

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน : พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น. (PLAYING BEHAVIOR AND BUILDING OF VIRTUAL IMAGINATION : THE IMPACT OF THE GAME-ONLINE RAGNAROK TO TEENAGERS) อ. ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์วิภา อุดมฉันท, 126 หน้า. ISBN 974-17-6296-8.

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคของวัยรุ่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคของวัยรุ่นจะมีความแตกต่างจากการเล่นเกมอื่น ๆ โดยจะแสดงออกมา 2 ลักษณะคือ 1.วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคในมิติด้านความบันเทิง เช่น การเล่นเกมกับผู้เล่นที่เป็นคน มีชีวิตจิตใจ ไม่ใช่ AI (Artificial Intelligence) ได้พร้อมกันนับหมื่นคน ซึ่งกำลังออนไลน์เข้ามาในโลกเสมือนจริงของเกม, การสนทนาออนไลน์ (Chat) พร้อมการแสดงอารมณ์ความรู้สึก Emotion Icon ที่สนุกเร้าใจว่าการสนทนาออนไลน์ (Chat) ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต, การเจรจาต่อรอง และซื้อขายสินค้าในตลาดเสมือนจริง และสนุกกับการรวมกลุ่มทางสังคมออนไลน์ โดยไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในมิติอื่น ๆ 2. วัยรุ่นเสพติดเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค จนไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ละเลยการใช้ชีวิตในมิติอื่น ๆ เนื่องจากการมีชีวิตอยู่ในโลกเสมือนจริงสนุกสนาน มีอิสระ และสามารถมีตัวตนได้ดังต้องการการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค จะมีผลมาจากสภาวะทางสังคมและสภาวะทางจิตใจของวัยรุ่น ประกอบกับลักษณะที่โดดเด่นของโลกเสมือนจริงในเกม โดยวัยรุ่นจะสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงออกมา 2 ลักษณะ คือจินตนาการในทางสร้างสรรค์ และจินตนาการในทางทำลาย ผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคจะมีทั้งด้านบวกและด้านลบ แตกต่างจากเกมอื่น ๆ ดังนี้ วัยรุ่นเสียเงินเพื่อซื้อเงินและของมีค่าในเกม การถูกหลอกหลวงจากการสนทนาออนไลน์(chat) วัยรุ่นหนุ่มสาวใช้พื้นที่ในเกมเพื่อสานสัมพันธ์ และการติดอยู่ในโลกเสมือนจริง เพราะโลกเสมือนจริงในเกมสามารถที่มีเพื่อนได้ง่าย มีตัวตนได้ดังต้องการ มีอิสระ

4585238728 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD : PLAYING BEHAVIOR / VIRTUAL IMAGINATION / IMPACT / GAME – ONLINE /
RAGNAROK / TEENAGERS

VALAILUX CHAISUNGNOEN : PLAYING BEHAVIOR AND BUILDING OF
VIRTUAL IMAGINATION : THE IMPACT OF THE GAME-ONLINE RAGNAROK TO
TEENAGERS THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. VIPHA UTHMACHANT, 126 pp.
ISBN 974-17-6296-8.

This research called "The behavior of teenagers playing Ragnarok, the imaginations and the effects of game-online Ragnarok to teenagers" is a qualitative research. Its objectives are to study the behavior of teenagers playing Ragnarok, their imaginations and the effects of the game to them.

The results show that, the behavior of teenagers playing Ragnarok is different from the behavior of those playing other games. To play Ragnarok has two essentials namely 1. The Ragnarok playing of teenagers is based on dimensional aspect, for example, they play with thousands of real people, not Artificial Intelligence (AI), and those people are being online at the same time, they chat and also reveal their feelings through emotional icons which is funnier and more exciting than to chat in other web sites' chat rooms, the negotiation or sale and purchase in simulative market, to enjoy the assemblies of online societies that do not effect the real life in other dimensions

Teenagers are so addicted to Ragnarok online game that they cannot control their time, they ignore life in other dimensions because they live happily in simulative world. They have freedom and they can be themselves the way they want to be. The imagination process of teenagers playing Ragnarok is related to their social circumstances and their mental state, including the outstanding essentials of games simulation. Teenagers create their imagination in two ways, both creative and destructive. There are both positive and negative effects of Ragnarok, which is different from other games, for example, that the teenagers pay money to buy "money" and "valuable items" in the game, that they are seduced or defrauded by online chat , that the boys and girls use the space of the game to create deep relationship. Teenagers stick to the simulative world because in that world it is easy to make friends, have freedom and be their own masters.