

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ การสร้างและการลบตัวตนแห่งชีวิตในพื้นที่ไซเบอร์ :
กรณีศึกษาเว็บไซต์ไฮไฟว์

ผู้เขียน นางสาวรุ่งนภา อินทวงค์

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์ ดร. ศิวรักษ์ ศิวารมย์ ประธานกรรมการ
อาจารย์สามารถ ศรีจันทน์ กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การสร้างและการลบตัวตนแห่งชีวิตในโลกไซเบอร์: กรณีศึกษาเว็บไซต์ไฮไฟว์ โดยใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ตัวตนของการจัดการตัวตน กระบวนการจัดการตัวตนผ่านตัวตน โดยศึกษาถึงสาเหตุที่ผู้เล่นนำตัวเองเข้าไปในเว็บไซท์ไฮไฟว์ และการสร้างตัวตนในเว็บไซท์ไฮไฟว์ โดยผู้วิจัยได้นำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ที่ใช้บริการเว็บไซท์ไฮไฟว์ ผู้ศึกษาจะเข้าไปดูสารหรือข้อมูลตัวตนแห่งชีวิต Template การสร้างประวัติ การสนทนา ดูการลบตัวตนที่สร้างขึ้น เวลาและความถี่ของการเปลี่ยนแปลงเว็บไซท์หรือข้อมูล โดยที่แต่ละวันจะเก็บข้อมูลของกรณีศึกษาผู้เล่นเว็บไซท์ไฮไฟว์ไว้ทั้งในรูปแบบของข้อมูลสิ่งพิมพ์และข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนี้สัมภาษณ์ถึงชีวิตประจำวัน การใช้ชีวิตในพื้นที่ความเป็นจริง ศึกษาและทำความเข้าใจภูมิหลังผู้เล่นเว็บไซท์ไฮไฟว์เป็นการติดตามและเก็บข้อมูลอย่างใกล้ชิด ต่อเนื่องเป็นระยะเวลา 4 เดือน โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ กรณีศึกษาในครั้งนี้ประชากรเป็นการศึกษากลุ่มเป้าหมายเจาะจงโดยเลือกจากบุคคลที่ผู้วิจัยรู้จักในชีวิตจริงและเป็นผู้ที่เล่นเว็บไซท์ไฮไฟว์ ช่วงอายุ 15-35 ปี จำนวน 5 คน โดยนำเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาและตีความ ผลการวิจัยพบว่าผู้เล่นเว็บไซท์ไฮไฟว์ทุกคนเข้าไปเล่นเว็บไซท์นี้จากการชักชวนของกลุ่มเพื่อน และเมื่อทุกคนเข้าไปในพื้นที่ไซเบอร์จะมีการกระทำ มีการเคลื่อนไหว รวมไปถึงการทำกิจกรรมต่างๆ ในไฮไฟว์ โดยสิ่งทั้งหลายเหล่านี้เรียกว่าตัวตนแห่งชีวิต เป็นตัวตนที่แต่ละคนสร้างขึ้นด้วยตนเอง มีการคัดเลือกข้อมูลที่จะ

นำมาใส่ มีการสร้างตัวตนเสมือนบนพื้นที่เสมือนในไฮไฟว์ โดยที่ทุกคนจะมีความรู้สึกว่าคุณมีความเป็นหนึ่งเดียวกับไฮไฟว์ จนกระทั่งนำไปสู่การเสพติดการเล่นไฮไฟว์ในที่สุด นอกจากนี้กรณีศึกษายังได้สร้างบุคลิกภาพแฝงไว้ในเว็บไซต์ไฮไฟว์นี้ ซึ่งบุคลิกภาพเหล่านี้มาจากการที่ผู้เล่นไม่สามารถแสดงออกซึ่งบุคลิกภาพนี้อย่างเต็มที่ในโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องด้วยสภาพแวดล้อมแห่งพื้นที่ความเป็นจริงไม่เอื้อ ดังนั้นกรณีศึกษาจึงแสดงออกมาในการเล่นเว็บไซต์นี้ผ่านตัวบทต่างๆ ที่สร้างไว้ และในพื้นที่เสมือนแห่งนี้มีความพิเศษกว่าพื้นที่จริงตรงที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่ไม่สามารถกระทำได้ในโลกแห่งความเป็นจริง สิ่งนั้นคือ “การสร้างและการลบที่ไม่จำกัด”

The logo of Chiang Mai University is a circular emblem. In the center is a stylized elephant facing left, with a decorative tusk. Above the elephant is a traditional Thai lamp (Lampang). The emblem is surrounded by a circular border containing the text 'CHIANG MAI UNIVERSITY 1964' in English and Thai. There are also decorative floral motifs on the sides.

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

Thesis Title Construction and Deletion of Life Text in Cyberspace
Case study: Website Hi5

Author Miss. Rungnapa Intawong

Degree Master of Education (Educational Psychology and Guidance)

Thesis Advisory Committee

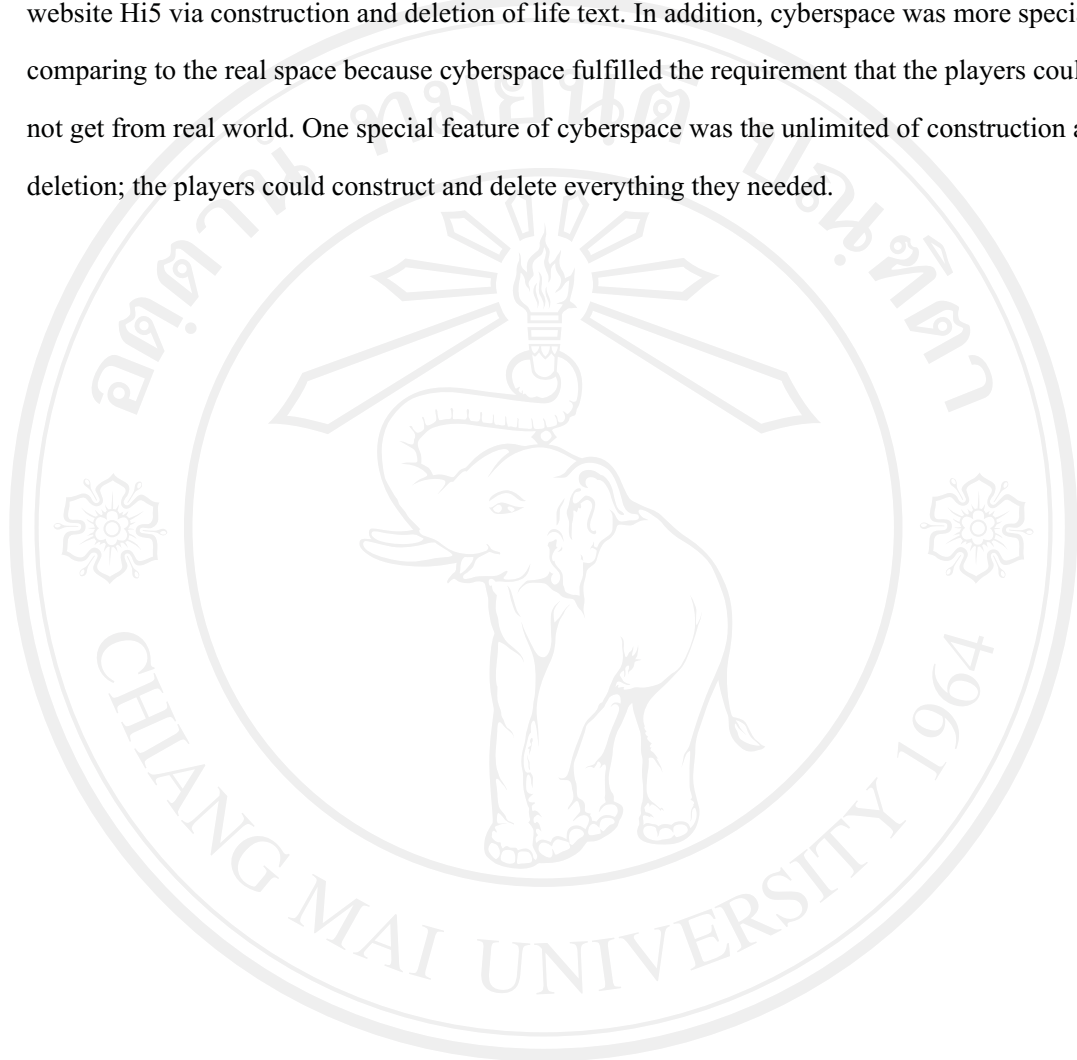
Assoc. Prof. Dr. Siwarak Siwarom Chairperson

Lect. Samart Srijumnong Member

ABSTRACT

The research on construction and deletion of life text in cyberspace in the case of website Hi5 employed qualitative method aiming at studying and analyzing the life text of identity management via text or content. The researcher reviewed the related literatures to set up the conceptual framework for the analysis of the information derived from observation of their texts, contents and other messages in Hi5 program. The researcher reviewed the life text, template, construction, profile, conversation, deletion, period and frequency of changing on website and information. Moreover, the researcher interviewed of the players on their daily life in real world and their acts in virtual world. The information was collected through participant observation and informal conversation for 4 months. The sample comprised 5 players aging 15- 35 years. The collected information was analyzed and interpreted basing on the conceptual framework. The research reveals that the Hi5 player had engaged in this website by their friend invitation. When the Hi5 players went inside cyberspace, they had actions, thought, and activities towards the website Hi5. Everything that they made was called "Life Text". Life text is the texts, languages, pictures and other similar content that had been constructed by the Hi5 players who selected the information by themselves. The players constructed virtual identity on virtual world such as cyberspace. The players identified themselves with Hi5. These had led to Hi5 addiction. The players constructed their personality in this website: These personalities came from their

suppressing personalities they could not express in the real world which was full of limitation: culture, religion, social rule and so on. The players, therefore, had to reveal their personalities in website Hi5 via construction and deletion of life text. In addition, cyberspace was more special comparing to the real space because cyberspace fulfilled the requirement that the players could not get from real world. One special feature of cyberspace was the unlimited of construction and deletion; the players could construct and delete everything they needed.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved