

ในการศึกษาทำงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการตัวตนในโลกเสมือนจริง ที่เราเรียกว่า เกมออนไลน์กับโลกความเป็นจริงว่ากรณีศึกษาที่มีการจัดการตัวตนอย่างไรเมื่อถูกการครอบงำของเกมออนไลน์ และรูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกรณีศึกษาโดยใช้แบบสัมภาษณ์ทั่ว ๆ ไป และแบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก พร้อมกับการสังเกตควบคู่ไปด้วย ผลที่ได้ทำให้การศึกษาพบว่ากรณีศึกษาไม่สามารถจัดการตัวตนในโลกความเป็นจริงได้ แต่กลับเอาการจัดการในโลกเสมือนจริงมาใช้แทน เช่น การคิดว่าตนเองได้รับการยอมรับ ในความสามารถในเกมออนไลน์ แต่แท้จริงโลกความเป็นจริง ไม่มีเพื่อนหรือคนที่รู้จักก็มีเพียงไม่กี่คน หรือความประสบความสำเร็จในการชนะในเกมออนไลน์แต่ความเป็นจริง การเรียนได้ F และเพื่อน ๆ รุ่นเดียวกันจบการศึกษาไปหมดแล้ว รวมทั้งพฤติกรรมที่ไม่คาดคิดที่เกิดจากการจัดการตัวตนในเกมออนไลน์ส่งผลต่อโลกความเป็นจริงนั่นคือ กรณีศึกษาเป็นนักศึกษาที่เรียบร้อย และเป็นคนดี กลับกลายเป็นคนที่มีนิสัยชอบขโมยของเกิดขึ้น

จากการศึกษาได้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่สามารถ มาเปลี่ยนวิถีชีวิตทั้งด้านร่างกายและจิตใจของผู้ที่ติดเกมออนไลน์ ดังนั้นสำหรับผู้ที่มีความเกี่ยวข้องโดยเฉพาะครอบครัวควรเอาใจใส่และให้การดูแล คอยชี้แนะ และส่งเสริมการเล่นเกมออนไลน์ให้ถูกวิธีและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเด็กและต่อสังคม

ABSTRACT

197150

In the case that computer users have an ability to manage how to use the games for relaxing their tensions, calculating for Mathematics study and any other skills benefiting them most. On the contrary, any users who allow the games to influence their lives, their handling ability will be affected. The study's goal is to concentrate on data of handling with virtual world ability which is known as the online-computer game and handling with real world ability. Case studies' data on this research will be collected with general and specific interview questions, and with observation. The result of the study was that case studies could not handle with real world circumstances. They instead use virtual world decisions making in their real life. For example, they thought that they are well known as successful game players whereas in the reality they do not have friends. They are not famous. They are the winner in game but they loose in their study goal with F mark while their classmates already finished the school. This research study as well included the observation of unexpected behaviors from handling with virtual world ability which affected on their life in the real world. One of the case studies had been very neat and admirable. He becomes a thief.