

ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน



นางสาวสุชาดา สัจจสันถวไมตรี

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน


บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2542

ISBN 974 - 333 - 125 - 5

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

VIEWS OF PSYCHOLOGISTS ON THE CONTENT OF VIDEO GAMES  
AND THE IMPACT UPON THE YOUTH



Miss Suchada Sujjasuntawamitri

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

Graduate School

Chulalongkorn University

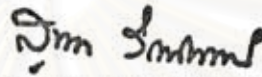
Academic Year 1999

ISBN 974 – 333 – 125 - 5

หัวข้อวิทยานิพนธ์      ทักษะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน  
โดย                              นางสาวสุชาดา สัจจสันถวไมตรี  
ภาควิชา                              การสื่อสารมวลชน  
อาจารย์ที่ปรึกษา              รองศาสตราจารย์ วิภา อุดมฉันท์

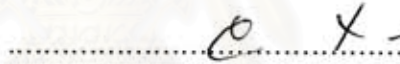
---

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

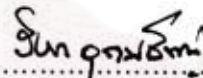


..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร. สุชาดา กิระนันท์)

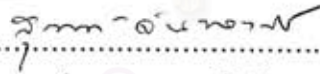
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์)



..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(รองศาสตราจารย์ วิภา อุดมฉันท์)



..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. สุภางค์ จันทวานิช)



..... กรรมการ  
(อาจารย์ สุภาพร โพธิ์แก้ว)

สุชาติ ฉัจจสันถวไมตรี : ทักษะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบต่อเยาวชน  
( VIEWS OF PSYCHOLOGISTS ON THE CONTENT OF VIDEO GAMES AND THE  
IMPACT UPON THE YOUTH ) อ. ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์ วิชา อุดมจันทร์ , 106 หน้า .  
ISBN 974-333-125-5

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1 ) ศึกษาถึงเนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมประเภทต่าง ๆ 2 ) ศึกษาถึง  
ทักษะของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย และ 3 ) ศึกษาถึงทักษะของนักจิตวิทยา  
เกี่ยวกับผลกระทบของเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมแต่ละประเภทที่จะมีต่อพัฒนาการในด้านสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ  
อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน โดยใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ และใช้  
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เงื่อนไขการกระทำและปัญหาทางสังคม แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์  
ที่มีต่อเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับเด็กกับเกมคอมพิวเตอร์ และแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็ก  
เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล

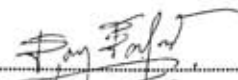
ผลการศึกษาพบว่า จากทักษะของนักจิตวิทยา เนื้อหาสื่อวิดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทยมีทั้ง  
ลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจาก  
วิดีโอเกมที่เยาวชนส่วนใหญ่นิยมเล่นนั้นเป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง ก้าวร้าวและไม่มีความสร้างสรรค์อย่าง  
ชัดเจน และในทางจิตวิทยา เนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ  
อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับ  
พฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกมที่เขาเลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่ สภาพการ  
ดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะระหว่างเรื่องราว  
ในเนื้อหาเกมกับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือยิง จะส่งผล  
กระทบต่อเยาวชนทางด้านลบในการซึมซับความรุนแรงก้าวร้าวเป็นส่วนใหญ่ และเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทกีฬา  
หรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกในการฝึกทักษะต่าง ๆ ให้กับผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่  
เช่น เทคนิคการเล่นกีฬา ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เล่นมีความพยายาม สุขุม รอบคอบ  
ซึ่งผลกระทบทั้งทางด้านบวกและด้านลบจากการเล่นวิดีโอเกมประเภทต่าง ๆ เยาวชนมีโอกาสที่จะเรียนรู้จากการ  
ซึมซับและอาจนำไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นเดียวกัน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชา.....วารสารมวลชน.....

สาขาวิชา.....วารสารมวลชน.....

ปีการศึกษา..... 2542 .....

ลายมือชื่อนิสิต.....  .....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....  .....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม..... .....

## 418 53223 28 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD : VIEWS / PSYCHOLOGISTS / VIDEO GAMES / IMPACT / YOUTH

SUCHADA SUJJASUNTAWAMITRI : VIEWS OF PSYCHOLOGISTS ON THE CONTENT OF VIDEO GAMES AND THE IMPACT UPON THE YOUTH. THESIS ADVISOR : ASSOÇ. PROF. VIPHA UTAMACHANT. 106 pp. ISBN 974-333-125-5

The objectives of this research are 1) to examine the content of various types of video games, 2) to examine the views of psychologists on the content of video games currently available in Thai society and 3) to examine the views of psychologists on the impact of video game content upon the development of the intellectual ability, the mental and emotional state, including the behavior and performance of young video game players. Basically, this is a qualitative research method, using theories and concepts relating to the perception of behavioral criteria and social intellect, concepts relating to the influence of television upon the youth, concepts relating to the youth and video games and concepts relating to the impact of video games upon the youth as framework in data analysis.

The findings of the research are as follows. Psychologists opine that the content of video games currently available in Thai society can be classified as constructive and destructive. Overall, they are not suitable for the youth. The most popular video games contain vivid violent, aggressive and destructive acts. Psychologically, the content of these video games has a direct impact upon the development of the intellectual ability, the mental and emotional state, including the behavior and performance of young players both on the positive and negative sides. It all depends on the players' behavior, types of video game they choose to play, including other fundamental factors such as parents' surveillance, social relations of the young as well as their ability to differentiate the story of the game from social reality. Games containing adventurous acts, fighting or shooting are likely to have a negative impact upon the youth: they tend to lead to aggressive and violent behavior. On the contrary, games containing sports activities, puzzles or quiz are likely to have a positive impact upon the youth: they tend to increase certain skills in the players, e.g. sports, creativity, effort, prudence etc. Both the positive and negative impact of various types of video games can be learned and applied to real - life situations.

ภาควิชา...วารสารมวลชน.....

สาขาวิชา...วารสารมวลชน.....

ปีการศึกษา... 2542 .....

ลายมือชื่อนิติ.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากบุคคลและหน่วยงานหลายฝ่ายที่ให้การสนับสนุน ช่วยเหลือและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ วิภา อุดมฉันทน์ ซึ่งกรุณาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และแนะนำแนวทางที่เหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้มาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณในความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ดร. อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. สุภางค์ จันทวานิช และอาจารย์สุภาพร โพร้แก้ว กรรมการสอบ ซึ่งให้ความกระจ่างถึงวิธีการทำวิจัยที่ถูกต้องและสมบูรณ์

ในขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากบุคคลหลายฝ่าย รวมถึงหน่วยงานราชการซึ่งอนุมัติบุคลากรเพื่อเข้าร่วมในการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาสุขภาพจิต ผู้อำนวยการโรงพยาบาลสมเด็จพระเจ้าพระยาฯ และ ผู้อำนวยการโรงพยาบาลนิติจิตเวช ซึ่งให้การอนุเคราะห์นักจิตวิทยาจากหน่วยงานเพื่อเข้าร่วมในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล นอกจากนี้ การวิจัยครั้งนี้จะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้หากขาดบุคลากรในการให้ข้อมูลที่สำคัญ ขอขอบพระคุณ นักจิตวิทยาทุกท่านที่สละเวลาในการให้ความรู้ คำแนะนำและให้ความร่วมมือต่องานวิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ คุณวิไล เสรีสิทธิพิทักษ์ ซึ่งให้คำปรึกษาที่เป็นประโยชน์และให้การช่วยเหลือผู้วิจัยในหลายด้าน ขอขอบคุณ คุณเอรธการ สัตยพาดินชัย ที่ให้คำแนะนำที่ดีและช่วยเหลือผู้วิจัยในทุก ๆ ขั้นตอน ขอขอบคุณ คุณกนกรัตน์ และ คุณอดิสา วงศ์ลักษณะพันธ์ ผู้ช่วยวิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูลและช่วยอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ให้แก่ผู้วิจัย และสุดท้าย ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ จนสำเร็จลุล่วงลงด้วยดี

ผู้วิจัยใคร่ขอขอบพระคุณทุก ๆ ท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

สุชาดา สัจจสันถวไมตรี

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง .....	ซ
สารบัญแผนภาพ .....	ฅ
สารบัญรูปภาพ .....	ญ
บทที่	
1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย .....	13
ปัญหาคำถามวิจัย .....	13
สมมติฐานในการวิจัย .....	13
ขอบเขตในการวิจัย .....	13
นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย .....	14
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	14
2 ทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	16
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เงื่อนไขการกระทำและปัญญาทางสังคม .....	17
แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก .....	18
แนวคิดเกี่ยวกับเด็กกับเกมคอมพิวเตอร์ .....	25
แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็ก .....	27
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	30
3 ระเบียบวิธีวิจัย .....	36
แหล่งข้อมูล .....	36
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	39
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	42

## สารบัญ ( ต่อ )

บทที่		หน้า
3	การวิเคราะห์ข้อมูล .....	42
	การนำเสนอข้อมูล .....	43
4	ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมและข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เล่น .....	44
	ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมประเภทเกมยิงและกลุ่มผู้เล่น .....	44
	ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมประเภทเกมกีฬาและกลุ่มผู้เล่น .....	51
	ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมประเภทเกมผจญภัย ต่อสู้และกลุ่มผู้เล่น .....	57
	ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมประเภทเกมฝึกสมองเสริมความรู้และกลุ่มผู้เล่น ...	63
5	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน .....	69
	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมยิง .....	70
	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมกีฬา .....	75
	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมผจญภัย ต่อสู้ .....	79
	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมฝึกสมองเสริมความรู้ .....	82
6	สรุปและอภิปรายผล .....	87
	สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับทัศนะของนักจิตวิทยาที่มีต่อสื่อวิดีโอเกม ที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย .....	87
	สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับทัศนะของนักจิตวิทยาต่อผลกระทบของเนื้อหา สื่อวิดีโอเกมแต่ละประเภทที่จะมีต่อพัฒนาการในด้านสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ....	88
	ข้อจำกัดในการวิจัยและข้อเสนอแนะ .....	100
	รายการอ้างอิง .....	102
	ภาคผนวก .....	104
	ประวัติผู้เขียน .....	106



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 รายชื่อเกมแต่ละประเภทที่ใช้ในการศึกษา .....	37
2 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นเกม Einhander และพฤติกรรมการเล่น .....	46
3 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นเกม Twisted metal และ พฤติกรรมการเล่น .....	49
4 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นเกม Winning eleven 3 และ พฤติกรรมการเล่น .....	53
5 ข้อมูลเกี่ยวโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นเกม NBA live 99 และ พฤติกรรมการเล่น .....	55
6 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นเกม Resident evil II และ พฤติกรรมการเล่น .....	58
7 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นเกม The king of fighter' 98 และ พฤติกรรมการเล่น .....	62
8 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นเกม Sim city 2000 และ พฤติกรรมการเล่น .....	65
9 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นเกม Theme park และ พฤติกรรมการเล่น .....	67

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่

หน้า

1	แสดงขั้นตอนการสนทนากลุ่ม .....	40
---	--------------------------------	----



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญรูปภาพ

รูปที่		หน้า
1	ภาพจากปกเกม Einhander .....	44
2	ภาพจากเกม Einhander .....	46
3	ภาพจาก Title เกม Twisted metal .....	48
4	ภาพจากเกม Twisted metal .....	49
5	ภาพจากปกเกม Winning eleven 3 .....	51
6	ภาพจากเกม Winning eleven 3 .....	52
7	ภาพจากปกเกม NBA live 99 .....	54
8	ภาพจากเกม NBA live 99 .....	55
9	ภาพจากปกเกม Resident evil II .....	57
10	ภาพจากเกม Resident evil II .....	58
11	ภาพจาก Title เกม The king of fighters' 98 .....	60
12	ภาพจากเกม The king of fighters' 98 .....	61
13	ภาพจากปกเกม Sim city 2000 .....	63
14	ภาพจากเกม Sim city 2000 .....	64
15	ภาพจากปกเกม Theme park .....	66
16	ภาพจากเกม Theme park .....	67

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสื่อ ( Media ) ได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก ในรูปแบบของการเผยแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่สังคมระดับกลุ่มย่อย ไปจนถึงการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในระดับโลก ( World wide ) ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าพัฒนาการของสื่อและพัฒนาการของระบบโลกในมิติต่าง ๆ หรือที่เรียกว่า " กระแสโลกาภิวัตน์ " ( Globalization ) นั้น มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันโดยตรง กล่าวคือ สื่อมีบทบาทในการโยงใยระบบต่าง ๆ ของสังคมโลก ให้มีความก้าวหน้าและเป็นหนึ่งเดียว ขณะเดียวกันการพัฒนาในระบบเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ตลอดจนเทคโนโลยีก็เกื้อหนุนให้สื่อได้รับการพัฒนาขึ้นเป็นลำดับอย่างต่อเนื่อง

จากกระแสโลกาภิวัตน์ดังกล่าว จึงส่งผลให้สื่อต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความต้องการของผู้บริโภค โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องด้วยเป็นสื่อที่ให้ทั้งภาพและเสียงที่สมจริงควบคู่กันไปในเวลาเดียวกัน จึงสามารถนำเสนอสาระ ความบันเทิงต่าง ๆ ได้อย่างเต็มอรรถรส และสำหรับสื่อบันเทิงอีกชนิดหนึ่งซึ่งมีการพัฒนาทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนมีบทบาทที่ทวีความสำคัญเพิ่มขึ้นทุกขณะ โดยนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ได้จัดประเภทให้เป็นสื่อไฟฟ้า ( Electronic media ) เนื่องจากเป็นเครื่องเล่นไฟฟ้าที่ประกอบด้วยโทรทัศน์ ตัวเครื่องเล่น เกมและดรัมเกม ซึ่งบรรจุเรื่องราวต่าง ๆ ที่มักเลียนแบบจากภาพยนตร์ชื่อดัง หรือจำลองจากสถานการณ์จริงที่ผู้เล่นสามารถบังคับได้โดยใช้ปุ่มกดโต้ตอบกับเครื่อง นอกจากนี้นักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ยังยอมรับอีกว่า สื่อบันเทิงชนิดนี้มีความหมายมากกว่า " เกม " หรือ " ของเด็กเล่น " แต่จัดให้เป็น " สื่อ " ที่มีอิทธิพลมหาศาลต่อผู้เป็้ดรับนั่นคือ " สื่อวีดีโอเกม " นั่นเอง ( กุลธิดา ธรรม - วิวัฒน์ , 2538 )

หากพิจารณาถึงบทบาทในการแพร่กระจายของวีดีโอเกมในฐานะ " สื่อเกมอิเล็กทรอนิกส์ " ก็อาจจัดได้ว่าเป็น " สื่อระดับมวลชน " อีกประเภทหนึ่ง ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายหลักคือเยาวชน เนื่องจากสื่อประเภทนี้มีรูปแบบและเนื้อหาที่เป็นสากล ตลอดจนมีการเผยแพร่จนเป็นที่นิยมของกลุ่มเยาวชนทั่วโลก กระทั่งนิตยสารนินเทนโด เพาเวอร์ ( Nintendo Power Magazine ) ซึ่งเป็นนิตยสารที่พิมพ์จำหน่ายโดยบริษัทผู้ผลิตวีดีโอเกมที่ใหญ่ที่สุดของโลกและมียอดจำหน่ายสูงถึง 1 ล้านเล่ม ถึงกับอ้างว่าภาษาที่เด็กยุคใหม่กำลังเรียนรู้อยู่นั้นมี 2 ภาษา คือ ภาษาแม่และภาษานินเทนโด

นอกจากนี้ เกมอิเล็กทรอนิกส์ยังได้ให้กำเนิดอุตสาหกรรมประเภทต่าง ๆ ที่อาศัยความคลั่งไคล้หลงใหลของเด็ก สร้างสินค้าเลียนแบบชื่อและตัวละครในเกมที่เด็ก ๆ ชอบ เช่น ผ้าเช็ดหน้า ผ้าขนหนู ปลอกหมอน กล่องใส่อาหาร ตลอดจนขนมขบเคี้ยวประเภทต่าง ๆ สำนักพิมพ์บางแห่งก็ถือโอกาสพิมพ์หนังสือคู่มือวิธีเล่นเกม ซึ่งเด็ก ๆ จะหาซื้อมาศึกษากันราวกับเป็นหนังสือเฉลยข้อสอบที่จะพลาดไม่ได้ หนังสือคู่มือเล่นเกมยอดฮิตของเด็กชุด Super Mario Brothers กลายเป็นหนังสือขายดีที่สุดในญี่ปุ่น จนบริษัทภาพยนตร์แห่งหนึ่งนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ออกฉายเก็บเงินได้อีกมากมาย

เพียงเท่านี้ก็พอจะเห็นได้ว่า วิดีโอเกมไม่ใช่เป็นเพียงของเด็กเล่นเท่านั้น ยิ่งกล่าวถึงการแพร่กระจายของสื่อชนิดนี้และอิทธิพลที่มีต่อสังคมแล้ว เราควรจะต้องยอมรับว่าวิดีโอเกมมีความหมายมากกว่าสื่อ และมีผลกระทบมากกว่าสื่ออีกหลาย ๆ ชนิดอย่างไม่น่าเชื่อ ความแพร่หลายของวิดีโอเกมจึงมีผลกระทบต่อสื่อแบบเก่า ทั้งหนังสือ โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ เทป และเครื่องเล่นแผ่นเสียงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะนอกจากเด็ก ๆ จะหันมาสนใจวิดีโอเกมมากกว่าอ่านหนังสือ หรือดูภาพยนตร์กันแล้ว งบประมาณที่เคยตั้งไว้สำหรับสื่ออื่น ๆ ยังถูกแย่งมาเพื่อซื้อความบันเทิงจากสื่อตัวใหม่นี้จนเกือบหมด ( วิชา อุดมฉันท , 2536 ) ถึงกับมีการประมาณกันว่าในปีหนึ่ง ๆ ตลาดเกมอิเล็กทรอนิกส์ในสหรัฐอเมริกาสามารถสร้างรายได้มากกว่ายอดจำหน่ายบัตรชมภาพยนตร์ของฮอลลีวูดทุกเรื่องรวมกันอีกด้วย

### ความเป็นมาของวิดีโอเกมสู่พัฒนาการเกมอิเล็กทรอนิกส์

วิดีโอเกมเกิดขึ้นเมื่อ 20 ปีเศษที่ผ่านมา โดยพัฒนาการมาจากเกมคอมพิวเตอร์ โนแลน บุชเนล ( Nolan Bushnell ) ได้คิดประดิษฐ์เครื่องเล่นวิดีโอเกมเครื่องแรกขึ้นชื่อ " Pong " เมื่อประมาณปีค.ศ. 1974 แต่ยังมีข้อจำกัดด้านกราฟฟิกและการเคลื่อนไหว เกมจะมีเพียงข้อความโต้ตอบระหว่างคนกับเครื่อง ไม่มีภาพและเสียง เป็นเกมในลักษณะของตัวเลข

วิดีโอเกมได้แพร่หลายในสังคมอเมริกันอย่างรวดเร็ว โดยมีบริษัทอาตารี ( Atari ) เป็นผู้ผลิต ยอดจำหน่ายในสหรัฐอเมริกา ช่วงปี ค.ศ.1980 - 1981 สูงถึง 3,000 ล้านดอลลาร์ต่อปี และ 1 ใน 6 ของครอบครัวอเมริกัน จะมีเครื่องวิดีโอเกมที่บ้าน

จากการที่วิดีโอเกมได้รับความนิยมอย่างสูงติดต่อกันถึง 3 ปี ทำให้เกิดการแข่งขันในการผลิตดัดแปลงเกมอย่างมากมายจนล้นตลาด สินค้ามีปริมาณมากแต่ขาดคุณภาพ ทำให้ช่วงกลางปี ค.ศ. 1983 - 1985 เครื่องเล่นวิดีโอเกมได้รับความนิยมลดลงอย่างมาก ยอดจำหน่ายตกลงเกือบเท่ากับจุดเริ่มต้นเมื่อ 5 ปีที่ผ่านมา บริษัทผู้ผลิตดัดแปลงเกมต่างขาดทุนจนต้องขายกิจการ ยุบแผนก

อิเล็กทรอนิกส์ หรือเลิกกิจการไป ส่วนบริษัท อาตาริ ผู้ผลิตเครื่องวิดีโอเกมก็หันไปพัฒนางานด้านคอมพิวเตอร์แทน

ขณะเดียวกันที่ญี่ปุ่นได้มีการศึกษาเทคโนโลยีของวิดีโอเกมที่กำลังได้รับความนิยมในสหรัฐอเมริกา และได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีให้ล้ำหน้ากว่าของตนแบบ และในปีค.ศ. 1980 บริษัท นินเทนโด ซึ่งเดิมเป็นบริษัทผลิตสารพัดไฟได้เริ่มผลิตเครื่องเล่นวิดีโอเกมขนาดเล็ก มีจอเป็น Liquid Crystal แบบมือถือที่เรียกกันว่า " เกมคด " ( Hand Held ) ออกจำหน่าย

ในปีค.ศ. 1983 ขณะที่ธุรกิจวิดีโอเกมในสหรัฐอเมริกาดกต่ำถึงขีดสุด นินเทนโดกลับทดลองตลาดในประเทศญี่ปุ่นด้วยสินค้าตัวใหม่ ซึ่งมีกราฟฟิกที่สวยงาม นอกจากบริษัทนินเทนโดแล้วยังมีบริษัทเซก้า ( Sega Enterprise ) ผู้ผลิตเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ ได้ผลิตตู้เกมขนาดใหญ่ และผลิตวิดีโอเกมที่ใช้เล่นกับโทรทัศน์ เช่นเดียวกับนินเทนโด แต่ไม่ได้รับความนิยมเท่า เนื่องจากมีราคาแพงกว่าและการโฆษณาน้อย

เมื่อบริษัทของญี่ปุ่นประสบความสำเร็จจากยอดขายในประเทศของตนแล้ว ก็ขยายตลาดไปยังยุโรปและอเมริกา ทำให้ตลาดวิดีโอเกมทั้งหมดยุบไปแล้วกลับมาฟื้นตัวอีกครั้งหนึ่ง โดยมียอดจำหน่ายสูงขึ้นเรื่อย ๆ ในปีค.ศ. 1991 เป็นปีที่วิดีโอเกมได้รับความนิยมอย่างสูง และยังคงความนิยมอยู่จนถึงปัจจุบัน รวมทั้งมีแนวโน้มที่จะนิยมมากขึ้นต่อไปในอนาคตด้วย

วิดีโอเกมมีพัฒนาการมาจากเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น จึงแบ่งออกเป็น 2 ภาค คือ ฮาร์ดแวร์ ( Hardware ) หรือตัวเครื่องเล่น กับซอฟต์แวร์ ( Software ) หรือดัดลับเกม วิดีโอเกมเป็นเครื่องเล่นที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ โดยส่วนประกอบในเครื่องเล่นวิดีโอเกมจะคล้ายคลึงกับคอมพิวเตอร์ คือในตัวเครื่องอาจมีชิ้นส่วน CPU ( Central Processing Unit ) เหมือนกับเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์และมีโปรแกรมเพื่อควบคุมการทำงานเช่นเดียวกัน นอกจากนี้คอมพิวเตอร์จะมีจอภาพและแป้นคีย์บอร์ด ( Keyboard ) สำหรับกดโต้ตอบกับเครื่อง ในขณะที่วิดีโอเกมจะใช้มอนิเตอร์ ซึ่งก็คือ จอโทรทัศน์ธรรมดา และเครื่องเล่นเกมที่มีปุ่มกดโต้ตอบ อาจมี Joy Stick ซึ่งมีลักษณะคล้ายคันโยก หรืออาจทำเป็นด้ามปืนเพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเล่น และในปัจจุบันวิดีโอเกมได้มีการพัฒนามากขึ้น มีการผลิตวิดีโอเกมขนาดเล็กแบบมือถือที่สามารถเปลี่ยนดัดลับเกมได้และพกพาติดตัวไปได้โดยไม่จำเป็นต้องต่อเข้ากับเครื่องรับโทรทัศน์

ในส่วนของเครื่องเล่นวิดีโอเกม เริ่มจากการดัดแปลงเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีหน่วยความจำ 4 บิต คือ เกมคดที่เคยได้รับความนิยมอย่างสูงอยู่ระยะหนึ่งที่ผ่านมา จากนั้นได้มีการพัฒนาทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ให้มีความซับซ้อนมากขึ้น โดยเปลี่ยนมาเป็นเครื่องเล่นเกมที่มีความจำ 8 บิต 16 บิต และ 18 บิต ทำให้เครื่องมีประสิทธิภาพสูงขึ้น เสียงคมชัด ภาพมีความละเอียด และ

เคลื่อนไหวได้รอบทิศทาง รวมทั้งยังมีความหลากหลาย มีทั้งขนาดเล็กรูปทรงกะทัดรัด แบบมือถือที่สามารถพกพาติดตัวไปไหนมาไหนได้ โดยไม่ต้องต่อเข้ากับเครื่องรับโทรทัศน์ และมีแบบที่สามารถรับโทรทัศน์ได้ในตัวตลอดจนมีอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ เช่น เสน่ห์ขยายจอภาพ ไฟสำหรับเล่นในที่มืด หูฟังหากไม่ต้องการรบกวนผู้อื่น แฝงโซลาร์เซลล์ที่ใช้พลังงานแสงอาทิตย์แทนแบตเตอรี่ และสายต่อเครื่องเล่นเข้าด้วยกันเพื่อเล่นร่วมกัน เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีการคิดค้นอุปกรณ์ประกอบการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น ถุงมือจอมพลัง ( Power Glove ) ที่ผู้เล่นสามารถบังคับเกมให้เคลื่อนไหวได้ตามการเคลื่อนไหวของนิ้วที่สวมถุงมือ ปืนเลเซอร์ ( Light Gun ) ใช้บังคับเกม หรือ Power Pad ซึ่งเป็นเสื่อปูกับพื้น โดยผู้เล่นต้องขึ้นไปเต้นเหยียบปุ่มบังคับ ซึ่งเป็นการออกกำลังกายไปในตัว และขณะนี้ได้มีการพัฒนาวิดีโอเกมแบบใหม่เรียกว่า " วีอาร์เกม " ( Virtual Reality ) โดยเกมนี้จะมีเครื่องสร้างภาพหลอนให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เข้าไปมีส่วนร่วมอยู่ในเกม

ในส่วนของโปรแกรมจะบรรจุในดิสก์เกม ( Software Cartridge ) ใช้เสียบเข้าไปในตัวเครื่องเล่น วิดีโอเกม หรือบางแบบจะมีโปรแกรมอยู่ในตัวเครื่อง ซึ่งปัจจุบันได้มีการพัฒนาโปรแกรมวิดีโอเกมมาเป็นแผ่นการ์ดและแผ่นดิสก์แล้ว นอกจากนี้ในดิสก์เกม 1 ดิสก์ หรือ 1 แผ่น ยังสามารถบรรจุเกมได้ถึง 1,200 เกม อย่างไรก็ตาม วิดีโอเกมก็ยังคงแตกต่างจากคอมพิวเตอร์ในจุดที่ไม่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นคิดสร้างโปรแกรมเองได้ เพราะโปรแกรมถูกบรรจุไว้ในซอฟต์แวร์แล้ว เครื่องเล่นจึงใช้เพื่อเล่นตามโปรแกรมที่จัดไว้อย่างเดียว

ลักษณะของเกมในยุคแรก ๆ จะเป็นแบบง่าย ๆ มีเพียงสีขาว ดำ ไม่เหมือนจริง มีข้อจำกัดด้านกราฟฟิกและการเคลื่อนไหว เกมมีลักษณะของลูกบอลวิ่งไปมา ช้ายขวา ผู้เล่นเพียงแต่คอยใช้บล็อกกันไม่ให้ลูกบอลผ่านเข้ามาในช่องเขตแดนของตนเท่านั้น ต่อมาได้มีการพัฒนาคิดค้นเกมใหม่ ๆ ที่หลากหลาย มีการนำกราฟฟิกมาใช้ ทำให้เกิดภาพ 3 มิติ มีการเคลื่อนไหวที่ละเอียดอ่อน มีสีสันสวยงาม รวมทั้งมีการตัดแปลงนำเนื้อหาภาพยนตร์ การ์ตูน เรื่องราวของบุคคล และเกมกีฬาต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยมมาสร้างเป็นเกม

### วิดีโอเกมในประเทศไทย

คนไทยเริ่มรู้จักกับวิดีโอเกมในปี พ.ศ. 2525 หลังจากเกิดวิดีโอเกมเครื่องแรกในญี่ปุ่น 2 ปี โดยบริษัท ไนท์สปอตโปรดักชั่น จำกัด ได้ติดต่อกับบริษัทวอเนอร์บราเธอร์ส คอมมิวนิเคชั่น และนำสินค้า คือ เครื่องเล่นวิดีโอเกมของอาตาริ จากสหรัฐอเมริกาเข้ามาจำหน่ายในประเทศไทยมีราคาประมาณเครื่องละ 6,000 - 7,000 บาท ส่วนดิสก์เกมราคาตั้งแต่ 1,000 บาทขึ้นไป ( กองบรรณาธิการ , การเปิดตลาดเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากอาตาริสู่innenแทนโด , 2531 )

ในช่วงนี้วิดีโอเกมยังไม่นิยมแพร่หลาย เพราะมีราคาแพง แต่ต่อมาวิดีโอเกมได้ถูกรัฐบาลห้ามนำเข้า ทำให้มีการลักลอบนำเข้า ประกอบกับทางไต้หวันเริ่มมีการก๊อปปี้ทั้งตัวเครื่องและดิสก์เกม ทำให้ช่วงปลายปี พ.ศ. 2527 วิดีโอเกมมีราคาถูกลงมาก จึงได้รับความนิยมมากขึ้น

เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2529 ได้มีการนำเครื่องเล่นวิดีโอเกมนินเทนโดจากญี่ปุ่นเข้ามาจำหน่าย แต่ระบบโทรทัศน์ของญี่ปุ่นเป็นระบบ NTSC ทำให้ไม่สามารถใช้กับเครื่องรับโทรทัศน์ของไทย ซึ่งเป็นระบบ PAL ต่อมาช่างเทคนิคชาวฮ่องกงได้ดัดแปลงให้เครื่องเล่นวิดีโอเกมนี้ใช้กับโทรทัศน์ระบบ PAL ได้ และคนไทยก็สามารถดัดแปลงได้เองในปีพ.ศ.2530 ทำให้มีภาพและเสียงสมบูรณ์ขึ้น

จากนั้นตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2531 ได้มีวิดีโอเกมหลายรุ่นจากหลายบริษัทเข้ามาจำหน่ายในประเทศไทยเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน เช่น PC.Engine ของบริษัท NEC , Famicorn ของบริษัท นินเทนโด , Game Gear ของบริษัท Sega , Lynx ของบริษัทอาตาริ เป็นต้น และวิดีโอเกมก็ได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่เด็กไทยจนกระทั่งปัจจุบันนี้

### ประเภทของเครื่องเล่นวิดีโอเกม (Hardware)

หากแบ่งลักษณะของเครื่องเล่นวิดีโอเกมหรือเกมอิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบัน สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

#### 1. Arcade Video Game หรือตู้สล็อต

เป็นวิดีโอเกมขนาดใหญ่พบเห็นได้ตามร้านตู้เกม สถานเริงรมย์ แต่สำหรับประเทศไทยจะพบเห็นได้ตามห้างสรรพสินค้า การเล่นเกมจะต้องหยอดเหรียญต่อเกมหนึ่งเกม สำหรับในปัจจุบันได้มีการพัฒนาเครื่องเล่นเกมให้มีลักษณะที่เหมือนจริงหรือที่เรียกว่า "วีอาร์เกม" เพื่อเพิ่มสีสัน และบรรยากาศในการเล่นมากยิ่งขึ้น

#### 2. Home Video Game .

เป็นวิดีโอเกมที่ใช้เล่นกันตามบ้าน มีเครื่องเล่นและดิสก์เกมแยกจากกัน โดยเวลาเล่นจะต้องนำเครื่องเล่นมาต่อเข้ากับเครื่องรับโทรทัศน์ และใส่ดิสก์เกมลงไปในการเล่น ซึ่งสามารถเปลี่ยนดิสก์เกมได้หลากหลาย นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีการพัฒนาตัวเครื่องเล่นและซอฟต์แวร์ให้มีความทันสมัยยิ่งขึ้น เรียกว่าเครื่องเล่นเกม Play station โดยใช้ซอฟต์แวร์ที่เป็นแผ่นซีดี - รม



สำหรับใส่ลงในเครื่องเล่นแทนการเล่นโดยใช้ดัลบ์เกมในแบบดั้งเดิม ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นอย่างมาก

### 3 . Hand Held Video Game

เป็นวิดีโอเกมขนาดเล็กแบบมือถือ มีจอภาพและดัลบ์เกมอยู่ในตัว สามารถพกพาติดตัวไปได้ ในปัจจุบันมีเกมที่ดัลบ์เกมสามารถแยกออกจากตัวเครื่องได้ และยังมีแบบที่สามารถเป็นเครื่องรับโทรทัศน์ได้อีกด้วย

### 4 . Computer Game

เป็นวิดีโอเกมที่มีลักษณะรูปแบบและเนื้อหาคล้ายกับเกม Play station ซึ่งใช้ซอฟต์แวร์ที่เป็นแผ่นดิสก์หรือซีดี - รม สำหรับเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากตัวซอฟต์แวร์มีความหลากหลายและมีราคาไม่แพงเมื่อเปรียบเทียบกับดัลบ์เกมที่ใช้สำหรับวิดีโอเกม นอกจากนี้ยังอาจเลือกเล่นเกมจากโปรแกรม Internet ได้อีกด้วย

#### ประเภทของเนื้อหาเกม ( Software )

เนื้อหาของเกมอิเล็กทรอนิกส์แบ่งออกเป็น 8 ประเภท ดังนี้

#### 1 . เกมแอ็คชั่น ( Action Game )

เป็นเกมที่มีตัวละครเคลื่อนที่ไปในเกม อาจเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์ หรืออื่น ๆ นอกจากนี้ อาจมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องเพื่อเพิ่มความเข้มข้น เช่น สตรีทไฟเตอร์ ร็อคแมน คอนทรา เป็นต้น

#### 2 . เกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง ( Role - Playing Game )

เป็นเกมที่มีการผจญภัยโดยตัวละครมีการพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ โดยที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้ จุดจำค่าต่าง ๆ ในการเล่น เช่น ดรากอนเควสท์ ฟินอลแฟนตาซี ดรากอนบอลแซด เป็นต้น

### 3. เกมยิง ( Shooting Game )

เป็นเกมที่มีลักษณะเป็นการขยับยานหรือเครื่องบินและยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา จุดเด่นของเกมคือการยิงเป็นส่วนใหญ่ ( ถ้าคนหรือสัตว์ต่าง ๆ ถูกรบยิงจะเรียกว่าเกมแอ็คชั่น ) เกมยิงนี้แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ แบบ 2 มิติ และแบบ 3 มิติ โดยเกมยิง 2 มิติ จะมีทั้งเกมแบบยิงในแนวตั้งหรือแนวนอน ส่วนเกมยิง 3 มิติ จะเป็นเกมที่ผู้เล่นนั่งอยู่หน้าเครื่องบังคับ หรือช่องที่ลึกลงไปสำหรับนั่งขยับยาน เช่น สตาร์ฟอร์ส วอร์คราฟท์ กราดิอุส เป็นต้น

### 4. เกมผจญภัย ( Adventure Game )

เป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกว่าคุณเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตัวเองได้ เนื้อเรื่องของเกมนั้นจะถูกกำหนดเอาไว้แล้ว ซึ่งถ้าผู้เล่นเกมไม่ตรงกับที่โปรแกรมกำหนดไว้ ผู้เล่นจะไม่สามารถล้างเกม หรือ เคลียร์เกมได้ เช่น มารีโอ 3 อัลติมา เป็นต้น

### 5. เกมจำลองสถานการณ์ ( Simulation Game )

เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ มารวมอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบ ผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาในการวางแผนและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เช่น เออร์บันแซมเบียน เอสดีกันดั้ม เกมเศรษฐกิจ เป็นต้น

### 6. เกมกีฬา ( Sports Game )

เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น รถแข่ง เทนนิส สก๊ากเกอร์ กอล์ฟ ฟุตบอล เป็นต้น

### 7. เกมปริศนา ( Puzzle Game )

เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการแก้ไขปัญหาของเกม เช่น เตตริส ปราสาทลึกลับ ไอคิว ฟินอล เป็นต้น

### 8. เกมฝึกสมองเสริมความรู้ ( Education Game )

เป็นเกมที่ฝึกทักษะ เชาวน์ปัญญา และแฝงความรู้ให้กับผู้เล่นไปในตัว เช่น แม็ท พาสเชิลเวิร์ด เป็นต้น

นอกจากนี้ ยงยศ พรตปกรณ์ ( 2532 ) ( อ้างถึงในศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ ) ได้แบ่งประเภทของเนื้อหาวิดีโอเกมไว้ดังนี้

1. เกมสำหรับเด็ก จะเป็นเกมง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เพื่อให้เหมาะกับความสามารถของเด็ก
2. เกมการศึกษา เป็นเกมที่สอดแทรกความรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดทักษะ เช่น เกมด้านคณิตศาสตร์ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. เกมไฟ้ หมากรุก เป็นเกมที่จำลองวิธีการเดินของหมากรุก หรือกฎเกณฑ์ของไฟ้
4. เกมฝึกสติปัญญา เช่น เกมฝึกทักษะความถนัด เกมต่อภาพ มีส่วนคล้ายเกมการศึกษา แต่ไม่เน้นด้านวิชาการมากนัก
5. เกมค่ายกล เป็นเกมฝึกสติปัญญา โดยเน้นหนักไปด้านตรรกศาสตร์หรือวิธีการแก้ปัญหา
6. เกมกีฬา เป็นการจำลองสถานการณ์ในการเล่นกีฬาต่าง ๆ เช่น กอล์ฟ สนุกเกอร์ ฟุตบอล ฯลฯ ซึ่งสามารถใช้ฝึกหัดการเล่นกีฬา
7. เกมต่อสู้ประเภทหมัดมวย มีการจัดตัวแสดงในเกมโดยใช้ดาราที่มีชื่อเสียง เช่น เกมไมค์ ไทสัน บรูซ ลี เป็นต้น
8. เกมสงคราม จำลองสภาพสงครามมาให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนว่าตนเองร่วมอยู่ในเหตุการณ์ ซึ่งจะมีทั้งสงครามทางอากาศ ทางบก และทางเรือ
9. เกมอวกาศ ส่วนมากจะเป็นเกมยิงในอวกาศ เน้นการทำลาย การโจมตี
10. เกมผจญภัย เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องต่อสู้จากผจญภัยเป็นด่าน ๆ เพื่อไปสู่จุดหมาย
11. เกมจากภาพยนตร์ จะเป็นการนำภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูง ๆ มาจัดทำเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในสถานการณ์ของภาพยนตร์นั้น

สำหรับในประเทศสหรัฐอเมริกาได้แบ่งประเภทของเกมดังนี้ ( นิตยสารคอมพิวเตอร์ 2535 )

1. Strategy Game ( STG ) เป็นเกมที่ต้องวางแผนและใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาต่าง ๆ
2. Simulation Game ( SIG ) เป็นเกมที่มีการจำลองสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่มีลักษณะคล้ายกับความเป็นจริง
3. Adventure Game ( ADG ) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกว่าตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่อย่างไรก็ตามจะเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดเอาไว้แล้ว
4. Role – playing Adventure Game ( RPG ) เป็นเกมที่มีลักษณะคล้ายกับเกมผจญภัยแต่ตัวละครนั้นสามารถที่จะพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้

5. Wargame ( WG ) เป็นเกมที่จำลองสงครามหรือการรบต่าง ๆ ในอดีตหรืออนาคต
6. Action / Arcade Game ( ACG ) เป็นเกมที่มีเล่นในเกมนอกระดาน เกมที่มีตัวละครเคลื่อนไหวไปมาหรือเกมขับเครื่องบิน รถ ยานอวกาศต่าง ๆ

อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันซอฟต์แวร์เกมแต่ละประเภทได้ถูกผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก และบางเกมก็มีเนื้อหาที่รุนแรง แสดงออกในเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ในสหรัฐอเมริกาจึงมีการก่อตั้งองค์กรเอกชนเพื่อตรวจสอบและจัดระดับความรุนแรงของเนื้อหาในวิดีโอเกม เช่น กลุ่มต่อต้านความรุนแรงในภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ ( National Coalition on Television Violence - NCTV ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบเพื่อจัดแบ่งระดับความรุนแรงของเนื้อหาในวิดีโอเกม โดยใช้เกณฑ์ในการจัดแบ่งระดับเช่นเดียวกับภาพยนตร์ที่ใช้อายุของผู้ชมเป็นเกณฑ์ สำหรับการแบ่งระดับความรุนแรงในวิดีโอเกมจะพิจารณาจากเนื้อหาว่ารุนแรงมากไปสำหรับเด็กหรือไม่ โดยแบ่งเป็น 6 ระดับ ดังนี้

1. G หมายถึง เกมที่ไม่มีเนื้อหารุนแรง ส่วนมากเป็นเกมประเภทกีฬา
2. PVG หมายถึง เกมที่มีเนื้อหารุนแรงขึ้นมาบ้าง อาจทำให้เด็กที่เล่นตกใจได้ แต่ไม่รุนแรงถึงขั้นเป็นอันตรายมากนัก ในการเล่น เด็กควรอยู่ในการดูแลของผู้ใหญ่
3. R - 13 หมายถึง เกมที่มีเนื้อหารุนแรง อาจมีอันตรายทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าว เนื้อหาอาจต่อต้านสังคม หรือขัดต่อศีลธรรมอันดีงาม ไม่สมควรให้เด็กเล่น
4. R - 18 หมายถึง เกมที่มีเรื่องราทางเพศแฝงอยู่ หรือมีเนื้อหาต่อต้านสังคมอย่างรุนแรงไม่สมควรให้เด็กเล่น
5. R - V หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาทำให้ผู้เล่นก้าวร้าวได้ ไม่สมควรให้เด็กเล่น
6. XV หมายถึง เกมที่มีเนื้อหารุนแรง มีผลกระทบต่อผู้เล่นทำให้เกิดความก้าวร้าวสูงขึ้น ไม่สมควรให้เด็กเล่นอย่างเด็ดขาด ( กุลธิดา ธรรมวิภาชน์ , 2538 )

จากการจัดแบ่งประเภทของเกมตามเนื้อหาในลักษณะดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการพิจารณาโดยใช้ประเด็นความรุนแรงเป็นเกณฑ์ ทั้งนี้ความคิดเห็นหรือทัศนคติของประชาชนทั่วไปที่มีต่อเกมอิเล็กทรอนิกส์ก็ค่อนข้างเป็นไปในทางลบ อีกทั้งในปัจจุบันได้มีการลักลอบนำเข้าและจำหน่ายซอฟต์แวร์ที่ผิดกฎหมายอยู่เป็นจำนวนมาก โดยส่วนหนึ่งเป็นเกมที่มีเนื้อหาในเรื่องเพศที่ลามกอนาจาร ( Sex Software ) ดังนั้นคนส่วนใหญ่จึงมองเกมอิเล็กทรอนิกส์ว่าเป็นสื่อที่มอมเมาเยาวชนและอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน ความก้าวร้าว และชอบใช้ความรุนแรงตามมาในที่สุด

ในประเด็นที่เกี่ยวกับเนื้อหาของเกมนั้น ในต่างประเทศจะมีการแบ่ง Rating อย่างชัดเจน เกมที่ผลิตขึ้นสำหรับผู้ใหญ่จะไม่จำหน่ายให้กับเด็ก เพราะในเกมนั้นอาจจะมีเนื้อหาที่รุนแรงหรือเรื่องเพศโจ่งปอน แต่เนื่องด้วยทัศนคติของคนไทยส่วนใหญ่ยังเห็นว่าเกมอิเล็กทรอนิกส์เป็นเพียงของเด็กเล่น จึงไม่มีการกำหนดอายุของผู้เล่น ดังนั้นเด็กที่มีอายุเพียง 5 ปี ก็อาจจะควงปืนเล่นเกม

Die Hard ที่มีจากการยิงถล่มกัน หรือขั้วรถชนเด็กข้ามถนนก็ได้ ( มติชน , 11 เม.ย. 2541 ) และจากคอลัมน์รู้ด้วยกันวันละเรื่อง " วิดีโอเกม " : เด็กก้าวร้าว , มติชน ฉบับวันที่ 6 เมษายน 2536 ( อ้างถึงในอาภรณ์ ปิยะเวช , 2538 ) มีเนื้อความว่า

" คนที่เป็นพ่อแม่ผู้ปกครองทราบหรือไม่ว่า วิดีโอเกมกำลังจะเปลี่ยนพฤติกรรมลูกหลานของท่านไปในทางที่เสียหาย จากการวิจัยพบเนื้อหาในวิดีโอเกมมักจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามและเน้นความรุนแรง ดุเดือด เสียเป็นส่วนใหญ่ ทำให้เด็กที่เล่นบ่อย ๆ ย่อมจะซึมซับและสั่งสมไว้เป็นความรู้สึกนึกคิดที่มีผลต่อสุขภาพ ทำให้ก้าวร้าว นิยมใช้ความรุนแรงตัดสินเมื่อเกิดความขัดแย้ง ทั้งนี้เพราะวิดีโอเกมให้โอกาสแก่ผู้เล่นเพียงแพ้หรือชนะ ชำหรือไม่ชำศัตรู ทำให้เด็กไม่ได้เรียนรู้ถึงการประนีประนอม และถ้าสังเกตจะพบว่า เด็กมักใช้กำลังแย่งชิงของจากน้องหรือเพื่อนที่อ่อนแอกว่า โดยเพียงมุ่งหวังเอาชนะ ซึ่งดูจะเป็นผลเสียมากกว่าผลดี คณะวิจัยจึงส่งคำเตือนมาขอให้พ่อแม่ผู้ปกครองช่วยเพิ่มความเอาใจใส่ในการเลือกวิดีโอเกมที่เหมาะสมให้เด็ก และถ้าจะให้ดีควรหากิจกรรมอื่นเสริมให้แทนการปล่อยให้เด็กเล่นแต่วิดีโอเกม เพราะการเคลื่อนไหวน้อยจะมีผลเสียต่อพัฒนาการทางร่างกาย สมอง และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กได้ "

นอกจากนี้ ข่าวเหตุการณ์รุนแรงหรือการก่ออาชญากรรมที่ถูกตีพิมพ์ตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือเป็นบทความตามนิตยสารต่าง ๆ ที่พบเห็นในปัจจุบัน บางเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นยังมีการอ้างถึงว่ามีส่วนเกี่ยวข้องมาจากการเล่นเกมของเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์การสังหารหมู่เด็กนักเรียนในโรงเรียนที่ประเทศสหรัฐอเมริกาที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งและเหตุการณ์ในลักษณะนี้ยังได้เกิดขึ้นในประเทศอื่น ๆ ตามมา จากคอลัมน์จิตแพทย์พาที เรื่อง "สังหารหมู่" , นิตยสารใกล้หมอ ฉบับที่ 6 ประจำเดือนมิถุนายน 2542 น.พ. เกษม ดันติผลลาชีวะ ให้ความเห็นต่อเหตุการณ์ดังกล่าวว่า " การสังหารหมู่ที่เกิดขึ้นนั้นไม่ใช่ปรากฏการณ์การฆาตกรรมธรรมดา เพราะมีความแปลกอยู่หลายประการ คือ ฆาตกรเป็นเด็กหรือวัยรุ่น มีการกระทำเป็นกลุ่มมิใช่คนเดียวลำพัง และเป็นการกระทำต่อบุคคลที่มีได้รู้จักหรือมีความโกรธแค้นกันมาก่อน พฤติกรรมเช่นนี้เป็นพฤติกรรมในกลุ่มของความก้าวร้าว ( Aggressive ) และความรุนแรง ( Violence ) สาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมนี้ขึ้นมักมีปัจจัยหลายอย่างเป็นองค์ประกอบซึ่งอาจได้แก่ ประวัติภูมิหลังของเด็ก การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว เจตคติ ( Attitude ) ที่มีต่อบุคคลที่เป็นเหยื่อ และปัจจัยอีกอย่างหนึ่งที่ช่วยเสริมให้คนก่อความรุนแรงได้ง่ายขึ้น ได้แก่ การเลียนแบบทั้งจากชีวิตจริงและจากสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวบู๊ล้างผลาญ เลือดท่วมจอ ประกอบกับการเล่นเกมประเภทสงครามทำลายล้างศัตรู การยิงถล่มฆ่าฟันกัน ก็ยิ่งเสริมให้ความรุนแรงเกิดได้ง่ายขึ้น "

และต่อมาวันที่ 18 มิถุนายน 2542 หนังสือพิมพ์ The Nation ได้นำเสนอข่าวเหตุการณ์สะเทือนความรู้สึกของสังคมอีกครั้งหนึ่งเกี่ยวกับการตัดสินใจฆ่าตัวตายของเด็กชายไทยวัย 14 ปี หลังจากที่มีความเชื่อตามเนื้อหาของการ์ตูนจากวิดีโอเกมที่เขาคัดลอก จนกลายเป็น

โศกนาฏกรรมที่เป็นบทเรียนสอนผู้ปกครองเป็นอย่างดีเกี่ยวกับการรับสื่อของเด็ก ในเนื้อหาข่าวระบุว่าเด็กชายผู้นี้มักจะอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นประจำ ชอบดูภาพยนตร์แนวบู๊แอ็คชั่น โดยเฉพาะชอบเล่นวิดีโอเกมเป็นอย่างมาก และมีการตั้งข้อสันนิษฐานว่าเกม "Final fantasy" ซึ่งเป็นเกมล่าสุดที่เด็กผู้นี้ได้เล่นเป็นชนวนกระตุ้นให้มีความรู้สึกอยากฆ่าตัวตาย โดยก่อนหน้านี้นี้เด็กเคยพูดคุยกับญาติและเพื่อน ๆ เกี่ยวกับการฆ่าตัวตายและยังกล่าวว่าอยากจะไปเกิดใหม่ที่ประเทศญี่ปุ่น เพื่อที่จะเป็นนักออกแบบวิดีโอเกมทีนั้น

ในประเด็นเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อวิดีโอเกมต่อสังคม ดร. พันธุ์ศักดิ์ ศิริรัชตพงษ์ รองผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติหรือเนคเทค ( Nectec ) ( จากนิตยสารริตเตอร์ ไตเจสท์ ฉบับเดือนมีนาคม .2542 ) ได้ให้ทัศนะว่า "ถึงแม้ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของวิดีโอเกมที่แฝงความรุนแรงในประเทศไทยจะยังไม่มีผลกระทบที่รุนแรงอย่างเช่นในต่างประเทศ แต่ก็เป็นการดีที่ได้ตระหนักถึงภัยนี้แต่เนิ่น ๆ เกมในคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมที่น่าเข้าจากต่างประเทศยังไม่มี การเซ็นเซอร์ ( Censor ) หรือเกมที่อยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต ( Internet ) ก็สามารถดาวน์โหลด ( Down load ) ได้เลย วิธีการป้องกันเด็ก ๆ จากเกมที่รุนแรงเหล่านี้ก็คือ ต้องสร้างภูมิคุ้มกันในครอบครัวและโรงเรียน โดยผู้ปกครองต้องแนะนำบุตรหลานว่า สิ่งใดควรไม่ควร นอกจากนี้ควรให้บุตรหลานสร้างความคุ้นเคยกับคอมพิวเตอร์ตั้งแต่เด็ก ๆ ด้วยการรู้จักเล่นเกมที่เหมาะสมและเสริมทักษะพร้อมทั้งใช้เวลาอย่างถูกต้อง ในขณะที่เด็กผู้ใหญ่ก็ต้องคอยดูแลชี้แนะอย่างใกล้ชิด และในส่วนของผู้ผลิตซอฟต์แวร์ก็ควรที่จะพัฒนาเกมที่สร้างสรรค์และไม่ใช้ความรุนแรง ซึ่งปัจจุบันมีหลายบริษัทของไทยที่เริ่มนำแนวคิดนี้ไปใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ให้มีประโยชน์มากขึ้น"

ถึงแม้ว่าคนส่วนใหญ่จะยังคงมีทัศนคติต่อการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ในด้านลบ อย่างไรก็ตาม มีหลายฝ่ายที่ออกมาปฏิเสธความคิดเห็นในลักษณะดังกล่าว โดยเฉพาะข้อกล่าวหาที่ว่า วิดีโอเกมมีเนื้อหารุนแรง ก้าวร้าว เต็มไปด้วยการต่อสู้เอาชนะ ซึ่งในแง่นี้ แพทริเซีย กรีนฟิลด์ ( Patricia Greenfield ) ได้โต้แย้งว่า ความรุนแรงก้าวร้าวนั้นมีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ หนังสือ หรือภาพยนตร์ ในส่วนของวิดีโอเกมนั้น เล่นให้ดึงดูดใจของมันมิได้อยู่ที่เนื้อหารุนแรงก้าวร้าว แต่อยู่ที่ "Action" คือผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง อีกทั้งเนื้อหาของวิดีโอเกมก็มีทั้งที่รุนแรงและไม่รุนแรง วิดีโอเกมจำนวนมากเป็นเกมแข่งขันกีฬา ซึ่งเด็กวัยรุ่นญี่ปุ่นโปรดปรานมาก นอกจากนี้ยังมีเกมลับสมองและเกมเสริมภาษาให้เลือกเล่นได้อีกประเภทหนึ่ง ( วิชา อุตมฉันท์ , 2536 ) และจากหนังสือเรื่อง Mind and Media ของ แพทริเซีย กรีนฟิลด์ ซึ่งเป็นชุดหนึ่งในหนังสือชุดพัฒนาเด็ก ( Developing child series ) ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องวิดีโอเกมเท่า ๆ กับคอมพิวเตอร์และโทรทัศน์ ในทางเดียวกัน หนังสือ Understanding new media ของ มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ( Harvard ) ได้เสนอว่า สื่อวิดีโอเกมจะเป็นสื่อที่สร้างสรรค์มากหากเรานำมาใช้อย่างเป็นประโยชน์ โดยสามารถเป็นประตูนำไปสู่คอมพิวเตอร์ เด็กที่ได้มีโอกาสเล่นวิดีโอเกม

จะมีทักษะที่เข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กอื่น เพราะเด็กที่เล่นวิดีโอเกมเก่ง ก็คือเด็กที่สามารถแก้ปัญหาที่จัดโปรแกรมไว้แล้วในคอมพิวเตอร์ได้ดีที่สุด นอกจากนี้ยังพบว่าในต่างประเทศมีการใช้สื่อประเภทเกมอิเล็กทรอนิกส์ในการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้ป่วยทางด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

หากพิจารณาจะเห็นได้ว่า ตั้งแต่สื่อวิดีโอเกมเริ่มมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในปัจจุบัน โดยเฉพาะบทบาทที่มีต่อเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มหลักที่นิยมใช้สื่อบันเทิงประเภทนี้ ก็ได้มีการวิเคราะห์ศึกษาวิจัยกันในหลายแง่มุม ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อหาข้อสรุปว่าเครื่องเล่นชนิดนี้แท้จริงแล้วจะก่อให้เกิดประโยชน์หรือโทษต่อเยาวชนและสังคมอย่างไร แต่อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีงานวิจัยใดที่จะสรุปผลการศึกษาดูอย่างชัดเจนถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น อีกทั้งงานวิจัยที่ผ่านมาต่างมุ่งศึกษาจากการสำรวจผู้รับสารที่เป็นผู้เล่นเกม และบุคคลรอบข้าง เช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ ถึงพฤติกรรมที่อาจเป็นผลกระทบต่าง ๆ จากการเล่นเกม แต่ยังไม่เคยมีการวิเคราะห์ถึงเนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมในแต่ละประเภทอย่างละเอียดถี่ถ้วนโดยตรง ว่ามีลักษณะข้อดี ข้อเสีย หรือ แนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนหรือไม่ อย่างไร รวมทั้งยังไม่มีการศึกษาจากทัศนะของบุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจถึงสาเหตุหรือองค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดแนวพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ตลอดจนบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหาอันเกิดขึ้นจากจิตใจและพฤติกรรมของคนในสังคม และหากพิจารณาถึงความสำคัญดังกล่าว “นักจิตวิทยา” ถือเป็นบุคคลกลุ่มหนึ่งซึ่งมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องด้วยบุคคลเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการแก้ไขปัญหาสังคม โดยเฉพาะทางด้านการให้คำปรึกษา แนะนำ รวมทั้งให้การบำบัดและฟื้นฟูแก่ผู้ที่ประสบปัญหาอันสืบเนื่องมาจากสภาวะทางจิตใจ อารมณ์ ไปจนถึงพฤติกรรม ฉะนั้นนักจิตวิทยาจึงเป็นบุคคลกลุ่มหนึ่งซึ่งสามารถให้ข้อคิดและอธิบายโดยการวิเคราะห์ถึงผลกระทบในลักษณะดังกล่าวได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

จากเหตุผลในข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาถึงความเห็นและมุมมองของนักจิตวิทยาในแต่ละสาขาที่มีต่อเนื้อหาวิดีโอเกม ตลอดจนแนวโน้มของผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อเยาวชนในแง่มุมต่าง ๆ ตั้งแต่พัฒนาการทางสติปัญญา การเรียนรู้ ความคิดจิตใจ และอารมณ์ ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมการแสดงออกต่าง ๆ ทั้งนี้เนื่องจากการใช้ศาสตร์ทางด้านจิตวิทยาอธิบายลักษณะต่าง ๆ ของมนุษย์ที่อาจเป็นผลจากสื่อ จะทำให้ทราบและเข้าใจถึงพฤติกรรมที่อาจเป็นผลกระทบตามมา ตลอดจนสามารถอธิบายถึงสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับสื่อวิดีโอเกม ดังนั้นการศึกษาถึงทัศนะของนักจิตวิทยาโดยใช้หลักการทางจิตวิทยาวิเคราะห์เนื้อหาวิดีโอเกมแต่ละประเภท จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยในประเด็นดังกล่าวได้อย่างชัดเจนโดยตรง

## วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงเนื้อหาของสื่อวีดีโอเกมประเภทต่าง ๆ
2. เพื่อศึกษาถึงทัศนคติของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาของวีดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย
3. เพื่อศึกษาถึงทัศนคติของนักจิตวิทยาเกี่ยวกับผลกระทบของเนื้อหาของวีดีโอเกมแต่ละประเภทที่จะมีต่อพัฒนาการในด้านสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน

## ปัญหำนำวิจัย

1. นักจิตวิทยามีทัศนคติต่อเนื้อหาของวีดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทยอย่างไร
2. ในทางจิตวิทยา เนื้อหาของสื่อวีดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชนหรือไม่ อย่างไร

## สมมติฐานในการวิจัย

1. จากทัศนคติของนักจิตวิทยา เนื้อหาของสื่อวีดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทยมีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร
2. ในทางจิตวิทยา เนื้อหาของสื่อวีดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่นและประเภทของเนื้อหาเกมที่เยาวชนเลือก โดยเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือยิง จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านลบเป็นส่วนใหญ่ และเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกเป็นส่วนใหญ่

## ขอบเขตในการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาถึงทัศนคติและมุมมองของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาของวีดีโอเกม ซึ่งถือเป็น "สาร" ( Message ) ในกระบวนการสื่อสารเท่านั้น
2. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาถึงเนื้อหาของวีดีโอเกมจากซอฟต์แวร์ประเภทซีดี – รมที่ใช้เล่นกับเครื่องเล่นเกมประเภท Play station เท่านั้น เนื่องจากปัจจุบันเครื่องเล่นเกมประเภทนี้กำลังได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นจำนวนมาก เพราะเนื้อหาของเกมมีความหลากหลาย ทันสมัย อีกทั้งตัวเครื่องเล่นและซอฟต์แวร์ก็มีราคาไม่แพง นอกจากนี้ยังมีสถานที่ให้เช่าเวลาในการเล่นเกมอย่างแพร่หลายอีกด้วย



3. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาจำกัดเฉพาะในด้านทักษะของนักจิตวิทยาไทยเกี่ยวกับผลกระทบจากเนื้อหาวิดีโอเกมที่มีต่อเยาวชนในกรุงเทพมหานครเท่านั้น
4. ในด้านการศึกษาถึงผลกระทบที่มีต่อเยาวชน จะศึกษาถึงผลกระทบต่อเยาวชนผู้เล่นที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 12 – 15 ปีเท่านั้น ทั้งนี้จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่าเยาวชนที่อยู่ในช่วงอายุดังกล่าวจะมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อชนิดนี้มากที่สุด ดังนั้นเยาวชนในช่วงวัยนี้จึงมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบต่าง ๆ จากการเล่นเกมได้มากกว่าช่วงวัยอื่น ๆ

### นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1. ทักษะ หมายถึง มุมมอง ความคิดเห็น การยืนยัน การลงมติ ตลอดจนการวิพากษ์วิจารณ์ในแง่มุมต่าง ๆ
2. นักจิตวิทยา หมายถึง ผู้ปฏิบัติงานทางจิตวิทยา ผู้ที่มีความรู้ และประสบการณ์ทางด้านจิตวิทยาในสาขาต่าง ๆ
3. สื่อ หมายถึง ช่องทางหรือตัวกลางที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดข้อมูลหรือสารไปยังผู้รับสาร ตามกระบวนการการสื่อสาร
4. เนื้อหาสื่อวิดีโอเกม หมายถึง เนื้อหาสาระอันประกอบไปด้วยภาพและเสียงต่อเนื่องเป็นเรื่องราวในเกมแต่ละประเภท
5. ผลกระทบ หมายถึง แนวโน้มที่จะส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านผลดีและผลเสียหรือความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ในแต่ละแง่มุม
6. เยาวชน หมายถึง เยาวชนผู้เล่นวิดีโอเกมที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 12 – 15 ปี
7. ฮาร์ดแวร์ หมายถึง เครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ รวมทั้งอุปกรณ์ต่อพ่วงต่าง ๆ อาทิ สายต่อปิ่นที่ใช้ยิงในการเล่น เกม เครื่องควบคุมการเล่นแบบต่าง ๆ เป็นต้น
8. ซอฟต์แวร์ หมายถึง โปรแกรมเกมที่ใช้เล่นกับเครื่องเล่น ซึ่งมีทั้งสามารถเปลี่ยนได้และบรรจุถาวรในเครื่องเล่นเกม

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงทักษะของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย ตลอดจนผลกระทบที่มีต่อเยาวชนทั้งในด้านพัฒนาการทางสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ และพฤติกรรมการแสดงออก จากการวิเคราะห์ทางจิตวิทยา
2. ผลจากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อเยาวชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ในการนำไปพิจารณาเพื่อให้มีการวางแผนการใช้สื่อประเภทเกมอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างเหมาะสมและเป็นไปในทางที่สร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

3. ผลจากการวิจัยสามารถเป็นแนวทางสำหรับองค์กร สถาบัน หรือหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่าง ๆ เพื่อจะนำไปพัฒนาสื่อประเภทเกมอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งที่มีอยู่ในปัจจุบันและที่จะผลิตขึ้นต่อไปในอนาคตให้ก่อประโยชน์แก่เยาวชนได้อย่างแท้จริง



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## บทที่ 2

### ทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง "ทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน" มีทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เงื่อนไขการกระทำและปัญญาทางสังคม
2. แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก
3. แนวคิดเกี่ยวกับเด็กกับเกมคอมพิวเตอร์
4. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็ก
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์และผลกระทบ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เงื่อนไขการกระทำและปัญหาทางสังคม

จากทัศนคติของบุคคลหลายฝ่ายที่คิดเห็นว่าการเปิดรับสื่อต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันนั้นจะส่งผลกระทบต่อ ผู้รับในต่างต่าง ๆ มากมาย รวมทั้งการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของเยาวชนก็มีแนวโน้มที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ กับตัวผู้เล่นจนอาจถึงขั้นที่เป็นปัญหาทางสังคม หากพิจารณาจากเหตุผลดังกล่าวจะสอดคล้องกับหลักการทางจิตวิทยาที่ว่า "การเรียนรู้จะส่งผลกระทบต่อ การแสดงออกทางพฤติกรรม" ดังจะอ้างอิงได้จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน คือ ทฤษฎีของบี เอฟ สกินเนอร์ ( B. F. Skinner ) และ อัลเบิร์ต แบนดูรา ( Albert Bandura ) ซึ่งหลักพื้นฐานของทั้งสองทฤษฎีนั้นเชื่อว่าพฤติกรรมต้องมีสาเหตุและเชื่อว่าถ้าเราควบคุมพฤติกรรมที่ปรากฏ ( overt behavior ) ได้ เราก็จะสามารถควบคุมพฤติกรรมภายใน ( covert behavior ) ได้ โดยสกินเนอร์ได้อธิบายว่า พฤติกรรมมีสาเหตุจากการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับเงื่อนไขผลกรรม อันได้แก่ เงื่อนไขเสริมแรงและเงื่อนไขลงโทษ เช่น พฤติกรรมตั้งใจเรียนแล้วได้คะแนนสูง แสดงพฤติกรรมเป็นหัวโจกแล้วได้รับการยกย่องให้เป็นหัวหน้าแก๊งค์ การได้คะแนนสูง ได้เป็นหัวหน้าแก๊งค์เป็นตัวเสริมแรงที่ทำให้เด็กตั้งใจเรียนและการเป็นหัวโจกเพิ่มขึ้น แต่ถ้าลอกข้อสอบแล้วครูปรับตกทุกวิชา ชกต้อยพี่น้องแล้วผู้ปกครองทำโทษ การถูกปรับตกและถูกทำโทษจะเป็นการลงโทษ เด็กจะยุติการลอกข้อสอบและยุติการชกต้อยลง

ดังนั้นการเรียนรู้ความสัมพันธ์ว่า ถ้าแสดงพฤติกรรมหนึ่งแล้วจะได้รับเงื่อนไขเสริมแรงมนุษย์จะแสดงพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก แต่ถ้ารู้ว่าแสดงพฤติกรรมหนึ่งแล้วจะได้รับการลงโทษก็จะยุติการแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ

ส่วนแบนดูรานั้นมีแนวความคิดว่า เด็กวัยรุ่นจะเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบ ( model ) โดยสังเกตว่าตัวแบบทำอะไรแล้วได้รับผลกระทบอะไร เมื่อสังเกตแล้ว ผู้สังเกตจะเกิดความคิดว่าตนสามารถทำพฤติกรรมแบบใดได้อย่างไร และในวันข้างหน้าผู้สังเกตก็จะระลึกแบบแผนพฤติกรรมออกมากระทำได้

การเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบเกิดขึ้นได้ทั่วไปในสังคมกับบุคคลทุกเพศ ทุกวัย เช่น เด็กวัยรุ่นเลียนแบบการแต่งกายจากตัวแบบซึ่งอาจเป็นเพื่อนสนิท หรือเลียนแบบภาษาสแลงจากกลุ่มเพื่อน นักศึกษาแพทย์ฝึกการผ่าตัดโดยสังเกตวิธีผ่าตัดจากอาจารย์แพทย์ ฆาตกรเลียนแบบการทำฆาตกรรมจากภาพยนตร์ การเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบจึงทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่ เสริมพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นและยับยั้งการเกิดพฤติกรรมเดิม

ตัวแบบที่แบนดูรากล่าวถึงนั้น รวมถึงตัวแบบที่เป็นมนุษย์ด้วยภาพหรือที่เรียกว่า “ทัศนสัญลักษณ์” ต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ ( ในปัจจุบันอาจรวมถึงภาพจากการ์ตูน ) และคำบอกเล่า เช่น นิทานหรือนวนิยาย ซึ่งตัวแบบเหล่านี้จะทำหน้าที่ให้ข้อมูล จูงใจให้แสดงพฤติกรรมและให้การเสริมแรง ส่วนตัวแบบที่มีอิทธิพลให้เลียนแบบนั้น ตัวแบบต้องน่าสนใจ อันจะทำให้ผู้เลียนแบบใส่ใจ จูงใจและจำได้ ซึ่งจะนำไปสู่การเลียนแบบต่อไป

ในการวิจัยครั้งนี้จะพิจารณาว่า จากเนื้อหาวิดีโอเกมที่ยาวชนเลือกเล่นนั้น จะมีการเสริมแรงและการลงโทษที่แตกต่างกันไปตามลักษณะและประเภทของเกมแต่ละเกม เช่น การให้คะแนน การให้รางวัลต่าง ๆ การตัดกำลังของตัวละครในเกม หรือการตัดสินใจแพ้ - ชนะ จากทฤษฎีดังกล่าวสรุปได้ว่า การเสริมแรงและการลงโทษจะมีผลต่อการเรียนรู้และการแสดงพฤติกรรม ดังนั้นจะได้ศึกษาว่าการเสริมแรงและการลงโทษในเนื้อหาเกมต่าง ๆ เช่น การให้คะแนนเพิ่มขึ้นเมื่อฆ่าศัตรูในเกมตาย การให้แต้มเมื่อแข่งขันกีฬาชนะ หรือการปรับให้แพ้เมื่อปล่อยให้ศัตรูทำร้าย ซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ กติกาในโลกของสื่อชนิดนี้ แต่ในโลกของความเป็นจริง เด็กผู้เล่นมีแนวโน้มที่จะยึดเอาความคิดต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของเกมแต่ละเกมดังกล่าวมาใช้ในชีวิตจริงหรือไม่อย่างไร โดยจะใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เงื่อนไขการกระทำและปัญหาทางสังคมนี้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ต่อไป

### แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก

ถึงแม้ว่าปัจจุบันวิดีโอเกมจะถูกจัดให้เป็นสื่อชนิดหนึ่งซึ่งเป็นสื่อบันเทิงประเภทอิเล็กทรอนิกส์ แต่อย่างไรก็ตาม การศึกษาถึงบทบาทของวิดีโอเกมในฐานะที่เป็นสื่อ นั้นยังมีอยู่น้อยมาก เนื่องจากถูกจัดขึ้นมาให้เป็นสื่อใหม่ ตลอดจนยังไม่มีทฤษฎีใด ๆ ที่อ้างถึงอิทธิพลของสื่อชนิดนี้ได้อย่างชัดเจนโดยตรง ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้จึงจะใช้แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็กมาเป็นแนวทางในการศึกษาและเปรียบเทียบถึงลักษณะทางผลกระทบต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะสื่อโทรทัศน์มีลักษณะที่ใกล้เคียงกับสื่อวิดีโอเกมมากที่สุด โดยโทรทัศน์จัดเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงและเข้าถึงประชาชนได้อย่างกว้างขวาง หากพิจารณาถึงบทบาทของโทรทัศน์ในฐานะที่เป็น “สื่ออิเล็กทรอนิกส์” ประเภทหนึ่ง โดยเปรียบเทียบความคล้ายคลึงกับสื่อวิดีโอเกม ก็อาจกล่าวได้ว่าทั้งโทรทัศน์และวิดีโอเกมจัดเป็นสื่อที่ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการสร้างภาพ แสง สี และเสียงอย่างเป็นลำดับต่อเนื่อง นอกจากนั้นกลุ่มเป้าหมายหลักที่สำคัญกลุ่มหนึ่งที่ชื่นชอบการดูโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ก็คือ “เด็ก” ดังนั้นจึงมีผู้ที่สนใจและศึกษาถึงอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก โดยพิจารณาถึงผลกระทบในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

## 1. ผลกระทบทางด้านสติปัญญาและการเรียนรู้ ( Cognitive Effect )

การดูโทรทัศน์ของเด็กมีผลกระทบต่อสติปัญญา ทั้งด้านการเรียนรู้ทั่วไปและการเรียนรู้  
ในชั้นเรียนโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 1.1 การเรียนรู้ทั่วไป

ในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคแห่งสังคมข่าวสารและการแข่งขัน การเรียนในชั้นเรียนเพียง  
อย่างเดียวไม่เพียงพอ ส่งผลให้เด็กนักเรียนต้องปรับพฤติกรรมกรเรียนหรือการศึกษาหาความรู้ ให้  
สอดคล้องกับสภาพสังคมด้วยวิธีการต่าง ๆ สื่อมวลชนทั้งหลายได้มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ของ  
เด็กมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อ โทรทัศน์ เพราะจำนวนครอบครัวที่มีโทรทัศน์มีจำนวนเพิ่มขึ้น  
มากทั้งครอบครัวในเมืองและครอบครัวในชนบท Lowery และ De Fleur ( อ้างถึงใน สวภา ใ้อ  
ประเสริฐ , 2539 ) กล่าวว่า ถ้าเด็กได้ดูรายการโทรทัศน์ที่เป็นประสบการณ์จริง จะช่วยให้เด็กได้  
เรียนรู้เพื่อที่จะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่ดี แต่โทรทัศน์จะมีผลกระทบในทางลบ เมื่อเสนอสิ่งเร้าที่ทำให้  
เด็กขาดความคิดสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม นิรมล ชยุดสาหกิจ ( 2524 ) กล่าวว่า โทรทัศน์เสนอ  
แนวทางการดำรงชีวิตแบบต่าง ๆ และช่วยแนะแนวทางให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่จะทำ  
ให้เด็กนำมาใช้ได้ในชีวิตจริง และอุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ( 2525 ) กล่าวว่า ผู้ใหญ่หลายคนเชื่อว่าลูก  
หลานของตนฉลาดเพราะดูโทรทัศน์ เพราะโทรทัศน์ช่วยขยายการรับรู้ให้กว้างขวางขึ้นกว่าสมัยก่อน  
เด็ก ๆ มีโอกาสเห็นเพื่อนต่างชาติต่างภาษา เห็นชีวิตสัตว์ต่าง ๆ และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยา  
การ ผ่านทางโทรทัศน์ นอกจากนี้ สวัสดิ์ จงกล ( 2511 ) ยังกล่าวว่า โทรทัศน์จะช่วยฟื้นฟู  
ศีลธรรมจรรยาของชาติโดยกระตุ้นให้ผู้ดูหันมาสนใจกับรายการบางประเภทที่มีท้องเรื่องเกี่ยวกับ  
ความเป็นอยู่ในสมัยก่อน นอกจากนั้นรายการโทรทัศน์ยังกระตุ้นให้เด็กวัยรุ่นเป็นจำนวนไม่น้อย  
หันไปสนใจและอ่านหนังสือซึ่งเป็นต้นตอของเรื่องที่แสดงในโทรทัศน์ ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของ  
ชูดิมา สัจจามันท์ ( 2527 ) ที่ได้กล่าวว่า การดูโทรทัศน์ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านการอ่าน โดย  
เฉพาะภาพยนตร์หรือละครเป็นตอน ๆ ซึ่งมักกระตุ้นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ให้ติดตามอ่านเรื่องราวที่ลง  
พิมพ์เป็นตอน ๆ ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือรวมเล่มเป็นหนังสือการ์ตูน เพราะอยากรู้อเรื่องราว  
ล่วงหน้า และยังสอดคล้องกันกับภัทธีฎรี ประยูรเกียรติ ( 2520 ) ซึ่งได้ศึกษาอิทธิพลของรายการ  
โทรทัศน์ภาคค่ำต่อการอ่านของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร และพบว่า  
รายการสารคดีช่วยกระตุ้นการอ่านของนักเรียนชาย ส่วนนักเรียนหญิงรายการที่ช่วยกระตุ้นการอ่าน  
คือภาพยนตร์

ศรีธรรม ฐานะภูมิ ( 2532 ) กล่าวว่า ส่วนดีที่เด็กได้จากโทรทัศน์ก็มีมาก เช่น การมี  
ความรู้รอบตัวเพิ่มขึ้น ได้รับฟังข่าวสารในประเทศและต่างประเทศ ได้ชมสารคดีซึ่งเสริมความรู้ที่ได้  
รับจากโรงเรียนให้กว้างขวางขึ้น ภาพยนตร์หรือละครบางเรื่องก็ให้สาระในการดำเนินชีวิตและการแก้

ปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ของชีวิต นอกจากนี้เด็กยังได้ฝึกการฟังและการออกเสียง ได้ชมรายการกีฬา ดนตรี และการแสดงต่าง ๆ ตลอดจนรายการเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ประเพณีต่าง ๆ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้สามารถทำให้โลกทัศน์ของเด็กกว้างขวางขึ้น ทั้งยังเป็นแนวทางให้เด็กได้มีโอกาสเลือก เรียน เล่น และเลือกงานอดิเรกของเขาได้อีกด้วย รายการที่เกี่ยวกับพระราชพิธีต่าง ๆ พระราช ภารกิจของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รายการเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา และเรื่องราวเกี่ยวกับ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ของชาติ สามารถโน้มน้าวให้เกิดความรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ระลึกถึงพระคุณของสถาบันเหล่านั้น และประพาดิตนให้เหมาะสมได้ต่อไปเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

อย่างไรก็ตาม เข็มพร วิรุณราพันธ์ (2534) มีความเห็นว่าการดูโทรทัศน์ของเด็กเป็นการรับรู้ผลที่ถูกป้อนให้ฝ่ายเดียว เด็กจะไม่ได้ใช้ความคิดและจินตนาการ เพราะโทรทัศน์จะบอกให้หมดทุกอย่าง ส่วน เบญจวรรณ วิรุฬห์จรรย์ (2528) ได้แจกแจงข้อดี ข้อเสียของโทรทัศน์ต่อ สติปัญญาของเด็กดังนี้คือ ข้อดี ช่วยพัฒนาการอ่านและฟัง ช่วยให้เด็กรู้คำศัพท์มากขึ้น มีพื้นฐาน ความรู้และประสบการณ์ และรู้จักบุคคลที่ทำประโยชน์และอุทิศตนเพื่อชาติ ซึ่งจะทำให้เด็กได้เห็น แบบอย่างที่ดี ส่วนข้อเสียคือ ทำให้จำกัดการใช้ภาษา การใช้เหตุผล และความคิด ส่วนทางด้าน ผู้ปกครอง บิดามารดาคิดว่าเด็กที่มีอายุมากกว่า 12 ปีขึ้นไปจะได้รับอิทธิพลที่ดีจากโทรทัศน์ที่มีต่อ พัฒนาการด้านสติปัญญามากกว่าเด็กที่มีอายุต่ำกว่า

## 1.2 การเรียนรู้ในชั้นเรียน

การเรียนของนักเรียนเป็นกิจกรรมที่ต้องทำต่อเนื่องระหว่างบ้านและโรงเรียน การเรียน การสอนที่โรงเรียนครูต้องสอนศีลธรรม จริยธรรมและกิจกรรมต่าง ๆ ควบคู่กับเนื้อหาสาระของวิชา ต่าง ๆ ที่หลักสูตรกำหนด เพื่อให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ ดังนั้นการเรียนการสอนใน ชั้นเรียนจึงเป็นเพียงการสอนให้รู้จักหลักการและทฤษฎีต่าง ๆ ซึ่งนักเรียนต้องใช้เวลาช่วงที่อยู่บ้าน ทบทวนและฝึกปฏิบัติตามที่ครูมอบหมายหรือแนะนำ บิดามารดาหรือผู้ปกครองควรแนะนำ ดูแล และควบคุมเด็กอย่างใกล้ชิด ให้เอาใจใส่การเรียนสม่ำเสมอและรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่ง อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2525) และนริศ เจนวิระยะ (2529) มีความเห็นตรงกันว่าการที่เด็กใช้ เวลาดูโทรทัศน์มากทำให้ไม่มีเวลาอ่านหนังสือหรือทำการบ้าน ส่งผลให้การเรียนตกต่ำลงและจำกัด ความคิดและจินตนาการของเด็กเมื่อเปรียบเทียบกับที่อ่าน เพราะโทรทัศน์คิดให้หมดแล้วเด็กจึง กลายเป็นคนคิดไม่เป็น นอกจากนี้ยังทำให้เด็กมีความบกพร่องในการตั้งใจจดจ่อหรือมีสมาธิในการ เรียนลดลง จากการสอบ SAT (Scholastic Aptitude Tests) ของนักเรียนอเมริกัน กระทรวง ศึกษาธิการของสหรัฐอเมริกาแสดงความเห็นว่าโทรทัศน์มีส่วนทำให้นักเรียนสนใจบทเรียนน้อยลง ทำให้ ได้คะแนนหมวดคำศัพท์ภาษาอังกฤษน้อยลง

จากการศึกษาของมอนด์ชัย นินนาทนนท์ ( 2526 ) พบว่า นักเรียนมีความเห็นว่าโทษของการชม โทรทัศน์คือทำให้เสียการเรียนมากที่สุด ส่วนวิชาการ จันทรโคตร ( 2533 ) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบความคิดเห็นของครูพลศึกษาและนักเรียนเกี่ยวกับรายการกีฬาทางโทรทัศน์ที่มีผลต่อการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร พบว่าครูพลศึกษาและนักเรียนมีความคิดเห็นว่ารายการกีฬาทางโทรทัศน์มีผลต่อการเรียนวิชาดังกล่าวเป็นอย่างมากทั้งทางด้านความรู้ทางพลศึกษาและกีฬา ด้านคุณธรรมและความประพฤติ และด้านนันทนาการ นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มพูนเทคนิคและทักษะทางกีฬาอีกด้วย

จากการศึกษาต่าง ๆ ดังกล่าว จึงสรุปได้ว่าโทรทัศน์มีผลต่อการเรียนรู้ของเด็กทั้งในแง่บวกและแง่ลบ ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการได้แก่ จำนวนเวลาที่เด็กดูโทรทัศน์ ลักษณะของรายการที่เด็กดู สติปัญญาและวัยของเด็ก ดังนั้นบิดามารดา ผู้ปกครองควรให้ความสนใจต่อการดูโทรทัศน์ของเด็ก โดยแนะนำให้เด็กดูโทรทัศน์แต่พอประมาณ เพื่อไม่ให้กระทบต่อการเรียน คือต้องมีเวลาสำหรับทำการบ้าน ทบทวนบทเรียนและทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่สำคัญและจำเป็น จึงจะทำให้การดูโทรทัศน์เป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กมากขึ้น

## 2. ผลกระทบทางอารมณ์ ( Emotional Effect )

อิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็กในด้านของผลกระทบทางอารมณ์นั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเด็น ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

### 2.1 อารมณ์ - จิตใจ

จันตรี คุปตะวาทีน และคณะ ( 2535 ) รายงานว่าการชมรายการโทรทัศน์ของเด็กมีผลดีต่ออารมณ์และจิตใจของเด็กดังนี้ คือ เด็กได้รับความเพลิดเพลิน เกิดความรู้สึกอ่อนโยน สงสารผู้ที่มีโอกาสด้อยกว่า เกิดแรงจูงใจให้เด็กสำนึกในหน้าที่และความรับผิดชอบต่อนตนเอง รวมทั้งได้รับคติธรรมต่าง ๆ ส่วนผลเสีย คือ เด็กซึมซับความรู้สึกอิจฉาริษยา ความเห็นแก่ตัวจากภาพยนตร์หรือละคร และเกิดความกลัวโดยไม่มีเหตุผล เช่น กลัวภูตผีปีศาจ นอกจากนี้ประมะสตะเวทีน ( 2528 ) กล่าวว่า เด็กที่ดูรายการโทรทัศน์ประเภทอาชญากรรมมากจะไม่มีความรู้สึกตื่นเต้นอีกต่อไปเมื่อดูรายการประเภทนี้ในเวลาต่อมา ทั้งนี้เพราะได้ผ่านความตื่นเต้นมาจนจิตใจตายด้าน ดังนั้นจึงรู้สึกเฉยชาไม่เกิดอารมณ์ใด ๆ หลังจากดูรายการเช่นนั้น และกลายเป็นคนที่ไม่เห็นอกเห็นใจ ไม่ใยดีต่อคนที่ประสบเคราะห์กรรมจากอาชญากรรม ซึ่งสอดคล้องกับ Murray และ Lomborg ( อ้างถึงในจันตรี และคณะ . 2535 ) ที่ศึกษาในสหรัฐอเมริกาและพบว่า เด็กที่ชอบรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหารุนแรงจะมองเห็นความรุนแรงนั้นเป็นเรื่องธรรมดา เช่น ไม่ตื่นเต้นตกใจหรือห้ามปรามเมื่อเห็นเด็กอื่น ๆ เล่นกันด้วยความรุนแรงและต่อสู้กันด้วยกำลัง



อูร์ชยัน ( นามแฝง ) . ( 2517 ) กล่าวว่า จิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญของมหาวิทยาลัย แคลิฟอร์เนียได้ศึกษาการแสดงออกทางสีหน้าของเด็กจำนวนมากในขณะดูโทรทัศน์ พบว่าการแสดงออกทางสีหน้าของเด็กขณะดูโทรทัศน์จะบอกให้ทราบถึงอารมณ์ของเด็กได้อย่างชัดเจน เด็กแต่ละคนที่ดูโทรทัศน์ฉากโหดเหี้ยมทารุณจะแสดงสีหน้าไม่เหมือนกัน การแสดงออกทางสีหน้าจะทำนายอุปนิสัยใจคอของเด็กเมื่อเติบโตขึ้นได้ เช่น ถ้าเด็กดูภาพยนตร์ประเภทเหี้ยมโหด ดุร้าย ทารุณแล้วแสดงสีหน้าชื่นชมยิ้มแย้มอย่างพอใจ แสดงว่าเด็กคนนั้นโตขึ้นจะหัวแข็ง ชอบรุกรานและมีนิสัยใจคอเหี้ยมเกรียมอำมหิตด้วย ตรงกันข้ามถ้าเด็กดูแล้วแสดงสีหน้าไม่สนใจโยตีหรือแสดงสีหน้าไม่สบายใจ เศร้าใจหรือชิงชังบพาทของการแสดงในเรื่องนั้น ก็แสดงว่าเด็กคนนั้นมีจิตใจสุภาพอ่อนโยนและชอบช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อเติบโตขึ้นในอนาคต ซึ่งอูร์ชยัน ( 2517 ) ได้สรุปว่าการสังเกตอารมณ์ของเด็กขณะดูโทรทัศน์จะช่วยให้บิดามารดาหรือผู้ปกครองสามารถขัดเกลา หรือปรับอุปนิสัยของเด็กได้ตั้งแต่เยาว์วัย

## 2.2 ความก้าวร้าว

ความก้าวร้าว หมายถึง การกระทำที่รุนแรงกว่าปกติ มีผลทำให้ผู้อื่นหรือตนเองเจ็บปวด เกิดความเสียหายทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา การแสดงออกของความก้าวร้าวมีได้ 2 ทางคือ ทางวาจาและทางร่างกาย การมีพฤติกรรมก้าวร้าวบางครั้งไม่ใช่สิ่งเลวร้ายเสมอไป ในสภาพสังคมปัจจุบันซึ่งมีคนมากขึ้นและมีการแก่งแย่งเพื่อความอยู่รอด บางครั้งผู้ที่มีความเรียบร้อยเกินไปไม่อาจเอาตัวรอดได้ ส่วนผู้ที่มีความก้าวร้าวบ้างกลับสามารถมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปลอดภัย แต่พฤติกรรมก้าวร้าวนั้นจะถือว่าเป็นปัญหาหรือไม่ ขึ้นอยู่กับผลกระทบของพฤติกรรมที่แสดงออกต่อส่วนรวมหรือสังคม ถ้าพฤติกรรมใดก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมส่วนรวมและต่อตนเอง และคนส่วนใหญ่ในสังคมไม่แสดงพฤติกรรมแบบนั้น ก็ถือว่าการแสดงพฤติกรรมแบบนั้นเป็นสิ่งไม่ดีไม่เหมาะสม ในทางตรงกันข้ามถ้าพฤติกรรมที่แสดงออกนั้นเป็นที่ยอมรับของสังคม และไม่เกิดผลกระทบเป็นความเสียหายแก่ตนเองและส่วนรวม ก็ถือว่าพฤติกรรมนั้น ๆ เหมาะสมไม่มีปัญหา ซึ่งเมธี ปิยะคุณ ( 2531 ) ได้ให้ข้อสังเกตว่า เยาวชนในยุคปัจจุบันมีความก้าวร้าวเกินกว่าวัย เนื่องจากได้เห็นแบบอย่างพฤติกรรมก้าวร้าวแบบต่าง ๆ เช่น การประหารประหารฆ่าฟัน ประทุษร้ายซึ่งกันและกันตลอดเวลาทางโทรทัศน์ ทำให้เกิดความเคยชินกับความก้าวร้าว รุนแรงที่ปรากฏเสมือนหนึ่งเป็นพฤติกรรมปกติธรรมดา

รายการโทรทัศน์จะส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงเพียงบางกรณีเท่านั้น ถ้าเด็กสามารถแยกโลกความเป็นจริงออกจากโลกแห่งความฝันได้ก็คงไม่มีปัญหา แต่รายการโทรทัศน์อาจทำให้เกิดผลกระทบต่อเด็กได้ถ้ามีพฤติกรรมหนึ่งที่ไม่สมบูรณ์ในตัวเด็ก เช่น ในครอบครัวที่แตกแยก เด็กจะมีความรู้สึกปฏิเสธบิดามารดาหรือกลุ่มเพื่อน เป็นต้น ( สันทัศน์ , 2534 ) ซึ่งสอดคล้องกับ

สุภาพรณ พงศ์หล่อพิศิษฐ์ ( 2525 ) ที่กล่าวว่า สื่อมวลชนย่อมมีพิษสำหรับเด็ก ถ้าผู้ใหญ่ไม่กลั่นกรองคัดเลือกว่าสิ่งใดเหมาะสม ซึ่งพบว่าบิดามารดามักจะพาเด็กไปพบนักจิตวิทยาด้วยปัญหาการติดโทรทัศน์ควบคู่กับการแสดงอารมณ์ทางกายและทางอารมณ์เพิ่มมากขึ้น เพราะพวกเขาซึมซับแบบอย่างที่ได้เห็นจากโทรทัศน์ โดยไม่สามารถแยกแยะว่าชีวิตปกติทำได้หรือไม่ หรือชั่ว ดี คุณ โทษเป็นอย่างไร จากการศึกษาของปรเม สตะเวทิน ( 2531 ) พบว่า ความบอยครั้งที่เด็กวัยรุ่นดูรายการโทรทัศน์ประเภทบันเทิง มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับบรรณนิยมและความก้าวร้าวรุนแรง รวมทั้งยังมีความสัมพันธ์เชิงลบกับศีลธรรมและความถูกต้อง นอกจากนี้ Murray และ Lomborg ( อ้างถึงในสวภา โอ้ประเสริฐ , 2539 ) ได้กล่าวว่า จากการศึกษาในสหรัฐอเมริกาพบว่า หลังจกเด็กดูรายการโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงแล้ว เด็กมีแนวโน้มที่จะตีหรือทะเลาะกับเพื่อน ๆ มากขึ้น และเด็กบางคนจะฝ่าฝืนกฎระเบียบของห้องเรียน ทำการบ้านไม่เสร็จและไม่ชอบการรอคอย

เสรี วงษ์มณฑา ( 2533 ) ได้กล่าวว่า ในแง่ผลกระทบจากภาพยนตร์ ละครและการ์ตูน ที่มีเนื้อหารุนแรง ก้าวร้าว นั้น มีผู้ให้ทัศนะต่างกัน 3 ฝ่ายดังนี้คือ คนกลุ่มแรกตั้งข้อสงสัยว่าการเสนอเนื้อหาที่รุนแรงทางโทรทัศน์ให้เด็กและเยาวชนในรูปของภาพยนตร์ ละครหรือการ์ตูนจะเป็นส่วนหนึ่งที่ผลักดันหรือกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงเลียนแบบเรื่องราวในภาพยนตร์ ละครหรือการ์ตูนที่ได้ดูจากโทรทัศน์หรือไม่ จึงมีการเรียกร้องให้ผู้ผลิตเนื้อหาผ่านสื่อโทรทัศน์พยายามคำนึงถึงผลกระทบที่จะมีต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในสังคม กลุ่มที่สองคือผู้ที่ทำหน้าที่ผลิตรายการดังกล่าว ซึ่งมีเหตุผลว่าในฐานะของสื่อสารมวลชนต้องเสนอข่าวสารในรูปของความบันเทิง และเนื้อหาของข่าวสารควรใกล้เคียงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด รวมทั้งมองว่าสื่อบันเทิงที่นำเสนอออกไปนั้นไม่น่าจะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนมากนัก เพราะระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเป็นระยะเวลาสั้น ๆ ในที่สุดเด็กและเยาวชนก็จะลืมเนื้อหาที่ปรากฏทางโทรทัศน์นั้น การที่เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรงนั้นน่าจะมีอิทธิพลมาจากสภาพครอบครัว ความอบอุ่นที่ได้รับจากบิดามารดา ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ และสภาพแวดล้อมอื่นที่เด็กและเยาวชนได้รับจากบ้านและโรงเรียนมากกว่า ส่วนกลุ่มที่สามเป็นกลุ่มนักวิชาการ ซึ่งได้ให้ข้อคิดว่าละครหรือภาพยนตร์บันเทิงทางโทรทัศน์ที่มีเนื้อหารุนแรงจะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนได้ก็ต่อเมื่อเนื้อหาของละครหรือภาพยนตร์นั้นไปสอดคล้องกับสิ่งที่เป็นอยู่เดิมของเด็กและเยาวชน เช่น สภาพชีวิตครอบครัว สภาพแวดล้อมอื่น ๆ ที่เด็กและเยาวชนได้รับและคลุกคลีอยู่เป็นระยะเวลานาน สภาพก้าวร้าวที่เด็กและเยาวชนได้รับจากบิดามารดา ผู้ปกครอง และสภาพแวดล้อมรอบข้างจะเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชนยอมรับและมีพฤติกรรมเลียนแบบเนื้อหาในละคร หรือภาพยนตร์นั้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งจะก่อให้เกิดผลกระทบที่เสียหายต่อสังคมได้ แต่หากเป็นเด็กทั่ว ๆ ไปที่มีสภาพครอบครัวปกติ ได้รับความรักความอบอุ่นจากบิดามารดา ผู้ปกครอง และสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัว เป็นสภาพแวดล้อมที่ดีแล้ว เนื้อหาจากละครหรือภาพยนตร์ทางโทรทัศน์จะไม่มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเหล่านั้น การชมละครหรือภาพยนตร์ทางโทรทัศน์จะเป็นเพียงความบันเทิงที่เด็กได้รับและผ่านเลยไป เมื่อละครหรือภาพยนตร์นั้น ๆ สิ้นสุดลง

อย่างไรก็ตาม โดยส่วนใหญ่แล้วปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของเยาวชนไทย ได้แก่ปัจจัยที่มาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวของเยาวชน ซึ่งได้แก่อาชีพและการศึกษาของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง รายได้ของครอบครัว และพบว่าปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติของเยาวชนไทยที่เห็นด้วยกับการแก้ปัญหาด้วยวิธีการรุนแรง คือความถี่ในการชมรายการโทรทัศน์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าโทรทัศน์ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในเยาวชนไทย แต่คงจะต้องพิจารณาถึงเงื่อนไขและปัจจัยอื่นรอบ ๆ ตัวประกอบกันไปด้วย ( เสรี วงษ์มณฑา , 2533 ) นอกจากนี้นิรมล ชยุดสาหกิจ ( 2524 ) ได้กล่าวว่า เด็กที่เคยเห็นตัวอย่างของความก้าวร้าวจะสามารถแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้มากกว่าเด็กที่ไม่เคยเห็นตัวอย่างของความก้าวร้าวมาก่อน และการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กจะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับผลของการแสดงความก้าวร้าวของตัวอย่าง ถ้าตัวอย่างที่เด็กเห็นนั้นแสดงความก้าวร้าวแล้วได้ผลตอบแทนเป็นที่พอใจเด็กก็จะเลียนแบบบ้าง แต่ถ้าตัวอย่างนั้นแสดงความก้าวร้าวแล้วถูกลงโทษเด็กก็จะไม่เลียนแบบ

### 3. ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมการแสดงออก ( Behavioral Effect )

โทรทัศน์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กเกือบทุกด้านเพราะเด็กใช้เวลาดูโทรทัศน์ค่อนข้างมาก Lowery และ De Fleur ( อ้างถึงในสวภา ไ้อัประเสริฐ , 2539 ) กล่าวว่า โทรทัศน์มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กโดยทางอ้อม คือ เด็กจะจดจำหรือเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ จากโทรทัศน์ โดยพฤติกรรมของเด็กเกิดจากการสังเกตและการเลียนแบบผู้ที่เด็กนิยมชมชอบ ฉะนั้นสิ่งที่เด็กได้รับจากโทรทัศน์ย่อมมีผลสะท้อนต่อพฤติกรรมของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นบุคลิกของตัวละคร ข้อคิดต่าง ๆ ที่อาจสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์ การ์ตูน เทพนิยาย ละคร หรือแม้แต่ละครตลก นอกจากนี้ Brown ( อ้างถึงในวันชาติ , 2528 ) ได้กล่าวว่า เด็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้จากโทรทัศน์หลายอย่าง และการที่เด็กเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ จากโทรทัศน์ทำให้มีผลกระทบต่อรูปแบบพฤติกรรมในโรงเรียน รวมทั้งยังมีผลสะท้อนต่อพฤติกรรมของเด็กในอนาคตอีกด้วย ( กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ , 2519 ) ซึ่งโทรทัศน์สามารถกระตุ้นหรือส่งเสริมให้เด็กกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งได้เมื่อเด็กมีความโน้มเอียงที่จะทำเช่นนั้น โดยโทรทัศน์จะเป็นตัวกระตุ้นจิตใจสำนึกหรือความรู้สึกที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ ของเด็ก ( ประมะ สตะเวทิน , 2528 ) ซึ่งสุรพล สุดารา ( 2524 ) ได้กล่าวว่า การเลียนแบบที่น่าเป็นห่วงประการหนึ่งคือ การออกท่าทางพยายามให้เหมือนกับที่ปรากฏในรายการโทรทัศน์ ซึ่งบางครั้งอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้ เช่น เด็กพยายามกระโดดเลียนแบบสัตว์ประหลาดหรือบรรดานักสู้ต่าง ๆ บางครั้งอาจทำให้เกิดอันตรายขาหักแขนหักได้ นอกจากนี้ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ( 2525 ) ได้กล่าวว่า การเลียนแบบพฤติกรรมจากโทรทัศน์ของเด็กมีข้อที่น่าสังเกตคือ เด็กเล็กมักจะเลียนแบบกิริยาท่าทางหรือพฤติกรรมที่เด็กสามารถเข้าใจได้ไม่ซับซ้อนจนเกินไป ในขณะที่เด็กโตและวัยรุ่นจะเลียนแบบในลักษณะที่ลึกซึ้งกว่า อาจเป็นความคิด วิธีปฏิบัติบางอย่าง หรือถ้อยคำสำนวน

เช็มพร วิรุณราพันธ์ ( 2534 ) กล่าวว่า รายการโทรทัศน์ทำให้คนรุ่นใหม่เติบโตขึ้นมาอย่างต้องการแสงสี การที่พวกเขาติดอยู่กับแสงสี การเดิน เสียงดังมาก ๆ ทำให้พวกเขาอยู่กับตัวเองไม่ได้จนติดเป็นนิสัยถึงวัยผู้ใหญ่และกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องออกจากบ้านตลอดเวลา ในประเทศญี่ปุ่น ครูพบปัญหามากมายเกี่ยวกับวินัยในห้องเรียน เพราะเด็กไม่เชื่อฟังครูซึ่งสาเหตุหนึ่งเป็นเพราะเด็กหมกมุ่นกับโทรทัศน์มากเกินไปทำให้ขาดมนุษยสัมพันธ์ เวลาดูโทรทัศน์หากเขาไม่พอใจก็เปลี่ยนช่องใหม่ได้ เมื่อไปโรงเรียนเขาคิดว่าจะทำเช่นนั้นกับครูได้ แต่จริง ๆ เขาทำไม่ได้ จึงกลายเป็นปัญหาขึ้นมา ในส่วนอิทธิพลของโทรทัศน์และพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก ได้มีผู้ศึกษาไว้หลายคนดังนี้ มนต์ชัย นินนาทนนท์ ( 2526 ) พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่เลียนแบบจากรายการโทรทัศน์ โดยเลียนแบบคำพูดจากภาพยนตร์ นอกจากนั้นยังเลียนแบบการโฆษณา การแสดงละคร ทำทางการต่อสู้ การผลิตสิ่งของ การใช้อาวุธ การแต่งกาย และการช่วยเหลือผู้อื่น และสมพงษ์ แดงตาด ( 2519 ) พบว่าความเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์และพฤติกรรมของเด็กคือ โทรทัศน์มีอิทธิพลทำให้เด็กเลียนแบบหรือเอาอย่างมากที่สุด ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านการศึกษาและบุคลิกภาพของเด็ก คือทำให้เด็กรู้จักแสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์ นอกจากนี้ นันทวัน สุชาโต ( 2520 ) กล่าวว่า การแสดงออกโดยการเลียนแบบเป็นเพียงส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมดของเด็กเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ตัวอย่างจากชีวิตจริงรอบตัวเด็กย่อมมีอิทธิพลซึมซาบสู่เด็กได้มากกว่าโทรทัศน์ ถ้าเด็กพยายามเลียนแบบและแสดงออกเช่นเดียวกับบุคคลที่ตนนิยมในโทรทัศน์ ย่อมแสดงว่าเด็กคนนั้นไม่ได้พบกับตัวอย่างที่เขานิยมชมชื่นในชีวิตจริงเลย ฉะนั้นจึงทดแทนสิ่งที่ตนเองไม่ได้รับจากชีวิตจริงโดยการเลียนแบบจากโทรทัศน์ ( กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ , 2519 )

### แนวคิดเกี่ยวกับเด็กกับเกมคอมพิวเตอร์

จากบทความเรื่อง " เด็กกับเกมคอมพิวเตอร์ " ของธำรง ทัศนัญชลี และคณะ ในวารสารจิตวิทยาคลินิก ( อ้างถึงใน เพชรชมพู เทพพิพิธ , 2532 ) มีเนื้อความว่า

เกมคอมพิวเตอร์หรือที่เรียกกันว่าวิดีโอเกมเป็นสื่อบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู ครอบครัวที่พอมีฐานะจะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์แทบทุกบ้าน ด้วยคิดว่านอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย

เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางเกมเหมาะสำหรับเด็กเล็กเพราะเป็นเกมง่าย ๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน ปุ่มควบคุมการเล่นก็มีน้อย บางเกมผู้เล่นจะได้สนุกสนานกับการเล่นแล้วยังมีโอกาสได้ศึกษา ฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัดได้อีกด้วย

เพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่าง ๆ เข้าไป เช่น เป็นเกมต่อภาพ เกมคำยกลที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์เข้าแก้ปัญหา เกมที่เสริมความรู้ทางคณิตศาสตร์หรือศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีเกมเกี่ยวกับการกีฬา เช่น กอล์ฟ เทนนิส วอลเลย์บอล ฯลฯ จะมีการจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ได้ฝึกเล่นกีฬาไปในตัว เกมเหล่านี้แม้ว่าจะช่วยเสริมทักษะไม่มีพิษภัยแต่ไม่เป็นที่นิยมมากนัก

ในขณะที่เกมบางเกมเลียนแบบมาจากภาพยนตร์การต่อสู้ประเภทหมัดมวยที่มีไมค์ ไทสัน เงินหลง บรูซลี ฯลฯ หรือเกมสงครามที่ต่อสู้กันทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศไปจนกระทั่งถึงอวกาศ ที่ใช้ปืนเลเซอร์ยิง ต่อสู้ และเกมผจญภัยอย่าง Super Mario กลับได้รับความนิยมและติดตลาดมากอยู่ช่วงหนึ่ง เพราะผู้เล่นได้รับความสนุกสนานกับการยิงต่อสู้กลับไปกลับมาในบทบาทของพระเอก เมื่อเด็กเห็นภาพเกี่ยวกับสงคราม การฆ่าฟันเป็นเกมที่สนุกสนาน ได้เลียนแบบพระเอกที่อยู่เหนือผู้ร้าย ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา เด็กส่วนใหญ่สับสนและแยกแยะไม่ออกว่าความชั่วร้ายและความดีเป็นอย่างไร บรรดาเด็ก ๆ ต่างชื่นชอบความรุนแรงของเกม เพราะได้เป็นผู้บงการหรือลงมือฆ่าศัตรูด้วยมือของตนเอง ถ้าหากเป็นการดูทีวีหรือภาพยนตร์ก็ได้แต่นั่งมองอยู่ห่าง ๆ และคอยเอาใจช่วย แต่ในเกมคอมพิวเตอร์เขาได้เป็นพระเอกและเป็นพระเอกที่ไม่ตาย เพราะถ้าหากพลาดก็สามารถเริ่มเล่นเกมใหม่ได้ โดยขณะที่เล่นจะมีแสง เสียงประกอบให้เกือบเหมือนจริงสร้างความเร้าใจให้กับผู้เล่นจนคิดว่าตนเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ ทั้งหมดนี้ทำให้เด็กเห็นว่าการทำลายล้างฝ่ายตรงข้ามโดยการใช้อาวุธต่าง ๆ เป็นสิ่งถูกต้องที่สังคมยอมรับ

เด็กจึงมีภาพที่ผิด ๆ ว่าสงครามหรือการฆ่าฟันเป็นเกมการละเล่นที่สนุกสนาน พระเอกมีหน้าที่ฆ่าศัตรูอย่างเดียว เด็กอาจนำความคิดนี้มาเป็นบรรทัดฐานของตนว่า ถ้าหากทำร้ายผู้อื่นก็จะชนะและถูกต้องเสมอไป ส่วนเกมผจญภัยมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความชั่วร้ายของซาตานและแนวจินตนาการแบบนิยายวิทยาศาสตร์ เนื้อหาของเกมมักแสดงให้เห็นว่ามีอำนาจชั่วร้ายหวังจะครองโลก จึงต้องเป็นหน้าที่ของพระเอกที่จะต้องพิทักษ์โลก สำหรับเกมกีฬาแม้จะมีเนื้อหาไม่รุนแรง แต่ไม่ดึงดูดความสนใจเท่าที่ควร ปัจจุบันไม่ว่าเกมคอมพิวเตอร์จะมีเนื้อหาอย่างไร ต่างเพิ่มความละเอียดอ่อน สลับซับซ้อนให้เหมือนจริงมากขึ้นทั้งภาพและเสียง มีเงื่อนไขแก้ปัญหาคะแนนได้ยาก ก็ยิ่งท้าทายความสามารถของผู้เล่นและอยู่ในตลาดได้นาน

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อตัวขึ้นเหนือความคิดจิตใจของเด็กเป็นเวลานานจนก่อให้เกิดความงุนงงและสับสน กลุ่มที่ร่วมมือกันระหว่างชาติเพื่อต่อต้านสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหารุนแรง (International Coalition Against Violent Entertainment [ICAVE]) ได้ร่วมกันศึกษาวิจัยถึงผลกระทบจากวิดีโอเกมอย่างจริงจัง ซึ่งจากการศึกษาของกลุ่ม ICAVE พบว่า แม้วีดิโอเกมจะผลิตสำหรับเด็กเล่น แต่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะเน้นความรุนแรงและสงคราม มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว เห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์

ภายหลังจากการได้เล่นเกมบ่อย ๆ เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับและสะสมเป็นความรู้สึกนึกคิดที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติที่เบี่ยงเบนและนิยมใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น เพราะเลียนแบบมาจากการเล่นเกมที่ต้องทำร้ายผู้อื่น ซึ่งเป็นผู้ร้ายหรืออยู่ฝ่ายตรงข้าม แม้ว่าจะต้องใช้ความรุนแรงเข้าห้ำหั่น ขำพันทันก็ตาม กลับเห็นเป็นสิ่งที่ถูกต้องและชอบธรรม ซึ่งจากการสำรวจวิดีโอเกม 95 เรื่อง พบว่าเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามมีจำนวนร้อยละ 58 และเกมที่เน้นความรุนแรงดุเดือดมีถึงร้อยละ 83 ( เพชรชมพู เทพพิพิธ , 2532 ) ทั้งนี้ จากข้อมูลต่าง ๆ ดังกล่าวจึงเห็นได้ว่า สื่อบันเทิงประเภทวิดีโอเกมนั้นมีแนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนเป็นอย่างมาก จึงควรที่จะได้มีการศึกษาถึงความสำคัญและผลกระทบต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากสื่อประเภทนี้ต่อไปตามลำดับ

### แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็ก

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็กนั้น พบว่ามีนักวิชาการหลายท่านที่ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกมดังนี้ ( อ่างถึงในศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ , 2534 )

รศ. นพ. อัมพล สุอำพัน ได้แสดงความคิดเห็นว่าการเล่นวิดีโอเกมมีทั้งผลดีและไม่ดี ซึ่งขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลาย ๆ ด้าน เช่น เนื้อหาของเกม เวลาในการเล่น อายุของผู้เล่น ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็ก นอกจากนี้การเลือกเล่นเกมที่เหมาะสม ช่วยสร้างสรรค์และเสริมทักษะสติปัญญาให้เหมาะสมกับตัวและอายุของผู้เล่นภายในเวลาอันจำกัด วันละเพียงหนึ่งชั่วโมงก็สมควรจะเพียงพอ แต่ถ้าเล่นทั้งวันตั้งแต่เช้าถึงเย็น และเล่นทุกวันโดยไม่ทำอย่างอื่นก็จะเกิดผลเสีย ดังนั้นการเล่นวิดีโอเกมจึงควรอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครอง

นอกจากนี้ กิติกร มีทรัพย์ ( 2534 ) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการเล่นวิดีโอเกมดังนี้

1. เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมือและสายตาให้ดีขึ้น ที่เรียกว่า visual – motor ดี มีความรวดเร็วในการใช้มือและสายตาได้ดี
2. ได้คุ้นเคยกับเทคนิควิทยาการใหม่ ๆ รู้จักความก้าวหน้า
3. ได้รับความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และได้ทดสอบความสามารถ
4. เป็นของเล่นที่ราคาแพงเมื่อเทียบกับของเล่นชนิดอื่น โดยเฉพาะฮาร์ดแวร์ราคาไม่ต่ำกว่า 1,200 บาท และซอฟต์แวร์ ( ดิสก์เกม ) ราคาไม่ต่ำกว่า 100 บาท

5. วิดีโอเกมเสริมให้เด็กเก่งคนเดียว ขาดการสังคมกับคนอื่น อาจทำให้ขาดทักษะทางสังคม

6. วิดีโอเกมครอบงำความคิดและจินตนาการ เพราะวิดีโอเกมไม่เปิดโอกาสให้เด็กคิด และเป็นเรื่องราวที่สำเร็จแล้ว เพียงแต่กดปุ่มตามเกมเท่านั้น

7. เสี่ยงสุขภาพในด้านสายตา เมื่อเพ่งเป็นเวลานาน ๆ ทางด้านหัวใจ ขณะเล่นหัวใจจะเต้นเร็วกว่าปกติ ต่อไปคือระบบประสาท เล่นมาก ๆ จะทำให้มีนงงและเมื่อนั่งนาน ๆ จำทำให้หลังงอ ตลอดจนเกมที่ก้าวร้าวมาก ๆ อาจทำให้ผู้เล่นฝันร้ายได้

8. เกมส่วนใหญ่มุ่งไปทางก้าวร้าว ทบทำลาย ทำให้เด็กเห็นว่าการฆ่ากันเป็นเรื่องปกติ

ส่วนกิตติยวี บุญชื้อ ( 2535 ) ได้เสนอความเห็นว่ วิดีโอเกมมีผลกระทบต่อเด็กดังนี้

1. รังสีที่แผ่ออกมาจากจอมีผลต่อสายตาของเด็ก และถ้าเด็กอายุน้อยจะมีแรงต่อต้านรังสีได้น้อย ซึ่งเมื่อจ้องนาน ๆ โดยไม่พักสายตา จะทำให้เกิดอันตรายต่อตาได้

2. เด็กเกิดอาการติดคอมพิวเตอร์ ใจจดใจจ่อ เล่นอยู่ได้เป็นเวลานาน ๆ ไม่อยากลุกไปไหน ซึ่งสิ่งที่เป็นโทษโดยแอบแฝงคือ ไม่ได้เปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ได้ออกกำลังกายหรือใช้พลังความสามารถในด้านอื่น

3. ขาดการพัฒนาครบทุกด้าน ได้แก่

- ด้านร่างกาย หมายถึง สุขภาพทางกาย ความสมบูรณ์ แข็งแรง สมส่วน มีท่วงทีอิริยาบถที่เหมาะสม แคล่วคล่องว่องไว ไม่ว่าจะเป็นกล้ามเนื้อใหญ่ เล็ก หรือแม้กระทั่งประสาทสัมผัสต่าง ๆ ทั้งทางตา หู จมูก ปาก และผิวหนังสัมผัสก็ต้องการเสริมสร้างให้มีประสิทธิภาพและใช้การได้ดีทุกส่วนเมื่อเติบโตขึ้น เพราะหากส่วนใดส่วนหนึ่งด้อยลงไปก็จะเป็นปมด้อย

- ด้านสติปัญญา เด็กได้ฝึกสมองกับคอมพิวเตอร์เพราะมีปัญหาสารพัดมาให้แก้ไขและฝึกทำตาม แต่ก็เป็นเพียงส่วนน้อย ซึ่งการที่เด็กได้รู้จักคิดและแก้ปัญหา รวมทั้งใช้จินตนาการและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งสำคัญกว่า และจะช่วยให้รู้จักปรับตัวได้มากขึ้น

- ด้านอารมณ์ อาจได้ผลบ้างจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถ้าโปรแกรมนั้น ๆ ได้สร้างเงื่อนไขต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์คล้อยตามหรือขัดแย้ง แต่ความสามารถในการควบคุมอารมณ์อาจไม่ได้มากเท่ากับการได้สัมผัสของจริงในสภาพที่เป็นจริง

- ด้านสังคม การได้ออกไปพบปะเพื่อน ๆ ญาติผู้ใหญ่ หรือรู้จักกับบุคคลต่าง ๆ แม้กระทั่งคนแปลกหน้า จะเป็นการฝึกให้เด็กมีประสบการณ์ในการวางตัวได้อย่างถูกต้องเหมาะสม รู้จักรอคอยจังหวะของตน รู้จักถาม รู้จักตอบ รู้จักแสดงน้ำใจ และรู้จักใช้ถ้อยคำที่ไพเราะชวนฟัง มีมารยาทอันงดงาม ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กจะต้องได้รับการแนะนำเสียตั้งแต่ต้นพร้อม ๆ กับการได้เห็นตัวอย่างที่ดีที่พึงปฏิบัติ

และสำหรับ ประณม จันทม ( 2533 ) กล่าวว่า วิดีโอเกมมีผลกระทบต่อเด็กดังนี้

1. ทางด้านการเรียน ในการเล่นเกม หากเด็กไม่รู้จักแบ่งเวลาหรือจัดเวลาเล่นได้ ไม่ถูกต้อง หรือเอาแต่หมกมุ่นเล่นแต่วิดีโอเกมจะส่งผลให้การเรียนของเด็กเกิดปัญหาได้ เช่น เรียนได้ไม่ดี ผลการเรียนตกต่ำถดถอยลง ไม่ส่งการบ้านครู อันเป็นผลเสียอย่างมากสำหรับตัวเด็กเอง เพราะการที่เกมทำให้เล่นและต้องการเอาชนะ ต้องการที่จะทำคะแนนให้ได้มากที่สุด ทำให้เด็กหมกมุ่นกับการเล่นจนไม่สนใจการเรียนของตนเอง ไม่ทำการบ้านส่งครู เนื่องจากเอาเวลาไปเล่นวิดีโอเกม ซึ่งหากเป็นเช่นนี้บ่อย ๆ ครั้งอาจถึงขั้นสอบตกได้ในที่สุด

2. ทางด้านสุขภาพร่างกาย การที่เด็กเอาแต่จับจ้อง เพ่งดูแต่เกมวิดีโอที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์ในระยะใกล้เป็นเวลานาน ๆ ทำให้สายตาเสียได้ โดยเฉพาะหากการจัดแสงสว่างไม่เพียงพอ เหมาะสม นอกจากนั้น การที่เด็กเพลิดเพลินจนไม่สนใจรับประทานอาหารให้ตรงเวลา จะทำให้เด็กปวดท้องและเป็นโรคกระเพาะอาหารได้ ยิ่งไปกว่านั้น การที่เด็กเอาแต่นั่งจับจ้องอยู่กับเครื่องเล่นวิดีโอเกมภายในห้อง ไม่ถูกแดด ถูกลม และขาดการออกกำลังกาย จะทำให้ร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่าย

3. ทางด้านอารมณ์ สังคม การเล่นเกมโดยส่วนใหญ่แล้วมักจะเล่นเพียงลำพังคนเดียว หรืออย่างมากก็เพียงแค่สองคน เพื่อการแข่งขันกัน หากเด็กเอาแต่นั่งเล่นวิดีโอเกมเพียงอย่างเดียวโดยไม่ยอมให้ เพื่อน ๆ เข้ามาร่วมเล่นหรือร่วมสนุกด้วยกัน จะทำให้เด็กขาดประสบการณ์ในการเข้าสังคม การเล่นกับเพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อผู้อื่น ทำให้เป็นคนไม่มีเพื่อน เข้าสังคมไม่เป็น ไม่รู้จักการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ซึ่งหากไม่มีการปรับปรุงตัวเองแล้ว ยิ่งโตขึ้นก็จะเกิดปัญหามากขึ้น ทำให้เข้ากับคนได้ยาก เอาแต่ใจตัวเอง ถูกปล่อยให้อยู่ตามลำพัง อันจะทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างไม่มีความสุข เด็กเกิดความรู้สึกว่าทำสายคู่แข่งหรือศัตรูนั้นเป็นเรื่องปกติ ซึ่งความนึกคิดดังกล่าวของเด็ก จะส่งผลให้เด็กไม่รู้จักการให้อภัย การผ่อนปรน การประนีประนอม การให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และถึงแม้ว่าวิดีโอเกมจะเป็นเพียงเรื่องที่สมมติขึ้นก็ตาม แต่ก็ค่อนข้างเชื่อได้มากกว่า ความรู้สึกเช่นนี้จะไม่ได้คงอยู่เฉพาะกับเกมการเล่นเท่านั้น แต่คงจะเหลืออยู่ในสามัญสำนึกของเด็กผู้เล่นไปจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต

ดังนั้น การเล่นเกมให้เกิดประโยชน์นั้น ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับเด็ก จะต้องเป็นผู้ชี้แนะและให้ความรู้แก่เด็กในเรื่องของการใช้เครื่องเล่น วิธีการเล่น คุณณและโทษที่จะเกิดขึ้น ติดตามและควบคุมเหตุการณ์อย่างเหมาะสม เพื่อเป็นการเตรียมเด็กให้มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคมที่สมบูรณ์



## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากลักษณะของการใช้และการแพร่กระจายของสื่อประเภทเกมอิเล็กทรอนิกส์ ได้มีผู้ให้ความสำคัญและทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อประเภทนี้ในแง่มุมต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วิภา อุดมจันทร์ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง "ทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่น" เป็นเวลา 3 เดือนที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เมื่อปี พ.ศ. 2533 และกลับมาศึกษาในหัวข้อเดียวกันกับเด็กไทยในปี พ.ศ. 2534 โดยใช้การวิจัยเอกสาร ( Documentary Research ) และแบบสำรวจ ( Survey Research ) ผลการวิจัยพบว่า ในเชิงพฤติกรรม วิดีโอเกมเข้าถึงเด็กตั้งแต่อายุ 4 ปีขึ้นไป จนถึงผู้ใหญ่ทุกระดับ แต่วัยที่คลั่งไคล้เป็นพิเศษอยู่ในช่วงอายุ 8 – 15 ปี เด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิง ร้อยละ 93 ของเด็กไทย และร้อยละ 97 ของเด็กญี่ปุ่นที่ทำการศึกษาล้วนเคยเล่นวิดีโอเกมอย่างน้อยในระดับต่าง ๆ กัน เวลาที่เล่นในแต่ละวัน สำหรับเด็กไทยอยู่ในราวครึ่งถึงหนึ่งชั่วโมง ส่วนเด็กญี่ปุ่นประมาณ 1 – 2 ชั่วโมง เวลาที่ใช้ในการเล่นวิดีโอเกมเบียดบังเวลาที่เคยให้กับสื่ออื่น เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือ ภาพยนตร์ รวมทั้งวิดีโอเทป และการเล่นวิดีโอเกมจัดเป็นงานอดิเรกที่เด็ก ๆ ชอบเป็นอันดับที่ 3 ทั้งเด็กไทยและเด็กญี่ปุ่น รองลงมาจากการดูโทรทัศน์ และอ่านหนังสือการ์ตูน

ในด้านทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกม โดยสรุปได้กระบุถึงข้อดีในการเล่นว่า ทำให้ตื่นเต้น คลายเครียด อารมณ์ดีหายหงุดหงิด สามารถสร้างจินตนาการไปต่าง ๆ ตามที่ต้องการ รู้สึกว่าตัวเองได้เป็นพระเอก ได้ฝึกสมาธิ ทำให้สมองเฉียบไว และสร้างความสามัคคีกับเพื่อนที่เล่นด้วยกัน ทางด้านข้อเสีย เด็กส่วนใหญ่ระบุว่าทำให้เสียเวลา เสียเงิน ยิ่งเล่นยิ่งติด ผลการเรียนต่ำลง ไม่ค่อยอยากทำกิจกรรมอื่น ๆ และทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ

เพชรชมพู เทพพิพิธ ( 2533 ) ได้ศึกษาเรื่อง "ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร" ในปี พ.ศ. 2533 โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ ( Survey Research ) ผลจากการศึกษาพบว่า ความชอบเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก กล่าวคือ นักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก ก็มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้มาก โดยเกมที่นิยมเล่นมากที่สุด คือ เกมประเภท ผจญภัย ทั้งนี้การที่ผู้ผลิตได้ศึกษาถึงธรรมชาติและความสนใจของเด็ก จึงทำให้เกมที่ผลิตออกมาส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้การต่อสู้และความรุนแรง จากเนื้อหาเกมในลักษณะดังกล่าวจึงอาจส่งผลให้เด็กเรียนรู้ในทางที่ผิดและเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมาในที่สุด

และในปีเดียวกัน รพีพร มณีพงษ์ ( 2533 ) ได้ศึกษาหัวข้อเรื่อง "ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิทัศน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร" โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ ( Survey Research ) เช่นเดียวกัน พบว่า การเล่นเกมมีองค์ประกอบทั้งส่งเสริมการเรียนรู้และทำให้การเรียนรู้ตกต่ำลง โดยการเล่นเกมหลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้ว หรือการเล่นเกมเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเชิงบวก และการเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ การเล่นเกมก่อนและระหว่างการสอบ จะมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเชิงลบ

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์ ( 2534 ) ได้ศึกษาเรื่อง "การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของ นักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร" โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ ( Survey Research ) กับครูประจำชั้นและผู้ปกครอง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ซื้อเครื่องเล่นเกม นักเรียนที่เล่นเกมคนเดียวและนักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันหยุด มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ และสำหรับนักเรียนที่มีระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรกมาเป็นเวลานาน นักเรียนที่เล่นเกมต่อเนื่อง นักเรียนที่ใช้เวลาเล่นเกมมากในวันจันทร์ – ศุกร์ และนักเรียนที่เล่นเกมนอกบ้าน ไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ส่วนในเรื่องของการสนับสนุนจากผู้ปกครองในการเล่นวิดีโอเกมของนักเรียนพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่อนุญาตให้นักเรียนเล่นเกมโดยมีเงื่อนไข คาดว่าประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการเล่นเกม คือ การได้รับความเพลิดเพลิน และพบว่าการเปลี่ยนแปลงหลังจากการเล่นวิดีโอเกม คือ นักเรียนไม่สนใจคนในบ้าน นอกจากนี้ การศึกษาในเรื่องของความแตกต่างระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังเล่นเกม พบว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมหลังจากที่เล่นวิดีโอเกมลดลง และสำหรับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง พบว่ามีความสัมพันธ์กัน

กุลธิดา ธรรมวิภาชน์ ( 2538 ) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง "ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร" ( สืบจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร ) ในปี พ.ศ. 2538 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของบิดามารดา เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ ระดับรายได้ ลักษณะการอบรมเลี้ยงดู เวลาที่มีให้แก่บุตร เพื่อศึกษาลักษณะความคิดเห็นของบิดามารดาที่มีต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร และเพื่อศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมต่อการเปิดรับสื่อมวลชน โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ ( Survey Research ) ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุอยู่ในช่วง 40 – 49 ปี มีการศึกษาระดับปานกลาง ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว / ค้าขาย มีรายได้รวมของครอบครัวต่อเดือนอยู่ในระดับสูง คือมากกว่า 20,000 บาทต่อเดือน ใช้ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูบุตรแบบเป็นเพื่อนคู่คิด ช่วยแก้ปัญหาและมีเวลาให้แก่บุตรมาก

ในส่วนของการรับรู้พฤติกรรมกาเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร พบว่า บุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นวิดีโอเกมมาเป็นเวลา 4 – 6 ปี โดยเล่นประมาณ 1 – 2 วันต่อสัปดาห์ และใช้ระยะเวลา 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน ชอบเล่นเกมที่มีเนื้อหาประเภทเกมต่อสู้หรือ แอ็คชั่น นอกจากนี้ที่บ้านแล้ว บุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนมากมักไปเล่น วิดีโอเกมที่บ้านที่มีเครื่องให้เช่าเล่นและบ้านเพื่อน ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยจำกัดเวลาในการเล่นวิดีโอเกมของบุตร แต่ไม่มีส่วนในการเลือกเกมให้บุตรเล่น และกลุ่มตัวอย่างกว่าครึ่งไม่เคยร่วมเล่นวิดีโอเกมกับบุตร อย่างไรก็ตามพบว่า โดยเฉลี่ยกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้พฤติกรรมกาเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตรในระดับสูง

ในเรื่องพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษา 2 เรื่อง คือ เรื่องพฤติกรรมที่แสดงออก และความสนใจต่อการเรียน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดว่ากาเปิดรับสื่อวิดีโอเกมมีผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกของบุตรอยู่บ้าง แต่ไม่มากนัก พฤติกรรมที่แสดงออกอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อ วิดีโอเกมของบุตรจึงอยู่ในระดับปกติ แต่กาเปิดรับสื่อวิดีโอเกมไม่มีผลหรือมีผลน้อยมากต่อพฤติกรรมด้านการเรียนของบุตร เนื่องจากแม้จะเปิดรับสื่อวิดีโอเกม แต่บุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ก็ยังคงสนใจต่อการเรียนในระดับสูง นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า วิดีโอเกมมีประโยชน์อยู่ในระดับต่ำ และมีโทษอยู่ในระดับปานกลางสำหรับบุตร โดยที่กาเล่นวิดีโอเกมไม่มีผลกระทบต่อกาเปิดรับสื่อมวลชนของบุตรและกลุ่มตัวอย่าง

นอกจากนี้ อาภรณ์ ปิยะเวช ( 2538 ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมกาสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร” ในปีเดียวกัน เพื่อศึกษาว่า เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ปิดกั้นการับสารของกลุ่มตัวอย่างกับกาสื่อสารมวลชนหรือไม่ รวมทั้งมีผลกระทบต่อการับฟังกาสื่อสารของผู้อื่น หรือไม่ เพียงใด ตลอดจนมีผลกระทบต่อกาสื่อสารแบบวิจันสารของกลุ่มตัวอย่างหรือไม่ และมีผลกระทบต่อ อัจฉนสาร อารมณ์ หรือทัศนคติของกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างไร โดยใช้กาวิจัยเชิงสำรวจ ( Survey Research ) เช่นเดียวกัน ซึ่งผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังกล่าวพบว่า เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มิได้ปิดกั้นการับสารของกลุ่มตัวอย่างกับสื่อมวลชน ซึ่งได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ และหนังสือพิมพ์ ตลอดจนไม่ส่งผลกระทบต่อการับฟังกาสื่อสารของผู้อื่น โดยกลุ่มตัวอย่างนี้ยังคงมีการสนทนากับผู้อื่น และเพิ่มกาพูดคุยมากขึ้นกว่าก่อนที่จะมาเล่นเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งมีความพอใจที่จะพูดคุยเรื่องสนุกสนานส่วนทางด้านผลกระทบต่อ อัจฉนสาร อารมณ์หรือทัศนคติ พบว่า เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลกระทบต่อเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างชอบต่อสู้ สำแดงออกในความคิดว่ากาฆ่าศัตรูเป็นการขจัดปัญหาได้อย่างแท้จริง รวมทั้งมีทัศนคติว่าควรฆ่าผู้อื่นก่อนที่ผู้อื่นจะฆ่าเรา นอกจากนี้ยังพบว่า เครื่องเล่นชนิดนี้ยังส่งผลกระทบทางด้านกายภาพต่อกลุ่มตัวอย่าง โดยส่วนใหญ่มีความเห็นว่า กาเล่นเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ผู้เล่นเสียสายตาอีกด้วย

ในส่วนของงานศึกษาวิจัยต่างประเทศ พบว่ามีรายงานเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

Helfgott และคณะ ( 1983 ) ได้รายงานว่าการเล่นวิดีโอเกมส่งผลให้เด็กชายอายุ 8 ขวบ จำนวน 1 ราย เกิดอาการชักขึ้นมาในระหว่างที่เล่นวิดีโอเกม ซึ่งสันนิษฐานว่าเกิดจากการเล่นวิดีโอเกมในที่ ๆ มีแสงสว่างไม่เพียงพอ และเกิดจากการนั่งติดจอโทรทัศน์ใกล้เกินไป ทำให้แสงจากจอโทรทัศน์มากกระตุ้นให้เกิดอาการดังกล่าว

ต่อมาในปีเดียวกัน Gwinup , Haw และ Elias ( 1983 ) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงในการทำงานของระบบเลือดในผู้เล่นวิดีโอเกม และได้สรุปผลการวิจัยว่า การเล่นเกมมีผลต่อการเกิดอาการชัก และตามมาด้วยปัญหาทางร่างกายและจิตใจ โดยพบว่า ความดันโลหิตและการเต้นของหัวใจของผู้เล่นเกมจะสูงขึ้นในขณะที่เล่นวิดีโอเกม

ส่วน Chambers และ Ascione ( 1985 ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง และไม่มี ความรุนแรง ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเอื้อเฟื้อ และพฤติกรรมการช่วยเหลือ โดยศึกษาในเด็กเกรด 3 เกรด 7 และเกรด 11 จำนวน 160 คน ซึ่งพบว่า เด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจะมีพฤติกรรมการเอื้อเฟื้อต่ำกว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่ไม่รุนแรง และพบว่า เกมที่ไม่รุนแรงไม่ทำให้เพิ่มพฤติกรรมการช่วยเหลือ ส่วนเกมที่รุนแรงนั้นจะเป็นตัวยับยั้งไม่ให้เกิดพฤติกรรมการช่วยเหลือ

Creasey และ Myers ( 1985 ) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกมที่มีผลต่อการใช้เวลาว่าง การทำการบ้าน และการเข้าร่วมกลุ่มเพื่อน ในเด็กอายุ 9 – 16 ปี พบว่า เด็กใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ลดลง เนื่องจากเล่นวิดีโอเกม ส่วนการทำการบ้านและการเข้ากลุ่มเพื่อน ไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นวิดีโอเกม

Rushbrook ( 1986 ) ได้ทำการศึกษาว่า เด็กได้รับผลอย่างไรจากการเล่นวิดีโอเกม โดยทำการศึกษาในเด็กเกรด 5 เกรด 8 และเกรด 11 พบว่า สิ่งที่เด็กได้รับจากการเล่นวิดีโอเกมคือความรุนแรง และพบว่า เด็กที่เล่นวิดีโอเกมมาก ๆ จะชอบในเรื่องของความรุนแรงเพิ่มขึ้น

Chan , Suk – Kuen Josephine ( 1992 ) ทำการวิจัยเรื่อง "Using computer games to increase compliance in hand strengthening exercise therapy" ในปี ค. ศ. 1992 เพื่อศึกษาการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมความร่วมมือในการทำกายภาพบำบัดมือให้แข็งแรงกับผู้ป่วยที่มีปัญหาเรื่องมือ โดยแบ่งผู้ป่วยออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งออกกำลังบริหารมือขณะที่เล่นเกม

คอมพิวเตอร์ไปด้วย ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งออกกำลังบริหารมือโดยไม่ได้เล่นเกม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่เล่นเกมจะทำการกายภาพบำบัดโดยออกกำลังบริหารมือดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เล่น และพิสูจน์ได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้รับการกายภาพบำบัดยอมปฏิบัติตามกิจกรรมดังกล่าวด้วยความสนุกสนาน ส่งผลให้การทำการกายภาพบำบัดมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

ในปี ค.ศ. 1994 Ricardo Hipolis Dreyfous ( 1994 ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "Cognitive and affective variables involved in recreational computer – generated games" ( อ้างถึงในอรุณการ สัตยพาณิชย์ , 2541 ) เพื่อสำรวจองค์ประกอบที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีความน่าสนใจ และไม่น่าสนใจตามความคิดเห็นของผู้เล่น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นเด็กนักเรียนหญิงที่กำลังศึกษาในระดับเกรดสี่และเกรดหก โดยให้เด็กทดลองเล่นเกมที่แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก เล่นเกมเดอะแฟคทอรี ( The Factory ) และเกมเททริส ( Tetris ) ส่วนกลุ่มที่สองเล่นเกมซูเปอร์ มารีโอ บราเธอร์ III ( Super Mario Brothers III ) และเกมเอาท์นัมเบอร์ ( Out Numbered ) หลังจากนั้นสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างจากวิดีโอเทปที่บ้านที่กไว้ และมีการทดสอบการรับรู้ในสิ่งที่มองเห็นจากเกม ( Flags Test ) ผลการวิจัยพบว่า เกมเททริส และเกมเดอะแฟคทอรี มีความสัมพันธ์กับความต้องการเล่นของผู้เล่น ทั้งนี้เหตุผลที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างต้องการเล่นเกมมี 9 ประการ ได้แก่ 1 ) เด็กรู้สึกสามารถควบคุมหรือบังคับเกมได้ 2 ) การให้คะแนนสามารถแสดงผลให้ทราบโดยทันที 3 ) กราฟฟิกดึงดูดความสนใจ 4 ) เกมมีลักษณะผจญภัย 5 ) มีเนื้อหาต่อเนื่อง 6 ) ทำให้รู้สึกหลบหนีจากสภาพแวดล้อมของโรงเรียน 7 ) เหมือนกับตัวเองได้เป็นผู้แสดงในเกม 8 ) ไม่มีคำตอบที่จะตอบได้อย่างเหมาะสม และสุดท้าย 9 ) เกิดความรู้สึกท้าทายทุกครั้งที่ได้เล่น

นอกจากนี้ในปี ค.ศ. 1997 O' Connor , Dava Murphy ( 1997 ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "Remediating reading problems of children with language and / or reading based learning disabilities through acoustically modified speech ( Computer assisted instruction )" เพื่อศึกษาถึงผลจากการใช้เกมคอมพิวเตอร์กับการแก้ปัญหาการจำคำ ความเข้าใจ และการอ่านออกเสียงของเด็กที่มีปัญหาในประเด็นดังกล่าว โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวกับเสียง และทำให้เด็กได้เรียนรู้ และวัดผลเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังการใช้ ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการใช้เกมคอมพิวเตอร์ เด็กมีการพัฒนาอย่างเห็นได้ชัดทั้งทางด้านการรับรู้และการแสดงออก รวมทั้งระดับการจดจำคำและความเข้าใจจากการอ่านก็มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นอีกด้วย

จากงานวิจัยต่าง ๆ ดังกล่าว จึงเห็นได้ว่า การวิจัยส่วนใหญ่เป็นการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการใช้สื่อและผลกระทบจากสื่อประเภทเกมอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้การสำรวจจากเด็กนักเรียน ผู้เล่นเกม และผู้ปกครอง เป็นหลัก แต่ยังไม่เคยมีการศึกษาถึงเนื้อหาของเกมอิเล็กทรอนิกส์อย่างแท้จริง โดยเฉพาะในแง่มุมมองของทัศนะจากนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อประเภทนี้ และผลกระทบที่

อาจเกิดขึ้นต่อผู้เล่นซึ่งเป็นเยาวชน ดังนั้นงานวิจัยในครั้งนี้จึงจะมุ่งศึกษาถึงประเด็นที่สำคัญดังกล่าว เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างชัดเจนต่อไป



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง "ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน" เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อให้ทราบถึงคุณลักษณะและผลกระทบจากเนื้อหาของเกมในแต่ละประเภทที่อาจเกิดขึ้นต่อผู้เล่นที่เป็นเยาวชนในด้านต่าง ๆ จากมุมมองการวิเคราะห์ของนักจิตวิทยา โดยขั้นต้น ผู้วิจัยได้จัดแบ่งซอฟต์แวร์เกมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามลักษณะเนื้อหาเพื่อนำมาใช้ประกอบการวิเคราะห์และศึกษาถึงเนื้อหาของเกมแต่ละประเภท เพื่อให้เข้าใจถึงเนื้อหา รูปแบบของเกม รวมทั้งวิธีการเล่นเกมแต่ละเกม นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เล่นซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่นิยมเล่นวิดีโอเกม โดยเข้าไปสังเกตการณ์ (Observe) พฤติกรรมการเล่นเกมของกลุ่มผู้เล่นตามสถานที่ให้เข้าชั่วโมงเล่นเกมต่าง ๆ รวมทั้งทำการสนทนากลุ่ม (Focus group interview) เพื่อให้ได้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับผู้เล่น ทัศนคติต่อการเล่นเกม ตลอดจนพฤติกรรมในการเล่น ทั้งนี้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเนื้อหาของเกมแต่ละประเภทในขั้นต้น รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์กลุ่มผู้เล่น ผู้วิจัยจะนำมาใช้ประกอบในการวางแผนสร้างแนวคำถามเพื่อจัดการสนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยา (Focus group interview) และการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป สำหรับขั้นเตรียมการก่อนการสนทนากลุ่ม นักจิตวิทยา ผู้วิจัยได้เรียบเรียงข้อมูลด้านต่าง ๆ ของผู้เล่นและรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาเกมที่จะใช้ในการวิเคราะห์ดังกล่าว เพื่อให้ นักจิตวิทยาแต่ละท่านได้ศึกษาก่อนถึงวันเก็บข้อมูลในขั้นสุดท้าย โดยการจัดสนทนากลุ่มนักจิตวิทยา ซึ่งจะมีการสาธิตการเล่นเกมที่แสดงเนื้อหาของเกมแต่ละเกมให้นักจิตวิทยาแต่ละกลุ่มได้วิเคราะห์อย่างชัดเจน จึงทำการสนทนากลุ่มเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับทัศนะของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชนตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย

แหล่งข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาดังต่อไปนี้

1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

หนังสือ เอกสาร บทความและวิทยานิพนธ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทเกม อิเล็กทรอนิกส์และผลกระทบในด้านต่าง ๆ รวมทั้งหนังสือ นิตยสาร คู่มือประกอบการเล่นเกมที่นำมาใช้เป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์

## 2. แหล่งข้อมูลประเภทเนื้อหาวิดีโอเกม

ในขั้นต้นผู้วิจัยได้จัดแบ่งประเภทของเกมตามลักษณะเนื้อหาออกเป็น 8 ประเภท ดังที่ได้กล่าวไว้ในบทนำ แต่ปัจจุบันพบว่าในเกมหนึ่ง ๆ อาจมีเนื้อหาที่ครอบคลุมอยู่ในหลายประเภท ตัวอย่างเช่น ในเกมต่อสู้ที่จัดอยู่ในประเภทเกมแอ็คชั่น ขณะเดียวกันก็มีการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นวางแผนในการต่อสู้ควบคู่ไปด้วย หรือในเกมผจญภัยก็อาจมีการยิงประกอบไปด้วยเช่นกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้รวบรวมลักษณะเนื้อหาของเกมที่อาจมีการครอบคลุมกัน และจัดแบ่งเป็นประเภทเพื่อใช้ประกอบการวิเคราะห์หรือออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

( 1 ) เกมยิง ( Shooting Game ) เป็นเกมที่มีการใช้อาวุธในรูปแบบของการขยับยานเครื่องบินหรือยานพาหนะอื่น ๆ และมีการยิงต่อสู้ระหว่างกันของตัวละครในเกมเป็นหลัก

( 2 ) เกมกีฬา ( Sports Game ) เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ

( 3 ) เกมแสดงบทบาท ผจญภัย แอ็คชั่น ( Adventure and Action Game ) เป็นเกมที่มีการกำหนดให้ผู้เล่นเป็นตัวละครซึ่งจะแสดงบทบาทโดยบทบาทหนึ่งในเนื้อเรื่อง หรือเกมที่มีลักษณะการผจญภัย ต่อสู้เป็นหลัก โดยตัวละครในเกมอาจมีการใช้พลังกำลังหรือความรุนแรงเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ในรูปแบบต่าง ๆ

( 4 ) เกมฝึกสมองเสริมความรู้ ( Education Game ) เป็นเกมลับสมอง ฝึกทักษะ เชี่ยวชาญ ฝึกภาษา ความคิดสร้างสรรค์ หรือสอดแทรกสาระความรู้ให้กับผู้เล่นด้วยวิธีการต่าง ๆ

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สอบถามถึงเกมที่กำลังเป็นที่นิยมจากผู้จำหน่ายในช่วงเดือนมิถุนายน 2542 เพื่อนำมาเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์เนื้อหาของเกมแต่ละประเภท โดยจัดแบ่งได้ดังนี้

ประเภทของเกม	เกมที่ได้รับความนิยม
1. เกมยิง ( Shooting Game )	1. เกม Einhander 2. เกม Twisted metal
2. เกมกีฬา ( Sports Game )	1. เกม Winning eleven 3 2. เกม NBA live 99
3. เกมผจญภัย ต่อสู้ ( Adventure and Action Game )	1. เกม Resident evil II 2. เกม The king of fighter's 98
4. เกมฝึกสมองเสริมความรู้ ( Education Game or Puzzle and Quiz Game )	1. เกม Sim city 2000 2. เกม Theme park

ตาราง 1 รายชื่อเกมแต่ละประเภทที่ใช้ในการศึกษา



### 3. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

#### ( 1 ) ผู้เล่นเกมที่เป็นเยาวชน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

( 1.1 ) กลุ่มผู้เล่นเกมตามสถานที่ให้เช่าเล่นเกม Play station ต่าง ๆ ซึ่งจะใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการเข้าไปสังเกตการณ์และสัมภาษณ์กลุ่มเบื้องต้น โดยแบ่งออกเป็น 8 กลุ่มย่อย แต่ละกลุ่มจะคัดเลือกเฉพาะผู้เล่นที่นิยมเล่นเกมเป็นประจำ โดยเฉพาะเกมที่จะนำมาใช้เป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์ ทั้งนี้เนื่องจากการคัดเลือกตัวอย่างเกมซึ่งได้รับความนิยมในขั้นต้นมีจำนวน 8 เกม ดังนั้นจึงจะเก็บข้อมูลจากผู้เล่นเป็นจำนวน 8 กลุ่มเท่ากัน เพื่อให้ผู้เล่นได้เล่นเกม 1 กลุ่มต่อ 1 เกม ซึ่งจะทำให้ได้กลุ่มผู้เล่นที่นิยมเล่นเกมนั้น ๆ อย่างแท้จริง รวมทั้งจะได้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวผู้เล่น ทักษะต่าง ๆ ตลอดจนพฤติกรรมในการเล่นที่ชัดเจนและเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนอื่น ๆ ต่อไป

( 1.2 ) เยาวชนผู้สันทัดการเล่นเกมนอกสถานที่สนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยา จำนวน 2 คน ซึ่งเยาวชนผู้สันทัดนี้เป็นตัวแทนของเยาวชนที่นิยมการเล่นเกมนอกสถานที่มีความชำนาญในการเล่น โดยจะเป็นผู้สันทัดการเล่นเกมที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาแต่ละประเภท ทั้งนี้ผู้เล่นแต่ละคนสันทัดการเล่นเกมนละ 2 ประเภท ๆ ละ 2 เกมตามตัวอย่าง เพื่อให้ให้นักจิตวิทยาได้เห็นถึงเนื้อหาเกมอย่างละเอียดชัดเจนในวันที่ทำการสนทนากลุ่ม

( 2 ) นักจิตวิทยา ซึ่งเข้าร่วมในการสนทนากลุ่ม ( Focus Group Interview ) รวมทั้งสิ้นจำนวน 10 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน แต่ละกลุ่มวิเคราะห์เนื้อหาเกม โดยครอบคลุมวัตถุประสงค์การวิจัยทั้งหมด และรายชื่อนักจิตวิทยาที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่มครั้งนี้มีดังต่อไปนี้

### สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### กลุ่มที่ 1

- |                                |               |                                  |
|--------------------------------|---------------|----------------------------------|
| 1. คุณสุจิตรา อุตสาหะ          | นักจิตวิทยา 7 | โรงพยาบาลสมเด็จพระยา             |
| 2. คุณนคร ศรีสุโข              | นักจิตวิทยา 7 | โรงพยาบาลสมเด็จพระยา             |
| 3. คุณสุพิน พรพิพัฒน์กุล       | นักจิตวิทยา 7 | โรงพยาบาลสมเด็จพระยา             |
| 4. คุณธนพงษ์ ขวัญคง            | นักจิตวิทยา 6 | โรงพยาบาลสมเด็จพระยา             |
| 5. คุณเยาวนาฏ ผิดินนทร์เกียรติ | นักจิตวิทยา 7 | สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต |

## กลุ่มที่ 2

- |                             |               |                     |              |
|-----------------------------|---------------|---------------------|--------------|
| 1. คุณแสวลักษณ์ สุวรรณไมตรี | นักจิตวิทยา 7 | สำนักพัฒนาสุขภาพจิต | กรมสุขภาพจิต |
| 2. คุณสมพร อินทร์แก้ว       | นักจิตวิทยา 7 | สำนักพัฒนาสุขภาพจิต | กรมสุขภาพจิต |
| 3. คุณวิไล เสรีสิทธิพิทักษ์ | นักจิตวิทยา 7 | สำนักพัฒนาสุขภาพจิต | กรมสุขภาพจิต |
| 4. คุณอมรากล อินโอชานนท์    | นักจิตวิทยา 8 | สำนักพัฒนาสุขภาพจิต | กรมสุขภาพจิต |
| 5. คุณวัลลี ธรรมโกสิทธิ์    | นักจิตวิทยา 7 | โรงพยาบาลนิติจิตเวช |              |

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 1. ข้อมูลประเภทเอกสาร

เก็บรวบรวมหนังสือ เอกสาร บทความและวิทยานิพนธ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทเกมอิเล็กทรอนิกส์และผลกระทบในด้านต่าง ๆ จากห้องสมุดต่าง ๆ และศึกษาเนื้อหาของเกมที่นำมาใช้เป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์จากหนังสือ นิตยสาร คู่มือการเล่นเกม เพื่อนำมาประกอบการสร้างแนวคำถามในการสนทนา รวมทั้งให้ข้อมูล รายละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินเรื่องในเกมแต่ละเกมแก่นักจิตวิทยาได้ศึกษาและทำความเข้าใจถึงเนื้อหาและวิธีการเล่นของเกมแต่ละเกมก่อนถึงวันที่จะทำการสนทนากลุ่ม

#### 2. ข้อมูลประเภทเนื้อหาของเกม

สอบถามข้อมูลและรวบรวมซอฟต์แวร์ต่าง ๆ จากร้านค้าผู้จำหน่ายซอฟต์แวร์เกมอิเล็กทรอนิกส์ จากนั้นจึงจัดแบ่งเกมออกเป็น 4 ประเภท ๆ ละ 2 เกม เพื่อประกอบในการวิเคราะห์เนื้อหาของเกมแต่ละประเภท ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทดลองเล่นเกมทุกเกมเพื่อศึกษาถึงวิธีการเล่น รายละเอียดต่าง ๆ การดำเนินเรื่อง การให้รางวัลหรือคะแนนในขั้นต้น ซึ่งข้อมูลที่ได้รับจะนำมาใช้ในการสร้างแนวคำถามในการสนทนากลุ่ม ตลอดจนใช้ประกอบในการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ต่อไป

#### 3. ข้อมูลประเภทบุคคล

3.1 ข้อมูลจากกลุ่มผู้เล่นตามสถานที่เล่นเกมต่าง ๆ ผู้วิจัยทำการพูดคุยเบื้องต้นกับผู้เล่นเพื่อให้เกิดความรู้สึกเป็นกันเองและสร้างบรรยากาศให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกเกร็งหรือตึงเครียด จากนั้นจึงให้ผู้เล่นได้เล่นเกมแล้วจึงสังเกตการณ์พฤติกรรมการเล่นของกลุ่มผู้เล่น รวมทั้งสัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลังของตัวผู้เล่นแต่ละคน ทิศนคติต่อการเล่นเกมและพฤติกรรมในการเล่น ตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ที่จำเป็น หลังจากที่ได้เล่นเกมจบแล้ว ซึ่งข้อมูล

ต่าง ๆ ดังกล่าวผู้วิจัยจะสรุปและจัดส่งให้นักจิตวิทยาแต่ละท่านได้ศึกษาเบื้องต้นก่อนทำการสนทนากลุ่มเพื่อเก็บข้อมูลอีกครั้งหนึ่ง สำหรับข้อมูลจากกลุ่มผู้เล่นได้เก็บรวบรวมทั้งหมด 8 ครั้งดังนี้

(1) กลุ่มผู้เล่นเกมประเภทเกมยิง

- เกม Einhander เก็บข้อมูลวันที่ 12 สิงหาคม 2542 เวลา 9.00 – 10.00 น. ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านพญาไท

- เกม Twisted metal เก็บข้อมูลวันที่ 12 สิงหาคม 2542 เวลา 12.00 – 13.00 น. ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านพระโขนง

(2) กลุ่มผู้เล่นเกมประเภทเกมกีฬา

- เกม Winning eleven 3 เก็บข้อมูลวันที่ 12 สิงหาคม 2542 เวลา 15.00 – 16.00 น. ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านพัฒนาการ

- เกม NBA live 99 เก็บข้อมูลวันที่ 13 สิงหาคม 2542 เวลา 19.00 – 20.00 น. ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านบางกะปิ

(3) กลุ่มผู้เล่นเกมประเภทเกมผจญภัย ต่อสู้

- เกม Resident evil II เก็บข้อมูลวันที่ 13 สิงหาคม 2542 เวลา 15.00 – 16.00 น. ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านบางเขน

- เกม The king of fighter's 98 เก็บข้อมูลวันที่ 13 สิงหาคม 2542 เวลา 13.00 – 14.00 น. ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านวงศ์สว่าง

(4) กลุ่มผู้เล่นเกมประเภทฝึกสมองเสริมความรู้

- เกม Sim city 2000 เก็บข้อมูลวันที่ 13 สิงหาคม 2542 เวลา 17.00 – 18.00 น. ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านลาดพร้าว

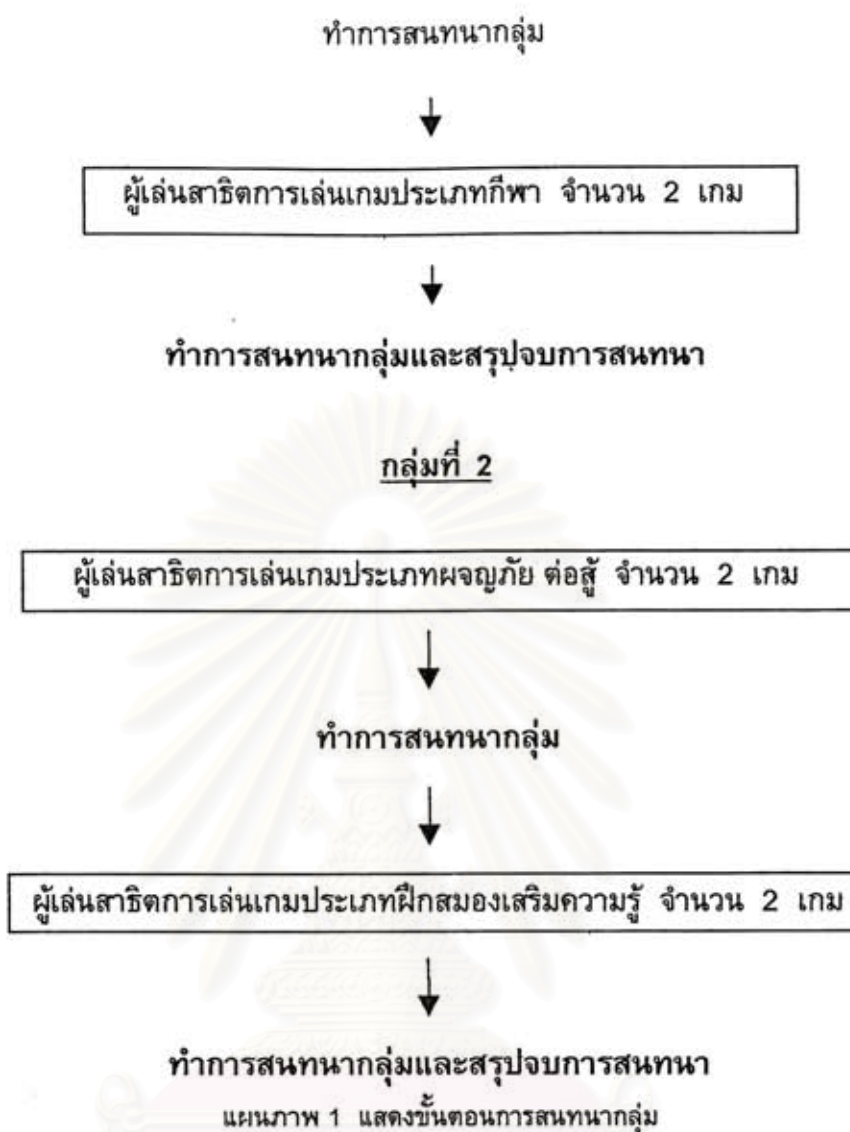
- เกม Theme park เก็บข้อมูลวันที่ 12 สิงหาคม 2542 เวลา 17.00 – 18.00 น. ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านหัวหมาก

3.2 ข้อมูลจากนักจิตวิทยา เก็บรวบรวมข้อมูลตามวิธีการ "สนทนากลุ่ม" ทั้งหมด 2 ครั้ง ๆ ละ 1 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เก็บข้อมูลวันที่ 20 กันยายน 2542 และกลุ่มที่ 2 เก็บข้อมูลวันที่ 31 กันยายน 2542 โดยก่อนการสนทนาวะมีการสาธิตการเล่นจากเยาวชนตัวแทนผู้เล่น เพื่อให้ให้นักจิตวิทยาได้เห็นถึงเนื้อหาเกมแต่ละเกม ดังจะแสดงขั้นตอนอย่างเป็นลำดับดังนี้

กลุ่มที่ 1

ผู้เล่นสาธิตการเล่นประเภทยิง จำนวน 2 เกม





ในระหว่างการสาริตการเล่นเกมและหลังการเล่น นักจิตวิทยาอาจสัมภาษณ์ผู้เล่นที่เป็นตัวแทนสาริตการเล่นเกม เพื่อสอบถามข้อมูลประกอบการวิเคราะห์เนื้อหาของเกมประเภทนั้น ๆ ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และสำหรับการจัดเตรียมแนวคำถามในการสนทนาเพื่อให้สามารถควบคุมการสนทนาและได้ข้อมูลให้เป็นไปตามที่ต้องการ ผู้วิจัยคำนึงถึงหลักการดังนี้

#### หลักการสร้างแนวคำถามในการวิจัย

ใช้วิธีการสร้างแนวคำถามในการสนทนาโดยสร้างคำถามให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยในแต่ละข้อ และมีความเชื่อมโยงกันระหว่างวัตถุประสงค์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงผลกระทบที่ต่อเนื่องกัน นอกจากนี้การสร้างคำถามยังคำนึงถึงทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งสามารถใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ อ้างอิง หรืออธิบายข้อมูลที่ได้จากการวิจัยให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น สำหรับแนวคำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่มในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

## 1. คำถามสำหรับการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นเกมตามสถานที่ให้เข้าเล่นต่าง ๆ

ก่อนทำการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นเกมในสถานที่ให้เข้าเล่นเกม ผู้วิจัยได้ให้ผู้เล่นเกมทุกคนกรอกข้อมูลลงในแบบสอบถามซึ่งเป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่นเกม ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา รายได้ ข้อมูลเกี่ยวกับเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น ได้แก่ สถานที่เล่นเกมประจำ ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม ความบ่อยในการเล่น ช่วงอายุหรือระดับชั้นปีการศึกษาที่เริ่มเล่นเครื่องเล่นวิดีโอเกม จากนั้นก่อนการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นเกมโดยสอบถามถึงข้อมูลเกี่ยวกับการควบคุมดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครองในการเล่น เกม ประเภทของเกมที่ชอบเล่น รวมถึงความพึงพอใจที่จะเล่นคนเดียวหรือเล่นร่วมกับผู้อื่นและหลังจากที่ผู้เล่นเกมได้เล่นเกมแล้วผู้วิจัยจึงได้สอบถามถึงความรู้สึกของผู้เล่นเกมทั้งในขณะที่เล่นและหลังจากที่เล่นจนจบเกม เปรียบเทียบระหว่างเรื่องราวในเกมกับโลกของความเป็นจริง ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษจากการเล่นเกม นั้น ๆ ความรู้สึกต่อการเสริมแรงในเกม ตลอดจนความคิดเห็นว่าการเล่นเกม นั้น ๆ ทำให้ตนเองมีความเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ บ้างหรือไม่อย่างไร ซึ่งข้อมูลที่ได้รับจากกลุ่มผู้เล่นเกมในส่วนนี้จะได้นำไปใช้ประกอบการวางแผนสนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยาต่อไป

## 2. คำถามสำหรับการสนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยา

สำหรับการเรียงคำถามในการสนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยา หลังจากการสาธิตการเล่น เกม เพื่อแสดงเนื้อหาเกมแต่ละประเภทโดยผู้เล่นเกมแล้ว การสนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยาจะเริ่มจากคำถามเกี่ยวกับลักษณะเนื้อหาของเกมประเภทนั้น ๆ โดยรวม ได้แก่ ทิศนะต่อเนื้อหาของเกม ความสร้างสรรค์หรือความเหมาะสมสำหรับการเล่นของเยาวชน จากนั้นจึงเจาะประเด็นคำถามเข้าสู่เนื้อหาของเกมซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย คำถามที่สร้างขึ้นได้แก่ ผลกระทบทางด้านต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นกับเยาวชนจากการเล่นเกมดังกล่าว ข้อดีหรือข้อเสียจากการเล่นเกมแต่ละประเภท ความสัมพันธ์ระหว่างวัยกับการเล่นเกมประเภทนั้น ๆ ตลอดจนข้อแนะนำเกี่ยวกับการเล่นเกมหรือการปรับปรุงเนื้อหาของเกมเพื่อให้เหมาะสมกับเยาวชนในการเล่นต่อไป

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ เครื่องเล่นเกม Play station แบบต่อเข้ากับเครื่องเล่น โทรทัศน์ ซีดีเกมประเภทต่าง ๆ เครื่องเล่นเทปบันทึกเสียง เครื่อง และสมุดบันทึกเพื่อเก็บข้อมูลต่าง ๆ ระหว่างการวิเคราะห์

### การวิเคราะห์ข้อมูล



การวิจัยครั้งนี้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

### 1. ข้อมูลประเภทเอกสารและเนื้อหาของวิดีโอเกม

ผู้วิจัยใช้ข้อมูลประเภทเอกสารและเนื้อหาของวิดีโอเกมมาศึกษาควบคู่กับการวิเคราะห์ เพื่อเป็นข้อมูลเพิ่มเติมและเพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้นในจุดที่ผู้เข้าร่วมสนทนาได้กล่าวอ้างถึง

### 2. ข้อมูลประเภทบุคคล

การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทบุคคลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

( 1 ) วิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นตามสถานที่ให้เข้าเล่นเกมต่าง ๆ โดยเริ่มจากการเรียบเรียงข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่นแต่ละกลุ่มจากแบบสอบถาม จากนั้นจึงเรียบเรียงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมแต่ละกลุ่ม ทั้งจากการถอดบทสนทนาในเทปบันทึกเสียงและข้อมูลที่ได้อัดบันทึกไว้ ซึ่งข้อมูลทั้งหมดผู้วิจัยได้จัดเรียงลำดับหรือหมวดหมู่ตามแนวคำถามที่ได้กำหนดไว้ในขั้นต้นและสรุปข้อมูลของผู้เล่นในแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้ข้อมูลเหล่านี้ผู้วิจัยได้จัดส่งให้นักจิตวิทยาทั้งหมดได้ศึกษาเบื้องต้นก่อนถึงวันสนทนากลุ่มนักจิตวิทยาอีกครั้งหนึ่ง

( 2 ) วิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มนักจิตวิทยา โดยเริ่มจากการถอดบทสนทนาจากเทปบันทึกเสียงและอัดบันทึกไว้โดยละเอียด จากนั้นอ่านข้อมูลทั้งหมดอีกครั้งเพื่อกำจัดข้อมูลที่ไม่ต้องการออก ซึ่งจะทำให้ข้อมูลมีขอบเขตที่ชัดเจนยิ่งขึ้น สำหรับข้อมูลที่จะนำมาวิเคราะห์จะแยกออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย จากนั้นจึงเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้เห็นถึงความต่อเนื่องและสัมพันธ์กันของข้อมูลตามลำดับ ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ เพื่ออธิบายข้อมูลที่ได้รวบรวมอย่างถูกต้อง และในส่วนของ การสร้างบทสรุป หลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดจะทำการสรุปประเด็นต่าง ๆ เป็นข้อสรุปย่อย ๆ ตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย จากนั้นจึงนำข้อสรุปย่อยมาเชื่อมโยงกันเป็นบทสรุป เพื่อให้เห็นถึงทัศนะของนักจิตวิทยาต่อประเด็นที่ศึกษาโดยรวมอย่างชัดเจน

### การนำเสนอข้อมูล

นำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยโดยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ( Analytic Description ) ทั้งนี้เพื่อจะนำเสนอข้อมูลที่ได้ควบคู่ไปกับการอธิบายในเชิงเหตุและผล ซึ่งจะทำให้เข้าใจถึงทัศนะของนักจิตวิทยาที่มีต่อลักษณะของเนื้อหาของเกมแต่ละประเภทและผลกระทบต่อเยาวชนในด้านต่าง ๆ โดยอาศัยทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการอธิบายและวิเคราะห์ จากนั้นจึงนำเสนอข้อมูลที่แบ่งเป็นประเด็นหลักตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย

## บทที่ 4

### ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมและข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เล่น

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงเนื้อหาของวิดีโอเกมแต่ละเกมในขั้นต้นและสัมภาษณ์กลุ่มผู้เล่นตามสถานที่ต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลมาประกอบการวิเคราะห์ นอกจากนี้ยังเรียบเรียงให้นักจิตวิทยาซึ่งจะเป็นผู้ให้ข้อมูลจากการวิเคราะห์เนื้อหาของวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชนได้ศึกษาถึงเนื้อหาของเกม วิธีการเล่น ลักษณะโดยทั่วไปของผู้เล่น ตลอดจนพฤติกรรมการเล่นในเบื้องต้น ทั้งนี้ข้อมูลที่เป็นบริบทเหล่านี้จะช่วยให้สามารถวิเคราะห์ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อเยาวชนผู้เล่นได้ดียิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้ศึกษาถึงเนื้อหาของเกมแต่ละเกมจากการทดลองเล่นด้วยตนเอง ศึกษาจากคู่มือการเล่นในเกมบางเกมและเกมที่ไม่มีเนื้อเรื่องผู้วิจัยได้สอบถามถึงวิธีการเล่นกับผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง สำหรับผู้เล่นกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยจัดแบ่งออกเป็น 8 กลุ่ม ๆ ละ 3 คน แต่ละกลุ่มคัดเลือกเฉพาะผู้เล่นที่เล่นเกมนั้น ๆ เป็นประจำ ซึ่งในขั้นแรกผู้วิจัยได้เข้าไปพูดคุยเพื่อสอบถามข้อมูลส่วนตัวโดยทั่วไป ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นและข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้ปกครอง จากนั้นจึงให้ผู้เล่นได้เล่นเกมที่เล่นนั้น ๆ และผู้วิจัยสังเกตการณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมระหว่างการเล่น เมื่อผู้เล่นเล่นจบเกมจึงทำการสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม (Focus group interview) โดยข้อมูลดังกล่าวมีดังต่อไปนี้

#### เกมที่ 1

#### ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม

ชื่อเกม Einhander

ประเภทของเกม เกมยิง



รูป 1 ภาพจากปกเกม Einhander

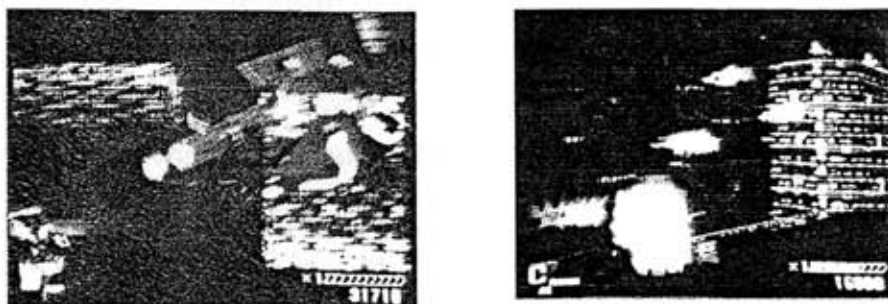
## เนื้อเรื่อง

เป็นเกมยิงแบบ 3 มิติ คือ มีมุมมองทั้งในแนวกว้าง ยาว และลึก แต่เกมจะกำหนดให้ผู้เล่นยิงกระสุนได้เฉพาะในแนวนอนและแนวทแยงบน - ล่างอย่างละ 45 องศาเท่านั้น เกมจะไม่มีเนื้อเรื่อง ผู้เล่นสามารถเลือกระดับความยาก - ง่ายของเกมที่จะเล่นได้ในตอนต้นของเกม โดยจะแบ่งเป็นระดับง่าย ปานกลางและยาก (easy - normal - hard) เมื่อเปิดฉากเริ่มต้น ผู้เล่นจะถูกกำหนดให้เป็นยานบินรบและจะต้องขับยานรบออกไปต่อสู้กับคู่ต่อสู้ซึ่งเป็นยานบินรบเช่นเดียวกัน ซึ่งจะมีทั้งยานเล็กจำนวนมากไปจนถึงยานใหญ่ ถ้ายังถูกคู่ต่อสู้ก็จะได้คะแนนที่เป็นแต้ม โดยแต้มจะนับจากการทำลายคู่ต่อสู้ซึ่งจะมากน้อยเท่าไรนั้นขึ้นอยู่กับจำนวนและชนิดของยานที่ถูกยิง ถ้ายิงได้มาก แต้มก็จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และถ้ายิงยานใหญ่ได้ก็จะได้แต้มมากกว่ายิงยานเล็ก สำหรับยานของผู้เล่นจะมีขีดจำกัดของพลังหรือ power ถ้าถูกยิง ขีดจำกัดของพลังก็จะลดลงทีละขีดซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 5 ขีด เมื่อถูกยิงจนหมดขีดจำกัดยานก็จะระเบิดและเมื่อยานระเบิดแล้วก็จะมียานลำใหม่มาแทนโดยเป็นยานชนิดเดียวกันและจะต้องเริ่มเล่นในด้านนั้นใหม่ ซึ่งผู้เล่นมีโอกาสที่จะเล่นตายได้ 3 ครั้ง หากยานลำสุดท้ายระเบิด เกมก็จะสิ้นสุดลงและผู้เล่นจะเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ไปในที่สุด

ทางด้านอุปสรรคที่สำคัญในการเล่นเกมนี้อีกคือคู่ต่อสู้ที่เป็นยานใหญ่ซึ่งผู้เล่นจะต้องยิงถึงหลายครั้งจึงจะระเบิด หลังจากที่ยานใหญ่ระเบิดแล้วก็จะมีส่วนประกอบพิเศษหลุดออกมา ให้ผู้เล่นเข้าไปเก็บจะทำให้ยานรบมีแสนยานุภาพมากยิ่งขึ้น ยิ่งได้หลายทิศทางในเวลาเดียวกัน รวมทั้งยังช่วยเสริมความแข็งแกร่งหรือความปลอดภัยให้กับยานอีกด้วย แต่ในขณะเดียวกันผู้เล่นจะต้องคอยหลบหลีกกระสุนจากคู่ต่อสู้ไปด้วยเช่นเดียวกัน

สำหรับฉากที่ปรากฏในเกมนี้จะมีลักษณะเป็นด่านทั้งหมด 7 ด่านด้วยกัน ซึ่งประกอบไปด้วยฉากในเมืองซึ่งจะเป็นตึกอาคารต่าง ๆ ฉากภูเขา ฉากใต้น้ำและฉากฐานทัพ แต่ละด่านใช้วิธีการต่อสู้แบบยิงเหมือนกันทุกฉาก โดยฉากแรกที่เริ่มเล่นคือฉากในเมือง ผู้เล่นจะต้องมุ่งหน้าฝ่าด่านแต่ละด่านไปจนถึงฐานทัพของคู่ต่อสู้และเมื่อทำลายฐานทัพของคู่ต่อสู้ได้ ก็จะเป็นฝ่ายชนะ ในการผ่านด่าน ผู้เล่นจะต้องเล่นอย่างระมัดระวังมากขึ้นเนื่องจากเมื่อผ่านด่านไปได้แต่ละด่านก็จะเพิ่มความยากขึ้นเรื่อย ๆ โดยยานของคู่ต่อสู้จะมีจำนวนมากขึ้นและยิงโต้ตอบถี่ขึ้นด้วย สำหรับเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละด่านนั้น ไม่จำกัดแน่นอนตายตัว แต่ขึ้นอยู่กับผู้เล่นที่จะสามารถยิงคู่ต่อสู้ได้หมดในเวลารวดเร็วเพียงใด และในเกมนี้ผู้เล่นจะไม่สามารถอยู่นิ่งได้เพราะจะถูกคู่ต่อสู้กระหน่ำยิงอยู่ตลอดเวลา นอกจากจะต้องยิงโต้ตอบไปแล้วจะต้องหลบกระสุนจากคู่ต่อสู้ให้ทันอีกด้วย





รูป 2 ภาพจากเกม Einhander

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง ( เก็บข้อมูลวันที่ 12 สิงหาคม 2542 ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่าน พญาไท )

ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มผู้เล่นที่เล่นเกม Einhander เป็นประจำมีดังต่อไปนี้

ผู้เล่นคนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้	ค่าใช้จ่ายในการเล่น (บาท/ครั้ง)	ความบ่อยในการเล่น	เริ่มเล่นเกมตั้งแต่
1	ชาย	12	ป. 6	30 บาท/วัน	20	1 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 5
2	ชาย	13	ม. 2	30 บาท/วัน	30	1 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 6
3	ชาย	14	ม. 3	500 บาท/สัปดาห์	20	1 ครั้ง/สัปดาห์	ม. 1

ตาราง 2 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นและพฤติกรรมการเล่น

ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกม

จากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกมของเด็กกลุ่มนี้เกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้ปกครอง พบว่าผู้ปกครองของเด็กทั้งสามไม่ได้ซื้อเครื่องเล่นเกมให้เด็กเล่นที่บ้าน ส่วนใหญ่ไม่เคยมีข้อจำกัดหรือมีเงื่อนไขกับเด็กในการการเล่นเกม โดยจะอนุญาตให้เด็กเล่นได้ถ้าไม่ทำให้เสียการเรียน และไม่ค่อยทราบถึงการใช้เวลาออกไปเล่นเกมนอกบ้านของเด็ก แต่ทั้งนี้ถ้าเด็กกลับบ้านดึกโดยให้เหตุผลว่าไปเล่นเกมกับเพื่อนก็จะถูกตำหนิ และจะไม่สนับสนุนให้เล่นอีกในภายหลัง โดยกล่าวว่าการเล่นเกมนำให้เสียการเรียน เสียเวลาและสิ้นเปลือง สำหรับการการเล่นเกม ส่วนใหญ่เด็กระบุว่าชอบเล่นแข่งกับเพื่อนเพราะสนุก ท้าทายความสามารถ ไม่น่าเบื่อเพราะมีฝีมือในการเล่นใกล้เคียงกัน แต่ถ้าเล่นแข่ง

กับคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์จะเล่นเก่งกว่าเรามาก ทำให้เล่นอย่างไรก็แพ้ ส่วนเกมที่ชอบเล่นคือเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้ และเกมยิง เพราะสนุก ตื่นเต้นและเร้าใจ

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มหลังการเล่นเกม Einhander

จากการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นหลังจากการเล่นเกมที่แล้ว พบว่าส่วนใหญ่เด็กจะระบุว่าในระหว่างการเล่นเกมจะรู้สึกสนุก ตื่นเต้น ลุ้นเพราะกลัวจะแพ้ และหลังจากการเล่นเกมที่แล้วจะรู้สึกที่พอใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด ตัดใจและอยากจะเล่นอีก เมื่อเปรียบเทียบเนื้อหาของเกมกับโลกของความเป็นจริง ส่วนใหญ่เด็กจะระบุว่าเนื้อหาของเกมเป็นเพียงเรื่องสมมติ โดยไม่มีส่วนคล้ายกับโลกของความเป็นจริงเลย นอกจากนี้ส่วนตัวก็ยังไม่เคยนำส่วนหนึ่งส่วนใดในเนื้อหาเกมไปใช้ในชีวิตจริง และคิดว่าเมื่อเล่นเกมนี้แล้วไม่ส่งผลให้มีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นแต่อย่างใด ในด้านของประโยชน์หรือโทษจากการเล่นเกมนี้ ส่วนใหญ่เด็กจะระบุว่ามีโทษมากกว่าประโยชน์ โดยจะทำให้สายตาเสียได้ เพราะต้องเคลื่อนไหวสายตาตามเกมอย่างรวดเร็ว และในส่วนของประโยชน์ที่จะได้รับนั้น คือ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ฝึกทักษะการควบคุมระหว่างมือกับสายตา สำหรับด้านจินตนาการที่เกิดจากการเล่นเกม ส่วนใหญ่เด็กไม่มีจินตนาการอะไรเพิ่มเติม แต่ผู้เล่นคนที่ 3 กล่าวว่าเล่นแล้วรู้สึกเหมือนเป็นนักบิน และถ้ามีโอกาสก็อยากจะเป็นนักบินจริง ๆ ในอนาคต ส่วนการให้แรงเสริมหรือลงโทษในเกม ปรากฏว่า ส่วนใหญ่เด็กจะมีความรู้สึกเบื่อถ้าเล่นแพ้ แต่ถ้าสามารถเล่นได้ชนะหรือเล่นได้นาน ๆ ก็รู้สึกภูมิใจว่าตัวเองเล่นเก่ง สำหรับในชีวิตจริง ส่วนใหญ่เด็กจะระบุว่าไม่จำเป็นต้องทำอะไรให้สำเร็จได้ตั้งใจเสมอไป เพียงแต่พยายามทำให้ดีที่สุด จะได้ผลลัพธ์อย่างไรก็ไม่เป็นไร

### ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างที่เด็กเล่นเกม

ในระหว่างที่เด็กเล่นเกมพบว่า เด็กจะเกร็งบ้างในบางฉากของเกมและมีความรู้สึกลุ้นมาก ทำให้มีการโยกตัวไปมาในระหว่างการเล่นในบางครั้ง

#### เกมที่ 2

#### ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม

ชื่อเกม Twisted metal

ประเภทของเกม เกมยิง



รูป 3 ภาพจาก Title เกม Twisted metal

## เนื้อเรื่อง

เป็นเกมยิง 3 มิติ ไม่มีเนื้อเรื่อง คล้ายกับเกม Einhander แต่ผู้เล่นจะถูกกำหนดให้เป็นผู้บังคับยานพาหนะภาคพื้นดิน ซึ่งจะมียานเป็นรถให้เลือกได้หลายแบบ จากทั้งหมด 12 แบบ แต่ละแบบจะมีรูปลักษณ์และการยิงกระสุนแตกต่างกันไป นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถหมุนรถกลับได้ถึง 360 องศา โดยมีมุมมองเหมือนกับอยู่ในรถจริง ๆ นอกจากนี้ยังมีจอร์เจียเป็นสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ ทางมุมบนด้านซ้ายของจอ สำหรับให้ผู้เล่นได้เห็นจุดตำแหน่งของรถและตำแหน่งองศาของคู่ต่อสู้ที่อยู่ใกล้ ๆ ซึ่งคู่ต่อสู้ในเกมนี้จะเป็นยานประเภทรถเช่นเดียวกัน โดยอาจจะเข้ามาโจมตีได้ทั้งทางด้านหน้า ด้านข้าง ซ้าย – ขวาหรือเข้ามาทางด้านหลัง ในลักษณะนี้ผู้เล่นจึงจำเป็นต้องใช้เรดาร์เพื่อเตรียมตัวตั้งรับกับคู่ต่อสู้ที่พร้อมจะเข้ามายิงได้ทุกเวลา เมื่อเปิดฉากแรกคู่ต่อสู้จะยังไม่เข้ามาโจมตีในทันที แต่ผู้เล่นเองจะต้องออกตระเวนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะพบคู่ต่อสู้แล้วจึงยิง ในขณะที่เดียวกันก็จะต้องคอยหลบหลีกกระสุนของคู่ต่อสู้ รวมทั้งสิ่งกีดขวางต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นคน แท่นคอนกรีต รถของคู่ต่อสู้ หลุม และอื่น ๆ

สำหรับขีดจำกัดของพลังและตัวเล่นของเกม ๆ นี้จะคล้ายกับเกม Einhander ด้วยเช่นเดียวกัน กล่าวคือ ผู้เล่นจะมีขีดของพลังที่จำกัด หากถูกยิงขีดจำกัดนี้ก็จะลดลงไปเรื่อย ๆ และเมื่อขีดจำกัดของพลังลดลงถึงขีดสุด ผู้เล่นก็จะแพ้ในด่านนั้น โดยผู้เล่นสามารถแพ้ได้ 3 ครั้ง เมื่อตัวเล่นตัวแรกแพ้ก็จะมีตัวที่ 2 และ 3 ให้เล่นต่อ ซึ่งจะต้องเริ่มเล่นในด่านนั้นใหม่ และถ้าเล่นจนตายหมดทั้ง 3 ตัวเล่นแล้วก็ถือว่าจบเกม ๆ นั้น โดยคอมพิวเตอร์เป็นฝ่ายชนะ

เกม Twisted metal จะมีด่านให้ผู้เล่นฝ่าฟันทั้งหมด 6 ด่าน ซึ่งแต่ละด่านที่ผู้เล่นเข้าไปถึงจะมีความยากในการเล่นเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ อย่างไรก็ตาม การยิงจะเป็นลักษณะของภาคพื้นดินเพียงอย่างเดียวและรถของคู่ต่อสู้จะอยู่ห่างออกไปพอสมควร รวมทั้งการยิงของคู่ต่อสู้จะไม่ถี่มากนัก ประกอบกับมีจอร์เจียช่วยมอง ดังนั้นผู้เล่นจึงมีโอกาสดังตั้งรับกับสถานการณ์เฉพาะหน้าต่าง ๆ ได้ดีกว่าเกมยิงในเกมแรก

ทางด้านอุปสรรคและการให้คะแนนของเกม ๆ นี้ ผู้เล่นจะต้องบังคับทิศทางของรถให้แม่นยำ เนื่องจากการแล่นของรถมีความเร็วพอสมควร ฉะนั้นเมื่อมีสิ่งกีดขวางเกิดขึ้นข้างหน้า เช่น คนเดินซึ่งผู้เล่นจะไม่สามารถมองเห็นได้จากจอเรดาร์ ก็จะทำให้ผู้เล่นบังคับรถเพื่อหลบหลีกได้ไม่ทัน และสำหรับการให้คะแนนนั้น ผู้เล่นจะได้คะแนนเป็นแต้มจากการยิงคู่ต่อสู้ รวมทั้งฐานทัพที่คู่ต่อสู้สร้างขึ้น โดยจะต้องเก็บคะแนนจากการยิงไปเรื่อย ๆ จนกว่ารถของคู่ต่อสู้ในด้านนั้น ๆ จะหมด จึงเข้าสู่ด่านต่อ ๆ ไป



รูป 4 ภาพจากเกม Twisted metal

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง ( เก็บข้อมูลวันที่ 12 สิงหาคม 2542 ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่าน พระโขนง )

ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มผู้เล่นที่เล่นเกม Twisted metal เป็นประจำมีดังต่อไปนี้

ผู้เล่นคนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม (บาท/ครั้ง)	ความบ่อยในการเล่นเกม	เริ่มเล่นเกมตั้งแต่
1	ชาย	13	ม. 1	250 บาท/สัปดาห์	20	3-4 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 6
2	ชาย	14	ม. 2	250 บาท/สัปดาห์	20	2-3 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 4
3	ชาย	15	ม. 3	300 บาท/สัปดาห์	25 - 30	2 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 5

ตาราง 3 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นและพฤติกรรมการเล่นเกม

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกม

จากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกม พบว่า ผู้ปกครองของผู้เล่นคนที่ 1 และผู้เล่นคนที่ 3 ซื้อเครื่องเล่นเกมให้เด็กเล่นที่บ้าน แต่อย่างไรก็ตามเด็กยังชอบไปเช่าเล่นที่ร้านกับเพื่อน เนื่องจากสนุกกว่าเล่นที่บ้านและมีเกมให้เลือกเล่นมาก โดยผู้เล่นคนที่ 1 เมื่ออยู่บ้านมักจะเล่นคนเดียว ส่วนผู้เล่นคนที่ 3 จะเล่นกับน้อง โดยผู้ปกครองของเด็กทั้งสองทราบถึงการใช้เวลาในการเล่นเกมที่บ้าน โดยมีเงื่อนไขว่าให้เล่นในเวลาว่างหรือเวลาที่ไม่มีภาระบ้านและให้ใช้เวลาในการเล่นไม่นานนัก เนื่องจากเกรงว่าจะทำให้เสียการเรียนและเสียสายตา แต่ถ้าเด็กรู้จักจัดสรรเวลาในการเล่นให้เหมาะสม ผู้ปกครองก็จะอนุญาตให้เล่น นอกจากนี้ผู้ปกครองของเด็กทั้งสองยังทราบถึงการที่เด็กไปเล่นเกมนอกบ้านกับเพื่อน และแนะนำกับเด็กว่าอย่าเล่นมากจนทำให้ติด ส่วนผู้เล่นคนที่ 2 ผู้ปกครองทราบถึงการออกไปเล่นเกมนอกบ้านเช่นเดียวกัน และแนะนำกับเด็กว่าให้เล่นได้แต่ไม่ควรเล่นบ่อย ถ้าเล่นแล้วเสียการเรียนก็ควรงดการเล่น ทางด้านของความพึงพอใจในการเล่นของเด็ก พบว่าส่วนใหญ่เด็กชอบที่จะเล่นทั้งคนเดียวและเล่นกับเพื่อนแล้วแต่โอกาส ส่วนเกมที่ชอบเล่นคือเกมประเภทต่อสู้และยิง โดยให้เหตุผลว่าสนุก ไม่ต้องคิดอะไรมากและทำให้ไม่เครียด

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มหลังการเล่นเกม Twisted metal

จากการสนทนากลุ่มหลังการเล่นเกม พบว่าในระหว่างเล่นเกมส่วนใหญ่เด็กระบุว่าอยากเล่นไปเรื่อย ๆ ไม่อยากหยุด อยากชนะคอมพิวเตอร์ให้ได้ และหลังการเล่นเด็กระบุว่ารู้สึกสนุกสนาน เมื่อเปรียบเทียบกับโลกของความเป็นจริง ส่วนใหญ่เด็กระบุว่าไม่มีส่วนใดของเกมที่คล้ายกับโลกของความเป็นจริงเลย ส่วนประโยชน์จากการเล่นเกมนี้ เด็กระบุว่าได้รับความสนุกสนาน ผิกสมาธิ ความว่องไวของสายตา และโทษจากการเล่นเกมนี้ คือ ถ้าฟังหน้าจอบ้าง ๆ อาจทำให้เสียสายตาได้ รวมทั้งเมื่อเล่นมาก ๆ จะรู้สึกติดพัน ทำให้ไม่อยากทำกิจกรรมอื่น ๆ เมื่อสอบถามถึงด้านจินตนาการของเด็ก เด็กระบุว่าเมื่อเล่นเกมแล้วรู้สึกว่าตัวเองเก่ง อยากมีโอกาสนั่งเบาะ (ของปลอม) กับเพื่อน ๆ บ้าง สำหรับการลงโทษและการเสริมแรงในเกม เด็กระบุว่าถ้าแพ้ก็จะเบื่อ แต่ถ้าชนะก็จะดีใจ สิ่งที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เด็กส่วนใหญ่คิดว่าอาจนำความอดทนรอบคอบ ไม่ประมาทจากการเล่นเกมไปใช้จริงได้ แต่จะไม่มุ่งมั่นที่จะต้องเป็นผู้ชนะในทุก ๆ เรื่อง เหมือนกับการเล่นเกม เพราะในชีวิตจริงควบคุมสถานการณ์ได้ยาก

## ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเล่นเกม

ระหว่างการเล่นเกม พบว่าเด็กจะส่งเสียงดังเป็นบางครั้งที่ตื่นเต้น เอาจริงเอาจังกับการเล่น หรือให้ความสนใจต่อการเล่นเกมมาก แม้กระทั่งซักถามเด็กเริ่มที่จะไม่สนใจตอบ และบ่นบ้างเมื่อเล่นแพ้

### เกมที่ 3

#### ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม

ชื่อเกม Winning eleven 3

ประเภทของเกม เกมกีฬา



รูป 5 ภาพจากปกเกม Winning eleven 3

#### เนื้อเรื่อง

เป็นเกมกีฬาประเภทฟุตบอล ไม่มีเนื้อเรื่อง ผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวและ 2 คน โดยอาจแข่งขันกันเองกับเพื่อนหรือช่วยกันเล่นแข่งกับคอมพิวเตอร์ก็ได้ ในเนื้อหาของเกมมีการออกแบบวิธีการเล่นที่เหมือนการแข่งขันฟุตบอลจริง โดยเมื่อเริ่มต้นเกม ผู้เล่นจะได้เลือกรายละเอียดในการแข่งขันแบบต่าง ๆ เช่น โหมดของการแข่งขัน ซึ่งแบ่งเป็น โหมดการแข่งขันแบบอิสระ ( exhibition mode ) โหมดการแข่งขันแบบลีก ( league mode ) โหมดการแข่งขันแบบชิงถ้วยรางวัล ( cup mode ) โหมดการแข่งขันระหว่างทีมรวมดาราโลกกับทีมรวมดารายุโรป ( all star match ) โหมดการฝึกเตะลูกโทษ ( p.k. mode ) โหมดฝึกเตะลูกมุมและฟรีคิก ( conner kick

and free kick ) รวมทั้งโหมดปรับแต่งระบบต่าง ๆ ในเกม ( game options ) โดยแต่ละโหมดผู้เล่นสามารถเลือกวิธีในการเล่นได้มากมาย เช่น ระดับความยาก - ง่ายในการแข่งขัน ซึ่งมีให้เลือก 3 ระดับ ได้แก่ ง่าย - ปานกลาง - และยาก ( easy - normal - hard ) ช่วงเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ภายในเวลา 5 , 10 , 15 , 20 , 25 และ 30 นาที สภาพอากาศสามารถเลือกให้มีฝนตกหรือไม่ตกในขณะที่แข่งขันได้ ชุดที่ใส่ในการแข่งขัน จำนวนและตำแหน่งของผู้เล่น ระบบเสียงในเกม ให้มีเสียงผู้บรรยาย กองเชียร์ เสียงเอฟเฟกต์ต่าง ๆ หรือเสียงเพลงประกอบการเล่น รวมทั้งสามารถเลือกตัวนักเตะและทีมที่จะใช้แข่งขัน ซึ่งมีให้เลือกทั้งหมด 44 ทีม ตามทีมชาติของประเทศต่าง ๆ

สำหรับเทคนิคการเล่น ผู้เล่นสามารถใช้วิธีการเล่นต่าง ๆ ได้แก่ การส่งบอล การผ่านบอล การโยนบอล การสไลด์ การแย่งบอล การยิงประตู การโยนบอลยาว ตลอดจนการยิงประตู

ส่วนกฎ กติกาหรือวิธีการเล่น จะใช้วิธีการเล่นที่เหมือนจริง โดยผู้เล่นจะต้องยิงบอลให้เข้าประตูของฝ่ายตรงข้ามจึงจะได้แต้ม ภายในเวลาที่ผู้เล่นได้กำหนดไว้ในขั้นแรก หากทีมใดทำประตูได้มากกว่า ทีมนั้นก็จะเป็นฝ่ายชนะการแข่งขัน



รูป 6 ภาพจากเกม Winning eleven 3

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง ( เก็บข้อมูลวันที่ 12 สิงหาคม 2542 ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านพัฒนาการ )

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นที่เล่นเกม Winning eleven 3 เป็นประจำมีดังต่อไปนี้

ผู้เล่นคนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้	ค่าใช้จ่ายในการเล่น (บาท/ครั้ง)	ความบ่อยในการเล่น	เริ่มเล่นเกมตั้งแต่
1	ชาย	12	ป. 6	200 บาท/สัปดาห์	20 – 30	3 – 4 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 3
2	ชาย	13	ม. 2	40 บาท/วัน	30	4 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 6
3	ชาย	14	ม. 3	40 บาท/วัน	20	2 – 3 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 6

ตาราง 4 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นและพฤติกรรมการเล่น

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกม

จากการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นก่อนการเล่นเกมพบว่า ผู้เล่นคนที่ 1 มีเครื่องเล่นเกมประเภท Play station ที่บ้าน แต่ผู้เล่นอีกสองคนมีเครื่องเล่นเกมประเภทอื่น อย่างไรก็ตามผู้เล่นทั้งสามยังชอบที่จะไปเล่นเกมตามร้านให้เช่าเล่นกับเพื่อน ๆ โดยเล่นแข่งขันกันเอง เพราะรู้สึกสนุกท้าทายความสามารถ เล่นได้นานกว่าเล่นคนเดียวและไม่เหงา ส่วนเกมที่ชอบเล่นคือ เกมต่อสู้และกีฬา เพราะเล่นแล้วรู้สึกสนุก เพลิดเพลิน และเล่นไม่ยาก เวลาอยู่ที่บ้านส่วนใหญ่เด็กจะชอบเล่นเกมกับพี่หรือน้อง โดยผู้ปกครองไม่ค่อยทราบถึงการใช้เวลาในการเล่น แต่ถ้าออกไปเล่นข้างนอกก็จะบอกให้ผู้ปกครองทราบและไม่มีเงื่อนไขในการเล่น ในส่วนของการแนะนำถึงประโยชน์หรือโทษจากการเล่นเกม ส่วนใหญ่ผู้ปกครองกล่าวกับเด็กว่าการเล่นเกมมาก ๆ จะทำให้สายตาเสียและสิ้นเปลืองเงิน นอกจากนี้เด็กยังเคยถูกตำหนิเนื่องจากแอบไปเล่นเกมนอกบ้านและกลับบ้านมืด

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มหลังการเล่นเกม Winning eleven 3

จากการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นหลังจากการเล่นเกมแล้ว พบว่าในระหว่างการเล่น ส่วนใหญ่เด็กมีความรู้สึกสนุก ตื่นเต้น ไม่เครียด และหลังจากการเล่นจบเกม เด็กจะรู้ว่าถ้าเล่นชนะก็จะดีใจ แต่ถ้าเล่นแพ้ก็ไม่ค่อยอยากเล่นต่อ นอกจากนี้เด็กยังรู้สึกว่าชอบกีฬาฟุตบอลมากขึ้นและได้พูดคุยแลกเปลี่ยนเทคนิคการเล่นกับเพื่อนอีกด้วย เมื่อเปรียบเทียบกับโลกของความเป็นจริง ส่วนใหญ่เด็กจะระบุว่าการเล่นเกมนี้นี้เหมือนกับการเล่นฟุตบอลจริง ๆ แม้กระทั่งกฎ กติกาในการเล่น ทั้งนี้เมื่อสอบถามถึงประโยชน์หรือโทษจากการเล่น ส่วนใหญ่เด็กจะระบุว่าเกมนี้มีประโยชน์ คือทำให้เพลิดเพลิน ทราบกติกาหรือเทคนิคการเล่นฟุตบอลมากขึ้น และอยากจะไปเล่นในสนามจริง ๆ ส่วนโทษจากการเล่นเกม คือถ้าเล่นมากก็จะทำให้รู้สึกว่ายากเอาชนะผู้อื่นอย่างเดียว และเสียสายตา นอกจากนี้เด็กยังระบุว่าเมื่อเล่นเกมนี้แล้วจะรู้สึกเหมือนกับตนเองเป็นนักฟุตบอลจริง ๆ และถ้าเล่นชนะก็จะรู้สึกว่



ตนเองเก่ง สามารถชนะคนอื่น ๆ ได้ ทั้งนี้ในชีวิตจริงส่วนใหญ่เด็กจะพบว่า ถ้าจะทำอะไรก็ต้องทำให้สำเร็จหรือชนะเหมือนกับการเล่นเกม

#### ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเล่น

ในระหว่างการเล่นเกม พบว่าส่วนใหญ่เด็กจะเล่นไปเรื่อย ๆ ไม่มีการแสดงพฤติกรรมที่เป็นที่น่าสังเกตแต่อย่างใด แต่จะรู้สึกเครียดบ้างเวลาที่จะยิงประตูในเกม

#### เกมที่ 4

#### ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม

ชื่อเกม NBA Live 99

ประเภทของเกม เกมกีฬา



รูป 7 ภาพจากปกเกม NBA live 99

#### เนื้อเรื่อง

เป็นเกมกีฬาประเภทบาสเกตบอลอเมริกา ไม่มีเนื้อเรื่อง โดยผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นนักกีฬาบาสเกตบอลแข่งขันกับทีมอื่น แต่ละทีมจะมีผู้เล่นจำนวน 5 คน และมีตัวสำรองให้เลือกในการสับเปลี่ยนตัวผู้เล่น ก่อนการเล่นผู้เล่นสามารถเลือกระดับความยาก – ย่างในการแข่งขันได้ ซึ่งเริ่มจากระดับง่าย ปานกลางไปจนถึงยาก ( easy – normal – hard ) ในเริ่มแรกผู้เล่นจะต้องเลือกว่าจะให้ตนเป็นทีมของใคร โดยชื่อทีมมีจำนวนทั้งหมด 52 ทีมตามรัฐในอเมริกา ผู้เล่นสามารถ

เลือกตัวเล่นในทีมและลือคตัวของเราเพื่อยึดเป็นตัวหลักในการเล่นเอาไว้ก็ได้ แต่ไม่สามารถที่จะเลือกทีมของกลุ่มแข่งขันเนื่องจากคอมพิวเตอร์จะเลือกให้โดยใช้การสุ่มเลือก ( random )

ในการเล่นผู้เล่นสามารถตั้งระยะเวลาเล่นได้ว่าจะเล่นเป็นระยะเวลาสั้นเท่าใด โดยทั่วไปจะนิยมเล่นโดยแบ่งเป็น 4 รอบ ( quarter ) รอบละ 5 นาที ทีมใดชนะ 3 ใน 4 รอบก็จะเป็นผู้ชนะในการแข่งขัน และสำหรับการให้คะแนน ทั้งทีมผู้เล่นและทีมคู่แข่งจะได้แต้มจากการ shoot ลูกให้ลงห่วง แต้มที่ได้จะมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับตำแหน่งหรือระยะห่างที่ผู้เล่นทำการ shoot ลูกนั้น ๆ



รูป 8 ภาพจากเกม NBA live 99

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง ( เก็บข้อมูลวันที่ 13 สิงหาคม 2542 ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านบางกะปิ )

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นที่เล่นเกม NBA live 99 เป็นประจำมีดังต่อไปนี้

ผู้เล่นคนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้	ค่าใช้จ่ายในการเล่น (บาท/ครั้ง)	ความบ่อยในการเล่น	เริ่มเล่นเกมตั้งแต่
1	ชาย	12	ป. 6	40 บาท/วัน	30	1 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 4
2	ชาย	13	ม. 2	300 บาท/สัปดาห์	30	2 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 6
3	ชาย	15	อาชีวศึกษา	500 บาท/สัปดาห์	40	2-3 ครั้ง/สัปดาห์	ม. 1

ตาราง 5 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นและพฤติกรรมการเล่น

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกม

จากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกม พบว่ามีเพียงผู้เล่นคนที่ 1 เท่านั้นที่มีเครื่องเล่นเกมที่บ้าน โดยเวลาที่เล่นที่บ้านจะเล่นคนเดียว โดยที่ผู้ปกครองทราบถึงการใช้เวลาในการเล่นและไม่มีเงื่อนไขอะไร อย่างไรก็ตามเด็กยังคงออกไปเช่าเล่นตามร้านบ้างเป็นบางครั้ง ซึ่งผู้ปกครองไม่ทราบและไม่เคยแนะนำถึงประโยชน์หรือโทษจากการเล่นเกมให้แก่เด็กแต่อย่างใด ส่วนผู้เล่นคนที่ 2 ผู้ปกครองจะทราบถึงการออกไปเล่นเกมตามร้านเป็นบางครั้ง แต่ไม่สนับสนุนเพราะคิดว่าเป็นการสิ้นเปลืองเงินและเกรงว่าจะเกิดผลเสีย อื่น ๆ ตามมา นอกจากนี้ยังแนะนำเด็กว่าไม่ควรไปเล่นบ่อย ๆ เพราะจะทำให้ติดและเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ สำหรับผู้เล่นคนที่ 3 ผู้ปกครองไม่เคยทราบว่าเด็กไปเล่นเกมตามร้าน ประกอบกับไม่มีเครื่องเล่นเกมที่บ้าน ดังนั้นผู้ปกครองจึงไม่เคยกล่าวถึงประโยชน์หรือโทษจากการเล่นเกมกับเด็กแต่อย่างใด ในด้านของความพึงพอใจ ผู้เล่นคนที่ 1 ชอบเล่นเกมที่บ้านคนเดียวมากกว่า โดยให้เหตุผลว่าการเล่นคนเดียวจะรู้สึกท้าทายความสามารถมีสมาธิกว่าเล่นหลาย ๆ คน และสามารถเล่นได้ตลอดเวลา ส่วนผู้เล่นอีกสองคนชอบทั้งการเล่นคนเดียว และเล่นแข่งกับเพื่อน โดยให้เหตุผลว่าเป็นการท้าทายความสามารถในแต่ละรูปแบบ คือแข่งกับคอมพิวเตอร์และแข่งกับเพื่อน นอกจากนี้ส่วนใหญ่เด็กจะระบุว่าชอบเล่นเกมประเภท ต่อสู้และกีฬามากที่สุด เพราะเล่นได้เรื่อย ๆ เพลิดเพลิน และไม่เครียด

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มหลังการเล่นเกม NBA live 99

จากการสนทนากลุ่มหลังการเล่นเกม พบว่าในระหว่างการเล่น ส่วนใหญ่เด็กระบุว่ามีความรู้สึกเพลิดเพลิน และตื่นเต้น เมื่อเล่นจบเกมแล้วรู้สึกสนุก คลายเครียด ชอบและอยากเล่นอีก เมื่อเปรียบเทียบกับโลกของความเป็นจริง เด็กระบุว่าเกมนี้จำลองการแข่งขันบาสเกตบอลได้เหมือนจริง แต่ผู้เล่นในเกมจะเก่งเกินจริงมาก ในส่วนของประโยชน์จากการเล่นเกมนี้ เด็กระบุว่าทำให้ทราบถึงเทคนิคและวิธีการเล่นกีฬาบาสเกตบอลมากขึ้น ฝึกความว่องไว ความอดทน ความพยายาม และฝึกให้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้จักแพ้ ชนะและให้อภัย ส่วนโทษจากการเล่นเกม เด็กทั้งสามระบุว่าไม่มีโทษใด ๆ จากการเล่นเกมนี้ สำหรับการสร้างจินตนาการ ส่วนใหญ่เด็กระบุว่าเมื่อเล่นเกมนี้แล้วจะทำให้รู้สึกอยากเป็นนักกีฬาจริง ๆ นอกจากนี้ในชีวิตจริงเด็กยังระบุว่าไม่จำเป็นจะต้องทำอะไรให้ชนะหรือสำเร็จเหมือนกับการเล่นเกมทุกครั้ง และควรยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะดีหรือไม่ดี

## ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเล่นเกม

ระหว่างการเล่นเกม พบว่าส่วนใหญ่เด็กจะเล่นแบบสบาย ๆ ไม่เครียด มีสมาธิจดจ่อกับการเล่นเกร็งบ้างเป็นบางครั้ง แต่ก็มีการหัวเราะกับการเล่นของตัวละครในเกมเป็นบางครั้งเช่นเดียวกัน

## เกมที่ 5

### ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม

ชื่อเกม Resident evil 2

ประเภทของเกม เกมผจญภัย ต่อสู้



รูปที่ 9 ภาพจากปกเกม Resident evil II

### เนื้อเรื่อง

ด็อกเตอร์ผู้หนึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับซอมบี้และได้ค้นพบเชื้อไวรัสชนิดหนึ่งซึ่งเป็นสาเหตุให้คนกลายเป็นซอมบี้ ต่อมาด็อกเตอร์ผู้นี้จึงถูกหน่วยคอมมานโดตามล่าเนื่องจากเกรงว่าจะก่อความไม่สงบแก่บ้านเมือง ด็อกเตอร์จึงฉีกเชื้อไวรัสชนิดนั้นเข้าตัวเองและได้กลายเป็นซอมบี้ นอกจากนี้ยังได้แพร่เชื้อให้กับผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมือง จนเกือบจะกลายเป็นเมืองซอมบี้ ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็น Leon พระเอกในเนื้อเรื่อง มีอาวุธปืนต่าง ๆ ให้เลือกใช้ผจญภัยไปตามสถานที่ต่าง ๆ ในเมืองเพื่อกำจัดซอมบี้ให้หมดไป โดยระหว่างทางจะมีซอมบี้ สัตว์ประหลาดที่น่าเกลียดมาคอยรังควาน Leon จะต้องกำจัดไปเรื่อย ๆ พร้อมกับเก็บอาวุธ หรือของพิเศษต่าง ๆ เพื่อเพิ่ม

ความเก่งกาจให้กับตัวเอง สำหรับคะแนนที่ได้ ผู้เล่นจะได้คะแนนจากการยิงซอมบี้ให้ตายในแต่ละตัวและเมื่อสามารถผ่านด่านมาจนถึงช่วงสุดท้ายของเรื่อง Leon จะได้พบกับ ด็อกเตอร์ซึ่งเป็นหัวหน้าใหญ่ของซอมบี้ในสภาพที่น่าสยดสยองและจะต้องปราบด็อกเตอร์ให้ได้ บ้านเมืองจึงจะกลับเข้าสู่ความสงบสุขอีกครั้ง



รูป 10 ภาพจากเกม Resident evil II

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง ( เก็บข้อมูลวันที่ 13 สิงหาคม 2542 ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านบางเขน )

ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มผู้เล่นที่เล่นเกม Resident evil 2 เป็นประจำมีดังต่อไปนี้

ผู้เล่นคนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม (บาท/ครั้ง)	ความบ่อยในการเล่นเกม	เริ่มเล่นเกมตั้งแต่
1	ชาย	12	ป. 6	20 บาท/วัน	20 ( ถ้ามีเงินมากก็จะเล่นมากขึ้น )	3 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 4
2	ชาย	13	ม. 2	500 บาท/สัปดาห์	60	2 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 6
3	ชาย	14	ม. 3	50 บาท/วัน	30	3 ครั้ง/สัปดาห์	ม. 1

ตาราง 6 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นและพฤติกรรมการเล่น

## ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกม

ก่อนการเล่นเกมผู้วิจัยได้สอบถามถึงข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้และความคิดเห็นของผู้ปกครองจากผู้เล่นทั้ง 3 คน โดยผู้ปกครองของเด็กทั้งสามไม่ได้ซื้อวิดีโอเกมให้เล่นที่บ้านเพราะคิดเห็นว่าเป็นของสิ้นเปลืองราคาแพงและไม่มีประโยชน์ ดังนั้นเด็กจึงออกไปเช่าเวลาเล่นเกมตามร้านส่วนใหญ่ผู้ปกครองไม่ทราบว่าเด็กออกไปเล่นเกมที่ร้าน เนื่องจากเด็กไม่ค่อยบอกกล่าวหรือขออนุญาต แต่ถ้าทราบก็จะไม่ค่อยสนับสนุนให้ไปเล่นเพราะกลัวว่าจะเกิดผลเสียต่อเด็ก ทั้งในด้านขาดความเอาใจใส่ต่อการเรียน การใช้เวลาว่างไม่เป็นประโยชน์ แม้กระทั่งเกรงว่าที่ร้านเกมจะมีการใส่ยาเสพติดในน้ำดื่มให้เด็กดื่ม อย่างไรก็ตามถ้าเด็กมีเวลาว่าง ต้องการพักผ่อนคลายความเครียดเล่นเกมแล้วไม่เกิดผลเสีย ผู้ปกครองก็จะอนุญาตให้ไปเล่น ในด้านความเอาใจใส่ของผู้ปกครองโดยชี้แจงถึงวิธีการเล่นที่เหมาะสมและชี้แนะเกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษที่จะได้รับจากการเล่นเกม ส่วนใหญ่ผู้ปกครองไม่ได้แนะนำให้แก่เด็ก นอกจากตักเตือนว่าการเล่นเกมจะทำให้เสียสายตา และสำหรับการเล่น เด็กทั้งสามระบุว่าชอบเล่นเกมต่อสู้ ผจญภัยแข่งกับเพื่อนที่ร้าน เนื่องจากสนุก ท้าทายความสามารถ มีเพื่อนเล่นมาก ไม่เหงา และยังได้ทดสอบฝีมือกันว่าใครจะเล่นได้เก่งกว่ากัน

## ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มหลังการเล่นเกม Resident evil 2

หลังจากที่เด็กทั้งสามได้เล่นเกม Resident evil 2 เสร็จแล้วผู้วิจัยจึงสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่มกับเด็กทั้งสามอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็นของเด็กหลังจากการเล่นเกม โดยเด็กจะเห็นพ้องต้องกันว่าเมื่อเล่นเกมนี้แล้วรู้สึกดีใจที่สามารถเอาชนะศัตรูในเกมได้ แต่ถ้าแพ้ก็จะเบื่อและไม่อยากจะเล่นอีก ในระหว่างการเล่นเกมเด็กมีความรู้สึกสนุก คลายเครียด และตื่นเต้น โดยเด็กระบุว่าตอนแรก ๆ ที่เล่นเกมจะตื่นเต้นและถ้าไม่ทราบเนื้อเรื่องมาก่อนหรือไม่มีคู่มือประกอบการเล่นก็จะเครียด เมื่อผู้วิจัยสอบถามถึงความคิดเห็นว่าเด็กคิดว่าเรื่องราวในเกมนี้มีส่วนคล้ายกับโลกของความเป็นจริงหรือไม่ ส่วนใหญ่เด็กตอบว่าคล้ายเพียงแค่การจัดฉาก สถานที่ให้เหมือนความเป็นจริง เช่น มีเลือดไหล มีสถานีตำรวจ และเด็กคนหนึ่งกล่าวว่าเนื้อเรื่องมีบรรยากาศที่วังเวงคล้ายกับที่บ้านเวลาอยู่คนเดียว สำหรับความรู้สึกของเด็กต่อเนื้อหาในเกม ส่วนใหญ่เด็กระบุว่าภาพในเกมดูแล้วน่ากลัว บางครั้งทำให้ตกใจเวลาเล่น และทำให้รู้สึกกลัวผีมากขึ้น ในเวลาว่างเด็กเคยเล่นกับเพื่อนโดยสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมใช้ปืนปลอมไล่ยิงกัน สำหรับความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษที่จะได้รับจากการเล่นเกมนี้ ส่วนใหญ่เด็กคิดว่าเกมนี้จะให้ทั้งประโยชน์และโทษ โดยประโยชน์ที่จะได้รับคือ ความเพลิดเพลิน ฝึกสมาธิ ฝึกการวางแผน ส่วนโทษคือการสอนให้ใช้อาวุธ ความรุนแรง และทำให้เกิดความกลัวมากขึ้น หลังจากการเล่นเกมเด็กส่วนใหญ่ไม่คิดว่าจะส่งผลให้ตนเองมีความเปลี่ยนแปลงใด ๆ ส่วนการแพ้ - ชนะจากการเล่นเกมเด็กเห็นพ้องต้องกันว่า

อยากจะเล่นให้ชนะอย่างเดียว ไม่อยากแพ้ ถ้าแพ้จะรู้สึกเบื่อหน่ายไม่อยากจะเริ่มเล่นใหม่ สุดท้ายผู้วิจัยได้สอบถามถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำเสนอข่าวอาชญากรรมตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือโทรทัศน์ ส่วนใหญ่เด็กมีความคิดว่าข่าวดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดาเคยเห็นบ่อยจนชิน แต่ส่วนหนึ่งก็ยังมีความรู้สึกสงสารผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจากการฆาตกรรมและไม่อยากให้เกิดขึ้นอีกบ่อย ๆ

### ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างที่เด็กเล่นเกม

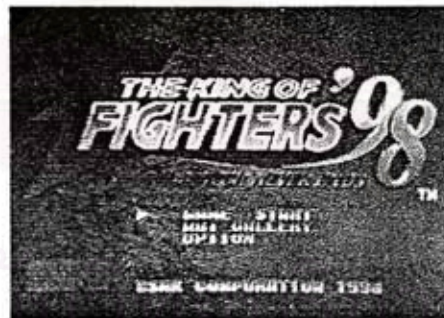
จากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างที่เด็กเล่นเกมพบว่า เด็กรู้สึกสนุก ไม่เครียด ลุ้นไปตามสถานการณ์ที่น่าตื่นเต้นในเรื่อง นอกจากนี้ยังมีการพูดคุยเกี่ยวกับวิธีการเล่น และช่วยแนะนำขั้นตอนการเล่นให้แกกันและกันด้วย

### เกมที่ 6

#### ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม

ชื่อเกม The king of fighter' 98

ประเภทของเกม เกมต่อสู้



รูป 11 ภาพจาก Title เกม The king of fighter's 98

#### เนื้อเรื่อง

เป็นเกมการต่อสู้ระหว่างตัวละครในเกม ไม่มีเนื้อเรื่อง ผู้เล่นสามารถเลือกระดับความยากง่ายในการเล่นได้ ( easy – normal – hard ) โดยในเริ่มแรกจะมีตัวละครให้เลือกว่าผู้เล่นจะเป็นใคร ซึ่งตัวละครมีจำนวนทั้งหมด 38 คน มีทั้งตัวละครชายและหญิง แต่ละตัวจะมีชื่อ พละกำลัง บุคลิกท่าทางและเทคนิคการต่อสู้ที่แตกต่างกันไปตามศิลปะการต่อสู้ในแต่ละแขนง เช่น มวยไทย

เทควันโด คาราเต้หรือยูโด เป็นต้น ส่วนการต่อสู้จะเป็นลักษณะของ street fighting คือต่อสู้กันข้างถนนและมีการเปลี่ยนฉากเมื่อเปลี่ยนคู่ต่อสู้ สำหรับฉากที่ปรากฏในเกมนั้นจำลองมาจากสถานที่ต่าง ๆ เช่น บาร์ สนามมวย ข้างถนน และอื่น ๆ ทั้งนี้ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ทั้งคนเดียวเพื่อแข่งกับคอมพิวเตอร์หรือเล่นสองคนเพื่อแข่งขันกันเองกับผู้เล่นอีกคนหนึ่ง ถ้าเล่นคนเดียวคอมพิวเตอร์จะกำหนดคู่ต่อสู้โดยวิธีสุ่มเลือกให้ ( random ) และจะต่อสู้กันทีละคน โดยฝ่ายใดสามารถชนะ 2 ใน 3 ยกได้ก็จะเป็นผู้ชนะและเมื่อชนะตัวละครหนึ่ง ๆ ก็จะมีตัวละครอื่น ๆ มาต่อสู้อีกเรื่อย ๆ ซึ่งการต่อสู้นั้นจะยุติลงถ้าผู้เล่นสามารถเอาชนะคู่ต่อสู้ได้ทั้งหมด 7-8 คน แต่อย่างไรก็ตามการต่อสู้จะยากขึ้นเรื่อย ๆ

ในส่วนของการให้คะแนนเริ่มแรกตัวละครแต่ละตัวจะมีขีดจำกัดของพลังกำลังหรือที่เรียกว่า power ในปริมาณที่เท่ากัน สามารถชกต่อย เตะ ทุ่ม ชน ปล่อยพลัง ใช้ท่าไม้ตายหรือใช้อาวุธอื่น ๆ กับคู่ต่อสู้ได้ โดยคะแนนจะได้จากการทำร้ายคู่ต่อสู้ได้เข้าเป้า และในขณะที่เดียวกันก็ต้องคอยหลบหลีกการโจมตีของคู่ต่อสู้ให้ได้ด้วย ถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งพลาดพลังจากการถูกโจมตี พลังกำลังของตัวละครจะถดถอยลงเรื่อย ๆ ทุกครั้ง จนกระทั่งหมดไปก็จะพ่ายแพ้แก่คู่ต่อสู้ในที่สุด



รูป 12 ภาพจากเกม The king of fighter's 98

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง ( เก็บข้อมูลวันที่ 13 สิงหาคม 2542 ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านวงศ์สว่าง )

ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มผู้เล่นที่เล่นเกม King of fighter เป็นประจำมีดังต่อไปนี้



ผู้เล่นคนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้	ค่าใช้จ่ายในการเล่น (บาท/ครั้ง)	ความบ่อยในการเล่น	เริ่มเล่นเกมตั้งแต่
1	ชาย	13	ม. 1	30 บาท/วัน	20	2 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 6
2	ชาย	14	ม. 2	200 บาท/สัปดาห์	40	2 ครั้ง/สัปดาห์	ม. 1
3	ชาย	15	ม. 3	50 บาท/วัน	30	1 ครั้ง/สัปดาห์	ม. 1

ตาราง 7 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นและพฤติกรรมการเล่น

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกม

จากการสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทางบ้านพบว่า ผู้ปกครองของเด็กทั้งสามไม่ได้ซื้อเครื่องเล่นเกมให้เล่นที่บ้าน เนื่องจากกลัวว่าจะทำให้เด็กเสียเวลาในการทำการบ้าน ไม่รับผิดชอบงานที่บ้าน และกลัวว่าเด็กจะใช้เงินฟุ่มเฟือย ดังนั้นเด็กจึงออกไปเช่าเวลาเล่นเกมตามร้าน โดยส่วนใหญ่เด็กจะบอกผู้ปกครองก่อนที่จะออกไปเล่น แต่ผู้ปกครองมักจะไม่สนับสนุนให้เล่นเพราะเคยเห็นว่าการเล่นเกมของเด็กทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง เด็กไม่สนใจบทเรียนและทำการบ้าน ในด้านความเอาใจใส่ของผู้ปกครองโดยชี้แจงถึงวิธีการเล่นที่เหมาะสมและชี้แนะเกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษที่จะเกิดจากการเล่นเกม ส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะแนะนำให้เด็กเล่นในเวลาว่างจริงๆ หรือเล่นในวันหยุด เสาร์ อาทิตย์ สำหรับการเล่นของเด็ก ส่วนใหญ่เด็กชอบเล่นเกมต่อสู้ ผจญภัยเนื่องจากสนุก ทำทาย และชอบเล่นกับเพื่อนโดยช่วยกันเล่นหรือผลัดกันเล่นเพื่อให้เกิดความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มหลังการเล่นเกม The king of fighter

จากการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นทั้งสามหลังจากการเล่นเกม King of fighter เสร็จแล้วพบว่า ส่วนใหญ่เด็กระบุว่าทั้งในระหว่างที่เล่นเกมและหลังจากการเล่นเกมแล้วมีความรู้สึกสนุก สะใจ ตื่นเต้น และท้าทายความสามารถ เด็กคิดว่าเกมนี้สร้างได้ดีเนื่องจากมีทั้งความยากและความง่าย ทำให้เล่นได้ไม่เบื่อ เมื่อผู้วิจัยสอบถามความคิดเห็นว่าเด็กคิดว่าเรื่องราวในเกมนี้มีส่วนคล้ายกับโลกของความเป็นจริงหรือไม่ ส่วนใหญ่เด็กตอบว่าไม่มีความคล้ายและออกจะเกินจริงในเรื่องของการใช้พลังกำลังเกินขีดความสามารถของมนุษย์ต่อสู้กันอย่างดุเดือด แต่ผู้เล่นอีกคนแย้งว่าในโลกของความเป็นจริงก็อาจเป็นไปได้ที่คนจะทะเลาะเบาะแว้งกันจนถึงขั้นชกต่อยกันอย่างรุนแรง นอกจากนี้เด็กยังมีจินตนาการในบางครั้งว่าตนเองเป็นตัวละครที่อยู่ในเกมและในชีวิตจริงก็อยากจะมีพลังกำลัง

เหมือนกับตัวละครนั้น ๆ บ้าง ส่วนในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษจากการเล่นเกมนี้ ส่วนใหญ่เด็กกล่าวว่าเกมนี้จะให้ประโยชน์ในการให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ฝึกให้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา แพ้ก็ต้องยอมรับว่าแพ้ ส่วนโทษของเกมนี้คือสอนให้ใช้อารมณ์ ความรุนแรง ใจร้อน และอาจทำให้งมภายในเรื่องของพลกำลังที่มากมายเกินจริง สำหรับความรู้สึกกลัวหลังจากการเล่นเกม ส่วนใหญ่เด็กระบุว่าไม่รู้สึกกลัวอะไรเพราะชีวิตจริงไม่เหมือนกับตัวละครในเกมทั้งหมด แต่ก็กลัวว่าสักวันหนึ่งสังคมจริงอาจจะเป็นแบบในเกม คือผู้คนในสังคมจะใช้ความรุนแรงต่อกันมากขึ้น นอกจากนี้เด็กทั้งสามเห็นพ้องต้องกันว่าหลังจากการเล่นเกมนี้แล้วไม่ส่งผลกระทบต่อตนเองมีความเปลี่ยนแปลงใด ๆ

### ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างที่เด็กเล่นเกม

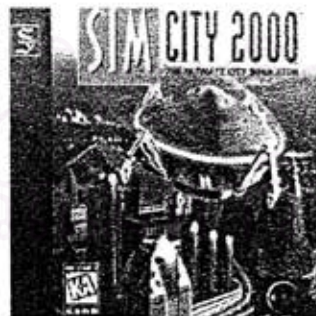
พฤติกรรมระหว่างที่เด็กเล่นเกมพบว่า เด็กจะให้ความสนใจต่อเกมมาก มีสมาธิจดจ่อในการเล่น มีการโยกตัวไปมาบ้างเวลาต่อสู้กับศัตรูในเกม และจะคอยลุ้นให้คู่ต่อสู้พ่ายแพ้โดยเร็ว เมื่อเล่นจบเกมเด็กจะรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น

### เกมที่ 7

#### ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม

ชื่อเกม Sim city 2000

ประเภทของเกม เกมฝึกความคิดสร้างสรรค์



รูป 13 ภาพจากปกเกม Sim city 2000

## เนื้อเรื่อง

เป็นเกมฝึกให้ผู้เล่นได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ไม่มีเนื้อเรื่อง โดยผู้เล่นจะเป็นผู้ออกแบบสร้างเมืองให้น่าอยู่ มีความสะดวกสบาย ปลอดภัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องสร้างให้เป็นเมืองที่มีความสวยงาม ซึ่งเริ่มแรกผู้เล่นจะมีเงินงบประมาณในการสร้างเมือง ผู้เล่นต้องกำหนดว่าจะสร้างอะไรขึ้นมาบ้าง เช่น ตึกอาคาร บ้านเรือน โรงพยาบาล สนามกีฬา โรงงาน ลูก หอคอย หรือสถานที่สำคัญต่าง ๆ และกำหนดว่าจะให้สถานที่เหล่านั้นอยู่ในตำแหน่งหรือทิศทางใดบ้าง ซึ่งสถานที่ต่าง ๆ จะมีการกำหนดราคาการก่อสร้างไว้ ผู้เล่นจะต้องบริหารการใช้จ่ายในการก่อสร้างให้เหมาะสมกับเงินงบประมาณที่มีอยู่ หลังจากที่ได้เริ่มสร้างเมืองแล้ว เกมจะกำหนดให้เริ่มมีผู้คนปรากฏตัวขึ้นมาและอาศัยอยู่ในเมืองนั้นเป็นการแสดงถึงความสามารถของผู้สร้าง เหมือนเป็นการให้คะแนน ในระหว่างที่ผู้คนดำเนินชีวิตประจำวันอาจมีเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ก่อความไม่สงบในเมืองขึ้น เช่น ระเบิด ไฟไหม้ คนประท้วง ฯลฯ และผู้เล่นจะต้องแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เหล่านั้นให้ได้ ในเกมนี้จะกำหนดให้ผู้เล่นเป็นผู้จัดการบริหารบ้านเมืองให้มีความสงบสุข นอกจากนี้หากผู้เล่นสร้างเมืองไม่น่าอยู่ก็อาจจะไม่มีคนมาอยู่อาศัยเลยก็ได้



รูป 14 ภาพจากเกม Sim city 2000

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง ( เก็บข้อมูลวันที่ 13 สิงหาคม 2542 ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านลาดพร้าว )

ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มผู้เล่นที่เล่นเกม Sim city 2000 เป็นประจำมีดังต่อไปนี้

ผู้เล่นคนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้	ค่าใช้จ่ายในการเล่น (บาท/ครั้ง)	ความบ่อยในการเล่น	เริ่มเล่นเกมตั้งแต่
1	ชาย	12	ป. 6	150 บาท/สัปดาห์	30	1 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 5
2	ชาย	13	ม. 1	50 บาท/วัน	30	2 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 6
3	ชาย	13	ม. 1	200 บาท/สัปดาห์	40	3 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 4

ตาราง 8 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นและพฤติกรรมการเล่น

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกม

จากการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นทั้งสามก่อนการเล่นเกมพบว่า ผู้เล่นคนที่ 2 มีเครื่องเล่นเกมที่บ้านโดยผู้ปกครองซื้อให้เล่น แต่ก็ยังออกไปเล่นเกมตามร้านให้เช่าเล่นบ้างเนื่องจากมีเพื่อน ๆ ชวนไปเล่น ส่วนผู้เล่นอีกสองคนไม่มีเครื่องเล่นเกมที่บ้านจึงออกไปเล่นตามร้านเช่นเดียวกัน ผู้เล่นคนที่สองชอบเล่นเกมคนเดียวโดยแข่งกับคอมพิวเตอร์และกล่าวว่าสามารถที่จะโกงคอมพิวเตอร์ได้อีกด้วย ส่วนผู้เล่นอีกสองคนชอบเล่นกับเพื่อนแบบช่วยกันเล่น ผู้เล่นทั้งสามชอบเล่นเกมประเภทฝึกสมอง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ เพราะรู้สึกสนุกและน่าติดตาม ในส่วนของการรับรู้ของผู้ปกครองส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะทราบถึงการใช้เวลาในการเล่นของเด็ก โดยมีเงื่อนไขให้เด็กเล่นเกมได้ในเวลาว่าง หลังจากทำการบ้านเสร็จ หรือในวันหยุดเสาร์ อาทิตย์ และถ้าเด็กเล่นเกมในช่วงเวลาที่ยังมีภาระกิจอื่น ๆ หรือใช้เวลาในการเล่นนาน ก็จะถูกตำหนิ ผู้เล่น 2 คนที่ไม่มีเครื่องเล่นเกมที่บ้านผู้ปกครองจะไม่ได้ชี้แนะวิธีการเล่น ตลอดจนประโยชน์หรือโทษจากการเล่นเกม ส่วนผู้เล่นที่มีเครื่องเล่นเกมที่บ้านกล่าวว่า บางครั้งผู้ปกครองและพี่สาวจะร่วมเล่นเกมด้วยและผู้ปกครองกล่าวว่าการเล่นเกมจะช่วยฝึกทักษะ ความจำ ทำให้คลายเครียด แต่ถ้าเล่นมากเกินไปก็จะทำให้การเรียนตกต่ำได้

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มหลังการเล่นเกม Sim city 2000

หลังจากที่เด็กเล่นเกม Sim city 2000 เสร็จแล้ว ผู้วิจัยจึงทำการสนทนากลุ่มเพื่อสอบถามความคิดเห็นจากการเล่นเกมซึ่งพบว่า ในระหว่างการเล่นเกมเด็กส่วนใหญ่จะรู้สึกว่าเป็นเจ้าของ เป็นผู้สร้าง เป็นสถาปนิกหรือวิศวกรที่ก่อสร้างบ้านเมืองจริง ๆ และเมื่อเล่นเสร็จแล้วจะเกิดความรู้สึกภูมิใจที่ตนเองมีฝีมือสร้างเมืองได้อย่างสวยงาม เมื่อเปรียบเทียบกับโลกของความเป็นจริง

ส่วนใหญ่เด็กจะระบุว่าเนื้อหาของเกมไม่คล้ายกับความเป็นจริงมากนักเพราะมีหลายอย่างที่เกินความเป็นจริง แต่เมื่อเล่นหลายครั้งจะรู้สึกว่าตนเองมีฝีมือพัฒนาดีขึ้นเรื่อย ๆ โดยสามารถสร้างเมืองในเกมได้สวยงามและน่าอยู่ยิ่งขึ้น จนเกิดแรงบันดาลใจว่าอยากจะเป็นวิศวกรสร้างเมืองจริง ๆ ในด้านประโยชน์หรือโทษจากการเล่นเกมนี้ ส่วนใหญ่ผู้เล่นระบุว่าเกมนี้มีประโยชน์ คือฝึกให้มีความพยายาม มีความคิดสร้างสรรค์และความรับผิดชอบ แต่ถ้าเล่นแล้วไม่ได้ตั้งใจนั้นก็รู้สึกเบื่อบ้าง ในบางครั้ง ในชีวิตประจำวันเด็กจะระบุว่าไม่เคยนำส่วนหนึ่งส่วนใดในเกมไปใช้เลย นอกจากมีความคิดว่าเมื่อจะทำอะไรก็ควรจะทำให้สำเร็จเหมือนกับเวลาที่เล่นเกมด้วยเช่นกัน

### ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างที่เด็กเล่นเกม

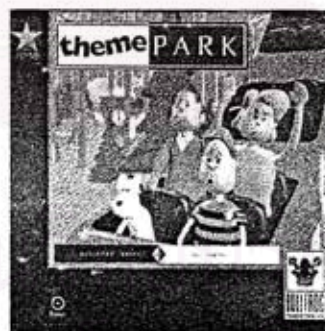
พฤติกรรมระหว่างที่เด็กเล่นเกมพบว่า เด็กมีสมาธิในการเล่น ไม่เครียดและมีการพูดคุยกับคนรอบข้างบ้างพอสมควร

### เกมที่ 8

#### ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม

ชื่อเกม Theme park

ประเภทของเกม เกมฝึกความคิดสร้างสรรค์

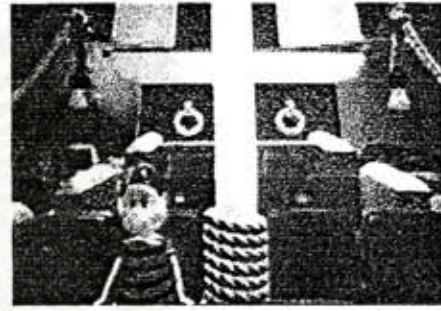
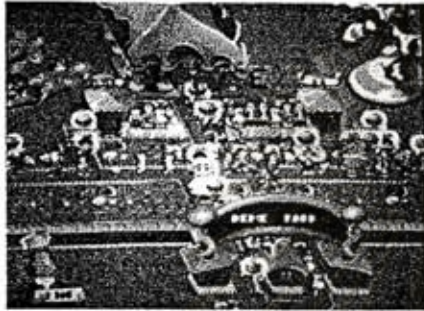


รูป 15 ภาพจากปกเกม Theme park

#### เนื้อเรื่อง

เป็นเกมฝึกการใช้ความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีรูปแบบและวิธีการเล่นที่คล้ายกับเกม Sim city 2000 ไม่มีเนื้อเรื่อง โดยผู้เล่นจะมีบทบาทเป็นผู้ออกแบบสร้างสวนสนุก มีการกำหนดเงินงบประมาณให้ ซึ่งผู้เล่นจะต้องวางแผนกำหนดให้มีอุปกรณ์เครื่องเล่นต่าง ๆ เพื่อให้มีประชาชนเข้าไป

เล่นในสวนสนุกแห่งนี้อย่างสนุกสนาน ได้เห็นถึงความสวยงามและมีความปลอดภัย เริ่มแรกผู้เล่นจะต้องกำหนดว่าจะสร้างอะไรขึ้นบ้างและจะจัดวางในตำแหน่งทิศทางใด เช่น รถไฟเหาะ บ้านต้นไม้ บ้านผีสิง ไวกิ้ง ม้าหมุน และอื่น ๆ เมื่อสร้างสวนสนุกเสร็จคอมพิวเตอร์จะกำหนดให้มีผู้คนเข้าไปเล่นในสวนสนุกและผู้เล่นจะต้องจัดการบริหารทุก ๆ อย่างในสวนสนุกแห่งนี้ แต่หากสร้างสวนสนุกไม่ดีพอก็อาจจะไม่มีผู้คนเข้าไปเล่นเครื่องเล่น และผู้เล่นจะต้องหาทางปรับปรุงแก้ไขต่อไป ซึ่งการให้คะแนนในเกมนี้ก็วัดจากจำนวนคนที่เข้ามาเล่นในสวนสนุกนั่นเอง



รูป 16 ภาพจากเกม Theme park

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นกลุ่มตัวอย่าง ( เก็บข้อมูลวันที่ 12 สิงหาคม 2542 ณ ร้านให้เช่าเล่นเกมย่านหัวหมาก )

ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มผู้เล่นที่เล่นเกม Theme park เป็นประจำมีดังต่อไปนี้

ผู้เล่นคนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้	ค่าใช้จ่ายในการเล่น (บาท/ครั้ง)	ความบ่อยในการเล่น	เริ่มเล่นเกมตั้งแต่
1	ชาย	13	ม. 2	250 บาท/สัปดาห์	30	1 ครั้ง/สัปดาห์	ป. 6
2	ชาย	14	ม. 3	70 บาท/วัน	40	2 ครั้ง/สัปดาห์	ม. 1
3	ชาย	15	ม. 4	500 บาท/สัปดาห์	40	2 ครั้ง/สัปดาห์	ม. 1

ตาราง 9 ข้อมูลโดยทั่วไปของกลุ่มผู้เล่นและพฤติกรรมการเล่น

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มก่อนการเล่นเกม

จากการสนทนากลุ่มกับกลุ่มผู้เล่นเกมก่อนการเล่นพบว่า เด็กทั้งสามมีเครื่องเล่นเกมที่บ้าน โดยผู้ปกครองซื้อให้ แต่ก็ยังต้องการที่จะไปเช่าเล่นที่ร้านกับเพื่อนบ้างเป็นบางครั้ง เนื่องจากเวลาเล่นที่บ้านส่วนใหญ่จะเล่นคนเดียวไม่ค่อยสนุกและที่ร้านมีแผ่นซีดีเกมให้เลือกเล่นได้มากกว่า ทั้งนี้การออกไปเช่าเล่นเกมที่ร้าน ส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะไม่ทราบเพราะเด็กกลัวว่าจะถูกตำหนิจึงไม่ได้บอก นอกจากนี้เวลาที่เด็กเล่นเกมที่บ้าน ผู้ปกครองจะมีเงื่อนไขว่าให้เล่นได้แต่ต้องไม่ทำให้เสียการเรียน และส่วนใหญ่ผู้ปกครองไม่ได้ชี้แนะถึงวิธีการเล่นที่เหมาะสม รวมทั้งประโยชน์หรือโทษที่จะได้รับจากการเล่นเกมแต่อย่างใด

### ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มหลังการเล่นเกม Theme park

จากการสนทนากลุ่มหลังจากที่ผู้เล่นได้เล่นเกมแล้วพบว่า ส่วนใหญ่เด็กมีความรู้สึกเพลิดเพลินในระหว่างการเล่น และหลังจากเล่นเสร็จจะมีความรู้สึกผ่อนคลายความตึงเครียดลงบ้าง โดยเด็กกล่าวว่าบางครั้งการเรียนหนังสือทั้งวันแล้วยังต้องกลับมาทำการบ้านที่บ้านอีกจะทำให้รู้สึกเครียด จึงอาศัยการเล่นเกมเป็นการพักผ่อนเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดดังกล่าว เมื่อเปรียบเทียบเนื้อหาเกมกับโลกของความเป็นจริง ส่วนใหญ่เด็กระบุว่าโลกในเกม Theme park มีลักษณะคล้ายกับสวนสนุกในโลกของความเป็นจริงอยู่บ้าง คือมีคนมาเล่นเครื่องเล่น มีความสนุกสนาน มีความสวยงาม แต่ส่วนที่แตกต่างกับโลกของความเป็นจริงก็คือ การสร้างอุปกรณ์เครื่องเล่นต่าง ๆ ในสวนสนุกคงจะไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ เหมือนกับที่ผู้เล่นได้เล่นในเกม ซึ่งคิดจะทำอะไรก็ได้ดังใจนึก ในด้านของการนำส่วนหนึ่งส่วนใดของเนื้อหาเกมไปใช้ในชีวิตจริง ส่วนใหญ่ผู้เล่นระบุว่าเมื่อได้เล่นเกมนี้แล้วทำให้รู้สึกอยากจะไปเล่นเครื่องเล่นตามสวนสนุกต่าง ๆ มากขึ้น และสำหรับความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษที่จะได้รับจากการเล่นเกมนี้ ส่วนใหญ่ผู้เล่นระบุว่าเกมนี้จะให้ประโยชน์ในการฝึกความอดทน ฝึกสมาธิ การวางแผน การตัดสินใจ และฝึกให้เป็นนักออกแบบที่ดี นอกจากนี้ยังกล่าวว่าตนเองไม่มีความเปลี่ยนแปลงใด ๆ หลังการเล่นเกม

### ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างที่เด็กเล่นเกม

จากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างที่เด็กเล่นเกมพบว่า เด็กมีความตั้งใจในการเล่นมาก แต่ไม่เครียด เมื่อมีอุปสรรคเกิดขึ้นในเนื้อหาเกมเด็กจะบ่นบ้างในบางครั้ง

### ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน

การวิจัยเรื่อง "ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน" ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยอาศัยเทคนิค "การสนทนากลุ่ม" ( Focus group interview ) เป็นวิธีการหลัก เพื่อให้ได้มาซึ่งทัศนะของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมในแต่ละประเภท โดยเริ่มจากการสาธิตการเล่นวิดีโอเกมให้กับกลุ่มนักจิตวิทยาได้ชม หลังจากนั้นนักจิตวิทยาได้ศึกษาถึงเนื้อหาของเกมแต่ละเกมและข้อมูลจากการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นมาก่อนแล้วในเบื้องต้น จากนั้นจึงดำเนินการสนทนากลุ่ม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับทัศนะของนักจิตวิทยาในแต่ละกลุ่มต่อไป

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มนักจิตวิทยาออกเป็น 2 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน แต่ละกลุ่มวิเคราะห์เนื้อหาวิดีโอเกมจำนวน 2 ประเภท ๆ ละ 2 เกม ทั้งนี้ นักจิตวิทยากลุ่มแรกจะวิเคราะห์เนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมยิงและเกมกีฬา ส่วนกลุ่มที่ 2 วิเคราะห์เนื้อหาประเภทเกมผจญภัย ต่อสู้และเกมฝึกสมองเสริมความรู้ ในส่วนของผลการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยจะนำเสนอโดยครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ได้ระบุไว้ดังต่อไปนี้

1. ทัศนะของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย
2. ทัศนะของนักจิตวิทยาเกี่ยวกับผลกระทบของเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมแต่ละประเภทที่จะมีต่อพัฒนาการในด้านสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน



## ผลการสนทนากลุ่มนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทต่าง ๆ

### ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมยิง

หลังจากมีการสาธิตการเล่นวิดีโอเกมเพื่อให้นักจิตวิทยาได้ชมเนื้อหาของวิดีโอเกมประเภทเกมยิงแล้ว ผู้วิจัยได้สอบถามถึงทัศนะของนักจิตวิทยาเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมประเภทนี้ รวมทั้งผลกระทบที่จะมีต่อพัฒนาการในด้านสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน พบว่า ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทนี้มีหลายประการที่สอดคล้องกันและมีบางประการที่แตกต่างกัน โดยสามารถแยกเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

### ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อลักษณะของเนื้อหาเกมโดยรวม

จากเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมยิง ส่วนใหญ่นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ให้ความเห็นว่าเป็นการแสดงออกถึงความก้าวร้าว (aggression) และความรุนแรง (violence) ผ่านสื่อ ซึ่งถือว่าการตอบสนองต่อความก้าวร้าวในรูปแบบของการต่อสู้ ทำลายล้าง รวมถึงการเอาชนะอย่างไม่มีเหตุผล ซึ่งถือว่าเป็นสัญชาตญาณ (instinct) อย่างหนึ่งของมนุษย์ นอกจากนี้ การตอบสนองดังกล่าวยังจัดว่าเป็นการตอบสนองในเชิงลบ และหากพิจารณาถึงเนื้อหาของเกมประเภทนี้โดยรวมอาจกล่าวได้ว่าเป็นเกมที่ไม่มีความสร้างสรรค์เท่าที่ควร

### ผลกระทบจากเนื้อหาเกมต่อผู้เล่นในด้านต่าง ๆ

ในประเด็นเกี่ยวกับผลกระทบของเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมยิง ส่วนใหญ่นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีความคิดเห็นว่า เนื้อหาของเกมยิงจะส่งผลกระทบต่อเยาวชนผู้เล่นได้ในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออก โดยผลกระทบในทุก ๆ ด้านดังกล่าวล้วนเป็นผลกระทบที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เริ่มจากการเรียนรู้ของผู้เล่นต่อเนื้อหาเกมและวิธีการเล่น ซึ่งจะมีผลต่อการซึมซับทางด้านจิตใจ อารมณ์ และอาจนำไปสู่พฤติกรรมและการแสดงออกได้ในที่สุด และเนื่องจากเนื้อหาของเกมประเภทนี้มีการแสดงออกถึงความรุนแรงก้าวร้าวดังที่ได้กล่าวในขั้นต้น ดังนั้นหากเยาวชนในช่วงอายุระหว่าง 12 - 15 ปีที่เป็นผู้เล่นกลุ่มหลักได้เล่นเกมประเภทนี้เป็นประจำ ย่อมจะส่งผลต่อการเรียนรู้ โดยคุณธนพงษ์ ขวัญคง กล่าวไว้ว่า "การเรียนรู้ที่แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การเรียนรู้ที่เกิดจากการสอนโดยตรง การเรียนรู้โดยจิตใต้สำนึกและการเรียนรู้ที่เกิดจากญาณ ทั้งนี้การเล่นวิดีโอเกมของเยาวชนนั้นจัดอยู่ในประเภทของการเรียนรู้ที่เกิดจากการสอนโดยตรง คือ การเรียนรู้จากเนื้อหาและวิธีการเล่นเกม

ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการเรียนรู้โดยจิตใต้สำนึกด้วยเช่นกัน" ด้วยเหตุที่เกมยิ่งส่วนใหญ่เป็นเกมที่ไม่มีเนื้อเรื่องและมีเงื่อนไขให้ผู้เล่นต้องทำลายทุกสิ่งทุกอย่างที่ขวางหน้า ในจุดนี้จะเป็นการปลุกฝังให้เด็กซึมซับถึงความก้าวร้าวอย่างไม่มีเหตุผลโดยไม่รู้ตัว การที่เด็กไม่เข้าใจถึงเนื้อหาของเกมหรือบทบาทของตัวละครในเกม เด็กจึงใช้วิธีการลองผิดลองถูก ( trial and error ) ซึ่งถือว่าเป็นการเรียนรู้ในขั้นต้น แต่หากเป็นการเรียนรู้ในเชิงทำลายก็จะส่งผลเสียต่อเด็ก นอกจากนี้ถ้าในเกมที่เด็กเล่นแล้วถูกยิงหลาย ๆ ครั้งแต่ไม่ตาย อาจส่งผลให้เด็กขาดการเรียนรู้ในการปกป้องภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับตนเองในชีวิตจริง และจะซึมซับในเรื่องของความก้าวร้าว รุนแรงและการเอาชนะ ซึ่งดูเหมือนว่าจะได้รับผลสำเร็จมากกว่าวิธีอื่น ๆ ในจุดนี้จึงเป็นสิ่งที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้จากเนื้อหาของเกม

อย่างไรก็ตาม ในประเด็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ทางสังคม คุณนคร ศรีสุโข กล่าวไว้ว่า "ถึงแม้เกมจะเป็นเกมที่กระตุ้นให้ผู้เล่นมีความก้าวร้าวมากขึ้นก็ตาม แต่เด็กอาจจะไม่แสดงออกถึงความก้าวร้าวที่ได้รับมาในทันที เนื่องจากเด็กก็มีการเรียนรู้ถึงกฎเกณฑ์ของสังคมในระดับหนึ่งโดยทางกลับกัน ความก้าวร้าวที่เด็กได้รับจากการเล่นเกมนั้นจะสะสมไปเรื่อย ๆ และอาจจะแสดงออกมาในวันหนึ่งที่มีสถานการณ์ที่สร้างความกดดันและใกล้เคียงกับในเนื้อหาของเกมหรือในโอกาสที่เด็กคิดว่าสามารถแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาได้ เช่น ในขณะที่เด็กยังมีความรู้สึกที่ต้องถูกควบคุม ยังไม่มีอิสระในตัวเอง จึงไม่สามารถแสดงออกในสิ่งที่คิดอยากจะทำได้ แต่ถ้าเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ในวันหนึ่ง ความก้าวร้าวนี้ก็อาจจะถูกเปิดเผยและแสดงออกมาในที่สุด"

จากข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็กในการเล่นเกมที่พบว่า ส่วนใหญ่เด็กจะให้ความสำคัญกับการเอาชนะในเกมเป็นอย่างมาก ซึ่งเด็กมักจะระบุว่าถ้าเล่นแล้วชนะก็จะรู้สึกดีใจ ภูมิใจ แต่ถ้าเล่นแพ้ก็จะรู้สึกไม่ชอบและเบื่อหน่าย ในประเด็นนี้นักจิตวิทยาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าเป็นเพราะการสร้างแรงจูงใจ ( motivation ) ในการเล่นของเนื้อหาเกม โดยคุณเยาวนาฏ ผลิตนนท์เกียรติและคุณสุพิน พรพิพัฒน์กุล มีความคิดเห็นตรงกันว่า ในเนื้อหาของเกมจะมีการสร้างโจทย์ซึ่งเป็นแรงจูงใจที่จะผลักดันให้เด็กเล่นไปเรื่อย ๆ กล่าวคือ เด็กจะต้องต่อสู้เพื่อให้ผ่านด่านไปได้ในแต่ละด่าน เป็นแรงเสริมให้มีความรู้สึกว่าจะต้องทำลายคู่ต่อสู้ให้ได้มากที่สุด ถ้าเล่นแพ้ก็ต้องกลับมาเริ่มต้นเล่นใหม่อีก ดังนั้นเมื่อเด็กสามารถเอาชนะเกมได้จึงรู้สึกดีใจ ภูมิใจว่าตนเองเก่ง แต่ถ้าเล่นแพ้ก็จะเบื่อหน่ายที่จะต้องเริ่มเล่นใหม่ตั้งแต่แรก และอาจทำให้รู้สึกว่าตนเองขาดความสามารถด้วยเช่นกัน นอกจากนี้การให้แรงเสริมในรูปแบบที่จะต้องทำลายคู่ต่อสู้จึงจะได้คะแนนเพิ่มขึ้น ในจุดนี้นักจิตวิทยาส่วนใหญ่ยังมองว่าเป็นแรงเสริมในทางลบ โดยทำให้เด็กคิดว่าตนเองจะต้องเป็นผู้ชนะถึงจะได้รางวัลเพิ่ม ซึ่งถือเป็นการเสริมแรงที่ไม่เหมาะสม ไม่ใช่เฉพาะการเล่นในเนื้อหาของเกมเท่านั้นที่จะมีผลต่อเด็ก แต่มีแนวโน้มที่จะนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ รวมทั้งในชีวิตประจำวันเมื่อเด็กได้รับความไม่พึงพอใจจากการเล่นเกมบ่อย ๆ เช่น เล่นแพ้เป็นประจำ ประกอบกับได้รับความกดดันในชีวิต ก็อาจสร้างความรู้สึกเครียดโดยที่เด็กไม่รู้ตัวแต่จะเก็บเอาไว้

สำหรับการให้รางวัลในรูปแบบของการเก็บอาวุธหรือของพิเศษต่าง ๆ ให้ได้มากที่สุดเพื่อเพิ่มสมรรถภาพให้กับตัวละครในเกม คุณชนพงษ์ ให้ความเห็นว่า "จากเนื้อหาเกมในจุดดังกล่าวก็แสดงถึงความไม่มีเหตุผลเช่นเดียวกัน เพียงแต่คิดว่าตัวเราจะต้องเก็บของให้ได้มากที่สุด ไม่มีความเพียงพอ ไม่มีการแบ่งปัน สิ่งใดก็ตามที่เป็นของดีตัวเราจะต้องได้ทั้งนั้น จุดนี้อาจทำให้เด็กผู้เล่นซึมซับในเรื่องของความเห็นแก่ตัวมากขึ้น มีการแบ่งแยกพวกเขาพวกเขา คือ แสวงหาในสิ่งที่คิดว่าดีเข้าสู่ตัวเองและทำร้ายฝ่ายตรงข้ามอย่างไม่มีเหตุผล มีความคิดว่าถ้าเป็นพวกเขาต้องชนะ ถ้าเป็นพวกเขาต้องทำลาย ดังจะเห็นตัวอย่างได้ในโลกของความเป็นจริง ในกรณีที่ต่างประเทศมีการแบ่งแยกสีผิว ชนชั้น วรรณะ จนถึงขั้นเป็นเหตุให้มีการเข่นฆ่ากันได้โดยไม่ต้องมีเหตุผลหรือไม่มีความโกรธแค้นกันระหว่างบุคคลมาก่อน หรือแม้กระทั่งในประเทศไทยก็ตาม ปัญหาการยกพวกตีกันของนักเรียนวัยรุ่นก็เป็นการทำร้ายกันอย่างไม่มีเหตุผลเช่นเดียวกับการกระทำในเนื้อหาของวิดีโอเกมประเภทนี้ เพียงเพราะการแบ่งแยกพวกพ้อง ประกอบกับการแสดงออกถึงความรุนแรง ก้าวร้าว ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ก็มีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นในสังคมปัจจุบัน"

ทางด้านของผู้เล่นที่มีแนวโน้มว่าจะได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมประเภทดังกล่าว ส่วนใหญ่นักจิตวิทยามีความคิดเห็นว่า การที่เด็กจะได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมนี้ นั้นยังขึ้นอยู่กับปัจจัย อื่น ๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานของเด็กด้วยเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นสภาพการอบรมเอาใจใส่เลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครอง การให้ความรักความอบอุ่นภายในครอบครัว ตลอดจนสังคมสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก หากเด็กมีครอบครัวที่อบอุ่น ได้รับความดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด เป็นที่ยอมรับของสังคม ก็จะส่งผลให้เด็กมีพื้นฐานทางสุขภาพจิตที่ดี มีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมาะสม ดังนั้นในการเล่นเกมที่มียุทธศาสตร์ก้าวร้าว รุนแรงก็อาจไม่ส่งผลกระทบต่อเด็กมากนัก แต่ถ้าเด็กอยู่ในสภาพครอบครัวหรือสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดี เช่น พ่อแม่ผู้ปกครองมีปัญหากัน เด็กขาดความรักความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ ก็อาจส่งผลให้เด็กมีความรู้สึกกดดัน นำไปสู่การมีบุคลิกภาพที่ไม่มั่นคงและมีปัญหาทางพฤติกรรม ทั้งนี้เมื่อเด็กซึ่งมีพื้นฐานที่บกพร่องอยู่แล้วได้รับการเรียนรู้จากการเล่นเกมที่มีเนื้อหาดังกล่าว ก็จะทำให้เด็กแสดงออกโดยมีอารมณ์ที่ก้าวร้าวรุนแรงในชีวิตประจำวันได้มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าเด็กเคยได้รับการกระทำที่รุนแรงมาก่อนก็จะยิ่งเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรมเช่นเดียวกันนี้กับบุคคลรอบข้างได้โดยไม่รู้สึกละอาย เนื่องจากความเคยชิน หรือเด็กที่มีปมด้อยก็อาจจะแสดงพฤติกรรมในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้รู้สึกว่าได้ปลดปล่อยความโกรธแค้นที่ไม่ถึงการณ์

#### ข้อดีและข้อเสีย

หลังจากที่ได้มีการวิเคราะห์ถึงผลกระทบในด้านต่าง ๆ จากการเล่นเกมประเภทเกมยิงของผู้เล่นที่เป็นเยาวชนแล้ว ผู้วิจัยได้สอบถามถึงทัศนะของนักจิตวิทยาเกี่ยวกับข้อดีและ

ข้อเสียของเนื้อหาเกมต่อการเล่นของเด็กโดยรวม พบว่า ส่วนใหญ่นักจิตวิทยามีความคิดเห็นว่า เนื้อหาของเกมยิ่งจะส่งผลเสียในเรื่องของความก้าวร้าวรุนแรงเป็นหลัก ซึ่งจะส่งผลเสียต่อผู้เล่นและไม่เหมาะสมที่จะเล่นโดยทั่วไป สำหรับประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการเล่นเกมประเภทนี้มีเพียงประการเดียวเท่านั้น คือ การฝึกการควบคุมประสาทสัมผัสระหว่างสายตากับมือ ( visual - motor ) เนื่องจาก ผู้เล่นจะต้องคิดวางแผนว่าจะดำเนินการเล่นอย่างไร จากการใช้สายตาจ้องมองภาพ และ ในขณะที่เดียวกันก็ต้องใช้มือควบคุมปุ่มบังคับต่าง ๆ ให้ประสานกันในเวลาเล่น กล่าวคือ สายตาจะต้องไวและมือจะต้องกดปุ่ม แต่หากเล่นมากจนเกินไปก็อาจทำให้เกิดความเมื่อยล้าของกล้ามเนื้อได้ ซึ่งในประเด็นนี้คุณธนพงษ์ได้แย้งว่า จากประสบการณ์ที่เคยทดสอบสมรรถภาพในหลาย ๆ ด้านกับเด็ก รวมทั้งการทดสอบความสามารถทางสติปัญญา หรือ I.Q. ( Intelligence quotient ) และการทดสอบในเชิงอารมณ์ หรือ E.Q. ( Emotional quotient ) ผลการทดสอบไม่พบว่าเด็กที่มีกิจกรรมการเล่นวิดีโอเกมประเภทนี้เป็นประจำจะมีความสามารถทางด้านการควบคุมประสาทสัมผัสระหว่างสายตากับมือที่ดีกว่าเด็กทั่วไป ดังนั้นจึงไม่เห็นด้วยที่การเล่นวิดีโอเกมเป็นประจำจะส่งผลดีในด้านดังกล่าวอย่างชัดเจน ส่วนในประเด็นเกี่ยวกับข้อดีจากการเล่นเกมที่เป็นข้อมูลจากความคิดเห็นของผู้เล่นซึ่งมักระบุว่าการเล่นเกมจะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดนั้นก็ไม่น่าจะเป็นความจริงเช่นเดียวกัน เนื่องจากตั้งแต่ทศวรรษที่ 1930 เป็นต้นมา ข้อมูลจากต่างประเทศมีการยืนยันว่า จังหวะของแสงที่กะพริบจะมีผลต่อการเพิ่มขึ้น - ลงของคลื่นสมอง ( brain wave ) กล่าวคือ จังหวะของคลื่นสมองจะเปลี่ยนแปลงไปตามจังหวะของแสงที่กะพริบ โดยคลื่นสมองของมนุษย์แบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ 1 ) รูปแบบของการหลับสนิท 2 ) รูปแบบของการสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ 3 ) รูปแบบของการอยู่ในสมาธิ และ 4 ) รูปแบบของการตื่นตัว ความเครียด ความกระวนกระวายหรือความก้าวร้าว ซึ่งในเกมประเภทนี้จะสังเกตได้ว่าการกระตุ้นเป็นแสงกะพริบและกะพริบในความถี่สูง จึงจัดได้ว่าแสงที่กะพริบในเกมจะส่งผลต่อคลื่นสมองของผู้เล่นในรูปแบบของความตื่นตัวหรือความเครียด โดยในยุคของสงครามเย็น เทคโนโลยีเหล่านี้จะนำไปใช้ในการสะกดจิต การทำลายสมาธิของนักบิน เพราะฉะนั้นการที่เด็กเล่นเกมประเภทนี้ก็จะได้รับสิ่งเร้าดังกล่าว ซึ่งอาจจะทำให้เด็กเกิดความเครียดได้ แต่จากการที่เด็กระบุว่าจะเล่นเกมแล้วคลายเครียดนั้น อาจเป็นเพราะคนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจว่าความเครียดแท้จริงแล้วคืออะไร อาจารย์ได้กล่าวเสริมว่า ความเครียดคือปฏิกิริยาที่คนตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นทั้งร่างกายและจิตใจ ดังนั้นการเล่นเกมนี่คือการนำสิ่งเร้ามากระตุ้น และยิ่งมีการตอบสนองจากการเล่นของเด็ก ในทางจิตวิทยาถือว่าการสร้างความเครียดให้มากขึ้น ไม่ใช่ผ่อนคลายความเครียด แต่เป็นการสนองต่อความก้าวร้าว และเหตุที่สังคมไม่รู้จักความหมายของความเครียดจึงคิดว่า การระบายความก้าวร้าวนั้นเป็นการระบายความเครียด ซึ่งถือว่าเป็นความเข้าใจที่ผิด

นอกจากนี้ผลจากการทดสอบ I.Q. และ E.Q. ของเด็กยังพบว่า ส่วนใหญ่เด็กที่เล่นวิดีโอเกมเป็นประจำจะมีคะแนนในการทดสอบทั้งสองแบบที่ต่ำกว่าเด็กที่มีกิจกรรมประเภทอื่น โดยการทดสอบ I.Q. ในส่วนที่วัดความเข้าใจ ( comprehension ) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการวัดความ

สามารถในการแก้ไขปัญหาทางสังคมและการใช้เหตุผลของเด็กที่เล่นวิดีโอเกมเป็นประจำจะมีคะแนนที่ต่ำมาก รวมทั้งการวัด E.Q. ก็พบว่าเด็กที่มีกิจกรรมดังกล่าวมีความบกพร่องทางด้านความสามารถในการรู้จักตนเองและผู้อื่น ซึ่งจะส่งผลต่อการยับยั้งชั่งใจ เด็กจะแสดงความก้าวร้าวอย่างเต็มที่ ขาดการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและมองโลกในแง่ร้าย โดยสรุปจึงมองว่าเกมประเภทนี้จะส่งผลกระทบต่อทางด้านลบเป็นส่วนใหญ่และไม่คุ้มค่าที่จะให้เด็กเล่น

### ความสัมพันธ์ระหว่างวัยกับการเล่นวิดีโอเกมประเภทเกมยิง

สำหรับเนื้อหาของเกมที่ส่งเสริมในเรื่องความก้าวร้าวหรือการแสดงออกถึงความรุนแรง นักจิตวิทยามีความคิดเห็นว่า เป็นการเสี่ยงที่เด็กในวัยประมาณ 12 - 15 ปีจะเล่นเกมประเภทนี้ เนื่องจากเด็กในวัยดังกล่าวยังคงค่อนข้างไม่แน่ใจในบทบาทของตนเอง จึงยังไม่มีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะแยกแยะว่าสิ่งใดเป็นเพียงสถานการณ์สมมติและสิ่งใดจึงจะเหมาะสมสำหรับการนำมาใช้ในชีวิตจริง ดังนั้นการที่เด็กเล่นเกมยิงบ่อย ๆ และยังไม่มีความสามารถในการปรับความก้าวร้าวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ จึงอาจส่งผลให้เด็กสรุปว่าจะต้องใช้ความรุนแรงเช่นนี้ในสถานการณ์อื่น ๆ ด้วยในทำนองเดียวกัน

### ข้อเสนอแนะ

ในขั้นสุดท้ายผู้วิจัยได้สอบถามถึงข้อเสนอแนะของนักจิตวิทยาในการปรับปรุงเนื้อหาเกมเพื่อให้เหมาะสมกับการเล่นของเยาวชน รวมทั้งวิธีการเล่นที่ถูกต้อง ส่วนใหญ่นักจิตวิทยาแนะนำว่า ควรจะมีการสอดแทรกเนื้อหา สาระหรือสร้างเนื้อเรื่องของเกมให้มีความสร้างสรรค์มากขึ้น จูงใจให้ผู้เล่นมีคุณธรรม สอนให้เด็กรู้จักแก้ไขปัญหาอย่างเหมาะสม โดยอาจจะมีการเสริมแรงหรือลงโทษในเกมก็ได้ แต่ไม่ใช่ลักษณะของความก้าวร้าวรุนแรงอย่างไม่มีเหตุผล กล่าวคือ เนื้อหาของเกมควรให้โอกาสเด็กได้ระบายความก้าวร้าวออกมาได้บ้าง แต่อยู่ในขอบเขตที่พอเหมาะ ในขณะเดียวกัน เกมก็ควรจะสอนให้เด็กรู้จักควบคุมความก้าวร้าวได้ด้วย เช่น การตั้งกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ การสร้างเนื้อเรื่องและการให้รางวัลที่สร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กสามารถนำไปใช้ในสังคมได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังควรเพิ่มตัวละครอื่น ๆ ที่เข้ามาช่วย เพื่อไม่ให้เด็กรู้สึกว่าเป็นผู้เล่นอยู่เพียงผู้เดียว และฝึกให้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่นในเวลาเดียวกัน

สำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองก็ควรมีบทบาทในการเอาใจใส่ดูแลให้คำแนะนำในการเล่นกับเด็กอย่างใกล้ชิด ทั้งในด้านการให้คำอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม วิธีการเล่นที่เหมาะสม และแนวทางที่เด็กจะต้องแยกแยะระหว่างโลกของเกมกับโลกในชีวิตจริง เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจในการเล่นและรู้จักปรับตัวให้อยู่ร่วมในสังคมได้เป็นอย่างดี

### ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมกีฬา

เกมกีฬาที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาเป็นตัวอย่างในการศึกษานั้นประกอบไปด้วย เกมประเภทฟุตบอลและบาสเกตบอล ซึ่งเป็นเกมที่จำลองสถานการณ์การแข่งขันกีฬาในลักษณะที่เป็นทีม โดยปัจจุบันเกมประเภทนี้กำลังได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นอย่างมาก

### ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อลักษณะของเนื้อหาเกมโดยรวม

หลังจากที่นักจิตวิทยาได้พิจารณาถึงเนื้อหาของเกมประเภทนี้แล้ว จึงให้ทัศนะว่า เกมกีฬาเป็นเกมที่มีเนื้อหาตลอดจนวิธีการเล่นที่สร้างสรรค์ ด้วยการสร้างเนื้อหาที่สมจริง ทำให้เด็กได้สัมผัสกับการเล่นกีฬาแบบจำลองได้อีกทางหนึ่ง นอกจากนี้เกมประเภทนี้ยังมีการแสดงออกถึงความรุนแรงก้าวร้าวน้อยมากจึงเป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นที่เป็นเยาวชน

### ผลกระทบจากเนื้อหาเกมต่อผู้เล่นในด้านต่าง ๆ

จากข้อมูลที่ได้รับในการสนทนากลุ่มกับผู้เล่น ผู้เล่นส่วนใหญ่ระบุว่า เกมกีฬาช่วยเพิ่มทักษะ ความรู้และเทคนิคในการเล่นกีฬาได้มากขึ้น นอกจากนี้การเล่นเกมประเภทนี้ยังทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกอยากเล่นกีฬาจริง ๆ มากขึ้นด้วย สำหรับการสนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยาพบว่า ส่วนใหญ่นักจิตวิทยามีความคิดเห็นที่สอดคล้องกับข้อมูลจากผู้เล่นในประเด็นดังกล่าวอย่างชัดเจน โดยส่วนใหญ่ระบุว่า นอกเหนือจากความสนุกสนาน เพลิดเพลินที่เด็กจะได้รับจากการเล่นเกมแล้ว เกมกีฬายังจะช่วยฝึกทักษะในการเรียนรู้ทางด้าน พื้นฐาน เทคนิค กฎ กติกาหรือวิธีการเล่นกีฬาประเภทนั้น ๆ ให้กับผู้เล่นได้อีกด้วย โดยคุณสุพิน พรพิพัฒน์กุลและคุณเยาวนาฏ ผลิตนนท์เกียรติ ได้ให้ความคิดเห็นว่า การฝึกเล่นกีฬาโดยการใช้สื่อประเภทวิดีโอเกมเข้ามาช่วยจะส่งผลต่อทักษะในการเล่นให้ดีขึ้นได้ถึงประมาณ 50 เปอร์เซ็นต์ โดยเฉพาะถ้าเด็กอ่านภาษาที่ให้คำอธิบายประกอบการเล่นเกมออก ก็จะช่วยพัฒนาทักษะหรือเพิ่มกลยุทธ์ให้เด็กเข้าใจถึงวิธีการเล่นได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ นักจิตวิทยาท่านอื่นยังกล่าวเสริมว่า ในชีวิตประจำวัน เด็กอาจจะมีโอกาสน้อยมากที่จะได้เล่นกีฬาในสนามแข่งขัน ซึ่งมีทีมเล่นและมีคู่แข่งจริง ๆ เพราะฉะนั้น การเล่นเกมประเภทกีฬาในวิดีโอเกมก็อาจจะช่วยเสริมทักษะในการเล่นกีฬาได้อีกทางหนึ่ง

สำหรับการเสริมแรงในเกมกีฬานั้น ส่วนใหญ่นักจิตวิทยามีความคิดเห็นว่า เป็นการเสริมแรงในเชิงสร้างสรรค์ กล่าวคือ เมื่อเด็กได้รับความพึงพอใจจากการได้เล่นกีฬาในวิดีโอเกมแล้ว ก็มักจะส่งผลให้เด็กมีความรู้สึกอยากที่จะไปเล่นกีฬาประเภทนั้นจริง ๆ นอกจากนี้การที่เด็กมีโอกาสได้เลือกทีมเล่นหรือสามารถวางแผนการเล่นได้ก่อนทำการแข่งขันในเกม ก็อาจส่งผลต่อพัฒนาการ

ทางสติปัญญาการเรียนรู้ของเด็ก ในเรื่องของการฝึกทักษะการวางแผนเพื่อแก้ไขปัญหา การควบคุมตนเองเพื่อที่จะทำให้เป็นไปตามกติกาการเล่นและประสบความสำเร็จได้

ทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมประเภทกีฬาที่มีต่อจิตใจ อารมณ์ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมและการแสดงออกตามมานั้น ส่วนใหญ่นักจิตวิทยาคิดว่า เกมประเภทกีฬาจะส่งผลกระทบต่อในเรื่องของความก้าวร้าวน้อยมากและถึงแม้ว่าเกมประเภทนี้อาจตอบสนองต่อความต้องการเอาชนะบ้าง แต่ก็ไม่รุนแรงจนถึงขั้นสร้างความก้าวร้าวให้กับผู้เล่นได้ นอกเสียจากเด็กที่เล่นเกมจะมีพื้นฐานที่บกพร่องอยู่ก่อนแล้วก็อาจจะเสริมความรู้สึกที่อยากจะเป็นผู้ชนะอยู่อย่างเดียว จนกลายเป็นการเสริมให้สภาพจิตใจและอารมณ์มีความก้าวร้าวมากขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมที่ก้าวร้าวหรือไม่เหมาะสมได้เช่นเดียวกัน แต่ถ้าเด็กที่เล่นนั้นมีพื้นฐานของชีวิตที่ดี เด็กก็มีแนวโน้มที่จะซึมซับในด้านที่สร้างสรรค์ได้มากกว่า ในประเด็นเกี่ยวกับผลกระทบที่จะสร้างความก้าวร้าวให้กับผู้เล่น คุณสุจิตรา อุดสาหะ ให้ความคิดเห็นว่า "ในเกมกีฬาเด็กจะต้องเรียนรู้ถึงกฎเกณฑ์ กติกา ซึ่งจะแตกต่างกับเกมในประเภทอื่น ๆ ดังนั้นถึงแม้ว่าเด็กจะสามารถแสดงออกถึงความก้าวร้าว รุนแรง ในเกมอย่างไรก็ต้องอยู่ในกรอบของกฎ กติกา และมารยาทของผู้เล่นที่ถูกต้อง นอกจากนี้เด็กยังจะเรียนรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตัวเองด้วย ซึ่งในจุดนี้จะสามารถพัฒนาพฤติกรรมการแสดงออกในสังคมให้เด็กรู้จักที่จะแสดงออกอย่างเหมาะสม เป็นที่ยอมรับของสังคมต่อไป"

ส่วนเนื้อหาของเกมที่สร้างให้ผู้เล่นมีการเล่นร่วมกันเป็นทีมนั้น คุณนคร ศรีสุโข กล่าว ว่า "อาจส่งผลให้เด็กรู้สึกมีส่วนร่วมที่จะทำชัยชนะให้เกิดขึ้นกับทีมได้ สอนให้เด็กเรียนรู้ถึงการทำงานร่วมกัน สร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดี (social relationship) เมื่อเด็กอยู่กับเพื่อน ๆ จะทำให้เด็กยอมรับซึ่งกันและกัน ถ้อยทีถ้อยอาศัยกัน มีการช่วยเหลือเกื้อกูล ซึ่งเป็นพื้นฐานให้เด็กสามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ แต่ถ้าในกรณีที่เนื้อหาเกมสร้างทีมให้และเด็กยังกลับรู้สึกว่าการแท้จริงแล้วตนเองเป็นผู้ควบคุมการเล่นเพียงคนเดียว การส่งเสริมทางด้านมนุษยสัมพันธ์ ดังกล่าวก็อาจส่งผลน้อยลง"

สำหรับข้อมูลจากผู้เล่นที่ส่วนใหญ่ระบุว่า การเล่นเกมจะช่วยฝึกให้เป็นคนที่มีสมาธินั้น คุณเยาวนาฏให้ความเห็นว่า การมีสมาธิในการเล่นเกมที่เด็กกล่าว เกิดจากการสร้างความดึงดูดใจของเกมหรืออาจเกิดจากตัวเด็กเองก็ได้ ส่วนในสถานการณ์อื่น ๆ การมีสมาธิอาจแตกต่างกันไป ทั้งในด้านความสนใจของตัวเด็กเอง รวมทั้งสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นว่าตรงกับความสนใจของเด็กหรือไม่ ฉะนั้นการที่เด็กระบุว่ามีความสามารถในการเล่นเกม จึงไม่สามารถสรุปได้ว่า ในกิจกรรมอื่น ๆ เด็กจะมีสมาธิต่อเรื่องนั้น ๆ ด้วย เช่นกันหรือไม่

## ข้อดีและข้อเสีย

จากเหตุผลต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวในขั้นต้นจะพิจารณาได้ว่า เนื้อหาของเกมประเภทกีฬา นั้นค่อนข้างจะส่งผลดีต่อผู้เล่นเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมประเภทนี้เป็นประจำก็อาจจะส่งผลเสียต่อผู้เล่นได้บ้างแต่ไม่รุนแรงนัก โดยอาจส่งเสริมในเรื่องของการใช้แรง ใช้พลังกำลังเพื่อเอาชนะผู้อื่นให้กับเด็กได้บ้าง และเนื่องจากการเคลื่อนไหวของภาพที่รวดเร็วและต่อเนื่อง จึงอาจส่งผลเสียต่อสายตาของผู้เล่นได้ในอนาคต

## ความสัมพันธ์ระหว่างวัยกับการเล่นวิดีโอเกมประเภทเกมกีฬา

เนื่องจากเนื้อหาของวิดีโอเกมประเภทเกมกีฬานั้นมีความสร้างสรรค์ที่ชัดเจน ดังนั้น นักจิตวิทยาส่วนใหญ่จึงมีความคิดเห็นว่า ผู้เล่นที่เหมาะสมกับการเล่นเกมประเภทนี้จะไม่จำกัด เฉพาะเด็กที่มีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 12 – 15 ปีเท่านั้น แต่สามารถที่จะเล่นได้ทุกเพศและ ทุกวัย อีกด้วย

## ข้อเสนอแนะ

สุดท้าย นักจิตวิทยาได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคม ไทยว่า วิดีโอเกมเป็นเพียงปัจจัยหนึ่งซึ่งเป็นแรงจูงใจให้กับผู้เล่น นอกเหนือจากปัจจัยอื่น ๆ เช่น การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว สิ่งแวดล้อมรอบตัวต่าง ๆ รวมทั้งสัมพันธภาพในสังคม เพราะฉะนั้น ทุกปัจจัยจึงมีอิทธิพลต่อเด็กทั้งสิ้น การที่เด็กเล่นเกมก็อาจไม่ได้รับผลเสียเสมอไป แต่ในขณะ เดียวกัน ถ้าปล่อยให้การเล่นเกมนั้นเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อเด็กอยู่อย่างเดียวย่อมส่งผลเสีย แม้กระทั่งเกมที่สร้างสรรค์ที่สุดก็อาจไม่ได้ส่งผลดีอะไรเลย ดังนั้นผู้ปกครองควรดูแลเอาใจใส่การเล่น เกมของเด็กและชี้แนะถึงประโยชน์หรือโทษที่จะได้รับจากการเล่นเกม รวมทั้งควรมีส่วนร่วมในการ เลือกสรรเกมที่มีความสร้างสรรค์ให้เด็กเล่น แต่ถ้าเด็กได้เล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมแล้ว ก็ควร อธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องให้กับเด็ก ทั้งนี้ ครู อาจารย์ที่โรงเรียนก็ควรชี้แนะในเรื่องของ การเล่น วิดีโอเกมเพิ่มเติม นอกเหนือจากการเรียนการสอนในบทเรียนด้วย เนื่องจากปัจจุบันการ เล่นวิดีโอเกมได้กลายเป็นกิจกรรมที่เด็กให้ความสนใจเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังควรส่งเสริมให้เด็ก ได้เล่นวิดีโอเกมร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้มีการสนทนา แลกเปลี่ยนมุมมอง ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จะ ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางความคิดได้กว้างไกลยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม หากเด็กออกไปเล่นเกมตามสถานที่ให้เช่าเล่นนอกบ้านแล้ว ก็จะเป็นการ ยากที่ผู้ปกครองจะดูแลและชี้แนะถึงวิธีการเล่นให้กับเด็กได้ ดังนั้นผู้ที่เป็นเจ้าของสถานประกอบการ ดังกล่าวก็ควรมีจิตสำนึกที่รับผิดชอบต่อสังคมในส่วนหนึ่ง โดยการคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์ให้



เด็กได้เล่น และควรจำกัดเวลาในการเล่นของเด็กไม่ให้เด็กหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมเป็นเวลานานจนเกินไป ซึ่งอาจจะส่งผลเสียให้กับเด็กได้ และสำหรับทางด้านผู้ผลิตสื่อวิดีโอเกม ก็ควรมีการพัฒนาเทคโนโลยีในการผลิตซอฟต์แวร์ให้มีความจุเพิ่มมากขึ้น เพื่อปรับปรุงการสร้างวิธีการเล่นที่สร้างสรรค์ ไม่ซ้ำซาก มีความใกล้เคียงกับโลกของความเป็นจริง รวมทั้งสร้างแรงจูงใจหรือความพึงพอใจในเชิงบวกแก่ผู้เล่นที่เป็นเยาวชนให้มากขึ้น

โดยสรุป ส่วนใหญ่นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีความคิดเห็นว่า สื่อประเภทวิดีโอเกมแท้จริงแล้วผู้เล่นสามารถที่จะเล่นได้ในทุกเพศทุกวัย แต่ควรที่จะเลือกเล่นเกมที่มีความสร้างสรรค์ โดยเฉพาะในปัจจุบันเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ก้าวร้าว ได้ถูกผลิตขึ้นมาและเผยแพร่ไปยังผู้เล่นเป็นจำนวนมาก ฉะนั้นจึงมีแนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อในเชิงลบกับเยาวชนที่ยังไม่มีวุฒิภาวะในการเล่นอย่างเพียงพอได้มากขึ้นเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม หากเยาวชนมีเวลาว่างก็ควรที่จะหันไปให้ความสนใจในกิจกรรมอื่น ๆ บ้าง เช่น การเล่นกีฬากลางแจ้ง หรือการเล่นดนตรี ซึ่งจะให้ประโยชน์แก่เยาวชนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนการแสดงออกในสังคมได้มากกว่าการเล่นวิดีโอเกมอย่างชัดเจน



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมผจญภัย ต่อสู้

วิดีโอเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้ เป็นเกมที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นอย่างมาก เนื่องจากเนื้อหาของเกมค่อนข้างสร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้กับผู้เล่นอยู่ตลอดเวลา ขณะเดียวกัน เนื้อหาของเกมประเภทนี้ก็มีการแสดงออกถึงความโหดร้าย รุนแรง ความน่ากลัวและสยดสยองมากที่สุด

### ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อลักษณะของเนื้อหาเกมโดยรวม

จากการสนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยาที่ได้วิเคราะห์ถึงเนื้อหาของเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้ พบว่า ส่วนใหญ่นักจิตวิทยามีความคิดเห็นว่าเกมประเภทนี้ไม่มีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน และมีประโยชน์ต่อผู้เล่นน้อยมาก โดยเกมประเภทต่อสู้นั้นจะเห็นได้ว่าในเนื้อหาของเกมไม่มีบทเจรจาหรือตัวละครตั้งแต่เริ่มแรก เมื่อเริ่มเล่นเกมก็ต้องชกต่อย ต่อสู้กันทันที ไม่มีที่มาและเหตุผลว่าใครเป็นใครหรือใครเป็นคนดีใครเป็นคนร้าย อยู่ ๆ จะต้องใช้กำลังต่อสู้กันด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อสยบฝ่ายตรงข้ามให้พ่ายแพ้และแน่นิ่งไปมากที่สุด ซึ่งในจุดนี้คุณวิไล เสรีสิทธิพิทักษ์ ได้ให้ความเห็นว่า "ไม่เห็นภาพชัดว่าเนื้อหาของเกมจะเป็นการแก้ไขปัญหาที่เป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน รวมทั้งตัวละครแต่ละตัวก็ไม่มีวิธีการแก้ไขปัญหาที่แตกต่างกัน โดยมีแต่การใช้พลังกำลังเพื่อยุติการกระทำของคู่ต่อสู้"

### ผลกระทบจากเนื้อหาเกมต่อผู้เล่นในด้านต่าง ๆ

หากจะมองในแง่ของผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้เล่น ส่วนใหญ่นักจิตวิทยากลุ่มนี้มีความคิดเห็นว่า เนื้อหาของเกมจะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ซึ่งจะมีผลต่อไปยังจิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นในระดับหนึ่ง โดยคุณอมรากลุส อินโชนันท์ ได้ให้ความเห็นว่า "เนื้อหาของเกมต่อสู้จะสอนให้ผู้เล่นเรียนรู้ถึงการแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบ (reaction) ระหว่างตัวละครในแต่ละตัว เป็นการเรียนรู้ถึงการแสดงออกในภายนอก แต่ไม่ได้เป็นการเรียนรู้ถึงความคิด จิตใจของคู่ต่อสู้ว่าฝ่ายตรงข้ามมีความคิดหรือความรู้สึกอย่างไร ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้จะส่งผลให้เด็กขาดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นได้" ส่วนคุณสมพร อินทร์แก้ว มีความเห็นว่า "แม้ในเกมผจญภัยจะแฝงการแสดงออกถึงความกล้าหาญและความเอื้ออาทรของตัวละครในเกมที่จะต้องไปช่วยเหลือผู้อื่นอยู่บ้าง แต่ก็ยังเป็นเพียงส่วนหนึ่งซึ่งไม่อาจสรุปได้ว่าเด็กจะได้รับการเรียนรู้ในแง่มุมมองกล่าวได้มากนักเพียงใด แต่เกมทั้งสองจะมีจุดเด่นที่เหมือนกันคือ เด็กไม่มีทางเลือกในการต่อสู้ เนื่องจากเนื้อหาเกมไม่ได้สร้างให้มีวิธีการแก้ไขปัญหาที่หลากหลาย ในส่วนนี้จะเห็นได้ว่าเนื้อหาของเกมไม่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาอย่างอื่นประกอบเลย และการที่ทั้งสองเกมมีการให้เลือกทำที่การต่อสู้หรืออาวุธเป็นเครื่องผ่อนแรงของตัวละครนั้น ถือว่า

เป็นวิธีการที่เบ็ดเสร็จเกินไป เด็กไม่ต้องอาศัยความพยายามในการเล่นและชีวิตจริงอาจส่งผลให้เด็กเป็นคนที่ไม่มี ความพยายามในการกระทำเรื่องอื่น ๆ ให้สำเร็จด้วยตนเองได้เช่นเดียวกัน"

นอกจากนี้คุณวิไล ได้อธิบายเสริมว่า "ในเนื้อหาของเกมจะเห็นได้ว่า เด็กเล่นเป็นตัวละครคนเดียวที่จะต้องต่อสู้ไปตามสถานที่ต่าง ๆ โดยใช้พลังกำลัง ความรุนแรง ในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรค ซึ่งในจุดนี้เด็กอาจซึมซับว่าตัวเองเป็นพระเอก ( hero) และอาจนำภาพของความรุนแรงมาใช้กับผู้อื่นในชีวิตจริงได้ในแง่ของการใช้ความก้าวร้าวตัดสินและแก้ไขปัญหา รวมทั้งการเล่นเป็นตัวละครคนเดียวในเกมทำให้เด็กขาดการเรียนรู้ถึงสัมพันธภาพในสังคมและอาจส่งผลให้เด็กขาดมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคมจริงได้อีกด้วย"

สำหรับเกมประเภทผจญภัยที่มีเนื้อเรื่องประกอบการเล่นเป็นเรื่องราวนั้น คุณเสาวลักษณ์ สุวรรณไมตรี ให้ความเห็นว่า "ถ้าเนื้อหาของเกมเป็นเรื่องที่มีเหตุมีผลและเด็กได้เรียนรู้ตลอดจนมีความเข้าใจต่อเนื้อเรื่องดังกล่าว เด็กก็จะเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ที่ตัวละครในเกมจะต้องใช้ความรุนแรงกับคู่ต่อสู้ว่าเป็นการกระทำเพื่อช่วยเหลือคนดีหรือพิทักษ์สังคมให้มีความสุข โดยการกระทำนั้นเป็นการปกป้องภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้น แต่หากเด็กไม่ได้เรียนรู้ถึงเหตุผลของเนื้อเรื่องแล้ว เด็กอาจได้รับการเรียนรู้แต่เพียงภาพของความโหดร้ายที่แสดงออก ซึ่งจะส่งผลให้เด็กซึมซับถึงความก้าวร้าวรุนแรงได้"

นอกจากนี้ในประเด็นของการให้แรงเสริมหรือการให้รางวัลในเกม นักจิตวิทยากลุ่มนี้ให้ความเห็นว่า ถ้าเด็กได้รับความพึงพอใจจากเกมในระดับที่ ก็อาจส่งผลให้เด็กนำจุดนั้นมาใช้ในชีวิตจริงได้ เช่น หากในเกมเด็กทำร้ายผู้อื่นแล้วชนะ เด็กจึงได้รับความพึงพอใจในจุดนี้และถ้าเด็กได้รับความพึงพอใจในลักษณะนี้บ่อย ๆ หรือเด็กเริ่มเคยชินต่อการแก้ไขปัญหาโดยใช้ความรุนแรง ก็อาจส่งผลให้เด็กซึมซับในสิ่งเหล่านี้และนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยมีพฤติกรรมแสดงออกที่ก้าวร้าว ใช้พลังกำลังทำร้ายผู้อื่นในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้เล่น

### ข้อดีข้อเสีย

ถึงแม้ว่าเนื้อหาของวิดีโอเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้จะส่งผลเสียต่อผู้เล่นในเรื่องของการซึมซับถึงความรุนแรงก้าวร้าวและมีโอกาสที่จะนำไปใช้กับผู้อื่นได้ต่อไป อย่างไรก็ตาม ในส่วนของข้อดีจากการเล่นเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้ ส่วนใหญ่นักจิตวิทยากลุ่มนี้มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมที่มีเนื้อหาในลักษณะของการใช้ความรุนแรงนี้ก็เป็นทางออกในการระบายความรู้สึกหรืออารมณ์ช่องทางหนึ่ง โดยคุณสมพรและคุณวัลลี ธรรมโกสิทธิ์ มีความคิดเห็นตรงกันว่า หากเด็กกำลังมีความรู้สึกขุ่นข้องหมองใจหรือมีอารมณ์โกรธในขณะนั้น การที่เด็กได้หันมาเล่นเกมประเภทนี้ก็จะทำ

ให้เด็กมีโอกาสที่จะระบายความรู้สึกต่าง ๆ ดังกล่าว ออกมาได้โดยการเล่นเกม แต่ไม่ควรมุ่งมั่นที่จะเอาชนะ ซึ่งจะกลับส่งผลให้เด็กรู้สึกเครียดเพิ่มขึ้นไปอีก นอกจากนี้ก็ไม่ควรใช้เวลาในการเล่นที่นานนักและถ้าเด็กได้ระบายอารมณ์ในลักษณะนี้แล้วรู้สึกสบายใจขึ้นก็ถือว่าเป็นวิธีที่ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน อย่างไรก็ตามวิธีนี้ก็ได้เป็นการแก้ไขปัญหาก็สาเหตุโดยตรง เนื่องจากไม่มีการสื่อสารกับผู้อื่น แต่เป็นเพียงแค่ช่องทางในการระบายอารมณ์เท่านั้น ส่วนข้อดีที่แฝงอยู่ในเนื้อหาเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้อีกจุดหนึ่ง คือ ในเนื้อหาของเกมประเภทนี้จะแสดงออกถึงความเข้มแข็ง ความกล้าหาญและความมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่นอยู่บ้าง ซึ่งอาจจะทำให้เด็กรู้สึกกล้าที่จะเผชิญต่อสถานการณ์ในความเป็นจริงต่าง ๆ แต่การแสดงออกดังกล่าวก็ไม่ถึงกับเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนนัก ดังนั้นผลที่เด็กจะได้รับจากการเรียนรู้ในจุดนี้จึงอาจเกิดขึ้นได้น้อย ทั้งนี้คุณสมพรได้อธิบายเสริมว่า "การสอนให้เห็นถึงความเข้มแข็ง พลังกำลังนั้นเป็นสิ่งดี แต่จะต้องมีวิธีการแสดงออกที่ดีด้วย ไม่ใช่เพียงแค่ใช้สิ่งนี้เพื่อทำร้ายผู้อื่นให้พ่ายแพ้เพียงอย่างเดียว"

#### ความสัมพันธ์ระหว่างวัยกับการเล่นวิดีโอเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้อีก

ทางด้านพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เล่นในวัยนี้ นักจิตวิทยามีความคิดเห็นว่า เด็กที่มีอายุอยู่ไวยระหว่าง 12 - 15 ปีนั้น จะมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้นแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ในเรื่องของการใช้เหตุผล การสรุปความหรือการใช้ความคิดรวบยอด จึงสามารถที่จะแยกแยะในเรื่องราวต่าง ๆ ได้พอสมควร แต่ถ้าเด็กบางคนมีพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูในครอบครัวที่ไม่ดีหรืออยู่ในสภาพสังคมที่ไม่เหมาะสม ก็จะทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านนี้แตกต่างกันไปด้วย โดยส่วนใหญ่ นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีความคิดเห็นว่า เด็กแต่ละคนล้วนมีพื้นฐานของชีวิตที่แตกต่างกัน ฉะนั้นสิ่งสำคัญที่จะเป็นปัจจัยส่งผลให้การเล่นวิดีโอเกมมีอิทธิพลต่อเด็กในด้านต่าง ๆ นั้น มิได้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของเกมเพียงอย่างเดียว แต่มีปัจจัยมากมายที่จะเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ทั้งทางด้านการให้ความรักความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ภายในครอบครัว สภาพแวดล้อมหรือสังคมที่เด็กอยู่ ถ้าเด็กได้รับการดูแลเอาใจใส่ที่ดีจากครอบครัว มีสัมพันธภาพที่ดีในสังคม เด็กก็จะมีพื้นฐานทางความคิดจิตใจที่ดี ซึ่งจะส่งผลให้มีพฤติกรรมแสดงออกที่เหมาะสม ในการเล่นเด็กก็จะมีการเรียนรู้ที่ดีสามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด หรืออะไรคือประโยชน์และอะไรคือโทษที่จะได้รับ ส่วนในเรื่องเนื้อหาของเกม เวลาที่ใช้ในการเล่นหรือพฤติกรรมการเล่นนั้นก็เพียงปัจจัยหนึ่งที่จะส่งผลต่อบุคลิกภาพของเด็ก ฉะนั้นการที่เด็กจะได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงในรูปแบบนี้หรือไม่ อย่างไร ย่อมขึ้นอยู่กับพื้นฐานของเด็กแต่ละคนเป็นสำคัญ

#### ข้อเสนอแนะ

เมื่อผู้วิจัยสอบถามถึงข้อเสนอแนะสำหรับการเล่นเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้อีก เพื่อป้องกันการเกิดผลกระทบทางด้านลบกับผู้เล่น ส่วนใหญ่ นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีความคิดเห็นว่า แท้จริง

แล้วการที่ผู้ผลิตได้สร้างเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทนี้ออกมาอย่างมากมายก็สืบเนื่องมาจากความต้องการของผู้บริโภคเอง กล่าวคือ จากข้อเท็จจริงที่ผู้เล่นส่วนใหญ่ระบุว่าประเภทของเกมที่ชอบเล่นได้แก่เกมผจญภัย ต่อสู้ เพราะเมื่อเล่นเกมประเภทนี้แล้วมีความรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้นและเร้าใจมากกว่าเกมประเภทอื่น ๆ ดังนั้นการที่ผู้ผลิตได้ผลิตเกมประเภทนี้ออกจำหน่ายอย่างแพร่หลายในสังคมปัจจุบันก็เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดซึ่งก็คือผู้เล่นที่เป็นเยาวชนนั่นเอง ด้วยเหตุนี้วิธีการที่จะป้องกันการซึมซับในเรื่องของความรุนแรงก้าวร้าวที่อาจจะเกิดขึ้นกับผู้เล่นได้นั้น นอกเหนือจากการที่แนะนำและเอาใจใส่การเล่นของเด็กโดยผู้ปกครองหรือคนใกล้ชิดรอบข้างเด็กแล้ว ประการที่สำคัญคือ จะต้องมีการพัฒนาในเรื่องของกระบวนการสร้างเนื้อหาของเกมเป็นหลัก เนื่องจากการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครองนั้นเป็นเพียงการป้องกันผลกระทบที่ปลายเหตุ ส่วนการป้องกันที่ต้นเหตุนั้นก็ควรเป็นการกระตุ้นให้ผู้ผลิตมีการพัฒนาทางด้านการผลิตเนื้อหาวิดีโอเกมให้มีความสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น พยายามสอดแทรกสาระความรู้เข้าไปในเนื้อหาของเกม ในส่วนของเกมผจญภัย ต่อสู้ ก็ควรสร้างเนื้อเรื่องให้เด็กได้เรียนรู้ในสิ่งที่ได้อย่างชัดเจน ไม่ใช่เพียงแค่ให้เด็กหลงผิดหลงถูกหรือเลือกใช้อาวุธตามความพึงพอใจ ทั้งนี้การพัฒนาในจุดดังกล่าวก็ควรสร้างให้มีความน่าสนใจในตัวเกมอยู่ด้วย กล่าวคือ ควรจะมีทั้งเนื้อหาสาระประกอบกับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เพื่อไม่ให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการนำเนื้อหาที่ถูกต้องมาแสดงความคิดเห็นในขั้นต้นว่า การแสดงออกโดยใช้พลังกำลัง ความเข้มแข็งเป็นสิ่งดี แต่จะต้องมีวิธีการที่เหมาะสมด้วยจึงจะเกิดการเรียนรู้ในทางที่ดีกับผู้เล่นอย่างแท้จริง

#### ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาวิดีโอเกมประเภทเกมฝึกสมองเสริมความรู้

วิดีโอเกมประเภทฝึกสมองเสริมความรู้ เป็นเกมที่ได้รับความนิยมในการเล่นสำหรับผู้เล่นเกมกลุ่มน้อย เนื่องจากเนื้อหาของเกมประเภทนี้ขาดความดึงดูดใจต่อผู้เล่น ด้วยเหตุที่ผู้เล่นส่วนใหญ่มองว่า เกมประเภทดังกล่าวไม่สร้างความตื่นเต้น เร้าใจ นอกจากนี้ยังต้องอาศัยความคิด ความพยายาม และความอดทนในการเล่นเป็นอย่างมาก ดังนั้น เกมประเภทที่มีความสร้างสรรค์ในลักษณะนี้จึงไม่ได้รับการตอบรับจากผู้เล่นเท่าที่ควรและทางด้านผู้ผลิตก็มีแนวโน้มที่จะหันไปให้ความสำคัญกับเกมประเภทอื่น ๆ ที่ได้รับความนิยมในตลาดมากกว่า ทั้งนี้จึงเป็นเหตุให้วิดีโอเกมที่มีเนื้อหาประเภทฝึกสมองเสริมความรู้อย่างแท้จริงลดปริมาณน้อยลงและหาเล่นได้ยาก ฉะนั้นในปัจจุบันเกมที่มีเนื้อหาที่ดีที่ผู้เล่นพอจะหาเล่นได้จึงมีลักษณะเป็นเพียงเกมที่ฝึกการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่ สำหรับเกมที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์เนื้อหาโดยเป็นตัวแทนของเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกม Sim city 2000 และเกม Theme park ซึ่งมีลักษณะเนื้อหาโดยรวมที่ใกล้เคียงกัน แต่จะมีรายละเอียดของเนื้อหาที่แตกต่างกันออกไป อย่างไรก็ตามลักษณะที่คล้ายคลึงกันของเกมทั้งสอง คือ เป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างจินตนาการในการสร้างเมืองและสวนสนุก โดยระหว่างการสร้าง ผู้เล่นจะต้อง

คิด วางแผนและอาจต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาต่าง ๆ เพื่อฝึกให้ผู้เล่นมีทักษะในการวางแผนเพื่อแก้ไขปัญหาต่อไป

### ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อลักษณะของเนื้อหาเกมโดยรวม

จากการสนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยาภายหลังที่ได้ชมเนื้อหาของเกมประเภทฝึกสมองเสริมความรู้ทั้ง 2 เกม พบว่า นักจิตวิทยาทั้งหมดมีความคิดเห็นตรงกัน คือ จากรูปแบบของเนื้อหาและวิธีการเล่นในเกมประเภทนี้จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าเกมมีความสร้างสรรค์ ไม่มีพิษไม่มีภัยต่อผู้เล่น แต่เนื่องจากเหตุผลดังที่ได้กล่าวในข้างต้นว่าการเล่นเกมประเภทดังกล่าวต้องอาศัยการใช้ความคิด ความพยายามและความอดทนค่อนข้างสูง จึงส่งผลให้มีผู้ที่สนใจจะเล่นเกมประเภทนี้จำนวนไม่มากนัก ซึ่งในประเด็นนี้ นักจิตวิทยากลุ่มนี้ได้อธิบายว่า กลุ่มเด็กที่มีแนวโน้มว่าจะชอบเล่นเกมประเภทฝึกสมองหรือความคิดสร้างสรรค์ควรจะเป็นเด็กที่มีระดับสติปัญญาค่อนข้างดี เพราะในการเล่นต้องมีการเรียนรู้ในรายละเอียดของเกมเป็นอย่างมาก เช่น ในเกมสร้างเมืองเด็กจะต้องเรียนรู้ว่า ในการสร้างเมือง ๆ หนึ่ง จะต้องมีการออกแบบสร้างอาคาร สถานที่หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอะไรบ้าง เช่น ถนนหนทาง บ้านเรือน สนามกีฬา โรงงาน โรงเรียน สถานีตำรวจ คุณแม้กระทั่งการวางเสาไฟฟ้าและท่อน้ำประปาในแต่ละจุด หรือในเกมสร้างสวนสนุก เด็กก็จะต้องเนรมิตเครื่องเล่นต่าง ๆ ขึ้นมา เพื่อให้มีคนเข้ามาเล่นเครื่องเล่นในสวนสนุกแห่งนี้อย่างสนุกสนาน ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดวางแผนการสร้างให้มีความสมบูรณ์แบบมากที่สุด ทั้งนี้การเล่นเกมนี้อาจจะทำให้ผู้เล่นต้องใช้เวลาในการเล่นในการเล่นนานพอสมควร โดยคุณสมพร อินทร์แก้ว ได้ให้ความเห็นไว้ว่า “ถ้าเด็กที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงก็จะมี ความพยายามในการเล่นและอยากจะทำให้มีความสมบูรณ์มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อที่จะไปในจุดที่สูงของเกมเหมือนกับเป็นการแข่งขันกับตัวเองหรือพิสูจน์ความสามารถ เนื่องจากในเกมนี้จะไม่มีการต่อสู้ใคร่ ๆ มาเป็นอุปสรรคขัดขวางอย่างเป็นทางการเป็นตัวแทนคน แต่ถ้าเป็นเด็กที่ไม่ค่อยมีความพยายามหรือใจร้อนก็อาจจะไม่สนใจที่จะเล่นเกมประเภทนี้ โดยอาจมองว่าไม่ตื่นเต้นเร้าใจและน่าเบื่อ”

### ผลกระทบจากเนื้อหาเกมต่อผู้เล่นในด้านต่าง ๆ

ทางด้านผลกระทบที่ผู้เล่นมีแนวโน้มว่าจะได้รับจากการเล่นเกมประเภทฝึกสมองหรือความคิดสร้างสรรค์นั้น ส่วนใหญ่นักจิตวิทยามีความคิดเห็นว่า ถ้าผู้เล่นได้เล่นเกมประเภทนี้บ่อย ๆ ก็มีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบในเชิงบวกค่อนข้างมาก ด้วยเหตุที่เนื้อหาของเกมเป็นไปในทางที่สร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการอย่างไร้ขอบเขต และในขณะเดียวกันก็สอนให้เด็กได้เรียนรู้ถึงระบบของสังคมที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงจากรายละเอียดต่าง ๆ ของเกม จะเห็นได้จากในเกมสร้างเมือง จะมีการกำหนดจำนวนเงินงบประมาณในการใช้จ่ายให้กับผู้เล่นและมีการกำหนดราคาในการสร้างสิ่งก่อสร้างในแต่ละชั้น โดยมีการตั้งราคาสูงต่ำตามความเหมาะสม ซึ่งผู้เล่นจะต้อง

วางแผนการสร้างสิ่งต่าง ๆ ให้พอสมควรกับจำนวนเงินงบประมาณที่มีอยู่ หากใช้เงินก่อสร้างเกินงบประมาณก็ต้องติดลบและเป็นหนี้ ในจุดนี้นักจิตวิทยาได้ให้ความเห็นว่า ผลกระทบทางสติปัญญาการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นกับเด็กจะเป็นไปในเชิงบวก กล่าวคือ เกมจะสอนให้เด็กรู้จักคิดไตร่ตรอง มีการคำนวณอย่างสมเหตุสมผล ซึ่งเด็กอาจซึมซับในจุดดังกล่าวมาใช้ในชีวิตจริงได้ด้วย เช่น การรู้จักวางแผนการใช้จ่ายเงินอย่างถูกต้องเหมาะสม รู้จักประหยัดหรือเห็นถึงคุณค่าของเงินมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ การสร้างอุปสรรคในเกมทั้งสองที่ใกล้เคียงกับโลกของความเป็นจริงก็มีประโยชน์ต่อผู้เล่นอย่างเห็นได้ชัดเช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น ในเกมจะมีการสร้างสถานการณ์ให้มีกลุ่มคนออกมาประท้วง เมื่อผู้เล่นสร้างโรงงานให้อยู่ใกล้กับบ้านเรือนของผู้คนมากเกินไป หรือเมื่อผู้เล่นไม่ได้สร้างเสาไฟฟ้าและวางท่อประปาไว้ในชุมชน รวมทั้งเหตุการณ์รถติด ไฟไหม้และอื่น ๆ ซึ่งเนื้อหาของเกมในส่วนนี้จะส่งผลให้ผู้เล่นมีการเรียนรู้ที่จะวางแผนเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ โดยเด็กจะเรียนรู้ว่า ถ้ามีชุมชนเกิดขึ้นก็มีความจำเป็นที่จะต้องสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น ถ้าไม่ต้องการให้รถติดก็ต้องสร้างถนนให้เพียงพอกับปริมาณของรถ สร้างสถานีดับเพลิงไว้ในชุมชนสำหรับแก้ไขปัญหาไฟไหม้ สร้างโรงงานให้ห่างไกลจากชุมชนพอสมควรเพื่อป้องกันการเกิดปัญหามลพิษ สร้างกังหันลมไว้เพื่อใช้เป็นพลังงานในการผลิตกระแสไฟฟ้าและต้องสร้างถนน เสาไฟฟ้า ท่อประปาไว้ทุกจุดที่มีผู้คนอาศัยอยู่ ดังจะเห็นได้ว่า นอกจากเนื้อหาของเกมจะสอนให้ผู้เล่นจะต้องใช้การวางแผนที่ดีแล้ว ยังมีการสอดแทรกสาระความรู้ที่เสมือนกับโลกของความเป็นจริงให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้อีกด้วย

สำหรับผลกระทบทางด้านจิตใจ อารมณ์ ซึ่งจะส่งผลต่อไปยังพฤติกรรมการแสดงออกนั้น ส่วนใหญ่นักจิตวิทยากลุ่มนี้มองว่าเกมประเภทดังกล่าวมีเนื้อหาที่ไม่รุนแรงและไม่เร้าใจจึงไม่สร้างความกดดันให้กับผู้เล่น แต่กลับจะให้ผลดีในเรื่องของการฝึกความอดทน ความพยายาม ฝึกสมาธิ ความสุขุมรอบคอบ ตลอดจนฝึกความจำและการสังเกตให้กับผู้เล่น ซึ่งผลดีต่าง ๆ นี้เด็กก็มีโอกาสที่จะซึมซับไปใช้ในชีวิตจริงได้มากเช่นเดียวกัน

ส่วนในแง่ของการเสริมแรงในเกม ส่วนใหญ่นักจิตวิทยาได้ระบุว่า เป็นการเสริมแรงเชิงสร้างสรรค์และไม่เกินไปจากความเป็นจริง ทั้งแรงเสริมในทางบวกและทางลบ โดยแรงเสริมทางบวกเกมจะกำหนดว่าถ้าผู้เล่นสร้างเมืองหรือสวนสนุกได้ดีก็จะมีผู้คนเข้ามาเที่ยวเล่นหรือมาอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งแสดงถึงควมมีประสิทธิภาพของผู้สร้าง และแรงเสริมทางด้านลบก็คือ ถ้าสร้างไม่ดีก็จะถูกประท้วง ไม่มีผู้คนเข้ามาหรือมีปัญหาต่าง ๆ เกิดขึ้นให้แก้ไขต่อไป ทั้งนี้ การเสริมแรงในเกมจะเป็นลักษณะของการสะสม กล่าวคือ ไม่แสดงผลในทันทีทันใด แต่จะให้ผู้ผู้เล่นได้ใช้เวลาในการวางแผนนานพอสมควร ซึ่งในประเด็นนี้ คุณสมพรและคุณวิไล เสรีสิทธิพิทักษ์ ได้อธิบายเสริมว่า “การให้แรงเสริมในลักษณะดังกล่าวจะหล่อหลอมจิตใจให้เด็กมีความอดทน ใจเย็น รู้จักการรอคอย

ความสำเร็จซึ่งนับว่าเป็นสิ่งที่ดี และหากเด็กได้เล่นจนถึงตอนสุดท้ายแล้วรู้สึกว่าคุณเองทำได้ดีหรือตนเองมีความสามารถก็จะเกิดความภาคภูมิใจและมีความมั่นใจในตนเองมากยิ่งขึ้น" จึงสรุปได้ว่า ส่วนใหญ่นักจิตวิทยามีความคิดเห็นว่าเกมประเภทฝึกสมองเสริมความรู้เป็นเกมที่มีความสร้างสรรค์เหมาะสำหรับการเล่นของเยาวชน และผลกระทบที่ผู้เล่นจะได้รับนั้นค่อนข้างเป็นไปได้ในทิศทางที่ดี ทั้งทางด้านสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมาะสมได้อีกปัจจัยหนึ่ง

เมื่อเปรียบเทียบผลกระทบที่เยาวชนจะได้รับจากการเล่นวิดีโอเกมกับการเปิดรับสื่ออื่น ๆ คุณอมรากลุค อินโอชานนท์ มีความคิดเห็นว่า "ผลกระทบที่เด็กจะได้รับจากการเล่นเกมอาจจะมีมากกว่าการดูโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ เนื่องจากตัวผู้เล่นมีโอกาสที่จะควบคุมการแสดงออกของตัวเองละครในเกมได้เอง ซึ่งคล้ายกับว่าตนเองได้เข้าไปอยู่ในเกมจริง ๆ โดยเฉพาะเกมที่สร้างภาพได้เหมือนจริงมากเท่าไรก็จะมีอิทธิพลต่อผู้เล่นมากยิ่งขึ้น แต่ถ้ามีการผลิตเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ให้เยาวชนได้เล่น วิดีโอเกมก็จะเป็นสื่อในการพัฒนาเด็กได้ในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นความคิด สติปัญญา คุณธรรมหรือจริยธรรมต่าง ๆ ทั้งนี้ผู้เล่นจะต้องรู้จักตั้งประโยชน์จากสื่อชนิดนี้ออกมาใช้ และหากเด็กยังไม่มีวิจารณญาณในการเล่นเพียงพอ ผู้ใหญ่ก็ควรให้คำชี้แนะ"

โดยสรุป ส่วนใหญ่นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีความเห็นพ้องต้องกันว่า ผลกระทบที่จะเกิดจากการเล่นวิดีโอเกมของเยาวชนในด้านต่าง ๆ นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับเนื้อหาของเกม พฤติกรรมในการเล่น รวมทั้งบุคลิกภาพพื้นฐานของเด็กแต่ละคน ถึงแม้ว่าสื่อจะมีอิทธิพลต่อการเลียนแบบ แต่ก็ขึ้นอยู่กับพื้นฐานของเด็กเป็นสำคัญ ทั้งนี้เด็กที่มีพื้นฐานต่างกันก็จะมีอาการซึมซับในจุดที่แตกต่างกันไปด้วย โดยเด็กที่มีปัจจัยทางด้านพื้นฐานหรือบุคลิกภาพที่ไม่ดีอยู่ก่อนแล้ว ก็อาจซึมซับในสิ่งที่เป็นผลเสีย ส่วนเด็กที่มีพื้นฐานที่ดีก็มีแนวโน้มที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่ดีและนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ต่อไป

### ข้อดีและข้อเสีย

สำหรับข้อดีและข้อเสียจากการเล่นเกมคุณวัลลี ธรรมโกสิทธิ์และคุณเสาวลักษณ์ สุวรรณไมตรี ได้อธิบายเสริมว่า การเล่นเกมยังมีผลดีต่อผู้เล่นในการฝึกทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เด็กได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีทำให้มีการพัฒนาความคิด ความสามารถ รวมทั้งการเรียนรู้ในเรื่องของภาษาต่างประเทศที่ปรากฏอยู่ในเกม แต่ในทางกลับกันถ้าเด็กเล่นมากเกินไปก็อาจทำให้เสียการเรียนและอาจมีผลกระทบต่อสายตาดำรง เนื่องจากเด็กใช้สายตาจนเกิดความล้า



## ความสัมพันธ์ระหว่างวัยกับการเล่นวิดีโอเกมประเภทฝึกสมองเสริมความรู้

เมื่อผู้วิจัยได้สอบถามถึงความเหมาะสมระหว่างวัยกับการเล่นเกมประเภทนี้ นักจิตวิทยาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าเกมประเภทฝึกความคิดสร้างสรรค์จะเหมาะสมสำหรับผู้เล่นทุกเพศทุกวัย ดังนั้นถ้าเด็กได้เล่นเกมประเภทนี้ได้ก็จะเป็นการดี อย่างไรก็ตามควรให้ความสำคัญในการเล่นเกมนประเภทที่มีความเสี่ยงมากกว่า เพราะถึงแม้ว่าเด็กในวัยประมาณ 12 – 15 ปี จะรู้จักใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลบ้างแล้วก็ตาม แต่ในสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความถูกต้อง ความผิด เด็กอาจไม่สามารถเข้าใจได้ในทุกเรื่อง ดังนั้นผู้ใหญ่ควรมีส่วนในการเลือกเกมที่ดีให้กับเด็ก ประกอบกับให้การอธิบายถึงจุดดี จุดเสียต่าง ๆ ที่มีอยู่ในเกมและควบคุมเวลาในการเล่นของบุตรหลานให้มีความเหมาะสม

### ข้อเสนอแนะ

สุดท้ายผู้วิจัยได้สอบถามถึงข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะสำหรับการเล่นวิดีโอเกมของเยาวชน ซึ่งนักจิตวิทยาได้ให้ข้อเสนอแนะว่า การสร้างเนื้อหาวิดีโอเกมที่ดีนอกจากการกำหนดเนื้อหา การให้รางวัลหรือคะแนนที่สร้างสรรค์แล้ว ยังควรสร้างให้ผู้เล่นมีโอกาสได้เล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นทีม เพื่อให้เด็กรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ร่วมกันคิดร่วมกันทำ ทั้งนี้จะส่งผลให้เด็กเป็นคนที่มีความสัมพันธ์ที่ดี รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่นในชีวิตประจำวันและเข้าสังคมได้อย่างเหมาะสม และในประเด็นเกี่ยวกับการแพร่กระจายของสื่อวิดีโอเกมในสังคมไทยปัจจุบัน นักจิตวิทยาให้ความเห็นว่าถ้าวิดีโอเกมมีราคาถูกลงก็จะเข้าถึงเด็กได้มากขึ้น เพราะฉะนั้นเพื่อป้องกันผลเสียที่อาจเกิดขึ้นหลาย ๆ ฝ่ายควรร่วมมือกันทั้งภาครัฐและ เอกชน โดยรัฐบาลควรมีการตรวจตราการเผยแพร่เนื้อหาของวิดีโอเกมอย่างจริงจัง เนื่องจากเป็นสื่อที่เข้าถึงเยาวชนอย่างกว้างขวางทัดเทียมกับสื่อประเภทอื่น ๆ ส่วนผู้ผลิตก็ควรกำหนดอายุของผู้เล่นสำหรับเกมในแต่ละเกมให้เหมาะสม และควรให้คิดเหมือนกับนิทานสอนใจในเกมทุกประเภท เพื่อสรุปให้เด็กได้เรียนรู้ว่าในแต่ละเกมมีแง่คิดสอนใจอย่างไรบ้าง

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## บทที่ 6

### สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยมุ่งศึกษาถึง "ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน" กับผู้เข้าร่วมสนทนาซึ่งประกอบไปด้วยนักจิตวิทยาจำนวน 2 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน โดยใช้วิธีการวิจัยแบบการสนทนากลุ่ม (Focus group interview) ภายหลังจากที่ได้ศึกษาข้อมูลจากเนื้อหาของเกมในแต่ละประเภท ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เล่น ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ตามลำดับดังนี้

#### สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับทัศนะของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย

จากการวิเคราะห์เนื้อหาสื่อวิดีโอเกมในแต่ละประเภทโดยนักจิตวิทยาที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยที่จะทำให้เนื้อหาของเกมมีความสร้างสรรค์หรือไม่สร้างสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับ การสร้างเนื้อเรื่อง การให้แรงเสริมในเกม ตลอดจนวิธีการเล่นเกม นั้น ๆ ซึ่งนักจิตวิทยาทั้ง 2 กลุ่ม มีทัศนะต่อเนื้อหาของสื่อประเภทนี้ที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทยว่า มีทั้งที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ โดยเกมที่มีเนื้อหาที่สร้างสรรค์จะจัดอยู่ในประเภทของเกมกีฬาและเกมฝึกสมองเสริมความรู้ เนื่องจากเกมประเภทดังกล่าวจะช่วยฝึกทักษะให้กับผู้เล่นในหลาย ๆ ด้าน ส่วนเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ก้าวร้าว หรือมีการแสดงออกที่ไม่เหมาะสม ซึ่งส่วนใหญ่จะจัดอยู่ในเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้และเกมยิง จะเป็นเกมที่ไม่มีความสร้างสรรค์เท่าที่ควร เพราะมีแนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อด้านลบกับผู้เล่นได้เช่นกัน แต่เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่ซึ่งเป็นเยาวชนนั้นมักจะนิยมเล่นเกมที่มีความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจและได้แสดงออกถึงความรุนแรง ดังนั้น เกมที่มีเนื้อหาประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือเกมยิงจึงสามารถตอบสนองต่อความต้องการดังกล่าวได้มากกว่าเกมประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ ประกอบกับทางด้านผู้ผลิตก็ได้ตระหนักถึงความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายในระดับหนึ่ง จึงพยายามผลิตซอฟต์แวร์ออกมาจำหน่ายตามความสนใจของผู้เล่นมากขึ้น ส่งผลให้เกมประเภทผจญภัย ต่อสู้และเกมยิงจำนวนมากได้รับการเผยแพร่อย่างกว้างขวางและเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นที่เป็นเยาวชนอย่างรวดเร็ว

จากเหตุผลดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นว่า ยิ่งเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ก้าวร้าวดังกล่าวถูกผลิตและเผยแพร่ออกมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นมากเท่าไร เยาวชนไทยก็มีโอกาสที่จะเปิดรับสื่อวิดีโอเกมที่ไม่สร้างสรรค์ได้มากขึ้นเท่านั้น ฉะนั้นหากพิจารณาถึงเนื้อหาของสื่อชนิดนี้โดยรวม จึงยังไม่เหมาะสมสำหรับการเล่นของเยาวชนเท่าที่ควร ในประเด็นนี้พบว่ามีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับเด็กกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้ระบุว่า ถึงแม้วิดีโอเกมจะผลิตขึ้นมาสำหรับเด็กเล่น

แต่กลับมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะเน้นความรุนแรงและสงครามการต่อสู้ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาวต่อไป

อย่างไรก็ตาม สื่อวิดีโอเกมก็ยังสามารถใช้เป็นเครื่องเล่นสำหรับเด็กได้ เนื่องจากผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อผู้เล่นนั้นมิได้เกิดจากตัวสื่อ แต่กลับขึ้นอยู่กับเนื้อหาหรือประเภทของเกม que เด็กเลือก ถ้าเด็กได้เล่นเกมที่มีเนื้อหาที่สร้างสรรค์ เช่น เกมกีฬาหรือเกมฝึกสมองเสริมความรู้ ก็จะทำให้เกิดผลดีในหลายด้าน ด้วยศักยภาพของสื่อชนิดนี้ที่ดึงดูดใจผู้เล่น ดังนั้นหากนำจุดดีดังกล่าวมาใช้ให้เป็นประโยชน์ก็จะสามารถพัฒนาเยาวชนได้ในทุก ๆ ด้าน นอกจากนี้หากพิจารณาถึงข้อดีและข้อเสียจากการเล่นเกมประเภทต่าง ๆ ในทางจิตวิทยายังถือว่ามิใช่ปัจจัยที่จะตัดสินคุณค่าของสื่อชนิดนี้ได้ อย่างชัดเจนแน่นอน เนื่องจากข้อดีและข้อเสียเหล่านี้อาจจะไม่ได้เกิดขึ้นกับผู้เล่นในทุก ๆ คน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยเสริมอีกหลายประการที่นอกเหนือจากการเลือกเนื้อหาของเกมหรือพฤติกรรมในการเล่น ซึ่งได้แก่พื้นฐานทางครอบครัว สภาพการเอาใจใส่อบรมเลี้ยงดู การได้รับความรักความอบอุ่นจากครอบครัว รวมไปถึงสัมพันธภาพทางสังคมและสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก สิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวจะหล่อหลอมเป็นบุคลิกภาพโดยรวมของเด็กแต่ละคน หากเด็กเป็นผู้ที่มีพื้นฐานทางบุคลิกภาพที่ดีก็มีแนวโน้มที่จะซึมซับในจุดดีของการเล่นเกมได้มาก ในขณะที่เดียวกัน ถ้าเด็กมีพื้นฐานที่ไม่ดีอยู่ก่อนแล้วก็อาจได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมในแง่ลบได้เช่นเดียวกัน

สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับทัศนะของนักจิตวิทยาต่อผลกระทบของเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมแต่ละประเภทที่จะมีต่อพัฒนาการในด้านสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน"

จากการศึกษาถึงผลกระทบของเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมแต่ละประเภทที่จะมีต่อพัฒนาการในด้านสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน พบว่า ในการวิเคราะห์ทางจิตวิทยาของนักจิตวิทยาทั้ง 2 กลุ่ม มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน คือ เนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทาง สติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่นและประเภทของเนื้อหาเกม que เยาวชนเลือก โดยเกมที่มีเนื้อหา อยู่ในประเภทผจญภัย ต่อสู้และเกมยิงจะมีประโยชน์ต่อผู้เล่นน้อยมาก นอกจากนี้ยังมีแนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านลบเป็นส่วนใหญ่ ส่วนเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกเป็นส่วนใหญ่ ด้วยเหตุที่เกมประเภทผจญภัย ต่อสู้และเกมยิงส่วนใหญ่จะมีการนำเสนอภาพและเนื้อหาที่แสดงออกถึงความรุนแรง ก้าวร้าว โหดเหี้ยมและไม่สมเหตุสมผล ดังนั้นเมื่อผู้เล่นที่เป็นเยาวชน โดยเฉพาะเด็กในวัยระหว่าง 12 - 15 ปี ซึ่งเป็นผู้เล่นกลุ่มหลักมีพฤติกรรมในการเล่นถี่หรือได้เล่นเกมประเภทนี้บ่อย ๆ ก็อาจจะซึมซับถึงการ

แสดงออกที่ไม่เหมาะสมในเกมและมีแนวโน้มที่จะนำไปใช้กับคนรอบข้างในชีวิตประจำวันได้เช่นเดียวกัน เนื่องจากถึงแม้ว่าเด็กที่อยู่ในวัยดังกล่าวจะเริ่มมีความคิดอย่างเป็นระบบ รู้จักการใช้เหตุผลและเข้าใจถึงกฎระเบียบของสังคมในระดับหนึ่งแล้วก็ตาม แต่นักจิตวิทยาทั้ง 2 กลุ่มเชื่อว่า การใช้ความคิดในเชิงนามธรรมหรือการรู้จักแยกแยะความดี ความชั่ว หรือ ความถูก ความผิดของเด็กในวัยนี้ยังไม่สมบูรณ์พอ ฉะนั้นการที่เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ผ่านสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวที่มีความล่อแหลมหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีงามของสังคมแล้ว เด็กอาจได้รับผลกระทบในเชิงลบจากการเรียนรู้ทางสติปัญญา ซึ่งจะส่งผลต่อไปยังจิตใจ อารมณ์ และแสดงออกเป็นพฤติกรรม กล่าวคือ ถ้าเด็กได้เล่นและมีการซึมซับถึงการแสดงออกที่รุนแรงในเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือเกมยิงบอย ๆ ประกอบกับอยู่ในวัยที่ยังไม่มีวิจารณญาณเพียงพอ ก็จะส่งผลให้เด็กเรียนรู้และเคยชินต่อภาพของการกระทำของตัวละครในเกมและอาจเป็นเหตุให้เด็กมีจิตใจหรืออารมณ์ที่ไม่มั่นคง มองโลกในแง่ร้ายและมีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ก้าวร้าวได้ในที่สุด

สำหรับการเสริมแรงซึ่งเป็นกฎกติกาในเนื้อหาของเกมแต่ละเกมนั้น นักจิตวิทยาทั้ง 2 กลุ่ม มีความเห็นที่ตรงกันว่า เกมประเภทผจญภัย ต่อสู้และเกมยิงจะมีการให้แรงเสริมที่แตกต่างกับเกมประเภทกีฬาและฝึกสมองเสริมความรู้อย่างชัดเจน โดยเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้และเกมยิงจะมีการเสริมแรงให้กับผู้เล่นในเชิงลบ ส่วนเกมประเภทกีฬาและฝึกสมองเสริมความรู้จะมีการเสริมแรงในเชิงบวกเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม การเสริมแรงทั้ง 2 ลักษณะก็มีแนวโน้มที่จะส่งผลให้ผู้เล่นมีการซึมซับและนำมาใช้ในชีวิตจริงได้ ดังจะพิจารณาได้จากเหตุผลที่นักจิตวิทยาได้อธิบายว่า การที่เด็กได้เล่นเกมที่มีเนื้อหาส่งเสริมความก้าวร้าวหรือการแสดงออกถึงความรุนแรงบอย ๆ โดยได้รับแรงเสริมที่ไม่เหมาะสมอย่างเช่นการทำร้ายคู่ต่อสู้แล้วได้คะแนนเพิ่ม เด็กก็จะสังเกตการกระทำของตัวเองแบบและผลที่ได้รับ หากเด็กยังไม่มีความสามารถในการปรับความก้าวร้าวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ เด็กก็อาจจะเรียนรู้ในทางที่ผิดและส่งผลให้สรุปว่าจะต้องใช้ความรุนแรงก้าวร้าวเช่นเดียวกันนี้ในสถานการณ์อื่น ๆ ด้วยในทำนองเดียวกัน แต่ในทางกลับกัน เกมที่มีแรงเสริมในทางสร้างสรรค์ก็จะส่งผลดีต่อผู้เล่น เช่น ในเกมกีฬา เมื่อเด็กเล่นแล้วรู้สึกว่าคุณเองเล่นได้ดี สามารถทำชัยชนะในเกมได้ เด็กก็จะมีความรู้สึกภาคภูมิใจและส่งผลให้เด็กมีแรงจูงใจที่จะไปเล่นกีฬาในชีวิตจริงซึ่งจะเป็นผลดีต่อผู้เล่นต่อไป จึงเห็นได้ว่า การให้แรงเสริมในเกมนั้นมีส่วนที่จะทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ถึงสิ่งต่าง ๆ และนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

จากประเด็นเกี่ยวกับการให้แรงเสริมในข้างต้น ถือว่ามีความสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เงื่อนไขการกระทำและปัญหาทางสังคม โดยบี เอฟ สกินเนอร์ ได้ อธิบายว่า พฤติกรรมมีสาเหตุจากการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับเงื่อนไขผลกรรม ถ้ามนุษย์ได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ว่า ถ้าแสดงพฤติกรรมหนึ่งแล้วจะได้รับเงื่อนไขเสริมแรง มนุษย์ก็จะแสดงพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก ส่วนอัลเบิร์ต แบนดูรานันมีแนวคิดที่ว่า เด็กวัยรุ่นจะเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบ ( model ) โดยสังเกตว่าตัวแบบทำอะไรแล้วได้รับผลกรรม อย่างไร เมื่อสังเกตแล้ว

ผู้สังเกตจะเกิดความคิดว่าตนสามารถทำพฤติกรรมใดได้อย่างไร และในวันข้างหน้าผู้สังเกตก็จะรู้สึกแบบแผนพฤติกรรมออกมากระทำได้ ซึ่งหลักพื้นฐานของนักจิตวิทยาทั้งสองนั้นสรุปได้ว่า “การเรียนรู้จะส่งผลกระทบต่อ การแสดงออกทางพฤติกรรม”

ส่วนผลกระทบที่เยาวชนจะได้รับจากการเล่นวิดีโอเกมโดยเปรียบเทียบกับผลกระทบจากการดูโทรทัศน์ พบว่า มีทั้งประเด็นที่สอดคล้องและขัดแย้งกับข้อมูลที่ระบุในแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็กในหลายด้านดังต่อไปนี้

### 1. ผลกระทบทางด้านสติปัญญาและการเรียนรู้ (Cognitive effect)

จากแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่สรุปว่าการดูโทรทัศน์ของเด็กจะส่งผลกระทบต่อสติปัญญา ทั้งด้านการเรียนรู้ทั่วไปและการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 1.1 การเรียนรู้ทั่วไป

ในประเด็นเกี่ยวกับผลกระทบของการดูโทรทัศน์กับการเรียนรู้ซึ่งระบุว่าการดูโทรทัศน์ของเด็กเป็นการรับรู้ผลที่ถูกป้อนให้ฝ่ายเดียว เด็กจะไม่ได้ใช้ความคิดและจินตนาการ เพราะโทรทัศน์จะบอกให้หมดทุกอย่าง รวมถึงการจำกัดทางด้านการใช้ภาษา จะเห็นได้ว่าผลกระทบจากการดูโทรทัศน์ในจุดนี้จะต่างจากการเล่นวิดีโอเกม เนื่องจากลักษณะในการเปิดรับสื่อวิดีโอเกม เด็กไม่ได้เพียงแค่อูเท่านั้น แต่จะต้องเป็นผู้ควบคุมการเล่นด้วยตนเอง เพราะฉะนั้นในการควบคุมเด็กจะต้องใช้ความคิดและจินตนาการควบคู่ไปด้วย โดยเฉพาะเกมที่มีเนื้อหาประเภทฝึกสมองเสริมความรู้ จะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างกว้างขวาง นอกจากนี้การเล่นเกมนยังสามารถเสริมทักษะทางด้านภาษาให้กับผู้เล่นได้ ทั้งนี้เพราะเนื้อหาวิดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทยยังคงเป็นผลผลิตที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ดังนั้นในเนื้อหาเกมจึงประกอบไปด้วยคำสั้ง บทสนทนา หรือรายละเอียดต่าง ๆ ที่เป็นภาษาของประเทศผู้ผลิต เด็กจึงมีโอกาสที่จะซึมซับและเรียนรู้การใช้ภาษาอื่น ๆ ได้อีกด้วย

#### 1.2 การเรียนรู้ในชั้นเรียน

ผลกระทบจากการดูโทรทัศน์กับการเล่นวิดีโอเกมที่มีต่อการเรียนรู้ของเด็กในชั้นเรียนซึ่งมีความสอดคล้องตรงกัน คือ ผลต่อการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษา เด็กจะมีการเรียนรู้ถึงกฎ กติกา หรือเทคนิคในการเล่นกีฬา รวมทั้งยังเสริมทักษะการเล่นกีฬาในชีวิตจริงได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากสื่อโทรทัศน์มีการนำเสนอรายการเกี่ยวกับการกีฬาอย่างสม่ำเสมอ และในขณะเดียวกัน สื่อวิดีโอเกมก็มีเกมประเภทการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ ซึ่งมีการสร้างที่คล้ายกับการเล่นกีฬาจริงให้เด็กได้เลือกเล่น

อย่างมากมาย ฉะนั้นหากเด็กมีการเปิดรับเนื้อหารายการหรือเกมประเภทดังกล่าวบ่อย ๆ ก็มีโอกา  
ที่จะเรียนรู้เทคนิคหรือวิธีการเล่นกีฬาจากสื่อทั้ง 2 ประเภทได้คล้ายคลึงกัน

## 2. ผลกระทบทางอารมณ์ ( Emotional effect )

ผลกระทบทางอารมณ์ที่เด็กมีแนวโน้มจะได้รับจากการเล่นวิดีโอเกมมีประเด็นที่  
สอดคล้องกับผลกระทบที่จะได้รับจากการดูโทรทัศน์ดังต่อไปนี้

### 2.1 อารมณ์ - จิตใจ

จากการวิเคราะห์ทางจิตวิทยา พบว่า ส่วนหนึ่งของผลกระทบทางด้านอารมณ์และ  
จิตใจที่จะเกิดขึ้นกับผู้เล่นเกม คือ เมื่อเด็กเล่นเกมที่มีการต่อสู้ฆ่าฟันกันบ่อย ๆ เด็กจะเกิด  
ความเคยชินต่อการใช้ความรุนแรง ขาดความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับผล  
กระทบจากการดูโทรทัศน์ กล่าวคือ เด็กที่ชอบรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหารุนแรงจะมองเห็นความ  
รุนแรงนั้นเป็นเรื่องปกติธรรมดา โดยเฉพาะเด็กที่ดูรายการโทรทัศน์ประเภทอาชญากรรมมากก็จะมี  
มีความรู้สึกตื่นเต้นอีกต่อไปเมื่อดูรายการประเภทนี้ในเวลาต่อมา รวมทั้งกลายเป็นคนที่ไม่เห็นอกเห็น  
ใจต่อผู้ที่ประสบเคราะห์กรรมจากอาชญากรรมในสังคม นอกจากนี้ประเด็นดังกล่าวยังสอดคล้องกับ  
งานวิจัยของ Rushbrook ( 1986 ) และงานวิจัยของ Chambers และ Ascione ( 1985 ) โดย  
ผลการวิจัยของ Rushbrook พบว่า สิ่งที่เด็กจะได้รับจากการเล่นวิดีโอเกมคือความรุนแรง และระบุ  
ว่า เด็กที่เล่นวิดีโอเกมมาก ๆ จะชอบในเรื่องของความรุนแรงเพิ่มขึ้นด้วย ส่วนผลการวิจัยของ  
Chambers และ Ascione พบว่า เด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวเพื่อต่อ  
กว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่ไม่รุนแรง

### 2.2 ความก้าวร้าว

ผลกระทบในเรื่องของความก้าวร้าวที่จะเกิดขึ้นกับเด็กระหว่างการดูโทรทัศน์กับการ  
เล่นวิดีโอเกมมีพื้นฐานที่ตรงกันคือ เนื้อหาของความรุนแรงที่ปรากฏในรายการโทรทัศน์กับวิดีโอเกม  
จะส่งผลกระทบให้เด็กมีความก้าวร้าวได้ก็ต่อเมื่อเนื้อหาของรายการหรือเกมนั้นไปสอดคล้องกับสิ่งที่  
เป็นอยู่เดิมของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นสภาพชีวิตครอบครัวหรือสภาพแวดล้อมอื่น ๆ ที่เด็กได้รับและ  
คลุกคลีอยู่เป็นเวลานาน โดยสภาพของความก้าวร้าวที่เด็กได้รับจากบิดามารดา ผู้ปกครอง  
ตลอดจนสภาพแวดล้อมรอบข้างจะเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กยอมรับความก้าวร้าวที่มีอยู่ในสื่อ  
อย่างรวดเร็ว ซึ่งจะส่งผลเสียกับตัวเด็กต่อไปได้ แต่ถ้าเป็นเด็กทั่วไปที่มีสภาพพื้นฐานชีวิตที่ดี  
เนื้อหาที่แสดงถึงความก้าวร้าวในสื่อก็จะไม่ส่งผลกระทบต่อเด็กเหล่านั้นมากนัก

อย่างไรก็ตาม ความถี่ในการเปิดรับเนื้อหาจากสื่อก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ ซึ่งจะมีผลต่อการซึมซับความก้าวร้าวสำหรับเด็กในระยะยาว กล่าวคือ หากเด็กเปิดรับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมดังกล่าวบ่อย ๆ เป็นเวลานาน ก็อาจส่งผลให้เด็กมีการสะสมในสิ่งเหล่านั้นและอาจส่งผลต่อบุคลิกภาพของเด็กได้ในอนาคต

### 3. ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมการแสดงออก ( Behavioral effect )

ปัจจัยสำคัญที่คนส่วนใหญ่จะพิจารณาถึงอิทธิพลจากการดูโทรทัศน์หรือการเล่นวิดีโอเกมที่มีต่อเด็กก็คือการแสดงออกทางพฤติกรรมหลังจากที่เด็กได้เปิดรับสื่อเหล่านี้ ซึ่งในความเป็นจริง ผลกระทบที่เด็กจะได้รับนั้นมิได้ตัดสิ้นจากพฤติกรรมที่แสดงออกเพียงอย่างเดียว หากสื่อมีอิทธิพลต่อเด็ก ก็จะมีผลกระทบตั้งแต่การเรียนรู้ของเด็กเป็นอันดับแรก และผ่านกระบวนการทางความคิด การกลั่นกรองจนหล่อหลอมเป็นสภาพของจิตใจ มาจนถึงขั้นการแสดงออกทางพฤติกรรม ดังนั้น พฤติกรรมการแสดงออกของเด็กจึงเป็นผลมาจากการเรียนรู้โดยตรง ทั้งนี้เด็กจะมีการแสดงออกในทิศทางใดนั้นขึ้นอยู่กับผลจากการเรียนรู้ เมื่อเด็กดูโทรทัศน์หรือเล่นวิดีโอเกม เด็กจะสังเกตเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่แสดงออกโดยผ่านสื่อและมีโอกาสที่จะยอมรับหรือปฏิเสธในสิ่งที่เห็น ซึ่งขึ้นอยู่กับพื้นฐานของเด็กตามที่ได้กล่าวไว้ในขั้นต้น หากเด็กให้ความสนใจและยอมรับในเรื่องรานั้น ๆ ก็มีแนวโน้มที่จะซึมซับและนำไปปฏิบัติตามต่อไป แต่ถ้าเด็กไม่สนใจหรือมีเหตุผล มีความเป็นตัวของตัวเองสูง เด็กก็จะปฏิเสธการเรียนรู้ในจุดนั้นไป

จากการวิจัยในครั้งนี้จึงสามารถสรุปได้ว่า นักจิตวิทยามีทัศนะต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมว่ามีทั้งความสร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ และในการวิเคราะห์ทางจิตวิทยา เนื้อหาของวิดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อผู้เล่นในด้านสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออก ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ซึ่งขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่เด็กเลือก พฤติกรรมความถี่ในการเล่น รวมถึงปัจจัยอื่น ๆ ที่เป็นพื้นฐานของเด็กเป็นสำคัญ

สำหรับข้อมูลที่เป็นประเด็นสำคัญเกี่ยวกับทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมแต่ละประเภทและผลกระทบที่มีต่อเยาวชนในด้านต่าง ๆ เมื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้รับจากผู้เล่นเกมที่เป็นเยาวชนจากการวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

ประเภทของเนื้อหาเกม	ความคิดเห็นของผู้เล่นต่อเนื้อหาเกมและความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาเกมและผลกระทบที่มีต่อผู้เล่นที่เป็นเยาวชน
<p>เกมยิง</p> <p>- เนื้อหาของเกม</p> <p>- ประโยชน์และโทษจากการเล่น</p> <p>- ประโยชน์จากการเล่น</p> <p>- โทษจากการเล่น</p>	<p>เป็นเพียงเรื่องสมมติ ไม่มีส่วนคล้ายกับโลกของความเป็นจริงและไม่เคยนำส่วนใดส่วนหนึ่งของเนื้อหาเกมไปใช้ในชีวิตจริง</p> <p>มีโทษมากกว่าประโยชน์</p> <p>ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน รู้สึกตื่นเต้น ผ่อนคลายความตึงเครียด ผีกสมาธิและทักษะการควบคุมประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายดาได้ดียิ่งขึ้น</p> <p>เล่นมาก ๆ ทำให้เสียสายดา เล่นแล้วติดพันไม่อยากจะทำกิจกรรมอื่น ๆ</p>	<p>เป็นการแสดงออกถึงความรุนแรงก้าวร้าวผ่านสื่อ ซึ่งหากเด็กยังไม่มีความสามารถในการปรับความก้าวร้าวก็อาจซึมซับหรือสะสมในจุดนี้และอาจแสดงออกทางพฤติกรรมได้ในอนาคต</p> <p>มีโทษมากกว่าประโยชน์และเป็นการเสี่ยงสำหรับการเล่นของเด็กในช่วงอายุระหว่าง 12 – 15 ปี</p> <p>ผลดีต่อระบบการควบคุมประสาทสัมผัสระหว่างมือกับสายดาไม่ชัดเจน</p> <p>เด็กขาดการเรียนรู้ในการที่จะปกป้องภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับตนเองในชีวิตจริงและอาจซึมซับในเรื่องของความรุนแรงก้าวร้าว หรือการ</p>



ประเภทของเนื้อหาเกม	ความคิดเห็นของผู้เล่นต่อเนื้อหาเกมและความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาเกมและผลกระทบที่มีต่อผู้เล่นที่เป็นเยาวชน
		<p>เอาชนะอย่างไม่มีเหตุผลไปใช้กับผู้คนรอบข้างต่อไปได้นอกจากนี้ยังอาจทำให้ผู้เล่นมีความคิดในเรื่องการแบ่งแยกพวกพ้องและเห็นแก่ตัวได้มากขึ้น</p>
<p>เกมกีฬา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เนื้อหาของเกม</li> <li>- ประโยชน์และโทษจากการเล่น</li> <li>- ประโยชน์จากการเล่น</li> </ul>	<p>มีลักษณะที่ใกล้เคียงกับการเล่นกีฬาจริง เช่น วิธีการเล่นหรือกฎ กติกาในการเล่น</p> <p>มีประโยชน์มากกว่าโทษ</p> <p>ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้ทราบเทคนิคการเล่นกีฬามากขึ้น ฝึกความว่องไว ความอดทน ความพยายาม ฝึกให้มีความเป็นนักกีฬา รวมทั้งสร้างแรงจูงใจที่จะไปเล่นกีฬาจริง ๆ</p>	<p>เป็นเกมที่มีความสร้างสรรค์เหมาะสมสำหรับผู้เล่นที่เป็นเยาวชน</p> <p>มีประโยชน์มากกว่าโทษ</p> <p>ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะในการเรียนรู้ทางด้านพื้นฐานของการเล่นกีฬาประเภทนั้น ๆ ให้กับผู้เล่น ฝึกทักษะในการวางแผนเพื่อแก้ไขปัญหา สอนให้เด็กเรียนรู้ถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น สร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ซึ่งจะเป็นพื้นฐานให้เด็กสามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้</p>

ประเภทของเนื้อหาเกม	ความคิดเห็นของผู้เล่นต่อเนื้อหาเกมและความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาเกมและผลกระทบที่มีต่อผู้เล่นที่เป็นเยาวชน
- โทษจากการเล่น	ถ้าเล่นมากจะทำให้รู้สึกอยากชนะผู้อื่นอย่างเดียดิวและเสียสลายตา	ถึงแม้เด็กจะสามารถแสดงออกถึงความรุนแรงก้าวร้าวในเกมได้บ้าง แต่ยังคงอยู่ภายในกรอบของกฎ กติกา และมารยาทของผู้เล่นที่ถูกต้อง อย่างไรก็ตามอาจส่งเสริมในเรื่องของการใช้แรง พละกำลังเพื่อเอาชนะผู้อื่นได้บ้าง และอาจทำให้เสียสลายตา
<p>เกมผจญภัย ต่อสู้</p> <p>- เนื้อหาของเกม</p> <p>- ประโยชน์และโทษจากการเล่น</p>	<p>มีการสร้างฉากที่คล้ายกับความเป็นจริงอยู่บ้างซึ่งภาพในเกมดูแล้วน่ากลัว บางครั้งทำให้ตกใจเวลาเล่น</p> <p>มีทั้งประโยชน์และโทษ</p>	<p>เนื้อหาของเกมไม่มีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน ไม่มีบทเจรจาระหว่างตัวละครที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องหรือเหตุผลต่อการกระทำต่าง ๆ การแก้ไขปัญหาในเกมมีเพียงรูปแบบเดียว คือ การใช้พลังกำลังรวมทั้งไม่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาโดยวิธีอื่น ๆ</p> <p>มีโทษมากกว่าประโยชน์</p>

ประเภทของเนื้อหาเกม	ความคิดเห็นของผู้เล่นต่อเนื้อหาเกมและความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาเกมและผลกระทบที่มีต่อผู้เล่นที่เป็นเยาวชน
<p>- ประโยชน์จากการเล่น</p> <p>- โทษจากการเล่น</p>	<p>ให้ความเพลิดเพลิน ฝึกสมาธิ การวางแผน และฝึกให้มีน้ำใจ เป็นนักกีฬา แพ้ก็ต้องยอมรับว่าแพ้</p> <p>สอนให้ใช้อาวุธ ใช้อารมณ์ ความรุนแรง ทำให้ใจร้อน นอกจากนี้ยังทำให้เกิดความกลัวมากขึ้น</p>	<p>เด็กสามารถระบายอารมณ์ ขุ่นข้องหมองใจในขณะที่เล่นเกมได้ เนื้อหาเกมอาจสอนให้รู้จักเข้มแข็ง กล้าหาญและเอื้ออาทรต่อผู้อื่นได้บ้าง แต่ไม่มีการสื่อสารที่ชัดเจน</p> <p>การใช้พลังกำลังในการแก้ไขปัญหาเป็นการเรียนรู้ถึงการแสดงออกในภายนอก แต่ไม่ได้เป็นการเรียนรู้ถึงความคิดจิตใจของผู้อื่น ซึ่งอาจทำให้เด็กขาดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและซึมซับภาพของความรุนแรงมาใช้กับผู้อื่นในชีวิตจริงได้ในแง่ของการใช้ความก้าวร้าวตัดสินและแก้ไขปัญหา รวมทั้งการเล่นเป็นตัวละครคนเดียวในเกมทำให้เด็กขาดการเรียนรู้ถึงสัมพันธภาพในสังคมและอาจส่งผลให้เด็กขาดมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคมจริงได้</p>

ประเภทของเนื้อหาเกม	ความคิดเห็นของผู้เล่นต่อเนื้อหาเกมและความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาเกมและผลกระทบที่มีต่อผู้เล่นที่เป็นเยาวชน
<p><b>เกมฝึกสมองเสริมความรู้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เนื้อหาของเกม</li> <li>- ประโยชน์และโทษจากการเล่น</li> <li>- ประโยชน์จากการเล่น</li> </ul>	<p>รายละเอียดในเกมมีส่วนคล้ายความเป็นจริงอยู่บ้าง แต่วิธีการที่เป็นบทบาทสมมติในเกมยังมีความเกินจริง</p> <p>มีประโยชน์</p> <p>ให้ความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด ฝึกให้มีความพยายาม มีความคิดสร้างสรรค์ สอนให้มีความรับผิดชอบ มีความอดทน ฝึกสมาธิ การวางแผนและการตัดสินใจ</p>	<p>เนื้อหาของเกมมีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน มีรายละเอียดและการเสริมแรงที่คล้ายความเป็นจริง แต่จะดึงดูดใจผู้เล่นได้เฉพาะบางกลุ่ม เนื่องจากเนื้อหาเกมไม่มีความตื่นเต้น ไร้ใจ</p> <p>มีประโยชน์</p> <p>เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้จินตนาการอย่างไร้ขอบเขต สอนให้เด็กเรียนรู้ถึงระบบของสังคมที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงจากรายละเอียดต่าง ๆ ของเกม ฝึกให้รู้จักใช้ความคิด ไตร่ตรอง การคำนวณอย่างสมเหตุสมผล รู้จักการวางแผน ฝึกความอดทน ความพยายาม ฝึกสมาธิ ความสุขุมรอบคอบ ความจำ การสังเกต ทำให้เด็กใจเย็น และรู้จักการรอคอยความสำเร็จ ซึ่งผลดีต่าง ๆ นี้เด็กมีโอกาที่จะซึมซับและนำไปใช้</p>

ประเภทของเนื้อหาเกม	ความคิดเห็นของผู้เล่นต่อเนื้อหาเกมและความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม	ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาเกมและผลกระทบที่มีต่อผู้เล่นที่เป็นเยาวชน
- โทษจากการเล่นเกม	ไม่มีโทษ	ในชีวิตประจำวันได้ ไม่มีโทษ

ตาราง 10 สรุปประเด็นสำคัญเกี่ยวกับเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมแต่ละประเภทและผลกระทบที่มีต่อผู้เล่น

### ข้อค้นพบเพิ่มเติม

จากข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมที่อาจเกิดขึ้นกับผู้เล่นทั้งในมุมมองของผู้เล่น นักจิตวิทยา และจากการสังเกตของผู้วิจัย พบว่ามีประเด็นที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

#### การผ่อนคลายความตึงเครียด ( release tension )

จากข้อมูลที่ได้สอบถามผู้เล่น พบว่า ความคิดเห็นของผู้เล่นต่อประโยชน์จากการเล่นเกมประการหนึ่ง คือ การผ่อนคลายความตึงเครียด โดยผู้เล่นระบุว่าการเล่นเกมช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น ในขณะที่เดียวกัน นักจิตวิทยามีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมมิใช่เป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด แต่เป็นการระบายความก้าวร้าวของผู้เล่น ตรงกันข้ามการเล่นเกมอาจทำให้ผู้เล่นเครียดมากขึ้นได้ เนื่องจากผู้เล่นมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มีกระตุ้น ซึ่งก็คือปฏิกิริยาที่ผู้เล่นได้ตอบกับเกมนั้นเอง ในประเด็นนี้พบว่ามุมมองของผู้เล่นและนักจิตวิทยามีความขัดแย้งกันอย่างเด่นชัด ซึ่งอาจสันนิษฐานได้ว่า การผ่อนคลายความตึงเครียดนั้นขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้เล่น หากผู้เล่นเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน หรือต้องการระบายความขุ่นข้องหมองใจในขณะนั้น และเมื่อเล่นเกมแล้วมีความรู้สึกสบายใจมากขึ้นก็อาจถือว่าการเล่นเกมช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดได้ แต่ถ้าผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายในการเล่นโดยมุ่งมันที่จะเอาชนะเกมเพียงอย่างเดียวและจดจ่อกับการเล่นมากจนเกินไปก็อาจทำให้การเล่นเกมเพิ่มความตึงเครียดให้กับผู้เล่นมากขึ้นได้เช่นเดียวกัน

### การซึมซับในเรื่องความรุนแรงก้าวร้าว ( aggression and violence )

จากทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกม พบว่า ประเด็นหลักที่ควรคำนึงถึงในการเล่นของเด็ก คือ การซึมซับในเรื่องความรุนแรงก้าวร้าวที่มีอยู่ในเนื้อหาของเกม โดยเฉพาะเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้ หรือเกมยิง ซึ่งมีแนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อผู้เล่นได้มากที่สุด และถึงแม้ว่าเด็กที่ได้รับผลกระทบในจุดนี้จะไม่แสดงออกมาในทันที แต่เด็กอาจสะสมไว้เป็นสภาพของจิตใจ อารมณ์ และหล่อหลอมเป็นบุคลิกภาพได้ต่อไปในอนาคต นอกจากนี้ จากการสนทนากลุ่มกับผู้เล่นยังพบว่า ปัจจุบันผู้เล่นที่เล่นเกมประเภทดังกล่าวอยู่เป็นประจำก็มองเรื่องราวเกี่ยวกับอาชญากรรมในชีวิตประจำวันเป็นเรื่องปกติธรรมดาที่เกิดขึ้นได้อยู่เสมอ ทั้งนี้มีผู้เล่นน้อยคนที่จะรู้สึกสงสารผู้ที่ตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมและไม่อยากให้มีเหตุการณ์ในลักษณะนั้นเกิดขึ้นในสังคมอีก

### ผลกระทบต่อระบบการควบคุมประสาทสัมผัสระหว่างมือและสายตา ( visual – motor )

ในมุมมองของหลาย ๆ ฝ่ายที่คิดเห็นว่า การเล่นเกมอาจจะส่งผลดีต่อผู้เล่นในการฝึกการควบคุมระบบประสาทสัมผัสระหว่างมือและสายตาได้บ้าง เนื่องจากในระหว่างที่เล่นเกม เด็กจะต้องใช้สายตาอย่างว่องไว และมือจะต้องกดปุ่มประสานกันไปด้วย จากการสนทนากับนักจิตวิทยาในประเด็นดังกล่าว พบว่า นักจิตวิทยาที่มีประสบการณ์ในการทดสอบสมรรถภาพในด้านต่าง ๆ ของเด็กยืนยันว่า ประโยชน์ที่เด็กจะได้รับจากการเล่นเกมในจุดนี้นั้นไม่มีความชัดเจนนัก กล่าวคือ ไม่พบว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมเป็นประจำจะมีทักษะการควบคุมระบบประสาทสัมผัสในส่วนนี้ได้ดีกว่าเด็กโดยทั่วไปที่ไม่ได้เล่นเกมเป็นประจำ นอกจากนี้ การเล่นเกมเป็นเวลานาน ๆ ยังอาจส่งผลให้กล้ามเนื้อในส่วนต่าง ๆ เกิดความเมื่อยล้าได้อีกด้วย

### การสังเกต การจดจำและการเลียนแบบ ( observe , memory and imitation )

จากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตและพูดคุยกับกลุ่มผู้เล่นในขณะที่เล่นเกมนั้น พบว่ามีข้อสังเกตที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง คือ ถึงแม้ว่าเด็กจะระบุว่าการเล่นเกมไม่ได้ทำให้ตนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์หรือภาษาต่างประเทศมากขึ้น เนื่องจากเด็กมักจะเล่นเกมโดยไม่สนใจต่อคำสั่งหรือคำอธิบายภาษาอังกฤษที่ปรากฏอยู่ในเกมเท่าไรนัก . แต่เมื่อผู้วิจัยขอให้เด็กอธิบายถึงความหมายของคำศัพท์หลาย ๆ คำที่ปรากฏขึ้นในระหว่างการเล่นเกมนั้น กลับพบว่าเด็กสามารถอธิบายถึงความหมายของคำศัพท์หลาย ๆ คำได้อย่างถูกต้องถึงแม้ว่าจะไม่เคยเรียนหรือถูกสอนมาก่อน ในจุดนี้จึงอาจสันนิษฐานได้ว่าการที่เด็กได้เล่นเกมเป็นประจำจะทำให้เด็กได้เรียนรู้ถึงความหมายของภาษาต่างประเทศได้จากการสังเกตและจดจำ นอกจากนี้ยังพบว่า จากการที่เด็กได้สังเกตและจดจำเรื่องราวต่าง ๆ ในเกมจะส่งผลให้เด็กเกิดการเลียนแบบการแสดงพฤติกรรมของตัวละครในเกมไปใช้กับคนรอบข้างได้ในระดับหนึ่ง เช่น การเล่นไล่ยิงกับเพื่อนโดยคิดในใจว่าตนเป็นตัวละครที่อยู่ในเกมที่เคย

เล่น จากสิ่งเหล่านี้แม่เด็กจะระบุว่าการเล่นเกมไม่ได้ส่งผลใด ๆ ต่อตนเอง แต่ในประเด็นดังกล่าวจะพิจารณาได้ว่า การเล่นเกมอาจจะส่งผลกระทบต่อผู้เล่นในบางประการได้โดยที่เด็กไม่รู้ตัว

วิดีโอเกมเป็นเครื่องเล่นที่ได้รับความนิยมจากเยาวชนทั่วโลกมาเป็นเวลานาน ด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าและพัฒนาอย่างต่อเนื่องส่งผลให้เครื่องเล่นชนิดนี้มีรูปลักษณะ เนื้อหาและวิธีการเล่นที่ดึงดูดใจผู้เล่นมากขึ้นเรื่อย ๆ ปัจจุบันวิดีโอเกมจัดเป็นสื่อที่มีบทบาทต่อเยาวชนทัดเทียมกับสื่อประเภทอื่น ๆ ฉะนั้น ในการควบคุมดูแลเพื่อส่งเสริมสื่อชนิดนี้ให้ก่อเกิดประโยชน์มากที่สุดจึงควรมีการร่วมมือจากทุก ๆ ฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ เอกชน รวมทั้งประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะบิดามารดา ผู้ปกครอง หรือครู อาจารย์ ควรตระหนักถึงความสำคัญของสื่อวิดีโอเกมและให้ความดูแลเอาใจใส่การใช้สื่อดังกล่าวของเด็กอย่างใกล้ชิด เพื่อให้วิดีโอเกมเป็นสื่อที่สร้างสรรค์และมีศักยภาพในการพัฒนาเยาวชนของชาติต่อไปในอนาคต

### ข้อจำกัดในการวิจัย

1. เนื่องจากการที่ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มผู้เล่นโดยเข้าไปสังเกตการณ์และสนทนากลุ่มกับผู้เล่นตามสถานที่ให้เขาเล่นเกมต่าง ๆ และพบว่า ผู้เล่นที่มาเข้าเล่นเกมนั้นเป็นเด็กชายทั้งหมด ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้จึงไม่สามารถทราบถึงลักษณะโดยทั่วไป ทักษะคิดต่อการเล่นเกม พฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นที่เป็นเพศหญิง ตลอดจนผลกระทบที่คาดว่าจะได้รับว่ามีความคล้ายคลึงหรือแตกต่างกับผู้เล่นที่เป็นเพศชายหรือไม่ อย่างไร
2. ในการวิจัยครั้งนี้ได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยาซึ่งอยู่ในสังกัดกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข เท่านั้น จึงอาจทำให้ไม่ได้รับการแสดงความคิดเห็นจากนักจิตวิทยาในสังกัดอื่น ๆ ซึ่งอาจจะมีข้อคิดที่แตกต่างกันออกไป
3. เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ได้รับการตอบรับในการอนุเคราะห์ให้นักจิตวิทยาจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในจำนวนที่จำกัด ดังนั้นข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มกับนักจิตวิทยาเพียง 2 กลุ่มจึงอาจไม่มากเท่าที่ควร

### ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อวิดีโอเกมครั้งต่อไป ควรศึกษาถึงพฤติกรรมของผู้เล่นทั้งก่อนและหลังการเล่นหรือการเล่นคนเดียวกับเล่นหลายคนอย่างชัดเจน เพื่อทดสอบว่าสื่อชนิดนี้จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
2. ภายหลังจากทำวิจัยในครั้งนี้ พบว่ามีการผลิตวิดีโอเกมประเภทเกมเด่นออกมาใหม่เป็นจำนวนมาก โดยใช้แผ่นเหยียบในการบังคับหรือควบคุมการเล่น ซึ่งผู้เล่นสามารถออกกำลังกายไปในตัว และเกมดังกล่าวก็มีแนวโน้มที่จะได้รับการแพร่กระจายไปสู่ผู้เล่นมากยิ่งขึ้น ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาถึงการเล่นเกมประเภทนี้ร่วมไปด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการผลิต จำหน่ายและเผยแพร่ซอฟต์แวร์เครื่องเล่นวิดีโอเกม ตลอดจนหน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบเกี่ยวกับการพัฒนาเยาวชน ควรร่วมมือกันวางแผนจัดการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับเครื่องเล่นวิดีโอเกมให้ประชาชนโดยทั่วไปได้ทราบและตระหนักถึงบทบาทของสื่อชนิดนี้ รวมทั้งควรมีการแนะนำและส่งเสริมวิดีโอเกมประเภทที่มีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจนให้แก่เยาวชนอย่างสม่ำเสมอ โดยอาจเผยแพร่ตามสื่อต่าง ๆ หรือขอความร่วมมือกับทางร้านค้า สถานที่ให้เช่าเล่นทั่วไป เพื่อให้เยาวชนหันมาสนใจเกมประเภทดังกล่าวมากขึ้นและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ต่อไป

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์. ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร ( สํารวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร ). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538.
- เกษม ดันติผลาชีวะ. บทความเรื่อง "สังหารหมู" คอลัมน์จิตแพทย์พาที. นิตยสารไกล่หมอ. ฉบับที่ 6 ประจำเดือนมิถุนายน, 2542.
- พรพิมล จันทรพลับ. พัฒนาการวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 1. พระนครศรีอยุธยา : คณะเกษตรศาสตร์ บางพระ ( พระนครศรีอยุธยา หันตรา ) สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล, 2538.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- เพชรชมพู เทพพิพิธ. ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- รพีพร มณีพงษ์. ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอทัศนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- วิภา อุดมฉันท. วิดีโอเกม – สื่อตัวใหม่ในยุคไฮเทค. รายงานการสัมมนาเรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก, หน้า 5-7. 10 พฤศจิกายน 2536 ณ ห้องประชุมคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์. การเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- สวภา ไร่ประเสริฐ. พฤติกรรมการดูโทรทัศน์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นครศรีธรรมราช. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2539.
- สุชา จันทน์อม. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2520.
- สุภางค์ จันทวานิช. การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเชิงคุณภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

- สุวงศ์ จันทวานิช . วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ . พิมพ์ครั้งที่ 3 . กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2534 .
- อรรถการ สัตยพาณิชย์ . กระบวนการคัดเลือกและการแพร่กระจายสื่อวีดิโอเกมในประเทศไทย . วิทยานิพนธ์คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2541 .
- อาภรณ์ ปิยะเวช . ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพฯ . วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ , 2538 .

#### ภาษาอังกฤษ

- Benyamin M. Compaine . Understanding new media : Trends and issues in electronic distribution of information . Cambridge , Massachusetts : Ballinger Publishing company , 1984 .
- Chan , Suk – Kuen Josephine ( 1992 ) . Using computer games to increase compliance In hand strengthening exercise therapy ( Cd – rom ) . Abstract from : ProQuest – dissertation abstracts : MAI 31 / 03 .
- Dreyfous , Ricardo Hipolis ( 1994 ) . Cognitive and affective variables involved in re – Creational computer – generated games ( Cd – rom ) . Abstract from : ProQuest – dissertation abstracts : DAI – A 55 / 07 .
- O' Connor , Dava Murphy ( 1997 ) . Remediating reading problems of children with languages and / or reading based learning disabilities through acoustically modified speech ( computer assisted instruction ) ( Cd – rom ) . Abstract from : ProQuest – dissertation abstracts : DAI – A 58 / 11 .
- Patricia Marks Greenfield . Mind and Media : The effect of television , video games and computer . Cambridge , Massachusetts : Harvard University Press , 1984 .



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายชื่อเกม PLAY STATION ที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น  
ในช่วงเดือนมิถุนายน – กรกฎาคม 2542

ประเภทเกมยิง

1. เกม EINHANDER ค่าย SQUARE ประเทศญี่ปุ่น
2. เกม TWISTED METAL ค่าย SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ประเทศญี่ปุ่น
3. เกม ACE COMBAT 3 ค่าย NAMCO ประเทศญี่ปุ่น
4. เกม MACROSS ค่าย BANDAI ประเทศญี่ปุ่น
5. เกม WING OVER ค่าย JVC ประเทศสหรัฐอเมริกา

ประเภทเกมกีฬา

1. เกม WINNING ELEVEN 3 ค่าย KONAMI ประเทศญี่ปุ่น
2. เกม NBA LIVE 99 ค่าย ELECTRONIC ARTS ประเทศสหรัฐอเมริกา
3. เกม 3 X TREME ค่าย 989 STUDIOS ประเทศสหรัฐอเมริกา
4. เกม PREMIER MANAGER ค่าย GREMLIN ประเทศสหรัฐอเมริกา
5. เกม IN THE ZONE' 99 ค่าย KONAMI ประเทศญี่ปุ่น

ประเภทเกมผจญภัย ต่อสู้

1. เกม RESIDENT EVIL 2 ค่าย CAPCOM ประเทศญี่ปุ่น
2. เกม THE KING OF FIGHTER'S 98 ค่าย SNK ประเทศญี่ปุ่น
3. เกม SILENT HILL ค่าย KONAMI ประเทศญี่ปุ่น
4. เกม METAL GEAR ค่าย KONAMI ประเทศญี่ปุ่น
5. เกม TOMRAIDER ค่าย EIDOS INTERACTIVE ประเทศสหรัฐอเมริกา

ประเภทเกมฝึกสมองเสริมความรู้

1. เกม SIM CITY 2000 ค่าย ELECTRONIC ARTS ประเทศสหรัฐอเมริกา
2. เกม THEME PARK ค่าย ELECTRONIC ARTS ประเทศสหรัฐอเมริกา
3. เกม SESAME STREET ค่าย SEGA ประเทศญี่ปุ่น
4. เกม TETRIS ค่าย JALECO ประเทศสหรัฐอเมริกา
5. เกม IQ. FINAL ค่าย SONY ประเทศญี่ปุ่น

### รายชื่อผู้เล่นเกมตามสถานที่ให้เข้าเล่นเกมต่าง ๆ

1. เด็กชายมานะศักดิ์ ยอดปลอบ
2. เด็กชายเชิดชัย ยอดปลอบ
3. เด็กชายสยมภู ปรีदानันท์
4. เด็กชายอานนท์ มีมงคล
5. เด็กชายธนะพล พนาศิลปกุล
6. เด็กชายณัฐธณพ ทราวุธ
7. เด็กชายเอกลักษณ์ อรุณศิริ
8. เด็กชายสุเมธ ชินชวน
9. เด็กชายกริชนันท์ นาคพันธ์ุ
10. เด็กชายวรพงษ์ ไม่ระบุญนามสกุล
11. เด็กชายสุวิทย์ ไชยสันติเกียรติ
12. เด็กชายปฐมพงษ์ รัตนเสรีเกียรติ
13. เด็กชายพาสันต์ สุวรรณพงศ์
14. เด็กชายคณาพร ทวีกิจ
15. เด็กชายเวทิต หัตถพันธ์ุ
16. เด็กชายวีรวิษณุ พุตระกูล
17. เด็กชายสรณะ เรืองวิทยกุล
18. เด็กชายคมกริช สุปรีวานิช
19. เด็กชายมาศวีร ไม่ระบุญนามสกุล
20. เด็กชายกำพล เจริญทวีภาณกุล
21. เด็กชายณัฐวัฒน์ อาชวณิยุต
22. เด็กชายศิวัช ภักดีไทย
23. เด็กชายณัฐวุฒิ พิทยศิริ
24. เด็กชายเชาวฤทธิ์ พูลผล



### ประวัติผู้เขียน

นางสาวสุชาดา สัจจสันถวไมตรี เกิดที่กรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม พ.ศ. 2518 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีนิเทศศาสตร์ สาขาการโฆษณา จากมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ปีการศึกษา 2539 และศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำเร็จการศึกษานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน ปีการศึกษา 2542



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย