

คำเรียกตัวละครและคำเรียกเจ้าของตัวละครของผู้เล่นชาวไทย

ในกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติбинเฟชบุ๊ก :

การศึกษาด้วยแนวคิดปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์*

นิษฐ์ภูษณะ¹ และ สุราสินี ปิยพสุนทร¹

¹คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

เฟชบุ๊กเป็นสื่อหนึ่งที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในประเทศไทย ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและถูกใช้เพื่อเล่นบทบาทสมมติ ผู้วิจัยพบว่าการสื่อสารในการเล่นบทบาทสมมติбинเฟชบุ๊กนั้น ปรากฏการใช้คำเรียกญาติเพื่อเรียกตัวละครขึ้น จึงนำมาสู่การศึกษาวิจัยครั้งนี้

จุดประสงค์ของงานวิจัยนี้ มุ่งศึกษาวิเคราะห์การใช้คำเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครสำหรับใช้ในการเล่นบทบาทสมมติที่ปรากฏในกลุ่มประภาคหัวผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติбинเฟชบุ๊ก คำเรียกญาติแบบไทยถูกใช้แตกต่างไปจากปกติ เพื่อการอธิบายความล้มเหลวของผู้ร่วมสนทนากล่าวถึงผู้ร่วมสนทนาในการสื่อสารอย่างมีนัยยะสำคัญ งานวิจัยนี้วิเคราะห์การปรากฏของคำเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครในการเล่นบทบาทสมมติбинเฟชบุ๊กจากประภาคหัวผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติбинเฟชบุ๊กแบบไม่เป็นชุมชน หรือ กลุ่มหacking roleplay search TH จำนวน 214 กระทู้ แต่ละกระทู้มีความยาวเฉลี่ย 219 คำ ใช้เวลาเก็บข้อมูล 336 ชั่วโมง และ วิเคราะห์ตามแนวคิด ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Factors Affect the Language Usage in Computer-mediated Discourse Concept) ของแฮริง (herring, 2007)

ผลการศึกษาพบว่า คำเรียกเจ้าของตัวละคร แบ่งความสัมพันธ์ได้ 4 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มครอบครัว (2) เพื่อนร่วมงาน (3) เพื่อน และ (4) กลุ่มสิ่งของ ส่วนคำเรียกตัวละครนั้นแบ่งความสัมพันธ์ได้ 2 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มครอบครัว และ (2) กลุ่มไม่ใช่ครอบครัว ผลการวิจัยนี้สะท้อนให้เห็นว่าความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสังคมวัฒนธรรมมีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ คำเรียกญาติแบบไทยถูกใช้อย่างแพร่หลายในการเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครบนเฟชบุ๊ก โดยบางครั้งไม่สอดคล้องต่อเพศสภาพของความหมายประจำคำนั้น นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์เป็นลำดับขั้นระหว่างคำเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครด้วย

คำสำคัญ: คำเรียกญาติ เฟชบุ๊ก การเล่นบทบาทสมมติ

* บทความนี้ได้รับทุนสนับสนุนการนำเสนอผลงานวิจัยในต่างประเทศของคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยนำเสนอในงานประชุมวิชาการนานาชาติ 60 ปีความสัมพันธ์ไทย - เกาหลี ณ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประเทศไทย เมื่อวันที่ 5 ตุลาคม 2561 และ เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยนี้ร่องขอวิทยานิพนธ์ เรื่อง โครงสร้างและรูปแบบของเรื่องเล่าในการเล่นบทบาทสมมติбинเฟชบุ๊ก

Referring Expression & Address Terms of Thai Role-players on Facebook Group : A Study on A Faceted Classification Scheme for Computer-mediated Discourse

Mingkwan Sungkawatana¹ and Suthasinee Piyapasuntra¹

¹Faculty of Liberal Arts, Thammasat University

Abstract

In Thai communication via internet, facebook is the one of popular social network that people use for making interaction to each other. Moreover, Thai culture was appeared in facebook groups.

The aims of this research are to study and analyze the referring expression and address terms for the role-play characters and owner of role-play characters which are used in role-played announcement group on facebook. Kinship terms are used for explaining the participants themselves and participants's relationship in various aspects. 214 of announcement posts (average 219 words per post) from 336 hours of Roleplay search [th] กลุ่มหกคนโปรดด้วย (Role-player searching) on facebook group were collected. The study based on the factors affect the language usage in computer-mediated discourse concept proposed by herring (2007).

The results of analysis shown that referring expression and address terms of owner of role-play characters presented in 4 groups of relationship ; (1) Family (2) Colleague (3) Friend (4) The belonging object and the referring expression and address terms of role-play character terms were presented in 2 groups of relationship ; (1) Family (2) Nonfamily.

However, the research result mention above reflect participants in computer mediated communication community influenced by thai culture. Eventhough, the kinship terms were used with the most popular frequency on facebook , but these kinship terms were not considered by gender. So, the trend of Thai players use ลูก [lô:k] for calling their role-play characters and ผู้ปกครอง [pʰû:pòkkʰrɔ:ŋ] or พปค. [pʰɔ:pɔ:kʰɔ:] for calling others owner of role-play characters. In addition, there are a hierarchical relationship in referring expression and address terms. This research reflected the hierarchy in thai society and aspect of Thai.

Keywords: Kinship terms, Facebook, Role-played

1. บทนำ (Introduction)

ปัจจุบันเฟซบุ๊กเป็นสื่อโซเชียลมีเดียรูปแบบหนึ่งที่ใช้เพื่อการสื่อสารในภาษาไทยโดยมีผู้ใช้เป็นจำนวนมาก ผู้ใช้ภาษาในเฟซบุ๊กมักแสดงการใช้ภาษาของตัวเองอย่างเป็นอิสระ นำไปสู่การใช้ภาษาพูดในรูปแบบของ

การเขียน เดวิสและบรูเวอร์ (Devis & Brewer, 1997) เรียกักษณะนี้ว่า “การพูดโดยการเขียน” ผู้ใช้เฟชบุ๊ก มักจะใช้การพูดโดยการเขียนนี้ สนทนากับผู้ใช้เฟชบุ๊กคนอื่นๆ เปรียบเสมือนสังคมในชีวิตจริง แต่ใช้ สื่อคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร นอกจาจนี่จากที่ผู้จัดค้นคว้าเก็บข้อมูลเพื่อสนับสนุนการศึกษาไว้จัย พบว่า ไม่เพียงแต่ใช้เพื่อการสนทนาระหว่างนั้น เฟชบุ๊กยังเป็นพื้นที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ และ เผยแพร่งาน อาร์ติสต์ให้ก็ได้เช่นเดียว เช่น การเกิดขึ้นของอาชีพนักวิวัฒน์ บล็อกเกอร์ หรือ ร้านค้าแบบไม่มีหน้าร้าน การเล่นบทบาทสมมติ (Role-play) ในเฟชบุ๊กเป็นสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นด้วยเช่นกัน

การเล่นบทบาทสมมติบนเฟชบุ๊ก เป็นการที่ผู้เล่นผลัดกันเขียนเรื่องราวของตัวละครที่ตนเองสร้างขึ้น และกำหนดให้สนทนาระหว่างกันไปมาโดยอาศัยเฟชบุ๊กเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร กล่าวคือ การเล่นบทบาท สมมติจะเกิดขึ้นได้ทั้ง หน้า Fen เพจของเฟชบุ๊ก หน้าบัญชีผู้ใช้ของผู้ใช้เฟชบุ๊ก ในกล่องข้อความส่วนตัวของผู้ใช้ เฟชบุ๊ก และ ในกลุ่มของเฟชบุ๊ก โดยในงานวิจัยนี้ พบร้า ผู้เล่นบทบาทสมมติในเฟชบุ๊กนั้น จะค้นหาผู้ร่วมเล่น บทบาทสมมติด้วยกันผ่านกลุ่มของเฟชบุ๊กที่มีชื่อว่า Roleplay Search [th] (กลุ่มหัวคนroleplay) ด้วยการ ตั้งกระทู้ จากนั้นจึงทำการตกลงเนื้อเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติกัน และเปิดการเล่นบทบาทสมมติขึ้น ภายนอกกลุ่มที่ใช้คันหนานี้ การเล่นบทบาทสมมติจึงอาจเกิดขึ้นได้ทั้ง บริเวณส่วนหน้าบัญชีผู้ใช้ของผู้ใช้เฟชบุ๊ก หรือ ในกล่องข้อความส่วนตัวของผู้ใช้เฟชบุ๊กได้

การตั้งกระทู้ประกาศหาผู้ที่สนใจในการเล่นบทบาทสมมติเรื่องเดียวกัน มีความน่าสนใจอย่างมาก เนื่องจากในการตั้งกระทู้เพื่อประกาศผู้เล่นบทบาทสมมติครั้งหนึ่งนั้น ผู้เป็นเจ้าของตัวละคร จะต้องแนะนำตัว ละคร อธิบายโครงเรื่อง (Plot) ที่จะใช้เล่นกันเพื่อให้ผู้เล่นบทบาทสมมติคนอื่นเข้ามาอ่านและตัดสินใจว่าจะ ร่วมเล่นบทบาทสมมติในโครงเรื่องดังกล่าวหรือไม่ หากสนใจในโครงเรื่องนั้นก็ติดหมายพูดคุยกับเจ้าของโครง เรื่องดังกล่าวนำไปสู่การเปิดการเล่นต่อไป ทั้งนี้ผู้จัดสังเกตเห็นว่า ในการอธิบายโครงเรื่องนั้น ปราภูชุดคำใช้ เรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครที่นำเสนอไป นั่นคือ การใช้ชุดคำเรียกญาติแบบไทย เช่นมาใช้เรียกตัวละคร และเจ้าของตัวละครในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟชบุ๊ก

จากการสังเกตกระทู้ประกาศหาผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติบนเฟชบุ๊กของผู้จัด พบว่า เมื่อมีการกล่าวถึง ตัวละครหรือเจ้าของตัวละครคนอื่น ขณะที่ผู้เล่นบทบาทสมมติกำลังสนทนาระบุเรื่องการเล่นบทบาทสมมติอยู่ ชุด คำเรียกญาติจะถูกนำมาใช้อธิบายในโครงเรื่อง ตัวละคร และ ผู้เล่นบทบาทสมมติคนอื่น เช่นตัวอย่างนี้

อันนี้เราเป็นได้ทั้งรุกและรับค่ะ สถาบันกีโอล

ระยะสั้น-ยาว ได้หมดค่ะ

โคลเคลื่อน : อเมริกา / ยุโรป / ไทย

ลูกเรากับลูกทางนั้นเป็นเพื่อนกันมาตั้งแต่เด็ก สนิทชนิดตัวติดกันมาก ๆ พอโต้ชั้นก็เริ่มมี ความสัมพันธ์กันแบบเด็กซึ้งทางกายแต่ไม่ได้เป็นเพื่อนกัน ต่างฝ่ายต่างเป็นที่รำบากอารมณ์ ให้กันและกัน ในขณะเดียวกันโครงจะไม่มีความสัมพันธ์กับคนอื่นยังไงก็ได้ เราตกลงกันว่า

จะไม่ให้ใครสั่งรู้เรื่องนี้เด็ดขาด เพราะฟ่อของเราทั้งคู่ต่อต้าน LGBT
เทสนท (ปลอบน้องที่น้องอกหัก)

ความเข้มแข็งพลันถ่ายหายไปหมด เข้าใจเข้ากอดอีกคนแน่น นำ้ตาลูกผู้ชายได้หลั่งริน
ออกมา เข้าบลถอยโดยที่เจ้าตัวไม่นึกอ้ายเลย หากได้ออยู่กับอีกฝ่ายแค่สองคน
"ภูกจะหยุดที่คนนี้แล้วแท้ๆ แต่เม่งไม่หยุดด้วยกับกูอ่า"

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ปรากฏการใช้คำเรียกตัวละครด้วยชุดคำเรียกญาติแบบไทย ว่า ลูกเรา ลูกทาง
นั้น และ น้อง การใช้ชุดคำนี้เกิดขึ้นทั้งรูปแบบที่เจ้าของตัวละครใช้แทนตนเอง เรียกตัวละครของตนเอง เรียก
ตัวละครคนอื่น และ เรียกเจ้าของตัวละครตัวอื่น โดย ลูกเรา และ น้อง ลูกใช้เรียกตัวละครคนเอง ณ ที่นี่อีกผู้
ตั้งกระทุ้ห้าผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติในกลุ่มเฟซบุ๊ก และ ใช้คำว่าลูกทางนั้น ในการเรียกตัวละครของผู้อื่นหรือผู้
ที่สนใจร่วมเล่นบทบาทสมมติตามโครงเรื่องดังที่อธิบายไว้ในกระทู้

นอกจากนี้ ผู้จัดยังพบว่า ชุดคำเรียกญาติลูกใช้อธิบายความสัมพันธ์ของตัวละครด้วย เปรียบเป็นดัง
ครอบครัวเสื้อئ่องสังคมไทยในชีวิตจริง เมื่อตัวละครมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันมากขึ้น หรือมีการพัฒนา
ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครด้วยกันเอง คำที่ใช้เรียกความสัมพันธ์ก็จะยิ่งเปลี่ยนไป เช่น จากการเรียกว่า ลูก
ทางนั้น อาจเปลี่ยนการเรียกเป็น พี่ เป็น น้อง หรือ เป็นสามี เป็นภรรยาได้ แต่การใช้ชุดคำเรียกญาติเรียก ตัว
ละครของตนเอง หรือผู้อื่นเพื่อแสดงถึงสถานะความสัมพันธ์ของตัวละครนี้ บางครั้งคำเรียกญาติที่ลูกใช้เพื่อ
อธิบายความสัมพันธ์จะไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง หรือคำนึงถึงเพศของตัวละครด้วย เช่นตัวอย่างนี้

เจ้าของตัวละครคนที่ 1 : #ลูกยังนั่งอยู่ในโบสถ์โดยไม่นอน

เจ้าของตัวละครคนที่ 2 : #พ่อนั่งที่หลังคาโบสถ์

เจ้าของตัวละครคนที่ 1 : #เดียวๆ- อาย่าบอกนะว่าแอบเห็นเรื่องคืนนั้น

เจ้าของตัวละครคนที่ 2 : มาเป็นสะไภ้เจ้ารักใหมคร-

เจ้าของตัวละครคนที่ 1 : พิโวังเป็นเจ้าชายอยู่ใหม่ใช่หร-

เจ้าของตัวละครคนที่ 2 : สะไภ้ของบ้านลี เอ็อ

ปริบหนี้เกิดขึ้นเมื่อเจ้าของตัวละครสองฝ่ายแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครและโครงเรื่องที่จะเล่นกัน
ในปริบหนี้มักเกิดขึ้นในกระทู้การประชุมทางผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติของกลุ่ม Roleplay Search [th] (กลุ่มหา
คนroleด้วย) จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่ามีการพูดถึงตัวละครคนเอง และตัวละครฝ่ายตรงข้ามด้วยคำที่แตกต่างกัน
ไป จากตัวอย่างปรากฏคำเรียกตัวละครในการเล่นการสนทนาระบบที่หลายคำ ได้แก่ ลุง พิโว (ชื่อเล่นของตัวละคร

ที่กล่าวถึง) สะไภ้ และยังปรากฏคำว่า บ้าน ด้วย คำเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าผู้ร่วมสนทนากำหนดในบริบทเมืองทบทาท และความสัมพันธ์กันอย่างไร

กล่าวคือ เจ้าของตัวละครคนที่ 2 นั้นมีความสัมพันธ์กับตัวละครเปรียบเสมือนเป็นครอบครัวหรือเครือญาติ โดยปรากฏคำว่า บ้าน และ สะไภ้ เป็นหลักฐาน ในบทสนทนานี้เกิดการเชิญชวนให้มามีปฏิสัมพันธ์ผ่าน การใช้คำว่า มาเป็นสะไภ้ ซึ่งไม่ได้หมายถึงมาซักชวนให้แต่งงานในโลกแห่งความจริง แต่เป็นการเชิญชวนเจ้าของตัวละครให้นำตัวละครของตนมามีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอีกตัวหนึ่ง โดยอยู่ภายใต้บริบทของการเป็น คนรักกันโดยไม่จำเป็นต้องแต่งงานก็ได้ อีกทั้งจะเห็นว่าคำว่า สะไภ้ ในที่นี่กำลังใช้เชิญชวนตัวละครเพศชาย หรือ ลุง อยู่นั่นเอง

จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น น่าสังเกตว่า คำว่า สะไภ้ ในที่นี่อาจไม่จำเป็นต้องเป็นตัวละครเพศหญิง แต่สามารถเป็นตัวละครเพศชายได้ นอกจากนี้จะเห็นว่า เจ้าของตัวละครคนที่ 1 เรียกตัวละครคนของว่า ลุง กี แสดงให้เห็นลักษณะของการให้ความสำคัญเหมือนเป็นญาติเช่นกันทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วไม่ได้มีความสัมพันธ์ทางสายเลือดกันจริงด้วย เพราะเป็นเพียงตัวละครที่สมมติขึ้นเพื่อเล่นบทบาทสมมติเท่านั้น

นอกจากภาษาในกระทู้แล้ว การปรากฏคำเรียกญาติที่ใช้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแบบไม่ สอดคล้องกับเพศของตัวละครนั้น ยังพบได้ทั่วไปในการตั้งกระทู้ประกาศหาผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติด้วย เช่น ตัวอย่างนี้

สายดิกอยู่ไหนขอให้ยกมือขึ้น!! มาตามล่าหาสะไภ้(หรือเขย) เข้าบ้าน

Type : BL only

สถานรุกหรือรับได้หมด(แต่น้องแม่นนะครับ)

Location : เมืองสมมติหรือสถานที่จริงก็ได้

ในตัวอย่างมีการใช้คำว่า สะไภ้ และ เขย ในการอธิบายความสัมพันธ์ของตัวละครในการเล่นบทบาท สมมติ ปริบบทของกระทู้นี้ได้นำเสนอตัวละครผู้ชาย การเล่นและนำเสนอว่าตัวละครสมมติของตัวเองนั้น เปรียบเสมือนบุคคลที่อาศัยอยู่ใน บ้าน ของตัวเอง ดังที่คำว่า บ้าน ปรากฏในตัวอย่าง อีกทั้งการเรียกชานตัว ละครที่ต้องการให้มามีปฏิสัมพันธ์ด้วยว่า สะไภ้ (หรือเขย) ทั้งที่ตัวละครที่เจ้าของตัวละครนำมายังตัวของตัวเองนั้น เป็นตัวละครเพศชาย แสดงให้เห็นว่าการใช้คำเรียกความสัมพันธ์ของตัวละครนั้น อาจเป็นไปตามบทบาทที่ เกิดขึ้นในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครก็ได้ ประยุกต์ให้กับหลักความเป็นจริงไม่ได้ยึดติดกับเรื่องของเพศ สภาพของตัวละคร

กล่าวโดยสรุปแล้ว คำเรียกตัวละครที่ปรากฏในการเล่นบทบาทสมมติมีความโดดเด่น คือ เกิดการใช้ คำเรียกญาติแบบไทยในการเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละคร และ บางครั้งมีการใช้คำเรียกที่แตกต่างไปจาก

¹ นิยามตาม ศิริพร ปัญญาเมธีกุล (2558, น. 16)

ปกติ สะท้อนให้เห็นลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าของตัวละครและตัวละครแบบต่างๆ อีกทั้งคำเรียกเหล่านั้น มีความสัมพันธ์แบบลำดับขั้นในคำด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาคำเรียก ตัวละครและคำเรียกเจ้าของตัวละครของผู้เล่นชาวไทย ในกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊ก

2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (Research Questions/Theoretical Framework)

ในการศึกษาคำเรียกนั้นผู้วิจัยพบว่ามีผู้ให้นิยามความหมายของคำเรียกไว้ เช่น นวรรตน พันธุเมธा (2553, น. 138-139) กล่าวไว้ในหมวด คำเรียก-ร้อง ว่าเป็นคำที่ใช้เรียกผู้พึงหรือแสดงอารมณ์ เรียกผู้อื่นให้เกิดความสนใจ นิยามของนวรรตนนี้ สอดคล้องกับ นิยามคำเรียกงาน ของ ม.ร.ว. ติงศวัสดิ์ และ อ.อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ (2531) ในเรื่องของหน้าที่ของคำ เมธินี อังศุวัฒนาภุล (2559) ได้สรุปนิยามให้ครอบคลุมมากขึ้นในงานวิจัยเรื่อง คำเรียกงานที่ใช้ในความสัมพันธ์แบบคู่รัก ไว้ว่า คำเรียก หมายถึง คำหรือกลุ่มคำที่ผู้พูดใช้เรียกผู้พึงเมื่อต้องการสนทนากับ เพื่อเรียกความสนใจของผู้ฟัง โดยจะปรากฏอยู่ในตำแหน่งใดของประโยคก็ได้และเป็นสิ่งที่แสดงระดับทางสังคม ในงานวิจัยนี้จึงจะยืนยันความหมายของเมธินีเป็นเกณฑ์ในการค้นหาและตัดสินว่าคำใดเป็นคำเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละคร

นอกจากนิยามของเมธินีที่จะใช้เป็นเกณฑ์แล้ว ผู้วิจัยมีความจำเป็นต้องเพิ่มเติมเกณฑ์ให้ครอบคลุม และเหมาะสมกับงานวิจัยของผู้วิจัยด้วย เนื่องจากในกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติแบบไม่เป็นชุมชนนี้ เป็นกลุ่มสาระณะสำหรับชาวไทยที่ผู้สนใจสามารถเข้าร่วมได้ เพียงแค่รอการอนุมัติจากผู้ควบคุมกลุ่มเท่านั้น จึงมีความเป็นไปได้ที่สมาชิกผู้ร่วมสนทนากำลังเป็นห้อง ผู้เป็นเจ้าของตัวละคร ผู้ที่ไม่ได้เป็นเจ้าของตัวละคร ผู้ที่สนใจแต่ยังไม่ริมเล่นบทบาทสมมติแต่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊ก ยังไม่มีตัวละครเป็นของตนเอง แต่มีความสนใจในการเล่นบทบาทสมมติ ดังนั้นเพื่อให้แน่ใจว่า ในเป็นคำเรียกที่ใช้เรียกเจ้าของตัวละครและตัวละครอย่างแท้จริง ผู้วิจัยจะเลือกเก็บคำเรียกจากส่วนที่มีการกล่าวถึงโครงเรื่อง ลักษณะตัวละคร หรือการพูดคุยกันกับโครงเรื่องในล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊กเท่านั้น เพื่อให้แน่ใจว่า คำที่ใช้เรียกนั้นเป็นคำเรียกผู้ร่วมสนทนาตัวละครและเจ้าของตัวละครในสถานการณ์การสื่อสารตามที่งานวิจัยนี้ต้องการจะศึกษา และเพื่อไม่ให้มีการปนของคำเรียกประเภทอื่นที่ปรากฏด้วย

จากการน่าสนใจของการใช้คำเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครในการเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊กดังที่กล่าวไปแล้ว ผู้วิจัยจึงศึกษาบททวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่ามีผู้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ภาษาทางอินเทอร์เน็ต และการสมมติบทบาทผ่านสื่อคอมพิวเตอร์มานานแล้ว

เดวิด คริสตัล (David Crystal, 2001) กล่าวถึงลักษณะของการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ว่า ภาษาที่ใช้สื่อสารมีความก้าวหน้ากว่าภาษาพูดกับภาษาเขียน สถานการณ์ของอีเมล (E-mail) กลุ่มสนทนาก² (Chatgroup) และ โลกเสมือนจริง³ (Virtual World) มีความแตกต่างกันแม้จะมีการใช้สื่อด้วยการเขียน

² นิยามตาม ศิริพร ปัญญาเมธีกุล (2558, น. 2)

³ อ้างแล้ว

เหมือนกัน และคริสตัลยังกล่าวถึงวิวัฒนาการของการใช้ภาษาบนอินเทอร์เน็ตว่า ผู้ใช้ได้วิวัฒนาภาษาในโลก สภาวะแวดล้อมเสมือนจริง คริสตัลยกตัวอย่างดังนี้

Plate raises his hand and shouts...

Fork sighs loudly....

Plate say ‘ Nope ’ (P. 29)

จากตัวอย่างเป็นการแสดงงบทสนทนาระหว่างผู้เล่น 2 คน คือ Plate และ Fork แสดงให้เห็นลักษณะของการใช้ภาษาเจียนอธิบายการกระทำและคำพูดของตัวละครสมมติในโลกสภาวะแวดล้อมเสมือนจริง การใช้ภาษาเช่นนี้สอดคล้องกับรูปแบบของการเล่นสมมติในภาษาไทยสมัยปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่าการสนทนา บทบาทสมมตินั้นมีมานานแล้ว ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าการสนทนาในโลกสภาวะแวดล้อมเสมือนจริงอาจเป็นจุดเริ่มต้นของการเล่นสนทนาบทบาทสมมติและอาจกระจายเข้าสู่ภาษาไทยในภายหลัง นอกจากนี้ คริสตัลยังศึกษาภาษาใน มัด (MUDs) หรือ เกมแฟนตาซีผู้คนภายนอก ว่ามีลักษณะของการสมมติบทบาทในห้องสนทนา การเล่นทั้งหมดจะใช้ข้อความอธิบายหรือป้อนคำสั่งให้กับโปรแกรม ไม่ว่าจะเป็นสภาวะแวดล้อมต่างๆ สภาพของตัวละครในฉาก รวมถึงกริยาท่าทางของตัวละครที่ผู้เล่นถือครองด้วย งานของคริสตัลนั้น แสดงให้เห็นว่า ในภาษาอังกฤษได้เรียกตัวละครสำหรับเล่นบทบาทสมมติว่า OC (Original Character) หรือ อาواتาร์ (Avatars) ขณะที่ เจ้าของตัวละคร หรือ ส่วนอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นบทบาทสมมติถูกใช้คำเรียกว่า OOC (Out of Character) (P.175) การปรากฏคำเรียกในภาษาไทยนั้นกลับตรงกับภาษาอังกฤษ เพราะปรากฏการใช้คำเรียกญาติเข้ามาใช้เรียกตัวละครแทนที่จะใช้คำว่า OC กับ OOC ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าเป็นผลมาจากการรู้ที่มีอยู่เดิมทางปริบทสัมคมวัฒนธรรมของผู้ใช้ภาษาส่งผลให้เลือกใช้รูปภาษาดังกล่าว

ซูชาน แฮร์ริง (Susan Herring, 2007) ศึกษาการจัดหมวดแบบแฟร์เช็ต (Faceted Classification Scheme) เป็นต้นสำหรับข้อความการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ เครื่องมือของแฮร์ริงในการจัดประเภทนั้น พัฒนามาจากแนวคิด SPEAKING ของ เดล ไฮมส์ (Dell Hymes, 1974) เป็นแนวคิดที่ใช้เป็นเครื่องมือในศึกษา ข้อความการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ แนวคิดของแฮร์ริงนั้น ประกอบไปด้วยปัจจัย 8 ข้อ ได้แก่ โครงสร้าง ของผู้ร่วมสนทนา (Participation Structure) ลักษณะผู้ร่วมสนทนา (Participants Characteristics) วัตถุประสงค์ (Purpose) หัวข้อ (Theme) น้ำเสียง (Tone) กิจกรรม (Activities) บรรทัดฐาน (Norms) และ รหัส (Code) เมื่อวิเคราะห์แล้วจะทำให้ทราบว่าสถานการณ์การสื่อสารผ่านสื่อเป็นอย่างไรมีปัจจัยใดที่ส่งผลต่อ การสื่อสารบ้าง

ในงานวิจัยของแฮร์ริงนี้ แสดงให้เห็นว่าการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์นั้น ผู้ร่วมการสนทนาจะได้รับ อิทธิพลจากความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสัมคมวัฒนธรรมในการใช้ภาษาด้วย กล่าวคือ ผู้ใช้ภาษานั้นจะอาศัยความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสัมคมวัฒนธรรมของตัวเองมาใช้สื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ดังที่เกิดขึ้นในการสื่อสารแบบ

เพชรบุรีน้ำกันนั่นเอง ดังนั้นการใช้คำเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครในการเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊ก อาจได้รับอิทธิพลจากปัจจัยของความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสังคมวัฒนธรรมนี้ทำให้เกิดการเลือกใช้คำเรียกญาติในการเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครด้วยนั่นเอง

ในภาษาไทย ศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2558) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ โดยใช้แนวคิดเดียวกับ แฮร์ริง (Herring, 2007) ว่า ภูมิหลังและประสบการณ์ของผู้ร่วมสนทนานะเป็นหนึ่งในปัจจัยที่มีผลต่อลักษณะของผู้ร่วมสนทนาระหว่างสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ด้วยเช่นกัน (น. 18) ดังนั้นความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสังคมวัฒนธรรมและพื้นฐานของการมีปฏิสัมพันธ์เป็นส่วนหนึ่งของภูมิหลังของผู้ร่วมสนทนาด้วยนั่นเอง เนื่องจากการใช้คำเรียกนี้เกิดขึ้นในภาษาไทยซึ่งผู้ใช้ภาษาไม่มีภูมิหลังของสังคมวัฒนธรรมและพื้นฐานของการมีปฏิสัมพันธ์แบบไทยอยู่

จากการบททวนวรรณกรรมผู้วิจัยเห็นว่า ยังไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับการใช้คำเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครในเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊ก จากการเป็นสมาชิกกลุ่มและร่วมเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊กมาเป็นระยะเวลาหนึ่ง ทำให้เห็นความโดดเด่นของคำเรียกตัวละครที่ปราศจากความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสังคมวัฒนธรรม ของผู้ใช้ภาษาไทย อีกทั้งคำเรียกเหล่านี้มีความสัมพันธ์แบบลำดับขั้นในคำศัพท์ ดังนั้นผู้จัดจึงต้องการศึกษาคำเรียกตัวละครและคำเรียกเจ้าของตัวละครของผู้เล่นชาวไทยในกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊ก

3. ข้อมูลและวิธีการวิจัย (Research Methodology)

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection)

งานวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะข้อความปริบที่พูดถึงตัวละครในการเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊ก เนพาที่ปรากฏในกลุ่มประกาศหาผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊กแบบไม่เป็นชุมชนเท่านั้น โดยใช้ข้อมูลการศึกษาจากข้อความการประกาศหาผู้เล่นบทบาทสมมติ และศึกษาเฉพาะส่วนกระหุ้มประกาศหาผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติแบบบันทึก หรือ “กลุ่มหานคนroleplay (Roleplay Search TH)” การเก็บคำเรียกใช้เกณฑ์จากนิยามของ เมธินี อังศุวัฒนาภูล (2559) พิจารณารวมกับปริบทในการสื่อสารของผู้ร่วมสนทนาที่ต้องมีการกล่าวถึงโครงเรื่อง ตัวละคร หรือ การพูดคุยเกี่ยวกับการปรับแก้หรือผ่านโครงเรื่องในเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊กเท่านั้น การเก็บคำนี้มีขอบเขตครอบคลุมถึงส่วนการแสดงความเห็นทั้งหมดของกระหุ้ม การเลือกใช้กลุ่มนี้เป็นกลุ่มข้อมูล เนื่องจากน่าจะเป็นกลุ่มจำกัดเฉพาะของผู้เล่นชาวไทย และแสดงให้เห็นจากภาษาที่ใช้ในกลุ่มนี้ บริเวณรายละเอียดของกลุ่ม ซึ่งกลุ่ม การประกาศกฎเกณฑ์ และ การตั้งกระหุ้ม ทั้งนี้หากผู้ที่เข้าร่วมกลุ่มนี้ไม่ใช่ผู้เล่นชาวไทย หรือ ไม่ใช่ผู้เล่นบทบาทสมมติ ผู้ดูแลจะเป็นผู้ดำเนินการเชิญออกจากกลุ่มนี้ เนื่องจากถือว่าไม่เกี่ยวข้องหรือกระท้าการรบกวนผู้อื่น

งานวิจัยนี้ศึกษาโดยใช้การเก็บข้อมูลย้อนหลังในการประกาศหาผู้เล่นบทบาทสมมติเป็นเวลา 2 สัปดาห์ ตลอด 24 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเก็บข้อมูล 336 ชั่วโมง จากจำนวนสมาชิกในกลุ่ม 14,401 คน รวมข้อมูลทั้งหมดครบทุก 214 กระทู้ แต่ละกระทู้มีความยาวเฉลี่ย 219 คำ และ ผู้ตั้งกระทู้ไม่ใช่ผู้ใช้นามแฝงซึ่งเดียวกัน ตั้งแต่วันที่ 5 - 12 กรกฎาคม 2561 รวมคำเรียกที่เก็บได้ทั้งหมด จำนวน 93 คำ แบ่งเป็นคำเรียกเจ้าของตัวละคร 19 คำ และ คำเรียกตัวละคร 74 คำ โดยทำการสำรวจข้อมูลก่อนแล้วจึงเก็บข้อมูลคำเรียกที่พบในกลุ่มด้วยการจดบันทึก หรือ จับภาพหน้าจอเก็บไว้

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊กนั้นนิยมปิดบังตัวตนมาก การปิดบังตัวตนนี้ถือเป็นข้อจำกัดในการวิจัย นอกจากการใช้ภาษาไทยแล้ว จึงไม่มีข้อมูลใดที่ระบุถึงปัจจัยทางสังคมอื่นของผู้บอกร่างได้อย่างชัดเจน เช่น อายุ อาชีพ หรือ เพศ แม้จะสามารถคาดคะเนได้จากการใช้ภาษาหรือคำลงท้าย เช่น ค่ะ ครับ แต่การใช้หลักเกณฑ์ตัดสินด้วยคำลงท้ายเพียงอย่างเดียว อาจไม่เพียงพอต่อการระบุเพศของผู้บอกร่าง นอกจากนี้ยังพบว่าผู้บอกร่างบางคนอาจไม่ใช้คำลงท้ายตรงตามเพศสภาพตัวเองด้วย ดังนั้นเพื่อป้องกันความผิดพลาดในการวิเคราะห์ ในงานวิจัยนี้จึงจะไม่ใช้ชัดถึงข้อมูลเบื้องต้นของประชากรเหมือนในงานวิจัยอื่นๆ นอกจากการเป็นชาวไทยและอยู่ในบริบทสังคมวัฒนธรรมแบบไทยเท่านั้น

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis)

วิเคราะห์และอธิบายแบบพรรณนาโดยใช้กรอบทฤษฎีปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Factors Affect the Language Usage in Computer-mediated Discourse Concept) ของ เฮริง (Herring, 2007) โดยใช้แนวคิดลักษณะผู้ร่วมสนทนาเป็นหนึ่งในปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้ร่วมสนทนาเลือกใช้ลักษณะภาษาแตกต่างกันไป

แนวคิดลักษณะของผู้ร่วมการสนทนา (Participants Characteristics) คือแนวคิดที่แสดงถึงอธิบายว่าลักษณะของผู้ร่วมการสนทนา อันได้แก่ ลักษณะทางสังคมของประชากร เช่น เพศ อายุ อาชีพ ความเชี่ยวชาญทางภาษา ทักษะคอมพิวเตอร์ และ การสื่อสารผ่านสื่อ ประสบการณ์กับผู้รับสาร กลุ่มการสนทนา และหัวข้อที่สนทนาบทบาทหรือสถานะของบุคคลในชีวิตจริงที่ปรากฏบนสื่อออนไลน์ ความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสังคม วัฒนธรรมและบรรทัดฐานของการมีปฏิสัมพันธ์ และ ทัศนคติ ความเชื่อ อุดมการณ์ และ แรงจูงใจ (Motivation) มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ การใช้แนวคิดนี้จะแสดงให้เห็นถึง สาเหตุของการใช้คำเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครในการเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊ก และ สะท้อนถึงทัศนคติ ภูมิหลัง ประสบการณ์การสื่อสาร ความคิดของผู้เล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊ก โดยใช้รูปภาษาที่เป็นข้อมูลมาวิเคราะห์ และเป็นหลักฐานว่า ลักษณะผู้ร่วมสนทนาในกลุ่ม กลุ่มหานคนໂ ролด้วย (Roleplay Search TH) ได้รับผลกระทบจากปัจจัยตามแนวคิดของเ海尔ริง

4. ผลการวิจัย (Findings/Results)

4.1 การใช้คำเรียกตัวละครในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ตามแนวคิดปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ของแฮร์ริง (Herring, 2007) ทำให้ผู้วิจัยเห็นลักษณะการปรากฏคำเรียกผู้ร่วมสนทนากับตัวละครในปริบพั่งๆ ได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ สามารถแบ่งได้ 2 กลุ่ม นั่นคือ กลุ่มคำเรียกตัวละครและกลุ่มคำเรียกเจ้าของตัวละคร ดังต่อไปนี้

4.1.1 กลุ่มคำเรียกเจ้าของตัวละคร

คำเรียกเหล่านี้จะปรากฏเมื่อมีการกล่าวถึงเจ้าของตัวละครและตัวละครไปพร้อมกัน หรือ เกิดในบทสนทนาที่มีหัวข้อเกี่ยวกับการเล่นบทบาทสมมติ เช่น การกล่าวถึงตัวละครที่เล่นบทบาทสมมติใน ปริบพั่งๆ หรือ กล่าวถึงโครงเรื่องของการเล่นบทบาทสมมติ รวมถึงปรากฏในกรณีที่สมาชิกใช้แทนเป็นบุรุษ ที่ 2 หรือ กล่าวถึงสมาชิกคนอื่นในฐานะบุคคลที่ 3 ด้วย ผู้วิจัยพบว่ามีคำเรียกที่เก็บได้ในครั้งนี้ทั้งหมด 19 คำ แบ่งได้เป็น คำแทนบุรุษที่ 1 จำนวน 6 คำ บุรุษที่ 2 จำนวน 13 คำ และ บุรุษที่ 3 จำนวน 5 คำ

ลักษณะของคำเรียกเจ้าของตัวละครที่ปรากฏทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ (1) การแทนตนเอง เกิดขึ้นในปริบพั่งที่เจ้าของตัวละครใช้คำแทนตนเองเพื่อสนทนา (2) การใช้เรียกสมาชิกที่ต้องการจะเล่นด้วย เกิดขึ้นเมื่อมีผู้สนทนาสนใจโครงเรื่องหรือตัวละครที่เจ้าของตัวละครผู้ตั้งกระทู้และทำการสนทนา กับเจ้าของตัวละครผู้ตั้งกระทู้นั้น และ รูปแบบสุดท้ายคือ (3) การกล่าวถึงเจ้าของตัวละครหรือสมาชิกคนอื่นที่ไม่ใช้ผู้เป็นเจ้าของตัวละครที่ตั้งกระทู้ ในปริบพั่งนี้ อาจหมายถึงสมาชิกคนอื่นที่สนใจโครงเรื่องของผู้ที่ตั้งกระทู้ เช่น เดียวกัน ก็ได้

ในการเก็บข้อมูลนี้ ผู้วิจัยพบการใช้คำว่า ผปค. ผู้ปกครอง ใน การเรียกสมาชิกมากที่สุด โดย ปรากฏพบทุกระทึก กล่าวคือ ในกระทู้การประกาศผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติแบบไม่เป็นชุมชนนั้น ไม่ว่าจะเป็น ส่วนของกระทู้ ส่วนของความเห็นหรือส่วนของรีพลาย จะต้องมีส่วนได้ส่วนหนึ่งปรากฏคำว่า ผู้ปกครอง หรือ ผปค. เสมอ ไม่มีกระทู้ใดที่ไม่ปรากฏคำว่าผู้ปกครอง หรือ ผปค.

นอกจากนี้การใช้คำในกลุ่มเดียวกันจะปรากฏร่วมกันเป็นคู่ที่เสมอ กัน เช่น ทางเรา-ทางคุณ เรา-ເຕັງ เรา-ຄຸນ ຂັນ-ເຮອ ໂອນແນອົບ-ໂອນແນອົບ เป็นต้น บางครั้งเป็นการเรียกชื่อของเจ้าของตัวละครนั้นโดยตรง และคำเรียกญาติ พี่ หรือ น้อง หากทราบอายุของเจ้าของตัวละครนั้น หรือมีประสบการณ์เคยสนทนาร่วมกัน มา ก่อนด้วย

4.1.2 กลุ่มคำเรียกตัวละคร

จากการเก็บข้อมูลพบว่ามีคำที่ใช้เรียกตัวละคร ทั้งหมด 74 คำ คำเหล่านี้จะปรากฏในปริบพั่งที่เจ้าของตัวละครกล่าวถึงตัวละครของตนเอง ทั้งในเนื้อหาของกระทู้ในกลุ่ม Roleplay Search [TH] (กลุ่มหารือลูกด้วย) หรือ ในส่วนการแสดงความเห็นของกระทู้ กล่าวคือ ปรากฏทุกรอบเพื่อใช้เรียกตัวละครของตนเอง โดยเฉพาะในทุกสถานการณ์ ต่างจากคำเรียกเจ้าของตัวละครที่จะปรากฏขึ้นในสถานการณ์เฉพาะดังที่กล่าวไป แล้ว คำเรียกตัวละครนั้นจะปรากฏเป็นคำเรียกประเภทผู้ที่ถูกกล่าวถึงเท่านั้น

การใช้คำเรียกตัวละครในการเล่นบทบาทสมมติбинเฟชบุกนั้น ปรากฏใช้กลุ่มคำเรียกญาติ และการใช้คำว่า ลูก เรียกตัวละครมากที่สุด โดยอาจเป็นคำว่าลูกเพียงคำเดียว หรือ ลูกแล้วตามด้วยคำอื่นๆ เช่น คำบอกเพศสภาพ คำบอกทิศทาง เป็นต้น ผู้วิจัยสังเกตว่าส่วนใหญ่แล้ว สมาชิกมักจะใช้คำว่าลูกเมื่อกล่าวถึงตัวละครทั้งของตนเองและผู้อื่นมากที่สุด โดยจะปรากฏอย่างน้อย 1 ครั้งในระหว่างที่ประกาศหาผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติในกลุ่ม

นอกจากนี้ยังพบว่าเมื่อตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กันหรือเปลี่ยนบทบาทความสัมพันธ์ไปเป็นคู่รัก หรือ มีปริบปริบเป็นครอบครัวเดียวกัน จะเกิดการใช้คำเรียกของตัวละครฝ่ายตรงข้ามเปลี่ยนไปทันที ในกรณีที่กล่าวถึงตัวละครเป็นบุคคลที่ 3 นั่นคือคำว่า ผัว เมีย สะใภ้ และ เขาย โดยเรียกแทนชื่อของตัวละครและความสัมพันธ์ของตัวละครด้วย คำเหล่านี้มีลักษณะที่นำเสนอเป็นคำที่ถูกนำมาใช้เรียก ตัวละครและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร แบบไม่คำนึงถึงเพศสภาพของตัวละคร กล่าวคือ ตัวละครอาจจะถูกเรียกว่า สะใภ้ หรือ เมีย⁴ ทั้งที่ตัวละครนั้นเป็นเพศชายได้ ในทำนองเดียวกัน ตัวละครที่ถูกเรียกว่า เขาย หรือ ผัว⁵ ทั้งที่ตัวละครนั้นมีเพศสภาพเป็นหญิงก็ได้ สำหรับคำกลุ่มนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงในหัวข้อถัดไปอย่างละเอียด

4.2 การสะท้อนความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนทนากำคำเรียกที่ใช้

จากการศึกษาของคำเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละคร ผู้วิจัยพบว่า ความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสังคม วัฒนธรรมนั้น มีอาจส่งผลต่อการเลือกใช้คำเรียกของผู้เล่นบทบาทสมมติбинเฟชบุก โดยปรากฏหลักฐานผ่านการใช้คำเรียกตัวละคร และ การใช้คำเรียกเจ้าของตัวละครในการเล่นบทบาทสมมติ ตามปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ดังที่ แฮริง (Herring, 2007) กล่าวว่า ลักษณะของผู้ร่วมสนทนา (Participants Characteristics) ของการสื่อสารผ่านสื่อ จะได้รับอิทธิพลของความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสังคมวัฒนธรรม ในการใช้ภาษาด้วย

นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ร่วมสนทนาบ้างใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสังคมและวัฒนธรรมของตนเอง กล่าวคือ การใช้คำเรียกญาติแบบไทย มาประยุกต์ใช้อิบายความสัมพันธ์ของตัวละครสมมติเหล่านั้นด้วย ทำให้การเรียกเจ้าของตัวละครว่า ผู้ปกครอง การเรียกตัวละครว่า ลูก หรือการเรียกตัวละครที่มีความสัมพันธ์กันแบบคู่รักโดยใช้คำว่า เขาย หรือ สะใภ้ เป็นต้น คำเรียกอื่นๆ ที่ปรากฏออกจากชุดคำเรียกญาตินั้นก็สะท้อนให้เห็นว่า ผู้ร่วมสนทนาไม่ประสบการณ์แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลนั้นเอง

ลักษณะของการเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครนั้น ผู้วิจัยพบว่า นอกจากการปรากฏของคำเรียกญาติแบบไทยแล้ว ยังปรากฏคำเรียกรูปแบบอื่นๆ อีกจำนวนมาก โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 2 กลุ่ม ดังนี้

⁴ บางครั้งปรากฏคำสุภาพว่าบรรยา

⁵ บางครั้งปรากฏคำสุภาพว่าสามี

4.2.1 กลุ่มคำเรียกเจ้าของตัวละคร

จากข้อมูลในกลุ่ม Roleplay Search [TH] (กลุ่มหานคนroleplay) นี้ ปรากฏความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนทนาประเภทเจ้าของตัวละคร 4 รูปแบบ คือ กลุ่มครอบครัว เพื่อนร่วมงาน เพื่อน และ กลุ่มอื่น แสดงผ่านตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงคำเรียกเจ้าของตัวละครที่สะท้อนความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนทนาในการเล่นสนทนาบทบาทสมมติบันเพชบุ๊ก

กลุ่มครอบครัว	กลุ่มเพื่อนร่วมงาน	กลุ่มเพื่อน	กลุ่มอื่น
แม่งาน/พ่องาน	โอนเนอร์	เพื่อนrole	คนนั้น
ผู้ปกครอง (ผปค.)	คุณ	ฉัน	ฝ่ายนั้น
แม่/พ่อ	มาสเตอร์	พาร์ทเนอร์	ทางนั้น
		เตง/ตัวเอง	ทางเรา
		เธอ	คุณ
		เรา	คน
		ใช่ชื่อตัวละคร	หัวตี๊
		เขา	คนrole
			คนโค
			คนเทศการ
			คนเล่น
			คนแคลส
			ผัง+(สรรพนาม)

จากการแสดงให้เห็นลักษณะของคำเรียกที่สะท้อนແร่ำฟุ่มของความสัมพันธ์ผู้ร่วมสนทนาได้ 4 กลุ่ม คือ กลุ่มครอบครัว กลุ่มเพื่อนร่วมงาน กลุ่มเพื่อน และ กลุ่มอื่น คือกลุ่มคำเรียกที่ไม่อาจสะท้อนหรือซึ้งชัดลักษณะความสัมพันธ์ได้อย่างชัดเจนและมีความคลุมเครือ ทั้งนี้ทำให้ความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนทนาเจ้าของตัวละคร สามารถสะท้อนได้เพียง 3 รูปแบบ คือ กลุ่มครอบครัว กลุ่มเพื่อนร่วมงาน กลุ่มเพื่อน แต่เมื่อเกิดการเล่นบทบาทสมมติขึ้นมาแล้ว จำนวนผู้ร่วมสนทนาจะไม่ได้มีเพียงเจ้าของตัวละครเท่านั้น แต่จะมีผู้ร่วมสนทนาตัวละครปรากฏขึ้นด้วย ในบริบทนี้ปรากฏการใช้รูปภาษา ของ ขึ้นมา เป็นการใช้เรียกตัวละครแต่เป็นการสื่อสารถึงเจ้าของตัวละครนั้น เช่น ลูกของเรอ (ชื่อเล่นตัวละคร) ของเรา เป็นต้น การปรากฏของรูปภาษาของ นี้ อาจสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนทนาอีกแบบหนึ่งที่ซ่อนอยู่ในบริบทเฉพาะ นั้นคือ ความสัมพันธ์ในรูปแบบของสิ่งของกับความเป็นเจ้าของนั้นเอง ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า การปรากฏของความสัมพันธ์

⁶ หมายถึง หัวหน้ากลุ่ม ย่อมาจาก Head of Party

กลุ่มสิ่งของนี้ จะปรากฏเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าของตัวละครกับตัวละครเท่านั้น ไม่ปรากฏกับความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าของตัวละครด้วยกันเอง

ในการใช้คำเรียกนั้นพบว่า ปรากฏการใช้คำว่า ผปค. หรือ ผู้ปกครองมากที่สุดโดยเฉพาะในกลุ่มชุมชน เดพะ แต่ไม่พบการเรียกแบบอื่น รองลงมาพบคำว่า เตง เรอา และ ทางนั้น ในการใช้เรียกเจ้าของตัวละคร การกล่าวถึงเจ้าของตัวละครที่สนใจด้วยและสนใจเกี่ยวกับเรื่องทั่วไปของตัวละครโดยไม่อิงความสัมพันธ์ จะปรากฏคำเรียกได้แก่ เจ้าของและตามด้วยชื่อตัวละคร ทางนั้น ผู้ปกครอง หรือ ผู้ปกครองแล้วตามด้วยชื่อของตัวตนนั้น คาร์ มาส⁷ โอนเนอร์ พาร์ทเนอร์ เตง หรือเรียกชื่อเจ้าของตัวตนนั้นๆ อาจมีการใช้คำเรียกเปลี่ยนไป เมื่อทราบสถานะบางอย่างของคู่สนใจ เช่นทราบว่าอายุมากกว่า ก็จะเรียกว่า พี่ เป็นต้น และเมื่อความสนใจมากขึ้นคำที่ใช้เรียกจะเปลี่ยนไปเช่นกัน อาจกล่าวเป็น แก ก็เป็นได้ นอกจากนี้จากการเก็บข้อมูลพบว่า เจ้าของตัวครมักแต่งตัวเองว่า เราย เป็นสรรพนามบุรุษที่ 1 ซึ่งอาจทำให้สามารถตีความได้ว่า เป็นการใช้คำสรรพนามที่สะท้อนให้เห็นว่าอีกฝ่ายกำลังสนใจอยู่กับคน 2 คน มิใช่เพียงเจ้าของตัวละครเพียงผู้เดียวที่เป็นได้

4.2.2 กลุ่มคำเรียกตัวละคร

ในกลุ่ม Roleplay Search [TH] (กลุ่มหกคนroleplayด้วย) นี้ ปรากฏการสะท้อนความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนใจ การสนทนาตัวละครได้ 2 รูปแบบ คือ กลุ่มครอบครัว และ กลุ่มไม่ใช่ครอบครัว แสดงผ่านตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงคำเรียกตัวละครที่สะท้อนรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนใจ

ในการเล่นสนทนาบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

กลุ่มครอบครัว	กลุ่มไม่ใช่ครอบครัว
ลูก + บุรุษสรรพนาม/คำแสดงพรคพาก/คำแสดงความเป็นเจ้าของรวมกับคำบุรุษสรรพนาม	เรียกด้วยอาชีพหรือตำแหน่งของตัวละคร เช่น หมอบาสารราชย์ บทหลวง
คำแสดงเครื่องญาติ เช่น ลุง เจ๊ พี่ ผัวเมีย ปู่ เขาย สะแก คุณป้า	ชื่อเจ้าของตัวละคร + คำแสดงความเป็นเจ้าของ + ชื่อตัวละคร
น้อง หรือ น้อง (+ บุรุษสรรพนาม)	คาร์/คาร์แรคเตอร์ + บุรุษสรรพนาม/คำแสดงพรคพาก/คำแสดงความเป็นเจ้าของรวมกับคำบุรุษสรรพนาม

⁷ ย่อมาจากคำว่า มาสเตอร์ (Master)

ตารางที่ 2 แสดงคำเรียกตัวละครที่สะท้อนรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนทนา
ในการเล่นสนทนากบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊ก (ต่อ)

	ออริ หรือ ออริ + บุรุษสรรพนาม/คำแสดงพรรคพวก/ คำแสดงความเป็นเจ้าของรวมกับคำบุรุษสรรพนาม
	ตัวละคร + บุรุษสรรพนาม/คำแสดงพรรคพวก/คำ แสดงความเป็นเจ้าของรวมกับคำบุรุษสรรพนาม
	อี + ชื่อเฉพาะ/ชื่อตัวละคร/ฉายาที่เจ้าของตัวละครตั้ง ^{ให้}
	かる์/かる์แรคเตอร์ + (คำแสดงความเป็นเจ้าของ)
	พ. (ฟาร์)
	พ่อยอดชาย
	เจ้าเหมียวที่บ้าน
	OC
	ยัยหนู / ยัย (+ชื่อ)
	คุณ + ชื่อ
	พ่อหนุ่ม
	นาง
	ตัวแคลส

จากการใช้คำเรียกนั้นแสดงให้เห็นบทบาทระหว่างเจ้าของตัวละครกับตัวละครว่าผู้ร่วมสนทนาในสถานการณ์นี้มีความสัมพันธ์กัน 2 รูปแบบใหญ่ คือ รูปแบบครอบครัวและไม่เป็นครอบครัว ลักษณะความสัมพันธ์นี้ พบรูปแบบครอบครัวมากที่สุดจากภาษา เช่นคำว่า ลูก เช่น ลูกสาว ลูกชาย ลูกคุณลูก + (คำแสดงความเป็นเจ้าของ) ลูก + (คำแสดงพรรคพวก) เป็นต้น และยังพบว่ามีความสัมพันธ์แบบเป็นลำดับขั้น เกิดขึ้นในคำเรียกตัวละครกับเจ้าของตัวละครด้วย กล่าวคือ คำที่ใช้เรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครนั้น สำหรับชุดคำเรียกญาติ คำเรียกเจ้าของตัวละครจะเป็นคำที่มีศักดิ์สูงกว่าคำเรียกตัวละครเสมอ แสดงให้เห็นความสัมพันธ์แบบเป็นลำดับขั้น เช่น การเรียกเจ้าของตัวละครว่าผู้ปกครอง หรือ พ่อแม่ ส่วนตัวละครเรียกว่า ลูก เป็นต้น

นอกจากปริบห้องการแสดงความสัมพันธ์แบบลำดับขั้นด้วยคำเรียกแบบความสัมพันธ์ครอบครัวแล้ว ยังพบว่าลักษณะของการใช้โครงสร้างที่ปรากฏคำว่า ของ ยังแสดงให้เห็นถึงลักษณะของการเป็นเจ้าของซึ่งผู้ที่เป็นเจ้าของ ยอมมีความเห็นอก vz กว่าสิ่งที่ถูกเป็นเจ้าของ หรือของสิ่งนั้นเองจะเป็นเจ้าของสามารถครอบครองของสิ่งนั้นได้ เช่น かる์แรคเตอร์ของคุณ (ชื่อตัวละคร) ของ (ชื่อเจ้าของตัวละคร) เป็นต้น รูปแบบความสัมพันธ์ เช่นนี้ จึงอาจสามารถจัดเป็นรูปแบบของ ความสัมพันธ์กู่ลุ่มสิ่งของได่นั่นเอง ดังที่ได้กล่าวถึงไปแล้ว

นอกจากการใช้คำสาหัสท่อนความสัมพันธ์แบบเป็นลำดับขั้นที่นำเสนอไปแล้ว ยังพบว่าเมื่อตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กัน หรือเปลี่ยนบทบาทความสัมพันธ์ไปเป็นครูรัก หรือ มีปริบห่วงเป็นครอบครัวเดียวกัน จะเกิดการใช้คำเรียกของตัวละครฝ่ายตรงข้ามเปลี่ยนไปทันที ในกรณีที่กล่าวถึงตัวละครเป็นบุคคลที่ 3 นั่นคือคำว่า พัว เมีย สะไภ้ และ เขาย ดังที่ได้นำเสนอไปแล้ว ผู้วิจัยคิดว่าคำกลุ่มนี้ใช้เรียกตามคุณสมบัติด้านการเป็นคู่คู่รองของผู้ร่วมสนทนามากกว่าคำนึงถึงเพศสภาพของตัวละคร กล่าวคือ หากตัวละครที่กล่าวถึงมีลักษณะเปรียบเสมือนฝ่ายหญิงในครอบครัว ทำหน้าที่เป็นฝ่ายภรรยาของตัวละครจะเรียกว่า สะไภ้ หรือ เมีย ทั้งที่ตัวละครนั้นเป็นเพศชาย หรือในทำนองเดียวกัน หากฝ่ายที่ทำหน้าที่ของสามีของตัวละครจะเรียกว่า เขาย หรือ พัว ทั้งที่ตัวละครอาจเป็นเพศหญิงก็ได่นั่นเอง

5. สรุปและอภิปรายผล (Conclusion and Discussion)

คำเรียกตัวละครและคำเรียกเจ้าของตัวครrnั้น แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมสนทนาได้ 3 แบบ คือ ระหว่างเจ้าของตัวละครด้วยกันเอง ระหว่างเจ้าของตัวละครกับตัวละคร และระหว่างตัวละครกับตัวละคร ความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนทนานี้ได้รับอิทธิพลจากความรู้ที่มีอยู่เดิมทางบริบทสังคมและวัฒนธรรมตามปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ตามที่ แฮริง (Herring, 2007) อธิบายไว้ โดยในปริบทนี้ เป็นบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทยที่ผู้บอกรากษาอาชัยอยู่ เนื่องจากปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาที่ก่อให้เกิดลักษณะร่วมนี้เป็นปัจจัยที่ผู้บอกรากษาทุกคนมีเหมือนกันและสามารถค้นหาได้เพียงหนึ่งเดียว

ความสัมพันธ์และการใช้คำเรียกบางครั้งจะมีการซ้อนกันอยู่บ้าง เนื่องจากคำที่ใช้อธิบายความสัมพันธ์ อธิบายและอ้างถึงเจ้าของตัวละคร หรือ อธิบายและอ้างถึงตัวละครนั้นเป็นกลุ่มคำเดียวกัน แต่เมื่อมองความสัมพันธ์แล้ว พบว่า คำเรียกเจ้าของตัวละครและคำที่ใช้อ้างถึงเจ้าของตัวละคร ระหว่างเจ้าของตัวละครด้วยกันเองนั้น สามารถจัดกลุ่มความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนทนาได้ 3 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มครอบครัว (2) กลุ่มเพื่อนร่วมงาน (3) กลุ่มเพื่อน ขณะที่คำอ้างถึงและคำเรียกระหว่างเจ้าของตัวละครกับตัวละครนั้น มีกลุ่มของสิ่งของเพิ่มขึ้นมา ทำให้จัดความสัมพันธ์ได้ทั้งหมด 4 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มครอบครัว (2) กลุ่มเพื่อนร่วมงาน (3) กลุ่มเพื่อน และ (4) กลุ่มของสิ่งของ ส่วนคำเรียกตัวละคร ระหว่างตัวละครด้วยกันเอง มักจะใช้คำเรียกญาติและคำบุรุษสรรพนามในการสนทนา ทำให้สามารถแบ่งได้ 2 กลุ่มใหญ่คือ (1) กลุ่มครอบครัว และ (2) กลุ่มที่ไม่ใช่ครอบครัว

จากการวิจัยจะเห็นว่า สาเหตุที่ปรากฏในภาษาในการเรียกผู้ร่วมสนทนาเป็นคำเรียกญาติแบบไทย เนื่องจากประสบการณ์ของผู้ร่วมสนทนานั้นอยู่ในบริบทแบบไทย ลักษณะของผู้ร่วมสนทนาจึงได้รับอิทธิพลจากรูปแบบของสังคมวัฒนธรรมแบบไทย โดยอาศัยรูปภาษาที่มีในภาษาอยู่เดิมแล้วนำมาประยุกต์ใช้เรียกตัวละครหรือเจ้าของตัวละครเหล่านั้น เพื่อแบ่งแยกและชี้เฉพาะว่าตนเองกำลังกล่าวถึงสิ่งใดอยู่ ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า ไม่ว่าจะอธิบายโดยตรงเรื่องแบบใด การใช้ชุดคำที่เป็นลักษณะเดียวกันทั้งหมด อีกทั้งการปรากฏของคำว่า ผู้ปกครอง อาจเกิดจากการใช้คำเรียกตัวละครว่า “ลูก” ก็เป็นได้ เพราะผู้ปกครองเป็นคำเรียกที่มีระบุเพศของ

ผู้เรียกเหมือนคำว่า พ่อ หรือ เมื่อ ในการสื่อสารผ่านสื่อที่ผู้ร่วมสนทนามิ่งสามารถทราบถึงข้อมูลของผู้ร่วมสนทนาด้วยกันได้นั้น อาจทำให้เกิดการใช้คำเรียกเจ้าของตัวละครที่ไม่เน้นการบ่งชี้เพศสภาพเพื่อความปลอดภัย และมารยาทในการสนทนานั่นเอง

ส่วนคำเรียกอื่นๆ ที่ปรากฏนั้น อาจเป็นผลมาจากการความแตกต่างกันของลักษณะผู้ร่วมสนทนา ตามที่赫ริง (Herring, 2007) ได้อธิบายเอาไว้ในแนวคิด ลักษณะผู้ร่วมสนทนานั่นเอง จากกล่าวโดยสรุปได้ว่า ลักษณะผู้ร่วมสนทนา (Participants Characteristics) อันประกอบด้วย ลักษณะทางสถิติของประชากร เช่น เพศ อายุ อาชีพ ความเชี่ยวชาญทางภาษา ทักษะคอมพิวเตอร์ และ การสื่อสารผ่านสื่อ ประสบการณ์กับผู้รับสาร กลุ่มการสนทนา และหัวข้อที่สนทนาบทบาทหรือสถานะของบุคคลในชีวิตจริงที่ปรากฏบนสื่อออนไลน์ ความรู้ที่มีอยู่เดิมทางสังคมวัฒนธรรมและบรรทัดฐานของการมีปฏิสัมพันธ์ และ หศุศติ ความเชื่อ อุดมการณ์ และแรงจูงใจ (Motivation) เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการปรากฏของรูปภาษาในการเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครในการเล่นบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊ก

ในการสนทนาบทบาทสมมติบันเฟชบุ๊กนั้น มีลักษณะของการสนทนาร่วมไปกับการเล่าเรื่อง มีการแลกเปลี่ยนโครงเรื่องกันระหว่างผู้ร่วมเล่นบทบาทสมมติ ดังนั้นการใช้คำเรียกที่แตกต่างกันนี้ช่วยให้ผู้ใช้ภาษาสามารถเข้าใจสิ่งที่ถูกอ้างถึงและแบ่งแยกขอบเขตของความหมายได้ว่าในการสนทนาดังกล่าวนั้นผู้ร่วมสนทนา กำลังหมายถึงอะไร เป็นเรื่องของการเล่นบทบาทสมมติหรือไม่ เกี่ยวข้องกับเรื่องการเล่นบทบาทสมมติ เป็นโครงเรื่องหรือเป็นข้อความการเล่นบทบาทสมมติ

คนไทยนั้nmักใช้คำเรียกญาติเรียกญาติพี่น้องตนเองเพื่อแสดงความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสนทนากลุ่มนี้ ใช้เรียกผู้ที่ไม่ใช่ญาติจริงด้วย วิภาคร วงศ์ไทย (2559) กล่าวว่า การที่คนไทยใช้คำเรียกญาติกับบุคคลที่ไม่ใช่ญาติจริงนั้น แสดงถึงความสัมพันธ์ในด้านของ Power และ Solidarity (น. 118) อุ่น อีกทั้งการใช้คำเรียกญาติของคนไทยนั้นแสดงให้เห็นถึงบทบาทของผู้สนทนาและครอบครุ่มไปถึงการสื่อความหมายด้านจิตใจด้วยงานวิจัยของวิภาคร แสดงให้เห็นถึงความเป็นครอบครัวในสังคมไทยโดยสะท้อนผ่านการใช้คำ สอดคล้องกับข้อค้นพบของผู้วิจัยในงานวิจัยนี้ และยังเป็นการแสดงให้เห็นว่าเกิดความสัมพันธ์แบบครอบครัวกับผู้ร่วมสนทนา ตัวละครจริงนั่นเอง

นำสังเกตว่าการใช้คำเรียกญาติที่ใช้อธิบายความสัมพันธ์ของตัวละครในกรณีที่ไม่ตรงกับเพศสภาพของตัวละครนั้นมีความน่าสนใจมาก วิภาคร วงศ์ไทย (2559) กล่าวถึงปัจจัยเรื่องเพศในการใช้ภาษาในสังคมไทยไว้ว่า สังคมไทยมักเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับเพศและการแยกเพศมาก (น. 171) กระทั้งมีการกำหนดการใช้คำลงท้ายหรือคำสรพนามให้กับเพศชายและเพศหญิง แต่ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในงานวิจัยนี้ อาจชี้ให้เห็นว่า บางครั้งการเลือกใช้คำเรียก อาจไม่ได้เลือกจากเพศสภาพเพียงอย่างเดียว แต่กำลังพิจารณาคุณสมบัติอื่นๆ ที่ตัวละครตัวนั้นมีว่า สอดคล้องกับคำเรียกด้วยที่มีอยู่เดิมในภาษา จากนั้นจึงเลือกมาใช้เรียกและอธิบายความสัมพันธ์ของตัวละคร ทั้งนี้เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจความหมาย อีกทั้งผู้วิจัยสังเกตว่า ปรากฏการณ์คำเรียก

ที่ไม่ตรงกับเพศสภาพนั้นเกิดเฉพาะกับความสัมพันธ์ของตัวละครในปริบทางความสัมพันธ์แบบนิยายวาย (Y Novel)⁸ เท่านั้นด้วย

ส่วนการปรากฏของการใช้คำเรียกอื่นๆ นอกจากคำเรียกญาติ ในงานวิจัยนี้ ยังแสดงให้เห็นว่าผู้ร่วมสนทนามีประสบการณ์แตกต่างกันไปทำให้ใช้รูปภาษาต่างกัน แต่ที่พบรูปภาษากองขุดคำเรียกญาติมากที่สุดอาจเป็นเพราะสภาพสังคมและบรรทัดฐานจากโลกแห่งความเป็นจริงที่ผู้ร่วมสนทนาอาศัยอยู่มีน่อง

จากการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า ความคิด ทัศนคติ ประสบการณ์ ภูมิหลังทางบริบทสังคมวัฒนธรรมที่ผู้บอกภาษาอาศัยอยู่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ และ เป็นเครื่องยืนยันอย่างเห็นได้ชัดว่าผู้เล่นบทบาทสมมติในกลุ่ม **Role play Search [TH]** กลุ่มหաคนໂຮລດ້ວຍ นี้เป็นผู้เล่นชาวไทย เนื่องจากการลักษณะของการใช้คำเรียกญาติที่เกิดขึ้น สะท้อนให้เห็นถึงภูมิหลังของความเป็นไทยของผู้ร่วมสนทนานี้เอง ทั้งนี้ งานวิจัยนี้ยังแสดงให้เห็นว่า ไม่เพียงแต่การสนทนาในชีวิตประจำวันเท่านั้น แต่บริบทของสังคมวัฒนธรรมที่ผู้บอกภาษาคงอยู่นั้นมีผลต่อการใช้ภาษาเสมอ อีกทั้งรูปภาษาที่เป็นสิ่งสะท้อนถึงความคิด วัฒนธรรม ทัศนคติ ประสบการณ์และสังคมของผู้ใช้ภาษานั้นๆ ได้ด้วย แม้จะถูกสื่อคั่นกลางก็ตาม

จากการศึกษาการใช้คำเรียกตัวละครและเจ้าของตัวละครของผู้เล่นชาวไทยในกลุ่มการเล่นบทบาท สมมติбинเฟชบุ๊ก การศึกษาด้วยแนวคิดปัจจัยที่ผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์นั้น ผู้วิจัยพบว่า นอกจากการปรากฏขึ้นของคำเรียกญาติที่ใช้เรียกตัวละครหรือความสัมพันธ์ของตัวละครแล้ว ยังปรากฏรูปภาษาสะท้อนถึงปริบทความเป็นไทยที่นำสนใจศึกษาอีกหลายคำ เช่น การวิงควย เรือ เป็นต้น โดยรูปภาษาเหล่านี้เป็นคำที่มิใช่ในภาษาภาษาปัจจุบัน แต่นำมาใช้อธิบายการกระทำบางอย่างสำหรับการเล่นบทบาท สมมติ รวมถึงกระบวนการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นบทบาทสมมติ นอกจากนี้ยังพบรูปภาษาที่เกี่ยวข้องกับอีกจำนวนหนึ่ง เช่น การตกคราบ เตรียมความ ความเหล็ก เป็นที่นำไปศึกษาวิจัยต่อไปด้วย

เอกสารอ้างอิง/ References

- กัลยา ติงศ์วัที, ม.ร.ว.และอมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ. (2531). การใช้คำเรียกชานในภาษาไทยสมัยกรุงรัตนโกสินทร์. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่งานวิจัย, ฝ่ายวิจัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิภาคร วงศ์ไทย. (2541) . คำเรียกญาติกับความหมายในเชิงเปรียบเทียบ. วารสารมนุษยศาสตร์. ปีที่ 6 , 114-121.
- นววรรณ พันธุเมธा. (2553). ໄວຍກនີ້ໄທຍ. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่งานทางวิชาการ, คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เมธินี อังศุwandakul. (2559) . คำเรียกชานที่ใช้ในความสัมพันธ์แบบครัวก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

⁸ นิยายวาย (Y Novel) เป็นนิยายที่นำเสนอเรื่องราวของความรักแบบโรแมนติกเป็นประเภทอย่างของนวนิยายรักวัยรุ่น มีจุดเด่นที่แตกต่างจากนิยายรักทั่วไปคือมีการเรียกฝ่ายชายที่มาทดสอบฝ่ายหญิงในเรื่องว่านายเอก (อนุชา พิมพ์ศักดิ์ และ โลสเก อุ่นทะยา, 2560)

- ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. (2558). ภาษาและอินเทอร์เน็ต *Language & the Internet*.
กรุงเทพฯ: พринท์ คอร์เนอร์
- อนุชา พิมพ์ศักดิ์ และ โสภี อุ่นทะยา. (2560). SOTUS พี่วากตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง : การประกอบสร้างอัตลักษณ์
เพศนออกกรอบในนวนิยายรักวัยรุ่นแนววาย. วารสารการบริหารการปกครอง. ปีที่ 6 ฉบับพิเศษ,
175 – 193.
- Davis , B. H. & Brewer, J. P. (1997). *Eletronic discourse: linguistic Individuals in virtual space*.
New York : State University of New York Press.
- Crytal, D. (2001). *Language & the internet*. United Kingdom : Cambridge University Press.
- Herring, S. C. (2007). A Faceted classification scheme for computer - mediated
discourse. *Language@Internet* [Electronic version], (Vol. 4). Retrieved June 7, 2018,
from <https://www.languageatinternet.org/articles/2007/761>.
- Sarawit, W. (2016). Address terms in thai by age, gender and relationship of speakers.
Rajabhat J. Sci. Humanit Soc. Sci , 17 (1), 169-179.