

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: ศึกษากรณีเกม The Sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA เป็นงานวิจัยที่มุ่งวิเคราะห์ความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์โดยเฉพาะในประเด็นเรื่องประโยชน์ของเกมเชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น เพื่อตรวจสอบว่าวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ มีความคิดเห็นไปในทิศทางใด สอดคล้องแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

การศึกษานี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นอายุ 13-15 ปี ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ซึ่งในที่นี้คือ เกม The Sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA ต่อเนื่องเป็นประจํามาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 เดือน เกมละ 10 คน รวม 30 คน ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับบุคคลกับผู้ปกครองของวัยรุ่นจำนวน 30 คน และ ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักวิชาการใน 3 สาขา ได้แก่ นักจิตวิทยา นักวิชาการด้านคอมพิวเตอร์ และ นักวิชาการด้านการศึกษา อาชีพละ 1 คน โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้นรวม 63 คน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น พบว่า กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่ออายุ 10-11 ปี ได้เกมคอมพิวเตอร์มาด้วยวิธีการซื้อมากที่สุด ส่วนใหญ่ไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์ด้วยกันกับผู้ปกครองหรือไปซื้อเกมลำพังคนเดียว ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการซื้อเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นมากที่สุด คือ เพื่อน มีความถี่ของการซื้อเฉลี่ยประมาณ 2-3 โปรแกรมต่อเดือน โดยวัยรุ่นชายชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมวางแผนและเกมแสดงบทบาทมากที่สุด ส่วนวัยรุ่นหญิงชอบเล่นเกมประเภทจำลองสถานการณ์มากที่สุด สถานที่ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำอันดับแรกได้แก่ที่บ้าน รองลงมาคือที่ร้าน รูปแบบการเล่นเกมที่ชอบมากที่สุด คือ การเล่นคนเดียว

2. พฤติกรรมการเล่นเกม The Sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA ของวัยรุ่น พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ทั้งสามรายชื่อติดต่อกันมาเป็นระยะเวลานานประมาณ 3-5 ปี แต่มีความถี่ของการเล่นเกมต่อสัปดาห์และระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นแตกต่างกัน โดยกลุ่มวัยรุ่นชายที่เล่นเกม Championship Manager เป็นกลุ่มที่ใช้เวลากับเกมมากที่สุด และ กลุ่มวัยรุ่นชายที่เล่นเกม FIFA เป็นกลุ่มที่

ใช้เวลาเล่นเกมน้อยที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์แต่ละประเภทสามารถดึงดูดความสนใจจากวัยรุ่นได้ไม่เท่ากัน สำหรับช่วงเวลาที่เล่นเกมในวันธรรมดา พบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่เล่นเกมในช่วงเย็น-ก่อนนอนและจะเล่นเกมเมื่อทำการบ้านเสร็จเรียบร้อยแล้วเท่านั้น ส่วนในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีเวลารว่างหรือมีโอกาส

3. การสนับสนุนและการรับรู้ของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ผลการวิจัยในส่วนของการสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น พบว่าผู้ปกครองที่พาวัยรุ่นไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง และ ผู้ปกครองที่ไม่ได้พาวัยรุ่นไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองมีจำนวนใกล้เคียงกัน ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่มีส่วนร่วมในการเลือกซื้อเกมคอมพิวเตอร์แต่ก็เป็นผู้สนับสนุนเรื่องค่าใช้จ่าย สำหรับการตั้งเงื่อนไขหรือกฎเกณฑ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ปกครอง พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ปกครองไม่มีการตั้งเงื่อนไขหรือกฎเกณฑ์ของการเล่นที่ตายตัว แต่จะใช้วิธีกำกับดูแล ควบคุมการใช้เวลาเล่นเกมของวัยรุ่นอยู่ห่าง ๆ อย่างไรก็ตามพบว่า ผู้ปกครองทั้งหมด 30 คน เคยได้ให้คำแนะนำวัยรุ่นเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ วิธีการเล่นเกมที่ถูกต้อง รวมถึงได้อธิบายถึงประโยชน์และโทษที่อาจจะเกิดขึ้นตามมา เพื่อป้องกันปัญหาจากเกมคอมพิวเตอร์ไว้ล่วงหน้าแล้ว

4. การศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ เกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีทั้งประโยชน์และโทษต่อวัยรุ่น ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ คือ มีประโยชน์ต่อสติปัญญา มีประโยชน์ต่ออารมณ์ และ มีประโยชน์ต่อสังคม โดยเฉพาะการนำไปเป็นประเด็นการสนทนากับเพื่อน ๆ ส่วนโทษ คือ เกมคอมพิวเตอร์มีโทษต่อสุขภาพ มีโทษต่อการเรียน และ มีโทษต่ออารมณ์

สำหรับปัจจัยที่จะทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลทางบวกหรือลบต่อวัยรุ่นนั้น วัยรุ่น นักวิชาการ และ ผู้ปกครอง เห็นสอดคล้องกันว่า เงื่อนไขที่สำคัญที่สุด คือ เรื่องของเวลา กล่าวคือ หากวัยรุ่นไม่หมดเปลืองเวลาไปกับการเล่นเกมจนมากเกินไปนัก การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นกิจกรรมที่ให้ประโยชน์มากกว่าโทษ ส่วนตัวแปรหรือปัจจัยลำดับรองลงมา ได้แก่ พื้นฐานของครอบครัว วิจารณญาณของวัยรุ่น และ เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

5. การศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ เกี่ยวกับประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญา พบว่า

- เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) ซึ่งในที่นี้ได้แก่ เกม The Sims มีประโยชน์ต่อจินตนาการ การคิดวางแผน และ การเรียนรู้ในระดับที่สูง มีประโยชน์ต่อความจำในระดับปานกลาง

- เกมวางแผน (strategy game) ซึ่งในที่นี้ได้แก่ เกม Championship Manager มีประโยชน์ต่อการคิดวางแผน การเรียนรู้ ความจำในระดับสูง มีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับปานกลาง

- เกมกีฬา (sport game) ซึ่งในที่นี้ได้แก่ เกม FIFA มีประโยชน์ต่อจินตนาการและการเรียนรู้ในระดับต่ำ

นอกจากนี้พบว่า ไม่มีเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์รายชื่อใดที่มีประโยชน์ต่อสมาธิ

จึงสามารถสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์แต่ละประเภทมีประโยชน์ต่อการพัฒนาทางสติปัญญาของวัยรุ่นแตกต่างกัน ส่วนที่ว่าเกมเชิงสร้างสรรค์จะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาทางสติปัญญาของวัยรุ่นด้านใดหรือมากน้อยอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับการวางแผนและวิธีการเล่นของเกมแต่ละประเภทว่ามีการวางแผนให้วัยรุ่นได้ฝึกฝนการคิดหรือได้ต่อยอดซ้ำทวนความสามารถทางสติปัญญาในลักษณะใดบ่อย ๆ ซึ่งก็เป็นไปตามแนวคิดเรื่องพัฒนาการวัยรุ่น (adolescent development)

6. การศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อการพัฒนาทางอารมณ์ของวัยรุ่น พบว่า

- เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) ซึ่งในที่นี้ได้แก่ เกม The Sims มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ และ การสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่นในระดับสูง

- เกมวางแผน (strategy game) ซึ่งในที่นี้ได้แก่ เกม Championship Manager มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ และ การสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่นในระดับสูง

- เกมกีฬา (sport game) ซึ่งในที่นี้ได้แก่ เกม FIFA มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ในระดับปานกลาง และ มีประโยชน์ต่อสร้างแรงจูงใจในระดับต่ำ

เราจึงสามารถใช้เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์เป็นอีกสื่อหนึ่งที่ฝึกฝนให้วัยรุ่นรู้จักการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ รวมถึงเรียนรู้ที่จะแสดงปฏิกิริยาได้ตอบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล เพราะเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเงื่อนไขของการเล่นที่ดี เช่น ในขณะที่เล่นผู้เล่นต้องใช้ความใจเย็น ความอดทนพยายาม จะเป็นเหมือนห้องฝึกซ้อมทางอารมณ์ที่ฝึกให้วัยรุ่นมีความอดทนอดกลั้นต่อสภาพปัญหาต่าง ๆ มีความสามารถในการปรับตัว รู้จักเห็นใจผู้อื่น รู้จัก

วิธีการจัดการกับความเครียดและอารมณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม นอกจากนั้นแล้ว เกมเชิงสร้างสรรค์ยังช่วยสร้างแรงจูงใจที่ดีในการช่วยให้วัยรุ่นได้ปลดปล่อยจินตนาการ (wishful thinking) ความเครียด ความคับข้องใจ (emotion release) ซึ่งจะช่วยพัฒนาอารมณ์สุข ทำให้วัยรุ่นมีความสมดุลทางอารมณ์