

บทที่ 4

ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.1 ผลการหาประสิทธิภาพเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในชั้นทดลองใช้รายบุคคล

ตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวแรก ของการหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลองรายบุคคล จำนวน 3 คน

คนที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน (คะแนน)	คะแนนร้อยละ
1	9	90
2	8	80
3	6	60
คะแนนเฉลี่ย	7.6	76.67

คะแนนสอบหลังเรียนเฉลี่ย ร้อยละ 76.67 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งต้องนำไปทำการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ตารางที่ 3 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวหลัง ของการหาประสิทธิภาพของ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลอง รายบุคคล จำนวน 3 คน

ข้อที่	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก (คน)	คิดเป็นร้อยละ
1	1	33.33
2	3	100
3	3	100
4	2	66.67
5	3	100
6	3	100
7	2	66.67
8	2	66.67
9	3	100
10	2	66.67

จำนวนผู้เรียนทั้งหมดที่ตอบแบบทดสอบหลังเรียนถูกต้องในแต่ละข้อคิดเป็นร้อยละแล้ว เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แต่ต้องปรับปรุงข้อสอบข้อ 1, 4, 7, 8, 10

1.2 ผลการหาประสิทธิภาพเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในชั้นทดลองใช้กลุ่มย่อย

ตารางที่ 4 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวแรก ของการหาประสิทธิภาพของ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลองกลุ่มย่อย จำนวน 6 คน

คนที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน (คะแนน)	คะแนนร้อยละ
1	7	70
2	8	80
3	8	80

ตารางที่ 4 (ต่อ)

คนที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน (คะแนน)	คะแนนร้อยละ
4	5	50
5	8	80
6	9	90
คะแนนเฉลี่ย	7.5	75

คะแนนหลังเรียน เฉลี่ย ร้อยละ 75 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งต้องนำไปทำการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ตารางที่ 5 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวหลัง ของการหาประสิทธิภาพของ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลองกลุ่มย่อย จำนวน 6 คน

ข้อที่	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก (คน)	คิดเป็นร้อยละ
1	5	83.33
2	3	50
3	4	66.67
4	5	83.33
5	6	100
6	5	83.33
7	6	100
8	4	66.67
9	4	66.67
10	3	50

จำนวนผู้เรียนทั้งหมดที่ตอบแบบทดสอบหลังเรียนถูกต้องในแต่ละข้อคิดเป็นร้อยละแล้ว เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แต่ต้องปรับปรุงข้อสอบข้อ 3, 8, 9

1.3 ผลการหาประสิทธิภาพเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาทฝึกรอ่านจับ
ใจความสำคัญในชั้นทดลองใช้ภาคสนาม

ตารางที่ 6 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวแรก ของการหาประสิทธิภาพของ
เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกรอ่านจับใจความสำคัญในการทดลอง
ภาคสนาม จำนวน 30 คน

คนที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน (คะแนน)	คะแนนร้อยละ
1	9	90
2	8	80
3	6	60
4	7	70
5	8	80
6	9	90
7	10	100
8	8	80
9	9	90
10	8	80
11	10	100
12	9	90
13	7	70
14	9	90
15	9	90
16	10	100
17	9	90
18	8	80
19	8	80
20	9	90
21	8	80
22	6	60

ตารางที่ 6 (ต่อ)

คนที่	คะแนนทดสอบหลังเรียน (คะแนน)	คะแนนร้อยละ
23	9	90
24	10	100
25	9	90
26	8	80
27	8	80
28	7	70
29	8	80
30	10	100
คะแนนเฉลี่ย	8.43	84.33

คะแนนสอบหลังเรียนเฉลี่ย ร้อยละ 84.33 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 7 คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ตัวหลัง ของการหาประสิทธิภาพของ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญในการทดลอง ภาคสนาม จำนวน 30 คน

ข้อที่	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก (คน)	คิดเป็นร้อยละ
1	24	80
2	25	83.33
3	26	86.67
4	25	83.33
5	27	90
6	24	80
7	26	86.67
8	27	90
9	24	80
10	25	83.33

จำนวนผู้เรียนทั้งหมดที่ตอบแบบทดสอบหลังเรียนถูกต้องในแต่ละข้อคิดเป็นร้อยละแล้ว
 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายและหญิงระดับชั้น
 มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวม
 บทบาท

ตารางที่ 8 ตารางเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
 ชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกม
 คอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท

คะแนน	n	\bar{X}	S.D	t	df	p
ก่อนเรียน	10	7.40	1.52			
หลังเรียน	10	8.36	1.35	-5.29	29	.00

$$t_{29} (.95) = 1.699$$

จากตารางที่ 8 พบว่า คะแนนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการ
 เรียนของนักเรียนชายที่ใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ
 แตกต่างกัน

ตารางที่ 9 ตารางเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
 หญิง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกม
 คอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท

คะแนน	n	\bar{X}	S.D	t	df	p
ก่อนเรียน	10	6.93	1.43			
หลังเรียน	10	8.53	1.27	-8.19	29	.00

$$t_{29} (.95) = 1.699$$

จากตารางที่ 9 พบว่า คะแนนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหญิงที่ใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญแตกต่างกัน

ตารางที่ 10 ตารางแสดงการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนของนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท

นักเรียน	n	\bar{X}	S.D.	t	p
เพศชาย	30	7.4	1.52	1.22	.23
เพศหญิง	30	6.93	1.44		

ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตาราง พบว่า ค่า p มีค่าเท่ากับ .23 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่ายอมรับสมมติฐาน คือ ค่าเฉลี่ยความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนของนักเรียนชายและหญิงที่ใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 11 ตารางแสดงการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท

นักเรียน	n	\bar{X}	S.D.	t	p
เพศชาย	30	8.37	1.35	-49	.63
เพศหญิง	30	8.53	1.27		

ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตาราง พบว่า ค่า p มีค่าเท่ากับ .63 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่ายอมรับสมมติฐาน คือ ค่าเฉลี่ยความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชาย

และหญิงที่ใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญไม่แตกต่างกัน

3. การวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ

ตารางที่ 12 ความพึงพอใจของนักเรียนจากการเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ

(n=60)

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ส่วนของเกม			
ภาพรวมของเกม			
- เกมมีความซับซ้อน	3.43	.87	มาก
- เกมมีความยาวเหมาะสม	3.58	.53	มากที่สุด
- การควบคุมเกมสามารถทำได้ง่าย	3.72	.49	มากที่สุด
ฉากในเกม			
- ฉากแต่ละฉากสามารถดึงดูดความสนใจได้	3.72	.45	มากที่สุด
- ฉากมีความกว้างเหมาะสมแล้ว	3.35	.60	มาก
- แต่ละฉากมีความซับซ้อนที่เหมาะสมแล้ว	3.55	.62	มากที่สุด
- เสียงดนตรีประกอบเหมาะสมกับตัวเกมแล้ว	3.33	.60	มาก
ภารกิจของเกมในแต่ละหมู่บ้าน (การเข้าไปหาด่านาน)			
- ภารกิจในหมู่บ้านควิทีมีความยากเหมาะสมแล้ว	3.47	.67	มาก
- ภารกิจในหมู่บ้านเบลกาน่ามีความยากเหมาะสมแล้ว	3.47	.65	มาก
- ภารกิจในหมู่บ้านเอลลูน่ามีความยากเหมาะสมแล้ว	3.52	.75	มากที่สุด

ตารางที่ 12 (ต่อ)

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ตัวอักษรและกรอบข้อความ			
- มองเห็นตัวอักษรความชัดเจน	3.62	.58	มากที่สุด
การใช้ภาษาในเกม			
- ใช้ภาษาที่เข้าใจได้ง่าย	3.67	.51	
ตัวช่วยเหลือ			มากที่สุด
- สัญลักษณ์ตัวช่วยเหลือมีความเหมาะสมแล้ว	3.58	.59	มากที่สุด
เนื้อหาและข้อคำถาม			
เนื้อหาในเกม			
- เนื้อหาที่อ่านมีความยาวเหมาะสมแล้ว	3.67	.54	มากที่สุด
- เนื้อหาที่อ่านสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย	3.7	.46	มากที่สุด
ความยากของคำถามในแต่ละหมู่บ้าน			
- หมู่บ้านควิทิส	3.55	.57	มากที่สุด
- หมู่บ้านเบลกาน้ำ	3.63	.55	มากที่สุด
- หมู่บ้านเอลลูน่า	3.6	.53	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 สรุปได้ว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมสามารถแบ่งส่วนได้ดังนี้

1. ส่วนของเกม

1.1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อความซับซ้อนของเกม ความยาวของเกม และการควบคุมเกม มีคะแนนเฉลี่ย 3.43, 3.58, 3.72 ตามลำดับ

1.2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการดึงดูดความสนใจของฉาก ความกว้างของฉาก ความซับซ้อนของฉาก และเสียงดนตรีประกอบ มีคะแนนเฉลี่ย 3.72, 3.35, 3.55, 3.33 ตามลำดับ

1.3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อความยากของหมู่บ้านควิทิส เบลกาน้ำและเอลลูน่า มีคะแนนเฉลี่ย 3.47, 3.47, 3.52

1.4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อความชัดเจนของตัวอักษร มีคะแนนเฉลี่ย 3.62

- 1.5. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อภาษาที่ใช้ในเกม มีคะแนนเฉลี่ย 3.67
- 1.6. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสัญลักษณ์ช่วยเหลือ มีคะแนนเฉลี่ย 3.58
2. ส่วนเนื้อหาและข้อคำถาม
 - 2.1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อความยาวของเนื้อหา และเนื้อหาที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ มีคะแนนเฉลี่ย 3.67, 3.37
 - 2.2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อความยากของคำถามของหมู่บ้านควิทิส เบลกาน้ำและเอลลูน่า มีคะแนนเฉลี่ย 3.55, 3.63, 3.6

ข้อวิจารณ์

1. ผลการหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและผลิตเกมคอมพิวเตอร์ โดยศึกษาจากเอกสารและตำราต่างๆ และผู้วิจัยได้นำเกมคอมพิวเตอร์นี้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 2 ท่าน ตรวจสอบ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการสร้างเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ อยู่ในเกณฑ์ดี จากนั้นผู้วิจัยจึงนำเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญไปทำการหาประสิทธิภาพ พบว่า เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญนี้ทำให้ผู้เรียนทำคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังเรียนได้ถูกต้องร้อยละ 84.33 และมีจำนวนผู้เรียนที่ตอบถูกในแต่ละข้อถึงเกณฑ์ร้อยละ 80 แสดงให้เห็นว่ามีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และอาจเนื่องมาจากการปรับปรุงบทเรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนี้

1.1. การปรับปรุงฉากในเกมให้มีขนาดเล็กลง ทำให้มองเห็นเส้นทางเดินได้ง่ายขึ้น ไม่เกิดความสับสน ช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก และทำให้เกมมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังที่ สุกกรี (2529) กล่าวไว้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็กได้

1.2. มีการปรับปรุงเกมในส่วนของกาให้การเสริมแรงมากขึ้นในทุกการกระทำ โดยเพิ่มรางวัลเข้าไป โดยรางวัลในที่นี้ มิใช่รางวัลที่เป็นเงินหรือสิ่งของจริงๆ แต่เป็นรางวัลที่ให้กับตัวละครภายในเกม เช่น เงิน ค่าประสบการณ์ ของใช้ หรืออาวุธ เป็นต้น สอดคล้องกับ สุกกรี (2529) กล่าวไว้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ว่า เกมคอมพิวเตอร์มีแรงจูงใจในการดึงดูดความสนใจ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีความสนุกสนานและตื่นเต้น เป็นสิ่งที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้โดยไม่มีรางวัลหรือสิ่ง

เร้าภายนอก และ Margaret (1992) ซึ่งกล่าวว่า เกมเป็นการแข่งขันและคู่แข่งที่ควบคุมโดยกฎเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย

1.3. มีการเสริมเนื้อเรื่องย่อเข้าไปในแต่ละหมู่บ้าน เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่องของแต่ละหมู่บ้าน ซึ่งจะไม่มีผลต่อการอ่านจับใจความสำคัญของหมู่บ้านนั้น ซึ่งในเกมจะแทนด้วยตัวละครที่ผู้เรียนจะสนทนาด้วย จะทำให้นอกจากผู้เรียนจะได้รับความรู้จากเรื่องในแต่ละหมู่บ้านเป็นหลักแล้ว ยังได้รับความรู้จากเนื้อเรื่องย่อเข้าไป โดยที่ผู้เรียนอาจไม่รู้ตัว ดังที่ พรเทพ (2544) กล่าวว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมการสอน เป็นบทเรียนที่เน้นความสนุกสนานและทำทนายของผู้เรียนเป็นหลัก และก่อให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาบทเรียนควบคู่กัน โดยที่ผู้เรียนอาจไม่รู้ตัว และสอดคล้องกับ Alessi และ Trollip (1991) ที่กล่าวว่า ผู้เล่นจะสมมติตนเองเป็นตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์ซึ่งมีความรู้ที่น้อย ผู้เล่นจะต้องใช้ข้อมูลที่มีอยู่ในการแก้ไขปัญหา ซึ่งวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาประเภทเกมผจญภัยนั้นมีความแตกต่างจากทักษะและความรู้ทั่วไป เป็นการสอนทักษะการแก้ไขปัญหา

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ พบว่า นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่แตกต่างกัน อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังนี้

2.1. เนื่องจากนักเรียนได้เรียนเรื่องการอ่านจับใจความสำคัญมาแล้ว ทำให้นักเรียนมีพื้นฐานความรู้เดิมในเรื่องการจับใจความ เมื่อมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ จึงเป็นการฝึกฝนให้นักเรียนมีประสบการณ์การอ่านจับใจความสำคัญเพิ่มขึ้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

2.2. เนื่องจากในเกมกำหนดให้ผู้เล่นอ่านเนื้อเรื่องในแต่ละหมู่บ้านได้เพียง 1 ครั้ง แต่ไม่มีการควบคุมเวลาในการอ่าน ทำให้นักเรียนสามารถอ่านเนื้อเรื่องในกรอบข้อความซ้ำ จนจำได้ดีก่อนจะอ่านในรอบต่อไป ทำให้นักเรียนสามารถจดจำเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี

3. จากแบบวัดความพึงพอใจจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้น มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด อาจเนื่องมาจากในปัจจุบันเด็กมีความนิยมในการเล่นคอมพิวเตอร์มากขึ้น แต่การเรียนในปัจจุบันยังคงใช้การเรียนแบบครูสอนหน้าชั้นเรียนเหมือนเดิม เมื่อมีการนำเกมที่

สอดแทรกการศึกษามาใช้ จึงเป็นการดึงดูดความสนใจให้เด็กเกิดความอยากเล่น และด้วยความที่ เกมคอมพิวเตอร์ ฝึกการอ่านจับใจความนี้เป็นสิ่งใหม่ที่นักเรียนยังไม่เคยพบมาก่อน ทำให้นักเรียน ให้ความสนใจมากเป็นพิเศษ สอดคล้องกับสุกรี (2529) ได้กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์มีแรงจูงใจใน การดึงดูดความสนใจ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีความสนุกสนาน ตื่นเต้น และมีความท้าทาย เกม คอมพิวเตอร์ช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็กได้ และสอดคล้องกับ Alessi และ Trollip (1991) ที่กล่าวว่า ลักษณะเฉพาะของเกมว่าประกอบด้วย กฎ, การแพ้-ชนะ, จำนวนผู้เล่นหลายคน, การแข่งขัน, การผลัดกันเล่น, คะแนน, การลงโทษ, การผจญภัย, เครื่องมือและการผสมกันระหว่าง ทักษะกับความโชคิ ซึ่งไม่มีลักษณะเฉพาะใดที่จำเป็นสำหรับกิจกรรมที่จะเป็นเกมและไม่มี เอกลักษณะเฉพาะใดที่มีความสามารถพอสำหรับบางสิ่งบางอย่างที่จะเป็นเกม