ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ ตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง

ผู้เขียน นางสาวญาดา ศรีชัย

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. ศิวรักษ์ ศิวารมย์ ประธานกรรมการ
อาจารย์สามารถ ศรีจำนงค์ กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง โดยใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมและเกมออนไลน์บนเวลาจริง และเพื่อศึกษาการแปรความเสมือนจริงเป็นความจริงของชีวิตผู้เล่น โดยผู้วิจัยได้นำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบแนวคิดในการการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เล่นเกมในการแสดงท่าทาง ความคิดและความรู้สึกถ่ายทอดบนตัวเสมือนจริงขณะเล่นเกม รวมทั้งการกระทำของผู้เล่น ที่นำความเสมือนจริงจากเกมคอมพิวเตอร์มาใช้ในโลกเสมือนจริง โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ การสัมภาษณ์แบบโครงสร้างและกึ่งโครงสร้างจากผู้เล่นเกม Ragnarok Online กรณีศึกษาคือเด็กวัยรุ่นช่วงอายุระหว่าง 15 - 21 ปี ประกอบด้วยผู้ชายจำนวน 4 คน และผู้หญิงจำนวน 1 คน ที่เล่นเกม Ragnarok Online ในร้านเกมแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่ โดยนำเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาและตีความ

ผลการวิจัยพบว่าผู้เล่นเกมมีพฤติกรรมการแสดงออกโดยแปรความหมายของการเล่นเกมเหมือนชีวิตจริงและแปรลักษณะพฤติกรรมของชีวิตจริงมาใช้ในการเล่นเกม โดยผู้เล่นมีลักษณะการแสดงออกภายใต้ปัจเจกผ่านตัวเสมือนจริงที่ซ้อนทับกัน ระหว่างตัวตนจริงและตัวตนเสมือนในโลกเสมือนจริงที่จำลองความเป็นสังคมเมืองในระบบทุนนิยม จึงทำให้ผู้เล่นเกมเกิดค่านิยมทางวัตถุและเป็นสังคมที่มีการรวมกลุ่มกันเพื่อครอบครองพื้นที่ทางกายภาพ โดยการแสดงตัวตนที่

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

หลากหลายซึ่งขึ้นอยู่กับการมีปฏิสัมพันธ์กับบริบทนั้น ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการ สิ่งที่ขาดหายในชีวิตจริงและผลประโยชน์ที่ได้ของผู้เล่น อีกทั้งความต้องการเพื่อให้กลุ่มเพื่อนและสังคมยอมรับ เกมออนไลน์ถือเป็นพื้นที่ทางจิตวิทยาของการปลดปล่อยอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด การแสดงบทบาททางเพศและจินตนาการของตัวจริงและการปลอมตัวในขณะเล่น

นอกจากนี้ผู้เล่นยังมีทัศนะที่ดีต่อเกม เนื่องจากเกมช่วยในการฝึกทักษะชีวิตซึ่งสามารถนำไปใช้ในโลกจริงได้ ได้แก่ ทั้งทักษะการปฏิเสธ การร้องขอเพื่อให้ตนมีชีวิตอยู่ในโลกเสมือนจริง ทักษะการซื้อขายสินค้า การเจรจาต่อรองราคาสินค้าโดยใช้กระบวนการในการพูดจาโน้มน้าวใจเพื่อบรรลุในสิ่งที่ต้องการ และยุทธวิธีในการสร้างสัมพันธภาพกับคนในสังคมที่แสดงออกจากขุมพลังงานทางจิตใจที่ถ่ายทอดผ่านพฤติกรรม ภาษาและรูปภาพ

การแสดงตัวตนของผู้เล่นได้นำความเสมือนจริงไปใช้ในชีวิตจริง ด้วยวิธีการซื้อขายแลกเปลี่ยนเงินในเกมและเงินจริง แต่การแสดงออกของผู้เล่นอยู่ในระดับปานกลางที่สามารถควบคุมและจัดการกับตนเองเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาตามมา

ปัจจัยเสี่ยงของการเล่นเกมคือการให้ความสำคัญในการเห็นคุณค่าของวัตถุและเงินในเกมในการนำมาใช้กับชีวิตจริง เกมสะท้อนให้เห็นอนาคตว่าปัจเจกของคนชัดเจนขึ้น เห็นภาพการอยู่อย่างไร้การมีปฏิสัมพันธ์ ด้วยการสร้างสภาพที่รายล้อมไปด้วยวัตถุ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

Thesis Title	Virtual Identity via Online Computer Game in Virtual World on Real Time
Author	Miss Yada Srichai
Degree	Master of Education (Educational Psychology and Guidance)
Thesis Advisory Committee	Assoc.Prof.Dr. Siwarak Siwarom — Chairperson Lect. Samart Srijumnong — Member

ABSTRACT

The research on virtual identity via online computer game in virtual world on real time employed qualitative method aiming at studying the relationship between game players and the online games in real time and the players' conversion of virtuality to reality. The researcher has reviewed the related literatures to set up the conceptual framework for the analysis of the information derived from observation of their acts, thought, and feeling towards the virtual beings during the play as well as their actualization of such virtuality in real world. The information was collected through participant observation during the players' engagement in the game Ragnarok Online in a game shop in downtown Chiang Mai, informal conversation, structured and semi - structured interviews. The sample comprised 5 teenage players aging between 15 - 21 years 4 of whom were boys. The collected information was analyzed and interpreted basing on the conceptual framework.

The research revealed that the game players had behavior resulted from their interpretation of the game as their real life in which they brought along their real life into the game playing. The players expressed their identity of the virtual individuals. These two identities-real and virtual ones which existed in the simulated urban setting of

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

capitalist society overlapped. These contexts led the players to form materialistic values and regard social life as competition between groups to conquer physical spaces. Identities expressed were multiple and divert depending on the context of interaction to satisfy the needs of the players which otherwise had been missed out from their real life and could benefit them.

The needs also included those of peer and social acceptances. The online game had served as the psychological space in which players could released tension, expressed feeling, perform gender role, and actualize the players' imagination, and disguise under certain personalities during the play.

The players were found to have good attitude towards the game reasoning that it helped practice their life skills which could be applied in real world such as skills of saying no to survive in the virtual world. Other skills included goods trading, bargaining for the price through the process of persuasion to reach the needed goals and strategies to build relationship with others in the society. All these skills were expressed in great dynamism through behavior, language, and drawing.

The players had actualized the virtual identity in their real life by converting game money into the real one. Nonetheless, all these acting outs were at moderate level and in their control to not cause them any serious problems.

One risk resultant of the game was the over-value of material and money which could be brought to real life. The selected game reflected the player's future individualistic context which was clearly envisioned by their existence without interaction but surrounded themselves with materials.

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved