

การศึกษาการสร้างคำใหม่ของผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกม
League of Legends บนแพลตฟอร์ม Twitch
A Study of Word Formation Made by
Viewers of League of Legend on Twitch Streaming

ศิริวิมล นกทรัพย์^{1*}, กลมทิพย์ เจนใจ², นรากร กาญจนประเสริฐ², ปริศนา โพธิ์ขาว²,
พุดิตา พิมพ์สมุทร², ศิริยาภรณ์ อินทย์กษ² และสุกฤดา ชำนาญผล²

Siriwimon Noksub^{1*}, Kamonthip Janejai², Narakorn Kanjanaprasert², Prissana Phokaw²,
Putita Pimsamut², Siriyaporn Inthayak² and Sukitta Chamnanphol²

¹อาจารย์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

²นักศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

^{1*}Lecturer of English Program, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

²Students, Bachelor of Arts Program in English Program,

Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

*Corresponding author E-mail: siriwimonnoksub@gmail.com

Received: December 10, 2023; Revised: January 31, 2024; Accepted: February 21, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกมออนไลน์ League of Legends บนแพลตฟอร์ม Twitch ในบัญชีผู้เล่น loltyler1 ผ่านวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ ตารางทฤษฎีการสร้างคำใหม่ อ้างอิงจากทฤษฎีการสร้างคำของเฟล็กซ์เนอร์ (Flexner) โอเกรดี (O'Grady) และ ยูเล (Yule) เพื่อหาความถี่และคำร้อยละซึ่งผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้ประเมิน และพบว่า ผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกมออนไลน์มีการสร้างคำโดยใช้ตัวย่อมากที่สุดร้อยละ 37.5 โดยลำดับรองลงมาคือการสร้างคำแบบหลายวิธี คิดเป็นร้อยละ 25 การสร้างคำสแลงสังเคราะห์และประดิษฐ์ คิดเป็นร้อยละ 12.5 การสร้างคำเฉพาะบุคคล คิดเป็นร้อยละ 7.5 ส่วนการสร้างคำแบบตัดคำ และการเลียนเสียงธรรมชาติ คิดเป็นร้อยละ 5 และการสร้างคำที่พบน้อยที่สุด ได้แก่ การขยายคำ การประสมคำ และการสร้างคำร่นทับกับคำต้องห้าม คิดเป็นร้อยละ 2.5 เท่ากัน

คำสำคัญ: การสร้างคำใหม่, สตรีมมิ่ง, ผู้รับชม, League of Legends, Twitch

Abstract

This research aimed to study the word formation process of viewers on online game streaming. The samples from purposive sampling consisted of viewers on online game streaming of League of Legends on Twitch platform focused on account player named loltyler1. The instrument was used to gather data based on theories and concepts of Flexner, O'Grady, and Yule. Data was analyzed and presented as frequencies and percentages which were validated by inter-raters. The findings were presented that abbreviation was the most frequently used at 37.5%, the second rank was multiple processes at 25%, the third rank was a slang creation was about 12.5%, the fourth rank was a word coinage at 7.5%. The fifth rank was clipping and onomatopoeia about

5%. The least frequently used formations were radiation, compounding, and euphemistic and forbidden terms about 2.5%.

Keywords: Word Formation, Streaming, Viewers, League of Legends, Twitch

บทนำ

ในยุคปัจจุบันเราต่างปฏิเสธไม่ได้ว่ากระแสโลกาภิวัตน์ได้เข้ามามีบทบาทและเปลี่ยนวิถีชีวิตของมนุษย์ไปอย่างสิ้นเชิง จากการสื่อสารด้วยสื่อสิ่งพิมพ์สู่การสื่อสารในรูปแบบภาพและเสียง เช่น วิทยุหรือโทรทัศน์ เป็นต้น จนกระทั่งการสื่อสารในรูปแบบออนไลน์อย่างปัจจุบันที่เราสามารถสื่อสารผ่านช่องทางมากมายด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพียงเครื่องเดียว ซึ่งเห็นได้ว่าสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดดและนำไปสู่การสื่อสารอย่างไม่จำกัดและไร้พรมแดน (เมตตา วิวัฒนาบุญกุล, 2557) จากเหตุผลดังกล่าว ส่งผลให้ผู้คนสามารถเลือกและเข้าถึงสื่อบันเทิงได้อย่างไม่จำกัด และการสตรีมมิ่งเกมออนไลน์ก็ถือเป็นหนึ่งในสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย (ธนวันต์ แสงวิรุณ, 2560)

เมื่อกล่าวถึงการสตรีมมิ่งเกมออนไลน์ ก็ถือเป็นหนึ่งกิจกรรมที่ผู้เล่นเกมเชื่อมต่อกับกลุ่มผู้รับชมที่มีความชื่นชอบกันบนโลกเสมือนจริง ถึงแม้กลุ่มผู้ชมไม่ได้มีส่วนร่วมในการเล่น กำกับ หรือบังคับตัวละครในเกมก็ตาม (เจตนันันท์ เกิดสุข และลัทธสิทธิ ทวีสุข, 2562) และการสตรีมมิ่งนั้นก็ต้องอาศัยสื่อตัวกลางอย่างเช่น Twitch หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ถือว่าผู้เล่นและผู้รับชมมารวมตัวกันมากที่สุด โดยลักษณะของแพลตฟอร์มคือผู้เล่นพูดคุยกับผู้ชมระหว่างเล่นเกมโดยใส่อารมณ์และน้ำเสียงให้ดึงดูดและน่าสนใจต่อผู้ชมของตน (ศุภรัช วิจารณ์ชุกฎิ, 2560) จากสถิติบนเว็บไซต์ twitchtracker.com ระหว่างวันที่ 24 สิงหาคม ถึง 31 สิงหาคม 2565 ได้แสดงให้เห็นถึงหัวข้อความนิยมในการรับชมรายชั่วโมงจากทั่วโลกบนแพลตฟอร์ม Twitch โดยอันดับหนึ่งคือ Just Chatting มีค่าร้อยละของการรับชมอยู่ที่ 13.77 และลำดับต่อมาคือเกมออนไลน์ประเภทการวางแผนรบแบบทีมหรือ MOBA ที่ชื่อว่า League of Legends (LOL) มีจำนวนผู้รับชมร้อยละ 7.43 หรือ 125,613 คน ระหว่างการถ่ายทอดสด

จากกิจกรรมการสตรีมมิ่งดังกล่าวพบว่าการรวมตัวของผู้รับชมจากหลากหลายเชื้อชาติและมีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากล แน่นนอนว่าสิ่งที่ตามมาคือการสร้างคำใหม่ ซึ่งถือเป็นคำศัพท์เฉพาะที่ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในสังคมที่มีความชอบคล้ายกันและเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมการเล่นเกมนบนโลกเสมือนจริง (ภัทร ทรงประโคน และกิติมา อินทร์พรชัย, 2562) จากที่กล่าวมาข้างต้น การสร้างคำใหม่โดยเฉพาะในวงการผู้เล่นและผู้รับชมเกมเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา และเพื่อให้เข้าใจความหมายไปในทิศทางเดียวกัน โดยเน้นการใช้คำหรือวลีเป็นหลัก จึงมีจำนวนตัวอักษรไม่มาก สั้น กระชับ และเรียบง่าย เพื่อให้เกิดการตอบสนองกันได้อย่างรวดเร็วและทันท่วงที เช่นคำว่า GG คือ Good Game ที่สื่อว่าเกมนั้นสั้นแต่คว้าดี หรือ NT คือ Nice Try ที่ใช้เมื่อผู้เล่นบรรลุวัตถุประสงค์แม้เสียชีวิต เช่น เสียชีวิตเพราะไปเหยียบกับระเบิดของผู้เล่นอื่น เป็นต้น (สรศักดิ์ เชื้อชาชาญ, 2558; Sumardi & Muamaroh, 2020)

การศึกษาการสร้างคำใหม่ของผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกมบนแพลตฟอร์มออนไลน์ในครั้งนี้มีขึ้นเพื่อทราบกระบวนการ และความหมายของคำที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ใช้เฉพาะกลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีการใช้คำใหม่ในงานเขียนของนักศึกษาอยู่บ่อยครั้งซึ่งแน่นอนว่าอาจทำให้เกิดความสับสนต่อผู้สอนหรือผู้อ่านงานเขียนได้โดยเฉพาะในแง่ของความหมาย ดังนั้นการศึกษการสร้างคำดังกล่าว อาจช่วยให้ทราบได้ว่านักศึกษาบางกลุ่มตลอดจนกลุ่มคนทั่วไปที่มีโอกาสถ่ายทอดงานเขียนของตน มีกระบวนการสร้างคำอย่างไร และต้องการสื่อสารความหมายใด หรืออาจจะช่วยให้เห็นว่าอิทธิพลของการใช้ภาษาในสังคมการเล่นเกมนั้นส่งผลต่อกลุ่มคนที่ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะผู้รับชมหรือผู้เล่นก็ตาม จนมีการนำมาใช้จริงอย่างเป็นปกติธรรมดา และงานวิจัยครั้งนี้ร่วมมือกันกับกลุ่มนักศึกษาที่มีประสบการณ์การเป็นผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกม จึงช่วยให้เข้าใจธรรมชาติของการใช้ภาษาของกลุ่มคนเฉพาะกลุ่มดังกล่าวได้ดีมากยิ่งขึ้น และคาดหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการศึกษาครั้งนี้จะช่วยให้ผู้สอนหรือผู้สนใจอ่านงานเขียนจากผู้เล่นหรือผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกมเข้าใจคำใหม่ที่ใช้กันเฉพาะกลุ่ม และเข้าใจการเปลี่ยนแปลงทางภาษาที่อาจเกิดขึ้นตามกาลเวลามากขึ้น

ทบทวนวรรณกรรม

หากนิยามคำว่า “คำ” ก็คือหน่วยเสียงทางภาษาที่แม้มีขนาดเล็ก แต่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากคำนำไปสู่วลี ประโยค ย่อหน้า และบทความ ตามลำดับ โดยคำนั้นประกอบไปด้วยหนึ่งหรือมากกว่าหนึ่งพยางค์และมีความหมาย ดังนั้นคำจึงสามารถใช้สื่อสารได้ในทันทีสำหรับบางบริบท แม้ไม่ได้อยู่ในโครงสร้างประโยคที่สมบูรณ์ก็ตาม และคำยังถูกจำแนกไว้หลากหลายชนิด เช่น คำนาม คำกริยา และคำคุณศัพท์ เป็นต้น ซึ่งมีตัวอย่างงานวิจัยมากมายที่ศึกษาเกี่ยวกับคำในแง่มุมต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น หน้าที่ของวิชาหน่วยคำมีบทบาทเพื่อเรียนการอ่านภาษาอังกฤษอย่างไร (Rastle, 2019) การศึกษาการเลือกใช้คำในการเขียนของนักศึกษาในระดับวิทยาลัย (Fu & Guan, 2020) และการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้มัลติมีเดีย (นภธีรา จววรรณ และสุมาลี ชิโนกุล, 2563) เป็นต้น

เกมออนไลน์เป็นสื่อบันเทิงที่ผู้เล่นมีการใช้ตัวละครจำลองเพื่อแทนตัวผู้เล่นโดยมีทั้งผู้เล่นคนเดียว และเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้เล่นต้องอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของตน และผู้เล่นยังสามารถสร้างชุมชนของตนโดยมีผู้รับชมเป็นส่วนร่วมสำคัญ (วรรณภรณ์ พุฒิปิรุฬห์วงศ์, 2562; ธนพิพัทธ์ เอมะบุตร, 2557; สิริวรรณ ปัญญาภาส, 2551) ส่วนประเภทต่าง ๆ ของเกม เช่น เกมแนวการต่อสู้ เกมวางแผนการรบที่แบบเป็นทีม เกมต่อสู้ให้อยู่รอดเป็นคนสุดท้าย เกมผจญภัย เกมปริศนา เกมสยองขวัญเอาชีวิตรอด เกมสวมบทบาท เกมจำลองสถานการณ์ เกมกลยุทธ์ และเกมกีฬา เป็นต้น (ศักดิ์พิศ รัตนสุรีย์, 2563; Grace, 2005) ซึ่งหนึ่งในแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งที่มีขนาดใหญ่และเป็นที่ยอมรับมากที่สุดทั่วโลก คือ Twitch ซึ่งไม่เพียงเป็นศูนย์กลางการรวมตัวกันระหว่างผู้เล่นและผู้รับชม Twitch ยังเปิดโอกาสให้ผู้ใช้สร้างรายได้ได้อีกด้วย (Marc, 2022; ศุภรัช โรจน์ดุขฎิ, 2560)

เมื่อกล่าวถึงการรวมตัวกันระหว่างผู้เล่นและผู้รับชม ก็ย่อมมีการปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้น และเนื่องจากเป็นชุมชนที่มีการรวมตัวจากผู้คนต่างชาติ และต่างภาษา จึงมีการใช้ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาสากลเป็นสื่อกลางการสื่อสาร และยังพบการใช้ภาษาที่สั้น กระชับ และมีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม (เสาวณี ทับเพชร, 2563; Bachman, 1990) ตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น กัญญนัช ชะนะจิตร (2560) ศึกษาการสร้างคำสแลงในเฟซบุ๊กแฟนเพจ พบว่ามีการสร้างคำสแลงจากการประกอบคำและจากลักษณะพิเศษอื่น ๆ โดยแยกย่อยได้เป็น การใช้คำเลียนเสียง การยืมคำ การซ้ำคำ การตัดคำ การรวมคำ การสะกดคำ การประสมคำ การใส่เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ การซ้อนคำ และการใช้อักษรย่อ เป็นต้น และ Paramarta (2022) ศึกษาการสร้างคำในการสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ (Word Formations in Social Media Communication of the Students of English Department) พบว่ามีการสร้างคำใหม่ที่กระชับกว่าคำเดิมที่เคยใช้ ภาษาอังกฤษมีผลต่อการสร้างคำใหม่ รองลงมาคือภาษาอินโดนีเซียและภาษาบาฮาลี และยังพบเหตุผลว่าการสร้างคำใหม่นั้นเพื่อให้เกิดความรวดเร็ว ความกระชับ ความทันสมัย ความคุ้นชินต่อผู้ใช้อื่น ๆ และเพื่อใช้กับกลุ่มคนเฉพาะกลุ่ม และอีกหนึ่งในหลาย ๆ งานวิจัยคือ การวิเคราะห์การสร้างคำใหม่และความหมายแฝงในภาพยนตร์แนวเหยียดเชื้อชาติกรณีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Green Book และ The Butler ของ สพลเชษฐ์ ประชุมชัย (2564) พบว่ามีการเติมหน่วยคำแปลงมากที่สุดทั้งสองเรื่อง แม้พบการสร้างคำใหม่ในเรื่อง The Butler มากกว่าก็ตาม

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ก็ล้วนมีทฤษฎีการสร้างคำรองรับการสร้างคำ โดยมีวิธีการหลากหลาย เช่น การซ้อนคำเพื่อความหมายและเสียง การซ้ำคำ การประสมคำ การเปลี่ยนความหมาย การตัดคำ การยืมคำ การใช้คำรึ้นหูและคำต้องห้าม การสร้างคำเฉพาะบุคคล การสร้างคำสแลง การเลียนเสียงธรรมชาติ การบัญญัติศัพท์ การเปลี่ยนหน้าที่ของคำ การย่อคำ การเติมหน่วยคำ และการสร้างคำแบบหลายวิธี เป็นต้น (Flexner, 1975; O’Grady, 1997; Yule, 2005; Yule, 2010; ศิดา เขียมขันติถาวร; 2554)

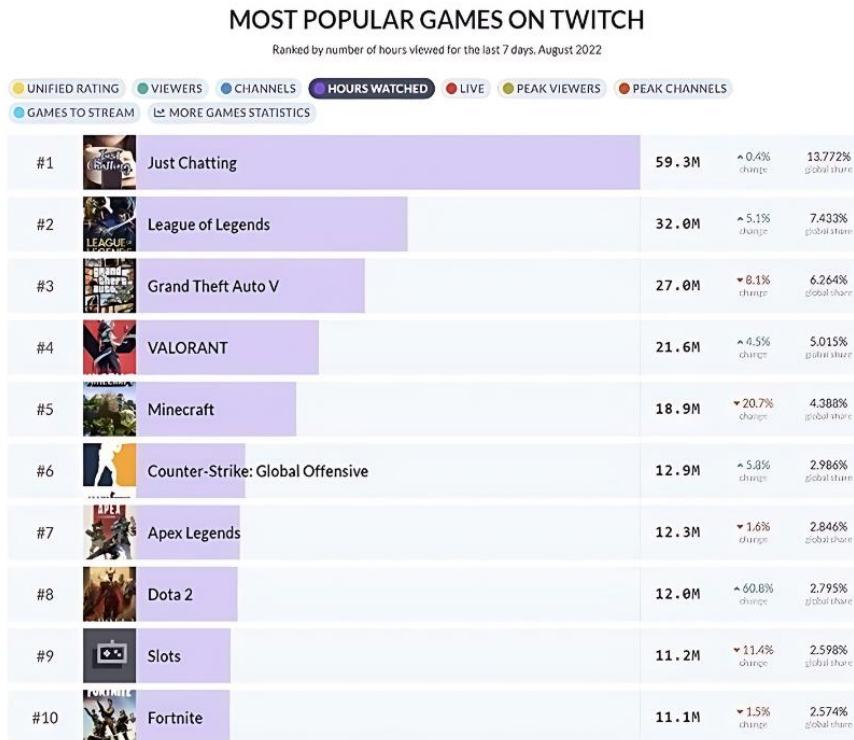
วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาการสร้างคำใหม่ของผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกมบนแพลตฟอร์มออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

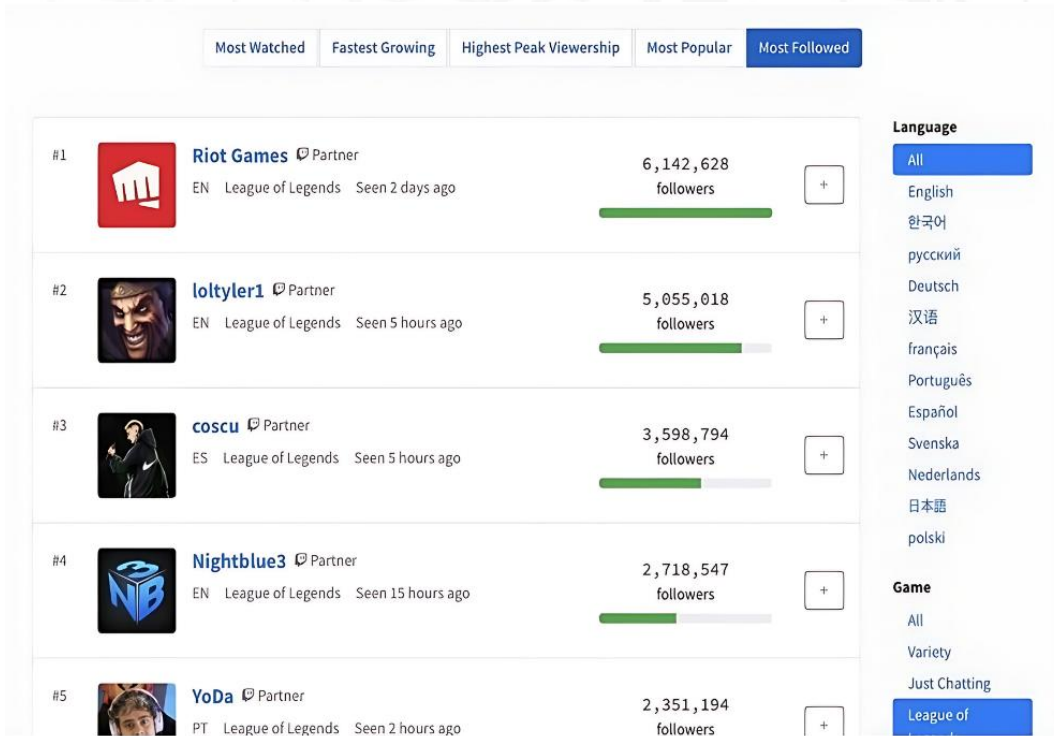
กลุ่มตัวอย่าง

เลือกกลุ่มผู้รับชมแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งเป็นกลุ่มผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกม League of Legends บนแพลตฟอร์ม Twitch ณ วันที่ 24 – 31 สิงหาคม 2565 ถึงแม้อันดับที่ 2 จากสถิติความนิยมของผู้รับชมมากที่สุดบน Twitch จากเว็บไซต์ twitchtracker.com แต่ด้วยเพราะอันดับที่ 1 คือ Just Chatting ซึ่งเป็นเพียงการสตรีมมิ่งเพื่อพูดคุยเท่านั้น จึงไม่ตอบโจทย์การสตรีมมิ่งเกม เป็นเหตุผลให้เลือก League of Legends ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 สถิติความนิยมของผู้รับชม จากเว็บไซต์ twitchtracker.com

ส่วนบัญชีผู้เล่นเกมคือ loltyler1 ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างเฉพาะเจาะจงจากการจัดอันดับความนิยมของบัญชีผู้เล่นเกม League of Legends บนเว็บไซต์ twitchmetrics.net ในวันที่ 24 – 31 สิงหาคม 2565 พบว่าบัญชี Riot Games ได้รับความนิยมสูงสุด แต่เป้าหมายของบัญชีคือการรวมตัวให้ผู้เล่นแข่งขันเกมกันเอง จึงเป็นเหตุผลให้เลือกบัญชีผู้เล่นเกมบัญชี loltyler1 ที่มีเป้าหมายคือการสตรีมมิ่งเกมและพูดคุยกับผู้รับชมของตน ดังภาพที่ 2 โดยเลือกวันที่ 27 สิงหาคม 2565 ช่วงเวลา 1:19:21 – 01:42:25 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มียอดผู้รับชมสูงที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งจำนวนข้อความที่ปรากฏอย่างรวดเร็วและเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 2 สถิติความนิยมของบัญชีผู้เล่นเกมส์ จากเว็บไซต์ twitchmetrics.net

ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล

ประยุกต์แนวคิดและทฤษฎีการสร้างคำของเฟล็กซ์เนอร์ (Flexner, 1975) โอเกรดี (O'Grady, 1997) และ ยูล (Yule, 2010) เพื่อเป็นแนวทางการวิเคราะห์หาคำการสร้างคำของผู้รับชม League of Legends ดังภาพที่ 3

ประเภทการสร้างคำ	เจ้าของทฤษฎีและแนวคิด		
	(Flexner, 1975)	(O'Grady, 1997)	(Yule, 2010)
การซ้ำเสียง	✓		
การใช้คำประสม	✓	✓	✓
การขยายคำ	✓		
การเชื่อมคำ	✓		
การทำให้ความหมายแคบลง	✓		
การรวมคำ	✓	✓	✓
การตัดคำ	✓	✓	✓
การใช้ตัวย่อ	✓	✓	✓
การใช้คำรึนหูและคำต้องห้าม	✓		
การสร้างคำเฉพาะบุคคล หรือบัญญัติศัพท์	✓		✓
การใช้สแลงประสังเคราะห์และประดิษฐ์	✓		
การซ้ำเสียงด้วยการเปลี่ยนเสียงสระ	✓		
การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ	✓	✓	
การเติมหน่วยคำแปลง		✓	✓
การเปลี่ยนหน้าที่ของคำ		✓	✓
การสร้างคำแบบหลายวิธี			✓
การยืมคำ	✓		✓
การซ้ำเสียงด้วยการเพิ่มหรือตัดคำ	✓		
การสร้างคำย้อนกลับ		✓	✓

ภาพที่ 3 แนวคิดและทฤษฎีการวิเคราะห์การสร้างคำ (Flexner, 1975; O'Grady, 1997; Yule, 2010)

จากนั้นตรวจสอบความถูกต้องของผลการวิเคราะห์จากผู้ประเมิน 3 ท่าน โดยกำหนดตารางตรวจสอบความถูกต้องสำหรับผู้ประเมิน ดังภาพที่ 4

ประเภทการสร้างคำ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	ข้อคิดเห็น
การซ้ำเสียง																
การใช้คำประสม																
การขยายคำ																
การเชื่อมคำ																
การทำให้ความหมายแคบลง																
การรวมคำ																
การตัดคำ																
การใช้ตัวย่อ																
การใช้คำรึนหูและคำต้องห้าม																
การสร้างคำเฉพาะบุคคล หรือบัญญัติศัพท์																
การใช้สแลงประสังเคราะห์และประดิษฐ์																
การซ้ำเสียงด้วยการเปลี่ยนเสียงสระ																
การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ																
การเติมหน่วยคำแปลง																
การเปลี่ยนหน้าที่ของคำ																
การสร้างคำแบบหลายวิธี																
การยืมคำ																
การซ้ำเสียงด้วยการเพิ่มหรือตัดคำ																
การสร้างคำย้อนกลับ																

ภาพที่ 4 ตารางตรวจสอบความถูกต้องสำหรับผู้ประเมิน 3 ท่าน

การนำเสนอผลการวิเคราะห์

นำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยเชิงปริมาณโดยการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ ให้อยู่ในรูปแบบตาราง

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบการสร้างคำ 9 ประเภท ดังตารางที่ 1 และ โดยแต่ละประเภทของการสร้างคำสามารถแจกแจงได้ ดังตารางที่ 1 – 10

ตารางที่ 1 ประเภทของการสร้างคำ

ลำดับ	ประเภทของการสร้างคำ	จำนวนคำ	ค่าร้อยละ
1	การใช้ตัวย่อ	15	37.5
2	การใช้หลายวิธี	10	25
3	การใช้คำสแลงสังเคราะห์และประดิษฐ์	5	12.5
4	การใช้คำเฉพาะบุคคล	3	7.5
5	การใช้วิธีตัดคำ	2	5
6	การใช้วิธีเลียนเสียงธรรมชาติ	2	5
7	การใช้วิธีขยายคำ	1	2.5
8	การใช้วิธีประสมคำ	1	2.5
9	การใช้คำรึนหูกับคำต้องห้าม	1	2.5
รวม	ประเภทของการสร้างคำทั้ง 9 ประเภท	40	100

ตารางที่ 2 การใช้ตัวย่อ

การใช้ตัวย่อจำนวน 15 คำ	CS ย่อมาจาก Creep Score	META ย่อมาจาก Most Effective Tactic Available
	EZPYZ ย่อมาจาก Eazy Peasy	GG ย่อมาจาก Good Game
	FF ย่อมาจาก Forfeit	EZ ย่อมาจาก Eazy
	INT ย่อมาจาก International	LCS ย่อมาจาก League Championship
	KS ย่อมาจาก Skill Steal	TY ย่อมาจาก Thank You
	WP ย่อมาจาก Well Play	LMAO ย่อมาจาก Laughing My Ass Off
	SRS ย่อมาจาก Serious	PLS ย่อมาจาก Please
	WOT ย่อมาจาก Waste of Time	

ตารางที่ 3 การใช้หลายวิธี

การใช้หลายวิธีจำนวน 10 คำ	AF ประกอบด้วยคำรึ้นหูและคำต้องห้าม	Bruh ประกอบด้วยการตัดคำ การเลียนเสียง และการสร้างคำใหม่
	Diff ประกอบด้วยการตัดคำ และการเปลี่ยนหน้าที่ของคำ	Minion ประกอบด้วยคำสแลงสังเคราะห์และ ประดิษฐ์ การบัญญัติคำ และการสร้างคำใหม่
	Sup ประกอบด้วยการตัดคำ การรวบคำ และการสร้างคำใหม่	Poggers ประกอบด้วยคำสแลงสังเคราะห์และ ประดิษฐ์ การบัญญัติคำ และการสร้างคำใหม่
	Roaming ประกอบด้วยคำสแลง สังเคราะห์และประดิษฐ์ การบัญญัติคำ และการสร้างคำใหม่	MF ประกอบด้วยคำรึ้นหูกับคำต้องห้าม
	Luv u ประกอบด้วยวิธีการสร้างคำใหม่ และการใช้ตัวย่อ	Goof ประกอบด้วยวิธีการสร้างคำใหม่และคำ รึ้นหูกับคำต้องห้าม

ตารางที่ 4 การใช้คำสแลงสังเคราะห์และประดิษฐ์

การใช้คำสแลงสังเคราะห์และประดิษฐ์จำนวน 5 คำ	Cape หมายถึง To defend หรือ to protect	Dodge หมายถึง Avoid
	Yep หมายถึง Yes	Edgy หมายถึง tense or being nervous
	LeTroll หมายถึง Let's get rolling.	

ตารางที่ 5 การใช้คำเฉพาะบุคคล

การใช้คำเฉพาะบุคคลจำนวน 3 คำ	KEK หมายถึง Laughter
	TT หมายถึง Ten out of ten
	Welp หมายถึง Feel hopeless or do not know to do something

ตารางที่ 6 การใช้วิธีตัดคำ

การใช้วิธีตัดคำ จำนวน 2 คำ	Pog มาจาก Pogchamp
	Sus มาจาก Suspicious

ตารางที่ 7 การใช้วิธีเลียนเสียงธรรมชาติ

การใช้วิธีเลียนเสียง ธรรมชาติ จำนวน 2 คำ	KEKW เลียนเสียงมาจากการหัวเราะ
	OOF เลียนเสียงมาจากการตอบรับหรือแสดงความรู้สึกโดยไม่ต้องพูด

ตารางที่ 8 การใช้วิธีขยายคำ

การใช้วิธี ขยายคำ จำนวน 1 คำ	Sadge ขยายมาจากคำว่า Sad
------------------------------------	--------------------------

ตารางที่ 9 การใช้วิธีประสม

การใช้วิธี ประสมคำ จำนวน 1 คำ	Pro league player ประกอบด้วย Professional + league + player
-------------------------------------	---

ตารางที่ 10 การใช้คำรุ่นหูกับคำต้องห้าม

การใช้คำรุ่นหูกับ คำต้องห้าม จำนวน 1 คำ	Sheesh มาจากคำต้องห้ามหรือคำหยาบคายอย่าง Shit หรือ Damn
---	---

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างคำใหม่ของผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกม League of Legends บนแพลตฟอร์ม Twitch เพื่อการศึกษาวิธีการสร้างคำใหม่ของผู้รับชมการสตรีมมิ่งออนไลน์ พบว่ามีการสร้างคำโดยใช้ตัวย่อในระดับมากที่สุด เนื่องจากปัจจุบันพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้นต้องการความรวดเร็ว อีกทั้งการแสดงความคิดเห็นในช่องแชทระหว่างที่ผู้เล่นเกมทำการสตรีมมิ่งอยู่นั้นมีการไหลของข้อความอย่างรวดเร็วหรือที่ Recktenwald (2018) เรียกว่า ปรากฏการณ์น้ำตกแชท (Waterfall of text) ด้วยเหตุนี้เองความยาวของข้อความนั้น ๆ มักส่งผลต่อการอ่านของผู้สตรีมมิ่งหรือผู้รับชมการสตรีมมิ่งอยู่ เพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าถูกละเลยสิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร ดังนั้นกระบวนการย่อคำจนเกิดคำใหม่จึงเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกมออนไลน์ นอกจากนี้ยัง

สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Mustafa (2015) ที่ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างคำที่นิยมใช้ในกลุ่มผู้ใช้บัญชี Facebook ชาวมาเลเซีย ส่วน Faradisa et al. (2019) ที่ศึกษาเรื่องการเน้นกระบวนการสร้างคำบนอินสตาแกรม โดยได้แสดงผลวิจัยออกมาว่ามีการสร้างคำด้วยตัวย่อมากที่สุดเช่นกัน แต่งานวิจัยชิ้นนี้ มีการสร้างคำแบบหลายวิธี รองลงมาเพียงเล็กน้อยคือพบการสร้างคำด้วยตัวย่อจำนวน 15 คำ แต่พบการสร้างคำแบบหลายวิธีจำนวน 10 คำ ซึ่งเป็นอีกผลลัพธ์ที่น่าสนใจคือการสร้างคำแบบหลายวิธี เนื่องจากเป็นผลลัพธ์อันดับสองที่ปรากฏเยอะมาก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Yule (2010) นักทฤษฎีการสร้างคำที่เคยกล่าวไว้ว่า ถึงแม้จะมีการจำแนกวิธีการสร้างคำไว้หลายวิธี และมีข้อกำหนดไว้ชัดเจน การปรากฏของการสร้างคำแบบหลายวิธีรวมกันนั้นย่อมมีโอกาสเป็นไปได้เสมอ งานวิจัยชิ้นนี้จึงแสดงให้เห็นว่าถึงแม้พฤติกรรมการสื่อสารบนโลกออนไลน์นั้นต้องการความรวดเร็วโดยเฉพาะเพื่อจุดประสงค์ในการส่งข้อความระหว่างการรับชมการสตรีมมิ่งเกม และการใช้คำย่อเป็นที่นิยมอย่างปฏิเสธไม่ได้ เนื่องจากมีความสั้นมาก แต่ก็ยังมีหลายคำย่อที่ต้องการคาดเดาความหมาย ในขณะที่เดียวกันการสร้างคำแบบหลายวิธีจึงช่วยทำให้ความหมายชัดเจนมากขึ้นหรือคาดเดาความหมายได้ง่ายมากขึ้นแม้ผู้อ่านไม่มีประสบการณ์ในการรับชมการสตรีมมิ่งเกมมาก่อนหรืออาจจะเป็นมือใหม่ ส่วนกระบวนการสร้างคำที่พบจำนวนน้อยที่สุดนั้นคือวิธีการสร้างคำแบบการขยายคำ การประสม การใช้คำรึ้นหูและคำต้องห้าม ซึ่งพบว่าสอดคล้องกับ Gayo & Maryadi (2020) ที่ศึกษาเรื่องคำสแลงในเกมออนไลน์ Arena of Valor และพบว่าการปรากฏของการสร้างคำดังกล่าวมีจำนวนน้อยมากที่สุดเช่นกัน

งานวิจัยในครั้งนี้กลุ่มผู้วิจัยได้เข้าใจวิธีการในการสร้างคำใหม่ของกลุ่มผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกม League of Legends บนแพลตฟอร์ม Twitch ว่ามีจุดประสงค์และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้การสื่อสารเฉพาะกลุ่มบรรลุเป้าหมาย อย่างไรก็ตามหากงานวิจัยมีการเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างอาจจะช่วยให้เห็นภาพการใช้วิธีการในการสร้างคำว่าเหมือนและต่างกันอย่างไรบ้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนที่มีเป้าหมายเดียวกัน แต่อาจจะใช้สื่อหรือแพลตฟอร์มต่างกัน และการศึกษาการสร้างคำอย่างต่อเนื่องเพื่อดูแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของวิธีการในการสร้างคำเนื่องจากจะช่วยให้เราเห็นพัฒนาการหรือสิ่งใหม่ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้นตามช่วงเวลานั้น ๆ

สรุป

งานวิจัยในครั้งนี้กลุ่มผู้วิจัยได้เข้าใจวิธีการในการสร้างคำใหม่ของกลุ่มผู้รับชมการสตรีมมิ่งเกม League of Legends บนแพลตฟอร์ม Twitch ว่ามีจุดประสงค์และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้การสื่อสารเฉพาะกลุ่มบรรลุเป้าหมาย อย่างไรก็ตามหากงานวิจัยมีการเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างอาจจะช่วยให้เห็นภาพการใช้วิธีการในการสร้างคำว่าเหมือนและต่างกันอย่างไรบ้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนที่มีเป้าหมายเดียวกัน แต่อาจจะใช้สื่อหรือแพลตฟอร์มต่างกัน และการศึกษาการสร้างคำอย่างต่อเนื่องเพื่อดูแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของวิธีการในการสร้างคำ เนื่องจากจะช่วยให้เราเห็นพัฒนาการหรือสิ่งใหม่ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้นตามช่วงเวลานั้น ๆ

องค์ความรู้ใหม่และผลที่เกิดต่อสังคม ชุมชน ท้องถิ่น

จากการศึกษาในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงทางภาษานั้นย่อมเกิดขึ้นตามธรรมชาติ และแน่นอนว่าสังคมไม่เพียงเป็นสาเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางภาษา แต่ยังเป็นผู้เผชิญต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เนื่องจากความเจริญทางเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย และอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่น ๆ ดังนั้นการศึกษาคำใหม่อย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้าใจจุดประสงค์ของผู้ใช้ในชวงเวลานั้น ๆ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เช่น การสร้างคำใหม่ในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งอาจมีความหมายเฉพาะกลุ่ม เป็นต้น ตลอดจนการบันทึกผลลัพธ์ที่ได้จากงานวิจัยในครั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นคำใหม่ ความหมาย กระบวนการสร้างคำใหม่ และปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องไว้เป็นลายลักษณ์อักษรนั้น ไม่เพียงเป็นประโยชน์ต่อผู้คนยุคปัจจุบัน แต่ยังรวมไปถึงผู้คนยุคถัดจากนี้เพื่อให้ได้เห็นถึงวิวัฒนาการทางภาษาอย่างไม่หยุดยั้ง และนำไปปรับใช้ตามสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- กัญญนัช ชะนะจิตร. (2560). การสร้างคำและความหมายของสแลงในเฟซบุ๊ก [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เจตนจันทร์ เกิดสุข และลัทธสิทธิ์ ทวีสุข. (2562). แรงจูงใจของผู้ชม อีสปอร์ตที่ส่งผลต่อการติดเกม. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 18(2), 138-152.
- ธนพัทธ์ เอมะบุตร. (2557). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธนวันต์ แสงวิรุณ. (2560). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์บน Platform Steam ของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารการสื่อสารและการจัดการ*, 3(1), 43-63.
- นภธีรา จววรรธ และสุมาลี ชีโนกุล. (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ตามทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้มัลติมีเดีย. *วารสารมนุษยศาสตร์*, 17(2), 27-48.
- ภัทร ทรงประโคน และกิติมา อินทร์พรหม. (2562). คำศัพท์เฉพาะวงการของนายทหารชั้นสัญญาบัตรไทย. *วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ*, 12(1), 178-187.
- เมตตา วิวัฒนาบุญกุล. (2557). เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมในสังคมไทย. *วารสารศิลปศาสตร์*, 6(2), 63-78.
- วรรณภรณ์ พุฒิพิรุฬห์วงศ์. (2562). สื่อเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิตที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ศักดิ์พัทธ์ รัตนสุรีย์. (2563). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อีสปอร์ตของผู้เล่นเกมในเขตกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศิตา เยี่ยมขันติถาวร. (2554). *ภาษาศาสตร์เบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.
- ศุภรัช โรจน์ดุขฎิ. (2560). อิทธิพลของการพูดปากต่อปากทางอิเล็กทรอนิกส์ การโต้ตอบเสมือนจริงและความเชี่ยวชาญที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อซอฟต์แวร์เกมรูปแบบดิจิทัล จากการได้รับชมผ่านช่องทาง Twitch ของวิวเวอร์ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สพลเชษฐ์ ประชุมชัย. (2564). การวิเคราะห์การสร้างคำใหม่และความหมายแฝงในภาพยนตร์แนวเหยียดเชื้อชาติกรณีศึกษา Green Book และ The Butler. *วารสารเพชรบูรณ์สาร*, 23(1), 45-56.
- สิริวรรณ ปัญญาภาศ. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สรศักดิ์ เชี่ยวชาญ. (2558). การวิเคราะห์ลักษณะภาษาโฆษณาจากหนังสือพิมพ์เพื่อสร้างแบบฝึกหัดเสริมวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 29(90), 199-217.
- เสาวณี ทับเพชร. (2563). A content Analysis of Learning English through Online Game: A Case Study of Real English for gamers. ใน มหาวิทยาลัยรังสิต, *การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา*. กรุงเทพฯ.
- Bachman, L. F. (1990). *Fundamental Considerations in Language Testing*. Oxford: OUP.
- Faradisa, A., Aziz, Z., & Yasin, B. (2019). *An Analysis of Word Formation Processes Found in Instagram*. Research in English and Education.
- Flexner, E. (1975). *Century of struggle: the woman's rights movement in the United States*. Rev. ed. Cambridge, Mass., Belknap Press of Harvard University Press.
- Fu, H & Guan, C. (2020). Study on the Selection of Words in College English Writing. *Creative Education*, 11(3), 229-238.
- Gayo, M., & Maryadi, M. (2020). *Slang Words in Game Online Arena of Valor*.

- Grace, L. (2005). *Game type and game genre*. [Online]. Available from: http://www.lgrace.com/documents/game_types_and_genres.pdf.
- Marć, A. (2022). Which Live Streaming Platform Pays the Most?. [Online]. Available from: <https://instreamly.com/posts/which-live-streaming-platform-pays-the-most-2023/>. (accessed: 24 January 2022).
- Mustafa, S. Z. (2015). An analysis of word formation process in everyday communication on Facebook. *International Journal of Education and Research*, 3(6), 261-274.
- O'Grady, William. (1997). *Syntactic Development*. Chicago: University of Chicago Press. A phenomenon-by-phenomenon survey of the acquisition of syntax.
- Paramarta, S. (2022). Word Formations in Social Media Communication of The Students of English Department. *Uniqbu Journal of Social Sciences*, 3(1), 84-98.
- Rastle, K. (2019). The Place of Morphology in Learning to Read in English. *Cortex*, 116, 45-54.
- Recktenwald, D. (2018). *The Discourse of Online Live Streaming on Twitch: Communication between Conversation and Commentary*. Doctoral Thesis, The Hong Kong Polytechnic University.
- Sumardi & Muamaroh. (2020). Edmodo Impacts: Mediating Digital Class and Assessment in English Language Teaching. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 319-331. doi:10.21831/cp.v39i2.30065.
- Yule, G. (2005). *The Study of Language*. 3rd ed. Cambridge University Press: New York.
- Yule, G. (2010). *The Study of Language*. 4th ed. Cambridge University Press: New York.