

พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบ  
ของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น

นางสาววลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ปีการศึกษา 2547

ISBN 974-17-6296-8

ลิขสิทธิ์ของวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

PLAYING BEHAVIOR AND BUILDING OF VIRTUAL IMAGINATION : THE IMPACT  
OF THE GAME-ONLINE RAGNAROK TO TEENAGERS

Miss Valailux Chaisungnoen

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2004

ISBN 974-17-6296-8


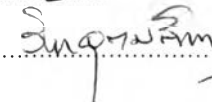


วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน : พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น. (PLAYING BEHAVIOR AND BUILDING OF VIRTUAL IMAGINATION : THE IMPACT OF THE GAME-ONLINE RAGNAROK TO TEENAGERS) อ. ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์วิภา อุตมฉันทน์, 126 หน้า. ISBN 974-17-6296-8.

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคของวัยรุ่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคของวัยรุ่นจะมีความแตกต่างจากการเล่นเกมอื่น ๆ โดยจะแสดงออกมา 2 ลักษณะคือ 1.วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคในมิติด้านความบันเทิง เช่น การเล่นเกมกับผู้เล่นที่เป็นคน มีชีวิตจิตใจ ไม่ใช่ AI (Artificial Intelligence) ได้พร้อมกันนับหมื่นคน ซึ่งกำลังออนไลน์เข้ามาในโลกเสมือนจริงของเกม. การสนทนาออนไลน์ (Chat) พร้อมการแสดงอารมณ์ความรู้สึก Emotion Icon ที่สนุกเร้าใจกว่าการสนทนาออนไลน์ (Chat) ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต. การเจรจาต่อรองและซื้อขายสินค้าในตลาดเสมือนจริง และสนุกกับการรวมกลุ่มทางสังคมออนไลน์ โดยไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในมิติอื่น ๆ 2. วัยรุ่นเสพติดเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค จนไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ละเลยการใช้ชีวิตในมิติอื่น ๆ เนื่องจากการมีชีวิตอยู่ในโลกเสมือนจริงสนุกสนาน มีอิสระ และสามารถมีตัวตนได้ดังต้องการการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค จะมีผลมาจากสภาวะทางสังคมและสภาวะทางจิตใจของวัยรุ่น ประกอบกับลักษณะที่โดดเด่นของโลกเสมือนจริงในเกม โดยวัยรุ่นจะสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงออกมา 2 ลักษณะ คือจินตนาการในทางสร้างสรรค์ และจินตนาการในทางทำลาย ผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคจะมีทั้งด้านบวกและด้านลบ แตกต่างจากเกมอื่น ๆ ดังนี้ วัยรุ่นเสียเงินเพื่อซื้อเงินและของมีค่าในเกม การถูกหลอกลวงจากการสนทนาออนไลน์(chat) วัยรุ่นหนุ่มสาวใช้พื้นที่ในเกมเพื่อสานสัมพันธ์ และการติดอยู่ในโลกเสมือนจริง เพราะโลกเสมือนจริงในเกมสามารถที่มีเพื่อนได้ง่าย มีตัวตนได้ดังต้องการ มีอิสระ

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน  
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน  
ปีการศึกษา 2547

ลายมือชื่อนิสิต.....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

# # 4585238728 : MAJOR MASS COMMUNICATION

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


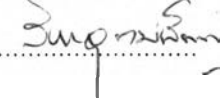
VALAILUX CHAISUNGNOEN : PLAYING BEHAVIOR AND BUILDING OF  
VIRTUAL IMAGINATION : THE IMPACT OF THE GAME-ONLINE RAGNAROK TO  
TEENAGERS THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. VIPHA UTHMACHANT, 126 pp.  
ISBN 974-17-6296-8.

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

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

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

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน  
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน  
ปีการศึกษา 2547

ลายมือชื่อผู้ผลิต.....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....



## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลและหน่วยงานหลายฝ่ายที่ให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์วิภา อุดมจันทร์ ซึ่งกรุณาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และแนะนำแนวทางที่เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้มาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณในความกรุณาของ รองศาสตราจารย์สุธี พลพงษ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และอาจารย์เมธา เสรีธนาวงศ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งให้ความกระจ่างถึงวิธีการทำวิจัยที่ถูกต้องสมบูรณ์

ในขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลหลายฝ่ายในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ รศ.นพ.อัมพล สุอัมพันธ์ และดร.วัลลภ ปิยะมโนธรรม ที่สละเวลาในการให้ความรู้ คำแนะนำต่องานวิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ คุณปราโมทย์ สุตจิตพร กรรมการผู้จัดการ บริษัท บีเอ็มมีเดีย จำกัด คุณเจตนา จันทรมโน ผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์ของ บริษัท เอเซียซอฟต์อินเตอร์เนชั่นเนล จำกัด คุณพีทรัฐ พรสุทธิรัตน์ บรรณาธิการ นิตยสาร Weekly Online Magazine และคุณปรัชญา สวัสดิ์นาวิน บรรณาธิการ นิตยสารคอมพิวเตอร์นิวส์รายสัปดาห์ ที่กรุณาให้ข้อมูล ให้ความรู้ ที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ เจ้าของร้านเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และทุก ๆ ท่านที่สละเวลาในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุน และให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ผู้วิจัยใคร่ขอขอบพระคุณทุก ๆ ท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

วัลย์ลักษณ์ ใจสูงเนิน

## สารบัญ

๒

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	๖
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๗
กิตติกรรมประกาศ.....	๘
สารบัญ.....	๒
สารบัญรูปภาพ.....	๗

### บทที่

1	บทนำ.....	1
	1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
	1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	13
	1.3 วิทยานิพนธ์.....	13
	1.4 ข้อสันนิษฐานการวิจัย.....	14
	1.5 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	14
	1.6 ขอบเขตการวิจัย.....	14
	1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	15
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16
	2.1 แนวคิดและทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับสาร.....	16
	2.2 แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ.....	21
	2.3 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจทางสังคม.....	24
	2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความจริงเสมือน (Virtual Reality).....	27
	2.5 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์.....	30
	2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	37
3	ระเบียบวิธีวิจัย.....	39
	3.1 แหล่งข้อมูล.....	39
	3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	41
	3.3 การตรวจสอบเครื่องมือ.....	43
	3.4 การนำเสนอข้อมูล.....	43

บทที่	หน้า
4	โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค.....44
4.1	ดินแดนแห่งจินตนาการในอาณาจักร Rune-Midgard.....52
4.2	ลักษณะเมืองต่าง ๆ.....53
4.3	ป่าไม้ ภูเขา แม่น้ำ ในอาณาจักร Rune-Midgard.....58
4.4	Dugeon ในอาณาจักร Rune-Midgard.....61
5	พฤติกรรมการเล่น และการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง.....65
5.1	พฤติกรรมการเล่นกับการสร้างจินตนาการ.....65
5.2	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคของวัยรุ่น.....77
5.3	โลกเสมือนจริงจากจินตนาการของวัยรุ่น.....85
5.4	การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง.....89
6	ผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น.....97
6.1	มุมมองของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค.....97
6.2	มุมมองของผู้ปกครองที่มีวัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค.....101
6.3	มุมมองของนักจิตวิทยาวัยรุ่น.....105
7	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....111
7.1	สรุปผลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคของวัยรุ่น.....111
7.2	สรุปผลการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง.....113
7.3	สรุปผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น.....117
7.4	ข้อจำกัดการวิจัย.....118
7.5	ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....119
	รายการอ้างอิง.....120
	ภาคผนวก.....122



สารบัญ (ต่อ)

ณ

หน้า

คำถามสำหรับการสัมภาษณ์.....	123
แบบสังเกต.....	125
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	126

## สารบัญภาพ

ญ

รูปที่		หน้า
1	ภาพเครื่องเล่นเกม Play station.....	2
2	ภาพการเติมเวลาการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค.....	5
3	ภาพการ logon เพื่อเข้าสู่เกมออนไลน์เร็กนาร์โรค.....	6
4	ภาพบรรยากาศเสมือนจริงในเกม.....	6
5	ภาพตัวละครในเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค.....	7
6	ภาพการรวมกลุ่มทางสังคมที่เกิดขึ้นในเกม.....	8
7	ภาพการติดต่อซื้อขายสินค้าในเกม.....	8
8	ภาพผังเมือง Morroc.....	10
9	ภาพขั้นตอนการเปลี่ยนอาชีพเป็นโจร.....	10
10	ภาพแสดงอารมณ์ความรู้สึกโดยการใช้ภาษาสัญลักษณ์.....	46
i i	ภาพนักรบฝึกหัด (Novice).....	46
12	ภาพอาชีพขั้นที่ 1.....	47
13	ภาพอาชีพขั้นที่ 2.....	48
14	ภาพการสังหารสัตว์ประหลาด.....	49
15	ภาพเปอร์เซ็นต์การลุ่นของรางวัลจากการสังหารสัตว์ประหลาด.....	50
16	ภาพการซื้อขายสินค้ากับ NPC (Non Playing Character).....	51
17	ภาพการซื้อขายสินค้าในตลาดที่ผู้ซื้อขายเป็นคนจริง ๆ.....	52
18	ภาพแผนที่อาณาจักร Rune-Midgard.....	52
19	ภาพเมือง Pontera.....	53
20	ภาพเมือง Izlude.....	53
21	ภาพเมือง Geffen.....	54
22	ภาพเมือง Alberta.....	54
23	ภาพเมือง Morroc.....	55
24	ภาพตลาดเมือง Morroc.....	55
25	ภาพเมือง Payon.....	56
26	ภาพเมือง Al De Baran.....	56
27	ภาพพนักงาน Kafra.....	57
28	ภาพเมือง Lutie (เมืองหิมะ).....	57

## สารบัญ (ต่อ)

๗

หน้า

29	ภาพเมือง Comodo.....	58
30	ภาพทะเลทรายเมือง Morroc.....	59
31	ภาพป่าเมือง Payon.....	59
32	ภาพดินแดนแห่งหมู่เกาะ Comodo.....	60
33	ภาพป่าแถบเมือง Prontera.....	60
34	ภาพป่าในดินแดนหิมะ.....	61
35	ภาพ Dungeon ที่เป็นถ้ำในเมือง Payon.....	62
36	ภาพ Dungeon ที่เป็นถ้ำใต้ทะเล เมือง Comodo.....	62
37	ภาพ Dungeon ใน Sphix.....	63
38	ภาพ Dungeon เมืองหิมะ.....	63
39	ภาพตัวละครที่เป็นเทพ.....	92
40	ภาพตัวละครหญิงที่สวมหมวก Solar God Helm.....	93