

หัวข้อศิลปนิพนธ์

วัฒนธรรมอวตาร-สงครามกีบ์บอร์ดพื้นที่แห่งการต่อสู้

บนโลกออนไลน์

ผู้เขียน

นางสาวรุ่งฤดี พิธัย

ปริญญา

ปริญญาศิลปบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

กรกฎ ใจรักษ์

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องวัฒนธรรมอวตาร มุ่งสะท้อนและแสดงเนื้อหาแอนิเมชันเกี่ยวกับประเด็นการทับซ้อนของอัตลักษณ์และตัวตนที่หลากหลายของผู้ใช้เพจอวตารสามก๊กซึ่งมีวัตถุประสงค์ 3 ประการคือ 1) เพื่อสำรวจ และศึกษารูปแบบลักษณะการสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ “กลุ่มอวตารสามก๊ก” 2) เพื่อศึกษาทัศนคติคนในสังคม “กลุ่มอวตารสามก๊ก” 3) เพื่อสร้างสรรค์สื่อศิลปะแอนิเมชันที่นำเสนอประเด็นสาระเกี่ยวข้องกับ “กลุ่มอวตารสามก๊ก” ในขั้นตอนการศึกษาได้เข้าไปสำรวจวัฒนธรรมของกลุ่มอวตารสามก๊กโดยนำเอาผลที่ได้จากการสังเกต และการสอบถามข้อมูลจากสมาชิกมาใช้เป็นหน่วยการวิเคราะห์โครงสร้างและเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์การเกิดกลุ่ม การเปลี่ยนแปลงกฎระบบกลุ่มที่แตกต่างกันทั้งของสามรัฐและพันธมิตรกลุ่มที่จะศึกษาเปรียบเทียบ และลักษณะ โครงสร้างกลุ่มและเปรียบเทียบอัตลักษณ์ของคนในออนไลน์กับตัวตนจริง

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มอวตารสามก๊กมีลักษณะการจำลอง โครงสร้างทางประวัติศาสตร์ในอดีตผ่านการใช้ตัวอักษรและภาพประกอบจากเกมหรือภาพยนตร์ และประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัยใหม่โดยอ้างอิงกฎเกณฑ์ต่าง ๆ จากเกมที่สมาชิกส่วนใหญ่นิยมเล่นกันซึ่งในระยะเริ่มแรกนั้นเป็นเหมือนสถานที่รวมตัวพูดคุยของกลุ่มคนที่มีความชอบเดียวกัน แต่ในท้ายที่สุดกลับเป็นการช่วงชิงพื้นที่ในโลกอวตารเพื่อประกาศตัวเองและอ้างถึงอัตลักษณ์ของตัวเองที่สมบัตินาน

การศึกษาด้านอัตลักษณ์ของสมาชิกที่อยู่ในโลกอวตารมีความต้องการในการแสดงออกทางความคิดและเติมเต็มช่องว่างทางจิตใจของตัวเองมีความต้องการที่จะพิสูจน์ความสามารถของตัวเองว่ามีความสำคัญให้เป็นที่ยอมรับของคนในสังคมและแสดงความเป็นเจ้าของในตัวตนที่ ได้รับ โดยเชื่อว่าตนเองคือตัวละครนั้น ๆ จริง ๆ เมื่อมีสมาชิกที่ต้องการพิสูจน์ความสามารถของตัวเอง

และต้องการเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมอวตารด้วยกันมากกว่าหนึ่งคนพวกเขาจะไม่ยอมรับใน
ความเห็นของผู้อื่นเพราะจะรู้สึกว่าคุณเองนั้นจะไม่ได้รับการยอมรับจึงเป็นเหตุทำให้กลุ่มสังคม
อวตารเกิดการต่อสู้เพื่อแย่งชิงพื้นที่แสดงออกในการพิสูจน์และเป็นที่ยอมรับนั่นเอง

โดยผลงานแอนิเมชันที่ได้สร้างสรรค์ในครั้งนี้นี้แสดงถึงเรื่องราวของการต่อสู้แย่งชิงบทบาท
สมมุติ ที่อยู่ในจินตนาการ และการครอบครองความต้องการการเป็นที่ยอมรับของสมาชิกนักอวตาร
ในสังคมโลกเสมือนจริง ผ่านการนำเสนอเรื่องราวภาพเคลื่อนไหว 2 เรื่อง โดยเรื่องแรกเป็นการ
ต่อสู้แย่งชิงหน้ากากอันเป็นตัวตนของพวกเขา เพื่อให้ได้ความเป็นเจ้าของอัตลักษณ์นั้น และเรื่องที่
สองของตัวละครเอกที่ใช้ชีวิตอยู่ในโลกเสมือนจริงผ่านระบบไซเบอร์สเปซ กับสีหน้าอารมณ์ที่สมจริง
แสดงบนหน้าจออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ การแสดงผลงานสร้างสรรค์สื่อศิลปะแอนิเมชัน
ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในระหว่างวันที่ 6-11 พฤษภาคม 2559
การแสดงนิทรรศการได้รับผลตอบรับจากผู้ชมเป็นอย่างดี เนื่องจากมีผู้เข้าชมอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ชมชื่น
ชมผลงานแอนิเมชัน ด้วยความสนใจจนบางท่านก็รับชมแอนิเมชันซ้ำแม้ว่าจะจบแล้ว แสดงให้เห็น
ถึงความสนใจของผู้ชมที่มีต่อผลงานเป็นอย่างดี

สาขาวิชาสื่อ ศิลปะ และก
คณะวารสารศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Thesis Title	Avatar Culture- war keyboard Areas of controversy in social online
Author	Mrs. Rungrudee Philai
Degree	Bachelor of Fine Arts (Media Arts and Design)
Thesis Advisor	Instructor Korakot Jairak

ABSTRACT

The research of Avatar culture aimed at reflecting and display animation on the issue of overlapping of identity and ownership of the online world, there are 3 main objectives: 1) to explore and study the form of the communication on social media. "The Avatar culture of the Three Kingdoms", 2) to study the attitudes of people in society. "Avatar culture of the Three Kingdoms", 3) to create media art animation to present issues related to the subject matter. "Avatar culture of the Three Kingdoms" by study the Avatar culture of the culture of the Three Kingdoms and take the results of observations. Analyze Information base on the conceptual and theoretical papers and related books to obtain the structure and user's content, the historical changes of the legal systems of different states and three factions and compare the structure and identity of people in the Avatar culture of the Three Kingdoms to the real identity.

The study found that the Avatar culture group had the structural model of the historical past through the use of illustrations and characters from movies or games and applications into the modern age by reference to rules of the game. At first the group of Avatar culture of the Three Kingdoms is the place for talking of peoples who loved the story of the Three Kingdom. But it turn out to be a competition by declared themselves as the character that they play his roles.

The study show that The member who want to prove themselves and want to be accepted by the other people in Avatar group will participate in the role-play and expressed his own passion in the role that they believed from the character they want to become.

The creative work will present the story of the struggle role-play in the imagination and people who want to be recognized by the members of the avatars in the virtual world, through two animation stories. The first stories are the fight between people who want a mask of their identity and claims what they want to be. The second story is the life of a protagonist, who lives in the virtual world with emotion express the monitor of his electronics device. The works was displayed at the CMU Art Center during 6-11 May 2559. From the observation, the audience who stepped into and watch the story try to understand the contents of the relationship between both animations from half way of the story. They still watching even the story are ended and was reruns again.

Media Arts and Design Department
Faculty of Finearts, Chiang Mai University