

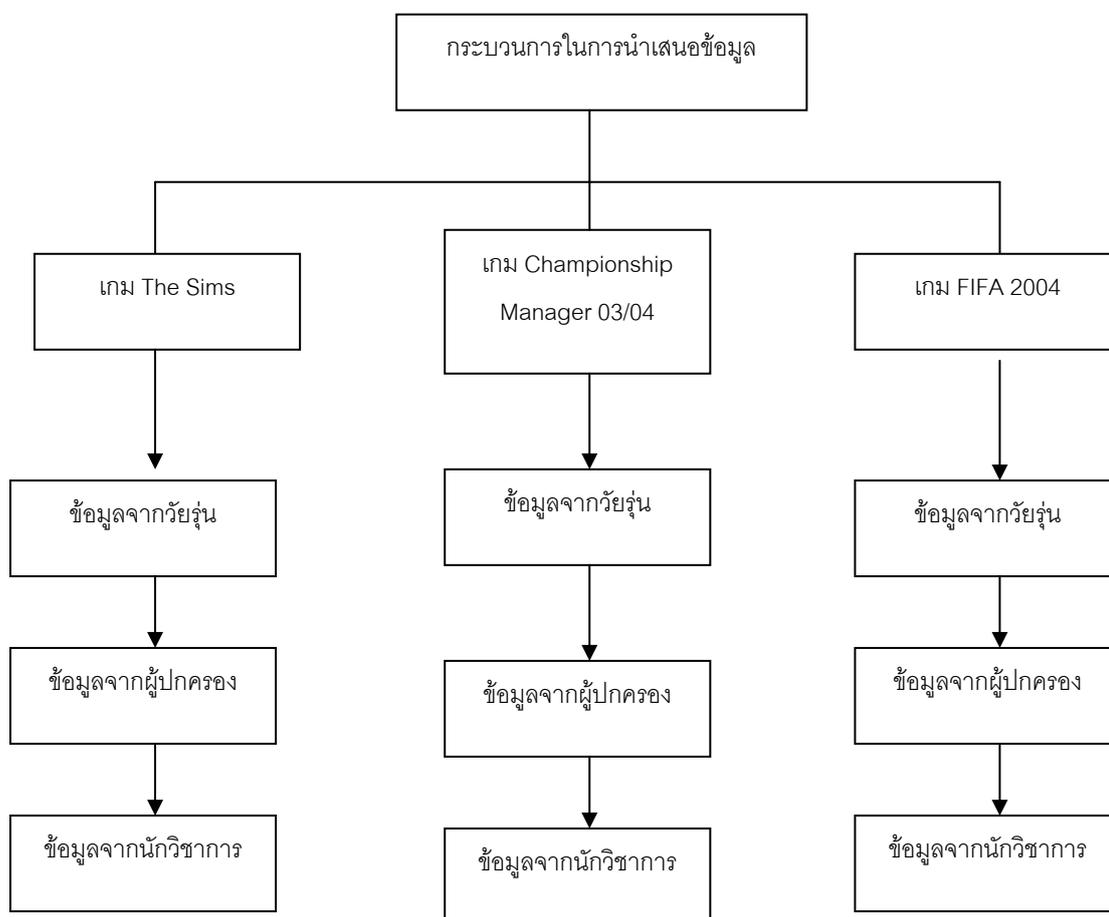
บทที่ 5

ผลการศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ ต่อเกมเชิงสร้างสรรค์

เนื่องจากความจริงทางสังคมไม่ใช่ความจริงเพียงหนึ่งเดียว แต่จะมีความหลากหลาย (multiple) และเป็นอัตวิสัย (subjective) ขึ้นอยู่กับความรู้ ความคิด ความเชื่อ อารมณ์ความรู้สึก และประสบการณ์ของบุคคลที่เคยได้รับเกี่ยวกับสภาพการณ์นั้น ๆ การวิจัยเรื่อง “เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: ศึกษากรณีเกม The Sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA” จึงมุ่งศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มคนซึ่งได้รับผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ทั้งทางตรงและทางอ้อมสามฝ่ายด้วยกัน ได้แก่ วัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ เพื่อตรวจสอบว่าเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร

สำหรับในบทนี้จะเป็นการนำเสนอข้อมูลในเชิงลึกโดยใช้แนวความคิดเกี่ยวกับพัฒนาการวัยรุ่น (adolescence) แนวความคิดเกี่ยวกับทัศนคติ (attitude) แนวความคิดเรื่องสื่อใหม่ (new media) แนวความคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ (computer games' effect) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (social learning theory) และ งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นกรอบในการศึกษา โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group discussion) กับวัยรุ่น การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth Interview) กับผู้ปกครอง และนักวิชาการ มีผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informants) รวมทั้งสิ้น 63 คน ซึ่งกระบวนการนำเสนอข้อมูลสามารถแสดงได้ดังแผนภาพที่ 5.1 ต่อไปนี้

แผนภาพที่ 5.1
แสดงกระบวนการในการนำเสนอข้อมูล



จากแผนภาพที่ 5.1 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการในการนำเสนอข้อมูล ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 ส่วน ดังนี้

1. ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเกม The Sims จำแนกการนำเสนอข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน คือ

1.1 ความคิดเห็นของกลุ่มวัยรุ่นต่อเกม The Sims ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ประเด็นหลัก คือ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมในภาพรวม ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางอารมณ์วัยรุ่น

1.2 ความคิดเห็นของกลุ่มผู้ปกครองต่อเกม The Sims ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ประเด็นหลัก คือ การสนับสนุนและการรับรู้พฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางอารมณ์วัยรุ่น

1.3 ความคิดเห็นของกลุ่มนักวิชาการต่อเกม The Sims ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ประเด็นหลัก คือ ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางอารมณ์วัยรุ่น

2. ประเด็นที่เกี่ยวกับเกม Championship Manager 03/04 จำแนกการนำเสนอข้อมูล ออกเป็น 3 ส่วน คือ

2.1 ความคิดเห็นของกลุ่มวัยรุ่นต่อเกม Championship Manager 03/04 ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ประเด็นหลัก คือ พฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทาง สติปัญญาของวัยรุ่น และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์วัยรุ่น

2.2 ความคิดเห็นของกลุ่มผู้ปกครองต่อเกม Championship Manager 03/04 ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ประเด็นหลัก คือ การสนับสนุนและ การรับรู้พฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกม คอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของ เกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์วัยรุ่น

2.3 ความคิดเห็นของกลุ่มนักวิชาการต่อเกม Championship Manager 03/04 ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ประเด็นหลัก คือ ความคิดเห็นเกี่ยวกับ ประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทาง อารมณ์วัยรุ่น

3. ประเด็นที่เกี่ยวกับเกม FIFA 2004 จำแนกการนำเสนอข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน คือ

3.1 ความคิดเห็นของกลุ่มวัยรุ่นต่อเกม FIFA 2004 ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ประเด็นหลัก คือ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์วัยรุ่น

3.2 ความคิดเห็นของกลุ่มผู้ปกครองต่อเกม FIFA 2004 ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ประเด็นหลัก คือ การสนับสนุนและการรับรู้พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์วัยรุ่น

3.3 ความคิดเห็นของกลุ่มนักวิชาการต่อเกม FIFA 2004 ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ประเด็นหลัก คือ ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์วัยรุ่น

ประเด็นที่เกี่ยวกับเกม The Sims

ข้อมูลจากวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims

“วัยรุ่น” ในส่วนของเกม The Sims นี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview) จากนักเรียนหญิงโรงเรียนราชินีอายุ 13-15 ปี ที่เล่นเกม The Sims ต่อเนื่องเป็นประจำมาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 เดือน จำนวนทั้งสิ้น 10 คน ซึ่งการวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลจะเรียงลำดับดังต่อไปนี้ 1) พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ 4) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

สำหรับการศึกษาในประเด็นนี้ผู้วิจัยได้จำแนกการศึกษาเป็น 2 ส่วน คือ ภูมิหลังเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นการนี้ศึกษา เพื่อตรวจสอบว่าโดยภาพรวมแล้ววัยรุ่นมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไร

1.1 ภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 5.1

แสดงสภาพภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นซึ่งเล่นเกม The Sims

ลำดับที่	วิธีการ ได้มา	บุคคลที่มี ส่วนร่วม ในการซื้อ	บุคคลที่มี อิทธิพลต่อ การซื้อ	ความถี่ใน การซื้อ	ประเภท เกม ที่ชอบเล่น	สถานที่ เล่นเกม	รูปแบบ การเล่นเกม
1.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อน	3-4 เดือน/ 1 โปรแกรม	จำลอง สถานการณ์	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
2.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อน	3-4 เดือน/ 1 โปรแกรม	จำลอง สถานการณ์	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
3.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อน	3-4 เดือน/ 1 โปรแกรม	จำลอง สถานการณ์	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
4.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อน	3-4 เดือน/ 1 โปรแกรม	จำลอง สถานการณ์	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
5.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อน	3-4 เดือน/ 1 โปรแกรม	จำลอง สถานการณ์	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
6.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อน	3-4 เดือน/ 1 โปรแกรม	จำลอง สถานการณ์	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
7.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อน	3-4 เดือน/ 1 โปรแกรม	จำลอง สถานการณ์	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
8.	ซื้อ	ไปคนเดียว	เพื่อน	เดือนละ 1 โปรแกรม	จำลอง สถานการณ์	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
9.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อน	3-4 เดือน/ 1 โปรแกรม	จำลอง สถานการณ์	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
10.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อน	3-4 เดือน/ 1 โปรแกรม	จำลอง สถานการณ์	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มวัยรุ่นหญิงที่เล่นเกม The Sims จำนวน 10 คน

จากการสอบถามถึงภูมิหลังเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง 7 ใน 10 คน เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกเมื่ออายุประมาณ 4 – 5 ปี โดยเริ่มต้นจากเกมง่าย ๆ ที่แถมมากับโปรแกรม Window โปรแกรมเกมเพื่อการศึกษา และการใช้โปรแกรม Paint blush เล่นวาดรูประบายสี ต่อมาจึงพัฒนาไปสู่การเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ ทั้งเกมกด วิดีโอเกม และ เกมคอมพิวเตอร์

การได้มาของเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างทุกคนจะใช้วิธีการซื้อเป็นหลัก ไม่นิยมการอัดสำเนา (write) การขอยืม หรือ การแลกเปลี่ยนเกมกันกับเพื่อน โดยกลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลว่า โปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันหาซื้อง่าย ราคาไม่แพง แม้แต่ตลาดนัดใกล้บ้านก็มีขาย กลุ่มตัวอย่าง 9 ใน 10 คน ไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์กับผู้ปกครองเกือบทุกครั้ง มีความถี่ของการซื้อเกมโดยเฉลี่ยประมาณ 3-4 เดือน ต่อหนึ่งโปรแกรม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้อธิบายเหตุผลการไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์กับผู้ปกครองว่า การเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ ร่วมกันกับผู้ปกครองทำให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกปลอดภัยและอบอุ่นใจมากกว่า การเดินทางไปคนเดียวหรือการเดินทางไปกับเพื่อน อีกทั้งยังเป็นความเคยชินอย่างหนึ่งจะต้องทำกิจกรรมนอกบ้านต่าง ๆ ร่วมกันกับผู้ปกครองเสมอ ส่วนกลุ่มตัวอย่างอีก 1 คน ที่เหลือมีพฤติกรรมการซื้อที่แตกต่างออกไป คือ ชอบไปเลือกซื้อเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวและซื้อเกมโดยเฉลี่ยเดือนละ 1 โปรแกรม โดยกลุ่มตัวอย่างจะขออนุญาตผู้ปกครองก่อนการไปเลือกซื้อเสมอ

สำหรับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบและซื้อบ่อยครั้งมากที่สุด กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน ตอบตรงกันว่า ชื่นชอบเกมประเภทจำลองสถานการณ์ชีวิต หรือ Life Simulation มากที่สุด โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างให้เหตุผลไปในทิศทางเดียวกันว่า ชอบที่เกมจำลองสถานการณ์ชีวิตมีความสนุกสนาน สมจริง สามารถเล่นได้เรื่อย ๆ ไม่เครียด เป็นเกมที่เล่นได้ไม่มีวันจบ ได้ฝึกสมอง ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และได้ฝึกการใช้เหตุผลในการเล่น ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด ได้แก่ “กลุ่มเพื่อน” โดยให้เหตุผลว่า เกมที่เพื่อนแนะนำมักสนุกและเล่นได้ยาวนาน ทำให้คุ้มค่างบเงินที่เสียไป นอกจากนี้ การเล่นเกมเดียวกันยังมีแรงดีในการสังคมกับเพื่อน คือ ทำให้มีเรื่องคุย และ ไม่ล้าหลัง

สำหรับสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดตอบว่า ได้แก่ ที่บ้าน เนื่องจากสะดวก ปลอดภัย มีความเป็นส่วนตัวสูง อีกทั้งผู้ปกครองจะได้ไม่ต้องคอยเป็นห่วงหรือวิตกกังวลเหมือนกับการออกไปเล่นเกมตามร้าน ซึ่งผู้ปกครองมักจะตักเตือนกลุ่มตัวอย่างอยู่เสมอถึงภัยอันตรายที่อาจจะแอบแฝงมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การผสมยาเสพติดในน้ำให้ดื่ม การถูกรีดไถ การพนัน เป็นต้น

รูปแบบการเล่นเกมที่กลุ่มตัวอย่างชอบมากที่สุด เกือบทั้งหมดชอบการเล่น เกมคอมพิวเตอร์คนเดียว (9 คน) มีเพียงหนึ่งคนเท่านั้นที่ตอบว่าชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกับ กับพี่สาว

1.2 พฤติกรรมการเล่นเกม The Sims

ตารางที่ 5.2

แสดงพฤติกรรมการเล่นเกม The Sims ของวัยรุ่น

ลำดับที่	ประสพ การณ์	ความถี่ใน การเล่น/ สัปดาห์	ระยะเวลาการเล่น		ช่วงเวลาการเล่น	
			เวลาการเล่น/ ครั้ง	เวลาการเล่น นานที่สุด	วันธรรมดา	วันหยุด
1.	4 ปี	แล้วแต่โอกาส	ครั้งละ 3 - 4 ชม.	4 ชม.	ช่วงเย็น - ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
2.	4 ปี	2 - 3 วัน	ครั้งละ 1 - 2 ชม.	6 ชม.	ช่วงเย็น - ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
3.	4 ปี	แล้วแต่โอกาส	ครั้งละ 3 - 4 ชม.	5 ชม.	ช่วงเย็น - ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
4.	4 ปี	2 - 3 วัน	ครั้งละ 3 - 4 ชม.	4 ชม.	ช่วงเย็น - ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
5.	4 ปี	2 - 3 วัน	ครั้งละ 4 - 5 ชม.	12 ชม.	ช่วงเย็น - ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
6.	4 ปี	2 - 3 วัน	ครั้งละ 1 - 2 ชม.	4 ชม.	ช่วงเย็น - ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
7.	4 ปี	แล้วแต่โอกาส	ครั้งละ 3 - 4 ชม.	6 ชม.	ช่วงเย็น- ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
8.	4 ปี	2 - 3 วัน	ครั้งละ 5 - 6 ชม.	17 ชม.	ช่วงเย็น- ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
9.	4 ปี	4 - 6 วัน	ครั้งละ 1-2 ชม.	4 ชม.	ช่วงเย็น - ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
10.	4 ปี	4 - 6 วัน	ครั้งละ 3 - 4 ชม.	11 ชม.	ช่วงเย็น - ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มวัยรุ่นหญิงที่เล่นเกม The Sims จำนวน 10 คน

จากการสัมภาษณ์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน มีประสบการณ์ในการเล่น เกม The Sims อย่างต่อเนื่องและเป็นประจำมานานกว่า 4 ปี รวมทั้งคิดว่าจะเล่นต่อไปในอนาคต โดยกลุ่มตัวอย่าง 8 ใน 10 คน ระบุว่า จะเล่นเกม The Sims ต่อไป โดยเล่นเป็นเกมหลัก (เกมหลัก หมายถึง เกมที่กลุ่มตัวอย่างคิดว่าจะนำมาเล่นบ่อยครั้งมากที่สุด และให้เวลากับการเล่นมากที่สุด) ส่วนกลุ่มตัวอย่างอีก 2 คน แสดงความเห็นคิดเห็นว่า จะเล่นยังคงเกม The Sims ต่อไป แต่จะเล่น สลับไปกับเกมอื่น ๆ

สำหรับความถี่ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน เล่น เกม The Sims ประมาณ 2-3 วัน ต่อสัปดาห์ กลุ่มตัวอย่าง 3 คน มีความถี่ในการเล่นไม่แน่นอน คือเล่นเมื่อมีโอกาส และ กลุ่มตัวอย่าง 2 คน เล่นเกมประมาณ 4-6 วันต่อสัปดาห์ ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกม The Sims ประมาณ 3-4 ชั่วโมงต่อครั้ง (5 คน) เล่นเกมครั้งละประมาณ 1-2 ชั่วโมง 2 คน และ เล่นเกมครั้งละประมาณ 4-5 ชั่วโมง/ 5-6 ชั่วโมง อย่างละ 1 คน เมื่อถามถึงสาเหตุที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (7 ใน 10 คน) มักจะใช้เวลา เล่นเกมครั้งละนาน ๆ คือ ตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไป ส่วนใหญ่ตอบว่า เมื่อเล่นเกมแล้วจะติด ไม่อยากเลิก รู้สึกเพลิดเพลินจนลืมเวลาจนราวกับว่าเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว

ช่วงเวลาที่เล่นเกม The Sims ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) กลุ่มตัวอย่าง ทุกคนให้ข้อมูลสอดคล้องกันว่า โดยมากจะเล่นเกมในช่วงเย็น หลังรับประทานอาหารเย็น หรือ ก่อนนอน และจะเล่นเกมก็ต่อเมื่อทำการบ้านเสร็จเรียบร้อยแล้วเท่านั้น ส่วนการเล่นในวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ กลุ่มตัวอย่างจะเล่นเกมเมื่อมีโอกาสและมีเวลาว่าง เช่น หลังจากทำการบ้าน หลังจากทำงานบ้านที่ผู้ปกครองมอบหมายเสร็จ หรือ ไม่มีรายการโทรทัศน์ที่น่าสนใจ อย่างไรก็ตาม พบว่า พฤติกรรมในการเล่นของเกมของกลุ่มตัวอย่างอาจเปลี่ยนแปลงไปบ้าง ตามเหมาะสม เช่น หากเป็นช่วงใกล้สอบ มีกิจกรรม มีการบ้านหรือรายงานที่ต้องส่งเป็นจำนวนมาก กลุ่มตัวอย่างก็จะเล่นเกม The Sims ให้น้อยลง แต่ถ้าหากเป็นช่วงเพิ่งเปิดภาคเรียน ปิดเทอม หรือมีเวลาว่างมาก ๆ ก็จะใช้เวลาในการเล่นมากขึ้น

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ในภาพรวม

จากการสอบถามเบื้องต้นเพื่อวัดความเข้าใจและความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิด จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน มีความเข้าใจและสามารถอธิบายถึง ผลดี-ผลเสียอันเกิดขึ้นจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี โดยกลุ่มตัวอย่างได้ร่วมกัน แสดงความคิดเห็นว่า ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่น คือ ทำให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้อารมณ์ดี หายเครียด เป็นการฝึกไหวพริบ ฝึกแก้ปัญหา

ทำให้ก้าวทันโลก ทำให้มีเรื่องคุยกับเพื่อนได้ และในกรณีที่มิบุคคลในครอบครัวมาเล่นเกมด้วยกัน หรือเล่นเกมเดียวกันก็จะทำให้ความสัมพันธ์วัยรุ่นกับบุคคลนั้น ๆ มีความสนิทสนมแนบแน่นกันมากขึ้น ส่วนโทษของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในทัศนะของกลุ่มตัวอย่าง คือ การเล่นเกมมาก ๆ อาจทำให้สายตาเสีย ทำให้โดนดุ เกิดอาการติด ทำให้ไม่อยากเล่นเกมก่อนทำการบ้าน และอาจทำให้บางคนคิดหมกมุ่นเกี่ยวกับเรื่องเกมมากเกินไป

สำหรับปัจจัยที่จะทำให้การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นมีประโยชน์หรือโทษนั้น กลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมด (8 ใน 10 คน) เห็นสอดคล้องกันว่า ขึ้นอยู่กับ “ผู้เล่นเป็นสำคัญ” โดยกล่าวว่า หากผู้เล่นรู้จักคิดตามไปในขณะที่เล่น รู้จักแยกแยะระหว่างเรื่องราวในเกมกับโลก ความจริงให้ออก ไม่ยึดติดอยู่กับเกมมากเกินไป ควบคุมเวลาการเล่นให้เหมาะสม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็จะไม่ก่อให้เกิดปัญหา อย่างไรก็ตามมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 คน มีความคิดเห็นในประเด็นนี้แตกต่างออกไปว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่ยังไม่มีภูมิคุ้มกันด้านสื่อเพียงพอ จึงอาจจะถูกชักจูงได้ง่าย ผลของการเล่นจึงต้องขึ้นอยู่กับ “เนื้อหาของสาระของเกมที่เล่นเป็นสำคัญ” กล่าวคือ หากวัยรุ่นเลือกเล่นเกมที่ฝึกสมองหรือต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ก็ย่อมจะได้รับผลในทางที่สร้างสรรค์ แต่ถ้าหากเลือกเล่นเกมที่เนื้อหารุนแรงที่มีการฆ่าฟัน วัยรุ่นก็ย่อมจะซึมซับเอาความก้าวร้าว ซึ่งเป็นผลทางลบเข้าไปโดยไม่รู้ตัว

ส่วนผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างโดยตรงนั้น กลุ่มตัวอย่าง 9 จาก 10 คน ตอบตรงกันว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีแต่ประโยชน์ ไม่มีโทษเพราะกลุ่มตัวอย่างสามารถควบคุมการใช้เวลาการเล่นของตนเองได้ ส่วนอีก 1 คน ที่เหลือ กล่าวว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ แต่ก็มีความเสี่ยงที่ทำให้ขาดสมาธิในการเรียน

3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

จากการสอบถามถึงความคิดเห็นที่มีต่อเนื้อหาของเกม The Sims ในภาพรวม กลุ่มตัวอย่างทุกคน เห็นตรงกันว่า เกมนี้สร้างได้ดี มีลักษณะเฉพาะตัว มีรายละเอียดของเกมมาก จำลองชีวิตและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้คล้ายจริง เล่นก็ไม่ยากจนเกินไปนัก เหมาะทั้งกับเด็ก วัยรุ่นและผู้ใหญ่ ในด้านประโยชน์หรือโทษจากการเล่นเกม ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างระบุว่าเกมนี้มีประโยชน์ คือ ให้ทั้งสาระและบันเทิง ทำให้มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ฝึกความรับผิดชอบ ช่วยฝึกสมอง ส่วนโทษจากการเล่นเกม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่า ไม่น่าจะมีโทษใด ๆ จากเนื้อหาเกมของเกมนี้

เมื่อพิจารณาในประเด็นเกี่ยวกับการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ จากการศึกษาพบว่า การใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ภายในเกมเป็นสิ่งที่ต่อเนื่องกัน โดยเนื้อหาในส่วนของการเล่นสร้างบ้านและตกแต่งบ้านมีส่วนเสริมสร้างจินตนาการให้กับกลุ่มตัวอย่างในแง่ที่ว่า จะเลือกเอาวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผสมผสาน ดัดแปลง ออกแบบและประกอบสร้างเป็นบ้านเรือนในลักษณะต่าง ๆ ให้มีความสวยงามน่าอยู่ได้อย่างไร ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่าง 8 ใน 10 คน ได้ให้ข้อมูลว่า ในขณะที่เล่นจะรู้สึกราวกับเป็นสถาปนิกหรือมัณฑนากรที่กำลังออกแบบหรือตกแต่งบ้านของตนเอง ที่เมื่อสร้างเสร็จแล้วจะเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจกับผลงานทุกชิ้นที่ได้ลงมือสร้างขึ้นทุกครั้ง ยิ่งฝึกหัดฝีมือในการเล่นบ่อยครั้งเท่าไรก็จะมี ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการมากขึ้นเท่านั้น สังเกตได้จากบ้านที่สร้างในระยะแรก ๆ จะไม่ค่อยสวยงาม ไม่ถูกสุขลักษณะมากนัก บางครั้งก็นีกรูปแบบการเล่น (การวางแบบแปลน การจัดตกแต่งบ้าน) ไม่ออก ต้องคอยทำตามตัวอย่างในหนังสือคู่มือ นิตยสารตกแต่งบ้าน รวมถึงลอกเลียนมาจากบ้านในชีวิตจริงของกลุ่มตัวอย่างเอง แต่พอเล่นไปได้สักระยะหนึ่งก็จะค่อย ๆ ทำได้ดีขึ้น จนพัฒนาไปถึงขั้นที่สามารถออกแบบบ้านและตกแต่งห้องได้สวยงาม แปลกใหม่ มีการคิดคำนวณถึงความสมดุลโดยรวมของบ้านได้ถูกต้องตรงตามเงื่อนไขที่เกมกำหนด¹ ได้จาก จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ตลอดจนจะรู้จักดัดแปลง พลิกแพลงวิธีการเล่น หรือ รู้จักใส่ลูกเล่นต่าง ๆ เข้าไปเพื่อเพิ่มสีสันและทำให้การเล่นเกมนี้อาจมีความสนุกมากขึ้น เช่น การดัดแปลงเครื่องมือที่มีไว้สำหรับการสร้างบ้าน ไปสร้างเป็นโรงเรียน โรงแรม สถานออกกำลังกาย (4 คน) หรือ การนำแบบบ้านหรือห้องนอนจริง ๆ ไปจำลองในเกม เพื่อทดลองจัดตกแต่งและ เคลื่อนย้ายสิ่งของต่าง ๆ หากได้ผลดีก็จะทำการปรับแต่งตามนั้น (5 คน) เป็นต้น

นอกจากจะได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างบ้าน ตกแต่งบ้านแล้ว กลุ่มตัวอย่างยังระบุว่า รู้สึกสนุกกับการที่ได้จินตนาการกำหนดเป้าหมายและออกแบบชีวิตให้กับตัวละครได้อย่างอิสระ เพราะแต่ละคนก็จะมีเป้าหมายหรือความต้องการในการเล่นที่แตกต่างกัน เช่น บางคนสร้างเรื่องราวโดยให้ความสำคัญกับความรัก การสร้างครอบครัวที่อบอุ่น

¹โปรแกรมจะทำการประเมินความสมดุลโดยรวมของบ้าน โดยการคิดค่าเฉลี่ยแบบถ่วงน้ำหนักจากขนาดของบ้าน จำนวนห้องต่อจำนวนประชากรในบ้าน ความเพียงพอของแสงสว่าง ความสะอาด ความสะดวกในการใช้งาน การจัดแบ่งประโยชน์ใช้สอยจากพื้นที่ ความสวยงามและความกลมกลืนของบ้าน ความกลมกลืนระหว่างเครื่องใช้ต่าง ๆ กับห้อง จากนั้นจึงแสดงผลออกมาในรูปแบบของคะแนนพื้นที่ที่สามารถคิดจัดวางแปลนบ้าน

บางคนให้ความสำคัญไปที่ความพร้อมทางวัตถุ เช่น เงิน บ้าน รถ ข้าวของเครื่องใช้ หรือ บางคนให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพของตัวละครให้มีอาชีพการงานที่ดีมีความสามารถ

แต่ไม่ว่าจะมีเป้าหมายของการเล่นเป็นแบบใด กลุ่มตัวอย่างมองว่า ต่างก็ต้องใช้ สติปัญญาความคิดในการวางแผน เพื่อจัดสรรส่วนการดำเนินชีวิตภายในเกมให้ดีเหมือนกับชีวิตจริงทั้งสิ้น คือ ต้องคิดคำนวณให้ครอบคลุมถึงสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างรอบด้าน มีการเตรียมพร้อมป้องกันไม่ให้เกิดปัญหา วิเคราะห์ซึ่งใจถึงผลดี-ผลเสียระหว่างทางเลือกต่าง ๆ รวมถึงประเมินว่า อาจจะทำให้เกิดเหตุการณ์เช่นใดตามมา แล้วตัดสินใจเลือกใช้วิธีที่ดีที่สุด จึงจะไปสู่เป้าหมายที่ตั้งใจไว้ได้สำเร็จ ยกตัวอย่างเช่น หากไม่อยากถูกยึดทรัพย์ก็ต้องวางแผนการซื้อและใช้เงินอย่างรัดกุม ดูความคุ้มค่าของสินค้า อย่าเปลืองใช้เงินเกินตัว เมื่อได้เงินมาจะต้องกันไว้เป็นเงินเก็บส่วนหนึ่ง เมื่อเกิดเหตุการณ์ฉุกเฉินที่ไม่คาดคิด ทำให้มีรายจ่ายมากเป็นพิเศษ หากไม่อยากให้เกิดเหตุร้าย เช่น ไฟไหม้ ขโมยขึ้นบ้านก็ต้องติดเครื่องมือดับเพลิงหรือสัญญาณกันขโมยป้องกันเอาไว้ล่วงหน้า หากอยากให้ตัวละครมีการพัฒนา ทั้งหน้าที่การงาน ความสามารถและคุณภาพชีวิต ต้องรู้จักวางแผน-กำหนดตารางเวลาให้กับสมดุล ระหว่างกิจกรรมที่ต้องทำกิจกรรมที่ต้องทำอยากทำและการพักผ่อน กล่าวคือ ต้องกำหนดตารางเวลาหลักไว้สำหรับกิจวัตรประจำวัน ซึ่งเงื่อนไขของเกมบังคับให้ต้องกระทำเสียก่อน เช่น การรับประทานอาหาร การออกไปทำงาน การเข้าสังคม จากนั้นจึงค่อยวางแผนกิจกรรมยามว่างของตัวละคร โดยดูว่ามีเวลาว่างช่วงใดมีเวลามากน้อยเพียงไร สามารถทำกิจกรรมอะไรได้บ้างในช่วงนั้น หากมีกิจกรรมเร่งด่วนต้องกระทำก่อน (พลังเป็นสีแดง) หรือถ้าไม่มีก็อาจจะใช้เวลาว่างไปในการพัฒนาทักษะของตัวละครให้สอดคล้องไปกับสถานการณ์และเป้าหมายที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ซึ่งกลุ่มตัวอย่างบางคนอาจถนัดใช้ไหวพริบ คิดและตัดสินใจปรับเปลี่ยนกิจกรรมวางแผนระยะสั้นเป็นรายวัน หรือบางคนอาจจะมีการวางแผนการพัฒนาตัวละครในระยะยาวก็ได้

เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นต่อไปว่า ได้เรียนรู้สิ่งใดจากเนื้อหาของเกม The Sims บ้างนั้น ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่า เนื้อหาของเกม The Sims เต็มไปด้วยความรู้และประโยชน์มากมายที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง กล่าวคือ หากเล่นเป็นภาคภาษาอังกฤษก็จะได้คำศัพท์ที่เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตประจำวันและคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ได้เรียนรู้หลักการออกแบบที่ดี สอนให้ผู้เล่นมีความรอบคอบ ไม่ประมาท ฝึกความช่างสังเกต สอนให้มุ่งมั่นหมั่นพัฒนาตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น รวมถึงต่อหน้าที่การงาน เน้นย้ำให้เห็นคุณค่าความสำคัญของครอบครัวและเพื่อนบ้าน ฝึกความคิดในการวางแผนการแก้ไขปัญหา สอนให้เผชิญหน้ากับปัญหา สอนเรื่องการจัดแบ่งเวลาให้เหมาะสม

สอนให้รู้จักการควบคุมค่าใช้จ่ายและประโยชน์ของการอดออม โดยกลุ่มตัวอย่างคิดว่าอาจจะนำเรื่องของการหมั่นพัฒนาตนเองการจัดแบ่งเวลาและความอดทนรอบคอบไม่ประมาทจากการเล่นเกมไปใช้ แต่จะไม่มุ่งมั่นที่จะต้องได้ทุกอย่างที่ปรารถนาเหมือนกับการเล่นเกม เพราะในชีวิตจริงควบคุมสถานการณ์ได้ยากกว่า

ในแง่ของประโยชน์จากเนื้อหาเกมต่อทักษะความจำและสมาธิ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเห็นสอดคล้องกันว่า เนื้อหาของเกมอาจจะช่วยฝึกฝนและพัฒนาทักษะทางการจำของผู้เล่นได้บ้างบางส่วน เนื่องจากในขณะที่เล่นผู้เล่นจะต้องจดจำคำศัพท์และเงื่อนไขของเกมต่าง ๆ เช่น ตารางการดำเนินชีวิตประจำวันของตัวละคร คุณสมบัติ ลักษณะนิสัยของตัวละคร อัตราเงินเดือน ซึ่งจากการสนทนากลุ่ม พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่สามารถจดจำและหยิบยกนำเอารายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ของเกมมาพูดคุยหรือเล่าต่อ ๆ กันเป็นเรื่องราวได้ด้วย

อย่างไรก็ดี กลุ่มตัวอย่างไม่คิดว่าการเล่นเกมนี้จะช่วยพัฒนาทักษะหรือส่งเสริมในเรื่องของสมาธิ โดยให้เหตุผลว่า ในขณะที่เล่นเกมกลุ่มตัวอย่างสามารถทำกิจกรรมอื่น ๆ ไปโดยไม่ต้องตั้งใจหรือจดจ่อกับการเล่นมากนักเช่น ทำการบ้าน ดูโทรทัศน์ คุยโทรศัพท์ เลี้ยงน้อง

4. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

ด้านผลกระทบจากเกม The Sims ต่อจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกของกลุ่มตัวอย่างในระหว่างการเล่น ส่วนใหญ่ระบุว่า ในขณะที่เล่นจะมีหลากหลายอารมณ์สลับกันไป ทั้งสนุกสนาน ทำทนาย ตื่นเต้น เสียใจ สงสาร เศร้า ตามแต่สถานการณ์ชีวิตของตัวละคร โดยให้เหตุผลเพิ่มเติมว่า การที่ตัวละครมีรูปร่างลักษณะ อุปนิสัยเฉพาะตัว มีการแสดงออกปฏิกิริยาต่าง ๆ ที่คล้ายคลึงกับมนุษย์ มีการแสดงความรู้สึกให้กลุ่มตัวอย่างทราบว่าตัวละครชอบหรือไม่ชอบอะไร เช่น ปรบมือ กระโดดโลดเต้นเมื่อดีใจ หรือ ร้องไห้เมื่อเศร้าใจ มีผลทำให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกสงสาร และผูกพันกับตัวละครเป็นพิเศษ อยากเล่นให้มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีที่สุด ไม่อยากสร้างรูปแบบการเล่นหรือสร้างเรื่องราวภายในเกมให้มีปัญหา เพราะนอกจากที่กลุ่มตัวอย่างจะรู้สึกผูกพันกับตัวละครหลักแล้ว (ตัวละครที่กลุ่มตัวอย่างสมมติว่าเป็นตัวเอง) ยังรู้สึกเหมือนว่าตัวละครอื่น ๆ เป็นเหมือนเพื่อนหรือครอบครัวของกลุ่มตัวอย่างจริง ๆ ด้วย แตกต่างไปจากเนื้อหาของเกมอื่น ๆ ที่ตัวละครในลำดับรองมักจะถูกมองข้ามหรือถูกสร้างมาเพียงเพื่อเป็นตัวประกอบเพื่อให้ผู้เล่นทำลาย - ฆ่าทิ้ง (7 คน)

ส่วนประเด็นที่ว่าเมื่อการเล่นไม่ได้ตั้งใจ ไม่ประสบความสำเร็จหรือต้องเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคจะมีผลทำให้วัยรุ่นเกิดอารมณ์ความรู้สึกทางลบ (เช่น โกรธ ผิดหวัง ท้อแท้

เบื่อน่าย) อย่างไรหรือไม่ นั่น กลุ่มตัวอย่าง 7 จาก 10 คน กล่าวคล้ายคลึงกันว่า ช่วงแรก ๆ ที่มีอุปสรรคหรือเหตุการณ์ไม่คาดฝันเกิดขึ้นในระหว่างการเล่น เช่น ไฟไหม้ ขโมยขึ้นบ้าน หรือออกคำสั่งแล้วตัวละครไม่ยอมทำตามก็จะรู้สึกเบื่อหรือหงุดหงิดนิดหน่อย แต่พอนาน ๆ ไปก็จะเริ่มชิน จะใจเย็นมากขึ้น เพราะรู้ว่าถึงเครียด หงุดหงิดหรือโกรธไปรกรรมไปก็แก้ไขอะไรไม่ได้ บางทีก็กลับรู้สึกขบขันตัวเองที่มักจะเล่นผิดพลาดซ้ำ ๆ กันในเรื่องเดิม และบางทีก็จะรู้สึกขบขันไปกับความตื้อรั้นของตัวละครมากกว่าจะอารมณ์เสีย ส่วนกลุ่มตัวอย่างอีก 3 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างไม่เคยมีความรู้สึกด้านลบใด ๆ จากการเล่นเกมนี้ ส่วนวิธีการระบายออกเมื่อเจอปัญหาอุปสรรคหรือเล่นเกมไม่ได้ตั้งใจ กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน ให้ข้อมูลตรงกันว่า ส่วนใหญ่จะเล่นต่อไปเฉย ๆ ไม่ทำอะไร บางครั้งก็ปั่นกับตัวเองบ้าง เล่าให้คนในครอบครัวฟังบ้างหรือโทรศัพท์ไปบ่นให้เพื่อนฟังบ้างแล้วค่อยกลับไปแก้ไขการเล่นใหม่

สำหรับคำถามที่ว่า “หากมีผู้ปกครองหรือคนในครอบครัวมาขัดจังหวะการเล่น เช่น เข้ามาชวนพูดคุย บอกให้ไปอาบน้ำ ทานข้าว หรือ บอกให้หยุดเล่นเกมตัวอย่างจะรู้สึกหงุดหงิดหรือขัดใจหรือไม่” กลุ่มตัวอย่าง 7 ใน 10 คน แสดงความคิดเห็นว่า ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่กำลังเผชิญหน้าอยู่ในเกม ถ้าเหตุการณ์กำลังคับขันก็อาจจะหงุดหงิดนิดหน่อย แต่ถ้าอยู่ในเหตุการณ์ทั่วไปก็จะรู้สึกเฉย ๆ ส่วนอีก 3 คนที่เหลือ ระบุว่า ไม่เคยรู้สึกหงุดหงิด โกรธ หรือ โมโหเมื่อถูกขัดจังหวะอย่างใดและจะรีบวางมือจากเกมทันทีเพื่อไปทำกิจกรรมตามที่ผู้ปกครองสั่ง (3 คน) จากข้อมูลข้างต้นจึงแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการทำให้ตนเองมีจิตใจแจ่มใส เป็นสุข มีความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์ทั้งดีและไม่ดีได้อย่างเหมาะสมกับบุคคล รู้จักหามุมมองที่ดีในเรื่องที่ไม่พอใจมากกว่าจะปล่อยให้มีอิทธิพลทางลบกับตน อันเป็นลักษณะของผู้ที่มีความสามารถในการจัดการกับอารมณ์

ส่วนประโยชน์ของเกม The Sims ต่อการสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดแสดงความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า เกม The Sims ก่อให้เกิดแรงจูงใจทางบวก เพราะเมื่อกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมเสร็จแล้วจะรู้สึกอารมณ์ดี หายเครียด รู้สึกสนุกสนาน กระปรี้กระเปร่า รวมทั้งรู้สึกอยากพูดคุยมากขึ้นทั้งกับเพื่อน ๆ และกับบุคคลในครอบครัว นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่าง 5 ใน 10 คน กล่าวว่า เกิดแรงจูงใจอยากพัฒนาความสามารถของตน เช่น อยากมีความสามารถพิเศษรอบด้าน อยากเรียนหนังสือให้เก่ง ๆ เกิดแรงบันดาลใจเกี่ยวกับอาชีพ รวมถึงทำให้เริ่มตั้งเป้าหมายชีวิตเกี่ยวกับหน้าที่การงานที่อยากทำ ขณะที่กลุ่มตัวอย่างบางคนสังเกตพบว่าตนเองมีความอดทนและใจเย็น (2 คน) และเกิดความรู้สึกอ่อนโยน รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น (1 คน) จากการเล่นเกมนี้

เนื่องจากระหว่างการเก็บข้อมูลผู้วิจัยสังเกตพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีอารมณ์ร่วม (involvement) ไปด้วยอย่างมาก ผู้วิจัยจึงได้สอบถามเพิ่มเติมเพื่อศึกษาว่าอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการที่เกิดจากการเล่นเกมจะมีมากเกินไป จนกลายเป็นความคิดเพื่อฝันหรือฟุ้งซ่านหรือไม่ ก็ได้รับคำตอบที่ไม่แตกต่างกันว่า เนื้อหาของเกมมีส่วนที่คล้ายกับโลกของความจริงเพียงแค่ การจัดฉากและสถานการณ์บางอย่างเท่านั้น จินตนาการที่ถ่ายทอดออกมาเป็นชีวิตและเรื่องราว ภายในเกมก็เป็นเพียงการเล่นสนุก ๆ เพราะการสร้างบ้านการตกแต่งบ้านไม่ใช่เรื่องที่จะทำได้ ทุกวันหรือคิดอยากจะเปลี่ยนแปลงอะไรก็ทำได้ตามใจนึก การหาเงินในชีวิตจริงก็เป็นเรื่องที่ยากลำบาก หากมีเงินแบบนั้นจริง ๆ ก็ควรจะเก็บออมไว้มากกว่าจะนำไปซื้อของ-ตกแต่งบ้าน จนหมด เรื่องราวความรัก ความสำเร็จของหน้าที่การงานภายในเกมก็เป็นสิ่งที่เหนือจริงไปมาก อีกทั้งพฤติกรรมบางอย่าง เช่น การทะเลาะ การกลั่นแกล้งกันหรือ การเข้าไปจีบตัวละครเพศชาย ก่อนของตัวละคร ก็เป็นสิ่งที่ไม่ควรนำมาปฏิบัติ เพราะเป็นพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับและไม่เหมาะสม

นอกจากนี้ในช่วงหนึ่งของการสนทนา กลุ่มตัวอย่างยังได้แสดงความคิดเห็นเชิงไม่เห็นด้วยกับวิธีการเล่นบางอย่างที่หนังสือคู่มือแนะนำให้กับผู้เล่น เช่น การสอนให้ผู้เล่นฆ่าตัวละคร เพื่อชิงเอาสมบัติ การใช้ตัวละครบางตัวเป็นทาส การใส่สูตรโกง เพราะจะทำให้ความสร้างสรรค์ของเกมลดน้อยลงไป และยังรู้สึกเป็นห่วงว่า ผู้เล่นบางคนอาจนำเอาเทคนิคการโกงดังกล่าวไป ปฏิบัติตามหรือเห็นดีเห็นงามกับวิธีการเล่นตามหนังสือเฉลยเกมจนเกิดความเคยชิน และอาจจะปรับเปลี่ยน เนื้อหาของเกมให้กลายเป็นเกมที่มีแต่การฆ่าฟันหรือโหดร้ายไปเลยก็ได้

ข้อมูลจากผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims

กลุ่มตัวอย่างในที่นี่ ได้แก่ ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims ต่อเนื่องเป็นประจำมาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 เดือน จำนวน 10 คน เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (in-depth interview) ระหว่างวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2547– 26 มีนาคม 2547 ซึ่งการวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลจะเรียงลำดับดังต่อไปนี้ 1) การสนับสนุนและการรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ 4) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

1. การสนับสนุนและการรับรู้ของผู้ปกครองถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

สำหรับการศึกษาในประเด็นนี้ผู้วิจัยได้จำแนกการศึกษาเป็น 2 ส่วน คือ การสนับสนุนของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และ การรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น เพื่อตรวจสอบว่าโดยภาพรวมแล้วผู้ปกครองมีความเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นมากน้อย เพียงใด

1.1 การสนับสนุนของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ตารางที่ 5.3

แสดงการสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการซื้อเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นซึ่งเล่นเกม The Sims

ผู้ปกครองลำดับที่	เป็นผู้พาไปซื้อ	เป็นผู้ช่วยเหลือซื้อ	เป็นผู้ออกค่าใช้จ่าย
1.	x		x
2.	x		x
3.	x		x
4.	x		x
5.	x	x	x
6.	x		x
7.	x	x	x
8.			x
9.	x		x
10.	x		x

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims จำนวน 10 คน

จากการสอบถามถึงการสนับสนุนและการรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีการสนับสนุนและการรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในระดับสูง กล่าวคือ ผู้ปกครอง 9 ใน 10 คน เป็นผู้พาวัยรุ่นไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง หากติดธุระก็จะมอบหมายหน้าที่ให้กับผู้อื่นที่ไว้วางใจ เช่น ญาติพี่น้องเป็นผู้พาไปให้และโดยมากจะอนุญาตให้ซื้อโปรแกรมเกมได้ทุกครั้งที่ต้องการ ตลอดจนเป็นผู้สนับสนุนด้านค่าใช้จ่าย เพราะวัยรุ่นซื้อเกมคอมพิวเตอร์ไม่บ่อยครั้งนัก

อย่างไรก็ตามพบว่า มีเพียงผู้ปกครองเพียง 2 คน เท่านั้น ที่มีส่วนร่วมในการเลือกซื้อเกมคอมพิวเตอร์กับวัยรุ่น โดยผู้ปกครองท่านแรกให้เหตุผลว่าต้องการควบคุมจำนวนการซื้อและกีดกันเนื้อหาของเกมที่วัยรุ่นนำมาเล่นโดยตรง (ผู้ปกครองลำดับที่ 5) ในขณะที่ผู้ปกครองอีกท่านหนึ่งให้เหตุผลว่าเป็นเพราะผู้ปกครองมีความสนใจและชื่นชอบในเทคโนโลยีอยู่แล้ว จึงชอบที่จะไปเลือกซื้อเกมกับวัยรุ่น

สำหรับเงื่อนไขในการอนุญาตให้วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ปกครอง 8 ใน 10 คน ระบุว่า ไม่ได้มีข้อจำกัดหรือตั้งเป็นกฎ ข้อบังคับอย่างแน่ชัด แต่จะให้วัยรุ่นเป็นผู้ควบคุมวันเวลาการเล่นของตนเองเพื่อเป็นการฝึกให้วัยรุ่นมีวินัยและความรับผิดชอบไปในตัว ซึ่งโดยทั่วไปผู้ปกครองได้มีการพูดคุย สั่งสอน ชี้แนะ ตระล่อมกล่อมเกลาดึงการใช้เวลา ประโยชน์หรือโทษจากการเล่นเกมและเนื้อหาของเกมในลักษณะต่าง ๆ อยู่เป็นระยะ ๆ เช่น แนะนำว่าหากมีธุระก็ควรจะจัดการให้เสร็จก่อน ควรเล่นเกมในเวลาว่างจริง ๆ อย่าเล่นมากจนทำให้สายตาเสีย ควรจะคิดตามไปในขณะที่เล่น ต้องรู้จักแยกแยะระหว่างเกมกับความจริงให้ออก และควรเลือกเล่นเกมที่มีสาระความรู้และให้ประโยชน์

ส่วนผู้ปกครองอีก 2 คน พบว่า มีการกำหนดเงื่อนไขการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไว้อย่างชัดเจน โดยจำกัดเวลาให้วัยรุ่นเล่นได้เฉพาะในช่วงเย็นวันศุกร์ถึงช่วงเย็นวันอาทิตย์ต้องตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ในส่วนกลางของบ้าน เพื่อให้การเล่นอยู่ในการควบคุมดูแลของผู้ใหญ่ตลอดเวลาและห้ามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อย่างเด็ดขาด เพราะการควบคุมเนื้อหา เวลา และค่าใช้จ่ายจากการเล่นเกมกระทำได้ยาก นอกจากนี้ผู้ปกครองยังเป็นห่วงว่าวัยรุ่นอาจจะได้พบเจอหรือตกเป็นเหยื่อของนักล่อลวงทางอินเทอร์เน็ตอีกด้วย

1.2 การรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ตารางที่ 5.4

แสดงการรับรู้ของผู้ปกครองถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นซึ่งเล่นเกม The Sims

ผู้ปกครอง ลำดับที่	ทราบช่วงเวลาที่ใช้ เล่นเกมเป็นประจำ	ทราบความถี่ของ การเล่น	ทราบระยะเวลาที่ใช้ เล่นเกมแต่ละครั้ง
1.	x	x	x
2.	x	x	
3.	x	x	x
4.	x	x	x
5.	x	x	x
6.	x	x	x
7.	x	x	x
8.	x	x	
9.	x	x	x
10.	x	x	

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims จำนวน 10 คน

จากการศึกษาพบว่า ผู้ปกครองทราบถึงการใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นเป็นอย่างดี โดยกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 10 คน สามารถระบุวันเวลา ความถี่และช่วงเวลาที่วัยรุ่นใช้เล่นเกมเป็นประจำได้อย่างถูกต้องตรงกันกับข้อมูลที่วัยรุ่นได้ให้ไว้ นอกจากนี้ผู้ปกครองส่วนใหญ่ยังทราบถึงระยะเวลาที่ใช้เล่นเกมในแต่ละครั้ง (8 คน) มีเพียงบางส่วนเท่านั้นที่คาดการณ์ถึงระยะเวลาของการเล่นเกมคลาดเคลื่อนไปจากความจริงเล็กน้อย (2 คน)

ตารางที่ 5.5

แสดงการรับรู้ของผู้ปกครองถึงเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นซึ่งเล่นเกม The Sims นำมาเล่น

ผู้ปกครอง ลำดับที่	ทราบรายละเอียด และวิธีการเล่น	ทราบเพียงชื่อเกม และเนื้อหาโดยรวม	ไม่ทราบ/ทราบ เนื้อหาเกมที่เล่น เล็กน้อย	เคยร่วมเล่นเกม กับวัยรุ่น
1.		x		
2.		x		
3.	x			x
4.	x			x
5.	x			
6.	x			x
7.	x			
8.		x		
9.	x			x
10.			x	

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims จำนวน 10 คน

นอกจากผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims จะมีการรับรู้ถึงการใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในระดับสูงแล้ว จากการศึกษายังพบว่าผู้ปกครองกว่าครึ่ง (6 ใน 10 คน) มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเกมที่วัยรุ่นเล่นในระดับสูงเช่นกัน กล่าวคือ รู้ว่าในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ วัยรุ่นชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทไหน มีเนื้อหา กฎ กติกาของเกมต่าง ๆ เป็นอย่างไร นอกจากนี้พบว่า ผู้ปกครอง 3 ใน 10 คน มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเกมในระดับปานกลาง กล่าวคือ รู้จักถึงชื่อเกมและเนื้อหาของเกมโดยรวม เช่น เกม The Sims มีเนื้อหาเกี่ยวกับครอบครัว เกม Ragnarok และ Fairly Land เป็นเกมออนไลน์ และมีผู้ปกครองที่ไม่มีความรู้ใด ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาเกมที่วัยรุ่นนำมาเล่นหรือให้ความสนใจเลยเพียง 1 คน

ในส่วนของผู้ปกครองที่มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาเกมเป็นอย่างดี จากการสัมภาษณ์พบว่า ผู้ปกครอง 4 ใน 6 คน ทราบเนื้อหาของเกมมาจากการทดลองเล่นเกมเองและการเล่นเกมร่วมกับวัยรุ่น และ ผู้ปกครอง 2 ใน 6 คน รับทราบข้อมูลมาจากพูดคุย ชักถาม ประกอบกับการคอยสังเกตดูในขณะที่วัยรุ่นเล่น

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ในภาพรวม

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ผู้ปกครองทั้ง 10 คน มีความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า การที่เกมคอมพิวเตอร์จะส่งผลกระทบต่อตัวผู้เล่นที่เป็นวัยรุ่นอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับ “พื้นฐานของครอบครัวมากที่สุด” โดยกล่าวว่า หากวัยรุ่นได้รับความรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ การชี้แนะสั่งสอนจากพ่อแม่ผู้ปกครองผลกระทบทางลบก็อาจจะเกิดขึ้นกับวัยรุ่นได้ยาก แต่ถ้าหากปล่อยให้เกมเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นอยู่อย่างเดียวก็ย่อมจะมีความเสี่ยงทั้งในแง่ของการเรียนรู้และการซึมซับจากเนื้อหา รวมถึงเป็นการสิ้นเปลืองเวลาที่จะไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์อย่างอื่นไปอย่างน่าเสียดาย เป็นการทำลายสุขภาพกายและสุขภาพจิต ผลการเรียนรู้ก็จะตกต่ำลง ปัญหาอื่น ๆ ก็จะมาตามเป็นลูกโซ่

อย่างไรก็ตาม ในทัศนะส่วนตัวของผู้ปกครองส่วนใหญ่แล้ว (9 ใน 10 คน) ยังมีความคิดเห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีแนวโน้มว่าจะก่อให้เกิดผลดีมากกว่าผลเสีย ถ้าวัยรุ่นรู้จักใช้ให้เป็นและควบคุมเวลาการเล่นให้เหมาะสม การเล่นเกมก็จะมีประโยชน์อยู่มาก เช่น ช่วยให้ผู้รู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลาย เป็นการระบายความเครียด กัดดัน จากสภาพของสังคมที่บีบคั้นและมีการแข่งขันกันสูงอย่างกรุงเทพมหานคร ฯ เป็นการลับสมอง ฝึกความคิด ทำให้คุ้นเคยกับเทคโนโลยี ทำให้ได้รับข่าวสาร ความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ เป็นการเสริมสร้างความมั่นใจ ตลอดจนทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่าตนเองเป็นที่ยอมรับนับถือของกลุ่ม เพราะการเล่นเกมที่กลายเป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นสมัยนี้ให้ความสนใจอย่างยิ่ง และมักนำเรื่องเกมไปคุยเล่นกันไม่ต่างไปจากเรื่องของดารานักร้อง นอกจากนี้ผู้ปกครองบางส่วนเห็นสอดคล้องกันว่า (4 ใน 10 คน) ในส่วนของผู้ปกครองเองก็ได้ประโยชน์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นด้วยเช่นกัน โดยมองว่า เกมคอมพิวเตอร์จะทำให้วัยรุ่นอยู่ติดบ้านโดยที่ไม่เหงา และการให้วัยรุ่นเล่นเกมอยู่กับบ้านโดยอยู่ในความดูแลของผู้ใหญ่ย่อมต้องดีกว่าการให้วัยรุ่นออกไปเที่ยวเตร่หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ นอกบ้านกับเพื่อน โดยเฉพาะในวัยที่กำลังเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อสำคัญเช่นนี้

สำหรับพฤติกรรมทั่วไปของวัยรุ่นอันเป็นผลตามมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ปกครองเกือบทั้งหมดแสดงความเห็นใกล้เคียงกันว่า ไม่เคยมีปัญหาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ถึงแม้จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่วัยรุ่นก็ยังคงมีความสนใจต่อการเรียนในระดับสูง ยังคงทำการบ้าน ทบทวนบทเรียน และ รับผิดชอบต่อกิจกรรมต่าง ๆ ที่เคยทำ เช่น เล่นกีฬา เลี้ยงน้อง หรือ ช่วยทำงานบ้านอยู่อย่างเดิม กิริยามารยาทก็ยังเรียบร้อย มีสัมมาคารวะ และเชื่อฟังคำตักเตือนของผู้ใหญ่ ตลอดจนสามารถควบคุมตนเองให้อยู่ภายในกรอบของเวลาที่เหมาะสม ไม่หมกมุ่นหรือใช้เวลาไปกับเกมจนมากเกินไป (9 ใน 10 คน)

อย่างไรก็ตามพบว่า มีผู้ปกครองจำนวน 1 ท่าน ที่มีประสบการณ์และความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นแตกต่างกันออกไป โดยผู้ปกครองให้ข้อมูลว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากเดิม คือ ค่อนข้างจะดื้อ ก้าวร้าว ไม่เชื่อฟังและไม่เคารพกฎ กติกาการเล่นดังที่ได้ตกลงไว้เหมือนดังแต่ก่อน หากไม่ได้ควบคุมการเล่นเกมของวัยรุ่นอย่างใกล้ชิดก็จะเล่นติดต่อกันจนเวียนศีรษะหน้ามืด อาเจียน ผลการเรียนก็ตกต่ำลง ทำให้ต้องเสียเวลา สิ้นเปลืองเงินพาไปเรียนพิเศษ สร้างความเหนื่อยใจให้ผู้ปกครองอยู่ไม่น้อย แม้ไม่อยากจะสนับสนุนแต่ก็ต้องฝืนใจให้เล่น เพราะไม่อย่างก็มีปัญหากับวัยรุ่น กลัวว่าจะทำให้วัยรุ่นมีปมด้อย รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจ รู้สึกว่าตนเองล้าหลังเพื่อนหรือตามที่เพื่อนพูดคุยไม่ทัน หากว่าเครื่องคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นใช้อยู่เสียเมื่อไหร่ก็คิดว่าจะให้เลิกเล่น (ผู้ปกครองลำดับที่ 5)

3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม The Sims ในภาพรวม ส่วนใหญ่ผู้ปกครองให้ความเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า เกม The Sims เป็นเกมที่ดี ไม่มีพิษมีภัยวัยรุ่นเหมาะสมกับวัย 13 - 15 ปี เนื่องจากในวัยนี้เป็นวัยที่ช่างเพื่อฝัน ขอบจินตนาการถึงเรื่องราวต่าง ๆ เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว และการที่เนื้อหาและองค์ประกอบของเกมมีลักษณะที่ค่อนข้างจะใกล้เคียงกับโลกของความจริง ไม่ห่างไกลไปจากประสบการณ์ตรงของวัยรุ่นมากนัก ก็จะช่วยส่งเสริมให้วัยรุ่นได้จินตนาการถึงสิ่งที่อยากมี อยากเป็น เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้ง่ายและชัดเจนขึ้น ซึ่งก็น่าจะมีประโยชน์ในแง่ที่ว่าวัยรุ่นจะได้สำรวจ-ทบทวนถึงความต้องการ ความพร้อม แรงบันดาลใจส่วนตัวเป้าหมายของชีวิตในลักษณะต่าง ๆ ไปด้วย ขณะเดียวกันการเล่นที่ส่งเสริมให้วัยรุ่นได้ใช้จินตนาการสร้างเรื่องราวเพิ่มเติมต่อไปจากชีวิต สภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่จริง ๆ ก็น่าจะมีส่วนดี คือ เป็นการเติมเต็มความฝันให้กับวัยรุ่น เพราะในชีวิตจริงโอกาสที่วัยรุ่นจะเข้าไปควบคุมจัดการชีวิต มีสิ่งของหรือบ้านให้สมดังใจตามที่ต้องการทุกอย่างเป็นเรื่องยาก (9 คน)

สำหรับผู้ปกครองเอง หากได้ลองสังเกตถึงวิธีการเล่น รูปแบบความคิดที่วัยรุ่นแปรออกมาเป็นรูปภาพ เรื่องราวต่าง ๆ ในเกมก็จะมีประโยชน์คือทำให้ทราบถึงจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์และอารมณ์ในส่วนลึกที่วัยรุ่นอาจจะไม่เปิดเผยในเวลาปกติได้ดีขึ้น เช่น ทำให้ผู้ปกครองรู้ว่าวัยรุ่นมีความสนใจด้านไหน นึกฝันอยากเป็นอะไร อยากได้สิ่งไหน เป็นคนสดชื่น แจ่มใส มีจิตใจเบิกบาน หรือ มีความคับข้องใจอะไร ซึ่งก็ถือเป็นเรื่องดีที่ผู้ปกครองได้รับทราบถึงเรื่องนั้น ๆ เสียแต่เนิ่น ๆ เพราะจะได้ช่วยกันส่งเสริมหรือแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง (4 คน)

เมื่อพิจารณาในแง่ประโยชน์ของเกม The Sims ต่อการคิดวางแผน ผู้ปกครอง 6 ใน 10 คน มีความเห็นว่า การที่เนื้อหาของเกมมีการสร้างโจทย์ไว้ให้วัยรุ่นต้องบังคับ/ดูแล ตัวละครให้ประกอบกิจกรรมหลาย ๆ ด้านไปพร้อมกัน ทั้งที่เกี่ยวกับการเรียน การทำงาน การดูแล บ้าน การพักผ่อน และการใช้เวลาว่างไปในทางพัฒนาขีดความสามารถของตัวละคร จะช่วยสอน ให้วัยรุ่นเข้าใจในหลักการและเล็งเห็นถึงประโยชน์ของการวางแผน ขณะเดียวกันก็จะได้เรียนรู้ว่า หากอยากประสบความสำเร็จจะต้องมีการจัดระบบระเบียบการใช้เวลา ต้องมีการวางแผน ให้กับชีวิต มีการจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรมก่อน-หลัง มีการวางตารางเวลาระหว่าง การทำงานและการพักผ่อน ถึงแม้ว่าเนื้อหาภายในเกมจะเป็นแค่การหยิบยกเอาเงื่อนไข กฎ กติกา ของความเป็นจริงเพียงเศษเสี้ยวหนึ่งมาสร้างเป็นเงื่อนไขของสังคมจำลอง แต่เมื่อเล่นบ่อย ๆ ก็น่าจะทำให้วัยรุ่นตระหนักรู้และเป็นคน ที่เห็นความสำคัญ-คุณค่าของเวลามากขึ้น

นอกจากนี้เนื้อหาในส่วนของ การจับจ่ายใช้สอยที่กำหนดให้ตัวละครจะต้องออกไป ทำงานหาเงินถึงจะมีงบประมาณมาไว้ชำระค่าอุปโภค บริโภค สาธารณูปโภค มีเงินมาซื้อสิ่งของ ที่อยากได้ต่าง ๆ ก็น่าจะทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้ถึงคุณค่าของเงิน คุณค่าของการทำงานเพื่อแลกกับเงิน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อไปในภายภาคหน้า โดยเฉพาะกับวัยรุ่นที่ครอบครัวพร้อมที่จะให้ การสนับสนุนทางการเงินอยู่เสมอซึ่งวัยรุ่นจะไม่ได้เคยรับรู้ถึงปัญหาหรือมีแง่คิดเกี่ยวกับ ความยากลำบากของการทำงานดิ้นรนเพื่อหาเงินเลย (5 ใน 10 คน) นอกจากนี้ประโยชน์ ดังกล่าวแล้ว ผู้ปกครองท่านหนึ่งซึ่งเล่นเกม The Sims เป็นประจำได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มว่า การที่เนื้อหาของเกมที่มีการสร้างกฎเกณฑ์ การอยู่ร่วมกันของตัวละคร มีการกำหนดเงื่อนไขที่จะ นำไปสู่ความพ่ายแพ้และการเข้าถึงชัยชนะของผู้เล่นแต่ละคนเอาไว้โดยลอกเลียนแบบมาจาก กฎเกณฑ์ของสังคมจริง ๆ ก็น่าจะทำให้วัยรุ่นได้ซึมซับถึงหลักการที่แฝงอยู่ คือ ฝึกการยอมรับใน ข้อตกลงหรือ กฎ กติกาจริง ๆ ของสังคมไปด้วย ซึ่งจะทำให้วัยรุ่นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีต่อไป

สำหรับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อสมาธิ ผู้ปกครองทั้ง 10 คน เห็นสอดคล้อง กันว่าเนื้อหาของเกมลักษณะนี้ไม่ส่งเสริมในเรื่องของการใช้สมาธิอย่างแน่นอน โดยเห็นว่า การที่ วัยรุ่นสามารถนั่งเล่นเกมได้เป็นเวลานาน ๆ ก็เพราะติดใจในความสนุกสนาน เพลิดเพลินของเกม

อย่างไรก็ตามผู้ปกครองจำนวน 6 ใน 10 คน เห็นว่าการเล่นเกม The Sims อาจจะช่วยพัฒนาทักษะทางการจำได้บ้าง เนื่องจากขณะที่เล่นเกมวัยรุ่นจะต้องจดจำคำศัพท์ จดจำ วิธีการเล่น ตลอดจนบทเรียนที่ได้เรียนรู้จากการเล่นในครั้งก่อน ๆ ว่าเป็นอย่างไร เพื่อนำไป ปรับปรุง แก้ไขการเล่นให้ดียิ่งขึ้น (6 คน)

4. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

ในแง่ของอิทธิพลของเกม The Sims ต่ออารมณ์ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ (9 คน) แสดงความเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า เนื้อหาของเกมไม่มีส่วนใดที่เป็นผลเสียต่อการจัดการอารมณ์ของวัยรุ่น เพราะนอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและช่วยให้วัยรุ่นได้ระบายความคับข้องใจตามที่กล่าวมาแล้ว วัยรุ่นยังจะได้เรียนรู้จักถึงความเอื้ออาทรสงสาร ห่วงใย เห็นอกเห็นใจผู้อื่นจากการที่ต้องดูแลรักษาตัวละครซึ่งจะส่งเสริมทำให้วัยรุ่นมีจิตใจที่อ่อนโยนหรือมีความเมตตาคุณงามากขึ้น นอกจากนี้ผู้ปกครองครึ่งหนึ่ง มีความเห็นว่า ข้อดีที่แฝงอยู่ในเนื้อหาของเกมจำลองสถานการณ์ ก็คือ เนื้อหาของเกมประเภทนี้ไม่มีจุดจบ ทำให้วัยรุ่นต้องใช้ความใจเย็นและความอดทนพยายามในการเล่นค่อนข้างมากซึ่งวัยรุ่นก็น่าจะได้ซึมซับเอาข้อดีในการควบคุมและจัดการอารมณ์ให้เยือกเย็นไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นกัน

สำหรับแรงจูงใจที่วัยรุ่นจะได้รับจากการเล่นเกม The Sims นั้น ผู้ปกครองส่วนใหญ่ เห็นว่า “เป็นแรงจูงใจเชิงบวก” ซึ่งผู้ปกครองสังเกตพบว่าเมื่อเล่นเกมเสร็จแล้ววัยรุ่นมักจะอารมณ์ดี ชอบที่จะพูดคุยถึงเรื่องสนุกสนานต่าง ๆ (9 คน) รวมถึงพูดคุยกับผู้ปกครองมากกว่าแต่ก่อน โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวกับเกม (5 คน) ส่วนแรงจูงใจเชิงบวกในระยะยาว มีผู้ปกครองสังเกตพบว่า วัยรุ่นมีจิตสำนึกในเรื่องของการดูแลรักษาความสะอาดเรียบร้อยของบ้านมากขึ้น รู้จักเก็บกวาด- จัดแต่งห้องนอนของตนเองวางของเป็นที่เป็นทาง ไม่ทิ้งเกะกะเรี่ยราดเหมือนดังแต่ก่อน จำนวน 2 คน สังเกตพบว่า วัยรุ่นมีความสนใจและเริ่มแสวงหาความรู้ ติดตามอ่านหนังสือและรับชมรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดตกแต่งบ้านมากขึ้น 1 คน วัยรุ่นค้นพบความถนัดและความสนใจทางด้านอาชีพของตนเองจากการเล่นสร้างบ้านตกแต่งบ้าน จนถึงขนาดเปลี่ยนสายการเรียนเพื่อที่จะเรียนคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ 1 คน ได้รับแรงจูงใจจากเกมทำให้อยากเรียนทำอาหาร 1 คน มีการเพิ่มความระมัดระวังภัย ไม่ประมาท 1 คน รู้จักและเห็นคุณค่าของเงินมากขึ้นใช้จ่ายฟุ่มเฟือยน้อยลง 2 คน

อย่างไรก็ตาม พบว่า มีผู้ปกครอง 1 ท่าน (ผู้ปกครองลำดับที่ 5) มีความเห็นต่อเนื้อหาของเกม The Sims แตกต่างออกไปโดยมองว่า เนื้อหาของเกมจำลองสถานการณ์อย่างเกม The Sims เป็นเหมือนการเอาชีวิตทั้งชีวิตไปยึดเหยียดให้กับวัยรุ่น เป็นการส่งเสริมให้วัยรุ่นมีการเรียนรู้ไปในทางที่เจ้าเล่ห์ ก้าวร้าว แก่แดดเกิดวัย นอกจากนี้เนื้อหาเกมยังปลูกฝังความเป็นตะวันตกและวัตถุนิยม คือ สอนให้วัยรุ่นมีความโลภ มองภาพของสังคมผิดเพี้ยนไป อยากแตก

ออกไปจากครอบครัวและชีวิตพ่อแม่เร็วขึ้น เนื้อหาของเกมประเภทนี้จึงไม่มีประโยชน์เป็นของจริง และจะเป็นอันตรายอย่างมากหากปล่อยให้เล่นเกมตามลำพัง

ข้อมูลจากนักวิชาการ

นักวิชาการในที่นี้ประกอบด้วย 1. นายแพทย์ธเนศ เย็นบุญญโญสุข อดีตบรรณาธิการ นิตยสารเกม COM 2. นายแพทย์ประกอบ ผู้วิบูลย์สุข นักจิตวิทยาและนักกายวิภาคศาสตร์ ศิริราชพยาบาล 3. อาจารย์อมรา สมพงศ์ หัวหน้าฝ่ายวิชาการโรงเรียนวัดหัวลำโพง เก็บข้อมูล ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล (in-depth interview) ระหว่างวันที่ 24 – 30 มีนาคม พ.ศ. 2547 ซึ่งการวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลจะเรียงลำดับดังต่อไปนี้ 1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ในภาพรวม

เพื่อให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาเกมกับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่นในภาพรวม ผู้วิจัยจึงได้สอบถามถึงความหมายที่แท้จริงของ คำว่า “พัฒนาการทางสติปัญญา” และ “พัฒนาการทางอารมณ์” จากนักวิชาการทั้งสามท่านให้กระจ่างชัดเสียก่อน ดังนี้

นายแพทย์ประกอบ ผู้วิบูลย์สุข นักจิตวิทยา ได้สรุปแนวคิดและความหมายของ คำว่า “พัฒนาการทางสติปัญญา” เอาไว้ว่า คำว่า “พัฒนาการทางสติปัญญา” มีความหมายที่กว้างมาก ยังไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่าประกอบไปด้วยองค์ประกอบอะไร เพราะแต่ละทฤษฎีก็มีแนวความคิดที่ต่างกันไป แต่ก็พอจะสรุปได้ว่า สติปัญญา หรือ เซาว์ปัญญา (intellectual) หมายถึง ความสามารถและความเข้าใจที่จะจัดการกับสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น ความคิดเกี่ยวกับความยุติธรรม ไม่ยุติธรรม ความถูกต้อง ความสามารถที่จะหาความรู้ใหม่ และการเรียนรู้ประสบการณ์ที่ไม่คุ้นเคยมาก่อน แม้แต่ในทางการแพทย์เองการวัดเซาว์ปัญญาเอง ก็เป็นสิ่งที่ยาก ถึงจะมีการทดสอบกันในห้องทดลองก็ตามแต่ก็มีตัวแปรหลายอย่างที่มีอิทธิพลที่ทำให้ผลการทดสอบทางปัญญาแต่ละครั้งคลาดเคลื่อน ไม่คงที่ได้หลายอย่าง เช่น มีอาการเจ็บป่วยทางจิต ความเครียด การขาดสมาธิ ขาดแรงจูงใจ เป็นต้น

สำหรับคำกล่าวที่ว่า “เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์สามารถก่อให้เกิดพัฒนาการทางสติปัญญาหรือยับยั้งทางสติปัญญาได้นั้น” ถือเป็นเรื่องจริง เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่ผ่านเข้ามาในชีวิตคนเรา ล้วนเป็นประสบการณ์อย่างหนึ่งของชีวิต ซึ่งถ้าวัยรุ่นเล่นเกมที่มีเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ย่อมจะได้รับประโยชน์จากกิจกรรมเหล่านั้น ในทางกลับกันถ้าเกมเป็นเรื่องของความก้าวร้าว การฆ่าฟัน วัยรุ่นก็จะซึมซับความก้าวร้าวเข้าไปทั้งที่โดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว ส่วนที่ว่าความรู้เหล่านี้จะอยู่คงทนถาวรหรือไม่ขึ้นอยู่กับ “ปัจจัยด้านการใช้เวลาการเล่น” กล่าวคือ ถ้าวัยรุ่นเล่นเกมเหล่านี้อยู่นานเป็นเดือน เป็นปี หรือ วัยรุ่นให้ชั่วโมงกับการเล่นนาน อิทธิพลของเกมไม่ว่าจะบวกหรือลบก็จะติดอยู่กับวัยรุ่นนานเป็นเงาตามตัว

ส่วนนายแพทย์ธเนศ ได้ให้คำอธิบายถึงพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นไว้เช่นกัน โดยให้ความเห็นว่า ถ้าจะให้พูดถึงชาวปัญญาหรือพัฒนาการทางสติปัญญาที่จะต้องพูดถึงองค์ประกอบของสมองเสียก่อนว่าสมองคนเรามีหลายส่วน ซึ่งในแต่ละส่วนก็จะทำหน้าที่ที่แตกต่างกัน เป็นต้นว่า สมองซีกขวาก็จะทำหน้าที่เกี่ยวกับการใช้สติปัญญาความคิดสร้างสรรค์ ส่วนสมองซีกซ้ายมีหน้าที่ไว้สำหรับการคิดวิเคราะห์ปัญหา การที่ศักยภาพของสมองของมนุษย์จะพัฒนาไปในด้านไหน เพียงไรนั้น ล้วนแต่ต้องอาศัยการหมั่นฝึกฝนอยู่เสมอ เพราะคนที่ใช้สมองมาก มีประสบการณ์กับสิ่งต่าง ๆ หรือพบกับสถานการณ์ที่ท้าทาย ชวนให้คิดหรือแก้ปัญหา มาก สมองก็ย่อมมีพลังหรือความสามารถสะสมเอาไว้มาก มากกว่าคนที่ไม่เคยใช้ทักษะความสามารถทางด้านนั้นเลย ดังนั้น การเล่นเกมที่มีเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ ที่มีลักษณะเนื้อหาที่ต้องคิดบ่อย ๆ ต้องใช้เหตุผลและการตัดสินใจบ่อย ๆ ก็จะมีส่วนดีตรงที่เกมจะได้ไปกระตุ้นความคิดทำให้ได้ฝึกฝน ได้พัฒนาสมองในส่วนที่เป็นการคิดแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่ผู้เล่นอาจจะไม่มีโอกาสได้เจอในชีวิตจริงเลยก็ได้

ด้านอาจารย์อมรา สมพงษ์ นักวิชาการด้านการศึกษา ได้ให้ความเห็นโดยอธิบายตามหลักทางศึกษาศาสตร์ว่า การที่วัยรุ่นจะมีความเฉลียวฉลาดหรือมีพัฒนาการทางสติปัญญาหรือไม่ นั้น มีปัจจัยมาจากกรรมพันธุ์ร้อยละ 20 เป็นการรับความรู้ผ่านระบบศึกษาร้อยละ 30 และเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองสูงถึงร้อยละ 50 สำหรับการเรียนรู้จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จัดอยู่ในประเภทของ “การเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งทางตรงและทางอ้อม” เพราะนอกจากผู้เล่นจะได้เรียนรู้จากเนื้อหาเนื้อเรื่องและวิธีการเล่นโดยตรงแล้ว ยังจะเกิดการเรียนรู้ในระดับจิตใต้สำนึกจากการสกัด ซึมซับเอาค่านิยม ความคิดความเชื่อต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของเกมเข้าไปด้วย อย่างไรก็ตามในวัยรุ่นแต่ละคนก็จะมีการเรียนรู้จากเกมได้ไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางความคิดระดับสติปัญญา และ ความสนใจของวัยรุ่น เช่น วัยรุ่นบางคนอาจจะได้แนวความคิดทั้งหมด

ของเกม บางคนอาจจะได้แค่ความคิดบางส่วนบางตอน หรือบางคนได้แค่ศัพท์บางคำ ในขณะที่อีกคนจดจำทั้งโครงสร้างของประโยคและคำศัพท์ได้ทั้งหมด เป็นต้น

สำหรับ “พัฒนาการทางอารมณ์” นั้น นักวิชาการทั้งสามท่าน แสดงทัศนะคล้ายคลึงกันว่าวัยรุ่นในวัย 13-15 ปี มีแนวโน้มที่จะก้าวร้าวอยู่แล้วตามธรรมชาติ เนื่องจากเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านฮอร์โมน สรีระต่าง ๆ พลังงานก็มีมาก ทำให้ยากแก่การปรับตัว ดังนั้น บางทีแม่จะมีปัญหาแค่เพียงเล็กน้อย เช่น นอนไม่พอ รับประทานอาหารไม่ครบห้าหมู่ ผลการเรียน ไม่ดี หรือ มีปัญหากับเพื่อน ก็อาจจะทำให้วัยรุ่นหงุดหงิด ก้าวร้าวรุนแรงได้ จึงต้องหาทางระบายความกดดันหรือพลังงานด้านลบต่าง ๆ เหล่านี้ออกไป ไม่ว่าจะผ่านทางคำพูด พฤติกรรม การทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งนี้ ตามหลักทั่วไปแล้วสภาพพื้นฐานทางอารมณ์ของมนุษย์แต่ละคนจะมีช่วงเวลาที่ยกเรียกว่า “หน้าต่างแห่งโอกาส” (window of opportunity) ซึ่งถือเป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดที่จะปลูกฝังแนวคิดและวุฒิภาวะทางด้านอารมณ์ในด้านใดด้านหนึ่ง เป็นต้นว่า ช่วงอายุระหว่าง 3-5 ปี เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดที่จะฝึกหัดให้วัยรุ่นมีความอดทน ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ ช่วงเวลาที่จะปลูกฝังให้วัยรุ่นรู้จักคุณค่าของการประหยัดอดออมอยู่ในวัยประถมศึกษา ซึ่งถ้าหากว่าในช่วงเวลาดังกล่าวผู้ปกครองไม่ได้สอนให้วัยรุ่นรู้จักการระมัดระวัง มีการควบคุมอารมณ์ การยับยั้งชั่งใจในสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้แล้ว เมื่อผ่านช่วงหน้าต่างแห่งโอกาสนี้ไป ก็จะกลายเป็นนิสัยเป็นข้อบกพร่องติดตัว แก้ไขได้ยาก

ดังนั้น หากจะพิจารณาถึงอิทธิพลจากเนื้อหาเกมต่ออารมณ์ของวัยรุ่นแล้วก็ต้องพิจารณาที่ตัววัยรุ่นเสียก่อนว่าเป็นวัยรุ่นที่มีความบกพร่องหรือความผิดปกติต่าง ๆ เหล่านี้แฝงอยู่หรือไม่ หากเป็นวัยรุ่นปกติซึ่งก็คือวัยรุ่นส่วนใหญ่ที่อยู่ในสังคมทั่วไปไม่ว่าจะเล่นเกมมีเนื้อหาอย่างไรก็มีแนวโน้มว่าจะปกติดี ไม่มีปัญหา แต่สำหรับวัยรุ่นที่มีแนวโน้มว่าจะบกพร่องแล้ว ไม่ว่าจะเล่นเกมที่มีเนื้อหาที่ดีเพียงไรก็จะยังคงไม่ปกติอยู่อย่างนั้น ถ้อยตามสภาวะทางจิตเป็นสำคัญ

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

หลังจากที่นักวิชาการแต่ละท่านได้รับชมถึงเนื้อหาของเกม The Sims โดยรวมทุกท่านเห็นสอดคล้องกันว่า เกม The Sims เป็นเกมที่มีความสร้างสรรค์เกมหนึ่ง เพราะเมื่อพิจารณาจากเนื้อหาสาระและวิธีการเล่นเกมแล้ว เกม The Sims เป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้สติปัญญาความคิดสร้างสรรค์อย่างกว้างขวาง มีการวางแผนไข กฏเกณฑ์ ปมปัญหา หรืออุปสรรคโดยตั้งอยู่บนพื้นฐานความจริง ส่งเสริมให้ผู้เล่นรู้จักแนวคิดที่จะแก้ไขปัญหา สามารถ

สร้างทักษะและประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่เป็นเชิงบวกหรือถ้ามีเชิงลบก็เป็นเกมเพื่อจะเข้าไปแก้ไข ปัญหาเชิงลบนั้น

นายแพทย์ประกอบ ได้ให้ความเห็นว่า การที่เนื้อหาของเกม The Sims มีการจัดรูปแบบการดำเนินชีวิตและระบบสังคมได้ใกล้เคียงกับความจริงค่อนข้างมาก มีพัฒนาการของตัวละครเริ่มตั้งแต่การเป็นเด็ก จนกระทั่งเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ มีการทำงานทำ มีสังคมและเพื่อนฝูง มีทายาท มีครอบครัว มีกิจกรรมงานรื่นเริงตามประเพณีต่าง ๆ มีสินค้าต่าง ๆ ที่เลียนแบบมาจากของจริง มีระบบระเบียบมีกฎเกณฑ์ของสังคม ในจุดนี้จะทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้ถึงระบบสังคมจริง ๆ ในเรื่องต่าง ๆ ไปด้วย เช่น การได้เรียนรู้ความจริงในแง่ที่ว่า กว่าที่จะได้สิ่งของแต่ละอย่าง แก้อัศจรรย์ตัว วิทยุสักเครื่อง จะต้องออกไปทำงานทุกวันต้องมีการวางแผน มีระเบียบวินัยในตัวเองจึงจะได้สิ่งที่ต้องการกลับคืน ต้องหมั่นดูแลรักษาความสะอาดของบ้าน ไม่เช่นนั้นจะเป็นแหล่งสะสมของเชื้อโรค ไม่ว่าจะเป็นมดวัน แมลงสาบ รวมถึงได้เรียนรู้การแบ่งเงิน การจัดสรรเงินว่าเมื่อเหลือแล้วต้องเผื่อจ่าย เอาไว้ใช้จ่ายในครอบครัวอีกเท่าไร ถ้าใช้เงินเกินหรือไม่ดูแลบ้านไม่เลี้ยงดูผลที่ตามมาจะเป็นอย่างไร

สำหรับเนื้อหาในส่วนที่วัยรุ่นได้เล่นออกแบบบ้าน ได้ฝึกหัดจัดหมวดหมู่สิ่งของต่าง ๆ ตามห้องต่าง ๆ เพื่อดูว่าข้าวของเครื่องใช้ ชั้นไหน สัมพันธ์กับสิ่งไหน ชั้นไหนต้องอยู่ด้วยกัน สีใกล้เคียงกันหรือกลมกลืนกัน ในทางจิตวิทยาเรียกการเล่นแบบนี้ว่า “การเล่นสัมผัสจัดกระทำ” คือ การเล่น ที่ส่งเสริมและฝึกฝนให้มีการเปรียบเทียบการจำแนก หมวดหมู่ การหาความสัมพันธ์ของสิ่งของต่าง ๆ มีความไวต่อเส้น สี และ ความคิดเกี่ยวกับพื้นที่ ซึ่งการเล่นในรูปแบบนี้จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดจินตนาการและมีความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ (creative imagination) ตลอดจนมีความสามารถในการมองภาพรวมหรือมิติสัมพันธ์ (spatial intelligence) อันจะเป็นประโยชน์ต่อไปกับการทำกิจกรรมหรือหน้าที่การงานที่ต้องใช้ความสามารถทางศิลปะ

สอดคล้องกันกับแนวความคิดของอาจารย์ อมรา สมพงษ์ นักวิชาการด้านการศึกษาที่ให้ทัศนะว่า แนวคิดของเกมในลักษณะนี้ ก็เหมือนกับการให้เด็กประกวดวาดภาพระบายสีที่มีเพียงภาพการ์ตูนหลักไว้กลางภาพ จากนั้นก็ให้วาดภาพให้เต็ม-ระบายสีตามที่ต้องการ กล่าวคือ เกมมีจุดเริ่มต้นให้จุดเดียว หลังจากนั้นก็ให้วัยรุ่นดำเนินเรื่องราวไปตามกระแสแห่งจินตนาการของตัวเองโดยไม่ซ้ำ หากได้เล่นเกมในลักษณะนี้บ่อย ๆ ก็มีแนวโน้มว่าความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของวัยรุ่นก็น่าจะดีขึ้น หากนำไปใช้กับวิชาเรียน ก็น่าจะนำไปประยุกต์ในวิชาศิลปะได้ เพราะเกมจะทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้ถึงหลักการจัดภาพ ความใกล้เคียง ของภาพ

การใช้สี หรือ อาจนำไปใช้ในวิชางานบ้านที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้รู้จักรักษาความสะอาด การจัดที่อยู่อาศัยให้น่าอยู่

นอกจากนี้ นักวิชาการทั้งสามท่านยังเห็นตรงกันอีกด้วยว่า เนื้อหาในส่วนของ การดำเนินชีวิตประจำวันที่วัยรุ่นจะต้องมี การวางแผนบริหารเวลา บริหารการเงิน บริหารชีวิต มีการตัดสินใจเพื่อแก้ไขปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ให้สมบูรณ์แบบที่สุด อีกทั้งผลของการตัดสินใจต่าง ๆ ล้วนเป็นผลกระทบที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันและกันจะมีส่วนเสริมให้วัยรุ่นได้ฝึกฝนสติปัญญา ความสามารถของสมองในส่วนที่เป็นตรรกะ การใช้เหตุผล การตัดสินใจวางแผนอย่างใดอย่างหนึ่งให้ดีขึ้นด้วย

ส่วนประโยชน์ของเกม The Sims กับ ความจำ และ สมาธิ ส่วนใหญ่นักวิชาการ แสดงความคิดเห็นว่า ไม่ว่าจะเล่นเกมอะไรต่างก็ต้องใช้ความจำในการเล่นด้วยกันทั้งนั้น แต่ อาจจะใช้มากหรือน้อยแตกต่างกันขึ้นอยู่กับความละเอียดซับซ้อนของเนื้อหา สำหรับ เกม The Sims แล้ว นักวิชาการมองว่า น่าจะมีการใช้ความสามารถทางการจดจำแค่ในระดับ ปานกลางเท่านั้น และยังไม่พบความสัมพันธ์ว่าการเล่นเกมนิวเคลียร์ประเภทใด มีประโยชน์ ต่อสมาธิ (ในประเด็นประโยชน์เกมคอมพิวเตอร์ต่อสมาธิ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงรายละเอียดต่อไป ในเกม Championship Manager 03/04)

3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

จากการศึกษา นักวิชาการทั้งสามท่านเห็นตรงกันว่าการเล่นเกม The Sims ที่วัยรุ่น สามารถปลดปล่อยจินตนาการถึงสิ่งที่ตนมุ่งหวังได้อย่างอิสระจะส่งผลดีต่อการจัดการกับอารมณ์ของวัยรุ่นในแง่ที่ว่าทำให้วัยรุ่นรู้สึกสนุกสนาน สบายใจ ได้ระบายความคับข้องใจความเครียด ความผิดหวัง ความไม่สมหวังต่าง ๆ ออกมา สุขภาพจิต สุขภาพใจก็จะดีขึ้น ในทางการแพทย์เอง ก็มีการบำบัดด้วยการใช้จินตนาการในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน เช่น “วิธีการจิตบำบัด” หรือที่เรียกว่า “Role Play” ด้วยการให้ผู้ป่วยหยิบยกปัญหาต่าง ๆ ขึ้นมาพูด หรือ อาจจะใช้จินตนาการ เพื่อเป็น “การชดเชยทางจิต” (compensation) เช่น หากผู้ป่วยคิดว่าตัวเองน่าเกลียด มีปมด้อย ก็จะหัดให้ผู้ป่วยคิดถึงด้านดีของตัวเองในแง่อื่น ๆ ก็จะช่วยให้ สำหรับเกม The Sims จึงอาจจะพอจะอนุมานได้ว่ามีหลักการพื้นฐานเป็นแบบเดียวกัน นอกจากนี้การที่เกมมีจังหวะดนตรีมาคั่นเป็นช่วง ๆ ขณะที่วัยรุ่นประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เป็นเพลง ฟังเรื่อย ๆ สบายๆ ไม่ร่ำอารมณ์สิ้นใจ เป็นธรรมชาติ ก็จะเป็นการช่วยผ่อนคลายทางอารมณ์ได้ในระดับหนึ่งและจะช่วยลดทอนความตึงเครียดหรือความกดดันในระหว่างการเล่นไปได้มาก

สำหรับแรงจูงใจที่วัยรุ่นจะได้รับจากการเล่นเกม The Sims นักวิชาการเห็นสอดคล้องกันว่า “เป็นแรงจูงใจในทางที่ดี” ยกตัวอย่างเช่น เนื้อหาในส่วนที่วัยรุ่นจะต้องดูแลรับผิดชอบชีวิตตัวละครจะสร้างแรงจูงใจให้วัยรุ่นรู้จักเห็นอกเห็นใจและรับผิดชอบต่อผู้อื่น เนื้อหาในส่วนของการทำงานที่การงานเพื่อเก็บเงินมาซื้อของจะสร้างแรงจูงใจในเรื่องของความมุ่งมั่นพยายาม การประหยัดอดออม รวมทั้งสร้างแรงบันดาลใจเกี่ยวกับอาชีพ เป็นต้น

สุดท้ายผู้วิจัยได้สอบถามนักวิชาการเพิ่มเติมถึงประเด็นที่ผู้ปกครองท่านหนึ่งได้ตั้งข้อสังเกตว่า “เนื้อหาของเกม The Sims มีความสัมพันธ์ต่อการปลูกฝังทัศนคติและอุปนิสัยที่รุนแรง ก้าวร้าว ปลูกฝังความเป็นวัตถุนิยมและจะทำให้วัยรุ่นมองภาพสังคมในลักษณะที่ผิดเพี้ยนไป” ว่าจริงหรือไม่ อย่างไร

ในเรื่องนี้นักวิชาการทั้งสามท่าน เห็นสอดคล้องกันว่า หากพิจารณาเฉพาะเนื้อหา เนื้อหาและการสร้างแรงจูงใจของเกมแล้ว โดยทั่วไปถือว่าไม่มีผลกระทบทางลบรุนแรงอะไรให้คะแนนโดยรวมเป็นบวก ส่วนในแง่ของหนังสือคู่มือต่าง ๆ ที่มักจะชี้แนะแนวทางหรือส่งเสริมวิธีการเล่นที่ไม่เหมาะสม ถ้าวัยรุ่นสามารถแยกโลกของความเป็นจริงออกจากความฝันได้ แม้จะนำไปทดลองเล่นตามอย่างก็คงจะไม่มีปัญหา แต่ถ้าวัยรุ่นแยะแยะไม่ได้ก็อาจจะเป็นการสร้างค่านิยมผิด ๆ ได้เช่นกัน สำหรับวัยรุ่นวัยรุ่นที่อยู่ในวัย 13-15 ปี ซึ่งเป็นวัยของกลุ่มตัวอย่างนี้ ส่วนใหญ่น่าจะมีพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ที่สูงขึ้นแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการรู้กรอบธรรมเนียมวัฒนธรรม การใช้เหตุผล การแยกจินตนาการออกจากความจริง การรู้จักผิดชอบชั่วดี ทำให้สามารถที่จะแยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ ในเกมได้ดีพอสมควรในระดับหนึ่ง เนื้อหาของเกมจึงไม่น่าจะส่งผลทางลบต่อสติปัญญาและอารมณ์ของผู้เล่น อย่างไรก็ตามสำหรับผู้เล่นที่เป็นเด็กเล็ก ๆ ซึ่งความเข้าใจต่อโลกยังมีอยู่อย่างจำกัด เช่น เด็กวัย 5 - 6 ขวบ นักวิชาการก็เคยเห็นว่าเล่นเกมนี้แล้ว ผู้ปกครองจะต้องระวังและควรจะสอนเด็กประกอบไปด้วยว่า เนื้อหาเกมบางส่วนเป็นจินตนาการที่เกินเลยไปจากความเป็นจริงและวันเวลาจริง ๆ ก็ไม่ได้ผ่านไปอย่างรวดเร็วเช่นนั้น เพราะถ้าเด็กแยกแยะไม่ได้ก็อาจจะทำให้เกิดความเข้าใจผิด มีความคิดที่อยากจะทำเพื่อ หรือ มีความอดทนในชีวิตจริงน้อยกว่าที่ควรจะเป็น แต่ถ้ามีผู้ปกครองคอยอยู่ชี้แนะไปด้วยก็จะช่วยป้องกัน ขจัดปัญหาความเข้าใจผิดและเสริมทำให้เกมนี้มีผลทางบวกยิ่งขึ้น

ประเด็นที่เกี่ยวกับเกม Championship Manager 03/04

ข้อมูลจากวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04

กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นในที่นี้ ได้แก่ นักเรียนชายโรงเรียนเซนต์คาเบรียลที่เล่นเกม Championship Manager 03/04 ต่อเนื่องและเป็นประจำมาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 เดือน จำนวนทั้งสิ้น 10 คน เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview) ครั้งแรกในวันที่ 9 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2547 ณ ห้องประชุมใหญ่ ตึกแดง แต่เนื่องจากมีเหตุขัดข้องบางประการ ดังนี้

1. สถานที่เก็บข้อมูล สถานที่จัดการสนทนากลุ่มเป็นห้องประชุมที่ปกติเป็นห้องประชุมของคณะครู อาจารย์ ทำให้กลุ่มตัวอย่างตื่นตระหนกกับสถานที่และไม่สะดวกใจที่จะแสดงความคิดเห็น

2. ทางโรงเรียนได้จัดนักเรียนชั้นมัธยมปลายมาอำนวยความสะดวกในการจัดบันทึกให้กับผู้วิจัย ทำให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมต้นเกิดความวิตกกังวลว่า นักเรียนที่มาจัดบันทึกเป็นผู้มาสังเกตการณ์ เพื่อรายงานผลการสนทนากลุ่มไปให้อาจารย์ฝ่ายปกครองทราบ จึงเกิดอาการเกร็ง ไม่กล้าตอบคำถาม

3. เนื้อหาเกมที่ทำการศึกษามีความซับซ้อนอย่างมาก การนัดและการจัดสนทนากลุ่มกับนักเรียนที่มีอายุเพียง 13-15 ปี ในระยะเวลากระชั้นชิด ทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถเรียบเรียงความคิดเห็นออกมาเป็นคำพูดเพื่อยกตัวอย่างให้เห็นอย่างชัดเจน

ดังนั้น เพื่อแก้ไขสถานการณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงขอความร่วมมือจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้งหนึ่ง ณ ร้านแมคโดนัลด์ ฝั่งตรงข้ามโรงเรียนเซนต์คาเบรียล ในวันที่ 27 เมษายน พ.ศ. 2547

ซึ่งการวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลจะเรียงลำดับดังต่อไปนี้ 1) พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ 4) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

สำหรับการศึกษาในประเด็นนี้ผู้วิจัยได้จำแนกการศึกษาเป็น 2 ส่วน คือ ภูมิหลังเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นการนศึกษา เพื่อตรวจสอบว่าโดยภาพรวมแล้ววัยรุ่นมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไร

1.1 ภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 5.6

แสดงสภาพภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นซึ่งเล่นเกม

Championship Manager 03/04

ลำดับที่	วิธีการ ได้มา	บุคคลที่มี ส่วนร่วม ในการซื้อ	บุคคลที่มี อิทธิพลต่อ การซื้อ	ความถี่ในการ ซื้อ	ประเภท เกม ที่ชอบเล่น	สถานที่ เล่นเกม	รูปแบบ การเล่น
1.	ซื้อ	ไปคนเดียว	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	2-3 โปรแกรม/ เดือน	เกมออนไลน์	ที่บ้าน	เล่นกับเพื่อน
2.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	เดือนละ 1 โปรแกรม	เกมวางแผน	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
3.	ซื้อ	ไปคนเดียว	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	2-3 โปรแกรม/ เดือน	เกมวางแผน	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
4.	ซื้อ	ไปคนเดียว	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	2-3 โปรแกรม/ เดือน	เกมแสดง บทบาท	ที่บ้าน	เล่นกับเพื่อน
5.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	เดือนละ 1 โปรแกรม	เกมแสดง บทบาท	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
6.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	2-3 โปรแกรม/ เดือน	เกมแสดง บทบาท	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
7.	ซื้อ	เพื่อน	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	2-3 โปรแกรม/ เดือน	เกมวางแผน	ที่บ้าน	เล่นกับเพื่อน
8.	ซื้อ	ไปคนเดียว	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	2-3 โปรแกรม/ เดือน	เกมวางแผน	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว

ตารางที่ 5.6 (ต่อ)

ลำดับที่	วิธีการ ได้มา	บุคคลที่มี ส่วนร่วม ในการซื้อ	บุคคลที่มี อิทธิพลต่อ การซื้อ	ความถี่ในการ ซื้อ	ประเภท เกม ที่ชอบเล่น	สถานที่ เล่นเกม	รูปแบบ การเล่นเกม
9.	ซื้อ	ไปคนเดียว	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	2-3 โปรแกรม/ เดือน	เกมวางแผน	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว
10.	ซื้อ	ไปคนเดียว	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	2-3 โปรแกรม/ เดือน	เกมวางแผน	ที่บ้าน	เล่นคนเดียว

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มวัยรุ่นชายที่เล่นเกม Championship Manager 03/04 จำนวน 10 คน

จากการสอบถามถึงภูมิหลังที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกเมื่ออายุ 6-7 ปี (5 คน) รองลงมาคืออายุ 10-11 ปี (4 คน) และ 7-8 ปี (1 คน) ตามลำดับ โดยเริ่มจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงพาณิชย์ที่แพร่หลายอยู่ทั่วไป

การได้มาของเกม พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการซื้อมากที่สุด และใช้วิธีการการอัดสำเนา (write) การขอยืมหรือแลกเปลี่ยนเกมกันกับเพื่อนเล่นบ้างเป็นบางครั้ง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (6 ใน 10 คน) มักไปซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์จากแผงค้าเกมใกล้โรงเรียนเพียงคนเดียว รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่ไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์กับผู้ปกครอง (3 คน) และกลุ่มตัวอย่างที่ไปซื้อเกมร่วมกันกับเพื่อน (1 คน) กลุ่มตัวอย่าง 8 ใน 10 คน มีความถี่ของการซื้อประมาณ 2-3 โปรแกรมต่อเดือน ส่วนอีก 2 คน ที่เหลือ ซื้อเกมคอมพิวเตอร์ประมาณ 1 โปรแกรมต่อเดือน ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด คือ “เพื่อน” และ “สื่อมวลชน” เช่น ข้อมูลข่าวสารจากเว็บไซต์ (website) ในอินเทอร์เน็ต กระดานสนทนา (web board) รายการโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และ นิตยสารเกมรายสัปดาห์ เนื่องจากเห็นว่าข้อมูลที่นำเสนอผ่านสื่อมวลชนมีความน่าเชื่อถือ แสดงข้อมูลเปรียบเทียบได้ดีและให้รายละเอียดของข้อมูลได้อย่างครบถ้วน

ประเภทเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบและซื้อบ่อยครั้งที่สุด 6 ใน 10 คน ระบุว่า ชอบเกมวางแผน (strategy game) เพราะชอบที่เกมความท้าทายความสามารถ สมจริง เล่นได้เรื่อยๆ ได้ใช้ทักษะและสมอง กลุ่มตัวอย่าง 3 ใน 10 คน ชอบเกมแสดงบทบาท (role playing game: RPG.) มากที่สุด เนื่องจากเป็นเกมที่ท้าทายและต้องใช้

ความคิดในการแก้ไขปริศนา และ อีก 1 คนที่เหลือ ชอบเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด เนื่องจากชอบที่จะเข้าไปพบปะพูดคุยกับผู้คนในอินเทอร์เน็ตและต้องการมีเพื่อนใหม่ ๆ

สำหรับสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้เล่นเกมเป็นประจำได้แก่ “ที่บ้าน” แต่ขณะเดียวกันก็ยังชอบที่จะออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามร้าน โดยให้เหตุผลว่า การเล่นเกมที่ร้านเป็นสิ่งสรรค์ร่วมกันกับเพื่อนอย่างหนึ่ง เป็นการฆ่าเวลาที่ดี ทำให้มีเพื่อนเพิ่ม อีกทั้งบรรยากาศของการเล่นก็ตื่นเต้น เร้าใจมากกว่าการเล่นเกมอยู่กับบ้าน (ทั้ง 10 คน) แต่ทว่ารูปแบบการเล่นเกมที่กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่ชอบมากที่สุดก็ยังคงได้แก่ การเล่นคนเดียว (7 ใน 10 คน) มีเพียง 3 คนเท่านั้น ที่ระบุว่า ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกันกับเพื่อน

1.2 พฤติกรรมการเล่นเกม Championship Manager 03/04

ตารางที่ 5.7

แสดงพฤติกรรมการเล่นเกม Championship Manager 03/04 ของวัยรุ่น

ลำดับที่	ประสบการณ์	ความถี่ในการเล่น/ สัปดาห์	ระยะเวลาการเล่น		ช่วงระยะเวลาการเล่น	
			เวลาการเล่น/ ครั้ง	เวลาการเล่น นานที่สุด	วันธรรมดา	วันหยุด
1.	5 ปี	ทุกวัน	ครั้งละ 2 - 3 ชม.	8 ชม.	ช่วงเย็น/ ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
2.	5 ปี	2 - 3 วัน ต่อสัปดาห์	ครั้งละ 3 - 4 ชม.	4 ชม.	ช่วงเย็น/ ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
3.	1 ปี	2 - 3 วัน ต่อ สัปดาห์	ครั้งละ 2 - 3 ชม.	6 ชม.	ช่วงเย็น/ ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
4.	3 ปี	ทุกวัน	ครั้งละ 1 - 2 ชม.	6 ชม.	ช่วงเย็น/ ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
5.	5 ปี	ทุกวัน	ครั้งละ 5 - 6 ชม.	13 ชม.	ช่วงเย็น/ ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
6.	5 ปี	ทุกวัน	ครั้งละ 5 - 6 ชม.	12 ชม.	ช่วงเย็น/ ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
7.	3 ปี	ทุกวัน	ครั้งละ 2- 3 ชม.	6 ชม.	ช่วงเย็น/ ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
8.	5 ปี	2 - 3 วัน	ครั้งละ 3 - 4 ชม.	6 ชม.	ช่วงเย็น/ ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส

ตารางที่ 5.7 (ต่อ)

ลำดับที่	ประสพ การณ์	ความถี่ใน การเล่น/ สัปดาห์	ระยะเวลาการเล่น		ช่วงเวลาการเล่น	
			เวลาการเล่น /ครั้ง	เวลาการเล่น นานที่สุด	วันธรรมดา	วันหยุด
9.	3 ปี	ทุกวัน	ครั้งละ 1-2 ชม.	18 ชม.	ช่วงเย็น/ ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส
10..	5 ปี	ทุกวัน	ครั้งละ 2 - 3 ชม.	5 ชม.	ช่วงเย็น/ ก่อนนอน	แล้วแต่ โอกาส

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มวัยรุ่นชายที่เล่นเกม Championship Manager 03/04 จำนวน 10 คน

จากการสัมภาษณ์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์ในการเล่น เกม Championship Manager 03/04 แตกต่างหลากหลายกันออกไป โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เคยเล่นเกมดังกล่าวมาแล้วในภาคก่อน ๆ และมีประสบการณ์ในการเล่นต่อเนื่องกันมานานกว่า 5 ปี (6 คน) รองลงมา คือ 3 ปี (3 คน) และ 1 ปี (1 คน) ตามลำดับ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดกล่าว ตรงกันว่า ยังคงต้องการที่จะเล่นเกม Championship Manager ต่อไปเรื่อย ๆ หากมีภาคใหม่ ออกมา โดยเล่นสลับกันไปกับเกมอื่น

สำหรับความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกม Championship Manager 03/04 จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่าง 7 ใน 10 คน จะเล่นเกมทุกวัน เสมือนเป็นกิจวัตรประจำวัน อดอย่างหนึ่ง โดยกล่าวว่าหากไม่ได้เล่นแล้วจะรู้สึกเบื่อ หงุดหงิด เหมือนขาดอะไรไป กลุ่มตัวอย่าง 3 ใน 10 คน จะเล่นเกมเฉพาะในเย็นวันศุกร์-วันอาทิตย์ ซึ่ง 2 จาก 3 คน ระบุว่า เป็นเพราะ ผู้ปกครองกำหนดเงื่อนไขการเล่นเกมเอาไว้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกม Championship Manager 03/04 ครั้งละประมาณ 2-3 ชั่วโมง (4 คน) รองลงมาคือ ครั้งละประมาณ 1-2 ชั่วโมง 3-4 ชั่วโมง 5-6 ชั่วโมง กลุ่มละ 2 คน ตามลำดับ

ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม Championship Manager 03/04 ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) คือ ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน หลังรับประทานอาหารเย็น หรือ ก่อนนอน โดยกลุ่มตัวอย่าง 4 ใน 7 คน จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากที่ทำการบ้านเสร็จเรียบร้อยแล้วเท่านั้น ส่วนกลุ่มตัวอย่างอีก 3 คน จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทันทีที่กลับถึงบ้าน ไม่ว่าจะทำการบ้านเสร็จ เรียบร้อยแล้วหรือไม่ สำหรับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 10 คน ไม่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำขึ้นอยู่กับเวลาว่างและโอกาส

เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างจะต้องออกไปเรียนพิเศษ เล่นกีฬา หรือ ทำกิจกรรมกับครอบครัว เช่น รับประทานอาหารนอกบ้าน ชมภาพยนตร์ ซื้ของ

นอกจากนี้จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างจะมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในช่วงสัปดาห์แตกต่างกันออกไป กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่าง 4 ใน 10 ยืนยันว่า จะยังใช้เวลากับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามปกติเท่าเดิม โดยให้เหตุผลว่าสามารถจัดแบ่งเวลา ระหว่างการเรียน การอ่านหนังสือ และ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ ส่วนอีก 6 คน ที่เหลือ ครึ่งหนึ่ง ระบุว่า จะพยายามเล่นให้น้อยลง และ อีกครึ่งหนึ่งระบุว่า จะหยุดเล่นไปเลยเพื่อทุ่มเทเวลาให้กับ การอ่านหนังสือจนกว่าจะสอบเสร็จ แต่ถ้าหากเป็นช่วงปิดเทอมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจะเล่นเกม Championship Manager 03/04 ติดต่อกันเกือบทั้งวัน

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม

กลุ่มตัวอย่างเห็นตรงกันว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ขึ้นอยู่กับ “วิจารณญาณของผู้เล่น” และ “เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์” เท่า ๆ กัน โดยกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 10 คน มีความเข้าใจและสามารถอธิบายถึงผลดี ผลเสีย อันเกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ ต่อวัยรุ่น คือ เกมให้ความสนุกสนาน สะใจ ช่วยผ่อนคลายความเครียด ทำให้ได้ฝึกสมอง ฝึกทักษะความไวในการโต้ตอบ ทำให้มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์ การคำนวณ การอ่านและ การทำความเข้าใจภาษาอังกฤษ ฝึกการวางแผน การตัดสินใจ ความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งเป็นการ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ส่วนโทษจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ การเล่นเกมมากเกินไป จะมีผลเสียต่อสุขภาพ ทำให้รู้สึกเครียด มึนงง ปวดตา ปวดหัว ปวดนิ้ว ปวดข้อมือ ปวดหลัง และ การเล่นเกมยังอาจไปเบียดบังเวลาของกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การอ่านหนังสือ การออกกำลังกาย การพูดคุยกับคนในครอบครัว เป็นต้น ส่วนปัญหาที่ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้สิ้นเปลือง หรือไม่นั้น แม้ทั้งหมดจะกล่าวเป็นเสียงเดียวกันว่า โปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ทั้งแบบที่มีและ ไม่มีลิขสิทธิ์ตั้งราคาขายไว้สูงกว่าความเป็นจริง แต่ก็ยังคิดว่าไม่ทำให้สิ้นเปลืองมากนัก เมื่อนำไป เปรียบเทียบกับค่าใช้จ่ายในด้านอื่น ๆ เช่น การชมภาพยนตร์ ค่าเสื้อผ้า ค่าอาหารฟาสต์ฟู้ด

อย่างไรก็ดี เมื่อถามถึงอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง ในภาพรวม กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีความเห็นว่า “การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้ประโยชน์มากกว่า โทษ” นอกจากนี้ในตอนหนึ่งของการสนทนา กลุ่มตัวอย่างบางส่วนได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ถึงประเด็นปัญหาเรื่องวัยรุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์ว่า ไม่อยากให้โรงเรียนหรือสังคมมองแบบ เหมารวมว่าวัยรุ่นที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ว่าเป็นวัยรุ่นไม่ดี เกเร ก้าวร้าว หรือ

ไว้ความรับผิดชอบไปทั้งหมด เพราะไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาสาระของเกมก็ดีหรือกลุ่มวัยรุ่นผู้เล่นเกมก็ดี ต่างก็มีมากมายหลายกลุ่มด้วยกัน มีหลายวัตถุประสงค์ในการเล่น สำหรับพวกเขาเองก็พยายามจัดสรรเวลาเล่นโดยแบ่งเวลามาจากช่วงที่ว่างจากการเรียน การอ่านหนังสือ มีการเลือกสรรเนื้อหาของเกมที่จะนำมาเล่นให้มีประโยชน์ต่อตัวเองในระดับหนึ่ง ดังนั้น เมื่อมาถูกเหมารวมในลักษณะนี้ นอกจากจะไม่ทำให้สถานการณ์ดีขึ้นมาหรือแก้ปัญหาที่แท้จริงได้แล้ว ยังเป็นการบั่นทอนกำลังใจของพวกเขาที่จะทำดีอีกด้วย

3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

จากการสนทนากลุ่มถึงความคิดเห็นที่มีต่อเนื้อหาของเกม Championship Manager 03/04 ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน เห็นตรงกันว่า เกมนี้สร้างได้ดี มีความท้าทาย มีรายละเอียดของเกมมาก สามารถรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับนักเตะ ทีมงาน รวมทั้งหลักการเกี่ยวกับการบริหารจัดการสโมสรฟุตบอลไว้ได้ครบถ้วน อีกทั้งเป็นเกมที่มีทั้งเนื้อหา แนวคิดและวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ ชับซ้อนกว่าเกมอื่น

ทางด้านผลกระทบจากเนื้อหาเกม Championship Manager 03/04 ต่อสติปัญญาของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างทุกคนเห็นตรงกันว่าเกม Championship Manager 03/04 “เป็นเกมที่มีประโยชน์ ‘ไม่มีโทษ’” เพราะเมื่อเล่นเกมนี้แล้วจะช่วยทำให้ได้ฝึกการใช้สติปัญญาความคิด การใช้เหตุผล การคิดวิเคราะห์วางแผนและการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าอยู่ตลอดเวลา ซึ่งถ้าหากจะให้นำไปเปรียบเทียบกับเกมคอมพิวเตอร์อื่นหรือเกมวางแผนอื่น ๆ ที่เคยเล่นมาแล้ว ต่างก็คิดว่าเกม Championship Manager 03/04 เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิด ความพยายาม ความจำ เหตุผล และความสามารถในการวางแผนเล่นมากที่สุด เพราะกว่าที่กลุ่มตัวอย่างจะเล่นได้จนชำนาญขึ้นสามารถจดจำรายละเอียดต่าง ๆ ของเกม เช่น จดจำรายชื่อ จดจำคุณสมบัติของนักเตะ/ ทีมงาน จดจำคำศัพท์ได้โดยไม่ต้องเปิดพจนานุกรม รวมทั้งเข้าใจถึงเงื่อนไข เทคนิควิธีการเล่น หลักการวางแผนและหลักการบริหารที่แฝงอยู่ในเกมเกือบทั้งหมด จะต้องใช้เวลาในการเล่นเพื่อจับหลักการต่าง ๆ ของเกมอยู่นานประมาณ 1-3 เดือน อีกทั้งระบบปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence: AI.) ของเกม ยังถูกออกแบบมาให้มีการประมวลผลของการเล่นให้ถูกต้องแม่นยำตามหลักตรรกะ²

²กลุ่มตัวอย่างคนหนึ่งได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า เกม Championship Manager 03/04 เคยได้รับรางวัล “เกมที่มีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการประมวลผลของข้อมูลสมบูรณ์มากที่สุดในปี 2546”

การที่จะเอาชนะโปรแกรมจึงไม่อาจจะใช้ความบังเอิญหรือเป็นเรื่องง่าย แต่จะต้องขึ้นอยู่กับไหวพริบ ปฏิภาณ ความเชี่ยวชาญในการวางแผน และการนำข้อมูลไปคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงของผู้เล่นแต่ละคน

เมื่อผู้วิจัยเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างได้อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมและวิธีการเล่นอย่างอิสระ จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน สามารถอธิบายถึงหลักการคิด การวิเคราะห์เชื่อมโยงข้อมูล ตลอดจนเคล็ดลับการวางแผน การบริหารจัดการที่ตนเองค้นพบจากการเล่นเกม Championship Manager 03/04 ได้โดยละเอียด ทั้งในแง่การบริหารจัดการนักเตะ การบริหารบุคลากร (ผู้ช่วยผู้จัดการทีม โค้ช แมวมอง นักกายภาพบำบัด) การจัดตารางฝึกซ้อม การกำหนดกลยุทธ์การแข่งขัน และการบริหารจัดการทางการเงิน

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน สามารถหยิบยกนำเอาหลักการของการวางแผนและการบริหารจัดการที่ดีมาอธิบายให้ผู้วิจัยฟังประกอบไปด้วยว่า การวางแผนและการบริหารจัดการสโมสรที่ดีจะต้องมีการมอบหมายงานให้เหมาะสมกับความต้องการและความสามารถของบุคคล หากต้องการผลงานที่ดีจะต้องหมั่นสร้างแรงจูงใจให้กับนักเตะ เช่น การชมเชย การให้รางวัล และต้องลงโทษในเวลาทีนักเตะประพฤติตัวไม่เหมาะสม การบริหารงบประมาณของทีมจะต้องมีการคิดคำนวณอย่างรอบคอบ พยายามลงทุนในต้นทุนที่ต่ำที่สุด แต่ได้ประโยชน์มากที่สุด รวมถึงจะต้องรู้จักลดทอนหรือตัดงบประมาณรายจ่ายที่ไม่จำเป็นออกไป เพื่อให้สถานะทางบัญชีมีเสถียรภาพ หากเป็นการวางแผนเพื่อกำหนดกลยุทธ์การแข่งขันจะต้องนำเอารายละเอียดข้อมูลของทั้งสองฝ่ายมาวิเคราะห์เปรียบเทียบศึกษาหาจุดอ่อนจุดแข็งเสียก่อน เพื่อที่จะได้เน้นการวางกลยุทธ์ไปที่ข้อได้เปรียบ ปิดช่องว่างในส่วนที่เสียเปรียบและยังกลุ่มตัวอย่างหาข้อมูลมาเปรียบเทียบได้มากเท่าไรก็ยิ่งจะลดความเสี่ยงต่อความพ่ายแพ้และลดโอกาสที่จะตัดสินใจวางแผนผิดพลาดได้มากขึ้นเท่านั้น รวมถึงจะต้องมีการตรวจตราให้ละเอียดถี่ถ้วนเสียก่อนว่ากลยุทธ์ทั้งหมดที่ได้วางไว้มีความสอดคล้องไม่ขัดแย้งกัน ในขณะที่ทำการแข่งขัน หากพบว่าทีมตกอยู่ในสถานการณ์ที่เป็นรองหรืออยู่ในภาวะที่คับขันก็ต้องรีบตัดสินใจปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ใหม่หรือคิดหาวิธีการเล่นแบบใหม่เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ และเมื่อแข่งขันเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้วก็ต้องนำเอาผลทางสถิติของการแข่งขันมาคิดวิเคราะห์เปรียบเทียบและประมวลผล เข้าด้วยกันส่วนไหนที่ดีก็จะได้เก็บไว้ใช้หรือนำไปพัฒนาต่อไป ส่วนไหนที่ไม่ดีก็ต้องนำไปแก้ไขปรับปรุงใหม่ รวมถึงคิดหาหนทางต่อไปว่าจะทำอย่างไร เพื่อที่จะเสริมสร้างและพัฒนาทีมให้มีความแข็งแกร่งมากที่สุด

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างเห็นพ้องต้องกันอีกด้วยว่า การเล่นเกมที่ต้องออกคำสั่งและติดตามข่าวสารข้อมูลภายในเกมผ่านข้อความภาษาอังกฤษทั้งหมดมีประโยชน์ตรงที่ว่า ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ ความคุ้นเคย และมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษมากขึ้น เช่น ทำให้อ่านจับใจความข้อความภาษาอังกฤษได้เร็วขึ้น สามารถเดาความหมายของคำศัพท์และประโยคต่าง ๆ ได้ใกล้เคียงหรือถูกต้องมากขึ้น แม้จะไม่เคยพบเจอคำศัพท์หรือประโยคนั้น ๆ มาก่อน รวมถึงทำให้มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพิ่มขึ้น ไม่ว่าจะ เป็นคำศัพท์เกี่ยวกับวงการการกีฬา คำศัพท์ทางการแพทย์ (จากอาการบาดเจ็บของนักเตะ) หรือ คำศัพท์เกี่ยวกับการเจรจาต่อรองทางธุรกิจ (จากการซื้อขายตัวนักเตะ) และเมื่อผู้วิจัยขอให้กลุ่มตัวอย่างลองยกตัวอย่างและอธิบายถึงความหมายของคำศัพท์ที่ปรากฏขึ้นมาในระหว่างการเล่น จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างทุกคนสามารถระลึกถึงคำศัพท์ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งสะกดคำและบอกความหมายของคำศัพท์ที่ปรากฏให้เห็นอยู่ในเกมบ่อย ๆ คำที่กลุ่มตัวอย่างรู้สึกสะดุดตาหรือคำที่กลุ่มตัวอย่างคิดว่าน่าสนใจได้อย่างถูกต้อง แม้คำศัพท์บางคำจะเป็นคำที่ค่อนข้างยากก็ตาม เช่น คำว่า “Rehabilitation” ที่แปลว่าการผ่าตัดในส่วนที่เป็นเส้นเอ็นหรือข้อต่อ หรือ คำว่า “Eccentricity” ที่แปลว่า ทักษะความสามารถในการสร้างสรรค์เกม เป็นต้น นอกจากนั้นแล้วกลุ่มตัวอย่างบางคน (6 จาก 10) ยังได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า การเล่นเกม Championship Manager 03/04 ทำให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจถึงความหมายของคำศัพท์บางคำได้ละเอียดลึกซึ้งกว่าการหาความหมายจากพจนานุกรมเสียอีก โดยได้ยกตัวอย่างถึงคำว่า “Stamina” และ “Strength” ขึ้นมาว่า หากเปิดพจนานุกรมก็จะแปลว่า “ความแข็งแรง” เหมือนกัน แต่ถ้าหากเล่นเกมแล้วจะพบว่าคำศัพท์ทั้งสองคำมีความหมายแตกต่างกันในรายละเอียด ซึ่งคำว่า “Stamina” มีความหมายในเชิงความแข็งแกร่งหรือความมั่นคงของสภาพจิตใจ เช่น ความมุ่งมั่นบากบั่น ไม่ย่อท้อ ความอดทนพยายามในการแข่งขัน ส่วนคำว่า “Strength” จะเน้นไปที่ความแข็งแรงทางกายภาพมากกว่า เช่น เมื่อโดนปะทะแล้วไม่ล้ม หรือ เมื่อปะทะกันแล้วสามารถกระแทกให้นักเตะอีกฝ่ายหนึ่งหลุดออกไปจากบอลได้ และคำว่า “Eccentricity” ที่พจนานุกรมแปลว่า “ความแปลกประหลาด ความวิปริต” แต่พอมาใช้ในเกมกลับพบว่า เป็นคำที่มีความหมายไปในเชิงบวก ซึ่งแปลว่า ความสามารถในการสร้างสรรค์เกม เป็นต้น

และถึงแม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะต้องติดตามความเป็นไปภายในเกม Championship Manager 03/04 ด้วยการอ่านข้อความภาษาอังกฤษ โดยมีภาพตัวแทนนักเตะเป็นสัญลักษณ์ทรงกลมปรากฏให้เห็นเฉพาะตอนที่ทำการแข่งขันเท่านั้น แต่ก็ทำให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกสนุกสนาน ทำทนายได้ไม่แพ้กันกับเกมอื่น เพราะเมื่อถึงฉากของการแข่งขันจริง ๆ กลุ่มตัวอย่างจะสามารถ

ส่วนอารมณ์ ความรู้สึกเมื่อการเล่นไม่ได้ตั้งใจหรือเล่นแพ้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (7 ใน 10 คน) ให้คำตอบคล้ายคลึงกันว่า ในช่วงที่เริ่มเล่นแรกๆ จะรู้สึกหงุดหงิดหรือโกรธมาก ถ้าเล่นแพ้ แต่ไม่ถึงขนาดที่จะทำให้ท้อแท้ เศร้าใจ เสียใจ หรือ คิดว่าตนเองขาดความสามารถ อดอย่างไรก็ดี เมื่อเล่นไปไปสักกระยะหนึ่งก็จะรู้สึกเฉย ๆ หรือ ใจเย็นมากขึ้น เพราะจะเริ่มคิดได้เองว่า ถ้าหากเล่นต่อไปทั้งที่อารมณ์เสียจะทำให้ประมาทขาดความรอบคอบ ทำให้วางแผนกลยุทธ์ได้ไม่ดีและจะยิ่งทำให้เล่นแพ้ต่อไปเรื่อย ๆ นอกจากนี้เมื่อเล่นเกมบ่อย ๆ เข้า ก็จะเริ่มเข้าใจถึงหลักการที่แท้จริงของเกมด้วยว่าเป็นธรรมชาติของเกมกีฬาที่จะต้องผลัดกันแพ้ผลัดกันชนะ ถึงแม้ว่าจะแพ้ก็สามารถไปแก้มือในการแข่งขันครั้งต่อ ๆ ไปก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเอาชนะให้ได้ทั้งหมด หากมีความพยายามและความตั้งใจไม่ย่อท้อก็จะทำให้สามารถเอาชนะเกมได้ในที่สุด ส่วนกลุ่มตัวอย่างอีก 3 คน ที่เหลือตอบว่า ถ้าหากการเล่นไม่ประสบความสำเร็จจะเกิดความรู้สึกหงุดหงิดมากกว่าการเล่นของตนเองเกิดความผิดพลาดในจุดไหน และจะต้องแก้ไขอย่างไรจึงจะสามารถแก้ปัญหานั้น ๆ ได้สำเร็จ สำหรับวิธีการระบายออกเมื่อเจออุปสรรคหรือรู้สึกไม่พอใจ กลุ่มตัวอย่างทุกคน ระบุตรงกันว่า จะใช้วิธีการบ่นกับตัวเองหรือต่อว่าใส่จอคอมพิวเตอร์เป็นหลัก หรือ อาจใช้วิธีปิดโปรแกรมทิ้งทันทีบางครั้ง เมื่อใจเย็นลงแล้วค่อยกลับมาเล่นใหม่

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น จึงสามารถวิเคราะห์ได้ว่าเนื้อหาของเกม Championship Manager 03/04 ไม่มีผลกระทบทางลบต่อทักษะในการจัดการกับอารมณ์ เพราะถึงแม้ว่าวัยรุ่นต้องพบกับสถานการณ์ทางอารมณ์ต่าง ๆ แต่ก็ยังสามารถควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ทั้งที่ดีและไม่ดีได้อย่างเหมาะสม รวมถึงรู้จักหามุมมองที่ดีในเรื่องที่ไม่พอใจ มากกว่าจะปล่อยให้มีอิทธิพลทางลบกับตน

ทางด้านของความรู้สึกและอารมณ์ของกลุ่มตัวอย่างต่อตัวละครในเกม พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน ให้คำตอบคล้ายคลึงกันกับประเด็นในเรื่องของจินตนาการว่า แม้จะไม่มีภาพของนักเตะปรากฏให้เห็น แต่ในขณะที่เล่นก็จะรู้สึกเหมือนว่านักเตะและทีมงานต่าง ๆ เป็นเพื่อนร่วมงานหรือลูกน้องของตนจริง ๆ ซึ่งในประเด็นนี้ กลุ่มตัวอย่างบางคนได้ให้ข้อสังเกตกับผู้วิจัยว่า เหตุผลประการหนึ่งอาจจะเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างทุกคนรู้จักและเคยพบเห็นนักเตะตัวจริงผ่านการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์อยู่แล้วจึงทำให้เกิดความรู้สึกคล้ายคลึงตามไปได้ไม่ยากนัก และอีกส่วนหนึ่งอาจจะมีสาเหตุมาจากการที่ระบบปัญญาประดิษฐ์ของเกมของเกมที่มีมักจะมีการสร้างเงื่อนไขพร้อมทั้งแจ้งเตือนให้ผู้เล่นรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครต่าง ๆ อยู่เสมอ เช่น มีการแจ้งเตือนว่านักเตะน้อยใจเมื่อไม่ได้ลงเล่นเป็นตัวจริง นักเตะกำลังรู้สึกหุดหู่ใจจาก

อาการบาดเจ็บที่ยาวนาน นักเตะไม่ชอบรูปแบบการควบคุมของผู้เล่น หรือ ทีมงานกำลังรู้สึกไม่สบายใจว่าผู้เล่นอาจจะไม่ได้ต่อสัญญาว่าจ้าง เป็นต้น

สำหรับคำถามที่ว่า “หากมีผู้ปกครองหรือเหตุการณ์บางอย่างเข้ามาขัดจังหวะระหว่างการเล่นจะรู้สึกหงุดหงิดหรือจิตใจหรือไม่” กลุ่มตัวอย่างกล่าวตรงกันว่า รู้สึกหงุดหงิดและไม่พอใจเกือบทุกครั้ง หากผู้ปกครองออกคำสั่งบังคับให้ปิดเกมทันที ไม่มีการยืดหยุ่น เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างจะไม่สามารถบันทึกเกมได้และจะทำให้ผลของการเล่นที่เล่นอยู่ในขณะนั้นเสียไปทั้งหมด แต่ถ้าผู้ปกครองมีการกำหนดเวลาเล่นเกมให้กับกลุ่มตัวอย่างล่วงหน้าเพียง 5-10 นาทีก็จะรู้สึกเฉย ๆ ไม่คิดอะไร แต่ถ้าหากเป็นเกมออนไลน์ เกมการต่อสู้ เกมแข่งขันความเร็ว และเกมยานยิง จะเวลาไหนก็ไม่อยากให้ผู้ปกครองเข้ามาขัดจังหวะทั้งนั้น เนื่องจากเป็นเกมที่ต้องเล่นแข่งขันเพื่อให้ไปได้ไกลกว่าผู้อื่น (เกมออนไลน์) หรือ ถ้าเล่นแพ้แล้วก็ต้องไปเริ่มใหม่ตั้งแต่ต้นฉากซึ่งจะน่าเบื่อมาก (เกมการต่อสู้ เกมแข่งขันความเร็ว และ เกมยานยิง)

ในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อการสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดระบุตรงกันว่า “เกมให้แรงจูงใจทางบวก” เพราะเมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วจะรู้สึกสนุกสนาน สะใจ หายเครียด และ อยากจะเล่นอีก นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 7 คน ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า การเล่นเกม Championship Manager 03/04 ทำให้ตนเองรู้สึกสนใจและอยากติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลมากขึ้น เพราะคิดว่าสนุกดีที่จะได้ลองเปรียบเทียบดูว่า ข้อมูลเกี่ยวกับนักเตะและความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมถูกต้องตรงกับความเป็นจริงหรือไม่ รวมถึงอยากศึกษาดูว่าผู้จัดการสโมสรในระดับโลกต่าง ๆ มีการวางตำแหน่งนักเตะและวางกลยุทธ์ในการแข่งขันกันอย่างไร มีวิธีการแก้เกมของทีมคู่แข่งด้วยวิธีไหน มีการซื้อขายแลกเปลี่ยนนักเตะระหว่างทีมด้วยการให้ข้อเสนออย่างไร ใช้จำนวนเงินเท่าใดจึงจะสมเหตุสมผลหรือตกลงทำสัญญากันได้สำเร็จ

สำหรับการนำประโยชน์จากเกม Championship Manager 03/04 ไปใช้ในชีวิตจริง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มองว่า น่าจะเอาทักษะความสามารถด้านการจดจำ การคิดวิเคราะห์ วางแผน การตัดสินใจ การใช้เหตุผล การคิดไตร่ตรองอย่างรอบคอบ ความพยายามไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค การแก้ปัญหา และ หลักการบริหารจัดการต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

ข้อมูลจากผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04

กลุ่มตัวอย่างในที่นี้ ได้แก่ ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04 ต่อเนื่องเป็นประจำมาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 เดือน จำนวน 10 คน เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล (in-depth interview) ระหว่างวันที่ 17 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2547 – 1 มีนาคม พ.ศ. 2547 ซึ่งการวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลจะเรียงลำดับดังต่อไปนี้

- 1) การสนับสนุนและการรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
- 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม
- 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ
- 4) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

1. การสนับสนุนและการรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

สำหรับการศึกษาในประเด็นนี้ผู้วิจัยได้จำแนกการศึกษาเป็น 2 ส่วน คือ การสนับสนุนของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และการรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น เพื่อตรวจสอบว่าโดยภาพรวมแล้วผู้ปกครองมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นมากน้อยเพียงใด

1.1 การสนับสนุนของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ตารางที่ 5.8

แสดงการสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการซื้อเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
ซึ่งเล่นเกม Championship Manager 03/04

ผู้ปกครอง ลำดับที่	เป็นผู้พาไปซื้อ	เป็นผู้ช่วย เลือกซื้อ	เป็นผู้ออกค่าใช้จ่าย
1.			
2.	x	x	x
3.	x	x	x
4.			
5.			
6.	x	x	x
7.			
8.	x	x	x
9.			
10.			

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04
จำนวน 10 คน

จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองถึงการสนับสนุนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่สนับสนุนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในระดับปานกลาง กล่าวคือ แม้จะไม่ได้เป็นผู้พาไปซื้อ ช่วยเลือกซื้อ หรือ สนับสนุนเรื่องค่าใช้จ่าย (6 คน) แต่ก็ได้ขีดข้ออย่างไรหากวัยรุ่นจะซื้อหรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ได้ให้เหตุผลถึงสาเหตุที่วัยรุ่นมักมีอิสระในการซื้อและการเลือกเกมมาเล่นด้วยตนเองไว้คล้ายคลึงกันว่า เป็นเพราะแผ่นโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันหาซื้อได้ง่าย แม้แต่ใกล้บริเวณโรงเรียน ก็ยังมีขาย ราคาซอฟต์แวร์ก็ถูกลง ดังนั้น เมื่อวัยรุ่นอยากได้เกมก็จะใจร้อน รีบไปหาซื้อมาเล่นเอง ไม่ต้องพึ่งพาผู้ปกครองเหมือนเมื่อก่อน นอกจากนี้แล้วผู้ปกครองยังมองว่าเป็นเรื่องปกติ หากวัยรุ่นอยากจะไปเลือกซื้อเกมด้วยกันกับเพื่อนมากกว่าจะไปกับผู้ปกครองเพราะเพื่อนยอมที่จะสามารถให้ข้อมูล แนะนำ วิพากษ์วิจารณ์ หรือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมต่าง ๆ ได้ดีกว่า

นอกจากนี้พบว่า มีผู้ปกครองบางส่วน (4 คน) ให้การสนับสนุนการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในระดับสูง คือ เป็นผู้พาไปซื้อ ช่วยเลือกซื้อ และ สนับสนุนเรื่องค่าใช้จ่าย ซึ่งในที่นี้ผู้ปกครองได้กล่าวถึงข้อดีในการเลือกซื้อเกมร่วมกันกับวัยรุ่นว่า ทำให้ตนเองมีโอกาสได้รับทราบถึงความสนใจของวัยรุ่นในขณะนั้นว่ากำลังสนใจเล่นเกมประเภทไหนหรือชอบเล่นเกมลักษณะอย่างไร รวมถึงทำให้มีโอกาสที่จะกลั่นกรอง-ตรวจสอบเนื้อหา โดยที่ไม่ทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่าคุณจับผิดหรืออึดอัดใจ

สำหรับเงื่อนไขในการอนุญาตให้วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ปกครอง 8 ใน 10 คน ให้ข้อมูลใกล้เคียงกันว่า เนื่องจากวัยรุ่นจะไม่ชอบการออกคำสั่งหรือการบังคับ เริ่มอยากมีอิสระ อยากให้ผู้ปกครองเคารพและยอมรับการตัดสินใจ จึงไม่ได้มีข้อจำกัด หรือข้อบังคับถึงวัน เวลาการเล่นที่เคร่งครัดให้กับวัยรุ่น แต่จะใช้วิธีการคุยเล่น สอบถามเกี่ยวกับเรื่องเกมคอมพิวเตอร์บ่อย ๆ เพื่อให้วัยรุ่นเกิดความเคยชินเหมือนเป็นหัวข้อการสนทนาทั่วไป ขณะเดียวกันก็จะสอดแทรกการอบรมสั่งสอนและคำเตือนต่าง ๆ เข้าไปด้วย เพราะถ้าวัยรุ่นไม่สามารถพูดคุยเรื่องเกมกับผู้ปกครองได้อย่างเปิดเผย หรือไม่เข้าใจถึงผลดี ผลเสียที่อาจจะเกิดขึ้นตามมาจากการเล่นเกมอย่างแท้จริงแล้ว เวลาที่ผู้ปกครองเผลอวัยรุ่นก็อาจจะแอบเล่นปิดบังเนื้อหาของเกมที่เล่น หรือ แอบออกไปเล่นเกมนอกบ้านก็ได้ (8 คน) อย่างไรก็ตามก็ดีพบว่า มีผู้ปกครองจำนวน 2 คน ที่กำหนดเงื่อนไขการอนุญาตไว้แน่นอน คือ ให้วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้เฉพาะในช่วงเย็นวันศุกร์ถึงคืนวันอาทิตย์และเล่นในเวลาที่จำกัดไว้ให้คือประมาณ 1-2 ชั่วโมง เพื่อป้องกันไม่ให้เสียการเรียน

ส่วนการชี้แนะถึงวิธีการเล่นที่เหมาะสม การแนะนำถึงประโยชน์หรือโทษที่อาจจะเกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะให้คำแนะนำกับวัยรุ่นว่าอย่าเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมากนัก ที่ถูกต้องควรจะเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยฝึกสมอง ให้ความรู้ ได้ใช้ไหวพริบและเหตุผลในการเล่น และควรจะเล่นเกมในเวลาว่าง เช่น หลังจากทำการบ้านหรือทบทวนบทเรียนเสร็จ อย่าเล่นเกมจนถึงกับติดเพราะจะทำให้เสียสุขภาพ เสียการเรียน รวมถึงต้องแบ่งเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ด้วย และถ้าใกล้สอบก็ควรจะงดเล่น

1.2 การรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ตารางที่ 5.9

แสดงการรับรู้ของผู้ปกครองถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
ซึ่งเล่นเกม Championship Manager 03/04

ผู้ปกครอง ลำดับที่	ทราบช่วงเวลาที่ใช้ เล่นเกมเป็นประจำ	ทราบความถี่ของ การเล่น	ทราบระยะเวลาที่ใช้ เล่นเกมแต่ละครั้ง
1.	x		
2.	x	x	x
3.	x	x	x
4.	x	x	x
5.	x		
6.	x	x	x
7.	x		
8.	x	x	x
9.	x	x	x
10.	x	x	x

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04
จำนวน 10 คน

ในแง่การรับรู้ของผู้ปกครองถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
จากการศึกษาพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมของวัยรุ่น
ในระดับสูง กล่าวคือ ผู้ปกครองทั้งหมด 10 คน ทราบช่วงเวลาที่วัยรุ่นใช้เล่นเกมเป็นประจำ และ
ผู้ปกครอง 7 ใน 10 คน ทราบถึงระยะเวลาและความถี่ที่วัยรุ่นใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง
รวมทั้งทราบถึงการออกไปใช้เวลาเล่นเกมของวัยรุ่นนอกร้าน

ตารางที่ 5.10

แสดงการรับรู้ของผู้ปกครองถึงเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่น
ซึ่งเล่นเกม Championship Manager 03/04 นำมาเล่น

ผู้ปกครอง ลำดับที่	ทราบรายละเอียด และวิธีการเล่น	ทราบเพียงชื่อเกมและ เนื้อหาโดยรวม	ไม่ทราบ/ทราบ เนื้อหาเกมที่เล่น เล็กน้อย	เคยร่วมเล่นเกม กับวัยรุ่น
1.		x		x
2.		x		
3.		x		
4.	x			
5.			x	
6.	x			x
7.		x		
8.		x		
9.	x			x
10.		x		

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04 จำนวน 10 คน

ด้านการรับรู้ของผู้ปกครองต่อเนื้อหาเกมที่วัยรุ่นนำมาเล่น จากการสัมภาษณ์พบว่า ผู้ปกครองที่ทราบถึงเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ในภาพรวม เช่น ทราบว่าเกม Championship Manager เป็นเกมบริหารจัดการทีมฟุตบอล เกม Grand Theft Auto เป็นเกมการก่ออาชญากรรม มีจำนวนมากที่สุด คือ 6 คน รองลงมาคือ ผู้ปกครองที่ทราบรายละเอียด เนื้อหา วิธีการเล่นและเนื้อหาของเกมเป็นอย่างดี (3 คน) และ ผู้ปกครองที่ไม่ทราบเกี่ยวกับเนื้อหาที่วัยรุ่นเล่นอย่างไรเลย (1 คน) ตามลำดับ สำหรับผู้ปกครองที่มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาเกมเป็นอย่างดี พบว่า ผู้ปกครอง 2 ใน 3 คน ทราบเนื้อหาของเกมมาจากการทดลองเล่นเกมร่วมกันกับวัยรุ่น ส่วนอีก 1 คน รับทราบข้อมูลมาจากการสังเกตพูดคุย ชักถาม และการจดจำชื่อเกมไปค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม

จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองเกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นพบว่า ผู้ปกครอง 7 ใน 10 คน แสดงความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า การที่เกมคอมพิวเตอร์

จะมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นหรือไม่ นั่นขึ้นอยู่กับ “พื้นฐานของครอบครัว” มากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากผู้ปกครองเป็นผู้มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างอุปนิสัย ปลูกฝังพื้นฐานความคิด การกระทำ รวมไปถึงถึงวิธีการใช้สื่อให้กับวัยรุ่น เพราะถ้าหากพ่อแม่ได้ดูแลเอาใจใส่ใกล้ชิด หวเวลาเข้าไปพูดคุยชี้แนะกับวัยรุ่นถึงสิ่งที่วัยรุ่นเห็นจากเกมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ บ้างว่า สิ่งใดจริงหรือไม่จริง สิ่งใดทำตามตัวอย่างในเกมไม่ได้ อิทธิพลการหลอหลอมของสื่อต่อวัยรุ่นก็จะมีน้อยลงหรืออาจจะปรับเปลี่ยนผลลัพธ์จากลบให้กลายเป็นบวก

และสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองที่มีลูกวัยรุ่นชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก ๆ ผู้ปกครองกลุ่มนี้ ได้เสนอแนะถึงวิธีการที่เคยใช้ได้ผลกับตัวเองมาแล้วว่า ควรจะต้องใจเย็น อย่าใช้วิธีแก้ไขปัญหาด้วยการใช้กำลังห้ามปรามหรือพร่ำบ่น เพราะจะทำให้วัยรุ่นยิ่งโมโหและต่อต้าน และอย่าเอาแต่กล่าวหาว่าเป็นความผิดของวัยรุ่น เพราะแท้จริงพ่อแม่ก็มีส่วนผิดด้วยเช่นกันที่ปล่อยปละละเลย ไม่ได้พูดคุย ทำความเข้าใจ หรือ สร้างข้อตกลงเกี่ยวกับการเล่นเกมของวัยรุ่นไว้ตั้งแต่ต้น วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด คือ ควรจะปลูกฝังให้วัยรุ่นมีความเข้าใจที่ถูกต้อง พยายามชักจูงใจให้วัยรุ่นวางมือจากคอมพิวเตอร์ให้หันเหไปทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น ชวนวัยรุ่นออกกำลังกาย เล่นดนตรี พาออกไปทานข้าว ชมภาพยนตร์ ชมนิทรรศการที่เป็นประโยชน์ต่าง ๆ นอกบ้าน ขณะเดียวกันก็ค่อย ๆ ลดหรือจำกัดเวลาการเล่นให้น้อยลง

ทางด้านประโยชน์ที่ผู้ปกครองคาดว่าวัยรุ่นจะได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากการศึกษาพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่คาดหวังถึง “การมีทักษะและความชำนาญทางคอมพิวเตอร์” มากที่สุด โดยมองว่า เมื่อวัยรุ่นมีทักษะพื้นฐานในการควบคุมและปฏิบัติการ สามารถที่จะใช้งานคอมพิวเตอร์ได้อย่างคล่องแคล่วจากการเล่นเกมแล้ว จะทำให้วัยรุ่นมีความสามารถที่จะเรียนรู้ถึงวิธีการใช้งานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์อื่น ๆ ในระดับที่สูงกว่าต่อไปในอนาคต (8 คน) ส่วนประโยชน์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในลำดับรองลงมา ได้แก่ การที่วัยรุ่นได้รับความสนุกสนาน เป็นการผ่อนคลายความเครียด (7 คน) การได้ฝึกสมอง/ใช้ความคิด/ฝึกทักษะ (7 คน) และการได้รับความรู้เพิ่มเติม ซึ่งจะช่วยเปิดโลกทัศน์ของวัยรุ่นให้กว้างขวางขึ้น (5 คน)

ส่วนโทษที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้น ผู้ปกครองทั้งหมดลงความเห็นที่วัยรุ่นอาจได้รับผลกระทบทางลบจากเกมคอมพิวเตอร์ในสองทาง ทางแรกคือ ผลเสียที่เกิดจากใช้เวลาเล่นเกมไม่เหมาะสม เช่น จะมีอาการปวดหัว ปวดตา ปวดหลัง ปวดไหล่ ที่เกิดจากการนั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ๆ หรือ ผลการเรียนตกต่ำลง หากเขาเวลาทำการบ้านหรือการทบทวนบทเรียนไปใช้เล่นเกมจนหมด ทางที่สองคือ ผลเสียที่เกิดจากเนื้อหาของเกม

ไม่เหมาะสม เช่น เกมที่มีภาพของการต่อสู้กันอย่างรุนแรงดุเดือด หรือ เกมที่มีภาพโป๊เปลือย มีเนื้อหาลามกอนาจาร ต่าง ๆ ซึ่งอาจจะเหนี่ยวนำวัยรุ่นไปสู่พฤติกรรมการใช้กำลังเป็นเครื่องตัดสินปัญหาหรือการมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม

สำหรับพฤติกรรมของวัยรุ่นอันเป็นผลมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยรวมพบว่า ผู้ปกครองทั้งหมด เห็นสอดคล้องกันในเรื่องของการรับผิดชอบต่อการเรียนและการสื่อสาร พูดคุยกับสมาชิกในบ้านว่า ยังเป็นปกติดี มีการพูดคุยเหมือนก่อน อย่างไรก็ตามผู้ปกครอง 3 จาก 10 คน พบว่า หากไม่ดูแลอย่างใกล้ชิด วัยรุ่นมักจะติดใจและเสียเวลาไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ค่อนข้างมาก บางครั้งสนใจที่จะเล่นเกมมากกว่าการทำกิจกรรมส่วนตัว ทั้งการอาบน้ำ ทานข้าวและการนอนหลับพักผ่อน

3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อเกม Championship Manager 03/04 จากการศึกษาค้นคว้า ผู้ปกครองทั้ง 10 คน เคยทราบข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมตัวอย่างมาบ้างแล้ว ทั้งจากคำบอกเล่าของวัยรุ่น จากครูประจำชั้นและจากผู้ปกครองด้วยกันว่า เกม Championship Manager 03/04 เป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเป็นผู้จัดการสโมสรฟุตบอล ที่ต้องมีการวางแผน การบริหารจัดการทีม การซื้อขายตัวนักเตะ และเป็นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในระดับชั้นประถมและมัธยม

ส่วนความคิดเห็นหลังจากที่ได้รับชมการสาธิตถึงเนื้อหาและวิธีการเล่นเกมตัวอย่างเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้ปกครองทั้ง 10 คน เห็นตรงกันว่า “เนื้อหาของเกมมีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน” เป็นเกมที่ช่วยฝึกสมองและพัฒนาความคิดของวัยรุ่น สมควรที่จะสนับสนุนให้เล่น ซึ่งในประเด็นนี้ ผู้ปกครอง 8 จาก 10 คน ได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมใกล้เคียงกันว่า ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือการทำกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม หากทำให้วัยรุ่นได้หัดคิด หัดทดลองวางแผนหรือมีการสอดแทรกสาระความรู้ต่าง ๆ เข้าไปในเนื้อหาของกิจกรรม ผู้ปกครองก็อยากจะสนับสนุนทั้งนั้น เพราะวัยรุ่นที่มีโอกาสเรียนรู้มาก ได้เห็นโลกมาก มีความรู้รอบตัวมากก็ย่อมจะมีฐานข้อมูลมาก รวมถึงวิธีการคิดที่จะนำมาปรับใช้ในชีวิตรจริงได้มาก มากกว่าวัยรุ่นที่ไม่เคยพบเห็นหรือไม่เคยได้รับประสบการณ์อะไรเลย ซึ่งวัยรุ่นในยุคนี้จะมีแหล่งความรู้จากในตำราเรียนเพียงอย่างเดียวไม่ได้แล้ว แต่จะต้องมีความเฉลียวฉลาดรอบรู้ มีทักษะการดำเนินชีวิตในเรื่องทั่วไปหรือได้ทดลองคิดทดลองทำกิจกรรมในด้านอื่น ๆ ด้วย จึงจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีมีคุณภาพและอยู่รอดในสังคมได้

ทางด้านประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อสติปัญญา จากการศึกษาพบว่า ผู้ปกครองทุกคนระบุถึงประโยชน์ในการฝึกให้วัยรุ่นมีทักษะการวางแผนและให้ความรู้เกี่ยวกับหลักการบริหารจัดการที่ดีเป็นอันดับแรก เช่น ให้ความรู้ในเรื่องของวิธีการบริหารคน การใช้คน การคัดสรรคนเพื่อดำเนินงาน การสร้างแรงจูงใจเพื่อให้ผู้ใต้บังคับบัญชา (นักเตะและทีมงาน) ทุ่มเท่กับหน้าที่และการแข่งขัน สอนในเรื่องของการบริหารงบประมาณ การทำให้บัญชีงบประมาณรายจ่ายมีความสมดุล การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ ความรอบคอบในการลงทุนทางธุรกิจ การคำนวณจุดคุ้มทุน ทำให้รู้จักถึงรายละเอียดต่าง ๆ ของสัญญา เงื่อนไขของสัญญาทางธุรกิจ (10 คน) ช่วยส่งเสริมพัฒนาความสามารถทางภาษา ได้แก่ ให้ความรู้ความหมายของคำศัพท์ใหม่ ๆ ทำให้ได้ฝึกอ่าน หัดจับใจความ ซึ่งจะช่วยให้วัยรุ่นมีพัฒนาการอ่านที่คล่องแคล่วว่องไว (10 คน) ทำให้มีความรู้ธุรกิจการกีฬา ทฤษฎีการกีฬา เช่น ทำให้รู้จักระบบซื้อขายแลกเปลี่ยนนักเตะ รู้ว่าตลาดนักเตะเปิดตอนไหน เรียนรู้ถึงการเป็นผู้นำที่ดี หรือผู้จัดการทีมที่ดีว่าต้องทำอย่างไรหรือมีหน้าที่อย่างไร รู้จักถึงรูปแบบของแผนการเล่น (formation) กีฬาฟุตบอลแต่ละแบบว่าจะใช้ในโอกาสไหน การฝึกซ้อมแต่ละอย่างช่วยพัฒนาศักยภาพทางด้านใด ทำให้มีความรู้รอบตัวเกี่ยวกับนักเตะ ทำให้วิเคราะห์อ่านเกมเป็น (5 คน) รวมถึงเป็นการเติมเต็มจินตนาการความฝันของผู้เล่น เนื่องจากในชีวิตจริงผู้เล่นคงจะไม่มีโอกาสเข้าไปบริหารจัดการหรือควบคุมสโมสรฟุตบอลที่ตนเองชื่นชอบได้ (3 คน)

ส่วนประโยชน์จากเกม Championship Manager 03/04 ต่อการพัฒนาความสามารถทางการจดจำ ผู้ปกครองทั้ง 10 คน เห็นสอดคล้องกันว่า การเล่นเกมนี้ช่วยพัฒนาความสามารถทางด้านกรจำของวัยรุ่นอย่างแน่นอน เนื่องจากในขณะที่เล่นเกมวัยรุ่นจะต้องใช้ความจำหนักมาก และการจำก็ยังถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการเล่นเกมนี้ เพราะถ้าหากวัยรุ่นอยากเล่นเกมได้รู้เรื่อง อยากเล่นให้สนุกก็ต้องจดจำคำศัพท์ จดจำองค์ประกอบและเงื่อนไขของการเล่นต่าง ๆ ของเกมให้ได้ทั้งหมด ซึ่งถ้าหากจำไม่ได้ก็จะไม่มีฐานข้อมูลความรู้เพื่อนำไปคิดวิเคราะห์วางแผนการเล่น การแก้เกมต่อไป

นอกจากนี้ผู้ปกครอง 4 จาก 10 คน มองว่า การเล่นเกม Championship Manager 03/04 จะช่วยพัฒนาความมีสมาธิของวัยรุ่นได้ด้วย โดยผู้ปกครอง 2 ใน 4 คน ให้เหตุผลว่า การใช้สมาธิเป็นทักษะที่อยู่ควบคู่กับความจำเสมอ ดังนั้น ถ้าหากเล่นเกมแล้ว วัยรุ่นสามารถที่จะจดจำรายรายละเอียดต่าง ๆ ของเกมได้ ก็เท่ากับเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าในกระบวนการเล่นเกมนี้ มีการใช้สมาธิเกิดขึ้นด้วยเช่นกัน ส่วนผู้ปกครองอีกท่านหนึ่ง มองว่า จากลักษณะกรรมวิธีการเล่นของเกมที่ต้องคิดหลาย ๆ อย่างไปพร้อมกัน มีการเล่นที่ยุ่งยากซับซ้อน หากผู้เล่นไม่ใช้สมาธิก็จะ

ไม่สามารถประสบความสำเร็จในการเล่นได้ และผู้ปกครองอีก 1 คนที่เหลือ กล่าวว่า การที่ตนเองเชื่อว่าเกมเนื้อหาของเกมนี้จะช่วยพัฒนาความสามารถในเรื่องของการมีสมาธิ นั้น สืบเนื่องมาจากลักษณะนิสัยของวัยรุ่นเองที่ค่อนข้างจะเป็นคนซุกซน ไม่อยู่นิ่ง ต่อให้ชมรายการโทรทัศน์ที่ชอบก็ยังไม่เคยอยู่สุข จะผุดลุกผุดนั่งหรือเดินวนไปเวียนมาตลอด แต่ในขณะที่เล่นเกม Championship Manager 03/04 นี้ วัยรุ่นมักจะนั่งเล่นเกมนิ่ง ๆ แม้เป็นเวลานาน 2-3 ชั่วโมง ก็นั่งได้

4. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

สำหรับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น ผู้ปกครองเกือบทั้งหมด (9 ใน 10 คน) มีความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า “เนื้อหาของเกมน่าจะส่งผลต่ออารมณ์ของผู้เล่นในทางบวก” ดังจะเห็นได้จากลักษณะของเนื้อหาและวิธีการเล่นเกมที่ไม่มีการแสดงออกถึงความรุนแรงโหดร้ายทารุณ อีกทั้งยังต้องใช้สติปัญญาความคิดในการแก้ปัญหา ต้องใช้ความพยายาม ความอดทน ความรอบคอบในการเล่นเป็นอย่างมาก เพราะกว่าจะเล่นเกมจนได้เลื่อนขั้นหรือได้ถ้วยรางวัลก็ต้องเล่นเพื่อสะสมคะแนนในตารางยาวนาน ซึ่งในจุดนี้อาจเป็นไปได้ว่า วัยรุ่นจะซึมซับเอาแนวความคิดเกี่ยวกับการมุมานะบากบั่นพยายาม การต่อสู้ฝ่าฟันแก้ไขปัญหา ความใจเย็น และ การอดทนรอคอยความสำเร็จไปใช้ในชีวิตรจริงได้มากเช่นเดียวกัน อันจะทำให้วัยรุ่นมีความสามารถในการจัดการกับ อารมณ์ที่ดีขึ้น นอกจากนี้หากวัยรุ่นเล่นแล้วรู้สึกว่าคุณทำได้ดีหรือสามารถเอาชนะคู่แข่งขั้นได้ก็อาจจะทำให้วัยรุ่นเกิดความภาคภูมิใจและมีความมั่นใจในตนเองมากยิ่งขึ้น มองเห็นตนเองว่าเป็นคนเก่งและมีความสามารถ ทำให้เกิดความเชื่อมั่นในสติปัญญาความคิดของตนเอง เพราะการเอาชนะเกมในลักษณะนี้เป็นเรื่องที่ทำไต่ยาก

อย่างไรก็ดีมีผู้ปกครองท่านหนึ่งแสดงความเห็นแตกต่างออกไปว่า ถึงแม้ว่าเนื้อหาของเกมจะไม่มีส่วนที่ทำให้เกิดปัญหาโดยตรง แต่เนื่องจากอุปนิสัยทางอารมณ์ของวัยรุ่นที่มีพื้นฐานค่อนข้างจะใจร้อนอยู่แล้ว เมื่อต้องมาเจอกับการสร้างเงื่อนไขของเกมที่ต้องมีการแข่งขันกันถี่ ๆ มีการซื้อขายตัวนักเตะอย่างจริงจัง ก็ไม่แน่ใจว่าแทนที่เนื้อหาของเกมจะก่อให้เกิดผลดี อาจกลับเป็นการไปกระตุ้นให้วัยรุ่นยิ่งใจร้อนกว่าเดิมหรือไม่ เพราะจากที่สังเกตพฤติกรรมและปฏิกิริยาของบุตรชายในขณะที่เล่นเกมค่อนข้างจะหมกมุ่น สับสนและเอาจริงเอาจังกับผลของการเล่นเกินปกติ เช่น หากเล่นแพ้ก็จะ หงุดหงิดโวยวาย อารมณ์เสีย หรือ พาลเอากับคนรอบข้าง บางครั้งก็จะบ่นถึงผลการเล่นที่ไม่ได้ตั้งใจต่อไปอีกหลายวัน จึงกังวลอยู่เหมือนกันว่าหากเล่นเกมนี้

มาก ๆ อาจจะทำให้วัยรุ่นก้าวร้าว คิดแต่เอาชนะอย่างเดียว หรือ กลายเป็นคนที่เอาแต่ใจตนเองก็เป็นได้

สำหรับแรงจูงใจที่ผู้ปกครองคาดว่าวัยรุ่นจะได้รับจากการเล่นเกม Championship Manager 03/04 นั้น ผู้ปกครองทั้งหมดตรงกันว่า เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้ววัยรุ่นจะอารมณ์ดีและชอบกีฬาฟุตบอลมากขึ้น ถ้านั่งชมการถ่ายทอดสดด้วยกัน บางครั้งวัยรุ่นก็จะเล่าถึงประวัติความเป็นมา ข้อมูลส่วนตัวของนักเตะ พร้อมกับวิเคราะห์เกมการแข่งขันให้ผู้ปกครองฟังไปด้วย และ ผู้ปกครอง 2 ใน 10 คน พบว่า วัยรุ่นมีความเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับการเรียนอย่างชัดเจน คือ วัยรุ่นเริ่มสนใจคำศัพท์ ชอบท่องศัพท์ รวมถึงชอบวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งผู้ปกครองค่อนข้างมั่นใจว่าน่าจะเป็นผลมาจากการเล่นเกม Championship Manager 03/04

ข้อมูลจากนักวิชาการ

การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลจากนักวิชาการ ผู้วิจัยจะเรียงลำดับดังต่อไปนี้

- 1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 พัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อ พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

หลังจากที่นักวิชาการแต่ละท่านได้ชมการสาธิตถึงเนื้อหาและวิธีการเล่นเกม Championship Manager 03/04 เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ต่างก็เห็นตรงกันว่า “เกม Championship Manager 03/04 เป็นเกมที่มีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน” ทั้งในส่วนของเนื้อหาและวิธีการเล่น ทั้งนี้ เนื่องจากเนื้อหาของเกมจะทำให้วัยรุ่นได้ฝึกฝนถึงการเชื่อมโยงลักษณะการคิดหลายๆ อย่างเข้าด้วยกัน เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบ การรวบรวมข้อมูล การตั้งคำถาม การคาดคะเน การจำ การใช้เหตุผล การเชื่อมโยงข้อมูล และเมื่อเรื่องราวต่าง ๆ ของเกมมีการจำลองแบบมาจากการบริหารจัดการสโมสรฟุตบอลจริง ๆ ก็จะทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้ถึงรายละเอียดและหลักการบริหารจัดการของจริงไปด้วย นอกจากนี้ หากจะพิจารณาถึงการให้รางวัลหรือการเสริมแรงของเกมแล้วก็จะพบว่า เงื่อนไขของเกมมีลักษณะของการเสริมแรงที่สร้างสรรค์ โดยจะเห็นได้จากเกมมีเงื่อนไขของการให้รางวัลกับคนที่สามารถจัดสรรทรัพยากร คิดวิเคราะห์

วางแผนรอบคอบ และคิดแก้ไขสถานการณ์ได้ดีที่สุด หากวัยรุ่นอายุ 13-15 ปี ได้เล่นเกมในลักษณะนี้เป็นประจำก็มีแนวโน้มว่าจะได้รับผลทางบวกค่อนข้างมาก

อย่างไรก็ดี ในแง่ความนิยมของวัยรุ่นต่อเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ นายแพทย์ ธเนศ เจริญบุญญานุกูล นักวิชาการด้านคอมพิวเตอร์ และอาจารย์อมรา สมพงษ์ นักวิชาการด้านการศึกษาเห็นพ้องกันว่า เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์เป็นเกมที่ไม่ค่อยได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่นมากนัก ด้วยเหตุที่ผู้เล่นส่วนใหญ่มองว่า เนื้อหาของเกมขาดความตื่นเต้นเร้าใจและน่าเบื่อ เป็นความสนุกสนานที่ไม่ทันใจ ไม่สะใจ ไม่เหมือนกับเกมยิงหรือเกมการต่อสู้ที่เมื่อเปิดเกมมาก็สามารถลงมือทำร้าย เตะ ต่อย ฆ่าฟันกันได้ทันที ไม่ต้องมีการเรียนรู้ถึงวิธีการเล่นหรือเนื้อเรื่องเสียก่อน ทางด้านผู้นำเข้าโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์เองก็มีแนวโน้มที่จะหันไปให้ความสำคัญกับเกมคอมพิวเตอร์เชิงทำลายล้างมากกว่า เนื่องจากนำเข้ามาแล้วขายได้ โดยเฉพาะเกมการแสดงบทบาท (role playing game: RPG.) เกมการต่อสู้ (action game) และเกมยิง (shooting game) ซึ่งในขณะนี้ยึดครองแผงค้าเกมได้ไว้ถึงร้อยละ 70 - 80

เมื่อสอบถามถึงประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อสติปัญญา วัยรุ่น นักวิชาการทุกท่านเห็นตรงกันว่า วัยรุ่นที่ชอบเล่นเกมในรูปแบบนี้สันนิษฐานได้ว่าจะต้องเป็นวัยรุ่นที่มีสติปัญญาดีในระดับหนึ่ง ด้วยเหตุที่ในการเล่นจะต้องมีการเรียนรู้ถึงรายละเอียดของเกมเป็น อย่างมาก ต้องใช้ทักษะการคิดในขั้นสูง (higher-ordered thinking skills) รวมถึงต้องใช้จินตนาการในการสร้างภาพ นึกภาพของการแข่งขันและกิริยาท่าทางของนักเตะแต่ละคน ซึ่งหากไม่ใช่วัยรุ่นที่มีความเฉลียวฉลาด มีความอดทนพยายาม มีความตั้งใจจริงต่อการเล่นก็อาจจะเบื่อและล้มเลิกความตั้งใจในการเล่นไปเสียก่อน

สำหรับประโยชน์ที่วัยรุ่นจะได้รับจากการเล่นเกมนี้ นักวิชาการทั้งสามท่านเห็นพ้องต้องกันว่า ได้แก่ การฝึกให้ผู้เล่นมีทักษะทางการวางแผนและการคิดเชิงกลยุทธ์มากที่สุด ดังจะเห็นได้จากลักษณะเนื้อหาของเกมที่ประกอบไปด้วยกิจกรรมปลีกย่อยหลาย ๆ อย่าง (complex activity) และในการกระทำกิจกรรมปลีกย่อยแต่ละอย่าง ต่างก็จะต้องมีการใช้ทักษะการคิด เช่น การคิดวิเคราะห์วางแผน การคาดเดาสถานการณ์ล่วงหน้า การใช้เหตุผล การเปรียบเทียบ เพื่อที่จะได้ตัดสินใจเลือกรูปแบบการเล่นที่น่าจะเป็นผลดีมากที่สุดหรือมีความเป็นไปได้มากที่สุด อีกทั้งยังต้องกำหนดแนวทางของกิจกรรมแต่ละอย่างให้มีความสอดคล้อง เชื่อมโยง และสนับสนุนกัน เพราะสิ่งที่ผู้เล่นได้กระทำลงไปทั้งหมดในเกมนั้น ไม่ว่าจะเป็นการว่าจ้างทีมงาน การซื้อขายนักเตะ การฝึกฝนนักเตะ การควบคุมงบประมาณ การวางแผนการแข่งขัน ทุกสิ่งล้วน

แต่เป็น “กิจกรรมเชิงกลยุทธ์” ที่กระทำไปโดยมีเป้าหมายอย่างเดียวกัน คือ เป็นการเตรียมความพร้อมให้กับทีมเพื่อนำไปสู่ชัยชนะของการแข่งขันในที่สุด

นอกจากนี้จากรูปแบบของการเล่นที่ผู้เล่นจะต้องมีคันทัวร์ เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปคิดวิเคราะห์ ทดลอง ตั้งข้อสังเกต และสรุปออกมาเป็นแผนการเล่นของตนเองตามที่กล่าวมาแล้วในช่วงต้นนั้น ในจุดนี้ นายแพทย์ประกอบ ชี้ว่า จะช่วยพัฒนาความสามารถทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง การคิดอย่างมีเหตุผล ช่วยพัฒนาความคิดรวบยอด และการคิดอย่างเป็นระบบไปด้วย

ซึ่งก็สอดคล้องกับทัศนะของอาจารย์อมรา สมพงษ์ ที่ได้กล่าวว่า แม้จะเป็นเพียงแคเกมคอมพิวเตอร์แต่ก็มีลักษณะของการที่ให้ผู้เล่นต้องทุ่มเทมันสมอง ความสามารถในการศึกษาเนื้อหา เงื่อนไขและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของเกม จึงจะมีความเชี่ยวชาญรอบรู้และมีขั้นเชิงในสิ่งที่ทำ หากพิจารณาตามหลักศึกษาศาสตร์แล้วจะเห็นได้ว่าจะมีกระบวนการ “Meta-cognition” หรือการเรียนรู้ด้วยตนเองเกิดขึ้นพร้อมกันไปกับการใช้ความคิดเชิงกลยุทธ์ด้วย เนื่องจากรูปแบบและโครงสร้างวิธีการเล่นของเกม Championship Manager 03/04 ถูกสร้างมาให้มีลักษณะของการท้าทายความคิด กระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความกระตือรือร้นที่อยากจะคิด อยากทดลอง อยากค้นคว้าหาเงื่อนไขใหม่ ๆ ของเกมด้วยตนเองอยู่เสมอ ซึ่งก็แน่นอนว่าหากวัยรุ่นได้บริหารทักษะความสามารถของสมองให้มีการเรียนรู้ การวางแผน ฝึกให้มีการคิดอย่างเป็นระบบอย่างนี้อยู่เป็นประจำ ก็จะสามารถปลูกฝังให้พวกเขาเป็นอีกคนหนึ่งที่มีลักษณะของการคิดที่ดี เป็นผู้ที่ตัดสินใจทำอะไรไม่ค่อยผิดพลาด สามารถมองเห็นถึงข้อบกพร่องหรือจุดผิดพลาดได้ไวกว่าผู้อื่น และเป็นการพัฒนาความคิดรวบยอดของวัยรุ่น ตลอดจนจนเป็นการปลูกฝังอุปนิสัยให้วัยรุ่นมีนิสัยรักการเรียนรู้ ชอบการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง

ส่วนความรู้หรือแง่คิดที่วัยรุ่นน่าจะเอาไปประยุกต์ใช้ต่อจากเนื้อหาของเกมนั้น อาจารย์อมรา ระบุว่า น่าจะได้ประโยชน์ทางการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ หลักการบริหารจัดการความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและธุรกิจการกีฬา ได้เรียนรู้ถึงคุณสมบัติของผู้ประสบความสำเร็จจากค่าความสามารถและคุณสมบัติของนักกีฬาไปด้วย อีกทั้งความรู้ที่ได้ในส่วนนี้น่าจะเป็นความรู้ที่ติดตัววัยรุ่นไปได้ยาวนาน เพราะอะไรก็ตามที่วัยรุ่นได้เรียนรู้แล้วเต็มไปด้วยความสุข และมีการต่อยอดซ้ำทวนผลของการกระทำอยู่เสมอ ๆ สิ่งนั้นก็เปลี่ยนจากความจำระยะสั้นไปเป็นความจำระยะยาว (long - term memory) ซึ่งอาจจะอยู่ได้นานเป็นปีหรือตลอดชีวิตก็ได้

สำหรับในแง่ของการเล่นเกม Championship Manager 03/04 ต่อการพัฒนาความสามารถทางการจดจำ ในเรื่องนี้นักวิชาการทั้งสามท่าน เห็นสอดคล้องไปในทิศทาง

เดียวกันว่ามีแนวโน้มว่า เกมจะช่วยพัฒนาการทักษะการจำของวัยรุ่นได้มาก เนื่องจากในขณะที่เล่นจะต้องมีการจดจำองค์ประกอบและเงื่อนไขต่าง ๆ ของเกมอย่างมากมาย ทำให้ต้องใช้ความสามารถทางการจดจำค่อนข้างหนัก (high level)

สำหรับการที่คนส่วนใหญ่มักจะเข้าใจว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยฝึกสมาธิหรือการที่วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้นานนั้นเป็นเพราะเกิดสมาธินั้น นายแพทย์ประกอบและนายแพทย์ธนศได้อธิบายว่า “เป็นความเข้าใจที่ผิด” ซึ่งก็อาจจะเป็นเพราะคนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจว่าสมาธิที่แท้จริงคืออะไร แท้จริงแล้วสมาธิของวัยรุ่นยังมีเท่าเดิม ไม่ได้มีมากขึ้นกว่าเดิมหรือยาวกว่าเดิม แต่การที่วัยรุ่นเล่นเกมได้นาน เนื่องจากภายในเกมจะมีการสร้างตัวกระตุ้นใหม่ ๆ โจทย์หรือปัญหาใหม่ ๆ เพื่อเรียกความสนใจจากวัยรุ่นเอาไว้อยู่เสมอ ในทางการแพทย์ก็เคยมีการทดลองจับเอาวัยรุ่นที่มีสมาธิสั้นมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งก็พบว่าวัยรุ่นสมาธิสั้นก็สามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้นานเช่นกัน จึงสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ถือเป็นเพียงสิ่งเร้าภายนอก ส่วนสมาธิเป็นเรื่องของการฝึกฝนที่จะควบคุมจิตใจภายใน ถือเป็นคนละเรื่องกัน ส่วนระดับของความจดจ่อหรือการมีสมาธินั้นจะแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ 1. “Focus” คือ ความจดจ่อระยะสั้น 2. “Attention” คือ ความจดจ่อในระดับปานกลาง และ 3. “Concentration” คือ ระดับของการมีสมาธิ สำหรับเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์เท่าที่นักวิชาการทั้งสองท่านเคยได้รับชมมาทั้งหมดอย่างดีที่สุดสามารถสร้างความจดจ่อให้กับผู้เล่นในระดับปานกลางคือ Attention เท่านั้น สำหรับเกม Championship Manager 03/04 ก็เช่นเดียวกัน

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

จากการสัมภาษณ์ถึงผลกระทบจากเนื้อหาเกมต่ออารมณ์ ความรู้สึกของวัยรุ่น นักวิชาการทั้งสามท่านระบุตรงกันว่า เนื้อหาของเกม Championship Manager 03/04 “ไม่มีส่วนใดที่จะมีผลกระทบด้านลบต่อจิตใจของผู้เล่น” เนื่องจากวิธีการเล่นเกมมีลักษณะของการที่ต้องค่อย ๆ คิด ค่อย ๆ วิเคราะห์ จะมีผลทำให้วัยรุ่นมีความมุมานะพยายามและความอดทน นอกจากนี้ การที่วัยรุ่นสามารถปรับปรุงการเล่นของตนเองได้อยู่เสมอจะทำให้รู้จักการยอมรับความผิดพลาด และเป็นการฝึกทักษะการ**จัดการกับอารมณ์** ซึ่งจะทำให้เป็นคนสุขุม เยือกเย็น เมื่อเจอกับปัญหา รวมถึงเมื่อวัยรุ่นสามารถแก้ไขปัญหาด้วยความสามารถและความคิดของตนเองก็จะทำให้วัยรุ่นเกิดความมั่นใจในตนเอง มองเห็นคุณค่าการตัดสินใจและความสามารถของตนเอง ซึ่งก็เป็น**การสร้างแรงจูงใจที่ดี** เพราะผลในระยะยาวจะทำให้วัยรุ่นมีความเชื่อมั่น ทำให้เป็นกล้าตัดสินใจ กล้าแก้ไขปัญหา หรือ กล้าที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จตามที่ตนได้ตั้งใจไว้

โดยไม่ย่อท้อ เพราะมั่นใจว่า หากตนยังคงมุ่งมั่นทำสิ่งนั้นเรื่อย ๆ ต่อไปก็จะทำให้อุปสรรคหรือ การงานเหล่านั้นสำเร็จลุล่วงไปได้ในที่สุด

ส่วนปัญหาที่ว่าทำไมวัยรุ่นบางคนที่เล่นเกมในลักษณะที่ต้องใช้ความคิดในรูปแบบ นี้แล้วยังมีการแสดงออกทางอารมณ์ที่รุนแรงนั้น นักวิชาการตั้งข้อสังเกตว่า ผู้ปกครองควรจะต้อง มองย้อนกลับไปสังเกตที่ตัววัยรุ่นเสียก่อนว่ามีการแสดงของพฤติกรรมนั้น ๆ ถึบ่บ่อยหรือไม่ เพราะโดยทั่วไปแล้วอารมณ์ที่ตอบสนองต่อเนื้อหาภายในเกมนี้ก็ถือว่าเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ทุกเพศทุกวัย ซึ่งแท้จริงแล้วก็อาจจะไม่ใช่ปัญหาใหญ่อย่างที่คิด แต่ถ้าหากมีพฤติกรรม การแสดงออกที่ก้าวร้าวรุนแรงอย่างต่อเนื่อง ก็มีแนวโน้มว่าอาจจะมีสาเหตุมาจากพื้นฐาน ทางอารมณ์ที่บกพร่องของวัยรุ่น ที่ทำให้การเล่นเกมนั้นเป็นการเข้าไปเสริมความรู้สึกที่อยากจะเป็น ผู้ชนะอยู่อย่างเดียว จนกลายเป็นการเสริมให้สภาพจิตใจและอารมณ์มีความก้าวร้าวมากขึ้น

ส่วนทางแก้ปัญหาที่ดีที่สุด คือ ผู้ปกครองต้องหมั่นสังเกตและควรที่จะแนะนำกับหรือ ตักเตือนกับวัยรุ่นว่า หากรู้สึกตัวว่าเครียด หงุดหงิดหรือโมโหก็ควรที่จะหยุดเล่นเพื่อปรับสภาพ ทางอารมณ์ให้ผ่อนคลายลงเสียก่อน แล้วค่อยหวนกลับมาเล่นใหม่

ประเด็นที่เกี่ยวกับเกม FIFA 2004

ข้อมูลจากวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004

กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นในส่วนของเกม FIFA 2004 นี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วยวิธีการ สัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview) จากนักเรียนชายโรงเรียนมัธยมศึกษาอายุ 13-15 ปี ที่เล่น เกม FIFA 2004 ต่อเนื่องเป็นประจำมาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 เดือน จำนวนทั้งสิ้น 10 คน เก็บข้อมูลวันที่ 11 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2547 ซึ่งการวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลจะเรียงลำดับ ดังต่อไปนี้ 1) พฤติกรรมการเล่นเกมนิวเตอร์ของวัยรุ่น 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของ เกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อ พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ 4) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อ พัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

1. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

สำหรับการศึกษาในประเด็นนี้ผู้วิจัยได้จำแนกการศึกษาเป็น 2 ส่วน คือ ภูมิหลังเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นการนี้ศึกษา เพื่อตรวจสอบว่าโดยภาพรวมแล้ววัยรุ่นมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไร

1.1 ภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 5.11

แสดงสภาพภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นซึ่งเล่นเกม FIFA 2004

ลำดับที่	วิธีการ ได้มา	บุคคลที่มี ส่วนร่วม ในการซื้อ	บุคคลที่มี อิทธิพลต่อ การซื้อ	ความถี่ในการ ซื้อ	ประเภท เกม ที่ชอบเล่น	สถานที่ เล่นเกม	รูปแบบ การเล่นเกม
1.	ซื้อ	ไปคนเดียว	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	1-2 โปรแกรม/ เดือน	เกมวางแผน/ แสดงบทบาท	ที่ร้าน	เล่นคนเดียว
2.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	1-2 โปรแกรม/ เดือน	เกมวางแผน/ แสดงบทบาท	ที่ร้าน	เล่นกับเพื่อน
3.	ซื้อ	เพื่อน	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	ไม่แน่นอน	เกมออนไลน์	ที่ร้าน	เล่นคนเดียว
4.	ซื้อ	ไปคนเดียว	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	ไม่แน่นอน	เกมวางแผน/ แสดงบทบาท	ที่ร้าน	เล่นคนเดียว
5.	ซื้อ	เพื่อน	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	ไม่แน่นอน	เกมวางแผน/ แสดงบทบาท	ที่ร้าน	เล่นคนเดียว
6.	ซื้อ	ผู้ปกครอง	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	ไม่แน่นอน	เกมออนไลน์	ที่ร้าน	เล่นกับเพื่อน
7.	ซื้อ	เพื่อน	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	1-2 โปรแกรม/ เดือน	เกมออนไลน์	ที่ร้าน	เล่นกับเพื่อน
8.	ซื้อ	เพื่อน	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	1-2 โปรแกรม/ เดือน	เกมออนไลน์	ที่ร้าน	เล่นกับพี่ชาย
9.	ซื้อ	ไปคนเดียว	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	ไม่แน่นอน	เกมวางแผน/ แสดงบทบาท	ที่ร้าน	เล่นกับเพื่อน
10.	ซื้อ	เพื่อน	เพื่อนและ สื่อต่าง ๆ	1-2 โปรแกรม/ เดือน	เกมวางแผน/ แสดงบทบาท	ที่ร้าน	เล่นคนเดียว

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มวัยรุ่นชายที่เล่นเกม FIFA 2004 จำนวน 10 คน

จากการสอบถามถึงภูมิหลังเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่ออายุ 7- 8 ปี (5 คน) 10-11 ปี (3 คน) และ 11-12 ปี (2 คน) ตามลำดับ โดยเริ่มจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงพาณิชย์และไม่นิยมเล่นโปรแกรมเกมเพื่อการศึกษา

การได้มาของเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดได้เกมคอมพิวเตอร์มาจากการซื้อมากที่สุด และใช้การอัดสำเนา (write) ขอยืมหรือแลกเปลี่ยนเกมกันเล่นกับเพื่อน เป็นบางครั้ง กลุ่มตัวอย่าง 7 ใน 10 คน มักไม่แจ้งให้ผู้ปกครองทราบเมื่อได้โปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์มาใหม่ โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า ไม่อยากบอกเพราะกลัวจะโดนดุ หรือ บางครั้งบอกไปผู้ปกครองก็ไม่สนใจ กลุ่มตัวอย่าง 5 ใน 10 คน มักไปเลือกซื้อเกมคอมพิวเตอร์ด้วยกันกับเพื่อน 3 ใน 10 คน มักไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว และ 2 ใน 10 คน ไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์กับผู้ปกครอง สำหรับความถี่ในการซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่าง 5 ใน 10 คน มีความถี่ในการซื้อโปรแกรมโดยเฉลี่ยประมาณ 1-2 โปรแกรมต่อเดือน ในขณะที่อีก 5 คน ที่เหลือไม่สามารถระบุความถี่ของการซื้อได้ เนื่องจากในระยะหลังมักเล่นโปรแกรมเกมที่แถมมากับนิตยสารหรือออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามร้าน

สำหรับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบและซื้อบ่อยครั้งมากที่สุด กลุ่มตัวอย่าง 6 ใน 10 คน ระบุว่า ได้แก่ เกมวางแผน (strategy game) และเกมแสดงบทบาท (role playing game: RPG.) เนื่องจากเป็นเกมที่เล่นได้เรื่อยๆ ได้ใช้สมอง ให้ความรู้สึกสนุกสนาน สะใจและท้าทายความสามารถ และ กลุ่มตัวอย่าง 4 ใน 10 คน ระบุว่า ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ เพราะเกมทำให้ได้พูดคุยกับคนอื่น ทำให้มีเพื่อนเพิ่มและสามารถช่วยให้คลายเหงา ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการซื้อเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด ได้แก่ “เพื่อน” และ “สื่อมวลชน” โดยเฉพาะสื่ออินเทอร์เน็ต

สำหรับสถานที่กลุ่มตัวอย่างใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ พบว่า แม้กลุ่มตัวอย่างจะมีเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่บ้าน แต่กลุ่มตัวอย่างกลับเลือกที่จะออกไปเล่นเกมกับเพื่อนตามร้านในซอยโรงเรียนมากกว่า โดยให้เหตุผลว่า จะได้มีเพื่อนคุยแก้เหงา อีกทั้งเจ้าของร้านก็ใจดี ไม่ต้องมีผู้ปกครองมาบ่นว่าเหมือนกับการเล่นเกมที่บ้าน ส่วนรูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ชอบ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวและกลุ่มตัวอย่างที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อนมีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ 5 คน และ 4 คน ตามลำดับ มีเพียงหนึ่งคนเท่านั้นที่ระบุว่า ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับพี่ชายมากที่สุด

1.2 พฤติกรรมการเล่นเกม FIFA 2004

ตารางที่ 5.12

แสดงพฤติกรรมการเล่นเกม FIFA 2004 ของวัยรุ่น

ลำดับที่	ประสบ การณ์	ความถี่ใน การเล่น/ สัปดาห์	ระยะเวลาการเล่น		ช่วงระยะเวลาการเล่น	
			เวลาการเล่น/ ครั้ง	เวลาการเล่น นานที่สุด	วันธรรมดา	วันหยุด
1.	3 ปี	แล้วแต่โอกาส	ครั้งละ 30 – 35 นาที	40 นาที	ช่วงเย็น	แล้วแต่ โอกาส
2.	3 ปี	แล้วแต่โอกาส	ครั้งละ 30 – 35 นาที	40 นาที	ช่วงเย็น	แล้วแต่ โอกาส
3.	2 ปี	แล้วแต่โอกาส	ครั้งละ 30 – 35 นาที	40 นาที	ช่วงเย็น	แล้วแต่ โอกาส
4.	1 ปี	แล้วแต่โอกาส	ครั้งละ 15 – 20 นาที	20 นาที	ช่วงเย็น	แล้วแต่ โอกาส
5.	2 ปี	4-6 วันต่อ สัปดาห์	ครั้งละ 1 - 2 ชม	2 ชั่วโมง	ช่วงเย็น	แล้วแต่ โอกาส
6.	3 ปี	แล้วแต่โอกาส	ครั้งละ 15 – 20 นาที	40 นาที	ช่วงเย็น	แล้วแต่ โอกาส
7.	2 ปี	แล้วแต่โอกาส	ครั้งละ 30 - 35 นาที	40 นาที	ช่วงเย็น	แล้วแต่ โอกาส
8.	3 ปี	4-6 วันต่อ สัปดาห์	ครั้งละ 1 – 2 ชม	6 ชั่วโมง	ช่วงเย็น	แล้วแต่ โอกาส
9.	3 ปี	4-6 วันต่อ สัปดาห์	ครั้งละ 15 – 20 นาที	5 ชั่วโมง	ช่วงเย็น	แล้วแต่ โอกาส
10.	3 ปี	4-6 วันต่อ สัปดาห์	ครั้งละ 30-35 นาที	40 นาที	ช่วงเย็น	แล้วแต่ โอกาส

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มวัยรุ่นชายที่เล่นเกม FIFA 2004 จำนวน 10 คน

จากการสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างซึ่งมีประสบการณ์ในการเล่นเกม FIFA 2004 เป็นระยะเวลานาน 3 ปี มีจำนวนมากที่สุด คือ 6 คน รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์เป็นระยะเวลา 2 ปี จำนวน 2 คน และ ระยะเวลา 1 ปี จำนวน 1 คน ตามลำดับ

อย่างไรก็ดี แม้กลุ่มตัวอย่างจะรู้จักและเคยเล่นเกม FIFA ตั้งแต่ในภาคก่อน ๆ แต่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่กลับไม่สนใจที่จะซื้อหรือนำเกม FIFA 2004 ไปลงโปรแกรม (install) ไว้เล่นที่บ้าน (6 ใน 10 คน) รวมถึงแสดงความคิดเห็นเชิงไม่มั่นใจว่าจะเล่นเกมดังกล่าวต่อไปหรือไม่ โดยระบุตรงกันว่า เนื้อหาของเกม FIFA มีความซ้ำซาก น่าเบื่อ มีข้อดีก็แต่เพียงการพัฒนาภาพกราฟิกและระบบเสียงให้มีความสมจริงเท่านั้น จึงเหมาะเอาไว้เล่นแข่งขันกันกับเพื่อนที่ร้านหรือไว้เล่นคั่นเวลา มากกว่าจะมีไว้เพื่อตั้งใจเล่นอย่างจริงจัง ดังนั้น เมื่อสอบถามถึงความถี่และระยะเวลาในการเล่น เกม FIFA 2004 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ของการเล่นไม่แน่นอน โดยกลุ่มตัวอย่าง 6 ใน 10 คน ระบุว่า ความถี่ของการเล่นขึ้นอยู่กับว่าจะมีเพื่อนร่วมเล่นด้วยกันหรือไม่ ส่วนอีก 4 คนที่เหลือ เล่นเกม FIFA 2004 ประมาณ 4-6 วัน ต่อสัปดาห์ ซึ่ง 3 จาก 4 คน ให้เหตุผลว่า เป็นเพราะตนเองชื่นชอบการเล่นเกมนี้อยู่แล้ว ในขณะที่อีก 1 คน ที่เหลือ ให้เหตุผลว่า เป็นเพราะเสียต๋ายเงินที่ซื้อโปรแกรมมาแล้วจึงต้องเล่นเพื่อให้คุ้มค่า

สำหรับระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้เล่นเกม FIFA 2004 ในแต่ละครั้ง พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาเล่นเกมดังกล่าวไม่นานนัก กล่าวคือ มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เวลาเล่นเกม FIFA 2004 ครั้งละประมาณ 30-35 นาที จำนวน 5 คน เล่นเกมประมาณ 15-20 นาที จำนวน 3 คน และเล่นเกมประมาณ 1 - 2 ชั่วโมง จำนวน 2 คน ตามลำดับ

ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์) ได้แก่ ช่วงเย็นก่อนกลับบ้าน ส่วนการเล่นเกมนในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์นั้น มีช่วงเวลากการเล่นไม่แน่นอน เช่น หากได้ไปทำกิจกรรมที่โรงเรียนและมีคนร่วมเล่นด้วยจึงจะเล่น และสืบเนื่องจากการที่กลุ่มตัวอย่างชอบไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามร้าน ผู้วิจัยจึงได้ถือโอกาสนี้สอบถามถึงอัตราค่าเช่า ชั่วโมงที่ร้านเกมประกอบไปด้วย โดยพบว่า อัตราค่าเช่าชั่วโมงที่ร้านส่วนใหญ่มีราคาอยู่ที่ 15-20 บาท ต่อชั่วโมง แต่ถ้าหากเป็นช่วงที่มีรายการส่งเสริมการขาย (promotion) ก็จะลดราคาเป็นพิเศษ เหลือเพียงชั่วโมงละ 10 บาท เท่านั้น บางครั้งก็มีการให้สะสมแต้มตามชั่วโมงที่เล่นครบ เช่น เล่นครบ 10 ชั่วโมง ฟรี 1 ชั่วโมง หรือ มีการสะสมแต้มเพื่อนำไปแลกน้ำอัดลมหรือขนมขบเคี้ยวได้อีกด้วย

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม

จากการสอบถามเบื้องต้นเพื่อวัดความเข้าใจและความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน มีความเข้าใจและสามารถอธิบายถึงผลดี-ผลเสียจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี โดยกลุ่มตัวอย่างได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่น คือ ทำให้รู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน

ตื่นเต้น และ ทำท่ายความสามารถ ทำให้อารมณ์ดีหายหงุดหงิด ทำให้ลืมเรื่องต่าง ๆ ที่ไม่สบายใจ ช่วยเป็นเพื่อนแก้เหงา ช่วยลับสมอง ทำให้ได้ลองแก้ไขปัญหา ฝึกการวางแผน การตัดสินใจ รวมทั้งให้ความรู้ใหม่ ๆ เช่น ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ กีฬา การบริหารเงินการลงทุน และความรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ส่วนผลเสีย คือ การเล่นเกมมาก ๆ มักทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ ทำให้โดนดุ หรือ ถ้าหากเพ่งหน้าจอบนคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลาเวลานาน ก็เกิดอาการปวดแสบปวดร้อนที่ตา ปวดคอ ปวดหลัง บ้างครั้งก็เล่นจนลืมเวลาทำให้ไม่ได้ทำการบ้าน ไม่ได้รับประทานอาหารเช้า เป็นต้น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างแนะนำว่าวิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องที่สุด คือ ต้องเล่นให้พอเหมาะ เล่นแต่พอสนุก พอให้ได้ความรู้ อย่างจริงจังไปกับเกมมากนัก ควรจะเล่นในเวลาว่าง เพราะเกมมีไว้เพื่อผ่อนคลาย ไม่ใช่เพื่อเพิ่มความเครียด และควรซื้อเกมหลาย ๆ ประเภทมาทดลองเล่นดู เพื่อที่จะได้รู้ว่าเกมแบบไหนที่มีประโยชน์และเหมาะสมกับตนเองมากที่สุด

3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

จากการสนทนากลุ่มถึงประโยชน์และโทษของเกม FIFA 2004 กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน เห็นสอดคล้องกันว่า “เป็นเกมที่ไม่มีโทษ แต่ก็ไม่มีประโยชน์มากนัก” หากเทียบกับเกมประเภทอื่น ๆ เช่น เกมผจญภัย (adventure game) เกมวางแผน (strategy game) หรือ เกมแสดงบทบาท (role playing game: RPG.) เนื่องจากรูปแบบของการเล่นเกมนี้จะเน้นไปในเรื่องเทคนิคความสามารถและความคุ้นเคยในการบังคับมากกว่าการใช้สติปัญญา ความคิด ความตั้งใจในการเล่น ประโยชน์ที่ได้จึงมีเพียงเป็นการฝึกความว่องไวของสายตาและนิ้ว ฝึกการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว และ การได้รับความรู้เกี่ยวกับกฎ กติกา เทคนิคและทักษะของกีฬา เช่น วิธีการเตะ การโหม่ง การเลี้ยงลูกบอล หรือ การสไลด์บอลเท่านั้น

อย่างไรก็ตามก็มีกลุ่มตัวอย่างบางคน (2 คน) ที่เล่นเกม FIFA 2004 เป็นประจำ แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า หากวัยรุ่นเล่นโดยทำการจัดรูปแบบทีม ทำการกำหนดตำแหน่ง และตัวนักเตะก่อนการแข่งขัน ก็จะได้ฝึกความสามารถในการวางแผนและความจำไปด้วย เพราะในการจัดรูปแบบทีมผู้เล่นจะต้องจำให้ได้เสียก่อนว่านักเตะทีมตรงข้ามเป็นใคร มีเทคนิค วิธีการเล่นแบบไหนและควรจะแก้เกมอย่างไร แต่กลับไม่ค่อยมีใครสนใจเล่นในจุดนี้มากนัก เพราะจะไปเล่นเกม Championship Manager03/04 กันมากกว่า

นอกจากนี้แล้ว กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน ยังมีความเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า เกม FIFA 2004 ไม่มีประโยชน์ใด ๆ ต่อพัฒนาการและสมาธิ

4. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

ด้านผลกระทบจากเกม FIFA 2004 ต่ออารมณ์ ความรู้สึกของกลุ่มตัวอย่างระหว่างการเล่นเกม ส่วนใหญ่ระบุว่า ในขณะที่เล่นจะเล่นไปเรื่อย ๆ ไม่เครียด อาจจะมีลุ้นบ้างขณะทำประตู แต่จะรู้สึกสนุกสนานมากกว่าหากเป็นการเล่นเกมด้วยกันกับเพื่อน ทั้งแบบแข่งขันกันเอง และแบบที่ช่วยกันแข่งขันกับคอมพิวเตอร์ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างชอบที่จะได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น คำแนะนำ เทคนิคต่าง ๆ ระหว่างกัน นอกจากนี้การที่ได้ส่งเสียงเชียร์ พูดจาชมขวัญ เกทับสลับกันไปก็ถือเป็นอรรถรสสำคัญอย่างหนึ่งของการเล่นเกมกีฬา ที่จะช่วยเสริมให้มีความสุขสนุกสนานมากขึ้น จะแข่งขันแพ้หรือชนะเพื่อนก็ไม่เป็นไร ไม่คิดมาก

ต่างจากการแข่งขันกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เมื่อเล่นแล้วจะรู้สึกอยากเอาชนะให้ได้ ต้องเล่นให้ชนะเท่านั้นจึงจะรู้สึกสนุกสนาน สะใจ แต่ถ้าแพ้ก็จะหงุดหงิดและเบื่อหน่ายไม่อยากจะเล่นต่อ บ่อยครั้งรู้สึกเหมือนโดนโปรแกรมโกงความสามารถ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์จะถูกตั้งโปรแกรมไว้ให้เก่งกว่าคนเล่นมาก (3 คน) ส่วนวิธีการระบายออกเมื่อผลการเล่นไม่เป็นไปอย่างที่ตั้งใจ กลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมด (9 ใน 10) ตอบว่า อย่างมากก็แค่บ่นเฉย ๆ ไม่เป็นไร ไม่คิดมาก ส่วนอีกหนึ่งคนที่เหลือจะลองเล่นเกมใหม่อีกรอบเพื่อว่าจะชนะ

สำหรับคำถามที่ว่า “หากถูกผู้ปกครองหรือเพื่อนเข้ามาขัดจังหวะของการเล่น เช่น เรียกให้ไปช่วยงาน ชวนไปเล่นกีฬา ทำการบ้าน ทำรายงาน หรือ รับประทานอาหาร กลุ่มตัวอย่างจะรู้สึกอย่างไร จะหงุดหงิดหรือไม่” 8 ใน 10 ของกลุ่มตัวอย่างตอบตรงกันว่ารู้สึกเฉย ๆ และโดยมากก็จะปิดโปรแกรมไปทำธุระอย่างอื่นเลย ไม่เสียดายอะไร มีเพียง 2 ใน 10 คน เท่านั้นที่ตอบว่าจะรอเล่นให้จบเกมก่อนถึงจะวางมือไปทำกิจกรรมอย่างอื่น แต่ถ้าหากว่าต้องเลิกเล่นกะทันหันจริง ๆ ก็คงจะรู้สึกเฉย ๆ จากข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้น จึงสามารถวิเคราะห์ได้ว่าเนื้อหาของเกม FIFA 2004 ไม่มีผลกระทบทางลบต่อทักษะในการจัดการกับอารมณ์ เพราะถึงแม้ว่าวัยรุ่นต้องพบกับสถานการณ์ทางอารมณ์ต่าง ๆ แต่ก็ยังสามารถควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ทั้งที่ดีและไม่ดีได้อย่างเหมาะสม

ส่วนแรงจูงใจที่วัยรุ่นได้รับจากการเล่นนั้น กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดระบุว่า เมื่อเล่นเกมจบแล้วรู้สึกสนุก คลายเครียด ถ้าเล่นได้ดีก็อยากจะเล่นอีก และหลายครั้งที่การเล่นเกม FIFA 2004 ก็ทำให้กลุ่มตัวอย่างนี้ก็อยากลงไปเตะฟุตบอลในสนามจริง ๆ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างทุกคน ยังกล่าวตรงกันว่า การเล่นเกม FIFA 2004 กับเพื่อน ทำให้รู้สึกสนิทสนมและ

มีความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันมากขึ้น หากเล่นที่ร้านก็จะได้เพื่อนใหม่ ๆ ตลอดจนทำให้รู้จัก การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ซึ่งกลุ่มตัวอย่างสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

ข้อมูลจากผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004

กลุ่มตัวอย่างในที่นี้ ได้แก่ ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004 จำนวน 10 คน เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล (in-depth interview) ระหว่างวันที่ 15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2547 - 30 กันยายน พ.ศ. 2547 ซึ่งการวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล จะเรียงลำดับดังต่อไปนี้ 1) การสนับสนุนและการรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ 4) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 03/04 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

1. การสนับสนุนและการรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

สำหรับการศึกษาในประเด็นนี้ผู้วิจัยได้จำแนกการศึกษาเป็น 2 ส่วน คือ การสนับสนุนของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และ การรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น เพื่อตรวจสอบว่าโดยภาพรวมแล้ว ผู้ปกครองมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นมากน้อยเพียงใด

1.1 การสนับสนุนของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ตารางที่ 5.13

แสดงการสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการซื้อเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
ซึ่งเล่นเกม FIFA 2004

ผู้ปกครอง ลำดับที่	เป็นผู้พาไป	เป็นผู้ช่วย เลือกซื้อ	เป็นผู้ออกค่าใช้จ่าย
1.			
2.	x	x	x
3.			
4.	x	x	x
5.			
6.			
7.			
8.	x	x	x
9.			
10.			x

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004 จำนวน 10 คน

จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองถึงการสนับสนุนต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่สนับสนุนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในระดับต่ำ กล่าวคือ มีผู้ปกครองที่พาวัยรุ่นไปซื้อและช่วยเลือกซื้อเกมคอมพิวเตอร์เพียง 3 คน และเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายในการซื้อ 4 คน

สำหรับเงื่อนไขในการอนุญาตให้วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ผู้ปกครอง 7 ใน 10 คน ไม่มีการตั้งเงื่อนไขเกี่ยวกับการเล่นเกมของวัยรุ่นอย่างชัดเจน แต่จะใช้วิธีบอกกล่าว ตักเตือนหรือชี้แจงเกี่ยวกับการใช้เวลาการเล่นที่เหมาะสม รวมถึงประโยชน์และโทษของเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีโอกาส เช่น แนะนำกันว่าให้เล่นเกมในเวลาว่างหรือเมื่อไม่มีหน้างาน คั่งค้าง ไม่ควรเล่นเกมติดต่อกันเป็นระยะเวลาานาน จนมีผลกระทบต่อการศึกษา สุขภาพ และถ้าผลสอบออกมาไม่ดีก็ควรเล่นเกมให้น้อยลง

นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์ยังพบว่า มีผู้ปกครองที่ไม่สนับสนุนการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นอย่างสิ้นเชิง จำนวน 3 คน ซึ่งผู้ปกครองกลุ่มนี้ มักจะให้คำชี้แจงหรือ บอกเงื่อนไขของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะของการตำหนิหรือการใช้อารมณ์ดุๆ เช่น การสั่ง ห้ามมิให้วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เห็น เป็นต้น

1.2 การรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ตารางที่ 5.14

แสดงการรับรู้ของผู้ปกครองถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
ซึ่งเล่นเกม FIFA 2004

ผู้ปกครอง ลำดับที่	ทราบช่วงเวลาที่ใช้ เล่นเกมเป็นประจำ	ทราบความถี่ของ การเล่น	ทราบระยะเวลาที่ใช้ เล่นเกมแต่ละครั้ง
1.	x	x	x
2.	x	x	x
3.	x		
4.	x	x	x
5.	x	x	x
6.			
7.	x	x	x
8.	x	x	x
9.			
10.	x	x	x

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004 จำนวน 10 คน

จากการศึกษา พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ (8 ใน 10 คน) ทราบถึงช่วงเวลาที่
วัยรุ่นใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ 7 ใน 10 คน ทราบถึงความถี่ของการเล่น และระยะเวลาที่
วัยรุ่นใช้เล่นเกมต่อครั้ง ตลอดจนทราบถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นอกบ้าน

ตารางที่ 5.15

แสดงการรับรู้ของผู้ปกครองถึงเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นซึ่งเล่นเกม FIFA 2004 นำมาเล่น

ผู้ปกครอง ลำดับที่	ทราบรายละเอียด และวิธีการเล่น	ทราบเพียงชื่อเกมและ เนื้อหาโดยรวม	ไม่ทราบ/ทราบ เนื้อหาเกมที่เล่น เล็กน้อย	เคยร่วมเล่นเกม กับวัยรุ่น
1.	x			
2.	x			x
3.			x	
4.			x	
5.		x		
6.			x	
7.			x	
8.	x			x
9.			x	
10.		x		

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004 จำนวน 10 คน

ด้านการรับรู้เกี่ยวกับประเภทและเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นเล่นจากการศึกษาพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ คือ 5 ใน 10 คน ไม่มีความรู้ใด ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาของเกม รองลงมาคือผู้ปกครองที่ทราบถึงเนื้อหาวิธีการเล่นและรายละเอียดต่าง ๆ ของเกมเป็นอย่างดี จำนวน 3 คน และ ทราบแต่เพียงชื่อเกมหรือเนื้อหาของเกมในภาพรวมรวม เช่น เกม Ragnarok เป็นเกมออนไลน์ เกม FIFA เป็นเกมกีฬาฟุตบอล 2 คน ตามลำดับ

ส่วนสาเหตุผู้ปกครองที่ส่วนใหญ่ไม่ค่อยทราบถึงเนื้อหาเกมที่วัยรุ่นเล่นมากนัก มีผู้ปกครองแสดงความเห็นว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมตามวัยจึงไม่ยากเข้าไปบังคับหรือควบคุมมากที่สุด (5 ใน 10 คน) คำตอบในอันดับรองลงมาคือ เป็นเพราะผู้ปกครองต้องทำงาน จึงไม่ค่อยมีเวลาไปดูแลสอดส่องมากนัก (4 คน) ผู้ปกครองไม่พอใจที่วัยรุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จึงไม่อยากจะสนใจ (3 คน) รวมทั้งถึงตรวจสอบไปก็ไม่รู้เรื่อง (2 คน) สำหรับผู้ปกครองที่มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี พบว่า ผู้ปกครอง 2 จาก 3 คน รับทราบเนื้อหาเกมจากการร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับวัยรุ่น และอีก 1 คน ที่เหลือทราบมาจากการสังเกต พูดคุยซักถาม ในขณะที่วัยรุ่นเล่นเกม

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม

จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองถึงความเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นในภาพรวม พบว่า ผู้ปกครองกลุ่มนี้มีความคิดเห็นแบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายด้วยกัน

ผู้ปกครองกลุ่มแรก (7 ใน 10 คน) มีความเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่สามารถทั้งให้คุณและโทษกับวัยรุ่น ส่วนจะมีอิทธิพลด้านใดหรือมากน้อยเพียงไรนั้น ขึ้นอยู่กับ “การอบรมสั่งสอนของครอบครัวมากที่สุด” กล่าวคือ หากวัยรุ่นเล่นเกมแล้วรู้จักแยกแยะและบริหารเวลาการเล่นของตัวเองให้ดี ประโยชน์ที่วัยรุ่นจะได้รับจากการเล่นเกมก็มีมาก เช่น การให้ความสนุกสนานบันเทิง ช่วยให้ผ่อนคลายความตึงเครียด ช่วยฝึกฝนสติปัญญาและเสริมทักษะความถนัด การแก้ไขปัญหา รวมถึงทำให้มีความรู้รอบตัวมากขึ้น แต่ถ้าเล่นมากเกินไปก็จะทำให้เกิดปัญหาทางสุขภาพ ทำให้ไม่มีเวลาอ่านหนังสือ ทบทวนบทเรียน ผลการเรียนตกต่ำได้ สิ่งที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่เป็นห่วงมากที่สุดในตอนนี้ คงจะเป็นเรื่องของการแพร่ระบาดของโปรแกรมเกมลามก ทั้งแบบที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตและเป็นแผ่นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพราะวัยรุ่นกำลังอยู่ในวัย อยากรู้อยากลอง ขาดประสบการณ์ในการยับยั้งชั่งใจ เนื้อหาของเกมจึงอาจจะเข้าไปกระตุ้นความรู้สึกนึกคิด ให้อยากทดลองเลียนแบบและกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ ในที่สุด ซึ่งถ้าหากเกิดปัญหาขึ้นมาจริง ๆ แล้วก็คงจะแก้ไขกันได้ลำบาก ทั้งนี้ มีผู้ปกครองท่านหนึ่งได้เล่าประสบการณ์เพิ่มเติมถึงการแพร่ระบาดของโปรแกรมเกมลามกให้ผู้วิจัยฟังว่า ร้านเกมต่าง ๆ เกือบร้อยละ 90 มักจะแอบซ่อนแผ่นเกมลามกไว้หลังร้านหรือใช้วิธีใส่กล่องแยกต่างหากแล้วเอาผ้าคลุมไว้ เมื่อเห็นวัยรุ่นวัยรุ่นชายผ่านมาก็จะพยายามชักจูงใจหรือดึงวัยรุ่นออกจากผู้ปกครองเพื่อพาไปเลือกเกมที่ซ่อนอยู่ ทำให้ผู้ปกครองเองต้องมีปากเสียงกับผู้ขายที่พยายามยัดเหยียดแผ่นเกมลามกให้กับวัยรุ่นอยู่หลายครั้ง หากเป็นไปได้ก็อยากวิงวอนให้หน่วยงานภาครัฐกำหนดมาตรการในการควบคุมโดยการจัดระดับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ (rating) และปราบปรามโปรแกรมเกมเหล่านี้ให้เด็ดขาด

จากการสอบถามถึงพฤติกรรมทั่วไปของวัยรุ่นอันเป็นผลตามมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ปกครอง 3 ใน 7 คน ระบุว่า ยังเป็นปกติดี ไม่มีความเปลี่ยนแปลงทางลบที่เห็นเด่นชัด ขณะที่ผู้ปกครองอีก 3 คน ระบุว่า ไม่แน่ใจ เนื่องจากต้องออกไปทำธุรกิจ ทำให้ไม่มีเวลาอยู่กับบ้านแต่ก็คาดว่าน่าจะไม่มีปัญหาอะไร และผู้ปกครอง 1 คน ที่เหลือ ระบุว่า ก่อนหน้านี้วัยรุ่นมีพฤติกรรมปกติธรรมดา (ตอนที่เล่นเกมชนิดไม่เชื่อมต่อกับเครือข่าย) แต่พอได้เล่นเกมออนไลน์วัยรุ่นติดเกมออนไลน์อย่างมาก

สำหรับผู้ปกครองกลุ่มที่สองซึ่งไม่สนับสนุนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นอย่างสิ้นเชิง (3 คน) มีความเห็นแตกต่างออกไปคือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่มีแต่จะสร้างผลเสียให้กับตัววัยรุ่น ทั้งนี้เนื่องจากเงื่อนไขของเกมคอมพิวเตอร์จะปลูกฝังความคิดให้วัยรุ่นกลายเป็นคนที่คิดแต่อยากจะทำอะไรอย่างเดียวนั้น ตัวอย่างเช่น อยากเอาชนะเกม อยากเอาชนะเพื่อน ด้วยการทำความให้ได้มากกว่า กลายเป็นคนที่ชอบแข่งขัน ซึ่งดีซึ่งเด่นเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว และเมื่อเล่นเกมมาก ๆ ก็จะทำให้วัยรุ่นเกิดความเครียด กลายเป็นคนที่หงุดหงิด อุนเฉียวง่าย ขาดทักษะทางสังคม ไม่สามารถพูดคุยสื่อสารกับผู้อื่นได้นอกจากเรื่องเกม สถิติปัญญา ความเฉลียวฉลาดก็จะอ่อนด้อยลง เพราะเคยชินแต่การคิดวิเคราะห์หรือแก้ไขปัญหาตามที่โปรแกรมกำหนดทางเลือกไว้ให้ ซึ่งผู้ปกครองแต่ละท่านในที่นี้ล้วนแต่ได้รับผลกระทบทางลบจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกันออกไป โดยผู้ปกครองคนแรกประสบปัญหาว่าเมื่อกลับถึงบ้านวัยรุ่นก็จะตรงไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมก่อน โดยไม่สนใจคนในครอบครัวหรือการบ้าน วัยรุ่นมักแอบลุกขึ้นมาเล่นเกมตอนดึก ๆ และเล่นต่อจนถึงเช้า จนทำให้ตื่นไปโรงเรียนไม่ไหว ผลการเรียนตกต่ำ ส่วนผู้ปกครองคนที่สอง กล่าวว่า วัยรุ่นไม่สนใจช่วยเหลืองานบ้านหรือช่วยดูแลกิจการที่ร้านเหมือนก่อน พอมีเวลาว่างก็จะหลบผู้ปกครองออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้าน ถึงจะห้ามจะสอนบอกว่าสิ้นเปลืองเท่าไรก็ไม่เชื่อฟัง ส่วนผู้ปกครองคนสุดท้าย แม้จะไม่ได้รับผลกระทบด้านลบอย่างชัดเจน แต่ก็เห็นว่าวัยรุ่นควรจะทำเวลาที่ใช้เล่นเกมไปทำกิจกรรมอย่างอื่นที่เป็นประโยชน์มากกว่าการเล่น เช่น การอ่านหนังสือ การออกกำลังกาย หรือ การทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกับสมาชิกในครอบครัว

3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

จากการสัมภาษณ์ถึงเนื้อหาของเกม FIFA 2004 โดยรวม ผู้ปกครอง 7 ใน 10 คน มีความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า “เนื้อหาของเกมประเภทนี้ไม่มีประโยชน์ต่อวัยรุ่นเท่าใดนัก” โดยพิจารณาหลักเกณฑ์ที่ว่า เกมกีฬาอย่าง FIFA 2004 ไม่สามารถที่จะให้ความรู้หรือประสบการณ์แปลกใหม่อันเป็นประโยชน์ต่อวัยรุ่น เนื่องจาก กฎ กติกา เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลต่าง ๆ ล้วนแต่เป็นเรื่องที่วัยรุ่นอายุ 13-15 ปี เข้าใจกันดีอยู่แล้ว อีกทั้งเทคนิคหรือทักษะกีฬาที่ได้จากเกมก็ไม่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง เพราะกีฬาจริง ๆ ต้องอาศัยการฝึกฝนและการปฏิบัติถึงจะเล่นได้เก่งกาจ รวมถึงในกระบวนการของการเล่นกีฬานั้น วัยรุ่นจะต้องมีการสื่อสารความต้องการของตัวเองทั้งท่าทางและคำพูดให้เป็นที่เข้าใจตรงกันและสอดคล้องประสานกับเพื่อนร่วมทีม ต้องรู้จักร้องรู้จักรับ รู้จักให้ อันจะเป็นพื้นฐานของการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ได้ฝึกการ

บังคับควบคุมกล้ามเนื้อ การใช้สัญชาตญาณ การตัดสินใจที่ว่องไว ไม่ใช่แค่เพียงการมีมือและตาที่ทำงานสอดคล้องประสานกันกับปมเท่านั้น ดังนั้น แทนที่จะมาเสียเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่หน้าจอ ก็ควรจะออกไปเล่นกีฬาฟุตบอลในสนามดีกว่า จะได้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง กล้ามเนื้อแข็งแรง หัวใจสูบฉีดให้เลือดไหลเวียนไปหล่อเลี้ยงสมองมากขึ้น

สำหรับประโยชน์ต่อทักษะและสติปัญญาในด้านอื่น ๆ ผู้ปกครอง 3 ใน 10 คน มีความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า การเล่นเกมจะช่วยฝึกฝนทักษะให้วัยรุ่นมีการตัดสินใจอย่างฉับไว 2 ใน 10 คน เห็นว่า การเล่นเกมกีฬาเป็นการฝึกการคิดคาดการณ์ล่วงหน้า รวมทั้งช่วยฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่างมือและตา และ 1 คน คิดว่า เกม FIFA จะทำให้วัยรุ่นคุ้นเคยกับการฟังคำบรรยายภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ผู้ปกครองส่วนหนึ่ง ได้อธิบายถึงสาเหตุที่สนับสนุนให้วัยรุ่นเล่นเกมกีฬาว่า ชอบเกมกีฬาเพราะเป็นเกมที่นำไปเล่นแข่งขันกันกับลูกได้เพราะเนื้อหาไม่ซับซ้อนจนเกินไป เป็นการเสริมสร้างความใกล้ชิดระหว่างผู้ปกครองและวัยรุ่น (4 คน)

4. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

สำหรับผลกระทบจากเนื้อหาเกม FIFA 2004 ทางด้านอารมณ์ ผู้ปกครอง 8 ใน 10 คน เห็นสอดคล้องกันว่า “เกมกีฬาสร้างความท้าทายความและสนุกสนานเพลิดเพลินแบบไม่มีโทษ” และอาจจะมีผลดีในแง่ของการสร้างแรงจูงใจทำให้วัยรุ่นชอบกีฬาและอยากออกไปเล่นกีฬามากขึ้น (2 คน)

อย่างไรก็ดีผู้ปกครองแต่เห็นแตกต่างกันในประเด็นที่ว่า เกมกีฬาส่งเสริมให้วัยรุ่นกลายเป็นคนที่คิดอยากเอาชนะอย่างเดียวหรือไม่ โดยผู้ปกครอง 2 จาก 10 คน มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมกีฬาจะกระตุ้นความอยากเอาชนะในตัววัยรุ่น สังเกตได้จากการแสดงออกในขณะที่วัยรุ่นเล่นเกม คือ จะลุ้นมาก ค่อนข้างเครียด จ้องหน้าจอคอมพิวเตอร์ตาไม่กระพริบ บางครั้งผู้ปกครองเรียกก็ไม่สนใจ เพราะกลัวว่าจะแพ้ ในขณะที่ผู้ปกครอง 5 ใน 10 คน กล่าวว่า การอยากเล่นให้ชนะเป็นธรรมชาติของทุกคน และแม้แต่ในชีวิตจริงๆ ก็ยังต้องมีการแข่งขันการที่อยากเอาชนะในเกมน่าจะเป็นผลดีต่อวัยรุ่นวัยรุ่นมากกว่า เพราะจะได้ทำให้วัยรุ่นเกิดอารมณ์กระฉับกระเฉง ตื่นตัว รวมถึงเป็นการระบายความเครียด ซึ่งก็น่าจะเป็นผลดีต่อการจัดการกับอารมณ์

ข้อมูลจากนักวิชาการ

การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลจะเรียงลำดับดังต่อไปนี้ 1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น และ 2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

หลังจากที่นักวิชาการได้พิจารณาถึงเนื้อหาของเกม FIFA 2004 แล้ว ทุกท่านเห็นสอดคล้องกันว่า “เกม FIFA 2004 มีความสร้างสรรค์แต่ก็ไม่มากนัก” เพราะแม้ FIFA 2004 จะไม่มีเนื้อหาด้านลบ แต่ก็ค่อนข้างจะจำกัดการใช้ความคิดและจินตนาการของวัยรุ่น เนื่องจากเนื้อหารวมถึงวิธีการเล่นเกมไม่มีความหลากหลาย ผู้เล่นทำได้แต่เพียงกดปุ่มตามที่โปรแกรมกำหนดไว้ให้เท่านั้น

สำหรับประโยชน์ต่อสติปัญญาที่วัยรุ่นจะได้รับจากเนื้อหาของเกมนี้ ส่วนใหญ่นักวิชาการทั้งสามท่านเห็นสอดคล้องกันว่า ประโยชน์หลัก ๆ ของเกมกีฬา คือ ทำให้วัยรุ่นผู้ที่ไม่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลมาก่อนมีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องของกฎ กติกา มารยาทต่าง ๆ ของกีฬาฟุตบอลเพิ่มขึ้นได้บ้างได้บางส่วน รวมถึงอาจจะช่วยให้วัยรุ่นคุ้นเคยกับสำเนียงและเสียงบรรยายภาษาอังกฤษในรูปแบบต่าง ๆ นอกจากนี้ รูปแบบวิธีการเล่นเกม FIFA 2004 ยังส่งผลดีต่อวัยรุ่นในแง่ของเป็นการฝึกประสาทสัมผัส ฝึกความสัมพันธ์ระหว่างมือและตา (eye - hand coordination) เป็นการฝึกไหวพริบ การตัดสินใจอย่างฉับไว รวมถึงเป็นการฝึกฝนทักษะความจำระยะสั้นได้อีกเล็กน้อย ดังจะเห็นได้จากการเล่นที่ผู้เล่นจะต้องจดจำตำแหน่งการเล่นของสมาชิกภายในทีมให้ได้ว่านักเตะคนใดจะประจำอยู่ในตำแหน่งไหน เพื่อที่จะได้รู้จังหวะของการสับเปลี่ยนระยะสายตาไปมาระหว่างนักเตะต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว แล้วจึงนำภาพที่เห็นไปประมวลผล คิดถึงวิธีการเล่นในขั้นต่อไปในสมอง โดยที่มือก็ต้องกดปุ่มประสานกันกับสายตาและความคิดไปด้วย

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

สำหรับประโยชน์ของเกม FIFA 2004 ที่มีต่อพัฒนาการทางอารมณ์ นักวิชาการกล่าวว่า คงจะเป็นเรื่องของความสนุกสนาน เล่นฆ่าเวลาให้พอผลิตเฟลิดิน เป็นการผ่อนคลาย

ความเครียดทางอารมณ์ได้ทางหนึ่ง อีกทั้งเนื้อหาของเกมก็ไม่มีภาพของความรุนแรงอันจะส่งผลต่อไปให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าวได้

ส่วนที่มีผู้ปกครองวิตกกังวลว่า การเล่นเกมก็พาก็พาก็จะมีผลกระทบต่อจิตใจ และอารมณ์ของวัยรุ่นในทางลบ คือ เป็นการส่งเสริมให้วัยรุ่นรู้สึกอยากเอาชนะอยู่อย่างเดียวหรือไม่นั้น ในเรื่องนี้นักวิชาการทั้งสามท่านให้คำอธิบายสอดคล้องกันว่า เนื้อหาของเกมก็พ้อาจจะไปกระตุ้นหรือตอบสนองต่อความรู้สึกอยากเอาชนะอยู่บ้าง แต่ทว่าก็ไม่รุนแรงถึงขนาดสร้างความก้าวร้าวหรือก่อให้เกิดผลเสียต่อผู้เล่น เนื่องจากในเกมก็พาก็จะมีกฎ กติกา และบทลงโทษต่าง ๆ ให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรมเช่นเดียวกันกับโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การให้ใบเหลือง ใบแดง การไล่ออกนอกสนาม ซึ่งจะส่งผลดีต่อตัววัยรุ่น เพราะวัยรุ่นจะได้เรียนรู้ถึงวิธีการจัดการกับอารมณ์ เพื่อควบคุมความประพฤติของตนเองไม่ให้หลุดออกไปนอกกรอบของกฎ กติกาที่สังคมกำหนด

นอกจากนี้ในส่วนเนื้อหาของเกมที่มีการสร้างเงื่อนไขมาให้ผู้เล่นสามารถร่วมเล่นเกมด้วยกันกับผู้อื่น ทั้งแบบที่ให้วัยรุ่นเล่นแข่งขันกันเองและแบบที่ช่วยกันแข่งขันกันกับคอมพิวเตอร์ ย่อมจะดีกว่าการปล่อยให้วัยรุ่นแข่งขันกับเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว เพราะในการเล่นด้วยกันกับผู้อื่น วัยรุ่นจะได้เรียนรู้ถึงวิธีการยอมรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน การร่วมมือร่วมใจกันฝ่าฟันอุปสรรค รวมถึงได้เรียนรู้ถึงวิธีการเล่นเกมแบบถ้อยทีถ้อยอาศัย ไม่เอาแต่ใจของตนเองเป็นที่ตั้ง แพ้ก็คือแพ้ ชนะก็คือชนะต้องยอมรับผลของการแข่งขัน อันจะเป็นพื้นฐานความคิดให้วัยรุ่นสามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างราบรื่นต่อไปในอนาคต

สำหรับแรงจูงใจที่นักวิชาการคิดว่าวัยรุ่นจะได้รับจากเกมนี้ ส่วนใหญ่เห็นว่ามันน่าจะเป็นการสร้างแรงจูงใจให้วัยรุ่นรักและเห็นความสำคัญของกีฬา ตลอดจนช่วยปลูกฝังแนวคิดในเรื่องของความมีน้ำใจนักกีฬา การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย มากที่สุด