

บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาโรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงแนวคิด งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการค้นคว้าเอกสาร ตำรา วิชาการต่าง ๆ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการวิจัยโดยนำเสนอสาระสำคัญตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กระดับประถมศึกษา
2. แนวคิดทฤษฎีกระบวนการมีส่วนร่วม
3. แนวคิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
4. ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กระดับประถมศึกษา

พัฒนาการวัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) อยู่ในช่วงอายุประมาณ 6-12 หรือ 13 ปี เมื่อประมาณ 20 ปีที่แล้วมา ช่วยวัยเด็กตอนกลางเป็นช่วงที่เด็กเริ่มเข้าโรงเรียน แต่ในโลกสังคมเศรษฐกิจปัจจุบันช่วงวัยเด็กตอนกลาง มักเป็นช่วงที่เด็กได้ผ่านการเรียนนอกบ้านจากสถาบันการศึกษาแห่งใดแห่งหนึ่งมาบ้างแล้ว

นักจิตวิทยาพัฒนาการรุ่นปัจจุบันมักเรียกเด็กในวัยนี้ว่าเป็น เด็กวัยเด็กตอนกลาง มากกว่าวัยเด็กเข้าโรงเรียน (School Age) และถ้าหากเรียกเด็กกลุ่มนี้ว่า วัยเข้าโรงเรียน ก็มักใช้ในความหมายว่า เป็นช่วงวัยที่เด็กเริ่มเรียนวิชาการที่โรงเรียนอย่างจริงจัง เป็นเรื่องเป็นราว

พัฒนาการทางกายของเด็กวัยนี้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น พัฒนาการทางสติปัญญาเจริญเติบโตไปอีกลำดับขั้นหนึ่ง พัฒนาการทางสังคมขยายขอบข่ายกว้างขวาง เด็ก ๆ มักใช้เวลากับผู้ใหญ่อื่น ๆ ที่มีพ่อแม่หรือ/และบุคคลในบ้านยาวนานขึ้น รู้จักคบหากับเพื่อนร่วมรุ่นได้ดีกว่าในวัยเด็กตอนต้น แม้ว่าพ่อแม่ยังคงมีบทบาทสำคัญในการอบรมดูแลบุตร แต่บุคคลที่เป็นผู้ใหญ่อื่น ๆ นอกบ้านก็เริ่มมีบทบาทสำคัญในการอบรมดูแลเด็กพอ ๆ กับพ่อแม่ผู้ปกครองที่บ้าน หรือยิ่งกว่าสำหรับเด็กบางคน (หมายเหตุผู้เขียน: ปัจจุบันนี้ สังเกตเห็นว่าเด็กตั้งแต่วัยนี้มักใช้เวลานอกบ้านกับผู้ใหญ่อื่น ๆ นอกบ้านเกือบทั้ง 7 วัน โดย 5 วัน เรียนในโรงเรียน อีก 2 วัน เรียนวิชาอื่น ๆ เป็นพิเศษ

เช่น กีฬา วิชาการซ่อมเสริม ฯลฯ ดังนั้น เด็ก ๆ ทุกวันนี้ จึงแทบจะไม่มีเวลาอยู่ร่วม หรือมีกิจกรรมร่วมกับบิดามารดาผู้ปกครองที่บ้าน ทำให้เกิดคำถามว่า หากหน้าที่ของพ่อแม่คือการหาเงิน การอบรมเลี้ยงดูลูกและให้วิชาเป็นหน้าที่ของผู้ใหญ่อื่นนอกบ้าน การขาดความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างพ่อแม่-ลูก ตั้งแต่อยู่ในวัยเด็กขนาดนี้ จะมีผลดี-ร้ายต่อความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ลูกในอนาคต)

ลักษณะพัฒนาการที่สำคัญซึ่งควรบังเกิดขึ้นในช่วงนี้คือ “การเตรียมตัว” เพื่อเป็นเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ที่สามารถรับผิดชอบตนเองในด้านต่าง ๆ ได้ สิ่งเหล่านี้ อาทิเช่น หัดทำอะไรด้วยตนเองได้เรียนรู้ที่จะเล่น เรียนและทำงานกับเพื่อนร่วมวัย เรียนรู้ที่จะให้ความเป็นเพื่อนกับผู้อื่น และสร้างมิตรภาพสาระเนื้อหาในบทนี้จะได้กล่าวถึงพัฒนาการทางสังคม อารมณ์ สติปัญญา และทางกายของเด็กวัยเด็กตอนกลางอย่างกว้าง ๆ

พัฒนาการทางกาย

พัฒนาการทางกายของเด็กในระยะวัย 6 ถึง 12 ขวบ เป็นแบบค่อยเป็นค่อยไป ช้า ๆ แต่สม่ำเสมอ พัฒนาการทางกายไม่มีลักษณะเด่นพิเศษเหมือนระยะวัยทารกตอนปลาย ในระหว่างนี้เป็นระยะที่เด็กหญิงโต “เร็วกว่า” เด็กชายวัยเดียวกันทั้งในด้านความสูงและน้ำหนัก ลักษณะเช่นนี้ยังคงดำรงสืบไปจนกระทั่งย่างเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลาย เด็กชายจึงโตทันและลำหน้าเด็กหญิง ร่างกายขยายทางสูงมากกว่าทางกว้าง ลำตัวยาว แขนขายาวออก รูปร่างเริ่มเปลี่ยนแปลงเข้าลักษณะผู้ใหญ่ ปอด อวัยวะย่อย และระบบการหมุนเวียนของโลหิตเจริญเติบโตอย่างเต็มที่ ฟันแท้ขึ้นแทนที่ฟันน้ำนม อวัยวะเพศเติบโตขึ้น เนื่องจากกำลังกายทวีมาก เด็กในวัยนี้จึงไม่อยู่นิ่ง ชอบเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้ความรวดเร็ว ไม่สู้มีความระมัดระวังมากนัก จึงประสบอุบัติเหตุง่ายและบ่อย

การทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อใหญ่น้อย และประสาทสัมผัสละเอียดอ่อนดีขึ้นมาก การพัฒนาทางสติปัญญาที่ต้องใช้อวัยวะประเภทนี้เป็นสิ่งจึงทำได้แล้ว เด็กสามารถเล่นเกมที่ซับซ้อนและทำกิจกรรมเล่นชนิดสร้างสรรค์ได้ (Creative Plays) เช่น การวาดภาพ การปั้นรูป การทำการฝีมือ การแกะสลัก การดนตรี ฯลฯ

การเติบโตทางกายและการตระหนักถึงบทบาททางเพศทำให้เด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็นเรื่องราวทางกายของเพศตรงข้าม เริ่มสนใจรูปร่างหน้าตา ความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับร่างกายนี้จะสืบไปจนถึงขีดสูงสุดในระยะวัยรุ่น

ความเจริญเติบโตแข็งแรงทางกายขึ้นอยู่กับอิทธิพลหลายประการ เช่น ลักษณะกรรมพันธุ์ อาหาร การออกกำลังกาย ความมั่นคงทางอารมณ์ การพักผ่อนหลับนอน ความมีสุขภาพดี เป็นฐานของความเจริญเติบโตด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา

เด็กด้อยสมรรถภาพในการเรียนอาจมีลักษณะทางสังคมจิตวิทยาและพฤติกรรมต่าง ๆ ปรากฏในลักษณะดังต่อไปนี้

1. ขาดการจัดระเบียบ

หมายถึง ขาดทักษะในการจัดระเบียบ ความคิด การกระทำ ทำอะไร ๆ ยุ่งเหยิงไม่เป็น
ขั้นตอน

2. คุมความสนใจมันไม่ได้

- หมายถึง ลักษณะที่ขาดความตั้งใจแน่วแน่ ถูกเร่งให้สนใจอะไร ๆ ได้ง่ายดาย สมาธิ
ไม่ตั้งมั่น

3. ไม่ค่อยมีพัฒนาการทางนิสัย

- หมายถึง นิสัยจำเป็นในการเรียนรู้ ที่อาศัยสายตาและหู ไม่ค่อยพัฒนา สิ่งที่เราเรียนรู้
มาแล้วจำไม่ได้

4. ไฮเปอร์แอ็กทีฟ

หมายถึง การเคลื่อนไหวไม่หยุดหย่อน มีการกระโดดโลดเต้น เดิน วิ่งตลอดเวลา หรือ
เด็กที่รู้สึกวุ่นวายอยู่หนึ่ง ๆ แล้วไม่เป็นสุข หมายถึงเด็กที่ทำอะไรด้วยความว่องไวมาก ตัดสินใจ
เร็ว

5. ทำอะไรเร็ว ๆ ลวก ๆ เร่ง ๆ ลูกลืบลูกหลง

- คือ มีแนวโน้มที่จะทำอะไรเร็ว ๆ อย่างไม่คิดหน้าหลัง ขี้ตื่น โต้ตอบต่ออะไร ๆ อย่าง
ทันทีทันใดโดยไม่ยั้งคิดเลย

6. ไม่ยืดหยุ่น

- หมายถึง แนวโน้มที่จะมีแนวทางเดียวในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ควบคุมตนเอง
ให้อยู่ในกรอบแบบแผนที่ตนเองดีไว้อย่างแน่นอนนามาก ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยแบบแผนที่ไม่
เปลี่ยนแปลง

7. ขี้ซำซาก

- คือ มีแนวโน้มที่จะคิด พุด รู้สึก ทำ ซ้ำแล้วซ้ำอีก ทั้ง ๆ ที่ควรจะหยุดได้แล้ว
พฤติกรรมนี้คล้าย ๆ กับพฤติกรรมไม่ยืดหยุ่น แต่ความขี้ซำซากเป็นกลุ่มทัศนคติหรือกลุ่มพฤติกรรม

8. อารมณ์ไม่คงเส้นคงวา

- หมายถึง ลักษณะอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงบ่อย ๆ และเร็วรวมทั้งการแสดงออกของ
อารมณ์ที่ไม่ค่อยตรงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้คนที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์ด้วย ไม่รู้ว่าจะเอาอย่างไร
กันแน่ ทำให้การเรียนไม่ค่อยก้าวหน้า และไม่ค่อยมีใครอยากคบหาสมาคมด้วย

9. ความสัมพันธ์กับผู้อื่น

- หมายถึง ความสามารถในการคบหาสมาคมกับผู้อื่นที่โตกว่า หรือเล็กกว่า หรือเพื่อนร่วมรุ่นรู้สึกมีความสุขที่ได้คบหาสมาคม แต่ก็ไม่ใช่การติดพันที่มากเกินไป เด็กที่มีปัญหาในการสัมพันธ์กับผู้อื่นจะมีลักษณะต่าง ๆ ต่อไปนี้ได้อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลาย ๆ อย่างรวมกัน

พัฒนาการทางจิตใจและอารมณ์

ในระยะวัยเด็กตอนกลาง เด็กรู้จักกลัวสิ่งที่สมเหตุสมผลมากกว่าวัยเด็กตอนต้นเพราะความสามารถใช้เหตุผลของเด็กพัฒนามากขึ้น มีความรู้สึกสงสารและเห็นอกเห็นใจ เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลอื่น รวมทั้งสัตว์เลี้ยงด้วย เพราะชอบเชยชีวิตสังคมของเด็กขยายวงกว้างขวางออกไป

สิ่งที่ต้องพัฒนาในด้านอารมณ์ของเด็กในระยะนี้คือ การเข้าใจอารมณ์ของตัวเอง อารมณ์ของบุคคลอื่น การรู้จักควบคุมอารมณ์ และการรู้จักแสดงอารมณ์ออกมาอย่างเหมาะสม พัฒนาการเหล่านี้จำเป็นสำหรับสุขภาพจิตที่ดีของเด็ก และเป็นหนทางให้เด็กได้มีโอกาสเข้าร่วมกลุ่มกับเด็กอื่น ๆ การพัฒนาด้านนี้ ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับตัวเด็กจะต้องช่วยเหลือเด็กด้วย โดยการ

1. เปิดโอกาสให้เด็กเข้ากลุ่ม กลุ่มจะบีบบังคับให้เด็กเรียนรู้และปรับปรุงการควบคุมอารมณ์และแสดงออกอารมณ์ในลักษณะที่สังคมยอมรับ (แต่ก็ต้องระวัง เพราะบางกลุ่มอาจมีค่านิยมที่ขัดกับการยอมรับของสังคมก็ได้)

2. ให้ได้เล่นออกกำลังกาย โดยการเล่นที่ใช้ผละกำลังแบบต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล วอลเลย์บอล ว่ายน้ำ หนักเก็บ ดึงจับ ภูกินหาง ลิงชิงหลัก ปิงปอง ฯลฯ

3. ให้มีกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ เช่น ปั้นรูป วาดรูป เขียนเรื่อง ฯลฯ

ในระยะวัยเด็กตอนกลางเด็กมีอารมณ์ต่าง ๆ มากมาย ทั้งอารมณ์ในแง่ดีน่าพึงใจ เช่น ความรัก ความเห็นใจ ความรู้สึกสงสาร ความรู้สึกเบิกบานรื่นรมย์ และอารมณ์ในแง่ไม่น่าพึงใจ เช่น เกลียด โกรธ อิจฉา ริษยา ฯลฯ อารมณ์ไม่ว่าประเภทใดถ้าไม่ได้รับการรับรู้ ไม่มีโอกาสแสดงออกและถูกเก็บกดเอาไว้มากเกินไป เด็กจะเกิดความรู้สึกเคร่งเครียด อาจนำไปสู่ความเจ็บป่วยทางกายที่เนื่องมาจากทางอารมณ์ได้ หรือรู้สึกผิจนทำร้ายตนเองและผู้อื่นได้

ในระยะวัยนี้ เด็กมีความพร้อมที่จะรับทราบเรื่องอารมณ์ ควบคุมอารมณ์ และปลดปล่อยอารมณ์ของเขาออกมาอย่างที่สังคมยอมรับตามควรแก่วัย กรณีเหล่านี้เป็นการเรียนรู้ที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการปรับตัวด้านอารมณ์ ถ้าเตรียมอย่างเหมาะสมไปตั้งแต่ระยะวัยนี้ เขาจะเติบโตเป็นเด็กวัยรุ่นที่ค่อนข้างมีความสุข การละเลยหรือล้มเหลวกรณีนี้จะทำให้เขาเป็นเด็กวัยรุ่นที่มีความสับสนทางอารมณ์มากกว่าที่ควรจะเป็น ฉะนั้นการเรียนรู้เรื่องอารมณ์มีความสำคัญทัดเทียมกันกับการพัฒนาทางความรู้และทักษะอื่น ๆ อันไม่ควรมองข้าม อารมณ์เครียดในวัยเด็ก คนทุก ๆ วัยมี

อารมณ์เครียด เป็นการยากที่จะอธิบายลักษณะของอารมณ์เครียดได้อย่างชัดเจนแต่เมื่อพูดถึงอารมณ์เครียด ทั้งเด็กและผู้ใหญ่จะเข้าใจว่าหมายความว่าอย่างไร ปัจจุบันเด็ก ๆ วัยนี้มีสิ่งทำให้เกิดความเครียดต่างจากเมื่อ 20 ปีที่แล้ว อารมณ์เครียดไม่ใช่สิ่งที่ไม่ดีเสมอไป อารมณ์เครียดระดับอ่อน ๆ เป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์มีพฤติกรรมสร้างสรรค์

เหตุการณ์ที่ทำให้เด็กคนหนึ่งเครียดอาจไม่ทำให้เด็กอีกคนหนึ่งเครียด เด็กและผู้ใหญ่มีปฏิกิริยาได้ตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตไม่เหมือนกัน และถ้าเหมือนกันก็เกิดความเครียดได้ในระดับที่แตกต่างกัน อารมณ์เครียดที่มีผลทางลบต่อเด็กทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมด้านลบหลายประการ เช่น ปวดท้อง ปวดหัว กลัว กังวล ซึมเศร้า เป็นไข้บ่อย ๆ

พัฒนาการทางสติปัญญา

โลกของเด็กวัยเด็กตอนกลางเป็นโลกที่ขยายขอบเขตกว้างขวางทางสังคมและความคิด การเริ่มเรียนในโรงเรียนอย่างจริง ๆ จัง ๆ การได้มีกลุ่มเพื่อนร่วมวัยมากมายหลายตา วิชาต่าง ๆ ที่เด็กได้มีโอกาสได้เรียนอันหลากหลาย ทำให้ขอบข่ายความคิด สติปัญญาของเด็กขยายทั้งแนวกว้างและแนวลึกตามวัย

เนื่องจากวัยเด็กตอนกลางเป็นระยะเวลาที่เป็นการ “วางรากฐานทางการศึกษา” ด้านความรู้พื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดเลข การพัฒนาทักษะที่ประณีตขึ้น (fine motor เช่น การทำการฝีมือ การวาดเขียนที่มีรายละเอียดมากขึ้น ฯลฯ) ซึ่งพัฒนาการต่าง ๆ เหล่านี้ ต้องอาศัยเชาวน์ปัญญาและต้องมีวิธีการเรียนรู้ จึงจะมีสัมฤทธิ์ผล

เด็กที่พัฒนาสมวัยย่อมสามารถนับเลขย้อนหลังได้ ท่องสูตรคูณได้ รู้จักคุณภาพ ความสามารถใช้เหตุผลเจริญยิ่งขึ้น รู้จักใช้ความคิดว่าอะไรเป็นต้นเหตุและจะเกิดอะไรเป็นผล เด็กฉลาดบางคนยังรู้จักวิพากษ์วิจารณ์อีกด้วย สามารถเข้าใจกฎระเบียบและคำสั่งดีขึ้น เป็นเวลาเหมาะที่จะสอนและฝึกระเบียบวินัย

พัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งเกี่ยวเนื่องกันกับความคิด ตั้งอยู่บนรากฐานของการปรับตัวในการเข้ากลุ่ม ถ้าเด็กมีกลุ่มดี เข้ากับกลุ่มเพื่อนร่วมวัยได้ และไม่มีความขัดแย้งกับบิดามารดาและครู เด็กก็มีโอกาสฝึกฝนพัฒนาการทางสติปัญญาโดยปลอดโปร่ง ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่าพัฒนาการทางด้านสังคมและพัฒนาการทางสติปัญญามีอิทธิพลส่งเสริมซึ่งกันและกัน

เด็กคนใดที่มีฐานไม่มั่นคงทางวิชาการด้านต่าง ๆ ตั้งแต่วัยเด็กตอนกลาง จะเป็นเด็กที่มีปัญหาด้านบุคลิกภาพ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านการเรียนรู้ และด้านอื่น ๆ ในอนาคตเป็นอันมาก อนึ่งมีการแข่งขันสูงมากทางวิชาการในสังคมสมัยใหม่ นักจิตวิทยาพัฒนาการสมัยปัจจุบันจึงให้ความสนใจศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการด้านความคิด สติปัญญา ของเด็กวัยนี้ รวมทั้งเด็กที่มีปัญหาการ

เรียน เด็กพิเศษประเภทต่าง ๆ วิธีการช่วยเหลือเด็กพิเศษ และวิธีช่วยเพิ่มสมรรถภาพในการเรียนรู้
อย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนปี ค.ศ. 1980

ในระยะวัยเด็กตอนกลาง พัฒนาการทางความคิดสติปัญญาของเด็กจะพัฒนาได้เร็วมาก
เพราะโดยพื้นฐานทางกาย เด็กสามารถคิดเป็นเหตุเป็นผล เริ่มเข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมพื้นฐาน
ง่าย ๆ เข้าใจแนวคิดเชิงเลขง่าย ๆ ความสามารถทางภาษาพัฒนาเต็มทุกขั้นตอนตั้งแต่วัยเด็กตอนต้น
ดังนั้นจึงเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมสำหรับเด็กจะเริ่มเล่าเรียนเขียนอ่านอย่างจริงจัง ๆ จัง ๆ ในกระบวนการ
ความรู้ความคิดที่จะเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต และที่จะเป็นเสมือนเมล็ดพันธุ์เพื่อเจริญงอกงาม
ต่อไปในภายภาคหน้า

เด็กจะเรียนรู้วิชาใด ๆ ได้ดีมาน้อยเพียงใด นอกจากจะขึ้นกับสิ่งแวดล้อมที่บ้าน
ที่โรงเรียนเด็ก เพื่อน และครูที่เด็กผูกพันด้วยแล้ว ยังขึ้นกับลักษณะสติปัญญาเฉพาะตัวของเด็ก
คำว่าสติปัญญา เป็นคำที่เราท่านมักใช้กันบ่อย ๆ เป็นคำสามัญที่คุ้นหู แต่หากจะตั้งคำถามว่า คำนี้
หมายความว่าอย่างไร คงได้รับคำตอบหลายแนวคิด เนื่องจากการพัฒนาความคิดมักควบคู่กันไปกับ
สติปัญญา คำว่าสติปัญญา แปลมาจากคำว่า “Intelligence” คำนี้มีความหมายเชิงนามธรรม บางคน
อธิบายว่า สติปัญญาเป็นสิ่งที่ได้รับถ่ายทอดทางพันธุกรรม พัฒนาเป็นความสามารถอันหลากหลาย
ของบุคคล บ้างก็อธิบายว่าเป็นสมรรถภาพเฉพาะตัวที่หลากหลายของแต่ละบุคคล บ้างก็อธิบายว่า
สติปัญญาคือ การรู้จักใช้เหตุผล การมีความคิดสร้างสรรค์ และการรู้จักปรับตัว

พัฒนาการทางสังคม

พัฒนาการทางสังคมในระยะนี้ มีลักษณะแตกต่างจากวัยเด็กตอนต้นหลายประการ อาทิ

1. เด็กคบเพื่อนร่วมวัยและผู้ใหญ่มากขึ้น
2. พัฒนาการด้าน Egocentric ลดลง ทำให้เด็กสามารถรวมกลุ่มเล่นกับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น

สมรรถภาพทางความคิดนึกและพัฒนาค่านิยมและศีลธรรมจรรยา ทำให้เด็กร่วมเล่น เรียน ทำกิจกรรม
ต่าง ๆ เป็น “กลุ่ม” ได้ดี ความสำคัญของการเรียนที่มีต่อชีวิต ค่านิยมของการเรียนในโรงเรียนใน
สังคมปัจจุบันทำให้เด็กผูกพันกับเพื่อนที่โรงเรียนและครู ทำให้เด็กห่างเหินจากผู้ใหญ่ในบ้าน

กลุ่มเพื่อนร่วมวัย ช่วงวัยเด็กตอนกลางเป็นช่วงที่เด็ก “จับกลุ่ม” กับเพื่อนร่วมวัยที่เป็นเพศ
เดียวกันเป็นส่วนมาก การที่เด็กเริ่มสามารถ “จับกลุ่ม” ได้นั้นทำให้เด็กได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่น
ที่ไม่ใช่บุคคลในครอบครัว รู้จักเคารพกฎเกณฑ์ระเบียบ รู้จักมารยาทสังคม รู้จักนิสัยใจคอของ
เพื่อน ลดนิสัยเด็ก ๆ เช่น “ฮั่น” “เอาแต่ใจตัวเอง” “คือ” แต่เด็กอาจยังคง “ฮั่น คือ เอาแต่ใจ
ตัวเอง” กับบิดามารดาหรือและผู้ใหญ่ที่บ้านเพราะเด็กรู้ว่า อย่างไรก็ตามแม่ผู้ใหญที่บ้านก็ยังยอม
ให้แสดงกิริยาอาการและอารมณ์ดังกล่าวได้ อนึ่งการที่เด็กได้มีโอกาสแสดงออกดังกล่าวดังนี้ บ้างมี
คุณค่าต่อเด็ก ทำให้การเปลี่ยนช่วงวัยเป็นการเปลี่ยนที่ค่อยเป็นค่อยไป

เด็กจะปรับตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดีมากน้อยเพียงไร ขึ้นกับปัจจัยหลายประการ อาทิ

1. พ่อแม่ผู้ปกครองเตรียมตัวเด็กเพื่อให้มีกลุ่มเพื่อนในโรงเรียนหรือไม่ พ่อแม่ที่หวงลูก อาจทำให้เด็กมีปัญหาในการเข้ากลุ่ม ในทางตรงกันข้าม พ่อแม่ที่ปล่อยลูกมากเกินไปก็อาจทำให้เด็กกลายเป็นเด็กที่ไม่ติดบ้าน ไม่ติดพ่อแม่ ไม่เชื่อฟังใคร ๆ ที่บ้านเลย

2. ได้เตรียมตัวเพื่อใช้ชีวิตในโรงเรียนและกับเพื่อนจากโรงเรียนอนุบาล หรือ/และที่รับเลี้ยงเด็กมาบ้างหรือไม่ ในระดับใด บุคคลในบ้านเห็นใจและเข้าใจชีวิตกลุ่มของเด็กในแนวใหม่หรือไม่

ความสำคัญของกลุ่มต่อการพัฒนาบุคลิกภาพด้านต่าง ๆ

เนื่องจาก “กลุ่มเพื่อนร่วมวัย” มีบทบาทอย่างมากต่อชีวิต ต่อความเจริญของเด็กในระยะนี้ และจะเพิ่มค่าความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงขีดสูงสุดในระยะวัยรุ่น แล้วจึงค่อยลดความสำคัญลง เมื่อบุคคลผู้นั้นมีคู่ครองและสร้างสัมพันธภาพกับคู่ครองได้ ฉะนั้นจึงใคร่บรรยายเรื่อง “กลุ่ม” ต่อไปอีกสักเล็กน้อย

เมื่อเด็กเริ่มเปลี่ยนสังคมบ้านมาสู่สังคมที่โรงเรียน เด็กรู้สึกว้าวุ่น ขาดที่พึ่งทางความคิด และอารมณ์ ตอนแรกจะ “ยังคง” สร้างสัมพันธภาพกับครูและผู้ใหญ่นอกบ้านที่ต้องมีความสัมพันธ์กัน แต่ต่อมาเด็กเริ่มตีตัวจาก เพราะพบว่าการรวมกลุ่มกับเพื่อนร่วมวัยหลาย ๆ คน ให้ความรู้สึกอบอุ่นใจ สนุกสนาน มีความเข้าอกเข้าใจ ความเห็นใจ และเป็นเจ้าของซึ่งกันและกันได้ยิ่งย่นกว่า แน่นแฟ้นกว่า ถ้าหากเด็กสามารถแสวงหากลุ่มเช่นนี้ได้เด็กจะเห็นความสำคัญของสังคมในบ้าน และผู้ใหญ่นอกบ้านน้อยลง (ปลายวัยเด็กตอนกลาง) กลุ่มเริ่มมีอิทธิพลต่อเด็กในด้านอารมณ์ ความคิดนึก ทักษะคติ ความมุ่งหวัง ความปรารถนา การประพฤติตนตามบทบาททางเพศ ค่านิยม อะไรเหมาะสม ดี ควร ไม่ควร ฯลฯ ถ้าบรรดาสิ่งที่มีอิทธิพลต่อเด็กเหล่านี้มีลักษณะใกล้เคียงกันกับลักษณะที่เด็กได้รับการอบรมจากทางบ้านความขัดแย้งระหว่างเด็กกับบิดามารดาผู้ปกครองก็มีไม่สู้มากนัก ถ้าต่างกันก็จะเกิดขัดแย้งระหว่างผู้ปกครองกับเด็กไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

เนื่องจากกลุ่มมีความสำคัญสำหรับเด็ก เด็กต้องการเข้าร่วมกลุ่ม เด็กจึงพยายามหาวิธีปฏิบัติเพื่อให้เพื่อนรับเข้าร่วมกลุ่ม เด็กจะใช้วิธีการเช่นไรนั้นแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเพศ ลำดับที่พี่น้อง (คนโต คนกลาง คนสุดท้อง ลูกคนเดียว) ประสบการณ์ในวัยที่ผ่านมา ฐานะครอบครัว เศรษฐกิจ ฯลฯ อาทิ เด็กชาย ก. เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพราะเล่นเก่ง เด็กชาย ข. เป็นผู้ที่เพื่อนนับถือเพราะมีนิสัยเป็นผู้นำ เด็กชาย ค. เพื่อนชอบเพราะเป็นผู้ตามและผู้ฟังที่ดี เด็กชาย ง. ได้รับความนิยมาจากเพื่อนในบางครั้ง และอยากก็อดกันไม่ให้เข้ากลุ่มในบางโอกาสเพราะชอบวางอำนาจ แต่มีประโยชน์ต่อกลุ่ม เพราะสามารถต่อสู้กับกลุ่มอื่นที่มาทำวาทะกับกลุ่มของเขาได้สำเร็จ เป็นต้น



การรวมกลุ่มเป็นการรวมอย่างไม่เป็นรูปแบบกฎเกณฑ์ (Unstructure) แต่ละกลุ่มมีผู้นำ มีผู้ตามกลุ่มวัยเด็กตอนกลางมักมีสมาชิกมากกว่ากลุ่มวัยเด็กตอนต้น (ซึ่งมักเป็นเพศเดียวกัน) ผู้นำและสมาชิกของกลุ่มเปลี่ยนแปลงได้ การรวมกลุ่มในระยะวัยเด็กตอนกลางค่อนข้างจะยั่งยืนกว่าระยะวัยเด็กตอนต้น กลุ่มแต่ละกลุ่มมีแนวคิด ทศนคติ ค่านิยม ภาษา กฎ ระเบียบ ฯลฯ เฉพาะกลุ่ม ซึ่งเหมือนบ้างต่างบ้างจากกลุ่มอื่น ๆ ลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้เรียกว่าวัฒนธรรมกลุ่ม (Peer Culture) เด็กที่เข้าร่วมกลุ่มจะพยายามประพฤติปฏิบัติตามวัฒนธรรมกลุ่ม เพื่อเป็นสมาชิกของกลุ่ม เพื่อให้เพื่อนยอมรับเข้ากลุ่มความประพฤติเช่นนี้บางครั้งก็ขัดกับกฎระเบียบของโรงเรียน หรือของสังคม หรือการอบรมที่เด็กได้รับมาที่บ้าน

ความอยากเป็นสมาชิกของกลุ่มและให้กลุ่มยอมรับ มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กด้วย เด็กเรียนรู้ว่าการแสดงออกของอารมณ์ทุกอย่างที่บังเกิดขึ้นกับตน โดยไม่เลือกสถานที่ เวลา บุคคล เหมือนวัยที่ผ่านมาเมื่ออยู่ที่บ้านนั้น ไม่เป็นที่ยอมรับจากผู้ใหญ่นอกบ้าน จากเพื่อนทั้งในกลุ่มและนอกกลุ่ม ดังนั้นเหตุการณ์จะบังคับให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์ และเลือกแสดงอารมณ์ออกมาอย่างเหมาะสม ในแบบที่สังคมและเพื่อนยอมรับ เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ได้มากขึ้นเพียงไร แสดงอารมณ์ออกมาอย่างไรนั้นอยู่ได้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมหลายประการ เช่น อิทธิพลของกลุ่มหรือวัฒนธรรมกลุ่ม ความรู้สึกผูกพันกับกลุ่ม ความรู้สึกอยากเป็นสมาชิกของกลุ่ม สังคม วัฒนธรรมของโรงเรียนและครอบครัว

การรวมกลุ่มของเด็กสร้างนิสัยแข่งขันและร่วมมือซึ่งติดตัวสืบไปภายหน้าทั้งอย่างรู้ตัวและอย่างไม่รู้ตัว เมื่ออยู่ในกลุ่มเด็กจะแข่งขันกันในทุก ๆ ด้านของชีวิต เช่น ความร่ำรวย ความฉลาด ความสามารถ การเรียน การเล่น ฐานะทางสังคมของครอบครัว ความมีหน้ามีตา มีเกียรติ การได้รับความสนใจจากผู้อื่น คู่แข่งมีทั้งระหว่างเพื่อนในกลุ่มและเพื่อนนอกกลุ่ม การแข่งขันอาจนำไปสู่ความอิจฉาริษยา การทะเลาะเบาะแว้ง การกลั่นแกล้ง การแตกกลุ่ม ฯลฯ เด็กชายมีนิสัยชอบแข่งขันมากกว่าเด็กหญิงซึ่งเชื่อกันว่าเพราะได้รับการเรียนรู้จากค่านิยมของสังคม เด็กหญิงให้ความร่วมมือและออมชอมซึ่งกันและกันในกลุ่มมากกว่าเด็กชาย

การรวมกลุ่มทำให้เด็กได้รับการสนองตอบด้านความต้องการทางสังคมขั้นพื้นฐาน เช่น คำยกย่องการได้เป็นคนสำคัญ ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ ความรู้สึกอยากให้มีผู้สนใจร่วมกิจกรรมกับตน ตนได้มีโอกาสร่วมและรับรู้ในกิจกรรมของผู้อื่น ความมั่นคงทางจิตใจ ความรู้สึกว่ามีเพื่อนร่วมทุกข์และร่วมสุขกับเรา ฯลฯ

เนื่องจากกลุ่มมีความสำคัญต่อการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กในวัยนี้ดังกล่าว การสนับสนุนให้เด็กได้เข้ากลุ่มที่เหมาะสมกับตนจึงเป็นสิ่งที่พึงกระทำ มิฉะนั้นแล้วเด็กอาจไม่มีพัฒนาการสมวัย อาจสูญเสียประสบการณ์หลาย ๆ อย่างในชีวิตที่เด็กพึงได้รับไปอย่างน่าเสียดาย

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
ห้องสมุดงานวิจัย
วันที่ 30 พ.ย. 2554
เลขทะเบียน 242711
เลขเรียกหนังสือ

ผู้ที่มีหน้าที่ดูแลปกครองเด็ก นอกจากควรสนับสนุนเขาแล้วยังควรแนะนำช่วยเหลือให้โอกาสเด็กสร้างกลุ่ม ที่เป็นช่องทางให้เด็กได้เรียนรู้จักโลก สังคม และชีวิตด้วย

โดยสรุป กลุ่มมีอิทธิพลต่อการพัฒนาการด้านบุคลิกภาพของเด็กโดยประการต่าง ๆ เหมือนดังที่ มีนักวิจัยได้แสดงทัศนะว่ากลุ่มมีอิทธิพลต่อกระบวนการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กในทุกทาง อาทิ อารมณ์ แนวคิด ทศนคติ ค่านิยม ฯลฯ แต่อิทธิพลของกลุ่มจะลึกซึ้งเพียงไรนั้น ยังขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และประสบการณ์ที่เด็กได้รับมาจากทางบ้านในวัยที่ผ่านมา

ไม่ว่าเด็กทุก ๆ คนได้รับความสุขจากการได้คบหากันเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ หรือมีเพื่อนในกลุ่มที่รักใคร่ชอบพอมากมาย เด็กบางคน (เช่นเดียวกับผู้ใหญ่บางคน) เป็นเด็กเก็บตัว ขี้อาย มีกลุ่มเล็ก ๆ มีเพื่อนน้อยคน หรือบางคน ไม่มีใครคบเป็นเพื่อน หรือเพื่อนไม่ให้เล่นในกลุ่ม เราอาจเรียกเด็กประเภทนี้ว่า “เด็กเก็บตัว (Social Isolation)”

เด็กเก็บตัวมี 2 ประเภท คือ ประเภทที่มีเพื่อนน้อย ไม่ชอบสังสรรค์กับใคร กับประเภทที่เพื่อน ๆ ไม่อยากจะคบหาสมาคมด้วย เด็กประเภทหลังเมื่อถามความเห็นจากเพื่อน ๆ เพื่อน ๆ มักจะตอบว่า “ฉันไม่ชอบเขามาก ๆ เลย” “ไม่เห็นสนุกเลย เมื่อเล่นกับเขา” “เขาซื่อป้อจะตายไป”

นักจิตวิทยาเสนอแนวคิดว่าในการศึกษาเรื่องพฤติกรรมทางสังคมของเด็กจะต้องตระหนักเสมอว่ามีความแตกต่างอย่างมากในกลุ่มเด็ก ๆ ในด้านพฤติกรรมกลุ่ม เราไม่อาจคาดหวังได้ว่า เด็กทุก ๆ คนต้องเป็นเด็กช่างสังคม ช่างเจรจา ช่างแสดงตัว หลาย ๆ คนเป็นเด็กเก็บตัว ขี้อาย แต่อย่าหลงเข้าใจผิดว่าเด็กเก็บตัว ๆ เก็บตัว พุคน้อยเหล่านี้จะเป็นเด็กที่ไม่มีทักษะเชิงสังคม ไม่มีกลุ่ม จากการศึกษาพบว่า เด็กพวกนี้ก็มีทักษะทางสังคมที่ดีเช่นกันและอาจมีกลุ่มเพื่อนสนิทด้วยแต่อาจมีจำนวนน้อยกว่าเด็กพวกแรก โดยมีเพื่อนที่เล่นหัวคบหาเป็นกลุ่มเพียงสองสามคน มีบางท่านเชื่อว่า ความชอบสังคมหรือชอบเก็บตัว ส่วนหนึ่งเป็นยีนในพันธุกรรม และส่วนหนึ่งเกิดจากวิธีอบรมเลี้ยงดูในวัยทารก เด็กทารกที่มีการพัฒนาความผูกพันทางสังคม (Social Attachment) ที่มั่นคง มักเป็นเด็กชอบสังคม ในครอบครัวที่พ่อแม่มีความสัมพันธ์อันดีกับลูก ๆ เด็กก็มักจะมีความสัมพันธ์เชิงสังคมที่มั่นคงและสนุกสนานกับเพื่อนร่วมวัย และผู้ใหญ่อื่น ๆ เด็กเก็บตัวที่มีเพื่อนน้อยไม่น่าเป็นห่วงแต่เด็กที่เก็บตัวเพราะเพื่อนไม่ชอบ เพราะไม่สามารถเข้ากับเพื่อนได้เลยนั้นเป็นเด็กที่น่าเป็นห่วง ครูและพ่อแม่ควรให้ความช่วยเหลือแก่เด็กเหล่านี้ หากไม่ได้รับการแก้ไขเขาจะมีปัญหาทางสังคมต่อไปในวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่

การเล่นและเรียนบทบาททางเพศ (Sex Role Identification) เป็นกระบวนการด้านหนึ่งของพัฒนาการทางสังคมสืบเนื่องมาจากวัยเด็กตอนต้น ในระยะวัยนี้เด็กเลียนแบบและเรียนบทบาททางเพศจากผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิดกับเด็กและเด็กรัก ซึ่งได้พบเห็นรู้จักในครอบครัว แต่ในระยะวัยเด็กตอนกลาง เด็กขยายการเล่นแบบพฤติกรรมตามเพศตนอย่างกว้างขวาง บุคคลที่ถูกเด็กเลียนมี

จำนวนมากขึ้นได้แก่ เพื่อนในกลุ่ม หัวหน้ากลุ่ม ครูที่เคียดรัก บุคคลที่เด็กได้พบเห็น และจากการได้ฟัง ได้รู้จากการอ่าน การเขียน การดูภาพยนตร์ การดูโทรทัศน์

ความต้องการเป็นสมาชิกของกลุ่มเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กต้องประพฤติสมบทบาททางเพศของตนเด็กชายมักปฏิเสธ ไม่ยอมให้เพื่อนชายผู้มีนิสัยที่พวกเขาคิดว่า “เป็นลักษณะเฉพาะของหญิง” เช่น ช่างฟุ้ง โขเย ไม่กล้าหาญ ติดพ่อแม่ ฯลฯ เข้าร่วมกลุ่มพวกเขา ฝ่ายกลุ่มเด็กหญิงก็ไม่ชอบให้เพื่อนหญิงผู้มีนิสัยที่พวกหล่อนเชื่อว่า “เหมาะสมสำหรับชาย” เช่น นิสัยก้าวร้าว เอะอะโวยวาย ไม่นุ่มนวล หยาดคาย ฯลฯ เข้ามาร่วมกลุ่มพวกตน ผู้ถูกกีดกันไม่ยอมให้เข้ากลุ่มเพศเดียวกันเหล่านั้นอาจต้องเข้าร่วมกลุ่มกับเพศตรงข้ามเพราะรู้สึกว่าจะสบายใจดีกว่า สัมพันธภาพชนิดนี้ถ้าแก้ไขไม่ทันและฝังรากลึก อาจติดตัวไปจนถึงวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ ดังสังเกตเห็นได้ว่าผู้หญิงบางคนมีเพื่อนชายมากกว่าเพื่อนหญิง และผู้ชายบางคนมีเพื่อนหญิงมากกว่าเพื่อนชาย

อาจเป็นไปได้ว่า ความต้องการที่จะประพฤติดนให้สมบทบาททางเพศนี้เองเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กวัยเด็กตอนกลางชอบจับกลุ่มเล่นเฉพาะเพศของตน และยินยอมให้เพื่อนต่างเพศมาร่วมกลุ่มด้วยเฉพาะบางครั้งบางคราว การได้ร่วมกลุ่มเฉพาะเพศเดียวกันช่วยทำให้การเล่นและเรียนบทบาททางเพศ ง่าย สะดวก และเร็วยิ่งขึ้น

การเล่นบทบาททางเพศในระยะวัยเด็กตอนกลางนี้ต้องนับว่าเป็นพัฒนาการที่สำคัญของมนุษย์เกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศ เพราะถ้าเด็กไม่ได้เรียนรู้เรื่องเช่นนี้แล้ว เมื่ออย่างเข้าสู่วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่โดยเฉพาะในระยะวัยรุ่น เด็กจะมีความกังวลสูง มีความรู้สึกขัดแย้งในด้านความต้องการประพฤติดนให้สมตามบทบาททางเพศอย่างชายหนุ่มหญิงสาว ทั้งนี้เพราะในระยะนั้นชายและหญิงต่างเริ่มต้นให้ความสนใจซึ่งกันและกันด้วยลักษณะที่เป็นสิ่งจำเพาะเพศของตน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ลักษณะอารมณ์ การแสดงออกของอารมณ์ ค่านิยม ทักษะคติ แนวความคิดและอื่น ๆ ถ้าชายประพฤติดอย่างหญิงหรือหญิงประพฤติดอย่างชายเสียแล้ว ความรู้สึกสนใจซึ่งกันและกันก็อาจลดน้อยลงกว่าที่ควรจะเป็น

การเล่นในระยะนี้เป็นการเล่นเชิงสังคมส่วนใหญ่ การเล่นยังคงเป็นพฤติกรรมที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็กวัยนี้ จึงควรได้รับการส่งเสริมสนับสนุน สถานที่อบรมและเลี้ยงดูเด็กไม่ว่าอยู่ในรูปใดจะต้องจัดที่สำหรับให้เด็กได้มีโอกาสเล่น เพราะการเล่นสนองความต้องการและช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตของเด็กในหลายด้าน ดังเช่น

1. สอนความต้องการรวมกลุ่ม ซึ่งได้บรรยายมาแล้วว่า สำคัญต่อชีวิตจิตใจเด็กอย่างไร อาทิ ช่วยส่งเสริมทักษะในการอยู่ร่วมกลุ่ม เล่นเป็นกลุ่ม และจะช่วยให้เข้าใจการทำงานเป็นกลุ่มในอนาคต เช่น การรู้จักเป็นผู้นำ เป็นผู้ตาม เคารพกฎวินัย รู้จักแพ้ รู้จักชนะ รู้จักอภัย

2. ช่วยพัฒนาความแข็งแรงของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย ทำให้เด็กมีสุขภาพดี

3. การเล่นเป็นหนทางระบายอารมณ์เคร่งเครียด อารมณ์ที่ไม่พึงปรารถนา
4. ช่วยส่งเสริมความคิดนึก การเข้าใจโลก สังคม และชีวิต
5. การเล่นเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงตัวในด้านต่าง ๆ การได้มีโอกาสนี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับสุขภาพจิตที่ดี

6. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจตนเอง ระบายนี้เด็กเริ่มต้องการรู้จักตัวเองแล้วจากการเล่นกับเพื่อน เด็กจะเรียนรู้ว่าเพื่อนเข้าใจตัวเขาอย่างไร เขาเข้าใจเพื่อนอย่างไร อะไรที่เขาชอบและไม่ชอบเกี่ยวกับเพื่อน อะไรที่เพื่อนชอบและไม่ชอบเกี่ยวกับตัวเขา

7. การเล่นช่วยพัฒนาการรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นที่มีต่อเขา และที่เขามีต่อเพื่อน แม้ว่าเด็กยังรับรู้ไม่ได้มาก แต่ก็มีความแตกต่างไปในแต่ละบุคคล เป็นสิ่งที่จำเป็นจะต้องให้เกิดมีขึ้นในกระสวนบุคลิกภาพของเด็ก เพื่อชีวิตทางการทำงานและสังคมในภายหน้า

เพราะการเล่นมีคุณค่านานาประการดังได้กล่าวมาแล้ว นักจิตวิทยาและจิตแพทย์จึงได้ใช้การเล่นเป็นเครื่องมือหรือวิธีการอย่างหนึ่งในการช่วยแก้ไขความบกพร่องและปัญหาทางอารมณ์และจิตใจของเด็ก (Play Therapy)

การเล่นของเด็กในขณะนี้ มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. เด็กหญิงและเด็กชายนิยมเล่นแยกกัน เล่นรวมกันบ้างเป็นครั้งคราวในชนิดของการเล่นที่รวมกลุ่มได้ เกมที่เล่นบางประเภทเป็นเกมที่นิยมเฉพาะชาย บางประเภทเป็นเกมที่นิยมเฉพาะหญิง เด็กชายนิยมเล่นเกมที่ต้องใช้พลังกำลังมาก ๆ มีความตื่นเต้นและต้องใช้การต่อสู้มาก ๆ

2. เกมที่เล่นมีกฎระเบียบซับซ้อนมากขึ้น ไม่รู้จะนิยมเกมง่าย ๆ

3. ระบายนี้เด็กเล่นคนเดียวน้อยลง การเล่นสมมุติ เพื่อนสมมุติ ซึ่งมีมากในวัยเด็กตอนต้นจะค่อย ๆ หายไป เพราะเด็กมีโอกาสดูแลกับเพื่อนจริง ๆ มากขึ้น ซึ่งสนุกสนานกว่า แต่เด็กบางคนที่ไม่สามารถเข้ากลุ่มได้ อาจยังคงเล่นสมมุติและมีเพื่อนสมมุติ ลักษณะเช่นนี้ ไม่เป็นไปตามวัยจำต้องทำการแก้ไขปรับปรุง

4. ลักษณะการเล่นและเกมที่เด็กเลือกเล่นชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างเพศ ความถนัด ความสนใจ สติปัญญา บุคลิกภาพของเด็ก

5. เด็กบางคนอาจเริ่มเล่นประเภทงานอดิเรกบ้างแล้วในขณะนี้

พัฒนาการทางจิตวิญญาณ

วัยเด็กตอนปลายเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมมากที่จะสอนให้เด็กเรียนรู้ว่าพฤติกรรมใด ถูก-ผิด-ดี-ชั่ว ซึ่งมาตรฐานในการกำหนดว่าอะไรดี-ชั่ว ถูก-ผิด มีความแตกต่างทางสังคมวัฒนธรรม แต่ก็มักมีกฎเกณฑ์ที่เป็นแนวคิดร่วม เช่น การลักขโมย การด่าว่าผู้อื่นที่ไม่มีความผิดเป็นสิ่งที่ไม่ได้ เป็นต้น

การสอนเด็กในวัยนี้ในเรื่องดังกล่าวสามารถสอนโดยให้เหตุผลได้แล้ว เพราะเด็กมีการพัฒนาความคิดเข้าใจเหตุผล

เพียเจต์แบ่งระยะพัฒนาการทางศีลธรรมจรรยาเป็น 3 ขั้นตอน โดยมีแนวคิดว่าการมีศีลธรรมจรรยา คือ การพบกฎเกณฑ์ ซึ่งพัฒนาไปตามลำดับ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ก่อนที่จะรู้จักคิดตัดสินใจเรื่องศีลธรรมจรรยาได้ (Premoral Judgement) อายุ 2 - 5 ปี

เด็กในวัยนี้ยังไม่สามารถตัดสินใจถูกต้องว่าอะไรถูกอะไรผิด เขาไม่สำนึกว่าการร่วมอยู่ในสังคมต้องมีกฎระเบียบ หรือสำนึกว่ามีกติกาสังคม ตัวอย่างเช่น เพียเจต์ทดลองให้เด็กเล่นเกม ลูกหิน เด็ก ๆ จะเอาแต่สนุกสนานอย่างเดียว ไม่ค่อยคำนึงหรือทำตามกฎเกณฑ์การเล่น

ขั้นที่ 2 เห็นข้อเท็จจริงเรื่องศีลธรรมจรรยา (Moral Realism) อายุ 5 - 9 ปี

ระยะนี้เด็กจะรู้จักเคารพกฎเกณฑ์ ข้อตกลง และจะรู้จักนำกฎนี้มาเป็นแนวทางในการตัดสินใจกระทำ ถูกผิดหรือความชั่วความดี เด็กจะเคารพกฎต่าง ๆ อย่างไม่ตั้งคำถาม ไม่สงสัย

ดังนั้นในระยะนี้ เด็ก ๆ มักจะพูดว่า “ทำอย่างนั้นไม่ดี” “เขาเป็นเด็กไม่ดี” “อ้อเป็นคนไม่ดีนะพ่อเนะ” เพราะเด็กไม่ทำตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เด็ก ๆ จะเข้าใจว่าถูกทำโทษเพราะทำผิดกฎระเบียบ และมักจะยอมรับการทำโทษถ้าเขารู้ว่าเขาทำผิดกฎเกณฑ์ ระเบียบ เด็กถือว่ากฎเกณฑ์ต่าง ๆ เป็นมาตรฐานทางศีลธรรมที่ต้องเคารพและทำตาม เขารู้สึกพอใจที่เด็กผู้ทำผิดกฎระเบียบได้รับการลงโทษ

ขั้นที่ 3 เข้าใจเรื่องศีลธรรมจรรยาอย่างมีเหตุผล (Autonomous Morality) อายุ 10 ขวบขึ้นไป

ระยะนี้เป็นระยะที่เด็กสามารถใช้เหตุผลเข้าใจว่ากฎเกณฑ์ต่าง ๆ มีไว้เพื่อควบคุมการกระทำของคนที่อยู่ร่วมกันในสังคมให้สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข ถ้ากฎใด ๆ ที่ไม่สามารถทำได้ดังกล่าว เด็กก็จะ “ไม่ยอม” เชื่อถือกฎเกณฑ์นั้น ถ้าเด็กเล่นกัน เด็กก็จะสร้างกฎเกณฑ์ขึ้นเองสำหรับการเล่น และจะยอมรับการลงโทษ หรือกำหนดการลงโทษเมื่อเล่นกันในหมู่เด็ก ๆ เด็กจะเข้าใจได้ว่าการลงโทษเป็นวิธีที่จะควบคุมคนที่ทำอะไรไม่อยู่ในร่องในรอย การมีกฎเกณฑ์และการลงโทษ ทำให้การเล่นหรือการทำงานเป็นหมู่คณะดำรงอยู่ได้

หากเราเชื่อตามทฤษฎีของเพียเจต์แล้ว ราคานี้ก็น่าจะเป็นระยะที่เหมาะสมสำหรับ สอนเด็กให้เข้าใจเรื่องผลร้ายของการทำลายธรรมชาติ หรือสอนกฎเกณฑ์การจราจร และสอนการ เคารพกฎระเบียบวินัย หากเราสามารถสอนให้เด็กเข้าใจดีแล้วก็จะฝังใจติดเป็นนิสัยเด็กไปจนเป็น ผู้ใหญ่และอาจแก้ไขปัญหาลี้วเล็ดและพฤติกรรมที่ไม่ดีในสังคมไทยได้มาก

จึงสรุปได้ว่าช่วงวัยเด็กตอนกลางเป็นช่วงอายุระหว่าง 6-12 หรือ 13 ปี พัฒนาการทางสังคม ที่เป็นจุดเด่น ได้แก่ การเริ่มรู้จักร่วมกันเป็นกลุ่มในการเรียน เล่น ทำกิจกรรมดียิ่งกว่าวัยเด็กตอนต้น เด็กรู้จักเคารพกฎกติกาในการเล่น การเรียน และการเข้าสังคม กลุ่มมีอิทธิพลต่อเด็กในด้าน พัฒนาการทางบุคลิกภาพในแง่มุมต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง เด็กที่ไม่มีกลุ่มควรได้รับการช่วยเหลือ เพราะจะทำให้มีความด้อยในด้านความคิด อารมณ์ และการศึกษาเล่าเรียน การเล่นยังมีความสำคัญ ต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก การเล่นในช่วงนี้เป็นการเล่นเชิงสังคม พัฒนาการทางสังคมที่ สำคัญในระยะนี้อีกประการหนึ่งคือ การเรียนและการเลียนแบบทางเพศ โดยเด็กจะเรียนและ เลียนจากการเข้าสังคมกับเพื่อนร่วมวัยเพศเดียวกัน และจากผู้ใหญ่ที่เด็กรักนับถือผูกพันนอกบ้าน

ระยะนี้เด็กมักมีพัฒนาการทางอารมณ์หลายประการ รู้จักควบคุมอารมณ์และแสดงออก ทางอารมณ์อย่างมีเหตุผลขึ้น รู้จักสังเกตอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น การเข้ากลุ่มทำให้เด็กมี พัฒนาการทางอารมณ์ทั้งแง่บวกและแง่ลบ อนึ่ง การดำรงชีวิตในโลกปัจจุบันทำให้เด็กมีอารมณ์ เครียด สาเหตุที่สำคัญที่ทำให้เด็กเครียดคือการเร่งรัดเด็กในด้านการเรียนรู้/การมุ่งผลสำเร็จทางวิชา ความรู้ทักษะต่าง ๆ การแข่งขัน ความรับผิดชอบ การตั้งความคาดหวัง ซึ่งมากเกินไปของเด็ก

พัฒนาการทางกายในระยะนี้เป็นไปอย่างช้า ๆ ค่อยเป็นค่อยไป พัฒนากล้ามเนื้อและ ประสาทสัมผัสละเอียดอ่อนดีขึ้นอย่างมาก จึงทำกิจกรรมที่ใช้ความละเอียดถี่ถ้วนได้ดีขึ้น เช่น งานฝีมือที่ประณีต ฟันแท่งขึ้นแทนฟันน้ำนม ระยะนี้เด็กหญิงจะโตเร็วกว่าเด็กชายอย่างเห็นได้ ชัดเจนมาก

ช่วงวัยเด็กตอนกลางเป็นช่วงที่เด็กถูกคาดหวังว่าจะต้องพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในด้านการ เรียนวิชาต่าง ๆ ขึ้นพื้นฐาน เช่น การอ่าน เขียน ทำเลขง่าย ๆ และรู้เรื่องทางสังคมทั่ว ๆ ไปได้ ช่วงนี้ เด็กมีพัฒนาการทางความคิดก้าวหน้าไปมาก โดยสามารถคิดเหตุ-ผลได้ มีความคิดเรื่องเหตุผลทาง ศีลธรรมจรรยาอีกด้วยแม้เป็นช่วงเวลาแห่งการเรียนรู้ แต่ก็ยังเป็นช่วงเวลาที่เด็กบางกลุ่มอาจไม่ สามารถพัฒนาการเรียนได้ตามมาตรฐานที่พ่อแม่และสังคมคาดหวัง เด็กกลุ่มนี้เป็นเด็กกลุ่มด้อย สมรรถภาพทางการเรียนและเด็กปัญญาอ่อน นักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายสาขาให้ความสนใจ ศึกษาค้นคว้าหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือให้เด็กเหล่านี้ได้มีพัฒนาการทางวิชาการ และทักษะ ต่าง ๆ ที่สำคัญและจำเป็นในการดำรงชีวิตในระดับอย่างน้อยที่เป็นปกติธรรมดา สมรรถภาพในการ คิดและการเข้ากลุ่มทำให้เด็กรู้จักตนเองดีขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานการหาตนเองในวัยรุ่นต่อไป ดังนั้น

ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา จะช่วยในด้านการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียนในช่วงนี้ เพื่อให้นักเรียนเป็นนักเรียนที่มีคุณภาพและสามารถเป็นบุคคลที่มีประโยชน์ในสังคมได้

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning Action Learning)

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ วิธีการสอนยุคใหม่ เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กคือศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Children Center) มิใช่ครูเป็นศูนย์กลาง เน้นกระบวนการกลุ่มที่เท่าเทียมกันในการแสวงหาความรู้ โดยมุ่งไปที่การแก้ปัญหาจริงที่เด็กเคยเผชิญ ต้องเผชิญหรืออาจเผชิญในอดีต ปัจจุบัน อนาคต และทั้งหมดนี้เน้นการค้นพบด้วยตนเองของเด็ก หากจำแนกโดยเทคนิควิธีการ อาจแบ่งวิธีการเสริมกระบวนการเรียนรู้ในหลักสูตร ออกเป็น 4 ประเภท คือ ทำ ออกทำทาง พูด เล่นลิ้น เล่นคำ ฟัง เล่นนิทาน เล่นละคร ดู สื่อภาพ สื่อคน โดยมุ่งไปสู่การพัฒนาทักษะการคิด (Thinking Skills Development)

ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ และคณะ (2544) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมคือกระบวนการสร้างความรู้ที่ต้องอาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียนเป็นสำคัญ ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง โดยอาศัยการแสดงออกทางภาษา ได้แก่ การพูดและการเขียนเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้

แนวคิดสำคัญของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม การสร้างแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 ด้าน คือ การสอนความรู้ การสอนเจตคติและการสอนทักษะ โดยจะได้นำเสนอแนวคิดโดยย่อเป็นลำดับดังต่อไปนี้

หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางประกอบด้วยแนวคิดหรือความเชื่อพื้นฐานเรื่องการเรียนรู้ 5 ประการ ได้แก่

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
2. เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่องและท้าทาย

3. เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

4. ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนำไปสู่การขยายเครือข่ายความรู้ของทุกคน ทั้งผู้เรียนและผู้สอน

5. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ (พูด เขียน วาดภาพ การแสดงบทบาทสมมติ ฯลฯ) ที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสร้างความรู้ความเข้าใจ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ที่นำไปสู่ข้อสรุป หรือองค์ความรู้

หลักการเรียนรู้ที่สำคัญ 2 ประการ ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนได้แก่

1. การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และ

2. การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม (Group Process)

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์

แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม การได้อภิปรายถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสร้างความรู้โดยผู้เรียนและการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่เกิดขึ้นไปประยุกต์ในสถานการณ์ที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน การเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ

1. ประสบการณ์ เป็นการนำเอาประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมของผู้เรียนมาเชื่อมโยง หรืออธิบายประสบการณ์หรือเหตุการณ์ใหม่ แล้วนำไปสู่การคิดเพื่อหาข้อสรุปใหม่หรือองค์ความรู้ใหม่

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในองค์ประกอบนี้ ก็คือการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ดึงเอาประสบการณ์ที่มีอยู่ในตัวผู้เรียนออกมาและเปลี่ยนระหว่างกันเท่ากับเป็นการรวบรวมมวลประสบการณ์ที่หลากหลายจากแต่ละคนเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้สิ่งใหม่ร่วมกัน

กิจกรรมในองค์ประกอบนี้เป็นไปได้ 2 ลักษณะ คือ การตั้งคำถามเพื่อให้ได้คำตอบที่มาจากประสบการณ์ที่หลากหลายของผู้เรียนและการจัดประสบการณ์ที่จำเป็นให้แก่ผู้เรียนเพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิด

2. การสะท้อนความคิดและอภิปราย เป็นองค์ประกอบที่ให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ มวลประสบการณ์ ข้อมูล หรือข่าวสาร ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถ่องแท้ชัดเจนในประเด็นต่าง ๆ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในองค์ประกอบนี้ก็คือ การกำหนดประเด็นให้ผู้เรียนได้คิด ได้สะท้อนความคิด โดยการเล่าความคิดเห็นของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ และได้อภิปรายและเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันให้ลึกซึ้งพอที่จะทำให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจน หรือเกิดข้อสรุปหรือเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่

3. ความคิดรวบยอด เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจหรือเกิดความคิดรวบยอดในเนื้อหาความรู้ แนวคิด หรือข้อสรุปต่าง ๆ

การออกแบบกิจกรรมที่ทำให้เกิดความคิดรวบยอด อาจมาจากหลาย ๆ ทาง เช่น จาก การฟังบรรยายของผู้สอน การได้ดูเทปวีดิทัศน์ การอ่านจากเอกสาร ตำรา การสะท้อน ความคิดและ อภิปราย ในกลุ่ม ฯลฯ เป็นต้น

4. การประยุกต์แนวคิด เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้นำความคิดรวบยอด หรือข้อสรุป ที่เป็นองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นไปประยุกต์หรือทดลองใช้ในชีวิตจริง

การออกแบบกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนประยุกต์แนวคิด เช่น การทำแผนภูมิ แผนภาพการ เขียน โครงงาน การเขียนคำขวัญ การจัดนิทรรศการ การฝึกปฏิบัติ การคิดวิธีปฏิบัติในสถานการณ์ จริง ฯลฯ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ หรือ “การออกแบบงาน” นั้นให้ยึดหลักว่า ควรให้ ครบทั้ง 4 องค์ประกอบจึงจะเป็นการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ แต่สามารถหมุนเวียนองค์ประกอบได้

การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม

แนวคิดเรื่องกระบวนการกลุ่มเป็นแนวคิดที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมมากที่สุดบรรลุ งานงานหรือทำงานสำเร็จลุล่วงตามที่กำหนดไว้

การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม อธิบายได้ว่า

- ผู้เรียนจะสามารถมีส่วนร่วมสูงสุด หรือได้ร่วมในกิจกรรมการสอนได้มากที่สุดนั้น ขึ้นอยู่กับการออกแบบขนาดของกลุ่มหรือจำนวนสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งขนาดของกลุ่มจะเล็กหรือใหญ่ ขึ้นกับชนิดของงานและความยากง่ายของงาน

- ส่วนการบรรลุนาน หรือการที่ผู้เรียนสามารถทำงานได้บรรลุจุดมุ่งหมาย หรือในทาง การศึกษาเรียกว่า บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ นั้นย่อมขึ้นอยู่กับการออกแบบงาน ซึ่งก็คือ กิจกรรม ที่ผู้สอนกำหนดขึ้นแล้วเขียนอธิบายลงในใบงานหรือใบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เข้าใจชัดเจนลงมือ ปฏิบัติได้

การออกแบบกลุ่มเพื่อการมีส่วนร่วมสูงสุด

กลุ่มมีหลายประเภท อาจจำแนกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1. กลุ่มพื้นฐาน ได้แก่ กลุ่ม 2 คน กลุ่ม 3 คน กลุ่มย่อยระดมสมอง และกลุ่มเล็ก กลุ่มพื้นฐานใช้มากในการออกแบบกลุ่มสำหรับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

2. กลุ่มที่ประยุกต์จากกลุ่มพื้นฐาน ได้แก่ กลุ่มไขว้ (Cross-over Group) กลุ่มแบ่งย่อย (Sup Group) และกลุ่มพีรามิด (Pyramid Group)

กลุ่มแต่ละชนิดมีข้อบ่งชี้ และข้อจำกัดต่างกัน ดังตาราง 1 และ 2

ตาราง 1 กลุ่มพื้นฐาน

ประเภทกลุ่ม	ความหมาย	ข้อบ่งชี้	ข้อจำกัด
กลุ่ม 2 คน	ผู้เรียนจับคู่กันทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย	ทุกคนมีส่วนร่วมในเวลาสั้น ๆ กิจกรรมหรืองานที่ง่าย	ขาดความหลากหลายทางความคิดได้ข้อสรุปที่ไม่ลึกซึ้ง
กลุ่ม 3 คน	ผู้เรียนรวมกัน 3 คนทำกิจกรรมตามที่มอบหมาย	เหมาะสมสำหรับการฝึกปฏิบัติตามบทบาทที่กำหนดให้ได้มีการหมุนเวียนฝึกทุกบทบาท	ถ้าใช้กลุ่ม 3 คนในการระดมความคิดหรืออภิปรายจะขาดความหลากหลายทางความคิดและได้ข้อสรุปที่ไม่ลึกซึ้ง
กลุ่มย่อยระดมสมอง	เป็นการรวมกลุ่มกัน 3-4 คนเพื่อระดมความเห็น	ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมระดมความคิดในเวลาสั้น ๆ โดยไม่ต้องการข้อสรุปที่ลึกซึ้ง	ขาดความลึกซึ้งในเนื้อหา
กลุ่มเล็ก	เป็นการจัดกลุ่ม 5-6 คน ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย	ให้สำหรับกิจกรรมที่ต้องการให้มีแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอภิปรายอย่างลึกซึ้งจนได้ข้อสรุป	ใช้เวลามาก
กลุ่มใหญ่	กลุ่มขนาด 15-30 คน หรือทั้งชั้น	ต้องการรวบรวมความเห็นของสมาชิกทั้งหมดต้องการให้มีการสรุปแนวคิดที่ต้องมีการโต้แย้งเพื่อไปสู่การสรุปของสมาชิกทั้งหมด	สมาชิกมีส่วนร่วมได้น้อยหรือจะมีส่วนร่วมเฉพาะคนที่สนใจผู้นำอภิปรายต้องใช้ทักษะการสื่อสารเป็นอย่างดีจึงจะดึงการมีส่วนร่วมได้มาก

ที่มา: จากตารางที่ 4.1 ของ ชงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ และคณะ

ตาราง 2 กลุ่มที่ประยุกต์จากกลุ่มพื้นฐาน

ประเภทกลุ่ม	ความหมาย	ข้อบ่งใช้	ข้อจำกัด
กลุ่มไขว้	เป็นการจัดกลุ่ม 2 ขั้นตอน โดยขั้นแรกแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเฉพาะที่ต่างกันจนได้ข้อสรุป จากนั้นให้สมาชิกรวมกลุ่มใหม่โดยให้กลุ่มที่เกิดขึ้นใหม่มีสมาชิกจากกลุ่มเดิมทุกกลุ่มเพื่อบูรณาการความรู้	- ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพของตนเองในการสร้างความรู้ - ผู้เรียนมีส่วนร่วมมาก และได้เนื้อหา - เหมาะสมมากในการสอนความรู้ที่เนื้อหา มาก	- ใช้เวลามาก - ออกแบบประเด็นอภิปราย หรือออกแบบงานยาก
กลุ่มแบ่งย่อย	เป็นการจัดกลุ่ม 2 ขั้นตอน โดยเริ่มจากกลุ่มใหญ่ 8-12 คน แบ่งย่อยออกเป็นกลุ่มขนาดเล็ก 3-4 คนเพื่อทำงานที่ไม่เหมือนกันกลุ่มละ 1 งาน จากนั้นให้กลุ่มย่อยมารวมกันเพื่อรวบรวมงานให้เป็นงานชิ้นใหญ่	< ----- เหมือนกลุ่มไขว้ ----- >	
กลุ่มพีรามิด	เป็นการรวบรวมความเห็น โดยเริ่มจากกลุ่ม 2-4 คนทวีขึ้นเป็นลำดับจนรวมสมาชิกกลุ่มใหญ่ทั้งหมด	- สร้างความตระหนัก และเข้าใจความรู้สึกลึกซึ้ง - ใช้รวบรวมความเห็นที่หลากหลายในเวลาสั้น ๆ โดยไม่มีการสรุป	- ขาดข้อสรุปและความลึกซึ้ง

ที่มา: จากตารางที่ 4.2 ของ ขงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ และคณะ

การออกแบบกลุ่มที่มีประสิทธิภาพ หมายถึง การออกแบบกลุ่มเพื่อให้มีส่วนร่วมสูงสุด จะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ความยากง่ายในการมีส่วนร่วม ถ้าต้องการมีส่วนร่วมสูง ควรใช้กลุ่มขนาดเล็ก กลุ่มยิ่งใหญ่สมาชิกจะยิ่งมีส่วนร่วมได้ยากขึ้น

2. ความยากง่ายของงาน งานที่ยากมาก ๆ หรือต้องการการคิดที่ลึกซึ้งหากออกแบบกลุ่มที่เล็กมาก ๆ เช่น 2 คน สมาชิกจะทำงานได้สำเร็จยาก แต่ถ้ากลุ่มใหญ่เกินไปก็จะไม่บรรลุนานและเสียเวลากลุ่มจึงควรมีความพอเหมาะกับการทำงาน

3. การจัดสรรบทบาทให้สมาชิก หมายถึง การออกแบบกลุ่มที่ต้องการกำหนดบทบาทให้สมาชิกครบทุกคน ก็ควรกำหนดขนาดของกลุ่มตามจำนวนบทบาทที่ต้องการ เช่น การฝึกทักษะปฏิสัมพันธ์มี 3 บทบาทก็ออกแบบกลุ่มขนาด 3 คน เป็นต้น

การออกแบบงานที่ดีเพื่อให้งานสำเร็จนั้น มีลักษณะดังนี้

1. กำหนดกิจกรรมให้ชัดเจนว่าจะให้แบ่งกลุ่มอย่างไรเพื่อทำอะไรให้เวลามากน้อยแค่ไหนทำงานเสร็จแล้วจำให้ทำอะไรต่อไป

2. จิตพิสัย เป็นการเรียนรู้ด้านอารมณ์ความรู้สึกหรือเจตคติมีลำดับขั้นการเรียนรู้ 5 ระดับ ได้แก่ ขั้นรับรู้ ขั้นตอนสนอง(ต่อสิ่งที่ได้รับรู้) ขั้นยอมรับและสร้างค่านิยมและขั้นสร้างลักษณะนิสัยจากค่านิยม

3. ทักษะพิสัย เป็นการพัฒนาความสามารถที่เป็นพฤติกรรมแสดงออก เช่น การเคลื่อนไหวร่างกาย การสื่อสารทั้งการใช้ท่าทางและด้านภาษา มีลำดับขั้นการเรียนรู้ 7 ระดับ ได้แก่ การรับรู้ การเตรียมพร้อม การตอบสนองตามแนวทางที่ได้รับ การสร้างกลไกภายใน การตอบสนองที่ซับซ้อน การคัดแปลงให้เหมาะสมและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (ที่เหมาะสมกับตัวเอง)

หลักและวิธีการเรียนรู้ทักษะชีวิตแบบมีส่วนร่วม

หลักและวิธีการสอนความรู้

การสอนความรู้ (Knowledge) ที่ใช้หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยสร้างทักษะชีวิตที่เป็นพื้นฐาน และเป็นองค์ประกอบร่วมของทักษะชีวิตตัวอื่น ๆ ทั้งหมด นั่นก็คือความคิดสร้างสรรค์ และความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ ลักษณะเฉพาะของการสอนความรู้ที่ใช้หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ดังตาราง

ตาราง 3 องค์ประกอบและลักษณะเฉพาะของการสอนความรู้แบบ PL

องค์ประกอบ PL	ลักษณะเฉพาะของการสอนความรู้แบบ PL
ประสบการณ์	ตั้งคำถามเพื่อรวบรวมประสบการณ์ของผู้เรียน
การสะท้อนความคิดและอภิปราย	นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ เพื่อสร้างความรู้ตามงานที่ได้รับมอบหมาย
ความคิดรวบยอด	การบรรยาย การรายงานผลงานกลุ่ม หรือบูรณาการความรู้ของกลุ่มย่อย โดยการอภิปรายของกลุ่มใหญ่
ประยุกต์แนวคิด	นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่ประยุกต์ความรู้ที่เกิดขึ้น เช่น เขียนคำขวัญจัดบอร์ด ทำรายงาน เขียนเรียงความ

ที่มา: จากตารางที่ 4.3 ของ ขงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ และคณะ

หลักและวิธีการสอนเจตคติ

ถึงแม้กระบวนการสอนแต่ละครั้งจะมีองค์ประกอบทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย แต่การสอนเจตคติจะมุ่งเน้นการสอนในด้านจิตพิสัย ซึ่งมีองค์ประกอบ 2 ด้าน คือ การสร้างความรู้ที่สอดคล้องกับเจตคติดังกล่าว และการจัดระบบความคิดความเชื่อเมื่อนำมาสัมพันธ์กับหลักการทั่วไปของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ประการ การสอนเจตคติจึงควรมีลักษณะเฉพาะ ดังตาราง

ตาราง 4 องค์ประกอบของการเรียนรู้และลักษณะเฉพาะของการสอนเจตคติ

องค์ประกอบของการเรียนรู้	ลักษณะเฉพาะของการสอนเจตคติ
ประสบการณ์	เน้นประสบการณ์ด้านความรู้ดีของนักเรียน
การสะท้อนความคิดและอภิปราย	นักเรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและโต้แย้งอย่างเต็มที่
การสรุปความคิดรวบยอด	นักเรียนได้ข้อสรุปด้วยตนเอง โดยครูกระตุ้นให้นักเรียนคิดและช่วยเพิ่มเติม
การทดลองประยุกต์แนวคิด	นักเรียนได้ทำกิจกรรมทั้งในหรือนอกเวลาเรียน เพื่อให้มีเจตคติที่ฝังแน่นมากขึ้น

ที่มา: จากตารางที่ 4.4 ของ ขงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ และคณะ

เจตคติเป็นความคิด หรือความเชื่อที่มีความรู้สึกเป็นองค์ประกอบ ดังนั้นการสอนจึงต้องมีทั้ง 2 องค์ประกอบ คือ ด้านความรู้สึก และด้านความคิด ความเชื่อ ดังนั้นในแผนการสอนเจตคติจึงมี 2 ขั้นตอน ที่เกิดการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้สึก และด้านการจัดความคิดความเชื่อให้เป็นระบบ

ในด้านความรู้สึก จึงใช้สื่อหรือกิจกรรมสร้างความรู้สึก และการจัดระบบความคิดหรือความเชื่อที่มีความรู้สึกเป็นองค์ประกอบ ดังนั้น การสอนจึงต้องมีทั้ง 2 องค์ประกอบ คือ ด้านความรู้สึก และด้านความคิด ความเชื่อ ดังนั้นในแผนการสอนเจตคติจึงมีขั้นตอนที่การเรียนรู้ทั้งด้านความรู้สึกและด้านการจัดความคิดความเชื่อให้เป็นระบบ

ในด้านความรู้สึก จะใช้สื่อหรือกิจกรรมสร้างความรู้สึก และการจัดระบบความเชื่อ โดยอาศัยกระบวนการกลุ่ม รวมทั้งมีทักษะในการใช้กระบวนการกลุ่ม ช่วยจัดระบบความเชื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ จนนักเรียนสามารถสรุปได้ด้วยตนเอง

ในส่วนของเจตคติ ยังแบ่งเป็น 2 ระดับ คือ ระดับการสร้างเจตติก่อนจะมีพฤติกรรมกับระดับการเปลี่ยนแปลงเจตคติ ความแตกต่างที่สำคัญในขั้นตอนการใช้สื่อ และกิจกรรมสร้างความรู้สึกก็คือ ในการสร้างเจตคติจะให้ความสำคัญ ในการใช้สื่อและกิจกรรมที่โยกคลอนความรู้สึกของเจตตินั้น ๆ ส่วนในขั้นตอนของการจัดระบบความเชื่อ การเปลี่ยนแปลงเจตติจะต้องมีกระบวนการกลุ่มที่เข้มและชัดเจนกว่า ในการสอนเจตคติ สิ่งที่จะเกิดขึ้นได้ก็คือ นักเรียนสรุปเป็นประเด็นอภิปรายได้ไม่ตรงกับจุดประสงค์ ครูจำเป็นต้องหาทางออกในกรณีเช่นนี้ โดยอาศัยแนวคิด 4 ประการ ต่อไปนี้

1. ครูควรมีใจกว้าง เพื่อที่จะยอมรับว่าเจตคติเหมาะสมอาจมิได้มีเพียงเจตคติตามที่ครูคาดหวังเพียงประการเดียว

2. ครูควรไว้วางใจในตัวนักเรียน ภายได้ความเชื่อที่ว่า หากเจตคติที่สอนนั้นเป็นสิ่งที่ดี ก็ควรจะเปิดโอกาสให้นักเรียนท้าทายหรือทดสอบ โดยหาเหตุผลถกเถียงอภิปรายจนเกิดการยอมรับในขั้นตอนกระบวนการกลุ่ม ซึ่งความคิดเห็นที่มีเหตุผลก็จะได้รับการสนับสนุนไม่ว่าความคิดเห็นนั้นเป็นอย่างไร

3. ครูสามารถช่วยขยายเครือข่ายการเรียนรู้ของนักเรียน โดยช่วยตั้งคำถามให้นักเรียนคิดหรือครูกับนักเรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน นั่นคือ ใช้การสื่อสารแบบ 2 ทาง

4. การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างความรู้สึกที่นักเรียนมีส่วนร่วม หากสิ่งใดที่ครูเห็นว่าดี แต่นักเรียนไม่ยอมรับ แม้ครูจะพยายามถ้อยทอดต่อไปก็ไม่เกิดการเรียนรู้ในทางตรงกันข้าม หากครูขอรับความคิดเห็นของนักเรียน โดยครูสงวนความคิดเห็นของครูไว้ นักเรียนก็จะรู้สึกยอมรับครูเช่นกัน และขยายการเรียนรู้ออกไป

หลักและวิธีการสอนทักษะ

สิ่งที่ทราบกันดีแล้วว่า การสอนแต่ละครั้งจะมีองค์ประกอบผสมผสานกันไปในด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย แต่การสอนทักษะต่าง ๆ เช่นทักษะการสื่อสาร เป็นการสอนที่มุ่งเน้นในด้านทักษะพิสัย ซึ่งต้องอาศัยการสร้างให้เกิดความชัดเจนในตัวทักษะ ให้เห็นเป็นขั้นตอนที่ปฏิบัติได้ง่าย และนักเรียนได้มีโอกาสดลงมือปฏิบัติในสถานการณ์ใกล้เคียง เมื่อดูจากองค์ประกอบทั่วไปทั้ง 4 ประการ ของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การสอนทักษะจึงควรมีลักษณะเฉพาะดังตาราง

ตาราง 5 องค์ประกอบของการเรียนรู้และลักษณะเฉพาะของการสอนทักษะ

องค์ประกอบของการเรียนรู้	ลักษณะเฉพาะของการสอนทักษะ
ประสบการณ์	อาศัยเหตุการณ์ที่ตรงกับชีวิตจริงในการเรียนรู้ทักษะ
การสะท้อนความคิดและถกเถียง	นักเรียนได้มีโอกาสดแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ในการหาเกณฑ์และประเมินผลการฝึกทักษะ
การสรุปความคิดรวบยอด	ได้ความคิดรวบยอดหลายขั้นตอน ทั้งจากการฟัง บรรยายจากการสังเกต การสาธิต การประเมินผลในกลุ่มและการประเมินผลรวม
การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด	นักเรียนได้มีโอกาสดฝึกซ้ำ โดยการแสดงบทบาทสมมุติตามสถานการณ์ต่าง ๆ

ที่มา: จากตารางที่ 4.5 ของ ขงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ และคณะ

ทักษะเป็นความสามารถที่คนเราไม่เคยมีมาก่อน แต่ได้เรียนรู้จนกระทั่งทำได้อย่างชำนาญ ดังนั้นการสอนทักษะจึงมี 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นรู้จักเห็นจริง เป็นขั้นตอนมุ่งให้นักเรียนรับรู้ว่ทักษะเหล่านี้มีความสำคัญ และฝึกฝนให้ทำเป็นหรือทำได้อย่างไร

ขั้นลงมือกระทำ เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติตามที่ได้เรียนรู้มา จากขั้นตอนแรก

ในขั้นรู้ชัดเห็นจริง ครูใช้การบรรยายนำประกอบกับการยกตัวอย่าง และให้นักเรียนร่วมอภิปรายถึงความสำคัญ และวิธีการฝึกทักษะนั้น จากนั้นจะใช้สถานการณ์จำลองให้นักเรียนคิดใช้ทักษะดังกล่าว หรือใช้การสาธิต ซึ่งอาจให้นักเรียนมีส่วนร่วมได้ การสาธิตจะช่วยให้นักเรียนเห็นจริงเป็นลำดับขั้นตอนอย่างชัดเจน จากนั้นให้นักเรียนจัดกลุ่มย่อย หรือระดมสมองเพื่อลงมือกระทำ

สำหรับขั้นลงมือกระทำ เป็นการให้นักเรียนฝึกใช้ทักษะโดยการใช้บทบาทสมมุติ หรือการซ้อมบทเป็นกิจกรรมหลัก และมีการฝึกซ้ำโดยผลัดกันแสดงบทบาทจนชำนาญ ดังนั้นการฝึกอบรมนี้จะต้องฝึกให้ครูมีทักษะในการใช้สถานการณ์จำลองและการสาธิตเพื่อให้นักเรียนเห็นจริง ขณะเดียวกันมีทักษะในการนำมาฝึกบทบาทสมมุติ หรือการซ้อมบทบาทและประเมินผลการฝึกได้

สรุป กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้ฝึกทักษะด้วยตนเอง ซึ่งก่อให้เกิดผลดี คือ นักเรียนสามารถได้รับประสบการณ์ตรงจากการมีส่วนร่วมนั้น ซึ่งแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม การได้อภิปรายถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสร้างความรู้โดยผู้เรียนและการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่เกิดขึ้นไปประยุกต์ในสถานการณ์ที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เด็ก คือ ศูนย์กลางของการเรียนรู้ มิใช่ครูเป็นศูนย์กลาง เน้นกระบวนการกลุ่มที่เท่าเทียมกันในการแสวงหาความรู้ โดยมุ่งไปที่การแก้ปัญหาจริงที่เด็กเคยเผชิญ ต้องเผชิญหรืออาจเผชิญในอดีต ปัจจุบัน อนาคต และทั้งหมดนี้เน้นการค้นพบด้วยตนเองของเด็ก ซึ่งกระบวนการสร้างความรู้ที่ต้องอาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียนเป็นสำคัญ ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง โดยอาศัยการแสดงออกทางภาษา ได้แก่ การพูดและการเขียนเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ ดังนั้นแนวคิดสำคัญของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม การสร้างแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 ด้าน คือ การสอนความรู้ การสอนเจตคติและการสอนทักษะ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ได้เพราะเด็กจะสามารถอาศัยประสบการณ์เดิม ประสบการณ์ใหม่จากตนเองและเพื่อนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการติดเกมให้ดีขึ้นในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และจิตวิญญาณ

แนวคิดการปรับพฤติกรรม

ความหมายของการปรับพฤติกรรม

ในระยะแรกของการพัฒนาการปรับพฤติกรรมนั้น การกำหนดความหมายของการปรับพฤติกรรมค่อนข้างจะชัดเจนอย่างเช่น Wolpe (1966) ได้ให้ความหมายเอาไว้ว่า เป็นการใช้ผลที่ได้จากการทดลองหลักการของการเรียนรู้ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่ไม่เหมาะสมให้เหมาะสมขึ้น หรือ O' Leary & Wilson (1987) ได้ให้ความหมายไว้ว่าเป็นการประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้และข้อค้นพบจากจิตวิทยาการทดลองเพื่อใช้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ นอกจากนี้ยังมีนักจิตวิทยาอีกหลายท่านที่ให้ความหมายของการปรับพฤติกรรมโดยการยึดแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้เป็นหลักเช่นกัน เช่น Krasner (1982) , Lazarus (1971) และ Stolz et al. (1975) เป็นต้น (ทฤษฎีการเรียนรู้ที่นักจิตวิทยาทั้งหลายกล่าวถึงนั้นมักจะเน้นที่ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกของ Pavlov และทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำของ Skinner) นับแต่ช่วงปลายทศวรรษที่ 1970 เป็นต้นมา แนวความคิดของนักจิตวิทยากลุ่มวิทยาศาสตร์ทางปัญญาได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการพัฒนาเทคนิคการปรับพฤติกรรมอย่างมาก จนทำให้ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขดังกล่าวไม่ได้เป็นแกนหลักของการปรับพฤติกรรมอีกต่อไป วัตถุประสงค์ของการปรับพฤติกรรม ก็ไม่จำเป็นที่จะต้องมุ่งเน้นที่พฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้แต่เพียงอย่างเดียว นักพฤติกรรมบำบัดก็เริ่มใช้คำที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น (Woolfolk et al., 1990) ดังนั้นการให้ความหมายของการปรับพฤติกรรมจึงเปลี่ยนไป สมาคมเพื่อความก้าวหน้าของพฤติกรรมบำบัดแห่งสหรัฐอเมริกา ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมบำบัดไว้ว่า เป็นการประยุกต์หลักการทางจิตวิทยาที่ได้มาจากการวิจัยเชิงทดลอง และการวิจัยทางจิตวิทยาสังคมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาของมนุษย์ และทำให้มนุษย์ปรับตัวได้ดีขึ้น พฤติกรรมบำบัดเน้นการดำเนินการอย่างเป็นระบบ และประเมินประสิทธิภาพผู้เข้ามารับการบำบัด สำหรับ Kalish (1981) กล่าวว่า การปรับพฤติกรรมเป็นการนำเอาหลักแห่งพฤติกรรม (Behavior Principles) มาประยุกต์ใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างเป็นระบบ ซึ่ง Kalish ได้ให้ความหมายของหลักการแห่งพฤติกรรมไว้ว่า เป็นหลักการที่ครอบคลุมทั้งแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขและแนวคิดทางจิตวิทยาต่าง ๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์เข้ามาประยุกต์ใช้ได้

ลักษณะของการปรับพฤติกรรม

1. มุ่งเน้นพฤติกรรมโดยตรง โดยที่พฤติกรรมนั้นจะต้องสังเกตเห็นได้ และวัดได้ ซึ่งพฤติกรรมในที่นี้ หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออก ตอบสนองหรือโต้แย้งต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่สามารถสังเกตเห็นได้ ได้ยินได้ นับได้ อีกทั้งวัดได้ตรงกันด้วย

เครื่องมือที่เป็นวัตถุวิสัย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกหรือการตอบสนองนั้น เป็นภายในหรือภายนอกก็ตาม เช่น การร้องไห้ การเดิน การคิด การเดินของชีพจร การอ่านหนังสือ เป็นต้น

2. ไม่ใช่คำที่เป็นการตีตรา เช่น คำว่าก้าวร้าว ฉลาด โง่ เกเร ขี้เกียจ เก่ง เป็นต้น เพราะคำตีตราเหล่านี้มักจะเป็นคำที่มีความหมายกว้าง ๆ ที่รวมพฤติกรรมหลาย ๆ ลักษณะเข้าด้วยกัน จึงทำให้ไม่ชัดเจนยากแก่การสังเกตให้ตรงกัน เนื่องจากต่างคนต่างรับรู้คำตีตรานี้ต่างกันและยากแก่การจัดโปรแกรมการปรับพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมายได้ นอกจากนี้บุคคลที่ถูกตีตราอาจจะพยายามทำตนให้มีลักษณะเหมือนกับที่ถูกตีตราด้วย เช่น ถ้าตีตราว่าเด็กขี้เกียจ เด็กอาจจะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าขี้เกียจจริง การตีตรายังทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องเกิดความอับอายได้ ถ้าการตีตรานั้นเป็นการตีตราในลักษณะที่ไม่เหมาะสม ตีตราเด็กว่าเป็นคนเห็นแก่ตัว ซึ่งถ้าผู้ปกครองรู้เข้าก็อาจจะเกิดความอับอายได้ เป็นต้น

3. พฤติกรรมไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมที่ปกติหรือไม่ปกติก็ตาม ย่อมเกิดจากการเรียนรู้ในอดีตทั้งสิ้น ดังนั้นพฤติกรรมเหล่านี้ สามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้

4. การปรับพฤติกรรมจะเน้นที่สภาพและเวลาในปัจจุบันเท่านั้น แม้ว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในอดีตก็ตามแต่เงื่อนไขสิ่งเร้าและผลกรรมในสภาพปัจจุบันเป็นตัวกำหนดว่าพฤติกรรมที่เรียนรู้ในอดีตนั้นจะมีแนวโน้มที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง หรือลดลงในสภาพปัจจุบันก็สามารถทำให้ปรับสิ่งเร้าและผลกรรมนั้นได้เหมาะสมยิ่ง เพื่อที่จะทำให้พฤติกรรมดังกล่าวเปลี่ยนแปลงไปตามเป้าหมายที่ต้องการ

5. การปรับพฤติกรรมนั้นจะเน้นที่วิธีการทางบวก มากกว่าที่จะใช้วิธีการลงโทษในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล เนื่องจากเป้าหมายของการปรับพฤติกรรมนั้นจะเน้นที่การเพิ่มพฤติกรรมที่พึงประสงค์ จึงจำเป็นที่จะต้องวิธีการทางบวก เพื่อสนับสนุนให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เพิ่มมากขึ้น วิธีการทางบวกเป็นวิธีการการที่มีประสิทธิภาพ อีกทั้งก่อให้เกิดปัญหาทางอารมณ์น้อยกว่าการใช้วิธีการลงโทษอีกด้วย นอกจากนี้การลงโทษยังเป็นวิธีการที่ไม่มีประสิทธิภาพเลย ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลให้ไปในทิศทางที่พึงประสงค์ เนื่องจากการลงโทษเป็นวิธีการที่ใช้เพื่อการระงับพฤติกรรมเท่านั้น หากใช้การพัฒนาพฤติกรรมไม่ แต่อย่างไรรก็ตามมิได้หมายความว่า การลงโทษไม่ควรใช้เลย การลงโทษควรจะใช้อย่างยิ่งในกรณีที่บุคคลมีพฤติกรรมที่มีความรุนแรง ตลอดจนพฤติกรรมนั้นอาจก่อให้เกิดอันตรายต่อชีวิตได้ อีกทั้งถ้าพบว่า จะไม่มีโอกาสที่จะพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้แก่บุคคลเลยถ้าไม่ลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของบุคคลนั้นเสียก่อน นอกจากนี้การลงโทษยังสามารถสนองวัตถุประสงค์ ในแง่ที่ว่าหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ชั่วคราว เพื่อที่จะได้มีเวลาพอที่จะเสริมสร้างพฤติกรรมใหม่ที่พึงประสงค์ได้

6. วิธีการปรับพฤติกรรมนั้นสามารถใช้ได้อย่างเหมาะสมตามลักษณะของปัญหาของแต่ละบุคคล เนื่องจากมีความเชื่อว่าบุคคลแต่ละคนมีความแตกต่างกัน การลงโทษวิธีหนึ่งอาจจะใช้ได้ผลกับคน ๆ หนึ่ง แต่อาจจะใช้ไม่ได้ผลกับอีกหลาย ๆ คน ได้เช่นเดียวกัน การลงโทษวิธีหนึ่งอาจจะมีประสิทธิภาพสูงมากเมื่อใช้กับคนบางคน แต่อาจจะไม่มีประสิทธิภาพเลยถ้าใช้กับคนอีกกลุ่มหนึ่ง ดังนั้นในการดำเนินการปรับพฤติกรรมจึงต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

7. วิธีการปรับพฤติกรรม เป็นวิธีการที่ได้รับการพิสูจน์มาแล้วว่ามีประสิทธิภาพและได้ผลโดยวิธีทางวิทยาศาสตร์

องค์ประกอบของพฤติกรรม

Sigmund Freud อ้างใน อรรถาธิบาย เชื้อไทย (2541) นักจิตวิทยาชาวออสเตรียน ผู้เริ่มจิตวิทยาแนวจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ได้ให้ความสำคัญของพฤติกรรมว่า เป็นความปรารถนาและความต้องการบางอย่างของคนเรา และความปรารถนาของพฤติกรรมที่ไร้สำนึกจะแสดงออกมาในความฝันจินตนาการ การพลั้งปากพูดออก ตลอดจนการแสดงออกมาในรูปของวรรณคดี ศิลปกรรม

Skinner อ้างใน อรรถาธิบาย เชื้อไทย (2541) ได้กล่าวถึง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับสิ่งแวดล้อม ว่าสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมนั้น และการที่จะเข้าใจพฤติกรรมของใครก็ตาม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้ถึงผลที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้นๆ เสียก่อน จากนั้นถ้าต้องการที่จะปรับพฤติกรรมของบุคคลเหล่านั้น ก็สามารถที่จะทำได้โดยการนำผลนั้นมาเป็นตัววางเงื่อนไขให้บุคคลเหล่านั้นแสดงพฤติกรรมที่พึงปรารถนา

Wilhelm Wundt อ้างใน อรรถาธิบาย เชื้อไทย (2541) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึง การกระทำของมนุษย์ การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำนั้นผู้กระทำจะทำโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว และไม่ว่าคนอื่นจะสังเกตการกระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม การพูด การเดิน การกระพริบตา การได้ยิน การเข้าใจ การรู้สึกโกรธ การคิด ฯลฯ ต่างเป็นพฤติกรรม

นักพฤติกรรมนิยม เช่น John B Watson อ้างใน อรรถาธิบาย เชื้อไทย (2541) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันเป็นผู้ริเริ่มและกระตุ้นให้นักจิตวิทยาใช้วิธีพฤติกรรมนิยมแทนวิธีสังเกตภายใน กล่าวว่า พฤติกรรมภายในทั้งปวง แท้จริง คือ พฤติกรรมทางกายที่เกิดขึ้นได้ เป็นพฤติกรรมภายนอกความรู้สึกนึกคิดซึ่งคนทั่วไปคิดว่าเป็นพฤติกรรมของจิตนั้นแท้จริงเป็นการทำงานของเซลล์ประสาท เป็นการทำงานของต่อมต่าง ๆ และการทำงานของกล้ามเนื้อต่าง ๆ ของร่างกาย พฤติกรรมของจิตไม่มีอะไรมากไปกว่าพฤติกรรมของร่างกายซึ่งเป็นสสาร

McDougall อ้างใน อรรถาธิบาย เชื้อไทย (2541) กล่าวว่า พฤติกรรมต่าง ๆ ที่คนเราแสดงออกมานั้น เป็นผลมาจากการเลือกปฏิบัติตอบสนองที่เหมาะสมที่สุดในสถานการณ์นั้น ๆ และถือว่าเป็นสัญชาตญาณที่มีติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด ไม่ต้องเรียนรู้ก็สามารถทำกิจกรรมนั้น ๆ ได้

ประภาเพ็ญ สุวรรณ อ้างใน อรรถาธิบาย เชื้อไทย (2541) ได้กล่าวว่า พฤติกรรม คือ ปฏิบัติหรือกิจกรรมทุกชนิดของสิ่งมีชีวิต พฤติกรรมของคน หมายถึง ปฏิบัติต่าง ๆ ที่บุคคลแสดงออกทั้งภายนอกและภายในตัวบุคคล ทั้งที่สังเกตได้และสังเกตไม่ได้ และแตกต่างกันออกไปตามสภาพสังคม วัฒนธรรม โดยมักจะได้อิทธิพลจากความกดดันความคาดหวังของบุคคลรอบตัว สถานการณ์ในขณะนั้น และประสบการณ์ในอดีตพฤติกรรมของมนุษย์ สามารถแบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

- พฤติกรรมภายใน หมายถึง กิจกรรมหรือปฏิบัติภายในตัวบุคคล ซึ่งสมองมีหน้าที่รวบรวมสะสมและสั่งการที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม เช่น การสูบบุหรี่ไปเลี้ยงร่างกาย ความคิด ความรู้สึก ทักษะคติ ความเชื่อ ค่านิยม พฤติกรรมภายในมักไม่สามารถวัดหรือสังเกตได้ โดยบุคคลอื่น แต่สามารถใช้เครื่องมือบางอย่างวัดได้

- พฤติกรรมภายนอก หมายถึง ปฏิบัติหรือกิจกรรมที่บุคคลแสดงออกให้บุคคลอื่นเห็น และสังเกตได้ เช่น การยืน การนั่ง การเดิน การขับรถ ฯลฯ พฤติกรรมของมนุษย์จึงเป็นการเรียนรู้ อย่างหนึ่ง ซึ่ง สามารถทำความเข้าใจได้ ต้องอาศัยปัจจัยเชิงจิตวิทยาควบคู่ไปกับเงื่อนไขทางสังคมขณะเกิดการเรียนรู้นั้น ๆ ซึ่งสามารถแบ่งพฤติกรรมการเรียนรู้เป็น 3 ด้าน คือ

1. พฤติกรรมการเรียนรู้กลุ่มพุทธิพิสัย (Cognitive domain)

เป็นความสามารถและทักษะทางด้านสมองในการคิดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งแบ่งได้เป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

1.1 ความรู้ (Knowledge) เป็นความสามารถในการจำหรือระลึกได้ ซึ่งรวบรวมประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เคยได้รับรู้มา

1.2 ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถในการแปลความตีความหมายและขยายความในเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ

1.3 การนำไปใช้ (Application) เป็นความสามารถในการนำสาระสำคัญต่าง ๆ ไปใช้ในสถานการณ์จริง หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่า เป็นการใช้ความเป็นนามธรรมในสถานการณ์รูปธรรม ซึ่งความเป็นนามธรรมจะอยู่ในรูปความคิดทั่วไป กฏเกณฑ์ เทคนิค และทฤษฎี ฯลฯ

1.4 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการแยกการสื่อความหมายไปสู่หน่วยย่อยเป็นองค์ประกอบสำคัญ หรือเป็นส่วน ๆ เพื่อให้ได้ลำดับขั้นความคิด ความสัมพันธ์กัน การวิเคราะห์ เช่นนี้ ก็เพื่อมุ่งที่จะให้การสื่อความหมาย มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

1.5 การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการนำหน่วยต่าง ๆ หรือต่าง ๆ เข้าเป็นเรื่องเดียวกันจัดเรียบเรียงและรวบรวมเพื่อสร้างแบบแผนหรือโครงสร้างที่ไม่เคยมีมาก่อน

1.6 การประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถในการตัดสินคุณค่าของเนื้อหา วัสดุอุปกรณ์และวิธีการ ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพที่สอดคล้องกับสถานการณ์ ซึ่งอาจจะกำหนดเกณฑ์ขึ้นเองหรือผู้อื่นกำหนด

2. พฤติกรรมการเรียนรู้กลุ่มเจตพิสัย (Affective domain)
เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับเปลี่ยนแปลงจิตใจ ลักษณะนิสัย คุณธรรม และค่านิยมแบ่งเป็น 5 ขั้น ดังนี้

2.1 การรับ (Receiving) เป็นความสามารถในการรู้จัก หรือความฉับไว ในการรับรู้สิ่งต่างๆ

2.2 การตอบสนอง (Responding) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจ เต็มใจ และพอใจในสิ่งเร้า

2.3 การสร้างคุณค่าหรือค่านิยม (Value) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกซึ่งความรู้สึก หรือสำนึกในคุณค่าหรือคุณธรรมของสิ่งต่าง ๆ จนกลายเป็นความนิยมชมชอบและเชื่อถือในสิ่งนั้น

2.4 การจัดระบบ (Organization) เป็นการจัดรวบรวมค่านิยมต่อสิ่งต่าง ๆ เข้ามาเป็นระบบ

2.5 การมีลักษณะที่ได้จากค่านิยมหรือลักษณะ เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาเป็นนิสัยตามธรรมชาติเป็นคุณลักษณะหรือบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากระบบค่านิยมที่บุคคลยึดมั่น

3. พฤติกรรมการเรียนรู้กลุ่มทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

เป็นความสามารถในด้านการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ ที่เกี่ยวข้องกับระบบการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกาย แบ่งเป็น 5 ขั้น ดังนี้

3.1 การเลียนแบบ (Emission) การเลือกตัวแบบ หรือตัวอย่างที่สนใจ

3.2 การทำตามแบบ (Manipulation) เป็นการลงมือกระทำตามแบบที่สนใจ

3.3 การมีความถูกต้อง (Precision) เป็นการตัดสินใจเลือกทำตามแบบที่เห็นว่าถูกต้อง

3.4 การกระทำอย่างต่อเนื่อง (Articulation) เป็นการกระทำที่เห็นว่าถูกต้องนั้น
อย่างเป็นเรื่องเป็นราวต่อเนื่อง

3.5 การกระทำโดยธรรมชาติ (Naturelization) เป็นการกระทำโดยเกิดเป็นทักษะสามารถปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติเป็นธรรมชาติ โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน นี้สอดคล้องกับการพัฒนากระบวนการคิด ระดับขั้นจุดประสงค์การเรียนรู้ตามหลักของ Bloom Taxonomy และคณะ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถเขียนกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้



แผนภาพ 1 กรอบแนวคิดในการใช้ผลของการนำความรู้ด้านทักษะชีวิตมาพัฒนาเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์



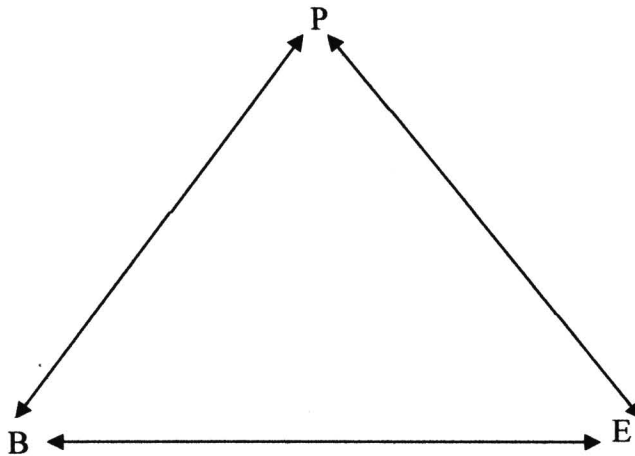
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม จัดได้ว่าเป็นทฤษฎีที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาเทคนิคการปรับพฤติกรรมในปัจจุบัน ทฤษฎีนี้พัฒนาโดยนักจิตวิทยาชาวแคนาดา Albert Bandura ซึ่งขณะนี้ เป็นอาจารย์อยู่ที่ Stanford University มลรัฐ California ประเทศสหรัฐอเมริกา Bandura เกิดเมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 1925 ที่รัฐ Alberta ประเทศแคนาดา จบปริญญาตรีทางด้านจิตวิทยาจาก University of British Columbia จบปริญญาเอกทางด้านจิตวิทยาคลินิกจาก University of Iowa ในปี 1952 หลังจากจบปริญญาเอกแล้ว Bandura ได้มาทำงานที่ Stanford University และได้ย้ายไปไหนอีกเลยจนถึงทุกวันนี้

แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura สิ่งที่สำคัญ คือ การเรียนรู้ Bandura ให้ความสำคัญของการเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรม และ Bandura คิดว่า การเรียนรู้มันไม่จำเป็นที่จะต้องพิจารณาในแง่ของการแสดงออก หากแต่ว่าการได้มาซึ่งความรู้ใหม่ ๆ (Acquired) ถือว่าการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นแล้วแม้ว่าจะยังไม่มีแสดงออกก็ตาม ดังนั้นการเรียนรู้ของ Bandura มักจะเน้นที่การเปลี่ยนแปลงที่พฤติกรรมภายใน โดยไม่จำเป็นที่จะต้องมีการแสดงออก และการแสดงออกของพฤติกรรมก็จะสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น การที่คนที่ชอบตีเทนนิส ได้ดูการแข่งขันเทนนิส และสนใจท่าตีเทนนิสของนักเทนนิสที่แข่งขันพร้อมทั้งจำวิธีการตีในท่าต่าง ๆ เอาไว้ในความจำของตนเอง ซึ่งกระบวนการเพียงแค่นี้ Bandura ก็ถือว่าได้เกิดการเรียนรู้ขึ้นแล้ว และเมื่อบุคคลนั้นมีโอกาสที่เหมาะสม เช่น ได้ไปตีเทนนิสกับเพื่อนเขาก็อาจจะแสดงท่าทางการตีเทนนิสในลักษณะของนักเทนนิสที่เขาเคยดูก็ได้ นั่นก็เป็นการพิสูจน์ว่าการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นแล้วจริง ๆ

ตามแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura นั้น Bandura มีความเชื่อว่าพฤติกรรมคนเรานั้น ไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่จะต้องมีปัจจัยส่วนบุคคล (ปัญญา ชีวภาพ และสิ่งภายในอื่น ๆ) ร่วมด้วย และการร่วมของปัจจัยส่วนบุคคลนั้นจะต้องร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal Determinism) กับปัจจัยทางด้านพฤติกรรมและสภาพแวดล้อม ซึ่งอาจจะเขียนได้ดังภาพต่อไปนี้



แผนภาพ 2 การแสดงการกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยทางพฤติกรรม

(B) สภาพแวดล้อม (E) และส่วนบุคคล (P) ซึ่งได้แก่ ปัญญา ชีวภาพ และสิ่งภายในอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ

การที่ปัจจัยทั้ง 3 ทำหน้าที่กำหนดซึ่งกันและกันนั้น ก็ไม่ได้หมายความว่าทั้งสามปัจจัยนั้นจะมีอิทธิพลในการกำหนดซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียมกัน บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าอีกบางปัจจัย และปัจจัยของอิทธิพลทั้ง 3 นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน หากแต่ต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่น ๆ (Bandura, 1989)

เพื่อให้เข้าใจได้ชัดเจนขึ้นจะขอพิจารณาปัจจัยที่กำหนดซึ่งกันและกันทีละคู่ คู่แรกระหว่าง $P \longleftrightarrow B$ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ความคาดหวัง ความเชื่อ การรับรู้เกี่ยวกับตนเอง เป้าหมาย และความตั้งใจ ซึ่งปัจจัยดังกล่าวกำหนดลักษณะและทิศทางของพฤติกรรมสิ่งที่บุคคลคิด เชื่อ และรู้สึก จะกำหนดว่าบุคคลจะแสดงพฤติกรรมเช่นใด ในขณะที่เดียวกันการกระทำของบุคคลก็จะเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดลักษณะการคิดและการสนองตอบทางอารมณ์ของเขา ลักษณะของร่างกายและระบบการรับรู้และระบบประสาทมีผลต่อพฤติกรรม และศักยภาพของบุคคล เช่นเดียวกับระบบการรับรู้และโครงสร้างของสมองก็ปรับเปลี่ยนได้โดยประสบการณ์ทางพฤติกรรมเช่นกัน (Greenough et al., 1987)

การกำหนดซึ่งกันและกันของ $E \longleftrightarrow P$ เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของบุคคลและสภาพแวดล้อม ความคาดหวัง ความเชื่อ อารมณ์ และความสามารถทางปัญญาของบุคคลนั้นจะพัฒนาและเปลี่ยนแปลง โดยอิทธิพลทางสังคม ที่ให้ข้อมูลและกระตุ้นการสนองตอบทางอารมณ์ โดยการผ่านตัวแบบการสอนและการชักจูงทางสังคม ขณะเดียวกันบุคคลจะกระตุ้นปฏิกิริยา

สนองตอบที่แตกต่างกันจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เขาอาศัยอยู่ จากลักษณะทางกายภาพของเขา เช่น อายุ ขนาดของร่างกาย เชื้อชาติ เพศ และความน่าสนใจของร่างกาย ที่ค่อนข้างจะแยกออกจากสิ่งที่เขาพูดและกระทำ นอกจากนี้การสนองตอบนั้นยังขึ้นอยู่กับบทบาทและสถานภาพทางสังคมของเขาอีกด้วย เช่น เด็กที่ถูกมองว่าเป็นเด็กก้าวร้าวจะกระตุ้นให้เพื่อนมีปฏิกิริยาสนองตอบที่แตกต่างไปจากเด็กที่ถูกมองว่าไม่กล้าแสดงออก เป็นต้น ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าสถานภาพทางสังคมของเขา และลักษณะที่ปรากฏนั้น สามารถมีผลต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมก่อนที่จะพูดหรือกระทำการใด ๆ

การกำหนดซึ่งกันและกันของ $B \longleftrightarrow E$ เป็นการปฏิสัมพันธ์ เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม และสภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวันของคนเรา พฤติกรรมเปลี่ยนเงื่อนไขสภาพแวดล้อม ในขณะที่เดียวกันเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปนั้น ก็ทำให้พฤติกรรมถูกเปลี่ยนไปด้วยสภาพแวดล้อมจะไม่มีอิทธิพลใด ๆ ต่อบุคคล จนกว่าจะมีพฤติกรรมบางอย่างเกิดขึ้น เช่น ครูผู้สอนจะไม่มีอิทธิพลต่อเด็ก จนกว่าเด็กจะเข้าเรียน ผู้ปกครองจะไม่ชมเด็กถ้ายังไม่แสดงพฤติกรรมที่จะให้ชม เป็นต้น เนื่องจากทั้งพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน ดังนั้น บุคคลจึงเป็นทั้งผู้ก่อให้เกิดและเป็นทั้งผลิตผลของสภาพแวดล้อม การมีผลซึ่งกันและกันนี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนมุมมองของกระบวนการถ่ายทอดทางสังคม จากเดิมซึ่งมองว่าผู้ปกครองมีอิทธิพลต่อเด็กเช่นใดมาเป็นทั้งผู้ปกครอง และเด็กมีอิทธิพลต่อกันและกันเช่นใดแทน

นอกจากปัจจัยทั้ง 3 ที่กำหนดซึ่งกันและกันแล้ว Bandura ยังเชื่อว่าการเสริมแรงนั้นทำหน้าที่ 3 ประการ คือ

1. ทำหน้าที่เป็นข้อมูลที่ทำให้บุคคลรู้ว่าควรจะทำพฤติกรรมอะไรในสถานการณ์ใด ในอนาคตเพราะการเสริมแรงด้วยตัวของมันเองจะไม่ทำให้พฤติกรรมของบุคคลเพิ่มขึ้นแม้ว่าบุคคลนั้น จะเคยได้รับการเสริมแรงมาก่อนแล้วก็ตาม ถ้าเขามีความเชื่อจากข้อมูลอื่น ๆ ว่าการแสดงพฤติกรรมในลักษณะเดียวกันนั้นจะไม่ได้รับการเสริมแรงในอนาคต
2. ทำหน้าที่เป็นสิ่งจูงใจเนื่องจากประสบการณ์ในอดีตทำให้บุคคลเกิดความคาดหวังว่าการกระทำบางอย่างจะทำให้ได้รับการเสริมแรง การที่บุคคลคาดหวังถึงผลกรรมที่จะเกิดขึ้นในอนาคตนี้ก็จะกลายแรงจูงใจต่อพฤติกรรมที่จะกระทำในปัจจุบันทำให้บุคคลเพิ่มโอกาสที่จะแสดงพฤติกรรมดังกล่าวขึ้นในเวลาต่อ ๆ มา
3. ทำหน้าที่เป็นตัวเสริมแรง นั่นคือเพิ่มความถี่ของพฤติกรรม แต่เท่าที่เพิ่มความถี่ของพฤติกรรมได้คือนั้น บุคคลจะต้องตระหนักถึงการที่จะได้รับการเสริมแรงนั้นด้วย

การเสริมแรงอาจจะมีประสิทธิภาพในการกำกับพฤติกรรมของบุคคลที่เคยเรียนรู้มาแล้ว แต่ก่อนข้างจะไม่มีประสิทธิภาพในการทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ และเป็นการยากที่บุคคลจะเกิดการเรียนรู้ในธรรมชาติโดยไม่ได้เห็นผู้อื่นแสดงพฤติกรรมมาก่อน ด้วยเหตุนี้ Bandura จึงมีความเชื่อว่าคนเราส่วนใหญ่จะต้องผ่านการเรียนรู้โดยการสังเกตพฤติกรรมจากผู้อื่นมาแทบทั้งสิ้น

จากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าว ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมปัญญาของ Bandura จึงได้เน้นแนวคิด 3 ประการด้วยกันคือ

1. แนวคิดของการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning)
2. แนวคิดของการกำกับตนเอง (Self-Regulation)
3. แนวคิดของการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy)

ในงานวิจัยนี้จะพูดถึง แนวคิดการรับรู้ความสามารถของตนเองเพียงอย่างเดียว

การเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning)

Bandura มีความเชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบ ซึ่งจะแตกต่างจากการสังเกตจากตัวแบบ ซึ่งจะแตกต่างจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่ต้องอาศัยการลองผิดลองถูก เพราะนอกจากจะสูญเสียเวลาแล้ว ยังอาจมีอันตรายได้ในบางพฤติกรรม ในการเรียนรู้โดยการผ่านตัวแบบนั้น ตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถที่จะถ่ายทอดทั้งความคิด และการแสดงออกได้พร้อม ๆ กัน และเนื่องจากคนเรานั้นใช้ชีวิตในแต่ละวันในสภาพแวดล้อมที่แคบ ๆ ดังนั้นการรับรู้เกี่ยวกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ของสังคมจึงผ่านมาจากประสบการณ์ของผู้อื่น โดยการได้ยินและได้เห็นโดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้อง คนส่วนมากรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมโดยการผ่านทางสื่อแทบทั้งสิ้น

Fischer & Gochros (1975) และ Ross (1981) อ้างใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต ได้สรุปหน้าที่ของตัวแบบออกเป็น 3 ลักษณะด้วยกันคือ

1. **ทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่** ในกรณีนี้เป็นกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบนั้นยังไม่เคยได้เรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาก่อนเลยในอดีต เช่น พฤติกรรมการพูดของเด็ก หรือพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะในการช่วยตนเอง เป็นต้น

2. **ทำหน้าที่เสริมพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น** เป็นกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบเคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาบ้างแล้วในอดีต ตัวแบบก็จะทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจให้ผู้ที่เคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวพยายามพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น เช่น การคุน้กเทนนิสมือหนึ่งของโลกแข่งขัน อาจจะเป็นแรงจูงใจให้อยากทำให้ดีเหมือนกับนักเทนนิสมือหนึ่งของโลกบ้าง จึงทำการจดจำวิธีการตีของนักเทนนิสคนนี้ แล้วนำมาพัฒนาทักษะการตีเทนนิสของตนให้ดียิ่งขึ้น

3. ทำหน้าที่ยับยั้งการเกิดของพฤติกรรม ในกรณีที่ผู้สังเกตมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ หรือยังไม่เคยมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์มาก่อน ตัวแบบนั้นก็จะช่วยให้พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นั้นลดลงหรือไม่เกิดขึ้น เช่น การเห็นคนข้ามถนนตรงบริเวณที่ไม่ใช่ทางม้าลาย หรือ สะพานลอย แล้วถูกรถชนตายก็จะทำให้เกิดการยับยั้ง ไม่ให้บุคคลที่สังเกตพฤติกรรมดังกล่าวทำตาม เป็นต้น

ตัวแบบนั้นแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทด้วยกันคือ

1. ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ (Live Model) คือ ตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตและ ปฏิสัมพันธ์โดยตรง

2. ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) เป็นตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การ์ตูน เกมคอมพิวเตอร์ หรือหนังสือนวนิยาย เป็นต้น

ในการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบนี้ Bandura (1989) ได้กล่าวว่าประกอบด้วย 4 กระบวนการ ดังต่อไปนี้

1. กระบวนการตั้งใจ (Attentional Processes) บุคคลไม่สามารถเรียนรู้ได้มากจากการสังเกต ถ้าเขาไม่มีความตั้งใจ และรับรู้ได้อย่างแม่นยำถึงพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออก กระบวนการตั้งใจจะเป็นตัวกำหนดว่าบุคคลจะสังเกตอะไรจากตัวแบบนั้น องค์ประกอบที่มีผลต่อกระบวนการตั้งใจแบ่งออกได้เป็น 2 องค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่ องค์ประกอบของตัวแบบเอง พบว่าตัวแบบที่ทำให้บุคคลมีความตั้งใจจะสังเกตนั้นต้องเป็นตัวแบบที่มีลักษณะเด่นชัด เป็นตัวแบบที่ทำให้ผู้สังเกตเกิดความพึงพอใจ พฤติกรรมที่แสดงออกไม่สลับซับซ้อนมากนัก จิตใจรวมทั้ง พฤติกรรมของตัวแบบที่แสดงออกนั้นควรมีคุณค่าในการใช้ประโยชน์อีกด้วย นอกจาก องค์ประกอบของตัวแบบแล้ว ยังมีองค์ประกอบของผู้สังเกตอีกด้วย ซึ่งได้แก่ ความสามารถในการรับรู้ ซึ่งรวมทั้งการเห็น การได้ยิน การรับรู้รส กลิ่น และสัมผัส จุดของการรับรู้ ความสามารถทางปัญญา ระดับของการตื่นตัว และความชอบที่เคยได้เรียนรู้มาก่อนแล้ว

2. กระบวนการเก็บจำ (Retention Processes) บุคคลจะไม่สามารถรับอิทธิพลมากนักจากตัวแบบถ้าเขาไม่สามารถจดจำได้ถึงลักษณะของตัวแบบ บุคคลจะต้องแปลงข้อมูลจากตัวแบบเป็น รูปแบบของสัญลักษณ์ และจัดโครงสร้างเพื่อให้จำได้ง่ายขึ้น ซึ่งแน่นอนปัจจัยที่จะส่งผลต่อ กระบวนการเก็บจำ คือ การเก็บรหัสเป็นสัญลักษณ์เพื่อให้จำง่ายแก่การจำ การจัดระบบ โครงสร้างทาง ปัญญา การชักซ้อมลักษณะของตัวแบบที่สังเกตในความคิดของตนเอง และชักซ้อมด้วยการกระทำ นอกจากนี้ยังขึ้นกับความสามารถทางปัญญา และโครงสร้างทางปัญญาของผู้สังเกตอีกด้วย

3. กระบวนการกระทำ (Production Processes) เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตแปลงสัญลักษณ์ที่เก็บจำไว้ขึ้นมาเป็นการกระทำ ซึ่งจะกระทำได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งที่จำได้ในการสังเกตการกระทำของตนเอง การได้ข้อมูลย้อนกลับจากการกระทำของตนเอง และการเทียบเคียงการกระทำกับภาพที่จำได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้สังเกตอีกด้วย ซึ่งได้แก่ความสามารถทางกาย และทักษะในพฤติกรรมย่อย ต่าง ๆ ที่จะทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามตัวแบบ

4. กระบวนการจูงใจ (Motivation Processes) การที่บุคคลเกิดการเรียนรู้แล้วจะแสดงพฤติกรรมหรือไม่นั้น ขึ้นอยู่กับกระบวนการจูงใจ กระบวนการจูงใจขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของสิ่งล่อใจจากภายนอก สิ่งนั้นจะต้องกระตุ้นการรับรู้ เป็นสิ่งของที่จับต้องได้ เป็นที่ยอมรับของสังคม และพฤติกรรมที่กระทำตามตัวแบบนั้นสามารถที่จะควบคุมเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับสิ่งล่อใจที่เห็นผู้อื่นได้รับ ตลอดจนสิ่งล่อใจของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ และการประเมินตนเอง นอกจากนี้ในแง่ของผู้สังเกตนั้น ยังขึ้นอยู่กับความพึงพอใจในสิ่งล่อใจ ความลำเอียงจากการเปรียบเทียบทางสังคม และมาตรฐานภายในตนเอง

กระบวนการทั้ง 4 กระบวนการจะส่งผลให้นักเรียนที่เข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ความเป็นมาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

เด็กไทยเริ่มรู้จักและมีโอกาสสัมผัสกับเกมคอมพิวเตอร์หรือวีดีโอเกมไม่ช้าไปกว่าเด็กๆ ในประเทศอื่น โดยวีดีโอเกมเครื่องแรกได้เกิดขึ้นในประเทศอเมริกาเมื่อปี ค.ศ. 1979 มีบริษัท Atari เป็นผู้ผลิตรายใหญ่ หลังจากนั้นราว 2 ปี Atari ก็ได้เดินทางมาถึงเมืองไทย ในตอนแรกพ่อแม่มักเป็นผู้ซื้อมาฝากลูกหลานจากต่างประเทศ ซึ่งแม้จะยังแพร่หลายอยู่ในหมู่เด็กแว้น แต่ก็เป็นช่องทางให้เข้ามาถึงเยาวชนไทยได้อย่างรวดเร็ว (วิภา อุดมฉันท อ่างใน สรุปรการเสวนาเรื่องผลกระทบของวีดีโอเกมต่อเด็ก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536)

ทั้งนี้ความแพร่หลายของวีดีโอเกมยุคนั้นในสังคมสหรัฐอเมริกาเป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยมียอดขายในสหรัฐอเมริกา ในช่วงปี ค.ศ. 1980 ถึง 1981 สูงถึง 3,000 ล้านดอลลาร์ต่อปีและ 1 ใน 6 ของครอบครัวอเมริกาจะมีเครื่องวีดีโอเกมไว้ที่บ้าน

จากการที่วีดีโอเกมได้รับความนิยมสูงสุดติดต่อกันถึง 3 ปี ทำให้เกิดการแข่งขันในการผลิตดัดแปลงเกมอย่างมากมายจนล้นตลาด สินค้ามีปริมาณมาก แต่ขาดคุณภาพ ทำให้ช่วงกลางปี ค.ศ. 1983 ถึง 1985 เครื่องเล่นวีดีโอเกมได้รับความนิยมลดลงอย่างมาก ยอดจำหน่ายตกลงเกือบเท่ากับ

จุดเริ่มต้นเมื่อ 5 ปีที่ผ่านมา บริษัทที่ผู้ผลิตเกมต่างก็ขาดทุนจนต้องขายกิจการยุบแผนอิเล็กทรอนิกส์หรือเลิกกิจการไป ส่วนบริษัท Atari ผู้ผลิตเครื่องวีดีโอเกมก็หันไปพัฒนางานด้านคอมพิวเตอร์แทน

ขณะเดียวกันที่ประเทศญี่ปุ่น ได้มีการศึกษาเพื่อพัฒนาเทคโนโลยีวีดีโอเกมที่กำลังได้รับความนิยมในสหรัฐอเมริกา และได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีล้ำหน้ากว่าของต้นแบบ และในปี ค.ศ. 1980 บริษัท Nintendo ซึ่งเดิมเป็นบริษัทผลิตสำหรับไฟได้เริ่มผลิตเครื่องเล่นวีดีโอเกมขนาดเล็กมีจอเป็น Liquid Crystal แบบมือถือที่เรียกว่า “เกมกด” ออกจำหน่าย

ในปี ค.ศ. 1983 ขณะที่ในช่วงปีนี้ธุรกิจวีดีโอเกมในสหรัฐอเมริกาคดค้างถึงขีดสุด Nintendo กลับทดลองตลาดในประเทศญี่ปุ่นด้วยสินค้าตัวใหม่ ซึ่งมีกราฟฟิกที่สวยงาม นอกจากบริษัท Nintendo แล้วยังมีบริษัท Sega Enterprise ผู้ผลิตเครื่องเล่นกับโทรศัพท์อิเล็กทรอนิกส์ได้ผลิตคู่แข่งขนาดใหญ่และผลิตวีดีโอเกมที่ใช้เล่นกับเครื่องโทรศัพท์เช่นเดียวกับ Nintendo แต่ไม่ได้รับความนิยมเท่าเนื่องมาจากมีราคาแพงกว่าและโฆษณาน้อย

เมื่อบริษัทของญี่ปุ่นประสบความสำเร็จจากยอดขายในประเทศของตนแล้ว ก็ขยายตลาดไปยังยุโรปและอเมริกา ทำให้ตลาดวีดีโอเกมที่หมดยุคไปแล้วกลับฟื้นตัวอีกครั้งหนึ่ง โดยมีจำหน่ายสูงขึ้นเรื่อย ๆ ในปี ค.ศ. 1991 เป็นปีที่วีดีโอเกมได้รับความนิยมทั่วไป และยังคงความนิยมอยู่จนถึงปัจจุบัน รวมทั้งมีแนวโน้มความนิยมที่มากขึ้นต่อไปในอนาคตด้วย

วีดีโอเกมมีพัฒนาการมาจากเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น จึงแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ฮาร์ดแวร์ หรือตัวเครื่องเล่น กับซอฟต์แวร์หรือคลับเกม โดยวีดีโอเกมเป็นเครื่องเล่นที่ออกแบบมาเป็นพิเศษโดยส่วนประกอบในเครื่องเล่นวีดีโอจะคล้ายคลึงกับคอมพิวเตอร์ คือในตัวเครื่องอาจจะมีชิ้นส่วน CPU (Central Processing Unit) เหมือนกับเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์และมีโปรแกรมเพื่อควบคุมการทำงานเช่นเดียวกัน

นอกจากนี้ลักษณะของคอมพิวเตอร์จะมีจอภาพและเป็นคีย์บอร์ดสำหรับกดได้ตอบกับเครื่อง ในขณะที่วีดีโอเกมจะใช้มอนิเตอร์ ซึ่งก็คือ จอธรรมดา และเครื่องเล่นเกมที่มีปุ่มกดได้ตอบอาจมี Joy Stick ซึ่งมีลักษณะคล้ายคันโยก หรืออาจทำเป็นด้ามปืนเพื่อเพิ่มความรู้สึกสนุกสนานในการเล่นและในปัจจุบันวีดีโอเกมได้มีการพัฒนามากขึ้น มีการผลิตวีดีโอเกมขนาดเล็กแบบมือถือที่สามารถเปลี่ยนคลับเกมได้ และพกพาติดตัวไปได้ โดยไม่จำเป็นต้องต่อเข้ากับเครื่องรับโทรศัพท์แต่อย่างใด

ในส่วนของเกมวีดีโอเกม เริ่มจากการคัดแปลงเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีหน่วยความจำ 4 บิต คือ เกมกดที่เคยได้รับความนิยมสูงสุดอยู่ระยะหนึ่งที่ผ่านมา จากนั้นได้มีการพัฒนาทั้งทางด้านรูปแบบ และเนื้อหาให้มีความซับซ้อนมากขึ้น โดยเปลี่ยนมาเป็นเครื่องเล่นที่

ความจำ 8 บิต 16 บิต และ 18 บิต ทำให้เครื่องมีประสิทธิภาพสูงขึ้น เสียงคมชัด ภาพมีความละเอียด และเคลื่อนไหวได้รอบทิศทาง รวมทั้งยังมีหลากหลายแบบ มีทั้งขนาดเล็ก รูปทรงกะทัดรัด แบบมือถือที่สามารถพกพาติดไปไหนมาไหนได้โดยไม่ต้องต่อกับเครื่องรับโทรทัศน์ และมีแบบที่สามารถรับโทรทัศน์ได้ในตัวและมีอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ เช่น เหน็บขยายจอภาพ ไปสำหรับเล่นในที่มืด หูฟัง หากไม่ต้องการรบกวนผู้อื่น แผงโซลาร์เซลล์ที่ใช้พลังงานแสงอาทิตย์แทนแบตเตอรี่และสายต่อเครื่องเล่นเข้าด้วยกันเพื่อเล่นร่วมกัน เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีการคิดค้นอุปกรณ์การเล่นที่แปลกใหม่ เช่น ถุงมือจอมพลัง (Poer Glove) ผู้เล่นสามารถบังคับเกมการเล่นไหวของนิ้วที่สาม ถุงมือปืนเลเซอร์ (Light Gun) ใช้บังคับเกม หรือ Power Pad ซึ่งเป็นเสื่อกับพื้น โดยผู้เล่นต้องขึ้นไปเหยียบปุ่มบังคับ ซึ่งเป็น การออกกำลังกายไปในตัว และขณะนี้มีการพัฒนาวิธีโอเกมแบบใหม่ที่เรียกว่า VR (Virtual Reality) เกมนี้จะมีเครื่องสร้างภาพหลอนให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกเหมือนว่าตนได้เข้าไปเสมือนจริงว่าได้มีส่วนร่วมอยู่ในเกมนั้น

ในส่วนของโปรแกรมจะบรรจุอยู่ในตลับเกม (Software Cartridge) ใช้เสียบเข้าไปในตัวเครื่องเล่นวิธีโอเกม หรือบางแบบจะมีโปรแกรมอยู่ในตัวเครื่อง ปัจจุบันได้มีการพัฒนาโปรแกรมจากวิธีโอเกมจากแบบตลับเกมมาเป็นแผ่นการ์ด และแผ่นดิสก์แล้ว นอกจากนี้ในตลับเกม 1 ตลับหรือ 1 แผ่น ยังสามารถบรรจุเกมได้ถึง 1,200 เกม อย่างไรก็ตาม วิธีโอเกมก็ยังคงแตกต่างจากคอมพิวเตอร์ในยุคที่ไม่ได้มีการเปิดโอกาสให้ผู้เล่น ได้คิดสร้างโปรแกรมเองได้ เพราะ โปรแกรมได้ถูกบรรจุไว้ในซอฟต์แวร์แล้ว เครื่องเล่นจึงใช้เพื่อเล่นตามโปรแกรมที่จัดไว้อย่างเดียว

ลักษณะของเกมในยุคแรก ๆ จะเป็นแบบง่าย ๆ มีเพียงสีขาวดำ ไม่เหมือนจริงโดยมีข้อจำกัดด้านกราฟฟิกและการเคลื่อนไหว เกมเป็นลักษณะของลูกบอลวิ่งไปมา ซ้ายขวา ผู้เล่นเพียงแต่คอมไชล์ล็อกกันไม่ให้ลูกบอลผ่านเข้ามาในช่องเขตแดนของตนเท่านั้น ต่อมาได้มีการพัฒนาคิดค้นเกมใหม่ ๆ ที่หลากหลาย มีการนำกราฟฟิกแอนิเมชันมาใช้เพื่อทำให้เกิดภาพในระบบสามมิติ มีการเคลื่อนไหวอย่างละเอียดอ่อน มีสีสันที่สวยงามดึงดูดใจ รวมทั้งมีการคัดแปลงเนื้อหาภาพยนตร์ การ์ตูน เรื่องราวของบุคคล และเกมกีฬาต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยมมาสร้างเป็นเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งพัฒนาการจากการเป็นวิธีโอเกมเข้ามาสู่เกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบที่มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น คือรูปแบบของ VCD และยังเป็นที่ยอมรับแพร่หลายของผู้ที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนสามารถหาบริการเล่นได้ตามร้านทั่วไป ที่เปิดบริการให้เช่าเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม ในส่วนของเนื้อหาของเกมนั้นจะมีหลากหลายรูปแบบ สีสันคั่นตาดีใจมากกว่าเดิม แม้ว่ากระทั่งตัวการ์ตูนในเกมที่มีความสมจริงมากกว่าแต่ก่อนมาก เช่นเกม Final Fantasy ที่สามารถพัฒนาการนำเสนอมาเป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซีที่ได้รับความนิยมอย่างมาก หรือแม้กระทั่งบริการเสริมของโทรทัศน์มือถือที่นิยมใช้กันอยู่ทุกวันนี้ยังมีการนำเอาเกมเข้ามาให้

ผู้ให้บริการโหลดเพื่อให้ผู้ใช้บริการได้มีโอกาสเล่นเกมได้อย่างสะดวกสบายและเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ประเภทของเกมมี 8 ประเภท ดังนี้

1. เกมประเภท Action

เกม Action ทั้งหมดมักเป็นเกมที่อาศัยความสัมพันธ์ระหว่างตา และมือเป็นส่วนใหญ่ โดยไม่ต้องมีการแก้ปริศนาหรือการวางแผนอะไรให้มากนัก ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการเดินน้ำตะลุย และอาศัยปฏิกิริยาที่รวดเร็วเป็นหลัก ตัวอย่างประเภทเกมที่รู้จักกันอย่างดีในนามของเกมยิงมุมมองที่หนึ่งได้แก่ Quake, Unreal หรือแม้กระทั่งเกม Counter Strike

2. เกมประเภท Strategy

เกมแนวนี้อาศัยความคิด และการวางแผนเป็นสำคัญ มันมักจะมีเวลาและทรัพยากรที่จำกัด ซึ่งหากคุณมีการจัดการไม่ดีพอ คุณจะต้องเข้าร่วมการต่อสู้โดยที่ขาดความพร้อม และคุณจะพ่ายแพ้ในที่สุด เทคนิคในการจัดการบุคคลและทรัพยากรนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับเกมประเภทนี้และผู้สร้างเกมก็มักจะปล่อยให้ทักษะการตัดสินใจ และการออกคำสั่งต่าง ๆ นั้น อยู่ในมือผู้เล่นเองเกมแนว Strategy นั้นมีทั้งแบบ Turn-base (ผลัดกันเล่น) ซึ่งจะมีตาเดินคนละครั้งคล้ายกับการเล่นหมากรุก อย่างเช่น เล่นเกมตระกูล Heroes of Might and Magic) หรือเกม Strategy แบบ Real Time (เวลาจริง) ซึ่งผู้เล่นจะต้องพิจารณาถึงเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน และต้องมีการตัดสินใจอย่างรวดเร็วด้วยว่า จะจัดการกับเหตุการณ์ไหนก่อน ตัวอย่างเกมแนวนี้นี้ได้แก่ Star Craft หรือ Age of Empire

3. เกมประเภท Adventure

เกมแนวนี้นี้จะดึงดูดผู้เล่นเข้าสู่สถานการณ์ที่ต้องผจญภัยสำรวจสถานที่และแก้ไขปริศนาต่าง ๆ ด้วย เกมเหล่านี้จะมีเรื่องราวที่ยืดยาว ซึ่งคุณในฐานะตัวละครเอกได้ถูกส่งไปทำภารกิจให้สำเร็จโดยผ่านทาง การติดต่อสืบหาข้อมูลจากตัวละครอื่น ๆ และการจัดการของช่องเก็บของคุณ อาจจะได้เห็นกลืนใจของเกมแอ็คชั่นอยู่บ้าง ตัวอย่างเกมแนวนี้นี้ได้แก่ Grim Fandango หรือ Myth

4. เกมประเภท Role-Playing Game (RPG)

เกมแนวนี้นี้จะคล้ายกับเกมแนว Adventure อยู่บ้าง แต่จะอาศัยการเติบโตและพัฒนา ของตัวละครมากกว่า (มักจะมีการพัฒนาค่าสถิติต่าง ๆ ของตัวละคร) มีการสนทนา และการวางแผนสู้รบมากกว่าการแก้ไขปริศนา จะมีปริศนาและคำขอร้องต่าง ๆ มากมาย ในบรรยากาศแห่งดินแดนจินตนาการ ซึ่งจะมีตัวละครแบบ HPC (ตัวละครที่ควบคุมโดยคอมพิวเตอร์) ให้คุณได้พบ

คันหาร่องรอยต่าง ๆ ซึ่งการทำคำขอร้องขอย้อนนั้น ก็ไม่ถือเป็นเรื่องแปลกอะไรสำหรับเกมแนวนี้ ตัวอย่างเกม RPG ก็คือ Diablo ของ Blizzard และเกม Final Fantasy ของ Square soft

5. เกมประเภท Sports

เกมแนวกีฬานั้น จะจำลองการเล่นต่าง ๆ ไม่ว่าจะเล่นเดี่ยวหรือเป็นทีม ความสมจริงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเกมนี้ รวมทั้งแอ็คชั่นที่รวดเร็ว และเทคนิคการวางแผนด้วย ตัวอย่างเกมแนวกีฬาที่เป็นที่นิยมมากได้แก่เกมตระกูล NHL ต่าง ๆ หรือเกมมวยปล้ำอย่าง WWF: Warzone เกมกอล์ฟอย่าง PGA Championship Golf

6. เกมประเภท Simulations หรือ Sims

เกมแนว Sims จะเป็นการจำลองสถานการณ์จริงต่าง ๆ มาไว้ในเกม โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นมุมมองบุคคลที่หนึ่ง และเป็นการใช้เครื่องชนิดต่าง ๆ อย่างเช่น เครื่องบิน, รถถัง, เรือดำน้ำ ตัวอย่างเช่น Jane's Combat Simulation , WWII Fighters หรือ Armored Fist แต่จะมีเกมรุ่นใหม่บางเกมที่จะจำลองสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน หรือการดำเนินชีวิตของเรา ซึ่งจะใช้มุมมองของบุคคลที่สาม เช่นเกม The Sims หรือเป็นการจำลองอาณาจักรสัตว์ต่าง ๆ เช่น Sim Earth หรือ Sim Safari เกมจำลองชีวิตในแนวพระเจ้า (God-Game) นั้น มักจะต้องการให้ผู้เล่นสร้างและจัดการอาณาจักรชุมชนต่าง ๆ รวมทั้งใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เป็นประโยชน์ด้วยตัวอย่างเช่น Simcity 3000, Populous หรือ Black&White

7. เกมประเภท Puzzle Classic Games

เกมแนวนี้จะรวมไปถึงเกมเก่า ๆ ทั้งหมดที่เล่นง่าย ๆ อย่างเช่น เกมไฟ, โกะ หรือปริศนาอักษรไขว้ต่าง ๆ ปัจจุบันเกม Classic ยังได้รวมถึงเกม Arcade เก่า ๆ เช่น Tetris Minesweeper ซึ่งไม่ต้องมีเรื่องราวหรือคำอธิบายการเล่นใด ๆ ให้มากเรื่องด้วย เกมแนวนี้ยุคใหม่ ๆ ได้พัฒนาการขึ้นไปอย่างมากรู้จักในนามเกมเดิน เช่น Bust a Groove หรือ Parappa the Rapper ซึ่งจะเน้นเพลงประกอบ, การร้อง และเต้น ซึ่งเป็นแนวโน้มใหม่ ๆ ของเกมในอนาคตอีกด้วย

8. เกมประเภท Mixes Games

มีเกมอีกประเภทหนึ่งที่ยังไม่ถูกกล่าวถึง ซึ่งด้วยรูปแบบการเล่นและเรื่องราวของเกม นั้นไม่สามารถแบ่งแยกได้ชัดเจนว่าเป็นเกมประเภทใด บางเกมจะผสมผสานกันทั้ง Action และการวางแผน ซึ่งทำให้เกิดเกมแนวใหม่ ๆ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นมา เช่น เกมแนว Resident Evil ซึ่งจะหมายถึง การที่คุณต้องเผชิญหน้ากับพลังชั่วร้ายจากนรก โดยการมีเพียงปืนพกกับกระสุนจำกัดพร้อม ๆ กันนั้นก็ต้องรีบไปแก้ไขปริศนาต่าง ๆ มากมายเพื่อผ่านเกมไปจนจบด้วยตัวอย่างได้แก่เกมตระกูล Resident Evil และ Alone In the Dark ทั้งหมด หรือเกม Tomb Rider ด้วย

นอกจากนี้ วินัส อุดมประเสริฐกุล (2541) จากสถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และชชการ ศิริรัตน์ จากโรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่าเกมคอมพิวเตอร์นั้นสามารถแบ่งได้ 10 ประเภท ได้แก่ 1. แอ็คชั่น หลบหลีก 2. ยิงถล่ม 3.สวมบทบาทเป็นตัวละครไปตามเนื้อเรื่อง 4. จำลองสถานการณ์ 5. วางแผนกลยุทธ์ 6. เกมกีฬา 7. เกมแข่งรถ 8. ผจญภัย 9. ต่อสู้ 10. ลับสมอง

ระดับของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ESRB (Entertainment Software Rating Board) ถูกออกแบบมาเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับผู้บริโภคในเรื่องของเนื้อหาเกม ดังนั้นผู้บริโภคสามารถนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการตัดสินใจในการเลือกซื้อ โดยพิจารณาสัญลักษณ์ที่ติดอยู่ด้านล่างขวาและซ้ายมือด้านหน้ากล่อง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ (www.esrb.org/esrbating_guid.asp)

EC: Early Childhood จะเหมาะกับเด็กอายุตั้งแต่ 3 ปี

E : Everyone เนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 6 ปี

T : Teen สำหรับผู้เล่นที่มีอายุ 13 ปี

M : Mature สำหรับผู้เล่นที่มีอายุ 17 ปี

A : Adult Only สำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น

RP: Rating Pending ผลิตภัณฑ์นี้จะมีการรับรองโดย ESRB เพราะเนื่องจากการแข่งขันชิงรางวัล

K-A : Kids to Adult จะมีเนื้อหาเหมาะสมกับบุคคลที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป ประกอบไปด้วยเนื้อหาที่มีความรุนแรงเล็กน้อย เป็นการดูสนุกสนาน คลกโปกฮาหรือภาษาหยาบคายบ้าง

นอกจากสัญลักษณ์ที่ติดอยู่บริเวณกล่องแล้ว ยังสามารถดูเนื้อหาของเกมนั้น สามารถพิจารณาอธิบายเนื้อหาของเกมจากด้านล่างบริเวณซ้ายหรือขวามือบริเวณด้านหลังของกล่องเกมได้เช่นกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ คือ

- Alcohol Reference เกี่ยวกับแอลกอฮอล์
- Animation Blood เกี่ยวกับเลือดซึ่งเป็นเลือดที่สร้างขึ้นดูเสมือนจริงเป็นจุดเล็ก ๆ
- Blood การพรรณนาหรืออธิบายให้เห็นเกี่ยวกับเลือด
- Blood and Gore การพรรณนาหรืออธิบายให้เห็นรูปเกี่ยวกับเลือดหรือเลือดที่มาจาก

ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

- Comic Mischief เกี่ยวกับความตลก คำหยาบที่เป็นที่แพร่หลายทั่วไป
- Drug Reference เกี่ยวกับยาเสพติด ของผิดกฎหมาย

- Edutainment เกี่ยวกับความบันเทิงที่มีเนื้อหาสาระ ที่ช่วยพัฒนาทักษะหรือเป็นสิ่งที่เสริมแรงให้เกิดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบความสนุกสนาน

- Gambling เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนัน
- Informational เนื้อหาเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ข้อเท็จจริง แหล่งข้อมูล วัตถุดิบ
- Mature Humor มีเนื้อหาเกี่ยวกับตลกหยาบหรือตลกที่พูดกันในห้องน้ำ
- Mature Sexual Themes มีเนื้อหาที่กระตุ้นอาจจะรวมทั้งอุปกรณ์หรือเนื้อหาเกี่ยวกับการเปลือยกาย

การเปลือยกาย

- Mild Language เป็นภาษาที่ไม่สุภาพ มีคำหยาบคาย ความรุนแรง เพศสัมพันธ์ ยาเสพติด แต่ไม่มาก

- Mild Lyrics เป็นเพลงที่ใช้คำหยาบคายไม่มากจะอ้างถึงเพศสัมพันธ์ ความรุนแรง แอลกอฮอล์ หรือการใช้ยาเสพติดในเกม

- Mild Violence มีฉากที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงในสถานการณ์ที่รุนแรง
- Nudity เป็นภาพหรือการพรรณนาให้เห็นถึงการเปลือยกาย
- Partial Nudity เป็นภาพหรือการพรรณนาให้เห็นถึงการเปลือยกายบางส่วน
- Some Adult Assistance Be Needed เนื้อหาสำหรับเด็กเล็กเท่านั้น
- Strong Language การใช้ภาษามีความหยาบคายมากเนื้อหาหยาบคาย ความรุนแรง เพศสัมพันธ์ การใช้ยาเสพติด

เพศสัมพันธ์ การใช้ยาเสพติด

- Strong Lyrics เป็นการใช้คำหยาบคายมาก โดยจะอ้างถึงเพศสัมพันธ์ ความรุนแรง แอลกอฮอล์ หรือการใช้ยาเสพติด

- Strong Sexual Content เนื้อหาจะเป็นภาพกราฟิกเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศและการเปลือยกาย

- Suggestive Themes เป็นเนื้อหาที่กระตุ้นหรืออ้างถึงการใช้อุปกรณ์หรือข้อเสนอแนะในการใช้อุปกรณ์ในการเล่น

- Tobacco Reference อ้างถึงภาพผลิตภัณฑ์ยาสูบ/บุหรี่
- Use of Drugs เกี่ยวกับยาเสพติดที่ผิดกฎหมาย
- Use of Alcohol เกี่ยวกับการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
- Use of Tobacco เกี่ยวกับการบริโภคยาสูบ
- Violence มีฉากเกี่ยวกับการแก้ปัญหาโดยใช้ความก้าวร้าวรุนแรง

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนคือ ผลกระทบด้านดี หรือ ด้านเสียจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้เล่น

ผลดีจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการรวบรวมบทความ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก โดยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อ้างใน สรุปจากการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539) สรุปได้ดังนี้

Howard University (2536) ได้นำเสนอถึงเด็กที่มีโอกาสได้เล่นวิดีโอเกมจะมีทักษะที่เข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่ายกว่าเด็กคนอื่น ๆ เพราะเด็กที่มีโอกาสเล่นวิดีโอเกมเก่ง ก็คือเด็กที่สามารถเล่นเกมที่จัดโปรแกรมไว้แล้วในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ดีที่สุด

Bengamin Compiane (2536) จากมหาวิทยาลัย Howard กล่าวว่า การได้ช่วยฝึกทักษะทางสติปัญญา ได้ให้ทรรศนะว่า หากมองในระดับผิวเผิน วิดีโอเกมอาจเป็นเพียงเครื่องเล่นให้ความบันเทิงธรรมดา ๆ แต่แท้จริงแล้ว การเล่นวิดีโอเกมต่างจากการเล่นอื่น ๆ ที่มีกฎเกณฑ์ไว้ให้เรียบร้อยแล้ว เพราะเด็กทุกคนจะต้องค้นคว้ากฎเกณฑ์จากเกมด้วยตนเอง อันเป็นลักษณะของการเก็บข้อมูลแบบ Parallel Processing คือ การเก็บข้อมูลหลาย ๆ ด้านพร้อมกัน โดยขณะเล่นเด็กจะถูกท้าทายจากวิดีโอเกมให้พยายามเอาชนะตัวเองอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นการเล่นวิดีโอเกมจะสามารถช่วยฝึกสมองเด็กให้เฉียบไว และแก้ปัญหาได้เก่ง

สุภรัตน์ เอกสมทราเมษฐ์ (2536) นักจิตวิทยาเด็ก ศูนย์สุขวิทยาจิต กล่าวว่า เมื่อเด็กอยู่ในเกมคอมพิวเตอร์จะเหมือนกับการที่เด็กอยู่ในโลกของเขานเอง เป็นการสื่อสารทางเดียว เพราะในเกมไม่มีอารมณ์ ไม่มีคำว่าขอบคุณ ขอโทษ จึงอาจทำให้เด็กขาดทักษะในการเข้าสังคมหรือสัมพันธ์กับคนรอบข้าง

ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้เล่น

นอกจากผลดี ผลเสียที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วนั้น จากการเสวนาผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก ได้มีผู้เสนอความคิดเห็นและบทความเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กหลังจากที่เด็กได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อ้างใน สรุปจากการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536) ได้รวบรวมไว้ดังนี้

สกุลบุษ หอพิบูลสุข (2536) กล่าวว่า เด็กจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นจนละเลยสิ่งอื่นๆ เช่น การวิ่งออกกำลังกายและอาจส่งผลกระทบต่อสายตาของเด็กด้วย

เสถียร วงศ์สารเสริฐ (2536) รองคณบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวว่า เกมที่ต่อสู้กันอย่างก้าวร้าวมีตัวการตุนตายแล้วตายเล่าอย่างไม่ยอมหยุด แล้วก็ขึ้นมาต่อสู้กันอีก จนเด็กเกิดความชินชากับการเอาชนะความรุนแรงไป ขณะที่เด็กเล่นเกมก็จะเข้าไปมีส่วนร่วมในเกมนั้นด้วย ร่วมลงมือทำร้ายในเกมด้วยตัวเด็กเอง ปริมาณของอารมณ์ความรู้สึกที่มีส่วนร่วมจึงถูกโน้มน้าวให้รุนแรงไป

ยงยศ พรตปกรณ์ (2536) นักวิชาการคอมพิวเตอร์ ได้กล่าวถึงผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็ก ในการเสวนาปัญหาเด็กในเรื่อง “โหด ซึม ลึก” ซึ่งจัดโดยคณะกรรมการด้านเด็ก ว่ามีผลต่อทางด้านร่างกาย เมื่อเด็กเล่นเกมมาก ๆ เข้าจะทำให้สายตาเสียเพราะต้องเพ่งอยู่ที่จอโทรทัศน์ ซึ่งเปล่งแสงอัลตราไวโอเลตออกมา นอกจากนี้เมื่อเกมกำลังอยู่ในช่วงเข้าด้วยเข้าเข็ญ ผู้เล่นจะถูกกระตุ้นอย่างรุนแรงรู้สึกเหนื่อย ซึ่งถ้าหากผู้ที่กำลังกายอยู่สม่ำเสมอ ก็จะไม่มีปัญหาเพราะกล้ามเนื้อหัวใจได้ทำงานอยู่ตลอดเวลา แต่ถ้าเป็นคนที่ร่างกายอ่อนแอหรือหัวใจไม่ปกติจะทำให้ความดันโลหิตสูงมาก อาจทำให้ช็อคได้

โสภา ขุพิชัชกุล (2536) นักจิตวิทยาเด็ก อาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล กล่าวว่า เนื้อหาที่เด็กเล่นมันจะซึมเข้าไปภายในจิตใจของเด็ก เด็กจะก้าวร้าวและส่งผลเสียทางการเรียน เด็กมีสมาธิมุ่งอยู่กับเกมเพียงอย่างเดียว การเรียนตกต่ำ เวลาที่เด็กเล่นจะมุ่งแต่เอาชนะ ที่นี้ผู้ปกครองมาเรียกให้ไปทำอย่างอื่น เด็กก็จะโมโหเพราะไม่อยากให้ใครมารบกวนและก็จะเล่นอย่างไม่รู้เวลา

อำพล สุอำพัน (2536) หัวหน้าหน่วยจิตเวชเด็ก โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ ให้สัมภาษณ์แก่หนังสือพิมพ์ THE NATION ว่าวิดีโอเกมแม้จะเป็นประโยชน์ที่ช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสด้านตาและมือ ให้ทำงานสัมพันธ์กัน แต่ผลเสียมากกว่าผลดี คือเด็กจะมีอารมณ์และพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงง่าย เช่น อารมณ์เสีย โมโห ก้าวร้าวและคะแนนการเรียนตกต่ำลงพร้อมที่จะแสดงกิริยาหยาบคาย ปึงปึงออกมา

อุดมศิลป์ ศรีแสงนาม (2536) กล่าวถึงผลกระทบต่อสุขภาพของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เปิดเผยถึงในบทความชื่อว่า “เตือนคอวิดีโอเกมระวังชัก” ซึ่งมีข้อความว่า การเล่นเกมจะเป็นอันตราย สำหรับคนที่เป็นลมบ้าหมู โดยเฉพาะที่เป็นแบบซ่อนเร้น เพราะเมื่อเล่นแล้วจะกระตุ้นความผิดปกติในสมองทำให้ชัก หรือการเกิดความเครียดก็ทำให้ชักได้เหมือนกัน

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2545) ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตแพทย์เด็ก กล่าวว่า ไม่เพียงแต่เกมจะทำให้เสพติดทางใจเท่านั้น ร่างกายก็จะมีผลเสียด้วย เพราะเกมถูกผลิตขึ้นมาเพื่อให้เด็กจ้อง ยิ่งจ้องนานยิ่งกระปรี้กระเปร่า รุ่มานตาก็คงขายขึ้น จะเร่งให้เพิ่มสัญญาณประสาทพุ่งเข้าสู่ระบบประสาทส่วนกลาง กระตุ้นการหลั่งของสารโดปามีน ซึ่งออกฤทธิ์กระตุ้นระบบประสาทอีกต่อหนึ่ง

ผลคือ เด็กจะสนุกเกินความพอดี เกินสายตา มีแรงมากเหนือกับการใช้ยาบ้า เพราะออกฤทธิ์ผ่านทางโคปามีนเหมือนกัน ดังนั้นเมื่อเด็กหยุดเล่นเกม โคปามีนจะลดระดับลง เกิดอาการถอนตัวจากความสนุกได้ยากมาก ทำให้เกิดความโหยหาที่จะเล่นเกมอีก ด้วยเหตุนี้เองเกมจึงทำให้เด็กเสียเวลา เสียสายตา เสียสุขภาพสมอง มึนงงไม่มีความอดทน ที่น่ากลัวไปกว่านั้นเกมบางชนิด ทำให้เด็กที่มีโรคลมชักอยู่แล้วอาจจะทำให้ชักมากขึ้น และทำให้เด็กที่ยังไม่เคยเป็นโรคลมชัก เกิดอาการชักกระตุกได้ (หนังสือพิมพ์แนวหน้า, 26 มกราคม, 2545)

Corole Lieberman (2536: “กอดแล้วฆ่าภัยจากวิดีโอเกมวันนี้” อ้างใน สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536) จิตแพทย์ในมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย กล่าวถึงผลเสียที่ตามมาจากการเล่นเกมคือ ความรุนแรงของวิดีโอเกมที่ถ่ายทอดมาอยู่ในรูปแบบหนึ่งของการกระตุ้นให้เด็กชื่นชอบความรุนแรงและสงคราม

การสำรวจนักเรียน 778 คนที่ศึกษาอยู่ในระดับเกรด 4-12 ของโรงเรียนภาครัฐและเอกชน ในเขตเมือง รอบเมือง และในชนบท พบประเด็นที่สำคัญดังนี้

- ร้อยละ 87 ของเด็กนักเรียนนั้นเล่นเกมคอมพิวเตอร์
- เกมคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมอย่างมากในเด็กผู้ชายร้อยละ 96 มากกว่าเด็กผู้หญิงร้อยละ 78
- มีเพียงร้อยละ 50 เท่านั้นของผู้ปกครองที่เข้าใจในระดับของเกมคอมพิวเตอร์
- ร้อยละ 87 ของเด็กผู้ชายเล่นเกมประเภท M-Rated ซึ่งมากกว่าเด็กผู้หญิง คือ ร้อยละ 46
- ร้อยละ 78 ของเด็กผู้ชายบอกว่าชอบเล่นเกมประเภท M-Rated เป็น 5 อันดับแรกมี

ร้อยละ 40

- และมีเพียง 1 ใน 5 ของนักเรียนที่บอกว่าผู้ปกครองของนักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อเกมคอมพิวเตอร์

จากงานวิจัยนี้พบว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นที่นิยมอย่างมากในเด็กผู้ชาย และผู้ปกครองไม่มีความเข้าใจในเรื่องของระดับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และ ไม่มีความตื่นตัวเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่นด้วย

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

นอกจากการแบ่งประเภทของลักษณะเกมดังกล่าวข้างต้นแล้วนั้น ควรที่จะต้องรู้จักด้วยว่า เกมนั้นใช้ระบบใดในการเล่น โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจในเกมระบบออนไลน์ เพราะเป็นระบบที่เป็นกรณีศึกษาเกมเร็นนาร์็อก (Ragnarok) ไว้ดังนี้

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มีบนเครือข่ายมานานแล้วแต่นิยมเล่นในวงการที่จำกัด เราเรียกเกมลักษณะนี้ว่า Multi Player Game Online และ Massive Multiplayer Online Game

Multi Player Game Online เช่น การเล่นเกมกรอกออนไลน์ เล่นเป็นคู่ แต่ผู้อื่นสามารถเข้าไปดูได้เหมือนนั่งล้อมวงกัน ผู้สนใจสามารถดาวน์โหลดไคลเอนต์ หรือระบบฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เป็นเครือข่ายลูกที่ทำการประมวลผลต่อจากเครื่องหลักหรือเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งจะนำโปรแกรมมาติดตั้ง จากนั้นจะเชื่อมโยงไปในเซิร์ฟเวอร์ เพื่อหาผู้ที่อยากจะเล่นด้วยเซิร์ฟเวอร์จะทำหน้าที่รับลงทะเบียนผู้เล่นมาเก็บข้อมูลพื้นฐานของผู้เล่นแต่ละคน และประวัติการเล่นเพื่อคำนวณระดับหรืออันดับผู้เล่นแต่ละคน สังเกตว่าการทำงานทุกอย่างเซิร์ฟเวอร์จะเป็นผู้ทำและจัดทำไว้เอง รวมทั้งของผู้ดูแลด้วย การทำงานระหว่างไคลเอนต์จึงเป็นการส่งข้อมูล สถานของเกมต่างๆ ไปให้ผู้เล่นแต่ละฝ่าย และผู้เล่นที่ขอลูกเกม

การรับส่งข้อมูลในกลุ่มจึงเป็นเรื่องสำคัญที่สุด จึงต้องทำให้ปริมาณการส่งนั้นคุ้มค่าที่สุด การรับส่งจึงเฉพาะสถานะของเกมในแต่ละขณะ เพื่อที่จะทำให้เกิดการชิงโครไนซ์ได้ ผู้ร่วมวงทุกคนก็จะได้เห็นสถานะเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตามมีเวลาในช่วงการส่งข้อมูลทำให้ต้องมีการอัปเดตระหว่างกันตลอดเวลา

Massive Multiplayer Online Game เกมออนไลน์รุ่นแรก เช่น สตาร์คราฟ หรือเกมต่อสู้ที่มีผู้เล่นจำกัด ซึ่งผู้พัฒนาได้มองเห็นขีดความสามารถของคอมพิวเตอร์ ที่รองรับภาพกราฟฟิกที่ดีได้สร้างรูปแบบ 3D หรือเกมที่มีมิติมากขึ้น จึงเป็นที่มาของเกมประเภทนี้เริ่มแพร่หลายและประสบความสำเร็จสูง เริ่มจากที่มีผู้นิยมสูงมาก

ภาพรวมของเกมนี้คือเซิร์ฟเวอร์และไคลเอนต์มีการเชื่อมโยงอยู่ตลอดเวลาโดยให้ฝั่งไคลเอนต์ได้ทำงานอย่างเต็มที่ ด้านฝั่งไคลเอนต์จึงเป็นส่วนโปรแกรมที่ใช้แสดงกราฟฟิกและภาพต่างๆ ดังนั้นการเล่นประเภทนี้ ฝั่งเซิร์ฟเวอร์จึงเป็นคลังข้อมูลหรือฐานข้อมูลแบบออนไลน์ ที่ปรับปรุงตลอดเวลา เมื่อเกิดการส่งข้อมูลระหว่างไคลเอนต์เซิร์ฟเวอร์เป็นศูนย์กลางของการทำงานก็จะมีการคำนวณที่มีมากและสร้างภาระให้กับเซิร์ฟเวอร์เช่นกัน ทำให้ขนาดซีพียู ต้องมีขนาดเป็นพิเศษเช่นกัน เป้าหมายจึงเป็นการผลักภาระไปทำงานที่ฝั่งไคลเอนต์ให้มากที่สุด และรับส่งเฉพาะข้อมูลที่เปลี่ยนแปลง เพื่อว่าคำนวณข้อมูลที่ได้รับส่งจะมีค่ามากเกินไป การรับส่งข้อมูลจึงต้องเปลี่ยนเป็นรหัสที่ต้องลดขนาดข้อมูลให้ได้มากที่สุด

เกมเร็นนาร์็อกออนไลน์ (Ragnarok Online)

Ragnarok ตามความหมายเดิม เป็นตำนานของชาวไอร์แลนด์ ว่าด้วยสงครามระหว่างเทพมนุษย์ และปีศาจ เป็นสงครามศักดิ์ศรีอันดุเดือดและยาวนาน ซึ่งผลจากความเสียหายนั้นไม่สามารถประเมินค่าได้แก่ทุกอย่างที่เกี่ยวข้อง เมื่อสิ้นสุดสงคราม เผ่าพันธุ์มนุษย์ เทพเจ้า และปีศาจต่างก็พ่ายแพ้เพื่อผ่านคลายความอ่อนล้า ช่วงเวลาของสันติภาพได้ดำรงอยู่มานานนับพันปี ในระหว่างนี้ ณ โลกแห่ง Midgard เหล่ามนุษย์ได้หลงลืมความทุกข์ยากแห่งสงครามจนหมดสิ้น พวกเขาได้

กลายเป็นพวกที่ทะนงตนและเห็นแก่ตัว ด้วยความรู้เกี่ยวกับสงครามในอดีตเพียงน้อยนิด ขณะนั้นได้บังเกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้น ซึ่งได้ทำลายสมดุลแห่งสันติภาพในหลายพื้นที่ของ Midgard เกิดเสียงคำรามที่ปิดกั้นเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ จากการปรากฏกาย การโจมตีจากสัตว์ร้าย มาพร้อมกับแผ่นดินไหวและคลื่นยักษ์ที่ถาโถมเข้าสู่พลเมืองแห่ง Midgard เมื่อสันติภาพเริ่มจางหาย เรื่องราวเกี่ยวกับตำนานแห่งปีศาจผู้ลึกลับ ได้ถูกถ่ายทอดจากนักเดินทางจำนวนมากเรื่องราวของ Ymir ซึ่งคอยดำรงสันติภาพมาชั่วนาน ได้เริ่มแพร่หลายออกไป นักผจญภัยผู้ค้นคว้าได้เริ่มออกหาร่องรอยของมัน บางคนก็หาความมั่นคง บางคนก็สร้างชื่อเสียงให้ตนเอง และบางคนเปลี่ยนจุดหมายไป การค้นหาเริ่มต้นโดยไม่มีผู้ใดรู้ร่องรอยที่แท้จริงของ Ymir เลย

การที่เกม Ragnarok ประสบความสำเร็จเพราะเน้นในเรื่องความท้าทาย และความจริงจังในนามสมมติ ผู้เล่นจะมีพลังชีวิต (HP) พลังเวทมนตร์ (SP) เมื่อเล่นไปจะได้ค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้น (Exp) ค่าประสบการณ์นี้ทำให้เก่งขึ้นซึ่งตรงกับความต้องการของคนที่เล่น มีการใช้จ่ายเงินเป็น Zeny ที่สามารถได้สิ่งของมาจากการฆ่าสัตว์ประหลาดแล้วนำมาแลกเปลี่ยน แลกเปลี่ยนกับการซื้ออาวุธเพื่อให้ตัวละครใกล้เคียงกับผู้เล่นจริง ๆ จึงให้ผู้เล่นสามารถเลือกอาชีพได้ แต่ละอาชีพก็มีข้อจำกัดแตกต่างกันออกไป ซึ่งได้แก่ความทนทานต่อการโจมตีของศัตรู ค่าความฉลาด ค่าความชำนาญ ค่าความโชคชะตา การใช้อาวุธ การใช้เวทมนตร์ ความแม่นยำ ความรุนแรง การป้องกันตัว ความว่องไว และความเร็วในการหลบหลีก ฯลฯ เมื่อค่าเหล่านี้มากขึ้น ความเป็นจุดเด่นของแต่ละบุคคลก็เห็นได้ชัด รวมกับสังคมแบบออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเหมือนอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่ชอบในการที่สามารถเปลี่ยนทั้งเสื้อผ้าและความสามารถต่าง ๆ ได้การแบ่งชนิดของสัตว์ประหลาด และกลุ่มการต่อสู้ ซึ่งมีมากมายหลายร้อยชนิด ทำให้การต่อสู้ไม่มีจุกจบ เป็นเกมที่ไม่มีความสิ้นสุด ผู้เล่นจึงต้องใช้เวลาในการสร้างประสบการณ์ที่ยาวนาน ยิ่งระดับสูงเท่าไรก็จะเปลี่ยนระดับได้ยากขึ้น เจตนาของเกมที่ไม่ให้ผู้เล่นสามารถฆ่า Boss ได้ด้วยตัวคนเดียวแม้จะรวมกลุ่มกัน แม้จะรวมกลุ่มกันก็จะสู้ได้ในระดับหนึ่งซึ่งเมื่อ Boss ตาย ก็จะฟื้นขึ้นมาใหม่ ทำให้เกิดความท้าทายที่จะต่อสู้กับสิ่งที่ยากขึ้น เกม Ragnarok จึงต้องมีการปรับปรุงอยู่เรื่อย ๆ ซึ่งสิ่งที่จะล่อใจให้เล่นต่อไปคือ รูปแบบ การต่อสู้ กิจกรรมพิเศษใหม่ ๆ ตลอดเวลา

ข่าวที่สร้างความฮือฮามาตลอดตั้งแต่ต้นปี พ.ศ.2546 เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่เด็กไทยติดกันงอมแงม โดยเฉพาะเกมยอดฮิตอย่าง Ragnarok รัฐบาลเริ่มวิตกกังวลกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นต่าง ๆ นานา โดยมีสาเหตุมาจากเกมดังกล่าวนี้ จนถึงขั้นกระทรวงไอซีทีต้องเข้ามาจัดการดูแล ควบคุมให้มีการเปิดปิดเป็นเวลา แต่ก็ยังมีข้อวิพากษ์วิจารณ์กันอยู่ว่าเป็นการแก้ปัญหาที่ตรงจุดหรือไม่

สำหรับผู้ปกครองหลาย ๆ ท่าน อาจยังไม่รู้จักเกมนี้มากนัก บางท่านอาจเคยได้ยินชื่อ หรือทราบว่าลูกของท่านเล่นแต่ไม่เคยทราบว่า เกมเป็นอย่างไร และทุกครั้งที่ลูก ๆ มาขอเงินไปใช้ เขาได้เสียเงินและเสียเวลากับเกมเหล่านี้ไปมากเท่าไร และได้ประโยชน์หรือโทษอะไรจากเกมนี้บ้าง คราวนี้เราจะได้ทำความรู้จักกับเกมออนไลน์เกมนี้ให้มากขึ้น

เกม Ragnarok มีต้นกำเนิดจากประเทศเกาหลี จากนั้นก็แพร่หลายไปยังประเทศต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นจีน ญี่ปุ่น อังกฤษ รวมทั้งไทย โดยแต่ละประเทศจะมีตัวแทนให้บริการ และจำหน่ายเกมอยู่ทุกประเทศ

จุดมุ่งหมายของเกม

การเล่นเกมนี้นี้จะมีอยู่หลายเหตุผล แล้วแต่นักเล่น บางคนต้องการเล่นเกมนี้เพื่อความสนุกสนานคลายเครียด บางคนเข้ามาเล่นเพื่อหาเพื่อนใหม่หรือคุยกับเพื่อน ๆ บางคนก็เข้ามาเล่นเพื่อต้องการทำธุรกิจ ธุรกิจที่ว่าก็คือการนำเงินในเกมหรือสิ่งของต่าง ๆ ออกไปขายเป็นเงินจริง ซึ่งปัจจุบันก็เป็นปัญหาอีกปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้นเนื่องจากผู้เล่นเกมต้องการให้ตัวละครของตนมีความสามารถอยู่ในระดับสูง โดยไม่ต้องการเสียเวลาในการเล่นเพื่อสะสมของหรือเพิ่มระดับพลังต่าง ๆ จึงขอซื้อเป็นเงินจริงจากผู้เล่นคนอื่นแทนทำให้เกิดธุรกิจนี้ขึ้น

ความจริงแล้วปัญหาต่าง ๆ ไม่ได้เกิดขึ้นจากตัวเกมเสียทีเดียว แต่เกิดขึ้นจากอุปนิสัยของผู้เล่นมากกว่า เช่น เล่นจนแยกแยะไม่ออกว่าความจริงกับเกมมันเป็นคนละส่วนกัน เล่นจนไม่รู้จักรแบ่งเวลา ไม่ทำหน้าที่อย่างอื่นที่ควรทำ เล่นจนขาดสติ ไม่มีเงินเล่นก็พยายามกระทำผิดกฎหมายเพื่อให้ได้เงินมาใช้เล่น หรือหารายได้จากการเล่นโดยนำสิ่งที่ตนสะสมไว้มาขายเพื่อสร้างรายได้จริง

นอกจากนี้ยังมีการรวมกลุ่มกันหรือร่วมกันกลั่นแกล้ง ทำร้ายผู้เล่นอื่น ๆ ในเกมด้วย ซึ่งทางรัฐก็พยายามหาทางที่จะแก้ปัญหาเหล่านี้อยู่ โดยมีการออกกฎบังคับใช้ให้บริษัทผู้แทนให้บริการ เกมเปิดปิด Server เป็นเวลา คือ เปิด 6 โมงเช้า ปิด 4 ทุ่ม ซึ่งดูเหมือนจะยิ่งเลวร้ายขึ้น เพราะผู้เล่นที่ซื้อเวลาแล้วก็อยากเล่นให้คุ้ม ทำให้เด็กนักเรียน โค้ดเรียนมานั่งเล่นเพราะกลัวใช้เวลาเล่นได้ไม่เต็มที่ ก็เป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงอยู่ไม่น้อย ซึ่งทางรัฐบาลก็คงจะต้องหาวิธีอื่น ๆ ที่เหมาะสมในการป้องกันและแก้ปัญหาต่อไป

ปัญหาเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

วัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่อยู่ในช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงผ่านทั้งร่างกาย จิตใจ และสังคม เนื่องด้วยกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคม การเปิดรับข้อมูลข่าวสารแบบไร้พรหมแดนก่อให้เกิดการหลั่งไหลของวัฒนธรรมจากทั่วโลก ส่งผลให้เด็กวัยรุ่นมีการรับรู้ ความคิด ทักษะ และพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการเกิดปัญหาสังคมมากขึ้นทั้งปัญหาพฤติกรรมทางเพศ พฤติกรรมความรุนแรง การก่ออาชญากรรม การติดสารเสพติด การพนัน ด้วยการขาดสติ

ควบคุมตนเอง อันเป็นผลพวงของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ที่ถูกใช้ในทางทำลายและมีอิทธิพลร้ายแรงต่อตัววัยรุ่น จากเอกสารสรุปสถานการณ์ปัญหาเด็กและเยาวชนที่ต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วน โดยสำนักพิทักษ์เยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ได้นำเสนอถึงปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ โดยการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเดือนกันยายน-ตุลาคม 2546 ของ NECTEC พบว่า กลุ่มอายุ 10-14 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 76.5 รองลงมาคือ 15-19 ปี ร้อยละ 71.6 และกลุ่มอายุ 20-29 ปี ร้อยละ 59.5 ตามลำดับ โดยใช้เวลาเฉลี่ยสัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง และมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากร้อยละ 13 ในปี พ.ศ.2542 เป็นร้อยละ 21.8 ในปี 2546 ซึ่งตัวเลขดังกล่าวถือว่าเป็นสถานการณ์ที่ทุกฝ่ายต้องรู้เท่าทันต่อปรากฏการณ์นี้ด้วยเพื่อสกัดกั้นปัญหาที่จะตามมา เนื่องจากปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ เนื่องจากเด็กจะอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์วันหลายชั่วโมง เล่นเกมข้ามวันข้ามคืน ไม่สนใจการเรียนและหนีเรียน มินิสัยก้าวร้าวรุนแรงผู้ปกครองไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมได้ บางรายกลายเป็นเด็กเร่ร่อนมีปัญหาลักขโมย ตกเป็นเครื่องมือของกลุ่มมิจฉาชีพและติดยาเสพติด บางรายมีพฤติกรรมแยกตัว เก็บกดละเลยการเข้าสังคมหรือกิจกรรมร่วมกับครอบครัว ผลกระทบทางด้านร่างกายและจิตใจที่เกิดขึ้นตามมาก็คือ สุขภาพเสื่อมโทรม รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา นอนไม่พอ อารมณ์ฉุนเฉียว มักใช้ความรุนแรงในการแก้ไขและตัดสินใจเป็นต้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ มีผู้ทำการศึกษาไว้ดังนี้

สุภัทร ชูประดิษฐ์ (2549) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เทคนิคเอไอซีในการแก้ไขปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ในโรงเรียนปล้องวิทยาคม อำเภอเถิง จังหวัดเชียงราย การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการใช้เทคนิคเอไอซีในการแก้ไขปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ในโรงเรียนปล้องวิทยาคม อำเภอเถิง จังหวัดเชียงราย พบว่า การใช้เทคนิคเอไอซี เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ให้นักเรียน ครู และผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการรับรู้ ปัญหา กำหนดเป้าหมาย ร่วมคิดค้นวิธีแก้ปัญหาและการดำเนินแก้ไขปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ร่วมกัน มีการจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อทำกิจกรรมและประสานงานกับครูและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โครงการที่จะดำเนินงานมี 4 โครงการ คือ 1. โครงการจัดตั้งชมรมเด็กยุคใหม่รู้ทันเกมออนไลน์ 2. โครงการอบรมผู้ปกครองและครูให้รู้ทันเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต 3. โครงการเสียงตามสายในโรงเรียนและการสื่อสารความรู้ผ่านวิทยุชุมชน 4. โครงการกิจกรรมศิลปะเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ช่วงปิดเทอม ภายหลังการเข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ กลุ่มตัวอย่างมี

ความตระหนักต่อพฤติกรรมสุขภาพ โดยรวมอยู่ในระดับสูงและกระบวนการวิจัยนี้สามารถระดมการมีส่วนร่วมของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหา เพราะการมีส่วนร่วมจะทำให้เกิดการยอมรับและรู้สึกร่วมกันเป็นเจ้าของปัญหาร่วมกัน ซึ่งทำให้กิจกรรมโครงการประสบความสำเร็จ

ยุพิน ชัยราชา (2541) ศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการสอนความรู้ ความตระหนักและทักษะชีวิตเพื่อการป้องกันโรคเอดส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2540 โรงเรียนวัดล้านตอง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนความรู้ ความตระหนัก และทักษะชีวิตเพื่อการป้องกันโรคเอดส์ที่สร้างขึ้นแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องโรคเอดส์ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีคะแนนความรู้เรื่องโรคเอดส์ และมีทักษะชีวิตในการป้องกันโรคเอดส์สูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรม

อรัญญาณี เชื้อไทย (2541) ศึกษาการใช้ทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการป้องกันการติดยาสูบของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ โดยศึกษาจากนักเรียนชายในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพิริยาลัย จังหวัดแพร่ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีพฤติกรรมเสี่ยง กับ กลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดยาสูบ จากสำนักงานป้องกันและปราบปรามยาเสพติดภาคเหนือ ซึ่งเป็นโปรแกรมการอบรมในลักษณะของการเข้าค่ายระยะเวลา 3 วัน 2 คืน โดยแยกการอบรมดังกล่าวเป็น 2 รุ่น กิจกรรมเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าอบรม ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มเสี่ยงมีความรู้เรื่องยาสูบ ทักษะการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และทักษะการปฏิเสธต่อรองหลังทดลองคิดวก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญ แต่ในกลุ่มที่ไม่เสี่ยงมีเพียงความรู้เรื่องยาสูบและความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองเท่านั้นที่มีคะแนนหลังทดลองมากกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญ

อุรัชชา สัจจาพงศ์ (2552) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมทักษะชีวิตในการส่งเสริมพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษา เขตเทศบาล จังหวัดแพร่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนบ้านคุ้ม จังหวัดแพร่ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยชุดกิจกรรมทักษะชีวิตในการส่งเสริมทักษะการบริโภค ผลวิจัยพบว่า การสังเกตพฤติกรรมนักเรียน จากการดำเนินการใช้กิจกรรมทักษะชีวิต พบว่า นักเรียนให้ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมทักษะชีวิตเป็นอย่างดี และผลการใช้กิจกรรมทักษะชีวิต 1 สัปดาห์ 2 สัปดาห์ และ 4 สัปดาห์ มีดังนี้ ความรู้เรื่องการโภชนาการและการบริโภคสำหรับเด็ก ก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เท่ากับ 23.60 และ 26.50 ตามลำดับ ซึ่งหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมีความรู้เรื่องการโภชนาการและการบริโภคสำหรับเด็กมากกว่าก่อนเรียนแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 , ความตระหนักเกี่ยวกับการบริโภค ก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนความตระหนักเท่ากับ 19.77 และ 23.00 ตามลำดับ ซึ่งหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมี



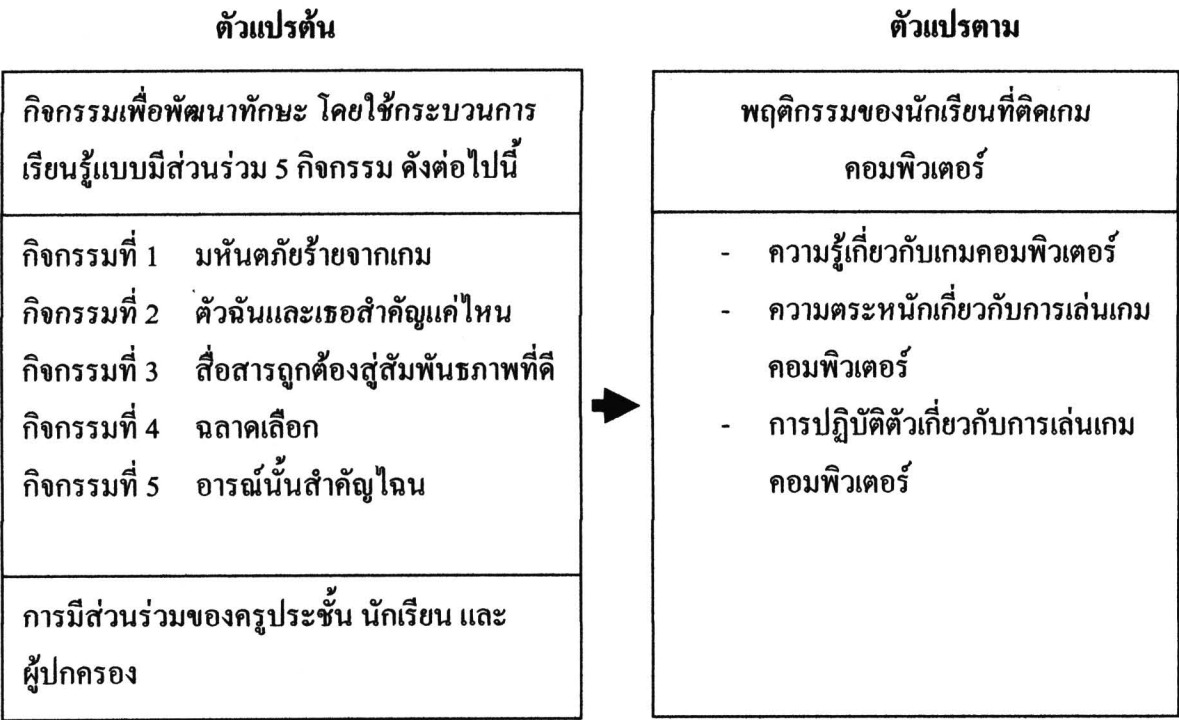
ความตระหนักเกี่ยวกับการบริโภคมากกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และการปฏิบัติตัวของนักเรียนในการบริโภคอาหารก่อนเรียนและหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติตัวในการบริโภคอาหาร เท่ากับ 2.54 และ 2.61 ตามลำดับ ซึ่งหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการปฏิบัติมากกว่าก่อนเรียนเล็กน้อย

นิตยา วรรณรัตน์ (2546) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา เพื่อพัฒนาการควบคุมตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านแซ้วฟ้า จังหวัดแพร่ ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกลุ่มเดียวทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 16 คน โดยดำเนินการตามโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา 10 กิจกรรม และแบบสอบวัดความสามารถในการควบคุมตนเอง การวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามใช้การแจกแจงความถี่ ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ความสามารถในการควบคุมตนเองของนักเรียนสูงขึ้นหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการปรับพฤติกรรมทางปัญญา

วิภาวี ไชยะวัง (2551) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่น เกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น : กรณีศึกษา นักเรียนใน จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างในการค้นคว้าอิสระเพื่อพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่น เกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 คน ที่เล่นเกมเกินกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน พบว่าระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อประสมเพื่อรณรงค์เรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในเกณฑ์ดี ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกม มากเกินไปและทัศนคติหลังจากการใช้สื่อประสมรณรงค์ เพื่อการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความตระหนัก เรื่องผลกระทบของการ เล่นเกมมากเกินไปมากขึ้น ทำให้เปลี่ยนแปลงทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไปในทางที่ดีขึ้น

จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพอสรุปได้ดังนี้ ความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ จะมีผลต่อความตระหนักและการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมที่ถูกต้อง และทั้ง ความรู้และความตระหนักมีผลต่อการปฏิบัติตัวของตนเองในด้านการดูแลสุขภาพ ส่งเสริมให้ บุคคลมีการพัฒนาทักษะชีวิตของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะชีวิตของบุคคลจะเกิดขึ้นได้ ต้องได้รับการฝึกฝน ผู้วิจัยจึงนำเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในการปรับเปลี่ยน พฤติกรรมและความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมมาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของ การวิจัยในครั้งนี้ และได้กำหนดกรอบแนวคิดวิจัยดังต่อไปนี้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพ 3 กรอบแนวคิดในการวิจัย