

การศึกษาพฤติกรรมและแรงจูงใจ
ของกลุ่มคนเล่นโรลเพลย์ในชุมชนเสมือนจริง

จันทร์ชนิกา ผาทอง

เอกสารประกอบศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

พฤษภาคม 2562

การศึกษาพฤติกรรมและแรงจูงใจ
ของกลุ่มคนเล่นโรลเพลย์ในชุมชนเสมือนจริง

จันทร์ชนิกา ผาทอง

ศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

พฤษภาคม 2562

การศึกษาพฤติกรรมและแรงจูงใจ
ของกลุ่มคนเล่นโรลเพลย์ในชุมชนเสมือนจริง

นางสาวจันทร์ชนิกา ผาทอง

เอกสารประกอบศิลปนิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดุษฎีบัณฑิต
ปริญญาศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร. ธัชชธรรม ศิลป์สุพรรณ)

..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฏ ใจรักย์)

..... กรรมการ

(อาจารย์ อูทิส อติมานะ)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทศนัย เศรษฐเสวี)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วีระพันธ์ จันทร์หอม)

19 พฤษภาคม 2562

© ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กิตติกรรมประกาศ

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จะไม่สำเร็จลุล่วงได้ หากปราศจากความช่วยเหลือจากหลายๆฝ่าย ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฏ ใจรักษ์ ที่คอยให้คำปรึกษาในด้านการทำงานทุกๆด้าน รวมถึงครอบครัวของผู้วิจัยด้วยเช่นกันที่คอยเป็นกำลังใจให้ตลอดเวลา อีกทั้งยังเป็นผู้ช่วยเหลือในส่วนของการสร้างสรรค์ผลงานสำหรับแสดงนิทรรศการศิลปะด้วยเช่นกัน ผู้วิจัยยังขอกล่าวขอบคุณมิตรสหายร่วมสาขาและมิตรสหายจากโรงเรียนมัธยมฯ และใน โลกโซเชียลที่คอยให้คำแนะนำต่างๆ ตลอดจนถึงเป็นผู้สนับสนุนเรื่องการเงินอีกด้วย

นางสาวจันทร์ชนิกา ผาทอง

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การศึกษาพฤติกรรมและแรงจูงใจของกลุ่มผู้เล่น โรลเพลย์ ในชุมชนเสมือนจริง
ผู้เขียน	นางสาวจันทร์ชนิกา ผาทอง
ปริญญา	ปริญญาศิลปบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฏ ใจรักษ์

บทคัดย่อ

การวิจัยในหัวข้อการศึกษาพฤติกรรม และแรงจูงใจของกลุ่มผู้เล่น โรลเพลย์ในชุมชนเสมือนจริง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายว่าเหตุใดถึงเลือกเล่นสวมบทบาทแบบพิมพ์โต้ตอบกันไปมาในโลกเสมือนจริง ทั้งๆที่ในยุคปัจจุบันนั้นการเล่นสวมบทบาทมีให้เห็นอยู่ทั่วไปตามเกมออนไลน์ประเภทเล่นสวมบทบาท(MMORPG หรือ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) อีกทั้งยังมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจและปรับเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับการเล่นโรลเพลย์และคอมมูนิตีให้แก่นักภายนอกอีกด้วย

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเข้าไปศึกษาในกลุ่มคอมมูนิตีที่มีผู้เล่นจำนวนมากเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่น อีกทั้งยังมีการสร้างแบบสอบถามถึงวัตถุประสงค์และแรงจูงใจในการเลือกเล่นโรลเพลย์อีกด้วย และจากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายเลือกเล่นสวมบทบาทแบบพิมพ์โต้ตอบกันไปมานั้น นอกจากปัจจัยพื้นฐานในเรื่องความต้องการที่จะแสดงตัวตนที่ไม่สามารถแสดงออกมาได้ในโลกแห่งความเป็นจริงแล้ว ยังเนื่องมาจากอิทธิพลและอำนาจทางภาษา และอิสระในการกำหนดอัตลักษณ์และเรื่องราวได้มากกว่าการเล่นเกมออนไลน์ประเภทสวมบทบาทนั่นเอง

Thesis Title	The Study of Behavior and Motivation of Role-Playing in Virtual Community
Author	Ms. Janchanika Patong
Degree	Bachelor of Fine Arts (Media Arts and Design)
Thesis Advisor	Assistant Professor Korakot Jairak, D.F.A.

ABSTRACT

The purpose of ‘The study of behavior and motivation of role-playing in virtual community’ is to study the behavior of people who choose to be a role-player in virtual community on social network instead of as a player in ‘Massive Multiplayer Online Role-Playing Game(MMORPG)’, also want to make people who is not a role player to understand more about role-playing and community

The researcher joined the virtual communities to observe and study, also interview about the purposes and motivations of role-playing. The results show that power of language is a part of the motivations and the purpose of people who want to be their ideal self and don’t want to reveal the true identity on in internet

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
ABSTRACT	ง
สารบัญ	จ
สารบัญ (ต่อ)	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ประวัติความเป็นมา/เหตุปัจจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย	2
1.3 คำถามวิจัยหลัก	2
1.4 ขอบเขตการวิจัย	2
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย	3
1.6 ศัพท์นิยามเฉพาะ	3
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 ทฤษฎีจิตของ ซิกมันด์ ฟรอยด์	6
2.2 ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการทางสังคมกลุ่มของวัยรุ่นช่วง Puberty	8
2.3 แนวคิดว่าด้วยเพื่อนในโลกออนไลน์	10
2.4 แนวคิดเรื่องการสื่อสารของ จูเจน ฮาเบอร์มาส	11
2.5 แนวคิดเรื่องพื้นที่เสมือนจริง	12
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	15
3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	15
3.2 การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง	15
3.3 วิธีการและเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูล	15
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	16
บทที่ 4 บทวิเคราะห์	18

สารบัญ (ต่อ)

4.1 การเก็บข้อมูลแบบให้ตอบแบบสอบถามแบบปิด	18
4.2 การเก็บข้อมูลแบบให้ตอบแบบสอบถามแบบเปิด	22
บทที่ 5 โครงงานสื่อผสม	25
บทที่ 6 อภิปรายและสรุปผลการศึกษาวิจัย	33
6.1 การอภิปรายผล	33
6.2 สรุปผลการศึกษา	34
บรรณานุกรม	36
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก รูปภาพการปฏิบัติงาน	37
ประวัติผู้เขียน	42

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 4.1 กราฟแสดงผลลัพธ์ของแบบสอบถามเกี่ยวกับเพศของผู้เล่นโรลเพลย์	18
ภาพที่ 4.2 กราฟแสดงผลสำรวจช่วงอายุของผู้เล่นโรลเพลย์โดยเฉลี่ย	19
ภาพที่ 4.3 กราฟแสดงผลลัพธ์ของแบบสอบถามจำนวนบุคคลที่ผู้เล่นโรลเพลย์ มักมีปฏิสัมพันธ์ด้วย	19
ภาพที่ 4.4 กราฟแสดงผลลัพธ์ของแบบสอบถามประเภทของคอมมูนิตี้นิยมเล่น	20
ภาพที่ 4.5 กราฟผลลัพธ์ของแบบสอบถามช่วงเวลาเล่นคอมมูนู/โรลเพลย์	20
ภาพที่ 4.6 กราฟผลลัพธ์ของแบบสอบถามประเภทของแพลตฟอร์มที่นิยมใช้เล่นคอมมูนู	21
ภาพที่ 4.7 กราฟผลลัพธ์ของแบบสอบถามสถานที่ที่นิยมใช้เล่นโรลเพลย์	21
ภาพที่ 4.8 กราฟผลลัพธ์ของแบบสอบถามลักษณะการเล่นโรลเพลย์แบบพิมพ์โต้ตอบที่ นิยมกัน	22
ภาพที่ 5.1 ผลงาน ‘Two World’	25
ภาพที่ 5.2 ภาพลักษณะของโครงที่จะนำมาใช้เป็นฐานสำหรับวัตถุจำลองเขาน้ำแข็ง	28
ภาพที่ 5.3 งานแอนิเมชันในที่ใช้จ่ายในส่วนด้านเหนือผิวน้ำ	29
ภาพที่ 5.4 งานแอนิเมชันในที่ใช้จ่ายในส่วนใต้น้ำ	30
ภาพที่ 5.5 ข้อความบทโรลเพลย์ที่ถูกต้องไว้รอบๆเขาน้ำแข็งจำลอง	31
ภาพที่ 5.6 ชิ้นงาน ‘Alternate Life’ ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว	32
ภาพภาคผนวก ก ที่ 1 โปรแกรม Krita ซึ่งใช้สำหรับทำแอนิเมชัน 2D	38
ภาพภาคผนวก ก ที่ 2 กำลังทำการปรับเปลี่ยนโครงฐานของของเขาน้ำแข็ง	38
ภาพภาคผนวก ก ที่ 3 เขาน้ำแข็งที่นำไม้อัดและแผ่นไม้อัดมาประกบทับ เรียบร้อยแล้ว	39
ภาพภาคผนวก ก ที่ 4 ขั้นตอนการติดกระดาษสาเพื่อสร้างพื้นผิวภูเขา	39
ภาพภาคผนวก ก ที่ 5 ขั้นตอนการทำสีและเก็บรายละเอียด	40
ภาพภาคผนวก ก ที่ 6 ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ก่อนเปิดไฟและฉายภาพ	40
ภาพภาคผนวก ก ที่ 7 ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์เมื่อเปิดไฟและฉายภาพ	41

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ประวัติความเป็นมา/เหตุปัจจัย

ปัจจุบันหากกล่าวถึงการสวมบทบาทเป็นอีกตัวตนหนึ่งแล้ว ใครหลายคนอาจคิดว่าสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องที่เราเคยทำกันสมัยครั้งยังเป็นเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการสวมบทบาทเป็นอัศวิน, เจ้าหญิง, มังกร, ซูเปอร์ฮีโร่ หรือแม้กระทั่งตัวละครในทีวีแอนิเมชันที่เราชื่นชอบ เราเคยสนุกกับมัน และคิดว่าการกระทำเหล่านี้คงมีแต่เด็กๆเท่านั้นที่เล่นกัน แต่จริงๆแล้ว ในปัจจุบัน ยังมีการเล่นสวมบทบาทนี้อยู่ในกลุ่มคนที่เรียกได้ว่า “โตเป็นผู้ใหญ่แล้ว” เพียงแต่มั่นไม่ใช้การเล่นสวมบทบาทที่เล่นกันตามสนามเด็กเล่นหรือโรงเรียน หากแต่เป็นการเล่นสวมบทบาทที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ หรือที่เรียกกันสั้นๆว่า คอมมู ซึ่งย่อมาจากคำว่า Community ที่แปลว่าชุมชน อีกทั้งยังไม่ใช้การเล่นสวมบทบาทร่วมกันในหมู่เพื่อนกันไม่กี่คน หากแต่มีจำนวนมากพอจนเปรียบเสมือนชุมชนหรือหมู่บ้านหนึ่งๆเลยก็ว่าได้ ทำให้กลุ่มคอมมูที่ได้รับความนิยมบน Facebook บางกลุ่มนั้นอาจมีสมาชิกที่เข้าร่วมเล่นประมาณ 500-1000 คนเลยทีเดียว

การเล่นคอมมูในไทยนั้นเดิมทีในช่วง 5-6 ปีที่ผ่านมาจะสามารถพบเห็นได้ตามเว็บไซต์ Twitter และ Exteen ซึ่งเป็นเว็บไซต์ Social Network ยอดนิยมสำหรับกลุ่มวัยรุ่นในยุคนั้น และหลังจากที่ Facebook เริ่มได้รับความนิยมมากขึ้นในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา ทำให้การเล่นคอมมูนั้นย้ายมาลงหลักปักฐานที่ Facebook เสียเป็นส่วนใหญ่ ในจุดนี้เหมือนเป็นเครื่องบ่งบอกว่าสังคมคอมมูนั้นมีเว็บไซต์เป็นตัวกำหนดพื้นฐานแหล่งชุมชน คอมมูนั้นจะนิยมเล่นบนเว็บไซต์ที่กำลังเป็นที่นิยมสำหรับประชาชนส่วนใหญ่ที่เล่นคอมมู ซึ่งนั่นก็คือกลุ่มวัยรุ่น นั่นหมายความว่า หากในอนาคตมีเว็บไซต์ Social Network ที่ได้รับความนิยมมากกว่า Facebook กลุ่มสังคมคอมมูก็จะทำการค่อยๆย้ายไปยังเว็บไซต์ดังกล่าวอีกเหมือนกับที่เคยเกิดขึ้นกับเว็บไซต์ Twitter และ Exteen

ขั้นตอนการเล่นคอมมู หรือเรียกว่าวิธีการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคมบทบาทสมมติ นั้น ขั้นแรกเราต้องเลือกว่าต้องการเข้าร่วมเล่นคอมมูประเภทไหน และเมื่อพบคอมมูที่ต้องการ จึงค่อยสร้างตัวละครสมมติขึ้นมาให้เข้ากับลักษณะของคอมมู จากนั้นจึงสร้างลักษณะ บุคลิก นิสัย รวมไปถึงประวัติของตัวละครดังกล่าวให้สอดคล้องกับคอมมูนั้นๆ นำข้อมูลของตัวผู้เล่นไปกรอกลงในด็อก

หรือแบบฟอร์มสำหรับส่งอนุมัติตัวละครให้กับทีมงานที่คอยดูแลคอมมูนิตี้ๆ เมื่ออนุมัติผ่าน จะถือว่าผู้เล่นได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของคอมมูนิตี้ดังกล่าว

สรุปจากสิ่งที่กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยต้องการจะค้นหา และศึกษา พฤติกรรม ของผู้เล่น โรลเพลย์ ในกลุ่มคอมมูนิตี้ โดยการศึกษาผ่านสื่อโซเชียลมีเดียที่เป็นเป็นแหล่งกำเนิดคอมมูนิตี้สำหรับการเล่น โรลเพลย์ที่ใหญ่ที่สุดอย่างเว็บไซต์ในปัจจุบัน เฟสบุ๊ก เป็นแห่งศึกษาค้นคว้า เพื่อหาคำตอบถึงปัจจัย แรงจูงใจ และผลลัพธ์ที่ตามมาของกลุ่มผู้เล่น โรลเพลย์อีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อศึกษาวัฒนธรรมของการเล่นสวมบทบาทในคอมมูนิตี้ แรงจูงใจในการเลือกเล่น ทั้งนี้ผู้วิจัย ได้เลือกเข้าไปศึกษาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในกลุ่มคอมมูนิตี้ที่มีสมาชิกอยู่เป็นจำนวน 100 คนขึ้นไป จำนวน 5 แห่งเป็นหลัก โดยที่มุ่งเห็นการสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของสมาชิก และสอบถามถึงความต้องการและแรงจูงใจในการเล่นอีกด้วย

1.3 คำถามวิจัยหลัก

คำถามหลักในงานวิจัยชิ้นนี้ก็คือ “เหตุใดผู้คนจึงเลือกเล่นสวมบทบาทสมมติและโรลเพลย์ ประเภทพิมพ์โต้ตอบกัน” มากกว่าการเลือกเล่นเกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาท(MMORPG หรือ Multiplayer Online Role-Playing Game)ที่มีให้เลือกเล่นมากเช่นเดียวกับกลุ่มคอมมูนิตี้ที่ปรากฏขึ้นให้เห็นในปัจจุบัน

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ขอบเขตของพื้นที่ในการเก็บข้อมูลและศึกษาพฤติกรรม

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งเป้าหมายไว้ว่าจะศึกษากลุ่มคอมมูนิตี้บนเว็บไซต์ Facebook ที่ยังคงเปิดให้เล่นอยู่ และมีผู้เล่นจำนวนมากกว่า 100 คนขึ้นไป จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ ‘[MFN] Midnyran The Forever Night Land’, ‘[SOJ Roleplay] ส น ม ร บ SOJ’, ‘ANOTHER WORLD ใน โลกใบอื่น ที่เริ่มต้น’, ‘HEROESVERSE’ และ ‘• Duel Academia [สถาบันแห่งคูเอลลิสต์] •’ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ทำขึ้นเพื่อศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มคนในสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นสังคมที่มีการเคลื่อนไหวอย่างเป็นพลวัต ทำให้อาจไม่สามารถเลือกให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

1.4.2 ขอบเขตในด้านระยะเวลา

ผู้วิจัยได้ทำการเริ่มศึกษาวิจัยตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2561 มีกำหนดไปจนถึงประมาณเดือนเมษายน พ.ศ.2562

1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

1.5.1 ลงภาคสนามไปศึกษาและเก็บข้อมูลพฤติกรรมของผู้เล่นโรลเพลย์ในกลุ่มคอมมูที่ยังคงเปิดให้เล่นอยู่ และมีผู้เล่นจำนวนมากกว่า 100 คนขึ้นไป จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ ‘[MFN] Midnyran The Forever Night Land’, ‘[SOJ Roleplay] สนามรบ SOJ’, ‘ANOTHER WORLD ในโลกใบอื่นที่เริ่มต้น’, ‘HEROESVERSE’ และ ‘• Duel Academia [สถาบันแห่งดูเอลิสต์] •’ การวิจัยในครั้งนี้ทำขึ้นเพื่อศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มคนในสังคมออนไลน์ ไม่ได้เจาะจงว่าต้องเป็นคอมมูที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไรเป็นพิเศษ ทั้งนี้การเก็บข้อมูลจะมีทั้งการสังเกตพฤติกรรมการเล่น และการให้กลุ่มคนดังกล่าวตอบแบบสอบถามอีกด้วย

1.5.2 นำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิเคราะห์, บุคลิกภาพ, พื้นที่ทางสังคม และอิทธิพลทางภาษา และการอ้างอิงจากวิจัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นสื่ออินเทอร์เน็ต

1.6 ศัพท์นิยามเฉพาะ

1.6.1 คอมมู หรือ คอมมูนิตี (Community)

แหล่งชุมชนบทบาทสมมติบนโลกออนไลน์ แต่ละคอมมูนิตีสิ่งที่เรียกว่า ธีม(Theme) เป็นตัวกำหนดความแตกต่างแต่ละคอมมู เช่น คอมมูธีมแฟนตาซีและโรงเรียนเวทย์มนต์, คอมมูธีมเซอร์ไววัลเอาชีวิตรอดจากฝูงซอมบี้ในโลกยุคปัจจุบันที่ล่มสลาย เป็นต้น ธีมของคอมมูนิตีนั้นสามารถมีตั้งแต่แบบแฟนตาซีที่ไม่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ไปจนถึงแนวการใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัยธรรมดาๆแห่งหนึ่งที่สมมติขึ้น ขึ้นอยู่กับว่าผู้เป็นแม่งานจะกำหนด และธีมคอมมูนิตีนั้นจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในภายหลัง

1.6.2 ออริ (Original Character)

ตัวละครสมมติที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ที่เข้าร่วมกลุ่มสังคมคอมมูดังกล่าว เป็นสิ่งจำเป็นอย่างแรกในการเข้าร่วมเล่น ตัวละครเหล่านั้นจะมีบุคลิกและลักษณะที่ถูกผู้สร้างออกแบบ และกำหนดให้เป็น

ตามใจชอบ รวมถึงการใส่ข้อมูลให้เหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริงอีกด้วย เช่น วันเกิด ส่วนสูง น้ำหนัก นิสัย ความสามารถ รวมถึงประวัติความเป็นมาของตัวละครนั้นๆ ซึ่งในส่วนของประวัติจะถูกสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับธีมคอมมูนนั้นๆ เพื่อให้ดูเหมือนว่าตัวละครตัวนี้เป็นส่วนหนึ่งของโลกสมมติที่เข้าไปอยู่

1.6.3 โรลเพลย์ (Roleplaying)

กิจกรรมหลักที่เกิดขึ้นในสังคมคอมมู สามารถเรียกได้อีกแบบคือ การเล่นเกมบทบาท เพื่อให้เกิดกิจกรรม และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในหมู่ผู้เข้าร่วมกลุ่มคอมมู ผู้ที่เป็นเจ้าของตัวละครสมมติเหล่านั้นจะทำการสวมบทบาทเป็นตัวละครที่ตัวเองส่งมาลงเล่น การเล่นเกมบทบาทจะอ้างอิงจากบุคลิกและนิสัยของตัวละครที่ผู้สร้างเป็นคนกำหนด เช่น ออริของนาย A ถูกกำหนดมาให้มีลักษณะนิสัยที่ก้าวร้าว ชอบหาเรื่องผู้อื่น นาย A จึงจำเป็นต้องทำการโรลเพลย์ให้ออริของตัวเองทำตัวก้าวร้าวไปทั่วเพื่อให้ตรงกับบุคลิกที่ตนได้กำหนดไว้

1.6.4 ด็อก (Character Documentary)

แบบฟอร์มสำหรับกรอกรายละเอียดของออริ หรือตัวละครสมมติที่ผู้เข้าร่วมต้องการจะส่งลงไปเล่นบทบาทสมมติร่วมกับผู้อื่น ในเบื้องต้นด็อกของแต่ละคอมมูจะมีความคล้ายคลึงกันในส่วนองลักษณะทั่วไปของตัวละครนั้นๆ(วันเกิด ส่วนสูง น้ำหนัก นิสัย อาชีพ ฯลฯ) แต่จะมีส่วนที่แตกต่างกันออกไปความแต่ละคอมมูให้กรอก เช่น ฝ่ายที่ต้องการจะเลือก, เผ่าพันธุ์, พลังเวทย์มนต์ที่มี เป็นต้น ในการเข้าร่วมกลุ่มคอมมูแต่ละแห่งนั้น จำเป็นต้องส่งด็อกตัวละครให้กับทีมผู้ดูแลคอมมูนั้นๆเสียก่อน และเมื่อได้รับการอนุมัติเรียบร้อยแล้วจะสามารถเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในคอมมูนนั้นๆได้ เหมือนกับการกรอกแบบฟอร์มสมัครเข้าทำงาน สาเหตุที่ต้องมีด็อกก็เพราะว่าถือเป็นการคัดกรองตัวละครที่เหมาะสมที่จะเข้าร่วม อีกทั้งบางคอมมูนั้นเปิดรับตัวละครที่จะเข้าร่วมอย่างจำกัดจำนวนเพื่อให้ง่ายต่อการดูแล และไม่ควุ่นวายจนเกินไป หากส่งด็อกแล้วไม่ได้รับการอนุมัติ ก็จะถูกข้อความติกลับว่าไม่ผ่าน ด้วยเหตุผลใดๆก็ตามที่ทีมงานแจ้งมา หากยังต้องการเข้าร่วมอยู่เราก็จำเป็นต้องกลับไปแก้ไขเนื้อหาในด็อกตัวละครให้เหมาะสมตามที่ทีมงานแจ้งมา

1.6.5 แม่งาน

หมายถึงผู้เป็นทั้งเจ้าของ ผู้ดูแล ผู้คิดธีมคอมมูนั้นๆ

1.6.6 อีเวนท์ (Event)

กิจกรรมที่แหม่งงานและทีมงานเป็นคนจัดขึ้นเพื่อเป็นการให้ผู้เข้าร่วมคอมมูได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และเพื่อเพิ่มความสุขและน่าสนใจให้กับกลุ่ม เช่น อีเวนท์เทศกาลคริสต์มาสที่จำลองเหตุการณ์วันคริสต์มาสขึ้นมาแล้วเชิญให้ผู้เข้าร่วมคอมมูมาโรลเพลย์ร่วมกัน

1.6.7 หลังไมค์

ลักษณะการเล่นโรลเพลย์แบบสองต่อสอง ไม่ได้ไปกระทำให้สมาชิกคนอื่นๆในคอมมูได้เห็น มักเกิดขึ้นในโปรแกรมแชทส่วนตัว การเล่นโรลเพลย์แบบหลังไมค์มักเล่นเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครสองตัวโดยตรง และเพื่อเสริมสร้างเรื่องราวและบุคลิกภาพให้แก่ตัวละครนั้นๆ

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้ศึกษาถึงแรงจูงใจที่ทำให้ผู้คนเลือกเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคมบทบาทสมมติออนไลน์

1.7.2 ได้ทำความเข้าใจต่อกลุ่มสังคมคอมมูให้มากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมการสร้างคอมมูและการเล่นโรลเพลย์บนโลกอินเทอร์เน็ตนั้น ถึงจะเริ่มปรากฏให้เห็นให้ประเทศไทยมากกว่า 5 ปีแล้ว ก็ถือว่ยังเป็นสิ่งที่ดูแปลกใหม่และคนจำนวนยังไม่มีความเข้าใจ มุมมองที่มีต่อกิจกรรมดังกล่าวอาจเป็นไปในทางลบ ผู้วิจัยจึงอยากปรับเปลี่ยนมุมมองเหล่านั้นและสร้างความเข้าใจใหม่

1.7.3 ได้นำข้อมูลที่ศึกษามาสร้างสรรค์ผลงานสื่อศิลปะเพื่อให้ผู้คนทั่วไปได้รับชม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลที่วัฒนธรรมคอมมู และกลุ่มผู้เล่นโรลเพลย์ โดยการศึกษาครั้งนี้เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี ดังนี้

- 1) ทฤษฎีจิตของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)
- 2) ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการทางสังคมกลุ่มของวัยรุ่นช่วง Puberty
- 3) แนวคิดว่าด้วยเพื่อนในโลกออนไลน์
- 4) แนวคิดเรื่องการสื่อสารของ จูเกน ฮาเบอร์มาส (Jürgen Habermas)
- 5) แนวคิดเรื่องพื้นที่เสมือนจริง
- 6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีจิตของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

เกี่ยวกับลักษณะธรรมชาติของบุคลิกของจิต ฟรอยด์ได้เสนอรูปจำลองในเชิงแนวคิด (Conceptual Models) หลายรูปแบบ และมีแนวการมองปรากฏการณ์อันซับซ้อนทางจิตวิทยาหลายแนวเช่นกัน รูปจำลองพื้นฐานที่สำคัญ นั่นก็คือแนวคิดเกี่ยวกับ

- 1) จิตสำนึก, จิตก่อนสำนึก และจิตไร้สำนึก
- 2) อีโก้, อิด และซูปเปอร์-อีโก้

ฟรอยด์มองรูปจำลองในเชิงแนวคิดขั้นพื้นฐานสองแบบนี้จากหลายแง่มุม กล่าวคือ ในแง่มุมภูมิลักษณะ, แง่โครงสร้าง, การเคลื่อนไหว, แง่เศรษฐกิจ(Economic) และแง่พันธุกรรม(Genetic) หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ แง่ของพัฒนาการ

จากการมองแบบแง่มุมลักษณะ เครื่องจิต(Psychic Apparatus) จะประกอบเป็นสามส่วนด้วยกัน คือ จิตสำนึก, จิตก่อนสำนึก และจิตไร้สำนึก ซึ่งจิตสำนึกนั้นไม่ใช่องค์ประกอบอันจำเป็นเพียงอย่างเดียว ฟรอยด์พิจารณาว่าความสำนึกเป็นเหมือนอวัยวะของจิตที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกหน้าที่ของส่วนสำนึกนั้นคือการมองให้เห็นถึงสิ่งต่างๆในโลกภายนอก(ซึ่งก็เหมือนกับดวงตาของ

ความ ที่มีอะไรบางอย่างคล้ายกับ ‘มโนทวาร’ ในความคิดแบบพุทธธรรม) ส่วนจิตก่อนสำนึกนั้น ประกอบด้วยร่องรอยความทรงจำซึ่งตัวเรานั้นสามารถระลึกถึงได้ไม่ยากนัก คำว่า ‘จิตก่อนสำนึก’ นี้ สามารถพาดพิงได้ถึงมโนคติต่างที่แฝงอยู่ แต่มันสามารถกลับสู่ความสำนึกได้ภายในสภาวะปกติธรรมดา แต่สำหรับจิตไร้สำนึกนั้นมันไม่สามารถกลับมาได้หากไม่ใช้ระเบียบวิธีพิเศษบางอย่างเช่น การสะกดจิต หรือการสังเคราะห์อย่างอิสระ

เรื่องจิตไร้สำนึกเป็นทฤษฎีที่สำคัญที่สุดเรื่องหนึ่งของจิตวิเคราะห์ ซึ่งในหนังสือ *The Unconscious; A Conceptual Analysis* ของ A.C. Macintyre¹ ได้พิจารณาลักษณะหกประการของจิตไร้สำนึก ซึ่งแสดงตำแหน่งและหน้าที่ของมันอย่างชัดเจน กล่าวโดยสรุปคือ

1) จิตไร้สำนึกแตกต่างจากสำนึก และจิตก่อนสำนึกในแง่รูปแบบ เมื่อจิตก่อนสำนึกเป็นส่วนที่ไม่ได้อยู่ในความสำนึก แต่สามารถกลับสู่ความสำนึกได้โดยใช้วิธีการปกติ จิตไร้สำนึกจึงเป็นอาณาบริเวณของสิ่งซึ่งไม่อาจกลับมาสู่ความสำนึกได้ตามวิธีการปกติ ความคิดหรือความทรงจำในจิตก่อนสำนึกอาจต้องใช้ความพยายามบ้างในการระลึกถึงมัน โดยไม่ต้องถึงกับมีเทคนิคพิเศษ แต่ความคิดหรือความทรงจำในจิตไร้สำนึกนั้นยากจะระลึกถึงได้เพราะมีการต้านทานอยู่ ด้วยเหตุนี้จึงต้องใช้วิธีพิเศษ เช่น การสะกดจิต

2) พิจารณาได้ว่าจิตไร้สำนึกนั้นเป็นบริเวณของบรรดากระบวนการขั้นแรกของขั้นปฐมภูมิ (Primary Process) ฟรอยด์กล่าวว่า มันมีกระบวนการทางสมองขั้นพื้นฐานอยู่สองประเภทคือ แบบปฐมภูมิและแบบทุติยภูมิ กระบวนการขั้นทุติยภูมินั้นถูกควบคุมโดยเหตุผล และจะดำเนินตามแบบแผนการคิดทางตรรกะ และการตระหนักถึงกาละ (Time) และเทศะ (Space) ซึ่งกระบวนการนี้แสดงถึงการทำหน้าที่ของ อีโก้ แต่หลักเกณฑ์ทางตรรกะไม่มีบทบาทอะไรสำหรับกระบวนการขั้นปฐมภูมิ ซึ่งเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับ อิด โดยตรง และภายใน อิด นั้นไม่มีการตระหนักถึงมโนคติเรื่องกาลเวลาหรือการใช้เหตุผล ซึ่ง อิด ประกอบด้วยพลังดิบของสัญชาตญาณ เป็นสิ่งที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด ซึ่งถ้าไม่ควบคุมมันไว้ สิ่งนี้จะเรียกร้องหาการตอบสนองในทันทีโดยไม่คำนึงถึงผลลัพธ์ เป็นจิตใจแบบเด็กทารก, เป็นสันดานดิบ และความฝันที่มีอยู่คือลักษณะของกระบวนการขั้นปฐมภูมิ

3) ฟรอยด์ได้พิจารณาว่า ส่วนไร้สำนึกเป็นส่วนที่ถูกเก็บกดไว้เป็นเรื่องสำคัญในจิตวิทยาของฟรอยด์ และแม้ว่าในตอนหลัง เขาจะคิดว่าสิ่งที่ถูกเก็บกดเป็นกรณีสำคัญของจิตไร้สำนึก อันที่จริงเขาไม่ได้ถึงกับเลิกสับสนแนวคิดที่ว่า จิตไร้สำนึกนั้นเป็นบริเวณของการเก็บกด เพียงแต่ฟรอยด์ได้ดัดแปลงแก้ไขมันเสียใหม่

¹ A.C. Macintyre, *The Unconscious; A Conceptual Analysis*, (Routledge and K. Paul, London 1958), pp. 29-32

4) จิตไร้สำนึกนั้นเป็นเหมือนภูมิหลัง(Background) เชื่อมโยงระหว่างวัยเด็กทารกและวัยผู้ใหญ่ เนื่องจากวิถีทางกายภาพตามธรรมชาตินั้นไม่อาจเชี่ยวชาญความแปรปรวนทางสมองได้จิตวิทยาของ فروยด์จึงหันไปสู่อีกทางหนึ่ง และเขาได้พบว่าอาการอัมพาตอันเนื่องมาจากฮิสทีเรียมีรากฐานอยู่ในองค์ประกอบทางจิตวิทยา فروยด์เน้นความสำคัญของชีวิตระยะแรกของผู้ป่วย โดยเฉพาะในวัยทารก เขาได้แสดงข้อเท็จจริงที่ว่าความแปรปรวนทางบุคลิกภาพสามารถสืบสาวกลับไปสู่ประสบการณ์อันเจ็บช้ำในอดีตที่ถูกฝังกลบไว้ ดังนั้นเขาถึงถือว่าความปรารถนาในวัยเด็กซึ่งฝังแน่นอยู่ในจิตไร้สำนึกนั้นสามารถมีอิทธิพลต่อวัยผู้ใหญ่ได้ด้วย

5) จิตสำนึกเป็นภูมิหลังสำหรับความสำนึก และพฤติกรรมต่างๆ มันมีอิทธิพลในฐานะที่เป็นสาเหตุของความสำนึก และพฤติกรรม

6) จิตไร้สำนึกเป็นสถานที่หรือบริเวณหนึ่ง แนวคิดที่ว่าจิตไร้สำนึกเป็นสถานที่เช่นนี้ทำให้ก่อปัญหาขึ้นว่า فروยด์จินตนาการถึงสถานที่หรืออ้างถึงบางสิ่งที้นอกเหนือไปจากนั้นอีก

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาอีกแง่หนึ่ง ปัญหานี้จะหมดไปเมื่อเราเข้าใจความหมายของคำว่า 'สถานที่' ซึ่ง فروยด์มักชอบเชื่อมโยงปรากฏการณ์ทางจิตเข้ากับเครื่องจิตอยู่เสมอ อันที่จริงจิตวิเคราะห์ถือว่า จิต(Mind) เป็นกระบวนการอย่างหนึ่ง ไม่ใช่สิ่งของซึ่งมีตำแหน่งตั้งอยู่

2.2 ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการทางสังคมกลุ่มของวัยรุ่นช่วง Puberty

บุคคลอายุเท่าใดจึงถือว่าเป็นเด็กวัยรุ่น ? หลักวิชาจิตวิทยาพัฒนาการยุคปัจจุบันถือว่าช่วงเวลาในวัยรุ่นอยู่ระหว่างประมาณตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไปเจริญเต็มที่เมื่ออายุ 25 ปี เพราะช่วงเวลายาวนานหลายปี และในระหว่างเวลานั้นมีการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันมากทั้งทางกายและพฤติกรรม จึงมีการแบ่งช่วงเวลาให้สั้นเข้าคือช่วงอายุประมาณ 12 ถึง 15 ปี เป็นช่วงวัยแรกเริ่มมีพฤติกรรมข้างเป็นลักษณะทางเด็กช่วงอายุ 16 ถึง 18 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนกลางมีพฤติกรรมคือระหว่างความเป็นเด็ก กับความเป็นผู้ใหญ่ช่วงอายุประมาณ 19 ถึง 25 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนปลาย ซึ่งมีพฤติกรรมค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่

ช่วงเวลาในวัยรุ่นตามความนิยมในปัจจุบันกินเวลาค่อนข้างนาน เพราะวิวัฒนาการของระบบเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา วัฒนธรรมทำให้ช่วงเวลาวัยรุ่นยืดออกไป ในขณะที่เดียวกัน คนทั่วไปก็มีชีวิตยืนยาวมากขึ้น ช่วงเวลาวัยรุ่นเป็นระยะเวลาระหว่างความเป็นเด็กต่อเนื่องกับความเป็นผู้ใหญ่ มักเป็นเวลาหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ถ้าเด็กวัยรุ่นคนใดดำเนินชีวิตในช่วงเวลานี้ไปอย่างราบรื่นมีปัญหาไม่ซับซ้อนมาก ผู้นั้นย่อมเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ไปได้ด้วยดีแล้วมักจะจัดการกับชีวิตในวัยผู้ใหญ่ได้อย่างราบรื่น แต่ถ้าเป็นไปในทางตรงกันข้ามวันนี้จะเป็นวัยที่ประสบความยุ่งยากมาก จนนักวิชาการบาง

ท่านเรียกว่าเป็น ‘วัยวิกฤติ’ ศาสตราจารย์เอริก เอริกสันแสดงความคิดเห็นว่าวัยรุ่นเป็นระยะเวลาที่มนุษย์มีความสับสนทางจิตใจมากที่สุด

2.2.1 ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่น

ช่วงเวลาในวัยรุ่นนั้นคือระยะเวลาประมาณเด็กอายุ 12 ถึง 15 ปี เพื่อให้สะดวกแก่ความเข้าใจจึงขอเรียกวัยแรกรุ่นว่า ‘Puberty’ การเติบโตเป็นหนุ่มเป็นสาวเปลี่ยนสภาวะทางร่างกายจากความเป็นเด็กชายเด็กหญิง ร่างกายเติบโตเกือบเต็มที่ทุกส่วน ลักษณะทฤษฎีทางเพศซึ่งยังไม่โตเต็มที่ ในวัยที่ผ่านมา ก็เจริญสมบูรณ์และทำหน้าที่ของมันได้ตั้งแต่ตอนนี้เป็นต้นไป จึงกล่าวได้ว่าลักษณะเช่นนี้เป็นช่วงเปลี่ยนวัยของชีวิตทางด้านร่างกาย(Transitional Period in Physical Aspect) มีความคล้ายคลึงกับลักษณะเช่นนี้ในระยะเริ่มวัยกลางคนหลายประการ การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของเด็กวัยรุ่นเป็นต้นเหตุให้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านอื่นๆตามมา เช่น ด้านอารมณ์, ลักษณะสัมพันธภาพกับผู้อื่น, ด้านสติปัญญา ค่านิยม, ทักษะ และความคิดเกี่ยวกับตัวเอง ฯลฯ

2.2.2 พัฒนาการทางสังคมกลุ่ม

ลักษณะพัฒนาการทางสังคมของเด็กวัยรุ่นก็คือ เด็กให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าในระยะวัยตอนเด็กปลาย เด็กจับกลุ่มกันได้นานขึ้น แน่นแฟ้น และผูกพันกับเพื่อนในกลุ่มมากขึ้นกลุ่มของเด็กไม่มีเฉพาะเพื่อนเพศเดียวกันเท่านั้น แต่เริ่มมีเพื่อนต่างเพศมาเข้ามาสมทบด้วย (Heterosexual Relationship) เด็กที่สามารถเข้ากลุ่มได้และมีกลุ่มในระยะวัยเด็กตอนปลายจะเข้ากับกลุ่มและมีชีวิตทางสังคมที่สนุกสนานได้ดีกว่าเด็กที่ไม่สู้มีพัฒนาการดังกล่าว ในช่วงวัยที่ผ่านมาเด็กเริ่มลดความเอาใจใส่กับบุคคลต่างวัย ไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่หรือคนที่เด็กกว่า ระยะนี้จึงเริ่มต้นชีวิตกลุ่มที่แท้จริง(Gang age) การเปลี่ยนแปลงทางกายอย่างรวดเร็วและมากมายเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กรวมกลุ่มกันเพราะสามารถร่วมสุขร่วมทุกข์กันได้ และเข้าใจปัญหาของกันและกันได้ดีกว่าคนต่างวัย ซึ่งมีความคับอกคับใจต่างกัน อีกทั้งกลุ่มยังสนองความต้องการทางสังคม (Affiliative Needs) ซึ่งเด็กต้องการมากในระยะนี้ เช่น การได้เป็นบุคคลสำคัญ เป็นต้น เมื่อเด็กรวมกลุ่มกัน เด็กก็จะสร้างกฎ ระเบียบ และภาษา หรือประเพณีประจำกลุ่มเพื่อใช้เฉพาะสมาชิกของกลุ่มเท่านั้นสมาชิกในกลุ่มทุกคนจำเป็นต้องทำตามมิฉะนั้นแล้วหากถูกไล่ออกจากกลุ่ม หรือต้องหากกลุ่มใหม่อยู่ต่อไป

การรวมเป็นกลุ่มของเด็กเป็นไปโดยธรรมชาติเด็กเลือกเป็นสมาชิกของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งตามหลักเกณฑ์ต่างๆ จึงกล่าวได้ว่ากลุ่มมีความสำคัญต่อชีวิตจิตใจและอนาคตของเด็กอย่างมากที่สุด ครอบครัวเริ่มมีอิทธิพลน้อย ฉะนั้นลักษณะชั่วดีของกลุ่มเป็นเรื่องชี้ชะตาชีวิตของเด็กในระยะวัยรุ่น และระยะวัยผู้ใหญ่

2.3 แนวคิดว่าด้วยเพื่อนในโลกออนไลน์

การขยายตัวของเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคม(Social Network)ทำให้การติดต่อระหว่างบุคคลต่อบุคคลขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็ว เว็บไซต์ประเภทนี้กลายเป็นแนวทางหลักในการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตลักษณะสำคัญของเว็บไซต์แบบนี้คือการที่คนๆหนึ่งสามารถสร้างความเชื่อมโยงกับคนที่เรียกว่าเพื่อนแล้วคนนั้นก็รับทราบข่าวสารต่างๆ ที่เพื่อนตนเองนำขึ้นบนเว็บไซต์ โดยข่าวสารดังกล่าวอาจจะเป็นข้อความ, รูปภาพหรือคลิปวิดีโอก็ได้ ลักษณะเช่นนี้ทำให้เกิดเป็นกลุ่มสังคมขึ้น โดยแต่ละคนในกลุ่มจะรับรู้ว่ามีสมาชิกคนอื่นๆ ทำอะไรกันบ้างกลุ่มดังกล่าวนี้อาจมีขนาดตั้งแต่ไม่กี่คนจนเป็นกลุ่มขนาดใหญ่มีสมาชิกเป็นพันๆ หมื่นๆ คนก็เป็นได้

ประเด็นที่ควรจับตามองเป็นพิเศษในบริบทของการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ตมีหลายประเด็นด้วยกัน อย่างแรกได้แก่ความเป็นตัวจริงของผู้ที่มาเป็นเพื่อนในโลกของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมการติดต่อกันเป็นเรื่องของบุคคลต่อบุคคลซึ่งทำให้การไว้วางใจกันมีความสำคัญอย่างยิ่งดังนั้นหากความไว้วางใจนี้สูญเสียไป ก็จะเกิดผลเสียต่อความสำเร็จและ ประโยชน์ในด้านต่างๆของเว็บไซต์ประเภทนี้ สาเหตุหลักที่ทำให้ต้องสูญเสียความมั่นใจยกตัวอย่างเช่นการที่คนๆหนึ่งไม่ได้ใช้ตัวตนจริงของตนเองในการเข้าไปเป็นสมาชิกวิธีสร้างตัวตนสมมติขึ้นมา ทำให้ตัวเองไม่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำต่างๆ ของตนเองในโลกออนไลน์

พฤติกรรมแบบนี้มีผู้ให้ความเห็นว่าทำให้คุณภาพของความเป็นเพื่อนในโลกออนไลน์นี้อาจเทียบเท่ากับเพื่อนในโลกข้างนอกได้เพราะเพื่อนข้างนอกรู้ว่าเราเป็นใครเพื่อนออนไลน์เราไม่รู้การที่เราไม่รู้ว่าเป็นเพื่อนออนไลน์เป็นใครทำให้การคบหาเพื่อนในโลกเครือข่ายสังคมเป็นไปอย่างฉาบฉวยมีเพียงตัวเองเป็นศูนย์กลางเนื่องจากเราจะเลือกคบใครหรือไม่คบใครก็ได้ในโลกข้างนอกนั้นการเลิกคบใครสักคนนั้นเป็นเรื่องใหญ่จำเป็นต้องมีเหตุการณ์ที่ร้ายแรงจึงจะทำให้เลิกคบกันได้แต่ในโลกออนไลน์หากใครคนหนึ่งไม่พอใจเพื่อนของตัวเองสิ่งที่เขาต้องทำมีเพียงแค่กดปุ่ม unfriend เพื่อนคนดังกล่าวก็จะหลุดออกไปจากวงโคจรการรับรู้ของตนเองทันทียิ่งไปกว่านั้นเราก็สามารถกันเขาออกไปจากชีวิตได้ด้วยการกดปุ่ม block ซึ่งเท่ากับคนๆนี้ ได้ออกไปจากชีวิตออนไลน์ของเราโดยสิ้นเชิงแล้ว

เรื่องคุณภาพของเพื่อนเป็นประเด็นสำคัญประเด็นหนึ่งที่มีการถกเถียงกันค่อนข้างมาก ด้วยประเด็นที่ว่า ทำไมเพื่อนออนไลน์ถึงมีคุณภาพน้อยกว่าเพื่อนในโลกแห่งความเป็นจริง นักวิชาการนามเชอร์ลีย์ เทอร์เคิล(Shirley Turkle)² กล่าวไว้ว่า โลกออนไลน์ทำให้เกิดสถานการณ์ที่เรียกว่า ‘Alone Together’ หรือ ‘การอยู่ร่วมกันคนเดียว’ หมายถึงแต่ละคนมาอยู่กันเสมือนว่ามีการติดต่อ

² Shirley Turkle. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. New York: Basics Book, 2012.

สัมพันธ์กันทางสังคม เป็นว่าแต่ละคนมาอยู่ใกล้กัน โดยไม่ได้มีการติดต่อกันต่างคนต่างมีโลกของตนเองผ่านทางโทรศัพท์ของแต่ละคน

ลักษณะเช่นนี้เทอร์เคลิวิเคราะห้ว่าเป็นข้อเสียอย่างหนึ่งของสังคมออนไลน์ เนื่องจากปฏิสัมพันธ์ตามธรรมชาติที่คนเราควรมีนั้น ได้สูญหายไป ในกรณีของการเป็นเพื่อนก็ย่อมมีความแตกต่างกันระหว่างเพื่อนในโลกข้างนอกที่เห็นตัวจริงกันทำกิจกรรมต่างๆร่วมกันได้กับเพื่อนออนไลน์ที่มีตัวตนอยู่เพียงแก่ข้อมูลบนจอคอมพิวเตอร์ทั้งนั้น อย่างไรก็ตาม ทศนคติของเทอร์เคลิก็มีความแย้งว่า การมีเพื่อนในโลกออนไลน์ ก็ยังดีกว่าไม่มีเพื่อนเลย

2.4 แนวคิดเรื่องการสื่อสารของ จูเกน ฮาเบอร์มาส (Jürgen Habermas)

2.4.1 ความสำคัญของการสื่อสาร

ฮาเบอร์มาสได้อธิบายไว้ว่า Communicative Rationality นี้จะทำให้ ‘ความเป็นตัวตน’ (Selfhood) ทั้งระดับปัจเจกและระดับสังคมเกิดขึ้นได้เพราะคนที่ต้องการเสรีภาพนั้นต้องเป็นคนที่มีความตระหนักในความเป็นตัวของตัวเองเสียก่อน(ในสังคมเองก็เช่นกัน) นอกจากนี้ คุณูปการอีกอย่างหนึ่งของ (Communicative Rationality ก็คือหากมีการสื่อสารระหว่างคนในชุมชนจะทำให้แต่ละฝ่ายสามารถเข้าถึงอัตวิสัยของกันและกัน(Intersubjectivity) หรือพูดภาษาชาวบ้านว่าการพูดจากันทำให้เราเข้าถึงและเข้าใจกันและกันทำให้มีภาษาที่จะพูดกันรู้เรื่อง(Intersubjectivity Language) และสามารถบรรลุถึงข้อเห็นพร้อมกันได้ ในท้ายที่สุด(Consensus)

การให้ความสนใจกับ ‘การสื่อสาร’ ในฐานะเครื่องมือของการเข้าสู่ความมีเหตุผลและเสรีภาพนั้น ก็เนื่องมาจากข้อเท็จจริงที่ว่าความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับการสื่อสาร(ภาษา) นั้น มีอยู่ 2 ด้านที่ตรงกันข้ามแต่เกิดขึ้นควบคู่กันอยู่ตลอดเวลา ในด้านหนึ่งคนเราจำเป็นต้องสื่อสารหรือใช้ภาษาตามที่กรอบสังคมกำหนดมาให้ แต่ในอีกด้านหนึ่ง ในฐานะมนุษย์ที่เป็นผู้ใช้ภาษา มนุษย์เราก็มีอิสระที่จะสร้างสรรค์ภาษาให้แปลกใหม่จากกรอบออกไปอยู่เสมอ ภาษาจึงเป็นเหมือนปริมาตรที่ทำให้มนุษย์ได้มีโอกาสให้ อิสระและเสรีภาพ

ฮาเบอร์มาสให้ความสนใจในสมรรถนะ (Competence) ที่ฝังตัวอยู่ในขอบเขตความสามารถของภาษา(Capacity of Language) การสื่อสารจึงเป็นเงื่อนไขสำคัญสำหรับปลดปล่อยสังคมให้มีเสรีภาพ เพราะภาษาจะเป็นวิถีทางที่ทำให้ Emancipatory Interest บรรลุผล

ในการนี้จึงจำเป็นต้องสร้างเงื่อนไขให้มนุษย์ได้พัฒนาสมรรถนะทางการสื่อสาร(Community Competence) เพื่อที่จะได้ไปมีส่วนร่วมในการตัดสินใจทุกระดับ ซึ่งคำว่า ‘สมรรถนะทางการสื่อสาร’

นั่นหมายความว่า การมีขีดความสามารถที่รับรู้ได้ว่าจะใช้ภาษาอย่างไรให้เหมาะสมเพื่อบรรลุเป้าหมายและสามารถโต้แย้งให้ถูกจุดได้อย่างไร

2.4.2 Speech Act Theory

ถึงแม้เราจะกล่าวได้ว่าความคิดของฮาร์เบอร์มาสที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารมาแล้ว แต่เนื่องจากทัศนคติพื้นฐานเกี่ยวกับการสื่อสารภาษานั้นมีอยู่หลายทฤษฎี จึงจำเป็นต้องระบุว่า การสื่อสารในความหมายของฮาร์เบอร์มาสนั้นจะวางอยู่บนทฤษฎีการสื่อสารแบบ Speech Act Theory ทฤษฎีที่ไม่ได้ศึกษาภาษาในฐานะที่เป็นวัตถุที่หยุดนิ่ง(เช่น หนังสือ ตัวอักษร เป็นต้น) หากแต่สนใจการใช้ภาษาที่แสดงออกในการกระทำ(Action)

ในทฤษฎี Speech Act จะแบ่งประเภทของการกระทำเชิงภาษาออกเป็น 3 ประเภทที่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ได้ดังนี้

(1) Constatives (Assertion) : เป็นการกระทำเชิงภาษาที่ออกแบบมาเพื่อนำเสนอข้อความที่ใช้พิสูจน์ความเป็นจริง หรือยืนยันความเป็นจริง

(2) Regulatives : เป็นการกระทำเชิงภาษาที่ออกแบบมาโดยตั้งใจจะให้เกิดผลลัพธ์บางประการติดตามมา ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนที่สุดก็คือ การกระทำเชิงภาษาในรูปแบบของการออกคำสั่ง

(3) Avowals : เป็นการกระทำเชิงภาษาที่ออกแบบมาเพื่อต้องการแสดงความรู้สึภายในของผู้พูด หรือต้องการตอกย้ำบางสิ่งบางอย่าง การกระทำเชิงภาษาในลักษณะนี้จะมีเรื่องอารมณ์ความรู้สึกเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

2.5 แนวคิดเรื่องพื้นที่เสมือนจริง

พื้นที่เสมือนจริง หรือสามารถเรียกได้อีกชื่อว่า Virtual Community ซึ่งมีคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือเป็นสื่อกลางนั้นเริ่มต้นมาจากการถือกำเนิดของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในปี ค.ศ. 1969 ซึ่งเดิมทีมันถูกสร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้สื่อสารทางการทหารของกระทรวงกลาโหมของประเทศสหรัฐอเมริกา แต่ในเวลาต่อมามันก็ได้นำมาใช้เพื่อการสื่อสารระหว่างพลเรือน และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไป อินเทอร์เน็ต ก็ได้รับการเรียกชื่อใหม่ว่า ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) และในเวลาต่อมา เว็บไซต์ที่เปรียบได้กับพื้นที่สังคมเสมือนจริงก็ได้ถือกำเนิดขึ้น นั่นก็คือเว็บไซต์ Facebook และก็ได้ได้รับความนิยมอย่างล้นหลามมาจนถึงปัจจุบัน นอกจาก Facebook แล้ว ในภายหลังก็ยังมีเว็บไซต์ที่มีจุดประสงค์คล้ายๆกันถือกำเนิดขึ้นตามมา ไม่ว่าจะเป็น Twitter, Tumblr ฯลฯ

การถือกำเนิดขึ้นของเว็บไซต์เหล่านี้จะนำไปสู่บริบทที่ว่า โลก Cyberspace คือพื้นที่ที่จำลองโลกอีกโลกขึ้นมา และเราสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ในโลกนี้ได้อย่างอิสระ ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ และการมีปฏิสัมพันธ์กันเริ่มมีมากขึ้น จึงถือกำเนิดขึ้นเป็นชุมชน (Community) เสมือนจริงบนโลกออนไลน์ เกิดการตั้งกฎ ประเพณี และวัฒนธรรมเฉพาะของกลุ่มนั้นๆ ขึ้นมา

โดยพื้นที่ Cyberspace นั้น มีองค์ประกอบอยู่ 4 อย่าง ตามแนวคิดของมาร์แชล แมคลูฮัน (Marshall McLuhan) เคยกล่าวไว้ ซึ่งก็คือ

- 1) สังคมเสมือนจริง (Virtual Communities)
- 2) สภาวะเสมือนจริง (Virtual Reality)
- 3) ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence)
- 4) ชีวิตประดิษฐ์ (Artificial Life)

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสื่อสารผ่านภาษาสัญลักษณ์บนพื้นที่เสมือนจริง : กรณีศึกษา เว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดย พิสุทธิกุล บุญมี (2556) ได้กล่าวว่า พื้นที่บนโลกออนไลน์ หรือไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) นั้นทำให้เกิดปรากฏการณ์ความเป็นพื้นที่ส่วนตัวกับพื้นที่สาธารณะเกิดการทับซ้อนกัน แต่กระนั้นไม่สามารถแบ่งแยกขอบเขตออกจากกันได้อย่างชัดเจน ตัวผู้ใช้งานต้องการพื้นที่ความเป็นส่วนตัวของการแสดงตัวตนในระดับหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการโพสต์แสดงความคิดเห็น การโต้แย้งหรืออภิปรายกับผู้ใช้คนอื่นๆ ระบายความรู้สึกในใจ หรือแม้กระทั่งการปลดปล่อยความเครียด ดังเช่นแนวคิดของ วิลเลียม กิบสัน (William Gibson) ที่กล่าวไว้ว่า ไซเบอร์สเปซ เป็นนัยยะหนึ่งที่ไม่มีการสร้างหรือขอบเขต ทุกอย่างบนไซเบอร์สเปซได้ถูกสร้างขึ้นด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ผู้คนสามารถติดต่อกันได้ผ่านระบบออนไลน์ โดยพื้นที่แห่งนี้จะประกอบด้วยสิ่งที่เป็นวัตถุที่มีการถ่ายโอนข้อมูลและส่งผ่านกันไปในรูปแบบที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลประเภทตัวอักษรหรือข้อความ ข้อมูลประเภทรูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ และข้อมูลที่จับต้องไม่เหล่านี้จะถูกส่งผ่านอุปกรณ์ต่างๆ ที่จับต้องได้ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น ซึ่งจะไม่เหมือนกับพื้นที่ในโลกแห่งความเป็นจริง

ตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง ญาดา ศรีชัย (2547) กล่าวว่า การแสดงตัวตนในโลกออนไลน์นั้นจะมีการทับซ้อนระหว่างโลกเสมือนจริงกับโลกที่

แห่งความจริงอยู่ ซึ่งแทบจะแยกกันไม่ออกและมีความคลุมเครือ ด้วยเหตุนี้จึงก่อให้เกิดกรณีการนำพาเอาพฤติกรรมเหล่านั้นแสดงออกมาใน โลกความแห่งความเป็นจริงอีกด้วย

การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งสองสรุปผลได้ว่าผู้คนจำนวนมากต้องการพื้นที่ส่วนตัวบนโลกออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป แต่ถึงกระนั้นในความเป็นพื้นที่ส่วนตัวก็มีการทับซ้อนกันของพื้นที่สาธารณะอยู่ด้วยเช่นกัน ถึงแม้เราจะสามารถเปลี่ยนแปลงหรือปิดกั้นตัวตนบนโลกออนไลน์และแสดงความคิดเห็นได้อย่างเป็นส่วนตัวและอิสระ แต่ความเป็นส่วนตัวและอิสระเหล่านั้นก็ต้องขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์ที่ถูกกำหนดขึ้นภายในพื้นที่ทางสังคมออนไลน์นั้นๆ เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อย เฉกเช่นเดียวกับกฎเกณฑ์ที่ถูกกำหนดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง แตกต่างกันไป แต่เราไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตนจริงๆของเราให้ผู้อื่นเห็นเสมอไป

บทที่ 3

ระเบียบวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมและแรงจูงใจของกลุ่มคนเล่นโรลเพลย์ในชุมชนเสมือนจริง เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ(Wualitative Research) เพื่อศึกษาปัจจัยและวัตถุประสงค์ของการเลือกเล่นโรลเพลย์ในกลุ่มประชากรบนโซเชียลมีเดีย โดยมีระเบียบวิธีวิจัยดังต่อไปนี้

- แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา
- การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
- วิธีการและเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูล
- การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ(Primary Data) : ได้จากการศึกษาพฤติกรรมและรวบรวมข้อมูลผ่านการสังเกตพฤติกรรมและทำแบบสอบถามจากกลุ่มผู้เล่นโรลเพลย์ภายในคอมมูนิตีที่มีสมาชิกจำนวนมากบนเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ(Secndary Data) : ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ บทความ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หรือเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นบทบาทสมมติบนโลกไซเบอร์เพื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลที่รวบรวมมาได้ในขั้นปฐมภูมิ

3.2 การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือสมาชิกกลุ่มคอมมูนิตีบนเว็บไซต์ Facebook ที่ยังคงเปิดให้เล่นอยู่ และมีผู้เล่นจำนวนมากกว่า 100 คนขึ้นไป จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ '[MFN] Midnyran The Forever Night Land', '[SOJ Roleplay] ส น า ม ร บ SOJ', 'ANOTHER WORLD ใน โลก ใ บ อื่น ที่ เริ่ม ต้น', 'HEROESVERSE' และ '• Duel Academia [สถาบันแห่งคูเอลิสต์] •'

3.3 วิธีการและเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในการเข้าไปศึกษาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในคอมมูนิตีนี้ที่ทำการวิจัย โดยการเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นโรลเพลย์กับสมาชิกภายในอีกด้วย ในขณะที่เดียวกันก็ได้เลือกใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้

แบบสอบถามปลายปิด(Close Form) และแบบสอบถามปลายเปิด(Open Form)ควบคู่กันไป โดยจำแนกได้ดังนี้

แบบสอบถามปลายปิด : เป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะเลือกถามที่ผู้วิจัยมีแนวคำตอบไว้ให้ผู้ตอบเลือกตอบจากคำตอบที่กำหนดไว้ให้ เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงสถิติ โดยมีคำถามดังต่อไปนี้

- เพศ
- อายุ
- จำนวนคนที่โรล/เคยโรลด้วยเป็นประจำ
- ประเภทคอมมูที่ชอบเล่น
- ช่วงเวลาที่เล่นคอมมู/โรลเพลย์
- แพลตฟอร์มที่ใช้เล่นคอมมู/โรลเพลย์
- สถานที่ที่นิยมใช้เล่นโรลเพลย์
- ลักษณะการเล่นโรลเพลย์ที่ชอบ

แบบสอบถามปลายเปิด : เป็นแบบสอบถามที่ให้ผู้ตอบสามารถตอบและแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ เพื่อนำไปวิเคราะห์เป็นข้อมูลในส่วนปัจจัยและวัตถุประสงค์ของการเล่นโรลเพลย์ในกลุ่มประชากรดังกล่าว

- สาเหตุที่เริ่มเล่นคอมมู/โรลเพลย์
- สิ่งที่คาดหวังว่าจะได้จากการเล่นคอมมู/โรลเพลย์
- ประโยชน์และผลเสียของการเล่นโรลเพลย์/คอมมูจากความคิดเห็นของผู้ทำแบบสอบถาม
- เหตุผลที่เลือกมาเล่นบทบาทสมมติ/โรลเพลย์แบบพิมพ์โต้ตอบกันแทนการเล่นเกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาท(MMORPG)

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการตอบแบบสอบถามทั้งหมด 473 ชุด ผู้วิจัยได้จำแนกข้อมูลที่วิเคราะห์ได้ออกมาเป็น 2 ประเภทคือ

ข้อมูลเชิงพรรณนา : ข้อมูลที่ได้มาจากแบบสอบถามประเภทปลายเปิด เป็นข้อมูลแบบแสดงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง และจะนำมาวิเคราะห์ และตีความตามทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งได้ศึกษาค้นคว้าไว้

ข้อมูลเชิงสถิติ : ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามประเภทปลายปิด ซึ่งจะใช้สูตรคำนวณค่าเฉลี่ยแบบร้อยละ (Percentage) ในการคำนวณค่าเฉลี่ย และนำมาทำเป็นกราฟแสดงผลค่าเฉลี่ย โดยจะทำการกล่าวถึงในบทถัดไป

$$\text{ค่าเฉลี่ยร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนผู้เลือกคำตอบนั้นๆทั้งหมด}}{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด}} \times 100$$

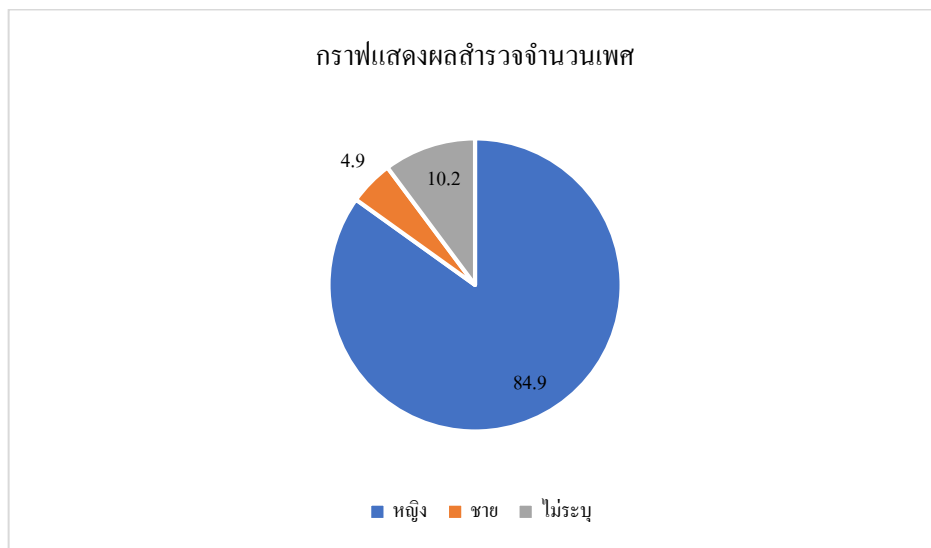
บทที่ 4

บทวิเคราะห์

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลและความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่น โรลเพลย์ โดยให้กลุ่มเป้าหมายตอบแบบสอบถามที่จัดทำไว้ให้ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นคอมมูและ โรลเพลย์ไปให้สมาชิกในกลุ่ม **Advertising Community [กลุ่มฝากคอมมู]** และได้มีสมาชิกจำนวน 473 คนมาตอบแบบสอบถาม โดยคำถามจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทการเก็บข้อมูลแบบให้ตอบแบบสอบถามแบบปิด(เลือกหัวข้อแบบถูกผิด) และประเภทการเก็บข้อมูลแบบให้ตอบแบบสอบถามแบบเปิด(การถามความคิดเห็น) โดยได้ผลลัพธ์ดังต่อไปนี้

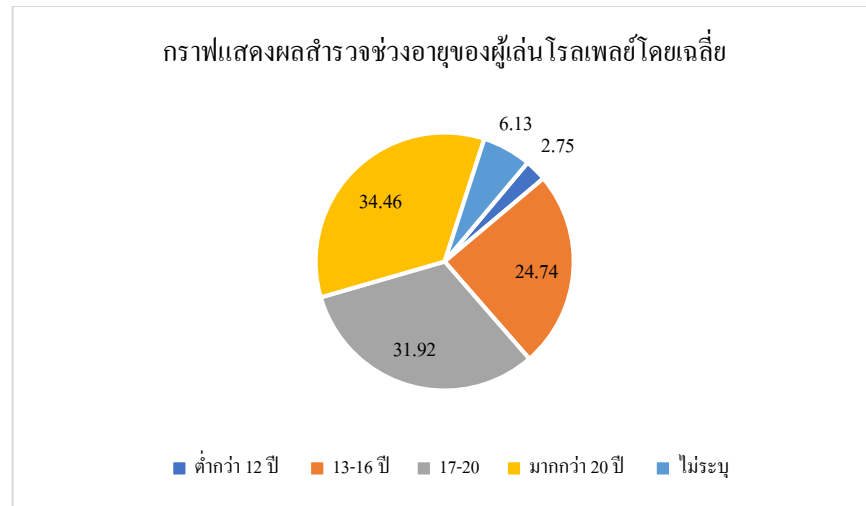
4.1 การเก็บข้อมูลแบบให้ตอบแบบสอบถามแบบปิด

4.1.1 คุณเป็นเพศอะไร? : จากผลสำรวจ พบว่าเพศที่นิยมเล่นคอมมูและ โรลเพลย์นั้นเป็นเพศหญิงถึง 84.9 % ในขณะที่เพศชายนั้นมีเพียง 4.9% เท่านั้น ซึ่งเพศสภาพที่แท้จริงของผู้เล่นนั้นมีผลกับการเล่นโรลเพลย์เพียงบางส่วน เนื่องจากตัวละครที่สร้างขึ้นเพื่อสวมบทบาทนั้นเป็นตัวตนในอุดมคติ(Ideal Self)ที่ผู้เล่นต้องการจะเป็น ทำให้ผู้เล่นสามารถกำหนดและเปลี่ยนแปลงได้ตามต้องการ ยกเว้นเสียแต่ว่าผู้เล่นจะเปิดเผยตัวตนและเพศสภาพของตนเองให้กับผู้เล่นคนอื่นได้รับทราบในภายหลัง



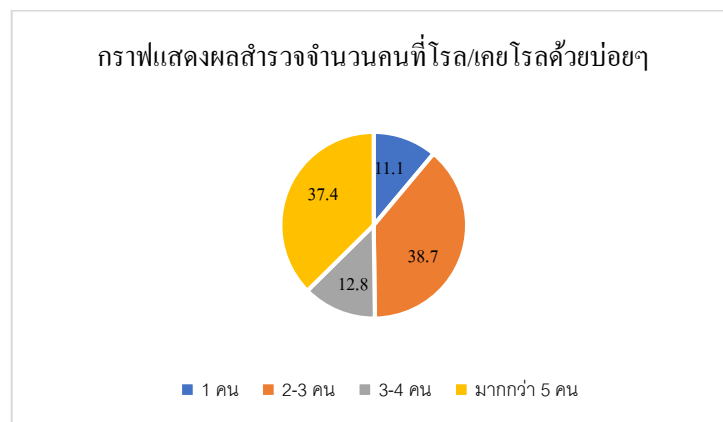
ภาพที่ 4.1 กราฟแสดงผลลัพธ์ของแบบสอบถามเกี่ยวกับเพศของผู้เล่น โรลเพลย์

4.1.2 ช่วงอายุของผู้เล่น โรลเพลย์โดยเฉลี่ย : ผลสำรวจแสดงให้เห็นว่า จำนวนผู้เล่นที่มีช่วงอายุระหว่าง 13-16 ปี และ 17-20 ปีนั้นมีจำนวนใกล้เคียงกัน ซึ่งช่วงอายุดังกล่าวอยู่ในวัยที่เรียกว่าวัยรุ่นตอนต้น(Adolescence) ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางบุคลิกภาพค่อนข้างชัดเจน และมีความต้องการทางด้านจิตใจค่อนข้างสูง ไม่ว่าจะเป็นความต้องการอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ความต้องการมีประสบการณ์แปลกใหม่ ความต้องการมีพวกพ้องและกลุ่มเป็นของตนเอง เป็นต้น และการเล่น โรลเพลย์รวมถึงการพบปะผู้คนในคอมมูนิตีจึงเป็นสิ่งที่ตอบโจทย์พวกเขาได้



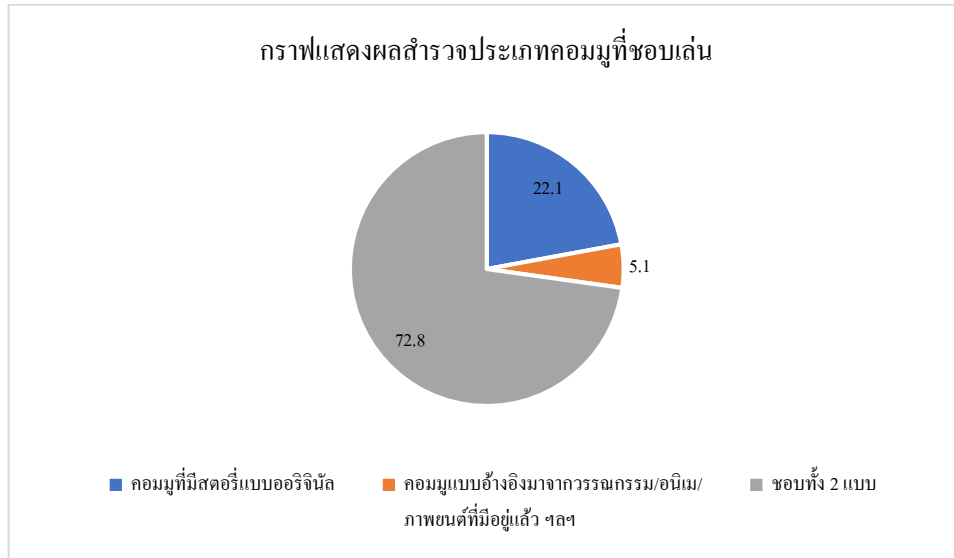
ภาพที่ 4.2 กราฟแสดงผลสำรวจช่วงอายุของผู้เล่นโรลเพลย์โดยเฉลี่ย

4.1.3 จำนวนคนที่โรล/เคยโรลด้วยบ่อย : ผลการสำรวจพบว่าสมาชิกกลุ่มคอมมูนิตี้นั้นมักมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่นพร้อมกันหลายๆคน ลักษณะดังกล่าวนี้ยังทำให้เหมือนการใช้ชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงที่คนเราส่วนใหญ่มักมีปฏิสัมพันธ์กับคนในชุมชนที่เราอาศัยอยู่มากกว่า 1 คน ขึ้นไป และยังแสดงถึงความต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น



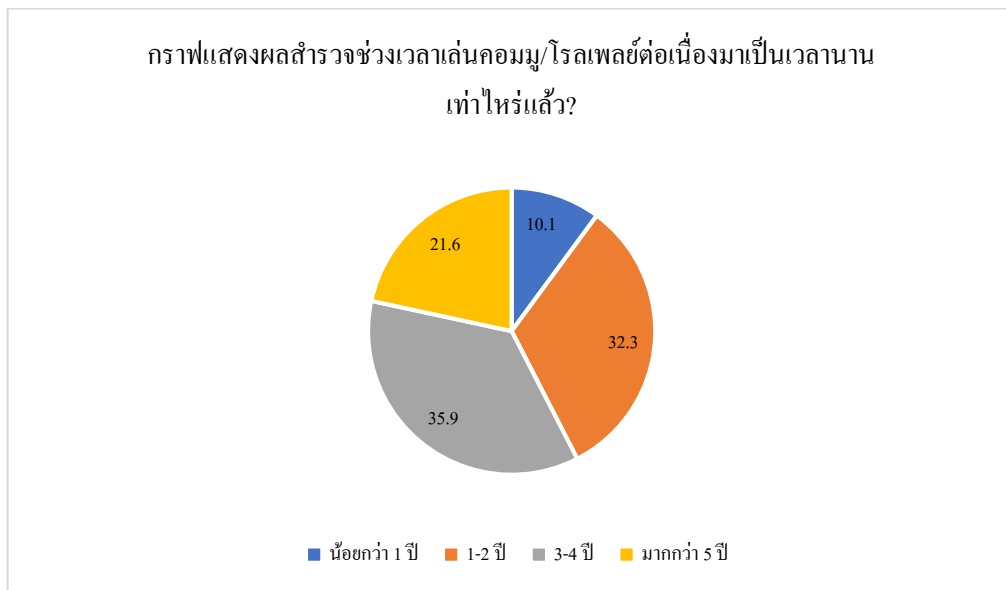
ภาพที่ 4.3 กราฟแสดงผลลัพธ์ของแบบสอบถามจำนวนบุคคลที่ผู้เล่นโรลเพลย์มักมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

4.1.4 ประเภทคอมมูที่ชอบเล่น : ผลการสำรวจพบว่าผู้คนที่ชื่นชอบที่จะเล่นคอมมูหลากหลายรูปแบบ อย่างไรก็ตาม สัดส่วนของคนที่ชอบเล่นคอมมูประเภทที่มีสตอรี่แบบออริจินัลนั้นก็มากกว่าคอมมูประเภทที่มีการอ้างอิงถึงวรรณกรรมหรือภาพยนตร์ที่มีอยู่แล้ว อันเนื่องมาจากคอมมูที่มีเรื่องราวออริจินัลนั้นมีอิสระในการกำหนดตัวตนมากกว่า



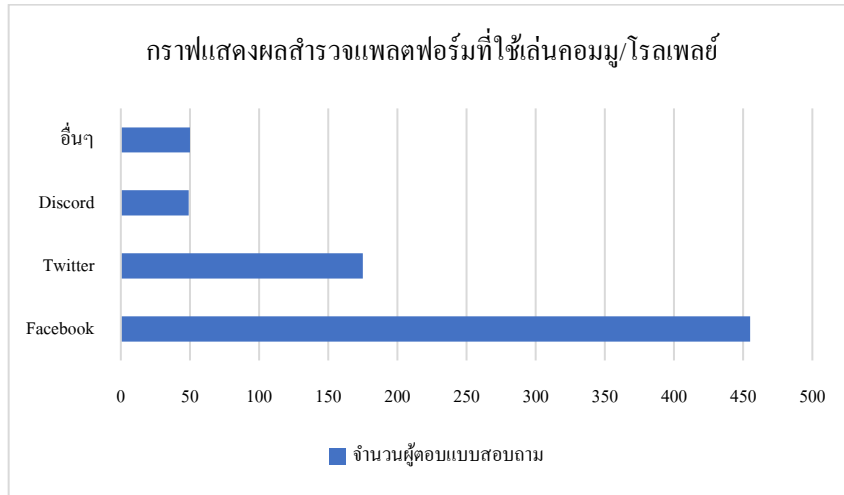
ภาพที่ 4.4 กราฟแสดงผลลัพธ์ของแบบสอบถามประเภทของคอมมูที่นิยมเล่น

4.1.5 เล่นคอมมู/โรลเพลย์ต่อเนื่องมาเป็นเวลานานเท่าไรแล้ว? : กลุ่มคอมมูและการเล่นโรลเพลย์นั้นยังถือว่าเป็นอะไรที่ใหม่มากในสังคมไทย เนื่องจากมันเป็นที่นิยมขึ้นมาได้ในช่วง 3-4 ปีมานี้ เพราะการเกิดขึ้นของเว็บไซต์ Facebook



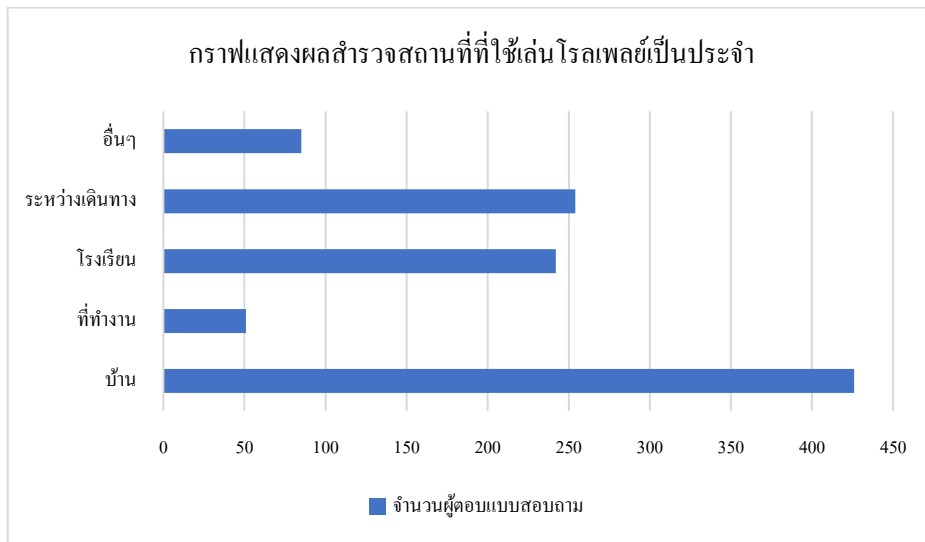
ภาพที่ 4.5 กราฟผลลัพธ์ของแบบสอบถามช่วงเวลาเล่นคอมมู/โรลเพลย์

4.1.6 แพลตฟอร์มที่ใช้เล่นคอมมู/โรลเพลย์ : จะพบว่าเว็บไซต์ Facebook นั้นเป็นที่นิยมสำหรับใช้ก่อตั้งคอมมูและใช้เล่นโรลเพลย์ เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่ใช้ง่ายและมีระบบที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างชุมชนและเล่นบทบาทสมมติ



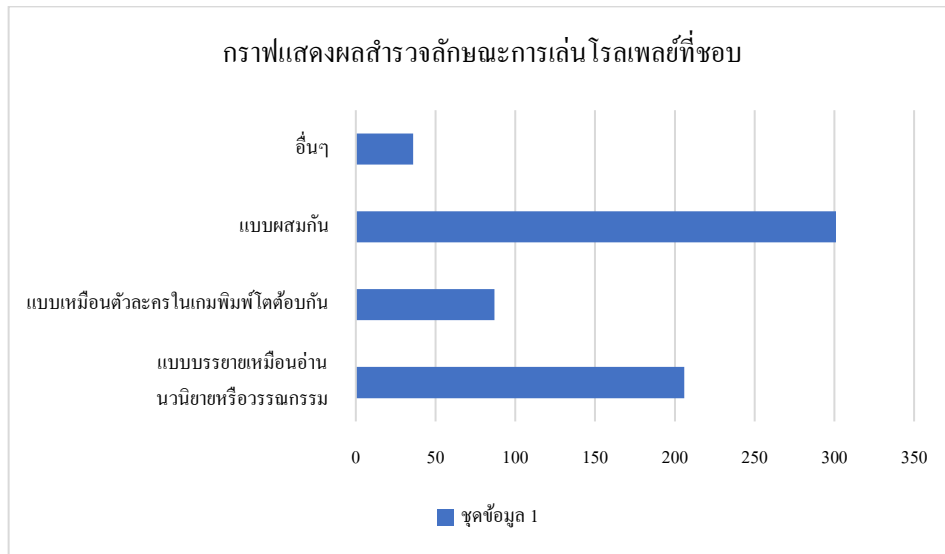
ภาพที่ 4.6 กราฟผลลัพธ์ของแบบสอบถามประเภทของแพลตฟอร์มที่นิยมใช้เล่นคอมมู

4.1.7 มักเล่น โรลเพลย์ที่ไหน? : บ้านนั้นเป็นสถานที่ยอดนิยมสำหรับการเข้าสู่พื้นที่ Cyberspace อย่างไม่ต้องสงสัย ด้วยความสะดวก เป็นส่วนตัว และอัตราการถูกรบกวนจะโลกแห่งความเป็นจริงต่ำ



ภาพที่ 4.7 กราฟผลลัพธ์ของแบบสอบถามสถานที่ที่นิยมใช้เล่น โรลเพลย์

4.1.8 ลักษณะการเล่น โรลเพลย์ที่ชอบ : ผลการสำรวจแสดงให้เห็นว่าภาษาที่ใช้ในการเล่น โรลเพลย์นั้นไม่ตายตัว แต่ถึงกระนั้นในจำนวนที่รองลงมา ก็มีสมาชิกหลายคนที่ยื่นชอบการเล่น โรลเพลย์แบบเขียนบรรยายเหมือนกับกำลังอ่านวรรณกรรม



ภาพที่ 4.8 กราฟผลลัพธ์ของแบบสอบถามลักษณะการเล่น โรลเพลย์แบบพิมพ์โต้ตอบที่นิยมกัน

4.2 การเก็บข้อมูลแบบให้ตอบแบบสอบถามแบบเปิด

4.2.1 ทำไมถึงเริ่มเล่นคอมมู/โรลเพลย์? : มีความคิดเห็นจำนวนมากที่กล่าวว่าพวกเขาเลือกมาเล่นคอมมูและโรลเพลย์เพราะถูกเพื่อนชวน ในขณะที่บางคนเลือกที่จะเข้ามาสู่สังคมเสมือนจริงนี้ด้วยตัวเองเพราะเกิดความรู้สึกเมื่อขึ้นมาจึงอยากลองหาอะไรแปลกใหม่ทำดูบ้าง หรือไม่ก็เลือกมาเล่นเพราะอยากเห็นตัวละครที่ตัวเองสร้างขึ้นมีชีวิตขึ้นมาจริงๆ

4.2.2 มีอะไรที่คาดหวังว่าจะได้จากการเล่นคอมมู/โรลเพลย์หรือไม่? และสิ่งที่ได้กลับมาจริงๆคืออะไร? : สิ่งในกลุ่มคนที่มาเลือกเล่นคอมมูและโรลเพลย์หวังนั้น มักต้องการจะมีเพื่อน ต้องการพัฒนาบุคลิกของตัวเอง ต้องการพบสังคมใหม่ๆ หรือเสริมทักษะต่างๆ เช่นภาษาเขียน หรือการวาดรูป และหาอะไรสนุกๆทำ

สำหรับคำถามข้อนี้มีคำตอบหลากหลาย ทั้งคนที่สมหวังในสิ่งที่ต้องการ บางคนได้เพื่อนสนิทจากการเล่นโรลเพลย์ แต่บางคนก็ได้เพื่อนชั่วคราวเท่านั้น หรือในด้านลบ พวกเขากลับได้พบกับคนที่มีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์แทนจนทำให้มองการเล่นโรลเพลย์เป็นเรื่องวุ่นวายและน่ารำคาญไปโดยปริยาย

4.2.3 ในความรู้สึกของคุณ คิดว่าการเล่นเกม/โรลเพลย์ให้ประโยชน์กับตัวเองมากน้อยแค่ไหน? และให้ผลเสียในแง่ไหนบ้าง? : ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมโรลเพลย์นั้น สรุปออกมาได้ว่า สิ่งเหล่านี้ช่วยคลายเครียดจากสิ่งที่พบเจอมาในโลกแห่งความเป็นจริง ได้ฝึกทักษะทางด้านศิลปะ, ภาษา และการเข้าสังคม เสริมจินตนาการ สร้างมิตรภาพและได้เพื่อนทางอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น

ในขณะที่ผลเสียก็คือการเล่นเกมโรลเพลย์มากเกินไปอาจทำให้เกิดอาการติดโซเซียลจนไม่เป็นอันทำอะไร บางคนเล่นจนคิดคั่น ไม่ได้รับการพักผ่อนที่เพียงพอ ส่งผลเสียต่อสุขภาพกาย และในบางครั้งก็ได้พบเจอคู่สนทนาที่มีพฤติกรรมที่ไม่เป็นมิตรหรือเกิดอาการจริงจังและมีอารมณ์ร่วมกับการเล่นสวมบทบาทมากเกินไป ทำให้เกิดอาการเครียด ซึมเศร้า ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต

4.2.4 ลักษณะการเล่นบทบาทสมมติหรือโรลเพลย์นั้นสามารถพบเห็นได้บ่อยในเกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาท(MMORPG) แต่ทำไมคุณจึงเลือกมาเล่นบทบาทสมมติ/โรลเพลย์แบบพิมพ์โต้ตอบกันแทน? : จากการอ่านความคิดเห็นทั้งหมด สรุปได้ว่าที่กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามเลือกที่จะเล่นบทบาทสมมติ/โรลเพลย์แบบพิมพ์โต้ตอบกันนั้นเป็นเพราะมันมีอิสระมากกว่าการเล่นสวมบทบาทในเกมออนไลน์ มีความสะดวก รวดเร็ว อีกทั้งยังสามารถใช้พิมพ์ข้อความเต็มรายละเอียดขบย่อยให้กับเรื่องที่กำลังเล่นอยู่ได้ดีกว่าในเกม และเป็นการฝึกการใช้ภาษาไปในตัวอีกด้วย ในขณะที่เกมออนไลน์ที่ถึงแม้จะถูกระบุว่าเป็นเกมประเภทสวมบทบาท แต่อย่างไรก็ตาม ตัวละครที่เราใช้เล่นก็ต้องเล่นไปตามระบบที่เกมกำหนดให้อยู่ดี

นอกจากนี้ สามารถวิเคราะห์ได้อีกว่า กลุ่มผู้เล่นโรลเพลย์นั้นมีความต้องการที่จะเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์สังคมเดิมๆจากโลกแห่งความเป็นจริง และเลือกโลกออนไลน์เป็นสถานที่ที่พวกเขาจะได้สัมผัสกับอิสระรูปแบบใหม่ แม้จะเป็นอิสระที่ถูกจำกัดอยู่ในแค่กรอบน้ำจอสี่เหลี่ยมก็ตาม และอีกนับหนึ่งก็สามารถกล่าวได้ว่า ภายในจิตใจสำนึกเล็กๆของสมาชิกในกลุ่มนั้นมีความต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับทางสังคมและเป็นจุดสนใจจากผู้อื่น ซึ่งพวกเขาเหล่านั้นก็ได้เลือกชุมชนเสมือนจริงบนโลกออนไลน์เป็นสถานที่ที่พวกเขาจะทำให้ความต้องการของตนเองบรรลุผล อาจเป็นความต้องการเป็นที่สนใจจากคนหมู่มาก หรืออาจจะเพียงไม่กี่คน โดยที่พวกเขาเองก็เลือกที่จะใช้ตัวตนในอุดมคติของพวกเขาเข้าหาผู้อื่นแทนที่จะใช้ตัวตนที่เป็นอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากนั่นเป็นตัวตนที่พวกเขาเหล่านั้นต้องการจะแสดงให้ผู้อื่นรับรู้ ผ่านรูปลักษณ์ที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพวาดหรือภาษาที่ผู้เล่นใช้พิมพ์โต้ตอบกันภายในชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้

อีกทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์ในโลกออนไลน์นั้น เราสามารถเลือกประเภทของบุคคลที่เราต้องการจะเข้าหา หรือคัดกรองประเภทของบุคคลที่ไม่พึงประสงค์ออกไปได้อย่างอิสระ ซึ่งเหล่ากลุ่ม

บุคคลที่ไม่พึงประสงค์ต่อความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์ด้วยนั้นอาจนำไปสู่ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์(Cyberbullying)ที่มักพบเห็นได้บ่อยในปัจจุบัน ลักษณะดังกล่าวอาจก่อให้เกิดผลกระทบด้านลบ ทั้งทางจิตใจและร่างกาย แต่ในกรณีของการมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มคนที่พวกเขาได้ทำการคัดกรองมาแล้วนั้นจะเป็นการมีปฏิสัมพันธ์แบบฉาบฉวยก็ได้ แต่ในบางครั้งความสัมพันธ์แบบฉาบฉวยเหล่านั้นอาจถูกพัฒนาขึ้นไปสู่การเปิดเผยตัวตนและความสัมพันธ์ที่มากขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงก็เป็นได้ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าถึงเหล่านี้สามารถเป็นตัวช่วยส่งเสริม หรือพัฒนาอัตลักษณ์ และบุคลิกภาพในโลกแต่ความเป็นจริงต่อตัวผู้เล่นโรลเพลย์ไปในทางที่ดีขึ้น

บทที่ 5

โครงการสื่อผสม

ในการแสดงผลงานในปีการศึกษา 2560 ผู้วิจัยได้จัดแสดงผลงานที่เกี่ยวกับตัวตนในโลกออนไลน์ และโลกเสมือนจริงที่ถูกแบ่งแยกออกจากกัน โดยผลงานดังกล่าวมีชื่อว่า ‘Two Worlds’ และพบว่า มีปัญหาและข้อค้อยจำนวนมากที่ต้องนำมาปรับปรุงแก้ไข



ภาพที่ 5.1 ผลงาน ‘Two World’ ที่ถูกจัดแสดงก่อนหน้านี้

ชื่อผลงาน : Two Worlds

รูปแบบและเทคนิคที่ใช้ : Mix media, สื่อแอนิเมชันฉายลงบนวัตถุจำลองขนาด
200cm x 180cm

ระยะเวลาแสดงผลงาน : 17 พฤศจิกายน 2560 – 24 พฤศจิกายน 2560

สถานที่แสดงผลงาน : พันธุ์ทิพย์ พลาซ่า เชียงใหม่

แนวคิด :

ผลงานชิ้นนี้ได้นำทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) มาเป็นต้นแบบของงาน ว่าด้วยชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกเสมือนจริงที่ถูกแบ่งเส้นกันไว้เหมือนภูเขาน้ำแข็ง ส่วนที่อยู่เหนือพื้นน้ำนั่นก็คือโลกแห่งความเป็นจริง ในทางตรงกันข้าม พื้นที่ใต้น้ำที่เรามองไม่เห็น เปรียบได้กับพื้นที่ในโลกเสมือนจริงบนอินเทอร์เน็ต

1. กระบวนการช่วง Pre-Production :

ผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะวัตถุที่จะใช้ฉายแอนิเมชันให้เป็นวัตถุจำลองภูเขาน้ำแข็งขนาดกว้าง 180 เซนติเมตร สูง 200 เซนติเมตร โดยแบ่งพื้นที่การฉายแอนิเมชันออกเป็น 2 จุดพร้อมๆกัน คือ ด้านบนซึ่งเป็นพื้นที่เหนือผิวน้ำ(โลกแห่งความเป็นจริง) และพื้นที่ใต้น้ำซึ่งก็คือโลกเสมือนจริงใน

อินเทอร์เน็ต

ในส่วนของตัวงานแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้แบ่งงานที่จะฉายเป็น 2 ประเภท นั่นก็คือ

1.1) วิดีโอแอนิเมชันจำนวน 1 คลิป, คลิปละ 1 นาที แสดงถึงเหล่าผู้ที่กำลังใช้ชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง โดยฉากถูกออกแบบให้เป็นเมืองปกติทั่วไป

1.2) วิดีโอแอนิเมชันจำนวน 1 คลิป, คลิปละ 1 นาทีเช่นกัน ฉายให้เล่นพร้อมกันคลิปที่อยู่เหนือผิวน้ำ แสดงให้เห็นถึงความโกลาหล สับสนวุ่นวายของโลกเสมือนจริงบนอินเทอร์เน็ต

2. กระบวนการช่วง Production :

2.1) ในส่วนของวัตถุดิบที่นำมาใช้ใช้วัสดุประเภทไม้มาทำเป็นฐานของภูเขาน้ำแข็ง และได้ใช้กล่องกระดาษมาวางเรียงกัน จากนั้นจึงใช้แผ่นผ้าแคนวาสสีขาวคลุมทับกล่องกระดาษทั้งหมด และจัดเนื้อผ้าให้ขรุขระตามลักษณะมุมของกล่องกระดาษ ให้เหมือนกับภูเขาน้ำแข็งมากที่สุด

2.2) งานภาพแอนิเมชันประเภท 2D ได้จัดทำขึ้นโดยใช้คอนพิวเตอร์

2.2.1) แอนิเมชันในส่วนเหนือผิวน้ำ จะแสดงให้เห็นถึงตัวละคร ที่เป็นคนธรรมดาทั่วไป กำลังเดินไปมาผ่านฉากที่เป็นเมืองที่ดูไม่มีรายละเอียดอะไรเป็นพิเศษ โดยที่ลักษณะของตัวละครนั้น จะเป็นการเดินไปด้วย ใช้โทรศัพท์ไปด้วย

2.2.2) ในส่วนของแอนิเมชันที่ฉายบริเวณใต้น้ำ ได้ถูกนำเสนอออกมาเป็นภาพประเภทนามธรรม(Abstract) แสดงให้เห็นถึงความวุ่นวายที่เกิดขึ้นภายในโลกเสมือนจริง

2.3) ส่วนของการติดตั้ง ได้นำชิ้นงานไปวางไว้ชิดกับผนัง และนำเครื่องฉายโปรเจกเตอร์มาฉายภาพแอนิเมชันทาบลงบนวัตถุดิบที่นำมาใช้โดยตรง

3. กระบวนการช่วง Post-Production :

ชิ้นงานได้ทำการจัดแสดง เผยแพร่สู่สาธารณะ ณ พันธุ์ทิพย์ พลาซ่า เชียงใหม่ ระหว่างวันที่ 17 พฤศจิกายน 2560 – 24 พฤศจิกายน 2560

ปัญหาที่พบ :

งานภาพแอนิเมชันดูวุ่นวายจนเกินไป สื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ยากมาก อีกทั้งเครื่องฉายโปรเจกเตอร์ก็มีความคมชัดต่ำ ในส่วนของสถานที่จัดแสดงงานนั้นมีความสว่างมากจนเกินไปทำให้งานภาพที่ฉายไม่คมชัดยิ่งขึ้นไปอีก

ในด้านวัสดุที่ใช้ ยังทำออกมาไม่เหมือนภูเขาน้ำแข็ง อีกทั้งยังติดตั้งงานไม่เรียบร้อยด้วยเช่นกัน และงานก็ยังไม่น่าดึงดูดเสียเท่าไร

ผลตอบรับ :

ด้วยเหตุที่ผลงานมีความน่าดึงดูดน้อย และไม่มีจุดเด่น ทำให้ไม่ค่อยมีผู้ชมเข้ามาชมงานเท่าไรนัก อีกทั้งยังไม่สามารถสื่อความหมายของชิ้นงานให้ผู้ชมเข้าใจได้

จากปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยได้วางแผนปรับปรุงแก้ไข และออกแบบชิ้นงานใหม่ โดยที่ยังคงแนวคิดเรื่องภูเขาน้ำแข็งของฟรอยด์ไว้เช่นเดิม โดยได้พยายามศึกษาการออกแบบโครงสร้างแบบลักษณะของวัสดุที่เหมาะสมและสามารถนำมาสร้างให้ใกล้เคียงกับภูเขาน้ำแข็งขนาดย่อมมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ซึ่งในที่สุดก็ได้ผลงานชิ้นใหม่ออกมาในชื่อ ‘Alternate Life’

ชื่อผลงาน : Alternate Life

รูปแบบและเทคนิคที่ใช้ : Mix media, สื่อแอนิเมชันฉายลงบนวัตถุจำลองขนาด

180 cm x 100 cm

ระยะเวลาแสดงผลงาน : 30 เมษายน 2562 – 4 พฤษภาคม 2562

สถานที่แสดงผลงาน : หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

แนวคิด :

แนวคิดที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ก็ยังคงอ้างอิงมาจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เช่นเดียวกับผลงานก่อนหน้านี้ กล่าว่าชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกเสมือนจริงที่ถูกแบ่งเส้นกั้นไว้เหมือนภูเขาน้ำแข็ง ส่วนที่อยู่เหนือพื้นน้ำนั่นก็คือโลกแห่งความเป็นจริง ผู้คนใช้ชีวิตกันจากการควบคุมของจิตสำนึกให้เป็นไปตามหลักศีลธรรมและเหตุผลของสังคมนั้นๆ ในทางตรงกันข้าม พื้นที่ใต้น้ำที่เรามองไม่เห็น เปรียบได้กับพื้นที่ในโลกเสมือนจริงบนอินเทอร์เน็ต

1. กระบวนการช่วง Pre-Production :

ผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะวัตถุที่จะใช้ฉายแอนิเมชันให้เป็นวัตถุจำลองภูเขาน้ำแข็งขนาดกว้าง 180 เซนติเมตร สูง 100 เซนติเมตร โดยแบ่งพื้นที่การฉายแอนิเมชันออกเป็น 2 จุด คือด้านบนซึ่งเป็นพื้นที่เหนือผิวน้ำ(โลกแห่งความเป็นจริง) และพื้นที่ใต้น้ำซึ่งก็คือโลกเสมือนจริงในอินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 5.2 ภาพลักษณะของโครงที่จะนำมาใช้เป็นฐานสำหรับวัตถุจำลองเขาน้ำแข็ง

ในส่วนของตัวงานแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้แบ่งงานที่จะฉายเป็น 2 ประเภท นั่นก็คือ

1.1) วิดีโอแอนิเมชันจำนวน 4 คลิป, คลิปละ 30 วินาที ฉายพร้อมกัน ที่แสดงถึงเหล่าผู้คนที่กำลังทำการเล่นโรลเพลย์ในโลกแห่งความเป็นจริง

1.2) วิดีโอแอนิเมชันจำนวน 4 คลิป, คลิปละ 10 วินาที ฉายพร้อมกัน ที่แสดงถึงนิยามสั้นๆ 4 ของการเล่นบทบาทสมมติในโลกเสมือนจริง ได้แก่

1.2.1) “All you need to do is turn into someone else” :

การที่คุณจะเริ่มเล่นโรลเพลย์นั้น สิ่งแรกเลยนั่นก็คือคุณจะต้องละทิ้งตัวตนที่เป็นอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง และเปลี่ยนกลายเป็นอีกตัวตนหนึ่งที่อยู่ในโลกเสมือนจริง ไม่มีความจำเป็นว่าตัวตนนั้นๆจะมีเพศสภาพแบบเดียวกับคุณหรือไม่ คุณจะเป็นอะไรก็ได้ที่คุณนึกอยากจะให้เป็น

1.2.2) “Made in Role-Playing” :

ตัวตนใหม่ของใครหลายคนถูกสร้างขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อนำมาเล่นโรลเพลย์โดยเฉพาะ นั่นทำให้ตัวตนหรือตัวละครเหล่านั้นแรกเริ่มเดิมทีก็เหมือนกับตุ๊กตาที่ภายในกลวงโบ๋ ไร้ซึ่งเรื่องราวหรือบุคลิกใดๆ เฝ้ารอการต่อเติมเสริมแต่งจากผู้เป็นเจ้าของผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ทางภาษากับผู้อื่นในคอมมูนิตี้เดียวกัน

1.2.3) “My dear alternate self, I’ll dress to up” :

กล่าวได้ว่าตัวตนหรือตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นนั้น เป็นที่รักและหวงแหนของผู้เล่นโรลเพลย์เป็นอย่างยิ่ง พวกเขา รักตัวตนเหล่านี้ราวกับเป็นลูกแก้วๆของพวกเขา เฝ้าเสริมเติมแต่งรูปร่างภายนอกและเรื่องราวภายในราวกับตุ๊กตาที่พวกเขาเข้มนั่นขึ้นมาด้วยมือ

1.2.4) “I know it was a fake kiss, but it feel so real to me” :

ภาษาที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันภายในคอมมูนิตี้ บางครั้งมันก็มีพลังและอิทธิพลต่อตัวตนของเรามากกว่าที่คิด บ่อยครั้งที่มันทำให้ผู้ที่เล่นรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับมันราวกับตัวเองได้เข้าไปสัมผัสกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงๆ

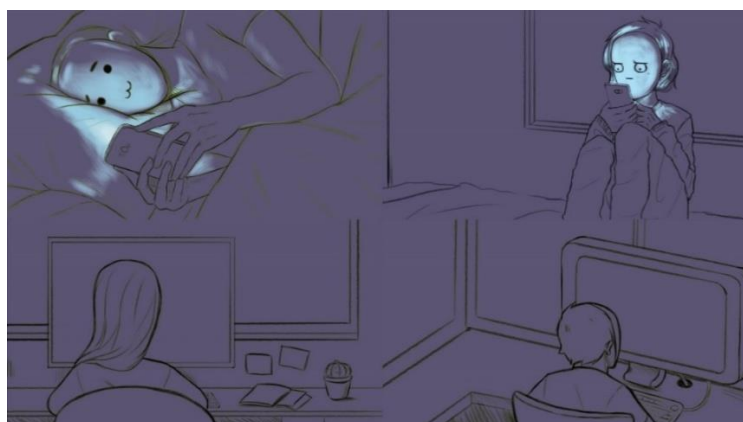
2. กระบวนการช่วง Production :

2.1) วัตถุประสงค์ของงานน้ำแข็งนั้น ผู้วิจัยได้ใช้วัสดุประเภทแผ่นไม้อัดขาว, แผ่นไม้อัดยางพารา และกระดาษสามาประกอบกันให้ออกมามีรูปร่างเหมือนกับภูเขาน้ำแข็ง พร้อมทั้งใช้สีขาวทาทับลงไปเพื่อให้สามารถฉายตัวงานแอนิเมชันลงไปบนพื้นผิวได้อย่างคมชัด และได้ใช้แผ่นพลาสติกใสสีฟ้ามาประกอบเป็นพื้นที่ส่วนน้ำอีกด้วย

2.2) งานภาพแอนิเมชันประเภท 2 มิติ ได้จัดทำขึ้นโดยใช้โปรแกรมสำหรับวาดรูปและทำแอนิเมชันแบบ 2 มิติ

2.2.1) โดยที่แอนิเมชันในส่วนเหนือผิวน้ำนั้น จะแสดงให้เห็นถึงตัวละคร 4 ตัวกำลังใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ประเภทคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือที่อยู่ภายในห้อง อ้างอิงจากผลสำรวจที่ว่า 90% ของผู้เล่นโรลเพลย์นั้นมักเล่นกันที่บ้านของตนเอง อีกทั้งยังให้ตัวละครทุกตัวกำลังใส่หน้ากาก แสดงให้เห็นว่าพวกเขากำลังเข้าสู่ความเป็นบุคคลนิรนาม(Anonymous) พร้อมทั้งในแอปพลิเคชันให้พื้นผิวคูมีความเป็นน้ำแข็ง

2.2.2) ในส่วนของแอนิเมชันที่ฉายบริเวณใต้น้ำ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 แบบ ได้แสดงให้เห็นถึงตัวละครที่ไม่ได้ใส่หน้ากาก บ่งบอกถึงการเปิดเผยอีกตัวตนหนึ่งในโลกเสมือนจริง ตัวละครเหล่านี้มีส่วนภายในเป็นกลุ่มคำและภาษาที่เกิดจากการเล่นโรลเพลย์ เปรียบเสมือนนุ่มที่ใช้ยึดในตัวตุ๊กตาให้เต็มเปี่ยมและคูมีชีวิต และยังได้ใส่เทคนิคพิเศษลงไปในงานภาพมีพื้นผิวเหมือนกับอยู่ใต้น้ำอีกด้วย



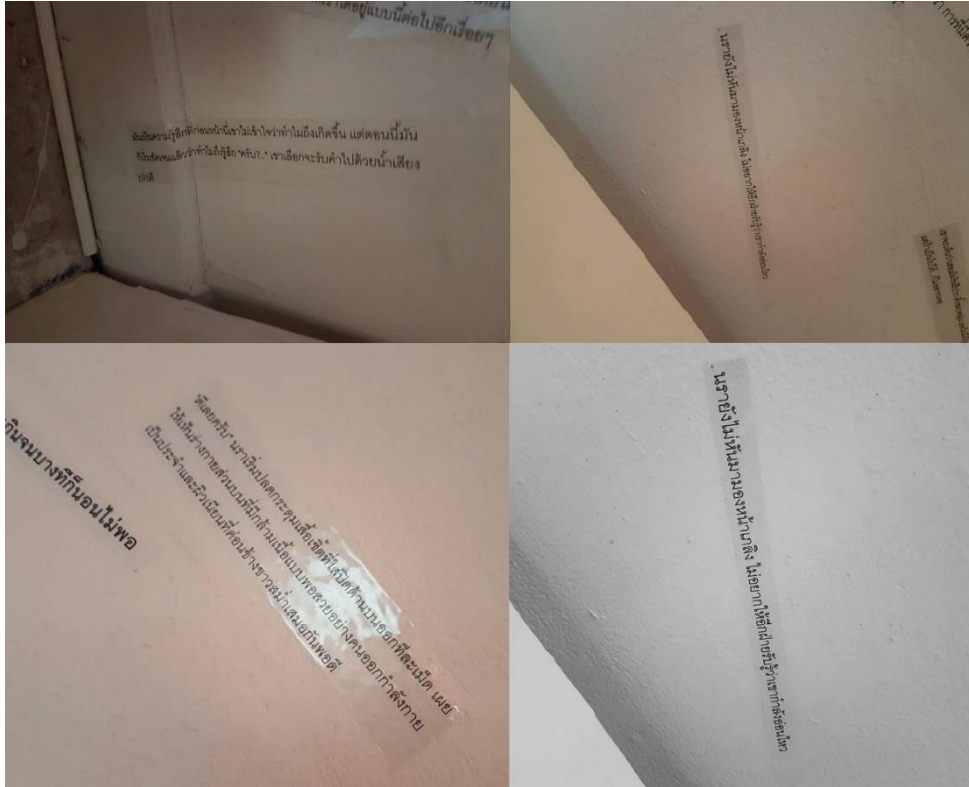
ภาพที่ 5.3 งานแอนิเมชันในที่ใช้ฉายในส่วนด้านเหนือผิวน้ำ



ภาพที่ 5.4 งานแอนิเมชันในที่ใช้ฉายในส่วนได้นำ

2.2.3) ในส่วนของงานติดตั้ง ผู้วิจัยได้นำวัตถุจำลองภูเขาน้ำแข็งไปวางไว้ชิดกับผนัง และอยู่ในจุดที่มีแสงน้อย เพื่อให้สามารถมองเห็นงานแอนิเมชันที่ฉายได้ชัดเจน โดยที่งานภาพแอนิเมชันนั้นได้ฉายผ่านทางเครื่องฉายโปรเจกเตอร์ ฉายทาบบลง ไปบนพื้นผิวของภูเขาน้ำแข็งจำลองโดยตรง

2.2.4) ผู้วิจัยได้นำบทโรลเพลย์จำนวนหนึ่งพร้อมทั้งความคิดเห็นที่ได้จากผู้ที่เล่นโรลเพลย์ในคอมมูนิตีมาปริ้นท์เป็นสติกเกอร์ใส ติดไว้รอบๆภูเขาน้ำแข็งจำลอง เพื่อบ่งบอกถึงพลังของภาษาที่มีอยู่ในบทโรลเพลย์



ภาพที่ 5.5 ข้อความบทโรลเพลย์ที่ถูกคิดไว้รอบๆภูเขาน้ำแข็งจำลอง

3. กระบวนการช่วง Post-Production :

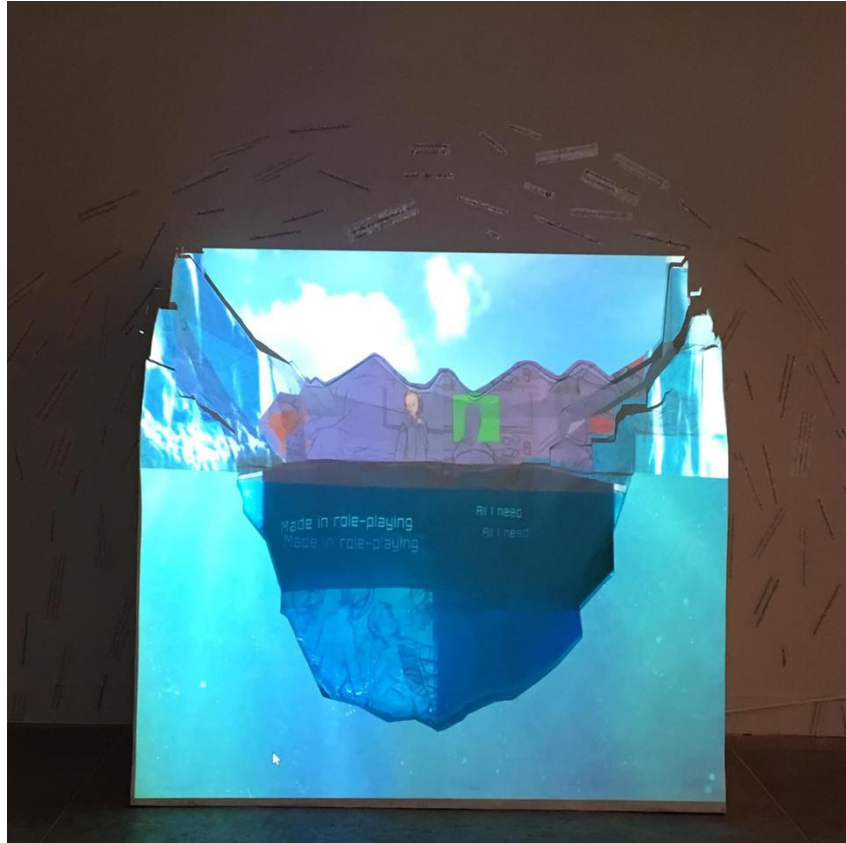
3.1) ชิ้นงาน ได้ทำการจัดแสดง เผยแพร่สู่สาธารณะ ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ระหว่างวันที่ 30 เมษายน 2562 – 4 พฤษภาคม 2562

ปัญหาที่พบ :

งานภาพที่ฉายลงไปบนภูเขาน้ำแข็งจำลองนั้นมีความสว่างไม่เพียงพอ ทำให้มองไม่เห็นข้อความที่ถูกแปะติดอยู่รอบๆ อีกทั้งยังพบว่างานภาพแอนิเมชันบางส่วนนั้นมีดเก็นไปทำให้ไม่เห็นภาพเคลื่อนไหวอะไรเลย

ผลตอบรับ :

มีผู้ชมให้ความสนใจ และบางส่วนชื่นชอบตัวงานและพื้นผิวที่อยู่ได้น้ำ แต่ก็ก็มีผลเสียในส่วนของงานที่สื่อไม่ตรงกับความเข้าใจของผู้เข้าชมหากไม่ได้อ่านคำอธิบายที่ติดอยู่ข้างๆ ผู้ชมงานบางคนเข้าใจว่าชิ้นงานดังกล่าวนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าเสียด้วยซ้ำ



ภาพที่ 5.6 ชิ้นงาน 'Alternate Life' ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

บทที่ 6

อภิปรายและสรุปผลการศึกษาวิจัย

ก่อนที่ตัวผู้วิจัยจะทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับกลุ่มคอมมูนิตี้และการเล่นโรลเพลย์ ผู้วิจัยได้มีมุมมองต่อสิ่งเหล่านี้ว่ามันก็เป็นเหมือนโปรแกรมสนทนา หากแต่แตกต่างจากโปรแกรมสนทนาทั่วไปตรงที่มีการปรุงแต่งเรื่องราวต่างๆเข้าไป และเล่นเพื่อความบันเทิงเท่านั้น อีกทั้งยังมองเห็นผลเสียมากกว่าผลดี อีกทั้งยังได้ตั้งข้อสงสัยว่า ในยุคที่มีเกมออนไลน์ประเภทสวมบทบาท(MMORPG หรือ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)ให้เลือกเล่นเป็นจำนวนมาก เหตุใดกลุ่มคนเหล่านี้ยังเลือกเล่นการ เล่นโรลเพลย์แบบพิมพ์ได้ต่อกันไปมา

และหลังจากการจากศึกษาและค้นคว้าในหัวข้อเกี่ยวกับกลุ่มคอมมูนิตี้และการเล่นโรลเพลย์ อีกทั้งยังได้เข้าไปสำรวจในกลุ่มคอมมูนิตี้ที่มีผู้เล่นโรลเพลย์อยู่เป็นจำนวนมาก ทำให้มีมุมมองที่มีต่อสิ่งที่กำลังศึกษาอยู่นั้นเปลี่ยนไป และผู้วิจัยสามารถอภิปราย และสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

6.1 การอภิปรายผล

6.1.1 กลุ่มคอมมูนิตี้ที่มีการเล่นโรลเพลย์นั้นก็เหมือนโปรแกรมสำหรับสนทนาที่มีการปรุงแต่งเรื่องราวต่างๆเข้าไปก็จริง หากเพียงแต่ว่าในช่วงเวลาที่เกิดการสนทนาหรือมีปฏิสัมพันธ์กันนั้น ได้มีการพัฒนาทักษะต่างๆเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทักษะในการใช้ภาษา, ทักษะทางด้านศิลปะ, ทักษะด้านการเข้าสังคมและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น, การเสริมความรู้รอบตัวเพื่อความสมจริงในการบอกเล่าเรื่องราว เป็นต้น

6.1.2 กลุ่มช่วงอายุของผู้ที่นิยมเล่นโรลเพลย์และคอมมูนิตี้พบว่าอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นไปจนถึงช่วงวัยรุ่นตอนปลาย ซึ่งเป็นวัยที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านบุคลิกภาพอย่างชัดเจน กลุ่มผู้เล่นในช่วงวัยดังกล่าวกำลังต้องการค้นหาตัวตน และมีความสนใจที่จะลองอะไรใหม่ๆ ต้องการสร้างกลุ่มของตนเองขึ้นมา และต้องการเป็นที่ยอมรับจากคนรอบข้างอีกด้วย

6.1.3 สิ่งที่ทำให้คอมมูนิตี้เป็นสถานที่สำหรับเล่นโรลเพลย์นั้นแตกต่างจากเกมออนไลน์ประเภทสวมบทบาท(MMORPG หรือ Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)นั้นก็คือ ภาษา สิ่งนี้เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างโลกเสมือนจริงอันไร้ขอบเขตขึ้นมาได้อย่างอิสระ ไม่มีข้อจำกัดมากเท่าเกมออนไลน์ประเภทสวมบทบาท ต่อกย้ำให้เห็นถึงพลังและอำนาจของภาษาในโลกยุคที่อินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลของสังคมมนุษย์มากเป็นอย่างยิ่ง

6.1.4 ด้วยอิทธิพลและอำนาจของภาษาที่เกิดขึ้นจากการเล่น โรลเพลย์ ถึงแม้มันจะเป็นสิ่งที่สมมติกันขึ้นมา แต่กระนั้นผู้ที่เล่นสวมบทบาทก็ควรมีสติและไม่นำเรื่องราวที่สมมติขึ้นมาปนกับความเป็นจริง มิฉะนั้นอาจเกิดผลเสียต่อสุขภาพจิตได้

สรุปผลการศึกษา

ในยุคที่มีเกมออนไลน์ประเภทโรลเพลย์ให้เลือกเล่นเป็นจำนวนมาก กลุ่มคอมมูนิตี้นั้นเป็นเสมือนพื้นที่ทางสังคมเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อจำลองการใช้ชีวิตที่รูปแบบที่โลกความเป็นจริงไม่สามารถทำได้และมีอิสระมากกว่าเกมออนไลน์ ซึ่งโลกเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นนี้ก็เปรียบได้เหมือนกับโลกแห่งความเป็นจริงที่ว่ามันไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาน้ำมือของคนๆเดียว หากแต่เป็นการร่วมมือกันของสมาชิกของกลุ่มคอมมูนิตี้นั้นๆ ช่วยกันสรรค์สร้างมันขึ้นมา ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการวาดรูป, ใช้ภาษาและตัวอักษร สร้างเรื่องราวและรากฐานร่วมกันที่ละเล็กทีละน้อย หลอมรวมกันขึ้นมาเป็นโลกใบหนึ่งในที่สุด โดยการที่เหล่าสมาชิกของคอมมูนิตี้นั้นๆจะเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างโลกใบดังกล่าวได้นั้น พวกเขาต้องละทิ้งตัวตนและบุคลิกภาพในโลกแห่งความเป็นจริงไว้ และสวมบทบาทกลายเป็นคนใหม่ ในแบบที่พวกเขาต้องการจะเป็น แต่ไม่สามารถทำได้ในโลกแห่งความเป็นจริง เราสามารถกำหนดความเป็นตัวเองในโลกนั้นๆได้อย่างไร้ขีดจำกัด

การละทิ้งตัวตนและสร้างมันขึ้นมาใหม่นั้นเป็นเหตุมาจากภาวะการกดขี่ทางสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็ความต้องการแสดงออกถึงอะไรบางอย่างแต่ไม่สามารถทำได้เนื่องจากมีกฎทางสังคมคอยห้ามไม่ให้แสดงออกอยู่ทำให้ใครหลายคนเลือกที่จะหลีกเลี่ยงสิ่งเหล่านั้นมาและปลดปล่อยความต้องการที่อยู่ภายใน ณ พื้นที่เสมือนจริงอย่างคอมมูนิตี้นี้แห่งนี้ ซึ่งพื้นที่เสมือนจริงเหล่านี้จะถูกสร้างขึ้นโดยพยายามจำลองโลก, ประเทศ, สังคมหรือชุมชนหนึ่งให้คล้ายกับในโลกแห่งความเป็นจริงมากที่สุด ประเพณี, วัฒนธรรมและกฎเกณฑ์ต่างๆถูกสร้างขึ้นใหม่ในแบบที่เราต้องการอยากให้เป็น โดยสิ่งเหล่านี้จะสามารถสร้างขึ้นมาได้นั้นต้องมีพื้นฐานที่เรียกว่าประชากร ซึ่งประชากรเหล่านี้ก็คือเหล่าสมาชิกที่เข้าร่วมคอมมูนิตี้นั้นเอง แต่ถึงกระนั้นพื้นที่ที่ให้อิสระเช่นนี้ก็จำเป็นต้องมีกฎเกณฑ์เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยในกลุ่มสังคมนั้นๆ ผู้ที่ฝ่าฝืนก็จะถูกลงโทษเช่นเดียวกับผู้ที่ทำผิดกฎหมายในโลกแห่งความเป็นจริง เพียงแต่อาจไม่ใช่โทษที่ร้ายแรงถึงขั้นถูกปรับหรือจำคุก

อีกทั้งยังเรียกได้ว่าโลกของคอมมูนิตี้นั้นก็เหมือนเป็นแหล่งพัฒนาบุคลิกภาพทักษะต่างๆผ่านการสนทนาโต้ตอบกันของคนกลุ่มหนึ่ง ที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนจริง แต่ถึงกระนั้นทั้งคอมมูนิตี้นี้และ

การเล่น โรลเพลย์ก็มีทั้งผลดีและผลเสียควบคู่กันไป ดังนั้นผู้เล่นควรมีสติและควรพิจารณาเรื่องราวต่างๆอย่างมีเหตุผลทุกครั้งในการเล่น ไม่เช่นนั้นเรื่องราวในโลกเสมือนจริงอาจส่งผลกระทบต่อโลกแห่งความเป็นจริงก็เป็นได้ ไม่ว่าโลกเสมือนจริงจะสวยงามและน่าดึงดูดมากแค่ไหน เราก็ควรจะยึดโลกแห่งความเป็นจริงเป็นหลักมากกว่าจะหมกมุ่นอยู่กับสิ่งเสมือนจริงจนเกิดผลร้ายต่อตัวเราเสียเอง

บรรณานุกรม

หนังสือและบทความ

กาญจนา แก้วเทพ, กิตติ กันภัย, ปาริชาติ สถาปิตานนท์. (2543). **มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่.**

พิมพ์ครั้งที่ 1. บริษัท เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์ จำกัด: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชนิดา ชิตบัณฑิตย์. (2550). **พื้นที่ทางสังคมร่วมสมัย จากมุมมองของคนรุ่นใหม่.** พิมพ์ครั้งที่ 1.

กรุงเทพฯ: มิสเตอร์ก๊อปปี้

มูลนิธิเพื่ออินเทอร์เน็ตและวัฒนธรรมพลเมือง. (2559). **โลกใหม่ใครกำกับ? กรณีศึกษาเกี่ยวกับ**

อินเทอร์เน็ต. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเพื่ออินเทอร์เน็ตและวัฒนธรรมพลเมือง

ยศ สันตिसุมภ์. (2542). **พรอียด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์.** พิมพ์ครั้งที่ 3.

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2530). **จิตวิทยาพัฒนาการ.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์ประกายพรึก.

วิทยานิพนธ์

ญาดา ศรีชัย. (2547) “**ตัวตนเสมือนจริงบนเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโลกเสมือนจริงในเวลาจริง**”

วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์

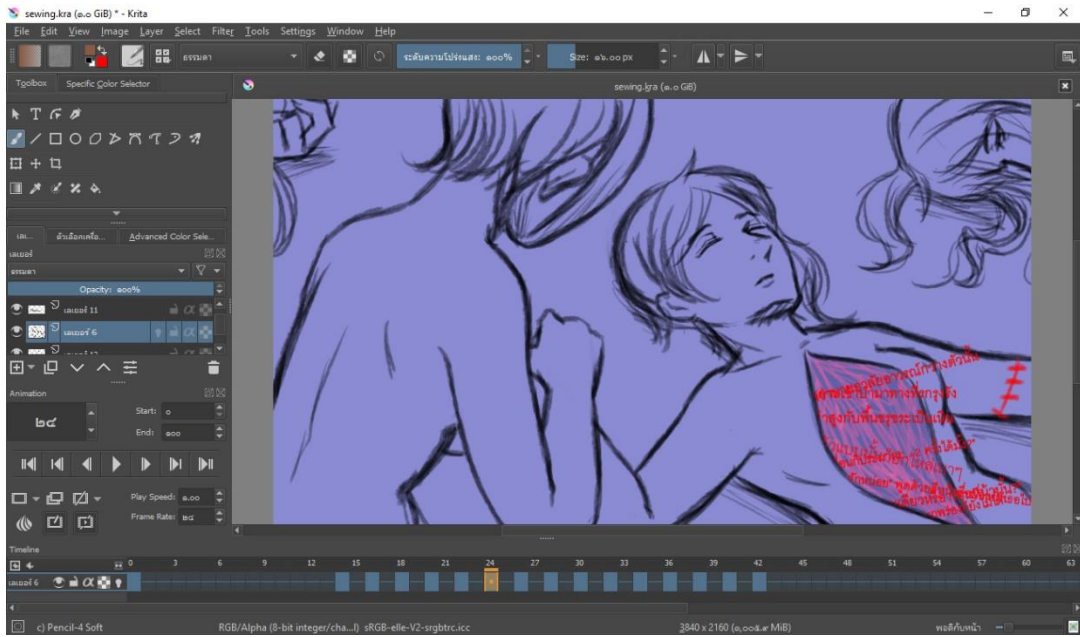
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

พิศุทธิกุล บุญมี. (2556) “**การสื่อสารผ่านภาษาสัญลักษณ์บนพื้นที่เสมือนจริง : กรณีศึกษา**

เว็บไซต์เฟซบุ๊ก” วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ภาคผนวก ก
รูปภาพการปฏิบัติงาน



รูปภาพ ภาคผนวก ก ที่ 1 โปรแกรม Krita ซึ่งใช้สำหรับทำแอนิเมชัน 2D



รูปภาพ ภาคผนวก ก ที่ 2 กำลังทำการปรับเปลี่ยน โครงฐานของของภูเขาน้ำแข็ง



รูปภาพ ภาคผนวก ก ที่ 3 ภูเขาน้ำแข็งที่นำไม้อัดและแผ่น ไม้อัดยามาประกบทับเรียบร้อยแล้ว



รูปภาพ ภาคผนวก ก ที่ 4 ขั้นตอนการติดกระดาษสาเพื่อสร้างพื้นผิวภูเขา



รูปภาพ ภาคผนวก ก ที่ 5 ขั้นตอนการทาสีและเก็บรายละเอียด



รูปภาพ ภาคผนวก ก ที่ 6 ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ก่อนปิดไฟและถ่ายภาพ



รูปภาพ ภาคผนวก ก ที่ 7 ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์เมื่อปิดไฟและฉายภาพ

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาว จันทร์ชนิกา ผาทอง

วัน เดือน ปี เกิด 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2538

ประวัติการศึกษา สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา ปีการศึกษา 2551

โรงเรียนเทพพิทักษ์วิทยา อำเภอเมืองแพร่ จังหวัดแพร่

สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย ปีการศึกษา 2557

โรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่ อำเภอเมืองแพร่ จังหวัดแพร่

ทุนการศึกษา ระหว่างปีการศึกษา 2557 ถึง 2561 ได้รับทุนจากกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.)

