



รายงานการวิจัย

การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย
Games Literacy of Thai Secondary School Students

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา

คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2560



รายงานการวิจัย

การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย
Games Literacy of Thai Secondary School Students

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา

คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2560



Research Report

Games Literacy of Thai Secondary School Students

by

Assistant Professor Phnom Kleechaya, Ph.D.

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

2017

โครงการวิจัย	การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย
ชื่อผู้เขียน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา
สาขา/คณะ/มหาวิทยาลัย	คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีงบประมาณ	2560
คำหลักสำคัญ	การรู้เท่าทัน/เกมส์/นักเรียน

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย” กำหนดวัตถุประสงค์ คือ เพื่อสำรวจและอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมและการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมในประเทศไทย ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน โดยเริ่มจากการสัมภาษณ์เจาะลึกนักเรียนมัธยมศึกษาทั่วประเทศ จำนวน 34 คน เพื่อนำมาสร้างแบบสอบถาม และการวิจัยเชิงสำรวจซึ่งเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ทั่วประเทศ จำนวน 1,365 คน

ผลการวิจัยในภาพรวมพบว่า กลุ่มตัวอย่างเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 10 ปี เป็นจำนวนมากที่สุด มีความถี่เฉลี่ยในการเล่นเกมส์อยู่ 4 วัน/สัปดาห์ ในแต่ละครั้งที่เล่นใช้เวลาเฉลี่ย 1-2 ชั่วโมง โดยเล่นในช่วงเวลา 18.00-20.00 น. ในวันที่มีเรียน และเวลา 12.00-17.00 น. ในวันหยุด ส่วนใหญ่เล่นเกมที่บ้านตนเอง กลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 57 ระบุว่าไม่เคยจ่ายเงินเพื่อการเล่นเกมส์ ในกลุ่มที่เคยจ่ายเงินในการเล่นเกมส์ จะใช้จ่ายน้อยกว่า 1,000 บาท กลุ่มตัวอย่างเลือกตัวละครที่เป็นตัวเอก ดุติ น่ารัก มีรูปแบบการเล่นแบบมีชั้นเชิง มีกลยุทธ์เพื่อชัยชนะ แรงจูงใจในการเล่นเกมส์มาจากความสนุกสนาน ได้แข่งกับเพื่อน ได้ฝึกฝนไหวพริบ รวมกลุ่มเพื่อน ความท้าทาย ความสวยงาม และความแปลกใหม่ในตัวเกมส์

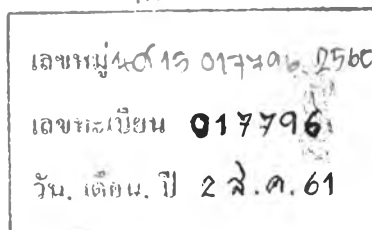
การรู้เท่าทันเกมส์โดยรวมอยู่ระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า การรู้เท่าทันเกมส์สูงในเชิงการควบคุมการเล่นเกมส์มิให้เกิดความเสี่ยงอันตรายกับตนเอง และสามารถนำประสบการณ์จากเกมส์มาใช้ประโยชน์ได้ แต่สิ่งที่เด็กนักเรียนยังรู้เท่าทันในระดับปานกลาง ได้แก่ ความเข้าใจในภาษาเกมส์ ความรู้เกี่ยวกับเทคนิค ธุรกิจเกมส์ การประเมินเกมส์ในเชิงความถูกต้องเหมาะสมด้านศีลธรรม การแยกแยะความจริงกับโลกเสมือนในเกมส์ การรับรู้เกมส์มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก จิตใจ และร่างกาย

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์พบว่า แรงจูงใจจากตัวเกมส์ แรงจูงใจภายในตัวเอง และความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความถี่ในการเล่นเกมส์ และอายุมีความสัมพันธ์ในทิศทางแปรผกผันกับความถี่ในการเล่นเกมส์ นอกจากนี้พบว่า ความรู้เกี่ยวกับ

เทคโนโลยี แรงจูงใจจากตัวเกมส์ และความสัมพันธ์กับพ่อแม่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรู้เท่าทันเกมส์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การทดสอบสมมติฐานเชิงเปรียบเทียบพบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้ชายมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่าผู้หญิง กลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และปีที่ 4 มีระดับการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่าชั้นปีอื่น ๆ และกลุ่มตัวอย่างที่มีการควบคุมการเล่นเกมส์จากพ่อแม่ผู้ปกครองจะมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่ากลุ่มที่ไม่มีการควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

๑๗



Project Title	Games Literacy of Thai Secondary School Students
Author	Assistant Professor Phnom Kleechaya, Ph.D.
Department/Faculty/University	Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University
Project period	2016
Key word	literacy, game, student

Abstract

The research aims to explore and describe secondary school students' behavior and literacy on game. The mix-method approach is applied with the in-depth interview and survey. The interview are conducted with 34 students then the survey used questionnaire to collect data from 1,365 sample from nationwide.

The survey results indicate that sample start playing game when they are 10 years old, the average frequency of playing game is 4 days a week and spend 1-2 hours in each time. They mostly play game during 18.00 – 20.00 hrs. in weekday and during 12.00 – 17.00 hrs. in weekend. The 57 % of sample state that they never pay money for game, however, the sample who spend money for game state that they spend lower 1,000 baht.

Regarding to sample's behavior during game playing, they mostly select principle and smart character. Their playing style mostly are strategic role and conquer role. Their motivation to playing game are enjoy, complete with friends, and join with friend, challenge to win, and beautiful graphic and novel game.

The overall literacy level of the sample are moderate. When consider in detail, the result indicate that the sample appropriately response to the game in very high level. They have highly ability in risk from appetite and utilizing form game. They have moderately ability in understanding semantic domain of game, game capital, and game evaluation and distinguish virtually versus reality. They also understand game effect on them in moderate level.

The hypothesis testing, as .05 statistical significant level, reveal that their self-motivation, motivation from game and technology knowledge positively relate while gender and age negatively relate to frequency of game playing. In addition, technology knowledge, motivation from game and their parents relationship are positively relate to game literacy level.

The result of comparing hypothesis testing conclude that male have higher level of game literacy than female. The student in grade 9 and 10 obtain highest level of game literacy than other grade. In addition, the student who have good relationship with their parents have higher level game literacy than other groups.

กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ได้ด้วยการสนับสนุนและความช่วยเหลือจากหลายส่วน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกภาคส่วนที่ให้การสนับสนุนและให้ความช่วยเหลืออย่างตลอดการดำเนินงานวิจัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ การสนับสนุนเงินทุนวิจัยจากทุนอุดหนุนการวิจัยจากเงินรายได้ ประเภทเงินอุดหนุนการวิจัยจากรัฐบาล ประจำปีงบประมาณ 2560 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ขอขอบพระคุณเครือข่ายครูในโรงเรียนพื้นที่เก็บข้อมูลทุกท่าน ที่ช่วยประสานการสัมภาษณ์นักเรียนและเก็บข้อมูลเชิงสำรวจ ขอขอบคุณนักเรียนมัธยมที่ให้สัมภาษณ์ทุกคนและขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบแบบสอบถาม คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุภักดิ์ อภินันท์ อดีตอาจารย์ประจำ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รองศาสตราจารย์ ดร.พรปภัตสร ปริญญาญกุล อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และนายอลงกต เล็กราช ผู้มีประสบการณ์เล่นเกมส์ 25 ปี

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ นายแพทย์เกียรติ รักษ์รุ่งธรรม รองอธิการบดี ศาสตราจารย์ ดร. ปารีชาติ สถาปิตานนท์ คณบดี รองศาสตราจารย์ รุ่งนภา พิตรปรีชา รองคณบดี ฝ่ายบริหาร อาจารย์ ดร. อีรดา จงกลรัตน์ภรณ์ รองคณบดีฝ่ายวิจัยและวิรัชกิจ คณะนิเทศศาสตร์ ที่ให้การสนับสนุนการดำเนินงานวิจัยอย่างดี รวมทั้งคุณจิรกาล ทองทา สำนักบริหารวิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และคุณดวงใจ โลกระโทก ฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ คณะนิเทศศาสตร์ ที่ให้ความช่วยเหลือประสานงานงานวิจัยให้ดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลการวิจัยครั้งนี้ จะนำไปสู่การป้องกันผลเสียจากการเล่นเกมส์ของนักเรียนมัธยมซึ่งเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญในการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ และประเทศในอนาคต

ผู้วิจัย

พฤศจิกายน 2560

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(9)
สารบัญภาพ	(12)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญ และที่มาของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	7
1.3 สมมติฐานการวิจัย	7
1.4 นิยามศัพท์	8
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย	12
1.6 ขอบเขตของการวิจัย	12
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
2.1 แนวคิดด้านเกมส์	13
2.1.1 ความหมายของเกมส์	13
2.1.2 ความหลากหลายของประเภทเกมส์	14
2.2 พฤติกรรม และแรงจูงใจของการเล่นเกม	17
2.2.1 พฤติกรรมการ(เสพติด)ติดเกมส์	17
2.2.2 แรงจูงใจของการเล่นเกม	19
2.2.3 การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	20

2.2.4	ระยะเวลาการเล่นเกมส์	22
2.2.5	เพศกับประเภทเกมส์ที่เล่น	23
2.2.6	ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์	24
2.3	การรู้เท่าทันเกมส์	28
2.3.1	กรอบการวัดการรู้เท่าทันเกมส์	32
2.3.2	ปัจจัยของการรู้เท่าทันเกมส์	34
2.3.3	บทสรุปจากการสำรวจวรรณกรรม	37
2.3.4	นิยามและกรอบการวัดการรู้เท่าทันเกมส์	38
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย		41
3.1	ขั้นที่ 1 การวิจัยเชิงคุณภาพ	41
3.1.1	รายชื่อโรงเรียน และผู้ให้สัมภาษณ์	42
3.1.2	คำถามการสัมภาษณ์	43
3.2	ขั้นที่ 2 การวิจัยเชิงสำรวจ	45
3.2.1	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	45
3.2.2	วิธีการสุ่มตัวอย่าง	46
3.2.3	การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	47
3.2.4	เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลและการวัดตัวแปร	48
3.2.5	สถิติที่ใช้ในการวิจัย	52
3.2.6	การรายงานผลการวิจัย	53
บทที่ 4 ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ		54
4.1	การเริ่มต้นรู้จักและเล่นเกมส์	55
4.2	พฤติกรรมการเล่นเกมส์ของนักเรียน	58
4.3	บทบาทและพฤติกรรมในเกมส์	69
4.4	แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ของนักเรียน	73
4.5	การวิพากษ์ข้อเสียของการเล่นเกมส์	77
4.6	การวิพากษ์ผลกระทบเชิงลบจากการเล่นเกมส์	80
4.7	มุมมองประโยชน์ของเกมส์ต่อการใช้ชีวิต	83

4.8 การแยกแยะเรื่องราวในเกมส์กับชีวิตจริง	85
4.9 ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจการค้าของบริษัทผลิตเกมส์	88
4.10 จากผู้เล่นเกมส์พัฒนาเป็นคนควบคุมเกมส์	94
4.11 มุมมองแบบรู้เท่าทันของผู้เล่นเกมส์	96
4.12 มุมมองด้านดีและด้านเสียของการเล่นเกมส์	98
4.13 การตอบสนองต่อการเล่นเกมส์	101
4.14 ความเห็นที่มีต่อเด็กติดเกมส์ การช่วยเหลือ และบทบาทผู้ปกครอง	103
4.15 บทสรุปประเด็นจากข้อมูลเชิงคุณภาพ	106
บทที่ 5 ผลวิจัยเชิงปริมาณ	119
5.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพส่วนบุคคล	119
5.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านครอบครัว เพื่อน และชุมชนที่พังกอาศัย	122
5.3 ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์	128
5.4 พฤติกรรมการเล่นเกมส์	130
5.5 แรงจูงใจในการเล่นเกมส์	140
5.6 การรู้เท่าทันเกมส์	143
5.7 การทดสอบสมมติฐาน	162
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผล	182
6.1 สรุปผลการวิจัย	182
6.2 อภิปรายผลการวิจัย	191
6.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการป้องกันผลเสียจากการเล่นเกมส์	207
6.4 ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป	208
รายการอ้างอิง	209
ภาคผนวก	
ก. แบบสอบถามและข้อเฉลยคำตอบการรู้เท่าทันเกมส์	219
ประวัติผู้วิจัย	232

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
5.1 จำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาค	119
5.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ อายุ ระดับชั้นการศึกษา เกรดเฉลี่ย และรายได้ที่ได้จากผู้ปกครอง	120
5.3 จำนวนและร้อยละการอยู่อาศัย สภาพความเป็นอยู่ และความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่/ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง	122
5.4 จำนวนและร้อยละของพ่อแม่/ผู้ปกครองที่เล่นเกมส์ และเคยร่วมเล่นเกมส์ และการควบคุมการเล่นเกมส์จากพ่อแม่/ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง	124
5.5 จำนวน และร้อยละของความสัมพันธ์กับเพื่อน	125
5.6 จำนวนค่าเฉลี่ย และระดับความถี่ของกิจกรรมที่ทำกับเพื่อน	126
5.7 จำนวนและร้อยละของลักษณะสภาพแวดล้อมในชุมชน/ โรงเรียนที่มีร้านเกมส์เปิด และลักษณะของชุมชน/สภาพที่อยู่อาศัยกลุ่มตัวอย่าง	127
5.8 จำนวนและร้อยละของความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์	128
5.9 จำนวนและร้อยละและค่าเฉลี่ย ของความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์	129
5.10 จำนวนและร้อยละ ของอายุเริ่มเล่นเกมส์ครั้งแรก	130
5.11 จำนวน และร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความบ่อยครั้งของประเภทเกมส์ที่เล่น	131
5.12 จำนวนและร้อยละความบ่อยครั้งต่อสัปดาห์ของการเล่นเกมส์ และระยะเวลาของการเล่นเกมส์	133
5.13 จำนวนและร้อยละช่วงเวลาการเล่นเกมส์ในโรงเรียน และการเล่นเกมส์ในวันหยุด	134
5.14 จำนวนและร้อยละสถานที่เล่นเกมส์ประจำ	135
5.15 จำนวนและร้อยละค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ เช่น เติมเงิน ชื้อไอเท็ม (item) เพิ่มระดับการเล่น (up level)	136
5.16 จำนวนและร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับบ่อยครั้งของพฤติกรรมการเล่นเกมส์	137
5.17 จำนวนและร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับเหตุผล/ความต้องการในการเล่นเกมส์	140
5.18 จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 1 ความเข้าใจระบบภาษา และการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game)	144
5.19 คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 1 ความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมาย ของเกมส์ (Semantic Domain of Game)	145

5.20 จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 2 ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital)	146
5.21 คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 2 ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital)	147
5.22 จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 3 การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite)	148
5.23 คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 3 การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite)	149
5.24 จำนวนและร้อยละการรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 4 การประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation)	150
5.25 คะแนนเฉลี่ยด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation)	151
5.26 จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 5 การแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality)	152
5.27 คะแนนเฉลี่ยด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality)	153
5.28 จำนวนและร้อยละการรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 6 การรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์จิตใจและร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกม (Effect)	154
5.29 คะแนนเฉลี่ยด้าน 6 การรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจและร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกม (Effect)	155
5.30 จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 7 พฤติกรรมการตอบสนอง (Response)	156
5.31 คะแนนเฉลี่ยด้านพฤติกรรมการตอบสนอง (Response)	157
5.32 จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 8 การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization)	158
5.33 คะแนนเฉลี่ยด้าน การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization)	159
5.34 ค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันเกมส์โดยรวม	160
5.35 การวิเคราะห์การถอยแบบขั้นตอนของความถี่ในการเล่นเกมส์	163
5.36 การวิเคราะห์การถอยแบบขั้นตอน ของการรู้เท่าทันเกมส์	164
5.37 การวิเคราะห์การถอยแบบขั้นตอน ของการรู้เท่าทันเกมส์	165
5.38 การวิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนชายและนักเรียนหญิง	167

5.39 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ ด้านความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน	170
5.40 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ ด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน	171
5.41 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน	172
5.42 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ ด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน	173
5.43 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ ด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน	174
5.44 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ ด้านการรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจาก การเล่นเกม (Effect) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน	175
5.45 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ด้านพฤติกรรม การตอบสนองต่อเกมส์ (Response) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน	176
5.46 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ ด้านการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization) ของนักเรียน ในแต่ละระดับชั้นเรียน	177
5.47 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่าง ของการรู้เท่าทันเกมส์ รวมทุกด้านของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน	178
5.48 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ ในแต่ละระดับความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์	179
5.49 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ ในแต่ละระยะเวลาที่เล่นเกมแต่ละวัน	180
5.50 การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ ในแต่ละวิธีการควบคุมการเล่นเกมส์ของพ่อแม่	181

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 กรอบแนวคิดของการวิจัย	40
6.1 แสดงผลสรุปการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรในสมมติฐานการวิจัย	191

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

อนาคตที่ประเทศไทยมุ่งหวังจะเติบโตสู่ “สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ด้วยความเสมอภาค เป็นธรรม และมีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลง” ตามวิสัยทัศน์ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 นั้น ได้กำหนดพันธกิจสำคัญข้อหนึ่งคือ “...พัฒนาคุณภาพคนไทยให้มีคุณธรรม เรียนรู้ตลอดชีวิต มีทักษะและการดำรงชีวิตอย่างเหมาะสมในแต่ละช่วงวัย...” พันธกิจนี้ดำเนินการด้วยยุทธศาสตร์การพัฒนาคนสู่สังคมเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่เน้น “...การพัฒนาคุณภาพคนไทยให้มีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลง มุ่งพัฒนาคุณภาพคนไทยทุกช่วงวัย สอดแทรกการพัฒนาคนด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่เสริมสร้างวัฒนธรรมการเกื้อกูล พัฒนาทักษะให้คนมีการเรียนรู้ต่อเนื่องตลอดชีวิต...” และใช้ฐานคิดบนปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่ระบุดึงความจำเป็นในการสร้างภูมิคุ้มกันและหนึ่งในภูมิคุ้มกันที่สำคัญตามหลักเศรษฐกิจที่จะช่วยให้ประเทศมีภูมิคุ้มกันที่สามารถดำรงอยู่ภายใต้การเปลี่ยนแปลงในอนาคตได้คือ “ภูมิคุ้มกันทางสังคม” ประเด็นสำคัญของสังคมในอนาคตคือ คุณภาพของเยาวชนที่จะเติบโตขึ้นเป็นกำลังสำคัญในการสร้างประเทศ ซึ่งปัจจุบันเยาวชนของไทยยังติดกับดักของปัญหาที่สำคัญปัญหาหนึ่งคือ “ปัญหาเด็กติดเกมส์” ปัญหาดังกล่าวเป็นปัญหาที่มีมานานแล้ว ซึ่งแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 ได้ชี้ให้เห็นสภาพปัญหาเด็กกับการติดเกมส์และการใช้งานสื่อใหม่ไว้ดังนี้

เกมส์คอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสื่อออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนอย่างมาก พบว่าปี 2550 ร้อยละ 42.2 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ออนไลน์ ซึ่งเกมส์ส่วนใหญ่ที่นิยมเล่นเน้นการต่อสู้ ใช้ความรุนแรง มีเนื้อหาทางเพศและการใช้ภาษาในเกมส์ที่ไม่เหมาะสมต่อการเรียนรู้และเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554, น. 41)

สภาพปัญหาที่ระบุในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาตินั้น สอดคล้องกับข้อค้นพบงานวิจัยของประเทศไทย ตลอดจนความเห็นจากนักวิชาการและนักวิชาชีพหลากหลายสาขาที่ค้นพบสอดคล้องกันว่า เด็กหรือเยาวชนที่ใช้สื่อออนไลน์หรือเล่นเกมจะได้รับผลกระทบทางลบทั้งทางตรงและอ้อมทางด้านสุขภาพจิต สุขภาพร่างกาย ผลการเรียนรู้ และการใช้ชีวิตในสังคม แม้ว่าจะมีผลดีอยู่บ้างแต่ก็เป็นเพียงส่วนเล็กน้อย (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549; สายพิน บัญเรือน, 2549; ไพบุลย์ เปานิล และคณะ, 2550; อุษา บิ๊กกินส์, 2552; เซษฐา เมี้ยนมนัส, 2553; ศุภวดี บุญดวงค์,

2555, น. 301; ชนัตชญานันท์ เครือชัยแก้ว, 2556) ขณะเดียวกันมีงานวิจัยที่กล่าวว่าเกมส์เปรียบเสมือนดาบสองคม กล่าวคือมีทั้งด้านบวกและด้านลบ Wood, Griffiths, & Parke (2007) สํารวจผู้เล่นเกมส์ออนไลน์พบว่า เกือบทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่างระบุว่าเคยมีประสบการณ์ในการเสียเวลา (time loss) ไปโดยเปล่าประโยชน์จากการเล่นเกมส์ โดยมองว่าการเสียเวลาเล่นเกมส์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือช่วยให้หายเบื่อ หรือคลายเครียด ช่วยให้หลีกเลี่ยงจากโลกความจริงได้ชั่วคราว แต่ข้อเสียคือทำให้พลาดการทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การเข้าชั้นเรียน การผัดนัดกับคนอื่น เสียเวลาพักผ่อน และรู้สึกผิดที่ปล่อยเวลาให้สูญเปล่า

แม้ว่าจะมีแนวทางแก้ไขหรือมาตรการต่าง ๆ เพื่อแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์ แต่ก็ไม่ได้ทำให้ลดจำนวนเด็กติดเกมส์ให้น้อยลงได้ ผลสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต พบว่า ปี 2556 มีเด็กติดเกมส์มากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคนในประเทศไทย ซึ่งถือว่าเพิ่มมากขึ้นถึงร้อยละ 14.4 เมื่อเทียบกับ ปี 2555 จึงกล่าวได้ว่าปัญหาเด็กติดเกมส์อาจเข้าสู่ขั้นวิกฤต และทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นทุกปี (“บทวิเคราะห์งานวิจัย”, 2556, น. 1-2) ทั้งนี้ก็มาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จึงเป็นปัจจัยเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตและเกมส์มากยิ่งขึ้นกว่าเดิม (ศุภาวดี บุญดวงศ์, 2555, น. 298) รวมถึงบริษัทเกมส์ได้ใช้กลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อสะดวกในการซื้อและโหลดเกมส์ (อักรชัย เวชานนท์, 2557) และยังคงไปจนถึงบริษัทเกมส์ได้พัฒนาการออกแบบเกมส์ให้มีลักษณะดึงดูดใจและให้ทันสมัยและน่าเล่นมากยิ่งขึ้น (พิงรอง รามสูต และคณะ, 2550; อนงค์นถ ธรรมรังษี, 2552, น. 11-13; มุลนิธิอินเทอร์เน็ตรวมพัฒนาไทย, 2555, น. 31; Markey, Leeder, & Rieh, 2014) ทั้งนี้เพราะคุณสมบัติของเกมส์ที่ผู้ผลิตเกมส์ออกแบบขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นต่อเนื่องอย่างยาวนาน ได้แก่ การกำหนดให้ผู้เล่นอยู่ติดกับการเล่น (obsessive compulsiveness) การให้ผลตอบแทนแก่ผู้เล่นอย่างมากมาย (excessive compulsiveness) และความรู้สึกเหนือหรือเก่งกว่าคนอื่น (sense of superiority เกมส์ยังเปิดให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายบทบาทหลายตัวละคร จะดึงให้ผู้เล่นเกาะติดเกมส์ การแข่งขันกับคนเล่นเกมส์คนอื่นทำให้เกิดความรู้สึกอยู่เหนือหรือเป็นคนเก่ง การสร้างบรรยากาศการเล่นที่สนุกเร้าใจมีชีวิตชีวา (vividness) การรวมกลุ่มพวกพ้อง การได้รับรางวัลตอบแทน ความสนุกสนานผ่อนคลายหรือแก้เหงาได้อีกด้วย (Lee, & Kim, 2016) นอกเหนือจากนี้เกมส์ยังสามารถติดต่อสื่อสารหรือการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในเวลาเดียวกันและสามารถสร้างเพื่อนใหม่และเข้าสังคมได้ง่าย (Jansz, & Martens, 2003; Wood, Griffiths, & Parke, 2007; Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009; Peirce, & Bakke, 2010; Wu, Wang, & Tsai, 2010; Domahidi & Kowert, 2014; ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549; วัชรินทร์ ภิญโญศาสตร์, 2550; ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข, 2550; อุษา บิ๊กกันส์, 2552; อากาศ คันธรส, 2556) แต่ในทางตรงกันข้ามการมีปฏิสัมพันธ์ของวัยรุ่นก็เป็นตัวแปรสำคัญของการเริ่มต้นติดเกมส์และการติดเกมส์อย่างยาวนาน ระดับของการติดเกมส์มี

ความสัมพันธ์กับระดับความสามารถในการเข้าสังคม และระดับความเหงาโดดเดี่ยวที่สูงขึ้น ซึ่งถือเป็นการเข้าทักษะทางสังคมของเด็กที่เล่นเกมส์เช่นกัน (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009; Lee, & Kim, 2016; พรรณกนก รักศรีอักษร, 2554)

นอกจากนี้สถาบันครอบครัวที่อ่อนแอขาดความเข้มแข็ง และการไม่มีเวลาเอาใจใส่ การตามใจอย่างไม่ถูกทางของพ่อแม่ การทุ่มเททางวัตถุให้แก่เด็กทดแทนเวลาในการอยู่ร่วมกับเด็ก เด็กจึงขาดการดูแลทางจิตใจและขาดความอบอุ่น มีผลทำให้เด็กติดเกมส์ได้ง่าย (พิรงรอง รามสูต และคณะ, 2550; ดวงพร หุตารมย์, 2550; ไพบูลย์ เปานิล และคณะ, 2550; ทวีศิลป์ กุลนภาตล จิตินาวดี เจริญรัชต์ และเพ็ญญา กุลนภาตล, 2550; อนงค์นาด ธรรมรังสี, 2552, น. 10) ครอบครัวจึงมักใช้เกมส์และอินเทอร์เน็ตเป็นเสมือนพี่เลี้ยงดูแลลูกแทนตน รวมถึงผู้ปกครองบางคนก็เติบโตมาในยุคที่ยังไม่มีเทคโนโลยีเหล่านี้ จึงรู้ไม่เท่าทันสื่อและไม่สามารถดูแลป้องกันการใช้เทคโนโลยีของเด็กและวัยรุ่นที่โตมากับสิ่งเหล่านี้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ (“บทวิเคราะห์งานวิจัย”, 2555, น. 4)

ศูนย์ปฏิบัติการสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกมส์ซึ่งการสำรวจที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น กรมสุขภาพจิต เก็บข้อมูลเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20,000 คน ทั่วประเทศไทย ระหว่างเดือนมีนาคมถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2556 โดยใช้แบบทดสอบการติดเกมส์ (Game Addiction Screening Test – GAST) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับสถิติจำนวนเยาวชนที่มีอยู่ในปัจจุบันจำนวน 18 ล้านคน ทำให้ทราบว่า ขณะนี้มีเด็กไทยติดเกมส์แล้วมากกว่า 2.3 ล้านคน ถือเป็นตัวเลขที่สูงมาก (“บทวิเคราะห์งานวิจัย”, 2556, น. 2) ที่เป็นเช่นนี้อาจกล่าวได้ว่าเด็กที่โตมาในยุคสมัยที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารทันสมัยถือเป็นคนรุ่นใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะ กล่าวคือเด็กรุ่นนี้มีทักษะใหม่หลายอย่าง เช่น ทักษะการทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน ซึ่งเด็กในปัจจุบันนั้นมีทักษะและความสามารถในการใช้อินเตอร์เน็ตสามารถเข้าถึงข้อมูลและใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างหลากหลายและรวดเร็ว (Livingstone, Bober, & Helsper, 2005; Brent, n.d., pp. 9-11; ขนิษฐา จิตแสง, 2557) ซึ่งถือเป็นสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการติดเกมส์ของเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก ดังผลสรุปจากการสำรวจจากหลาย ๆ องค์กรที่พบว่า อัตราการติดเกมส์ของเด็กและเยาวชนในประเทศไทยอยู่ในระดับที่วิกฤต เนื่องจากมีเด็กและเยาวชนติดเกมส์เป็นตัวเลขที่เพิ่มมากขึ้น และประเด็นนี้กำลังเป็นที่สนใจในองค์กรต่าง ๆ ที่จะเข้ามาให้ความร่วมมือในการดูแลแก้ไขปัญหาเรื่องเด็กติดเกมส์อย่างจริงจัง (“บทวิเคราะห์งานวิจัย”, 2556, น. 3) จะเห็นได้ว่าสถานการณ์เด็กติดเกมส์ ยังเป็นปัญหาที่ต้องการได้รับการแก้ไขอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เด็กและเยาวชนรุ่นนี้ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีจึงเป็นไปได้ยากที่จะปิดกั้นหรือควบคุม ดังนั้นสิ่งสำคัญก็คือจะต้องสร้างองค์ความรู้ในด้านการรู้เท่าทันทันสื่อโดยเฉพาะประเด็นด้านการรู้เท่าทันเกมส์ ซึ่งเป็นประเด็นที่จำเป็นในสภาวะที่สังคมและสถาบันครอบครัวอ่อนแอถือเป็นความเสียหายอย่างมากที่เด็กจะตกเป็นเหยื่อทางเทคโนโลยี ทำให้ขาดความรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและ

สังคม (พิรงรอง รามสูต และคณะ, 2550) ดังนั้นหากเด็กและเยาวชนมีความรู้และเท่าทันทันต่อเกมส์แล้ว จะทำให้ในอนาคตข้างหน้าจะเป็นบุคลากรที่เปี่ยมไปด้วยคุณภาพทางอุดมทางปัญญาและทักษะพร้อมที่จะพัฒนาและขับเคลื่อนประเทศต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ นโยบายและยุทธศาสตร์การวิจัยของชาติฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2555-2559) โดยได้ระบุว่า การปฏิรูปการศึกษาและสร้างสรรค์การเรียนรู้ในยุทธศาสตร์การวิจัยรายประเด็นด้านการปฏิรูปการศึกษาและสร้างสรรค์การเรียนรู้ (พ.ศ. 2555-2559) ยุทธศาสตร์ที่ 1 การวิจัยด้านการพัฒนาคุณภาพคนและสังคมไทย เป้าประสงค์ : สังคมไทยพัฒนาสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ (สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, 2558, น. 14)

นอกจากนี้แผนแนวทางการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2554-2563 ของประเทศไทย (ICT 2020) ในแผนเป้าหมายของยุทธศาสตร์ที่ 6 โดยมีเป้าหมายที่ระบุไว้สำคัญก็คือ

ประชาชนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT literacy) รอบรู้ เข้าถึงและพัฒนาใช้สารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ (Information literacy) และรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) สามารถเลือกใช้ ICT เพื่อการเรียนรู้และการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคล (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2554, น. 42)

เช่นเดียวกับกับแผนงานข้างต้นนั้น สำนักเผ่าะวังทางวัฒนธรรม (2557, น. 5) ก็ได้ให้ความสำคัญไว้ในประเด็นดังกล่าว โดยระบุว่า

สถานการณ์การใช้สื่อเทคโนโลยีของคนไทย ยังคงเป็นในลักษณะของผู้ใช้มากกว่าเป็นผู้ผลิต ซึ่งเกมส์ทั้งในลักษณะออนไลน์และออฟไลน์ ถือเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างหนึ่ง นั้นหมายถึง เยาวชนไทยส่วนใหญ่ยังเป็นผู้เล่นเกม มากกว่าเป็นผู้ผลิต คิดค้นเกมส์ ทั้งนี้หากมีการพัฒนาทักษะและความรู้ หรือมีการสนับสนุน ผู้คิดค้นเกมส์ไทยขึ้น ก็จะเป็นการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมส์ไทยพร้อมทั้งเป็นการสร้างทักษะเรียนรู้เท่าทันสื่อให้กับเด็กและเยาวชนได้

เห็นได้ว่าแนวทางการแก้ปัญหาเด็กจากการใช้งานสื่อใหม่ อินเทอร์เน็ต และเกมส์คือการสร้างภูมิคุ้มกัน “การรู้เท่าทันสื่อ” (Media Literacy) ให้แก่เด็กและเยาวชน ในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน งานวิจัยของ พนม คลีฉายา (2559) ที่ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่เน้นความสามารถในการใช้สื่อใหม่และการรู้เท่าทันการใช้งานสื่อดิจิทัลหรืออินเทอร์เน็ตพบว่า นักเรียนมัธยมในประเทศไทยมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในด้านของความสามารถในการเข้าถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาและการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับที่สูง เว้นเสียจากการรู้เนื้อหาเกมส์ในด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาที่อยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น หรือกล่าวได้ว่าเยาวชนมีการเล่นเกมเพื่อ

ความสุข ตอบสนองทางอารมณ์ แต่ยังคงการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาเกมอย่างปลอดภัย ดังนั้นหากเด็กไม่รู้เท่าทันเกมก็จะเป็นเหยื่อของความทันสมัยเป็นทาสของคอมพิวเตอร์จะนำมาซึ่งอันตรายต่อตัวเด็กและเยาวชน ครอบครัว และประเทศโดยรวม

กล่าวได้ว่าเด็กที่เล่นเกมจะเติบโตขึ้นในโลกแห่งการจำลองความจริง ซึ่งเด็กคิดว่าโลกของเกมและโลกแห่งความเป็นจริงที่ดำเนินชีวิตอยู่นั้นเป็นโลกที่ทุกอย่างเป็นไปได้ เกิดขึ้นได้และเรียนรู้ผ่านการทดลองผิดพลาดถูก นับว่าเป็นอันตรายหากเด็กและเยาวชนเติบโตขึ้นมาด้วยสภาพการณ์ที่ไม่สามารถแยกแยะระหว่างความจริงและสิ่งที่อยู่ในเกมได้ สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม (2557, น. 47) ได้ระบุว่าเกมตอบสนองความต้องการพื้นฐานของคน เกมได้รับการออกแบบมาอย่างดีโดยนักออกแบบและพัฒนาเกม ในวิถีทางของเกมจะทำให้ผู้เล่นทำภารกิจที่ซ้ำ ๆ ได้หลายครั้ง เช่น การลองผิดลองถูก ตายแล้วรีเซต แต่ในชีวิตจริงเรื่องบางเรื่องเราลองหลายครั้งไม่ได้ เราตายได้ครั้งเดียวเท่านั้น หรือหากเด็กที่เล่นเกมแข่งรถที่คุ้นเคยกับการที่เขาสามารถเริ่มต้นเกมใหม่ได้แม้ว่าเขาจะขับรถไปชนจนเกิดความเสียหาย ถ้าเขานำความคิดนี้มาใช้ในโลกความจริงที่ไม่สามารถเริ่มต้นเกมใหม่ได้แบบไม่มีอะไรเกิดขึ้นหลังเกิดอุบัติเหตุ จะนำไปสู่ความเสียหายทั้งเด็กและสังคมได้ แนวทางการแก้ปัญหาที่นอกเหนือจากการห้ามเล่นเกมซึ่งทำได้ยากคือ การสร้างภูมิคุ้มกันการรู้เท่าทันการเล่นเกม ทำให้เขาสามารถแยกแยะความจริงและสิ่งที่อยู่ในเกมได้แล้ว เขาจะสามารถพัฒนาตนเองสู่ความสามารถในการใช้และแสดงออกต่อเกมได้อย่างปลอดภัยเหมาะสม และมีส่วนช่วยในการพัฒนาสังคมได้ ยังมีข้อค้นพบจากการวิจัยและข้อเสนอแนวทางการเห็นด้านการรู้เท่าทันเกมต่างพบใกล้เคียงกันว่าหากเด็กการรู้เท่าทันเกมก็จะมีความสามารถในการใช้ข่าวสารข้อมูลได้ดี กล่าวคือสามารถรับรู้ความต้องการข้อมูลและตนเอง กำหนดแนวทางในการหาข้อมูลที่ต้องการได้ และเข้าถึงข้อมูล ประเมินข้อมูล แล้วนำมาใช้ประโยชน์ได้ตามความต้องการได้อย่างเหมาะสม และเรียนรู้เป็นความรู้เพิ่มเติมได้ (Squire, 2008, pp. 635-669; Steinkuehler, 2010; Gumulak, & Webber, 2011; An, Jin, & Park, 2014)

สิ่งสำคัญในการแก้ปัญหาเด็กติดเกมคือต้องสร้าง “การรู้เท่าทันเกม” (Games Literacy) ให้แก่เด็กและเยาวชน Van Zwieten (n.d) ได้เสนอความคิดเห็นไว้ว่า เป็นความสามารถของบุคคล “...ที่สามารถจัดการและอ่านระบบไวยากรณ์ทั้งภายในและภายนอกของเกมได้ และสามารถทำความเข้าใจและสร้างความหมายของเกมได้ด้วยตนเอง...” นอกจากนี้การรู้เท่าทันเกมยังเป็นความสามารถในการอ่านและเข้าใจในด้านระบบภาษาของเกม ทักษะที่เกิดจากการเล่นเกมและความรู้เกี่ยวกับตัวเกม อุตสาหกรรมเกม และคุณค่าทางสังคมของเกม ซึ่งเป็นสิ่งที่จะช่วยให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมได้อย่างปลอดภัย การสร้างการรู้เท่าทันเกมจึงเป็นสิ่งที่จะต้องเพิ่มเติมให้แก่เด็กและเยาวชน และยังเป็นความสามารถในการตัดสินใจผิดในการเล่นเกมนของตนเองได้ และสามารถที่จะมีประสบการณ์อย่างถูกต้องในความสุขที่ได้รับจากเกม (Chuang, & Tsai, 2015)

และขณะเดียวกัน Hayes, & Gee (2010) ก็สรุปเพิ่มเติมอีกว่าผู้เล่นเกมส์จะต้องอ่านสารหรือทำความเข้าใจเนื้อหาการออกแบบคุณสมบัติ ลักษณะต่าง ๆ ของเกมส์ในเวลาเดียวกันผู้เล่นเกมส์ต้องตอบโต้ต่อเกมส์จึงต้องสร้างสาร เขียนเนื้อหาเพื่อการเล่นเกมส์นั้น ตลอดจนถึงความรู้เกี่ยวกับเกมส์ ธุรกิจอุตสาหกรรมการผลิตและจำหน่ายเกมส์ (Van Zwieten, n.d) ซึ่งหากผู้เล่นเกมส์เล่นนานเท่าไร เล่นหลายเกมส์เท่าไรเล่นในระดับสูงขึ้นเท่าไร ผู้ผลิตก็ยิ่งได้เงินมากขึ้นเท่านั้นจากผู้เล่นเกมส์ (มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, 2555, น. 31) ดังข้อสรุปผลวิจัยของ ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข (2550) ระบุว่าผู้เล่นเกมส์ออนไลน์ จะเกิดจากการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นเกมส์ด้วยกัน ซึ่งจะอยู่ภายใต้ขอบเขตการแสดงพฤติกรรมตามที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมส์ออนไลน์กำหนดไว้ เพราะตัวละครของผู้เล่นเกมส์ออนไลน์จะแสดงพฤติกรรมใด ๆ ออกมานั้น จะต้องไม่เป็นพฤติกรรมที่อยู่นอกเหนือจากข้อกำหนดที่ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเกมส์ออนไลน์กำหนดเอาไว้ นอกจากนั้นแล้วยังมีข้อค้นพบว่าการเรียนรู้เท่าทันเกมส์สามารถจะสร้างภูมิกันได้ดังงานวิจัยของ An, Jin, & Park (2014) ที่ศึกษาเกมส์เด็กที่แฝงโฆษณาผลิตภัณฑ์ในการเล่นเกมส์ พบว่าเด็กที่ไม่เคยเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อไม่จัดว่าเกมส์ลักษณะนี้เป็นการโฆษณา แต่เด็กที่เคยเรียนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อสามารถระบุได้ว่าเป็นการโฆษณา ซึ่งเด็กที่มีการตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับการโฆษณาโดยการจดจำโฆษณาได้

ซึ่ง Burn (2008, pp. 151-178) ได้เสนอว่า การสร้างการรู้เท่าทันเกมส์ เป็นการให้การศึกษาที่จะช่วยให้เด็กและเยาวชนมีภูมิคุ้มกัน ด้วยการให้เด็กได้เล่นเกมส์ ศึกษาเกมส์ เน้นการให้เด็กได้เล่น ศึกษา ผลิต และยังมีฝึกวิพากษ์เกมส์ด้วยตนเอง (Squire, 2008, pp. 635-669; Clyde, & Thomas, 2008) Apperley, & Beavis (2011) อธิบายว่าเกมส์มีตัวบทแบบเหนือตัวบทหรือพาราเท็กซ์ (paratext) ซึ่งหมายรวมถึงแบบอยู่ในเกมส์ทั้งเทคนิคในเกมส์ (technique) ข้อความ (text) เทคโนโลยีและการกระทำในเกมส์ (practice) เช่น แอนิเมชันในเกมส์ ศิลปะการสร้างสรรคในเกมส์ การปรับแต่งในเกมส์ (modding) และการออกแบบ เราสามารถใช้พาราเท็กซ์นี้ขึ้นการออกแบบเกมส์เพื่อสร้างการรู้เท่าทันในด้านการคิดเชิงวิพากษ์ได้ เพราะผู้เล่นเกมส์จะมีการตีความอ่านพาราเท็กซ์ และต้องประเมินตัดสินเพื่อเลือกที่จะเข้าถึงเกมส์ได้ตามที่ต้องการ ดังนั้นการเล่นเกมส์เป็นเสมือนการฝึกฝนเรื่องการเรียนรู้ภาษาดิจิทัลทั้งที่การอ่านภาษาดิจิทัลด้วยตนเองในกรณีที่มองในมุมมองของผู้เล่นคนเดียวและยังเป็นการฝึกการอ่านภาษาดิจิทัลแบบช่วยกันเรียนรู้ในกรณีที่เป็นการเล่นเกมส์ออนไลน์กับคนอื่น ๆ (Steinkuehler, 2010) เช่นเดียวกันนั้น Gumulak & Webber (2011) ได้สรุปว่าเด็กจะต้องมีความสามารถฝึกฝนการอ่านบท (text) ของเกมส์ได้ อีกทั้งยังเข้าใจสารสนเทศที่เหนือกว่าตัวบทได้ (paratextual information) และสามารถตีความและนำมาใช้แก้ปัญหาในเกมส์ได้ และยังมีบางส่วนที่สามารถสร้างเนื้อหาข้อความเพื่อตักเตือนผู้เล่นคนอื่นให้เล่นเกมส์ได้ดีขึ้นด้วย

ดังนั้นการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์ที่น่าจะเป็นไปได้ทางหนึ่งคือ การเพิ่มเติมความรู้ความสามารถในการเล่นเกมส์อย่างรู้เท่าทัน สามารถป้องกันตนเองจากภัยและผลเสียที่จะเกิดจาก

การเล่นเกมส์ได้ด้วยตนเอง สิ่งที่สำคัญก่อนที่จะสร้างการรู้เท่าทันเกมส์คือ จำเป็นต้องมียุทธศาสตร์ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์ ความเกี่ยวเนื่องของพฤติกรรมการเล่นเกมส์กับปัจจัยด้านเพศ ครอบครัว เพื่อน ตัวเกมส์และเทคโนโลยีเกี่ยวกับเกมส์ และสภาพแหล่งชุมชนที่พักอาศัย รวมทั้งระดับการรู้เท่าทันเกมส์ของเด็กและเยาวชน ซึ่งจะเป็ข้อมูลทีแสดงให้เห็ถึงสภาพการณ์ และระดับความรุนแรงของปัญหาเด็กและเยาวชนกับเกมส์ และเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการกำหนดแนวทางการสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เด็กและเยาวชนในปัญหาเกี่ยวกับผลกระทบของการติดเกมส์ของเด็กและเยาวชน เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม สร้างศักยภาพและความสามารถเพื่อการพัฒนาประเทศในกลุ่มเด็กและเยาวชนตามยุทธศาสตร์การวิจัยที่สอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจและอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมส์ รวมทั้งอธิบายความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านเพศ ครอบครัว เพื่อน เทคโนโลยีเกมส์ และสภาพแหล่งชุมชนที่พักอาศัย กับการเล่นเกมส์ของนักเรียนมัธยมในประเทศไทย
2. เพื่อสำรวจและวัดระดับการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมในประเทศไทย

สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดอยู่ 8 ข้อ คือ

สมมติฐานข้อที่ 1 เพศ อายุ ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ ความสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพชุมชน ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ แรงจูงใจในตัวเอง และแรงจูงใจจากตัวเกมส์ มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมส์ของนักเรียน

สมมติฐานข้อที่ 2 เพศ อายุ ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ ความสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพชุมชน ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ แรงจูงใจในตัวเอง และแรงจูงใจจากตัวเกมส์ มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียน

สมมติฐานข้อที่ 3 ความถี่ในการเล่นเกมส์แต่ละประเภท (10 ประเภท) ความถี่ในการเล่นเกมส์ในแต่ละวัน ระยะเวลาที่เล่นในแต่ละครั้ง และพฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านตัวละครในเกมส์ที่เลือกเล่น รูปแบบการเล่นเกมส์ และการแสดงออกต่อผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกมส์มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียน

สมมติฐานข้อที่ 4 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนชายแตกต่างจากนักเรียนหญิง

สมมติฐานข้อที่ 5 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

สมมติฐานข้อที่ 6 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละระดับความสามารถในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์

สมมติฐานข้อที่ 7 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละระยะเวลาที่เล่นเกมส์แต่ละวัน

สมมติฐานข้อที่ 8 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละวิธีการควบคุมการเล่นเกมส์ของพ่อแม่

นิยามศัพท์

1. **นักเรียนมัธยม** หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ทั่วประเทศ

2. **พื้นฐานครอบครัว** หมายถึง สภาพ ลักษณะครอบครัวของนักเรียน ได้แก่ บุคคลที่นักเรียนพักอาศัยอยู่ด้วย สภาพเศรษฐกิจของครอบครัว การที่นักเรียนมีพ่อแม่ที่เคยเล่นเกมหรือเล่นเกมอยู่ในปัจจุบัน การที่นักเรียนเล่นเกมกับพ่อแม่ วิธีการควบคุมการเล่นเกมส์ของพ่อแม่ซึ่งเป็นเงื่อนไข ข้อกำหนด ข้อบังคับเกี่ยวกับการอนุญาตและไม่อนุญาตให้นักเรียนเล่นเกม ที่พ่อแม่กำหนดให้นักเรียนปฏิบัติตาม ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ซึ่งพิจารณาจากระดับความบ่อยครั้งที่นักเรียนได้พบเจอหรือพูดคุยกับพ่อแม่ในแต่ละสัปดาห์

3. **พื้นฐานด้านเพื่อน** หมายถึง สภาพ ลักษณะที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนและเพื่อนของเขา ทั้งเพื่อนที่อาศัยอยู่ระแวกบ้านเดียวกัน และเพื่อนที่โรงเรียน ได้แก่ ความสัมพันธ์กับเพื่อน กิจกรรมที่ทำกับเพื่อน การแยกตัวจากกลุ่มเพื่อน

4. **ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์** หมายถึง การรับรู้ จดจำ และสามารถระบุได้อย่างถูกต้องเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ โปรแกรม การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต คำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับเกมส์ ประเภทเกมส์ ทั้งเกมส์ออนไลน์/ออฟไลน์ เกมส์ที่เล่นด้วยเครื่องเล่นโดยเฉพาะ เกมส์ที่เล่นบนคอมพิวเตอร์ เกมส์บนโทรศัพท์มือถือ

5. **สภาพชุมชนที่พักอาศัย** หมายถึง ลักษณะบ้านพักอาศัย ลักษณะชุมชนที่บ้านพักอาศัยตั้งอยู่ ได้แก่ บ้านเดี่ยวที่ปลูกแยกห่างจากบ้านคนอื่น บ้านที่ตั้งอยู่ในหมู่บ้านจัดสรร อาคารพาณิชย์ อพาร์ทเมนต์ แฟลต บ้านที่ตั้งอยู่ในชุมชนแออัด และการมีหรือไม่มีร้านเกมส์ในชุมชนที่พัก

อาศัย รวมทั้งการมีหรือไม่มีร้านเกมส์ที่ตั้งอยู่บริเวณรอบหรือใกล้เคียงกับบริเวณโรงเรียนที่นักเรียนเรียนอยู่

6. พฤติกรรมการเล่นเกมส์ หมายถึง การกระทำของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับเกมส์ ประกอบด้วย การกระทำ 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

6.1 ด้านตัวนักเรียน ได้แก่ ช่วงอายุที่เริ่มเล่นเกมส์ ประเภทเกมส์ที่เล่นประจำ ความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นแต่ละวัน ระยะเวลาที่เล่นเกมส์อย่างต่อเนื่องในแต่ละครั้ง ช่วงเวลาที่เล่นเกมส์ สถานที่ที่เล่นเกมส์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ เช่น การเติมเงิน การซื้อไอเท็ม (item) การเพิ่มระดับการเล่น (up level)

6.2 ด้านตัวละครในเกมส์ที่เลือกเล่น ได้แก่ ตัวละครที่เป็นตัวเอก/พระเอก ตัวทำเกมส์ ตัวละครสนับสนุน ช่วยเหลือตัวทำเกมส์ ผู้กระทำการทารุณ ชุ่มยิง ตัวละครแปลก ๆ ตลก ๆ ซ้ำ ๆ

6.3 ด้านรูปแบบการเล่นเกมส์ (Playing Style) ได้แก่ การเล่นแบบมีชั้นเชิงวางแผน เพื่อชัยชนะ (Achiever) การพูดคุยทักทาย สร้างความสนิทสนมกับคนในเกมส์ (Socializer) การเล่นไปตามเกมส์ (Explorer) การเล่นแบบรุนแรง ชอบล่าและฆ่าศัตรู (Killer)

6.4 ด้านการแสดงออกต่อผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกมส์ ได้แก่ การไม่ทำตัวให้เป็นปัญหาเพื่อจะได้อยู่ในกลุ่มต่อไปได้ การชอบเอาชนะคนอื่น การชอบเอาชนะคู่แข่ง การให้ความร่วมมือกับคนในกลุ่มเพื่อชัยชนะ การตั้งกลุ่มเพื่อนบนออนไลน์ การนัดหมายคนที่ร่วมเล่นเกมส์ไปเจอกันในสถานที่ใดที่หนึ่ง การไม่สนใจ ไม่พูดคุย ไม่ทำความรู้จักคนอื่น การปกปิดตัวเอง เช่น ใช้รูปโปรไฟล์ที่ไม่ใช่ตนเอง

7. แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ หมายถึง ความต้องการ หรือเหตุผล หรือสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนเล่นเกมส์ มี 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

7.1 แรงจูงใจภายในตัวนักเรียน ได้แก่ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความท้าทายที่ต้องการเอาชนะ ความต้องการเป็นผู้ชนะหรือทำเป้าหมายได้ ความต้องการทำคะแนนในเกมส์ การได้แข่งขันกับคนอื่นที่ไม่รู้จัก การได้แข่งขันกับเพื่อน ความต้องการชิงรางวัล การที่ได้ทำในสิ่งที่อยากทำในชีวิตจริง การได้รวมกลุ่มเล่นกับเพื่อน การได้รวมกลุ่มคนที่ชอบเหมือน ๆ กัน การได้จัดตั้งไปกับโลกส่วนตัว ความต้องการแสดงความเป็นกลุ่มพวกเดียวกัน การได้ลองผิดลองถูก การได้ตัดสินใจอย่างอิสระด้วยตนเอง การว่างและไม่ทำอะไรจะทำ การได้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ เช่น ความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์ ภาษา ไหวพริบ การคำนวณ

7.2 แรงจูงใจจากตัวเกมส์ ได้แก่ กราฟิกที่สวยงามในเกมส์ ความแปลกใหม่ของรูปแบบ ฟังก์ชัน ไอเท็มในเกมส์ ความน่าสนใจของเนื้อเรื่องและตัวละครในเกมส์ ความใหม่ของเกมส์ที่มีมาให้เล่นอย่างต่อเนื่อง

8. การรู้เท่าทันเกมส์ (Games Literacy) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการอ่านภาษาเกมส์ มีทักษะในการเล่นเกมส์ ความรู้เกี่ยวกับตัวเกมส์ เทคโนโลยี การออกแบบและผลิตเกมส์ ธุรกิจอุตสาหกรรมการผลิตและจำหน่ายเกมส์ นำความสามารถและความรู้ทั้งสองสิ่งนี้มาใช้ควบคุมความเสี่ยงอันตรายต่อตนเองจากการเล่นเกมส์ได้ นำมาใช้วิเคราะห์ประเมินคุณค่าของเกมส์ในเชิงความถูกต้องตามหลักจริยธรรมได้ มีพฤติกรรมหรือการกระทำที่จะลดความเสี่ยงและหลีกเลี่ยงอันตรายจากเกมส์ และสามารถใช้ประโยชน์จากเกมส์ได้ ในงานวิจัยนี้กำหนดการวัดไว้ 8 ด้าน ดังนี้

8.1 ด้านที่ 1 ความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game) เป็นความสามารถในด้าน การอ่านระบบไวยากรณ์ อ่านระบบภาษาเฉพาะของที่อยู่เนื้อหาเกมส์ได้ เช่น การอ่านตัวบทเชิงโต้ตอบ (Interactive Text) วงจรการเลือกและผลจากการเลือก (Cycle of Choice and Consequence) การเร้าด้วยจังหวะดนตรีและเสียง และความชำนาญในการเล่นตามบทบาทในเกมส์ (Repertoire)

8.2 ด้านที่ 2 ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) เป็นความรู้เกี่ยวกับตัวเกมส์ เทคโนโลยี การออกแบบและผลิตเกมส์ ธุรกิจอุตสาหกรรมการผลิตและจำหน่ายเกมส์

8.3 ด้านที่ 3 การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมส์ (Risk from Appetite) เป็นความสามารถของผู้เล่นเกมส์ที่จะลดโอกาสที่จะนำไปสู่อันตรายจากการเล่นเกมส์ 3 ประการ ดังนี้

8.3.1 การที่ผู้เล่นเกมส์มีการรับรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในด้านความสนุกสนานจากการเล่นเกม ความต้องการที่จะเสี่ยง การยอมรับในความล้มเหลว ความชื่นชอบในการการถูกท้าทาย ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างอิสระ ความต้องการจะบรรลุเป้าหมายได้ชัยชนะ

8.3.2 การที่ผู้เล่นเกมส์มีการควบคุมอารมณ์และแสดงอารมณ์โดยมิก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น เช่น การสื่อสารกับคนที่ร่วมเล่นเกมส์ได้อย่างสุภาพ ไม่ด่าทอ ใช้คำหยาบ เสียดสี ดุหมั่นผู้ร่วมเล่นเกมส์คนอื่น

8.3.3 การที่ผู้เล่นเกมส์รับรู้ว่ามีเกมส์เป็นเพียงความบันเทิงแบบหนึ่งที่ไม่ควรหมกมุ่น

8.4 ด้านที่ 4 การประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) เป็นความสามารถในการนำหลักการด้านศีลธรรม ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และจริยธรรมในการดำเนินชีวิต มาใช้ในการตัดสินใจเนื้อหาและการเล่นเกมส์ได้

8.5 ด้านที่ 5 การแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) เป็นความสามารถในการรับรู้และเข้าใจว่าเกมส์สามารถกำหนดความคิดและการกระทำได้ โดยสามารถระบุได้ว่าเกมส์เป็นโลกแห่งการจำลองความจริงแต่ไม่ใช่ความจริง รู้ว่าการกระทำที่เป็น

อันตรายเกิดขึ้นได้ในเกมส์แต่ไม่ควรเกิดขึ้นในชีวิตจริง รู้ว่าในเกมส์เป็นการลองผิดลองถูกโดยไม่มีผลเสียต่อตนเองตามมา การระบุถึงสิ่งที่ถูกและสิ่งที่ผิดในเกมส์

8.6 ด้านที่ 6 การรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกม (Effect) เป็นความสามารถในการสำรวจตนเองได้ว่าตนเองมีอารมณ์ ความรู้สึก สภาพจิตใจ และสุขภาพร่างกายอันเป็นผลมาจากการเล่นเกม เช่น ความสนุกสนานเพลิดเพลิน อารมณ์รุนแรง ฉุนเฉียวง่าย การซึมเศร้า เสียเงิน เสียเวลา เสียคนรัก ผลการเรียนตกต่ำ อาการปวดหัว ปวดคอ อุบิสัยการบริโภคอาหารเปลี่ยนไปทำให้ปวดท้อง ร่างกายทรุดโทรม เป็นต้น

8.7 ด้านที่ 7 พฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response) เป็นการกระทำหรือพฤติกรรมในการจำกัด สร้างข้อบังคับในการเล่นเกมส์เพื่อมิให้นำไปสู่ผลเสียต่อตนเอง เช่น การจำกัด การเล่นเกมของตนเอง การจัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์โดยไม่เสียงานอื่น การให้ความร่วมมือกับการจำกัดการเล่นเกมส์หรือเจือจาง หรือข้อบังคับที่พ่อแม่ผู้ปกครองกำหนดขึ้น การไม่เล่นเกมส์ต่อเนื่องข้ามวันข้ามคืนโดยไม่หยุดพักหรือไม่ทำกิจกรรมอื่น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมของตนเองในทางที่เหมาะสม

8.8 ด้านที่ 8 การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization) เป็นความสามารถของผู้เล่นเกม 4 ประการ ดังนี้

8.8.1 ความสามารถในการนำประสบการณ์จากเกมส์มาใช้ประโยชน์ เช่น กฎกติกาที่ดี การปฏิเสธการโกง การระบุความรุนแรงในเกมส์ได้

8.8.2 ความสามารถในการนำทักษะที่พัฒนาจากเกมส์มาเพิ่มทักษะในการใช้ชีวิต การเรียน เช่น ความสัมพันธ์ที่ตีระหว่างมือกับสายตา ทักษะการคำนวณ ทักษะการวางแผน การคาดการณ์

8.8.3 ความสามารถในการใช้เกมส์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น เรียนรู้ประวัติศาสตร์จากเนื้อหาในเกมส์ การสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากเนื้อหาในเกมส์ที่เล่น

8.8.4 ความสามารถในการนำประสบการณ์การเล่นเกมส์มาใช้ในการทำงาน เช่น การกำหนดเป้าหมายแล้วพยายามทำให้สำเร็จ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

โครงการวิจัยนี้เมื่อดำเนินการสำเร็จแล้ว ผลที่ได้จากการวิจัยจะเป็นประโยชน์ในหลายด้าน ดังนี้

1. เป็นองค์ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งช่วยให้เข้าใจปัญหาเด็กและเยาวชนติดเกมส์มากขึ้น และมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์
2. เป็นความรู้ใหม่เกี่ยวกับแนวคิดการรู้เท่าทันเกมส์ ที่สามารถนำไปใช้ประยุกต์ใช้กำหนดหลักสูตร เนื้อหา การเรียนการสอน ระดับมัธยมศึกษาเพื่อสร้างการรู้เท่าทันเกมส์เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันแก่เด็กและเยาวชน กลุ่มประชากรสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต
3. เป็นองค์ความรู้พื้นฐานที่ตอบสนองยุทธศาสตร์การวิจัยในประเด็นการปฏิรูปการศึกษาและสร้างสรรค์การเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพคนไทยช่วงวัยเด็กและเยาวชน ให้มีศักยภาพและความสามารถเพื่อการพัฒนาทางสังคมของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาทั่วประเทศ มุ่งเน้นพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของนักเรียนมัธยมในประเทศไทยทั้งในด้านลักษณะประเภทเกมส์

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม และเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรม เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งหวังทำความเข้าใจแนวคิดด้านเกมส์ ประเภทเกมส์ พฤติกรรมและแรงจูงใจหรือสาเหตุการเล่นเกมส์ และแนวคิดการรู้เท่าทันเกมส์เพื่อสร้างกรอบสำหรับการวิจัย ดังนั้นมีรายละเอียดประเด็นดังนี้

แนวคิดด้านเกมส์

1. ความหมายของเกมส์

เกมส์ (Games) คือ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นในรูปแบบของเกมส์ที่สามารถเล่นบนคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นวีดีโอเกมส์ต่าง ๆ โดยผู้พัฒนาสร้างเกมส์ขึ้นมาโดยการจำลองเนื้อหา กฎเกณฑ์ และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกมส์ (“วีดีโอเกมส์,” 2558) โดยมีการพัฒนาการมาจากวี.ดี.โอเกมส์ (Video Game) แล้วถูกพัฒนาให้ใช้งานง่ายขึ้น โดยนำมาเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) และนักคิดโปรแกรมได้คิดค้นขึ้นซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิสก์ แผ่นซีดีรอม โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่น อาจจะเล่นคนเดียวหรือเล่นหลายคนได้เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ทักษะต่าง ๆ ตามเนื้อหาของเกมส์ที่สร้างขึ้น (ชนิตชญา นันท์ เครือชัยแก้ว, 2556) เกมส์ที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ทั่วไปที่มีเมาส์และคีย์บอร์ดเป็นอุปกรณ์สำหรับการติดต่อ หรืออาจใช้กล้อง (Web Camera) ไมโครโฟน เป็นอุปกรณ์ช่วยในการติดต่อ โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมานอกจากสร้างความบันเทิงแล้วจะต้องสร้างเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร มีการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น (นิยามของเกมส์,” 2558)

เกมส์ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ และสามารถแบ่งตามลักษณะการแสดงผลได้เป็น เกมส์ 2 มิติ และเกมส์ 3 มิติ โดยที่ เกมส์ 2 มิติ เป็นรูปแบบเกมส์ที่มีการใช้ภาพแบบ 2 มิติ ตัวละครหรือฉากสามารถเคลื่อนที่ได้เฉพาะในแนวแกน x และ y ไม่สามารถเปลี่ยนมุมมองในการเล่นได้ ตัวอย่างของเกมส์ 2 มิติเช่น คอนทรา หรือ มาริโอ ที่เล่นบนเครื่องเล่นเกมส์ยี่ห้อแฟมิลี (Family) ในสมัยก่อน หรือในสมัยนี้ เช่น เรดอะเลิร์ต เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ในขณะที่เกมส์ 3 มิติ เป็นรูปแบบเกมส์ที่มีการใช้ภาพแบบ 3 มิติ ตัวละครหรือฉากสามารถเคลื่อนที่ได้ทั้งใน

แนวแกน x แกน y และ แกน z ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนมุมมองในการเล่นได้ ตัวอย่างของเกมส์ 3 มิติ เช่น วอร์คราฟ 3 โลกออนไลน์ ซิมส์ 2 เป็นต้น (สำราญ ไชยคำวัง, ม.ป.ป)

นอกจากนี้อนงค์นาถ ธรรมรังษี (2552, น. 20-21) ยังได้อธิบายถึงลักษณะของเกมส์ก็คือ ผู้เล่นเกมส์สามารถเล่นเกมส์ได้ทั้งออฟไลน์และเกมส์ออนไลน์ ซึ่งเกมส์ออฟไลน์อาจเรียกว่าเกมส์กล่อง โดยสามารถซื้อได้ตามห้างสรรพสินค้า อาทิเครื่องเล่น PlayStation หรือ Xbox เป็นต้น ส่วนเกมส์ออนไลน์สามารถดาวน์โหลดตามเว็บเกมส์ทางอินเทอร์เน็ตได้โดยที่ผู้เล่นนั้นต้องเล่น ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) และจะต้องทำการลงโปรแกรมเกมส์ (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองและจะต้องเล่นเกมส์ออนไลน์ผ่าน server โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะ ถูกเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ (Server) ซึ่งในการเล่นเกมน์ออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นเกมน์ตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้ (“เกมส์ออนไลน์”, 2558)

ที่กล่าวมาข้างต้นหมายรวมได้ว่า เกมส์เริ่มต้นจาก วิดีโอเกมส์ แล้วพัฒนาเป็นเกมส์คอมพิวเตอร์ และเมื่อโครงข่ายอินเทอร์เน็ตได้พัฒนาความเร็วในการส่งข้อมูลและผู้ใช้สามารถเข้าถึงเครือข่ายได้อย่างสะดวกทั่วถึงจึงพัฒนาเป็นเกมส์ออนไลน์ (Online Games) โดยมีการทำงานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ต้องออกแบบจัดทำขึ้นโดยเฉพาะ โดยทั่วไปมักจะเรียกว่า “เกมส์คอมพิวเตอร์” ที่สามารถเล่นได้ด้วยการติดตั้งโปรแกรมเกมส์ลงเครื่องคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ซึ่งเกมส์ดิจิทัล (digital game) แบ่งเป็นเกมส์เครื่องพีซี (PC game) ซึ่งหมายถึงเกมส์ที่เล่นคนเดียวโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) และเกมส์เน็ต (Net game) เป็นเกมส์ที่เล่นกันหลาย ๆ คน โดยผ่านเครื่องพีซีที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เช่น เว็บเกมส์ (web game) ซึ่งผู้เล่นต้องลงทะเบียนบนเว็บไซต์ก่อนเล่นเกมส์ จากนั้นติดตั้งเกมส์ลงบนเครื่องพีซีของตนเอง แล้วเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมเล่นเกมส์กับคนอื่น ๆ ด้วยการล็อกอินด้วยบัญชีของตนเอง และส่วน ออนไลน์เกมส์ ใช้ในความหมายของการรวมตัวกันของคนเล่นเกมส์ ที่เข้ามาเล่นเกมส์ร่วมกันกับคนอื่น ๆ โดยแต่ละคนสามารถเลือกบทบาทของตนเอง ตามฉากของเกมส์เพื่อร่วมกันทำภารกิจ เป้าหมายตามที่เกมส์กำหนด (Wu, Wang, & Tsai, 2010)

2. ความหลากหลายของประเภทเกมส์

เกมส์คอมพิวเตอร์มีหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นเกมส์แอคชั่น (Action) เกมส์ผจญภัย เกมส์ปริศนา เกมส์วางแผนการรบ เกมส์กีฬา เกมส์เพื่อการศึกษา และอีกมากมาย และที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในกลุ่มผู้เล่นเกมส์ คือ เกมส์เล่นตามบทบาท หรือที่รู้จักในชื่อ อาร์พีจี (RPG, Role-Playing Game) เป็นเกมส์ที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้น ๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด เก็บเลเวล (Level) เก็บเงินซื้ออาวุธอุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้นและเอาชนะ

ศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกมส์ (“วิดีโอเกมส์,” 2558) โดยเกมส์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันสามารถแบ่งเป็นประเภทหลักได้ดังนี้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ม.ป.ป.,น. 158)

2.1 เกมส์แอคชั่น (Action Game) เป็นเกมส์ที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมส์เพื่อผ่านด่านต่าง ๆ ไปให้ได้ มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เช่น เกมส์มาริโอ

2.2 เกมส์เล่นตามบทละคร (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG) เกมส์ประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้น ๆ ผนวกภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) มีการสะสมเงินอาวุธ อุปกรณ์ เมื่อผนวกภัยไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกมส์ให้ได้ เกมส์สวมบทบาทแยกย่อยออกเป็นได้อีกหลายประเภท เช่น เกมส์แอคชั่นอาร์พีจี (Action RPG) เป็นเกมส์สวมบทบาทที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมส์แอคชั่นลงไปเกมส์ซิมูเรชันอาร์พีจี (Simulation RPG) เป็นเกมส์สวมบทบาทที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ และ เกมส์เอ็มเอ็มโอ อาร์พีจี (MMORPG; Massively Multiplayer Online RPG) เป็นเกมส์สวมบทบาทที่เป็นการเล่นกับผู้เล่นที่เป็นคนจริง ๆ คนอื่น ๆ บนโลกที่สร้างขึ้น และสามารถกำหนดการผนวกภัยของตัวเองได้อย่างอิสระ รวมทั้งมีการติดต่อกับผู้เล่นอื่น ๆ เพื่อหาเพื่อนหรือข้อมูลข่าวสารในเกมส์ได้ด้วย (สำราญ ไชยคำวัง, ม.ป.ป)

2.3. เกมส์ผจญภัย (Adventure Game) เกมส์ประเภทนี้จะเน้นไปที่เรื่องราวของเกมส์ ตัวละครจะเล่นและปฏิบัติตามคำสั่งในเรื่องราวไปเรื่อย ๆ การเปิดเผยเรื่องราวที่ชวนติดตามไปที่ละน้อย ๆ จนกระทั่งถึงตอนจบ เนื้อเรื่องมักจะอิงเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับหรือการผจญภัยตื่นเต้นทั้งหลาย เช่น เกมส์ที่สมมติสถานการณ์สยองขวัญขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นเอาชีวิตรอดไปให้ได้ หรือไม่ก็ตาย (จบเกมส์) เกมส์ที่ใช้การเลื่อนเคอร์เซอร์เพื่อสำรวจจุดต่าง ๆ ในเกมส์ และหาทางไปต่อ

2.4 เกมส์ปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมส์แนวที่เล่นได้ทุกวัย ตัวเกมส์มักจะเน้นการแก้ปริศนา ปัญหาต่าง ๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมส์มักนำมาจากเกมส์ปริศนาตามนิตยสาร เช่น เกมส์ตัวเลข เกมส์อักษรไขว้ เกมส์ปริศนาเป็นเกมส์ที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำ ๆ ในระดับที่ยากขึ้น

2.5 เกมส์จำลอง (Simulation Game) เป็นเกมส์ประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่าง ๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสมมติขึ้นก็ได้ เช่น จำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่าง ๆ เช่นการขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถยกของจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น, จำลองให้ผู้เล่นได้เป็นเจ้าของกิจการอย่างหนึ่ง และทำการออกแบบพัฒนา ไปจนถึงบริหารกิจการนั้น ๆ ให้สำเร็จ

2.6 เกมแข่งความเร็ว (Racing Game) เกมแนวนี้จะแข่งขันกันที่ความเร็ว ในอดีตจะเข้าใจกันว่าเป็นเกมแข่งรถ เนื่องจากมักจะใช้รถแข่งหรือรถจักรยานยนต์มาแข่งขันกันแต่ปัจจุบันมีหลากหลายการแข่งขันมากมาย เช่น แข่งวิ่งเร็วเหนือมนุษย์ แข่งขี่ม้า แข่งรถโกคาร์ท เป็นต้น เป็นเกมสื่อกีฬาประเภทที่ได้รับความนิยมเนื่องจากเล่นง่าย สามารถตัดสินใจได้ในเวลาอันสั้น

2.7 เกมต่อสู้ (Fighting Game) เกมที่มีลักษณะที่นำตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดท่าโจมตีต่าง ๆ ออกมา จุดสำคัญในเกมต่อสู้ คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยก ๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้น และตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถต่างกันออกไป

2.8 เกมการยิง (Shooting Game) เกมประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลัก ตัวผู้เล่นในเกมจะมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปสู่ฉากต่อไปด้วยการยิงทำลายเป้าหมายในเกมให้ได้ ในสมัยก่อนเกมประเภทนี้มักจะพบในรูปแบบของยานอวกาศ (หรือเครื่องบิน) ความสนุกของมันอยู่ที่การทำลายศัตรูด้วยอาวุธที่มี ขณะเดียวกันก็ต้องคอยหลบกระสุนของฝ่ายศัตรูให้ได้ด้วย

นอกจากนั้น สำราญ ไชยคำวัง (ม.ป.ป) ยังได้เพิ่มเติมประเภทเกมสื่่อีก 2 ประเภท คือ

2.9 เกมกีฬา (Sport Game) เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ ให้เล่นกันในแบบของวิดีโอเกมสื่ นิยมเล่นกันในหมู่เพื่อนฝูง เนื่องจากเข้าใจง่ายใช้กติกาหลัก ๆ เหมือนกีฬาจริง ๆ และใช้ฝีมือของผู้เล่นเองในการเอาชนะ ไม่มีตัวช่วยในเกมมากนัก ปัจจุบันมีเกมกีฬาออกมาหลายประเภท ตั้งแต่ เกมสื่บาสเกตบอล เกมสื่กอล์ฟ เกมสื่ชกมวย เกมสื่ฟุตบอล เช่น FIFA ซอคเกอร์ 08

2.10 เกมการศึกษา (Education Game) เป็นเกมที่วัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความรู้และความเพลิดเพลิน ปัจจุบันเกมประเภทนี้มีผู้สร้างเกมสื่ได้สร้างออกมาหลากหลายวิชาช่วยให้ผู้เรียนไม่เบื่อการเรียน ทำให้อยากศึกษาในวิชานั้น ๆ

เช่นเดียวกับ Peppler, & Kafai (2007) ได้วิเคราะห์เนื้อหาประเภทเกมสื่ และจัดแบ่งลักษณะเนื้อหาของเกมสื่เช่นเดียวกับที่กล่าวมาข้างต้น และมีประเภทเกมสื่เพิ่มเติมอีก ดังนี้ เกมสื่กำหนดเงื่อนไขในการเล่น ถ้าใช้หมดจะจบเกมสื่ (Classic arcade game) เกมสื่ทหารปืนใหญ่ (Artillery Game) เกมสื่ดนตรี เพลง (Music Game) ภาพยนตร์แบบมีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ (Interactive Movie) เกมสื่เขาวงกต (Mazes) เกมสื่ออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่น (Design/Fashion Game) และเกมสื่แบบผสมผสานประเภทต่าง ๆ เข้าด้วยกัน (Mixed Genre Game)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าเด็กและเยาวชนมีเกมสื่ให้เล่นอย่างหลากหลายประเภทมาก ผู้ผลิตเกมสื่ได้ออกแบบผลิตเกมสื่ที่สามารถตอบสนองความต้องการของเด็กได้แทบจะครบทุกกลุ่ม นับว่าความหลากหลายของเกมสื่เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กสามารถเลือกเล่นเกมสื่ตามที่ตนเองชื่นชอบและสนุกสนานได้หลากหลายแบบ

พฤติกรรม และแรงจูงใจของการเล่นเกม

จากการสำรวจเอกสาร บทความ ตำราและงานวิจัยต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปรวบรวม โดยมีสาระประเด็นที่สำคัญดังนี้

1. พฤติกรรมการ(เสพติด)เล่นเกม

ชาญวิทย์ พรนภดล และกุสุมาวดี คำเกลี้ยง (2557) กล่าวถึงนิยามของการติดหรือเสพติดเกมซึ่งก็หมายถึงการเสพติดเกม (Game Addiction) เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ หรือวิดีโอเกม เด็กและเยาวชนที่ติดเกมจึงมีความคิดหมกหมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมาก คล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด จึงละเลยกิจกรรมอย่างอื่น จึงควบคุมยาก โดยเฉพาะเมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม ได้แก่ ความเครียด สภาพแวดล้อม ที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม (ศุภวดี บุญญวงค์, 2555, น. 301) ทั้งนี้มีข้อค้นพบว่าการเสพติดเกมกับสภาพจิตใจมีความเกี่ยวข้องกับ ความซึมเศร้า ความเหงาโดดเดี่ยว และความวิตกกังวล แต่มีความแตกต่างกันไปตามเพศและอายุ และเด็กบางคนเสพติดเกมมากจนไม่สนใจการเรียน ผลการเรียนลดลงมาก หรือบางคนไม่ยอมไปโรงเรียน ใช้เวลาเล่นเกมอยู่ที่บ้าน หรือหนีออกจากโรงเรียนเพื่อไปเล่นเกมตามร้านเกมส่นอกโรงเรียนและบางคนมีปัญหาพฤติกรรม (Ozkaya, LaRose, & Wohn, 2011) เด็กบางคนมีพฤติกรรมเสพติดมากจนไม่สนใจการเรียน ผลการเรียนตกต่ำ เนื่องจากการใช้เวลาไปกับการเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ส่งผลกระทบต่อหลายด้านด้วยกัน ทั้งต่อตัวเอง และครอบครัว (เชษฐา เมี้ยนมนัส, 2553) ยังมีข้อค้นพบที่ยังเสริมว่าการศึกษาวุฒิกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมากกว่าครึ่งหนึ่งเล่นเกมจนทำให้เสียสุขภาพและต้องถูกตักเตือนจาก พ่อแม่และครู ร้อยละ 53 นอกจากนี้ยังยอมรับว่าการเล่นเกมทำให้ผลการเรียนต้องตกต่ำลง ร้อยละ 29.5 และใช้เวลาว่างไปในการเล่นเกมมากกว่าการทำงานอดิเรกอื่น ๆ ร้อยละ 22.6 (สายพิน บุญเรือน, 2549) รวมทั้งข้อสรุปของ van Rooij et al. (2013) พบว่า เด็กมัธยมที่เล่นเกมออนไลน์มีแนวโน้มที่จะระบุว่าตนเองไม่ซึมเศร้าและการนับถือตนเองสูง แต่กลับระบุว่าตนเองมีความเหงาโดดเดี่ยวมาก และมีผลการเรียนต่ำลง

ทั้งนี้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาการติดเกม (game addiction) ว่าประกอบด้วย อาการหมกหมุ่น (preoccupation) การแยกตัว จากสังคม (withdrawal) ความสัทกัั้นระงับใจ (tolerance) การหยุดที่จะเล่นไม่ได้ การไม่สนใจกิจกรรมอื่น ๆ (other activities) การไม่สนใจกับปัญหาจากการเล่นเกม (excessive gaming despite problem) อาการตบตาผู้อื่น (deception) การปล่อยอารมณ์ไปตามความบันเทิง (escapism) ความสัมพันธ์กับอันตราย (jeopardized relationship) (Petry et al., 2014, as cited in Lee, & Kim, 2016)

Lee, & Kim, (2016) เสนอตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับความเป็นผู้เสพติดเกมส์ (game addiction) หรือเด็กติดเกมส์ดังนี้

1.1 เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ในแต่ละวัน หมายถึงระยะเวลาที่เล่นต่อเนื่องในแต่ละครั้งด้วย

1.2 ลักษณะการควบคุมของพ่อแม่ หากพ่อแม่มีการควบคุมเวลาเข้มงวด จะช่วยลดระยะเวลาการเล่นเกมส์ของเด็กแต่ไม่ได้ช่วยป้องกันไม่让孩子ติดเกมส์ นอกจากนี้บรรยากาศในครอบครัวยังมีการเชื่อมโยงกับการติดเกมส์อยู่บ้าง โดยที่ครอบครัวที่อบอุ่น พ่อแม่สามารถพูดคุยกับลูกได้อย่างสนิทสนมและไม่ทะเลาะเบาะแว้งกับลูก มีความเชื่อมโยงกับการติดเกมส์ของเด็ก

1.3 คุณสมบัติของเกมส์ที่ผู้ผลิตเกมส์ออกแบบขึ้นเพื่อให้เพื่อให้เล่นต่อเนื่องอย่างยาวนาน ได้แก่ การกำหนดให้ผู้เล่นอยู่ติดกับการเล่น (obsessive compulsiveness) การให้ผลตอบแทนแก่ผู้เล่นอย่างมากมาย (excessive compulsiveness) และความรู้สึกเหนือหรือเก่งกว่าคนอื่น (sense of superiority) เช่น เกมส์เปิดให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายบทบาทหลายตัวละคร จะดึงให้ผู้เล่นเกาะติดเกมส์ การแข่งขันกับคนเล่นเกมส์คนอื่นทำให้เกิดความรู้สึกอยู่เหนือหรือเป็นคนเก่ง การสร้างบรรยากาศการเล่นที่สนุกเร้าแรงมีชีวิตชีวา (vividness) การรวมกลุ่มพวกพ้อง การได้รับรางวัลตอบแทน ความสนุกสนานผ่อนคลาย

1.4 การได้ทำกิจกรรมอื่น ๆ จะช่วยลดเวลาในการเล่นเกมส์ได้ เช่น กิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกห้องเรียน การร่วมกิจกรรมกับครอบครัว การสร้างสรรค์กับเพื่อน การเล่นกีฬา

1.5 ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (interpersonal relationships) โดยที่เด็กที่เข้าสังคมยากมักจะมีแนวโน้มติดเกมส์

1.6 สภาพแวดล้อมด้านอุปกรณ์ และสถานที่เล่นเกมส์ โดยที่สถานที่ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมเล่นเกมส์ การมีโทรทัศน์มือถือ จะเชื่อมโยงกับการเล่นเกมส์มากขึ้น

ทั้งนี้อนงค์นาค ธรรมรังษี (2552, น. 8) ยังได้จำแนกผู้เล่นเกมส์ไว้เป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มแรก คือกลุ่มที่ผู้ปกครองสนับสนุน โดยกลุ่มนี้จะได้รับเงินจากผู้ปกครอง และเด็กบางคนได้เงินจำนวนมากก็จะเล่นแบบมารารอนข้ามวันข้ามคืนไม่กลับบ้าน หากเงินหมดก็จะขอยืมเงินจากผู้ปกครอง และกลุ่มที่สอง เป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงมากกว่ากลุ่มแรกก็คือ เป็นเด็กที่ไม่เงินมาเล่นเกมส์ ซึ่งจะใช้ทุกวิถีทางหาเงินมาเล่นเกมส์ ไม่ว่าจะเป็นลักเล็กขโมยน้อย หรือใช้วิธีผิดกฎหมายก็ตาม

เกมส์เปรียบเสมือนดาบสองคม กล่าวก็คือมีทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยสะท้อนจากงานวิจัยของ Wood, Griffiths, & Parke (2007) ที่สำรวจผู้เล่นเกมส์ออนไลน์พบว่า เกือบทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่างระบุว่าเคยมีประสบการณ์ในการเสียเวลา (time loss) ไปโดยเปล่าประโยชน์จากการเล่นเกมส์ โดยมองว่าการเสียเวลาการเล่นเกมส์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือช่วยให้หายเบื่อหรือคลายเครียด ช่วยให้หลีกหนีจากโลกความจริงได้ชั่วคราว แต่ข้อเสีย คือทำให้พลาดการทำ

กิจกรรมอื่น ๆ เช่น การเข้าชั้นเรียน การผัดพันกับคนอื่น เสียเวลาอนพักผ่อน รู้สึกผิดที่ปล่อยเวลาให้สูญเปล่า สาเหตุที่ทำให้สูญเสียวลามักมาจากคุณสมบัติของเกมส์ที่เล่น คือ ความซับซ้อนของเกมส์ที่ทำให้ผู้เล่นหมกมุ่นอยู่ในเกมส์ (complex and immersive) เป้าหมายที่ยั่วใจ (compelling goal) การทำแต้มให้สูงขึ้น การได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นเกมส์ออนไลน์คนอื่น ๆ พล็อตเรื่องของเกมส์ที่กระตุ้นให้ติดตาม เช่นเดียวกันนั้น ยังมีแนวทางความเห็นและข้อสรุปงานวิจัยที่ยังชี้ให้เห็นว่าผลในแง่เชิงบวกของเกมส์นั้น จะช่วยให้ผ่อนคลายและคลายเครียด เพิ่มความมีคุณค่าในตนเอง ส่งเสริมทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และพัฒนาการสามารถทางสังคม และการเพิ่มทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ (ไพบูลย์ เปานิล และคณะ, 2550; ศุภวดี บุญญวงค์, 2555, น. 283-284) ส่วนข้อสรุปวิจัยของอุซซา บิ๊กกินส์ (2552) ยังพบว่าผลกระทบจากการเล่นเกมส์มีผลดีคือ ช่วยให้พิมพ์เร็วขึ้น เรียนรู้ภาษาอังกฤษและมีเพื่อนใหม่ แต่ ผลเชิงลบ กลับมีมาก ดังเห็นได้จากงานวิจัยของ ศุภวดี บุญญวงค์ (2555, น. 283-284) วิเคราะห์และสรุปให้เห็นผลเชิงลบจากการติดเกมส์ คือ เกิดความก้าวร้าว การนำไปสู่การก่ออาชญากรรม และหมกมุ่นกับตนเอง อารมณ์ไม่คงที่ ถ้ามีใครมาขัดใจอาจมีอารมณ์รุนแรงฉุนเฉียวง่าย และเสียทั้งการเรียน เสียเงิน เสียเวลา เสียคนรัก เสียสุขภาพ และทำให้เห็นแก่ตัว (อุซซา บิ๊กกินส์, 2552) และมีผลเสียของนักเรียนจากการติดเกมส์คือการไม่ไปโรงเรียนหรือไปโรงเรียนสายเพราะเอาเวลาไปเล่นเกมส์ นักเรียนไม่รู้จักแบ่งเวลา ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนตกต่ำ นักเรียนไม่ยอมทำการบ้าน นักเรียนไม่อ่านหนังสือ และนอนหลับในห้องเรียน ซึ่งเป็นผลมาจากการอดหลับอดนอนนั่งเล่นเกมทั้งคืน บางรายมีอาการเหม่อลอยในห้องเรียน มัวแต่พะวงถึงแต่เรื่องเกมส์ จนถึงขั้นหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกมส์ (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549; ชนัตชญานันท์ เครือชัยแก้ว, 2556; “บทวิเคราะห์งานวิจัย”, 2555, น. 2-3) ยังมีผลทางด้านสุขภาพ ก็คือ อาการปวดหัวและปวดคอ เป็นต้น นักเรียนมีร่างกายทรุดโทรม ซุปผอม ซึ่งเกิดจากอุปนิสัยการบริโภคอาหารเปลี่ยนไปส่งผลให้เกิดการปวดท้อง เนื่องจากการนั่งเล่นเกมส์ติดต่อกันเป็นระยะเวลานาน (ชนัตชญานันท์ เครือชัยแก้ว, 2556; ไพบูลย์ เปานิล และคณะ, 2550)

2. แรงจูงใจของการเล่นเกมส์

สาเหตุหลักของการเล่นเกมส์ก็คือ เหนงาหรือเบื่อ ซึ่งการเล่นเกมส์สามารถแก้เหงาได้ (รุ่งลาวัลย์ เอี่ยมกุลสถิจ และคณะ, 2550) จากข้างต้นยังมีข้อสรุปงานวิจัย Peirce, & Bakke (2010) ที่พบว่าแรงจูงใจในการเล่นเกมส์ ก็คือความสนุกสนาน และความรู้สึกว่าใช้เกมส์เป็นเพื่อนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมส์ แต่การเล่นเกมส์เพื่อฆ่าเวลาที่มีความสัมพันธ์แบบแปรผกผันกับการเล่นเกมส์ แสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมส์เกิดจากแรงจูงใจที่เฉพาะเจาะจงหรือกล่าวได้ว่าวัตถุประสงค์หลัก ๆ ก็คือการเล่นเกมส์โดยตรง มิได้เกิดจากการใช้เวลาให้หมดไปในแต่ละวัน นอกจากนี้แล้วก็ยัง

มีข้อสรุปจากวิจัยของ Wu, Wang, & Tsai (2010) ซึ่งได้วิเคราะห์สมการโครงสร้างพบว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมคือ การได้บรรลุเป้าหมาย ความสนุกสนาน (enjoyment) และการได้สร้างสรรคกับคนอื่น ๆ (social interaction) มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ และยังพบว่า กลไกการให้บริการของผู้ผลิตเกมส์ได้แก่ ความยุติธรรม (fairness) ในการเล่นเกม การให้ผลประโยชน์เสริม (incentive) และความปลอดภัยด้านข้อมูลของผู้เล่น (security) มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแรงจูงใจทั้งหมดนี้ส่งผลต่อการเล่นเกมต่อไปในอนาคตอย่างต่อเนื่อง

รวมไปจนถึงวิธีของการเล่นเกมที่มีความหลากหลายที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเล่นของเด็ก เช่น วิธีการเก็บค่าบริการแบบเล่นฟรี จ่ายเงินเมื่อต้องการเพิ่มแต้มหรือซื้อสิ่งของบางอย่างในเกม (Premium Item) (อาภากร คันธรส, 2556) ยังมีสาเหตุแรงจูงใจจากข้อสรุปงานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ยังชี้ให้เห็นว่า นักเรียนนักศึกษาจะใช้ไอเทมที่มีราคาสูงและหายากของการเล่นเกม และลักษณะในการเล่นเกมส์ออนไลน์ส่วนใหญ่จะเล่นไปพร้อม ๆ กับเพื่อนที่รู้จักกันเนื่องจากการเล่นเกม ไม่ว่าจะผ่านช่องทางโลกเสมือนในเกมหรือรู้จักผ่านเกมส์แล้วนัดออกมาเล่นเกมด้วยกัน

3. การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ในการเล่นเกมส์ต้องอาศัยการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมโยงการเล่นเกมส์ออนไลน์หรือเรียกว่าเกมส์เน็ต (Net game) ซึ่งเป็นเกมส์ที่เล่นกันหลาย ๆ คน โดยผ่านเครื่องพีซีที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เช่น เว็บเกมส์ (web game) ซึ่งผู้เล่นต้องลงทะเบียนบนเว็บไซต์ก่อนเล่นเกม จากนั้นติดตั้งเกมส์ลงบนเครื่องพีซีของตนเอง แล้วเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมเล่นเกมส์กับคนอื่น ๆ การรวมตัวกันของคนเล่นเกมที่เข้ามาเล่นเกมร่วมกันกับคนอื่น ๆ โดยแต่ละคนสามารถเลือกบทบาทของตนเอง ตามฉากของเกมส์เพื่อร่วมกันทำภารกิจตามเป้าที่เกมส์กำหนดโดยที่มีลักษณะเฉพาะได้แก่ การไม่ระบุตัวตน (anonymity) การตอบสนองได้ทันที (real-time interaction) การแลกเปลี่ยนข่าวสาร (information exchange) และความสนุกสนานบันเทิง (entertainment) นอกจากนี้ด้วยความเฉพาะที่เป็นการเล่นกันเป็นกลุ่ม ส่งผลให้การเล่นใช้เวลาได้ยาวนานมากขึ้น กล่าวสรุปได้ว่าการเล่นเกมเป็นการได้สร้างสรรคกับคนอื่น ๆ (social interaction) ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ (Wu, Wang, & Tsai, 2010) โดยพฤติกรรมสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านตัวเกมออนไลน์ เป็นรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ในเกมออนไลน์ที่สามารถสร้างความเป็นสังคมเสมือนให้กับผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งถือเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้เล่นเกิดการติดเกมออนไลน์ เพราะตัวละครของผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถสื่อสารกันได้ โดยอาศัยตัวเกมออนไลน์เป็นสื่อกลาง จนสร้างความสนิทสนมในหมู่ผู้เล่นในสังคม

ออนไลน์ (ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข, 2550) ทั้งนี้ก็เพราะสมาชิกชุมชนออนไลน์ที่มีความเชื่อมั่นในชุมชนเสมือนบนโลกออนไลน์สูงมีแนวโน้มที่จะให้ความช่วยเหลือแก่สมาชิกชุมชนคนอื่น ๆ และมีพฤติกรรมแบบสนับสนุนสังคมชุมชน และสรุปว่าความเชื่อถือมากและการรับรู้ในความไม่แน่นอนของชุมชนเสมือนจะช่วยเพิ่มความพยายามในการสร้างความเข้มแข็งในชุมชนเสมือน (Chen-jung, 2007) โดยสรุปได้ว่าแรงจูงใจทางสังคมเป็นสิ่งกระตุ้นให้เล่นเกมส์มากกว่าความสนใจเกมส์ของตนเอง (Jansz, & Martens, 2003; ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข, 2549)

เช่นเดียวกันกับผลการวิจัยของ วัชรินทร์ ภิญโญศาสตร์ (2550) พบว่าการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพและการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ มีดังนี้คือ

3.1 การสร้างตัวตน การเลือกคู่สนทนา การสนทนาและการพัฒนาสัมพันธ์ภาพในเกมส์เป็นสังคมขนาดใหญ่ เมื่อทำความรู้จักกันแล้วผู้เล่นมีความพอใจซึ่งกันและกัน จะมีการสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนา เป็นการเพิ่มความสนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น

3.2 รูปแบบการสื่อสารในเกมส์ออนไลน์ ผู้เล่นเกมส์มีการใช้ภาษาเขียน การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ และ การใช้ศัพท์เฉพาะ

3.3 การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมส์ออนไลน์ ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้เล่นเป็นรูปแบบชุมชนย่อยหรือองค์กรขึ้นมา และผู้เล่นเกมส์ออนไลน์จะนิยมเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่นมากกว่าที่จะเล่นโดยลำพัง

3.4 การสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมส์ออนไลน์ ผู้เล่นมีการตั้งชื่อทั้งที่ปกปิดข้อมูลที่แท้จริงส่วนตัว และการตั้งชื่อที่มีลักษณะสอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริง นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์ เพื่อบ่งบอกว่าตนเองอยู่ในองค์กร หรือสังกัดใด เป็นการสร้างตัวตนร่วมอีกด้วย จากประเด็นข้างต้นแล้วยังเสริมข้อค้นพบของ ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข (2550) ดังนี้

3.5 พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมส์ออนไลน์กับตัวเกมส์ออนไลน์ จะส่งผลทำให้ผู้เล่นเกิดการแสดงออกทางพฤติกรรมในการเล่นเกมส์ออนไลน์ในลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันไป ตามแต่ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ทางการสื่อสารกับเกมส์ออนไลน์

3.6 พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นเกมส์ออนไลน์แต่ละคนผ่านเกมส์ออนไลน์ โดยผ่านทางตัวละครในเกมส์ออนไลน์ เมื่อผู้เล่นต้องการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นจะแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสารผ่านตัวละครของ ผู้เล่น ไปยังตัวละครของผู้เล่นคนอื่นที่ต้องการจะสื่อสาร

3.7 พฤติกรรมการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมส์ออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นผ่านตัวเกมส์ออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถเรียนรู้ลักษณะความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์จากองค์ประกอบของสื่อเกมส์ออนไลน์ได้

ขณะเดียวกันยังมีประเด็นทางด้านผลของการเข้าสังคมตั้งงานของ พรหมกนก รักศรีอักษร (2554) ทำการทดสอบผลการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนซึ่งพบว่าระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์ออนไลน์ ทักษะทางสังคมแต่ละด้าน และพฤติกรรมการติดเกมส์มีความสัมพันธ์เชิงลบที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 สรุปได้ว่าเป็นผลที่มาจากการเล่นเกมส์ รวมทั้งระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมส์มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งระดับของการติดเกมส์มีความสัมพันธ์กับระดับความสามารถในการเข้าสังคม และระดับความเหงาโดดเดี่ยวที่สูงขึ้น และสรุปให้เห็นว่าความสามารถในการเข้าสังคมมีความสัมพันธ์กับการติดเกมส์ โดยมีความเหงาโดดเดี่ยวเป็นตัวแปรแทรก (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009) ยังมีข้อค้นพบ Domahidi, & Kowert (2014) ที่ยังพบว่าการติดต่อทางสังคมเกี่ยวกับการเล่นเกมมีผลต่อทุนทางสังคมของคนที่ใช้เล่นเกมส์ออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์พร้อมกับการติดต่อกันทางออนไลน์ด้วยนั้นจะช่วยเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคมได้

จากข้อสรุปข้างต้นนั้น มีข้อค้นพบที่ชี้สรุปให้เห็นว่าประโยชน์การใช้งานสะดวก ซึ่งส่งผลต่อทัศนคติต่อเกมส์และนำไปสู่การเล่นเกมส์ออนไลน์ ผลวิจัยสามารถอธิบายได้ว่า ผู้เล่นเกมออนไลน์มองว่าเกมส์เล่นง่าย และเขาได้เล่นเกมเช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ในกลุ่มสังคมของเขาหรือกล่าวได้ว่าการที่เพื่อน ๆ เล่นเกมส์เขาจึงเล่นเกมสตามไปด้วย โดยใช้การเล่นเกมส์ เป็นช่องทางที่จะได้ติดต่อและสร้างสรรค์กับกลุ่มเพื่อนและสร้างชุมชนคนแบบเดียวกัน นอกจากนี้การเล่นเกมส์ออนไลน์อย่างต่อเนื่องยังเกี่ยวข้องกับความต้องการจะพัฒนาทักษะ การเล่นเกมสู่ระดับสูงขึ้น และต้องการความท้าทายมากขึ้น สรุปได้ว่าบรรทัดฐานของกลุ่มคนในกลุ่มเล่นเกมทั้งหมด การเล่นอย่างต่อเนื่อง และทัศนคติต่อการเล่นเกมยังมีผลต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ในขณะที่การที่คนในกลุ่มเล่นเกมมาก การยอมรับว่าเกมส์มีประโยชน์และเล่นง่าย ล่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมแล้วส่งผลต่อไปยังความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ (Hsu, & Lu, 2004)

4. ระยะเวลาการเล่นเกมส์

จากการสำรวจเอกสาร บทความ งานวิจัยซึ่งบ่งชี้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนว่าโดยเฉลี่ยเด็กใช้เวลาเล่นเกมอยู่ครั้งละ 1-3 ชั่วโมง (Jansz, & Martens, 2003; อุษา บิ๊ก กีนส์, 2552; อาภากร คันธรส, 2556; ชนิตชฎานันท์ เครือชัยแก้ว, 2556; รุ่งลาวัลย์ เอี่ยมกุศลกิจ และคณะ, 2550; “บทวิเคราะห์งานวิจัย”, 2555, น. 4) และเล่นเกมอย่างต่อเนื่องนานที่สุดประมาณ 4.02 ชั่วโมงต่อครั้ง (ชาญวิทย์ พรนภดล และกุสุมาวดี คำเกลี้ยง, 2557) จำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมส่วนใหญ่คือ 5-6 วันต่อสัปดาห์ ส่วนระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมในวันหยุดจะมีปริมาณที่มากกว่าในช่วงวันธรรมดา (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549; อาภากร คันธรส, 2556) ส่วนผลการวิเคราะห์ของ รุ่งลาวัลย์ เอี่ยมกุศลกิจ และคณะ (2550) ซึ่งพบว่าเด็กใช้เวลาเล่นเกมมากก็จะมี

ความถี่ในการเล่นเกมส์มาก และด้านช่วงเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตคือ ช่วงเวลากลางคืน หลังเลิกเรียน สำหรับการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต โดยมีกิจกรรมส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ (“บทวิเคราะห์งานวิจัย”, 2556, น. 4)

ในขณะที่เดียวกันนั้นทางด้านของคุณลักษณะทางด้านเพศก็มีผลต่อเวลาในการเล่นเกมส์ ดังงานวิจัยของ Lucas, & Sherry (2004) ศึกษาเปรียบเทียบการเล่นเกมส์ของเด็กผู้ชายและผู้หญิง สรุปได้ว่าการเล่นเกมส์ขึ้นอยู่กับเพศของเด็ก เด็กผู้ชายใช้เวลาเล่นมากกว่า และจะเล่นเกมส์ 11 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ขณะที่เด็กผู้หญิงเล่นเกมส์ 4.25 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

จากการสำรวจเอกสาร และงานวิจัยข้างต้นในประเด็นด้านของระยะเวลาการใช้เวลาในการเล่นเกมส์นานหลายชั่วโมงนั้น Wood, Griffiths, & Parke (2007) ได้สรุปให้เห็นว่าสาเหตุที่ทำให้สูญเสียเวลามากมาจากคุณสมบัติของเกมส์ที่เล่น คือ ความซับซ้อนของเกมส์ที่ทำให้ผู้เล่นหมกหมุ่นอยู่ในเกมส์ (complex and immersive) เป้าหมายที่ยั่วใจ (compelling goal) การทำแต้มให้สูงขึ้น การได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นเกมส์ออนไลน์คนอื่น ๆ พล็อตเรื่องของเกมส์ที่กระตุ้นให้ติดตาม

5. เพศกับประเภทเกมส์ที่เล่น

มีข้อค้นพบชี้ให้เห็นว่าเด็กผู้ชายจะเล่นเกมส์แตกต่างจากเด็กผู้หญิง (Mahood, Oliver, & McGrath, 2000; Eden, Bowman, & Maloney, 2009) โดยที่เด็กผู้ชายจะติดเกมส์มากกว่าผู้หญิงถึง 3 เท่า (Lee, & Kim, 2016) โดยประเภทชนิดของเกมส์นั้น โดยเด็กผู้ชายมักจะนิยมเล่นเกมส์จะชอบเกมส์ประเภท ต่อสู้ กีฬา แข่งรถ และเกมส์ผจญภัยที่ใช้จินตนาการ เกมส์กลยุทธ์ เกมส์จำลองเสมือนจริง (simulation) ส่วนเกมส์ประเภท เกมส์ไฟ่ บอร์ดเกมส์ เกมส์ปริศนา เด็กผู้หญิงจะชอบเล่นมากกว่าเพศชาย (Lucas, & Sherry, 2004) เพราะว่าการเล่นเกมส์ของเด็กผู้ชายและผู้หญิงมีบทบาทผู้เล่นแตกต่างกัน กล่าวคือเด็กผู้ชายจะมีลักษณะการเล่นที่ใช้ความพยายามมีความก้าวร้าว (offensive play) มากกว่าเด็กผู้หญิงที่มีลักษณะการเล่นแบบผู้สังเกตการณ์ (spectator) ไม่มุ่งเล่นเพื่อชัยชนะ (Gutierrez, & Garcia-López, 2012) สำหรับด้านทัศนคติของ Van der Molen, & Jongbloed (2007) เห็นว่าเด็กที่เล่นเกมส์ออนไลน์มีทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงไม่แตกต่างกัน เว้นแต่ประเภทของเกมส์ที่เป็นแรงจูงใจของเพศของผู้เล่นเกม

Hartmann, Möller, & Krause (2015) ได้สรุปในงานวิจัยว่า ตัวแปรเพศเป็นตัวแปรสำคัญในการนำไปสู่การเล่นเกมส์รุนแรง โดยมีความสนุกสนาน จากการการเล่นเกมส์เป็นตัวแปรแทรก ซึ่งตีความได้ว่าเด็กผู้ชายเล่นเกมส์ความรุนแรงมากกว่าผู้หญิง เพราะเขามีความเพลิดเพลินที่ได้เล่น และไม่รู้สึกรู้สึกผิดที่ใช้ความรุนแรงด้วยเพราะผู้ชายมักจะไม่ค่อยมีลักษณะเห็นอกเห็นใจเท่าผู้หญิง อีกทั้งยังรู้สึกว่าการใช้ความรุนแรงไม่ใช่เรื่องเสียหายอะไร จากข้างต้นนั้น Breuer, Scharnow, &

Quandt (2013) พบว่ากลุ่มที่เล่นเกมส์รุนแรงจะรับรู้ถึงความรุนแรงในเกมส์และประเมินความรุนแรงของเนื้อหาเกมส์เชิงบวก และกลุ่มที่เล่นเกมส์จะมีการรับรู้ความรุนแรงในเกมส์น้อยกว่ากลุ่มที่เป็นคนดูคนอื่นเล่นเกมส์

6. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์

ผลการสำรวจเอกสาร บทความงานวิจัยประเทศไทยและต่างประเทศชี้ให้เห็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์และการติดเกมส์ของเด็กและเยาวชน ดังที่ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข (2549) ได้สรุปให้เห็นว่าปัจจัยที่สำคัญของการเล่นเกมส์ ก็คือ ปัจจัยทางด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยี และจิตวิทยาซึ่งมีผลต่อการเล่นเกมส์ ดังนั้นจากการสำรวจเอกสาร บทความและงานวิจัย สามารถสรุปเป็นปัจจัยที่สำคัญดังนี้

6.1 ตัวเด็กเองหรือผู้เล่นเกมส์ คือ เพศและอายุ และรายได้ ซึ่งมีงานวิจัยต่างมีข้อค้นพบไปแนวทางเดียวกันโดยชี้ให้เห็นว่าเด็กผู้ชายจะเล่นเกมส์แตกต่างจากเด็กผู้หญิง (Mahood, Oliver, & McGrath, 2000; Lucas, & Sherry, 2004; Eden, Bowman, & Maloney, 2009; Gutierrez, & Garcia-López, 2012) ดังข้อค้นพบของ สายพิน บัญเรือน (2549) พบว่าตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมส์คือ เพศของผู้เล่นเกมส์ ทั้งนี้โดยนักเรียนชายมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมส์บ่อยกว่าและเร็วกว่าอีกด้วย ส่วนทางด้านของ Lee, & Kim (2016) ยังสรุปเห็นผลการวิจัยว่านักเรียนชายชอบเล่นเกมส์ประเภท PRG, simulation และเกมส์ต่อสู้มากกว่านักเรียนหญิง และนักเรียนผู้หญิงชอบเล่นเกมส์ casual game มากกว่านักเรียนชาย สำหรับประเด็นด้านเพศยังเกี่ยวข้องกับบริบทอื่น ๆ อีกด้วย และในทัศนะของ Eden, Bowman, & Maloney (2009) ซึ่งกล่าวว่าปัจจัยด้านตัวเด็กที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์ ได้แก่ เพศ อายุที่ผูกโยงกับการรู้จักคิดแยกแยะอย่างมีเหตุผล ทักษะการเล่นเกมส์ โอกาสการเล่นเกมส์ได้บ่อยครั้งซึ่งหากตัวเยาวชนเองมีอายุเพิ่มขึ้น มีความคิดเป็นเหตุเป็นผล รู้จักแยกแยะสิ่งดี หรือสิ่งไม่ดีได้มากขึ้น และตระหนักรู้ถึงคุณโทษของการเล่นเกมส์ออนไลน์ได้ด้วยตนเองมากขึ้น รวมทั้งสามารถรู้จักควบคุมเวลาในการเล่นเกมส์ได้ด้วยตนเอง (ดวงพร หุตารมย์, 2550; อาภากร คันธรส, 2556) นอกจากนี้แล้ว อัครชัย เวชานนท์ (2557) ยังพบว่าผู้ที่เล่นเกมส์นั้นมีทัศนคติที่ต่อดิจิทัลเกมส์นั้นส่งผลแตกต่างไปตามกลุ่มอายุและรายได้ ด้วยเช่นกัน และทำนองเดียวกันนั้น ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข (2549) ก็ได้สรุปเห็นถึงช่วงกลุ่มอายุเด็ก คือ เด็กที่มีอายุระหว่าง 8-11 ปี เรียนอยู่ชั้นประถมศึกษา และอายุ 12-15 เรียนอยู่ชั้นมัธยมตอนต้น เล่นเกมส์เพราะเพื่อนชวนมีผลต่อการเล่นเกมส์ โดยแตกต่างกับกลุ่มวัยรุ่นช่วงอายุระหว่าง 15-19 ปี เรียนอยู่ระดับมัธยมปลาย เล่นเกมส์เพื่อฆ่าเวลา และเพื่อนชักชวนก็ไม่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมส์ของวัยรุ่นนี้มากนัก ขณะเดียวกันปัจจัยทางเศรษฐกิจมีผลต่อการเลือกเล่นเกมส์ออนไลน์ของเด็กด้วยเช่นกัน

6.2 พ่อแม่และครอบครัว มีข้อค้นพบจากงานวิจัยว่าความผูกพันหรือความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับพ่อแม่มีความสัมพันธ์แบบแปรผกผันกับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ ในกรณีที่พ่อแม่มีการควบคุมแบบยืดหยุ่นกับเด็ก แสดงให้เห็นว่าการควบคุมแบบยืดหยุ่นอ่อนผ่อนตามบ้างของพ่อแม่จะช่วยป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นตามมาจากการเล่นเกมของวัยรุ่นได้ (Shin, & Kim, 2010) และก็มีข้อสรุปจากงานวิจัยและเอกสารตำราวิชาการที่สนับสนุนข้อค้นพบว่า *ครอบครัวเด็กที่เล่นเกมและสังคม* มีผลต่อการเล่นเกมเช่นเดียวกัน (ตะวันเศรษฐ์ เขื่อนันท์, 2549; ภิรวัดณ์ นนทะโชติ ภทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ และทยณัฐ ชวนไชยสิทธิ์, 2552; ศุภวดี บุญญวงค์, 2555, น. 293; พิงรอร รามสุต และคณะ, 2550) นอกจากนี้ยังอยู่ที่ลักษณะการควบคุมของพ่อแม่ หากพ่อแม่มีการควบคุมเวลาเข้มงวดจะช่วยลดระยะเวลาการเล่นของเด็กแต่ไม่ได้ช่วยป้องกันไม่让孩子ติดเกมได้ นอกจากนี้บรรยากาศในครอบครัวยังมีการเชื่อมโยงกับการติดเกมอยู่บ้าง โดยที่ครอบครัวที่อบอุ่น พ่อแม่สามารถพูดคุยกับลูกได้อย่างสนิทสนมและไม่ทะเลาะเบาะแว้งกับลูก มีความเชื่อมโยงกับการติดเกมของเด็ก (Lee, & Kim 2016)

นอกจากนี้ในปัจจุบันด้านพ่อแม่ยังเกี่ยวข้องกับ การไม่รู้เท่าทันสื่อใหม่ของผู้ประกอบการและสภาพความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่อ่อนแอ ปัญหาครอบครัวขาดความเข้มแข็งด้วยความอ่อนแอของสถาบันครอบครัวต่อการอบรมดูแลสมาชิก จึงไม่มีเวลาดูแลและขาดการเอาใจใส่จึงตามใจอย่างไม่ถูกทางจึงทุ่มเททางวัตถุแต่ขาดการดูแลและทางจิตใจและความอบอุ่น (พิงรอร รามสุต และคณะ, 2550; อนงค์นาถ ธรรมรังสี, 2552, น. 10) โดยพ่อแม่ยุคใหม่ล้วนแล้วแต่มีภาระงานที่ต้องรับผิดชอบ หลายครอบครัวไม่มีเวลาให้กับบุตรหลาน หลายครอบครัวใช้เกมส์และอินเทอร์เน็ตเป็นเสมือนพี่เลี้ยงดูแลลูกแทนตนรวมถึงผู้ประกอบการหลายท่านก็เติบโตมาในยุคที่ยังไม่มีเทคโนโลยีเหล่านี้ จึงรู้ไม่เท่าทันสื่อและไม่สามารถดูแลป้องกันการใช้เทคโนโลยีของเด็กและวัยรุ่นที่โตมากับสิ่งเหล่านี้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ (“บทวิเคราะห์งานวิจัย”, 2555, น. 4) ยังมีปัจจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับครอบครัว อันได้แก่ การที่ผู้ประกอบการต้องทำงานหารายได้และดูแลบุตรเพียงลำพัง และการไม่ปรับเปลี่ยนการเลี้ยงดูบุตรไปในทางที่ถูกต้องหรือการไม่สนใจหรือใส่ใจ (ดวงพร หุตารมย์, 2550; ไพบุลย์ เปานิล และคณะ, 2550) ดังนั้นในเรื่องของความรับผิดชอบของพ่อแม่ที่มีต่อเด็ก การสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับเด็ก และสัมพันธ์ภาพระหว่างพ่อแม่ต่อเด็กก็มีผลเช่นเดียวกันที่ทำให้เขาติดเกมส์ (ทวิศิลป์ กุลนภาดล ฐิติมาวดี เจริญรัชต์ และเพ็ญนภา กุลนภาดล, 2550)

6.3 เพื่อน บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ คือ เพื่อน (อาภากร คันธรส, 2556; ทวิศิลป์ กุลนภาดล, ฐิติมาวดี เจริญรัชต์ และเพ็ญนภา กุลนภาดล, 2550) กล่าวได้ว่าเด็กที่เล่นเกมจะความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อนและการได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมติดเกมส์ (ดวงพร หุตารมย์, 2550; อนงค์นาถ ธรรมรังสี; 2552, น. 11) และมีข้อค้นพบจากงานวิจัยต่างเห็นว่าการเล่นเกมสามารถตอบสนองตนเองได้โดย ความรู้สึกว่ามีกลุ่มเพื่อน เนื่องจากต่อเนื่องความสนุกสนาน

และการมีเพื่อนเข้ามาเล่นจำนวนมาก มีตัวละครอันหลากหลายในเกมส์ (วัชรินทร์ ภิญญาศาสตร์, 2550; ศุภวดี บุญดวงศ์, 2555, น. 296; ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข, 2550; Hsu, & Lu, 2004; Chen-jung, 2007)

6.4 เทคโนโลยีและเกมส์ อันหมายถึงเป็นตัวกำหนดสังคม เด็กและเยาวชนเติบโตมาท่ามกลางเทคโนโลยีและมีการพึ่งพาเทคโนโลยีเกินความจำเป็น และเป็นสิ่งที่เข้าถึงง่ายและรวดเร็ว จึงเป็นปัจจัยเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตและเกมส์มากยิ่งขึ้น (ศุภวดี บุญดวงศ์, 2555, น. 298) เช่นเดียวกับข้อค้นพบของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) และ พิงรอรอง รามสุต และ คณะ (2550) เห็นพ้องกันว่าปัจจัยการติดเกมส์ออนไลน์ของเด็กซึ่งพบว่าในด้านของปัจจัยทางเทคโนโลยี ออกแบบเกมส์ให้มีลักษณะดึงดูดใจและทำให้ติดได้ ทั้งนี้เทคโนโลยีเกมส์มีความหลากหลายและความสมจริงที่มีอยู่ในโลกของเกมส์ออนไลน์ (ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข, 2549)

นอกจากนี้ ตัวเกมส์ ในตัวละคร (เกมส์) น่ารัก มีการพัฒนาเลเวล ความทันสมัย ตลอดจนภาพสีสันและเสียง ตัวละคร และเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นในเกมส์ (อนงค์นาถ ธรรมรังษี, 2552, น. 11-13; อุษา บิ๊กกินส์, 2552) เพราะเกมส์สามารถดึงดูดเด็กให้ติดอยู่กับการเล่นเกมส์เพราะ ในขณะที่เด็กเล่นเกมส์เขาได้ทั้งความสนุกสนาน ได้เข้าสู่ประสบการณ์เหนือจริง ถูกท้าทาย ได้ค้นหาความลับลับซับซ้อน รวมทั้งได้แข่งขันเพื่อชัยชนะ (Markey, Leeder, & Rieh, 2014, p. 14; ดวงพร หุตารมย์, 2550; อุษา บิ๊กกินส์, 2552) และยังเชื่อมโยงกับทางด้านประเภทเกมส์และบทบาทที่เล่นในเกมส์ อีกเช่นกันดังข้อสรุปงานวิจัยของ Ribbens, & Malliet (2015) สรุปให้เห็นว่าในการเลือกบทบาทตัวละครในเกมส์ไม่มีความสำคัญที่บ่งชี้ถึงความรุนแรงได้มากนัก แต่การกระทำในเกมส์เพื่อให้ชนะในการต่อสู้มีความสำคัญมากกว่า กล่าวคือ การวิเคราะห์ถึงในการแสดงออกตามบทบาทของตัวละคร (action) ในระหว่างการเล่นจะสะท้อนความรุนแรงได้ดีกว่าการยึดเพียงบทบาทตัวละครที่เลือก (narrative) ในการตอบสนองต่อกฎในเกมส์พบว่า ผู้เล่นเกมส์ที่มุ่งชนะตามเป้าหมายของเกมส์ (mission-based player) จะมีความชำนาญและความสามารถควบคุมกฎของเกมส์เพื่อชัยชนะได้มากกว่าผู้เล่นทั่วไป และมักจะพบว่าเขามักจะผูกพันกับพฤติกรรมความรุนแรงมากกว่าเช่นกัน นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เล่นมีการเปลี่ยนแปลงแบบการเล่นไปมาระหว่างผู้เล่นแบบทั่วไป (reactive player) กับผู้เล่นแบบมีชั้นเชิง (strategic player) ในระหว่างเล่นเกมส์ด้วย ซึ่งเกิดจากหลายสาเหตุ เช่น ความแตกต่างระหว่างผู้เล่นในแต่ละช่วงเกมส์ สภาวะทางจิตใจในขณะที่เล่นเกมส์ในแต่ละช่วงระยะเวลาเหตุการณ์แต่ละช่วงของเกมส์ และเสนอว่าการวิเคราะห์แสดงถึงความรุนแรงของผู้เล่นเกมส์สามารถพิจารณาแบ่งแยกได้ตามเกณฑ์สำคัญดังนี้

6.4.1 การเลือกบทบาทตัวละคร (orientation toward narration) การเลือกเล่นในบทบาทได้นั้น แสดงให้เห็นถึงระดับความรุนแรงของผู้เล่นซึ่งแตกต่างกันไปตามบทบาทตัวละครที่

เขาเลือก บางคนเลือกเป็นผู้กระทำทารุณ (perpetrator) เช่น การข่มขืน บางคนเลือกเป็นผู้แสดงบทบาทสนับสนุน (supportive role) เช่น ผู้เล่นบทรอง หน่วยสนับสนุน หน่วยแพทย์ เป็นต้น

6.4.2 การแสดงออกผ่านกฎของเกมส์ (orientation towards game rules) การเลือกวิธีตอบสนองต่อกฎของเกมส์แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงที่ต่างกัน กล่าวคือ บางคนตอบสนองต่อเงื่อนไขในเกมส์ตามคุณสมบัติที่ตนเองมีอยู่ (tactic player) แต่บางคนเหนือชั้นกว่า โดยมีการตอบสนองด้วยการคิดวิเคราะห์ด้วยเหตุผล และตามความเชี่ยวชาญ (strategic player) เพื่อผลชนะในภายหน้าในระยะยาว ไม่ใช่ตอบสนองไปตามเรื่องราวเฉพาะหน้า

6.4.3 การแสดงออกผู้ร่วมเล่นคนอื่น ๆ (orientation towards offers) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในเกมส์ที่เล่นเป็นกลุ่มบนออนไลน์ ซึ่งมีลักษณะของความเป็นสังคม (social motivation) อยู่ด้วย ซึ่งแสดงออก 3 ลักษณะ คือ ผู้ที่ให้ความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ เพื่อจะได้เป็นส่วนหนึ่งในสังคม ผู้ที่ให้ความร่วมมือกับกลุ่มเพื่อชัยชนะในเกมส์ ผู้ที่ชอบเอาชนะคู่แข่งที่เล่นด้วยโดยมีความรู้สึกว่าชนะคนที่เล่นนั้นทำหายกว่าการการชนะคู่แข่งเป็นเครื่องโปรแกรมที่กำหนดไว้แล้ว ซึ่งการแสดงต่อคนอื่นนี้ในเชิงทฤษฎีชี้ให้เห็นว่าการแสดงออกแบบการให้ความร่วมมือจะช่วยลดระดับความรุนแรงของผู้เล่นเกม

สำหรับประเด็นด้านประเภทเกมส์ความรุนแรงมีข้อค้นพบของ Breuer, Scharnow, & Quandt (2013) ได้สรุปในด้านประเภทของเกมส์ความรุนแรงก็คือ กลุ่มเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมส์รุนแรงจะรับรู้ถึงความรุนแรงในเกมส์ และประเมินความรุนแรงของเนื้อหาเกมส์เชิงบวก และกลุ่มที่เล่นเกมส์จะมีการรับรู้ความรุนแรงในเกมส์น้อยกว่ากลุ่มที่เป็นคนดูคนอื่นเล่นเกมส์

6.5 กลยุทธ์ทางการตลาดของเกมส์ ทั้งนี้เป็นปัจจัยที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อการซื้อขายเกมส์ผ่านช่องทางดิจิทัลดาวน์โหลด คือ รายการส่งเสริมการขายนั้นมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเกมส์ผ่านระบบดิจิทัลมากที่สุด ส่วนด้านสินค้านั้นปัจจัยที่มีอิทธิพลที่สุด คือ เป็นสินค้าที่ถูกลิขสิทธิ์ และปัจจัยด้านสถานที่คือ สามารถเลือกซื้อได้ตลอด 24 ชั่วโมงดิจิทัลเกมส์เป็นช่องทางที่สะดวกกว่าการซื้อแผ่นเกมส์ ยังต้องการเก็บสะสมแผ่นเกมส์ในเวอร์ชันพิเศษ และดิจิทัลเกมส์ควรมีการถ่ายโอนความเป็นเจ้าของให้แก่ผู้อื่นได้ (อัครชัย เวชานนท์, 2557)

6.6 สภาพแวดล้อมชุมชนที่พักอาศัย โดยที่ปัจจุบันกลยุทธ์ส่งเสริมการบริโภคอินเทอร์เน็ตค่าเฟเพิ่มมากขึ้นเป็นดอกเห็ด (พิรงรอง รามสูต และคณะ, 2550) และหากสภาพแวดล้อมในชุมชนคือร้านให้บริการเกมส์ออนไลน์ตั้งอยู่ใกล้สถานศึกษาและที่อยู่อาศัย ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงร้านเกมส์ได้ง่าย และดึงดูดให้เยาวชน อยากที่จะเข้ามาเล่นเกมส์ได้ตลอดเวลา (ดวงพร หุตารมย์, 2550; จุฬารภรณ์ โสตะ และคณะ, 2550; ทวีศิลป์ กุลนภาตล ฐิติมาวดี เจริญรัชต์ และเพ็ญญา กุลนภาตล, 2550; ไพบุลย์ เปานิล และคณะ, 2550) ดังบทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกมส์ได้รวบรวมข้อมูลและจากข้อมูลจากสำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.)

ประจำปี พ.ศ. 2553 ระบุว่ามีย่านเกมสัจจดทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ จำนวนทั้งสิ้น 42,853 ร้าน ส่วนใหญ่ให้บริการเกมออนไลน์ คิดเป็น ร้อยละ 70.4 เกมสัจคอมพิวเตอร์ (ออฟไลน์) ร้อยละ 48.1 (2555, น. 2)

6.7 ช่วงระยะเวลาของการเล่นเกมสัจ ซึ่งปัจจัยทางด้านความบ่อยครั้งในการเล่นเกมส์ และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนมีผลต่อการเล่นเกมสัจ (สายพิน บัญเรื่อน, 2549) ทั้งนี้ประเด็นจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมส์ตามผลสรุปวิจัยของ Lucas, & Sherry (2004) ที่ศึกษาเปรียบเทียบการเล่นเกมส์ของเด็กผู้ชายและผู้หญิง สรุปได้ว่าการเล่นเกมสัจขึ้นอยู่กับเพศของเด็ก เด็กผู้ชายใช้เวลาเล่นมากกว่า และจะเล่นเกมสัจ 11 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ขณะที่เด็กผู้หญิงเล่นเกมสัจ 4.25 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และยังเกี่ยวข้องกับความแตกต่างระหว่างผู้เล่นในแต่ละช่วงเกมส์ สภาวะทางจิตใจ ในขณะที่เล่นเกมส์ในแต่ละช่วงระยะเวลาเหตุการณ์แต่ละช่วงของเกมส์ (Ribbens, & Malliet, 2015)

6.8 ทักษะการเข้าทางสังคม ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมส์ ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (interpersonal relationships) โดยที่เด็กที่เข้าสังคมยากมักจะมีแนวโน้มติดเกมส์ (Lee, & Kim, 2016) ดังข้อสรุปงานวิจัยของพรรณกนก รักศรีอักษร (2554) ศึกษาประเด็นระดับทักษะทางสังคมผู้ที่เล่นเกมส์ออนไลน์ พบว่าวัยรุ่นที่เล่นเกมส์ออนไลน์ส่วนใหญ่มีทักษะทางสังคมในตั้งแต่ระดับปานกลางเป็นต้นไป และระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมส์มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมอย่างเห็นได้ชัด รวมถึงแนวข้อสรุปผลการวิจัยของ Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009) พบว่า เด็กวัยรุ่นติดเกมส์ออนไลน์ทุกประเภท การมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นเป็นตัวแปรสำคัญของการเริ่มต้นติดเกมส์และการติดเกมส์อย่างยาวนาน ระดับของการติดเกมส์มีความสัมพันธ์กับระดับความสามารถในการเข้าสังคม และระดับความเหงาโดดเดี่ยวที่สูงขึ้น และสรุปให้เห็นว่าความสามารถในการเข้าสังคมมีความสัมพันธ์กับการติดเกมส์ โดยมีความเหงาโดดเดี่ยวเป็นตัวแปรแทรก อีกปัจจัยสำคัญที่ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าส่งผลต่อการเรียนรู้และพฤติกรรมของเด็ก และเยาวชนอย่างมากคือ ปัจจัยทางสังคม อันได้แก่ สถาบันการศึกษา สิ่งแวดล้อม และระบบสังคมไทยในปัจจุบัน (“บทวิเคราะห์งานวิจัย”, 2555, น. 4) นอกจากนี้แล้วประเภทของโรงเรียนมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย ระหว่างเด็กติดเกมส์กับไม่ติดเกมส์ (Lee, & Kim, 2016)

การรู้เท่าทันเกมส์ (Games Literacy)

ในสภาพการณ์ทางการสื่อสารและเทคโนโลยีดิจิทัลที่ปรับเปลี่ยนสังคมและวัฒนธรรมจึงนำมาสู่การมีมุมมองต่อการรู้เท่าทันสื่อแบบใหม่ที่เรียกว่า “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” (Digital literacy) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็ก โดยจะก่อให้เกิดการปลูกฝังความคิดของเด็กขึ้นได้ (Hochsmann, & Poyntz, 2012, pp. 139-

144) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลถือเป็นคำใหม่ที่มีพื้นฐานมาจากคำเดิมและขยายความหมายมาจากอดีตที่มีการใช้คำว่า “การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์” (Computer literacy) ซึ่งหมายถึงเฉพาะทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ต่อมามีการใช้คำว่า “ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ” (ICT skill) ซึ่งเป็นคำที่ใช้ในการสำรวจทักษะ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยแบ่งเป็นระดับทักษะในการใช้โปรแกรมพื้นฐาน และความใช้เสรีชเอ็นจิ้นฐานข้อมูลและโปรแกรมขั้นสูงในเวลาต่อมาได้มีการขยายสู่เรื่องความปลอดภัยในการใช้สื่อออนไลน์ หรืออินเทอร์เน็ต (Buckingham, 2008, p. 76) ในยุคที่ “ดิจิทัล” ซึ่งเป็นเครื่องมือหลักที่ใช้ในสังคมทั้งในด้านการเขียน การเรียน การเมืองและความบันเทิง ดังนั้นบุคคลที่ต้องมีทักษะใหม่ มีวิธีการใหม่ที่จะใช้เผยแพร่เนื้อหาและประสบการณ์ได้อย่างเข้าใจ ผ่านรหัสดิจิทัล ดังนั้นจึงนำมาสู่การรู้แบบใหม่ และในสภาพการใช้ชีวิตท่ามกลางสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นความเคยชินที่เด็กใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้การทำงานการใช้ชีวิตในสังคม และใช้เพื่อเป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ (Brainin, & Bar-Lev, 2005; Hoechsmann, & Poyntz, 2012, pp. 139-144)

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล จึงมีประเด็นสำคัญ ได้แก่ อำนาจในการรับรู้ ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว ความคิดสร้างสรรค์ จริยธรรม รวมทั้งการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่แต่ในโรงเรียนเท่านั้น แต่เป็นสิ่งที่อยู่นอกโรงเรียน เช่นกันและการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนเกี่ยวข้องกับความสามารถและทักษะการใช้อินเทอร์เน็ต (Meyers, Erickson, & Small, 2013) ยังรวมจนถึง Livingstone, Bober, & Helsper (2005) ที่ได้ให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต (Internet Literacy) ในกลุ่มเด็กและเยาวชนของอังกฤษช่วงอายุ 9-19 ปี และชี้ให้เห็นว่า การรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยความสามารถ 3 ประการ ดังนี้ 1) ความสามารถในการเข้าถึง (Access) อินเทอร์เน็ต ในด้านการครอบครองอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การเข้าถึงเนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต เช่น การค้นหาเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต 2) ความสามารถในการทำความเข้าใจ (Understanding) เนื้อหาโดยการที่สามารถประเมินเนื้อหาได้ในด้านความสามารถในการประเมินผลกระทบของเนื้อหาต่อผู้รับสารได้ ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาอย่างแจ่มชัดทั้งทางตรงและโดยนัย ความสามารถในการวิพากษ์เนื้อหาในด้านดีและผลเสียได้ และความสามารถในการทำความเข้าใจถึงโอกาสทั้งด้านดีและด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต และ 3) ความสามารถในการเป็นผู้สร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเอง (Creation) ในฐานะผู้รับสารที่ตื่นตัว โดยเป็นผู้รับสารที่ตื่นตัวต่อเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต และสามารถสร้างหรือผลิตเนื้อหาด้วยตนเองการเป็นผู้ที่สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ตอบโต้ และสร้างการมีส่วนร่วมบนอินเทอร์เน็ตได้นอกจากนี้ทัศนะของ Hobbs (2010, pp. 18-19) ซึ่งมีความเห็นสอดคล้อง กับข้อเสนอข้างต้น และยังเพิ่มขยายในประเด็นอีก 3 ประการ อันได้แก่ 1) การวิเคราะห์ประเมินเนื้อหา (Analyze &

Evaluation) เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาในสื่อดิจิทัล และใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไปวิเคราะห์ คุณภาพ ความถูกต้องสัจจริง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา รวมทั้งสามารถวิเคราะห์ถึงผลกระทบของเนื้อหาได้ 2) การสะท้อนผล (Reflect) เป็นการนำหลักการด้านความรับผิดชอบและจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรม การสื่อสาร และสร้างประสบการณ์ชีวิตของเขาได้และ 3) การกระทำ (Act) เป็นการแลกเปลี่ยนสังคม ความรู้ และสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาตัดสินใจ

“การรู้เท่าทันเกมส์” (Games Literacy) เป็นองค์ความรู้ที่ต่อยอดจากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งการเล่นเกมส์นั้นอาศัยรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อในการเข้าถึง ซึ่งความหมายแนวคิดการรู้เท่าทันเกมส์ คือจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมส์ว่าแตกต่างจากสื่อทั่วไป กล่าวคือ วิดีโอเกมส์มีเครื่องมือและวิธีการหลากหลายแบบที่สามารถสร้างประสบการณ์ ความรู้สึกอย่างสอดประสานกลมกลืนให้แก่ผู้เล่นเกมส์ เช่น การเขียนบทดำเนินเรื่อง การสร้างความฉงนสงสัย การบีบคั้นอารมณ์ให้ตึงเครียด การร้องขอให้ผู้เล่นเกมส์คนอื่น ๆ ให้ช่วยเหลือ การใช้จังหวะเพลงเร้าอารมณ์ กระตุ้นผ่อนคลาย ผลักดันสู่อารมณ์สุดขีด สิ่งเหล่านี้ในเกมส์สามารถสร้างความรู้สึกและประสบการณ์ที่ผู้เล่นชื่นชอบและยึดติดอยู่กับเกมส์ (Kringie, 2012, p. 638) ทำนองเดียวกันนั้น Markey, Leeder, & Rieh (2014, p. 14) ก็ได้กล่าวว่าเกมส์สามารถดึงดูดเด็กให้ติดอยู่กับการเล่นเกมส์เพราะในขณะที่เด็กเล่นเกมส์ เขาได้ทั้งความสนุกสนาน ได้เข้าสู่ประสบการณ์เหนือจริง ถูกท้าทาย ได้ค้นหาความลึกลับซับซ้อน รวมทั้งได้แข่งขันเพื่อชัยชนะ ซึ่งเกมส์ถูกสร้างขึ้นมาให้ติด คือสนุกสนาน สมจริง ท้าทาย สนองตอบความต้องการพื้นฐานหลายอย่างของมนุษย์ คนเล่นเกมส์จึงมักติดเกมส์ได้ง่าย ๆ ผู้ผลิตเกมส์และร้านเกมส์สามารถทำเงินได้มากจากการขายแผนเกมส์ ขายชั่วโมงเล่นเกมส์ ขายสินค้าในเกมส์ (game item) ดังนั้นหากผู้เล่น เล่นนานเท่าไร เล่นหลายเกมส์เท่าไร เล่นในระดับสูงชันเท่าไร ผู้ผลิตก็ยิ่งได้เงินมากขึ้นเท่านั้น (มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, 2555, น. 31) เช่นเดียวกันนั้น Kringie (2012, p. 639) ยังได้อธิบายว่าเกมส์ยังมีลักษณะเป็นลูกผสม (hybrid) ขององค์ประกอบจากศิลปะจากหลาย ๆ อย่าง เช่น ภาพยนตร์ การแสดงดนตรี ภาพสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง การเล่าเรื่อง บทบาทตัวแสดง ซึ่งในการรู้เท่าทันจึงต้องทำความเข้าใจและทักษะที่จะสามารถรู้ว่าเกมส์ถูกสร้างให้น่าสนใจอย่างไร นำไปสู่แนวคิดที่ว่าหากทำให้ผู้เล่นเกมส์ที่มีความรู้และเข้าใจว่าเกมส์สามารถสร้างกรอบความคิดอารมณ์ ประสบการณ์ให้ผู้เล่นเกมส์อย่างไร จะเป็นวิธีช่วยให้ผู้เล่นเกมส์สามารถแยกแยะระหว่างโลกของเกมส์กับโลกของความเป็นจริง สำหรับทัศนะของ Squire (2008, pp. 635-669) ได้ระบุให้เห็นถึงสาระสำคัญของเกมส์เป็นระบบที่เป็นพลวัต (Dynamic system) ไม่หยุดนิ่ง มีการดำเนินไปในลักษณะแบบการจำลองเหตุการณ์เสมือนจริง (Simulation) ที่เริ่มต้นด้วยเงื่อนไขที่กำหนดไว้ตั้งแต่แรก (Initial condition) และจะค่อย ๆ พัฒนา (Evolve through time) เหตุการณ์ต่อไปตามตลอดเวลาเพื่อตอบสนองการกระทำของผู้เล่น สิ่งนี้

น่าสนใจคือประเด็นที่ผู้เล่นเกมส์จะปรับเปลี่ยนแปลง (Transformation) ประสบการณ์จากการเล่นเกมส์ของตนเองในขณะที่จดจ่ออยู่กับเกมส์ไปอย่างไร ซึ่งอธิบายด้วยลักษณะการไหลลื่น (Flow) ซึ่งเป็นสภาวะที่ผู้เล่นมีทักษะความชำนาญที่เท่าเทียมกับเงื่อนไขที่ท้าทายในเกมส์ ซึ่งจะสร้างเงื่อนไขที่ผู้เล่นรู้สึกว่าได้เข้าไปอยู่ขอบเขตของเงื่อนไขนั้นได้แล้ว

Squire (2008, pp. 635-669) ยังได้กล่าวอีกว่าเกมส์มีความสัมพันธ์กับความรู้ สื่อสารสนเทศ และสถาบันทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย 1) การผลิตและการบริโภคสารสนเทศ 2) แนวทางการใช้พื้นที่ดิจิทัลและการวิพากษ์ที่ส่งเสริมค่านิยมเฉพาะขึ้น 3) ความสามารถในการสร้างความหมายจากตัวบทที่หลากหลายทั้งตัวอักษร ภาพ การปรับเปลี่ยนแปลงไปในปรากฏในเกมส์ (Game modification) 4) ตัวบทที่ไหลเวียนภายในและข้ามกลุ่มชุมชน 5) แนววิถี (Trajectory) การมีส่วนร่วมในระบบสังคม ที่หมายรวมถึงการสื่อข่าวเรื่องเกมส์ (Game Journalism) การออกแบบเกมส์ การวิพากษ์เกมส์ 6) การเปลี่ยนตำแหน่ง (Repositioning) ใหม่ของการเขียน (Written text) จากการเป็นสิ่งที่ถูกกระทำจากอำนาจไปสู่การใช้เพื่อส่งเสริมการปฏิบัติต่อสื่อดิจิทัลของตนเอง Apperley, & Beavis (2011) อธิบายว่าเกมส์มีตัวบทแบบเหนือตัวบทหรือพาราทีกซ์ (Paratext) ซึ่งหมายรวมถึงแบบอยู่ในเกมส์ทั้งเทคนิคในเกมส์ (technique) ข้อความ (text) เทคโนโลยีและการกระทำในเกมส์ (practice) เช่น แอนิเมชันในเกมส์ ศิลปะการสร้างสรรค์ในเกมส์ การปรับแต่งในเกมส์ (modding) และการออกแบบ เราสามารถใช้พาราทีกซ์นี้ขึ้นการออกแบบเกมส์เพื่อสร้างการรู้เท่าทันในด้านการคิดเชิงวิพากษ์ได้ เพราะผู้เล่นเกมส์จะมีการตีความอ่านพาราทีกซ์ และต้องประเมินตัดสินเพื่อเลือกที่จะเข้าถึงเกมส์ได้ตามที่ต้องการ นอกจากนี้ผู้เล่นเกมส์ที่จะมุ่งจะได้ชัยชนะในเกมส์ ต้องอ่านและประเมินพาราทีกซ์เหล่านี้

Gumulak, & Webber (2011) ได้พบว่าแรงจูงใจหลักในการเล่นเกมส์ของเด็กก็คือความท้าทายความสามารถของตนเอง (challenge) และการได้รับความบันเทิงผ่อนคลาย (entertainment) เด็กส่วนใหญ่ ร้อยละ 89 เปอร์เซนต์ ระบุว่าได้เรียนรู้จากเกมส์โดยได้รับรู้เกี่ยวกับข่าวสารข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนที่โรงเรียนได้ เขาได้ฝึกฝนทักษะการใช้ชีวิตจากการเล่นเกมส์ และการได้ฝึกทักษะความสัมพันธ์ของอวัยวะที่สำคัญ 2 สิ่ง คือ ตาและมือที่สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างดี นอกจากนี้เด็กยังมีความสามารถฝึกฝนการอ่านบท (text) ของเกมส์ได้ อีกทั้งยังเข้าใจสารสนเทศที่เหนือกว่าตัวบท (Para textual information) ได้ และสามารถตีความและนำมาใช้แก้ปัญหาในเกมส์ได้ และยังมีบางส่วนที่สามารถสร้างเนื้อหาข้อความเพื่อตักเตือนผู้เล่นคนอื่นให้เล่นเกมส์ได้ดีขึ้นด้วย

กล่าวได้ว่า การรู้เท่าทันเกมส์ ก็คือเด็กที่เล่นเกมส์จะมีความสามารถในการใช้ข่าวสารข้อมูลได้ดี กล่าวคือสามารถรับรู้ความต้องการข้อมูลและตนเอง กำหนดแนวทางในการหาข้อมูลที่ต้องการได้ และเข้าถึงข้อมูล ประเมินข้อมูล แล้วนำมาใช้ประโยชน์ได้ตามความต้องการได้อย่าง

เหมาะสม และเรียนรู้เป็นความรู้เพิ่มเติมได้ (Gumulak, & Webber, 2011) นอกจากนี้ แนวความคิดเห็นของ Steinkuehler (2010) ได้เสนอว่า เกมส์และการรู้หนังสือมีความสัมพันธ์กันอย่างมากและชี้ให้เห็นว่าเกมส์เป็นการเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมาย ดังนั้นการเล่นเกมส์เป็นเสมือนการฝึกฝนเรื่องการเรียนรู้ภาษาดิจิทัลทั้งที่การอ่านภาษาดิจิทัลด้วยตนเองในกรณีที่มีมุมมองของผู้เล่นคนเดียวและ ยังเป็นการฝึกการอ่านภาษาดิจิทัลแบบช่วยกันเรียนรู้ในกรณีที่เป็นการเล่นเกมส์ออนไลน์กับคนอื่น ๆ

นอกจากนี้แล้วหน่วยงานมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (2555, น. 31) ก็ได้สรุปให้เห็นถึงประเด็นรู้ทันเนื้อหาของเกมส์ว่า เกมส์มีเนื้อหา มีเรื่องราว มีภารกิจที่ผู้เล่นจะต้องทำให้ได้ในเกมส์ ผู้เล่นจะต้องเข้าใจว่าเกมส์เป็นเพียงเรื่องสมมุติที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพิ่มสีสัน สร้างอรรถรส ไม่ใช่เรื่องจริง ผู้เล่นจะต้องแยกให้ออก ไม่ซึมซับอารมณ์ บทบาท หรือภารกิจที่ต้องทำในเกมส์เอาออกมาใช้ในชีวิตจริง ดังนั้นสรุปว่าการรู้เท่าทันเกมส์ ก็คือ ผู้เล่นเกมส์จะต้องอ่านสารหรือทำความเข้าใจเนื้อหาการออกแบบคุณสมบัติ ลักษณะต่าง ๆ ของเกมส์ในเวลาเดียวกันผู้เล่นเกมส์ต้องตอบโต้ต่อเกมส์จึงต้องสร้างสาร เขียนเนื้อหาเพื่อการเล่นเกมนั้น (Hayes, & Gee, 2010)

1. กรอบการวัดการรู้เท่าทันเกมส์

Tao (2009, as cited in Chuang, & Tsai, 2015, p. 112) ได้สรุปให้เห็นถึงองค์ประกอบ 4 ด้านของการรู้เท่าทันเกมส์ว่าประกอบด้วย

1.1 ความรู้เกี่ยวกับเกมส์ เป็นความสามารถในการที่จะระบุชนิดประเภทเกมส์ได้ ระบุเนื้อหาเกมส์ ที่เป็นอันตรายต่อผู้เล่น สามารถวิเคราะห์ประเมินคุณค่าของเกมส์ได้

1.2 ความรู้ที่มีต่อเกมส์เป็นสภาวะทางจิตใจของผู้เล่นเกมส์ที่ในเชิงความรู้สึกดี แต่เขาสามารถควบคุมอารมณ์ความรู้สึกดี ๆ ที่ได้รับจากเกมส์ได้

1.3 ประสบการณ์ที่ได้จากเกมส์เป็นพฤติกรรมขณะเล่นเกมส์ที่ผู้เล่นเกมส์ สามารถระบุได้ว่าเป็นกฎของเกมส์ที่ถูกต้อง การปฏิเสธการขโมย การระบุถึงภาพ กราฟิกที่มีความรุนแรง การเคารพกฎกติกาในเกมส์

1.4 ทักษะจากการเล่นเกมส์เป็นความสามารถในการที่ผู้เล่นเกมส์ที่จะใช้เกมส์ที่ตนเองเล่นให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ เพิ่มพูนความคิดทักษะที่ดีของตนเอง

จากองค์ประกอบ 4 ด้านข้างต้นนั้น Chuang, & Tsai (2015) ได้ขยายความให้เห็นอีกว่าจากองค์ประกอบที่กล่าวมา การรู้เท่าทันเกมส์ยังมีหลายมิติเป็นมิติที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการใช้เกมส์เป็นจุดเริ่มต้นการเรียนรู้และตีความข้อมูลข่าวสารได้ สามารถประยุกต์ความคิดอย่างมีเหตุมีเหตุผลในการแยกแยะเนื้อหาต้นแหล่งได้ ความสามารถในการเรียนรู้ที่จะใช้การสื่อสารผ่านสื่อ

เพื่อแสดงความรู้สึกจากการได้เล่นเกม ความสามารถในการแสดงอารมณ์และการตัดสินใจอย่างถูกต้องได้ และความสามารถในการรู้ว่าเกมเป็นความสุนทรีย์แบบหนึ่ง หรือกล่าวโดยสรุปได้ว่าการรู้เท่าทันเกมเป็นความสามารถในการตัดสินใจผิดในการเล่นของตนเองได้ และสามารถที่จะมีประสบการณ์อย่างถูกต้องในความสนุกที่ได้รับจากเกม

นอกจากนี้ Van Zwieten (n.d.) อธิบายว่าการรู้เท่าทันเกมเป็นความสามารถของบุคคล “...ที่สามารถจัดการและอ่านระบบไวยากรณ์ทั้งภายในและภายนอกของเกมได้ และสามารถทำความเข้าใจและสร้างความหมายของเกมได้ด้วยตนเอง...” และยังอธิบายถึงแนวทางการศึกษาการรู้เท่าทันเกม และชี้ให้เห็นว่าการศึกษารื่องนี้ใช้กรอบการศึกษาโดยประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญ ดังนี้

1.1 ความเข้าใจเนื้อหา ความหมายและความสามารถในการอ่านระบบไวยากรณ์และภาษาเฉพาะของเกมที่อยู่เนื้อหาเกมได้เป็นความเข้าใจในด้านภาษาเฉพาะของเกม (Specific semiotic Domain)

1.2 ทักษะความชำนาญที่เกิดจากการเล่นตามบทบาทตัวละครในเกม (Repertoire) เป็นความเชี่ยวชาญที่เกิดจากผู้เล่นเกมได้เล่นตามบทบาทของตัวละครในเกม จนเชี่ยวชาญชำนาญในการเล่น

1.3 ทุนด้านเกม (Game Capital) เป็นความรู้เกี่ยวกับเกม ธุรกิจอุตสาหกรรมการผลิตและจำหน่ายเกม และคุณค่าของความรู้เกี่ยวกับเกมที่สังคมให้ความสำคัญ ประเด็นดังกล่าวนี้ ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข (2550) ก็ได้สรุปให้เห็นว่าการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์ จะเกิดจากการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์ ซึ่งจะอยู่ภายใต้ขอบเขตการแสดงพฤติกรรมตามที่ถูกผลิตหรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์กำหนดไว้ เพราะตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์จะแสดงพฤติกรรมใด ๆ ออกมานั้น จะต้องไม่เป็นพฤติกรรมที่อยู่นอกเหนือจากข้อกำหนดที่ผู้ผลิตหรือผู้บริการเกมออนไลน์กำหนดเอาไว้

อีกทั้งยังสรุปให้เห็นอีกว่า การรู้เท่าทันเกมเป็นทั้งแนวคิดเชิงทฤษฎีควบคู่ไปกับการปฏิบัติ ที่ช่วยอธิบายบทบาทของความรู้และทักษะการเล่นเกมในการดำเนินชีวิตของบุคคล โดยเฉพาะคนที่เล่นเกม เป็นการเข้าสู่และก่อให้เกิดวัฒนธรรมแห่งเกม (Van Zwieten, n.d.) ขณะที่ Squire (2008, pp. 635-669) ชี้ให้เห็นว่า การรู้เท่าทันเกมเป็นผลผลิตทั้งจากตัวเกมที่ถูกออกแบบขึ้น และวัฒนธรรมในเกมซึ่งได้ถูกสร้างขึ้นและเป็นผู้กระทำในขณะเดียวกัน แนวคิดเชิงวัฒนธรรมนี้สามารถช่วยสร้างการรู้เท่าทันเกมได้ โดยอ้างอิงถึงงานวิจัยที่เสนอมุมมองว่า การให้การศึกษาที่จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาการรู้เท่าทันเกมแนวทางหนึ่งคือ การให้เด็กได้เล่นเกม ศึกษา และออกแบบผลิตเกมด้วยตนเอง โดยเน้นการให้เด็กได้เล่น ศึกษา ผลิต และฝึกวิพากษ์เกม อีกทั้งยังให้ตัวอย่างเกมที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างการรู้เท่าทันเกม ได้แก่ เกมแบบสมมติ

บทบาท โดยให้เด็กได้เล่น ศึกษาและชวนเด็กตั้งคำถามเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทัน นอกจากนี้ยังใช้การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการให้เด็กแข่งขันกันผลิตเกมส์ด้วยตนเอง เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยสร้างการรู้เท่าทันเกมส์ได้

นอกจากนี้ยังมีความเห็นที่สำคัญเพิ่มเติมของ Clyde, & Thomas (2008) ยังชี้ให้เห็นอีก 6 องค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1.5 ประเภทเกมส์ (genre) ซึ่งแต่ละประเภทมีการเล่นและให้ประสบการณ์เรียนรู้แก่ผู้เล่นเกมส์แตกต่างกัน ประเภทเกมส์หลัก ๆ ที่มีการแบ่งไว้ ได้แก่ แอคชั่น (action) ผจญภัย (adventure) ต่อสู้ (fighting) ปริศนา (puzzle) บทบาทสมมติ (role-playing การจำลองเหตุการณ์จริง (simulation) กีฬา (sport) กลยุทธ์สั่งการ (strategy)

1.6 การสร้างเรื่องราว (Narrative) เป็นการแต่งเรื่อง การดำเนินเรื่อง ฉาก ตัวละคร ปมปัญหา อารมณ์เรื่อง เป็นส่วนที่จะช่วยกระตุ้นแรงจูงใจให้ผู้เล่นสนุกสนาน และอยากเล่นเกมส์

1.7 การเรียนรู้แบบใหม่ (non-traditional classroom) การสร้างเกมส์เพื่อการเรียน และนำมาใช้ในห้องเรียน ต้องมีการปรับกระบวนการเรียนรู้ บรรยากาศ และวิธีการเรียนในห้องเรียนใหม่ด้วย

1.8 การสร้างทักษะผ่านการเล่นเกมส์ (skill) เกมส์สามารถเพิ่มทักษะของผู้เล่นได้ เป็นการเรียนรู้ผ่านการกระทำตามลักษณะของเกมส์

1.9 การชี้แนะ (advocate) และการโน้มน้าวใจ (persuasion) เราสามารถใช้เกมส์ช่วยชี้แนะวิธีคิด การกระทำที่ต้องการ การกระทำที่ต้องการให้เกิดผลจากการเรียนได้ อีกทั้งยังใช้เกมส์โน้มน้าวใจไปสู่ทัศนคติและพฤติกรรมที่ต้องการได้

1.10 การจำลองโลกทางกายภาพ (physical space object) ด้วยเทคโนโลยีของเกมส์สามารถจำลองบรรยากาศ สร้างวัตถุ สถานที่หรือนำผู้เล่นไปสู่โลกที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้ได้ ช่วยสร้างให้เกิดความเป็นจริงในเรื่องที่ต้องการเกิดการเรียนรู้ขึ้นได้

2. ปัจจัยของการรู้เท่าทันเกมส์

จากการสำรวจ เอกสารบทความ ตำรา ด้านการรู้เท่าทันเกมส์ ซึ่งสามารถสรุปเห็นถึง 3 ปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันเกมส์ได้ดังนี้

2.1 เพศ ซึ่งเป็นตัวแปรเพศกับการใช้เกมส์เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ Tanes, & Kisselburgh (2011) พบว่า นักศึกษาชายและหญิงมีประสบการณ์ด้านการรับรู้ กลยุทธ์การเรียนรู้ และการยอมรับว่าตนเองมีความรู้เพิ่มขึ้นแตกต่างกัน

2.2 พ่อแม่ที่เล่นเกมส์ ข้อค้นพบของ Friedrichs et al. (2015) สรุปให้เห็นว่าการมีประสบการณ์หรือเคยเล่นเกมส์ของพ่อแม่ (media-related habitus) มีความเชื่อมโยงกับการสอนและการควบคุมการเล่นเกมส์ (media-educational habitus) โดยการสอนและควบคุมเรื่องเกมส์ให้บุตรหลานขึ้นอยู่กับพ่อแม่ที่มีประสบการณ์เล่นเกมส์ของพ่อแม่ การที่พ่อแม่เคยเล่นเกมส์ทำให้เขามีความรู้เกี่ยวกับเกมส์มีทัศนคติที่ดีต่อเกมส์ในด้านที่ว่า เกมส์ช่วยในการเรียนรู้ และเกมส์คือความบันเทิงที่ช่วยให้ผ่อนคลาย จึงรู้สึกชอบให้ลูกเล่นเกมส์เพื่อการเรียนรู้และผ่อนคลาย พ่อแม่ที่เล่นเกมส์มีความเข้าใจลูกที่เล่นเกมส์มากกว่าพ่อแม่ที่ไม่เล่นเกมส์ และสามารถเลือกเล่นเกมส์ให้ลูกให้ลูกเล่นได้ตามที่ตนเองอยากให้เป็น ในขณะที่พ่อแม่ที่ไม่ได้เล่นเกมส์มักจะสร้างกฎข้อบังคับการเล่นเกมส์โดยไม่ได้มองเห็นถึงความต้องการของลูก ในทางตรงกันข้ามพ่อแม่ที่เล่นเกมส์มักจะละเอียดในเรื่องความเสี่ยงที่ลูกจะได้รับจากการเล่นเกมส์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าทั้งพ่อแม่ทั้งที่เคยเล่นเกมส์และไม่เคยเล่นเกมส์มีการควบคุมการเล่นเกมส์ของลูก โดยที่พ่อแม่ที่ไม่เคยเล่นเกมส์จะเน้นการควบคุมปริมาณเวลาการเล่นเกมส์ของลูกเป็นสำคัญ ในขณะที่พ่อแม่ที่เคยเล่นเกมส์มีการพิจารณารายละเอียดของการเล่นเกมส์มากกว่า และมักจะเล่นเกมส์พร้อมกับลูก ซึ่งพ่อแม่ที่ไม่เคยเล่นเกมส์ไม่สามารถทำได้ งานวิจัยได้สรุปให้เห็นในภาพรวมว่า การที่พ่อแม่เคยเล่นเกมส์ส่งผลต่อการควบคุมการเล่นเกมส์ของลูกโดยที่พ่อแม่เคยเล่นเกมส์จะมีวิธีการควบคุมการเล่นเกมส์ได้มากกว่า

2.3 การได้เรียนรู้ การออกแบบเกมส์เพื่อการศึกษาของเด็กสามารถทำได้โดยออกแบบเกมส์ตามหลัก สำคัญ คือ เริ่มจากการกำหนดประเภท (genre) ของเกมส์ซึ่งเป็นส่วนแรกที่จะใช้เพื่อเข้าถึงเด็ก จากนั้นกำหนดเรื่องราว (narrative) การเดินเรื่องในเกมส์ เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจให้เล่นได้สนุกสนาน สร้างกระบวนการเรียนรู้จากเกมส์ซึ่งต้องคิดให้ต่างจากการเรียนรู้ในห้องเรียนแบบเดิม พัฒนาทักษะของเด็กที่เล่นเกมส์โน้มน้าวใจไปสู่การปรับทัศนคติ ออกแบบสิ่งแวดล้อมกายภาพและสิ่งของต่าง ๆ เพื่อสร้างบริบทที่หล่อหลอมเด็กที่เล่นเกมส์ (Clyde, & Thomas, 2008) โดย Burn (2008, pp. 151-178) เสนอว่าการสอนการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียนควรรวมการสอนการผลิตเกมส์ คอมพิวเตอร์ควบคู่ไปกับการสอนให้เด็กผลิตภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และสิ่งพิมพ์ การวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อเกี่ยวข้องกับการให้เด็กผลิตสื่อรวมทั้งเกมส์ด้วยและเช่นเดียวกับข้อค้นพบของ An, Jin, & Park (2014) ศึกษาเกมส์เด็กที่แฝงโฆษณาผลิตภัณฑ์ในการเล่นเกมนส์ พบว่าเด็กที่ไม่เคยเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อไม่จัดว่าเกมส์ลักษณะนี้เป็นการเล่นโฆษณา แต่เด็กที่เคยเรียนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อสามารถระบุได้ว่าเป็นการเล่นโฆษณา และกลุ่มเด็กที่มองว่าเกมส์นี้เป็นการเล่นโฆษณามักจะเป็นเด็กที่มีการตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับการโฆษณาโดยการจดจำโฆษณาได้เป็นตัวแปรแทรกแซงระหว่างการสงสัยโฆษณากับการรู้เท่าทัน

จากสำรวจแนวคิดการรู้เท่าทันเกมส์สรุปให้เห็นได้ว่าการรู้เท่าทันเกมส์เป็นความสามารถของบุคคลที่ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และอ่านระบบภาษาเกมส์ได้ ทักษะความชำนาญ

ในเกมส์ ความรู้เกี่ยวกับการผลิตและอุตสาหกรรมเกมส์ รวมทั้งการวิเคราะห์แยกแยะทางอารมณ์ ความรู้สึก คุณค่าทางสังคม ความเป็นจริงตามธรรมชาติที่แตกต่างจากโลกของเกมส์และ แนวคิดการรู้เท่าทันเกมส์ เป็นแนวคิดต่อยอดจากการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ดังนั้นการวัดการรู้เท่าทันเกมส์ควรเริ่มต้นจากกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและเพิ่มเติมความเป็นลักษณะเฉพาะตามแนวคิดการรู้เท่าทันเกมส์ นำมาพัฒนากรอบแนวคิดการวัดการรู้เท่าทันเกมส์ได้ งานวิจัยนี้ใช้กรอบแนวคิดการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของ พนม คลีฉายา (2559) ที่วัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 ความสามารถในการเข้าถึง (Access) สื่อดิจิทัล ในด้านการครอบครองอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การเข้าถึงเนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ต การค้นหาเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต สามารถสร้างหรือผลิตเนื้อหาด้วยตนเอง การเป็นผู้ที่สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ตอบโต้ และสร้างการมีส่วนร่วมบนอินเทอร์เน็ตได้ เข้าถึงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการใช้งานของตนเองได้ ด้านที่ 2 ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) สื่อดิจิทัล เป็นสามารถในการประเมินเนื้อหาได้ สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาในสื่อดิจิทัล และใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไปวิเคราะห์ คุณภาพ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาอย่างแจ่มชัดทั้งทางตรงและโดยนัย โดยตีความถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทที่สร้างด้วยเทคโนโลยีกับการอ่านตัวบท วิเคราะห์การทำหน้าที่ของภาษาในสื่อดิจิทัล เข้าใจการผลิตว่าเนื้อหาที่ผลิตขึ้นเป็นแบบการสื่อสารของบุคคล/กลุ่มหนึ่งที่ต้องการสื่อความหมายโดยมีวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะอิทธิพลเชิงธุรกิจการค้า ซึ่งมักจะแฝงมากับเนื้อหา มีการตระหนักรู้ในฐานะผู้รับสารว่า สื่อมีวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะ และรู้ว่ากลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มใช้และตอบสนองต่อเนื้อหาแตกต่างกันไป ด้านที่ 3 ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) ในด้านผลกระทบของเนื้อหาได้ทั้งด้านดีและด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถนำหลักการด้านความรับผิดชอบและจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรมสื่อสารและสร้างเป็นประสบการณ์ชีวิตของตนเองได้ และด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) เป็นความตั้งใจของบุคคลที่จะไม่หลงรับรู้ หรือเชื่อ หรือคิด หรือแสดงพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด

เพิ่มเติมจากแนวคิดการรู้เท่าทันเกมส์ของ Van Zwieteren (n.d.) และ Squire (2008) ที่กล่าวมาก่อนหน้านี้ ที่ชี้ให้เห็นว่าผนวกกับกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลข้างต้นที่ชี้ให้เห็นลักษณะของการรู้เท่าทันเกมส์ว่า เป็นความสามารถของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับ ความสามารถในการเรียนรู้และอ่านระบบภาษาเกมส์ได้ ทักษะความชำนาญในเกมส์ที่เกิดจากการเล่นเกมส์ ความรู้เกี่ยวกับการผลิตและอุตสาหกรรมเกมส์ รวมทั้งการวิเคราะห์แยกแยะทางอารมณ์ความรู้สึก คุณค่าทางสังคม ความเป็นจริงตามธรรมชาติที่แตกต่างจากโลกของเกมส์ นำมาสร้างเป็นกรอบการวัดการรู้เท่าทันเกมส์ในงานวิจัยนี้ได้ดังต่อไปนี้

3. บทสรุปจากการสำรวจวรรณกรรม

จากการสำรวจเอกสาร สรุปว่าเกมมีหลายรูปแบบทั้งจาก เครื่องวิดีโอเกมส์ การใช้คอมพิวเตอร์ (PC) หรือโทรศัพท์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าเล่นเกม หรือการดาวน์โหลดเกมส์จากอินเทอร์เน็ตทั้งฟรีและเสียเงินโดย การสั่งซื้อจากผู้ผลิตเกมส์ เป็นต้น และเกมมีหลายรูปแบบทั้งเล่นหลายคนหรือคนเดียว รวมทั้งมีเกมส์หลากหลายประเภท นอกจากนี้ด้านแนวคิดของพฤติกรรมหรือแรงจูงใจในการเล่นเกมส์ โดยเด็กจะใช้เพื่อความบันเทิง สนุกสนานใช้เพื่อสร้างสรรค์ในกลุ่มเพื่อหรือปฏิสัมพันธ์ในเกมส์และการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมส์ ขณะเดียวกันการเล่นเกมส์ยังมีผลเชิงลบต่อเด็กเอง เช่น ผลการเรียนตกต่ำ การเข้าทักษะสังคม เพราะเกมส์ถูกสร้างมาเพื่อความสนุกสนานและมีความซับซ้อนทำให้การเล่นเกมส์จะใช้เวลาเล่นที่ยาวนานขึ้นอยู่กับประเภทเกมส์นั้น ตลอดจนเกมส์ยังมุ่งสร้างเพื่อการแข่งขันมุ่งที่จะชนะ และมีรางวัลเป็นแรงจูงใจด้วยเช่นกัน ตลอดจนถึงเพศของเด็กที่เล่นเกมส์นั้นก็ยังมีผลกับระยะเวลาของการเล่นเกมส์ รวมทั้งประเภทเกมส์ยังขึ้นอยู่กับเพศ หากเป็นเด็กผู้ชายจะเล่นเกมส์ประเภทต่อสู้ หรือเกมส์รุนแรงกว่าเกมส์เด็กผู้หญิง

จากสำรวจวรรณกรรมแนวคิดของพฤติกรรมแรงจูงใจในการเล่นเกมส์ สรุปมีปัจจัยที่สำคัญลักษณะส่วนบุคคลของเด็ก คือ เพศ อายุ รายได้ ก็มีส่วนของการเล่นเกมส์ พ่อแม่ผู้ปกครองหรือครอบครัว เพื่อน สภาพแวดล้อมชุมชนที่อยู่อาศัยของเด็ก ช่วงระยะเวลาของการเล่นเกมส์ ทักษะการเข้าทางสังคม กลยุทธ์ทางการตลาดของเกมส์ และเทคโนโลยีและเกมส์ ล้วนเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของเด็ก

สำหรับแนวคิดการรู้เท่าทันเกมส์นั้น จากการสำรวจเอกสารบทความงานวิจัย ทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศในประเด็นการรู้เท่าทันเกมส์นั้น สรุปว่าการรู้เท่าทันเกมส์นั้น จะต้องเข้าใจภาษาของเกมส์ การแยแยะบริบทโลกเกมส์ และโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งผู้เล่นเกมส์จะต้องแยกแยะให้ออก ตลอดจนเข้าใจนัยยะความเป็นธุรกิจของผู้ผลิตหรือเกมส์ ประเมินข้อมูลภาษาเกมส์ และนำเอามาใช้ประโยชน์ได้

4. นิยามและกรอบการวัดการรู้เท่าทันเกมส์

การรู้เท่าทันเกมส์ (Games Literacy) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการอ่าน ภาษาเกมส์ได้ มีทักษะในการเล่นเกมส์ และนำความสามารถทั้งสองสิ่งนี้มาทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์ตัวเกมส์ได้ รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในอุตสาหกรรมธุรกิจเกมส์ สามารถ แยกแยะระหว่างการกระทำบนเกมส์กับโลกความจริง และไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไป ตามเนื้อหาและการกระทำในเกมส์ สามารถวัดได้ 8 ด้าน ดังนี้

1.1 ด้านที่ 1 ความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game) เป็นความสามารถในด้าน การอ่านระบบไวยากรณ์ อ่านระบบภาษาเฉพาะของที่ อยู่เนื้อหาเกมส์ได้ เช่น การอ่านตัวบทเชิงโต้ตอบ (Interactive Text) วงจรการเลือกและผลจากการ เลือก (Cycle of Choice and Consequence) การเร้าด้วยจังหวะดนตรีและเสียง และความชำนาญ ในการเล่นตามบทบาทในเกมส์ (Repertoire)

1.2 ด้านที่ 2 ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) เป็นความรู้เกี่ยวกับตัว เกมส์ เทคโนโลยี การออกแบบและผลิตเกมส์ ธุรกิจอุตสาหกรรมการผลิตและจำหน่ายเกมส์

1.3 ด้านที่ 3 การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมส์ (Risk from Appetite) เป็นความสามารถของผู้เล่นเกมส์ที่จะลดโอกาสที่จะนำไปสู่อันตรายจากการเล่นเกมส์ 3 ประการ ดังนี้

1.3.1 การที่ผู้เล่นเกมส์มีการรับรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของตนเองในด้านความ สนุกสนานจากการเล่นเกมส์ ความต้องการที่จะเสี่ยง การยอมรับในความล้มเหลว ความชื่นชอบใน การการถูกท้าทาย ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างอิสระ ความต้องการจะบรรลุเป้าหมายได้ช่วย ชนะ

1.3.2 การที่ผู้เล่นเกมส์มีการควบคุมอารมณ์และแสดงอารมณ์โดยมีก่อให้เกิดผลเสีย ต่อตนเองและผู้อื่น เช่น การสื่อสารกับคนที่ร่วมเล่นเกมส์ได้อย่างสุภาพ ไม่ด่าทอ ใช้คำหยาบ เสียสติ ดูหมิ่นผู้ร่วมเล่นเกมส์คนอื่น

1.3.3 การที่ผู้เล่นเกมส์รับรู้ว่ามีเกมส์เป็นเพียงความบันเทิงแบบหนึ่งที่ไม่ควรหมกมุ่น

1.4 ด้านที่ 4 การประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) เป็นความสามารถในการนำ หลักการด้านศีลธรรม ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และจริยธรรมในการดำเนินชีวิต มาใช้ในการ ตัดสินเนื้อหาและการเล่นเกมส์ได้

1.5 ด้านที่ 5 การแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) เป็นความสามารถในการรับรู้และเข้าใจว่าเกมส์สามารถกำหนดความคิดและการกระทำได้ โดย สามารถระบุได้ว่าเกมส์เป็นโลกแห่งการจำลองความจริงแต่ไม่ใช่ความจริง รู้ว่าการกระทำที่เป็น

อันตรายเกิดขึ้นได้ในเกมส์แต่ไม่ควรเกิดขึ้นในชีวิตจริง รู้ว่าในเกมส์เป็นการลองผิดลองถูกโดยไม่มีผลเสียต่อตนเองตามมา การระบุงถึงสิ่งที่ถูกและสิ่งที่ผิดในเกมส์

1.6 ด้านที่ 6 การรับรู้ผลกระทบต่อด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกม (Effect) เป็นความสามารถในการสำรวจตนเองได้ว่าตนเองมีอารมณ์ ความรู้สึก สภาพจิตใจ และสุขภาพร่างกายอันเป็นผลมาจากการเล่นเกม เช่น ความสนุกสนานเพลิดเพลิน อารมณ์รุนแรง อุนเฉียวง่าย การซึมเศร้า เสียเงิน เสียเวลา เสียคนรัก ผลการเรียนตกต่ำ อาการปวดหัว ปวดคอ อุนีสัยการบริโภคอาหารเปลี่ยนไปทำให้ปวดท้อง ร่างกายทรุดโทรม เป็นต้น

1.7 ด้านที่ 7 พฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response) เป็นการกระทำหรือพฤติกรรมในการจำกัด สร้างข้อบังคับในการเล่นเกมส์เพื่อมิให้นำไปสู่ผลเสียต่อตนเอง เช่น การจำกัดการเล่นเกมส์ของตนเอง การจัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์โดยไม่เสียงานอื่น การให้ความร่วมมือกับการจำกัดการเล่นเกมส์หรือเงื่อนไข หรือข้อบังคับที่พ่อแม่ผู้ปกครองกำหนดขึ้น การไม่เล่นเกมส์ต่อเนื่องข้ามวันข้ามคืนโดยไม่หยุดพักหรือไม่ทำกิจกรรมอื่น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมของตนเองในทางที่เหมาะสม

1.8 ด้านที่ 8 การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization) เป็นความสามารถของผู้เล่นเกม 3 ประการ ดังนี้

1.8.1 ความสามารถในการนำประสบการณ์จากเกมส์มาใช้ประโยชน์ เช่น กฎกติกาที่ดี การปฏิเสธการโกง การระบุงความรุนแรงในเกมส์ได้

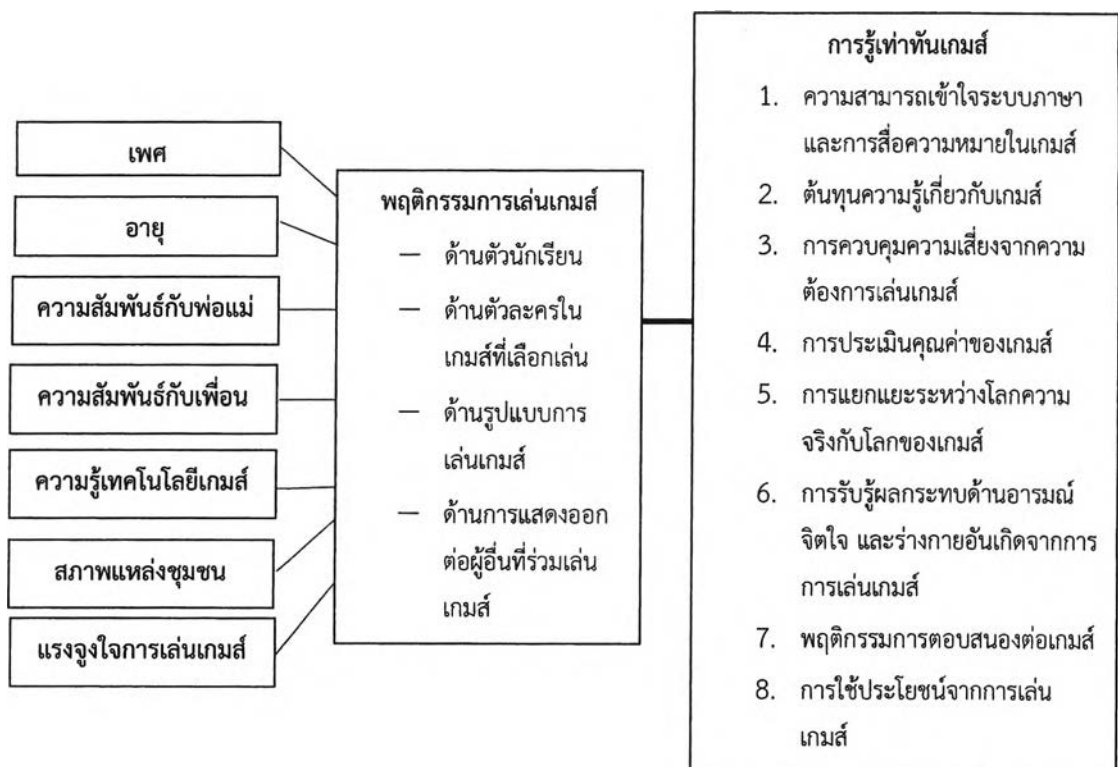
1.8.2 ความสามารถในการนำทักษะที่พัฒนาจากเกมส์มาเพิ่มทักษะในการใช้ชีวิต การเรียน เช่น ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างมือกับสายตา ทักษะการคำนวณ ทักษะการวางแผน การคาดการณ์

1.8.3 ความสามารถในการใช้เกมส์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ และการจัดการเกี่ยวกับข่าวสาร เช่น การสืบค้นข้อมูล ประเมินความถูกต้อง ตัดสินใจนำมาใช้ประโยชน์

การวิจัยครั้งนี้กำหนดการวัดระดับการรู้เท่าทันเกมส์ตามกรอบแนวคิดการวัดทั้ง 8 ด้านตามที่กล่าวมาข้างต้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปลงเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย
ครั้งนี้ได้ตามแผนภาพข้างล่างดังนี้



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย” ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจเป็นหลักและใช้วิธีการวิจัยแบบสัมภาษณ์เจาะลึกเป็นรองเพื่อนำมาสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม โดยดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นดังต่อไปนี้

1. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 แต่ ละภูมิภาค

2. การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทั่วประเทศ สำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมส์และวัดการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยม โดยวิธีการวิจัยข้างต้นนี้ มีรายละเอียดวิธีการศึกษา ดังนี้

1.1 ขั้นที่ 1 การวิจัยเชิงคุณภาพ

การดำเนินงานวิจัยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยสำรวจเอกสารบทความ ตำราและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องด้านพฤติกรรมและแรงจูงใจในการเล่นเกมส์ และการรู้เท่าทันเกมส์เพื่อนำแนวคิดมาใช้เป็นกรอบการสร้างประเด็นการวิจัย หลังจากนั้นดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้วิจัยคัดเลือกนักเรียนมัธยมซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักสำคัญ (Key Informant) โดยกำหนดนักเรียนมัธยมศึกษาที่เคยเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ เกมส์ออนไลน์ทั่วประเทศตามสำนักงานเขตการศึกษาชั้นปีที่ 1-6 รวมจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์อย่างน้อย 15 คน หรือจนกว่าข้อมูลที่สัมภาษณ์จะอิ่มตัว (saturation) ผู้วิจัยจึงจะหยุดเก็บข้อมูล (ชาย โพลีลิตา, 2548, น. 181) และพร้อมที่จะเริ่มดำเนินการสร้างเครื่องมือวัดการรู้เท่าทันเกมส์ต่อไป

ผู้วิจัยทำการได้ติดต่อกับอาจารย์ที่รับผิดชอบในการสอนกับโรงเรียน และอธิบายวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งขออนุญาตอาจารย์ผู้รับผิดชอบการสอนได้แนะนำแก่นักเรียนที่ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยทำการพูดคุยกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อสร้างความคุ้นเคยและความสัมพันธ์ก่อนสัมภาษณ์ เพื่อเป็นการสร้างความสัมพันธ์การวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างจะช่วยให้รู้สึกสบาย มั่นใจ และกล้าที่จะบอกข้อมูลกับผู้วิจัย มีจำนวนนักเรียนที่ให้สัมภาษณ์รวม 34 คนดังนี้

รายชื่อโรงเรียน และผู้ให้สัมภาษณ์

(1) โรงเรียน สาธิตแห่งมหาวิทยาลัยรังสิต จังหวัดกรุงเทพมหานคร สัมภาษณ์ วันที่ 10 ธันวาคม 2559

- 1.1 นายนายชิววิทย์ สวรรส (เวฟ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อายุ 17 ปี
- 1.2 นายศรีรัฐ บรรจงมณี (ตีตี้) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อายุ 17 ปี
- 1.3 นางสาวธัญชนก กำธรเจริญ (ซาโย) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อายุ 17 ปี

(2) โรงเรียนสภาราชินี จังหวัดตรัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 13 สัมภาษณ์วันที่ 27 ตุลาคม 2559

- 2.1 นายณิชา สีสรรพงษ์ (นาย) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อายุ 15 ปี
- 2.2 นายณูดา บุญโยดม (แหงว) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ไม่ระบุอายุ
- 2.3 นายฐากร คงเพชร (โจ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อายุ 14 ปี
- 2.4 นายกรรณ สีสรรพงษ์ (ลิมส์) เพศชาย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อายุ 17 ปี

(3) โรงเรียนวัดป่าประดู่ จังหวัดระยอง สัมภาษณ์วันที่ 21 ธันวาคม 2559

- 3.1 ด.ญ ธารรัตน์ อินทร์ชำนาญ (ปอ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อายุ 15 ปี
- 3.2 ด.ญ วรพิชชา จิระเดชจร (ไอซ์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อายุ 15 ปี
- 3.3 นางสาวชามาวีร์ เชี่ยวชาญทวีกุล (กิ่งไผ่) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อายุ 17 ปี
- 3.4 ด.ช ธีระวุฒิ สิงห์ครุฑ (นที) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อายุ 14 ปี
- 3.5 นายเอกกมล เรืองชาญ (เอก) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อายุ 17 ปี

(4) โรงเรียนดำรงราษฎร์สงเคราะห์ จังหวัดเชียงราย สัมภาษณ์วันที่ 28 พฤศจิกายน 2559

- 4.1 นายวัลลภชัย เขียวขอม (ขิม) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อายุ 13 ปี
- 4.2 นายวรวัฒน์ ชันดี (คอม) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อายุ 17 ปี
- 4.3 นายดิศฐานันท์ พรหมแจ้ (ใต้เตล) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อายุ 13 ปี
- 4.4 นายภาณุวัฒน์ จันทรวงศ์ (ฟลุค) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อายุ 15 ปี
- 4.5 นายชัยภัทร ใจน่าน (ไอซ์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อายุ 14 ปี

(5) โรงเรียนสรรพวิทยาคม จังหวัดตาก สัมภาษณ์วันที่ 22 พฤศจิกายน 2559

- 5.1 นายธันยกร ทองรัมย์ (บอส) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อายุ 16 ปี
- 5.2 นายพีระพัฒน์ คุ่มคุณ (พีเจนท์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อายุ 15 ปี
- 5.3 นายธนดล เดชประภากร (ภู) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อายุ 15 ปี
- 5.4 นายธนพล ชมพูธัญ (อาม) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อายุ 16 ปี

- (6) โคราชพิทยาคม จังหวัดนครราชสีมา สัมภาษณ์วันที่ 18 ธันวาคม 2559
- 6.1 นางสาวพชยกมล เขมมสุข (วา) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อายุ 15 ปี
 - 6.2 ด.ญ วิชญาพร ดวงจันทร์ทิพย์ (เบียร์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อายุ 13 ปี
 - 6.3 ด.ช ชัยวัฒน์ พงษ์ใหม่ (ริว) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อายุ 13 ปี
 - 6.4 นายวรเศรษฐ์ จันทพงศ์ภัสกร (ก้อง) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อายุ 15 ปี
- (7) โรงเรียนท่ามะกาพิทยาคม จังหวัดกาญจนบุรี สัมภาษณ์วันที่ 12 และ 19 ธันวาคม 2559
- 7.1 ด.ช พัทธดนย์ อ่อนบุญมา (น้ำมนต์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อายุ 14 ปี
 - 7.2 ด.ช สุวิทย์ พักโต (ก้อง) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อายุ 15 ปี
 - 7.3 นายธนภัทร สีดา (เอิร์ธ) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อายุ 18 ปี
 - 7.4 นางสาวปฎิมากร เชื้ออารีย์ (เจด้าย) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อายุ 17 ปี
- (8) โรงเรียนมหาวชิราวุธ จังหวัดสงขลา สัมภาษณ์วันที่ 2 มกราคม 2560
- 8.1 นายมนภัทร จันทรทอง (ตะวัน) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อายุ 15 ปี
- (9) โรงเรียนจะนะชนูปถัมภ์ จังหวัดสงขลา สัมภาษณ์วันที่ 29 ธันวาคม 2559
- 9.1 นางสาวศศิณา ไบยี่ (คี) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อายุ 18 ปี
 - 9.2 นางสาวไอรดา บุรณะวิทย์ (ฮาย) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อายุ 18 ปี
 - 9.3 ด.ญ ศศิวิมล วงศ์เทพ (มุก) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อายุ 14 ปี
 - 9.4 ด.ญ ลักษณ์หิมา ยะนายเดิม (พาน่า) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อายุ 14 ปี

คำถามการสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์มีประเด็นหลัก ได้แก่ ประสบการณ์การเล่นเกมส์ การแสดงบทบาท การตอบสนอง และพฤติกรรมในเกมส์ ทศนคติต่อการเล่นเกมส์ ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจเกมส์ และการรับรู้ผลกระทบของเกมส์ต่อตนเอง และมีคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ในแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

1. ประสบการณ์การเล่นเกมส์

- เริ่มเล่นเกมส์ตั้งแต่เมื่อไร เพราะอะไร ใครชักชวนให้เล่น
- ประเภทเกมส์ เนื้อหาเกมส์ที่เล่น ตั้งแต่เริ่มเล่นเกมส์ จนถึงปัจจุบัน เหมือนหรือต่างกันอย่างไร
- ในหนึ่งสัปดาห์เล่นเกมส์บ่อยไหม เล่นวันไหน ตอนไหน แต่ละครั้งเล่นนานไหม

- โดยปกติจะเล่นเกมที่ไหน ใช้อุปกรณ์อะไร เล่น เล่นกับใคร
- เคยชักชวนให้คนอื่นเล่นเกมไหม ชวนใคร ทำไม
- คิดว่าตัวเองเล่นเกมเก่งระดับไหน ช่วยอธิบายด้วย
- เกมที่เล่นเป็นประจำ และชอบมากที่สุด ช่วยเล่าให้ฟังด้วย
- มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นบ้างไหม มีอะไรบ้าง
- คุณพ่อ คุณแม่ หรือพี่น้องในบ้านเล่นเกมไหม เคยเล่นด้วยกันไหม
- คุณพ่อ คุณแม่ หรือคนในบ้านควบคุมการเล่นเกมนั้นอย่างไร

2. การแสดงบทบาท การตอบสนอง และพฤติกรรมในเกม

- เวลาเล่นเกมชอบเลือกตัวละครอะไร บทบาทเป็นอย่างไร เพราะอะไร
- เวลาเล่นกับคนอื่นหรือแข่งกับเครื่อง เราทำตัวอย่างไร คุยกันเรื่องอะไรกัน ยังไง ใช้ภาษาอย่างไร
- ช่วยเล่าเรื่องเพื่อน ๆ ที่เล่นเกมด้วยกันให้ฟังหน่อย
- ช่วยเล่าเหตุการณ์ที่จดจำได้ไม่เคยลืมเลยในการเล่นเกมนั้น
- สิ่งที่ชอบที่สุดในการเล่นเกมนั้นคืออะไร เล่าให้ฟังหน่อย
- สิ่งที่เกลียดที่สุดในการเล่นเกมนั้นคืออะไร เล่าให้ฟังหน่อย
- คิดว่าเหตุการณ์ เรื่องราวในเกม เป็นเรื่องจริงหรือไม่ อะไรจริง อะไรไม่จริง เพราะอะไร
- เคยไหมที่เอาแบบอย่างในเกมมาใช้ในชีวิตจริง ถ้าเคย ช่วยเล่าให้ฟังด้วย
- คิดว่าเราเป็นคนเล่นเกมแบบใด เล่นแบบเอาชนะให้ได้ หรือเล่นแบบสนุก ๆ ไม่เครียดอะไร

3. ทักษะคิดต่อการเล่นเกม

- เกมเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ มีประโยชน์ไหม อย่างไร เพราะอะไร อะไรดี อะไรไม่ดี
- เด็กคนไหนเล่นเกมถือว่าเป็นเด็กไม่ดี เด็กคนไหนติดเกมถือว่าเป็นเด็กไม่ดี ใ้ใหม่ เพราะอะไร
- เห็นด้วยไหมว่า การเล่นเกมไม่ใช่สิ่งที่เสียหาย เลวร้ายอะไรเลย เพราะอะไร
- เกมสอนให้เรา รู้กฎกติกา มารยาท ความถูกต้อง ผิด ชั่วดี ความมีจริยธรรม จริงหรือไม่ เพราะอะไร
- ถ้าเลือกได้ จะเลิกเล่น หรือยังอยากจะเล่นเกมต่อไป เพราะอะไร

4. ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจเกมส์

- เคยนับไหมว่าเราเสียเงินกับการเล่นเกมสี่ปเท่าไรแล้ว ทำไมไม่สนใจเรื่องเงินที่ต้องจ่ายไปในการเล่นเกมสั
- ใครคือผู้ผลิตเกมส์ และเขาได้อะไรตอบแทนจากการผลิตเกมส์ เชื่อไหมว่าเกมส์คือธุรกิจค้ากำไรจากคนเล่น
- บริษัทเกมส์ที่โด่งดังมีบริษัทอะไรบ้างที่เรารู้จัก เขาได้กำไรมากไหม
- ทำไมเกมส์จะต้องออกแบบให้มีหลาย Episode (ต้องการให้เราติดเกมส์เป็นกลยุทธ์การตลาดของบริษัท)

5. การรับรู้ผลกระทบของเกมส์ต่อตนเอง

- การเล่นเกมสัทำให้เราเกิดปัญหา หรือผลเสียอย่างไร (เสียเงิน เสียสุขภาพ เสียการเรียน เสียเพื่อน)
- ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมสัมีอะไรบ้าง
- เกมส์ทำให้เราไม่รู้จักเวลาไหนควรทำอะไร ใช่หรือไม่ เพราะอะไร

1.2 ชั้นที่ 2 การวิจัยเชิงสำรวจ

ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณด้วยวิธีการวิจัยเชิงสำรวจ โดยทำการสำรวจนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายทุกชั้นปี ทั่วประเทศใช้หลายวิธีร่วมกัน มีรายละเอียดการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้กำหนดประชากรเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการทั่วประเทศ

จากประชากรที่ศึกษา สามารถประมาณการจำนวนประชากรได้ว่ามีจำนวนมากกว่า 100,000 คน ใช้เกณฑ์กำหนดขนาดตัวอย่างของประชากรหลัก 100,000 ควรใช้ขนาดตัวอย่างอย่างน้อยร้อยละ 1 ดังนั้น ขนาดตัวอย่างที่เหมาะสมไม่ควรต่ำกว่า 1,000 คน สำหรับการวิจัยครั้งนี้มีจำนวนตัวอย่างรวมทั้งสิ้น 1,365 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

กำหนดวิธีการสุ่มตัวอย่างเป็นลำดับขั้น เริ่มจากสุ่มเลือกสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาทั่วประเทศซึ่งมี 42 เขตการศึกษา ทั่วประเทศ สุ่มเลือกด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากโดยใช้หลักจำนวนตัวอย่างไม่น้อยกว่าร้อยละ 25 ของเขตการศึกษา 42 เขต ในการวิจัยครั้งนี้กำหนดจำนวนหนึ่งในสาม รวม 14 เขต

จากเขตการศึกษาที่สุ่มเลือกได้ จะสุ่มเลือกจังหวัดด้วยวิธีการจับฉลากจังหวัดในเขตการศึกษาเขตละ 1 จังหวัด ได้จำนวน 14 จังหวัด เมื่อได้จังหวัดแล้ว 14 จังหวัด จะสุ่มเลือกโรงเรียนด้วยวิธีการจับฉลากเลือกโรงเรียนจังหวัดละ 1 โรงเรียน จะได้โรงเรียนสำหรับเก็บข้อมูล 14 โรงเรียน จาก 14 จังหวัดทั่วประเทศ ดังนี้

1. โรงเรียนสภาราชนิ จ.ตรัง
2. โรงเรียนท่ามะกาวิทยาคม จ.กาญจนบุรี
3. โรงเรียนแม่ริมวิทยาคม จ.เชียงใหม่
4. โรงเรียนสรรพวิทยาคม จ.ตาก
5. โรงเรียนดำรงราษฎร์สงเคราะห์ จ.เชียงราย
6. โรงเรียนโคราชพิทยาคม จ.นครราชสีมา
7. โรงเรียนปทุมพิทยาคม จ.อุบลราชธานี
8. โรงเรียนวัดป่าประดู่ จ.ระยอง
9. โรงเรียนจะนะชนูปถัมภ์ จ.สงขลา
10. โรงเรียนนครสวรรค์ จ.นครสวรรค์
11. โรงเรียนมัธยมเทศบาล 6 นครอุดรธานี จ.อุดรธานี
12. โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จ.พระนครศรีอยุธยา
13. โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย จ.กรุงเทพมหานคร
14. โรงเรียนวัดทรงธรรม จ.สมุทรปราการ

จากนั้นสุ่มเลือกตัวอย่างด้วยการสุ่มอย่างง่ายจากนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 ของโรงเรียนที่สุ่มเลือกมาได้ สำหรับการวิจัยครั้งนี้ได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์จำนวน 1,365 คน

การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบแบบสอบถามที่ใช้ในด้านการตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ดังนี้

ความเที่ยงตรง (Validity) ใช้การตรวจสอบโดยให้นักวิชาการด้านวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน นักวิชาการครุศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมส์ร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องเครื่องมือวัดในด้านเนื้อหา (Content Validity) และด้านความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (Wording) ตามกรอบนิยามการวัด โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบแบบสอบถาม คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุภัคดิ อภินันท์ อติตอาจารย์ประจำ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รองศาสตราจารย์ ดร.พรปภัตสร ปริญญาญกุล คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และนายอลงกต เล็กราช นักศึกษาปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ผู้มีประสบการณ์เล่นเกมส์ 25 ปี เป็นผู้ตรวจสอบและได้ดำเนินการปรับแก้ไขตามความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

หลังจากปรับแก้ไขแบบสอบถามแล้ว ได้นำไปทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดยทดสอบเก็บข้อมูลกับนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพฯ (try out) จำนวน 30 คน แล้วนำผลการทดสอบในส่วนของการวัดตัวแปรมาตรวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540, น. 125-126)

จากสูตร

$$\alpha = \frac{n}{n - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	n	แทน	ค่าจำนวนข้อคำถาม
	S_i^2	แทน	ค่าคะแนนความแปรปรวนแต่ละข้อ
	S_t^2	แทน	ค่าคะแนนความแปรปรวนทั้งฉบับ

ผลการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทดสอบความเชื่อมั่นค่าที่ได้ คือ กิจกรรมกับเพื่อน $\alpha = 0.773$ ความรู้ด้านเทคโนโลยีเกมส์ $\alpha = 0.593$ ประเภทเกมส์ที่เล่น $\alpha = 0.802$ ตัวละครที่เล่นในเกมส์ $\alpha = 0.738$ บทบาทในเกมส์ $\alpha = 0.731$ การแสดงออกในเกมส์ $\alpha = 0.784$ แรงจูงใจเล่นเกมส์ $\alpha = 0.895$ การรู้เท่าทันเกมส์ $\alpha = 0.787$

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลและการวัดตัวแปร

สำหรับการวิจัยเชิงสำรวจ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเป็นหลัก ด้วยวิธีการอธิบายแนวแบบสอบถามแก่อาจารย์ผู้สอนที่รับผิดชอบในการเรียนการสอนของคาบวิชา ณ ขณะนั้น ซึ่งโดยแบบสอบถามที่ใช้เก็บข้อมูลสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและการสร้างข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักเรียนมัธยมกลุ่มเป้าหมาย โดยแบบสอบถามประกอบด้วย 6 ส่วน¹ ได้แก่ สถานภาพส่วนบุคคล ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว เพื่อน และชุมชนที่พักอาศัย ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ พฤติกรรมการเล่นเกมส์ แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ และการรู้เท่าทันเกมส์ แบ่งได้เป็นดังนี้ คือ

ส่วนที่ 1 สถานภาพส่วนบุคคล จำนวน 5 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว เพื่อน และชุมชนที่พักอาศัย จำนวน 10 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 3 ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ จำนวน 5 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นเกมส์ จำนวน 9 ข้อความ

ส่วนที่ 5 แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ จำนวน 21 ข้อความ

ส่วนที่ 6 การรู้เท่าทันเกมส์ จำนวน 29 ข้อความ

การวัดตัวแปรที่สำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดการวัดตามความเหมาะสมของตัวแปรและให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์ทางสถิติ ดังนี้

1. ตัวแปรสถานภาพส่วนบุคคลข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว เพื่อน และชุมชนที่พักอาศัย และพฤติกรรมการเล่นเกมส์ อันได้แก่ เพศ ชั้นการศึกษา เกรดเฉลี่ย การอาศัย ความสัมพันธ์ในครอบครัว การเล่นเกมกับผู้ปกครอง การควบคุมการเล่นเกมส์จากผู้ปกครอง การพักอาศัย/ลักษณะที่อยู่ในรอบชุมชน ช่วงเวลาการเล่นเกมส์ระหว่างไปโรงเรียนและวันหยุด สถานที่เล่นเกมส์ และค่าใช้จ่ายของการเล่นเกม ช่วงเวลาที่เล่นเกมส์ในวันที่ไปโรงเรียนและวันหยุดเรียน และสถานที่เล่นเกมส์ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับนามบัญญัติ (Nominal Scale)

¹ โปรดดูภาคผนวก ก แบบสอบถามและข้อเฉลยคำตอบการรู้เท่าทันเกมส์ (ข้อที่ 17-21 น. 222 และข้อที่ 32-60, น. 227-231)

สำหรับตัวแปรด้านความสัมพันธ์จากสังคม หากผู้ตอบระบุข้อความไม่สนิทสนมกับคนอื่น มักแยกตัวจากเพื่อนอยู่ตามลำพัง ให้ข้ามไปตอบข้อถัดไป (ข้อ 14) ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับนามบัญญัติ (Nominal Scale) เช่นกัน

ส่วนตัวแปรสถานภาพส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมส์ ด้านอายุ และจำนวนเงินที่ได้รับจากผู้ปกครอง และการเริ่มเล่นเกมส์เป็นคำถามปลายเปิดให้ใส่ค่าตัวเลขตามความเป็นจริง ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับอัตราส่วน (Ratio Scale)

2. ตัวแปรทำกิจกรรมต่อไปนี้อยู่กับเพื่อน ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับอันตรภาค (Interval Scale) โดยใช้มาตรวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) 5 ระดับ มีรายละเอียดดังนี้

2.1 กำหนดการวัดเป็นระดับอันตรภาค (Interval Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ทำเป็นประจำทุกวัน	คะแนน	5
ทำบ่อย ๆ สัปดาห์ละ 4-6 วัน	คะแนน	4
ทำบางครั้งบางคราวสัปดาห์ละ 1-3 วัน	คะแนน	3
นาน ๆ ทำ ครั้งสัปดาห์เว้นสัปดาห์	คะแนน	2
ไม่ได้ทำเลย	คะแนน	1

2.2 การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 -1.80	หมายถึง	น้อยที่สุด

3. ตัวแปรความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ จำนวน 5 ข้อ กำหนดการวัดเป็นระดับอัตราส่วน (Ratio Scale)

ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน

4. ตัวแปร ความบ่อยในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับอันตรภาค (Interval Scale) โดยใช้มาตรวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) 5 ระดับ มีรายละเอียดดังนี้

กำหนดการวัดเป็นระดับอันตรภาค (Interval Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ทุกวัน	คะแนน	5
5-6 วัน/สัปดาห์	คะแนน	4

4 วัน/สัปดาห์	คะแนน	3
2-3 วัน /สัปดาห์	คะแนน	2
1 วัน/สัปดาห์	คะแนน	1
2.2 การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ดังนี้		
ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 -1.80	หมายถึง	น้อยที่สุด

5. ตัวแปร ระยะเวลาการเล่นเกมส์ต่อวัน ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับอันตรภาค (Interval Scale) โดยใช้มาตรวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) 5 ระดับ มีรายละเอียดดังนี้

กำหนดการวัดเป็นระดับอันตรภาค (Interval Scale) 5 ระดับ ดังนี้

มากกว่า 6 ชั่วโมง	คะแนน	5
5-6 ชั่วโมง	คะแนน	4
3-4 ชั่วโมง	คะแนน	3
1-2 ชั่วโมง	คะแนน	2
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	คะแนน	1

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 -1.80	หมายถึง	น้อยที่สุด

6. ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกม ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับอันตรภาค (Interval Scale) โดยใช้มาตรวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) 5 ระดับ มีรายละเอียดดังนี้

กำหนดการวัดเป็นระดับอันตรภาค (Interval Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ทำเป็นประจำ	คะแนน	5
ทำบ่อย ๆ	คะแนน	4
ทำบางครั้งบางครั้ง	คะแนน	3
นาน ๆ ทำที	คะแนน	2
ไม่เคยทำเลย	คะแนน	1

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.21 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.41 – 4.20	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย	2.61 – 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.81 – 2.60	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 -1.80	หมายถึง	น้อยที่สุด

7. ตัวแปรแรงจูงใจในการเล่นเกมส์ ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับอันตรภาค (Interval Scale) โดยใช้มาตราวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) 5 ระดับ มีรายละเอียดดังนี้

กำหนดการวัดเป็นระดับอันตรภาค (Interval Scale) 5 ระดับ ดังนี้

มากที่สุด	คะแนน	5
มาก	คะแนน	4
ปานกลาง	คะแนน	3
น้อย	คะแนน	2
น้อยที่สุด	คะแนน	1

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.21 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.41 – 4.20	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย	2.61 – 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.81 – 2.60	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 -1.80	หมายถึง	น้อยที่สุด

8. ตัวแปรการรู้เท่าทันเกมส์ กำหนดการวัดตัวแปรระดับอัตราส่วน (Ratio Scale) รวมทั้งสิ้น 29 คะแนน ผู้วิจัยกำหนดคะแนนเป็นรายข้อมีรายละเอียดดังนี้

8.1 ด้านที่ 1 (วัดจากข้อ 32 – 35) รวม 4 คะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนดังนี้

ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน

8.2 ด้านที่ 2 (วัดจากข้อ 36 – 42) รวม 7 คะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนดังนี้

ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน

8.3 ด้านที่ 3 (วัดจากข้อ 43 – 45) รวม 3 คะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนดังนี้				
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน
8.4 ด้านที่ 4 (วัดจากข้อ 46 – 47) รวม 2 คะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนดังนี้				
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน
8.5 ด้านที่ 5 (วัดจากข้อ 48 – 49) รวม 2 คะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนดังนี้				
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน
8.6 ด้านที่ 6 (วัดจากข้อ 50 – 51) รวม 2 คะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนดังนี้				
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน
8.7 ด้านที่ 7 (วัดจากข้อ 52 – 56) รวม 5 คะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนดังนี้				
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน
8.8 ด้านที่ 8 (วัดจากข้อ 57 – 60) รวม 4 คะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนดังนี้				
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบถูกต้อง	แทน	1	คะแนน
ให้ค่าคำตอบที่	ตอบผิด/ไม่ตอบ	แทน	0	คะแนน

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเชิงสำรวจ ผู้วิจัยนำผลข้อมูลที่รวบรวมได้แล้วมาตรวจสอบความถูกต้องจากนั้นจึงนำมาข้อมูลเพื่อเตรียมการสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูป เพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (Statistical Package for the Social Sciences: SPSS) ดังนั้นการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) และสถิติเชิงอ้างอิง (Inferential Statistic) มีรายละเอียดดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic)

ใช้พรรณนาคุณลักษณะของตัวแปรโดยใช้การแจกแจงความถี่ (Frequencies) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สำหรับการวิเคราะห์ตัวแปร ได้แก่ สถานภาพส่วนบุคคล ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว เพื่อน และชุมชนที่พักอาศัย

ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ พฤติกรรมการเล่นเกมส์ แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ และระดับการรู้เท่าทันเกมส์ สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) วิเคราะห์ความคล้อยคลึง และความแตกต่างของข้อมูล เพื่อสร้างข้อสรุปตามประเด็นวิจัย

2. สถิติเชิงอ้างอิง (Inferential Statistic)

สำหรับการทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 4 เป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบตัวแปร โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (T-test) เพื่อเปรียบเทียบเพศกับการรู้เท่าทันเกมส์ และสมมติฐานข้อที่ 8 ใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (T-test) เช่นเดียวกันโดยเปรียบเทียบการรู้เท่าทันเกมส์กับการควบคุมการเล่นเกมส์ของพ่อแม่

ส่วนสมมติฐานข้อที่ 5 เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันเกมส์กับระดับชั้นการเรียน และสมมติฐานข้อที่ 6 เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันเกมส์กับความถี่ของการเล่นเกมส์ และสมมติฐานข้อที่ 7 เพื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันเกมส์กับระยะเวลาของการเล่นเกมส์โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) และวิเคราะห์ความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD)

สมมติฐานข้อที่ 1 ข้อที่ 2 และข้อที่ 3 วิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมโดยใช้สถิติการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise multiple regressions analysis)

การรายงานผลการวิจัย

ผู้วิจัยรายงานนำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็นบท ดังนี้

บทที่ 4 รายงานผลสัมภาษณ์เชิงลึก ด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

บทที่ 5 รายงานผลการวิจัยเชิงสำรวจ พร้อมด้วยตารางผลการวิเคราะห์ข้อมูล

บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย” ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ระหว่างงานวิจัยเชิงปริมาณและงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจเป็นหลักและใช้วิธีการวิจัยแบบสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นรองเพื่อนำมาสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม

สำหรับรายงานผลการวิจัยในบทนี้เป็นรายงานผลการวิจัยเฉพาะส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึกนักเรียนมัธยมศึกษาทั้งมัธยมต้นและมัธยมปลายจากภูมิภาคต่าง ๆ จำนวนนักเรียนมัธยมต้น 17 คน และมัธยมปลาย 17 คน รวมทั้งหมด 34 คน จากจังหวัดกรุงเทพมหานคร จังหวัดเชียงราย จังหวัดกาญจนบุรี จังหวัดตาก จังหวัดตรัง จังหวัดสงขลา จังหวัดนครราชสีมา และจังหวัดระยอง ผลการวิจัยสามารถเพื่ออธิบายการเล่นเกมส์ของนักเรียนมัธยม โดยมีประเด็นข้อค้นพบสำคัญดังต่อไปนี้

- ข้อค้นพบที่ 1 การเริ่มต้นรู้จักและเล่นเกมส์
- ข้อค้นพบที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมส์ของนักเรียน
- ข้อค้นพบที่ 3 บทบาทและพฤติกรรมในเกมส์
- ข้อค้นพบที่ 4 แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ของนักเรียน
- ข้อค้นพบที่ 5 การวิพากษ์ข้อเสียของการเล่นเกมส์
- ข้อค้นพบที่ 6 การวิพากษ์ผลกระทบเชิงลบจากการเล่นเกมส์
- ข้อค้นพบที่ 7 มุมมองประโยชน์ของเกมส์ต่อการใช้ชีวิต
- ข้อค้นพบที่ 8 การแยกแยะเรื่องราวในเกมส์กับชีวิตจริง
- ข้อค้นพบที่ 9 ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจการค้าของบริษัทผลิตเกมส์
- ข้อค้นพบที่ 10 จากผู้เล่นเกมส์พัฒนาเป็นคนควบคุมเกมส์
- ข้อค้นพบที่ 11 มุมมองแบบรู้เท่าทันของผู้เล่นเกมส์
- ข้อค้นพบที่ 12 มุมมองด้านดีและด้านเสียของการเล่นเกมส์
- ข้อค้นพบที่ 13 การตอบสนองต่อการเล่นเกมส์
- ข้อค้นพบที่ 14 ความเห็นที่มีต่อเด็กติดเกมส์ การช่วยเหลือ และบทบาทผู้ปกครอง โดยในแต่ละประเด็นมีรายละเอียดที่ผู้วิจัยจะนำเสนอในลำดับต่อไป

ข้อค้นพบที่ 1 การเริ่มต้นรู้จักและเล่นเกมส

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักเรียนมัธยมชี้ให้เห็นว่า นักเรียนเริ่มรู้จักเกมสและเล่นเกมส โดยมีช่วงวัยแตกต่างกันไปตั้งแต่วัยก่อนอนุบาลจนถึงวัยมัธยมศึกษาตอนต้น และในครั้งแรกที่เริ่มรู้จักหรือเริ่มเล่นเกมสมีการกระตุ้นจากโฆษณาและการเข้าสู่เกมสด้วยการใช้เสิร์ชเอ็นจิน

1.1 ช่วงวัยที่เริ่มรู้จัก เริ่มเล่นเกมส

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บ่งชี้ว่า ช่วงอายุน้อยที่สุดที่นักเรียนเริ่มรู้จักเกมสคือวัยก่อนอนุบาล อายุประมาณ 3-4 ขวบ

“ครั้งแรกก็น่าจะประมาณก่อนเข้าอนุบาลได้สักปีหนึ่งได้มั้งครับ...น่าจะสาม สี่ขวบ”
(ก้อง, สัมภาษณ์)

ยังมีที่เริ่มรู้จักเกมสในช่วงวัยประถมศึกษา มีตั้งแต่เริ่มรู้จักตอนประถมต้น ไล่เรียงไปจนถึงประถมปลาย

“เล่นเกมสคอมมานัน เล่นตอน ป.2 ป.3” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“ตอน ป. 3 เกมสแรกมายคราฟ” (ไอซ์, จังหวัดเชียงราย, สัมภาษณ์)

“ประมาณ ป.4 อะคะ” (ฟาน่า, สัมภาษณ์)

“ตั้งแต่ประมาณ ป. 4 ขึ้น ป. 5” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“ครั้งแรกก็ตอน ป.4 ป.5ครับ...เกมสแข่งรถธรรมดาแน่นล่ะครับ เกมสผจญภัยธรรมดา” (ภู, สัมภาษณ์)

“เล่นตั้งแต่ 10 ขวบ เกมสแรกที่เริ่มเล่นรูสีกจะเป็นมาริโอ...เป็นแนวผจญภัย...เล่นเกมสนี้ไม่นานครับเกมสใหม่มันก็มีมาเรื่อย ๆ...ม. 1 เล่นเยอะมากครับ” (โจ, สัมภาษณ์)

“ครั้งแรก ป. 6 เป็นเกมสของไทยนี่แหละครับ เกมสสืบสองทางออนไลน์ครับเป็นเกมสแนวเก็บเรเวลไปเรื่อย ๆ ผมเล่นประมาณสามปีแล้วครับ” (คอม, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีอีกกลุ่มหนึ่งที่เริ่มรู้จักเกมสในช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเริ่มต้นจากมัธยมศึกษาปีที่ 1 จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3

“ประมาณ ม. 1 ได้ครับ อายุประมาณ 11 ได้ครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

¹ หมายถึง การพัฒนาตัวละครของผู้ที่เล่นเกมสในขั้นต่อไป เพิ่มสถิติของตัวละคร เช่น พลังชีวิตและความแข็งแกร่ง และอาจให้ตัวละครได้ความสามารถใหม่หรือปรับปรุงความสามารถที่มีอยู่แล้ว

“เล่นตอน ม. 1 เทอมสองครึ่ง” (ฟลุ๊ค, สัมภาษณ์)

“ก็ไม่นานมากนะคะ เริ่ม ๆ ม. 2 นะคะ” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“ตั้งแต่ตอนอยู่ ม. 3 ครึ่ง เล่นเพราะเนื้อหาดูน่าสนุก” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

1.2 บุคคลที่แนะนำให้รู้จักการเล่นเกม

เมื่อพิจารณาสิ่งแวดล้อมที่เริ่มรู้จักเกมส์เป็นครั้งแรก พบว่าเกี่ยวข้องกับบุคคลที่หลากหลาย ข้อมูลบ่งชี้ว่ามีบุคคลที่เป็นผู้นำไปสู่การรู้จักเกมส์ โดยบุคคลกลุ่มแรกที่มีการเอ่ยถึงว่าเป็นผู้ชักชวนให้เล่นเกม คือ เพื่อนรุ่นพี่ เพื่อนรุ่นเดียวกัน ทั้งเพื่อนข้างบ้านและเพื่อนที่โรงเรียน

“รุ่นพี่ที่โรงเรียนชักชวนค่ะ” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“ชวนครั้งแรกเป็นพี่คนนึง ตอนนี้น่าจะจบแล้วมั้งทำงานแล้ว” (อาม, สัมภาษณ์)

“เริ่มเล่นเพราะมีเพื่อนเขามีเวลาว่าง...มีรุ่นพี่เดียวกันมาชวนเล่นเกมส์ร้านคอมฯ” (ไอซ์, จังหวัดเชียงราย, สัมภาษณ์)

“เพื่อน ๆ นี่ละครับชวนไปเล่นเกมส์ ปกติตอนนั้นมันก็ไม่ค่อยบูมอะไรเท่าไรนะครับ ปกติผมก็ไม่ค่อยเล่นเกมส์ออนไลน์เท่าไร ตอนนั้นก็เล่นผ่าน browser ครับ เป็นเกมส์บนเว็บครับ” (ภู, สัมภาษณ์)

“ทำรายงานทำเสร็จแล้วเหลือเวลาอีก ถามว่าทำไรต่อเพื่อนบอกว่าเล่นเกมส์กันไหม ผมบอกว่าเล่นเกมส์ไม่เป็น เขาเลยสอนมาเรื่อย ๆ” (นที, สัมภาษณ์)

“เพื่อนในกลุ่มครับ ตอนแรกก็คือผมก็เรียนเสร็จก็กลับบ้านปกติแล้วเพื่อนก็บอกว่าทำไมรีบกลับจัง เราไปเล่นเกมส์ด้วยกันไหม เขาก็พาไป...หลังจากนั้นก็ติดตามครับ” (เอก, สัมภาษณ์)

“เพื่อนเข้ามาที่บ้าน ชวนเล่น fifa เขาก็ติดตั้งการีนำให้ผม ตอนนั้นสมัครไปแล้วก็เล่น” (ไต้เตล, สัมภาษณ์)

“ข้างบ้านเล่นแล้วก็ไปเล่นพี่เขาก็ให้เล่นครับ” (ฟลุ๊ค, สัมภาษณ์)

“ข้างบ้านชวนเล่นครับ ชวนเล่นเกมส์โยกัง” (ตี, สัมภาษณ์)

“เพื่อนมาชวน ตอนแรกก็ไปเล่นน้ำครับเล่นแบบเด็กน้อย นะครับก็ไม่มีอะไรเล่นเบื่อแล้วก็ไปเล่นเกมส์” (ริว, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ตัวนักเรียนที่เริ่มเล่นเกมส์เองยังเป็นบุคคลที่ไปชักชวนเพื่อให้มาเล่นเกมส์ด้วยกัน เพื่อความสนุกสนาน

“มีเพื่อนสนิทเล่นคะ เขาเห็นหนูเล่นเขาก็เลยเล่น” (เบียร์, สัมภาษณ์)

“ชวนเพื่อน เพราะมันสนุกเลยอยากให้เพื่อนเล่นด้วยกันครับ” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“ชวนเพื่อนในห้องเรียน เล่นเกมส์ Hons” (ตี, สัมภาษณ์)

บุคคลอีกกลุ่มที่มีการเอ่ยถึงว่าเป็นผู้ชักชวนให้เล่นเกมส์ คือ มีทั้งเป็นทั้ง พี่ น้องในครอบครัว ญาติวียใกล้เคียงกัน

“พี่ไม่แถมมาชวนเล่นที่เรียนโรงเรียนเดียวกันเมื่อก่อน ห่างกันสี่ปีเขาอยู่ข้างบ้านครับ...เขาชวนให้มานั่งเล่น ก็สนุกครับอยากเล่นอีก...พี่ให้แผ่นมาโหลดให้” (โจ, สัมภาษณ์)

“พี่ชายคะ เขาแนะนำเกมส์เซเวนไนท์ให้ก็เลยเล่นคะ...เกมส์โมบายลิตเพื่อนแนะนำคะ โหลดมาเล่นเลยเล่นด้วยกันเลยคะ” (วา, สัมภาษณ์)

“เห็นน้องเล่นก็เล่นตามน้องเห็นเกมส์น่าสนใจก็เลยเล่นตามคะ” (กิ่งไผ่, สัมภาษณ์)

“พ่อแม่เล่นก็เลยเล่นดู เขาเล่นเกมสนี้(มาริโอ้) ก็เลยลองเล่นดู...พออายุสิบสองก็เลยเลิกเล่นครับ...พออายุสิบห้า น้องก็ชวนเล่นเกมส์อีก มันก็เลยติดยาว...เกมส์แนวโมบร้า มันเป็นเกมส์ออนไลน์ครือการิน่า” (สิมส์, สัมภาษณ์)

“มีพี่มาเล่นให้ดู มีน้องเล่นด้วย น้องเล่นมากกว่าหนูอีกคะ น้องติดเกมส์” (ฟาน่า, สัมภาษณ์)

“ตอนนั้นเห็นพี่เล่นเกมส์ก็เลยขอพี่ลองเล่น ผมจำชื่อเกมส์ไม่ได้แล้วแต่มันเป็นเกมส์ยิงผี” (ก้อง, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้การเริ่มเล่นเกมส์ยังเริ่มจากตัวนักเรียนเองอีกด้วย โดยเริ่มมาจากความสนใจส่วนตัว เนื้อหาเกมส์ที่นักเรียนมองว่าสนุก ความอยากรู้อยากเห็น การมีอุปกรณ์พร้อมเล่นเกมส์

“เล่นครับ เล่นคนเดียวครับ เห็นเขาเล่นสนุกดีเลยเล่น” (จิม, สัมภาษณ์)

“ไม่มีไรทำเลยไปเล่นเองครับ...ช่วงนั้นเบื่อหนีหนอยครับ” (แหงว, สัมภาษณ์)

“เล่นด้วยความอยากรู้ของตัวเอง” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“ผมเริ่มด้วยตัวของผมเองครับ ก็ครั้งแรกพ่อแม่ซื้อคอมพิวเตอร์ให้ทำงานเวลาว่างจากโรงเรียน ผมสนใจเล่นเกมส์เห็นเกมส์ในทีวีเลยขออนุญาตพ่อแม่เล่นได้ไหม เขาก็ให้เล่นจนถึงปัจจุบันครับ” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

1.3 เข้าสู่เกมส์ด้วยการชักจูงจากโฆษณาและการใช้เสิร์ชเอ็นจินค้นหา

นอกจากบุคคลที่มีส่วนแนะนำให้นักเรียนเริ่มเล่นเกมส์แล้ว ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ยังบ่งชี้ให้เห็นถึงโฆษณาเกมส์ และการใช้เสิร์ชเอ็นจินบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งแวดล้อมที่ชักชวนให้นักเรียนรู้จักและเริ่มเล่นเกมส์

“ก็มีประกาศโฆษณาออกมาทางอินเทอร์เน็ตมันดังขึ้นมาเลยเข้าไป ตอนนั้นเหมือนดูยูทูปมันโฆษณามากครับ” (คอม, สัมภาษณ์)

“เห็นเขาโฆษณาจากพวกอินเทอร์เน็ตนะคะ ก็ลองหาดูลองโหลดมาเล่นคะ จาก แอ็พ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“ดูจากทีวี ไม่ก็ยูทูปมันจะมีโฆษณาขึ้นมาก่อน...มีป๊อปอัพขึ้นมาเป็นโฆษณาแนะนำ เกมส์ขึ้นมาว่าเป็นเกมส์อะไรบ้าง มีอะไรบ้าง ส่วนใหญ่จะฟรีครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

“ดูในยูทูปเอาครับ...คือ เสิร์ชจากยูทูปว่าจะเล่นเกมส์เข้ายังไง แล้วก็เอามาทำ แล้วตอนนั้นก็เข้าสู่เกมส์ได้เลย แล้วก็เล่น” (ริว, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมาจากการเริ่มมีอุปกรณ์ที่เข้าถึงเกมส์ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน

“เริ่มเล่นเมื่อตอนอายุเจ็ดขวบครับ เพราะมีโน้ตบุ๊กของพ่อ และพ่อก็สอนเล่น” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“เริ่มเล่นเกมส์ประมาณ ป. 6 คะ เพราะช่วงนั้นจะได้ใช้โทรศัพท์ ประมาณช่วงอายุ สิบเอ็ดสิบสองคะ” (วา, สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่านักเรียนเริ่มรู้จักเกมส์ เข้าสู่การเล่นเกมส์ในช่วงวัยที่เป็นไปได้คือ เริ่มจากวัย ก่อนอนุบาล วัยประถมศึกษาและวัยมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีบุคคลที่ชักชวนให้เล่นเกมส์ ได้แก่ เพื่อนที่โรงเรียน เพื่อนที่บ้าน พี่น้อง พ่อแม่ ญาติวัยใกล้เคียงกัน รวมทั้งเริ่มรู้จักเกมส์ด้วยตนเองโดย มาจากความสนใจของตนเอง การมองว่าเนื้อหาเกมส์สนุกสนาน ความอยากรู้อยากเห็น นอกจากนี้ยังมีสิ่งกระตุ้นให้เข้าสู่เกมส์คือ โฆษณาเกมส์ในโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต การสืบค้นด้วยเสิร์ชเอนจินบน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการมีอุปกรณ์เข้าสู่เกมส์เป็นของตนเอง

ข้อค้นพบที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมส์ของนักเรียน

จากการสัมภาษณ์พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมส์มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ โดยสามารถ อธิบายตามประเด็นย่อยได้ดังต่อไปนี้

2.1 ช่วงเวลา และระยะเวลาที่เล่นเกมส์แต่ละครั้ง

นักเรียนจะเล่นเกมส์ในวันที่มีเรียน ในช่วงเวลาตอนเช้าก่อนมาโรงเรียน ช่วงเย็นหลังเลิก เรียน ช่วงหัวค่ำ และช่วงดึกของแต่ละวัน และการเล่นเกมส์แต่ละครั้งจะใช้เวลาตั้งแต่ 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง 3 ชั่วโมงและ 5 ชั่วโมง

“ช่วงเวลามาโรงเรียนตอนเช้าเจ็ดโมงมาเล่นก่อน ก็มีพักเที่ยงเล่นบ้างนิดหน่อยคะ แต่ที่เล่นเยอะจะเป็นช่วงเย็นคะ เพราะกลับบ้านแล้ว เล่นสี่โมงจนถึงประมาณ ทุ่มคะ” (วา, สัมภาษณ์)

“เล่นทุกวันครับ ตอนเย็นหลังเลิกเรียน เล่นวันละประมาณ 3 ชั่วโมง” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“เกือบทุกวันครับ ช่วงเย็นหกโมงถึงสองสามทุ่มครับ” (ขิม, สัมภาษณ์)

“เล่นทุกวันครับ ช่วงประมาณ 1 ทุ่มถึง 4 ทุ่ม แทบจะทุกวันครับ” (ตี, สัมภาษณ์)

“เล่นทุกวันครับแต่แบ่งเวลาครับ...เล่นตอนเย็น ๆ ได้...เล่นตอนหลังเลิกเรียนครับ... นานประมาณ 1-2 ชั่วโมงครับ...ถ้าตอนเย็น 5 โมงถึง 1 ทุ่ม” (นาย, สัมภาษณ์)

“อาทิตย์นึงก็ค่อนข้างบ่อยแต่ไม่ทุกวันครับ...เช่นกลับบ้านสี่โมงจะเล่นยาวถึงสองทุ่ม ทุ่ม...” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“สัปดาห์นึงเล่นบ่อย ก็เล่นห้าครั้งต่อสัปดาห์แต่สักประมาณสัก 4-5 ชั่วโมง วันธรรมดาที่ตั้งแต่สองทุ่มขึ้นไปบางครั้งก็ตีหนึ่งตีสองตีสาม...เสาร์อาทิตย์บางครั้งเพราะไปช่วยงานครับ” (พลู๊ค, สัมภาษณ์)

“เกมส์ที่ใช้เวลานานพอสมควร ในการเล่นอย่างเช่นหนึ่งอาทิตย์จะเล่นมีเวลาว่าง สมมติห้าวันเล่นสี่วัน ประมาณ 5 ชั่วโมงต่อครั้งครับ” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“เล่นไม่บ่อยคะ อาทิตย์วันสองวัน...ครั้งนึง 2 ชั่วโมงคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“เล่นนานประมาณ 2-3 ชั่วโมง” (น้ามนต์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้วันเสาร์ วันอาทิตย์ที่นักเรียนหยุดเรียน นักเรียนมักจะเล่นเกมเช่นกัน และมี การระบุว่าเล่นมากกว่าวันธรรมดา มีที่ระบุว่ามากถึง 6 ชั่วโมง

“เล่นเยอะวันเสาร์อาทิตย์มันมีเวลาว่างคะ” (เบียร์, สัมภาษณ์)

“ปกติจันทร์ถึงศุกร์เรียนหนังสือไม่ค่อยได้เล่น วันเสาร์อาทิตย์ที่มีเวลาว่าง” (ภู, สัมภาษณ์)

“เล่นเฉพาะวันหยุด ช่วงบ่ายถึงเย็น เป็นเวลา 6 ชั่วโมงโดยประมาณครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

2.2 พฤติกรรมการเล่นเกมสลับแบบต่อเนื่องยาวนาน

การสัมภาษณ์บ่งชี้ให้เห็นว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมสลับแบบต่อเนื่องเป็นเวลายาวนาน ในกรณีที่การเล่นเกมส์ครั้งนั้นต้องเล่นอย่างต่อเนื่อง ต้องการเล่นให้จบเกมส์ เล่นแล้วเพลิน รวมทั้งมีเวลาว่างมากในช่วงปิดภาคเรียน

“เล่นเย็น ๆ ถึงค่ำเลยครับ...ดีที่สุดในอนเลยครับแต่ช่วงปิดเทอม...ตั้งแต่ค่ำลาก ไปยืนตอนเช้าเลยตรูเลยครับจนฟ้าสว่าง...เยอะมากครับ เจ็ดแปดชั่วโมง...เหมือนกับ

ว่าเราพยายามจะเล่นให้มันจบ มันติดพันให้เล่นจบมันทำให้เราสบายใจ...วันธรรมดา เล่นสามถึง 4 ชั่วโมงหลังเลิกเรียน” (แหงว, สัมภาษณ์)

“กลับบ้านถ้าเกิดไม่มีการบ้านก็เล่นช่วงสองทุ่ม ถ้ามีการบ้านก็กลับไปนั่งทำให้เสร็จก่อน แล้วถ้าหากไม่ตึกมากก็เล่นนิดหน่อยเล่นไม่เกิน 4 ทุ่มครับเพราะต้องนอนไว... วันเสาร์ผมตื่นสายเล่นแค่บ่ายจนถึงบ่ายสอง เคยมีครั้งนึงเล่นได้รุ่งครั้งนึง เที่ยงคืนยัน ตีห้า เคลียดตอริ้ให้มันจบ ๆ เลย มันเพลิน” (บอส, สัมภาษณ์)

“เล่นช่วงเย็นครับ กลับถึงบ้านก็เล่นสักชั่วโมงแล้วก็ทำการบ้าน...บางทีก็เล่นเพลินถึงเที่ยงคืน เกือบห้าครึ่งหากปิดเทอม” (โจ, สัมภาษณ์)

“ตอนปิดเทอมจะเล่นถึงเช้า ช่วงตอนปิดเทอมสองครับ” (ไตเติล, สัมภาษณ์)

2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมสแบบไม่กำหนดแผนการเล่นเกมส

นักเรียนที่เล่นเกมสยังกล่าวถึงพฤติกรรมการเล่นเกมสของตนเองในแบบไม่กำหนดตายตัว ไม่มีแบบแผน เป็นไปตามอารมณ์ ความรู้สึกในขณะนั้น ๆ

“มันแล้วแต่...วันไหนเบื่อ ก็เล่น...ก็โม่งก็ได้ เท่าไรก็ได้...ส่วนใหญ่เล่นตอนกลางคืน เพราะว่ากลางวันเล่นไม่ได้ ต้องดูร้านเฝ้าร้าน” (อาม, สัมภาษณ์)

“แล้วแต่ ถ้าเกิดว่างบ่อย ๆ ว่าง ๆ นาน ๆ สัก 10-20 นาที ก็เล่น ว่างไม่มาก ก็ 5 นาที แต่ตอนเล็ก ๆ เล่นเป็นชั่วโมงเลย ตอนนั้นติดครับ” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

2.4 สถานที่เล่นเกมส

สถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมสมีหลายสถานที่ ได้แก่ ที่บ้านตนเอง โดยมีความคิดเห็นว่าการเล่นที่บ้านสะดวกสบาย ไม่เสียเงิน และผู้ปกครองไม่อนุญาตให้ไปเล่นที่ร้านเกมส นอกจากนี้ยังพบว่า มีไปเล่นที่บ้านเพื่อนด้วย

“เล่นที่บ้านครับกับเพื่อน...ชวนเพื่อนเล่นเกมสอยากมีเพื่อนเล่นครับ” (ตี, สัมภาษณ์)

“เล่นที่บ้านครับ” (คอม, สัมภาษณ์)

“เพื่อนชวนเล่นทั้งแถวบ้านบ้างแล้วก็ที่โรงเรียนบ้าง” (นาย, สัมภาษณ์)

“ส่วนใหญ่ที่บ้านครับ...มีข้างนอกมีบ้างไปกับเพื่อนร้านเกมสครับ” (แหงว, สัมภาษณ์)

“เล่นที่บ้านครับส่วนใหญ่ ส่วนร้านเกมสช่วงเย็น ๆ ผู้ปกครองยังไม่สะดวกมารับไปแวะร้านเกมสก่อนครับ เฉพาะช่วงที่พอกับแม่ไม่ว่างครับ ครั้งสองครั้ง” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“ที่บ้านไม่ได้ไปเล่นนอกบ้านครับ...อยู่ที่บ้านสบายกว่าครับ” (ภู, สัมภาษณ์)

“เลิกเรียนก็ไปเล่น (ที่ร้านเกมส์) อยู่ประมาณเดือนนึง เลิกเรียนก็ไปเล่นเลย แล้วสักพักก็ไปโหลดเล่นที่บ้านเองดีกว่า เพราะไปเล่น ไปเปลืองตังค์ ที่บ้านก็มีคอม มีเน็ต มีอะไรเหมือนกัน” (เอก, สัมภาษณ์)

“ถ้าเล่นก็ไปบ้านเพื่อนเล่นคะ” (ซาโย, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีการเล่นเกมที่ร้านเกมส์ ร้านบริการให้เช่าใช้งานคอมพิวเตอร์ มีข้อมูลบ่งชี้ว่า ไปเล่นกับเพื่อน เล่นเพราะไม่มีอุปกรณ์เล่นเกม ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ และยังพบการเล่นแบบต่อเนื่องจากร้านเกมส์กับมาเล่นที่บ้านต่อด้วย

“ร้านเกมส์คะ อุปกรณ์ก็คือคอมพิวเตอร์ เล่นกับเพื่อน ๆ คนรู้จัก” (เจต้าย, สัมภาษณ์)

“ตอนนั้น (ป.3) เล่นร้านเกมส์เพราะแม่ไม่ยอมให้ซื้อคอมให้...ขออนุญาตแม่ไปเล่นไปแค่ชั่วโมงเดียว...” (ไอซ์, จังหวัดเชียงราย, สัมภาษณ์)

“ถ้าว่างก็ไปร้านเกมส์ ถ้าไม่ว่างก็ไม่ได้ไป เพราะตอนนี้ที่บ้านไม่มีคอมแล้ว” (ติ, สัมภาษณ์)

“บางครั้งก็ร้านเกมส์ บางครั้งก็ที่บ้านครับ...มากที่สุดเล่นที่ร้านครับ ถ้าเป็นร้านบางครั้งเที่ยงถึงหกโมงแล้วมาต่อบ้านครับ” (พลู๊ค, สัมภาษณ์)

2.5 ประเภทเกมส์ที่ชอบเล่น

ประเภทของเกมส์ที่นักเรียนชอบเล่น มีความหลากหลาย เมื่อนำข้อมูลมาจัดกลุ่มประเภทเกมส์ตามกรอบแนวคิด สามารถจัดกลุ่มข้อมูลประเภทเกมส์ที่นักเรียนชอบเล่น ได้ดังนี้

2.5.1 เกมส์แอคชั่น (Action Game) เป็นเกมส์ที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมส์เพื่อผ่านด่านต่าง ๆ ไปให้ได้ มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ

“เล่นเกม Rail Rush เก็บเหรียญเวลาว่างก็เล่น จะใช้ลักษณะสัมผัสมือ กระโดด และก็เอียงข้างแล้วแบบผ่านด่านแต่ละด่านคะ มีคะแนนเป็นคะแนนวิ่งผ่านด่าน” (เบียร์, สัมภาษณ์)

2.5.2 เกมส์เล่นตามบทละคร (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG) เกมส์ประเภทนี้จะกำหนดตัวละครผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้น ๆ ผนวกภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) มีการสะสมเงินอาวุธ อุปกรณ์ เมื่อผนวกภัยไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกมส์ให้ได้

“เกมส์แนว MMORPG...มันเป็นเกมส์ออนไลน์บวภาษาครีบ ผู้เล่นเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และผู้เล่นแต่ละคนก็จะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลกจินตนาการ” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“Fantasy star online เพราะเป็นเกมส์ที่มีการออกแบบตัวละครได้เอง รูปแบบการเล่นค่อนข้างหลากหลาย มีเรื่องราวเนื้อเรื่องในเกมส์” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“แนวโมบร้า ก็คือเป็นการเล่นประเภททีม 3-5 คนค่ะ ก็จะเน้นทักษะการแก้ปัญหา ไหวพริบ ช่างสังเกต ความสามัคคี” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“เป็นแนวโมบร้าครีบ เป็นการวางแผนครีบ เล่นกันห้าคน แล้วก็ไปสู้่อีกฝั่งหนึ่งเหมือนไปตีป้อมเขาให้ชนะ เหมือนกับวางแผนการเล่น แล้วการวิเคราะห์ด้วยเหมือนวิเคราะห์ว่าตัวนี้ชนะตัวนี้ได้ แก่ตัวนี้ คอมโบตัวนี้ได้” (เอก, สัมภาษณ์)

“เกมส์สิบสองทางออนไลน์ครีบ เป็นเกมส์แนวเก็บเรเวลไปเรื่อย ๆ เป็นเกมส์ประมาณว่าเล่นภารกิจ ทำควอสในเกมส์ให้เรเวลอัปขึ้นอัปตัวเองครีบ...เล่นเรเวลเก้สึบกว่าค้บ (จากเต็มร้อย)” (คอม, สัมภาษณ์)

ในเกมส์สมมติบทบาท ยังมีประเภทเกมส์กลยุทธ์ที่ผู้เล่นต้องวางแผนเพื่อบรรลุเป้าหมาย ชนะคู่แข่ง

“อันนี้จะเป็นเกมส์เล่นคนเดียวไม่ใช่เกมส์ออนไลน์ มันเกมตระกูล total war เป็นเกมส์แนวสงครามยุคเก่าครีบ มันใช้แค่การวางแผน กับจิตวิทยาอย่างเดียวครีบมันไม่ใช่ฝีมืออะไรมาก สมมติเล่นในซีรียในญี่ปุ่นก่อนที่จะมาเป็นแบบนี้มันจะมีโซกุนเพื่อที่ สู้รบกันเพื่อจะรวม เจ้าเมืองจะสู้กันแย่งพื้นดินเพื่อที่จะรวมประเทศให้เป็นหนึ่ง เราต้องเลือกว่าจะเป็นโซกุนคนไหน อย่างผมจะชอบตระกูลทาเคดะ ซึ่งจะมี ความเชื่อเรื่องการขี่ม้าครีบ” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

2.5.3 เกมส์ผจญภัย (Adventure Game) เกมส์ประเภทนี้จะเน้นไปที่เรื่องราวของเกมส์ ตัวละครจะเล่นและปฏิบัติตามคำสั่งในเรื่องราวไปเรื่อย ๆ การเปิดเผยเรื่องราวที่ชวนติดตามไปที่ละน้อย ๆ จนกระทั่งถึงตอนจบ เนื้อเรื่องมักจะอิงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความลึกลับหรือการผจญภัยตื่นเต้นทั้งหลาย

“เป็นเกมส์ผจญภัย...มีหนูสองตัว ผจญภัยแล้วก็ไปหาแผนที่ แล้วก็พอหาแผนที่ครบแล้วมันก็ผ่านไปด่านต่อไป” (ฟาน่า, สัมภาษณ์)

2.5.4 เกมส์การจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมส์ประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร

“Grow to pia เพราะเป็นเกมส์ที่ได้ใช้จินตนาการและพบกับคนอื่นมากมาย...มันเป็นเกมส์เกี่ยวกับการทำฟาร์มเก็บเกี่ยวค้าขายไปเรื่อยๆ ก็ได้พูดคุยกับคนอื่นที่เล่นเกมส์เพื่อทำการขายของ แลกเปลี่ยนของกันครับ” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“ผมเล่น SIM CITY อยู่ครับ...เกมส์ลักษณะสร้างเมือง วางผังเมือง ถนน อะไรพวกนี้ครับ ดูแลความเป็นอยู่ของประชากร” (ภู, สัมภาษณ์)

“มันเป็นเกมส์สร้างสรรค์ ครับ เกี่ยวกับเป็นเกมส์สร้างบ้าน หาของใช้ชีวิตรอด...มันตื่นตื่นดีครับ ดูเราใจ มันจะมีอะไรออกมาทำให้เราแพ้ ถ้าเกิดตัวร้าย จะทำให้เราแพ้เราก็ต้องต่อสู้กับมันเพื่อให้เราอยู่รอด เหมือนใช้ชีวิตจริง” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

2.5.5 เกมส์ต่อสู้ (Fighting Game) เกมส์ที่มีลักษณะที่นำตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมส์ประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดท่าโจมตีต่าง ๆ ออกมา จุดสำคัญในเกมส์ต่อสู้ คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยก ๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้นและตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถต่างกันออกไป

“ประมาณว่ายิงปืน shootin ...เจอคนแล้วก็ไปยิงต่อสู้กันบ้าง” (ไต้เตล, สัมภาษณ์)

“เป็นเกมส์อีโร่ ออฟ นิว เอิร์ธฮอลล์ครับแล้วก็โมบร้าเป็นเกมส์แนวเดียวกัน” (พลู๊ด, สัมภาษณ์)

“แนวต่อสู้คะ ก็จะเป็นแบบใช้พลังเวทย์ได้คะ บทบาทตัวนั้นมันจะเป็นแบบเนื้อเรื่องคะ” (วา, สัมภาษณ์)

“เกมส์ Vindictus ครับ...เป็นเกมส์เลือกอาชีพเก็บเรเวลตามเนื้อเรื่องครับ...มันจะมีต่อสู้ตามเนื้อเรื่องครับต้องช่วยเหลือหมู่บ้านด้วยครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

“เกมส์ต่อสู้คะ เกมส์แตกเค้น” (ชาโย, สัมภาษณ์)

2.5.6 เกมส์การยิง (Shooting Game) เกมส์ประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลัก ตัวผู้เล่นในเกมส์มักจะมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปสู่ฉากต่อไปด้วยการยิงทำลายเป้าหมายในเกมส์ให้ได้

“เกมส์ Head shot คะ พวกยิงนะคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“เกมส์ head shot...มันจะเป็นเกมส์ต่อสู้ยิงปืนกับคู่ต่อสู้...เลือกเป็นพวกนักล่า เป็นเหมือนทหารไล่งยิงปืนผู้ร้ายคะ” (ไอซ์, ระยอง, สัมภาษณ์)

“เล่น point blank ครับ ก็เป็นเกมส์แนวยิงครับใช้ความแม่นยำครับ ยิงให้ศัตรูตายในออนไลน์...มันยิงกันได้ครับ สมมติเขาสร้างห้องมาผมก็จอยเข้าไปในห้องครับ เล่นด้วยกัน” (โจ, สัมภาษณ์)

“ตอนแรกเกมส์ เอสเอฟ ออนไลน์ แนวยิงปืน เล่นมาเรื่อย ๆ เป็นเกมส์ โมบร้าจนปัจจุบันครับ” (เวฟ, สัมภาษณ์)

2.5.7 เกมสกีฬา (Sport Game) เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ ให้เล่นกันในแบบของวิดีโอเกมส์ นิยมเล่นกันในหมู่เพื่อนฝูง เนื่องจากเข้าใจง่ายใช้กติกาหลัก ๆ เหมือนกีฬาจริง ๆ และใช้ฝีมือของตัวเองในการเล่นเอาชนะ ไม่มีตัวช่วยในเกมส์มากนัก

“ฟีฟ่าออนไลน์ครับ บังคับตัวนักเตะ” (ตี, สัมภาษณ์)

“เกมส์แนวกีฬา ฟีฟ่าออนไลน์ครับ” (พลุค, สัมภาษณ์)

“เกมส์ฟีฟ่า...เป็นฟุตบอลเลือกทีมมีนักเตะซื้อขายกัน” (ขิม, สัมภาษณ์)

“เกมส์เศรษฐีคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“เกมส์แรกจะเป็นอออดีชั่น (เกมส์เต้น)” (ชาโย, สัมภาษณ์)

2.5.8 ไอดอลเกมส์ นักเรียนที่เล่นเกมส์ได้กล่าวถึงคนที่เล่นเกมส์เก่ง มีความสามารถในการเล่นเกมส์ระดับประเทศ ระดับโลกด้วยความชื่นชม และกล่าวถึงอย่างคนรู้จักดีเป็นอย่างมาก แสดงให้เห็นว่าในสังคมคนเล่นเกมส์ก็มี “ไอดอล” บุคคลที่เป็นที่นิยมชมชอบของคนในสังคมเกมส์

“ผมรู้จักครับ ผมนับเป็นไอดอลเลย คือเขาเล่นเกมส์ด้วย เป็นแชมป์โลกด้วย แล้วก็เรียนจบปริญญาโท logistic ตอนนี้ทั้งในเกมส์ ยกให้เขาเป็นตำนานเลยครับ...เขาเป็นคนนิสัยดีครับ เป็นคนร่าเริง เป็นคน friendly นะครับ เข้ากับคนง่าย” (เอก, สัมภาษณ์)

2.5.9 การรู้จักแบ่งเวลาเล่นเกมส์กับงานอื่น ๆ แม้ว่านักเรียนจะชอบเล่นเกมส์ แต่มีข้อมูลบ่งชี้ว่า นักเรียนที่เล่นเกมส์มีการแบ่งเวลาการเล่นเกมส์ โดยไม่ทำให้เสียงานอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์

“อย่างหนูเข้ามาก็อาบน้ำกินข้าวปกติเวลาว่างถึงจะเล่นประมาณนี้” (วา, สัมภาษณ์)

“บางที่มีบ้าง เช่นเวลาเรียนจะไม่เล่น เวลาว่างจะเล่นคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“จะแบ่งแยกเวลาว่าอันนี้ทำการบ้าน อันนี้ทำงานนั้นงานนี้อันนี้เล่นเกมส์แบบนี้คะ” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“บางที่เราเล่นเกมส์เราก็จะคำนวณเวลา แบบเกมส์นี้จับ 30 นาที เราก็จะแบบไปทำอย่างอื่นได้ด้วย...มันจะมีบางแบบมันจะจบในเวลาเราก็จะรีบ ๆ ทำ แล้วเราก็จะไปทำอย่างอื่นได้” (แหงว, สัมภาษณ์)

“แบ่งเป็นครับ วันนึงเล่น ชั่วโมงสองชั่วโมงก็พอ...ช่วง ม. ต้นจะขึ้น ม. ปลาย นี่ก็เริ่มลดเรื่อย ๆ” (คอม, สัมภาษณ์)

“เวลาเรียนเราก็ไม่ควรเอามาเล่นนะคะ แล้วเราจะเล่นช่วงว่างแล้วช่วงเย็นเวลาทำอะไรเสร็จ” (เบียร์, สัมภาษณ์)

2.5.10 ระดับความเก่งในการเล่นเกมส์ นักเรียนที่เล่นเกมส์ได้กล่าวถึงระดับความสามารถในการเล่นเกมส์ของตนเอง มีทั้งที่ระบุว่าตนเองอยู่ในระดับเบื้องต้น เล่นไม่เก่ง เพราะยังไม่รู้เนื้อหาของเกมส์ เล่นแล้วแพ้ตลอด เล่นสู้เพื่อนไม่ได้

“ระดับ Basic ยังไม่ค่อยเก่งเท่าคนอื่น” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“ไม่มาก เพราะยังไม่รู้เนื้อหาของเกมส์มากนักครับ” (น้ามนต์, สัมภาษณ์)

“เรียกว่ากากเลยครับ (หัวเราะ) เทียบกับคนอื่น เพื่อนเล่นเก่งกว่าเยอะเลย” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“กาก เล่นแล้วแพ้ตลอด ไม่เคยชนะเลย แต่ก็เล่น” (คี, สัมภาษณ์)

นักเรียนที่เล่นเกมส์ระบุว่าตนเองมีความสามารถในการเล่นเกมส์ระดับปานกลาง แพ้บ้างชนะบ้าง อยู่ในระดับ นอร์มอล (normal) ระดับฮาร์ด (hard) โดยไม่ได้มุ่งหวังจะพัฒนาให้เก่งมากขึ้น

“ปานกลางไม่ค่อยเก่งครับ พอชนะแหละครับแพ้บ้างชนะบ้าง...แรงกึ่งเป็นสี่ ๆ ชั้นที่สามชั้นสี่ทองแดงชั้นสี่ครับ สูงสุดผมแค่สี่เงินรองจากสี่ทองครับ” (хим, สัมภาษณ์)

“สกิล²ปานกลางครับ ไม่ค่อยจริงจัง” (ฟลุ๊ค, สัมภาษณ์)

“ปานกลางคะ ไม่ค่อยเก่งมากคะ...มันดูจากการเก็บเหรียญคะ เก็บที่สามพันขึ้นคะ” (เปียร์, สัมภาษณ์)

“ปานกลางคะ เพราะว่าไม่ได้โดดเด่นที่สุดความสามารถก็ไปไม่ถึงคะ บางทีเขาก็มีเทคนิคอื่น ๆ ที่คนอื่นจับได้แต่หนูจับไม่ได้คะ...เทคนิคคือการใช้สกิลสัมพันธ์กัน การใช้คำนวณเวลาคู่ดาวของสกิลคือระยะเวลาของสกิลที่ติดคู่ดาว....คู่ดาวคือระยะเวลาของสกิลที่ยังไม่สามารถใช้ได้คะ” (กิงไผ่, สัมภาษณ์)

“ก็เก่งในระดับครับ แต่ถ้าเล่นจริง ๆ ก็พอสมควรครับ...ผมเล่นอยู่ในระดับ normal กับ hard ครับ ก็ระดับกลาง ๆ ครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

“ปานกลางครับ ต้องมีประสบการณ์ครับ การแข่ง...มีแข่งเกมส์ครับ แข่งกันในคอม...เคยแข่งแพ้ครับ” (โจ, สัมภาษณ์)

“กลาง ๆ เก่งแค่บางเกมส์ครับ เล่นบ่อยบางครั้งก็จับจุดได้ แบบแพ้บ่อยก็รู้ว่าตัวนี้มันตียังไงแล้วก็จับจุดของอันนั้นได้” (บอส, สัมภาษณ์)

“ระดับกลาง ๆ ตัวอย่างเช่น ทุกครั้งที่เพื่อนต้องการความช่วยเหลือจะเข้าไปช่วยได้ทันบ้างไม่ทันบ้าง” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

² หมายถึง เป็นความสามารถของตัวละครแต่ละตัวในเกมส์

“ปานกลาง คือเข้าใจเกมส์ วิธีการเล่น เทคนิค ทักษะ แต่ยังไม่ถึงกับเก่งมืออาชีพ เพราะเล่นไม่บ่อย” (เจต้าย, สัมภาษณ์)

“ปานกลางค่ะ เทียบกับเวลาแข่งกับเพื่อน ก็แพ้อ้าง ชนะบ้าง” (มุก, สัมภาษณ์)

มีนักเรียนที่ระบุว่าตนเองเล่นเก่ง โดยดูจากการที่ชนะเป็นส่วนใหญ่ ชนะบ่อย ๆ

“ค่อนข้างสูงอยู่ครับ อย่างการเล่นบางเกมส์เขามีการจับอันดับเฉลี่ยค่าของแต่ละคน ก็ถ้าเราเล่นเยอะหน่อยมันก็จะสูงครับ...น่าจะมากไม่ถึงที่สุดครับ มีคนที่เก่งกว่าครับ...เซ็คที่ระดับมันจะมีการขมย้อนหลังเราสามารถดูเขาเล่นย้อนหลังได้ครับ” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“เก่งพอสมควรด้วยความที่เล่นมานานแล้วก็ชนะบ่อยครับ” (เวฟ, สัมภาษณ์)

2.5.11 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ นักเรียนที่เล่นเกมส์ระบุว่าตนเองต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ด้วย โดยการเล่นเกมส์ผ่านเครื่องเล่น เช่น เพลย์สเตชัน จะต้องจ่ายเป็นค่าแผ่นเกมส์ เครื่องเล่นเกมส์ เริ่มจาก 8,000 ถึง 10,000 บาท

“ซื้อแผ่นก็มีตอนที่ไปคลองถม ก็ซื้อเพลย์ 3 ซื้อแผ่น ตอนนั้นที่ออกมาใหม่ ๆ ก็เกือบหมื่น ราวแปดพันกว่าบาท ถ้ารวมซื้อแผ่นก็น่าจะถึงหมื่น เพราะแผ่นก็ไม่ใช่อถูก ๆ ด้วย ถ้าเกมส์ออกใหม่ก็ร้อยกกว่าบาท แต่ถ้าแผ่นก็อปก็เจ็ดแปดสิบบาทถ้าแผ่นออกใหม่หนูก็ติดตามเรื่อย ๆ” (มุก, สัมภาษณ์)

“หมื่นกว่า ๆ ครับ ไม่ซีเรียสครับ” (ตี, สัมภาษณ์)

หากเล่นเกมส์ออนไลน์ แอปพลิเคชั่น จะต้องเสียเงินเติมเงิน โดยเริ่มต้นเติมเงินผ่านร้านสะดวก หักผ่านบัญชีธนาคาร ราคาที่ต้องเติมเงินมีตั้งแต่ 50 บาท 100 บาท 200 บาท ในแต่ละเดือน และมีการจ่ายเงินจำนวนมากถึง 10,000 บาทต่อเดือนด้วย และยังคงเสียเงินในการซื้อไอเท็มเพิ่มระดับการเล่นเกมส์ ซึ่งต้องเสียเงินประมาณ 300-500 บาทต่อครั้ง

“เคยครับมันมีอยู่ 2 แบบครับ เสียเงินเพื่อซื้อเกมส์ครับ เสียเพื่อเติมซื้อของในเกมส์...อันแรกมันจะมีระบบของโปรแกรมครับเป็นตัวกลางในการซื้อเกมส์ คือเราต้องเติมเงินแล้วก็ไปซื้อเกมส์ในโปรแกรมนั้นครับ เพื่อดาวโหลดลงคอมครับ...ก็ต้องเติมเข้าบัญชีก่อนครับ ประมาณว่าเติมเข้าธนาคารแล้วหักในบัญชีเอาครับ...อย่างที่สองเติมเงินเข้าเกมส์เพื่อไปซื้อของครับ...เหมือนกับว่าเราซื้อไอเท็มในเกมส์ เราไปซื้อทุมนี่ไปซื้อมาแล้วก็หักเงิน...มันแล้วแต่เกมส์ส่วนมากจะอยู่ระหว่าง สามร้อยถึง ห้าร้อยครับ...จ่ายซื้อเกมส์มากที่สุดห้าร้อยต่อครั้ง” (แหงว, สัมภาษณ์)

“เสียไป 500 กว่าบาทต่อเดือน แต่ก็ไม่ได้สนใจเรื่องเงิน เพราะมันเป็นความสุขที่ได้ทำไป เรื่องเงินจึงไม่สำคัญ” (เจต้าย, สัมภาษณ์)

“ซื้อ sim city นั้นล่ะครับพินิ่ง”(ภู, สัมภาษณ์)

“ไม่เคยนับแต่กะ ๆ ได้นะครับ หมิ่นอัพนะครับ ด้วยความเป็นเกมส์เราเติมผ่าน โทรศัพท์ ในแอัพ” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“มีบ้างครับ ก็ตอนนี้เล่น PB เติมทุมนันี่ครับ ครั้งละ 50 บาท” (ไตเติล, สัมภาษณ์)

“มีบ้างครับ เติมซื้อกล่องแพ็คเกจครับ...เติมทุมนันี่จากเซเว่นแล้วมาเติม ครั้งหนึ่ง 100-200 ร้อยครับ...เงินเก็บเองครับ ไม่ได้ขอพ่อแม่ครับ” (хим, สัมภาษณ์)

“มีบ้างคะ แต่เดี๋ยวนี้ไม่เติมคะ...ดูก่อนว่าแถวบ้านมีเอสไอเอสก็ของเอไอเอสคะ แล้วแต่จำนวนเงินเติมที่มีคะ มากสุดก็สามร้อยนะคะ...สามร้อยสามเดือนครั้งคะ ไม่ค่อยอยากเติมสักเท่าไร” (กิ่งไผ่, สัมภาษณ์)

“มีเติมเงินครับผม แอลโอแอล ของการ์ริน่า ผมจะจะใช้แอฟเชื่อมกับบัญชีธนาคาร เวลาเราซื้อบัตรมันจะดึงเงินในธนาคารครับ สามารถเลือกได้จะเอาห้าสิบบ แก้วสิบบ ร้อยห้าสิบบ สามร้อย ห้าร้อย หนึ่งพัน หนึ่งพันจะเป็นราคาสูงสุดต่อครั้งครับ...ล่าสุด เยอะอยู่เกือบหมื่นเลยครับ เงินทั้งไม่ได้มาจากผู้ปกครองนะครับ เป็นเงินจากผมหาเองครับ เป็นยอดรวมต่อปีนะครับ” (พีเจ้นท์, สัมภาษณ์)

“เติมเกมส์ point blank ใจครับ เกมส์ยิงปืน...50 บาท ซื้อบัตรทุมาเติม” (ริว, สัมภาษณ์)

“จำได้ว่าเคยเติมบัตรครั้งนึง เกม PB ไม่ถึงพัน” (คี, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังต้องเสียเงินซื้ออุปกรณ์เสริมในการเล่นเกมส์ เช่น หูฟัง ไมโครโฟน รวมทั้งค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง

“หูฟังที่ซื้อสะสมตั้งค์ซื้อเอง 220 บาทครับ...มีไมค์พร้อมกับหูฟังเลยครับ”(นาย, สัมภาษณ์)

“ค่าใช้จ่ายที่เสียไปเป็นค่าอินเทอร์เน็ต” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

หากไปเล่นที่ร้านเกมส์จะต้องเสียค่าเช่าเครื่องเล่นเกมส์เป็นรายชั่วโมง ชั่วโมงละ 15-20 บาท

“ถ้าร้านเกมส์ เราจะมีแบบว่าแล้วแต่บางร้านถ้ามีอุปกรณ์พร้อมหน่อย ก็จะคิด ชั่วโมง 15-20 บาท...เล่นที่ 2 ชั่วโมง อาทิตย์นึงเฉลี่ยน่าจะหลักร้อยนะครับต่อ สัปดาห์” ” (พีเจ้นท์, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตามยังมีเด็กเล่นเกมส์ที่เล่นเกมส์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยเลือกที่จะดาวน์โหลดเกมส์ที่ให้เล่นฟรี มักจะเป็นนักเรียนที่เริ่มเล่นเกมส์ใหม่ ๆ ยังเล่นไม่เก่ง เป็นเด็กที่เลือกที่จะหาเกมส์เล่นโดยไม่ยอมเสียค่าใช้จ่าย และมีความคิดว่าการเสียเงินเพื่อเล่นเกมส์เป็นสิ่งไม่คุ้มค่า

“โหลดฟรีคะ แต่ถ้าเกิดใครที่จะเก่งไว ๆ หน่อยเพิ่งเล่นแล้วอยากเก่งอะไรแบบนี้ก็มี แต่เติมด้วย แต่กรณีหนูไม่เติมคะเล่นเอง เพราะว่าเล่นเองมันจะได้รรถรสแล้วก็ได้ ความรู้กว่า เพราะถ้าเราเก่งแล้วมันก็ไม่อยากเล่นแล้วคะจะเบื่อ” (วา, สัมภาษณ์)

“ไม่เสียคะโหลดจากแอฟนะคะ” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“สำหรับผมไม่มีครับ แต่ถ้าเป็นบางคนอาจจะมีจากการซื้อสิ่งของในเกมส์ครับ”
(น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“ไม่เคยครับ ไม่เคยเติมเกมส์ อันนี้พูดตามตรงเลย ศูนย์บาทครับ โหลดเกมส์เสียเงิน
ไม่เคยเลย โหลดแต่เกมส์ฟรีทั้งนั้น ใน Play Store” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“ไม่เคยซื้อเลย ถ้าเสียเงินก็ไม่เอา ถ้าเล่นเดือนนึง พันนึง ถือว่าแพงมาก แค่เสียค่า
ชั่วโมงก็ไม่คุ้มแล้ว” (ฮาย, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีนักเรียนที่รู้ว่าเกมส์จะหลอกให้เสียเงิน ด้วยตนเองเป็นคนที่ยืนยันจะไม่ยอมเสียเงิน จึงไม่ยอมเสียเงินไปกับการเล่นเกมส์ นอกจากนี้ยังมีวิธีการประหยัดเงินในการเล่นเกมส์ โดยรวมกับเพื่อนที่เล่นและแบ่งจ่าย หาค่าใช้จ่ายร่วมกัน การเล่นเพิ่มระดับความสามารถและนำไปขายมาเป็นค่าใช้จ่ายในเกมส์

“มีครับ บางทีจะซื้อเกมส์ต้องซื้อจากสตรีมเป็นเว็บขายเกมส์ที่ผมคิดว่าดีแล้วผมซื้อ
ผมจะคุยกับเพื่อนก่อนว่าเล่นด้วยกันไหมแล้วก็หาร ๆ เงิน แล้วก็ช่วงเทศกาลฤดู
ใบไม้ผลิจะลดราคาเกมส์ผมก็จะนัดแนะกับเพื่อนแล้วซื้อกัน” (บอส, สัมภาษณ์)

“บางทีก็มี ต้องไปเติมซื้อของในเกมส์ แต่ผมไม่เติมมาก...เยอะสุดเติมประมาณพันนึง
เติมไปซื้อของในเกมส์...เติมเยอะมันก็ได้ใช้เยอะครับ...เงินจากการสะสมบางทีก็ขาย
รหัสในเกมส์ เล่นให้ได้เร็วเลยเยอะ ๆ แล้วเอาไปขาย” (โจ, สัมภาษณ์)

“เคยครับทั้งสองอย่าง ถ้าแคลช (เงินสด) เติมเข้าไปได้ เจ็ดสิบห้าเซลลีในการิน่าก่อน
แล้วเอาไปแลกได้ห้าพันแคลช แต่ละปีก็แล้วแต่ครับถ้าเป็นชุดบล็อกเซตเอาไว้มุมก็
ประมาณพันสองพันครับ แต่ว่าถ้าซื้อเป็นปีเลยก็ประมาณเก้าร้อยห้าสิบบล๊อค
ต่อวัน แล้วแต่ว่าใครจะซื้อเจ็ดวันหรือสามสิบวัน...อันที่สองพ้อยครับเวลาเล่นแต่ละ
ด่านจะได้เงินมา แต่พวกนี้จะซื้อได้น้อยกว่าแคลชครับ” (ไตเติล, สัมภาษณ์)

2.5.12 เหตุผลของการจ่ายเงินในการเล่นเกมส์ นักเรียนที่เล่นเกมส์ได้กล่าวถึงเหตุผลที่ยอมจ่ายเงินเพื่อต้องการจะเล่นเกมส์หลายเหตุผล ได้แก่ ยอมจ่ายเงินเพื่อความบันเทิง ยอมจ่ายเงินเพื่อต้องการให้เล่นเกมส์ได้ในระดับสูงขึ้น อัพเรเวล เพื่อต้องการไอเท็มพิเศษที่จะช่วยให้ชนะในเกมส์ได้ง่าย ต้องการตัวละครเกมส์ที่สวยงาม เก่ง

“ไม่ค่อยนับครับส่วนใหญ่ก็เล่นเพื่อความสนุกครับ...ก็หากเราอยากได้ก็สะสมเงินซื้อ
เลยครับ ไอเทมครับ เสียเงิน 300 กว่าบาทครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

“นาน ๆ เติมทีครับกล่องไหนคุ้มก็เติม ถ้ากล่องไหนมีกราฟที่มันคุ้ม ได้นักเตะดี ๆ
โอกาสได้นักเตะดี ๆ คุ้มครับ” (ขิม, สัมภาษณ์)

“ต้องเติมเงินซื้อของได้ตัวนักเตะดี ๆ ครับ เปิดการ์ดซื้อตัวประมาณนี้” (ตี, สัมภาษณ์)

“ต้องการตกแต่งตัวละคร...ก็จ่าย ถ้าเราอยากเพิ่มสกินชุดตัวละครตามความต้องการค่ะ” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“ซื้อของที่ต้องใช้เงิน มันจะมีแยกสองอย่างเงินในเกมส์กับเงินที่เติม ต้องใช้เงินที่เติมอย่างเดียวถึงจะใช้ได้...มันมีหลายอย่างก็มันเป็นแบบมีอาวุธจากที่ไขไม่ได้ก็ใช้ได้ หรือริสเดตส์ ตั้งค่าใหม่” (คอม, สัมภาษณ์)

“สูงสุดที่เคยเติมคงจะเป็นเกมในคอมครับ 150...เติมเข้า LL ครับ League of Legends เกมส์ที่ผมบอกว่าที่มีตัวจิ้งจอก เติมซื้อตัวละคร...แล้วก็เล่นอัพเลเวล” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“ส่วนใหญ่หนูจะซื้อแอปพลิเคชันมากกว่า...แบบว่าซื้อหัวใจในเกมส์ ถ้าจำไม่ผิด น่าจะเป็นคูกี้รัน เค้าจะให้เรามาเติมเงินในโทรศัพท์” (มุก, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้มีความเห็นว่าการยอมจ่ายเงินในการเล่นเกมส์จะช่วยให้บริษัทผลิตเกมส์มีรายได้และนำมาพัฒนาเกมส์ที่ดีขึ้น จะได้เล่นเกมส์ที่สนุกขึ้น

“เคยครับ แต่ก็ไม่ได้คิดอะไรมาก เพราะถือว่าเป็นการสนับสนุนผู้พัฒนาเกมส์ให้พัฒนาเกมส์ที่เราเล่นต่อไป” (ก้อง, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 3 บทบาทและพฤติกรรมในเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์ เลือกเล่นบทบาทที่หลากหลาย ทั้ง**บทบาทพระเอก** ที่เป็นผู้ทำเกมส์เด่น มีความแข็งแกร่ง ความสามารถมาก

“จะเลือกที่ความแข็งแกร่ง ความสามารถมากกว่า เพราะว่า พอไปเล่นแล้วมันจะสามารถพัฒนาด้านการเล่นได้มากขึ้น ความสวยงามบางครั้งก็ใช้ไม่ได้” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“พระเอกครับ...เหมือนดูแบบซิมซับเนื้อเรื่องได้มากที่สุด เป็นตัวเด่นในเกมส์ครับ” (ภู, สัมภาษณ์)

“ชอบเล่นแบบแนวฮีโร่มากกว่าครับ...เล่นแล้วสนุกมันมีเนื้อเรื่องต่อไปครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

“เลือกตัวที่เก่ง ตัวที่ไม่ใช่ซัพพอร์ต ไม่ต้องไปช่วยคนอื่น เราเอาคนเดียวไปข้ามมัน ออกคนเดียว วันแมนโชว์ครับ” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“ฟีฟ่าออนไลน์มันเป็นระบบทีมครับ มีเลือกตัวที่ชอบ ริว นิวแม็กส์ครับ...เขามีทักษะ ในการครองบอลตีมีความเร็วควบคุมบอลได้ดีครับ” (ฟลุค, สัมภาษณ์)

“ตัวละครสายซามูไร เป็นสายที่ใช้ดาบโจมตีระยะประชิด และใช้ธนูโจมตีระยะไกล เพราะโจมตีได้ว่องไว และโจมตีได้หลายระยะ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

3.1 บทบาทในฐานะผู้สนับสนุนพระเอก ตัวเอก สนับสนุนทีมที่เล่น คอยช่วยเหลือผู้เล่น อื่น ๆ ในทีม เพื่อให้สามารถต่อสู้กับทีมอื่น ๆ ได้

“ตัวละครเกมนี้ (ไฟลนอลฯ) มีหลายแบบคะ แล้วเป็นพวกสายซัพพอร์ตคะ โจมตี ป้องกัน แล้วแต่คนที่เล่นด้วยคะ ที่ตัวหนูเล่นเป็นสายซัพพอร์ตคะ คอยซัพพอร์ต เพื่อน คอยรักษา สกิลเพิ่มเติม พวกเพิ่มโจมตีแถมก็ป้องกันหรือแม้แต่เพิ่ม ความเร็วคะ” (กิ้งไผ่, สัมภาษณ์)

“ชอบเล่นนามิคะ บทบาทคือช่วยเหลือเพื่อนๆ ในทีม สนับสนุนเพื่อน ๆ ชอบเพราะ รู้สึกดีใจที่เห็นเพื่อนๆ ในเกมส์ไม่ตาย” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“เพิ่มเลือดให้เพื่อนหรือซัพชีวิตเพื่อนที่ตายไปแล้วระหว่างต่อสู้...เพื่อนก็ช่วย ๆ เรา ต้องคุ้มกันเรา..” (บอส, สัมภาษณ์)

มีการเลือกเล่นบทบาทในเกมส์ ที่ตัวละครมีความถนัด

“GTA V ค่ะ เพราะว่ามันวัยรุ่น ป่าเถื่อนดี มันเป็นเกมส์แนวปัจจุบันอะคะ ชอบแบบนี้” (คี, สัมภาษณ์)

มีการเลือกเล่นบทบาทที่กว้างแผน กำหนดกลยุทธ์การต่อสู้เพื่อชัยชนะ เป็นบทบาทที่ เล่นเช่นกัน

“หนูชอบเกมส์ฟีฟ่า...เหมือนแบบตอนแรกมันจะทำให้เราจัดสัดส่วนว่าเราจะจัดทีม ยังไง แล้วมันก็จะมีให้เราเตะเอง เล่นเอง...สนุกเกือบทุกส่วน เป็นโค๊ชก็แค่จัดสัดส่วน ให้ดี เอาตัวเก่งไว้ตรงไหน เอาตัวไหนขึ้นกองหน้า เป็นนายประตูอะไรแบบนี้ ส่วนที่ต้องเตะจริงในสนามบอล มันสนใจตอนที่ไต่ยังเข้าประตู” (มุก, สัมภาษณ์)

“เกมส์ฟีฟ่าเล่นเป็นกองกลางครับ มันควบคุมได้ทุกตำแหน่งครับ...มันจ่ายบอลตีวงตี ครับ” (ขิม, สัมภาษณ์)

³ หมายถึง ทำหน้าที่หลักในการสนับสนุนเพื่อนร่วมทีม เป็นตัวอุดช่องโหว่ในเกมสนั้น ๆ

มีการเลือกบทบาทที่ตลกเฮฮา แปก น่าขบขัน

“แบบฮา ๆ ค่ะ เทคโนโลยีจะเลือกจิงโจ้คะ หรือหุ่นไม้หัวฟู ๆ ค่ะ คือเลือกตัว แปก ๆ หรือไม่ก็ตัวสัตว์น่ารัก ๆ ค่ะ” (ซาโย, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีการเลือกบทบาทที่มีการแสดงผลหน้าจอที่สวยงามขณะที่เล่นเกม

“เกี่ยวกับขามูโรคนหนึ่ง ที่มันถ้ากดขึ้นก็จะกระโดด แล้วถ้าเกิดกดขว้างก็จะเดินไป มันเป็นหน้าจอเลื่อน แล้วมันเป็นเกมขาว-ดำ แล้วเวลามันพินมันพินสวย พินเป็นแสง สีขาวผมชอบ” (ก้อง, สัมภาษณ์)

บางครั้งอาจจำเป็นต้องเล่นบทบาทตามที่เกมส์กำหนด ด้วยเหตุผลว่า ไม่ต้องการเสียเงิน ให้กับเกมส์

“เกมส์เศรษฐกิจของ Line เกมส์เดียวค่ะ...แต่ละตัวก็จะมีความสามารถไม่เหมือนกัน เลือกเล่น อลิซ เพราะซื้อตัวอื่นไม่ได้ ก็สู้มาร์ทเอา หรือใช้เพชร มันแจกเรื่อย ๆ เป็นตัวพื้นฐาน” (ฮาย, สัมภาษณ์)

3.2 พฤติกรรมต่อเพื่อนในเกม

จากคุณสมบัติของเกมที่เปิดโอกาสให้มีผู้เล่นร่วมกันได้หลายคน ในเวลาเดียวกันผ่าน เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของเกมออนไลน์ นำไปสู่โอกาสที่นักเรียนได้พบเจอเพื่อนของตนเอง เพื่อนใหม่ ทั้งวัยเดียวกันและต่างวัยกัน ได้มีโอกาสทักทาย พูดคุย เกิดการรวมกลุ่มบนเครือข่ายออนไลน์ รวมทั้ง การนัดหมายเจอกันในสถานที่จริง มีการรวมกลุ่มกันเป็นชุมชนที่สนใจเรื่องเดียวกัน นักเรียนที่เล่นเกมได้อธิบายถึงพฤติกรรมต่อเพื่อนที่พบเจอกับในการเล่นเกมส์ โดยมีการทำความรู้จัก สนทนากัน เป็นกลุ่มเดียวกัน

“เจอครับ เขาเป็นคนดีแบบเป็นกลุ่มเข้ามาไม่รู้จักกัน แต่เริ่มสนิทกันทางเฟซ...เขา อยู่ต่างจังหวัดครับ เป็นรุ่นพี่บ้างเพื่อนบ้าง...ไม่เคยเจอครับเพราะอยู่ไกลกัน” (คอม, สัมภาษณ์)

“มีหลากหลายนะค่ะ คนแรกเป็นพวกตั้งใจเล่นเกมมากเลยเวลาเขาจะเวลตัวละคร เก็บค่าสะสม เขาจะเก็บเป็นพิเศษ ส่วนอีกคนนึงจะเน้นทำแบบคอยดูว่าสกิลพวกนี้ ทำอะไรได้บ้างเขาจะศึกษาแล้วก็พัฒนาไปเรื่อย ๆ ค่ะแล้วเรเวลเขาก็พัฒนาไป เหมือนกันนะค่ะแต่เขาเป็นคนคอยช่วยเหลือคนอื่นด้วยนะค่ะ” (กิ่งไผ่, สัมภาษณ์)

“ก็มีหลายแบบครับ ชอบหาเรื่องเพื่อนบ้างแบบกวนตีนอะไรบ้างแบบนี้ครับ ก็มีแบบ คนดีบ้าง” (นาย, สัมภาษณ์)

“ถ้าเป็นเพื่อนที่รู้จักกันเราก่อนข้างสื่อสารเข้าใจกันครับ แบบเราอยากให้ทำอะไรก็ แคบอกเขาไป เขาก็จะบอกว่าทำได้บ้างไม่ได้บ้าง” (แหงว, สัมภาษณ์)

“ในกลุ่มมีเกือบ 20 คนครับ...รุ่นพี่ประมาณสิบปี (เป็นคนวางกลยุทธ์) อยู่กรุงเทพฯ ครับเขาใจดีครับเขาดูแลดีครับ เขาพูดดีไม่เคยพูดหยาบ” (โจ, สัมภาษณ์)

“มีเพื่อนที่จากโรงเรียนบางจากที่ไหนไม่รู้บ้าง...มีสนิทอยู่บ้านครับ มีกรุงเทพฯ เชียงใหม่ครับ เวลาเล่นก็จะชวนเขาเล่นด้วยกัน” (บอส, สัมภาษณ์)

“เขาก็เล่นเก่งคะ สมมติว่าเล่นหลาย ๆ คน แบบชนะไปหลายคนแบบ ทำไมเขาเล่นเก่งจัง...เขาจะสอนหนูเล่นมากกว่า” (ซาโย, สัมภาษณ์)

“ส่วนมากเพื่อนจะขี้บ่นนะครับ...บางคนก็เก่ง บางคนก็กากครับ” (ตี, สัมภาษณ์)

“มีทั้งที่อารมณ์ฉุนเฉียวง่าย จริงจังกับเกมส์มากเกินไป และมีทั้งคนที่เล่นเน้นฆ่า ๆ เฮฮาอะ” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“เพื่อนขี้บ่น รำคาญ...ก็อย่างว่าเวลาเล่นไม่ดี ก็อันโน่น อันนี้ ๆ คือไม่ชอบ ไม่ชอบให้ใครจุกจิกจู้จี้เท่าไร” (ก้อง, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนที่เล่นเกมส์ที่ไม่สนใจจะคบหา ทำความรู้จักสนิทสนม รวมกลุ่มกับเพื่อนที่เจอกันในการเล่นเกมส์ และมีการปกปิดตนเองกับคนอื่น ๆ ในขณะที่เล่นเกมส์ด้วยการใช้ภาพโปรไฟล์ที่ไม่ใช่รูปของตนเอง

“ส่วนใหญ่เราก็จะเล่นคนเดียวแล้วก็เล่นไปตามเรื่องของเกมส์” (ภู, สัมภาษณ์)

“ไม่ค่อยพูดกันแข่ง ๆ ไปก็จบครับ” (จิม, สัมภาษณ์)

“หลายประเภทครับ บางคนไม่ค่อยพูดตั้งหน้าตาเล่น บางคนก็ไม่ค่อยเล่นจะเน้นคุย ตลกอะไรอย่างเงี้ยเน้นฆ่า ๆ ส่วนผมก็ตั้งหน้าตั้งตาเล่นครับ เล่นให้มันจบ ๆ ไปครับ ส่วนตัวผมพูดไม่ตลกสักเท่าไร” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“ไม่ครับ ผมเล่นคนเดียว ไม่เข้าร่วมกับทีมคนอื่น...ไม่อยากจะไปยุ่งกับเขา ก็เล่น ๆ ของเราคนเดียว” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“เราไม่เห็นหน้าเขาด้วย บางคนใส่หน้ากากการ์ตูนไม่ใช่หน้าตัวเอง...บางทีผมก็ใช้รูปโพลีไฟล์ผมบ้าง บางทีก็รูปในหนังปิดเอา...เวลาเข้าไปในเกมส์มันไม่เห็นอยู่แล้วเพราะมันเป็นไอคอนมาแทน แต่ละไอคอนก็เป็นรูปที่เขาวาดขึ้นมาเอง...ไม่จำเป็นก็ไม่รู้จักกัน...ผมไม่ค่อยรู้จักคนแปลกหน้า ปกปิดตัวตัวตน...หากอยากรู้จักก็ต้องเห็นหน้าด้วยอย่างน้อยก็ต้องรู้จักก่อน” (ลิมส์, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 4 แรงจูงใจในการ เล่นเกมส์ของนักเรียน

จากการสัมภาษณ์นักเรียนได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ที่เล่นเกมของตนเอง ซึ่งถือเป็นแรงจูงใจที่กระตุ้นให้นักเรียนชอบเล่นเกม ซึ่งมีดังต่อไปนี้

4.1 ความเพลิดเพลินสนุกสนาน

แรงจูงใจที่นักเรียนกล่าวถึงเป็นคำตอบแรกในการสัมภาษณ์คือ เล่นเพราะเกมส์มีความสนุกสนาน ให้ความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย คลายเครียดจากการเรียน เป็นการเล่นที่สนุกสนานระหว่างเพื่อน ๆ ช่วยให้สนิทสนมกัน ช่วยให้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งช่วยฆ่าเวลายามว่าง แก่เบื่อ

“คลายเครียดครับเพื่อความสนุก” (чим, สัมภาษณ์)

“แบบคลายเครียดแบบสนุก ๆ เวลาเราเครียดมาเล่นได้เอาความสนุก” (เบียร์, สัมภาษณ์)

“เล่นแบบเพื่อความสนุกคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“ได้ผ่อนคลายไปในตัว บางที่ทำงานเครียดลองไปเล่นเกมส์ ทำให้เราอารมณ์ดีขึ้นบ้าง” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“สำหรับผมเล่นเพื่อความสนุกครับ แล้วก็ก็มีเพื่อน” (นาย, สัมภาษณ์)

“มันสนุกครับ...แก่เบื่อ” (แหงว, สัมภาษณ์)

“ก็คิดว่าสนุก เวลาว่าง ๆ ก็ได้เล่นเกมส์กับเพื่อน” (โจ, สัมภาษณ์)

“สนุก ๆ เพลิดเพลินแหละครับ ฆ่าเวลาไปตามเนื้อเรื่อง” (บอส, สัมภาษณ์)

“มันผ่อนคลายปล่อยอารมณ์ได้เต็มที่ แบบมีหัวร้อนบ้าง หัวเราะบ้าง ตามรูปแบบเกมส์ที่ออกมา” (ตี, สัมภาษณ์)

“ก็ตามคอนเซ็ปต์ของเกมส์เลยครับ มันทำให้เรารู้สึกสนุกทำให้มีความบันเทิง” (ภู, สัมภาษณ์)

“รู้สึกมันเบื่อ อยากหาอะไรทำ ทำให้รู้สึกดีขึ้น เล่นให้สนุกหน่อย” (อาม, สัมภาษณ์)

“ทำให้เราผ่อนคลาย และเพื่อนเพิ่ม” (เอก, สัมภาษณ์)

“ของหนูก็เล่นแบบสนุก ๆ คลายเครียด...ไม่ใช่แต่หมกมุ่นอยู่กับแต่การเรียน เรียนตลอด ไม่จับเกมส์เลย ไม่ทำอะไรเลย หนูว่ามันก็ไม่ใช่ มันต้องคลายเครียด” (ฟาน่า, สัมภาษณ์)

“เป็นคนเล่นแบบยังงี้ก็ได้ ถ้ามีคนทำก็เล่นได้ แต่ถ้าไม่มีคนทำก็เล่นเอาสนุก” (ตี, สัมภาษณ์)

“ได้เล่นกับเพื่อนที่อยู่ในห้องเดียวกัน ได้ส่งสติ๊กเกอร์หากัน สนุกดีค่ะ” (ฮาย, สัมภาษณ์)

4.2 ความท้าทาย ความรู้สึกต้องการเอาชนะ

แรงจูงใจอีกประการหนึ่งที่ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บ่งชี้คือ ความรู้สึกที่ท้าทายความสามารถของนักเรียน ความต้องการเอาชนะ ความต้องการจะชนะเพื่อน ชนะเกมส์

“ตอนแรกเล่นสนุก ๆ หลังมาเริ่มอยากชนะอยากอยู่ที่สูง ๆ (ระดับเรเวล)” (คอม, สัมภาษณ์)

“เราต้องการชนะครับ” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“เพราะว่ามันสนุกครับ...ก็ตอนที่เล่น ไล่ตีกับคนอื่น” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“ชอบเล่นเกมก็เพราะว่าได้แข่งกับเพื่อน มาวัดกันว่าใครเล่นเก่งกว่า แล้วก็มาจอยกัน” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

4.3 การได้รับชัยชนะ การทำคะแนนได้สูง

ระบบของเกมส์มีการบันทึกผลการแข่งขัน การชนะเกมส์ ชนะคู่แข่ง การจดบันทึกผู้ชนะ การบันทึกคะแนนและชื่อผู้ที่ทำคะแนนสูงสุด ซึ่งเป็นคุณสมบัติเกมส์ที่กระตุ้นให้นักเรียนชอบเล่นเกม

“พีคที่สุดก็คงเป็นฉากฆ่า 5 ตัวรวดของฝ่ายตรงข้าม” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“ชนะติดต่อกันเยอะ ๆ ครับ...แบบชนะติดต่อกัน 10 ครั้งบ้างครับ” (จิม, สัมภาษณ์)

“เคยสู้กับบอสด้วยจำนวนที่น้อยกว่าที่ต้องการ แต่ก็สามารถชนะมาได้” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“ได้ผลงานที่ทำได้ คือ ได้รับเครื่องหมายว่าเรานั้นทำผลงานเด่นเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น ช่วยเหลือเยอะสุด” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“ติดท็อปเพลย์เยอร์ในด้านครับ คือสมมติเราฆ่าได้จำนวนเยอะตายหลายคนก็จะได้...เคยติดแต่บางด้านนะครับ” (ไต้เติล, สัมภาษณ์)

“ฮีโร่ ออฟ นิว เอิร์ธ เพราะว่าฆ่าจิม 5 ตัวโดยไม่ตายครับและอิมมอร์ทอลครับ มันจะเป็นเสียงอะนาวเซอร์ครับ มันเป็นเสียงในเกมส์แบบถ้าเป็นเสียงธรรมดาก็ “อิม มอร์ ท่อ” ดังขึ้นนี่ครับ...เป็นเสียงปลุกใจครับ คนอื่นก็ได้ยินเหมือนกัน” (ฟลุ๊ค, สัมภาษณ์)

“มีแบบว่าได้คะแนนสูงสุดแบบนี้ค่ะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“คือเล่นกับเพื่อนมันเต็มเรลเวสสูงสุดของเกมส์ครับ” (แหงว, สัมภาษณ์)

4.4 การได้แข่งขันกับเพื่อน คู่แข่ง และชิงรางวัล

นักเรียนที่เล่นเกมสได้กล่าวถึงการเล่นเกมสว่า เป็นสิ่งที่เขาใช้เพื่อการแข่งขันกับเพื่อน คู่แข่ง คนที่มาท้าทาย รวมทั้งการแข่งขันเพื่อชิงรางวัล

“ส่วนใหญ่จะแข่งกับคนอื่นครับไม่รู้จัก” (ไต้เตล, สัมภาษณ์)

“ชวนกันเล่นเห็นบู้ปคนนี้ทำก็เลยแข่งกันเลยคะ แต่เซเว่นไนท์จะแข่งกันได้เรากำหนดตัวละคร แล้วเขามาท้าแข่งเราจะไม่เห็นวันแต่จะเล่นพร้อมกัน” (วา, สัมภาษณ์)

“ส่วนมากก็เพื่อนอย่างเดียวคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“เล่นแข่งกับคนอื่นครับ” (บอส, สัมภาษณ์)

“แข่งกับเพื่อนบ้าง เรากี่สู้กันเองคะ...ถ้าเล่นกับโทรศัพท์ก็กดปุ่มตามที่เขาบอก” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“ก็มีบ้างครั้ง บางครั้งก็แข่งขันชิงรางวัล บางทีก็มีเควส⁴ ต้องชนะเลิศครั้งเราก็ต้องทำให้ได้อะไรบ้างนี่ครับ” (แหงว, สัมภาษณ์)

“แข่งกับคนอื่นครับผม อย่างมันมีเกมส์เฉพาะทาง อย่างเช่นเกมส์นี้เราต้องเล่นคนเดียว อย่างบางเกมส์เราก็ต้องเล่นกับผู้เล่นคนอื่นแล้วที่นี้คนที่เล่นในเวลาเดียวกับเราก็ลึกลับมาเจอกันก็เล่นด้วยกันแข่งกันครับ” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“การแข่งขันก็คือ ก็เราเล่นแล้วก็ลองดูก็ได้ครับ ลองแข่งดูเผื่อได้ตั้งค์ ยังไงเราก็เล่นอยู่แล้ว พัฒนาฝีมือไปแข่งดีกว่า” (เอก, สัมภาษณ์)

4.5 การที่ได้ทำในสิ่งที่ทำไม่ได้ในชีวิตจริง

นักเรียนที่เล่นเกมสได้เล่าถึงสิ่งที่ตนเองประทับใจและชอบในการเล่นเกมส์อีกประการหนึ่งคือ การได้ทำอะไรที่ทำไม่ได้ในชีวิตจริง แต่สามารถทำได้ในเกมส์

“การได้คิดสร้างสรรค์ เช่น การสร้างสิ่งที่เราอยากจะสร้าง ซึ่งในชีวิตจริงอาจไม่สามารถทำได้” (น้ามนต์, สัมภาษณ์)

“ได้คุยเรื่องต่าง ๆ ที่ในชีวิตจริงพูดหรือทำไม่ได้ครับ...เช่น การปลูกผัก เลี้ยงสัตว์ แล้วนำมาขายได้เพิ่มเลเวลในเกมส์ หรือ เกมส์ที่เล่นเป็นตำรวจไล่จับผู้ร้ายครับ” (ก้อง, สัมภาษณ์)

⁴ หมายถึง สิ่งที่เป็นภารกิจ เป็นที่จะต้องทำหากผู้เล่นไม่ทำก็ไม่สามารถจะดำเนินบทบาทของเกมส์ไปต่อได้

4.6 ความเป็นเพื่อน ทีมเวิร์ค และการรวมกลุ่มกัน

แรงจูงใจในด้านความต้องการรวมกลุ่มเพื่อน เพื่อทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อเป้าหมาย การได้ช่วยเหลือและร่วมมือกันในการต่อสู้เพื่อชัยชนะ ความเป็นทีมเวิร์ค

“เล่นกับเพื่อน สนุกกว่าการเล่นคนเดียว...ก็อยู่ครบทุกคน แล้วก็เล่นด้วยกัน” (โจ, สัมภาษณ์)

“เพื่อนเยอะ ๆ เล่นด้วยกันเยอะ ๆ ก็แบ่งฝ่ายแล้วก็สู้กัน เพราะมันมีระบบต่อสู้ด้วยกันครบในกิลก็สู้กันได้ก็สนุกครบ..ประมาณตัวละครสู้กับตัวละคร” (คอม, สัมภาษณ์)

“การได้ต่อสู้ร่วมกันที่เราจะช่วยเหลือคนอื่นเขาบ้างคะ เช่น คนอื่นเขาทำไม่ได้แต่เราทำได้ สายซัพพอร์ตเราก็ค่อยซัพพอร์ตให้ทีมมีประสิทธิภาพเรื่อย ๆ มันก็เป็นความสุขอย่างหนึ่งเหมือนกันคะ การเห็นคนอื่นที่ลำบากก็ไปช่วยเขาได้เหมือนกันคะ” (กิ้งไฟ, สัมภาษณ์)

“ความสามัคคีในเกมส์ครบ (เกมส์เทอราเรีย) ตอนนั้นเหมือนมีคนเขาคิดไม่ดีเขาก็ไปขุดน้ำทะเลเอาไปทิ้ง ไม่มีน้ำก็ไม่สามารถตกปลาได้ แล้วก็คนในเซิร์ฟช่วยกันดันน้ำไปเติมให้มันเต็มทะเลใช้เวลา 2 ชั่วโมงช่วย ๆ กันละถึงสองถึงดักกันมาเรื่อย ๆ ก็เลยรู้สึกประทับใจ” (บอส, สัมภาษณ์)

“บางที่เราแบบขาดแคลน⁵อย่างนู้นอย่างงี้ก็มีคนที่รู้จักมาแบ่งปันอะไรให้ก็มีความสุขครบ” (นาย, สัมภาษณ์)

“มันเป็นเกมส์ฝีมือคนไทยสิบสองทางออนไลน์ เกมสนี้เป็นเกมส์ที่เข้าถึงคนได้ง่าย ผมเป็นคนที่มีเพื่อนที่เยอะมากในเกมสนี้ เพราะเกมสนี้จะปิดตัวในไม่ช้าแล้วครับ ... ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของเพื่อน เวลาไปเจอคนนั้นคนนี้คุยกัน มันก็เลยเข้าถึงกันค่อนข้างง่าย” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“ถ้าจะเห็นชัดสุดก็ โมบร้า อาร์พีจีครบ (Point Blank – Garena) ประมาณว่าวางแผนตีป้อม” (ไต้เตล, สัมภาษณ์)

⁵ หมายถึง เป็นกลุ่มที่ตั้งขึ้นมาเสร็จปั๊บ แล้วก็ช่วยกันในการไปต่อสู้กัน

4.7 คุณสมบัติด้านภาพกราฟิก ความแปลกใหม่ การพัฒนารูปแบบของเกมส์

แรงจูงใจจากตัวเกมส์เองเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนชอบเล่นเกมส์ กล่าวคือ ภาพแอนิเมชัน กราฟฟิกที่สวยงามสมจริง ความแปลกของเนื้อเรื่อง ตัวละคร และรูปแบบเกมส์ที่เปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ซ้ำเติมอยู่ตลอดเวลา

“กราฟฟิกครับ เพราะว่าดูแล้วมันสวย...ภาพสวยครับชอบ เวลาเป็นฉากภูเขา เป็น ฉากน้ำตก ฉากละอองน้ำมา ผมชอบมันสวยดี” (ไต้เติล, สัมภาษณ์)

“ชอบตรงโมเดลตัวละครบางเกมส์ บางทีตัวละครสวยก็รู้สึกชอบที่เขาทำมาได้ดีผม รู้สึกชอบ...บางทีภาพมันสวยมันจะดึงดูดให้เราอยากเล่น” (บอส, สัมภาษณ์)

“แบบตัวละครครับมันสวยดี กราฟฟิกมันสวยมากครับ” (ฟลุ๊ค, สัมภาษณ์)

“มันก็สวยแล้วก็ตัวละครมันเก๋น่ารัก” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“เกมส์เกี่ยวกับซามูไรคนหนึ่ง ...เป็นเกมส์ขาว-ดำ แล้วเวลามันฟันดาบมันฟันสวย ฟันเป็นแสงสีขาวผมชอบ” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“เล่นแต่กีฬา เหมือนเราเตะบอล หนูว่ามันเป็นเพราะภาพ ความสมจริงของเกมส์ ภาพมันเหมือนคน เหมือนเป็นคนจริง ๆ” (มุก, สัมภาษณ์)

“เกมส์ปัจจุบันลูกเล่นมันเยอะกว่า มันน่าสนใจ ถ้าของอดีตที่เคยเล่นมาก็ไม่ค่อยมี อะไรแปลกใหม่ ซ้ำ จำเจไปเรื่อย ๆ ทำให้เบื่อ เกมส์ในปัจจุบันเบื่อยากกว่า เพราะ เค๊าอัพเดทมาเรื่อย ๆ มีด่านเพิ่มมาเรื่อยๆ” (ฮาย, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 5 การวิพากษ์ข้อเสียของการเล่นเกมส์

นักเรียนได้กล่าวถึงสิ่งที่ไม่ดีที่ตนเองพบเจอจากการเล่นเกมส์ เป็นสิ่งที่นักเรียนไม่ชอบ มีดังต่อไปนี้

5.1 การถูกล้อเลียน ดูถูก ความหยาบคาย ด่าทอในเกมส์

สิ่งที่นักเรียนไม่ชอบในเกมส์เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมส์ มีทั้งการถูกล้อเลียนว่าเล่นไม่เก่ง ซี้แพ้ โดนด่าทอ ด่าทอ เมื่อเล่นพลาดหรือทำให้ทีมแพ้

“เจอคนที่เล่นผิดกติกา และเจอคนต่อว่ากันในช่องแชท...พวกซี้แพ้กัน ใครแพ้ก้โดนอีก ฝ่ายต่อว่าว่าไม่ได้เรื่อง ซี้แพ้ ประมาณนี้ครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“โดนเพื่อนร่วมทีมด่า ทั้ง ๆ ที่เราก้พยายามเล่นให้ดีที่สุดแล้ว” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“ถ้าจะให้ดูลักษณะการเล่นจะใช้อารมณ์หน่อย เวลาแพ้ก้จะพิมพ์คำด่าประมาณนี้ แต่ว่าคนส่วนใหญ่ก็ไม่ค่อยสนใจนะคะ...แต่หนูเฉย ๆ แล้วแต่คิดในใจว่าด่ากันแล้วก้

เองก็ตายอย่างงี้ มันก็ไม่ต่างกันเท่าไร แล้วจะพูดขึ้นมาทำไมก็เลยไม่ได้ใส่ใจมากคะ”
(วา, สัมภาษณ์)

การพูดจาในเกมส่มักจะใช้คำหยาบคาย โดยเฉพาะในกรณีที่เล่นแพ้ นักเรียนที่เล่นแพ้มักจะสบถคำหยาบ ใช้อารมณ์

“พวกแพ้อะชอบด่าคนอื่นในเกมส์...ไม่รู้จักครับ(คนในเกมส์)แต่แพ้แล้วชอบด่าคำหยาบ” (โจ, สัมภาษณ์)

“คู่ต่อสู้ บางทีเขาไม่พอใจเขาก็ว่าเราคะ เป็นเพื่อนที่เล่นด้วยกันใช้ภาษาไม่ค่อยดีเท่าไร” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“คือเจอแบบคนที่เล่นแล้วมาใช้อารมณ์...ทั้ง ๆ ที่ผมไม่ได้ผิดแต่มาลงที่ผม...ก็ส่วนใหญ่เจียบไม่ค่อยได้ตอบ ใช้วิธีเจียบครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีการโกหกกันเองในระหว่างเล่นเกมส่ม จนบางครั้งนำไปสู่การทะเลาะกันระหว่างคนที่เล่นเกมส่ม

“การโกหก พูดคำหยาบ แบบว่าจะเข้าไปฆ่าแบบงี้ แต่ดันตายเองแล้วบอกเขามาฆ่าทั้ง ๆ ที่ผมเห็นอยู่ว่ามันตายเอง ทุก ๆ คนก็เห็นหมดผมก็เห็น” (ลิมส์, สัมภาษณ์)

“คนที่เขาเหมือนเข้ามาเล่นไม่ได้ตั้งใจเล่นดูถูกคนนั้นคนนี่เล่นอะไร ดูถูกว่าทำไมเล่นแบบนี้อย่าเล่นดีกว่าถ้าเล่นแบบนี้ประมาณนี้ครับ เป้าหมายของเกมส่มเล่นเพื่อความเพลิดเพลินไม่ใช่เล่นให้ทะเลาะกัน” (พีเจนท์ล สัมภาษณ์)

“เจอผู้เล่นที่พูดจาหยาบคาย ทำนิสัยแย ๆ อวดเก่ง” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“ก็อยู่โรงเรียนเมื่อก่อนคุยดีกัน แต่พอไปเล่นในเกมส์เดี๋ยวนี้ก็พูดหยาบ หลายคำเหมือนกันที่พูดหยาบ แต่ก็เฉย ๆ แล้ว” (คี, สัมภาษณ์)

“บางคนอารมณ์ร้อน เวลาเค้าเล่นด้วยกัน เหมือนว่าเค้าอยู่ใกล้กัน คนนึงอยู่ฝั่งนึงอีกคนอยู่ฝั่งนึง แล้วก็เล่น ถ้าคนนี้แพ้ บางทีก็บุกมาทำร้ายคนนี้ก็ได้อะ เคยเห็นในข่าว” (ฮาย, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม ในเกมส่มีระบบลงโทษของบริษัทผู้ผลิตเกมส่ม ที่ผลิตขึ้นเพื่อช่วยในการควบคุมการเล่นเกมที่หยาบคาย

“ในระบบเกมส่มว่าใครพูดคำหยาบ ใครไม่ช่วยเพื่อนในทีมบ้าง มันจะรีฟลอต คนนี้ทำพฤติกรรมยังไง ๆ...ทุกคนไม่เห็นมันจะแจ้งไปยังทีมงานที่บริษัทตรวจสอบเป็นรายงาน เป็นทีมงานที่ตรวจสอบว่าใครพูดคำหยาบบ้าง ใครออกจากเกมส่มกลางคัน...แต่อย่างเช่น มีคนพูดคำหยาบละรีฟลอต เขาก็โดนบทลงโทษโดยการไม่ให้เล่นเกมส่มนี้ในระยะเวลา 1 วัน” (ลิมส์, สัมภาษณ์)

5.2 การเล่นเกมส์ทำให้อารมณ์เสีย

นักเรียนให้ความเห็นว่าการเล่นเกมส์ทำให้เสียอารมณ์ มีการใส่อารมณ์ในขณะที่เล่นเกมส์ ทำให้รู้สึกหงุดหงิด เครียด โดยเฉพาะตอนที่เล่นเกมส์แพ้

“แบบหัวร้อนจะเล่นไม่ได้คะ แบบถ้าแพ้จะเล่นไม่ได้คะ” (ซาโย, สัมภาษณ์)

“มันทำให้เราหัวร้อนหงุดหงิด” (ตี, สัมภาษณ์)

“ก็แล้วแต่อารมณ์ บางครั้งแพ้กก็เครียดจนจะก่ดใจ” (พลุค, สัมภาษณ์)

“ไม่ชอบสุดก็แบบแพ้ไม่ชนะสักทีนะ มีแบบบางด่านบางเกมส์ที่ผมเคลียร์ อีเวนท์ไม่ผ่าน” (อาม, สัมภาษณ์)

“เวลาแพ้กก็ จะ ทำไมมันไม่ชนะซักที เซ็ง แพ้มาก ๆ ก็ปิดคอม” (มุก, สัมภาษณ์)

“ไม่ชอบตอนแพ้ มันจะกดดัน รู้สึกอยากชนะ ก็เครียด อยากจะเล่นอีก แต่ก็แพ้บ้างชนะบ้าง” (ฟาน่า, สัมภาษณ์)

“เกลียดสุด เวลาเราแพ้ แล้วเค้าส่งสติ๊กเกอร์มาด่า เคยหัวเสียถึงขั้นลบทิ้ง แต่ก็โหลดใหม่ เพราะเห็นเพื่อนเล่น” (ฮาย, สัมภาษณ์)

5.3 ถูกหลอกหลวงจากคนแปลกหน้า

นักเรียนเล่าให้ฟังว่าเคยมีประสบการณ์โดนคนแปลกหน้าหลอกหลวงขายไอเท็มเกมส์ โดยเขาแจ้งขายแต่ไม่มีไอเท็มจริงมาขาย หลอกเอาเงินจากคนที่หลงเชื่อเพราะอยากได้ไอเท็มไปเล่นเกมส์ แต่นักเรียนรู้ทันด้วยการใช้การถามถึงรายละเอียดไอเท็มที่จะขาย จนสุดท้ายจับได้ว่าเขาหลอกหลวง

“นานมาแล้ว เคยเจอคนเข้ามาหลอกขายพวกไอเท็มต่าง ๆ เหมือนกับเค้าไม่มีไอเท็มจริง เราถามจี้ ๆ ไปเรื่อย ๆ ก็จะรู้เอง” (ตี, สัมภาษณ์)

5.4 นักเรียนไม่เห็นด้วยกับการใช้โปรแกรมโกงเกมส์

นักเรียนให้ข้อมูลว่า มีการใช้โปรแกรมโกงเกมส์มาช่วยให้ชนะ เล่นได้ง่ายขึ้น แต่พวกเขาแสดงความคิดเห็นว่าไม่ชอบวิธีการแบบนี้ มองว่าเป็นการเล่นเกมส์ที่ไม่ได้ใช้ความสามารถอย่างแท้จริง

“การใช้โปรแกรมช่วยเล่นมาโกงในเกมส์...หาได้ง่ายตามอินเทอร์เน็ต จะมีการแนะนำวิธีการโกงยังไงให้ชนะคนอื่น” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“เป็นโปรแกรมช่วยเล่นครับ...คืออยู่ดี ๆ ก็บินมาครับทั้งที่ในเกมส์บินไม่ได้แต่บินมายิงกราดเลย...มันไม่ใช่ฝีมือจริงครับ มันก็ต้องใช้ฝีมือจริงเล่นด้วยตัวเอง” (ไตเติล, สัมภาษณ์)

“พวกโกงในเกมส์ คือพวกที่แฮกระบบของคนอื่นคะ อย่างเช่น เขามาแลกเปลี่ยนแต่การแลกเปลี่ยนเขามีการโกง สลับเปลี่ยนของไอเท็มเราจะแลกเปลี่ยน หรือการแฮก

ข้อมูลเขาเจาะข้อมูลเข้ามาแล้วเอาตัวละครเราไปทำเสีย ๆ หาย ๆ ค่ะ” (กิ่งไผ่, สัมภาษณ์)

“พวกใช้โปรแกรมโกง คือการเล่นเกมส์มันจะมีกฎ มีข้อจำกัด ส่วนพวกที่ใช้โปรแกรมโกงมันเหมือนกับว่าแหกกฎออกมา...สมมติในเกมส์ยิงมันยิงได้สูงสุดมันหนึ่งร้อย แต่โปรแกรมโกงทำให้เป็น เก้าร้อย หนึ่งพันได้เลย...มันมีทั้งเสียตั้งทั้งโหลดฟรีครับ...คือรู้สึกไม่ตีครับโปรแกรมโกง แบบว่าเหมือนกับเราโดนมาแล้วเราไปทำกับคนอื่นเขาก็รู้สึกแบบเรา...เคยมีมันจะเป็นเกมส์แนวยิงกันแล้ว สมมติเรายิงกระสุนไปหนึ่งนัดมันจะมีตีเลยครับ ถ้าหากเราใช้โปรแกรมโกงมันจะลดการตีเลยครับทำให้ยิงเร็วขึ้นครับ” (แหงว, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 6 การวิพากษ์ผลกระทบเชิงลบจากการเล่นเกมส์

นักเรียนได้แสดงให้เห็นว่า พวกเขาทราบดีถึงผลเสียจากการเล่นเกมส์ที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยเล่าให้ฟังถึงผลกระทบจากเกมส์ที่เกิดขึ้นกับตนเองหลายด้าน ดังต่อไปนี้

“ถ้าเล่นเกมส์มากเกินไปจนหมกมุ่นอยู่กับมันจะทำให้เกิดผลกระทบทั้งเรื่องเงิน สุขภาพ การเรียน รวมถึงเพื่อน ๆ ด้วยครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“หากเราเอาทุกเวลาเล่นอยู่แต่เกมส์ ผลเสียต่าง ๆ ก็จะมาตามทีหลัง...เสียการเรียน เพราะก็จะทำให้เราสนใจเกมส์มากกว่าการเรียน เสียสุขภาพ เพราะการจ้องมอง หน้าจอนาน ๆ สายตาเราอาจจะสั้นได้” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“เสียสายตาครับ เสียเงิน เอาไว้เติมเกมส์ เสียเวลาทำหลายอย่างครับ” (ริว, สัมภาษณ์)

“บางคนเล่นแบบไม่กินไม่นอนเลยประมาณนี้” (วา, สัมภาษณ์)

6.1 เสียสุขภาพ

นักเรียนกล่าวถึงผลเสียด้านสุขภาพที่ตนเองมีประสบการณ์โดยตรงหลังจากที่เล่นเกมส์อย่างต่อเนื่องมาสักระยะหนึ่ง โดยชี้ให้เห็นว่าเกิดปัญหาสุขภาพเกี่ยวกับสายตา ทำให้นักเรียนสายตาสั้น แสบตา ตาบวม

“จะเป็นด้านสายตานะคะ ก็บางทีนั่งทำงานคอมมากคะเราก็สายตาสั้นนะคะ” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“สายตาสั้น เพราะสายตามองไม่ค่อยชัด มองไกล ๆ ไม่ชัด...เคยไปหาหมอวัดสายตา หมอบอกไม่สั้นหมายถึงตอนนั้น แต่ตอนนี้ยังไม่ได้วัดเลย...” (โจ, สัมภาษณ์)

“เล่นบ่อย ๆ สายตาก็ไม่ดี สายตาสั้น...ที่ใส่แว่นก็เพราะว่าเล่นเกมส์เยอะด้วย แม้ที่เคยมีแบบบ่น ๆ บ้าง” (มุก, สัมภาษณ์)

“ของหนูก็แบบ อาจจะเรื่องสายตาสั้น ถ้าเล่นเยอะไปก็สายตาเสีย เรื่องอื่น ๆ ก็ไม่ค่อยสักเท่าไร” (พาน่า, สัมภาษณ์)

“เล่นแล้วตาแดงบ้าง ตาบวมแสบตาเพราะว่าอยู่กับแสงมากเกินไป” (นาย, สัมภาษณ์)

“เสียสุขภาพมากเลยครับเพราะตอนนี้ผมก็สายตาสั้นแล้ว เพราะอยู่กับหน้าจอมากไป...สั้นมาน่าจะปีนึงแล้ว” (แหงว, สัมภาษณ์)

นอกจากเสียสุขภาพด้านสายตาแล้ว นักเรียนยังกล่าวถึงปัญหาสุขภาพด้านการเจ็บหลัง อันเนื่องมาจากการนั่งเล่นเกมส่นาน ๆ รวมทั้งอาการอ่อนเพลีย พักผ่อนไม่เพียงพอ ไม่สบาย เป็นไข้ จากการเล่นเกมส์ติดต่อกันเป็นเวลานานในแต่ละครั้ง และเล่นเกมส์จนถึงตีกตื้น

“ผมเป็นค้อนข้างหนักอยู่ครับเรื่องของหลังเพราะเวลาเล่นตั้งใจมันจะเกรงครับ มันเมื่อยล้าครับ สายตาเราก่อนข้างจ้องเยอะ” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“เสียสุขภาพ เราจะเล่นตีก ๆ แล้วก็ไม่ได้นอน เสียการเรียนบ้างนิดหน่อย” (คี, สัมภาษณ์)

“พักผ่อนไม่เพียงพอครับร่างกายไม่ค่อยแข็งแรงแล้วก็อาจจะเรื่องความคิดนิดนึงครับ...คือน่าจะคิดไตร่ตรองไม่ได้ครับ” (นที, สัมภาษณ์)

“บางครั้งเล่นเกมจนลืมกินข้าวครับ” (จิม, สัมภาษณ์)

“ก็นั่งหน้าจอนาน ๆ ไม่สบายเป็นไข้เลย....” (โจ, สัมภาษณ์)

6.2 เสียเวลา นำไปสู่การเสียการเรียน เสียงานอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์

ผลเสียจากการเล่นเกมส่นักเรียนกล่าวถึงอีกประการหนึ่งคือ การเล่นเกมส์ทำให้เสียเวลา จนนำไปสู่การเสียการเรียน ผลการเรียนตกต่ำเพราะเอาเวลาไปเล่นเกมส์แทนการทำงานบ้านหรือการอ่านบททวนบทเรียน และยังกล่าวถึงการทำให้เสียงานอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ เช่น การทำงานบ้านตามมีผู้ปกครองมอบหมายให้ทำ เสียเวลามื้ออาหารที่ควรจะต้องกิน ทำให้เขารู้สึกว่าแบ่งเวลาไม่ได้ แบ่งเวลาไม่เป็น

“เสียเวลา เสียการเรียน ถ้าสำหรับผมก็น่าจะมีแค่นี้ครับ แล้วก็เสียค่าไฟ” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“แล้วแต่การแบ่งเวลาของเขาด้วยถ้าเขาแบ่งเวลาแบบเล่นแล้วไม่ส่งงานอะไรเลยก็ผลการเรียนไม่ดีก็จะติดศูนย์ติด ร. แล้วก็ลำบากที่บ้าน” (บอส, สัมภาษณ์)

“เรื่องของเวลาทำให้เราติดไม่อยากเลิกเล่นคะ” (ซาโย, สัมภาษณ์)

“เสียเวลา แทนที่จะเอาเวลาไปทำสิ่งที่ เป็นประโยชน์...บางวันเล่นเกมส์ตึกพักผ่อนไม่เพียงพอ ตื่นสายครับ” (ตี, สัมภาษณ์)

“ก็น้อยอยู่นะคะบางทีเราก็ก่อนเลยเวลา การเล่นเกมส์ทำให้เราหลงลืมเวลาไปนะค่ะ” (กิ้งไผ่, สัมภาษณ์)

“บางทีเราก็ก่อนเลยเวลา เล่นแล้วติดแล้วเพลินไปจะลืมทำโน่นทำนี่มีปัญหาตามภายหลัง...เคยมีครับ แม่ทำกับข้าวไว้แม่วางไว้ แม่บอกให้ลงไปกินลงมามดก็ขึ้นกับข้าวหมดแล้ว” (บอส, สัมภาษณ์)

“มีส่วนอย่างตอนเที่ยงเป็นเวลาทานข้าวอย่างเล่นเกมส์ไม่จบเราก็จะเหมือนจะละเลยตัวเอง อย่างละเลย บ่ายสองบ่ายสาม อาจจะเป็นโรคกระเพาะได้” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“เคยเป็น ตอนเล่นบ่อยเกินแรก ๆ ครับ เช่นวันเสาร์ อาทิตย์ก็ว่าง เลยเล่นแต่เกมส์จนลืมรีดผ้า ต้องแบ่งเวลาบ้าง ทำงานบ้าง แต่ตอนนี้ไม่ค่อยได้เล่นแล้ว นาน ๆ จะเล่นทีครับ” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

6.3 เสียเงิน

ผลกระทบที่นักเรียนกล่าวถึงอีกคือ การเล่นเกมส์ทำให้เขาเสียเงิน ต้องนำเงินที่ผู้ปกครองให้ไว้ใช้จ่ายประจำวันไปใช้ในการเล่นเกมส์ เช่น ชื้อไอเท็มเพื่อยกระดับความสามารถในเกมส์ การเติมเงินเพื่อให้ได้เล่นเกมส์ตามที่ต้องการ

“เสียเงิน เพราะต้องเติมเกมส์ เสียเพื่อนหากสนใจเพื่อนในเกมส์มากกว่าในชีวิตจริง เสียสุขภาพหากพักผ่อนหรือกินอาหารไม่ตรงเวลา เสียการเรียนหากไม่รู้จักเวลา” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“มีแน่นอนครับ เสียเงินก่อนเลยครับ เช่นไปเติมเงินเล่นเกมส์อะไรแบบนี้ก็หมดไป...” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

6.4 เสียสังคม

นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นว่า การเล่นเกมส์เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนที่เล่นเกมส์ต้องแยกตัวออกจากครอบครัว เพื่อน เพราะใช้เวลาไปกับการเล่นเกมส์มากไป ไม่ได้พบปะพูดคุยกับพ่อแม่ เพื่อนหรือแฟน ทำให้อาจจะเสียสังคมไปได้

“ผลกระทบจริง ๆ ก็คือการไม่มีเวลาให้กับครอบครัวมากกว่าคะ คือเราเล่นเกมส์แล้วพ่อแม่ชวนไปแล้วเราไม่สามารถไปได้เราก็ก่อนเหมือนขาดการไม่ได้พบปะกับพ่อแม่

...เมื่อก่อนติดเกมบ่อยเล่นบ่อยมากเลยไม่ได้ไปกับพ่อแม่แม่แต่ลงไปกินข้าวกับพ่อแม่คะ” (กิงไผ่, สัมภาษณ์)

“ถ้าเกิดเล่นบ่อยเกินไป...เพื่อนก็ ถ้าเกิดหมกมุ่นเกินไป มั่วแต่เล่นเกมอย่างเดียว ไม่เข้าสังคม ก็จะเป็นคนที่ไม่กล้าแสดงออก...” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“บางคนอาจจะเสียเพื่อนได้ แต่หนูไม่ คนที่เสียแฟนเพราะเล่นเกมส์หนูเคยเห็นเล่นเกมส์เยอะไป ไม่สนใจแฟน” (คี, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 7 มุมมองประโยชน์ของเกมส์ต่อการใช้ชีวิต

นอกจากการวิพากษ์ถึงข้อเสียและผลกระทบของการเล่นเกมส์ที่ต่อตนเองแล้ว นักเรียนได้แสดงความเห็นว่า การเล่นเกมส์มีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตของเขาหลายด้านด้วยกัน ด้านแรกคือช่วยพัฒนาทักษะด้านการเล่นกีฬาฟุตบอล ซึ่งได้มาจากการเล่นเกมส์แข่งขันฟุตบอล โดยเฉพาะนักเรียนที่เล่นกีฬาฟุตบอลอยู่แล้ว ระบุว่าตนเองได้ทักษะการเล่นมาจากการเล่นเกมส์ฟุตบอล

“ทักษะฟุตบอลครับ มาใช้หลอกคู่ต่อสู้ทำประตูครับ” (พลู๊ด, สัมภาษณ์)

“บางครั้งก็เอาทักษะในเกมส์มาเล่นของจริงมีครับ(น้องเล่นกีฬาฟุตบอล)” (จิม, สัมภาษณ์)

“เคยแนะนำตอนไปแข่งบอล เพื่อนก็เชื่อบ้างไม่เชื่อบ้าง เชือดอนแข่งรอบแรก รอบแรกชนะ 1-0 ตอนแรกมันก็ได้อยู่ แต่พอครึ่งหลังมันก็เปลี่ยนตัว” (มุก, สัมภาษณ์)

“เล่นเกมส์เล่นบอลครับ...เช่น การต่อบอลครับ การดูแผน บางทีเราก็เอาแผนมาเล่นในชีวิตจริงด้วย เล่นบอลในชีวิตจริง ก็ต่อไปเรื่อย ๆ” (เอก, สัมภาษณ์)

ทักษะที่ได้จากการเล่นเกมส์อีกประการหนึ่งคือ การได้ฝึกไหวพริบ การคิดวางแผนการทำงาน ซึ่งได้จากเกมส์ประเภทวางแผนการเล่นเพื่อชนะคู่แข่ง หรือชนะอุปสรรคในเกมส์

“ใช้ไหวพริบ ในการหลบด่านคะ เวลาเดินนะคะก็หลบอย่างมีอะไรก็หลบแบบเดินมากับเพื่อนเราจะชนเราก็หลบเราก็มองทาง” (เปียร์, สัมภาษณ์)

“มันเป็นเกมส์ที่สามารถพลิกแพลงสามารถคิดอะไรใหม่ ๆ ได้เรื่อย ๆ มันทำให้เราฝึกคิดครับ” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“อาจจะใช้วิธีในเกมส์ตามเนื้อเรื่องมัน พระเอกมันทำยังไงถึงจะเอาตัวรอดก็ปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ถ้ามันเกิดเหตุการณ์นั้นมาจริง ๆ” (ภู, สัมภาษณ์)

“เรื่องที่เขาไปใช้ได้จริง ก็เกี่ยวกับการเลี้ยงสัตว์ การทำบ้าน ที่อยู่อะไรอย่างนี้...การใช้ชีวิตจริงยากกว่าแน่นอน เพราะ ชีวิตจริงยิ่งกว่าละคร” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“ของหนูเคย เคยวาดแผนที่ แล้วให้น้องหา คล้ายในเกมส์ ก็แบบว่า ใกล้เคียง ๆ ถึงต้นไม้ แล้วเอาของไปแอบไว้ แล้วบอกให้น้องไปเดินตาม” (ฟาน่า, สัมภาษณ์)

ประโยชน์อีกด้านหนึ่งคือ นักเรียนกล่าวว่าเกมส์ที่เล่นด้วยกันเป็นทีม ช่วยกันทำภารกิจ จะช่วยสร้างให้เกิดความสามัคคี ความร่วมมือ การช่วยเหลือกันในทีมเพื่อชัยชนะ ในกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกัน

“จะใช้เป็นเรื่องเกี่ยวกับความสามัคคีคะ เพราะในเกมส์มันต้องสามัคคีกัน เช่นมีกิจกรรมในโรงเรียนอย่างปีใหม่ก็ต้องมีการจัดห้องก็ต้องมีความสามัคคีช่วยเหลือวางแผนต้องคิดคะ” (วา, สัมภาษณ์)

“เคยคะ คือความสามัคคี การทำงานเป็นทีมเวิร์ค การใช้ไหวพริบแก้ปัญหาในเวลา นั้น ๆ” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“แบ่งหน้าที่ครับ ใครค้นหาเก่งหน้าไหนค้นหามา อย่างคนนี้เก่งเขียนก็เขียน” (โตเติล, สัมภาษณ์)

“มันทำให้เรารู้จักทีมเวิร์คครับ ในการเล่นเกมส์ออนไลน์อย่างนี้ครับ เราจะต้องช่วยกัน เพื่อเอาชนะทีมฝ่ายตรงข้าม” (ภู, สัมภาษณ์)

ข้อดีอีกประการหนึ่งคือการได้เรียนรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ ได้เรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ได้ฟังสำเนียงพูดภาษาอังกฤษ ได้สนทนากับคนต่างชาติด้วยภาษาอังกฤษ

“มีคะ เกี่ยวกับพวกเกมส์คำศัพท์คะ เวลาเรียนจำจดคำศัพท์ได้นะคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“เป็นการฝึกสมองอย่างนึงคะ บางเกมส์มันจะมีศัพท์ภาษาอังกฤษยาก ๆ คะ มันทำให้ได้ภาษา” (ซาโย, สัมภาษณ์)

“ได้ภาษาครับ บางเกมส์ที่ยังเป็นภาษาอังกฤษนะครับ ถ้าเราสนใจจริงๆ บางทีเราอาจจะไปแปลคำศัพท์พวกนี้ เนื้อเรื่องพวกนี้มันแปลว่าอะไรได้พวกคำศัพท์ เพิ่มขึ้นไปอีกครับ” (ภู, สัมภาษณ์)

“ผมก็เก่งอังกฤษจากเกมส์มานิดนึงเพราะการนั่งอ่านสตอรี่ของเกมส์แล้วก็แปลคนเดียวเข้าใจ ได้ภาษามาเยอะอยู่ในเกมส์ เอามาใช้ในชีวิตเรื่องคำศัพท์ตอนนี้เรียนอังกฤษคำศัพท์เยอะหน่อยสำเนียงการพูดเพราะบางเกมส์มีเสียงพากษ์ให้เรา เราสามารถรู้สำเนียงภาษาอังกฤษอ่านว่าอะไร ผมก็จำมาใช้” (บอส, สัมภาษณ์)

“ภาษาเต็ม ๆ เลยครับ เพราะผมอยู่โปรแกรม เอ็มพีนี้อยู่แล้วค่อนข้างจะโอเคไปเล่นกับต่างชาติมันจะได้ฝึกตัวเองไปด้วย” (พีเจ้นท์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังได้ประโยชน์ในด้านการเสริมความรู้ด้านคอมพิวเตอร์จากการได้ทำกิจกรรมตามที่เกมส์กำหนดผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ การที่เกมส์กำหนดให้ผู้เล่นต้องคิดคำนวณจะ

ช่วยให้เพิ่มทักษะการคำนวณทางคณิตศาสตร์ และเกมส์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ควบคู่ไปกับการเล่นเกม

“วิชาคอมพิวเตอร์ เอาเทคนิคมาในคอม บางเกมส์วาดรูปแข่งกับเพื่อนแล้วก็เอามาประยุกต์ใช้กับวิชาคอมพิวเตอร์คะ” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“บางทีมันก็คำนวณบ้างคะ ใช้ในหลักคณิตศาสตร์ได้เหมือนกันคะ” (กิงไผ่, สัมภาษณ์)

“บางทีที่เราต้องเล่นเกมแบบคำนวณเยอะ ๆ เวลาที่เรามีอะไรคำนวณเยอะ ๆ เราก็ทำได้ครับ...เป็นความเคยชินมากกว่า” (แหงว, สัมภาษณ์)

“เคยครับ ตัวอย่างเช่น เกมส์ที่เกี่ยวกับเรื่องสงครามโลก ก็นำมาใช้ตอบปัญหาในชั้นเรียนประวัติศาสตร์โลกได้” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“อย่างเกมคลอลิตี้ ที่เป็นเกี่ยวสงครามโลกครั้งที่หนึ่งนะครับ มันเอาเรื่องจริงมาส่วนนึงเอาประวัติศาสตร์มาทำเพราะว่าเล่นเสร็จปั๊บผมดูเนื้อเรื่องในเกมส์แล้วเอามาอิงกับประวัติศาสตร์มันตรงกัน” (เวฟ, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 8 การแยกแยะเรื่องราวในเกมส์กับชีวิตจริง

นักเรียนที่เล่นเกมให้ความเห็นว่า การที่คนเล่นเกมจะแยกแยะเรื่องราวในเกมส์กับชีวิตจริงของเขาได้หรือไม่ ขึ้นอยู่กับคนแต่ละคน ทั้งนี้จะพบว่านักเรียนที่เล่นเกม มีทั้งที่ระบุว่าตนเองสามารถบอกได้ว่าอะไรในเกมส์เป็นเรื่องจริง ไม่น่ว่าอาจจะเกิดขึ้นในชีวิตจริงก็ได้ และมีที่ระบุว่าไม่ใช่เรื่องจริง เป็นเรื่องแต่งขึ้นจากผู้พัฒนาเกมส์

“ก็แล้วแต่บางคน...แยกแยะว่าสิ่งไหนคือความจริงสิ่งไหนคือในเกมส์ครับ...ความจริงกับเกมส์มันก็ต่างกันครับ เหมือนกับเล่นเกมยิงแบบนี้ของจริงมันก็มันก็ไม่ควรเกิดกับชีวิตจริงเพราะว่าบ้านเมืองเราก็ปกติอยู่แล้วไม่ต้องไปทำครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

นักเรียนที่เล่นเกมสามารถระบุได้ว่าเนื้อหา เรื่องราวที่อยู่ในเกมส์บางเรื่องเป็นเรื่องจริง โดยเฉพาะเกมส์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ และบางเรื่องเนื้อเรื่องเป็นจริงแต่การกระทำของตัวละคร เหตุการณ์ เรื่องราวอาจจะไม่สามารถเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้

“ฟีฟ่าออนไลน์ครับ (เกมส์บอล) เพราะมันมีตัวละครตัวจริงครับ” (ฟลุ๊ค, สัมภาษณ์)

“หนูว่า อาจจะมีจริงบ้าง นิดนึง มันก็จะมีทีมที่เป็นจริง อย่างแมนยู (ในเกมส์ฟีฟ่า) ตัวคนมันก็ค่อนข้างจะสมจริง หน้าตาก็คล้าย ๆ แต่มันก็จะเป็นแอนิเมชั่น” (มุก, สัมภาษณ์)

“มันก็คือจะสร้างมาจากชีวิตจริง เพราะเกมส์ต่อสู้เหมือนทหารต่อสู้จริงนะคะ เช่น ตำรวจจับโจรคะ” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“ถ้าเป็นเกมส์แนวอิงประวัติศาสตร์ ส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาเป็นเรื่องจริง เช่น ชื่ออาวุธ ชื่อเรือรบ เพราะผู้พัฒนาเกมส์ต้องการสร้างเกมส์ที่มีส่วนประกอบบางอย่างมาจากเรื่องจริงครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“ชีวิตจริง ๆ มีส่วนจริง ๆ ที่จะเกิดขึ้นได้เหมือนกันคะ การคดโกงหักหลังการหลอกลวงก็มีคะ” (กิงไผ่, สัมภาษณ์)

“เล่นแบบทีมเราต้องใช้ เทคนิคคิดกันแบบขัดแย้งกันครับ เกมส์ที่เล่นเป็นฝ่ายโจรกับตำรวจที่เห็นได้ชัด คือถ้าทำผิดร้ายแรงเราวิสามานยนะครับ แต่ในเกมส์มันเป็นแบบฆ่าแล้วเกิดใหม่ได้ครับ” (นที, สัมภาษณ์)

“หลายเกมส์ทำมาจากชีวิตจริงนะครับ อย่างเกม GTA (Grand Theft Auto V) เป็นเกมส์ในค่ายสตรึม เริ่มมาในเกมส์เราจะรับบทเป็นเด็กเกเรนะครับอยู่ในเมืองที่เด็กไม่คืนะครับแล้วก็มีแบบส่งยานะ เป็นเกมส์เรื่องจริงจาก เมืองรีอค ซานโตส (Los Santos ที่เป็นเมืองสมมติในเกมส์นั้น ถูกถอดแบบมาจากเมือง Los Angeles สหรัฐอเมริกา)” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“ถ้าเป็นพวก GTA มีความเหมือนจริงตรงที่ว่า สังคมปัจจุบันมันมีการปล้น มีพวกหัวรุนแรงอะไรแบบนี้ ในชีวิตจริง เป็นพวกโจรกรรมแบบนี้เราอาจจะเจอได้” (คี, สัมภาษณ์)

“มีทั้งจริง เช่น การมีเทศกาลฮาโลวีน ซึ่งเป็นเทศกาลที่มีอยู่จริง มาใส่ในเกมส์ช่วงนั้น...มีสิ่งที่ไม่จริง เช่น สิ่งของบางอย่างสร้างขึ้นจากจินตนาการของผู้พัฒนาเกมส์เอง” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“มันก็มีส่วนจริงบ้างนะคะ อย่างต่อสู้มันก็มีชีวิตประจำวันจริง ๆ อยู่แล้วไม่ว่าจะเป็นการแข่งขัน หรือทะเลาะอะไรแบบนี้มันก็ใช้การเตะต่อยไรแบบนี้” (ซาโย, สัมภาษณ์)

“มีพื้นฐานมาจากเรื่องจริงครับ ยกตัวอย่างเช่น เกมส์ Minecraft ครับ ก็ใช้ชีวิตเหมือนคนโบราณ คนป่าครับ ต้องเอาชีวิตรอด ก็เหมือนมาจากมนุษย์เมื่อก่อน ที่ต้องไปหาสัตว์ป่า หาผลไม้ป่า เพื่อประทังชีวิตให้อยู่รอด แล้วก็ต้องเจอกับสัตว์ร้ายอะไรแบบนี้” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังไม่ว่าก็ตามยังมีนักเรียนที่เล่นเกมส์แสดงความแน่ใจว่า เรื่องราวที่เกิดขึ้นในเกมส์ อาจจะเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้ เพราะเป็นสิ่งที่ผู้พัฒนาเกมส์เป็นคนสร้างขึ้นเอง เหมือนเป็นการแต่งนิยาย

“น่าจะมีความจริงปนอยู่นะคะ แบบพวกกรบกัณยกันนะคะ เพราะเหตุการณ์แบบนี้เกิดขึ้นบ่อยเหตุการณ์ยกันบ่อย แบบแค้นหรือพวกโจรนะคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีนักเรียนที่เล่นเกมส์ระบุว่า เรื่องราวในเกมส์เป็นเรื่องที่มีแต่เฉพาะในเกมส์ ไม่เชื่อว่าจะเกิดขึ้นในชีวิตจริง

“ไม่นะคะ ถึงจะเล่นมากแค่ไหนเกมส์ก็ยังเป็นเกมส์อยู่ดี เขาก็สร้างขึ้นมาอะไรประมาณนี้” (วา, สัมภาษณ์)

“ไม่เป็นเรื่องจริงครับ เพราะเป็นเรื่องที่ถูกพัฒนาเกมส์สร้างขึ้น ก็เหมือนนิยาย” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“ไม่จริง สิ่งไม่จริงคือเรื่องราวในเกมส์เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นแนวแฟนตาซี เพื่อความบันเทิงเท่านั้น” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“ผมว่าไม่ครับ เกมส์ก็คือ มันมีคนสร้างมา เรากำหนดได้ แต่ชีวิตเรา เราเผชิญเองครับ กำหนดไม่ได้อยู่แล้ว” (เอก, สัมภาษณ์)

“บางเกมส์ก็มาจากเรื่องจริงครับ บางทีเกมส์ก็อ้างอิงมาจากสงครามโลก...แต่ส่วนมากก็แต่งขึ้นมาครับ” (แหงว, สัมภาษณ์)

“มันเป็นแค่เกมส์ครับ...เขาสร้างขึ้นมาแค่ในจอคอม...ทำไม่ได้ครับผิดกฎหมายครับ” (ริว, สัมภาษณ์)

“เป็นเรื่องสมมติ ก็มันเป็นหนู หนูมันจะผจญภัยได้...หนูว่ามันเป็นไปไม่ได้หรอก ให้หนูมันมาวิ่งแข่งกัน มันไม่รู้เรื่อง...เกมส์อื่นๆ ก็สมมติหมดเลย เพราะหนูเล่นแต่เกมส์แบบเด็ก ๆ” (ฟาน่า, สัมภาษณ์)

“ไม่ เกมส์เศรษฐีไม่มีอะไรเอามาทำอะไรในชีวิตจริงได้ แค่แบบมโนไปเองว่ารวย” (ฮาย, สัมภาษณ์)

“ไม่เหมือนกันครับ แบบมีการตายละเกิดใหม่ ชีวิตจริงตายแล้วก็ตายเลย” (โจ, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 9 ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจการค้าของบริษัทผลิตเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมรู้จักบริษัทผู้ผลิตเกมส์ สามารถเอ่ยชื่อบริษัทได้ด้วยตนเอง และยังสามารถได้อีกว่าเป็นบริษัทผลิตเกมส์ของคนไทยหรือต่างประเทศ หรือเป็นบริษัทที่คนไทยไปซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศ บริษัทที่นักเรียนระบุชื่อ ได้แก่ การิน่า Riots เซเว่นไนท์ ยูบิซอฟต์ แบทเทิลเน็ตดอทเน็ต เพลย์ปาร์ค ฮีโร่ อี-เอ-สปอต เอเชียซอฟ วินเนอร์ บิ๊กบาค electronic arts เป็นต้น

“เพลย์ปาร์ค ฮีโร่ การิน่า ครับ” (คอม, สัมภาษณ์)

“รู้จักครับ มียูบิซอฟต์ แบทเทิลเน็ตดอทเน็ต การิน่าประมาณนี้นะครับ” (ไต้เตล, สัมภาษณ์)

“อี เอ สปอต น่าจะเป็นชื่อบริษัทเขา” (พลุค, สัมภาษณ์)

“สตรีม มีการิน่าครับ แล้วไทยก็เอเชียซอฟ วินเนอร์ครับ...ถ้าเป็นเอเชียซอฟ วินเนอร์ ไม่ค่อยได้กำไรครับมันเป็นเกมส์ไทย ถ้าเป็นสตรีมกับการิน่า น่าจะเยอะมากอยู่” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“บริษัท Riots เป็นผู้ผลิตเกมส์ LOL ได้โปรโมทเกมส์ตัวเองจนปัจจุบัน LOL เป็นเกมส์อันดับหนึ่งระดับโลก” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“รู้ว่าเซเว่นไนท์ของประเทศเกาหลีนะคะผลิตมาแล้วไทยก็ไปเอาของเขามาเปลี่ยนนิดหน่อย เพราะว่าหนูเคยเล่นของเกาหลีอยู่พักนึงคะลำหน้าของไทยไปมาก” (วา, สัมภาษณ์)

“รู้จักแต่ค่ายเกมส์คะ การิน่าอะไรพวกนี้คะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“การิน่าอย่างเดียวครับ” (นที, สัมภาษณ์)

“รู้จักประมาณ 2-3 ค่ายคะ ค่ายวินเนอร์ ค่ายบิ๊กบาค ค่ายของสตรีมคะ” (กิ้งไผ่, สัมภาษณ์)

“ตอนนี้ก็มี การิน่า แล้วก็ค่ายที่เขาเอาเกมส์มาให้ลงครับ อันนี้ชื่อเกมส์ อันนี้ต้องชื่อเอา แต่ไม่ต้องเติม นี่คือชื่อแล้วจบเลยครับ” (เอก, สัมภาษณ์)

“ถ้าเกิดเป็นในไทยก็การิน่าครับ เป็นบริษัทที่ซื้อลิขสิทธิ์เกมส์มาครับ...ชื่อมาจากเมืองนอก แล้วก็มาพัฒนาเกมส์เองครับ” (แหงว, สัมภาษณ์)

“น่าจะเป็นต่างประเทศครับ...เป็นของบริษัทการิน่า วินเนอร์ เพลย์ปาร์ค” (โจ, สัมภาษณ์)

“ผมว่า EA ครับ electronic arts...เขาเหมือนเขาเป็นผูกขาดของในตำนานอะไรอย่างนี้ เช่นพวก sim city Battle field Fifa อะไรพวกนี้ครับ ซึ่งเป็นเกมส์ที่ดีครับ ในด้านของธุรกิจนี่นะครับ เขารวยครับ เขาทำเงินได้เยอะ” (ภู, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนที่เล่นเกมโดยไม่สนใจบริษัทผู้ผลิตเกมส์ด้วยเช่นกัน

“ไม่รู้ครับ เล่นอย่างเดียว” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“ไม่ค่อยสนใจคะ ไม่รู้ด้วยคะ” (เปียร์, สัมภาษณ์)

9.1 กิจกรรมทางการตลาดของบริษัทเกมส์

บริษัทผู้ผลิตเกมส์มีการจัดกิจกรรมการตลาดเพื่อส่งเสริมการตลาดของเกมส์ โดยจัดเป็นกิจกรรมการแข่งขันเกมส์ ทั้งการแข่งขันในระดับประเทศไทย ภูมิภาค และระดับโลก

“เราจะแข่งในประเทศสมัครเข้าไปแข่ง แข่งชนะไปก็ไปชิงต่างประเทศอย่างสิงคโปร์ ในค่ายการ์ตูนน่าอายนะไปชิงกัน” (โตเติล, สัมภาษณ์)

“มันจะมีรายการจัดแข่ง บางทีก็เป็นออนไลน์ของเกมส์เขาเลยครับตัวเกมส์เขาจัดเงินรางวัลก็สูงอยู่ แล้วก็มิชชั่นที่ระยองที่สตาร์จัดครับ ...เป็นห้างไอทีครับเขาจัด เขาจัดเงินรางวัลเป็นหมื่นอยู่ครับ...เคยทำสูงสุดที่สองครับ เงินรางวัลห้าพันบาท...ตอนแรกเขาจะแข่งออนไลน์ก่อน 64 ทีมครับ แล้วเขาจะคัดมาเหลือ 32 คัดมาจนเหลือ 8 ทีม แล้วค่อยแข่งออฟไลน์ที่สตาร์ครับ แข่งโชว์” (เอก, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังจัดกิจกรรมส่งเสริมในรูปแบบของงานแสดงสินค้าเกมส์ โดยจัดเป็นงานที่มีการประชุมรวมตัวทำกิจกรรมร่วมกันกันของนักเล่นเกมส์ มีการออกร้านจำหน่ายเกมส์ของบริษัทเกมส์ เป็นงานแสดงสินค้าที่ได้รับความสนใจจากนักเล่นเกมส์ ติดตามเข้าชมงานทุกปี เช่น “Thailand Game Show” ซึ่งรวบรวมบริษัทเกมส์มาออกร้านโดยจัดขึ้นทุกปี นักเรียนที่เล่นเกมส์ที่อยู่ต่างจังหวัดยังให้ความสนใจเดินทางมาชมงานใหญ่ที่จัดขึ้นที่กรุงเทพฯ นอกจากนี้ยังมีงานที่จัดโดยบริษัทเกมส์ เช่น Garena Road Show ที่ไปจัดแสดงตามภูมิภาคต่าง ๆ เพื่อแนะนำเกมส์ใหม่ ๆ ของบริษัทของตนเองอีกด้วย

“ส่วนใหญ่ผมชอบไปงานครับ งานแบบจีเอสแอล จัดที่กรุงเทพฯ สงขลาบ้างในบางปี แต่กรุงเทพฯ ขึ้นไปเกือบทุกปีไปดูบูธต่าง ๆ...ไปกับพ่อ หรือไปกับแม่เพราะงานมันใกล้คอนโดตีครับ” (สิมส์, สัมภาษณ์)

“ที่ไบเทคบางนา เขาจัดทุกปีครับ...นั่งรถตู้ไป แล้วก็ไปเที่ยวแล้วก็มีพ็อยที่กรุงเทพฯ ด้วยก็ไปค้างที่นู่นครับ...พ่อแม่รู้ครับ พ่อแม่ก็ไม่ได้ว่า เพราะปิดเทอม” (เอก, สัมภาษณ์)

9.2 กลยุทธ์การตลาดเพื่อส่งเสริมการตลาดของบริษัทเกมส์

นักเรียนสามารถระบุถึงกิจกรรมการตลาดที่บริษัทผลิตเกมส์ใช้เพื่อส่งเสริมการตลาดของบริษัทได้หลายกลยุทธ์ ได้แก่

9.2.1 กลยุทธ์การเผยแพร่เกมผ่าน “นักแคสเกมส์” (Game Caster)

จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่เล่นเกมส์ บ่งชี้ว่ารูปแบบการเผยแพร่เกมส์ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้เล่นเกมส์คือ “นักแคสเกมส์” (Game Caster) ซึ่งเป็นผู้เล่นเกมส์ที่บ้านที่การเล่นเกมส์พร้อมพากเสียงตนเอง แพล บรรยายเรื่องเป็นภาษาไทยในเกมส์ลงบนยูทูป และมีผู้ติดตามชมจำนวนมาก หากใครที่มีผู้ติดตามมากก็จะสามารถทำรายได้จากจำนวนคนที่เข้าไปชมในยูทูปได้ ถือเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญในการเผยแพร่ข่าวสารเกี่ยวกับเกมส์ในกลุ่มผู้เล่นเกมส์

“เป็นข้อมูลมาจากแคสเตอร์บางคนบ้าง คือแคสเกมส์ในยูทูปครับ” (โตเติ้ล, สัมภาษณ์)

“อันนี้ดูในยูทูปครับเขามาแชร์ให้ดูครับ” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

9.2.2 กลยุทธ์การสร้างภาคต่อ (Episode) ของเกมส์

การสร้างภาคต่อ หรือภาคใหม่ ของเกมส์ที่ได้รับความนิยมมาก ๆ เป็นกลยุทธ์หนึ่งที่บริษัทเกมส์ใช้ในการดึงดูดใจผู้เล่นเกมส์ ซึ่งวิธีการนี้สร้างความน่าสนใจให้กับนักเรียนที่เล่นเกมส์ได้มาก

“ให้มันดูมีอะไรน่าสนใจมากขึ้น ไม่ได้แบบซ้ำซากจำเจแบบเดิม...สมมติแบบถ้าใหม่ ๆ น่าสนใจให้เราอยากลองเล่นนะคะ” (ซาโย, สัมภาษณ์)

“เพราะว่าไม่ให้ซ้ำกันน่าเบื่อครับ...ยิ่งแบบผู้เล่นอยากเห็นแบบแนวใหม่ ๆ ออกมาเล่นแล้วก็เต็มเยอะ แบบอวาด้า อพิสโตใหม่อวาด้าใหม่มาก็เต็มซื้อประมาณนี้ครับ” (ฟลุ๊ค, สัมภาษณ์)

“เพื่อเพิ่มความหลากหลาย ความตื่นเต้น และความแปลกใหม่แก่ผู้เล่นคะ” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“มันทำให้ไม่จำเจ ก็ยิ่งแปลกใหม่ไปเรื่อยๆ คนก็น่าจะสนใจมากขึ้น...ถ้าน่าสนใจ ก็คงมีคนอยากเล่น อยากซื้อเพิ่ม” (ฮาย, สัมภาษณ์)

รวมทั้งสร้างความรู้สึกรักต่อเนื่อง ให้ผู้เล่นได้ติดตามเรื่องราวของเกมส์ต่อ โดยมีการทิ้งท้ายเรื่องราวไว้ให้จบอย่างไม่สมบูรณ์ เพื่อให้คนเล่นเกมส์ที่กำลังสนุก ได้ติดตามต่อในภาคต่อหรือภาคใหม่ของเกมส์ เป็นกลยุทธ์ที่ดึงดูดผู้เล่นเกมส์ให้ติดอยู่กับเกมส์ตลอดเวลา

“ให้คนติดตาม เพราะถ้าเล่นเนื้อหามาแล้วก็อยากรู้เป็นยังไงต่อ” (ดี, สัมภาษณ์)

“เพื่อให้มีอะไรแปลกใหม่ให้คนติดตาม เพราะให้คนเต็มเต็ม ๆ แบบนี้คนก็พอสุดมันก็จบครับ” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“ให้คนติดตาม ซ้อมมาอันเดียวจบ จบทีเดียวได้กำไรไม่ค่อยเยอะก็เลยสร้างภาคต่อไปขึ้นมา” (จิม, สัมภาษณ์)

“ก็เหมือนกับเราดูหนังพอดูภาคนี้แล้วมันจบไม่เคลียก็อยากดูภาคต่อไปประมาณนี้คะ” (วา, สัมภาษณ์)

“เพื่อให้นำติดตามแบบให้เกิดความสนุกสนานคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“เหมือนเขาให้เราอยากติดตามเกมส์ของเขา แล้วก็เล่นตามเวอร์ชันของเขา...มันเหมือนเราได้เวลาเพิ่มขึ้นทำให้เรายิ่งเล่นคะ” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“เขาเอาแบบอย่างมาตัวอย่างมา มันจะเป็นทำให้เราอยากรู้ว่าแล้วไปกระตุ้นตรงนั้นคะ ก็เลยอยากทำให้ติดตามแล้วอยากซื้อเกมนี่มา แล้วเราอยากรู้ว่าเรื่องต่อไปมันจะเป็นยังไงคะ” (กิ้งไผ่, สัมภาษณ์)

“เพื่อให้คนไม่เบื่อ และติดตามต่อไปเรื่อย ๆ” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“เพื่อให้คนที่เล่นเกม ต้องการติดตาม สนใจที่จะอยากเล่นต่อในภาคถัดไป เพื่อเพิ่มความอยากเล่นอะไรที่เป็นภาคๆ ก็เหมือนหนัง ละคร อะไรแบบนี้ ที่ให้ติดตามชมภาค 2 ทำให้เป็นแรงจูงใจในการเล่นเหมือนกัน” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“เรียกให้คนที่เคยเล่นกลับมาเล่น ถ้ามันดีกว่าอันก่อน มันก็อาจจะมีคนมาเล่นเพิ่มก็ได้ บางทีลูกค้าก็อาจจะเพิ่มมากขึ้นก็ได้” (ศิ, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ให้ข้อมูล กระตุ้นการติดตามเนื้อหาของเกมส์ในภาคใหม่ด้วย

“อย่างเกมส์จะมีเนื้อเรื่องจบซีซั่นนี้จะมีซีซั่นหน้า การที่จะต่อซีซั่นหน้าได้นี้ซึ่งเขาต้องแบ่งเป็นพาส ๆ เขาจะต้องรอก่อน ถ้าปล่อยพาสแรกนี้จะได้ทุนใหม่ ถ้าไม่ได้ทุนเขาก็ไม่ทำต่อ...ส่วนบางเกมส์เขาจะไม่ได้ตั้งใจ ไม่ทำภาคต่อ แต่มันได้รับเสียงตอบรับได้ดีได้เงินค่อนข้างมากก็จะทำภาคต่อ” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

9.2.3 กลยุทธ์ให้ทดลองเล่นแล้วหลังจากนั้นซื้อภาคเต็มมาเล่น

การแนะนำเกมส์ใหม่ให้แก่ผู้เล่นเกมส์ได้รู้จัก มีการให้ทดลองเล่นเกมส์บางส่วน เพื่อนำเสนอตัวอย่างและความน่าสนใจของเกมส์ จากนั้นหากต้องการเล่นเกมส์นั้นต่อ จะต้องเสียเงินในการเล่นเกมฉบับเต็ม ถือเป็นกลยุทธ์การดึงดูดผู้เล่นเข้าสู่เกมส์

“บางครั้งมันต้องซื้อเอสพีโสดเล่นด้วย อย่างสมมติโหลดเกมส์ demo ทดลองเล่นฟรีหรือเขาให้เอสพีโสดหนึ่งมาเล่นให้ฟรี เราก็ต้องดูเนื้อเรื่องจนจบ...ประมาณว่าถ้าคุณอยากเล่นคุณต้องไปซื้อเอา” (ไต้เติล, สัมภาษณ์)

“เพราะว่าเราเล่นเนื้อเรื่องแรกจบไซ้ใหม่ครับ ก็เหมือนเรากับดูหนัง ถ้าเกิดเนื้อเรื่องแรกเรื่องมีปมแล้วยังไม่แก้ไขนะครับ เขาก็ทำออกมาเรื่อย ๆ เราก็ต้องติดตามดู...ส่วนมากจะติดตามไปเรื่อย ๆ มากกว่าครับ รออัปเดตครับ...มันจะมีอยู่สองแบบครับก็คือมันจะเป็นเนื้อเรื่องหลัก แล้วก็แล้วก็มีอัปเดตใหม่เรื่อย ๆ กับแบบอีกอย่างคือเนื้อ

เรื่องเสริมเขาเรียกว่า มันเป็น DLC (Downloadable content) ครับ...บาง DLC มันก็ฟรีแถมมากับตัวเกมส์ บางเกมส์เหมือนกับว่าทำเสริมมาใหม่เราก็ต้องซื้ออีกที” (แหงว, สัมภาษณ์)

“กลยุทธ์ของเขาครับ คือการที่เขาจบเอพิโซดเขาจะทำให้เราง ๆ ก่อน ให้เราสนใจ อยากรู้หรืออยากเห็นก่อน เอพิโซดสองคือยังไง แต่ถ้าเราไม่สนใจเราก็ไม่ต้องซื้อก็ได้ ไปดู นักแคชเตอร์ของไทย เขาแคชให้เราดูต่ออีกทีนึง แต่ถ้าอยากลองตัวเองก็ซื้อมาครับ ...ผมดูในยูทูปครับ เขาจะแคชให้เราดู” (บอส, สัมภาษณ์)

9.3 กำไรของบริษัทของเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมสามารถระบุได้ว่า บริษัทเกมส์มีรายได้และทำกำไรจากขายเกมส์ที่มีผู้นิยมเล่นจำนวนมากได้ เข้าใจว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นธุรกิจการค้าแบบหนึ่งของบริษัทเกมส์ที่ให้เล่นฟรีก่อนแล้วจะมีเทคนิคที่จะกระตุ้นให้ต้องจ่ายเงินต่อมา โดยหากต้องการเล่นมากขึ้น ต้องการเล่นในระดับสูงขึ้น หรือต้องการซื้อไอเท็มเกมส์ก็จะต้องเสียเงินให้บริษัทเกมส์ บริษัทเกมส์ยังมีรายได้จากการโฆษณาในเกมส์ด้วย และยังมีความร่วมมือกันระหว่างบริษัทเกมส์กับผู้ให้บริการเว็บไซต์สตรีมมิ่ง (Streaming) โดยนำลิขสิทธิ์เกมส์มาให้เล่นแล้วแบ่งรายได้กับบริษัทเกมส์

“ผู้ผลิตเกมส์คือบริษัทต่าง ๆ ที่พัฒนาเกมส์ออกมาจำหน่ายมี 2 รูปแบบที่นักพัฒนาเกมส์จะได้ผลตอบแทน คือการผลิตเกมส์แบบต้องซื้อก่อนถึงจะเล่นเกมส์ได้ และการผลิตเป็นเกมส์ออนไลน์ให้เล่นฟรีแต่ก็ได้เงินจากการเติมเงินของผู้เล่น และได้เงินค่าลิขสิทธิ์ จากการที่ผู้บริการนำไปเปิดให้บริการในค่ายนั้น ๆ ครับ” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“อย่างที่ไทยก็ได้จากการเติมเงิน แต่ว่าของต่างประเทศเขาจะไม่มีเกมส์ฟรีเลยนะ ครับจะมีแค่บางเกมส์คือเขาจะจำหน่ายเกมส์มา อย่างเช่นว่าเกมส์นี้ประมาณ 100 บาทมันก็ไม่ได้ถึงกับทำเรากระเป๋าเราฉีก แต่อย่างที่ยกมันเป็นเกมส์ทั่วโลก อย่างเช่นคนละ 100 บาททั่วโลกนี้หลักร้อยสองร้อยเลยนะครับถ้ามาคุณหนึ่งร้อย บาทมันค่อนข้างเยอะ...คราว ๆ อย่างเกมส์ GTAV คราว ๆ เขาหมดเงินกับการทำเกมส์ ประมาณ สองพันถึงสามพันล้านดอลลาร์ครับ เป็นเงินไทยก็หลายหมื่นล้านนะ ครับ ราคาเกมส์นี้จะอยู่ที่พันหรือสองต่อคน แล้ว ถ้าขายรวมกันรอบโลกรวมให้บริษัทเขาราวหกถึงเจ็ดพันล้าน” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“น่าจะไม่ทำฟรี หรือครับ เพราะว่าอาจจะจะมีคน去买เกมส์ต่อมาแล้ว เอมาลงในแบบนี้ ให้เป็นเกมส์ฟรี แต่น่าจะได้รายได้ส่วนหนึ่งจากจำนวนคนที่เขามาโหลดดูจำนวนแล้วมารับเงินจากแอปพลิเคชันนั้น ๆ เช่น YouTube เวลามีคนมาดูเยอะๆ

มีคนมา Subscribe เยอะๆ แค่นี้ก็ได้เงินจากการลงโฆษณา อย่างในเกมสฟรี แค่นี้ก็ได้เงินจากโฆษณา จะเจอแบบโฆษณาแฝง ตามชอบ ๆ จอ” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“เขาจะได้เป็นเปอร์เซ็นต์บางที่เขาก็มาส่งให้บริษัทขาย อย่างบริษัทสตรีมเขาก็รับเกมส์จากหลายค่ายมา เขาคงจะแบ่งเปอร์เซ็นต์กันครับ” (บอส, สัมภาษณ์)

“เป็นธุรกิจนะครับ เขาได้เงินจากที่เราซื้อหรือเติมไป” (ตี, สัมภาษณ์)

“ทุกอย่างมันคือธุรกิจ มันกินตั้งค์คนเยอะอยู่ครับ” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“ใช้ครับหากำไร ประมาณว่ามีโปรโมทถ้าเติมเกมส์อันนี้จะได้ของครับ” (คอม, สัมภาษณ์)

“น่าจะใช่ะคะบางเกมส์ก็ต้องเสียตั้งค์ซื้อไอเท็ม” (ซาโย, สัมภาษณ์)

“น่าจะได้จากยอดดาวน์โหลด...คือยอดของคนที่ดาวน์โหลดเกมส์นี้ว่ามีประมาณเท่าไร คนนึงอาจจะโหลดหลายครั้ง...คนผลิออกมาก็ต้องหวังผลกำไรอยู่แล้วคะ” (วา, สัมภาษณ์)

“เพราะว่าบางที่ที่เขาให้เสียเงิน เขาก็จะมีส่วนได้จากการดาวน์โหลดมากคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“เยอะอยู่เหมือนกัน เวลาคนมาซื้อเกมส์ คือก็ต้องซื้อเกมส์มาลงถูกมัยคะ แล้วเวลาเราจะเลือกเปิดกล่อง เราก็ต้องจ่ายตั้งค์ เราก็ต้องเติมตั้งค์ก่อน กล่องนี้ราคาเท่าไรรื่ก็ต้องจ่ายไป เขาจะได้กำไรตรงที่ว่า เวลาที่เราไม่ได้ตัวเทพ คือพอแบบว่า ความรู้สึกของคนคือ พอไม่ได้ตัวเทพ ก็ต้องเอาอีก ๆ มันก็จะได้ตั้งค์ที่ตรงนั้นแหละ” (ตี, สัมภาษณ์)

“บางเกมส์ สร้างมาฟรี เพื่อให้เราได้ความสนุก แต่ก็มีบางเกมส์ที่เขาสร้างออกมาให้เราเสียตั้งค์ เพราะว่าบางเกมส์มันฟรี แต่ว่าพอเราเข้าไปเล่น มันก็มีไอเท็มให้ซื้อเกมส์เศรษฐกิจเหมือนกัน” (ฮาย, สัมภาษณ์)

9.4 บริษัทเกมส์มีวิธีการหารายได้จากผู้เล่นเกมส์ด้วยวิธีการขายอุปกรณ์ และรายการเสริมการเล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์ทราบดีว่า บริษัทเกมส์ที่ผลิตเกมส์ที่เล่นด้วยเครื่องเล่นเกมส์สามารถทำรายได้จากการจำหน่ายแผ่นเกมส์และเครื่องเล่นเกมส์

“เจ้าของเกมส์นั้น เขาจะได้เงินที่เราซื้อของในเกมส์ของเขา...ไม่มันธุรกิจเกมส์ก็คงอยู่ไม่ได้ หรืออยู่ได้ก็ไม่นาน” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“ก็คงได้ ถ้าเราซื้อแค่นี้ก็ได้เงิน น่าจะได้เยอะนะเพราะคนเล่นเยอะ ทั้งแบบผลิตเสื้อต่าง ๆ เป็นรูปไปเกมอน อะไรแบบนี้ แล้วก็มีการ์ตูนด้วย” (ฟาน่า, สัมภาษณ์)

นักเรียนที่เล่นเกมสัทราบตีว่า การที่บริษัทเกมส์เปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่ต้องการเพิ่มความสามารถในการเล่นเกมส์ของตนเองได้โดยการจ่ายเงินเป็นการตอบแทน เช่น การซื้อไอเท็มเพิ่ม การเพิ่มระดับความสามารถของตัวเอง เป็นวิธีการที่บริษัทเกมส์ใช้เพื่อหารายได้เข้าบริษัท

“เงินที่เราเติมไปก็จะเข้าเขาหมดเลยครับ แต่เราก็ได้กับไอเท็มตัวละครครับแค่นั้น ไม่ได้เงิน...ก็ไม่ค่อยคุ้มแต่เราชอบตัวละครนั้นเป็นตัวละครที่ชอบก็ต้องเสียเงินต่อครับ” (พลีค, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนที่เล่นเกมสัทราบตีถึงวิธีการหารายได้ดังกล่าว ไม่ยอมเสียเงินซื้อ เพราะไม่อยากเสียเงิน

“สำหรับบางคนเขาเติมเงินจากเกมส์เขาอาจจะได้นะคะ สำหรับหนูไม่น่าจะได้เพราะหนูไม่เสียเงินกับเกมส์เท่าไร” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 10 จากผู้เล่นเกมส์พัฒนาเป็นคนควบคุมเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมสัได้อธิบายให้เห็นว่า คนที่เล่นเกมสัสามารถพัฒนาตนเองจากคนที่ชอบเล่นเกมสั เป็นคนที่ใช้ความสามารถในการเล่นเกมส์เพื่อควบคุมเกมส์และทำรายได้จากเกมส์ได้ โดยผู้เล่นเกมส์ที่เล่นจนเก่งมาก ๆ จะใช้ความสามารถของตนเองหารายได้จากการเล่นเกมสัได้ เช่น การขายไอเท็มที่ตนเองได้มาโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย หรือขายไอดี ขายรหัสในเกมส์ ที่ได้มาจากความสามารถในการเล่นเกมส์ของตนเอง ให้กับคนที่เล่นเกมสัคนอื่น ๆ ที่ต้องการเล่นเก่งขึ้น

“มีความสุขสนุกสนานด้วยกันบางครั้งก็ได้เงินด้วย ขายไอดีบ้างขายของบ้าง บางครั้งได้เงินเยอะพอสมควร” (คอม, สัมภาษณ์)

“ผมไม่ได้เสียเงินเองเพราะว่าส่วนหนึ่งผมได้เพราะผมไปขอเป็นเมต้าเทส⁶ ขอเล่นฟรี แต่เป็นตัวทดลองแต่ถ้าตัวเต็มออกมามันจะมีให้...เราสามารถเอาเกมส์ทดลองเอามาใช้งาน แล้วก็ให้คอมเมนต์ว่าให้พัฒนาตรงไหน แล้วเขาจะให้โค้ดบางส่วนมา ซึ่งคนที่เขาสามารถก็สามารถแก้ไขตัวเกมส์แล้วก็จะส่งกลับไปแล้วก็ทำเป็นมอสเอาไปขายตัวนั้นได้ครับ” (ไอซ์, จังหวัดเชียงราย, สัมภาษณ์)

⁶ หมายถึงการให้ทดลองเล่นเกมสัได้โดยทำการดาวน์โหลดซึ่งจะไม่เสียเงินในระยะแรก

“เงินจากการสะสมบางทีก็ขายรหัสในเกมส์⁷ เล่นให้ได้เรลเวลเยอะ ๆ แล้วเอาไปขาย” (โจ, สัมภาษณ์)

“เล่นเป็นพ่อค้าเน้นเอาของในเกมส์มาขาย ไปล่าของมาแล้วเอามาขายให้ผู้เล่นคนอื่นเป็นเงินในเกมส์ บางทีไอเทมหายากมาก ๆ เขาก็จะขอซื้อเป็นเงินจริง เคยได้กับเพื่อนครบประมาณ 3,800 เล่นกันเหนื่อยอยู่ละครบกว่าจะหาได้...ใช้บัญชีธนาคารครบ บางทีก็ต้องนัดแนะกันต้องถ่ายสำเนาบัตรประชาชนแล้วก็หาคนกลาง เพราะเดี๋ยวมันอาจจะโดนโกงอะไรได้” (บอส, สัมภาษณ์)

นักเรียนเล่าให้ฟังว่า มีเพื่อนบางคนที่ใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมส์มาหารายได้ของตนเองด้วย

“มีที่รู้จักนี้แหละ เขาเห็นเกมส์ดีกว่า แล้วก็ลาออกไปเพราะว่าเล่นเกมส์มันได้ตั้งค์เยอะกว่า เป็นหมิ่นเป็นแสน เขาก็เลยยอมละการเรียนออกไปทำตรงนั้น เพราะเค้าคิดว่า ได้เงินมากกว่า เอาเวลามาเรียนมันเสียการเรียน เค้าก็เลยลาออกไปเล่นเกมส์ไปขายอาวุธ ไปทำแผนที่ในเกมส์” (ดี, สัมภาษณ์)

นักเรียนสามารถนำทักษะการเล่นเกมส์ของตนเองมาใช้ประโยชน์ โดยนำมาสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ ซึ่งมักจะเป็นเด็กที่มีความสามารถและทักษะการเล่นเกมส์สูง รับทำหน้าที่ในการบริหารเกมส์ที่บริษัทเกมส์มอบหมายมาให้ในหน้าที่ที่ติเจจัดรายการ กระตุ้นบรรยากาศการเล่นเกมส์

“เมื่อก่อนเคยทำงานในอินเทอร์เน็ตครับ...ช่วยงานของระบบเกมส์ของการ์ริน่า...เฝ้าดูคนเป็นติเจจัดรายการครับถ้ามีคนด่าผมก็เตะ⁸ ออกจากห้องไปครับ...ตอนนี้ติเจเลิกจัดไปแล้วครับ...ทำตอนอยู่ช่วง ม. 1 ครับ...เราเป็นผู้คุมครับเฝ้าดูถ้าใครนิสัยไม่ดีก็เราเอาออกครับ...ก็จะให้ สีสันบาทต่อเดือนครับ ทำได้สองสามเดือนครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

⁷ วิธีการซื้อขายไอดีเกมส์ระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายที่ตกลงซื้อขายร่วมกัน ทั้งในรูปแบบการโอนเงินในบัญชี หรือวิธีการซื้อขายโดยที่ผ่านคนกลาง คือการฝากไอดีกับพาสเวดไว้ที่คนกลางรอคนซื้อแล้วแล้วโอนคนโดยที่คนกลางคงจะให้ไอดีกับพาสเวด

⁸ หมายถึงการลงโทษซึ่งจะขึ้นอยู่กับดุลพินิจของทีมงาน ไม่ว่าจะเป็นการก่อกวน หรือการกระทำใด ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการเล่นเกมส์ ก็จะทำให้การแบนโดยจะถูกตัดการเชื่อมต่อ (ไม่สามารถ Reconnect กลับเข้าเกมได้) ระบบจะทำการจดจำข้อมูลไว้ และลงโทษตามความรุนแรง

ข้อค้นพบที่ 11 มุมมองแบบรู้เท่าทันของผู้เล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์เล่าถึงการที่ตนเองสามารถรู้เท่าทันเกมส์ได้ ไม่หลงไปกับการเล่นเกมส์จนถึงขั้นเสพติดเกมส์จนเกิดผลเสียต่อตนเองนั้นขึ้นอยู่กับเด็กแต่ละคน โดยแสดงให้เห็นว่า หากเด็กที่เล่นเกมส์เข้าใจว่าและรับรู้ ว่า เกมส์เป็นสิ่งที่บริษัทผลิตขึ้นมาเพื่อให้คนเล่นผ่อนคลาย เป็นความบันเทิง จึงไม่ควรจะไปยึดติดจนเกินไป

“ไม่นะครับก็เขาส่งเกมส์มาเพื่อให้เรามาผ่อนคลายไม่ให้ยึดติดอะไรไปกับมันนะครับ” (นที, สัมภาษณ์)

อีกทั้งการอบรมสั่งสอนและการป้องปรามของผู้ปกครอง จะช่วยป้องกันมิให้เด็กที่เล่นเกมส์นั้นเสพติดเกมส์ได้

“เพราะแม่ก็เคยสอนครับ ถ้าซื้อเติมเกมส์จะเป็นคนโง่ สอนว่าอย่าเอาเงินไปเติมเกมส์อย่าใช้จ่ายแบบสิ้นเปลืองครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้การที่เด็กมีการคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองด้วยตนเอง สามารถวิพากษ์เชิงธุรกิจกำไรของบริษัทเกมส์ที่หารายได้จากผู้เล่นเกมส์ จะช่วยให้เขาไม่หลงไปกับการเล่นเกมส์จนเกิดผลเสีย

“ก็แล้วแต่คนครับ บางทีเขา(บริษัทเกมส์)ก็เหมือนกับหลอก แต่ก็อยู่ที่คนครับ ถ้าคนไม่ไปเติมตามเขา ก็ไม่มีอะไร เขาก็ไม่กล้าหลอกเรา เพราะเขาไม่ทำอะไรเราอยู่แล้ว เขาก็มาโปรฯ ให้เราเติม ถ้าเราไม่ต้องการ” (เอก, สัมภาษณ์)

“ผมคิดว่ามันก็เป็นปกติ มันเป็นธรรมชาติของธุรกิจนะครับ ตัวเราก็ควรจะควบคุมตัวเองไว้ไม่ให้หลงกล” (ภู, สัมภาษณ์)

“เรารู้จักเล่นเกมส์ให้เป็น ควบคุมได้จะไม่เสียหายอะไร เราเป็นคนเล่นเกมส์ ไม่ใช่ให้เกมส์เล่นเรา” (ก้อง, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม ในมุมมองของนักเรียนที่เล่นเกมส์นั้นมีความคิดว่า การทำธุรกิจเกมส์เป็นเรื่องปกติ และยังมีมองเชิงบวกว่าการทำกำไรจากผู้เล่นเกมส์ เป็นการนำรายได้ไปพัฒนาเกมส์เพื่อให้นักเล่นเกมส์ได้มีเกมส์ที่ดี สนุก เล่นมากขึ้น

“แต่ละเกมส์ก็ต้องมีผู้พัฒนาใช้ใหม่ครับ ก็ต้องจ้างผู้พัฒนา” (แหงว, สัมภาษณ์)

“ได้เงินที่เราเติมไปครับ แล้วเขาก็เอาเงินที่เราเติมไปพัฒนาเกมส์ต่อ” (чим, สัมภาษณ์)

“เค้าก็จะได้รายได้ครับ ถ้าซื้อเกมส์เขาก็จะได้รายได้จากการซื้อเกมส์ไปครับ...ก็คือรายได้จากการขาย” (นาย, สัมภาษณ์)

“เขาก็ได้เงินจากการที่ทุ่มทุน นักพากษ์อะไรนี้ กราฟิกที่จ้างมา เขาได้เงินได้กำไรบ้างประมาณนี้ ก็ทำธุรกิจก็ต้องกำไรบ้าง” (ไตเติล, สัมภาษณ์)

“ผู้ผลิตเกมส์ส่วนใหญ่ คือ ทีมงานของบริษัทผู้ผลิตเกมส์ โดยพวกเขาจะได้เงินเดือนเป็นรายเดือนจากทางบริษัท และกำไรเป็นเปอร์เซ็นต์จากเกมส์ที่พวกเขาสร้างและพัฒนา” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

นักเรียนที่เล่นเกมก็ยังให้ความเห็นว่า เกมส์ที่เล่นบางเกมส์มีเนื้อหาที่ไม่ดี แต่หากนักเรียนที่มีการคิดวิเคราะห์เนื้อหาของเกมส์ได้ มีมุมมองว่า บางครั้งเนื้อหาของเกมส์ก็ให้แง่คิดอีกมุมหนึ่งในเชิงการเรียนรู้ด้วย โดยมองว่าเนื้อหาที่กำหนดขึ้นในเกมส์ที่เหตุการณ์แบบอาชญากรรม ในอีกมุมหนึ่งเด็กมองว่าเป็นการช่วยสอนให้เขารู้ว่า อย่าไว้ใจคนอื่น ทั้งนี้เด็กที่มีมุมมองลักษณะนี้มักเป็นเด็ก ที่ไม่ติดเกมส์ แต่เล่นเกมเพื่อผ่อนคลายและสามารถควบคุมการเล่นเกมส์ของตนเองได้

“มีครั้งก็จะมีเนื้อเรื่องเกมส์ที่โกงเกิดขึ้นกัน เป็นเนื้อเรื่องของเขาเซตมา การโกงกัน การฆ่ากันแบบมาเฟีย เขาก็สอนว่าอย่าไว้ใจอะไรแบบนี้ อย่าไว้ใจคนอื่น อย่าไปโกง อย่าไปขโมย” (ไตเติล, สัมภาษณ์)

“มีเยอะนะคะพวกจริยธรรมอะไรพวกนี้ก็มีให้เห็นในหลาย ๆ เกมส์ไม่ว่าจะเป็นการคดโกง ไม่เชื่อใจต่อกัน” (กิงไผ่, สัมภาษณ์)

“มีบ้างนะคะอาจจะไม่ได้สอนเยอะขนาดนั้น เรื่องแพ้นะคะ กฎแต่ละเกมส์มันจะเป็นกฎของมันอยู่แล้วเราก็ต้องรู้กฎทำตามกฎ” (ซาโย, สัมภาษณ์)

“จริงส่วนนึงนะครับ เพราะมันจะมีกฎกติกาในแต่ละเกมส์ แต่ส่วนมากก็ไม่ค่อยคนไม่ฟังมันก็แค่เกมส์ บางทีแฮกบ้าง โกงบ้าง ต่ำบ้าง” (เวฟ, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้การเล่นเกมส์ที่เล่นร่วมกันหลาย ๆ คน นักเรียนที่เล่นเกมบางคนมีมุมมองว่า สถานการณ์แบบนี้ช่วยให้เขาได้เรียนรู้กฎ กติกา มารยาท ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

“ในเกมส์ออนไลน์จะเป็นการเล่นเชื่อมต่อกันของผู้เล่นหลายคนจนเป็นสังคมถ้ามีคนทำไม่ดี เช่น โกง ก็จะถูกสังคมในเกมส์ก็ดักกัน หรือถูกแบน” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“บางครั้งหากเราไม่รู้จักกติกา มารยาท เราทำผิดไป เราก็จะถูกกระบังไอตี้⁹ เพื่อเป็นการสั่งสอนให้เรารู้ถึงกติกามารยาทของเกมส์” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“สอนครับ อย่างเช่นบางทีในเกมส์เขาจะมีเซิร์ฟเวอร์ จะมีคนดูแลมีผู้ช่วยดูแลจัดระเบียบจะมีพื้นที่ส่วนบุคคล บางทีเราก็มักไปก้าวก่ายเขาไปรบกวนเขาเขามีสิทธิที่จะไล่เรา เราก็กต้องฝึกมารยาท การฝึกไม่ใช่คำหยาบ สุภาพ” (บอส, สัมภาษณ์)

“เอามาใช้ได้ครับ...บางเกมส์ออนไลน์จะมีแชทคุยกันอะไรอย่างนี้ ก็สามารถสอนให้เราเรื่องเกี่ยวกับมารยาทได้เหมือนกันครับ” (ณ, สัมภาษณ์)

⁹ หมายถึงการทำผิดกฎ กติกาและมารยาทในเกมส์ ซึ่งจะมีบทลงโทษ การกระบังไอตี้ หรือแบนการใช้งานชั่วคราว

สำหรับกฎ กติกาของเกมส์ที่กำหนดไว้ ยังช่วยสอนให้นักเรียนที่เล่นเกมส์บางคนได้รู้จัก การปฏิบัติตามกฎ เคารพกติกา รู้แพ้ รู้ชนะ

“มีรู้แพ้รู้ชนะ แล้วก็มีพวกกฎเกมอะไรแบบนี้คะ เราเล่นกับเพื่อนเราเล่นเก็บคะแนน บางคนแพ้แล้วก็จะใส่อารมณ์ เราเล่นเราก็รู้แพ้รู้ชนะไงคะ” (เปียร์, สัมภาษณ์)

“เกมส์สอนให้รู้จักแพ้ ชนะ อภัย ครับ” (ตี, สัมภาษณ์)

“ก็มีครับ คือเกมส์กีฬา แพ้ชนะ ไม่สำคัญ ก็ควรรู้จักน้ำใจนักกีฬา เกมส์ก็ช่วยได้...ทุกวันนี้ บางคนเล่นไปก็มีโมโห มีเกรียนบาง มันสอนครับ” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“เวลาเล่นเสร็จ เกมส์กีฬาเค้าจะประกาศว่าใครชนะไม่ชนะ แล้วจะมีขึ้นภาพ ภาษาอังกฤษ พอแปลเป็นภาษาไทยก็จะพูดว่า รู้แพ้รู้ชนะ อ่านแล้วก็เข้าใจ” (มุก, สัมภาษณ์)

“สำหรับผมนี่ก็มีนะแบบเกมส์ฟุตบอลมีกติกาเจ็บก็ฟาวล์ก็ตัดเกมส์โดยทันทีครับ แต่บางคนไม่ค่อยมีครับไม่มีมารยาท” (พลู๊ค, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 12 มุมมองด้านดีและด้านเสียของการเล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์มีมุมมองต่อเกมส์ว่า การเล่นเกมส์มีทั้งผลดีและผลเสีย ทั้งนี้เกมส์ จะก่อให้เกิดผลดีหรือเสียต่อผู้เล่นหรือไม่ขึ้นอยู่กับคนแต่ละคน กล่าวคือ หากผู้เล่นเกมส์มีความ เข้าใจว่าเกมส์คือการเล่นผ่อนคลายอย่าถือมาเป็นเรื่องจริงจังของชีวิต สามารถควบคุมอารมณ์ได้ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาของเกมส์โดยมองเห็นทั้งข้อดีและข้อเสียของเนื้อหาในเกมส์

“แล้วแต่คนคะอย่างเช่นถ้าเล่นเป็นเวลาก็รู้เรื่องคะ แต่ถ้าเขานำเกมส์มาอยู่ใน ชีวิตประจำวันก็ทำให้เครียดในเรื่องที่ไม่สมควรสักเท่าไรคะ เพราะเกมส์มันเอาไว้ ปลดปล่อยคะบางทีเราก็ไม่ต้องซีเรียสมาก บางทีมันก็มันก็ไม่ได้กำหนดว่าเราต้องทำ อย่างงี้ ๆ เสมอไปนะคะ” (กิงไผ่, สัมภาษณ์)

“มันก็แล้วแต่บางคนครับ บางคนก็ดีบ้างไม่ดีบ้าง บางคนก็แหย่ไปเลยครับ แบบเกร ไปเลยครับ...เจอคนไม่รู้จักเคยเล่นร้านเกมส์แบบด่าบ้าง ตบหัวบ้างครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

“ดีอยู่ครับ แล้วแต่คนด้วยว่าจะประยุกต์ใช้ อย่างบางคนเล่นเกมส์แปลเนื้อเรื่องเขาก็ จะเอามาใช้ในชีวิตจริงได้ แต่บางคนทีเล่นแบบที่เป็นข่าวเอามาโทษกันว่าเล่นเกมส์จี ทีเอนี่มาก่อเหตุทะเลาะวิวาทเขาก็โทษไปในทางที่ไม่ดี ได้หลายแง่อยู่ครับ” (บอส, สัมภาษณ์)

“ไม่เห็นด้วย มันเป็นส่วนน้อยที่ว่าเป็นเด็กไม่ดี ส่วนมากก็จะเป็นพวกหัวเกรียนที่ถูกมองว่าไม่ดี...บางคนเล่นเกมสก็มึงงานมีการทำ บางคนก็เล่นคลายเครียดในเวลาว่างเฉย ๆ อย่างพวกนักแคสเกมก็ไม่เห็นว่าเป็นเด็กไม่ดีตรงไหน เขาก็มึงงานมีการทำ แต่อ่าชีพเสริมเขาคือแคสเกมส์ ได้เงินจากยอดวิวใน YouTube” (ศิ, สัมภาษณ์)

ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมสมีหลายประการ นักเรียนที่เล่นเกมสกล่าวถึงข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมส หลายประการ ดังนี้

ข้อดี ที่นักเรียนที่เล่นเกมสกล่าวถึง คือ ได้พบเพื่อนใหม่ ได้รับความเพลิดเพลิน ช่วยคลายเครียด ถ้าเล่นเก่งก็สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการแข่งขันซึ่งจะได้เงินรางวัลและชื่อเสียงทักษะในการแก้ปัญหา ไหวพริบ การทำงานเป็นทีม ช่วยฝึกประสาทสัมผัสในการที่เราทำอะไรเร็วขึ้น ตัดสินใจอะไรเร็วขึ้น ช่วยฝึกสมาธิได้ ช่วยเพิ่มทักษะด้านภาษาอังกฤษ

“มันมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีอย่างไรเจอเพื่อนในกลุ่ม...ข้อไม่ดีบางครั้งเกมส์มันรุนแรง อย่างภาพกราฟฟิกสวย มันมีเลือดกระเด็นแต่เขา(ผู้ผลิตเกมส์)ก็คิดว่าผู้เล่นอายุเท่าไรขึ้นไป” (ไต้เติล, สัมภาษณ์)

“เจอเพื่อนดี ๆ ครับ แล้วก็ได้สนุกกับเพื่อน เรียนรู้กับเกมส์ก็เยอะครับ” (คอม, สัมภาษณ์)

“ข้อดีคลายเครียดเพลิดเพลินคะ” (เบียร์, สัมภาษณ์)

“ส่วนดีทำให้เราคลายเครียดดีคะ” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“เกมส์ที่มีเนื้อหาดี ๆ ฝึกทักษะหลายด้าน แต่ก็ต้องเสียเงินจำนวนมากเพื่อซื้อมาเล่นครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“มีทั้งประโยชน์ และโทษ มีสิ่งที่ดีคือ ช่วยพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา ไหวพริบ การทำงานเป็นทีม” (เจตยา, สัมภาษณ์)

“ฝึกสมาธิบ้าง คิดบ้าง จินตนาการบ้าง”(อาม, สัมภาษณ์)

“ดีครับ มีประโยชน์ หากเรานำเอาแง่ดีของเกมส์มาประยุกต์ใช้ อย่างที่ผมเล่นก็ได้ฝึกการสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษ” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“เราจะใช้ภาษาโต้ตอบกันที่นี้ถ้าเราพูดเยอะ ๆ ฟังเยอะ ๆ เราอาจจะเข้าใจแล้วจะพูดได้ง่ายขึ้น ปกติบางคนพูดภาษาอังกฤษได้ใช้ไหมครับถ้าจะฝึกฝนกับตนเองจะโต้ตอบก็ต้องออกไปหาครูฝรั่งเพื่อสอนก็จะหมดเงินค่อนข้างเยอะ แต่เกมส์นี้เราเจอฝรั่งต่อเป็น ๆ เลยครับ แล้วที่นี้บางคำเราไม่เข้าใจว่าพูดถึงอะไรแต่เราสามารถดูการกระทำของเขาได้ครับก็จะทำให้เราเข้าใจศัพท์ด้วย” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“ข้อดีจากเกมส์คือเราอาจจะผ่อนคลายมีความคิดแปลกใหม่ขึ้น บางทีทำให้ประสาทสัมผัสในการที่เราทำอะไรเร็วขึ้น ตัดสินใจอะไรเร็วขึ้นหลายอย่าง” (เวฟ, สัมภาษณ์)

ข้อเสีย นักเรียนที่เล่นเกมส์กล่าวถึง คือ อาจทำให้เสียสายตา หากติดเกมส์จะทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย เสียเงิน เสียเวลา เสียการเรียน หากเล่นเกมส์ที่มีความรุนแรงแล้ว แยกแยะไม่ได้ก็อาจจะไปก่ออาชญากรรมได้ ทำให้พ่อแม่เสียใจ

“ถ้าเล่นมากเกินไปไม่ดีครับ ทำให้สายตาเสียครับ” (จิม, สัมภาษณ์)

“ด้านไม่ดีทำให้บางทีเล่นเราเล่นจนเข้าร่างกายก็เสีย” (แหงว, สัมภาษณ์)

“สิ่งไม่ดีคือ ถ้าติดเกมส์มากไปจะทำให้เสียการเรียน เสียการงาน” (เจ้ตาย, สัมภาษณ์)

“คิดว่าเกมส์มันก็คือตาบสองคมมันก็สนุกดีคลายเครียดได้ครับ แต่ว่าทางกลับกันทำให้เราติดเสียเวลาในชีวิตประจำวันได้” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“ถ้าเล่นเยอะเกินไปนานเกินไปไม่มีเวลาทำให้พ่อแม่เสียกำลังใจส่งเรียนประมาณนี้” (ฟลุ๊ค, สัมภาษณ์)

นักเรียนที่เล่นเกมส์มีมุมมองว่า หากเด็กติดเกมส์แล้วจะก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง ต่ออนาคตที่ดีของตนเอง

“ติดเกมส์นี้หมายถึงการใช้ชีวิต การใช้เวลาส่วนใหญ่ติดอยู่กับเกมส์ ไม่แบ่งเวลาไปใช้ในการทำสิ่งอย่างอื่น ทำให้เสียการเรียน การงาน แต่ถ้าเล่นเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ก็น่าจะช่วยได้บ้าง” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“ก็ถ้าเด็กติดก็เสียอนาคตเลยคะ” (ฮาย, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม นักเรียนที่เล่นเกมส์มีมุมมองว่า การเล่นเกมส์ไม่ใช่สิ่งที่เสียหาย ผลเสียของเกมส์ขึ้นอยู่กับตัวบุคคลมากกว่าตัวเกมส์ อยู่ที่คนเล่นเกมส์ว่าจะเล่นดี ๆ เพื่อผ่อนคลาย ไม่เลียนแบบ หรือสามารถวิเคราะห์ถึงผลเสียของเกมส์ได้ก็จะเป็นสิ่งที่ดี

“จริง ๆ เรื่องเสียหายไม่เสียหายไม่ได้อยู่ที่เกมส์นะ มันอยู่ที่ตัวเราว่าเราจะพิจารณา ยังอะไรแบบนี้” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“หากผู้เล่นไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้กับสังคม ก็ถือเป็นเรื่องที่ไม่เสียหาย” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“ไม่เลวร้าย ก็ถ้าเล่นดีก็เล่นดี เสียก็มีครับแล้วแต่คนจะนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน” (ไตเติล, สัมภาษณ์)

“ไม่คะ มันอยู่ที่ตัวเราว่าเราจะทำตัวแบบไหนมากกว่า” (เบียร์, สัมภาษณ์)

“มันแล้วแต่คนนะคะเพราะบางคนเล่นให้มันดีมันก็ดี ถ้าเล่นแล้วไปลอกเลียนแบบที่ไม่ดีมันก็ไม่ดีคะแล้วแต่คนด้วย” (วา, สัมภาษณ์)

“ถ้าหากเล่นให้ถูกวิธีก็ไม่ใช่ว่าสิ่งที่เสียหายอะไรคะ ถ้าเกิดเราเล่นแล้วใช้ความคิดของเราดิฉันก็จะคือไม่เลียนแบบในเกมส์อย่างเกมส์ต่อสู้เราไม่เอาไปทำร้ายเพื่อนไม่แก๊งเพื่อนมันก็จะเป็ผลดี” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“มันแล้วแต่คนมองจริง ๆ นะคะเพราะส่วนตัวหนูเล่นแล้วหนูสนุกไปกับมันไม่ทำให้เราเครียด ปลอดภัยในอารมณ์ที่เราไม่สามารถปลอดภัยได้คะ” (กิงไฝ, สัมภาษณ์)

“ไม่ได้เสียหายครับ เพราะไม่ได้อะไรเยอะอยู่แล้วครับบางที่นักชาวไทยก็เห็นโจมตีเยอะอยู่นะครับอย่างชาวตอนโน้นก็เห็นเรื่องจีทีเอ ที่บอกว่าเกมส์มันรุนแรงเกินไปแล้วก็ทำให้ก่อเหตุ...การเล่นมันไม่ได้ก่อมาจากเกมส์ เพราะเกมส์มันก็สอนแง่ดีอยู่เพราะในเกมส์เราไปตีหัวคนแล้วตำรวจก็วิ่งมาจับเรา เขาคงไม่กล้ามาทำในชีวิตจริงหรอก” (บอส, สัมภาษณ์)

“เกมส์ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้คนเล่นมีความสุข แล้วฝึกทักษะของผู้เล่น แต่ตัวผู้เล่นก็ต้องบริหารจัดการเวลาให้เป็นครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“มีสองแง่ มีทั้งเสียหาย และไม่เสียหาย ดีไม่ดีปะปนกันไป แล้วแต่คน” (คี, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 13 การตอบสนองต่อการเล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์มีแนวโน้มที่จะตอบสนองต่อการเล่นเกมส์หลายลักษณะ โดยมีทั้งที่ให้ข้อมูลว่า จะยังคงเล่นเกมส์ต่อไป โดยจะเล่นเกมส์แบบมิให้เกิดผลเสียด้วยการแบ่งเวลาจากการเล่นเกมส์ไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ด้วย ไม่เล่นจนติด

“เล่นครับถ้ามันเลิกเวลาว่างจะไม่มีอะไรเลยครับ ถ้าเล่นเกมส์เหมือนจะมีเรื่องคุยเข้ามาเรื่อย ๆ ครับมันก็ทำให้โต้ตอบกันได้ตลอดเวลา” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

“ไม่อยากจะเลิก อยากเจอเพื่อน ๆ พี ๆ” (โจ, สัมภาษณ์)

“น่าจะเล่นเกมส์ต่อครับ บางทีเรามีเวลาว่างไปทำอย่างอื่น แต่เรารู้สึกว่าเล่นเกมส์ดีกว่า” (แหงว, สัมภาษณ์)

“เล่นต่อครับ เพราะเกมส์หลายๆ เกมส์ นอกจากจะมีความสุขแล้ว ยังได้ความรู้อีกด้วยครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“เล่นต่อไปคะ เพราะมีความสุข และรู้สึกว่าได้ประโยชน์มากกว่าโทษ” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“เล่นต่อคะ เพราะเราเล่นเอาสนุก ไม่ได้จริงจัง” (คี, สัมภาษณ์)

“เล่นต่อคะ เพราะเราเล่นเอาสนุก ไม่ได้เล่นจริงจัง แก่เครียดเฉย ๆ” (ฮาย, สัมภาษณ์)

“เล่นต่อคะ แต่หากมีเวลาว่างทำอย่างอื่นก็ทำคะ” (กิ้งไผ่, สัมภาษณ์)

“ก็เล่น แต่ต้องแบ่งเวลาครับ ส่วนใหญ่ต้องเอาตามความจริงครับ อย่างมีงานก็ต้องทำงานครับเพื่อให้หาเงินมาเลี้ยงดูตัวเองครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

“ก็จะเล่นต่อไปคะ แต่ก็ต้องรู้เวลาบ้าง ต้องทำอะไรบ้าง ทำอะไรให้เสร็จก่อน แล้วค่อยมาเล่นคะ” (มุก, สัมภาษณ์)

“ก็เล่นต่อคะ แต่ต้องแบ่งเวลาให้ถูก ให้รู้ว่าเวลาไหนควรเล่น เวลาไหนไม่ควรเล่น สัปดาห์ละ สองสามครั้งก็ยิ่งได้” (ฟาน่า, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังมีนักเรียนที่เล่นเกมสักระยะ จะยังคงเล่นเกมต่อไป โดยมองว่าการเล่นเกมไม่ใช่สิ่งเสียหาย แต่จะไม่เล่นมากจนก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง

“เล่นต่อดีกว่าคะ เพราะมันก็ไม่ได้เสียหายอะไรถ้าเราใช้ชีวิตจำกัดของตัวเองในการเล่น” (วา, สัมภาษณ์)

“ก็น่าจะเล่นต่อคะ แต่คงไม่ได้เล่นเยอะคะ คือมันสนุกดีคะ” (ซาโย, สัมภาษณ์)

“เล่นคะแต่คือไม่ได้เล่นมาก” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“แต่น้อยลงหน่อย เพราะที่บ้านยายก็เริ่มแก่แล้ว ผมก็ต้องรับหน้าที่ในอนาคต ต้องเรียนรู้ที่บ้าน” (บอส, สัมภาษณ์)

“จริง ๆ ตอนนี้ไม่ค่อยได้เล่นเกมสักระยะครับ ด้วยความที่เราโตขึ้นเราต้องรับผิดชอบอะไรมากขึ้นเกมส์ก็อาจจะน้อยลงไป” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“เล่นให้น้อยลงครับ โตขึ้นอาจมีงานมากขึ้น” (ชิม, สัมภาษณ์)

“ไม่ค่อยได้เล่นแล้วคะ แต่ว่าเดี๋ยวนี้หันมาเรียนมากกว่าเล่นคะ” (เบียร์, สัมภาษณ์)

“มีเล่นคลายเครียด เวลาไม่มีอะไรทำจริง ๆ อันนี้ก็เล่นได้อยู่ครับ แต่ก็จะเล่นน้อยลง เพราะ โตขึ้น มีหน้าที่ความรับผิดชอบมากกว่าเด็ก ๆ ควรใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มากกว่า” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนที่เล่นเกมสักระยะ ถ้าเลิกเล่นได้ก็จะเป็นสิ่งดี เพราะจะมีเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้ และบางคนระบุว่า การเล่นเกมไม่ใช่สิ่งสำคัญสำหรับตนเอง

“ถ้าเลิกได้จะเลิกเล่นครับ จะได้มีเวลาไปทำอย่างอื่น” (ตี๋, สัมภาษณ์)

“เลิกเล่นคะเล่นมากไปก็ไม่ดีคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

“ผมเป็นคนนิ่งที่ชนะแล้วไม่อยากจะเล่นต่อ...เหนื่อยกับการกดดันครับ เราได้เยอะๆ แล้วถ้าเราเล่นต่อมันก็จะหมดไปเรื่อย ๆ เพราะว่าความโลภ” (ลิ้มส์, สัมภาษณ์)

“เลิกเล่น เพราะเมื่อเราโตขึ้น หากเรายังเล่นอยู่ เราอาจไม่มีเวลาทำสิ่งอื่น ยกเว้นแต่ว่าเล่นเพื่อคลายเครียดในบางครั้งครับ” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“เฉย ๆ ครับ...เหมือนว่า มันควรมาหาเรื่องเรียนมากกว่า แล้วก็คือเกมส์มันก็ไม่สำคัญอะไรมากมายในชีวิตเรา เพราะในชีวิตเราโตไปก็ไม่ได้ใช้เกมส์ทำอะไรอยู่แล้ว” (เอก, สัมภาษณ์)

ข้อค้นพบที่ 14 ความเห็นที่มีต่อเด็กติดเกมส์ การช่วยเหลือเพื่อ และบทบาทผู้ปกครอง

นักเรียนที่เล่นเกมส์มีความเห็นต่อการที่เด็กถูกเรียกว่า “เด็กติดเกมส์” ว่า ไม่เชิงว่าเด็กคนนั้นจะเป็นเด็กไม่ดี ควรพิจารณาถึงสาเหตุอื่น ๆ เช่น เขาอาจจะจะมีปัญหาด้านอื่น ๆ จึงอาจจะนำไปสู่การติดเกมส์ได้ และมีมุมมองว่า หากเขาสามารถควบคุมการเล่นเกมส์ได้ก็จะดี แต่อย่างไรก็ตาม การติดเกมส์ก็เป็นสิ่งที่ไม่ดีเพราะเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดเรื่องไม่ดีต่อมา เช่น นำไปสู่การขโมยของเพื่อหาเงินมาเล่นเกมส์

“มันไม่เชิงเป็นเด็กไม่ดีคะ เพราะว่าบางคนเล่นพอสมควรบางคนก็เล่นเกินไปคะ” (ไอซ์, สัมภาษณ์)

“แล้วแต่การกระทำของพวกเด็ก ๆ เขานะคะ...ต้องดูด้วยนะคะว่าเขามีปัญหาอะไรติดเกมส์เพราะว่าเพื่อนในเกมส์ที่มีอายุมากกว่า หรือเสียเวลาตรงที่เขาอาจติดภาระกิจสำคัญที่กำหนดเวลาเขาจะเล่นแล้วละเลยเวลาในการกินข้าวไปนะคะ” (กิ่งไผ่, สัมภาษณ์)

“มันก็มีทั้งดีแล้วก็ไม่ดี...ก็ติดเกมส์มากไปมันก็จะไม่มีเวลาทำอย่างอื่น...เกมส์มันก็ดีนะครับ แต่ว่าคนที่เล่นเกมส์แค่ว่ามันเล่นเพราะแก้เบื่อแบบผม แต่บางคนยิ่งเล่นยิ่งอารมณ์ร้อนแบบนั้นมันก็ไม่ดีต่อตัวเอง” (แหวง, สัมภาษณ์)

“คิดว่ามันก็ดีแล้วก็ไม่ดีครับ ถ้าดีก็ระงับอารมณ์เป็น คิดก่อนทำครับ...ไม่ดีก็ตรงกันข้ามกันเลยครับ” (โจ, สัมภาษณ์)

“ขึ้นอยู่แต่ละคนว่าเขาแยกแยะได้ไหม เล่นเกมส์แบบแยะแยะเวลาถูกก็โอเค เรื่องเรียนก็ส่วนเรียน เล่นก็ส่วนเล่น แต่ถ้าแยกแยะเวลาไม่ออกติดเกมส์หมกหมุ่นกับเกมส์แบบหัวร้อน พ่อแม่มาพูดด้วยก็จะโวยวายใส่คะ” (ชาโย, สัมภาษณ์)

“แล้วแต่คนคะ เรียนมากไปก็ปวดหัว อาจจะแบบ คลายเครียดบ้างด้วยการฟังเพลง เล่นเกมส์คะ” (มุก, สัมภาษณ์)

“ก็แล้วแต่บางคน ไม่ใช่แต่หมกหมุ่นอยู่กับแต่การเรียน เรียนตลอด ไม่จับเกมส์เลย ไม่ทำอะไรเลย หนูว่ามันก็ไม่ใช่ มันต้องคลายเครียด” (พาน่า, สัมภาษณ์)

“เด็กติดเกมส์ ไม่ดีเพราะว่าจริงจังเกินไป เสียตั้งค์ บางทีก็ไม่ได้เอาตั้งค์ตัวเองมาใช้ ไปเอาตั้งค์พ่อแม่ บางทีก็ทำให้เด็กขโมย อะไรแบบนี้...ไอเท็มในเกมส์มันดึงดูดให้ซื้อถ้าเด็กมันมีตั้งค์ไม่พอ ก็โลก ก็ไปขโมย” (ฮาย, สัมภาษณ์)

นักเรียนที่เล่นเกมส์ มีความเห็นว่า หากเขาสามารถช่วยเพื่อนที่ติดเกมส์ให้สามารถเลิกติดเกมส์ได้ เขาก็ยินดี แต่ต้องดูว่าเพื่อนติดเกมส์มากขนาดไหน เพราะบางคนติดมากจนไม่สามารถช่วย อย่างไรก็ตามหากเขาช่วยได้ เขาจะทำโดยระบุถึงวิธีที่เขาจะช่วยให้เพื่อนเลิกติดเกมส์ได้ เช่น การหากิจกรรมอื่นมาทดแทนการเล่นเกมส์ ด้วยการชวนเพื่อนมาเล่นกีฬา ออกกำลังกาย ทำกิจกรรมที่สนใจ เช่น ดนตรี การแข่งขันด้านคอมพิวเตอร์

“ต้องดูก่อนติดขนาดไหนครับ ติดจริงก็ต้องช่วย หาอย่างอื่นให้ทำครับ...อย่างผมไม่ได้เล่นกีฬาก็เล่นกีฬาแทนครับ” (คอม, สัมภาษณ์)

“ชวนไปทำออกกำลังกายเล่นกีฬาให้เขาสิมเรื่องการเล่นเกมส์ไปสักพักครับ...แล้วก็เวลาที่มีการบ้านที่จะทำก็เตือนเขา” (นที, สัมภาษณ์)

“เคยมีประสบการณ์ในชีวิต มีเพื่อนติดเกมส์ไม่ยอมเรียน หนีไปปิ้งนึ่งครับ ก็คือผมก็เลยบอกว่า เรียนดีกว่าไหม คือพ่อแม่ส่งมาเรียน ไปเล่นเกมส์ ก็เล่นเกมส์เวลาว่างเหมือนกันดี ค่อยเล่นก็เล่นด้วยกัน แล้วเพื่อนบอกว่า ก็เล่นเกมส์ ซี้เกียจเรียนแล้วด้วย สมอมันไปไม่ถึง ผมก็บอกว่า “ไม่ลองดูละ คงได้เหมือนกันแหละ สมอมันเหมือนกันทุกคน” หลังจากนั้นเพื่อนก็เพล่า ๆ ลงครับแล้วเขาก็ไปสมัครเรียนใหม่” (เอก, สัมภาษณ์)

“ผมเคยแข่งคอมพิวเตอร์ครั้งแรกเรื่องเกมส์นี่แหละครับ สร้างสรรค์...ประมาณว่าบังคับตัวละครให้เก็บของและแข่งทักษะครับ เขียนสองคนครับ (โปรแกรมเกมส์) อีกคนเป็นคนวาด ส่วนเป็นผมเขียนโค๊ดครับ...ตัวการ์ตูนไทยครับ ได้ที่หนึ่งของจังหวัด (เชียงราย)...ตอนนี้ไม่ค่อยได้เขียนแล้วครับมีรุ่นน้องมาแทน” (คอม, สัมภาษณ์)

“บอลครับ ผมเป็นคนชอบบอลอยู่แล้วครับ ผมก็เตะบอลทุกวันเลยครับ ตั้งแต่ป.5 ที่ผมไม่ได้ไปเล่น ผมก็เตะบอลครับ” (ริว, สัมภาษณ์)

“สัปดาห์เว้นสัปดาห์ สัปดาห์หนึ่งไม่ได้เล่นก็ไปเล่นวันเสาร์เลยครับช่วงนี้ก็วิ่งออกกำลังกาย” (นที, สัมภาษณ์)

“หลัง ๆ ไม่ค่อยได้เล่น...ตนเองมีหน้าที่รับผิดชอบที่มากขึ้น และเลือกใช้เวลาไปกับการเล่นดนตรีไทยที่ตนชอบมากขึ้น” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้นักเรียนยังมีความเห็นว่า การควบคุม การดักเตือน และการควบคุมจากผู้ปกครอง รวมทั้งการจัดสรรแบ่งเวลาให้แก่เด็กในปกครอง เป็นวิธีการที่จะช่วยป้องกันและช่วยให้เด็กเลิกติดเกมส์ได้

“เดือนวออย่าหลับเกินเที่ยงคืน” (ไตเติล, สัมภาษณ์)

“ตอนแรกผมเล่นเกมส้อมก็สนุกของผมแล้วที่นี้พ่อแม่เริ่มบ่น บางครั้งก็จะออกไม่ได้ ครีบเพราะมันเป็นเกมออนไลน์... แม่ก็บ่น ๆ จนแม่ด่า แล้วพ่อแม่ด่าเสร็จปั๊บผมก็ เล่นจบแล้วก็เลยออกแล้วที่นี้ผมก็มาคิดทีหลัง เหมือนสำนึกอะไรอย่างนี้ครับ ก็คิด มันเสียเวลา ทำไมไม่เอาเวลาไปอย่างนู้นอย่างนี้” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“บ่นบ้างครับ เวลาเล่นถ้ารู้เวลา พ่อก็ไม่บ่นครับ ถ้าไม่รู้เวลาเยอะเกินไปก็บ่น” (ริว, สัมภาษณ์)

“ส่วนมากพ่อพ่อแม่เดือนก็จะเลิกเล่น แล้วก็ไปนอน” (แหงว, สัมภาษณ์)

“เล่นมากไม่อ่านหนังสือไม่ทำการบ้านก็มาด่า มาเดือนวออย่าเล่น พยายามลดให้น้อย ๆ” (โจ, สัมภาษณ์)

“มีเดือนบ้างครั้งเล่นนานเกินไป หยุดบ้างสายตาไม่ดี” (ชิม, สัมภาษณ์)

“โดนพี่สาวดุบ้าง ว่าวันๆ ไม่ทำอะไรเล่นแต่เกม ทั้งๆ ที่เราทำงานบ้านก่อนทุกครั้ง แล้วก็ไปเล่น” (ศิ, สัมภาษณ์)

“ก็ไม่ได้กำหนดเวลา แต่ปกติสี่ทุ่มก็โดนด่าแล้ว เคยขัดใจบ้าง แต่ไม่เคยว่า ก็มีชัก สีน้า แค่ว่าทำอะไร แต่ก็ชอบด่าว่าเล่นแต่เกมส งานก็ไม่ช่วย” (ฮาย, สัมภาษณ์)

“ให้เล่นเป็นเวลา จะเล่นได้ก็ต่อเมื่อทำงานหรือการบ้านเสร็จหมดแล้วครับ” (น้ำมนต์, สัมภาษณ์)

“คนในบ้านไม่ได้ว่าอะไร แต่ต้องทำงานที่ตนเองมีให้เสร็จก่อนครับ ช่วยงานบ้านบ้าง และไม่นอนดึกจนเกินไป” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“ปล่อยให้เราบริหารจัดการเวลาเองครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“ให้เล่นเป็นเวลา และเฉพาะหลังอ่านหนังสือแล้วเท่านั้นค่ะ” (เจด้าย, สัมภาษณ์)

“ตั้งกฎเกณฑ์กับแม่ไว้ กับย่า ย่าบอกว่า ถ้าทำการบ้าน อ่านหนังสือ หรือว่าทำอะไรเสร็จ ก็ให้เล่นชั่วโมงหนึ่ง ตั้งเวลาไว้ ถ้านาฬิกามันดังก็ไม่ได้เล่น ตอนนี้ก็ยังตั้งเวลาอยู่บ้าง” (มุก, สัมภาษณ์)

บทบาทของผู้ปกครองที่จะช่วยแก้ปัญหาให้เด็กติดเกมได้ คือ การที่พ่อแม่มีความเข้าใจลูกหลานตนเอง คอยดูแลกำกับ แบ่งเวลาการเล่นเกมที่ให้เหมาะสม หรือมีการให้เงื่อนไขในการเล่นเกมส์ รวมทั้งการบังคับให้เลิกเล่นเกม

“พ่อก็รู้ครับ แต่พ่อบอกว่า เล่นยังไงก็ได้ แต่อย่าให้เกรดตกกว่าเดิม...ณ ตอนนั้น เกรด 3.6 หรือ 3.7 นี่ล่ะครับ เพราะตอนม.ต้นนี้ง่าย ๆ สบาย ก็ประมาณนั้นครับ หลังจากนั้นเล่น เกรดตกมา 0.5 เลยแหละ...พ่อก็บอกว่าไม่เป็นไร แต่ก็ขอให้ดีกว่าเดิมนะ อย่าตกอีก” (เอก, สัมภาษณ์)

“เขาก็ไม่ได้คุมอยู่แล้ว เพราะหนูไม่ได้เล่นบ่อย เขาไม่ว่า ให้คิดเองเสียส่วนมาก” (ศิริ, สัมภาษณ์)

“ช่วงนั้น(ม.ต้น)ก็รู้สึกเสียใจเหมือนกันนะครับ...ก็ไปแบบช้า ๆ ค่อย ๆ ลดเวลาหยุด...ตอนติดหยุดเลยไม่ได้ครับ ก็ถ้าหยุดเลยรู้สึกแปลกหงุดหงิด ต้องค่อย ๆ ผ่อนลงไป” (คอม, สัมภาษณ์)

“เคยมีครั้งนึง ทำผิดมาก ๆ ตอน ม.1 แม่ก็เลยควบคุมให้เล่นบางเวลาไปทำงาน เช่น บอกเวลาว่าให้เล่นกี่นาที แล้วก็ พอได้แล้ว ไปทำงานก่อน พอว่างก็ค่อยมาเล่น จำกัดครั้งละ 15 นาที” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“ควบคุมครับ ไม่ให้เล่นเกิน...บางทีผมก็ลงไปกินข้าวเช้าเรียกไม่ค่อยได้ยิน คำก็จะตะโกนเรียกก่อน แล้วจะส่งข้อความในเฟซ” (บอส, สัมภาษณ์)

“ประมาณนี้ให้พักเครื่อง (โทรศัพท์)มันบ้าง แล้วก็ มีซู ๆ ว่าถ้าเกิดมันพังจะไม่ซื้อให้ใหม่ประมาณนี้คะ” (วา, สัมภาษณ์)

บทสรุปประเด็นจากข้อมูลเชิงคุณภาพ

จากผลข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึกที่นำเสนอมาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปตามประเด็นการวิจัย ได้ดังต่อไปนี้

ข้อค้นพบที่ 1 การเริ่มต้นรู้จักและเล่นเกมส

สามารถสรุปได้ว่าเด็กเริ่มรู้จักเกมส์ เข้าสู่การเล่นเกมส์ในช่วงวัยที่เป็นไปได้คือ เริ่มจากวัยก่อนอนุบาล วัยประถมศึกษา และวัยมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีบุคคลที่ชักชวนให้เล่นเกมส ได้แก่ เพื่อนที่โรงเรียน เพื่อนที่บ้าน พี่น้อง พ่อแม่ ญาติวัยใกล้เคียงกัน รวมทั้งเริ่มรู้จักเกมส์ด้วยตนเองโดยมาจากความสนใจของตนเอง การมองว่าเนื้อหาเกมส์สนุกสนาน ความอยากรู้อยากเห็น นอกจากนี้ยังมีสิ่งกระตุ้นให้เข้าสู่เกมส์คือ โฆษณาเกมส์ในโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต การสืบค้นด้วยเสิร์ชเอนจินบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการมีอุปกรณ์เข้าสู่เกมส์เป็นของตนเอง

ข้อค้นพบที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กนักเรียน

นักเรียนจะเล่นเกมสกีในวันที่มีเรียน ในช่วงเวลาตอนเช้าก่อนมาโรงเรียน ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน ช่วงหัวค่ำ และช่วงดึกของแต่ละวัน และการเล่นแต่ละครั้งจะใช้เวลานานตั้งแต่ 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง 3 ชั่วโมง และ 5 ชั่วโมง

นอกจากนี้วันเสาร์ วันอาทิตย์ที่เด็กหยุดเรียน เด็กมักจะเล่นเกมสกีเช่นกัน และมีการระบุว่าเล่นมากกว่าวันธรรมดา มีที่ระบุว่ามากถึง 6 ชั่วโมง

การสัมภาษณ์บ่งชี้ให้เห็นว่า เด็กนักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมสกีแบบต่อเนื่องเป็นเวลานาน ในกรณีที่มีการเล่นเกมสกีครั้งนั้นต้องเล่นอย่างต่อเนื่อง ต้องการเล่นให้จบเกมส์ เล่นแล้วเพลินมาก รวมทั้งมีเวลาว่างมากในช่วงปิดภาคเรียน

เด็กนักเรียนที่เล่นเกมสกียังกล่าวถึงพฤติกรรมการเล่นเกมสกีของตนเองในแบบไม่กำหนดตายตัว ไม่มีแบบแผน เป็นไปตามอารมณ์ ความรู้สึกในขณะนั้น ๆ

สถานที่ที่เด็กเล่นเกมสกีมีหลายสถานที่ ได้แก่ ที่บ้านตนเอง บ้านเพื่อน ร้านเกมส์ ร้านบริการให้เช่าใช้งานคอมพิวเตอร์ โดยมักจะเล่นกับเพื่อน ๆ พบการเล่นแบบต่อเนื่องจากร้านเกมส์กับมาเล่นที่บ้านต่อด้วย นอกจากนี้ยังมีความคิดเห็นว่าการเล่นที่บ้านสะดวกสบาย ไม่เสียเงิน และผู้ปกครองไม่อนุญาตให้ไปเล่นที่ร้านเกมส์

ประเภทของเกมส์ที่นักเรียนชอบเล่น มีความหลากหลาย ได้แก่ เกมส์แอคชั่น (Action Game) เป็นเกมส์ที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมส์เพื่อผ่านด่านต่าง ๆ ไปให้ได้ มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เกมส์เล่นตามบทละคร (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG) เกมส์ประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้น ๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) มีการสะสมเงินอาวุธ อุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกมส์ให้ได้ เกมส์ผจญภัย (Adventure Game) เกมส์ประเภทนี้จะเน้นไปที่เรื่องราวของเกมส์ ตัวละครจะเล่นและปฏิบัติตามคำสั่งในเรื่องราวไปเรื่อย ๆ การเปิดเผยเรื่องราวที่ชวนติดตามไปที่ละน้อย ๆ จนกระทั่งถึงตอนจบ เนื้อเรื่องมักจะอิงเรื่องเกี่ยวกับความลึกลับหรือการผจญภัยตื่นเต้นทั้งหลาย เกมส์การจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมส์ประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เกมส์ต่อสู้ (Fighting Game) เกมส์ที่มีลักษณะที่นำตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมส์ประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดท่าโจมตีต่าง ๆ ออกมา จุดสำคัญในเกมส์ต่อสู้ คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยก ๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้นและตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถต่างกันออกไป เกมส์การยิง (Shooting Game)

เกมส์ประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลัก ตัวผู้เล่นในเกมส์มักจะมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปสู่ฉากต่อไปด้วยการยิงทำลายเป้าหมายในเกมส์ให้ได้ เกมส์กีฬา (Sport Game) เป็นเกมส์ที่จำลองการเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ ให้เล่นกันในแบบของวิดีโอเกมส์ นิยมเล่นกันในหมู่เพื่อนฝูง เนื่องจากเข้าใจง่ายใช้กติกาหลัก ๆ เหมือนกีฬาจริง ๆ และใช้ฝีมือของผู้เล่นเองในการเอาชนะ ไม่มีตัวช่วยในเกมส์มากนัก

2.1 ไอดอลเกมส์

เด็กที่เล่นเกมส์ได้กล่าวถึงคนที่เล่นเกมส์เก่ง มีความสามารถในการเล่นเกมส์ระดับประเทศ ระดับโลกด้วยความชื่นชม และกล่าวถึงอย่างคนรู้จักดีเป็นอย่างมาก แสดงให้เห็นว่าในสังคมคนเล่นเกมส์ก็มี “ไอดอล” บุคคลที่เป็นที่นิยมชมชอบของคนในสังคมเกมส์

2.1 การรู้จักแบ่งเวลาเล่นเกมส์กับงานอื่น ๆ

แม้ว่านักเรียนจะชอบเล่นเกมส์ แต่มีข้อมูลบ่งชี้ว่า นักเรียนที่เล่นเกมส์มีการแบ่งเวลาการเล่นเกมส์ โดยไม่ทำให้เสียงานอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์

2.3 ระดับความเก่งในการเล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์ได้กล่าวถึงระดับความสามารถในการเล่นเกมส์ของตนเอง มีทั้งที่ระบุว่าตนเองอยู่ในระดับเบื้องต้น เล่นไม่เก่ง เพราะยังไม่รู้เนื้อหาของเกมส์ เล่นแล้วแพ้ตลอด เล่นสู้เพื่อนไม่ได้ นักเรียนที่เล่นเกมส์ระบุว่าตนเองมีความสามารถในการเล่นเกมส์ระดับปานกลาง แพ้บ้างชนะบ้าง อยู่ในระดับบนORMONG (normal) ระดับฮาร์ด (hard) โดยไม่ได้มุ่งหวังจะพัฒนาให้เก่งมากขึ้น และมีนักเรียนที่ระบุว่าตนเองเล่นเก่ง โดยดูจากการที่ชนะเป็นส่วนใหญ่ ชนะบ่อย ๆ

2.4 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์ระบุว่าตนเองต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ด้วย โดยการเล่นเกมส์ผ่านเครื่องเล่น เช่น เพลย์สเตชัน จะต้องจ่ายเป็นค่าแผ่นเกมส์ เครื่องเล่นเกมส์ เริ่มจาก 8,000 ถึง 10,000 บาท หากเล่นเกมส์ออนไลน์ แอปพลิเคชั่น จะต้องเสียค่าเงินเติมเงิน โดยเริ่มต้นเติมเงินผ่านร้านสะดวกซื้อ หักผ่านบัญชีธนาคาร ราคาที่ต้องเติมเงินมีตั้งแต่ 50 บาท 100 บาท 200 บาท ในแต่ละเดือน และมีการจ่ายเงินจำนวนมากถึง 10,000 บาทต่อเดือนด้วย และยังคงเสียเงินในการซื้อไอเท็ม เพิ่มระดับการเล่นเกมส์ ซึ่งต้องเสียเงินประมาณ 300-500 บาทต่อครั้ง นอกจากนี้ยังต้องเสียเงินซื้ออุปกรณ์เสริมในการเล่นเกมส์ เช่น หูฟัง ไมโครโฟน รวมทั้งค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และหากไปเล่นที่ร้านเกมส์จะต้องเสียค่าเช่าเครื่องเล่นเกมส์เป็นรายชั่วโมง ชั่วโมงละ 15-20 บาท

อย่างไรก็ตามยังมีเด็กเล่นเกมส์ที่เล่นเกมส์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยเลือกที่จะโหลดเกมส์ที่ให้เล่นฟรี มักจะเป็นนักเรียนที่เริ่มเล่นเกมส์ใหม่ ๆ ยังเล่นไม่เก่ง เป็นเด็กที่เลือกที่จะหาเกมส์เล่นโดยไม่ยอมเสียค่าใช้จ่าย และมีความคิดว่าการเสียเงินเพื่อเล่นเกมเป็นสิ่งไม่คุ้มค่า นอกจากนี้ยังมีนักเรียนที่รู้ว่าเกมส์จะหลอกให้เสียเงิน ด้วยตนเองเป็นคนที่ค่อนข้างจะไม่ยอมเสียเงิน มีนิสัยกเงิน

จึงไม่ยอมเสียเงินไปกับการเล่นเกม นอกจากนี้อังยังมีวิธีการประหยัดเงินในการเล่นเกมส์ โดยรวมกับเพื่อนที่เล่นและแบ่งจ่าย หาค่าใช้จ่ายร่วมกัน การเล่นเพิ่มระดับความสามารถและนำไปขายมาเป็นค่าใช้จ่ายในเกมส์

2.5 เหตุผลของการจ่ายเงินในการเล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์ได้กล่าวถึงเหตุผลที่ยอมจ่ายเงินเพื่อต้องการจะเล่นเกมส์หลายเหตุผล ได้แก่ ยอมจ่ายเงินเพื่อความบันเทิง ยอมจ่ายเงินเพื่อต้องการให้เล่นเกมส์ได้ในระดับสูงขึ้น อัพเรเวล เพื่อต้องการไอเท็มพิเศษที่จะช่วยให้ชนะในเกมส์ได้ง่าย ต้องการตัวละครเกมส์ที่สวยงาม เก่ง นอกจากนี้มีความเห็นว่ากรยอมจ่ายเงินในการเล่นเกมส์จะช่วยให้บริษัทผลิตเกมส์มีรายได้และนำมาพัฒนาเกมส์ที่ดีขึ้น จะได้เล่นเกมส์ที่สนุกขึ้น

ข้อค้นพบที่ 3 บทบาทและพฤติกรรมในเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์ เลือกเล่นบทบาทที่หลากหลาย ทั้งบทบาทพระเอก ที่เป็นผู้ทำเกมส์ เด่น มีความแข็งแกร่ง ความสามารถมาก บทบาทในฐานะผู้สนับสนุนพระเอก ตัวเอก สนับสนุนทีมที่เล่น คอยช่วยเหลือผู้เล่นอื่น ๆ ในทีม เพื่อให้สามารถต่อสู้กับทีมอื่น ๆ ได้ มีการเลือกเล่นบทบาทในเกมส์ที่ตัวละครมีความถื่น บทบาทนักวางแผน กำหนดกลยุทธ์การต่อสู้เพื่อชัยชนะ บทบาทที่ตลกเฮฮา แปลก น่าขบขัน บทบาทที่มีการแสดงผลหน้าจอสวยงามขณะที่เล่นเกมส์ บางครั้งอาจจำเป็นต้องเล่นบทบาทตามที่เกมส์กำหนด ด้วยเหตุผลว่า ไม่ต้องการเสียเงินให้กับเกมส์

พฤติกรรมต่อเพื่อนในเกมส์ จากคุณสมบัติของเกมส์ที่เปิดโอกาสให้มีผู้เล่นร่วมกันได้หลายคน ในเวลาเดียวกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของเกมส์ออนไลน์ นำไปสู่โอกาสที่เด็กได้พบเจอเพื่อนของตนเอง เพื่อนใหม่ทั้งวัยเดียวกันและต่างวัยกัน ได้มีโอกาสทักทาย พูดคุย เกิดการรวมกลุ่มบนเครือข่ายออนไลน์ รวมทั้งการนัดหมายเจอกันในสถานที่จริง มีการรวมกลุ่มกันเป็นชุมชนที่สนใจเรื่องเดียวกัน เด็กที่เล่นเกมส์ได้อธิบายถึงพฤติกรรมต่อเพื่อนที่พบเจอกับในการเล่นเกมส์ โดยมีการทำความรู้จัก สนิทสนม เป็นกลุ่มเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ยังมีเด็กที่เล่นเกมส์ที่ไม่สนใจจะคบหา ทำความรู้จักสนิทสนม รวมกลุ่มกับเพื่อนที่เจอกันในการเล่นเกมส์ และมีการปกปิดตนเองกับคนอื่น ๆ ในขณะที่เล่นเกมส์ด้วยการใช้ภาพโปรไฟล์ที่ไม่ใช่รูปของตนเอง

ข้อค้นพบที่ 4 แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ของนักเรียน

จากการสัมภาษณ์นักเรียนได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ที่เล่นเกมส์ของตนเอง ซึ่งถือเป็นแรงจูงใจที่กระตุ้นให้นักเรียนชอบเล่นเกมส์ ซึ่งมีดังต่อไปนี้

4.1 ความเพลิดเพลินสนุกสนาน

แรงจูงใจที่นักเรียนกล่าวถึงเป็นคำตอบแรกในการสัมภาษณ์คือ เล่นเพราะเกมส์มีความสนุกสนาน ให้ความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย คลายเครียดจากการเรียน เป็นการเล่นที่สนุกสนานระหว่างเพื่อน ๆ ช่วยให้สนิทสนมกัน ช่วยให้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งช่วยฆ่าเวลายามว่าง แก้เบื่อ

4.2 ความท้าทาย ความรู้สึกต้องการเอาชนะ

แรงจูงใจอีกประการหนึ่งที่ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บ่งชี้คือ ความรู้สึกที่เกมส์ท้าทายความสามารถของเด็ก ความต้องการเอาชนะ ความต้องการจะชนะเพื่อน ชนะเกมส์

4.3 การได้รับชัยชนะ การทำคะแนนได้สูง

ระบบของเกมส์มีการบันทึกผลการแข่งขัน การชนะเกมส์ ชนะคู่แข่ง การจดบันทึกผู้ชนะ การบันทึกคะแนนและชื่อผู้ที่ทำคะแนนสูงสุด ซึ่งเป็นคุณสมบัติเกมส์ที่กระตุ้นให้เด็กชอบเล่นเกมส์

4.4 การได้แข่งขันกับเพื่อน คู่แข่ง และชิงรางวัล

เด็กที่เล่นเกมส์ได้กล่าวถึงการเล่นเกมส์ว่า เป็นสิ่งที่เขาใช้เพื่อการแข่งขันกับเพื่อน คู่แข่งคนที่มาท้าทาย รวมทั้งการแข่งขันเพื่อชิงรางวัล

4.5 การที่ได้ทำในสิ่งที่ทำไม่ได้ในชีวิตจริง

เด็กที่เล่นเกมส์ได้เล่าถึงสิ่งที่ตนเองประทับใจและชอบในการเล่นเกมส์อีกประการหนึ่งคือ การได้ทำอะไรที่ทำไม่ได้ในชีวิตจริง แต่สามารถทำได้ในเกมส์

4.6 ความเป็นเพื่อน ทีมเวิร์ค และการรวมกลุ่มกัน

แรงจูงใจในด้านความต้องการรวมกลุ่มเพื่อน เพื่อทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อเป้าหมาย การได้ช่วยเหลือและร่วมมือกันในการต่อสู้เพื่อชัยชนะ ความเป็นทีมเวิร์ค

4.7 คุณสมบัติด้านภาพกราฟิก ความแปลกใหม่ การพัฒนารูปแบบของเกมส์

แรงจูงใจจากตัวเกมส์เองเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่กระตุ้นให้เด็กชอบเล่นเกมส์ กล่าวคือ ภาพแอนิเมชัน กราฟิกที่สวยงามสมจริง ความแปลกของเนื้อเรื่อง ตัวละคร และรูปแบบเกมส์ที่เปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ซ้ำเดิมอยู่ตลอดเวลา

ข้อค้นพบที่ 5 การวิพากษ์ข้อเสียของการเล่นเกมส์

นักเรียนได้กล่าวถึงสิ่งที่ไม่ดีที่ตนเองพบเจอจากการเล่นเกมส์ เป็นสิ่งที่นักเรียนไม่ชอบ มีดังต่อไปนี้

5.1 การถูกล้อเลียน ถูกดู ความหยาบคาย คำทอในเกมส์

สิ่งที่นักเรียนไม่ชอบในเกมส์เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมส์ มีทั้งการถูกล้อเลียนว่าเล่นไม่เก่ง ชี้แพ้ โดนตำหนิ คำทอ เมื่อเล่นพลาดหรือทำให้ทีมแพ้ การพูดจาในเกมส์มักจะใช้คำหยาบคาย โดนเฉพาะในกรณีที่เล่นแพ้ นักเรียนที่เล่นแพ้มักจะสลดคำหยาบ ใช้อารมณ์ นอกจากนี้ยังมีการโกหกกันเองในระหว่างเล่นเกมส์ จนบางครั้งนำไปสู่การทะเลาะกันระหว่างคนที่เล่นเกมส์ อย่างไรก็ตาม ในเกมส์มีระบบลงโทษของบริษัทผู้ผลิตเกม ที่ผลิตขึ้นเพื่อช่วยในการควบคุมการเล่นเกมที่หยาบคาย

5.2 การเล่นเกมส์ทำให้อารมณ์เสีย

นักเรียนให้ความเห็นว่าการเล่นเกมที่ทำให้อารมณ์เสีย มีการใส่อารมณ์ในขณะที่เล่นเกมส์ ทำให้รู้สึกหงุดหงิด เครียด โดยเฉพาะตอนที่เล่นเกมส์แพ้

5.3 ถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้า

นักเรียนเล่าให้ฟังว่าเคยมีประสบการณ์โดนคนแปลกหน้าหลอกลวงขายไอเท็มเกมส์ โดยเขาแจ้งขายแต่ไม่มีไอเท็มจริงมาขาย หลอกเอาเงินจากคนที่หลงเชื่อเพราะอยากได้ไอเท็มไปเล่นเกมส์ แต่นักเรียนรู้ทันด้วยการใช้การถามถึงรายละเอียดไอเท็มที่จะขาย จนสุดท้ายจับได้ว่าเขาหลอกลวง

5.4 นักเรียนไม่เห็นด้วยกับการใช้โปรแกรมโกงเกมส์

นักเรียนให้ข้อมูลว่า มีการใช้โปรแกรมโกงเกมส์มาช่วยให้ชนะ เล่นได้ง่ายขึ้น แต่พวกเขาแสดงความเห็นว่าไม่ชอบวิธีการแบบนี้ มองว่าเป็นการเล่นเกมที่ไม่ได้ใช้ความสามารถอย่างแท้จริง

ข้อค้นพบที่ 6 การวิพากษ์ผลกระทบเชิงลบจากการเล่นเกมส์

นักเรียนได้แสดงให้เห็นว่า พวกเขาทราบดีถึงผลเสียจากการเล่นเกมส์ที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยเล่าให้ฟังถึงผลกระทบจากเกมส์ที่เกิดขึ้นกับตนเองหลายด้าน ดังต่อไปนี้

6.1 เสียสุขภาพ

นักเรียนกล่าวถึงผลเสียด้านสุขภาพที่ตนเองมีประสบการณ์โดยตรงหลังจากที่เล่นเกมส์อย่างต่อเนื่องมาสักระยะหนึ่ง โดยชี้ให้เห็นว่าเกิดปัญหาสุขภาพเกี่ยวกับสายตา ทำให้นักเรียนสายตาสั้น แสบตา ตาบวม นอกจากเสียสุขภาพด้านสายตาแล้ว นักเรียนยังกล่าวถึงปัญหาสุขภาพด้านการเจ็บหลังอันเนื่องมาจากการนั่งเล่นเกมส์นาน ๆ รวมทั้งอาการอ่อนเพลีย พักผ่อนไม่เพียงพอ ไม่สบายเป็นไข้ จากการเล่นเกมส์ติดต่อกันเป็นเวลานานในแต่ละครั้ง และเล่นเกมส์จนถึงดึกดื่น

6.2 เสียเวลา นำไปสู่การเสียการเรียน เสียงานอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์

ผลเสียจากการเล่นเกมที่นักเรียนกล่าวถึงอีกประการหนึ่งคือ การเล่นเกมทำให้เสียเวลา จนนำไปสู่การเสียการเรียน ผลการเรียนตกต่ำเพราะเอาเวลาไปเล่นเกมสแทนการทำงานบ้านหรือการอ่านบทพจนานุกรม และยังคงกล่าวถึงการทำให้เสียงานอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ เช่น การทำงานบ้านตามมีผู้ปกครองมอบหมายให้ทำ เสียเวลาซื้ออาหารที่ควรจะต้องกิน ทำให้เขารู้สึกว่าแบ่งเวลาไม่ได้ แบ่งเวลาไม่เป็น

6.3 เสียเงิน

ผลกระทบที่นักเรียนกล่าวถึงอีกคือ การเล่นเกมทำให้เขาเสียเงิน ต้องนำเงินที่ผู้ปกครองให้ไว้ใช้จ่ายประจำวันไปใช้ในการเล่นเกม เช่น ซื้อไอเท็มเพื่อยกระดับความสามารถในเกม การเติมเงินเพื่อให้ได้เล่นเกมที่ต้องการ

6.4 เสียสังคม

นักเรียนได้แสดงความเห็นว่า การเล่นเกมเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนที่เล่นเกมต้องแยกตัวออกจากครอบครัว เพื่อน เพราะใช้เวลาไปกับการเล่นเกมมากเกินไป ไม่ได้พบปะพูดคุยกับพ่อแม่ เพื่อน ทำให้อาจจะเสียสังคมไปได้

ข้อค้นพบที่ 7 มุมมองประโยชน์ของเกมต่อการใช้ชีวิต

นอกจากการวิพากษ์ถึงข้อเสียและผลกระทบของการเล่นเกมที่ต่อตนเองแล้ว นักเรียนได้แสดงความเห็นว่า การเล่นเกมมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตของเขาหลายด้านด้วยกัน ด้านแรกคือ ช่วยพัฒนาทักษะด้านการเล่นกีฬาฟุตบอล ซึ่งได้มาจากการเล่นเกมแข่งขันฟุตบอล โดยเฉพาะนักเรียนที่เล่นกีฬาฟุตบอลอยู่แล้ว ระบุว่าตนเองได้ทักษะการเล่นมาจากการเล่นเกมฟุตบอล

ทักษะที่ได้จากการเล่นเกมอีกประการหนึ่งคือ การได้ฝึกไหวพริบ การคิดวางแผนการทำงาน ซึ่งได้จากเกมประเภทวางแผนการเล่นเพื่อชนะคู่แข่ง หรือชนะอุปสรรคในเกม

ประโยชน์อีกด้านหนึ่งคือ นักเรียนกล่าวว่าเกมที่เล่นด้วยกันเป็นทีม ช่วยกันทำภารกิจ จะช่วยสร้างให้เกิดความสามัคคี ความร่วมมือ การช่วยเหลือกันในทีมเพื่อชัยชนะ ในกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกัน

อีกประการหนึ่งคือการได้เรียนรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้ฟังสำเนียงพูดภาษาอังกฤษ ได้สนทนากับคนต่างชาติด้วยภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ยังได้ประโยชน์ในด้านการเสริมความรู้ด้านคอมพิวเตอร์จากการได้ทำกิจกรรมตามที่เกมกำหนดผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ การที่เกมกำหนดให้ผู้เล่นต้องคิดคำนวณจะช่วยให้เพิ่มทักษะการคำนวณทาง

คณิตศาสตร์ และเกมส์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ควบคู่ไปกับการเล่นเกม

ข้อค้นพบที่ 8 การแยกแยะเรื่องราวในเกมส์กับชีวิตจริง

นักเรียนที่เล่นเกมส์ให้ความเห็นว่า การที่คนเล่นเกมส์จะแยกแยะเรื่องราวในเกมส์กับชีวิตจริงของเขาได้หรือไม่ ขึ้นอยู่กับคนแต่ละคน ทั้งนี้จะพบว่านักเรียนที่เล่นเกมส์ มีทั้งที่ระบุว่าตนเองสามารถบอกได้ว่าอะไรในเกมส์เป็นเรื่องจริง ไม่แน่ว่าอาจจะเกิดขึ้นในชีวิตจริงก็ได้ และมีที่ระบุว่าไม่ใช่เรื่องจริง เป็นเรื่องแต่งขึ้นจากผู้พัฒนาเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์สามารถระบุได้ว่าเนื้อหา เรื่องราวที่อยู่ในเกมส์บางเรื่องเป็นเรื่องจริง โดยเฉพาะเกมส์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ และบางเรื่องเนื้อเรื่องเป็นจริงแต่การกระทำของตัวละคร เหตุการณ์ เรื่องราวอาจจะไม่สามารถเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้

นอกจากนี้ยังมีนักเรียนที่เล่นเกมส์แสดงความแน่ใจว่า เรื่องราวที่เกิดขึ้นในเกมส์ อาจจะเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้ เพราะเป็นสิ่งที่ผู้พัฒนาเกมส์เป็นคนสร้างขึ้นเอง เหมือนเป็นการแต่งนิยาย

อย่างไรก็ตามยังมีนักเรียนที่เล่นเกมส์ระบุว่า เรื่องราวในเกมส์เป็นเรื่องที่มีเฉพาะในเกมส์ ไม่เชื่อว่าจะเกิดขึ้นในชีวิตจริง

ข้อค้นพบที่ 9 ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจการค้าของบริษัทผลิตเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์รู้จักบริษัทผู้ผลิตเกมส์ สามารถเอ่ยชื่อบริษัทได้ด้วยตนเอง และยังสามารถได้อีกว่าเป็นบริษัทผลิตเกมส์ของคนไทยหรือต่างประเทศ หรือเป็นบริษัทที่คนไทยไปซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศ บริษัทที่นักเรียนระบุชื่อ ได้แก่ การ์ริน่า Riots เซเวนไนท์ ยูบิซอฟต์ แบทเทิลเน็ตดอทเน็ต เพลย์ปาร์ค ฮีโร่ อี-เอ-สปอต เอเชียซอฟท์ วินเนอร์ บีกบาค electronic arts เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนที่เล่นเกมส์โดยไม่สนใจบริษัทผู้ผลิตเกมส์ด้วยเช่นกัน

9.1 กิจกรรมทางการตลาดของบริษัทเกมส์

บริษัทผู้ผลิตเกมส์มีการจัดกิจกรรมการตลาดเพื่อส่งเสริมการตลาดของเกมส์ โดยจัดเป็นกิจกรรมการแข่งขันเกมส์ ทั้งการแข่งขันในระดับประเทศไทย ภูมิภาค และระดับโลก

นอกจากนี้ยังจัดกิจกรรมส่งเสริมในรูปแบบของงานแสดงสินค้าเกมส์ โดยจัดเป็นงานที่มีการประชุมรวมตัวทำกิจกรรมร่วมกันกันของนักเล่นเกมส์ มีการออกร้านจำหน่ายเกมส์ของบริษัทเกมส์ เป็นงานแสดงสินค้าที่ได้รับความสนใจจากนักเล่นเกมส์ ติดตามเข้าชมงานทุกปี เช่น

“Thailand Game Show” ซึ่งรวบรวมบริษัทเกมส์มาออกร้านโดยจัดขึ้นทุกปี นักเรียนที่เล่นเกมส์ที่อยู่ต่างจังหวัดยังให้ความสนใจเดินทางมาชมงานใหญ่ที่จัดขึ้นที่กรุงเทพฯ นอกจากนี้ยังมีงานที่จัดโดยบริษัทเกมส์ เช่น Garena Road Show ที่ไปจัดแสดงตามภูมิภาคต่าง ๆ เพื่อแนะนำเกมส์ใหม่ ๆ ของบริษัทของตนเองอีกด้วย

9.2 กลยุทธ์การตลาดเพื่อส่งเสริมการตลาดของบริษัทเกมส์

นักเรียนสามารถระบุถึงกิจกรรมการตลาดที่บริษัทผลิตเกมส์ใช้เพื่อส่งเสริมการตลาดของบริษัทได้หลายกลยุทธ์ ได้แก่

9.2.1 การเผยแพร่เกมส์ผ่าน “นักแคสเกมส์” (Game Caster)

จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่เล่นเกมส์ บ่งชี้ว่ารูปแบบการเผยแพร่เกมส์ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้เล่นเกมส์คือ “นักแคสเกมส์” (Game Caster) ซึ่งเป็นผู้เล่นเกมส์ที่บันทึกการเล่นเกมส์พร้อมพากเสียงตนเอง แพล บรรยายเรื่องเป็นภาษาไทยในเกมส์ลงบนยูทูป และมีผู้ติดตามชมจำนวนมาก หากใครที่มีผู้ติดตามมากก็จะสามารถทำรายได้จากจำนวนคนที่เข้าไปชมในยูทูปได้ ถือเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญในการเผยแพร่ข่าวสารเกี่ยวกับเกมส์ในกลุ่มผู้เล่นเกมส์

9.2.2 กลยุทธ์การสร้างภาคต่อ (Episode) ของเกมส์

การสร้างภาคต่อ หรือภาคใหม่ ของเกมส์ที่ได้รับความนิยมมาก ๆ เป็นกลยุทธ์หนึ่งที่บริษัทเกมส์ใช้ในการดึงดูดใจผู้เล่นเกมส์ ซึ่งวิธีการนี้สร้างความน่าสนใจให้กับนักเรียนที่เล่นเกมส์ได้มาก นอกจากนี้ยังมีกรใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ให้ข้อมูล กระตุ้นการติดตามเนื้อหาของเกมส์ในภาคใหม่ด้วย

9.2.3 กลยุทธ์ให้ทดลองเล่นแล้วหลังจากนั้นซื้อภาคเต็มมาเล่น

การแนะนำเกมส์ใหม่ให้แก่ผู้เล่นเกมส์ได้รู้จัก มีการให้ทดลองเล่นเกมส์บางส่วน เพื่อนำเสนอตัวอย่างและความน่าสนใจของเกมส์ จากนั้นหากต้องการเล่นเกมส์นั้นต่อ จะต้องเสียเงินในการเล่นเกมส์ฉบับเต็ม ถือเป็นกลยุทธ์การดึงดูดผู้เล่นเข้าสู่เกมส์

9.3 กำไรของบริษัทของเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์สามารถระบุได้ว่า บริษัทเกมส์มีรายได้และทำกำไรจากขายเกมส์ที่มีผู้นิยมเล่นจำนวนมากได้ เข้าใจว่าการเล่นเกมส์ออนไลน์เป็นธุรกิจการค้าแบบหนึ่งของบริษัทเกมส์ที่ให้เล่นฟรีก่อนแล้วจะมีเทคนิคที่จะกระตุ้นให้ต้องจ่ายเงินต่อมา โดยหากต้องการเล่นเกมส์มากขึ้น ต้องการเล่นในระดับสูงขึ้น หรือต้องการซื้อไอเท็มเกมส์ก็จะต้องเสียเงินให้บริษัทเกมส์ บริษัทเกมส์ยังมีรายได้จากการโฆษณาในเกมส์ด้วย และยังมีกรร่วมมือกันระหว่างบริษัทเกมส์กับผู้ให้บริการเว็บไซต์สตรีมมิ่ง (Streaming) โดยนำลิขสิทธิ์เกมส์มาให้เล่นแล้วแบ่งรายได้กับบริษัทเกมส์

9.4 บริษัทเกมส์มีวิธีการหารายได้จากผู้เล่นเกมส์ด้วยวิธีการขายอุปกรณ์ และรายการเสริมการเล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์ทราบว่า บริษัทเกมส์ที่ผลิตเกมส์ที่เล่นด้วยเครื่องเล่นเกมส์สามารถหารายได้จากการจำหน่ายแผ่นเกมส์และเครื่องเล่นเกมส์ นักเรียนที่เล่นเกมส์ทราบว่า การที่บริษัทเกมส์เปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่ต้องการเพิ่มความสามารถในการเล่นเกมส์ของตนเองได้โดยการจ่ายเงินเป็นการตอบแทน เช่น การซื้อไอเท็มเพิ่ม การเพิ่มระดับความสามารถของตัวเอง เป็นต้น เป็นวิธีการที่บริษัทเกมส์ใช้เพื่อหารายได้เข้าบริษัท

ข้อค้นพบที่ 10 จากผู้เล่นเกมส์พัฒนาเป็นคนควบคุมเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์ได้อธิบายให้เห็นว่า คนที่เล่นเกมส์สามารถพัฒนาตนเองจากคนที่ชอบเล่นเกมส์ เป็นคนที่ใช้ความสามารถในการเล่นเกมส์เพื่อควบคุมเกมส์และหารายได้จากเกมส์ได้ โดยผู้เล่นเกมส์ที่เล่นจนเก่งมาก ๆ จะใช้ความสามารถของตนเองหารายได้จากการเล่นเกมส์ได้ เช่น การขายไอเท็มที่ตนเองได้มาโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย หรือขายไอดี ขायรหัสในเกมส์ ที่ได้มาจากความสามารถในการเล่นเกมส์ของตนเอง ให้กับคนที่เล่นเกมส์คนอื่น ๆ ที่ต้องการเล่นเก่งขึ้น นักเรียนเล่าให้ฟังว่า มีเพื่อนบางคนที่ใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมส์มาหารายได้ของตนเองด้วย

นักเรียนสามารถนำทักษะการเล่นเกมส์ของตนเองมาใช้ประโยชน์ โดยนำมาสร้างรายได้ให้กำหนดเองได้ ซึ่งมักจะเป็นเด็กที่มีความสามารถและทักษะการเล่นเกมส์สูง รับทำหน้าที่ในการบริหารเกมส์ที่บริษัทเกมส์มอบหมายมาให้ ในหน้าที่ดีใจจัดรายการ กระตุ้นบรรยากาศการเล่นเกมส์

ข้อค้นพบที่ 11 มุมมองแบบรับรู้เท่าทันของผู้เล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์เล่าถึงการที่ตนเองสามารถรู้เท่าทันเกมส์ได้ ไม่หลงไปกับการเล่นเกมส์จนถึงขั้นเสพติดเกมส์จนเกิดผลเสียต่อตนเองนั้นขึ้นอยู่กับเด็กแต่ละคน โดยแสดงให้เห็นว่า หากเด็กที่เล่นเกมส์เข้าใจว่าและรับรู้ ว่า เกมส์เป็นสิ่งที่บริษัทผลิตขึ้นมาเพื่อให้คนเล่นผ่อนคลาย เป็นความบันเทิง จึงไม่ควรจะไปยึดติดจนเกินไป

นอกจากนี้การที่เด็กมีการคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองด้วยตนเอง สามารถวิพากษ์เชิงธุรกิจ กำไรของบริษัทเกมส์ที่หารายได้จากผู้เล่นเกมส์ จะช่วยให้เขาไม่หลงไปกับการเล่นเกมส์จนเกิดผลเสีย

อย่างไรก็ตาม ในมุมมองของนักเรียนที่เล่นเกมส์นั้นมีความคิดว่าการทำธุรกิจเกมส์เป็นเรื่องปกติ และยังมีมองเชิงบวกว่าการทำกำไรจากผู้เล่นเกมส์ เป็นการนำรายได้ไปพัฒนาเกมส์เพื่อให้ผู้เล่นเกมส์ได้มีเกมส์ที่ดี สนุก เล่นมากขึ้น

นักเรียนที่เล่นเกมสียังให้ความเห็นว่า เกมส์ที่เล่นบางเกมสียมีเนื้อหาที่ไม่ดี แต่หากนักเรียนที่มีการคิดวิเคราะห์เนื้อหาของเกมส์ได้ มีมุมมองว่า บางครั้งเนื้อหาของเกมสียก็ให้แง่คิดอีกมุมมองหนึ่งในเชิงการเรียนรู้ด้วย โดยมองว่าเนื้อหาที่กำหนดขึ้นในเกมสียที่เหตุการณ์แบบอาชญากรรม ในอีกมุมมองหนึ่งเด็กมองว่าเป็นการช่วยสอนให้เขารู้ว่า อย่าไว้ใจคนอื่น ทั้งนี้เด็กที่มีมุมมองลักษณะนี้มักเป็นเด็กที่ไม่ติดเกมสีย แต่เล่นเกมสียเพื่อผ่อนคลายและสามารถควบคุมการเล่นเกมสียของตนเองได้

นอกจากนี้การเล่นเกมสียที่เล่นร่วมกันหลาย ๆ คน นักเรียนที่เล่นเกมสียบางคนมีมุมมองว่า สถานการณ์แบบนี้ช่วยให้เขาได้เรียนรู้กฎ กติกา มารยาท ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ สำหรับกฎ กติกาของเกมสียที่กำหนดไว้ ยังช่วยสอนให้นักเรียนที่เล่นเกมสียบางคนได้รู้จักการปฏิบัติตามกฎ เคารพ กติกา รู้แพ้ รู้ชนะ

ข้อค้นพบที่ 12 มุมมองด้านดีและด้านเสียของการเล่นเกมสีย

นักเรียนที่เล่นเกมสียมีมุมมองต่อเกมสียว่า การเล่นเกมสียมีทั้งผลดีและผลเสีย ทั้งนี้เกมสียจะก่อให้เกิดผลดีหรือเสียต่อผู้เล่นหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับคนแต่ละคน กล่าวคือ หากผู้เล่นเกมสียมีความเข้าใจว่าเกมสียคือการผ่อนคลาย อย่าถือมาเป็นเรื่องจริงจังของชีวิต สามารถควบคุมอารมณ์ได้ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาของเกมสียโดยมองเห็นทั้งข้อดีและข้อเสียของเนื้อหาในเกมสีย

ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมสียมีหลายประการ นักเรียนที่เล่นเกมสียกล่าวถึงข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมสีย หลายประการ ดังนี้

ข้อดี ที่นักเรียนที่เล่นเกมสียกล่าวถึง คือ ได้พบเพื่อนใหม่ ได้รับความเพลิดเพลิน ช่วยคลายเครียด ถ้าเล่นเก่งก็สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการแข่งขันซึ่งจะได้เงินรางวัลและชื่อเสียง ทักษะในการแก้ปัญหา ไหวพริบ การทำงานเป็นทีม ช่วยฝึกประสาทสัมผัสในการที่เราทำอะไรเร็วขึ้น ตัดสินใจอะไรเร็วขึ้น ช่วยฝึกสมาธิได้ ช่วยเพิ่มทักษะด้านภาษาอังกฤษ

ข้อเสีย นักเรียนที่เล่นเกมสียกล่าวถึง คือ อาจทำให้เสียสายตา หากติดเกมสียจะทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย เสียเงิน เสียเวลา เสียการเรียน หากเล่นเกมสียที่มีความรุนแรงแล้ว แยกแยะไม่ได้ก็อาจจะไปก่ออาชญากรรมได้ ทำให้พ่อแม่เสียใจ นอกจากนี้นักเรียนที่เล่นเกมสียมีมุมมองว่า หากเด็กติดเกมสียแล้วจะก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง ต่ออนาคตที่ดีของตนเอง

อย่างไรก็ตาม นักเรียนที่เล่นเกมสียมีมุมมองว่า การเล่นเกมสียไม่ใช่สิ่งที่เสียหาย ผลเสียของเกมสียขึ้นอยู่กับตัวบุคคลมากกว่าตัวเกมสีย อยู่ที่คนเล่นเกมสียว่าจะเล่นดี ๆ เพื่อผ่อนคลาย ไม่เลียนแบบ หรือสามารถวิเคราะห์ถึงผลเสียของเกมสียได้ก็จะเป็นสิ่งที่ดี

ข้อค้นพบที่ 13 การตอบสนองต่อการเล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์มีแนวโน้มที่จะตอบสนองต่อการเล่นเกมส์หลายลักษณะ โดยมีทั้งที่ให้ข้อมูลว่า จะยังคงเล่นเกมส์ต่อไป โดยจะเล่นเกมส์แบบมีให้เกิดผลเสียด้วยการแบ่งเวลาจากการเล่นเกมส์ไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ด้วย ไม่เล่นจนติด นอกจากนี้ยังมีนักเรียนที่เล่นเกมส์ระบุว่า จะยังคงเล่นเกมส์ต่อไป โดยมองว่าการเล่นเกมส์ไม่ใช่สิ่งเสียหาย แต่จะไม่เล่นมากจนก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง

อย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนที่เล่นเกมส์ระบุว่า ถ้าเลิกเล่นได้ก็จะเป็นสิ่งดี เพราะจะมีเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้ และบางคนระบุว่า การเล่นเกมส์ไม่ใช่สิ่งสำคัญสำหรับตนเอง

ข้อค้นพบที่ 14 ความเห็นที่มีต่อเด็กติดเกมส์ การช่วยเหลือ และบทบาทผู้ปกครอง

นักเรียนที่เล่นเกมส์มีความเห็นต่อการที่เด็กถูกเรียกว่า “เด็กติดเกมส์” ว่า ไม่เชิงว่าเด็กคนนั้นจะเป็นเด็กไม่ดี ควรพิจารณาถึงสาเหตุอื่น ๆ เช่น เขาอาจจะมีปัญหาด้านอื่น ๆ จึงอาจจะนำไปสู่การติดเกมส์ได้ และมีมุมมองว่า หากเขาสามารถควบคุมการเล่นเกมส์ได้ก็จะเป็นสิ่งดี แต่อย่างไรก็ตาม การติดเกมส์ก็เป็นสิ่งที่ไม่ดีเพราะเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดเรื่องไม่ดีต่อมา เช่น นำไปสู่การขโมยของเพื่อหาเงินมาเล่นเกมส์

นักเรียนที่เล่นเกมส์ มีความเห็นว่า หากเขาสามารถช่วยเพื่อนที่ติดเกมส์ให้สามารถเลิกติดเกมส์ได้ เขาก็ยินดี แต่ต้องดูว่าเพื่อนติดเกมส์มากขนาดไหน เพราะบางคนติดมากจนไม่สามารถช่วย อย่างไรก็ตามหากเขาช่วยได้ เขาจะทำโดยระบุถึงวิธีที่เขาจะช่วยให้เพื่อนเลิกติดเกมส์ได้ เช่น การหากิจกรรมอื่นมาทดแทนการเล่นเกมส์ ด้วยการชวนเพื่อนมาเล่นกีฬา ออกกำลังกาย ทำกิจกรรมที่เพื่อนสนใจ เช่น ดนตรี การแข่งขันด้านคอมพิวเตอร์

นอกจากนี้นักเรียนยังมีความเห็นว่า การควบคุม การตักเตือน และการควบคุมจากผู้ปกครอง รวมทั้งการจัดสรรแบ่งเวลาให้แก่เด็กในปกครอง เป็นวิธีการที่จะช่วยป้องกันและช่วยให้เด็กเลิกติดเกมส์ได้

บทบาทของผู้ปกครองที่จะช่วยแก้ปัญหาให้เด็กติดเกมส์ได้ คือ การที่พ่อแม่มีความเข้าใจลูกหลานตนเอง คอยดูแลกำกับ แบ่งเวลาการเล่นเกมส์ให้เหมาะสม หรือมีการให้เงื่อนไขในการเล่นเกมส์ รวมทั้งการบังคับให้เลิกเล่นเกมส์

บทที่ 5

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ

สำหรับบทที่ 5 ผู้วิจัยนำเสนอผลของการวิจัยเชิงปริมาณ ดำเนินการสำรวจ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 6 จำนวน 1,365 คน จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาทั่วภูมิภาคอันได้แก่ ภาคเหนือ คือ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดเชียงราย ภาคใต้ คือ จังหวัดสงขลา จังหวัดตรัง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ คือ จังหวัดอุดรธานี จังหวัดนครราชสีมา จังหวัดอุบลราชธานี ภาคตะวันตกคือ จังหวัดตาก จังหวัดกาญจนบุรี ภาคตะวันออก คือ จังหวัดระยอง ภาคกลาง คือ จังหวัดนครสวรรค์ จังหวัดอยุธยา จังหวัดสมุทรปราการ จังหวัดกรุงเทพมหานครและปริมณฑล รวมทั้งหมดจำนวน 14 จังหวัดของพื้นที่การศึกษา และนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้นำมาประมวลและวิเคราะห์โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistics Package for the Social Sciences) ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพส่วนบุคคล ได้แก่ ภูมิภาค เพศ อายุ ระดับชั้นการศึกษา เกรดเฉลี่ย และรายได้จากผู้ปกครอง

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว เพื่อน และชุมชนที่พักอาศัย ได้แก่ การอยู่อาศัย สภาพความเป็นอยู่ ความสัมพันธ์ของครอบครัว การเล่นเกมส์กับผู้ปกครอง

ส่วนที่ 3 ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นเกมส์

ส่วนที่ 5 แรงจูงใจในการเล่นเกมส์

ส่วนที่ 6 การรู้เท่าทันเกมส์

ส่วนที่ 7 การทดสอบสมมติฐาน

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพส่วนบุคคล

ตารางที่ 5.1

จำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาค

จังหวัด	จำนวน	ร้อยละ
กรุงเทพฯและปริมณฑล	195	14.3
เชียงราย	83	6.1
เชียงใหม่	100	7.3
ตาก	100	7.3
นครราชสีมา	89	6.5
อุบลราชธานี	97	7.1
อุดรธานี	99	7.3
ระยอง	97	7.1
กาญจนบุรี	101	7.4
นครสวรรค์	100	7.3
อยุธยา	100	7.3
ตรัง	95	7.0
สงขลา	109	8.0
รวม	1,365	100.0

จากตารางที่ 5.1 สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างกระจายตามภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ รวมทั้งสิ้น 1,365 คน

ตารางที่ 5.2

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ อายุ ระดับชั้นการศึกษา เกรดเฉลี่ย และรายได้ที่ได้จากผู้ปกครอง

ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
- ชาย	774	56.7
- หญิง	591	43.3
อายุ		
- 11 ปี	2	0.1
- 12 ปี	81	5.9
- 13 ปี	192	14.1
- 14 ปี	274	20.1
- 15 ปี	238	17.5
- 16 ปี	230	16.9
- 17 ปี	242	17.8
- 18 ปี	101	7.4
- 19 ปี	3	0.2
ระดับชั้นการศึกษา		
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	173	12.7
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	245	17.9
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	257	18.8
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	210	15.4
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	261	19.1
- ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	219	16.0
เกรดเฉลี่ย (GPAX)		
- ต่ำกว่า 2.00	85	6.3
- 2.00 - 2.50	234	17.3
- 2.51 - 3.00	366	27.1

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
- 3.01 - 3.50	356	26.4
- 3.51 - 4.00	308	22.8
รายได้ที่รับจากผู้ปกครอง		
- ต่ำกว่า 1,000 บาท	62	4.6
- 1,000-3,000 บาท	1,034	75.8
- 3,001 -5,000 บาท	162	11.9
- 5,001 -7,000 บาท	21	1.5
- 7,001- 9,000 บาท	15	1.1
- 9,001- 11,000 บาท	7	0.5
- มากกว่า 11,000 บาท	33	2.5
รวม	1,365	100.0

จากตารางที่ 5.2 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 56.7 และ ร้อยละ 43.3 ตามลำดับ และระดับการศึกษาชั้นปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 19.1 มากที่สุด รองลงมาชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 18.8 ตามลำดับ มีอายุ 14 ปี มากที่สุด ร้อยละ 20.1 รองลงมาอายุ 15 ปี และ 17 ปีตามลำดับคิดเป็นร้อยละ 17.5 และ 17.8 มีเกรดเฉลี่ย (GPAX) 2.51 – 3.00 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 27.1 รองลงมาคือ 3.01 - 3.50 คิดเป็นร้อยละ 26.4 และ 3.51 – 4.00 คิดเป็นร้อยละ 22.8 และมีรายได้ที่ได้จากผู้ปกครอง อยู่ในช่วง 1,000-3,000 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.8 รองลงมาคือ 3,001-5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 11.9 และ รายได้ ต่ำกว่า 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 4.6

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านครอบครัว เพื่อน และชุมชนที่พักอาศัย

ตารางที่ 5.3

จำนวนและร้อยละการอยู่อาศัย สภาพความเป็นอยู่ และความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่/ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง

การอยู่อาศัย	จำนวน	ร้อยละ
- พ่อแม่ / ผู้ปกครอง	1,196	87.7
- ไม่ได้อาศัยอยู่กับพ่อแม่ แต่อยู่กับญาติพี่น้อง อาทิ ปู่ย่า ตายาย พี่ ลุง ป้า น้า และอา	152	11.1
- อยู่คนเดียวเพียงลำพัง	16	1.2
รวม	1,364	100
สภาพความเป็นอยู่		
- พ่อแม่แทบจะไม่มีรายได้เลยในแต่ละเดือน	25	1.8
- พ่อแม่มีรายได้น้อย ไม่เพียงพอค่าใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือน	158	11.6
- พ่อแม่มีรายได้เพียงพอค่าใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือน	856	62.7
- พ่อแม่มีรายได้มาก เมื่อใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือนแล้ว ยังมีเงินเหลือใช้จ่ายอื่น ๆ ได้บ้าง	287	21.0
- พ่อแม่มีรายได้มาก เมื่อใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือนแล้ว ยังมีเงินเหลือใช้จ่ายได้อย่างสบายมาก	39	2.9
รวม	1,365	100
ความสัมพันธ์กับพ่อแม่/ผู้ปกครอง		
- นานมากแล้ว จนอาจจะจำไม่ได้ว่าท่านได้เจอหน้า หรือพูดคุยกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง	51	3.8
- ได้เจอหน้า หรือพูดคุยกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง แทบจะนับครั้งได้ในแต่ละเดือน	65	4.8
- ได้เจอหน้า หรือพูดคุยกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นบางวันในแต่ละเดือน	127	9.4
- ได้เจอหน้า และพูดคุยกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นประจำทุกวัน	787	58.0
- ได้เจอหน้า และพูดคุยกับพ่อแม่ /ผู้ปกครอง หลายครั้งในแต่ละวัน	326	24.0
รวม	1,365	100.0

ตารางที่ 5.3 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่กับพ่อแม่/ผู้ปกครองมากที่สุด คิดเป็น 87.7 และรองลงมา อยู่กับญาติพี่น้อง อาทิ ปู่ย่า ตายาย พี่ ลุง ป้า น้าและอา ร้อยละ 11.1 และมีเพียงเล็กน้อยที่ อยู่คนเดียวเพียงลำพัง ร้อยละ 1.2 และด้านสภาพความเป็นอยู่ของกลุ่มตัวอย่างที่พ่อแม่มีรายได้เพียงพอกับค่าใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือน (ฐานะปานกลาง) มากที่สุดคิดเป็น 62.7 และรองลงมา คือ พ่อแม่มีรายได้มาก เมื่อใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือนแล้ว ยังมีเงินเหลือใช้จ่ายอื่น ๆ (ฐานะสูง) คิดเป็นร้อยละ 21.0 และ พ่อแม่มีรายได้น้อย ไม่เพียงพอกับค่าใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือน (ฐานะค่อนข้างยากจน) คิดเป็นร้อยละ 11.6 ตามลำดับ สำหรับความสัมพันธ์กับพ่อแม่/ผู้ปกครอง พบว่ากลุ่มตัวอย่างได้เจอหน้า และพูดคุยกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นประจำทุกวัน (ความสัมพันธ์ดี) มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 58.0 รองลงมาได้เจอหน้า และพูดคุยกับพ่อแม่ /ผู้ปกครอง หลายครั้งในแต่ละวัน (ความสัมพันธ์ดีมาก) คิดเป็น 24.0

ตารางที่ 5.4

จำนวนและร้อยละของพ่อแม่/ผู้ปกครองที่เล่นเกมส์ เคยร่วมเล่นเกมส์ และการควบคุมการเล่นเกมส์ จากพ่อแม่/ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง

พ่อแม่/ผู้ปกครอง เล่นเกมส์	จำนวน	ร้อยละ
- เล่น	462	33.9
- ไม่เล่น	901	66.1
รวม	1,363	100
ร่วมเล่นเกมส์กับพ่อแม่/ผู้ปกครอง		
- เคย	453	33.2
- ไม่เคย	911	68.8
รวม	1,364	100
การควบคุมการเล่นเกมส์ *		
- ห้ามไม่ให้เล่นเกมส์	484	35.5
- กำหนดเวลาเล่นเกมส์ในแต่ละวัน	753	55.2
- ตั้งเงื่อนไขในการเล่นเกมส์ เช่น ต้องทำการบ้านให้เสร็จ	915	67.0
- บังคับให้หยุดเล่นเกมส์เพื่อมาทำกิจกรรมอื่น	864	63.3
- ให้ตัดสินใจเองว่าเมื่อใดควรเล่น หรือไม่ควรเล่นเกมส์	1,008	73.8
- ให้เล่นเกมส์ได้ และคอยให้คำแนะนำตลอด	753	55.2
- ให้อิสระในการเล่นเกมส์ ไม่ควบคุมใด ๆ เลย	572	41.9
รวม	1,365	100.0

ตารางที่ 5.4 อธิบายได้ว่า พ่อแม่/ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างไม่เคยเล่นเกมส์ มากกว่ากลุ่มที่เคยเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 66.1 และ ร้อยละ 33.9 ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างไม่เคยร่วมเล่นเกมส์กับพ่อแม่/ผู้ปกครอง มากกว่ากลุ่มที่เคยเล่นเกมส์กับพ่อแม่/ผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 68.8 และ ร้อยละ 33.2 ตามลำดับ และในด้านการควบคุมการเล่นเกมส์ของพ่อแม่/ผู้ปกครองพบว่า พ่อแม่/ผู้ปกครองให้กลุ่มตัวอย่างให้ตัดสินใจเองว่าเมื่อใดควรเล่น หรือไม่ควรเล่นเกมส์ เป็นจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 73.8 รองลงมาคือ ตั้งเงื่อนไขในการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 67.0 และให้หยุดเล่นเกมส์เพื่อมาทำกิจกรรมอื่น คิดเป็นร้อยละ 63.3 และ มีการกำหนดเวลาเล่นเกมส์ในแต่ละวัน และให้เล่นเกมส์ได้ และคอยให้คำแนะนำตลอด มีจำนวนเท่า ๆ กันคิดเป็นร้อยละ 55.2

ตารางที่ 5.5

ตารางที่ 5.5

จำนวน และร้อยละของความสัมพันธ์กับเพื่อน

ความสัมพันธ์กับเพื่อน	จำนวน	ร้อยละ
- สนับสนุนอยู่กับกลุ่มเพื่อนตลอดเวลา	1,293	94.7
- ไม่สนับสนุนกับคนอื่น มักแยกตัวจากเพื่อนอยู่ตามลำพัง	72	5.3
รวม	1,365	100.0

จากตารางที่ 5.5 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ สนับสนุนอยู่กับกลุ่มเพื่อนตลอดเวลา คิดเป็นร้อยละ 94.7

ตารางที่ 5.6

จำนวนค่าเฉลี่ย และระดับความถี่ของกิจกรรมที่ทำกับเพื่อน

กิจกรรม	ระดับความถี่ของกิจกรรมที่ทำกับเพื่อน					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	ทำเป็นประจำทุกวัน	ทำบ่อย ๆ สัปดาห์ละ 4-6 วัน	ทำ บางครั้ง บางคราว สัปดาห์ ละ 1-3 วัน	นาน ๆ ทำ ครั้ง สัปดาห์ เว้น สัปดาห์	ไม่ได้ ทำเลย			
1. ชวนกันเล่นกีฬา เล่นดนตรี ทำงาน อื่น ๆ กับเพื่อน ในโรงเรียน	266 (20.6)	282 (21.8)	323 (25.9)	287 (22.2)	135 (10.4)	3.20	1.282	ปาน กลาง
2. เล่นเกมส์ด้วยกัน กับเพื่อนในโรงเรียน	259 (20.0)	241 (18.7)	330 (25.5)	291 (22.5)	171 (13.2)	3.10	1.317	ปาน กลาง
3. ชวนกันเล่นกีฬา เล่นดนตรี ทำงาน อื่น ๆ กับเพื่อน แลวบ้าน	188 (14.6)	194 (15.0)	244 (18.9)	279 (21.6)	387 (30.0)	2.63	1.417	ปาน กลาง
4. ชวนกันไปเที่ยวกับ เพื่อนในโรงเรียน	77 (6.0)	149 (11.6)	296 (22.9)	485 (37.6)	283 (21.9)	2.42	1.128	น้อย
5. เล่นเกมส์ด้วยกัน กับเพื่อนแลวบ้าน	87 (6.7)	100 (7.7)	218 (16.9)	315 (24.4)	572 (44.3)	2.08	1.233	น้อย
6. ชวนกันไปเที่ยวกับ เพื่อนแลวบ้าน	69 (5.3)	104 (8.0)	188 (14.5)	398 (30.8)	534 (41.3)	2.05	1.166	น้อย

จากตารางที่ 5.6 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียนและเพื่อนแลวบ้านในระดับปานกลางโดย ชวนกันทำกิจกรรมกีฬา ดนตรี และเล่นเกมสร่วมกันกับเพื่อนในโรงเรียนและแลวบ้าน ทั้งนี้การชวนกันไปเที่ยว และการเล่นเกมสร่วมกันกับเพื่อนแลวบ้านอยู่ระดับน้อย

ตารางที่ 5.7

จำนวนและร้อยละของลักษณะสภาพแวดล้อมในชุมชน/โรงเรียนที่มีร้านเกมส์เปิด และลักษณะของชุมชน/สภาพที่อยู่อาศัยกลุ่มตัวอย่าง

ประเภท	จำนวน	ร้อยละ
ละแวกบ้าน ชุมชน หมู่บ้านที่พักอาศัย มีร้านเกมส์ที่เปิด		
- มี	752	55.2
- ไม่มี	611	44.8
รวม	1,365	100.0
รอบ ๆ ใกล้โรงเรียน มีร้านเกมส์เปิด		
- มี	961	70.5
- ไม่มี	402	29.5
รวม	1,363	100.0
ลักษณะชุมชนของกลุ่มตัวอย่าง		
- บ้านเดี่ยว ปลูกแยกห่างจากบ้านคนอื่น	610	44.9
- หมู่บ้านจัดสรร / ตึกแถว / อาคารพาณิชย์	431	31.7
- อพาร์ทเมนท์ แฟลต	33	2.4
- ชุมชนบ้านไม้แออัด	139	10.2
- บ้านเช่า/ห้องเช่า	141	10.4
- อื่น ๆ เช่น หอพัก บ้านพักราชการ	5	0.4
รวม	1,365	100.0

จากตารางที่ 5.7 อธิบายได้ว่าพบว่าละแวกบ้าน ชุมชน หมู่บ้านที่พักอาศัย ของกลุ่มตัวอย่าง มีร้านเกมส์เปิดอยู่ คิดเป็นร้อยละ 55.2 มากกว่ากลุ่มที่ไม่มีร้านเกมส์เปิดอยู่ คิดเป็นร้อยละ 44.8 ขณะเดียวกันกลุ่มตัวอย่างที่ในบริเวณรอบ ๆ ใกล้โรงเรียนมีร้านเกมส์เปิดอยู่ คิดเป็นร้อยละ 70.5 มีเพียงเล็กน้อยที่ไม่มีร้านเกมส์เปิด คิดเป็นร้อยละ 29.5

สำหรับด้านลักษณะชุมชนของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าเป็นบ้านเดี่ยว ปลูกแยกห่างจากบ้านคนอื่น มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 44.9 รองลงมาคือหมู่บ้านจัดสรร/ตึกแถว/ อาคารพาณิชย์ คิดเป็นร้อยละ 31.7 และมีจำนวนใกล้เคียงกันคือ บ้านเช่า/ห้องเช่าชุมชนและบ้านไม้แออัดคิดเป็นร้อยละ 10.4 และ 10.2

ส่วนที่ 3 ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์

ตารางที่ 5.8

จำนวนและร้อยละของความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์

ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. แว่น VR พัฒนาขึ้นมาใช้กับการเล่นเกมส์ เพื่อวัตถุประสงค์อะไร - (เพื่อเพิ่มความสมจริงเหมือนผู้เล่นเข้าไปอยู่ในเกมส์)	935	68.5
2. ข้อใดไม่ใช่คำที่มักใช้กันในการเล่นเกมส์ - (คอจ-มุน)	791	57.9
3. ข้อใดไม่ใช่เทคโนโลยีที่พัฒนามาเพื่อทำให้เล่นเกมส์ได้ง่ายขึ้น - (ลำโพงระบบเสียงรอบทิศทาง)	641	47.0
4. โปรแกรมที่ขาดไม่ได้ในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ - (ไดเร็คเอกซ์ : DirectX)	635	46.5
5. ข้อใดไม่ใช่แพลตฟอร์มที่ใช้เล่นเกมส์ - (เซิร์ฟเวอร์ :Server)	253	18.5

จากตารางที่ 5.8 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ในเรื่องของเทคโนโลยีเกมส์ด้านรูปแบบแว่น VR พัฒนาขึ้นมาใช้กับการเล่นเกมส์ โดยมีจำนวนผู้ตอบถูกต้อง ร้อยละ 68.5 และรองลงมามีความรู้ในด้านคำหรือภาษาที่ไม่ได้ใช้กันในการเล่นเกมส์ โดยมีจำนวนผู้ตอบถูกต้อง ร้อยละ 57.9 และในด้านสิ่งที่ไม่ใช่เทคโนโลยีที่พัฒนามาเพื่อทำให้เล่นเกมส์ได้ง่ายขึ้น โดยมีจำนวนผู้ตอบถูกต้อง ร้อยละ 47.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 5.9

จำนวนและร้อยละและค่าเฉลี่ย ของความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
0	108	7.9	2.38	1.249	ปานกลาง
1	242	17.7			
2	337	24.7			
3	406	29.7			
4	240	17.6			
5	32	2.3			

จากตารางที่ 5.9 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.38

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 1.00	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย 1.01 – 2.00	หมายถึง ต่ำ
✓ค่าเฉลี่ย 2.01 – 3.00	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 3.01- 4.00	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย 4.01- 5.00	หมายถึง สูงมาก

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นเกมส์

ตารางที่ 5.10

จำนวนและร้อยละ ของอายุเริ่มเล่นเกมส์ครั้งแรก

อายุ/ปี	จำนวน	ร้อยละ
- 1 ปี	9	0.7
- 2 ปี	18	1.3
- 3 ปี	16	1.2
- 4 ปี	31	2.3
- 5 ปี	92	6.8
- 6 ปี	93	6.9
- 7 ปี	166	12.3
- 8 ปี	177	8.7
- 9 ปี	144	10.7
- 10 ปี	263	19.5
- 11 ปี	122	9.0
- 12 ปี	152	11.3
- 13 ปี	70	5.2
- 14 ปี	29	2.1
- 15 ปี	19	1.4
- 16 ปี	3	0.2
- 17 ปี	2	0.1
- 18 ปี	4	0.3
รวม	1,365	100.0

จากตารางที่ 5.10 อธิบายได้ว่า อายุเริ่มเล่นเกมส์ของกลุ่มตัวอย่างมากที่สุดคือ อายุ 10 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.5 รองลงมาคืออายุ 8 ปี คิดเป็นร้อยละ 8.7 และ อายุ 7 ปี คิดเป็นร้อยละ 12.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 5.11

จำนวน และร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความถี่ของประเภทเกมที่เล่น

ประเภทเกมส์	ระดับความถี่ของการเล่นเกม					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	เล่นเป็นประจำทุกวัน	เล่นบ่อย ๆ สัปดาห์ละ 4-6 วัน	เล่น บางครั้ง บางคราว สัปดาห์ละ 1-3 วัน	นาน ๆ เล่นที่ สัปดาห์เว้น สัปดาห์	ไม่เคยเล่น			
1. เกมส์ต่อสู้ (Fighting Game)	330 (24.2)	264 (19.4)	255 (18.7)	296 (21.7)	216 (15.9)	3.14	1.413	ปานกลาง
2. เกมส์การยิง (Shooting Game)	316 (23.3)	219 (16.1)	239 (17.5)	336 (24.7)	253 (18.6)	3.01	1.442	ปานกลาง
3. เกมส์แอคชั่น (Action Game)	284 (20.8)	242 (17.7)	251 (18.4)	292 (21.4)	295 (21.6)	2.95	1.445	ปานกลาง
4. เกมส์แข่งความเร็ว (Racing Game)	178 (13.1)	236 (17.3)	275 (20.2)	395 (29.0)	278 (20.4)	2.74	1.317	ปานกลาง
5. เกมส์กีฬา (Sport Game)	211 (15.5)	202 (14.8)	261 (19.1)	373 (27.3)	317 (23.2)	2.72	1.376	ปานกลาง
6. เกมส์ผจญภัย (Adventure Game)	223 (16.4)	248 (18.2)	317 (23.3)	368 (27.0)	207 (15.2)	2.94	1.308	ปานกลาง
7. เกมส์ปริศนา (Puzzle Game)	127 (9.3)	234 (17.2)	314 (23.0)	442 (32.4)	247 (18.1)	2.67	1.129	ปานกลาง
8. เกมส์อาร์พีจี (RPG)	211 (15.5)	230 (16.9)	218 (16.0)	263 (19.3)	440 (32.3)	2.64	1.465	ปานกลาง
9. เกมส์การจำลอง (Simulation Game)	150 (11.0)	216 (15.9)	280 (20.6)	350 (25.7)	366 (26.9)	2.58	1.326	น้อย
10. เกมส์การศึกษา (Education Game)	101 (7.4)	163 (12.0)	250 (18.3)	471 (34.6)	378 (27.7)	2.37	1.213	น้อย

ตารางที่ 5.11 อธิบายได้ว่าเมื่อพิจารณาในรายละเอียดของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมมีระดับความถี่ของประเภทเกมที่เล่นในระดับ ดังต่อไปนี้

ประเภทเกมที่เล่นปานกลาง ได้แก่

1. เกมต่อสู้ (Fighting Game)
2. เกมการยิง (Shooting Game)
3. เกมแอคชั่น (Action Game)
4. เกมแข่งความเร็ว (Racing Game)
5. เกมกีฬา (Sport Game)
6. เกมผจญภัย (Adventure Game)
7. เกมปริศนา (Puzzle Game)
8. เกมอาร์พีจี (RPG)

ประเภทเกมที่กลุ่มตัวอย่างเล่นน้อย ได้แก่

1. เกมจำลอง (Simulation Game)
2. เกมการศึกษา (Education Game)

ตารางที่ 5.12

จำนวนและร้อยละความถี่ต่อสัปดาห์ของการเล่นเกม และระยะเวลาของการเล่นเกม

ความถี่	จำนวน	ร้อยละ
- ทุกวัน	435	32.0
- 5-6 วัน / สัปดาห์	194	14.3
- 4 วัน / สัปดาห์	177	13.0
- 2-3 วัน / สัปดาห์	322	23.7
- 1 วัน / สัปดาห์	232	17.1
รวม	1,365	100.0
ค่าเฉลี่ยความถี่ในการเล่นเกม $\bar{X} = 3.20$ S.D. = 1.52 ระดับปานกลาง 4 วัน / สัปดาห์		
ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมในแต่ละครั้ง		
- มากกว่า 6 ชั่วโมง	147	10.8
- 5-6 ชั่วโมง	125	9.2
- 3-4 ชั่วโมง	347	25.6
- 1-2 ชั่วโมง	447	32.9
- น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	292	21.5
รวม	1,358	100.0
ค่าเฉลี่ยความถี่ในการเล่นเกม $\bar{X} = 2.55$ S.D. = 1.23 ระดับต่ำ 1-2 ชั่วโมงในแต่ละครั้ง		

จากตารางที่ 5.12 อธิบายได้กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยความถี่ในการเล่นเกม 3.20 อยู่ระดับปานกลาง คือ 4 วัน / สัปดาห์ และมีค่าเฉลี่ยเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งที่เล่นเกม 32.9 อยู่ในระดับต่ำ คือ ครั้งละ 1-2 ชั่วโมงต่อการเล่นเกมในแต่ละครั้ง

ตารางที่ 5.13

จำนวนและร้อยละช่วงเวลาการเล่นเกมส์ในวันที่ไปโรงเรียน และการเล่นเกมส์ในวันหยุด

ช่วงเวลาที่เล่นเกมส์ในวันที่ไปโรงเรียน	จำนวน	ร้อยละ
- ก่อนไปโรงเรียน 6.00-7.00 น.	167	12.2
- พักระหว่างเรียน	376	27.6
- หลังเลิกเรียน 15.00-17.00 น.	427	31.3
- หัวค่ำ 18.00-20.00 น.	531	38.9
- หลัง 21.00 น.	250	18.3
- ไม่เล่นเลย	309	22.7
ช่วงเวลาที่เล่นเกมส์ในวันหยุด		
- 6.00-12.00 น.	358	26.2
- 12.01-17.00 น.	688	50.4
- 17.01 - 21.00 น.	548	40.1
- 21.01-24.00 น.	381	27.9
- 24.01-5.59 น.	89	6.5
- ไม่เล่นเลย	78	5.7
รวม	1,365	100.0

จากตารางที่ 5.13 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมส์ในวันที่ไปโรงเรียนในช่วงเวลาหัวค่ำ 18.00-20.00 น. มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38.9 และรองลงมาคือช่วงเวลาหลังเลิกเรียน 15.00-17.00 น. คิดเป็นร้อยละ 31.3 และช่วงเวลาพักระหว่างเรียน คิดเป็นร้อยละ 27.6

สำหรับการเล่นเกมส์ในวันหยุด พบว่ากลุ่มตัวอย่างเล่นเกมส์ช่วงเวลา 12.01-17.00 น. มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.4 รองลงมา ช่วงเวลา 17.01 - 21.00 น. คิดเป็นร้อยละ 40.1 และช่วงเวลา 21.01-24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 27.9 ตามลำดับ

ตารางที่ 5.14

จำนวนและร้อยละสถานที่เล่นเกมประจำ

สถานที่เล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
- บ้านตนเอง	1,175	86.3
- ร้านเกมส์	123	9.0
- ร้านบริการให้เช่าใช้งานคอมพิวเตอร์	18	1.3
- บ้านเพื่อน	17	1.2
- เล่นมากกว่า 1 สถานที่ อาทิ บ้านตนเองและบ้านเพื่อน บ้านตนเองและร้านเกมส์ บ้านตนเองบ้านเพื่อนและโรงเรียน หรือห้างสรรพสินค้า เป็นต้น	29	2.4
รวม	1,365	100.0

ตารางที่ 5.14 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เล่นเกมส์บ้านตนเองมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 86.3 รองลงมา มีเพียงร้อยละ 9.0 ที่เล่นเกมส์ที่ร้านเกมส์ และยังพบว่ามีกลุ่มที่เล่นมากกว่า 1 สถานที่ อาทิ บ้านตนเองและบ้านเพื่อน บ้านตนเองและร้านเกมส์ บ้านตนเองบ้านเพื่อนและโรงเรียน หรือห้างสรรพสินค้า เป็นต้น คิดเป็นร้อยละ 2.4

ตารางที่ 5.15

จำนวนและร้อยละค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ เช่น เติมเงิน ซื้อไอเท็ม (item) เพิ่มระดับการเล่น (up level)

จำนวนเงินที่จ่าย	จำนวน	ร้อยละ
- ไม่เคยเลย	776	57.0
- น้อยกว่า 1,000 บาท	398	29.2
- 1,000 -2,000 บาท	103	7.6
- 2,001-3,000 บาท	18	1.3
- มากกว่า 3,000 บาท	67	4.9
รวม	1,362	100.0

ตารางที่ 5.15 กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งเล็กน้อย ระบุว่าไม่เคยจ่ายเงิน สำหรับเติมเงิน ซื้อไอเท็มเพิ่มระดับการเล่น คิดเป็นร้อยละ 57.0 ในกลุ่มที่จ่ายเงินในการเล่นเกมส์ ระบุว่าใช้จ่ายเงินน้อยกว่า 1,000 บาท ร้อยละ 29.2 และ 1,000 -2,000 บาท ร้อยละ 7.6

ตารางที่ 5.16

จำนวนและร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความถี่ของพฤติกรรมการเล่นเกมส์

พฤติกรรมระหว่าง เล่นเกมส์	ระดับความถี่					X̄	S.D.	ระดับ
	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อย ๆ	ทำ บางครั้ง บ้าง คราว	นาน ๆ ทำที	ไม่เคย ทำเลย			
พฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านตัวละครในเกมส์ที่เลือกเล่น								
เล่นตัวละครที่เป็นตัวเอก/ดูดี/เท่/น่ารัก	397 (29.1)	353 (25.9)	265 (19.4)	197 (14.4)	153 (11.2)	3.47	1.339	มาก
เล่นตัวละครที่เป็นตัวทำเกมส์/ตัวบุก/Carry	360 (26.4)	330 (24.2)	297 (21.8)	184 (13.5)	193 (14.1)	3.35	1.370	ปานกลาง
เล่นตัวละครที่เป็นสายลอบเร้น/Sniper/นักฆ่า	302 (22.1)	296 (21.7)	298 (21.9)	212 (15.6)	255 (18.7)	3.13	1.411	ปานกลาง
เล่นตัวละครแปลกๆ/ตลก/อินดี้	203 (14.9)	246 (18.0)	339 (24.8)	353 (25.9)	224 (16.4)	2.89	1.269	ปานกลาง
เล่นตัวละครที่เป็นตัวซัพพอร์ต	167 (12.2)	249 (18.2)	315 (23.1)	327 (24.0)	307 (22.5)	2.74	1.320	ปานกลาง
รวมพฤติกรรมด้านตัวละครในเกมส์ที่เลือกเล่น						3.11	1.007	ปานกลาง
พฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านรูปแบบการเล่นเกมส์								
เล่นแบบเล่นไปเรื่อยๆ ยังไงก็ได้ ซิลๆ	426 (31.2)	317 (23.2)	295 (21.6)	182 (13.3)	145 (10.6)	3.51	1.334	มาก
เล่นแบบมีชั้นเชิง มีกลยุทธ์เพื่อชัยชนะ	398 (29.2)	330 (24.2)	288 (21.1)	165 (12.1)	182 (13.4)	3.44	1.369	มาก
เล่นแบบคอยอยู่เบื้องหลัง ผลักดันทีมให้ชนะ	252 (18.5)	278 (20.4)	325 (23.8)	242 (17.8)	266 (19.5)	3.01	1.380	ปานกลาง
เล่นแบบสนใจแค่ความเป็นอันดับ 1 เท่านั้น	204 (15.0)	245 (18.0)	348 (25.5)	269 (19.7)	298 (21.8)	2.84	1.351	ปานกลาง
พุดคุย ทักทาย สนทนาคนในเกมส์ตลอดเวลา	216 (15.8)	227 (16.6)	285 (20.9)	294 (21.5)	343 (25.1)	2.76	1.402	ปานกลาง
เล่นแบบเน้นการฆ่าโดยไม่สนใจอย่างอื่นเลย	187 (13.7)	198 (14.5)	309 (22.7)	321 (23.6)	348 (25.5)	2.67	1.359	ปานกลาง
รวมพฤติกรรมด้านรูปแบบการเล่นเกมส์						3.03	0.989	ปานกลาง

ตารางที่ 5.16 (ต่อ)

พฤติกรรมระหว่าง เล่นเกม	ระดับความถี่					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	ทำเป็น ประจำ	ทำ บ่อย ๆ	ทำ บางครั้ง คราว	นาน ๆ ทำที	ไม่เคย ทำเลย			
พฤติกรรมการเล่นเกมด้านการแสดงออกต่อผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกม								
ให้ความร่วมมือกับคนใน ทีมเพื่อชัยชนะ	259 (38.9)	328 (24.1)	210 (15.4)	141 (10.4)	153 (11.2)	3.69	1.369	มาก
ชอบเอาชนะคู่แข่ง	457 (33.5)	293 (21.5)	255 (18.7)	181 (13.3)	178 (13.0)	3.49	1.404	มาก
ไม่ทำตัวเป็นปัญหาเพื่อจะ ได้อยู่ในกลุ่ม	277 (20.3)	263 (19.3)	304 (22.3)	215 (15.8)	305 (22.4)	2.99	1.435	ปาน กลาง
ตั้งกลุ่ม เป็นแก๊งบน ออนไลน์	243 (17.8)	183 (13.4)	214 (15.7)	224 (16.4)	499 (36.6)	2.59	1.521	น้อย
ชอบเอาชนะเพื่อนร่วมทีม	181 (13.3)	159 (11.7)	281 (20.6)	297 (21.8)	446 (32.7)	2.51	1.391	น้อย
ปกปิดตัวเอง เช่น ใช้รูป โปรไฟล์ที่ไม่ใช่ตนเอง	228 (16.7)	136 (10.0)	187 (13.7)	200 (14.7)	614 (45.0)	2.39	1.530	น้อย
ไม่สนใจ ไม่พูดคุย ไม่ทำ ความรู้จักคนอื่น	104 (7.6)	122 (8.9)	207 (15.2)	288 (21.1)	643 (47.1)	2.09	1.289	น้อย
นัดหมายคนเล่นเกมสไป เจอกันนอกสถานที่/จัดมี ตตั้ง	92 (6.7)	115 (8.4)	158 (11.6)	168 (12.3)	831 (60.9)	1.88	1.287	น้อย
รวมพฤติกรรมด้านการแสดงต่อผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกม						2.70	0.883	ปาน กลาง
พฤติกรรมการเล่นเกมโดยรวมทั้ง 3 ด้าน						2.91	0.866	ปาน กลาง

ตารางที่ 5.16 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมในแต่ละด้าน ตามความถี่ของการเล่นเกม ดังนี้

พฤติกรรมการเล่นเกมด้านตัวละครในเกมที่เลือกเล่น ที่กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมระดับมาก ได้แก่ เล่นตัวละครที่เป็นตัวเอก/คูตี/เท่/น่ารัก ในขณะที่การเลือกตัวละครอื่น ๆ อยู่ระดับปานกลาง

พฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านรูปแบบการเล่นเกมส์ ที่กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ระดับมากได้แก่ รูปแบบการเล่นแบบมีชั้นเชิง มีกลยุทธ์ เพื่อชัยชนะ และ เล่นแบบเล่นไปเรื่อยๆ ยังไงก็ได้ ซิลๆ ในขณะที่รูปแบบการเล่นอื่น ๆ อยู่ระดับปานกลาง

พฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านการแสดงออกต่อผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกมส์ที่กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ระดับมากได้แก่ ชอบเอาชนะคู่แข่ง และการให้ความร่วมมือกับคนในทีมเพื่อชัยชนะ ในขณะที่การแสดงออกด้านอื่น ๆ อยู่ระดับปานกลางและน้อย

ส่วนที่ 5 แรงจูงใจในการเล่นเกมส์

ตารางที่ 5.17

จำนวน ร้อยละค่าเฉลี่ย และระดับเหตุผล/ความต้องการในการเล่นเกมส์

เหตุผล/ความต้องการ	ระดับ					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
แรงจูงใจตัวบุคคล								
ความสนุก เพลิดเพลิน	688 (50.4)	418 (30.6)	206 (15.1)	35 (2.6)	18 (1.3)	4.26	0.899	มากที่สุด
การได้ตัดสินใจอย่างอิสระ ด้วยตนเอง	485 (35.6)	412 (30.2)	294 (21.6)	107 (7.9)	65 (4.8)	3.84	1.136	มาก
ได้แข่งขันกับเพื่อน ๆ	479 (35.1)	389 (28.5)	295 (21.6)	114 (8.4)	88 (6.4)	3.77	1.196	มาก
การได้ฝึกฝนทักษะความชำนาญ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ภาษา ไทย ตรีบ การคำนวณ เป็นต้น	462 (33.8)	375 (27.5)	327 (24.0)	119 (8.7)	82 (6.0)	3.74	1.185	มาก
การได้ลองผิดลองถูก	400 (29.3)	395 (28.9)	379 (27.8)	116 (8.5)	75 (5.5)	3.68	1.142	มาก
การทำคะแนนสูง ๆ	380 (27.9)	398 (29.2)	361 (26.5)	151 (11.1)	74 (5.4)	3.63	1.157	มาก
เป็นผู้ชนะ ทำเป้าหมายได้สำเร็จ	382 (28.0)	378 (27.7)	390 (28.6)	126 (9.2)	88 (6.50)	3.62	1.170	มาก
ได้รวมกลุ่มเล่นกับเพื่อน	442 (32.4)	345 (25.3)	303 (22.2)	156 (11.4)	118 (8.6)	3.62	1.280	มาก
ความท้าทาย ต้องการเอาชนะ	357 (26.2)	379 (27.8)	393 (28.8)	153 (11.2)	83 (6.1)	3.57	1.166	มาก
ได้แข่งขันกับคนอื่น ๆ ที่ไม่รู้จัก	395 (29.0)	356 (26.1)	325 (23.8)	166 (12.2)	122 (8.9)	3.54	1.268	มาก
การได้รวมกลุ่มคนที่ชอบเหมือน ๆ กัน	384 (28.1)	361 (26.4)	297 (21.8)	164 (12.0)	159 (11.6)	3.47	1.324	มาก
ไม่มีอะไรจะทำ	367 (26.9)	246 (18.0)	353 (25.9)	208 (15.2)	191 (14.0)	3.29	1.374	ปานกลาง
ต้องการชิงรางวัล	280 (20.5)	255 (18.7)	383 (28.1)	244 (17.9)	201 (14.7)	3.12	1.328	ปานกลาง

ตารางที่ 5.23 (ต่อ)

เหตุผล/ความต้องการ	ระดับ					\bar{X}	S.D.	ระดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ได้ทำในสิ่งที่อยากทำในชีวิตจริง	266 (19.5)	261 (19.1)	342 (25.1)	247 (18.1)	247 (18.1)	3.04	1.370	ปานกลาง
การได้จัดไปในโลกส่วนตัว	237 (17.4)	215 (15.8)	316 (23.2)	266 (19.5)	239 (24.1)	2.83	1.409	ปานกลาง
การหลีกเลี่ยงหนีโลกแห่งความจริง	145 (10.6)	164 (12.0)	260 (19.1)	270 (19.8)	524 (38.4)	2.37	1.372	น้อย
รวมแรงจูงใจตัวบุคคล						3.46	0.822	มาก
แรงจูงใจด้านเกมส์								
ความสวยงามของกราฟิกในเกมส์	537 (39.4)	344 (25.2)	277 (20.3)	124 (9.1)	81 (5.9)	3.83	1.212	มาก
ความแปลกใหม่ เกมส์ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำเดิม	523 (38.3)	322 (23.6)	280 (20.5)	138 (10.1)	102 (7.5)	3.75	1.267	มาก
เนื้อเรื่องและตัวละครในเกมส์	470 (34.4)	354 (25.9)	310 (22.7)	132 (9.7)	99 (7.3)	3.71	1.235	มาก
รูปแบบ ระบบ ไอเท็มใหม่ ๆ ในเกมส์	476 (34.9)	347 (25.4)	287 (21.0)	146 (10.7)	108 (7.9)	3.69	1.266	มาก
รวมแรงจูงใจด้านเกมส์						3.74	1.081	มาก
รวมแรงจูงใจ 2 ทั้งด้าน						3.52	0.826	มาก

ตารางที่ 5.17 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมมีแรงจูงใจทั้งทางด้านตัวบุคคลและด้านเกมส์อยู่ระดับมาก เมื่อพิจารณาในรายละเอียดมีดังต่อไปนี้

ด้านที่ 1 แรงจูงใจตัวบุคคล

พบว่า แรงจูงใจในตัวบุคคลที่อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่

1. ความสนุก เพลิดเพลิน

แรงจูงใจตัวบุคคลระดับมาก ได้แก่

1. การได้ตัดสินใจอย่างอิสระ ด้วยตนเอง
2. ได้แข่งขันกับเพื่อน ๆ
3. การได้ฝึกฝนทักษะความชำนาญ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ภาษา ไหวพริบ การคำนวณ เป็นต้น
4. การได้ลองผิดลองถูก
5. การทำคะแนนสูง ๆ

6. เป็นผู้ชนะ ทำเป้าหมายได้สำเร็จ
7. ได้รวมกลุ่มเล่นกับเพื่อน
8. ความท้าทาย ต้องการเอาชนะ
9. ได้แข่งขันกับคนอื่น ๆ ที่ไม่รู้จัก
10. การได้รวมกลุ่มคนที่ชอบเหมือน ๆ กัน

แรงจูงใจตัวบุคคลระดับปานกลาง ได้แก่

1. ไม่มีอะไรจะทำ
2. ต้องการชิงรางวัล
3. ได้ทำในสิ่งที่อยากทำในชีวิตจริง
4. การได้จัดไปในโลกส่วนตัว

แรงจูงใจตัวบุคคลระดับน้อย ได้แก่ การหลีกเลี่ยงโลกแห่งความจริง

ด้านที่ 2 แรงจูงใจด้านตัวเกมส์

พบว่า แรงจูงใจด้านตัวเกมส์ที่อยู่ระดับมาก ได้แก่

1. ความสวยงามของกราฟิกในเกมส์
2. ความแปลกใหม่ เกมส์ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำเดิม
3. เนื้อเรื่องและตัวละครในเกมส์
4. รูปแบบ ระบบ ไอเท็ม ใหม่ ๆ ในเกมส์

ส่วนที่ 6 การรู้เท่าทันเกมส์

การรู้เท่าทันเกมส์ผู้วิจัยวิเคราะห์ 7 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game)

ด้านที่ 2 ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital)

ด้านที่ 3 การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite)

ด้านที่ 4 การประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation)

ด้านที่ 5 การแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality)

ด้านที่ 6 การรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจและร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกม (Effect)

ด้านที่ 7 พฤติกรรมการตอบสนอง (Response)

ด้านที่ 8 การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization)

ตารางที่ 5.18

จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 1 ความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game)

ข้อความ	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. ชาวน์หรือดนตรีประกอบในเกมส์มีส่วนสำคัญในตัวเกมส์อย่างไร - (สร้างอารมณ์ ความรู้สึกร่วม ให้อินไปกับเกมส์)	990	72.5
2. เกมส์เมื่อศัตรูจะโจมตีเรา จะมีปุ่มหรือสัญลักษณ์ปรากฏขึ้นบนจอ (Quick Time Event) ปุ่มนี้มีขึ้นเพื่อ - (กดเพื่อหลบการโจมตี หรือสวนกลับศัตรู)	750	54.9
3. ฉากสุดท้ายของบางเกมส์ หลังจากฆ่าบอสตัวสุดท้ายสำเร็จ จะปรากฏตัวเลือกขึ้นมาซึ่งมีความสำคัญต่อการเล่นเกมส์อย่างไร - (ให้เราสามารถกำหนดฉากจบของเกมส์ได้ด้วยตนเอง)	511	37.4
4. เกมส์บางเกมส์ มีการเขียนโปรแกรมให้จดจำสไตล์การเล่นเกมส์ของผู้เล่นไว้ ระบบนี้มีไว้เพื่อ - (เพื่อให้ตัวเกมส์เล่นยากขึ้น)	344	25.2

ตารางที่ 5.18 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ คือ ชาวน์หรือดนตรีประกอบในเกมส์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 72.5 รองลงมาคือ สัญลักษณ์ปรากฏขึ้นบนจอ (Quick Time Event) เมื่อมีเมื่อศัตรูจะโจมตี คิดเป็นร้อยละ 54.9 ตามลำดับ

ตารางที่ 5.19

คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 1 ความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	\bar{X}	S.D	ระดับ
0 คะแนน	150	11.0	1.90	1.082	ปาน กลาง
1 คะแนน	333	24.4			
2 คะแนน	479	35.1			
3 คะแนน	311	22.8			
4 คะแนน	92	6.7			
รวม	1,365	100.0			

จากตารางที่ 5.19 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ด้านความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 1.90

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 0.80 หมายถึง ต่ำมาก

ค่าเฉลี่ย 0.81 – 1.60 หมายถึง ต่ำ

✓ค่าเฉลี่ย 1.61 – 2.40 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 2.41- 3.20 หมายถึง สูง

ค่าเฉลี่ย 3.21- 4.00 หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.20

จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 2 ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital)

ข้อความ	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. ผู้เล่นเกมที่บันทึกคลิปการเล่นเกมส์ของตนเอง มีพากย์เสียงอธิบายเกมส์ไป มีการแปลคำศัพท์ในเกมส์ บอกเทคนิคการเล่นเกมส์ บุคคลดังกล่าวนี้ว่า - (นักแคสเกมส์)	906	66.4
2. ผู้ได้ประโยชน์จากการที่ผู้เล่นเกมส์ซื้อไอเท็มในเกมส์ - (บริษัทเกมส์)	855	62.6
3. เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นเพื่อความสมจริงในการเล่นเกมส์ - (เพลสเตชันวีอาร์ : Play Station VR)	761	55.8
4. การให้ทดลองเล่นเกมฟรีก่อน หากต้องการเล่นเกมต่อหรือเล่นในระดับสูงขึ้นไปจะต้องเสียเงินเป็นกิจกรรมลักษณะใดของบริษัทเกมส์ - (กิจกรรมส่งเสริมการตลาด)	672	49.2
5. การออกแบบเกมส์แบบ FPS (เฟิสเพอร์สันชู้ตติ้ง)	640	46.9
6. ชื่อบริษัทผู้ผลิตเกมส์ - (ยูบิซอฟ)	446	32.7
7. ผู้ได้ประโยชน์จากการจัดแข่งขันเพื่อคัดเลือกผู้เล่นเกมส์ที่เก่งที่สุด - (บริษัทเกมส์)	316	32.2

ตารางที่ 5.20 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ในด้าน นักแคสเกมส์ที่บอกเทคนิคการเล่นเกมส์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.4 รองลงมาคือ ผู้ได้ประโยชน์จากการที่ผู้เล่นเกมส์ซื้อไอเท็มในเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 62.6 และ เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นเพื่อความสมจริงในการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 55.8

ตารางที่ 5.21

คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 2 ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	\bar{X}	S.D	ระดับ
0 คะแนน	66	4.8	3.36	1.783	ปาน กลาง
1 คะแนน	168	12.3			
2 คะแนน	249	18.2			
3 คะแนน	217	15.9			
4 คะแนน	270	19.8			
5 คะแนน	214	15.7			
6 คะแนน	146	10.7			
7 คะแนน	35	2.6			
รวม	1365	100.0			

จากตารางที่ 5.21 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ด้านที่ 2 ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์
ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.36

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 1.40 หมายถึง ต่ำมาก

ค่าเฉลี่ย 1.41 – 2.80 หมายถึง ต่ำ

✓ค่าเฉลี่ย 2.81 – 4.20 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 4.21- 5.60 หมายถึง สูง

ค่าเฉลี่ย 5.61- 7.00 หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.22

จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 3 การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมส์ (Risk from Appetite)

ข้อความ	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. แบบอย่างที่ดีของคนเล่นเกมส์ - (อามเล่นเกมส์เป็นครั้งคราว เพื่อพักผ่อนคลายเครียด)	975	71.4
2. เล่นเกมส์ถ้าทำพลาดถูกศัตรูฆ่าตาย ผู้เล่นเกมส์ควรจะทำอย่างไร - (สงบสติอารมณ์ ค่อย ๆ คิดหาทางแก้ เพื่อไม่ให้พลาดแบบเดิม)	954	69.9
3. เล่นเกมส์อย่างปลอดภัยต่อตนเอง - (เอกรู้เสมอว่าเกมส์เป็นเพียงการเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น)	902	66.1

จากตารางที่ 5.22 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมากที่สุดมีความรู้ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมส์ (Risk from Appetite) คือ แบบอย่างที่ดีของคนเล่นเกมส์ (อามเล่นเกมส์เป็นครั้งคราวเพื่อพักผ่อนคลายเครียด) คิดเป็นร้อยละ 71.4 รองลงมาคือ ถ้าทำพลาดถูกศัตรูฆ่าตาย ผู้เล่นเกมส์ควรจะทำอย่างไร (สงบสติอารมณ์ ค่อย ๆ คิดหาทางแก้ เพื่อไม่ให้พลาดแบบเดิม) คิดเป็นร้อยละ 69.9 และ มีการเล่นเกมส์อย่างปลอดภัยต่อตนเอง (เอกรู้เสมอว่าเกมส์เป็นเพียงการเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น) คิดเป็นร้อยละ 66.1

ตารางที่ 5.23

คะแนนเฉลี่ยด้านที่ 3 การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมส์ (Risk from Appetite)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	\bar{X}	S.D	ระดับ
0 คะแนน	209	15.3	2.07	1.144	สูง
1 คะแนน	219	16.0			
2 คะแนน	198	14.5			
3 คะแนน	739	54.1			
รวม	1,365	100.0			

จากตารางที่ 5.23 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ด้าน การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมส์ ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.07

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 1.60 หมายถึง ต่ำมาก

ค่าเฉลี่ย 0.61 – 1.20 หมายถึง ต่ำ

ค่าเฉลี่ย 1.21 – 1.80 หมายถึง ปานกลาง

✓ ค่าเฉลี่ย 1.81- 2.40 หมายถึง สูง

ค่าเฉลี่ย 2.41- 3.00 หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.24

จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 4 การประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation)

ข้อความ	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
2. ความถูกต้อง เหมาะสม ของพฤติกรรมในเกมส์ – (คนที่ดักน้ำไปเติมทุกคน – ทุกคนที่เล่นเกมส์ช่วยเหลือกัน)	751	55.0
1. ความถูกต้อง เหมาะสม สามารถทำได้โดยไม่ถือว่าผิดศีลธรรม – (เกมส์ควรตั้งเงื่อนไขลงโทษผู้เล่นที่โกงเกมส์)	518	37.9

จากตารางที่ 5.24 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) ในด้าน ความถูกต้อง เหมาะสม ของพฤติกรรมในเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 55.0 รองลงมาคือ การประเมินเชิงศีลธรรมของเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 37.9

ตารางที่ 5.25

คะแนนเฉลี่ยด้าน การประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	\bar{X}	S.D	ระดับ
0 คะแนน	424	31.1	0.93	0.738	ปาน กลาง
1 คะแนน	615	45.1			
2 คะแนน	326	23.9			
รวม	1,365	100.0			

จากตารางที่ 5.25 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 0.93

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 0.40 หมายถึง ต่ำมาก

ค่าเฉลี่ย 0.41 – 0.80 หมายถึง ต่ำ

✓ค่าเฉลี่ย 0.81 – 1.20 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.21- 1.60 หมายถึง สูง

ค่าเฉลี่ย 1.61- 2.00 หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.26

จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 5 การแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality)

ข้อความ	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. เกมส์ที่เล่น เราสามารถต่อสู้กับศัตรูด้วยอาวุธร้ายแรงได้ในความเป็นจริงเรา - (สามารถหลีกเลี่ยงที่จะปะทะกับศัตรูได้)	714	52.3
2. เหตุการณ์ในเกมส์ที่ไม่สามารถเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้ - (ในเกมส์ หากผิดพลาดหรือพ่ายแพ้ เราสามารถเริ่มเกมส์ใหม่ได้)	632	46.3

จากตารางที่ 5.26 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างครึ่งหนึ่ง มีความรู้ในด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) ทั้งในด้าน การหลีกเลี่ยงความรุนแรงในเกมส์กับในชีวิตจริง และ การแก้ไขข้อผิดพลาดไม่ได้ในชีวิตจริง คิดเป็นร้อยละ 52.3 และร้อยละ 46.3

ตารางที่ 5.27

คะแนนเฉลี่ยด้าน การแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	\bar{X}	S.D	ระดับ
0 คะแนน	445	32.6	0.98	0.797	ปาน กลาง
1 คะแนน	499	36.6			
2 คะแนน	421	30.8			
รวม	1,365	100.0			

จากตารางที่ 5.27 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ด้าน การแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 0.98

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 0.40 หมายถึง ต่ำมาก

ค่าเฉลี่ย 0.41 – 0.80 หมายถึง ต่ำ

✓ ค่าเฉลี่ย 0.81 – 1.20 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.21- 1.60 หมายถึง สูง

ค่าเฉลี่ย 1.61- 2.00 หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.28

จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 6 การรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจและร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ (Effect)

ข้อความ	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. ผลเสียมากที่สุดที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นเกมส์อย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ - (เสียเวลา เสียเงิน เสียสุขภาพ)	768	56.3
2. เล่นเกมส์มาก ๆ จะเกิดอะไรขึ้น - (มีโอกาที่จะผอมลงเพราะไม่กินไม่นอน)	659	48.3

จากตารางที่ 5.28 อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างครึ่งหนึ่งมีความรู้ถึงผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจและร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ (Effect) คือรับรู้ผลเสียที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นเกมส์อย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ (เสียเวลา เสียเงิน เสียสุขภาพ) คิดเป็นร้อยละ 56.3 และ รู้ว่าเล่นเกมส์มาก ๆ จะเกิดอะไรขึ้น (มีโอกาที่จะผอมลงเพราะไม่กินไม่นอน) คิดเป็นร้อยละ 48.3

ตารางที่ 5.29

คะแนนเฉลี่ยด้าน 6 การรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจและร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ (Effect)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	\bar{X}	S.D	ระดับ
0 คะแนน	405	29.7	1.04	0.797	ปาน กลาง
1 คะแนน	495	36.3			
2 คะแนน	465	34.1			
รวม	1,365	100.0			

จากตารางที่ 5.29 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ด้านผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ (Effect) ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 1.04

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 0.40 หมายถึง ต่ำมาก

ค่าเฉลี่ย 0.41 – 0.80 หมายถึง ต่ำ

✓ ค่าเฉลี่ย 0.81 – 1.20 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.21- 1.60 หมายถึง สูง

ค่าเฉลี่ย 1.61- 2.00 หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.30

จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 7 พฤติกรรมการตอบสนอง (Response)

ข้อความ	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. เล่นเกมส์โดยหยุดพักบ้าง ไม่เล่นต่อเนื่องข้ามวันข้ามคืน	1158	84.8
2. จัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์โดยไม่เสียงานอื่น	1154	84.5
3. เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของตนเองเพื่อไม่ให้เกิดผลเสีย หรือป้องกันอันตรายจากการเล่นเกมส์	1152	84.4
4. ควบคุมการเล่นเกมส์ของตนเอง	1147	84.0
5. ปฏิบัติตามการควบคุมการเล่นเกมส์ หรือเงื่อนไข หรือข้อบังคับที่พ่อแม่ผู้ปกครองกำหนดขึ้น	1066	78.1

ตารางที่ 5.30 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมการตอบสนองในเชิงการควบคุมการเล่นเกมส์ด้วยการกำหนดโดยตนเอง กล่าวคือ มีการเล่นเกมส์แบบหยุดพักบ้าง ไม่เล่นต่อเนื่อง คิดเป็นร้อยละ 84.8 จัดแบ่งเวลาโดยไม่ให้เสียงานอื่น คิดเป็นร้อยละ 84.5 มีการเปลี่ยนแปลงการเล่นมิให้เกิดผลเสียต่อตนเอง คิดเป็นร้อยละ 84.4 ควบคุมการเล่นของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 84.0 รองลงมาคือ การปฏิบัติตามการควบคุม หรือเงื่อนไข หรือข้อบังคับที่พ่อแม่ผู้ปกครองกำหนดขึ้น คิดเป็นร้อยละ 78.1

ตารางที่ 5.31

คะแนนเฉลี่ยด้านพฤติกรรมการตอบสนอง (Response)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	\bar{X}	S.D	ระดับ
0 คะแนน	75	5.5	4.15	1.382	สูงมาก
1 คะแนน	27	2.0			
2 คะแนน	60	4.4			
3 คะแนน	122	8.9			
4 คะแนน	251	18.4			
5 คะแนน	830	60.8			
รวม	1,365	100.0			

จากตารางที่ 5.31 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ด้านพฤติกรรมการตอบสนอง (Response) ในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.15

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 1.00 หมายถึง ต่ำมาก

ค่าเฉลี่ย 1.01 – 2.00 หมายถึง ต่ำ

ค่าเฉลี่ย 2.01 – 3.00 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.01- 4.00 หมายถึง สูง

✓ค่าเฉลี่ย 4.01- 5.00 หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.32

จำนวนและร้อยละ การรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 8 การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization)

ข้อความ	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
1. นำประสบการณ์การเล่นเกมมาใช้ในการเรียน เช่น การกำหนดเป้าหมายแล้วพยายามทำให้สำเร็จ	1015	74.4
2. นำทักษะจากเกมส์ เช่น ภาษา การคำนวณ การวางแผน การใช้มือกับสยตอย่างสัมพันธ์กัน มาใช้ในการเรียน	1011	74.1
3. ใช้เกมส์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น เรียนรู้ประวัติศาสตร์จากเนื้อหาในเกมส์ สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากเนื้อหาในเกมส์ที่เล่น	968	70.9
4. นำกฎ กติกา มารยาทในเกมส์ มาใช้ในชีวิตรจริง	734	53.8

ตารางที่ 5.32 กลุ่มตัวอย่างมีการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม โดย นำประสบการณ์การเล่นเกมมาใช้ในการเรียน และ นำทักษะจากเกมส์ เช่น ภาษา การคำนวณ การวางแผน การใช้มือกับสยตอย่างสัมพันธ์กัน มาใช้ในการเรียน และ ใช้เกมส์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เป็นจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 74.4 ร้อยละ 74.1 และ 70.9 ตามลำดับ รองลงมาคือ การนำกฎ กติกา มารยาทในเกมส์ มาใช้ในชีวิตรจริง คิดเป็นร้อยละ 53.8

ตารางที่ 5.33

คะแนนเฉลี่ยด้าน การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมส์ (Utilization)

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	\bar{X}	S.D	ระดับ
0 คะแนน	150	11.0	2.74	1.351	สูง
1 คะแนน	117	8.6			
2 คะแนน	222	16.3			
3 คะแนน	331	24.2			
4 คะแนน	545	39.9			
รวม	1365	100.0			

จากตารางที่ 5.33 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ด้านการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมส์ (Utilization) ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.74

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 0.80	หมายถึง ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย 0.81 – 1.60	หมายถึง ต่ำ
ค่าเฉลี่ย 1.61 – 2.40	หมายถึง ปานกลาง
✓ค่าเฉลี่ย 2.41- 3.20	หมายถึง สูง
ค่าเฉลี่ย 3.21- 4.00	หมายถึง สูงมาก

ตารางที่ 5.34

ค่าเฉลี่ยระดับการรู้เท่าทันเกมส์โดยรวม

ด้าน	\bar{X}	S.D	ระดับ
1. ความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game)	1.90	1.082	ปานกลาง
2. ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital)	3.36	1.783	ปานกลาง
3. การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite)	2.07	1.144	สูง
4. การประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation)	0.93	0.738	ปานกลาง
5. การแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality)	0.98	0.797	ปานกลาง
6. การรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิด จากการเล่นเกม (Effect)	1.04	0.794	ปานกลาง
7. พฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response)	4.15	1.382	สูงมาก
8. การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization)	2.74	1.351	สูง
การรู้เท่าทันเกมส์โดยรวม 8 ด้าน	17.176	5.632	ปานกลาง

ตารางที่ 5.34 อธิบายได้ว่า การรู้เท่าทันเกมส์ของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณานายละเอียดแต่ะด้าน มีดังต่อไปนี้

ด้านที่อยู่ระดับสูงมาก ได้แก่ พฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ในเชิงการควบคุมการเล่น
ด้านที่อยู่ระดับสูง ได้แก่

1. การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม
2. การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม

ด้านที่อยู่ระดับปานกลาง ได้แก่

1. ความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์
2. ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์

3. การประเมินคุณค่าของเกมส์
4. การแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์
5. การรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับการรู้เท่าทันเกมส์โดยรวม 8 ด้าน

ค่าเฉลี่ย 0.00 – 5.80 หมายถึง ต่ำมาก

ค่าเฉลี่ย 5.81 – 11.60 หมายถึง ต่ำ

✓ ค่าเฉลี่ย 11.61 – 17.40 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 17.41- 23.20 หมายถึง สูง

ค่าเฉลี่ย 23.21- 29.00 หมายถึง สูงมาก

ส่วนที่ 7 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดอยู่ 8 ข้อ คือ

7.1 สมมติฐานข้อที่ 1 เพศ อายุ ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ ความสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพชุมชน ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ แรงจูงใจในตัวเอง และแรงจูงใจจากตัวเกมส์ มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมส์ของนักเรียน

7.2 สมมติฐานข้อที่ 2 เพศ อายุ ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ ความสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพชุมชน ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ แรงจูงใจในตัวเอง และแรงจูงใจจากตัวเกมส์ มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียน

7.3 สมมติฐานข้อที่ 3 ความถี่ในการเล่นเกมส์แต่ละประเภท (10 ประเภท) ความถี่ในการเล่นเกมส์ในแต่ละวัน ระยะเวลาที่เล่นในแต่ละครั้ง และพฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านตัวละครในเกมส์ที่เลือกเล่น รูปแบบการเล่นเกมส์ และการแสดงออกต่อผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกมส์มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียน

7.4 สมมติฐานข้อที่ 4 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนชายแตกต่างจากนักเรียนหญิง

7.5 สมมติฐานข้อที่ 5 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

7.6 สมมติฐานข้อที่ 6 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละระดับความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์

7.7 สมมติฐานข้อที่ 7 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละระยะเวลาที่เล่นเกมส์แต่ละวัน

7.8 สมมติฐานข้อที่ 8 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละวิธีการควบคุมการเล่นเกมส์ของพ่อแม่

7.1 สมมติฐานข้อที่ 1 เพศ อายุ ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ ความสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพชุมชน ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ แรงจูงใจในตัวเอง และแรงจูงใจจากตัวเกมส์ มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมส์ของนักเรียน

ตารางที่ 5.35

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอนของความถี่ในการเล่นเกมส์

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย		T	Sig
	B	Beta		
ตัวแปรที่เข้าสู่สมการถดถอย				
แรงจูงใจในตัวเอง	.494	.266	7.626	.000
เพศ	-.402	-.131	-5.196	.000
แรงจูงใจจากตัวเกมส์	.201	.143	4.056	
อายุ	-.086	-.098	-4.024	.000
ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์	.114	.093	3.661	.000
ตัวแปรที่ไม่เข้าสู่สมการถดถอย				
ความสัมพันธ์กับพ่อแม่			-.545	.586
ความสัมพันธ์กับเพื่อน			-.255	.799
สภาพชุมชน			.311	.756
Constant = 1.954 R ² = 0.221 SEE = 1.343 F = 75.060 Sig F = .000				

จากตารางที่ 5.35 แสดงผลการวิเคราะห์ตัวแปรอิสระทั้งหมด 8 ตัวแปร ตัวแปรอิสระที่ไม่มีผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 3 ตัวแปร คือ ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ ความสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพชุมชน

ตัวแปรอิสระที่มีผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อตัวแปรตามมี 3 ตัวแปร คือ แรงจูงใจในตัวเอง แรงจูงใจจากตัวเกมส์ ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ ซึ่งหมายความว่า เมื่อนักเรียนมีแรงจูงใจในตัวเอง แรงจูงใจจากตัวเกมส์ และความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์มากขึ้น จะมีความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์มากขึ้นเช่นกัน

ตัวแปรอิสระที่มีผลเชิงลบอย่างมีนัยสำคัญต่อตัวแปรตามมี 2 ตัวแปร คือ เพศ และอายุ ซึ่งหมายความว่า เพศหญิงจะมีความถี่ในการเล่นเกมส์น้อย และเมื่อนักเรียนมีอายุมากขึ้น กลับมีความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์ลดน้อยลง

ตัวแปรอิสระทั้ง 5 ตัวแปรดังกล่าวสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของตัวแปรตามได้ร้อยละ 22.1 และสมการที่ได้จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอนที่มีนัยสำคัญทางสถิติ .000

7.2 สมมติฐานข้อที่ 2 เพศ อายุ ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ ความสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพชุมชน ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ และแรงจูงใจในตัวเอง แรงจูงใจจากตัวเกมส์ มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียน

ตารางที่ 5.36

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอนของการรู้เท่าทันเกมส์

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย		T	Sig
	B	Beta		
ตัวแปรที่เข้าสู่สมการถดถอย				
ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์	1.888	.420	17.540	.000
แรงจูงใจจากตัวเกมส์	1.101	.212	8.871	.000
ความสัมพันธ์กับพ่อแม่	.707	.117	5.018	.000
ตัวแปรที่ไม่เข้าสู่สมการถดถอย				
เพศ			-.364	.716
อายุ			.879	.380
ความสัมพันธ์กับเพื่อน			-.696	.486
สภาพชุมชน			-1.057	.290
แรงจูงใจภายในตัวเอง			-.983	.326
Constant = 5.804 R ² = 0.279 SEE = 4.778 F = 171.490 Sig F = .000				

จากตารางที่ 5.36 แสดงผลการวิเคราะห์ตัวแปรอิสระทั้งหมด 8 ตัวแปร ตัวแปรอิสระที่ไม่ส่งผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 5 ตัวแปร คือ เพศ อายุ ความสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพชุมชน และ แรงจูงใจในตัวเอง

ตัวแปรอิสระที่มีผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อตัวแปรตามมี 3 ตัวแปร คือ ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ แรงจูงใจจากตัวเกมส์ และความสัมพันธ์กับพ่อแม่

ตัวแปรอิสระทั้ง 3 ตัวแปรดังกล่าวสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของตัวแปรตามได้ร้อยละ 27.9 และสมการที่ได้จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอนที่มีนัยสำคัญทางสถิติ .000

สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีมาก มีแรงจูงใจในการเล่นเกมส์ที่มาจากตัวเกมส์มาก และมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ปกครอง จะมีการรู้เท่าทันเกมส์มากขึ้น

7.3 สมมติฐานข้อที่ 3 ความถี่ในการเล่นเกมส์แต่ละประเภท (10 ประเภท) ความถี่ในการเล่นเกมส์ในแต่ละวัน ระยะเวลาที่เล่นในแต่ละครั้ง และพฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านตัวละครในเกมส์ที่เลือกเล่น รูปแบบการเล่นเกมส์ และการแสดงออกต่อผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกมส์มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียน

ตารางที่ 5.37

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอนของการรู้เท่าทันเกมส์

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอย		T	Sig
	B	Beta		
ตัวแปรที่เข้าสู่สมการถดถอย				
เกมส์แอคชั่น (Action Game)	.734	.190	5.166	.000
เกมส์กีฬา (Sport Game)	-.592	-.145	-4.622	.000
ความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์	.440	.119	3.850	.000
ตัวละครที่เล่นในเกมส์	.644	.115	2.614	.009
การแสดงออกในเกมส์	-1.066	-.167	-3.955	.000
รูปแบบการเล่นเกมส์	.992	.175	3.427	.001
เกมส์ต่อสู้ (Fighting Game)	-.326	-.082	-2.225	.026
เกมส์แข่งความเร็ว (Racing Game)	-.284	-.067	-2.076	.038
ตัวแปรที่ไม่เข้าสู่สมการถดถอย				
เกมส์อาร์พีจี (RPG)			-.224	.823
เกมส์ผจญภัย (Adventure Game)			-1.317	.188
เกมส์การจำลอง (Simulation Game)			.390	.696
เกมส์การยิง (Shooting Game)			-.552	.581
เกมส์ปริศนา (Puzzle Game)			.206	.837
เกมส์การศึกษา (Education Game)			.540	.589
ระยะเวลาที่เล่นในแต่ละครั้ง			-.264	.792
Constant = 14.902 R ² = .105 SEE = 5.328 F = 19.104 Sig F = .000				

จากตารางที่ 5.37 แสดงผลการวิเคราะห์ตัวแปรอิสระทั้งหมด 15 ตัวแปร ตัวแปรอิสระที่ไม่มีผลต่อตัวแปรตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 7 ตัวแปร คือ ความถี่ในการเล่นเกมส์อาร์พีจี (RPG) เกมส์ผจญภัย (Adventure Game) เกมส์การจำลอง (Simulation Game) เกมส์การยิง (Shooting Game) เกมส์ปริศนา (Puzzle Game) เกมส์การศึกษา (Education Game) และระยะเวลาที่เล่นในแต่ละครั้ง

ตัวแปรอิสระที่มีผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อตัวแปรตามมี 4 ตัวแปร คือ ความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสู้ปาด้า พฤติกรรมการเล่นเกมสในด้านการเลือกตัวละครที่เล่นในเกมส์ ด้านรูปแบบการเล่น ซึ่งหมายความว่า เมื่อนักเรียนมีความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสู้ปาด้ามากขึ้น พฤติกรรมการเล่นเกมสด้านตัวละครในเกมส์ที่เลือกเล่นและรูปแบบในการเล่นเกมส์ระดับมากขึ้น จะมีการรู้เท่าทันเกมส์มากขึ้นเช่นกัน

ตัวแปรอิสระที่มีผลเชิงลบอย่างมีนัยสำคัญต่อตัวแปรตามมี 5 ตัวแปร คือ ความถี่ในการเล่นเกมส์แอคชั่น (Action Game) เกมส์กีฬา (Sport Game) การแสดงออกในเกมส์ ความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสู้ (Fighting Game) เกมส์แข่งความเร็ว (Racing Game) ซึ่งหมายความว่า เมื่อนักเรียนเลือกเล่นเกมสประเภทเกมส์แอคชั่น เกมส์กีฬา เกมส์ต่อสู้ เกมส์แข่งความเร็ว และพฤติกรรมการแสดงออกในระหว่างเล่นเกมสด้านการแสดงออกในเกมส์มากขึ้น จะมีการรู้เท่าทันเกมส์ลดลง

ตัวแปรอิสระทั้ง 8 ตัวแปรดังกล่าวสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของตัวแปรตามได้ร้อยละ 10.5 และสมการที่ได้จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอนที่มีนัยสำคัญทางสถิติ .000

7.4 สมมติฐานข้อที่ 4 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนชายแตกต่างจากนักเรียนหญิง

ตารางที่ 5.38

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนชายและนักเรียนหญิง

การรู้เท่าทันเกมส์	นักเรียนชาย			นักเรียนหญิง			t-test	Sig
	\bar{X}	S.D	ระดับ	\bar{X}	S.D	ระดับ		
ความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game)	1.92	1.115	ปานกลาง	1.87	1.039	ปานกลาง	.972	.331
ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital)	3.66	1.836	ปานกลาง	2.97	1.630	ปานกลาง	7.287	.000*
การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite)	2.09	1.145	สูง	2.06	1.144	สูง	.485	.628
การประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation)	.96	.745	ปานกลาง	.89	.728	ปานกลาง	1.746	.081
การแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality)	1.01	.796	ปานกลาง	.95	.796	ปานกลาง	1.482	.138
การรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกม (Effect)	1.03	.792	ปานกลาง	1.06	.804	ปานกลาง	-.686	.493
พฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response)	4.24	1.296	สูงมาก	4.04	1.480	สูงมาก	2.560	.011*
การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization)	2.87	1.276	สูง	2.56	1.426	สูง	4.219	.000*
การรู้เท่าทันเกมส์โดยรวม	17.78	5.767	สูง	16.39	5.353	ปานกลาง	4.556	.000*

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 5.38 อธิบายได้ว่า นักเรียนชายมีการรู้เท่าทันเกมส์โดยรวมในระดับสูง ในขณะที่นักเรียนหญิงมีการรู้เท่าทันเกมส์ในระดับปานกลาง ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบการรู้เท่าทันเกมส์ในด้านต่าง ๆ ระหว่างนักเรียนชายกับนักเรียนหญิงพบว่า นักเรียนชายมีการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างจากนักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) พฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response) และ การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization) ในขณะที่ด้านอื่น ๆ ไม่แตกต่างกัน

- 7.5 สมมติฐานข้อที่ 5 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน
แบ่งเป็นสมมติฐานย่อย แยกตามการรู้เท่าทันเกมส์ในแต่ละด้าน ดังนี้
- 7.5.1 สมมติฐานข้อ 5.1 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อ
ความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้น
เรียน
- 7.5.2 สมมติฐานข้อ 5.2 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game
Capital) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน
- 7.5.3 สมมติฐานข้อ 5.3 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความ
ต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน
- 7.5.4 สมมติฐานข้อ 5.4 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์
(Evaluation) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน
- 7.5.5 สมมติฐานข้อ 5.5 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับ
โลกของเกมส์ (Virtual Reality) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน
- 7.5.6 สมมติฐานข้อ 5.6 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านการรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ
และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกม (Effect) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน
- 7.5.7 สมมติฐานข้อ 5.7 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านพฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์
(Response) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน
- 7.5.8 สมมติฐานข้อ 5.8 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม
(Utilization) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน
- 7.5.9 สมมติฐานข้อ 5.9 การรู้เท่าทันเกมส์โดยรวมของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันใน
แต่ละระดับชั้นเรียน

สมมติฐานข้อ 5.1 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

ตารางที่ 5.39

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ด้านความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน

การรู้เท่าทันเกมส์ ระดับชั้นเรียน	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่ที่แตกต่าง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	1.90	1.051	1.238	.289	ไม่มี
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	1.75	1.056			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	1.93	1.034			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	1.93	1.085			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	1.94	1.115			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	1.95	1.144			

* $\alpha = .05$

จากตารางที่ 5.39 สามารถสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันเกมส์ด้านความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ของนักเรียนมัธยมไม่แตกต่างในแต่ละระดับชั้นเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

สมมติฐานข้อ 5.2 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

ตารางที่ 5.40

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน

การรู้เท่าทันเกมส์ ระดับชั้นเรียน	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่ที่แตกต่าง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	2.76	1.631	9.709	.000	6,4,3 > 5,2 > 1
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	3.16	1.839			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	3.58	1.673			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	3.65	1.660			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	3.16	1.890			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	3.78	1.771			

* $\alpha = .05$

จากตารางที่ 5.40 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีที่ 4 และปีที่ 3 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ไม่แตกต่างกันและเป็นกลุ่มที่มีการรู้ทันเกมส์ด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์มากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 5 และปีที่ 2 และนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์น้อยที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

หมายเหตุ

- กลุ่มที่ 1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- กลุ่มที่ 2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- กลุ่มที่ 3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- กลุ่มที่ 4. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- กลุ่มที่ 5. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
- กลุ่มที่ 6. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานข้อ 5.3 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

ตารางที่ 5.41

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน

การรู้เท่าทันเกมส์ ระดับชั้นเรียน	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่ที่แตกต่าง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	1.94	1.185	4.266	.001	3,4 > 5,2,1 3 > 6
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	2.02	1.129			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	2.30	1.056			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	2.19	1.140			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	1.89	1.220			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	2.09	1.097			

* $\alpha = .05$

จากตารางที่ 5.41 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 และปีที่ 4 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมไม่แตกต่างกันและเป็นกลุ่มที่มีการรู้ทันเกมส์ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมมากที่สุด ทั้งนี้ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 มากกว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 6 และมากกว่านักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีที่ 2 และปีที่ 1 ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมน้อยที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

หมายเหตุ

- กลุ่มที่ 1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- กลุ่มที่ 2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- กลุ่มที่ 3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- กลุ่มที่ 4. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- กลุ่มที่ 5. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
- กลุ่มที่ 6. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานข้อ 5.4 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

ตารางที่ 5.42

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน

การรู้เท่าทันเกมส์ ระดับชั้นเรียน	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่ที่แตกต่าง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	.86	.742	3.489	.004	4 > 1,5,6 3 > 5,6 2 > 6
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	.98	.746			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	1.00	.704			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	1.04	.744			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	.87	.735			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	.81	.742			

* α = .05

จากตารางที่ 5.42 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์มากกว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 1 ปีที่ 5 และ ปีที่ 6 ในขณะที่นักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 3 มีการรู้เท่าทันด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์มากกว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 5 และ ปีที่ 6 และนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 2 มีการรู้เท่าทันด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์มากกว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

หมายเหตุ

- กลุ่มที่ 1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- กลุ่มที่ 2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- กลุ่มที่ 3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- กลุ่มที่ 4. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- กลุ่มที่ 5. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
- กลุ่มที่ 6. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานข้อ 5.5 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

ตารางที่ 5.43

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน

การรู้เท่าทันเกมส์ ระดับชั้นเรียน	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่ที่แตกต่าง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	.75	.727	6.703	.000	6,3,4 > 5 > 2,1
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	.86	.794			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	1.09	.803			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	1.05	.784			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	.99	.775			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	1.11	.831			

* α = .05

จากตารางที่ 5.43 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีที่ 3 และปีที่ 4 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ไม่แตกต่างกัน และมีการรู้เท่าทันมากกว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีที่ 2 และปีที่ 1 ทั้งนี้ นักเรียนชั้นปีที่ 5 มีการรู้เท่าทันมากกว่าชั้นปีที่ 1 และปีที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

หมายเหตุ

- กลุ่มที่ 1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- กลุ่มที่ 2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- กลุ่มที่ 3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- กลุ่มที่ 4. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- กลุ่มที่ 5. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
- กลุ่มที่ 6. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานข้อ 5.6 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านการรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ (Effect) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

ตารางที่ 5.44

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ (Effect) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน

การรู้เท่าทันเกมส์ ระดับชั้นเรียน	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่ที่แตกต่าง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	1.08	.796	2.371	.037	3 > 5,6
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	1.02	.822			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	1.16	.792			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	1.08	.769			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	.94	.797			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	1.00	.793			

* α = .05

จากตารางที่ 5.44 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์มากกว่านักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 5 และปีที่ 6 ซึ่งมีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

หมายเหตุ

- กลุ่มที่ 1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- กลุ่มที่ 2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- กลุ่มที่ 3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- กลุ่มที่ 4. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- กลุ่มที่ 5. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
- กลุ่มที่ 6. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานข้อ 5.7 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านพฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

ตารางที่ 5.45

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ด้านพฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน

การรู้เท่าทันเกมส์ ระดับชั้นเรียน	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่ที่แตกต่าง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	4.03	1.464	3.392	.005	3 > 2,6,1,5
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	4.10	1.344			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	4.43	1.066			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	4.23	1.372			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	3.98	1.617			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	4.10	1.351			

* $\alpha = .05$

จากตารางที่ 5.45 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านพฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์มากที่สุด และมากกว่ากลุ่มชั้นปีที่ 2 ปีที่ 6 ปีที่ 1 และปีที่ 5 ซึ่งมีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านพฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

หมายเหตุ

- กลุ่มที่ 1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- กลุ่มที่ 2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- กลุ่มที่ 3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- กลุ่มที่ 4. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- กลุ่มที่ 5. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
- กลุ่มที่ 6. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานข้อ 5.8 การรู้เท่าทันเกมส์ด้านการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมส์ (Utilization) ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

ตารางที่ 5.46

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมส์ (Utilization) ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน

การรู้เท่าทันเกมส์ ระดับชั้นเรียน	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่ที่แตกต่าง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	2.39	1.416	4.901	.000	6,3,4 > 5,2 > 1
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	2.66	1.298			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	2.89	1.217			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	2.88	1.359			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	2.62	1.470			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	2.92	1.290			

* $\alpha = .05$

จากตารางที่ 5.46 สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีที่ 3 และปีที่ 4 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมส์ไม่แตกต่างกัน และเป็นกลุ่มที่มีการรู้เท่าทันมากกว่าชั้นปีที่ 5 ปีที่ 2 และปีที่ 1 ทั้งนี้ชั้นปีที่ 5 และ ปีที่ 2 ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

หมายเหตุ

- กลุ่มที่ 1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- กลุ่มที่ 2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- กลุ่มที่ 3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- กลุ่มที่ 4. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- กลุ่มที่ 5. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
- กลุ่มที่ 6. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานข้อ 5.9 การรู้เท่าทันเกมส์โดยรวมของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

ตารางที่ 5.47

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่าง ของการรู้เท่าทันเกมส์รวมทุกด้านของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเรียน

การรู้เท่าทันเกมส์ ระดับชั้นเรียน	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่ที่แตกต่าง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	15.71	5.47	7.961	.000	3,4 > 6 > 1,2,5
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	16.55	5.52			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	18.37	5.01			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	18.05	5.48			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	16.39	6.24			
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	17.75	5.52			

* α = .05

จากตารางที่ 5.47 สามารถสรุปได้ว่า กลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันเกมส์มากที่สุดคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งทั้งสองกลุ่มนี้มีการรู้เท่าทันเกมส์ไม่แตกต่างกัน แต่มีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่าชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มัธยมศึกษาปีที่ 2 และมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีระดับการรู้เท่าทันเกมส์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

หมายเหตุ

- กลุ่มที่ 1. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- กลุ่มที่ 2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- กลุ่มที่ 3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- กลุ่มที่ 4. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
- กลุ่มที่ 5. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
- กลุ่มที่ 6. ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานข้อที่ 6 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละระดับความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์

ตารางที่ 5.48

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ในแต่ละระดับความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์

การรู้เท่าทันเกมส์ ระดับความถี่ในการเล่นเกมส์	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่อันดับที่แตกต่าง
เล่นเกมส์ 1 วันต่อสัปดาห์	15.07	5.81	14.739	.000	5, 4 > 3, 2 > 1
เล่นเกมส์ 2-3 วันต่อสัปดาห์	17.09	5.38			
เล่นเกมส์ 4 วันต่อสัปดาห์	16.58	5.34			
เล่นเกมส์ 5-6 วันต่อสัปดาห์	17.96	5.54			
เล่นเกมส์ทุกวันในสัปดาห์	18.33	5.52			

* $\alpha = .05$

จากตารางที่ 5.48 สามารถสรุปได้ว่า กลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมส์ด้วยความถี่ทุกวันต่อสัปดาห์ และ 5-6 วันต่อสัปดาห์มีการรู้เท่าทันเกมส์ไม่แตกต่างกัน และมีการรู้เท่าทันเกมส์มากที่สุด มากกว่ากลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมส์ด้วยความถี่ 4 วันต่อสัปดาห์ และกลุ่มที่เล่นเกมส์ 2-3 วันต่อสัปดาห์ซึ่งทั้งสองกลุ่มนี้ไม่แตกต่างกัน และยังมีมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่ากลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมส์ 1 วันต่อสัปดาห์ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีการรู้เท่าทันเกมส์ต่ำที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้างต้น ชี้ให้เห็นว่า นักเรียนที่มีความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์มากจะมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่ากลุ่มที่มีความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์ต่ำกว่า

หมายเหตุ

- กลุ่มที่ 1. เล่นเกมส์ 1 วันต่อสัปดาห์
- กลุ่มที่ 2. เล่นเกมส์ 2-3 วันต่อสัปดาห์
- กลุ่มที่ 3. เล่นเกมส์ 4 วันต่อสัปดาห์
- กลุ่มที่ 4. เล่นเกมส์ 5-6 วันต่อสัปดาห์
- กลุ่มที่ 5. เล่นเกมส์ทุกวันในสัปดาห์

สมมติฐานข้อที่ 7 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละระยะเวลาที่เล่นเกมส์แต่ละวัน

ตารางที่ 5.49

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ในแต่ละระยะเวลาที่เล่นเกมส์แต่ละวัน

การรู้เท่าทันเกมส์ ระยะเวลาที่เล่นเกมส์แต่ละวัน	\bar{X}	S.D	F	Sig of F	คู่ที่แตกต่าง
ต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน	15.49	5.60	12.656	.000	4,3 > 5, 2 > 1
1-2 ชั่วโมงต่อวัน	17.19	5.56			
3-4 ชั่วโมงต่อวัน	18.02	5.38			
5-6 ชั่วโมงต่อวัน	19.11	4.89			
มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน	16.97	6.22			

* $\alpha = .05$

จากตารางที่ 5.49 สามารถสรุปได้ว่า กลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมส์ 5-6 ชั่วโมงต่อวัน และกลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมส์ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน มีการรู้เท่าทันสื่อไม่แตกต่างกัน และเป็นกลุ่มที่มีการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุด มากกว่ากลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมส์มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวันและกลุ่มที่เล่น 1-2 ชั่วโมงต่อวันซึ่งทั้งสองกลุ่มนี้ไม่แตกต่างกัน และยังมี การรู้เท่าทันเกมส์มากกว่ากลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมส์ต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีการรู้เท่าทันเกมส์ต่ำที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้างต้น ชี้ให้เห็นว่า นักเรียนที่เล่นด้วยความถี่ระดับปานกลางและสูงในแต่ละวัน จะมีการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุด

หมายเหตุ

กลุ่มที่ 1. ต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน

กลุ่มที่ 2. 1-2 ชั่วโมงต่อวัน

กลุ่มที่ 3. 3-4 ชั่วโมงต่อวัน

กลุ่มที่ 4. 5-6 ชั่วโมงต่อวัน

กลุ่มที่ 5. มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน

สมมติฐานข้อที่ 8 การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละวิธีการควบคุมการเล่นเกมส์ของพ่อแม่

ตารางที่ 5.50

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันเกมส์ในแต่ละวิธีการควบคุมการเล่นเกมส์ของพ่อแม่

วิธีการควบคุมของพ่อแม่	การรู้เท่าทันเกมส์		ควบคุม		ไม่ควบคุม		t-test	Sig
	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D		
ห้ามไม่ให้เล่นเกมส์	16.61	5.59	17.49	5.64	-2.771	.006*		
กำหนดเวลาเล่นเกมส์ในแต่ละวัน	17.52	5.62	16.76	5.63	2.479	.013*		
ตั้งเงื่อนไขในการเล่นเกมส์	17.29	5.56	16.94	5.77	1.078	.281		
บังคับให้หยุดเล่นเกมส์เพื่อมาทำกิจกรรมอื่น	17.25	5.59	17.05	5.72	.614	.539		
ให้ตัดสินใจเองว่าเมื่อใดควรเล่น หรือไม่ควรเล่นเกมส์	17.65	5.47	15.84	5.89	5.256	.000*		
ให้เล่นเกมส์ได้ และคอยให้คำแนะนำตลอด	17.26	5.61	17.07	5.67	.591	.555		
ให้อิสระในการเล่นเกมส์ ไม่ควบคุมใด ๆ เลย	17.64	5.63	16.85	5.62	2.566	.010*		

* $\alpha = .05$

จากตารางที่ 5.50 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในแต่ละวิธีการควบคุมของผู้ปกครองพบว่า นักเรียนที่มีการควบคุมจากผู้ปกครองด้าน การห้ามเล่นเกมส์ การกำหนดเวลาเล่นเกมส์ในแต่ละวัน การให้ตัดสินใจเองว่าเมื่อใดควรเล่น หรือไม่ควรเล่นเกมส์ และ การให้อิสระในการเล่นเกมส์ ไม่ควบคุมใด ๆ เลย มีการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างจากกลุ่มที่ไม่ควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้ นักเรียนที่มีการควบคุมจากผู้ปกครองด้านการกำหนดเวลาเล่นเกมส์ในแต่ละวัน การให้ตัดสินใจเองว่าเมื่อใดควรเล่น หรือไม่ควรเล่นเกมส์ และ การให้อิสระในการเล่นเกมส์ ไม่ควบคุมใด ๆ เลย จะมีการรู้เท่าทันเกมส์สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่ไม่มีการควบคุม อย่างไรก็ตามกลุ่มนักเรียนมีการควบคุมด้วยการห้ามไม่ให้เล่นเกมส์จะมีการรู้เท่าทันสื่อต่ำกว่ากลุ่มที่ไม่ควบคุม

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย” กำหนดวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อสำรวจและอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมส์ รวมทั้งอธิบายความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านเพศ ครอบครัว เพื่อน เทคโนโลยีเกมส์ และสภาพแหล่งชุมชนที่พักอาศัย กับการเล่นเกมส์ของนักเรียนมัธยมในประเทศไทย และ 2) เพื่อสำรวจและวัดระดับการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมในประเทศไทย ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ระหว่างงานวิจัยเชิงคุณภาพด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และงานวิจัยเชิงปริมาณด้วยวิธีการสำรวจ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจเป็นหลักและใช้วิธีการวิจัยแบบสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นรองเพื่อนำมาสร้างแบบสอบถาม ผลการวิจัยสามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ประสงค์ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากร ความสัมพันธ์กับครอบครัว เพื่อน และสถานที่พักอาศัยของกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยเชิงสำรวจครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจากจังหวัดทุกภูมิภาค 12 แห่ง และกรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นชายมากกว่าหญิงเล็กน้อย มีอายุ 14 ปีมากที่สุด มีเกรดเฉลี่ยระหว่าง 2.51-3.00 มากที่สุด รองลงมาคือ เกรดเฉลี่ยระหว่าง 3.01-3.50 มีรายได้จากผู้ปกครองเดือนละ 1,000-3,000 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.8

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง เกินกว่าครึ่งหนึ่งเล็กน้อย มีสถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง คือ พ่อแม่มีรายได้พอเพียงกับค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือน และมีความสัมพันธ์กับพ่อแม่มาก คือ ได้เจอหน้าและพูดคุยเป็นประจำทุกวัน มีพ่อแม่ ผู้ปกครองที่เล่นเกมส์คิดเป็นร้อยละ 66 และเคยเล่นเกมส์กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ร้อยละ 68.8 วิธีการควบคุมการเล่นเกมส์ที่พ่อแม่ ผู้ปกครองใช้มากที่สุดคือ ให้นักเรียนตัดสินใจเองว่าเมื่อใดควรเล่น ไม่ควรเล่น รองลงมาคือ ตั้งเงื่อนไขในการเล่นเกมส์ และ บังคับให้หยุดเล่นเพื่อมาทำกิจกรรมอื่น

ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนพบว่า เกือบทั้งหมดมีความสนิมสนมอยู่กับกลุ่มเพื่อนตลอดเวลา โดยมีกิจกรรมที่ทำกับเพื่อนที่โรงเรียนและแถวบ้านคือ ชวนกันเล่นกีฬา ดนตรี และทำงานอดิเรก เล่นเกมส์กับเพื่อนในโรงเรียน ในระดับปานกลาง

สภาพบ้านพักอาศัยพบว่า บ้านพักอาศัยเป็นบ้านเดี่ยวมากที่สุด รองลงมาคือ หมู่บ้านจัดสรร อาคารพาณิชย์ จำนวนครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 55.2 ระบุว่า มีร้านเกมส์ตั้งอยู่

ในระแวกที่พักอาศัย และร้อยละ 70.5 ระบุว่าที่ร้านเกมส์ตั้งอยู่ใกล้โรงเรียน นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ในระดับปานกลาง

2. พฤติกรรมการเล่นเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ในภาพรวมพบว่า นักเรียนเริ่มเล่นเกมส์ตั้งแต่อายุ 10 ปี เป็นจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือ 7 ปี และ 12 ปี นอกจากนี้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์สามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ว่า นักเรียนมัธยมเริ่มรู้จักเกมส์ในช่วงวัยที่เป็นไปได้คือ เริ่มจากวัยก่อนอนุบาล วัยประถมศึกษา และวัยมัธยมศึกษาตอนต้น โดยรู้จักเกมส์จากการแนะนำของคนใกล้ชิด เช่น เพื่อน พี่น้อง ญาติ รู้จักเกมส์จากความสนใจของตนเอง และรู้จักเกมส์จากโฆษณาเกมส์ทางอินเทอร์เน็ตและโทรทัศน์

ผลการสำรวจสรุปได้ว่า นักเรียนเล่นเกมส์มีความถี่ในการเล่นเกมส์อยู่ระดับปานกลาง คือ 4 วัน / สัปดาห์ และใช้เวลาในแต่ละครั้งที่เล่นเกมส์อยู่ในระดับต่ำ คือ ครั้งละ 1-2 ชั่วโมงต่อการเล่นเกมส์ในแต่ละครั้ง อย่างไรก็ตามผลการการสัมภาษณ์บ่งชี้ให้เห็นว่า เด็กนักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์แบบต่อเนื่องเป็นเวลายาวนาน ในกรณีที่การเล่นเกมส์ครั้งนั้นต้องเล่นอย่างต่อเนื่อง ต้องการเล่นให้จบเกมส์ เล่นแล้วเพลินมาก และมีเวลาว่างมากโดยเฉพาะในช่วงปิดภาคเรียน

การเล่นเกมส์ในวันที่มีเรียนจะเล่นในช่วงเวลา 18.00-20.00 น. เป็นจำนวนมากที่สุด และในวันหยุดสุดสัปดาห์จะเล่นในช่วงเวลา 12.00-17.00 น. มากที่สุด โดยส่วนใหญ่เล่นที่บ้านตนเอง ในด้านการเติมเงินพบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 57 ระบุว่าไม่เคยเติมเงินหรือจ่ายเงินเพื่อการเล่นเกมส์ และพบว่าในกลุ่มที่เคยจ่ายเงินในการเล่นเกมส์ จะใช้จ่ายเงินน้อยกว่า 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 29.2 และ 1,000 -2,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 7.6

ประเภทเกมส์ที่นักเรียนเล่นพบว่า ในภาพรวมนักเรียนเล่นเกมส์หลากหลายประเภท โดยประเภทเกมส์ที่นักเรียนเล่นด้วยความถี่ระดับปานกลาง ได้แก่ เกมส์ต่อสู้ (Fighting Game) เกมส์การยิง (Shooting Game) เกมส์แอคชั่น (Action Game) เกมส์แข่งความเร็ว (Racing Game) เกมส์กีฬา (Sport Game) เกมส์ผจญภัย (Adventure Game) เกมส์ปริศนา (Puzzle Game) เกมส์อาร์พีจี (RPG)

พฤติกรรมการเล่นเกมส์ สรุปว่า นักเรียนจะเลือกตัวละครที่เป็นตัวเอง ดูดี น่ารัก ในระดับมาก มีรูปแบบการเล่นแบบมีชั้นเชิง มีกลยุทธ์เพื่อชัยชนะ ในระดับมาก อย่างไรก็ตามยังพบว่า นักเรียนมีรูปแบบการเล่นแบบเล่นไปเรื่อย ๆ ซิล ๆ ในระดับมากเช่นกัน และมีการแสดงออกระหว่างเล่นเกมส์ในแบบ ขอบเอาชนะเพื่อนร่วมทีม ให้ความร่วมมือกับคนในทีมอยู่ในระดับมาก และข้อมูลจากการสัมภาษณ์บ่งชี้ว่า จากคุณสมบัติของเกมส์ที่เปิดโอกาสให้มีผู้เล่นร่วมกันได้หลายคน ในเวลาเดียวกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของเกมส์ออนไลน์ นำไปสู่โอกาสที่เด็กได้พบเจอเพื่อนของตนเอง เพื่อนใหม่ทั้งวัยเดียวกันและต่างวัยกัน ได้มีโอกาสทักทาย พูดคุย เกิดการรวมกลุ่มบนเครือข่ายออนไลน์ รวมทั้งการนัด

หมายเจอกันในสถานที่จริง มีการร่วมกลุ่มกันเป็นชุมชนที่สนใจเรื่องเดียวกัน เด็กที่เล่นเกมส์ได้อธิบายถึงพฤติกรรมต่อเพื่อนที่พบเจอกับในการเล่นเกมส์ โดยมีการทำความรู้จัก สนิทสนม เป็นกลุ่มเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ยังมีเด็กที่เล่นเกมส์ที่ไม่สนใจจะคบหา ทำความรู้จักสนิทสนม รวมกลุ่มกับเพื่อนที่เจอกันในการเล่นเกมส์ และมีการปกปิดตนเองกับคนอื่น ๆ ในขณะที่เล่นเกมส์ด้วยการใช้ภาพโปรไฟล์ที่ไม่ใช่รูปของตนเอง

3. แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ของนักเรียนมัธยม

ผลการสำรวจพบว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ มาจากแรงจูงใจในตัวนักเรียนและแรงจูงใจจากตัวเกมส์อยู่ในระดับมากทั้งแรงจูงใจด้านตัวบุคคล และแรงจูงใจด้านตัวเกมส์

เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า แรงจูงใจในตัวนักเรียนที่อยู่ระดับมากที่สุดคือความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทั้งนี้แรงจูงใจที่อยู่ระดับมาก ได้แก่ 1) การได้ตัดสินใจอย่างอิสระด้วยตนเอง 2) ได้แข่งขันกับเพื่อน ๆ 3) การได้ฝึกฝนทักษะความชำนาญ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ภาษา ไหวพริบ การคำนวณ 4) การได้ลองผิดลองถูก 5) การทำคะแนนสูง ๆ 6) เป็นผู้ชนะ ทำเป้าหมายได้สำเร็จ 7) ได้รวมกลุ่มเล่นกับเพื่อน 8) ความท้าทาย ต้องการเอาชนะ 9) ได้แข่งขันกับคนอื่น ๆ ที่ไม่รู้จัก และ 10) การได้รวมกลุ่มคนที่ชอบเหมือน ๆ กัน

แรงจูงใจด้านตัวเกมส์ที่อยู่ระดับมาก ได้แก่ 1) ความสวยงามของกราฟิก 2) ความแปลกใหม่ เกมส์ใหม่ 3) เนื้อเรื่องและตัวละคร และ 4) รูปแบบ ไอเท็มใหม่ ๆ

4. การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยม

ผลการวิจัยเชิงสำรวจสามารถสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันเกมส์โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า

4.1 การรู้เท่าทันเกมส์ระดับสูงมาก

นักเรียนมัธยมมีระดับการรู้เท่าทันเกมส์ระดับสูงมาก 1 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response) ในเชิงการควบคุมการเล่นเกมส์ กล่าวคือ นักเรียนมีการกระทำหรือพฤติกรรมในการจำกัด สร้างข้อบังคับในการเล่นเกมส์เพื่อมิให้นำไปสู่ผลเสียต่อตนเอง นอกจากนี้ผลการสัมภาษณ์นักเรียนที่เล่นเกมส์ระบุว่า จะไม่เล่นมากจนก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง ถ้าเลิกเล่นได้ก็จะเป็นสิ่งดี เพราะจะมีเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้ และบางคนระบุว่า การเล่นเกมส์ไม่ใช่สิ่งสำคัญสำหรับตนเอง

4.2 การรู้เท่าทันเกมส์ระดับสูง

นักเรียนมัธยมมีระดับการรู้เท่าทันเกมส์ระดับสูง 2 ด้าน ได้แก่

ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite) เป็นความสามารถของนักเรียนที่รับรู้ว่าการเล่นเกมเป็นความบันเทิง เป็นความสนุกสนาน ความท้าทาย และสามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักเรียนที่เล่นเกมได้แล้วว่า ไม่หลงไปกับการเล่นเกมจนถึงขั้นเสพติดเกมถึงเกิดผลเสียต่อตนเองนั้นขึ้นอยู่กับเด็กแต่ละคน โดยแสดงให้เห็นว่า หากเด็กที่เล่นเกมเข้าใจว่าและรับรู้ว่าการเกมเป็นสิ่งที่มีบริษัทผลิตขึ้นมาเพื่อให้คนเล่นผ่อนคลาย เป็นความบันเทิง จึงไม่ควรจะไปยึดติดจนเกินไป

ด้านการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization) โดยนำประสบการณ์จากเกมมาใช้ประโยชน์ นำทักษะที่พัฒนาจากเกมมาเพิ่มทักษะในการใช้ชีวิต นอกจากนี้ผลการสัมภาษณ์นักเรียนที่เล่นเกมบางคนมีมุมมองว่า ช่วยให้เขาได้เรียนรู้กฎ กติกา มารยาท ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ สำหรับกฎ กติกาของเกมที่กำหนดไว้ ยังช่วยสอนให้นักเรียนที่เล่นเกมบางคนได้รู้จักการปฏิบัติตามกฎ เคารพ กติกา รู้แพ้ รู้ชนะ การเล่นเกมมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตของเขาหลายด้านด้วยกัน เช่น ช่วยพัฒนาทักษะด้านการเล่นกีฬาฟุตบอลจากเกมฟุตบอล การได้ฝึกไหวพริบ การคิดวางแผนการทำงาน ซึ่งได้จากเกมประเภทวางแผนการเล่นเพื่อชนะคู่แข่ง หรือชนะอุปสรรคในเกม เกมที่เล่นด้วยกันเป็นทีม ช่วยกันทำภารกิจจะช่วยสร้างให้เกิดความสามัคคี ความร่วมมือ การช่วยเหลือกันในทีมเพื่อชัยชนะ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ เสริมความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ เพิ่มทักษะการคำนวณทางคณิตศาสตร์ ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ควบคู่ไปกับการเล่นเกม

4.3 การรู้เท่าทันเกมระดับปานกลาง

นักเรียนมัธยมมีระดับการรู้เท่าทันเกมระดับปานกลาง 5 ด้าน ได้แก่ ความเข้าใจระบบ ภาษาและการสื่อความหมายของเกม (Semantic Domain of Game) ซึ่งเป็นความสามารถในการทำ ความเข้าใจภาพ ดนตรี เทคนิค การกำกับของเกม

ด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกม (Game Capital) เป็นความรู้เกี่ยวกับตัวเกม เทคโนโลยี การออกแบบและผลิตเกม ธุรกิจอุตสาหกรรมการผลิตและจำหน่ายเกม ซึ่งผลสัมภาษณ์บ่งชี้ว่า ในมุมมองของนักเรียนที่เล่นเกมนั้นมีความคิดว่า การทำธุรกิจเกมเป็นเรื่องปกติ และยังมีมองเชิงบวกว่า การทำกำไรจากผู้เล่นเกม เป็นการนำรายได้ไปพัฒนาเกมเพื่อให้ผู้เล่นเกมได้มีเกมที่ดี สนุก เล่น มากขึ้น

ด้านการประเมินคุณค่าของเกม (Evaluation) เป็นความสามารถในการนำหลักการด้าน ศีลธรรม ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และจริยธรรมในการดำเนินชีวิต มาใช้ในการตัดสินใจ เนื้อหาและการเล่นเกมได้

ด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกม (Virtual Reality) ซึ่งเป็นสามารถ ระบุดูว่าเกมเป็นโลกแห่งการจำลองความจริงแต่ไม่ใช่ความจริง รู้ว่าการกระทำที่เป็นอันตรายเกิดขึ้น ได้ในเกมแต่ไม่ควรเกิดขึ้นในชีวิตจริง รู้ว่าในเกมเป็นการลองผิดลองถูกโดยไม่มีผลเสียต่อตนเอง

ตามมา การระบุถึงสิ่งที่ถูกและสิ่งที่ผิดในเกมส์ แต่จากการสัมภาษณ์นักเรียนที่เล่นเกมส์พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมส์สามารถระบุได้เพียงว่า เนื้อเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ และบางเรื่องเนื้อเรื่องเป็นจริงแต่การกระทำของตัวละคร เหตุการณ์ เรื่องราวอาจจะไม่สามารถเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในเกมส์ อาจเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้ เพราะเป็นสิ่งที่ผู้พัฒนาเกมส์เป็นคนสร้างขึ้นเอง เหมือนเป็นการแต่งนิยาย

ด้านการรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ (Effect) นอกจากนี้ผลการสัมภาษณ์นักเรียน มีนักเรียนที่ได้กล่าวถึงสิ่งที่ไม่ดีที่ตนเองพบเจอจากการเล่นเกมส์ ได้แก่ การถูกล้อเลียน การดูถูก การใช้คำหยาบคาย การโกหก การด่าทอในเกมส์ การทะเลาะในเมส์ นอกจากนี้ยังแสดงความเห็นว่า การเล่นเกมส์ทำให้อารมณ์เสีย อาจถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้า อย่างไรก็ตาม นักเรียนได้แสดงให้เห็นว่า พวกเขาทราบดีถึงผลเสียจากการเล่นเกมส์ที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยเล่าให้ฟังถึงผลกระทบจากเกมส์ที่เกิดขึ้นกับตนเองหลายด้าน เช่น เสียสุขภาพ เสียเวลา นำไปสู่การเสียการเรียน เสียงานอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ เสียเงิน เสียสังคมเพราะใช้เวลาอยู่กับการเล่นเกมส์มากไป และนักเรียนที่เล่นเกมส์มีมุมมองว่า การเล่นเกมส์ไม่ใช่สิ่งที่เสียหาย ผลเสียของเกมส์ขึ้นอยู่กับตัวบุคคลมากกว่าตัวเกมส์ อยู่ที่คนเล่นเกมส์ว่าจะเล่นดี ๆ เพื่อผ่อนคลาย ไม่เลียนแบบ หรือสามารถวิเคราะห์ถึงผลเสียของเกมส์ได้ก็จะเป็นสิ่งที่ดี

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า เด็กนักเรียนมีความรู้เท่าทันเกมส์สูงในเชิงการควบคุมการเล่นเกมส์ด้วยตนเอง โดยมีให้เกิดความเสี่งอันตรายกับตนเอง และสามารถนำประสบการณ์จากเกมส์มาใช้ประโยชน์ในการเรียนได้ แต่สิ่งที่เด็กนักเรียนยังรู้เท่าทันในระดับปานกลาง ได้แก่ ความเข้าใจในภาษาเกมส์ ความรู้เกี่ยวกับเทคนิค ธุรกิจเกมส์ การประเมินเกมส์ในเชิงความถูกต้องเหมาะสมด้านศีลธรรม การแยกแยะความจริงกับโลกเสมือนในเกมส์ การรับรู้ว่ามีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก จิตใจ และร่างกาย

5. การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ผลการทดสอบสมมติฐานในการวิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

5.1 สมมติฐานข้อที่ 1

เพศ อายุ ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ ความสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพชุมชน ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ แรงจูงใจในตัวเอง และแรงจูงใจจากตัวเกมส์ มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมส์ของนักเรียน

ผลการทดสอบสมมติฐานสรุปได้ว่า แรงจูงใจในตัวเอง ($\beta = .266$) แรงจูงใจจากตัวเกมส์ ($\beta = .143$) ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ ($\beta = .093$) ส่งผลในทิศทางบวกต่อความถี่ในการเล่นเกมส์ ในขณะที่ เพศ ($\beta = -.131$) และอายุ ($\beta = -.098$) ส่งผลเชิงลบต่อความถี่ในการเล่นเกมส์

ซึ่งหมายความว่า เพศหญิงจะมีความถนัดในการเล่นเกมน้อย และเมื่อนักเรียนมีอายุมากขึ้น กลับมีความถนัดในการเล่นเกมน้อยลง ตัวแปรทั้ง 5 ตัวแปรดังกล่าว สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของความถนัดในการเล่นเกมส์ได้ร้อยละ 22.1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 สมมติฐานข้อที่ 2

เพศ อายุ ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ ความสัมพันธ์กับเพื่อน สภาพชุมชน ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ แรงจูงใจในตัวเอง และแรงจูงใจจากตัวเกมส์ มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียน

ผลการทดสอบสมมติฐานสรุปได้ว่า ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ ($\beta = .420$) แรงจูงใจจากตัวเกมส์ ($\beta = .212$) ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ ($\beta = .117$) ส่งผลในทิศทางบวกต่อการรู้เท่าทันเกมส์ ตัวแปรทั้ง 3 ตัวแปรดังกล่าว สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของการรู้เท่าทันเกมส์ได้ร้อยละ 27.9 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.3 สมมติฐานข้อที่ 3

ความถนัดในการเล่นเกมส์แต่ละประเภท (10 ประเภท) ความถนัดในการเล่นเกมส์ในแต่ละวัน ระยะเวลาที่เล่นในแต่ละครั้ง และพฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านตัวละครในเกมส์ที่เลือกเล่น รูปแบบการเล่นเกมส์ การแสดงออกต่อผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกมส์มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียน

ผลการทดสอบสมมติฐานสรุปได้ว่า ความถนัดในการเล่นเกมส์แอคชั่น ($\beta = .190$) ความถนัดในการเล่นเกมส์ต่อสปีดอาร์ท์ ($\beta = .119$) พฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านการเลือกตัวละครที่เล่นในเกมส์ ($\beta = .115$) พฤติกรรมเล่นเกมส์ด้านรูปแบบการเล่น ($\beta = .175$) มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการรู้เท่าทันเกมส์

ในขณะที่ ความถนัดในการเล่นเกมส์กีฬา ($\beta = -.145$) การแสดงออกในเกมส์ ($\beta = -.167$) ความถนัดในการเล่นเกมส์ต่อสู้ ($\beta = -.082$) ความถนัดในการเล่นเกมส์แข่งความเร็ว ($\beta = -.067$) มีความสัมพันธ์เชิงลบกับการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งหมายความว่า เมื่อนักเรียนเลือกเล่นเกมส์ประเภทเกมส์แอคชั่น เกมส์กีฬา เกมส์ต่อสู้ เกมส์แข่งความเร็ว และพฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านการแสดงออกในเกมส์มากขึ้นจะมีการรู้เท่าทันเกมส์ลดลง

ตัวแปรทั้ง 8 ตัวแปรดังกล่าว สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของการรู้เท่าทันเกมส์ได้ร้อยละ 10.5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.4 สมมติฐานข้อที่ 4

การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนชายแตกต่างจากนักเรียนหญิง

ผลการทดสอบสมมติฐานสรุปได้ว่า นักเรียนชายมีการรู้เท่าทันเกมส์โดยรวมในระดับสูง ในขณะที่นักเรียนหญิงมีการรู้เท่าทันเกมส์ในระดับปานกลาง ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบการรู้เท่าทันเกมส์ในด้านต่าง ๆ ระหว่างนักเรียนชายกับนักเรียนหญิง พบว่า นักเรียนชายมีการรู้เท่าทันเกมส์แตกต่างจากนักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ดัชนีทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) พฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response) และ การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization) ในขณะที่ด้านอื่น ๆ ไม่แตกต่างกัน

5.5 สมมติฐานข้อที่ 5

การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน

ผลการทดสอบสมมติฐานสรุปได้ว่า กลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันเกมส์มากที่สุดคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งทั้งสองกลุ่มนี้มีการรู้เท่าทันเกมส์ไม่แตกต่างกัน แต่มีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่าชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มัธยมศึกษาปีที่ 2 และมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีระดับการรู้เท่าทันเกมส์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

เมื่อพิจารณาผลการทดสอบสมมติฐานในแต่ละด้าน สรุปได้ว่า การรู้เท่าทันเกมส์ด้านความเข้าใจระบบภาษาและการสื่อความหมายของเกมส์ (Semantic Domain of Game) ของนักเรียนมัธยมไม่แตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีที่ 4 และปีที่ 3 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านดัชนีทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) ไม่แตกต่างกันและเป็นกลุ่มที่มีการรู้ทันเกมส์ด้านดัชนีทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) มากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 5 และปีที่ 2 และนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านดัชนีทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) น้อยที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 และปีที่ 4 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite) ไม่แตกต่างกันและเป็นกลุ่มที่มีการรู้ทันเกมส์ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite) มากที่สุด ทั้งนี้ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 มากกว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 6 และมากกว่านักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีที่ 2 และปีที่ 1 ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกม (Risk from Appetite) น้อยที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) มากกว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 1 ปีที่ 5 และ ปีที่ 6 ในขณะที่นักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 3

มีการรู้เท่าทันด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) มากกว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 5 และ ปีที่ 6 และนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 2 มีการรู้เท่าทันด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) มากกว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีที่ 3 และปีที่ 4 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) ไม่แตกต่างกัน และมีการรู้เท่าทันมากกว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีที่ 2 และปีที่ 1 ทั้งนี้ นักเรียนชั้นปีที่ 5 มีการรู้เท่าทันมากกว่าชั้นปีที่ 1 และปีที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ (Effect) มากกว่านักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 5 และปีที่ 6 ซึ่งมีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ (Effect) ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านพฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response) มากที่สุด และมากกว่ากลุ่มชั้นปีที่ 2 ปีที่ 6 ปีที่ 1 และปีที่ 5 ซึ่งมีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านพฤติกรรมการตอบสนองต่อเกมส์ (Response) ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีที่ 3 และปีที่ 4 มีการรู้เท่าทันเกมส์ด้านการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมส์ (Utilization) ไม่แตกต่างกัน และเป็นกลุ่มที่มีการรู้เท่าทันมากกว่าชั้นปีที่ 5 ปีที่ 2 และปีที่ 1 ทั้งนี้ชั้นปีที่ 5 และ ปีที่ 2 ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

5.6 สมมติฐานข้อที่ 6

การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละระดับความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์ ผลการทดสอบสมมติฐานสรุปได้ว่า นักเรียนที่มีความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์มากจะมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่ากลุ่มที่มีความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์ต่ำกว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

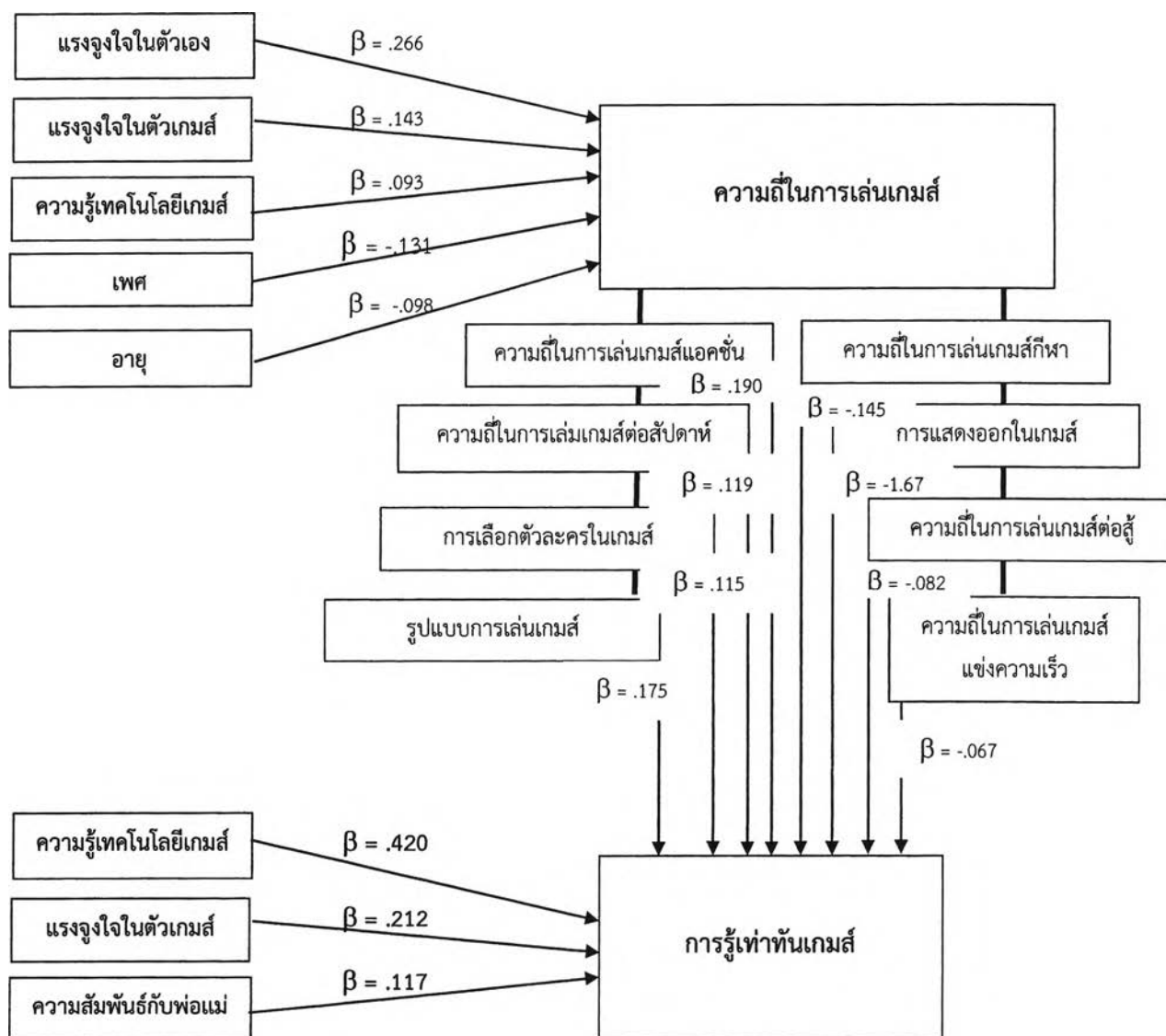
5.7 สมมติฐานข้อที่ 7

การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละระยะเวลาที่เล่นเกมส์แต่ละวัน ผลการทดสอบสมมติฐานสรุปได้ว่า นักเรียนที่เล่นด้วยความถี่ระดับปานกลางและสูงในแต่ละวัน จะมีการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05

5.8 สมมติฐานข้อที่ 8

การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนแตกต่างกันในแต่ละวิธีการควบคุมการเล่นเกมส์ของพ่อแม่ ผลการทดสอบสมมติฐานสรุปได้ว่า นักเรียนที่มีการควบคุมจากผู้ปกครองด้านการกำหนดเวลาเล่นเกมส์ในแต่ละวัน การให้ตัดสินใจเองว่าเมื่อใดควรเล่น หรือไม่ควรเล่นเกมส์ และ การให้

อิสระในการเล่นเกมส์ ไม่ควบคุมใด ๆ เลย จะมีการรู้เท่าทันเกมส์สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่ไม่มีการควบคุม
 อย่งไรก็ตามกลุ่มนักเรียนมีการควบคุมด้วยการห้ามไม่ให้เล่นเกมส์จะมีการรู้เท่าทันสื่อต่ำกว่ากลุ่มที่ไม่
 ควบคุม อย่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05 และผลการทดสอบสมมติฐาน สามารถสรุป
 ตามภาพดังนี้



ภาพที่ 6.1 แสดงผลสรุปการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรในสมมติฐานการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยเสนอประเด็นการอภิปรายผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนเล่นเกมเฉลี่ย 4 วันในหนึ่งสัปดาห์ และแต่ละครั้งเล่นนาน 1-2 ชั่วโมง

จากผลจากการสำรวจนั้น พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นเกมส์ โดยใช้ระยะเวลาแต่ละครั้งของการเล่น 1-2 ชั่วโมง ข้อค้นพบนี้ใกล้เคียงกับงานวิจัยในหลาย ๆ ชิ้นที่เห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า เด็กและเยาวชนโดยเฉลี่ยเวลาเล่นเกมอยู่ครั้งละ 1-3 ชั่วโมง (Jansz, & Martens, 2003; อุษา บิ๊กกินส์, 2552; อากาศ คันธรส, 2556; ชนิตชฎานันท์ เครือชัยแก้ว, 2556; รุ่งลาวัลย์ เอี่ยมกุศลกิจ และคณะ, 2550; “บทวิเคราะห์งานวิจัย”, 2555, น. 4) และเล่นประจำทุกวัน แต่ถ้าหากเป็นช่วงเวลาวันหยุดที่ไปโรงเรียนพบว่าจะเล่นระหว่างช่วงหัวค่ำ เวลา 18.00-20.00 น. ข้อสรุปการสำรวจยังสอดคล้องกับผลเชิงคุณภาพที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่า

“เล่นทุกวันครับ ตอนเย็นหลังเลิกเรียน เล่นวันละประมาณ 3 ชั่วโมง” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“เล่นทุกวันครับแต่แบ่งเวลาครับ...เล่นตอนเย็น ๆ ได้...เล่นตอนหลังเลิกเรียนครับ... นานประมาณ 1-2 ชั่วโมงครับ...ถ้าตอนเย็น 5 โมงถึง 1 ทุ่ม” (นาย, สัมภาษณ์)

“อาทิตย์วันสองวัน...ครั้งนึง 2 ชั่วโมงคะ” (ปอ, สัมภาษณ์)

นอกจากข้อค้นพบข้างต้นนั้น ยังมีข้อค้นพบเชิงสำรวจที่พบอีกว่าในวันหยุดเรียน (เสาร์/อาทิตย์) กลุ่มตัวอย่างจะเล่นในช่วงเวลา 12.01-17.00 น. ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) และอากาศ คันธรส (2556) ต่างก็พบในทำนองเดียวกันว่าจำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมส่วนใหญ่คือ 5-6 วันต่อสัปดาห์ ส่วนระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมในช่วงวันหยุดจะมีปริมาณที่มากกว่าในช่วงวันธรรมดา ซึ่งจากข้อค้นพบข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นถึงผลเชิงคุณภาพที่กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลถึงการใช้เวลาในการเล่นเกมส์วันหยุดมากกว่าโดยให้เหตุผลว่า

“เล่นเฉพาะวันหยุด ช่วงบ่ายถึงเย็น เป็นเวลา 6 ชั่วโมงโดยประมาณครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“ปกติจันทร์ถึงศุกร์เรียนหนังสือไม่ค่อยได้เล่น...วันเสาร์อาทิตย์ที่มีเวลาว่าง” (ภู, สัมภาษณ์)

อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อค้นพบเชิงคุณภาพในประเด็นแบบแผนการเล่นเกมส์ที่ไม่มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของตนเองในแบบไม่กำหนดตายตัว ไม่มีแบบแผน เป็นไปตามอารมณ์ ความรู้สึกในขณะนั้น ๆ และขณะเดียวกัน การสัมภาษณ์บ่งชี้ให้เห็นว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์

แบบต่อเนื่องเป็นเวลายาวนาน ในกรณีที่การเล่นเกมส์ครั้งนั้นต้องเล่นอย่างต่อเนื่อง ต้องการเล่นให้จบเกมส์ เล่นแล้วเพลินมาก รวมทั้งมีเวลาว่างมากในช่วงปิดภาคเรียน

“เล่นเย็น ๆ ถึงค่ำเลยครับ...ดีกสุดมีไม่นอนเลยครับแต่ว่าช่วงปิดเทอม...ตั้งแต่ค่ำลากไปยันตอนเช้าเลยตรูเลยครับจนฟ้าสว่าง...เยอะมากครับ เจ็ดแปดชั่วโมง...เหมือนกับว่าเราพยายามจะเล่นให้มันจบ มันติดพันให้เล่นจบมันทำให้เราสบายใจ” (แหงว, สัมภาษณ์)

“เล่นช่วงเย็นครับ กลับถึงบ้านก็เล่นสักชั่วโมงแล้วก็ทำการบ้าน...บางทีก็เล่นเพลินถึงเที่ยงคืน เกือบเช้าครับหากปิดเทอม” (โจ, สัมภาษณ์)

สำหรับด้านของสถานที่เล่นเกมส์ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมที่บ้านตนเอง ซึ่งอธิบายได้ด้วยผลวิจัยเชิงคุณภาพที่กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลเห็นว่า การเล่นที่บ้านสะดวกสบาย ไม่เสียเงิน และผู้ปกครองไม่อนุญาตให้ไปเล่นที่ร้านเกมส์ และในด้านของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ เช่น เติมเงิน ซื้อไอเท็ม (item) เพิ่มระดับการเล่น ผลสำรวจพบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 57 ไม่เคยซื้อเลย ทั้งนี้อธิบายได้ด้วยผลเชิงคุณภาพที่เด็กให้เหตุผลว่า พวกเขานิยมจะเล่นเกมโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายมากกว่าจะยอมจ่ายเงินซื้อเกมส์ อีกทั้งยังมีเหตุผลว่า การไม่จ่ายเงินเพื่อเพิ่มระดับการเล่น เพราะเขาคิดว่าการเล่นด้วยตนเองสนุกและได้ความรู้มากกว่า

“โหลดเกมส์เสียเงินไม่เคยเลย โหลดแต่เกมส์ฟรีทั้งนั้นใน Play Store” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“หนูไม่เติมคะ เล่นเอง เพราะว่าเล่นเองมันจะได้รรถรสแล้วก็ได้ความรู้กว่า เพราะถ้าเราเก่งแล้วมันก็ไม่อยากเล่นแล้วคะจะเบื่อ” (วา, สัมภาษณ์)

และผลสัมภาษณ์เชิงคุณภาพข้างต้นนั้นสามารถอธิบายด้วยข้อค้นพบงานวิจัยของ อากาศ คันธรส (2556) ที่พบว่าในการเล่นของเกมส์มีความหลากหลายที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเล่นเกมส์ของเด็ก เช่น วิธีการเก็บค่าบริการแบบเล่นฟรี และจ่ายเงินเมื่อต้องการเพิ่มแต้มหรือซื้อสิ่งของบางอย่างในเกมส์ (Premium Item) ขณะเดียวกันข้อสรุปผลเชิงสำรวจ รองลงมากลุ่มตัวอย่างใช้จ่ายเงินน้อยกว่า 1,000 บาท ทั้งนี้ จากผลการวิเคราะห์ผลเชิงคุณภาพจากกลุ่มตัวอย่างนั้นพบว่าราคาที่ ต้องเติมเงินในเกมส์มีตั้งแต่ 50 บาท 100 บาท 200 บาท ในแต่ละเดือน ขณะเดียวกันต้องเสียเงินในการซื้อไอเท็ม เพิ่มระดับการเล่นเกมส์ ซึ่งต้องเสียเงินประมาณ 300-500 บาทต่อครั้ง โดยการเสียเงินนั้น จะต้องเสียค่าเงินเติมเงินผ่านร้านสะดวกซื้อ หักผ่านบัญชีธนาคาร ซึ่งเทียบเคียงกับข้อสรุปงานวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) โดยสรุปให้เห็นว่านักเรียนนักศึกษาจะใช้ไอเท็มที่มีราคาสูงและหายากของการเล่นเกม

2. นักเรียนเลือกเล่นตัวละครเอก เล่นแบบมีชั้นเชิง และร่วมมือกันทีมเพื่อเพื่อชัยชนะ

ข้อค้นพบสรุปให้เห็นว่า พฤติกรรมด้านการเล่นเกมตัวละครในเกมส์ที่เลือกเล่นอยู่ในระดับที่มาก คือมีการเล่นตัวละครที่เป็นตัวเอก/คูดี/เท่/น่ารัก ตามแนวคิดของ ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข (2550) ที่ชี้ให้เห็นไว้ว่าพฤติกรรมการเล่นเกมส์ ถือเป็นการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยผ่านทางตัวละครในเกมออนไลน์ เมื่อผู้เล่นต้องการสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นจะแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสารผ่านตัวละครที่เลือกเล่น ไปยังตัวละครของผู้เล่นคนอื่นที่ต้องการจะสื่อสาร แสดงให้เห็นว่าเด็กที่เล่นเกมส่งสื่อสารความเป็นตัวเองในลักษณะที่ดูดี สอดคล้องกับความเห็นและข้อค้นพบในประเด็นดังกล่าวที่เห็นตรงกันว่าการพัฒนาของเกมส์ที่ได้มีการพัฒนาตัวละคร (เกมส์) ให้น่ารัก มีการพัฒนาเลเวล ความทันสมัย ตลอดจนภาพสีสันและเสียง ตัวละคร (อนงค์นาถ ธรรมรังษี, 2552, น. 11-13; อุษา บิ๊กกินส์, 2552) ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการสื่อสารตัวตนของเด็กที่เล่นเกมได้

สำหรับ พฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านรูปแบบการเล่นเกมส์ ที่อยู่ระดับมากคือ เล่นแบบมีชั้นเชิง มีกลยุทธ์ เพื่อชัยชนะ สอดคล้องกับ Ribbens, & Malliet (2015) ที่สรุปให้เห็นว่า การกระทำในเกมส์เพื่อให้ชนะในการต่อสู้มีความสำคัญมากกว่าการเลือกตัวละคร กล่าวคือการวิเคราะห์ถึงในการแสดงออกตามบทบาทของตัวละคร (action) ในระหว่างการเล่นจะสะท้อนความรุนแรงได้ดีกว่าการยึดเพียงบทตัวละครที่เลือก (narrative) ในการตอบสนองต่อกฎในเกมส์พบว่า ผู้เล่นเกมส์ที่มุ่งชนะตามเป้าหมายของเกมส์ (mission-based player) จะมีความชำนาญและความสามารถควบคุมกฎของเกมส์เพื่อชัยชนะได้มากกว่าผู้เล่นทั่วไป นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เล่นมีการเปลี่ยนแปลงแบบการเล่นไปมาระหว่างผู้เล่นแบบทั่วไป (reactive player) กับผู้เล่นแบบมีชั้นเชิง (strategic player) ในระหว่างเล่นเกมส์ด้วย นอกจากนี้ยังมีรูปแบบการเล่นในระดับมากอีกรูปแบบหนึ่งคือ เล่นแบบเล่นไปเรื่อย ๆ ยังไงก็ได้ ซิล ๆ แสดงให้เห็นว่า เด็กนักเรียนเล่นเกมส์เพื่อความสนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยหลายชิ้นที่แสดงให้เห็นว่าเกมส์สามารถดึงดูดเด็กให้ติดอยู่กับการเล่นเกมส์เพราะ ในขณะที่เด็กเล่นเกมส์ เขาได้ทั้งความสนุกสนาน ได้เข้าสู่ประสบการณ์เหนือจริง ถูกท้าทาย ได้ค้นหาความลับลับซับซ้อน รวมทั้งได้แข่งขันเพื่อชัยชนะ (Markey, Leeder, & Rieh, 2014, p. 14; ดวงพร หุตารมย์, 2550; อุษา บิ๊กกินส์, 2552)

พฤติกรรมการเล่นเกมส์อีกด้านหนึ่งคือ พฤติกรรมการเล่นเกมส์ด้านการแสดงออกในเกมส์ที่อยู่ระดับมาก พบว่าเป็นการให้ความร่วมมือกับคนในทีมเพื่อชัยชนะ ซึ่งสอดคล้องกับ Ribbens, & Malliet (2015) ที่สรุปว่าการแสดงออกผู้ร่วมเล่นคนอื่น ๆ (orientation towards offers) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในเกมส์ที่เล่นเป็นกลุ่มบนออนไลน์ ซึ่งมีลักษณะของความเป็นสังคม (social motivation) อยู่ด้วย ซึ่งแสดงออก 3 ลักษณะ คือ ผู้ที่ให้ความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ เพื่อจะได้เป็นส่วนหนึ่งในสังคม ผู้ที่ให้ความร่วมมือกับกลุ่มเพื่อชัยชนะในเกมส์ ผู้ที่ชอบเอาชนะคู่แข่งที่เล่นด้วยโดยมีความรู้สึกว่าจะชนะคนที่เล่นนั้นท้าทายกว่าการการชนะคู่แข่งเป็นเครื่องโปรแกรมที่กำหนดไว้แล้ว ซึ่งการ

แสดงต่อคนอื่นนั้นในเชิงทฤษฎีชี้ให้เห็นว่าการแสดงออกแบบการให้ความร่วมมือจะช่วยลดระดับความรุนแรงของผู้เล่นเกมส์ และยิ่งสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างก็ความเห็นเช่นเดียวกันว่า

“การได้ต่อสู้ร่วมกันที่เราจะช่วยเหลือคนอื่นเขาบ้างคะ เช่น คนอื่นเขาทำไม่ได้แต่เราทำได้ สายซัพพอร์ตเราก็ค่อยซัพพอร์ตให้ทีมมีประสิทธิภาพเรื่อย ๆ มันก็เป็นความสุขอย่างหนึ่งเหมือนกันคะ” (กิ่งไผ่, สัมภาษณ์)

“เพื่อนเยอะ ๆ เล่นด้วยกันเยอะ ๆ ก็แบ่งฝ่ายแล้วก็สู้กัน เพราะมันมีระบบต่อสู้ด้วยกัน ครบในกิลก็สู้กันได้ก็สนุกครับ..ประมาณตัวละครสู้กับตัวละคร” (คอม, สัมภาษณ์)

จากข้อค้นพบ**พฤติกรรมการเล่นเกมส์ ด้านรูปแบบการเล่นเกมส์ และด้านการแสดงออกในเกมส์** ยังสามารถเชื่อมโยงกับข้อค้นพบใน **แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ด้านตัวบุคคล** คือ การท้าทาย และการเอาชนะคู่แข่ง ซึ่งสอดคล้องกับข้ออธิบายจากงานวิจัยและแนวคิดต่าง ๆ ข้างต้น เช่นเดียวกัน

นอกจากนี้ในประเด็นข้อค้นพบ การได้ร่วมทีมกับคนอื่น ๆ เพื่อชนะ และแรงจูงใจด้านการรวมกลุ่มเล่นกับเพื่อน ยังสอดคล้องและเชื่อมโยงเช่นเดียวกัน ข้อสรุปประเด็นนี้ข้อค้นพบจากงานวิจัยต่างเห็นตรงกันว่าการเล่นเกมส์สามารถตอบสนองตนเองได้โดยความรู้สึกว่ามีกลุ่มเพื่อน เนื่องจากต่อเนื่องความสนุกสนานและการมีเพื่อนเข้ามาเล่นจำนวนมาก มีตัวละครอันหลากหลายในเกมส์ (วีชรินทร์ ภิญโญศาสตร์, 2550; ศุภวดี บุญญวงค์, 2555, น. 296; ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข, 2550; Chen-jung, 2007) และยังมีผลการวิจัยที่พบว่าผู้เล่นเกมส์ออนไลน์มองว่าเกมส์เล่นง่าย และเขาได้เล่นเกมส์เช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ในกลุ่มสังคมของเขาหรือกล่าวได้ว่าการที่เพื่อน ๆ เล่นเกมส์เขาจึงเล่นเกมส์ตามไปด้วย โดยใช้การเล่นเกมส์ เป็นช่องทางที่จะได้ติดต่อและสร้างสรรค์กับกลุ่มเพื่อนและสร้างชุมชนคนแบบเดียวกัน นอกจากนี้การเล่นเกมส์ออนไลน์อย่างต่อเนื่องยังเกี่ยวข้องกับความต้องการจะพัฒนาทักษะ การเล่นเกมส์สู่ระดับสูงขึ้น และต้องการความท้าทายมากขึ้น สรุปได้ว่าบรรทัดฐานของกลุ่มคนในกลุ่มเล่นเกมส์ทั้งหมด การเล่นอย่างต่อเนื่อง และทัศนคติต่อการเล่นเกมส์ยังมีผลต่อความตั้งใจเล่นเกมส์ออนไลน์ ในขณะที่การที่คนในกลุ่มเล่นเกมส์มาก การยอมรับว่าเกมส์มีประโยชน์และเล่นง่ายส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมส์แล้วส่งผลต่อไปยังความตั้งใจเล่นเกมส์ออนไลน์ (Hsu, & Lu, 2004)

3. แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ของนักเรียนคือความสนุก ตัวเกมส์ที่สวยงาม ความใหม่และแปลก ใหม่ ๆ

ผลเชิงสำรวจสรุปให้เห็นว่าโดยรวมมีแรงจูงใจทั้งทางด้านตัวบุคคลและด้านเกมส์อยู่ระดับมาก และเมื่อพิจารณาในแต่ละด้านของแรงจูงใจนั้นจะพบว่าแรงจูงใจตัวบุคคล คือ *ความสนุกเพลิดเพลิน* ที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญมากที่สุด ซึ่งข้อค้นพบดังกล่าวนี้สอดคล้องกับ Peirce, & Bakke (2010) ที่พบว่าแรงจูงใจในการเล่นเกมส์ ก็คือความสนุกสนาน และความรู้สึกว่าใช้เกมส์เป็นเพื่อน

มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมส์ รวมทั้งสอดคล้องกับผลเชิงคุณภาพด้วยอีกเช่นกัน เพราะแรงจูงใจที่กลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงเป็นคำตอบแรกในการสัมภาษณ์คือ เล่นเพราะเกมส์มีความสนุกสนาน ให้ความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย คลายเครียดจากการเรียน เป็นการเล่นที่สนุกสนานระหว่างเพื่อน ๆ ช่วยให้สนิทสนมกัน ช่วยให้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งช่วยฆ่าเวลาว่างว้าง แก้เบื่อ

“แบบคลายเครียดแบบสนุก ๆ เวลาเราเครียดมาเล่นได้เอาความสุข” (เปียร์, สัมภาษณ์)

“สนุก ๆ เพลิดเพลินแหละครับ ฆ่าเวลาไปตามเนื้อเรื่อง” (บอส, สัมภาษณ์)

“มันผ่อนคลายปล่อยอารมณ์ได้เต็มที่ แบบมีหัวร้อนบ้าง หัวเราะบ้างตามรูปแบบเกมส์ที่ออกมา” (ตี, สัมภาษณ์)

“ก็คิดว่าสนุก เวลาว่าง ๆ ก็ได้เล่นเกมส์กับเพื่อน” (โจ, สัมภาษณ์)

ขณะเดียวกันนั้นในภาพรวมของแรงจูงใจตัวบุคคล ด้านอื่น ๆ ก็อยู่ในระดับที่มาก (รองลงมาจาก ความสนุก เพลิดเพลิน) การฝึกฝนทักษะ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ภาษา ไทพริบ การคำนวณเป็นต้น ข้อสรุปนี้สอดคล้องกับงานวิจัยและความเห็นของ ไพบูลย์ เปาณิล และคณะ (2550) และศุภาวดี บุญญวงค์ (2555, น. 283-284) ซึ่งเห็นไปทำนองเดียวกันว่าผลในแง่เชิงบวกของเกมส์นั้น จะช่วยให้ผ่อนคลายและคลายเครียด เพิ่มความมีคุณค่าในตนเอง ส่งเสริมทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ และพัฒนาการสามารถทางสังคม และการเพิ่มทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุษา บิ๊กกินส์ (2552) พบว่าผลกระทบจากการเล่นเกมส์มีผลดีคือ ช่วยให้พิมพ์เร็วขึ้น เรียนรู้ภาษาอังกฤษ และขณะเดียวกันยังสอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นเช่นเดียวกันว่า

“บางทีที่เราต้องเล่นเกมส์แบบคำนวณเยอะ ๆ เวลาที่เรามีอะไรคำนวณเยอะ ๆ เราก็ก็น่าทำได้ครับ...เป็นความเคยชินมากกว่า” (แหงว, สัมภาษณ์)

“วิชาคอมพิวเตอร์ เอาเทคนิคมาในคอม บางเกมส์วาดรูปแข่งกับเพื่อนแล้วก็เอามาประยุกต์ใช้กับวิชาคอมพิวเตอร์คะ” (ไอซ์, จังหวัดระยอง, สัมภาษณ์)

“ผมก็เก่งอังกฤษจากเกมส์มานิดนึงเพราะการนั่งอ่านสตอรี่ของเกมส์แล้วก็แปลคนเดียวเข้าใจ ได้ภาษามาเยอะอยู่ในเกมส์ เอามาใช้ในชีวิตเรื่องคำศัพท์ตอนนี่เรียนอังกฤษ คำศัพท์เยอะหน่อยสำเนียงการพูดเพราะบางเกมส์มีเสียงพากษ์ให้เรา เราสามารถรู้สำเนียงภาษาอังกฤษอ่านว่าอะไร ผมก็จำมาใช้” (บอส, สัมภาษณ์)

แรงจูงใจด้านเกมส์ จากผลสำรวจจกลุ่มตัวอย่างก็ให้ความสำคัญอยู่ในระดับที่มาก เช่นเดียวกัน โดยที่กลุ่มตัวอย่างได้ระบุว่า ความสวยงามของกราฟิกในเกมส์ รูปแบบ ระบบ ไอเท็มใหม่ ๆ ในเกมส์ เนื้อเรื่องและตัวละครในเกมส์ และความแปลกใหม่ เกมส์ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำเดิม โดยกลุ่มดังกล่าวซึ่งเป็นกลุ่มทางด้านเทคโนโลยีและรูปแบบเกมส์ ข้อสรุปดังกล่าวเป็นไปตามแนวทางการเห็นของ Clyde, & Thomas (2008) ซึ่งเห็นว่าแรงจูงใจด้านเกมส์เป็นการสร้างเรื่องราว (Narrative) เป็น

การแต่งเรื่อง การดำเนินเรื่อง ฉาก ตัวละคร ปมปัญหา อารมณ์เรื่อง เป็นส่วนที่จะช่วยกระตุ้นแรงจูงใจให้ผู้เล่นสนุกสนานและอยากเล่นเกมส์ และยิ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kringsie (2012, p. 639) ได้ อธิบายว่าเกมส์ยังมีลักษณะเป็นลูกผสม (hybrid) ขององค์ประกอบจากศิลปะจากหลาย ๆ อย่าง เช่น ภาพยนตร์ การแสดงดนตรี ภาพสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง การเล่าเรื่อง บทบาทตัวแสดง ตลอดจนถึงผลความเห็นจากการสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างที่เห็นพ้องกันว่าแรงจูงใจจากตัวเกมส์เองเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่กระตุ้นให้เด็กชอบเล่นเกมส์ กล่าวคือ ภาพแอนิเมชัน กราฟิกที่สวยงามสมจริง ความแปลกของเนื้อเรื่อง ตัวละคร และรูปแบบเกมส์ที่เปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ซ้ำเดิมอยู่ตลอดเวลา

“กราฟิกครับ เพราะว่าดูแล้วมันสวย...ภาพสวยครับชอบ เวลาเป็นฉากภูเขา เป็นฉากน้ำตก ฉากละอองน้ำมา ผมชอบมันสวยดี” (ไต้เตล, สัมภาษณ์)

“ชอบตรงโมเดลตัวละครบางเกมส์ บางทีตัวละครสวยก็รู้สึกชอบที่เขาทำมาได้ดีผมรู้สึกชอบ...บางทีภาพมันสวยมันจะดึงดูดให้เราอยากเล่น” (บอส, สัมภาษณ์)

“เกมส์ปัจจุบันลูกเล่นมันเยอะกว่า มันน่าสนใจ ถ้าของอดีตที่เคยเล่นมาก็ไม่ค่อยมีอะไรแปลกใหม่ ซ้ำ จำเจไปเรื่อย ๆ ทำให้เบื่อ เกมส์ในปัจจุบันเบื่อยากกว่า เพราะเค้าอัพเดทมาเรื่อย ๆ มีด่านเพิ่มมาเรื่อยๆ” (ฮาย, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังย้งเทียบเคียงกับข้อค้นพบงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าปัจจัยการติดเกมส์ออนไลน์ของเด็กซึ่งพบว่าในด้านของปัจจัยทางเทคโนโลยี การออกแบบเกมส์ให้มีลักษณะดึงดูดใจและทำให้ติดได้ ทั้งนี้เทคโนโลยีเกมส์มีความหลากหลายและความสมจริงที่มีอยู่ในโลกของเกมส์ออนไลน์ (ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข, 2549; พิงรอรอง รามสูต และคณะ, 2550)

4. แม้นักเรียนจะมีระดับการรู้เท่าทันเกมส์โดยรวมอยู่ระดับปานกลาง แต่มีการควบคุมการเล่น ความเสี่ยง และการนำไปใช้ประโยชน์สูง

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าในภาพรวมของการรู้เท่าทันเกมส์เด็กมัธยมมีการรู้เท่าทันเกมส์ในแต่ละด้านอยู่ระดับปานกลาง ซึ่งข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ พนม คลีฉายา (2559) ซึ่งพบว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเนื้อหาเกมส์ในด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง แต่ด้านการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดจะพบว่าเด็กมัธยมมีการรู้เท่าทันเกมส์ ด้านที่ 3 การควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมส์ (Risk from Appetite) อยู่ในระดับที่สูง และเมื่อพิจารณารายชื่อที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่าเล่นเกมส์อย่างปลอดภัยต่อตนเอง และตนเองรู้ว่าเกมส์เป็นเพียงการเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น เทียบเคียงกับความเห็นของ Chuang, & Tsai (2015) ที่ได้สรุปว่าการรู้เท่าทันเกมส์เป็นความสามารถในการตัดสินใจผิดในการเล่นเกมส์ของตนเองได้ และสามารถที่จะมีประสบการณ์อย่างถูกต้องในความสุขที่ได้รับจากเกมส์ และเสริมกับแนวทางความเห็นของ Tao (2009, as cited in

Chuang, & Tsai, 2015, p. 112) กล่าวว่าประสบการณ์ที่ได้จากเกมส์เป็นพฤติกรรมขณะเล่นเกมที่ผู้เล่นเกมส์ สามารถระบุได้ว่าเป็นกฎของเกมส์ที่ถูกต้อง นอกจากนี้สามารถอธิบายได้ว่าเกมส์สามารถดึงดูดเด็กให้ติดอยู่กับการเล่นเกมเพราะในขณะที่เด็กเล่นเกม เขาได้ทั้งความสนุกสนาน ได้เข้าสู่ประสบการณ์เหนือจริง ถูกท้าทาย ได้ค้นหาความลึกลับซับซ้อน รวมทั้งได้แข่งขันเพื่อชัยชนะ ซึ่งเกมส์ถูกสร้างขึ้นมาให้ติด คือ สนุกสนาน สมจริง ท้าทายสนองตอบความต้องการพื้นฐานหลายอย่างของมนุษย์ (Markey, Leeder, & Rieh, 2014, p. 14) และยิ่งใกล้เคียงกับผลการวิจัยของพนม คลี่ฉายา (2559) ที่พบว่าในประเด็นด้านการรู้เท่าทันเกมส์นั้นกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมที่จะเล่นหรือดาวน์โหลดเกมส์ ซึ่งเข้าทำนอง เล่น(เกมส์)เพื่อความมันส์ และเพื่อความบันเทิง

ในด้านที่ 7 พฤติกรรมการตอบสนอง (Response) อยู่ในระดับที่สูงมาก และด้านที่ 8 การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization) อยู่ในระดับที่สูง เช่นเดียวกัน ซึ่งเมื่อพิจารณารายละเอียดแต่ละด้านนั้นจะพบว่า ในด้านที่ 7 เป็นรายชื่อที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่า*มีพฤติกรรม คือ การปฏิบัติตามการควบคุมการเล่นเกมส์ หรือเงื่อนไข หรือข้อบังคับที่พ่อแม่ผู้ปกครองกำหนดขึ้นมากที่สุด* ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Shin, & Kim (2010) สรุปให้เห็นว่าความผูกพันหรือความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับพ่อแม่มีความสัมพันธ์แบบแปรผกผันกับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ ในกรณีที่พ่อแม่มีการควบคุมแบบยึดหยุ่นกับเด็ก แสดงให้เห็นว่าการควบคุมแบบยึดหยุ่นอ่อนผ่อนตามบ้างของพ่อแม่จะช่วยป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นตามมาจากการเล่นเกมของวัยรุ่นได้ และสามารถเทียบเคียงกับข้อสรุปจากงานวิจัยและเอกสารตำราวิชาการที่สนับสนุนข้อค้นพบว่า *ครอบครัวเด็กที่เล่นเกม มีผลต่อการเล่นเกมเช่นเดียวกัน* (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549; ภิรวัดณ์ นนทะโชติ ภัทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ และทยณัฐ ขวนไชยสิทธิ์, 2552; ศุภาวดี บุญดวงศ์, 2555, น. 293; พิงรอรัง รามสุต และคณะ, 2550; Lee, & Kim 2016) นอกจากนี้ข้อสรุปจากงานวิจัยชิ้นนี้ สามารถที่จะเชื่อมโยงกับข้อสรุปผลเชิงสำรวจในตัวแปรด้านการอยู่อาศัยพ่อแม่/ผู้ปกครอง (ร้อยละ 87.7) ความสัมพันธ์กับพ่อแม่/ผู้ปกครอง (ร้อยละ 58.0) และการควบคุมการเล่นเกมส์ (ร้อยละ 73.8) โดยที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุมากที่สุดทั้ง 3 ตัวแปรข้างต้นซึ่งล้วนมีผลต่อการรู้เท่าทันเกมส์ในด้านการตอบสนอง (Response) และจากผลวิเคราะห์สัมพัทธ์ของกลุ่มตัวอย่างก็พบว่าบทบาทของผู้ปกครองที่จะช่วยแก้ปัญหา คือ การที่พ่อแม่มีความเข้าใจลูกหลานตนเอง คอยดูแลกำกับ แบ่งเวลาการเล่นเกมส์ให้เหมาะสม หรือมีการให้เงื่อนไขในการเล่นเกมส์ รวมทั้งการบังคับให้เลิกเล่นเกม

“ให้เล่นเป็นเวลา จะเล่นได้ก็ต่อเมื่อทำงานหรือการบ้านเสร็จหมดแล้วครับ” (น้ามนต์, สัมภาษณ์)

“คนในบ้านไม่ได้ว่าอะไร แต่ต้องทำงานที่ตนเองมีให้เสร็จก่อนครับ ช่วยงานบ้านบ้าง และไม่อนตึกจนเกินไป” (ก้อง, สัมภาษณ์)

“เขาก็ไม่ได้คุมอยู่แล้ว เพราะหนูไม่ได้เล่นบ่อย เขาไม่ทำให้คิดเองเสียส่วนมาก” (ตี, สัมภาษณ์)

สำหรับการรู้เท่าทันเกมส์ด้านที่ 8 การใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization) อยู่ในระดับที่สูง ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้ระบุว่ามีการนำกฎ กติกา มารยาทในเกมส์ มาใช้ในชีวิตจริง มากที่สุด ซึ่งสามารถอธิบายด้วยแนวคิดของ Tao (2009, as cited in Chuang, & Tsai, 2015, p. 112) ได้สรุปให้เห็นอีกว่าประสบการณ์ที่ได้จากเกมส์เป็นพฤติกรรมขณะเล่นเกมที่ผู้เล่นเกมส์ สามารถระบุได้ว่าเป็นกฎของเกมส์ที่ถูกต้อง การปฏิเสธการขโมย การระบุถึงภาพ กราฟฟิคที่มีความรุนแรง และการเคารพกฎกติกาในเกมส์ ทำนองเดียวกันยังสอดคล้องกับผลเชิงคุณภาพโดยที่กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลที่ว่ากฎ กติกาของเกมส์ที่กำหนดไว้ ยังช่วยสอนให้นักเรียนที่เล่นเกมส์บางคนได้รู้จักการปฏิบัติตามกฎ เคารพกติกา รู้แพ้ รู้ชนะ

“มีรู้แพ้รู้ชนะ แล้วก็มีการกฎเกมส์อะไรแบบนี้คะ เราเล่นกับเพื่อนเราเล่นเก็บคะแนน บางคนแพ้แล้วก็จะใส่อารมณ์ เราเล่นเราก็รู้แพ้รู้ชนะไงคะ” (เบียร์, สัมภาษณ์)

“เกมส์กีฬา แพ้ชนะ ไม่สำคัญ ก็ควรรู้จักน้ำใจนักกีฬา เกมส์ก็ช่วยได้...ทุกวันนี้ บางคนเล่นไปก็มีโง่ มีเกรียนบาง” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“เกมส์สอนให้รู้จักแพ้ ชนะ อภัย ครับ” (ตี, สัมภาษณ์)

จากข้อสรุปทั้ง 3 ด้านที่เด็กมัธยมมีการรู้เท่าทันเกมส์อยู่ในระดับที่สูงมากจนถึงระดับที่สูง แต่เมื่อระบุนภาพรวมของการรู้เท่าทันเกมส์ของเด็กมัธยมนั้น จะพบว่าการรู้เท่าทันเกมส์อยู่ในระดับปานกลาง ข้อสรุปนี้สามารถอธิบายด้วยความเห็นของ Brent (n.d., pp. 9-11) ที่ได้วิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กไว้ว่า แม้เด็กจะมีความสามารถทางสื่อดิจิทัลมาก แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กจะได้เรียนรู้หรือมีความรู้ดีจากทักษะนี้และที่สำคัญก็คือ วิทยายังมีทักษะในเชิงวิเคราะห์หรือประเมินเนื้อหาในระดับไม่สูงนัก นอกจากนี้ยังมีข้อค้นพบเชิงคุณภาพที่พบว่า เด็กจะเผชิญความเสี่ยงในด้านของการถูกล่อลวง หลอกลวง ข้อขายไอเท็มกันในเกมส์

“เจอคนที่เล่นผิดกติกา และเจอคนที่ว่ากันในช่องแชท...พวกข่มกัน ใครแพ้ก็โดนอีก ฝ่ายต่อว่าว่าไม่ได้เรื่อง ชี้แพ้ ประมาณนี้ครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

“การโกหก พูดคำหยาบ แบบว่าจะเข้าไปฆ่าแบบงี้ แต่ดันตายเองแล้วบอกเขามาว่า ทั้ง ๆ ที่ผมเห็นอยู่ว่ามันตายเอง ทุก ๆ คนก็เห็นหมดผมก็เห็น” (ลิ้มส์, สัมภาษณ์)

“นานมาแล้ว เคยเจอคนเข้ามาหลอกขายพวกไอเท็มต่าง ๆ เหมือนกับเค้าไม่มีไอเท็มจริง เราถามจี้ ๆ ไปเรื่อย ๆ ก็ารู้เอง” (ตี, สัมภาษณ์)

5. ความสนุก ความใหม่ของเกมส์ และความรู้เทคโนโลยี สัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมส์ แต่เมื่ออายุมากขึ้นจะเล่นเกมส์น้อยลง

จากการทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 1 - 3 ผู้วิจัยได้สรุปให้เห็นภาพรวมซึ่งจะพบว่า *ตัวแปรทางด้านแรงจูงใจในการเล่นเกมส์มีผลต่อ ความถี่ในการเล่นเกมส์* สอดคล้องกับข้อค้นพบของ Peirce, & Bakke (2010) ที่พบว่าแรงจูงใจในการเล่นเกมส์ ก็คือความสนุกสนาน และความรู้สึกว่าใช้เกมส์เป็นเพื่อนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมส์ แต่การเล่นเกมส์เพื่อฆ่าเวลาที่มีความสัมพันธ์แบบแปรผกผันกับการเล่นเกมส์ แสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมส์เกิดจากแรงจูงใจที่เฉพาะเจาะจงหรือกล่าวได้ว่าวัตถุประสงค์หลัก ๆ ก็คือการเล่นเกมส์โดยตรง มิได้เกิดจากการใช้เวลาให้หมดไปในแต่ละวัน นอกจากนี้แล้วก็ยัง มีข้อสรุปจากวิจัยของ Wu, Wang, & Tsai (2010) ซึ่งได้วิเคราะห์สมการโครงสร้างพบว่า แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ คือ การได้บรรลุเป้าหมาย ความสนุกสนาน (enjoyment) และการได้สร้างสรรค์กับคนอื่น ๆ (social interaction) มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมส์ออนไลน์ และมีข้อค้นพบว่าปัจจัยทางด้านความบ่อยครั้งในการเล่นเกมส์ และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนมีผลต่อการเล่นเกมส์ (สายพิน บุญเรือน, 2549)

การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์มากขึ้น จะมีผลความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์มากขึ้น ข้อค้นพบนี้เป็นไปตามทัศนะของ ศุภวดี บุญญวงค์, (2555, น. 298) ที่ได้กล่าวว่าเด็กและเยาวชนเติบโตมาท่ามกลางเทคโนโลยีและมีการพึ่งพาเทคโนโลยีเกินความจำเป็น และเป็นสิ่งที่เข้าถึงง่ายและรวดเร็ว จึงเป็นปัจจัยเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตและเกมส์มากยิ่งขึ้น

เพศหญิงจะมีความถี่ในการเล่นเกมส์น้อยกว่าเพศชาย ข้อค้นพบนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยและหลายความเห็นคล้าย ๆ กันต่างก็พบว่าเด็กผู้ชายจะเล่นเกมส์แตกต่างจากเด็กผู้หญิง (Mahood, Oliver, & McGrath, 2000; Lucas, & Sherry, 2004; Eden, Bowman, & Maloney, 2009; Gutierrez, & García-López, 2012) และมีข้อสรุปงานวิจัยที่พบว่าเด็กผู้ชายจะติดเกมส์มากกว่าผู้หญิงถึง 3 เท่า (Lee, & Kim, 2016) และยิ่งใกล้เคียงกับงานวิจัยของ สายพิน บุญเรือน (2549) พบว่าตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมส์คือ เพศของผู้เล่นเกมส์ ทั้งนี้โดยนักเรียนชายมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมส์บ่อยกว่าและเร็วกว่าอีกด้วย

นักเรียนมีอายุมากขึ้น กลับมีความถี่ในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์ลดน้อยลง ผลสมมติฐานนี้อาจเป็นไปตามแนวทางความเห็นของผลเชิงคุณภาพที่นักเรียนที่ให้เหตุผลว่าการเล่นเกมส์ถ้าเลิกเล่นได้ก็จะเป็นสิ่งดี เพราะจะมีเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ได้ และบางคนระบุว่า การเล่นเกมส์ไม่ใช่สิ่งสำคัญสำหรับตนเอง

“จริง ๆ ตอนนี้ไม่ค่อยได้เล่นเกมส์นะครับ ด้วยความที่เราโตขึ้นเราต้องรับผิดชอบอะไรมากขึ้นเกมส์ก็อาจจะน้อยลงไป” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“มีเล่นคลายเครียด เวลาไม่มีอะไรทำจริง ๆ อันนี้ก็เล่นได้ได้อยู่ครับ แต่ก็เล่นน้อยลง เพราะ โตขึ้น มีหน้าที่ความรับผิดชอบมากกว่าเด็ก ๆ ควรใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มากกว่า” (ตะวัน, สัมภาษณ์)

“แต่น้อยลงหน่อย เพราะที่บ้านยายก็เริ่มแก่แล้ว ผมก็ต้องรับหน้าที่ในอนาคต ต้องเรียนรู้ที่บ้าน” (บอส, สัมภาษณ์)

6. การมีความรู้เทคโนโลยีในเกมส์ ตัวเกมส์ และความสัมพันธ์กับพ่อแม่มีสัมพันธ์กับรู้เท่าทันเกมส์

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ของตัวแปรกับการรู้เท่าทันสื่อสรุปให้เห็นว่า **แรงจูงใจในตัวเกมส์ การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันเกมส์** ผลการทดสอบดังกล่าวใกล้เคียงกับงานวิจัยของ Friedrichs et al. (2015) ที่สรุปให้เห็นว่าการมีประสบการณ์หรือเคยเล่นเกมส์ของพ่อแม่ (media-related habitus) มีความเชื่อมโยงกับการสอนและการควบคุมการเล่นเกมส์ (media-educational habitus) โดยการสอนและควบคุมเรื่องเกมส์ให้บุตรหลานขึ้นอยู่กับประสบการณ์เล่นเกมส์ของพ่อแม่ การที่พ่อแม่เคยเล่นเกมส์ทำให้เขามีความรู้เกี่ยวกับเกมส์มีทัศนคติที่ดีต่อเกมส์ในด้านที่ว่า เกมส์ช่วยในการเรียนรู้ และเกมส์คือความบันเทิงที่ช่วยให้ผ่อนคลาย จึงรู้สึกชอบให้ลูกเล่นเกมส์เพื่อการเรียนรู้และผ่อนคลาย พ่อแม่ที่เล่นเกมส์มีความเข้าใจลูกที่เล่นเกมส์มากกว่าพ่อแม่ที่ไม่เล่นเกมส์ และสามารถเลือกเล่นเกมส์ให้ลูกให้ตามที่ตนเองอยากให้เป็น

ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีมากจะมีการรู้เท่าทันเกมส์มาก สอดคล้องกับความเห็นของ Apperley, & Beavis (2011) ที่อธิบายว่าเกมส์มีตัวบทแบบเหนือตัวบทหรือพาราเท็กซ์ (Para text) ซึ่งหมายรวมถึงแบบอยู่ในเกมส์ทั้งเทคนิคในเกมส์ (technique) ข้อความ (text) เทคโนโลยีและการกระทำในเกมส์ (practice) เช่น แอนิเมชันในเกมส์ ศิลปะการสร้างสรรค์ในเกมส์ การปรับแต่งในเกมส์ (modding) และการออกแบบ เราสามารถใช้พาราเท็กซ์นี้ขึ้นการออกแบบเกมส์เพื่อสร้างการรู้เท่าทันในด้านการคิดเชิงวิพากษ์ได้ เพราะผู้เล่นเกมส์จะมีการตีความอ่านพาราเท็กซ์ และต้องประเมินตัดสินใจเพื่อเลือกที่จะเข้าถึงเกมส์ได้ตามที่ต้องการ นอกจากนี้ผู้เล่นเกมส์ที่จะมุ่งจะได้ชัยชนะในเกมส์ ต้องอ่านและประเมินพาราเท็กซ์เหล่านี้ และยังสอดคล้องกับผลเชิงคุณภาพที่นักเรียนสามารถนำทักษะการเล่นเกมส์ของตนเองมาใช้ประโยชน์ โดยนำมาสร้างรายได้ให้กำหนดเองได้ ซึ่งมักจะเป็นเด็กที่มีความสามารถและทักษะการเล่นเกมส์สูง รับทำหน้าที่ในการบริหารเกมส์ที่บริษัทเกมส์มอบหมายมาให้ ในหน้าที่ที่จัดรายการ กระตุ้นบรรยากาศการเล่นเกมส์

“เมื่อก่อนเคยทำงานในอินเทอร์เน็ตครับ...ช่วยงานของระบบเกมส์ของการ์ตูน...เฝ้าดูคนเป็นดีใจจัดรายการครับถ้ามีคนค่าผมก็เตะออกจากห้องไปครับ...เราเป็นผู้คุมครับ เฝ้าดูถ้าใครนิสัยไม่ดีก็เราเอาออกครับ...ก็จะได้ สีสันบาทต่อเดือนครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

พฤติกรรมระหว่างเล่นในด้านการตัวละครที่เล่นในเกมส์ พฤติกรรมระหว่างเล่นเกมส์ ด้านรูปแบบการเล่นระดับมากขึ้น จะมีการรู้เท่าทันเกมส์มาก ซึ่งใกล้เคียงกับแนวความเห็นของ Van Zwieten (n.d.) ที่กล่าวว่าทักษะความชำนาญที่เกิดจากการเล่นตามบทบาทตัวละครในเกมส์ (Repertoire) เป็นความเชี่ยวชาญที่เกิดจากผู้เล่นเกมส์ได้เล่นตามบทบาทของตัวละครในเกมส์ จนเชี่ยวชาญชำนาญในการเล่นเกมส์

นักเรียนเลือกเล่นเกมส์ประเภทเกมส์แอคชั่น เกมส์กีฬา เกมส์ต่อสู้ เกมส์แข่งความเร็ว และพฤติกรรมการแสดงออกในระหว่างเล่นเกมส์ด้านการแสดงออกในเกมส์มากขึ้นจะมีการรู้เท่าทัน เกมส์ลดลง ซึ่งจากการสมมติฐานดังกล่าวไม่เป็นไปตามแนวคิดของ Tao (2009, as cited in Chuang, & Tsai, 2015, p. 112) ซึ่งได้กล่าวว่าความรู้เกี่ยวกับเกมส์ เป็นความสามารถในการที่จะระบุชนิด ประเภทเกมส์ได้ ระบุเนื้อหาเกมส์ ที่เป็นอันตรายต่อผู้เล่น สามารถวิเคราะห์ประเมินคุณค่าของเกมส์ได้ โดยผลสมมติฐานดังกล่าวอาจเป็นไปได้ว่าเด็กจะเล่นเกมส์เพื่อความสนุกสนานและความบันเทิง ดังงานวิจัยของพนม คลี่ฉายา (2559) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมที่จะเล่นหรือดาวน์โหลดเกมส์ ซึ่งเข้าทำนอง เล่น(เกมส์)เพื่อความมันส์ และเพื่อความบันเทิงเท่านั้น

7. นักเรียนชายรู้เท่าทันเกมส์มากกว่านักเรียนหญิง และนักเรียนมัธยม 3 และ 4 มีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่าระดับชั้นอื่น ๆ

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า *นักเรียนชายมีการรู้เท่าทันสื่อมากกว่านักเรียนหญิง* ผลสมมติฐานดังกล่าวสอดคล้องกับข้อสรุปงานวิจัย Tanes, & Kisselburgh (2011) ได้ทดสอบตัวแปรเพศกับการใช้เกมส์เพื่อการรู้เท่าทันสื่อซึ่งพบว่านักศึกษาชายและหญิงมีประสบการณ์ด้านการรับรู้ กลยุทธ์การเรียนรู้ และการยอมรับว่าตนเองมีความรู้เพิ่มขึ้นแตกต่างกัน

นอกจากนี้ผลการทดสอบสมมติฐานยังบ่งชี้ว่า *การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยม แตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน* พบว่ากลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันเกมส์มากที่สุดคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งทั้งสองกลุ่มนี้มีการรู้เท่าทันเกมส์ไม่แตกต่างกัน แต่มีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่าชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มัธยมศึกษาปีที่ 2 และมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีระดับการรู้เท่าทันเกมส์ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้จากการทดสอบสมมติฐานข้างต้นจะพบว่าระดับชั้นเรียน 3-4 จะมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่าระดับชั้นอื่น และยังพบอีกว่าจากการทดสอบสมมติฐานใน *ด้านการควบคุมความเสี่ยงจากความต้องการเล่นเกมส์ (Risk from Appetite) ด้านการประเมินคุณค่าของเกมส์ (Evaluation) ด้านการรับรู้ผลกระทบด้านอารมณ์ จิตใจ และร่างกายอันเกิดจากการเล่นเกมส์ (Effect) และ ด้านพฤติกรรมกาตอบสนองต่อเกมส์ (Response)* โดยแต่ละด้านดังกล่าวก็จะเห็นว่าระดับชั้นเรียนของนักเรียนทั้งชั้นการศึกษาที่ 2 3 และ 4 นั้นจะมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่าระดับชั้นอื่น และสมมติฐานข้อดังกล่าวนี้ยัง

เชื่อมโยงกับสมมติฐานที่*นักเรียนมีอายุมากขึ้น กลับมีความดีในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์ลดน้อยลง* โดยที่สรุปได้ว่าระดับชั้นมากขึ้น คือ ชั้นปีที่ 6 จะเล่นเกมสลดน้อยลงจึงรู้เท่าทันสื่อน้อยกว่าระดับชั้นที่ต่ำกว่าลงไป ทั้งนี้ก็อาจเป็นไปได้ว่าช่วงระดับชั้นเรียนการศึกษาชั้นกลาง ๆ เด็กจะมีทักษะการใช้ การฝึกฝนและความเคยชิน และเรียนรู้กับเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดี และประกอบกับผลเชิงสำรวจที่สรุปว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมครั้งแรก อายุ 10 ปี (ร้อยละ 19.5) และผลเชิงคุณภาพในงานวิจัยชิ้นนี้พบสอดคล้องกันว่าเด็กจะเริ่มเล่นเกมในระหว่างชั้นประถมศึกษารวมทั้งยังสามารถเชื่อมโยงกับผลทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 2 ซึ่งพบว่านักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีมากจะมีการรู้เท่าทันเกมส์มาก ข้อสรุปดังกล่าวสามารถอธิบายด้วยความเห็นของ Livingstone, Bober & Helsper (2005) สรุปให้เห็นว่าเด็กจะมีทักษะและความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทัน คือ เมื่อเด็กใช้อินเทอร์เน็ตอย่างชำนาญจะมีแนวโน้มที่จะสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้มากขึ้น กล่าวคือ ข้อมูลที่เขาเชื่อถือและมีการหาข้อมูลเปรียบเทียบจากแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ ในขณะที่เด็กเพิ่งเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตจะไม่สามารถทำได้ แนวความเห็นดังกล่าว อาจเป็นไปได้อีกว่าเมื่อนักเรียนในระดับที่ชั้นเรียนสูงขึ้นไปก็จะมีทักษะความชำนาญในการเล่นเกมส์ ข้อสรุปดังกล่าวก็ยังสามารถอธิบายตามทัศนะของ Tao (2009, as cited in Chuang, & Tsai, 2015, p. 112) กล่าวว่าทักษะจากการเล่นเกมเป็นความสามารถในการที่ผู้เล่นเกมส์ที่จะใช้เกมส์ที่ตนเองเล่นให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ เพิ่มพูนความคิดทักษะที่ดีของตนเอง และยังสามารถอธิบายเพิ่มเติมด้วยข้อสรุปผลการวิจัยของ Gumulak, & Webber (2011) พบว่าแรงจูงใจหลักในการเล่นเกมส์ของเด็กก็คือ ความท้าทาย ความสามารถของตนเอง (challenge) และการได้รับความบันเทิงผ่อนคลาย (entertainment) เด็กส่วนใหญ่ ร้อยละ 89 เปอร์เซ็นต์ ระบุว่าได้เรียนรู้จากเกมส์โดยได้รับรู้เกี่ยวกับข่าวสารข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนที่โรงเรียนได้ เขาได้ฝึกฝนทักษะการใช้ชีวิตจากการเล่นเกม และการได้ฝึกทักษะความสัมพันธ์ของอวัยวะที่สำคัญ 2 สิ่ง คือ ตาและมือที่สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างดี นอกจากนี้เด็กยังมีความสามารถฝึกฝนการอ่านบท (text) ของเกมส์ได้ อีกทั้งยังเข้าใจสารสนเทศที่เหนือกว่าตัวบท (paratextual information) ได้ และสามารถตีความและนำมาใช้แก้ปัญหาในเกมส์ได้ และยังมีบางส่วนที่สามารถสร้างเนื้อหาข้อความเพื่อตักเตือนผู้เล่นคนอื่นให้เล่นเกมส์ได้ดีขึ้นด้วย

8. ระดับชั้นเรียนสูงจะมีความรู้ด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) ด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) และด้านการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมส์ (Utilization) มากกว่าระดับชั้นเรียนที่ต่ำกว่า

เมื่อพิจารณาถึงรายละเอียดในแต่ละด้านจะพบว่า การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมแตกต่างกันในแต่ละระดับชั้นเรียน พบว่า*ด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) ด้านการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) และด้านการใช้ประโยชน์*

จากการเล่นเกม (Utilization) ก็จะพบว่าด้านที่กล่าวมานั้นนักเรียนในระดับชั้นที่สูงขึ้นไป จะมีการรู้เท่าทันเกมส์กว่านักเรียนที่อยู่ระดับต่ำกว่า ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่าปัจจัยด้านตัวเด็กที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ เพศ อายุที่ผูกโยงกับการรู้จักคิดแยกแยะอย่างมีเหตุผล ทักษะการเล่นเกมส์ โอกาส การเล่นเกมได้บ่อยครั้งซึ่งหากตัวเยาวชนเองมีอายุเพิ่มขึ้น มีความคิดเป็นเหตุเป็นผล รู้จักแยกแยะสิ่งดี หรือสิ่งไม่ดีได้มากขึ้น (Eden, Bowman, & Maloney, 2009) และตระหนักรู้ถึงคุณโทษของการ เล่นเกมส์ออนไลน์ได้ด้วยตนเองมากขึ้น รวมทั้งสามารถรู้จักควบคุมเวลาในการเล่นเกมส์ได้ด้วยตนเอง (ดวงพร หุตารมย์, 2550; อากาศ คันธรส, 2556)

หากระบุในแต่ละด้าน ก็จะพบว่าด้านต้นทุนความรู้เกี่ยวกับเกมส์ (Game Capital) โดยที่เด็กมัธยมระดับชั้นสูงขึ้นไปก็จะมีรู้เท่าทันเกมส์ในด้านดังกล่าวสูงกว่ากลุ่มอื่น ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยความเห็นของ Van Zwieten (n.d.) ได้ชี้ให้เห็นว่าในการรู้เท่าทันเกมส์นั้นมีทุนด้านเกมส์ (Game Capital) ความรู้เกี่ยวกับเกมส์ ธุรกิจอุตสาหกรรมการผลิตและจำหน่ายเกมส์ และคุณค่าของความรู้เกี่ยวกับเกมส์ที่สังคมให้ความสำคัญ และยังสอดคล้องกับผลเชิงคุณภาพในประเด็นกลยุทธ์การตลาดเพื่อส่งเสริมการตลาดของบริษัทเกมส์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันในด้านกลยุทธ์และกล่าวว่า

นักแคสเกมส์ (Game Caster)

“ข้อมูลมากจากแคสเตอร์บางคนบ้าง คือแคสเกมส์ในยูทูปครับ” (ไต้เตล, สัมภาษณ์)

“ดูในยูทูปครับเขามาแชร์ให้ดูครับ” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

การสร้างภาคต่อ (Episode) ของเกมส์ เพื่อสร้างความรู้สึกต่อเนื่อง ให้ผู้เล่นได้ติดตามเรื่องราวของเกมส์ต่อ

“มันทำให้ไม่จำเจ ก็ยิ่งแปลกใหม่ไปเรื่อย ๆ คนก็มักจะสนใจมากขึ้น...ถ้าน่าสนใจ ก็คงมีคนอยากเล่น อยากซื้อเพิ่ม” (ฮาย, สัมภาษณ์)

“เรียกให้คนที่เคยเล่นกลับมาเล่น ถ้ามันดีกว่าอันก่อน มันก็อาจจะมีคนมาเล่นเพิ่มก็ได้ บางทีลูกค้าก็อาจจะเพิ่มมากขึ้นก็ได้” (ศิ, สัมภาษณ์)

“อย่างเกมส์จะมีเนื้อเรื่องจบซีซั่นนี้จะมีซีซั่นหน้า การที่จะต่อซีซั่นหน้าได้นี้ซึ่งเขาต้องแบ่งเป็นพาส ๆ เขาจะต้องรอก่อน ถ้าปล่อยพาสแรกนี้จะได้ทุนไหม ถ้าไม่ได้ทุนเขาก็ไม่ทำต่อ...ส่วนบางเกมส์เขาจะไม่ได้ตั้งใจ ไม่ทำภาคต่อ แต่มันได้รับเสียงตอบรับได้ดีได้เงินค่อนข้างมากก็จะทำภาคต่อ” (พีเจนท์, สัมภาษณ์)

ให้ทดลองเล่นแล้วหลังจากนั้นซื้อภาคเต็มมาเล่น

“กลยุทธ์ของเขาครับ คือการที่เขาจบเอพิโซดเขาจะทำให้เราง ๆ ก่อน ให้เราสนใจอยากรู้อยากเห็นก่อน เอพิโซดสองคือยังไง แต่ถ้าเราไม่สนใจเราก็ไม่ต้องซื้อก็ได้ ไปดูนักแคสเตอร์ของไทย เขาแคชให้เราดูต่ออีกทีนึง แต่ถ้าอยากลองตัวเองก็ซื้อมาครับ... ผมดูในยูทูปครับ เขาจะแคชให้เราดู” (บอส, สัมภาษณ์)

กำไรของบริษัทของเกม

“ผู้ผลิตเกมส์คือบริษัทต่าง ๆ ที่พัฒนาเกมส์ออกมาจำหน่ายมี 2 รูปแบบที่นักพัฒนาเกมส์จะได้ผลตอบแทน คือการผลิตเกมส์แบบต้องซื้อก่อนถึงจะเล่นเกมส์ได้ และการผลิตเป็นเกมส์ออนไลน์ให้เล่นฟรีแต่ก็ได้เงินจากการเติมเงินของผู้เล่น และได้เงินค่าลิขสิทธิ์ จากการที่ผู้บริการนำไปเปิดให้บริการในค่ายนั้น ๆ ครับ” (ก้อง, สัมภาษณ์)
 “ยอดของคนที่ดาวน์โหลดเกมส์นี้ว่ามีประมาณเท่าไร คนนี้อาจจะโหลดหลายครั้ง... คนผลิตออกมาก็ต้องหวังผลกำไรอยู่แล้วคะ” (วา, สัมภาษณ์)

เด็กมัธยมระดับชั้นสูงขึ้นไปก็จะมีความรู้เท่าทันเกมส์ในด้านดังกล่าวสูงกว่ากลุ่มอื่นในด้านของการแยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมส์ (Virtual Reality) ผลสมมติฐานสามารถอธิบายด้วยความเห็นของ Kringie (2012, p. 639) ได้อธิบายว่าเกมส์ยังมีลักษณะเป็นลูกผสม (hybrid) ขององค์ประกอบจากศิลปะจากหลาย ๆ อย่าง เช่น ภาพยนตร์ การแสดงดนตรี ภาพสถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง การเล่าเรื่อง บทบาทตัวแสดง ซึ่งในการรู้เท่าทันจึงต้องทำความเข้าใจและทักษะที่จะสามารถรู้ว่าเกมส์ถูกสร้างให้น่าสนใจอย่างไร นำไปสู่แนวคิดที่ว่าหากทำให้ผู้เล่นเกมส์ที่มีความรู้และเข้าใจว่าเกมส์สามารถสร้างกรอบความคิดอารมณ์ ประสบการณ์ให้ผู้เล่นเกมส์อย่างไร จะเป็นวิธีช่วยให้ผู้เล่นเกมส์สามารถแยกแยะระหว่างโลกของเกมส์กับโลกของความเป็นจริง และสอดคล้องกับ Clyde, & Thomas (2008) ซึ่งได้กล่าวว่าการจำลองโลกทางกายภาพ (physical space object) ด้วยเทคโนโลยีของเกมส์สามารถจำลองบรรยากาศ สร้างวัตถุ สถานที่หรือนำผู้เล่นไปสู่โลกที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้ได้ ช่วยสร้างให้เกิดความเป็นจริงในเรื่องที่ต้องการเกิดการเรียนรู้ขึ้นได้ และยังสอดคล้องกับผลเชิงคุณภาพ ซึ่งนักเรียนที่เล่นเกมส์ มีทั้งที่ระบุว่าตนเองสามารถบอกได้ว่าอะไรในเกมส์เป็นเรื่องจริง และมีที่ระบุว่าไม่ใช่เรื่องจริง เป็นเรื่องแต่งขึ้นจากผู้พัฒนาเกมส์

“ก็แล้วแต่บางคน...แยกแยะว่าสิ่งไหนคือความจริงสิ่งไหนคือในเกมส์ครับ...ความจริงกับเกมส์มันก็ต่างกันครับ เหมือนกับเล่นเกมส์ยิงแบบนี้ของจริงมันก็มันก็ไม่ควรเกิดกับชีวิตจริงเพราะว่าบ้านเมืองเราก็ปกติอยู่แล้วไม่ต้องไปทำครับ” (นาย, สัมภาษณ์)

“ไม่เป็นเรื่องจริงครับ เพราะเป็นเรื่องที่ผู้พัฒนาเกมส์สร้างขึ้น ก็เหมือนนิยาย” (ก้อง, สัมภาษณ์)

ด้านการใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม (Utilization) โดยที่เด็กมัธยมระดับชั้นสูงขึ้นไปก็จะมี การรู้เท่าทันเกมส์ในด้านดังกล่าวสูงกว่ากลุ่มอื่น ผลสมมติฐานสอดคล้องกับความเห็นของ Tao (2009, as cited in Chuang, & Tsai, 2015, p. 112) ได้สรุปว่าทักษะจากการเล่นเกมเป็นความสามารถในการที่ผู้เล่นเกมส์ที่จะใช้เกมส์ที่ตนเองเล่นให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ เพิ่มพูนความคิดทักษะที่ดีของตนเอง และยังสอดคล้องกับผลเชิงคุณภาพประเด็นด้านมุมมองประโยชน์ของเกมส์ต่อการใช้ชีวิต

ที่นักเรียนได้แสดงความเห็นว่า การเล่นเกมมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตของเขาหลายด้านด้วยกัน ทั้งในด้านกีฬา การวางแผนหรือทำงานเป็นทีม ภาษา ประวัติศาสตร์และการคำนวณ

“เล่นเกมเล่นบอลครับ...เช่น การต่อบอลครับ การดูแผน บางทีเราก็เอาแผนมาเล่นในชีวิตจริงด้วย เล่นบอลในชีวิตจริง ก็ต่อไปเรื่อย ๆ” (เอก, สัมภาษณ์)

“มันเป็นเกมที่สามารถพลิกแพลงสามารถคิดอะไรใหม่ ๆ ได้เรื่อย ๆ มันทำให้เราฝึกคิดครับ” (เวฟ, สัมภาษณ์)

“เกมมันต้องสามัคคีกัน เช่นมีกิจกรรมในโรงเรียนอย่างปีใหม่อีกก็ต้องมีการจัดห้องก็ต้องมีความสามัคคีช่วยเหลือ วางแผนต้องคิดคะ” (วา, สัมภาษณ์)

“เป็นการฝึกสมองอย่างนึงคะ บางเกมมันจะมีศัพท์ภาษาอังกฤษยาก ๆ คะ มันทำให้ได้ภาษา” (ซาโย, สัมภาษณ์)

“บางทีมันก็คำนวณบ้างคะ ใช้ในหลักคณิตศาสตร์ได้เหมือนกันคะ” (กิงไผ่, สัมภาษณ์)

“อย่างเกมคลอลิตี้ ที่เป็นเกี่ยวสงครามโลกครั้งที่หนึ่งนะครับ มันเอาเรื่องจริงมาส่วนนึงเอาประวัติศาสตร์มาทำเพราะว่าเล่นเสร็จปีผมดูเนื้อเรื่องในเกมแล้วเอามาอิงกับประวัติศาสตร์มันตรงกัน” (เวฟ, สัมภาษณ์)

9. การรู้เท่าทันเกมส์แตกต่างกันไปตามระดับความถนัดในการเล่นเกมส์ และการควบคุมของพ่อแม่

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า *การเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์มากจะมีการรู้เท่าทันเกมส์มากกว่ากลุ่มที่มีความถนัดในการเล่นเกมส์ต่อสัปดาห์ต่ำกว่า และนักเรียนที่เล่นด้วยความถี่ระดับปานกลางและสูงในแต่ละวัน จะมีการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุด* สมมติฐานดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของจินดารัตน์ บวรบริหาร (2548) ที่ศึกษาประเด็นความเสี่ยง และการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตซึ่งพบว่ายังมีปัจจัยที่เสี่ยงก็คือด้านระยะเวลาและประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต ประกอบกับผลเชิงสำรวจที่พบว่าส่วนใหญ่แล้วกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมทุกวัน (ร้อยละ 32.0) อาจเป็นไปได้ว่าเมื่อเด็กใช้เวลาในการเล่นเกมส์มากเท่าไรนั้นก็เกิดทักษะความชำนาญ ความรู้และประสบการณ์ สอดคล้องกับความเห็นของ Tao (2009, as cited in Chuang, & Tsai, 2015, p. 112) ที่สรุปให้เห็นถึงองค์ประกอบของการรู้เท่าทันเกมส์ ก็คือ ความรู้เกี่ยวกับเกมส์ เป็นความสามารถในการที่จะระบุชนิดประเภทเกมส์ได้ ความรู้ที่มีต่อเกมส์เป็นสภาวะทางจิตใจของผู้เล่นเกมที่ในเชิงความรู้สึที่ดี ประสบการณ์ที่ได้จากเกมส์เป็นพฤติกรรมขณะเล่นเกมและทักษะจากการเล่นเกมเป็นความสามารถในการที่ผู้เล่นเกมส์ที่จะใช้เกมส์ที่ตนเองเล่นให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ เพิ่มพูนความคิดทักษะที่ดีของตนเอง และสอดคล้องกับความเห็นของ Clyde, & Thomas (2008) ซึ่ให้เห็นว่าการสร้างทักษะผ่านการเล่นเกม (skill) โดยเกมส์สามารถเพิ่มทักษะของผู้เล่นได้ เป็นการเรียนรู้ผ่านการกระทำตามลักษณะของเกมส์ ซึ่งเด็กใน

ปัจจุบันนี้มีทักษะและความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงข้อมูลและใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างหลากหลายและรวดเร็ว (Livingstone, Bober, & Helsper, 2005; ขนิษฐา จิตแสง, 2557)

นอกจากนี้นักเรียนที่มีการควบคุมจากผู้ปกครองด้าน การห้ามเล่นเกม การกำหนดเวลาเล่นเกมในแต่ละวัน การให้ตัดสินใจเองว่าเมื่อใดควรเล่น หรือไม่ควรเล่นเกม และการให้อิสระในการเล่นเกมที่ ไม่ควบคุมใด ๆ เลย มีการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างจากกลุ่มที่ผู้ปกครองไม่ควบคุม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Shin, & Kim (2010) ที่สรุปว่าความผูกพันหรือความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับพ่อแม่มีความสัมพันธ์แบบแปรผกผันกับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ ในกรณีที่พ่อแม่มีการควบคุมแบบยึดหยุ่นกับเด็ก แสดงให้เห็นว่าการควบคุมแบบยึดหยุ่นอ่อนผ่อนตามบ้างของพ่อแม่จะช่วยป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นตามมาจากการเล่นเกมของวัยรุ่นได้ และเทียบเคียงกับงานวิจัยของ Friedrichs et al. (2015) ซึ่งให้เห็นว่าทั้งพ่อแม่ทั้งที่เคยเล่นเกมและไม่เคยเล่นเกมมีการควบคุมการเล่นเกมที่ลูก โดยที่พ่อแม่ที่ไม่เคยเล่นเกมจะเน้นการควบคุมปริมาณเวลาการเล่นเกมที่ลูกเป็นสำคัญ ในขณะที่พ่อแม่ที่เคยเล่นเกมมีการพิจารณารายละเอียดของการเล่นเกมมากกว่า และมักจะเล่นเกมพร้อมกับลูก ซึ่งพ่อแม่ที่ไม่เคยเล่นเกมไม่สามารถทำได้ งานวิจัยได้สรุปให้เห็นในภาพรวมว่า การที่พ่อแม่เคยเล่นเกมส่งผลต่อการควบคุมการเล่นเกมที่ลูกโดยที่พ่อแม่เคยเล่นเกมจะมีวิธีการควบคุมการเล่นเกมที่มากกว่า และสอดคล้องกับผลเชิงคุณภาพที่กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวไว้ว่า

“ตั้งกฎเกณฑ์กับแม่ไว้ กับย่า ย่าบอกว่า ถ้าทำการบ้าน อ่านหนังสือ หรือว่าทำอะไรเสร็จ ก็ให้เล่นชั่วโมงนึง ตั้งเวลาไว้ ถ้านาฬิกามันดังก็ไม่ได้เล่น ตอนนี่ก็ยังตั้งเวลาอยู่บ้าง” (มุก, สัมภาษณ์)

“เขาก็ไม่ได้คุมอยู่แล้ว เพราะหนูไม่ได้เล่นบ่อย เขาไม่ว่า ให้คิดเองเสียส่วนมาก” (ติ, สัมภาษณ์)

“ปล่อยให้เราบริหารจัดการเวลาเอาเองครับ” (เอิร์ธ, สัมภาษณ์)

ข้อเสนอแนะสำหรับการป้องกันผลเสียจากการเล่นเกมส์

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของนักเรียนมัธยมในภาพรวมว่า มีความถี่ในการเล่นเกมส์ในระดับปานกลาง เล่นเกมส์เพื่อความสนุกสนาน การรวมกลุ่มเพื่อน และความท้าทาย นักเรียนได้ใช้ประโยชน์จากเกมส์ด้วย โดยมีการควบคุมการเล่นเกมส์จากจากพ่อแม่และการควบคุมด้วยตนเอง อย่างไรก็ตามผลวิจัยยังบ่งชี้ว่า ยังมีนักเรียนมัธยมที่ใช้เวลาในการเล่นเกมส์มาก จนไม่ทำกิจกรรมอื่น ๆ หมกมุ่นกับเกมส์จนเสียการเรียน แสดงให้เห็นว่าเกมส์มีทั้งผลดีและผลเสีย ในด้านดีนั้นเกมส์เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยในการฝึกฝนและเพิ่มพูนทักษะที่จำเป็นในการเรียน เช่น ภาษา ความคล่องแคล่วในการพิมพ์ การเรียนรู้ผ่านเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ เป็นวิธีการที่จะเสริมด้านจิตใจในด้าน การผ่อนคลายและการรวมกลุ่มเพื่อน ทั้งนี้จะต้องมีการตั้งกฎเกณฑ์ การกำกับ การให้รางวัล เพื่อควบคุมเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์มิให้เสียการเรียนและแบ่งเวลาให้กับกิจกรรมอื่น ๆ โดยมีมุมมองเชิงบวกกับเกมส์และตัวนักเรียนที่เล่นเกมส์ ไม่ควรใช้การ “ห้ามเล่น” แต่ “ให้เล่น” โดยกำกับดูแลมิให้เกิดผลเสีย

การกำกับดูแลมิให้เกิดผลเสียจากการเล่นเกมส์ซึ่งเป็นด้านลบของเกมส์ ที่นำไปสู่ปัญหา ต่อเนื่องจากการเล่นเกมส์ได้ สามารถทำได้โดยการ “สร้างการรู้เท่าทันเกมส์” ทั้งนี้ผลการวิจัยชี้แนะว่า “การสอนการรู้เท่าทันเกมส์” ให้นักเรียนมัธยม ควรเน้นความสามารถและทักษะในด้านความเข้าใจใน ภาษาเกมส์ ธุรกิจเกมส์ การประเมินเกมส์ในเชิงความถูกต้องเหมาะสมด้านศีลธรรม การแยกแยะความจริงกับโลกเสมือน การรับรู้เกมส์มีผลต่ออารมณ์และร่างกาย ทั้งนี้ต้องใช้วิธีการเรียนรู้และวิเคราะห์ จากกรณีศึกษา การสอนด้วยประเด็นปัญหา และการฝึกฝนทักษะการตัดสินใจที่ถูกต้องเหมาะสม เน้นผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เชิงความสามารถ ทักษะ และพฤติกรรม ทั้งนี้สามารถสอนได้ทั้งการบูรณาการ เข้าวิชาและการสอนเสริมการเรียนในโรงเรียน รวมทั้งการสอนด้วยบทเรียนด้วยตนเองบนออนไลน์

นอกจากนี้การกำกับดูแลการเล่นเกมส์มิให้เกิดผลเสีย จำเป็นต้องให้พ่อแม่และผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการกำกับดูแลการเล่นเกมส์ โดยพ่อแม่และผู้ปกครองต้องมีมุมมองเชิงบวกต่อการ เล่นเกมส์และเด็กที่เล่นเกมส์ ไม่ห้ามเล่นเกมส์ แต่ใช้การกำกับดูแลด้วยการตั้งกฎเกณฑ์การเล่นเกมส์ร่วมกัน เด็กที่เล่นเกมส์ ติดตามใกล้ชิด ใกล้ชิด ผูกพัน จะช่วยสร้างการรู้เท่าทันเกมส์ได้มากขึ้น จะช่วยป้องกัน ผลเสียที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นเกมส์ได้

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปที่จะช่วยป้องกันผลเสียจากการเล่นเกมส์ ด้วยการสอนการรู้เท่าทันเกมส์ จำเป็นต้องพัฒนา ออกแบบบทเรียนสำหรับการสอนการรู้เท่าทันเกมส์ขึ้นโดยเฉพาะ โดยครอบคลุมประเด็นด้านเนื้อหาบทเรียน วิธีการสอน รูปแบบการเรียน โดยเน้นผลผลิตการวิจัยที่เป็นบทเรียนที่สามารถนำไปใช้ได้

สำหรับการวิจัยที่จะเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมของพ่อแม่และผู้ปกครองในการกำกับดูแลการเล่นเกมส์ของนักเรียน สามารถทำได้ในประเด็นวิจัยเกี่ยวกับ วิธีการกำกับดูแลการเล่นเกมส์แบบมีส่วนร่วมระหว่างพ่อแม่ผู้ปกครองและเด็ก การพัฒนาแนวปฏิบัติที่เหมาะสมสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองในการกำกับดูแลการเล่นเกมส์

นอกจากนี้ควรวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้พื้นฐานที่นำไปสู่การป้องกันผลเสียจากการเล่นเกมส์ โดยวิเคราะห์โครงสร้างและเส้นทางความสัมพันธ์ของตัวแปรสำคัญ ได้แก่ แรงจูงใจในตัวนักเรียน แรงจูงใจจากตัวเกมส์ อายุ เพศ ความถี่ในการเล่นเกมส์แต่ละประเภทเกมส์ ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับพ่อแม่ผู้ปกครอง และการรู้เท่าทันเกมส์

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2554). *กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ. ๒๕๕๔-๒๕๖๓ ของประเทศไทย*. กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- ชนิษฐา จิตแสง. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. *อินฟอร์เมชัน*, 21(1), 46-60.
- จินดารัตน์ บวรบริหาร. (2548). *ความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตการประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรมกำบังตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. คณะนิเทศศาสตร์.
- ชนิดชฎานันท์ เครือชัยแก้ว. (2556). *พฤติกรรมกำบังตนเองของนักศึกษาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, คณะศึกษาศาสตร์.
- ชาย โปธิสิตา. (2548). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- ชาญวิทย์ พรนภดล และกฤษมาวดี คำเกลี้ยง. (2557). การพัฒนาแบบทดสอบการคิดเกม. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย*, 59(1), 3-14.
- เชษฐา เมี้ยนมนัส. (2553). *การวิเคราะห์ปัญหาทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อเด็กไทยจากการคิดเกมออนไลน์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, คณะมนุษยศาสตร์.
- ดวงพร หุตารมย์. (2550). *การลดพฤติกรรมคิดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว สสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะอักษรศาสตร์.
- ดวงลาภ เปี่ยมอยู่สุข. (2549). *แบบแผนพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น*. (วารสารศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). รายงานโครงการเฉพาะบุคคล, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- ดวงลาก เปี่ยมอยู่สุข. (2550). *พฤติกรรมกรรสื่อสารในการเล่นเกมออนไลน์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. (2549). *พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- ทวีศิลป์ กุลภาตล ฐิติมาวดี เจริญรัชต์ และเพ็ญภา กุลภาตล. (2550). *การพัฒนาารูปแบบและโปรแกรมการแก้ปัญหาเด็กติดเกมในจังหวัดภาคตะวันออกเฉียง*. รายงานการวิจัย. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.).
- พนม คลีฉายา. (2559). *การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย*. โครงการวิจัยระยะที่ 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- พรรณกนก รักศรีอักษร. (2554). *ระดับทักษะทางสังคมของวัยรุ่นอายุ 18-24 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์โดยใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ตในกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะวิทยาศาสตร์.
- พิรงรอง รามสูต และคณะ. (2550). *การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย*. รายงานการวิจัย. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.).
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไพบูลย์ เปานิล และคณะ. (2550). *แนวทางในการป้องกันและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทย*. รายงานการวิจัย. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.).
- ภริวัฒน์ นนทะโชติ ภทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ และทยณัฐ ชวนไชยสิทธิ์. (2552). ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี. *วารสารสุขโขทัยธรรมมาธิราช*. 22(2), 123-136.
- มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. (2555). *รู้เท่าทันสื่อ ICT*. บริษัท เอเชีย แปซิฟิก ออฟเซ็ท จำกัด.
- รุ่งลาวัลย์ เอี่ยมกุศลกิจ และคณะ. (2550). *คุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมในจังหวัดนครพนม*. รายงานการวิจัย. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.).

- วัชรินทร์ ภิญโญศาสตร์. (2550). *การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพและการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- ศุภวดี บุญดวงศ์. (2555). *การป้องกันและแทรกแซงเส้นทางเข้าสู่พฤติกรรมเสี่ยงของเด็กและเยาวชนไทย : ฐานคิดสำหรับการแนะแนวและการให้คำปรึกษา*. สงขลา : เทมการพิมพ์.
- สายพิน บุญเรือน. (2549). *บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะอักษรศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. (2558). *(ร่าง)นโยบายและยุทธศาสตร์การวิจัยของชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2555-2559) ฉบับทบทวน*. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่สิบเอ็ด (๒๕๕๔-๒๕๕๙)*. สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม. (2557). *คู่มือการขับเคลื่อนงานสร้างคุ้มกันทางสังคมในมิติวัฒนธรรม*. สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก, กรุงเทพฯ
- สำราญ ไชยคำวัง. (ม.ป.ป). *การพัฒนาเกมเบื้องต้น*. สำนักวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. เอกสารประกอบคำสอน.
- อัครชัย เวชานนท์. (2557). *การศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการซื้อเกมผ่านช่องทางดิจิทัลดาวนโหลด*. (โครงการบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต.) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี.
- อนงค์นารถ ธรรมรังษี. (2552). *รู้ทันลูกเล่น...เกม*. สำนักพัฒนาการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด. ฟิวเจอร์ เกมเมอร์ จำกัด.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2552). *การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. *สุทธิปริทัศน์*, 23(70), 7-22.
- อาภากร คันธรส. (2556). *พฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในการเล่นเกมออนไลน์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, คณะบริหารธุรกิจ.

ภาษาอังกฤษ

- An, S., Jin, H. S., & Park, E. H. (2014). Children's Advertising Literacy for Advergaming: Perception of the Game as Advertising. *Journal of Advertising, 43*(1), 63-72.
- Apperley, T., & Beavis, C. (2011). Literacy into action: digital games as action and text in the English and literacy classroom. *Pedagogies: An International Journal, 6*(2), 130-143.
- Brainin, E., & Bar-Lev, S. (2005). *The Social Construction of Internet Use among Parents and Teachers and Its Relation to Teenagers' Digital Literacy*. Paper presented at the annual meeting of the American Sociological Association, Marriott Hotel, Loews Philadelphia Hotel, Philadelphia, PA
- Brent, I. (n.d). *Digital Literacy*. Sheffield Hallam University.
- Breuer, J., Scharrow, M., & Quandt, T. (2013). *The Effects of Playing Versus Watching a Digital Game on the Perception and Evaluation of in-Game Violence*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Hilton Metropole Hotel, London, England.
- Buckingham, D. (2008). Defining Digital Literacy-What Do Young People Need to Know About Digital Media? In C. Lankshear, & M. Knobel, M. (Eds.). *Digital Literacies: concepts, policies and practices*. (pp. 73-88). Peter Lang, New York, NY
- Bum, A. (2008). The Case of Rebellion: Researching Multimodal Texts. In new literacies and new literacies research. In J. Coiro, M. Knobel, C. Lankshear, & D. J. Leu. (Eds.), *The handbook of research in new literacies*. (pp. 151-178). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Clyde, J., & Thomas, C. (2008). Building an information literacy first-person shooter. *Reference Services Review, 36*(4), 366 – 380.
- Chen-jung, C. (2007). *The Prosocial Behavior on the Net: An Empirical Analysis in Online Game Communities*. Paper presented at the annual meeting of the American Sociological Association, Marriott Hotel, Loews Philadelphia Hotel, Philadelphia, PA.

- Chuang, T.-Y., & Tsai, C.-M. (2015). Forecast the Scarcity of Game Generation: Digital Game Literacy. In T.-B. Lin et al. (eds.), *New Media and Learning in the 21st Century*, (pp. 109-128). Springer Singapore.
- Domahidi, E., & Kowert, R. (2014). *Examining the Impact of Gaming-Related Friendships on Social Capital Among Social Online Game Players*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association 64th Annual Conference, Seattle Sheraton Hotel, Seattle, Washington.
- Eden, A., Bowman, N., & Maloney, E. (2009). *Gender Attribution in Online Video Games*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Marriott, Chicago, IL.
- Friedrichs, H et al. (2015). Parents' Views of Video Games: Habitus Forms in the Context of Parental Mediation. *Journal of Media Literacy Education*, 7(1), 58 - 64
- Gumulak, S., & Webber, S. (2011). Playing video games: learning and information literacy. *Aslib Proceedings*, 63 (2/3), 241 - 255.
- Gutierrez, D., & García-López, L. M. (2012). Gender differences in game behaviour in invasion games. *Physical Education and Sport Pedagogy*. 17(3), 289- 301
- Hartmann, T., Möller, I., & Krause, C. (2015). Factors underlying male and female use of violent video games. *new media & society*, 17(11), 1777-1794.
- Hayes, E. R., & Gee, J. P. (2010). No Selling the Genie Lamp: a game literacy practice in The Sims. *E-Learning and Digital Media*, 7(1), 67-68.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Aspen Institute Communications and Society Program.
- Hoechsmann, M., & Poyntz, S. R. (2012). *Media literacies : a critical introduction*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Hsu, C.-L., & Lu, H.-P. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & Management*, 41(7), 853-868

- Jansz, J., & Martens, L. (2003). *Gaming at a LAN-event: the social context of playing digital interactive games (DIGs)*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Marriott Hotel, San Diego, CA.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2015). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 17(6), 1-17.
- Lee, C., & Kim, O. (2016). *Predictors of online game addiction among Korean Adolescents*. *Addiction Research & Theory*.
DOI: 10.1080/16066359.2016.1198474
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). *Psychosocial Antecedents of Online Game Addiction Among Adolescents*. Paper presented at the Annual meeting of the International Communication Association, Marriott, Chicago, IL.
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation. *Communication Research*, 31(5), 499-523.
- Kringie, D. (2012). Learning to Play: Video Game Literacy in the Classroom.
In J. Fromme and A. Unger (eds.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, (pp. 633-646). Pub Springer.
- Leung, L. (2010). Effects of Internet Connectedness and Information Literacy on Quality of Life. *Social Indicators Research*, 98(2), 273-290.
- Mahood, C., Oliver, M. B., & McGrath, J. (2000). *The effects of home video game violence and fantasy portrayals upon enjoyment and emotional state: A gender comparison*. Paper presented to the Mass Communication Division at the 50th annual conference of the International Communication Association (ICA), Acapulco, Mexico.
- Markey, K., Leeder, C., & Rieh, S. Y. (2014). *Designing online information literacy games students want to play*. Lanham : Rowman & Littlefield.

- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction, *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355-367.
- Ozkaya, E., LaRose, R., & Wohn, D. Y. (2011). *Online Game Addiction Studies: An Overview*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, TBA, Boston, MA.
- Peirce, L. M., & Bakke, E. (2010). *Individual Motives and Video Game Investment: A Predictive Model of Violent Video Game Play*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Suntec Singapore International Convention & Exhibition Centre, Suntec City, Singapore.
- Peppler, K. A., & Kafai, Y. B. (2007). *What Videogame Making Can Teach Us About Literacy and Learning: Alternative Pathways into Participatory Culture*. Proceedings of the Games, Learning and Society (GLS) Conference, Madison, WI.
- Ribbens, W., & Malliet, S. (2015). How male young adults construe their playing style in violent video games. *new media & society*, 17(10), 1624-1642.
- Shin, W., & Kim, J. (2010). *The Effects of Resilience on Problematic Online Game Uses Among Korean Adolescents*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Suntec Singapore International Convention & Exhibition Centre, Suntec City, Singapore.
- Squire, K. (2008). Video-Game Literacy: A Literacy of Expertise. In J. Coiro, M. Knobel, C. Lankshear, & D. J. Leu. (Eds.), *The handbook of research in New literacies*. (pp. 635-669). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Steinkuehler, C. (2010). Video Games and Digital Literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 54(1), 61-63.
- Tanes, Z., & Kisselburgh, L. (2011). *Gender Differences in Digital Literacy Games: Efficacy, Strategies, Experiences and Learning Outcomes*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, TBA, Boston.

- van der Molen, J. H. W., & Jongbloed, W. (2007). *An Exploratory Uses and Gratifications Study of Free Games on the Internet*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, TBA, San Francisco, CA.
- van Rooij, et al. (2013). *The (Co-)Occurrence of Problematic Video Game Play, Substance Use, and Psychosocial Problems in Adolescents*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Hilton Metropole Hotel, London, England.
- van Zwieten, M. (n.d.). *Video Game Literacy: The Theoretical Framework*. Utrecht University.
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Parke, A. (2007). Experiences of Time Loss among Videogame Players: An Empirical Study. *CyberPsychology & Behavior*, 10(1), 38-44.
- Wu, J.-H., Wang, S.-C., & Tsai, H.-H. (2010). Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1862-1871.

อิเล็กทรอนิกส์

ภาษาไทย

เกมส์ออนไลน์. สืบค้นจาก http://pc.asiasoft.co.th/shop_spec.html

วิดีโอเกมส์ : ความหมายและประเภทของวิดีโอเกมส์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน. สืบค้นจาก

<http://ohogames.blogspot.com/>

นิยามของเกมส์ที่พัฒนาขึ้นในการประกวด. สืบค้นจาก

http://www.pantiplaza.com/game_define.php

บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณเด็กติดเกม. (2555). สืบค้นจาก HealthyGamer.net

บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณเด็กติดเกม. (2556). สืบค้นจาก HealthyGamer.net

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (ม.ป.ป). *องค์ประกอบและประเภท*

ของเกม. สืบค้นจาก

http://www.tpn.ac.th/karngan/kroo%20piyawan/unit4/1_know10.1.pdf

ภาษาอังกฤษ

Livingstone, S., Bober, M., & Helsper, E. (2005). *Internet Literacy among Children and Young People : Findings from the UK Children Online Project.*

Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/397/1/UKCGOonlineLiteracy.pdf>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามและข้อเฉลยคำตอบการรู้เท่าทันเกมส์

การวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย”

คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกม และการรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมในประเทศไทย เพื่อเป็นความรู้พื้นฐานที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการกำหนดแนวทางการพัฒนาเด็ก และนำไปสู่การประยุกต์ใช้กำหนดหลักสูตร เนื้อหา การเรียนการสอน ระดับมัธยมศึกษาเพื่อสร้างการรู้เท่าทันเกมส์เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันแก่เด็กและเยาวชนการประมวลผลจะกระทำในภาพรวมโดยไม่มีกระบวนบุคคล ดังนั้นขอความกรุณาท่านตอบคำถามให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

แบบสอบถามนี้ประกอบด้วย 6 ส่วน ได้แก่ สถานภาพส่วนบุคคล ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว เพื่อน และชุมชนที่พักอาศัย ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์ พฤติกรรมการเล่นเกม แรงจูงใจในการเล่นเกมส์ และการรู้เท่าทันเกมส์

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน หรือตารางให้ตรงกับข้อมูล ความจริง และความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ส่วนที่ 1 สถานภาพส่วนบุคคล

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุปี

3. ท่านศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่เท่าไร

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

4.เกรดเฉลี่ยสะสมปัจจุบัน

ต่ำกว่า 2.00

2.00 - 2.50

2.51 - 3.00

3.01 - 3.50

3.51 - 4.00

5. ท่านได้รับเงินจากพ่อแม่ / ผู้ปกครอง เดือนละ.....บาท

ส่วนที่ 2 : ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว เพื่อน และชุมชนที่พักอาศัย

- 6. ปัจจุบันท่านอาศัยอยู่กับบุคคลใด
 - พ่อแม่ / ผู้ปกครอง
 - ไม่ได้อาศัยอยู่กับพ่อแม่ แต่อยู่กับญาติพี่น้อง อาทิ ปู่ย่า ตายาย พี่ ลุง ป้า น้า อา
 - อยู่คนเดียวเพียงลำพัง
- 7. ข้อใดตรงกับสภาพความเป็นอยู่ของท่านมากที่สุด
 - พ่อแม่ของท่านแทบจะไม่มีรายได้เลยในแต่ละเดือน
 - พ่อแม่ของท่านมีรายได้บ้าง ไม่เพียงพอค่าใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือน
 - พ่อแม่ของท่านมีรายได้เพียงพอค่าใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือน
 - พ่อแม่ของท่านมีรายได้มาก เมื่อใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือนแล้ว ยังมีเงินเหลือใช้จ่ายอื่น ๆ ได้บ้าง
 - พ่อแม่ของท่านมีรายได้มาก เมื่อใช้จ่ายจำเป็นในแต่ละเดือนแล้วยังมีเงินเหลือใช้จ่ายได้อย่างสบายมาก
- 8. ข้อใดตรงกับความสัมพันธ์ระหว่างท่านกับพ่อแม่/ผู้ปกครองมากที่สุด
 - นานมากแล้ว จนอาจจะจำไม่ได้ว่าท่านได้เจอหน้า หรือพูดคุยกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง
 - ท่านได้เจอหน้า หรือพูดคุยกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง แทบจะนับครั้งได้ในแต่ละเดือน
 - ท่านได้เจอหน้า หรือพูดคุยกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นบางวันในแต่ละเดือน
 - ท่านได้เจอหน้า และพูดคุยกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง เป็นประจำทุกวัน
 - ท่านได้เจอหน้า และพูดคุยกับพ่อแม่ /ผู้ปกครอง หลายครั้งในแต่ละวัน
- 9. พ่อแม่/ผู้ปกครอง ของท่านเล่นเกมส้อมพิวเตอร์ หรือเกมออนไลน์ หรือเกมมือถือ หรือไม่
 - เล่น ไม่เล่น
- 10. ท่านเคยร่วมเล่นเกมส้อมกับผู้ปกครอง หรือไม่
 - เคย ไม่เคย
- 11. พ่อแม่/ผู้ปกครองของท่านมีการควบคุมการเล่นเกมส์ของท่าน ดังข้อต่อไปนี้หรือไม่

วิธีการ	มี	ไม่มี
1. ห้ามไม่ให้ท่านเล่นเกมส้อม		
2. กำหนดเวลาเล่นเกมส้อมของท่านในแต่ละวัน		
3. ตั้งเงื่อนไขในการเล่นเกมส์ เช่น ต้องทำการบ้านให้เสร็จ		
4. บังคับให้หยุดเล่นเกมส้อมเพื่อมาทำกิจกรรมอื่น		
5. ให้ตัดสินใจเองว่าเมื่อใดควรเล่น หรือไม่ควรเล่นเกมส้อม		
6. ให้เล่นเกมส้อมได้ และคอยให้คำแนะนำตลอด		
7. ให้อิสระในการเล่นเกมส์ ไม่ควบคุมใด ๆ เลย		
8. อื่น ๆ โปรดระบุ.....		

12. ข้อใดตรงกับความสัมพันธ์ของท่านกับเพื่อนมากที่สุด

- ท่านมักสนิทสนมอยู่กับกลุ่มเพื่อนตลอดเวลา
- ท่านไม่สนิทสนมกับคนอื่น มักแยกตัวจากเพื่อนอยู่ตามลำพัง (ถ้าตอบข้อนี้ ให้ข้ามไปข้อ 14)

13. ท่านทำกิจกรรมต่อไปนี้กับเพื่อนบ่อยครั้งเพียงใด

กิจกรรม	ระดับความบ่อยครั้ง				
	ทำเป็นประจำทุกวัน	ทำบ่อย ๆ สัปดาห์ละ 4-6 วัน	ทำ บางครั้ง บางคราว สัปดาห์ละ 1-3 วัน	นาน ๆ ทำ ครั้ง สัปดาห์ เว้น สัปดาห์	ไม่ได้ทำเลย
1. เล่นเกมส์ด้วยกันกับเพื่อนแถวบ้าน					
2. เล่นเกมส์ด้วยกันกับเพื่อนในโรงเรียน					
3. ชวนกันไปเที่ยวกับเพื่อนแถวบ้าน					
4. ชวนกันไปเที่ยวกับเพื่อนในโรงเรียน					
5. ชวนกันเล่นกีฬา เล่นดนตรี ทำงานอดิเรกอื่น ๆ กับเพื่อนแถวบ้าน					
6. ชวนกันเล่นกีฬา เล่นดนตรี ทำงานอดิเรกอื่น ๆ กับเพื่อนในโรงเรียน					

14. ในละแวกบ้าน ชุมชน หมู่บ้านที่ท่านพักอาศัย มีร้านเกมส์เปิดอยู่หรือไม่

- มี ไม่มี

15. รอบ ๆ ใกล้โรงเรียนของท่าน มีร้านเกมส์เปิดอยู่หรือไม่

- มี ไม่มี

16. สภาพชุมชนที่ท่านพักอาศัย มีลักษณะใด

- บ้านเดี่ยว ปลูกแยกห่างจากบ้านคนอื่น
- หมู่บ้านจัดสรร / ตึกแถว / อาคารพาณิชย์
- อพาร์ทเมนท์ แฟลต
- ชุมชนบ้านไม้แออัด
- อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

ส่วนที่ 3 : ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเกมส์

คำชี้แจง : กรุณาเลือกตอบข้อที่เป็นคำตอบที่ถูกต้องมากที่สุดเพียงข้อเดียว

17. โปรแกรมที่ขาดไม่ได้ในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ คือข้อใด

✓ ก. ไดเร็คเอกซ์ (DirectX)

ข. อะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator)

ค. ไมโครซอฟแอกเซส (Microsoft Access)

ง. ไอโมฟวี่ (i Movie)

18. ข้อใดไม่ใช่แพลตฟอร์มที่ใช้เล่นเกมส์

ก. แฮนเฮล (Hand Held)

✓ ข. เซิร์ฟเวอร์ (Server)

ค. คอนโซล (Console)

ง. มือถือสมาร์ทโฟน (Smart Phone)

19. ข้อใดไม่ใช่เทคโนโลยีที่พัฒนามาเพื่อให้เล่นเกมส์ได้ง่ายขึ้น

ก. ปุ่มมาโครบนคีย์บอร์ด

ข. ปุ่มมาโครบนเมาส์

✓ ค. ลำโพงระบบเสียงรอบทิศทาง

ง. จอยพวงมาลัย

20. ข้อใดไม่ใช่คำที่มักใช้กันในการเล่นเกมส์

ก. PVP

ข. ดันเจี้ยน

ค. กิลเวอร์

✓ ง. ตอจ-มุน

21. แวน VR พัฒนาขึ้นมาใช้กับการเล่นเกมส์เพื่อวัตถุประสงค์อะไร

ก. เพื่อป้องกันสายตาจากแสงที่ออกมาจากจอมอนิเตอร์

ข. เพื่อเพิ่มความเป็นส่วนตัวในการเล่นเกมส์

ค. เพื่อให้กราฟิกของเกมส์สวยงามขึ้น

✓ ง. เพื่อเพิ่มความสมจริงเหมือนผู้เล่นเข้าไปอยู่ในเกมส์

ส่วนที่ 4 : พฤติกรรมการเล่นเกม

22. ท่านเริ่มเล่นเกมครั้งแรกเมื่อตอนอายุปี

23. ท่านเล่นเกมประเภทต่าง ๆ ต่อไปนี้บ่อยเพียงใด

ประเภทเกมที่เล่น	ระดับความบ่อยที่เล่น				
	เล่นเป็นประจำทุกวัน	เล่นบ่อย ๆ สัปดาห์ละ 4-6 วัน	เล่นบางครั้ง บางคราว สัปดาห์ละ 1-3 วัน	นาน ๆ เล่นที สัปดาห์เว้น สัปดาห์	ไม่เคยเล่น
1. เกมแอคชั่น (Action Game)					
2. เกมอาร์พีจี (RPG)					
3. เกมผจญภัย (Adventure Game)					
4. เกมการจำลอง (Simulation Game)					
5. เกมต่อสู้ (Fighting Game)					
6. เกมการยิง (Shooting Game)					
7. เกมปริศนา (Puzzle Game)					
8. เกมแข่งความเร็ว (Racing Game)					
9. เกมกีฬา (Sport Game)					
10. เกมการศึกษา (Education Game)					
11. อื่น ๆ โปรดระบุ.....					

24. ท่านเล่นเกมบ่อยครั้งเพียงใดในแต่ละสัปดาห์

 ทุกวัน 5-6 วัน / สัปดาห์ 4 วัน / สัปดาห์ 2-3 วัน / สัปดาห์ 1 วัน / สัปดาห์

25. ระยะเวลาที่ท่านเล่นเกมในแต่ละวัน

 มากกว่า 6 ชั่วโมง 5-6 ชั่วโมง 3-4 ชั่วโมง 1-2 ชั่วโมง น้อยกว่า 1 ชั่วโมง

26. ท่านเล่นเกมสัปดาห์ละกี่ชั่วโมงในวันๆ ไปโรงเรียน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> ช่วงเช้าก่อนไปโรงเรียน 6.00-7.00 น. | <input type="checkbox"/> ช่วงพักระหว่างเรียน |
| <input type="checkbox"/> ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน 15.00-17.00 น. | <input type="checkbox"/> ช่วงหัวค่ำ 18.00-20.00 น. |
| <input type="checkbox"/> ช่วงดึก หลัง 21.00 น. | <input type="checkbox"/> ไม่เล่นเลยในวันๆ ไปโรงเรียน |
27. ท่านเล่นเกมสัปดาห์ละกี่ชั่วโมงในวันๆ ที่หยุดเรียน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 6.00-12.00 น. | <input type="checkbox"/> 12.01-17.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 17.01 – 21.00 น. | <input type="checkbox"/> 21.01-24.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 24.01-5.59 น. | <input type="checkbox"/> ไม่เล่นเลยในวันๆ ที่หยุดเรียน |
28. สถานที่ที่ท่านเล่นเกมสัปดาห์ละกี่ชั่วโมงเป็นประจำ
- | | |
|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> บ้านตนเอง | <input type="checkbox"/> ร้านเกมส์ |
| <input type="checkbox"/> ร้านบริการให้เช่าใช้งานคอมพิวเตอร์ | <input type="checkbox"/> บ้านเพื่อน |
| <input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ)..... | |
29. ท่านเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ เช่น เดิมเงิน ซื้อไอเท็ม (item) เพิ่มระดับการเล่น (up level) มากที่สุดต่อครั้งเท่าไร
- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> ไม่เคยเลย | <input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 1,000 -2,000 บาท | <input type="checkbox"/> 2,001-3,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> มากกว่า 3,000 บาท | |

(กรุณาพลิก ทำหน้าต่อไป)

30. ท่านมีพฤติกรรมดังต่อไปนี้บ่อยครั้งเพียงใดในระหว่างเล่นเกมส์

พฤติกรรมระหว่างเล่นเกมส์	ระดับความบ่อยครั้ง				
	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อย ๆ	ทำบางครั้งบ้างคราว	นาน ๆ ทำที	ไม่เคยทำเลย
1. ท่านเลือกเล่นตัวละครที่เป็นตัวเอก/ดูดี/เท่/น่ารัก					
2. ท่านเลือกเล่นตัวละครที่เป็นตัวทำเกมส์/ตัวบุก/Carry					
3. ท่านเลือกเล่นตัวละครที่เป็นตัวซัพพอร์ต					
4. ท่านเลือกเล่นตัวละครที่เป็นสายลอบเร้น/Sniper/นักรบ					
5. ท่านเลือกเล่นตัวละครแปลกๆ/ตลก/อินดี้					
6. ท่านเล่นแบบมีชั้นเชิง มีกลยุทธ์ เพื่อชัยชนะ					
7. ท่านเล่นแบบสนใจแค่ความเป็นอันดับ 1 เท่านั้น					
8. ท่านพูดคุย ทักทาย สนทนาคนในเกมส์ตลอดเวลา					
9. ท่านเล่นแบบเล่นไปเรื่อยๆ ยังไงก็ได้ ซิลๆ					
10. ท่านเล่นแบบคอยอยู่เบื้องหลัง ผลักดันทีมให้ชนะ					
11. ท่านเล่นแบบเน้นการฆ่าโดยไม่สนใจอย่างอื่นเลย					
12. ท่านไม่ทำตัวเป็นปัญหาเพื่อจะได้อยู่ในกลุ่ม					
13. ท่านชอบเอาชนะเพื่อนร่วมทีม					
14. ท่านชอบเอาชนะคู่แข่ง					
15. ท่านให้ความร่วมมือกับคนในทีมเพื่อชัยชนะ					
16. ท่านตั้งกลุ่ม เป็นแก๊งบนออนไลน์					
17. ท่านนัดหมายคนเล่นเกมส์ไปเจอกันนอกสถานที่/จัดมีตติ้ง					
18. ท่านไม่สนใจ ไม่พูดคุย ไม่ทำความรู้จักคนอื่น					
19. ท่านปกปิดตัวเอง เช่น ใช้รูปโปรไฟล์ที่ไม่ใช่ตนเอง					
20. อื่น ๆ โปรดระบุ.....					

ส่วนที่ 5 : แรงจูงใจในการเล่นเกมส์

31. ท่านเล่นเกมเพราะเหตุผล หรือความต้องการต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

เหตุผล ความต้องการในการเล่นเกมส์	ระดับ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ความสนุก เพลิดเพลิน					
2. ความท้าทาย ต้องการเอาชนะ					
3. เป็นผู้ชนะ ทำเป้าหมายได้สำเร็จ					
4. การทำคะแนนสูง ๆ					
5. ได้แข่งขันกับคนอื่น ๆ ที่ไม่รู้จัก					
6. ได้แข่งขันกับเพื่อน ๆ					
7. ต้องการชิงรางวัล					
8. ได้ทำในสิ่งที่อยากทำในชีวิตจริง					
9. ได้รวมกลุ่มเล่นกับเพื่อน					
10. การได้รวมกลุ่มคนที่ชอบเหมือน ๆ กัน					
11. การได้มุดังไปในโลกส่วนตัว					
12. ไม่มีอะไรจะทำ					
13. การหลีกเลี่ยงโลกแห่งความจริง					
14. การได้ฝึกฝนทักษะความชำนาญ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ภาษา ไทวพริบ การคำนวณ เป็นต้น					
15. การได้ลองผิดลองถูก					
16. การได้ตัดสินใจอย่างอิสระ ด้วยตนเอง					
17. ความสวยงามของกราฟิกในเกมส์					
18. รูปแบบ ระบบ ไอเท็ม ใหม่ ๆ ในเกมส์					
19. เนื้อเรื่องและตัวละครในเกมส์					
20. ความแปลกใหม่ เกมส์ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำเดิม					
21. อื่น ๆ โปรดระบุ.....					

ส่วนที่ 6 : การรู้เท่าทันเกมส์

คำชี้แจง : กรุณาตอบคำถามต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย O หรือ X ข้อที่ถูกต้องมากที่สุด

ด้านที่ 1

32. ในการเล่นเกมส์เมื่อศัตรูจะโจมตีเรา จะมีปุ่มหรือสัญลักษณ์ปรากฏขึ้นบนจอ (Quick Time Event) ปุ่มนี้มีขึ้นเพื่ออะไร

- ก. ใช้กดเพื่อหลบการโจมตี หรือสวนกลับศัตรู
- ข. ช่วยให้เกมส์มีความสวยงามมากขึ้น
- ค. เป็นกลไกของเกมส์ที่ทำให้ผู้เล่นเสียสมาธิ
- ง. เป็นปุ่มที่บอกว่าเราจะถูกโจมตีมาจากทิศทางไหน

33. ในฉากสุดท้ายของบางเกมส์ หลังจากเราฆ่าบอสตัวสุดท้ายได้สำเร็จ จะปรากฏตัวเลือกขึ้นมา ท่านคิดว่าตัวเลือกนี้มีความสำคัญต่อการเล่นเกมส์อย่างไร

- ก. ทำให้เราเล่นเกมส์ได้เก่งขึ้น
- ข. ทำให้เราได้แสดงลำดับผู้เล่นที่สูงขึ้น
- ค. ทำให้เราสามารถกำหนดฉากจบของเกมส์ได้ด้วยตนเอง
- ง. ทำให้เราได้ฝึกมองในระหว่างการเล่นเกมส์

34. ชาวเน็ตหรือคนตรีประกอบในเกมส์มีส่วนสำคัญในตัวเกมส์อย่างไร

- ก. มีเพื่อให้เกมส์ไม่เจียบ
- ข. สร้างอารมณ์ ความรู้สึกร่วม ให้อินไปกับเกมส์
- ค. มีเพื่อให้คนนำดนตรีไปเล่นโควเวอร์ใหม่
- ง. มีไว้เพื่อนำมาใช้โปรโมทเกมส์

35. ในเกมส์บางเกมส์ มีการเขียนโปรแกรมให้จดจำสไตส์การเล่นเกมส์ของผู้เล่นไว้ ท่านทราบหรือไม่ว่าระบบนี้มีไว้เพื่ออะไร

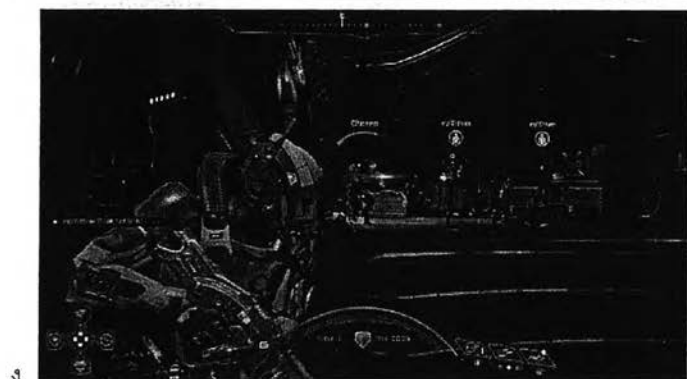
- ก. มีไว้เพื่อบันทึกคะแนนของผู้เล่น
- ข. มีไว้เพื่อให้ตัวเกมส์เล่นยากขึ้น
- ค. มีไว้เพื่อจัดอันดับผู้เล่นเกมส์ระดับโลก
- ง. มีไว้เพื่อโปรโมทเกมส์

ด้านที่ 2

36. ข้อใดคือเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นเพื่อความสมจริงในการเล่นเกมส์

- ก. เฟลสเตชันวีอาร์ (Play Station VR)
- ข. แรม DDR4
- ค. จอ IPS
- ง. ซาวนด์บาร์ (Sound Bar)

37. ข้อใดคือการออกแบบเกมส์แบบ FPS (เฟิสเพอร์สันชูตติง)



38. ข้อใดเป็นชื่อบริษัทผู้ผลิตเกมส์
- | | |
|--------------|----------------|
| ก. การ์รีน่า | ข. แบทเทิลเน็ต |
| ค. วินเนอร์ | ✓ ง. ยูบีซอฟ |
39. บุคคลหรือผู้เล่นเกมส์ที่บันทึกคลิปการเล่นเกมส์ของตนเอง โดยเล่นเกมส์ไป พากย์เสียงอธิบายเกมส์ไป มีการแปลคำศัพท์ในเกมส์ บอกเทคนิคการเล่นเกมส์ ในกลุ่มนักเล่นเกมส์จะเรียกบุคคลดังกล่าวนี้ว่าอะไร
- | | |
|------------------|-----------------|
| ก. นักรีวิวเกมส์ | ข. นักสบอยเกมส์ |
| ✓ ค. นักแคสเกมส์ | ง. เกมส์ไอดอล |
40. การให้ทดลองเล่นเกมส์ฟรีก่อน หากต้องการเล่นเกมส์ต่อหรือเล่นในระดับสูงขึ้นไปจะต้องเสียเงินให้แก่บริษัทเกมส์ ถือเป็นกิจกรรมลักษณะใดของบริษัทเกมส์
- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| ก. กิจกรรมการพัฒนาเกมส์ | ✓ ข. กิจกรรมส่งเสริมการตลาด |
| ค. กิจกรรมพัฒนาผู้เล่นเกมส์ | ง. กิจกรรมส่งเสริมสังคม |
41. ใครคือผู้ได้ประโยชน์จากการที่ผู้เล่นเกมส์ซื้อไอเท็มในเกมส์
- | | |
|-----------------|-------------------|
| ก. ผู้เล่นเกมส์ | ✓ ข. บริษัทเกมส์ |
| ค. นักแคสเกมส์ | ง. ผู้ออกแบบเกมส์ |
42. ใครคือผู้ได้ประโยชน์จากการจัดแข่งขันเพื่อคัดเลือกผู้เล่นเกมส์ที่เก่งที่สุด
- | | |
|-------------------|------------------|
| ก. ผู้ออกแบบเกมส์ | ข. นักแคสเกมส์ |
| ค. ผู้เล่นเกมส์ | ✓ ง. บริษัทเกมส์ |

ด้านที่ 3

43. ท่านคิดว่าใครเล่นเกมส์อย่างปลอดภัยต่อตนเอง
- | |
|---|
| ก. โดเติ้ลเล่นเกมส์เพื่อมุ่งเอาชนะตนเอง |
| ข. บอยเพลิดเพลินไปก็บฉากเสียง ๆ ในเกมส์ |
| ค. โอ้ตทุมเทในการแก้ไขสถานการณ์ยาก ๆ ในเกมส์ |
| ✓ ง. เกรู้เสมอว่าเกมส์เป็นเพียงการเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น |
44. ในขณะที่เล่นเกมส์ถ้าทำพลาดถูกศัตรูฆ่าตาย ผู้เล่นเกมส์ควรจะทำอย่างไร
- | |
|---|
| ก. ตะโกนอุทานด้วยคำสบถติดปาก |
| ✓ ข. สงบสติอารมณ์ ค่อย ๆ คิดหาทางแก้ เพื่อไม่ให้พลาดแบบเดิม |
| ค. พยายามพูดแก้ตัวกับเพื่อนในทีมทันที |
| ง. กลบเกลื่อนความผิดโดยอ้างถึงเพื่อนที่เคยทำพลาดมาก่อน |
45. ใครคือแบบอย่างที่ดีของคนเล่นเกมส์
- | |
|--|
| ก. บอสเล่นเกมส์ชนะได้รวดเดียวโดยยอมอดข้าวอดนอน |
| ข. เตียวซอบก็หาจึงเล่นสปอร์ตเกมส์อย่างเอาจริงเอาจังมาก |
| ✓ ค. อามเล่นเกมส์เป็นครั้งคราวเพื่อพักผ่อนคลายเครียด |
| ง. นี้อตจะเล่นเกมส์เฉพาะวันหยุดตั้งแต่เช้าจนถึงดึกคืน |

ด้านที่ 4

46. ข้อใดถือว่าถูกต้อง เหมาะสม สามารถทำได้โดยไม่ถือว่าผิดศีลธรรม

- ก. ถ้าเกมส์ยาก ๆ เราสามารถใช้โปรแกรมโกงเกมส์ช่วยเล่นได้
- ข. บริษัทเกมส์ควรเน้นเกมส์ต่อสู้รุนแรงเพื่อให้สมจริง
- ค. เกมส์ที่เป็นเรื่องประวัติศาสตร์ถือเป็นเกมส์ที่ดี
- ✓ ง. เกมส์ควรตั้งเงื่อนไขลงโทษผู้เล่นที่โกงเกมส์

47. จากประสบการณ์เล่นเกมสของไผ่ เขาเล่าให้ฟังว่า “ครั้งนึงตอนเล่นเกมสเทอราเรีย ตอนนั้นเหมือนมีคนไปขุดน้ำทะเลเอาไปทิ้ง ไม่มีน้ำก็ไม่สามารถตกปลาได้ แล้วก็คนในเซิร์ฟช่วยกันตักน้ำไปเติมให้มันเต็มทะเลใช้เวลา 2 ชั่วโมงช่วย ๆ กันละถึงสองถึงตักกันมาเรื่อย ๆ จนสามารถตกปลาได้” ท่านคิดว่าในเหตุการณ์นี้ใครควรได้รับคำชม

- ก. คนที่ขุดน้ำทะเลไปทิ้ง
- ✓ ข. คนที่ตักน้ำไปเติมทุกคน
- ค. ไผ่
- ง. ผู้ออกแบบเกมส์

ด้านที่ 5

48. “ในเกมส์ที่เล่น เราสามารถต่อสู้กับศัตรูด้วยอาวุธร้ายแรงได้ ในความเป็นจริง เรา.....”

ให้ท่านเลือกข้อความมาเติมประโยคที่ให้มาตามความคิดของท่าน

- ก. สามารถต่อสู้ได้ด้วยมือเปล่า
- ข. สามารถต่อสู้ได้ด้วยอาวุธเช่นเดียวกัน
- ✓ ค. สามารถหลีกเลี่ยงที่จะปะทะกับศัตรูได้
- ง. สามารถชวนเพื่อนไปช่วยต่อสู้ได้

49. ข้อใดคือเหตุการณ์ในเกมส์ที่ไม่สามารถเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้

- ✓ ก. ในเกมส์หากผิดพลาดหรือพ่ายแพ้ เราสามารถเริ่มเกมส์ใหม่ได้
- ข. ในเกมส์เราสามารถเลือกเส้นทางดำเนินชีวิตได้
- ค. ในเกมส์เราเป็นผู้กำหนดความสามารถของตนเองได้
- ง. ในเกมส์เราสามารถเลือกอาชีพของตัวเองได้

ด้านที่ 6

50. หากท่านเล่นเกมสมาก ๆ จะเกิดอะไรขึ้นกับตัวท่าน

- ก. มีเพื่อนเล่นสนุกสนาน
- ข. มีโอกาสได้เรียนรู้จากคนหลากหลายกลุ่ม
- ค. เป็นที่ยอมรับจากเพื่อน ๆ
- ✓ ง. มีโอกาสที่จะผอมลงเพราะไม่กินไม่นอน

51. ข้อใดคือผลเสียมากที่สุดที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นเกมสอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ

- ✓ ก. เสียเวลา เสียเงิน เสียสุขภาพ
- ข. เสียเหงื่อ เสียแรง เสียใจ
- ค. เสียเวลา เสียงาน เสียแรง
- ง. เสียสายตา เสียเหงื่อ เสียความรู้สึก

ด้านที่ 7

52. ท่านควบคุมการเล่นเกมส์ของตนเอง

เคยทำ ไม่เคยทำ

53. ท่านจัดแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์โดยไม่เสียงานอื่น

เคยทำ ไม่เคยทำ

54. ท่านปฏิบัติตามการควบคุมการเล่นเกมส์ หรือเงื่อนไข หรือข้อบังคับที่พ่อแม่ผู้ปกครองกำหนดขึ้น

เคยทำ ไม่เคยทำ

55. ท่านเล่นเกมส์โดยหยุดพักบ้าง ไม่เล่นต่อเนื่องข้ามวันข้ามคืน

เคยทำ ไม่เคยทำ

56. ท่านเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของตนเองเพื่อไม่ให้เกิดผลเสีย หรือป้องกันอันตรายจากการเล่นเกมส์

เคยทำ ไม่เคยทำ

ด้านที่ 8

57. ท่านนำกฎ กติกา มารยาทในเกมส์ มาใช้ในชีวิตจริง

เคยทำ ไม่เคยทำ

58. ท่านนำทักษะจากเกมส์ เช่น ภาษา การคำนวณ การวางแผน การใช้มือกับสายตาอย่างสัมพันธ์กัน มาใช้ในการเรียน

เคยทำ ไม่เคยทำ

59. ท่านใช้เกมส์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น เรียนรู้ประวัติศาสตร์จากเนื้อหาในเกมส์ สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากเนื้อหาในเกมส์ที่เล่น

เคยทำ ไม่เคยทำ

60. ท่านนำประสบการณ์การเล่นเกมส์มาใช้ในการเรียน เช่น การกำหนดเป้าหมายแล้วพยายามทำให้สำเร็จ

เคยทำ ไม่เคยทำ

***** ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม *****

ประวัติผู้วิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พนม คลีฉายา อาจารย์ประจำภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำเร็จการศึกษานิเทศศาสตรบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกียรตินิยมอันดับ 2) วารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีผลงานวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อมวลชนกระแสหลักของคนกรุงเทพมหานคร และการใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย

Chulalinet



3 0021 01385331 2

✓

⑤

