ผนวก ฌ

บทสัมภาษณ์นักวิชาการถึงเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์

สัมภาษณ์นายแพทย์ ประกอบ ผู้วิบูลย์สุข
นักจิตวิทยาและกายวิภาคศาสตร์ ศิริราชพยาบาล

เก็บข้อมูลวันที่ 26 และ 30 มีนาคม 2547

ผู้วิจัย: อยากให้คุณหมอพูดถึงพัฒนาการของเด็กอายุ 13-15 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างสักหน่อยค่ะ

คงจะเป็นเรื่องของความเปลี่ยนแปลงที่เราไม่สามารถมองเห็นได้อย่างเด่นชัดนะครับ เด็กจะเป็นตัวของตัวเองค่อนข้างมาก การค้นหาตัวเองอะไรต่าง ๆ พวกนี้จะเป็นสิ่งที่เด็กในวัยขนาดนี้ทำกัน ที่เห็นได้ชัดคือเด็กในวัยนี้จะโตเร็ว ฮอร์โมนต่าง ๆ การเจริญเติบโตต่าง ๆ ของเขาจะเป็นไปอย่างรวดเร็ว เพราะฉะนั้นเด็กจะมีความรู้สึกว่าร่างกายของตัวเองมันยากแก่การบังคับ เช่น แขน ขา ยาว บางทีมันอาจจะรู้สึกว่าเก้งก้างอะไรอย่างนี้ ในเวลาเดียวกันรูปลักษณ์ภายนอกมันก็เปลี่ยนจากเด็กไปสู่หัวเลี้ยวหัวต่อที่จะเริ่มเป็นวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่ มันเป็นอะไรที่เขาจะต้องปรับตัวและต้องแก้ไขจัดการอยู่พอสมควร ในเวลาเดียวกันเด็กในวัยนี้จะมีพลังงานค่อนข้างเยอะ พลังงานที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ โดยสรีระแล้ว หรือว่าทางจิตใจ แล้วบางทีมันต้องหาทางออก เพราะฉะนั้นปัจจัยเหล่านี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะก้าวร้าว โดยการใช้พลังหรือคำพูดอะไรแบบนี้

แต่สรุปคือ เป็นช่วงที่เด็กอยู่ในวัยหัวเลี้ยวหัวต่อที่กำลังจะก้าวไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ความเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อตรงนี้อาจจะทำให้เกิดความสับสนในการดำเนินชีวิต เป้าหมายของชีวิตบ้างในเด็กบางคน บางคนก็แก้ไขได้ดี บางคนที่แก้ไขไม่ดีก็อาจจะเดินทางผิด ๆ ไป แล้ววัยนี้เริ่มจะมองหาว่าตัวเองว่าอยากจะเป็นอะไรต่อไปในอนาคต มีอาชีพเป็นอย่างไร บทบาทของตัวเองในฐานะผู้ใหญ่จะเป็นอย่างไร ความมั่นใจในตัวเองจะเกิดขึ้นเมื่อรู้สึกว่าตัวเองมีความสามารถในการที่รับผิดชอบ

ผู้วิจัย: ในส่วนพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของเด็กในวัยนี้เป็นอย่างไรคะ

คำว่าพัฒนาการสติปัญญา เป็นความหมายที่กว้างมากครับ เรายังไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่าประกอบไปด้วยองค์ประกอบอะไร เพราะแต่ละทฤษฎีก็มีแนวความคิดที่ต่างกัน แต่ก็พอจะสรุปได้ว่าสติปัญญาหรือเชาว์ปัญญานั้น หมายถึง ความสามารถและความเข้าใจที่จะจัดการกับสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น คิดเกี่ยวกับความยุติธรรม ไม่ยุติธรรม ความถูกต้อง ความสามารถที่จะหาความรู้ใหม่ เรียนรู้จากประสบการณ์ที่ไม่คุ้นเคยมาก่อน จริง ๆ แล้วแม้แต่ในทางการแพทย์การวัดเชาว์ปัญญาเองก็เป็นสิ่งที่ยากนะครับ ถึงแม้ว่าจะมีการทดสอบกันในห้องทดลองก็ตาม แต่ก็มีตัวแปรหลายอย่างที่มีอิทธิพลที่ทำให้ผลการทดสอบทางปัญญา

แต่ละครั้งคลาดเคลื่อนไม่คงที่ได้หลายอย่าง เช่น มีอาการเจ็บป่วยทางจิต เครียด ไม่มีสมาธิ ขาดแรงจูงใจ สิ่งเหล่านี้สามารถทำให้ค่าที่ได้รับคลาดเคลื่อนไปได้หมดครับ

ส่วนทางด้านอารมณ์ทางจิตวิทยามันจะมีช่วงที่เรียกว่าหน้าต่างแห่งโอกาสครับ หน้าต่างแต่ละบานก็จะเปิดตามแต่ละช่วงอายุ ดังนั้นเมื่อเป็นหน้าต่างเมื่อมันเปิดออกมาแล้วก็ต้องปิดได้ อย่างการที่คนมองว่าวัยรุ่นไม่มีการควบคุมอารมณ์ที่ดีนั้น จริง ๆ แล้วความสามารถหรือการหัดให้เด็กมีความสามารถในการควบคุมอารมณ์จริง ๆ คือ วัยอนุบาลหรือ 3-5 ขวบครับ ถ้าผ่านช่วงนี้ไปเราไม่ได้สอนเรื่องนี้ให้เขามีความสามารถในการรอคอย มีความสามารถในการควบคุมอารมณ์โกรธได้ดีขึ้น ตรงนี้จะกลายเป็นปัญหาติดตัวเขาไปเรื่อย ๆ ซึ่งในแต่ละวัยก็จะมีปัญหาของมันเอง อย่างเช่นการประหยัดอดออมก็เป็นเรื่องที่ปลูกฝังกันเมื่ออยู่ในวัยประถมศึกษา ถ้าเราตามใจเด็กก็จะไม่รู้เรื่องการประหยัด หรือ ค่าของเงินเลย พอกว่าจะถึงวัยรุ่นที่เขาจะต้องมีอีกหลาย ๆ เรื่องให้พัฒนาอีก เช่น ความรัก ค่านิยมในการใช้ชีวิต ในเรื่องเก่า ๆ ที่มันตกค้างมาตลอด พอมารวมกับของใหม่ คราวนี้ก็เลยวุ่นวายไปใหญ่

ผู้วิจัย: แล้วในทางจิตวิทยาเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์สามารถก่อให้เกิดพัฒนาการหรือยับยั้งพัฒนาการทางสติปัญญาได้ไหมคะ

ได้ครับ เพราะว่าทุก ๆ สิ่งที่ประสบเข้ามาในชีวิตของคนเราถือว่าเป็นประสบการณ์ชีวิต อย่างที่เรานั่งคุยกันอยู่นี่ก็เป็นประสบการณ์อย่างหนึ่ง เด็กไปเล่นเกม ไปเล่นกับเพื่อนก็จะได้อะไรต่าง ๆ ในกิจกรรมนั้น เพราะฉะนั้นถ้าเกมเหล่านั้นเป็นไปในทางสร้างสรรค์เขาก็จะได้อันนี้ไปหรือในเวลาเดียวกันถ้าเกมเป็นเรื่องของความก้าวร้าว เด็กก็จะซึมซับความก้าวร้าวเข้าไป ทั้งที่โดยรู้สึกตัวและไม่รู้สึกตัว ทีนี้คำถามที่ว่าความรู้พวกนี้จะอยู่คงทนถาวรหรือไม่ ถ้าเกมเหล่านี้เขาเล่นอยู่นาน เขาให้ชั่วโมงในการเล่นเกมตรงนี้นาน อิทธิพลของเกมไม่ว่าจะบวกหรือลบก็จะอยู่กับเขานานเป็นเงาตามตัว

ผู้วิจัย: การที่เด็กจะได้รับประโยชน์จากเนื้อหาเกม จำเป็นไหมคะว่าต้องเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับชีวิตเขา

อันนี้ขออธิบายด้วยประเด็นเรื่องความจำก่อนเลยนะครับ ความจำของมนุษย์ที่จะเป็นความจำระยะยาว มนุษย์เราจะจำสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตนี่อย่างเร็วที่สุดก็จะประมาณ 2-3 ขวบ ตั้งแต่ 2-3 ขวบ ถ้ามีเหตุการณ์อะไรต่าง ๆ ที่สำคัญกับเขาเกิดขึ้นนะครับ ก็จะจำได้ อย่างให้เราลองนึกภาพวันที่เราเข้าเรียนอนุบาลวันแรก ๆ เราก็จำได้ ตอนนั้นอายุแค่ประมาณ 3 ขวบ ใช่ไหมครับ ถ้าอายุเกินกว่านั้นเหตุการณ์ต่าง ๆ ก็ย่อมจะจำได้ครับ

ส่วนเรื่องของการจำได้แล้วจะนำไปสู่ความจำระยะยาวตอนที่เด็กโตเป็นผู้ใหญ่หรือไม่ ขอตอบด้วยคำอธิบายเมื่อกี้นี้นะครับ ว่าจำได้อยู่ดีนะครับ ถ้าพูดถึงเกม The Sims หรือ Harvest Moon นี่ สิ่งที่ดีคือมันช่วยให้เด็กได้คิดวางแผน เด็กได้รับรู้ในแง่ที่ว่า ชีวิตจริง ๆ แล้ว กว่าจะได้เงินหรือสิ่งของที่เขาอยากได้จะต้องมีการสะสม กว่าจะได้เก้าอี้สักตัว วิทยุสักเครื่อง วัวสักตัว ต้องออกไปทำงานทุกวัน มีระเบียบ มีวินัยกับตัวเอง จึงจะได้สิ่งที่เขาต้องการกลับคืน เพราะฉะนั้นในแง่นี้แล้วผมว่าเป็นเกมที่สร้างสรรค์ดี แล้วเกมนี้มันเลียนแบบชีวิตจริง ซึ่งเริ่มตั้งแต่เขาเจริญเติบโตมา ต้องรู้จักหางาน ต้องมีการปรับปรุงและพัฒนาความสามารถของตนอยู่เสมอ ทำกิจกรรม มีเพื่อนฝูง มีสังคม มีการรื่นเริงตามประเพณีต่าง ๆ มีระบบระเบียบ มีกฎเกณฑ์ของสังคม

มีสินค้าต่าง ๆ ที่เลียนแบบของจริง แล้วเขาก็สามารถเลือกเพศตามที่เขาต้องการได้ว่าจะเป็นผู้ชายหรือผู้หญิง มันจะเลียนแบบของจริง ๆ ทำให้เขาได้เรียนรู้ของจริงไปด้วย ที่นี้ถ้าเขาเล่นเกมด้วยตัวเขาเองหรือเล่นกันในหมู่เพื่อนฝูง เมื่อมาคุยกันก็จะได้ประสบการณ์ที่เป็นแบบเด็ก ๆ แต่ถ้ามีผู้ปกครองอยู่ด้วยตรงนี้จะเสริมทำให้เกมนี้ยิ่งมีในด้านบวกยิ่งขึ้น

ในด้านลบมีไหม ที่แรง ๆ ไม่มีนะครับ ถ้าจะมีติ คงเสนอแนะในเรื่องวันเวลาที่อยู่ในเกมมันเร็วเกินไป ค่อนข้างเร็ว แป๊บ ๆ เดี๋ยวมันผ่านวัน ๆ ซึ่งมันแตกต่างจากความเป็นจริงอยู่มาก เพราะฉะนั้นตรงนี้ควรจะสอนเด็กประกอบไปด้วยว่า จริง ๆ วันเวลามันไม่ได้ผ่านไปเร็วเหมือนอย่างนั้น ตรงนี้มันจะทำให้เกิดความเข้าใจผิด อาจจะทำให้เด็กเล็ก ๆ ที่เล่นอดทนกับชีวิตจริงน้อยลงกว่าที่มันควรจะเป็น แต่ถ้าถามว่ามันมีจุดไม่ดีไหม ให้เด็กเล่นได้ไหม คงไม่หนักหนาอะไรเท่าไหร่ จุดที่จะพัฒนาเด็กได้เรียกว่าใช้ได้ครับ

ผู้วิจัย: แล้วเด็กจะหลงผิดได้ไหมคะว่าการแก้ปัญหาในชีวิตจริงมันง่ายแบบในเกม

ไม่หรอกครับไม่ เด็กจะรู้อยู่ว่าการเสนอแนวทางในการแก้ปัญหามันง่ายจนเกินไป ง่ายจนเด็กไม่หลงผิดได้ว่าในชีวิตจริงก็แก้ได้ด้วยวิธีง่าย ๆ อย่างนั้น ยกตัวอย่างเช่น อย่างไฟไหม้เมื่อกี้ เด็กก็รู้ครับว่าชีวิตจริง ไม่ใช่ว่าไฟไหม้มามันจะไหม้แค่เพียงจุดเล็กหรือไหม้ข้าวของเพียงสองถึงสามชิ้นอย่างนั้น มันอาจจะไหม้ไปทั้งหมดหรืออาจเป็นเรื่องอันตรายถึงชีวิต ผมมองว่าในแง่มันน่าจะทำให้เด็กได้คิด ได้ระวัง แต่ไม่ถึงกับชินกับปัญหา แต่เด็กเล็ก ๆ 5-6 ขวบ ที่คุณพ่อคุณแม่ให้เล่นเกมนี้ต้องระวังครับ ต้องระวัง เพราะความเข้าใจของเด็กยังมีจำกัด

ผู้วิจัย: เกม The Sims มีผลกระทบทางด้านอารมณ์ยังไงไหมคะ

อาจจะทำให้อารมณ์ดีขึ้นหรือระบายสิ่งที่เขาอัดอั้นใจเป็นไปได้ครับ เพราะการรักษาทางจิตมันมีอยู่หลายรูปแบบ ที่เขาเรียกว่าจิตบำบัดนี่ หลักคือการยกปัญหานั้นขึ้นมาพูดหรือยกปัญหานั้นมาทำให้เกิดการเรียนรู้ เกิดการเคยชินกับเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านั้นอีกทางหนึ่ง การใช้จินตนาการว่าได้มี ได้เป็น ก็อาจจะช่วยแก้ปัญหาได้เหมือนกัน เช่น คนที่คิดว่าตัวเองน่าเกลียดก็ให้เขาหัดคิดว่า เอออย่างน้อยเราก็เป็นคนดีนะใคร ๆ ก็ชื่นชมก็จะเป็นส่วนช่วย หรือ จินตนาการที่เรียกว่า Low Play เช่น อย่างในเด็กที่มีปัญหากับคุณแม่ ก็จะให้จินตนาการว่าตัวเราเองอยู่ในฐานะที่เป็นทุกข์กับคุณแม่นี่ ถ้าเจอกันจะโต้ตอบยังไง เพราะฉะนั้นความคับข้องใจ ความผิดหวัง ความเครียด ความไม่สมหวังต่าง ๆ ก็สามารถบำบัดได้อีกทางหนึ่งจากจินตนาการในเกมเหล่านี้ หากสังเกตอย่างหนึ่งที่ผมชอบสำหรับเกมนี้คือจะมีดนตรีคั่นมาตลอดเป็นช่วง ๆ ในขณะที่เด็ก สร้างบ้าน หรือประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เป็นเพลงที่ฟังเรื่อย ๆ สบาย ๆ เป็นเพลงบรรเลงช้า ๆ ไม่เร้าอารมณ์ลื่นไหลไปอย่างนี้หล่ะครับที่มันจะผ่อนคลาย เพลงและเสียงต่าง ๆ ประกอบเนื้อเรื่องมักเป็นสิ่งที่คนทั่วไปมองข้ามไป แต่ก็มีผลต่ออารมณ์อยู่ไม่น้อยนะครับ อย่างเวลาเราชมภาพยนตร์หรือละคร เพลงประกอบก็เป็นส่วนสำคัญที่จะเร้าความรู้สึกของคนให้ร่วมไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

ผู้วิจัย: จริงไหมคะว่าเด็กเล่นเกมเก่งคือเด็กฉลาด

ถ้าเอาเด็กมาสองคนมาเปรียบเทียบว่าใครเล่นเก่งกว่าใคร ใครฉลาดกว่าใคร คงต้องเป็นเรื่องที่ศึกษาลงไปลึกนะครับว่าใครใช้เวลากับเกมมากกว่า ใครใส่ใจกับเกมมากกว่า ซึ่งเกมส่วนใหญ่มันจะมีพื้นฐานหรือทริกในเกมที่มันคล้าย ๆ กัน เด็กที่ได้เล่นเกมมากกว่าย่อมที่จะเล่นเกมได้ดีกว่า ซึ่งเขาก็จะมีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาหรือเกี่ยวกับเกมที่เขาเล่นนั้น ๆ น่าจะเป็นความถนัดความรอบรู้มากกว่าที่จะเรียกว่าฉลาด ยกตัวอย่าง เช่น ด็อกเตอร์นี่ปลูกข้าวเก่งไหม อาจจะไม่เก่งเท่าชาวนาที่เก่งมากเรื่องการปลูกข้าว แต่ถ้าเป็นเรื่องความรู้ในสายอาชีพเขา ด็อกเตอร์เขาก็ย่อมที่จะต้องเก่งกว่าชาวนาอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นก็ต้องพูดอยู่ว่ามันอยู่ที่ทักษะและความถนัดของแต่ละบุคคล และการฝึกฝน

ผู้วิจัย: โดยหลักแล้วสมาธินี่สามารถเกิดขึ้นได้ยาวนานขึ้นหรือมีมากขึ้นจากการเล่นเกมไหมคะ เห็นเด็กแต่ละคนจะบอกว่าเขาเล่นเกมแล้วมีสมาธิ

โดยทั่วไปเกมที่เด็กเล่นอยู่มันต้องการแค่ในระดับของการจดจ่อหรือความสนใจ สมาธินี่จะเป็นขั้นต่อไปของความจดจ่อหรือความสนใจ ปกติเราจะต้องมี Focus หรือความจดจ่ออยู่กับที่เราสนใจอยู่ก่อน ต่อจากนั้นไปถึงจะเป็น Attention มันก็คือความจดจ่ออย่างหนึ่งที่มากกว่า Focus ซึ่งเป็นความจดจ่อระยะสั้น ๆ ถัดจาก Attention ถึงจะเป็น Concentration คือ การมีสมาธิ โดยส่วนใหญ่ผมว่าในเกมมีส่วนน้อยที่มันจะไปถึงระดับสมาธิ มันจะอยู่แค่ในระดับความจดจ่อ หรือ Attention เท่านั้น คือเมื่อฉากนี้ขึ้นมาก็จะเล่นอยู่กับสถานการณ์ตรงนี้ พอเหตุการณ์เปลี่ยนไปอย่างเช่นกำจัดหัวหน้าได้แล้ว ขั้นต่อไปไปเจอใครหรือไปจัดการกับใครก็เปลี่ยนไปแล้ว เพราะฉะนั้นแล้วการมีสมาธิต่อเนื่องจาการเล่นเกมผมว่ามันคงไม่จริง เหมือนกับอ่านหนังสือนะครับ อย่างการที่อ่านหนังสือนี่ทั้งเล่มจะเป็น Theme เดียวกัน อย่างเช่นเกมต่อสู้นี่จะเห็นได้ชัดมากว่ามันไม่ใช่ แต่ถ้าเปลี่ยนคำถามใหม่ ถามว่าใจจดจ่อกับเกมมีไหมมีแน่นอนครับ เอาเป็นว่าผมยกตัวอย่างอย่างนี้แล้วกัน เช่นเด็กสมาธิสั้น เราเรียกเขาว่ามีสมาธิสั้นใช่ไหมครับ แต่ถ้าให้เขาเล่นเกม เขาเล่นได้นานไหม นานครับ แต่จะให้เด็กพวกนี้เข้าไปมีสมาธิอยู่กับเรื่องอื่นได้ไหม ไม่ได้ นี่คือความแตกต่างระหว่างการเล่นเกมกับการอ่านหนังสือว่าอันไหนมีสมาธิมากกว่ากัน จับเด็กสมาธิสั้นมาอ่านหนังสือได้ไหม ไม่ได้ หรือถ้าได้ก็ได้ไม่นาน แต่ถ้าดูทีวีดูวิดีโอ เล่นเกมที่เขาชอบนี่นานนะครับ สรุปคือเกมส่วนใหญ่ไม่ค่อยได้สร้างสมาธิเท่าไหร่ สร้างความจดจ่อที่นานเท่านั้น

ผู้วิจัย: สนใจอยากทราบประเด็นที่ว่า เด็กที่ติดเล่นเกมมาก ๆ ร่างกายจะหลั่งสารเอนโดรฟินกับอะดรีนาลีนออกมาจนเหมือนกับเป็นการเสพติดอย่างหนึ่งหรือจะทำให้เฉื่อยชาได้ไหมคะ

(หัวเราะ) อะดรีนาลีน เป็นสารที่หลั่งในร่างกายแล้วก็ให้เกิดผลในแง่ลบ แต่มันไม่เสพติดนะครับ มันจะหลั่งเวลาที่ตกใจหรือเครียดอะไรต่าง ๆ ส่วนเอนโดรฟินนั้นจะหลั่งต่อเมื่อเกิดความสุขในภาวะหลายต่อหลายอย่าง เช่น เล่นกีฬา การฝึกสมาธิ การได้รับรู้อารมณ์อะไรที่มันดี ๆ ก็จะมีการหลั่งเอนโดรฟิน แต่แปลกตรงที่ว่าของที่เป็นธรรมชาติอย่างเอนโดรฟิน หรือ เคฟเฟอร์ลีน อะไรต่าง ๆ ที่เป็นสารเคมีในสมองที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาตินี่ไม่เสพติด คาดเดาว่าเป็นเพราะมันมีปริมาณที่จำกัดเพราะสารเหล่านี้ต้องมีกระบวนการในการ

ผลิต กระบวนการผลิตของธรรมชาติมันไม่ได้ผลิตกันอย่างเหลือเฟือเหมือนกับโรงงานอุตสาหกรรมที่อยากจะผลิตเท่าไรก็ได้ เพราะฉะนั้นโอกาสที่จะเสพติด โดยต้องใช้ปริมาณเยอะมากและสม่ำเสมอ ซึ่งมันเป็นไปไม่ได้

ผู้วิจัย: แล้วที่ว่าเด็กจะติดเกมก็เหมือนกับติดสารเสพติด ก็ไม่จริงสิคะ

อันนั้นคงไม่ใช่ แต่ถามว่าเขาอยากจะเล่น เขามีใจไปหวนคิด Ruminate หรือว่าไปคิดถึงแต่เรื่องเกมไหม “คงใช่” ถามว่ามันเป็นเพราะเอนโดรฟินรึเปล่า “คงไม่ใช่” (หัวเราะ) มันเป็นความติดของจิตใจในระบบอื่นหรือคำอธิบายอย่างอื่นนอกจากเอนโดรฟิน

ผู้วิจัย: ที่เด็กบอกว่าเล่นเกมแล้วสบายขึ้น ใจเย็นขึ้น นี่เป็นไปได้จริงไหมคะ

จริงครับ อันที่เด็กบอกว่าเล่นเกมที่ไม่ก้าวร้าว ต้องค่อย ๆ คิด แล้วใจเย็นขึ้นก็จริงครับ ก็เหมือนที่ผมเรียนตั้งแต่ต้นว่า คนเรานี่จะพัฒนาไปเรื่อย ๆ ตามลำดับขั้นจากประสบการณ์หรือกิจกรรมที่เราทำ เหมือนภาษิตโบราณที่ว่า คบคนพาล พาลพาไปหาผิด คบบัณฑิต บัณฑิตพาไปหาผล คือ ถ้าเราอยู่กับอะไรในแง่บวก มันก็พาไปในด้ายบวก หากเราอยู่กับอะไรที่เป็นลบ มันก็พาไปด้านลบ เกมเหมือนกันถ้าเป็นแบบ Destructive คือการต่อสู้ทำลายล้าง ฟาดฟันให้ตาย ๆ ไป เด็กจะเก็บสะสมสิ่งพวกนี้ไป โดยรู้หรือไม่รู้ตัวก็แล้วแต่ ก็จะเป็นไปในด้านนี้ ถ้าเกมเป็นไปในด้านที่สร้างสรรค์หรือด้านบวกอย่าง The Sims หรือ CM. ด้วยแล้ว อย่างนี้เด็กก็จะสะสมพวกนี้ไป คนเราจะเปลี่ยนไปตามสิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมในที่นี้คือกิจกรรมที่เด็กเล่นก็คือเกม เจอใครพูดกับใครก็จะเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ เป็นบทเรียนของเขา เป็นวัตถุดิบที่จะทำให้เข้าเปลี่ยน จริง ๆ มองว่าการเล่นเกมเป็น Compensation ก็ได้นะครับ เพราะฉะนั้นมันไม่มีอะไรมาก อยากจะบอกคุณพ่อคุณแม่ว่าเด็กที่เล่นเกมอย่างวัยรุ่นนี้ พอเอาเข้าจริงเมื่อต้องเลือกจุดหมายในชีวิต ตอนนั้นเขาเปลี่ยนได้ ไม่ได้หมายความว่าวันนี้เขาชอบแบบนี้ มีวิสัยทัศน์แบบนี้ พอถึงอนาคตข้างหน้าเขาจะต้องเป็นให้ได้แบบนั้น เขาจะยังคงเป็นแบบนั้น มันคงไม่ใช่มันก็เปลี่ยนไปตามวันเวลาอยู่แล้ว

แต่อย่าง The Sims ก็ต้องยอมรับว่า สำหรับเด็กเล็ก ๆ มันทำให้เด็กจินตนาการแล้ว บางทีเป็นจินตนาการที่เกินเลยไปจากความจริง ตรงนี้เด็กอาจจะไม่ได้เรียนรู้ เช่นเด็กอาจจะอยากได้บ้านดี ๆ สวย ๆ อุปกรณ์แต่งบ้าน เครื่องใช้ไม้สอยครบครัน ชีวิตความเป็นจริงไม่ได้เป็นอย่างนั้น ในเกมเด็กหาเงินทองได้ค่อนข้างง่าย โกงยังได้เลย ใส่สูตรแล้วก็ใช้เงินซื้อมา ตรงนี้มันสอนให้เด็กไม่ซื่อสัตย์ ข้อเสียอีกอย่างหนึ่งคือสิ่งของต่าง ๆ มันได้มาค่อนข้างเร็ว สิ่งที่ได้มามันค่อนข้างไวกว่าชีวิตจริง เพราะฉะนั้นจะจะให้ดีคือพ่อแม่ผู้ปกครองควรที่จะอยู่กับลูก อธิบายเท่าที่อธิบายได้ว่าเกมต่างกับชีวิตจริงอย่างไร แต่สำหรับลูกวัยรุ่น อายุ 13-15 นี่ก็เรียกว่าค่อนข้างโตแล้ว ถ้าเป็นเด็กที่ปกติ ก็จะแยกแยะเองได้ แต่ที่น่าเป็นห่วง คือ สำหรับเด็กเล็ก ๆ 6-7 ขวบ

ผู้วิจัย: จะยิ่งทำให้เค้าฟุ้งเฟ้อไหมคะ มีผู้ปกครองบางท่านบอกมา

ก็ต้องดูก่อนครับว่าเค้าเล่นเพื่อที่จะโกง เพื่อซื้อของมา แล้วทำพฤติกรรมนี้ซ้ำ ๆ ทุกครั้งเลยรึเปล่า อันนี้คงไป Fix ตีความอย่างชัดเจนเลยไม่ได้ ต้องดูที่วิธีการเล่นเกมของเด็กประกอบกันด้วยครับว่าเค้าเข้าไปในเกมแล้วเค้ามีวิธีการเล่นยังไง ถ้าเค้าเล่นเพื่อที่จะโกงๆ ๆ ตรงนี้ไม่ดีแน่ แต่ถ้าเขามีทั้งบ้านที่โกงและไม่โกง โดยส่วนตัวผมมองว่าเป็นธรรมชาติของเด็กมากกว่าว่าเค้ามีความอยากรู้อยากเห็นเป็นที่ตั้ง อยากรู้ว่าของแต่ละ

อย่างนั้นมีคุณสมบัติยังไง ตัวละครทำอะไรกับของแต่ละชิ้นได้บ้าง พอใจร้อนอยากรู้ก็จะรีบโกงเกมมาเพื่อให้ได้รู้ แต่ในอีกแง่มุมบ้านก็มีบ้านที่ไม่ได้โกง เล่นไปตามระบบเก็บหอมรอมริบไปเรื่อย ๆ แสดงให้เห็นว่าเขายังอยู่บนโลกของความเป็นจริง คือ แม้แต่ในเกมก็ยังมีการแยกระหว่างบ้านตามจินตนาการกับบ้านที่เล่นตามระบบกฎเกณฑ์ซึ่งเป็นไปตามกำเกณฑ์ของชีวิตจริงที่เป็นอยู่ เป็นโลกคู่ขนาน เด็กที่เล่นแบบนี้เท่าที่พบมาก็จะต้องเป็นเด็กที่โตหน่อย เลย 10 ขวบไปแล้ว เพราะอย่างเกม The Sims นี่เด็ก 5-6 ขวบ เขาก็เล่นกัน แล้วเด็กมักจะเล่นอยู่ที่บ้านคนเดียว อยากได้อะไรก็เอามาใส่โดยไม่มีการชี้แนะ อันนี้ผมว่าไม่ควรสำหรับเด็กเล็ก ๆ ต้องระวัง

ผู้วิจัย: โดยทั่วไปเด็กวัย 13-15 ปี แยกจินตนาการกับความเป็นจริงออกจากกันได้หรือยังคะ

ถ้าพ้นสัก 8 ขวบ จินตนาการเพ้อฝันก็เริ่มน้อยลง ความเพ้อฝันที่นอกเหนือจากความเป็นจริงจะน้อยลงเริ่มกลับมาสู่ความเป็นจริงมากขึ้นตามอายุที่เพิ่มขึ้น แต่ไม่ได้หมายความว่าจินตนาการจะไม่มีอยู่นะครับ จินตนาการเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับเราไปตลอดชีวิตวัยอย่างเรา ๆ ก็ยังจินตนาการกันอยู่เลย จริงไหมครับ แต่เรารู้แล้วว่ามันไม่ใช่เรื่องจริง หากมองในอีกมิติหนึ่ง หากใช้จินตนาการให้เป็น เราก็จะสามารถใช้ประโยชน์จากจินตนาการได้ ใช้จินตนาการมาผลักดันตัวเองให้เป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

ผู้วิจัย: เนื้อหาของ The Sims มีส่วนไหนต้องระวังไม่ให้เด็กเกิดการเลียนแบบบ้างคะ

เกม ไม่น่าจะมีแรงกระตุ้นรุนแรงขนาดนั้นนะครับ โดยเฉพาะเด็กที่อายุมากกว่า 10 ปีขึ้นไปจะคิดได้ครับ ว่ามันเป็นแค่เกม เล่นสนุก ๆ เด็กปกติจะคิดได้ว่าเป็นแบบนั้น ส่วนเด็กที่ผิดปกติเขาก็จะผิดปกติของเขาเอง เกมจะมีส่วนทำให้เขาผิดปกติหรือผิดปกติมากขึ้นไหม คงมีส่วนไม่มาก เพราะถ้าเขาผิดปกติจริงคงจะเล่นเกมไม่ได้หรอกครับ อย่างการฆ่าคนตายในเกมที่สาธิตมาเพื่อเอาสมบัติหรือแย่งชิงทรัพย์สินเงินทอง การที่หนังสือเกมเฉลยมาแบบนี้เป็นการชี้โพรงให้กระรอก แต่เด็กหลายคนก็เป็นแบบนี้อยู่แล้ว มีทริก มีแทกติกที่จะโกง ตรงนี้เป็นข้อเสียแน่นอน เพราะว่าเด็กจะได้รับรู้ตรงนี้ไป พอโตขึ้นทำการทำงาน ก็จะนำความคิดที่จะทำอะไรต้องโกง ไม่ใช้ความยุติธรรมกับคนอื่น ๆ

ผู้วิจัย: ในภาพรวมแล้ว เกม The Sims ให้เด็กวัย 13-15 ปี เล่นได้ไหมคะ

เออ...ถ้าให้คะแนนในทุก ๆ ด้านรวมกันเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเท่านั้น ไม่มองว่าเด็กเข้าไปเล่นยังไง ผมคิดว่าเกมนี้ได้คะแนนที่เป็นบวกนะครับ แง่ลบก็มีแบบที่เราคุยกันว่าเด็กอาจจะทริกกับเกม ซึ่งก็ไม่ดีเลย แต่ตรงนั้นเป็นส่วนของวิธีการเล่นของเด็กแต่ละคน

(สาธิตเกม FIFA 2004)

เกมกีฬานี่ จะได้ในเรื่องของ Eye–Hand Coordination คือมือกับตาจะต้องสัมพันธ์กัน เพราะเกมฟุตบอลเป็นเกมที่ต้องใช้ความเร็ว ตัดสินใจฉับ ๆ ๆ เคยมีเด็กบอกว่า จะต้องจำว่าตัวผู้เล่นตัวไหนอยู่ตรงไหน เพื่อที่จะต้องวางแผนการตัดสินใจในระยะเวลากระชั้นชิด อันนี้เป็นความจริง แต่ถ้าเด็กจะบอกว่าประโยชน์ของมันคือเพิ่มทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในเรื่องของการบังคับมือให้พิมพ์ได้ไวขึ้น อันนี้ไม่เกี่ยวกันนะครับ เพราะแป้นในการพิมพ์ดีดกับแป้นที่เด็กใช้เวลาเล่นเกมเป็นคนละเรื่องกัน ในขณะที่เล่นเกมเด็กจะกดเฉพาะแป้นที่เกม

กำหนดมาเท่านั้น ส่วนในทางจิตวิทยาเกมฟุตบอลไม่ก่อให้เกิดการก้าวร้าวเหมือนเกมการต่อสู้แน่ ๆ ครับ เพราะว่ามันมีกฎ กติกา มารยาท

ผู้วิจัย: มีผู้ปกครองมองว่าการเล่นเกมกีฬาทำให้เด็กทับถมกัน ขี้อวด ขี้โอ่ ฝึกนิสัยก้าวร้าวทางจิตวิทยามองประเด็นนี้ยังไงได้บ้างคะ

จริง ๆ แล้วอารมณ์ที่ตอบสนองต่อเนื้อหาภายในเกมนี่เป็นธรรมชาติของเด็ก จุดสำคัญมันไม่ได้อยู่ที่ตรงนั้น มันอยู่ที่ว่าเด็กรับรู้ความเป็นจริงกับโลกในเกมได้รึเปล่า ถ้าเด็กรู้ว่าตรงไหนคือโลกความจริงตรงไหนคือเกมก็ไม่มีปัญหา ถ้าถามว่าเกมฟุตบอลสร้างให้เกิดความก้าวร้าว การไม่ยอมแพ้ ผลกระทบต่าง ๆ พวกนี้เกิดขึ้นกับเด็กมากรึเปล่า ถ้าเทียบกับเกมต่อสู้หรือเกมผ่านด่านต่าง ๆ อันนั้นย่อมจะก้าวร้าวกว่าแน่นอน เกมกีฬาก้าวร้าวน้อยมาก

ถ้าพูดถึงประโยชน์ระยะยาวที่จะติดตัวไปกับเด็กของเกมกีฬาคงจะมีไม่มาก แต่ถ้าประโยชน์มีไหม หลัก ๆ เป็นการคั่นเวลา เป็นการเล่นเพลิน ๆ ฆ่าเวลาต่าง ๆ พวกนี้ เพราะว่าเนื้อหาภายในเกมมันไม่ได้มีอะไรมาก การเล่นฟุตบอลก็คือการพยายามที่จะยิงประตู ประเด็นก็มีอยู่แค่นั้น ประโยชน์อีกเรื่องหนึ่งก็คือ กฎกติกา ของการเล่นฟุตบอล เล่นอย่างนี้ไม่ได้นะ เล่นอย่างนั้นไม่ได้นะ จะโดนใบเหลืองใบแดง ล้ำหน้า หรืออะไรต่าง ๆ เหล่านี้ก็จะได้ และถ้าเล่นกับเพื่อนก็จะได้ในเรื่องของการร่วมมือกันส่วนหนึ่ง สำหรับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ที่ได้จากเกมมันคงจะไม่มาก ถ้าพูดโดยรวมว่าประโยชน์มันจะเหมือน The Sims ไหม คงไม่มาก

อย่างในเกม Sims การที่เด็กจะได้จัดหมวดหมู่สิ่งของตามห้องต่าง ๆ ว่าห้องไหนสัมพันธ์กับของชิ้นไหน ของชิ้นไหนต้องอยู่ด้วยกัน สีใกล้เคียงกันกลมกลืนกัน ในทางจิตวิทยาเรียกว่าการเล่นแบบสัมผัสจัดกระทำคือการเล่นที่สอนให้มีการเปรียบเทียบ การจำแนกหมวดหมู่ การหาความสัมพันธ์ของสิ่งของต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความคิดหรือประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่สร้างสรรค์ หรือ ที่เรียกกันว่า Creative Imagination

ส่วนการที่เกมกีฬากระตุ้นให้เอาชนะอย่างเดียวนี่ก็จริงครับ แต่ไม่เฉพาะว่าต้องเป็นวัยรุ่นเท่านั้น ผู้ใหญ่ก็เหมือนกัน เวลาเล่นเกมผู้ใหญ่ลองถามตัวเองดูสิครับ ท่านไม่อยากเอาชนะบ้างหรือ เพราะฉะนั้นทุกคนก็อยากที่จะเอาชนะ ประเด็นสำคัญจึงอยู่ที่ว่าเด็กสามารถแยกแยะความต้องการเอาชนะในเกมกับความจริงได้ไหม มันผิดกันนะครับ ไม่เหมือนกัน เวลาที่เราแข่งกับเครื่องจักรกับแข่งขันกับคน ความรู้สึกมันจะต่างกันโดยอัตโนมัติอยู่แล้ว เพราะถ้าแข่งกับเครื่องจักรมันไม่ต้องคำนึงถึงอะไรมาก เพราะฉะนั้นถ้าจะถามว่าการเล่นเกมกีฬาทำให้เด็กเสียหายไหม มันคงต้องถามผู้ปกครองกลับไปว่าผู้ปกครองต้องตัดสินใจแล้วหล่ะว่าลูกของท่านมีพฤติกรรมหรือพื้นฐานทางจิตใจเป็นอย่างไร ทางออกที่ดีที่สุดต้องพิจารณาเป็นรายบุคคลไปครับ แต่โดยส่วนตัวถ้าให้ตอบตามหลักจิตวิทยาแล้วเนื้อหาของเกม FIFA ซึ่งเป็นเกมฟุตบอล ยังอยู่ในขอบเขตที่ไม่ก้าวร้าวและรับได้ครับ

ผู้วิจัย: ในทัศนะของคุณหมอ เกมเชิงสร้างสรรค์ต้องมีลักษณะเป็นยังไงคะ

ก็คงจะต้องเป็นเกมที่มีความหมายกว้าง มีวิธีการเล่นหลากหลาย ทำให้ผู้เล่นรู้จักแนวคิดที่จะแก้ปัญหา ได้ทักษะ ได้ประสบการณ์อะไรใหม่ ๆ ที่เป็นเชิงบวก ถ้ามีเชิงลบก็เป็นเกมที่จะเข้าไปแก้ไขปัญหาที่เป็นเชิงลบนั้น ทั้ง 3 เกมนี้ก็จัดว่าใช้ได้ฮะ

ผู้วิจัย: คุณหมอมีอะไรแนะนำเป็นพิเศษถึงผู้ปกครองที่มีลูกหลานอยู่ในช่วง 13-15 ปี ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไหมคะ

สำหรับคุณพ่อคุณแม่นะครับ การที่ท่านเล่นเกมกับเด็กไปด้วยนี่เป็นวิธีการที่ดีที่สุด เพราะว่าครูที่ดีที่สุดของเด็กในโลกนี้คงจะไม่มีใครเกินพ่อแม่แล้วครับ ทั้งความเข้าใจในตัวเด็กเอง ความรัก ความผูกพันกับเด็กก็มีมากกว่าใครในโลก เพราะฉะนั้นไม่ว่าจะเป็นเกมอะไรก็ตาม ถ้าเป็นในแง่ดีของเกมหรือในแง่ไม่ดีของเกม ถ้าคุณพ่อคุณแม่เข้ามาเล่นเกมกับลูกตรงนั้นจะเป็นส่วนที่ช่วยได้

สำหรับเด็กที่เล่นเกมก็จะต้องรู้จักการแบ่งเวลา นั่นเป็นสิ่งสำคัญ เกมเป็นของสนุก เป็น Entertainment แต่ถ้าเป็นความสนุกที่อยู่ในขอบเขต ที่อยู่ในกรอบตรงนี้ก็จะเป็นสิ่งที่ดีสำหรับเด็กนะครับ ให้รู้จักการจัดสรรเวลาและการแบ่งเวลาเล่นเท่านั้นเป็นพอ ก็จะช่วยได้ ส่วนคนที่ผลิตเกมจะต้องสำนึกไว้เสมอว่าสิ่งที่เขาทำมีผลต่อเด็กหรือคนเล่นแน่นอน ไม่มากก็น้อยนะครับ เพราะฉะนั้นสิ่งที่เขาคิด เขาดีไซน์ออกมา ต้องพึงสังวรตรงนี้เอาไว้ คนที่เป็นตัวแทนคนที่จำหน่ายเกมหรือทำหนังสือเกมเหมือนกัน เกมก้าวร้าวต่าง ๆ หรือ สอนให้มีการโกงเกม ถ้าหลีกเลี่ยงได้ก็ควรจะหลีกเลี่ยงนะครับ สิ่งที่เราสอนเด็กนั้นน่าจะเป็นการสอนในแง่ที่เป็นบวกมากกว่าที่จะมาสอนในแง่ลบแล้วให้เด็กซึมซับเข้าไปโดยไม่รู้ตัว เช่น การต่อสู้ การฆ่าฟัน การใช้ความรุนแรงแบบต่าง ๆ

ผู้วิจัย: คิดว่าทั่วไปเด็กควรจะเล่นเกมสักประมาณวันละกี่ชั่วโมงคะ

จริง ๆ แล้วตรงนี้ผมว่ามันไม่มีตัวเลขที่แน่นอนนะครับ ที่สำคัญคืออยู่ที่การตกลงกันเองระหว่างผู้ปกครองและเด็ก ตรงนี้ถึงจะเป็นสิ่งที่ลงตัวที่สุด ยกตัวอย่างเช่นถ้าปิดเทอมกันอยู่อย่างนี้ก็ยืดหยุ่นกันได้ ทางที่ดีควรจะมีการคุยกันเกี่ยวกับเงื่อนไข การจำกัดหรือตั้งกฎเกณฑ์การเล่นให้แน่นอนไปเลยครับ แล้วใช้กับเค้าอย่างสม่ำเสมอ ต่อมาเด็กก็จะรู้เองว่าควรเล่นได้แค่ไหน

ผู้วิจัย: ควรจะเล่นเกมได้สักที่ชั่วโมงคะต่อวัน เด็กส่วนมากเลยบอกว่าวันหยุดขอสักสี่

ถ้าเล่นแล้วหยุด สักชั่วโมงแล้วหยุด แล้วเดี๋ยวพักค่อยมาเล่นใหม่อย่างนี้ ผมว่ารวมทั้งวันสักสี่ชั่วโมงก็ยังพอไหว แต่ถ้าเล่นรวดเดียวยาวเลย คงต้องตกลงกันระหว่างเด็กกับคุณพ่อคุณแม่ว่า แบ่งเป็นสองกับสองอย่างนี้นะครับ หรือ สามกับหนึ่งก็เป็นไปได้ ถ้าให้เล่นติดต่อกันนานไปสายตาเด็กก็จะไม่ไหว มันจะเสื่อมเร็ว ถูกใช้งานหนัก อะไรก็ตามที่ถูกใช้งานอย่างหนัก ๆ ไม่ว่าจะเป็นร่างกายมนุษย์หรือเครื่องจักรอะไรก็ตามก็จะเสื่อมเร็ว เพราะฉะนั้นเราไม่มีความจำเป็นอะไรเลยที่ต้องโหมมันขนาดนั้น เป็นความสุขที่ค่อย ๆ ลิ้มรสทีละนิดทีละหน่อยก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเล่นที่เดียวรวดเดียวหมดเลยอะไรอย่างนี้

(สาธิตเกม CM./ 30 มีนาคม 2547)

เกมนี้มันค่อนข้างจะเลียนแบบจากชีวิตจริง ในการเล่นต้องทำกิจกรรมที่หลากหลาย และซับซ้อน เรียกว่าเป็น Complex Activity ไปเลย เกมอย่างนี้เหมาะกับเด็กที่ค่อนข้างโต อย่างเช่นมัธยม มัธยมปลาย อย่างนี้ อีกอันหนึ่งเกมทำนองอย่างนี้มันต้องอาศัยความคิดและการวางแผน การคาดเดาในอนาคต ตรงนี้จะส่งเสริมพัฒนาทักษะในเรื่องของการคิดการวางแผนได้ดีมาก ๆ เลย เทียบแล้วมันก็จะเหมือนกับคนที่เล่นเกมหมากรุกนะครับ เกมแบบนี้ก็คือหมากรุกนั่นเองที่จะต้องจัดทัพจัดทีมให้เป็น ว่าใครจะเล่นอะไร ยังไง แต่เกมอันนี้นี้จะเหมาะกับคนที่ หนึ่งเป็นเด็กโต สองเป็นเด็กโตที่ชอบใช้สมองขบคิดสักหน่อย เพราะสิ่งที่เกมนี้ไม่มีคือการขาดภาพเวลาแข่งขันแบบเวลาที่เราดูเกมฟุตบอลอื่น ๆ มันจะมีภาพเพียงสองมิติเป็นสัญลักษณ์กลมๆ ของทีมที่แข่งเท่านั้นเอง เด็กเลยต้องจินตนาการภาพขณะที่แข่งเอาเองว่าตอนนั้นตัวไหนกำลังทำยังไง หากมีภาพออกมาเป็นสามมิติหมายถึงภาพที่มีการแอ็คชั่น เป็นภาพการเตะ การโหม่งจริง ๆ จะเป็นส่วนสำคัญที่จะดึงดูดใจให้เด็กมาเล่นเกมที่ใช้ความคิดอย่างนี้มากขึ้น เพราะสัญลักษณ์กลม ๆ นี่มันไม่ดึงดูดใจเด็กในวัยนี้เท่าไหร่ แต่มันจะดึงดูดเฉพาะเด็กที่ชอบขบคิด พอจินตนาการหรือคิดไปแล้วว่าต้องจัดทีมแบบนี้ ต้องทำอย่างนี้จะได้มีตัวแสดงผลว่ามันได้ผลหรือไม่ได้ผล จะได้แก้ไขอะไรต่าง ๆ ตรงนี้ได้ง่าย แต่ถ้าผู้เล่นที่เล่นอยู่แล้วพอใจตรงนี้แล้วก็ดีครับ แสดงว่าเป็นคนที่ชอบใช้ความคิด แต่ถ้าอยากจะดึงให้เด็กมาเล่นกันเยอะ ๆ ก็ควรจะให้มีภาพด้วย

สำหรับ Championship Manager สิ่งที่ผมเห็นว่าสำคัญข้อหนึ่ง คือ เด็กจะได้ลองสำรวจเงื่อนไขต่าง ๆ ภายในเกม ได้ลองค้นคว้าองค์ประกอบต่าง ๆ ของของเกมว่าสิ่งของภายในเกมสามารถทำอะไรได้บ้างซึ่งก็จะสรุปได้ว่าการเล่นในลักษณะนี้มีพื้นฐานมาจากความช่างสงสัย ความสนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ เป็นความกระตือรือร้นและความอยากรู้อยากเห็นของเด็กซึ่งตรงนี้จะพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กได้อีกทางหนึ่ง คือ การต้องค้นคว้า ดัดแปลง เจอข้อสรุปใหม่ ค้นคว้า ดัดแปลง เจอข้อสรุปใหม่ ก็เป็นสิ่งดีนะครับ เพราะการที่เด็กได้ทดสอบเงื่อนไขของเกมไปเรื่อย ๆ รวมทั้งได้เห็นผลลัพธ์ที่ว่าทำอย่างนั้นอย่างนี้ผลตามมาจะเป็นยังไงก็เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้อีกทางหนึ่ง

ผู้วิจัย: เกม CM. มีผลกระทบด้านลบต่ออารมณ์ไหมคะ

อย่างความเครียดที่เกิดจากการเล่นนี่ ถ้าเด็กเขาพึงใจที่จะเครียดก็แล้วไป ความเครียดที่เป็นความท้าทายหรืออยากทำให้สำเร็จหรืออยากทำให้ได้ดีที่สุดคงไม่มีส่วนที่เป็นอันตรายกับเด็ก แต่ถ้าเป็นความไม่พอใจหรือความหงุดหงิด โมโหก็ควรที่จะหยุดเกม เพราะฉะนั้นถ้าในกรณีแบบนี้เด็กพอใจที่จะเครียดก็คงจะไม่มีอะไรเสียหาย ที่นี้จะบอกว่ามันมีผลดีผลเสียไหม ผมว่าทุกอย่างในโลกนี้ล้วนแต่มีผลดีผลเสียในตัวของมันอยู่ในตัว ยกตัวอย่างง่าย ๆ อย่างน้ำนี่ ถ้ามีแบบพอดี ๆ การเกษตรก็สมบูรณ์ แต่ถ้าเรามีเยอะไปพืชพันธุ์ก็เสียหายตายหมด ทำนองเดียวกันจะบอกว่าเกมไม่มีประโยชน์เลยหรือไม่มีโทษเลยคงจะไม่ได้ ทุกเกมก็เข้าข่ายนี้ทำนองเดียวกัน ถ้าเรารู้จักใช้มันก็จะเป็นประโยชน์ ถ้าเล่นพอดีก็จะเป็นประโยชน์

สำหรับเนื้อหาของเกมนี้เนื้อหาเกมที่จะทำให้เกิดผลเสียเท่าที่เห็นยังไม่มี เพราะว่ามันเป็นเกมวางแผน เหมือนกับการที่เราฝึกให้เด็กเล่นหมากรุกอย่างนี้ อย่างอื่นดีไหม ดีครับ ในแง่ที่ว่าได้ฝึกการใช้สมอง ฝึกการวางแผน การคาดการณ์ ล่วงหน้าอะไรต่าง ๆ ในแง่ของการไม่มีคะแนนขึ้นมาให้เห็นเด่นชัดเหมือนกับเกมอื่น

ๆ และความสำเร็จในเกมอยู่ค่อนข้างยาวไกล เช่น แข่งจนกว่าจะได้ถ้วย จนกว่าจะไต่ไปอีกระดับชั้น ทำให้เด็กพัฒนาตัวเอง ให้รู้จักอดทนมากขึ้น

โดยรวมคือ พัฒนาการทางสติปัญญามักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของการวางแผน ด้านอารมณ์ก็คงจะไม่มีอะไรที่กระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าวเหมือนเกมการต่อสู้เช่นกัน เพราะฉะนั้นในด้านอารมณ์มันน่าจะไม่มีอะไรจริง ๆ อย่าง The Sims นี่ก็มีลักษณะที่ใกล้เคียงกันที่สามารถวางแผนเอาเงินไปซื้ออะไรต่อมิอะไรได้ มันก็เป็นรูปแบบเดียวกันที่ผู้เล่นสามารถจัดการชีวิตที่อยู่ในเกมได้

ถ้าจะให้พูดตามหลักการก็คือว่าเกมแต่ละเกมจะได้ผลกับเด็กได้มากน้อยแค่ไหนต้องขึ้นอยู่กับเด็กด้วยว่าจริง ๆ เราแบ่ง เด็กได้เป็นสองกลุ่มคือกลุ่มที่ปกติและกลุ่มที่ไม่ปกติ เด็กปกติเล่นอะไรก็ปกติ แต่เด็กที่บกพร่องหรือมีแนวโน้มว่าจะไม่ปกติ พอเล่นเกมหรือทำอะไรก็ไม่ปกติอยู่ดี เหมือนกับแสงไฟในผับหรือจากเกมที่ทำให้เครียดหรือชัก หากคนทั่วไปเขาก็ทนได้แต่ถ้าคนที่มีโรคลมชักซ้อนเร้นอยู่ โดนแบบนั้นสักวันหนึ่งก็อาจจะชักได้ เกมก็เหมือนกันถ้าอยากจะป้องกันไม่ให้เกิดผลเสียพ่อแม่จะต้องกำกับ ต้องเล่นเกมกับลูก อย่างเกมบางเกมที่ก้าวร้าวมาก ๆ ไล่ฆ่า ไล่เอารถไปชนกัน ก็ไม่ควรจะปล่อยให้เล่นนานไป เล่นเพียงให้อยู่ในกรอบว่าให้เด็กได้ระบายความก้าวร้าวในตัวออกมาก็พอ แล้วคุณพ่อคุณแม่ก็ควรจะประกบอยู่ด้วย เพราะว่าจริง ๆ แล้วเกมทุกเกมไม่ว่าจะอยู่ในจอคอมพิวเตอร์เองก็ดีหรือเกมที่เด็กลงไปเล่น ในชีวิตจริงเองก็ดี ส่วนหนึ่งเป็นการระบายความก้าวร้าวที่มีอยู่ไปด้วยเพราะฉะนั้นถ้าเล่นพอให้ระบายความก้าวร้าวก็น่าจะได้

<u>สัมภาษณ์นายแพทย์ธเนศ เย็ญภิญโญสุข</u>
<u>อดีตบรรณาธิการนิตยสาร GAME COM</u>

24 มีนาคม 2547

ผู้วิจัย: อยากให้กล่าวถึงเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันสักหน่อยค่ะ

เกมคอมพิวเตอร์โดยทั่วไปแบ่งเป็นสองอย่างคือเกมออนไลน์และออฟไลน์ที่เป็นเกมเฉพาะตัวที่แต่ละค่ายออกแบบ แต่ที่เด็ก 13-15 ปี ผู้ชายเล่นกันมากตอนนี้น่าจะเป็นเกมประเภทที่เป็นออนไลน์มากกว่า เราคงจะรู้กันอยู่แล้วว่า สาเหตุที่เด็กเล่นเกมออนไลน์เป็นเพราะเด็กได้สนุกกับเพื่อน ๆ มีคนมาเล่นกับเราเลยสนุก เกมออฟไลน์จะเป็น User เล่นคนเดียว เป็นเกมที่ต้องใช้จินตนาการของตัวเองว่า อยากจะออกแบบเนื้อหาเกมให้ออกมาเป็นแบบไหน แนวไหน หรือ สร้างสรรค์ความคิดว่าอยากจะทำอะไรให้กับตัวละครที่อยู่ในเกมว่าจะให้ออกมายังไง เป็นความคิดของคนคนเดียว ซึ่งตรงนี้มันเป็นแนวความคิดของเกมออฟไลน์อยู่แล้ว

เกมส่วนมากในตลาดตอนนี้เขาก็จะมีแบ่งเป็นเรตนะครับ ถึงแม้ว่าบ้านเมืองเรามันจะไม่เคยใส่ใจกับกฎเกณฑ์ตรงนี้เลยก็เถอะ (หัวเราะ) เรตเกมเป็นเรตที่จัดจากเมืองนอก ผู้ปกครองส่วนใหญ่ก็ไม่รู้หรอกว่าเกมแต่ละเรตเป็นยังไง พวกรุนแรงก็จะมีอย่าง Counter, Doom ซึ่งจะมีภาพของการยิงกันเลือดสาด ฆ่ากันให้ตายไปข้างหนึ่งเหมือนโกรธกันมาตั้งแต่ชาติปางก่อน ผู้ปกครองควรจะพิจารณาให้ดีว่าควรจะให้เด็กเล็ก ๆ เล่นไหม เพราะแฟนพันธุ์แท้ที่ผมเห็นเล่นเกมพวกนี้ส่วนใหญ่ก็จะเป็นเด็กเล็ก ๆ เด็กประถม มากกว่ามัธยมนะครับ เนื้อหาเกมแรง ๆ แบบนี้มันจะมีผลกระทบต่อจิตใจของเด็กได้นะครับ เขาก็จะเก็บและจำแล้วก็ก้าวร้าวขึ้นไปเรื่อย ๆ

ผู้วิจัย: แล้วเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์นี่จะเป็นประเภทไหนคะ

อย่างเกมแนว Simulation ก็จะได้แก่เกมที่มีการคิดการออกแบบสร้างสรรค์กันในเกม อย่างเช่น พวก Sims หรือ แนววางแผนเป็นพวกแนวออกแบบพวก Tycoon ต่าง ๆ ไงครับ ที่ดังที่สุดตอนนี้จะเป็น The Sims ที่ออกแบบมาให้เหมือนคนจริง ๆ มีการดำเนินชีวิตเหมือนคนทั่วไป ซึ่งก็มีการหาเงิน มีการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนบ้าน ออกมาพักผ่อน หรือ ต้องสร้างเสริมตัวเองให้ดีขึ้น ต้องบริหารเวลา บริหารเงิน และบริหารชีวิตให้อยู่ในสัดส่วนที่สมดุลเหมาะสม ความสมจริงของตัวละครก็จะพบเห็นว่ามีมากในเกมนี้ มีการพักผ่อน การนอน การกิน การดูแลบ้าน การทำกิจกรรมต่าง ๆ

ถัดมาเป็นเกมแนววางแผน เช่นพวก War Craft, Red Alert ต่าง ๆ พวกเกมกีฬา เกมกอล์ฟและเกมผจญภัยก็จะเป็นเกมแนวที่สร้างสรรค์อีกแบบหนึ่งต้องมีการแก้ปัญหา แต่ว่าคนไม่ค่อยรู้กันเท่าไหร่ เพราะเดี๋ยวนี้มันจะไปผสมกันกับเกมอย่างอื่นเป็น Action Adventure, Caribbean Adventure เต็มไปหมด เป้าหมายมันคือแก้ปริศนาผ่านฉากนั้นไปเรื่อย ๆ ซึ่งจะทำให้ได้ใช้ความคิดว่าต้องทำยังไง หรือว่าต้องทำยังไงกับสิ่งของชิ้นนี้ถึงจะผ่านปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ให้ผ่านพ้นไปด้วยดี

ความสร้างสรรค์ของเกมส่วนใหญ่สำหรับผม ผมจะดูว่าเราได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เกมมากน้อยแค่ไหน เราได้ใช้ความคิดในการเล่น เราได้สั่งให้ตัวละครในเกมทำอะไรตามใจเราได้มากน้อยแค่ไหน หรือว่าเราอยากให้เป็นแบบนั้นแบบนี้ตามที่เราต้องการแค่ไหน เราสามารถออกไอเดียต่าง ๆ ให้กับเกมได้มากแค่ไหน ให้ตัวละครทำแบบนั้นแบบนี้ อย่างเกมตัวอย่างกรณีศึกษาของน้องนี่จะเห็นชัดมาก ๆ เลยนะครับว่า Sims กับ CM. มันค่อนข้างจะให้อิสระให้กับผู้เล่น ให้ผู้เล่นได้เข้าไปเติมเต็มในนั้น ส่วน FIFA นี่จะไม่ค่อยมีส่วนนี้เท่าไหร่ วิ่งแต่อยู่ในสนามสี่เหลี่ยม การพลิกแพลง การเล่น ก็ทำได้ไม่มาก เกมจะดีไม่ดีต้องดูที่แนวคิด ดูที่โครงสร้างของเกมว่ามันน่าสนใจไหม Interface ดี ทำให้เล่นง่าย กราฟิก ถ้าสองอันแรกดีเด็กยังเล่น ยังศึกษา ถ้ากราฟิกดีแต่เล่นยาก ทำให้ไม่สนุก เขาก็ไม่เล่น

ผู้วิจัย: ตามประสบการณ์เด็กวัย 13-15 เล่นเกมเชิงสร้างสรรค์กันเยอะไหมคะ

ที่เห็นเล่นกันมากก็มีทั้ง Sims. และ CM. นะครับ FIFA มีแต่น้อยหน่อย Sims นี่เล่นกันทั่วไปไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ เพราะว่ามันเล่นง่าย Interface ดี เป็นเกมที่ทำได้ดีมากเกมหนึ่ง ตั้งอยู่บนพื้นฐานความจริงเล่นด้วยการใช้ความคิด ใช้สมองสร้างสรรค์ว่าผู้เล่นอยากให้บ้านของ ตัวละครเป็นยังไง จะใช้อุปกรณ์ตกแต่งยังไง เสื้อผ้าเป็นยังไง แล้วก็ได้เรียนรู้กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของการใช้ชีวิตไปด้วยพร้อมกับการเล่น ซึ่งรายละเอียดของเกมมันมีเยอะมากนะครับ ต้องเรียนรู้ ต้องศึกษาเอง ให้พูดเป็นวันก็ไม่จบ อย่างบางเรื่องในชีวิตจริงเด็กอาจจะไม่คิดด้วยซ้ำ อย่างเรื่องความสะอาดนี่ ชีวิตจริง ๆ เด็กอาจจะไม่คิดเลยกินข้าว จานชามต้องล้าง แต่ในเกมมันต้องทำเดี๋ยวแมลงวันมา แมลงสาบมา จะเรียกก็ได้ว่าเป็นกลเม็ด ไม้เด็ดเล็ก ๆ ของคนสร้างเกมที่ใส่อะไรเล็ก ๆ น้อย ๆ เข้าไปหลายอย่าง เด็กก็จะสนุก ตื่นเต้น เพราะทุกอย่างเค้าเล่นกับมันได้หมด

ส่วน CM. นี่ถือว่าค่อนข้างต่างจากเกมวางแผนทั่วไป เพราะเกมวางแผนตามท้องตลาดส่วนใหญ่จะเป็นแนวสะสมกำลัง สะสมกองทัพ ไปสร้างเมือง ตีเมืองมากกว่า เช่น Strong hold

FIFA นี่ก็มีบ้าง ถ้าเล่นเกมกีฬาผมว่าตอนนี้เด็กไปเล่น Sport Simulation กันหมดแล้ว หรือ ไปเล่น Winning จะสนุกกว่า จริง ๆ FIFA ก็เป็นเกมฟุตบอลที่คนเล่นทางคอมพิวเตอร์มากสุดแล้วนะครับ แต่เครื่องสเปก

มันต้องสูงไง กราฟิกมันเยอะ ถ้าเครื่องอืด การ์ดจอไม่ Support 3D ไม่ต้องคิดที่จะเล่นเลย โหลดก็ช้า เล่น Winning ทางวิดีโอเกมสบายกว่า มีจอยสติ๊กให้ใช้ด้วย ไม่ต้องใช้คีย์บอร์ด Ready to Play

ผู้วิจัย: แล้วสัดส่วนของเกมสร้างสรรค์ตามท้องตลาดหล่ะคะ

อย่างเกมที่มันดัง ก็เพราะว่าคนเล่นกันเยอะ แล้วอาจจะเป็นเกมที่ภาคแรกออกมาแล้วมันเล่นสนุก มีภาคสองภาคสามออกมาคนก็เล่น อย่าง Sims หรือ CM. นี่ก็หลายภาคแล้ว แฟนเก่า ๆ ก็จะตามเล่นต่อทุกภาค ส่วนใหญ่เด็กที่เปลี่ยนใจมาเล่นเกมพวกนี้ก็จะไม่ค่อยเล่นกลับไปเล่นเกมก้าวร้าวแล้ว มันจะเป็นแนวของเขาติดตัวไป อย่างน้อยก็ดีครับ ดีที่ว่ามันได้ช่วยดึงเด็กออกมาจากเกมที่รุนแรงได้บ้าง

CM. นี่ก็ดี เป็นการวางแผนเหมือนว่าเราเป็นผู้จัดการทีม ทำยังไงให้ทีมของเราขึ้นมาเป็นท็อปของลีกหรือว่าจะฝึกฝนสมาชิกของเราในทีมยังไงให้เก่ง จัดซื้อหาตัวนักเตะ เหมือนเราเป็นผู้จัดการทีม ในโลกของความจริงฟุตบอลก็จะเป็นกีฬาที่เด็กผู้ชายติดตามวัย 13 -15 ปี กำลังติดตามอยู่แล้ว มีทีมกีฬาที่ชอบ แมนยูลิเวอร์พูลอะไรก็ว่ากันไป ถ้าเรามาได้เล่นเกมนี้มันก็ได้ตอบสนองความฝัน ความต้องการของคนที่เหมือนกับว่าเราได้มีส่วนร่วมวางแผนทีมระดับ World Class จำลองว่าเราเป็นผู้จัดการทีมนั้นว่าถ้ามีปัญหาแล้วเราจะทำยังไงแก้ปัญหายังไง แล้วก็จะได้ศัพท์ภาษาอังกฤษเยอะมากทั้งศัพท์กีฬา ศัพท์เทคนิค ศัพท์เกี่ยวกับการเงิน ช่วยฝึกการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ จะเล่นเกมนี้ได้ต้องตามอ่านภาษาอังกฤษให้ทัน ให้รู้เรื่อง

กลับมาเรื่องเกมในตลาดก่อน (หัวเราะ) ให้คิดเป็นสัดส่วนผมว่าก้าวร้าวนี่น่าจะอยู่ที่ 70-80 เปอร์เซ็นต์ ในตลาดเลยนะ แล้วก็มีแนวโน้มว่าจะมากขึ้นเรื่อย ๆ ยิ่ง Shooting R.P.G. ตอนนี้จะเยอะมาก

ผู้วิจัย: เท่าที่เจอมาการเล่นเกมนี่มีผลกระทบต่อเด็กในทางบวกหรือลบมากว่ากันคะ

ขอผมพูดพาดพิงถึงผู้ปกครองหน่อยนะครับ ผมก็ไม่ได้มีปัญหาอะไรกับผู้ปกครองหรอกนะ ก็เป็นธรรมดาของพ่อแม่ด้วยที่อยากแบบว่าให้ลูกมีการศึกษา มีความรู้ ได้อ่านหนังสือ ตั้งใจเรียน เอาเวลาว่างแบ่งไปทำกิจกรรมอื่นนอกจากการเล่นเกม ซึ่งตรงนี้ผมมองว่าปัญหามันไม่ใช่อยู่ที่เกมแล้วหล่ะ แต่อยู่ที่ภาวะในครอบครัว สังคมเราจริง ๆ มันยังไม่มีการถกปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาเกมกันจริง ๆ เท่าไหร่ ปัญหามันอยู่ที่พฤติกรรมการเล่นของเด็กซะมาก ๆ หากเด็กที่เล่นมากเกินไป ผลที่ตามมาแน่ ๆ คือ จะเรียนแย่ลง ทำให้สุขภาพร่างกายอ่อนแอ เพราะว่าเอาเวลาแต่ละวันมาใช้อยู่หน้าจอ ซึ่งก็อาจจะเป็นอันตรายด้วยกับการที่นั่งอยู่หน้าจอนาน ๆ รังสีที่แผ่มาจากหน้าจอก็เยอะ รังสี X ก็มีบ้าง เล่นมากก็สายตาสั้น สายตาเสีย เรื่องนี้เป็นสิ่งที่พ่อแม่ทุกคน เป็นห่วง เดี๋ยวเกิดลูกไม่สบายขึ้นมา เดี๋ยวการเรียนตกลงห่วงเกี่ยวกับอนาคตของลูก แล้วนี่มันเป็นปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาเกม ปัญหาเรื่องวิธีการเล่น หรือปัญหาครอบครัว แล้วแต่จะคิดนะครับ

ถ้าให้เทียบสัดส่วนกันระหว่างเด็กที่เล่นเกมระหว่างเนื้อหาสร้างสรรค์กับทำลายล้าง เท่าที่ผมเจอมาก็ต้องยอมว่า เด็กที่เล่นเกมดีก็มีแต่เป็นส่วนน้อย แล้วเด็กไทยมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมที่ไม่สร้างสรรค์มากขึ้นเรื่อย ๆ ช่วงนี้เกมที่วางขายอยู่ในช่วงตกต่ำที่สุดแล้วในเรื่องของคุณภาพ เด็กที่โทรมาหาผมส่วนใหญ่ก็มักจะโทรมาถามถึงสูตรโกง ซื้อหนังสือเฉลยเกมเล่มไหนดี บางคนซื้อแผ่นปลอมแล้วโทรมาของ Serial Number ผมยังมี นี่แหละครับเด็กไทย อย่าโกงเกมกันเลยครับ เกมทุกเกมมันมีความเป็นเหตุเป็นผล คุณจะเอาชนะมันได้ต้องอาศัยความคิดเป็นเหตุเป็นผล ถ้าคุณโกงทุกอย่างที่ดี ๆ ในเกมจะเสียหมด

ผู้วิจัย: ใครเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้เด็กหันไปเล่นเกมก้าวร้าวรึเปล่าคะ

สำหรับคนขายที่เราเคยคุยกันว่าเด็กเล่นเกมไม่ดีเพราะคนขายมันยุไหม ก็ต้องเข้าใจอีกหล่ะครับว่าความรู้ของคนขายก็มีจำกัดใช่ไหมครับ (หัวเราะ) คนขายเกมนี่ก็ไม่รู้ใคร เขาก็แนะนำได้แต่เกมที่มันดังอยู่แล้ว ภาษาอังกฤษอะไรก็ไม่รู้เรื่องหรอก เกมที่คนเล่นมากมันก็ฮิตก็ขายดีแน่ พอเด็กซื้อไปคุยกับเพื่อนคนโน้นคนนี้ก็เล่น เด็กก็จะรู้สึกว่าดีนะ เออ...ดีนะเกมที่เราซื้อมา ไม่งั้นคนไม่แห่กันไปเล่นกันเยอะแยะหรอก เด็กไทยเลยกลายเป็นเล่นเกมตามกระแส คนที่เล่นเกมแบบจริงจังผมว่ามันก็เหมือนคนที่ดูหนังนะ คนที่รู้จักหนัง ชอบหนังจริง ๆ ก็มีไม่เท่าไหร่ ร้านขายเกม คนขายเกมก็เหมือนกันรู้จักไม่กี่เกม นายทุนทำหนังสือเกมก็ต้องทำหนังสือตามกระแส ไม่งั้นเขาก็อยู่ไม่ได้ อย่างสมมติว่าถ้าเด็กซื้อเกมมาเกมนึง ดีสุด ๆ สร้างสรรค์สุดยอด ใช้ความคิดหลายตลบอย่าง Civilization, Pharaoh พอมาคุยกับเพื่อนไม่เห็นมีเพื่อนเล่นสักคนเลย เด็กอาจจะไม่เล่นเกมนั้นไปเลย ท้อไปเลยก็ได้ ท้อกับการต้องอ่านภาษาอังกฤษมาก ๆ ล้มเลิกก่อนที่เราจะได้สร้างเมืองทั้งเมือง สร้างอะไรต่าง ๆ สร้างความเป็นอยู่ของคนในเกม ถึงมีเกมอยู่ในมือก็เลิกเพราะไม่รู้เรื่อง ขี้เกียจอ่าน อ่านภาษาอังกฤษก็ไม่ออก ไอ้ที่พอจะออกก็ไม่พยายามยามอ่าน รอแต่จะถามคนอื่นหรือรอหนังสือเฉลยเอา ผมว่าอีกทางหนึ่งมันก็สะท้อนถึงระบบการศึกษาของเด็กไทยได้นะครับ เรามักจะเป็นผู้ป้อนให้เขาอยู่อย่างเดียว แต่ไม่ได้สอนได้หัดให้ฝึกคิด ทำให้ขนาดเล่นเกมเด็กยังไม่พยายามเลย พอเบื่อก็จะหันไปซื้อไปเล่นเกมแนวอื่นที่มันยิงกัน มันง่ายดีไม่กลับมาเล่นอีกล่ะแนวนี้ ฝังใจไปเลยว่าเล่นยากไม่สนุก ซึ่งตรงนี้ถ้าถามว่าพ่อแม่เข้ามาคุยได้แนะได้ก็จะดีมากเลยนะครับ ต้องจำให้ขึ้นใจไว้เลยว่าเกมที่สร้างสรรค์มากขึ้นเท่าไหร่ มันก็จะต้องซับซ้อน ต้องยากมากขึ้นเท่านั้น เพราะงั้นถ้าพ่อแม่อยากให้ลูกเล่นเกมดีที่เป็น Edutainment ต่าง ๆ อย่าง CM. ก็ต้องช่วยเค้าด้วย ไปช่วยเค้าเวลาที่เค้าอยากเล่น ลองเล่นเกมกับเค้า สอนเค้า ศัพท์ภาษาอังกฤษคำไหนที่เด็กถาม ตอบบ้างก็ยังดี ไม่ใช่พอเค้าถามก็ตะหวาดแว๊ด ๆ ใส่เด็ก ผมนี่เป็นตัวอย่างของคนที่รักภาษาอังกฤษเพราะเล่นเกมเลยนะ ผมยืนยันได้เด็กแรก ๆ ก็ขี้เกียจเหมือนกันหมดหล่ะครับ เพราะภาษาอังกฤษไม่ใช่ภาษาพ่อ ภาษาแม่ แต่พอเล่นไปเริ่มสนุกเค้าก็จะเริ่มอยากรู้เร็ว ๆ ต้องไปเปิดดิกเอง เจอบ่อย ๆ เห็นบ่อย ๆ ก็จำได้ ถ้าพ่อแม่ไม่ช่วยพอเค้าไปเล่นเกมเตะต่อย เข้าใจง่ายเล่นง่าย โทษเด็กก็ไม่ถูก

ผู้วิจัย: เนื้อหาของเกมมีส่วนเสริมสร้างหรือยับยั้งพัฒนาการทางติปัญญาได้ไหมคะ

ถ้าจะให้พูดถึงทั้งสามเกมนี่กับเชาว์ปัญญา หรือ สติปัญญา ผมจะพูดถึงองค์ประกอบของสมองของคนเราให้น้องฟังก่อนนะครับว่าสมองคนเรามันมีหลายส่วน ซีกซ้ายซีกขวา ด้านหน้า ด้านหลัง สมองแต่ละซีกนี่มีไว้ทำอะไรครับ แต่ละก้อนมันจะทำหน้าที่ไม่เหมือนกัน อย่างด้านขวานี่มันจะเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ด้านซ้ายเป็นสมองที่มีไว้สำหรับการคิดวิเคราะห์ปัญหา ศักยภาพของสมองจะพัฒนาได้ยังไงครับ มันก็เหมือนดินสอที่เราจะต้องเหลา เหลาให้มันคมขึ้นเรื่อย ๆ มีรอยหยักขึ้นเรื่อย ๆ ถ้าไม่เหลาสักวันก็จะทู่และฝ่อไปเหมือนกันหมด เพราะฉะนั้นแต่ละเกมนี่มันก็จะพัฒนาสมองหรือทักษะต่าง ๆ ได้ไม่เหมือนกันนะ พ่อแม่อาจจะอยากให้ใช้เครื่องหลาดินสอไฟฟ้า หมุนๆ เข้าไปเห็นความคมทันใจ อย่างให้อ่านหนังสือเรียนเพิ่มความรู้อย่างนี้ คราวนี้ผมจะพูดถึงเกมบ้างว่า เกมสร้างสรรค์จริง ๆ นี่ผมมองว่ามันเหมือนกบเหลาดินสอนะครับ น่ารักไหม ๆ ค่อย ๆ เหลา ค่อย ๆ ฝน สักวันมันก็คมได้เหมือนกันแต่อาจจะเห็นผลช้าหน่อย แต่มันก็ไม่เสียหายอะไรดีกว่าไม่ได้เหลาเลยใช่ไหม อย่างเล่น Sims วันดีขึ้นดีคุณจะลุกขึ้นมา เอ้า ลูกยกโต๊ะตัวนี้ไปวางไว้นั่นสิ ลองทาสี

บ้านเราเป็นสีส้มดีไหมลูกมาจัดสวนกันเถอะหรือมาลองเล่นบทบาทสมมติให้ลูกเป็นหมอ แม่จะเป็นนักวิทยาศาสตร์ หรือ มาลองให้ลูกรับผิดชอบเรื่องในบ้านหนึ่งวันแม่จะนั่งเฉย ๆ ไม่ทำอะไรให้ มันก็ทำไม่ได้ เพราะงั้นอย่าง Sims นี่ คงได้เรื่องจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนของสมองซีกขวามากที่สุด ส่วนการตัดสินใจการใช้เหตุผลก็จะได้ในเรื่องของการดำเนินชีวิตของตัวละครในบ้าน ใช้สมองซีกซ้าย แต่ได้ขวามากกว่าซ้ายนะครับ ส่วนเจ้า CM. ก็คงจะเป็นการพัฒนาสมองซีกซ้ายมากกว่าขวาเพราะคิดตลอดตั้งแต่เปิดเกมซับซ้อนมาก ยิ่งเล่นรายละเอียดมันจะยิ่งกว้างออกไป ลึกลงไป การประมวลผล การคิดวางแผนมันจะดี ส่วน FIFA เกมกีฬาผมไม่เห็นประโยชน์อะไรมากคงช่วยทักษะเรื่องประสาทสัมผัส การตัดสินใจให้เร็วขึ้นได้เล็กน้อย ช่วยการฟังภาษาอังกฤษให้ชินกับสำเนียงแบบต่าง ๆ ได้บ้าง แต่เนื้อหาที่พากย์มันก็เกี่ยวกับในเกมไงครับ เปิดทีวีฟังเอาก็ได้

ส่วนเกมก้าวร้าวนี่ผมก็เห็นด้วยนะว่ามันอาจจะทำให้เกิดการยับยั้งพัฒนาการด้านนี้ เหมือนเราเอามีดไปค่อย ๆ เฉือนหัวดินสอทิ้ง แต่มันจะต้องมีปัจจัยอื่นอีกอย่างพื้นฐานทางสติปัญญาและอารมณ์ของเขาปัญหาครอบครัวประกอบด้วย ถ้าเด็กทั่วไปเล่นเอาพอเอาสนุกก็ไม่น่ามีปัญหาเป็นการระบายออก แต่ส่วนตัวผมไม่เล่นเกมก้าวร้าวครับ

ผู้วิจัย: เด็กเล่นเกมนาน ๆ นี่ตามหลักทางการแพทย์คือสมาธิไหมคะ

(หัวเราะ) เด็กมันไม่ได้เล่นเพราะสมาธิหรอกครับ ตัวผมก็ด้วย ทุกคนเล่นเกมเพราะอยากรู้ว่ามันจะเป็นยังไงต่อไป ถ้าทำแบบนี้แล้วมันจะเกิดอะไรขึ้นหรือทำอีกอย่างหนึ่งจะเกิดอะไร เกมเดี๋ยวนี้มันมี Choice มีทางจบหลายอย่าง ยกตัวอย่างให้เห็นชัดเหมือนเราเล่นเกมงูกินหางในสมัยก่อนนะครับ ตกและช่องผลออกมาก็ไม่เหมือนกัน ทอดลูกเต๋าแต่ละครั้งก็ทำให้ผลมันต่างกันละ จะเดินอีกกี่ช่อง จะตกช่องไหน กว่าจะไปถึงสุดทางก็มีวิธีต่าง ๆ กัน ยิ่งถ้าในเกมคอมพิวเตอร์มันซับซ้อนกว่านั้นอีกไม่รู้กี่เท่า เกมสมัยนี้เขาจะมีทางเลือกมากมายให้เลือก เลือกข้อนี้มันจะเป็นเหตุการณ์นี้ เหตุการณ์นี้ เลือกผิดก็จะเป็นอีกอย่าง เด็กก็จะเกิดความอยากรู้พร้อมไปกับการเรียนรู้ พอมีอะไรเกิดขึ้น ก็คิดต่อ ๆ ไปอีก แล้วมีอะไรให้เราทำต่อ จะทำอะไรได้อีก เกมมันจะสร้างองค์ประกอบให้มีอะไรที่น่าค้นหาไปเรื่อย ๆ ต่างจากการอ่านหนังสือ การอ่านหนังสือต้องมีความตั้งใจถึงจะได้ใจความ ถึงจะเข้าใจ แต่การเล่นเกมนี่มีพื้นฐานมาจากความอยากรู้ การอยากค้นคว้าของเด็กเต็ม ๆ อีกอย่างที่คนเราชอบเล่นเกมคือมันสนุกไงครับ สนุกเพราะว่าเขาได้ชนะเกมนั้น ๆ ถ้าชนะเขาก็จะมีความสุข เมื่อไหร่ที่เราแพ้ แพ้คอมพิวเตอร์ แพ้ตัวโปรแกรมที่กำหนดมาที่เขาสร้างให้เล่น ก็จะเริ่มรู้สึกไม่สนุกล่ะ มันก็มีทางเลือกให้เค้าอีก จะเลิกเล่นไปเลย หงุดหงิด หรือ อาจจะถอยไปตั้งวันหลังหลัก แล้วค่อยกลับมาเล่นทีหลังตอนอารมณ์ดีขึ้น มาแก้ไขที่ตัวเองพลาด แต่พวกที่เล่นไม่ผ่านแล้วพาล เครียด อยากเอาชนะจะเล่นด้วยความอาฆาตต้องเอาให้ชนะให้ได้ เล่นจนไม่สนใจอะไรเลยเป็นวัน ๆ ก็มีนะ อยู่ที่วิจารณญาณส่วนบุคคล ผมย้ำตรงนี้อีกล่ะว่าอยู่ที่ตัวบุคคล อย่าง FIFA มันก็เป็นกลไกตอบสนองแรงขับตามปกตินะ ตัวเด็กเองก็ต้องคิดด้วยว่าควรจะหาเวลาว่างมาเล่น ไม่ใช่เล่นเป็นหลัก ต้องไม่ลืมว่าในชีวิตจริงเราไม่ได้อยู่แต่เฉพาะในเกมอย่างเดียว เรามีอย่างอื่นต้องทำเยอะแยะ เกมเป็นส่วนหนึ่งที่เข้ามาสร้างความสนุกสนานหรือคลายเครียดให้กับคนเรา ในส่วนตัวของผมการเล่นเกมก็เป็นการคลายเครียดอย่างหนึ่ง เด็กอายุ 13–15 ปี นี่โตแล้วนะครับ

ผู้วิจัย: แล้วไม่ทราบว่าเด็กที่เล่นเกมมาก ๆ ร่างกายจะหลั่งเอนโดรฟินกับอะดรีนาลีนมามากเกินไปรึเปล่าคะ

โอ๊ย ไปเอามาจากไหนครับ ไปเอามาจากไหนกันครับ เอนโดรฟินมันเป็นสารที่ร่างกายผลิตออกมาอย่างหนึ่งเวลาเราสบายใจ อย่างเราเจอหน้าแฟน ดูทีวี ดูหนังสนุก ๆ มันก็ออกมาแล้ว ผลต่ออารมณ์คือมันทำให้จิตใจสงบ คลายเครียด คลายวิตกกังวลลง ส่วนอะดรีนาลีนมันจะหลั่งออกมาเวลาเราตื่นเต้นหรือออกกำลังกายก็มี มันช่วยให้ประสาทตื่นตัวกระฉับกระเฉง ข้อดีมันมีมากกว่าผลเสีย การที่เด็กติดเกมมันไม่ใช่ว่าเพราะฮอร์โมนหรือสารเคมีพวกนี้มันถูกผลิตออกมาเวลาเล่นเกมหรอกครับ ปัญหาคือเด็กยับยั้งชั่งใจไม่ได้ ควบคุมตัวเองไม่ได้ ไม่มีระเบียบวินัย เล่นเกมแล้วมันสนุกก็อยากเล่นอีกหรือเด็กบางคนครอบครัวมีปัญหา ที่โรงเรียนมีปัญหาอยากจะลืมปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าตรงนั้นก็เลยหนีไปเล่นเกม ดูทีวีแทนเพื่อให้ลืม ๆ ตรงนั้น ถามยังนี้แสดงว่ามีข้อมูลสนับสนุนมาอีกแล้วใช่ไหมครับ เดี๋ยวไว้เลิกบันทึกเทปบอกหน่อยเหอะว่าค้นคว้ามาจากหนังสือหรือข่าวที่ไหน โทษเกมกันอีกล่ะ

ผู้วิจัย: อยากให้สรุปเกี่ยวกับเกม Sims กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ค่ะ

เป็นเกมที่ดีเกมหนึ่งนะครับในความคิดผม ที่ผมเห็นผู้ใหญ่บางคนก็ยังเล่นก็ยังติด แม้จะไม่สร้างสรรค์มากเท่าเกมจำลองสถานการณ์อีกหลาย ๆ ชื่อ แต่ก็อาจจะเหมาะกับวัยนี้แล้วเพราะมันไม่ซับซ้อนจนถึงขั้นวิกฤต เกมเปิดโอกาสให้ออกแบบ ได้จำลองชีวิตที่ใกล้เคียงความจริง เรียกว่าเกือบเหมือนจริงก็ว่าได้ ตัวละครเราตื่นเช้าขึ้นมาต้องอาบน้ำ ชำระร่างกาย กินอาหารแล้วยังต้องออกไปทำงานหาเงิน เพื่อที่จะนำมาเป็นค่าใช้จ่ายซื้ออุปกรณ์ ซื้อเฟอร์นิเจอร์ภายในบ้าน จ่ายเงินไฟฟ้า ค่าคนรับใช้ คนสวน ค่าน้ำประปา ต้องมีการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนบ้าน เพื่อนสนิท จนมีการสร้างครอบครัว ขยับขยายบ้านขยายที่อยู่เมื่อมีเงินมากขึ้นอะไรอย่างนี้ มีวงจรชีวิตครบหมด เกิด แก่ เจ็บ ตาย

เกมนี้ก็เป็นการสอนเด็กอย่างหนึ่ง เหมือนกับให้ไอเดียเด็กในการดำรงชีวิต อย่างแรกคือจะออกแบบตกแต่งบ้านยังไง จะฝึกฝนตัวละครของตัวให้เป็นยังไง หรือว่าทำยังไงถึงจะสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนฝูงให้ได้ แบ่งเวลาให้ได้ มีความรับผิดชอบ สร้างความสมดุลให้กับชีวิต ในเกมเขามีจุดประสงค์ของเกมมาอยู่แล้วว่าจะเล่นยังไงให้ตัวละครมีความสุข เล่นยังไงให้ความสัมพันธ์มันมากขึ้น เค้ามีกระบวนการกำหนดเงื่อนไขมาเป็นตรรกะ 2+2 เป็น 4 หรือ 5-1 เป็น 4 คำตอบอย่างเดียวมีทางไปหลาย ๆ ทาง พวกการโกงการเฉลยเกมต่าง ๆ เค้าเรียกว่าเป็น Code ทางที่ดีก็ไม่ควรใช้นะครับ เพราะคุณจะเล่นเกมโดยที่ไม่ได้อะไรกลับมาเลย ยิ่งนายทุนที่ทำหนังสือมา ยิ่งนิตยสารเกมรายสัปดาห์บางฉบับนี่ทำได้ Dirty มาก สารพัดมุข สารพัดทริกที่จะโกง เด็กเองก็อย่าไปอ่านหนังสือให้มันมากนัก เพราะหนังสือมันจะให้แนวเอาชนะไว้ให้แค่ไม่กี่ทางเท่านั้น ทั้งด้วยข้อจำกัดของงบประมาณ เวลา และ องค์ประกอบหลายอย่าง แต่ในแง่ของคนสร้างเกม รู้กันบ้างไหมครับว่าคนสร้างเค้าจะซ่อนวิธีการแก้ปัญหาหรือปริศนาไว้หลายวิธี ซึ่งเราไม่ต้องไปเล่นตามหนังสือเป๊ะ ๆ ตามมันหรอก หาคำตอบด้วยตัวเองสิครับจะได้ใช้ความคิด

ผู้วิจัย: ผลกระทบของ The Sims ต่ออารมณ์มีไหมคะ

เดี๋ยวนะครับขอผมนึกก่อน ผมว่ามันน่าจะเป็นบวกมากกว่าในแง่ของการให้เค้าปลดปล่อยนะได้จินตนาการถึงความรัก แฟน บ้าน ครอบครัว อะไรไปตามเรื่อง ความสนุกนี่ได้แน่ ผลด้านลบก็ไม่มีอะไรชัดนะ

ครับ อาจเรียกว่าไม่มีก็ได้ เด็กที่เป็นประเด็นการวิจัยก็โตแล้วด้วย 13-15 ปี แล้วก็อาจจะสร้างแรงบันดาลใจเกี่ยวกับชีวิตในอนาคตต่อไปให้เด็กได้ เช่น อยากรวย อยากสวย อยากเก่ง อยากมีหน้ามีตาทางสังคม มีคนรู้จักเยอะ ๆ มีครอบครัวที่อบอุ่น เด็กจะได้ลองเอาไปตั้งเป้าหมายตั้งแต่วันนี้เลย อยากรวย อยากมีบ้านสวย ต้องทำงานหาเงิน อยากมีความสามารถก็ต้องไขว่คว้า แต่ภาค Making Magic นี่คงไม่ได้อะไรกับสติปัญญาเท่าไหร่ มันเวอร์เกินไป พ่อมดแม่มดอะไรก็ไม่รู้ บันเทิงล้วน ๆ มันเริ่มจะเละแล้วนะเกมนี้ ผมถือว่าเป็นการลดมาตรฐานของเกมอย่างรุนแรง

ผู้วิจัย: เกมคอมพิวเตอร์จะทำให้เด็กก้าวร้าวได้ไหมคะ

เกมรุนแรง ทำให้ก้าวร้าวอันนี้แน่นอนครับ แต่ปัญหาที่ว่าทำไมเด็กก็ไม่ได้เล่นเกมรุนแรงแต่ก็ยังก้าวร้าวอีก เอ๊ะ! มันเกิดอะไรขึ้น จริง ๆ แล้วสาเหตุที่ทำให้เด็กวัยนี้อารมณ์แปรปรวนหงุดหงิดง่ายมันมีหลายอย่างนะครับ ขาดแคลเซียมก็อารมณ์เสียได้ กินอาหารไม่ครบห้าหมู่ ได้รับวิตามินไม่เพียงพอ เรียนเหนื่อย ฮอร์โมนเปลี่ยนก็อาละวาดได้ สรีระเปลี่ยนไป เรียนไม่เก่ง เพื่อนไม่ยอมรับก็ไม่มั่นใจ อารมณ์เสีย ผมว่าวัยนี้มันจะมีความก้าวร้าวตามธรรมชาติเล็ก ๆ อยู่แล้วนะ ได้ระบายความก้าวร้าวออกบ้างก็ดี ไม่ว่าจะเป็นกีฬาเล่นเกมหรือทางไหน ๆ สำหรับตัวอย่างที่เอามาแค่ 3 เกมนี้นะครับ มันคงไม่ก้าวร้าวอะไรได้

ผู้วิจัย: ขอตัดมาที่ FIFA นะคะ มีความเห็นยังไงกับเนื้อหาของ FIFA คะ

ตอนนี้จุดเด่นของมันเน้นไปทางกราฟิก การเล่นเทคนิค แทคติกต่าง ๆ ของตัวละครมากกว่า เน้นที่รูปร่างให้ใกล้เคียงความจริงว่าท่าเตะของตัวละครเป็นยังไง ถ้าจะเอาประโยชน์ในแง่สติปัญญายังไงเกมกีฬาก็เห็นไม่ค่อยชัดนะครับ ส่วนที่ว่าสร้างสรรค์ไหมก็ถือว่าใช้ได้ แต่อาจจะเห็นได้ชัดมากกว่า เช่น เกม Golf Tiger Wood PGA. ที่ต้องรู้ว่าเล่นยังไง สถานการณ์อย่างนี้ใช้ไม้เบอร์ไหน หญ้าอย่างนี้ระยะความใกล้ไกลเท่านี้เทคนิคการตีเป็นยังไง จะออนกรีนไหม ถ้าเป็นฟุตบอลมันก็จะออกมาแค่แนวว่าใช้เทคนิคยังไงให้ชนะทีมตรงข้ามหรือเล่นยังไงพลิกแพลงท่าไหนถึงชนะ จะทำประตูให้ได้ต้องมีทริกยังไง รู้กฎกติกาของเกมได้ละเอียดมากขึ้นอาจจะได้มากกว่าการดูทีวี เพราะบางทีเด็กดูทีวีผ่านตาเฉย ๆ ไม่รู้หรอกล้ำหน้ามันคืออะไร

อืม...เกมกีฬาไม่ค่อยขายดีเท่าไหร่นะครับ ที่เจอมาคนที่เล่นเกมกีฬาก็จะต้องชอบเล่นกีฬาอยู่แล้ว ส่วนที่ว่าเล่นเกมกีฬาใจร้อนไหม ผมว่าไม่นะ ก็กฎ กติกา มันสร้างมาเพื่อให้เอาชนะอยู่แล้ว เกมกีฬาในโลกจริง ๆ ต้องเล่นเพื่อการเอาชนะใช่ไหมครับ...เกมทุกเกมมันสามารถทำให้ทั้งใจร้อนใจเย็นขึ้นได้นะ อย่าง Sims เราจะเล่นใจเย็นไปเรื่อย ๆ ก็ได้ จะใจร้อนก็ได้ ถ้าอยากรวยมีนั่นมีนี่ อย่าง FIFA นี่เล่นเพื่อสนุกก็ได้ เล่นเพื่ออยากชนะคู่แข่งก็ได้ ทุกเกมแหล่ะครับหากจะคิดอย่างนั้น กิจกรรมอย่างอื่นก็เหมือนกัน ขับรถคุณก็อาจจะใจร้อนขึ้นบีบแตรไล่คันหน้าปาดซ้ายปาดขวามันเข้าไปหรือคุณจะใจเย็นรอคนแก่ข้ามถนนก็ได้ใช่ไหม เกมกีฬาคงมีแค่นี้ช่วยการคิดล่วงหน้า ตัดสินใจให้ไว ฝึกความสัมพันธ์ระหว่างมือและตาอีกนิดหน่อย ถ้าเด็กไม่มีความรู้ทางด้านกีฬามาก่อนก็จะมีความรู้เพิ่มขึ้น

ผู้วิจัย: คราวนี้ขอตัดมาดูที่ CM. บ้างนะคะ

เป็นเกมที่ออกมานานแล้ว หลายภาคแล้ว ความสนุกของเกมอยู่ที่ข้อมูลนักฟุตบอลซึ่งอัพเดตล่าสุด มีการซื้อขายตัวละคร มีการจัดการทีม การซื้อการยืมตัว การฝึกตัวละครของเราให้เก่งแค่ไหนที่จะไปต่อสู้ตามลีกตามระดับชั้น ยิ่งมีให้เลือกได้หลายลีกแล้ว เช่น ลีกสเปน ลีกอิตาลี ยิ่งทำให้มีความสนุกและทำให้คนเล่นมีความรู้ รู้จักนักเตะมากขึ้น แล้วยิ่งข้อมูลของตัวละครที่ยิ่งละเอียดใกล้เคียงกับความจริงมากขึ้นก็จะยิ่งสนุกมากขึ้น การซื้อขายตัวละครถือเป็นจุดเด่นของเกมนี้ ถ้าเราเล่นไม่ดีเป็นผู้จัดการที่ไม่ดีก็ยากที่จะหาตัวละครดี ๆ นักเตะดี ๆ มาเล่นให้ทีมเรา ก็จะต้องใช้ความคิดแล้วว่าจะทำยังไง จะยื่นข้อเสนอยังไงถึงจะตกลงกับนักเตะได้ หรือจะยืมตัวมาจากอีกทีมหนึ่งได้ เพื่อที่จะดึงนักเตะนั้นมาอยู่ในทีมของเรา การฝึกตัวละครของเราให้เก่งขึ้นก็ต้องคิดอีก การออกแบบ การควบคุมทีมว่าจะใช้กลยุทธ์ไหน ฟอร์มทีมแบบไหน ทำยังไงให้ทีมเราสามารถเอาชนะฝ่ายตรงข้าม เวลาเล่นไปแล้วโดนนำขึ้นมา เราต้องมีการปรับเปลี่ยนแผนอย่างเร็ว ปรับเปลี่ยนผู้เล่น วางกลยุทธ์ใหม่ ๆ แผนแต่ละแผนก็ใช้กับทีมแต่ละทีมได้ไม่เหมือนกัน พอเปลี่ยนทีมใหม่ก็ต้องเปลี่ยนไปใช้อีกแผนหนึ่ง ได้คิดตลอดเวลาที่เล่น

เกมนี้มันมีประโยชน์คือมันช่วยให้เด็กรักกีฬาฟุตบอลนะครับ อย่างน้อยคนที่เล่นเกมนี้จะรู้ข้อมูลว่านักฟุตบอลชื่ออะไรกันบ้าง ทีมนี้มีใครตัวไหนเก่งตัวไหนเด็ดหรือใครเก่งด้านไหน ตรงนี้จะมีเรื่องของความจำเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเพราะเด็กจะต้องจำตลอด คนที่เป็นใคร ทีมไหน ชอบไม่ชอบอะไร ควรจะเอาคุณสมบัติที่ตัวละครมีอยู่มาวางตำแหน่งไหน เหมือนในโลกของความจริงที่คุณจะต้องบริหารจัดการผ่านข้อมูลต่าง ๆ ที่ให้ผู้ช่วยโค้ชหรือสต๊าฟบันทึกไว้ ซึ่งเด็กรู้ข้อเท็จจริงตรงนี้อยู่แล้วว่าโลกจริง ๆ มันมีรายละเอียดปลีกย่อยให้คิดมากกว่านี้เยอะ เขาก็รู้อยู่แล้วกว่าที่เฟอกี้จะมายืนตรงนี้ได้ ไม่ใช่สร้างทีมมาแค่เดือนสองเดือนอย่างที่เค้าเล่น ผมไม่คิดแน่ ๆ ว่าเด็กจะติดเอาภาพการเป็นผู้จัดการทีมมาแล้วเที่ยวหยิ่งผยองหรือไปบงการคนอื่นในชีวิตจริงไร้สาระ (เน้นเสียง) บางทีผมว่า ทำไมจะต้องไปกังวลกันเกินกว่าเหตุหรอกครับ ที่จะเกิดขึ้นคงเป็นในแง่ของความภาคภูมิใจ ความดีใจที่เล่นเกมประสบความสำเร็จจากสิ่งที่ตัวเองสร้างมามากกว่า

สรุปคือ เกมนี้พัฒนาสติปัญญาแน่ครับ เด็กต้องคิด ต้องมีการวางแผน มีการปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ได้ว่าแบบนี้ต้องแก้ไขยังไง ต้องรอบคอบนะ ต้องฟอร์มทีมต้องคิดล่วงหน้าก่อนเลยถ้าเกิดมีตัวผู้เล่นเจ็บ เราจะเผื่อตัวสำรองตัวไหนมาแทนหรือถ้าจะให้ทีมอื่นยืมไปก็ต้องดูว่ามันคุ้มไหม เป็นประโยชน์กับนักเตะเราไหม เรามีตัวทดแทนรึเปล่า

ผู้วิจัย: เนื้อหาเกม CM. มีผลกระทบทางบวกหรือลบต่ออารมณ์คะ

ผมว่าก้าวร้าวหน่ะไม่ แต่กระตุ้นให้คิดไหมมีมาก คิดแล้วเครียดรึเปล่า ผมว่าไม่น่าหนักใจอะไรนะ การที่เค้าเกิดคำถามมามากมายทำไม ๆ ฟอร์มทีมยังไง หาตัวนักเตะมาเสริมตอนนี้ดีไหม ตารางฝึกซ้อมของเราดีหรือยัง แข่งแล้วจะชนะรึเปล่า มันเป็นจุดกระตุ้นอารมณ์อย่างหนึ่งให้เค้าตื่นตัว แล้วก็คิดสิครับ อยากชนะก็ต้องคิด ผมว่ามันเป็นการกระตุ้นอารมณ์ในด้านบวกนะ พิชิตเกมลงได้ก็จะภูมิใจ ส่วนถ้าแพ้แล้วเครียดมันก็ต้องมีบ้าง ในโลกจริง ๆ คำว่า “บอลแพ้คนไม่แพ้” ยังมีเลย ถึงจะหงุดหงิดเครียด แต่เด็กทิ้งเกมได้ไม่นานหรอก เดี๋ยวก็ต้องอยากกลับมาแก้มือใหม่ เด็กที่เล่นเกมพวกนี้ร้อยทั้งร้อยเค้าจะมีความผูกพันอยู่กับทีมที่เล่นในจินตนาการของเขา เดี๋ยวพอหายเบื่อ หายเซ็งก็กลับมาเล่นเอง

ผู้วิจัย: อยากให้คุณหมอแนะนำเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นสักหน่อยค่ะ

เกมวัตถุประสงค์ของมันคือ เล่นเพื่อความสนุกสนาน แล้วเกมที่ทำให้เด็กมีการเรียนรู้นี่เป็นผลพลอยได้ที่ดีนะครับ เป็นอีกทางหนึ่งที่เราสามารถสอนเด็กได้ แต่เด็กเองก็ควรจะรู้จักว่าควรจะเล่นยังไง รู้จักพอประมาณที่จะเล่น เกมสามารถพัฒนาความรู้และทำให้เด็กได้ปลดปล่อย สนุกสนาน อารมณ์ดี ลดความเก็บกดของเด็กลงได้ แต่ก็ต้องอยู่ในการดูแลของผู้ปกครองด้วยว่าควรจะเลือกเกมแบบไหนให้ลูกเล่น

จริง ๆ ผมอยากให้พ่อแม่ได้มาเห็นเกม Civilization ซึ่งจะรู้ว่าเกมที่ให้ความรู้จริง ๆ มีเยอะนะครับ แต่พ่อแม่กับเด็กมักไม่รู้จัก อย่างถ้าเล่น Civilization ก็จะได้ความรู้ด้านอารยธรรม ผมเจอเด็กหลายคนที่อายุเท่ากลุ่มตัวอย่างนี่แหละที่เขาไปแสวงหาความรู้ต่อ เช่น มุสโสลินีคือใคร เนื้อหาของเกมตรงนี้กับประวัติศาสตร์ 100 เปอร์เซ็นต์ อย่างที่อ้างไหม ถึงขนาดว่ามี Encyclopedia อยู่ในเกม เนื้อหาในเกมถ้าคุณอยากรู้ตรงไหนลึกก็ไปคลิ๊กอ่านเอา หรือ เกมผจญภัยก็ดีนะครับ เกมผจญภัยจริง ๆ นี่ต้องคิดการแก้ปัญหา ไม่ต้องฆ่า ไม่ต้องสะสมคะแนน คิดอย่างเดียว เช่น Runaway เป็นเกมที่เราติดอยู่ในตึก ต้องออกไปจากตึก มีต้องสังเกตว่าปริศนาอยู่ตรงไหน ผมนี้วิ่งทั่วตึกเลย แล้วสังเกตเห็นว่ามีที่ฉีดน้ำดับเพลิงข้างบนที่มันดูน่าสนใจ ก็ต้องหาสบู่มาจากห้องน้ำมาทำเป็นตัวเทียน หาเชือกมาเป็นไส้แล้วเอาไฟมาลน คิดกันหัวแทบแตก

ฝากก่อนล่ะกัน นอกเรื่องล่ะ เด็กก็อย่าเล่นเกมตามกระแสให้มากนัก มนุษย์ทุกคนมีสมองอย่าไปเล่นเกมตามคนอื่น เราคิดเองได้ว่าอะไรดีไม่ดีกับเรา เกมเค้าสร้างมาเพื่อให้ผ่อนคลายนะครับ ผ่อนคลาย อย่าไปเอาจริงเอาจังกับมันมาก วิธีการเล่นเกมที่เกินเลยของน้องมันทำให้ผู้ใหญ่มองเกมเป็นโจรไปหมดแล้ว พ่อแม่ก็อย่ามองเกมในแง่ลบอย่างเดียว ระวังครับ แต่อย่าระแวง ทุกอย่างมีขาวมีดำ อย่ามองด้านเดียว ลองมองเทา ๆ อย่าลืมความเป็นเด็กในใจเรา หาเวลาทำความเข้าใจในตัวเด็กบ้าง ผู้ประกอบการก็อย่าเห็นแก่รายได้มากเกินไป ช่วยคิดถึงสังคมกับวงการเกมมากกว่านี้หน่อยเถอะ

<u>สัมภาษณ์คุณอมรา สมพงศ์</u>
<u>หัวหน้าครูฝ่ายปกครองโรงเรียนวัดหัวลำโพง</u>

24 มีนาคม 2547

ผู้วิจัย: เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อเด็กวัย 13– 15 ปีไหมคะ

เกมก็เป็นส่วนหนึ่งนะที่ทำให้เด็กนิสัยดีหรือไม่ดี ได้ทั้งคู่ แต่ปัญหามันดูรุนแรงก็เพราะอย่างเด็กที่โรงเรียนนี่หมกมุ่นก็จะหมกมุ่นกับเกมจริง ๆ เกมธรรมดายังไม่ค่อยได้ยินปัญหาเท่าไหร่ แต่ถ้าเป็นออนไลน์นี่เป็นหนักจริง ๆ ค่ะ พ่อแม่ให้เงินมากินขนม แต่ก็เอาไปเล่นเกมหมด เราก็ เออ ทำไมเด็กดูไม่สดชื่น ไม่มีแรง ถามว่ากินข้าวรึยัง ก็จะบอกว่ายังไม่หิว ไม่กิน เราก็ไปคุยกับพ่อแม่ว่าลูกคุณอยู่โรงเรียนไม่กินอะไรเลยนะคะ เขาบอกว่าผมให้แล้ววันละ 50 บาท แต่เด็กอยู่โรงเรียนจะไม่กินอะไรเลย เช้าไม่กิน กลางวันไม่กิน พอกลับไปบ้านแม่เตรียมข้าวไว้ให้ เด็กก็กินใหญ่เลย กิน ๆ ๆ พอเผลอเท่านั้นแหละออกจากบ้านหายไปเลยไปเล่นเกม 4–5 ทุ่มถึงกลับมาบ้าน กินข้าวเสร็จก็ไปอยู่ที่ร้านเกมตลอด คิดดูสิคะเด็กใช้เวลาตั้งแต่เย็นถึงดึก

แต่ผลกระทบจากเกมก็ขึ้นอยู่กับหลายอย่าง ตัวเด็กเอง สภาพแวดล้อมที่บ้านการเลี้ยงดู พ่อแม่ที่ไม่มีเวลาเลี้ยงดูอย่างนี้ ให้เงินอย่างเดียว เช้าวางเงิน เย็นพ่อแม่ไม่กลับบ้าน ลูกก็เล่นเกม ดูทีวี อ่านการ์ตูน ทำอะไรต่อมิอะไรอิสระ ถ้าที่บ้านช่วยดูแลหน่อยก็จะทำให้ปัญหามันน้อยลงไปเยอะ อย่างลูกที่บ้านเขาก็เล่น Sims เหมือนกัน เวลาเขาเล่นนาน เราก็จะเตือน

ผู้วิจัย: เกมที่ให้เด็กวัย 13 -15 ปี เล่นควรมีลักษณะยังไงคะ

ถ้าเป็นได้นี่ไม่อยากให้เล่นเกมที่รุนแรงเลย เพราะว่าเราไม่รู้ว่าพื้นฐานครอบครัวเด็กแต่ละคนเป็นยังไง แล้วบางครอบครัวที่มีสภาพแวดล้อมที่บ้านไม่เหมาะสม หรือเด็กที่มีปัญหาครอบครัวอยู่แล้ว พอเขามาเล่นแกมรุนแรง เด็กที่มีปัญหาก็เสี่ยงที่จะก้าวร้าวมากขึ้น ไม่เห็นความสำคัญของคุณธรรม ศีลธรรม แล้วในแบบเรียนของกระทรวงศึกษานี่นะคะ เมื่อก่อนจะให้เด็กเรียนวิชาศีลธรรม จริยธรรม พุทธศาสนาอะไรแบบนี้ พอช่วงที่ผ่านมาอยู่ดี ๆ เขาก็เลิกไม่มีไปซะเฉย ๆ แล้วแต่โรงเรียนจะกำหนดให้มีหรือไม่มีก็ได้ พอสังคมมันแย่เพิ่งจะกลับมากำหนดให้มี เพิ่งดึงศีลธรรมกลับเข้ามามีโครงการโรงเรียนวิถีพุทธ แต่เด็กบางส่วนของเรามันเสื่อมไปหมดเลยทั้งคุณธรรม จริยธรรม ศีลธรรม อย่างเด็กที่มีสตางค์คงไม่มีปัญหาเท่าไหร่ เพราะมีคอมพิวเตอร์เล่นกันที่บ้าน เลือกเกมเองได้ อยากเล่นอะไรก็ซื้อแต่เด็กที่ต้องออกไปเล่นเกมนอกบ้านสิคะ เลือกได้เหรอ ก็ต้องเล่นเท่าที่มีอยู่ในร้าน แล้วร้านพวกนี้ก็ใช้ความรุนแรงเป็นการดึงเด็กมาเข้าร้านอยู่แล้วเพราะสะใจ สังคมเราก็จะแย่ลงเรื่อย ๆ ส่วนพ่อแม่ถ้ามีเวลาก็หาเวลาคุยกับเด็กเค้าซักนิดเถอะค่ะ ครอบครัวเข้มแข็งผลกระทบด้านลบก็จะน้อยลง การแก้ปัญหาที่ดีต้องไม่ใช่การหลีกหนีปัญหา พ่อแม่ควรจะก้าวตามเทคโนโลยีให้ทัน หรือถ้าตามไม่ทันก็ต้องพัฒนาความคิดให้เดินไปพร้อมกันกับลูกและต้องเข้าใจธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็ก แล้วค่อยหาสิ่งที่เหมาะสม แนะนำสิ่งที่เหมาะสมให้ลูก หากลูกปฏิเสธจะต้องมีเหตุผลประกอบให้เค้าด้วย เพราะโดยทั่วไปเด็กวัยรุ่นยิ่งไปห้ามเค้า เค้าก็ยิ่งอยากเล่น อยากรู้ว่าทำไมถึงห้าม ทำไมถึงไม่ให้เล่น ว่าง ๆ ก็แอบทำเหมือนต้องเล่นเกมแมวจับหนู ต้องอธิบายเหตุผลให้เขาฟัง พูดกับเด็กดี ๆ บางทีพ่อแม่ก็ไม่รู้ตัวนึกว่าอธิบายแล้วแต่เสียงนี่ตะวาดตะคอก เด็กก็จะไม่ฟังเลยปิดสวิทช์ไปเลย เบื่อ ไม่เชื่อแล้ว

(สาธิตเกม The Sims)

ผู้วิจัย: จากที่ชมแล้วคิดว่าเนื้อหาเกมเป็นยังไงบ้างคะ

ดี พัฒนาให้เกิดความคิดสร้างสรรค์จนถึงในอนาคตที่เด็กจะได้เรียนรู้อะไรหลาย ๆ อย่างพร้อมกัน หากพ่อแม่สังเกตกรรมวิธีการเล่นของเขา เราจะดูรู้เลยว่าเขาอยากไปทางไหน ทำอาชีพอะไร ต้องการทำอะไร ได้แสดงออกในเกม ได้สร้าง ได้ทำอย่างที่อยากทำ เด็กจะได้คิดขึ้นมาในหลายจุดอย่างที่ชีวิตจริงอาจจะไม่คิด เกมดีมากเลยนะคะ สนับสนุน เหมาะกับวัยรุ่น ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะได้มีที่ทางให้แสดงจินตนาการหรือความรู้สึกแบบอิสระ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะพัฒนาไปได้มากค่ะ ถ้าไม่ถูกตีกรอบ อะไรก็ตามที่ให้เค้าคิดได้อย่างอิสระ จะว่าไปเกม Sims มันก็เหมือนการที่เราให้เด็กประกวดวาดภาพระบายสีนะคะ ที่มันมีภาพการ์ตูนเด็กน่ารัก ๆ รูปเดียวเป็นตัวหลัก แล้วให้เด็กวาดภาพให้เต็มแล้วระบายสีตามที่ต้องการ เด็กจะรู้สึกสนุกมาก ๆ เพราะเขามีโอกาสได้คิด ได้ทำอะไรตามแนวคิดของตัวเองที่ไม่ซ้ำกันเลย คือมีเพียงจุดเริ่มต้นให้เค้า หลังจากนั้นก็ให้เด็กเดินเรื่องราวไปตามจินตนาการของตัวเอง แล้วก็น่าจะเอาไปเชื่อมกับวิชาเรียนได้

อย่างศิลปะก็ให้เด็กดูการจัดภาพ ความใกล้ไกลของภาพ การใช้สี วิชางานบ้าน ให้เด็กรักษาความสะอาด จัดบ้านให้น่าอยู่อย่างนี้

ส่วนที่ว่าปลูกความฟุ่มเฟือยไหม ไม่คิดว่าในเกมที่เด็กหาเงิน หาอะไรมาซื้อข้าวของจะเป็นการปลูกฝังทุนนิยมตามความคิดของฝั่งอเมริกานะคะ เพราะในชีวิตจริงเด็กก็ต้องหาเงินมาเพื่อให้ได้ของแต่ละชิ้น เขาจะต้องรู้จักประมาณตัวว่าตอนนี้เรากำเงินอยู่ในมือเท่านี้จะซื้อของได้มากแค่ไหน เด็กจะได้เรียนรู้การแบ่งเงิน การจัดสรรเงินว่าเมื่อเหลือแล้วต้องเผื่อจ่าย เอาไว้ใช้จ่ายบิลในครอบครัวอีกเท่าไหร่ถึงจะพอ ถ้าใช้เงินเกินหรือไม่ดูแลบ้าน ไม่เลี้ยงลูก ผลที่ตามมาจะเป็นยังไง ก็จะมีคนมายึดข้าวของเขาไป ดีกว่าที่ไม่รู้เลย ได้เงินมาก็ใช้ไป ผลกระทบทางจิตใจก็ไม่มีอะไรน่าเป็นห่วง เพราะเท่าที่ดูก็เล่นไปเรื่อย ๆ เนื้อหาเกมมันก็สร้างขึ้นมาเพื่อจับกลุ่มเด็กผู้หญิงจริง ๆ นะคะ เพราะถ้าตามวัยแล้ววัยนี้จะเพ้อฝันเกี่ยวกับความรัก ครอบครัว ความรัก อะไรอย่างนี้ ซึ่งมันก็เป็นธรรมชาติของเขาอยู่แล้ว

ผู้วิจัย: เด็ก 13-15 ปี นี่น่าเป็นห่วงถึงผลกระทบเรื่องการเลียนแบบจากเนื้อหาเกมไหมคะ

ในความเป็นจริงเราก็มีชีวิตอยู่ในกรอบทำเนียม วัฒนธรรมอยู่แล้ว มีระเบียบวินัยในตัวเอง หรือแม้แต่ในครอบครัวแต่ละครอบครัวก็มีกฎระเบียบของแต่ละครอบครัวแยกย่อยลงไป ในเกมเขามีวัตถุประสงค์ของการสร้างมาเพื่อความสนุกสนานนะคะ มันเป็นโลกที่เขาสร้างมาเพื่อการจินตนาการแบบไร้ขีดจำกัด อยากทำอะไรก็ทำ แต่ในชีวิตจริงเด็กจะรู้ว่าทำไม่ได้ เพราะว่าเราอยู่กับกฎระเบียบของบ้าน ของกฎหมายบ้านเมืองมาตั้งแต่เกิด แต่ในเด็กเล็กอย่างประถมศึกษาก็ควรจะต้องแนะนำ

อีกอย่างหนึ่งมองว่าการที่เด็กจะไปสร้างสังคมก้าวร้าวรุนแรงหรือสร้างสังคมในเกมให้โหดร้ายทารุณ ให้ตัวละครทะเลาะตบตีกัน ฆ่ากัน ถ้าแค่ครั้งสองครั้งนี่น่าจะเป็นเพราะความอยากรู้ตามธรรมชาติของเด็ก จริง ๆ มันไม่ดีนะคะ ไม่น่ามีส่วนนี้ แต่ถ้ามีแล้วก็พอจะทำใจว่าเค้าคงอยากสร้างมาให้ครบ ๆ เพราะในโลกของความจริงเราก็มีทั้งผู้ดีและผู้ร้าย ตามวัยเด็กก็ต้องอยากรู้เงื่อนไขภายในเกม อันนี้ก็ต้องโทษหนังสือเกมแน่ ๆ ค่ะ ไม่รู้จะใส่พวกนี้มาทำไม เห็นแล้วหงุดหงิดหัวใจ

แต่สำหรับเด็กอีกกรณีหนึ่งที่เจตนาจะเข้าไปสร้างสังคมในเกมให้มันเละเทะวุ่นวาย เจตนาจะให้ตัวละครตาย สร้างตัวละครมาเพื่อฆ่า อันนี้เป็นเด็กที่น่าจะมีความก้าวร้าวเป็นพื้นฐานทางอารมณ์อยู่เดิมแล้วนะคะ (หัวเราะ) เก็บกดมากเลยต้องมาปลดปล่อยเอาในเกม มันคงเป็นความคิดหรือจิตสำนึกหรืออะไรสักอย่างที่เป็นนิสัยพื้นฐานของเขาอยู่แล้วซึ่งอาจเป็นพฤติกรรมแอบแฝงอยู่ พอมีโอกาสได้แสดงออกก็เลยแสดงออกมา ไม่เกี่ยวกับการที่เกมไปกระตุ้นให้เด็กเป็น แต่น่าจะแสดงออกเมื่อมีโอกาสมากกว่า คือถ้าพ่อแม่เล่นเกมกับลูกแล้วเห็นเด็กเล่นเกมในรูปแบบนี้ เราจะต้องรีบเข้าไปสั่งสอนเขาว่าทำอย่างนี้ไม่ได้ ไม่ดีนะ ผิดนะ อีกอย่างคือพ่อแม่จะได้เห็นล่ะ ลูกเรามีอะไรเก็บกดอยู่ หากสังเกตกันแล้วก็ช่วยกันตะล่อมกล่อมเกลาให้เป็นไปในทางที่เหมาะที่ควร ดีกว่าให้เขาไปเก็บกดแล้วไม่มีทางระบายออกหรือไประบายออกในสิ่งที่ผู้ปกครองไม่มีทางพบเห็น

อย่างการเลียนแบบที่เกิดจากเกม ในความเป็นจริงเด็กย่อมต้องรู้ตัวดีว่าเป็นยังไง เพราะเขาต้องดูตาม้าตาเรือ ดูสภาพแวดล้อมรอบตัว สมมติว่าในเกมทีมีเรื่องชุดของการแต่งตัว ใส่ชุดว่ายน้ำอยู่บ้านก็ได้นี่ เด็กก็จะรู้อยู่แล้วว่ามันเป็นการแต่งตัวที่อยู่ในเกมหรือเป็นลักษณะการแต่งตัวของสังคมโลกตะวันตก แต่ในสังคมไทยเรามีไหม มีบ้านไหนใส่ชุดว่ายน้ำเดินไปเดินมา ไม่ได้ นี่เราไม่ได้อยู่ Miami Hawaii ที่การเดินใส่ชุด

ว่ายน้ำตามถนนเป็นเรื่องปกติของเขา อีกอย่างหนึ่งเราถูกปลูกฝังให้รักนวลสงวนตัว ไม่แต่งตัวโป๊อยู่แล้ว ซึ่งเด็กได้ซึมซับค่านิยมเหล่านี้มาตั้งแต่เล็ก เพราะว่าผู้ใหญ่สอนเค้าในเรื่องพวกนี้ ถึงที่บ้านไม่สอนโรงเรียนเค้าก็สอนค่ะ เด็กส่วนใหญ่ก็จะรู้อยู่แล้วว่ามันเป็นยังไง

(สาธิตเกม CM.)

เป็นเกมที่ต้องใช้สมองและความสามารถทางภาษาค่อนข้างมาก ที่แน่ ๆ เด็กที่เล่นเกมนี้ได้ต้องเป็นเด็กที่ฉลาด แต่เราต้องแบ่งระดับของเด็กที่เล่นเกมในสังคมด้วยนะคะว่าสังคมเรามีทั้งเด็กที่มีเงินและไม่มีเงิน ถ้าเด็กมีเงิน การบริหารจัดการต่าง ๆ ก็จะเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเขาก็จะเล่นเกมนี้ แต่เด็กที่ไม่มีเงินก็จะเข้าไม่ถึง เพราะมัวแต่เล่นเกมตามร้านหรือเล่นเกมที่ก้าวร้าวตามเพื่อน ซึ่งเกมก้าวร้าวนี่เป็นเกมที่ได้รับความนิยมมากกว่า สังคมที่เด็กอยู่มีส่วนสำคัญมากที่จะทำให้เด็กพลิกผันไปชอบเกมจำพวกไหน เด็กที่เขาฐานะไม่ดีเขาก็จะไม่มีตัวช่วย ไปเล่นเกมยาก ๆ ก็อ่านภาษาอังกฤษไม่รู้เรื่อง จะมานั่งเปิดพจนานุกรมว่าคำนี้แปลว่าอะไรก็ไม่มีเวลา เดี๋ยวชั่วโมงที่เช่าไว้ก็หมด เป็นความสนุกที่ไม่ทันใจเขา เล่นเกมยิง ๆ ฆ่า ๆ ดีกว่า เร็วดี

พูดถึงเนื้อหาเกมวางแผนอันนี้แล้ว จริง ๆ ก็อยากให้เด็กที่ไม่มีฐานะพวกที่เล่นเกมตามร้านได้เล่นมั่งนะคะ เขาจะได้ลองบริหารกิจการ ลองเป็นผู้บริหาร บริหารเงิน มีทักษะในการดำเนินการ การจัดการ เกมนี้มีประโยชน์ค่ะ ให้เด็กสะสมสิ่งที่เรียกว่าเป็นพื้นความรู้หรืออาจจะเป็นความรู้ที่อาจสามารถเรียกกลับมาใช้ได้ในวันต่อไป เกมมีส่วนสร้างหรือเหนี่ยวรั้งพัฒนาการของเด็กมีแน่ ๆ ค่ะ เพียงแต่ต้องเลือกหัวข้อให้ถูก เลือกประเภทให้ถูก เกมผู้จัดการทีมนี่เป็นทางเลือกที่ถูก ซึ่งตามหลักศึกษาศาสตร์นี่การที่จะทำให้เด็กนั้นมีความฉลาดจริง ๆ มาจากกรรมพันธุ์แค่เล็กน้อยเองคะ ประมาณร้อยละ 20 ผ่านระบบโรงเรียน ร้อยละ 30 แต่ด้วยการเรียนรู้ด้วยตัวเองถึงร้อยละ 50 เลยนะคะ เด็กจะดีจะเสียก็อยู่ตรงนี้

ผู้วิจัย: ผลของเกม Championship Manager ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาเป็นอย่างไรบ้างคะ

เกมนี้ใช้ความคิดเข้มข้นมาก เด็กที่เล่นได้คงจะมีสติปัญญาดี เพราะถ้าเด็กมีสติปัญญาดีให้ไปเล่นเกมที่ง่าย ๆ ก็คงจะเบื่อใช่ไหมคะ แล้วก็ต้องมีความอดทนและพยายามที่จะไม่เบื่อหรือเลิกเล่นไปกลางคันเนื้อหา....เกมนี้เปิดโอกาสให้เด็กค้นหา วิธีการเล่นได้เยอะมาก เล่นได้หลาย ๆ วิธี มีการสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ มาสร้างเน้นย้ำให้เด็กสังเกต หาวิธีการเล่นที่พัฒนาขึ้นให้ดีไปกว่าเดิม แล้วเด็กจะต้องมีสะสมข้อมูลแล้วประมวลข้อมูลที่ได้ให้เข้ากับสถานการณ์ในเกมตลอด ยิ่งเล่นก็ยิ่งรู้มากขึ้น สนุกมากขึ้น แล้วก็สามารถวัดผลการเล่นเดี๋ยวนั้น ตรงนั้นว่าแผนที่เขาวางเอาไว้มันประสบความสำเร็จตามที่เขาคิดรึเปล่า แล้วเด็กจะต้องจำองค์ประกอบให้ได้ทั้งหมด ซึ่งตรงที่นี้จะช่วยได้มากของการพัฒนาการจำ การคิด คิดอย่างมีเหตุผล คิดอย่างเป็นระบบ แล้วก็จะได้ในเรื่องของศัพท์ต่าง ๆ ที่ลึกซึ้ง ได้ในเรื่องของการทำความคุ้นเคยกับการอ่านภาษาอังกฤษทั้งที่เป็นประโยคยาว ๆ และเป็นคำ ๆ ก็จะได้ศัพท์ แล้วถ้าเรามองลึกลงไปอีก (เน้นเสียง) อาชีพนักกีฬาเป็นอาชีพที่เรายอมรับกันใช่ไหมคะว่าเป็นอาชีพที่ต้องมีวินัย มีความรับผิดชอบ เวลาที่เด็กเค้าดูคุณสมบัติต่าง ๆ ของนักกีฬาเหล่านี้หรือเกิดสถานการณ์อย่างเมื่อกี้ที่นักกีฬาอยู่ดี ๆ ก็ขาดซ้อม ในฐานะผู้จัดการทีมเขาก็เสียหาย เขาก็จะได้เรียนรู้ไปด้วยว่าคุณสมบัติของนักกีฬาที่ดีหรือคนที่จะประสบความสำเร็จในชีวิตได้นะ มันต้องมีคุณสมบัติอะไรบ้างและไม่ควรมีลักษณะอะไรบ้าง

ผู้วิจัย: หนูยังไม่ค่อยเข้าใจในเรื่องของการคิดอย่างมีเหตุผล กับ คิดอย่างมีระบบเลยค่ะ 2 สิ่งนี้ เป็นเรื่องเดียวกันหรือเปล่าคะ

มันค่อนข้างแตกต่างกันนะคะ การคิดอย่างมีเหตุผลนี่คือการที่เราตัดสินใจว่าถ้าเป็นอย่างนี้แล้วจะเป็นอย่างนั้น เช่น สมมติเด็กมีเงินอยู่ 10 บาท ถ้าเดินไปโรงเรียนจะประหยัดแต่มันก็เมื่อยนะ ถ้านั่งรถเมล์ไปเสีย 3.50 บาท เงินก็เหลือน้อยลงแต่ไม่เมื่อย เด็กต้องตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด ส่วนการคิดอย่างเป็นระบบครึ่งหนึ่ง มันเหมือนการคิดนอกกรอบนะคะ ไม่ทราบว่าเคยได้ยินรึเปล่า สมมติคุณครูถามเด็กสองคนว่า ถ้าโลกเราหิมะเป็นสีดำจะเป็นยังไง เด็กคนที่หนึ่งที่คิดอย่างมีเหตุผลจะตอบทันทีว่าเป็นไปไม่ได้หรอก ส่วนคนที่สองที่คิดอย่างเป็นระบบจะคิดต่อค่ะว่าถ้าเป็นอย่างนั้นจริงพื้นที่ในการดูดซับแสงอาทิตย์จะมากขึ้นโลกเราก็จะร้อนขึ้น คือ มีความสามารถของสมองที่จะประมวลความคิด ซึ่งถ้าถามว่าเด็กสองคนนี่ใครเก่งกว่าใคร ใครคิดถูกคิดผิดตรงนี้ไม่มีค่ะ เป็นกระบวนการคิดของเด็กคนละรูปแบบ เกมผู้จัดการทีมนี่จะเป็นแบบที่หนึ่งหรือสองก็ได้

ผู้วิจัย: ผลกระทบจากเกมทางด้านอารมณ์หล่ะคะ

ทุกเกมเลยถ้ามันไม่ก้าวร้าวหรือเหี้ยมโหดมาก คุณครูว่ามันน่าจะตั้งอยู่บนมาตรฐานเดียวกันนะคะ อารมณ์ความรู้สึกที่เด็กได้ระบายผ่านการเล่นทั่วไป เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นประเดี๋ยวชั่วครั้งชั่วคราว ไม่รุนแรง มันเลยไม่น่าจะมีผลกระทบด้านลบต่อพัฒนาการ เพราะพอเด็กได้ระบายออกผ่านทางการเล่นเกมหรือการวิ่งเล่น อารมณ์พวกนี้ก็จะหายไป เช่น โกรธพ่อแม่ โกรธเพื่อน ความน้อยใจเกี่ยวกับสภาพความเป็นอยู่ เด็กอาจจะระบายอารมณ์โกรธด้วยการเตะลูกฟุตบอลหรืออาจจะผ่านการเล่นเกม สักครู่อารมณ์ โกรธ หงุดหงิด หรือ ความข้องใจพวกนี้ก็จะหายไป ระบายออกไป เพราะวัยนี้เค้าจะค่อนข้างแรงอยู่แล้ว เว้นแต่เด็กที่มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่ไม่ดีจริง แทนที่การเล่นเกมจะทำให้เขาผ่อนคลาย แต่กลับเป็นว่าพอไปเล่นเกมรุนแรงมันก็จะเสริมให้ยิ่งก้าวร้าวกันมากขึ้น คือ พอแสดงพฤติกรรมเหล่านี้ออกมาแล้วกลับควบคุมไม่ได้

โดยทั่วไปประโยชน์ของเกมต่ออารมณ์เรื่องสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียดมันเป็นเรื่องที่ได้อยู่แล้ว The Sims เด็กผู้หญิง เขาก็ได้จินตนาการกับชีวิตของเค้าไป ได้อยู่ในที่อยู่ดี ๆ มีบ้านสวย ๆ แต่งตัวสวย ๆ มันก็ทำให้อารมณ์ดีขึ้นได้ ส่วนเกมผู้จัดการทีมเด็กผู้ชายน่าจะได้เรื่องของความอดทน ความมุ่งมั่นพยายาม ทั้งการเล่นการศึกษาวิธีการเล่น แล้วเด็กผู้ชายวัยนี้เขาเริ่มอยากจะเจอปัญหายาก ๆ ที่มันท้าทาย Ego พอเค้าแก้ได้ก็จะภาคภูมิใจในตัวเอง ในความสามารถที่จะแก้ปัญหาของตัวเอง การมองเห็นคุณค่าในตัวเองเหล่านี้ก็จะเพิ่มขึ้น

ผู้วิจัย: เกม CM. มีส่วนทำให้ใจร้อน ก้าวร้าวไหมคะ

ไม่น่าทำให้ใจร้อนหรือก้าวร้าวนะคะ เรื่องมันก็เป็นของมันไปเรื่อย ๆ หากโดนขัดขวางการเล่นหรือไม่ได้เล่นก็คงจะไม่สร้างอารมณ์เชิงลบมาก เพราะลักษณะของเกมมันวางมือได้ตลอดเวลา มันไม่เหมือนเกมที่ต้องแข่งกับเด็กคนอื่น

ผู้วิจัย: ในทางกลับกัน ถ้าเขาแพ้จะเป็นไปได้ว่าจะทำให้เด็กเสียความมั่นใจในตัวเองไปไหมคะ

ไม่มีหรอกค่ะ เด็กก็รู้ว่าคือเกม อย่างมากก็แค่โมโห หงุดหงิด ผิดหวัง เบื่อ เดี๋ยวก็หายแล้ว แล้วเกมแบบนี้พอเด็กพลาดไปมันไม่ได้จบสิ้นเลยใช่ไหมคะ อย่างเมื่อกี้ที่แพ้ แล้วคุณครูถามว่าเป็นยังไง มันก็เพียงแต่ทำให้คะแนนในตารางที่เราสะสมไม่ได้มากขึ้น แต่เด็กก็ยังแก้ไขสถานการณ์นี้ได้โดยการไปฟอร์มทีมใหม่ ลองวางแผนใหม่ เตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการแข่งขันในครั้งหน้า คุณครูกลับมองในแง่ดีซะอีกคือสอนให้เขาอดทน สอนให้รู้จักแก้ไขและยอมรับความผิดพลาดของตัวเอง ทุกคนสามารถเกิดความผิดพลาดในชีวิตได้ คราวนี้ไม่ได้ คราวหน้าก็ยังมี หรือปีนี้ไม่ได้ถ้วย ปีหน้าก็อาจจะได้ถ้วย เด็กก็จะได้พยายามไปเรื่อย ๆ แล้วการสร้างแรงจูงใจมันจะเกิดขึ้นตลอด อีกสองวันแข่ง สามวันแข่ง ต้องวางแผนให้ดีตลอด สมมติปีนี้ชนะไป เกมอื่น ๆ ได้ถ้วยก็จบล่ะ แต่นี่เด็กยังสามารถเล่นต่อไป ตั้งเป้าหมายต่อไปว่าจะทำยังไง จะรักษาแชมป์ให้ได้อีกปีดีไหม หรือถ้าอยู่ในระดับต่ำ ๆ ก็จะพยายามทำให้ทีมอยู่ในอันดับที่สูงยิ่ง ๆ ขึ้นไป

(สาธิตเกม FIFA 2004)

มันก็ไม่มีโทษอะไรร้ายแรงระคะ แต่ก็คงไม่มีประโยชน์มาก (หัวเราะ) ก็คงได้กฎ กติกา ของเกมกีฬาฟุตบอล ไหวพริบการตัดสินใจอย่างเร่งด่วน ทฤษฎีต่าง ๆ พวกนี้ได้บ้าง จะดีกว่าถ้าได้เล่นกับเพื่อนช่วยกัน เพราะมันจะทำให้เด็กสามัคคี รู้จักการร่วมมือกัน ช่วยเหลือกัน ถ้อยทีถ้อยอาศัย แต่เด็กที่ชอบเอาเกมไปใช้ในทางผิดที่อย่างพนันกันนี่ก็ไม่ไหวนะคะ ปลูกฝังนิสัยผีพนันเข้าไปในตัว ไอ้ตัวเกมมันไม่เท่าไหร่ แต่ตัวเด็กนี่สิ ต้องระวัง ยิ่งเล่นพนันแพ้เพื่อนด้วยจะยิ่งหงุดหงิด แค้น อยากเอาคืน ไป ๆ มา ๆ อาจทะเลาะกันก็ได้

จริง ๆ เนื้อหามันก็ไม่ค่อยมีอะไรมากเท่าไหร่ ไม่ว่าจะเป็นกีฬาประเภทไหนเป้าหมายก็คือเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้ก็เท่านั้น เทคนิคทางด้านกีฬาก็ไม่น่าจะได้เยอะเพราะมันไม่เหมือนกับการลงไปวิ่งในสนามจริง ๆ อะไรที่เกี่ยวกับความสามารถทางกายทักษะทางกายมันต้องฝึกฝน ใช้การเล่นเกมอย่างเดียวเอาไปทำอะไรไม่ได้ แต่ถ้าเอาไปให้เด็กที่อยู่ตามโรงพยาบาลที่เขาออกไปวิ่งไม่ได้เล่นก็จะดี กับเด็กทั่วไปคงช่วยได้นิดหน่อยเรื่องการตัดสินใจ การบังคับสายตา ความไวของมือ ถ้าเล่นแล้วตั้งใจฟังก็จะทำให้คุ้นเคยกับเสียงภาษาอังกฤษ แต่จะดีมาก ถ้าหัดออกเสียงตามไปด้วยนะ (หัวเราะ) แล้วก็ไม่ควรที่จะมุ่งมั่นเอาจริงเอาจังที่จะเอาชนะมากเกินไปเพราะจะทำให้เครียดหนักกว่าเดิมอีก เกมฟุตบอลนี่เห็นอยู่ตามร้านค่อนข้างเยอะนะคะ

ผู้วิจัย: อาจารย์มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเล่นเกมอย่างไรบ้างคะ

เด็กในวัยนี้มีความเป็นตัวเองสูง เชื่อมั่นในความสามารถของตัวเองมากเพราะเขาคิดว่าเขาเริ่มจะคิดได้เหมือนผู้ใหญ่ เพราะฉะนั้นหากจะดื้อมาก ทำอะไรเสียงดัง กระฟัดกระเฟียด เตือนอะไรก็อวดดีไม่เชื่อ ติดเพื่อน ชอบปลีกตัวคนเดียว เป็นปกติที่จะมีความลับ คุณพ่อคุณแม่ก็นับหนึ่ง 1-10 ในใจก่อนนะคะ มันเป็นวัยของเขาที่จะเป็นอย่างนี้ เพียงแต่ว่าจะมากน้อยต่างกัน แล้วแต่เด็ก ลองคิดถึงตัวเราตอนเป็นเด็ก ตอนนั้นเราอาจจะน่าดูเหมือนกัน (หัวเราะ) พอเราโตขึ้นไปมันจะเป็นความทรงจำที่ดีไว้ให้หวนคิดถึงอย่างนี้ ส่วนการที่เด็กจะเป็นยังไงจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เห็นด้วยว่าถ้าให้เค้าเล่นเกมที่สร้างสรรค์ได้จะดีมากค่ะ ได้ความรู้แล้วก็ปลอดภัยกับตัวเด็ก ส่วนจะได้ประโยชน์จากเกมมากหรือน้อยเหมือนกันหรือไม่นั้น แม้เด็กจะเล่นเกมเดียวกันเวลาเท่ากัน ทุกอย่างเท่ากัน แต่อิทธิพลทั้งด้านดีและเสียมันก็อาจจะออกมาไม่เท่ากันก็ได้นะคะ เพราะผลลัพธ์

จะไม่ได้ขึ้นอยู่กับตัวเกมอย่างเดียว มันมีเรื่องอื่นเข้ามาเกี่ยวอีก เช่น การดูแลเอาใจใส่ภายในครอบครัว สภาพแวดล้อม พื้นฐานความคิด จิตใจของเด็ก สังคม ถ้าเด็กเขามีพื้นฐานที่ดีก็จะได้รับผลดีมากกว่า

ส่วนคนที่เป็นครูควรจะตามเด็กให้ทันนะคะ พยายามเรียนรู้ว่าโลกของเด็กตอนนี้เค้าไปกันถึงไหนกันแล้ว เขาสนใจอะไรจะได้พูดจากับเด็กรู้เรื่อง บางทีเด็กคุยกับพ่อแม่ ปรึกษาพ่อแม่ไม่ได้ ก็จะได้เอามาคุยกับครู ถ้ายังไม่หมดสภาพก็คงต้องพยายามเกาะติดกระแสวัยรุ่นเค้าต่อไปนะคะ