

**ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ** การจัดการตัวตนในโลกเสมือนจริงกับโลกที่เป็นจริง:  
กรณีศึกษาวัยรุ่นติดเกมออนไลน์

**ผู้เขียน** นายมาโนช ชาบรา

**ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

**คณะกรรมการที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ**

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นงเยาว์ เนาวัฒน์	ประธานกรรมการ
อาจารย์สามารถ ศรีจ่านงค์	กรรมการ

### บทคัดย่อ

ในการศึกษาทำงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการตัวตนในโลกเสมือนจริง ที่เราเรียกว่า เกมออนไลน์กับโลกความเป็นจริงว่ากรณีศึกษามีการจัดการตัวตนอย่างไรเมื่อถูกการครอบงำของเกมออนไลน์ และรูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกรณีศึกษาโดยใช้แบบสัมภาษณ์ทั่ว ๆ ไป และแบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พร้อมกับการสังเกตควบคุมไปด้วย ผลที่ได้ทำการศึกษาพบว่ากรณีศึกษาไม่สามารถจัดการตัวตนในโลกความเป็นจริงได้ แต่กลับเอาการจัดการในโลกเสมือนจริงมาใช้แทน เช่น การคิดว่าตนเองได้รับการยอมรับ ในความสามารถในเกมออนไลน์ แต่แท้จริงโลกความเป็นจริง ไม่มีเพื่อนหรือคนที่รู้จักก็มีเพียงไม่กี่คน หรือความประสบความสำเร็จในการชนะในเกมออนไลน์แต่ความเป็นจริง การเรียนได้ F และเพื่อน ๆ รุ่นเดียวกันจบการศึกษาไปหมดแล้ว รวมทั้งพฤติกรรมที่ไม่คาดคิดที่เกิดจากการจัดการตัวตนในเกมออนไลน์ส่งผลต่อโลกความเป็นจริงนั้นคือ กรณีศึกษาเป็นนักศึกษาที่เรียบร้อย และเป็นคนดี กลับกลายเป็นคนที่มีนิสัยชอบขโมยของเกิดขึ้น

จากการศึกษาได้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่สามารถ มาเปลี่ยนวิถีชีวิตทั้งด้านร่างกาย และจิตใจของผู้ที่ติดเกมออนไลน์ ดังนั้นสำหรับผู้ที่มีความเกี่ยวข้องโดยเฉพาะครอบครัวควรเอาใจใส่และให้การดูแล คอยชี้แนะ และส่งเสริมการเล่นเกมออนไลน์ให้ถูกวิธีและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเด็กและต่อสังคม

**Independent Study Title** Management in Virtual Identity and Real World: The Case Study of Teenagers Addicted to On-line Games

**Author** Mr. Manoj Chhabra

**Degree** Master of Education (Educational Psychology and Guidance)

**Independent Study Advisory Committee**

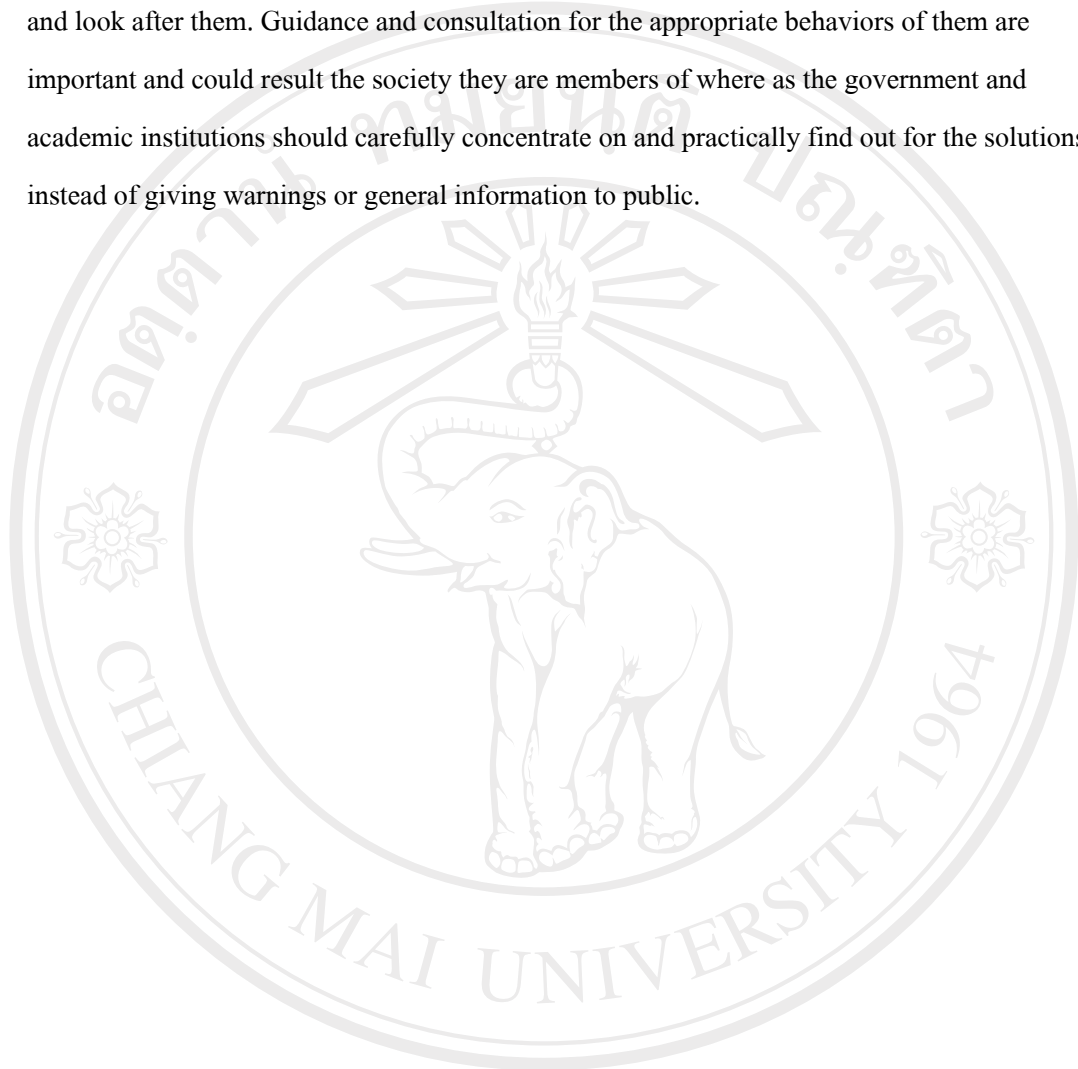
Asst. Prof. Dr. Nongyao Nawarat Chairperson

Lect. Samart Srichamnong Member

**ABSTRACT**

In the case that computer users have an ability to manage how to use the games for relaxing their tensions, calculating for Mathematics study and any other skills benefiting them most. On the contrary, any users who allow the games to influence their lives, their handling ability will be affected. The study's goal is to concentrate on data of handling with virtual world ability which is known as the online-computer game and handling with real world ability. Case studies' data on this research will be collected with general and specific interview questions, and with observation. The result of the study was that case studies could not handle with real world circumstances. They instead use virtual world decisions making in their real life. For example, they thought that they are well known as successful game players whereas in the reality they do not have friends. They are not famous. They are the winner in game but they loose in their study goal with F mark while their classmates already finished the school. This research study as well included the observation of unexpected behaviors from handling with virtual world ability which affected on their life in the real world. One of the case studies had been very neat and admirable. He becomes a thief.

According to the data, playing the game could change the way of life and the good and bad way thinking of addicted ones. Their family leaders should intensively pay attention and look after them. Guidance and consultation for the appropriate behaviors of them are important and could result the society they are members of where as the government and academic institutions should carefully concentrate on and practically find out for the solutions instead of giving warnings or general information to public.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved