

โลกเสมือน WWW.SECONDLIFE.COM กับความเป็นชีวิตในอุดมคติ



นางสาวจณัญญา นภาพงษ์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

VIRTUAL WORLD OF WWW.SECONDLIFE.COM AND AN IDEAL LIVELIHOOD



Miss Janunya Napapong

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Journalism and Information

Department of Journalism

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2009

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

โลกเสมือน WWW.SECONDLIFE.COM กับความเป็นชีวิต

ในอุดมคติ

โดย

นางสาวจณัญญา นภาพงษ์

สาขาวิชา

วารสารสนเทศ

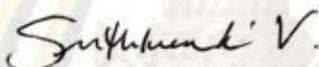
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

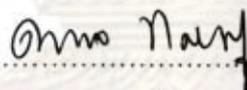
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ

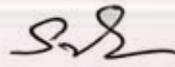
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

 คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยুবล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

 ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.สุทธิลักษณ์ หวังสันติธรรม)

 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ)

 กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ รจิตลักษณ์ แสงอุไร)

ศูนย์วิทยทรัพยากร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จณัญญา นภาพงษ์ : โลกเสมือน WWW.SECONDLIFE.COM กับความเป็นชีวิตในอุดมคติ. (VIRTUAL WORLD OF WWW.SECONDLIFE.COM AND AN IDEAL LIVELIHOOD) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ, 275 หน้า.

ปัจจุบันอาจกล่าวได้ว่า การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตได้ผ่านยุคของเป็นพื้นที่การสนทนาติดต่อสื่อสาร หรือแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันเพียงอย่างเดียวแล้ว เนื่องจากเทคโนโลยีรูปแบบใหม่นั้น สามารถเนรมิตให้ผู้คนมีโอกาสเลือก "เกิดใหม่" และดำเนินชีวิตอีกชีวิตหนึ่งในฐานะชีวิตที่สอง เรียกได้ว่าเป็น "ชีวิตบนโลกเสมือนจริง" การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงระดับความเป็นชีวิตในแบบที่ผู้ใช้งานปรารถนาหรือ "ชีวิตในอุดมคติ" บนโลกเสมือนจริงที่ชื่อว่า WWW.SECONDLIFE.COM โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ ความเป็นชีวิตในอุดมคติของผู้ใช้งาน โดยเก็บข้อมูลในเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 200 คน ควบคู่ไปกับการเก็บข้อมูลในเชิงคุณภาพแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน ทั้งนี้เป้าหมายคือเพื่อการศึกษาถึงความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ใช้งาน รวมทั้งพิสูจน์ถึงความสามารถของเทคโนโลยีที่มีต่อการให้ชีวิตในรูปแบบใหม่ ตลอดจนศึกษาถึงปัจจัยในด้านต่างๆ อันได้แก่ ตนเอง สังคม และเทคโนโลยีว่ามีช่วยสนับสนุนและเป็นอุปสรรคต่อ "ความเป็นชีวิตในอุดมคติ" ของผู้ใช้งานเช่นใด รวมถึงพฤติกรรมกรรมการปรับตัวของผู้ใช้งานในรูปแบบต่างๆ หลังจากที่พบเจอกับอุปสรรคซึ่งทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนไม่เป็นไปดังหวัง

ผลการวิจัยพบว่าประเด็นโดยมากผู้ใช้งานมีความคาดหวังแตกต่างจากความพึงพอใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั้นหมายถึงเรื่อง que ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจจากโลกเสมือนไม่แตกต่างจากที่หวังไว้มีอยู่น้อยมาก ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่กระทำได้ง่าย และผู้ใช้งานทราบดีจากการศึกษาข้อมูลมาก่อน ส่วนเรื่องที่จำเป็นต้องอาศัยความสามารถ เงิน และระยะเวลานั้น โดยมากเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจอยู่ในระดับที่ต่ำ สำหรับปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมพบว่า ปัจจัยด้านเทคโนโลยีมีส่วนช่วยส่งเสริม "ความเป็นชีวิตในอุดมคติ" ได้ดีที่สุดในขณะที่ปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรคมากที่สุด อย่างไรก็ตามพบว่าผู้ใช้งานส่วนใหญ่ไม่นิยมจัดการกับอุปสรรคที่พบเจอด้วยวิธีการเล็กน้อย แต่ปรารถนาที่จะเอาชนะอุปสรรคให้หมดไปเพื่อนำพาชีวิตของตนเข้าสู่ "ความเป็นอุดมคติ" ให้จงได้ การกระทำในลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นถึง "ความเต็มใจ" ของบุคคลที่จะเลือกใช้โลกเสมือนเป็น "เครื่องมือ" สร้างความเป็นอุดมคติให้แก่ชีวิต ขณะเดียวกันพฤติกรรมกรรมการตัดสินใจเล็กน้อย Second life ของผู้ใช้งานที่ยังปรากฏให้เห็น ก็ทำให้ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ชีวิตที่สองบนโลกเทคโนโลยี ยังมี "ความบกพร่อง" ในบางประการ และ Second life ไม่อาจทำหน้าที่สร้าง "ความเป็นชีวิตในอุดมคติ" ให้แก่ผู้ใช้งานได้โดยสมบูรณ์พร้อม

ภาควิชา.....วารสารสนเทศ.....ลายมือชื่อนิสิต.....จณัญญา นภาพงษ์.....
สาขาวิชา.....วารสารสนเทศ.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....อุณา โปษญ์.....
ปีการศึกษา.....2552.....

5084668528 : MAJOR JOURNALISM AND INFORMATION

KEYWORDS : VIRTUAL WORLD / SECONDLIFE / EXPECT / GRATIFICATION

JANUNYA NAPAPONG : VIRTUAL WORLD OF WWW.SECONDLIFE.COM
AND AN IDEAL LIVELIHOOD. THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR
DUANG-KAMOL CHARTPRASERT, Ph.D., 275 pp.

Nowadays, the internet not only allows people to communicate and exchange information, but also allows people to be reborn and lead a second life in the virtual world. This study aims at studying the extent to which users live their ideal lives on a virtual world called WWW.SECONDLIFE.COM. The researcher conducted a survey of 200 users and in-depth interviews with 15 users to study their expectation, satisfaction and to study the extent to which technology can grant a second ideal life. The study also examines personal, social and technological factors that support and obstruct the creation of the ideal life and how users cope with those obstacles.

Results indicate that in most areas, the users' expectation was not met. Their satisfaction was close to their expectation only when they evaluated goals that were easy to accomplish and of which they had some technological literacy. However, when users were asked to evaluate goals or activities that required ability, money, and time, they indicated a rather low level of dissatisfaction. Among all the factors, technology is the most important factor that helps users realize the ideal life where as social factors posed the most obstacles. When facing obstacles, only a few users quitted. Most of them try to overcome the difficulties. Such persistence implies that users intended to use Second Life as a tool to establish an ideal life. However, the fact that users indicated a low level of dissatisfaction also imply that Second Life was still not a perfect tool that would enable users to realize the ideal life.

Department : Journalism.....

Student's Signature *Janunya Napapong*

Field of Study : Journalism and Information

Advisor's Signature *Duangkamol Chartprasert*

Academic Year : 2009.....

กิตติกรรมประกาศ

ทุกครั้งที่เลือกหยิบวิทยานิพนธ์ในห้องสมุดขึ้นมาอ่าน สิ่งแรกที่ข้าพเจ้ามักจะกระทำเสมอ โดยไม่รอช้าก็คือ การพลิกเปิดงานวิจัยเล่มหนาไปที่หน้ากิตติกรรมประกาศเพื่อชื่นชม แนนอนว่า ในจำนวนเนื้อหาที่มีอยู่ทุกหน้าในงานวิจัยทุกเล่ม ข้าพเจ้าชื่นชอบหน้านี้เป็นที่สุด เนื่องด้วยหน้า กิตติกรรมประกาศนั้น สามารถบ่งบอกได้ถึงความสำเร็จ และการปล่อยวางจากภาระหน้าที่อัน แส่นเหน้อยล้าของผู้ทำงานวิจัยทุกท่าน อีกทั้งยังเป็นศูนย์รวมของพลังทางจิตใจที่บุคคลหนึ่งพึงมี เอาไว้ นั่นเป็นคุณค่าอันยิ่งใหญ่ในงานวิจัยซึ่งข้าพเจ้าค้นพบ ที่สำคัญข้าพเจ้ารอคอย และหวังไว้ว่า สักวันหนึ่งจะเป็นวันแห่งความสำเร็จของตนบ้าง

ขณะนี้วันเวลาดังกล่าวได้ล่วงเลยไป การทำวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าเสร็จสมบูรณ์ ด้วยดี ข้าพเจ้าจึงอยากจะใช้โอกาส ณ ที่นี้ สำหรับ ขอขอบคุณบุคคล ทุกท่าน ผู้ซึ่งมีบทบาทสำคัญ ต่อ ความสำเร็จ ที่ได้รับ ประการแรก ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติ ประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในความกรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่อง ต่างๆ อาจารย์เปรียบเหมือนผู้คอยชี้แนะให้ข้าพเจ้ากล้าทำในสิ่งที่คิด และกล้าเผชิญกับปัญหาโดย ไม่รู้สึกหวาดกลัว สำหรับข้าพเจ้าแล้ว อาจารย์จึงเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาที่น่ารักและพิเศษที่สุดใน โลก ลำดับต่อมาขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. สุทธิลักษณ์ หวังสันติธรรม และรอง ศาสตราจารย์ รจิตลักษณ์ แสงอุไร ประธานและกรรมการสอบ ที่กรุณาสละเวลามาสอบ วิทยานิพนธ์ และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ กระทั่งทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เสร็จสมบูรณ์ ได้ สำหรับข้าพเจ้าอาจารย์ทั้งสองท่าน ก็เป็นอาจารย์ที่เจิดจ้าที่สุดในโลกเช่นกัน นอกจากนี้ข้าพเจ้า ขอขอบพระคุณผู้ให้ความร่วมมือในการทำแบบสอบถามและสัมภาษณ์ทุกท่าน ที่กรุณาสละเวลา ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ขอขอบคุณเดอะแก๊งค์ กลุ่มเลือดสุพรรณ รวมถึงเพื่อนๆ พี่ๆ ในภาควิชาทุก คนที่คอยช่วยเหลือ แนะนำ และไม่เคียดทั้งกัน ขอขอบคุณ ปิยนุช ทองรัมย์ สำหรับเครื่อง คอมพิวเตอร์และความช่วยเหลือในเรื่องภาษา และเรื่องอื่นๆ ขอขอบคุณเพื่อนที่โรงเรียนราชโบริกานุ เคารวะ มหาวิทยาลัยบูรพา พี่น้องในสถาบันภาษาเจริญผล ที่ทำให้ข้าพเจ้ารู้จักคุณค่าของการใช้ ชีวิต ทุกคนล้วนมีส่วนสำคัญที่ทำให้ “ชีวิตในอุดมคติ” ของข้าพเจ้าเกิดขึ้นได้จริง

ท้ายที่สุดนี้ ขอขอบคุณพ่อซัชพล แม่วัลภา นภาพงษ์ และน้องชายที่น่ารักทั้งสอง บุคคล คนในครอบครัวซึ่งข้าพเจ้ารักมากที่สุด ขอขอบคุณสำหรับความรัก กำลังใจ ความเชื่อใจ ความไว้วางใจที่ มีให้ รวมถึงความรู้สึกที่มองเห็นลูกดีที่สุดในสายตาเสมอ วันนี้ลูกไม่ทำให้ผิดหวังแล้ว

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหาคำวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1) ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์.....	8
1.1 ความหมายของแรงจูงใจ.....	8
1.2 กระบวนการเกิดของแรงจูงใจ.....	8
1.3 ความต้องการและการแบ่งประเภทของความต้องการ.....	10
1.4 แรงจูงใจที่นำไปสู่ความต้องการอยากมีชีวิตในอุดมคติ.....	11
2) แนวคิดเกี่ยวกับการปรับตัวทางจิตวิทยาเมื่อความต้องการไม่ได้รับ	
การตอบสนอง.....	13
2.1 แนวคิดจิตวิเคราะห์.....	14
2.2 แนวคิดพฤติกรรมนิยม.....	17
2.3 แนวคิดเชิงรู้คิด.....	18
2.4 แนวคิดมนุษยนิยม.....	21

3) ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ว่าด้วยเรื่องของความพอใจในการใช้สื่อ	
เพื่อตอบสนองความต้องการ.....	22
3.1 ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ.....	22
3.2 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ.....	25
4) แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีและการสนองความต้องการอยากมีชีวิตในอุดมคติ	28
4.1 คุณลักษณะของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต.....	29
• อิทธิพลของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลง	
ทางอัตลักษณ์.....	33
• ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Technological Determinism).....	37
• ทฤษฎีสังคมเป็นผู้สร้างเทคโนโลยี (Social Shaping of Technology).	39
4.2 ไชเบอร์สเปซและโลกเสมือนจริง.....	45
สรุปกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	49
ตัวแปรในการวิจัย.....	50
นิยามตัวแปร.....	51
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	52
1. การวิจัยเชิงปริมาณ.....	52
2. การวิจัยเชิงคุณภาพ.....	63
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
1) รายงานข้อมูลทั่วไป.....	68
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป.....	68
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเข้าใช้งาน Second life.....	73

2) ตอบคำถามวิจัย.....	81
ตอนที่ 1 ระดับความคาดหวัง.....	81
ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ.....	91
เปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจ.....	101
ตอนที่ 3 ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรค.....	110
ตอนที่ 4 การปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรค.....	156
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	214
สรุปผลการวิจัย.....	214
สรุปภาพรวมเกี่ยวกับบทบาทของเทคโนโลยีที่มีต่อมนุษย์.....	248
อุปสรรคในการวิจัย.....	248
การสังเกตความสอดคล้องของบุคลิกภาพจริงและบุคลิกภาพบนโลกออนไลน์ ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	250
ความพึงพอใจต่อผลการวิจัยที่ได้รับ.....	250
ข้อเสนอแนะ.....	251
รายการอ้างอิง.....	255
ภาคผนวก.....	259
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	275

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงองค์ประกอบ 3 ประการ ของ Katz.....	26
2	แสดงตัวแปรในการวิจัย.....	50
3	แสดงจำนวนและร้อยละตามเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	68
4	แสดงจำนวนและร้อยละตามช่วงอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	69
5	แสดงจำนวนและร้อยละตามระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	70
6	แสดงจำนวนและร้อยละตามอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	71
7	แสดงจำนวนและร้อยละตามช่วงรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	72
8	แสดงจำนวนและร้อยละตามสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	72
9	แสดงจำนวนและร้อยละตามระยะเวลาตั้งแต่เริ่มใช้งานจนถึงปัจจุบันของ ผู้ตอบแบบสอบถาม.....	73
10	แสดงจำนวนและร้อยละตามการเริ่มรู้จัก second life ของผู้ตอบแบบสอบถาม	74
11	แสดงจำนวนและร้อยละตามความบ่อยในการเข้าใช้งานของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	75
12	แสดงจำนวนและร้อยละตามระยะเวลาในการเข้าใช้งานเฉลี่ยของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	76
13	แสดงจำนวนและร้อยละตามจุดประสงค์การเข้าใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถาม	77
14	แสดงจำนวนและร้อยละตามค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้งานของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	79
15	แสดงจำนวนและร้อยละการเข้าใช้งานโลกเสมือนอื่นๆ ของผู้ตอบแบบสอบถาม	80
16	แสดงความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ยความคาดหวังของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	86
17	แสดงความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	96
18	แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามความคาดหวังและความพึง พอใจในแต่ละด้านของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	102
19	แสดงการเปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ตอบ แบบสอบถามด้วยค่าทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05.....	104

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
20	แสดงจำนวนและร้อยละการช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตใน อุดมคติ ตามปัจจัยด้านต่างๆ ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	111
21	แสดงจำนวนและร้อยละ ตามเหตุผลของปัจจัยด้านตนเองที่ช่วยส่งเสริมทั้ง 13 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	112
22	แสดงจำนวนและร้อยละตามเหตุผลของปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคทั้ง 19 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	118
23	แสดงจำนวนและร้อยละ ตามเหตุผลของปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่ช่วยส่งเสริมทั้ง 13 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	127
24	แสดงจำนวนและร้อยละตามเหตุผลของปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรคทั้ง 14 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	134
25	แสดงจำนวนและร้อยละ ตามเหตุผลของปัจจัยด้านสังคมที่ช่วยส่งเสริมทั้ง 10 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	142
26	แสดงจำนวนและร้อยละตามเหตุผลของปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคทั้ง 17 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	147
27	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 1 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	157
28	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 2 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	158
29	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 3 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	159
30	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 4 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	160
31	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	161

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
68	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 11 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	206
69	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 12 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	208
70	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 13 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	209
71	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 14 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	210
72	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 14 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	211
73	แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 16 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	212

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1	แสดงชั่วโมงการใช้งานโลกเสมือน secondlife ในแต่ละไตรมาส เริ่มจาก ไตรมาสที่ 1 ปี 2006 - ไตรมาสที่ 3 ปี 2008.....	3
ภาพที่ 2	อธิบายกระบวนการเกิดของแรงจูงใจ จากการให้ความหมายของ ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ สุชา จันทรโสม และ Loundon and Bitta.....	9
ภาพที่ 3	อธิบายทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา ประกอบด้วย ปัจจัยพฤติกรรม (B) ปัจจัยสภาพสิ่งแวดล้อม (E) ปัจจัยในตัวบุคคล (P).....	20
ภาพที่ 4	แสดงแบบจำลองทฤษฎีและแนวคิดความคาดหวังจากสื่อของแมลเคลวลและ เกอรวิตซ์.....	23
ภาพที่ 5	แสดงแบบจำลององค์ประกอบของการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ จากสื่อของ Katz.....	28
ภาพที่ 6	แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	49
ภาพที่ 7	แสดงแผนภาพอธิบายการตั้งคำถามเพื่อความคาดหวังและความพึงพอใจ ในแง่การสร้างตัวตน และการสร้างความสัมพันธ์.....	59
ภาพที่ 8	แสดงผลการวิจัย.....	67

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เป็นเวลากว่าทศวรรษมาแล้ว ที่นักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์ได้สร้างภาพ ยุคแห่งโลกเสมือนอีเล็คทรอนิกส์ในอนาคต ที่ซึ่งสังคมมนุษย์อยู่กันอย่างไร้สถานะที่แท้จริง โลกที่สัญญาณดิจิตอลนับไม่ถ้วนได้ส่งผ่านเพื่อตอบสนองของความต้องการ ชัยชนะของเครื่องจักรเหนือมนุษยชาติ เหมือนเป็นการเตือนว่า ใ้ระว่างเทคโนโลยีจะกลายเป็นเครื่องจักรแห่งจิตไร้สำนึก (Dwight n. Odelius, 2004 : online)

ขณะนี้วันเวลาดังกล่าวได้ล่วงเลยมาถึง และมีสภาพเป็นไปอย่างคาดการณ์ไว้ เมื่อเทคโนโลยีรูปแบบหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตสามารถเนรมิตสิ่งที่อยู่เหนือจินตนาการมนุษยชาติได้ พร้อมกับการถือกำเนิดขึ้นของดินแดนมหัศจรรย์บนโลกใบใหม่ที่ถูขนานนามว่า โลกเสมือนจริง (Virtual World) สถานที่แห่งการหลอมรวมความปรารถนาในใจมนุษย์ Sherman and Judkin (1992 : 126) เชื่อว่าในโลกแห่งนั้นเต็มไปด้วยเสรีภาพ และมนุษย์สามารถเลือกสิ่งที่เป็นตัวแทนของตนได้ในแบบที่ใจต้องการอยากจะเป็น

Second life (SL) หรือ ชีวิตที่สอง คือชื่อเรียกโลกเสมือนจริงแห่งหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตที่สร้างขึ้นโดยบริษัท Linden Lab ซึ่งมีผู้ก่อตั้งเป็นอดีตหัวหน้าฝ่ายเทคโนโลยีของบริษัท Real Network ยักษ์ใหญ่ในวงการด้านธุรกิจอินเทอร์เน็ตและมัลติมีเดีย ในประเทศสหรัฐอเมริกา (What is Second Life, 2008 : online) Second life ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างมาจากความเคลื่อนไหวทางวรรณกรรม Cyberpunk และนวนิยายวิทยาศาสตร์ชื่อดังของ Neal Stephenson อย่างเรื่อง Snow Crash โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญคือการกำเนิดโลกสามมิติจำลองใบใหม่ที่มีลักษณะคล้าย Metaverse

Stephenson อธิบายเกี่ยวกับโลกสามมิติจำลอง Metaverse ไว้ว่า เป็นโลกที่ผู้ใช้งานสามารถสร้างทุกสิ่งทุกอย่างที่ต้องการขึ้นได้เอง และผู้คนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ดำเนิน

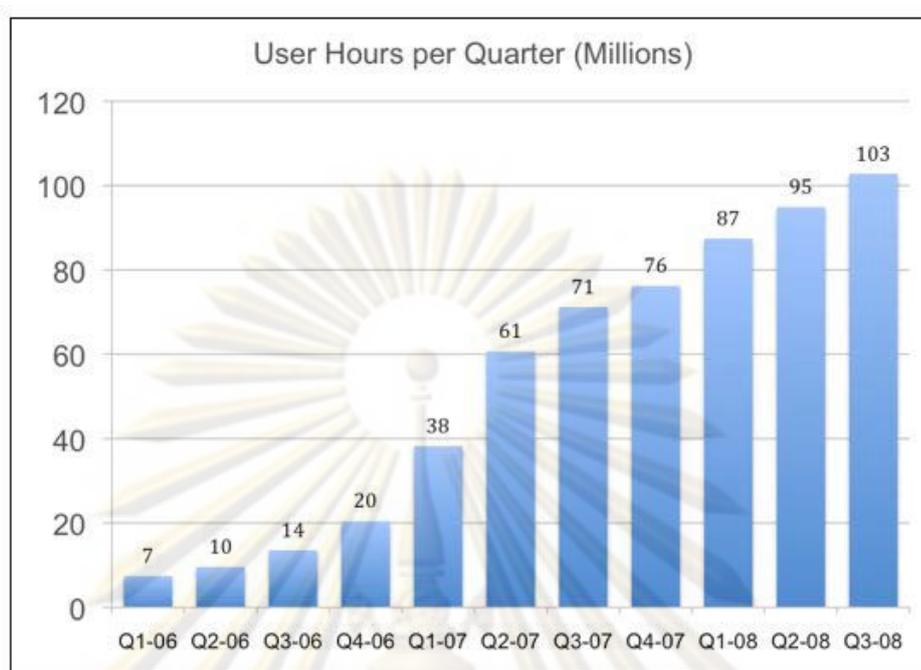
ชีวิต ทำธุรกิจร่วมกัน หรือทำการสื่อสารอย่างอื่นผ่านทางโลกแห่งนี้ (Daniel Terdiman, 2008 : online) และนั่นคือสิ่งที่ Linden Lab ได้นำมาทำให้เป็นความจริง ทั้งหมดถูกรวมอยู่ใน Second life

Second life เป็นโลกเสมือนบนอินเทอร์เน็ตที่เริ่มให้บริการเมื่อราว พ.ศ. 2546 และได้รับความสนใจผ่านสื่อกระแสหลักในช่วงปลายปี พ.ศ. 2549 ถึงต้นปี พ.ศ. 2550 (สารานุกรมวิกิพีเดีย , 2551 : ออนไลน์) ปัจจุบัน Second life จัดเป็นโลกเสมือนที่กำลังได้รับความนิยมแห่งยุค แม้ว่าจะมีคู่แข่งอยู่หลายโปรแกรม เช่น IMVU, There, Active Worlds, Red Light Center และมีโปรแกรมยักษ์ใหญ่ซึ่งเป็นเจ้าของเดียวกันกับ google.co.th อย่าง Lively เกิดขึ้นใหม่ก็ตาม แต่จากสถิติจำนวนผู้สมัครลงทะเบียนที่มากกว่า 8.5 ล้านบัญชี เป็นสมาชิกที่เข้าใช้งานประจำมากถึง 334,000 คน และยอดผู้เข้าชมรายใหม่ที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 20,000 คน นับตั้งแต่เดือนมกราคม ปี 2550 เป็นต้นมา (What is Second Life, 2008 : online) ทำให้เห็นได้ว่า Second life เป็นโลกเสมือนที่ยังคงความนิยมไว้ได้โดยไม่เคยเปลี่ยนแปลง

ล่าสุด www.secondlife.com ได้เปิดเผยถึงสถิติชั่วโมงการเข้าใช้งานโลกเสมือน Second life ไตรมาส 3 ปี 2008 ว่าในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ผู้ใช้งาน Second life มีชั่วโมงการเข้าใช้งานรวมกันมากถึง 100 ล้านชั่วโมงเศษ คืออยู่ที่ประมาณ 102.8 ล้านชั่วโมง ซึ่งถือเป็นสถิติใหม่ที่สูงกว่าช่วง 3 เดือนก่อนหน้าถึง 8% และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ในไตรมาสต่อไป จากสถิติดังกล่าวคงทำให้ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า Second life กำลังเป็นปรากฏการณ์หนึ่งแห่งโลกยุคดิจิทัลที่มาแรง ในขณะช่วงเวลานี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 1 แสดงชั่วโมงการใช้งานโลกเสมือน Second life ในแต่ละไตรมาส เริ่มจากไตรมาสที่ 1 ปี 2006 - ไตรมาสที่ 3 ปี 2008

Phillip Rose หนึ่งในคณะผู้บริหารของบริษัท Linden Lab ได้กล่าวถึงแนวคิดของการสร้างโลกเสมือน Second life ว่า เป้าหมายของ Second life คือการทำให้โลกใน SL ดีกว่าโลกที่เป็นจริงในหลายๆ ทาง ซึ่งนิตยสาร Digital Living ก็ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า เมื่อได้ทำความรู้จักกับ Second life มากขึ้นแล้ว ก็ต้องยอมรับกับหลายทางที่ดีกว่า ตามที่ Phillip Rose กล่าวไว้ เพราะ Second life สามารถทำเช่นนั้นได้จริง

นิตยสาร Digital Living ยังได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับชีวิตที่ดีกว่าในโลกแห่งนี้ว่า คือการที่ผู้ใช้งานทุกคนสามารถเลือกเกิดใหม่ โดยการสร้างหุ่นจำลองแทนตัวผู้เล่น (Avatar) และมีอำนาจในการปรับแต่งทุกส่วนของอวัยวะในร่างกายได้ตามความปรารถนา ไม่ว่าจะ เป็น สีส้ม ขนตา ฯลฯ หรืออยากสร้างตัวเองให้มีลักษณะแตกต่างจากมนุษย์ก็ย่อมทำได้ นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังสามารถพาร่างสมมติของตนไปยังสถานที่ต่างๆ เพื่อพบเจอกับร่างสมมติของคนอื่นๆ การให้โอกาสอันไม่รู้จบแก่ผู้ใช้งานได้สร้างปฏิสัมพันธ์และใช้ชีวิตร่วมกันกับผู้คนทั่วทั้งโลกผ่านร่างสมมติ จึงถือเป็นเสน่ห์อย่างแท้จริงของโลกออนไลน์ Second life และนั่นคือสิ่งที่ทำให้นักวิชาการมอง Second life ว่าเป็นโปรแกรมที่สะท้อนความต้องการและปรารถนาในใจมนุษย์ได้สมจริง และจับต้องได้มากที่สุดในปัจจุบัน (Digital Living, 2549 : 78-85)

หากเปรียบ Second life เป็นเกมเกมหนึ่ง Second life คงเป็นเกมที่เกี่ยวพันกับชีวิตที่สองของมนุษย์ ชีวิตซึ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้นำทางให้ก้าวผ่านกฎเกณฑ์การเลือกเกิดตามธรรมชาติ เข้ามาสู่โลกใบใหม่ ซึ่งดำเนินอยู่ท่ามกลางความเป็นอิสระอันหลุดพ้นจากข้อจำกัดบางประการในโลกของความเป็นจริง บทความตอนหนึ่งในเว็บไซต์ www.gamespy.com ได้ให้มุมมองเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า ในโลกที่จินตนาการสามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาตัวเองได้ทุกวัน กับสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ซึ่งผู้คนสามารถสร้างสิ่งของและใช้ชีวิตโต้ตอบกันได้ตามแต่ใจ โดยไม่มีคำสั่งหรือวัตถุประสงค์ใดๆ ในการดำเนินเรื่อง นั่นคือสิ่งที่ทำให้ Second life ดูห่างไกลจากคำว่า เกมเสียจนไม่น่าจะถูกเรียกว่าเป็น “เกม” แต่ควรเรียกว่า “ชีวิตที่สอง” มากกว่า

ความน่าสนใจของ Second life ที่แตกต่างจากเกมออนไลน์ทั่วไป คือสิ่งดึงดูดใจให้ผู้เล่นได้เข้าไปสัมผัส และจากสถิติของผู้ใช้งานซึ่งนับวันก็จะมีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อาจเป็นสัญญาณบ่งบอกได้ว่า ในอนาคตอันใกล้ Second life จะเข้ามาเปลี่ยนแปลงวิถีการดำรงชีวิตที่มีอยู่เดิมของมนุษย์ การพบเจอกันผ่านตัวตนจริง การกระทำสิ่งต่างๆ ตามความสามารถและศักยภาพที่มนุษย์ควรจะมี กำลังจะถูกกลืนกินเข้าสู่การดำเนินชีวิตในลักษณะใหม่ ซึ่งผ่านการควบคุมทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีนั้น นับวันยิ่งเข้ามามีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มากขึ้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญและมีความสนใจที่จะศึกษาในเรื่องดังกล่าว

หากเทคโนโลยีสามารถเนรมิตชีวิตใหม่ให้ผู้คน ได้เลือกดำเนินชีวิตอีกชีวิตหนึ่งในฐานะชีวิตที่สอง ความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างชีวิตใหม่ ให้เป็นไปตาม “ชีวิตในอุดมคติ” หรือชีวิตในแบบที่มนุษย์ต้องการนั้นจะทำได้ดีเพียงใด นั่นคือสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสนใจและได้เริ่มต้นตั้งข้อสังเกตจากปัจจัย 3 ประการดังนี้

1. **ปัจจัยด้านตนเอง** ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า หากตัวตนของมนุษย์ยังคงเป็นมนุษย์คนเดิม ไม่เปลี่ยนแปลง แต่ได้ใช้ความเป็นเทคโนโลยีสร้างชีวิตใหม่ ความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างชีวิตใหม่ขึ้นมา นั้นจะเป็นไปตามชีวิตในอุดมคติหรือชีวิตในแบบที่มนุษย์หวังว่าจะได้จากเทคโนโลยีหรือไม่ และอุปสรรคซึ่งเกิดจากความเป็นตัวตนเดิมที่ผู้ใช้งานมีอยู่ เมื่อกระทำผ่านเทคโนโลยีแล้ว จะมีมากน้อยเพียงใด

2. **ปัจจัยด้านเทคโนโลยี** ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อเทคโนโลยีไม่ใช่มนุษย์ แต่เป็นเครื่องจักรที่ไม่มีชีวิตและจิตใจ ความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างชีวิตใหม่ ให้เป็นไปตาม

ชีวิตในอุดมคติหรือเป็นชีวิตในแบบที่มนุษย์ต้องการจริงๆ จากโลกเสมือน จะทำได้หรือไม่ และอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่เทคโนโลยีต้องมาทำหน้าที่เป็นมนุษย์ จะมีมากน้อยเพียงใด

3. ปัจจัยด้านสังคม ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อการสร้างความเป็นชีวิตในอุดมคติหรือชีวิตในแบบที่มนุษย์ต้องการผ่านโลกเสมือน ไม่ได้ถูกกำหนดโดยตัวตนของมนุษย์เพียงผู้เดียว แต่เกิดจากการกำหนดร่วมกันกับมนุษย์คนอื่นๆ ด้วย ความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างชีวิตใหม่ให้ไปทำตามชีวิตในอุดมคติหรือชีวิตในแบบที่มนุษย์ต้องการจริงๆ จากโลกเสมือน จะทำได้หรือไม่ และมากน้อยเพียงใด

จากปัจจัย 3 ประการดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถนำมาสรุปการตั้งข้อสังเกตได้ว่า แท้จริงแล้วชีวิตใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นโดยเทคโนโลยีนั้น มีความเหมือนกับชีวิตในอุดมคติหรือชีวิตในแบบที่มนุษย์วาดฝันว่าจะได้รับจริงๆ จากเทคโนโลยี มากน้อยเพียงใด และ Second life ในฐานะที่เป็นโลกเสมือนซึ่งถูกสร้างขึ้นโดยเทคโนโลยี จะสามารถทำหน้าที่ให้ความเป็นชีวิตในอุดมคติแบบที่มนุษย์ต้องการได้หรือไม่ ตลอดจนทำเช่นไรมนุษย์จะได้มาซึ่งชีวิตที่สองในแบบที่พึงหวัง ผู้วิจัยได้นำประเด็นที่ตั้งข้อสังเกตเหล่านั้น มาตั้งเป็นคำถามวิจัยดังต่อไปนี้

ปัญหาคำวิจัย

1. ความคาดหวังของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะ “ชีวิตในอุดมคติ” เป็นอย่างไร
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะ “ชีวิตในอุดมคติ” เป็นอย่างไร
3. ปัจจัยด้านต่างๆ มีส่วนช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ” ของผู้ใช้งาน Second life อย่างไร
4. ผู้ใช้งาน Second life มีแนวโน้มการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ” ของตนในลักษณะใด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางในการเลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อตอบสนองความต้องการได้อย่างถูกต้อง
2. สามารถอธิบายพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์
3. ผลที่ได้จากการวิจัยจะเป็นองค์ความรู้ต่อการคิดค้นและพัฒนาเทคโนโลยี เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ในรูปแบบอื่นๆ ต่อไป



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์

- 1.1 ความหมายของแรงจูงใจ
- 1.2 กระบวนการเกิดของแรงจูงใจ
- 1.3 ความต้องการและการแบ่งประเภทของความต้องการ
- 1.4 แรงจูงใจที่นำไปสู่ความต้องการอยากมีชีวิตในอุดมคติ

2. แนวคิดเกี่ยวกับการปรับตัวทางจิตวิทยาเมื่อความต้องการไม่ได้รับการตอบสนอง

- 2.1 แนวคิดจิตวิเคราะห
- 2.2 แนวคิดพฤติกรรมนิยม
- 2.3 แนวคิดเชิงรู้คิด
- 2.4 แนวคิดมนุษยนิยม

3. ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ว่าด้วยเรื่องของความพอใจในการใช้สื่อเพื่อตอบสนองความต้องการ

- 3.1 ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ
- 3.2 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

4. แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีและการสนองความต้องการอยากมีชีวิตในอุดมคติ

- 4.1 คุณลักษณะของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต
- 4.2 ไซเบอร์สเปซและโลกเสมือนจริง

1. แรงจูงใจของมนุษย์

ในชีวิตประจำวันเราสามารถที่จะพบเห็นพฤติกรรมของบุคคลได้อย่างมากมาย และหากเราช่างสังเกต เราอาจจะถามต่อไปอีกว่า อะไรที่เป็นต้นเหตุทำให้เกิดพฤติกรรมเหล่านั้น ทำไมบางครั้งสาเหตุเดียวกันจึงสามารถทำให้คนมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน สิ่งเหล่านั้นเป็นที่มาให้นักจิตวิทยาจำนวนมากพยายามค้นหาคำตอบและตั้งสมมุติฐานเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมมนุษย์ และพวกเขาได้ให้ความสนใจไปที่การศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับแรงจูงใจ เพราะแรงจูงใจถูกมองว่าเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากมนุษย์จะมีพฤติกรรมอย่างไร หรือทำสิ่งใดนั้น ย่อมต้องเกิดจากแรงจูงใจเป็นตัวผลักดันก่อน

1.1 ความหมายของแรงจูงใจ

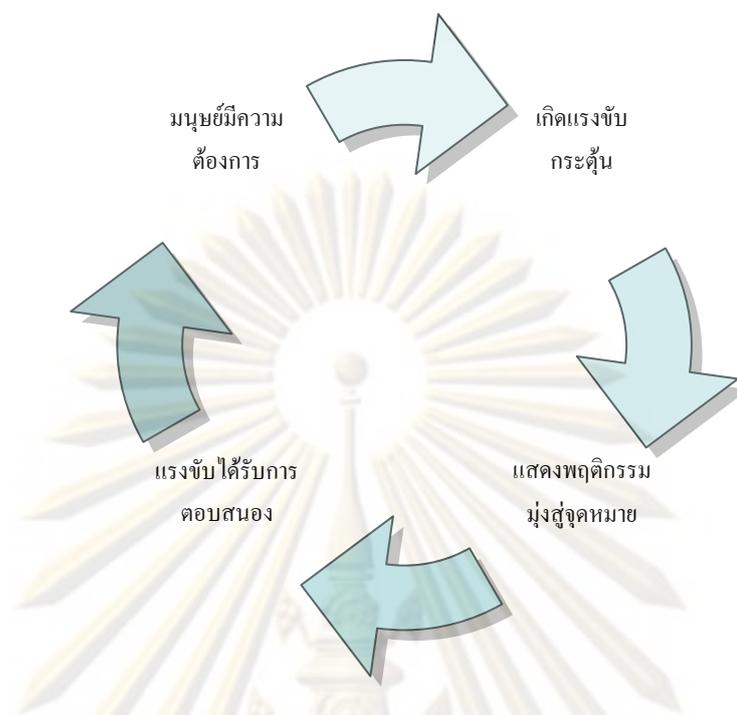
ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (2541) ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจเอาไว้ว่า หมายถึง สภาวะภายในที่เป็นผลมาจากความต้องการแล้วมีแรงขับเคลื่อนกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมที่จะตอบสนองความต้องการ สุชา จันทรเอม (2544 : 112) ได้กล่าวเพิ่มเติมไปอีกว่า พฤติกรรมที่ถูกกระตุ้นโดยแรงขับของแต่ละบุคคลนั้น มีแนวโน้มไปสู่จุดหมายปลายทางอย่างใดอย่างหนึ่ง และร่างกายอาจจะสมประสงค์ในความปรารถนาอันเกิดจากแรงขับนั้นๆ ได้

Loundon and Bitta (1988 : 368) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง สภาวะที่อยู่ภายในตัวของบุคคลที่เป็นพลังทำให้ร่างกายมีการเคลื่อนไหวไปในทิศทางที่มีเป้าหมายที่ได้เลือกไว้แล้ว ซึ่งมักจะเป็นเป้าหมายที่มีอยู่สภาวะสิ่งแวดล้อม จากความหมายนี้จะเห็นได้ว่า แรงจูงใจจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ

- (1) เป็นกลไกที่ไปกระตุ้นพลังของร่างกายให้เกิดการกระทำ และ
- (2) เป็นแรงบังคับให้กับพลังของร่างกายที่จะกระทำอย่างมีทิศทาง

1.2 กระบวนการเกิดของแรงจูงใจ

เมื่อสรุปการให้ความหมายคำว่า “แรงจูงใจ” โดยภาพรวมของนักวิชาการทั้ง 3 ท่านแล้ว จะพบว่าสามารถนำมาเขียนเป็นแผนภาพกระบวนการเกิดแรงจูงใจได้ โดยมีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 2 แสดงแผนภาพอธิบายกระบวนการเกิดของแรงจูงใจ จากการให้ความหมายของ ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ สุชา จันท์เอม และ Loundon and Bitta

แผนภาพกระบวนการเกิดแรงจูงใจดังกล่าว สอดคล้องกับคำอธิบายของ ผศ.พวงเพชร วัชรอยู่ (2537) ซึ่งได้มีการแจกแจงกระบวนการเกิดของแรงจูงใจเอาไว้ว่า เป็นกระบวนการที่ประกอบด้วยขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกัน 4 ขั้นตอน คือ

1. **ขั้นความต้องการ (need stage)** เป็นขั้นที่บุคคลขาดสิ่งที่จะทำให้ส่วนต่างๆ ภายในร่างกาย ดำเนินหน้าที่ไปตามปกติ สิ่งที่ขาดนั้นอาจเป็นสิ่งจำเป็นต่อชีวิตอย่างมหันต์ เช่น อาหาร หรืออาจเป็นสิ่งสำคัญต่อความทุกข์สุขของจิตใจ เช่น ความรัก หรืออาจเป็นสิ่งจำเป็นเล็กน้อยสำหรับบางคน เช่น หนังสือพิมพ์รายวัน เป็นต้น

บางครั้งความต้องการอาจเกิดขึ้นจากสภาวะที่มาคุกคามสุขภาพของบุคคล เช่น ความเจ็บปวด จึงทำให้บุคคลเกิดความต้องการแสดงพฤติกรรมที่จะปกป้องไม่ให้เกิดความเจ็บปวดนั้นๆ

2. **ขั้นแรงขับ (drive stage)** ความต้องการในขั้นแรกนั้นกระตุ้นให้เกิดแรงขับ คือเมื่อเกิดความต้องการแล้ว บุคคลจะนั่งอยู่เฉยไม่ได้ อาจมีความกระวนกระวายไม่เป็นสุข สภาวะที่บุคคลเกิดความกระวนกระวายนั่งอยู่เฉยไม่ได้นี้ เรียกว่าเกิดแรงขับ ซึ่งระดับความกระวนกระวายนั้นจะมี

มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความต้องการด้วย ถ้าต้องการมากก็จะกระวนกระวายมาก เช่น เมื่อร่างกายขาดน้ำ จะเกิดอาการคอแห้งกระหาย เกิดความรู้สึกกระวนกระวายอยู่ไม่สุข เป็นต้น

3. ขั้นพฤติกรรม (behavior stage) เมื่อเกิดความกระวนกระวายขึ้น ความกระวนกระวายจะผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา โดยแรงขับจะเป็นพลังผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมมากน้อยต่างกัน เช่น คนที่กระหายน้ำมาก กับคนที่กระหายน้ำเพียงเล็กน้อยย่อมมีพฤติกรรมในการหาน้ำดื่มแตกต่างกัน คนกระหายน้ำมากอาจหาทั้งน้ำเย็น น้ำมะพร้าว และน้ำอ้อยมาดื่มพร้อมๆ กัน ในขณะที่คนกระหายน้ำน้อยหาเพียงน้ำเย็นแก้วเดียวเท่านั้น

4. ขั้นลดแรงขับ (drive reduction stage) เป็นขั้นสุดท้ายคือแรงขับจะลดลงภายหลังการเกิดพฤติกรรมที่สนองความต้องการแล้ว

หากพิจารณากระบวนการเกิดของแรงจูงใจ จะพบว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดพฤติกรรม ก็คือ ความต้องการ และแรงขับที่มาจากความต้องการของมนุษย์ ซึ่งในบริบททางจิตวิทยานั้น หากมีการกล่าวถึงคำว่าแรงจูงใจ (Motive) แล้ว คำว่า แรงขับ (Drive) และ ความต้องการ (Need) จะถูกหยิบยกขึ้นมาอธิบายไปพร้อมๆ กันเสมอ เนื่องจากนักจิตวิทยาจำนวนมากมีความเชื่อที่สอดคล้องกันว่าแรงจูงใจเกิดขึ้นจากความต้องการ (สิริอร วิชชาวุธ, 2547 : 225)

1.3 ความต้องการและการแบ่งประเภทของความต้องการ

ความต้องการ คือ สภาพที่บุคคลขาดสมดุล แล้วจึงเกิดแรงผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อสร้างสมดุลให้ตัวเอง เช่น คนที่รู้สึกเหนื่อยล้า ก็จะสร้างสมดุลโดยการนอนหลับหรือนั่งพัก คนที่ต้องการความรักก็จะกระทำบางอย่างเพื่อให้ได้รับความรักความสนใจ เป็นต้น ความต้องการจึงมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรม หรืออาจกล่าวได้ว่า สิ่งกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อบรรลุจุดหมายนั้น ก็คือความต้องการนั่นเอง

ความต้องการของมนุษย์มีอยู่มากมายหลายประเภท ซึ่งนักจิตวิทยาแต่ละท่านได้อธิบายเอาไว้ในรูปแบบที่ต่างกัน แต่โดยทั่วไปแล้ว เราสามารถแบ่งความต้องการออกเป็น 2 ประเภทอย่างง่าย ได้ดังนี้

ความต้องการทางกาย (Physical Needs) เป็นความต้องการที่เกิดจากธรรมชาติของร่างกาย เช่น ต้องการกินอาหาร หายใจ ขับถ่ายของเสีย การเคลื่อนไหว พักผ่อน และความต้องการทางเพศ ความต้องการทางกายทำให้เกิดแรงจูงใจให้บุคคลกระทำเพื่อตอบสนองความต้องการดังกล่าว เราเรียกแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการทางกายนี้ว่า แรงจูงใจทางชีวภาพหรือสรีระ (Biological Motives)

ความต้องการทางสังคม หรือ ความต้องการทางจิตใจ (Social or Psychological) เป็นความต้องการที่เกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม เช่น ต้องการความรัก ความมั่นคงปลอดภัย การเป็นที่ยอมรับในสังคม ต้องการอิสรภาพ และความสำเร็จในชีวิต ความต้องการทางสังคมนี้ เป็นสาเหตุให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมเพื่อสู่จุดหมายปลายทางได้ โดยทำให้เกิดแรงจูงใจที่เรียกว่าแรงจูงใจทางสังคม (Social Motives)

1.4 แรงจูงใจที่นำไปสู่ความต้องการอยากมีชีวิตในอุดมคติ

ในความเป็นจริง มนุษย์นั้นมีความต้องการอยู่เรื่อยๆ และไม่รู้จัก อับราฮัม มาสโลว์ (1970) อ้างถึงใน ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์, (2541) จึงได้เรียกมนุษย์ว่าเป็น “สัตว์โลกที่มีความต้องการอันไม่สิ้นสุด” (Wanting Animal) นั้นหมายถึง เมื่อมนุษย์ได้รับความพึงพอใจในสิ่งหนึ่งแล้ว ก็จะเริ่มต้องการสิ่งอื่นๆ ต่อไปอีก

มาสโลว์ แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 5 ชั้น โดยเรียงลำดับจากระดับพื้นฐานไปยังระดับสูงสุด เขาเชื่อว่ามนุษย์นั้นจะมีความต้องการในขั้นต่ำสุดก่อน และเมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการขั้นนั้นจนเป็นที่พึงพอใจแล้ว ก็จะเกิดความต้องการในขั้นสูงต่อไป ความต้องการในขั้นต่ำกว่า จะต้องได้รับการตอบสนองจนเป็นที่พึงพอใจเสียก่อนเสมอ มนุษย์จึงจะเกิดความต้องการขั้นสูงได้ ความต้องการ 5 ชั้น สามารถเรียงลำดับจากขั้นพื้นฐานไปยังขั้นสูงสุดได้ดังนี้

1. *Physiological needs* หมายถึง ความจำเป็นที่จะต้องเกี่ยวข้องกับทางกาย เช่น ต้องการอาหาร อากาศ น้ำ การนอนหลับพักผ่อน และเพศสัมพันธ์ มนุษย์ต้องได้รับการตอบสนองในความต้องการเหล่านี้จึงจะอยู่รอด เช่น ถ้าไม่มี น้ำ อาหาร อากาศ เราก็ตาย ไม่มีเพศสัมพันธ์เราก็สูญพันธุ์ เป็นต้น

2. Safety and Security needs หมายถึง ความต้องการที่จะมีความปลอดภัยและมีความมั่นคงในชีวิต หลังจากที่มีความต้องการขั้นแรกได้รับการตอบสนองแล้ว มนุษย์ย่อมต้องการความมั่นคงปลอดภัยในชีวิตตามมา เช่น เมื่อมีเงินเหลือก็อยากจะทำประกันชีวิต ทำรั้วบ้าน ทำเหล็กดัดกันขโมย เป็นต้น

3. Belongingness or Social Needs หมายถึง ความต้องการทางสังคม ต้องการสัมพันธ์กับผู้อื่น ความต้องการเป็นมิตร ต้องการเป็นเจ้าของและมีเจ้าของความรักในรูปแบบต่างกัน เช่น ความรักระหว่างคู่รัก พ่อ แม่-ลูก เพื่อน สามี-ภรรยา เป็นต้น

4. Esteem needs หมายถึง ความต้องการนับถือตนเอง ภูมิใจในตนเอง และต้องการให้ผู้อื่นยกย่องนับถือตน เช่น การอยากทำในสิ่งที่ท้าทาย ได้รับเกียรติยศ ศักดิ์ศรี ความเด่นดัง การยกย่องสรรเสริญ และความรู้สึกรับรองของคนอื่นที่ดีต่อตน เป็นต้น

5. Self-actualization needs หมายถึง ความต้องการเติมเต็มความสมบูรณ์ให้ชีวิต หรือความต้องการบรรลุศักยภาพแห่งตน ต้องการความสำเร็จในสิ่งที่ปรารถนาสูงสุด

แม้ว่ามนุษย์จะไม่มีความต้องการทางยีนและพรสวรรค์ แต่มนุษย์ทุกคนก็ล้วนมีศักยภาพในตนเอง การบรรลุศักยภาพคือการที่ได้แสดงความสามารถเท่าที่ตนมี เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ และความต้องการนี้ยากต่อการบอกได้ว่าคืออะไร เพียงสามารถกล่าวได้ว่า คือความต้องการพัฒนาศักยภาพของตนให้เป็นไปในแบบที่ต้องการจะเป็น ต้องการมีเอกลักษณ์ และต้องการได้รับผลสำเร็จในเป้าหมายชีวิตซึ่งเป็นกระบวนการที่ไม่มีจุดจบราบเท่าที่มนุษย์ยังมีชีวิตอยู่

ตามแนวคิดของมาสโลว์ จะเห็นได้ว่านอกจากมนุษย์จะมีความต้องการในระดับพื้นฐาน คือความต้องการทางกายและความมั่นคงปลอดภัยแล้ว มนุษย์ยังต้องการสิ่งอื่นในระดับสูงขึ้นไปอีก ไม่ว่าจะเป็น ความรัก การยอมรับ ชื่อเสียง เกียรติยศ ตลอดจนการบรรลุศักยภาพแห่งตน ฯลฯ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ ถือว่าเป็นความต้องการที่ช่วยเติมเต็มชีวิตให้มนุษย์มีความสมบูรณ์พร้อมทุกด้าน ตามความปรารถนาที่อยากจะเป็น หรือเรียกอีกอย่างว่า เป็น “ชีวิตในอุดมคติ” แบบที่มนุษย์วาดฝันไว้ ซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตอยู่เพื่อความรอดทางร่างกายใดๆ ทั้งสิ้น แต่เป็นเรื่องของ

การตอบสนองความรู้สึกทางจิตใจในลำดับขั้น 3, 4, 5 ที่มาสโลว์เชื่อว่า มนุษย์จะกระทำก็ต่อเมื่อความต้องการขั้นพื้นฐานได้รับการตอบสนองเป็นอย่างดีแล้ว

เนื่องจากมนุษย์แต่ละคนอาจมีความต้องการได้มากกว่าหนึ่งความต้องการ นั่นหมายถึงเมื่อความต้องการอย่างหนึ่งยังมีอยู่ ความต้องการอย่างอื่นก็อาจแทรกตัวเข้ามา พฤติกรรมมนุษย์จึงไม่ได้เกิดจากความต้องการอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว (สุชา จันทรโธม , 2544) อีกทั้งมนุษย์ยังมีระดับความต้องการในแต่ละด้านที่ไม่เท่ากัน นั่นคือ คนแต่ละคนอาจจะมีความต้องการในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากหรือน้อยแตกต่างกันไป ยกตัวอย่างเช่น นาย ก อาจจะมีความต้องการในเรื่องของความรักมากไม่เท่าที่นาย ข มี ในขณะที่นาย ข อาจจะมีความต้องการแสวงหาชื่อเสียงเกียรติยศ เงินทองมากกว่า นาย ก ก็เป็นได้ ด้วยเหตุที่มนุษย์มีความต้องการอยู่เป็นจำนวนมาก และระดับความต้องการในแต่ละด้านของชีวิตมนุษย์มีความแตกต่างกัน จึงทำให้มนุษย์แต่ละคนมีระดับความเป็นชีวิตในอุดมคติในแต่ละด้านที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งจำเป็นจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจในรายละเอียดเฉพาะตัวบุคคลลงไปให้แน่ชัดถึงความถูกต้อง แต่อย่างไรก็ตาม การแสดงออกทางพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์นั้น ก็จะเป็นเช่นนี้เรื่อยไป แม้ว่ามนุษย์จะสามารถตอบสนองต่อแรงจูงใจหนึ่งๆ ได้เสร็จสิ้นแล้ว การเริ่มต้นวัฏจักรของแรงจูงใจใหม่ก็จะเกิดขึ้นอีก トラบซ์อวยุไซการดำรงชีวิต

ความต้องการเป็นสิ่งที่เกิดกับมนุษย์ได้ตลอดเวลา และทุกครั้งที่เกิดความต้องการ มนุษย์ย่อมปรารถนาที่จะสนองความต้องการ ให้เป็นไปในทิศทางที่ตนพึงหวัง แต่บางครั้งพฤติกรรมบางอย่างก็อาจไม่บรรลุตามเป้าหมาย เพราะมีอุปสรรคมาขัดขวาง จึงทำให้มนุษย์เกิดความคับข้องใจ (พวงเพชร วัชรอยู่, 2541) และในบางสถานการณ์มนุษย์ก็จำต้องเผชิญกับสภาวะที่ไม่อาจตอบสนองต่อความต้องการภายในจิตใจตนได้ โดยไม่มีทางเลือกเลย

2. การปรับตัวทางจิตวิทยาเมื่อความต้องการไม่ได้รับการตอบสนอง

สิ่งต่างๆ ที่มนุษย์กระทำ คิด รู้สึก ฯลฯ ไม่ว่าจะมองเห็นได้ชัดเจน หรือไม่ชัดเจนนั้น สามารถนำมาอธิบายได้ด้วยหลักแนวคิดทางจิตวิทยา การปรับตัวเมื่อความต้องการไม่ได้รับการตอบสนองก็เช่นเดียวกัน บุคคลสามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจในเรื่องดังกล่าวได้ด้วยแนวคิดทางจิตวิทยาที่มีอยู่ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม การหาคำตอบโดยใช้เพียงมุมมองใดมุมมองหนึ่ง อาจทำให้ความเข้าใจหรือการอธิบายพฤติกรรมใดๆ ของบุคคลเกิดความคลาดเคลื่อน ดังนั้นการนำหลัก

แนวคิดทางจิตวิทยาในหลายมุมมองมาใช้ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผลลัพธ์ของการหาคำตอบนั้น มีความถูกต้องและชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากแนวคิดทางจิตวิทยาในแต่ละมุมมอง ไม่ได้ถูกแบ่งแยกออกจากกันโดยเด็ดขาด แต่เกิดจากความพยายามร่วมกันของนักจิตวิทยาที่จะหาคำตอบเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ โดยมองจากหลายๆ ด้าน หลายๆ มุม เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ชัดเจนและใกล้เคียงกับความเป็นจริง

สำหรับแนวทางจิตวิทยาที่ถือเป็นหลักสำคัญ และเป็นที่ยอมรับกันในปัจจุบัน สามารถแบ่งออกเป็น 4 แนวคิดใหญ่ๆ ได้ดังนี้

2.1 แนวคิดจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic approach)

เป็นแนวคิดที่มีประวัติศาสตร์การค้นคว้ามายาวนาน หลายทฤษฎีที่ปรากฏมีเนื้อหาสาระที่ยากแก่การเข้าใจ เพราะมักเน้นการศึกษามนุษย์ในมุมมองลึก สำหรับผู้นำคนสำคัญที่วางรากฐานของแนวคิดนี้ คือ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) จิตแพทย์ชาวเวียนนา ประเทศออสเตรเรีย

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (1945 อ้างถึงใน Schultz & Schultz, 2001 : 50-51) เชื่อว่า สิ่งที่ทำให้มนุษย์แสดงออกทางพฤติกรรมคือสัญชาติญาณ ซึ่งมีอยู่ด้วยกันสองประการได้แก่ สัญชาติญาณแห่งชีวิต (life instinct) และสัญชาติญาณแห่งความตายหรือการทำลาย (death instinct)

สัญชาติญาณแห่งชีวิตโดยหลักแล้วคือความต้องการทางเพศ การสืบพันธุ์และการหาความสุขจากเพศสัมพันธ์ ซึ่งมีพลังสำคัญคือ libido เป็นตัวคอยขับเคลื่อนพฤติกรรม ส่วนสัญชาติญาณแห่งความตายหรือการทำลายนั้น ฟรอยด์เชื่อว่า เป็นความก้าวร้าวตามธรรมชาติที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ โดยปกติแล้วมนุษย์ต้องการแสดงพฤติกรรมออกมาตามสัญชาติญาณทั้งสองประการนี้ แต่ด้วยความที่ต้องดำรงชีวิตอยู่ในสังคมจึงทำให้บางครั้ง มนุษย์ไม่สามารถแสวงหาความสุขโดยเสรี และไม่อาจตอบสนองต่อความต้องการที่มีในใจได้เสมอ

ฟรอยด์ (Freud, 1940 อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาล , 2547) อธิบายเรื่องของความต้องการที่ไม่อาจตอบสนองของมนุษย์ไว้ว่า หากความต้องการใดไม่ได้รับการตอบสนองหรือไม่สามารถแสดงออกมาทางพฤติกรรม มนุษย์จะเก็บกดความปรารถนาความต้องการนั้นเอาไว้ใน

ระดับจิตใต้สำนึก และหาทางระบายออกในรูปแบบอื่นๆ เช่น ความฝัน โดยสิ่งที่เป็นพลังผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่างๆ นั้น ก็คือกระบวนการทางจิต ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ อิด (ID) อีโก้ (Ego) และ ซุปเปอร์อีโก้ (Super Ego)

อิด (Id) เป็นพลังที่ติดตัวมาแต่กำเนิด มีรากฐานจากความต้องการทางชีววิทยาที่สำคัญ 2 ประการ คือ ความต้องการทางเพศ (Sex) และ ความก้าวร้าว (Aggression) เป้าหมายหลักของพลังนี้คือการแสวงหา และการได้รับการตอบสนองของความพอใจทางกายเป็นหลัก ดังนั้น จึงได้รับสมญานามว่า **“Id คือ หลักการแห่งความพอใจ”** โดยไม่คำนึงถึงข้อเท็จจริง หรือความชอบธรรมใดๆ เปรียบได้กับเด็กที่ถูกตามใจจนเสียนิสัย มักถือความพอใจของตนเป็นความชอบธรรมและความถูกต้อง

อีโก้ (Ego) เป็นพลังที่พัฒนามาจากการเรียนรู้โลกความเป็นจริง ตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อสนองพลังอิด โดยน้อมนำพลัง Super Ego ให้เข้ามามีส่วนร่วมพิจารณาในการตอบสนองพลังดังกล่าว พลังนี้จะรับรู้โลกตามข้อเท็จจริง จึงได้รับสมญาว่า **“ego คือหลักการแห่งความเป็นจริง”** พฤติกรรมใดๆ ที่ถูกเร้าโดยพลัง ego จะเป็นพฤติกรรมที่มีเหตุผลและสังคมยอมรับ

ซูปเปอร์อีโก้ (Super Ego) หรือมโนธรรมประจำใจ พัฒนามาจากกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลในสังคม เกิดจากการอบรมสั่งสอน ให้ทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าดีและถูกต้อง ซูปเปอร์อีโก้ คือ จิตสำนึกแห่งคุณธรรม ความดีงาม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ตามแนวคิดของฟรอยด์ Ego จะนำพลังนี้ไปเป็นส่วนประกอบของพลัง Id

พลัง Id, Ego และ Super Ego จะทำงานไม่แยกออกจากกัน พลังใดมีอิทธิพลมากที่สุด บุคคลก็จะมีพฤติกรรมโน้มเอียงไปในทิศทางนั้น ในความเป็นจริงพฤติกรรมส่วนมากของเรา มิได้เกิดจากการทำงานร่วมกันอย่างสมดุลของทั้ง 3 ส่วน บ่อยครั้งที่พลังทั้ง 3 มีภาวะขัดแย้ง ส่งผลให้บุคคลเกิดความหวาดกังวล และมีความสับสน ความหมายของความกังวลในที่นี้ ได้แก่ ความรู้สึกฟุ้งซ่าน ไม่สบายใจ รำคาญใจ กลุ้มใจ และหากความหวาดกลัวดำรงอยู่เนิ่นนาน ก็จะส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ ความหวาดกลัวเป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ดังนั้น เพื่อลดระดับความหวาดกังวล พลัง Ego จึงได้นำกลไกป้องกันตนเอง (Defense Mechanism) เข้ามาใช้ ซึ่งฟรอยด์เชื่อว่า เป็นวิธีที่มนุษย์ใช้เพื่อปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ กลไกการป้องกันการตนเองตามแนวคิดของฟรอยด์มีอยู่อย่างมากมาย แต่พฤติกรรมเด่นๆ ที่มนุษย์มักแสดงออกเสมอ มีดังนี้

1. การทำลายสิ่งต่างๆ (Destructiveness) เป็นการต่อสู้ ทำลายสิ่งที่มาขัดขวางความต้องการ การทำลายนี้แบ่งออกได้เป็นสองลักษณะคือ

1.1) **การก้าวร้าวโดยตรง** หมายถึง การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อบุคคล หรือสิ่งที่เป็นเหตุให้เกิดความคับข้องใจโดยตรง เช่น การทุบตี ด่าว่า หรือทำร้าย

1.2) **การก้าวร้าวทางอ้อม** หมายถึง การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อบุคคล หรือสิ่งที่เป็นเหตุให้เกิดความคับข้องใจโดยทางอ้อม เพราะไม่สามารถแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวโดยตรงได้ เช่น การขว้างปาข้าวของ หรือกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวกับบุคคลอื่นซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้น

2. การเพ้อฝัน (Fantasy) เป็นการหาทางตอบสนองสิ่งที่ต้องการ เพื่อให้ตนเองพ้นจากสภาวะคับข้องใจไปได้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง

3. พฤติกรรมถดถอย (Regression) การย้อนกลับไปแสดงพฤติกรรมเหมือนเด็ก เช่น การร้องไห้ กระแทกเท้า ซ้ำงฟ้อง ชอบให้คนเอาใจ ตลอดจนทำตามตัวเพื่อเรียกร้องความสงสารเพื่อให้คนเห็นใจ นอกจากนี้ยังรวมถึง การฝังจิตใจอยู่กับเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งบุคคลที่เคยมีความรุ่งเรืองมาก่อนมักจะใช้วิธีนี้เป็นเครื่องปลอบใจ เมื่อต้องเผชิญกับสภาพความเป็นจริงในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

4. ปฏิกริยาหลบเกลื่อน (Reaction-Formation) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่ตรงข้ามกับความรู้สึกที่แท้จริง เพื่อปกปิดความรู้สึกของตน

5. การเก็บกดเอาไว้ (Repression) เป็นวิธีการที่คนเราใช้เพื่อลบล้างความต้องการ ลืมเหตุการณ์หรือลบล้างความคิดบางอย่างที่ไม่ถูกต้องให้ไปอยู่ในจิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) การเก็บกดนี้เกิดขึ้นเนื่องจากความรู้สึกผิด (Guilt) แม้จะรู้เพียงคนเดียว บุคคลก็ยังคงเกิดความรู้สึกผิดได้ในขณะที่ **การยับยั้ง (Suppression)** คือ การควบคุมความต้องการบางอย่างไว้ ไม่แสดงออกให้ผู้รู้เพราะอาย แต่ตัวเองรู้ถึงความต้องการนั้น

ถึงแม้ว่าจะไม่สามารถสรุปได้อย่างแน่ชัดว่า มนุษย์ทุกคนมีชีวิตในอุดมคติหรือชีวิตในแบบที่ตนต้องการชัดเจนหรือไม่ แต่อย่างไรก็ตาม มนุษย์ก็ยังคงมีแนวทางการคิดในแบบที่ตนปรารถนา ซึ่งจากแนวความคิดของฟรอยด์ กระบวนการทางจิต ทั้ง 3 ส่วน ได้แก่ อิด (ID) อีโก้

(Ego) และ ซุปเปอร์อีโก้ (Super Ego) จะเป็นตัวร่วมกันผลักดันให้มนุษย์แสดงพฤติกรรม โดยธรรมชาติ มนุษย์ย่อมต้องการแสดงพฤติกรรมให้เป็นไปตามแรงขับความปรารถนาแห่งตน แต่เนื่องจากข้อจำกัดต่างๆ ที่มีอยู่ในชีวิต เช่น การเลือกเกิดไม่ได้ โอกาสที่ได้รับการยอมรับ การอยู่ร่วมกับผู้อื่น สภาพแวดล้อมทางสังคม ฯลฯ ทำให้มนุษย์จำเป็นต้องเรียนรู้ว่าในบางครั้งโลกแห่งความเป็นจริงอาจไม่เป็นเหมือนดังเช่นชีวิตที่หวังเอาไว้ กระบวนการทางจิตทั้ง 3 ส่วน จึงต้องปรับการทำงานร่วมกันอย่างสมดุล เพื่อให้ได้มาซึ่งพฤติกรรมที่เหมาะสมตามสภาพความเป็นจริง เป็นเหตุให้ความปรารถนาความต้องการบางประการที่ไม่สามารถแสดงออกมาทางพฤติกรรม ได้ถูกเก็บกดไว้ในระดับจิตใต้สำนึก และระบอคอยวันเวลาที่จะปลดปล่อย หรือระบายออกในรูปแบบอื่นๆ ต่อไป

2.2 แนวคิดพฤติกรรมนิยม (Behavioral approach)

แนวคิดนี้เชื่อว่าศักยภาพแห่งการเรียนรู้ของมนุษย์นั้น เป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด พฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ จึงเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ สำหรับความหมายของการเรียนรู้ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร ซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ที่ได้รับ (Crider et al, 1983 : 190 อ้างถึงใน ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์, 2541) การที่บุคคลสามารถทำสิ่งใดๆ โดยเพิ่มปริมาณขึ้น เกิดจากการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่เป็นตัวเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้อื่นๆ ต่อไปไม่จบสิ้น นักทฤษฎีกลุ่มนี้ให้ความสนใจทางชีวภาพของบุคคลลองจากสิ่งแวดล้อม และนิยมอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ที่วัดได้แน่นอน มีระเบียบแบบแผนในการศึกษาชัดเจน สำหรับผู้นำในแนวคิดพฤติกรรมนิยมนี้ คือ วัตสัน (Watson) ซึ่งเป็นผู้จุดประกายให้นักคิดกลุ่มพฤติกรรมนิยมในสมัยต่อมา ได้ขยายแนวความคิดให้กว้างขวางขึ้น จนกลายเป็นกลุ่มพฤติกรรมนิยมสมัยใหม่ ที่มีผู้นำคือ สกินเนอร์ (Skinner) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน

แนวคิดสำคัญของสกินเนอร์ สามารถนำมาใช้อธิบายในเรื่องการปรับตัวต่อความต้องการที่ไม่อาจตอบสนองของมนุษย์ได้ดังนี้

การเสริมแรง (Reinforcement)

สกินเนอร์พบว่าพฤติกรรมใดๆ ของมนุษย์นั้นจะคงอยู่หากได้รับการเสริมแรง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท อย่างแรกคือ **แรงเสริมทางบวก (Positive Reinforcer)** หมายถึง สิ่งเร้าซึ่ง

เมื่อให้แล้วจะเพิ่มแนวโน้มของการตอบสนอง ได้แก่ คำชมเชย เงิน รางวัล ความสนุกสนาน ฯลฯ มนุษย์จะมีแนวโน้มปรับตัวต่อการตอบสนองแรงเสริมนั้นโดยการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากผลที่ได้รับดังกล่าวทำให้เกิดความพึงพอใจ

อย่างที่สองคือ **สิ่งเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcer)** หมายถึง สิ่งร้ายซึ่งเมื่อหยุดให้แล้วจะเพิ่มแนวโน้มของการตอบสนอง ได้แก่ การดูดำ การนินทา การยึดใบขับขี่ ฯลฯ มนุษย์จะมีแนวโน้มปรับตัวต่อการตอบสนองแรงเสริมนั้นโดยการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เพิ่มขึ้น เช่นเดียวกันกับแรงเสริมทางบวก แต่ต่างกันตรงที่ สิ่งที่ไม่ได้ให้ผลเป็นความพึงพอใจ มนุษย์จำเป็นต้องแสดงพฤติกรรมเพิ่มขึ้น เนื่องจากต้องการรอดพ้นจากสถานการณ์ที่ตนไม่พึงประสงค์ เช่น ทำการบ้านทุกครั้งที่มี เพราะไม่อยากโดนครูดุ ขับรถตามกฎหมายจราจรอย่างเคร่งครัดเพราะกลัวถูกยึดใบขับขี่ เป็นต้น

การลงโทษ (Punishment)

ผลที่ได้รับจากการลงโทษเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สกินเนอร์เชื่อว่า อาจทำให้มนุษย์เรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เคยเป็นอยู่เดิม การเสริมแรงทางลบกับการลงโทษมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ การเสริมแรงทางลบเป็นการเสริมแรงที่ทำให้พฤติกรรมเพิ่มความถี่มากขึ้น เนื่องจากอินทรีย์ต้องการรอดพ้นจากสถานการณ์ที่ไม่พึงพอใจ แต่ **การลงโทษ (Punishment)** หมายถึง การให้ผลกรรม หรือให้ในสิ่งที่มนุษย์ไม่พึงพอใจ ภายหลังจากที่มนุษย์ได้แสดงพฤติกรรมนั้นแล้ว การลงโทษอาจทำให้พฤติกรรมเดิมที่เคยทำอยู่ลดลงหรือหายไป

2.3 แนวคิดเชิงรู้คิด (Cognitive approach)

แนวคิดเชิงรู้คิดมีนักจิตวิทยาที่สำคัญคือ แมกซ์ เวิร์ทไฮเมอร์ (Wertheimer) นักคิดกลุ่มนี้มีความเห็นขัดแย้งกับนักคิดกลุ่มพฤติกรรมนิยม โดยมีความเห็นว่ากระบวนการทางจิตของมนุษย์มีความซับซ้อนยิ่งกว่า การสังเกตได้ชัดเจน หรือมีด้านที่สัมผัสได้โดยง่าย การสรุปเพียงพฤติกรรมที่สังเกตเห็น จึงเป็นสิ่งที่คับแคบเกินไป ที่จะอธิบายพฤติกรรมอันเนื่องมาจากแรงจูงใจของมนุษย์ เพราะกระบวนการทำงานของจิตและระบบประสาทของมนุษย์มีความซับซ้อนและโยงใยสัมพันธ์กันหลายลำดับขั้น นักคิดกลุ่มนี้มองว่าในชีวิตประจำวัน มนุษย์อยู่ท่ามกลางสิ่งแวดล้อมทางด้านข้อมูลข่าวสาร ในขณะที่บุคคลรับรู้ข้อมูลใดๆ เขาจะจัดการกับข้อมูลนั้นด้วยกระบวนการซึ่งเป็นระบบ ตัวอย่างเช่น เมื่อบุคคลเห็นรูปภาพรูปหนึ่ง รูปคือสิ่งร้าย เมื่อตารับรู้ภาพ ตาจะส่งข้อมูลภาพ

ที่มองเห็นผ่านระบบประสาทไปยังสมอง ซึ่งผ่านกระบวนการหลายประการ อาทิเช่น การอ่าน การจำ การสร้างภาพในใจ และเปรียบเทียบภาพที่เห็นกับภาพอื่นๆ ที่เคยได้จำหรือรับรู้มาก่อน เป็นต้น

นักจิตวิทยาากลุ่มรู้คิดมีความเชื่อว่า มนุษย์สามารถปรับตัวต่อความต้องการที่ไม่อาจตอบสนองได้ โดยการคิดแก้ปัญหา ซึ่งมนุษย์จะสามารถเข้าใจโครงสร้างของปัญหาและมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมกับปัญหาที่ต้องเผชิญได้ในทันทีทันใด และสามารถหยั่งรู้ (Insight) ในปัญหาที่เกิดขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องมีการลองผิดลองถูกและได้รับการเสริมแรง (จิราภา เต็งไตรรัตน์, 2547 : 123)

สรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบหยั่งรู้ ตามความแนวคิดของนักจิตวิทยาากลุ่มรู้คิดจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อต้องการแก้ปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้แก้ปัญหาก็ต้องมองเห็นภาพรวมของปัญหาตลอดจนเห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกัน ด้วยการอาศัยประสบการณ์เดิมผสมกับความคิดใหม่ จนเกิดความกระจ่างแจ้งในใจ ซึ่งโดยธรรมชาติแล้ว บุคคลจะสามารถมองเห็นวิธีการแก้ปัญหาก็ได้อย่างรวดเร็วทันทีทันใด

นอกจากนี้แนวคิดเชิงรู้คิดยังมีนักจิตวิทยาอีกท่านหนึ่งที่น่าสนใจ คือ อัลเบิร์ต แบนดูรา (Bandura) ผู้คิดค้นทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Cognitive Theory) โดยแบนดูรามีความเชื่อว่ามนุษย์ต้องมีการควบคุมตนเอง ควบคุมการเรียนรู้เรื่องหนึ่งๆ จนเกิดความพึงพอใจและนำไปสู่แรงจูงใจภายในตนเองที่อยากจะทำตามอย่าง ซึ่งแตกต่างจากการเสริมแรงตามแนวความคิดของสกินเนอร์ ที่มนุษย์จะถูกกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมโดยผู้อื่น

การเสริมแรงตามความคิดของแบนดูราเป็นการกระตุ้น ให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ โดยที่บุคคลจะเกิดความคาดหวังล่วงหน้าว่าหากแสดงพฤติกรรมเช่นนั้นแล้ว จะได้รับผลเหมือนที่ตัวแบบได้รับ เช่น เห็นเพื่อนใส่เสื้อตัวนี้แล้วมีคนชม ก็เลยไปหาซื้อมาสักตัวเพราะอยากได้คำชม เป็นต้น แต่ถึงอย่างไรก็ตามการที่มนุษย์จะแสดงพฤติกรรมตามต้นแบบได้สำเร็จหรือไม่ นั้น ย่อมต้องประกอบไปด้วยสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 1) การมีความใส่ใจในต้นแบบ
- 2) ความสามารถในการจดจำสิ่งที่ต้นแบบกระทำได้
- 3) ความสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมตามอย่างต้นแบบ

- 4) มีแรงจูงใจในการเลียนแบบ หรือประเมินค่าแล้วว่าสิ่งที่ต้นแบบกระทำนั้นควรค่าแก่การทำตาม

ในกรณีที่พฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งกระทำตามอย่างต้นแบบให้ผลเป็นที่ไม่พึงปรารถนา แบบดورا กล่าวว่าผลที่ได้ อาจย้อนกลับไปเปลี่ยนแปลงความคิดความเชื่อเดิมของบุคคลที่มีอยู่ เนื่องจากไม่ใช่แค่ปัจจัยทางสภาพแวดล้อม (Environment = E) เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ แต่ต้องมีปัจจัยบุคคล (Person = P) ซึ่งหมายถึง สติปัญญา ลักษณะทางชีวภาพ รวมทั้งปัจจัยภายในอื่นๆ และปัจจัยด้านพฤติกรรม (Behavior = B) รวมอยู่ด้วย ถึงเป็นองค์ประกอบร่วมกันในการกำหนดการเรียนรู้ ดังตัวอย่าง

Ex เคยสังเกตเห็นเพื่อนร้องเพลงแล้วมีคนชม เลยอยากร้องบ้าง



ภาพที่ 3 แสดงทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดورا ประกอบด้วยปัจจัยพฤติกรรม (B) ปัจจัยสภาพสิ่งแวดล้อม (E) ปัจจัยในตัวบุคคล (P)

แบนดอรานิบายว่า มนุษย์จะแสดงพฤติกรรมตามอย่างต้นแบบที่ตนสังเกตเพราะคาดหวังว่าการเลียนแบบพฤติกรรมจะนำมาซึ่งผลลัพธ์ที่ตนปรารถนา นำประโยชน์บางอย่างมาให้ หรืออาจเป็นการหลีกเลี่ยงปัญหาที่มาสู่ตน การเรียนรู้จากการสังเกตถือว่าการคาดหวังของบุคคล ไม่ใช่แรงเสริมจากภายนอกที่จะทำให้เกิดพฤติกรรม เช่น เมื่อสังเกตเห็นเพื่อนร้องเพลงแล้วมีคนชม จึงคาดหวังว่าหากร้องเพลงแล้วน่าจะมีคนชมบ้าง เป็นต้น และหากผลที่ได้รับจากการกระทำตามต้นแบบไม่ทำให้เกิดความพึงพอใจ ความเชื่อเดิมที่มนุษย์เคยมีอยู่อาจเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมก็ได้ ในที่นี้ขอยกตัวอย่าง นั่นคือ การร้องเพลงแล้วถูกเพื่อนหัวเราะจึงทำให้กลายเป็นคนขาดความมั่นใจ และไม่กล้าที่จะร้องเพลงต่อหน้าคนเยอะๆ อีก แม้จะเห็นผู้อื่นร้องแล้วได้รับคำชมก็ตาม

2.4 แนวคิดมนุษยนิยม (Humanistic approach)

ฐานแนวคิดของมนุษยนิยมนั้นมาจากปรัชญาตะวันตก โดยมีนักคิดที่สำคัญคือ อับราฮัม มาสโลว์ (Maslow) เจ้าของทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ 5 ขั้น ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย และได้กล่าวถึงไปแล้วก่อนหน้านี้ มาสโลว์และนักจิตวิทยาในกลุ่มเดียวกันนั้นมีแนวทางในการศึกษาธรรมชาติพฤติกรรมของมนุษย์ โดยมองในแง่เอกลักษณ์เฉพาะตัวบุคคลมากกว่า ภาพรวมของบุคคล แนวคิดมนุษยนิยมเป็นการพยายามอธิบายธรรมชาติของมนุษย์และทัศนคติในการมองมนุษย์ในแง่ดีงาม มีธรรมชาติใฝ่ดี อยากทำความดี มีความต้องการพัฒนาตนเองให้ดียิ่งกว่าปัจจุบัน เป้าหมายของทุกชีวิตคือ การพัฒนาศักยภาพที่มีในตัวตนให้ถึงจุดสูงสุด ซึ่งจะช่วยให้มนุษย์รู้คุณค่าแห่งตนเองและความสำเร็จที่ได้รับย่อมเกิดขึ้นจากแรงผลักดันที่มนุษย์เชื่อในคุณค่าแห่งศักยภาพที่ตนมี ดังนั้น การปรับตัวของมนุษย์ต่อความต้องการที่ไม่อาจตอบสนอง ตามแนวความคิดนี้ จึงถูกเชื่อว่า มนุษย์จะมีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง และพร้อมที่จะรู้จักตนเองทั้งในแง่ที่บกพร่องและแง่ที่ดีงาม

อย่างไรก็ตามทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ ได้รับการโต้แย้งจากนักวิชาการบางกลุ่มว่าไม่จำเป็นเสมอไปที่มนุษย์จะได้รับความพึงพอใจในสนองความต้องการแต่ละขั้นเต็มที่เสียก่อน จึงจะพัฒนาความต้องการในขั้นต่อไป เนื่องจากในชีวิตจริงเป็นเรื่องยากที่จะแบ่งลำดับขั้นตอนของความต้องการออกจากกันได้อย่างเด็ดขาด นอกจากนั้นแล้วความรู้สึก “พอ” ของแต่ละบุคคลในการได้รับตอบสนองความต้องการย่อมมีความแตกต่างกัน

นอกจาก อับราฮัม มาสโลว์ แล้ว แนวคิดมนุษยนิยมยังมีนักคิดที่สำคัญอีกท่านหนึ่ง นั่นคือ คาร์ล โรเจอร์ (Rogers) เขามีความสนใจศึกษาในเรื่องมนุษย์ และมองมนุษย์ในแง่ดีงามเช่นเดียวกับมาสโลว์ นอกจากนี้โรเจอร์ยังเชื่อว่า มนุษย์ทุกคนมีแนวความคิดเป็นของตนเอง (Self Concept) หรืออาจกล่าวได้ว่า มนุษย์มีภาพของตนจากตาที่มองเห็นสิ่งต่างๆ และภาพของตนจากใจที่นึกคิดได้ ซึ่งก็คือภาพที่เกิดจากมโนภาพทางจิตนั่นเอง ความเป็นตัวตนตามแนวคิดของ คาร์ล โรเจอร์ ประกอบไปด้วย 3 ประเภท ได้แก่

1. ตัวตนที่เป็นจริง (real self)
2. ตัวตนที่เราคิดว่าเราเป็น (perceived self)
3. ตัวตนที่เราต้องการจะเป็น (ideal self)

ในที่นี้ขอยกตัวอย่างถึงความเป็นตัวตนทั้ง 3 ประเภท นั่นคือ สภาพความเป็นจริงขณะนี้ บุคคลหนึ่งกำลังเป็นนักศึกษา เขากำลังนั่งเรียนอยู่ในห้อง การที่เขาได้รู้ว่าตนเองเป็นนักศึกษา และกำลังนั่งเรียนอยู่ในห้องขณะนี้ นั่นคือ “ตัวตนที่เป็นจริง”

วันหนึ่งเมื่อมีเพื่อนๆ มาทักว่า เขามีรูปร่างที่อ้วนขึ้น แต่ในใจลึกๆ เขากลับคิดว่าน้ำหนัก ของเขาเองลดลง และเขารูปร่างดีขึ้นมาก ความคิดตรงนั้นคือ “ตัวตนที่เราคิดว่าเราเป็น”

เขาฝันว่าวันหนึ่ง หากรูปร่างของเขาดีขึ้นกว่านี้ และดีขึ้นเรื่อยๆ เขาอยากจะเป็นดาราดัง เพื่อที่ในอนาคตเขาจะได้กลายเป็นเศรษฐีที่มีเงินทองมากมาย นั่นเป็น “ตัวตนที่เราต้องการจะ เป็น”

จะเห็นได้ว่า ความเป็นตัวตนของบุคคล ต้องประกอบไปด้วยสภาพความเป็นตัวตนทั้ง 3 ส่วน ซึ่งต้องอยู่ร่วมกันอย่างสมดุลและสอดคล้อง เนื่องจากโรเจอร์เชื่อว่า การที่สภาพภายในและ สภาพภายนอกมีความสมดุลกันนั้น จะทำให้บุคคลเกิดการรับรู้เกี่ยวกับตนเองอย่างถูกต้อง

3. ความพอใจในการใช้สื่อเพื่อตอบสนองของความต้องการและการยอมรับเทคโนโลยี

เนื่องจากความต้องการเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ได้ตลอดเวลา อีกทั้งมนุษย์ยังมีความปรารถนาที่จะสนองความต้องการในใจตนเองอยู่เสมอ ในฐานะที่สื่อเป็นหนทางหนึ่ง ซึ่งมนุษย์สามารถเลือกใช้เพื่อตอบสนองความต้องการได้ พฤติกรรมการบริโภคสื่อจึงเกิดขึ้น การศึกษาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อนั้น จำเป็นต้องอาศัยสิ่งที่เป็นหลักฐานแน่ชัดมาอธิบาย เช่นเดียวกันกับการหาสาเหตุพฤติกรรมมนุษย์ที่ต้องอาศัยองค์ความรู้ในเรื่องของแรงจูงใจเป็นหลัก นักนิเทศศาสตร์มีความเชื่อว่า องค์ความรู้ที่สามารถนำมาอธิบายในเรื่องดังกล่าวได้ คือทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ว่าด้วยเรื่องพฤติกรรมในการใช้สื่อของมนุษย์ ซึ่งมีดังนี้

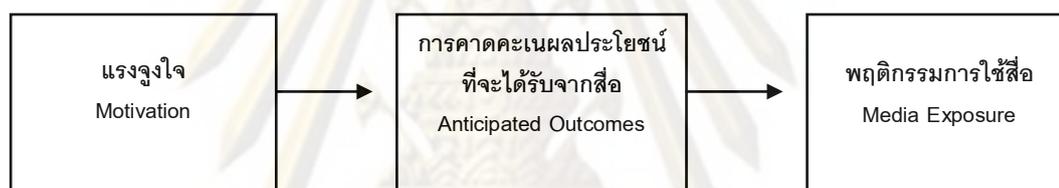
3.1 ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ (Expectancy Theory)

คำว่า ความคาดหวัง (Expectation) ตามความหมายของ Palmgreen และ Rayburn (1985) นั้นหมายถึง ความน่าจะเป็นในการรับรู้ว่ามีคุณลักษณะเฉพาะ หรือรับรู้ว่ามีพฤติกรรมบางอย่างจะให้ผลเฉพาะอย่างตามมา

ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ เป็นทฤษฎีที่มุ่งเน้นเป้าหมายและเหตุผลของผู้รับสาร โดยมีกรอบของความคิดที่ว่าแรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้คนเกิดพฤติกรรม เช่นเดียวกันกับแนวคิดทางจิตวิทยาทั้ง 4 แนวทาง แต่ได้ให้ความสำคัญกับการอธิบายพฤติกรรมการใช้สื่อของมนุษย์ตามอย่างแนวทางของนักจิตวิทยากลุ่มแนวคิดเชิงผู้คิดเป็นหลัก เนื่องจากมีหลักการพื้นฐานที่สอดคล้องกันอันประกอบไปด้วย

1. มนุษย์นั้นมีอิสระ ในการเลือกแสดงความคิดเห็นและแสดงพฤติกรรม
2. แรงจูงใจเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม
3. การคาดการณ์ของผู้รับสารหลังจากแสดงพฤติกรรมออกไป

จากหลักการพื้นฐานสามารถนำมาแสดงเป็นแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 4 แสดงแบบจำลองทฤษฎีและแนวคิดความคาดหวังจากสื่อของแมคควอลและเกอร์วิตซ์ (McQuail and Gurevitch, 1974)

แมคควอล และเกอร์วิตซ์ (1974 อ้างถึงในยุบล เบญจรงกิจ , 2534 : 93) ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทฤษฎีนี้ว่า เป็นการนำแนวทฤษฎีมาประยุกต์ใช้กับการศึกษาผู้รับสาร โดยพฤติกรรมการใช้สื่อถูกมองว่าเป็นพฤติกรรมอิสระ ที่ผู้รับสารแสวงหาเพื่อจะให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์ฉับพลัน (Immediate Benefits) หรือผลประโยชน์ที่จะตามมาในอนาคต (Delayed Benefits) ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นผลประโยชน์ที่ผู้รับสารมองเห็นและต้องการ ผู้รับสารเป็นผู้กระทำโดยมีภาพอยู่ในใจแล้วว่าเขาทำอะไร และต้องการอะไร

นอกจากนี้ Gallway และ Meek (1981 อ้างถึงใน เศรษฐา ชั่งขวลิต, 2544 : 65) ยังกล่าวไว้ว่า ในบางครั้ง ความคาดหวังสามารถเกิดขึ้นเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ ซึ่งก่อให้เกิดผลตามมาคือ ผู้รับสารเกิดความคาดหวังต่อสื่อหรือเนื้อหาของสื่อ เพื่อผลลัพธ์คือ ความพึงพอใจที่ได้รับเมื่อมีการ

เปิดรับสื่อ และความพึงพอใจที่ได้รับของบุคคลต่อสื่อหนึ่งๆ อาจมากกว่าหรือน้อยกว่าที่คาดหวังไว้ก็ได้

ทฤษฎีความคาดหวังสามารถนำมาใช้กับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของผู้รับสารได้ ดังนี้

1. ใช้วิธีตั้งคำถามถึงสาเหตุการเปิดรับสารจากสื่อ เพื่อให้ผู้รับสารตระหนักถึงแรงจูงใจของตน
2. ไม่ด่วนสรุปว่าพฤติกรรมต่างๆ อย่างมีความหมายเพียงความหมายเดียว เพราะผู้รับสารแต่ละคนมีประสบการณ์หรือภูมิหลังที่ต่างกัน ซึ่งผู้รับสารมักนำเอาความเห็นส่วนตัว ภูมิหลัง หรือประสบการณ์มาใช้ในการอธิบายพฤติกรรมด้วยเสมอ
3. พยายามหาคำตอบจากผลที่ผู้รับสารคาดว่าจะได้รับ (Anticipated outcomes) จากการเปิดรับสื่อ โดยมุ่งหวังผลในอนาคต
4. ต้องตีกรอบคำถามให้อยู่ในขอบเขตของประสบการณ์ทางการสื่อสารเท่านั้น สิ่งอื่นๆ เช่น บุคลิกภาพ สถานการณ์ชีวิต หรือประสบการณ์ในอดีตนั้น มีความสำคัญน้อยกว่าสิ่งที่ผู้รับสารมองเห็นว่าจะได้รับจากสื่อ

จากทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ จะเห็นได้ว่า การที่บุคคลเลือกใช้สื่อใดใดก็ตาม บุคคลจะต้องมีแรงจูงใจหรือความคาดหวังต่อสื่อเหล่านั้นๆ ก่อน นั้นย่อมหมายถึง บุคคลจะมีจุดมุ่งหมายในใจต่อผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นก่อนที่จะนำไปสู่การบริโภคสื่อและได้รับความพึงพอใจตามมา นอกจากนี้ การที่ผู้รับสารจะเลือกบริโภคหรือเปิดรับสื่อใดนั้น เป็นแนวคิดสำคัญของทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจ (Uses and Gratification Theory) ที่ปรับปรุงจากแนวคิดด้านการสื่อสารทางจิตวิทยา เน้นเรื่องปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลเลือกเปิดรับสารจากสื่อ (Fisher, 1978 อ้างถึงใน กาญจนา กาญจนเทวี, 2542)

3.2 ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and gratification)

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการสื่อสาร เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับผู้รับสาร (Receiver) โดยมองว่าผู้รับสารอยู่ในฐานะเป็นผู้กระทำการเลือกใช้สื่อ (Active Selector of Media Communication) ซึ่งนับได้ว่าเป็นมุมมองที่แตกต่างไปจากทฤษฎีการใช้สื่อในยุคก่อนๆ เนื่องจากแต่เดิมผู้รับสารถูกมองว่าเป็นผู้ถูกกระทำ (Passive person) สิ่งสำคัญของทฤษฎีนี้ จึงเป็นการให้เหตุผลได้ว่า เพราะเหตุใดมนุษย์ถึงเลือกใช้เทคโนโลยี และเลือกใช้อย่างไร รวมถึงอะไรคือสิ่งที่มนุษย์รู้สึก หลังจากได้เกิดการใช้เทคโนโลยี (Blumler, 1979 ; Palmgreen et al.,1980 ;1981)

สำหรับในความหมายของคำว่าประโยชน์ (Uses) กับความพึงพอใจ (Gratification) นั้น Rosengren (1974) ได้กล่าวไว้ว่าทั้ง 2 คำนี้ มีความสัมพันธ์กันอยู่ในแง่ที่ว่า ประโยชน์สามารถนำไปสู่ความพึงพอใจ และความพึงพอใจก็อาจได้รับจากประโยชน์ เพราะฉะนั้น นักวิจัยอาจศึกษาเฉพาะตัวใดตัวหนึ่ง โดยมีเป้าหมายถึงทั้ง 2 ตัวได้

เช่นเดียวกับแนวคิดของ Palmgreen และ Rayburn (1985) ที่ได้กล่าวว่าความพึงพอใจสามารถตีความหมายได้ 2 ประเด็น คือ

1. ความพึงพอใจที่บุคคลแสวงหาจากสื่อ (Gratification Sought) เป็นการมองในแง่ผลจากความเชื่อ ความคาดหวังของบุคคล ตลอดจนการประเมินค่าเกี่ยวกับความพึงพอใจที่สื่อจะพึงให้ได้อันเป็นแรงจูงใจผลักดันให้บุคคลเปิดรับสื่อ
2. ความพึงพอใจที่บุคคลได้รับจากสื่อ (Gratification Obtained) เป็นการมองในแง่ผลที่บุคคลได้รับหลังจากการเปิดรับสื่อหรือเนื้อหาของสื่อประเภทต่างๆ ซึ่งจะย้อนกลับไปสนับสนุนหรือเปลี่ยนแปลงตามความเชื่อเดิม

McQuail (1974 อ้างถึงใน ยุบล เบ็ญจรงค์ คีกริจ, 2534 : 93) ได้แสดงแนวคิดเกี่ยวกับใช้ประโยชน์และความพึงพอใจไว้ว่า โดยทั่วไปแล้วมนุษย์จะมีการประเมินค่าบางอย่าง เพื่อดูความสามารถที่เป็นไปได้ในอนาคตของสิ่งนั้น โดยบุคคลสามารถที่จะตีความและตรวจสอบได้ว่าสื่อที่กำลังจะเลือกใช้ตรงกับความต้องการของเขาหรือไม่ ดังนั้น จากแนวคิดของ McQuail จึงทำ

ให้เห็นได้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกนึกคิดภายใน ที่สะท้อนออกมาเป็นสิ่งที่วัดได้ โดยสังเกตจากความต้องการหรือเหตุผลในการใช้สื่อต่างๆ ของบุคคลนั่นเอง

ทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ มีต้นแบบมาจากผลการวิจัยของ Katz (1959) ซึ่งเป็นการศึกษาข้อมูลที่เก็บจากผู้ใช้สื่อในประเทศอิสราเอล โดยที่ Katz ได้ทำการสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการวัดความต้องการด้านจิตใจ และสังคมของผู้รับสาร สำหรับผลจากการศึกษาดังกล่าว สามารถนำมาจัดเป็นองค์ประกอบได้ 3 ประการเรียกว่า “Classification of Media-Related Needs” ดังตารางต่อไปนี้

ลักษณะความต้องการ	เป้าหมายในการติดต่อของบุคคลต่อสิ่งภายนอก	บุคคลหรือสิ่งของที่มนุษย์ได้เชื่อมโยงการติดต่อไปถึง
1. ความต้องการให้เพิ่มมากขึ้น	1. การติดต่อเพื่อรับข่าวสารหรือความรู้	1. ตนเอง
2. ความต้องการให้น้อยลง	2. การติดต่อเพื่อความพอใจเพื่อประสบการณ์ทางอารมณ์	2. ครอบครัว
3. ความต้องการให้ได้มา	3. การติดต่อเพื่อความเชื่อถือ ความมั่นใจ ความมั่นคงและสถานภาพ	3. เพื่อนฝูง
	4. การติดต่อเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์	4. สังคม รัฐบาล
		5. ธรรมเนียม วัฒนธรรม
		6. โลก
		7. สิ่งภายนอกอื่นๆ ที่มี
		ความหมายน้อย

ตารางที่ 1 แสดงองค์ประกอบ 3 ประการ ของ Katz

จากองค์ประกอบทั้ง 3 Katz ได้สร้างข้อความแสดงความต้องการของผู้ใช้สื่อ 35 ข้อความ เพื่อชี้ให้เห็นถึงการใช้สื่อเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านความพึงพอใจของตน เช่น เพื่อใช้เป็นข้อมูลหรือหัวข้อในการสนทนา เพื่อให้ได้รับความเพลิดเพลิน หรือเพื่อความบันเทิง เป็นต้น นอกจากนี้เขายังนำข้อความทั้ง 35 ข้อความ มาแยกความต้องการ (Needs) ตามลักษณะจิตวิทยาได้ 4 ประเภทดังนี้

1. *Cognitive Need* คือ ความต้องการที่บุคคลเลือกเปิดรับสื่อ เพื่อจะได้รับทราบความเป็นไปในชีวิต ความรู้ รวมทั้งความเข้าใจในตัวบุคคล เหตุการณ์ หรือสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว

2. *Affective Need* คือ ความต้องการที่บุคคลเปิดรับสื่อ เพื่อจะได้รับคามพึงพอใจ หรือได้รับประสบการณ์ร่วมทางอารมณ์ รวมทั้งความต้องการในเรื่องของความสวยงามและศิลปะต่างๆ

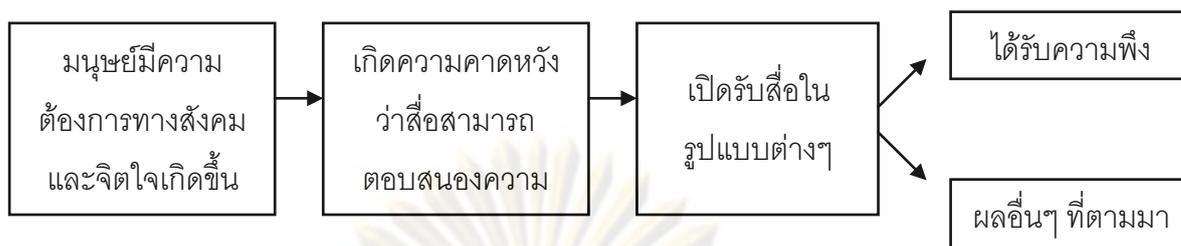
3. *Integrative Need* คือ ความต้องการข่าวสารที่บุคคลพึงประสงค์ เพื่อเป็นข้อมูลในการแสดงความคิดเห็น ทำให้เกิดความมั่นใจ ความมั่นคงทางอารมณ์ ความคิด และเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคม

4. *Escape Need* คือ ความต้องการที่ผู้รับสารเปิดรับสื่อ เพื่อหลีกเลี่ยงจากสภาพความเป็นจริงชั่วขณะ เพื่อสิ่งของที่ขมขื่นหรือความยุ่งยากในชีวิตจริง โดยใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด หลีกหนีจากสิ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

Katz อธิบายว่า เมื่อมนุษย์มีความต้องการทางด้านสังคมและจิตใจ จึงทำให้เกิดความคาดหวังว่าสื่อจะมีคุณลักษณะเฉพาะบางอย่าง นั่นคือ เราประเมินค่าเกี่ยวกับความพึงพอใจที่สื่อจะให้ได้ และนำไปสู่การตัดสินใจเปิดรับสื่อนั้นๆ กระทั่งได้รับผลเป็นความพึงพอใจ หรือ ผลอื่นๆ ที่ไม่อาจคาดหวังเกิดขึ้นตามมา ซึ่งตรงส่วนนี้ Palmgreen และ Rayburn (1985) ก็ได้มีความเห็นเช่นเดียวกันและได้อธิบายเพิ่มเติมไปอีกว่า หากการตัดสินใจเลือกเปิดรับสื่อดังกล่าว ทำให้ได้รับความพึงพอใจ ผลนี้ก็จะย้อนกลับไปมีอิทธิพลต่อความเชื่อหรือความคาดหวังเกี่ยวกับสื่อ และเกิดการทํางานตามรูปแบบนี้ต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 5 แสดงแบบจำลององค์ประกอบของการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อของ Katz

แบบจำลองการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจดังกล่าว สามารถนำมาอธิบายถึงพฤติกรรมของบุคคลแต่ละคนที่มีความคาดหวังประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ และมีการเลือกใช้เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ คือความพึงพอใจในแบบที่ตนต้องการ

จากหลักการพื้นฐานของทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ สิ่งสำคัญของทฤษฎีนี้จึงเป็นการให้เหตุผลได้อย่างดีว่า เพราะเหตุใดมนุษย์จึงเลือกใช้เทคโนโลยี และเลือกใช้อย่างไร รวมถึงอะไรคือสิ่งที่มนุษย์รู้สึก หลังจากได้เกิดการใช้เทคโนโลยี (Blumler, 1979 ; Plamgreen et al., 1980 ; 1981)

จะเห็นได้ว่าทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ว่าด้วยเรื่องพฤติกรรมในการใช้สื่อของมนุษย์ อันได้แก่ ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ และทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจดังกล่าวไปแล้วนั้น สามารถทำให้เห็นโดยภาพรวมได้ว่า มนุษย์มีธรรมชาติในการเลือกใช้สื่อเพื่อสนองความต้องการในลักษณะใด และในฐานะที่เทคโนโลยีเป็นสื่อประเภทหนึ่ง ซึ่งกำลังแพร่หลายในปัจจุบัน คุณลักษณะเฉพาะของเทคโนโลยีจึงถือเป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ชัดเจนยิ่งขึ้นว่า ศักยภาพในการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ผ่านสื่อประเภทดังกล่าว มีความเฉพาะและแตกต่างจากสื่อประเภทอื่นที่มนุษย์เลือกใช้เพียงใด

4. เทคโนโลยีและการสนองความต้องการอยากมีชีวิตในอุดมคติ

เทคโนโลยีในปัจจุบันพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีทางการสื่อสาร ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับในอดีตจะพบว่า การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาเท่านั้น ที่ทำให้

มนุษย์สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้อย่างรวดเร็ว กระทั่งเมื่อถึงยุคที่คอมพิวเตอร์ได้เข้ามา มีบทบาทในการพัฒนาระบบเครือข่ายสารสนเทศ การสื่อสารรูปแบบใหม่จึงเกิดขึ้น Rogers (1994) กล่าวว่า การสื่อสารดังกล่าวเป็นการสื่อสารในลักษณะที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากไปสู่คนจำนวนมาก (Many-To-Many Basis) ผ่านระบบที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง การสื่อสารผ่านช่องทางนี้ จึงถือเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ที่ใช้สร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันของมนุษย์ โดยสามารถกระทำได้ แม้ว่าจะไม่มีการเห็นหน้าค่าตาเกิดขึ้นก็ตาม

4.1 คุณลักษณะของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต

ความก้าวไกลของเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ อาศัยส่วนประกอบสำคัญคือ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นโครงข่ายที่ถูกสร้างขึ้นมาให้มีคุณสมบัติสื่อสารได้ทุกรูปแบบ นูชรินทร์ ขวัญคำ (2549) กล่าวถึงอินเทอร์เน็ตเอาไว้ว่า เป็นสื่อที่มีความพิเศษ สามารถดึงดูดใจให้ผู้คนเข้ามาเยี่ยมชม เนื่องจากอินเทอร์เน็ตสามารถตอบสนองความต้องการภายในของบุคคลได้ นอกจากนี้ เขายังได้อธิบายถึงคุณลักษณะพิเศษของอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจให้บุคคลเข้ามาใช้งานไว้ 10 ประการดังต่อไปนี้

1. อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการสื่อสารที่มีความยืดหยุ่นในเรื่องของเวลาสูง นั่นคือ ประการแรกอินเทอร์เน็ตสามารถทำให้บุคคลซึ่งกำลังใช้งานอยู่ในเวลาเดียวกัน ได้สื่อสารถึงกัน ยกตัวอย่างเช่น การใช้ห้องสนทนา (Chat Room) จะเห็นได้ว่าเป็นการสื่อสารลักษณะที่บุคคลสามารถพูดคุยโต้ตอบกันขณะเข้าใช้งานได้ทันที นอกจากการสื่อสารในลักษณะดังกล่าวแล้ว ในอีกด้านหนึ่งอินเทอร์เน็ตยังสามารถทำให้บุคคลได้สื่อสารถึงกันในเวลาที่แตกต่างกันด้วย เช่น การสื่อสารผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) และกลุ่มข่าวสารต่างๆ (New Group) ซึ่งเป็นการสื่อสารที่บุคคลสามารถเข้ามาโต้ตอบกันได้เรื่อยๆ ทุกครั้งที่เข้ามาใช้งาน ดังนั้น แม้บุคคลจะเข้าใช้งานในเวลาที่แตกต่างกัน ก็สามารถมีปฏิสัมพันธ์สื่อสารถึงกันได้

2. อินเทอร์เน็ตมีความยืดหยุ่นในเรื่องของสถานที่ เนื่องจากผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถที่จะติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้ทั่วโลก กระทั่งในที่ซึ่งอยู่ห่างไกล หรือไม่มีโอกาสได้พบเจอกัน ก็สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันผ่านช่องทางนี้ โลกของอินเทอร์เน็ตจึงปราศจากข้อจำกัดอันเกิดจากความห่างไกลของระยะทาง

คุณลักษณะพิเศษของอินเทอร์เน็ตดังกล่าว สอดคล้องกับความคิดเห็นของ Greenfield (1999 อ้างถึงใน สุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ , 2548) ซึ่งได้อธิบายไว้ว่า อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยี การสื่อสารที่มีคุณลักษณะพิเศษ อาทิเช่น สามารถสร้างสภาพแวดล้อมสามมิติเสมือนจริง นำเสนอข้อมูลข่าวสารได้แบบไม่จำกัด เปิดโอกาสให้บุคคลเข้าใช้งานตลอด 24 ชั่วโมง อีกทั้งการ ดำเนินการของข้อมูลยังถูกส่งและรับกลับด้วยเวลาอันรวดเร็ว เสมือนกับว่าไม่มีปัญหาเรื่อง ระยะทางมาเป็นอุปสรรค นั่นคือเหตุผลว่า ทำไมอินเทอร์เน็ตจึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจผู้ใช้งานเสมอ

สำหรับคุณลักษณะพิเศษเรื่องความยืดหยุ่นของเวลาและสถานที่ดังที่ได้กล่าวมานั้น กิตติ กันภัย (2543) ก็มีความเชื่อเช่นเดียวกัน และเขาได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมที่น่าสนใจนั่นคือ การที่ อินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารที่สามารถกระทำได้ไม่จำกัดสถานที่ เนื่องมาจากสามารถกระทำกับ คอมพิวเตอร์เครื่องไหนในโลกก็ได้ และเป็นการสื่อสารที่ไม่จำกัดเวลา เนื่องจากสามารถต่อเข้าใช้ งานในระบบได้ทุกเวลาที่ต้องการ

3. การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตไม่จำเป็นต้องเห็นหน้าค่าตา นุชรินทร์ ขวัญคำ (2549) เชื่อว่าคุณลักษณะประการนี้ ก่อให้เกิดความดึงดูดใจแก่ผู้ใช้งาน เนื่องจากช่องทาง อินเทอร์เน็ตมีวิธีการสื่อสารในรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น ข้อความ ภาพ เสียง และ ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเลือกกำหนดเองได้ อย่างไรก็ตามพบว่า การสนทนาผ่าน คอมพิวเตอร์ในรูปแบบของการพิมพ์ภาษาข้อความนั้น คือช่องทางที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้งาน เป็นหลัก

นุชรินทร์ ได้ระบุถึงข้อดีของการสนทนาด้วยการพิมพ์ภาษาข้อความว่า สามารถทำให้ ผู้ใช้งานเกิดความพยายามในการสื่อสารมากกว่าการสนทนาด้วยภาษาพูดปกติ และการพยายาม ใส่อารมณ์ความรู้สึกผ่านตัวอักษรนั่นเอง คือสิ่งที่นำมาซึ่งการเกิดจินตนาการเพื่อฝันของบุคคล

สำหรับในประเด็นนี้ J.W. Chesebro and D.G. Bonsall (1989) ได้ให้มุมมองที่น่าสนใจ นั่นคือ เมื่อใดก็ตามที่ผู้ใช้งานได้สนทนาผ่านทางคอมพิวเตอร์โดยอาศัยการพิมพ์ตัวหนังสือ จะ เกิดข้อได้เปรียบทางการสื่อสารในแง่ของความสะดวกที่ติดมามีกับข้อความ เนื่องจากผู้ใช้งานที่ สนทนาโดยการพิมพ์จะทำการสกัดแต่สาระสำคัญที่ต้องการสื่อสารให้เหลือไว้เท่านั้น และ เลือกสรรคำที่ให้ความหมายชัดเจน รวมถึงตรงกับใจที่ต้องการจะสื่อ

แต่ในขณะเดียวกัน J.W. Chesebro and D.G. Bonsall ก็มีความเห็นบางประการเกี่ยวกับการสนทนาโดยอาศัยการพิมพ์ตัวหนังสือว่ามีข้อดีและไม่ใช้สิ่งที่น่าสนใจ เนื่องจากทำให้ผู้ใช้งานขาดโอกาสในการแสดงอวัจนภาษาต่อกัน ไม่มีโอกาสได้เห็นการแสดงออกทางสีหน้าท่าทางของคู่สื่อสาร นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ยังทำให้ผู้สื่อสารมองไม่เห็นร่องรอยของบุคลิกภาพ ซึ่งโดยปกติจะปรากฏอยู่ในการสื่อสารด้วยการเขียนจดหมายแบบโต้ตอบแบบต่างๆ เช่น ลายมือ เครื่องเขียนที่ใช้ ฯลฯ และที่สำคัญคอมพิวเตอร์ยังทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเข้าใจความหมายทางสังคมที่แฝงอยู่ในน้ำเสียง ระดับเสียง และคุณภาพของเสียงของผู้สื่อสารอีกด้วย

อย่างไรก็ตามพวกเขาเชื่อว่า หากคอมพิวเตอร์ไม่สามารถแสดงความหมายทางสังคมที่แฝงอยู่ในบุคลิกภาพและน้ำเสียงของผู้สื่อสารได้ บุคคลจะใช้วิธีการแสดงออกทางอารมณ์อย่างอื่นมาชดเชยคุณสมบัติที่คอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำได้ อาทิเช่น การสนทนาโดยใช้ข้อความอักษรที่เป็นภาษาแสดง ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้งานมีอิสรภาพที่จะแสดงออกทางอารมณ์โดยไม่ต้องกังวลว่าตนเองจะถูกประเมินจากคู่สื่อสารว่าอย่างไร ทั้งนี้ Fox (1983) ได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมนั่นคือ การสื่อสารด้วยภาษาข้อความนั้น สามารถนำไปสู่การสร้างรูปแบบทางการสื่อสารใหม่ๆ โดยบุคคลจะมีการสร้างความหมายในรูปแบบของการใช้ถ้อยคำเป็นคุณสมบัติเฉพาะ ซึ่งผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในกลุ่มหรือชุมชนเดียวกันเท่านั้นที่จะสามารถเข้าใจความหมาย

นอกจากการสื่อสารผ่านตัวอักษรจะไม่สามารถแสดงความหมายทางสังคมที่แฝงอยู่ในบุคลิกภาพและน้ำเสียงของผู้สื่อสารได้แล้ว De Mayer (1991) ยังได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์อีกประการหนึ่งว่า เป็นการสื่อสารในลักษณะไม่เห็นหน้าค่าตาซึ่งมีข้อจำกัดนั่นคือ ไม่สามารถกระตุ้นให้เกิดการรวมตัวกันแบบเผชิญหน้า (Face-to-face) การเจอกันในเวลาเดียวกัน สถานที่เดียวกัน อย่างสม่ำเสมอ

4. การใช้อินเทอร์เน็ตไม่ต้องระบุความเป็นตัวตนจริง จะเห็นได้ว่าอินเทอร์เน็ต เป็นช่องทางการสื่อสารที่ผู้ใช้งานสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ โดยไม่จำเป็นต้องมองเห็นซึ่งกันและกัน ดังนั้นผู้ใช้งานจึงไม่จำเป็นต้องเปิดเผยความเป็นตัวตนจริง อาทิเช่น ชื่อและที่อยู่ ให้ผู้อื่นได้รับรู้

จากผลการวิจัยของ Young (1996) พบว่าผู้บริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ได้ระบุลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดใจพวกเขาเข้าใช้ดังนี้ 86% บอกว่าการที่ไม่ต้องระบุชื่อผู้ใช้ ไม่รู้จักตัวตนนั้น

ทำให้พวกเขาอยากใช้สื่อนี้ 63% เป็นเพราะความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารความ ต้องการต่างๆ 58% บอกว่าเป็นเพราะความปลอดภัยในการใช้ 37% ระบุว่า เป็นสื่อที่ใช้ง่าย และ สะดวกในการใช้

นุชรีรัตน์ ขวัญคำ (2549) อธิบายถึงการที่อินเทอร์เน็ต สามารถระบุความเป็นตัวตนจริงลงไปหรือไม่ก็ได้ นั่นว่ามีผลต่อการตัดสินใจและความรู้สึกสบายใจของบุคคลในขณะที่เข้าใช้งาน นอกจากนี้การไม่เปิดเผยความเป็นตัวตนยังนำมาซึ่งความสามารถในการสร้างสรรค์ความคิดต่างๆ ที่เป็นอิสระ กล่าวแสดงออกทางความต้องการ กระทั่งกล้าทำในสิ่งที่ไม่สามารถกระทำได้ในโลกของความเป็นจริง

ในขณะที่ กิตติ กัณภัย (2543) ได้ให้มุมมองที่กลับกันถึงข้อเสียของการสื่อสารในลักษณะที่บุคคลไม่จำเป็นต้องระบุตัวตนจริงลงไป ขณะทำการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์ว่า ทำให้เกิดการปกปิดหลอกลวงต่อกัน อาทิเช่น การโกหกอายุ การโกหกเพศที่แท้จริง เขาให้คำอธิบายเพิ่มเติมคือบุคคลจะตัดสินใจว่าควรเปิดเผยข้อมูลที่แท้จริงให้ผู้อื่นล่วงรู้หรือไม่ และเมื่อใดที่คำตอบคือไม่ ต้องการเปิดเผย ผู้ใช้งานจะเลือกใช้วิธีการหลอกลวงหรือโกหก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบุคคลไม่รู้สึกว่าตัวเองจะต้องรับผิดชอบต่อการโกหกหรือหลอกลวงนั้น เนื่องจากไม่มีบทลงโทษใดที่เป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน

ข้อค้นพบเกี่ยวกับการปกปิดอีกประการหนึ่ง จากงานของ Dannefer and Poushinsky (1977) และ Myers (1987) คือผู้สื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จะพยายามปกปิดข้อมูลส่วนตัวที่แท้จริง รวมทั้งพยายามรักษาความลับโดยระมัดระวังไม่ให้เกิดการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวขึ้น อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากคำให้สัมภาษณ์ของผู้ใช้งานพบว่า สาเหตุที่คนไม่เปิดเผยความจริงส่วนตัว ไม่ใช่เพราะกลัวผู้อื่นจะรู้ความจริง แต่เป็นเพราะการปกปิดเป็นส่วนหนึ่งของมายาอันน่าหลงใหล

5. อินเทอร์เน็ตมีคุณสมบัติช่วยสนับสนุนให้ผู้ใช้สามารถเปลี่ยนแปลงตัวตนใหม่
เนื่องจากการสื่อสารผ่านช่องทางนี้ สามารถกำหนดขอบเขตในการมองเห็นของคู่สนทนาได้ อาทิเช่น การเลือกให้คู่สนทนาเห็นแต่ตัวอักษรที่ใช้สื่อสารเพียงอย่างเดียว เห็นรูปถ่าย ได้ยินเสียงสนทนาผ่านไมโครโฟน หรือเห็นตัวตนจริงผ่านทางกล้องเว็บแคม ฯลฯ ความสามารถในการกำหนดขอบเขตในลักษณะดังกล่าวนั่นเอง คือสิ่งที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานมีสิทธิเลือกระดับความเป็นตัวตนใหม่ให้ผู้อื่นรับรู้ โดยอาจจะแสดงบางส่วนที่เป็นตัวเองออกไป หรือเป็นในสิ่งที่ไม่ใช่

ตัวตนที่แท้จริงของตนเองก็ยอมทำได้ เช่น การเปลี่ยนเพศ เปลี่ยนรูปลักษณ์ กระทั่งเปลี่ยนอัตลักษณ์ทั้งหมดของตนเองไปจากเดิม

- **อิทธิพลของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงทางอัตลักษณ์**

Woodward (1997 อ้างถึงในเจริญวิทย์ จิตติวรารักษ์ , 2544) ได้สรุปว่าอัตลักษณ์ (Identity) คือ สิ่งที่ทำให้เรารู้ว่า เราคือใคร และเราจะดำเนินความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ตลอดจนโลกที่แวดล้อมตัวเราอย่างไร

สำหรับการแสดงอัตลักษณ์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต กิตติ กันภัย (2543) ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร แต่ถ้าให้เวลาไม่นาน คนจะค่อยๆ สร้าง “อัตลักษณ์ on-line” ขึ้นมา และการปกปิดหรือไม่เปิดเผยจะถูกใช้เพื่อสร้างทางเลือกในการเป็นตัวตนของบุคคล

ในขณะที่ Stone (1995) และ Turkie (1995) เชื่อว่าในยุคหลังสมัยใหม่อัตลักษณ์ของบุคคลจะปรากฏในลักษณะแยกย่อย และยืดหยุ่นมากขึ้น อย่างไรก็ตามพบว่า แม้ในระบบที่ไม่มีการปกปิด อัตลักษณ์ก็ยังสามารถถูกสร้างขึ้นได้ โดยอาศัยปฏิบัติการทางการสื่อสารของผู้ใช้งานแบบ “ร่วมแรงแข่งขัน” หรือ “ร่วมด้วยช่วยกันสร้าง” ภายในชุมชน

นอกจากนี้นักวิชาการหลายท่านมีความเห็นว่า จุดเริ่มต้นของการสร้างอัตลักษณ์ผ่านสังคมออนไลน์คือการเลือกชื่อ Myers (1987) เชื่อว่าภายใต้ระบบการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่ปกปิด การเปิดช่องทางให้บุคคลได้ตั้งชื่อจะช่วยให้ผู้ใช้งาน “ดมกลิ่น” ได้ว่าใครเป็นมิตรหรือศัตรู

กุศลทิพย์ ไชยศิริมงคล (2548) ได้ให้แนวความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงตัวตนใหม่ของผู้ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตว่า เป็นปรากฏการณ์ทางการสื่อสารแบบใหม่ที่ไร้การขัดขวางและควบคุม บุคคลจึงสามารถแสดงความเป็นตัวตนออกมาได้อย่างอิสระ จนบางครั้งทำให้เกิดความเป็นตัวตนที่มีหลากหลายรูปแบบ สอดคล้องกับที่งานวิจัยของ E.M. Reid (1991) ได้ค้นพบนั่นคือ

ผู้ใช้ IRC* สามารถแสดง และลองแสดงบุคลิกภาพในรูปแบบต่างๆ ซึ่งปกติแล้วจะถูกสังคม กำหนดหรือยับยั้งไม่ให้แสดง ทั้งนี้งานเขียน ของเขา เรื่อง “net romances” ได้ชี้ให้เห็นอีกว่า มีคน จำนวนไม่น้อยที่สร้างตัวตน on-line ในลักษณะที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ที่แท้จริง (off-line) ซึ่ง E.M. Reid ได้แสดงให้เห็นถึงปรากฏการณ์การพบและตกหลุมรักของผู้ใช้ IRC อันเนื่องมาจาก มีอัตลักษณ์ “off-line” ที่สอดคล้องและเป็นไปด้วยกัน

นอกจากอินเทอร์เน็ตจะมีคุณสมบัติช่วยที่สนับสนุนให้ผู้ใช้สามารถเปลี่ยนแปลงตัวตน ใหม่ได้แล้ว นักวิชาการบางท่านยังเชื่อว่า อินเทอร์เน็ตสามารถช่วยเพิ่มพูนภาพลักษณ์ของบุคคล ให้ชัดเจนได้อีกด้วย นั่นคือบุคคลจะรู้จักตัวเองดียิ่งขึ้น และนำไปสู่ความรู้สึกว่าต้องควบคุมตัวเอง ทั้งที่ในอดีตอาจไม่เคยรู้สึกมาก่อน (กิตติ กัมภย์, 2543)

หากจะอธิบายตามหลัก Looking Glass Self Theory ของนักวิชาการสายจิตวิทยา Jacques Lacan ที่ว่า มนุษย์ทุกคนจะเรียนรู้อัตลักษณ์หรือความเป็นตัวเองจากผู้อื่นโดยผ่านคำ บอกล่า ว่าตนนั้นเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย สวยหรือหล่อ ดำหรือขาว ฯลฯ รวากับว่าจะเห็นภาพตัวเอง ได้ก็โดยมีผู้อื่นมาบอกล่าเกี่ยวกับตัวตนของตนเอง หรือพูดง่าย ๆ ก็คือ ผู้อื่นเปรียบเสมือนกระจกเงาสะท้อนเกี่ยวกับตนเองนั่นเอง (Ann Brooks, 1997) ถ้าเป็นเช่นนั้นแล้วในโลกของการสื่อสาร ผ่านคอมพิวเตอร์ซึ่งผู้ใช้งานมีความสามารถในการกำหนดตัวตนให้ผู้อื่นมองเห็นและรับรู้ ความ เป็น “ตัวตน” จึงน่าจะเป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น มา และคงไม่ใช่สิ่งที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต จำเป็นต้องยึดมั่นถือมั่นอีกต่อไป (จิรัฐ ศุภการ, 2545)

6. อินเทอร์เน็ตสามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้เรื่องอื่นๆ ของผู้ใช้งาน เนื่องจาก อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการสื่อสารที่สนับสนุนให้บุคคลสร้างจินตนาการและความเสมือนจริง ดังนั้น ในโลกแห่งความฝันซึ่งถูกกระทำผ่านอินเทอร์เน็ต บุคคลจึงสามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ ของตนเองให้แตกต่างจากโลกของความเป็นจริงอย่างไรก็ได้ ดังที่ Ronald Rice (1989 : p 439) เชื่อ นั่นคือ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มีความเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์และข้อจำกัดทั้งหมด ไม่ว่า

* IRC ย่อมาจาก Internet Relay Chat คือ ระบบเครือข่าย Client/Server (ผู้ใช้บริการ/ผู้ให้บริการ) อำนวยความสะดวกในการ สื่อสารคุยกันระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยกันในลักษณะ Text หรือการส่งข้อความโต้ตอบกัน โดยผู้ใช้งานสามารถที่จะจัดตั้ง Channel ห้องหรือกลุ่มของตัวเองในการที่จะคุยพร้อมๆ กันหลายๆ คน หรือต้องการคุยในลักษณะส่วนตัวก็สามารถที่จะทำได้ บาง ห้อง (Channel) ก็จะมีการตั้งกระทู้ (TOPIC) ไว้ในการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นหรือข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน เช่น แลกเปลี่ยน ความรู้ในการใช้งาน Internet หรืออาจจับกลุ่มวิพากษ์วิจารณ์เรื่องทางการเมือง สำหรับโปรแกรมใช้งาน IRC ในฝั่ง Client (ผู้ใช้งานทั่วไป) ที่ได้รับความนิยมมีด้วยกันหลายโปรแกรม อาทิเช่น IRC II, PIRCH, MIRC, MsChat และอื่นๆ

จะเป็น เรื่องของสถานะการส่งสาร การผูกขาดความเป็นเจ้าของสื่อ เวลา กลุ่มเป้าหมาย หรือ แม้แต่การเรียกคืนข้อมูลที่ต้องการกลับมาใช้งานใหม่ ก็สามารถทำได้ตลอดเวลา

สุชาติ วัฒนอมรเกียรติ (2548) เชื่อว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์สามารถที่จะ เปลี่ยนแปลงการรับรู้ของบุคคลได้ เนื่องจากคอมพิวเตอร์มีความสามารถในการจำลองสภาวะ ความเป็นจริงในชีวิตมนุษย์ โดยแสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างเหตุและผล ตลอดจนนำมาซึ่ง การเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคล ในที่นี้เขาได้ยกตัวอย่างพฤติกรรม การรับประทานแฮมเบอร์เกอร์และของทอดทุกวัน ซึ่งมีผลทำให้เป็นโรคหัวใจในอนาคต แม้บุคคลจะ ทราบดี แต่ผลกระทบนั้นไม่สามารถแสดงให้เห็นได้ทันทีในโลกจริง ในขณะที่คอมพิวเตอร์สามารถ จำลองสถานการณ์และเชื่อมโยงสิ่งเหล่านี้ ให้เห็นภาพชัดเจนได้ กระทั่งทำให้บุคคลตระหนักรู้และ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในที่สุด

7. อินเทอร์เน็ตมีลักษณะการโต้ตอบทางการสื่อสารแบบ 2 ทาง ซึ่งถือเป็นลักษณะ ที่ทำให้อินเทอร์เน็ตมีความแตกต่างจากสื่อในอดีต และสอดคล้องกับที่ Hoffman and Novak (1995) ได้อธิบายไว้ นั่นคืออินเทอร์เน็ตมีลักษณะของการสื่อสารแบบแสวงหาข้อมูลตามความ สนใจของผู้ใช้งาน จึงทำให้บุคคลมีสิทธิเลือกรับข้อมูลข่าวสารในแบบที่ตรงกับความต้องการของ ตนเองได้มาก และสามารถโต้ตอบกลับได้ ในลักษณะที่เป็นทั้งผู้ส่งสารและรับสารในเวลาเดียวกัน แตกต่างจากสื่อประเภทอื่น อาทิเช่น หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ ที่ส่งข้อมูลข่าวสารทางเดียวสู่ผู้รับ บุคคลจึงไม่สามารถตัดสินใจเลือกบริโภคข้อมูลข่าวสารด้วยตนเอง และมีฐานะเป็นเพียงผู้รับ ข้อมูลข่าวสารที่สื่อมวลชนป้อนให้เท่านั้น

8. อินเทอร์เน็ตทำให้ผู้ใช้งานมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล จะเห็นได้ว่าใน ปัจจุบันนี้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่ถูกควบคุมโดยสถาบันต่างๆ น้อยมาก จึงทำให้ผู้ใช้ สามารถแสวงหาข้อมูลข่าวสารได้ตามความต้องการของตนเอง Carolyn R. Miller (1978 : 29-30) เชื่อว่าระบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่ก้าวไกลรวดเร็วที่สุด จนมนุษย์แทบจะ ไม่สามารถควบคุมขอบเขตของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตได้เลย อินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นส่วน สำคัญในการอธิบายวัฒนธรรมของมนุษย์ รวมถึงมีบทบาทในการสร้างและถ่ายทอดวัฒนธรรมอัน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

อย่างไรก็ตาม แม้อินเทอร์เน็ตจะถูกมองจากนักวิชาการว่า มีบทบาทสำคัญในการสร้างและถ่ายทอดวัฒนธรรมอันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง แต่จากการศึกษาของ ดร. ไสร์จจ หงศ์ลดารมภ์ (2546) เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในบริบทของสังคมไทยนั้น กลับพบว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ไม่ได้ทำให้วัฒนธรรมไทยต้องกลืนหายไปกลับโลกาภิวัตน์ ในทางตรงกันข้ามวัฒนธรรมไทยเองมีวิธีการของตนในการจัดการกับเอกลักษณ์ของตน และเจรจาต่อรอง (negotiate) กับโลกาภิวัตน์

Manuel Castell (1995 อ้างถึงในสุชาติดา วัฒนอมรเกียรติ , 2548) เปรียบเปรยอินเทอร์เน็ตเอาไว้ว่า เป็นเหมือนกระดูกสันหลังของการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีลักษณะพิเศษคือเป็นเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถปลดปล่อยทุกรูปแบบของการสื่อสารทั้งข้อความ ภาพ เสียง และข้อมูลโครงข่าย การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตจึงสามารถทำได้ทุกรูปแบบของสัญลักษณ์โดยปราศจากการควบคุม ยิ่งไปกว่านั้น Castell เชื่อว่าโครงข่ายของอินเทอร์เน็ตมีความซับซ้อน ยุ่งยากแก่การตรวจสอบ และถูกพัฒนาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนครอบคลุมทุกประเด็นทางการสื่อสารของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็น การเมือง ศาสนา จนถึงเรื่องเพศและงานวิจัย อย่างไรก็ตามงานวิจัยของ J.W. Chesebro และ D.G. Bonsall (1989) ได้เพิ่มเติมอีกว่า อินเทอร์เน็ตไม่ได้ครอบคลุมเฉพาะแค่ประเด็นทางการสื่อสารของมนุษย์เท่านั้น แต่ได้ทำให้เกิดผลสะท้อนวงการศึกษาไปทุกสาขา ในฐานะที่เป็นแหล่งข้อมูล และเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการวิจัยแสวงหาความจริง

9. อินเทอร์เน็ตสร้างสถานภาพที่เท่าเทียมกันให้แก่ผู้ใช้งาน ซึ่งสถานภาพที่เท่าเทียมกันของผู้ใช้งานนั้น ได้แก่ ความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงข้อมูลและความรู้ต่างๆ รวมถึงการแสดงความคิดเห็น ที่ผู้ใช้งานทุกคนจะได้รับโอกาสเท่ากัน โดยไม่คำนึงถึงสถานะทางสังคม เชื้อชาติ เพศ และด้วยคุณสมบัติประการนี้เอง จึงทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมของนักสตรีนิยมหรือ Feminist ต่อแนวความคิดในการสร้างโลกที่เท่าเทียมกันทางเพศขึ้น โดยนักสตรีนิยมที่ให้ความสนใจกับเรื่องนี้เป็นพิเศษคือ Donna Haraway นักทฤษฎีสายสตรีนิยมสมัยใหม่หรือ Cyber Feminism กับแนวความคิดเกี่ยวกับตัวตนอันเกิดจากการรวมกันระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีไปสู่การมีตัวตนใหม่บนสภาพแวดล้อมจำลองซึ่งอนุญาตให้ผู้ใช้งานสร้างขึ้นได้อย่างไร้ข้อจำกัด (Donna Haraway, 1985)

นอกจากนี้ Cushman and Cahn (1985) ยังพูดถึงอินเทอร์เน็ตเอาไว้ว่า เป็นเครือข่ายทางการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้บุคคลแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียม และความเท่าเทียมที่จะนำมามนุษย์ไปสู่การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพพร้อมกันในที่สุด

หากพิจารณาเกี่ยวกับคุณสมบัติของอินเทอร์เน็ตในการสร้าง สถานภาพที่เท่าเทียมกัน ให้แก่ผู้ใช้งานจะเห็นได้ว่า การใช้เทคโนโลยีนั้น อาจนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงทางสังคมก็เป็นได้ เนื่องจากเทคโนโลยีได้เปิดโอกาสให้คนในสังคมทุกชนชั้น แสดงความคิดเห็นและสื่อสารถึงกัน อย่างเสรี ในทันทีเพื่อให้ภาพความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีและสังคมชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอ อธิบายโดยยกตัวอย่างเกี่ยวกับแนวคิดที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีและสังคมเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งได้แก่ แนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด และแนวคิดสังคมเป็นตัวหล่อหลอมเทคโนโลยี

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Technological Determinism)

ทฤษฎีนี้ให้ความสนใจในเรื่องเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม โดยมีแนวคิดว่าการใช้เทคโนโลยี เป็นสาเหตุหลัก ที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลง ในทางสังคม สถาบันและปัจเจกบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบต่อตัวบุคคลในด้านความรู้สึก การรับรู้ทางประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นผลกระทบทางด้านจิตวิทยา และเป็นพื้นฐานของผลกระทบทางสังคมส่วนใหญ่

กลุ่มนักคิดทฤษฎีในแนวทางนี้ ให้ความสนใจในเรื่องเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม โดยมีแนวคิดว่า เทคโนโลยีเป็นสาเหตุหลักที่สร้างผลกระทบ และทำให้เกิดการ เปลี่ยนแปลง ทางสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคล McLuhan นักทฤษฎีในกลุ่มนี้ มิได้มองถึงผลกระทบที่เทคโนโลยีมีต่อธุรกิจ การเมืองและสังคมเพียงเท่านั้น แต่ยังมอง ถึงผลกระทบต่อตัวบุคคลในด้านความรู้สึก และการรับรู้ทางประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นผลกระทบทางด้านจิตวิทยาบุคคลด้วย โดยเขาเชื่อว่าการพัฒนาเทคโนโลยีนั้น เป็นพื้นฐานที่สามารถเปลี่ยนแปลงภาพรวมทางสังคม นอกจากนี้เขายังได้ให้ความสนใจศึกษาเรื่องราวของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ตรงของบุคคล ทั้งนี้ เนื่องจากมองว่าเทคโนโลยีการสื่อสารคือสิ่งที่ช่วยขยายประสบการณ์ของมนุษย์ให้กว้างไกลออกไป

สื่อทุกชนิดจะขยายผัสสะหรือประสบการณ์ของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อในยุคอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถขยายประสบการณ์มนุษย์ได้อย่างกว้างขวาง จนทำให้คนจำนวนมากสามารถรับรู้เรื่องราวต่างๆ ได้ทุกสถานที่ (Space) ภายในเวลาที่รวดเร็ว (Time) สำหรับ McLuhan

แล้ว เขาสนใจศึกษาการขยายขยายประสบการณ์มนุษย์ในรูปแบบของสื่อ มิใช่ที่ตัวเนื้อหาในสื่อ แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ได้ปฏิเสธว่าเนื้อหาในสื่อ นั้น สามารถส่งผลกระทบต่อตัวบุคคลได้ โดยเขาเชื่อว่าสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงบุคคลได้อย่างมาก มายานั้น ไม่ใช่ตัวสารที่ส่งผ่านสื่อ แต่เป็นที่ตัวสื่อเอง ดังที่เขาได้กล่าวไว้ นั่นคือ “เพียงแค่ตัวสื่อก็เป็นสารแล้ว ” (Medium is the Message) ซึ่งเมื่อสื่อมีการพัฒนา และเปลี่ยนแปลง ไป ก็จะมีผลกระทบต่อประสบการณ์ของมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงตามด้วย

สื่อมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากสื่อสิ่งพิมพ์มาสู่สื่อในยุคอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้พบว่าโทรทัศน์เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีความสำคัญและ McLuhan มักจะใช้เปรียบเทียบ เพื่ออธิบายแนวคิดของเขาอยู่เสมอ โดยเขาเชื่อว่าโทรทัศน์เป็นสื่อที่สามารถดึงดูดและโน้มน้าวใจผู้ใช้ได้มากกว่าสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ใช้จะมีลักษณะผูกพันกับเรื่องราวในสื่อสูงมาก กว่า เพราะโทรทัศน์จะให้ทั้งภาพและเสียง จึงสามารถเข้าถึงอารมณ์ผู้ใช้และสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาจากสื่อได้สูง

กระทั่ง เมื่อสื่อพัฒนามา โกล่อีกขั้น เป็นคอมพิวเตอร์ ก็ สามารถดึงดูดและโน้มน้าวใจผู้ใช้งานได้เพิ่มมากยิ่งขึ้น เนื่องจากคอมพิวเตอร์ได้รวบรวมคุณสมบัติของหนังสือไว้ ในขณะที่ยังคงความดึงดูดใจของโทรทัศน์ด้วย และเมื่อสื่อถูกพัฒนาเข้าสู่ยุคของอินเทอร์เน็ต ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นสื่อใหม่ในสังคมสารสนเทศ ที่รวบรวมข้อดีของโทรทัศน์ หนังสือ และโทรศัพท์เข้าไว้ด้วยกัน ก็ปรากฏภาพชัดเจนยิ่งขึ้นว่า สื่อใหม่นั้นสามารถ สร้างความแตกต่างจากสื่อในยุคก่อน ได้อย่างสิ้นเชิง เนื่องจากมีลักษณะในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ตลอด 24 ชั่วโมง มีความยืดหยุ่นในเรื่องสถานที่และเวลา มีลักษณะที่ เปิดโอกาส ให้ผู้ใช้ได้สร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ตลอดจนเข้าถึงความต้องการและความรู้สึกภายในจิตใจของบุคคลอย่างเต็มที่ อีกทั้ง บุคคลยังสามารถขยายประสบการณ์ของตนเอง โดยเข้าไปรับรู้เรื่องราวต่างๆ ในโลกใบนี้ได้ ไม่ว่าจะอยู่ในที่แห่งไหน หรือเวลาใดก็ตาม

นอกจากนี้ยังพบว่า บนโลกอินเทอร์เน็ตบุคคลสามารถเข้าไปกำหนดตัวตนใหม่ได้อย่างอิสระ ติดต่อกับบุคคลทั่วโลกได้ทันที ตลอดจนมีสังคมที่ตัวเองต้องการ เรียกได้ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น สามารถดึงดูดและเข้าถึงอารมณ์ของบุคคลได้มากมายมหาศาล อย่างที่ไม่เคยมีสื่อใด เคยทำมาก่อน ปรากฏการณ์นี้ แสดงให้เห็น ถึงการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสื่อ ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อบุคคลและสังคม

จะเห็นได้ว่าทฤษฎีนี้ได้ให้ความสำคัญกับอำนาจสื่อมาก ด้วยลักษณะของสื่อที่มีการพัฒนาโดยตลอด ทำให้สื่อมีความสามารถในการชักจูงผู้รับสารได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การหลอมรวมของสื่อเกมและเครือข่ายทางสังคมบนโลกไซเบอร์ที่เรียกว่า “โลกเสมือนจริง” ซึ่งถือได้ว่าเป็น สื่อใหม่ล่าสุด บนอินเทอร์เน็ต ที่รวบรวมคุณสมบัติของสื่อที่มีมาทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน ถึงแม้ว่าทฤษฎีนี้ จะเป็นการมองกระบวนการสื่อสารในรูปแบบเดิมๆ และให้ความสำคัญกับผู้รับสารน้อยกว่าตัวสื่อ แต่ก็มีผู้นำแนวทาง ดังกล่าวมาใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น จริงในสังคมอย่างแพร่หลาย

ทฤษฎีสังคมเป็นผู้สร้างเทคโนโลยี (Social Shaping of Technology)

แนวคิดกลุ่มสังคมเป็นตัวกำหนดเทคโนโลยี (social shaping of technology) มีมุมมองต่อเทคโนโลยีที่แตกต่างจาก ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Technological Determinism) ทฤษฎีนี้ได้ปฏิเสธถึงผลของสังคมอันเกิดจากการใช้เทคโนโลยี แต่เป็นการมองอีกมุมหนึ่งว่า ถึงแม้เทคโนโลยีจะก่อให้เกิดผลแก่สังคมเพียงใด อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีก็เป็นสิ่งที่สังคมสร้างขึ้น (technology is a social construct) ดังนั้น เทคโนโลยีจึงไม่อาจหลุดพ้นจากอิทธิพลของสังคมไปได้ นอกจากนี้แนวคิดนี้ยังมองว่าเทคโนโลยีถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านสังคม ไม่ประการใดก็ประการหนึ่ง เทคโนโลยีจึงเกิดจากการประกอบสร้างทางสังคม (technology is a social construction)

ถึงแม้ว่า สังคม ในแต่ละแห่ง จะมีแนวทางในการสร้าง การเลือกใช้และการพัฒนาเทคโนโลยีที่ต่างกันไปตามสภาพปัจจัยทางสังคม การเมืองและเศรษฐกิจที่แวดล้อมสังคมนั้นๆ แต่ถึงอย่างไรก็มีแนวโน้มว่าในทุกๆ สังคม กลุ่มคนที่เป็นชนชั้นนำ (elites) เช่น นักการเมือง นายทุน นักธุรกิจ จะมีอำนาจในการตัดสินใจในการสร้าง การเลือกใช้และการพัฒนาเทคโนโลยีมากกว่าประชาชนทั่วไป

กรณีตัวอย่างของทฤษฎีที่เด่นชัดและเป็นที่ยอมรับมากที่สุดก็คือ กรณีการสร้างสะพานเดินรถสู่เกาะ Long Island ในกรุง New York ที่มีการสร้างคานด้านบนสูงจากตัวสะพานเพียง 9 ฟุต ซึ่งแฝงนัยยะในการจำกัดคุณสมบัติของผู้ที่จะเดินทางข้ามไปสู่เกาะแห่งนี้ว่าจะต้องเป็นชนชั้นนำที่มีฐานะมั่งคั่งเท่านั้น เพราะสามัญชนหรือคนจนในประเทศสหรัฐอเมริกาสมัยในนั้น ส่วนใหญ่เป็นคนผิวดำที่มีทุนทรัพย์เพียงพอแค่การนั่งรถโดยสารสาธารณะ (tall bus) ไม่สามารถ

เดินทางเข้าไปสู่เกาะ Long Island ได้ เนื่องจากความสูงของรถโดยสารเกินจากคานบนของสะพาน

จากมุมมองนี้จะทำให้เห็นว่าเทคโนโลยีถูกนำมาใช้เพื่อการตอบสนองผลประโยชน์หรือความต้องการของชนชั้นนำ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ทางการเมือง ให้คนพื้นเมือง (the Native American) ใช้กีดกันคนกลุ่มอื่นในสังคม (the Other American)

10. อินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการตอบสนองความต้องการทางจิตใจของมนุษย์ นูซรีรัตน์ (2549) อธิบายว่าเนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการอันหลากหลายให้แก่ผู้ใช้ได้ จึงดึงดูดให้บุคคลผู้มีสภาวะทางจิตใจอ่อนแอ ผู้ที่ไม่ได้รับการตอบสนองความต้องการทางสังคมอย่างเพียงพอ หรือแม้แต่ผู้ที่มีปัญหาด้านบุคลิกภาพ เข้ามาใช้งาน เพื่อชดเชยความต้องการที่ขาดหายไปของตนเอง

John Suler (1997) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตและความสามารถในการเติมเต็มความต้องการของมนุษย์ โดยได้พบว่าสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ตามลำดับขั้นของ Maslow ได้ดังนี้

1. Sexual Needs ความต้องการในด้านเพศ พรอยด์กล่าวว่า เรื่องเพศ (Sex) เป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ และเป็นความต้องการลำดับขั้นแรกของ Maslow ซึ่งในปัจจุบันจัดเป็นหัวข้อที่นิยมมากในสื่ออินเทอร์เน็ต Suler เชื่อว่าเมื่อบุคคลถูกรอบงำจากกิจกรรมทางเพศในโลกออนไลน์หรือ Cybersex เขาจะได้รับความพึงพอใจ เนื่องจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศบนอินเทอร์เน็ตนั้น สามารถเข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งการไม่ต้องระบุชื่อและความเป็นตัวตน ก็ทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ปลอดภัย สำหรับผู้ที่ต้องการใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ทางเพศ นอกจากนี้เขายังเชื่อว่า พฤติกรรมการหาคู่บน Cybersex นั้น มาจากความรู้สึกอยากชดเชยหรือต้องการแสดงออกทางกายภาพ โดยบุคคลจะมองหาสิ่งต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตมาทดแทน หากไม่ได้รับความพึงพอใจในเรื่องเพศจากชีวิตจริง

2. Need for an Altered State of Consciousness ความต้องการเข้าสู่จินตนาการ ความเพ้อฝัน บุคคลมีแนวโน้มที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลงความมีสติรู้สำนึกของตน เพื่อที่จะได้รับประสบการณ์ความเป็นจริงจากแง่มุมที่แตกต่างกัน โดยที่ความต้องการเหล่านี้อาจถูกแสดงผ่าน

พฤติกรรมต่างๆ เช่น การสร้างสรรค์งานศิลปะ พฤติกรรมทางเพศ หรือแม้กระทั่งการเสพติดยา ซึ่ง จะเห็นได้ว่าล้วนเป็นเรื่องที่สามารถทำให้บุคคลหลุดจากโลกแห่งความจริงเข้าสู่โลกแห่ง จินตนาการได้ทั้งสิ้น

อย่างไรดี นอกจากพฤติกรรมดังกล่าวแล้ว การบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตก็เป็นหนึ่งในหนทาง ซึ่งอนุญาตให้บุคคลแสดงจินตนาการเพื่อปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น เนื่องจากเวลา สถานที่ และอัต ลักษณ์ของบุคคลบนอินเทอร์เน็ตสามารถเปลี่ยนแปลงได้ จึงทำให้ Cyberspace กลายมาเป็นโลก แห่งความฝัน ตรงส่วนนี้ Suler ได้ยกตัวอย่างถึงโลกแห่งจินตนาการใน MUD และ Multimedia Environment ที่บุคคลจะถูกดึงดูดให้เข้าไปในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (Virtual Environment) สถานที่ซึ่งสามารถแสดงออกทางจินตนาการอย่างเสรี อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับเพศ (Sexuality) ความรุนแรง (Aggression) และการสร้างบทบาทสมมติ (Role Playing)

3. Need for an Achievement and Mastery Altered ความต้องการที่จะประสบ ความสำเร็จและเป็นผู้เชี่ยวชาญ เป็นความต้องการพื้นฐานในการเรียนรู้ ควบคุมสถานการณ์ มี อำนาจ และความนับถือในตนเอง โดยบุคคลจะเข้าไปเรียนรู้กับการใช้โปรแกรมต่างๆ เพื่อค้นหา ข้อมูลข่าวสารมาแก้ปัญหาและตัดสินใจ ซึ่ง Suler เชื่อว่าสามารถทำให้บุคคลได้เรียนรู้สังคม วัฒนธรรม ตลอดจนทำให้เกิดการยอมรับต่อความสำเร็จของตนเองขึ้น แต่อย่างไรก็ตามชุมชนบน อินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็วเช่นเดียวกัน ดังนั้น อาจทำให้บุคคลต้อง เสียเวลาจำนวนมากไปกับการเรียนรู้และควบคุมสิ่งต่างๆ

4. Need to Belong ความต้องการมีส่วนร่วม เป็นส่วนหนึ่งของสังคม บุคคลต้องการ ได้รับการยอมรับทางสังคม การมีส่วนร่วมทางความรู้สึกและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เมื่อบุคคลรู้สึก กัดดันหรือแปลกแยกจากสังคมจริงที่ดำเนินอยู่ อินเทอร์เน็ตจะช่วยชดเชยความรู้สึกด้วยการทำให้ บุคคลได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชุมชนที่ตนพึงพอใจ อย่างไรก็ตาม เมื่อมีผู้ใช้งานจำนวนเพิ่มขึ้น เรื่อยๆ ก็อาจทำให้ชุมชนบนอินเทอร์เน็ตมีสภาพที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ดังนั้นบุคคลผู้ซึ่ง ต้องการติดต่อกับชุมชนบนโลกออนไลน์ จึงจำเป็นต้องมีเวลาในการเข้าใช้งานอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากเวลาในการใช้งานนั้น สามารถส่งผลต่อการรักษาสุขภาพตัวตนเพื่อให้คงอยู่ในสังคม ออนไลน์ได้

5. Need for Relationship ความต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเป็นความต้องการติดต่อกันระหว่างบุคคล เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสังคมที่มีพลังและให้โอกาสในการมีส่วนร่วม จึงช่วยสนองความต้องการให้แก่บุคคลที่ไม่ได้รับความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างเพียงพอได้ อาทิเช่น การทำให้คนชื้อ่ายหรือหวาดกลัวที่จะติดต่อกับบุคคลอื่นในชีวิตจริง ได้เข้าไปสัมผัสกับความสัมพันธบนโลกออนไลน์ นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตยังช่วยให้บุคคลมีโอกาสได้พบปะกับเพื่อนใหม่หรือแสวงหาความสัมพันธ์ในรูปแบบคนรักอีกด้วย

6. Need for Self – Actualization and the Transcendence of Self เป็นความต้องการเข้าถึงความต้องการภายใน ทศนคติและบุคลิกภาพ ซึ่งก่อนหน้านี้ถูกปิดบังเอาไว้ Suler เชื่อว่าอินเทอร์เน็ตสามารถช่วยให้บุคคลได้แสวงหา “ตัวตนในอุดมคติ” เข้าถึงสิ่งที่อยากทำ หรือสิ่งที่เป็นได้อย่างแท้จริง

Cooper (1998) ได้แสดงความคิดเห็นสนับสนุนสาเหตุของการบริโภคอินเทอร์เน็ต โดยระบุว่าสาเหตุที่ทำให้บุคคลบริโภคอินเทอร์เน็ต ก็เนื่องมาจากอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถเติมเต็มความต้องการและช่วยให้บุคคลหลบหนีจากปัญหาและความเป็นจริงได้ Maressa Hecht Orzack (1999) มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน นั่นคือ ในสังคมปัจจุบันนี้ คนได้ยึดติดกับอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ไม่เพียงแต่การเข้าไปรับข้อมูลข่าวสารเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่เพื่อสนองความบันเทิงด้วยการบริโภคอินเทอร์เน็ตจึงเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับคนทุกเพศทุกวัย โดยที่เด็กอาจถูกดึงดูดจากเกมออนไลน์ (On-line) วัยรุ่นอาจถูกดึงดูดจากการใช้ห้องสนทนา (Chat room) อย่างไรก็ตามบุคคลมักจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองความต้องการของตน เพื่อจัดการกับความกระวนกระวาย เพื่อปรับเปลี่ยนอารมณ์ หรือเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาในชีวิต

เช่นเดียวกัน Fanning และ O'Neil (1996) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อบุคคลรู้สึกว่าการต้องการของเขายังมิได้รับการตอบสนอง ซึ่งอาจเกิดจากเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ไม่น่าพึงพอใจในชีวิตจริง พฤติกรรมบริโภคจะถูกใช้เพื่อตอบสนองความต้องการและหลบหนีจากสถานการณ์ที่ไม่น่าพึงพอใจนั้น โดยจะทำให้บุคคลได้ปลดปล่อยทางอารมณ์ จิตใจ และเป็นหนทางในการหลบหนีจากปัญหา

จากผลการสำรวจของ Center for On-Line Addiction พบว่า 6% ของผู้ตอบแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ 17,251 ชุด นั้น มีพฤติกรรมที่แสดงถึงการบริโภคอินเทอร์เน็ตและ

30% ของผู้บริโภคกล่าวว่า พวกเขาเลือกบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อหลบหนีจากความรู้สึกทางลบ และปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง โดยบุคคลจะหันหาอินเทอร์เน็ตเมื่อรู้สึกไม่สบายใจ เศร้าเสียใจกับสิ่งต่างๆ และจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อระบายความเจ็บปวดที่มีอยู่

Young (1998) ได้ระบุถึงปัญหาที่ทำให้บุคคลหลบหนีจากชีวิตจริง เข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตไว้ดังต่อไปนี้

- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| 1. ความเหงา เปล่าเปลี่ยว | 6. ปัญหาทางการเงิน |
| 2. ชีวิตสมรสที่ไม่พึงพอใจ | 7. ความรู้สึกไม่ปลอดภัยในดำรงชีวิต |
| 3. การทำงานไม่เคร่งเครียด | 8. ความวิตกกังวล |
| 4. ความเบื่อหน่าย | 9. การหลบหนีจากการเสพติดอื่น |
| 5. ความเศร้าซึม | 10. การมีชีวิตในสังคมที่จำกัด |

นอกจากนี้ Young ยังได้อธิบายเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้บุคคลเลือกใช้โลกอินเทอร์เน็ตเพื่อเติมเต็มความต้องการว่า เป็นเพราะอินเทอร์เน็ตสามารถสร้างความรู้สึกเสมือนจริงได้ และอาจตอบสนองความพึงพอใจให้แก่ผู้ใช้งานได้มากกว่าโลกของความเป็นจริง ดังนั้นอินเทอร์เน็ตจึงเป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับผู้ที่ต้องการหลบหนีความจริง และไม่ยอมรับตัวตน

จากคำอธิบายคุณลักษณะพิเศษของอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจให้บุคคลเข้ามาใช้งานทั้ง 10 ประการข้างต้น ประกอบกับความคิดเห็นของนักวิชาการท่านต่างๆ ที่สอดแทรกลงไปในแต่ละประเด็น ทำให้เห็นภาพรวมได้ว่า อินเทอร์เน็ตกำลังเป็นสื่อที่ถูกจับตามองในปัจจุบันและเป็นช่องทางในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่น่าสนใจ

Walther (1984 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย , 2543) ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคลผ่านอินเทอร์เน็ตเอาไว้ว่า มันสามารถทำให้คนที่มีความชอบคล้ายๆ กัน ได้มาเจอกัน เช่นเดียวกับกับ Brown (1984 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543) ที่เชื่อว่าการสื่อสารผ่านช่องทางคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดรูปแบบความสัมพันธ์ฉันท์มิตร หรือแม้แต่ทำให้คนแต่งงานกันได้ คนในสังคมจำนวนหนึ่งใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการหาเพื่อน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อแก้ปัญหาที่ตนกำลังประสบอยู่

นอกจากการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตจะถูกมองจากนักวิชาการว่าเป็นช่องทางในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแล้ว ยังมีนักวิชาการอีกกลุ่มหนึ่ง คือ R.D.Gratz และ P.J. Salem (1984 อ้างถึงใน กิตติ กัณภัย , 2543) ที่มองว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์นั้น ถูกใช้เพื่อประสบการณ์อื่นที่ไม่ได้เป็นไปเพื่อสังคม (Nonsocial Experience) แต่เป็นไปเพื่อ “การสะท้อนตัวตน” (Self Reflective) แทนที่จะเป็นการเพิ่มความเข้าใจต่อสังคมและวัฒนธรรมอันเป็นการพัฒนาหรือขยายตัวตน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในบริบทคอมพิวเตอร์ กลับเป็นการแสดงออกที่หลงใหลในปมตนเอง (Narcissistic Act)

อย่างไรก็ตาม การใช้สื่อคอมพิวเตอร์เพื่อสนองความต้องการทางสังคม หรือความต้องการสะท้อนตัวตนก็ดี เมื่อพิจารณาจากจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปัจจุบัน ที่มียอดรวมมากถึงประมาณ 12.8 ล้านราย และน่าจะเพิ่มเป็น 16.1 ล้านรายในปี 2551 (ทวิศักดิ์, 2550 : online) ย่อมแสดงให้เห็นได้ถึงศักยภาพของคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นเทคโนโลยีทางการสื่อสารว่า ดีเพียงพอที่จะดึงดูดใจให้ผู้คนจำนวนมากเข้ามาใช้งาน Joseph Walther and Malcolm Parks (2002 : 3) เชื่อว่าคอมพิวเตอร์สามารถทำให้เกิดการกระทำระหว่างกันของมนุษย์ได้ โลกของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตเต็มไปด้วยการให้และรับทางสังคมที่เกิดขึ้นจริง และด้วยเหตุผลที่ทุกอย่างเชื่อมโยงกัน นักวิชาการจำนวนมากจึงให้ความสำคัญกับผลกระทบของความจริงที่จะเกิดขึ้น จากการสื่อสารผ่านช่องทางนี้

Alvin Toffler ผู้เขียนเรื่อง The Third wave เขาได้ทำนายผลกระทบที่ตามมา จากการที่มนุษย์ใช้เทคโนโลยีรูปแบบใหม่ในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งคอมพิวเตอร์ว่าจะสร้างผลกระทบต่องานวิถีชีวิต และวิถีคิดของบุคคล สถาบันต่างๆ ของสังคม ความสัมพันธ์ทางการเมือง วัฒนธรรม ครอบครัว ที่ทำงาน หรือแม้แต่ทำให้เกิดชุมชนรูปแบบใหม่ก็เป็นได้

เช่นเดียวกันกับ Stoll (1995 : 55, 137) ที่ได้บอกถึงผลของการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์ว่าเป็นความน่าตื่นเต้น ซึ่งอาจทำให้มีชุมชนใหม่ และสังคมใหม่ๆ แต่เขาได้เพิ่มเติมไปอีกว่า ชุมชนใหม่ที่ได้ จากเทคโนโลยีนั้น อาจจะนำมาซึ่งลักษณะอันไม่เหมาะสมบางประการ และทำให้เราสูญเสียความเป็นชุมชนจริงไป

4.2 ไซเบอร์สเปซและโลกเสมือนจริง

ผลจากการที่อินเทอร์เน็ตขยายตัวในวงกว้าง คือ จำนวนผู้ใช้งานเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และด้วยระยะเวลาเพียงไม่นาน อินเทอร์เน็ตก็ได้รับการเรียกขานจากผู้คนด้วยชื่อใหม่อันทันสมัยว่า ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) ซึ่งหมายถึง ชุมชนในระบบเครือข่ายสารสนเทศอย่างหนึ่งที่ Steven Jones (1995) ได้พูดถึงว่า เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคนใช้อินเทอร์เน็ต และได้นำคนซึ่งมีจุดประสงค์ในการเล่นที่แตกต่างกันมาอยู่รวมกัน ไซเบอร์สเปซในความหมายของ Jones ไม่ใช่แค่พื้นที่ว่างๆ ที่เกิดจากเทคโนโลยีเท่านั้น แต่คือสังคมอีกแห่งหนึ่ง การสื่อสารผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับเขาแล้ว เป็นเรื่องเกี่ยวกับสังคม ชีวิต ผู้คน การกระทำระหว่างกัน มิตรภาพ และอัตลักษณ์ ที่ถูกเรียกรวมกันว่า “สังคมในโลกไซเบอร์”

Thomas Bander (1978) ได้ให้ข้อสรุปจากการทำความเข้าใจกับ “สังคมไซเบอร์” ในแง่ที่เป็นชุมชนใหม่ซึ่งกำลังเกิดขึ้นว่า ชุมชนแห่งนี้ไม่ได้นิยามในลักษณะที่เป็นสถานที่ แต่เป็นเครือข่ายทางสังคม มีจุดเน้นอยู่ที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการก่อร่างชุมชน โดยที่ชุมชนในความหมายใหม่คือความหมายของพื้นที่ (space) และสถานที่ (place) ที่เปลี่ยนไป นั่นคือ หากศูนย์กลางไม่พบและไม่ต้องยึดติดกับเรื่องขอบเขต (territory)

จิรัฐ ศุภการ (2545) ได้อธิบายถึงคุณลักษณะประการหนึ่งของไซเบอร์สเปซเอาไว้ที่น่าสนใจว่า บนพื้นที่โลกไซเบอร์สามารถสร้างความหมายของคนมีความสามารถขึ้นมาใหม่ได้ เขาได้ยกตัวอย่างเพื่อให้เข้าใจง่าย โดยสมมุติบุคคล 3 กลุ่มขึ้นมาประกอบ คือ คนตาบอด คนหูหนวก และคนอัมพาต โดยคนตาบอดนั้นประสบปัญหาเกี่ยวกับบรรทัดฐานในโลกของความเป็นจริงที่การสื่อสารกับผู้คนนั้นเขาต้องสามารถมองเห็นได้ ในขณะที่คนหูหนวกก็ประสบปัญหาคล้ายๆ กัน คือ อยู่ในบรรทัดฐานทางสังคมที่เขาต้องสามารถฟังได้ และคนอัมพาตนั้นก็ประสบปัญหาเกี่ยวกับบรรทัดฐานทางสังคมที่ทำให้รูปร่างหน้าตาอันอัมพาตของพวกเขา ไม่ได้รับการยอมรับในเรื่องของการมีความสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม จะเห็นได้ว่าในพื้นที่โลกของความเป็นจริงนั้นคนเหล่านี้เปรียบเสมือนเป็นคนพิการ ในขณะที่ในไซเบอร์สเปซพวกเขาใช้ชีวิตแตกต่างออกไป

ในไซเบอร์สเปซคนตาบอดสามารถคุยได้เทียบเท่ากับคนตาดี เมื่อศึกษาผ่านตัวอักษรและเครื่องอ่านตัวหนังสือ โดยไม่มีใครรู้ว่าเขาตาบอด คนหูหนวกก็เช่นกัน เขาสามารถสื่อสารได้ครั้งแรกโดยไม่จำเป็นต้องได้ยิน และคนอัมพาต ก็สามารถมีความสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามได้ เมื่อ

สถานที่แห่งนี้สร้างเสน่ห์จากภายในเช่นอารมณ์ขัน หรือความเฉลียวฉลาด ที่มีค่ามากกว่ารูปร่างหน้าตาภายนอก จะเห็นได้ว่าไซเบอร์สเปซสามารถสร้างคุณค่าที่เอื้อประโยชน์ต่อคนพวกนี้เป็นอย่างมาก และคุณค่านี้เองที่เป็นตัวกำหนดว่าใครจะเป็นผู้มีความสามารถหรือเป็นผู้พิการในพื้นที่

ปัจจุบันอาจพูดได้ว่าไซเบอร์สเปซได้ผ่านยุคของการเป็นพื้นที่ เพื่อการสนทนา ติดต่อบรรยากาศ หรือแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันเพียงอย่างเดียวแล้ว แต่เริ่มเข้าสู่ยุคของการเป็นพื้นที่ ชุมชนอีกรูปแบบหนึ่งอันมีลักษณะเฉพาะ และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อชีวิตผู้คน ซึ่งแตกต่างจากชุมชนในเว็บไซต์ทั่วไป ที่ผู้คนส่วนใหญ่ได้สัมผัสไม่ว่าจะเป็น การส่งจดหมาย อีเล็กทรอนิกส์ หรือแค่การท่องไปตามเว็บไซต์ต่างๆ แต่เป็นรูปแบบใหม่ของการเลือกที่จะมีชีวิต มีสังคมอีกแห่งหนึ่ง เรียกว่า สังคมในโลกเสมือนจริง (Virtual World)

ความหมายของโลกเสมือนจริง

ความหมายของโลกเสมือนจริงจากมุมมองของ Chesney et al (2007) คือเครือข่ายข้อมูลที่เชื่อมต่อกัน กลายเป็นสภาพแวดล้อมที่ถูกจำลองสร้างด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ที่ซึ่งผู้เล่นสามารถแทนตัวเองด้วยตัวตนจำลอง (avatar) โดยโลกเสมือนเป็นการประกอบสร้างความจริงที่มีอยู่บนโลกให้ไปปรากฏอีกครั้งบนเครือข่ายข้อมูล แทนที่ภูมิประเทศด้วยภาพสามมิติ (three-dimension) สร้างวัตถุเสมือนขึ้น กำหนดกฎเกณฑ์ในการดำเนินชีวิต และเอื้อให้ผู้เล่นสามารถปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้

Bartle (2003) ได้เพิ่มเงื่อนไขลักษณะของโลกเสมือนต่อจาก Chesney ที่มองว่าโลกเสมือนคือพื้นที่จำลอง โดยมีคอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสนับสนุน แต่ Bartle ระบุว่า

1. นอกจากมีกฎเกณฑ์ที่ถูกจำลองจากโลกจริงแล้ว กฎนั้นสามารถเพิ่มเติมโดยสังคมผู้เล่นเป็นผู้กำหนดขึ้นมาใหม่ได้ และบัญญัติเป็นบรรทัดฐานร่วมให้ทุกคนปฏิบัติตาม
2. มีตัวตนที่แบ่งแยกว่าใครเป็นใคร โดยการสร้างตัวตนจำลอง (Avatar) เพื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน และผู้เล่นกับโลกเสมือน

3. การปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นโดยอิงมาตรฐานเวลาที่เป็นจริงของโลกจริง การกระทำของผู้เล่นในโลกเสมือนจะส่งผลกระทบต่อกลับทันทีตามช่วงเวลาที่เป็นจริง

4. โลกเสมือนคือการแบ่งปันในบริบทของพื้นที่ ซึ่งมีผู้เล่นจำนวนมากจำลองตัวตนอยู่ และดำเนินกิจกรรมที่แตกต่าง เป็นเหตุให้ผู้เล่นต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อเชื่อมโยงโลกเสมือน - ตัวตน - ผู้อื่น เข้าด้วยกัน

5. โลกเสมือนเป็นพื้นที่ที่ถาวร เมื่อผู้เล่นคนหนึ่งออกจากโลกเสมือน กิจกรรมและผู้เล่นอื่นก็ยังดำเนินต่อไป การเกิดขึ้นของโลกเสมือนจึงไม่ได้คำนึงผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง แต่เป็นการแยกตัวระบบออกจากผู้เล่น

จากแนวคิดที่ Chesney (2007) และ Bartle (2003) เสนอสามารถสรุปองค์ประกอบหลักของโลกเสมือนได้สามส่วน

1. **การมีส่วนร่วม** โลกเสมือนอาจอยู่ในคอมพิวเตอร์หนึ่งเครื่อง แต่เปิดให้คนอื่นเป็นจำนวนมากที่อยู่ต่างสถานที่กันเข้าไปเล่นได้พร้อมๆ กัน การป้อนข้อมูลคำสั่งของคนหนึ่งจะมีผลกระทบไปถึงผลข้อมูลของคนอื่นๆ
2. **ความเหมือนจริงทางกายภาพ** ผู้เล่นสามารถเข้าไปในโปรแกรมได้ผ่านจุดเชื่อมระหว่างสองโปรแกรมที่จำลองสภาวะแวดล้อมทางกายภาพของคนแรกบนจอคอมพิวเตอร์ของตน สภาวะแวดล้อมนั้นอยู่ภายใต้กฎธรรมชาติของโลก
3. **ความต่อเนื่องของระบบ** โปรแกรมดังกล่าวจะเปิดอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะมีคนใช้อยู่หรือไม่ นอกจากนี้ยังจำตำแหน่งที่ตั้งของคน และสิ่งของรวมทั้งคอยบันที่กสิททิการครอบครองในโลกเสมือนด้วย

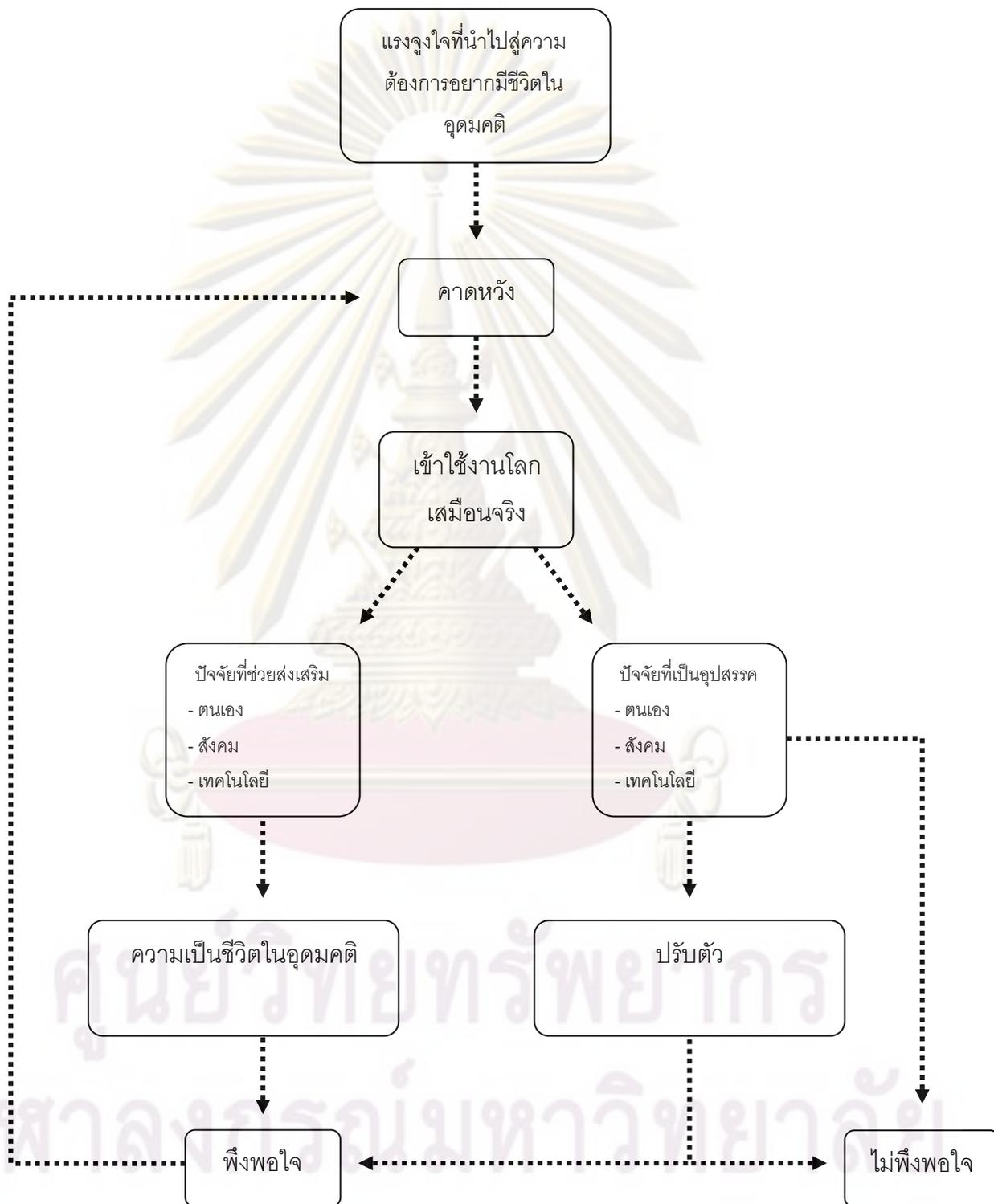
จากการให้ความหมายของ Chesney (2007) และ Bartle (2003) ทำให้ได้ว่าโลกเสมือนคือโลกอีกใบหนึ่งซึ่งเกิดจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี โดยสิ่งที่เกิดขึ้นภายในโลกใบนั้น ถูกสร้างขึ้นมาจากเทคโนโลยีโดยผ่านการกระทำของมนุษย์ Sherman and Judkin (1992 : 126) ได้

อธิบายเกี่ยวกับคุณลักษณะของโลกเสมือนเอาไว้ว่าในสถานที่แห่งนั้น มนุษย์ทุกคนสามารถเลือกในสิ่งที่เป็นตัวแทนของเราได้ในแบบที่เราปรารถนาอยากจะเป็น เช่นเดียวกับ Mylon W.Krueger (1991 อ้างถึงในจิรัฐ ศุภการ , 2545) ที่บอกว่าสิ่งที่มนุษย์สามารถกระทำได้ในโลกเสมือนจริงคือ การแยกร่าง (disembodiment) เข้าไปมีตัวตนใหม่ ในโลกแห่งนี้จะไม่เกี่ยวข้องกับ ความขัดแย้งทางด้านเชื้อชาติ การแบ่งแยกประเทศ และอาณาเขต ซึ่งมีอยู่ในโลกของความเป็นจริง รวากับสิ่งต่างๆ นั้น เกิดขึ้นในโลกอีกใบหนึ่งและแตกต่างจากที่เราอาศัยอยู่ สำหรับ Krueger แล้วความจริงบนโลกเสมือนเป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกสร้างขึ้น ผู้ใช้งานมีเสรีภาพ มีทางเลือกที่จะกำหนดเอาเองว่าอยากมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร กระทั่งเลือกได้ว่าอยากเป็นสิ่งมีชีวิตรูปแบบอื่นที่ไม่ใช่มนุษย์ พร้อมทั้งได้สัมผัสกับประสบการณ์ใหม่หลังจากรูปร่างหน้าตาของตนได้เปลี่ยนแปลงไปแล้ว ว่าชีวิตของตนนั้นเปลี่ยนแปลงไปเช่นไร โลกเสมือนจึงกลายเป็นทางเลือกใหม่สำหรับผู้ อาศัยอยู่ในโลกของความเป็นจริงที่ทุกข์ยากและเต็มไปด้วยอันตราย (Kevin Robbins, 1996)

นอกจากความสามารถในการสร้างตัวตนใหม่และกระทำการต่างๆ ตามความปรารถนา ส่วนบุคคลแล้ว โลกเสมือนยังเป็นอีกสถานที่หนึ่งซึ่งถูกใช้เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลด้วย Rheingold (1994 : 6) เชื่อว่ามนุษย์จะใช้โลกเสมือนเป็นสถานที่เพื่อปลดปล่อยความต้องการ ทางด้านสังคมที่มีอยู่ในใจ และในอนาคตโลกเสมือนจะกลายเป็นพื้นที่สาธารณะประเภทหนึ่ง ซึ่งมนุษย์ใช้สำหรับฟื้นฟูบางสิ่งบางอย่างที่เคยมีอยู่และได้หายไปจากโลกของความเป็นจริง ดังนั้น จึงมีความเป็นไปได้ค่อนข้างสูงที่ความเชื่อและค่านิยมเดิมๆ ของมนุษย์จะกลับมาปรากฏให้เห็นอีกครั้งในโลกเสมือนจริง

การถือกำเนิดขึ้นของ “โลกเสมือน” อาจเป็นสัญญาณบ่งบอกได้ว่า มนุษย์กำลังก้าวผ่านยุคที่ต้องคำนึงถึงกฎเกณฑ์การเลือกเกิดตามธรรมชาติ เข้ามาสู่ชีวิตใหม่ สังคมใหม่ โลกใบใหม่ เลือกตัดสินใจสิ่งที่ผิดพลาดได้ใหม่อีกครั้ง พร้อมทั้งสามารถปลดปล่อยความต้องการในใจได้อย่างเสรี ในดินแดนสามมิติที่ทุกอย่างมีความสมจริง ทุกสิ่งถูกสร้างสรรค์ได้ตามแต่จินตนาการ คุณสมบัติบางประการของโลกเสมือน จึงสามารถเติมเต็มความสมบูรณ์แบบให้ชีวิต และเป็นหนึ่งในตัวเลือกที่มนุษย์ใช้เพื่อตอบสนองความต้องการ ซึ่งอับราฮัม มาสโลว์ กล่าวว่าเมื่ออยู่เรื่อยๆ และไม่มีความสุข (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์, 2541)

กรอบแนวคิดในการวิจัย
(Conceptual Framework)



ภาพที่ 6 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ	ตัวแปรตาม
<p>1. ระดับความคาดหวังของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในด้านต่างๆ ดังนี้</p> <p>1.1 ด้านการสร้างตัวตน</p> <p>1.2 ด้านการสร้างความสัมพันธ์</p> <p>2. ระดับความพึงพอใจที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะ “ชีวิตในอุดมคติ” ในด้านต่างๆ ดังนี้</p> <p>2.1 ด้านการสร้างตัวตน</p> <p>2.2 ด้านการสร้างความสัมพันธ์</p>	<p>ความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ” ที่ได้รับ</p>
<p>3. การช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคของปัจจัยทั้ง 3 ด้าน ได้แก่</p> <p>3.1 ด้านตนเอง</p> <p>3.2 ด้านสังคม</p> <p>3.3 ด้านเทคโนโลยี</p>	
<p>4. การปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรค</p>	

ตารางที่ 2 แสดงตัวแปรในการวิจัย

นิยามตัวแปร

ชีวิตในอุดมคติ หมายถึง ชีวิตในแบบที่มนุษย์ใฝ่ฝัน ต้องการ อยากได้ หรืออยากจะเป็น

ความคาดหวัง หมายถึง การคาดการณ์ล่วงหน้าว่าจะมีสิ่งใดสิ่งเกิดขึ้น ในงานวิจัยนี้ได้แบ่งความคาดหวังออกเป็น 2 ประเภท คือ ความคาดหวังในแง่การสร้างตัวตน และความคาดหวังในแง่การสร้างความสัมพันธ์

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อการคาดการณ์ล่วงหน้าที่วางไว้ มีความสอดคล้องหรือเป็นไปในทิศทางเดียวกับผลลัพธ์ที่ได้รับจริง ในงานวิจัยนี้ได้แบ่งความพึงพอใจออกเป็น 2 ประเภท คือ ความพึงพอใจในแง่การสร้างตัวตน และความพึงพอใจในแง่การสร้างความสัมพันธ์

ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริม หมายถึง สิ่งที่ช่วยทำให้ความต้องการของมนุษย์บรรลุผล ในที่นี้แบ่งออกเป็น 3 ด้านคือ ปัจจัยด้านตนเอง ปัจจัยด้านสังคม และปัจจัยด้านเทคโนโลยี

ปัจจัยที่เป็นอุปสรรค หมายถึง สิ่งที่มาขัดขวางการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ หรือทำให้มนุษย์ไม่บรรลุผลตามที่ตนต้องการ ในที่นี้แบ่งออกเป็น 3 ด้านคือ ปัจจัยด้านตนเอง ปัจจัยด้านสังคม และปัจจัยด้านเทคโนโลยี

การปรับตัว หมายถึง พฤติกรรม การกระทำ หรือ ความรู้สึกรู้คิด ของมนุษย์ที่แสดงออกมา เมื่อความต้องการไม่ได้รับการตอบสนอง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ เพื่อให้ได้ภาพเชิงกว้างและเชิงลึกเกี่ยวกับความคาดหวังและความพึงพอใจในความเป็นชีวิตในอุดมคติของผู้ใช้งานบนโลกเสมือน Second life รวมถึงปัจจัยต่างๆ ที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรค และการปรับตัวในแง่มุมต่างๆ ซึ่งวิธีการวิจัยเชิงปริมาณได้สำรวจโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ ส่วนวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพได้ใช้การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) โดยมีขั้นตอนการวิจัยแต่ละวิธีมีดังต่อไปนี้

1. การวิจัยเชิงปริมาณ

ประชากรในการวิจัย

ประชากรที่ศึกษา คือ ผู้เข้าใช้งานในโลกเสมือน Second life ซึ่งเป็นคนไทย

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในส่วนของกรวิจัยเชิงปริมาณ คือ ผู้เข้าใช้งานในโลกเสมือน Second life ซึ่งเป็นคนไทยจำนวน 200 คน

ขั้นตอนการเก็บข้อมูลแบบสอบถาม

1. การเก็บข้อมูลแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างบนโลกเสมือน Second life ผู้วิจัยได้เริ่มต้นจากการค้นหา username ของผู้ใช้งานซึ่งเป็นคนไทยและยินยอมเปิดเผยรายชื่อของตนผ่านทาง www.secondlifethailand.net หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำรายชื่อเหล่านั้น ไปค้นหาผ่านทางโปรแกรม Search ของ Second life ออนไลน์ เพื่อติดต่อขอความร่วมมือผู้ใช้งานในการทำแบบสอบถาม

2. จากการค้นหารายชื่อผ่านทาง www.secondlifethailand.net ทำให้ผู้วิจัยพบว่า มีผู้ใช้งานซึ่งเป็นคนไทยจำนวนมากไม่น้อย ที่นอกจากจะยอมเปิดเผยรายชื่อของตนแล้ว ยังได้ระบุวัน เวลาและสถานที่ออนไลน์ประจำของตนไว้ด้วย เพื่อให้เพื่อนคนไทยที่ใช้งาน Second life ด้วยกัน สามารถเข้ามาพบเจอได้โดยง่าย ผู้วิจัยจึงได้เข้าไปยังสถานที่เหล่านั้นตามวันเวลาที่ระบุไว้ เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลตอบแบบสอบถาม

3. เมื่อได้พบกลุ่มตัวอย่างบนโลกออนไลน์ ผู้วิจัยจะถามความสมัครใจในการตอบคำถาม จากนั้นจึงให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามผ่านไฟล์ที่ส่งไปให้ โดยผู้วิจัยจะคอยรับแบบสอบถาม อยู่ในโลกเสมือน จนกระทั่งกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามเสร็จ ผู้วิจัยจึงขออนุญาตกลุ่มตัวอย่าง ในการตรวจเช็คความสมบูรณ์ของไฟล์แบบสอบถามว่าตอบครบทุกข้อหรือไม่

4. ในกรณีที่กลุ่มตัวอย่างไม่มีเวลามากพอที่จะทำแบบสอบถามได้ในทันที หรือไม่สะดวกที่จะทำแบบสอบถามผ่านทางโลกออนไลน์ แต่ยินดีให้ความร่วมมือ ผู้วิจัยจะทำการนัดวันเวลาเพื่อทำแบบสอบถามอีกครั้ง โดยถือเอาความสะดวกของกลุ่มตัวอย่างเป็นสำคัญ

5. ในการตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยจะไม่ระบุชื่อผู้ตอบ และ username ที่กลุ่มตัวอย่างใช้งานบนโลกเสมือน Second life เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างไม่รู้สึกลัวในการนำข้อมูลของตนเองไปเปิดเผย

6. เมื่อผู้ใช้งานให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะขอคำแนะนำจากกลุ่มตัวอย่างให้ช่วยบอกต่อผู้ใช้งานคนอื่นๆ ที่ตนรู้จักแก่ผู้วิจัย เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทางในการหากกลุ่มตัวอย่างอีกหนทางหนึ่ง ที่นอกเหนือจากการค้นหา username ผ่านทาง www.secondthailand.net เพียงอย่างเดียว

7. เมื่อได้แบบสอบถามครบตามจำนวนที่ต้องการ ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาลงรหัสและวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อตอบปัญหาวิจัย

ประเด็นที่ศึกษา ได้แก่

1. ความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะความเป็นชีวิตในอุดมคติ โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่

1.1 ด้านการสร้างตัวตน

1.2 ด้านการสร้างความสัมพันธ์

1.2.1 ความสัมพันธ์กับบุคคล

1.2.2 ความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม

2. ปัจจัยต่างๆ ที่ช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติของผู้ใช้งาน โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

2.1 ปัจจัยด้านตนเอง

2.2 ปัจจัยด้านเทคโนโลยี

2.3 ปัจจัยด้านสังคมรอบข้างในโลกเสมือน

3. การปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรคบนโลกเสมือน Second life

การสร้างเครื่องมือวัด

ประเด็นคำถามในแบบสอบถาม ประกอบไปด้วยข้อคำถามที่วัดตัวแปรดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ secondlife.com

ส่วนที่ 3 ความคาดหวังของผู้ใช้งาน

ส่วนที่ 4 ความพึงพอใจของผู้ใช้งาน

ส่วนที่ 5 ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคและการปรับตัว

สำหรับคำถามในส่วนที่ 3-5 ซึ่งเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับคำถามวิจัยจะประกอบไปด้วยคำถามปลายปิด (Closed-Ended Questions) และปลายเปิด (Open-Ended Questions) ซึ่งแต่ละส่วนมีวิธีวัดตัวแปรในการวิจัย ดังนี้

● ส่วนที่ 3 และ 4 คำถามสำหรับวัดความคาดหวังและความพึงพอใจ

กลุ่มตัวอย่างจะได้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความคาดหวังและความพึงพอใจในด้านต่างๆ โดยมีตัวอย่างคำถามบางส่วนดังนี้

คำถามสำหรับวัดความคาดหวัง

1. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีเพศใหม่
2. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีสัญชาติใหม่
3. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีหน้าตาที่ไม่แก่
4. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีอายุที่ไม่แก่
5. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีชีวิตที่เป็นอมตะ
6. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน
7. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นดาราดัง
8. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้รับการศึกษาที่ดี
9. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นผู้ออกกฎหมายเอง
10. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันฝึกทักษะภาษาอังกฤษ
11. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นคนรวย
12. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ทำธุรกิจ
13. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นผู้ขายสินค้า
14. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นผู้ซื้อสินค้า
15. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ประกอบอาชีพที่ผิดกฎหมาย
16. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ทำอาชีพขายบริการ

คำถามสำหรับวัดความพึงพอใจ

1. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีเพศใหม่ตามต้องการ
2. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีสัญชาติใหม่ตามต้องการ
3. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีหน้าตาที่ไม่แก่
4. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีอายุที่ไม่แก่
5. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีชีวิตที่เป็นอมตะ
6. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน
7. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นดาราดัง
8. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้รับการศึกษาที่ดี
9. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นผู้ออกกฎหมาย
10. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษ
11. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นคนรวย
12. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ทำธุรกิจ
13. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นผู้ขายสินค้า
14. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นผู้ซื้อสินค้า
15. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ประกอบอาชีพที่ผิดกฎหมาย
16. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ทำอาชีพขายบริการ

● เกณฑ์ในการตั้งคำถามเพื่อวัดความคาดหวังและความพึงพอใจ

คำถามจากแบบสอบถามดังกล่าว ผู้วิจัยได้คิดข้อคำถามขึ้นโดยแบ่งการวัดความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะ “ความเป็นในชีวิตอุดมคติ” ออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือ ความคาดหวังและความพึงพอใจในแง่การสร้างตัวตน ส่วนประเภทที่สองคือ ความคาดหวังและความพึงพอใจในแง่การสร้างความสัมพันธ์ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการกำหนดให้ความหมายของ คำว่า “การสร้างตัวตน” และ “การสร้างความสัมพันธ์” ขึ้นดังนี้

1. การสร้างตัวตน หมายถึง การสร้างสิ่งต่างๆ ที่ประกอบรวมกันเป็นมนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยได้ให้ความหมายของการสร้างตัวตน โดยยึดหลักจากคำถาม 3 ข้อ อันประกอบไปด้วย

1.1 ฉันเป็นใคร? คือ การบอกความเป็นตัวตนโดยภาพรวมให้ผู้อื่นรับรู้ได้แก่

- 1) ความเป็นตัวตนที่มีมาตั้งแต่กำเนิดเปลี่ยนแปลงไม่ได้ เช่น เชื้อชาติ เพศ เป็นต้น
- 2) ความเป็นตัวตนที่เปลี่ยนแปลงไปได้ตามกาลเวลา เช่น อายุขัย เป็นต้น
- 3) ความเป็นตัวตนซึ่งเกิดจากการกระทำขึ้นในภายหลัง เช่น อาชีพ ตำแหน่ง เป็นต้น

1.2 ฉันมีลักษณะอย่างไร? คือ การบอกความเป็นตัวตนโดยให้รายละเอียดส่วนประกอบต่างๆ ที่รวมกันเป็นตัวตนซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

- 1) ลักษณะที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ เช่น รูปร่าง หน้าตา ผม แขน ขา หู สีสิว เป็นต้น
- 2) ลักษณะที่ปรุงแต่งขึ้นมาในภายหลัง เช่น เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า สิ่งของ นาฬิกา เครื่องใช้ภายในร่างกาย เป็นต้น

1.3 ฉันประเมินตัวเองหรือคนอื่นประเมินฉัน เป็นอย่างไร ? คือ การประเมินความเป็นตัวตนปัจจัย 4 ประการ ได้แก่

- 1) ประเมินจากลักษณะซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ
 - ลักษณะภายในหรืออุปนิสัย เช่น ดี ชั่ว ร้าย ชี้เกียรติ ฯลฯ
 - ลักษณะจากภายนอกหรือรูปลักษณ์ เช่น สวย หล่อ น่ารัก น่าเกลียด ฯลฯ
- 2) ประเมินบุคลิกภาพ เช่น ชอบเข้าสังคม เก็บตัว เป็นต้น
- 3) ประเมินจากอารมณ์ เช่น โมโหร้าย มีความสุข ตื่นเต้น เป็นต้น
- 4) ประเมินจากฐานะทางสังคม เช่น รวย จน เป็นต้น

2. การสร้างความสัมพันธ์ หมายถึง การที่ตัวตนซึ่งประกอบรวมกันเป็นมนุษย์ มาเกี่ยวข้องกับและสัมพันธ์กับสิ่งอื่นๆ โดยมีการกระทำระหว่างกันเกิดขึ้น แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

เมื่อตัวตนของมนุษย์มาเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เรียกว่าเป็น การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยยึดหลักจากคำถาม 3 ข้อ อันประกอบไปด้วย

2.1 ฉันทและเขา/พวกเขาเกี่ยวข้องกับกันอย่างไร ? คือ การบอกความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่นโดยภาพรวม ไม่ว่าจะจะเป็นความสัมพันธ์ที่มีมาตั้งแต่กำเนิดหรือความสัมพันธ์ที่มีขึ้นในภายหลังก็ตาม เช่น การเป็นเพื่อน ญาติ พี่ น้อง สามี ภรรยา พ่อ แม่ ลูก เป็นต้น

2.2 ฉันทและเขา/พวกเขารู้สึกต่อกันอย่างไร? คือ การบอกความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่นด้วยการใช้ความรู้สึก เช่น การแสดงความรัก ยอมรับ ห่วงใย สงสาร เห็นใจ ยอมรับ เป็นต้น

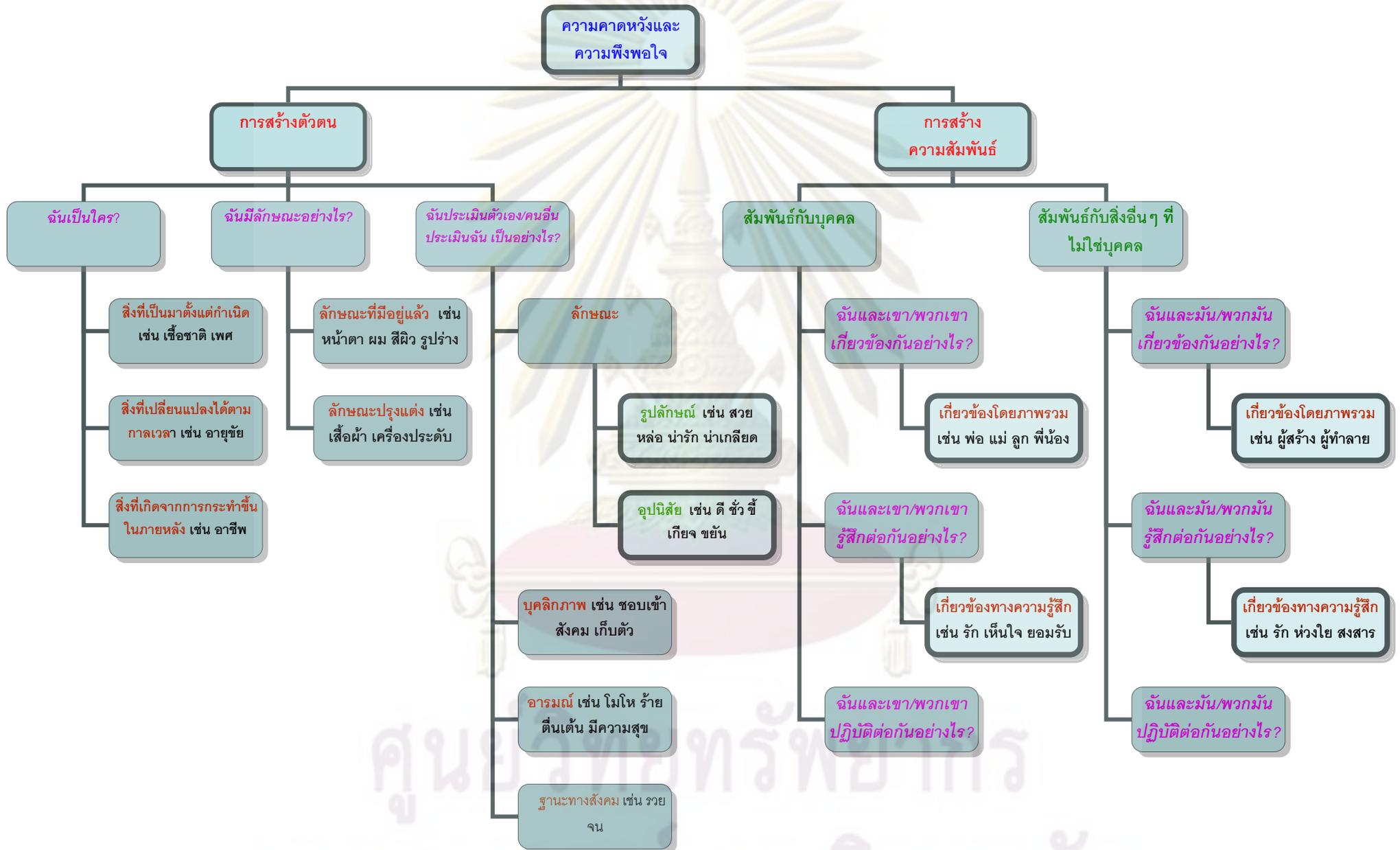
2.3 ฉันทและเขา/พวกเขาปฏิบัติต่อกันอย่างไร? คือ การบอกความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่นด้วยการกระทำ เช่น ทำร้ายร่างกาย ขโมยของ เป็นต้น

เมื่อตัวตนของมนุษย์มาเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ใช่บุคคล เรียกว่าเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสภาพแวดล้อมอื่นๆ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม โดยยึดหลักจากคำถาม 3 ข้อ อันประกอบไปด้วย

2.4 ฉันทและมัน/พวกมันเกี่ยวข้องกับกันอย่างไร ? คือ การบอกความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสภาพแวดล้อมโดยภาพรวม ไม่ว่าจะจะเป็นความสัมพันธ์ที่มีมาตั้งแต่กำเนิดหรือความสัมพันธ์ที่มีขึ้นในภายหลังก็ตาม ได้แก่ การเป็นผู้อาศัย ผู้ฟังฟัง ผู้สร้าง ผู้ทำลาย เป็นต้น

2.5 ฉันทและมัน/พวกมันรู้สึกต่อกันอย่างไร? คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสภาพแวดล้อมด้วยการใช้ความรู้สึก เช่น การแสดงความรัก ห่วงใย สงสาร เป็นต้น

2.6 ฉันทและมัน/พวกมันปฏิบัติต่อกันอย่างไร? คือ การบอกความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสภาพแวดล้อมด้วยการกระทำ เช่น ฟันสีใส่กำแพง เป็นต้น



ภาพที่ 7 แสดงแผนภาพอธิบายหลักการตั้งคำถามเพื่อวัดความคาดหวังและความพึงพอใจในแง่การสร้างตัวตน และการสร้างความสัมพันธ์

● การทดสอบเครื่องมือ

1. เพื่อทดสอบความตรง (Validity) ของแบบสอบถามและแนวคำถามสัมภาษณ์เชิงลึกจึงนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาในการวิจัยซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาไทยและการสื่อสารตรวจสอบข้อบกพร่อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2. นำแบบสอบถามมาทดสอบเพื่อหาความเที่ยง (Reliability) โดยทดลองเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ใช้งานโลกเสมือน Second life จำนวน 30 คน (Pre-test) หลังจากนั้นนำแบบสอบถามในส่วนที่เป็นความคาดหวังและความพึงพอใจมาหาค่าความเที่ยง โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Coefficient Alpha) ซึ่งผลการคำนวณหาค่าความเที่ยงของแบบสอบถามในแต่ละประเด็นมีดังนี้

ความคาดหวังด้านการสร้างตัวตน มีค่า $\alpha = 0.9006$

ความคาดหวังด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล มีค่า $\alpha = 0.8986$

ความคาดหวังด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม มีค่า $\alpha = 0.7866$

ความพึงพอใจด้านการสร้างตัวตน มีค่า $\alpha = 0.8273$

ความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล มีค่า $\alpha = 0.8694$

ความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม มีค่า $\alpha = 0.7782$

ดังนั้น แบบสอบถามจึงมีความเที่ยงและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้โดยไม่ต้องปรับปรุงแก้ไขอีก

● เกณฑ์ในการให้คะแนน

เนื่องจากการวัดระดับความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ” เป็นการสำรวจข้อมูลในลักษณะคำถามปลายเปิด ที่ผู้วิจัยต้องการทราบผลเป็นลำดับ ดังนั้นจึงได้ใช้มาตราส่วนการประเมินค่าของคำตอบ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนความคาดหวังประกอบไปด้วย 5 ระดับ คือ

- 5 หมายถึง มากที่สุด
- 4 หมายถึง มาก
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 2 หมายถึง น้อย
- 1 หมายถึง น้อยที่สุด

คะแนนความพึงพอใจประกอบไปด้วย 6 ระดับ คือ

- 5 หมายถึง มากที่สุด
- 4 หมายถึง มาก
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 2 หมายถึง น้อย
- 1 หมายถึง น้อยที่สุด
- 0 หมายถึง ไม่เคย

● ส่วนที่ 5 คำถามสำหรับวัดปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรค และการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรค

ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรค

กลุ่มตัวอย่างจะได้แสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยในด้านต่างๆ อันได้แก่ ตัวเอง สังคม และเทคโนโลยีมีส่วนช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติของกลุ่มตัวอย่างอย่างไร โดยมีตัวอย่างคำถามบางส่วนดังนี้

“ท่านคิดว่า ตัวท่านเอง มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านเป็นไปในแบบที่หวังหรือไม่”

“ท่านคิดว่า ตัวท่านเอง เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านไม่เป็นไปในแบบที่หวังหรือไม่”

การปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรค

กลุ่มตัวอย่างจะได้แสดงความคิดเห็นว่าเมื่อปัจจัยในด้านต่างๆ อันได้แก่ ตัวเอง สังคม และเทคโนโลยี เป็นอุปสรรคในการสร้างความเป็นชีวิตในอุดมคติของกลุ่มตัวอย่างแล้ว กลุ่มตัวอย่างมีวิธีการปรับตัวต่ออุปสรรคที่เกิดขึ้นอย่างไร โดยมีคำถามดังนี้

“หากท่านคิดว่า ตัวท่านเอง เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านไม่เป็นไปในแบบที่หวัง ท่านมีการปรับตัวในลักษณะใด”

“หากท่านคิดว่า เทคโนโลยี เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านไม่เป็นไปในแบบที่หวัง ท่านมีการปรับตัวในลักษณะใด”

“หากท่านคิดว่า สังคมที่อยู่รอบข้างในโลกเสมือน เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านไม่เป็นไปในแบบที่หวัง ท่านมีการปรับตัวในลักษณะใด”

● **เกณฑ์ในการตั้งคำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรค และการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรค**

สำหรับการวัดปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติ และการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรคนั้น เป็นวิธีการตั้งคำถามให้กลุ่มตัวอย่างตอบในลักษณะคำถามแบบปลายเปิด ดังนั้นเพื่อให้เกิดความชัดเจนในคำตอบที่ได้รับ ผู้วิจัยจึงได้ใช้เกณฑ์การตั้งคำถามโดยยึดหลักให้สอดคล้องกับคำถามวิจัยที่มีอยู่

● **เกณฑ์ในการให้คะแนน**

แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรค และการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรค ไม่ได้มีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นระดับขั้นเพราะเป็นคำถามปลายเปิด แต่จะใช้วิธีการตีความคำตอบที่ได้จากผู้ใช้งานแต่ละคน ปรากฏลงในรหัสข้อมูล (coding) แล้วจัดประเภทของคำตอบที่ได้ เพื่อดูความถี่ของการตอบในแต่ละประเด็น และนำมาประเมินผลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) ในการวิเคราะห์แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ คือ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) โดยใช้การคำนวณ ร้อยละ การแจกแจงความถี่ และการหาค่าเฉลี่ย เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ความคาดหวัง ความพึงพอใจ ตลอดจนปัจจัยต่างๆ ที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคและการปรับตัว

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความคาดหวังและความพึงพอใจ รายชื่อ ด้วยการทดสอบแบบ t-test โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทั้งนี้การทดสอบดังกล่าวเป็นไปเพื่อพิจารณาถึงความแตกต่างของความคาดหวังที่ตั้งไว้ กับความพึงพอใจที่ได้รับจริงในแต่ละประเด็น ซึ่งจะทำให้ “ภาพความเป็นชีวิตในอุดมคติ” บนโลกเสมือนชัดเจนยิ่งขึ้น

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ผู้เข้าใช้งานในโลกเสมือนจำนวน 15 คน ถึงความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อ Second life รวมถึงปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ” บนโลกเสมือน Second life โดยมีแนวคำถามเกี่ยวข้องกับปัจจัยทั้ง 3 ด้าน อันได้แก่ ตนเอง สังคม และเทคโนโลยี ว่ามีส่วนช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติของผู้ใช้งานเช่นใด ซึ่งผู้วิจัยจะให้ความสำคัญลงไปในเรื่องละเอียดที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ถึงสิ่งที่ช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคที่แท้จริงของผู้ใช้งานเพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการอภิปรายผลต่อไป

ประชากรในการวิจัย

ประชากรที่ศึกษา คือ ผู้เข้าใช้งานในโลกเสมือน Second life ซึ่งเป็นคนไทย

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับสัมภาษณ์ มีวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกจากกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามจำนวน 200 คน คัดให้เหลือเพียงจำนวน 15 คน

วิธีการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยเลือกใช้การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth interview) โดยมีการอัดเสียงสนทนา การสัมภาษณ์เป็นแบบมีโครงสร้างคำถาม แต่มีความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนลำดับ หรือใส่คำถามเพิ่มเติมได้ เพื่อข้อมูลเกี่ยวกับตัวแปรทุกตัวครบถ้วนตามที่ระบุ แต่ให้ผู้ให้สัมภาษณ์สามารถเล่าหรือเรียงลำดับความคิดตามที่เห็นสมควร รวมทั้งให้ข้อมูลเพิ่มเติมในเชิงลึกหรือประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้องได้

ขั้นตอนการสัมภาษณ์

1. ระหว่างเก็บข้อมูลแบบสอบถามใน Second life ผู้วิจัยได้เข้าไปทำการติดต่อกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอสัมภาษณ์ควบคู่ไปด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์โดยถามจากความสมัครใจและความสะดวกในเรื่องของเวลาที่สามารถให้ข้อมูลได้
2. ผู้วิจัยนัดพบกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการสัมภาษณ์ในสภาพแวดล้อมจริง โดยเลือกสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างสะดวก และยืนยันกับกลุ่มตัวอย่างว่าจะไม่เปิดเผยชื่อนามสกุลของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกสะดวกใจและเป็นกันเองขณะสัมภาษณ์
3. ก่อนเริ่มสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้วิธีสร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มตัวอย่างด้วยการแนะนำชื่อตนเอง และสอบถามเรื่องทั่วไปเกี่ยวกับการใช้งานโลกเสมือน Second life และเกมออนไลน์อื่นๆ จากนั้นจึงบอกวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์โดยย่อ และเริ่มสัมภาษณ์
4. การสัมภาษณ์แต่ละครั้งใช้เวลาไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับรายละเอียดที่ได้รับจากกลุ่มตัวอย่าง อย่างไรก็ตามเวลาที่ใช้ในการสัมภาษณ์โดยเฉลี่ยประมาณ 1 ชั่วโมง

5. เมื่อได้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างครบตามจำนวนที่ต้องการแล้ว จึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ต่อไป

การสร้างเครื่องมือวัด

ผู้วิจัยตั้งคำถามในการสัมภาษณ์ตามประเด็นคำถามวิจัย และครอบคลุมประเด็นที่ถามในรูปแบบสอบถามด้วย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็นรายประเด็น (variable oriented) ร่วมกับผลจากแบบสอบถาม ทั้งนี้เพื่ออธิบายภาพให้ชัดเจนยิ่งขึ้นในแต่ละประเด็นคำตอบ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์

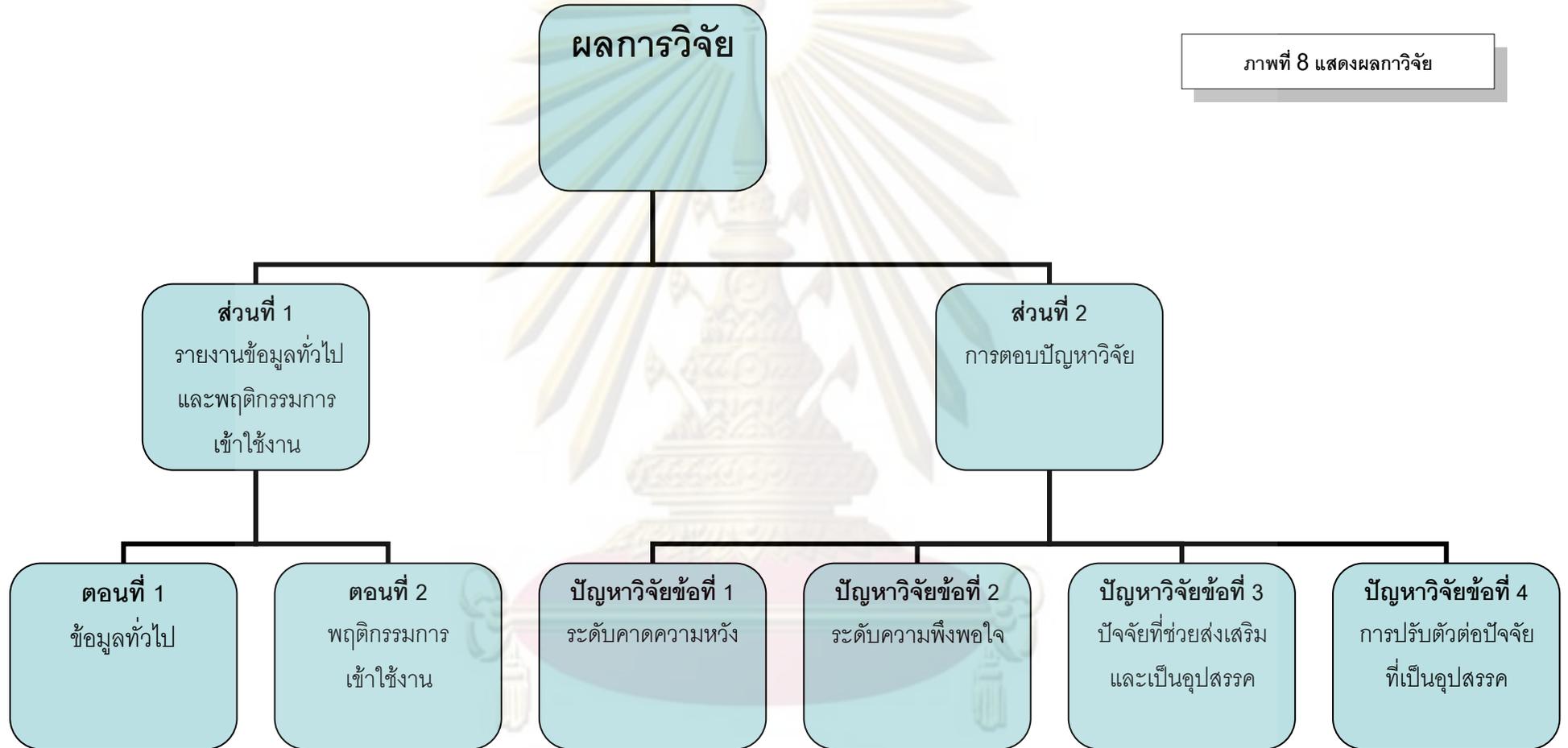
การวิจัยเรื่อง “โลกเสมือน www.secondlife.com กับความเป็นชีวิตในอุดมคติ ” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ใช้งานในโลกเสมือนจริง Second life ตลอดจนปัจจัยต่างๆ ที่ช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติของผู้ใช้งาน และรูปแบบการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรค โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บรวมข้อมูลสองวิธีด้วยกัน คือ การวิจัยเชิงสำรวจ ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 200 คน และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เจาะลึก จำนวน 15 คน

ในส่วนของบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยทั้งส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณ และส่วนของการวิจัยเชิงคุณภาพ ควบคู่กันไปตามประเด็นที่ศึกษา โดยที่แบ่งการรายงานผลการวิจัยออกเป็นสองส่วนใหญ่ได้แก่ ส่วนที่หนึ่ง รายงานข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และพฤติกรรมการเข้าใช้งานโลกเสมือน Second life ส่วนที่สอง การตอบปัญหาวิจัย ซึ่งผลการวิจัยทั้งหมดสามารถแจกแจงได้ตามแผนภาพดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 8 แสดงผลการวิจัย



ส่วนที่ 1 รายงานข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการใช้งาน Second life

ผู้วิจัยแบ่งการรายงานผลในส่วนที่หนึ่งออกเป็นสองตอนด้วยกันคือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้งานโลกเสมือน Second life

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าใช้งานโลกเสมือนจริง www.secondlife.com ในเรื่องต่างๆ ดังนี้

1.1 เพศ

ผู้ตอบแบบสอบถามในงานวิจัยมีจำนวนทั้งสิ้น 200 คน เป็นหญิงจำนวน 80 คน (ร้อยละ 40) และชายจำนวน 120 คน (ร้อยละ 60) (ดูตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละตามเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หญิง	80	40
ชาย	120	60
รวม	200	100.0

1.2 อายุ

จากการสอบถามพบว่า ผู้ใช้งาน Second life ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 24-31 ปี มีจำนวน 74 คน (ร้อยละ 37) รองลงมาคือ 16-23 ปี มีจำนวน 68 คน (ร้อยละ 34) อายุระหว่าง 32-39 ปี มีจำนวน 26 คน (ร้อยละ 13) ถัดมาเป็นกลุ่มคนที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี มีจำนวน 20 คน (ร้อยละ 10) อายุอยู่ระหว่าง 40-47 ปี จำนวน 8 คน (ร้อยละ 4) อายุ 48-55 ปี จำนวน 3 คน (ร้อยละ 1.5) และที่น้อยที่สุดคือ กลุ่มผู้ที่มีอายุมากกว่า 56 ปี มีจำนวน 1 คน (ร้อยละ 0.5) (ดูตารางที่ 4)

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละตามช่วงอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 16 ปี	20	10.0
16-23 ปี	68	34.0
24-31 ปี	74	37.0
32-39 ปี	26	13.0
40-47 ปี	8	4.0
48-55 ปี	3	1.5
56 ปีขึ้นไป	1	.5
รวม	200	100.0

1.3 ระดับการศึกษา

จากการสอบถามพบว่า ผู้ใช้งาน Second life ส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี มีจำนวน 121 คน (ร้อยละ 60.5) รองลงมาคือ ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาโทหรือสูงกว่า มีจำนวน 28 คน (ร้อยละ 14) ถัดมาเป็นผู้ที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมปลายหรือเทียบเท่า มีจำนวน 23 คน (ร้อยละ 11.5) ระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า มีจำนวน 15 คน (ร้อยละ 7.5) และน้อยที่สุดคือ ผู้ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมต้นหรือต่ำกว่า มีจำนวน 13 คน (ร้อยละ 6.5) (ดูตารางที่ 5)

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละตามระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้นหรือต่ำกว่า	13	6.5
มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	23	11.5
อนุปริญญาหรือเทียบเท่า	15	7.5
ปริญญาตรี	121	60.5
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	28	14.0
รวม	200	100.0

1.1 อาชีพ

กลุ่มคนที่พบมากที่สุดในผู้ตอบแบบสอบถามคือ ผู้ที่เป็นนักเรียน/นิสิต/นักศึกษา มีจำนวน 84 คน (ร้อยละ 42) รองลงมาคือ พนักงานบริษัทเอกชน มีจำนวน 44 คน (ร้อยละ 22) ถัดมาเป็นผู้ประกอบการอิสระส่วนตัว มีจำนวน 24 คน (ร้อยละ 12) ผู้ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป จำนวน 20 คน (ร้อยละ 10) ผู้ประกอบอาชีพข้าราชการ /พนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 17 คน (ร้อยละ 8.5) กลุ่มพ่อบ้าน/แม่บ้าน/ผู้เกษียณอายุ จำนวน 4 คน (ร้อยละ 2) และที่น้อยที่สุดคือ กลุ่มคนที่ระบุว่าตนเองประกอบอาชีพอื่นๆ ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 7 คน (ร้อยละ 3.5) (ดูตารางที่ 6)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละตามอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา	84	42.0
ข้าราชการ/พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	17	8.5
พนักงานบริษัทเอกชน	44	22.0
ธุรกิจส่วนตัว	24	12.0
รับจ้างทั่วไป	20	10.0
พ่อบ้าน/แม่บ้าน/ เกษียณอายุ	4	2.0
อื่นๆ	7	3.5
รวม	200	100.0

** สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ระบุว่าตนเองประกอบอาชีพอื่นๆ ทั้ง 7 คน ดังกล่าวนั้น
ทุกคนต่างให้ข้อมูลว่าตนเองคือผู้ว่างงาน

1.2 รายได้ต่อเดือน

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 200 คน ส่วนใหญ่มีรายได้อยู่ในช่วง 10,001-15,000 บาท มีจำนวน 57 คน (ร้อยละ 28.5) รองลงมาคือช่วง 5,001-10,000 บาท มีจำนวน 39 คน (ร้อยละ 19.5) ถัดมาเป็นผู้ที่มีรายได้อยู่ระหว่าง 15,001 -20,000 บาท มีจำนวน 29 คน (ร้อยละ 14.5) รายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มีจำนวน 28 คน (ร้อยละ 14) กลุ่มผู้ที่มีรายได้มากกว่า 30,001 บาท มีจำนวน 21 คน (ร้อยละ 10.5) ผู้ที่มีรายได้อยู่ในช่วง 20,001-25,000 บาท มีจำนวน 16 คน (ร้อยละ 8) และที่น้อยที่สุดคือ กลุ่มผู้ที่มีรายได้อยู่ระหว่าง 25,001-30,000 บาท มีจำนวน 10 คน (ร้อยละ 5) (ดูตารางที่ 7)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละตามช่วงรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายได้ต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 5,000 บาท	28	14.0
5,001-10,000	39	19.5
10,001-15,000	57	28.5
15,001-20,000	29	14.5
20,001-25,000	16	8.0
25,001-30,000	10	5.0
มากกว่า 30,001 บาทขึ้นไป	21	10.5
รวม	200	100.0

1.6 สถานภาพ

จากการสอบถามพบว่า ผู้ใช้งาน Second life ส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด จำนวน 162 คน (ร้อยละ 81) รองลงมาคือ ผู้ที่สมรสแล้ว มีจำนวน 35 คน (ร้อยละ 17.5) และพบน้อยที่สุดคือ ผู้ที่มีสถานภาพอยู่ย่ำร้าง มีจำนวน 3 คน (ร้อยละ 1.5) (ดูตารางที่ 8)

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละตามสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานภาพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โสด	162	81.0
สมรส	35	17.5
อยู่ย่ำร้าง	3	1.5
รวม	200	100.0

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้งาน www.second life.com

ผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้งาน www.secondlife.com ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องต่างๆ ดังนี้

2.1 ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มใช้งานจนถึงปัจจุบัน

จากการสอบถามพบว่า ผู้ใช้งาน Second life ส่วนใหญ่ส่วนใหญ่ เป็นผู้ที่ใช้ second life ได้ไม่นานคือ เริ่มเล่นได้ไม่ถึงปี มีจำนวน 111 คน (ร้อยละ 55.5) รองลงมาคือ ผู้ที่ใช้งาน second life ได้ 1-2 ปี มาแล้ว มีจำนวน 61 คน (ร้อยละ 30.5) ถัดมาคือ ผู้ที่ใช้งาน second life ได้ 2-3 ปี มีจำนวน 17 คน (ร้อยละ 8.5) และที่พบน้อยที่สุดคือ ผู้ที่ใช้งาน second life มาแล้วเกินกว่า 3 ปี มีจำนวน 11 คน (ร้อยละ 5.5) (ดูตารางที่ 9)

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละตามระยะเวลาตั้งแต่เริ่มใช้งานจนถึงปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มใช้งานครั้งแรกจนถึงปัจจุบัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ปี	111	55.5
1-2 ปี	61	30.5
2-3 ปี	17	8.5
3 ปีขึ้นไป	11	5.5
รวม	200	100.0

2.2 การเริ่มรู้จัก www.second life.com

จากการสอบถามพบว่า ผู้ใช้งานส่วนใหญ่เริ่มรู้จัก second life ด้วยการที่เพื่อนแนะนำ มีจำนวน 93 คน (ร้อยละ 46.5) รองลงมาคือ รู้จักโดยค้นหาผ่านอินเทอร์เน็ต มีจำนวน 43 คน (ร้อยละ 21.5) ถัดมาคือ เริ่มรู้จัก second life โดยผ่านทางสื่อ หนังสือหรือนิตยสาร จำนวน 22 คน (ร้อยละ 11) รู้จักโดยอ่านจากกระทู้ในเว็บไซต์ จำนวน 19 คน (ร้อยละ 9.5) รู้จักโดยผ่านทางอีเมล จำนวน 6 คน (ร้อยละ 3) และกลุ่มที่น้อยที่สุดคือ ผู้ที่เริ่มรู้จัก second life จากสื่อโทรทัศน์และผู้ที่เกี่ยวข้องโดยผ่านสื่อวิทยุ มีจำนวนอย่างละเท่ากันคือ 3 คน (ร้อยละ 1.5)

นอกจากนี้ยังมีผู้ที่เริ่มรู้จัก second life โดยหนทางอื่นๆ ที่นอกเหนือจากที่ระบุไว้ในแบบสอบถาม มีจำนวน 11 คน (ร้อยละ 5.5) (ดูตารางที่ 10)

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละตามการเริ่มรู้จัก second life ของผู้ตอบแบบสอบถาม

เริ่มรู้จัก Second life	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพื่อนแนะนำ	93	46.5
ค้นหาผ่านอินเทอร์เน็ต	43	21.5
กระทู้ในเว็บไซต์	19	9.5
อีเมล	6	3.0
หนังสือหรือนิตยสาร	22	11.0
โทรทัศน์	3	1.5
วิทยุ	3	1.5
อื่นๆ	11	5.5
รวม	200	100.0

** สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ระบุว่า ตนเริ่มรู้จัก second life โดยหนทางอื่นซึ่งนอกเหนือจากที่แบบสอบถามได้ระบุไว้ จำนวนทั้งสิ้น 11 คน ดังกล่าวนั้น ได้ให้ข้อมูลว่าตนเองเริ่มรู้จัก second life จากหนทางต่างๆ ดังนี้

- เริ่มรู้จัก second life โดยฟังจากคำบอกเล่าของอาจารย์ในห้องเรียนจำนวน 3 คน
- เริ่มรู้จัก second life โดยผ่านการประชาสัมพันธ์ทางธนาคารไทยพาณิชย์จำนวน 3 คน
- เริ่มรู้จัก second life โดยได้ยินจากการสนทนากันของผู้อื่นจำนวน 2 คน
- เริ่มรู้จัก second life โดยผ่านทางเว็บไซต์ secondlifethailand.net จำนวน 2 คน
- เริ่มรู้จัก second life โดยผ่านทางข่าวออนไลน์จำนวน 1 คน

2.3 ความบ่อยในการเข้าใช้งาน

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 200 คน ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่เข้าใช้งาน second life เป็นประจำทุกสัปดาห์ มีจำนวน 63 คน (ร้อยละ 31.5) รองลงมาคือ ผู้ที่ เข้าใช้งาน second life ทุก 2-3 วัน

มีจำนวน 46 คน (ร้อยละ 23) ถัดมาคือ ผู้ที่เข้าใช้งาน second life เป็นประจำทุกวัน มีจำนวน 30 คน (ร้อยละ 15) ตามมาด้วยผู้ที่เข้าใช้งาน second life เป็นประจำทุก 1 เดือน มีจำนวน 23 คน (ร้อยละ 11.5) ผู้ที่เข้าใช้งาน second life ทุก 15 วันครั้ง มีจำนวน 20 คน (ร้อยละ 10) และน้อยที่สุดคือผู้ที่เข้าใช้งาน second life นานๆ ครั้ง คือมากกว่า 1 เดือนขึ้นไป มีจำนวน 18 คน (ร้อยละ 9) (ดูตารางที่ 11)

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละตามความบ่อยในการเข้าใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความบ่อยในการเข้าใช้งาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทุกวัน	30	15.0
ทุก 2-3 วัน	46	23.0
ทุกสัปดาห์	63	31.5
ทุก 15 วัน	20	10.0
ทุก 1 เดือน	23	11.5
มากกว่า 1 เดือนขึ้นไป	18	9.0
รวม	200	100.0

2.4 ระยะเวลาในการเข้าใช้งานเฉลี่ย

จากการสอบถามพบว่า ผู้ใช้งานส่วนใหญ่เข้าใช้งาน second life เฉลี่ยต่อครั้งมากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง จำนวน 105 คน (ร้อยละ 52.5) ซึ่งเกินกว่าครึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด รองลงมาคือ เข้าใช้งาน second life เฉลี่ยต่อครั้งมากกว่า 3 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 6 ชั่วโมง มีจำนวน 45 คน (ร้อยละ 22.5) เข้าใช้งาน second life เฉลี่ยต่อครั้งน้อยกว่า 1 ชั่วโมง มีจำนวน 41 คน (ร้อยละ 20.5) และน้อยที่สุดคือ ผู้ที่เข้าใช้งาน second life เฉลี่ยต่อครั้งมากกว่า 6 ชั่วโมงขึ้นไป มีจำนวน 9 คน (ร้อยละ 4.5) (ดูตารางที่ 12)

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละตามระยะเวลาในการเข้าใช้งานเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระยะเวลาในการเข้าใช้งาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	41	20.5
มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง	105	52.5
มากกว่า 3 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 6 ชั่วโมง	45	22.5
6 ชั่วโมงขึ้นไป	9	4.5
รวม	200	100.0

2.5 จุดประสงค์ในการเข้าใช้งาน

จากการสอบถามเกี่ยวกับจุดประสงค์ในการเข้าใช้งาน Second life พบว่าผู้ใช้งานมีจุดประสงค์ในการเข้าใช้งาน Second life แตกต่างกันไป โดยข้อมูลจากตารางที่ 13 ชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ตอบว่าใช่ มีเพียง 3 ข้อ คือ การเข้าใช้งาน Second life เพื่อทดลองเล่น (ร้อยละ 67) ใช้ Second life เพื่อค้นหาสิ่งใหม่ (ร้อยละ 57) และใช้ Second life เพื่อหาเพื่อน (ร้อยละ 56.5)

สำหรับจุดประสงค์ ซึ่งผู้ใช้งานส่วนใหญ่ตอบว่าไม่ใช่ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้ เข้าใช้งานเพื่อคลายเหงาหรือคลายเครียด (ร้อยละ 68) หาแฟนหรือคนรู้ใจ (ร้อยละ 84) ศึกษาค้นคว้า (ร้อยละ 93) เล่นเกม (ร้อยละ 57.5) เรียนรู้เทคโนโลยี (ร้อยละ 57.5) หาที่ระบายออก (ร้อยละ 69.5) ประชุมสัมมนา (ร้อยละ 94) ทำงาน (ร้อยละ 85) ทำธุรกิจ (ร้อยละ 83) ทำการกุศล (ร้อยละ 96.5) เข้าไปทดลองใช้ชีวิต (ร้อยละ 54) เข้าไปก่อกรรม (ร้อยละ 86) นอกจากนี้แล้วยังมีจุดประสงค์อื่นๆ ซึ่งถูกผู้ใช้งาน Second life ระบุไว้ นอกเหนือจากที่แบบสอบถามได้กำหนดให้ (ร้อยละ 92) (ดูตารางที่ 13)

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละตามจุดประสงค์การเข้าใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถาม

จุดประสงค์		ใช่	ไม่ใช่
1) ลองเล่น	จำนวน	134	66
	ร้อยละ	67.0	33.0
2) ค้นหาสิ่งใหม่	จำนวน	114	86
	ร้อยละ	57.0	43.0
3) คลายเหงา/คลายเครียด	จำนวน	64	136
	ร้อยละ	32.0	68.0
4) หาเพื่อน	จำนวน	113	87
	ร้อยละ	56.5	43.5
5) หาแฟนคนรู้ใจ	จำนวน	32	168
	ร้อยละ	16.0	84.0
6) ศึกษาต่อ	จำนวน	14	186
	ร้อยละ	7.0	93.0
7) เล่นเกม	จำนวน	85	115
	ร้อยละ	42.5	57.5
8) เรียนรู้เทคโนโลยี	จำนวน	85	115
	ร้อยละ	42.5	57.5
9) หาที่ระบายออก	จำนวน	61	139
	ร้อยละ	30.5	69.5
10) ประชุมสัมมนา	จำนวน	12	188
	ร้อยละ	6.0	94.0
11) ทำงาน	จำนวน	30	170
	ร้อยละ	15.0	85.0
12) ทำธุรกิจ	จำนวน	34	166
	ร้อยละ	17.0	83.0
13) ทำการกุศล	จำนวน	7	193
	ร้อยละ	3.5	96.5

จุดประสงค์		ใช่	ไม่ใช่
14) เข้าไปทดลองใช้ชีวิต	จำนวน	92	108
	ร้อยละ	46.0	54.0
15) เข้าไปก่อกรรม	จำนวน	28	172
	ร้อยละ	14.0	86.0
16) อื่นๆ	จำนวน	16	184
	ร้อยละ	8	92

** ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าทำงานด้วยจุดประสงค์อื่นๆ จำนวนทั้งสิ้น 16 คน ดังกล่าวได้ระบุว่าตนเองเข้าใช้งาน second life ด้วยจุดประสงค์ดังนี้

- เข้าใช้งานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกสนทนาภาษาอังกฤษจำนวน 1 คน
- เข้าใช้งานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบตัวอวตารจำนวน 1 คน
- เข้าใช้งานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำธุรกรรมการเงินจำนวน 1 คน
- เข้าใช้งานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการหลุดออกจากโลกของความเป็นจริงจำนวน 1 คน
- เข้าใช้งานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสังเกตการใช้ชีวิตของผู้คนบนโลกเสมือนจำนวน 1 คน
- เข้าใช้งานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อชมสิ่งก่อสร้างและสภาพแวดล้อมจำนวน 2 คน
- เข้าใช้งานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อชมการแสดงดนตรีหรือละครจำนวน 2 คน
- เข้าใช้งานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาข้อมูลทำวิทยานิพนธ์จำนวน 2 คน
- เข้าใช้งานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาซื้อสินค้าจำนวน 2 คน
- เข้าใช้งานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อชมสินค้าในโลกเสมือนจำนวน 3 คน

2.6 ค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้งาน

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 200 คน ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ไม่ได้เสียค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้งาน second life มีทั้งสิ้นจำนวน 85 คน (ร้อยละ 42.5) รองลงมาเป็นผู้ที่เสียค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้งานตั้งแต่ 500-1,000 บาท มีจำนวน 69 คน (ร้อยละ 34.5) ถัดมาเป็นผู้ที่เสียค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้งานตั้งแต่ 1-499 บาท มีจำนวน 22 คน (ร้อยละ 11) ผู้ที่เสียค่าใช้จ่ายตั้งแต่ 1,001-3,000 บาท มีจำนวน 14 คน (ร้อยละ 7) ผู้ที่เสียค่าใช้จ่ายตั้งแต่ 3,001-5,000 บาท มีจำนวน 8 คน (ร้อยละ 4) และที่น้อยที่สุดคือ ผู้ที่เสียค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้งานตั้งแต่ 5,001 บาท ขึ้นไป มีจำนวน 2 คน คิดเป็น 1% (ดูตารางที่ 29)

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนและร้อยละตามค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ค่าใช้จ่ายในการเล่น Second life	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่มีค่าใช้จ่าย	85	42.5
1-499 บาท	22	11.0
500-1,000 บาท	69	34.5
1,001-3,000 บาท	14	7.0
3,001-5,000 บาท	8	4.0
5,001 บาทขึ้นไป	2	1.0
รวม	200	100.0

2.7 การเข้าใช้งานในโลกเสมือนอื่นๆ

จากการสอบถามเกี่ยวกับการเข้าใช้งานโลกเสมือน พบว่าผู้ใช้งาน Second life ส่วนใหญ่ไม่เคยเข้าใช้งานโลกเสมือนอื่นๆ (ร้อยละ 75.5) และข้อมูลจากตารางที่ 15 ซึ่งให้เห็่นว่านอกเหนือจาก Second life แล้ว ยังมีโลกเสมือนที่ผู้ใช้งานเคยเข้าใช้งานอีกด้วย โลกเสมือน IMVU มีผู้ใช้งานจำนวน 21 คน (ร้อยละ 10.5) เคยเข้าใช้ เช่นเดียวกับ Red Light Center ที่มีผู้ใช้งานจำนวน 21 คน (ร้อยละ 10.5) เคยเข้าใช้เช่นกัน ดังนั้นโลกเสมือนทั้งสองประเภทดังกล่าวจึงจัดเป็นโลกเสมือนที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้งาน Second life มากที่สุด เมื่อเทียบกับโลกเสมือนที่เหลือ

นอกจากนี้ผู้ใช้งาน Second life ยังเข้าใช้งานโลกเสมือน Lively (ร้อยละ 8.5) Active Worlds (ร้อยละ 7.5) There (ร้อยละ 2.5) (ดูตารางที่ 15)

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละการเข้าใช้งานโลกเสมือนอื่นๆ ของผู้ตอบแบบสอบถาม

การเข้าใช้งานโลกเสมือนอื่นๆ		ใช่	ไม่ใช่
1) ไม่ใช่	จำนวน	151	49
	ร้อยละ	75.5	24.5
2) IMVU	จำนวน	21	179
	ร้อยละ	10.5	89.5
3) There	จำนวน	5	195
	ร้อยละ	2.5	97.5
4) Active Worlds	จำนวน	15	185
	ร้อยละ	7.5	92.5
5) Red Light Center	จำนวน	21	179
	ร้อยละ	10.5	89.5
6) Lively	จำนวน	17	183
	ร้อยละ	8.5	91.5

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 2 ตอบปัญหาวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาถึงความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ใช้งาน Second life รวมถึงปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรค ตลอดจนการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรคของผู้ใช้งาน ซึ่งมีคำถามวิจัยดังนี้

1. ความคาดหวังของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะ “ชีวิตในอุดมคติ” เป็นอย่างไร
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะ “ชีวิตในอุดมคติ” เป็นอย่างไร
3. ปัจจัยด้านต่างๆ มีส่วนช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ” ของผู้ใช้งาน Second life อย่างไร
4. ผู้ใช้งาน Second life มีแนวโน้มการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ” ของตนในลักษณะใด

ผลการวิจัยสรุปได้ตามปัญหาวิจัยแต่ละข้อดังนี้

ปัญหาวิจัยข้อที่ 1 ความคาดหวังของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะ “ชีวิตในอุดมคติ” เป็นอย่างไร

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาว่าผู้ใช้งาน Second life มีความคาดหวังต่อ Second life ในลักษณะใดบ้าง ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งความคาดหวังของกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการสร้างตัวตน และการสร้างความสัมพันธ์ สำหรับด้านการสร้างความสัมพันธ์นั้น ผู้วิจัยได้แยกย่อยอีกเป็น 2 ประการคือ การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลและการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

จากผลที่ได้พบว่า ด้านที่ผู้ใช้งาน Second life มีความคาดหวังไว้สูงสุดคือ ด้านการสร้าง ความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (ค่าเฉลี่ย = 3.6557) รองลงมาซึ่งมีค่าความคาดหวังใกล้เคียงกันคือ

ด้านการสร้างตัวตน (ค่าเฉลี่ย = 3.6317) และด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล ตามลำดับ (ค่าเฉลี่ย = 3.1415) ซึ่งเมื่อพิจารณารายละเอียดเฉพาะลงไปในแต่ละด้าน พบผลการวิจัยดังนี้

ความคาดหวังด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เป็นด้านที่ผู้ใช้งานมีความคาดหวังมากที่สุด เมื่อพิจารณารายละเอียดลงไปในรายชื่อแล้ว พบว่า มีเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ตอบว่าคาดหวังจะได้จาก Second life ค่อนข้างสูง (ตอบว่าระดับมากหรือมากที่สุด) จำนวน 6 เรื่องด้วยกัน ได้แก่ การได้ไปเที่ยวรอบโลก การได้เป็นผู้สร้างทรัพย์สินเสมือน การได้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์ ได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว การมีความรู้ลึกกรักโลกเสมือน และการทำลายสภาพแวดล้อม

เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่คาดหวังจะได้จาก Second life ค่อนข้างสูง โดยมากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องความต้องการเป็นเจ้าของและปฏิบัติต่อสิ่งแวดล้อมในทิศทางบวก สำหรับการปฏิบัติในทางลบนั้น แม้จะมีปะปนอยู่บ้าง แต่ก็ยังเป็นเพียงส่วนน้อย

นอกจากนี้ยังพบเรื่องที่ผู้ใช้งานคาดหวังว่าจะทำค่อนข้างน้อย (ตอบว่าระดับน้อยหรือน้อยที่สุด) อยู่หนึ่งเรื่อง นั่นคือ การได้ฟันสีใส่กำแพง (ดูตารางที่ 16)

จะเห็นได้ว่า เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีความคาดหวังค่อนข้างน้อยนั้น เป็นการปฏิบัติต่อสิ่งแวดล้อมในทิศทางลบ

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความคาดหวังด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในเรื่องต่างๆ พบว่า การได้ไปเที่ยวรอบโลกเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานคาดหวังว่าจะได้ทำมากที่สุดเมื่อเทียบกับเรื่องอื่น (ค่าเฉลี่ย = 4.14) รองลงมาคือการได้เป็นผู้สร้างทรัพย์สินเสมือน (ค่าเฉลี่ย = 3.98) และการคาดหวังว่าจะได้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์ (ค่าเฉลี่ย = 3.89) ส่วนการฟันสีใส่กำแพงนั้น เป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานมีความคาดหวังว่าจะทำน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 2.83)

หากจัดอันดับเรื่องที่ถูกคาดหวังทั้งหมด ความต้องการเป็นเจ้าของและปฏิบัติต่อสิ่งแวดล้อมในทิศทางบวก ก็ยังคงเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานหวังไว้มากที่สุด ในขณะที่การปฏิบัติต่อสิ่งแวดล้อมในทิศทางลบ คือสิ่งที่ผู้ใช้งานคาดหวังเป็นอันดับสุดท้าย

ความคาดหวังด้านการสร้างตัวตน

ด้านการสร้างตัวตน เป็นด้านที่ผู้ใช้งานมีความคาดหวังไว้เป็นอันดับสอง เมื่อพิจารณา รายละเอียดลงไปเป็นรายข้อ พบว่า เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ตอบว่าคาดหวังจะได้จาก Second life ค่อนข้างสูง (ตอบว่าระดับมากหรือมากที่สุด) มีอยู่หลายเรื่องด้วยกัน ได้แก่ การได้ประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน มีชีวิตเป็นอมตะ ได้แต่งตัวตามสมัยนิยม มีหน้าตาที่ดี เป็นคนรวย มีรูปร่างที่สมส่วน ได้ใส่เครื่องประดับราคาแพง ได้แต่งตัวดึงดูดเพศตรงข้าม ถูกมองว่าหน้าตาดี เป็นคนนิสัยดี มีหน้าตาที่ไม่แก่ ได้ทำธุรกิจ ได้ตัดผมทรงแหวกแนวมีอายุที่ไม่แก่ ถูกมองว่านิสัยดี มีความสุขกว่าโลกจริง ได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษ ถูกมองว่ากล้าแสดงออก ได้รับการศึกษาที่ดี เป็นผู้ขายสินค้า ได้แก้ไขข้อผิดพลาดในชีวิต เป็นดาราดัง เป็นผู้ซื้อสินค้า มีรอยสัก มีเพศใหม่ มีสัญชาติใหม่ ได้เป็นผู้ออกกฎหมาย รวมถึงการคาดหวังจะได้แสดงออกทางอารมณ์ในลักษณะของการเป็นคนโมโหง่าย ก็เป็นหนึ่งในเรื่องที่ผู้ใช้งาน Second life คาดหวังไว้ค่อนข้างสูงเช่นกัน

จะเห็นได้ว่าเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่คาดหวังจะได้จาก Second life ค่อนข้างสูง โดยมากเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานสามารถกำหนดเองได้ขณะทำการสร้างตัวอวตาร (ตัวละครใน Second life) และเกี่ยวข้องกับความดีทางรูปลักษณ์ภายนอก เช่น รูปร่าง เสื้อผ้า หน้า ผม เป็นต้น

ส่วนเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่คาดหวังในระดับปานกลางนั้น มีเพียงเรื่องเดียวคือ การได้รับความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ ในขณะที่เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีความคาดหวังค่อนข้างน้อย (ตอบว่าระดับน้อยหรือน้อยที่สุด) มีอยู่ 3 เรื่องด้วยกัน ได้แก่ การทำอาชีพขายบริการ การประกอบอาชีพผิดกฎหมาย และการมีหน้าตาที่ไม่เหมือนมนุษย์ (ดูตารางที่ 16)

เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่คาดหวังในระดับน้อย โดยมากเป็นเรื่องที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมในโลกของความเป็นจริง

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความคาดหวังด้านการสร้างตัวตนในเรื่องต่างๆ พบว่า การมีหน้าตาที่ดีเมื่ออยู่บน Second life เป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานคาดหวังจะได้รับมากที่สุดเมื่อเทียบกับเรื่องอื่นๆ (ค่าเฉลี่ย = 4.24) รองลงมาคือการได้แต่งตัวตามสมัยนิยม (ค่าเฉลี่ย = 4.21) การถูกมองว่าหน้าตาดี (ค่าเฉลี่ย = 4.14) การได้ประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน (ค่าเฉลี่ย = 4.12) รวมถึงการมีรูปร่างที่สมส่วน (ค่าเฉลี่ย = 4.12) ส่วนการทำอาชีพขายบริการนั้น จัดเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งาน มีความคาดหวังว่าจะได้รับน้อยที่สุด เมื่ออยู่บน Second life (ค่าเฉลี่ย = 2.02)

หากจัดอันดับเรื่องที่ถูกคาดหวัง ความปรารถนาทางรูปลักษณะภายนอก ก็ยังคงเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานอยากได้มากที่สุด ในขณะที่เดียวกันเรื่องที่ไม่ได้รับการยอมรับในโลกของความเป็นจริง ก็เป็นสิ่งที่ผู้คนบน Second life คาดหวังเป็นอันดับสุดท้ายเช่นกัน

ความคาดหวังด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล

ในส่วนของความคาดหวังด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล แม้จะเป็นด้านที่ผู้ใช้งานมีความคาดหวังไว้เป็นอันดับสุดท้าย แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณารายละเอียดลงไปในเรื่องแล้ว พบว่า มีอยู่หลายประเด็นด้วยกันที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่คาดหวังจะได้จาก Second life ค่อนข้างสูง (ตอบว่าระดับมากหรือมากที่สุด) ไม่ว่าจะเป็น เรื่องของการได้มีเพื่อน มีแฟน มีกิ๊ก การมีชีวิตที่อิสระ ได้เรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างชาติ ได้ถ่ายทอดวัฒนธรรมไทย การได้ให้ความรัก ได้รับความรัก การถูกยกย่อง การยกย่องผู้อื่น การถูกยอมรับ การได้ให้การยอมรับผู้อื่น และการได้รับความเห็นใจ

เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่คาดหวังจะได้จาก Second life ค่อนข้างสูง โดยมากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความต้องการสร้างสถานะความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง รวมถึงการให้และรับความรู้สึก ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกัน

นอกจากนี้ ยังมีเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่คาดหวังในระดับปานกลาง ซึ่งได้แก่ การได้มีญาติพี่น้อง การได้มอบความเห็นใจให้แก่ผู้อื่น ได้รู้ตัวตนที่แท้จริงของผู้อื่น และการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงให้ผู้อื่นล่วงรู้ ในขณะที่เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีความคาดหวังค่อนข้างน้อย (ตอบว่าระดับน้อยหรือน้อยที่สุด) มีอยู่ 10 เรื่องด้วยกัน คือ การล่วงละเมิดทางเพศ เป็นชู้กับแฟนผู้อื่น ผ่าคนขโมยของ การมีเพศสัมพันธ์กับใครหลายคน แย่งแฟนผู้อื่น เอาัดเอาเปรียบ การทำร้ายร่างกาย การนินทา การพูดคำหยาบคาย (ดูตารางที่ 16)

เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีความคาดหวังค่อนข้างน้อย ทุกประเด็นเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการทำผิดศีลธรรม

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความคาดหวังด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลในเรื่องต่างๆ พบว่า การได้มีเพื่อนบน Second life เป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานคาดหวังว่าจะได้รับมากที่สุดเมื่อเทียบกับเรื่องอื่นๆ (ค่าเฉลี่ย = 4.30) รองลงมาคือ การมีชีวิตที่อิสระ (ค่าเฉลี่ย = 4.04) และการ

คาดหวังว่าจะให้ผู้อื่นยอมรับ (ค่าเฉลี่ย = 3.92) ส่วนการล่วงละเมิดทางเพศผู้อื่นนั้น เป็นเรื่อง
ผู้ใช้งานมีความคาดหวังว่าจะกระทำน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 2.23)

จะเห็นได้ว่า เมื่อจัดอันดับเรื่องที่ถูกคาดหวัง ความต้องการสร้างสถานะความสัมพันธ์กับ
บุคคลรอบข้าง ก็ยังคงเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานอยากได้มากที่สุด ในขณะที่เรื่องผิดศีลธรรม คือสิ่งที่
ผู้ใช้งานคาดหวังเป็นอันดับสุดท้าย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 16 แสดงความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ยความคาดหวังของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความคาดหวัง		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
ด้านการสร้างตัวตน								
1. การมีเพศใหม่	จำนวน	56	30	35	36	43	3.10	1.520
	ร้อยละ	28.0	15.0	17.5	18.0	21.5		
2. การมีสัญชาติใหม่	จำนวน	56	34	33	35	42	3.14	1.516
	ร้อยละ	28.0	17.0	16.5	17.5	21.0		
3. การมีหน้าที่ที่ไม่แก่	จำนวน	84	57	32	17	10	3.94	1.172
	ร้อยละ	42.0	28.5	16.0	8.5	5.0		
4. การมีอายุที่ไม่แก่	จำนวน	81	59	35	16	9	3.94	1.143
	ร้อยละ	40.5	29.5	17.5	8.0	4.5		
5. การมีชีวิตที่เป็นอมตะ	จำนวน	101	47	32	13	7	4.11	1.111
	ร้อยละ	50.5	23.5	16.0	6.5	3.5		
6. การประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน	จำนวน	104	41	35	16	4	4.12	1.089
	ร้อยละ	52.0	20.5	17.5	8.0	2.0		
7. การเป็นดาราดัง	จำนวน	67	33	42	35	23	3.43	1.402
	ร้อยละ	33.5	33.5	21.0	17.5	11.5		
8. ได้รับการศึกษาที่ดี	จำนวน	77	32	41	35	15	3.60	1.348
	ร้อยละ	38.5	16.0	20.5	17.5	7.5		
9. การได้เป็นผู้ออกกฎหมาย	จำนวน	53	26	41	44	36	3.08	1.461
	ร้อยละ	26.5	13.0	20.5	22.0	18.0		
10. ฝึกทักษะภาษาอังกฤษ	จำนวน	79	60	36	19	6	3.94	1.108
	ร้อยละ	39.5	30.0	18.0	9.5	3.0		
11. การได้เป็นคนรวย	จำนวน	91	52	34	18	5	4.03	1.102
	ร้อยละ	45.5	26.0	17.0	9.0	2.5		
12. ทำธุรกิจ	จำนวน	81	47	31	30	11	3.78	1.272
	ร้อยละ	40.5	23.5	15.5	15.0	5.5		
13. การได้เป็นผู้ขายสินค้า	จำนวน	72	40	37	43	8	3.62	1.278
	ร้อยละ	36.0	20.0	18.5	21.5	4.0		

ความคาดหวัง		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
14. การมีได้เป็นผู้ซื้อสินค้า	จำนวน	59	53	43	39	6	3.60	1.186
	ร้อยละ	29.5	26.5	21.5	19.5	3.0		
15. ประกอบอาชีพ ผิดกฎหมาย	จำนวน	47	27	29	37	60	2.82	1.562
	ร้อยละ	23.5	13.5	14.5	18.5	30.0		
16. ทำอาชีพขายบริการ	จำนวน	25	10	21	33	111	2.02	1.412
	ร้อยละ	12.5	5.0	10.5	16.5	55.5		
17. ได้แก้ไขข้อผิดพลาด ในชีวิต	จำนวน	67	49	60	14	10	3.74	1.143
	ร้อยละ	33.5	24.5	30.0	7.0	5.0		
18. การได้รับความ ปลอดภัยจากอุบัติเหตุ	จำนวน	56	35	73	20	16	3.48	1.223
	ร้อยละ	28.0	17.5	36.5	10.0	8.0		
19. การมีหน้าตาไม่เหมือน มนุษย์	จำนวน	39	21	45	36	59	2.72	1.477
	ร้อยละ	19.5	10.5	22.5	18.0	29.5		
20. การมีรูปร่างที่สมส่วน	จำนวน	89	62	37	7	5	4.12	.993
	ร้อยละ	44.5	31.0	18.5	3.5	2.5		
21. การแต่งตัวตาม สมัยนิยม	จำนวน	94	65	33	5	3	4.21	.991
	ร้อยละ	47.0	32.5	16.5	2.5	1.5		
22. การได้ตัดผมทรง แหวกแนว	จำนวน	81	51	34	17	17	3.81	1.285
	ร้อยละ	40.5	25.5	17.0	8.5	8.5		
23. การได้แต่งตัว ดึงดูดเพศตรงข้าม	จำนวน	87	52	33	21	7	3.96	1.157
	ร้อยละ	43.5	26.0	16.5	10.5	3.5		
24. การมีรอยสัก	จำนวน	56	29	27	37	48	3.07	1.574
	ร้อยละ	29.5	14.5	13.5	18.5	24.0		
25. การได้ใส่เครื่องประดับ ราคาแพง	จำนวน	87	41	32	21	19	3.78	1.353
	ร้อยละ	43.5	20.5	16.0	10.5	9.5		
26. การมีหน้าตาที่ดูดี	จำนวน	92	72	29	6	1	4.24	.846
	ร้อยละ	46.0	36.0	14.5	3.0	.5		
27. การถูกมองว่าหน้าตาดี	จำนวน	85	70	35	8	2	4.14	.914
	ร้อยละ	42.5	35.0	17.5	4.0	1.0		

ความคาดหวัง		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
28.การเป็นคนนิสัยดี	จำนวน	84	44	43	19	10	3.86	1.206
	ร้อยละ	42.0	22.0	21.5	9.5	5.0		
29.การถูกมองว่าเป็นคนนิสัยดี	จำนวน	80	49	44	19	8	3.87	1.162
	ร้อยละ	40.0	24.5	22.0	9.5	4.0		
30.การถูกมองว่ากล้าแสดงออก	จำนวน	77	56	49	12	6	3.93	1.068
	ร้อยละ	38.5	28.0	24.5	6.0	3.0		
31.การไม่ไหวร้ายได้	จำนวน	47	29	42	44	38	3.02	1.441
	ร้อยละ	23.5	14.5	21.0	22.0	19.0		
32.การมีความสุขกว่าโลกจริง	จำนวน	80	57	50	7	6	3.99	1.032
	ร้อยละ	40.0	28.5	25.0	3.5	3.0		
ค่าเฉลี่ยรวม 3.6317 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .61819								
ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล								
33.การได้มีเพื่อน	จำนวน	101	66	27	3	3	4.30	.867
	ร้อยละ	50.5	33.0	13.5	1.5	1.5		
34.การได้มีแฟน	จำนวน	50	46	38	40	26	3.27	1.374
	ร้อยละ	25.0	23.0	19.0	20.0	13.0		
35.การได้มีกิ๊ก	จำนวน	53	53	31	38	25	3.36	1.378
	ร้อยละ	26.5	26.5	15.5	19.0	12.5		
36.การได้มีญาติพี่น้อง	จำนวน	38	45	46	39	32	3.09	1.349
	ร้อยละ	19.0	22.5	23.0	19.5	16.0		
37.การมีคนรัก	จำนวน	61	74	49	12	4	3.88	.980
	ร้อยละ	30.5	37.0	24.5	6.0	2.0		
38.การได้มีคนที่ตนรัก	จำนวน	50	66	57	19	8	3.66	1.078
	ร้อยละ	25.0	33.0	28.5	9.5	4.0		
39.การมีคนยอมรับในตน	จำนวน	59	83	45	9	4	3.92	.937
	ร้อยละ	29.5	41.5	22.5	4.5	2.0		

ความคาดหวัง		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
40.การมีคนที่ตนยอมรับ	จำนวน	47	63	61	21	8	3.60	1.080
	ร้อยละ	23.5	31.5	30.5	10.5	4.0		
41.การมีคนเห็นใจ	จำนวน	41	63	58	22	16	3.46	1.168
	ร้อยละ	20.5	31.5	29.0	11.0	8.0		
42.การมีคนที่ตนเห็นใจ	จำนวน	38	53	61	33	15	3.33	1.178
	ร้อยละ	19.0	26.5	30.5	16.5	7.5		
43.การมีคนยกย่อง	จำนวน	63	70	38	24	5	3.81	1.086
	ร้อยละ	31.5	35.0	19.0	12.0	2.5		
44.การมีคนที่ตนให้ การยกย่อง	จำนวน	43	59	54	28	16	3.84	1.201
	ร้อยละ	21.5	29.5	27.0	14.0	8.0		
45.การได้เรียนรู้ วัฒนธรรมต่างชาติ	จำนวน	67	38	36	46	13	3.50	1.334
	ร้อยละ	33.5	19.0	18.0	23.0	6.5		
46.การได้ถ่ายทอด วัฒนธรรมไทย	จำนวน	60	30	49	41	20	3.34	1.358
	ร้อยละ	30.0	15.0	24.5	20.5	10.0		
47.การพูดคำหยาบคาย ใส่ผู้อื่น	จำนวน	34	25	46	40	55	2.72	1.426
	ร้อยละ	17.0	12.5	23.0	20.0	27.5		
48.การทำร้ายร่างกายผู้อื่น	จำนวน	31	23	36	41	69	2.53	1.452
	ร้อยละ	15.5	11.5	18.0	20.5	34.5		
49.การขโมยของ	จำนวน	30	14	24	48	84	2.29	1.448
	ร้อยละ	15.0	7.0	12.0	24.0	42.0		
50.การเอาวัดเอาเปรียบ ผู้อื่น	จำนวน	27	28	29	42	74	2.46	1.445
	ร้อยละ	13.5	14.0	14.5	21.0	37.0		
51.การนินทาผู้อื่น	จำนวน	19	26	42	45	68	2.42	1.327
	ร้อยละ	9.5	13.0	21.0	22.5	34.0		
52.การแย่งแฟนผู้อื่น	จำนวน	25	33	19	45	78	2.41	1.453
	ร้อยละ	12.5	16.5	9.5	22.5	39.0		
53.การเป็นชู้กับแฟนผู้อื่น	จำนวน	28	30	9	47	86	2.34	1.495
	ร้อยละ	14.0	15.0	4.5	23.5	43.0		

ความคาดหวัง		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
54.การล่วงละเมิดทางเพศ	จำนวน	26	26	13	38	97	2.23	1.483
	ร้อยละ	13.0	13.0	6.5	19.0	48.5		
55.การฆ่าคน	จำนวน	32	25	16	41	86	2.38	1.522
	ร้อยละ	16.0	12.5	8.0	20.5	43.0		
56. การมีเพศสัมพันธ์กับใครหลายคน	จำนวน	28	21	33	36	82	2.38	1.455
	ร้อยละ	14.0	10.5	16.5	18.0	41.0		
57.การมีชีวิตที่อิสระ	จำนวน	81	61	49	4	5	4.04	.979
	ร้อยละ	40.5	30.5	24.5	2.0	2.5		
58.การได้รู้ตัวตนที่แท้จริงของผู้อื่น	จำนวน	58	38	63	23	18	3.48	1.268
	ร้อยละ	29.0	19.0	31.5	11.5	9.0		
59.การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงให้ผู้อื่นล่วงรู้	จำนวน	51	34	58	22	35	3.22	1.401
	ร้อยละ	25.5	17.0	29.0	11.0	17.5		
ค่าเฉลี่ยรวม 3.1415 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .67799								
ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม								
60.การได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว	จำนวน	73	69	26	18	14	3.84	1.212
	ร้อยละ	36.5	34.5	13.0	9.0	7.0		
61.การได้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์	จำนวน	76	62	36	16	10	3.89	1.151
	ร้อยละ	38.0	31.0	18.0	8.0	5.0		
62.การได้เป็นผู้สร้างทรัพย์สินเสมือน	จำนวน	86	57	33	15	9	3.98	1.143
	ร้อยละ	43.0	28.5	16.5	7.5	4.5		
63.การได้ทำลายสภาพแวดล้อม	จำนวน	57	36	24	29	54	3.06	1.598
	ร้อยละ	28.5	18.0	12.0	14.5	27.0		
64.การมีความรู้สึกรักโลกเสมือน	จำนวน	62	70	47	16	5	3.84	1.034
	ร้อยละ	31.0	35.0	23.5	8.0	2.5		

ความคาดหวัง		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
65.การได้ไปเที่ยวรอบโลก	จำนวน	87	70	30	10	3	4.14	.951
	ร้อยละ	43.5	35.0	15.0	5.0	1.5		
66.การได้พ่นสีใส่กำแพง	จำนวน	42	28	39	36	55	2.83	1.497
	ร้อยละ	21.0	14.0	19.5	18.0	27.5		
ค่าเฉลี่ยรวม 3.6557 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .83903								

ปัญหาวิจัยข้อที่ 2 ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะ “ชีวิตในอุดมคติ” เป็นอย่างไร

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาว่าผู้ใช้งาน Second life มีความพึงพอใจต่อ Second life ในลักษณะใดบ้าง

ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 ด้านเช่นเดียวกับความคาดหวัง นั่นคือ ด้านการสร้างตัวตนและการสร้างความสัมพันธ์ สำหรับด้านการสร้างความสัมพันธ์นั้น ผู้วิจัยได้แยกย่อยอีกเป็น 2 ประการคือ การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลและการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

จากผลที่ได้พบว่า ด้านที่ผู้ใช้งาน Second life คาดหวังไว้เป็นอันดับสอง นั่นคือด้านการสร้างตัวตน กลับเป็นด้านที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 2.8786) ในขณะที่ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นด้านที่ผู้ใช้งานคาดหวังไว้สูงสุดนั้น กลายเป็นด้านที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจในอันดับรองลงมา (ค่าเฉลี่ย = 2.3786) และด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล ยังคงเป็นอันดับสุดท้ายที่ผู้ใช้งานพึงพอใจ (ค่าเฉลี่ย = 2.2369) เช่นเคย

ทั้งนี้สังเกตได้ว่า อันดับของความพึงพอใจในแต่ละด้านนั้น บางส่วนมีความแตกต่างจากอันดับของความคาดหวังที่ผู้ใช้งานตั้งไว้ และเมื่อพิจารณารายละเอียดเฉพาะลงไปในแต่ละด้าน พบผลการวิจัยดังนี้

ความพึงพอใจด้านการสร้างตัวตน

สำหรับด้านการสร้างตัวตน ซึ่งเป็นด้านที่ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจสูงที่สุดนั้น เมื่อพิจารณา รายละเอียดลงไปเป็นรายข้อ พบว่า เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ตอบว่าพึงพอใจค่อนข้างสูง (ตอบว่า ระดับมากหรือมากที่สุด) ได้แก่ การมีเพศใหม่ สัญชาติใหม่ หน้าตาที่ไม่แก่ อายุที่ไม่แก่ ชีวิตที่เป็นอมตะ ฝึกทักษะภาษาอังกฤษ แต่งตัวตามสมัยนิยม มีรูปร่างที่สมส่วน ได้แก้ไขข้อผิดพลาดในชีวิต ตัดผมทรงแหวกแนว แต่งตัวดึงดูดเพศตรงข้าม มีหน้าตาที่ดี ถูกมองว่าหน้าตาดี เป็นคนนิสัยดี ถูกมองว่าเป็นคนนิสัยดี รวมถึงการอยู่ใน Second life แล้วมีความสุขว่าโลกของความเป็นจริงก็เป็นหนึ่งในเรื่องที่ผู้ใช้งาน Second life ส่วนใหญ่พึงพอใจค่อนข้างสูงเช่นกัน

จะเห็นได้ว่าเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีความพึงพอใจค่อนข้างสูง โดยมากเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานสามารถกำหนดเองได้ขณะทำการสร้างตัวอวตาร (ตัวละครใน Second life) และเกี่ยวข้องกับความคิดทางรูปลักษณะภายนอก เช่น รูปร่าง เสื้อผ้า หน้า ผม เป็นต้น

ส่วนเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่พึงพอใจในระดับปานกลางนั้น ได้แก่ การได้รับความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ ได้แก้ไขข้อผิดพลาดในชีวิต ถูกมองว่ากล้าแสดงออก ได้เป็นคนรวย ได้เป็นผู้ซื้อสินค้า มีหน้าตาไม่เหมือนมนุษย์ ได้ทำธุรกิจ ได้เป็นผู้ขายสินค้า ในขณะที่เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ได้รับความพึงพอใจค่อนข้างน้อย (ตอบว่าระดับน้อยหรือน้อยที่สุด) มีอยู่ 3 เรื่องด้วยกัน คือ การเป็นดาราดัง ได้รับการศึกษาที่ดี ประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน

นอกจากนี้ ยังมีเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ไม่เคยได้รับความพึงพอใจเมื่ออยู่บน Second life ได้แก่ การทำอาชีพขายบริการ ประกอบอาชีพผิดกฎหมาย ได้เป็นผู้ออกกฎหมาย มีรอยสัก โมโหร้าย ได้ใส่เครื่องประดับราคาแพง (ดูตารางที่ 17)

เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่พึงพอใจในระดับปานกลาง ระดับน้อยและไม่เคยพึงพอใจนั้น โดยมากเป็นเรื่องที่ไม่สามารถกำหนดได้จากการสร้างตัวอวตาร (สร้างลักษณะของตัวละครใน Second life) แต่เกิดจากการกระทำขึ้นมาภายหลัง นั่นคือ เมื่อผู้ใช้งานได้เข้าไปใช้ชีวิตอยู่ใน Second life แล้ว

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความพึงพอใจด้านการสร้างตัวตนในเรื่องต่างๆ พบว่า การมีชีวิตที่เป็นอมตะเมื่ออยู่บน Second life เป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากที่สุดเมื่อเทียบ

กับเรื่องอื่นๆ (ค่าเฉลี่ย = 4.02) รองลงมา เป็นเรื่องการกำหนดอายุตัวเองให้ไม่แก่ (ค่าเฉลี่ย = 3.96) การมีหน้าตาที่ไม่แก่ (ค่าเฉลี่ย = 3.92) และการแต่งตัวตามสมัยนิยม (ค่าเฉลี่ย = 3.92) ตามลำดับ ส่วนการทำอาชีพขายบริการนั้น จัดเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุด เมื่ออยู่บน Second life (ค่าเฉลี่ย = 0.60)

จากการจัดอันดับเรื่องที่ได้รับคามพึงพอใจโดยภาพรวม จะเห็นได้ว่าความสามารถในการสร้างตัวอวตารให้มีรูปลักษณ์ภายนอกเป็นไปอย่างหวัง นับเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานพึงพอใจมากที่สุดเมื่อเทียบกับเรื่องอื่นๆ ในขณะที่การกระทำซึ่งไม่ได้รับการยอมรับในโลกของความเป็นจริง ก็เป็นสิ่งที่ผู้คนบน Second life พึงพอใจเป็นอันดับสุดท้าย

ความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

ความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เป็นด้านที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากเป็นอันดับสอง เมื่อพิจารณารายละเอียดลงไป ในรายชื่อแล้ว พบว่ามีเพียงเรื่องเดียวที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ได้รับความพึงพอใจค่อนข้างสูง (ตอบว่าระดับมากหรือมากที่สุด) นั่นคือ การได้ไปเที่ยวรอบโลก และมีอยู่จำนวน 2 เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ได้รับความพึงพอใจในระดับปานกลาง ซึ่งได้แก่ การมีความรู้สึกรักโลกเสมือน และการได้เป็นผู้สร้างทรัพย์สินเสมือน

แม้จะไม่พบเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ได้รับความพึงพอใจค่อนข้างน้อย (ตอบว่าระดับน้อยหรือน้อยที่สุด) แต่อย่างไรก็ตาม กลับพบว่าไม่มีเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ไม่เคยได้รับความพึงพอใจเลย จำนวนถึง 4 เรื่องด้วยกัน นั่นคือ การไม่ได้รับความพึงพอใจเนื่องจากไม่ ได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว ไม่ได้พนสีใส่กำแพง ไม่ได้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์ ไม่ได้ทำลายสภาพแวดล้อม (ดูตารางที่ 17)

ทั้งนี้ พบว่าการปฏิบัติต่อสิ่งแวดล้อมในทิศทางลบ จัดอยู่ในกลุ่มที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ไม่เคยได้รับความพึงพอใจด้วย

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในเรื่องต่างๆ พบว่า การได้ไปเที่ยวรอบโลกเมื่ออยู่บน Second life เป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากที่สุดเมื่อเทียบกับเรื่องอื่นๆ (ค่าเฉลี่ย = 3.70) รองลงมาเป็นการมีความรู้สึกรักโลกเสมือน

(ค่าเฉลี่ย = 3.55) ส่วนการได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว จัดเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุด เมื่ออยู่บน Second life (ค่าเฉลี่ย = 1.29)

จะสังเกตได้ว่า เรื่องที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากที่สุดนั้น เป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานสามารถกระทำเองแต่เพียงผู้เดียวได้ โดยไม่ต้องอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่น หรือจำเป็นต้องมีปัจจัยอื่นๆ มาเกี่ยวข้อง เช่น เรื่องของค่าใช้จ่าย ในขณะที่เรื่องซึ่งผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุด จำเป็นต้องอาศัยเงินทุนและค่าใช้จ่ายจากชีวิตจริง

ความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล

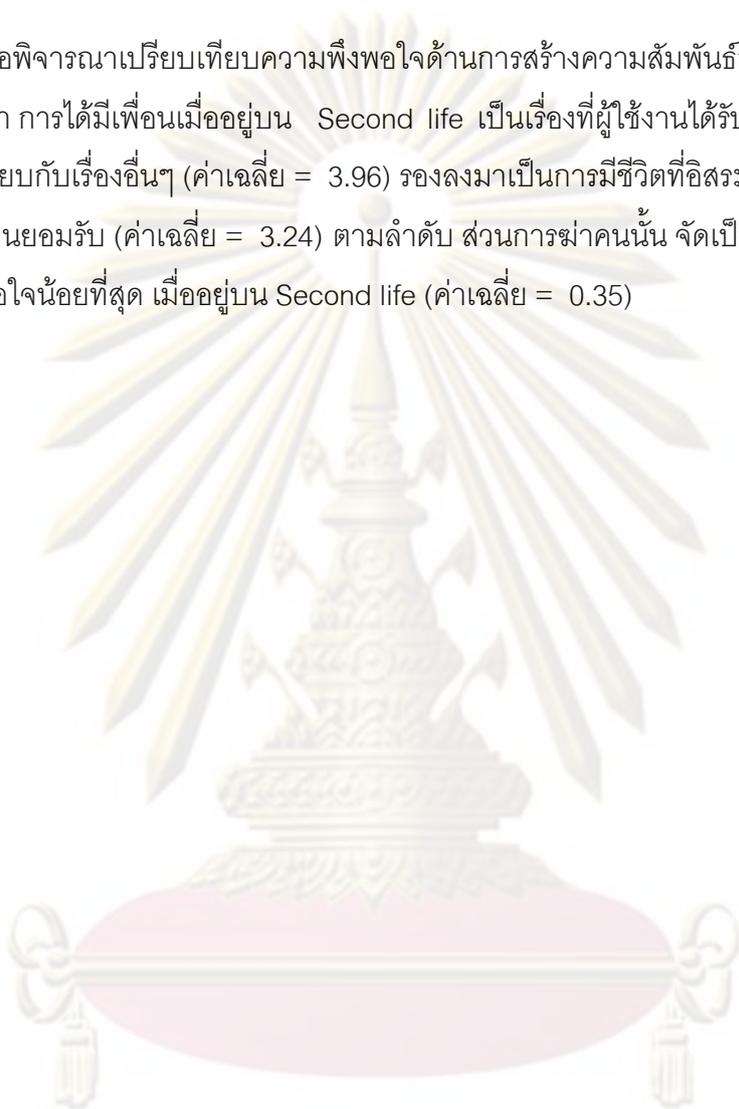
สำหรับความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล ซึ่งเป็นด้านที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจเป็นอันดับสุดท้าย เมื่อพิจารณารายละเอียดลงไปในเรื่องแล้ว พบว่า มีเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ได้รับความพึงพอใจค่อนข้างสูง (ตอบว่าระดับมากหรือมากที่สุด) นั่นคือ การได้มีเพื่อน แต่กลับพบเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ได้รับความพึงพอใจในระดับปานกลางมากถึง 14 เรื่อง ซึ่งได้แก่ การได้มีคนที่เรารัก คนที่รักเรา มีคนยอมรับ มีคนที่เรายอมรับ มีชีวิตที่อิสระ มีคนที่เราเห็นใจ มีคนยกย่อง มีคนเห็นใจ มีคนที่เรายกย่อง ได้รู้ตัวตนที่แท้จริงของผู้อื่น การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงให้ผู้อื่นล่วงรู้ การได้เรียนรู้วัฒนธรรมต่างชาติ ได้ถ่ายทอดวัฒนธรรมไทย รวมไปถึงการได้มีญาติ พี่น้อง บน Second life

เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ได้รับความพึงพอใจในระดับปานกลาง โดยมากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการให้และรับความรู้สึก ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อผู้คนบน Second life

แม้จะไม่พบเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ได้รับความพึงพอใจค่อนข้างน้อย (ตอบว่าระดับน้อยหรือน้อยที่สุด) แต่อย่างไรก็ตาม กลับพบว่า มีเรื่องที่ผู้ใช้งานไม่เคยได้รับความพึงพอใจเลย เป็นจำนวนมากถึง 12 เรื่องด้วยกัน นั่นคือ เรื่องฆ่าคน ล่วงละเมิดทางเพศ ขโมยของ แอ้งแฟน เป็นชู้กับแฟนคนอื่น เหาวัดเอาเปรียบ มีเพศสัมพันธ์กับใครหลายคน การทำร้ายร่างกายผู้อื่น นินทา พูดคำหยาบคาย มีแฟน มีกิ๊ก (ดูตารางที่ 17)

เรื่องที่คุณใช้งานส่วนใหญ่ไม่เคยได้รับความพึงพอใจเลย โดยมากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการทำผิดศีลธรรม อย่างไรก็ตามพบว่า มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความต้องการสร้างสถานะความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างอยู่บ้าง แต่เป็นเพียงส่วนน้อย

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลในเรื่องต่างๆ พบว่า การได้มีเพื่อนเมื่ออยู่บน Second life เป็นเรื่องที่คุณใช้งานได้รับความพึงพอใจมากที่สุดเมื่อเทียบกับเรื่องอื่นๆ (ค่าเฉลี่ย = 3.96) รองลงมาเป็นการมีชีวิตที่อิสระ (ค่าเฉลี่ย = 3.55) และการมีคนยอมรับ (ค่าเฉลี่ย = 3.24) ตามลำดับ ส่วนการฆ่าคนนั้น จัดเป็นเรื่องที่คุณใช้งานได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุด เมื่ออยู่บน Second life (ค่าเฉลี่ย = 0.35)



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 17 แสดงความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความพึงพอใจ		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่เคย	ค่าเฉลี่ย	SD
ด้านการสร้างตัวตน									
1. การมีเพศใหม่	จำนวน	75	76	28	5	2	14	3.88	1.349
	ร้อยละ	37.5	38.0	14.0	2.5	1.0	7.0		
2. การมีสัญชาติใหม่	จำนวน	73	63	32	12	9	11	3.73	1.410
	ร้อยละ	36.5	31.5	16.0	6.0	4.5	5.5		
3. การมีหน้าตาที่ไม่แก่	จำนวน	65	74	49	7	3	2	3.92	1.002
	ร้อยละ	32.5	37.0	24.5	3.5	1.5	1.0		
4. การมีอายุที่ไม่แก่	จำนวน	70	71	47	7	2	3	3.96	1.029
	ร้อยละ	35.0	35.5	23.5	3.5	1.0	1.5		
5.การมีชีวิตที่เป็นอมตะ	จำนวน	77	74	35	7	3	4	4.02	1.077
	ร้อยละ	38.5	37.0	17.5	3.5	1.5	2.0		
6.การประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน	จำนวน	16	32	39	54	39	20	2.36	1.425
	ร้อยละ	8.0	16.0	19.5	27.0	19.5	10.0		
7.การเป็นดาราดัง	จำนวน	9	14	32	35	56	54	1.62	1.438
	ร้อยละ	4.5	7.0	16.0	17.5	28.0	27.0		
8.ได้รับการศึกษาที่ดี	จำนวน	3	10	18	42	67	60	1.30	1.215
	ร้อยละ	1.5	5.0	9.0	21.0	33.5	30.0		
9.การได้เป็นผู้ออกกฎหมาย	จำนวน	2	1	13	32	67	85	0.92	1.024
	ร้อยละ	1.0	.5	6.5	16.0	33.5	42.5		
10.ฝึกทักษะภาษาอังกฤษ	จำนวน	61	83	38	11	7	-	3.90	1.012
	ร้อยละ	30.5	41.5	19.0	5.5	3.5	-		
11.การได้เป็นคนรวย	จำนวน	17	23	61	42	39	18	2.42	1.387
	ร้อยละ	8.5	11.5	30.5	21.0	19.5	9.0		
12.ทำธุรกิจ	จำนวน	12	17	52	43	45	31	2.08	1.410
	ร้อยละ	6.0	8.5	26.0	21.5	22.5	15.5		
13. การได้เป็นผู้ขายสินค้า	จำนวน	17	24	45	41	44	29	2.21	1.496
	ร้อยละ	8.5	12.0	22.5	20.5	22.0	14.5		

ความพึงพอใจ		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่เคย	ค่าเฉลี่ย	SD
14. การมีได้เป็นผู้ซื้อสินค้า	จำนวน	26	38	54	40	28	14	2.76	1.433
	ร้อยละ	13.0	19.0	27.0	20.0	14.0	7.0		
15. ประกอบอาชีพผิดกฎหมาย	จำนวน	3	8	16	24	46	103	0.94	1.249
	ร้อยละ	1.5	4.0	8.0	12.0	23.0	51.5		
16. ทำอาชีพขายบริการ	จำนวน	4	6	6	13	32	139	0.60	1.147
	ร้อยละ	2.0	3.0	3.0	6.5	16.0	69.5		
17. ได้แก้ไขข้อผิดพลาดในชีวิต	จำนวน	41	64	64	13	6	12	3.42	1.301
	ร้อยละ	20.5	32.0	32.0	6.5	3.0	6.0		
18. การได้รับความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ	จำนวน	39	57	69	17	8	10	3.36	1.280
	ร้อยละ	19.5	28.5	34.5	8.5	4.0	5.0		
19. การมีหน้าตาไม่เหมือนมนุษย์	จำนวน	21	25	53	26	25	50	2.20	1.675
	ร้อยละ	10.5	12.5	26.5	13.0	12.5	25.0		
20. การมีรูปร่างที่สมส่วน	จำนวน	55	75	45	9	2	14	3.65	1.333
	ร้อยละ	27.5	37.5	22.5	4.5	1.0	7.0		
21. การแต่งตัวตามสมัยนิยม	จำนวน	61	79	46	10	4	-	3.92	.955
	ร้อยละ	30.5	39.5	23.0	5.0	2.0	-		
22. การได้ตัดผมทรงแหวกแนว	จำนวน	52	64	45	20	10	9	3.50	1.349
	ร้อยละ	26.0	32.0	22.5	10.0	5.0	4.5		
23. การได้แต่งตัวดึงดูดเพศตรงข้าม	จำนวน	52	73	47	22	4	2	3.70	1.093
	ร้อยละ	26.0	36.5	23.5	11.0	2.0	1.0		
24. การมีรอยสัก	จำนวน	26	24	21	18	41	70	1.83	1.830
	ร้อยละ	13.0	12.0	10.5	9.0	20.5	35.0		
25. การได้ใส่เครื่องประดับราคาแพง	จำนวน	33	33	35	33	30	36	2.49	1.722
	ร้อยละ	16.5	16.5	17.5	16.5	15.0	18.0		
26. การมีหน้าตาที่ดี	จำนวน	54	73	58	8	6	1	3.79	1.015
	ร้อยละ	27.0	36.5	29.0	4.0	3.0	.5		
27. การถูกมองว่ามีหน้าตาที่ดี	จำนวน	55	64	57	14	7	3	3.68	1.141
	ร้อยละ	27.5	32.0	28.5	7.0	3.5	1.5		

ความพึงพอใจ		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่เคย	ค่าเฉลี่ย	SD
28.การเป็นคนนิสัยดี	จำนวน	42	63	60	21	10	4	3.47	1.194
	ร้อยละ	21.0	31.5	30.0	10.5	5.0	2.0		
29.การถูกมองว่าเป็นคนนิสัยดี	จำนวน	40	43	57	25	13	2	3.43	1.188
	ร้อยละ	20.0	31.5	28.5	12.5	6.5	1.0		
30.การถูกมองว่ากล้าแสดงออก	จำนวน	44	54	64	27	10	1	3.46	1.151
	ร้อยละ	22.0	27.0	32.0	13.5	5.0	.5		
31.การโมโหร้ายได้	จำนวน	17	31	35	41	29	47	2.12	1.626
	ร้อยละ	8.5	15.5	17.5	20.5	14.5	23.5		
32.การมีความสุขว่าโลกจริง	จำนวน	49	63	46	24	11	7	3.47	1.318
	ร้อยละ	24.5	31.5	23.0	12.0	5.5	3.5		
ค่าเฉลี่ยรวม 2.8786 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .51911									
ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล									
33.การได้มีเพื่อน	จำนวน	68	80	36	10	5	1	3.96	1.014
	ร้อยละ	34.0	40.0	18.0	5.0	2.5	.5		
34.การได้มีแฟน	จำนวน	17	27	34	37	31	54	2.00	1.650
	ร้อยละ	8.5	13.5	17.0	18.5	15.5	27.0		
35.การได้มีกิ๊ก	จำนวน	30	37	33	32	25	43	2.43	1.752
	ร้อยละ	15.0	18.5	16.5	16.0	12.5	21.5		
36.การได้มีญาติพี่น้อง	จำนวน	15	24	46	42	30	43	2.12	1.547
	ร้อยละ	7.5	12.0	23.0	21.0	15.0	21.5		
37.การมีคนรัก	จำนวน	28	46	80	33	10	3	3.20	1.121
	ร้อยละ	14.0	23.0	40.0	16.5	5.0	1.5		
38.การได้มีคนที่เป็นที่ตนรัก	จำนวน	29	32	87	31	11	10	3.04	1.254
	ร้อยละ	14.5	16.0	43.5	15.5	5.5	5.0		
39.การมีคนยอมรับในตน	จำนวน	29	48	79	31	12	1	3.24	1.099
	ร้อยละ	14.5	24.0	39.5	15.5	6.0	.5		

ความพึงพอใจ		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่เคย	ค่าเฉลี่ย	SD
40.การมีคนที่ตนยอมรับ	จำนวน	25	37	79	36	17	6	3.00	1.218
	ร้อยละ	12.5	18.5	39.5	18.0	8.5	3.0		
41.การมีคนที่เห็นใจ	จำนวน	24	32	70	35	26	13	2.77	1.370
	ร้อยละ	12.0	16.0	35.0	17.5	13.0	6.5		
42.การมีคนที่ตนเห็นใจ	จำนวน	21	31	73	40	20	15	2.74	1.338
	ร้อยละ	10.5	15.5	36.5	20.0	10.0	7.5		
43.การมีคนที่ตนยกย่อง	จำนวน	31	38	71	34	13	13	3.00	1.354
	ร้อยละ	15.5	19.0	35.5	17.0	6.5	6.5		
44.การมีคนที่ตนให้ การยกย่อง	จำนวน	28	34	67	36	20	15	2.84	1.404
	ร้อยละ	14.0	17.0	33.5	18.0	10.0	7.5		
45.การได้เรียนรู้ วัฒนธรรมต่างชาติ	จำนวน	47	43	57	23	20	10	3.22	1.443
	ร้อยละ	23.5	21.5	28.5	11.5	10.0	5.0		
46.การได้ถ่ายทอด วัฒนธรรมไทย	จำนวน	44	31	49	25	34	17	2.88	1.613
	ร้อยละ	22.0	15.5	24.5	12.5	17.0	8.5		
47.การพูดคำหยาบคาย ใส่ผู้อื่น	จำนวน	22	31	26	27	31	63	1.98	1.781
	ร้อยละ	11.0	15.5	13.0	13.5	15.5	31.5		
48.การทำร้ายร่างกายผู้อื่น	จำนวน	12	12	16	30	35	95	1.26	1.547
	ร้อยละ	6.0	6.0	8.0	15.0	17.5	47.5		
49.การขโมยของ	จำนวน	2	9	10	25	30	124	0.78	1.212
	ร้อยละ	1.0	4.5	5.0	12.5	15.0	62.0		
50.การเอาัดเอาเปรียบ ผู้อื่น	จำนวน	6	14	24	23	32	101	1.18	1.479
	ร้อยละ	3.0	7.0	12.0	11.5	16.0	50.5		
51.การนินทาผู้อื่น	จำนวน	5	14	30	25	33	93	1.27	1.469
	ร้อยละ	2.5	7.0	15.0	12.5	16.5	46.5		
52.การแย่งแฟนผู้อื่น	จำนวน	4	13	17	18	29	119	0.94	1.391
	ร้อยละ	2.0	6.5	8.5	9.0	14.5	59.5		

ความพึงพอใจ		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่เคย	ค่าเฉลี่ย	SD
53.การเป็นชู้กับแฟนผู้อื่น	จำนวน	7	8	13	27	34	111	0.97	1.371
	ร้อยละ	3.5	4.0	6.5	13.5	17.0	55.5		
54.การล่วงละเมิดทางเพศ	จำนวน	8	10	9	20	26	127	0.86	1.413
	ร้อยละ	4.0	5.0	4.5	10.0	13.0	63.5		
55.การฆ่าคน	จำนวน	1	2	4	10	25	158	0.35	.819
	ร้อยละ	.5	1.0	2.0	5.0	12.5	79.0		
56. การมีเพศสัมพันธ์กับใครหลายคน	จำนวน	21	17	16	24	26	96	1.48	1.776
	ร้อยละ	10.5	8.5	8.0	12.0	13.0	48.0		
57.การมีชีวิตที่อิสระ	จำนวน	55	42	74	20	5	4	3.55	1.181
	ร้อยละ	27.5	21.0	37.0	10.0	2.5	2.0		
58.การได้รู้ตัวตนที่แท้จริงของผู้อื่น	จำนวน	32	30	63	29	29	17	2.78	1.498
	ร้อยละ	16.0	15.0	31.5	14.5	14.5	8.5		
59.การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงให้ผู้อื่นล่วงรู้	จำนวน	28	27	58	34	22	31	2.56	1.587
	ร้อยละ	14.0	13.5	29.0	17.0	11.0	15.5		
ค่าเฉลี่ยรวม 2.2369 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .67490									
ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม									
60.การได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว	จำนวน	9	11	21	30	46	83	1.29	1.458
	ร้อยละ	4.5	5.5	10.5	15.0	23.0	41.5		
61.การได้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์	จำนวน	18	24	42	33	25	58	2.02	1.673
	ร้อยละ	9.0	12.0	21.0	16.5	12.5	29.0		
62.การได้เป็นผู้สร้างทรัพย์สินเสมือน	จำนวน	29	36	42	35	21	37	2.53	1.677
	ร้อยละ	14.5	18.0	21.0	17.5	10.5	18.5		
63.การได้ทำลายสภาพแวดล้อม	จำนวน	25	18	34	40	20	63	2.00	1.741
	ร้อยละ	12.5	9.0	17.0	20.0	10.0	31.5		
64.การมีความรู้สึกรักโลกเสมือน	จำนวน	51	57	59	20	10	3	3.55	1.202
	ร้อยละ	25.5	28.5	29.5	10.0	5.0	1.5		

ความพึงพอใจ		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ไม่เคย	ค่าเฉลี่ย	SD
65.การได้ไปเที่ยวรอบโลก	จำนวน	61	59	53	17	7	3	3.70	1.177
	ร้อยละ	30.5	29.5	26.5	8.5	3.5	1.5		
66.การได้พensiใส่กำแพง	จำนวน	9	5	33	38	33	82	1.36	1.443
	ร้อยละ	4.5	2.5	16.5	19.0	16.5	41.0		
ค่าเฉลี่ยรวม 2.3786 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.11154									

การเปรียบเทียบระดับความคาดหวังและความพึงพอใจ

ผู้วิจัยสนใจศึกษาว่า ความคาดหวังที่ผู้ใช้งานมีต่อ Second life ทั้ง 3 ด้าน ซึ่งได้แก่ ด้านการสร้างตัวตน ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับความพึงพอใจที่ผู้ใช้งานได้รับจาก Second life จริงๆ แล้ว เป็นไปในลักษณะใด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจในแต่ละด้านโดยใช้ค่าเฉลี่ย และนำมาแยกย่อยพิจารณาเป็นรายข้อ นอกจากนี้ยังได้เปรียบเทียบความแตกต่างของความคาดหวังและความพึงพอใจในแต่ละประเด็นด้วยค่าทางสถิติ เพื่อการอภิปรายผลที่ถูกต้องและรัดกุม

การพิจารณาเปรียบเทียบเป็นด้าน

จากการเก็บข้อมูลพบว่า ผู้ใช้งานมีความคาดหวังในทุกด้านสูงกว่าความพึงพอใจที่ได้รับ นั่นคือ มีความคาดหวังด้านการสร้างตัวตน (ค่าเฉลี่ย = 3.6317) สูงกว่าความพึงพอใจที่ได้รับ (ค่าเฉลี่ย = 2.8786) ความคาดหวังด้านการความสัมพันธ์กับบุคคล (ค่าเฉลี่ย = 3.1415) สูงกว่าความพึงพอใจที่ได้รับ (ค่าเฉลี่ย = 2.2369) รวมถึงมีความคาดหวังทางด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (ค่าเฉลี่ย = 3.6557) ก็สูงกว่าความพึงพอใจที่ได้รับเช่นกัน (ค่าเฉลี่ย = 2.3786) (ดูตารางที่ 18)

ตารางที่ 18 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามความคาดหวังและความพึงพอใจในแต่ละด้านของผู้ตอบแบบสอบถาม

ด้าน		ความคาดหวัง	ความพึงพอใจ
การสร้างตัวตน	Mean	3.6317	2.8786
	SD	.61819	.51911
การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล	Mean	3.1415	2.2369
	SD	.67799	.67490
การสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม	Mean	3.6557	2.3786
	SD	.83903	1.11154

การพิจารณาเปรียบเทียบเป็นรายข้อ

เมื่อนำความคาดหวังและความพึงพอใจทั้ง 3 ด้าน มาพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีเพียง 3 เรื่องเท่านั้นที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากกว่าที่หวังไว้ (ค่าเฉลี่ยความคาดหวังน้อยกว่าความพึงพอใจ) นั่นคือ เรื่องการมีเพศใหม่ สัญชาติใหม่ และอายุที่ไม่แก่ ซึ่งจัดเป็นเรื่องที่อยู่ในด้านการสร้างตัวตนทั้งสิ้น ในขณะที่เรื่องอื่นๆ เป็นเรื่องซึ่งผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจน้อยกว่าที่หวังไว้

สำหรับการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคาดหวังและความพึงพอใจพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังและความพึงพอใจแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในเกือบทุกประเด็นยกเว้นประเด็นดังต่อไปนี้ ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องซึ่งผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจไม่แตกต่างจากที่หวังไว้ ได้แก่

- การมีหน้าตาที่ไม่แก่ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.94 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.92 มีค่า $t = .169$

- อายุที่ไม่แก่ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.94 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.96 มีค่า $t = -.231$

- ชีวิตที่เป็นอมตะ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 4.11 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 4.02
มีค่า $t = 1.038$

- การฝึกทักษะภาษาอังกฤษ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.94 และความพึงพอใจมี
ค่าเฉลี่ย 3.90 มีค่า $t = .387$

- ความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.48 และความพึงพอใจมี
ค่าเฉลี่ย 3.36 มีค่า $t = 1.096$

- การได้เรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างชาติ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.50 และความ
พึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.22 มีค่า $t = 2.598$

เนื่องจากประเด็นที่ผู้ใช้งานมีความคาดหวังแตกต่างจากความพึงพอใจนั้น มีอยู่เป็น
จำนวนมาก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้เปรียบเทียบความแตกต่างของความคาดหวังและความพึงพอใจ
โดยใช้ค่าเฉลี่ยประกอบการพิจารณาด้วย ซึ่งทำให้ทราบว่า เรื่องที่ผู้ใช้งานคาดหวังแล้วไม่เป็นไป
อย่างหวังมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยความคาดหวังและความพึงพอใจแตกต่างกันมากที่สุด) ใน 5 อันดับ
แรก ได้แก่ การได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว ได้รับการศึกษาที่ดี ได้เป็นผู้ออกกฎหมาย ได้ฆ่าคน และ
ได้เป็นคนรวย ตามลำดับ

จะสังเกตได้ว่าเรื่องที่คาดหวังแล้วไม่เป็นไปอย่างหวังมากที่สุด ใน 5 อันดับแรก โดยมาก
เป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานไม่สามารถกระทำเองแต่เพียงผู้เดียวได้ ต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้อื่น หรือ
จำเป็นต้องมีปัจจัยอื่นๆ มาเกี่ยวข้อง เช่น ความสามารถ เงิน เป็นต้น (ดูตารางที่ 19)

ตารางที่ 19 แสดงการเปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามด้วยค่าทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ความคาดหวังและความพึงพอใจ		ค่าเฉลี่ย	SD	t	Sig
ด้านการสร้างตัวตน					
1. การมีเพศใหม่	คาดหวัง	3.10	1.520	-7.007	.000*
	พึงพอใจ	3.88	1.349		
2. การมีสัญชาติใหม่	คาดหวัง	3.14	1.516	-5.155	.000*
	พึงพอใจ	3.73	1.410		
3. การมีหน้าตาที่ไม่แก่	คาดหวัง	3.94	1.172	.169	.866
	พึงพอใจ	3.92	1.002		
4. การมีอายุที่ไม่แก่	คาดหวัง	3.94	1.143	-.231	.817
	พึงพอใจ	3.96	1.029		
5. การมีชีวิตที่เป็นอมตะ	คาดหวัง	4.11	1.111	1.038	.300
	พึงพอใจ	4.02	1.077		
6. การประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน	คาดหวัง	4.12	1.089	15.070	.000*
	พึงพอใจ	2.36	1.425		
7. การเป็นดาราดัง	คาดหวัง	3.43	1.402	15.033	.000*
	พึงพอใจ	1.62	1.438		
8. ได้รับการศึกษาที่ดี	คาดหวัง	3.60	1.348	19.709	.000*
	พึงพอใจ	1.30	1.215		
9. การได้เป็นผู้ออกกฎหมาย	คาดหวัง	3.08	1.461	17.266	.000*
	พึงพอใจ	0.92	1.024		
10. ฝึกทักษะภาษาอังกฤษ	คาดหวัง	3.94	1.108	.387	.699
	พึงพอใจ	3.90	1.012		

ความคาดหวังและความพึงพอใจ		ค่าเฉลี่ย	SD	t	Sig
11.การได้เป็นคนรวย	คาดหวัง	4.03	1.102	15.233	.000*
	พึงพอใจ	2.08	1.387		
12.ทำธุรกิจ	คาดหวัง	3.78	1.272	14.972	.000*
	พึงพอใจ	2.08	1.410		
13.การได้เป็นผู้ขายสินค้า	คาดหวัง	3.62	1.278	12.931	.000*
	พึงพอใจ	2.21	1.496		
14.การมีได้เป็นผู้ซื้อสินค้า	คาดหวัง	3.60	1.186	6.859	.000*
	พึงพอใจ	2.76	1.433		
15.ประกอบอาชีพผิดกฎหมาย	คาดหวัง	2.82	1.562	16.437	.000*
	พึงพอใจ	0.94	1.249		
16.ทำอาชีพขายบริการ	คาดหวัง	2.02	1.412	13.632	.000*
	พึงพอใจ	0.60	1.147		
17.ได้แก้ไขข้อผิดพลาดในชีวิต	คาดหวัง	3.74	1.143	3.386	.001*
	พึงพอใจ	3.42	1.301		
18.การได้รับความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ	คาดหวัง	3.48	1.223	1.096	.274
	พึงพอใจ	3.36	1.280		
19.การมีหน้าตาไม่เหมือนมนุษย์	คาดหวัง	2.72	1.477	4.057	.000*
	พึงพอใจ	2.20	1.675		
20.การมีรูปร่างที่สมส่วน	คาดหวัง	4.12	.993	4.905	.000*
	พึงพอใจ	3.65	1.333		

ความคาดหวังและความพึงพอใจ		ค่าเฉลี่ย	SD	t	Sig
21.การแต่งตัวตามสมัยนิยม	คาดหวัง	4.21	.991	3.901	.000*
	พึงพอใจ	3.92	.955		
22.การได้ตัดผมทรงแหวกแนว	คาดหวัง	3.81	1.285	3.120	.002*
	พึงพอใจ	3.50	1.349		
23.การได้แต่งตัวดึงดูดเพศตรงข้าม	คาดหวัง	3.96	1.157	2.691	.008*
	พึงพอใจ	3.70	1.093		
24.การมีรอยสัก	คาดหวัง	3.07	1.574	10.180	.000*
	พึงพอใจ	1.83	1.830		
25.การได้ใส่เครื่องประดับราคาแพง	คาดหวัง	3.78	1.353	10.163	.000*
	พึงพอใจ	2.49	1.722		
26.การมีหน้าตาที่ดี	คาดหวัง	4.24	.846	5.469	.000
	พึงพอใจ	3.79	1.015		
27.การถูกมองว่ามีหน้าตาที่ดี	คาดหวัง	4.14	.914	5.316	.000*
	พึงพอใจ	3.68	1.141		
28.การเป็นคนนิสัยดี	คาดหวัง	3.86	1.206	4.313	.000*
	พึงพอใจ	3.47	1.194		
29.การถูกมองว่าเป็นคนนิสัยดี	คาดหวัง	3.87	1.162	4.644	.000*
	พึงพอใจ	3.43	1.188		
30.การถูกมองว่ากล้าแสดงออก	คาดหวัง	3.93	1.068	5.179	.000*
	พึงพอใจ	3.46	1.151		

ความคาดหวังและความพึงพอใจ		ค่าเฉลี่ย	SD	t	Sig
31.การไม่ไร้รายได้	คาดหวัง	3.02	1.441	6.903	.000*
	พึงพอใจ	2.12	1.626		
32.การมีความสุขกว่าโลกจริง	คาดหวัง	3.99	1.032	5.365	.000*
	พึงพอใจ	3.47	1.318		
ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล					
33.การได้มีเพื่อน	คาดหวัง	4.30	.867	4.050	.000*
	พึงพอใจ	3.96	1.014		
34.การได้มีแฟน	คาดหวัง	3.27	1.374	10.164	.000*
	พึงพอใจ	2.00	1.650		
35.การได้มีกิ๊ก	คาดหวัง	3.36	1.378	7.284	.000*
	พึงพอใจ	2.43	1.752		
36.การได้มีญาติ พี่น้อง	คาดหวัง	3.09	1.349	8.364	.000*
	พึงพอใจ	2.12	1.547		
37.การมีคนรัก	คาดหวัง	3.88	.980	8.203	.000*
	พึงพอใจ	3.20	1.121		
38.การได้มีคนที่ดีน่ารัก	คาดหวัง	3.66	1.078	6.717	.000*
	พึงพอใจ	3.04	1.254		
39.การมีคนยอมรับในตน	คาดหวัง	3.92	.937	7.918	.000*
	พึงพอใจ	3.24	1.099		
40.การมีคนที่ดีตนยอมรับ	คาดหวัง	3.60	1.080	6.880	.000*
	พึงพอใจ	3.00	1.218		

ความคาดหวังและความพึงพอใจ		ค่าเฉลี่ย	SD	t	Sig
41.การมีคนเห็นใจ	คาดหวัง	3.46	1.168	6.659	.000*
	พึงพอใจ	2.77	1.370		
42.การมีคนที่ตนเห็นใจ	คาดหวัง	3.33	1.178	5.853	.000*
	พึงพอใจ	2.74	1.338		
43.การมีคนยกย่อง	คาดหวัง	3.81	1.086	8.333	.000*
	พึงพอใจ	3.00	1.354		
44.การมีคนที่ตนให้การยกย่อง	คาดหวัง	3.84	1.201	5.403	.000*
	พึงพอใจ	2.84	1.404		
45.การได้เรียนรู้วัฒนธรรมต่างชาติ	คาดหวัง	3.50	1.334	2.598	0.10
	พึงพอใจ	3.22	1.443		
46.การได้ถ่ายทอดวัฒนธรรมไทย	คาดหวัง	3.34	1.358	4.354	.000*
	พึงพอใจ	2.88	1.613		
47.การพูดคำหยาบคายใส่ผู้อื่น	คาดหวัง	2.72	1.426	6.029	.000*
	พึงพอใจ	1.98	1.781		
48.การทำร้ายร่างกายผู้อื่น	คาดหวัง	2.53	1.452	11.221	.000*
	พึงพอใจ	1.26	1.547		
49.การขโมยของ	คาดหวัง	2.29	1.448	15.333	.000*
	พึงพอใจ	0.78	1.212		
50.การเอารัดเอาเปรียบผู้อื่น	คาดหวัง	2.46	1.445	11.152	.000*
	พึงพอใจ	1.18	1.479		

ความคาดหวังและความพึงพอใจ		ค่าเฉลี่ย	SD	t	Sig
51.การนิเทศผู้อื่น	คาดหวัง	2.42	1.327	9.952	.000*
	พึงพอใจ	1.27	1.469		
52.การแย่งแผนผู้อื่น	คาดหวัง	2.41	1.453	14.347	.000*
	พึงพอใจ	0.94	1.391		
53.การเป็นชู้กับแผนผู้อื่น	คาดหวัง	2.34	1.495	12.610	.000*
	พึงพอใจ	0.97	1.371		
54.การล่วงละเมิดทางเพศ	คาดหวัง	2.23	1.483	13.036	.000*
	พึงพอใจ	0.86	1.413		
55.การฆ่าคน	คาดหวัง	2.38	1.522	18.605	.000*
	พึงพอใจ	0.35	.819		
56. การมีเพศสัมพันธ์กับใครหลายคน	คาดหวัง	2.38	1.455	7.615	.000*
	พึงพอใจ	1.48	1.776		
57.การมีชีวิตที่อิสระ	คาดหวัง	4.04	.979	4.988	.000*
	พึงพอใจ	3.55	1.181		
58.การได้รู้ตัวตนที่แท้จริงของผู้อื่น	คาดหวัง	3.48	1.268	5.505	.000*
	พึงพอใจ	2.78	1.498		
59.การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงให้ผู้อื่นล่วงรู้	คาดหวัง	3.22	1.401	5.501	.000*
	พึงพอใจ	2.56	1.587		
ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม					
60.การได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว	คาดหวัง	3.84	1.212	22.122	.000*
	พึงพอใจ	1.29	1.458		

ความคาดหวังและความพึงพอใจ		ค่าเฉลี่ย	SD	t	Sig
61.การได้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์	คาดหวัง	3.89	1.151	14.881	.000*
	พึงพอใจ	2.02	1.673		
62.การได้เป็นผู้สร้างทรัพย์สินเสมือน	คาดหวัง	3.98	1.143	11.679	.000*
	พึงพอใจ	2.53	1.677		
63.การได้ทำลายสภาพแวดล้อม	คาดหวัง	3.06	1.598	8.341	.000*
	พึงพอใจ	2.00	1.741		
64.การมีความรู้สึกรักโลกเสมือน	คาดหวัง	3.84	1.034	3.105	.002*
	พึงพอใจ	3.55	1.202		
65.การได้ไปเที่ยวรอบโลก	คาดหวัง	4.14	.951	4.813	.000*
	พึงพอใจ	3.70	1.177		
66.การได้พนสีใส่กำแพง	คาดหวัง	2.83	1.497	12.375	.000*
	พึงพอใจ	1.36	1.443		

ปัญหาวิจัยข้อที่ 3 ปัจจัยด้านต่างๆ มีส่วนช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ” ของผู้ใช้งาน Second life อย่างไร

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาว่าปัจจัยในด้านต่างๆ อันได้แก่ ตนเอง เทคโนโลยี และสังคม มีส่วนช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคต่อการทำให้ชีวิตบน Second life เป็นไปในแบบที่หวังอย่างไรบ้าง โดยผู้วิจัยจะรายงานผลของปัจจัยในแต่ละด้าน โดยเริ่มต้นจาก ตนเอง เทคโนโลยี สังคม ตามลำดับ และให้เหตุผลประกอบในแต่ละประเด็นว่าปัจจัยด้านนั้นๆ มีส่วนช่วยส่งเสริม และเป็นอุปสรรค ต่อผู้ใช้งานอย่างไร พร้อมยกตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ช่วยสนับสนุนเหตุผลดังกล่าว

ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรค

จากการสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมความเป็นชีวิตในอุดมคติบน Second life พบว่า ปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่ผู้ใช้งานมองว่ามีส่วนช่วยทำให้ชีวิตที่สองเป็นไปในแบบที่

ต้องการมากที่สุด เนื่องจากมีกลุ่มตัวอย่างจำนวนมากถึง 188 คน (ร้อยละ 94) ที่มีความเห็น เช่นนั้น รองลงมาคือปัจจัยด้านตนเอง มีจำนวน 172 คน (ร้อยละ 86) และปัจจัยด้านสังคม มีจำนวน 120 คน (ร้อยละ 60) ตามลำดับ

ส่วนปัจจัยที่เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตที่สองไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ พบว่าปัจจัยด้านสังคมคือปัจจัยที่ผู้ใช้งานมองว่าเป็นอุปสรรคมากที่สุด เนื่องจากมีจำนวนมากถึง 140 คน (ร้อยละ 70) ที่มีความเห็นเช่นนั้น รองลงมาคือปัจจัยด้านเทคโนโลยี มีจำนวน 136 คน (ร้อยละ 68) และปัจจัยด้านตนเองคือปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างมองว่า เป็นอุปสรรคน้อยที่สุด คือ จำนวน 113 คน (ร้อยละ 56.5) (ดูตาราง 20)

ตารางที่ 20 แสดงจำนวนและร้อยละการช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติ ตามปัจจัยด้านต่างๆ ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ปัจจัย			จำนวนคน	ร้อยละ
ตนเอง	ส่งเสริม	ใช่	172	86.0
		ไม่	28	14.0
	อุปสรรค	ใช่	113	56.5
		ไม่	87	43.5
เทคโนโลยี	ส่งเสริม	ใช่	188	94.0
		ไม่	12	6.0
	อุปสรรค	ใช่	136	68.0
		ไม่	64	32.0
สังคม	ส่งเสริม	ใช่	120	60.0
		ไม่	80	40.0
	อุปสรรค	ใช่	140	70.0
		ไม่	60	30.0

ปัจจัยด้านตนเอง

ต่อการช่วยส่งเสริมความเป็นชีวิตในอุดมคติ

ผู้ตอบแบบสอบถามที่มองว่าปัจจัยด้านตนเองมีส่วนช่วยส่งเสริมให้ชีวิตที่สองเป็นไปในแบบที่ต้องการทั้ง 172 คนนั้น ส่วนใหญ่ไม่ได้ระบุเหตุผลเอาไว้ว่าปัจจัยด้านตนเองมีส่วนช่วยส่งเสริมให้ชีวิตที่สองเป็นไปในแบบที่ต้องการด้วยเหตุผลใด จำนวน 69 คน (ร้อยละ 40.1) แต่เหตุผลที่ถูกระบุไว้มากที่สุดคือ การมองว่าปัจจัยด้านตนเองมีส่วนช่วยส่งเสริมเพราะเชื่อในศักยภาพของตนเองเรื่องการกำหนด ควบคุม สร้างสรรค์ และทำทุกอย่างให้เป็นอย่างตั้งใจได้ มีจำนวน 34 คน (ร้อยละ 19.8) และเหตุผลที่ถูกระบุไว้น้อยที่สุดคือ การมองว่าปัจจัยด้านตนเองมีส่วนช่วยส่งเสริมเพราะผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้ที่มีทักษะทางภาษาอังกฤษที่ดี มีจำนวน 2 คน (ร้อยละ 1.2) (ดูตาราง 21)

ตารางที่ 21 แสดงจำนวนและร้อยละ ตามเหตุผลของปัจจัยด้านตนเองที่ช่วยส่งเสริมทั้ง 13 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม

เหตุผลที่มองว่าปัจจัยด้านตนเองมีส่วนช่วยส่งเสริม	จำนวนคน	ร้อยละ
เหตุผลที่ 1 มองว่าตนเองเป็นส่วนสำคัญในการเล่น	8	4.7
เหตุผลที่ 2 มีเวลาในการทำงานอย่างเต็มที่	8	4.7
เหตุผลที่ 3 มีความสามารถในการออนไลน์ได้ทุกเมื่อ	3	1.7
เหตุผลที่ 4 ได้ใช้ความพยายามและตั้งใจจริงในการเล่น	11	6.4
เหตุผลที่ 5 มีความคาดหวังหรือมีแรงบันดาลใจในการเล่น	31	18
เหตุผลที่ 6 วางแผนหรือตั้งเป้าหมายในการเล่นไว้อย่างชัดเจน	11	6.4
เหตุผลที่ 7 เชื่อในศักยภาพของตนเองเรื่องการกำหนด ควบคุม สร้างสรรค์ และทำทุกอย่างให้เป็นอย่างตั้งใจ	34	19.8
เหตุผลที่ 8 ได้เตรียมตัวศึกษาหาข้อมูลก่อนเข้าใช้งาน	11	6.4
เหตุผลที่ 9 มีความกล้าที่จะทำในสิ่งที่ต้องการ	3	1.7
เหตุผลที่ 10 มีทักษะทางภาษาอังกฤษที่ดี	2	1.2

เหตุผลที่มองว่าปัจจัยด้านตนเองมีส่วนช่วยส่งเสริม	จำนวนคน	ร้อยละ
เหตุผลที่ 11 มีทักษะที่ดีในการสื่อสารกับผู้อื่น	3	1.7
เหตุผลที่ 12 มีความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี	19	11
ไม่ได้ระบุเหตุผลไว้	69	40.1

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านตนเอง ต่อการมีส่วนช่วยส่งเสริมความเป็นชีวิตในอุดมคติบนโลกเสมือน Second life พบว่ามีประเด็นที่สอดคล้องกับการให้เหตุผลจากแบบสอบถาม ดังนี้

1. มองว่าตนเองเป็นส่วนสำคัญ

ผู้ใช้งานเชื่อว่าปัจจัยด้านตนเองมีส่วนสำคัญค่อนข้างมาก ในการทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ทุกอย่างมันเริ่มมาจากตัวเองอะ ไม่รู้สิ ส่วนตัวมองว่า ตัวเองสำคัญที่สุด มีเทคโนโลยีแต่ไม่มีคนใช้ ก็ไม่มีประโยชน์ ทุกอย่างบน Second life ไม่มีทางเกิดขึ้น เหมือนเราเป็นเจ้าของชีวิต เป็นคนคิดว่าเราจะเล่นยังไง ควบคุมมันว่าอยากเดินไปตรงไหน ให้ลองคิดภาพตามนะ ถ้าคนเล่น Second life ทุกคนออนไลน์ทิ้งไว้เฉยๆ แต่ไม่ได้เล่น เราก็จะเห็นแต่คนทำท่าหลับกันทั้งเมือง แล้วจะมีประโยชน์อะไร มันมีแค่เทคโนโลยี แต่ไม่มีคนควบคุม”

2. ต้องใช้เวลาอยู่กับ Second life นานๆ

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การมีเวลาในการใช้งาน Second life อย่างเต็มที่ สามารถทำให้ชีวิตที่สองเป็นไปในแบบที่ต้องการได้ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่าใน Second life มันก็คล้ายๆ กับชีวิตจริง คือมันมีทั้งเรื่องที่เราทำได้และทำไม่ได้ บางเรื่องก็ต้องอาศัยการฝึกฝนและเวลาที่จะเรียนรู้ เชื่อกันไหมอย่างผมเองก็เพิ่งมารู้นะว่า ไอ้ที่เราเห็นตามทางเดินนะ บางอย่างเราสามารถนำมาใช้งานได้จริง ตอนแรกนี่ก็ว่าเป็นแค่ภาพประกอบ

ซะอีก เลยไม่ได้สนใจ เพิ่งจะมารู้จักตอนที่เล่นบ่อยๆ นั่นแหละ สังเกตก็เลยรู้ คือเล่นๆ ไปมันทำได้มากกว่าที่เราคิด เลยรู้สึกแปลกใจ”

“เข้าไปในดิสโก้เทค มีหลายคนเต้นท่าสวยมาก เราก็ถามคนหนึ่งที่เค้าทำได้อย่างไร อยากรู้อะ เค้าเลยบอกให้เราเต้นท่าพื้นฐานที่มีให้ได้ก่อน พอคล่องแล้ว ค่อยเอาท่าหลายๆ ท่ามารวมกัน อันนี้ต้องใช้เวลาฝึกเอาเอง กว่าจะคล่องก็หลายวันอยู่”

3. สามารถออนไลน์ได้ตลอด

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่ตนเองมีความสามารถที่จะออนไลน์ได้ทุกเมื่อ คือเรื่องที่ส่งผลดีต่อการทำให้ชีวิตบน Second life เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“มันจะมีวิธีหาเงินแบบหนึ่งในนั้นที่หนึ่งแล้วได้ตั้งค้อะ เป็นวิธีหาเงินที่ง่ายที่สุดเพราะไม่ต้องลงทุน โชคดีที่เราทำงานหน้าคอมอยู่แล้ว เลยสบาย เงินก็ขึ้นเร็วกว่าคนอื่น”

“ส่วนมากก็จะอยู่บ้านทุกวัน ที่บ้านติดเน็ต 24 ชม. อยากเล่นเมื่อไหร่ก็เล่นได้”

4. มีความพยายามและตั้งใจ

ผู้ใช้งานเชื่อว่า ความตั้งใจและความพยายาม สามารถส่งผลต่อการทำให้ชีวิตบน Second life เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ที่ภาษาดีขึ้น เพราะเราดิ้นรนเองด้วยแหละ ทำทุกอย่างอะ ทั้งหาเว็บที่มันแปลไทย ถามเพื่อน แล้วก็เปิดดิก”

“ไม่ยากใส่เสื้อผ้าเหมือนคนอื่น ตอนแรกก็ไม่รู้วิธีว่าจะทำยังไง แต่ก็ทำจนได้ หาอ่านวิธีในกระทู้จนเข้าใจ”

5. มีความคาดหวังหรือมีแรงบันดาลใจ

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การมีความคาดหวังหรือมีแรงบันดาลใจ จะช่วยส่งผลให้ชีวิตบน Second life เป็นไปในแบบที่ต้องการได้ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“หนูต้องแข่งกะพี่คะ คือยังใหญ่ก็ต้องทำทุกอย่างให้เก่งก่อนเค้า มันเลยหยุดเล่นไม่ได้จริงๆ”

“ที่เล่นเพราะอยากลองให้รู้ว่า จริงๆ มันเป็นไง อย่างเพื่อนเค้าคุยกันว่าในนั้นมันมีเหมือนโลกจริงหมด ก็ยังไม่ค่อยเข้าใจเท่าไร มันไม่เห็นภาพ เลยตัดสินใจเล่นเองซะ อยากรู้”

“ผมเคยเล่นเกม Sim มาก่อน ชอบเล่นเกมประมานนี้ มันเลยทำให้ผมอยากเล่น Second life อยากทำให้ชีวิตเป็นเหมือนที่เคยเล่นใน Sim”

6. วางแผนหรือตั้งเป้าหมาย

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การวางแผนและตั้งเป้าหมาย ช่วยส่งผลให้ชีวิตบน Second life เป็นไปในแบบที่ต้องการได้ง่ายขึ้น ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“Second life ไม่เหมือนเกมอื่น กดเล่นมั่วๆ ไม่ได้ คือเราต้องคิดอะว่าจะไปไหน ถ้าไม่คิดเราก็จะรู้สึกเหมือนว่าตัวเองไม่มีอะไรทำ ได้แต่เดินไปเดินมาเฉยๆ มีเพื่อนหลายคน ที่เริ่มเล่นพร้อมผมแต่ไม่นานก็เลิก กลับไปเล่นเกมออนไลน์แบบเดิมๆ แล้วก็บอกว่า Second life ไม่หนุกไม่รู้จะเข้าไปทำอะไร ส่วนผมว่ามันก็ดี แต่คือมันต้องมีจุดประสงค์อะ มันเป็นเกมที่เราต้องวางแผนการเล่นเองว่าจะทำอะไร อย่าง ชอบ chat ก็ chat ชอบนั้น ชอบนี้ ก็หาวิธีศึกษา แล้วลองทำดู ไม่งั้นมันจะเบื่อ”

“ผมดูข้อมูลในเว็บก่อนว่ามีอะไรน่าสนใจบ้าง เลือกเอาเฉพาะสถานที่ที่ตัวเองชอบ แล้ววางไว้เลยว่าในหนึ่งวัน ต้องได้ไปในที่ที่เราอยากไปอย่างน้อยหนึ่งที ทำกิจกรรมที่เราตั้งใจอย่างน้อยหนึ่งอย่าง ผมจะไม่เล่นเรื่อยเปื่อย แต่ก็จะไม่หวังสูง ทำให้สำเร็จไปที่ละขั้นที่ผมตั้งใจไว้ ประเมินจากความเป็นไปได้ก่อน มันจะทำให้เข้าใจสิ่งที่ต้องการได้ง่ายขึ้น”

7. เชื่อในศักยภาพตนเอง

ผู้ใช้งานเชื่อว่าศักยภาพ ในเรื่องการกำหนด ควบคุม สร้างสรรค์ และทำทุกอย่างให้เป็นอย่างที่ตั้งใจของตนเองนั้น สามารถส่งผลให้ชีวิตบน Second life เป็นไปในแบบที่ต้องการได้ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“ผมมองว่า ทุกอย่างที่เป็นตัวของเรา เราจัดการได้หมดอะ เรื่องเดิน วิ่ง บิน นั่ง ใน *Second life* ไม่ใช่ปัญหาหรอก มันควบคุมได้ด้วยแป้นคีย์บอร์ดที่อยู่ตรงหน้า ไม่ได้มีความซับซ้อน”

“เล่นเกมไหนตัวของตัวเองก็เท่ให้ทุกตัว อันนี้ก็น่าจะไม่เกินความสามารถ”

“*Second life* มันถูกสร้างมาโดยคนเล่น แล้วก็สร้างมาเพื่อให้คนเล่น ผมว่าการใช้เทคโนโลยีในทุกวันนี้ มันไม่ใช่เรื่องยากสำหรับมนุษย์แล้ว ในเมื่อเราสร้างมันได้ เราก็ต้องเก่งกว่ามัน”

8. ได้เตรียมตัวศึกษาหาข้อมูลก่อนเข้าใช้งาน

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การเตรียมตัวศึกษาหาข้อมูลก่อนเข้าใช้งาน สามารถส่งผลให้ชีวิตบน *Second life* เป็นไปในแบบที่ต้องการได้ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“ก็ที่รู้ว่าผู้เล่นใหม่ทุกคนต้องถูกส่งไปเกาะฝึกหัดก่อน รู้ว่าอยู่ในสถานที่จริงมันมีอะไร เราทำอะไรได้บ้าง กฎเกณฑ์เป็นไง ต้องอยู่ในกรอบหรือมีอิสระแค่ไหน ก็เพราะอ่านในกระทู้มาก่อน แล้วนั่นแหละ เลยทำให้ไม่งง”

“ก่อนเล่นก็ได้ไปเตรียมคำสนทนาพื้นฐานที่น่าจะใช้ใน SL ได้ เพราะจากที่ศึกษาคำว่าๆ ดู ก็พอรู้ว่าอยู่ในนั้นคงมีโอกาสได้ใช้ภาษาไทยน้อย”

“ส่วนมากผมจะถามเพื่อนที่เคยเล่นแล้วก่อนว่า ตรงไหนน่าไป น่าเล่น จะได้ไม่เสียเวลา”

9. มีความกล้าที่จะทำในสิ่งที่ต้องการ

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากมีความกล้าที่จะทำในสิ่งที่ต้องการ จะสามารถส่งผลให้ชีวิตบน *Second life* เป็นไปในแบบที่ต้องการได้ง่ายขึ้น ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“ไม่มีใครรู้จักตัวเราจริงๆ แบบนี้ เลยไม่ค่อยกลัวผลกระทบเท่าไร ในนั้นมันก็คือตัวละครนะ จะกำหนดให้เป็นยังไงได้หมด ไม่มีอยู่จริง ไม่ใช่ตัวเราคนที่นั่งพูดอยู่ตอนนี้ ผลกระทบมันน้อยกว่า อย่างงั้นจะทำอะไรก็ได้”

10. มีทักษะทางภาษาอังกฤษที่ดี

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การมีทักษะทางภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ สามารถส่งผลให้ชีวิตบน Second life เป็นไปในแบบที่ต้องการได้ง่ายขึ้น ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“อย่างน้อย การพูดอังกฤษพอไหว ก็ทำให้ไม่ต้องกังวลเรื่องการเล่น มันเป็นภาษากลางที่คนเค้าใช้คุยกันอยู่แล้ว สื่อสารได้ก็เหมือนเอาตัวรอดได้”

“ถ้าเก่งภาษาอังกฤษช่วยได้เยอะเลยพี่ ยิ่งพูดภาษาอื่นเป็นยิ่งดีใหญ่ ในนั้นมันจะมีหมู่เกาะเฉพาะคล้ายๆ กับประเทศในชีวิตจริง เค้าก็ใช้ภาษาถิ่นกันก็มี”

“ชินกับการแปล text แปลงาน จนเป็นเรื่องปกติ พวกเว็บที่ใช้งานอยู่เป็นประจำส่วนใหญ่ก็เป็นเว็บภาษา เลยไม่รู้สึกเฉยๆ ถ้าต้องอยู่ในโลกนั้น กลับมองว่ามันเป็นการช่วยฝึกเรา ให้เอาความรู้ที่มีมาใช้มากกว่า”

11. มีทักษะที่ดีในการสื่อสารกับผู้อื่น

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life เป็นไปในแบบที่ต้องการได้ง่ายขึ้น ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมไม่ค่อยได้ภาษา เลยไม่ชอบ chat อาศัยพอแปลได้งูๆ ปลาๆ ส่วนมากจะตอบกลับแบบใช้สัญลักษณ์ พวกท่าทาง แล้วก็เสียง ที่มันมีสำเร็จรูปอยู่ เพราะไม่ต้องพิมพ์ คือภาษามันก็มีผลนั่นแหละ แต่ถ้าเราไม่ได้ ก็ต้องหาทางเอาตัวรอดด้วยวิธีอื่น สำหรับผมคือการทำยังไงก็ได้ให้คนอื่นเค้าเข้าใจ ผมอาศัยความชินเอา ใช้ตัวช่วยอย่างอื่นที่เราถนัด แค่นี้ก็อยู่ได้”

12. มีความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากมีความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี จะทำให้ชีวิตบน Second life เป็นไปในแบบที่ต้องการได้ง่ายขึ้น ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมเคยเล่นเกมมาทุกประเภท อยู่กับมันจนคุ้นแล้ว เลยไม่ได้มองว่า Second life ซับซ้อนกว่าเกมธรรมดา”

“ประสบการณ์บนโลกออนไลน์ ทำให้เราเดาได้ว่าเข้าไปในนั้น จะเกิดอะไรขึ้น อย่างเรื่อง
ของความปลอดภัยในอุบัติเหตุที่คุณถามอย่างเนี่ย โลกออนไลน์ไหนๆ มันก็เหมือนกันอยู่แล้ว คน
เคยอยู่บนโลกออนไลน์ย่อมรู้ว่าในนี้ปลอดภัยกว่าโลกจริง รถชนตายไม่ได้ หรือถ้าตายแล้วก็ได้
เกิดใหม่ แน่แน่นอนว่าอยู่บนหน้าจอคอม เราจะปลอดภัยในเรื่องนี้ ซึ่งผมไม่ได้คาดหวังตรงนั้นมากมาย
เพราะรู้ถึงความเป็นไปได้ แล้วว่าน่าจะประมาณไหน ผมว่าคนอื่นก็คงเหมือนกันคงไม่ได้คิดเรื่องนี้
มาก ประสบการณ์มันจะสอนเราเองถึงความเป็นไปได้ เราไม่ได้มาอยู่บนโลกออนไลน์เพื่อจะคิด
อะไรแต่เรื่องเพื่อน แต่เราประเมินจากสิ่งที่ผ่านมาด้วย เพราะเรื่องที่จะเกิดขึ้นต่อไป มันก็จะ
คล้ายคลึงกัน อย่างถ้าพรุ่งนี้ ผมจะเข้าไปเล่นอย่างอื่นแทน Second life ประสบการณ์ที่ผมเคยได้
จาก Second life มันก็จะเป็นตัวประเมินตัวต่อไป ในสิ่งที่ผมกำลังจะเข้าไปเล่น ไม่สิ้นสุด”

ปัจจัยด้านตนเอง

ที่เป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติ

สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่มองว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตที่สองไม่
เป็นไปได้ในแบบที่ต้องการจำนวน 113 คน ส่วนใหญ่ระบุเหตุผลไว้ว่า เป็นเพราะตนเองนั้นขาดความ
ชำนาญในการใช้เทคโนโลยี มีจำนวน 29 คน (ร้อยละ 25.7) และเหตุผลที่ถูกระบุไว้น้อยที่สุดคือ
การมองว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเพราะผู้ตอบแบบสอบถามมีความคาดหวังเกินความจริง
ที่จะทำได้ มีจำนวน 1 คน (ร้อยละ 0.9) (ดูตาราง 22)

ตารางที่ 22 แสดงจำนวนและร้อยละตามเหตุผลของปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคทั้ง 19 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม

เหตุผลที่มองว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรค	จำนวนคน	ร้อยละ
เหตุผลที่ 1 ไม่มีเวลาในการทำงานมากเพียงพอ	14	12.4
เหตุผลที่ 2 เวลาที่สามารถเข้าใช้งานได้ไม่ตรงกับผู้อื่น	3	2.7
เหตุผลที่ 3 ในชีวิตจริงไม่สามารถอยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือ ใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา	4	3.5
เหตุผลที่ 4 ไม่ได้ใช้ความพยายามและตั้งใจอย่างจริงจัง	4	3.5
เหตุผลที่ 5 ขาดความคาดหวังหรือมีแรงบันดาลใจในการเล่น	8	7.1
เหตุผลที่ 6 มีความคาดหวังเกินความจริงที่จะทำได้	1	0.9

เหตุผลที่มองว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรค	จำนวนคน	ร้อยละ
เหตุผลที่ 7 ไม่สามารถทำให้ผลลัพธ์เป็นอย่างที่หวังไว้ได้	11	9.7
เหตุผลที่ 8 ไม่มีการวางแผนหรือมีเป้าหมายในการเล่นที่แน่ชัด	3	2.7
เหตุผลที่ 9 ขาดความพร้อมในเรื่องการเงินซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่น	12	10.6
เหตุผลที่ 10 ขาดศึกษาหาข้อมูลที่ดีก่อนเข้าใช้งาน	2	1.8
เหตุผลที่ 11 ขาดความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี	29	25.7
เหตุผลที่ 12 ขาดทักษะทางภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการใช้งาน	19	16.8
เหตุผลที่ 13 ขาดความกล้าที่จะทำในสิ่งที่ต้องการ	10	8.8
เหตุผลที่ 14 ไม่ได้คิด และสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง	2	1.8
เหตุผลที่ 15 ขาดการมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดี	2	1.8
เหตุผลที่ 16 มองว่าสิ่งที่ตนเองทำได้ผลไม่คุ้มค่า	3	2.7
เหตุผลที่ 17 ไม่เชื่อในศักยภาพของตนเอง	2	1.8
เหตุผลที่ 18 ขาดทักษะทางการสื่อสารความหมายกับผู้อื่นให้เข้าใจ	5	4.4
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	4	3.5

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านตนเอง ที่เป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติบน Second life พบว่ามีประเด็นที่สอดคล้องกับการให้เหตุผลจากแบบสอบถาม ดังนี้

1. ไม่มีเวลาในการใช้งานมากเพียงพอ

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากมีเวลาในการใช้งานไม่เพียงพอ จะทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“ถ้ามีเวลาเล่นมากกว่านี้ คิดว่าน่าจะทำอะไรได้เยอะกว่านี้ ตัวละครในนั้นมันพัฒนาได้อีกมาก พื้นที่ก็สร้างอะไรได้อีกเยอะ แต่ผมไม่ค่อยมีเวลาเล่นบ่อยเลยทำไม่ได้”

“อย่างอื่นไม่รู้ แต่ที่แน่ๆ ถ้าไม่ค่อยได้เข้ามาเล่น เพื่อนก็จะไม่ค่อยมี”

2. เวลาที่สามารถเข้าใช้งานได้ไม่ตรงกับผู้อื่น

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากเวลาที่สามารถเข้าใช้งานได้ไม่ตรงกับผู้อื่น ก็จะทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“พอเปิดเทอม ไม่อยากนอนดึก เลยเล่นแต่ตอนเย็น ทำให้ไม่ได้เจอกับเพื่อนกลุ่มเดิมที่สนิทกันแล้ว ต้องหาเพื่อนใหม่”

3. ในชีวิตจริงไม่สามารถอยู่หน้าจคอมพิวเตอร์หรือใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากเขาไม่สามารถอยู่หน้าจคอมพิวเตอร์หรือใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา ก็จะทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“คำว่าชีวิตในแบบที่หวัง ก็คือชีวิตที่ต้องอยู่หน้าจคอมพิวเตอร์ได้ตลอด ถ้าไม่สามารถทำได้ ก็เป็นชีวิตที่ไม่เต็มที่ อย่างถ้าอยากเล่นมาก แต่อยู่บนรถเมล์ก็อดเล่นแล้ว”

“กำลังเล่นสนุกๆ ดันปวดจี๋ ต้องลุกไปเข้าห้องน้ำ เป็นอุปสรรคจริงๆ”

4. ไม่ได้ใช้ความพยายามและตั้งใจอย่างจริงจัง

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การไม่ได้ใช้ความพยายามและตั้งใจอย่างจริงจัง จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“รู้สึกว่าคุณเองยังไม่ค่อยได้ตั้งใจเล่น เห็นคนอื่นที่เค้าจริงจังกว่าเรา เค้าลงทุนลงแรงไปเยอะมาก อย่างเพื่อนนี่ก็ไปซื้อบั้งซื้อชุดมาใส่ เป็นชุดของตัวอวตารนะคะ เอามาใช้จริงๆ ไม่ได้ถามว่าเราอยากได้มัย ก็อยากได้นะ แต่ไม่คิดจะทำขนาดนั้น มันเกินอะ”

ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5. ขาดความคาดหวังหรือแรงบันดาลใจในการเล่น

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การขาดความคาดหวังหรือแรงบันดาลใจในการเล่น จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ที่จริงแล้ว ผมมีความคิดเรื่องชีวิตในแบบที่หวังน้อยมาก เจออะไรผมก็เล่นหมด เล่นไปเรื่อย แต่ไม่รู้ว่าจะตัวเองต้องการอะไร”

6. มีความคาดหวังเกินความจริงที่จะทำได้

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การมีความคาดหวังเกินความจริงที่จะทำได้ จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าไม่เป็นอย่างที่เราคิด อันนี้ถือว่าเป็นอุปสรรคมัย คือตัวผมหวังสูงเกินไปอะ แต่เอาเข้าจริง ทำไม่ได้ อย่างเรื่องธุรกิจเนี่ย จริงเลย เคยอ่านใน secondlifethailand.net หรือเว็บไหนๆ เคื่ก็บอกกันว่าความเด่นของ Second life คือสังคมออนไลน์ที่ทำให้เกิดการขับเคลื่อนทางธุรกิจแบบใหม่ แล้วก็มีตัวอย่างคนที่ประสบความสำเร็จให้ดูด้วย เวลาเข้ามาเล่น ผมก็คิดถึงเรื่องนี้ก่อนสิคุณมองเห็นทุกอย่างเป็น ธุรกิจ ธุรกิจ ธุรกิจ แต่พอเล่นไปแล้วเลยมารู้ เราวาดภาพเรื่องราวไว้ดีเกินไป ไม่ได้มองเรื่องของโอกาสและความสามารถที่ทำได้จริง”

7. ไม่สามารถทำให้ผลลัพธ์เป็นอย่างที่หวังไว้ได้

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากตนเองไม่สามารถทำให้ผลลัพธ์เป็นไปอย่างที่หวังไว้ จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“หนูว่ามันอยู่ที่เราว่าจะทำอย่างที่คิดได้หรือเปล่า อย่างการเลือกทำอาชีพ เกมกำหนดให้ เราไม่ได้ ไม่เหมือน Rak นะคะ ที่มีอาชีพให้เลือกอยู่แล้ว ถ้าอย่างงั้นอยากเป็นอะไรก็ได้เป็น แต่ Second life มันขึ้นอยู่กับความสามารรถ เราทำตัวเอง ถ้าทำไม่ได้ก็คืออด”

“ถ้ามีความเชี่ยวชาญงานก็คงไม่ยาก อย่างเป็นดีเจเก่งๆ มีแนวเพลงแจ่มๆ ก็มารับจ้างเปิดแผ่นตาม event ได้ เป็น Designer ก็มาออกแบบชุดตัว Avatar ถ้าเก่ง 3D อันนี้ยิ่งดีใหญ่ เพราะสร้างของได้หมด อย่างโต๊ะ โซฟา เก้าอี้ อย่างเงี้ย ยังไงเจ้าของที่ดินเค้าต้องมาซื้อไปตกแต่ง

เกาะอยู่แล้ว ถ้าคนมีฝีมือจะหารายได้แทนงานจริงไม่ยากหรอก แต่ผมเปิดคอมเล่นได้ก็บุญละ”

“ Camp บางที่ มันก็เลิกไปแล้ว แต่ยังตั้งชื่อ Camp อยู่มีแบบนี้ด้วยหรือเปล่าไม่แน่ใจ แต่ผมเข้าไปหาหลายทีละ เดินวนไปวนมาเท่าไรก็ไม่เจอ Camp ไม่เจอ”

8. ไม่มีการวางแผนหรือมีเป้าหมายในการเล่นที่แน่ชัด

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากไม่มีการวางแผนหรือมีเป้าหมายในการเล่นที่แน่ชัด จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“บางที่เข้าไปอยู่ในนั้นก็รู้อะไรจะทำอะไร อย่างที่บอก Second life ไม่ใช่เกมธรรมดา แต่คือชีวิตที่เราต้องเลือกทำทุกอย่างด้วยตัวเอง ไม่เหมือนเล่นแลคซ โยกัง หรือเกมออนไลน์ที่จะมี Level บอกเราว่าต้องทำอะไรต่อ”

9. ขาดความพร้อมในเรื่องการเงิน

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากขาดความพร้อมในเรื่องการเงินซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่น จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“เรียนบน Second life ต้องใช้ตังค์ ไม่รู้ว่าเท่าไร แต่ก็คงแพงอยู่เหมือนกัน”

“ถ้ามีชีวิตแบบธรรมดา มันก็สนุกในระดับหนึ่ง แต่ถ้าพร้อมจ่ายได้จะดีกว่านี้ ทำให้สนุกขึ้นอย่างได้ใส่เสื้อผ้าที่ดูดี มีตังค์ไปนั่งกินร้านอาหาร มีของใช้เป็นของตัวเองอะไรอย่างเงี้ย”

“เกาะบน SL แพงมาก เป็นเรื่องที่ไกลเกินฝัน เพราะไม่มีเงินซื้อ ตอนแรกไม่คิดว่าจะแพงขนาดนี้ คิดว่าน่าจะพอๆ กับเกมอื่น เคยเล่นแต่ออนไลน์ ไม่เคยใช้โลกเสมือน เลยไม่รู้”

“รถในซ็อบหรือ แคค้าเน็เตเล่นร้านแต่ละเดือน แม้ก็ดำแล้วพี่ สงสัยถ้าอยากได้ต้องเก็บตังค์เองอะ คงไม่มีปัญหา”

10. ขาดศึกษาหาข้อมูลที่ดีก่อนเข้าใช้งาน

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากขาดศึกษาหาข้อมูลที่ดีก่อนเข้าใช้งาน จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ตอนแรกหนูไม่รู้อะไรเลย ไม่ได้ศึกษาข้อมูลก่อนเล่น พอเล่นก็ไม่รู้จะทำอะไร ง่ายๆ คือ เล่นไม่เป็น ได้แค่บินไปบินมา หายตัวโผล่ตรงนู้นที่ตรงนี่ที่ แต่ไม่ค่อยเข้าใจว่าแต่ละเกาะมีไว้ทำไม”

11. ขาดความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากขาดความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่ามันยากนะ Second life มีอะไรที่ซับซ้อนอะ อย่างเรามองว่ามันคือเกม แต่เวลาเข้าไปอยู่จริงๆ เขาบอกว่าไม่มีเกมให้เล่น มีแต่การใช้ชีวิต ถ้าอยากเล่นเกม นั้นหมายความว่าเราต้องเข้าไปหาร้านเกมใน Second life เพื่อเล่นเกมอีกทีนึง ไม่ใช่ผมไม่คิดหาร้านเกมนะ แต่แค่ยังงวิธีเล่นอยู่”

“พวกปุ่มอะไรอย่างเนี่ย หนูยังใช้ไม่ค่อยถนัด คือไม่รู้จะใช้ปุ่มไหนบ้าง ตอนนั้นก็ใช้แต่เมาท์กับปุ่มลูกศร”

“ไม่รู้ว่าจะเค้ามีวิธีซื้อที่ดินกันยังไง ทำไม่เป็น”

12. ขาดทักษะทางภาษา

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากขาดทักษะทางภาษา จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เพราะไอ้ภาษาก็ดูไม่ได้นี่แหละ ปัญหา ทำให้ผมเสียค่าโง่มาหลายทีละ เมื่อวันก่อนก็เพิ่งโดนไป เพื่อนที่เล่นด้วยกันบอกว่า ผมถูกฝรั่งด่า ด่าตั้งแต่ตอนแย่งเค้าเล่นละ จนมันไป คิดดูดิ ผมยังไม่รู้ตัวเลย”

“หนูว่าภาษานั้นแหละ เป็นอุปสรรคทำให้คนไทยเล่นน้อย บางทีมันก็แปลไม่ออกจริงๆ อะ
ถามใครก็ได้ คลิ๊กตรงไหนก็มีแต่ข้อความภาษาอังกฤษ”

13. ขาดความกล้า

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากขาดความกล้าที่จะทำในสิ่งที่ต้องการ จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life
ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“ผมไม่ค่อยเข้าใจคำศัพท์แสงที่เค้าใช้กัน แต่ก็ทำเป็นพยักหน้าเข้าใจไปอย่างนั้น อยากรู้
แต่ไม่กล้าถาม กลัวเค้ามองว่าโง่”

“มีเรื่องที่ยากจะทำเยอะแยะ แต่ก็ต้องดูสายตาคนอื่นด้วย อย่างเล่น sex toy ในห้อง free
sex อะ เวลาที่คนเค้าเล่นกันก็จะเล่น แต่ถ้าไม่มีใครกำลังเล่นอยู่ บางทีเราก็มองไม่เห็น แอบอาย”

14. ไม่ได้คิด และสร้างสรรคสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การไม่ได้คิด และสร้างสรรคสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง จะส่งผลให้ชีวิตบน
Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“Second life เป็นโลกที่ถูกสร้างโดยผู้ใช้งานก็จริงอยู่ แต่เอาเข้าจริงๆ เรายังไม่ได้เป็นคน
คิดทุกอย่างขึ้นมาเอง คือไม่ได้เก่งถึงขั้นเข้าใจพื้นฐานการทำงานของเกม 3D ขนาดนั้นไง ที่ใช้ๆ
กันอยู่ก็ผู้ใช้งานแบบเสียนๆ ทำไว้ทั้งหมด คนเล่นส่วนใหญ่ไม่ได้ทำเองหรอก ถ้าเป็นอย่างนั้นมันก็
ขึ้นอยู่กับว่าคนที่เป็นคนสร้าง เค้าได้สร้างในสิ่งที่ตรงกับความต้องการของคนที่เป็นคนเล่นเฉยๆ
แต่ไม่ได้สร้างอย่างเราหรือเปล่า มันก็เหมือนกับเราเลือกเองไม่ได้นั่นแหละ แต่ต้องรอให้เค้าทำใน
สิ่งที่เราชอบ แล้วค่อยว่ากันอีกที”

“คนที่เล่นก่อน เค้าก็วางแผนทุกอย่างในสังคมเอาไว้แล้ว เค้าจัดระบบเอาไว้ คือเราเข้าไป
ก็ไปอยู่ในระบบที่มันมีอยู่ เราไม่ได้สร้างระบบขึ้นมาใหม่ ที่เราบอกว่าเรามีชีวิตอิสระ เราเสรี ก็จริง
แต่เราไม่ได้เป็นคนสร้าง อย่างผมถามคุณรู้ไหมว่ากฎหมายของ Second life คืออะไร คำตอบคือ
เราไม่รู้ด้วยซ้ำว่าตอนไหนที่เขาเปิดโอกาสให้เราช่วยร่างกฎหมายบนโลกเสมือนนี้มั๊ยครับ ฉะนั้นก็
เลยเป็นเรื่องยากที่คุณจะเป็นผู้ร่วมสร้าง เพราะเรื่องกฎหมาย รูปแบบการปกครองมันถูกสร้าง
เสร็จไปนานแล้ว ทุกวันนี้คุณสร้างเพิ่มเติมได้แค่รูปแบบชีวิตใหม่ๆ ที่นอกเหนือจากนี้ เช่น พวก

สถานที่ พวกสินค้าแบรนด์อะไรประมาณนั้น สำหรับผมนะ ผมว่าคนส่วนใหญ่แค่เข้ามาใช้สิ่งที่มีคนสร้างไว้แล้วเท่านั้นเอง”

15. ขาดการมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดี

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากขาดการมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดี จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“เกี่ยวนะ เรื่องตัวอวตารจะออกมาเหมือนที่คิดไว้ คือมันต้อง art น้อย รู้จักใช้เทคนิคการตกแต่ง ควบคุมปุ่มได้ ถ้าไม่ art จริงก็ออกมาไม่ดี”

16. มองว่าสิ่งที่ตนเองทำได้ผลไม่คุ้มค่า

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากสิ่งที่ตนเองทำได้ผลไม่คุ้มค่า จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“มีหลายคนที่เขาเอาตัวอย่างมาให้ดูว่าประสบความสำเร็จใน Second life แต่หนูว่าเป็นส่วนน้อย ไม่ใช่ทุกคนจะทำได้เหมือนกัน คนส่วนใหญ่ที่อยู่ในนั้นก็คือผู้บริโภคนอกจากความเก่งแล้ว มันเป็นเรื่องของจังหวะและโอกาสด้วย บางทีเสี่ยงทำไปอาจไม่คุ้ม สู้เล่นเฉยๆ ดีกว่า ไม่เจ็บตัวด้วย”

“ผมนั่ง Camp นานมากได้เงินไป 300 ลินเดน (L\$) 300 ลินเดนมันก็เท่ากับ 1 US\$ 1 US\$ ก็น่าจะประมาณ 30 บาทกว่า ไม่แน่ใจว่าหาเงินด้วยวิธีนี้มันจะคุ้มกับค่าไฟละก็ค่าเสียเวลาหรือเปล่า มันเหมือนเราไปเป็นเรียกคนมาให้เค้า เราจะได้ไม่ได้เล่นอะไรเลยเพราะต้องอยู่ตรงนั้นจนกว่าจะครบเวลา แต่ก็มีข้อดีก็คือได้เงินไปซื้ออะไรเล็กๆ น้อยๆ”

17. ไม่เชื่อในศักยภาพของตนเอง

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่ตนเองไม่มีศักยภาพ จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไป

“ก็ไม่ได้คิดว่าคนอย่างตัวเองจะทำทุกอย่างได้หรอกพี่ พวกที่เก่งแล้วแฝงตัวอยู่ในโลกออนไลน์ก็มีเยอะแยะไป หนูอาจจะดีไม่เท่าเค้า”

“ทำธุรกิจ SL ฟังแล้วอยากทำมาก แต่เรื่องจริงไม่มีทางทำได้แน่ๆ ในชีวิตนี้ หนูคงใช้คอมเป็นอย่างเดียว แต่สร้างให้คนอื่นใช้ไม่ได้หรอก ไม่ได้เรียนมาทางด้านนี้”

18. ขาดทักษะทางการสื่อความหมายกับผู้อื่นให้เข้าใจ

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การขาดทักษะทางการสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ จะส่งผลให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“บางที่เข้าใจศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างเดียวก็ไม่พอ ต้องมี Sence เรื่องอักษรย่อและความหมายของคำแสดงด้วย ถ้าเราต้องการรู้ว่าเขากำลังพูดถึงเรื่องอะไร”

“งงๆ เหมือนกัน บางครั้งรู้สึกที่ตัวเองพูดอย่างหนึ่ง แต่คนอื่นเข้าใจไปอีกอย่าง และไม่ใช้แค่คนเดียวด้วยนะ ทั้งหมดที่อยู่ตรงนั้นไม่มีใครเข้าใจเราสักคน”

ปัจจัยด้านเทคโนโลยี

ต่อการช่วยส่งเสริมความเป็นชีวิตในอุดมคติ

ผู้ตอบแบบสอบถามที่มองว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีมีส่วนช่วยส่งเสริมให้ชีวิตที่สองเป็นไปในแบบที่ต้องการทั้ง 188 คน ส่วนใหญ่ระบุเหตุผลไว้ว่าเป็นเพราะเทคโนโลยีสามารถทำให้สิ่งที่อยู่ในจินตนาการกลายเป็นจริง มีจำนวน 45 คน (ร้อยละ 23.9) และเหตุผลที่ถูกระบุไว้น้อยที่สุดคือการมองว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีมีส่วนช่วยส่งเสริมเพราะ มีความปลอดภัยในการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัว มีจำนวน 4 คน (ร้อยละ 2.1) (ดูตาราง 23)

ตารางที่ 23 แสดงจำนวนและร้อยละ ตามเหตุผลของปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่ช่วยส่งเสริม
ทั้ง 13 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม

เหตุผลที่มองว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีมีส่วนช่วยส่งเสริม	จำนวนคน	ร้อยละ
เหตุผลที่ 1 มองว่าเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้	5	2.7
เหตุผลที่ 2 สามารถทำให้สิ่งที่อยู่ในจินตนาการกลายเป็นจริง	45	23.9
เหตุผลที่ 3 เทคโนโลยีทำให้มีชีวิตใหม่ที่ทำทุกอย่างได้เหมือนกับมนุษย์ หรืออาจจะมากกว่า	23	12.2
เหตุผลที่ 4 ทำให้ได้เจอผู้คนหลายรูปแบบ/ไม่ต้องใช้ชีวิตอยู่คนเดียว	21	11.2
เหตุผลที่ 5 เทคโนโลยีให้ความทันสมัย สะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลา	21	11.2
เหตุผลที่ 6 สามารถสร้างโอกาส หรือประสบการณ์ใหม่ๆ ในการเลือกทางเดินชีวิต	34	18.1
เหตุผลที่ 7 มีความปลอดภัยในการรักษาความลับและความเป็นตัวเป็นส่วนตัว	4	2.1
เหตุผลที่ 8 เทคโนโลยีช่วยขจัดปัญหาเรื่องระยะทาง	24	12.8
เหตุผลที่ 9 เป็นสนามลองถูกลองผิดก่อนที่จะทำสิ่งต่างๆ ในชีวิตจริง	7	3.7
เหตุผลที่ 10 ทำให้ได้ค้นพบ แสดงออกหรือได้ทำในสิ่งที่ต้องการ	17	9
เหตุผลที่ 11 เทคโนโลยีทำให้เกิดความสนุก	9	4.8
เหตุผลที่ 12 สามารถเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขสิ่งต่างๆ ที่ทำไปแล้วได้ตลอดเวลา	18	9.6
ไม่ได้ระบุเหตุผลไว้	14	7.4

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ต่อการมีส่วนช่วยส่งเสริมความเป็นชีวิตในอุดมคติบนโลกเสมือน Second life พบว่ามีประเด็นที่สอดคล้องกับการให้เหตุผลจากแบบสอบถาม ดังนี้

1. มองว่าเทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้

ผู้ใช้งานเชื่อว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีมีส่วนสำคัญค่อนข้างมาก ในการทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“แน่นอน เรามีชีวิตที่สอง และมาอยู่ตรงนี้ได้ก็เพราะเทคโนโลยี ถ้าไม่มี เราคงไม่ได้เล่น”

“สำคัญที่สุดสิ เพราะเราใช้มันเป็นเครื่องมือ ทำให้เกิดสังคมและทุกอย่างที่เราอยากได้”

2. เทคโนโลยีสามารถทำให้สิ่งที่อยู่ในจินตนาการกลายเป็นจริง

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากเทคโนโลยีสามารถทำให้สิ่งที่อยู่ในจินตนาการกลายเป็นจริงได้ จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เพราะเทคโนโลยีคนก็เลยลอยตัวอยู่บนฟ้าได้”

“เคยฝันเล่นๆ นะ ว่าอยากมีชีวิตแบบนี้ ชอบที่มันหายตัวไปไหนก็ได้ ไม่ต้องเดิน ไม่ต้องเมื่อยดี”

3. เทคโนโลยีทำให้มีชีวิตใหม่ที่ทุกอย่างได้เหมือนกับมนุษย์ หรืออาจจะมากกว่า

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากเทคโนโลยีสามารถทำให้มีชีวิตใหม่ที่ทุกอย่างได้เหมือนกับมนุษย์ หรือทำมากกว่านั้นได้ จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ชอบตรงที่เราเดิน วิ่ง พุดคุย ได้เหมือนตัวจริงๆ แล้วก็มีคนโต้ตอบเรา”

“ที่พิเศษมากๆ ก็คือ เรื่องสัญชาติ เชื้อชาติบน SL เพราะมีมากกว่าโลกจริง บางเผ่าพันธุ์ก็ตั้งขึ้นมาเอง ไม่อ้างอิงจากบนโลก เป็นเรื่องที่ดีมากสำหรับคนที่เบื่อการแบ่งแยกความเจริญ ความไม่เท่าเทียม น่าจะพอใจตรงนี้”

“Second life มีสิ่งที่ทำให้ความรู้สึกมากกว่า เกมอื่นอะ อย่างตัวอวตารก็กระพริบตาได้ แต่งผมได้เอง รายละเอียดบนผิวหน้าขนาดรูขุมขนยังทำให้มีได้เลย”

“เลือกได้เลยว่าจะมีหน้าตาแบบไหน อายุเท่าไร อันนี้รู้อยู่แล้วว่าเหมือนที่เกมออนไลน์ส่วนใหญ่ทำได้ เรื่องเพศก็เหมือนกัน เป็นได้ทุกเพศ เลือกได้หมด เปลี่ยนได้เรื่อยๆ แต่ SL จะให้มากกว่าตรงที่ความคิดสร้างสรรค์อะ คืออิสระทางความคิดมันทำให้เราไม่จำเป็นต้องยึดติดกับความเป็นเพศไหนเลยก็ได้ อย่างสร้างให้ไม่มีเพศอะไรอย่างเงี้ย ผมเห็นคนนึงตัวเค้าสร้างตัวเองเป็นรูปทรงเลขาคณิต มีแต่ตา ละก็มีแขน มีขา เดินไปเดินมา ไม่หวาน ไม่แข็ง ดูไม่ออกว่าเค้าต้องการจะให้เป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย แต่ถ้าเป็นเกมอื่นมันไม่ปล่อยให้เราทำขนาดนี้อะ เลือกหน้าตาได้หลายแบบก็จริง แต่สุดท้ายก็รู้อยู่ดีว่าเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย แต่ที่ผมเห็นเนี่ย เค้าซ่อนความเป็นเพศไว้ได้สนิทเลย อยู่ที่จินตนาการ”

4. ทำให้ได้เจอผู้คนหลายรูปแบบไม่ต้องใช้ชีวิตอยู่คนเดียว

ผู้ใช้งานเชื่อว่าเมื่อเทคโนโลยีทำให้พวกเขาได้เจอผู้คนหลายรูปแบบ หรือทำให้ไม่ต้องใช้ชีวิตอยู่คนเดียว นั่นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี่

“ดีมากๆ นอนไม่หลับ รู้สึกไม่ดี มีคอมทำให้มีอะไรทำตลอด บางทีนอนดีก็มีเพื่อนอยู่ด้วยไม่เหงา เวลานอนของคนใน Second life มันหมุนเวียนกันหลับอยู่แล้ว”

“อยู่ในที่เดิมๆ ทุกวัน สังคมที่เจอก็จะเป็นแบบเดิมๆ โอกาสเจอสิ่งใหม่ในชีวิตก็น้อย แต่ใน Second life โลกมันกว้างกว่า เพราะเทคโนโลยีมันเชื่อมคนถึงกันหมด โอกาสที่เราจะได้เจอใครบนโลกนี้ มันเป็นไปได้ทั้งนั้น”

5. เทคโนโลยีให้ความทันสมัย สะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลา

ผู้ใช้งานเชื่อว่าเมื่อเทคโนโลยีสามารถให้ความทันสมัย สะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลา จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ไม่เสียเวลามาก มันมีข้อมูลให้ค้นเหมือนเวลาที่เราหาใน google นั้นแหละ อยากรู้อะไรก็แป็บเดียว”

“หนูมองว่ามันเริ่มคล้ายมนุษย์ขึ้นทุกวัน ไม่ต้องวุ่นวายไปไหนต่อไหน แค่อยู่หน้าคอมก็มีทุกอย่าง ไม่เสียเวลาเดินทางออกนอกบ้าน”

“พอได้เล่นแล้ว รู้สึกว่าตัวเองล้าหน้ากว่าคนอื่น เพื่อนๆ หลายคนยังหยุดอยู่แค่เกมออนไลน์แต่เรามาไกลกว่านั้น”

6. สามารถสร้างโอกาส หรือประสบการณ์ใหม่ๆ ในการเลือกทางเดินชีวิต

ผู้ใช้งานเชื่อว่าเมื่อเทคโนโลยีสามารถสร้างโอกาส หรือประสบการณ์ใหม่ๆ ในการเลือกทางเดินชีวิตให้ได้ นั่นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“หนูรู้สึกที่ตัวเองมีความคิดและโตกว่าเพื่อนวัยเดียวกัน ก็เพราะหนูอยู่กะพวกเกมและก็สังคมนอนไลน์นี้แหละ เว็บไซต์ที่เด็กๆ เค้าใช้กัน พวกเด็กดี กระปุก hi5 อะไรอย่างเงี้ย หนูไม่ค่อยได้เปิดเลย รู้สึกอยากอยู่ในที่ที่ทำให้เราได้โตกว่าวัยของตัวเองมากกว่า มันมีอะไรหลายๆ อย่าง ทั้งดีและไม่ดีให้เราเห็น ได้ทันคน ดูคนหลายๆ แบบ โลกในนี้มันให้เราได้”

7. เทคโนโลยีมีความปลอดภัยในการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัว

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากเทคโนโลยีมีความปลอดภัยในการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัว จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เทคโนโลยีทำให้เราเลือกได้ว่าจะให้คนอื่นรู้จักเราแค่ไหน”

“ในนี้หน้าจริงไม่จำเป็น จะจินตนาการให้ตัวเองเป็นยังไงก็ได้ มีความลับแค่ไหนก็ได้”

8. เทคโนโลยีช่วยขจัดปัญหาเรื่องระยะทาง

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากเทคโนโลยีสามารถช่วยขจัดปัญหาเรื่องระยะทางได้จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ดีตรงที่เราไม่ต้องออกจากบ้าน แต่ก็ได้เจอคนเหมือนกัน”

“บางที่เราอยากไปเที่ยวเดี๋ยวนี้ แต่ชีวิตจริงทำไม่ได้อะ ต้องเสียเวลาเดินทาง แต่หน้าคอมแค่คลิกนิดเดียวก็ได้ไปแล้ว”

“เทคโนโลยีทำให้ชีวิตง่ายขึ้น อย่างเราอยู่ที่หนึ่ง จะไปอีกที่หนึ่ง ก็ไม่จำเป็นต้องเดิน ทำเองง่ายๆ แค่ใช้นิ้วคลิกปุ่มตรงที่ที่อยากไป แค่สัมผัสนิดเดียว ก็เปลี่ยนไปอื่นได้แล้ว”

“สามารถทำธุระผ่านธนาคาร แต่ไม่ต้องออกไปข้างนอก”

9. เทคโนโลยีเป็นสนามลองถูกลองผิดก่อนที่จะทำสิ่งต่างๆ ในชีวิตจริง

ผู้ใช้งานเชื่อว่าเมื่อเทคโนโลยีสามารถเป็นสนามลองถูกลองผิด ก่อนที่พวกเขาจะเริ่มต้นทำสิ่งต่างๆ ในชีวิตจริงได้ จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เราไม่มีทางได้เจอเพื่อนแบบนี้ที่โรงเรียนแน่นอน หรือคนแบบนี้สังคมแบบนี้ เราอาจจะมีโอกาสได้เจอในอีก 5-6 ปีข้างหน้า แต่เรามาถึงจุดนั้นก่อน ประสบการณ์บนโลกออนไลน์มันสอนเรา”

“การขับรถใน Second life มันก็เหมือนเป็นสนามฝึกก่อนที่เราจะได้ขับรถจริง ”

ศูนย์วิทยุทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

10. ทำให้ได้ค้นพบ แสดงออกหรือได้ทำในสิ่งที่ต้องการ

ผู้ใช้งานเชื่อว่าเมื่อเทคโนโลยีทำให้ได้ค้นพบ ได้แสดงออกหรือได้ทำในสิ่งที่ต้องการ นั่นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เพิ่งรู้ว่า การแต่งตัวแบบไม่แม็ท แต่สบายใจ ไม่ต้องกลัวใครมอง มันเป็นยังไง”

“อยากไปเที่ยวรอบโลกแบบที่ตัวเองเป็นตัวการ์ตูนอะ ได้ทำละ”

“ทำให้เราได้ชีวิตที่ปลดปล่อยตัวเองออกมามากกว่าเดิม ไม่ต้องกลัวคนด่าเหมือนโลกจริงแรงใส่ใครได้ เหวี่ยงใส่ได้”

11. เทคโนโลยีทำให้เกิดความสนุก

ผู้ใช้งานเชื่อว่าเมื่อเทคโนโลยีทำให้เกิดความสนุก นั่นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“Second life ไม่ได้มีแค่เนื้อหาส่วนที่เป็นชีวิตเครียดๆ อย่างเดียว มันแค่เป็นโลกที่สะท้อนความต้องการจริงๆ ของคนแค่นั้น ถ้าไม่มองว่ามันเป็นโลกทุนนิยมที่มีสินค้า ละก็ราคาแปะอยู่เต็มไปหมดนะ ก็มองได้อีกด้าน ส่วนของความบันเทิง มันเป็นกึ่งเกมออนไลน์ ที่ให้ความบันเทิงกะเรานั้นแหละ เพราะมีครบ ทั้งเกม ดนตรี ศิลปะ อย่างความรู้ ศาสนา หรือเรื่องดีๆ ก็มีให้ทำ”

“การที่เราได้ใช้ชีวิตเอง มันทำให้เราได้มองหาสิ่งที่อยากทำ และคิดว่า เรื่องที่ทำให้เราเกิดความสุขคืออะไร”

“ผมว่าอยู่หน้าคอมสนุกกว่าอ่านการ์ตูน”

12. สามารถเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขสิ่งต่างๆ ที่ทำไปแล้ว ได้ตลอดเวลา

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากเทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขสิ่งต่างๆ ที่ทำไปแล้ว ได้ตลอดเวลา นั่นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ตัวในเกม มันสวยได้ทันทีค่ะ วินาทีนี้เราชอบแบบนี้ก็ทำได้ อีกซีกพักอยากเปลี่ยนก็ได้เลย มันทำได้ง่าย เห็นผลเลยทันที ไม่มีเงื่อนไข ไม่เหมือนหนังสือหน้าจริง พอผ่าตัดต้องเจ็บก่อน กว่า จะหายก็หลายเดือน จะเปลี่ยนบ่อยก็ยิ่งเจ็บบ่อย จึงทำตัวเองในเกมให้สวยก่อนดีกว่า ถึงไม่ใช่หน้าจริง แต่ก็ไม่เจ็บ มันภูมิใจกันคนละแบบ”

“ผมว่าความพิเศษของเทคโนโลยีคือเราจะสร้างตัวเองให้เป็นยังไงก็ได้ วันนี้อยากได้แบบนี้ พรุ่งนี้อยากได้แบบอื่น อยากอายุเท่านี้ในวันนี้ หรือพรุ่งนี้อยากแก่กว่านี้ก็ทำได้ เปลี่ยนแปลงได้เรื่อยๆ ตามใจเรา”

“ที่ชอบเทคโนโลยีเพราะมันไม่มีวันตายอะ ชีวิตของเราในนั้นไม่มีวันเข้าใกล้ความตาย เราเลือกที่จะหยุดด้วย หยุดเวลา หยุดหน้าตาไม่ให้เหี่ยวไ่ว้เท่านี้ได้ หรือเราอยากเปลี่ยนให้มันเป็นแบบไหนในวันไหนก็ได้ตลอด คือมันก้าวผ่านเงื่อนไขข้อจำกัดของเวลาไปแล้ว

ปัจจัยด้านเทคโนโลยี ที่เป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติ

ผู้ตอบแบบสอบถามที่มองว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตที่สองไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการทั้ง 136 คน ส่วนใหญ่ระบุเหตุผลไว้ว่าเป็นเพราะเทคโนโลยีมีความยากและความซับซ้อน มีจำนวน 45 คน (ร้อยละ 33.1) และเหตุผลที่ถูกระบุไว้น้อยที่สุดคือ การมองว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรคเพราะผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าเทคโนโลยีเป็นเรื่องที่ไม่หยุดนิ่ง อยากได้ชีวิตแบบที่ใช่ต้องคอยวิ่งตามเทคโนโลยี มีจำนวน 1 คน (ร้อยละ 0.7) (ดูตาราง 24)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนและร้อยละตามเหตุผลของปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค
ทั้ง 14 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม

เหตุผลที่มองว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค	จำนวนคน	ร้อยละ
เหตุผลที่ 1 ไม่สามารถทำทุกอย่างได้เหมือนกับจินตนาการที่ตนเองมีหรือเป็นไปตามที่หวังไว้	5	3.7
เหตุผลที่ 2 เทคโนโลยีขาดความเป็นธรรมชาติแตกต่างจากมนุษย์จริง	21	15.4
เหตุผลที่ 3 ทำให้ได้เจอแต่ผู้คนในรูปแบบเดิวนั่นคือคนที่เข้าถึงเทคโนโลยีเหมือนกัน	3	2.2
เหตุผลที่ 4 เทคโนโลยีไม่สามารถเข้าถึงในทุกที่ที่เราอยู่ได้	8	5.9
เหตุผลที่ 5 การพัฒนาเรื่องเทคโนโลยีและความเร็วอินเทอร์เน็ตในเมืองไทยยังล่าช้า	20	14.7
เหตุผลที่ 6 ไม่มีความปลอดภัยในการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัว	4	2.9
เหตุผลที่ 7 มีความยากและซับซ้อน	45	33.1
เหตุผลที่ 8 เทคโนโลยีทำให้เกิดระบบทุนนิยมทางการตลาดและการแข่งขัน	2	1.5
เหตุผลที่ 9 การใช้เทคโนโลยีต้องมีค่าใช้จ่าย	5	3.7
เหตุผลที่ 10 ภาพและเสียงบน Second life ยังมีข้อบกพร่องหรือยังไม่ถูกพัฒนาอย่างสมบูรณ์แบบ	9	6.6
เหตุผลที่ 11 Second life ยังไม่รองรับภาษาไทยหรือยังไม่เหมาะสมกับสังคมไทย	13	9.6
เหตุผลที่ 12 เทคโนโลยีเป็นเรื่องที่ไม่หยุดนิ่ง อยากรู้ชีวิตแบบที่ใช่ต้องคอยวิ่งตามเทคโนโลยี	1	0.7
เหตุผลที่ 13 โลกไร้พรมแดนทำให้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกิดขึ้น	3	2.2
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	7	5.1

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ที่เป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติบน Second life พบว่ามีประเด็นที่สอดคล้องกับการให้เหตุผลจากแบบสอบถาม ดังนี้

1. ไม่สามารถทำทุกอย่างได้เหมือนกับจินตนาการที่ตนเองมีหรือเป็นไปตามที่หวังไว้

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่เทคโนโลยีไม่สามารถทำทุกอย่างได้เหมือนกับจินตนาการที่ตนเองมีหรือเป็นไปตามที่หวังไว้ คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เชื่อว่ายังให้ทุกอย่างแบบที่เราอยากไม่ได้ เช่น อยากสร้างตึกขึ้นมาสักตึก โอเค ด้วยคุณสมบัติ Second life ทำได้ แต่ มันมีเงื่อนไขอื่นด้วย ยกตัวอย่าง คือคุณต้องมีเงินซื้อพื้นที่สักแห่ง มีคนสอนคุณว่าจะสร้างตึกยังไง มีพรสวรรค์ส่วนตัวที่จะออกแบบได้สวย มันไม่ใช่จินตนาการออกมายังไงก็จะเป็นอย่างนั้นไปซะหมดทุกเรื่อง”

“คิดไว้อีกแบบ แต่ทำจริงได้อีกแบบ อย่างโครงหน้าของตัวอวตารอะ เปลี่ยนยังไงก็รู้สึกว่ามีบางมุมที่ไม่ชอบ เวลาหมუნองสามันจะเห็นหมดทุกด้าน เรื่องออกแบบรูปร่าง หน้าตา ทรงผมพวกนี้มันอยู่ที่ความคิดสร้างสรรค์ของเราด้วย บางทีก็ทำให้เพอร์เฟคไม่ได้ มันไม่ใช่อายุหรือเพศ ที่มีให้เลือกอยู่แล้ว อันนี้เลือกไงก็ออกมาเป็นอย่างนั้น”

2. เทคโนโลยีขาดความเป็นธรรมชาติแตกต่างจากมนุษย์จริง

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่เทคโนโลยีขาดความเป็นธรรมชาติแตกต่างจากมนุษย์จริง คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ธรรมชาติเวลาที่ตัวเราคุยกับคนอื่นอะ มันคือหุ่นยนต์หน้าคน ไม่ใช่คน การขยับปากกริยาท่าทางของตัวคนมันยังไม่เหมือนจริง”

“คนก็คือคนอะ เทคโนโลยีไม่ใช่คน แค่ทำให้เกือบเหมือน แต่ไม่มีทางเหมือน ยังไม่ครบประสาทสัมผัสทั้ง 5”

3. ทำให้ได้เจอแต่ผู้คนในรูปแบบเดียวกันนั่นคือคนที่เข้าถึงเทคโนโลยีเหมือนกัน

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่เทคโนโลยีทำให้ได้เจอแต่ผู้คนในรูปแบบเดียว นั่นคือคนที่เข้าถึงเทคโนโลยีเหมือนกัน คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“คนมันไม่หลากหลาย ก็วนอยู่แค่นี้แหละ เจอคนเยอะก็จริง แต่เจอเฉพาะคนที่เล่นเน็ตนะ เราไม่มีทางที่จะได้เจอคนที่วิถีชีวิตแบบอื่นที่ไม่ข้องเกี่ยวกับเทคโนโลยีเลย ก็ต้องยอมรับ เลือกทางไหนก็ได้ทางนั้น”

“เราได้ลองใช้ชีวิตและเวลาอยู่ในนั้น อาจทำให้สนิทกับคนอื่นมากขึ้น ความสัมพันธ์มันพัฒนากันได้ถ้าได้ใช้เวลาอยู่ด้วยกัน จากเพื่อนอาจกลายเป็นกิ๊กกันวันหนึ่งก็ได้ ใครจะไปรู้ แต่ยังไงมันก็ได้เจอแต่คนเล่นคอมอะ ได้รู้จักแต่คนที่เล่นด้วยกัน ซึ่งไม่มีทางสนิทกันเหมือนคนในบ้าน ในครอบครัวที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันทุกวันอยู่แล้ว แทนกันไม่ได้”

4. เทคโนโลยีไม่สามารถเข้าถึงในทุกที่ที่เราอยู่ได้

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่เทคโนโลยีไม่สามารถเข้าถึงในทุกที่ที่ตนอยู่ได้ คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ที่หอผมก็ไม่ได้ติดเน็ต ถ้าอยากเล่นก็ต้องมาเล่นร้าน บางครั้งเราก็ต้องอยู่ในที่ที่เทคโนโลยีไม่มี อยากเล่นแต่ทำอะไรไม่ได้”

“บ้านเราเทคโนโลยียังเข้าถึงไม่ครอบคลุมทั่วประเทศ บางทีในเมืองไทยก็ยังไม่สามารถเล่น Second life ได้ เพราะต้องใช้น้ำความเร็วสูง”

“เรายังเล่นไม่ได้ทุกที่ อย่างที่บ้านก็ไม่ได้ใช้น้ำเร็วเดือนละ ใช้แบบ EDGE ต่อกับมือถือเอา ไม่ค่อยเร็วเท่าไหร่นะประมาณ 115 kbp คือทำอะไรไม่ได้ เล่นได้แค่ MSN hi5 facebook ก็ถ้าวันไหนว่างก็จะไปเล่นร้านอะ”

5. การพัฒนาเรื่องเทคโนโลยีและความเร็วอินเทอร์เน็ต ในเมืองไทยยังล่าช้า

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากการพัฒนาเรื่องเทคโนโลยีและความเร็วอินเทอร์เน็ต ในเมืองไทยยังล่าช้า จะเป็นสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมบอกได้เลยว่าส่วนหนึ่งที่ Second life ยังไม่นิยมในเมืองไทย เป็นเพราะความเร็วเน็ตบ้านเรายังไม่แรงพอ คือของเราพัฒนาช้าอะ ตอนนี่เร็วสุดๆ เห็นในโฆษณา เต็มที่ก็ 10 mb นี่हरुของเราละนะ แต่สำหรับเมืองนอกมันน้อยมาก อย่างอเมริกา ญี่ปุ่นเค้าไปไกลกว่านั้นเยอะ ต้องยอมรับว่าของเค้าดีกว่าจริงๆ”

“ได้ข่าวว่าตอนนี้เมืองนอกเค้ากะตั้งต้นต้นกะ โทรศัพท์ 3G ที่เล่น SL ได้ แต่เรายังต้องกังวลกับภาพกระตุก บนเครื่องพีซีอยู่ เพราะความเร็วมันต่ำไป”

6. ไม่มีความปลอดภัยในการรักษาความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่เทคโนโลยีไม่มีความปลอดภัยในการรักษาความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ไม่ว่าจะเป็น Second life หรือว่าโลกไซเบอร์อย่างไรก็ตาม ควรระวังหมดนะ พี่ว่า ข้อมูลทุกอย่างมันไปเร็วเกิน ถ้าหลุดแล้วหลุดเลย มันไม่ปลอดภัยร้อยเปอร์เซ็นต์”

“หนูจะเป็นคนที่ไม่ค่อยไว้วางใจ เรื่องแบบนี้อยู่แล้ว คือจะดูให้ดีก่อนมากๆ ถ้าเป็นเรื่องที่ต้องให้ข้อมูลส่วนตัวเยอะๆ ก็ยอมไม่ทำเลยละ บางทีถ้าเว็บไหนแค่ขอเลขบัตรประชาชนยังพยายามหลีกเลียงเลย อย่าง Second life ก็เลือกเล่นในจุดที่เรา happy เล่นเอามันมากกว่า แต่ถ้าให้ทำอะไรหลายๆ ก็ไม่เอา ก็คือจะไม่หาเรื่องทำให้ตัวเองเดือดร้อนอะ มันเสี่ยง ไม่คุ้มกัน”

7. มีความยากและซับซ้อน

ผู้ใช้งานเชื่อว่า ความยากและความซับซ้อนของเทคโนโลยี คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่า *Second life* มีอะไรที่ซับซ้อนอะ อย่างเรามองว่ามันคือเกม แต่เวลาเข้าไปอยู่จริงๆ เขาบอกว่าไม่มีเกมให้เล่น มีแต่การใช้ชีวิต ถ้าอยากเล่นเกม นั่นหมายความว่าเราต้องเข้าไปหา ร้านเกมใน *Second life* เพื่อเล่นเกมอีกทีหนึ่ง”

“อย่างเรื่องเรียนอย่างเงี้ย คือมันไม่ง่าย ก็เหมือนเรียนจริง เรียนกันเป็นปีๆ ต้องมีความรู้ พยายามศึกษาระบบของเค้าให้เข้าใจ”

“เคยคิดจะเรียนบน *Second life* แต่สมัครไม่เป็น ไม่ได้ง่ายเลย ไม่มีใครมาแนะนำด้วยว่า ต้องทำยังไง”

“อยากตีมอลเตอร์ อยากฆ่าคนเหมือนเกมอื่น แต่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ยากมาก ถึงจะมี บางทีในนั้น ที่เค้าเปิดให้สู้รบกัน แต่ก็เป็นที่เฉพาะ ไม่ใช่ที่เราอยากจะทำใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ ฆ่าโดยไม่มีเหตุผลไม่ได้ มันไม่ง่ายอย่างนั้น เรื่องการรบการฆ่า ไม่ใช่เป้าหมายหรือจุดประสงค์ของ *Second life* จริงๆ แต่ถ้าจะลึกลอบทำมันก็ได้แหละ ได้ยินมาว่ามีคนเคยทำ แต่เค้าต้องมีความรู้ ทางโปรแกรม 3 มิติ ในการควบคุมและกำหนดลักษณะของการกระทำด้วย ซึ่งในเมืองไทยยังไม่มี ผู้เชี่ยวชาญ”

“*Second life* เป็นรูปแบบของโลกเสมือนสามมิติ มีอะไรให้ทำเยอะมาก บางอย่างมีความ ยาก เกิดปัญหาที่จะเรียนรู้ อย่างสร้างสิ่งก่อสร้างบนพื้นที่ว่างอย่างเนี่ย ผมลองมานานละ แต่ก็ยัง ทำไม่ได้”

“เมื่อมันตอนแรกที่สมัครเล่นนะ เล่นไม่เป็นเลย แค่ออกตามเพื่อน พอตัวเองเล่นไปก็ดำ ไป เกมก็อะไรอะ มีแต่คนเดินไปเดินมา แรกๆ ก็ว่ายาก แต่พอได้เข้าบ่อยๆ เข้าใจเพิ่มทีละนิด ทีนี้ ชักชอบ”

8 . เทคโนโลยีทำให้เกิดระบบทุนนิยมทางการตลาดและการแข่งขัน

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่เทคโนโลยีทำให้เกิดระบบทุนนิยมทางการตลาดและการแข่งขัน คือ สิ่งที่ทำให้ชีวิตบน *Second life* ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“คำว่าเสมือนจริงก็คือ จะสะท้อนจากความเป็นจริงเข้าไป ทุกวันนี้โลกของเราเป็นยังไง เรื่องระบบการตลาด ความเป็นธุรกิจ การค้ากำไร ทุนนิยม มันก็เข้ามาอยู่ในนั้นหมด”

“Second life มีของขาย ทุกอย่างมีแบรนด์แล้วก็ราคาแปะไว้ สอดแทรกในทุกกิจกรรมที่เราทำ ผมรู้ว่าทุนนิยมมันเป็นแบบนี้แหละ”

9. การใช้เทคโนโลยีต้องมีค่าใช้จ่าย

ผู้ใช้งานเชื่อว่า ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยี คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“พอมันสะท้อนความเป็นทุนนิยมจากโลกจริงเข้าไป ที่นี้กลายเป็นว่า ถ้าอยากทำอะไร ยิ่งอยากมาก แปกมาก ไม่เหมือนใครมากเท่าไร ก็ยิ่งต้องใช้เงินมากเท่านั้น”

“แค่เปิดเน็ตก็เสียเงินแล้ว”

“มันพัฒนาอะไรใหม่ๆ มาให้เราเห็นเรื่อยๆ ก็ต้องจ่ายเงินซื้อเรื่อยๆ”

10. ภาพและเสียงบน Second life ยังมีข้อบกพร่อง

ผู้ใช้งานเชื่อว่า ภาพและเสียงบน Second life ที่ยังมีข้อบกพร่องหรือยังไม่ถูกพัฒนาอย่างสมบูรณ์แบบ คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“สังเกตนะครับเวลาที่เราหายตัวไปในแต่ละฉาก ภาพหน้าจอมันจะหายไป ประมาณ 2-3 วิ เราจะงงอยู่สักพักว่าตอนนี้อยู่ที่ไหน ปัญหานี้ยังแก้ไม่ได้ ไม่แน่ใจว่าเป็นเพราะเน็ตเข้าไปหรือว่าระบบของเขาไม่เวิร์ค”

“ใช้โฟนด้วยไม่คุยกัน เสียงสะท้อนมันเยอะมาก บางทีเสียงก็จะยาน”

“ภาพสามมิติ มันเป็นสามมิติที่ดูแล้วเวียนหัวนะ คือด้วยสีของภาพ มุมกล้อง องค์ประกอบมันยังไม่ดี กราฟฟิกมันยังไม่สวย แต่ก็เห็นว่าคุณภาพนี้เค้าจะเปลี่ยนเป็นแบบ Viewer2 ละนะ จริงๆ ละเห็นเค้าเริ่มพัฒนาตั้งแต่ต้นปีที่แล้ว ลินเดินไปจ้างบริษัทออกแบบมาช่วย ก็น่าจะเป็นบริษัทเดียวกันที่ทำหน้าเว็บ Second life นั้นแหละ Viewer2 ผมก็ไม่ค่อยแน่ใจว่ามันดีกว่า

ของเดิมยังไ้แต่ที่รู้มาก็ เมนูคำสั่งมันจะถูกเปลี่ยนใหม่หมด กราฟฟิกมันจะสวยขึ้น ดูเป็นมืออาชีพมากกว่า แต่ใช้งานง่าย เพราะเค้าจะตัดคำสั่งบางอย่างที่ไม่จำเป็นในแบบเก่าออกไป แต่ถ้าใครยังชอบของเดิมอยู่ก็ใช้แบบเดิมได้ มันเป็น Viewer 1.23 อ่ะ อยากจะใช้แบบไหนก็อิสระ แล้วแต่เรา ที่เค้าต้องมีเพิ่มก็เพราะข้อมูลมันฟ้องอ่ะว่า คนที่เข้าใช้ Second Life เกินครึ่ง ล็อกอินเข้ามาครั้งเดียวละก็หายหมด ไม่กลับมาอีกเลย Viewer 2 ก็เลยต้องทำมาให้มันง่ายเพื่อดึงคน ผมว่าก็ดีละ เพราะที่ผ่านมามีคนไหนมาเล่นด้วยเค้าก็ออกไปหมด”

11. Second life ยังไม่รองรับภาษาไทยหรือไม่เหมาะกับสังคมไทย

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่ตัวโปรแกรม Second life ไม่สามารถรองรับภาษาไทยได้ หรือมีความไม่เหมาะสมบางประการกับสังคมไทย คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าไม่รู้วิธีเล่น ก็ลำบาก เพราะทุกอย่างของตัวโปรแกรม เป็นภาษาอังกฤษล้วน ตั้งแต่การเริ่มสมัครเข้าใช้งานและก็เมนูคำสั่งตอนเล่น แคมคนเล่นยังใช้ภาษากิตอ์อีก”

“เทคโนโลยีมันสร้างแต่อะไรที่รองรับฝรั่ง ถ้าเทียบกันนะ พื้นที่ส่วนที่เป็นของคนไทยมันมีน้อยมาก เป็นแค่เกาะเล็กๆ มีกิจกรรมให้ทำไม่มาก มันเหมือนเป็นเกาะที่กำลังพัฒนา ส่วนของต่างชาติดูยิ่งใหญ่สุดๆ เห็นได้ชัดว่าเค้าเจริญกว่า ผมว่าบางที่มันอาจจะยังไม่เหมาะกับสังคมไทยจริงๆ”

“ขนาดคู่มือการใช้งานฉบับสมบูรณ์ มีแทบทุกภาษา แต่ไทยไม่มี”

12. ต้องคอยวิ่งตามเทคโนโลยีซึ่งไม่หยุดนิ่ง

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่ต้องคอยวิ่งตามเทคโนโลยี ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่ง และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เหมือนเราต้องคอยตื่นตัวตลอดเวลา มันทำให้ไม่มีความสุขอ่ะ ถ้าเค้ามีการพัฒนาอะไรเข้ามาอีก เรายังต้องรีบหาซื้อมาใช้งาน ใจจริงก็อยากเล่นให้เต็มที่นั่นแหละ แต่มันก็เปลืองนะ”

“เพิ่งติดเน็ต 3 mb ไปไม่นาน ก็มี 10 mb ออกมาเลย จริงๆ แล้วมันก็ขอเปลี่ยนได้นั้นแหละ แต่แค่เสียดายอะ ที่กว่าจะตัดสินใจตั้งนาน ไม่กี่วันก็มีของดีกว่าออกมา ถ้าได้ 10 mb นะที่นี้เล่น Second life ไม่กระตุกแน่”

13. โลกไร้พรมแดนทำให้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกิดขึ้น

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่โลกไร้พรมแดนทำให้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกิดขึ้น คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เทคโนโลยีทำให้คนมาอยู่รวมกันได้อย่างเดียว แต่ทำให้คนเหมือนกันไม่ได้ เพราะแต่ละคนก็ถูกเลี้ยงดูมาไม่เหมือนกัน มาจากที่ที่ต่าง วัฒนธรรมก็ต่าง บางทีอาจทำให้ขัดแย้ง”

ปัจจัยด้านสังคม

ต่อการช่วยส่งเสริมความเป็นชีวิตในอุดมคติ

ผู้ตอบแบบสอบถามที่มองว่าปัจจัยด้านสังคมมีส่วนช่วยส่งเสริมให้ชีวิตที่สองเป็นไปในแบบที่ต้องการทั้ง 120 คน ส่วนใหญ่ระบุเหตุผลไว้ว่าเป็นเพราะมองว่าสังคมเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้ ทำให้ชีวิตดูสมจริง และช่วยสนับสนุนให้ชีวิตที่สองเป็นไปอย่างต้องการ มีจำนวน 32 คน (ร้อยละ 26.7) และเหตุผลที่ถูกระบุไว้น้อยที่สุดคือ การมองว่าปัจจัยด้านสังคมมีส่วนช่วยส่งเสริมเพราะ Second life เป็นสังคมที่ไม่มีใครรู้จักตัวตนจริงๆ ของใคร มีจำนวน 1 คน (ร้อยละ 0.8) (ดูตาราง 25)

ศูนย์วิทยทรัพยากร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 25 แสดงจำนวนและร้อยละ ตามเหตุผลของปัจจัยด้านสังคมที่ช่วยส่งเสริมทั้ง 10 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม

เหตุผลที่มองว่าปัจจัยด้านสังคมมีส่วนช่วยส่งเสริม	จำนวนคน	ร้อยละ
เหตุผลที่ 1 ได้พบเจอกับผู้คนหรือรูปแบบสังคมบนโลกเสมือนในแบบที่ชอบ	17	14.2
เหตุผลที่ 2 ทำให้มีโอกาสในการเลือกทางเดินชีวิตเพิ่มขึ้น	12	10
เหตุผลที่ 3 สามารถให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวก หรือแนะนำในสิ่งที่ต้องการได้	17	14.2
เหตุผลที่ 4 สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล ข่าวสาร/ประสบการณ์ร่วมกัน	11	9.2
เหตุผลที่ 5 เป็นต้นแบบในการทำสิ่งต่างๆ	8	6.7
เหตุผลที่ 6 เป็นสังคมอิสระ/ไม่จำเป็นต้องให้ความสำคัญ หรือคิดถึงความรู้สึกของใครเป็นพิเศษ	7	5.8
เหตุผลที่ 7 เป็นสังคมที่ไม่มีใครรู้จักตัวตนจริงๆ ของเรา	1	0.8
เหตุผลที่ 8 มองว่าเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้/ทำให้ชีวิตดูสมจริง/ช่วยสนับสนุนให้ชีวิตที่สองเป็นไปอย่างต้องการ	32	26.7
เหตุผลที่ 9 ทำให้ไม่ต้องอยู่คนเดียว/ไม่เหงามีเพื่อน/หายเครียด	27	22.5
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	11	9.2

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านสังคม ต่อการมีส่วนช่วยส่งเสริมความเป็นชีวิตในอุดมคติบนโลกเสมือน Second life พบว่าในมีประเด็นที่สอดคล้องกับการให้เหตุผลจากแบบสอบถาม ดังนี้

1. ได้พบเจอกับผู้คนหรือรูปแบบสังคมบนโลกเสมือนในแบบที่ชอบ

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากสังคมรอบข้างใน Second life ทำให้ได้พบเจอกับผู้คนหรือรูปแบบสังคมในแบบที่ชอบ จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“โชคดีมีเพื่อนเล่น Second life อยู่ก่อนแล้ว พอเล่น เลยมีคนไปไหนมาไหนด้วย ไม่ต้องปรับตัวมาก”

“เพื่อนที่เล่นด้วยกันก็คีนะ ชอบอะ ได้เจอคนที่มีความคิดคล้ายๆ เรา”

“ชอบเพราะสังคมในนั้นมันค่อนข้างอาศัยความรู้ทางด้านภาษา ทำให้ได้คุยกับคนอื่นเป็นภาษาอังกฤษ ก็เลยได้ผลพลอยได้จากการเล่นไปด้วย”

“รู้สึกดีที่คนใน Second life เค้าไม่ค่อยยุ่งกันดี”

2. ทำให้มีโอกาสในการเลือกทางเดินชีวิตเพิ่มขึ้น

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากสังคมนั้นใน Second life ทำให้มีโอกาสในการเลือกทางเดินชีวิตที่เพิ่มขึ้น จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ตั้งแต่เล่นมาก็รู้สึกที่ Second life ทำให้เราได้รู้จัก คนที่มีการศึกษาแล้วก็มีชาติตระกูลดีกว่าเรานะ”

“อยู่ใน Second life มันได้เจอคนหลากหลายมากกว่าโลกจริงอะ เลยคิดว่า ถ้าอยากทำอะไรก็น่าจะมีโอกาสที่ดีกว่า มันเหมือนเป็นโอกาสเฉพาะที่หาข้างนอกไม่ได้”

“มันเป็นพื้นที่จำลองที่ทำให้เราได้ไปในที่ที่เราไม่เคยไปอะ Second life มันแฝงไปด้วยความรู้ มีวัฒนธรรม ประเทศ สิ่งก่อสร้าง แล้วก็มีคน ถ้าเรียนรู้วัฒนธรรมจากตรงนั้น ไม่ใช่เรื่องยากเลย”

3. สามารถให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกหรือแนะนำในสิ่งที่ต้องการได้

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากสังคมนั้นใน Second life สามารถให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกหรือแนะนำในสิ่งที่ต้องการได้ จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เกมแบบนี้ มันมีลูกเล่นเยอะ ถ้าได้เล่นร่วมกับคนอื่น อย่างน้อยทำไม่ได้ตรงไหน ก็มีคนที่ให้ถาม”

“ก็มีถามทางคนในนั้น บ่อยเหมือนกันนะ”

“เราอาจจะได้คำแนะนำดีๆ จากคนอื่น อย่างบางทีก็มีคนมาแนะนำให้ไปในสถานที่ที่น่าสนใจก็ได้”

4. สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น/ข้อมูลข่าวสาร/ประสบการณ์ร่วมกัน

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากเขาสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูลข่าวสาร หรือประสบการณ์ร่วมกับผู้อื่นบน Second life จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“รู้จักเพื่อนในนั้นไว้ ก็ดี เพราะถ้ามีเรื่องอัปเดต คำก็จะบอกต่อกัน”

“เข้าไปในห้อง dance ตอนแรกก็ไม่ว่าต้องทำอะไร เพื่อนในนั้นเขาสอนวิธีให้ผมเต้นโคโยตี้ ก็เลยลองดู”

5. เป็นต้นแบบในการทำสิ่งต่างๆ

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากสังคมรอบข้างใน Second life สามารถเป็นต้นแบบในการทำสิ่งต่างๆ ให้แก่พวกเขาได้ จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ส่วนมากถ้าเข้าไปแล้วไม่ว่าที่ที่มีอะไรให้ทำบ้าง ส่วนใหญ่ผมจะใช้วิธีสังเกตเอาว่าคนในนั้นเค้าทำอะไรอยู่ ก็ทำตาม สังเกตคนอื่นที่เล่นแล้วก็จำเอามาใช้กับตัวเอง ไม่ค่อยได้คิดเองหรอก ส่วนใหญ่เน้นดูเค้าเอา ง่ายกว่า”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6. เป็นสังคมอิสระ/ไม่จำเป็นต้องให้ความสำคัญหรือคิดถึงความรู้สึกของใครเป็นพิเศษ

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากสังคมรอบข้างใน Second life เป็นสังคมที่มีความอิสระ ไม่จำเป็นต้องให้ความสำคัญหรือคิดถึงความรู้สึกของใครเป็นพิเศษ จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เราก็มีสิทธิขาดในชีวิตอะ คือคุณได้ตัวอวตารมาแล้ว คุณก็จัดการตัวเอง ไม่มีใครมาสั่งให้คุณทำอะไรได้ แสดงว่าอยากทำอะไรได้หมด มันอิสระ กับเรื่องคนอื่นก็ไม่มีปัญหา เพราะโลกนี้ต่างคนต่างเล่นอยู่แล้ว ผมเห็นหลายคนเขาก็เล่นอยู่คนเดียวนะ เหมือนเล่นกับตัวเอง ไม่มีเพื่อนก็ยังสามารถเล่นได้ แค่เราหาอะไรทำของเราได้ก็พอ”

“คือมันไม่ใช่ที่ที่คนคนนั้นอยู่ในสังคมจริงของเรา บางคนอาจมาจากคนละซีกโลกเลยด้วยซ้ำ อย่างนั้นเราก็ไม่จำเป็นต้องไปแคร์ใครไง ทุกอย่างที่อยู่รอบตัวก็สร้างขึ้นมาให้เราได้ใช้ เฉพาะเวลาที่อยู่ใน นี่เท่านั้น มันจับต้องจริงไม่ได้ ถ้าอย่างนั้นเราจะใช้ชีวิตยังไง มันก็ไม่กระทบกับโลกจริงของเราอยู่แล้ว”

7. เป็นสังคมที่ไม่มีใครรู้จักตัวตนจริงๆ ของเรา

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากสังคมรอบข้างใน Second life เป็นสังคมที่ไม่มีผู้ใดรู้จักตัวตนจริงๆ ของกันและกัน จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ส่วนมากผู้เล่นก็ใช้นามแฝงทุกคน ไม่ค่อยมีใครรู้ชื่อจริงๆ ของใคร หรือรู้ว่าตัวจริงของเขาคือใครหรอก อาจจะต้องรู้จักกันนานๆ เจอกันบ่อยๆ ถึงค่อยรู้จักกันไปเรื่อยๆ ถ้าไม่ยอมให้เค้ารู้ก็ไม่ต้องบอกก็ได้ เราจะได้ทำอะไรได้สะดวกใจ ผมก็ชอบที่จะไม่บอกมากกว่า จะได้ไม่ต้องมากังวล ก็มีแต่พินันแหละที่รู้”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

8. มองว่าเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้ /ทำให้ชีวิตดูสมจริง /ช่วยสนับสนุนให้ชีวิตที่สองเป็นไปอย่างต้องการ

ผู้ใช้งานมองว่าสังคมรอบข้างใน Second life เป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้ ในการทำให้ชีวิตดูสมจริง และช่วยสนับสนุนให้ชีวิตที่สองบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ส่วนหนึ่งที่เล่น Second life ก็อยากได้คนเล่นด้วยมากกว่าเล่นคนเดียว คิดภาพดูถ้าตัวละครที่เดินๆ อยู่ในนั้นเป็นคนเล่นจริง มันจะได้อารมณ์มากกว่า เหมือนเป็นชีวิต มีเพื่อนจริงๆ แต่ถ้าคนที่เดินๆ อยู่เป็นตัวในคอมอย่างเกม sim ความรู้สึกมันก็ไม่เหมือนกันแล้ว”

“ถ้ามีคนเล่นด้วยคือมันจะรู้สึกเหมือนจริงขึ้นอะ คือมันไม่ได้มีแค่คอมกับเรา แล้วเวลามีคนตอบสนอง เราก็จะ happy ใจ”

9. ทำให้ไม่ต้องอยู่คนเดียว/ไม่เหงา/มีเพื่อน/หายเครียด

ผู้ใช้งานเชื่อว่าหากสังคมรอบข้างใน Second life สามารถทำให้พวกเขาไม่ต้องอยู่คนเดียว ไม่เหงา มีเพื่อน หรือหายเครียด จะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนเป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เครียดๆ อะไรมา เข้ามาบินเล่น ได้เจอคน ก็เป็นการได้ปลดปล่อย”

“ก็ทำให้ได้เพื่อนใหม่นะ มันอาจจะไม่เหมือน Social Network อย่างอื่นที่เค้ากะลังนิยมในแง่ปริมาณ อันนั้นมันอาจจะหาเพื่อนได้ง่ายและก็ขยายเครือข่ายได้เร็วกว่า แต่แง่คุณภาพ ผมว่าสัมพันธ์ภาพของผู้ใช้งาน Second life นะ ลึกซึ้งนะ มันน่าจะยั่งยืน เพราะมันก่อตัวมาจากการพูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกัน แล้วค่อยพัฒนาไปเป็นรูปแบบการใช้ชีวิต ต่อเนื่องไปเรื่อยๆ นานเข้าก็สนิทกัน คงคล้ายๆ พวกที่เล่นเกมออนไลน์ แล้วรวมตัวกัน ความสัมพันธ์ของพวกนี้ คือมันจะเหนียวแน่นมาก”

“มองว่า Second life เป็นวิธีการหาเพื่อนแบบหนึ่งที่เวิร์คนะ เหมือนเราได้ทำกิจกรรมร่วมกับคนอื่น ที่มากกว่าการ chat กันอย่างเดียวนะ”

“สังคมบน Second life ทำให้มีเพื่อน เป็นการหาเพื่อนแบบที่น่าสนใจ ไม่เหมือนกับเครือข่ายทางสังคมทั่วไป ที่เน้นคุยกันด้วยตัวหนังสือกะรูปภาพ และก็สร้างเครือข่ายไปเรื่อยๆ อย่าง hi5 facebook แต่เพื่อนบน Second life เกิดจากการทำกิจกรรมและการใช้ชีวิต คุยกันด้วยตัวหนังสือและก็ทำทาง เสียงพูด มันเลยทำให้เราได้สื่อสารกันด้วยวิธีการที่มากกว่า”

ปัจจัยด้านสังคม

ที่เป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติ

ผู้ตอบแบบสอบถามที่มองว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตที่สองไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการทั้ง 140 คน ส่วนใหญ่ระบุเหตุผลไว้ว่าเป็นเพราะได้พบเจอกับผู้คนบนโลกเสมือนในแบบที่ไม่ชอบหรือไม่ได้เจอผู้คนในแบบที่ชอบ มีจำนวน 21 คน (ร้อยละ 15) และเหตุผลที่ถูกระบุไว้น้อยที่สุดคือ การมองว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรคเพราะการสร้างความน่าเชื่อถือผ่านสังคมออนไลน์เป็นเรื่องยาก มีจำนวน 1 คน (ร้อยละ 0.7) (ดูตาราง 26)

ตารางที่ 26 แสดงจำนวนและร้อยละตามเหตุผลของปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคทั้ง 17 ประการของผู้ตอบแบบสอบถาม

เหตุผลที่มองว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค	จำนวนคน	ร้อยละ
เหตุผลที่ 1 ได้พบเจอกับผู้คนในแบบที่ไม่ชอบ/ไม่ได้เจอผู้คนในแบบที่ชอบ	21	15
เหตุผลที่ 2 ผู้คนต่างมีเวลาการเข้าใช้งานที่ไม่ตรงกัน/บางคนออนไลน์แต่ไม่ได้อยู่บนหน้าจอจริงๆ	13	9.3
เหตุผลที่ 3 จำเป็นต้องคิดถึงความรู้สึกของคนที่อยู่รอบข้างในสังคม	5	3.6
เหตุผลที่ 4 ไม่ได้ได้รับความร่วมมือ/ยอมรับ/สนใจ/สนับสนุน ในสิ่งที่ทำ	18	12.9
เหตุผลที่ 5 เป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับเงินเป็นทุนนิยม/แข่งขันทางผลประโยชน์/เอาัดเอาเปรียบ	15	10.7
เหตุผลที่ 6 มีความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม	20	14.3

เหตุผลที่มองว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค	จำนวน คน	ร้อยละ
เหตุผลที่ 7 เป็นสังคมใหญ่จึงยากต่อการสร้างมิตรภาพและ จดจำผู้คน	7	5
เหตุผลที่ 8 ต้องคอยกังวลเรื่องการรักษาภาพลักษณ์	4	2.9
เหตุผลที่ 9 มีความแตกต่างทางความต้องการและความคิด	7	5
เหตุผลที่ 10 การสร้างความน่าเชื่อถือผ่านสังคมออนไลน์เป็นเรื่องยาก	1	0.7
เหตุผลที่ 11 มีความรู้สึกไม่ไว้วางใจ/กลัวโดนหลอก/ไม่สามารถทราบ ถึงความรู้สึกที่แท้จริง/ข้อมูลจริง	12	8.6
เหตุผลที่ 12 คนรอบข้างไม่สามารถช่วยในสิ่งที่ต้องการได้	5	3.6
เหตุผลที่ 13 สังคมบนโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริงยังคง เกี่ยวโยง/ไม่แตกต่าง/มีผลกระทบ ซึ่งกัน	10	7.1
เหตุผลที่ 14 เป็นสังคมที่มีการแบ่งแยกกลุ่มกันอยู่ก่อนแล้ว	4	2.9
เหตุผลที่ 15 เป็นสิ่งที่เราคาดเดาหรือกำหนดไม่ได้	3	2.1
เหตุผลที่ 16 เป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความสวยงาม แต่ใช้การไม่ได้จริง	2	1.4
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	17	12.1

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับปัจจัยทางด้านสังคม ที่เป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิต
ในอุดมคติบน Second life พบว่ามีประเด็นที่สอดคล้องกับการให้เหตุผลจากแบบสอบถาม ดังนี้

1. ได้พบเจอกับผู้คนในแบบที่ไม่ชอบ/ไม่ได้เจอผู้คนในแบบที่ชอบ

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่ได้พบเจอกับผู้คนบนโลกเสมือนในแบบที่ไม่ชอบหรือไม่ได้เจอผู้คนในแบบที่ชอบ คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“มีแต่คนที่ไม่รู้จัก ความจริงแล้วก็อยากเล่นกับเพื่อนๆ คนอื่นที่เคยเล่นบิงย่าด้วยกันนะคะ แต่ไม่มีใครเล่น Second life เลย”

“มันจะมีพวกที่ชอบให้คำที่สุภาพอยู่เหมือนกัน ไม่ค่อยชอบ”

“เคยเจอพวกที่พยายามเอาตัวมาถูๆ ดันๆ ด้านหน้าเราอะ ทุเรศมาก”

“คนไทยน้อยเกินไป ไม่ค่อยได้เจอคนไทย ภาพความเป็นคนไทยมันไม่ค่อยเข้มแข็ง มันรู้สึกเหมือนถูกดูถูกกลั่น เหมือนว่าคนในนั้นเค้าไม่ค่อยได้รู้หรือได้เห็นอะไรเกี่ยวกับเมืองไทย”

“ผมอยากให้ใน Second life มันมีแต่คนที่ฟังผมพูดรู้เรื่องจัง คงสนุกกว่านี้ อยากให้มีคนไทยเล่นเยอะๆ”

2. ผู้คนต่างมีเวลาการใช้งานที่ไม่ตรงกัน /บางคนออนไลน์แต่ไม่ได้อยู่นำคอมจริงๆ

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การมีเวลาใช้งานที่ไม่ตรงกับผู้อื่น หรือการที่ผู้อื่นออนไลน์ทิ้งไว้เฉยๆ แต่ไม่ได้อยู่นำคอมจริงๆ คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ส่วนมากผมจะออนไลน์ตอนดึก เพื่อนๆ คนไทย ไม่ค่อยออนไลน์ ปัญหาเรื่องเวลาไม่ตรงกันมีเยอะ เจอคนคนนั้นที่คนนั้นที่ไม่เคยพร้อมกัน เคยแก้ปัญหาโดยไปโพสต์ทิ้งไว้ในกระดานเวลา รวมตัวกันแต่ก็ไม่ค่อยสำเร็จ”

“มันมีเยอะมากเลยนะพี ที่ sign in ทิ้งไว้ แต่ไม่ได้อยู่นำคอมจริงๆ ผมไม่รู้เลยเข้าไปทักก็ไม่ตอบอะ เพิ่งรู้ทีหลังว่าเค้าออนไลน์ทิ้งไว้เพื่อเก็บเงิน”

3. จำเป็นต้องคิดถึงความรู้สึกของคนที่อยู่รอบข้างในสังคม

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่ต้องคิดถึงความรู้สึกของคนรอบข้างในสังคมโลกเสมือน คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“บางทีเราอยากทำอะไรเพื่อความสะใจ แต่ต้องทำให้คนอื่นเดือดร้อน ก็ทำไม่ได้ไงพี่”

“พอเป็นออนไลน์แล้วปัญหาก็คือเรื่องคน การอยู่ร่วมกันคนมันมีเรื่องของความรู้สึกมาเกี่ยวข้อง เป็นเรื่องละเอียดอ่อน พูดกันยาก เล่นกะคนอื่นทำอะไรก็ต้องเกรงใจ คิดถึงความรู้สึกเค้า ไม่เหมือนเล่นคนเดียว เล่นกับสิ่งที่คอมสร้าง อันนี้จะทำยังไงก็ได้”

4. ไม่ได้รับความร่วมมือ/ยอมรับ/สนใจ/สนับสนุน ในสิ่งที่ทำ

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่ไม่ได้รับความร่วมมือ ยอมรับ สนใจ หรือให้การสนับสนุนในสิ่งที่ทำ จากผู้คนรอบข้างบนโลกเสมือน คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“มันจะมีอยู่เกาะหนึ่งเป็นที่รวมตัวของเซ็กซี่ซ้อปและเราสามารถมีเพศสัมพันธ์ในนั้นกับใครก็ได้ อุปกรณ์มีให้พร้อม แต่อยู่ที่การให้ความร่วมมือของเราด้วยนะ ถ้าเขาไม่สมัครใจก็อด บางคนก็เลือกคนมีตังค์ บางคนสวายน้อยก็ต้องพูดจาดีๆ ก่อน บางคนก็เล่นตัว มีหลายประเภท แต่คนส่วนใหญ่ก็ไม่ค่อยสมัครใจง่าย ๆ ผมเลยไม่ค่อยประสบความสำเร็จตรงนี้ ฮ่า ฮ่า”

“เวลาจะขอความช่วยเหลือ อยากจะถามใครก็ไม่ตอบ”

“บางคนเค้าเข้ามาผ่อนคลาย ต้องการความสงบ ไม่ได้คิดจะวุ่นวายกับใคร ทุกคนเลยมีสิทธิแค่สิ่งตัวเองแค่นั้น ก็เหมือนการอยู่ร่วมกับคนในสังคมทั่วไป อันนี้เราต้องเคารพ มันยากถ้าเราจะบังคับใครให้ทำแบบที่เราต้องการ ไม่มีใครเค้ายอมหรอก ถ้าเค้าไม่ได้อยากทำจริงๆ”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5. เป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับเงิน/เป็นทุนนิยม/แข่งขันทางผลประโยชน์ /เอา รัดเอาเปรียบ

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากสังคมบนโลกเสมือนเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับเงิน มีความเป็นทุนนิยม แข่งขันทางผลประโยชน์ หรือเอารัดเอาเปรียบซึ่งกันและกัน นั่นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

คำว่าเสมือนจริงก็คือ มันก็สะท้อนจากความเป็นจริงเข้าไป ทุกวันนี้โลกของเราเป็นยังไง เรื่องระบบการตลาด ความเป็นธุรกิจ การค้ากำไร ทุนนิยม มันเข้ามาอยู่ในนั้นหมดแหละ ที่นี้กลายเป็นว่า ถ้าอยากทำอะไร ยิ่งอยากมาก แปรลกมากกว่าเงื่อนไข ไม่เหมือนใครมากเท่าไร ก็ยิ่งต้องใช้เงินมากเท่านั้น”

“โกงกันเพื่อเอาสินค้าเสมือนก็มีเยอะนะ นี่ขนาดไม่ใช่ของจริงยังทำได้”

“เงินทำให้คนมีชีวิตไม่เหมือนกัน หลายอย่างบน Second life ถ้าอยากได้ก็ต้องมีเงินซื้อ อย่างที่ดิน เครื่องประดับ เสื้อผ้า อาหาร หรือวัตถุอะไรก็ตาม คนที่มีเงินก็ซื้อได้ มันจะมีราคาบอกไว้ ถ้าไม่มีก็ไม่ได้ซื้อ พอเราไม่ได้ในสิ่งที่อยากได้ มันก็จะหงุดหงิด ต้องไปหาวิธี”

“วิธีหาเงินที่ฮิตสุดในนั้นก็ต้องเป็นหน้าม้าอะ คำกันเรียกว่า Camping หมายถึงอยู่เฉยๆ ในที่ที่นิ่งตามเวลาที่เค้ากำหนดแล้วตั้งค้มันจะขึ้นให้เอง เราจะได้ค่าจ้างเหมือนทำงานเป็นหน้าม้า ได้เงินไปเฉยๆ แต่เค้าก็ได้ผลตอบแทนนะ เหมือนถ้ามีคนเริ่มรู้ว่าที่นี้แจกเงินฟรี เค้าก็จะเริ่มมากันเยอะ ที่นี้พอคนมาเยอะ ที่นั้นมันก็จะถูก Second Life จัดอันดับเป็น Popular Place ประมาณว่าที่ที่คนนิยมไปอะ มันจะโชว์อยู่ในรูปทรง search คนก็จะแห่กันไปอีก คนจ้างหน้าม้าก็เลยคุ้มเพราะใครๆ ก็อยากมาเช่าป้ายโฆษณา เช่าบูท ที่ดิน เพื่อขายของ ก็เพราะคนเดินเยอะ เหมือนกับว่าทำไม มาบุญครอง หรือจตุจักร ที่ดินชอกเล็กๆ ถึงได้แพง ก็ด้วยเหตุผลเดียวกันนั่นแหละ คนเดินเยอะ ของก็ขายง่าย ทำกำไรง่าย สุดท้าย Second life ก็หนีไม่พ้นเรื่องเงินอยู่ดี คนที่ทำธุรกิจ เค้ายอมเข้ามาลงทุนก็เพราะเหตุผลตรงนี้”

6. มีความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม

ผู้ใช้งานเชื่อว่า ความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรมของผู้คนบนโลกเสมือน คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“พื้มองว่าภาษาที่ต่างกันเป็นเรื่องใหญ่นะ มันทำให้คนเข้าไม่ถึงกัน ยิ่งไงดีละ คือเราจะรับรู้รับฟังเค้าได้แค่ในส่วนที่เราเข้าใจอะ ไม่ลึกซึ้ง”

“บางคนไม่ได้พูดภาษาอังกฤษอะพี ถ้าพูดอังกฤษ เป็นภาษาสากล อันนี้ยังรับได้ แต่ Chat กันเป็นญี่ปุ่น เป็นเยอรมัน อย่างเงี้ย ใครจะไปรู้เรื่อง คือเค้ามีกลุ่มกัน แล้วใช้ชีวิตร่วมกัน แบ่งแยกออกไปอย่างเห็นได้ชัด”

7. เป็นสังคมใหญ่จึงยากต่อการสร้างมิตรภาพและจดจำผู้คน

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่สังคมบน Second life เป็นสังคมใหญ่ ซึ่งยากต่อการสร้างมิตรภาพ และจดจำผู้คน คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมเล่นทีก็ได้เพื่อนใหม่ที่ คุยไปเรื่อย จำไม่ได้หรอกว่าใครเป็นใคร วันนี้เขาหน้าตาแบบนี้ พรุ่งนี้อาจเปลี่ยน เลยหาเพื่อนที่เล่นด้วยกันแบบจริงจังไม่ได้สักที ”

8. ต้องคอยกังวลเรื่องการรักษาภาพลักษณ์

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่ต้องคอยกังวลกับเรื่องการรักษาภาพลักษณ์ของตนเอง เมื่ออยู่บน Second life คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ก็ต้องวางตัวบ้างนะ ถึงจะเป็นใน Second life ก็ไม่อยากจะให้ใครมาคิดกับเราไม่ดี ยิ่งไงก็ต้องทำตัวดีไว้ก่อน”

9. มีความแตกต่างทางความต้องการและความคิด

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่ผู้คนบน Second life มีความแตกต่างทางความต้องการและความคิด คือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“หนูว่าโลก Second life มันกว้างไปด้วยมั้ง เลยมีคนหลายแบบ โลกออนไลน์ที่มีคนมาก ก็ยิ่งหาคนที่คิดเหมือนกันได้ยาก”

“Second life เป็นที่รวมตัวของคนที่ต่างกัน ไม่ใช่คนที่เหมือนกัน ที่หลากหลายแน่ๆ นะ ศาสนานะ”

10. การสร้างความน่าเชื่อถือผ่านสังคมออนไลน์เป็นเรื่องยาก

ผู้ใช้งานเชื่อว่า เมื่อการสร้างความน่าเชื่อถือผ่านสังคมออนไลน์เป็นเรื่องที่ทำได้ยาก จึงทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เดี๋ยวนี้มันสืบได้หมดแหละ ถ้าคนบน Second life จะซื้อสินค้าสักอย่าง เค้าก็ต้องหาข้อมูลมาอย่างดีแล้ว มันเลยยากตรงที่จะทำยังไงให้เค้าเชื่อถือและต้องเป็นเรื่องจริงด้วย”

11. มีความรู้สึกไม่ไว้วางใจ / กลัวโดนหลอก / ไม่สามารถทราบถึงความรู้สึกที่แท้จริง / ข้อมูลจริง

ผู้ใช้งานเชื่อว่า เมื่อเกิดความรู้สึกไม่ไว้วางใจ กลัวถูกหลอก เนื่องจากไม่สามารถทราบถึงความรู้สึกที่แท้จริงหรือการให้ข้อมูลจริง จากผู้คนรอบข้างบนโลกเสมือน นั่นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“อันนี้ไม่ได้เจอเองนะ แต่เพื่อนเล่าให้ฟัง พวกที่แต่งหน้าแต่งตัวดีๆ เพื่อให้คนมาจีบอะ แล้วหลอกให้เขาซื้อของให้ก็มีเยอะ”

“ไม่มีใครอยากบอกกันหรือกว่าตัวเองเป็นใคร ก็ไว้วางใจใครง่ายๆ ไม่ได้”

“คุยกับใครก็อย่าไปเชื่อมาก เล่นเอาสนุกดีกว่า ที่เขาพูดกันนะ เรื่องจริงหรือเปล่ายังไม่รู้เลย”

“เจ้าของที่สามารถใส่ข้อมูลในช่องที่ดินของตัวเองยังงี้ก็ได้ บางทีอาจจะใส่คำว่า camping โดยที่ไม่มีสถานที่แคมป์เพื่อหลอกคนเข้ามาก็มี สมัย CSI ดังๆ บางทีก็มีคนใส่คำพวกนี้ลงไปบนที่ดินตัวเอง ทั้งที่ตัวเองไม่ได้เกี่ยวข้องกับอะไรเลยก็มี แต่เพื่อหาคนเข้ามาล่ะ”

12. คนรอบข้างไม่สามารถช่วยในสิ่งที่ต้องการได้

ผู้ใช้งานเชื่อว่า การที่ผู้คนรอบข้างบนโลกเสมือนไม่สามารถช่วยในสิ่งที่ตนเองต้องการได้นั้นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เจอบ่อยมากเลยประเภทที่เราถามเขาอะ ว่าไอ้เนี่ยทำยังไง ไอ้เนี่ยคืออะไร แต่เขาตอบกลับมาว่า เขาไม่รู้เหมือนกัน”

13. สังคมบนโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริงยังคงเกี่ยวโยง / ไม่แตกต่าง / มีผลกระทบซึ่งกัน

ผู้ใช้งานเชื่อว่า หากสังคมบนโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริงยังคงเกี่ยวโยงกัน ไม่มีความแตกต่างหรือยังมีผลกระทบซึ่งกัน จะทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ปัญหาอะไรที่โลกจริงแก้ไม่ได้ Second life ก็แก้ไม่ได้เหมือนกัน”

“คนจะอยู่ในโลกเสมือนหรือโลกจริง มันก็มีดีมีเลวเหมือนกันทั้งนั้นแหละ อยู่ที่เราเลือกคบมากกว่า”

14. เป็นสังคมที่มีการแบ่งแยกกลุ่มกันอยู่ก่อนแล้ว

ผู้ใช้งานเชื่อว่า เมื่อสังคมบนโลกเสมือน เป็นสังคมที่มีการแบ่งแยกกลุ่มกันอยู่ก่อนแล้วนั้นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ส่วนมากคนไทยใน Second life ที่เขารวมกลุ่มกัน เขารู้จักกันมาก่อนแล้วอะ ไอ้เรามาทีหลังก็ต้องปรับตัว ให้เข้ากับเค้าได้”

“อย่างคนอเมริกาก็ชอบอยู่ในเกาะของอเมริกา คนอังกฤษก็ชอบอยู่ในเกาะอังกฤษ มันเห็นกันได้ชัดเลย เกาะที่คนไทยสร้างมีคนน้อยมาก เข้าไปแล้วไม่ค่อยได้เจอใคร คนส่วนใหญ่เค้าใช้ชีวิตอยู่ในเกาะที่คนชาติอื่นสร้างมากกว่า มันยากมาเลยอะ ที่เราจะทำให้เค้ามาเล่นในเกาะคนไทย เร็วรู้วัฒนธรรมไทย เพราะใครๆ เค้าก็อยากอยู่ในที่ที่เป็นของเค้า และของเรานั้นก็ไม่ได้

เด่นด้วยแหละ แต่ตอนนี้ก็เริ่มดีขึ้นนะ ชุมชนไทยมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ คนเล่นไทยก็เลยเยอะขึ้นตาม”

“Second life มีมาหลายปีแล้ว การที่เราเพิ่งจะเข้าไปใช้งาน เราก็เหมือนสมาชิกใหม่ ง่ายๆ ก็เหมือนเป็นเด็กที่เพิ่งเกิดอะ แต่สังคมในนั้นมันมีกลุ่มกันแล้ว คนที่อยู่ก่อนเค้าก็สนิทกันก่อน”

15. เป็นสิ่งที่เราคาดเดาหรือกำหนดไม่ได้

ผู้ใช้งานเชื่อว่า เมื่อสังคมบนโลกเสมือน เป็นสิ่งที่เราคาดเดาหรือกำหนดเองไม่ได้ นั่นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เรื่องแบบนี้เราคาดเดาไม่ได้หรือว่าจะเกิดอะไรขึ้น คนที่เจอใน Second life ก็มาจากทั่วโลกเราไม่มีทางรู้ได้ว่าเขาจะเป็นคนแบบไหน เราเลือกไม่ได้หรือว่า ฉันจะเจอแต่คนแบบนี้เท่านั้นนะ มันเป็นไปได้ไม่ได้ อย่าคาดหวังอะไรมาก เพราะบางทีมันอาจจะไม่เป็นแบบที่เราคิดไว้ มองว่ามันเป็นประสบการณ์ให้เราได้เรียนรู้ว่าจะดีกว่า”

16. เป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความสวยงาม แต่ใช้การไม่ได้จริง

ผู้ใช้งานเชื่อว่า เมื่อสภาพแวดล้อมบนโลกเสมือน เป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความสวยงาม แต่ใช้การไม่ได้จริง นั่นคือสิ่งที่ทำให้ชีวิตบน Second life ไม่เป็นไปในแบบที่ต้องการ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมชอบสภาพแวดล้อมในนั้น มันสวยและถูกสร้างขึ้นมาอย่างพยายามทำความเข้าใจกับสังคมมนุษย์จริง ยกตัวอย่าง ในอเมริกาก็มีเทพีเสรีภาพบ่งบอกความเป็นอเมริกา และนอกจากนี้ยังมีสถานที่อีกหลายที่ที่ถูกจำลองมาจากของจริง ในเมืองไทยก็ด้วย แต่มันก็ถูกผสมกับจินตนาการที่อยากให้เกิดขึ้นของมนุษย์ เลยทำให้มีบางอย่างแปลกไป เหมือนมีหลายอารมณ์ เราก็สามารถเปลี่ยนอารมณ์ได้เรื่อยๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผมชอบ แต่เสียอย่างเดียบบางอย่างมันเป็นแค่ภาพอะ เราจะเข้าไปเล่นกับมันไม่ได้ อย่างเรื่อก็มีคนสร้างทิ้งไว้ แต่ขี้เรื้อจริงๆ ไม่ได้ เลยได้แต่เอาไว้มอง”

ปัญหาวิจัยข้อที่ 4 ผู้ใช้งาน Second life มีแนวโน้มการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ” ของตนในลักษณะใด

ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาว่าผู้ใช้งานมีแนวโน้มการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในด้านต่างๆ อันได้แก่ ตนเอง เทคโนโลยี และสังคม อย่างไรก็ตาม โดยผู้วิจัยจะรายงานผลการปรับตัวของผู้ใช้งานตามปัจจัยในแต่ละด้าน โดยเริ่มต้นจาก ตนเอง เทคโนโลยี สังคม ตามลำดับ

การปรับตัวเมื่อปัจจัยทางด้านตนเองเป็นอุปสรรค

จากผู้ตอบแบบสอบถาม 113 คน ที่มองว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนไม่เป็นไปอย่างหวังไว้ มีผู้ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเพราะเหตุใดจำนวนทั้งสิ้น 109 คน ซึ่งประกอบไปด้วย 18 เหตุผล โดยในแต่ละเหตุผลนั้น ผู้ตอบแบบสอบถามมีวิธีการปรับตัวต่อปัจจัยทางด้านตนเองที่มองว่าเป็นอุปสรรคดังนี้

เหตุผลที่ 1 ไม่มีเวลาในการใช้งานมากเพียงพอ

ในจำนวนทั้งหมด 14 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเนื่องจากไม่มีเวลาในการใช้งาน Second life ที่มากเพียงพอ มีเพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 7.1) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ นั่นคือ จำนวน 6 คน จาก 14 คน (ร้อยละ 42.9) ได้พยายามปรับตัวกับปัญหาดังกล่าวโดยวิธีการต่อสู้กับอุปสรรคเรื่องเวลาซึ่งไม่มีมากพอ

ในขณะเดียวกันก็มีกลุ่มตัวอย่างมากถึง 5 คน (ร้อยละ 35.7) ที่เลือกใช้วิธีการทำเป็นเพิกเฉยกับปัญหา ไม่รับรู้หรือปรับเปลี่ยนสิ่งใด และยังพบว่ายังมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 คน (ร้อยละ 14.3) คิดตัดสินใจแก้ปัญหาโดยการเลิกเล่น Second life อย่างเด็ดขาด และมีเพียงคนเดียวเท่านั้น (ร้อยละ 7.1) ที่ตัดสินใจปรับตัวกับปัญหาโดยพยายามทำความเข้าใจในสิ่งที่เกิดขึ้น (ดูตาราง 27)

ตารางที่ 27 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 1 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	5	35.7
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	6	42.9
เลิกเล่น	2	14.3
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	7.1
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	7.1

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการมีเวลาใช้งานที่ไม่มากเพียงพอ พบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหาของตน ในขณะที่เดียวกันก็พยายามจัดการกับปัญหาด้วยวิธีต่อสู้กับอุปสรรค ซึ่งสอดคล้องกับวิธีการที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“บางทีงานยุ่ง เวลาไม่ค่อยมี ทำให้ไม่ค่อยได้เล่น เพราะถ้าเล่นครั้งหนึ่งแล้ว มันจะใช้เวลานานโดยไม่ได้ตั้งใจ อย่างกะเข้าซั๊กชั่วโมงอย่างเงี้ย แต่พอเล่นจริงก็ดันไปสาม ทีนี้ก็เลยไม่เอาละ เคลียร์งานให้เสร็จก่อนค่อยเล่น มันสบายใจกว่ากัน”

“ถ้าไม่มีเวลาออนตลอด บางทีมันก็ทำให้เงินไม่ขึ้นอะ ผมจัดการโดยใช้วิธีออนทิ้งไว้ หลับก็ออน ตื่นมาค่อยเล่น ไม่ต้องไปอยู่กับมันจนไม่ได้หลับได้นอน”

เหตุผลที่ 2 เวลาที่สามารถเข้าใช้งานได้ไม่ตรงกับผู้อื่น

ในจำนวนทั้งหมด 3 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเนื่องจากไม่สามารถหาเวลาเข้าใช้งานที่ตรงกับผู้อื่นได้นั้น มีอยู่ 2 คน (ร้อยละ 66.7) ได้พยายามปรับตัวกับปัญหาดังกล่าวโดยวิธีการต่อสู้กับอุปสรรคที่เกิดขึ้น ในขณะที่เดียวกันการตัดสินใจแก้ปัญหาโดยการเลิก

เล่น Second life เป็นวิธีการปรับตัวที่อีก 2 เลือกใช้เช่นกัน (ร้อยละ 66.7) และมีเพียงคนเดียวเท่านั้น (ร้อยละ 33.3) ที่เลือกใช้วิธีการปรับตัวโดยเปลี่ยนความสนใจไปที่สิ่งใหม่ (ดูตาราง 28)

**ตารางที่ 28 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 2 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	2	66.7
เลิกเล่น	2	66.7
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	33.3
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการมีเวลาเข้าทำงานที่ไม่ตรงกับผู้อื่น พบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่า ปัญหาดังกล่าวเป็นเรื่องที่สามารถจัดการให้อยู่ในระดับที่ตนเองพึงพอใจได้ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“อ้อ ไม่นะ ผมจะใช้วิธีนัดกันไว้ก่อน หรือไม่ก็ไปโพสต์ในกระทู้ไว้ อย่างน้อยมันต้องมีสักคนแหละที่ว่างตรงกัน”

“ถ้าเพื่อนคนเดิมไม่ได้เล่น ก็หาเพื่อนใหม่เอา ผมคุยกับใครก็ได้ ดีชะอีกจะได้มีเพื่อนเยอะๆ”

ขณะเดียวกันก็มีผู้ตอบแบบสอบถามอีกกลุ่มที่มองว่า การมีเวลาเข้าทำงานไม่ตรงกับผู้อื่น เป็นปัญหาซึ่งจัดการไม่ได้ และนำไปสู่การตัดสินใจเลิกเล่นในที่สุด ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าออนแล้วไม่ได้เจอคนที่อยากเล่นด้วย ก็ไม่รู้จะเล่นไปทำไม มันไม่สนุก ก็เหมือนเล่นอยู่คนเดียว ถ้ามันเล่นเกม play อยู่บ้านดีกว่า ไม่ต้องมาเล่นร้านให้เสียเงิน”

เหตุผลที่ 3 ในชีวิตจริงไม่สามารถอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา

เมื่อพิจารณาจากเหตุผลที่ว่า ปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเนื่องจากผู้ใช้งานไม่สามารถอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลานั้น พบว่า การปรับตัวโดยทำเป็นเพิกเฉยกับปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นวิธีการที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน (ร้อยละ 25) นำมาใช้ ในขณะที่มีผู้ใช้งานจำนวน 1 คนเช่นกัน (ร้อยละ 25) พยายามต่อสู้กับอุปสรรคซึ่งทำให้ตัวเองไม่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลาได้

สำหรับอีก 1 คน (ร้อยละ 25) ได้ใช้การทำความเข้าใจกับสิ่งที่ปัญหา นอกจากนี้ยังพบผู้ที่ไม่รู้จะจัดการกับอุปสรรคดังกล่าวอย่างไร อีกจำนวน 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 25) (ดูตาราง 29)

ตารางที่ 29 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 3 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	25
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	25
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	25
ไม่รู้จะทำอย่างไร	1	25
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่ในชีวิตจริงไม่สามารถอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลานั้นพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหาซึ่งไม่สามารถปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขได้ด้วยวิธีการต่อสู้กับปัญหาได้ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ในแต่ละวันมันต้องไปไหนต่อไหน ไม่มีทางได้เล่นตลอดแน่นอน ต้องทำใจ”

“Second life น่าจะเหมาะกับเราเวลาที่ว่าง นั่งเหงาอยู่บ้านคนเดียวนะ ถูกต้อง แต่ถ้าอยู่ในที่ที่เล่นเน็ตไม่ได้แล้วอยากเล่น ก็เป็นเรื่องที่ช่วยไม่ได้จริงๆ”

เหตุผลที่ 4 ไม่ได้ใช้ความพยายามและตั้งใจอย่างจริงจัง

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 4 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเพราะตนไม่ได้ใช้ความพยายามและตั้งใจในการใช้งาน Second life อย่างจริงจัง ในจำนวนนี้มีเพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 25) ที่ไม่ได้ให้เหตุผลว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด ในขณะที่อีก 2 คน (ร้อยละ 50) ตัดสินใจปรับตัวกับปัญหาดังกล่าวโดยการเลิกเล่น Second life และมีผู้มองว่าการไม่ได้ใช้ความพยายามและตั้งใจจริงของตัวเองเป็นปัญหา แต่ก็เลือกที่จะไม่คิดอะไรและทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นอีกจำนวน 1 คน (ร้อยละ 25) (ดูตาราง 30)

ตารางที่ 30 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 4 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	-	-
เลิกเล่น	2	50
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	25
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	25

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการไม่ได้ใช้ความพยายามและตั้งใจอย่างจริงจังพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งเห็นว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหาซึ่งทำให้ตนไม่ได้รับในสิ่งที่ต้องการและอาจนำไปสู่พฤติกรรมการเล่นที่ลดลง ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เรื่องภาษา วิธีการใช้งาน แล้วก็ความรู้อย่างอื่นถ้าไม่พยายามจริงๆ ยังไงก็ไม่มีทางทำได้ ทุกอย่างอยู่แล้ว และก็ไม่มีทางที่คุณจะอยากเล่นต่อด้วย”

“เพื่อนผมที่ไม่เล่น Second life มันบอกว่า เพราะซี้เกียจแปลเมนูเป็นภาษาไทย”

เหตุผลที่ 5 ขาดความคาดหวังหรือมีแรงบันดาลใจในการเล่น

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 8 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเพราะขาดความคาดหวังหรือไม่มีแรงบันดาลใจในการเล่น พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คือ 6 คนของทั้งหมด (ร้อยละ 75) เลือกที่จะแก้ปัญหาด้วยวิธีการเล่นเกม Second life และมีเพียงคนเดียวเท่านั้น (ร้อยละ 12.5) ที่เลือกใช้วิธีการหยุดพฤติกรรมความคาดหวังและค่อยๆ ปรับลดความต้องการของตนเองลง ส่วนผู้ที่มองว่าการขาดความคาดหวังและแรงบันดาลใจของตนเองนั้นเป็นอุปสรรค แต่เลือกที่จะปรับตัวด้วยวิธีการเปลี่ยนความสนใจไปที่สิ่งอื่นแทนนั้น มีจำนวนอยู่ 1 คน (ร้อยละ 12.5) (ดูตาราง 31)

ตารางที่ 31 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	-	-
เล่นเกม	6	75
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	12.5
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	12.5
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการขาดความคาดหวังหรือไม่มีแรงบันดาลใจพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งเห็นว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานตัดสินใจเลิกเล่น Second life ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“คิดว่าทุกคนที่เล่น ก็คาดหวังอะ ว่าจะเล่นให้ได้อะไร ถ้าไม่มีความคาดหวัง ก็คงเลิกกันหมด”

“ที่เล่นอยู่ก็เพราะอยากทำทุกอย่างที่อยากให้ได้ก่อนครับ ถ้าทำได้ทุกอย่างแล้ว ผมก็คงเลิก เหมือนเวลาเล่นเกมอื่น อย่าง Rak เนี่ย ผมเล่นถึงเวด 99 ละ บรรลุจุดสูงสุด ก็เบื่อไปเอง ไม่อยากเล่นต่อ”

เหตุผลที่ 6 มีความคาดหวังเกินความจริงที่จะทำได้

มีกลุ่มตัวอย่างเพียงคนเดียวเท่านั้นที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเพราะเขามีความคาดหวังไว้เกินความเป็นจริงที่จะทำได้ และเขาเลือกที่จะใช้วิธีการปรับตัวกับปัญหาดังกล่าว โดยการเปลี่ยนความสนใจไปที่สิ่งใหม่แทน แต่หากไม่ได้ผลเขาจะหยุดพฤติกรรมนั้นและค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลง กระทั่งเลิกเล่นไปในที่สุด (ดูตาราง 32)

ตารางที่ 32 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 6 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดเพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค		
เลิกเล่น	1	100
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	100
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	100
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการมีความคาดหวังเกินความจริงที่จะทำได้พบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งเห็นว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ซึ่งหากทราบแล้ว จะสามารถประเมินการตัดสินใจได้ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“อย่างการทำธุรกิจนะ เราตั้งไว้สูงเกิน พอรู้ละ ไม่มีทางเป็นไปได้แน่ๆ ที่นี่ก็จะมาคู่ต่อว่า แล้วอย่างอื่นละ มีอย่างอื่นที่ดึงดูดให้เราอยากเล่นมากพอมั้ย ถ้ามี ก็คงเล่นต่อ”

เหตุผลที่ 7 ไม่สามารถทำให้ผลลัพธ์เป็นอย่างที่หวังไว้ได้

ในจำนวนทั้งหมด 11 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเนื่องจากตนเองไม่สามารถทำให้ผลลัพธ์เป็นไปอย่างที่หวังไว้ได้ มีเพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 9.1) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ นั่นคือจำนวน 4 คนจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (ร้อยละ 36.4) เลือกที่จะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยการเปลี่ยนความสนใจไปที่สิ่งใหม่ ในขณะที่มี 3 คน (ร้อยละ 27.3) เลือกที่จะไม่คิดอะไรมากและทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น 2 คน (ร้อยละ 18.2) เลือกจัดการกับสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยการพยายามต่อสู้กับอุปสรรค และการเลิกเล่น Second life เป็นหนทางที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้น้อยที่สุด นั่นคือจำนวน 1 คน (ร้อยละ 9.1) (ดูตาราง 33)

ตารางที่ 33 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 7 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	2	18.2
เลิกเล่น	1	9.1
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	4	36.4
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	3	27.3
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	9.1

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการไม่สามารถทำให้ผลลัพธ์เป็นไปอย่างที่หวังไว้ได้พบว่า แม้ผู้ให้สัมภาษณ์จะไม่สามารถทำให้เรื่องที่ต้องการบางอย่างเป็นไปอย่างหวังได้ แต่อย่างไรก็ดี ผู้ใช้งานยังมีสิ่งอื่นที่ปรารถนาอีกเป็นจำนวนมาก และพร้อมที่จะทำ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เราไม่ได้เข้ามาเพราะอยากทำแต่อันนี้อย่างเดียว ไม่ได้อยากเข้ามาแค่แต่งหน้าแต่งตัวให้ตัวเองสวยๆ แล้วพอทำไม่ได้อย่างที่คิดก็เลิกไป แต่ที่เข้ามาก็เพราะอยากได้อย่างอื่นด้วย อยากเจอคน ได้แลกเปลี่ยนความรู้ ฝึกภาษา แล้วหาประสบการณ์แปลกๆ ทำ”

เหตุผลที่ 8 ไม่มีการวางแผนหรือมีเป้าหมายในการเล่นที่แน่ชัด

กลุ่มตัวอย่างที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเนื่องจาก ตนเองไม่ได้มีการวางแผนหรือมีเป้าหมายในการเล่นที่แน่ชัด ในจำนวนทั้งหมด 3 คน มีอยู่ 1 คน (ร้อยละ 33.3) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด ในขณะที่การพยายามต่อสู้กับปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นวิธีการปรับตัวที่ 1 คนเลือกใช้ (ร้อยละ 33.3) นอกจากนี้ยังมีอีก 1 คน (ร้อยละ 33.3) เลือกที่จะเพิกเฉย ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด และทำเป็นไม่รู้กับปัญหาที่เกิดขึ้น (ดูตาราง 34)

ตารางที่ 34 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 8 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	33.3
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	33.3
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	33.3

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการไม่วางแผนหรือขาดเป้าหมายในการเล่นที่แน่ชัดพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งเห็นว่าเป็นเรื่องซึ่งขึ้นอยู่กับการต้องการของบุคคลมากกว่า ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ของแบบนี้ ถนัดใครถนัดมันอะพี่ อย่างผมก็ไม่เคยวางแผนอะไรไว้เลย พอเล่นก็ไม่ได้มีปัญหาอะ”

“ตั้งเป้าหมายก็ช่วยให้ทำอะไรได้ง่ายขึ้นจริง โลกในนั้นมันกว้าง คิดไว้ก่อนจะได้ไม่เสียเวลา แต่ถ้าไม่ยอมทำก็ไม่จำเป็น”

เหตุผลที่ 9 ขาดความพร้อมในเรื่องการเงินซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่น

ในจำนวนทั้งหมด 12 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรคเนื่องจากขาดความพร้อมในเรื่องการเงินซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คือ จำนวน 6 คน (ร้อยละ 50) จัดการกับเรื่องดังกล่าวโดยการพยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่เกิดขึ้น 3 คน (ร้อยละ 25) เลือกที่จะเปลี่ยนความสนใจไปที่สิ่งใหม่ ซึ่งไม่จำเป็นต้องอาศัยความพร้อมเรื่องการเงินแทน ในขณะที่ 2 คน (ร้อยละ 16.7) ไม่คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับปัญหา นอกจากนี้ยังมีอีก 1 คน (ร้อยละ 8.3) เลือกที่จะเพิกเฉย ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด และทำเป็นไม่รับรู้กับสิ่งที่เกิดขึ้น และการเลิกเล่น Second life ก็เป็นหนทางปรับตัวที่ 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 8.3) (ดูตาราง 35)

ตารางที่ 35 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 9 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	6	50
เลิกเล่น	1	8.3
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	8.3
เปลี่ยนความสนใจใหม่	3	25
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	16.7
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการขาดความพร้อมในเรื่องการเงินซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่น พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งคิดว่าเรื่องดังกล่าวนั้น เป็นปัญหาของตน ในขณะที่แต่ละบุคคลก็มีวิธีการจัดการกับปัญหาในลักษณะที่แตกต่างกันไป ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ไม่มีเงินเราจะซื้อของไม่ได้ เล่นได้แต่ของฟรี ถ้าอดใจได้ก็จะดีมาก จะได้ไม่ต้องเสียเงิน เพราะสิ่งที่ฟรีอยู่ใน SL มันก็เยอะเหมือนกัน”

“มันทำให้เราติดอะ เสร็จแล้วก็รู้สึกว่ายากได้มากกว่านี้ ที่นี้เราก็ต้องจ่ายละ หนูก็ยอมจ่าย เพราะอยากได้จริงๆ”

“เรื่องธรรมดาครับ เล่นฟรีในระดับเริ่มต้น แต่มีค่าใช้จ่ายถ้าอยากได้ความพิเศษ คนที่เล่นเป็นอาชีพและหากินตรงนี้ มันมีอยู่แล้ว เกมออนไลน์ใหม่ๆ ก็เป็น ผู้บริโภคควรทำใจ”

“ผมจะไม่ค่อยสนใจเท่าไร ขอบเขตของผมคือเล่นเพื่อความบันเทิง แบบพอดี ถ้าอยากได้แต่ต้องจ่ายมากไปจริงๆ ก็ไม่เอา”

เหตุผลที่ 10 ขาดศึกษาหาข้อมูลที่ติดก่อนเข้าใช้งาน

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 2 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรค เนื่องจากตนขาดความพร้อมในการศึกษาหาข้อมูลที่ติดก่อนเข้าใช้งาน ในจำนวนนั้นมีอยู่ 1 คน (ร้อยละ 50) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด และการพยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่เกิดขึ้นเป็นวิธีการปรับตัวที่อีก 1 คนเลือกใช้เพื่อแก้ปัญหา (ร้อยละ 50) (ดูตาราง 36)

ตารางที่ 36 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 10 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	50
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	50

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการขาดการศึกษาหาข้อมูลก่อนเข้าใช้งาน พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งคิดว่าเป็นปัญหาของตน ในขณะที่เดียวกันก็สามารถหาทางจัดการกับเรื่องดังกล่าวได้ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ตอนแรกหนูไม่รู้อะไรเลย ไม่ได้ศึกษาข้อมูลก่อนเล่น พอเล่นก็ไม่รู้จะทำอะไร ง่ายๆ คือเล่นไม่เป็น ได้แค่บินไปบินมา หายตัวโผล่ตรงนู่นที่ตรงนี่ที่ แต่ไม่ค่อยเข้าใจว่าแต่ละเกาะมีไว้ทำไม พอเล่นแล้วเลยค่อยๆ ถามคนอื่นไปเรื่อยๆ อ่านในกระทู้เองบ้าง ลองผิดลองถูกกับคำสั่ง ตอนนั้นก็พอไปได้อยู่”

เหตุผลที่ 11 ขาดความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 29 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรค เนื่องจากตนขาดความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี ในจำนวนนั้น มีอยู่ 5 คน (ร้อยละ 17.2) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คือ 22 คน (ร้อยละ 75.9) เลือกที่จะแก้ไขปัญหากการขาดความชำนาญของตนเองโดยพยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่ทำให้ตนขาดความชำนาญให้ได้ และมีเพียง 2 คนเท่านั้น (ร้อยละ 6.9) เลือกที่จะเปลี่ยนความสนใจไปที่สิ่งใหม่ ซึ่งไม่ต้องอาศัยความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีแทน (ดูตาราง 37)

ตารางที่ 37 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 11 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	22	75.9
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	2	6.9
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	5	17.2

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการขาดความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งคิดว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหาของตน ในขณะที่เดียวกันก็ได้จัดการกับปัญหาโดยการพยายามทำให้ตนเองมีความชำนาญที่เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างจากแบบสอบถามส่วนใหญ่ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมเล่นบ่อยๆ มันก็จะดีขึ้นเรื่อยๆ”

“พี่ถึงขั้นโหลดคู่มือการเล่นกันเลยทีเดียว”

“ถ้าไม่ได้ตรงไหนก็ให้เพื่อนช่วยค่ะ เพราะเพื่อนเล่นมาก่อนเรา”

“ก็เริ่มจากเรื่องง่ายๆ ก่อน อย่างเดิน บิน วิ่ง เป็นพื้นฐานที่ไม่ยาก อย่างอื่นก็ค่อยๆ เรียนรู้”

“เมื่อก็เองครับเพิ่งไปนั่ง camp มาแต่ไม่ขึ้นเลย มันให้นั่งชั่วโมงครึ่ง ผมนั่งไปเกือบ 40 นาที เงินไม่ขึ้นซักลินเดน ผมเห็นคนที่นั่งข้างๆ เค้านั่งแล้วมีคำว่า stars อะครับ ไม่รู้ว่าเกี่ยวอะไรหรือเปล่า ยิ่งเล่นยิ่งงง ยิ่งงงยิ่งต้องเอาชนะ”

เหตุผลที่ 12 ขาดทักษะทางภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการใช้งาน

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 19 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรค เนื่องจากตนขาดทักษะทางภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการใช้งาน Second life ในจำนวนนั้นมีอยู่ 3 คน (ร้อยละ 15.8) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คือ 12 คน (ร้อยละ 63.2) เลือกที่จะแก้ไขปัญหาคาดทักษะทางภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ ของตนเองโดยพยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่ทำให้ตนเกิดปัญหาให้ได้

นอกจากนั้นยังพบว่า 1 คนจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดที่ได้ให้เหตุผล (ร้อยละ 5.3) เลือกที่จะปรับเปลี่ยนความสนใจของตนเองใหม่ไปที่การใช้งาน Second life ในลักษณะอื่นๆ ซึ่งไม่จำเป็นต้องอาศัยทักษะทางภาษาแทน และมีอีก 1 คนเช่นกัน (ร้อยละ 5.3) ที่แม้จะทราบดีว่าทักษะทางด้านภาษาของตนเองนั้นคืออุปสรรคแต่ก็เลือกที่จะไม่คิดอะไรมากและทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในขณะเดียวกันการทำเป็นเพิกเฉยไม่รับรู้กับปัญหาและไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดนั้น ยังเป็นหนทางที่อีก 3 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 15.8) (ดูตาราง 38)

ตารางที่ 38 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 12 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	3	15.8
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	12	63.2
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	5.3
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	5.3
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	3	15.8

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการขาดทักษะทางภาษาอังกฤษ และภาษาอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการใช้งานพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งคิดว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหาของตน ในขณะที่เดียวกันก็พยายามจัดการกับปัญหานั้นด้วยวิธีต่างๆ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมไม่ค่อยได้ภาษาอังกฤษ แต่เล่นเกมบ่อยๆ มันจะชินเองอะ เพราะศัพท์ที่ใช้ในเกมส่วนมากก็คำเดิมๆ”

“เค้าคุยกันเป็นเกาหลีหรือญี่ปุ่นนี่แหละผมไม่แน่ใจ ซึ่งไม่มีทางที่เราจะเข้าใจอยู่แล้ว อย่างดีก็ถามเค้าเป็นภาษาอังกฤษกลับไปได้บ้าง ไม่ก็ตอบกลับแบบใช้ท่าทางไปเลย ความหมายมันเป็นสากลกว่า”

“ก็มีแสดงด้วยท่าทางนะ อย่างถ้าไม่ชอบ ไม่พอใจอะ แต่คุยยังไงก็สื่อสารกันไม่รู้เรื่องซักที ก็อาจจะโบกมือโบกมือใส่ แล้วก็หันหลังให้เลย แต่ถ้าคำไหนที่เห็นบ่อยๆ เราต้องใช้ตลอด อันนี้จะพิมพ์เลย ไม่ต้องแสดงท่าทาง”

“เวลารู้สึกว่าเค้าพิมพ์มา แล้วแปลไม่ออก ก็ทำมีนอะ”

เหตุผลที่ 13 ขาดความกล้าที่จะทำในสิ่งที่ต้องการ

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 10 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรค เนื่องจากตนขาดความกล้าที่จะทำในสิ่งที่ต้องการ ในจำนวนนั้น มีอยู่เพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 10) ที่ไม่ทราบว่าตนเองจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คือ 3 คน (ร้อยละ 30) เลือกที่จะแก้ไขปัญหาคารขาดความกล้าที่จะทำในสิ่งที่ต้องการโดย หยุดพฤติกรรมหรือลดความต้องการของตนเองลง

นอกจากนั้นยังพบว่ามียีก 3 คนเช่นกัน (ร้อยละ 30) เลือกที่จะปรับเปลี่ยนความสนใจของตนเองใหม่ไปที่การใช้งาน Second life ในลักษณะอื่นๆ ซึ่งไม่จำเป็นต้องอาศัยความกล้ามากนัก และมีอีก 2 คน (ร้อยละ 20) ที่แม้จะทราบว่าขาดความกล้าของตนเองนั้นคืออุปสรรค แต่ก็เลือกที่จะไม่คิดอะไรมากและทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในขณะที่เดียวกันการทำเป็นเพิกเฉยไม่รับรู้กับปัญหาและไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด ยังเป็นหนทางที่อีก 2 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 20) (ดูตาราง 39)

ตารางที่ 39 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 13 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	2	20
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	-	-
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	3	30
เปลี่ยนความสนใจใหม่	3	30
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	20
ไม่รู้จะทำอย่างไร	1	10
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการขาดความกล้าที่จะทำในสิ่งที่ต้องการพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งคิดว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหาของตน ในขณะเดียวกันก็พยายามจัดการกับปัญหาด้วยวิธีต่างๆ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ที่เล่น Sex toy คนตรีม ใ้เราก็อยากู้ แต่อายอะ เลยทำเนียน เดินดูไปก่อน”

“เคยอยากด่าแต่ก็ไม่ทำ เหมือนเราต้องเอาเพื่อนไว้อะ ยังเล่นด้วยกันอีกนาน”

เหตุผลที่ 14 ไม่ได้คิด และสร้างสรรคสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง

มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 2 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรค เนื่องจากไม่ได้เป็นผู้คิด และสร้างสรรคสิ่งต่างๆ ขึ้นมาด้วยตนเอง ซึ่งในจำนวนนั้นมีอยู่จำนวน 1 คน (ร้อยละ 50) ที่ไม่ได้ให้เหตุผลเอาไว้ว่า ตนเองจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างอีก 1 คนที่เหลือ (ร้อยละ 50) เลือกที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยปรับเปลี่ยนความสนใจของตนเองไปที่สิ่งใหม่แทน (ดูตาราง 40)

ตารางที่ 40 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 14 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดเพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	-	-
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	50
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	50

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการไม่ได้คิด และสร้างสรรคสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งคิดว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะที่เดียวกันก็ได้ระบุวิธีจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“มันก็เหมือนกับเราเลือกเองไม่ได้นั่นแหละ แต่ต้องรอให้เค้าทำในสิ่งที่เราชอบ แล้วค่อยว่ากันอีกที”

เหตุผลที่ 15 ขาดการมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดี

มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 2 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองนั้นเป็นอุปสรรค เนื่องจากตนเองขาดการมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดี ซึ่งทั้ง 2 คนดังกล่าว (ร้อยละ 100) ได้ให้เหตุผลเอาไว้ว่าตนเองจะไม่ปรับเปลี่ยนในสิ่งที่เกิดขึ้น โดยจะทำเพิกเฉยและไม่รับรู้กับอุปสรรคที่มีอยู่ (ดูตาราง 41)

ตารางที่ 41 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 15 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	2	100
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	-	-
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการขาดการมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดีพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งคิดว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะที่เดียวกันก็ได้ระบุวิธีจัดการกับปัญหา ซึ่งแตกต่างจากผู้ที่ระบุในแบบสอบถาม ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าคิดไม่ออกจริงๆ ว่าแต่งยังไงแล้วจะดี ผมก็นั่งลอกเค้ามาอะ ดูว่าคนไหน แต่งยังไง เท่หมีย แล้วลองแต่งตาม ก็ใช้ได้นะ work อยู่ มีคนชมด้วย”

เหตุผลที่ 16 มองว่าสิ่งที่ตนเองทำได้ผลไม่คุ้มค่า

มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 3 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรค เนื่องจากมองว่าสิ่งที่ตนเองทำได้ผลไม่คุ้มค่า ซึ่งในจำนวนนั้นมีอยู่จำนวน 2 คน (ร้อยละ 66.7) เลือกที่จะแก้ไขปัญหโดยพยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่ทำให้ตนเกิดปัญหาให้ได้ ในขณะที่การเลือกหยุดพฤติกรรม

หรือค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลง เป็นหนทางการปรับตัวต่ออุปสรรคของกลุ่มตัวอย่างอีก 1 คน (ร้อยละ 33.3) (ตารางที่ 42)

ตารางที่ 42 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 16 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดเพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	2	66.7
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	33.3
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการมองว่าสิ่งที่ตนเองทำได้ผลไม่คุ้มค่าพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งคิดว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะที่เดียวกันก็ได้ระบุวิธีจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ของแบบนี้ นอกจากความเก่งแล้ว มันเป็นเรื่องของจังหวะและโอกาสด้วย บางทีเสี่ยงทำไปอาจไม่คุ้มกัน ผู้เล่นเกมๆ ไม่ได้ดีกว่าหรือ ไม่เจ็บตัวด้วย”

“ถ้าผมรู้สึกแล้วว่า รอนานขนาดนี้ไม่น่าจะมีคนผ่านมาแน่ๆ ผมก็ไม่รอต่อละ search หาเลย ถ้ามีใครออนไลน์อยู่ใกล้ๆ มันจะบอกไว้”

เหตุผลที่ 17 ไม่เชื่อในศักยภาพของตนเอง

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 2 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรค เนื่องจากไม่เชื่อในศักยภาพตนเอง ซึ่งในจำนวนนั้นมีอยู่จำนวน 1 คน (ร้อยละ 50) เลือกที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยการพยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่ทำให้ตนเองไม่เชื่อในศักยภาพแห่งตน ในขณะที่อีกคนหนึ่ง

(ร้อยละ 50) แม้จะมองว่าการไม่เชื่อในศักยภาพของตนเองนั้นเป็นปัญหา แต่ก็เลือกที่จะไม่คิดอะไรมากและทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น (ดูตาราง 43)

**ตารางที่ 43 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 17 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	50
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	50
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากความไม่เชื่อในศักยภาพของตนเองพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งคิดว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะที่เดียวกันก็ได้ระบุวิธีจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ก็คือไม่เก่ง แต่หนูก็จะทำในสิ่งที่ถนัดก่อนอะที่ จะได้รู้สึกมั่นใจ อย่างหนูว่าหนูพอ chat ได้ ภาษาพอไหว ก็เข้าไปเล่นเพื่อฝึกภาษาก่อน จะได้ทำความรู้จักกับ Second life ไปด้วย อยากรู้ อยากทำอะไร ก็ถามจากคนอื่นเอา”

“ยังไงเราก็เป็นเราอย่างนี้ ถ้ารู้ว่าทำไม่ได้มันก็ไม่ได้อยู่แล้ว ฝืนไปก็ไม่มีประโยชน์”

เหตุผลที่ 18 ขาดทักษะทางการสื่อความหมายกับผู้อื่นให้เข้าใจ

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 5 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านตนเองเป็นอุปสรรค เนื่องจากตนขาดทักษะทางการสื่อความหมายกับผู้อื่นให้เข้าใจ ในจำนวนนั้น มีอยู่ 1 คน (ร้อยละ 20) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คือ 3 คน (ร้อยละ 60) เลือกที่จะแก้ไขปัญหาคาดทักษะทางการสื่อความหมายกับผู้อื่นให้เข้าใจของ

ตนเอง โดยพยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่ทำให้ตนเกิดปัญหาให้ได้ ในขณะที่เดียวกันก็มีอีก 1 คน (ร้อยละ 20) ที่เลือกปรับตัวกับปัญหาดังกล่าวโดยการเปลี่ยนความสนใจไปที่สิ่งใหม่แทน (ตารางที่ 44)

**ตารางที่ 44 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 18 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดเพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	3	60
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	20
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	20

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการขาดทักษะทางการสื่อสาร ความหมายกับผู้อื่นพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะเดียวกันก็ได้รับวิธีจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“แต่ก่อนผมอีตีดัดนะ เวลาคุยกะใครไม่รู้เรื่อง เดี่ยวนี้ไม่คุยเลยพี่ เล่นไปคนเดียวอย่างงั้นแหละ แต่ถ้าใครถามมาแล้วพอเข้าใจก็จะตอบไป ไม่ได้ซีเรียสแล้ว”

“ไม่คุยกะใครเลยเดี๋ยวกลายเป็นว่าไม่มีเพื่อนไปอีก หนูก็คุยเท่าที่ทำได้ แล้วก็ชอบพูดแบบใช้ไคคอนอะ เพราะน้อยคนที่จะไม่เข้าใจ”

การปรับตัวเมื่อปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค

จากผู้ตอบแบบสอบถาม 136 คน ที่มองว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนไม่เป็นไปอย่างหวังไว้ มีผู้ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรคเพราะเหตุใด

จำนวนทั้งสิ้น 129 คน ซึ่งประกอบไปด้วย 13 เหตุผล โดยในแต่ละเหตุผลนั้น ผู้ตอบแบบสอบถาม มีวิธีการปรับตัวต่อปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่มองว่าเป็นอุปสรรคดังนี้

เหตุผลที่ 1 เทคโนโลยีไม่สามารถทำทุกอย่างได้เหมือนกับจินตนาการ

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 5 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจากเทคโนโลยีไม่สามารถทำทุกอย่างได้เหมือนกับจินตนาการที่ตนเองมีหรือเป็นไปตามที่หวังไว้ ส่วนใหญ่ คือจำนวน 3 คน (ร้อยละ 60) เลือกที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยพยายามต่อสู้กับสิ่งที่ เป็นอุปสรรคทำให้เทคโนโลยีเกิดปัญหาให้ได้ และขณะเดียวกัน 1 คนจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (ร้อยละ 20) เลือกที่จะเปลี่ยนความสนใจของตนเองไปที่สิ่งใหม่ซึ่งเทคโนโลยีไม่ทำให้เป็นปัญหาแทน

นอกจากนี้ยังมีผู้ที่มองว่าการที่เทคโนโลยีไม่สามารถทำทุกอย่างได้เหมือนกับจินตนาการ ของตนเองนั้นเป็นปัญหา แต่เลือกที่จะไม่คิดอะไรและทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่ 1 คน (ร้อยละ 20) และอีก 1 คนเช่นกัน (ร้อยละ 20) ที่มองว่าเทคโนโลยีเป็นปัญหาแต่เลือกที่จะเพิกเฉยไม่รับรู้ในสิ่งที่เกิดขึ้นหรือไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด ในขณะที่ การเลิกเล่น Second life เป็นหนทางที่ 1 คน (ร้อยละ 20) เลือกใช้เพื่อปรับตัวต่อปัญหาดังกล่าว (ดูตาราง 45)

ตารางที่ 45 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค ในเหตุผลที่ 1 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	20
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	3	60
เลิกเล่น	1	20
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	20
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	20
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่เทคโนโลยีไม่สามารถทำทุกอย่างได้เหมือนกับจินตนาการที่ตนเองมี หรือไม่เป็นไปตามที่หวังไว้พบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะที่เดียวกันก็จัดการกับปัญหาด้วยวิธีการ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เทคโนโลยีทำได้ไม่หมด ก็จริงอะ แต่มันอยู่ที่ตัวเองด้วยนะ โทษเทคโนโลยีอย่างเดียวไม่ได้ บางทีถ้าเรามีความรู้จักหน่อย อาจใช้มันได้ดีกว่านี้”

เหตุผลที่ 2 เทคโนโลยีขาดความเป็นธรรมชาติแตกต่างจากมนุษย์จริง

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 21 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจากเทคโนโลยีขาดความเป็นธรรมชาติแตกต่างจากมนุษย์จริง มีอยู่ 2 คนด้วยกัน (ร้อยละ 9.5) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด ในขณะที่คนส่วนใหญ่ คือ จำนวน 10 คน (ร้อยละ 47.6) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นอุปสรรค แต่เลือกที่จะไม่คิดอะไรมากและทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น และมีจำนวน 4 คนจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (ร้อยละ 19) เลือกที่จะต่อสู้กับอุปสรรคอันเกิดจากการที่เทคโนโลยีขาดความเป็นธรรมชาติ

นอกจากนี้ยังมีอีก 4 คน (ร้อยละ 19) เช่นกัน ที่มองว่าเทคโนโลยีเป็นปัญหา แต่เลือกที่จะเพิกเฉยไม่รับรู้ในสิ่งที่เกิดขึ้นหรือไม่คิดปรับเปลี่ยนสิ่งใด และมีเพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 4.8) เลือกที่จะเปลี่ยนความสนใจของตนเองไปที่สิ่งใหม่ซึ่งเทคโนโลยีไม่ทำให้เป็นปัญหาแทน ในขณะที่การเลิกเล่น Second life เป็นหนทางที่ 1 คน (ร้อยละ 4.8) เลือกใช้เพื่อปรับตัวต่อปัญหาดังกล่าว (ดูตาราง 46)

ตารางที่ 46 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค
ในเหตุผลที่ 2 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	4	19
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	4	19
เลิกเล่น	1	4.8
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	4.8
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	10	47.6
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	2	9.5

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคที่เกิดจากการที่เทคโนโลยีขาดความเป็น
ธรรมชาติแตกต่างจากมนุษย์จริงพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา
ในขณะเดียวกันก็ได้ระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมเลิกใช้ไมโครโฟนไปเลย ไม่ชอบอะเสียงมันยาวนานกว่าเวลาเราพูดปกติ ใช้พิมพ์แทน”

“ยังไงก็ต้องเล่นต่ออะเนอะ ความจริงลินเดน เล็บ ก็เก่งแล้วแหละ แต่แค่รู้สึกว่าง
อย่าง มันแทนคนไม่ได้เท่าตัวเอง”

**เหตุผลที่ 3 เทคโนโลยีทำให้ได้เจอแต่ผู้คนในรูปแบบเดิวนั่นคือคนที่เข้าถึง
เทคโนโลยี**

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 3 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจาก
เทคโนโลยีทำให้ได้เจอแต่ผู้คนในรูปแบบเดิวนั่นคือ คนที่เข้าถึงเทคโนโลยีเหมือนกัน ซึ่ง 2 คนใน
จำนวนนี้ (ร้อยละ 66.7) เลือกที่จะปรับตัวกับปัญหาโดยการไม่คิดอะไรมากและให้ความสนใจกับ
สิ่งที่เกิดขึ้น ในขณะที่อีก 1 คน (ร้อยละ 33.3) มองว่าการได้เจอแต่ผู้คนรูปแบบเดิวนั้นเป็น
ปัญหา แต่เลือกที่จะเพิกเฉยไม่รับรู้หรือไม่คิดปรับเปลี่ยนสิ่งใด (ดูตาราง 47)

ตารางที่ 47 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค
ในเหตุผลที่ 3 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	33.3
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	-	-
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	66.7
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่เทคโนโลยีทำให้ได้เจอแต่
ผู้คนในรูปแบบเดียวนั้นคือคนที่เข้าถึงเทคโนโลยีพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่อง
ดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะที่เดียวกันก็เป็นเรื่องที่จัดการได้ยาก ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ไม่มีทางที่เราจะกำหนดได้ว่า ถ้าขึ้นเล่นแล้วขึ้นจะเจอแต่คนแบบนี้เท่านั้น มันเป็นไปได้
ไม่ได้ค่ะ เพราะคนที่เล่นก็มีแต่คนที่เข้าถึงเทคโนโลยีแล้วทั้งนั้น เหมือนกับเวลาที่พี่เคยได้ยินเพื่อน
พูดว่า ไม่อยากคบกับพวกที่ยุ่งกลางคืนเลยอะ ทั้งที่ตัวเองก็ทำงานในผ้า ต้องเข้าใจว่า มันเป็นไปได้
ไม่ได้ ใช่มั้ยคะ เราเลือกที่จะอยู่ตรงนี้ก็ต่อยอมรับ เนอะ ถ้าอยากเจอคนแบบอื่น ก็ออกมาข้าง
นอกบ้าง”

เหตุผลที่ 4 เทคโนโลยีไม่สามารถเข้าถึงในทุกที่ที่เราอยู่ได้

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 8 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจาก
เทคโนโลยีไม่สามารถเข้าถึงในทุกที่ที่ผู้ใช้งานอยู่ได้ ในจำนวนนี้มีอยู่ 2 คนด้วยกัน (ร้อยละ 25) ที่
ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด ในขณะที่คนส่วนใหญ่ คือจำนวน 3
คน (ร้อยละ 37.5) พยายามต่อสู้กับอุปสรรคดังกล่าว โดยหาหนทางที่จะทำให้ตนเองเข้าถึง
เทคโนโลยีในทุกๆ ที่

นอกจากนี้ยังมีผู้ที่มีมองเรื่องการเข้าถึงเทคโนโลยีว่าเป็นปัญหา แต่ก็เลือกที่จะไม่คิดอะไรมากและทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น จำนวน 2 คนจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (ร้อยละ 25) และการเลิกเล่น Second life ก็เป็นหนทางการปรับตัวอย่างหนึ่งที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 12.5) (ดูตารางที่ 48)

**ตารางที่ 48 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค
ในเหตุผลที่ 4 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	3	37.5
เลิกเล่น	1	12.5
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	25
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	2	25

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่เทคโนโลยีไม่สามารถเข้าถึงในทุกที่ที่เราอยู่ได้พบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะที่เดียวกันก็ได้ระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ที่หอผมก็ไม่ได้ติดเน็ต ถ้าอยากเล่นก็ต้องมาเล่นร้าน”

“ทำยังไงก็ได้ให้มีอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมทุกที่ ประเทศไทยควรมีนโยบายตรงนั้น”

เหตุผลที่ 5 การพัฒนาเรื่องเทคโนโลยีในเมืองไทยยังล่าช้า

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 20 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจากการพัฒนาเรื่องเทคโนโลยีและความเร็วอินเทอร์เน็ต ในเมืองไทยยังล่าช้า ในจำนวนนี้มีอยู่ 4 คนด้วยกัน (ร้อยละ 20) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้อินเทอร์เน็ตของตนเองมีการพัฒนาในเรื่องของความเร็วเพิ่มขึ้นนั้น มีจำนวน 5 คน (ร้อยละ 25) ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ทำเพิกเฉยไม่รับรู้และไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดของปัญหา อยู่จำนวน 5 คนเท่ากัน (ร้อยละ 25)

นอกจากนั้นยังพบว่า การหยุดพฤติกรรมหรือลดความต้องการลงถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาความเร็วอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้งานจำนวนถึง 3 คน (ร้อยละ 15)

มีผู้ใช้งานจำนวน 2 คน (ร้อยละ 10) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมาก และพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในขณะที่การเลิกเล่น Second life เป็นหนทางการปรับตัวอย่างหนึ่งที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 5) (ดูตารางที่ 49)

**ตารางที่ 49 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค
ในเหตุผลที่ 5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดเพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	5	25
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	5	25
เลิกเล่น	1	5
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	3	15
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	10
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	4	20

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการพัฒนาเรื่องเทคโนโลยีในเมืองไทยยังล้าหลังนั้นพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะเดียวกันก็ได้ระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

เราเป็นแค่ผู้ใช้ จัดการอะไรไม่ได้ รอก่อน วันหนึ่งถ้ามันเร็วมากๆ ราคาพอตัวก็เลือกใช้อ่ะ”

“วันไหนเน็ตไม่ค่อยดีผมก็เล่นเกมอื่นอะ แบบที่มันไม่ต้องใช้ความเร็วเน็ตมาก อย่างพวกเกมที่มีตามเว็บ sanook และที่ facebook อย่างเงี้ย”

เหตุผลที่ 6 ไม่มีความปลอดภัยในการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัว

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 4 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจากเทคโนโลยีไม่มีความปลอดภัยในการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัว ในจำนวนนี้มีอยู่ 3 คนด้วยกัน (ร้อยละ 75) ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้เทคโนโลยีมีความปลอดภัยในการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัวของตน ในขณะที่การเลิกเล่น Second life เป็นวิธีการที่ผู้ใช้งานจำนวนเพียง 1 คนจากทั้งหมด เลือกลง (ร้อยละ 25)

นอกจากนี้ยังมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คน ที่เลือกใช้การปรับตัวกับปัญหาโดยการเปลี่ยนความสนใจไปที่อย่างอื่นซึ่งทำให้ไม่ต้องกังวลกับเรื่องการรักษาความลับแลความเป็นส่วนตัวแทน (ร้อยละ 25) (ดูตาราง 50)

ตารางที่ 50 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 6 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	3	75
เลิกเล่น	1	25
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	25
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคที่เกิดจากการที่เทคโนโลยีไม่มีความปลอดภัยในการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัวพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่า

เรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะที่เดียวกันก็ได้ระบุวิธีการจัดการกับปัญหาในทิศทางป้องกัน ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ไม่ว่าจะเป็น *Second life* หรือว่าโลกไซเบอร์อย่างไรหน้ก็ตาม ควรระวังหมดนะ”

“หนูจะเป็นคนที่ ไม่ค่อยไว้วางใจ เรื่องแบบนี้อยู่แล้ว คือจะดูให้ดีกว่าก่อนมากๆ ถ้าเป็นเรื่องที่ต้องให้ข้อมูลส่วนตัวเยอะๆ ก็ยอมไม่ทำเลยละ”

เหตุผลที่ 7 เทคโนโลยีมีความยากและซับซ้อน

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 45 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรคเนื่องจากเทคโนโลยีมีความยากและซับซ้อน ในจำนวนนี้ มีอยู่ 5 คนด้วยกัน (ร้อยละ 11.1) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่ยพยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาเรื่องความยากและความซับซ้อนของเทคโนโลยีหมดไป มีจำนวน 29 คน (ร้อยละ 64.4) ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ทำเพิกเฉยไม่รับรู้และไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดของปัญหา อยู่จำนวน 2 คนเท่านั้น (ร้อยละ 4.4)

นอกจากนั้นยังพบว่า การเปลี่ยนความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลเรื่องความยากและความซับซ้อนของเทคโนโลยีนั้น ถูกลำเอียงมาเป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวนถึง 3 คนด้วยกัน (ร้อยละ 6.7)

มีผู้ใช้งานจำนวน 2 คน (ร้อยละ 4.4) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมาก และพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในขณะที่การเลิกเล่น *Second life* เป็นหนทางการปรับตัวอย่างหนึ่งที่ผู้ใช้งานจำนวนมากถึง 5 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 11.1) (ดูตารางที่ 51)

ตารางที่ 51 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค
ในเหตุผลที่ 7 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	2	4.4
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	29	64.4
เลิกเล่น	5	11.1
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	3	6.7
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	4.4
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	5	11.1

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการความยากและความซับซ้อนในการใช้งานของเทคโนโลยีพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะที่เดียวกันก็ได้ระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“พอผมถามเพื่อนแล้ว ไม่มีใครรู้เหมือนกันว่าจะสร้างของยังไง มันทำไม่ได้จริงๆ ผมก็หยุดคิดไปเลย”

“ไม่เข้าใจตรงไหน ก็หาอ่านวิธีเล่นตามกระทู้ละ”

“ไหลดคู่มือฉบับสมบูรณ์มาอย่างเดียวพอ แก้ปัญหาได้หมด”

“ก็หาวิธีสมัครเรียนไม่ได้ เลยไม่ได้สมัครคะ”

“แรกๆ ก็ว่ายาก แต่พอได้เข้าบ่อยๆ เข้าใจเพิ่มทีละนิด ที่นี้ชั๊กชอบ”

เหตุผลที่ 8 เทคโนโลยีทำให้เกิดระบบทุนนิยมทางการตลาดและการแข่งขัน

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 2 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจากเทคโนโลยีทำให้เกิดระบบทุนนิยมทางการตลาดและการแข่งขัน ในจำนวนนี้มีอยู่ 1 คน (ร้อยละ

50) ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาเรื่องเทคโนโลยีทำให้เกิดระบบทุนนิยมหมดไป ซึ่งในขณะเดียวกันมีผู้ที่มีมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น อยู่จำนวน 1 คน (ร้อยละ 50)

นอกจากนั้นยังพบว่า การเปลี่ยนความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลเรื่องปัญหาดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 1 คนด้วยกัน (ร้อยละ 50) (ดูตารางที่ 52)

**ตารางที่ 52 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค
ในเหตุผลที่ 8 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	50
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	50
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	50
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคที่เกิดจากการที่เทคโนโลยีทำให้เกิดระบบทุนนิยมทางการตลาดและการแข่งขันพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหาในขณะเดียวกันก็ได้รับวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมไม่ค่อยชอบ เลยไม่ได้สนใจ เน้นเล่นเพื่อสนุก ไม่ได้ติดแบรนด์ ไม่ได้ตามกระแส”

“จุดที่คนเค้าทำกิจกรรม ใช้ชีวิตอยู่กันจริงๆ ไม่ได้สนใจกับเรื่องทางการตลาดก็มี เราก็เลือกอยู่ตรงนั้น”

เหตุผลที่ 9 การใช้เทคโนโลยีต้องมีค่าใช้จ่าย

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 5 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีต้องมีค่าใช้จ่าย ในจำนวนนี้มีอยู่เพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 20) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ ปัญหาเรื่องค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีหมดไปนั้น มีจำนวนทั้งสิ้น 1 คน (ร้อยละ 20) ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น อยู่จำนวน 2 คน (ร้อยละ 40)

ในส่วนของกลยุทธ์การหยุดพฤติกรรมหรือค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลงนั้น เป็นวิธีการปรับตัวต่อปัญหาซึ่งผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 20) (ดูตารางที่ 53)

ตารางที่ 53 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค ในเหตุผลที่ 9 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	20
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	20
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	40
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	20

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากค่าใช้จ่ายในการใช้เทคโนโลยี พบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา ในขณะเดียวกันก็ได้ระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“คือเราต้องรู้จักตัวเองอะ ว่ามีจ่ายแค่ไหน หากจุดพอดีที่เรารับได้และก็มีความสุข”

“ถ้าไม่อยากจะมากหรือไม่จำเป็นจริงๆ ก็จะไม่ซื้อ จะได้เก็บไว้ซื้อของที่อยากได้”

“หาวิธีทำเงินใน Second life เามาใช้จ่ายในสิ่งที่ต้องการนะ ดีที่สุด”

“ช่วงไม่มีตังค์ก็พักไว้ก่อน พอตังค์เยอะก็มาเล่นให้เต็มที่”

เหตุผลที่ 10 ภาพและเสียงบน Second life ยังมีข้อบกพร่อง

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 9 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจากเทคโนโลยีภาพและเสียงบน Second life ยังมีข้อบกพร่องหรือยังไม่ถูกพัฒนาอย่างสมบูรณ์แบบในจำนวนนี้ มีอยู่เพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 11.1) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาเรื่องข้อบกพร่องของภาพและเสียงบน Second life หดไป มีจำนวนทั้งสิ้น 2 คน (ร้อยละ 22.2) ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ทำเพิกเฉยไม่รับรู้และไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดของปัญหา อยู่จำนวน 1 คน (ร้อยละ 11.1)

ในส่วนของการหยุดพฤติกรรมหรือค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลงนั้น เป็นวิธีการปรับตัวต่อปัญหาซึ่งผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 11.1)

นอกจากนั้นยังพบว่า การเปลี่ยนความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลเรื่องปัญหาดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 2 คนด้วยกัน (ร้อยละ 22.2)

เช่นเดียวกับที่มีผู้ใช้งานจำนวน 2 คน (ร้อยละ 22.2) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในขณะที่การเลิกเล่น Second life เป็นหนทางการปรับตัวอย่างหนึ่งที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 11.1) (ดูตารางที่ 54)

ตารางที่ 54 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค
ในเหตุผลที่ 10 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	11.1
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	2	22.2
เลิกเล่น	1	11.1
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	11.1
เปลี่ยนความสนใจใหม่	2	22.2
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	22.2
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	11.1

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการปัญหาภาพและเสียงบน Second life ที่ยังมีข้อบกพร่องพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งได้ระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าภาพมันโหลดช้า ก็ต้องทิ้งหน้าจอไว้ซักพัก มันจะขึ้นมาเอง”

“ผมเลิกใช้ไมโครโฟนไปเลย ไม่ชอบอะเสียงมันยานกว่าเวลาเราพูดปกติ ใช้พิมพ์แทน”

“ผมเล่นเกมอื่นด้วย บางเกมภาพสวยกว่านี้ แต่กิจกรรมอาจจะมีไม่มากเท่า SL แต่ละเกมมันมีข้อบกพร่องทั้งนั้นแหละ แล้วก็มีความสุขในตัวของมัน เล่นหลายอย่างก็ได้หลายอย่าง”

เหตุผลที่ 11 Second life ยังไม่รองรับภาษาไทยหรือไม่เหมาะกับสังคมไทย

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 13 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจาก Second life ยังไม่รองรับภาษาไทยหรือไม่เหมาะกับสังคมไทย ในจำนวนนี้มีอยู่เพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 7.7) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาเรื่องการไม่รองรับภาษาไทยและไม่เหมาะกับสังคมไทยของ Second life หหมดไป มีจำนวนมากถึง 6 คน (ร้อยละ

46.2) ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ทำเพิกเฉยไม่รับรู้และไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดของปัญหา อยู่จำนวน 2 คน (ร้อยละ 15.4)

นอกจากนั้นยังพบว่า การเปลี่ยนความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลเรื่องปัญหาดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 1 คนด้วยกัน (ร้อยละ 7.7)

เช่นเดียวกับที่มีผู้ใช้งานจำนวน 2 คน (ร้อยละ 15.4) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในขณะที่การเลิกเล่น Second life เป็นหนทางการปรับตัวอย่างหนึ่งที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกลงใช้ (ร้อยละ 7.7) (ดูตารางที่ 55)

ตารางที่ 55 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค ในเหตุผลที่ 11 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	2	15.4
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	6	46.2
เลิกเล่น	1	7.7
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	7.7
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	15.4
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	7.7

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่ Second life ยังไม่รองรับภาษาไทยหรือยังไม่เหมาะกับสังคมไทยพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งได้ระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“คือตอนนี้มีเว็บ Secondlifethailand.net อะ ที่จะช่วยรวบรวมทุกอย่างเกี่ยวกับ Second life เป็นภาษาไทย รวมถึงผู้เล่นคนไทยที่ต้องการรวมกลุ่มกันด้วย”

“อยากเจอคนไทย แต่ก็เพราะคนไทยน้อยเล่นน้อยนั่นแหละ เลยหายาก รู้สึกว่าตอนนี้เค้าจะพยายามรวมกลุ่มกันทาง twister อยู่นะ นี่ก็เพิ่งไปดูมา”

“ก็ต้องจัดการด้วยตัวเองอะ หัดเรียนรู้ภาษาอังกฤษชะบ้าง ถ้าใจรักจะเล่น”

เหตุผลที่ 12 ต้องคอยวิ่งตามเทคโนโลยีซึ่งไม่หยุดนิ่ง

มีกลุ่มตัวอย่างเพียงคนเดียวเท่านั้น ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นเรื่องที่ไม่หยุดนิ่ง และหากอยากได้ชีวิตในแบบที่ใช่ อาจต้องคอยวิ่งตามเทคโนโลยีอยู่เรื่อยไป สำหรับปัญหาดังกล่าว ผู้ใช้งานได้ใช้วิธีการปรับตัวเพียงหนทางเดียว นั่นคือ พยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่เกิดขึ้นและหาหนทางทำให้ปัญหานั้นหมดไป (ดูตาราง 56)

ตารางที่ 56 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค ในเหตุผลที่ 12 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	100
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการต้องคอยวิ่งตามเทคโนโลยีที่ไม่หยุดนิ่งพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งได้ระบุวิธีการจัดการกับปัญหาด้วยวิธีการ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“คอมเราก็ไม่ได้ซื้อทุกปี ซื้อครั้งนึงกว่าจะเปลี่ยนก็อีกนาน ผมจะพยายามเลือกสเปกที่ดีที่สุดในเวลานั้น หรือถ้าเป็นไปได้ ก็จะเลือกแบบที่มันอัปเดตนะ อย่างการ์ดจอก็ซื้อแบบแยก เพื่อเล่นเกมในอนาคต โดยส่วนตัวผมชอบพีซีมากกว่าโน้ตบุ๊ก”

เหตุผลที่ 13 โลกไร้พรมแดนทำให้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกิดขึ้น

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 3 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรค เนื่องจาก โลกที่เกิดจากเทคโนโลยีนั้น เป็นโลกไร้พรมแดนจึงทำให้มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมเกิดขึ้น ซึ่งทุกคน (ร้อยละ 100) ได้ใช้วิธีการปรับตัวต่อเรื่องดังกล่าว โดยพยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่เกิดขึ้นและหาหนทางทำให้ปัญหานั้นหมดไป ในขณะที่การเลิกเล่น Second life เป็นหนทางที่ 1 ใน 3 เลือกลงใช้เท่านั้น (ร้อยละ 33.3) (ดูตาราง 57)

ตารางที่ 57 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรค ในเหตุผลที่ 13 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	3	100
เลิกเล่น	1	33.3
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่เทคโนโลยีทำให้เกิดความแตกต่างทางวัฒนธรรมพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งได้ระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่าง คำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ทางที่ดีเราควรมีเพื่อนเล่นด้วย ไม่งั้นก็เหมือนเข้าไปเผชิญเรื่องแปลกคนเดียว”

“รวมกลุ่มกันทาง Second lifethailand นะ ช่วยได้นะ ได้ทำกิจกรรมกับคนที่เค้ามาที่มาจากคล้ายเราทุกอย่างจะง่ายขึ้น”

“อยู่ในนั้น ไม่มีใครรู้หรือว่าเราต่างกับเค้ายังไง ถ้าเราไม่แสดงความแปลกให้เค้าเห็น”

การปรับตัวเมื่อปัจจัยทางด้านสังคมเป็นอุปสรรค

จากผู้ตอบแบบสอบถาม 140 คน ที่มองว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนไม่เป็นไปอย่างหวังไว้ มีผู้ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรคเพราะเหตุใดจำนวนทั้งสิ้น 123 คน ซึ่งประกอบไปด้วย 16 เหตุผล โดยในแต่ละเหตุผลนั้น ผู้ตอบแบบสอบถามมีวิธีการปรับตัวต่อปัจจัยทางด้านสังคมที่ตนเองมองว่าเป็นอุปสรรคดังนี้

เหตุผลที่ 1 ได้พบเจอกับผู้คนในแบบที่ไม่ชอบ/ไม่ได้เจอผู้คนในแบบที่ชอบ

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 21 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจากได้พบเจอกับผู้คนบน Second life ในแบบที่ไม่ชอบหรือไม่ได้เจอผู้คนในแบบที่ชอบ ในจำนวนนี้มีอยู่ 2 คน (ร้อยละ 9.5) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด และ 1 คน (ร้อยละ 4.8) ไม่รู้จะจัดการอย่างไรกับปัญหาที่เกิดขึ้น

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาเรื่องการได้พบเจอกับผู้คนในแบบที่ไม่ชอบและการไม่ได้เจอผู้คนในแบบที่ชอบ นั้นหมดไป มีจำนวนมากถึง 8 คน (ร้อยละ 38.1) ในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ทำเพิกเฉยไม่รับรู้และไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดของปัญหา อยู่เพียงจำนวน 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 4.8) ไม่แตกต่างจากการหยุดพฤติกรรมหรือค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลง ซึ่งเป็นวิธีการปรับตัวต่อปัญหาที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้เช่นกัน (ร้อยละ 4.8)

นอกจากนั้นยังพบว่า การเปลี่ยนความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลเรื่องปัญหาดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 2 คนด้วยกัน (ร้อยละ 9.5)

ในขณะที่มีผู้ใช้งานจำนวน 1 คน (ร้อยละ 4.8) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น อย่างไรก็ตามวิธีการหลีกเลี่ยงไม่พบเจอกับปัญหาก็คือเป็นอีกหนทางอย่างหนึ่งที่มีผู้ใช้งานจำนวนไม่น้อย นั่นคือ 3 คน (ร้อยละ 14.3) เลือกที่จะกระทำและการเลิกเล่น Second life ก็เป็นหนทางการปรับตัวอย่างหนึ่งที่มีผู้ใช้งานจำนวนมากถึง 4 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 19) (ดูตารางที่ 58)

ตารางที่ 58 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 1 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	4.8
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	8	38.1
เลิกเล่น	4	19
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	4.8
เปลี่ยนความสนใจใหม่	2	9.5
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	4.8
ไม่รู้จะทำอย่างไร	1	4.8
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	3	14.3
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	2	9.5

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการได้พบเจอกับผู้คนบนโลกเสมือนในแบบที่ไม่ชอบหรือไม่ได้เจอกับผู้คนในแบบที่ชอบพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เจอโรคจิต ตอนนั้นเราก็ก๊หายตัวไปที่อื่นเลย เกลี่ยดมาก ตกใจด้วย ตอนหลังเพิ่งจะมาคิดได้ว่าอยากจะทำ แต่ไม่ทัน”

“หนูจะเลือกเล่นกับคนที่คุ้นกันแล้ว ชี้เกี่ยหาเพื่อนใหม่ ถ้าไม่เจอใครก็เล่นคนเดียว ใครที่เจอกันบ่อยแล้วเริ่มคุ้น ก็ไปด้วยกันได้”

เหตุผลที่ 2 ผู้คนมีเวลาการเข้าใช้งานไม่ตรงกัน/บางคนออนไลน์แต่ไม่ได้อยู่บนหน้าคอม

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 13 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจากผู้คนบน Second life ต่างก็มีเวลาการเข้าใช้งานที่ไม่ตรงกันหรือบางคนก็ออนไลน์แต่ไม่ได้อยู่บนหน้าคอมจริงๆ ในจำนวนนี้มีอยู่ 3 คน (ร้อยละ 23.1) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาดังกล่าวนั้นหมดไป มีจำนวนมากถึง 8 คน (ร้อยละ 61.5) ในขณะที่มีผู้ใช้งานเพียง 1 คน (ร้อยละ 7.7) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น

อย่างไรก็ดีการหยุดพฤติกรรมหรือลดความต้องการลง ก็เป็นอีกหนทางอย่างหนึ่งที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน (ร้อยละ 7.7) เลือกใช้ (ดูตารางที่ 59)

**ตารางที่ 59 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 2 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	8	61.5
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	7.7
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	7.7
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	3	23.1

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่มีเวลาเข้าใช้งานไม่ตรงกับผู้อื่น หรือต้องพบเจอกับผู้คนซึ่งออนไลน์ทิ้งไว้แต่ไม่ได้ยื่นหน้าคอมพบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าวันนี้ไม่เจอ พรุ่งนี้ก็ออนใหม่ ถ้าเค้าออนเหมือนกัน ค้นหาจากช่อง Seach ไม่ยากเท่าไร”

“เคยแก้ปัญหาโดยไปโพสต์ทิ้งไว้ในกระทู้ช่วงเวลาส่วนตัวกัน แต่ก็ไม่ค่อยสำเร็จ”

“ใครที่อ่อนทึ่งไว้เฉยๆ ไม่ได้สัมผัสแบ่นพิมพ์นานแล้ว ร่างกายจะนิ่ง สังเกตจากตรงนั้น แล้วอย่าเข้าไปทัก เพราะเค้าไม่อยู่”

เหตุผลที่ 3 จำเป็นต้องคิดถึงความรู้สึกของคนที่อยู่รอบข้างในสังคม

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 5 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจากพวกเขาจำเป็นต้องคิดถึงความรู้สึกของคนที่อยู่รอบข้างในสังคม Second life ในจำนวนนี้ มีอยู่ 2 คน (ร้อยละ 40) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาเรื่องการจำเป็นต้องคิดถึงความรู้สึกของคนที่อยู่รอบข้างในสังคม Second life นั้นหมดไป มีจำนวนเพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 20)

นอกนั้นพบว่า การเปลี่ยนความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลเรื่องปัญหาดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 1 คน (ร้อยละ 20) ในขณะที่การเลิกเล่น Second life ก็เป็นอีกหนทางหนึ่งที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน (ร้อยละ 20) เลือกใช้ (ดูตารางที่ 60)

ตารางที่ 60 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 3 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	20
เลิกเล่น	1	20
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	20
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	2	40

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการกระทำซึ่งจำเป็นต้องคิดถึงความรู้สึกของคนที่อยู่รอบข้างในสังคมโลกเสมือน Second life พบว่า มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“บางที่เราอยากทำอะไรเพื่อความสะใจ แต่ต้องทำให้คนอื่นเดือดร้อน ก็ทำไม่ได้ไงพี่”

“ผมเชื่อว่าทุกคนก็ต้องอยากเจอ กับคนที่ปฏิบัติดีกับเรา เหมือนชีวิตจริงแหละครับ ถึงจะอยู่ใน Second life เราก็ต้องเคารพกฎข้อนี้อยู่”

เหตุผลที่ 4 4 ไม่ได้รับความร่วมมือ/ยอมรับ/สนใจ/สนับสนุน ในสิ่งที่ทำ

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 18 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจากไม่ได้รับความร่วมมือ การยอมรับ สนใจ สนับสนุน จากผู้คนใน Second life ในจำนวนนี้ มีอยู่เพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 5.6) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาดังกล่าวนั้นหมดไป มีจำนวนมากถึง 9 คน (ร้อยละ 50) ในขณะที่เดียวกันก็มีผู้ที่ทำเพิกเฉยไม่รับรู้และไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดของปัญหา อยู่จำนวน 1 คน (ร้อยละ 5.6) ไม่แตกต่างจากการหยุดพฤติกรรมหรือค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลง ซึ่งเป็นวิธีการปรับตัวต่อปัญหาที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้เช่นกัน (ร้อยละ 5.6)

นอกจากนั้นยังพบว่า การเปลี่ยนความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลเรื่องปัญหาดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 4 คนด้วยกัน (ร้อยละ 22.2)

ในขณะที่มีผู้ใช้งานจำนวน 2 คน (ร้อยละ 11.1) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น (ดูตารางที่ 61)

ตารางที่ 61 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 4 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	5.6
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	9	50
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	5.6
เปลี่ยนความสนใจใหม่	4	22.2
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	11.1
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	5.6

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการไม่ได้รับความร่วมมือ ยอมรับ
สนใจ หรือสนับสนุน ในสิ่งที่ทำจากบุคคลรอบข้างพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการ
กับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“หนูจะดูคนก่อนจากใจจริงแล้วก็การพูดจาของเค้าอะ เอาหลายๆ อย่างมาประกอบกัน
ถามคนที่ดูเหมือนจะรู้ ขอความช่วยเหลือจากคนที่ดูเหมือนจะช่วยได้”

“เราต้องสังเกตปฏิกิริยาไว้ จะได้ว่าเค้าคิดอะไร และเราควรทำอะไรต่อ”

**เหตุผลที่ 5 เป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับเงิน /เป็นทุนนิยม/แข่งขัน/เอาัดเอา
เปรียบ**

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 15 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจาก
Second life เป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับเงิน เป็นทุนนิยม มีการแข่งขันทางผลประโยชน์หรือเอา
ัดเอาเปรียบกัน ในจำนวนนี้ มีอยู่เพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 6.7) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะ
ปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่ยพยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาเรื่องความเป็นสังคม ในลักษณะดังกล่าวของ Second life นั้นหมดไป มีจำนวนทั้งสิ้น 3 คน (ร้อยละ 20) ซึ่งใน ขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ทำเพิกเฉยไม่รับรู้และไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดของปัญหา อยู่จำนวนมากถึง 4 คน (ร้อยละ 26.7)

ในส่วนของการหยุดพฤติกรรมหรือค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลงนั้น เป็นวิธีการ ปรับตัวต่อปัญหาซึ่งผู้ใช้งานจำนวน 2 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 13.3)

นอกจากนั้นยังพบว่า การเปลี่ยนความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลเรื่องปัญหา ดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 2 คนด้วยเช่นกัน (ร้อยละ 13.3)

เช่นเดียวกับที่มีผู้ใช้งานจำนวน 2 คน (ร้อยละ 13.3) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในขณะที่การเลิกเล่น Second life ก็ เป็นหนทางการปรับตัวอย่างหนึ่งที่ผู้ใช้งานจำนวน 2 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 13.3) (ดูตารางที่ 62)

**ตารางที่ 62 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดเพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	4	26.7
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	3	20
เลิกเล่น	2	13.3
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	2	13.3
เปลี่ยนความสนใจใหม่	2	13.3
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	13.3
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	6.7

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่ Second life เป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับเงิน ทุนนิยม การแข่งขันทางผลประโยชน์ หรือเอาัดเอาเปรียบซึ่งกันและกัน พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ไม่คิดมาก รู้สึกว่ามันเป็นเรื่องธรรมดา ตรงส่วนไหนของโลกออนไลน์ก็เป็นทุนนิยมหมดนั่นแหละ”

“มันแก้จากคนคนเดียวไม่ได้ ถ้าไม่ชอบก็ต้องเลิกเล่นไป หรือถ้าเราไม่มองตรงจุดนั้น ก็ไม่มีปัญหานะ”

“ถ้าเราทันเค้า ระวังตัว ก็ไม่มีอะไรให้ใครมาเอาเปรียบ”

“มองภาพรวมดีกว่า มีข้อดีนะ การแข่งขันทำให้ทุกส่วนของโลกเทคโนโลยีพัฒนา ไม่หยุดอยู่กับที่ นี่ขนาดเบนซ์ว่าดังละ ยังปิดโชว์รูมเก่า แล้วเปิดใหม่เลยแสดงให้เห็นว่า เดี่ยวนี้ใครๆ เค้าก็ทันเทคโนโลยีกันทั้งนั้น การแข่งกันทำให้โลกพัฒนาได้จริง”

“หนูไม่ค่อยยอมถ้ารู้สึกว่าถูกเอาเปรียบ อย่างช่วยกันหาลูกค้าไปซื้อของด้วยกัน แต่ได้ส่วนแบ่งน้อยกว่า หนูก็จะท้วงทันที่ ไม่จำเป็นต้องแคร์ ถือว่าเราเคารพคุณแล้ว คุณทำแบบนี้ไม่ถูก”

เหตุผลที่ 6 มีความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 15 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจากสังคมนอกรอบข้างใน Second life มีความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม ในจำนวนนี้มีอยู่ 3 คน (ร้อยละ 15) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาเรื่องความเป็นสังคมในลักษณะดังกล่าวของ Second life นั้นหมดไป มีจำนวนมากถึง 9 คน (ร้อยละ 45) ซึ่งในขณะที่เดียวกันก็มีผู้ที่ทำเพิกเฉยไม่รับรู้และไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดของปัญหา อยู่จำนวน 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 5)

ในส่วนของการหลีกเลี่ยงไม่พบเจอกับสิ่งที่มองว่าเป็นปัญหานั้น เป็นวิธีการปรับตัวต่อปัญหาซึ่งผู้ใช้งานจำนวน 3 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 15)

นอกจากนั้นยังพบว่า มีผู้ใช้งานอีกจำนวน 1 คน (ร้อยละ 5) ที่ไม่รู้จะทำเช่นใดกับปัญหาที่เกิดขึ้น

ในขณะที่มีผู้ใช้งานจำนวน 2 คน (ร้อยละ 10) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น และการเลิกเล่น Second life เป็นหนทางการปรับตัวอย่างหนึ่งที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 5) (ดูตารางที่ 63)

**ตารางที่ 63 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 6 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	5
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	9	45
เลิกเล่น	1	5
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	10
ไม่รู้จะทำอย่างไร	1	5
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	3	15
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	3	15

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่ผู้คนบนโลกเสมือนมีความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าไม่อยากอยู่กับคนอื่นแล้วรู้สึกแตกต่าง เราก็ต้องรวมกลุ่มของเราบ้าง”

“ถึงจะสังเกตเห็นความต่างของเกาะได้จากชื่อและสิ่งก่อสร้าง แต่ถ้าเราไม่ทำตัวแบ่งแยก ก็ไม่มีปัญหาหรอก ผู้เล่นทุกคนเป็นมิตรและพร้อมต้อนรับ”

เหตุผลที่ 7 เป็นสังคมใหญ่จึงยากต่อการสร้างมิตรภาพและจดจำผู้คน

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 7 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจากสังคมรอบข้างใน Second life เป็นสังคมใหญ่จึงยากต่อการสร้างมิตรภาพและจดจำผู้คน ในจำนวนนี้มีอยู่ 2 คน (ร้อยละ 28.6) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาเรื่องการเป็นสังคมใหญ่ที่ยากต่อการสร้างมิตรภาพและจดจำผู้คนของ Second life นั้นหมดไป มีจำนวนทั้งสิ้น 1 คน (ร้อยละ 14.3) ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น จำนวนมากถึง 4 คน (ร้อยละ 57.1)

นอกจากนี้ยังพบว่า การเปลี่ยนประเด็นความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลปัญหาดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวนเพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 14.3) (ดูตารางที่ 64)

ตารางที่ 64 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 7 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	14.3
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	14.3
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	4	57.1
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	2	28.6

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่ Second life เป็นสังคมใหญ่ที่ยากต่อการสร้างมิตรภาพและจดจำผู้คน พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“คุณไม่มีทางจำกันได้ เพราะหน้าตาคนจะเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ ชื่อ อายุ เปลี่ยนได้หมด นอกจากจะ add friend ไว้ ช่วยได้”

“ผมไม่ยึดติดคุยได้เรื่อยๆ อยู่เกาะไหนก็มีคนทั้งนั้น มันเหมือนกันแหละ แล้วแต่โชคมากกว่า ถ้าโชคดีก็ได้เจอเพื่อนที่คุยถูกคอ”

เหตุผลที่ 8 ต้องคอยกังวลเรื่องการรักษาภาพลักษณ์

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 4 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจากพวกเขาต้องคอยกังวลเรื่องการรักษาภาพลักษณ์ เมื่ออยู่ใน Second life ในจำนวนทั้งหมด มีอยู่ 1 คน (ร้อยละ 25) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

นอกจากนี้การหยุดพฤติกรรมหรือค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลงนั้น เป็นวิธีการปรับตัวต่อปัญหาที่ผู้ใช้งานจำนวน 2 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 50) ในขณะที่การหลีกเลี่ยงไม่พบเจอกับปัญหา ก็เป็นอีกหนทางอย่างหนึ่งที่มีผู้ใช้งานจำนวน 1 คน (ร้อยละ 25) เลือกที่จะกระทำ (ดูตารางที่ 65)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 65 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 8 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	-	-
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	2	50
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	1	25
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	25

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่ ต้องคอยกังวลเรื่องการ
รักษาภาพลักษณ์เมื่ออยู่บน Second life พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับ
ปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ก็ต้องวางตัวบ้างนะ ถึงจะเป็นใน Second life ก็ไม่อยากให้ใครมาคิดกับเราไม่ดี ยังไงก็
ต้องทำตัวดีไว้ก่อน”

เหตุผลที่ 9 มีความแตกต่างทางความต้องการและความคิด

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 7 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจาก
สังคมรอบข้างใน Second life มีความแตกต่างทางความต้องการและความคิด ในจำนวนนี้ มีอยู่
เพียง 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 14.3) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่ยกปัญหาอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาเรื่องความเป็นสังคม
ในลักษณะดังกล่าวของ Second life นั้นหมดไป มีจำนวนทั้งสิ้น 2 คน (ร้อยละ 28.6) ซึ่งใน
ขณะเดียวกันก็มีผู้ที่เพิกเฉยไม่รับรู้และไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดของปัญหา อยู่จำนวน 1 คน (ร้อยละ
14.3)

นอกจากนั้นยังพบว่า การเปลี่ยนความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลเรื่องปัญหาดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 1 คนด้วยเช่นกัน (ร้อยละ 14.3)

เช่นเดียวกับที่มีผู้ใช้งานจำนวน 1 คน (ร้อยละ 14.3) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในขณะที่การหลีกเลี่ยงไม่พบเจอกับสังคมที่มีความแตกต่างทางความต้องการและความคิดบน Second life ก็เป็นหนทางการปรับตัวอย่างหนึ่งที่มีผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 14.3) (ดูตารางที่ 66)

**ตารางที่ 66 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 9 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดเพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	14.3
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	2	28.6
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	14.3
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	14.3
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	1	14.3
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	14.3

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่ Second life เป็นสังคมที่มีความแตกต่างทางความต้องการและความคิดพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งจะบริหารจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เป็นเรื่องธรรมดาของสังคมครับ ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน ถึงจะไม่ชอบแต่ก็ต้องทำใจ”

“เป็นแบบนี้ก็ดีแล้ว แบ่งแยกสัดส่วนกันไปเลย ใครชอบเรื่องไหน ก็เข้าไปในสถานที่นั้น ไม่ต้องยุ่งเกี่ยวกับ อย่างศาสนาเค้าก็แยกกันไว้ จะได้ไม่ขัดแย้ง”

เหตุผลที่ 10 การสร้างความน่าเชื่อถือผ่านสังคมออนไลน์เป็นเรื่องยาก

มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจาก การสร้างความน่าเชื่อถือผ่านสังคมออนไลน์เช่น Second life นั้น เป็นเรื่องยาก และเขามีวิธีการปรับตัวต่อปัญหาดังกล่าวด้วยการพยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่เกิดขึ้น (ดูตาราง 67)

ตารางที่ 67 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 10 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	100
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	-	-
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการสร้างความน่าเชื่อถือผ่านสังคมออนไลน์ซึ่งถูกมองว่าเป็นไปได้ยาก พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าโฆษณา แล้วก็จัดร้านให้ดูดีมีดั่งค์ เหมือนว่าซื้อพื้นที่มาแพง แล้วก็ทำร้านสวยๆ ผมว่ามันสร้างความมั่นใจให้ลูกค้าได้นะ เพราะผมก็เลือกซื้อสินค้าเสมือนจากร้านแบบนั้น มองว่าไม่มีทางโกงแน่ๆ แต่จะไม่ซื้อกับคนขายลอยๆ ที่เดินมาแต่ตัว เสียง”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เหตุผลที่ 11 มีความรู้สึกไม่ไว้ใจ /กลัวโดนหลอก /ไม่ทราบความรู้สึกที่แท้จริง / ข้อมูลจริง

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 12 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจาก มีความรู้สึกไม่ไว้ใจ กลัวถูกหลอก เนื่องจากไม่สามารถทราบถึงความรู้สึกที่แท้จริงหรือข้อมูลจริงของ สังคมรอบข้างใน Second life ได้ ในจำนวนนี้ มีอยู่ 2 คนเท่านั้น (ร้อยละ 16.7) ที่ไม่ได้บอก เหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาในลักษณะดังกล่าว หมดไปนั้น มีจำนวนทั้งสิ้น 4 คน (ร้อยละ 33.3) ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่แก้ปัญหาโดยการ หลีกเลียงไม่พบเจอกับสังคมที่ตนรู้สึกไม่ไว้ใจ อยู่จำนวน 1 คน (ร้อยละ 8.3)

นอกจากนั้นยังพบว่า การหยุดพฤติกรรมหรือค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลงนั้น ถูก นำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 1 คนด้วยเช่นกัน (ร้อยละ 8.3)

ในขณะที่มีผู้ใช้งานจำนวนมากถึง 3 คน (ร้อยละ 25) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น และการเลิกเล่น Second life ก็เป็น หนทางการปรับตัวอย่างหนึ่งที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 8.3) (ดูตารางที่ 68)

ตารางที่ 68 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน เหตุผลที่ 11 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	4	33.3
เลิกเล่น	1	8.3
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	8.3
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	3	25
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลียงไม่พบเจอ	1	8.3
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	2	16.7

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการมีความรู้สึกไม่ไวใจ กลัวโดนหลอก เนื่องจากไม่สามารถทราบถึงความรู้สึกที่แท้จริงหรือข้อมูลจริงที่ได้รับ พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถาม หรือไม่ก็สับสนๆ ว่า ID นี้มีประวัติเคยโกงมัย มันเช็คได้ บางคนอาจจะมีหลาย Username แต่ ID มันฟ้องกันเห็นๆ”

“คุยกับใครก็อย่าไปเชื่อมาก เล่นเอาสนุกดีกว่า ที่เขาพูดกันนะ เรื่องจริงหรือเปล่ายังไม่รู้เลย”

“คนแบบนี้เจอทุกที่ น่าจะชินได้แล้ว แต่ระวังไว้หน่อยก็ดี”

เหตุผลที่ 12 คนรอบข้างไม่สามารถช่วยในสิ่งที่ต้องการได้

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 5 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจาก คนรอบข้างใน Second life ไม่สามารถช่วยในสิ่งที่ต้องการได้ในจำนวนนี้ มีอยู่ 1 คนเท่านั้น (ร้อยละ 20) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาในลักษณะดังกล่าวหมดไปนั้น มีจำนวนทั้งสิ้น 2 คน (ร้อยละ 40) ในขณะเดียวกันผู้ใช้งานอีกจำนวน 2 คนที่เหลือ (ร้อยละ 40) แม้จะมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น (ดูตารางที่ 69)

ศูนย์วิทยทรัพยากร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 69 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 12 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	2	40
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ให้ความสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	2	40
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	1	20

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่คนรอบข้างไม่สามารถช่วย
ในสิ่งที่ต้องการได้พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำ
สัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เวลาเลือกถามหรือขอความช่วยเหลืออะ หนูจะดูจากชุดก่อน ใครใส่ชุดดี ๆ หรือดูดีกว่า
คนอื่น แสดงว่าเล่นมานานแล้ว ลองผิดลองถูกมาเยอะ ถามเค้าเค้าน่าจะรู้มากกว่า ส่วนพวกที่ได้
ชุดที่เค้ากำหนดมาให้แต่แรกอะ ฟันธงว่าไม่ค่อยรู้”

เหตุผลที่ 13 สังคมโลกเสมือนกับโลกจริงยังคงเกี่ยวโยง /ไม่แตกต่าง/มีผลกระทบ
ซึ่งกัน

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 10 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจาก
สังคมบนโลกเสมือน Second life กับโลกความเป็นจริงนั้น ไม่มีความแตกต่างกันและยังคงเกี่ยว
โยงมีผลกระทบซึ่งกันและกัน ในจำนวนนี้มีอยู่ 3 คน (ร้อยละ 30) ที่ไม่ได้บอกเหตุผลไว้ว่าจะ
ปรับตัวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยวิธีใด

สำหรับผู้ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางที่จะทำให้ปัญหาในลักษณะดังกล่าวหมดไปนั้น มีจำนวนทั้งสิ้น 1 คน (ร้อยละ 10) ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ไม่ทำเพิกเฉยไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดและไม่รับรู้กับปัญหา อยู่จำนวน 1 คน (ร้อยละ 10)

นอกจากนั้นยังพบว่า การหยุดพฤติกรรมหรือค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลงนั้น ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 1 คนด้วยเช่นกัน (ร้อยละ 10)

ในขณะที่มีผู้ใช้งานจำนวนมากถึง 4 คน (ร้อยละ 40) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น (ดูตารางที่ 70)

**ตารางที่ 70 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคใน
เหตุผลที่ 13 ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	10
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	1	10
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	10
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	4	40
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	3	30

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่สังคมบนโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริงยังคงเกี่ยวโยง ไม่แตกต่าง หรือยังมีผลกระทบ ซึ่งกันพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่ง ระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“คนจะอยู่ในโลกเสมือนหรือโลกจริง มันก็มีดีมีเลวเหมือนกันทั้งนั้นแหละ อยู่ที่เราเลือกคบมากกว่า”

เหตุผลที่ 14 เป็นสังคมที่มีการแบ่งแยกกลุ่มกันอยู่ก่อนแล้ว

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 4 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจากสังคมรอบข้างบนโลกเสมือน Second life เป็นสังคมที่มีการแบ่งแยกกลุ่มกันอยู่ก่อนแล้ว ในจำนวนนี้มีอยู่ 1 คน (ร้อยละ 25) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ทำเป็นเพิกเฉยไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใดและไม่รับรู้กับปัญหา อยู่จำนวน 1 คน (ร้อยละ 25) เช่นกัน

นอกจากนั้นยังพบว่า การหยุดพฤติกรรมหรือค่อยๆ ลดความต้องการของตนเองลงนั้น ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาดังกล่าวของผู้ใช้งานจำนวน 1 คนด้วยเช่นกัน (ร้อยละ 25) ในขณะที่การหลีกเลี่ยงไม่พบเจอกับปัญหาก็คือเป็นหนทางการปรับตัวต่ออุปสรรคที่ผู้ใช้งานจำนวน 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 25) (ดูตารางที่ 71)

ตารางที่ 71 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 14 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	1	25
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	-	-
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	1	25
เปลี่ยนความสนใจใหม่	-	-
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	25
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	1	25
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่ Second life เป็นสังคมที่มีการแบ่งแยกกลุ่มกันอยู่ก่อนแล้วพบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ไฉ่เรามาที่หลังก็ต้องปรับตัว ให้เข้ากับเค้าได้”

เหตุผลที่ 15 เป็นสิ่งที่คาดเดาหรือกำหนดไม่ได้

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 3 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจาก การที่จะได้พบกับสังคมรอบข้างบน Second life แบบได้นั้นเป็นสิ่งที่คาดเดาหรือกำหนดไม่ได้ ในจำนวนนี้มีอยู่ 2 คน (ร้อยละ 66.7) ที่พยายามต่อสู้กับอุปสรรคโดยหาหนทางทำให้ปัญหาเรื่องการคาดเดาหรือกำหนดไม่ได้นั้นหมดไป ในขณะที่เดียวกัน การหลีกเลี่ยงไม่พบเจอกับสิ่งที่ไม่ต้องการก็เป็นทางเลือกในการปรับตัวของผู้ใช้งานจำนวน 1 คน (ร้อยละ 33.3)

นอกจากนั้นยังพบว่า การเปลี่ยนความสนใจใหม่ ซึ่งทำให้ไม่ต้องมาคอยกังวลเรื่องปัญหาดังกล่าว ถูกนำมาใช้เป็นหนทางการปรับตัวต่อปัญหาของผู้ใช้งานจำนวน 1 คนเช่นกัน (ร้อยละ 33.33)

ในขณะที่เดียวกันก็มีผู้ใช้งานจำนวน 1 คนจากทั้งหมด (ร้อยละ 33.3) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่ไม่ได้คิดอะไรมากและพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น (ดูตารางที่ 72)

ตารางที่ 72 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 15 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	2	66.7
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	33.3
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	33.3
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	1	33.3
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการพบเจอสังคมบน Second life ซึ่งเป็นสิ่งที่คาดเดาหรือกำหนดไม่ได้ พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหาดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“บางทีมันอาจจะไม่เป็นแบบที่เราคิดไว้ มองว่ามันเป็นประสบการณ์ที่เราได้เรียนรู้ น่าจะดีกว่า”

“ให้คิดซะว่า ไม่มีที่ไหนที่เราจะคาดเดาหรือกำหนดสังคมเองได้อยู่แล้ว ต้องเจอไปก่อน ชอบไม่ชอบยังไงค่อยว่ากัน”

เหตุผลที่ 16 เป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความสวยงามแต่ใช้การไม่ได้จริง

มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 2 คน ที่ให้เหตุผลว่าปัจจัยด้านสังคมเป็นอุปสรรค เนื่องจากสภาพแวดล้อมใน Second life เป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความสวยงามเท่านั้นแต่ใช้การไม่ได้จริง ซึ่งการปรับตัวกับอุปสรรคโดยการเปลี่ยนความสนใจไปที่สิ่งใหม่ เป็นวิธีการแก้ปัญหาที่ผู้ใช้งาน 1 คน เลือกใช้ (ร้อยละ 50) ในขณะที่อีกคนหนึ่ง (ร้อยละ 50) มองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นปัญหา แต่เลือกที่จะไม่คิดอะไรมากและทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น (ดูตาราง 73)

ตารางที่ 73 แสดงจำนวนและร้อยละการปรับตัวตามปัจจัยด้านสังคมที่เป็นอุปสรรคในเหตุผลที่ 16 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบการปรับตัว	จำนวนคน	ร้อยละ
ไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด/เพิกเฉย/ทำเป็นไม่รู้	-	-
พยายามต่อสู้กับอุปสรรค	-	-
เลิกเล่น	-	-
หยุดพฤติกรรม/ลดความต้องการลง	-	-
เปลี่ยนความสนใจใหม่	1	50
ไม่คิดอะไรมาก/ทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น	1	50
ไม่รู้จะทำอย่างไร	-	-
หลีกเลี่ยงไม่พบเจอ	-	-
ไม่ได้ให้เหตุผลไว้	-	-

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน เกี่ยวกับอุปสรรคซึ่งเกิดจากการที่สภาพแวดล้อมบน Second life เป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความสวยงามแต่ใช้การไม่ได้จริง พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุวิธีการจัดการกับปัญหา ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เรื่องแบบนี้ทำเป็นลึ้มๆ ไปก็ได้ เกมส่วนใหญ่ก็เป็นแบบนี้ ผมว่า Second life ก็ใช้งานจริงได้มากกว่าเกมอื่นหลายเท่าแล้วท่านะ”



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “โลกเสมือน www.second.com กับความเป็นชีวิตในอุดมคติ ” เป็นงานวิจัยที่ประกอบด้วยการวิจัยเชิงสำรวจ ซึ่งเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใช้งาน www.secondlife.com จำนวน 200 คน นอกจากนี้ ยังมีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เจาะลึก เกี่ยวกับปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติ ตลอดจนการปรับตัวต่ออุปสรรคของผู้ใช้งาน โดยผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลตามปัญหาคำวิจัยรายชื่อ ดังต่อไปนี้

1. ความคาดหวังของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะ “ชีวิตในอุดมคติ” เป็นอย่างไร

จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้งานมีความคาดหวังต่อโลกเสมือน Second life ในด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการสร้างตัวตน และการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล ตามลำดับ ซึ่งสิ่งที่ผู้ใช้งานคาดหวังนั้น สามารถสรุปเป็นประเด็นในแต่ละด้านได้ดังนี้

ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมเป็นด้านที่ถูกคาดหวังจากผู้ใช้งานมากที่สุด เนื่องจากผู้ใช้งานส่วนใหญ่ระบุตรงกันในเกือบทุกประเด็นของด้านสิ่งแวดล้อมว่า มีความคาดหวังในระดับค่อนข้างสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการได้เป็นเจ้าของสิ่งแวดล้อมซึ่งอยู่รอบตัว อาทิเช่น เกาะส่วนตัว ทรัพย์สินเสมือน ตลอดจนของสังหาริมทรัพย์ต่างๆ ที่ปรากฏอยู่บน Second life

นอกจากนั้นยังพบว่า ผู้ใช้งานมีความคาดหวังในระดับสูงที่จะปฏิบัติต่อสิ่งแวดล้อมในภาพรวม และเป็นไปในทิศทางเดียวกับความคาดหวังทางสังคมในโลกจริงที่บุคคลควรกระทำ

อย่างไรก็ตาม ได้พบการปฏิบัติที่สวนทางประการหนึ่ง ปรากฏให้เห็นในความคาดหวังระดับสูงของผู้ใช้งานด้วย นั่นคือ การคาดหวังว่าจะได้ทำลายสภาพแวดล้อม ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าว เป็นการแสดงออกทางสัญชาติญาณตามทศนะของ ฟรอยด์ (Schultz & Schultz, 2001 : 50-51)

ฟรอยด์ (1940 อ้างถึงใน ดร. ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2547) ได้อธิบายถึงการแสดงออกทางสัญชาติญาณที่กล่าวข้างต้นนี้ว่า เป็นความก้าวร้าวตามธรรมชาติที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ ซึ่งโดยปกติมนุษย์ปรารถนาจะแสดงออก แต่ด้วยความที่ต้องดำรงชีวิตอยู่ในสังคม จึงทำให้ไม่สามารถแสวงหาความสุขโดยเสรีได้ เป็นเหตุให้ความปรารถนาความต้องการบางส่วน ถูกเก็บกดไว้ในระดับจิตใต้สำนึก และรอคอยวันเวลาที่ปลดปล่อยหรือระบายออกในรูปแบบอื่นๆ

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า แม้เรื่องส่วนใหญ่ที่ผู้ใช้งานปรารถนาจะมีความสอดคล้องกับความคาดหวังทางสังคมในโลกความเป็นจริงที่บุคคลควรกระทำ แต่อย่างไรก็ตาม ได้พบความคาดหวังที่จะแสดงออกต่อสิ่งแวดล้อมในบางประการ ซึ่งต่างจากสิ่งที่สังคมยอมรับ

สำหรับเหตุผลที่ทำให้ผู้ใช้งานเลือก “คาดหวัง” ทางความก้าวร้าวต่อ “สิ่งแวดล้อม” โดยอาศัยโลกเสมือนเป็นช่องทางนั้น อาจอธิบายได้โดยประเมินจากผลกระทบที่จะเกิดกับผู้ใช้งาน นั่นคือ การแสดงความก้าวร้าวต่อสภาพแวดล้อม น่าจะมีผลกระทบหรือเป็นอุปสรรคต่อชีวิตของผู้ใช้งานน้อยกว่า เมื่อเทียบกับการแสดงออกทางความก้าวร้าวต่อบุคคล อาทิเช่น การพูดคำหยาบคาย หรือทำร้ายร่างกายผู้อื่น เป็นต้น ทั้งนี้จากข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ไม่พบว่ามีกรณี “คาดหวัง” ทางความก้าวร้าวต่อ “บุคคล” ในประเด็นใดอยู่ในระดับสูง นอกจากนี้ ยังพบคำสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างบางส่วนที่ยืนยันว่า สาเหตุหลักที่ทำให้ปัจจัยด้านสังคมรอบข้างบนโลกเสมือนเป็นอุปสรรคนั้น มาจากการแสดงพฤติกรรมต่อบุคคล มากกว่าเหตุผลที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมซึ่งไม่ใช่ตัวบุคคล

ความน่าสนใจของคำให้สัมภาษณ์อีกประการหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นได้ว่าผู้ใช้งานมี “ความคาดหวัง” หรือ “ความกล้า” ที่จะแสดงออกต่อสิ่งแวดล้อมในรูปแบบใดก็ได้ นั่นคือ การมีมุมมองต่อโลกเสมือนตามอย่างทศนะของ Mylon W. Krueger (1991 อ้างถึงในจิรัฐ ศุภการ, 2545) ที่มองว่าโลกเสมือนเป็นสถานที่สมมุติบนโลกอีกใบหนึ่ง ซึ่งไม่มีผลกระทบต่อชีวิตในโลกความเป็นจริง

จากประเด็นความคาดหวังทางด้านสิ่งแวดล้อมที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปสิ่งที่ผู้ใช้งานคาดหวังต่อ Second life โดยภาพรวมได้ดังนี้

- 1) เรื่องที่คาดหวังส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเป็นเจ้าของสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว
- 2) เรื่องที่คาดหวังโดยมากสอดคล้องกับความคาดหวังที่บุคคลควรปฏิบัติต่อสิ่งแวดล้อมในโลกความเป็นจริง

หากจะอธิบาย สิ่งที่ผู้ใช้งานคาดหวังต่อสิ่งแวดล้อมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยพิจารณาจากเรื่องที่ถูกคาดหวังมากที่สุด ใน 3 อันดับแรก ซึ่งได้แก่ การได้ไปเที่ยวรอบโลกเสมือน ได้เป็นผู้สร้างทรัพย์สินเสมือน และได้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์ จะพบว่า นอกจากทั้ง 3 เรื่องดังกล่าว จะเป็นสิ่งที่ไม่ขัดกับความคาดหวังทางสังคมในโลกความเป็นจริงแล้ว ในทุกประเด็นยังมีลักษณะร่วมกันประการหนึ่งที่น่าสนใจ นั่นคือ เป็นความปรารถนาซึ่งต้องอาศัยปัจจัยทางการเงินเป็นองค์ประกอบ หากจะกระทำในชีวิตจริง

ลักษณะร่วมประการนี้ทำให้เห็นได้ว่า สิ่งต่างๆ ที่ถูกกำหนดด้วยมูลค่าของตัวเงิน และเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องการในชีวิต อาทิเช่น การมีบ้านสวยๆ ได้ครอบครองวัตถุที่ตนอยากได้ หรือกระทั่งได้ไปเที่ยวยังสถานที่ซึ่งตนโปรดปราน ฯลฯ ความปรารถนาเหล่านั้น ได้ถูกสะท้อนผ่าน “ความคาดหวัง” มายังโลกเสมือน อย่างไรก็ตาม แม้จะไม่ใช่โลกของความเป็นจริง แต่บุคคลก็ยังคงความปรารถนานั้นไว้ นั่นอาจเป็นเพราะความเชื่อที่ว่า โลกบนอินเทอร์เน็ตสามารถสร้างความรู้สึกเสมือนจริงและเติมเต็มความต้องการของบุคคลได้ สอดคล้องกับทัศนะที่ Young (1996) เชื่อ

ความคาดหวังด้านการสร้างตัวตน

ในส่วนของการสร้างตัวตน แม้จะเป็นด้านที่ผู้ใช้งานคาดหวังเป็นอันดับสอง แต่จากระดับคะแนนเฉลี่ยที่พบ ทำให้เห็นได้ว่าการสร้างตัวตน เป็นอีกด้านหนึ่งที่ถูกผู้ใช้งานคาดหวังไว้สูง ไม่ต่างจากด้านสิ่งแวดล้อมนัก

สำหรับเรื่องที่ถูกคาดหวังไว้ในระดับสูง ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับความดีทางรูปลักษณ์ภายนอก เช่น รูปร่าง เสื้อผ้า หน้า ผม และเป็นเรื่อง que ผู้ใช้งานสามารถกำหนดเองได้ขณะทำการ

สร้างตัวอวตาร (ตัวละครใน Second life) ซึ่งการคาดหวังของผู้ใช้งานในเรื่องดังกล่าวปรากฏในคุณลักษณะของโลกเสมือน ตามทัศนะของนักวิชาการอันได้แก่ Sherman and Judkin (1992 : 126) และ Mylon W.Krueger (1991)

นอกจากความดูดีภายนอกจะเป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานปรารถนาแล้ว ยังพบอีกว่า องค์ประกอบอื่นๆ ซึ่งสามารถทำให้ผู้ใช้งานเกิดความโดดเด่นในมุมมองทางสังคมได้ อาทิเช่น เรื่องที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยทางการเงิน การศึกษา ฐานะ อาชีพ หรือแม้กระทั่ง การเป็นผู้มีทักษะทางภาษา ฯลฯ ก็เป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานปรารถนาจะได้รับเช่นกัน

ในทางตรงกันข้าม สิ่งที่แสดงถึงความเป็นตัวตน ซึ่งอาจทำให้สังคมไม่ยอมรับหรือเป็นการกระทำที่ผิดศีลธรรม อาทิเช่น เรื่องผิดกฎหมาย ขาบริการ หรือการมีหน้าตาที่ไม่เหมือนคนปกติทั่วไป แม้จะเป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานบางส่วนปรารถนาอยู่บ้าง แต่ก็ยังเป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น

จึงสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีความปรารถนาที่จะสร้างตัวตนบน Second life ให้มีความโดดเด่นในมุมมองที่สังคมยอมรับ นั่นหมายถึง ผู้ใช้งานไม่นิยมใช้ Second life เพื่อเป็นเครื่องมือสร้างความโดดเด่นในเชิงแปลกแยกกับสิ่งที่สังคมต้องการ

อย่างไรก็ตาม ได้พบความเป็นตัวตนประการหนึ่ง ซึ่งผู้ใช้งานคาดหวังในระดับสูง แต่มีลักษณะแตกต่างไปจากความโดดเด่นในมุมมองที่สังคมยอมรับ นั่นคือ การปรารถนาจะมีตัวตนเป็นคนโมโหร้าย

ข้อมูลจากคำสัมภาษณ์ส่วนหนึ่งได้อธิบายเหตุผลที่ทำให้ผู้ใช้งานปรารถนาจะมีตัวตนเป็นคนโมโหร้ายว่า เป็นเพราะชีวิตบนโลกเสมือนสามารถทำให้ผู้ใช้งานปลดปล่อยความเป็นตัวเองได้มากกว่า เมื่อเทียบกับโลกในความเป็นจริง ทั้งนี้พบงานวิจัยของ E.M. Reid (1991) ที่ชี้ให้เห็นว่าโลกออนไลน์มีคุณสมบัติเช่นนั้น และผู้ใช้งานสามารถแสดงพฤติกรรมในลักษณะที่แตกต่างจากความคาดหวังทางสังคมได้ นั่นคือ ผู้ใช้ IRC สามารถแสดงพฤติกรรม และลองแสดงบุคลิกภาพในรูปแบบต่างๆ ซึ่งปกติแล้วจะถูกสังคมกำหนดหรือยับยั้งไม่ให้แสดง

จากประเด็นความคาดหวังทางด้านตัวตนที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปสิ่งที่ผู้ใช้งาน
คาดหวังต่อ Second life โดยภาพรวมได้ดังนี้

- 1) เรื่องที่คาดหวังส่วนใหญ่เป็นความปรารถนาทางรูปลักษณะภายนอก
- 2) เรื่องที่คาดหวังเป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานสามารถกำหนดได้เองขณะทำการสร้างตัวอวตาร
(ตัวละครใน Second life)
- 3) เรื่องที่คาดหวังโดยมากเป็นความโดดเด่นในมุมมองที่สังคมยอมรับ
- 4) เรื่องที่คาดหวังส่วนใหญ่ไม่ก่อให้เกิดกระทำที่ผิดศีลธรรม

นอกจากนี้ เรื่องที่ถูกคาดหวังมากที่สุด ใน 5 อันดับแรก ซึ่งได้แก่ การมีหน้าตาที่ดูดี ได้
แต่งตัวตามสมัย ถูกมองว่าหน้าตาดี ได้ประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน การมีรูปร่างที่สมส่วน สิ่งเหล่านี้ยัง
สามารถต่อยอดภาพความเป็นตัวตนบน Second life ที่ผู้ใช้งานปรารถนาได้ชัดเจนขึ้น เนื่องจากมี
ความสอดคล้องกับเรื่องที่ผู้ใช้งานคาดหวังไว้ ดังที่ได้สรุปไปแล้ว

ความคาดหวังด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล

สำหรับการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล เมื่อเทียบกับความคาดหวังด้านอื่นๆ อาจจะเป็น
ด้านที่ถูกคาดหวังจากผู้ใช้งานน้อยที่สุด แต่เมื่อพิจารณารายละเอียดลงไปในรายละเอียดแล้วพบว่า มี
อยู่หลายประเด็นด้วยกันที่ผู้ใช้งานคาดหวังไว้สูง ซึ่งโดยมากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง
สถานะความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง อาทิเช่น เพื่อน แฟน ก็ก เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ใช้งานมีความคาดหวังในระดับสูงที่จะปฏิบัติต่อผู้อื่น ด้วยการให้
ความรู้สึก ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีและเป็นไปในทิศทางเดียวกับสิ่งที่สังคม
ยอมรับ อันได้แก่ การมอบความรัก การยอมรับ การยกย่อง ในขณะที่เดียวกันบุคคลก็มีความ
คาดหวังที่จะได้รับสิ่งเดียวกันนั้นกลับคืนมา

จะเห็นได้ว่า เรื่องของ “ให้” และ “รับ” ทางความรู้สึก ทั้งสองประเด็นดังกล่าว ต่างก็เป็นสิ่ง
ที่ถูกผู้ใช้งานคาดหวังไว้ในระดับสูง แต่ถ้าหากเปรียบเทียบกันแล้ว จะพบว่า บุคคลมีความ
ปรารถนาในเรื่องของการ “รับ” สูงกว่าการ “ให้”

ในที่นี้ผู้วิจัยขอนำผลการวิจัยมาอธิบายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยยกตัวอย่างถึง ความปรารถนา ที่มีต่อเรื่องของความรัก ซึ่งพบว่า ความรักเป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่คาดหวังจะมอบให้แก่ผู้คนบน Second life ในขณะที่เดียวกัน พวกเขา ก็ปรารถนาที่จะได้รับความรักจากผู้อื่นเช่นกัน เพียงแต่ความต้องการที่จะให้ นั้น มีน้อยกว่าเมื่อเทียบกับสิ่งที่ต้องการรับ

ข้อมูลจากคำให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่ง ได้อธิบายถึงสาเหตุที่ทำให้ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ตั้งใจที่จะมอบความรู้สึกรักให้แก่ผู้คนบน Second life ไว้ว่า เป็นเพราะพวกเขาได้คาดการณ์ถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นหลังจากการให้ นั่นคือ ความรู้สึกดีที่ผู้ใช้งานคนอื่นๆ จะมอบกลับคืนมา ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าว สอดคล้องและเป็นไปตามหลักของทฤษฎีความคาดหวัง (Palmgreen และ Rayburn, 1985) ที่เชื่อว่า บุคคลย่อมมีจุดมุ่งหมายในใจต่อผลลัพธ์ก่อนเข้าใช้งานสื่อ นั่นคือ ผู้ใช้งานสามารถรับรู้ว่าการแสดงพฤติกรรมดังกล่าว ผ่านโลกเสมือนน่าจะให้ผลเฉพาะบางอย่างที่ตนเองต้องการ

จึงสรุปได้ว่า สำหรับมุมมองที่มีต่อเรื่องของความรักแล้ว คนส่วนใหญ่มีความคิดที่จะใช้ Second life เพื่อเป็นช่องทางให้คนอื่นมารักตนเอง มากกว่าใช้เพื่อมอบความรักแก่ผู้อื่น และเหตุผลส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ใช้งานตั้งใจจะมอบความรักให้แก่ผู้อื่น นั้นเป็นเพราะคาดหวังจะได้รับ ความรู้สึกที่ดีกลับคืน

ในทำนองเดียวกัน ไม่ใช่เพียงแค่เรื่องของความรัก ดังที่ยกตัวอย่างมาเท่านั้น แต่หมายรวมถึงเรื่องทางความรู้สึกอื่นๆ ที่เป็นไปในแนวทางเดียวกันด้วย อาทิเช่น การยอมรับ การยกย่อง การเห็นใจ ฯลฯ ซึ่งล้วนเป็นความปรารถนาที่ผู้ใช้งานต้องการ “รับ” มากกว่า “ให้” ทั้งสิ้น

แม้ผลการวิจัยโดยสรุปได้แสดงให้เห็นว่า บุคคลมีความปรารถนาในทิศทางที่ “อยากรับ” มากกว่า “อยากให้” แต่อย่างไรก็ตาม สังเกตได้ว่า หากเป็นเรื่องของการสร้างความสัมพันธ์ต่อ “บุคคล” แล้ว ผู้ใช้งานมีความต้องการ การแสดงออกทางความก้าวร้าวอยู่น้อยมาก เนื่องจาก พฤติกรรมในเชิงผิดศีลธรรมต่างๆ ซึ่งได้แก่ การล่อลวงละเมิดทางเพศ เป็นขู่ ฆ่าคน ขโมยของ มีเพศสัมพันธ์กับใครหลายคน แย่งแฟนผู้อื่น เอาัดเอาเปรียบ การทำร้ายร่างกาย นินทา พุดคำหยาบ ทั้งหมดเป็นเรื่องที่ถูกคาดหวังอยู่ในระดับต่ำ

สำหรับสาเหตุที่ทำให้ผู้ใช้งานคาดหวังในระดับต่ำต่อการกระทำผิดศีลธรรมนั้น อาจเป็นไปได้ว่า เนื่องจากผู้ใช้งานจำเป็นต้องคำนึงถึงการปฏิบัติต่อ “บุคคล” ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิต ทั้งนี้พบ

ข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถามและคำสัมภาษณ์ส่วนหนึ่งที่ยืนยันว่า การต้องคำนึงถึงความรู้สึกของผู้คนบน Second life เป็นอุปสรรคทางด้านสังคมอย่างหนึ่ง ซึ่งทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของผู้ใช้งานห่างไกลจาก “ความเป็นอุดมคติ” เพราะการปฏิบัติต่อบุคคลมีความแตกต่างจากสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ที่ไม่มีชีวิต และจะกระทำอย่างไรก็ได้

นอกจากนี้ คำสัมภาษณ์อีกส่วนหนึ่งได้ให้รายละเอียดเพิ่มเติมว่า ผู้อื่นคืออุปสรรคสำคัญที่ทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนไม่เป็นไปอย่างต้องการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์การที่ผู้ใช้งานมีความคาดหวังในเรื่องซึ่งเป็นที่ไม่พึงปรารถนาของบุคคลรอบข้าง ทั้งนี้ การบีบบังคับให้ผู้อื่นกระทำในสิ่งที่ตนต้องการนั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก

จากประเด็นความคาดหวังทางด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปสิ่งที่ผู้ใช้งานคาดหวังต่อ Second life โดยภาพรวมได้ดังนี้

- 1) เรื่องที่คาดหวังเป็นความต้องการสร้างสถานะความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง
- 2) เรื่องที่คาดหวังเป็นความต้องการปฏิบัติดีต่อผู้อื่น และต้องการให้ผู้อื่นปฏิบัติดีต่อตน
- 3) ผู้ใช้งานไม่ปรารถนาที่จะกระทำในเรื่องผิดศีลธรรม

หากจะอธิบายความคาดหวังต่อบุคคลเพิ่มเติม โดยพิจารณาจากเรื่องที่ถูกคาดหวังมากที่สุด ใน 3 อันดับแรก ซึ่งได้แก่ การได้มีเพื่อน มีชีวิตที่อิสระ และได้รับการยอมรับจากผู้อื่น พบว่า นอกจากภาพรวมของเรื่องที่ถูกคาดหวังมากที่สุดทั้งสามอันดับ จะสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้ใช้งานคาดหวังดังที่ได้สรุปไปแล้วข้างต้น ยังพบความน่าสนใจอีกประการหนึ่ง นั่นคือ เรื่องของความคาดหวังที่มีชีวิตที่เป็นอิสระ ซึ่งทำให้เห็นได้ว่า ผู้ใช้งานไม่ได้ปรารถนาแค่การสร้างความสัมพันธ์ต่อบุคคลในทางที่ดี และรับความรู้สึกที่ดีตอบกลับมาเพียงเท่านั้น แต่การดำเนินชีวิตบน Second life โดยไม่ผูกพันกับข้อจำกัดใด ก็เป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานปรารถนาด้วยเช่นกัน และเป็นความปรารถนาที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของโลกเสมือนในแบบที่ Mylon W. Krueger เชื่อ นั่นคือ ในโลกแห่งนี้จะไม่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งทางด้านเชื้อชาติ การแบ่งแยกประเทศ และอาณาเขต ซึ่งมีอยู่ในโลกของความเป็นจริง ราวกับสิ่งต่างๆ นั้น เกิดขึ้นในโลกอีกใบหนึ่งและแตกต่างจากที่เราอาศัยอยู่ (1991 อ้างถึงในจรัญ คุฎการ, 2545)

2. ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อโลกเสมือน Second life ในฐานะ “ชีวิตในอุดมคติ” เป็นอย่างไร

จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อโลกเสมือน Second life ในด้านการสร้างตัวตนมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล ตามลำดับ ซึ่งสิ่งที่ผู้ใช้งานพึงพอใจนั้น สามารถสรุปเป็นประเด็นในแต่ละด้านได้ดังนี้

ความพึงพอใจด้านการสร้างตัวตน

ด้านการสร้างตัวตนเป็นด้านที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งเรื่องที่ได้รับ ความพึงพอใจในระดับสูง ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานสามารถกำหนดเองได้ขณะทำการสร้างตัวอวตาร (ตัวละครใน Second life) และเกี่ยวข้องกับความคิดทางรูปลักษณ์ภายนอก เช่น รูปร่าง เสื้อผ้า หน้า ผม เป็นต้น

เมื่อพิจารณาข้อมูลจากคำสัมภาษณ์เฉพาะประเด็นที่กล่าวถึงความพอใจต่อรูปลักษณ์ จะพบว่า สาเหตุที่ทำให้ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจทางรูปลักษณ์อยู่ในระดับสูงนั้น มาจากสิ่ง ที่ช่วยสนับสนุนหลายประการ อันได้แก่

1. **ความพยายามและตั้งใจ** ผู้ถูกสัมภาษณ์ที่กล่าวถึงประเด็นนี้ ได้อธิบายถึงความพึงพอใจทางรูปลักษณ์ภายนอกที่ได้รับว่า เป็นความสำเร็จซึ่งเกิดจากความพยายามในการค้นคว้าหาข้อมูลผ่านทางกระทู้ กระทู้ทั้งสามารถศึกษาวิธีการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายตัวอวตารด้วยตนเองได้ และเป็นไปในแบบที่ต้องการ

2. **ความเชื่อในศักยภาพแห่งตน** เมื่อพิจารณาจากมุมมองของผู้ใช้งาน “ความเชื่อในศักยภาพ” นับว่า เป็นปัจจัยทางด้านตนเองที่ช่วยสนับสนุนความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ” มากที่สุด ซึ่งผู้ถูกสัมภาษณ์เชื่อว่า ความพอใจต่อรูปลักษณ์ที่ได้รับนั้น ส่วนหนึ่งเป็นเพราะความสามารถเดิมที่ตนมีก่อนเข้าใช้งานอยู่แล้ว ดังนั้น การสร้างรูปลักษณ์ตัวอวตารขึ้นมาใหม่ ในแบบที่พึงปรารถนา จึงไม่ใช่เรื่องที่กระทำได้อย่าง

3. ความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างตัวตนที่ใกล้เคียงกับความเป็นมนุษย์

ผู้ถูกสัมภาษณ์ส่วนหนึ่งได้กล่าวถึงเทคโนโลยีว่า คือสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างความพึงพอใจทางรูปลักษณ์ เนื่องจากเทคโนโลยีสามารถสร้างสรรคความคล้ายคลึงกับมนุษย์ได้ในหลายประการ อาทิเช่น ทรงผมที่ออกแบบได้ไม่จำกัด รายละเอียดบนผิวหนัง หรือแม้กระทั่งสิ่งที่ละเอียดอ่อนอย่างการกระพริบตาเปลือกตา ซึ่งความสามารถของเทคโนโลยีที่สร้างความพอใจได้ในเรื่องนี้ มีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของโลกเสมือนตามทัศนะของ Mylon W. Krueger ที่เชื่อว่า โลกเสมือนเป็นโลกที่ผู้ใช้งานมีเสรีภาพ มีทางเลือกที่จะกำหนดเขาเองว่าอยากมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร กระทั่งเลือกได้ว่าจะอยากเป็นสิ่งมีชีวิตรูปแบบอื่นที่ไม่ใช่มนุษย์ พร้อมทั้งได้สัมผัสกับประสบการณ์ใหม่หลังจากรูปร่างหน้าตาของตนได้เปลี่ยนแปลงไปแล้ว ว่าชีวิตของตนนั้นเปลี่ยนแปลงไปเช่นไร (1991 อ้างถึงในจิรัฐ ศุภการ, 2545)

4. คุณสมบัติของเทคโนโลยีในการเปลี่ยนแปลงแก้ไขสิ่งที่ทำไปแล้ว ข้อมูลจากคำ

สัมภาษณ์ระบุว่า การได้มาซึ่งรูปลักษณ์ภายนอกในแบบที่ต้องการว่า เป็นผลมาจากความสามารถที่เทคโนโลยีมอบให้ นั่นคือ การเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้สร้างสรรค์ตัวอวตารอย่างไร้ข้อจำกัด อีกทั้งยังสามารถเปลี่ยนแปลงได้เรื่อยๆ ตามความพอใจ ดังนั้น ชีวิตบน Second life จึงเป็นชีวิตที่หลุดพ้นจากเงื่อนไขอันเป็นข้อจำกัดของเวลา สอดคล้องกับสิ่งที่ Ronald Rice (1989 : 439) เชื่อ นั่นคือ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มีความเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์และข้อจำกัดทั้งหมด เนื่องจากคอมพิวเตอร์สามารถเรียกคืนข้อมูลที่ต้องการกลับมาใช้งานใหม่ได้ทุกเมื่อ

หากนำสิ่งที่ผู้ใช้งานพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งก็คือ เรื่องของรูปลักษณ์ภายนอกที่สามารถกำหนดได้เอง ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น มาเปรียบเทียบกับเรื่อง que ผู้ใช้งานพึงพอใจในระดับต่ำกว่า จะพบว่า โดยมากมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกัน นั่นคือ เรื่องที่พึงพอใจในระดับปานกลาง ระดับน้อย และไม่เคยพึงพอใจนั้น ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่ไม่สามารถกำหนดได้จากการสร้างตัวอวตาร (สร้างลักษณะของตัวละครใน Second life) แต่เกิดจากการกระทำขึ้นมาภายหลัง เมื่อผู้ใช้งานได้เข้าไปใช้ชีวิตอยู่ใน Second life แล้ว อาทิเช่น การเป็นดาราดัง ได้รับการศึกษาที่ดี ประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน เป็นคนรวย เป็นต้น

สำหรับสาเหตุที่ทำให้ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจต่อเรื่องดังกล่าวในระดับต่ำ อาจอธิบายได้ว่า เป็นเพราะ เรื่องที่คาดหวังเหล่านั้นไม่สามารถกระทำได้ในทันทีและมีปัจจัยอื่นมาเกี่ยวข้อง ดังคำสัมภาษณ์ของผู้ใช้งานส่วนหนึ่งที่ให้ข้อมูลถึง ความพอใจต่อการเลือกอาชีพหลังจากได้เข้าไปใช้ชีวิตอยู่ใน Second life ว่า เป็นเรื่องที่ยื่นอยู่กับความสามารถของแต่ละคน และการประกอบ

อาชีพบน Second life มีความแตกต่างจากการเลือกอาชีพในเกมออนไลน์ทั่วไป ซึ่งผู้ใช้งานสามารถกำหนดเองได้ตามใจปรารถนา ดังนั้น การทำอาชีพในแบบที่หวังบน Second life จึงไม่ใช่เรื่องง่ายและเป็นไปได้ในทันที

นอกจากนี้ การอธิบายสิ่งที่ผู้ใช้งานพอใจด้านตัวตนเพิ่มเติม โดยพิจารณาจากเรื่องที่พึงพอใจมากที่สุด ใน 3 อันดับแรก ซึ่งได้แก่ การมีชีวิตที่เป็นอมตะ มีอายุไม่แก่ หน้าตาที่ไม่แก่ การแต่งตัวตามสมัยนิยม (อันดับ 3 มีสองเรื่อง เนื่องจากมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเท่ากัน) สามารถทำให้เห็นได้ว่า การสร้างตัวอวตารให้มีรูปลักษณะภายนอกเป็นไปอย่างหวัง ก็ยังคงเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากที่สุดเมื่อเทียบกับเรื่องอื่นๆ ในขณะที่การกระทำซึ่งไม่ได้รับการยอมรับในโลกของความเป็นจริงอย่าง การทำอาชีพขายบริการนั้น จัดว่าเป็นสิ่งที่ผู้คนบน Second life พึงพอใจเป็นอันดับสุดท้าย

จากการจัดอันดับความพึงพอใจข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ไม่ใช่เพียงแค่เรื่องที่ไม่สามารถกำหนดได้จากการสร้างตัวอวตาร (สร้างลักษณะของตัวละครใน Second life) เท่านั้น ที่ผู้ใช้มีความพึงพอใจในระดับต่ำ แต่ผู้ใช้งานยังไม่พึงพอใจต่อการสร้างตัวตนในลักษณะที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมในโลกของความเป็นจริงด้วย ซึ่งสาเหตุที่เป็นเช่นนั้น นั้นอาจเป็นเพราะตัวตนในลักษณะดังกล่าว ไม่ได้เป็นที่พึงปรารถนาของผู้ใช้งานแต่แรก ทั้งนี้พบว่า ผู้ใช้งานมีความคาดหวังต่อสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับอยู่ในระดับที่ต่ำมาก

จากประเด็นความพึงพอใจด้านการสร้างตัวตนที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปสิ่งที่ผู้ใช้งานพึงพอใจต่อ Second life โดยภาพรวมได้ดังนี้

- 1) เรื่องที่พึงพอใจส่วนใหญ่เป็นความพอใจต่อรูปลักษณะภายนอก
- 2) ผู้ใช้งานโดยมาก พึงพอใจในเรื่องที่สามารถกำหนดได้เองในทันที
- 3) ผู้ใช้งานพอใจต่อสิ่งที่สังคมยอมรับ
- 4) สิ่งที่พึงพอใจไม่ก่อให้เกิดการกระทำที่ผิดศีลธรรม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

ส่วนความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นด้านที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากเป็นอันดับสอง เมื่อพิจารณารายละเอียดลงไปในเรื่องข้อแล้ว พบว่ามีเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ได้รับความพึงพอใจค่อนข้างสูง นั่นคือ การได้ไปเที่ยวรอบโลก

คำสัมภาษณ์ของผู้ใช้งานส่วนหนึ่งได้อธิบายถึงสาเหตุที่ทำให้พึงพอใจต่อการไปเที่ยวรอบโลกบน Second life ว่าเป็นเพราะเทคโนโลยีสามารถขจัดปัญหาเรื่องระยะทางในชีวิตจริงได้ ดังนั้น การท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่างๆ ภายใต้ระบบที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวเชื่อมโยง จึงกระทำได้ในระยะเวลาอันสั้น แตกต่างจากการเดินทางในชีวิตจริงที่ต้องใช้เวลามากกว่า คุณลักษณะพิเศษของอินเทอร์เน็ตดังกล่าว สอดคล้องกับความคิดเห็นของนักวิชาการที่มองว่าอินเทอร์เน็ตมีความยืดหยุ่นในเรื่องของสถานที่และเวลา ซึ่งได้แก่ Greenfield (1999 อ้างถึงใน สุชาติ วัฒนอมรเกียรติ, 2548), กิตติ กัญภัย (2543) และ นุชริรัตน์ ขวัญคำ (2549)

นอกจากนี้คำสัมภาษณ์ของผู้ใช้งานอีกส่วนหนึ่งได้ให้ข้อมูลถึงความพอใจที่มีต่อการเดินทางบน Second life ว่าเป็นการสร้างโอกาสในการเลือกทางเดินชีวิตที่เพิ่มขึ้น และทำให้ผู้ใช้งานได้ไปยังสถานที่ซึ่งไม่เคยไปในชีวิตจริง ยิ่งกว่านั้น Second life ยังแฝงไปด้วยข้อมูลทางความรู้ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ผ่านสิ่งก่อสร้างและการกระทำของผู้คน ดังที่ Carolyn R.Miller (1978 : 229-30) เชื่อว่า โลกบนอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนสำคัญในการอธิบายวัฒนธรรมของมนุษย์ รวมถึงมีบทบาทในการสร้างและถ่ายทอดวัฒนธรรมอันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

เมื่อนำเรื่อง πουผู้ใช้งานพึงพอใจในระดับมากซึ่งมีเพียงเรื่องเดียว นั่นก็คือ การได้ไปเที่ยวรอบโลก มาเปรียบเทียบกับเรื่องอื่นๆ ที่ผู้ใช้งานพึงพอใจในระดับต่ำกว่า ไม่ว่าจะ เป็น ความรู้สึก รักโลกเหมือน การได้เป็นผู้สร้างทรัพย์สินเสมือน เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว ได้ฟันสีใส่กำแพง ได้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์ หรือแม้กระทั่ง การได้ทำลายสภาพแวดล้อม จะพบความแตกต่างที่สังเกตได้ นั่นคือ เรื่องที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากที่สุด เป็นเรื่อง ที่ผู้ใช้งานสามารถกระทำเองแต่เพียงผู้เดียวได้ โดยไม่ต้องอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่น หรือจำเป็นต้องมีปัจจัยอื่นๆ มาเกี่ยวข้อง ดังคำสัมภาษณ์ที่ผู้ใช้งานได้กล่าวถึงการเดินทางบน Second life ว่าเป็นเรื่องที่กระทำได้ง่าย เนื่องจากสามารถกำหนดด้วยตนเองได้ โดยอาศัยเพียงปลายนิ้วสัมผัส ก็สามารถเคลื่อนย้ายตัวเองไปยังสถานที่ใหม่ ในขณะที่เรื่องซึ่งผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจในระดับต่ำกว่า ส่วนมากเป็น

เรื่องที่ไม่สามารถกระทำได้ในทันที หรือถ้าหากจะกระทำก็จำเป็นต้องอาศัยเงินทุนและค่าใช้จ่ายจากชีวิตจริง

คำสัมภาษณ์ของผู้ใช้งานส่วนหนึ่งได้กล่าวถึงปัจจัยเรื่องค่าใช้จ่ายที่เป็นอุปสรรคต่อความพึงพอใจว่า ความแตกต่างของชีวิตผู้คนบน Second life ก็คือ ความสามารถในการครอบครองสิ่งต่างๆ ซึ่งมาจากอำนาจในการซื้อของเงินที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของที่ดิน เครื่องประดับ เสื้อผ้า อาหาร และวัตถุอื่นๆ ดังนั้น จึงเป็นไปได้ว่า ความสามารถในการจ่าย น่าจะส่งผลให้ ผู้คนบน Second life มีความพอใจต่อการใช้ชีวิตที่แตกต่างกัน และอาจเป็นสาเหตุทำให้ผู้ที่มีอำนาจในการใช้จ่ายน้อย แต่มีความต้องการในเรื่องที่จำเป็นต้องอาศัยเงินทุนและค่าใช้จ่ายจากชีวิตจริงมาก ไม่ได้ได้รับความพึงพอใจ

นอกจากเรื่องที่ต้องอาศัยเงินทุนและค่าใช้จ่ายจากชีวิตจริง ซึ่งผู้ใช้งานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับต่ำแล้ว ยังพบว่าการปฏิบัติต่อสิ่งแวดล้อมในทิศทางลบ ก็เป็นอีกประเด็นอีกหนึ่งที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจน้อยมากเช่นกัน ซึ่งสาเหตุที่เป็นเช่นนั้น นั้นอาจเป็นเพราะการปฏิบัติในลักษณะดังกล่าว เป็นเรื่องที่สวนทางกับการยอมรับทางสังคม ทั้งนี้พบว่า ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อสิ่งที่สวนทางกับการยอมรับทางสังคมต่ำมากในทุกประเด็น

จากประเด็นความพึงพอใจด้านสิ่งแวดล้อมที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปสิ่งที่ผู้ใช้งานพอใจต่อ Second life โดยภาพรวมได้ดังนี้

- 1) สิ่งที่พึงพอใจเป็นเรื่องที่ตัวเองได้ในทันที
- 2) สิ่งที่พึงพอใจโดยมากเป็นเรื่องที่ไม่ต้องอาศัยปัจจัยอื่น เช่น เงิน
- 3) ผู้ใช้งานพอใจต่อสิ่งที่สังคมยอมรับ

หากพิจารณาโดยจัดอันดับเรื่องที่พึงพอใจมากที่สุด จะพบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่โดดเด่นขึ้นมาอยู่สองเรื่อง นั่นคือ การไปเที่ยวรอบโลก และการมีความรู้สึกรักโลกเสมือน ซึ่งทั้งสองประเด็นนี้สามารถตอบย้ำภาพความพอใจต่อสิ่งแวดล้อมบน Second life ได้ชัดเจนขึ้น เนื่องจากต่างก็เป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานสามารถกระทำตัวเอง โดยไม่ต้องอาศัยปัจจัยอื่น และไม่ขัดต่อการยอมรับทางสังคม สอดคล้องกับลักษณะโดยรวมที่ผู้ใช้งานพึงพอใจต่อสิ่งแวดล้อม ดังที่ได้สรุปไปแล้ว

ความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล

ความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลเป็นด้านที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจเป็นอันดับสุดท้าย เมื่อพิจารณารายละเอียดลงไปในเรื่องแล้ว พบว่า มีเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ได้รับความพึงพอใจค่อนข้างสูง นั่นคือ การได้มีเพื่อน ซึ่งความสัมพันธ์ในเชิงมิตรภาพที่เกิดจากการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในลักษณะดังกล่าว มีความสอดคล้องกับคุณสมบัติประการหนึ่งของอินเทอร์เน็ตตามที่ Brown เชื้อ (1984 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543)

คำสัมภาษณ์ของผู้ใช้งานส่วนหนึ่งได้พูดถึง ความสามารถของ Second life ในการสร้างสรรค์ความสัมพันธ์ในเชิงมิตรภาพว่า เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ ซึ่งมีความแตกต่างจากเครือข่ายทางสังคมทั่วไป ที่เน้นการสื่อสารด้วยรูปภาพและข้อความตัวอักษร อาทิเช่น hi5 facebook เนื่องจากมิตรภาพบน Second life เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมและการใช้ชีวิต ที่นอกจากจะมีการสื่อสารผ่านข้อความตัวอักษรแล้ว ยังประกอบไปด้วยการทำทาง และเสียงพูด ทำให้มีวิธีการสื่อสารที่หลากหลายกว่า ซึ่งหากมองในแง่ของปริมาณ นั่นคือ จำนวนเพื่อนใหม่ที่ได้รับ Second life อาจมีความด้อยกว่าเครือข่ายทางสังคมประเภทอื่น ซึ่งสามารถขยายตัวในวงกว้างและสร้างความสัมพันธ์รูปแบบเพื่อนได้อย่างรวดเร็ว

แต่ถ้าเป็นในแง่ของคุณภาพ จะเห็นได้ว่า สัมพันธภาพระหว่างผู้ใช้งาน Second life นั้น มีความลึกซึ้งและยั่งยืน นั่นเป็นเพราะมิตรภาพบน Second life ส่วนใหญ่เริ่มก่อตัวมาจากการพูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกัน กระทั่งพัฒนาไปสู่รูปแบบการใช้ชีวิตบนโลกเสมือนที่ต่อเนื่องและยาวนาน ความสัมพันธ์ในลักษณะนี้ มีความคล้ายคลึงกับการรวมตัวกันของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีความเหนียวแน่น และนั่นจึงเป็นเหตุผลที่อธิบายได้ว่า เพราะเหตุใดผู้ใช้งานส่วนใหญ่จึงพึงพอใจต่อการใช้ Second life เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบเพื่อน

อย่างไรก็ตามพบว่า ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในระดับสูงต่อการใช้ Second life เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบเพื่อนเพียงอย่างเดียวเท่านั้น เนื่องจากการสร้างสถานะความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างในรูปแบบอื่น อันได้แก่ แฟน กิ๊ก ญาติ พี่น้อง ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับที่ต่ำกว่า

สำหรับเรื่องความพึงพอใจต่อการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลนั้น อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า นอกจากการสร้างสถานความสัมพันธ์แบบเพื่อนแล้ว ประเด็นอื่นๆ ล้วนเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานส่วน

ใหญ่พึงพอใจในระดับไม่สูงนัก และยังพบอีกว่าผู้ใช้งานส่วนใหญ่ไม่เคยได้รับความพึงพอใจต่อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการทำผิดศีลธรรมเลย ซึ่งสาเหตุที่เป็นเช่นนั้น นั้นอาจเป็นเพราะการกระทำในลักษณะดังกล่าว ไม่ได้เป็นที่พึงปรารถนาของผู้ใช้งานแต่แรก เนื่องจากเป็นการกระทำที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกของบุคคล ทั้งนี้พบว่า ผู้ใช้งานก็มีความคาดหวังต่อกระทำที่ผิดศีลธรรมในระดับที่ต่ำมากเช่นเดียวกัน

จากประเด็นความพึงพอใจด้านบุคคลที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปสิ่งที่ผู้ใช้งานพอใจต่อ Second life โดยภาพรวมได้ดังนี้

- 1) ผู้ใช้งานพอใจต่อการสร้างความสัมพันธ์รูปแบบเพื่อน
- 2) ผู้ใช้งานพึงพอใจในการกระทำที่ไม่ผิดศีลธรรม

หากจะอธิบายความพึงพอใจด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยพิจารณาจากเรื่องที่ใช้พึงพอใจมากที่สุด ใน 3 อันดับแรกซึ่งได้แก่ การได้มีเพื่อน การมีชีวิตที่อิสระ มีคนยอมรับ สามารถทำให้เห็นได้ว่า การได้มีเพื่อน ไม่ได้เป็นแค่เรื่องที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่พึงพอใจในระดับสูงเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจสูงสุดเมื่อเทียบกับเรื่องอื่นๆ อีกด้วย ในขณะที่เรื่องซึ่งผู้ใช้งานได้รับความพอใจอันดับ 2 และ 3 ก็มีลักษณะที่เป็นไปในแนวทางเดียวกัน นั่นคือ ไม่ขัดต่อศีลธรรม และสอดคล้องกับลักษณะโดยรวมที่ผู้ใช้งานพึงพอใจ ดังที่ได้สรุปไปแล้วข้างต้น

การเปรียบเทียบระดับความคาดหวังและความพึงพอใจ

เมื่อสรุปผลการวิจัยในข้อ 1 และ 2 แล้ว ผู้วิจัยได้นำความคาดหวังของผู้ใช้งานในคำถามวิจัยข้อที่ 1 มาเปรียบเทียบกับความพึงพอใจของผู้ใช้งานในคำถามวิจัยข้อที่ 2 ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้งานมีความคาดหวังในทุกด้านสูงกว่าความพึงพอใจที่ได้รับ นั่นหมายถึง โลกเสมือน Second life สามารถสร้าง “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ให้แก่ผู้ใช้งานได้ต่ำกว่าที่คาดการณ์ไว้ในทุกด้าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประเด็นที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจสูงกว่าความคาดหวัง

การคาดการณ์ต่อ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” บน Second life ปรากฏภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อนำความคาดหวังและความพึงพอใจทุกด้านมาแยกย่อยพิจารณาเป็นรายข้อ ซึ่งพบว่า ผลที่ได้จากการเปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจเป็นไปในทิศทางเดียวกัน นั่นคือ ประเด็นส่วนใหญ่ผู้ใช้งานมีความคาดหวังสูงกว่าความพึงพอใจที่ได้รับจริง หรืออาจกล่าวได้ว่ามีเพียง 3 เรื่องเท่านั้น ที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากกว่าที่หวังไว้ นั่นคือ เรื่องการมีเพศใหม่ สัญชาติใหม่ และอายุที่ไม่แก่ ในขณะที่เรื่องอื่นๆ เป็นเรื่องซึ่งผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจน้อยกว่าที่หวังไว้ทั้งสิ้น นั่นหมายถึง โลกเสมือน Second life สามารถสร้าง “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ให้แก่ผู้ใช้งานได้ ต่ำกว่าที่คาดการณ์ไว้ในเกือบทุกประเด็น

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาทั้ง 3 ประเด็น ซึ่งผู้ใช้งานได้รับ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” สูงกว่าที่คาดการณ์ไว้ ด้วยค่าทางสถิติ จะเห็นได้ว่า เรื่องของเพศและสัญชาตินั้น เป็นเรื่องซึ่งผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจแตกต่างจากความคาดหวัง หรือ หากกล่าวด้วยถ้อยคำที่เข้าใจง่ายก็คือ ผู้ใช้งานรู้สึกพึงพอใจต่อเรื่องเพศและสัญชาติเกินกว่าที่คาดหวังไว้มาก ส่วนเรื่องของอายุกลับพบว่า ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจไม่แตกต่างจากที่หวังนัก คือรู้สึกพึงพอใจใกล้เคียงกับที่คิดไว้

ข้อมูลจากผู้ให้คำสัมภาษณ์อธิบายถึงสาเหตุที่ทำให้ความพอใจในเรื่องอายุใกล้เคียงกับที่คาดการณ์ไว้ว่า เป็นเพราะผู้ใช้งานทราบดีถึงการกำหนดอายุบน Second life ที่ไม่แตกต่างจากเกมออนไลน์ทั่วไป ในขณะที่การกำหนดเพศก็เป็นเช่นเดียวกัน แต่ Second life จะให้ทางเลือกที่มากกว่า นั่นคือ ในส่วนของจินตนาการที่เป็นอิสระ ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างตัวละครตัวละครได้ โดยไม่จำเป็นต้องบ่งบอกถึงความเป็นเพศใดเพศหนึ่ง อาทิเช่น การสร้างตัวละครด้วยรูปทรงเลขาคณิต ที่ไม่เน้นความรู้สึกอ่อนหวาน หรือแข็งกระด้างจนเกินไป ทำให้ดูไม่ออกว่า ตัวละครนั้นเป็นเพศใด ด้วยคุณสมบัติในการสร้างจินตนาการที่มากกว่าเกมออนไลน์ทั่วไปนี้อาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจเรื่องการเลือกเพศบน Second life เกินกว่าที่คาดการณ์ไว้มากก็เป็นได้

เช่นเดียวกับเรื่องการกำหนดสัญชาติ ซึ่งเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจแตกต่างจากที่หวัง หรืออาจเรียกได้ว่าพอใจเกินกว่าที่คาดการณ์ไว้มาก สำหรับในประเด็นนี้ ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ระบุถึงความพอใจต่อการกำหนดสัญชาติบน Second life ไว้ว่า เป็นเพราะสัญชาติบน Second life มีให้เลือกมากกว่าโลกของความเป็นจริง เนื่องจากบางส่วนถูกสร้างขึ้นมา

จากจินตนาการโดยไม่อิงกับหลักการบนโลก ทั้งนี้ผู้ใช้งานมีความคิดเห็นว่าสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยไม่อิงกับหลักการบนโลกนั้น น่าจะสามารถทำให้ผู้ที่กำลังที่เบื่อหน่ายการแบ่งแยกทางความเจริญ ความไม่เท่าเทียมกันของสังคมที่เป็นอยู่ เกิดความรู้สึกพึงพอใจได้ สอดคล้องกับมุมมองของนักสตรีนิยมหรือ Feminist ที่เชื่อมั่นในแนวความคิดการสร้างโลกที่เท่าเทียมกันทางเพศ โดยนักสตรีนิยมที่ให้ความสนใจกับเรื่องนี้เป็นพิเศษก็คือ Donna Haraway นักทฤษฎีสายสตรีนิยมสมัยใหม่ หรือ Cyber Feminism กับแนวความคิดเกี่ยวกับตัวตนอันเกิดจากการรวมกันระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีไปสู่การมีตัวตนใหม่บนสภาพแวดล้อมจำลอง ซึ่งอนุญาตให้ผู้ใช้งานสร้างขึ้นได้อย่างไร้ข้อจำกัด (Donna Haraway, 1985)

อย่างไรก็ตามเมื่อนำเรื่องของ อายุ เพศ และสัญชาติ ซึ่งเป็นเรื่อง ที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากกว่าที่หวัง ไว้ มาพิจารณา พบว่ามีลักษณะร่วมกันที่น่าสนใจ นั่นคือ ทั้ง 3 ประเด็นดังกล่าว ล้วนเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับการสร้างตัวตนที่สามารถกระทำได้ง่าย เนื่องจากมีรูปแบบตายตัว ให้เลือกกำหนดการตั้งค่า ดังที่ผู้สัมภาษณ์ระบุว่า เป็นการตั้งค่าที่สามารถทำได้ โดยไม่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์มากนัก แตกต่างจากการออกแบบรูปร่าง หน้าตา และทรงผม อย่างไรก็ตาม เหตุผลประการหนึ่ง ที่ทำให้ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจต่อการสร้างตัวตน ซึ่งเป็นรูปลักษณะภายนอกมากกว่าที่หวังไว้ นั้นเป็นเพราะ ความสามารถของเทคโนโลยีที่ให้โอกาสผู้ใช้งาน ได้เปลี่ยนแปลงแก้ไขตัวอวตารตลอดเวลาเท่าที่ต้องการ

จากคำอธิบายที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปลักษณะที่ทำให้ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจมากกว่าที่หวังได้ดังนี้

1. ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจในเรื่องที่สามารถกระทำได้ง่าย ไม่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์มากนัก
2. ผู้ใช้งานพึงพอใจในส่วนที่ Second life เปิดโอกาสให้ทำได้มากกว่าเกมออนไลน์ทั่วไป

ประเด็นที่ความคาดหวังและความพึงพอใจไม่แตกต่างกัน

สำหรับการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคาดหวังและความพึงพอใจพบว่า นอกจากการกำหนดเพศและสัญชาติ จะเป็นเรื่อง que ผู้ใช้งานมีความคาดหวังแตกต่างกับความพึงพอใจดังที่ได้กล่าวไปแล้ว ยังพบอีกว่า เรื่องอื่นๆ ที่ผู้ใช้งานมีความคาดหวังแตกต่างกับความพึงพอใจนั้น มี

อยู่เป็นจำนวนมาก จึงอาจเรียกได้ว่า โลกเสมือน Second life สามารถสร้าง “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ได้ห่างไกลจากที่ผู้ใช้งานตั้งไว้ในเกือบทุกประเด็น

อย่างไรก็ดี 6 ประเด็นดังต่อไปนี้ เป็นเรื่อง que ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจไม่แตกต่างจากที่หวังไว้ ซึ่งได้แก่ หน้าตาที่ไม่แก่ อายุที่ไม่แก่ ชีวิตที่เป็นอมตะ การฝึกทักษะภาษาอังกฤษ ความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ การเรียนรู้วัฒนธรรมต่างชาติ

หากอธิบายจากมุมมองของ Mylon W.Krueger (1991 อ้างถึงในจิรัฐ สุภการ , 2545) ที่มีต่อความพอใจในหน้าตาและอายุ จะพบว่า สาเหตุที่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถคาดการณ์ในเรื่องนี้ได้ใกล้เคียงกับสิ่งที่ได้รับจริงนั้น น่าจะเป็นเพราะ เรื่องดังกล่าวผู้ใช้งานมีเสรีภาพและทางเลือกที่จะกำหนดเองได้ จึงสามารถควบคุมให้เป็นไปอย่างที่คิด อย่างไรก็ตาม พบข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์ส่วนหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนความคิดของ W.Krueger ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นั่นคือ นอกจากรูปลักษณะภายนอกของตัวอวตารจะเป็นสิ่งที่สามารถกำหนดได้เองแล้ว สาเหตุหลักที่ทำให้เรื่องของการกำหนดหน้าตาและอายุ เป็นไปอย่างที่คาดการณ์ไว้ นั้นเป็นเพราะ สามารถกระทำได้ง่าย เห็นผลได้ในทันที และเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ตลอดเวลาเท่าที่ต้องการ

ตรงกันข้ามกับเรื่อง que ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจแตกต่างจากที่หวังไว้ ในที่นี้ขอ ยกตัวอย่างถึง เรื่องของการได้รับการศึกษาที่ดีบน Second life เนื่องจากผู้ใช้งานส่วนหนึ่งมองว่าการศึกษานบน Second life เป็นระบบการศึกษารูปแบบใหม่ที่ต้องอาศัยเวลาในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังต้องใช้จ่ายทางการเงิน เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการเล่าเรียน ประกอบกับความสามารและความเพียรพยายามที่มีอยู่ ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายที่จะกระทำและเห็นผลในระยะเวลาอันสั้น ดังนั้นจึงทำให้ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจน้อยกว่าที่ตั้งความหวังไว้มาก

สำหรับเรื่อง que ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจไม่แตกต่างจากที่หวังไว้ในประเด็นถัดมาก็คือการได้เรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างชาติ ซึ่งแม้ว่าความพอใจที่ได้รับจะต่ำกว่าระดับที่ตั้งความหวังไว้อยู่เพียงเล็กน้อยก็ตาม (พิจารณาจากค่าเฉลี่ย) แต่การเรียนรู้วัฒนธรรมต่างชาติจากมุมมองของผู้ใช้งานก็นับว่าเป็นเรื่องที่กระทำได้ไม่ยากเย็นนัก เนื่องจาก Second life แฝงไปด้วยข้อมูลทางความรู้ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ผ่านสิ่งก่อสร้างและการกระทำของผู้คน ดังที่ Carolyn R.Miller (1978 : 229-30) เชื่อว่า โลกบนอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนสำคัญในการอธิบายวัฒนธรรมของมนุษย์ รวมถึงมีบทบาทในการสร้างและถ่ายทอดวัฒนธรรมอันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

ในฐานะที่เป็น “ผู้เรียนรู้วัฒนธรรมต่างชาติ” โลกเสมือน Second life สามารถทำหน้าที่ให้ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ได้ไม่แตกต่างจากที่ผู้ใช้งานต้องการนัก อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาในฐานะ “ผู้ถ่ายทอดวัฒนธรรมไทย” กลับพบว่า ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจน้อยกว่าที่หวังไว้มาก ทั้งนี้อาจอธิบายจากคำสัมภาษณ์ได้ว่า เป็นเพราะกลุ่มผู้เล่น Second life ซึ่งเป็นคนไทยยังมีจำนวนน้อยมาก เมื่อเทียบกับคนในชาติอื่น จึงส่งผลให้ภาพความเป็นตัวแทนคนไทยที่ปรากฏไป ยังสลายตาผู้ใช้งานจากทั่วโลกนั้น ยังไม่ชัดเจนและเข้มแข็งเท่าที่ควร

นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ใช้งาน Second life โดยมากได้อาศัยและเรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ภายใต้วัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นมาจากชนชาติอื่น ดังนั้น การถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยไปยังบุคคลผู้ซึ่งไม่ได้มีโอกาสเรียนรู้และใช้ชีวิตอยู่ภายใต้วัฒนธรรมที่ถูกสร้างจากชนชาติไทย จึงเป็นเรื่องที่กระทำได้ยากลำบาก แต่ถึงกระนั้น ยังมีผู้เล่นซึ่งเป็นคนไทยและสิ่งก่อสร้างที่สะท้อนถึงความเป็นชุมชนไทย จำนวนไม่น้อยที่มีปรากฏให้เห็นบน Second life และมีแนวโน้มว่าจะก่อตัวเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อยๆ ปรากฏการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของ ดร. โสรัจจ์ หงศ์ลดารมภ์ (2546) เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในบริบทของสังคมไทย ที่พบว่า การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ไม่ได้ทำให้วัฒนธรรมไทยต้องสูญหายไปกลับโลกาภิวัตน์ ในทางตรงกันข้ามวัฒนธรรมไทยเองมีวิธีการของตนในการจัดการกับเอกลักษณ์ของตน และเจรจาต่อรอง (negotiate) กับโลกาภิวัตน์

ในส่วนของ การได้ฝึกทักษะทางภาษาอังกฤษ ก็เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจไม่แตกต่างจากที่หวังไว้เช่นกัน และความชำนาญในการสื่อสารด้วย “ภาษาอังกฤษ” นั้น ถือได้ว่าเป็นสิ่งจำเป็นต่อการสร้าง “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” บนโลกเสมือนอย่างยิ่ง เนื่องจาก Second life ประกอบไปด้วยผู้ใช้งานที่มาจากทั่วทุกมุมโลก ดังนั้น ภาษาอังกฤษจึงถูกนำมาใช้เป็นภาษากลางในการสื่อสาร เช่นเดียวกับกับโลกของความเป็นจริง อย่างไรก็ตาม พบคำสัมภาษณ์บางส่วนที่ยืนยันว่า ความสามารถของ Second life ที่ให้โอกาสผู้ใช้งานได้ฝึกทักษะทางภาษาอังกฤษ เป็นเรื่องผู้ใช้งานทราบดี จากการศึกษาค้นคว้ามาก่อน และน่าจะเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผู้ใช้งานได้รับความพอใจไม่ต่างจากที่คิดไว้ก็เป็นได้

เช่นเดียวกับกับเรื่องของ การมีชีวิตที่เป็นอมตะ และการได้รับความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ ซึ่งเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจไม่แตกต่างจากที่หวัง และ อาจอธิบายได้ด้วยเหตุผลเดียวกัน นั่นคือ เป็นสิ่งที่สามารถคาดเดาได้ง่าย คำสัมภาษณ์ของผู้ใช้งานส่วนหนึ่งได้กล่าวถึงการคาดเดาต่อความปลอดภัยในชีวิตบนโลกเสมือนว่า พวกเขาได้ประเมินถึงความเป็นไปได้ของความปลอดภัยที่จะได้รับ โดยอาศัยประสบการณ์บนโลกออนไลน์ที่ผ่านมาเป็นตัวตัดสิน จึงทำให้ทราบดี

ถึงความสามารถของ Second life ที่มีในเรื่องดังกล่าว อย่างไรก็ตาม ผู้ให้คำสัมภาษณ์เชื่อว่า ตนเอง และผู้ใช้งานส่วนใหญ่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ในเรื่องนี้เท่าใดนัก สอดคล้องกับข้อมูลจากแบบสอบถามที่พบว่า เรื่องของการได้รับความปลอดภัยในอุบัติเหตุ เป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานโดยมากคาดหวังอยู่ในระดับกลางเท่านั้น

จากเหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น สามารถสรุปลักษณะรวมของเรื่องที่เป็นไปดังหวัง ได้ ดังนี้

1. กระทำได้ง่าย เห็นผลได้ในทันที
2. สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ตลอดเวลาเท่าที่ต้องการ
3. เป็นเรื่องที่ทราบดีจากการศึกษาข้อมูลมาก่อน
4. สามารถคาดเดาผลลัพธ์ได้จากประสบการณ์บนโลกออนไลน์ที่มีอยู่เดิม

ประเด็นที่ความคาดหวังและความพึงพอใจแตกต่างกัน

จะเห็นได้ว่าผู้วิจัยได้กล่าวถึงประเด็นที่สมหวังทั้ง 6 ประเด็นไปแล้ว พร้อมทั้งอธิบายถึงสาเหตุที่ทำให้ผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจไม่แตกต่างจากที่คิดไว้ อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาในมุมกลับกัน นั่นคือ ในส่วนของเรื่องที่ไม่เป็นไปอย่างหวัง จะพบว่ามียุ่หลายประเด็นด้วยกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้เปรียบเทียบความแตกต่างของความคาดหวังและความพึงพอใจเพิ่มเติม โดยใช้ค่าเฉลี่ยประกอบการพิจารณา ซึ่งทำให้ทราบว่า เรื่องที่ผู้ใช้งานคาดหวังแล้วไม่เป็นไปอย่างหวังมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยความคาดหวังและความพึงพอใจแตกต่างกันมากที่สุด) ใน 5 อันดับแรก ได้แก่ การได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว ได้รับการศึกษาที่ดี ได้เป็นผู้ออกกฎหมาย ได้ฆ่าคน และได้เป็นคนรวย ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาจากเรื่องที่คาดหวังแล้วผิดหวังมากที่สุดทั้ง 5 ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมกัน นั่นคือ เป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานไม่สามารถกระทำได้ง่าย จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้อื่น หรือต้องมีปัจจัยอื่นมาเกี่ยวข้อง อาทิเช่น ความสามารถ โอกาส ปัจจัยทางการเงิน เป็นต้น

ในที่นี้ขอยกตัวอย่างคือ เรื่องของการฆ่าคน ซึ่งหากสังเกตจะพบว่า แม้ผู้ใช้งานส่วนใหญ่จะมีความคาดหวังต่อเรื่องดังกล่าวในระดับที่ต่ำแล้วก็ตาม แต่ก็พบว่าความพึงพอใจที่ได้รับก็ยัง

น้อยกว่าที่ตั้งความหวังไว้อยู่เหมือนกัน ข้อมูลจากคำสัมภาษณ์อธิบายว่า นั่นเป็นเพราะ สถานที่บน Second life ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้รับกันเหมือนในเกมออนไลน์อื่นๆ เป็นเพียงพื้นที่ส่วนน้อยเท่านั้น เนื่องจากแท้ที่จริงแล้วเป้าหมายหรือจุดประสงค์หลักของการสร้างโลกเสมือน Second life ไม่ใช่การรวบรวมการฆ่าฟันกัน ดังนั้น การประสงค์จะเอาชีวิตผู้อื่น โดยปราศจากเหตุผล จึงเป็นเรื่องที่กระทำได้ยาก อยากรู้ก็ตาม ถึงแม้ว่าการฆ่าคนบน Second life ในสถานที่ทั่วไปจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ แต่ก็จำเป็นต้องอาศัยความรู้ทางโปรแกรม 3 มิติ ในการควบคุมและกำหนดลักษณะของการกระทำ ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้ความเห็นว่า ในประเทศไทยยังไม่มีผู้เชี่ยวชาญ โดยเฉพาะ

เช่นเดียวกันกับเรื่องที่ไม่เป็นไปอย่างหวังของผู้ใช้งาน ซึ่งมาจากเหตุผลที่ต้องอาศัยเงินทุน และค่าใช้จ่ายจากชีวิตจริง อาทิเช่น การได้เป็นคนรวย การได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว รวมถึงเรื่องของการศึกษา ทั้งนี้พบคำสัมภาษณ์ของผู้ใช้งานส่วนหนึ่งได้กล่าวถึงปัจจัยเรื่องค่าใช้จ่ายที่เป็นอุปสรรคต่อความพึงพอใจว่า ทำให้ชีวิตผู้คนบน Second life มีความแตกต่างกัน และความสามารถในการครอบครองสิ่งต่างๆ นั้น มาจากอำนาจในการซื้อของเงิน

นอกจากนี้ยังพบว่า เรื่องที่ไม่เป็นไปดังหวังในบางประการ เป็นเรื่อง que ผู้ใช้งานไม่ทราบเกี่ยวกับข้อมูลหรือวิธีการที่จะได้มา อาทิเช่น การไม่ทราบถึงวิธีการซื้อที่ดินบน Second life ไม่ทราบขั้นตอนในการสมัครเรียน รวมถึงไม่ทราบจำนวนเงินที่ต้องจ่ายไป หากต้องการได้เกาะส่วนตัวมาครอบครอง ซึ่งตรงส่วนนี้ ผู้ใช้งานได้ให้เหตุผลว่า เป็นเพราะตนไม่เคยเข้าใช้งานโลกเสมือนอื่นมาก่อน จึงได้ประเมินการครอบครองพื้นที่เกาะส่วนตัว โดยใช้เกณฑ์ราคาตามอย่างการซื้อขายอสังหาริมทรัพย์บนเกมออนไลน์ทั่วไป อยากรู้ก็ตามพบข้อมูลที่ยืนยันได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ไม่เคยเข้าใช้งานโลกเสมือนอื่นมาก่อนจริง คือ มากถึงร้อยละ 75.5 ดังนั้น หากการคาดเดาราคาของผู้ใช้งานส่วนใหญ่เกิดขึ้นโดยอาศัยหลักของเกมออนไลน์ทั่วไป นั้น อาจเป็นสาเหตุที่ทำให้พวกเขาไม่ได้รับความพึงพอใจต่อการเป็นเจ้าของเกาะส่วนตัวเท่าที่คาดการณ์ไว้ก็เป็นได้

จากเหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น สามารถสรุปลักษณะรวมของเรื่องที่ไม่เป็นไปดังหวังได้ดังนี้

1. เป็นเรื่องที่ไม่สามารถกระทำได้ง่าย ต้องอาศัยระยะเวลา
2. จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากผู้อื่น หรือต้องมีปัจจัยอื่นมาเกี่ยวข้อง
อาทิเช่น ความสามารถ โอกาส เงิน เป็นต้น
3. เป็นเรื่องที่ไม่ทราบถึงผลลัพธ์มาก่อน
4. ไม่สามารถคาดเดาได้จากประสบการณ์บนโลกออนไลน์ที่มีอยู่เดิม

3. ปัจจัยด้านต่างๆ มีส่วนช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อความเป็น “ชีวิตในอุดมคติ”
ของผู้ใช้งาน Second life อย่างไร

สิ่งที่ช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคต่อความเป็นชีวิตในอุดมคติของผู้ใช้งาน ซึ่งมาจาก
ปัจจัยทั้ง 3 ด้าน อันได้แก่ ตนเอง เทคโนโลยี และสังคม ได้ถูกผู้ใช้งานระบุไว้ในผลการวิจัยดังนี้

ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริม

เทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่ผู้ใช้งานมองว่ามีส่วนช่วยส่งเสริมให้ชีวิตที่สองเป็นไปในแบบที่
ต้องการมากที่สุด รองลงมาคือปัจจัยด้านตนเอง และปัจจัยด้านสังคม ตามลำดับ

เทคโนโลยี

จากผลการวิจัยทำให้ทราบว่าเทคโนโลยีนั้นมีส่วนช่วยส่งเสริมในเรื่องของจินตนาการได้
มากกว่าเรื่องอื่นๆ จึงเป็นไปได้ว่าความโดดเด่นของโลกเสมือน Second life ก็คือการสร้างสรรคสิ่ง
ที่อยู่ในจินตนาการให้กลายเป็นความจริง ดังที่ผู้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งได้ยกตัวอย่างไว้ นั่นคือ
ความสามารถในการลอยตัวอยู่บนท้องฟ้า และหายตัวไปยังสถานที่ต่างๆ ซึ่งหากพิจารณาแล้ว
พบว่า เครือข่ายทางสังคมประเภทอื่น อย่างเช่น MSN Hi5 Facebook และ Twitter ไม่สามารถ
กระทำได้

นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังมองว่า Second life มีความโดดเด่นในเรื่องของการสร้างโอกาส
หรือประสบการณ์ใหม่ๆ ในการเลือกทางเดินชีวิต ซึ่งน่าจะเป็นผลมาจากความเป็นเครือข่ายทาง
สังคมออนไลน์ที่กว้างขวางและเชื่อมโยงทั่วทั้งโลกเข้าด้วยกัน จากการสอบถามผู้ใช้งานพบข้อมูล
ที่อธิบายได้ว่า ประสบการณ์ทางสังคมซึ่งแตกต่างจากโลกความเป็นจริงนั้น มีอยู่จริงบนโลก
ออนไลน์ และผู้ใช้งานมีโอกาสได้เรียนรู้ก่อนที่จะพบเจอในชีวิตจริง อาทิเช่น การได้พบเจอผู้คนใน

แบบที่หลากหลายบน Second life ทั้งที่ตนเองยังอยู่ในวัยเด็กซึ่งมีสังคมไม่กว้างขวางนัก นั่นเป็นเพราะผลจากการเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นช่องทางในการสื่อสาร

อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่เพียงเรื่องของจินตนาการและการสร้างประสบการณ์ในชีวิตเท่านั้น ที่ผู้ใช้งานมองว่าเทคโนโลยีบน Second life สามารถส่งเสริมได้ แต่ยังรวมถึงความสามารถในการสร้างชีวิตใหม่ที่ทำทุกอย่างได้มากกว่าหรือคล้ายคลึงกับมนุษย์อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเดิน วิ่ง พุดคุย หรือแม้แต่การสื่อสารได้ต่อกับบุคคลอื่น ซึ่งผู้ใช้งานระบุว่า Second life ทำได้ไม่แตกต่างจากชีวิตจริงนัก นอกจากนี้ เทคโนโลยีบน Second life ยังสามารถสร้างรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ทางรูปลักษณะภายนอกได้ อาทิเช่น การจัดแต่งทรงผม การกระพริบเปลือกตา หรือแม้แต่รายละเอียดของรูขุมขนบนผิวหนัง อย่างไรก็ตาม มีผู้ใช้งานบางส่วนที่ไม่ได้คิดเห็นเช่นนั้น เนื่องจากมองว่า ปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอุปสรรคต่อ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” และอุปสรรคดังกล่าว คือความไม่เป็นธรรมชาติซึ่งเกิดจากที่เทคโนโลยีไม่สามารถทำให้ผู้ใช้งานมีชีวิตที่คล้ายคลึงกับมนุษย์ได้ เช่น การขยับปากและกริยาท่าทางของตัวละคร ที่ยังมีลักษณะคล้ายคลึงกับหุ่นยนต์ เป็นต้น

สำหรับการช่วยส่งเสริม “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” เรื่องอื่นๆ ที่เป็นคุณลักษณะของเทคโนโลยีโดยทั่วไป และปรากฏให้เห็นบน Second life ได้แก่ ความทันสมัย สะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลา รวมถึงความสามารถในการขจัดปัญหาเรื่องระยะทาง ภายใต้ระบบที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวเชื่อมโยง ซึ่งคุณลักษณะประการนี้ เป็นสาเหตุให้ผู้ให้คำสัมภาษณ์ส่วนหนึ่งรู้สึกพึงพอใจต่อการสื่อสารและทำธุรกรรมผ่านทาง Second life เนื่องจากไม่ต้องเสียเวลาเดินทางในชีวิตจริง คุณลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักวิชาการที่มองว่าอินเทอร์เน็ตมีความยืดหยุ่นในเรื่องของสถานที่และเวลา ซึ่งได้แก่ Greenfield (1999 อ้างถึงใน สุชาติ วัฒนอมรเกียรติ, 2548), กิตติ กันภัย (2543) และนุชวีรัตน์ ขวัญคำ (2549)

ในขณะเดียวกัน การมองถึงคุณลักษณะของเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความสามารถในการแก้ไขสิ่งต่างๆ ที่ทำไปแล้ว และให้โอกาสผู้ใช้งานได้ลองผิดลองถูกในสิ่งที่กระทำ ตลอดจนการใช้โลกเสมือนเพื่อเป็นสถานที่สำหรับแสดงออกในสิ่งที่ต้องการ ล้วนเป็นเรื่องที่ถูกมองจากผู้ใช้งานว่าเป็นเหตุผลที่ช่วยส่งเสริม “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ได้ทั้งสิ้น ทั้งนี้ Rheingold (1994 : 6) มีความเชื่อที่สอดคล้องกันว่ามนุษย์จะใช้โลกเสมือนเป็นสถานที่เพื่อปลดปล่อยความต้องการทางด้านสังคมที่มีอยู่ในใจ และหากเป็นเช่นนั้นจริง ความสามารถของเทคโนโลยีในการแก้ไขสิ่งต่างๆ ที่ทำไปแล้ว และการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้ลองผิดลองถูกก่อนจะทำการต่างๆ ดังที่ปรากฏ น่าจะช่วยสนับสนุนความคิดที่ Rheingold คาดการณ์ไว้ได้ นั่นคือ ในอนาคต

โลกเสมือนจะกลายเป็นพื้นที่สาธารณะทางการสื่อสารประเภทหนึ่ง ซึ่งมนุษย์ใช้สำหรับพื้นที่บางสิ่งบางอย่างที่เคยมีอยู่และได้หายไปจากโลกของความเป็นจริง ดังนั้น จึงเป็นไปได้ว่าความเชื่อและค่านิยมเดิมๆ ของมนุษย์จะกลับมาปรากฏให้เห็นอีกครั้งในโลกเสมือน

ความน่าสนใจอีกประการหนึ่งซึ่งผู้ใช้งานมองว่า Second life สามารถส่งเสริม “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ได้ นั่นคือ เรื่องของการให้ความสนุกสนานบันเทิง ซึ่งถึงแม้ว่าจะไม่มีนักวิชาการท่านใดออกมายืนยันชัดเจนว่า เป็นความโดดเด่นที่ Second life ทำได้แตกต่างจากเครือข่ายทางออนไลน์ประเภทอื่น แต่อย่างไรก็ตาม มีผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนได้กล่าวถึง ความเป็นเนื้อหาของส่วนที่ปรากฏอยู่บน Second life นั่นคือ เนื้อหาส่วนที่เป็นชีวิต และเนื้อหาส่วนที่เป็นเกม ซึ่งสามารถชี้ให้เห็นได้ว่า ในขณะที่ Second life กำลังถูกสร้างขึ้นเพื่อมอบส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระให้แก่ผู้ใช้งานนั้น Second life ก็สามารถทำหน้าที่ให้ความบันเทิงตามอย่างเกมออนไลน์ไปพร้อมๆ กันด้วย ทั้งนี้พบว่า เนื้อหาที่หลากหลายบน Second life ไม่ว่าจะเป็น เกม ดนตรี ศิลปะ ศาสนา และความรู้ต่างๆ น่าจะเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจผู้ใช้งานซึ่งมีความต้องการในการเลือกเปิดรับสื่อที่แตกต่างกัน ให้เข้ามารวมตัวกัน เนื่องจากเนื้อหาหรือกิจกรรมบน Second life ในหลายประเภทสามารถตอบสนองความต้องการในการเลือกเปิดรับสื่อของบุคคลจากแนวความคิดของ Katz (1959) ได้

สำหรับสิ่งที่เทคโนโลยีช่วยส่งเสริม “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ให้แก่ผู้ใช้งานได้ในประการสุดท้ายคือ ความสามารถในการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัว ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์มองว่าเป็นลักษณะเฉพาะของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยต่อการควบคุมขอบเขตความสัมพันธ์ระหว่างคู่สนทนา ในที่นี้ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ยกตัวอย่างถึง คุณสมบัติของเทคโนโลยีที่สามารถใช้เพื่อปิดบังความลับ หรือเปิดเผยเฉพาะส่วนที่ต้องการให้ผู้อื่นได้รับรู้ เรื่องดังกล่าวสอดคล้องกับความเชื่อของ กิตติ กันภัย (2543) ที่ว่า การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร แต่ถ้าให้เวลาไม่นาน คนจะค่อยๆ สร้าง “อัตลักษณ์ on-line” ขึ้นมา และการปกปิดหรือไม่เปิดเผย จะถูกใช้เพื่อสร้างทางเลือกในการเป็นตัวตนของบุคคล

ตนเอง

ปัจจัยด้านตนเองเป็นปัจจัยที่ผู้ใช้งานมองว่ามีส่วนช่วยส่งเสริม “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” มากเป็นอันดับสองรองจากปัจจัยด้านเทคโนโลยี และจากผลการวิจัยทำให้ทราบว่า เรื่องของความเชื่อมั่นในศักยภาพเป็นสิ่งที่คุณใช้งานระบุว่า ช่วยส่งเสริม “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ได้มาก

ที่สุด นั้นหมายถึง เมื่อผู้ใช้งานมีความเชื่อมั่นในการกำหนด ควบคุม สร้างสรรค์และทำทุกอย่างบน Second life แล้ว สิ่งที่ปรารถนาก็ย่อมเป็นไปดั่งใจหวัง อย่างไรก็ตาม ความเชื่อในศักยภาพไม่ใช่ แรงผลักดันเพียงเรื่องเดียวที่ผู้ใช้งานเชื่อว่าสามารถส่งเสริม “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ได้ แต่ยัง รวมถึง ความกล้า ความคาดหวัง ความพยายาม และความตั้งใจจริงอีกด้วย ทั้งหมดนี้ ล้วนเป็น สภาวะภายในจิตใจซึ่งอาจกล่าวได้ว่า มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมเพื่อมุ่งไปสู่จุดหมายของบุคคล ทั้งสิ้น

นอกจากนี้แล้วผู้ใช้งานได้ระบุว่า การจะนำพาชีวิตบน Second life ไปสู่ “ความเป็นอุดมคติ” ได้นั้น ยังขึ้นอยู่กับความพร้อมความพร้อมต่างๆ อันได้แก่ การวางแผน การตั้งเป้าหมายในสิ่งที่ จะทำ ตลอดจนการเตรียมตัวศึกษาหาข้อมูลก่อนเข้าใช้งาน ซึ่งเป็นแนวทางปฏิบัติที่ดี หากต้อง เปรียบเทียบกับสถานการณ์ต่างๆ บนโลกเสมือน

อย่างไรก็ตาม ความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี ตลอดจนทักษะทางภาษาอังกฤษและ การสื่อสาร ซึ่งเป็นทักษะที่ผู้ใช้งานมีติดตัวอยู่แต่เดิม ก็นับว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับ “ความเป็นชีวิต ในอุดมคติ” บนโลกเสมือน Second life ด้วย เนื่องจากสามารถช่วยสนับสนุนให้ผู้ใช้งานทำสิ่ง ต่างๆ ที่ต้องการได้ง่ายขึ้น ในขณะที่เรื่องของปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับตนเอง อย่างเช่น เวลา ในการเข้าใช้งาน หรือความสามารถในการออนไลน์ในทุกสถานที่ ก็ส่งผลต่อ “ความเป็นชีวิตใน อุดมคติ” บนโลกเสมือนได้เช่นกัน

จะเห็นได้ว่าปัจจัยทางด้านตนเองที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของแรงผลักดัน ภายในตนเอง การเตรียมความพร้อม ทักษะที่ผู้ใช้งานมีอยู่ หรือแม้กระทั่งปัจจัยภายนอกที่ เกี่ยวเนื่องกับตนเอง ล้วนเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริม “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ให้แก่ผู้ใช้งานได้ทั้งสิ้น ในขณะที่เดียวกัน หากผู้ใช้งานขาดสิ่งเหล่านั้นไป ก็อาจนำมาซึ่งความเป็นตัวตนที่เป็นอุปสรรคก็ เป็นได้ ทั้งนี้พบว่า ทุกประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น ปรากฏอยู่ในเหตุผลที่ทำให้ปัจจัยทางด้านตนเอง เป็นอุปสรรคต่อ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ด้วยเช่นกัน

สังคม

เป็นปัจจัยซึ่งถูกระบุว่าช่วยส่งเสริม “ความเป็นอุดมคติ” ได้น้อยที่สุด และในขณะเดียวกัน ก็เป็นอุปสรรคต่อ “ความเป็นอุดมคติ” มากที่สุดเมื่อเทียบกับปัจจัยด้านอื่นๆ แต่อย่างไรก็ตาม จาก ผลการวิจัย ก็ทำให้ทราบว่าปัจจัยทางด้านสังคมเป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้บน Second life

เนื่องจากสามารถช่วยส่งเสริมเรื่องของคุณสมจริงและช่วยสนับสนุนให้ชีวิตที่สองเป็นไปในแบบที่ต้องการได้ ดังที่ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งกล่าวถึง ความสำคัญของสังคมรอบข้างบน Second life ว่า คือสิ่งที่ทำให้ Second life มีความแตกต่างจากเกมออนไลน์ทางคอมพิวเตอร์อย่าง The Sim เนื่องจาก Second life ประกอบไปด้วยผู้เล่นซึ่งเป็นคนจริง จึงสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่เหมือนชีวิตจริงได้มากกว่า

ตรงส่วนนี้อาจอธิบายได้จากความคิดของ Chesney et al (2007) และ Bartle (2003) ว่า โลกเสมือนเป็นโลกที่เปิดโอกาสให้ผู้คนจำนวนมากซึ่งอาศัยอยู่ต่างสถานที่กันได้เข้าไปเล่นพร้อมๆ กัน โดยที่การป้อนข้อมูลคำสั่งของคนหนึ่งจะไปมีผลกระทบต่อผลข้อมูลของคนอื่นๆ เนื่องจากเทคโนโลยีมีความสามารถในการเชื่อมโยงเครือข่ายทางการสื่อสารเป็นสภาพแวดล้อมจำลอง จึงไม่ใช่เรื่องยากที่เกมออนไลน์อย่าง Second life จะมีข้อได้เปรียบเกมออนไลน์อย่าง The Sim ตรงที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารระหว่างคนกับคนได้จริง

อย่างไรก็ตาม สังคมรอบข้างไม่ได้ส่งเสริมเฉพาะเรื่องของคุณสมจริงเพียงอย่างเดียวเท่านั้น เนื่องจากผู้ใช้งานได้ระบุถึงเหตุผลอื่นๆ ด้วย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการมีสังคมทำให้มีเพื่อน และไม่ต้องใช้ชีวิตอยู่อย่างลำพังบน Second life รวมทั้งความรู้สึกคลายเหงาหรือคลายเครียด หลังจากที่ได้เข้าไปใช้งานผ่านโลกออนไลน์ สำหรับประเด็นนี้สอดคล้องกับผลการสำรวจของ Center for On-Line Addiction ที่พบว่า 6% ของผู้ตอบแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ 17,251 ชุด มีพฤติกรรมบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตและ 30% ของผู้บริโภคล่าว่า พวกเขาเลือกบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อหลบหนีจากความรู้สึกทางลบและปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง โดยบุคคลจะหันหาอินเทอร์เน็ตเมื่อรู้สึกไม่สบายใจ เศร้าเสียใจกับสิ่งต่างๆ และจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อระบายความเจ็บปวดที่มีอยู่

นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังได้ระบุว่าสังคมรอบข้างบนโลกเสมือนสามารถส่งเสริม “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ได้เนื่องจากพวกเขาได้พบเจอกับผู้คนหรือรูปแบบสังคมบนโลกเสมือนในแบบที่ชอบ และยังได้รับโอกาสในการเลือกทางเดินชีวิตเพิ่มขึ้นเมื่อเข้ามาใช้ชีวิตอยู่บนโลกออนไลน์ จากผลดังกล่าวแสดงให้เห็นได้ว่า มีผู้ใช้งานจำนวนหนึ่งที่สามารถจัดการกับการสร้าง “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ซึ่งต้องกำหนดร่วมกันกับบุคคลอื่นได้ เนื่องจากพวกเขามีความรู้สึกพึงพอใจต่อผู้คนและรูปแบบสังคมที่ตนพบเจอ อย่างไรก็ตาม มีผู้ใช้งานอีกส่วนหนึ่งที่ไม่คิดเช่นนั้น และมองว่าสังคมรอบข้างบนโลกเสมือนเป็นอุปสรรคต่อ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” เพราะตนเองไม่ได้พบเจอกับผู้คนหรือรูปแบบสังคมบนโลกเสมือนในแบบที่ต้องการ

ในขณะที่สาเหตุซึ่งถูกหยิบยกขึ้นมาแล้วแสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้งานได้มองถึงประโยชน์ของการมีสังคมรอบข้างในแง่ของการสื่อสาร ได้แก่ ความเชื่อที่ว่าสังคมรอบข้างสามารถช่วยส่งเสริมในเรื่องของแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ร่วมกันกับผู้อื่น ความเป็นระบบการสื่อสารที่สามารถโต้ตอบกันแบบ 2 ทางนี้ ถือได้ว่าเป็นคุณลักษณะพิเศษที่ทำให้อินเทอร์เน็ตมีความแตกต่างจากสื่อในอดีตที่เคยมีมา และสังคมรอบข้างบน Second life ก็เป็นเช่นเดียวกันนั้น นั่นคือมีรูปแบบทางการสื่อสารที่สามารถโต้ตอบถึงกัน ซึ่ง Hoffman and Novak (1995) เชื่อว่าเป็นรูปแบบทางการสื่อสารที่ทำให้บุคคลมีสิทธิเลือกรับข้อมูลข่าวสารได้ตรงกับความต้องการมากขึ้น เพราะผู้ใช้งานมีความสามารถในการตัดสินใจเลือกรับข้อมูลข่าวสารด้วยตนเอง

ยิ่งไปกว่านั้นสังคมรอบข้าง ยังถูกมองว่าช่วยส่งเสริม “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ได้ ในแง่ของการใช้ประโยชน์จากการสื่อสาร นั่นคือ ผู้ใช้งานเชื่อว่าการสนทนากับผู้คนรอบข้างบนโลกเสมือนสามารถเอื้ออำนวยให้พวกเขาได้รับความสะดวก ความช่วยเหลือ หรือแนะนำในสิ่งต่างๆ ซึ่งจะเห็นได้ว่าต้องมาจากการสื่อสารที่สัมฤทธิ์ผลระหว่างผู้ใช้งานกับผู้คนรอบข้างบนโลกเสมือนเป็นสำคัญ นุชรีรัตน์ ขวัญคำ (2549) เชื่อว่าการสื่อสารดังกล่าวนี้ ส่วนใหญ่เป็นการสื่อสารที่เน้นการสนทนาในรูปแบบของการพิมพ์ภาษาข้อความเป็นหลัก

อย่างไรก็ตามผู้ใช้งานได้ระบุว่า การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ มีอุปสรรคสำคัญในหลายประการ อาทิเช่น อุปสรรคที่เกิดจากผู้คนรอบข้างซึ่งใช้ภาษาในการสื่อสารแตกต่างกัน อุปสรรคอันเกิดจากเทคโนโลยีภาพและเสียงบน Second life ที่ยังมีข้อบกพร่องหรือยังไม่ถูกพัฒนาอย่างสมบูรณ์แบบทำให้เกิดปัญหาทางการสื่อสาร อุปสรรคซึ่งเกิดจากตัวผู้ใช้งานเองที่ขาดทักษะในการสื่อสารกับผู้อื่นให้เข้าใจความหมาย

หรือแม้กระทั่งสิ่งสำคัญ นั่นคือ การสื่อสารผ่านเทคโนโลยีนั้นขาดความเป็นธรรมชาติ แตกต่างจากมนุษย์ ซึ่งอาจทำให้ผู้รับสารไม่สามารถเข้าถึงความหมายที่ต้องการจะสื่อสารอย่างแท้จริง ประเด็นนี้สามารถอธิบายได้จากความคิดของ J.W. Chesebro and D.G. Bonsall (1989) ที่ได้กล่าวไว้ นั่นคือ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่เน้นการสนทนาในรูปแบบของการพิมพ์ภาษาข้อความเป็นหลัก อาจทำให้ผู้ใช้งานขาดโอกาสในการแสดงอวัจนภาษาต่อกัน และไม่มีโอกาสได้เห็นการแสดงออกทางสีหน้าท่าทางของคู่สื่อสาร นอกจากนี้ยังทำให้ผู้สื่อสารมองไม่เห็นร่องรอยของบุคลิกภาพ ซึ่งโดยปกติจะปรากฏอยู่ในการสื่อสารด้วยการเขียนจดหมายแบบโต้ตอบแบบต่างๆ เช่น ลายมือ เครื่องเขียนที่ใช้ ฯลฯ และที่สำคัญยังทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเข้าใจความหมายทางสังคมที่แฝงอยู่ในน้ำเสียง ระดับเสียง และคุณภาพของเสียงของผู้สื่อสารอีกด้วย

จึงอาจกล่าวได้ว่า ประเด็นต่างๆ เหล่านี้ ล้วนเป็นอุปสรรคที่ทำให้การสื่อสารไม่สัมฤทธิ์ผลทั้งสิ้น และผู้ใช้งานอาจไม่ได้รับการอำนวยความสะดวก ช่วยเหลือ แนะนำ จากผู้คนบน Second life ตอบสนองกลับตามเป้าหมายที่ต้องการ

นอกจากเหตุผลดังกล่าวมาแล้ว ปัจจัยทางด้านสังคมซึ่งถูกผู้ใช้งานระบุว่าช่วยส่งเสริมได้อีกอย่างหนึ่ง นั่นคือ ความเป็นต้นแบบในการเรียนรู้ จากแบบสอบถามและคำสัมภาษณ์พบว่า การสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่นเป็นวิธีการหนึ่ง ซึ่งถูกนำมาใช้และผู้ใช้งานมองว่าทำได้ง่ายกว่าการคิดค้นหาหนทางทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม จากแนวความคิดของ Albert Bandura การสังเกตต้นแบบด้วยความใส่ใจเพียงอย่างเดียว นั้น ไม่เพียงพอต่อการบรรลุผลตามเป้าหมายที่ต้องการ เนื่องจาก Bandura เชื่อว่ามนุษย์จะแสดงพฤติกรรมตามต้นแบบได้สำเร็จหรือไม่นั้น ย่อมต้องประกอบไปด้วยคุณสมบัติ 4 ประการ อันได้แก่ 1) การมีความใส่ใจในต้นแบบ 2) ความสามารถในการจดจำสิ่งที่ต้นแบบกระทำได้ 3) ความสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมตามอย่างต้นแบบ 4) มีแรงจูงใจในการเลียนแบบ หรือประเมินค่าแล้วว่าสิ่งที่ต้นแบบกระทำควรค่าแก่การทำตาม

หากอธิบายจากแนวความคิดของ Bandura จะเห็นได้ว่านอกเหนือจากความใส่ใจที่มีต่อต้นแบบแล้ว เรื่องของศักยภาพและความสามารถของผู้ใช้งานนั้น ก็มีผลสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จบนโลกเสมือน ทั้งนี้จากคำสัมภาษณ์พบพฤติกรรมบางอย่างที่ผู้ใช้งานไม่สามารถกระทำตามต้นแบบได้ เพราะอุปสรรคซึ่งเกิดจากความสามารถของตนเอง เช่น การประกอบอาชีพที่ไฝ่ฝัน หรือการได้เป็นคนรวยเมื่ออยู่บน Second life เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่าสังคมบน Second life ช่วยส่งเสริมเรื่องของ “ความเป็นอุดมคติ” ได้ เนื่องจากเป็นสังคมที่มีอิสระและไม่จำเป็นต้องคิดถึงความรู้สึกของบุคคลใดเป็นพิเศษ แม้ว่า “การมีชีวิตที่อิสระ” นั้น จะเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานคาดหวังค่อนข้างมาก แต่เนื่องจากข้อจำกัดบางประการ จึงทำให้ไม่ได้รับความพึงพอใจเท่าที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตาม มีผู้ใช้งานส่วนหนึ่งที่ยังคงมองว่าสังคมรอบข้างบน Second life สามารถส่งเสริมในเรื่องของความเป็นอิสระได้จริง และเป็นรูปแบบสังคมอย่างหนึ่งที่ผู้ใช้งานปรารถนา

สำหรับเหตุผลที่ปัจจัยทางด้านสังคมช่วยส่งเสริม “ความเป็นชีวิตอุดมคติ” ได้ในประการสุดท้ายคือการที่สังคมรอบข้างไม่มีใครรู้จักตัวตนจริงของผู้ใช้งาน ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์ได้กล่าวว่าเป็นสิ่งที่ช่วยสนับสนุนทำให้พวกเขาสามารถทำสิ่งต่างๆ ได้โดยสะดวกและไม่ต้องกังวลถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Young (1996) ที่ได้ค้นพบ นั่นคือ ผู้บริโภคสื่ออินเทอร์เน็ต

ได้ระบุลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้พวกเขาเข้าใช้ 86% บอกว่าการที่ไม่ต้องระบุชื่อผู้ใช้ ไม่รู้จักตัวตนนั้นทำให้พวกเขาอยากใช้สื่อนี้ 63% เป็นเพราะความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล ข่าวสารความต้องการต่างๆ ของพวกเขา 58% บอกว่าเป็นเพราะความปลอดภัยในการใช้ 37% ระบุว่า เป็นสื่อที่ใช้งานง่ายและสะดวกในการใช้

ปัจจัยที่เป็นอุปสรรค

จากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยด้านสังคมคือปัจจัยที่ผู้ใช้งานมองว่าเป็นอุปสรรคต่อ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” มากที่สุด รองลงมาคือ ปัจจัยด้านเทคโนโลยี และปัจจัยด้านตนเองคือปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างมองว่า เป็นอุปสรรคน้อยที่สุด

สังคม

ปัจจัยทางด้านสังคมซึ่งถูกระบุว่าเป็นอุปสรรคต่อ “ความเป็นอุดมคติ” มากที่สุดคือ การที่ผู้ใช้งานต้องพบเจอกับผู้คนบนโลกเสมือนในแบบที่ไม่ชอบ และไม่ได้พบเจอกับผู้คนในแบบที่ชอบ อาจกล่าวได้ว่า เป็นเหตุผลที่เกิดจากการได้รับในสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาและไม่ได้รับในสิ่งที่พึงปรารถนา อย่างไรก็ตาม พบอุปสรรคในเรื่องอื่นๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน นั่นคือ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการกระทำของบุคคลอื่นที่ไม่พึงปรารถนา อันได้แก่ การไม่ให้ความร่วมมือ ยอมรับสนใจ สนับสนุน หรือไม่สามารถช่วยเหลือในเรื่องที่ตนกำลังจะกระทำได้อีกทั้งผู้ใช้งานยังมองว่า สังคมรอบข้างบน Second life มีลักษณะเป็นทุนนิยมและค่อนข้างให้ความสำคัญกับอำนาจในการซื้อของเงินสูง จึงมีการแข่งขันทางผลประโยชน์และการเอาเปรียบซึ่งกันและกัน

ข้อมูลจากคำสัมภาษณ์ส่วนหนึ่งกล่าวถึงความไม่พอใจในทุนนิยมบน Second life ว่า มีปรากฏให้เห็นอยู่มากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการซื้อขายที่ดิน เครื่องประดับ เสื้อผ้า อาหาร หรือแม้กระทั่งวัตถุต่างๆ ที่มีป้ายราคาบอกไว้ นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังเชื่ออีกว่า ความต้องการที่พิเศษและไม่ซ้ำกับบุคคลอื่น หากจะได้มานั้น จำเป็นต้องอาศัยอำนาจในการซื้อของเงินเป็นปัจจัยสำคัญ

จะเห็นได้ว่าความเป็นทุนนิยมบน Second life ได้สะท้อนความปรารถนา ความต้องการในโลกของความเป็นจริงผ่านเข้าไปยังโลกเสมือน และหากเป็นเช่นนั้น นั้นหมายถึงโลกเสมือนไม่อาจทำหน้าที่ให้ชีวิตใหม่แก่ผู้ใช้งานโดยหลุดพ้นออกจากโลกของความเป็นจริงไปได้ ด้วยเหตุที่ว่าความปรารถนาความต้องการที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ยังคงมีปรากฏให้เห็นภายใต้โลกที่ถูกสร้างขึ้น

โดยเทคโนโลยี จึงมีผู้ใช้งานจำนวนหนึ่งที่มีมองว่า สังคมรอบข้างบนโลกเสมือนเป็นอุปสรรค เนื่องจากยังมีความเกี่ยวโยงและมีผลกระทบกับโลกแห่งความเป็นจริงที่ตนอาศัยอยู่

สำหรับสาเหตุหนึ่งที่ทำให้โลกเสมือนยังคงมีความเกี่ยวโยงกับโลกความเป็นจริง นั่นคือโลกเสมือนไม่สามารถหนีที่ทดแทนโลกของความเป็นจริงได้โดยสมบูรณ์แบบ ดังที่ผู้ใช้งานส่วนหนึ่งระบุไว้ว่า สาเหตุที่ทำให้สังคมรอบข้างบนโลกเสมือนเป็นอุปสรรคก็เนื่องมาจากสภาพแวดล้อมบนโลกเสมือนเป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความสวยงามเท่านั้น แต่ไม่สามารถใช้งานได้จริง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถที่ไม่เพียงพอต่อการทดแทนโลกของความเป็นจริง

อย่างไรก็ตามนอกจากเรื่องดังกล่าวแล้ว ได้พบอุปสรรคจากสังคมรอบข้างในเรื่องอื่นๆ อีกหลายประการ อาทิเช่น เรื่องเวลาในการเข้าใช้งานของบุคคลที่ไม่ตรงกัน หรือการออนไลน์ในลักษณะที่ไม่ปรากฏว่ามีผู้ใช้งานอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์จริง ซึ่งถือเป็นปัญหาทางการสื่อสารระหว่างผู้ใช้งานและผู้ใช้คนอื่นๆ ที่อาศัยอยู่ต่างเวลาและต่างสถานที่

นอกจากนี้ยังพบว่าบุคคลซึ่งอาศัยอยู่ต่างเวลาและต่างสถานที่กันนั้น มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมและภาษา ตลอดจนความต้องการและความคิด จึงเป็นเหตุให้ผู้ใช้งานส่วนหนึ่งมองว่า รูปแบบสังคมที่ถูกแบ่งแยกกันอยู่ก่อนแล้วในโลกของความเป็นจริง จะมีอิทธิพลต่อการแบ่งแยกกลุ่มของผู้คนที่อาศัยอยู่บนโลกเสมือน อย่างไรก็ตามพบคำสัมภาษณ์บางส่วนที่ยืนยันได้ว่าเป็นเช่นนั้นจริง และในขณะเดียวกันสังคมบน Second life ก็มีการแบ่งแยกกลุ่มกันตามประสบการณ์บนโลกออนไลน์ด้วย นั่นคือ กลุ่มผู้เล่นเก่าจะมีการรวมตัวกันอยู่ก่อน และกลุ่มผู้เล่นใหม่ก็จะค่อยๆ สร้างความสัมพันธ์เพื่อให้เกิดการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ทั้งนี้ผู้ใช้งานส่วนหนึ่งที่มีมองว่า การสร้างมิตรภาพและการจดจำผู้คนบน Second life

อุปสรรคอีกประการหนึ่งซึ่งหลีกเลี่ยงไม่ได้ หากต้องอาศัยอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ได้แก่ ความไม่สามารถละเมิดในสิทธิและความรู้สึกของผู้ที่อาศัยอยู่ร่วมกัน อาจเรียกได้ว่าเป็นข้อจำกัดที่สามารถควบคุมพฤติกรรมของบุคคลให้อยู่ในขอบเขตได้ ทั้งนี้ผู้ใช้งานส่วนหนึ่งระบุถึงการอยู่ร่วมกับผู้อื่นว่า คือสาเหตุที่ทำให้พวกเขาต้องคอยกังวลเรื่องภาพลักษณ์ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการแสดงออกทางความต้องการในบางประการ

ในขณะที่เดียวกันการอาศัยอยู่ร่วมกับผู้คน ไม่ทำให้เกิดปัญหาทางการแสดงออกเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้างควมไว้วางใจผ่านสังคมออนไลน์ด้วย เนื่องจากผู้ใช้งานมองว่าการสร้างความน่าเชื่อถือผ่านโลกออนไลน์นั้น เป็นเรื่องที่ทำได้ยาก และในเวลาเดียวกันสังคมบนโลกออนไลน์ก็มีลักษณะที่ไม่น่าไว้วางใจ ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะของอินเทอร์เน็ตที่ นูซีวีรัตน์ ขวัญคำ (2549) ได้กล่าวไว้ นั่นคือ มีความสามารถในการปกปิดความจริงได้ จึงเป็นสาเหตุให้ผู้ใช้งานไม่อาจทราบถึงข้อมูลที่แท้จริง ตลอดจนรู้สึกหวาดกลัวต่อการถูกหลอกหลวง และถือว่าเป็นอุปสรรคต่อ "ความเป็นชีวิตในอุดมคติ" อย่างยิ่ง

อุปสรรคอันเกิดจากสังคมรอบข้างบนโลกเสมือนในประการสุดท้ายคือ ความไม่สามารถกำหนดหรือคาดเดาสิ่งที่จะเกิดขึ้นล่วงหน้าได้ เนื่องจากสังคมรอบข้างนั้นไม่ได้ถูกกำหนดโดยผู้ใช้งานแต่เพียงผู้เดียวดังที่ได้กล่าวไปแล้ว อีกทั้งยังพบว่าผู้ใช้งานได้รับความพึงพอใจต่อชีวิตบน Second life ในด้านที่ต้องเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นน้อยกว่า เมื่อเทียบกับด้านอื่นๆ ตรงส่วนนี้อาจอธิบายได้ว่า เนื่องจากการกระทำที่ต้องเกี่ยวข้องกับผู้อื่น เป็นเรื่องที่ควบคุมได้ยากกว่าสิ่งแวดล้อมและตนเอง

เทคโนโลยี

เทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่ผู้ใช้งานมองว่าเป็นอุปสรรคต่อ "ความเป็นชีวิตในอุดมคติ" มากเป็นอันดับสองรองจากปัจจัยด้านสังคม และจากผลการวิจัยทำให้ทราบว่าผู้ใช้งานส่วนใหญ่มองว่าเทคโนโลยีบน Second life นั้นเป็นอุปสรรคเนื่องจากมีความยากและซับซ้อน ในขณะที่เดียวกันผู้ใช้งานยังได้ระบุว่าปัจจัยทางด้านตนเองที่เป็นอุปสรรคก็เนื่องมาจากการขาดความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีเช่นเดียวกัน ตรงส่วนนี้จะเห็นได้ว่า หากได้มีการพัฒนารูปแบบของเทคโนโลยีบน Second life ให้ใช้งานได้ง่ายขึ้นแล้ว น่าจะสามารถช่วยให้ผู้ใช้งานมีชีวิตที่ใกล้เคียงความเป็นอุดมคติเพิ่มมากขึ้นตามด้วย

ในที่นี้ขอยกตัวอย่างถึงความยากและความซับซ้อนของเทคโนโลยีที่พบได้จากคำสัมภาษณ์ของผู้ใช้งาน นั่นคือ การที่ไม่สามารถใช้ประโยชน์จากสถานที่บน Second life ได้ ตลอดจนไม่ทราบถึงวิธีการสมัครเรียน หรือแม้แต่ไม่สามารถเข้าไปเล่นเกมออนไลน์บนโลกเสมือน สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานต้องการคำอธิบายเกี่ยวกับวิธีการใช้งานทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามพบว่าผู้ใช้งานบางส่วนได้พยายามแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยอ่านวิธีการเล่นผ่านทางกระทู้ และดาวน์โหลดคู่มือการใช้งานฉบับสมบูรณ์มาศึกษา

ในขณะที่คำให้สัมภาษณ์บางส่วนยืนยันว่า ทางผู้พัฒนาระบบของ Second life เอง ก็ได้ตระหนักถึงปัญหาเรื่องความยากของเทคโนโลยีในการทำงานเช่นกัน เนื่องจากมีข้อมูลทางสถิติที่ชี้ชัดว่า ผู้ที่เข้าใช้งานเกินกว่า 50 เปอร์เซ็นต์ ล็อกอินเข้ามาใช้งานเพียงครั้งเดียวเท่านั้น และไม่กลับเข้ามาอีก ทั้งนี้ เป็นเพราะความยากและความซับซ้อนของคำสั่งบน Second life อย่างไรก็ดีขณะนี้ Second life กำลังอยู่ในระหว่างพัฒนาระบบเข้าสู่ Viewer2 ซึ่งเป็นระบบที่ถูกออกแบบมาให้มีเมนูคำสั่งที่ใช้งานง่ายขึ้น อีกทั้งภาพกราฟฟิกต่างๆ บน Second life ในระบบ Viewer2 จะมีความคมชัด สวยงามและดูเป็นมืออาชีพมากกว่าระบบเดิม นั่นคือ Viewer 1.23

นอกจากนี้ ผลจากแบบสอบถามจำนวนหนึ่งพบว่าสาเหตุที่ทำให้เกิดความยากต่อการใช้งานเทคโนโลยีนั้น ไม่ได้เป็นเพราะความซับซ้อนของเทคโนโลยีเพียงประการเดียว แต่เป็นผลเกี่ยวเนื่องมาจากการที่ Second life ยังไม่ถูกพัฒนาให้เหมาะสมกับสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของโปรแกรมภาษาต่างๆ ที่ใช้งาน หรือแม้กระทั่งค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่เป็นความต้องการพิเศษเพิ่มเติมจากการเล่นแบบทั่วไป ซึ่งบางครั้งอาจจะสูงเกินไปสำหรับประเทศที่กำลังพัฒนาดังเช่นประเทศไทย

ผู้ใช้งานได้ระบุถึงอุปสรรคที่ตามมาหลังจากการเข้าใช้งาน Second life ว่าคือเรื่องของค่าใช้จ่าย และรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ไม่หยุดนิ่ง เนื่องจากบุคคลที่เข้าใช้งานจำเป็นต้องคอยติดตามความเคลื่อนไหวและการพัฒนาของเทคโนโลยีอยู่เสมอ นอกจากนี้แล้วยังพบว่า ข้อดีของประเทศไทยที่มีต่อการพัฒนาเทคโนโลยีก็คือ เรื่องของความเร็วอินเทอร์เน็ต และการกระจายตัวของเทคโนโลยีที่ยังไม่ทั่วถึงทั่วประเทศ

ผู้ให้คำสัมภาษณ์เชื่อว่าสาเหตุหนึ่งที่ Second life ยังไม่ได้นิยมในเมืองไทย นั้นเป็นเพราะการพัฒนาเรื่องความเร็วเน็ตในประเทศไทย มีความล่าช้ามาก เมื่อเทียบกับประเทศอื่นที่เจริญแล้ว อาทิเช่น อเมริกา ญี่ปุ่น นอกจากนี้ ผู้ใช้งานยังให้ความเห็นเพิ่มเติมที่น่าสนใจอีกว่า ในขณะที่ประเทศอื่นกำลังตื่นตัวกับการดำเนินชีวิตรูปแบบใหม่บนโลกเสมือน Second life ด้วยโทรศัพท์ระบบ 3G เวลานั้น เป็นช่วงเวลาเดียวกับที่ผู้เล่นในประเทศไทยกำลังกังวลกับปัญหาการใช้งาน Second life เนื่องจากภาพสามมิติบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ไม่สามารถแสดงผลได้สม่าเสมอ เพราะความเร็วอินเทอร์เน็ตที่ต่ำเกินไป

อย่างไรก็ตาม หากตัดประเด็นเรื่องของการพัฒนาเทคโนโลยีที่ล่าช้าของประเทศไทยออกไปและพิจารณาเฉพาะส่วนที่เป็นความสามารถของโลกเสมือน Second life ก็ยังพบข้อเสียในหลายประการ ที่ผู้ใช้งานได้ระบุไว้ อาทิเช่น Second life ไม่สามารถทำทุกอย่างได้เหมือน

จินตนาการที่ผู้ใช้งานมีอยู่ ชีวิตบน Second life ยังขาดความเป็นธรรมชาติแตกต่างจากมนุษย์ รวมทั้งภาพและเสียงที่ใช้ในการสื่อสารยังมีข้อบกพร่อง เนื่องจากยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างสมบูรณ์แบบ อีกทั้งยังพบว่าการใช้เทคโนโลยีบน Second life นั้น มีรูปแบบที่เป็นไปอย่างเสรีจึงไม่มีความปลอดภัยในการรักษาความลับความเป็นส่วนตัวที่ดีพอ

ในขณะที่เรื่องของความสามารถในการเชื่อมโลกเข้าไว้ด้วยกันของเทคโนโลยี ก็ถูกผู้ใช้งานระบุว่า เป็นข้อเสียหรืออุปสรรคต่อ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ได้เช่นกัน เนื่องจากโลกไร้พรมแดน อันเกิดจากเทคโนโลยีนั้น อาจนำมาซึ่งความแตกต่างทางวัฒนธรรมก็เป็นได้ นอกจากนี้ ความสามารถในการเชื่อมโลกทั้งโลกเข้าด้วยกันของเทคโนโลยี ก็มีข้อจำกัดในบางประการ ได้แก่ การทำให้ผู้ใช้งานได้เจอแต่ผู้คนในรูปแบบเดียวกัน นั่นคือคนประเภทที่เข้าถึงเทคโนโลยีเหมือนกัน

ตนเอง

เป็นปัจจัยที่ถูกผู้ใช้งานระบุว่า เป็นอุปสรรคต่อ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” น้อยที่สุด โดยประเด็นหลักที่ถูกระบุว่า เป็นอุปสรรคมากที่สุด ก็คือ เรื่องของการขาดความชำนาญในการใช้งาน รองลงมาเป็นเรื่องของทักษะทางภาษาอังกฤษและภาษาต่างๆ ซึ่งจะเห็นได้ว่าทั้งสองประเด็นดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตอยู่บน Second life อย่างยิ่ง เนื่องจาก Second life เป็นโลกที่ถูกสร้างขึ้นโดยเทคโนโลยี และการสื่อสารกับผู้ที่มาจากทั่วทุกมุมโลกนั้น จำเป็นต้องอาศัยทักษะทางภาษา อย่างไรก็ดี แม้จะมีผู้ใช้งานบางส่วนระบุว่าตนเองมีทักษะและความชำนาญอยู่บ้าง แต่ก็ยังเป็นจำนวนน้อยมากเมื่อเทียบกับผู้ใช้งานซึ่งขาดทักษะและความชำนาญในเรื่องเหล่านั้น

นอกจากเรื่องของความชำนาญและภาษาแล้ว ยังพบว่า การขาดความสามารถในเรื่องอื่นๆ ก็เป็นอุปสรรคต่อ “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ได้เช่นกัน อาทิเช่น การไม่สามารถทำให้ผลลัพธ์เป็นไปได้ดังหวัง หรือหวังไว้มากเกินกว่าที่จะทำได้ รวมทั้งการขาดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ตลอดจนขาดทักษะในการสื่อสารที่ดี

คำสัมภาษณ์ส่วนหนึ่งได้กล่าวถึงการคาดหวังที่เกินความเป็นจริงเกี่ยวกับการทำธุรกิจบน Second life ว่ามีสาเหตุเนื่องมาจาก ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับรู้ก่อนเข้าใช้งานโลกเสมือน ซึ่งโดยมากได้นำเสนอความโดดเด่นของ Second life ในเชิงความสามารถทางธุรกิจมากกว่าด้านอื่นๆ

อย่างไรก็ดีเมื่อผู้ใช้งานได้เข้าไปสัมผัสและใช้งานจริงแล้ว กลับพบว่า การประสบความสำเร็จทางธุรกิจเป็นเพียงมุมมองหนึ่งที่เกิดขึ้นได้บนโลกออนไลน์ ทั้งนี้ความสำเร็จดังกล่าวช่วยอมขึ้นอยู่กับความสามารถและโอกาสเป็นแรงผลักดันด้วย

อุปสรรคที่นอกเหนือจากเรื่องของความสามารถ ก็คือความเชื่อภายในที่มีต่อตนเอง อาทิ เช่น เรื่องของความคาดหวัง ความพยายามตั้งใจ ความเชื่อในศักยภาพ หรือแม้แต่ความกล้าที่จะแสดงออกในพฤติกรรมที่ตนต้องการ คุณสมบัติเหล่านี้ล้วนเป็นเรื่องที่ถูกผู้ใช้งานระบุว่าคือสิ่งขาดไปในตนเองทั้งสิ้น และสามารถส่งผลให้การกระทำไม่บรรลุผลตามต้องการ

อีกทั้งเรื่องของความพร้อมในด้านต่างๆ อันได้แก่ เรื่องของเวลา ความสามารถในการออนไลน์ การวางแผนตั้งเป้าหมาย การเตรียมตัว และความพร้อมในเรื่องของการเงิน ก็สามารถสร้างความเป็นอุปสรรคให้แก่ชีวิตเป็นโลกเสมือนได้เช่นกัน

ข้อมูลจากคำสัมภาษณ์ส่วนหนึ่งได้กล่าวถึงข้อเสียของการไม่มีเวลาใช้งานว่า ทำให้การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้เล่นคนอื่นๆ บนโลกออนไลน์เป็นไปได้ช้าลง ซึ่งอุปสรรคนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ John Suler (1997) ที่พบว่าเมื่อมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ก็อาจทำให้ชุมชนบนอินเทอร์เน็ตมีสภาพที่เปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลา ดังนั้นบุคคลที่ต้องการติดต่อกับชุมชนบนโลกออนไลน์ จึงจำเป็นต้องมีเวลาในการเข้าใช้งานอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากเวลาในการใช้งานนั้น สามารถส่งผลต่อการรักษาสภาพตัวตนเพื่อให้คงอยู่ในสังคมออนไลน์ได้

4. ผู้ใช้งาน Second life มีแนวโน้มการปรับตัวต่อปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในความเป็น "ชีวิตในอุดมคติ" ของตนในลักษณะใด

สำหรับคำถามวิจัยข้อนี้ ผู้วิจัยมุ่งหวังที่จะศึกษาถึงรูปแบบพฤติกรรมของผู้ใช้งานบนโลกเสมือน หลังจากพบว่า ปัจจัยด้านต่างๆ อันได้แก่ ตนเอง เทคโนโลยี และสังคมนั้น เป็นอุปสรรคต่อ "ชีวิตในอุดมคติ" ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่า เมื่อผู้ใช้งานพบเจอกับอุปสรรคในด้านต่างๆ วิธีการปรับตัวใน 6 ลักษณะจึงได้ถูกนำมาใช้ นั่นคือ

1. การไม่ปรับเปลี่ยนสิ่งใด เพิกเฉย ทำเป็นไม่รู้
2. การพยายามต่อสู้หรือเอาชนะ

3. การหยุดพฤติกรรมหรือลดความต้องการลง
4. การเปลี่ยนความสนใจใหม่
5. การทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น
6. การเลิกใช้งานโลกเสมือน

จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมกรรมการปรับตัวทั้ง 6 ประการนี้ มีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงออกทางพฤติกรรมของนักจิตวิทยาหลายท่าน อันได้แก่ Freud Skinner Bandura หรือแม้กระทั่ง Maslow อย่างไรก็ตาม มีผู้ใช้งานจำนวนหนึ่งที่ได้ระบุไว้ว่า พวกเขาไม่รู้จะจัดการกับปัญหาที่เกิดจากอุปสรรคต่างๆ โดยวิธีการใด

ในขณะที่รูปแบบการจัดการปัญหา ซึ่งเป็นวิธีการที่ผู้ใช้งานเลือกใช้มากที่สุด ก็คือ การพยายามต่อสู้กับอุปสรรคที่พบเจอ โดยจะเห็นว่า เป็นความพยายามของผู้ใช้งานที่จะเอาชนะต่อปัญหาที่มีอยู่ อาทิเช่น ปัญหาที่เกิดจากความยากและซับซ้อนของเทคโนโลยี ซึ่งผู้ใช้งานส่วนใหญ่ไม่นิยมจะจัดการด้วยการหยุดพฤติกรรมหรือลดความต้องการของตนเองลง แต่กลับเลือกที่จะเอาชนะต่ออุปสรรคด้วยวิธีการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การศึกษาวิธีใช้งานผ่านทางกระทู้ หรือแม้แต่การดาวน์โหลดคู่มือการใช้งานฉบับสมบูรณ์มาแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นพฤติกรรมในลักษณะที่แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้งานมุ่งหวังที่จะทำให้ปัญหาอันเกิดจากความยากของเทคโนโลยีนั้นหมดไป เพื่อนำพาชีวิตบนโลกเสมือนของตนเข้าสู่ “ความเป็นอุดมคติ” ดังที่ตั้งใจไว้

นอกจากนี้ยังพบว่า การตัดสินใจแก้ไขปัญหาด้วยการเลิกเล่น เป็นวิธีการที่ผู้ใช้งานนำมาใช้จัดการกับปัญหาเพียงบางเท่านั้น ซึ่งโดยมากเป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านตนเอง อาทิเช่น การขาดความคาดหวัง ความพยายามและความตั้งใจ แต่สำหรับในประเด็นอื่นพบว่า การเลิกเล่นเป็นวิธีการแก้ไขปัญหาที่ผู้ใช้งานเลือกใช้น้อยมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัญหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางด้านภาษา เนื่องจากเมื่อพิจารณาข้อมูลคำสัมภาษณ์พบว่า โดยมากผู้ใช้งานเลือกที่จะจัดการกับความบกพร่องทางการสื่อสาร ด้วยการฝึกสร้างความคุ้นเคยกับคำศัพท์ที่มักจะใช้งานอยู่เสมอ อีกทั้งผู้ใช้งานยังได้พยายามหาทางสื่อสารด้วยวิธีการอื่นๆ เพื่อทดแทนความบกพร่องทางภาษาของตน ไม่ว่าจะเป็น การสื่อสารในลักษณะที่ใช้ไอคอนสำเร็จรูป หรือแม้แต่การสื่อสารโดยอาศัยกริยาท่าทางของตัวละคร ทั้งนี้ การกระทำต่างๆ ของผู้ใช้งานนั้น มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจถึงเจตนาที่ต้องการจะสื่อสารออกไป

จากแนวโน้มการปรับตัวของผู้ใช้งานในคำถามวิจัยข้อที่ 4 อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า เมื่อผู้ใช้งานต้องพบเจอกับอุปสรรคบนโลกเสมือน วิธีการที่พวกเขาเลือกใช้ส่วนใหญ่คือ การต่อสู้เพื่อนำพาชีวิตของตนเข้าสู่ “ความเป็นอุดมคติ” ดังที่ตั้งใจไว้ ซึ่งการกระทำในลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นถึง “ความเต็มใจ” ของบุคคลที่จะเลือกใช้โลกเสมือนเป็น “เครื่องมือ” ในการสร้างความเป็นอุดมคติให้แก่ชีวิต แต่อย่างไรก็ตามพบว่า มีผู้ใช้งานจำนวนหนึ่งที่ตัดสินใจเลิกเล่น Second life เมื่อต้องพบเจอกับอุปสรรคอันไม่พึงปรารถนา ดังนั้น จึงไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ชีวิตที่สองบนโลกเทคโนโลยี ยังมี “ความบกพร่อง” ในบางประการ และ Second life ไม่อาจทำหน้าที่สร้าง “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ให้แก่ผู้ใช้งานได้โดยสมบูรณ์พร้อม

สรุปภาพรวมเกี่ยวกับบทบาทของเทคโนโลยีที่มีต่อมนุษย์

งานวิจัยชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถของเทคโนโลยี ที่ให้โอกาสมนุษย์ได้เลือกดำเนินชีวิตอีกชีวิตหนึ่งในฐานะ “ชีวิตที่สอง” แต่ในขณะเดียวกัน ผลการวิจัยที่ได้รับก็ชี้ให้เห็นถึงข้อจำกัดทางความสามารถที่เทคโนโลยีมีอยู่ ซึ่งไม่อาจนำพาชีวิตมนุษย์ให้หลุดพ้นจากเงื่อนไขบางประการในโลกความเป็นจริงไปได้ และเทคโนโลยียังไม่อาจเข้ามาทดแทนความเป็นมนุษย์ได้โดยสมบูรณ์แบบ

จากผลการวิจัยอาจกล่าวโดยสรุปได้คือ เทคโนโลยีมีความหมายต่อมนุษย์ เมื่อสามารถตอบสนองในสิ่งที่ปรารถนาบางประการ แต่ทั้งนี้ ก็มิได้ความหมายว่าเทคโนโลยีจะสามารถตอบสนองในสิ่งที่มนุษย์ต้องการได้ทั้งหมด เนื่องจาก “ความสัมฤทธิ์ผล” อันเกิดจากการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสนองความต้องการ ยังคงต้องดำเนินควบคู่ไปกับเงื่อนไขที่มีอยู่ในโลกของความเป็นจริง ดังนั้น การเลือกใช้เทคโนโลยีจึงเป็นเพียงช่องทางหนึ่งที่สร้างโอกาสในการดำเนินชีวิตให้แก่มนุษย์ และเป็นโอกาสในการดำเนินชีวิต ซึ่งอาจไม่เป็นไปดังที่หวังไว้ในทุกสิ่ง

อุปสรรคในการวิจัย

แม้การวิจัยในครั้งนี้ จะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี แต่ในขณะที่กำลังดำเนินการวิจัยอยู่นั้น ผู้วิจัยก็ได้พบเจอกับอุปสรรคในหลายประการ ซึ่งสามารถแจกแจงได้ดังนี้

1. ปัญหาในการค้นหากลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ใช้งาน Second life คนไทย ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีอยู่น้อยมาก เมื่อเทียบกับจำนวนผู้ใช้งาน Second

life จากทั่วทุกมุมโลก อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้พยายามแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยการ ค้นหารายชื่อกลุ่มตัวอย่างผ่านทาง www.secondlifethailand.net ซึ่งเป็นชุมชนเว็บไซต์คนไทยบนโลกเสมือนจริง Second life และผลที่ได้จากการค้นหา ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า มีผู้ใช้งานคนไทยจำนวนไม่น้อยที่นอกจากจะยอมเปิดเผยรายชื่อของตนเองแล้ว ยังได้ระบุวันเวลาและสถานที่ออนไลน์ประจำของตนไว้ด้วย เพื่อให้เพื่อนคนไทยที่ใช้งาน Second life ด้วยกันสามารถเข้ามาพบเจอได้โดยง่าย ผู้วิจัยจึงได้เข้าไปยังสถานที่ ต่างๆ ตามวันเวลาที่ระบุไว้ เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลแบบสอบถาม และหลังจากที่กลุ่มตัวอย่างได้ ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะขอคำแนะนำจากกลุ่มตัวอย่างให้ช่วยบอกต่อผู้ใช้งานคนอื่นๆ ที่ตนรู้จักแก่ผู้วิจัย เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทางในการค้นหากลุ่มตัวอย่างอีกทางหนึ่ง ที่นอกเหนือจากการค้นหา username ผ่านทาง www.secondlifethailand.net เพียงอย่างเดียว การพยายามแก้ไขปัญหาดังกล่าว ทำให้ปัญหาของงานวิจัยอันเกิดจากการค้นหากลุ่มตัวอย่างผ่านพ้นไปได้ด้วยดี

2. ปัญหาอันเกิดจากการเก็บข้อมูลที่ล่าช้า เนื่องจากผู้วิจัยมีความตั้งใจที่จะศึกษาเรื่องราวของโลกเสมือน Second life ต่อการให้ “ความเป็นอุดมคติ” ในชีวิต จากมุมมองของผู้ใช้งาน ดังนั้น เพื่อให้การเก็บข้อมูลเป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการอธิบายวัตถุประสงค์การวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทราบทุกครั้งก่อนการทำแบบสอบถาม อย่างไรก็ตาม การอธิบายถึงวัตถุประสงค์การวิจัยในแต่ละครั้ง จำเป็นต้องใช้ระยะเวลาอันยาวนาน และส่งผลให้การเก็บรวบรวมข้อมูลเกิดความล่าช้าเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยจึงได้พยายามแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยการแจกแจงวัตถุประสงค์การวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างจำนวนมากทราบและทำความเข้าใจไปพร้อมๆ กันในคราวเดียว ซึ่งพบว่า การแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยวิธีการนี้ สามารถทำให้ความล่าช้าในการเก็บรวบรวมข้อมูลลดน้อยลงได้จริง ทั้งยังเป็นวิธีการที่ง่ายต่อการสร้างความเข้าใจมากกว่าการอธิบายเป็นรายบุคคลอีกด้วย เนื่องจากมีผู้ใช้งานจำนวนหลายท่านที่ได้เข้าใจในวัตถุประสงค์การวิจัยแล้ว และสามารถช่วยเหลือผู้วิจัยในการบอกต่อ รวมถึงขยายความให้ผู้ใช้งานคนอื่นๆ ที่ยังไม่เข้าใจ ได้เข้าใจตาม

3. ปัญหาในการนัดสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง เนื่องการนัดสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างไม่ได้ถูกกระทำผ่านโลกออนไลน์ดังเช่นการให้ข้อมูลจากแบบสอบถาม ดังนั้นการขอความร่วมมือจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อนัดพบและพูดคุยในสถานที่จริง จึงเป็นเรื่องที่กระทำได้ยากและถือเป็นอุปสรรคสำคัญในการวิจัย อย่างไรก็ตามระหว่างเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามบนโลกออนไลน์ ผู้วิจัยได้ทำการติดต่อกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอนัดสัมภาษณ์ควบคู่ไปด้วย โดยคำนึงถึงความสมัครใจและความสะดวกในเรื่องของเวลา สถานที่เป็นหลัก โดยผู้วิจัยได้ ยืนยันกับกลุ่มตัวอย่างว่าจะไม่เปิดเผย

รายชื่อรวมถึงข้อมูลส่วนตัวใดๆ ให้ผู้อื่นรับรู้ เพื่อสร้างความรู้สึกสะดวกใจ ในการให้ข้อมูล การแก้ปัญหาในลักษณะดังกล่าว ทำให้อุปสรรคเรื่องของการเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อสัมภาษณ์น้อยลง กระทั่งสามารถรวบรวมกลุ่มตัวอย่างได้ครบตามจำนวนที่ต้องการในที่สุด

การสังเกตความสอดคล้องของบุคลิกภาพจริงและบุคลิกภาพบนโลกออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ทุกครั้งที่ผู้วิจัยมีโอกาสนัดพบและทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างในสถานที่จริง สิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยมักจะเตรียมการก่อนเสมอ นั่นคือ การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวที่กลุ่มตัวอย่างสนใจ ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตจากบทสนทนา และองค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นตัวตน ตลอดจนบุคลิกภาพโดยรวมของผู้ใช้งานบนโลกออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อให้การสร้างความคุ้นเคยกับผู้ใช้งานเป็นไปโดยง่าย

อย่างไรก็ดี เมื่อได้พบเจอกับตัวตนที่แท้จริงของกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้ง 15 คนนั้น มีบุคลิกภาพในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป โดยที่ผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนมีบุคลิกภาพบนโลกออนไลน์ในลักษณะที่สอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับโลกความเป็นจริง ในขณะที่ผู้ใช้งานอีกส่วนหนึ่งมีบุคลิกภาพในลักษณะตรงกันข้ามกัน นั่นคือ มีความแตกต่างไปจากบุคลิกภาพในโลกของความเป็นจริงโดยสิ้นเชิง ตรงส่วนนี้แสดงให้เห็นได้ว่า บนโลกออนไลน์นั้น สามารถสะท้อนภาพความเป็นตัวตนของบุคคลในลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างจากโลกความเป็นจริงก็ย่อมทำได้ และหากอธิบายร่วมกับความคิดของคาร์ล โรเจอร์ (Rogers) ที่เชื่อในเรื่องของแนวความคิดเกี่ยวกับตนเองของมนุษย์ (Self Concept) อาจกล่าวได้ว่า หากความเป็นตัวตน บนโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริงของบุคคลใด สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสมดุลและสอดคล้องกันแล้ว จะทำให้บุคคลนั้นเกิดการรับรู้เกี่ยวกับตนเองอย่างถูกต้อง

ความพึงพอใจต่อผลการวิจัยที่ได้รับ

แม้การทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะต้องพบเจอกับปัญหาและอุปสรรคในหลายประการดังที่ได้กล่าวไปแล้ว แต่อย่างไรก็ตาม ทำดีที่สุดผู้วิจัยก็สามารถผ่านพ้นไปได้ และส่งผลให้การทำงานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี อีกทั้งผลการวิจัยที่ได้รับ โดยภาพรวมก็เป็นไปในแนวทางที่ผู้วิจัยได้คาดการณ์ไว้ นั่นคือ เทคโนโลยีสามารถให้โอกาสมนุษย์ในดำเนินชีวิต มีตัวตนในลักษณะใหม่ที่สวยงาม แต่ในขณะเดียวกันเทคโนโลยีก็ไม่อาจเปลี่ยนแปลงความสามารถเดิมที่มีอยู่ของบุคคล

ตลอดจนการให้โอกาสทางสังคม และสิ่งที่เกิดจากการกระทำขึ้นมาภายหลัง ฯลฯ นอกจากนี้ยังพบว่า ข้อมูลที่ได้จากผู้ใช้งานนั้น เป็นเหตุผลสำคัญที่สามารถตอบคำถามในสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการได้เป็นอย่างดีและลึกซึ้ง ดังนั้น จึงทำให้ผู้วิจัยค่อนข้างพึงพอใจต่อผลการวิจัยที่ได้รับ

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยที่ได้สรุปมาข้างต้นนำมาสู่ข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

• ข้อเสนอแนะสำหรับผู้พัฒนาระบบ Second life

1. จากผลการวิจัยทำให้ทราบว่า ผู้ใช้งาน Second life ส่วนหนึ่งมองว่า Second life มีความยากและซับซ้อนในการใช้งานอยู่มาก อีกทั้งได้พบข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์ที่กล่าวถึงสถิติการเข้าใช้งาน Second life ว่า มีผู้ใช้งานเกินกว่าครึ่ง ที่เข้าใช้งานเพียงครั้งเดียวและไม่กลับมาเข้าใช้งานอีก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเชื่อว่า หากได้มีการพัฒนารูปแบบของเทคโนโลยีบน Second life ให้ใช้งานได้ง่ายขึ้น น่าจะทำให้ปัญหาตรงส่วนนี้ลดน้อยลงได้ ทั้งนี้ คำว่า “ใช้งานง่าย” ในความหมายของผู้วิจัย ไม่ได้หมายถึง การพัฒนาคำสั่งการใช้ให้กระชับรัด ใช้งานง่ายเพียงอย่างเดียวเท่านั้น เนื่องจากทราบว่าทาง Second life ได้พยายามดำเนินการพัฒนาระบบ Viewer2 ให้เป็นไปในแนวทางนี้อยู่แล้ว แต่สิ่งที่ผู้วิจัยกำลังหมายถึงก็คือ การทำให้คำสั่งบน Second life ใช้งานง่ายในลักษณะที่มีความหมายเป็นสากล หรือเป็นเรื่องที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่สามารถเข้าใจตรงกันได้ อาทิเช่น การใช้สัญลักษณ์รูปภาพควบคู่ไปกับคำสั่งที่เป็นตัวอักษร เพื่อให้ผู้ที่ไม่สามารถสื่อสารด้วยตัวอักษร สามารถเข้าใจความหมายด้วยการตีความจากรูปภาพ อย่างไรก็ดี พบผลการวิจัยจากคำสัมภาษณ์ที่ยืนยันว่า เมื่อผู้ใช้งาน Second life ไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นให้เข้าใจได้ด้วยภาษาข้อความแล้ว พวกเขาจะพยายามแก้ปัญหา โดยการใช้สัญลักษณ์ที่มีอยู่ ประกอบกับการแสดงกริยาท่าทาง เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นรับรู้ ผลการวิจัยดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงการกำหนดความหมายทางการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ว่า มีความจำเป็นยิ่ง ต่อบุคคลที่มีทักษะในการใช้งานเทคโนโลยีที่ต่ำ รวมถึงผู้ที่มีข้อจำกัดทางภาษา แต่ต้องการดำเนินชีวิตอยู่บนโลกออนไลน์ ที่ซึ่งมีความแตกต่างทางการภาษาและวัฒนธรรม

2. ผู้พัฒนาระบบสามารถทดลองลดข้อจำกัดบางอย่างที่ได้กำหนดไว้ เพื่อให้ผู้ใช้งานเกิดความพึงพอใจ อาทิเช่น แต่เดิมเคยเปิดโอกาสให้เฉพาะผู้ที่มีเงินเท่านั้น สามารถครอบครองที่ดินบน Second life ได้ ก็อาจจะลองเปลี่ยนเป็นให้ผู้ที่ไม่มียังเงินได้มีโอกาสทำเช่นเดียวกันบ้าง โดยอาจ

มีเงื่อนไขให้ครอบคลุมพื้นที่ได้เฉพาะในส่วนที่จำกัด เพื่อสร้างแรงจูงใจให้บุคคลเกิดความมุ่งมั่นพยายามหาวิธีการสร้างเงินและทรัพย์สิน เพื่อการครองครองที่ดินเป็นของตนเองอย่างเต็มรูปแบบ การลดข้อจำกัดในบางประการดังที่กล่าวมานี้ น่าจะสามารถทำให้ผู้ที่มีอำนาจในการใช้จ่ายน้อย แต่มีความต้องการในเรื่องที่จำเป็นต้องอาศัยเงินทุนและค่าใช้จ่ายจากชีวิตจริงมาก ได้รับความพึงพอใจเพิ่มขึ้น ซึ่งอาจส่งผลต่อการเพิ่มจำนวนผู้ใช้งานและความนิยมของ Second life ได้เช่นกัน

3. ควรดำเนินการในส่วนของการพัฒนาระบบความปลอดภัยบน Second life ให้มีความโดดเด่นกว่าเครือข่ายทางสังคมประเภทอื่น เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้งานส่วนหนึ่งค่อนข้างจะให้ความสำคัญกับความปลอดภัยของการใช้งานผ่านโลกออนไลน์

4. หากสามารถดำเนินการพัฒนาคู่มือการใช้งานฉบับสมบูรณ์ เป็นภาษาต่างๆ เพิ่มมากขึ้นกว่าเดิมที่เคยมีได้ น่าจะส่งผลให้ Second life มียอดจำนวนผู้ใช้งานรวมที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า ปัญหาหลักที่เป็นอุปสรรคสำคัญในการเข้าใช้งาน Second life ก็คือเรื่องของภาษาและความยากของเทคโนโลยี

• ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ใช้งาน

1. Second life มีความเหมาะสมสำหรับผู้ที่ต้องการเลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อตอบสนองในส่วนของจินตนาการ การฝึกทักษะทางภาษา การสื่อสาร การหาประสบการณ์รูปแบบใหม่ รวมทั้งการใช้เพื่อลดข้อจำกัดของระยะทางที่ต้องเดินทางในชีวิตจริง อาทิเช่น การทำธุรกรรม การท่องเที่ยว เป็นต้น

2. ควรเตรียมตัวศึกษาข้อมูลก่อนเข้าใช้งานและศึกษาถึงวิธีการเล่น ไม่ว่าจะเป็นด้วยวิธีการ อ่านตามกระทู้ โหลดคู่มือฉบับสมบูรณ์มาศึกษา หรือการเรียนรู้เนื้อหาผ่านทาง www.secondlife.com ตลอดจนสามารถศึกษาข้อมูลบางส่วนเป็นภาษาไทยได้จาก www.secondlifethailand.net เพราะจะทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนมีความราบรื่นมากขึ้น เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า การกระทำซึ่งแสดงถึงความพร้อมและความเข้าใจในเทคโนโลยีนั้น สามารถลดอุปสรรคในชีวิตบนโลกเสมือนของผู้ใช้งานได้จริง

• ข้อเสนอแนะเพื่อใช้เป็นแนวทางพัฒนาเทคโนโลยีในประเทศไทย

1. การพัฒนาเทคโนโลยีในประเทศควรดำเนินการควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นต่อการใช้เทคโนโลยี

2. เทคโนโลยีในประเทศควรได้รับการพัฒนาอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม นั่นคือ ไม่จำกัดอยู่เฉพาะในพื้นที่ซึ่งมีคนอาศัยอยู่จำนวนมาก หรือจำกัดอยู่ในกลุ่มบุคคลผู้ซึ่งมีอำนาจในการใช้จ่ายเงินที่ดีเท่านั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า งานวิจัยทุกชิ้นที่ได้แสดงให้เห็นถึง การกระจายตัวของเทคโนโลยีในวงที่จำกัด สามารถบ่งบอกได้ว่าประชาชนในประเทศนั้น ยังมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารในลักษณะที่ไม่ทั่วถึงกันอยู่ ดังที่ผลการวิจัยได้ชี้ให้เห็นว่า ผู้ใช้งานส่วนหนึ่งมองว่าการใช้งานเทคโนโลยีนั้นเป็นอุปสรรค เนื่องจาก เทคโนโลยีทำให้พวกเขาได้เจอแต่ผู้คนรูปแบบเดียว คือ คนที่เข้าถึงเทคโนโลยีเหมือนกัน นั่นหมายถึง ประชาชนคนไทยที่เข้าถึงเทคโนโลยี พวกเขาไม่มีโอกาสได้สื่อสารกับผู้ที่ห่างไกลจากการใช้เทคโนโลยี ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งหวังว่าผลที่ได้รับจากงานวิจัยชิ้นนี้ น่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยผลักดันให้ผู้ที่เกี่ยวข้องได้ตระหนักและดำเนินการพัฒนาช่องทางการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยสู่ความเจริญก้าวหน้า ตลอดจนสามารถรณรงค์ให้ประชาชนทุกภาคส่วนได้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องในการสื่อสารถึงกันอย่างทั่วถึงเท่าเทียม

• ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

เนื่องจากการวิจัยนี้เน้นการศึกษา “ความเป็นชีวิตในอุดมคติ” ของผู้ใช้งานโลกเสมือน Second life ในปัจจุบัน จึงใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ โดยทำการเก็บข้อมูลความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ใช้งานไปพร้อมๆ กัน แต่สำหรับการวิจัยในอนาคตนั้น หากต้องการทดสอบความแตกต่างระหว่างคาดหวังและความพึงพอใจในตัวแปรต่างๆ ให้ชัดเจนขึ้น อาจใช้วิธีการศึกษาระยะยาว (longitudinal study) ด้วยการเก็บข้อมูลความคาดหวังของกลุ่มตัวอย่างก่อนเข้าใช้งาน และทิ้งช่วงเวลาสักกระยะหนึ่ง ให้กลุ่มตัวอย่างได้ศึกษาและทำการใช้ชีวิตอยู่บนโลกเสมือน หลังจากนั้นค่อยกลับมาเก็บข้อมูลความพึงพอใจอีกครั้ง แม้ว่าการศึกษาดังกล่าวนี้จะใช้เวลาค่อนข้างนานและยุ่งยาก แต่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเชื่อมั่นว่า น่าจะทำให้ภาพความแตกต่างระหว่างความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้ใช้งานมีความชัดเจนขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้การวิเคราะห์ความสามารถในการช่วยส่งเสริมและเป็นอุปสรรคของปัจจัยในด้านต่างๆ เป็นไปโดยง่าย

นอกจากนี้ผลการวิจัยทำให้ทราบว่า สาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้ใช้งานไม่สามารถกระทำในสิ่งที่คาดหวังได้สำเร็จในปัจจุบันนั้น เป็นเพราะเรื่องที่คาดหวังบางอย่างต้องอาศัยระยะเวลาเป็นตัวตัดสินความสำเร็จ ดังนั้น หากทำการวิจัยในครั้งต่อไป ผู้วิจัยจึงมุ่งหวังให้มีการศึกษาในแง่มุมที่เกี่ยวข้องกับ “ระยะเวลา” ด้วย เพื่อเป็นการพิสูจน์ว่า แท้จริงแล้วโลกเสมือน Second life มีความเหมาะสมที่จะเป็นเครื่องมือสร้าง “ความเป็นอุดมคติ” หรือไม่ และข้อจำกัดต่างๆ อันเกิดจากความสามารถ ปัจจัยทางการเงิน และผู้คนบนโลกเสมือน สิ่งเหล่านั้น เมื่อใช้ระยะเวลาเป็นตัวตัดสินแล้ว ผู้ใช้งานสามารถก้าวผ่านอุปสรรคไปได้หรือไม่ ตลอดจนก้าวผ่านไปด้วยวิธีการใด และใช้ระยะเวลานานเท่าใด กระบวนการดังกล่าวเป็นการศึกษาต่อเนื่องถึงพฤติกรรมและการเอาชนะข้อจำกัดของมนุษย์ ภายใต้ชีวิตที่ถูกสร้างขึ้นโดยเทคโนโลยี ทั้งนี้เป้าหมายคือ เพื่อนำพาชีวิตตนเองเข้าสู่ “ความเป็นอุดมคติ” ดังหวังไว้



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา กาญจนเทวี. แรงจูงใจ และความพึงพอใจของผู้อ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ไทย.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

กิตติ ก้นภัย. มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่. กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2543.

เกศรา ชั่งชวลิต. การแสวงหาข่าวสาร การรับรู้ประโยชน์ และความพึงพอใจในการสื่อสาร
ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อการเรียนรู้ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครและ
ปริมณฑล. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาประชาสัมพันธ์ ภาควิชา
ประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

จิรัฐ ศุภการ. การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชา
วารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2545.

จิราภา เต็งไตรรัตน์ และคณะ. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร : คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

เจริญวิทย์ สุตินวรักษ์. การสร้างสารสนเทศและภาพตัวแทนของชายรักชายในเว็บไซต์ไทย.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะ
นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ชีวิตที่สองบนโลกไซเบอร์ Second life. Digital Living (ธันวาคม 2549) : 78-85.

दनัย หวังบุญชัย. ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจ และสร้างความพึงพอใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของหนังสือพิมพ์รายวัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาหนังสือพิมพ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.

ทวีศักดิ์ กอนันตกุล จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. [Online]. 24 ส.ค. 2550. แหล่งที่มา : <http://internet.nectec.or.th/webstats/internetuser.iir?Sec=internetuser> [15 ธ.ค. 2551]

นุชรีรัตน์ ขวัญคำ. รูปแบบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขานิเทศศาสตร์สารสนเทศ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2550

พวงเพชร วัชรอยู่. แรงจูงใจในการทำงาน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2537.

พิรงรอง รามสูต. การสร้างภูมิคุ้มกันเกมออนไลน์. กรุงเทพมหานคร : สภาวิจัยแห่งประเทศไทย, 2552.

ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์กรุงเทพ, 2541.

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

ศุภนาฏ บัวบางพลู. พฤติกรรมการสื่อสาร ความคาดหวัง การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในเทคโนโลยีสารสนเทศระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของพนักงานในกลุ่มบริษัทเครือข่ายโภคภัณฑ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาประชาสัมพันธ์ ภาควิชาประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

สารานุกรมวิกิพีเดีย. ความหมายของเซคันด์ไลฟ์ [Online]. 2551. แหล่งที่มา : www.wikipedia.org [15 ธ.ค. 2551]

สุชา จันทร์เอม. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2544.

สุชาดา วัฒนอมรเกียรติ. แรงจูงใจในกิลด์เวิร์กกับการรวมทีมในไซเบอร์สเปซ และการเชื่อมต่อสู่โลกของความเป็นจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาการวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

อัลวิน ทอฟฟเลอร์. คลื่นลูกที่สาม (The Third wave). แปลโดย สุกัญญา ตีระวนิช. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์, 2539.

ภาษาอังกฤษ

Daniel Terdiman. Name that metaverse CNET News [Online]. Available from http://www.news.com/Name-that-metaverse/2100-1043_3-5890497.html [2008, Dec 15]

Dwight n. Odelius. Creativity rules Second Life, where it pays to be friendly April 1, 2004 [Online]. Available from : <http://www.chron.com/disp/story.mpl/tech/weekly/2478955.html> [2008, Dec 15]

gamespy.com Second Life (PC) Shape Everything In the World Around You [Online]. Available from: <http://archive.gamespy.com/previews/december02/secondlifepc/index2shtml> [2008, Dec 15]

Hoffman, DL., T.P. Novak, and P. Chatterjee. Commercaill Scenarios for the Web Opportunities and Challenges Journal of Computer Mediated Communication [Online]. Available from : <http://www.jmc.huji.ac.il/hoffman.html> [2008, Dec 15]

Jarkko, FL What is IRC ?, April 12, 2002 [Online]. Available from: <http://www.skepticfiles.org/cowtext/comput~1/ircnfo.htm> [2008, Dec 15]

Jones, S.G. Cybersociety 2.0 : Revisiting computer-mediated communication and community London : Sage Publications, 1998

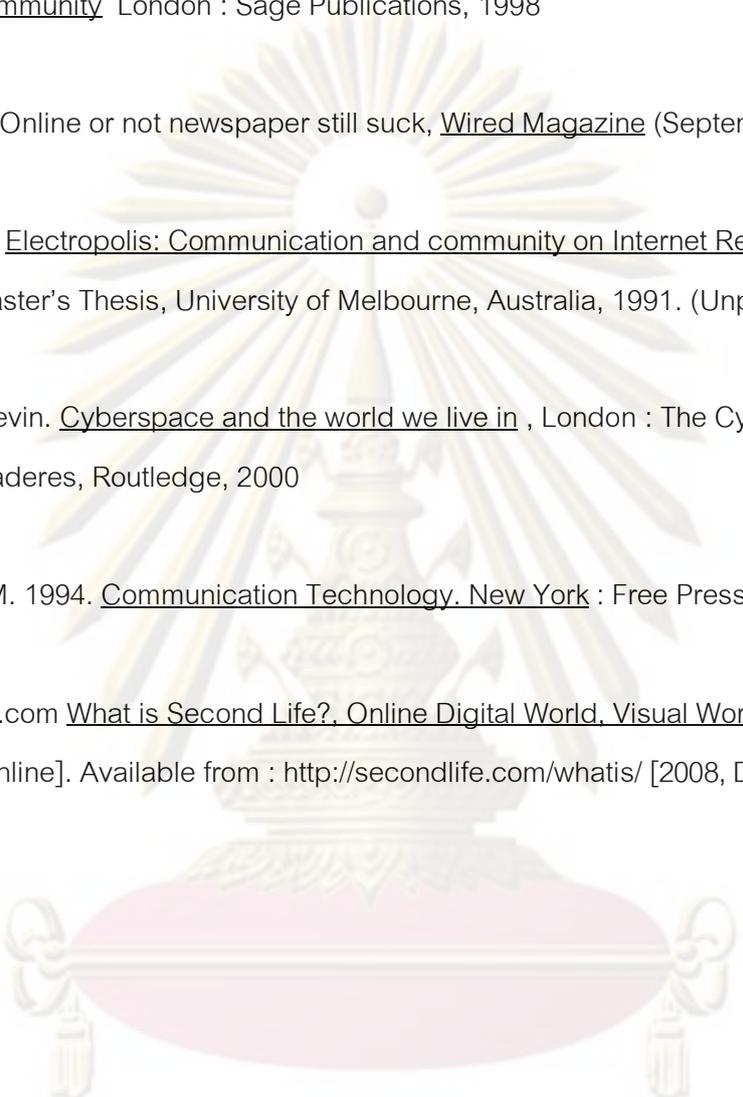
Katz, Jon. Online or not newspaper still suck, Wired Magazine (September,1994) : 50

Reid, E.M. Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat.
Master's Thesis, University of Melbourne, Australia, 1991. (Unpublished)

Robbin, Kevin. Cyberspace and the world we live in , London : The Cybercultures readeres, Routledge, 2000

Roger, E.M. 1994. Communication Technology. New York : Free Press.

secondlife.com What is Second Life?, Online Digital World, Visual World, Second Life
[Online]. Available from : <http://secondlife.com/whatis/> [2008, Dec 15]



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เลขที่.....

แบบสอบถาม

“โลกเสมือน WWW.SECONDLIFE.COM กับความเป็นชีวิตในอุดมคติ”

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจึงใคร่
ขอความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้
เป็นประโยชน์สำหรับการศึกษาต่อไป

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล

1. เพศ () 1. หญิง () 2. ชาย
2. อายุ

() 1. ต่ำกว่า 16 ปี	() 5. 40-47 ปี
() 2. 16-23 ปี	() 6. 48-55 ปี
() 3. 24-31 ปี	() 7. 56 ปี ขึ้นไป
() 4. 32-39 ปี	
3. ระดับการศึกษาสูงสุด (หากกำลังศึกษาอยู่ระดับการศึกษาใด ให้ระบุตำแหน่งของการศึกษานั้น)

() 1. มัธยมศึกษาตอนต้นหรือต่ำกว่า	() 4.ปริญญาตรี
() 2. มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	() 5. ปริญญาโทหรือสูงกว่า
() 3. อนุปริญญา หรือเทียบเท่า	
4. อาชีพ

() 1. นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา	() 5. รับจ้างทั่วไป
() 2. ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	() 6. แม่บ้าน / พ่อบ้าน
() 3. พนักงานบริษัทเอกชน	() 7. อื่น ๆ (โปรดระบุ).....
() 4. ธุรกิจส่วนตัว	

5. รายได้ต่อเดือน

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. ต่ำกว่า 5,000 บาท | <input type="checkbox"/> 5. 20,001 – 25,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 2. 5,001 – 10,000 บาท | <input type="checkbox"/> 6. 25,001 – 30,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 3. 10,001 – 15,000 บาท | <input type="checkbox"/> 7. มากกว่า 30,001 บาทขึ้นไป |
| <input type="checkbox"/> 4. 15,001 – 20,000 บาท | |

6. สถานภาพ

- | | |
|----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 1. โสด | <input type="checkbox"/> 3. หย่าร้าง |
| <input type="checkbox"/> 2. สมรส | <input type="checkbox"/> 4. อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์secondlife.com

7. ระยะเวลาตั้งแต่ท่านเริ่มเข้าใช้งาน www.secondlife.com จนถึงปัจจุบันเป็นเวลานานเท่าใด

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. น้อยกว่า 1 ปี | <input type="checkbox"/> 3. 2-3 ปี |
| <input type="checkbox"/> 2. 1-2 ปี | <input type="checkbox"/> 4. 3 ปีขึ้นไป |

8. ท่านเริ่มรู้จัก www.secondlife.com ได้อย่างไร

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. เพื่อนแนะนำ | <input type="checkbox"/> 5. หนังสือหรือนิตยสาร |
| <input type="checkbox"/> 2. ค้นหาผ่านอินเทอร์เน็ต | <input type="checkbox"/> 6. โทรทัศน์ |
| <input type="checkbox"/> 3. กระจุกในเว็บไซต์ | <input type="checkbox"/> 7. วิทยุ |
| <input type="checkbox"/> 4. อีเมล | <input type="checkbox"/> 8. อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |

9. ท่านเข้าใช้ www.secondlife.com บ่อยเพียงใด

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ทุกวัน | <input type="checkbox"/> 4. ทุก 15 วัน |
| <input type="checkbox"/> 2. ทุก 2-3 วัน | <input type="checkbox"/> 5. ทุก 1 เดือน |
| <input type="checkbox"/> 3. ทุกสัปดาห์ | <input type="checkbox"/> 6. มากกว่า 1 เดือนขึ้นไป |

10. ระยะเวลาในการเข้าใช้งาน www.secondlife.com เฉลี่ยต่อครั้งเท่าไร

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. น้อยกว่า 1 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> 3. มากกว่า 3 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 6 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> 2. มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 3 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> 4. 6 ชั่วโมงขึ้นไป |

11. ท่านสมัครเข้าใช้งาน www.secondlife.com ด้วยวัตถุประสงค์ใด (ตอบได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. เพื่อลองเล่น | <input type="checkbox"/> 9. เพื่อหาที่ระบายออก |
| <input type="checkbox"/> 2. เพื่อค้นหาสิ่งใหม่ๆ | <input type="checkbox"/> 10. เพื่อเข้าประชุมสัมมนา |
| <input type="checkbox"/> 3. เพื่อคลายเหงา / คลายเครียด | <input type="checkbox"/> 11. เพื่อหางานทำ |
| <input type="checkbox"/> 4. เพื่อหาเพื่อน | <input type="checkbox"/> 12. เพื่อทำธุรกิจ |
| <input type="checkbox"/> 5. เพื่อหาแฟน / คนรู้ใจ | <input type="checkbox"/> 13. เพื่อทำการกุศล |
| <input type="checkbox"/> 6. เพื่อศึกษาต่อ | <input type="checkbox"/> 14. เพื่อเข้ามาทดลองใช้ชีวิต |
| <input type="checkbox"/> 7. เพื่อเล่นเกม | <input type="checkbox"/> 15. เพื่อเข้าไปก่อกวน |
| <input type="checkbox"/> 8. เพื่อเรียนรู้เทคโนโลยี | <input type="checkbox"/> 16. อื่นๆ (โปรดระบุ) |

12. ท่านมีค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้งาน www.secondlife.com ต่อเดือนเท่าใด.....บาท

13. นอกจาก www.secondlife.com แล้ว ท่านเข้าใช้งานโลกเสมือนใดอีกบ้าง (ตอบได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ไม่ใช้ | <input type="checkbox"/> 5. Red Light Center |
| <input type="checkbox"/> 2. IMVU | <input type="checkbox"/> 6. Lively |
| <input type="checkbox"/> 3. There | <input type="checkbox"/> 7. อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |
| <input type="checkbox"/> 4. Active World | |

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

14. ส่วนที่ 3 คำถามสำหรับวัดความคาดหวัง

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีเพศใหม่					
2. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีสัญชาติใหม่					
3. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีหน้าตาที่ไม่แก่					
4. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีอายุที่ไม่แก่					
5. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีชีวิตที่เป็นอมตะ					
6. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ประกอบอาชีพที่ใฝ่ฝัน					
7. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นดาราดัง					
8. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้รับการศึกษาที่ดี					
9. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นผู้ออกกฎหมายเอง					
10. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันฝึกทักษะภาษาอังกฤษ					
11. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นคนรวย					
12. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ทำธุรกิจ					
13. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นผู้ขายสินค้า					
14. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นผู้ซื้อสินค้า					
15. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ประกอบอาชีพที่ผิดกฎหมาย					
16. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ทำอาชีพขายบริการ					

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
17.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้แก้ไขข้อผิดพลาดที่ผ่านมาในชีวิต					
18.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้รับความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ					
19.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีหน้าตาที่ไม่เหมือนมนุษย์					
20. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีรูปร่างที่สมส่วน					
21.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้แต่งตัวตามสมัยนิยม					
22.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ตัดผมทรงที่แหวกแนว					
23. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้แต่งตัวดึงดูดเพศตรงข้าม					
24. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้มีรอยสัก					
25. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ใส่เครื่องประดับราคาแพง					
26. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีหน้าตาที่ดูดี					
27. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life คนอื่นจะมองว่าฉันมีหน้าตาที่ดูดี					
28. ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะเป็นคนนิสัยดี					
29.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life คนอื่นจะมองว่าฉันเป็นคนนิสัยดี					
30.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life คนอื่นจะมองว่าฉันกล้าแสดงออก					

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
31.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะไม่ให้ร้ายได้					
32.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะมีความสุขกว่าอยู่ในโลกของความเป็นจริง					
33.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้มีเพื่อน					
34.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้มีแฟน					
35.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้มีกิ๊ก					
36.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้มีญาติ พี่น้อง					
37.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life จะมีคนรักฉัน					
38.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life จะมีคนที่ฉันรัก					
39.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life จะมีคนที่ยอมรักฉัน					
40.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life จะมีคนที่ฉันให้การยอมรับ					
41.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life จะมีคนที่เห็นใจฉัน					
42.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life จะมีคนที่ฉันให้ความเห็นใจ					
43.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life จะมีคนที่ยกย่องฉัน					
44.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life จะมีคนที่ฉันให้การยกย่อง					
45.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างชาติ					
46.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ถ่ายทอดวัฒนธรรมไทย					

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
47.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้พูดคำหยาบคายใส่ผู้อื่น					
48.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ทำร้ายร่างกายผู้อื่น					
49.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ขโมยของผู้อื่น					
50.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เอารัดเอวเปรียบผู้อื่น					
51.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้นินทาผู้อื่น					
52.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้แย่งแฟนผู้อื่น					
53.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นคู่กับแฟนผู้อื่น					
54.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ล้วงละเมิดทางเพศผู้อื่น					
55.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ฆ่าคน					
56.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้มีเพศสัมพันธ์กับใครหลายคน					
57.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้มีชีวิตที่อิสระ					
58.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะรู้ตัวตนที่แท้จริงของผู้อื่น					
59.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ผู้อื่นจะรู้ตัวตนที่แท้จริงของฉัน					
60.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว					
61.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์					
62.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นผู้สร้างทรัพย์สินเสมือน					

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
63.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้เป็นผู้ทำลาย สภาพแวดล้อม					
64.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะรู้สึกรักโลกแห่งนี้					
65.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ไปเที่ยวรอบ โลก					
66.ฉันหวังว่าเมื่ออยู่ใน Second life ฉันจะได้ฟันสีใส่กำแพง					

15. ส่วนที่ 4 คำถามสำหรับวัดความพึงพอใจ

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	ไม่เคย 0
1. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีเพศใหม่ตาม ต้องการ						
2. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีสัญชาติใหม่ตาม ต้องการ						
3. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีหน้าตาที่ไม่แก่						
4. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีอายุที่ไม่แก่						
5. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีชีวิตที่เป็นอมตะ						
6. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ประกอบอาชีพที่ ใฝ่ฝัน						
7. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นดาราดัง						
8. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้รับการศึกษาที่ดี						
9. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นผู้ออกกฎหมาย						

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	ไม่เคย 0
10. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษ						
11. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นคนรวย						
12. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ทำธุรกิจ						
13. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นผู้ขายสินค้า						
14. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นผู้ซื้อสินค้า						
15. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ประกอบอาชีพที่ผิดกฎหมาย						
16. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ทำอาชีพขายบริการ						
17. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้แก้ไขข้อผิดพลาดที่ผ่านมาในชีวิต						
18. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้รับความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ						
19. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีหน้าตาที่ไม่เหมือนมนุษย์						
20. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีรูปร่างที่สมส่วน						
21. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้แต่งตัวตามสมัยนิยม						
22. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ตัดผมทรงที่แหวกแนว						
23. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้แต่งตัวดึงดูดเพศตรงข้าม						
24. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีรอยสัก						

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	ไม่เคย 0
25. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ใส่เครื่องประดับราคาแพง						
26. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีหน้าตาที่ดูดี						
27. เมื่ออยู่ใน Second life คนอื่นมองว่าฉันมีหน้าตาที่ดูดี						
28. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันเป็นคนนิสัยดี						
29. เมื่ออยู่ใน Second life คนอื่นมองว่าฉันเป็นคนนิสัยดี						
30. เมื่ออยู่ใน Second life คนอื่นมองว่าฉันกล้าแสดงออก						
31. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันโมโหร้ายได้						
32. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันมีความสุขกว่าอยู่ในโลกของความเป็นจริง						
33. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้มีเพื่อน						
34. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้มีแฟน						
35. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้มีกิ๊ก						
36. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้มีญาติ พี่น้อง						
37. เมื่ออยู่ใน Second life มีคนรักฉัน						
38. เมื่ออยู่ใน Second life มีคนที่ฉันรัก						
39. เมื่ออยู่ใน Second life มีคนยอมรับฉัน						
40. เมื่ออยู่ใน Second life มีคนที่ฉันให้การยอมรับ						

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	ไม่เคย 0
41. เมื่ออยู่ใน Second life มีคนเห็นใจฉัน						
42. เมื่ออยู่ใน Second life มีคนที่ฉันให้ความเห็นใจ						
43. เมื่ออยู่ใน Second life มีคนยกย่องฉัน						
44. เมื่ออยู่ใน Second life มีคนที่ฉันให้การยกย่อง						
45. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างชาติ						
46. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ถ่ายทอดวัฒนธรรมไทย						
47. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้พูดคำหยาบคายใส่ผู้อื่น						
48. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ทำร้ายร่างกายผู้อื่น						
49. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ขโมยของผู้อื่น						
50. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เอาจริงเอาจังกับผู้อื่น						
51. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้นินทาผู้อื่น						
52. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้แฉ่งแฟนผู้อื่น						
53. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นชู้กับแฟนผู้อื่น						
54. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ล้วงละเมิดทางเพศผู้อื่น						
55. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ฆ่าคน						

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1	ไม่เคย 0
56. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้มีเพศสัมพันธ์กับใครหลายคน						
57. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้มีชีวิตที่อิสระ						
58. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันรู้ตัวตนที่แท้จริงของผู้อื่น						
59. เมื่ออยู่ใน Second life ผู้อื่นรู้ตัวตนที่แท้จริงของฉัน						
60. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นเจ้าของเกาะส่วนตัว ตามที่หวังไว้						
61. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์ ตามที่หวังไว้						
62. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นผู้สร้างทรัพย์สินเสมือน ตามที่หวังไว้						
63. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้เป็นผู้ทำลายสภาพแวดล้อม ตามที่หวังไว้						
64. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันรู้สึกรักโลกแห่งนี้						
65. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ไปเที่ยวรอบโลกตามต้องการ						
66. เมื่ออยู่ใน Second life ฉันได้ฟันสีใส่กำแพงตามที่หวังไว้						

ส่วนที่ 5 คำถามสำหรับวัดปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคและการปรับตัว

16. ท่านคิดว่า ตัวท่านเอง มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านเป็นไปในแบบที่หวังหรือไม่

() 1. มี

() 2. ไม่มี

เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

17. ท่านคิดว่า ตัวท่านเอง เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านไม่เป็นไปในแบบที่หวังหรือไม่

() 1. เป็น

() 2. ไม่เป็น

เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

18. หากท่านคิดว่า ตัวท่านเอง เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านไม่เป็นไปในแบบที่หวัง ท่านมีการปรับตัวในลักษณะใด

.....

.....

.....

.....

19. ท่านคิดว่า **เทคโนโลยี** มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านเป็นไปในแบบที่หวังหรือไม่

() 1. มี

() 2. ไม่มี

เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

20. ท่านคิดว่า **เทคโนโลยี** เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านไม่เป็นไปในแบบที่หวังหรือไม่

() 1. เป็น

() 2. ไม่เป็น

เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

21. หากท่านคิดว่า **เทคโนโลยี** เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านไม่เป็นไปในแบบที่หวัง ท่านมีการปรับตัวในลักษณะใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

22. ท่านคิดว่า สังคมที่อยู่รอบข้างในโลกเสมือน มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านเป็นไปในแบบที่หวังหรือไม่

- () 1. มี () 2. ไม่มี

เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

23. ท่านคิดว่า สังคมที่อยู่รอบข้างในโลกเสมือน เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านไม่เป็นไปในแบบที่หวังหรือไม่

- () 1. เป็น () 2. ไม่เป็น

เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

24. หากท่านคิดว่า สังคมที่อยู่รอบข้างในโลกเสมือน เป็นอุปสรรคทำให้ชีวิตบนโลกเสมือนของท่านไม่เป็นไปในแบบที่หวัง ท่านมีการปรับตัวในลักษณะใด

.....

.....

.....

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ : นางสาว จณัญญา นภาพงษ์
 ชื่อเล่น : กีบ
 วันเกิด : วันศุกร์ที่ 24 กุมภาพันธ์ 2527
 สถานที่เกิด : ร.พ. หาดใหญ่ จ. สงขลา
 ชื่อบิดา-มารดา : นายชัชพล - นางวัลภา นภาพงษ์
 ชื่อน้องชาย : นายภูตินันท์ - นายกันตภณ นภาพงษ์

การศึกษา

อนุบาล : ร.ร. อนุบาลเสนพงศ์ จ.สงขลา
 ประถมศึกษา : ร.ร.ตรุณนาราชบุรี จ.ราชบุรี
 มัธยมศึกษา : ร.ร. ราชโบริกานุเคราะห์ จ.ราชบุรี
 ปริญญาตรี : สาขาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ม.บูรพา
 ปริญญาโท : สาขาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความเป็นตัวตน

งานอดิเรก : อ่านหนังสือ ทำงานศิลปะ ศึกษางานกราฟฟิก ถ่ายรูป กิน นอน เที่ยว
 ความใฝ่ฝัน : อยากทำงานด้านหนังสือ ถ้ามีประสบการณ์แล้ว พอมีเงินอยากเปิด

สำนักพิมพ์เล็กๆ เป็นของตัวเอง จะตั้งชื่อสำนักพิมพ์ว่า “เพาะรัก”

และจ้างนักเขียนที่มีอุดมการณ์เดียวกันมาทำงาน สำนักพิมพ์ในแบบที่

ใฝ่ฝันคือ สำนักพิมพ์ที่นักเขียนแต่ละคนมีห้องส่วนตัว โต๊ะทำงาน เก้าอี้

เครื่องคอม และเตียงนอนเป็นของตัวเอง มีพื้นที่บริเวณส่วนกลางให้

ใช้สอยดูทีวี ดื่มชา ร่วมวงสนทนากัน ถ้าเบื่อก็สามารถออกไปเขียนงาน

นอกสถานที่ได้อย่างอิสระ ขอเพียงให้ส่งงานตามระยะเวลาที่กำหนด

งานได้คุณภาพและถ่ายทอดออกมาจากหัวใจ

บั้นปลายชีวิต : อยากปลูกบ้านหลังเล็กๆ บริเวณริมเขา ใช้ชีวิตอยู่กับงานเขียนที่รัก

กระทั่งถึงวาระสุดท้าย และจากไปอย่างสงบ

ในโลกความจริง : ยังไม่ทราบถึงอนาคตว่า หากเรียนจบแล้ว จะมึงงานทำหรือไม่?

สิ่งสำคัญในชีวิต : ครอบครัว มิตรแท้ ความรัก ความสุข ความถูกต้อง ผู้มีพระคุณ

คติ : เลือกชีวิตที่ใช่ ใช้ชีวิตที่ชอบ