

บทที่ 6

สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: ศึกษากรณีเกม The Sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ที่มุ่งศึกษาความคิดเห็นของบุคคลซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างรอบด้าน เพื่อศึกษาว่า

1. ในความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง นักวิชาการ เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นอย่างไร
2. ในความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง นักวิชาการ เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์มีต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่นอย่างไร

สำหรับเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่นำมาใช้เป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ ในเบื้องต้นผู้วิจัยได้จำแนกประเภทของเกมเชิงสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ประเภท ด้วยกัน ได้แก่ เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เกมวางแผน (strategy game) และ เกมกีฬา (sport game) โดยอาศัยงานวิจัยของเคอร์รีเมอร์ (Kirriemuir, 2002) และ จี (Gee, 2003) ที่สรุปตรงกันว่า เกมคอมพิวเตอร์ทั้งสามประเภทนี้ มีแนวโน้มว่าจะส่งผลดีต่อผู้เล่นมากกว่าผลเสีย เป็นกรอบเกณฑ์ในการคัดเลือก จากนั้นผู้วิจัยได้สำรวจรายชื่อเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในแต่ละประเภท ด้วยวิธีการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามปลายเปิดเพียงครั้งเดียว (one - shot study) จากกลุ่มวัยรุ่นอายุ 13-15 ปี จำนวน 50 คน แบ่งเป็น เพศชาย 25 คน เพศหญิง 25 คน โดยนำเกมที่ได้รับความนิยมสูงสุดมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิเคราะห์และศึกษา จากการสำรวจพบว่า ในประเภทของเกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) “เกม The Sims” คือ เกมที่วัยรุ่นให้ความนิยมมากที่สุด ส่วนประเภทเกมประเภทวางแผน (strategy game) “เกม Championship Manager 03/04” คือ เกมที่วัยรุ่นให้ความนิยมมากที่สุด และ ในส่วนของเกมกีฬา (sport game) กลุ่มวัยรุ่นให้ความสนใจ “เกม FIFA 2004” มากที่สุด

การเก็บข้อมูลจากวัยรุ่นผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview) กับวัยรุ่นอายุ 13-15 ปี ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์แต่ละประเภทต่อเนื่องเป็นประจำมาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 3 เดือน โดยเก็บข้อมูลประเภทเกมจำลองสถานการณ์จากกลุ่มวัยรุ่นหญิง โรงเรียนราชินี เก็บข้อมูลประเภทเกมวางแผนและเกมกีฬาจากวัยรุ่นชายโรงเรียนเซนต์คาเบรียล

โรงเรียนจัดรวีทยา โรงเรียนละ 10 คน รวม 30 คน ทั้งนี้เพราะจากการทบทวนวรรณกรรมเบื้องต้นพบว่า “เพศ” ของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นนิยมเล่น

จากนั้นทำการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล (in-depth interview) กับผู้ปกครองของวัยรุ่นซึ่งทำการคัดเลือกไปก่อนหน้าจำนวน 30 คน และ สัมภาษณ์เชิงลึกกับนักวิชาการ ได้แก่ นักจิตวิทยา นักวิชาการด้านคอมพิวเตอร์ และ นักวิชาการด้านการศึกษาศาขาละ 1 คน โดยใช้เกณฑ์เรื่อง “การมีประสบการณ์ร่วม” “การเป็นผู้เชี่ยวชาญซึ่งประกอบวิชาชีพที่ต้องสัมผัสคลุกคลีกับวัยรุ่น” เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือก นอกจากนี้ยังใช้แนวคิดเรื่องพัฒนาการวัยรุ่น (adolescent development) แนวคิดเรื่องทัศนคติ (attitude) แนวคิดเรื่องสื่อใหม่ (new media) แนวความคิดเรื่องผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ (computer games' effect) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (social learning theory) รวมถึงงานวิจัยเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และอธิบายปรากฏการณ์ที่ศึกษา ซึ่งผลของการวิจัยสามารถสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. สรุปผลข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

- พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
- การสนับสนุนและการรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น
- ความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อวัยรุ่นในภาพรวม

2. สรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย

- ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น
- ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

สรุปผลข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ในประเด็นนี้เป็นการสรุปผลพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในภาพรวม ซึ่งผู้วิจัยได้จำแนกการศึกษาเป็น 2 ส่วน คือ ภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และ พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ของวัยรุ่น เพื่อตรวจสอบว่าโดยภาพรวมแล้ววัยรุ่นมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไร

1. ภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงสรุปภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นอายุ 13-15 ปี ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ไว้ดังตารางที่ 6.1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.1

สรุปภูมิหลังการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ภูมิหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	วัยรุ่นที่เล่นเกมจำลอง สถานการณ์: เกม The Sims (เพศหญิง)	วัยรุ่นที่เล่นเกมวางแผน: เกม Championship Manager 03/04 (เพศชาย)	วัยรุ่นที่เล่นเกมกีฬา: เกม FIFA 2004 (เพศชาย)
อายุที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรก	- 4-5 ปี (7 คน) - 10-11 ปี (2 คน) - 7-8 ปี (1 คน)	- 6-7 ปี (5 คน) - 10-11 ปี (4 คน) - 7-8 (1 คน)	- 7-8 ปี (5 คน) - 10-11 ปี (3 คน) - 12-13 ปี (2 คน)
วิธีการได้มา	- การซื้อ (10 คน)	- ใช้การซื้อเป็นหลัก และใช้วิธีการอื่น ๆ เช่น การขอยืม การขุดสำเนา การแลกเปลี่ยนเกมกัน กับเพื่อนบางครั้ง (10 คน)	- ใช้การซื้อเป็นหลัก และใช้วิธีการอื่น ๆ เช่น การขอยืม การขุดสำเนา การแลกเปลี่ยนเกมกัน กับเพื่อนบางครั้ง (10 คน)
บุคคลที่มีส่วนร่วมในการซื้อ	- ผู้ปกครอง (9 คน) - ไปคนเดียว (1 คน)	- ไปคนเดียว (7 คน) - ผู้ปกครอง (2 คน) - เพื่อน (1 คน)	- เพื่อน (5 คน) - ไปคนเดียว (3 คน) - ผู้ปกครอง (2 คน)
บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการซื้อ	- เพื่อน (10 คน)	- เพื่อนและสื่อมวลชน (10 คน)	- เพื่อนและสื่อมวลชน (10 คน)
ความถี่ในการซื้อ	- 3-4 เดือน จึงจะซื้อ 1 โปรแกรม (9 คน) - 1-2 โปรแกรมต่อเดือน (1 คน)	- 2-3 โปรแกรมต่อเดือน (8 คน) - 1-2 โปรแกรมต่อเดือน (2 คน)	- 1-2 โปรแกรมต่อเดือน (5 คน) - ไม่สามารถระบุได้แน่นอนเนื่องจากนิยมเล่นเกมตามร้าน (5 คน)
ประเภทเกมที่ชอบเล่น	- เกมจำลองสถานการณ์ (10 คน)	- เกมวางแผน (6 คน) - เกมแสดงบทบาท (3 คน) - เกมออนไลน์ (1 คน)	- เกมวางแผนและเกมแสดงบทบาท (6 คน) - เกมออนไลน์ (4 คน)
สถานที่ที่เล่นเกมเป็นประจำ	- ที่บ้าน (10 คน)	- ที่บ้านและเล่นที่ร้าน บางครั้ง (10 คน)	- ที่ร้าน (10 คน)
รูปแบบการเล่นเกมที่ชอบ	- เล่นคนเดียว (9 คน) - เล่นกับพี่สาว (1 คน)	- เล่นคนเดียว (7 คน) - เล่นกับเพื่อน (3 คน)	- เล่นคนเดียว (5 คน) - เล่นกับเพื่อน (4 คน) - เล่นกับพี่ชาย (1 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์จำนวน 30 คน

จากตารางที่ 6.1 สรุปภูมิหลังการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างในภาพรวมได้ว่า กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นเพศหญิง 10 คน เพศชาย 20 คน กลุ่มตัวอย่างที่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่ออายุประมาณ 10 - 11 ปี มีจำนวนมากที่สุด คือ 9 คน รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างที่เริ่มเล่นเกมในช่วงอายุประมาณ 4-5 ปี และ 7-8 ปี มีจำนวนเท่ากัน คือ ช่วงอายุละ 7 คน การได้มาของเกมนคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างจะใช้วิธีการซื้อมากที่สุด (25 คน) โดยสัดส่วนของวัยรุ่นที่ไปซื้อเกมร่วมกันกับผู้ปกครองและวัยรุ่นที่ไปซื้อเกมนคอมพิวเตอร์ตามลำพังมีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ 13 คน และ 11 คน แต่ไม่ว่าวัยรุ่นจะไปซื้อเกมกับบุคคลใดก็ตาม พบว่า ผู้ที่อิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเกมนคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ทั้งหญิงและชาย คือ “เพื่อน” ส่วนใหญ่ซื้อเกมนคอมพิวเตอร์เฉลี่ยประมาณ 2-3 โปรแกรม หรือ 1-2 โปรแกรมต่อเดือน (8 คน และ 7 คน) ประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ที่ชื่นชอบมากที่สุด คือ เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เกมวางแผน (strategy game) และ เกมแสดงบทบาท (role-playing game) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างอธิบายเหตุผลไปในทิศทางเดียวกันว่า ชอบเกมนคอมพิวเตอร์ทั้งสามประเภท เพราะเป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน รวมทั้งได้ฝึกความคิดและการใช้เหตุผลในการเล่น นอกจากนี้พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างบางส่วนชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากที่สุด เนื่องจากเห็นว่าเกมออนไลน์สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างได้พบปะพูดคุยกับผู้คน ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ และ ช่วยให้คลายเหงา สำหรับสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำอันคือที่บ้าน รองลงมาคือที่ร้าน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวมีจำนวนมากที่สุด คือ 21 จาก 30 คน รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างที่ชอบเล่นเกมร่วมกันกับเพื่อน (7 คน) และ กลุ่มตัวอย่างที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับพี่ชายหรือพี่สาว (2 คน)

อย่างไรก็ดีหากนำลักษณะทางประชากรศาสตร์มาพิจารณาพร้อมกับตารางที่ 6.1 จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า “ตัวแปรเรื่องเพศ” มีผลต่อภูมิหลังการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นเกือบทุกกรณี กล่าวคือ

“เพศ” มีความสัมพันธ์อายุที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศหญิงเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เร็วกว่าเพศชาย วัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกเมื่ออายุประมาณ 4-5 ปี ขณะที่วัยรุ่นชายส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่ออายุประมาณ 10-11 ปี

“เพศ” มีความสัมพันธ์กับผู้ที่มีส่วนร่วมในการเลือกซื้อเกม จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่มักไปซื้อเกมนคอมพิวเตอร์ร่วมกันกับผู้ปกครอง ขณะที่วัยรุ่นชายส่วนใหญ่มักไปเลือกซื้อเกมนคอมพิวเตอร์ตามลำพังมากที่สุด รองลงมาคือไปกับเพื่อน

“เพศ” มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นชายมีเปิดรับข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์และมีแหล่งข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อมากกว่าวัยรุ่นหญิง โดยเปิดรับข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ทั้งจากกลุ่มเพื่อนและสื่อมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสารเกม และ อินเทอร์เน็ต ในขณะที่วัยรุ่นหญิงมี “กลุ่มเพื่อน” เป็นผู้ให้ข้อมูลเพียงแหล่งเดียว

“เพศ” มีความสัมพันธ์กับความถี่ของการซื้อ นอกจากวัยรุ่นชายจะมีการเปิดรับข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าวัยรุ่นหญิงแล้ว จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นชายยังมีความถี่ในการซื้อเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่าเพศหญิง โดยวัยรุ่นชายส่วนใหญ่ซื้อเกมคอมพิวเตอร์เฉลี่ยประมาณ 2-3 โปรแกรม หรือ 1-2 โปรแกรมต่อเดือน (8 คน และ 7 คน) ขณะที่วัยรุ่นหญิงซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 โปรแกรมเท่านั้นในช่วงเวลา 3 - 4 เดือน

“เพศ” มีความสัมพันธ์กับประเภทเกมที่ชอบเล่น จากการศึกษาพบว่าวัยรุ่นหญิงชอบเล่นเกมประเภทจำลองสถานการณ์ (simulation game) มากที่สุด ขณะที่วัยรุ่นชายชอบเล่นเกมวางแผน และเกมแสดงบทบาท (role playing game) มากที่สุด

“เพศ” มีความสัมพันธ์กับสถานที่ที่เล่นเกม จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นหญิงจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านเท่านั้น เนื่องจากเห็นว่าการเล่นเกมที่บ้านมีความสะดวก ปลอดภัย มีความเป็นส่วนตัวสูง รวมทั้งผู้ปกครองจะได้ไม่ต้องเป็นห่วงหรือวิตกกังวลเหมือนกับการเล่นเกมตามร้านซึ่งผู้ปกครองจะคอยตักเตือนอยู่เสมอถึงอันตรายที่อาจแอบแฝงมาในรูปแบบต่าง ๆ

ส่วนกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นชาย แม้ทั้งหมดจะมีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลไว้สำหรับเล่นเกมที่บ้าน แต่ก็ยังชื่นชอบที่จะออกไปเล่นเกมที่ร้าน โดยที่กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นชายทั้งสองกลุ่มมีความถี่และเหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามร้านแตกต่างกันออกไป กล่าวคือ กลุ่มวัยรุ่นชายโรงเรียนเซนต์คาเบรียลจะเล่นเกมที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ และจะออกไปเล่นเกมที่ร้านเป็นครั้งคราวเพื่อเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศหรือเพื่อสังสรรค์กันกับเพื่อนฝูง ส่วนวัยรุ่นชายโรงเรียนอัสสัมชัญจะใช้เวลาเล่นเกมที่ร้านมากกว่าที่บ้าน โดยให้เหตุผลว่า ชอบเล่นที่ร้านเพราะมีเพื่อนชุมนุมกันอยู่เยอะซึ่งจะทำให้ได้เล่นเกมร่วมกันกับเพื่อน ๆ ได้มีเพื่อนพูดคุยแก้เหงา และสามารถเล่นเกมได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องฟังเสียงบ่นหรือคำตำหนิของผู้ปกครอง

จากข้อมูลดังกล่าวทำให้สรุปได้ว่า นอกจาก “ตัวแปรเพศ” จะมีความสัมพันธ์ต่อการภูมิลักษณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นแล้ว ตัวแปรเรื่อง “กลุ่มทางสังคม (กลุ่มเพื่อน)” ก็เป็น อีกตัวแปรหนึ่งที่มีผลต่อการกำหนดภูมิลักษณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

2. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นกรณีศึกษา

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้สรุปพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นอายุ 13-15 ปี ไว้ดังตารางที่ 6.2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.2

สรุปพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นกรณีศึกษา

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นกรณีศึกษา	วัยรุ่นที่เล่นเกมจำลอง สถานการณ์: เกม The Sims (เพศหญิง)	วัยรุ่นที่เล่นเกมวางแผน: เกม Championship Manager 03/04 (เพศชาย)	วัยรุ่นที่เล่นเกมกีฬา: เกม FIFA 2004 (เพศชาย)
ประสบการณ์ในการเล่น เกมตัวอย่าง	- 4 ปี (10 คน)	- 5 ปี (6 คน) - 3 ปี (3 คน) - 1 ปี (1 คน)	- 3 ปี (6 คน) - 2 ปี (3 คน) - 1 ปี (1 คน)
ความถี่ของการเล่น ต่อสัปดาห์	- 2-3 วันต่อสัปดาห์ (5 คน) - แล้วแต่โอกาส (3 คน) - 4-6 วันต่อสัปดาห์ (2 คน)	- เล่นทุกวัน (7 คน) - 2-3 วันต่อสัปดาห์ (3 คน)	- ไม่แน่นอนขึ้นอยู่กับว่ามีเพื่อนร่วมเล่นหรือไม่ (6 คน) - 4-6 วันต่อสัปดาห์ (4 คน)
ระยะเวลาการเล่น ต่อครั้ง	- 3-4 ชั่วโมงต่อครั้ง (5 คน) - 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง (2 คน) - 4-5 ชั่วโมงต่อครั้ง (1 คน) - 5-6 ชั่วโมงต่อครั้ง (1 คน)	- 2-3 ชั่วโมง ต่อครั้ง (4 คน) - 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง (2 คน) - 3-4 ชั่วโมงต่อครั้ง (2 คน) - 5-6 ชั่วโมงต่อครั้ง (2 คน)	- 30-35 นาที (5 คน) - 15-20 นาที (3 คน) - 1-2 ชั่วโมง (2 คน)
ช่วงเวลาการเล่นในวัน ธรรมดา	- เล่นที่บ้านช่วงเย็น หลังรับประทานอาหาร อาหารเย็น หรือ ก่อนนอน และจะเล่นเกมก็ต่อเมื่อ ทำการบ้านเสร็จเรียบร้อยแล้ว แล้วเท่านั้น (8 คน) - ไม่เล่นเกมในวันธรรมดา (2 คน)	- เล่นที่บ้านช่วงเย็น หลังรับประทานอาหาร อาหารเย็น หรือ ก่อนนอน และจะเล่นเกมก็ต่อเมื่อ ทำการบ้านเสร็จเรียบร้อยแล้ว แล้วเท่านั้น (4 คน) - ช่วงเย็น ทันทีที่กลับถึง บ้าน (3 คน)	- ช่วงเย็น โดยเล่นที่ร้าน ก่อนกลับบ้าน (10 คน)
ช่วงเวลาการเล่นใน วันหยุด	- แล้วแต่โอกาส (10 คน)	- แล้วแต่โอกาส (10 คน)	- แล้วแต่โอกาส (10 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์จำนวน 30 คน

จากตารางที่ 6.2 สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นชายและหญิงซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของเกมเชิงสร้างสรรค์ที่นำมาใช้เป็นกรณีศึกษาเป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จากประสบการณ์ในการเล่นเกมนของกลุ่มตัวอย่างที่วัยรุ่นหญิงทั้งหมดมีประสบการณ์ในการเล่นเกมน The Sims มาเป็นเวลาระยะกว่า 4 ปี วัยรุ่นชายส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมน Championship Manager 03/04 มาเป็นระยะเวลากว่า 5 ปี และมีประสบการณ์ในการเล่นเกมน FIFA มาเป็นระยะเวลากว่า 3 ปี อย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบข้อสังเกตที่น่าสนใจว่า กลุ่มวัยรุ่นชายที่เล่นเกมน FIFA 2004 เกือบทั้งหมด ไม่แน่ใจว่าจะเล่นเกมน FIFA ต่อไปหรือไม่ เนื่องจากเห็นว่าเกมนกีฬาฟุตบอลนั้นน่าเบื่อ จึงเหมาะไว้สำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลายหรือไว้เล่นแข่งกันกับเพื่อนเท่านั้น

ทางด้านความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มมีความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมนเชิงสร้างสรรค์ต่อครั้งแตกต่างกัน โดยกลุ่มวัยรุ่นชายที่เล่นเกมน Championship Manager 03/04 เป็นกลุ่มที่มีความถี่ของการเล่นมากที่สุด คือ เล่นทุกวัน รองลงมาคือวัยรุ่นหญิงที่เล่นเกมน The Sims มีความถี่ของการเล่นโดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 2-3 วัน ส่วนวัยรุ่นชายที่เล่นเกมน FIFA 2004 นั้น พบว่ามีความถี่ของการเล่นที่ไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับว่ากลุ่มตัวอย่างมีเพื่อนร่วมเล่นเกมนด้วยกันหรือไม่

สำหรับระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมนเชิงสร้างสรรค์ต่อครั้งจากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นหญิงที่เล่นเกมน The Sims ใช้เวลาในการเล่นเกมนเชิงสร้างสรรค์ต่อครั้งนานที่สุด คือ ครั้งละประมาณ 3-4 ชั่วโมง รองลงมาคือวัยรุ่นชายที่เล่นเกมน Championship Manager 03/04 เล่นเกมประมาณครั้งละ 2-3 ชั่วโมง ขณะที่วัยรุ่นชายที่เล่นเกมน FIFA 2004 ใช้เวลาเล่นเกมต่อครั้งประมาณ 30-35 นาที เท่านั้น ซึ่งข้อมูลในเชิงปริมาณดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเกมนคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์แต่ละประเภทสามารถดึงดูดความสนใจจากวัยรุ่นได้ไม่เท่ากัน โดยเกมนกีฬาซึ่งก็คือเกมน FIFA 2004 เป็นเกมที่ดึงดูดความสนใจจากกลุ่มตัวอย่างได้น้อยที่สุด ส่วนเกมนจำลองสถานการณ์ (The Sims) และเกมนวางแผน (Championship Manager 03/04) เมื่อนำความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อสัปดาห์มาพิจารณาประกอบกันพบว่า เกมทั้งสองประเภทดังกล่าวนี้สามารถดึงดูดใจวัยรุ่นได้ดีใกล้เคียงกัน

สำหรับช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมในวันธรรมดา พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านในช่วงเย็น หลังรับประทานอาหารหรือก่อนนอน และจะเล่นเกมก็ต่อเมื่อทำการบ้านเสร็จเรียบร้อยแล้วเท่านั้น (16 คน) และจะเล่นเกมเมื่อมีเวลาว่างหรือมีโอกาสในวันหยุด

(ทั้ง 30 คน) ซึ่งจากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นส่วนใหญ่ยังมีการควบคุมหรือจำกัดเวลาหรือแบ่งเวลาในการเล่นเกมนของตนให้เหมาะสม

การสนับสนุนและการรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ในประเด็นนี้เป็นการสรุปผลผลการสนับสนุนและการรับรู้ของผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในภาพรวม ซึ่งผู้วิจัยได้จำแนกการศึกษาเป็น 2 ส่วน คือ การสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น และการรับรู้ของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น เพื่อตรวจสอบว่าโดยภาพรวมแล้วผู้ปกครองมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นมากน้อยเพียงใด

1. การสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้สรุปการสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ไว้ดังตารางที่ 6.3 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.3

สรุปการสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

การสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมจำลองสถานการณ์: เกม The Sims	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมวางแผน: เกม Championship Manager	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมกีฬา: เกม FIFA 2004
การพาไปซื้อ	- ผู้ปกครองพาวัยรุ่นไปซื้อด้วยตนเอง (9 คน) - ผู้ปกครองไม่ได้เป็นผู้พาไปซื้อ (1 คน)	- ผู้ปกครองไม่ได้เป็นผู้พาไปซื้อ (6 คน) - ผู้ปกครองพาวัยรุ่นไปซื้อด้วยตนเอง (4 คน)	- ผู้ปกครองไม่ได้เป็นผู้พาไปซื้อ (7 คน) - ผู้ปกครองพาวัยรุ่นไปซื้อด้วยตนเอง (3 คน)
การเลือกซื้อ	- ผู้ปกครองไม่มีส่วนร่วมในการเลือกซื้อ (8 คน) - ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการเลือกซื้อ (2 คน)	- ผู้ปกครองไม่มีส่วนร่วมในการเลือกซื้อ (6 คน) - ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการเลือกซื้อ (4 คน)	- ผู้ปกครองไม่มีส่วนร่วมในการเลือกซื้อ (7 คน) - ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการเลือกซื้อ (3 คน)
การออกค่าใช้จ่าย	- ผู้ปกครองเป็นผู้ออกค่าใช้จ่าย (10 คน)	- ผู้ปกครองไม่ได้เป็นผู้ออกค่าใช้จ่าย (6 คน) - ผู้ปกครองเป็นผู้ออกค่าใช้จ่าย (4 คน)	- ผู้ปกครองไม่ได้เป็นผู้ออกค่าใช้จ่าย (6 คน) - ผู้ปกครองเป็นผู้ออกค่าใช้จ่าย (4 คน)
การตั้งเงื่อนไขหรือกฎเกณฑ์การเล่นของผู้ปกครอง	- ผู้ปกครองคอยกำกับดูแลอยู่ห่าง ๆ (8 คน) - ผู้ปกครองมีเงื่อนไขหรือกฎเกณฑ์การเล่นอย่างชัดเจน (2 คน)	- ผู้ปกครองคอยกำกับดูแลอยู่ห่าง ๆ (8 คน) - ผู้ปกครองมีเงื่อนไขหรือกฎเกณฑ์การเล่นอย่างชัดเจน (2 คน)	- ผู้ปกครองคอยกำกับดูแลอยู่ห่าง ๆ (7 คน) - ผู้ปกครองมีเงื่อนไขหรือกฎเกณฑ์การเล่นอย่างชัดเจน (3 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมเชิงสร้างสรรค์จำนวน 30 คน

จากตารางที่ 6.3 สามารถสรุปการสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในภาพรวมได้ว่า ผู้ปกครองที่พาวัยรุ่นไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองและผู้ปกครองที่ไม่ได้พาวัยรุ่นไปซื้อเกมคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง มีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ 16 คน และ 14 คน ตามลำดับ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ (21 จาก 30 คน) ไม่มีส่วนร่วมในการเลือกซื้อเกมคอมพิวเตอร์กับวัยรุ่น โดยเหตุผลว่า ต้องการให้วัยรุ่นมีอิสระในการเลือกเล่นเกมที่ต้องการ และเป็นเพราะผู้ปกครองไม่มีความรู้ในเรื่องเกมตามลำดับ อย่างไรก็ตามพบว่าผู้ปกครองกว่าครึ่งคือ 18 จาก 30 คน เป็นผู้สนับสนุนด้านค่าใช้จ่าย

สำหรับการตั้งเงื่อนไขหรือการให้คำแนะนำเกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษอันอาจจะเกิดขึ้นตามมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากการศึกษาพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่มีการตั้งเงื่อนไขหรือกฎเกณฑ์เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ชัดเจน แต่จะใช้วิธีควบคุมดูแลอยู่ห่าง ๆ เนื่องจากต้องการฝึกให้วัยรุ่นมีความรับผิดชอบและมีวินัยในการเล่นด้วยตนเอง (23 คน) และมีผู้ปกครองที่มีเงื่อนไขหรือกฎเกณฑ์เกี่ยวกับระยะเวลาและความถี่ของการเล่นเพียง 7 คน ซึ่งมักเป็นไปเพื่อควบคุมให้วัยรุ่นสนใจการเรียน มากกว่าที่จะมุ่งควบคุมในด้านการใช้เวลาและเนื้อหา อย่างไรก็ตามพบว่า ผู้ปกครอง 30 คน เคยได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับเนื้อหา วิธีการเล่น รวมถึงผลดีผลเสียอันอาจจะเกิดขึ้นตามมาจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นการป้องกันปัญหาต่าง ๆ ไว้ก่อนนี้แล้ว

2. การรับรู้ของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้สรุปการสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น ไว้ดังตารางที่ 6.4 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.4

สรุปการรับรู้ของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

การรับรู้ของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมจำลองสถานการณ์: เกม The Sims	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมวางแผน: เกม Championship Manager	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมกีฬา: เกม FIFA 2004
ช่วงเวลาที่วัยรุ่นใช้เล่นเกมเป็นประจำ	- ทราบเป็นอย่างดี (10 คน)	- ทราบเป็นอย่างดี (10 คน)	- ทราบเป็นอย่างดี (8 คน) - ไม่ทราบข้อมูล (2 คน)
ความถี่ของการเล่น	- ทราบเป็นอย่างดี (10 คน)	- ทราบเป็นอย่างดี (7 คน) - ทราบความถี่ของการเล่นคลาดเคลื่อนไปเล็กน้อย (2 คน) - ไม่ทราบข้อมูล (1 คน)	- ทราบเป็นอย่างดี (7 คน) - ไม่ทราบข้อมูล (3 คน)
ระยะเวลาที่วัยรุ่นใช้เล่นเกมแต่ละครั้ง	- ทราบเป็นอย่างดี (8 คน) - ทราบถึงระยะเวลาที่วัยรุ่นเล่นเกมคลาดเคลื่อนไปเล็กน้อย (2 คน)	- ทราบเป็นอย่างดี (7 คน) - ทราบถึงระยะเวลาที่วัยรุ่นเล่นเกมคลาดเคลื่อนไปเล็กน้อย (2 คน) - ไม่ทราบข้อมูล (1 คน)	- ทราบเป็นอย่างดี (7 คน) - ไม่ทราบข้อมูล (3 คน)
เนื้อหาเกมที่วัยรุ่นเล่น	- ทราบเป็นอย่างดี (6 คน) - ทราบชื่อและเนื้อหาเกมโดยรวม (3 คน) - ไม่ทราบข้อมูล (1 คน)	- ทราบชื่อและเนื้อหาเกมโดยรวม (6 คน) - ทราบเป็นอย่างดี (3 คน) - ไม่ทราบข้อมูล (1 คน)	- ไม่ทราบข้อมูล (5 คน) - ทราบชื่อและเนื้อหาเกมโดยรวม (3 คน) - ทราบเป็นอย่างดี (2 คน)
การร่วมเล่นเกมกับวัยรุ่น	- ไม่เคยร่วมเล่นเกมกับวัยรุ่น (6 คน) - เคยร่วมเล่นเกมกับวัยรุ่น (4 คน)	- ไม่เคยร่วมเล่นเกมกับวัยรุ่น (7 คน) - เคยร่วมเล่นเกมกับวัยรุ่น (3 คน)	- ไม่เคยร่วมเล่นเกมกับวัยรุ่น (8 คน) - เคยร่วมเล่นเกมกับวัยรุ่น (2 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมเชิงสร้างสรรค์จำนวน 30 คน

จากตารางที่ 6.4 สามารถสรุปการรับรู้ของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในภาพรวมได้ว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ทราบข้อมูลเกี่ยวกับช่วงเวลาที่วัยรุ่นใช้เล่นเกม

เกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ รวมทั้งความถี่และระยะเวลาที่วัยรุ่นใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง เป็นอย่างดี โดยสามารถระบุถึงข้อมูลได้ถูกต้องตรงกันกับที่วัยรุ่นได้ให้ไว้

ด้านการรับรู้ของผู้ปกครองเกี่ยวกับเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นเล่น จากการศึกษาพบว่า จำนวนผู้ปกครองที่ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาเกมที่วัยรุ่นเล่นเป็นอย่างดี กับผู้ปกครองที่ทราบเกี่ยวกับชื่อเกมและเนื้อหาเกมที่วัยรุ่นเล่นในภาพรวมมีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ 11 คน และ 12 คน โดยผู้ปกครองของกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่เล่นเกม The Sims เป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเกมที่วัยรุ่นเล่นมากที่สุด และ ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004 มีการรับรู้ถึงเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นเล่นน้อยที่สุด ผู้ปกครองส่วนไม่เคยร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับวัยรุ่น แต่จะใช้วิธีการสังเกตการณ์อยู่ห่าง ๆ หรือ นั่งชมไปพร้อมกันขณะที่วัยรุ่นเล่น (21 จาก 30 คน)

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่สนับสนุนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นในระดับปานกลาง แต่มีการรับรู้ต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับสูง

ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นโดยรวม

ในส่วนนี้เป็นการสรุปถึงความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อวัยรุ่นในภาพรวม เพื่อตรวจสอบว่าโดยทั่วไปนั้นวัยรุ่นและผู้ปกครองมีความคิดเห็นต่อผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างไร

1. ความคิดเห็นของวัยรุ่นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้สรุปความคิดเห็นของวัยรุ่นในประเด็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ดังตารางที่ 6.5 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.5

สรุปความคิดเห็นของวัยรุ่นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์

อิทธิพลของ เกมคอมพิวเตอร์ ต่อวัยรุ่น	วัยรุ่นที่เล่นเกมจำลอง สถานการณ์: เกม The Sims (เพศหญิง)	วัยรุ่นที่เล่นเกมวางแผน: เกม Championship Manager 03/04 (เพศชาย)	วัยรุ่นที่เล่นเกมกีฬา: เกม FIFA 2004 (เพศชาย)
ความคิดเห็นเกี่ยวกับ อิทธิพลของ เกมคอมพิวเตอร์ ในภาพรวม	- การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งประโยชน์และโทษ (10 คน)	- การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งประโยชน์และโทษ (10 คน)	- การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งประโยชน์และโทษ (10 คน)
เงื่อนไขหรือปัจจัยที่ทำให้ เกมคอมพิวเตอร์มี อิทธิพลเชิงบวกหรือลบ	- ขึ้นอยู่กับผู้เล่น (8 คน) - ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของ เกมคอมพิวเตอร์ (2 คน)	- ขึ้นอยู่กับผู้เล่นและเนื้อหา ของเกมคอมพิวเตอร์ (10 คน)	- ขึ้นอยู่กับผู้เล่นและเนื้อหา ของเกมคอมพิวเตอร์ (10 คน)
ผลของการเล่นเกมต่อ กลุ่มตัวอย่าง	- มีประโยชน์ (10 คน)	- มีประโยชน์ (10 คน)	- มีประโยชน์ (10 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์จำนวน 30 คน

จากตารางที่ 6.5 สามารถความคิดเห็นของวัยรุ่นในประเด็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ในภาพรวมได้ดังนี้ จากการศึกษพบว่า กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นทั้ง 30 คน มีความเข้าใจและสามารถอธิบายถึงผลดีและผลเสียของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี โดยกลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีทั้งประโยชน์และโทษต่อวัยรุ่น

ในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่วัยรุ่นแสดงความคิดเห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความเครียด ฝึกไหวพริบ ฝึกแก้ปัญหา ฝึกการวางแผน ฝึกทักษะความไวในการโต้ตอบ ทำให้มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์ การคำนวณ การอ่านและการทำความเข้าใจภาษาอังกฤษ ทำให้ก้าวทันโลก ให้ความรู้ และประสบการณ์ใหม่ ๆ ตลอดจนสามารถใช้เรื่องเกมเป็นหัวข้อพูดคุยกับเพื่อน ๆ ทำให้ได้เพื่อนใหม่ ทำให้ไม่แปลกแยกแตกต่างจากกลุ่มและไม่ล้าหลัง จากชุดข้อมูลดังกล่าวจึงวิเคราะห์ได้ว่า ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ตามความคิดเห็นของวัยรุ่นมี 3 ลักษณะด้วยกัน คือ “ประโยชน์ต่อสติปัญญา” “ประโยชน์ต่ออารมณ์” และ “ประโยชน์ต่อสังคม”

ส่วนโทษที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้น ส่วนใหญ่วัยรุ่นแสดงความคิดเห็นว่าการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานทำให้เสียสุขภาพ เช่น ปวดตา ปวดศีรษะ ปวดนิ้ว ปวดข้อมือ ปวดหลัง ทำให้รู้สึกเมื่อยง ทำให้หมกมุ่น ทำให้ติด ผลการเรียนตกต่ำ ทำให้มีปัญหา กับผู้ปกครอง ทำให้โดนดุ ทำให้มีเวลาพูดคุยกับคนในครอบครัวน้อยลง ไม่ได้อ่านหนังสือ ไม่ได้ ออกกำลังกาย จากชุดข้อมูลดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า ในทัศนะของวัยรุ่นโทษของเกมคอมพิวเตอร์ ตกอยู่ภายใต้เงื่อนไข คือ “เรื่องของเวลา” (ต้องเล่นมาก ๆ จึงจะได้รับผลกระทบทางลบ) ซึ่งเกม คอมพิวเตอร์มีโทษต่อวัยรุ่นเป็น 4 ลักษณะด้วยกันคือ “โทษต่อสุขภาพ” “โทษต่อการเรียน” “โทษต่อความสัมพันธ์ภายในครอบครัว” และ “การเบียดบังเวลาของกิจกรรมอื่น”

สำหรับปัจจัยที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลเชิงบวกหรือลบต่อวัยรุ่นนั้น วัยรุ่นเห็นว่า ขึ้นอยู่กับปัจจัยสองด้านด้วยกัน คือ “วิจรรณญาณของผู้เล่น” เช่น ความสามารถในการควบคุมเวลาการเล่นของตนเอง สภาพจิต ความสามารถในการแยกแยะระหว่างโลก ความเป็นจริงกับโลกของเกม และ “เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาเล่น” เช่น เกมที่ต้องใช้ ความคิดและสมองในการแก้ไขปริศนาจะช่วยพัฒนาสติปัญญาวัยรุ่นให้เฉลียวฉลาด ส่วนเกมที่มี ภาพของการฆ่าฟันกันอย่างรุนแรงอาจทำให้วัยรุ่นเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

ส่วนผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างเอง กลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 30 คน มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าการ เล่น เกมคอมพิวเตอร์ให้ประโยชน์มากกว่าโทษ

2. ความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้สรุปความคิดเห็นของผู้ปกครองในประเด็น เกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ดังตารางที่ 6.6 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.6

สรุปความคิดเห็นผู้ปกครองเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่น

อิทธิพลของ เกมคอมพิวเตอร์ต่อ วัยรุ่น	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่น เกมจำลองสถานการณ์: เกม The Sims	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่น เกมวางแผน: เกม Championship Manager	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่น เกมกีฬา: เกม FIFA 2004
ความคิดเห็นเกี่ยวกับ อิทธิพลของ เกมคอมพิวเตอร์ ในภาพรวม	- การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งประโยชน์และโทษ (9 คน) - การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีแต่โทษ (1 คน)	- การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งประโยชน์และโทษ (10 คน)	- การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งประโยชน์และโทษ (7 คน) - การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีแต่โทษ (3 คน)
เงื่อนไขหรือปัจจัยที่ทำให้ เกมคอมพิวเตอร์มี อิทธิพลเชิงบวกหรือลบ	- ขึ้นอยู่กับพื้นฐานของ ครอบครัว (10 คน)	- ขึ้นอยู่กับพื้นฐานของ ครอบครัว (10 คน)	- ขึ้นอยู่กับพื้นฐานของ ครอบครัว (7 คน)
ผลของการเล่นเกมต่อ บุตรหลาน	- มีประโยชน์ (8 คน) - มีทั้งประโยชน์และโทษ (1 คน) - มีโทษ (1 คน)	- มีประโยชน์ (7 คน) - มีทั้งประโยชน์และโทษ (3 คน)	- มีประโยชน์ (7 คน) - มีโทษ (3 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์จำนวน 30 คน

จากตารางที่ 6.6 สามารถสรุปความคิดเห็นผู้ปกครองในประเด็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่น ได้ดังนี้

จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของวัยรุ่นซึ่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์จำนวน 30 คน พบว่า ผู้ปกครองมีความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันไป เป็น 2 ทิศทาง ทิศทางแรกผู้ปกครองมีความคิดเห็นที่ เกมคอมพิวเตอร์มีทั้งประโยชน์และโทษต่อวัยรุ่น หากวัยรุ่นรู้จักนำใช้และควบคุมเวลาการเล่นให้เหมาะสม เกมคอมพิวเตอร์จะเป็นสื่อที่มีแนวโน้มว่าจะก่อให้เกิดผลดีมากกว่าผลเสีย (26 จาก 30 คน) และทิศทางที่สอง ผู้ปกครองมีความเห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่มีแต่โทษต่อวัยรุ่น (4 คน)

ในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์นั้น ส่วนใหญ่ผู้ปกครองแสดงความเห็นสอดคล้องกันว่า การเล่นเกมให้ความรู้สึกลึกซึ้งสนุกสนาน ผ่อนคลาย ช่วยระบายความตึงเครียด เป็นการฝึกสมอง ฝึกความคิด ทำให้ได้รับข่าวสาร ความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ

ทำให้มีความรู้รอบตัวมากขึ้น มีทักษะพื้นฐานในการควบคุมและปฏิบัติการ สามารถที่จะใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างคล่องแคล่ว เป็นแหล่งข้อมูลในการที่จะสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่ม เนื่องจากเรื่องเกมสามารถนำมาใช้เป็นหัวข้อและเนื้อหาของการเล่นสนทนาได้เป็นอย่างดี จากชุดข้อมูลดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่าประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ตามความคิดเห็นของผู้ปกครองส่วนใหญ่มี 3 ลักษณะด้วยกัน คือ “ประโยชน์ต่อสติปัญญา” “ประโยชน์ต่ออารมณ์” และ “ประโยชน์ต่อสังคม” นอกจากนี้ประโยชน์ดังกล่าวแล้ว มีผู้ปกครองของวัยรุ่นหญิงบางส่วนเห็นเพิ่มเติมว่า เกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ต่อผู้ปกครอง เนื่องจากการเล่นเกมทำให้วัยรุ่นอยู่ติดบ้านโดยที่ไม่รู้สึกเหงา ซึ่งการให้วัยรุ่นเล่นเกมอยู่กับบ้านโดยที่อยู่ในความดูแลของผู้ใหญ่ ย่อมดีกว่าการให้วัยรุ่นออกไปเที่ยวเตร่ ทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเพื่อนนอกบ้าน โดยเฉพาะในวัยที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อสำคัญเช่นนี้ (4 คน)

ส่วนโทษจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากการศึกษาพบว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่ โดยเฉพาะผู้ปกครองของวัยรุ่นชายเป็นห่วงถึง “ผลกระทบทางด้านสุขภาพและการเรียน” มากที่สุด รองลงมาคือ “ผลกระทบต่ออารมณ์” โดยแสดงความคิดเห็นว่า การเล่นเกมซึ่งมีภาพหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมมาก ๆ อาจเหนี่ยวนำให้วัยรุ่นมีอารมณ์รุนแรง นิยมตัดสินใจปัญหาด้วยการใช้กำลัง มีการแสดงออกทางเพศที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้เกมยังเข้ามาเบียดบังเวลาของการทำกิจกรรมอื่น นอกจากนี้ยังมีผู้ปกครองบางส่วนแสดงความคิดเห็นว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ภายในครอบครัว

สำหรับปัจจัยที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลทางบวกหรือลบต่อวัยรุ่น พบว่าผู้ปกครองมีความคิดเห็นแตกต่างกันออกไปเป็น 2 ทิศทาง โดยผู้ปกครองส่วนใหญ่ (27 จาก 30 คน) แสดงความคิดเห็นว่า การที่เกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลเชิงบวกหรือลบต่อวัยรุ่นขึ้นอยู่กับ “พื้นฐานของครอบครัว” ซึ่งก็คือ การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครองมากที่สุด เนื่องจากครอบครัวมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างอุปนิสัย ปลูกฝังพื้นฐานความคิด การกระทำ รวมถึงวิธีการใช้สื่อที่ถูกต้องเหมาะสมให้กับวัยรุ่น หากผู้ปกครองดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด จัดหาเวลาเข้าไปพูดคุยชี้แนะประโยชน์และโทษของการเล่นเกมกับวัยรุ่นว่าเนื้อหาสิ่งใดในเกมจริงหรือไม่จริง หรือสิ่งใดในเกมไม่ควรกระทำตามอย่างอยู่เสมอ อิทธิพลการหลอหลอมของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อวัยรุ่นก็จะน้อยลงหรืออาจปรับเปลี่ยนผลจากทางลบให้กลายเป็นบวกก็ได้ อย่างไรก็ตาม มีผู้ปกครองบางส่วน (3 จาก 30 คน) เห็นแตกต่างออกไปว่า แม้พื้นฐานครอบครัวจะอบอุ่นหรือให้การอบรมสั่งสอนวัยรุ่นดีเพียงใด แต่เกมคอมพิวเตอร์ก็เป็นสื่อที่มีแต่จะก่อให้เกิดความเสียหายกับวัยรุ่นอย่างร้ายแรง คือ เกมเป็นเสมือนสิ่งเสพติด ทำให้ก้าวร้าว และทำให้วัยรุ่นปลีกตัวออกจาก

สังคม จึงไม่ควรที่จะอนุญาตให้เล่น เพราะฉะนั้นเมื่อสอบถามถึงประโยชน์หรือโทษของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อบุตรหลานของกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยจึงสรุปออกมาเป็นหลายทิศทาง กล่าวคือ

ทิศทางแรก ผู้ปกครองส่วนใหญ่ (22 จาก 30 คน) มีความเห็นว่า โดยทั่วไปแล้ว เกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ต่อบุตรหลานของตนเองมากกว่าโทษเพราะแม้จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แต่กลุ่มตัวอย่างก็ยังมีความใส่ใจต่อการเรียนในระดับที่สูง ยังมีความอ่อนน้อมถ่อมตน มีการสื่อสารพูดคุยกับสมาชิกภายในบ้าน และประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ตามปกติเท่าเดิม โดยเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่ช่วยฝึกสมองให้ความรู้และเป็นเครื่องผ่อนคลายอารมณ์ที่ดีอีกทางหนึ่ง

ทิศทางที่สอง ผู้ปกครองบางส่วน (4 จาก 30 คน) เห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์มีทั้งประโยชน์และโทษต่อบุตรหลานของตน คือ แม้จะยอมรับว่าคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่ช่วยฝึกสมองให้ความรู้และเป็นเครื่องผ่อนคลายอารมณ์ที่ดีอีกทางหนึ่ง แต่ขณะเดียวกันก็วิตกกังวลถึงการที่วัยรุ่นหมดเปลืองเวลาไปกับเกมคอมพิวเตอร์ที่มากเกินไป ทำให้มีเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ น้อยลง ผู้ปกครองจึงต้องคอยตักเตือนเกี่ยวกับการใช้เวลาอยู่เสมอ

และทิศทางสุดท้ายผู้ปกครอง เห็นว่า (4 จาก 30 คน) เกมคอมพิวเตอร์มีโทษต่อบุตรหลานของตนหลายอย่างด้วยกัน เช่น ทำให้วัยรุ่นไม่เอาใจใส่ต่อการเรียน ทำให้วัยรุ่นมีปัญหาสุขภาพ ไม่ช่วยงานบ้าน ไม่สนใจพูดคุยกับพ่อแม่พี่น้องเหมือนดังแต่ก่อน เป็นต้น

3. ความคิดเห็นของนักวิชาการเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์

จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักจิตวิทยา นักวิชาการด้านการศึกษา และ นักวิชาการด้านคอมพิวเตอร์ นักวิชาการทุกท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถให้ทั้งคุณและโทษต่อวัยรุ่น ซึ่งการที่เกมคอมพิวเตอร์จะมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นในทิศทางไหนหรือรูปแบบใดนั้นจะขึ้นอยู่กับ “พื้นฐานของผู้เล่น” “เนื้อหาของเกมที่เล่น” และ “ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเป็นสำคัญ” กล่าวคือ หากเป็นวัยรุ่นซึ่งมีวุฒิภาวะทางสติปัญญาและอารมณ์ที่ปกติ ไม่ว่าจะเล่นเกมที่มีเนื้อหาอย่างไรก็มีแนวโน้มว่าจะปกติ แต่สำหรับกลุ่มวัยรุ่นซึ่งมีความบกพร่องแล้ว ไม่ว่าจะเล่นเกมที่ดีหรือมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์เพียงใดก็อาจจะเกิดความไม่ปกติหรือเกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาได้ทั้งสิ้น

โดยทั่วไปเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถเสริมสร้างหรือบั่นทอนพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่นก็ได้ เพราะประสบการณ์ที่วัยรุ่นได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์จัดอยู่ในประเภทของการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อมผ่านสื่อ เพราะนอกจากวัยรุ่นจะได้เรียนรู้จากเนื้อหา เงื่อนไข และ วิธีการเล่นโดยตรงแล้ว ยังเกิดการเรียนรู้ในระดับจิตใต้สำนึก จากการ

สกด ซึมซับเอาค่านิยม ความคิดต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของเกมเข้าไปด้วย ซึ่งถ้าหากวัยรุ่นเล่นเกมใดเกมหนึ่งติดต่อกันเป็นระยะเวลาเวลานาน หรือ ให้อำนาจกับการเล่นเกมเป็นเวลานาน อิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะในเชิงบวกหรือเชิงลบก็จะติดอยู่กับวัยรุ่นนานเป็นเงาตามตัว

สรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย

ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

ในส่วนนี้เป็นการสรุปถึงประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อความสามารถทางสติปัญญาของวัยรุ่นใน 5 ลักษณะด้วยกัน คือ จินตนาการ การวางแผน การเรียนรู้ สมาธิ และความจำ

1. เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) กับ พัฒนาการทางสติปัญญา

จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview) กับวัยรุ่น การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) รายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน เกี่ยวกับประโยชน์ของเกมจำลองสถานการณ์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญา สามารถสรุปผลของการศึกษาได้ดังตารางที่ 6.7 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.7

สรุปความคิดเห็นในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมจำลองสถานการณ์
กับพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

ความสามารถทางสติปัญญา	วัยรุ่นที่เล่นเกมจำลองสถานการณ์: เกม The Sims	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมจำลองสถานการณ์: เกม The Sims	นักวิชาการ
จินตนาการ	- เกมมีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับสูง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับสูง (9 คน) - เกมไม่มีประโยชน์ต่อจินตนาการ (1 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับสูง (3 คน)
การวางแผน	- เกมมีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนในระดับสูง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์อย่างต่อการคิดวางแผนในระดับสูง (9 คน) - เกมไม่มีประโยชน์ต่อการคิดวางแผน (1 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนในระดับสูง (3 คน)
การเรียนรู้	- เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในระดับสูง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในระดับสูง (9 คน) - เกมไม่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ (1 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในระดับสูง (3 คน)
สมาธิ	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ (10 คน)	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ (10 คน)	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ (3คน)
ความจำ	- เกมมีประโยชน์ต่อความจำในระดับต่ำ (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อความจำในระดับต่ำ (6 คน) - เกมไม่มีประโยชน์ต่อความจำ (4 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อความจำในระดับต่ำ (3 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims การสัมภาษณ์เชิงลึกกรายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน

จากตารางที่ 6.7 ผู้วิจัยสามารถสรุปประโยชน์ของเกมจำลองสถานการณ์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาได้ดังนี้ ผลการวิจัยพบว่า ในภาพรวมวัยรุ่น ผู้ปกครองและนักวิชาการมีความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า เกม The Sims เป็นเกมที่ดีไม่มีพิษภัยต่อวัยรุ่นเนื่องจากเนื้อหาสาระและวิธีการเล่นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้สติปัญญาในการเล่นอย่างกว้างขวาง มีการวางแผน กฏเกณฑ์ ปมปัญหาและอุปสรรคของการเล่นที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของ

ความเป็นจริง ส่งเสริมให้ผู้เล่นรู้จักแนวคิดที่จะแก้ไขปัญหา รวมถึงช่วยสร้างทักษะและประสบการณ์ใหม่ ๆ

เกม The Sims กับ “จินตนาการ”

จากการศึกษาพบว่าวัยรุ่น ผู้ปกครองและนักวิชาการ 22 จาก 23 คน มีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกม The Sims มีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับสูง เพราะในขณะที่วัยรุ่นเล่นสร้างบ้านตกแต่งบ้านหรือตกแต่งบ้าน วัยรุ่นจะต้องหัดนึกคิดเป็นภาพภายในสมองเสียก่อนว่าจะออกแบบสร้างบ้านหรือตกแต่งบ้านตามจินตนาการของตนให้มีความสวยงามได้อย่างไร เช่น ในขั้นตอนตกแต่งบ้านวัยรุ่นก็ต้องจินตนาการเสียก่อนว่าสิ่งของที่จะจัดวางเข้าไปใหม่นั้นมีขนาด รูปร่าง สีสัณเป็นแบบใด สามารถผสมผสานกลมกลืนกับสิ่งของที่มีอยู่เดิมหรือไม่ จะต้องจัดวางไว้บริเวณใดจึงจะถูกต้องเหมาะสม ซึ่งการเล่นในรูปแบบนี้ในเชิงจิตวิทยาเรียกว่า “การเล่นแบบสัมผัสจัดกระทำ” อันจะช่วยฝึกฝนให้วัยรุ่นเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ มีความไวต่อเส้นสี รู้จักพิจารณาถึงความเกี่ยวข้องของพื้นที่ และ มีความสามารถในการมองภาพรวมหรือการคิดแบบมีมิติสัมพันธ์ (spatial intelligence) มากขึ้น ซึ่งจะมีประโยชน์อย่างมากต่อไป หากวัยรุ่นต้องกระทำกิจกรรมหรือประกอบหน้าที่ที่ต้องใช้ความสามารถทางศิลปะ นอกจากนี้การที่เกม The Sims มีลักษณะของเกมแบบเปิด (open text) ซึ่งผู้เล่นสามารถกำหนดเป้าหมายและออกแบบชีวิตให้กับตัวละครได้อย่างอิสระ ยังมีประโยชน์ต่อวัยรุ่นคือ ทำให้ได้ใช้จินตนาการในการสร้างเรื่องราว ทั้งในแง่ของการคิดฝันเกี่ยวกับสิ่งที่อยากมีอยากเป็นในอนาคต หรือ การคิดเพิ่มเติมไปจากชีวิตความเป็นอยู่จริง ๆ ถือเป็นกาเติมเต็มความต้องการหรือความปรารถนาทางอารมณ์ที่โลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถเติมเต็มได้ มีจินตนาการที่ก้าวไกล

ทั้งนี้ จากการศึกษาพบว่า เมื่อวัยรุ่นเล่นเกม The Sims ไประยะหนึ่งจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของวัยรุ่นมีการพัฒนาดีขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม สังเกตได้จากการที่วัยรุ่นเริ่มมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบบ้านให้สวยงามด้วยตนเอง โดยไม่ต้องเลียนแบบจากนิตยสาร หนังสือคู่มือ เหมือนดังแต่ก่อน (8 คน) สามารถนำอุปกรณ์ที่เกมมีไว้สำหรับการสร้างบ้านไปคิด ต่อยอด โดยการดัดแปลง พลิกแพลงไปสร้างเป็นสถานที่ต่าง ๆ นอกเหนือจากที่เกมกำหนดไว้ (4 คน) รวมไปถึงมีการเล่นทดลองนำเอาโลกแห่งความเป็นจริงมาต่อตรงกับโลกแห่งจินตนาการของเกม เช่น ทดลองนำแบบบ้านหรือห้องนอนจริง ๆ ไปทดลองจัดตกแต่งและเคลื่อนย้ายสิ่งของต่าง ๆ ภายในเกม หากได้ผลดีก็จะปรับเปลี่ยนตามนั้น (5 คน) เป็นต้น

เกม The Sims กับ “การวางแผน”

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการเกือบทั้งหมด (22 จาก 23 คน) มีความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า เกม The Sims ประโยชน์ต่อการคิดวางแผนในระดับสูง โดยมองว่า เนื้อหาเกมที่มีเนื้อหาและเงื่อนไขให้ผู้เล่นต้องรับผิดชอบดูแลชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร เช่น ต้องมีการดูแลความต้องการพื้นฐานเหมือนกับมนุษย์ ต้องมีการดูแลรักษาความสะอาด มีการจัดกิจกรรมเพื่อให้ตัวละครได้พักผ่อน มีการจัดหาอาชีพการงานและความเป็นอยู่ที่ดีให้กับตัวละคร จะทำให้วัยรุ่นได้ฝึกทักษะการวางแผนใน 3 ลักษณะ ด้วยกัน คือ “ฝึกวางแผนการใช้ชีวิต” “ฝึกวางแผนการใช้เวลา” และ “ฝึกการวางแผนการเงิน”

นอกจากนี้การที่เนื้อหาภายในเกมมีการสร้างอุปสรรคของเกมใกล้เคียงกับกับโลกของความเป็นจริงมาก เช่น มีการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เล่นถูกยึดทรัพย์เมื่อใช้เงินเกินฐานะ หรือมีการสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นภัย หากวัยรุ่นไม่รู้จักรวางแผนการดำเนินชีวิตของตัวละครให้รัดกุมก็น่าจะมีผลดี คือ เป็นการฝึกให้วัยรุ่นรู้จักวางแผนเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา มีการคิดคำนวณถึงผลดีผลเสียต่าง ๆ อย่างรอบด้านเสมอก่อนตัดสินใจ

เกม The Sims กับ “การเรียนรู้”

จากการศึกษาพบว่าวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ เห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่าเกม The Sims มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของวัยรุ่น ดังนี้

- เกม The Sims ช่วยเพิ่มพูนความรู้หรือให้ความรู้ใหม่ เช่น ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบและตกแต่งบ้าน ความรู้ถึงหลักการใช้สี ความกลมกลืนของภาพ

- เกม The Sims ให้แง่คิดและคติสอนใจ กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม คือ วัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการเกือบทั้งหมด (22 จาก 23 คน) เห็นสอดคล้องกันว่า เนื้อหาของเกมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันมีแง่คิดหรือคติสอนใจผู้เล่นแฝงอยู่ในเนื้อหาของเกมอย่างมากมาย ซึ่งผู้วิจัยพอจะสรุปได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่หนึ่ง “แง่คิดที่ให้ประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตส่วนตน” เช่น แ่คิดเรื่องความรอบคอบไม่ประมาท การมุ่งมั่นหมั่นพัฒนาตนเอง การมีความขยันหมั่นเพียร ความรับผิดชอบ การแบ่งเวลาการดำเนินชีวิตให้คุ้มค่าและเหมาะสม การอดทนต่อสู้กับอุปสรรคและการแก้ไขปัญหา การรู้คุณค่าของเงินและการประหยัดอดออม การรักษาความสะอาดและสุขอนามัย และกลุ่มที่สองคือ “แง่คิดที่ให้ประโยชน์ต่อสังคมหรือส่วนรวม” เช่น การเคารพต่อสิทธิของผู้อื่น การเคารพกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกันและกรอบกฎ กติกาของสังคม การรับผิดชอบต่อหน้าที่ การรับผิดชอบต่อส่วนรวม การเห็นคุณค่าและให้

ความสำคัญของครอบครัว การเสริมย้ำแนวคิดเกี่ยวกับความสามัคคี การรักพวกพ้อง การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเมตตากรุณา และการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

เกม The Sims กับ “สมาธิ”

วัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ กลุ่มตัวอย่าง มีความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า เกม The Sims ไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ

เกม The Sims กับ “ความจำ”

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า วัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการมีความเห็นในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม The Sims ต่อ ความจำ แตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการส่วนใหญ่ (19 จาก 23 คน) มีความคิดเห็นว่า เกม The Sims มีประโยชน์ในเรื่องของความจำในระดับต่ำ คือ อาจจะช่วยฝึกฝนและพัฒนาทักษะทางการจดจำของวัยรุ่นได้บ้าง จากการที่ต้องจดจำคำศัพท์ภายในเกม และ การจดจำเงื่อนไข รายละเอียดต่าง ๆ ของเกม เช่น การจดจำตารางการดำเนินชีวิตประจำวัน คุณสมบัติ ลักษณะนิสัยของตัวละคร

นอกจากนี้ผู้ปกครองบางส่วน (4 คน) ที่มีความคิดเห็นแตกต่างออกไปว่า เกม The Sims ไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่า

เกม The Sims มีประโยชน์ต่อ จินตนาการ ความคิดวางแผน การเรียนรู้ในระดับสูง มีประโยชน์ต่อความสามารถทางการจดจำในระดับปานกลาง

เกม The Sims ไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ

2. เกมวางแผน (strategy game) กับ พัฒนาการทางสติปัญญา

จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview) กับวัยรุ่น การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) รายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน เกี่ยวกับประโยชน์ของเกมวางแผนต่อพัฒนาการทางสติปัญญา สามารถสรุปผลของการศึกษาได้ดังตารางที่ 6.8 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.8
สรุปความคิดเห็นในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมวางแผน
กับพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

ความสามารถทางสติปัญญา	วัยรุ่นที่เล่นเกมวางแผน: เกม Championship Manager 03/04 (เพศชาย)	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมวางแผน: เกม Championship Manager 03/04	นักวิชาการ
จินตนาการ	- เกมมีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับปานกลาง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับปานกลาง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับปานกลาง (3 คน)
การวางแผน	- เกมมีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนในระดับสูง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนในระดับสูง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนในระดับสูง (3 คน)
การเรียนรู้	- เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในระดับสูง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในระดับสูง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในระดับสูง (3 คน)
สมาธิ	- เกมมีประโยชน์ต่อสมาธิในระดับสูง (6 คน) - เกมไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ (4 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อสมาธิในระดับสูง (6 คน) - เกมไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ (4 คน)	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ (3 คน)
ความจำ	- เกมมีประโยชน์ต่อความจำในระดับสูง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อความจำในระดับสูง (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อความจำในระดับสูง (3 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04 การสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน

จากตารางที่ 6.8 ผู้วิจัยสามารถสรุปประโยชน์ของเกมวางแผนต่อพัฒนาการทางสติปัญญาได้ดังนี้

ผลการศึกษา พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่น ผู้ปกครองและนักวิชาการมีความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่าเกม Championship Manager 03/04 มีเนื้อหาที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อวัยรุ่นอย่างชัดเจนทั้งในส่วนของเนื้อหา เนื้อหา และ วิธีการเล่น

เกม Championship Manager 03/04 กับ “จินตนาการ”

จากการศึกษาวิจัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการทั้งหมด เห็นสอดคล้องกันว่า เกม Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ต่อจินตนาการวิจัยรุ่นในระดับปานกลาง ด้วยการจินตนาการจากภาพสัญลักษณ์ทรงกลมหรือข้อความภาษาอังกฤษ ไปเป็นภาพ อากัปกริยาของนักเตะและเหตุการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ผู้ปกครองและนักวิชาการยังเห็นสอดคล้องกันว่า การที่เกมมีเนื้อหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการทีมฟุตบอลมีประโยชน์ คือ เป็นการเติมเต็ม จินตนาการความฝันที่ดีให้กับวิจัยรุ่นที่ชื่นชอบกีฬาฟุตบอล เพราะในชีวิตจริงวิจัยรุ่นคงจะไม่มีโอกาส เข้าไปบริหารหรือจัดการสโมสรฟุตบอลที่ตนเองชื่นชอบได้

เกม Championship Manager 03/04 กับ “การวางแผน”

จากการศึกษาพบว่าเกม Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ต่อการคิด วางแผนในระดับสูง ดังจะพิจารณาได้จากเนื้อหาของเกมและขั้นตอนการเล่นที่วางเงื่อนไขให้วิจัยรุ่น ต้องคิดวิเคราะห์รายละเอียดปลีกย่อย พิจารณารับมือกับสถานการณ์เฉพาะหน้า รวมถึงแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา เพื่อค้นหาและตัดสินใจเลือกรูปแบบการเล่นที่ดีที่สุด โดยเนื้อหา ในส่วนการบริหารทีมจะทำให้วิจัยรุ่นมีทักษะในการ “วางแผนบริหารจัดการองค์กร” “วางแผนธุรกิจ (การทำสัญญาและการเงิน)” “วางแผนบริหารและพัฒนาบุคลากร” และ เนื้อหาในส่วนที่ต้อง กำหนดแผนการแข่งขันจะทำให้วิจัยรุ่นมีทักษะในการ “วางแผนเชิงกลยุทธ์” ซึ่งล้วนแต่เป็นทักษะ การคิดขั้นสูง (higher-ordered thinking skill) ทั้งสิ้น

นอกจากนั้นแล้วระหว่างการเล่นกลุ่มกับวิจัยรุ่น ผู้วิจัยสังเกตพบว่ากลุ่มตัวอย่าง วิจัยรุ่นทั้ง 10 คนสามารถถกเถียงกันอธิบายถึงหลักการคิด การวิเคราะห์เชื่อมโยงข้อมูล และการวางแผนภายในเกมได้อย่างเป็นรูปธรรมและเป็นระบบ ตัวอย่างเช่น กลุ่มตัวอย่างสามารถ อธิบายหลักการบริหารทีมว่า การบริหารจัดการองค์กรที่ดีจะต้องมีการมอบหมายงานให้เหมาะสม กับความสามารถและความต้องการของบุคลากร การวางแผนการแข่งขันจะต้องนำเอาข้อมูล ทั้งฝ่ายตนเองและฝ่ายคู่ต่อสู้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อศึกษาถึงจุดอ่อนจุดแข็งของแต่ละฝ่าย เสียก่อน เพื่อที่จะได้วางกลยุทธ์โดยเน้นไปที่ข้อได้เปรียบและปิดช่องว่างในส่วนที่เสียเปรียบ ยิ่งผู้เล่นตัวอย่างสามารถวิเคราะห์ข้อมูลของฝ่ายตรงข้ามได้ลึกซึ้งรอบคอบมากขึ้นเท่าไร ก็จะช่วย ลดความเสี่ยงในการพ่ายแพ้และการตัดสินใจที่ผิดพลาดได้ดีขึ้นเท่านั้น

เกม Championship Manager 03/04 กับ “การเรียนรู้”

จากการศึกษาพบว่า วิทยุ่่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ เห็นสอดคล้องกันว่าเกม Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของวิทยุ่่นในระดับสูง ซึ่งผู้วิจัยพอจะสรุปประเด็นได้ดังนี้

- เกม Championship Manager 03/04 ช่วยเพิ่มพูนความรู้หรือให้ความรู้ใหม่ ตัวอย่างเช่น เนื้อหาในส่วนของ การพิจารณานักเตะหรือทีมงานมาร่วมทีมทำให้วิทยุ่่นมีความรู้ในด้านการบริหารบุคลากร การเลือกสรรผู้มาร่วมงาน การมอบหมายงานให้เหมาะสมกับความสามารถและความต้องการของบุคลากร การให้รางวัลหรือลงโทษเพื่อสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน เนื้อหาในส่วนของ การจัดการตารางการฝึกซ้อม การกำหนดตัวนักเตะและการวางแผนการแข่งขันทำให้วิทยุ่่นมีความรู้เกี่ยวกับวิธีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ เนื้อหาในส่วนของ การทำสัญญาซื้อตัวนักเตะ สัญญาว่าจ้างนักเตะ การต่อสัญญา และการกำหนดเงินรางวัลทำให้วิทยุ่่นมีความรู้เกี่ยวกับการบริหารงบประมาณ เช่น การจัดสรรงบประมาณสำรอง การบริหารเงินให้คุ้มค่า การทำสัญญา การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ และ วิธีการลดต้นทุน เป็นต้น

นอกจากประโยชน์ดังกล่าวแล้ว ยังพบว่าการเล่นเกม Championship Manager 03/04 ทำให้วิทยุ่่นกลุ่มตัวอย่างมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น ทั้งคำศัพท์ทางการแพทย์ การเงิน การกีฬา การทำสัญญาทางธุรกิจ และ ความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล เช่น ประวัติความเป็นมา ข้อมูลความสามารถเชิงลึกของนักกีฬา บทบาทหน้าที่ ความสำคัญของบุคลากรในวงการกีฬา ทุษฎฎีกาการกีฬา ตลอดจนองค์ประกอบปลีกย่อยต่าง ๆ ภายในสโมสรฟุตบอล

- เกม Championship Manager 03/04 ให้แง่คิด คติสอนใจ โดยเฉพาะในเรื่องของการมีน้ำใจนักกีฬา การรู้จักแพ้ รู้จักชนะ การให้อภัย การยอมรับในผลของการแข่งขัน และการอดทนพยายามในการฟันฝ่าอุปสรรค

- เกม Championship Manager 03/04 ช่วยเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (meta-cognition) ผู้ปกครองบางส่วนและนักวิชาการเห็นสอดคล้องกันว่า การที่เงื่อนไขและรูปแบบการเล่นของเกม Championship Manager 03/04 มีลักษณะให้วิทยุ่่นต้องทู่่มหาความคิดและความสามารถในการศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำไปวิเคราะห์ ทดลองตั้งข้อสังเกต เพื่อให้ได้ข้อสรุปออกมาเป็นแบบแผนการเล่นที่เหมาะสมกับทีมของตน มีประโยชน์ต่อสติปัญญาวิทยุ่่น คือ เป็นการฝึกให้วิทยุ่่นหัดคิดอย่างเป็นระบบ รู้จักใช้เหตุเหตุในการคิด และ

เป็นการปลูกฝังอุปนิสัยให้วัยรุ่นเป็นผู้ชอบทดลองค้นคว้า ชอบแสวงหาความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง

เกม Championship Manager 03/04 กับ “สมาธิ”

จากศึกษาพบว่า วัยรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการมีความคิดเห็นแตกต่างกันเป็นสองทิศทาง รูปแบบแรก คือ วัยรุ่นและผู้ปกครองส่วนใหญ่ (12 จาก 20 คน) มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกม Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ต่อสมาธิในระดับสูง โดยอ้างอิงถึงการที่วัยรุ่นสามารถเล่นเกมต่อเนื่องได้เป็นระยะเวลาอันยาวนาน การที่เนื้อหาของเกมมีความสลับซับซ้อนยุ่งยากเป็นเหตุให้ต้องใช้สมาธิในการเล่น ส่วนรูปแบบที่สอง คือ วัยรุ่นและผู้ปกครองบางส่วนรวมถึงนักวิชาการ มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภทไม่มีความสัมพันธ์กับสมาธิ การที่วัยรุ่นเล่นเกมได้นานเป็นเพราะภายในเกมมีการสร้างเงื่อนไขที่สนุกสนานใหม่ ๆ มากกระตุ้นตลอดเวลาจึงทำให้วัยรุ่นไม่รู้สึกลำบาก

เกม Championship Manager 03/04 กับ “ความจำ”

จากศึกษาวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ มีความคิดเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่าเกม Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ต่อความจำในระดับสูง เนื่องจากเนื้อหาของเกมมีรายละเอียดปลีกย่อยให้จดจำอยู่มากมาย ทั้งในส่วนเงื่อนไขของการเล่นและคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ทั้งนี้ ในการสัมภาษณ์ผู้วิจัยพบว่าที่วัยรุ่นจะสามารถจดจำรายละเอียดต่างๆ ของเกม เช่น จ่าจตรายชื่อ จดจำคุณสมบัติของนักเตะ-ทีมงาน จดจำคำศัพท์ได้โดยไม่ต้องเปิดพจนานุกรมต้องใช้เวลาจดจำและจับหลักเกณฑ์ต่างๆของเกมอยู่นานประมาณ 1-3 เดือน ซึ่งแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าในการเล่นเกม Championship Manager 03/04 วัยรุ่นต้องใช้ความจำอย่างมาก นอกจากนี้ยังพบอีกว่า ความจำที่เกิดขึ้นในระหว่างเล่นเกมนั้นเป็นความจำที่ฝังแน่นอยู่ในความคิดของวัยรุ่นพอสมควร ดังจะเห็นได้จากการที่วัยรุ่นสามารถระลึกถึงและหยิบยกนำเอารายละเอียดปลีกย่อยเกี่ยวกับนักเตะต่างๆ เช่น ค่าตัว ค่าความสามารถ อุปนิสัย หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเกมมาเล่นให้ผู้วิจัยฟังได้อย่างละเอียดถี่ถ้วนและฉับไว ตลอดจนสามารถสะกดคำและอธิบายถึงความหมายของคำศัพท์ยากๆ ที่พบเจอระหว่างการเล่นเกม เช่น คำว่า Rehabilitation แปลว่า การผ่าตัดในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเส้นเอ็นหรือข้อต่อ เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่า

เกม Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ต่อการคิดวางแผน การเรียนรู้ และการจดจำในระดับสูง มีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับปานกลาง

ส่วนประโยชน์ของเกม Championship Manager 03/04 ต่อสมาชิกมีความคิดเห็นแตกต่างกันออกไปเป็น 2 ทิศทาง กล่าวคือ วิทยุรุ่นและผู้ปกครองส่วนมากมีความเห็นว่างेम Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ในระดับสูงต่อสมาชิก และ วิทยุรุ่น ผู้ปกครองบางส่วนรวมถึงนักวิชาการมีความเห็นว่า เกม Championship Manager 03/04 ไม่มีประโยชน์ต่อสมาชิก

3. เกมกีฬา (sport game) กับ พัฒนาการทางสติปัญญา

จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview) กับวิทยุรุ่น การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) รายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน เกี่ยวกับประโยชน์ของเกมกีฬาต่อพัฒนาการทางสติปัญญา สามารถสรุปผลของการศึกษาได้ดังตารางที่ 6.9 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.9
สรุปความคิดเห็นในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมกีฬา
กับพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

ความสามารถทางสติปัญญา	วัยรุ่นที่เล่นเกมกีฬา: เกม FIFA 2004 (เพศชาย)	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมกีฬา: เกม FIFA 2004	นักวิชาการ
จินตนาการ	- เกมมีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับต่ำ (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับต่ำ (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับต่ำ (3 คน)
การวางแผน	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อการคิดวางแผน (8 คน) - เกมมีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนในระดับต่ำ (2 คน)	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อการคิดวางแผน (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนในระดับต่ำ (3 คน)
การเรียนรู้	- เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในระดับต่ำ (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในระดับต่ำ (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในระดับต่ำ (3 คน)
สมาธิ	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ (10 คน)	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ (10 คน)	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ (10 คน)
ความจำ	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อความจำ (8 คน) - เกมมีประโยชน์ต่อความจำในระดับต่ำ (2 คน)	- เกมไม่มีประโยชน์ต่อความจำ (10 คน)	- เกมมีประโยชน์ต่อความจำในระดับต่ำ (3 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004 การสัมภาษณ์เชิงลึกกรายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน

จากตารางที่ 6.9 ผู้วิจัยสามารถสรุปประโยชน์ของเกมกีฬาต่อพัฒนาการทางสติปัญญาได้ดังนี้

เกม FIFA 2004 กับ “จินตนาการ”

จากการศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครองและนักวิชาการ พบว่า เกม FIFA 2004 ต่อจินตนาการในระดับต่ำ เนื่องจากเกมสามารถทำให้วัยรุ่นได้จินตนาการตามไปว่ากำลังแข่งขันอยู่ในสนามจริง ๆ เท่านั้น

เกม FIFA 2004 กับ “การวางแผน”

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นแตกต่างกันไปสองทิศทางรูปแบบแรก วิทยุรุ่นส่วนใหญ่และผู้ปกครอง (18 จาก 20 คน) เห็นว่าการเล่นเกม FIFA 2004 ไม่มีประโยชน์ใด ๆ ต่อการคิดวางแผนของวิทยุรุ่น โดยมองว่า ลักษณะการตัดสินใจที่เกิดขึ้นภายในเกมกีฬาเป็นปฏิกริยาที่ตอบสนองต่อเหตุการณ์ตรงหน้าอย่างอัตโนมัติ ทำให้ไม่จำเป็นต้องมีการวางแผนการเล่นเอาไว้ก่อน ส่วนความคิดเห็นรูปแบบที่สอง วิทยุรุ่นบางส่วน (2 คน) และนักวิชาการเห็นแตกต่างออกไปว่า เกม FIFA 2004 สามารถมีประโยชน์ต่อความสามารถทางการวางแผนของวิทยุรุ่นได้เล็กน้อย หากวิทยุรุ่นเล่นเกม FIFA 2004 ในส่วนของการจัดรูปแบบทีม เป็นผู้กำหนดตำแหน่งหน้าที่นักเตะก่อนการแข่งขัน

เกม FIFA 2004 กับ “การเรียนรู้”

วิทยุรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการทั้งหมด มีความเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า เกม FIFA 2004 มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของวิทยุรุ่นในระดับต่ำ เนื่องจากเนื้อหาของเกมมีเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาฟุตบอล ซึ่งความรู้เกี่ยวกับกฎ กติกา กีฬาต่าง ๆ ล้วนเป็นความรู้ที่วิทยุรุ่นอายุส่วนใหญ่ทราบดีอยู่แล้ว นอกจากนี้เกม FIFA 2004 ยังมีประโยชน์ คือ อาจช่วยให้วิทยุรุ่นมีความคุ้นเคยกับการฟังสำเนียงภาษาอังกฤษในรูปแบบต่าง ๆ จากเสียงบรรยายภายในเกม

เกม FIFA 2004 กับ “สมาธิ”

จากการศึกษาวิทยุรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ ทั้งหมดเห็นตรงกันว่า เกม FIFA 2004 ไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ

เกม FIFA 2004 กับ “ความจำ”

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นแตกต่างกันเป็น 2 ทิศทางรูปแบบแรก วิทยุรุ่น และ ผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นว่า เกม FIFA 2004 ไม่มีประโยชน์ต่อความจำ เพราะในขณะที่เล่นวิทยุรุ่นทำได้แต่เพียงกดปุ่มตามไปเท่านั้น ส่วนรูปแบบที่สองวิทยุรุ่นบางส่วน (2 คน) และนักวิชาการ มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกม FIFA 2004 มีประโยชน์ต่อความจำอยู่บ้างในเรื่องของการฝึกความจำระยะสั้น (short - term memory) เช่น การจดจำค่าความสามารถหรือจดจำตำแหน่งนักเตะต่าง ๆ

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบข้อสังเกตที่น่าสนใจ คือ วิทยุรุ่น ผู้ปกครองและนักวิชาการทั้งหมดเห็นพ้องต้องกันกันว่า เกม FIFA 2004 มีประโยชน์

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่า

เกม FIFA 2004 มีประโยชน์ต่อจินตนาการ และ การเรียนรู้ในระดับต่ำ

ส่วนประเด็นเรื่องประโยชน์จากเกม FIFA 2004 ต่อความคิดวางแผนและความจำ กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นแตกต่างกันเป็น 2 ทิศทาง รูปแบบแรก วิทยรุ่นและผู้ปกครองส่วนใหญ่ เห็นว่าเกม FIFA 2004 ไม่มีประโยชน์ต่อความคิดวางแผนและความจำ รูปแบบที่สองวิทยรุ่น บางส่วนและนักวิชาการมีความคิดเห็นว่าง เกม FIFA 2004 มีประโยชน์ต่อการคิดวางแผนและความจำในระดับต่ำ

นอกจากนี้พบว่า เกม FIFA 2004 ไม่มีประโยชน์ต่อสมาธิ

ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อการพัฒนาการทางอารมณ์ของวิทยรุ่น

การศึกษาในส่วนนี้เป็นการสรุปถึงประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อความสามารถทางอารมณ์ของวิทยรุ่นใน 2 ลักษณะ คือ การรู้จักจัดการกับอารมณ์ และ การสร้างแรงจูงใจให้กับวิทยรุ่น

1. เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) กับ พัฒนาการทางอารมณ์

จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview) กับวิทยรุ่น การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) รายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน เกี่ยวกับประโยชน์ของเกมจำลองสถานการณ์ต่อการพัฒนาการทางอารมณ์ สามารถสรุปผลของการศึกษาได้ดังตารางที่ 6.10 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.10

สรุปความคิดเห็นในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมจำลองสถานการณ์
กับพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

ความสามารถทางอารมณ์	วัยรุ่นที่เล่นเกมจำลองสถานการณ์: เกม The Sims (เพศหญิง)	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมจำลองสถานการณ์: เกม The Sims	นักวิชาการ
การจัดการกับอารมณ์	- มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ในระดับสูง (10 คน)	- มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ในระดับสูง (9 คน) - มีโทษต่อการจัดการกับอารมณ์ (1 คน)	- มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ในระดับสูง (3 คน)
การสร้างแรงจูงใจ	- มีประโยชน์ต่อการสร้างแรงจูงใจในระดับสูง (10 คน)	- มีประโยชน์ต่อการสร้างแรงจูงใจในระดับสูง (9 คน) - มีโทษต่อการสร้างแรงจูงใจ (1 คน)	- มีประโยชน์ต่อการสร้างแรงจูงใจในระดับสูง (3 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims การสัมภาษณ์เชิงลึกกรายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน

จากตารางที่ 6.10 ผู้วิจัยสามารถสรุปประโยชน์ของเกมจำลองสถานการณ์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ได้ดังนี้

เกม The Sims กับ “การจัดการกับอารมณ์”

จากการศึกษาวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการเกือบทั้งหมด (22 จาก 23 คน) เห็นสอดคล้องกันว่า เกม The Sims มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ของวัยรุ่นในระดับสูง โดยแสดงทัศนะว่า การที่เนื้อหาและเงื่อนไขของเกมกำหนดให้วัยรุ่นต้องดูแลชีวิตความเป็นอยู่ ความต้องการและความรู้สึกของตัวเอง มีประโยชน์ต่อวัยรุ่น คือ ทำให้วัยรุ่นเกิดความรู้สึกอ่อนโยน มีความเมตตา กรุณา และ ความรู้จักเห็นอกเห็นใจในผู้อื่นมากขึ้น อีกทั้งการที่ตัวละครสามารถแสดงอารมณ์หรือมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับผลการเล่นหรือการตัดสินใจของวัยรุ่นได้อย่างชัดเจน เช่น มีการปรบมือ การกระโดดโลดเต้น การแสดงอารมณ์โกรธ เศร้าใจ หรือ ดีใจ จะช่วยเสริมย้ำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้และเล็งเห็นว่าอารมณ์ความรู้สึกและการกระทำของตนเองว่าล้วนมีผลกระทบต่อบุคคลอื่นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งก็น่าจะทำให้วัยรุ่นลดการยึดถือตนเองเป็นศูนย์กลางลง ตลอดจนมีทักษะในการควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมกรรมการแสดงออกที่ดีขึ้น

นอกจากนี้การที่เนื้อหาของเกม The Sims เปิดโอกาสให้วัยรุ่นสามารถเข้าไปใช้ชีวิตและมีสภาพความเป็นอยู่ภายในเกมได้อย่างที่ใจปรารถนายังจัดว่าเป็น “การชดเชยทางจิต” อย่างหนึ่งซึ่งจะช่วยเติมเต็มทางอารมณ์และความต้องการที่ขาดหายไป รวมไปถึงทำให้วัยรุ่นได้ระบายความรู้สึกด้านลบ เช่น ความเครียด ความคับข้องใจ ความรู้สึกไม่สมหวังที่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงทิ้งไป ซึ่งจะมีประโยชน์อย่างมากต่อการปรับสมดุลทางอารมณ์ให้เป็นสุข

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า วัยรุ่น 7 ใน 10 คน มีความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ในแง่ลบที่เกิดขึ้นทั้งในระหว่างเล่นเกมและหลังจากการเล่นเกมได้ดีขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ดังจะเห็นได้จาก การที่วัยรุ่นระบุว่าในระยะแรกที่เล่นเกมจะรู้สึกหงุดหงิด โมโห เมื่อเล่นเกมไม่ได้ตั้งใจหรือต้องเผชิญกับปัญหาอุปสรรคจากการเล่น แต่พอเล่นไปได้สักระยะหนึ่งจะเริ่มรู้สึกเฉย ๆ มากขึ้นเพราะรู้ดีถึงเครียดหรือหงุดหงิดไปก็แก้ไขอะไรไม่ได้ และบางครั้งก็กลับรู้สึกขบขันตนเองที่มักจะเล่นผิดพลาดซ้ำ ๆ ในเรื่องเดิมมากกว่าจะอารมณ์เสีย สอดคล้องกันกับข้อมูลที่ได้รับจากผู้ปกครอง (9 ใน 10 คน) ว่า เมื่อเล่นเกม The Sims เสร็จแล้ววัยรุ่นมักจะอารมณ์ดี และพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวมากขึ้น นอกจากนั้นแล้วผู้ปกครองยังไม่เคยสังเกตเห็นพฤติกรรมผิดปกติหรือความก้าวร้าวใด ๆ ในขณะที่วัยรุ่นเล่นเกมหรือถูกขัดจังหวะการเล่น

อย่างไรก็ตาม พบว่า มีผู้ปกครอง 1 ท่าน (ผู้ปกครองลำดับที่ 5) ที่มีความเห็นแตกต่างออกไป โดยเห็นว่า เกม The Sims ไม่มีประโยชน์อันใดต่อการจัดการกับอารมณ์ของวัยรุ่น และ จะเป็นอันตรายอย่างมากหากปล่อยให้วัยรุ่นเล่นเกม The Sims ตามลำพัง

เกม The Sims กับ “การสร้างแรงจูงใจ”

จากการศึกษาวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการเกือบทั้งหมด (22 จาก 23 คน) เห็นสอดคล้องกันว่า เกม The Sims มีประโยชน์ต่อการสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่นในระดับสูง เนื่องจากให้แรงจูงใจทางบวก โดยพบว่า เกม The Sims สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่นหลากหลายลักษณะด้วยกัน เช่น การสร้างแรงจูงใจทำให้วัยรุ่นมีความคิดอยากพัฒนาตนเอง ทำให้วัยรุ่นเกิดแรงบันดาลใจส่วนตัวที่จะสำรวจตรวจสอบถึงความสนใจ ความสามารถ และความถนัดของตนในด้านต่างๆ ตลอดจนเริ่มตั้งเป้าหมายถึงอาชีพการงานในอนาคต

ขณะเดียวกันผู้ปกครองก็สังเกตเห็นว่า ภายหลังจากการเล่นเกม The Sims วัยรุ่นมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวันไปในทางที่ดีขึ้น เช่น วัยรุ่นมีจิตสำนึกในการดูแลรักษาความสะอาดเรียบร้อยของบ้านมากขึ้น เริ่มมีความสนใจและเริ่มแสวงหาความรู้เกี่ยวกับวิธีการตกแต่งบ้าน โดยการติดตามชมรายการทางโทรทัศน์และการอ่านหนังสือต่าง ๆ เริ่มตระหนักถึงคุณค่าของเงินและควบคุมการใช้จ่ายให้น้อยลง

อย่างไรก็ตาม พบว่า มีผู้ปกครอง 1 ท่าน (ผู้ปกครองลำดับที่ 5) ที่มีความเห็นแตกต่างออกไป โดยเห็นว่า เกม The Sims สร้างแรงจูงใจในทางที่ผิด เช่น เป็นการส่งเสริมให้วัยรุ่นแก่แดด ก้าวร้าว และ เกิดความโลภ เป็นต้น

2. เกมวางแผน (strategy game) กับ พัฒนาการทางอารมณ์

จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview) กับวัยรุ่น การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) รายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการรวม 23 คน เกี่ยวกับประโยชน์ของเกมวางแผนต่อพัฒนาการทางอารมณ์ สามารถสรุปผลของการศึกษาได้ดังตารางที่ 6.11 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.11

สรุปความคิดเห็นในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมวางแผน
กับพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

ความสามารถทางอารมณ์	วัยรุ่นที่เล่นเกมวางแผน: เกม Championship Manager 03/04 (เพศชาย)	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกมวางแผน: เกม Championship Manager 03/04	นักวิชาการ
การจัดการกับอารมณ์	- มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ในระดับสูง (10 คน)	- มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ในระดับสูง (9คน) - มีโทษต่อการจัดการกับอารมณ์ (1 คน)	- มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ในระดับสูง (3 คน)
การสร้างแรงจูงใจ	- มีประโยชน์ต่อการสร้างแรงจูงใจในระดับสูง (10 คน)	- มีประโยชน์ต่อการสร้างแรงจูงใจในระดับสูง (2 คน)	- มีประโยชน์ต่อการสร้างแรงจูงใจในระดับสูง (3 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04 การสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน

เกม Championship Manager 03/04 กับ “การจัดการกับอารมณ์”

จากการศึกษา วัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการเกือบทั้งหมด (22 จาก 23 คน) เห็นสอดคล้องกันว่า เกม Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ของวัยรุ่นในระดับสูง โดยแสดงทัศนะว่า การที่เนื้อหาของเกมมีความสลับซับซ้อน มีกฎเกณฑ์และเงื่อนไขให้ศึกษาอย่างมากมาย มีการให้รางวัลหรือความสำเร็จในลักษณะสะสม คือ ไม่มีการให้

คะแนนการเล่นที่ชัดเจนในทันทีทันใด แต่จะให้วัยรุ่นใช้เวลาผ่อนคลายความสำเร็จยาวนานพอสมควร เช่น กว่าจะเล่นจนได้เลื่อนชั้นหรือได้รางวัลก็ต้องเล่นเพื่อสะสมคะแนนในตารางอยู่นาน ต้องคอยปรับปรุงทีม วางแผนการแข่งขัน คิดแก้ไขปัญหา รวมถึงผลักดันแพ้ผลักดันชนะ อยู่หลายครั้งจึงจะประสบความสำเร็จ ซึ่งจะส่งผลดี คือ ทำให้วัยรุ่นมีความอดทนพยายาม มีความมุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จอย่างสูง มีความหนักแน่นและควบคุมอารมณ์ความรู้สึกได้ดี ไม่รู้สึกท้อแท้หรือหวั่นไหวต่ออุปสรรค รวมถึงรู้จักการยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองได้ดีกว่าวัยรุ่นทั่วไป

ทั้งนี้ จากเก็บข้อมูลผู้วิจัยสังเกตพบว่า วัยรุ่น 7 ใน 10 คน มีความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ที่ดีขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ดังจะเห็นได้จากการที่วัยรุ่นระบุว่าในระยะแรก ๆ หากเล่นแพ้จะรู้สึกโกรธและหงุดหงิดอย่างมาก แต่พอเล่นไประยะหนึ่งจะรู้สึกเฉย ๆ หรือใจเย็นมากขึ้น รวมถึงจะเริ่มคิดได้เองว่าหากเล่นเกมต่อไปทั้งที่อารมณ์เสียก็จะทำให้การเล่นประมาทขาดความรอบคอบ ทำให้วางแผนการเล่นได้ไม่ดีและจะยิ่งทำให้เล่นแพ้ต่อไปเรื่อย ๆ นอกจากนี้พวกเขายังเริ่มเข้าใจของธรรมชาติของกีฬาที่จะต้องผลักดันแพ้ผลักดันชนะ หากมีความพยายามตั้งใจไม่ย่อท้อก็จะต้องประสบความสำเร็จในที่สุด สอดคล้องกันกับข้อมูลที่ได้รับจากผู้ปกครอง (9 ใน 10 คน) ที่ระบุว่า เมื่อวัยรุ่นเล่นเกมเสร็จแล้วจะมีอารมณ์ที่ดีขึ้น นอกจากนี้แล้วผู้ปกครองยังไม่เคยพบพฤติกรรมการแสดงออกที่ผิดปกติหรือความก้าวร้าวใด ๆ ในขณะการเล่นหรือเมื่อถูกขัดจังหวะการเล่น

อย่างไรก็ตามพบว่าผู้ปกครอง 1 ท่าน ที่มีความเห็นแตกต่างออกไป โดยไม่แน่ใจว่าการที่เกม Championship Manager 03/04 มีการสร้างเงื่อนไขของเกมให้มีการแข่งขันกันถี่ ๆ มีการซื้อขายตัวนักเตะอย่างจริงจังจะไปกระตุ้นให้วัยรุ่นใจร้อนกว่าเดิมหรือไม่ เพราะสังเกตจากอาการปฏิกิริยาของบุตรชายที่ค่อนข้างจะหมกมุ่นและเอาจริงจังกับผลของการเล่นมาก

เกม Championship Manager 03/04 กับ “การสร้างแรงจูงใจ”

จากการศึกษา วัยรุ่น ผู้ปกครองและนักวิชาการส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการที่เกม Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ต่อการสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่นในระดับสูง โดยพบว่า เนื้อหาที่ให้ผู้เล่นได้รับบทบาทเป็นผู้จัดการสโมสรฟุตบอลสามารถสร้างแรงจูงใจให้วัยรุ่นชื่นชอบและอยากจะแสวงหาความรู้เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลมากขึ้น และการที่วัยรุ่นต้องติดตามอ่านข่าวสารความเป็นไปภายในเกมผ่านข้อความภาษาอังกฤษก็สามารถสร้างแรงจูงใจให้วัยรุ่นชื่นชอบภาษาอังกฤษ รวมถึงรู้สึกสนุกกับการหัดอ่านหัดแปลข้อความภาษาอังกฤษมากขึ้น นอกจากนี้ผู้ปกครองและนักวิชาการยังเห็นสอดคล้องกันว่า หากวัยรุ่นสามารถเล่นเกมได้ตามที่

ตั้งเป้าหมายได้สำเร็จหรือสามารถเอาชนะการแข่งขันที่สำคัญ ๆ ได้ ก็จะทำให้วัยรุ่นรู้สึกพึงพอใจ และเกิดภาคภูมิใจในตนเองเป็นอย่างมาก ซึ่งก็คือว่าเป็นการสร้างแรงจูงใจที่ดีเพราะจะทำให้วัยรุ่นเกิดการยอมรับนับถือและเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (self - esteem) มากขึ้น

3. เกมกีฬา (strategy game) กับ พัฒนาการทางอารมณ์

จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview) กับวัยรุ่น การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) รายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน ในประเด็นเกี่ยวกับ ประโยชน์ของเกมกีฬาต่อพัฒนาการทางอารมณ์ สามารถสรุปผลของการศึกษาได้ดังตารางที่ 6.12 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.12

สรุปความคิดเห็นในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมกีฬา
กับพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

ความสามารถทาง อารมณ์	วัยรุ่นที่เล่นเกมกีฬา: เกม FIFA 2004 (เพศชาย)	ผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่น เกมกีฬา: เกม FIFA 2004	นักวิชาการ
การจัดการกับ อารมณ์	- มีประโยชน์ต่อการจัดการ กับอารมณ์ในระดับ ปานกลาง (10 คน)	- มีประโยชน์ต่อการจัดการกับ อารมณ์ในระดับปานกลาง (8 คน) - มีโทษต่อการจัดการอารมณ์ (2 คน)	- มีประโยชน์ต่อการ จัดการกับอารมณ์ ในระดับปานกลาง (3 คน)
การสร้างแรงจูงใจ	- มีประโยชน์ต่อการสร้าง แรงจูงใจในระดับต่ำ (10 คน)	- มีประโยชน์ต่อการสร้าง แรงจูงใจในระดับต่ำ (10 คน)	- มีประโยชน์ต่อการสร้าง แรงจูงใจในระดับต่ำ (3 คน)

ที่มา: ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004 การสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคลกับผู้ปกครองและนักวิชาการ รวม 23 คน

เกม FIFA 2004 กับ “การจัดการกับอารมณ์”

การจากศึกษา พบว่า ในภาพรวมวัยรุ่นและนักวิชาการส่วนใหญ่ (21 จาก 23 คน) มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า เกม FIFA 2004 มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ของวัยรุ่น

ในระดับปานกลางโดยเห็นว่า ข้อดีของเกมกีฬาคือให้ความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำท่าย ความสามารถ มีส่วนทำให้วัยรุ่นได้ระบายความก้าวร้าวออกมาได้อย่างพอเหมาะ นอกจากนี้ ในเกมกีฬายังมีกฎเกณฑ์และกติกา มีการลงโทษ เช่น การปรับแพ้หรือการให้ใบเหลืองใบแดง ที่เหมือนจริงซึ่งจะเป็นพื้นฐานให้วัยรุ่นได้เรียนรู้ถึงการจัดการกับอารมณ์และพฤติกรรม การแสดงออกอย่างเหมาะสมให้เป็นที่ยอมรับของสังคมต่อไป

นอกจากนี้จากการศึกษาพบว่า เกมกีฬาจะมีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์ มากขึ้น หากวัยรุ่นเล่นเกมกับเพื่อนทั้งในรูปแบบที่แข่งขันกันเองและแบบที่ต้องร่วมมือกัน เพื่อแข่งขันกับคอมพิวเตอร์เพราะจะทำให้วัยรุ่นได้ฝึกหัดถึงการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน การช่วยเหลือเกื้อกูล การถ้อยทีถ้อยอาศัยกัน การร่วมมือร่วมใจฟันฝ่าอุปสรรค และ การไม่เอา แต่ใจตนเองเป็นที่ตั้ง ซึ่งจะเป็นพื้นฐานให้วัยรุ่นสามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นต่อไปอย่าง มีความสุข

อย่างไรก็ตามพบว่ามีผู้ปกครองบางท่าน (2 คน) ที่มีความคิดเห็นแตกต่างออกไป โดยแสดงทัศนนะว่าเกม FIFA 2004 มีโทษต่อการจัดการกับอารมณ์ของวัยรุ่น เนื่องจากลักษณะ เงื่อนไขของเกมจะไปกระตุ้นความรู้สึกให้คิดแต่อยากเอาชนะ สังกเกตได้จากการแสดงออก ของวัยรุ่นในระหว่างเล่นเกมที่จะลุ่มมาก ค่อนข้างเครียด จ้องหน้าจอไม่กระพริบ หรือ ผู้ปกครอง เรียกก็ไม่สนใจ เป็นต้น

เกม FIFA 2004 กับ “การสร้างแรงจูงใจ”

จากการศึกษาพบว่า วัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการทั้งหมดเห็นสอดคล้องไปใน ทิศทางเดียวกันว่าเกม FIFA 2004 มีประโยชน์ต่อการสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่นในระดับต่ำ กล่าวคือ สามารถสร้างแรงจูงใจให้วัยรุ่นรู้สึกอยากออกไปเล่นกีฬาฟุตบอลเป็นครั้งคราวเท่านั้น

การอภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง “เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: ศึกษากรณีเกม The Sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA” ผู้วิจัยได้พบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

1. จากการศึกษาสภาพภูมิหลังของวัยรุ่นในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกเมื่ออายุอายุประมาณ 10-11 ปี โดยเพศหญิงเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่ออายุประมาณ 4-5 ปี ส่วนวัยรุ่นชายเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกเมื่ออายุประมาณ 10-11 ปี ซึ่งใกล้เคียงกับงานวิจัยของ วิภา อุตมฉันท (2536, น. 12) ที่ทำการศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมของเด็กไทยและเด็กญี่ปุ่น พบว่า เด็กไทยเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่ออายุประมาณ 10 ปี ในขณะที่เด็กญี่ปุ่นเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่ออายุ 4 ปี จึงแสดงให้เห็นว่า เด็กหญิงของไทยเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เร็วกว่าแต่ก่อน คือเริ่มเล่นเกมเมื่ออายุประมาณ 4-5 ปี เท่ากับเด็กญี่ปุ่น ซึ่งผู้วิจัยอธิบายได้ว่า ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะ ในช่วงที่ผ่านมามีการไหลบ่าของโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กเข้ามาอย่างมากมาย เช่น เกมแต่งตัวตุ๊กตาบาร์บี้ เกมระบายสีแมวเหมียวคิดดี เกมกล้วยหอมจอมซน ซึ่งสอนการคำนวณและการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ขณะเดียวกันประเทศไทยเองก็ได้มีการพัฒนาเกม เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชนออกมามากมาย โดยที่เกมทั้งสองชนิดนี้ มักจะมีเพลงและตัวการ์ตูนสีสันสดใสเป็นองค์ประกอบในการเรียกร้องความสนใจ จึงสามารถสร้างความประทับใจกับเด็กผู้หญิงได้มาก แต่ทว่าไม่สามารถดึงดูดใจเด็กชายได้ดีนัก ดังนั้น เด็กชายจึงหันไปจับเกมอิเล็กทรอนิกส์ประเภทอื่น ๆ เช่น วิดีโอเกม ก่อนที่จะมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และจะเริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อตนเองมีทักษะในการควบคุมและปฏิบัติการ มีความสามารถในการเล่นเกมที่มีเนื้อหาและวิธีการเล่นที่ยุ่งยากซับซ้อนมากกว่าเกมสำหรับเด็ก เช่น เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เกมวางแผน (strategy game) และ เกมแสดงบทบาท (role-playing game) เป็นต้น

อย่างไรก็ตามมิได้หมายความว่า การเปิดรับเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่อายุน้อย จะทำให้วัยรุ่นหญิงมีความประพฤติกรรมที่หลากหลายเกี่ยวกับสื่อ มีการเปิดรับสื่อ หรือ มีความชำนาญในการใช้สื่อคอมพิวเตอร์มากกว่าวัยรุ่นชายเสมอไป เนื่องจากผลการศึกษาพบว่าวัยรุ่นชายมีความกระตือรือร้นในการใช้สื่อชนิดนี้มากกว่าวัยรุ่นหญิง ตัวอย่างเช่น ขณะที่วัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่ซื้อเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 โปรแกรมในช่วงระยะเวลา 3-4 เดือน ติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อบุคคล คือ กลุ่มเพื่อนเพียงแหล่งเดียว แต่ทว่าวัยรุ่นชาย

ส่วนใหญ่กลับมีความถี่ของการซื้อโดยเฉลี่ยสูงถึง 2-3 โปรแกรมต่อเดือน ตลอดจนมีวิธีการได้มาของโปรแกรมที่หลากหลายกว่า มีความตื่นตัวในการแสวงหาข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า ไม่ว่าจะเป็นการเข้าไปแสวงหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต การอ่านคู่มือหรือนิตยสารเกมต่าง ๆ นอกจากนี้วัยรุ่นชายยังนิยมออกไปเล่นเกมที่ร้านร่วมกับเพื่อน ๆ ทำให้มีโอกาสได้พบเจอเกมคอมพิวเตอร์ที่หลากหลายมากกว่า จึงสะท้อนให้เห็นว่า “ปัจจัยเรื่องเพศ” อันเนื่องมาจากการเลี้ยงดูแตกต่างกันระหว่างหญิงชายอาจมีส่วนเข้ามากำหนดพฤติกรรมที่วัยรุ่นมีต่อสื่อในระดับที่ละเอียดลงด้วย

นอกจาก “ตัวแปรเพศ” จะมีความสัมพันธ์ต่ออายุที่เริ่มเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วิธีการได้มา ตลอดจนความถี่ในการซื้อโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ตามที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ผลการวิจัยครั้งนี้ยังเสริมอย่างงานวิจัยที่มีมาก่อนหน้านี้ว่า “เพศ” มีบทบาทต่อการกำหนดและจำแนกประเภทของเกมที่วัยรุ่นชอบเล่น ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้พบว่า วัยรุ่นหญิงชอบเกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) มากที่สุด ส่วนวัยรุ่นชายชอบเล่นเกมวางแผน (strategy game) และ เกมแสดงบทบาท (role-playing game) มากที่สุด โดยวัยรุ่นทั้งหญิงและชายอธิบายถึงสาเหตุที่ชอบสอดคล้องกันว่าเป็นเพราะเกมดังกล่าวให้ความสนุกสนาน ทำทาย แปลกใหม่ ช่วยระบายความเครียด ขณะเดียวกันก็ทำให้ได้ฝึกสมอง ฝึกใช้ความคิด ฝึกการวิเคราะห์ จากชุดข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยสามารถใช้แนวคิดมาอภิปรายได้สองระดับ ในระดับแรก หากพิจารณาตามแนวคิดเรื่องพัฒนาการวัยรุ่นจะพบว่า เกมคอมพิวเตอร์ทั้งสามประเภทข้างต้นสามารถตอบสนองธรรมชาติของวัยรุ่นที่ว่า “วัยรุ่นเป็นวัยที่อยากรู้อยากลองทำสิ่งแปลกใหม่ ต้องการความตื่นเต้นท้าทาย ชอบการผจญภัย และ เริ่มสนใจที่จะทดสอบความสามารถทางการคิดของตน” (Piaget, 1932 อ้างถึงใน สุพล บุญทรง, 2523, น. 7; Chauhan, 1985 อ้างถึงใน ไสภณัท นุชนาด, 2542, น. 52) ส่วนในระดับที่สอง หากพิจารณาด้วยแนวคิดเรื่องทัศนคติจะพบว่า “สิ่งใดที่ตอบสนองความต้องการของบุคคล บุคคลก็จะมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น” (ประภาเพ็ญ อยู่สุวรรณ, 2520, น. 64-65) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า “การที่วัยรุ่นจะชื่นชอบเกมคอมพิวเตอร์ประเภทใด จะขึ้นอยู่กับลักษณะเนื้อหาของเกมว่าสอดคล้องกับความต้องการของวัยหรือไม่” และยังคงตรงกับงานวิจัยของพัทยา เพชรธานินทร์ (2541) เรื่อง “การใช้สื่อคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร” ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้ามีทั้งเพศชายและเพศหญิง โดยเพศหญิงจะเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทจำลองสถานการณ์ (simulation) มากที่สุด ส่วนเพศชายจะเลือกเล่นเกมแสดงบทบาท (role-playing game) มากที่สุด

อย่างไรก็ตามพบว่า ผลการศึกษาในครั้งนี้มีความขัดแย้งกันกับงานวิจัยของ อูไร จักร์ตรีมงคล (2546) ที่ทำการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และความคิดเห็นของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 และ ปีที่ 2 ของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ” พบว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่นักศึกษามหาวิทยาลัยอัสสัมชัญนิยมเล่นเป็นอันดับแรก คือ เกมแข่งรถ (racing) รองมาคือ เกมลับสมอง (puzzles) ซึ่งผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตถึงผลการวิจัยที่แตกต่างกันว่า ในการเล่นเกมนจำลองสถานการณ์ (simulation game) เกมวางแผน (strategy game) หรือ เกมแสดงบทบาท (role-playing game) ต่างก็เป็นเรื่องของการใช้เวลา เนื่องจากเนื้อหาเกม ทั้งสามประเภทดังกล่าวโดยมากมักเป็นเกมที่ไม่เป็นเชิงเส้น (non-linear) คือ เนื้อหาของเกมจะดำเนินต่อไปได้เรื่อย ๆ ไม่มี วันจบสิ้น จึงไม่เหมาะกับนักศึกษาวัย 18-19 ปี ซึ่งมีกิจกรรมที่ต้องกระทำ อย่างมากมาย เช่น ต้องเรียนหนังสืออย่างหนัก ต้องร่วมกิจกรรมกับทางมหาวิทยาลัยต้องที่มีการเข้าสังคมพบปะเพื่อนฝูงมากกว่าวัยรุ่นอายุ 13-15 ปี นักศึกษามหาวิทยาลัยจึงนิยมเล่นเกมที่สามารถรู้ผลการเล่นได้ในระยะเวลาสั้น ๆ สามารถให้ความรู้สึกสนุกสนานได้อย่างรวดเร็วทันใจ

2. จากการตรวจสอบถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ของวัยรุ่น เป็นที่น่าสังเกตว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนเชิงสร้างสรรค์ที่นำมาวิเคราะห์ และศึกษาต่อเนื่องมาเป็นระยะเวลานาน โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims และ เกม Championship Manager 03/04 มีประสบการณ์ในการเล่นใกล้เคียงกัน คือ 4 ปี และ 5 ปี ยังคงเล่นอยู่สม่ำเสมอในปัจจุบัน รวมทั้งคิดว่าจะเล่นต่อไปในอนาคต แสดงให้เห็นว่า บริษัทผู้ผลิต เกมได้ทำการศึกษาค้นคว้าธรรมชาติของวัยรุ่นกลุ่มเป้าหมายและรู้ว่าวัยรุ่นต้องการอะไรจึงผลิตเนื้อหาเกมได้มีความสอดคล้องกับความต้องการของวัยรุ่น ส่งผลให้วัยรุ่นรู้สึกอยากติดตาม และเล่นต่อไปเรื่อย ๆ และเมื่อพิจารณาถึงความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกมประกอบกัน จะเห็นว่า ไม่ว่าจะเล่นเกมวางแผนหรือเกมจำลองสถานการณ์วัยรุ่นก็จะใช้เวลาเล่นเกมต่อครั้ง ค่อนข้างนาน คือ เกิน 2 ชั่วโมงเช่นเดียวกัน แต่ทว่าในกรณีของเกม FIFA 2004 วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 30-35 นาที เท่านั้น จึงสรุปได้ว่า เกมเชิงสร้างสรรค์แต่ละประเภทสามารถดึงดูดความสนใจจากวัยรุ่นได้ไม่เท่าเทียมกัน ซึ่งในเรื่องนี้สามารถอธิบายได้โดยแนวความคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่นที่ว่า “วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความซับซ้อนทางอารมณ์มากขึ้น ส่งผลให้เป็นวัยชอบนึกฝัน โดยจินตนาการของวัยรุ่นมักจะเกี่ยวข้องกับความสวยความงามของ ร่างกายและเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ส่วนวัยรุ่นชายจะเพ้อฝันถึงความมีชื่อเสียง ความร่ำรวย และการประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานเสียเป็นส่วนใหญ่” (Chauhan, 1985 อ้างถึงใน

โสภณัท นุชนาด, 2542, น. 52) ดังนั้น เนื้อหาของเกม The Sims ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิต สภาพความเป็นอยู่ ความรักและครอบครัว และ เนื้อหาของเกม Championship Manager 03/04 ที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการทีมฟุตบอลระดับโลกและการทำรายได้ให้กับสโมสรจึงสอดคล้องกับ ความต้องการตามวัยของวัยรุ่นอย่างชัดเจน

แม้เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์จะถูกออกแบบมาให้สอดคล้องกับความต้องการ ของวัยรุ่น อย่างไรก็ตามก็ตีผลการวิจัยในครั้งนี้วัยรุ่นทั้งหญิงและชายส่วนใหญ่ยังสามารถควบคุม การเล่นเกมเชิงสร้างสรรค์ของตนเองให้อยู่ในปริมาณที่เหมาะสมได้ ดังจะเห็นได้จาก ช่วงเวลาที่ วัยรุ่นส่วนใหญ่ใช้เล่นเกมในวันธรรมดา คือ หลังเลิกเรียน หลังรับประทานอาหารเย็น หรือ ก่อนนอน โดยจะเล่นเกมเมื่อทำการบ้านเสร็จเรียบร้อยแล้วเท่านั้น และจะเล่นเกมเมื่อมีเวลาว่างใน วันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตได้ว่าการที่วัยรุ่นไม่เล่นเกม เชิงสร้างสรรค์มากเกินไปจนเกิดอาการติดเกม (game addiction) นั้น เป็นเพราะโครงสร้าง ของเกมเชิงสร้างสรรค์มีคุณลักษณะในเรื่องของ “การมีเนื้อหาของการเล่นที่สามารถแยกเป็น ส่วนๆ” (asynchronous nature of new communication) เช่น การที่เกมมีภารกิจให้ทำหลาย อย่าง หรือ การที่ผู้เล่นสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ของเกมได้ด้วยตนเอง รวมถึงการแบ่งให้รางวัล ย่อยๆ ซึ่งเมื่อวัยรุ่นได้รับความพึงพอใจจากการบรรลุประสงค์ (ย่อย) ตามที่ตั้งใจแล้วก็จะรู้สึก เต็มตื่นทางอารมณ์และปลีกตัวออกจากเกมได้ไม่ยาก ยกตัวอย่างเช่น วัยรุ่นเล่นเกม FIFA 2004 เพียง 10-15 นาทีเพื่อให้ชนะทีมคู่แข่งสักทีม หรือ การที่วัยรุ่นหญิงบางคนมีวัตถุประสงค์ของ การเล่นเกม The Sims ในหนึ่งวันเพียงเพื่อเข้าไปซื้อเก้าอี้หรือเปลี่ยนสีผนังภายในบ้านเท่านั้น นอกจากนี้แล้วการที่วัยรุ่นสามารถเลือกที่จะบันทึกเกมตามใจตนเองเมื่อใดก็ได้ (algorithmic manipulation) ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นไม่ต้องเล่นเกมเป็นระยะเวลาช้านานเช่นกัน เนื่องจาก วัยรุ่นรู้ว่าสามารถบันทึกเกมและนำมาเล่นต่อได้เสมอ รวมทั้งไม่ต้องเล่นเพื่อแข่งขันกับใคร แตกต่างจากเกมออนไลน์หรือเกมเชิงทำลายล้างที่ถ้าหากแพ้โดยมากจะต้องไปเริ่มเล่นใหม่

3. จากการศึกษาถึงการสนับสนุนของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของวัยรุ่นในภาพรวม พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่สนับสนุนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับ ปานกลางคือผู้ปกครองเป็นผู้พาไปซื้อโปรแกรมเกมและสนับสนุนด้านค่าใช้จ่าย แต่ไม่มีส่วนร่วม ในการเลือกซื้อเกมให้กับวัยรุ่นและไม่มีเงื่อนไขหรือกฎเกณฑ์เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่ชัดเจน เนื่องจากผู้ปกครองนิยมใช้การกำกับดูแล ควบคุมอยู่ห่างๆ รวมถึงต้องการฝึกให้ วัยรุ่นมีความรับผิดชอบและวินัยต่อตนเองไปในตัว ซึ่งสอดคล้องกันกับผลการวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2538) ที่พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่เคยจำกัดเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ให้กับบุตรแต่ไม่มีส่วนเลือกเกมให้บุตรเล่น นอกจากนี้หากนำตัวแปรเรื่อง “เพศของวัยรุ่น” มาวิเคราะห์ก็พิจารณาร่วมกันด้วยแล้วจะพบว่า ผู้ปกครองของวัยรุ่นหญิงมีการสนับสนุนการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นมากกว่าผู้ปกครองของวัยรุ่นชายในเรื่องของการพาไปซื้อและการเป็น ผู้ออกค่าใช้จ่าย ซึ่งอาจเป็นเพราะบริบทของสังคมไทยที่ผู้ปกครองมักจะเป็นห่วงความปลอดภัย ของบุตรสาวมากกว่าบุตรชาย จึงมักจะคอยติดตามดูแลไปเป็นเพื่อนอยู่เสมอ

ส่วนประเด็นการรับรู้ของผู้ปกครองต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น พบว่า ทั้งผู้ปกครองของวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิงต่างก็มีการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นในระดับสูง แต่ทว่ามีการรับรู้เกี่ยวกับเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นเล่นแตกต่างกันออกไป โดยผู้ปกครองของ วัยรุ่นหญิงที่เล่นเกม The Sims มีการรับรู้เกี่ยวกับเนื้อหาและมีจำนวนผู้ปกครองที่เคยร่วมเล่นเกม กับวัยรุ่นมากที่สุด ส่วนผู้ปกครองของวัยรุ่นชายที่เล่นเกม FIFA 2004 มีการรับรู้เกี่ยวกับเนื้อหา และมีจำนวนผู้ปกครองที่เคยร่วมเล่นเกมกับวัยรุ่นน้อยที่สุด

ทั้งนี้ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) กับผู้ปกครอง ทำให้ ผู้วิจัยสามารถพิจารณาได้ว่า การที่ผู้ปกครองจะมีส่วนรับรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่ วัยรุ่นเล่นมากหรือน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลัก 2 ประการ คือ 1. ปริมาณเกมคอมพิวเตอร์ ที่วัยรุ่นเล่น กล่าวคือ ยิ่งวัยรุ่นเล่นเกมที่มีความหลากหลายหรือเล่นเกมนอกบ้านมากขึ้นเท่าใด ผู้ปกครองก็จะรับรู้ถึงเนื้อหาเกมน้อยลงขึ้นเท่านั้น 2. ความตื่นตัวของกลุ่มสังคมที่วัยรุ่นหรือ ผู้ปกครองสังกัดอยู่ เช่น กลุ่มโรงเรียน หรือ เพื่อนร่วมงานของผู้ปกครอง ยิ่งมีความสนใจ ต่อเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้นเท่าใด (ทั้งความสนใจถึงอิทธิพลทางบวกหรือทางลบ) ผู้ปกครองก็จะ รับรู้เกี่ยวกับเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้นเท่านั้น

4. จากการศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับอิทธิพลของของคอมพิวเตอร์ที่มีต่อวัยรุ่น ในภาพรวม เป็นที่น่าสนใจว่า ข้อมูลที่ได้จากวัยรุ่นและผู้ปกครองมีความสอดคล้องกันอย่างมาก ในทุกประเด็นที่ศึกษา อันแสดงให้เห็นถึงบทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อการปลูกฝังทัศนคติและ พฤติกรรมในการเล่นคอมพิวเตอร์ให้กับวัยรุ่น ดังนั้น ผู้ปกครองจึงไม่ควรที่จะละเลยในการให้ คำอบรมสั่งสอนหรือชี้แจงเกี่ยวกับผลดีผลเสียของการเล่นเกม เนื่องจากผลการวิจัยครั้งนี้ยังพบ อีกด้วยว่า แม้ผู้ปกครองจะมีได้มีการตั้งกฎเกณฑ์หรือเงื่อนไขในการเล่นของวัยรุ่น อย่างเคร่งครัด แต่ถ้าหากผู้ปกครองเข้ามาเป็นสื่อกลางระหว่างสื่อกับวัยรุ่น คอยให้คำแนะนำถึง ประโยชน์และโทษของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่เป็นประจำ พฤติกรรมการเล่นเกมรวมถึง การแสดงออกต่าง ๆ ของวัยรุ่นก็จะยังอยู่ในแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสม สอดคล้องกันกับงานวิจัย ของกุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2538, น. 109-111) ที่ทำการศึกษาถึงความคิดเห็นบิดามารดาของ

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นเกมมีผลต่อการแสดงออกของบุตรอยู่ไม่มากนัก และ การเปิดรับวิดีโอเกมมีผลน้อยมากต่อพฤติกรรมการเรียนของบุตรเพราะแม้บุตรของกลุ่มตัวอย่างจะเปิดรับวิดีโอเกมแต่ก็ยังมี ความสนใจในการเรียนระดับสูง

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสังเกตพบว่า ในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับประโยชน์ของเกม คอมพิวเตอร์ต่อวัยรุ่น วัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการเกือบทั้งหมด คือ 60 จาก 63 คน มักหยิบยกประเด็นในเรื่องของการสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนมากกล่าวถึงเป็นลำดับต้น ๆ เช่น การเล่นเกมทำให้วัยรุ่นมีเรื่องคุยกับเพื่อน ทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่าได้รับการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม รวมถึงไม่รู้สึกล้าหลัง จึงอาจสรุปได้ว่าประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ที่สังคมยอมรับ ตรงกันประการหนึ่ง คือ “การให้ประโยชน์ทางสังคม” (social use)

สอดคล้องกันกับการศึกษาของเดอकिनส์และบาร์เบอร์ (Durkin and Barber, 2002) ที่พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการรวมกลุ่ม เช่น ทำให้วัยรุ่นมีการ พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเกี่ยวกับเกม มีการแนะนำถึงวิธีการและเคล็ดลับการเล่น ไปจนถึงการจับกลุ่มรวมตัวกันเพื่อเล่นเกม และตรงกันกับ งานวิจัยของเฟียวอินเตอร์เน็ตแอนด์ อเมริกันไลฟ์โปรเจกส์ ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 1,162 คน เห็นสอดคล้องกันว่าการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ทำให้วัยรุ่นได้ใช้เวลาว่างร่วมกับเพื่อนมากขึ้น โดยร้อยละ 40 รู้สึกเห็นด้วยและ เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างตนและเพื่อน ๆ ให้กระชับแน่นมากขึ้น (“Gaming Technology and Entertainment among College Students,” Online, 2003)

5. จากการศึกษาความคิดเห็นวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญา พบว่า เกมจำลอง สถานการณ์ (simulation game) ซึ่งในที่นี้ได้แก่ เกม The Sims มีประโยชน์ต่อจินตนาการ การคิด วางแผน และการเรียนรู้ในระดับที่สูง มีประโยชน์ต่อความจำในระดับปานกลาง ส่วนเกมวางแผน (strategy game) ซึ่งในที่นี้ก็คือ เกม Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ต่อการคิด วางแผน การเรียนรู้ ความจำในระดับสูง มีประโยชน์ต่อจินตนาการในระดับปานกลาง และเกมกีฬา (sport game) ซึ่งก็คือ เกม FIFA 2004 มีประโยชน์ต่อจินตนาการและการเรียนรู้ ในระดับต่ำ แสดงให้เห็นว่า เกมเชิงสร้างสรรค์แต่ละประเภทมีประโยชน์ต่อสติปัญญาของวัยรุ่น ในแต่ละลักษณะได้มากน้อยแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการวางแผนและวิธีการเล่นเกมว่าจะ มีการออกแบบให้ผู้เล่นได้ตอกย้ำซ้ำทวนลักษณะการคิดด้านใดบ่อย ๆ ซึ่งก็เป็นไปตามแนวคิดเรื่อง

พัฒนาการวิจัยรุ่นที่ว่า “การที่วัยรุ่นจะบรรลุถึงวุฒิภาวะทางสติปัญญาหรือไม่นั้นจะต้องมีโอกาสและประสบการณ์ในการฝึกฝนความสามารถทางสติปัญญาในด้านต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ” (กระทรวงศึกษาธิการ กรมสามัญศึกษา, 2548, น. 51-54)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีความคิดเห็นว่าการที่เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์มีคุณลักษณะของสื่อใหม่ (new media) คือ มีความสามารถในการประมวลผลข้อมูลได้เป็นอัตโนมัติ ซึ่งผู้เล่นสามารถสร้าง ดัดแปลง เก็บรักษา สืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลได้ตามความต้องการของผู้เล่นเฉพาะราย (individuality) สามารถสื่อสารกับเกมได้หลากหลายมิติ ส่งผลทำให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อมีคุณสมบัติในการฝึกฝนทักษะและกระบวนการคิดของวัยรุ่นได้ดีกว่าสื่อชนิดอื่น ๆ ดังที่ แมคโคบี (Maccoby, 1954 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543, น. 179) กล่าวไว้ว่า

สื่อมวลชนเป็นตัวจัดหาประสบการณ์ที่เป็นอิสระไปจากการควบคุมแบบที่เด็กต้องเผชิญอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ในโลกของสื่อได้เปิดโอกาสให้กับเด็ก ๆ ได้ทดลองแก้ปัญหาได้หลาย ๆ วิธี โดยที่ไม่ต้องถูกลงโทษหรือไม่เสี่ยงต่อการเจ็บตัวเหมือนอย่างที่ได้กจะต้องพบพานหากมาแสดงออกในโลกแห่งความเป็นจริง หรือ กล่าวได้อีกนัยหนึ่งคือ สื่อมวลชนจะทำหน้าที่เป็นห้องทดลองทางจินตนาการให้กับเด็ก ๆ

อย่างไรก็ดี จากการศึกษาในครั้งนี้พบว่าวัยรุ่นและผู้ปกครองบางส่วนมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนไปว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ต่อสมาธิของวัยรุ่น ซึ่งนายแพทย์ประกอบและนายแพทย์ธเนศ ได้ให้คำอธิบายในเรื่องนี้เอาไว้ว่า อาจเป็นเพราะคนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจว่าสมาธิที่แท้จริงคืออะไร การที่วัยรุ่นเล่นเกมได้นานเนื่องจากภายในเกมจะมีการสร้างตัวกระตุ้นใหม่ ๆ โจมตีหรือปัญหาใหม่ ๆ เพื่อเรียกความสนใจจากวัยรุ่นเอาไว้อยู่เสมอ เกมจึงเป็นเพียงสิ่งเร้าภายนอกส่วนสมาธิเป็นเรื่องของการฝึกฝนที่จะควบคุมภายในจิตใจ โดยระดับของความจดจ่อหรือการมีสมาธินั้นจำแนกได้เป็น 3 ระดับ คือ 1. “Focus” คือ ความจดจ่อระยะสั้น 2. “Attention” คือ ความจดจ่อในระดับปานกลาง และ 3. “Concentration” คือ ระดับของการมีสมาธิ สำหรับเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ทั้ง 3 ประเภท ที่ดีที่สุด คือ เกม Championship Manager 03/04 แต่ก็สามารถสร้างความจดจ่อให้กับผู้เล่นในระดับปานกลาง คือ Attention เท่านั้น

6. จากการศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการในประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่นพบว่า เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) ซึ่งในที่นี้ได้แก่ เกม The Sims และ

เกมวางแผน (strategy game) ซึ่งก็คือ เกม Championship Manager 03/04 มีประโยชน์ต่อการจัดการกับอารมณ์และการสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่นในระดับสูง ส่วนเกม FIFA 2004 มีประโยชน์ต่อการจัดการกับในระดับปานกลางและมีประโยชน์ต่อสร้างแรงจูงใจในระดับต่ำ จึงแสดงให้เห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์แต่ละประเภทมีประโยชน์ต่อพัฒนาการทางอารมณ์ไม่เท่ากันอีกเช่นกัน

อย่างไรก็ตามเราสามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์เป็นอีกสื่อหนึ่งที่ฝึกฝนให้วัยรุ่นรู้จักการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ รวมถึงเรียนรู้ที่จะแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล หรือ ในอีกแง่มุมหนึ่งอาจกล่าวได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเงื่อนไขของการเล่นที่ดี เช่น ในขณะที่เล่นผู้เล่นต้องใช้ความคิด ความพยายาม ความอดทน ใจเย็น จะเปรียบเป็นเหมือนห้องฝึกซ้อมทางอารมณ์ที่สามารถฝึกให้วัยรุ่นมีความอดทนอดกลั้นต่อสภาพปัญหาต่าง ๆ มีความสามารถในการปรับตัว รู้จักเห็นใจผู้อื่น รู้จักวิธีการจัดการกับความเครียดและอารมณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้แล้วเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ยังช่วยให้วัยรุ่นได้ปลดปล่อยอารมณ์ (emotion release) และ จินตนาการ (wishful thinking) ซึ่งจะช่วยพัฒนาอารมณ์สุข เป็นการระบายความเครียด ความวิตกกังวล ทำให้อารมณ์แจ่มใส เกิดความสมดุลทางอารมณ์

ส่วนการศึกษาเรื่องประโยชน์เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ต่อการสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่น ผู้วิจัยพบข้อสังเกตที่น่าสนใจว่า แม้จะเป็นเกมเชิงสร้างสรรค์ประเภทเดียวกัน แต่ก็มิได้หมายความว่าวัยรุ่นทุกคนจะได้รับแรงจูงใจเชิงบวกจากการเล่นเกมเป็นแบบเดียวกัน หรือ มาก-น้อยเท่าเทียมกัน ยกตัวอย่างเช่น ในกรณีของเกม The Sims วัยรุ่นหญิงคนหนึ่งอาจได้รับแรงจูงใจเชิงบวกจากการเล่นเกมในแง่ของการพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมสำหรับการประกอบวิชาชีพ ส่วนวัยรุ่นอีกคนหนึ่งอาจได้รับแรงจูงใจเชิงบวกในเรื่องของความประหยัดและความมีระเบียบวินัย หรือ การสร้างแรงจูงใจให้วัยรุ่นการออกไปเล่นกีฬาฟุตบอลในสนามก็มีผลต่อวัยรุ่นบางคนที่เล่นเกม FIFA 2004 เท่านั้น ซึ่งในกรณีสามารถอธิบายด้วยแนวคิดเรื่องทัศนคติได้ว่า วัยรุ่นไม่ได้สัมผัสสื่อด้วยจิตใจที่ว่างเปล่า แต่จะมีความคิดเห็น ค่านิยม ความเชื่อดั้งเดิมของตนมาก่อน รวมทั้งได้รับอิทธิพลจากสื่อบุคคลอื่น ๆ และสถาบันสังคมต่าง ๆ ดังนั้น อิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อวัยรุ่นจึงไม่ใช่อิทธิพลโดยตรง แต่เป็นเพียงอิทธิพลโดยอ้อมที่ช่วยเสริมย้ำ (an agent of reinforcement) ความคิดเห็น ค่านิยม ความเชื่อที่สอดคล้องกับพื้นฐานความรู้ ความคิดที่มีอยู่ และอาจจะปรากฏเป็นพฤติกรรมออกมาเมื่อมีความพร้อม มีแรงจูงใจที่เพียงพอ หรือมีโอกาสที่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ข้อเสนอแนะสำหรับวัยรุ่น

1. จากการศึกษาพบว่าเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์แต่ละประเภทสามารถสร้างพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ในด้านต่าง ๆ ให้กับวัยรุ่นได้แตกต่างกัน ดังนั้น วัยรุ่นจึงควรเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้มีความหลากหลายและไม่ควรที่จะพึ่งพาหนังสือเฉลยเกมเกินความจำเป็น เพราะจะทำให้ขาดโอกาสในการพัฒนาสติปัญญาความคิดและโอกาสในการยกระดับจิตใจและอารมณ์ของตนเอง

2. จากการศึกษาวัยรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการเห็นตรงกันว่า การที่เกมคอมพิวเตอร์จะมีประโยชน์หรือโทษวัยรุ่นขึ้นอยู่กับเงื่อนไขเรื่องการใช้เวลา รองมาคือ พื้นฐานของครอบครัว วิจารณ์ญาณของวัยรุ่น และ เนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ที่วัยรุ่นเล่น วัยรุ่นจึงไม่ควรใช้เวลาไปกับเกมคอมพิวเตอร์ให้นานเกิดความจำเป็น เพื่อป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นตามมา

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง

1. ผู้ปกครองควรเป็นตัวกลางระหว่างเกมคอมพิวเตอร์กับวัยรุ่นโดยการแนะนำแนวทางการเล่นที่เหมาะสม เนื่องจากผลการวิจัยพบว่าวัยรุ่นที่เคยได้รับการชี้แจงเกี่ยวกับประโยชน์และโทษของเกมคอมพิวเตอร์จากผู้ปกครองในลักษณะที่พูดคุยเป็นเพื่อนคู่คิดจะสามารถควบคุมเวลาการเล่นของตนเองได้ ยังคงมีพฤติกรรมการแสดงออกภายหลังจากการเล่นเกมอยู่ในระดับปกติ มีความสนใจต่อการเรียนในระดับสูงแม้ว่าจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ตาม ดังนั้น ผู้ปกครองจึงไม่ควรจะปล่อยให้วัยรุ่นเล่นเกมตามลำพังหรืออาจเข้าไปร่วมเล่นเกมกับวัยรุ่นเป็นบางครั้งเพื่อสร้างสัมพันธภาพอันดีภายในครอบครัว

2. ในการอบรมสั่งสอนวัยรุ่นผู้ปกครองไม่ควรใช้การอบรมเลี้ยงดูแบบเคร่งครัดควบคุม เพราะจากผลวิจัยพบว่าผู้ปกครองที่ใช้ลักษณะการอบรมแบบนี้จะรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้น้อยที่สุด ขณะที่ผู้ปกครองซึ่งใช้การอบรมแบบเพื่อนคู่คิดที่คอยให้คำแนะนำและคอยช่วยเหลือปัญหาจะสามารถรับรู้พฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นได้มากที่สุด

3. จากการศึกษาพบว่ามีเพียงผู้ปกครองบางส่วนเท่านั้นที่มีความเห็นว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดพฤติกรรมทางลบ เช่น ความก้าวร้าว การเสียการเรียน การขาดปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในบ้าน การมองในมุมดังกล่าวเป็นแง่ลบด้านลบ ผู้ปกครองจึงไม่ควรปฏิเสธ

เกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว เพราะผลการวิจัยพบว่า หากผู้ปกครองมีการแสดงออกในลักษณะดังกล่าวจะยิ่งเป็นการผลักดันให้วัยรุ่นออกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์นอกร้าน ซึ่งทำให้การควบคุมดูแลของผู้ปกครองมีความลำบากมากขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้กำหนดนโยบาย

จากการศึกษาในครั้งนี้พบว่า ปัญหาเรื่องเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสมกับสังคมไทย เช่น เกมที่มีเนื้อหาทางเพศไม่เหมาะสม หรือ เกมที่มีเงื่อนไขให้ผู้เล่นเป็นผู้ก่ออาชญากรรม ดังนั้น เพื่อมิให้มีการแพร่ระบาดของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงเสนอว่า ภาครัฐควรจะมีการป้องปรามในเรื่องดังกล่าวอย่างจริงจัง โดยปรับปรุงกระบวนการในการบังคับใช้กฎหมายในด้านการปรามปราม จับกุมผู้ขายสินค้าในบริเวณต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งอาจจะทำควบคู่กันไปกับการจัดตั้งเครือข่ายเฝ้าระวังของครูและผู้ปกครองในพื้นที่ นอกจากนี้เพื่อให้การจัดการปัญหาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงเสนอให้กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์สนับสนุนให้มีการจัดการที่ตัวเนื้อหาของเกม โดยสร้างความชัดเจนให้กับ “แนวคิดการจัดระดับคุณภาพเนื้อหาเกม” หรือ “การจัดระดับความรุนแรงของเกม” (rating) โดยการศึกษาและพัฒนาองค์ความรู้ในเรื่องดังกล่าวอย่างจริงจัง เพื่อให้เกิดความชัดเจนด้านแนวคิดของการชี้วัดคุณภาพของเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนไทย อีกทั้งยังควรมีการประชาสัมพันธ์และจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้วัยรุ่นหันมานิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กันมากขึ้น เนื่องจากในการศึกษาครั้งนี้พบว่า วัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ส่วนใหญ่จะไม่กลับไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงทำลายล้างอีก นอกจากนี้แล้วยังมีวัยรุ่นชายบางส่วนที่ระบุว่า “ภายหลังจากที่เล่นเกมเชิงสร้างสรรค์รู้สึกชอบและเล่นเกมเชิงทำลายล้างน้อยลง”

ข้อแนะนำสำหรับผู้ประกอบการเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

1. ผู้ที่พัฒนาโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา ควรจะจัดทำเกมในลักษณะที่มีความบันเทิงสอดแทรกอยู่ด้วยเพราะจะทำให้สามารถดึงดูดใจวัยรุ่นได้ดีขึ้น โดยอาจจะนำเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ไปเป็นต้นแบบของการจัดทำเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายมากขึ้น

2. ผู้นำเข้าเกมคอมพิวเตอร์ควรมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบในการคัดเลือกเกมคอมพิวเตอร์ที่นำมาจำหน่ายมากขึ้น ไม่ควรเห็นแก่กำไรโดยการนำเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงเข้ามาเพราะขายได้ แต่ควรเลือกเกมซึ่งมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อวัยรุ่น เพื่อให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่พัฒนาอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะกลุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพมหานคร ในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษากับกลุ่มเป้าหมายอื่น เช่น วัยรุ่นที่มีภูมิลำเนาอยู่ตามจังหวัดต่าง ๆ ซึ่งจะทำได้ข้อมูลที่เป็สภาพรวมของประเทศมากขึ้น

2. เนื่องจากผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า ผู้ปกครองที่มีทัศนคติไม่ดีต่อเกมคอมพิวเตอร์มักให้เหตุผลเกี่ยวข้องกับปัญหาเศรษฐกิจภายในครอบครัว เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้สิ้นเปลือง หรือ เกมคอมพิวเตอร์ทำให้ผลการเรียนวัยรุ่นตกต่ำลง ทำให้ผู้ปกครองต้องมีภาระเพิ่มเติมค่าเรียนพิเศษ เพราะฉะนั้นในการศึกษาทัศนคติของผู้ปกครองที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ครั้งต่อไปจึงควรที่จะมีการศึกษาย้อนรอยไปถึงสภาพภูมิหลังของผู้ปกครองด้วย ซึ่งจะช่วยให้ผลการวิจัยที่มีความถูกต้องชัดเจนยิ่งขึ้น

3. แม้ผลการศึกษานี้จะพบว่าเกมเชิงสร้างสรรค์ประเภทเกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) เกมวางแผน (strategy game) และ เกมกีฬา (sport game) มีแนวโน้มว่าจะมีประโยชน์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์วัยรุ่น แต่ก็ยังมีอาจสรุปได้ว่าผลการวิจัยจะออกมาในลักษณะที่เป็นประโยชน์อย่างเดียวกันในกรณีที่วัยรุ่นทำการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ผ่านระบบเครือข่ายหรือเกมออนไลน์ (online) ซึ่งจะมีความรู้สึก อารมณ์ และการกระทำของผู้เล่นของคนอื่น ๆ เข้ามามีอิทธิพลต่อการเล่นเกมของวัยรุ่นด้วย ดังนั้น จึงควรจะทำการศึกษาเปรียบเทียบต่อไประหว่างประโยชน์ของเกมเชิงสร้างสรรค์ชนิดไม่เชื่อมต่อกับเครือข่าย (offline games) กับ ประโยชน์ของเกมเชิงสร้างสรรค์ที่เล่นแบบออนไลน์ (online games) ว่ามีความสอดคล้องหรือแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

4. การวิจัยครั้งต่อไปอาจใช้การวิจัยแบบทดลอง โดยใช้แบบทดสอบทางสติปัญญา (IQ) และ แบบทดสอบวุฒิภาวะทางอารมณ์ (EQ) โดยวัดผลก่อนและหลังการเล่น แบบทดสอบทางปัญญาที่นิยมใช้โดยทั่วไปได้แก่ แบบทดสอบของเวสเลอร์ (Wechsler) ชนิดที่ใช้ทดสอบกับเด็กที่มีชื่อว่า The Wechsler Intelligence scale for children (WISC) ที่ใช้กับเด็กอายุ 5-15 ปี

ซึ่งจะมีแบบทดสอบย่อยด้วยกันถึง 11 ชนิด ซึ่งวัดส่วนประกอบของสติปัญญาในแง่มุมที่ต่างกัน โดยจะเน้นในส่วนของคุณสามารถในการเรียนรู้ ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ความสามารถในการที่จะเข้าใจถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม ความสามารถในการกระทำอย่างมีความหมาย และ ความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล