



ลักษณะของเรื่องเล่าในการเล่นบทบาทสมมติ บนเฟซบุ๊กภาษาไทย: การศึกษากลุ่มการเล่นระยะสั้น และระยะยาว

Received: 24 January 2020

Revised: 28 October 2020

Accepted: 07 October 2020

มิ่งขวัญ สังข์วัฒนะ*

การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กในภาษาไทยเป็นการเล่าเรื่องผ่านสื่อประเภทหนึ่ง มีความโดดเด่นคือ มีลักษณะคล้ายนวนิยายที่มีผู้เขียนหลายคน และผู้เขียนหลายคนนั้นยังสวมบทบาทของตัวเองที่ตนคิดขึ้นเอง เพื่อร่วมกันเขียนเรื่องและเล่นบทบาทสมมติไปพร้อมกันด้วย ทั้งที่ไม่ได้พบหน้ากัน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษากระบวนการเล่าเรื่องในการเล่นดังกล่าว

จุดประสงค์งานวิจัยนี้ คือ เพื่อศึกษาการเชื่อมโยงกันของชุดของเหตุการณ์ในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก โดยใช้ข้อมูลจากกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กจำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มการเล่นแบบระยะสั้น (ใช้เวลาเล่น 7-10 วัน) 2 กลุ่ม และกลุ่มการเล่นระยะยาว (ใช้เวลาเล่น 3 เดือน - 1 ปี) 2 กลุ่ม ผู้วิจัยเลือกกลุ่มด้วยการสุ่มแบบบังเอิญและมีการเล่นติดต่อกันมากกว่า 7 วัน วิเคราะห์ตามแนวคิดเรื่องเล่าของอิริค มิลเลอร์ (Miller, 2010) เนื่องจากข้อมูลสอดคล้องกับนิยามที่ว่าเรื่องเล่าคือชุดของเหตุการณ์ และการเล่าเรื่องคือการเชื่อมโยงชุดของเหตุการณ์

ผลการศึกษาพบว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กทั้ง 4 กลุ่มมีความเป็นเรื่องเล่าในลักษณะเดียวกัน คือ มีลักษณะของการด้นสด (improvisation) ผู้เล่นบทบาทสมมติแต่ละคนจะไม่ทราบโครงเรื่องที่ร่วมกันเล่า แต่จะร่วมกันสร้างเหตุการณ์ขึ้นเพื่อให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้า และอาศัยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในผลัดก่อนหน้าเป็นตัวบทในการผลิตข้อความผลัดถัดไป การร่วมกันสร้างและเชื่อมโยงเหตุการณ์เข้าด้วยกันนี้ทำให้เกิดเป็นชุดเหตุการณ์ขึ้น

การเชื่อมโยงเรื่องเล่าในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กเกิดขึ้นด้วยวิธีการที่ผู้เล่นแต่ละคนผลัดกันสร้างเหตุการณ์และคลี่คลายเหตุการณ์เหล่านั้น โดยใช้ตัวละครที่ตนเองสวมบทบาทสนทนาหรือเล่าเรื่องเปลี่ยนผลัดกันไปมา กระทั่งไม่มีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นใหม่อีกต่อไปแล้ว การเล่นแต่ละครั้งจึงจบลง

บทความวิจัย

บทคัดย่อ

คำสำคัญ

การวิเคราะห์เรื่องเล่า;
การเล่นบทบาทสมมติ;
เฟซบุ๊ก

* นักวิชาการอิสระ ติดต่อได้ที่: mingkwan.sun@dome.tu.ac.th

นอกจากนี้ในแต่ละผลัด ผู้เล่นจะเล่นบทบาทสมมติตอบรับการสนทนากับตัวละครของผู้อื่น ร่วมกับการสร้างเหตุการณ์ใหม่ขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นถัดไปสามารถตอบรับการสนทนานั้น หรือใช้รูปอ้างอิงในการเชื่อมโยงความไปยังผลัดก่อนหน้าที่มีจุดอ้างอิงได้ กระบวนการนี้ทำให้ตัวบทมีเอกภาพเป็นหนึ่งเดียวกันด้วย

งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการเล่าเรื่องด้วยการสื่อสารผ่านสื่อด้วยการสวมบทบาทนั้น แม้จะไม่ใช้การเผชิญหน้ากัน แต่การสื่อสารผ่านสื่อก็ก่อให้เกิดรูปแบบเรื่องเล่าในภาษาไทยที่เฉพาะตัวได้ ความเฉพาะตัวนี้ผู้วิจัยสังเกตว่าพบในการสื่อสารแบบเผชิญหน้ากันน้อย นอกจากนี้ข้อค้นพบที่ได้ยังแสดงบทบาทของภาษาไทยที่อยู่ในเฟซบุ๊กและขยายขอบเขตการศึกษาภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ด้วย

Elements of Narratives in the Role-Playing among Thai-Speaking Facebook Users: A Short- and Long-Term Study

Received: 24 January 2020

Revised: 28 October 2020

Accepted: 07 October 2020

Mingkwan Sungkawatana *

Employing social media as a platform, the role-playing acts among Thai-speaking users on Facebook are characterized by their fictional and multi-authored nature. Each of the various participants of this virtual storytelling, whose interactions are limited exclusively online, assumes two roles simultaneously: on the one hand, the participants are role-playing as fictitious characters in the story, ones which they originally created for themselves; on the other, they collectively act as the author, pushing the narrative thread forward.

This study aims to illuminate how the participants of this virtual role-playing on Facebook develop and connect the chains of events within the story. The data is gathered from four role-playing groups on Facebook, two of which are short-term (lasting 7-10 days), while the others are long-term (extending from over three months to a year). The subjects of the study have been drawn through accidental sampling, with at least 7 days of constant activities within the group, and analyzed through Eric Miller's framework of storytelling (Miller, 2010), which defines "story" as the chains of events, and "storytelling" as the connections between such chains of events.

It is found that the role-playing acts in all the four Facebook groups were driven by improvisation. None of the participants were aware of the exact direction of the storyline toward which they were heading together. Instead, each would take turns generating an event based on the one previously introduced by the last participant. The process was then repeated, pushing the story forward, as individually generated events were strung into a single, unified chain of events.

Research Article

Abstract

Keywords

narrative analysis;
role-play;
facebook

* Independent Scholar, e-mail: mingkwan.sun@dome.tu.ac.th

To link each event together, the participants, assuming the role of the characters they had initially chosen for themselves, engaged in either conversations or narrations. The role-plays would end when no more new events were pushed forth by any of the participants.

In each turn, the participants might also respond to other characters with role-playing stories while initiating conversations or events. The referencing used during turns would serve as reference points. Participants could later refer back to these points in the conversations, resulting in unity of the text.

The study suggests that role-playing in online communities, despite the absence of face-to-face interactions, leads to a unique form of storytelling. The finding also illuminates the role of the Thai language on Facebook and expands the scope of language study through social media.

1. บทนำ

การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กเป็นการที่ผู้เล่นผลัดกันเขียนเรื่องเล่าของตัวเองสร้างขึ้นและกำหนดให้สนทนาโต้ตอบกันไปมาโดยอาศัยเฟซบุ๊กเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร (มิ่งขวัญ สังฆะวัณณะ และสุธาสินี ปิยพสุนทร, 2562, น. 396) ข้อความการเล่นบทบาทสมมตินี้มีลักษณะคล้ายการเขียนนวนิยายต่อเนื่องกัน โดยมีผู้เขียนร่วมกันหลายคน แต่ละคนจะใช้บัญชีผู้ใช้เฟซบุ๊กเข้าร่วมกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติที่สนใจและสร้างตัวละครสมมติของตนเอง ตลอดจนดำเนินเรื่องราวของตัวละครร่วมกันกับตัวละครของผู้อื่นในกลุ่มเฟซบุ๊กนั้นจนจบ ทำให้บางครั้งผู้เล่นอาจไม่ทราบว่าผู้เล่าเรื่องคนอื่นนั้นเป็นใคร เนื่องจากบัญชีผู้ใช้เฟซบุ๊กของผู้เล่นบทบาทสมมติมักมีการปิดบังตัวตน

การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีความแตกต่างจากการใช้เฟซบุ๊กทั่วไป คือ ผู้เล่าเรื่องนั้นจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครของตนเองในเรื่องที่เล่าและต้องมีการเล่าด้วยการโต้ตอบไปมากับผู้ที่สวมบทบาทเพื่อเล่าเรื่องคนอื่น ไม่ใช่การเขียนเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบด้วยผู้เล่นเพียงคนเดียว หรือเล่าโดยปราศจากการสวมบทบาทเหมือนการเล่าเรื่องทั่วไป รวมถึงเรื่องเล่าจะต้องเป็นเรื่องที่สมมติขึ้นเท่านั้นด้วย

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีลักษณะเป็นข้อความประเภทสนทนา แต่ก็มีคุณสมบัติของความเป็นเรื่องเล่าอยู่และเป็นการเล่าเรื่องโดยการใช้สื่อสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication: CMC) มีผู้เล่าหลายคน รวมถึงผู้เล่าหลายคนนั้นยังมีการสวมบทบาทเพื่อร่วมกันเล่าเรื่องด้วย ดังนั้นเป็นที่น่าสนใจว่าผู้เล่าเหล่านั้นมีการเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่ร่วมกันเล่าหรือไม่ และเชื่อมโยงกันได้อย่างไร เมื่อไม่ได้อยู่ในการสื่อสารแบบเผชิญหน้ากัน (face-to-face conversation)

มิลเลอร์ (Miller, 2010 p. 1) กล่าวถึงความหมายของเรื่องเล่าไว้ว่า “เรื่องเล่าเป็นชุดของเหตุการณ์ ส่วนการเล่าเรื่องนั้น คือ ความเชื่อมโยงกันของชุดของเหตุการณ์นั้นๆ” และ “เรื่อง (story) กับ เรื่องเล่า (narrative) ก็เป็นสิ่งเดียวกัน” จากนิยามของมิลเลอร์จะเห็นว่าความเป็นเรื่องเล่านั้นเกิดจากการมีชุดของเหตุการณ์ขึ้นในข้อความ และหากมีการเชื่อมโยงชุดของเหตุการณ์เหล่านั้นจะเรียกว่าเป็นการเล่าเรื่องโดยทันที กล่าวคือการจะเป็นเรื่องเล่าได้นั้นต้องมีชุดของเหตุการณ์และการเชื่อมโยงชุดของเหตุการณ์เหล่านั้นนั่นเอง ในงานวิจัยนี้ ความเป็นเรื่องเล่าจะมีความหมายตามนิยามที่มิลเลอร์กล่าวไว้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีความสอดคล้องกับการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก กล่าวคือการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กด้วยข้อความตัวอักษรนี้อาจมีชุดของเหตุการณ์ที่ผู้เล่นบทบาทสมมติร่วมกันเขียนขึ้นและเชื่อมโยงกันเพื่อดำเนินเรื่องไปข้างหน้า ดังที่มิลเลอร์ได้กล่าวไว้ด้วย

รัชชานนท์ จิตธีรสรพ และนรุตม์ คุปต์ธนโรจน์ (2562) ศึกษาเกี่ยวกับ “อนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลด้า” โดยใช้ข้อมูลเรื่องเล่าที่จบแล้วจากห้องเซตอาถรรพ์ 50 เรื่องมาวิเคราะห์แบบเรื่องและหาอนุภาค งานวิจัยของรัชชานนท์ จิตธีรสรพ และนรุตม์ คุปต์ธนโรจน์ พบว่าอนุภาคที่โดดเด่นและมีผลต่อการดำเนินเรื่องคืออนุภาคการล่อลวงและอนุภาคการรับมือกับผี และแบบเรื่องทั้งหมดสามารถแบ่งได้ 9 แบบ

งานวิจัยของรัชชานนท์และนรุตม์นั้นแสดงให้เห็นว่าสื่อเทคโนโลยีนั้นถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการนำเสนอเรื่องเล่า แต่เรื่องเล่าในแอปพลิเคชันจอยลด้านั้นเป็นการเล่าเรื่องโดยมีผู้เล่าเพียงคนเดียวเป็นผู้เขียนตัวบทเรื่องเล่านั้น แตกต่างจากการเล่นบทบาทสมมติที่มีผู้เล่าหลายคนและผู้เล่าหลายคนนั้นไม่ได้เขียนตัวบทเรื่อง

โดยทราบเรื่องทั้งหมดหรือพบปะกันมาก่อน ดังนั้นจึงเป็นที่น่าสนใจว่าผู้เล่าเรื่องหลายคนนั้นทำให้การเล่นบทบาทสมมติดำเนินร่วมกันไปเป็นเรื่องเดียวกันได้อย่างไร

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ที่ศึกษาเกี่ยวกับภาษาในเฟซบุ๊กจะเน้นศึกษาเกี่ยวกับการใช้ภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจ (Facebook fanpage) เช่น งานวิจัยเรื่อง “การใช้ภาษาในเพจใต้เตียงดารา” ของพีรญา กล่อมจิต (2561) หรืองานวิจัยของอุไรวรรณ สิงห์ทอง และคณะ (2560) เรื่อง “การศึกษาการใช้คำแสลงในเว็บเพจอีเจียบ เลียบด่วน” ผลจากการทบทวนวรรณกรรมนี้ทำให้ผู้วิจัยทราบว่ายังมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กในฐานะเรื่องเล่าในการสื่อสารผ่านสื่อ แต่มีงานวิจัยที่ศึกษาข้อมูลดังกล่าวแล้ว

มีขวัญ สัจจะวิณะ (2563) ศึกษาเรื่อง “การเปลี่ยนผลัดการเล่าเรื่องภาษาไทยในชุมชนการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก: ศึกษาตามแนวคิดกฎในการมอบผลัดของแซกส์ และคณะ” โดยใช้ข้อมูลจากกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติ 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มการเล่นระยะสั้นและกลุ่มการเล่นระยะยาว มาวิเคราะห์ค้นหาลักษณะการเปลี่ยนผลัดในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก ผลการศึกษาพบว่าผู้เล่นบทบาทสมมติมีแนวโน้มเสนอตนเองในการชิงผลัดเพื่อเล่าเรื่องของตนเองให้จบ ก่อให้เกิดคู่แทรกของถ้อยคำ จำนวนผู้สนทนา และความเร็วในการสนทนา แต่ผู้เล่นได้ทำการแก้ปัญหา ด้วยการสร้างข้อตกลงเพิ่มเติมเพื่อจัดเรียงผลัดการเล่าเรื่อง ใช้สัญลักษณ์ หรือใช้การแท็ก (tag) ชื่อบัญชีผู้ใช้ของเจ้าของตัวละคร เพื่อรักษาเอกภาพของเรื่องที่ร่วมกันเล่าไว้

งานวิจัยเรื่องการเปลี่ยนผลัดการเล่าเรื่องภาษาไทยในชุมชนการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนี้ แสดงให้เห็นแง่มุมหนึ่งของการศึกษาการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กว่า ในมิติของการสื่อสารนั้นเกิดการเชื่อมโยงกันของการเล่นอย่างแนบเนียนแล้ว ดังนั้นในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาการเล่นบทบาทสมมติในเชิงเรื่องเล่าว่า ในมิติของเรื่องเล่า นั้น มีชุดของเหตุการณ์และการเชื่อมโยงกันของชุดเหตุการณ์เหล่านั้นอยู่ด้วยหรือไม่ ด้วยวิธีการใด

จากการทบทวนวรรณกรรมแสดงให้เห็นว่างานวิจัยส่วนใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาภาษาไทยในเฟซบุ๊กนั้นยังไม่มียงานวิจัยที่ศึกษาการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กในฐานะเรื่องเล่า จึงเป็นเหตุผลให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาชุดของเหตุการณ์และการเชื่อมโยงกันของชุดเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก เพื่อแสดงให้เห็นกระบวนการเล่าเรื่องด้วยการสื่อสารผ่านสื่อของผู้ใช้เฟซบุ๊กที่ไม่ได้พบปะกัน และแสดงให้เห็นความเฉพาะตัวของเรื่องเล่าอีกประเภทหนึ่งที่ปรากฏในภาษาไทย

การศึกษานี้จะแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาตามยุคสมัยของเรื่องเล่าอีกมุมมองหนึ่งที่อาศัยสื่อในการสื่อสารมาใช้เล่าเรื่องที่จินตนาการขึ้น รวมถึงแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นที่ไม่ได้รู้จักกันหรือพบปะกันในชีวิตจริงก็สามารถมาเล่าเรื่องร่วมกันได้ นอกจากนี้ยังช่วยขยายขอบเขตการวิจัยเกี่ยวกับกลุ่มข้อมูลการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กต่อไปด้วย

2. จุดประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความเป็นเรื่องเล่าในประเด็นการเกิดขึ้นของชุดเหตุการณ์และความเชื่อมโยงกันของชุดเหตุการณ์ในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก ทั้งกลุ่มการเล่นระยะสั้นและกลุ่มการเล่นระยะยาว

3. สมมติฐาน

ในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีความเป็นเรื่องเล่าตามที่มิลเลอร์ได้นิยามไว้ กล่าวคือเมื่อเหตุการณ์หนึ่งจบลงจะมีเหตุการณ์ใหม่เกิดขึ้น กระทั่งไม่มีเหตุการณ์ใหม่เกิดขึ้นอีกแล้ว การเล่นจึงจบลง โดยชุดเหตุการณ์เหล่านั้นมีความเชื่อมโยงกันด้วย

4. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

มิลเลอร์ (Miller, 2010, p. 1) ได้กล่าวถึงความหมายของเรื่องเล่าไว้ว่า “เป็นชุดของเหตุการณ์” ส่วนการเล่าเรื่องนั้นคือ “ความเชื่อมโยงกันของชุดของเหตุการณ์นั้นๆ” และ “เรื่อง (story) และเรื่องเล่า (narrative)” เป็นสิ่งเดียวกัน นอกจากนี้มิลเลอร์ยังกล่าวถึงเงื่อนไข 3 ข้อของการเล่าเรื่องเอาไว้ว่า การเล่าเรื่องนั้นอยู่ภายใต้เงื่อนไข 3 ข้อ นั่นคือ ในเวลาเฉพาะ (in a special time) ในพื้นที่เฉพาะ (in a special space) และเพื่อความบันเทิง (just for fun) ด้วย

จากการกล่าวถึงเรื่องเล่าของมิลเลอร์ ผู้วิจัยเห็นว่าจะมีความคล้ายคลึงและใกล้เคียงกันกับการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กเป็นอย่างมาก เนื่องจากการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมตินั้นก็เป็นชุดของเหตุการณ์เช่นกัน กล่าวคือ การตั้งกระทู้สำหรับเล่นแต่ละครั้งเปรียบเป็นชุดของเหตุการณ์หนึ่งๆ หรือนับเป็นการเล่าเรื่องหนึ่งครั้ง ไม่ว่าจะการเล่านั้นจะเป็นรูปแบบใดก็ตาม คือชุดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยมีผู้เล่นหลายคนแล้วนั่นเอง โดยชุดของเหตุการณ์นี้จะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขของเวลา พื้นที่ และเพื่อความสนุกสนานด้วย

โดยสรุปผู้วิจัยพบว่าเรื่องเล่าอาจหมายถึงชุดของเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกันภายใต้เงื่อนไขของเวลา พื้นที่ และความสนุกสนาน ดังที่มิลเลอร์ (Miller, 2010) ได้กล่าวถึงความหมายของเรื่องเล่าไว้ และในงานวิจัยนี้ใช้นิยามเรื่องเล่าของมิลเลอร์ในการวิเคราะห์

ส่วนการเชื่อมโยงตัวชุดของเหตุการณ์นั้น จันทิมมา อังคพาณิชกิจ (2561, น. 47) กล่าวว่า ตัวบทไม่สามารถเกิดขึ้นและสื่อสารได้ตามลำพัง หากแต่ต้องสัมพันธ์กับตัวบทที่มีมาก่อนหน้าซึ่งได้ถูกนำมาผลิตซ้ำแล้วถ่ายทอดในรูปแบบของตัวบทใหม่ การเล่นบทบาทสมมติเป็นเรื่องเล่าที่มีผู้เล่าร่วมกันหลายคน การที่ผู้เล่นจะสามารถเล่าเรื่องต่อไปได้นั้นจึงจำเป็นต้องมีการเชื่อมโยงตัวบทจากผลผลิตที่ถูกส่งมาก่อนหน้า เนื่องจากการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก ผู้เล่นแต่ละคนจะทำการสวมบทบาทตัวละครที่ครอบครองมารวมกันเล่าเรื่องเดียวกันและมีสิทธิ์ควบคุมเฉพาะตัวละครของตนเองเท่านั้น ดังนั้นในการจะเล่าเรื่องของตนเองต่อไปได้จะต้องอาศัยข้อมูลการเล่นที่ผู้เล่นคนอื่นได้เล่าเอาไว้แล้วมาเขียนเรื่องต่อไปนั่นเอง

5. ข้อมูลและวิธีการวิจัย

จากการสำรวจข้อมูล ผู้วิจัยพบว่าในการเล่นบทบาทสมมตินั้นมีการเล่นอยู่ 2 แบบ คือ แบบระยะสั้น ใช้เวลาการเล่น 7-15 วัน จำนวนผู้สนทนาไม่เกิน 20 คน และแบบระยะยาว ใช้เวลาการเล่น 3 เดือน-1 ปี จำนวน

ผู้สนทนามากกว่า 20 คนขึ้นไป ในการเล่น 2 แบบนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าไม่มีข้อแตกต่างของความเป็นเรื่องเล่าเกิดขึ้นในการเล่นทั้ง 2 แบบ แต่ในการเก็บข้อมูลเพื่อให้ครอบคลุมการเล่นบทบาทสมมติทั้งหมด จำเป็นจะต้องเก็บข้อมูลจากการเล่นทั้ง 2 แบบ โดยเก็บแบบละ 2 กลุ่ม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

ผู้วิจัยทำการสุ่มแบบบังเอิญ (accidental sampling) เลือกรุ่นการเล่นบทบาทสมมติจากกลุ่มประกาศหาผู้เล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กแบบชุมชนในช่วงเดือนมิถุนายน 2560-พฤษภาคม 2561 รวมระยะเวลา 1 ปี เพื่อเข้าไปสังเกตการณ์เดือนละ 1 ชุมชน รวม 12 ชุมชน จากนั้นเข้าไปติดตามการเล่นบทบาทสมมติจนกว่าการเล่นจะสิ้นสุดลง หากกลุ่มที่ทำการคัดเลือกได้มีเนื้อหาการเล่นยาวนานหลายภาค จะเลือกเก็บตัวอย่างมาเพียงภาคเดียวเท่านั้น

หลังจากได้กลุ่มตัวแทนในการสังเกตการณ์จำนวน 12 กลุ่มแล้ว ผู้วิจัยจะคัดเลือกกลุ่มชุมชนที่มีการเคลื่อนไหวของสมาชิกและผู้ควบคุมอยู่เสมอ เพื่อให้มีข้อมูลเพียงพอในการวิเคราะห์และมีความทันสมัย

จากเกณฑ์ข้างต้นผู้วิจัยเลือกรุ่นเฉพาะการเล่นบทบาทสมมติจำนวน 4 กลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มการเล่นแบบระยะยาว 2 กลุ่ม และกลุ่มการเล่นแบบระยะสั้น 2 กลุ่ม ใช้เป็นตัวแทนในการศึกษาการเชื่อมโยงชุดของเหตุการณ์ในการเล่นเล่าเรื่อง

หลังจากได้กลุ่มตัวอย่างมาแล้ว ผู้วิจัยทำการกรองกระทู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นบทบาทสมมติออกไป เลือกเฉพาะกระทู้ที่เป็นการเล่นบทบาทสมมติ และทำการสุ่มตัวอย่างกระทู้ในการเล่นบทบาทสมมติจากกลุ่มตัวอย่างอีกชั้นหนึ่ง เพื่อให้เป็นตัวแทนของข้อมูลในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการสุ่ม คือ ต้องเป็นกระทู้ที่มีความยาวมากกว่า 50 ผลัดขึ้นไป แต่ไม่เกิน 200 ผลัด¹ จำนวนกลุ่มละ 2 กระทู้ รวม 6 กระทู้ เพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล เพื่อให้ข้อมูลตัวอย่างมีความยาวเพียงพอต่อการวิเคราะห์และเพื่อกรองข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป ทั้งนี้กระทู้ที่สุ่มเลือกมาจะต้องมีผู้เล่นมากกว่า 3 คนขึ้นไปด้วย เพื่อไม่เป็นการเล่าของผู้เล่นเพียง 1 หรือ 2 คน และหากมีจำนวนกระทู้ที่ผ่านเกณฑ์มากกว่า 2 กระทู้ในกลุ่มการเล่นนั้นๆ จะใช้วิธีจับสลากมาวิเคราะห์เพียง 2 กระทู้

กลุ่มตัวอย่างในการวิเคราะห์

| | | | | |
|---|---------------|-------|---------|-----------------------|
| 1. [COMMU] Saint & Sinner | มีจำนวนสมาชิก | 79 คน | ข้อความ | 238 ผลัด |
| 2. Dark Insider Community [TH] | มีจำนวนสมาชิก | 85 คน | ข้อความ | 225 ผลัด |
| 3. {Murder on the Orient Express Commu} | มีจำนวนสมาชิก | 17 คน | ข้อความ | 271 ผลัด |
| 4. RED BEACH SHOW 2: Get Away (Demo) | มีจำนวนสมาชิก | 12 คน | ข้อความ | 244 ผลัด ² |

ส่วนกลุ่มการเล่นที่ไม่ถูกคัดเลือกนั้นเกิดจากกลุ่มชุมชนนั้นไม่มีผู้เคลื่อนไหวในการเล่นหลังจากผู้ควบคุมเปิดการเล่น ผู้ควบคุมหรือผู้เล่นหยุดเคลื่อนไหวทำการออกจากกลุ่มหรือทำการเล่นกันเฉพาะในกล่องข้อความเท่านั้น ทำให้ไม่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้

¹ ผลัดหนึ่งในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีความยาวเฉลี่ย 443 ตัวอักษร จากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยพบว่า ผลัดที่ยาวที่สุดมีความยาวถึง 2,227 ตัวอักษร

² นิยามตามศิริพร ปัญญาเมธีกุล (2558, น. 65) หนึ่ง ผลัดหนึ่งในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีความยาวเฉลี่ย 443 ตัวอักษร จากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยพบว่าผลัดที่ยาวที่สุดมีความยาวถึง 2,227 ตัวอักษร

6. ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยพบว่าการเล่นบทบาทสมมติมีการเกิดขึ้นของเหตุการณ์เป็นชุดเรียงต่อกันไป ชุดของเหตุการณ์เหล่านั้นมีความเชื่อมโยงกันดังที่มิลเลอร์ (Miller, 2010) กล่าวถึงไว้ด้วย โดยเป็นไปในการทำงานเดียวกันทั้งกลุ่มการเล่นระยะสั้นและกลุ่มการเล่นระยะยาวทุกตัวอย่างที่นำมาศึกษา

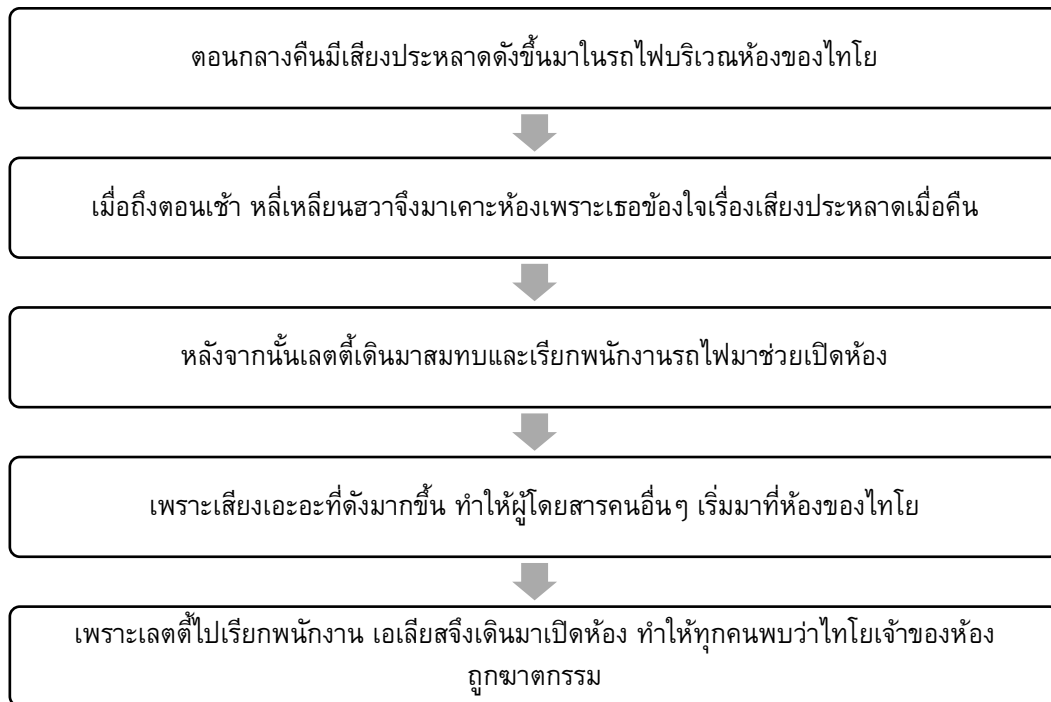
เพื่อตอบจุดประสงค์ของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะแบ่งการนำเสนอผลเป็นสองส่วน คือ ความเป็นเรื่องเล่าของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก เพื่อแสดงให้เห็นการเกิดขึ้นของชุดของเหตุการณ์ในการเล่นบทบาทสมมติ แล้วจึงนำเสนอกระบวนการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติ เพื่อนำเสนอการเชื่อมโยงชุดของเหตุการณ์ในการเล่นนั้นตามลำดับ

6.1 ความเป็นเรื่องเล่าของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

จากการศึกษาข้อมูลพบว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีลักษณะเป็นข้อความประเภทเรื่องเล่าแบบการต้นสด (improvisation)³ เนื่องจากการเล่นแต่ละครั้งจะไม่มีกรกล่าวถึงโครงเรื่องที่ร่วมกันเล่าเลยแม้จะมีผู้เล่าร่วมกันหลายคน กล่าวคือ การเปิดเล่นบทบาทสมมติในกลุ่มนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจะทราบข้อมูลเพียงบางส่วนเท่านั้น เช่น ฉาก เวลา สถานที่ บริบทในเรื่อง หรือการกระทำของตัวละครของผู้เปิดเล่น การไม่ทราบโครงเรื่องเช่นนี้ ส่งผลให้เมื่อเกิดการเปิดเล่นขึ้น ผู้เล่นที่เข้าร่วมการเล่นบทบาทสมมติจึงต้องใช้ตัวละครของตัวเองสร้างเหตุการณ์ร่วมกันเพื่อให้เรื่องสามารถดำเนินไปข้างหน้าได้

การสร้างเหตุการณ์เหล่านี้เองเป็นไปในการทำงานเดียวกันทั้งกลุ่มการเล่นแบบระยะสั้นและกลุ่มการเล่นแบบระยะยาว แสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้นมีการเกิดขึ้นของชุดของเหตุการณ์อยู่จริงตามนิยามเรื่องเล่าที่มิลเลอร์ (Miller, 2010) ได้กล่าวไว้ว่าเรื่องเล่าเป็นชุดของเหตุการณ์นั่นเอง ดังภาพที่ 1

³ ในสาขาวรรณกรรมและภาษายังไม่พบการใช้คำศัพท์เฉพาะที่ตรงกับความหมายที่ต้องการ ผู้วิจัยจึงศึกษาคำศัพท์นี้ด้านนิยามของสาขาสังคมวิทยาและพัฒนา ซึ่งมีความหมายสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยพบว่าการคิดและกระทำในขณะนั้นโดยไม่ได้มีการเตรียมมาก่อนล่วงหน้า (วัชร กัณธีการณ, 2557, น. 1)



ภาพที่ 1. แสดงการเป็นชุดของเหตุการณ์ในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟชบุ๊ก

ภาพที่ 1 เป็นตัวอย่างจากกลุ่ม (Murder on the Orient Express Commu) ตอนที่ตัวละครของผู้เล่นทุกคนขึ้นรถไฟมาแล้ว 2 วันตามระยะเวลาในเรื่อง และคืนก่อนขึ้นวันที่ 3 นั้น ได้มีเสียงแปลกๆ ดังออกมาจากห้องของตัวละครไทยตอนกลางดึก จึงก่อให้เกิดเหตุการณ์ขึ้นตามที่แสดงในตัวอย่าง

จากภาพที่ 1 แสดงให้เห็นว่ามีเหตุการณ์เกิดขึ้นในการเล่นบทบาทสมมติครั้งนี้จำนวน 5 เหตุการณ์ โดยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแต่ละเหตุการณ์สามารถแบ่งแยกกันได้ด้วยการมองจุดที่เริ่มปรากฏคำเชื่อม ในตัวอย่างนี้ เหตุการณ์แรกที่เกิดขึ้นคือ ตอนกลางคืนมีเสียงประหลาดดังขึ้นมาในรถไฟบริเวณห้องของไทย ต่อมาด้วยเหตุการณ์ที่สองคือ เมื่อถึงตอนเช้าหลี่เหลียนฮวามาเคาะห้องเพราะเธอขังใจเรื่องเสียงประหลาดเมื่อคืน

จากตัวอย่างที่ยกมานี้จะเห็นว่าตั้งแต่การเริ่มปรากฏคำว่า เมื่อ ไปจนถึงคำว่า เพราะ เป็นจุดที่สามารถแบ่งเหตุการณ์ ระหว่างเหตุการณ์ตอนกลางคืนมีเสียงประหลาดดังขึ้นมาในรถไฟบริเวณห้องของไทย ออกจากเหตุการณ์ที่หลี่เหลียนฮวามาเคาะประตูในตอนเช้าเป็นเหตุการณ์ใหม่ได้ และต่อจากเหตุการณ์ที่กล่าวไปแล้วนี้ยังมีเหตุการณ์อื่นๆ เกิดตามมาอีกเป็นลำดับ โดยมีการแบ่งออกจากกันในลักษณะเดียวกัน

การเรียงกันตามลำดับนี้มีความเชื่อมโยงกันด้วย กล่าวคือเหตุการณ์ก่อนหน้าเป็นผลให้เกิดเหตุการณ์ถัดไป การเป็นเหตุเป็นผลนี้เกิดขึ้นในการเล่นบทบาทสมมติทุกการเปิดเล่นสมมติเสมอ แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงกันของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับในเรื่อง ดังนั้นตัวอย่างในภาพที่ 1 จึงแสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟชบุ๊กมีชุดของเหตุการณ์อยู่ โดยเกิดจากการเชื่อมโยงกันของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจำนวนมากในเรื่อง ดังนั้นการเล่นบทบาทสมมติจึงเป็นเรื่องเล่าดังที่มีลเลอร์ (Miller, 2010) ได้กล่าวไว้ แต่เป็นเรื่องเล่าที่มีผู้เล่าเรื่องหลายคน และใช้การเล่าเรื่องผ่านเฟชบุ๊กด้วยการสวมบทบาทนั่นเอง

ชุดของเหตุการณ์ในการเล่นบทบาทสมมตินี้เกิดจากเหตุการณ์การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวละครเหล่านั้น หรือเกิดจากปมปัญหาที่มีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเริ่มปมปัญหานั้นขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นๆ ร่วมกันคลี่คลายนั่นเอง การมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครหรือเริ่มปมปัญหานี้อาจเป็นได้ทั้งการสร้างสถานการณ์ใหม่ขึ้นมาในเรื่อง การถามตอบ การสนทนาเรื่องต่างๆ ของตัวละคร หรือการกระทำกิริยาต่างๆ ต่อตัวละครของผู้อื่นแล้วได้รับการโต้ตอบ (react) กลับมาก็ได้

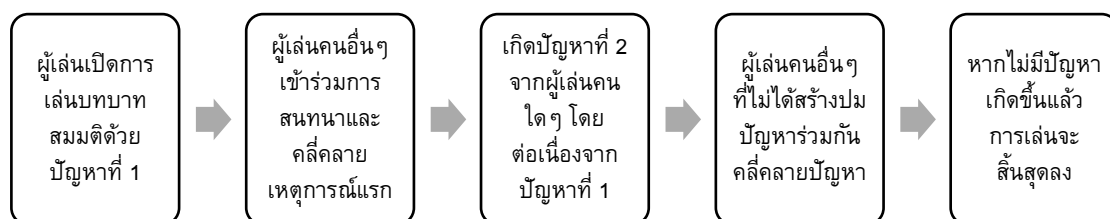
จากการวิเคราะห์ข้อมูล การเป็นเรื่องเล่าแบบต้นสดของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้นแสดงให้เห็นว่าการไม่ทราบโครงเรื่องหรือเหตุการณ์ถัดไปที่จะเกิดขึ้นนั้น ทำให้ผู้เล่นสามารถนำพาเรื่องที่ร่วมกันเล่าไปในทางใดก็ได้ตามแต่ผู้เล่นคนนั้นต้องการ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้นมีชุดของเหตุการณ์เกิดขึ้นอย่างแน่นอนแล้ว ในลำดับถัดไปผู้วิจัยจะอธิบายการเชื่อมโยงกันของชุดเหตุการณ์เหล่านี้ เพื่อแสดงให้เห็นการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

6.2 การเชื่อมโยงเรื่องเล่าในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

จากการศึกษาข้อมูลแสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีลักษณะเฉพาะคือ ผู้สนทนาทุกคนกำลังพูดเรื่องเดียวกันอยู่ ไม่มีผู้เล่นคนใดไม่สนใจข้อความบางผลัด หรือมุ่งพูดคุยอยู่กับผู้สนทนาบางคนเท่านั้น กล่าวคือ ผู้เล่นทุกคนจะมุ่งร่วมกันพูดคุยในเรื่องเดียวกัน เพราะในการเล่นบทบาทสมมติ ผู้เล่นทุกคนจะร่วมกันดำเนินเรื่องที่ร่วมกันเขียนนั่นเอง

เมื่อผู้เล่นมุ่งสนทนาในเรื่องเดียวกันทำให้ข้อความในการเล่นบทบาทสมมติเกิดเอกภาพขึ้น กล่าวคือ ผู้เล่นทุกคนจะต้องพยายามรักษาเอกภาพของเรื่องที่ร่วมกันเล่าเอาไว้เพื่อให้เรื่องสามารถดำเนินไปข้างหน้าได้ ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นก็พยายามเล่าเรื่องของตัวเองให้จับรวมกันไปด้วย ส่งผลให้การเชื่อมโยงกันของชุดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้น ผู้เล่นจะต้องใช้ข้อความการเล่นจากผลัดก่อนหน้าเป็นพื้นฐานในการเขียนผลัดถัดไปโดยสอดคล้องเรื่องที่ผู้เล่นต้องการจะเล่าเพิ่มเติมเข้าไปด้วยนั่นเอง

การสร้างเหตุการณ์ใหม่เพื่อเชื่อมโยงกับตัวบทเดิมนั้น ผู้เล่นใช้วิธีการสร้างปมปัญหาขึ้นในเรื่อง เป็นเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครแต่ละตัวในการเล่นครั้งนั้นต้องแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง อาจเป็นการสร้างผลัดถามตอบ หรือสร้างเหตุการณ์ที่ให้ผู้เล่นร่วมกันคลี่คลายเหตุการณ์ก็ได้ กล่าวคือ ผู้เล่นที่เข้าร่วมการเล่นจะต้องใช้เหตุการณ์ที่ดำเนินมาแล้วเป็นตัวบทตั้งต้นในการผลิตตัวบทถัดไป สร้างเหตุการณ์ใหม่ที่สอดคล้องกับตัวบทเดิมเพื่อให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้าและเป็นหนึ่งเดียวกันได้ ทำให้กระบวนการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติบน เฟซบุ๊กเป็นดังภาพที่แสดงต่อไปนี้



ภาพที่ 2. แสดงกระบวนการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

จากภาพที่ 2 แสดงให้เห็นกระบวนการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติว่าการเล่าเรื่องนั้นเกิดจากการสร้างปมปัญหาและร่วมกันคลี่คลายเป็นชุด ๆ ของผู้เล่น กล่าวคือ เมื่อมีการเปิดการเล่นบทบาทสมมติขึ้น ผู้เล่นที่เริ่มการเล่นจะสร้างปมปัญหาขึ้นปมหนึ่ง จากนั้นผู้เล่นคนอื่นๆ จะเข้าร่วมการเล่นเพื่อแก้ปมปัญหาดังกล่าวทำให้เกิดเป็นเหตุการณ์หนึ่งๆ ขึ้นมา

เมื่อปัญหาแรกถูกคลี่คลาย ผู้เล่นคนอื่นที่เป็นสมาชิกในการเล่นครั้งนั้นจะสร้างปมปัญหาใหม่ขึ้น ปัญหาใหม่ที่เกิดขึ้นนี้อาจเป็นผลมาจากปัญหาที่คลี่คลายลงแล้ว หรือเป็นปัญหาใหม่ที่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งนำเสนอขึ้นมาได้ เมื่อมีปมปัญหาใหม่เกิดขึ้น ผู้เล่นบทบาทสมมติก็จะร่วมคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นอีกครั้ง จนซ้ำการกระทำนี้ไปกระทั่งไม่มีปมปัญหาใหม่เกิดขึ้นการเล่นจึงจะจบลง เช่น ในกลุ่ม [COMMU] Saint†Sinner ตอนที่ ลัวร์แอน ฮาแกน ลัลลาบาย โมโนโครม เอ็ดการ์และโรเบิร์ตรู้ว่าโนอาร์ปีศาจฝ่ายดีถูกมาลีเซียสหัวหน้าตัวร้ายชักจูงไปในทางที่ผิดจนหลงทางและออกล่าชีวิตผู้อื่น ทุกคนต่างก็มารวมตัวกันที่บ้านของโรเบิร์ตและพยายามหาวิธีช่วยเหลือโนอาร์ให้กลับมาเป็นปีศาจฝ่ายดีดั้งเดิม หลังจากตกลงกันได้เรียบร้อย การเล่นก็จบลงเนื่องจากไม่มีเหตุการณ์ใหม่หรือผู้เล่นคนใดสร้างปมปัญหาใหม่ให้คลี่คลาย เป็นต้น

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการคลี่คลายปัญหาหรือก่อให้เกิดปมปัญหานี้ ผู้วิจัยพบว่ามีความสัมพันธ์กันอยู่เสมอ เนื่องจากปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่จะต้องมีความสอดคล้องกับเรื่องที่ผ่านมาแล้วอยู่เสมอ และปมปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่นี้จะเพิ่มระดับความตื่นเต้นของการเล่นครั้งใหม่ขึ้นไปทีละน้อยด้วย

การเกิดขึ้นของปัญหาและถูกคลี่คลายลงนี้มีลักษณะคล้ายกับแนวคิดการวิเคราะห์เรื่องเล่าของลองเอเคอร์ (Longacre, 1983) คือ การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กครั้งหนึ่งนั้น เมื่อเปิดเรื่อง มีทั้งการเพิ่มขึ้นของปัญหา มีจุดสูงสุด หรือมีเหตุการณ์สำคัญของการเล่นครั้งนั้นเกิดขึ้น ตามมาด้วยเหตุการณ์ต่อเนื่องหลังจุดสูงสุด ก่อนการเล่นแต่ละครั้งจบลง

จากการวิเคราะห์ข้อมูลยังแสดงให้เห็นว่าบางครั้งการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้นมีการดำเนินเรื่องไปโดยไม่มีจุดสูงสุดหรือมีความตื่นเต้นเท่าๆ กันหมดทั้งเรื่องด้วย การเล่นประเภทนี้ ได้แก่ การเปิดเล่นเพื่อทำความรู้จักกันของตัวละคร การเปิดเล่นเพื่อทำความรู้จักกันก็ไม่ปรากฏจุดสูงสุดของเรื่องในการเล่นแต่ละครั้ง เพราะตัวละครจะสนทนาเพื่อทำความรู้จักกันด้วยบทสนทนาทั่วไป ทำให้ไม่มีความแตกต่างของระดับความตื่นเต้นในเรื่อง แต่การเล่นประเภทนี้ตัวละครจะได้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือรู้จักกับตัวละครตัวอื่นและส่งผลให้การเล่นครั้งถัดไปมีความราบรื่นมากขึ้นนั่นเอง

ตัวอย่างของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กที่มีความตื่นเต้นเท่าๆ กัน เช่น ตอนที่ฮาแกน ปีศาจฝ่ายดีเปิดการเล่นครั้งแรกในกลุ่ม [COMMU] Saint†Sinner เมื่อผู้ควบคุมประกาศเปิดการเล่นบทบาทสมมติแล้ว ในการเล่นครั้งนี้ ฮาแกนได้เปิดการเล่น นั่งดื่มในร้านเพื่อทำความรู้จักกับตัวละครอื่นๆ หลังจากทำความรู้จักด้วยการพูดคุยเล็กน้อยแล้ว การเล่นก็จบลงโดยไม่มีปมปัญหาใดๆ ให้ต้องแก้ไขหรือคลี่คลาย

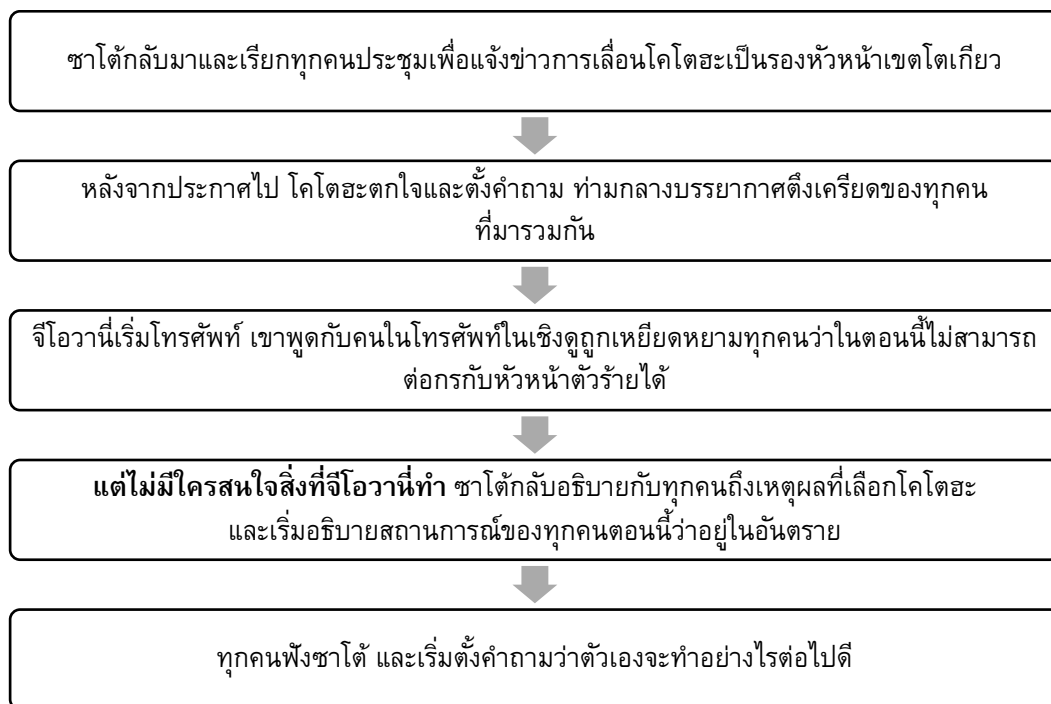
จากการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าในการเล่นแต่ละครั้งเมื่อปัญหาได้ถูกคลี่คลายไปแล้ว บางครั้งอาจไม่เกิดปัญหาถัดไปที่เป็นผลต่อเนื่องกันจากปัญหาเดิมทันทีก็ได้ แต่เกิดปัญหาใหม่ที่ผู้เล่นคนอื่นเสนอมาแทนที่ เนื่องจากการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีผู้เล่นร่วมกันหลายคน มีลักษณะของการต้นสด ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนไม่ทราบว่าจะเกิดเหตุการณ์ใดขึ้นบ้าง รวมถึงผู้เล่นแต่ละคนต้องการเล่าเรื่องของตัวละครตนเองให้จบ ด้วยเหตุผลที่กล่าวมานี้ ก่อให้เกิดความพยายามชิงผลัดการสนทนาขึ้น ทำให้เรื่องร่วมกันเล่านั้นมีการเปลี่ยนแปลงทิศทางได้

ตลอดเวลา เป็นผลให้บางครั้งปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่อาจไม่ใช่ปัญหาที่เป็นผลต่อเนื่องจากปัญหาที่คลี่คลายก่อนหน้าเสมอไปก็ได้

เมื่อผลต่อเนื่องไม่สามารถปรากฏในการเล่นครั้งเดียวได้ ทำให้ผลกระทบจากปัญหาเดิมที่คลี่คลายนั้นเกิดขึ้นในการเล่นครั้งถัดๆ ไป เนื่องจากปมปัญหาที่เกิดขึ้นในการเล่นแต่ละครั้งนั้นเป็นปมปัญหาลักษณะเล็ก แต่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องทั้งหมดที่ร่วมกันเล่าอยู่ขณะนั้น และบางครั้งเป็นร่องรอยบางส่วนของปมปัญหาใหญ่ของเรื่องร่วมกันเล่าอยู่ด้วย

การที่เหตุการณ์ในการเล่นได้รับการคลี่คลายลงและเป็นผลให้เกิดเหตุการณ์ใหม่ขึ้นสอดคล้องกับแนวคิดโครงเรื่องซ้อนแบบเชื่อมโยงของสตรันด์ ไตลิ่งเค (2560, น. 48) เนื่องจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นผลต่อเนื่องจากชุดเหตุการณ์แรกหรือการเปิดเล่นบทบาทสมมตินั่นเองและชุดเหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นติดต่อกันอย่างเป็นเหตุเป็นผลด้วย

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าชุดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นลำดับต่อกันมีชุดเหตุการณ์บางชุดไม่ถูกคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้น กล่าวคือ ในการดำเนินไปของชุดเหตุการณ์ที่เรียงต่อกันนั้นมีชุดของเหตุการณ์เกิดขึ้นแล้วไม่ได้รับการตอบสนอง หรือเกิดมีชุดเหตุการณ์อื่นเข้ามาเกิดซ้อนกัน ทำให้ชุดเหตุการณ์ที่ดำเนินอยู่นั้นไม่ถูกคลี่คลายไปดังตัวอย่างนี้



ภาพที่ 3. แสดงผู้เล่นบทบาทสมมติไม่สนใจเหตุการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่อง

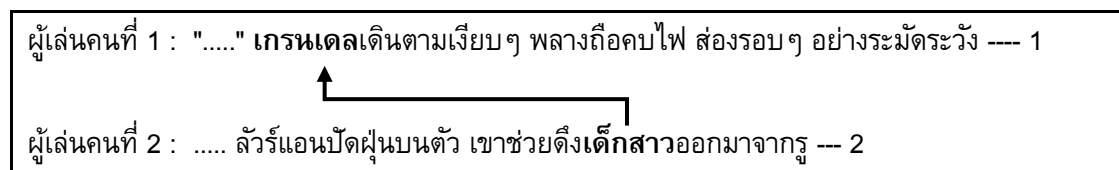
ภาพที่ 3 แสดงผู้เล่นบทบาทสมมติไม่สนใจเหตุการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องนี้เป็นตัวอย่างจากกลุ่ม Dark Insider Community [TH] ตอนที่สถานการณ์ของทุกคนกำลังระส่ำระสายและหาวิธีการรับมือกับหัวหน้าตัวร้ายที่แฝงตัวอยู่ในองค์กร ซาโต้ หัวหน้าองค์กรกลับมาและพยายามพาทุกคนผ่านพ้นเรื่องนี้ไปได้ จึงเรียกทุกคนมารวมกันเพื่อวางแผนรับมือ แต่จิโวน่า ตัวละครที่เป็นสมาชิกองค์กรสาขาอื่นกลับแสดงตัวน่าสงสัย เหมือนกับว่ารู้

เรื่องทุกอย่างแต่ไม่ยอมบอกทุกคน การแสดงความน่าสงสัยของตัวละครจิโวนาครั้งนี้กลับถูกละเลยไป และไม่มีใครแก้ไขปมปัญหาที่เกิดขึ้น

ภาพที่ 3 แสดงให้เห็นว่าบางครั้งในการเล่นบทบาทสมมตินั้นมีชุดเหตุการณ์ที่เหตุการณ์ไม่ได้รับความสนใจอยู่ด้วย โดยเกิดชุดเหตุการณ์อื่นแทรกชุดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน ผู้เล่นส่วนใหญ่เลือกตอบสนองกับชุดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแทรกนั้นแทนที่ชุดเหตุการณ์ที่เป็นปมปัญหาเดิม

การที่เหตุการณ์ไม่ได้รับความสนใจหรือชุดเหตุการณ์เกิดขึ้นซ้อนกันมักเกิดขึ้นในการเล่นที่มีผู้สนทนาจำนวนมาก กล่าวคือ เมื่อเกิดเหตุการณ์หนึ่ง ๆ ขึ้น และมีผู้สนทนาจำนวนมาก ผู้เล่นทุกคนที่พยายามมีส่วนร่วมในการสนทนานั้นก็จะพิมพ์ข้อความเพื่อตอบสนองต่อเหตุการณ์ ก่อให้เกิดคู่แทรกของถ้อยคำเป็นจำนวนมาก การเกิดคู่แทรกของถ้อยคำนี้เอง ทำให้บางครั้งปมปัญหาบางประการถูกละเลยไปได้ และบางครั้งการละเลยปมปัญหานี้อาจเป็นผลต่อเรื่องในการเล่นครั้งถัด ๆ ไปด้วย

นอกจากชุดของเหตุการณ์ที่แสดงการเชื่อมโยงแล้ว จากการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าในผลัดของผู้เล่นแต่ละคนปรากฏรูปภาษาที่แสดงถึงการเชื่อมโยงผลัดก่อนหน้าด้วย การปรากฏรูปภาษาเชื่อมโยงนี้มีความสำคัญมากเนื่องจากเป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้นเป็นเรื่องเล่าเรื่องเดียวกันได้อย่างไร เช่นตัวอย่างในภาพที่ 4



ภาพที่ 4. แสดงการปรากฏรูปภาษาเชื่อมโยงในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก

ภาพที่ 4 แสดงการปรากฏรูปภาษาเชื่อมโยงในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก เป็นตัวอย่างจาก [COMMU] Saint†Sinner ตอนที่เกรนเดลและลัวร์แอนกำลังมารวมตัวกับคนอื่น ๆ ที่เหลือหลังจากเมืองถูกทำลาย เพื่อค้นหาวิธีต่อกรกับงูยักษ์อุโรโบรอสและมาลีเซียสหัวหน้าตัวร้ายเพื่อจบเรื่องราวทั้งหมด

จากภาพที่ 4 ผู้เล่นคนที่ 2 ใช้รูปภาษา **เด็กสาว** เชื่อมโยงกับรูปภาษาชื่อตัวละคร **เกรนเดล** ที่อยู่ในผลัดก่อนหน้าของผู้เล่นคนที่ 1 โดยรูปภาษา **เด็กสาว** ปรากฏอยู่หลังสิ่งที่ถูกอ้างถึง หรือก็คือตัวละครเกรนเดลนั่นเอง ลักษณะการเชื่อมโยงในการเล่นบทบาทสมมตินี้สอดคล้องกับการอ้างถึงจุดอ้างอิงที่มีมาก่อน (anaphorics) จันท์มา อังคพณิชกิจ (2561, น. 134) กล่าวว่าเป็นการอ้างถึงที่มีจุดอ้างอิงมาก่อน และรูปอ้างอิงอยู่ตามหลัง รูปอ้างอิงต้องสามารถย้อนไปหาจุดอ้างอิงได้ ในตัวอย่างนี้ **เด็กสาว** จึงเป็นรูปอ้างอิง โดยมีรูปภาษา **เกรนเดล** ที่อยู่ในผลัดก่อนหน้าเป็นจุดอ้างอิงนั่นเอง

การแสดงรูปภาษาเชื่อมโยงในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก นอกจากใช้สรรพนามแล้ว ยังใช้กลุ่มคำอื่นๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกัน เช่น การใช้คำแทนตัวละครด้วยการกล่าวถึงบางส่วนของตัวละคร ฉายาของตัวละคร หรืออนุพากษ์กริยา เพื่อตอบสนองต่อการกระทำที่ผู้เล่นคนก่อนหน้ากระทำกับตัวละครอื่นๆ ลักษณะเช่นนี้แสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้น แม้ผู้เล่นจะไม่เผชิญหน้ากัน แต่เรื่องที่ร่วมกันเล่าเป็นเอกภาพหนึ่งเดียวกันผ่านรูปภาษาและการเชื่อมโยงด้วยทักด้วยกลไกดังกล่าว

นอกจากนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่ารูปภาษาที่พบในการเชื่อมโยงเพิ่มเติมมักเป็นกลุ่มที่แสดงการตอบรับ หรือแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง และเป็นการซ้ำกริยาเดิมที่ตัวละครได้กระทำกับตัวละครด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นตัวละครของตนเองหรือตัวละครของผู้อื่นที่ร่วมมีปฏิสัมพันธ์ด้วยในฉากนั้นๆ เช่นตัวอย่างในภาพที่ 5

ผู้เล่นคนที่ 1: "!"? พอเห็นร่างงูที่โผล่มากะทันหัน ก็รีบพุ่งเข้าไป กอดคุณปีศาจใจดี แน่น...
ผู้เล่นคนที่ 2: เธอเลือกเมื่อนอสรพิษยักษ์แล้วยื่นมือไปแตะขาของโนอาร์...
ผู้เล่นคนที่ 3: "!"? เมื่อ โดนกอดจากปีศาจร่างเล็ก คนเดิม ก่อนจะมองลัลลาบายที่เข้ามา
กันขาออกจากอสรพิษ...

ภาพที่ 5. แสดงการซ้ำกริยาและแสดงปฏิกิริยาตอบสนองเพื่อเชื่อมโยงตัวบท

ภาพที่ 5 แสดงให้เห็นการซ้ำกริยาและแสดงปฏิกิริยาตอบสนองเพื่อเชื่อมโยงตัวบทของผู้เล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก ตัวอย่างนี้เป็นตอนที่ตัวละครโนอาร์กำลังสับสนว่าตัวเองเป็นใครกันแน่ เพราะปีศาจจูกุโรโรสก็พยายามชักจูงไปในทางไม่ดีและจะลักพาตัวโนอาร์ไปกับตน ลัลลาบายและโมนิโครมที่เป็นปีศาจฝ่ายดีจึงพยายามช่วยเหลือและพาหลบหนีจากปีศาจจูกุโรโรสให้ได้

ภาพที่ 5 แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นคนที่ 1 ได้อธิบายกริยาตัวละครของตนเองว่าได้กระทำการกอดตัวละครของผู้เล่นคนที่ 3 ด้วยรูปภาษา กอดคุณปีศาจใจดี แน่น เมื่อผู้เล่นคนที่ 3 พิมพ์ผลัดของตน จึงปรากฏรูปภาษาตอบรับต่อการกระทำของผู้เล่นคนที่ 1 โดนกอดจากปีศาจร่างเล็ก จากการปรากฏของรูปภาษา 2 รูปนี้ แสดงให้เห็นการเชื่อมโยงกันของข้อความการเล่นบทบาทสมมติอีกรูปแบบหนึ่งได้อย่างชัดเจน แต่ผู้วิจัยพบเพียงบางส่วนและไม่สม่ำเสมอ บางครั้งพบว่าไม่ปรากฏรูปภาษาเชื่อมโยงที่ชัดเจน แต่เรื่องที่เกี่ยวข้องกันแล้วก็ยังมีเอกภาพและการเชื่อมโยงกันได้ด้วยเหตุการณ์ และการที่ผู้เล่นกำลังพูดเรื่องเดียวกันอยู่ดังที่ได้กล่าวไปแล้ว

นอกจากนี้การตอบรับกริยาหรือแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อการกระทำของตัวละครนั้น จากการวิเคราะห์พบว่าผู้เล่นมักจะตอบรับการกระทำของตัวละครอื่นที่กระทำต่อตัวละครตัวเองก่อนแล้ว แล้วจึงเล่าเรื่องของตัวเองต่อไป กล่าวคือ ในผลัดหนึ่งของผู้เล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก บริเวณต้นผลัดจะเป็นส่วนที่ผู้เล่นใช้ตอบรับการกระทำที่ตัวละครของผู้เล่นได้รับและท้ายผลัดจะเป็นส่วนที่ผู้เล่นใช้เล่าเรื่องในส่วนของตนเอง เพื่อให้ผู้เล่นคนถัดไปเชื่อมโยงเรื่องที่เกี่ยวข้องกันเล่าได้ เช่นในภาพที่ 5 ผู้เล่นคนที่ 3 ตอบรับการกระทำของผู้เล่นคนที่ 1 ด้วยการใช้อุปมา โดนกอด ก่อน จากนั้นจึงทำการเล่าเรื่องในส่วนของตัวเองต่อไปคือ มองลัลลาบาย นั่นเอง

จากการศึกษาความเป็นเรื่องเล่าในการเล่นบทบาทสมมติ แสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กไม่สามารถเล่นด้วยผู้เล่นเพียงคนเดียวได้ ส่งผลให้ผู้เล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กต้องเข้าร่วมกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง จึงจะเริ่มเล่นได้ สะท้อนให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กเป็นตัวบทที่เกิดขึ้นได้ด้วยการเล่าของผู้เล่าหลายคนเท่านั้น

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าการเชื่อมโยงข้อความของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กจะเกิดขึ้นได้จากเหตุการณ์ที่เรียงต่อกันในฉาก กล่าวคือผู้เล่นแต่ละคนอาศัยข้อมูลที่อยู่ในผลัดก่อนหน้ามาเป็นตัวบทตั้งต้นในการผลิตตัวบทถัดไป โดยการผลิตตัวบทผลัดถัดไปนั้น ผู้เล่นจะพยายามรักษาเอกภาพเรื่องที่เกี่ยวข้องกันเล่าเอาไว้ด้วยการไม่เล่าเรื่องอื่น แต่เล่าเรื่องของตัวเองภายใต้ข้อจำกัดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยมีรูปภาษาปรากฏเป็นหลักฐานเป็นบางครั้งดังที่ได้นำเสนอไปแล้ว

ผลจากการพยายามรักษาเอกภาพของเรื่องร่วมกันเหล่านี้ทำให้เกิดการเชื่อมโยงเหตุการณ์เป็นทอดๆ ผ่านการกระทำของตัวละครในเรื่องที่ผู้เล่นถือครองอยู่และช่วยกันเล่า ได้แก่ การก่อปัญหาและคลี่คลายปัญหานั้น ทำให้เหตุการณ์เกิดขึ้นและคลี่คลายไปได้ กระทั่งไม่มีเหตุการณ์ใหม่เกิดขึ้นแล้วการเล่าเรื่องครั้งนั้นจึงสิ้นสุดลง เพราะผู้เล่นแต่ละคนมีความต้องการเล่นบทบาทสมมติและนำพาเรื่องราวไปทางใดทางหนึ่งที่ไม่เหมือนกันนั่นเอง

นอกจากจะพูดเรื่องเดียวกันแล้ว สิ่งที่เชื่อมโยงกันของชุดเหตุการณ์ทั้งหมด คือ บริบทและการรับรู้ร่วมกันของข้อตกลงในกลุ่มผู้เล่นที่อยู่ในบริบทเดียวกัน ทำให้เกิดการเชื่อมโยงในมิตินอกเหนือจากรูปภาษาด้วย

7. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่องความเป็นเรื่องเล่าและการเชื่อมโยงเรื่องเล่าในการเล่นบทบาทสมมติด้วยแนวคิดของ มิลเลอร์ (Miller, 2010) แสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีชุดเหตุการณ์เกิดขึ้นจริง และในการเล่นแต่ละครั้ง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจำนวนหนึ่งมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์อื่นๆ จากการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าเหตุการณ์เหล่านี้ยังเรียงต่อเนื่องกันไปจนไม่มีการเกิดขึ้นของเหตุการณ์ใหม่แล้ว เรื่องที่ร่วมกันเล่าจึงจบลง โดยเกิดซ้ำในลักษณะเดียวกันอย่าสม่ำเสมอ

การเกิดขึ้นของเหตุการณ์เรียงต่อเนื่องกันไปแบบซ้ำกันและมีความสัมพันธ์กันนี้แสดงให้เห็นการเป็นชุดเหตุการณ์ของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก แต่ชุดของเหตุการณ์เกิดขึ้นโดยมีผู้เขียนหลายคน นอกจากนี้ชุดของเหตุการณ์ก็อยู่ภายใต้เงื่อนไขของเวลา พื้นที่ และมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานตามที่ มิลเลอร์กล่าวถึงด้วย

การเชื่อมโยงชุดของเหตุการณ์ในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กเกิดขึ้นจากการที่ผู้เล่นอยู่ในบริบทเดียวกัน ข้อตกลงร่วมกัน และพยายามรักษาเอกภาพของเรื่องร่วมกันเล่าในขณะที่พยายามเล่าเรื่องของตนเองให้จบ นอกจากนี้ ผู้เล่นยังใช้รูปอ้างอิงเชื่อมโยงกับจุดอ้างอิงที่อยู่ก่อนหน้าในการเชื่อมโยงข้อความแต่ละผลัดเอาไว้ด้วยกัน

จากการเชื่อมโยงด้วยบริบทเดียวกัน อาศัยข้อตกลงร่วมกัน และการปรากฏหลักฐานผ่านรูปภาษานี้แสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีการเชื่อมโยงกันในระดับโครงสร้าง การเชื่อมโยงในระดับโครงสร้างนี้ จันทิม่า อังคพณิชกิจ (2561, น. 155) อธิบายไว้ว่า การยึดโยงกันของเนื้อหาภายในข้อความประเภทเรื่องเล่า แม้จะมีรายละเอียดที่แตกต่างกันแต่โครงสร้างมีความสัมพันธ์กันทำให้เรื่องทั้งหมดเป็นเรื่องเดียวกันได้

นอกจากนี้ลักษณะของการเกิดเหตุการณ์เป็นเหตุเป็นผลกันในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก ยังสอดคล้องกับเรื่องเล่าประเภทโครงเรื่องเชิงซ้อนตามที่ สรณัฐ ไตลังคะ (2560, น. 48) ได้กล่าวไว้ คือ โครงเรื่องมีลักษณะชุดเหตุการณ์เป็นเหตุเป็นผลกัน เพียงแต่การเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กเป็นการเล่าเรื่องที่เกิดจากผู้เล่าหลายคนร่วมกันสวมบทบาทตัวละครเพื่อเล่าเรื่องผ่านสื่อ ไม่ใช่การเล่าโดยผู้เล่าเพียงคนเดียว

ไม่เพียงแต่เชื่อมโยงกันผ่านเหตุการณ์ ผู้วิจัยยังพบว่าบางครั้งในการเชื่อมโยงกันแต่ละผลัดการเล่น ปรากฏรูปภาษาที่แสดงความเชื่อมโยงกันด้วย กล่าวคือ ผู้เล่นได้พิมพ์รูปภาษาตอบสนองต่อการกระทำของตัวละครผู้อื่นที่กระทำต่อตัวละครตนเอง แล้วจึงอธิบายเหตุการณ์ต่อไปพร้อมกับเล่าเรื่องของตัวละครของตัวเองให้จบ ลักษณะเช่นนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ยาใจ ชูวิศา (ศิริพร ปัญญาเมธิกุล, 2546) เรื่องการเชื่อมโยงความที่ปรากฏในเรื่องเล่าภาษาไทยกลาง การเชื่อมโยงตัวละครและการเชื่อมโยงระหว่างย่อหน้า เพราะการเล่นบทบาทสมมติมีทั้งการแสดง

ปฏิกริยาตอบกลับต่อการกระทำระหว่างตัวละครและการซ้ำโครงสร้างเพื่อตอบสนองปฏิกริยาระหว่างตัวละครนั่นเอง

รูปภาพแสดงการอ้างอิงในการเล่นบทบาทสมมติ นอกจากอ้างอิงตัวละครหรือกริยาที่ได้กระทำต่อตัวละครแล้ว ผู้วิจัยพบว่ามีชุดคำ หรืออนุพากย์ที่ใช้อ้างอิงอีกจำนวนหนึ่งที่มีกลไกการเชื่อมโยงภายในตัวบท กล่าวคือในข้อความการเล่นบทบาทสมมติ ผู้เล่นแต่ละคนได้ใช้รูปภาพอ้างอิงจุดอ้างอิงที่มาก่อนและรูปภาพอ้างอิงจุดอ้างอิงที่เกิดหลังในการเชื่อมโยงตัวบทเข้าด้วยกัน กลไกนี้ยังทำให้ข้อความการเล่นบทบาทสมมติเป็นเอกภาพได้แม้จะมีผู้เขียนเรื่องหลายคน สำหรับการศึกษาการเชื่อมโยงนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาเพิ่มเติมต่อไป

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสนับสนุนงานวิจัยของมิ่งขวัญ สังข์วัฒนะ (2563) เรื่องการเปลี่ยนผลัดการเล่าเรื่องภาษาไทยในชุมชนการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก เรื่องการพยายามมีส่วนร่วมในการสนทนาและการพยายามรักษาเอกภาพของเรื่องร่วมกัน โดยการค้นพบรูปภาพที่แสดงการเชื่อมโยงกันในระดับผลัดแสดงให้เห็นเป็นหลักฐานว่าในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กนั้น ผู้เล่นพยายามรักษาเอกภาพของเรื่องร่วมกันเล่าเอาไว้ ทำให้การเล่นทั้งหมดเป็นเรื่องเดียวกันได้

8. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษากระบวนการเล่าเรื่องในการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กแสดงให้เห็นว่าในการเชื่อมโยงกันแต่ละผลัดนั้น บางครั้งพบรูปภาพที่สื่อถึงการเชื่อมโยงของผลัดนั้นๆ ด้วย เช่น พอเห็นว่า.... เขาตอบ.... ไป แต่พบไม่สม่ำเสมอและพบเป็นบางผลัดเท่านั้น ในการวิจัยต่อไป ผู้วิจัยจึงขอเสนอว่าน่าจะมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปภาพแสดงการเชื่อมโยงเหล่านี้

นอกจากนี้ จากการเชื่อมโยงตัวบทของการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กอาจแสดงให้เห็นว่าการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊กมีตัวบทที่เปรียบเสมือนเครือข่ายสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน คริสตีวา (Kisteva) (จันทิมา อังคพณิชกิจ, 2561, น. 169) เรียกลักษณะการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันนี้ว่า การสหบท (intertextuality) ด้วยลักษณะนี้จึงน่าจะมีการศึกษาเกี่ยวกับการสหบทในการวิจัยต่อไป

รายการอ้างอิง

- จันทิมา อังคพณิชกิจ. (2561). *การวิเคราะห์ข้อความ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มิ่งขวัญ สังข์วัฒนะ (2563). การเปลี่ยนผลัดการเล่าเรื่องภาษาไทยในชุมชนการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก: ศึกษาตามแนวคิดกฎในการมอบผลัดของแซกส์และคณะ. *วารสารวชนะ*, 1(8), 46-67.
- มิ่งขวัญ สังข์วัฒนะ และสุธาสินี ปิยพสุนทร. (2562). คำเรียกตัวละครและคำเรียกเจ้าของตัวละครของผู้เล่นชาวไทยในกลุ่มการเล่นบทบาทสมมติบนเฟซบุ๊ก: การศึกษาด้วยแนวคิดปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ภาษาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ใน *เอกสารนำเสนอในการประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาระดับชาติ สรรพศาสตร์ สรรพศิลป์ ประจำปี 2562* (น. 394-411). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- รัชชานนท์ จิตวีรสรรพ และนรุตม์ คุปต์ธนโรจน์. (2562). *อนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าของขวัญสมัยใหม่*
ในแอปพลิเคชันจอยลดา. จาก <https://rsucon.rsu.ac.th/proceeding/article/2178>.
- วัชระ กัณฐียากรณ์. (2557). *การวิเคราะห์รูปแบบการร้องต้นสดของบอบบี แมคเฟอร์รีน* (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต
สาขาสังคมวิทยาและพัฒนา). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. (2546). *ความต่อเนื่องของปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนาไทย: การส่งผลต่อกันระหว่างการเชื่อมโยงความ
การมอบผลัดและความเกี่ยวข้องของเรื่องที่สนทนา* (วิทยานิพนธ์ดุสิตวิทยบัณฑิต สาขาภาษาศาสตร์).
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. (2558). *ภาษาและอินเทอร์เน็ต*. กรุงเทพฯ: พรินคอนเนอร์.
- สรณัฐ ไตลังคะ. (2560). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อุไรวรรณ สิงห์ทอง และคณะ. (2560). การศึกษาการใช้คำสแลงในเว็บเพจจี๊เจ๊ียบ เลียบด่วน. ใน *รายงานสืบเนื่องจาก
การประชุมระดับชาติ ครั้งที่ 4 สถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร 22 ธันวาคม 2560* (น. 143-158).
กำแพงเพชร: สถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- Longacre, R. E. (1983). *The Grammar of Discourse*. New York: Plenum Press.
- Miller, E. (2010). *Theories of Story and Storytelling*. Retrieved October 15, 2019,
from <http://www.storytellinginstitute.org/24.pdf>.