

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับงานวิจัยเรื่อง “เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: ศึกษากรณีเกม The Sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA” ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบความคิดในการศึกษาและอธิบายปรากฏการณ์ ดังนี้

1. แนวคิดเรื่องพัฒนาการวัยรุ่น (adolescent development)
2. แนวคิดเรื่องทัศนคติ (attitude)
3. แนวคิดเรื่องสื่อใหม่ (new media)
4. แนวความคิดเรื่องผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ (computer games' effect)
5. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (social learning theory)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเรื่องพัฒนาการวัยรุ่น (adolescent development)

จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยพบว่า แนวคิดจิตวิทยาพัฒนาการ (development psychology) เป็นอีกแนวความคิดหนึ่งที่สามารถใช้เป็นแนวความคิดหลักในการศึกษาค้นคว้าถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อวัยรุ่น เนื่องจากแนวความคิดจิตวิทยาพัฒนาการเป็นวิชาที่มุ่งศึกษาและอธิบายถึงลักษณะตามธรรมชาติ กระบวนการเปลี่ยนแปลง รวมถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสติปัญญา อารมณ์ และ พฤติกรรมการแสดงออกต่าง ๆ ของวัยรุ่นอย่างลึกซึ้ง (“ทฤษฎีพัฒนาการ,” ออนไลน์, 2548)

ในแนวคิดจิตวิทยามีคำที่หมายความถึง “พัฒนาการ” อยู่สองคำด้วยกัน คือ “Growth” และ “Development” โดยคำว่า “Growth” นั้น หมายถึง การเจริญเติบโตหรือการเจริญงอกงามทางด้านปริมาณที่เป็นไปตามธรรมชาติ คือ เมื่อมนุษย์เจริญวัยถึง เดือนนั้น ปีนั้น วัยนั้นจะต้องมีลักษณะการเจริญเติบโตบางอย่างเกิดขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ฟันแท้ซี่แรกของมนุษย์จะปรากฏขึ้นมาให้เห็นเมื่อเด็กมีอายุครบ 6 ปี บริบูรณ์ หรือ อัตราความสูงทั้งชายและหญิงจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น ส่วนคำว่า “Development” หรือ “พัฒนาการ” หมายถึง การเจริญเติบโต

เชิงคุณภาพที่ต้องอาศัยการเจริญเติบโตทางด้านปริมาณเป็นพื้นฐานผสมผสานกับการเรียนรู้และการฝึกฝนจึงจะบรรลุถึงความสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตามระดับวุฒิภาวะของวัย (maturation) ยกตัวอย่างเช่น สมอของเด็ก 5-7 ขวบ เจริญเติบโตจนมีศักยภาพเพียงพอที่จะเรียนรู้เรื่องการผสมคำ แต่ถ้าเด็กไม่ได้รับศึกษาหรือไม่ได้ฝึกอ่านฝึกเขียนหัดออกเสียงบ่อย ๆ ก็จะไม่สามารถผสมคำได้ (Barker, 1988, pp. 1-18)

ประสาร ทิพย์ธาดา (2521, น. 11-13) ได้สรุปหลักของพัฒนาการไว้ 7 ประการ ดังนี้

1. พัฒนาการจะเป็นไปตามแบบฉบับของตัวเอง เป็นการเปลี่ยนแปลงที่มีแบบแผนเป็นลำดับขั้น ไม่ข้ามขั้นตอนกัน พัฒนาการในขั้นต้นจะเป็นฐานรองรับพัฒนาการขั้นสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ ตัวอย่างเช่น พัฒนาการในการเคลื่อนไหวของมนุษย์จะมีการคว่ำก่อนคลาน คลานก่อนนั่ง นั่งก่อนยืน ยืนก่อนเดิน เดินก่อนวิ่ง

2. พัฒนาการไม่ว่าด้านใดจะเริ่มจากส่วนใหญ่ไปสู่ส่วนย่อย จากส่วนบนไปสู่ส่วนล่าง เช่น ศีรษะจะเจริญเติบโตก่อนส่วนอื่น ๆ ของร่างกาย เด็กจะใช้มือกำและจับสิ่งของได้ก่อนใช้นิ้วมือหยิบสิ่งของ

3. พัฒนาการในส่วนต่าง ๆ ของร่างกายจะแตกต่างกัน บางส่วนจะเจริญเร็วกว่า บางส่วนตามช่วงวัย เช่น ขนาดของสมอจะเจริญอย่างรวดเร็วเมื่ออายุ 6-8 เดือน พัฒนาการทางความคิด การสร้างสรรค์ จินตนาการ จะเจริญอย่างรวดเร็วในวัยเด็กและวัยรุ่น

4. พัฒนาการเป็นสิ่งที่สามารถคาดคะเนได้ เพราะพัฒนาการของมนุษย์ปกติจะมีความคงที่ จึงสามารถกะประมาณเป็นช่วงเวลาได้ เช่น เด็กทารกเริ่มเดินได้เมื่ออายุ 12-14 เดือน และ เริ่มพูดได้เมื่อมีอายุประมาณ 16-18 เดือน

5. อัตราพัฒนาการของแต่ละคนไม่เท่ากัน มนุษย์จะบรรลุถึงการเจริญเติบโตอย่างสมบูรณ์หรือวุฒิภาวะของวัยช้าเร็วแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเชื้อชาติ พันธุกรรม และ สิ่งแวดล้อม

6. พัฒนาการแต่ละแบบมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม เช่น วัยรุ่นที่มีสุขภาพดี พัฒนาการทางสมวัยย่อมมีความมั่นใจในการเข้าสังคมมากกว่าวัยรุ่นที่มีปัญหาสุขภาพหรือมีพัฒนาการทางกายที่ล่าช้า

7. พัฒนาการจะเจริญงอกงามหรือถดถอยลงก็ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน ยกตัวอย่างเช่น เคยมีการทำวิจัยเชิงทดลองกับกลุ่มวัยรุ่นที่มีระดับวุฒิภาวะทางอารมณ์เท่ากัน กำหนดให้วัยรุ่นกลุ่มแรกพยายามข่มใจตนเองให้เยือกเย็นอยู่เสมอเมื่อรู้สึกโกรธหรือหงุดหงิด ส่วนวัยรุ่นกลุ่มที่สองอนุญาตให้แสดงอารมณ์เกรี้ยวกราดได้เต็มที่ หลังจากการทดลองได้ 6 เดือน พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีระดับวุฒิภาวะทางอารมณ์แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด คือ

วัยรุ่นกลุ่มแรกได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบทางอารมณ์ (emotional quotient: EQ.) เพิ่มขึ้น ส่วนวัยรุ่นกลุ่มที่สองได้คะแนนลดลง

ดังนั้น “พัฒนาการ” จึงหมายถึง การเจริญเติบโตทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่ทำให้คุณลักษณะใหม่หรือความสามารถใหม่ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่มีแบบฉบับและมีทิศทางเป็นกระบวนการต่อเนื่องกันไปเป็นลำดับขั้น เป็นสิ่งที่สามารถส่งเสริมหรือรบกวนให้เกิดขึ้นได้ หากบุคคลมี “ความพร้อมด้วยวุฒิภาวะ” และ “การได้รับแรงกระตุ้นจากกิจกรรมหรือสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม”

สำหรับช่วงวัยที่มีความพร้อมต่อการส่งเสริมพัฒนาการมากที่สุดนั้น นักจิตวิทยาและนักศึกษาศาสตร์ต่างเห็นพ้องต้องกันว่า “วัย 13-15 ปี หรือ วัยรุ่นตอนต้น” (early childhood) เป็นวัยที่มีความเหมาะสมต่อการส่งเสริมพัฒนาการมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ เนื่องจากพัฒนาการทั้งสองด้านนี้เป็นสิ่งที่เกี่ยวพันกัน คนที่มีสติปัญญาดีจะสามารถเรียนรู้ทักษะการควบคุมอารมณ์และจัดการกับอารมณ์ได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่เดียวกันคนที่มีความฉลาดทางอารมณ์ดีก็จะสนับสนุนให้บุคคลนั้นสามารถใช้ความสามารถทางสติปัญญาได้อย่างเต็มที่ (กระทรวงสาธารณสุข กรมสุขภาพจิต สำนักงานสุขภาพจิต, 2548, น. 9)

นอกจากนี้หากพิจารณาถึงความพร้อมหรือวุฒิภาวะของวัยประกอบไปด้วยแล้วจะพบว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่มีมีโครงสร้างทางสติปัญญาใกล้เคียงกันกับผู้ใหญ่ (formal-operation stage) และมีความอยากรู้อยากลองทำสิ่งแปลกใหม่เป็นธรรมชาติของวัย ทำให้การส่งเสริมสติปัญญากระทำได้ง่าย (Piaget, 1932, p. 32 อ้างถึงใน สุพล บุญทรง, 2523, น. 7) ขณะเดียวกันก็เป็นวัยที่ควรจะเริ่มเรียนรู้และฝึกหัดการควบคุมอารมณ์ การเก็บซ่อนอารมณ์ต่าง ๆ ที่สังคมไม่ยอมรับ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ซึ่งถ้าหากผลการปรับตัวทางสติปัญญาและอารมณ์ในช่วงนี้ออกมาในทางที่ดีแล้ว จะมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำให้วัยรุ่นมีรูปแบบการใช้ชีวิตที่ถูกต้องต่อและก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสุขไปจนถึงวัยชรา ในทางตรงกันข้ามหากวัยรุ่นมีการปรับตัวที่ผิดปกติหรือมีพัฒนาการที่ผิดปกติโดยที่ไม่ได้รับความช่วยเหลือจากผู้เกี่ยวข้อง เช่น ผู้ปกครอง และ ครู อย่างถูกต้องแล้วนั้น ความเสียหายจากอารมณ์ ความคิดที่เบี่ยงเบนจะเหนี่ยวนำให้เส้นทางการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นไขว้เขวออกไปจากสิ่งที่ถูกต้องดีงาม โดยที่ความเสียหายบางอย่างอาจน่ากลับให้คืนมาไม่ได้และอาจกลายเป็นบุคคลที่มีพัฒนาการบกพร่องไปตลอดชีวิต (“พัฒนาการวัยรุ่น,” ออนไลน์, 2548)

จากแนวความคิดข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาถึงเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ ในฐานะที่เป็นสื่อมวลชนที่วัยรุ่นชื่นชอบและเปิดรับเป็นประจำว่าสามารถเป็นสื่ออีกแขนงหนึ่ง หรือ กิจกรรมอีกกิจกรรมหนึ่งที่สามารถฝึกฝนหรือพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาและอารมณ์ ของวัยรุ่นได้หรือไม่ อย่างไร

พัฒนาการทางสติปัญญาวัยรุ่น

โสภณัท นุชนาถ (2542, น. 51) ได้ให้ความหมายของสติปัญญาว่า “สติปัญญา” คือ ความสามารถในการเรียนรู้ ความสามารถในการทำความเข้าใจ และการหาความสัมพันธ์ระหว่าง ข้อเท็จจริง พร้อมทั้งสามารถใช้ข้อเท็จจริงได้อย่างมีเหตุผล ความสามารถในการปรับตัวต่อปัญหา การแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับความรู้ ความคิด สถานการณ์ใหม่ที่ตนเองไม่เคยประสบมาก่อนได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

การเจริญเติบโตทางสมองที่สมบูรณ์ทำให้วัยรุ่นอายุ 13-15 ปี มีวุฒิภาวะทาง สติปัญญา ดังนี้

1. มีความสามารถในการสรุปผลข้อเท็จจริงต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น สามารถสรุปความคิด รวบยอดหรือมโนภาพได้ (conceptual level) มีความสามารถในการนึกถึงเรื่องอนาคตและ แยกแยะได้ว่าอะไรเป็นเพียงอุดมคติ ความนึกคิด (ideals) หรืออะไรเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง
2. มีความสามารถในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์ สามารถคิดวางแผนตั้งสมมติฐานและแก้ปัญหาด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ เริ่มมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่การแก้ปัญหาซึ่งมีความยุ่งยากซับซ้อนกว่าเดิม
3. มีความสามารถในการคิดเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น เริ่มมองสิ่งต่าง ๆ ตามความเป็นจริงมากขึ้น
4. มีความเข้าใจในสิ่งที่เป็นนามธรรม สามารถเข้าใจในคำที่จับต้องไม่ได้ เช่น ความดี ความชั่ว ความซื่อสัตย์ ความอดทน มีความเข้าใจในแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องคุณธรรม จริยธรรม และ เริ่มมีความสามารถในการแยกแยะสิ่งใดดีสิ่งใดชั่วด้วยตนเอง
5. มีความจำและจินตนาการพัฒนาดีขึ้น มีความสามารถในการจำคำศัพท์และ มีความจำระยะยาวมากขึ้น
6. มีสมาธิดีขึ้นโดยเฉพาะสิ่งที่มีความสนใจเป็นทุนเดิมอยู่แล้วก็จะมีสมาธิ ในการศึกษา ค้นคว้าและพยายามหาความจริงเกี่ยวกับสิ่งนั้นโดยไม่ยอมท้อถอยง่าย ๆ
7. มีความสามารถในการเลียนแบบและปรับตัวให้สอดคล้องกับสถานการณ์และ สิ่งคมโดยรวม

8. มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเอง เริ่มสนใจที่จะตรวจสอบ วิพากษ์ วิจาร์ณ กฏเกณฑ์ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลต่าง ๆ เปรียบเทียบกับความคิดเห็น ความเชื่อของตน (Chauhan, 1985, pp. 78-79 อ้างถึงใน ไสภภัณฑ นุชนาถ, 2542, น. 27; สุชา จันทน์เอม, 2527, น. 149)

อย่างไรก็ดีจากหลักของพัฒนาการที่กล่าวมาในตอนต้นจะเห็นว่า แม้วัยรุ่นจะมีการเจริญเติบโตของสมองที่สมบูรณ์ แต่การที่วัยรุ่นจะบรรลุถึงวุฒิภาวะทางสติปัญญา ทั้ง 7 ประการดังกล่าวหรือไม่ นั้น จะต้องมีประสบการณ์และโอกาสในการฝึกฝนความสามารถทางสติปัญญาในด้านต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ จนกลายเป็นความสามารถและความเชี่ยวชาญเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน ส่วนที่ว่าวัยรุ่นตอนต้นควรจะหมั่นฝึกฝนความสามารถทางการคิดในลักษณะใด เพื่อให้มีพัฒนาการทางสติปัญญาที่ก้าวหน้า นั้น กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2548, น. 51-54) ได้จำแนกความสามารถทางการสติปัญญาที่วัยรุ่นควรได้รับการกระตุ้นและฝึกฝนบ่อย ๆ ดังนี้

1. จินตนาการ หมายถึง การคิดหรือระลึกถึงสิ่งที่ไม่ได้สัมผัสโดยตรง ทั้งในแง่ของการนึกคิดเป็นภาพ (จินตภาพ) การสร้างเรื่องราวต่าง ๆ ภายในความคิด การคาดการณ์ถึงสิ่งนี้อาจเกิดขึ้นในอนาคต รวมทั้งการคิดสร้างสรรค์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วต่อยอดออกไป ยกตัวอย่างเช่น การเล่นเกมที่ผู้เล่นสามารถคิดถึงแผนการเล่นได้จากการมองกระดานเปล่า สามารถคาดการณ์ถึงผลการเล่นที่จะเกิดขึ้นในครั้งต่อไปได้ เป็นต้น

2. การวางแผน หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจล่วงหน้าว่าจะทำอะไรและไม่ทำอะไรและจะดำเนินการอย่างไรเพื่อที่จะให้บรรลุวัตถุประสงค์นั้น โดยสามารถคิดอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน

3. การเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถในการคิด การทำความเข้าใจ การตีความหมายของสิ่งเร้าที่มากระตุ้น รวมถึงความสามารถในการผสมผสานเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ จนสามารถสรุปได้ด้วยตนเอง

4. สมาธิ หมายถึง การตั้งมั่น การจดจ่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้เป็นระยะเวลาอันนาน มีความสามารถในการควบคุมความสนใจ จดจ่อต่อกิจกรรมที่กระทำอยู่อย่างต่อเนื่อง

5. ความจำ หมายถึง ความสามารถที่จะเรียกข้อมูลที่เก็บเอาไว้กลับคืนมาในเวลาที่ต้องการอย่างเหมาะสม รวมถึงความสามารถในการแสดงให้เห็นว่าผู้หนึ่งได้เรียนรู้สิ่งใดมาบ้าง

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกเอาความสามารถทางสติปัญญาที่วัยรุ่นควรหมั่นฝึกฝนหรือกระตุ้นตามแนวทางของกรมสามัญศึกษาทั้ง 5 ลักษณะ มาเป็นกรอบเกณฑ์ใน

การศึกษา เพื่อตรวจสอบว่าเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เกมการวางแผน (strategy game) และเกมกีฬา (sport game) มีส่วนทำให้วัยรุ่นได้ฝึกฝนจินตนาการ การวางแผน การเรียนรู้ สมาธิ และ ความจำหรือไม่ อย่างไร

แผนภาพที่ 2.1

แสดงกรอบการวิเคราะห์และตรวจสอบประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์
ต่อพัฒนาการทางสติปัญญา



พัฒนาการทางอารมณ์

บริยา เกตุทัต (2536, น. 192) ได้ให้ความหมายของ “อารมณ์” เอาไว้ว่า อารมณ์เป็นความรู้สึกหรือความสะเทือนใจอันเกิดจากสิ่งเร้าที่มากกระตุ้น เช่น อารมณ์รัก อารมณ์เกลียด ความพอใจ ไม่พอใจ หงุดหงิด อิจฉาริษยา อารมณ์เกิดขึ้นได้ทุก ๆ นาทีและเมื่อเกิดขึ้นแล้วย่อมมีผลกระทบต่อบุคคล ตลอดจนมีผลต่อความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับเจ้าของอารมณ์ด้วย

นักจิตวิทยาชาวฝรั่งเศส ชูฮาน (Chauhan, 1985 อ้างถึงใน โสภณัท นุชนาถ, 2542, น. 52) ได้ทำการศึกษาและสรุปถึงพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่นไว้ดังนี้

1. เป็นวัยที่มีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย เปลี่ยนจากอารมณ์หนึ่งไปยังอีกอารมณ์หนึ่ง อย่างรุนแรงและรวดเร็ว (heightened emotional) เนื่องจากวัยรุ่นจะต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกายและการปรับตัวให้เข้ากับสังคม สิ่งแวดล้อมรอบด้าน ทำให้เกิดความตึงเครียดสับสน เมื่อวัยรุ่นประสบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่กระทบกระเทือนจิตใจแม้เพียงเล็กน้อยก็อาจเป็นสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมรุนแรงได้ เช่น การทำร้ายตัวเอง การโต้เถียง การพูดจาประชดประชัน การชกต่อย ทะเลาะวิวาท

2. เป็นวัยที่มีความซับซ้อนทางอารมณ์มากขึ้น ส่งผลให้เป็นวัยชอบเพ้อฝัน (fantasy) นึกฝันไปเองว่าเป็นเช่นนั้นเช่นนั้นตามที่ตนปรารถนา โดยจินตนาการเพ้อฝันของวัยรุ่นมักจะเกี่ยวกับความสวยความงามของร่างกายและเรื่องราวความรัก ส่วนวัยรุ่นชายจะเพ้อฝันถึงผู้มีชื่อเสียง ความร่ำรวยและการประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานเสียเป็นส่วนใหญ่

3. เป็นวัยที่รักอิสระ ต้องการมีโลกส่วนตัวสูง จึงไม่ชอบให้ใครมาบังคับ ไม่ชอบถูกมองว่าเป็นเด็ก และไม่ชอบอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้ปกครอง

4. เป็นวัยที่เป็นตัวของตัวเองสูง มักเชื่อในความคิดของตัวเองและเห็นว่าคุณค่าของตนเองดีกว่า ถูกต้องกว่า เมื่อเชื่ออะไรแล้วมักจะปักใจเชื่ออย่างจริงจังและจะต่อต้านหว่าดระแวง คำตักเตือนของผู้อื่นที่ขัดแย้งกับความเชื่อของตน แต่ก็รับฟังมากขึ้นหากเป็นความเห็นของบุคคลที่ตนยอมรับนับถือเชื่อใจหรือมีหลักฐานมาประกอบคำคัดค้าน ผู้ใหญ่จึงไม่ควรบีบบังคับวัยรุ่นมากเกินไปควรปล่อยให้วัยรุ่นประสบกับปัญหาและทดลองแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้มีอารมณ์ดีขึ้น มีความมั่นใจในตนเองและคลายความกดดันลง แต่ถ้าหากผู้ใหญ่ไม่เข้าใจถึงธรรมชาติเหล่านี้ อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งรุนแรงได้

5. เป็นวัยที่ต้องการความตื่นเต้น ทำท่าย ต้องการหาประสบการณ์แปลกใหม่ ชอบการผจญภัย เกลียดความซ้ำซากจึงมักไม่อยู่ติดบ้าน ชอบออกไปท่องเที่ยวหรือประกอบกิจกรรมต่าง ๆ กับเพื่อน

6. เป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน การคบเพื่อนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากสำหรับชีวิตวัยรุ่น การมีเพื่อนจะทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่ามีพวกที่จะเข้ากลุ่มด้วย มีความรู้สึกเป็นที่ยอมรับและมีความเป็นส่วนร่วมของกลุ่ม ช่วยเสริมความเข้มแข็งและมั่นใจ ตลอดจนช่วยให้วัยรุ่นเห็นแก่ตัวน้อยลง รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและคล้อยตามผู้อื่น ได้มีโอกาสปรับปรุงนิสัยและบุคลิกภาพของตนเองให้เป็นที่ยอมรับ

เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่มีอารมณ์รุนแรง เปลี่ยนแปลงง่ายชอบทำอะไรตามใจตนเอง และอาจหันเหไปตามสิ่งชั่วร้าย (storm and stress) นักจิตวิทยาจึงเห็นตรงกันว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่ควรจะเรียนรู้ถึงวิธีการควบคุมอารมณ์ การเก็บซ่อนอารมณ์ต่าง ๆ ที่สังคมไม่ยอมรับ รวมทั้งเรียนรู้ถึงวิธีการที่จะแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล นอกจากนี้ผลการวิจัยในระยะหลังยังพบว่าคนที่เรียนเก่งหรือมีสติปัญญาดีมิใช่จะเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จเสมอไป เพราะถ้าหากเปรียบเทียบเป็นสัดส่วนแล้ว บุคคลที่มีความสามารถในการควบคุมอารมณ์สูงจะประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน มีความพึงพอใจในชีวิตและมีความสุขมากกว่าบุคคลที่มีสติปัญญาสูงแต่ไม่รู้จักรับวิธีการควบคุมอารมณ์ (ประภาพรรณ สุวรรณสุข และ เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2530, น. 7) กระทรวงสาธารณสุข กรมสุขภาพจิต สำนักงานสุขภาพจิต (2548, น. 81) ได้เสนอแนะแนวทางในการเสริมสร้างพัฒนาการทางอารมณ์โดยให้วัยรุ่นหมั่นฝึกฝนความสามารถทางอารมณ์ใน 2 ลักษณะ คือ

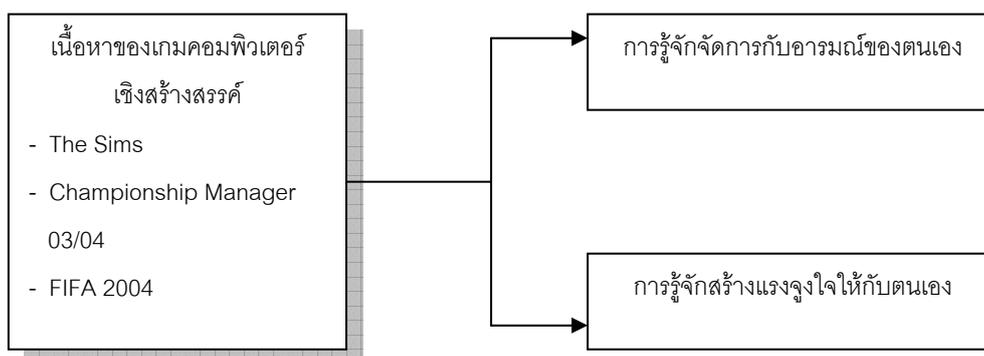
1. การรู้จักจัดการกับอารมณ์ หมายถึง การที่วัยรุ่นมีความสามารถในการทำให้ตนเองมีจิตใจแจ่มใส เป็นสุข มีความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์ทั้งดีและไม่ดีได้อย่างเหมาะสมกับบุคคล สถานที่ และ สถานการณ์ รู้จักหามุมมองที่ดีในเรื่องที่ไม่พอใจ มากกว่าจะปล่อยให้มือทิพิลทางลบกับตน

2. การรู้จักสร้างแรงจูงใจ หมายถึง การมีความสามารถในการกระตุ้นหรือสร้างแรงจูงใจให้คิด หรือ กระทำในสิ่งที่ดีและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้นำเอาความสามารถทางอารมณ์ที่วัยรุ่นควรหมั่นฝึกฝนตามแนวทางของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข มาเป็นเกณฑ์ในการศึกษา เพื่อตรวจสอบว่าเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เกมวางแผน (strategy game) และเกมกีฬา (sport game) มีส่วนทำให้วัยรุ่นมีความสามารถในการจัดการกับอารมณ์เพิ่มขึ้น รวมทั้งสามารถสร้างแรงจูงใจทางบวกให้กับวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร

แผนภาพที่ 2.2

แสดงกรอบการวิเคราะห์และตรวจสอบประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์
ต่อพัฒนาการทางอารมณ์



แนวคิดเรื่องทัศนคติ (attitude)

เกี่ยวกับความหมายของ “ทัศนคติ” มีผู้ให้ความหมายไว้หลายประการ ดังนี้

กูตส์ (Goods อ้างถึงใน พจนานุกรมภาษาไทย, เมตตา กฤตวิทย์ และ ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2534, น. 7) กล่าวว่า ทัศนคติเป็นแนวโน้มที่บุคคลจะแสดงหรือมีปฏิกริยาในทางบวกหรือทางลบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับค่านิยมของบุคคลและประสบการณ์ทางสังคมที่ฝังรากลึกอยู่

นิวคอมบ์ (NewComb, 1974, p. 221) กล่าวว่า ทัศนคติเป็นสิ่งที่มืออยู่ในเฉพาะคนนั้น กับสิ่งแวดล้อมอันอาจแสดงออกในพฤติกรรมที่เป็นไปได้ใน 3 ลักษณะ คือ หนึ่งลักษณะของความชอบหรือพึงพอใจซึ่งทำให้รู้สึกใคร่อยากใกล้ชิดกับสิ่งนั้น ๆ สองลักษณะของความไม่พอใจ ไม่อยากใกล้ชิดสิ่งนั้น ๆ และสามลักษณะของความพอใจหรือความไม่พอใจที่อยู่ตรงกลาง ไม่มีความเห็นว่าพอใจหรือไม่พอใจในสิ่งนั้น ๆ

ชวนะ ภวกันันท์ (2527, น. 20) กล่าวว่า ทัศนคติเป็นคำซึ่งมีรากกำเนิดมาจากภาษาลาตินว่า “Aptus” แปลว่า ความโน้มเอียงและเหมาะสม ดังนั้น เมื่อนำมาใช้ในความหมายของคำว่า “Attitude” จึงหมายถึงท่าทีแสดงออกของบุคคลซึ่งบ่งบอกถึงสภาพจิตใจ

กาญจนา แก้วเทพ (2543, น. 166) กล่าวว่า ทัศนคติ หมายถึง ทิศทางและปริมาณของความชอบ-ไม่ชอบ การยอมรับ-การปฏิเสธ สิ่งใดสิ่งหนึ่งของคนเรา

สรุปได้ว่า ทักษะคิดเป็นแนวโน้มในการที่จะแสดงออกหรือมีปฏิกิริยาต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันมีความเกี่ยวข้องกับขอบเขตแห่งประสบการณ์และค่านิยมทางสังคมที่บุคคลนั้น ๆ ดำรงอยู่ ซึ่งนักวิชาการได้จำแนกประเภทของทักษะคิดออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ทักษะคิดเชิงบวก (positive attitude) หมายถึง ทักษะคิดที่ชักนำให้บุคคลมีอารมณ์ความรู้สึกหรือการแสดงออก “ในด้านดี” ต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็นทักษะคิดที่ก่อให้เกิดความร่วมมือของบุคคลต่อบุคคลหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น นักเรียนที่มีทักษะคิดที่ดีต่อโรงเรียนมีแนวโน้มที่จะเคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียนมากกว่านักเรียนที่มีทักษะคิดไม่ดีต่อโรงเรียน

2. ทักษะคิดเชิงลบ (negative attitude) หมายถึง ทักษะคิดที่ชักนำให้บุคคลมีอารมณ์ความรู้สึกหรือการแสดงออก “ที่ไม่ดี” ต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือ อาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่าเป็นทักษะคิดที่ก่อให้เกิดการดວນสรูปตัดสินใจ การแสดงพฤติกรรมต่อต้านต่อบุคคลหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น การที่เด็กหญิง ก. มีทักษะคิดที่ไม่ดีต่อเด็กหญิง ข. ทำให้เด็กหญิง ก. บักใจเชื่อทันทีเมื่อมีคนมาบอกว่าเด็กหญิง ข. เป็นคนขโมยกล่องดินสอของตนไป

3. ทักษะคิดที่นิ่งเฉย (passive attitude) หมายถึง การที่บุคคลไม่มีอารมณ์ความรู้สึก ทักษะคิดหรือการแสดงออกต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างสิ้นเชิง ซึ่งส่วนใหญ่มีสาเหตุมาจากการมีข้อมูลไม่เพียงพอหรือการที่บุคคลไม่ได้ให้ความสนใจต่อบุคคลนั้น ๆ หรือสิ่งนั้น ๆ ยกตัวอย่างเช่น วิทยุรุ่นที่ไม่สนใจเปิดรับข่าวการเมือง ไม่อาจจะพูดว่าตนเองมีทักษะคิดอย่างไรต่อการทำงานของพรรคการเมืองต่าง ๆ

ทักษะคิดทั้ง 3 ประเภทนี้ บุคคลอาจมีเพียงประเภทเดียวหรือหลายประเภทรวมกันก็ได้ขึ้นอยู่กับความมั่นคงในเรื่องความเชื่อ ความรู้สึกนึกคิดหรือค่านิยมอื่น ๆ ที่มีต่อบุคคล สิ่งของ การกระทำหรือสถานการณ์ (ศศิวิมล ตามไท, 2542, น. 40)

ส่วนที่มาของทักษะคิดจะเกิดขึ้นจากอะไรบ้างนั้น ประภาเพ็ญ อยู่สุวรรณ (2520, น. 64 - 65) ได้จำแนกบ่อเกิดของทักษะคิดไว้ 4 รูปแบบ ดังนี้

1. ทักษะคิดเกิดจากการตอบสนองของความต้องการของบุคคล กล่าวคือ สิ่งใดที่ตอบสนองความต้องการของตนได้บุคคลก็มีทักษะคิดที่ดีต่อสิ่งนั้น หากสิ่งใดตอบสนองความต้องการของตนไม่ได้บุคคลก็จะมีทักษะคิดที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น เช่น หนังสือการ์ตูนสามารถตอบสนองความต้องการในเรื่องของความบันเทิงและการพักผ่อนหย่อนใจได้มากกว่าหนังสือเรียน ดังนั้น เมื่อมีเวลาว่างวัยรุ่นจึงชอบที่จะอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าการอ่านหนังสือทบทวนบทเรียน

2. ทักษะที่เกิดการได้เรียนรู้จากประสบการณ์เฉพาะอย่าง (specific experiences) กล่าวคือ เมื่อบุคคลมีประสบการณ์เฉพาะอย่างต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางที่ดีหรือไม่ดี จะทำให้เขาเกิดทัศนคติต่อสิ่งนั้นตามทิศทางที่เคยมีมาก่อน นอกจากนี้ทัศนคดียังอาจเกิดขึ้นจากการอ่านหรือจากคำบอกเล่าของบุคคลอื่นก็ได้ เช่น ในสมัยเด็กนาย ก. เคยเป็นเพื่อนสนิทกับนาย ข. ทำให้ นาย ก. รู้สึกชอบหรือมีทัศนคติที่ดีต่อนาย ข. มาจนถึงในวัยผู้ใหญ่

3. ทักษะที่เกิดจากการเข้าไปเป็นสมาชิกสถาบันใดสถาบันหนึ่งหรือสังกัดกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง (institutional factors) บุคคลมักรับเอาทัศนคติของกลุ่มเข้าไปเป็นของตนเองหากทัศนคตินั้น ๆ ไม่ขัดแย้งกับทัศนคติของตนเองเกิดไปหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าทัศนคติของบุคคลเกิดขึ้นเนื่องจากความเกี่ยวข้องกับสถาบัน เช่น การที่บุคคลเข้าไปเป็นสมาชิกของพรรคการเมืองมีผลทำให้บุคคลชื่นชอบ เห็นด้วยและยอมรับนโยบายการทำงานของพรรคนั้น ๆ รวดเร็วกว่าบุคคลที่ไม่ได้เป็นสมาชิก

4. ทักษะที่เกิดจากสิ่งที่เป็นแบบอย่าง (models) การเลียนแบบผู้อื่นทำให้เกิดทัศนคติได้ เช่น เด็กที่มีความเคารพเชื่อฟังพ่อแม่ เมื่อเห็นว่าพ่อแม่แสดงว่าไม่ชอบสิ่งใดก็ตามเด็กจะเลียนแบบคือมีทัศนคติไม่ชอบสิ่งนั้นไปด้วย

นอกจากนี้ ซิมบารโดและแอบบีเซน (Zimbardo and Ebbesen, 1977, pp. 27-32) ยังศึกษาพบว่า ทัศนคติทุกประเภทจะประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วนด้วยกัน คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ ความเชื่อ (cognitive or belief component) หมายถึง ความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้จากผู้อื่น เช่น จากคำบอกเล่า จากการเรียนรู้ในห้องเรียน หรือ จากการนำเสนอข่าวสารจากสื่อมวลชน ซึ่งความรู้ แนวความคิดและความเชื่อต่าง ๆ ของบุคคลเหล่านี้ จะเป็นตัวกำหนดทิศทางและทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าให้เป็นที่ไปในทางบวก (positive) หรือ ทางลบ (negative) ว่าชอบหรือไม่ชอบ มากน้อยเพียงใด เช่น นางสาว ก. หญิงสาวต่างจังหวัด เคยฟังละครวิทยุที่นางเอกสาวชาวบ้าน มักถูกคนกรุงเทพฯ กลั่นแกล้ง ดูถูกดูแคลนอยู่หลายเรื่อง ทำให้นางสาว ก. รู้สึกไม่ชอบหรือมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อคนกรุงเทพฯ คนอื่น ๆ ไปด้วย

2. องค์ประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึก (affective component or emotion) ได้แก่ อารมณ์หรือความรู้สึกของบุคคล อันสืบเนื่องมาจากความเชื่อและค่านิยมที่บุคคลมีต่อสิ่งเร้านั้น ๆ กล่าวคือ ถ้าบุคคลมีอารมณ์หรือความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งใดบุคคลก็จะมีทัศนคติในทางบวกต่อสิ่งนั้น แต่ถ้าบุคคลมีอารมณ์หรือความรู้สึกไม่ดีต่อสิ่งใดก็จะมีทัศนคติในทางลบต่อสิ่งนั้น เช่น การที่

นาย ข. เกิดความประทับใจภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ทำให้นาย ข. รู้สึกชื่นชอบหรือมีทัศนคติที่ดีต่อผู้กำกับภาพยนตร์หรือนักแสดงในเรื่องนั้น ๆ

3. องค์ประกอบด้านความพร้อมที่จะแสดงออกหรือพฤติกรรม (behavioral component) เป็นการแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะเป็นแสดงถึงลักษณะและทิศทางทัศนคติของบุคคล

ดังนั้น “ทัศนคติ” และ “พฤติกรรม” เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เนื่องจากทัศนคติเป็นองค์ประกอบสำคัญในการกำหนดพฤติกรรม ขณะเดียวกันพฤติกรรมก็เป็นเครื่องบ่งชี้ให้เห็นถึงทัศนคติของบุคคลเช่นกัน อย่างไรก็ตามทัศนคติกับพฤติกรรมของบุคคลอาจไม่สัมพันธ์กันเสมอไป บางครั้งแม้บุคคลจะมีทัศนคติ แต่ขั้นของการยอมรับไปปฏิบัติจนเกิดเป็นพฤติกรรมนั้น อาจมีผลออกมาในทางตรงกันข้ามหรืออาจไม่มีการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมเลยก็ได้ ทั้งนี้เพราะทัศนคติไม่ได้เกิดจากการที่บุคคลนั้นต้องการหรือชอบที่จะปฏิบัติอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่น ๆ อีกหลายประการ เช่น บรรทัดฐานของสังคม อุปนิสัย สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

ไพบูลย์ เทวรักษ์ (2540, น. 36 - 37) จำแนก “พฤติกรรม” ออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. พฤติกรรมที่ “เจ้าของพฤติกรรมเท่านั้นที่รู้” เนื่องจากเป็นพฤติกรรมที่เกิดภายในบุคคล (covert behavior) เช่น การคิด การตัดสินใจ อารมณ์ ค่านิยม และ แรงบันดาลใจ บุคคลภายนอกจะรับทราบถึงพฤติกรรมภายในของเจ้าของพฤติกรรมก็จากการคาดเดาเท่านั้น

2. พฤติกรรมที่ “บุคคลอื่นนอกเหนือจากเจ้าของพฤติกรรมสามารถรับรู้ได้” เนื่องจากเป็นพฤติกรรมที่ปรากฏออกมาภายนอก (overt behavior) และหลายครั้งบุคคลภายนอกกลับเป็นผู้สังเกตและเข้าใจถึงพฤติกรรมที่แสดงออกมาได้ดีกว่าเจ้าของพฤติกรรม เช่น พ่อแม่ที่รู้ว่าลูกของตนกำลังก้าวย่างเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น โดยสังเกตเห็นจากสภาพอารมณ์ของวัยรุ่นที่หงุดหงิด ฉุนเฉียวง่าย การติดเพื่อน ติดโทรศัพท์ หรือ จิตแพทย์ที่สังเกตพบว่าคนไข้มีอาการของโรคซึมเศร้า ในขณะที่คนไข้พฤติกรรมกลับไม่ทันได้สังเกตหรือรู้เท่าทันถึงพฤติกรรมของตนเอง

เมื่อนำ “แนวคิดเรื่องทัศนคติ” มาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาจะสามารถพิจารณาได้ว่า ทัศนคติของบุคคลจะขึ้นอยู่กับความรู้ ความคิด ความเชื่อ อารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์ของบุคคลที่เคยได้รับเกี่ยวกับสภาพการณ์ต่าง ๆ เพราะฉะนั้นการกำหนดกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างที่จะทำการศึกษาออกเป็น 3 กลุ่มด้วยกัน โดยกลุ่มแรก คือ “วัยรุ่น 13-15 ปี” ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุดและเป็นผู้รับผลกระทบจากสื่อโดยตรง กลุ่มที่สอง คือ “ผู้ปกครอง” ซึ่งเป็นบุคคลที่มีความใกล้ชิด มีความห่วงใยต่อวัยรุ่นมากที่สุด และเป็นผู้ที่ได้รับผลกระทบจาก

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นทางอ้อม จึงน่าจะเป็นบุคคลแรกที่สังเกตเห็น พฤติกรรมภายนอก (overt behavior) ที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงคาดการณ์ถึงพฤติกรรมภายใน (covert behavior) ของวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี และ กลุ่มสุดท้าย ได้แก่ “นักวิชาการ” ซึ่งถือว่าเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ ที่เกิดขึ้นสังคม รวมถึงเป็นผู้เกี่ยวข้องและเข้าใจถึงผลกระทบอันอาจเกิดขึ้นกับวัยรุ่นอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้เกิดการตรวจสอบอย่างรอบด้าน ว่าเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและพัฒนาทางอารมณ์ ของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร

แนวคิดเรื่องสื่อใหม่ (new media)

ในช่วงสามทศวรรษที่ผ่านมา การสื่อสารของมนุษย์มีการปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบ และวิธีการสื่อสารอย่างเห็นได้ชัด โดยส่วนหนึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากการปฏิวัติการสื่อสาร และการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเกิดขึ้นของคอมพิวเตอร์ ดาวเทียม อินเทอร์เน็ต ตลอดจนเทคโนโลยีทันสมัยอื่น ๆ ซึ่งเทคโนโลยีเหล่านี้ได้ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลง และมีผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ในทุกมิติ

กิตติ กันภัย (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, กิตติ กันภัย และ ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543, น. 94-96) ได้อธิบายถึงสังคมที่มีการปฏิวัติข้อมูลข่าวสาร (the information revolution) หรือ มีการระเบิดของข่าวสารว่ามีลักษณะโดดเด่น คือ

1. สื่อใหม่ (new media) ที่เกิดขึ้นในช่วงปฏิวัติอันรวดเร็วนี้เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์เสียส่วนใหญ่
2. เทคโนโลยีใหม่ ๆ ทำให้เกิดการบูรณาการระหว่างสื่อ เช่น โทรศัพท์กับโทรศัพท์ หรือ โทรศัพท์ โทรศัพท์ และ คอมพิวเตอร์ในเครื่องเดียวกันหรือพ่วงกัน
3. สื่อมีลักษณะ Interactive มากขึ้น ผู้บริโภคจะสามารถควบคุมคัดเลือกข้อมูลข่าวสารได้มากขึ้น นิตยสารและหนังสือพิมพ์จะผลิตเนื้อหาที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่มมากขึ้น คนดูโทรทัศน์จะอาศัยรีโมทคอนโทรล (remote control) เพื่อเลือกช่องโทรทัศน์ที่ตรงกับความสนใจและความต้องการที่หลากหลายมากขึ้น กล่าวคือ ผู้บริโภคจะใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการตอบสนองหรือแสดงปฏิกิริยาต่อตัวสื่อได้มากขึ้น โดยผู้บริโภคจะไม่เป็นผู้เปิดรับข้อมูลข่าวสารประเภทตกเป็นรอง (passive receiver of information) หรือ คอยตั้งรับอย่างเฉื่อยตาต่อไป แต่ผู้บริโภคสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบสื่อ (reformat) ออกแบบเนื้อหาเสียใหม่ (redesign) เพื่อให้ตรงกับความต้องการส่วนตัวมากขึ้น

4. เทคโนโลยีใหม่ ๆ จะมีบทบาทในการเชื่อมโยง ทำให้เกิดการสื่อสารมากขึ้น (intermedia system) เพื่อให้เป็นช่องทางให้เกิด (establishing) คงไว้ (maintaining) และปรับหรือ (regulation) ปรากฏการณ์สื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ส่งจดหมาย คู่กับคนรัก หรือ ทำความรู้จักกับคนแปลกหน้า

5. เทคโนโลยีใหม่ ๆ จะทำให้เกิดการเก็บสะสมข้อมูลเอาไว้ใช้งานในอนาคต (stockpiles of information) เนื่องจากข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ จะถูกผลิตขึ้นมาอย่างมากมายและรวดเร็วจนใช้งานไม่ทัน การใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างระบบเก็บสะสมเพื่อใช้งานจึงเป็นแนวโน้มสำคัญ รูปแบบของการเก็บข้อมูลที่รู้จักกันดี คือ ฐานข้อมูล (data based) ซึ่งอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญ

6. เทคโนโลยีใหม่ ๆ จะทวีความนิยมขึ้นเรื่อย ๆ แทบทุกครัวเรือนในประเทศไทยมีวิทยุ โทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือ และ คอมพิวเตอร์ ซึ่งกำลังได้รับความนิยมและขยายตัวสู่ครัวเรือนอย่างรวดเร็ว กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ “ข้อมูลข่าวสารกำลังแพร่กระจายอย่างรวดเร็ว” เท่าเทียม และทั่วถึง โดยอาศัยเทคโนโลยีเป็นฐาน

7. เทคโนโลยีใหม่ ๆ จะสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์มากขึ้น เทคโนโลยีการสื่อสารและข้อมูลข่าวสารจะสร้างความชาญฉลาด (intelligent) ให้กับคอมพิวเตอร์ เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้คนทั่วโลกสามารถพูดคุย ติดต่อกันได้อย่างรวดเร็ว

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่า “เกมคอมพิวเตอร์” เป็นสื่อใหม่ (new media) ที่จัดอยู่ในประเภทของสื่อบันเทิง (entertainment media) เพราะเกมคอมพิวเตอร์นอกจากจะเป็นสื่อประเภทโต้ตอบได้ (interactive media) แล้ว ยังเป็นสื่อประเภทที่ใช้จอในการนำเสนอ (screen media) โดยอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นหลักในการทำงานและมีลักษณะของ “Convergence Media” คือ เป็นสื่อที่รวมเทคโนโลยี 3 ประเภท คือ คอมพิวเตอร์ ระบบโทรคมนาคม และ ระบบการสื่อสารแบบดิจิทัลไว้ด้วยกัน (“สังคมสารสนเทศ,” ออนไลน์, 2550) ซึ่งโบวเตอร์ และ กรูซิน (Bolter and Grusin, 2002, p. 224) ได้อธิบายความเป็นสื่อใหม่ (new media) ของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ว่า เกมคอมพิวเตอร์สามารถสร้างสัมผัสใหม่ให้กับผู้เล่นแตกต่างจากสื่อเดิม เนื่องจากคุณลักษณะ 3 ประการ คือ

1. Hypermediacy หมายถึง ผู้เล่นจะได้สัมผัสกับความหลากหลายของฉาก คำสั่ง ขั้นตอนการเล่น มุมมองภาพ แสง สี และ เสียง ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้เกมสามารถสื่อสารกับผู้เล่นได้หลายมิติและทำให้ได้สัมผัสถึงความมีชีวิตของเกมคอมพิวเตอร์

2. Transparent Immediacy หมายถึง การที่ผู้เล่นจะสามารถมีส่วนร่วมกับเกมได้มากขึ้น สัมผัสกับเกมได้อย่างใกล้ชิด (involvement) เป็นธรรมชาติ (natural) เช่น ทำให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจคล้อยตามไปกับเกม เหมือนเข้าไปมีชีวิตรอยู่ในเกม ไม่รู้สึกถึงหน้าจอที่วางกั้นอยู่

3. Remediation หมายถึง การที่สื่อใหม่ยังคงคุณสมบัติของสื่อเดิมอยู่ แต่จะมีคุณสมบัติใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นและทำให้สื่อใหม่นั้นแตกต่างไปจากสื่อเดิม ตัวอย่างเช่น เกมคอมพิวเตอร์สามารถจำลองรูปแบบการนำเสนอภาพมุมมอง การเล่าเรื่องราว และการเคลื่อนไหวของตัวละครมาจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ แต่ทำได้มากกว่าในเรื่องของความเป็นสามมิติ การจำลองแบบ (simulation) และการโต้ตอบกับผู้เล่น (interactivity)

นอกจากนี้ มาโนวิช (Manovich, 2002) ยังกล่าวถึงเกมคอมพิวเตอร์ในหนังสือชื่อ “The Language of New Media” ว่าเกมคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติของสื่อใหม่ (new media) ที่น่าสนใจ คือ

1. เกมคอมพิวเตอร์มีรหัสข้อมูลเป็นดิจิทัล (numerical representation) “คอมพิวเตอร์” มีความสามารถทางคณิตศาสตร์ในการประมวลผลข้อมูล ทำให้ผู้ใช้สามารถดัดแปลงข้อมูลต่าง ๆ ได้ (algorithmic manipulation) มีกระบวนการสร้าง การเก็บรักษา การสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูล มีการรับและการส่งข้อมูลเป็นรหัสดิจิทัล (digital code) ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ก็ผลิตขึ้นจากหลักการเช่นเดียวกัน

2. เกมคอมพิวเตอร์มีความเป็นอิสระของหน่วยข้อมูลที่สามารถดัดแปลงได้ (modularity) กล่าวคือ ข้อมูล เช่น ภาพ แสง สี เสียงและการเคลื่อนไหวที่ปรากฏในเกมคอมพิวเตอร์นับเป็นหน่วยย่อย (unit) หลาย ๆ หน่วยที่แยกออกจากกันได้ และสามารถนำมาประกอบสร้างเข้าด้วยกันเพื่อเป็นงานชิ้นใหม่ ๆ ที่แตกต่างกันออกไปได้อีกอย่างน้อยไม่ถ้วน เช่น การสร้างบ้านในเกม The Sims ที่ผู้เล่นสามารถเลือกเอาองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ประตู หน้าต่าง หลังคา กำแพง และ พื้นที่มีอยู่หลากหลายมาประกอบสร้างเป็นบ้านตามความต้องการของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งหน่วยย่อยต่าง ๆ มีความเป็นอิสระต่อกัน (independence) และสามารถดัดแปลงต่อ ๆ ไปได้

3. เกมคอมพิวเตอร์มีความเป็นอัตโนมัติเพราะเครื่องทำงานแทน (automation) คอมพิวเตอร์มีระบบคิด การให้เหตุผล การประมวลผลข้อมูลที่ก้าวหน้ามาก (artificial intelligence) เมื่อประกอบกับคุณสมบัติประการแรก คือ มีรหัสข้อมูลเป็นดิจิทัล (numerical representation) และความมีอิสระของหน่วยข้อมูล (modularity) ส่งผลให้การทำงานของคอมพิวเตอร์ทำงานได้เป็นอัตโนมัติ เช่น สามารถกำหนดบทบาทของตัวละครในเกม ทำให้

ตัวละครในเกมทำภารกิจต่าง ๆ ตามได้อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น ในเกม FIFA 2004 ตัวละครสามารถแสดงสีหน้า ท่าทาง และ อารมณ์ ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง โดยที่ผู้เล่นไม่ได้เป็นผู้ออกคำสั่ง เป็นต้น

4. เกมคอมพิวเตอร์สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาได้ตามความต้องการของผู้ใช้ (variability) เกมคอมพิวเตอร์เป็นตัวอย่างของสื่อใหม่ที่ถูกสร้างให้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาให้แตกต่างกันออกไปได้ไม่ตายตัว ทำให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นเฉพาะราย (individuality) เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมได้ตามความต้องการของตนเองมากขึ้น เช่น ผู้เล่นสามารถเลือกรูปร่างหน้าตา อายุ ความสามารถของตัวละครได้ ซึ่งการสร้างทางเลือกหลายๆทางให้กับผู้เล่นนี้ เป็นไปตามแนวความคิดของยุคหลังอุตสาหกรรม (postindustrial) ที่เน้นการสร้างผลิตภัณฑ์ตามความต้องการของผู้ใช้

5. การทำงานของคอมพิวเตอร์ส่งผลกระทบต่อกระบวนการสื่อสารของสื่อใหม่ (transcoding) แม้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสื่อใหม่จะทำหน้าที่ในฐานะสื่อบันเทิงได้เช่นเดียวกับสื่อเดิม (traditional media) แต่เนื่องจากเกมถูกผลิตขึ้นมาด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การเผยแพร่ข้อมูลและการเก็บรักษาข้อมูลจึงต้องอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นหลักในการทำงาน มีผลต่อกระบวนการสื่อสารระหว่างสื่อกับผู้ใช้ (human-computer interface) ตัวอย่างเช่น ในการเล่นเกม นอกจากผู้ใช้จะต้องมีความรู้และทักษะในการควบคุมและปฏิบัติการแล้ว ผู้ใช้ยังต้องเข้าใจความหมายของภาพกราฟิกต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ (graphical use interface) จึงจะเล่นเกมได้รู้เรื่อง

แนวความคิดเรื่องผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ (computer games' effect)

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ ได้มีผู้แสดงความคิดเห็นไว้ ดังนี้

นายแพทย์ยุทธนา อองอาจสกุลมัน แพทย์ผู้เชี่ยวชาญทางจิตเวช แผนกจิตเวชศาสตร์ โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ในนิตยสาร Win Magazine ฉบับเดือน พฤศจิกายน 2544 ถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็ก ไว้ว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีทั้งคุณและโทษ คือ

“สำหรับสุขภาพกาย” อาจจะมีประโยชน์ในแง่ที่ว่า ในการเล่นเกมต้องใช้สายตา และกล้ามเนื้อเพราะเด็กได้ฝึกการใช้สายตาประสานงานกับการใช้กล้ามเนื้อไปด้วยกัน แต่ก็มีโทษอยู่เช่นกันหากเด็กเล่นนานมากเกินไปหรือควบคุมการเล่น

ไม่ได้ ปัญหาปวดตา ปวดศีรษะจะพบบ่อย อาจมีอาการปวดหลังเพราะนั่งอยู่กับที่นานเกินไปและอาจทำให้เกิดโรคอ้วนเพราะขาดการออกกำลังกาย

“สำหรับสุขภาพจิต” อาจจะมีส่วนดีถ้าเด็กเล่นโดยที่สามารถควบคุมตนเองได้ คือ รู้จักเลือกเวลาที่เหมาะสมเพราะจะเป็นการคลายเครียดให้เด็กได้บ้าง แต่เมื่อใดที่เด็กควบคุมตัวเองไม่ได้หรือเล่นในเวลาไม่ควรเล่น เช่น เอาเวลาเรียนไปเล่นเกม เวลาทำการบ้านเอาไปเล่นจะมีผลทำให้เด็กขาดการควบคุมตัวเองที่เหมาะสม และอาจไม่มีโอกาสเรียนรู้ว่าการเข้าสังคมเป็นอย่างไร ขาดทักษะในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ไม่รู้จักการปรับตัวเข้ากับกติกาของสังคม แต่โดยทั่วไปปัญหาเรื่องเล่นเกมไม่ใช่ปัญหาหลัก ปัญหาหลักมักจะเป็นเรื่องสัมพันธ์ภาพในครอบครัวที่ทำให้เด็กหันไปติดเกมเด็กมีเวลาว่างมากไป ควบคุมตัวเองไม่ได้ บางคนมีปัญหาเรื่องขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง เมื่อในสังคมจริงเขาเป็นผู้แพ้จึงต้องหันไปเอาชนะในเกมซึ่งก็ทำได้และทำได้เร็วเสียด้วย

ส่วนประเด็นเรื่องการเล่นเกมนับกับความรุนแรงในเด็กยังมีข้อสรุปในการศึกษาเรื่องนี้ ไม่ชัดเจนนัก เพราะมีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้เด็กก้าวร้าว เช่น ตัวเด็กเอง อาจจะถูกก้าวร้าวมาตั้งแต่กำเนิด การเลี้ยงดู ฮอริโมน หรือโรคที่เด็กเป็นก็มีผลต่อความก้าวร้าว เราทราบแต่เด็กที่เล่นเกมแล้วก้าวร้าวมักจะเป็นเด็กที่มีแนวโน้มว่าจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวอยู่แล้ว

แต่สำหรับคำกล่าวที่เด็กพูดว่าเล่นเกมแล้วทำให้มีไหวพริบดีขึ้นจริงหรือไม่ น่าจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเกม que เด็กเลือกเล่น เช่น เกมบางอย่างที่ต้องมีการวางแผนล่วงหน้าจะทำให้เด็กได้พัฒนาไหวพริบ การตัดสินใจ แต่เกมที่มีเนื้อหาแต่การทำลายล้างคงจะไม่ฝึกอะไรให้กับเด็กนอกจากฝึกกล้ามเนื้อบ้างเล็กน้อย (ยุทธนา อาจสกุลม่น, 2544, น. 105-106)

สอดคล้องกันกับบริษัทศูนย์วิจัยกสิกรไทย (มติชน, 22 ตุลาคม 2538, น. 18) ที่ได้ทำการสำรวจและวิเคราะห์ถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่อาจมีต่อวัยรุ่นและสังคมไทยไว้ดังนี้

ในแง่ที่เป็นประโยชน์ จากการศึกษาพบว่า เกมคอมพิวเตอร์มีส่วนส่งเสริมวัยรุ่นในหลายลักษณะด้วยกัน หากรู้จักใช้อย่างพอเหมาะสมควรและถูกวิธี ซึ่งสามารถจำแนกประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ได้เป็น 7 ประการ ดังนี้

1. สร้างพื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์ในอนาคต เด็กที่มีความคุ้นเคยกับเกมคอมพิวเตอร์ จะมีความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์ อันเป็นประโยชน์ต่อการเรียนชั้นสูงหรือทำงานต่อไป

ประสบการณ์ในด้านนี้ถือเป็นประโยชน์ต่อตัวเด็กเป็นอย่างมาก เพราะจากพัฒนาการของโลก ทั้งในปัจจุบันและอนาคตส่งผลให้คอมพิวเตอร์กลายเป็นเครื่องใช้ที่จำเป็นมากยิ่งขึ้น ทั้งในการเรียนและการทำงาน ยิ่งไปกว่านั้นหากเกมที่เด็กเล่นมีความรู้สอดแทรกไปด้วยจะมีส่วนทำให้เด็กเหล่านี้มีพัฒนาการเรียนรู้ได้ดีกว่าเพื่อนที่ไม่มีโอกาสเล่นเกมจำพวกนี้

2. ฝึกสมาธิ เพื่อจะเล่นเกมให้ชนะเด็กจำเป็นต้องรวบรวมสมาธิในการเล่น ถือเป็น การฝึกสมาธิขั้นพื้นฐานที่สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ ของชีวิตด้วย เพราะคนที่สามารถ รวบรวมสมาธิได้อย่างรวดเร็วย่อมจะมีโอกาสประสบความสำเร็จในชีวิตได้มากกว่าและหากสังคม ประกอบด้วยบุคคลที่ประสบความสำเร็จในชีวิตเป็นจำนวนมากก็จะส่งผลให้สังคมมีคุณภาพและ สงบสุข

3. ฝึกความจำ เมื่อเด็กมีความสนุกสนานกับเกมที่เล่นและต้องการเล่นให้ดียิ่งขึ้นไป เด็กจำเป็นต้องจดจำวิธีการเล่นในครั้งแรก ๆ ไว้เพื่อพัฒนาการเล่นในคราวต่อไป ซึ่งจะช่วยให้เด็ก ฝึกฝนการใช้ความจำอันเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ต่อไป

4. ช่วยแก้เหงา ขณะนี้สังคมไทยแบ่งเป็นหน่วยย่อยครอบครัวประกอบไปด้วย พ่อ แม่ ลูก ไม่ได้ได้อยู่รวมกันเป็นครอบครัวขยายเหมือนสังคมในอดีต ลักษณะครอบครัวที่เปลี่ยนไป ประกอบกับความบีบรัดทางสังคมและเศรษฐกิจ ทำให้พ่อแม่ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน หารายได้มาจุนเจือครอบครัว จึงมีบ่อยครั้งที่ลูกถูกปล่อยให้อยู่ตามลำพัง เวลาเช่นนี้ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นเครื่องแก้เหงาให้กับเด็ก ๆ ทั้งยังช่วยให้เด็กไม่ต้องคิดฟุ้งซ่านว่าทำไมตัวเอง จึงถูกทอดทิ้งให้ว้าเหว่ ตามมาด้วยปัญหาทางจิตอีกมากมาย

5. ช่วยลดอุบัติเหตุ การที่ลูก ๆ มักถูกปล่อยให้อยู่บ้านดูแลกันเองหรืออยู่กับคนรับใช้ ที่ไม่ค่อยใส่ใจดูแลเด็กเท่าใดนัก โอกาสที่เด็กเล็กจะถูกเฉี่ยวชนจากยานพาหนะที่แล่นผ่านไปมา บริเวณที่อยู่อาศัยย่อมเป็นไปได้มาก หากเด็กไม่ออกไปเล่นชมนอกบ้านขณะที่พ่อแม่ไม่อยู่ แต่กลับเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกมในบ้าน จะช่วยลดการเกิดอุบัติเหตุเช่นนี้ไปได้มาก

6. ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายฟุ่มเฟือย เด็กวัยรุ่นที่รสนิยมชอบเกมคอมพิวเตอร์จะใช้จ่ายเงิน ที่ได้มาไปซื้อหาเกมใหม่ ๆ มาเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ ซึ่งค่าใช้จ่ายส่วนนี้นับว่าน้อยมาก หากเทียบกับการที่เด็กจะไปหมกมุ่นกับการเที่ยวตามสถานเริงรมย์ต่าง ๆ เช่น ผับ ดิสโก้เทค ถือเป็น การประหยัดค่าใช้จ่ายฟุ่มเฟือยได้อีกทางหนึ่ง อีกทั้งเป็นการป้องกันเด็กจากการมั่วสุม กับเพื่อนที่อาจพาไปหลงผิดจนอาจชักนำให้เสียอนาคตได้

7. ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว ถ้าพ่อแม่สามารถเล่นเกมกับลูกได้ และมีความเข้าใจในหลักจิตวิทยาพอสมควรจะรู้ว่า การได้เข้าไปร่วมเล่นเกมกับลูกจะเป็นจังหวะ

ที่ดีที่พ่อแม่จะเข้าไปถ่ายทอดความรักและความเข้าใจให้กับลูกได้ ความอบอุ่นและสายสัมพันธ์ที่ดี จะยิ่งแนบแน่นขึ้นเป็นการช่วยให้เยาวชนของชาติมีความอบอุ่นใจ

ในแง่ที่เป็นโทษ แม้เกมคอมพิวเตอร์จะมีคุณประโยชน์มากมาย แต่หากไม่รู้จักรู้จักให้เหมาะสมก็อาจทำให้เกิดโทษได้เช่นกัน โดยศูนย์วิจัยกสิกรไทยศึกษาพบว่า ในแง่ของผลกระทบ จากเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นภัยต่อวัยรุ่นนั้น สามารถจำแนกได้เป็น 7 ประการ ดังนี้

1. เสียตาเสียเพราะจ้องจอภาพนาน เด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะสายตาสั้นเร็ว และมากกว่าปกติ เนื่องจากการจ้องที่จอตติดต่อกันเป็นเวลานานทำให้ทรัพยากรบุคคลเสื่อมสภาพ ลงไป

2. เสื่อมสุขภาพ เด็กที่ติดเกมมากบางครั้งเล่นจนลืมรับประทานอาหารเช้า บางคนเล่นจนลืมเวลานอนเพราะอยากจะเอาชนะให้ได้ สุขภาพจะเสื่อมโทรมลง เจ็บป่วยได้ง่าย ถ้าปล่อยไว้เป็นเวลานานจะทำให้เติบโตเป็นแรงงานที่ด้อยคุณภาพ

3. เสียการเรียน เด็กจำนวนมากที่ไม่รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสมระหว่างการเรียนและการเล่นเนื่องจากเกมดึงดูดความสนใจการเรียนจากเด็กไป ทำให้เด็กไม่ใส่ใจการเรียนเท่าที่ควร และเมื่อมีเวลาว่างเด็กจะเล่นเกมไม่สนใจอ่านหนังสือ การเล่นเกมจึงมีส่วนให้ประชากรของชาติ ในอนาคตเป็นบุคคลด้อยการศึกษา

4. ความคิดคับแคบเพราะจำกัดแต่เรื่องเกม เด็กที่หมกมุ่นอยู่แต่เกมคอมพิวเตอร์ จะไม่มีจิตใจไปนึกถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ รอบตัว ขาดการสร้างเสริมความคิดวิเคราะห์ต่อปัญหาที่ แวดล้อมตนเองอยู่ อันเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของการเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพของสังคม การที่เด็กมีโลกทัศน์คับแคบจำกัดมุมมองเพียงเกมที่ตัวเองเล่นจะส่งผลให้เด็กเป็นผู้ใหญ่ที่ปรับตัว และยอมรับกระแสความเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันของโลกอนาคตได้ยาก ส่งผลให้เกิดปัญหา ต่อตนเองและการพัฒนาสังคมโดยรวม

5. ขาดการสมาคมและเข้าสังคม เด็กจำนวนมากไม่ถนัดในการเข้าสมาคมกับเพื่อน เป็นเด็กขี้อาย ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กจึงค้นพบว่ามีเกมคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องแก้เหงาและ สะดวกกว่าการต้องใช้ความพยายามคบหาสมาคมกับเด็กอื่น เมื่อฝึกเช่นนี้จนเป็นนิสัยจะทำให้ ขาดทักษะและยังไม่กล้าคบหาสมาคมกับเด็กอื่น ๆ ส่งผลให้เด็กเข้าสังคมไม่เป็นและประสบกับ ปัญหาในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. มีนิสัยก้าวร้าว เนื่องจากหลายเกมเหนียวนำไปเกิดอารมณ์รุนแรงในเด็ก การมี อารมณ์เช่นนี้อยู่ในจิตใจเป็นเวลานานจะทำให้เด็กมีนิสัยก้าวร้าวรุนแรงชอบแก้ปัญหาวงศ์พ้องด้วยกำลัง แทนการใช้สติปัญญาแก้ปัญหาอย่างละมุนละม่อม ถ้าเยาวชนไทยเป็นเช่นนี้มาก ๆ สังคมไทย

ในอนาคต อาจเป็นสังคมที่รุนแรงเต็มไปด้ด้วยความตึงเครียด สภาพจิตประสาทประชาชน ย่อมเลวร้ายลง ต้นทุนทางสาธารณสุขที่ใช้เยียวยาอาการเจ็บป่วยทางจิตของประชาชนจะเพิ่มขึ้น การพัฒนาทางสังคมและเศรษฐกิจก็จะถดถอยเป็นกำลัง

7. สร้างปัญหาครอบครัว หากพ่อแม่ไม่มีความสามารถที่จะเล่นกับลูกได้หรือขาดความเข้าใจทางจิตวิทยา คิดเพียงแต่ว่าเมื่อลูกเล่นเกมจะได้ไม่มีคนมากวนใจถือว่าหมดภาระแล้ว นับเป็นความคิดที่ผิด เนื่องจากการกระทำเช่นนี้ก่อให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยเมื่อครอบครัวขาดการพูดคุย ขาดความเข้าใจอันดีซึ่งกันและกัน เด็กจะกลายเป็นคนมีปัญหาและไม่มีคุณภาพ

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (social learning theory)

“ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม” (social learning theory) เป็นทฤษฎีที่พื้นฐานมาจากทฤษฎีทางจิตวิทยา ซึ่งมีความเชื่อว่า ความรู้ ทักษะ และ พฤติกรรมทั้งหมดของมนุษย์เป็นผลมาจาก “การเรียนรู้” และ “การเลียนแบบ” จากตัวแบบ (model) ที่มีอยู่รอบข้างมาเป็นพฤติกรรมของตน เช่น ลูก ๆ จะเรียนรู้ระบบความคิด ความเชื่อและการแสดงออกมาจากพ่อแม่ที่เป็นตัวแบบ หรือ การที่วัยรุ่นเลียนแบบการแต่งกายจากตัวแบบที่เป็นเพื่อนสนิท หรือ เลียนแบบภาษาแสดงมาจากกลุ่มเพื่อน นักศึกษาแพทย์ที่ฝึกการผ่าตัดจากอาจารย์แพทย์ จึงเห็นได้ว่าการเรียนรู้และการเลียนแบบที่เกิดขึ้นนั้น จะเป็นการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือเลวลงก็ได้

การเรียนรู้ จำแนกออกเป็น 2 ประเภทด้วยกัน คือ

1. การเรียนรู้แบบเป็นทางการ (formal learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการสอนภายในโรงเรียนหรือระบบการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เด็กได้เรียนรู้เรื่องแรงโน้มถ่วงของโลกจากการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรียนรู้วิธีการเขียนบทร้อยแก้ว ร้อยกรองจากการเรียนวิชาภาษาไทย เป็นต้น

2. การเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ (informal learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นโดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การเรียนรู้ผ่านสื่อ การเลียนแบบจากตัวแบบต่าง ๆ (Bandura, 1971, p. 324)

การเลียนแบบเป็นส่วนหนึ่งของเรียนรู้ เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น (observation learning) แล้วนำมาทดลองทำตามอย่าง จำแนกออกเป็น 2 ประเภทด้วยกัน คือ

1. Imitation เป็นการเลียนแบบจากภายนอก อยู่ในระดับของการเลียนแบบอย่างผิวเผินเนื่องจากการแสดงปฏิกิริยาท่าทางออกมาอย่างตรง ๆ (direct mechanical response of behavior) เช่น แต่งตัวเหมือนดาราดาราภาพยนตร์ ทำสีผมเหมือนนักร้อง

2. Identification เป็นการเลียนแบบทางจิตใจ โดยผู้เลียนแบบมีความต้องการทางจิตใจที่จะเป็นเหมือนตัวต้นแบบ จึงเลือกเอาคุณลักษณะบางประการของตัวต้นแบบมาเป็นของตน เช่น อยากประสบความสำเร็จต้องอดทน เป็นภรรยาที่ดีต้องไม่มีปากเสียง (กาญจนา แก้วเทพ, 2543, น. 187-189)

ในวันหนึ่ง ๆ มนุษย์จะสามารถเรียนรู้ในเรื่องราวต่าง ๆ และพฤติกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมากมายและเมื่อมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดเข้ามากระทบและกระตุ้นให้ตอบสนอง มนุษย์ก็จะเลือกวิธีการในการตอบสนองจากหลาย ๆ วิธีที่ได้เรียนรู้มา การที่มนุษย์จะเลือกหรือไม่เลือกกระทำอะไรเพื่อตอบสนองจะขึ้นอยู่กับ “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและเงื่อนไขของกรรม” และ “การสังเกตจากตัวแบบ” โดยสังเกตว่าตัวแบบทำอะไรและได้รับผลอย่างไร เมื่อสังเกตแล้วมนุษย์ก็จะเกิดความคิดและตัดสินใจว่าตนสามารถทำพฤติกรรมใดได้บ้าง พฤติกรรมใดที่ให้ผลดีกับตนมากกว่า และในวันข้างหน้ามนุษย์ก็จะระลึกแบบแผนพฤติกรรมออกมากระทำได้ เช่น ตั้งใจเรียนแล้วได้คะแนนสูง แต่ถ้าลอกข้อสอบจะถูกปรับตกทุกวิชา แสดงพฤติกรรมต่อยศดี ตั้งตัวเป็นหัวใจจะได้รับการยอมรับจากเพื่อน แต่ก็อาจจะถูกตำรวจจับ เป็นต้น

ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าสื่อมวลชนได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์และเข้ามามีบทบาทสำคัญในการขยายขอบเขตแห่งการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการและเป็นต้นแบบให้กับบุคคลมากขึ้น โดยที่ผู้รับสารไม่ต้องเข้าไปเสี่ยงหรือสัมผัสกับประสบการณ์นั้น ๆ ด้วยตนเองก็สามารถมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ และความ เป็นไปในโลกได้ ยกตัวอย่างเช่น ไม่จำเป็นต้องเดินทางไปประเทศสหรัฐอเมริกาแต่ก็สามารถรู้จักประวัติความเป็นมาของสถานที่สำคัญต่าง ๆ จากการอ่านหนังสือนิตยสาร ไม่จำเป็นต้องทดลองเสพยาเสพติดด้วยตัวเอง แต่ก็รู้ว่า เป็นสิ่งที่ไม่ดีทำลายสุขภาพและระบบประสาทจากการชมภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ อย่างไรก็ตามก็ตามอิทธิพลของสถาบันสื่อมวลชนในฐานะของตัวแบบและตัวเสริมแรงจะมีมากหรือน้อยก็ต่อเมื่อได้ทำงานหรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับสถาบันทางสังคมอื่น ๆ อันได้แก่ สถาบันครอบครัว (family) สถาบันการศึกษาหรือโรงเรียน (school) และ กลุ่มเพื่อน (peer group)

แบนดูรา (Bandura, 1971, p. 326) ได้รวบรวมการเรียนรู้ทางสังคมที่เกิดขึ้นจากสื่อมวลชนไว้ 3 รูปแบบ คือ

1. Observation Learning เป็นการที่ผู้รับสื่อได้เรียนรู้ถึงแบบแผนพฤติกรรมต่าง ๆ ในรูปแบบใหม่จากการเสนอของสื่อ เช่น เรียนรู้วิธีการแต่งกายให้ทันสมัย เรียนรู้วิธีการดูแลรักษาสุขภาพตนเองจากกนิตยสาร เรียนรู้ว่ามีเทคโนโลยีใหม่ ๆ เกิดขึ้นจากหนังสือพิมพ์และรายการข่าว

2. Inhibitory Effects การที่ผู้รับสื่อเห็นตัวตนแบบที่กระทำคามผิดได้รับการลงโทษ ก็จะช่วยลดแรงจูงใจของผู้ที่ต้องการจะเลียนแบบให้น้อยลง เช่น การที่สื่อมวลชนนำเสนอข่าวของผู้ที่เสียชีวิตจากการเมาแล้วขับซ้ำ ๆ ติดต่อกัน ทำให้จำนวนผู้ขับซ้ำที่ดื่มสุราในขณะที่ขับรถน้อยลง

3. Disinhibitory Effects การที่ให้รางวัลเมื่อตัวตนแบบได้แสดงพฤติกรรมที่สังคมห้ามปราม ก็อาจทำให้ผู้ชมเลียนแบบพฤติกรรมที่สวนกระแสสังคมให้มากขึ้น เช่น การให้นางเอกในละครสวมบทบาทเป็นผู้หญิงปากกล้า ไม่เกรงกลัวใคร อาจทำให้วัยรุ่นเกิดความเข้าใจผิดว่าเป็นพฤติกรรมที่เก๋กาจ จนเกิดการนำไปปฏิบัติตามในที่สุด

จากทฤษฎีที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่าประสบการณ์ที่ถูกถ่ายทอดผ่านเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ (mediate experience) จัดเป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและมีส่วนในการกำหนดการพัฒนาของวัยรุ่นในบางระดับอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ในการวิจัยครั้งนี้จึงจะพิจารณาว่ารูปแบบเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ซึ่งมีการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและเงื่อนไขของกรรมแตกต่างกันทั้งสามประเภท ระหว่างเกมจำลองสถานการณ์ (simulation) เกมวางแผน (strategy) และ เกมกีฬา (sport) สามารถสร้างการเรียนรู้ทางสังคมให้กับวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร และวัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะยึดเอาแนวความคิดต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นแรงจูงใจหรือปรับใช้ในชีวิตจริงหรือไม่ โดยมีทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเป็นกรอบในการวิเคราะห์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่อง “เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: ศึกษากรณีเกม The Sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA สามารถจำแนกตามเนื้อหาที่ศึกษาวิเคราะห์ได้สองลักษณะคือ

1. งานวิจัยที่มุ่งศึกษาถึงอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์
2. งานวิจัยที่มุ่งศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

งานวิจัยที่มุ่งศึกษาถึงอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์

สุบรามานยาม และ กรีนฟิลด์ (Subramanyam and Greenfield, 1994) ทำการวิจัยเชิงทดลองกับกลุ่มตัวอย่างอายุ 10-11 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์กับความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ (spatial skill) ของผู้เล่น กำหนดให้กลุ่มทดลองเล่นเกมที่สร้างขึ้นเอง คือ เกม Marble Madness ซึ่งผู้เล่นจะต้องคอยหลบหลีกเครื่องกีดขวางระหว่างการทำคะแนนด้วยการนำหินอ่อนสีเดียวกันไปเรียงต่อกัน ส่วนอีกกลุ่มกำหนดให้เล่นเกม Conjecture มีลักษณะคล้ายกับ เกม Marble Madness ทุกประการแต่ไม่มีเครื่องกีดขวาง โดยให้กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมครั้งละ 45 นาที รวมเวลาที่ใช้ในการทดลองทั้งสิ้น 2 ชั่วโมง 15 นาที ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองที่เล่นเกม Marble Madness ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถทางมิติสัมพันธ์เพิ่มขึ้น โดยเด็กชายมีส่วนของคะแนนที่เพิ่มขึ้นสูงกว่าเด็กหญิงเล็กน้อย ส่วนกลุ่มที่เล่นเกม Conjecture ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบเท่าเดิม

โอ คอนนอร์ และ เมอร์ฟี (O'Connor and Murphy, 1997) ทำการวิจัยเรื่อง “Remediation Reading Problems of Children with Language and/or Reading Based Learning Disabilities through Acoustically Modified Speech (Computer assisted instruction)” โดยนำเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเสียงและคำมาทดลองใช้กับเด็กที่มีปัญหาเรื่องการจำคำศัพท์ ความเข้าใจ และการอ่านออกเสียง เพื่อวัดผลเปรียบเทียบผลระหว่างก่อนและหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เด็กมีพัฒนาการทางภาษาอย่างเห็นได้ชัด ทั้งทางด้านการรับรู้และการแสดงออก รวมทั้งระดับการจดจำคำศัพท์และความเข้าใจจากการอ่านก็มีเพิ่มขึ้นอีกด้วย

เดอकिनส์ และ บาร์เบอร์ (Durkin and Barber, 2002) ทำการศึกษาถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์กับพัฒนาการวัยรุ่น (Relationship between Game Play and Adolescent Development) พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่นในทางบวก กล่าวคือ วัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะมีสุขภาพจิตดี มีความมั่นคงทางอารมณ์ สามารถรับรู้ถึงความต้องการของตนเอง มีความมั่นใจ และ มีความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนดีกว่าวัยรุ่นที่ไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มทางสังคม เช่น ทำให้วัยรุ่นมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็น การแนะนำวิธีการเล่นและเคล็ดลับการเล่น รวมไปถึงการจับกลุ่มกันเพื่อเล่นเกม

บริษัทเพียวอินเตอร์เนตแอนด์อเมริกันไลฟ์โปรเจกส์ (“Gaming Technology and Entertainment among College Students,” Online, 2003) ทำการสำรวจพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียน นักศึกษาจำนวน 1,162 คน ทั่วประเทศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเห็นสอดคล้องกันว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกันทำให้เวลาอยู่กับเพื่อนมากขึ้น ร้อยละ 65 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เวลาอยู่ร่วมกันของครอบครัวลดลง และ ร้อยละ 40 รู้สึกเห็นด้วยหรือเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างตนและเพื่อน ๆ ให้กระชับแน่นแฟ้นมากขึ้น นอกจากนี้ผลการศึกษายังพบว่า เกมคอมพิวเตอร์ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในทุก ๆ กิจกรรมประจำวันของวัยรุ่น เช่น การเล่นเกมเพื่อรอชั่วโมงเรียน เล่นเกมหลังเลิกเรียน เล่นเกมร่วมกันเมื่อไปเที่ยวบ้านเพื่อน เล่นเกมบนโทรศัพท์มือถือ เล่นเกมเพื่อฆ่าเวลา ในขณะที่เพื่อนยังติดธุระอยู่ เป็นต้น

จี (Gee, 2003) ทำการศึกษาเอกสารเพื่อวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเล่น เกมคอมพิวเตอร์กับการเรียนรู้ จากการศึกษาพบว่า เกมคอมพิวเตอร์เชิงพาณิชย์ที่แพร่หลายอยู่ทั่วไป (commercial computer game) มีศักยภาพในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และสามารถขยายกรอบแห่งประสบการณ์ของผู้เล่นได้เช่นเดียวกันกับระบบการศึกษาภายในโรงเรียนและมหาวิทยาลัย ซึ่งจีวิเคราะห์ว่าเป็นเพราะรูปแบบของการเล่นเกมทุกชนิด บังคับให้ผู้เล่นต้องเรียนรู้ถึงกฎ กติกา เงื่อนไขต่าง ๆ ใช้สติปัญญาคิดวิเคราะห์ปัญหาและทดลองเล่นเกมซ้ำแล้วซ้ำอีกจนกว่าจะเกิดทักษะ ความชำนาญ ซึ่งเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเหมาะสม ด้วยเหตุนี้ผู้ที่ชอบเล่นเกมส่วนใหญ่จึงเป็นมีอุปนิสัยแบบสนใจใฝ่รู้ ตลอดจนเป็นผู้มีประสบการณ์และความรู้รอบตัวสูง ยกตัวอย่างเช่น การศึกษาของประเทศเยอรมันที่พบว่าวัยรุ่นที่เล่นเกม Sims City 200 จะมีความรู้ ความเข้าใจ ด้านการวางผังเมือง การวางระบบสาธารณูปโภค การควบคุมมลพิษ การวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจของเมือง หลักสูตรศาสตร์ ตลอดจนมีระบบการคิดและการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพมากกว่าเด็กที่เรียนรู้เรื่องดังกล่าวจากระบบการเรียนการสอนของโรงเรียน

กรีน และ แบฟแลร์ (Green and Bavelier, 2003) ทำการวิจัยเชิงทดลองกับกลุ่มตัวอย่างอายุ 18-25 ปี เพื่อศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์กับการมองเห็น กำหนดให้กลุ่มทดลองเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมการต่อสู้ (action game) หรือ เกมยานยิงบุคคลที่หนึ่ง (first person shooting) อย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง และอย่างน้อย 4 วันต่อสัปดาห์ เป็นเวลานาน 6 เดือน ส่วนกลุ่มควบคุมห้ามมิให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภทในช่วงเวลาดังกล่าว ผลการศึกษาพบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยพัฒนาทักษะทางการมองเห็นของ

กลุ่มทดลองให้ดีขึ้น เช่น ทำให้ผู้เล่นสามารถกรอกสายตาไปมาระหว่างวัตถุต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ทำให้กล้ามเนื้อสายตามีความทนทานต่อความเมื่อยล้ามากขึ้น ทำให้ผู้เล่นสามารถมองเห็นและจดจำองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพที่มองเห็นโดยรวมได้ดีขึ้น

กระทรวงศึกษาธิการประเทศอังกฤษ ศึกษาพบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยฝึกทักษะในการคิดอย่างมีเหตุผลให้กับผู้เล่น หลังจากได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเยาวชนอายุ 7-16 ปี จำนวน 740 คน พบว่า เกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ในการศึกษาเป็นอย่างมาก คือ ช่วยให้เยาวชนพัฒนาทักษะในการสื่อสารกับผู้อื่น เพิ่มขีดความสามารถในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ การวางแผน ยุทธศาสตร์ การคิดแบบมีตรรกะ รวมทั้งทักษะในการคิดคำนวณ การสะกดคำ และการอ่านที่ดีขึ้นมาก ขณะนี้กระทรวงศึกษาธิการของอังกฤษกำลังพิจารณาว่าจะบรรจุเกมคอมพิวเตอร์ไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนหรือไม่ (“เกมคอมพิวเตอร์กับวงการศึกษาระดับอังกฤษ,” ออนไลน์, 2004)

รพีพร มณีพงษ์ (2533) ทำการวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่น เกมวิดีโอกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กรุงเทพมหานคร” โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ พบว่า การเล่นเกมวิดีโอเกมมีองค์ประกอบทั้งส่งเสริมการเรียนรู้และการเรียนตกต่ำลง โดยการเล่นเกมที่ได้ทำที่บ้านหรือทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้น เรียบร้อยแล้วหรือเล่นเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในเชิงบวก ส่วนการเล่นตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า การเล่นเกมก่อนสอบ มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมในเชิงลบ ซึ่งรพีพรได้ตั้งข้อสังเกตว่า ในการอธิบายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังคงมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อผลการเรียน เช่น สมรรถภาพทางสมอง ความถนัดทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการแก้ปัญหา แรงจูงใจในการเรียนและทัศนคติต่อวิชาที่ศึกษา เป็นต้น

วิภา อุดมฉันทน์ (2536) ทำการสำรวจถึงทัศนคติของผู้ใหญ่และเด็กที่มีต่อวิดีโอเกม เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากประเทศญี่ปุ่น จากการศึกษาพบว่า แม่เด็กไทยจะเริ่มเล่นวิดีโอเกมช้ากว่าและใช้เวลาในการเล่นต่อครั้งน้อยกว่าเด็กญี่ปุ่น แต่เด็กไทยกลับมีทัศนคติที่ดีต่อวิดีโอเกมในอัตราที่สูงกว่า กล่าวคือ เด็กไทยจะเริ่มเล่นวิดีโอเกมครั้งแรกเมื่ออายุประมาณ 10 ขวบ และใช้เวลาโดยเฉลี่ยครั้งละประมาณครึ่งถึงหนึ่งชั่วโมง ส่วนเด็กญี่ปุ่นจะเริ่มเล่นวิดีโอเกมตอนอายุประมาณ 4 ขวบและใช้เวลาโดยเฉลี่ยต่อครั้งหนึ่งถึงสองชั่วโมง สำหรับความคิดเห็นของผู้ปกครอง ผู้ปกครองทั้งชาวไทยและชาวญี่ปุ่นต่างเห็นพ้องตรงกันว่าค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมของเด็กไม่เป็นภาระ และ ผู้ปกครองเคยตั้งกฎเกณฑ์การเล่นให้กับเด็กคือให้เล่นแต่ในช่วงวันหยุด

หรือเล่นเฉพาะเวลาที่กำหนดให้ โดยผู้ปกครองมากกว่าครึ่งมีความเห็นสอดคล้องกันว่า การเล่นเกมทำให้การเรียนของลูกตกต่ำลง

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2538) ทำการศึกษาความคิดเห็นของบิดามารดาของบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร 5 โรงเรียน คือ โรงเรียนเซนต์จอห์น สามัญชาย โรงเรียนเซนต์คาเบรียล โรงเรียนทวีธาภิเศก โรงเรียนวัดสระเกษและโรงเรียนไตรมิตร วิทยาลัยเกี่ยวกับพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตรและผลกระทบของการเล่นเกมต่อการเปิดรับสื่อมวลชน จากผลของการตอบแบบสอบถามพบว่า บุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมมาเป็นเวลา 4-6 ปี โดยเล่นประมาณ 1-2 วัน ต่อสัปดาห์ และใช้เวลาครั้งละ 1-2 ชั่วโมง ต่อวัน โดยส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมที่มีเนื้อหาประเภทบู้หรือแอ็คชั่น และแม้จะมีเครื่องเล่นเกมอยู่แล้ว แต่บุตรของกลุ่มตัวอย่างก็ยังออกไปเล่นเกมที่ร้านหรือบ้านเพื่อน แม้ผู้ปกครองส่วนใหญ่เคยจำกัดเวลาในการเล่นวิดีโอเกมของบุตร แต่ไม่มีส่วนในการเลือกเล่นเกมให้บุตรเล่น และกลุ่มตัวอย่างกว่าครึ่งไม่เคยร่วมเล่นเกมกับบุตร อย่างไรก็ตามพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้พฤติกรรมการเล่นเกมของบุตรในระดับที่สูง สำหรับประเด็นเรื่องพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากการเปิดรับสื่อ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดว่าการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมมีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกของบุตรอยู่บ้างไม่มากนัก และการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมไม่มีผลหรือมีผลน้อยมากต่อพฤติกรรมการเรียนของบุตร เพราะแม้จะเปิดรับสื่อวิดีโอเกมแต่บุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ก็ยังมีความสนใจในการเรียนในระดับสูง

อาภรณ์ ปิยะเวช (2538) ศึกษาถึงผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษาในเขตพระนครว่าเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ เกมกด และ วิดีโอเกม มีส่วนในการปิดกั้นการรับสารของกลุ่มตัวอย่างจากสื่อมวลชนและมีผลกระทบต่อการรับฟังการสื่อสารของผู้อื่นหรือไม่และมีผลกระทบต่อวัจนสาร อวัจนสารหรือทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 315 คน มากน้อยเพียงไร จากการวิจัยพบว่า เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มิได้ปิดกั้นการรับสารของกลุ่มตัวอย่างกับการสื่อสารมวลชนอันได้แก่ วิทยู โทรทัศน์ และ หนังสือพิมพ์ และมีได้มีผลกระทบต่อการรับฟังการสื่อสารของผู้อื่นโดยกลุ่มตัวอย่างยังมีการสนทนากับผู้อื่นและเพิ่มการพูดคุยมากขึ้นกว่าแต่ก่อน รวมทั้งมีความพอใจที่จะพูดคุยเรื่องสนุกสนาน อย่างไรก็ตามกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่าเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มีผลกระทบต่ออวัจนสาร อารมณ์และทัศนคติของกลุ่มตัวอย่าง คือ ทำให้เป็นคนชอบความรุนแรง

สุชาดา สัจจสันถวไมตรี (2542) ทำการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาถึงทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกม สุชาดาพบว่าเนื้อหาของวิดีโอเกมที่แพร่หลายอยู่ในสังคมไทยในปัจจุบันมีอยู่ 2 ลักษณะคือ ลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมแล้วยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากวิดีโอเกมที่เยาวชนส่วนใหญ่ นิยมเล่นนั้นเป็นเกมที่มีเนื้อห่าวร้าย รุนแรงและไม่สร้างสรรค์อย่างชัดเจน ในทางจิตวิทยาเนื้อหาของวิดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อผู้เล่นทั้งในทางบวกและในทางลบ โดยเกมที่มีลักษณะสร้างสรรค์จะอยู่ในประเภทของเกมกีฬาหรือฝึกเกมสมองเสริมความรู้ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกในการฝึกทักษะต่าง ๆ ให้กับผู้เล่น เช่น เทคนิคการเล่นกีฬา ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ฝึกให้มีความพยายาม มีความสุขุม รอบคอบ ส่วนเกมที่มีเนื้อหาประเภทการต่อสู้ การผจญภัยหรือเกมยิงจะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านลบ ในการซึมซับความรุนแรงก้าวร้าวเป็นส่วนใหญ่

งานวิจัยที่มุ่งศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

พัทยา เพชรธานินท์ (2541) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายและเพศหญิงในสัดส่วนใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 52 และ ร้อยละ 48 ตามลำดับ ส่วนใหญ่อายุ 18-21 ปี และมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี เพศชายส่วนใหญ่จะเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแสดงบทบาท (role playing game) และเกมวางแผน (strategy game) บ่อยครั้งมากที่สุด ส่วนเพศหญิงเลือกเล่นเกมประเภทจำลองสถานการณ์ (simulation) โดยมีเหตุผลในการใช้บริการคือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนการทำงาน เพื่อฝึกการใช้มือและสายตา ต้องการทำกิจกรรมแก้เหงา และเพื่อเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ตามลำดับ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอย่างมากกับความสนุกสนานเพลิดเพลินความตื่นเต้นระทึกใจ ความแปลกใหม่ การออกแบบเครื่องเล่นที่ทันสมัยสวยงาม การได้เรียนรู้เทคโนโลยี การได้เพิ่มความคิดสร้างสรรค์ การได้ฝึกสมองและทักษะ การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียนการทำงาน และการได้พูดคุยกับผู้อื่นที่เล่นเกมเช่นกัน ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับปานกลางต่อการได้เล่นพนันกับเพื่อน การได้ออกนอกบ้านและการได้หลีกเลี่ยงเสียงบ่นหรือเสียงทะเลาะกันของผู้ใหญ่ โดยกลุ่มผู้ใช้บริการเป็น

เพศหญิงและเพศชายในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน และมีลักษณะการใช้บริการแบบนาน ๆ ครั้งคือ ประมาณ 2-3 สัปดาห์ ต่อครั้ง ครั้งละประมาณ 16-30 นาที

อุไร จักษ์ตรีมงคล (2546) ทำการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และความคิดเห็นของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 และปีที่ 2 ของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ จำนวน 989 คน เกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า

1. จากนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 989 คน มีผู้ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ถึง 814 คน คิดเป็นร้อยละ 82.3 ลักษณะของเกมที่นักศึกษาใช้เล่นส่วนใหญ่คือเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต รองลงมาคือเกมจากเครื่องเล่นวีดีโอเกม เช่น เครื่อง PlayStation ส่วนประเภทของเกมที่ใช้เล่นกันมากที่สุดสองอันดับแรกคือเกมแข่งรถ (racing) และ เกมประเภทลับสมอง (puzzles) สำหรับสถานที่ที่นักศึกษาใช้เล่นเกมส่วนใหญ่ก็คือบ้านหรือที่พักอาศัย ไม่นิยมที่จะเล่นเกมกับเพื่อนครั้งละหลาย ๆ คน ส่วนใหญ่มักเล่นคนเดียวหรือเล่นกับเพื่อน 2-4 คน เท่านั้น ช่วงเวลาที่นักศึกษาใช้ในการเล่นเกมก็คือช่วงหลังเลิกเรียนและในเวลาว่างหรือก่อนนอน สำหรับเวลาที่ใช้เล่นเกมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) นักศึกษาส่วนใหญ่มักจะเล่นเกมวันละ 1-2 ชั่วโมง หรือไม่เล่นเลย หากเป็นวันหยุดจะใช้เวลาเล่นเกมวันละ 1-2 ชั่วโมง เป็นส่วนมาก แต่ถ้าเป็นช่วงปิดเทอมนักศึกษาจะใช้เวลาเล่นเกมเพิ่มขึ้นเป็น 3-4 ชั่วโมงต่อวัน

2. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้สึกเห็นด้วยกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ในด้านการเรียนและสุขภาพ แต่ไม่ค่อยเห็นด้วยว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะทำให้เกิดผลกระทบด้านอารมณ์และสังคม นอกจากนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่ยังเห็นด้วยว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้มีค่าใช้จ่ายสูงขึ้นและทำให้เวลาและกิจกรรมที่ทำร่วมกับครอบครัวน้อยลง

3. นักศึกษาที่เล่นเกมและนักศึกษาที่ไม่ได้เล่นมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบในด้านการเรียน อารมณ์ สังคมและด้านความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแตกต่างกัน โดยผู้ที่ไม่ได้เล่นเกมมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่าผู้ที่เล่นเกม ส่วนผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ในด้านสุขภาพและด้านค่าใช้จ่าย ทั้งสองกลุ่มมีความเห็นไม่แตกต่างกัน

4. จำนวนชั่วโมงหรือระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อผู้เล่นเกมในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยพบว่าผู้ที่เล่นเกมมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน จะได้รับผลกระทบในด้านการเรียน อารมณ์ สังคม ผลกระทบด้านสุขภาพ ค่าใช้จ่ายและผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวมากกว่าผู้ที่ใช้เวลาเล่นเกมน้อยกว่านั้น

หากนำงานวิจัยทั้งหมดเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดมาพิจารณาจะพบว่า งานวิจัยที่ศึกษาถึงอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย เป็นการศึกษาวิจัยที่มุ่งศึกษาถึงผลด้านลบเกือบทั้งสิ้นและยังไม่มีงานวิจัยชิ้นใดที่ให้ความสนใจต่อการศึกษาด้านเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะที่อาจจะเป็นสื่อหรือเครื่องมือที่สร้างสรรค์ ทั้งนี้จากแนวคิดเรื่องพัฒนาการวัยรุ่น (adolescent development) แนวคิดเรื่องผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ (computer games' effect) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (social learning theory) รวมถึงผลการวิจัยของต่างประเทศที่แสดงให้เห็นถึงประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาว่าเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่นได้หรือไม่ อย่างไร เพื่อสะท้อนภาพของเกมคอมพิวเตอร์ในอีกแง่มุมหนึ่งให้เป็นที่ประจักษ์ และเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ชัดเจนต่อไป