รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ RAGNAROK กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง

สุภาพร ยงยศ

DPU

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศาสตร์สารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
พ.ศ. 2549

ISBN 974-671-428-7

This document was created by the trial version of Print2PDF. !
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!
Purchase Print2PDF at http://www.software602.com

LIFESTYLE IN GAMES COMMUNITY OF TEENAGERS PLAYING RAGNAROK AND IMITATION OF GAMES TO REAL SOCIETY

SUPAPORN YONGYOT

DPU

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Arts (Communication)

Department of Information Communication

Graduate School, Dhurakij Pundit University

2006

ISBN 974-671-428-7

This document was created by the trial version of Print2PDF. !
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!
Purchase Print2PDF at http://www.software602.com

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องมาจากความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กุลทิพย์ ศาสตระรุจิ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นผู้คอยให้คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางในการศึกษาให้แก่ผู้วิจัยจนวิทยานิพน์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุดบรรทัด ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว และ พันโท ดร. เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ทุกท่านได้กรุณาชี้แนะแนวทางการศึกษาเพิ่มเติม เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่าน ที่กรุณาประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัย จนกระทั่งสำเร็จการศึกษา

ขอขอบคุณกลุ่มเป้าหมายทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์เพื่อให้ข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งกับผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณคุณพ่อคุณแม่ที่คอยให้กำลังใจและสนับสนุนการศึกษาของลูกอย่างใกล้ชิด ขอบคุณน้องชายที่ช่วยหาข้อมูลและให้การช่วยเหลือในด้านการเล่นเกมของพี่ตลอดมา ขอบคุณเพื่อน ๆ หนึ่ง เบริ์ด เก๋ อุ๊ ที่คอยให้การช่วยเหลือและให้คำปรึกษาในการหาข้อมูลประกอบวิทยานิพนธ์ รวมทั้งเอ๋ ตูน และ ฝน ที่คอยช่วยงานด้านการทำสำเนาเอกสาร และข้อมูลด้านเทคนิคเกี่ยวกับเกมออนไลน์ และระบบคอมพิวเตอร์

อนึ่ง หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ก่อให้เกิดคุณค่าต่อผู้ที่สนใจ หรือจุดประกายให้สังคมหันมาสนใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นภายใต้กระแสสังคมสารสนเทศเช่นทุกวันนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบุพการี ครู อาจารย์ ที่ได้เคยอบรมสั่งสอนให้การศึกษาแก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

สุภาพร ยงยศ

This document was created by the trial version of Print2PDF. !
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!
Purchase Print2PDF at http://www.software602.com

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย..... ฆ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... ง
กิตติกรรมประกาศ..... จ
สารบัญตาราง..... ฌ
สารบัญภาพ..... ญ
บทที่
1 บทนำ..... 1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา..... 1
ปัญหานำวิจัย..... 7
วัตถุประสงค์..... 8
ขอบเขตของการศึกษา..... 8
ข้อสันนิษฐานของการวิจัย..... 8
นิยามคำศัพท์..... 9
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 11
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 12
แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ Ragnarok..... 12
แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์..... 25
แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนเสมือนจริง..... 29
แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมของวัยรุ่น..... 32
แนวคิดเกี่ยวกับลอกเลียนแบบ..... 41
แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของเกมกับวัยรุ่น..... 43
แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ..... 48
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 50

DPU

This document was created by the trial version of Print2PDF. !
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!
Purchase Print2PDF at http://www.software602.com

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3 ระเบียบวิธีวิจัย…….. 52
การกำหนดแหล่งข้อมูลและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล……..…… 52
แนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก……..…… 53
การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง……...…… 54
รายละเอียดของกลุ่มเป้าหมายที่ทำการสัมภาษณ์…….. 55
เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล……..…….. 61
ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล……...…….. 61
การตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูล……..…… 61
การวิเคราะห์ข้อมูล……..…….…… 62
การนำเสนอข้อมูล……..…….. 63
4 การวิเคราะห์ข้อมูล……..…… 64
ส่วนที่ 1 รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่น
เกมออนไลน์ Ragnarok……. 64
ส่วนที่ 2 การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่น
เกมออนไลน์ Ragnarok มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริง……..... 120
ส่วนที่ 3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่พบในกลุ่มวัยรุ่น...… 132
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ……...…… 147
สรุปผลการวิจัยส่วนที่ 1……....…….. 147
อภิปรายผลการวิจัยส่วนที่ 1……..…….…… 149
สรุปผลการวิจัยส่วนที่ 2……...…… 154
อภิปรายผลการวิจัยส่วนที่ 2……..…… 155
สรุปผลการวิจัยส่วนที่ 3……..…….. 159
อภิปรายผลการวิจัยส่วนที่ 3……...…….. 161
ข้อเสนอแนะทั่วไป…….. 164

This document was created by the trial version of Print2PDF. !
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!
Purchase Print2PDF at http://www.software602.com

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป..... 168
ข้อจำกัดของการวิจัย..... 169
บรรณานุกรม..... 170
ภาคผนวก..... 175

DPU

This document was created by the trial version of Print2PDF. !
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!
Purchase Print2PDF at http://www.software602.com

สารบัญตาราง

ตารางที่ **หน้า**

4.1 แสดงลำดับขั้นการเปลี่ยนสายอาชีพของตัวละคร
และความสามารถพิเศษของตัวละครในอาชีพต่าง ๆ……...……...… 82
4.2 แสดงกฎข้อบังคับและบทลงโทษของผู้เล่นที่กระทำผิด
ในสังคมเกม Ragnarok……...……..……...…… 108
4.3 แสดงภาพแสดงอารมณ์ (Emotion) และความหมายของแต่ละภาพ……... 115
5.1 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริง
กับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมที่เป็นจินตนาการเพ้อฝัน (Fantasy)……..... 152

DPU

This document was created by the trial version of Print2PDF. !
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!
Purchase Print2PDF at http://www.software602.com

สารบัญภาพ

ภาพที่ **หน้า**

2.1 แสดงการแต่งกายและลำดับขั้นการเปลี่ยนอาชีพของตัวละครในอาชีพต่าง ๆ ทั้งตัวละครชายและตัวละครหญิง……. 17

2.2 แสดงสภาพแวดล้อมของฉากต่าง ๆ ในเกม Ragnarok…….....……..….. 19

2.3 แสดง Effect ต่าง ๆ ในเกม Ragnarok……..……. 19

2.4 แสดงตัวอย่าง Monster หรือสัตว์ประหลาดที่เป็นศัตรูในเกม Ragnarok…….. 20

2.5 แสดงตัวอย่างสิ่งของ (Item) ที่มีจำหน่ายในร้านค้า…….…… 21

2.6 แสดงการแต่งกายของตัวละครที่เป็น Game Master หรือผู้รักษากฎหมายในเกม Ragnarok ที่จะมีลักษณะแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น ๆ……...……...……...… 23

4.1 แสดงการเติมพลังชีวิตด้วยการรับประทานยาวิเศษ (RED POTION)……... 67

4.2 แสดงการนั่งพักผ่อนเพื่อให้พลังชีวิตเพิ่มขึ้น……..……..… 69

4.3 แสดงสีผมและทรงผมของตัวละครชาย……...… 72

4.4 แสดงสีผมและทรงผมของตัวละครหญิง…….. 72

4.5 แสดงตัวอย่างของเสื้อผ้าเครื่องประดับต่าง ๆ……...…… 73

4.6 แสดงการทำงานคนเดียวของผู้เล่น……..…….... 84

4.7 แสดงการทำงานเป็นทีมของผู้เล่น……..…….. 87

4.8 แสดงการเปิดห้องประกาศขายของของผู้เล่นในตลาด……..… 89

4.9 แสดงการติดต่อสื่อสารพูดคุยกันระหว่างผู้เล่น…… 93

4.10 แสดงการสอบถามข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจาก NPC……... 100

4.11 แสดงการซื้อขายสินค้าของผู้เล่น…… 104

4.12 แสดงการเข้าร่วมแข่งขันในห้อง PVP ของผู้เล่น…… 106

5.1 แสดงรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมในส่วนที่คล้ายคลึงกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมจริงและส่วนที่เป็นจินตนาการเพ้อฝัน (Fantasy)……..... 151

5.2 แสดงรูปแบบของการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบ…… 156

5.3 แสดงสาเหตุของผลกระทบด้านบวกและด้านลบ……...…… 163

This document was created by the trial version of Print2PDF. !
Once Print2PDF is registered, this message will disappear.!
Purchase Print2PDF at http://www.software602.com