

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้นำเสนอการครอบงำของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่มีต่อการบริโภคสินค้าบันเทิงอย่างเกมออนไลน์ของเด็ก อุตสาหกรรมวัฒนธรรมเกิดขึ้นจากกระบวนการผลิตซ้ำทางเทคโนโลยีและสร้างอุดมการณ์ในการแสวงหาผลประโยชน์ให้กลายเป็นรูปแบบวัฒนธรรมมนุษย์ในสังคมถูกควบคุมจากอุตสาหกรรมวัฒนธรรมทั้งในด้านการทำงานและการใช้เวลาว่าง กล่าวคือ ในด้านการทำงานภายใต้เทคโนโลยีที่ซับซ้อนเศรษฐกิจในระบบทุนนิยม มนุษย์ถูกแปรสภาพให้กลายเป็นเพียงกลไกทางการผลิตที่ไม่แตกต่างกันภายใต้การควบคุมจากเทคโนโลยี ทั้งผู้ประกอบการและเด็กยอมจำนนต่อเทคโนโลยีด้วยการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี หรือแม้แต่ซื้อสินค้าทางเทคโนโลยีอย่างคอมพิวเตอร์เพื่อผลประโยชน์ที่ตนจะได้รับจากการทำงานทั้งในปัจจุบันและอนาคต ในด้านการใช้เวลาว่างมนุษย์ถูกล่อลวงให้บริโภคสินค้าบันเทิงที่ผ่านกระบวนการผลิตซ้ำทางเทคโนโลยี ที่มีสื่ออย่างโทรทัศน์ วิทยุและนิตยสารทำหน้าที่สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสินค้า อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการที่จะบริโภคสินค้าบันเทิงดังกล่าว โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่เด็กบริโภคได้กลายเป็นศูนย์กลางในการทำกิจกรรมในช่วงเวลาว่างของเด็ก ได้เข้าครอบงำวิถีชีวิตและโลกทัศน์ของเด็กให้ผูกติดอยู่กับเกมออนไลน์ ด้วยการที่เด็กประกอบสร้างตัวละครภายในเกมแล้วใส่ตัวตนและประสบการณ์ที่เด็กสัมผัสกับสิ่งต่างๆ ในชีวิตจริงเข้าไปที่ตัวละคร ทำให้เด็กและตัวละครภายในเกมเป็นสิ่งเดียวกัน สิ่งสนับสนุนประเด็นดังกล่าวคืออารมณ์ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ของเด็กกับผู้เล่นอื่นผ่านตัวละครภายในเกม

การมีปฏิสัมพันธ์ของเด็กผ่านตัวละครภายในเกมนั้นก่อให้เกิดลักษณะความสัมพันธ์ทั้งแง่บวกและแง่ลบ ซึ่งลักษณะความสัมพันธ์ดังกล่าวเกิดจากการจำลองโลกในชีวิตจริงของเด็กเข้ามาอธิบายลักษณะความสัมพันธ์ภายในเกมอย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งกฎ กติกาภายในเกมก็เป็นสิ่งช่วยเสริมลักษณะความสัมพันธ์ดังกล่าวให้เป็นรูปธรรมขึ้นอีกด้วย นับเป็นการบ่งชี้ว่าเกมออนไลน์ลบลบรอยแยกระหว่างชีวิตจริงและโลกในเกมออกไป หลอมรวมชีวิตจริงและโลกในเกมให้เป็นหนึ่งเดียวกัน เหตุผลเชิงเครื่องมือที่เด็กใช้ในการเอาตัวรอดภายในเกมออนไลน์ด้วยการคิดค้นกลยุทธ์เพื่อให้ได้มาซึ่งสินค้าที่เด็กให้คุณค่าในฐานะสิ่งนำหลงใหลคลั่งไคล้ นั้น เป็นสิ่งที่อุตสาหกรรม วัฒนธรรมได้ผลิตขึ้นและใส่เข้าไปในวัฒนธรรมบริโภคให้เด็กรับเอาและยอมจำนนด้วยการบริโภคสินค้าต่อไปอย่างไม่หยุดยั้งเพื่อเลียนแบบบุคคลสำคัญที่ถูกสร้างขึ้นโดย

อุตสาหกรรมวัฒนธรรมอย่างแนบเนียนโดยให้ผู้บริโภคที่บริโภคสินค้าภายในเกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก กลายมาเป็นบุคคลสำคัญหรือดาราเด็กในฐานะปัจเจกชนไม่ได้ต้องการเป็นตัวของตัวเองแต่อยากเลียนแบบบุคคลสำคัญ ทำให้เด็กในฐานะปัจเจกชนขาดพลังในการปลดปล่อยตนเองออกจากการครอบงำของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมได้แต่กลายเป็นหน่วยในการบริโภคที่ถูกครอบงำอย่างเบ็ดเสร็จจากระบบทุนนิยม หรืออาจมีอิสระเพียงเล็กน้อยในการเลือกบริโภคสินค้าภายใต้ตัวเลือกที่ถูกกำหนดมาแล้วเท่านั้น

