

การเปลี่ยนผลัดการเล่าเรื่องภาษาไทย
ในชุมชนการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก:
ศึกษาตามแนวคิดกฎในการมอบผลัดของ แซกส์ และ คณะ¹
Organizing Turns in Thai Facebook Community Narrative Role-playing:
A Study of Conversational Turn-Taking Organization

มิ่งขวัญ สังข์วัฒนะ²

Received 15 March 2020

Revised 7 April 2020

Published 19 May 2020

บทคัดย่อ

การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กเป็นการเล่าเรื่องผ่านสื่อประเภทหนึ่ง มีลักษณะคล้ายการเขียนนวนิยายเรื่องเดียวกันโดยผู้เขียนหลายคน ผู้เขียนแต่ละคนจะสร้างตัวละครและผลัดกันเขียนเรื่องผ่านการสวมบทบาทของตัวละครของตนเองกับผู้เขียนคนอื่น ในงานวิจัยนี้เรียกว่า “ผู้เล่น” ซึ่งหมายถึง “ผู้เล่นบทบาทสมมติ” ทำให้ผลัดการสนทนามีความยาวมาก จนบางครั้งต้องเกิดการจัดการผลัดขึ้น เพื่อป้องกันการชิงผลัดซ้อนกันและรักษาความเป็นเอกภาพของเรื่องที่ร่วมกันเล่า

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการผลัดการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก โดยใช้ข้อมูลจากกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กระยะสั้น (ใช้เวลาเล่น 7-15 วัน) จำนวน 2 กลุ่ม และ กลุ่มการเล่นระยะยาว (ใช้เวลาเล่น 3 เดือน – 1 ปี) จำนวน 2 กลุ่ม โดยใช้แนวคิด “กฎการมอบผลัด” ของแซกส์และคณะ (Sack et al., 1974) และ ระบบผลัดในการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ของศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2558) มาวิเคราะห์เนื่องจากข้อมูลมีลักษณะข้อความประเภทสนทนา

ผลการศึกษาพบว่า ในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กจากข้อมูลที่ศึกษาทั้งหมด มีการจัดการผลัดเป็นไปตามกฎการมอบผลัดตามที่แซกส์และคณะและศิริพร ได้อธิบายไว้ แต่ในกลุ่มการเล่นระยะยาวผู้วิจัยพบว่า มีข้อตกลงเพิ่มเติมร่วมกันเพื่อจัดการผลัด คือ มีการกำหนดระบบสัญลักษณ์ หรือ มีการตกลงลำดับการส่งผลัดร่วมกันก่อนเริ่มเล่น เช่น การใช้ #000 เพื่อสื่อสารบอกผู้เล่นคนอื่นให้รอการตอบของผู้ที่ระบุ #000 ก่อน หรือ การใช้

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ โครงสร้าง และ รูปแบบ ของเรื่องเล่าภาษาไทยในชุมชนการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

² นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย และ ภาษาตะวันออก คณะศิลปศาสตร์

#777 เพื่อบอกว่าตนเองไม่อยู่หน้าคอมพิวเตอร์เป็นต้น การจัดการผลัดลักษณะนี้ เกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่างการเล่น ระยะเวลาเท่านั้น ไม่ปรากฏในกลุ่มตัวอย่างการเล่นระยะสั้น แม้ว่าบางกลุ่มอาจมีจำนวนผู้ร่วมสนทนาจำนวนมากก็ตาม

งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้น เมื่อกลุ่มการเล่นมีขนาดใหญ่และมี ระยะเวลาการเล่นยาวนานอาจก่อให้เกิดข้อตกลงร่วมกันในการผลัดขึ้น เพื่อลดปัญหาในการสื่อสาร อย่างไรก็ตาม การมอบผลัดนั้นไม่มีการมอบให้ผู้ใดผู้หนึ่งชัดเจน ดังนั้นผู้เล่นแต่ละคนอาจต้องพยายามชิงผลัดในการเล่าเรื่อง ด้วยความเร็ว เพื่อให้การเล่าของตนเองนั้นเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กและรักษาเอกภาพของ เรื่องไว้ ในขณะที่เกิดการสนทนาแบบตามเวลาจริง (real time chat) นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นความพยายามใน การทำลายข้อจำกัดในการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ด้วย

คำสำคัญ: การเปลี่ยนผลัด, การจัดการผลัด, เฟซบุ๊ก, การเล่นเกมบทบาทสมมติ

Abstract

In Thailand, Facebook role-playing online narratives are among outstanding narrative discourses. Many recognized Facebook role-players create role-playing stories and narrate them together, bases on character roles in individual stories. There are special rules for organizing the sequence of appearances and turn-taking because of the length of role-playing texts, to avoid overlapping and maintain story unity.

This research studies and analyzes the organization of turn-taking in Facebook narrative role-playing communities. Two groups of short-term Facebook role-plays, lasting from seven to ten days; and two groups of long-term Facebook role-players, lasting from three to 12 months were analyzed following research precedent set by Sack et al., (1974), Panyametheekul, (2015). Data included conversational characteristics expressed in online role-playing.

Results were that in long-term role-playing, rules about turn-taking organization were announced by “custom signs.” Some players used the custom sign #000 to indicate “please waiting for me to type,” #777 for “away from the keyboard” (AFK), and made sequences or rules for player turn-taking correspondingly. This aspect appears only in long-term role-playing, though in short-term role-playing, there are many participants in each Facebook posting.

These findings reflect that there are special turn-taking organizational rules in Thai Facebook role-playing that may not appear in face-to-face conversations. Turn-taking

organization was innovated because many players per group lacked a clear way to choose the subsequent speaker otherwise the subsequent speakers choose themselves, so each player was obliged to become involved in the conversation quickly. In addition, the implication is that players try to reduce computer mediated communication (CMC) problems or limitations, to maintain narrative unity.

Keywords: Turn-taking, Turn-organization, Facebook, Role-playing.

1. บทนำ

การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก เป็นการที่ผู้เล่นผลัดกันเขียนเรื่องเล่าของตัวเองสร้างขึ้นและกำหนดให้สนทนาได้ตอบกันไปมาโดยอาศัยเฟซบุ๊กเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร (มิ่งขวัญ สังฆะวัฒน์ และ สุภาสินี ปิยพสุนทนา, 2562 น. 396) ข้อความการเล่นบทบาทสมมติ นั้น มีลักษณะคล้ายการเขียนนวนิยายต่อเนื่องกัน โดยมีผู้เขียนร่วมกันหลายคน แต่ละคนจะใช้บัญชีผู้ใช้เฟซบุ๊กเข้าร่วมกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติที่ตนเองสนใจและสร้างตัวละครสมมติของตนเอง ตลอดจนดำเนินเรื่องราวของตัวเองละคร่วมกันกับตัวละครของผู้อื่นในกลุ่มเฟซบุ๊กนั้นจนจบ

การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีความแตกต่างจากการใช้เฟซบุ๊กทั่วไป คือ ผู้เล่าเรื่องนั้นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครของตัวเองในเรื่องที่เล่า และ ต้องมีการเล่าด้วยการโต้ตอบไปมากับผู้ที่สวมบทบาทเพื่อเล่าเรื่องคนอื่น ไม่ใช่การเขียนเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบด้วยผู้เล่นเพียงคนเดียวหรือเล่าด้วยการปราศจากการสวมบทบาทเหมือนการเล่าเรื่องทั่วไป รวมถึงเรื่องที่เราจะต้องเป็นเรื่องที่สมมติขึ้นเท่านั้น ดังนั้นการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กจึงไม่สามารถที่จะเล่นด้วยผู้เล่นเพียงคนเดียวได้ ส่งผลให้ผู้เล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กจะต้องเข้าร่วมกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

ผู้วิจัยไม่มีข้อมูลอย่างแน่ชัดว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กเกิดขึ้นเมื่อใด แต่สันนิษฐานว่าการเล่นบทบาทสมมติผ่านการสื่อสารผ่านสื่อ น่าจะมีมานานแล้ว เนื่องจากผู้วิจัยพบหลักฐานเป็นรูปภาพที่น่าจะเป็นการเล่นบทบาทสมมติจาก คริสตัล (Crystal, 2001) ดังนี้

Plate raises his hand and shouts...

Fork sighs loudly....

Plate say 'Nope' (P. 29)

ตัวอย่างที่ 1 แสดงหลักฐานที่น่าจะเป็นการเล่นบทบาทสมมติก่อนหน้านี้

จากตัวอย่างที่ 1 เป็นการแสดงบทสนทนาระหว่างผู้เล่น 2 คน คือ Plate และ Fork ในโลกเสมือนจริง³ (Virtual World) แสดงให้เห็นลักษณะของการใช้ภาษาเขียนอธิบายการกระทำและคำพูดของตัวละครสมมติ คริสต์ลอธิบายว่าตัวอย่างนี้เป็นการที่ผู้ใช้ภาษาวิวัฒนาการภาษาในโลกเสมือนจริง ตัวอย่างนี้สอดคล้องกับรูปแบบของการเล่นสมมติในภาษาไทยสมัยปัจจุบัน ดังนั้นอาจแสดงให้เห็นว่าการสนทนาบทบาทสมมตินั้นมีมานานแล้ว ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าการสนทนาในโลกสภาวะแวดล้อมเสมือนจริงอาจเป็นจุดเริ่มต้นของการเล่นสนทนาบทบาทสมมติและอาจกระจายเข้าสู่ภาษาไทยในภายหลัง

การเล่าเรื่องร่วมกันและองค์ประกอบของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก มีลักษณะเป็นข้อความประเภทเรื่องเล่าแบบการด้นสด (improvisation)⁴ แต่ก็มีลักษณะเป็นข้อความประเภทสนทนาผสมอยู่ด้วย เนื่องจากมีลักษณะของการเปลี่ยนผลัด ซิงผลัด และ มีการสื่อสารระหว่างตัวละครของผู้พูดหลายคน กล่าวคือผู้พูดหลายคนนั้นจะสลับกันเล่าเรื่องนั่นเอง ดังภาพที่แสดงต่อไปนี้

ผู้เล่นคนที่ 1 : หลีเหลียนฮวา :

“ตอนนี้ทุกคนกำลังตกใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ...อาจจะเกิดความคิดแตกต่างกันออกไป คือให้รีบจอดที่สถานีหน้า กับให้รถไฟไปต่อ”

“ถ้าจอดสถานีหน้า พวกเรา ‘อาจจะ’ รอด แต่คนร้ายจะรอดเช่นกัน... (มีต่อ)

ผู้เล่นคนที่ 2 : } วาเลนเทียบเบธธานีปล่อยบอชนะครับ

ผู้เล่นคนที่ 3 : { วาเลนเทียบสถานะยืนยันเป็นเจ้าของที่หน้าประตูห้องนะคะ }
}

ผู้เล่นคนที่ 4 : ปารีต

“ไม่ครับ เป็นไปได้สูงเลยทีเดียว...” เขาเห็นด้วยกับทฤษฎีนี้ แล้วคาดว่า จะเกิดขึ้นแน่นอน แต่เขาจะอยู่ข้างไหนก็.. (มีต่อ)

ผู้เล่นคนที่ 1: หลีเหลียนฮวา :

“คะ” เดินตามสมทบทุกคนไปห้องผู้โดยสาร

ผู้เล่นคนที่ 5: #เพิ่งมาอ่าน....

สะท้อนใจมากคะ... สารภาพว่าอ่านแล้วเผลอร้องให้ ฮือ-

ตัวอย่างที่ 2 แสดงความเป็นข้อความประเภทสนทนาผสมกับข้อความประเภทเรื่องเล่า

³ นิยามตาม ศิริพร ปัญญาเมธีกุล (2558)

⁴ ในสาขาวรรณกรรมและภาษา ยังไม่พบการใช้คำศัพท์เฉพาะที่ตรงกับความหมายที่ต้องการ ผู้วิจัยจึงศึกษาคำศัพท์นี้ด้านนิยามของสาขาสังคมวิทยาและพัฒนา ซึ่งมีความหมายสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยพบว่า การคิดและกระทำในขณะนั้น โดยไม่ได้มีการเตรียมมาก่อนล่วงหน้า (วัชระ กัณธีการรณ์, 2557)

จากตัวอย่างที่ 2 ผู้วิจัยสงวนนามบัญชีผู้ใช้ของผู้เล่นไว้ด้วยการแทนบริเวณที่เป็นชื่อบัญชีผู้ใช้ด้วยคำว่า ผู้เล่นตามด้วยจำนวนตัวเลข เพื่อจรรยาบรรณในการวิจัยและแสดงให้เห็นชัดเจนว่า ผลัดไหนเป็นของผู้เล่นคนใด แม้ว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้น ผู้เล่นมักจะใช้บัญชีผู้ใช้ที่ไม่ระบุถึงตัวตนที่ชัดเจน คือ มีการตั้งชื่อบัญชีผู้ใช้ด้วยนามแฝงและข้อมูลสมมติ ทำให้ไม่สามารถระบุได้ว่าเจ้าของบัญชีผู้ใช้อย่างไรก็ตาม แต่เพื่อรักษาความลับของผู้บอกภาษา ผู้วิจัยจึงต้องทำการปิดบังส่วนแสดงชื่อบัญชีผู้ใช้ไว้ โดยการแสดงตัวอย่างในบทความนี้ผู้วิจัยจะใช้นำเสนอข้อมูลทุกอย่างในลักษณะดังกล่าว

ตัวอย่างที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้น มีทั้งข้อความประเภทเรื่องเล่า และข้อความประเภทสนทนาอยู่ นั่นคือ ข้อความของผู้เล่นคนที่ 2 3 และ 5 ที่ผู้วิจัยเน้นตัวหนาไว้ เป็นข้อความประเภทสนทนาเพื่อสื่อสารไปยังผู้เล่นด้วยกัน ส่วนข้อความของผู้เล่นคนที่ 1 และ 4 ที่ผู้วิจัยไม่ได้เน้นตัวหนาไว้ เป็นการสนทนาแบบบทสนทนา ผู้วิจัยพบว่า มีปรากฏทั้งแทรกอยู่ระหว่างการสนทนา และ แยกออกมาจากส่วนของการสนทนาโดยอาศัยช่องตอบกลับของเฟซบุ๊กด้วย

จากตัวอย่างที่ 2 สังเกตว่า ข้อความของผู้เล่นคนที่ 2 และ ผู้เล่นคนที่ 3 นี้ แม้จะมีความคล้ายกับการสนทนาแบบบทสนทนาแต่ผู้วิจัยไม่จัดเป็นข้อความการสนทนา เนื่องจากเป็นข้อความที่ปรากฏสัญลักษณ์แบ่งส่วนข้อความ การปรากฏสัญลักษณ์นี้ในการสนทนาแบบบทสนทนาจะใช้จะเป็นเครื่องหมายสำหรับบ่งชี้ว่าเป็นข้อความสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกันเองไม่ใช่ข้อความการสนทนาแบบบทสนทนา ส่งผลให้ผู้เล่นคนอื่นทราบว่าจะใช้เป็นข้อมูลในการเขียนเรื่องต่อไปหรือไม่ก็ได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าบางครั้งหากไม่ปรากฏสัญลักษณ์ดังกล่าว ผู้เล่นจะใช้ช่องตอบกลับของเฟซบุ๊กเพื่อแยกข้อความการสนทนาและข้อความการสนทนาแบบบทสนทนาออกจากกันแทนเพื่อป้องกันการสับสน

จากความผสมผสานกันของลักษณะข้อความทำให้การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีลักษณะคล้ายกับห้องสนทนา แต่มีข้อแตกต่างอยู่ คือ ผู้เล่นทุกคนมีการรักษาความเป็นเอกภาพของเรื่องร่วมกันเล่าทั้งหมด เนื่องจากจุดประสงค์ในการสื่อสารของการสนทนาแบบบทสนทนา คือ การร่วมกันเล่าเรื่องร่วมกัน ดังนั้นจึงน่าสนใจว่าในการรักษาเอกภาพของการสนทนานั้น อาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดข้อตกลงกันในการเปลี่ยนผลัดหรือจัดการผลัดขึ้น นอกเหนือจากกฎการเปลี่ยนผลัดทั่วไปก็ได้

แซ็กส์และคณะ (Sack et al., 1974) พบว่า ในการสนทนาแบบเผชิญหน้ากัน (face-to-face conversations) เมื่อมีผู้สนทนามากกว่า 2 คนขึ้นไป จะเกิดคู่ของถ้อยคำเมื่อเรียงลำดับการพูด คู่ของถ้อยคำคือ กลุ่มคำที่มีความสัมพันธ์ และมีความต่อเนื่องของผู้พูด ที่ได้ตอบกัน ประกอบไปด้วย ผลัดแรก หรือ ผลัดที่เกิดขึ้นก่อน และผลัดที่สอง คือ ผลัดที่เกิดขึ้นตามมา

ต่อมา ศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2546) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนผลัดในการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ภาษาไทย ในงานวิจัยเรื่อง ความต่อเนื่องของปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาไทย : การส่งผลต่อกันระหว่างการเชื่อมโยง ความ การมอบผลัดและความเกี่ยวข้องของเรื่องที่สนทนา พบว่า การมอบผลัดเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดความ

ต่อเนื่องของปฏิสัมพันธ์ได้ แม้การสนทนาผ่านในห้องสนทนาจะปรากฏคู่แรกของถ้อยคำอยู่เสมอ และการเรียกชื่อจะลดความกำกวมของการสื่อสาร ทำให้คู่สนทนาทราบว่าข้อความที่ถูกส่งมานั้นส่งถึงใครนั่นเอง

นอกจากงานวิจัยของศิริพรแล้วผู้วิจัยพบว่า การศึกษาภาษาในเฟซบุ๊กส่วนใหญ่แล้วจะเป็นงานวิจัยที่ศึกษาภาษาในแฟนเพจเฟซบุ๊ก เช่น งานวิจัยของ อารังดิทธิ พจนานุกรภาพ และ สิริวรรณ นันทจันทร (2558) ศึกษาการใช้คำของคำคมที่ปรากฏในเว็บเพจคำคมจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก โดยใช้ข้อมูลคำคมจากแฟนเพจเฟซบุ๊กจำนวน 1,167 คำคม มาวิเคราะห์ลักษณะการใช้คำและ พบว่ามีทั้งหมด 15 ลักษณะ หรือ งานวิจัยของ สิริธัญญา สุขสวัสดิ์ (2558) ลักษณะภาษาและกลวิธีการใช้ภาษาตามแนววจนปฏิบัติศาสตร์ ในหน้าแฟนเพจ “ข้อความโดนๆ” ในเฟซบุ๊ก โดยใช้แนวคิดวัจนลีลา แนวคิดมูลบททางวจนปฏิบัติศาสตร์ แนวคิดความหมายบ่งชี้เป็นนัยและแนวคิดวัจนกรรม ผลการวิจัยพบว่าการใช้ภาษา 4 ลักษณะ และ พบว่า กลวิธีการวัจนปฏิบัติศาสตร์ที่ใช้ ได้แก่ ความหมายบ่งชี้เป็นนัย มูลบททางวจนปฏิบัติศาสตร์ และวัจนกรรม เป็นต้น

นอกจากงานวิจัยที่กล่าวไปแล้ว ผู้วิจัยพบว่ามีงานวิจัยที่ศึกษาข้อมูลที่มีลักษณะใกล้เคียงกับการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กด้วย เช่น งานวิจัยของ รัชชานนท์ จิตริสรรพ และ นรุตม์ คุปต์ธนโรจน์ (2562) ศึกษาเกี่ยวกับอนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยละครดา โดยใช้ข้อมูลเรื่องเล่าที่จบแล้วจากห้องเซตอาถรรพ์ 50 เรื่องมาวิเคราะห์แบบเรื่องและหาอนุภาค งานวิจัยของรัชชานนท์ จิตริสรรพ และ นรุตม์ คุปต์ธนโรจน์ พบว่าอนุภาคที่โดดเด่นในการและมีผลต่อการดำเนินเรื่อง คืออนุภาคการหลอกหลอนและอนุภาคการรับมือกับผี และแบบเรื่องทั้งหมดสามารถแบ่งได้ 9 แบบ เป็นต้น จากการทบทวนวรรณกรรมเบื้องต้นนี้ ผู้วิจัยพบว่าผู้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ภาษาผ่านสื่อในภาษาไทยอยู่มากมาย แต่ยังไม่พบว่ามีผู้ศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงผลการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก จึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผู้วิจัยเลือกศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มข้อมูลดังกล่าวนี้

การเปลี่ยนแปลงในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้นก็ยังมีลักษณะดังที่ แซ็กส์ และคณะ (Sack et al., 1974) กล่าวไว้ ผู้เล่นจะการร่วมกันตั้งกระทู้ และ พิมพ์เรื่องโต้ตอบกันไปมา โดยผู้เล่นแต่ละคนทำหน้าที่เล่า และเล่นเฉพาะบทบาทตัวละครที่ตัวเองสร้างและสมมติขึ้น ไม่มีการก้าวก่ายบทบาทของตัวละครผู้เล่นคนอื่น ทำให้จำนวนผู้สนทนาในครั้งหนึ่งนั้น อาจไม่ใช่เพียง 2 คน ลักษณะเช่นนี้ อาจส่งผลให้เกิดระบบการจัดการผลัดขึ้น บางครั้งผู้วิจัยพบว่า ในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก มีการใช้สัญลักษณ์ที่ตกลงร่วมกัน เพื่อบอกว่าผู้ใดจะเป็นผู้ส่งข้อความคนถัดไป ดังภาพต่อไปนี้

- ผู้เล่นคนที่ 1 : เด็กสาวตะโกนเรียกสติโมน่า ก่อนที่จะหันไปถามใจนาธานต่อ
 “โลกที่เหมาะสมขึ้นมาใหม่ โลกแบบไหนกันล่ะ?! โลกในฝันที่ว่าของคุณนะ....”(มีต่อ)
- ผู้เล่นคนที่ 2 : #000
- ผู้เล่นคนที่ 3 : #000

ตัวอย่างที่ 2 แสดงการใช้ระบบสัญลักษณ์ในการจัดการผลัดของการเล่นบทบาทสมมติ

จากตัวอย่างที่ 2 จะเห็นว่า ผลัดที่ 1 เป็นข้อความการเล่นบทบาทสมมติที่มีผู้ส่งมาก่อนหน้านี้แล้ว เป็นผลัดก่อนหน้าและไม่ใช่ผลัดแรกในการสนทนา แม้ว่าจะอาจมีการระบุชื่อผู้พูดคนถัดไปคือชื่อตัวละครที่ได้ตอบด้วย ได้แก่ ตัวละครโมนาและตัวละครโจนาธาน แต่ก็ยังมีผู้พยายามชิงผลัดด้วยการพิมพ์สัญลักษณ์ #000 เพื่อบอกสิทธิ์ในการส่งข้อความถัดไปขึ้นมาแทรก สัญลักษณ์ #000 นี้ เป็นระบบการจัดการผลัดที่มีการตกลงกันระหว่างผู้เล่นมาก่อนแล้ว และ ในตัวอย่างนี้ ผู้ที่ส่งสัญลักษณ์ #000 ไม่ใช่เจ้าของตัวละครที่ถูกเรียกชื่อในผลัดก่อนหน้าด้วย

นอกจากนี้ การส่งข้อความแต่ละผลัดของผู้เล่นจะมีความสำคัญมาก เพราะข้อความแต่ละผลัดนั้น คือ สิ่งที่เคยบอกว่าเรื่องจะดำเนินไปในทิศทางใด กล่าวคือ ผู้เล่นแต่ละคนที่ส่งข้อความแต่ละข้อความได้สำเร็จนั้น คือ ผู้ที่มีสิทธิ์ชี้ว่าเรื่องจะเป็นอย่างไรต่อไปนั่นเอง ข้อความในผลัดก่อนหน้าจะถูกใช้เป็นข้อมูลให้เกิดผลัดถัดไป ดังนั้นในการเล่นบทบาทสมมติบางครั้งผู้เล่นจึงอาจพยายามชิงผลัดเพื่อให้ตนเองเป็นผู้ส่งข้อความได้สำเร็จด้วย เพราะหากมีการส่งข้อความซ้อนกันขึ้น ผลัดที่ปรากฏภายหลังจะถูกลบออกไปนั่นเอง

นอกจากระบบสัญลักษณ์แล้ว ผู้วิจัยยังสังเกตว่า ในการเล่นบทบาทสมมติ ยังมีการจัดลำดับของการส่งข้อความอื่น ๆ ปรากฏขึ้นร่วมด้วย เช่น การสร้างข้อตกลงระหว่างผู้เล่นและผู้ควบคุมเพื่อแบ่งผลัดในการสนทนา หรือ การสร้างลำดับแบบถาวรแก่ผู้ร่วมสนทนาเพื่อให้การเล่นเป็นไปตามลำดับความเรียบร้อย และไม่มีคู่แข่งของถ้อยคำขึ้น เป็นต้น

จากลักษณะการผสมผสานกันของข้อความประเภทเรื่องเล่าและข้อความประเภทสนทนา รวมการเกิดขึ้นของระบบสัญลักษณ์เพื่อจัดการผลัดนี้ ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาการเปลี่ยนแปลงผลัดของการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

จุดประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงผลัด การจัดการผลัด และระบบผลัดของการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก โดยศึกษาทั้งกลุ่มการเล่นระยะสั้นและกลุ่มการเล่นระยะยาว

2. กรอบแนวคิด

ในการเปลี่ยนแปลงผลัดการสนทนาแบบเห็นหน้ากัน แซ็กส์และคณะ (Sack et al., 1974) ได้เสนอกฎของเปลี่ยนแปลงผลัด 3 ข้อ กฎทั้ง 3 ข้อนี้เป็นเงื่อนไขในการมอบผลัดจากผู้พูดคนหนึ่งไปยังผู้พูดคนถัดไปเมื่อถึงจุดเปลี่ยนแปลงดังนี้

1. ถ้าผู้พูดเลือกผู้พูดคนต่อไปแล้ว ผู้พูดจะหยุดพูดและมอบผลัดให้กับผู้พูดคนถัดไปเพื่อเปลี่ยนผลัด

2. ถ้าผู้พูดคนต่อไปไม่ได้ถูกเลือกไว้ ผู้ร่วมสนทนามีแนวโน้มที่จะชิงผลัดด้วยการเลือกตนเองเป็นผู้พูดคนถัดไปและเริ่มการพูดก่อนเพื่อให้เกิดเปลี่ยนแปลงผลัดขึ้น โดย ผู้ที่เริ่มพูดก่อนนั้นจะเป็นผู้มีสิทธิในผลัดนั้น

3. ถ้าผู้พูดคนต่อไปไม่ได้ถูกเลือกไว้และไม่มีการชิงผลัดเกิดขึ้นในกลุ่มผู้ร่วมสนทนา ผู้พูดมีสิทธิที่จะดำเนินการพูดของตนเองต่อไปได้

กฎของแซ็กส์และคณะนี้จะเรียงลำดับการใช้กฎจากข้อที่ 1 ไปยังกฎข้อที่ 3 ตามลำดับ โดยกฎข้อต่อไปจะถูกใช้ เมื่อ กฎข้อก่อนหน้าไม่ได้ถูกใช้ กล่าวคือ หากเกิดการเปลี่ยนแปลงผลัดด้วยกฎข้อที่ 1 แล้ว กฎข้อที่ 2 และ 3 จะไม่เกิดขึ้น ในขณะเดียวกัน ถ้า กฎข้อที่ 1 ไม่เกิดขึ้น อาจก่อให้เกิดกฎข้อที่ 2 ในการเปลี่ยนแปลงผลัดขึ้นไป กฎทั้ง 3 ข้อนี้ จะถูกใช้เสมอเมื่อถึงจุดการเปลี่ยนแปลงผลัดและเกิดขึ้นซ้ำไปจนกว่าจะเปลี่ยนแปลงผลัดได้สำเร็จ

ในภาษาไทย ศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2558) ได้ศึกษาเรื่อง ความต่อเนื่องในการสนทนา และ ระบบผลัดในการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ โดยใช้แนวคิดของ แซ็กส์ และ คณะ (Sack et al., 1974) ใน การศึกษาข้อความการสนทนาในห้องสนทนา ผลการศึกษาพบว่า ในการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์นั้น ก็มีการใช้กฎของ แซ็กส์ และ คณะ ทั้ง 3 ข้อเช่นกัน และ พบว่า การเรียกชื่อเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่บ่งชี้ว่า ผู้พูดกำลังมอบผลัดให้กับใคร เพื่อลดความกำกวมในห้องสนทนาและรักษาความต่อเนื่องในการสนทนาที่เต็มไปด้วยคุณแทรกของถ้อยคำด้วย

ผู้วิจัยเห็นว่า ในการเล่นเกมบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้นก็ปรากฏ กฎทั้ง 3 ข้อของแซ็กส์และคณะด้วยเช่นกัน และ อาจจะมีการเกิดขึ้นของคุณแทรกของถ้อยคำตามที่ ศิริพร กล่าวไว้ด้วย นอกจากนี้ ลักษณะของข้อมูลมีความผสมผสานกันระหว่างข้อความประเภทเรื่องเล่าและข้อความประเภทสนทนา จึงเลือกแนวคิดทั้ง 2 นี้ มาวิเคราะห์

3. ข้อมูลและวิธีการดำเนินการวิจัย

จากการสำรวจข้อมูล ผู้วิจัยพบว่า ในการเล่นเกมบทบาทสมมตินั้น มีการเล่นอยู่ 2 แบบ คือ แบบระยะสั้น ใช้เวลาการเล่น 7 – 15 วัน จำนวนผู้สนทนาไม่เกิน 20 คน และ แบบระยะยาว ใช้เวลาการเล่น 3 เดือน – 1 ปี จำนวนผู้สนทนา มากกว่า 20 คนขึ้นไป ในการเล่น 2 แบบนี้ ผู้วิจัยสังเกตว่ามีข้อแตกต่างเกิดขึ้นในการเล่นทั้ง 2 กลุ่ม ดังนั้นในการเก็บข้อมูล เพื่อให้ครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงผลัดของการเล่นเกมบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กทั้งหมด จึงจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากการเล่นทั้ง 2 แบบ โดยเก็บ แบบละ 2 กลุ่ม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการสุ่มแบบบังเอิญ (accidental sampling)⁵ เลือกกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติจากกลุ่มประกาศหาผู้เล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กแบบชุมชนในช่วงเดือน มิถุนายน 2560 – พฤษภาคม 2561 รวมระยะเวลา 1 ปี เพื่อเข้าไปสังเกตการณ์เดือนละ 1 ชุมชน รวม 12 ชุมชน จากนั้นเข้าไปติดตามการเล่นบทบาทสมมติทั้งหมดของกลุ่มหรือจนกว่าการเล่นบทบาทสมมติในกลุ่มจะสิ้นสุดลง หากกลุ่มที่ทำการคัดเลือกได้มีเนื้อหาการเล่นยาวนานหลายภาค จะเลือกเก็บตัวอย่างมาเพียงภาคเดียวเท่านั้น

หลังจากได้กลุ่มตัวแทนในการสังเกตการณ์จำนวน 12 กลุ่มแล้ว ผู้วิจัยจะคัดเลือกกลุ่มชุมชน ที่ต้องมีการเคลื่อนไหวของสมาชิก หรือ ผู้ควบคุมตั้งแต่เริ่มเปิดการเล่นบทบาทสมมติไม่น้อยกว่า 7 วัน และ มีความเคลื่อนไหวอยู่เสมอ หากเป็นกลุ่มการเล่นระยะสั้น (กลุ่มที่มีการเล่น 7 - 15 วัน) จะเลือกจากกลุ่มที่การเล่นบทบาทสมมติสิ้นสุดลงแล้วในช่วงมีนาคม – พฤษภาคม 2561 เพื่อให้มีข้อมูลเพียงพอในการวิเคราะห์และมีความทันสมัย

จากเกณฑ์ข้างต้นผู้วิจัยเลือกกลุ่มเฉพาะการเล่นบทบาทสมมติจำนวน 4 กลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มการเล่นแบบระยะยาว 2 กลุ่ม และ กลุ่มการเล่นแบบระยะสั้น 2 กลุ่ม เพื่อให้ครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กทั้งหมด

หลังจากได้กลุ่มตัวอย่างมาแล้ว ผู้วิจัยทำการกรองกระทู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นบทบาทสมมติออก และเลือกเฉพาะ กระทู้ที่มีการร่วมกันเล่นบทบาทสมมติอย่างน้อย 3 คนขึ้นไป เพื่อให้มีผู้ที่สามารถชิงผลัดการสนทนาได้ รวมถึงเพื่อให้ครอบคลุมรูปแบบและลักษณะการเปลี่ยนแปลงที่มีความหลากหลายมากที่สุด เมื่อเก็บข้อมูลเรียบร้อยแล้วพบว่า มีจำนวนผลัดในการวิเคราะห์ทั้งหมดดังนี้

กลุ่มการเล่นระยะยาว

1. [COMMU]Saint ☩ Sinner มีจำนวนสมาชิก 79 คน ข้อความ 14,421 ผลัด
2. Dark Insider Community [TH] มีจำนวนสมาชิก 85 คน ข้อความ 18,536 ผลัด

กลุ่มการเล่นระยะสั้น

1. {Murder on the Orient Express Commu } มีจำนวนสมาชิก 17 คน ข้อความ 3,409 ผลัด
2. RED BEACH SHOW 2 : Get Away (Demo) มีจำนวนสมาชิก 12 คน ข้อความ 5,258 ผลัด⁶

ส่วนกลุ่มชุมชนเฉพาะที่ไม่ถูกได้รับคัดเลือกนั้น เกิดจากการที่กลุ่มชุมชนนั้นไม่มีผู้เคลื่อนไหวในการเล่นหลังจากผู้ควบคุมเปิดการเล่น ผู้ควบคุมหรือผู้เล่นหยุดเคลื่อนไหว ทำการออกจากกลุ่มและหรือทำการเล่นกันเฉพาะในกล่องข้อความเท่านั้นทำให้ไม่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้

⁵ การสุ่มแบบบังเอิญ (accidental sampling) สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2559) นิยามว่า การเลือกกลุ่มตัวอย่างตามต้องการโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็น และ ไม่มีหลักเกณฑ์ กลุ่มตัวอย่างจะเป็นใครก็ได้ที่สามารถให้ข้อมูลได้แต่ต้องอยู่ในกลุ่มที่จะศึกษา

⁶ นิยามตาม ศิริพร ปัญญาเมธีกุล (2559)

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis)

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องการหาภาษาที่บ่งชี้การเปลี่ยนผลัดและศึกษาการจัดการผลัด โดยเริ่มวิเคราะห์จากผลัดแรกก่อนเพื่อสำรวจว่า มีการตกลงเงื่อนไข หรือ มีคำอธิบายในการจัดการผลัดหรือไม่ และ ดำเนินการวิเคราะห์ไปในผลัดต่อไปตามลำดับ

ดังนั้นการวิเคราะห์ในบทความนี้จึงต้องใช้แนวคิดของ แซ็กส์และคณะ (Sack et al., 1974) อธิบายกฎของการเปลี่ยนผลัดทั่วไปในข้อมูล และ ใช้แนวคิดของศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2558) อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเปลี่ยนผลัดผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ เรื่อง คู่แทรกของถ้อยคำ หรือ การเรียกชื่อเพื่อเชื่อมโยงผลัดให้ต่อเนื่องกัน แล้วนำเสนอการวิเคราะห์ด้วยวิธีเขียนแผนภาพประกอบกับการอธิบายแบบพรรณนาวิเคราะห์ เพื่อแสดงการเชื่อมโยงผลัดในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก และตอบคำถามว่า การเล่นเกมบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้น มีการจัดการผลัดอย่างไร

4. ผลการวิจัย

4.1 ลักษณะทั่วไปของข้อมูล

การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก มีลักษณะเฉพาะ คือ ผู้สนทนาทุกคนกำลังพูดเรื่องเดียวกันอยู่ ไม่มีผู้เล่นคนใดไม่สนใจข้อความบางผลัด หรือ มุ่งพูดคุยอยู่กับผู้สนทนาบางคนเท่านั้น กล่าวคือ ผู้เล่นทุกคนจะมุ่งร่วมกันพูดคุยในเรื่องเดียวกัน เพราะในการเล่นบทบาทสมมติผู้เล่นทุกคนจะร่วมกันดำเนินเรื่องที่ร่วมกันเขียนนั่นเอง

จากลักษณะเฉพาะตัวของการเล่นเกมบทบาทสมมตินี้ ทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันของข้อความผ่านเหตุการณ์ที่เกิดในฉากขึ้น ผู้เล่นแต่ละคนจะอาศัยข้อมูลที่อยู่ในผลัดก่อนหน้า มาผลิตซ้ำตัวบทเพื่อดำเนินเรื่อง ส่งผลให้เกิดผลัดถัดไปที่ต่อเนื่องกันและเป็นเอกภาพเดียวกันกับเรื่องที่ถูกเล่ามาก่อนหน้านี้ทั้งหมด ดังนั้นการเชื่อมโยงข้อความของการเล่นเกมบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก จะเกิดขึ้นได้จากเหตุการณ์ที่เรียงต่อกันด้วย ไม่เพียงแต่เกิดจากชุดคำสรรพนามหรือผลัดการถามตอบเท่านั้น

ผลการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยพบลักษณะที่น่าสนใจในการเล่นทั้งสองกลุ่ม คือ การเล่นในกลุ่มระยะสั้นไม่มีการจำกัดผู้ร่วมสนทนา มีจำนวนสมาชิกน้อย แต่มีผู้สนทนาในการเล่น 1 ครั้ง สูงสุดถึง 18 คน ในขณะที่กลุ่มการเล่นระยะยาวมีการระบุจำนวนผู้เข้าร่วมการสนทนา และ จำกัดให้การสนทนาแต่ละครั้งอยู่ในจำนวนผู้เล่นไม่เกิน 5-7 คน ต่อการเล่น 1 ครั้ง

การระบุจำนวนผู้ร่วมสนทนานี้ อาจแสดงให้เห็นว่าระยะเวลาการเล่นไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการเปลี่ยนผลัด แต่เกี่ยวข้องกับจำนวนผู้ร่วมสนทนาและจำนวนผู้เล่นทั้งหมดมากกว่า จำนวนผู้เล่นในกลุ่มการเล่นระยะยาวมีมากกว่ากลุ่มการเล่นระยะสั้น ผู้เล่นจึงอาจต้องจำกัดจำนวนผู้ร่วมสนทนา เพื่อลดอุปสรรคในการเล่นและรักษาความเป็นเอกภาพของเรื่องที่ร่วมกันเล่าไว้ รวมถึงอาจเพราะกลุ่มการเล่นระยะยาวมีระยะเวลาการเล่นมากกว่าจึง

ส่งผลให้ผู้เล่นสามารถใช้เวลาในการสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ แตกต่างจากการเล่นระยะสั้นที่มักอ้างอิงเวลาจริงที่เปิดเล่นหรือมีเวลาในการเล่นทั้งหมดน้อย ทำให้ต้องระบุจำนวนผู้ร่วมสนทนานั้นเอง

นอกจากนี้ การระบุจำนวนสนทนาและระยะเวลาการเล่น อาจส่งผลต่อระบบการจัดการผลัดด้วย ในกลุ่มการเล่นระยะสั้นที่มีระยะเวลาน้อย กลุ่มข้อมูลนี้กลับไม่ปรากฏการจัดการผลัดหรือมีการตกลงเรื่องระบบผลัด ทำให้มีหลักการเปลี่ยนผลัดแบบการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ดังที่ ศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2558) ศึกษาไว้ทุกประการ กล่าวคือ นอกจากกฎการเปลี่ยนผลัดทั้ง 3 ข้อ ของแซ็กส์และคณะ (Sack et al., 1974) แล้ว ยังปรากฏคู่แทรกของถ้อยคำ และการใช้การเรียกชื่อด้วยการ แท็ก (Tag) เพื่อเชื่อมโยงผลัด ทั้งในการเล่าเรื่อง และการสนทนา ระหว่างการเล่นของเจ้าของตัวละครด้วย

ส่วนการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กระยะยาว ผู้วิจัยพบว่า กลับมีระบบการจัดการผลัดและเงื่อนไขการเปลี่ยนผลัดที่เป็นระบบมากกว่า ทำให้จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าการเล่นบทบาทสมมติแบบระยะยาวนั้น มีการเปลี่ยนผลัด ทั้งแบบมีคู่แทรกของถ้อยคำ และ ไม่มีคู่แทรกของถ้อยคำ นอกจากนี้ยังพบการจัดลำดับและการใช้สัญลักษณ์เพื่อชิงผลัดระหว่างผู้เล่นด้วย

4.2 การเปลี่ยนผลัดและจัดการผลัดในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

จากการเก็บข้อมูล กลุ่มการเล่นทั้ง 2 ประเภท ประเภทละ 2 กลุ่ม รวมจำนวน 4 กลุ่ม มีลักษณะคล้ายกัน แต่แตกต่างกันในรายละเอียดบางส่วน ผู้วิจัยพบว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก มีการเปลี่ยนผลัดตามกฎของ แซ็กส์ และ คณะ (Sack et al., 1974) ทุกประการและปรากฏกฎการเปลี่ยนผลัดครบทั้ง 3 ข้อ ทั้งนี้จะอธิบายการใช้กฎไปตามลำดับ

4.2.1 การเปลี่ยนผลัดแบบใช้กฎข้อที่ 1

การเปลี่ยนผลัดโดยใช้กฎข้อที่ 1 ในการเล่นบทบาทสมมตินั้น ผู้เล่นจะการเลือกผู้พูดคนถัดไปด้วยการระบุรูปภาษาเป็นชื่อตัวละครที่ได้ตอบด้วย หากเจ้าของตัวละครนั้นพร้อมที่จะได้ตอบ เจ้าของตัวละครที่ถูกระบุชื่อก็อาจจะพิมพ์ข้อความตอบทันทีก็ได้ เพื่อให้ข้อความของตนเองกลายเป็นผลัดถัดไป ก่อนที่จะมีผู้ชิงผลัดหรือปรากฏคู่แทรกของถ้อยคำขึ้นตามลักษณะของการสื่อสารผ่านสื่อทั่วไป

อีกแง่มุมหนึ่ง ผู้วิจัยมองว่าการเรียกชื่ออาจไม่เป็นการมอบผลัดโดยตรงก็ได้ แต่ทำให้เจ้าของตัวละครรู้ว่าตัวเองจะต้องชิงผลัดนั้นหรือต้องตอบกลับข้อความผลัดนั้นของผู้พูดและบางครั้งพบการแท็กชื่อเพื่อแจ้งแก่เจ้าของตัวละครและเชื่อมโยงผลัดด้วย พบในการสนทนาที่มีผู้ร่วมสนทนาจำนวนมาก ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ผู้เล่นคนที่ 1 : เคียร์น : “พุงนี่ก็ต้องเปลี่ยนผ้าพันแผลอีกที” พุดพิมพ์ถ้ำถ้ำวัน
อาการจะไม่กำเริบขึ้นหรือมีโรคแทรกก็น่าจะมีเวลาพออยู่ละมั้ง
หันไปหาเอเลียส

“รถไฟจะออกเมื่อไรครับ”

ผู้เล่นคนที่ 2 : จอห์น: รับมาแบบงง อ้าว เฮ้

เดินตามไปเลยย

ผู้เล่นคนที่ 3 : เด็กชายดูตกใจนิดหน่อยที่ถูกอุ้มสุดท้ายเขาก็เลือกจะเกาะคนอุ้มไว้ให้แน่น แต่ไม่พูดอะไรตอบ แค่ได้ยินว่าไม่มีขบวนขึ้นราเด็กชายก็ดูจะมีความสุขมากแล้ว

เอเลียส :

“คิดว่าไม่นานเกินหนึ่งชั่วโมงก็พร้อมออกแล้วครับ... อย่างน้อยก็รอคนไปสำรวจต้นทางข้างหน้าที่ใกล้กลับมาบอกว่าข้างหน้ามีอะไรขวางหรือเปล่า ถ้าเขากลับมาก็ได้ถูกขอร้องรถนั้นล่ะครับ”

(มีการแท็กชื่อเจ้าของตัวละครเคียร์น)

ตัวอย่างที่ 3 การแท็กชื่อเพื่อระบุการตอบกลับของผลัดการสนทนา

จากตัวอย่างที่ 3 จะเห็นว่าในผลัดของผู้เล่นคนที่ 3 มีการแท็กชื่อบัญชีผู้ใช้ของเจ้าของตัวละครเคียร์น เพื่อให้เจ้าของตัวละครทราบว่า ข้อความผลัดนี้ของผู้เล่นคนที่ 3 กำลังตอบกลับข้อความของผู้เล่นตัวละครเคียร์นในผลัดที่ 1 โดยมีผลัดที่ 2 ของผู้เล่นตัวละครจอห์นเป็นคู่แทรกของถ้อยคำ ลักษณะการแท็กชื่อบัญชีผู้ใช้ในนี้ ผู้วิจัยสังเกตว่า จะพบเฉพาะในการเล่นบทบาทสมมติที่มีผู้สนทนาจำนวนมากและการสนทนาที่มีความรวดเร็วมากจนผู้เล่นไม่สามารถพิมพ์ข้อความของตัวเองทันต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง อาจมองได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียกชื่อเพื่อเชื่อมโยงผลัดตามที่ ศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2558) ได้ศึกษาไว้ก็ได้

การเล่นบทบาทสมมตินั้น ปกติจะเกิดคู่แทรกของถ้อยคำตามลักษณะการสื่อสารผ่านสื่ออยู่แล้ว แต่ข้อความจะมีความต่อเนื่องกันในเชิงเรื่องเล่า และยังมีการโต้ตอบแบบตามเวลาจริง (real time) ด้วย เมื่อเกิดความรวดเร็วในการส่งข้อความเพื่อเล่าเรื่องมากจะทำให้จำนวนคู่แทรกของถ้อยคำมากตามไปด้วย ส่งผลให้เหตุการณ์ของเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว และทำให้ผู้เล่นพิมพ์ข้อความตอบรับเหตุการณ์เพื่ออธิบายการกระทำของตัวละครไม่ทันต่อเหตุการณ์ ด้วยเหตุนี้เอง ผู้เล่นจึงอาจต้องใช้การแท็กชื่อเพื่อรักษาการเชื่อมโยงข้อความและเอกภาพของข้อความไว้

ผู้วิจัยพบว่าบางครั้ง ด้วยเหตุจำเป็นด้านเนื้อความหรือเป็นส่วนสำคัญที่กระทบต่อจุดเปลี่ยนของเรื่องที่ร่วมกันเล่น ผู้เล่นทุกคนก็จะพร้อมใจกันรอให้เจ้าของตัวละครที่ถูกระบุชื่อตอบข้อความก่อนจึงจะพิมพ์ข้อความหรือกดส่งข้อความในส่วนของตัวเองต่อไป

การเปลี่ยนผลัดโดยกฎข้อที่ 1 นี้ ผู้วิจัยสังเกตว่า ในกรณีมอดผลัดแบบระบุชื่อตัวละครนั้น บางครั้งผู้พูดคนก่อนหน้า ก็ไม่ได้ระบุชื่อตัวละครตัวเอง ทำให้เกิดการชิงผลัดต่อไปขึ้นในกลุ่มของตัวละครที่ถูกระบุ กล่าวคือ ในผลัดของผู้พูดก่อนหน้ามีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครมากกว่า 1 ตัว อาจส่งผลให้ผู้เล่นที่เป็น

เจ้าของตัวละครที่ผู้พูดคนก่อนหน้ากล่าวถึงนั้น ทำการพิมพ์ข้อความเพื่อต่อการเล่นบทบาทสมมติได้ และการพิมพ์ข้อความตอบหลายคนพร้อมกันนี้เอง ทำให้เกิดการชิงผลัดขึ้นในการเล่นบทบาทสมมติ ตัวอย่างต่อไปนี้นำเสนอตัวอย่างการมอบผลัดดังกล่าว

ผู้เล่นคนที่ 1 : “.....ผมก็หวังให้เป็นเช่นนั้น **มิสเบธานี**.....” เขายิ้มเจื่อนๆกลับไปให้หญิงสาว

“ตามนั้นนะครับ ถ้าวามขอ....” เขาหันกลับไปโค้งให้ผู้โดยสารที่เหลือทุกคนแล้วเดินไปกันหน้าห้องของไทโยไว้ นาทีนี้ เขาขอทำหน้าที่ของผบ.ให้ดีที่สุด มีคนตาย เขาต้องรับผิดชอบชีวิตคนเป็น

.....ด้วยชีวิตของตนเอง...

“**คุณเบธานี**...ถ้าผมไม่รอดกลับไป...จุดหมายในกระเป๋าของผม...ฝากส่งให้ด้วยนะครับ...” เขาคี๋รอยยิ้มเจื่อนๆอีกครั้งให้พนักงานสาว

“**คุณคาร์ริช...คุณปารีส**...” เขาหันมองทั้งสองคน

“ผมเข้าใจว่าพวกคุณแค้นและต้องการอยู่กับคนด้านในจนวาระสุดท้าย แต่ผมจะไม่ยอมให้ใครตายเพิ่มกว่านี้ เราไม่รู้ว่แก๊สเวรนี้มันจะเล็ดลอดออกมาอีกหรือเปล่า ผมขอเถอะนะ ออกไปจากตรงนี้...ทุกคน...!!!!” เขาตะวาดเสียงแข็งในตอนท้าย แววดาที่เคยอ่อนโยนตอนนี้แทบไม่ต่างอะไรจากน้ำแข็ง มีเพียงความเย็นชา....เท่านั้น

ผู้เล่นคนที่ 2 : {เบธานี}

“ยินดีอย่างยิ่งค่ะ”

เบธานียิ้มจางให้วาเลนทีเยรกก่อนจะรับซองจุดหมายนั้นมา แล้วเดินออกจากบริเวณประตูห้องราวกับไม่รู้สึกระไรสักนิดเดียว และบางทีมันอาจเป็นเช่นนั้นก็ได้

“เอาละ ท่านผู้โดยสาร ช่วยกรุณากลับไปยังที่นั่งของท่านด้วยค่ะ”

ผู้เล่นคนที่ 3 : เวย์รา :

“ทำไมผมต้องว่า**คุณเบธานี**?”

“แปลกคน จู่ๆก็ขอให้ว่า :0” ไหว้ไหล่ให้แล้วดันตัวคาร์ริชออกให้เจ็ดนา

“จอห์น หวัง คงไม่ยากให้พี่ชายมาตายตามแบบเขาที่นี้หรือกนะ” พูดจบก็กลับไปที่นั่งตัวเอง

ตัวอย่างที่ 4 แสดงการระบุชื่อตัวละครเพื่อมอบผลัดมากกว่า 1 ตัว

จากตัวอย่างที่ 4 ให้เห็นรูปภาพชื่อตัวละครที่ผู้เล่นคนที่ 1 มีปฏิสัมพันธ์ด้วย กล่าวคือ ผู้เล่นคนที่ 1 มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครเพื่อให้ได้ตอบทั้งหมด 3 ตัว ได้แก่ ตัวละคร เบรธานี ตัวละคร คาริวิช และ ตัวละคร ปารีส การมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครมากกว่า 1 ตัว ในผลัดเดียวนั้น อาจก่อให้เกิดการชิงผลัดขึ้นระหว่างผู้ที่ถูกระบุชื่อขึ้นได้ ผู้เล่นที่ครอบครองตัวละครทั้ง 3 จะเริ่มพิมพ์ข้อความเพื่อโต้ตอบเมื่อเห็นข้อความผู้เล่นคนที่ 1 เห็นได้จากตัวละครเบรธานีตอบข้อความทันทีในผลัดต่อมา ขณะเดียวกันผู้เล่นคนอื่นที่ร่วมเล่นอยู่ก็พิมพ์ข้อความเพื่อส่งด้วยเช่นกัน

การที่ผู้เล่นคนอื่นพิมพ์ข้อความส่ง ทำให้เกิดคู่แทรกของถ้อยคำระหว่างการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก อย่างข้อความของผู้เล่นคนที่ 3 ที่ปรากฏข้อความของตัวละคร เวร่า ขึ้นมา แทนที่จะเป็นตัวละคร คาริวิช หรือ ปารีส ตามที่ผู้เล่นคนที่ 1 กล่าวถึง ผู้วิจัยเห็นว่า น่าจะเป็นผลมาจากการพยายามส่งข้อความตอบผลัดอื่นที่อยู่ก่อนหน้า หรือ เป็นผลจากการที่ตัวละครอยู่ในฉากร่วมกันและพยายามตอบสนองกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องนั่นเอง

4.2.2 การเปลี่ยนผลัดโดยใช้กฎข้อที่ 2

การเปลี่ยนผลัดโดยใช้กฎข้อที่ 2 ในการเล่นบทบาทสมมติ นั้น ผู้เล่นมีแนวโน้มที่จะเลือกตัวเองเป็นผู้รับผลัดคนต่อไป เนื่องจากผู้พูดคนก่อนหน้าไม่ได้ระบุผู้พูดคนถัดไปอย่างชัดเจน โดยไม่ปรากฏรูปภาพชื่อตัวละครที่จะพูดคนต่อไป หรือ ใช้รูปภาพที่มีความหมายว่าพูดกับทุกคนในการสนทนา นั้น เช่นตัวอย่างที่ ๕

ผู้เล่นคนที่ 1 : ลัวร์แอนระบายลมหายใจยาวออกมา เขายอมละมือออกจากเดลจนได้ก่อนจะหันไปพังกหัวให้กับคนที่เขาไม่เคยเห็นหน้า เด็กคนนั้น ชาวบ้านธรรมดาหรือ “สวัสดิ์ดีครับ คุณคงจำผมไม่ได้แล้ว หลังจากพ้นจากตำแหน่งผมก็รูปร่างเปลี่ยนไปมา ลัวร์แอนครับ เอลลูอัน ลัวร์แอน หัวหน้านักบุญของพวกคุณ”

ผู้เล่นคนที่ 2 : “.....” ซิกฟรีทไล่สายตามองตามเสียงขอลัวร์แอนที่เหมือนจะตกใจที่เห็นตัวเอง แต่ก็ไม่ได้ตอบรับอะไรแค่เดินเข้าไปหาเจียบๆ แล้ววางกล่องไม้ที่ถืออยู่ลง แล้วยืนดูว่ากำลังทำอะไรกันอยู่

ผู้เล่นคนที่ 3 : “อะ- ดีครับคุณลัวร์แอน แฮะๆ-”

/เขายิ้มเจื่อนๆ ไปให้อีกฝ่ายแล้วคิดพลางสงสัยมาด้วย

“ว่าแต่....ทำอะไรกันหรือครับ?”

ตัวอย่างที่ 5 แสดงการชิงผลัดในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

จากตัวอย่างที่ 5 จะเห็นว่าผู้เล่นคนที่ 2 ไม่ระบุผู้พูดคนถัดไปอย่างเฉพาะเจาะจง และตอบรับการกระทำของผู้พูดผลัดก่อนหน้าเพียงอย่างเดียว ส่งผลให้ผู้ร่วมสนทนาคนอื่น มีแนวโน้มเลือกตัวเองเป็นผู้สนทนาคนถัดไป ผู้ที่ส่งข้อความสำเร็จจนปรากฏต่อเนื่องกับผู้พูดคนก่อนหน้าได้จะถือเป็นผู้ที่สามารถชิงผลัดการสนทนาถัดไปได้นั่นเอง ในการชิงผลัดลักษณะนี้ ผู้วิจัยพบว่าหากมีการปรากฏขึ้นของข้อความการเล่นบทบาทสมมติผลัดถัดไปในเวลาเดียวกัน ผลัดของผู้เล่นที่ปรากฏขึ้นเป็นลำดับหลังจะมีแนวโน้มถูกลบออกไปโดยเจ้าของผลัดนั่นเอง เพื่อรักษาความเป็นเอกภาพของเรื่องเล่า เนื่องจากมีเนื้อหาไม่สอดคล้องกับผลัดที่อยู่ก่อนหน้าและอาจสร้างความสับสนได้

4.2.3 การเปลี่ยนผลัดโดยใช้กฎข้อที่ 3

ปกติแล้วในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้น ผู้เล่นจะต้องการชิงผลัดเพื่อแสดงการมีส่วนร่วมในการสนทนา การพยายามชิงผลัดนี้ ทำให้มีแนวโน้มในการใช้ กฎข้อที่ 3 น้อย เพราะกฎข้อที่ 3 กล่าวว่า การที่ผู้พูดคนก่อนหน้าพูดต่อ เพราะไม่มีผู้ร่วมสนทนาคนใดนำเสนอตนเองเป็นผู้พูดคนถัดไป หรือ ไม่ได้มอบผลัดให้กับผู้ร่วมสนทนาคนใด ผู้วิจัยพบว่า ในข้อมูลปรากฏหลักฐานที่คล้ายกับกฎข้อที่ 3 ขึ้น เฉพาะลักษณะที่ผู้เล่นเปลือยออกส่งข้อความ หรือ รีบส่งข้อความทันทีหลังจากส่งข้อความผลัดของตัวเองด้วยเหตุผลใด ๆ เช่นตัวอย่างนี้

ผู้เล่นคนที่ 1 : หลังจากเพิ่งกลับมาได้ไม่นานซิสหลบมาเคลียร์เรื่องอะไรบางอย่าง เพื่อกลับมาเยี่ยมสถานที่นั้นหลังจากที่หายไปนาน และเผชิญว่าวันนี้เธอเข้ามาดูบ้านแม่ในป่า แต่แล้วจู่ๆระหว่างทางที่กลับ ก็กลายเป็นน้ำทะเล มหาสมุทร (อยู่ในรัศมีพอจะรับรู้ว่ามีมหาสมุทร)...(มีต่อ)

ผู้เล่นคนที่ 2 : #000

ผู้เล่นคนที่ 2 : <เป้าหมาย : หาว่าใครอยู่ใกล้โพม่อนที่สุด ตอบในตอบกลับบอกตำแหน่งของตัวเอง>

(ผู้เล่นทุกคนตอบตำแหน่งของตัวเองในช่องตอบกลับ)

ผู้เล่นคนที่ 1 : #afk ไปอาบน้ำแปปน่ะ

ผู้เล่นคนที่ 2 : ซ้ายก็เสียงขวาก็เสียง ทิวทัศน์เป็นทะเล คน และ ปีสางมากมายสู้ร่วมกัน ก็ครั้งแล้วที่เจอจากแบบนี้ และตอนจบก็เหมือนทุกครั้งไป... (มีต่อ)

ผู้เล่นคนที่ 3 : [เพราะการปลุกของซิสและฮาแกน ย่นการตื่นของลัวร์แอนในเทิร์นหน้าเป็นเทิร์นนี้]

ผู้เล่นคนที่ 3 : #000

ตัวอย่างที่ 6 แสดงการส่งข้อความซ้ำจากผู้พูดคนก่อนหน้า

จากตัวอย่างที่ 6 แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นคนที่ 2 และผู้เล่นคนที่ 3 ส่งข้อความซ้ำกันสองครั้ง แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นคนที่ 2 และ ผู้เล่นคนที่ 3 นั้น อาจรีบพิมพ์ข้อความส่งต่อจากผลัดของตนเอง การสนทนาที่เกิดการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กด้วยความรวดเร็วมาก แสดงให้เห็นจาก ผู้เล่นแต่ละคนต้องทำการชิงผลัด ด้วยการใช้สัญลักษณ์ #000 และ การแยกจากกันของผลัดของผู้เล่นคนที่ 1 ด้วยคู่แทรกของถ้อยคำจากผู้เล่นคนที่ 2 ทั้ง 2 ผลัด นั่นเอง

จากภาพที่ 6 จึงแสดงให้เห็นว่า ในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้น การเกิดขึ้นของกฎข้อที่ 3 ตามที่แซ็กส์และคณะ (Sack et al., 1974) อาจเกิดขึ้นได้น้อย เพราะความเฉพาะตัวของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กที่ผู้เล่นพยายามนำเสนอตนเองในการสนทนา ทำให้การที่ผู้พูดคนล่าสุดทำการพูดต่อหากไม่มีผู้ใดชิงผลัดไปเมื่อสิ้นสุดผลัดของตนเอง ผู้พูดคนล่าสุดอาจไม่สนใจว่า มีใครจะชิงผลัดหรือไม่หรือผู้พูดคนถัดไปจะส่งข้อความเมื่อใด แต่ผู้เล่นต้องการเล่าเรื่องของตนเองให้จบ จึงทำการพิมพ์ข้อความส่งอย่างต่อเนื่องนั่นเอง อีกทั้ง มีปัจจัยของการสื่อสารผ่านสื่อเข้ามาเกี่ยวข้อง ปัจจัยนี้เองอาจเป็นผลให้ลำดับของผลัดถูกจัดเรียงเป็นลักษณะดังกล่าวด้วย

ผู้วิจัยพบว่า ในกรณีไม่มีผู้เล่นคนใดดำเนินการสนทนาแล้ว แต่การเล่นยังไม่จบบริบูรณ์ ผู้พูดคนล่าสุดอาจทำการพิมพ์ข้อความกระตุ้นให้การสนทนาดำเนินไปต่อด้วยรูปภาพใด ๆ หรือบางครั้งจะเป็นการส่งผลัดของผู้เปิดการสนทนา หรือ ผู้ควบคุม ที่ไม่ใช่ผู้พูดคนล่าสุดก็ได้ ทั้งนี้ การหยุดชะงักของการสนทนาผู้วิจัยพบว่าเป็นปัญหาจากการไม่แจ้งเตือนของเฟซบุ๊กหรือการละทิ้งของผู้เล่น

ผู้วิจัยสังเกตว่า ตัวอย่างในภาพที่ 6 นี้ อาจแสดงให้เห็นความเฉพาะตัวของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กอย่างชัดเจน หากเป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้ากัน ผู้พูดคนก่อนหน้าอาจหยุดพูดเมื่อมีผู้พูดแทรกขึ้นมาเพื่อชิงผลัดไปได้ กล่าวคือ ในความรวดเร็วของการสื่อสารแบบเผชิญหน้านั้น ผู้พูดที่กำลังพูดอยู่อาจถูกชิงผลัดไปเมื่อเกิดความเจียบทั้งที่ยังไม่สิ้นสุดผลัดของตนเองก็ได้ แต่ในบนเฟซบุ๊กนั้น ผลัดจะถูกชิงไปได้ก็ต่อเมื่อผู้เล่นส่งข้อความแล้ว แม้ว่าข้อความในผลัดบางครั้งอาจไม่สมบูรณ์ แต่ผู้เล่นก็สามารถกดแก้ไขเพื่อความสมบูรณ์ของข้อความก็ได้ นั่นเอง

4.3 ระบบผลัดในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

จากการเก็บข้อมูล เฉพาะในการเล่นบทบาทสมมติแบบระยะยาว พบการกำหนดข้อตกลงเพิ่มเติมในการเปลี่ยนผลัดเพื่อแก้ปัญหาในการสื่อสารผ่านสื่อ นั่นคือ มีการใช้ระบบสัญลักษณ์ เข้ามาอำนวยความสะดวกในการชิงผลัด

ผู้วิจัยพบว่า บางครั้งการเล่นบทบาทสมมติ มีข้อจำกัดเรื่องผู้เล่นอาจไม่สนใจว่าผู้พูดคนก่อนหน้าตั้งใจมอบผลัดให้ผู้ใด แต่ต้องการชิงผลัดเพื่อทำให้ตัวละครของตัวเองมีส่วนร่วมกับการสนทนาอยู่เสมอ เมื่อผู้เล่นพยายามชิงผลัด ผู้เล่นจะทำการพิมพ์ข้อความการเล่นบทบาทสมมติด้วยความรวดเร็วและกดส่งตอบกลับไปที่ โดยไม่สนใจว่าผู้เล่นคนอื่น ๆ จะพิมพ์ข้อความอยู่หรือไม่ การพยายามชิงผลัดนี้ส่งผลให้ การสนทนาอาจมีความรวดเร็วมากและทำให้ผู้เล่นบางกลุ่มที่พิมพ์ข้อความการเล่นแบบยาวไม่สามารถต่อเหตุการณ์ได้ทันท่วงที ดังนั้นใน

การเล่นระยะยาวที่มีผู้เล่นจำนวนมากและมีความซับซ้อนกว่ากลุ่มการเล่นระยะสั้น จึงมีผู้เล่นบางกลุ่มพยายามสร้างระบบสัญลักษณ์ขึ้น เพื่อใช้ในการเปลี่ยนผลัด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ผู้เล่นคนที่ 1 : “เห็นความเศร้าโศกและความทรมานของมนุษย์ผู้นี้อย่างไรล่ะ” เสียงนุ่ม
ระคนแหบพร่าดังขึ้นจากเงา ก่อนร่างหนึ่งจะปรากฏขึ้นมา...(มีต่อ)

ผู้เล่นคนที่ 2 : #000

ผู้เล่นคนที่ 3 : #000

ผู้เล่นคนที่ 2 : “เบาว่าที่คิดแฮะ” วิลเลียมที่ยกร่างของคัลลาเวย์ขึ้นมาด้วยความแปลก
ใจเล็กน้อย เขาพยุงร่างที่ไร้สติของคัลลาเวย์ออกมาจากบริเวณนั้นแล้วมุ่งหน้าไปทางโบสถ์ทันที
...(มีต่อ)

ผู้เล่นคนที่ 4 : #000

ตัวอย่างที่ 7 การปรากฏของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการชิงผลัดของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

จากตัวอย่างที่ 7 จะเห็นว่าปรากฏรูปภาพสัญลักษณ์ #000 อยู่ในผลัดของผู้เล่นคนที่ 2 3 และ 4 แทรก
ระหว่างผลัด ที่เป็นข้อความการเล่นบทบาทสมมติ เมื่อมีการส่ง #000 ขึ้น ผู้เล่นคนอื่นจะรอให้ผู้ส่ง #000 ตอบ
การเล่นบทบาทสมมติก่อน จึงส่งข้อความของตนเองต่อไป ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า สัญลักษณ์ #000 นี้ มี
ความหมายว่าโปรดรอการพิมพ์ของผู้เล่นที่ส่ง #000 ก่อนเพราะผู้เล่นที่ส่งสัญลักษณ์ดังกล่าวไม่สามารถพิมพ์
ข้อความได้ทันที ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า ผลการจากสื่อสารผ่านสื่อ ทำให้บางครั้งเกิดการปรากฏขึ้นของ #000 ติดต่อกัน
เพราะผู้ร่วมสนทนาส่งข้อความในเวลาเดียวกันหรือใกล้เคียงกันได้

นอกจากนี้ ตัวอย่างที่ 7 ยังแสดงให้เห็นการชิงผลัดระหว่างผู้เล่นอย่างชัดเจนด้วยการใช้ระบบสัญลักษณ์
กล่าวคือ จากการปรากฏใช้ #000 ในผลัดที่ 2 3 และ 5 กล่าวคือ ในผลัดที่ 2 และ 3 นั้น อาจเกิดจากผู้เล่นส่ง
ข้อความ #000 ในเวลาเดียวกันทำให้ข้อความปรากฏขึ้นในเวลาใกล้เคียงกันได้ แล้ว ผู้เล่นคนที่ 4 ยังไม่รอให้ผู้เล่น
คนที่ 3 ตอบข้อความก่อนตามข้อตกลงการใช้สัญลักษณ์ แต่กลับส่ง #000 เพื่อชิงผลัดถัดไปที่ผู้เล่นคนที่ 2
ตอบข้อความ การกระทำเช่นนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นมีความพยายามที่จะชิงผลัดการสนทนาในการเล่นบทบาท
สมมติบนเฟซบุ๊ก

ไม่เพียงแต่การใช้สัญลักษณ์แล้ว ผู้วิจัยพบว่า มีบางครั้งในการสนทนา มีการตกลงเงื่อนไขเกี่ยวกับการ
จัดการผลัดเอาไว้ตั้งแต่ผลัดแรกที่เริ่มเล่นบทบาทสมมติด้วย เช่น การสร้างลำดับผลัดแบบถาวรโดยการกำหนด
หมายเลขให้กับผู้ร่วมสนทนาอย่างเป็นระบบ หรือ ระบุระบบการแบ่งผลัดระหว่างผู้ควบคุมกับผู้เล่นในอัตรา ผลัด
ของผู้เล่น 2 ผลัด ต่อ ผลัดของผู้ควบคุม 1 ผลัด เพื่อให้การสนทนาดำเนินไปอย่างราบรื่นดังตัวอย่างนี้

#โรดภารกิจ

[ภารกิจรายสัปดาห์ SS2] สัปดาห์ที่ 1 [T04/1] คะแนนสูงสุด 50 แต้ม

=====

สถานที่: งานปาร์ตี้หน้ากาก ในโรงแรมหรู เวลา 21.30 ถูกจัดขึ้นบนชั้นสูงสุดของโรงแรม
พื้นที่ 20x20 เมตร ในห้องจะถูกล้อมด้วยกระจก ทำให้เห็นวิวด้านนอก ยกเว้นทางเข้าที่
ต้องเข้าจากภายในโรงแรม มีการควบคุมประตูสองคน

ความสามารถ : [ไม่ระบุ]

โทเท็ม : [ไม่ระบุ]

สเตตัส : Srt - S/Vit - B/Agi - A/Dex - B/Int - A

=====

ปาร์ตี้ 3 คน = [1,2,0, 3,1,0, 2,3,0, 1,2,0]

ตัวอย่างที่ 8 การระบุเงื่อนไขการจัดการผลัดในการเล่นเกมบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

จากตัวอย่างที่ 8 จะเห็นว่าในข้อความที่ผู้วิจัยเน้นตัวหนาไว้ มีการระบุลำดับการส่งข้อความในการ
เล่นเกมบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก รูปภาพ **ปาร์ตี้ 3 คน** มีความหมายว่า ในกระดานนี้มีผู้ร่วมเล่นเกมบทบาทสมมติ
ทั้งหมด 3 คน ไม่รวมผู้เปิดการเล่น และจากลำดับทั้งหมด ดังนั้น ผู้ร่วมสนทนาในกระดานจะมีทั้งหมด 4 คน
เรียงลำดับการส่งผลัดตามที่กำหนดไว้ในวงเล็บเหลี่ยม

การกำหนดลำดับการส่งผลัดนี้ ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ก่อนเริ่มเล่นผู้เล่นจะต้องทำการตกลง
กันก่อนว่า ผู้เล่นคนใดอยู่ลำดับหมายเลขใด ส่วนหมายเลข 0 ในกลุ่มจะมีข้อตกลงร่วมกันว่าให้เป็น
หมายเลขของผู้เปิดการเล่น เมื่อตกลงกันเรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นและผู้เปิดเล่นจะเรียงลำดับตามที่กำหนดไว้
เช่น ในภาพที่ 4.5 1,2,0 ตามด้วย 3,1,0 ลำดับจะเป็น ผู้เล่นคนที่ 1 ตามด้วยผู้เล่นคนที่ 2 และ ผู้เปิดการ
เล่น จากนั้นจะเป็น ผู้เล่นคนที่ 3 ตามด้วย ผู้เล่นคนที่ 1 และ ผู้เปิดการเล่น นั่นเอง

การเรียงลำดับการส่งผลัดนี้ ส่งผลต่อการกระทำในเรื่องและส่งผลให้ไม่เกิดคู่แทรกของถ้อยคำ
กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นแบ่งลำดับกันอย่างเคร่งครัด จะไม่มีการส่งข้อความมาแทรกภายในลำดับที่กำหนด
ข้อความจึงเกิดความต่อเนื่องเป็นเนื้อเดียวกันได้จากผลัดที่ตามมาเป็นลำดับนั่นเอง

จากการศึกษาการเปลี่ยนผลัดในการเล่นเกมบทบาทสมมติทั้ง 4 กลุ่ม พบว่าแม้จะมีการเปลี่ยนผลัดเกิดขึ้นแต่
ข้อความก็ยังคงมีความต่อเนื่องกัน กลมกลืนกันเป็นเรื่องเดียว แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นพยายามรักษาความเป็นเอกภาพ
ของเรื่องเอาไว้ เพื่อเอื้อให้ผู้เล่นคนอื่นๆที่กำลังเขียนเรื่องร่วมกันสามารถต่อเรื่องได้ ในขณะที่ก็ต้องเล่าเรื่องในส่วน
ของตัวเองไปด้วย กล่าวคือ แม้จะเกิดการชิงผลัด คำว่าผลัด หรือ ไม่สนใจว่าผู้เล่นคนก่อนหน้านั้น จะมอบผลัดให้กับ

ผู้เล่นคนใด ตัวละครใด หรือ ไม่ได้มอบผลดีให้กับใครเป็นพิเศษ แต่ผู้เล่นที่ทำการตอบข้อความทุกคนนั้น จะพยายามเขียนเรื่องให้ผู้เล่นคนอื่นสามารถใช้เป็นข้อมูลในการดำเนินเรื่องต่อไปได้นั่นเอง

ข้อจำกัดในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กคือ ผู้เล่นจำเป็นต้องโยนผลัด ในขณะที่ยังต้องเล่าเรื่องของตัวเองไปด้วย ส่งผลให้เมื่อผู้เล่นดำเนินบทบาทของตัวเองแล้วต้องมอบผลดีให้กับผู้เล่นคนอื่นตามกฎของการเล่นที่ว่า ผู้เล่นไม่มีสิทธิในการสวมบทบาทเป็นตัวละครที่ไม่ได้เป็นเจ้าของ ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องทำการมอบผลดีให้ผู้เล่นคนอื่นหลังสิ้นสุดผลัดของตนเอง ทั้งที่ยังเล่าเรื่องในส่วนของตนเองไปด้วย ลักษณะเช่นนี้สัมพันธ์กับการพยายามรักษาเอกภาพของเรื่องไว้ เพราะนอกจากจะเกี่ยวกับเรื่องการเอื้อให้ผู้อื่นสามารถต่อเรื่องได้ ยังแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นไม่สามารถเล่าเรื่องของตนเองให้จบในผลัดเดียวได้ ดังนั้นผู้เล่นจึงจำต้องรักษาเอกภาพของเรื่องเอาไว้ เพื่อให้การเล่นสามารถดำเนินไปได้นั่นเอง

5. สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาการเปลี่ยนแปลงผลัดการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กพบว่า การเปลี่ยนแปลงผลัดในกลุ่มการเล่นทั้งระยะสั้นและระยะยาว มีกฎการใช้ทั้ง 3 ข้อของ แซกส์และคณะ (Sack et al., 1974) อยู่มาก นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เล่นมักจะมีแนวโน้มในการเสนอตนเองในการสนทนา กล่าวคือ ผู้เล่นพยายามคว้าผลัดเพื่อให้มีส่วนร่วมในการสนทนา แม้ว่าจะมีการกล่าวถึงผู้พูดคนถัดไป และ พยายามเล่าเรื่องในส่วนของตนเองในจบ อีกทั้งยังพบว่าการคว้าผลัดนี้อาจส่งผลให้เกิดคู่แทรกของถ้อยคำขึ้นด้วยระหว่างการเล่าเรื่องร่วมกัน

การพยายามรักษาเอกภาพของเรื่องร่วมกันเล่าในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้น สอดคล้องกับเรื่อง การมอบผลัดสัมพันธ์กับการรักษาความต่อเนื่องของปฏิสัมพันธ์ ของ ศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2546) ด้วย เนื่องจากข้อความการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก มีจุดประสงค์หลักคือการเล่าเรื่องร่วมกันและผู้สนทนากำลังพูดเรื่องเดียวกันอยู่ แตกต่างจากห้องสนทนาที่ผู้สนทนาต่างสนทนากับผู้สนทนาบางคนเท่านั้น ดังนั้นในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก เอกภาพของเรื่องร่วมกันเล่าจึงเปรียบเสมือนการพยายามรักษาความต่อเนื่องของการมีปฏิสัมพันธ์ในแบบฉบับที่เป็นการเล่าเรื่องร่วมกันนั่นเอง

การเกิดคู่แทรกของถ้อยคำในการสนทนานั้น สอดคล้องกับที่ ศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2558) ได้อธิบายไว้ เนื่องจากการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กก็เป็นการสื่อสารผ่านสื่อประเภทหนึ่งเช่นกัน แต่การเกิดขึ้นของคู่แทรกของถ้อยคำในงานวิจัยนี้นั้น เกิดจากการส่งข้อความประเภทเรื่องเล่าที่มีความสอดคล้องกับข้อความทั้งหมดของผู้เล่นในกระทู้ และ มีการจัดการแบบเฉพาะตัว ด้วยการจัดลำดับการสนทนาอย่างเคร่งครัด นั่นเอง

การเกิดขึ้นของคู่แทรกของถ้อยคำลักษณะนี้ อาจเพราะผู้เล่นต้องการมีส่วนร่วมในการสนทนา กล่าวคือ ผู้เล่นพยายามนำเสนอเรื่องของตัวเอง เพื่อดำเนินเล่าเรื่องในส่วนของตัวเองจนจบ โดยการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องร่วมกันเล่า หรือ พยายามให้ตัวละครตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยพบว่า แม้จะมีการกำหนด

สัญลักษณ์เพื่อชิงผลัดเช่น #000 แต่ก็มีกรณีเกิดขึ้นอยู่บ้าง ลักษณะนี้ อาจมองได้ว่า ผู้เล่นบางคนส่งข้อความพร้อมกับที่ผู้เล่นคนอื่นๆ พิมพ์ #000 หรือ จงใจละเลย #000 เพื่อเล่าเรื่องของตัวเองก็ได้ สังเกตได้จากการพยายามส่งข้อความและการนำเสนอตัวเองของผู้เล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กและการเกิดขึ้นน้อยของกฎข้อที่ 3 ของแซกส์และคณะ (Sack et al., 1974)

ศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2558) กล่าวว่า นอกจากเรื่องคู่แทรกของถ้อยคำแล้ว ในการสื่อสารผ่านสื่อ นั้นมีอุปสรรค คือ ขาดการตอบสนองแบบทันทีทันใดและการไม่รู้ว่าผู้สนทนาคนใดกำลังพิมพ์อยู่ แม้ว่าบางครั้ง เฟซบุ๊กจะปรากฏสัญลักษณ์ ... ร่วมกับเสียง เพื่อแสดงให้เห็นว่ามีผู้ร่วมสนทนาจ้างพิมพ์ข้อความ แต่ก็ไม่สามารถระบุได้แน่ชัดว่า ผู้ที่กำลังพิมพ์ข้อความอยู่ มีจำนวนเท่าใดหรือเป็นใคร

ในการเล่นบทบาทสมมติแม้ผู้เล่นจะเริ่มพิมพ์ข้อความหลังจากอ่านผลัดก่อนหน้าจบทันที หรือ เฟซบุ๊กจะขึ้นว่ามีผู้พิมพ์ข้อความอยู่ที่ตาม แต่ผู้เล่นก็จะไม่ทราบอยู่ดีว่า ผู้สนทนาคนใดเป็นคนพิมพ์ ลักษณะดังกล่าวนี้เองก็เป็นส่วนหนึ่งของการเกิดขึ้นของคู่แทรกของถ้อยคำด้วย แต่ในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กก็แสดงให้เห็นแล้วว่า ผู้เล่นตระหนักถึงอุปสรรคและข้อจำกัดในการสนทนา จึงมีความพยายามที่จะจัดการผลัดเพื่อความราบรื่นในการสนทนาและการเชื่อมโยงให้ข้อความต่อเนื่องกันในผลัดที่ใกล้เคียงกัน ด้วยการกำหนดลำดับผลัดหรือสร้างระบบสัญลักษณ์เพื่อจัดการผลัดนั่นเอง ทั้งนี้ รวมถึงกฎการตกลงร่วมกันในกลุ่มด้วย

แม้งานวิจัยนี้จะยังไม่แสดงให้เห็นในเชิงปริมาณว่า ข้อใดเป็นปัจจัยหลักในการก่อให้เกิดการจัดการผลัดขึ้น แต่แสดงให้เห็นว่าในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้น มีการจัดการผลัดที่เฉพาะตัว นั่นคือการลำดับผลัดและการใช้ระบบสัญลักษณ์ การพยายามจัดการข้อจำกัดเหล่านี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของแฮร์ริง (Herring, 1999) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้สนทนาพยายามแก้ปัญหาและจัดการกับข้อจำกัดในการสื่อสารผ่านสื่อ เพื่อชดเชยในสิ่งที่ขาดหายไปในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face-to-face conversation) นั่นเอง

ผู้วิจัยพบงานของ รัชชานนท์ จิตธีรสรรพ และ นรุตม์ คุปต์ธนโรจน์ (2562) ศึกษาเกี่ยวกับอนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าของขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดดา ผลการศึกษาพบว่า เรื่องเล่าของขวัญทั้ง 50 เรื่องที่นำมาวิเคราะห์นั้น แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีมีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาเรื่องเล่าและเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ถูกนำมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์เรื่องเล่า

จากงานของรัชชานนท์และนรุตม์ ผู้วิจัยเห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กก็เช่นกัน ผู้เล่นใช้เฟซบุ๊กในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าและพยายามจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์เรื่องเล่านั้นด้วย แม้การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กจะมีความแตกต่างกับแอปพลิเคชันจอยลดดาอยู่ในเรื่องของรูปแบบการเล่าเรื่องแบบต้นสดและผู้อ่านสามารถมีส่วนร่วมในการผลิตตัวบทไปพร้อมกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ก็ตาม

นอกจากนี้ผู้วิจัยสังเกตจากตัวข้อมูลว่า เมื่อผู้เล่นต้องการการแบ่งส่วนระหว่างข้อความการเล่นบทบาทสมมติกับข้อความที่ใช้สื่อสารระหว่างเจ้าของตัวละคร บางครั้งผู้เล่นจะใช้สัญลักษณ์ # การใช้สัญลักษณ์นี้คล้ายกับโครงสร้าง # ที่ปรากฏในงานวิจัยของ พิทยา กล่อมจิต (2561) ในงานวิจัยที่ศึกษาการใช้

ภาษาในเพจได้เที่ยงดารา โดยพรียกกล่าวถึงโครงสร้าง # ตามด้วยวลีต่างๆ ไว้เพียงว่าเป็นลักษณะเด่นของการใช้ภาษาในเพจดังกล่าว และมีจำนวนการใช้มากที่สุด ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า การเล่นเกมบทบาทสมมติก็มีปรากฏใช้ # เช่นกัน โดยที่ใช้เพื่อแบ่งส่วนระหว่างข้อความการเล่นกับการสื่อสารระหว่างเจ้าของตัวละคร ผลจากการวิจัยนี้ร่วมกับการกล่าวถึงโครงสร้าง # ในงานวิจัยของพรียา ทำให้ผู้วิจัยจะต้องศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กต่อในงานวิจัยชิ้นต่อไปด้วย

6. ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า การเล่นเกมบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก มีการใช้สัญลักษณ์หรือการจัดลำดับเพื่อจัดการปัญหาของการเขียนเรื่องร่วมกันผ่านการสื่อสารผ่านสื่อ ส่งผลให้อาจตั้งคำถามได้ว่า ในการสื่อสารผ่านสื่ออื่น ๆ มีกฎหรือข้อตกลงในการสนทนาร่วมกันแบบใดและการจัดการผลัดลักษณะใดบ้าง

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอเสนอว่า ในงานวิจัยชิ้นต่อไป ควรศึกษาเกี่ยวกับการครองครองการสนทนาและความร่วมมือในการสนทนาของเกมบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก โดยอาจใช้แนวคิดหลักการร่วมมือในการสนทนา เพราะจากการศึกษาผู้วิจัยเชื่อว่าผู้ร่วมสนทนาทุกคนร่วมมือในการสนทนาอย่างมาก แสดงให้เห็นจากความพยายามรักษาเอกภาพของเรื่องที่ดำเนินร่วมกันไว้นั่นเอง

บรรณานุกรม

- ถำรงสิทธิ์ พจนานุกรม และสิริวรรณ นันทจันทูล. (2558). การใช้คำของคำคมที่ปรากฏในเว็บเพจคำคมจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก. *เรื่องเต็มการประชุมทางวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 53: สาขาศึกษาศาสตร์, สาขาเศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจ, สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 2558, 786-793. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*
- พีรญา กล่อมจิต. (2561). *การใช้ภาษาในเพจใต้เตียงดารา*. ม.ป.ก., การนำเสนอโครงการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานระดับชาติของนักศึกษา ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 1/2561 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กรุงเทพฯ ค้นจาก <http://hs.sru.ac.th/useruploads/files/20181003/882ea2309d9cb9baa560d85f084f546d93baa101.pdf>
- มิ่งขวัญ สังฆะวัฒน์ และสุธาสินี ปิยพสุนทร. (2562). *คำเรียกตัวละครและคำเรียกเจ้าของตัวละครของผู้เล่นชาวไทย ในกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก : การศึกษาด้วยแนวคิดปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์*. เอกสารนำเสนอในการประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาระดับชาติสหรัพศาสตร์สหรัพศิลป์ ประจำปี 2562 (394-411). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- วัชรระ กัณธียากรณ์. (2557). *การวิเคราะห์รูปแบบการร้องด้นสดของ บอบบี้ แมคเฟอร์ริ่น*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต).มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- รัชชานนท์ จิตธีรสรพ และนรุตม์ คุปต์ธนโรจน์. (2562) *อนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดดา*. ค้นจาก <https://rsucon.rsu.ac.th/proceeding/article/2178>
- ศิริพร ปัญญาเมธีกุล. (2546). *ความต่อเนื่องของปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาไทย : การส่งผลต่อกันระหว่างการใช้เชื่อมโยงความ การมอบผลัดและความเกี่ยวข้องของเรื่องที่สนทนา*. (วิทยานิพนธ์ดุขฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ศิริพรปัญญาเมธีกุล. (2558). *ภาษาและอินเทอร์เน็ต Language & the Internet*. กรุงเทพฯ: พิธีร์ คอร์เนอร์
- สิริญา สุขสวัสดิ์ (2558). *ลักษณะภาษาและกลวิธีการใช้ภาษาตามแนววจนปฏิบัติศาสตร์ในหน้าแฟนเพจ "ข้อความโดนๆ" ในเฟซบุ๊ก*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- Crytal, D. (2001). *Language & the internet*. United Kingdom : Cambridge University Press
- Herring, S. C. (1999). Interactional coherence in CMC. *Journal of Computer-Mediated Communication* 4 (4), 0. doi: 10.1111/j.1083-6101.1999.tb00106.x

Sack et al. (1974). A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation.
Language, 50(4), 696-735.

VACANA JOURNAL