกลับไปซ้อม

เอคโคเกิร์ลมาหาเซนที่บ้าน เพราะได้ยินว่าเซนไม่สบายเลยมาเยี่ยม เซนบอกเอคโคเกิร์ลว่าเขาเจ็บขาไม่ได้แล้ว เอคโคเกิร์ลบอกไม่ได้ เธออยากแสดงกับเซน เธอเป็นแฟนคลับเขา เธอทำงานที่

ใหญ่กว่านี้มาเพื่อเล่นละครเวทีกับเขาและยืนยันว่าเธอไม่ยอมเล่นกับคนอื่นจะเล่นละครกับเขคนเดียว เธอจะให้พ่อจัดการให้ จากนั้นเธอชวนเซนเข้าไปคุยกับเธอในบ้านของเขา นอกจากนี้เอคโคเกิร์ลก็บอกเซนว่าเธอรู้จักกับจูมินเพราะเคยเป็นนางแบบให้บริษัทของเขา แต่หลังจากจบงานเขาก็ยื่นขาใส่เธอทันที

หลังจากตอนนั้นเอคโคเกิร์ลมาหาเซนที่บ้านตอนดึก เธอพยายามยั่วให้เซนมีอะไรกับเธอ เซนปฏิเสธและไล่เธอกลับบ้าน เอคโคเกิร์ลทวงบุญคุณว่าเธอช่วยเขาเรื่องงานแสดง เซนบอกว่าเขาไม่ต้องการ เขามีคนที่ชอบอยู่แล้ว ถ้าเอคโคเกิร์ลไม่กลับไป เธอจะไม่ได้เจอเขาอีก เขาจะไม่แสดงกับเธอ เซนรู้ว่าเธอจะไปฟ้องผู้จัดการของเธอ เธอพนันว่าเซนทำกับเธอเหมือนจูมินเลย หลังจากนั้นเอคโคเกิร์ลไปหาจูมิน เธอบอกว่าจะแก้แค้นผู้ชายใน RFA ให้หมด เธอมาเพื่อเตือนจูมินว่าเธอเตรียมการแก้แค้นครั้งใหญ่เอาไว้ จูมินต้องตกใจแน่ๆ แต่จูมินไม่สนใจ จากนั้นเอคโคเกิร์ลมาที่บ้านของเซน เธอเสียสติและมาบอกว่าจะมีข่าวใหญ่ที่เกิดขึ้นจากการแก้แค้นของเธอ ให้เซนเตรียมตัวให้ดี เธอไม่ยกโทษให้เขาแน่ เซนบอกว่าเขาจะออกจากละครที่เขาเล่นคู่กับเธอ เอคโคเกิร์ลบอกเธอไม่ให้เซนทำแบบนั้นหรอก

หลังจากนั้นก็มีความออกมาว่าเซนหลอกให้เอคโคเกิร์ลมาที่บ้านแล้วพาเธอไปคุกคามทางเพศ และเอคโคเกิร์ลประกาศขอยกเลิกงานละครเวทีที่แสดงคู่กับเซน แล้วก็ปล่อยข่าวว่าจูมินเป็นเกย์ จากข่าวดังกล่าวทำให้เซนเสียหายมากจนไม่กล้าออกจากบ้าน สมาชิก RFA ทุกคนตัดสินใจจะรวบรวมหลักฐานและเปิดงานแถลงข่าวให้เซนในงานปาร์ตี้ RFA

707 บอกว่าระบบรักษาความปลอดภัยในคอนโดของริกะถูกคนร้ายแฮ็ก ปกติ 707 จะตั้งโปรแกรมให้คอนโดของริกะระเบิดทันทีเมื่อมีคนที่ไม่ใช่สมาชิกของ RFA เข้าไป ถ้ามันถูกแฮ็ก หากมีสมาชิกเข้าไปมันอาจจะระเบิดก็ได้ เขาไม่รู้ว่าใครทำแต่กำลังแก้ไขให้อยู่ 707 บอกเราว่าอย่าออกจากคอนโดของริกะ ไม่อย่างนั้นมันอาจจะระเบิด เขาขอเวลาซ่อมระบบและขอให้เราเชื่อใจเขา แต่ระหว่างนั้นมีคนมาบุกกรุกคอนโดของริกะเพื่อที่จะมาลักพาตัวเราไป เขาคืออันโนน แต่เซนมาช่วยเราไว้ได้ทัน เขาพาเราไปที่บ้านของเขา เขาบอกว่าเขาจะปกป้องเรา เรื่องแบบนั้นจะไม่เกิดขึ้นอีก เราเป็นคนทำให้เซนเปิดใจกับจูมินและครอบครัวของเขา เขาขอเราว่าอย่ามองผู้ชายคนอื่นนะ ช่วยรับหัวใจเขาไว้ด้วย แล้วเซนก็จูบเรา เขาขอให้เราอย่าไปไหน ให้เราอยู่ในที่ที่เขาสามารถปกป้องเราได้

ตอนจบแบบ Good Ending

ในวันงานปาร์ตี้ RFA มีแขกจำนวนมากมาร่วมงาน จูมินชมเราว่าทำหน้าที่เชิญแขกได้ดีมาก ตอนแถลงข่าว ตอนแถลงข่าวเซนเอาหลักฐานมาบอกนักข่าวว่าเอคโคเกิร์ลโกหก แล้วก็บอกนักข่าวว่า

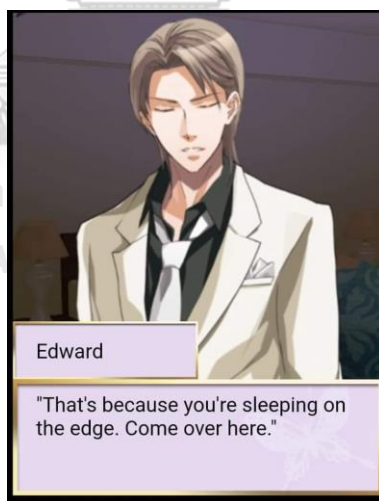
เขาไม่ได้คิดอะไรกับแอกเกิร์ลเพราะเขามีคนที่ชอบอยู่แล้ว เช่นเปิดตัวเราต่อหน้าสื่อว่าเราเป็นแฟนเขา แล้วเขาก็ไม่ตอบคำถามนักข่าวอีก เช่นบอกเราว่าเขาอยากประกาศให้โลกรู้ว่าเราเป็นของเขามาก

ตอนจบแบบ Normal Ending

ในวันงานปาร์ตี้ RFA มีแขกมาร่วมงานค่อนข้างน้อย จูมินต่อว่าเราเรื่องการเชิญแขกที่เราคัดกรองคนไม่ดี ตอนแกลงข่าวเซนเอาเอกสารที่มีหลักฐานมาบอกนักข่าวว่าแอกโคเกิร์ลโกหก แล้วปฏิเสธทุกข้อกล่าวหา นักข่าวถามเขาว่าเขามีคนที่ยรักอยู่แล้วหรือยัง เช่นไม่ตอบ หลังจากนั้นเขามาทักเราว่า หากเขาเปิดเผยความสัมพันธ์ของเรากับเขามันจะกระทบงานของเขา ไว้รอเขามีชื่อเสียงแล้วพร้อมกว่านี้เขาจึงจะประกาศกับสื่อว่าคบกับเรา

4.เกม It's Our Secret.Fake Marriage

เป็นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม ผลิตโดยบริษัท Accela, Inc ประเทศญี่ปุ่น ตัวเกมดำเนินเนื้อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ มียอดขายโน้ลด์มากกว่า 500,000 ครั้ง เนื้อหาของเกมเหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป มีการบอกเป็นนัยทางเพศ เปิดตัวครั้งแรกวันที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2557



สรุปเนื้อเรื่อง

หลังจากที่พ่อเลี้ยงของเราเสียชีวิต พ่อเลี้ยงของเราเขียนมรดกไว้ว่าถ้าเราแต่งงานกับเอ็ดเวิร์ด พี่ชายของเราที่เป็นลูกติดของเขา และใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันแบบสามีภรรยาเป็นเวลาอย่างน้อย 1 ปี พ่อเลี้ยงของเราจะมอบมรดกให้เรากับเอ็ดเวิร์ดคนละครึ่ง เราแอบชอบเอ็ดเวิร์ดอยู่แล้ว แต่เอ็ดเวิร์ดเกลียดเรา เพราะเขาคิดว่าเรากับแม่ไปปกปิดครอบครัวของเขา เราก็ปฏิเสธที่จะแต่งงานกับเขา

และไม่ขอรับมรดก เพราะมันไม่ได้เกิดจากความรัก นักกฎหมายบอกว่าถ้าเราไม่แต่งงาน สมบัติทั้งหมดจะเป็นของเควิน น้องชายของเอ็ดเวิร์ดที่ถูกไล่ออกจากตระกูลไปแล้ว ลึกลงๆ เราแอบเป็นห่วงเอ็ดเวิร์ด เพราะเอ็ดเวิร์ดตั้งใจกับหวังกรู๊ปซึ่งเป็นบริษัทที่เขาสืบทอดมาเยอะ ถ้าเราไม่แต่งงานเขาจะเสียบริษัทไป สุดท้ายเอ็ดเวิร์ดจึงขอให้เราแต่งงานกับเขา โดยอ้างว่าเราเป็นหนี้บริษัทจากที่แม่ของเราขอเงินพ่อเลี้ยงมาใช้ แต่เราไม่ยอม เราอ้างว่าจะหาเงินมาคืนเขาทั้งหมด เควินยื่นข้อเสนอให้เราว่า ถ้าเรายอมเป็นของเขา เขาจะช่วยเรา แต่เควินยื่นข้อเสนอให้เราเป็นทาสรับใช้ของเขา เราไม่ยอมรับจึงตัดสินใจยอมแต่งงานกับเอ็ดเวิร์ดโดยถือว่าเป็นงาน

หลังจากแต่งงานตามหน้าที่แล้วเอ็ดเวิร์ดก็แสดงท่าทางไม่ดีกับเราบ่อยครั้งเพราะเขาเกลียดเราเรื่องแม่ของเรา แต่บางครั้งเขาก็ช่วยเหลือเรา เขาสนใจงานออกแบบของเรามาก ทำให้เราสับสนว่าเขารู้สึกอย่างไรกับเรา ขณะเดียวกันเควินก็เข้ามาขัดขวางให้เราหย่ากับเอ็ดเวิร์ด ทั้งทำให้เราเสียชื่อเสียง โดยเฉพาะการไปยุให้กาเบรียลล่า อดีตภรรยาของเอ็ดเวิร์ดโกธ กาเบรียลล่าเป็นหนี้ทำให้เธอพยายามกลับมาขอคืนดีเอ็ดเวิร์ด

เควินที่เปื้อนที่ผู้หญิงทุกคนคอยเอาใจเขาหมด แต่เพราะเราไม่สนใจเขา ทำให้เขาสนใจเรา หลังจากนั้นเควินก็ชอบเรา เขาจึงบอกเราว่าเขาจะไม่ทำร้ายเราอีกแล้ว ในขณะที่กาเบรียลล่าพยายามส่งคนมาลักพาตัวเรา แต่สุดท้ายเธอก็ถูกจับได้ หลังจากนั้นเอ็ดเวิร์ดก็ลุดอคติที่มีต่อแม่เรา ทำให้เราและเขาสนิทกันมากขึ้น

เราได้รับโอกาสไปร่วมงานกับ โมริซิโอ ดีไซน์เนอร์ชื่อดังที่อิตาลี เอ็ดเวิร์ดไม่ยอมให้เราไป เขาบอกว่าเขาไม่ยอมให้เราเป็นเหมือนกาเบรียลล่า ที่เคยเป็นนักแสดงไปโกอินเตอร์ที่ปารีส แต่ไม่ประสบความสำเร็จทำให้ตัวเองเปลี่ยนไป แต่การร่วมงานกับโมริซิโอเป็นความฝันของเรา เอ็ดเวิร์ดอ้างกับเราอีกว่าถ้าเราไป ระยะเวลาที่เราแต่งงานกับเขาจะไม่ครบ 1 ปี เราและเขาจะไม่ได้รับมรดก เควินบอกเราว่าเขายอมยกมรดกให้เอ็ดเวิร์ด แต่เขาต้องการเรา ทางโมริซิโอเร่งเอาคำตอบจากเราว่าจะไปร่วมงานด้วยไหม เราตัดสินใจ...

ตอนจบที่สมบูรณ์แบบ (Perfect Ending)

เอ็ดเวิร์ดตัดสินใจลางานไปอยู่กับเราที่อิตาลีจนกว่าจะครบกำหนดวันแต่งงาน พอครบกำหนด 1 ปีเราและเขาก็ได้มรดกตามพินัยกรรม แต่เราก็เสียใจที่ต้องแยกจากเขา เราบอกเอ็ดเวิร์ดว่าเราไม่ยอมแยกจากเขาเลย เราบอกว่าเรารักเขา เอ็ดเวิร์ดบอกว่าเขาก็เหมือนกัน เขาอยากขอเรา

แต่งงานอีกครั้งหลังจากจบสัญญา 1 ปี และเขาจะจัดงานแต่งงานให้ใหญ่กว่าเดิมให้สมกับที่เขารักเราด้วย แล้วเรากับเอ็ดเวิร์ดแต่งงานอีกครั้งด้วยความเต็มใจทั้งสองฝ่าย เรากับเขาสาบานและจูบต่อหน้าพระเจ้า

ตอนจบแบบคู่กับคนอื่น (Another Ending)

เวลาผ่านไป เราไม่ตอบรับคำชวนของโมริชิโอะจนเขากลับอิตาลีไป เราหมดโอกาสสำหรับการไปเป็นดีไซเนอร์ระดับอินเตอร์ไปแล้วสำหรับการปฏิเสธนี้ เราเสียใจมาก เอ็ดเวิร์ดช่วยอะไรเราไม่ได้ เราเกลียดเขา พอครบสัญญา 1 ปีเราก็ได้มรดกตามพินัยกรรมทุกอย่าง เราออกจากบ้านของเขามาอยู่คนเดียว เราพบเควิน เขาบอกจะพาเราไปอิตาลี เขาได้เป็นนายแบบในสังกัดของโมริชิโอะเพื่อขอโอกาสให้โมริชิโอะช่วยเราอีกครั้ง เขาทนไม่ได้ที่พี่ชายของเขาทำลายความฝันของเรา เขาจะช่วยเราเอง เราบอกว่าเรารักเควิน เพราะเขาอุตส่าห์ช่วยเหลือเรามามากขนาดนี้ เควินบอกว่าเขาจะทำทุกอย่างเพื่อเรา เราเคยคิดว่าความฝันของเรามันจบไปแล้ว แต่มันก็ได้เริ่มต้นขึ้นใหม่กับเควิน

5.เกม Shall we date?: Blood in Roses+

เป็นเกมวีชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มในซีรีส์ Shall We Date? ผลิตโดยบริษัท NTT Solmare Corporation ประเทศญี่ปุ่น ตัวเกมดำเนินเนื้อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ มียอดดาวน์โหลดมากกว่า 1,000,000 ครั้ง เนื้อหาของเกมเหมาะสำหรับผู้ที่อายุ 12 ปีขึ้นไป มีการบอกเป็นนัยทางเพศ การโต้ตอบกับผู้ใช้ และการซื้อแบบดิจิทัล เปิดตัวครั้งแรกวันที่ 19 เมษายน พ.ศ.2558



สรุปเนื้อเรื่อง

เราเกิดมาในตระกูลแม่มดที่มีฐานะยากจนและมีพลังอ่อนแอ น้องสาวของเราป่วยหนัก เราอาสาทำงานหัวหน้าหมู่บ้านเข้าไปในป่า ชาวบ้านเชื่อว่าท้ายป่ามีปราสาทของแวมไพร์ ซึ่งเป็นต้นเหตุของภัยพิบัติที่ทำให้มนุษย์ตาย และไม่นานมานี้มีชาวบ้านถูกแวมไพร์ทำร้ายในป่า

เราเข้าไปในป่ากับหมาป่าที่ชื่อแบร์ที่เราเลี้ยงไว้ เราพบปิศาจไล่ทำร้ายเรา แต่มีคนๆ หนึ่งมาช่วย เขาเป็นแวมไพร์มีชื่อว่าไลออนเนล ทำงานอยู่ที่โรงแรม เขาคิดว่าเราเป็นมนุษย์หมาป่าเพราะมีหมาป่าตามมาด้วย เราจึงเอออออกไปเพราะจะ让他รู้ว่าเราเป็นมนุษย์ไม่ได้ เราบอกเขาว่าไม่มีที่ไปแล้วขอให้เขาพาเราไปหางานทำที่โรงแรมด้วย เมื่อมาถึงโรงแรมเราก็ทราบว่ปราสาทแวมไพร์ที่เราตามหาตอนนี้ถูกปรับปรุงใหม่เป็นโรงแรมสำหรับปิศาจแล้ว เมื่อได้เข้าทำงานที่นี่แล้วเราก็ได้รับอนุญาตให้พักที่โรงแรม โดยเวลาดงานคือเวลากลางคืน เพราะแวมไพร์ถูกแสงแดดไม่ได้ โดยไลออนเนลจะเป็นคนดูแลและสอนงานให้เราที่เพิ่งมาใหม่

เราใช้เวลาว่างในการหาเบาะแสเกี่ยวกับเจ้าของโรงแรมและทาเทียน่า ส่วนไลออนเนลมีความฝันอยากจะเป็นศิลปิน เขามักจะใช้เวลาว่างในการฝึกฝนวาดภาพ เขาถูกไล่ออกจากบ้านเพราะว่าพ่อของเขาซึ่งเป็นขุนนางไม่เห็นด้วยที่เขาจะเป็นศิลปิน ฮาร์โรด์เจ้าของโรงแรมแห่งนี้เป็นคนบอกว่าเขามีความสามารถแล้วชวนเขามาที่นี่ ระหว่างนี้เราฝันเห็นนิมิตว่าปิศาจมาทำลายหมู่บ้านของเรา

วันหนึ่งไลออนเนลถูกจับได้ว่าแอบวาดภาพแขกที่มาพักในโรงแรมทำให้เรย์มอนไล่เขาออก แต่รูเพิร์ตทายาทเจ้าของโรงแรมแห่งนี้บอกว่าไม่เป็นไร เขาให้งานไลออนเนลซ่อมภาพวาดให้ลูกค้าของเขา เราได้พบกับรูเพิร์ต เขารู้ว่าเราเป็นมนุษย์ รูเพิร์ตเล่าให้เราฟังว่าทาเทียน่า บรรพบุรุษของเรา มาที่นี่เพื่อทำข้อตกลงกับพวกแวมไพร์ และเธอก็รักกับฮาโรด์ เมื่อเธอตายด้วยอายุขัยมนุษย์ฮาโรด์ก็ตรอมใจจนตัดสินใจออกเดินทาง ทาเทียน่าสร้างบาเรียเพื่อแยกปีศาจกับมนุษย์ไม่ให้เจอกัน และสร้างสัญญาณสงบศึกขึ้นมา ดังนั้นจึงไม่น่าเป็นไปได้ที่ปีศาจจะหลุดไปที่โลกมนุษย์ได้

วันหนึ่งเราเข้าไปในป่า เราถูกปีศาจมาทำร้ายเราจนบาดเจ็บ แต่ไลออนเนลมาช่วยเราได้ทัน เขาเห็นเลือดของเราจึงรู้ความจริงว่าเราเป็นมนุษย์ แต่เขาไม่สนใจและยืนยันที่จะปกป้องเรา เขาให้เราดื่มเลือดของเขาเพื่อรักษาเรา เราจึงยอมบอกความจริงทุกอย่างกับเขา หลังจากนั้นไลออนเนลทำงานหนักเพื่อพิสูจน์ความสามารถของเขาจนร่างกายแย่ เราเป็นห่วงไลออนเนลจึงเอาของว่างไปให้เขา แต่ไลออนเนลกระหายเลือดและพยายามทำร้ายเรา เรากลับจึงหนีออกมา แต่ตอนหลังเรานึกถึงสิ่งดีๆ ที่ไลออนเนลทำกับเราก่อนหน้านี้ เราจะไปขอโทษเขา แต่ไลออนเนลไล่เรากลับไป เราบอกว่าเรายอมให้เขากัดเรา ต่อให้เราต้องเป็นแวมไพร์เราก็ยอม แต่เขาไม่ต้องการแบบนั้น พออาการของเขาดีขึ้น เขาก็บอกว่ารูปที่เขาซ่อมใกล้เสร็จแล้ว เขาแต่ตรงดอกกุหลาบสีแดง ที่ไม่ว่าเขาจะใช้สีอะไรลงไปมันก็ไม่สวยถูกใจเขา

หลังจากนั้นไม่นานไลออนเนลก็ถูกพ่อของเขาลักพาตัวให้กลับบ้าน ไลออนเนลหนีกลับมาได้ เขากลับมาหาเราแล้วก็บอกรักเรา เราบอกให้เขาดูเลือดเรา เพราะเราอยากเป็นแวมไพร์ จะได้รักษาน้องสาวและจะได้อยู่กับไลออนเนลตลอดไป ในที่สุดรูปของไลออนเนลก็วาดเสร็จ ภาพถูกเอามาแขวนไว้ที่ทางเข้าโรงแรม ทุกคนที่เห็นชอบมันมาก ทันใดนั้นก็ปีศาจออกมาจากภาพ สู้เท่าไรก็สู้ไม่หมด ไลออนเนลจึงทำลายภาพวาดของเขา แต่ปีศาจที่ออกมาก่อนก็ตรงไปที่หมู่บ้านของเรา ทั้งหมดเป็นแผนของลูกค้าที่จ้างรูเพิร์ต

ตอนจบแบบ Serenade (มีคะแนน Moonbeam มากกว่า 85 คะแนน)

เราและไลออนเนลไปถึงหมู่บ้านก่อนพวกปีศาจ เราบอกให้หัวหน้าหมู่บ้านเกณฑ์คนมาต่อสู้กับปีศาจ หลังจากสู้ชนะแล้วเรากลับไปหาแม่และน้องที่บ้าน น้องของเราป่วยใกล้ตาย ไลออนเนลเอาเลือดให้เธอดื่ม แม่รู้ว่าไลออนเนลเป็นแวมไพร์จึงไล่เขาออกจากบ้าน เราบอกแม่ว่าเรารักเขา เราจึงหนีไปกับไลออนเนล หลังจากนั้นเราก็กู้กับเขาที่โรงแรม และเราก็กลายเป็นแวมไพร์

ตอนจบแบบ Toccata (มีคะแนน Sunlight มากกว่า 85 คะแนน)

เราและไลออนเนลไปถึงหมู่บ้านก่อนพวกปีศาจ เราบอกให้หัวหน้าหมู่บ้านออกจากหมู่บ้านให้เร็วที่สุด เราไปที่บ้านเพื่อบอกให้แม่กับน้องหนีไป แต่น้องสาวเราป่วยใกล้ตาย ไลออนเนลบอกแม่ว่าเขาเป็นพ่อมดแล้วเอาเลือดของเขาให้น้องสาวของเราดื่ม น้องสาวเราหายดีจึงพาแม่หนีไป เราและไลออนเนลไปต่อสู้กับปีศาจกันสองคนจนชนะ หลังจากนั้นเราและเขาก็หนีออกจากหมู่บ้านก่อนที่ชาวบ้านจะกลับมา หลังจากนั้นเราและไลออนเนลก็หนีไปอยู่ด้วยกันที่บ้านเล็กกลางป่า โดยมีรูเพิร์ตคอยเอางานวาดภาพมาให้เขาเรื่อยๆ

6.เกม Yume 100 ร้อยดวงใจเจ้าชายนิทรา

เป็นแนวเกมประเภทพัซเซิลที่นำวิธีการเล่าเรื่องแบบวีซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มมาร่วมด้วย พัฒนาและเผยแพร่โดยบริษัท GCreast ประเทศญี่ปุ่น โดยมีบริษัท iXit Corporation ชื่อลิขสิทธิ์มาแปลและเปิดเซิร์ฟเวอร์เป็นภาษาไทย มียอดดาวน์โหลดมากกว่า 100,000 ครั้ง เนื้อหาของเกมเหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 7 ปีขึ้นไป ระดับความรุนแรงน้อย มีการโต้ตอบกับผู้ใช้ และมีการซื้อแบบดิจิทัล เปิดตัวครั้งแรกวันที่ 9 มกราคม พ.ศ.2559



สรุปเนื้อเรื่อง

อาร์วีตอบแทนเราที่ช่วยเขาด้วยการพามาที่อาณาจักรอัสโตเรีย เราเห็นดอกไม้สีฟ้าอมม่วงในสวนถูกตัดมาทำดอกไม้แห้ง เราจึงถามเขาว่าทำไมไม่เอาดอกไม้สดมาประดับล่ะ มันน่าจะสวยกว่า เขาก็บอกว่าดอกไม้สดไม่นานก็เหี่ยวด้วยสีหน้าเศร้าๆ แล้วหันมาเร่งเราให้ตามเขามา เพราะต้องไปพบพระราชอา

วันต่อมาเราเข้าชมการฝึกของอาร์วี เมื่อเห็นตอนที่เขากำลังฝึกทหารเราก็รู้สึกตกหลุมรักเขา เพราะเขาเท่มาก อยู่ๆก็มีสุนัขสีขาวตัวหนึ่งมาเล่นกับเรา ปากของมันคาบไม้บูมเมอแรง เราพาให้มันไปเก็บ แต่เราพาไม่เก่งไม้บูมเมอแรงจึงตกพื้น อาร์วีเลยหันมาบอกเราว่า “ห่วยเป็นบ้า” พอถึงเวลาพักเขาก็เข้ามาเล่นกับสุนัขด้วยสีหน้าเศร้าๆ

เขาก็บอกเราว่ามันชื่อฟลิป เขาก็บอกเขาว่าสุนัขตัวนั้นเอาแต่มองอาร์วี เขาตอบว่าจิ้งเหลนแล้วมองออกไปไกลแสนไกล เราชวนเขาให้ลองลูบหัวสุนัขตัวนั้น เขาก็บอกปิดและไปซ่อมต่อ ก่อนไปเขาก็บอกกับเราว่าให้เล่นอะไรกับมันก็ได้ ยกเว้นบูมเมอแรง ทำให้เรานึกถึงที่เขาเคยพูดว่า “ดอกไม้พวกนั้น เดี่ยวมันก็เหี่ยวหมดแล้ว” เรารู้สึกเหมือนกับว่าเขามีอะไรปกปิดเราอยู่

วันหนึ่งเราอยู่ที่ปราสาท เราได้ยินเสียงของตกมาจากห้องหนึ่ง เราเห็นรูปของครอบครัวของอาร์วีตก อยู่ที่พื้น เป็นภาพขอพ่อแม่ของเขา ในรูปยังมีสุนัขตัวหนึ่งมีลักษณะคล้ายๆ กับฟลิป และประดับไปด้วยดอกไม้สีฟ้าอมม่วงเหมือนดอกไม้แห้งที่เราเห็นก่อนหน้านี้ จากนั้นอาร์วีก็เข้ามาเห็นเราพอดี เราจะเอาภาพไปเก็บไว้ที่เดิม แต่เขาแย่งภาพไปจากและเอาภาพแขวนไว้โดยที่เอาหลังภาพออกมา เขาทำหน้าเศร้าๆ

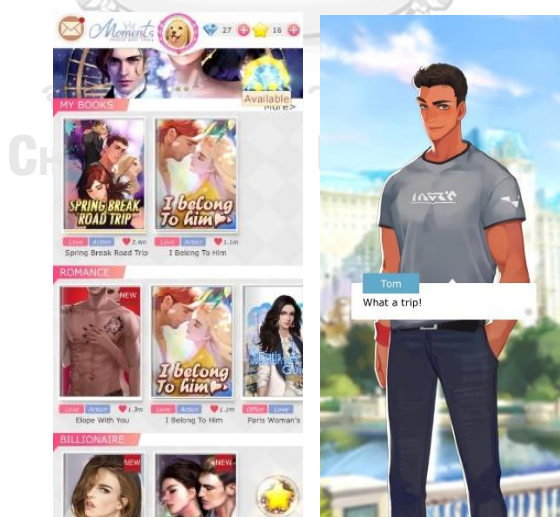
เราจึงชวนเขาคุยเกี่ยวกับรูปเพราะไม่อยากให้เขาเศร้า แต่เขาคุเราเรื่องสอดรู้สอดเห็นเรื่องคนอื่น เขาจะทำลายรูป เรากระโจนไปห้ามเขาจนเขาเสียหลักล้มไปชนแจกันแตกแล้วมาบาดเท้าเรา เขาเหวี่ยงภาพทิ้งแล้วเข้ามาประคองเรา เขาเงินก็เลยปฏิเสธเขา เขาก็บอกเราเจ็บตัวเพราะเขา ดังนั้นอย่าทำให้เขาลำบากใจเลย เราสงสัยว่าเขาคิดอะไรอยู่กันแน่ เขาอุ้มเราและเราก็ขบหน้าลงบนอกของเขา จากนั้นอาร์วีบอกให้นักรบผู้หญิงมาทำแผลให้เราและออกจากห้องไปด้วยท่าทางโกรธเรา เรามีความรู้สึกว่าเหมือนเราจะรู้จักเขาดีเพราะอยู่ด้วยกันตลอด แต่เอาเข้าจริงมันไม่ใช่ เราจึงอยากรู้จักเขาให้มากกว่านี้ คืนนั้นเรานอนไม่หลับเลยออกมาเดินเล่นที่อุทยาน เราเห็นดอกไม้สีฟ้าอมม่วงเหมือนในรูป ทำให้เรานึกถึงอาร์วี ใจเราปวดไปหมด ทันใดนั้นเราเห็นฟลิปวิ่งผ่านเราออกนอกประตูวังไป เราจึง

ตามมันไปเพราะหากว่ามันเป็นอะไราร์วีก็คงเสียใจ ในขณะที่เดียวกัน อาร์วีเสียใจกับสิ่งที่เขาทำกันเรา และรู้สึกผิดที่ทำแบบนั้นกับเราจึงออกตามหาเรา

เราวิ่งตามพลัฟจนออกมานอกวังเราพบกับอันตราายบางอย่าง แต่อาร์วีก็เข้ามาช่วยเราไว้ทัน เขาบอกว่าเขาตามหาเราเพราะอยากขอโทษเรื่องเมื่อตอนกลางวัน พอกลับไปวิ่ง เขาเล่าเรื่องของแม่ให้เราฟัง เขารู้สึกผิด และอยากแข็งแกร่งกว่านี้เพื่อปกป้องคนที่รัก เขาจะไม่ยอมสูญเสียสิ่งที่รักไปอีก เขาจะแข็งแกร่งกว่านี้ เพราะไม่อยากสูญเสียเราไป แล้วเขาก็จูบเราด้วย

7. วิชวลโนเวลเรื่อง Spring Break Road Trip จากเกม Moments: Choose Your Story

เป็นเกมวิชวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่ม ผลิตโดยบริษัท Stardust Works จากฮ่องกง ประเทศจีน ตัวเกมดำเนินเนื้อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ มียอดดาวน์โหลดมากกว่า 500,000 ครั้ง เนื้อหาของเกมเหมาะสำหรับผู้ที่อายุ 12 ปีขึ้นไป มีการบอกเป็นนัยทางเพศ และการซื้อแบบดิจิทัล เปิดตัวครั้งแรกวันที่ 26 เมษายน พ.ศ.2561 โดยเกมนี้เป็นเกมที่รวบรวมวิชวลโนเวลหลากหลายเรื่องมารวมในแอปพลิเคชันเดียวเพื่อให้ผู้เล่นได้เลือกอ่านเรื่องที่ตนเองสนใจ สำหรับเรื่อง Spring Break Road Trip ที่แต่งโดย Jassper Nicolaas Ramsauer ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาเนื้อเรื่อง ก็เป็นเพียงวิชวลโนเวลเรื่องหนึ่งที่อยู่ในเกม Moments: Choose Your Story



สรุปเนื้อเรื่อง

ทอม ชารอน คาร์โล และแบร์รี่ไปเที่ยวที่ลาสเวกัส เราแอบชอบทอม แต่เขาเป็นแฟนของชารอนเพื่อนสนิทของเรา เรา ระหว่างทางน้ำมันรถหมด ทอมชวนเราเดินไปซื้อน้ำมันที่ปั๊มเพราะชารอนไม่ยอมไป ที่ปั๊มน้ำมัน ทอมบ่นเรื่องของชารอนให้เราฟัง ทอมก็บอกว่าเราเป็นคนพิเศษสำหรับเขา พอกลับมาเราและทอมทำเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น ชารอนแอบมาบอกเราว่าเธอสงสัยว่าตอนนี้ทอมนอกใจเธอ เมื่อมาถึงที่โรงแรมมีปัญหาบางอย่างทำให้ทั้ง 5 คนต้องพักห้องเดียวกัน

เราและเพื่อนๆ ทุกคนไปที่สระว่ายน้ำ ทอมกระโดดน้ำเล่นทำให้ถูกโจเซฟที่เป็นไลฟ์การ์ดต่อว่า ทอมกับโจเซฟเลยมีเรื่องกัน เราเข้าไปห้าม โจเซฟสนใจและอยากทำความรู้จักกับเรา ก่อนไปโจเซฟบอกเราว่าเขากับเราไม่น่ามาเจอกับในสถานการณ์แบบนี้เลย ในคืนนั้นทุกคนตัดสินใจไปเล่นพนันกัน หลังจากที่เล่นรูเล็ตชนะจนได้เงินมาจำนวนหนึ่ง ทุกคนก็ได้เจอกับเดอวอง เศรษฐีหนุ่มที่เข้ามาจับคาร์โล จากนั้นทุกคนก็เอาเงินที่ได้ไปเที่ยวไนท์คลับกัน เราได้พบกับโจเซฟที่นั่นอีกครั้ง

โจเซฟชวนเรามาเที่ยวสองต่อสอง เขาพาเรามาที่ชิงช้าสวรรค์ เราได้คุยกับเขา หลังจากนั้นเราไปหาเพื่อนๆ ที่ร้านอาหารก็ คาร์โลบอกเราว่าเดอวองเป็นแฟนของเขา แต่แบร์รี่หายตัวไป ทุกคนจึงออกตามหาแบร์รี่ ทุกคนตามหาเบาะแสรู้ว่าแบร์รี่ถูกจับตัวไปเพราะไปเล่นพนัน หลังจากนั้นทุกคนก็ไปช่วยแบร์รี่ หลังจากที่กลับมา ทอมแอบมาบอกเราว่าจริงๆ แล้วเขาชอบเราตั้งแรกครั้งแรกที่ได้เจอเราปฏิเสธทอมไปเพราะเราไม่ยอมทำร้ายชารอน

วันต่อมาเดอวองก็เซอร์ไพรซ์ขอคาร์โลแต่งงาน คาร์โลตอบตกลง ทุกคนมีปัญหากับคาร์โลเพราะคาร์โลรู้จักเดอวองแค่ 2 วันเอง มันเร็วเกินไปที่ตัดสินใจแต่งงานกับคนที่พบเจอกันแค่ 2 วัน ทำให้คาร์โลโกรธ แต่หลังจากนั้นก็ปรับความเข้าใจได้ ทอมออกไปเดินเล่นกับชารอน เมื่อทั้งสองกลับมาสีหน้าของชารอนดูไม่โอเค ทอมออกไปตีพิมพ์กับแบร์รี่ เราอยู่กับชารอนสองคน ชารอนบอกเราว่าทอมมีคนอื่น แต่ชารอนไม่รู้ใคร แล้วทอมก็อยากเลิกกับเธอ โจเซฟโทรศัพท์หาเรา เขาบอกว่าอยากเจอเราตอนนี้ เราไปหาโจเซฟ โจเซฟบอกเราว่าเขาสนใจเรา เราบอกโจเซฟว่าเราขอเวลาหน่อย ทอมแอบตามเรามา เขาชวนโจเซฟไปงานแต่งงานของคาร์โลด้วย จากนั้นเราขอแยกตัวจากสองคนนั้นเพราะเราอยากอยู่คนเดียว

ที่ปาร์ตี้สละสลวยริมสระว่ายน้ำ เราแอบเห็นชารอนเดินไปหาผู้ชายคนอื่นแล้วเข้าไปในห้องพักด้วยกันนานพอสมควร เราจับได้ว่าชารอนนอกใจทอม ชารอนก็บอกว่าเธอรู้แล้วว่าเราแทงข้างหลังเธอ เธอรู้อะไรกับทอมแล้ว แต่ระหว่างนี้ชารอนจะป็นหน้าเป็นปกติเพราะไม่ยอมทำรายงานแต่งงาน

ของคาร์โล หลังจากนั้นเราจะทำอะไรก็ช่าง เธอจะไม่สนใจเราอีก จากนั้นทุกคนไปกันที่คลับ ชารอนขอเราว่าเธออยากอยู่กับทอมเป็นครั้งสุดท้าย ชารอนขอให้เรากลับห้องไปกับโจเซฟ โจเซฟพาเรารอที่ห้องของโจเซฟก่อน

ทีมงานแต่งงานของคาร์โลกับเดอวอง จิมมีเข้ามาหาเราและขอเราเดินร่ำด้วยตอนปาร์ตี้ หลังจากนั้น แต่ทอมกับโจเซฟเข้ามาขวางไว้ เราบอกว่าเดี๋ยวค่อยตัดสินใจ เมื่อพิธีการเสร็จก็ถึงช่วงปาร์ตี้ฉลอง เพื่อนๆ ทุกคนเอาเงินจากที่เล่นพนันมาเซอร์ไพรส์คาร์โลด้วยการให้เฮลิคอปเตอร์มารับ เจ้าบ่าวทั้งสองคนไปอันนิมูนในคืนนั้นเลย หลังจากที่คาร์โลกับเดอวองไป ทอม โจเซฟ และจิมมีเข้ามาถามเราว่าตกลงเราจะเดินร่ำกับใคร

ต่อมาเรา ทอม โจเซฟ ชารอน และแบร์รี่อยู่ด้วยกันที่น้ำพุ เราบอกทอมว่าชารอนรู้เรื่องของเรากับเขาแล้ว เรายอมรับว่าไปมาหาสู่กับทอมหลายครั้ง โจเซฟรู้สึกเหมือนถูกหักหลัง ทอมกับโจเซฟจึงเถียงกันเรื่องของเร สดท้ายเราต้องตัดสินใจเลือกใครสักคนเพื่อจบปัญหาทุกอย่าง

ตอนจบแบบที่ 1 (เลือกทอม – ใช้เพชร)

เราบอกว่าเราเลือกทอม ชารอนสารภาพว่าเธอก็รักทอม ทุกคนในที่นี้นอกใจกันหมด โจเซฟรับไม่ได้ที่พวกเราเป็นคนแบบนี้ เขาเลยบอกว่าจะไม่มาอยู่กับพวกเราอีก ชารอนขอตัวไปเก็บกระเป๋า เธอจะได้รับไปพันๆ หน้าเรา เราตามทอมไปแล้วปรับความเข้าใจกับเขา

ตอนจบแบบที่ 2 (เลือกโจเซฟ – ใช้เพชร)

ทอมถามเราว่าเราจะอยู่กับเขาใช่ไหม แต่เราเข้าไปหาโจเซฟ ชารอนขอทอมคืนดี เรากับโจเซฟจึงขอตัวไปด้วยกันสองคน ส่วนทอมไปกับชารอน เราขอให้โจเซฟบอกความรู้สึกกับเรา โจเซฟยอมรับว่าเขาคลั่งเรามาก เขามีความสุขที่ได้อยู่กับเรา สดท้ายขณะที่ชารอนเก็บกระเป๋าเพื่อแยกตัวกลับคนเดียว บอกเราว่าเธอกับทอมยังไม่เลิกกัน แต่คบกันแบบเปิดใจให้คนอื่นด้วย โจเซฟบอกเราว่าเราไม่ยอมยกเราให้ทอมเด็ดขาด

ภาคผนวก ข

แบบฟอร์มการบันทึกจากการเล่นเกม

ลำดับที่..... รอบที่..... วันที่.....

ชื่อเกม.....เป้าหมาย.....

บันทึก

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สรุปเนื้อเรื่อง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

บันทึกตัวละครที่ปรากฏและลักษณะ

(นางเอก).....

.....

(เป้าหมาย).....

.....
(อื่นๆ).....

ฉาก
.....
.....

วิธีการมีปฏิสัมพันธ์กับเกมรูปแบบอื่น
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความรู้สึกรู้สึกในการเล่น
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ตัวเลือกครั้งที่ 1 (สถานการณ์)

.....

ตอบเพราะ.....

ผลที่ได้

ตัวเลือกครั้งที่ 2 (สถานการณ์)

.....

.....

.....

ตอบเพราะ.....

ผลที่ได้

ตัวเลือกครั้งที่ 3 (สถานการณ์)

.....

.....

.....

ตอบเพราะ.....

ผลที่ได้

ตัวเลือกครั้งที่ 5 (สถานการณ์)

.....

.....

.....

ตอบเพราะ.....

ผลที่ได้

ตัวเลือกครั้งที่ 6 (สถานการณ์)

.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

.....
.....

ตอบเพราะ.....

ผลที่ได้

ตัวเลือกครั้งที่ 7 (สถานการณ์)

.....
.....

ตอบเพราะ.....

ผลที่ได้

ตัวเลือกครั้งที่ 8 (สถานการณ์)

.....
.....

ตอบเพราะ.....

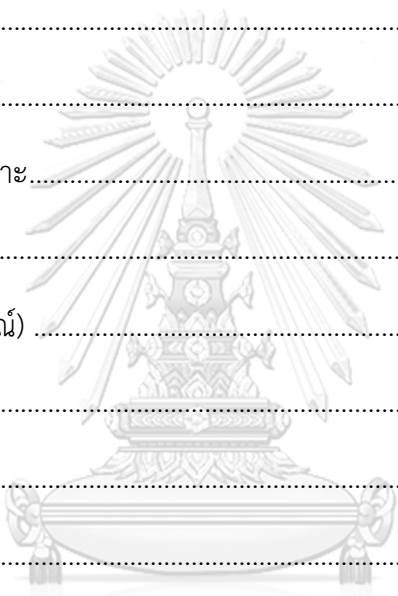
ผลที่ได้

ตัวเลือกครั้งที่ 9 (สถานการณ์)

.....
.....

ตอบเพราะ.....

ผลที่ได้



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตัวเลือกครั้งที่ 10 (สถานการณ์)

.....

.....

.....

ตอบเพราะ.....

ผลที่ได้

ตัวเลือกครั้งที่ 11 (สถานการณ์)

.....

.....

.....

ตอบเพราะ.....

ผลที่ได้

ตัวเลือกครั้งที่ 12 (สถานการณ์)

.....

.....

.....

ตอบเพราะ.....

ผลที่ได้



ภาคผนวก ค

คำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

ก. หมวดพฤติกรรมในการเล่นเกม

1. ความคิดเห็นและทัศนคติที่มีต่อเกมวีซวลโนเวลประเภทเกมจีบหนุ่มบนสมาร์ตโฟน

-คิดอย่างไรกับเกมจีบหนุ่มโดยทั่วไป

-เหตุผลที่มาเล่นเกมจีบหนุ่ม

2. การตัดสินใจเพื่อการเปิดรับเกมที่ต้องการเล่น

-ตัดสินใจเลือกเกมที่เล่นจากอะไรบ้าง

3. การตัดสินใจเพื่อเลือกตัวละครเอกชาย

-เลือกตัวละครเป้าหมายจากปัจจัยอะไรบ้าง

-สเปคตัวละครเป้าหมายที่ชอบเหมือนกันสเปคผู้ชายจริงๆที่ชอบไหม

4. พฤติกรรมในการเล่น

-คาดหวังอะไรบ้างในการเล่นเกมจีบหนุ่มแต่ละครั้ง (เล่นไปเรื่อยๆ? ต้องได้ตอนจบ

ที่ดีที่สุด)

-คิดว่าเกมจีบหนุ่มมีแพ้มีชนะไหม

-เล่นจนจบทุกแบบหรือไม่

-เลือกเล่นกับตัวละครเอกเป้าหมายครบทุกคนในเกมหรือไม่

-หากเจอเนื้อเรื่องซ้ำจะอ่านซ้ำอีกรอบหรือไม่ / ถ้าเล่นใหม่อ่าน Prologue ซ้ำไหม

-หากได้ตอนจบที่ไม่ได้คาดหวังจะรู้สึกยังไง และทำอย่างไรต่อไป

-ถ้าอ่านไปแล้วไม่ชอบจะเล่นต่อจนจบไหม

-มีปัจจัยอะไรบ้างที่ดึงดูดให้เราเข้ามาเล่นเกมบ่อยๆ

-มีปัจจัยอะไรบ้างที่ทำให้เรารู้สึกเบื่อและไม่อยากเล่นต่อแล้ว

5. บทบาทของผู้เล่นในความคิดของผู้เล่นขณะที่กำลังเล่นเกม

-ตั้งชื่อตัวละครที่ตัวเองสวมบทบาทจากอะไร

-คิดว่าบทบาทของตัวเองขณะที่เล่นเกมนี้อยู่เป็นใคร (คิดว่าตัวเองเป็นใครตอนที่

เล่น)

-ขณะเล่นคิดว่าตัวละครเป้าหมายเป็นใคร

6. การตัดสินใจในการเลือกตัวละครในเกม

-เลือกตัวละครแต่ละครั้งด้วยเหตุผลใดบ้าง

- ตอนที่กำลังเลือกตัวเลือกคิดว่าเราเป็นใคร
- ในสถานการณ์เดียวกับการตัดสินใจในเกมหรือชีวิตจริงเหมือนกันไหม (เช่น ฉาก

NC)

7. การใช้จ่ายภายในเกม

- เคยเติมเงินในเกม
- (เคย)ทำไมถึงต้องเติมเงิน การเติมเงินมีส่วนช่วยในการเล่นเกมน้อย
- แต่แต่ละครั้งเติมเท่าไร
- ถ้าเราไม่เติมเงินคิดว่าจะมีอะไรต่างไปจากนี้ไหม
- (ไม่เคย)ทำไมถึงไม่คิดจะเติมเงิน

8. ชอบเกมใดมากที่สุด เพราะอะไรถึงชอบ

9. ขึ้นชื่อว่าเกมจับหนุ่ม คิดว่ามันสามารถทดแทนเติมเต็มความรักให้เราแทนคนจริงๆได้ไหม

ข. หมวดพฤติกรรมกรรมการสื่อสารบนชุมชนออนไลน์

1. ประเภทสื่อชุมชนออนไลน์ที่ใช้ในการสื่อสารเกี่ยวกับเกมจับหนุ่ม
2. แพนเพจ หรือกลุ่มที่ติดตามบนสื่อชุมชนออนไลน์
3. เหตุผลที่ใช้และสิ่งที่คาดว่าจะได้รับจากการเลือกใช้สื่อชุมชนออนไลน์ดังกล่าว
4. รูปแบบข้อมูลที่ต้องการจากสื่อชุมชนออนไลน์ที่เป็นสมาชิก
5. วิธีการโต้ตอบสนทนาของตนเองบนสื่อชุมชนออนไลน์
 - ปกติเข้าไปตอบโพสต์บ้างไหม
 - จะเข้าไปตอบโพสต์ในกรณีไหนบ้าง
 - ส่วนใหญ่จะตอบโพสต์ที่เกี่ยวกับอะไร

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ฐนิตา หวังวณิชพันธ์
วัน เดือน ปี เกิด	14 กรกฎาคม 2536
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	2558 - วารสารศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ที่อยู่ปัจจุบัน	24 ซอยพระราม2ที่24 แขวงบางมด เขตจอมทอง กทม. 10150



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY