



การพัฒนาทักษะการฟัง พูด ด้วยตนเอง ผ่าน VRChat สำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ Listening and Speaking Skills Development of EFL Learners: Autonomous Learning via VRChat

วรัญญา โอภาสี¹ อารีรักษ์ ศรีวรพงค์² และพิชชากร จันทา³

Waranya Opasee¹ Areerak Sriwarapong² and Pichakorn Chantha³

สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

Foreign Language Department, Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Sawan Rajabhat University

Corresponding author, E-mail: warunyaopasee@gmail.com¹ areerak.s@nsru.ac.th² pichakorn.c@nsru.ac.th³

สาระสังเขป

เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาในการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ และเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง วีอาร์แชท (VRChat) เป็นแอปพลิเคชันในรูปแบบสังคมออนไลน์ที่ให้บริการกับผู้ใช้งานโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ สามารถใช้งานเพื่อสื่อสารกับบุคคลอื่นทั่วโลกผ่านตัวละครอวตาร (Avatar) เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด ด้วยตนเอง นอกห้องเรียน สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่เปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้คนไปสู่การใช้ชีวิตแบบความปรกติใหม่ หรือฐานชีวิตใหม่ “นิวนอร์มอล” (New Normal) นอกจากประโยชน์ในด้านการฝึกฝนทักษะทางภาษา แอปพลิเคชันนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมที่หลากหลายจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลทั่วโลก ช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาจากการเรียนปนเล่น และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้อีกด้วย ทั้งนี้ผู้เรียนควรต้องศึกษาข้อตกลง และข้อกำหนดต่าง ๆ จากแอปพลิเคชัน VRChat เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการฟัง พูดด้วยตนเองให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะการฟัง พูด; VRChat; การเรียนรู้ด้วยตนเอง



SUMMARY

Technology plays an important role in education for promoting students to develop various skills and autonomous learning. VRChat is an online social media application providing free services to users. English learners can use it to communicate with other people around the world through avatars to develop their listening and speaking skills outside the classroom which is related to the current situations that change people's lifestyles to live in new normal lives. Besides providing the benefits of language skills training, this application also helps learners learn about different cultures from interacting with people around the world and to increase their confidence in language use from play-based learning and increase the motivation of various things around them. Consequently, the students should study the terms and conditions of VRChat application mentioned in this article to use it as a tool for improving the self-listening and speaking skill most effectively.

Keywords: Listening and Speaking Skills Development, VRChat, Autonomous Learning

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารทั่วโลก ทักษะการสื่อสารที่ดีจึงมีความสำคัญมาก ทักษะการฟัง พูด นับเป็นทักษะที่ถูกนำมาใช้มากที่สุด เนื่องจากสามารถรับ และส่งสารได้สะดวก และรวดเร็ว อย่างไรก็ตามการสื่อสารด้วยการฟัง พูด ที่มีประสิทธิภาพนั้น ต้องอาศัยการฝึกฝนอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้เกิดความชำนาญ ดังที่ Seraj and Mamun (2011) กล่าวว่า การฝึกฝนทักษะการฟัง พูด จะทำให้สื่อสารในภาษาเป้าหมายได้ การเรียนรู้ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวอาจส่งผลให้การพัฒนาทักษะการฟัง พูด ของผู้เรียนเป็นไปอย่างไม่เต็มประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน ขาดความกล้าแสดงออก กลัวการสื่อสารผิดพลาด ที่จะทำให้เกิดความอับอายต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน ด้วยเหตุนี้ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ จึงควรหาโอกาส หรือช่องทางในการพัฒนาภาษาด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสื่อสารออนไลน์เป็นทางเลือกหนึ่งที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางภาษาด้วยตนเอง และกำลังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย ดังจะเห็นได้จากสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด 19 ในปัจจุบัน ที่ส่งผลให้การใช้ชีวิตของคนเปลี่ยนไป เข้าสู่การใช้ชีวิตแบบความปรกติใหม่

หรือฐานวิถีชีวิตใหม่ “นิวนอร์มอล” (New Normal) ทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกด้าน รวมถึงด้านการศึกษา นิวนอร์มอล เป็นกลุ่มคำวลี ซึ่ง Oxford Dictionary ได้ให้คำนิยามว่า ปรากฏการณ์ที่แต่เดิมเป็นสิ่งที่ไม่ปรกติ ผู้คนไม่คุ้นเคย ต่อมาเกิดมีวิกฤติบางอย่าง จึงมีการเปลี่ยนแปลง ทำให้ปรากฏการณ์นั้นกลายเป็นสิ่งที่ปรกติ และเป็นมาตรฐานในการดำเนินชีวิต ส่งผลให้ส่วนหนึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการเรียนการสอน เช่น การเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านเทคโนโลยี หรือการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ เช่นเดียวกับบทบาทของผู้เรียน และผู้สอนที่มีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ปัจจุบัน กล่าวคือ ผู้เรียนมีบทบาทมากขึ้นในการรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้เพื่อเพิ่มพูนทักษะการค้นคว้า และเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้เกิดประโยชน์สูงสุด การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียนในปัจจุบัน ดังเช่น ผลการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปีพ.ศ. 2558 พบว่า ผู้เรียนที่อยู่ในยุค Generation Y ช่วงอายุ 15-34 ปีขึ้นไป มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด



ถึง 54.2% (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2558) นอกจากนี้ยังมีผลงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้โดยตรง เช่น Hwang, Huang, Shadie, Wu and Chen (2014) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลจากการใช้โทรศัพท์มือถือที่มีต่อความหลากหลายในการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ จากการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีการรับรู้และความตั้งใจเชิงบวกต่อกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านโทรศัพท์มือถือ จากงานวิจัยของ Rashid and Asghar (2016) ที่ได้ทำการสำรวจความสัมพันธ์ของการใช้เทคโนโลยีกับการมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงผลการเรียนของผู้เรียนในระดับมหาวิทยาลัย พบว่า การใช้เทคโนโลยีมีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อการมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ส่วนผลการเรียนของผู้เรียนกับการใช้เทคโนโลยีนั้นยังไม่พบผลกระทบโดยตรงอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้งานวิจัยของ ภทรพล ตันตระกูล (2561) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนผ่านอุปกรณ์พกพา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีมีความสำคัญมากต่อการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาทักษะภาษาด้วยตนเอง ดังนั้นการเลือกเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับผู้เรียนจึงเป็นสิ่งจำเป็น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนามีประสิทธิภาพสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติ และในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และมีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม (ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580), 2561)

ปัจจุบันมีการพัฒนาโปรแกรม และแอปพลิเคชัน มากมายที่ผู้เรียนสามารถเลือกไปใช้ในการฝึกฝนภาษาด้วยตนเองได้ หนึ่งในแอปพลิเคชันออนไลน์ที่น่าสนใจ และมีผู้ใช้งานจำนวนมากถึง 28,596 คน จากผลการวิเคราะห์จำนวนผู้ใช้งานออนไลน์ในช่วงเวลาเดียวกัน และมีผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก (Steam, 2017) ได้แก่ วีอาร์แชท (VRChat) ซึ่งเป็นรูปแบบแอปพลิเคชันสังคมออนไลน์เสมือนจริง โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารกับบุคคลอื่นทั่วโลก โดยการ

พูดคุยจริง และแสดงท่าทางผ่านอวตาร์ (Avatar) ที่สร้างขึ้นซึ่งเป็นตัวละครสมมติ หรือรูปแทนตัวผู้ใช้ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) ในรูปแบบสามมิติ อีกทั้งยังสามารถสร้างโลกเสมือนจริง (Virtual World) หรือเกมส์ในแบบของตัวเองขึ้นมา และชักชวนเพื่อนมาร่วมเล่นเกม หรือพูดคุยกันได้ VRChat มีลักษณะพิเศษ เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยให้ผู้ใช้งานมีความรู้สึกเสมือนมีตัวตนจริง มีฟังก์ชันการใช้งานที่สามารถบังคับให้ตัวละครหยิบจับสิ่งของ หรือขีดเขียนได้ตามต้องการ แอปพลิเคชันนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังมี Second Life ซึ่งเป็นโปรแกรมโลกเสมือนบนอินเทอร์เน็ต มีลักษณะคล้ายกับ VRChat กล่าวคือ ผู้ใช้งานสามารถฝึกฝนภาษาด้วยตนเองโดยการสื่อสาร หรือแสดงปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้คนอื่นผ่านอวตาร์ ทำกิจกรรมร่วมกันได้ Second life เหมาะสำหรับผู้ใช้งานที่มีความสนใจในการสร้างสรรค์ ปรับแต่งตัวละคร และเนื้อหาใหม่ ๆ และนำผลงานนั้นไปซื้อขายแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้ ทำให้อาจมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ซึ่งแตกต่างจากการใช้งาน VRChat ที่มีตัวละครสำเร็จรูปมาให้เลือกใช้งานได้ทันที และใช้งานได้ฟรี เนื่องจากไม่มีการซื้อขายแลกเปลี่ยนภายในเกม

จากข้อความข้างต้นจึงกล่าวได้ว่า VRChat เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านโลกเสมือนจริง ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่น่าสนใจ และมีความทันสมัยช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศพัฒนาทักษะการฟัง พูด ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Learning Autonomy Theory)

ทักษะการเรียนรู้ภาษาด้วยตนเอง นับว่ามีความสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาความสามารถทางด้านภาษาของผู้เรียน ช่วยสร้างความเข้าใจด้านภาษา และสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งใน และนอกห้องเรียน อีกทั้งยังเหมาะกับสังคมโลกในปัจจุบัน ซึ่งเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ มีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้น และเผยแพร่ไปอย่างรวดเร็วด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัย ทั้งในด้านวัสดุ อุปกรณ์ และแอปพลิเคชัน ผู้เรียนควรมีโอกาสฝึกเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องเพื่อประโยชน์ และความก้าวหน้าในการเรียนภาษา



คำจำกัดความของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Dearden (1975) และ Holec (1981) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นกระบวนการเรียนรู้วิธีหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของมนุษย์ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้ เช่นเดียวกับการออกกำลังกายในชีวิตประจำวัน ทุกคนสามารถเลือกกิจกรรมการออกกำลังกายได้ตามความเหมาะสม หรือตามความต้องการของตนเอง สอดคล้องกับ Strike (1982) ที่ได้กล่าวถึง การเรียนรู้ด้วยตนเองว่า เป็นโอกาสที่ปัจเจกบุคคลต้องตัดสินใจด้วยตนเอง เพื่อใช้วิจารณ์อย่างมีเหตุผล มนุษย์มีสิทธิที่จะตัดสินใจ และรับผิดชอบต่อการกระทำทั้งของตนเอง และส่วนรวม ส่วน Callan (1988) ได้กล่าวถึง การเรียนรู้ด้วยตนเองทางด้านการศึกษาว่า เป็นเรื่องของอุดมคติ และเสรีภาพทางความคิดต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นสำคัญ ซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ต่อไปในอนาคต นอกจากนี้ยังมีความคิดเห็นอีก 2 ประการเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาด้วยตนเอง คือ หนึ่งหากผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผลที่เกิดขึ้นมีแนวโน้มที่จะมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเพิ่มมากขึ้น เพราะการออกแบบการเรียนรู้ที่มีความเฉพาะ และเหมาะสม ในแต่ละบุคคล สอง หากผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ แม้ว่าอาจจะพบอุปสรรคในการเรียนรู้บ้าง แต่ผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยตนเองจะมีการพัฒนา และปรับความคิด ทักษะ ที่สามารถเอาชนะอุปสรรคได้ (Little, 2007, pp. 14-29)

จากคำจำกัดความข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองส่งผลต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้เรียนควรมีส่วนร่วม ในการออกแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อจะได้มีเสรีภาพทางความคิด และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ สามารถเอาชนะอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น ทำให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล ในการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าของการเรียนรู้อย่างอิสระนอกห้องเรียน เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และคงอยู่ต่อไป แม้ว่าจบการศึกษาแล้วก็ตาม (Thomson, 1998, pp. 569-583)

การเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศโดยใช้เทคโนโลยี

ในการเรียนรู้ภาษามักจะถูกพิจารณาว่า เป็นกระบวนการที่ยุ่งยาก ซับซ้อน เนื่องจากมีปัจจัยหลายอย่างที่อาจส่งผลต่อผู้เรียนทั้งด้านวัจนภาษา (Linguistic) และอวัจนภาษา (Non-Linguistic) (Noels, Clément & Pelletier, 1999, pp. 23-34) รวมทั้งปัจจัยทางด้านทัศนคติ เช่น แรงจูงใจ หรือปัจจัยทางด้านองค์ความรู้ เช่น กลวิธีการเรียนรู้ เป็นต้น (Arnold & Brown, 1999) ความสามารถของแต่ละบุคคลมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ภาษาด้วย การับการเรียนรู้ให้เข้ากับความต้องการ และความสามารถของผู้เรียนภาษา จะช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติ หรือมีแรงจูงใจเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นเป้าหมายของการศึกษา ดังนั้นในการเรียนรู้ภาษาด้วยตนเอง ผู้เรียนจึงควรที่จะนำปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้มาพิจารณา และปรับใช้ให้เข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งใน และนอกห้องเรียน

การเรียนรู้ด้วยตนเองช่วยส่งเสริม และกระตุ้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยผู้เรียนสามารถเลือกช่องทาง หรือวิธีการเรียนรู้ ค้นหาสื่อที่เหมาะสม เพื่อพัฒนาความก้าวหน้าด้วยตนเอง โดยเรียนรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ ได้ (Sheerin, 1989) ซึ่งมีหลายช่องทางที่จะช่วยในการเรียนรู้ภาษาด้วยตนเอง โดยร่วมกับการใช้นวัตกรรมทางเทคโนโลยี (Castellano, Mynard & Rubesch, 2011, pp. 12-27) เครื่องมือเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนภาษามีโอกาสฝึก และพัฒนาการสื่อสารได้อย่างไม่จำกัด นอกจากนี้ยังช่วยประเมินผู้เรียนจากการฝึกพูด ตรวจสอบ และติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีจึงมีส่วนช่วยผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษา ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ เพิ่มแรงจูงใจ ส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ (Gonzalez & Louis, 2007; Hansen, 1998; O'Malley & Valdez, 1999; Sinclair, 2000) ผู้เรียนที่มีประสบการณ์ การฟัง พูด ในสถานการณ์จริง จากผู้คนที่อยู่ทั่วโลก มีแนวโน้มที่จะเข้าใจการสื่อสารในแต่ละบริบทได้เป็นอย่างดี (Flowerdew & Miller, 2005) ประสบการณ์ใหม่แต่ละครั้งจะช่วยปรับเปลี่ยนแนวคิดที่มีอยู่ของเรา หากผู้เรียนพบว่าตนเองอยู่ในวัฒนธรรม หรือชุมชนที่ไม่คุ้นเคย ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ และสร้างแนวคิดใหม่สำหรับตนเองขึ้นมา แนวคิดที่ถูกสร้างขึ้นใหม่หรือดัดแปลงนี้เป็นส่วนสำคัญของกระบวนการฟัง พูดที่ได้จากการเรียนรู้ในสถานการณ์จริง (Rost, 2002) ซึ่งการเรียนรู้ในห้องเรียน



ยังมีข้อจำกัดเช่น ในเรื่องของเวลา และสื่อในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสน้อยที่จะฝึกฝนการสนทนาได้อย่างคล่องแคล่ว หรือขาดโอกาส ในการฝึกฟัง พูดกับเจ้าของภาษา หรือฝึกฝนตามความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน อย่างไรก็ตาม นอกห้องเรียนผู้เรียนน่าจะมีโอกาสในการฝึกฝนการฟัง พูดมากกว่า

จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ภาษา ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศนั้น จะใช้กลวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันทั้งในด้านความคิด ทักษะคิด และพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อช่วยจดจำความรู้ใหม่ เช่น การดูหนัง หรือฟังเพลง เพื่อเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ฝึกฝนการใช้ไวยากรณ์ การสนทนา และการออกเสียง นอกจากนี้ Benson and Voller (1997) ได้เสนอแนะว่า การเรียนภาษาอังกฤษด้วยตนเองสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือ เนื้อหาที่ทันสมัย และเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยเรียนรู้ร่วมกับการใช้นวัตกรรมทางเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ และแอปพลิเคชัน ในการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาด้วยตนเอง

วีอาร์แชท (VRChat)

VRChat เป็นแอปพลิเคชันหนึ่ง ซึ่งอยู่ในรูปแบบโลกเสมือนจริง (Virtual Reality หรือ VR) ถูกพัฒนาขึ้นด้วยแพลตฟอร์มที่ชื่อว่ายูนิตี้ (Unity) โดยบริษัท VRChat Inc. เปิดให้บริการอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 บนเว็บไซต์ของสตีม (Steam) และยังคงอยู่ในการพัฒนา VRChat รองรับการเล่นผ่านระบบปฏิบัติการไมโครซอฟต์วินโดวส์ (Microsoft Windows) ระบบปฏิบัติการแมค (Mac Operating System) และวีอาร์ (VR: Virtual Reality) จากผลการวิเคราะห์จำนวนผู้ใช้งานออนไลน์ในช่วงเวลาเดียวกัน ข้อมูล ณ วันที่ 17 มิถุนายน 2563 สูงสุดอยู่ที่ 28,596 คน และผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้เล่นโดยรวมอยู่ในระดับดีมากหรือ Very Positive (Steam, 2017)

VRChat พัฒนาขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างโลกเสมือนจริงได้ด้วยตนเอง และแบ่งปันโลกเสมือนจริงที่ตนเองสร้างให้ผู้อื่นได้ใช้งานร่วมกัน อีกทั้งยังเป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้คนกล้าเข้าสังคมกล้าแสดงออกทางการพูด รวมถึงภาษากาย เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ภาษา และแลกเปลี่ยน

วัฒนธรรมของผู้คนทั่วโลกโดยทีมผู้พัฒนา VRChat เปิดให้บริการกับผู้ใช้งานโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย (Free to Play) แต่ผู้ใช้งานจำเป็นต้องมีบัญชีของสตีม (Steam) เพื่อใช้ในการติดตั้ง VRChat (Steam, 2017)

ผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้อวตาร ที่อยู่ในรูปแบบกราฟิก ซึ่งสามารถแสดงความรู้สึกได้ นำมาใช้แทนตนเองในโลกเสมือนจริง (Svensson, 2003, pp. 123-142) ความรู้สึกที่อวตารแสดงเป็นการส่งผ่านทางไกลเสมือนจริง (Telepresence) ร่วมกับความรู้สึกเหมือนได้อยู่ร่วมกัน (Copresence) (Schroeder, 2002) จากการศึกษาของ Gerhard, Moore and Hobbs (2004, pp. 453-480) ชี้ให้เห็นว่า การส่งผ่านทางไกลเสมือนจริง และความรู้สึกเหมือนได้อยู่ร่วมกัน มีความสำคัญต่อการสื่อสารออนไลน์ ช่วยเพิ่มประสบการณ์ทั้งทางสังคม ทางการศึกษาและการศึกษาในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้ใช้งาน เนื่องจากผู้ใช้งานสามารถใช้คำพูด แสดงท่าทางของตนเองได้ตามจริง และสามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้ เช่น ทำทางมีความสุขผ่านทางอวตาร ซึ่งช่วยให้การสื่อสารแบบเผชิญหน้ากันนั้นผ่อนคลายขึ้น เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ Svensson (2003, pp. 123-142) พบว่าผู้ใช้งานทั้งที่เป็นเจ้าของภาษา (Native Speakers) และผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษา (Non-Native Speakers) จะใช้วิธีการสนทนาที่หลากหลายวิธี ภาษาพูดที่ใช้ในการสื่อสารถูกต้องตามหลักภาษาศาสตร์ และการใช้อวตารแทนตัวผู้ใช้งานมีส่วนช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานในโลกเสมือนจริงอยู่ในระดับสูง นอกจากนี้ในการสื่อสารออนไลน์ มีการปรับวิธีการสนทนา ในรูปแบบการสนทนาที่ไม่เป็นทางการอีกด้วยคือใช้คำพูดสั้น ๆ ใช้คำย่อและใช้ภาษากายแทนภาษาพูด (Cherny, 1999; Weininger & Shield, 2003)

VRChat ต่างจากแอปพลิเคชันประเภทวิดีโอเกมทั่ว ๆ ไป ซึ่งจะต้องมีกฎกติกา การแข่งขัน การแพ้ชนะ แต่ VRChat เปรียบได้กับโลกเสมือนจริงที่ให้ผู้ใช้งานเข้ามาใช้ชีวิตโดยจำลองสิ่งต่าง ๆ ที่สามารถทำได้ในชีวิตจริง เช่น การร้องคาราโอเกะ การชมภาพยนตร์ หรือการพบปะสังสรรค์กับผู้คน เป็นต้น และสิ่งที่จะไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง เช่น การขยับยานอวกาศ หรือการโคลนนิ่งอวตาร เป็นต้น เมื่อผู้ใช้งานทำการพูด VRChat จะจำลองการพูดโดยการขยับปากของอวตาร รวมทั้งระดับความดัง

ของเสียงจากการพูดคุยที่ได้ยินก็จำลองมาจากระยะห่างระหว่างของอาหาร ซึ่งคล้ายกับชีวิตจริง นั่นคือ เมื่อสื่อสารในระยะใกล้จะได้ยินเสียงชัดเจน และระดับเสียงจะเบาลงเมื่อไกลออกไป

VRChat มีรูปแบบการเข้าใช้งานโลกเสมือนจริงที่หลากหลายสำหรับผู้ใช้งาน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 5 หมวดหมู่ (Jaeger, 2018) ได้ดังนี้

1. ตลาดในโลกเสมือน (Market Worlds) เป็นโลกเสมือนที่มีลักษณะคล้ายตลาดที่ผู้ใช้งานสามารถค้นหา และเลือกใช้อาหารได้ นอกจากนี้ผู้ใช้งานมีโอกาสที่จะส่งเสริม หรืออวดผลงานอาหารของผู้อื่นได้ โดยการท่องเที่ยวหรือสำรวจโลกอื่น ๆ เช่น ในกรณีที่ผู้ใช้งานเลือกอาหารสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากผู้ใช้งานอื่น และใช้อาหารนี้ท่องเที่ยวในโลกเสมือนจริงในแต่ละที่ อาจทำให้ผู้ใช้งานอื่น ๆ ที่พบเห็นเกิดความสนใจ และเปลี่ยนมาใช้อาหารสิ่งแทนตนเองได้ (Jaeger, 2018)



ภาพที่ 1 โลกเสมือนจริงที่มีอาหารหลากหลายให้เลือกใช้

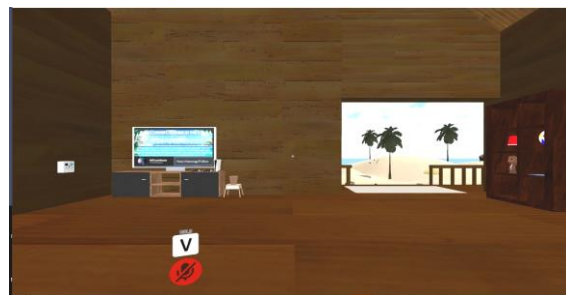


ภาพที่ 2 บ้านเสมือนจริงของผู้ใช้งานที่มีอาหารพื้นฐานให้เลือก

จากภาพที่ 1 และ 2 แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้งานสามารถเลือกอาหารพื้นฐานที่ระบบมีให้ หรือใช้อาหารที่ผู้ใช้งานอื่น ๆ นำเข้ามาไว้ให้ สามารถเลือกใช้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ยังสามารถสร้างอาหารของตัวเองจากยูนิตี้ (Unity) ซึ่งเป็นเครื่องมือ

การสร้างเกมในรูปแบบ 2-3 มิติ เช่น ตัวละคร วัตถุ หรือฉากที่ประกอบด้วยสิ่งของต่าง ๆ ได้ หรือผู้ใช้งานสามารถติดต่อผู้ที่มีความชำนาญในการสร้างโมเดล 3 มิติ มาช่วยสร้างอาหารในแบบที่ตนเองต้องการ

2. ห้องนั่งเล่น (Lounges) เป็นสถานที่ที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่นิยมมาพบปะ ทำความรู้จัก พูดคุยสังสรรค์ นั่งพักผ่อน หรือทำกิจกรรมร่วมกับผู้ใช้งานคนอื่น ๆ มีทั้งห้องส่วนตัว และห้องสาธารณะ ภายในห้องมีเก้าอี้ หรือเตียงนอน สำหรับอาหารนั่ง หรือนอนเล่นเกมได้อย่างสะดวกสบาย (Jaeger, 2018)



ภาพที่ 3 โลกเสมือนจริงที่สร้างไว้ในรูปแบบห้องนั่งเล่น



ภาพที่ 4 โลกเสมือนจริงที่ผู้ใช้งานเข้ามาสนทนา และร้องคาราโอเกะร่วมกัน

จากภาพที่ 3 และ 4 แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้งานสามารถเลือกเข้าในยังโลกที่เป็นฉากเป็นสถานที่สำหรับพักผ่อน หรือทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น เช่น การเข้ามาพูดคุย แลกเปลี่ยนหัวข้อสนทนาที่สนใจ ชมภาพยนตร์ หรือร้องคาราโอเกะร่วมกัน เป็นต้น

3. โลกแห่งการแสดงออกทางกายภาพ (Physically Experiential Worlds) ถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้งานรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติทางกายภาพอย่างแท้จริง โดยอาหารที่ผู้ใช้งานเลือกสามารถ



กระโดดจากที่สูง หมุนเกลียว และเปลี่ยนเส้นทางได้อย่างง่ายตามต้องการ (Jaeger, 2018)



ภาพที่ 5 โลกเสมือนจริงที่ผู้ใช้งานสามารถควบคุมวัตถุต่าง ๆ ได้ เช่น การยิงธนู



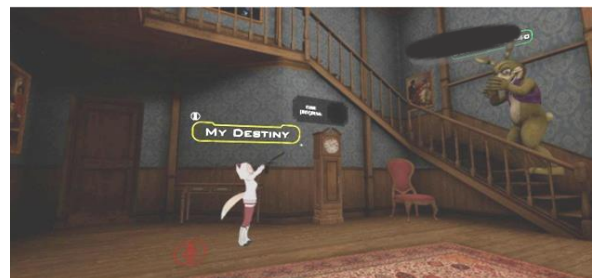
ภาพที่ 6 โลกเสมือนจริงที่ผู้ใช้งานสามารถควบคุมวัตถุต่าง ๆ ได้ เช่น การหยยดินสอมาขีดเขียนหรือวาดรูป

จากภาพที่ 5 และ 6 แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้งานสามารถควบคุมการเคลื่อนไหวร่างกายอวตาร หรือใช้อวตารควบคุมวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ภายในเกมส์ เช่น การวิ่งขึ้นเขา กระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง จับปากกาเพื่อขีดเขียน ยิงธนูหรือยิงปืน ทำให้ผู้ใช้งานเกิดความรู้สึกเสมือนว่าได้อยู่ในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ

4. โลกสำหรับเล่นเกม (Game-Specific Worlds) คือ โลกเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นไว้ให้ผู้ใช้งานเข้าเพื่อเล่นเกม หรือแข่งขันเกมส์กับผู้อื่นโดยเฉพาะ (Jaeger, 2018)



ภาพที่ 7 โลกเสมือนจริงที่ผู้ใช้งานสามารถเข้าเพื่อเล่นเกมแข่งรถ (Racing) กับบุคคลอื่น ๆ ทั่วโลก



ภาพที่ 8 โลกเสมือนจริงที่ผู้ใช้งานสามารถเข้าเพื่อเล่นเกมค้นหาฆาตกร (Murder) กับบุคคลอื่น ๆ ทั่วโลก

จากภาพที่ 7 และ 8 แสดงให้เห็นว่า โลกเสมือนจริงที่สร้างขึ้นเป็นโลกสำหรับผู้ใช้งานได้เล่นเกมร่วมกัน เช่น เกมแข่งรถ เกมกระโดดข้าม หรือลอดสิ่งกีดขวางให้ผ่านไปยังด่านที่ยากขึ้น เพื่อเก็บคะแนนแข่งขันกับเพื่อน นอกจากนี้ ผู้เข้าใช้งานยังสามารถเล่นเกมเพื่อค้นหาความจริงหรือเกมส์ปริศนา เช่น เกมค้นหาฆาตกร (Murder) ผู้ใช้งานจะต้องสนทนาแลกเปลี่ยนกันเพื่อค้นหาว่าผู้ใดเป็นฆาตกร ซึ่งอาจจะสังเกตจากท่าทางของอวตาร หรือน้ำเสียงของผู้ใช้งานในโลกสำหรับการเล่นเกม ผู้ใช้งานยังสามารถที่จะพูดคุยเพื่อกำหนดข้อตกลง หรือสร้างกติกาการเล่นเกมส์ร่วมกัน รวมถึงแสดงท่าทางต่าง ๆ ที่เป็นลักษณะเฉพาะของอวตารของตนเองได้

5. กลุ่มคนที่สนใจในเรื่องเดียวกัน (Clan Worlds) คือ โลกเสมือนที่มีความเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่น หรือมีลักษณะความเป็นชุมชน สร้างไว้สำหรับผู้ใช้งานที่มีความสนใจในเนื้อหาหรือสถานที่เดียวกัน เข้ามาแลกเปลี่ยนประเด็นสนทนา (Jaeger, 2018)



ภาพที่ 9 โลกเสมือนจริงที่ผู้ใช้งานเข้าไปในชุมชนอาหารที่ชื่อ
Ukanda Knuckle



ภาพที่ 10 โลกเสมือนจริงที่ผู้ใช้งานเลือกใช้อวตารรูปแบบเดียวกัน

จากภาพที่ 9 และ 10 แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้งานสามารถเข้ามาในโลกเสมือนจริงที่มีลักษณะความเป็นชุมชนหรือเผ่าพันธุ์เดียวกัน สร้างอาหารที่เหมือนกัน เพื่อสนทนา หรือกระทำการบางอย่างร่วมกัน แสดงท่าทาง และเปล่งเสียง หรือใช้คำพูดที่เป็นลักษณะเฉพาะของอาหารตัวนั้น เช่น กลุ่มผู้ใช้งานอาหารที่เป็นลิง ก็จะแสดงท่าทาง และเปล่งเสียงของลิง เป็นการสร้างสีสันและความสนุกสนานให้กับผู้ใช้งาน VRChat คนอื่น ๆ หากผู้ใช้งานสนใจเข้าร่วมกลุ่มก็สามารถเลือกใช้อวตารแบบเดียวกันได้จากโลกเสมือนจริงนั้น

สรุปได้ว่า VRChat มีลักษณะของการเป็นสื่อกลางในการสื่อสารออนไลน์ด้วยการฟัง พูด กับผู้คนทั่วโลก ผสมผสานกับความเป็นวิดีโอเกม ทำให้ผู้ใช้งานจากหลายประเทศที่ใช้ภาษาแตกต่างกันออกไป มีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนความรู้ทางภาษา และวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน แต่เนื่องจากภาษาพื้นฐานที่ใช้ในระบบของ VRChat เป็นภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้ใช้งานจำเป็นจะต้องมีความรู้พื้นฐานทางภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารกับบุคคลอื่น รวมถึงการใช้

งานระบบการตั้งค่าต่าง ๆ เพื่อให้สามารถใช้งาน VRChat ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

ประโยชน์ของ VRChat ต่อการพัฒนาทักษะฟัง พูด

ด้วยตนเองของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ

VRChat เป็นเกมในรูปแบบสังคมออนไลน์ ที่เปิดบริการให้ผู้ใช้งานจำนวนมากได้เข้ามาพูดคุย และทำกิจกรรมร่วมกัน โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลาง ซึ่งมีความแตกต่างจากการติดต่อสื่อสารโดยใช้สัญญาณเสียง และภาพเคลื่อนไหวในเวลาเดียวกัน (Video Call) หรือการพูดคุยผ่านระบบเสียง (Voice Chat) นอกจากนี้ ผู้ใช้งานสามารถเลือกห้องสนทนา (World) ที่จำลองทั้งในโลกจินตนาการ และโลกความเป็นจริง เช่น สถานที่ที่มีชื่อจากหลายประเทศทั่วโลก ซึ่งผู้ใช้งานจะได้เห็นความแตกต่างทางด้านศิลปวัฒนธรรม และภาษา VRChat เป็นแอปพลิเคชันที่มีประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจพัฒนาทักษะฟัง พูดด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศดังนี้

1. ผู้เรียนได้ฝึกฝนภาษาอย่างต่อเนื่อง โดยใช้ทักษะการฟัง พูด พร้อมกับเรียนรู้คำศัพท์ ไวยากรณ์ และโครงสร้างประโยคใหม่ ๆ รวมถึงเนื้อหา และวัฒนธรรม จากชาวต่างชาติ หรือเจ้าของภาษา หลากหลายประเทศ

2. ผู้เรียนมีแรงจูงใจในเรียนรู้ภาษาเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากสามารถเลือกเนื้อหาหรือการไปยังสถานที่ต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจจากห้องสนทนา (World) ที่หลากหลาย ทำให้ได้พบกับเพื่อน และมุมมองใหม่ ๆ ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในระดับสากล การได้ยินเรื่องราวความสำเร็จของคนอื่น จะช่วยเพิ่มพลังใจ และมีแรงจูงใจที่อยากจะเรียนรู้ภาษาด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น

3. ผู้เรียนมีทักษะปฏิสัมพันธ์ และการเข้าร่วมสังคมมากขึ้น จากการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้เล่นจริงที่ออนไลน์อยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน รู้จักรับฟัง และแสดงความคิดเห็น สามารถควบคุมอารมณ์เมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่หลากหลาย เรียนรู้พฤติกรรม การอยู่ร่วมกับผู้อื่น ทั้งสิ่งที่ควร และไม่ควรปฏิบัติในสังคมออนไลน์

4. ผู้เรียนมีความมั่นใจ และกล้าแสดงออกมากขึ้น เนื่องจากใช้อวตารเป็นตัวละครสมมุติแทนผู้ใช้งาน ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย ไม่รู้สึกเสียหน้า หรือกลัวถูกหัวเราะเยาะ หากสื่อสาร



ผิดพลาด กล้าโต้ตอบ และเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น เช่น การพบปะ สังสรรค์ การร้องคาราโอเกะ การชมภาพยนตร์ หรือคลิปวิดีโอต่าง ๆ และการแข่งขันเกมส์ ซึ่งกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้เป็นลักษณะการเรียนรู้โดยบังเอิญ (Incidental Learning) ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

จะเห็นได้ว่า VRChat ช่วยให้ผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศได้พัฒนาทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษด้วยตนเอง ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย มีแรงจูงใจ และมั่นใจ ในการใช้ภาษาเพิ่มขึ้น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะชีวิตด้านต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ ดังเช่น Solanki and Shyamlee (2012) Gilakjani and Sabouri (2017) และ Lam and Lawrence (2002) ได้กล่าวว่า แอปพลิเคชันซึ่งเป็นเทคโนโลยีใหม่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาบนพื้นฐานความสนใจของตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพึงพอใจทั้งจากการเห็นภาพ และการได้ยินเสียง นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง และเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับ Montemorano (2020) ได้กล่าวว่า VRChat เปรียบเสมือนสื่อกลางที่ผู้ใช้งานสามารถแสดงออกถึงตัวตนของตนเอง และมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับบุคคลอื่นที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในการสื่อสาร เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ผ่านตัวละครอวตาร

ทั้งนี้ผู้เรียนควรคำนึงถึงข้อจำกัดบางประการ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้ VRChat เพื่อให้การพัฒนาทักษะทางภาษาเป็นอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ข้อจำกัดของ VRChat ต่อการพัฒนาทักษะฟัง พูดด้วยตนเองของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ

VRChat เป็นแอปพลิเคชันเสมือนจริง ที่กำลังได้รับความนิยม ถูกนำมาใช้เพื่อประโยชน์ในการศึกษา ดังเช่น มหาวิทยาลัยบริติชโคลัมเบีย ในประเทศแคนาดา ได้นำ VRChat มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการบรรยายการสอน (James, 2014) นอกจากนี้ กิตติมา สาธุวงศ์ (2557) ยังได้นำ Second Life ซึ่งเป็นอีกหนึ่งแอปพลิเคชันเสมือนจริงที่มีลักษณะคล้ายกับ VRChat มาใช้ในการเรียนการสอนทางด้านการพยาบาลเพื่อจำลองสถานการณ์จริง และได้เสนอแนะข้อจำกัดเกี่ยวกับการใช้ Second Life เช่น

ข้อจำกัดทางภาษา การใช้งานฟังก์ชันของแอปพลิเคชัน ความเข้าใจสังคมในโลกเสมือนจริง หากนำไปใช้ด้วยตนเอง

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า แอปพลิเคชันเสมือนจริงนั้นมีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน อย่างไรก็ตามผู้เรียนควรคำนึงถึงข้อจำกัดที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งาน VRChat เนื่องจากการจำลองสถานการณ์ตามสภาพแวดล้อมจริง และสภาพแวดล้อมจากจินตนาการ (Virtual Reality) เช่น น้ำเสียง หรือภาษาที่ใช้ เป็นการสื่อสารผ่านอวตาร ไม่ใช่การปฏิสัมพันธ์แบบต่อหน้า (Face-to-Face) กับผู้ใช้งานคนอื่น ๆ ในสถานการณ์จริง ซึ่งอาจส่งผลให้การตีความผิดพลาดได้ (Carpenter, 2020) ผู้ใช้งานจำเป็นต้องคำนึงถึงข้อจำกัดในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. ข้อจำกัดทางภาษา (Language Limits) เป็นข้อจำกัดที่สำคัญ ส่งผลต่อการใช้งาน VRChat เนื่องจากการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาพื้นฐานในการสื่อสาร มีผู้เล่นจากหลากหลายประเทศ เช่น อังกฤษ จีน ญี่ปุ่น รัสเซีย สเปน ฝรั่งเศส หรือ ไทย เป็นต้น ทำให้สำเนียงของผู้พูดในแต่ละประเทศแตกต่างกันไป (Accent Variants) ผู้ใช้งานบางกลุ่มที่ไม่คุ้นเคยกับการฟัง พูดภาษาอังกฤษ อาจเกิดความไม่เข้าใจในขณะสื่อสาร นอกจากนี้ระดับของภาษาเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่อาจส่งผลต่อการใช้งานของผู้เล่น เช่น การใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการ (Informal Language) คำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง (Hate Speech) ภาษาพูด (Colloquial) ภาษาหยาบคาย (Rude Words) หรือคำพูด ที่อาจจะกระทบกระเทือนจิตใจ ล้อเลียน (Harassment)

2. ข้อจำกัดทางวัฒนธรรม (Cultural Limits) เป็นข้อจำกัดหนึ่งที่ผู้ใช้งานจะต้องเผชิญในโลกเสมือน เนื่องจาก VRChat เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร (Communication Tools) ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อรองรับการใช้งานของคนทุกเพศ ทุกวัย จากทุกสถานที่ของโลก ด้วยเหตุนี้อาจทำให้ผู้ใช้งานอาจพบกับความแตกต่างทางสัญชาติ ภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งความแตกต่างทางวัฒนธรรม ผู้ใช้งานอาจเลือกใช้อวตารแสดงท่าทาง หรือถ้อยคำที่ไม่เหมาะสม ทั้งที่ตั้งใจ และไม่ตั้งใจ เช่น การเลือกใช้อวตารที่เป็นสัญลักษณ์ทางศาสนา การเมือง หรืออวตารในรูปลักษณะนอจาร การล้อเลียน ด่าทอ และแสดงท่าทางที่ทำให้เกิดความแตกแยกในเพศ สภาพ สีผิว ครอบครัวยุค สถานะทางสังคม การเมือง และศาสนา



3. ข้อจำกัดของอุปกรณ์การใช้งาน (Hardware Limits) มีการใช้งานผ่านอุปกรณ์ 2 รูปแบบ คือ ผ่านระบบปฏิบัติการ ไมโครซอฟต์วินโดวส์ (Microsoft Window) ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีระบบ Window 8 ขึ้นไป และพื้นที่จัดเก็บภายในเครื่องมากกว่า 21.5 GB มีกราฟฟิก NVIDIA GeForce® GTX 970/AMD Radeon™ R9 290 หรือมากกว่า และผ่านระบบปฏิบัติการโอculus เคสท์ (Oculus Quest) ผ่านแว่นตาวิอาร์ (VR Gaming Headset) เพื่อเพิ่มความเสมือนจริง ผู้ใช้งานจะต้องใช้แว่นตา VR ที่รองรับกับ VRChat เช่น HTC Oculus Valve หรือ WMR (VRChat, 2019)

4. ข้อจำกัดของลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ (License Agreement Limit) เป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานต้องตระหนักและปฏิบัติตามข้อกำหนด ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ (End User License Agreement: EULA) ผู้ใช้งานจะต้องมีอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป หากผู้ใช้งานมีอายุระหว่าง 13-18 ปี ควรมีผู้ปกครองคอยให้คำแนะนำการใช้งาน VRChat ผู้ปกครองจำเป็นต้องรับผิดชอบหากผู้ใช้งานกระทำการฝ่าฝืน ข้อกำหนดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ (VRChat, 2019)

สรุปได้ว่าผู้ใช้งานจำเป็นต้องตระหนักถึงการใช้อย่างเหมาะสม และวัฒนธรรมที่แตกต่าง โดยนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับ สถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งข้อจำกัดของอุปกรณ์การใช้งาน และข้อกำหนดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับการใช้งาน ควรสอบถามจากผู้รู้ อาจารย์ ทีมงานของ VRChat หรือตรวจสอบ จากพจนานุกรมออนไลน์เพื่อให้การสื่อสารการใช้งานเป็นไปอย่าง ถูกต้องและเหมาะสม

บทสรุป

VRChat เป็นแอปพลิเคชันที่มีประโยชน์สำหรับผู้ต้องการ พัฒนาทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีแรงจูงใจในเรียนรู้ภาษา มีทักษะปฏิสัมพันธ์ และการเข้าร่วม สังคม มีความมั่นใจ และกล้าแสดงออกเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียน สามารถใช้อาวุธเป็นตัวละครสมมติ ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย ในการ ใช้อย่างไรก็ตามผู้เรียนควรศึกษาทางด้านภาษา และ วัฒนธรรมที่หลากหลาย รวมถึงข้อจำกัดต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการ

เรียนรู้ภาษาด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง เป็นการเรียนรู้ในยุคนิว نرمอล (New Normal) ที่มีประสิทธิภาพอีกทางหนึ่ง

เอกสารอ้างอิง

- กิตติมา สารวงษ์. (2557). Second Life: โลกเสมือนสามมิติกับการเรียนการสอนทางพยาบาลศาสตร์ ในประเทศไทย. *วารสารแพทยนิว*, 41 (1), 45-55.
- ภัทรพล ตันตระกูล. (2561). ผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนเอ็มเลิร์นนิง (M-learning) บนอุปกรณ์พกพา เรื่อง สถิติสำหรับวิทยาศาสตร์สุขภาพสำหรับนักศึกษาคณะพยาบาลศาสตร์ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยมหิดล. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2558). รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2558. กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. สืบค้นเมื่อ 12 มิถุนายน 2563 จาก <https://www.etda.or.th/content/thailand-internet-user-profile-2015.html>
- Arnold, J., & Brown, H. D. (1999). *A map of the terrain*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Benson, P. & Voller, P. (1997). *Autonomy and Independence in Language Learning*. London: Longman.
- Callan, E. (1988). *Autonomy and schooling*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- Carpenter, J. (2020). *Information Security in Virtual Reality*, Retrieved June 1, 2020, from <https://dc.uwm.edu/uwsurca/2020/virtual/30/>
- Castellano, J., Mynard, J., & Rubesch, T. (2011). Student technology use in a self-access center. *Language Learning & Technology*, 15(3), 12-27.
- Cherny, L. (1999). *Conversation and community: chat in a virtual world*. Stanford: CSLI Publications.
- Dearden, R. F. (1975). *Autonomy as an Educational Ideal I*. London: Palgrave Macmillan.



- Flowerdew, J. and Miller, L. (2005). *Second Language Listening: Theory and Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gerhard, M., Moore, D., & Hobbs, D. (2004). Embodiment and copresence in collaborative interfaces. *Human-Computer Studies*. 61(4), 453-480.
- Gilakjani, P.A., and Sabouri, N.B. (2017). Advantages of using computer in teaching English pronunciation. *International Journal of Research in English Education (IJREE)*. 2 (3), 78-85.
- Gonzalez, D., & Louis, R. (2007). *The use of Web 2.0 tools to promote learner autonomy*. Retrieved from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.454.3536&rep=rep1&type=pdf>.
- Hansen, J. (1998). When learners evaluate. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Holec, H. (1981). *Autonomy in foreign language learning*. Oxford: Pergamon.
- Hwang, W.Y., Huang, Y.M., Shadiev, R., Wu, S.Y., and Chen, S.L. (2014). Effects of Using Mobile Devices on English Listening Diversity and Speaking for EFL Elementary Students. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(5), 503-516.
- Jaeger, C.B. (2018). *Designing for the Hybrid Body Presence, Representation, and Self in Virtual Reality*. Master of Science in Computational Design. Pennsylvania: Carnegie Mellon University.
- James, P. (2014). *VRChat Used to Deliver One of the First University Lectures in Virtual Reality*, Retrieved June 1, 2020. Retrieve from <https://www.roadtovr.com/vr-chat-helps-deliver-first-virtual-university-lecture/>
- Lam, Y., & Lawrence, G. (2002). Teacher-student role redefinition during a computer-based second language project: Are computers catalysts for empowering change? *Computer Assisted Language Learning*, 15(3), 295-315.
- Little, D. (2007). Language learner autonomy: Some fundamental considerations revisited. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 1(1), 14-29.
- Montemorano, C. (2020). *Body Language: Avatars, Identity Formation, and Communicative Interaction in VRChat (Student Research Submissions)*. Virginia, University of Mary Washington.
- Noels, K. A., Clément, R., & Pelletier, L. G. (1999). Perceptions of teachers' communicative style and students' intrinsic and extrinsic motivation. *The Modern Language Journal*, 83(1), 23-34.
- O'Malley, J. M., & Valdez Piere, L. (1996). *Authentic assessment for English language learners: Practical approaches for teachers*. New York, NY: Addison-Wesley.
- Oxford Dictionary. (2020). *UK English*. Retrieved June 17, 2020, from <https://www.lexico.com/definition/new-normal>.
- Rashid, T. and Asghar, H.M. (2016). Technology Use, Self-Directed Learning, Student Engagement and Academic Performance: Examining the Interrelations. *Computers in Human Behavior*, 63(2016), 604-612.
- Rost, M. (2002). *Teaching and Researching Listening*. Harlow: Pearson.
- Schroeder, R. (2002). Social interaction in virtual environments: key issues, common themes, and a framework for research. In R. Schroeder Ed., *The social life of avatars* (pp.1-16). London: Springer.
- Seraj, P.M.I. and Mamun, M.A.A. (2011). Speaking and Listening Practice in English Language Learning through Communicative Language Teaching at



- HSC Level. *International Journal of Social Development and Information System*, 2, 4.
Retrieved June 1, 2020, from An online Journal of "G-Science Implementation and Publication".
- Sheerin, S. (1989). *Self-access*. UK: Oxford University Press.
- Sinclair, B. (2000). Learner autonomy: The next phase? In B. Sinclair & I. McGrath & T. Lam Eds., *Learner autonomy, teacher autonomy: Future directions* (pp.15-22). Harlow, UK: Longman.
- Solanki, D., and Shyamlee, M. P. (2012). Use of technology in English language teaching and learning: An analysis.
- Steam. (2017). *An ongoing analysis of Steam's concurrent players*. Retrieved June 17, 2020, from <https://steamcharts.com/app/438100>
- Strike, K. A. (1982). *Liberty and learning*. New York: St. Martin's Press.
- Svensson, P. (2003). Virtual worlds as arenas for language learning. In U. Felix Ed., *Language learning online: towards best practice* (pp.123-142). Lisse: Swets & Zeitlinger.
- Thomson, C. K. (1998). Junior teaching internship: Promoting cooperative interaction and learner autonomy in foreign language classrooms. *Foreign Language Annals*, 31(4), 569-583.
- VRChat. (2019). *System Requirements*, Retrieved June 9, 2020, from <https://help.vrchat.com/kb/article/19-system-requirements>.
- VRChat. (2019) *Terms of Service*, Retrieved June 9, 2020, from <https://www.vrchat.com/legal>
- Weininger, M., & Shield, L. (2003). Promoting oral production in a written channel: an investigation of learner language in MOO. *Computer Assisted Language Learning*, 16(4), 329-349.