บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

"เกมคอมพิวเตอร์" เป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงทั่วโลก ผลการวิจัยของ บริษัท สกรีนไดเจสท์ (กรุงลอนดอน) ประเทศอังกฤษ ระบุว่า อุตสาหกรรมเกมกำลังเข้าสู่ยุคเฟื่องฟูและมีอัตราการเติบโตสูงเป็นประวัติการณ์ถึง 10 เปอร์เซ็นต์ แซงหน้าอุตสาหกรรมเพลงและภาพยนตร์ ("เกมไม่มีวันตาย," ออนไลน์, 2546) ปี ค.ศ. 2006 ผู้บริโภคหันมาซื้อซอฟต์แวร์และเครื่องเล่นเกมเพิ่มขึ้น ยอดจำหน่ายเฉพาะซอฟต์แวร์เกมในประเทศอังกฤษมีมูลค่าสูงถึง 1.36 พันล้านปอนด์ ส่วนในสหรัฐอเมริกามีมูลค่ามากกว่า 7 พันล้านเหรียญ[1] และ 468.8 พันล้านเยนในประเทศญี่ปุ่น มีการประเมินว่า วงการอุตสาหกรรมเกมมีรายได้รวมกันแต่ละปีไม่ต่ำกว่าหนึ่งหมื่นล้านดอลลาร์หรือประมาณสามแสนเจ็ดหมื่นล้านบาท (Entertainment Software Association, 2006, p. 10; "Record breaking sales for games," Online, 2007)

สาเหตุที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมจากผู้บริโภคเป็นผลมาจากปัจจัยหลายประการ

ประการแรก ได้แก่ คุณสมบัติการใช้งานของสื่อชนิดนี้ที่สามารถเล่นในบ้านได้ทุกเมื่อ เปลี่ยนประเภทของเกมได้หลายหลาก ผู้เล่นจึงสามารถเลือกเล่นเกมที่มีระดับความยากง่ายตามความสามารถและความต้องการของตน นอกจากนี้การเล่นเกมยังเป็นกิจกรรมที่สามารถกระทำได้คนเดียวหรืออาจปรับเปลี่ยนให้เป็นกิจกรรมแบบกลุ่ม สุดแท้แต่ความปรารถนาของผู้เล่น

ประการที่สอง เกิดจากความก้าวหน้าของอุตสาหกรรมเกมอิเล็กทรอนิกส์ เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันถูกพัฒนาให้มีความสมจริงอย่างมาก ทั้งในด้านแสง สี เสียง กราฟิกสามมิติและการสร้างเรื่องราวให้ชวนติดตาม ปลุกเร้าให้ดื่มด่ำ (involvement) ไปกับเหตุการณ์ จนราวกับว่าเป็นชีวิตจริงของผู้เล่นเอง "เวลาแห่งการเล่น" จึงเป็นช่วงเวลาอันแสนสุขที่ปลดปล่อยให้ผู้เล่นได้ข้ามผ่านโลกแห่งความจริงอันโหดร้ายซึ่งเต็มไปด้วยปัญหา ความเครียด

---

[1]แบ่งเป็นวิดีโอเกม 190.5 ล้านชุด มูลค่าประมาณ 6.06 พันล้านดอลลาร์ และเกมคอมพิวเตอร์ 38 ล้านชุด มูลค่าประมาณ 0.953 พันล้านดอลลาร์

ความคับข้องใจ ไปสู่โลกแห่งความฝันจินตนาการอันบรรเจิดที่ผู้เล่นเป็น “ผู้ลิขิต” (author) ชีวิตและเรื่องราวต่าง ๆ ในเกมให้เป็นไปตามประสงค์ นอกจากนี้เวลาแห่งการเล่นยังเป็นช่วงเวลาแห่งการรื้อถอนนิยามเกี่ยวกับตัวผู้เล่นที่สังคมหรือผู้อื่นกำหนดให้ มาสู่การประกอบสร้างคำนิยามใหม่ให้กับตนเองว่า “เราคือใคร” จากความเป็นเด็กขี้แย อ่อนแอ ขี้เกียจ มาสู่คำเรียกใหม่ว่า พระเอก นักกีฬา พระราชา หรือ นักเล่นเกมมือฉกาจ เป็นช่วงเวลาแห่งการทดสอบพลังอำนาจและเสริมสร้างศักดิ์ศรีให้แก่ตัวเอง (self esteem) เกิดความรู้สึกทั้งเพลิดเพลินและสะใจ (Fisk, 1989 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545, น. 47)

ประการที่สาม เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อสองทาง (two-way communication) ซึ่งใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นสูงในการประมวลผล ส่งผลให้โปรแกรมเกมสามารถทำงานได้เป็นอัตโนมัติ (automatic) สามารถแข่งขันหรือต่อรองกับผู้เล่นได้อย่างชาญฉลาด ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนาน ท้าทายกับการโต้ตอบกับโปรแกรมอิเล็กทรอนิกส์ได้ตลอดเวลา เสน่ห์สำคัญที่สุดของการเล่นเกมจึงอยู่ที่ “action” หรือ การที่ผู้เล่นได้ลงมือกระทำหรือสร้างสรรค์ความหมายให้เกิดขึ้นได้เอง ด้วยเหตุนี้ฐานลูกค้าเกมคอมพิวเตอร์จึงกว้างขวาง มีตั้งแต่เด็กเล็ก ๆ ไปจนถึงผู้ใหญ่วัยชรา ดังที่สมาคมอุตสาหกรรมเพื่อความบันเทิงของสหรัฐ (Entertainment Software Association, 2006, p. 2) ได้ทำการสำรวจผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 1,400 คน พบว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ร้อยละ 31 กลุ่มที่อายุตั้งแต่ 18-49 ปี ร้อยละ 44 และ กลุ่มที่มีอายุมากกว่า 50 ปี ร้อยละ 25 โดยกลุ่มผู้เล่นอายุมากกว่า 50 ปี เป็นกลุ่มที่มีอัตราการขยายตัวมากที่สุด

สำหรับตลาดเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยมีกระแสตื่นตัวมาตั้งแต่ต้นปี พ.ศ. 2544 โดยมีปัจจัยสนับสนุนอยู่ด้วยกัน 4 ด้านด้วยกัน คือ การพัฒนาประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ให้มีความเร็วมากขึ้น ราคาเครื่องคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์เกมที่ถูกลง การแพร่กระจายของสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์ และการที่ผู้ประกอบการจำนวนมากหันมาเปิดบริการร้านอินเตอร์เน็ต (วีระพงศ์ รัตนพันธ์ศรี, สัมภาษณ์) การเข้าถึงสื่อคอมพิวเตอร์จึงไม่ใช่ปัญหาของนักเล่นเกมอีกต่อไป จากที่เคยมีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ทำงานและมีเกมเป็นเครื่องพักผ่อนหย่อนคลาย กลับกลายเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์มีไว้สำหรับการเล่นเกมโดยเฉพาะ จากรายงาน “การสำรวจพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชน” ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ที่พบว่า เด็กและเยาวชนไทยประมาณ 3 ล้านคน นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมยามว่าง โดยร้อยละ 69.1 นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ชนิดไม่เชื่อมต่อกับเครือข่าย (offline games) และ ร้อยละ 21 นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบเกมออนไลน์ (online games) สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความนิยม

ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มวัยรุ่นไทยได้เป็นอย่างดี (“ไอซีทีระดมกำลังจัดระเบียบเกมรับเปิดเทอม,” ออนไลน์, 2546)

สิ่งที่ผู้ปกครองหลายคนประสบในช่วง 3-4 ปี ที่ผ่านมานี้ จึงหนีไม่พ้นภาพลูกหลานเกาะติดเกมคอมพิวเตอร์เสียจนไม่เป็นอันกินอันนอน บ้างก็หนีเรียนไปเล่นเกมตามร้านอินเตอร์เน็ต กลับบ้านไม่ตรงเวลา บ้างก็แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวหรือพูดจาหยาบคายมากขึ้น ขณะที่ปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในบ้าน ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ รวมทั้งความใส่ใจต่อสภาวะแวดล้อมกลับลดลง นอกจากนี้ข้อมูลจากศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ยังระบุชัดว่า ปัญหาสังคมหลายกรณีมีสาเหตุมาจากเกมคอมพิวเตอร์ ร้านเกมหลายแห่งเป็นแหล่งมั่วสุม มีเรื่องเพศและการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยเฉพาะเด็กที่ติดเกมออนไลน์จะเสียเงินในการเช่าชั่วโมงเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเด็กจะมีความมุ่งหวัง มีแรงจูงใจที่จะทำคะแนนให้ได้มากกว่าคนอื่น พอไม่มีเงินก็จะหาเงินมาเล่นด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ลักขโมย ขอทาน รับจ้างเล็ก ๆ น้อย ๆ ทั่วไป จนสุดท้ายก็หนีออกจากบ้านกลายเป็นเด็กเร่ร่อนใช้ชีวิตอยู่ตามร้านเกมคอมพิวเตอร์ หากโชคร้ายอาจถูกชักชวนให้เข้ากลุ่มมิจฉาชีพเพื่อค้ายาเสพติดหรือค้าประเวณีในที่สุด (“กะเทาะเปลือกชีวิตเด็กติดเกมหนีออกจากบ้าน ขอทานแลกเงินค่าชั่วโมง,” ออนไลน์, 2548)

ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างซ้ำซากและทบทวีนี้ ทำให้หน่วยงานภาครัฐทั้งกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT)[2] ศูนย์สวัสดิ์ภาพ

---

[2]ปัจจุบันกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ปรับเปลี่ยนเกณฑ์การจัดระเบียบการเล่นเกมใหม่ โดยตัดข้อกำหนดในเรื่องการลงทะเบียนการเล่นเกมออนไลน์ออกไป เนื่องจากมีผู้ร้องเรียนว่าการลงทะเบียนเล่นเกมเป็นการมาตรการที่ลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของประชาชน แต่ได้เพิ่มมาตรการควบคุมร้านอินเตอร์เน็ตให้มีความเข้มงวดมากขึ้น คือ

1. ห้ามมิให้เยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการร้านอินเตอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์ (ยกเว้นวันหยุดนักขัตฤกษ์)

2. ห้ามมิให้เยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการร้านอินเตอร์เน็ตหลังเวลา 22.00 น. ทุกวัน และ

3. ห้ามมิให้เยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์เกิน 3 ชั่วโมง ต่อวัน

หากผู้ใด (ผู้ประกอบการรายใด) ฝ่าฝืนมีโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน ปรับไม่เกิน 5,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ (มีผลใช้บังคับตั้งแต่วันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2549)

เด็กเยาวชนและสตรี กระทรวงวัฒนธรรม กองบัญชาการตำรวจนครบาล ต่างพากันวิตกกังวลถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมา จึงได้มีการจัดระเบียบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น โดยใช้อายุของผู้เล่นเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาอนุญาต กล่าวคือ เยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี จะต้องลงทะเบียนการเล่นเกม อนุญาตให้เล่นเกมได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน ห้ามมิให้มีการพนันหรือเสี่ยงโชคเกี่ยวกับเกม และ ห้ามการซื้อขายสิ่งของที่ใช้ในเกมออนไลน์ด้วยเงินจริง หากมาตรการดังกล่าวสามารถแก้ปัญหาได้เป็นรูปธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารก็จะเดินหน้าเพื่อจัดระเบียบซอร์ฟแวร์เกมคอมพิวเตอร์ชนิดไม่เชื่อมต่อกับเครือข่ายและวีดีโอเกมต่อไป (ไอซีทีระดมกำลังจัดระเบียบเกมรับเปิดเทอม," ออนไลน์, 2546)

หลังจากการจัดระเบียบเกมออนไลน์ดำเนินได้ไม่นาน ก็มีกระแสวิพากษ์วิจารณ์จากบรรดานักเล่นเกม ผู้ปกครอง ผู้ประกอบกิจการ ไปจนถึงนักวิชาการสาขาวิชาชีพต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง โดยฝ่ายสนับสนุนนโยบายการจัดระเบียบดังกล่าวได้ให้ความเห็นว่า รังสีที่แผ่ออกมาจากหน้าจอคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อสายตาเด็ก การเล่นเกมอย่างหามรุ่งหามค่ำจะทำให้ร่างกายได้รับการพักผ่อนไม่เพียงพอ สมองและร่างกายจึงไม่สามารถพัฒนาได้อย่างเต็มที่ เนื้อหารุนแรงในเกมจะผลักดันและกระตุ้นให้เยาวชนซึ่งเปิดรับสื่อดังกล่าวมีพฤติกรรมก้าวร้าว คิดว่าการฆ่าศัตรูและความตายเป็นการขจัดปัญหาได้จริง และในกรณีที่เล่นเกมไม่ประสบความสำเร็จจะทำให้ผู้เล่นกดดันและมีความตึงเครียดสูง เนื่องจากเนื้อหาเกมส่งเสริมให้รู้สึกอยากเอาชนะผู้อื่น อยากเก่งคนเดียว ไม่ชอบการพ่ายแพ้ ไม่มีน้ำใจนักกีฬา คุณภาพชีวิตจะด้อยลงเพราะไม่ค่อยได้ทำการบ้านหรือทบทวนการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ตลอดจนพัฒนาการต่าง ๆ จะช้าลง เนื่องจากคิดและจดจำได้เฉพาะข้อมูลที่เห็นเท่านั้น ("ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเยาวชน," ออนไลน์, 2546)

ส่วนฝ่ายที่คัดค้านนโยบายการจัดระเบียบเกมได้ให้ความเห็นว่า เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ไม่น่าจะมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนมากนัก เพราะการที่วัยรุ่นจะมีพฤติกรรมก้าวร้าว หรือ ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของเกมหรือไม่นั้น น่าจะขึ้นอยู่กับความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมเดิม สภาพแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดู และ บุคคลรอบข้างมากกว่าจะเป็นเพราะเนื้อหาหรือตัวสื่อเอง นอกจากนี้เกมที่ได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่นก็ไม่ได้มีแต่เกมก้าวร้าวรุนแรงอย่างที่เข้าใจกัน ตรงกันข้ามกลับมีเกมชื่อดังอีกเป็นจำนวนมากที่ผู้เล่นจะได้เรียนรู้คู่ไปกับความเพลิดเพลินที่ได้รับ (edutainment) นอกจากประโยชน์ดังกล่าวแล้ว การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ยังช่วยเสริมสร้างทักษะบางประการให้กับผู้เล่น เช่น ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างมือและตา (visual–motor) การคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดอย่างมีลำดับขั้น และ การอดทนรอคอยความสำเร็จ

ผู้ที่มีความสามารถทางการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ ล้วนแต่จุดประกายความสนใจมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น มาตรการดังกล่าวจึงน่าจะเป็นการแก้ปัญหาที่ไม่สอดรับกับความเป็นจริงนัก เพราะนอกจากจะเป็นการย้อนกลับไปสู่วงจรการกล่าวโทษสื่อให้เป็นแพะรับบาปอย่างที่สื่อบันเทิงชนิดอื่น ๆ เช่น การ์ตูน โทรทัศน์ ภาพยนตร์ นวนิยาย หรือ นิตยสาร เคยประสบมาแล้ว ยังเป็นการกำหนดนโยบายที่ข้อมูลพื้นฐานมิได้มาจากรับฟังความคิดเห็นของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องอย่างแท้จริง (“เกมคอมพิวเตอร์ใช้ถูกทางช่วยสร้างสรรค์,” ออนไลน์, 2546)

จากการแพร่กระจายและบทบาทของเกมคอมพิวเตอร์ที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่เข้ามามีอิทธิพลต่อผู้รับสารวัยรุ่นอยู่เหลือคณานับ นอกจากนี้หากพิจารณาไปที่ “ตัวสื่อ” (medium) ซึ่งก็คือ “คอมพิวเตอร์” ประกอบไปด้วยแล้ว คอมพิวเตอร์ยังเป็น “สื่อใหม่” (new media) ที่ทำให้ผู้ใช้ (user) สามารถผลิต ดัดแปลง เข้าถึง จัดเก็บ และแพร่กระจายข้อมูลจำนวนมหาศาลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนเป็นสื่อที่ทำให้เกิดโอกาสทางการศึกษาและยกระดับภูมิปัญญาของมนุษย์โดยไม่มีข้อจำกัดทั้งในเรื่องเวลาและสถานที่ (time & space) เช่น การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการศึกษา การอ่านบทความ/ การค้นคว้าข้อมูล/ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต ด้วยเหตุนี้การศึกษาเรื่องเกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสนใจเป็นอย่างยิ่ง และเห็นความสำคัญว่าควรจะต้องมีการศึกษาในทุกแง่มุมอย่างรอบด้าน เพื่อแสวงหาทางออกที่ดีที่สุดต่อไป

เนื่องจากยังไม่เคยมีการศึกษาถึงผลด้านบวกของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย ประกอบกับผลการวิจัยจากต่างประเทศในระยะหลัง ได้แก่ อังกฤษ อเมริกา ออสเตรเลียและญี่ปุ่น ต่างมีข้อสรุปเป็นแบบเดียวกันว่า แท้ที่จริงแล้วเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้มีผลเสียต่อพฤติกรรมวัยรุ่นอย่างที่เข้าใจกัน ตรงกันข้ามการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กลับมีข้อดี คือ ช่วยให้วัยรุ่นมีพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ที่เหมาะสม (“Video Games and Real-Life Aggression: Review of the Literature,” Online, 2003) ยกตัวอย่างเช่น งานวิจัยของของสเตรน (Strein, 1987, pp. 70-72) พบว่า เด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะมีสมาธิยาวนานขึ้น หากเป็นกรณีทั่วไปเด็กจะมีความสนใจต่อสิ่งเร้าไม่เกิน 45 นาที แต่การเล่นเกมคอมพิวเตอร์กลับให้ผลที่ดีกว่า หรือ งานวิจัยของจี (Gee, 2003) ที่พบว่า เกมคอมพิวเตอร์เชิงพาณิชย์ที่แพร่หลายอยู่ทั่วไป มีศักยภาพในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และขยายกรอบประสบการณ์ (field of experience) ของผู้เล่นได้ทัดเทียมหรือดีกว่า การเรียนรู้จากโรงเรียนและมหาวิทยาลัย และงานวิจัยของเดอคินส์และบาร์เบอร์ (Durkin and Barber, 2002) ศึกษาพบว่า วัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะมีสุขภาพจิตดี มีความมั่นคงทางอารมณ์และมีความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าวัยรุ่นที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

นอกจากนี้ จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของเคอรรีเมอร์ (Kirriemuir, 2002) และ จี (Gee, 2003) ยังพบข้อสรุปตรงกันว่า เกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมจำลองสถานการณ์ (simulation) เกมวางแผน (strategy) และ เกมกีฬา (sport) จัดอยู่ในกลุ่มของ "เกมเชิงสร้างสรรค์" (creative computer game) คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่มีแนวโน้มว่าจะส่งผลดีต่อพัฒนาการของผู้เล่นมากกว่าผลเสีย อย่างไรก็ตาม ด้วยบริบททางสังคมที่แตกต่างกันระหว่างประเทศไทยกับต่างประเทศ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์จะสามารถเสริมสร้างพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ให้กับวัยรุ่นไทยได้เช่นเดียวกันหรือไม่อย่างไร

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์และศึกษาถึงความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างรอบด้าน ทั้งวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ โดยกำหนดให้ "เกม The Sims" เป็นตัวอย่างเกมจำลองสถานการณ์ (simulation) "เกม Championship Manager 03/04" เป็นตัวอย่างเกมวางแผน (strategy) และ "เกม FIFA 2004" เป็นตัวอย่างของเกมกีฬา (sport) เนื่องจากผลการสำรวจเบื้องต้นพบว่าเกมคอมพิวเตอร์ทั้งสามรายชื่อ เป็นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่ได้รับความนิยมจากวัยรุ่นมากที่สุดในปีดำเนินกระบวนการวิจัย (พ.ศ. 2546 - 2547) จึงย่อมจะส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นภาพของเกมคอมพิวเตอร์ในอีกแง่มุมหนึ่งให้เป็นที่ประจักษ์ และทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ชัดเจนแก่สังคมต่อไป

ปัญหานำวิจัย

1. ในความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นอย่างไร

2. ในความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ถึงประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

2. เพื่อวิเคราะห์ถึงประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

ขอบเขตการวิจัย

เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาที่มุ่งวิเคราะห์ความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ ที่มีต่อเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ ทั้งในด้านสติปัญญาและอารมณ์ จึงสามารถกำหนดขอบเขตการวิจัยตามประเด็นที่ศึกษาได้ดังนี้

1. ในส่วนของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ถึงประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ 3 รายชื่อ โดยกำหนดให้เกม The Sims เป็นตัวอย่างเกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เกม Championship Manager 03/04 เป็นตัวอย่างเกมวางแผน (strategy game) และ เกม FIFA 2004 เป็นตัวอย่างเกมกีฬา (sport game)

2. ในส่วนของกลุ่มตัวอย่าง “วัยรุ่น” ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 13 - 15 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร

3. ในส่วนของกลุ่มตัวอย่าง “ผู้ปกครอง” ผู้วิจัยกำหนดให้เป็นผู้ปกครองของวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างเท่านั้น

4. ในส่วนของกลุ่มตัวอย่าง “นักวิชาการ” ผู้วิจัยกำหนดให้เป็นนักจิตวิทยา นักวิชาการด้านคอมพิวเตอร์ และ นักวิชาการด้านการศึกษา (ครู)

5. ในการพิจารณาถึง “ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น” ผู้วิจัยจะทำศึกษาถึงประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อความสามารถทางสติปัญญาใน 5 ลักษณะ คือ จินตนาการ การวางแผน การเรียนรู้ สมาธิ และ ความจำ

6. ในการพิจารณาถึง “ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น” จะศึกษาถึงประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อความสามารถทางอารมณ์ใน 2 ลักษณะ คือ การรู้จักจัดการอารมณ์ของวัยรุ่น และ การสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่น

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ (creative computer games) หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์มีเนื้อหาสาระ วิธีการเล่น หรือ เงื่อนไขของเกมที่กำหนดให้ผู้เล่นใช้สติปัญญาความคิด ความพยายามในการเอาชนะเกม ในที่นี้ได้แก่ เกมจำลองสถานการณ์ (The Sims) เกมวางแผน (Championship Manager 03/04) และ เกมกีฬา (FIFA 2004)

วัยรุ่น หมายถึง วัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 13 – 15 ปี (วัยรุ่นตอนต้น) ซึ่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์เป็นประจำ

ผู้ปกครอง หมายถึง บิดามารดา บุคคลที่ทำหน้าที่เลี้ยงดู หรือ บุคคลที่มีความใกล้ชิดกับวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ เช่น ญาติพี่น้อง

นักวิชาการ หมายถึง บุคคลผู้ซึ่งมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและมีลักษณะของการทำงานที่ต้องสัมผัสคลุกคลีเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ซึ่งในงานวิจัยนี้ ได้แก่ นักจิตวิทยา นักวิชาการด้านคอมพิวเตอร์ และ นักวิชาการด้านการศึกษา (ครู)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น หมายถึง ลักษณะหรือรูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นซึ่งมีความแตกต่างกันไป ทั้งในเรื่องภูมิหลังเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่นำมาใช้เป็นกรณีศึกษา

การสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น หมายถึง การที่บิดามารดา บุคคลที่ทำหน้าที่เลี้ยงดู หรือ บุคคลที่มีความใกล้ชิดกับวัยรุ่นให้ความช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกให้กับวัยรุ่นในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น การพาวัยรุ่นไปซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ การช่วยเลือกซื้อ การออกค่าใช้จ่าย เงื่อนไขในการอนุญาตให้วัยรุ่นเล่นเกม รวมไปถึงการชี้แจงถึงประโยชน์หรือโทษที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น หมายถึง การที่บิดามารดา บุคคลที่ทำหน้าที่เลี้ยงดู หรือ บุคคลที่มีความใกล้ชิดกับวัยรุ่นทราบข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เช่น การรับรู้ถึงความถี่ที่วัยรุ่นใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ รวมทั้งประเภทและเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นชอบเล่น

อิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง แนวโน้มที่เกมคอมพิวเตอร์จะส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านที่เป็นประโยชน์หรือเป็นโทษกับวัยรุ่น

ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง แนวโน้มที่เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์จะส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในด้านที่เป็นประโยชน์ต่อสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น ซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ในระดับที่เป็นเพียง “ความคิดเห็น” คือ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการที่วัดได้ในวันที่มีการเก็บรวมรวบข้อมูลเท่านั้น

ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญา หมายถึง การที่เนื้อหาสาระ วิธีการเล่น หรือ เงื่อนไขของเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนความสามารถทางสติปัญญาหรือช่วยเพิ่มพูนทางสติปัญญาในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ จินตนาการ การวางแผน การเรียนรู้ สมาธิ และ ความจำ

จินตนาการ หมายถึง การคิดหรือระลึกถึงสิ่งที่ไม่ได้สัมผัสโดยตรง ทั้งในแง่ของการนึกคิดเป็นภาพ การสร้างเรื่องราวต่างๆ ภายในความคิด การคาดการณ์ถึงสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต รวมทั้งการคิดสร้างสรรค์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วต่อยอดออกไป

การวางแผน หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจล่วงหน้าว่าจะทำสิ่งใด ไม่ทำสิ่งใด และจะดำเนินการอย่างไรให้บรรลุวัตถุประสงค์นั้น โดยสามารถคิดอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน

การเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการคิด การทำความเข้าใจ การตีความหมายของสิ่งเร้าที่มากระตุ้น รวมถึงความสามารถในการผสมผสานเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่จนสามารถสรุปได้ด้วยตนเอง

สมาธิ หมายถึง การตั้งมั่นหรือจดจ่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้เป็นระยะเวลานาน มีความสามารถในการควบคุมความสนใจ จดจ่อต่อสิ่งที่กระทำอยู่อย่างต่อเนื่อง

ความจำ หมายถึง ความสามารถในการเรียกข้อมูลที่เก็บไว้ในสมองกลับคืนมาในเวลาที่เหมาะสมและความสามารถในการแสดงให้เห็นว่าผู้นั้นได้เรียนรู้สิ่งใดมาบ้าง

ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ หมายถึง การที่เนื้อหาสาระ วิธีการเล่น หรือ เงื่อนไขของเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนความสามารถทางอารมณ์ หรือ ช่วยเพิ่มพูนความสามารถทางอารมณ์ ได้แก่ การรู้จักจัดการกับอารมณ์ และการสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่น

การรู้จักจัดการกับอารมณ์ หมายถึง การที่วัยรุ่นมีความสามารถในการทำให้ตนเองมีจิตใจแจ่มใส เป็นสุข มีความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์ทั้งดีและไม่ดีได้อย่างเหมาะสมกับบุคคล สถานที่ และ สถานการณ์ รู้จักหามุมมองที่ดีในเรื่องที่ไม่พอใจ มากกว่าจะปล่อยให้มีอิทธิพลทางลบกับตน

การรู้จักสร้างแรงจูงใจ หมายถึง การมีความสามารถในการกระตุ้นหรือสร้างแรงจูงใจให้คิดหรือกระทำในสิ่งที่ดีและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการ ที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ในด้านพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์วัยรุ่น ดังนั้น ผลการวิจัยที่ออกมาจะทำให้เข้าใจถึงความคิดเห็นของกลุ่มคนที่ได้รับผลกระทบทางตรงและทางอ้อมจากเกมประเภทนี้อย่างชัดเจน และจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวางแผนหรือกำหนดนโยบายเพื่อสร้างผลเชิงบวกให้กับกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2. ผลการวิจัยในครั้งนี้จะช่วยให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ที่ใกล้ชิดกลุ่มวัยรุ่นมีความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์มากขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ พฤติกรรมให้สอดคล้องเหมาะสม ทั้งในด้านการคัดเลือกเกมคอมพิวเตอร์ การกำหนดเงื่อนไขของการเล่น การสนับสนุน ตลอดจนการให้คำชี้แนะถึงผลกระทบที่จะอาจจะเกิดขึ้นตามมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้กับบุตรหลานอย่างเท่าทัน

3. ผลของการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะช่วยขยายผลทางการศึกษาในประเด็นเรื่อง “เกมคอมพิวเตอร์” ให้ขว้างขวาง โดยเฉพาะมิติในเชิงบวกของเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อวงการวารสารศาสตร์ สังคมศาสตร์ และ จิตวิทยา