

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาเอกสารต่าง ๆ แล้วสรุปแนวความคิดและทฤษฎีเพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการศึกษา ประกอบด้วยหัวข้อดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทางด้านจิตวิทยา
 - 1.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมแบบดูรา
 - 1.2 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบของ มิลเลอว์ และโคลาร์ด
 - 1.3 ทฤษฎีและลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์
 - 1.4 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความสนใจ
 - 1.5 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการแข่งขัน
 - 1.6 จิตวิทยาพัฒนาทางสังคมของวัยรุ่น
 - 1.7 อิทธิพลทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคล
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.1 เกมออนไลน์
 - 2.2 การเรียนรู้อย่างมีความสุข
3. งานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทางด้านจิตวิทยา

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมแบบดูรา

แบนดูรา (Bandura, 1989, p. 16) ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม โดยให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ ด้วยการเลียนแบบจากบุคคลอื่น โดยได้ว่า คนเรานั้นต้องเรียนรู้ที่จะสร้างพฤติกรรม ซึ่งพฤติกรรมนั้นอาจเกิดมาจากประสบการณ์โดยตรงหรือมาจากการสังเกต ปัจจัยกายภาพและประสบการณ์มักแยกกันไม่ได้ง่ายนัก พฤติกรรมที่แสดงออกมาไม่สามารถแยกได้ โดยเด็ดขาดว่ามาจากปัจจัยด้านใด คือ ทั้ง 2 อย่างมีส่วนร่วมกัน สำหรับพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนก็ไม่ได้มีรูปแบบตายตัว แต่เกิดมาจากผสมผสานระหว่างองค์ประกอบหลายหลากและจากหลายแห่ง

แบนดูรา (Bandura, 1977, pp. 22-29) ได้กล่าวถึง กระบวนการการเรียนรู้ของมนุษย์ว่าประกอบด้วยกระบวนการที่ซับซ้อน โดยเฉพาะในเรื่องของพฤติกรรมซึ่งส่วนใหญ่แล้วเกิดขึ้นด้วย

การเรียนรู้จากตัวแบบ การที่บุคคลได้เห็นพฤติกรรมที่แปลกใหม่จากผู้อื่น ช่วยชี้นำการกระทำของเขาได้และยังช่วยประกันความผิดพลาดที่อาจจากการกระทำนั้น ๆ ด้วย การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ผู้ที่ต้องการมีคะแนนสูง ๆ จะต้องดูวิธีการเล่นจากเพื่อนที่เก่งกว่า แล้วเรียนรู้ว่าเล่นอย่างไรให้ได้คะแนนสูง จากเพื่อน ซึ่งความสอดคล้องกับแบบคิราที่ว่า พื้นฐานของการเรียนรู้ได้มาจากประสบการณ์ที่เห็นการกระทำของคนอื่น ยิ่งเห็นทุก ๆ วัน ความรู้ที่ได้รับจะสะสมไว้และปรับปรุงไปเรื่อย ๆ โดยคนเราจะเลือกเฉพาะสิ่งที่ผลดีเท่านั้น

แบบคิราได้เสนอว่า การเรียนรู้จากตัวแบบ (Learning Through Modeling) เห็นว่าคนเรามักเรียนรู้พฤติกรรมมาจากตัวแบบ โดยการสังเกตคนอื่น ๆ แล้วค่อยมาคิดว่าเราแสดงพฤติกรรมใหม่ ๆ อย่างไร แล้วจึงค่อยลงมือกระทำ คนเรามักเรียนรู้จากตัวแบบว่าทำอย่างไรแล้วจึงเลือกเอาแต่สิ่งที่ดี ๆ และเหมาะสมมาแสดงออก ซึ่งตัวแบบนี้มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้โดยการทำหน้าที่เป็นการให้ข้อมูล เราจะดูแบบแนวทางในการแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม โดยมีกระบวนการสำคัญ 4 ประการ คือ

1. กระบวนการเอาใจใส่ (Attentional Process) การเรียนรู้จะไม่ได้มานักจากการสังเกตที่ขาดความสนใจในลักษณะของตัวแบบนี้ ๆ ในกระบวนการนี้เป็นการกำหนดว่าจะเลือกสนใจอะไร ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสังเกต ได้แก่ คุณสมบัติของตนเอง พฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออก ลักษณะปฏิสัมพันธ์ของตนเอง ประสบการณ์ในการสังเกต เป็นต้น

2. กระบวนการจดจำ (Retention Process) เป็นกระบวนการของความจำซึ่งเป็นการรวบรวมพฤติกรรมของตัวแบบที่สังเกตเห็นทุกครั้ง เพื่อใช้ในการวางรูปแบบที่แน่ชัดของพฤติกรรม การจดจำนี้จะกระทำในรูปของสัญลักษณ์ กระบวนการสร้างสัญลักษณ์อาจทำในรูปของ จินตนาการ หรือภาษา สัญลักษณ์ทางภาษาจะช่วยให้การเรียนรู้ด้วยการสังเกตและจดจำได้เร็วขึ้น

3. กระบวนการคัดลอกหรือการจำลองแบบ (Motor Reproduction Process) เป็นกระบวนการแปลงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ผู้การกระทำที่เหมาะสม กระบวนการนี้ขึ้นอยู่กับที่จะแยกการแสดงออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ (1) การรวบรวมความรู้ (2) การริเริ่ม (3) การตรวจสอบ (4) การปรับปรุงให้ดีขึ้น การเรียนรู้จากสังเกตนั้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ได้แก่ ทักษะของผู้ที่ลอกเลียนแบบ ถ้าที่ลอกเลียนแบบมีความชำนาญก็เก็บรายละเอียดมาได้มาก และสามารถนำสิ่งที่เห็นนั้นมาผสมผสาน สร้างเป็นพฤติกรรมใหม่ออกมา

4. กระบวนการจูงใจ (Motivational Processes) เป็นกระบวนการที่แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างความรู้ที่ได้มา กับการแสดงออก เพราะคนเราจะไม่ทำทุกอย่างตามที่เห็นมา แต่จะเลือกทำแต่สิ่งที่เกิดผลดีเท่านั้น

แบนดูรา (Bandura, 1977) ย้ำว่าเด็กสามารถเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ โดยผ่านการสังเกต พฤติกรรมของผู้อื่น และเลียนแบบเพื่อนำเอาพฤติกรรมนั้นมาเป็นของตน การเลียนแบบ พฤติกรรมเป็นกระบวนการอบรมกล่อมเกลาซึ่งรูปแบบของการตอบสนองจะค่อย ๆ พัฒนาขึ้นจน เป็นนิสัยยิ่งเด็กได้พบสภาวะสังคมมากขึ้นก็จะยิ่งพบกับตัวแบบมากขึ้น (บุญศรี คำชาย, 2542, หน้า 22)

แบนดูรา (Bandura, 1977) ได้ศึกษากระบวนการเลียนแบบและการพัฒนาพฤติกรรม ก้าวร้าวของเด็ก งานวิจัยของเขาให้เห็นว่า หากเด็กได้เฝ้ามองพฤติกรรมก้าวร้าวที่ผลิตจากการ กระทำของตัวแบบในชีวิตจริงจากภาพยนตร์หรือการ์ตูน เด็กหลายคนจะมีปฏิกิริยาต่อสิ่งที่เห็นโดย การเลียนแบบ ผลการทดลองนี้คล้ายคลึงกันแม้จะเปลี่ยนกลุ่มการทดลองจากเด็กไปเป็นผู้เรียน วัยรุ่นหรือหญิงสาว แต่ผลการวิจัยให้ความสำคัญกับอิทธิพลที่เกิดกับเด็กมากกว่า (บุญศรี คำชาย, 2542, หน้า 22)

นักทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเน้นถึงบทบาทของการเสริมแรงว่า มีอิทธิพลต่อการเกิด พฤติกรรมในอนาคต แบนดูราได้ขยายความคิดต่อว่า การเสริมแรงโดยสารและเสริมแรงตนเอง การ เสริมแรงโดยสารนั้นประกอบด้วยที่ตามมาจากแสดงพฤติกรรมไม่ว่าจะเป็นผลทางบวกหรือทางลบ ซึ่งเด็กจะสังเกตจากการที่คนอื่นได้แสดงพฤติกรรมไป แบนดูราสังเกตเห็นว่าการเสริมแรงตนเองมี ประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมมากเท่ากับการเสริมสร้างที่ได้รับจากภายนอก เช่น นิสิตคนหนึ่ง กำหนดเป้าหมายว่าตนเองต้องได้ A ในวิชาวิทยาศาสตร์ เมื่อสอบได้ A ตามที่คาดไว้ นิสิตจะรู้สึก พอใจผลการเรียนของตนเอง ภูมิใจกับการกระทำของตนเอง โดยที่ระดับความต้องการคำชมจาก ครูหรือพ่อแม่จะลดลง (บุญศรี คำชาย, 2542, หน้า 23)

2. ทฤษฎีการเลียนแบบของ มิลเลอร์ และโดลาร์ต

มิลเลอร์ และโดลาร์ต (ม.ป.ป. cited in Shae & Castanzo, 1970, pp. 55-61) ได้กล่าวถึง การเลียนแบบว่า ประกอบด้วยกลไกรวม 3 ประการ คือ

1. การลอกเลียนพฤติกรรมที่เหมือนกัน (Same Behavior) ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อ สิ่งเร้าของบุคคลสองคนด้วยวิธีการเหมือนกัน อันเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมทั้งสอง ซึ่งอาจเป็น การเลียนแบบหรือไม่ก็ได้

2. การเลือกลอกเลียนแบบบางพฤติกรรม (Matched – Dependent Behavior) กระบวนการนี้เป็นการที่บุคคลหนึ่งกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบ (Matched) โดยสามารถเลือก พฤติกรรมอย่างหนึ่งของตัวแบบ เพื่อเป็นเครื่องชี้บอกให้กระทำพฤติกรรมตามตัวแบบนั้นได้ อย่างอิสระ

3. การลอกแบบ (Copying) เป็นการเลียนแบบที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เพราะลอกแบบนั้นเป็นการตอบสนองของบุคคลต่อเครื่องขับของของความเหมือน (Sameness) และความแตกต่าง (Difference) ซึ่งเกิดจากการกระทำของเขาเองกับตัวแบบ การลอกแบบเป็นพฤติกรรมทางสังคมแบบหนึ่งหนึ่งที่เกิดจากแรงขับ ซึ่งอาจมีพื้นมาจากความวิตกกังวล ความต้องการ การยอมรับทางสังคม หรือความต้องการรางวัล อันเกิดจากการได้รับประสบการณ์ หรือทักษะใหม่ๆ จากผู้อื่น

3. ทฤษฎีและลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์

มาสโลว์ แบ่งความต้องการของคนออกเป็น 5 ประเภท เรียงลำดับตามความสำคัญ ความต้องการเหล่านี้ คือ

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิต ได้แก่ อาหาร อากาศ น้ำ ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค การพักผ่อน และความต้องการทางเพศ

2. ความต้องการทางด้านความปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการที่อยู่ในระดับสูงขึ้นไป จะมีความสำคัญก็ต่อเมื่อความต้องการด้านร่างกายได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการด้านความปลอดภัย จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการป้องกันเพื่อให้เกิดความปลอดภัยจากอันตรายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับร่างกาย ความเจ็บป่วยและความสูญเสียทางเศรษฐกิจ

3. ความต้องการทางด้านสังคม (Social Needs) เมื่อความต้องการด้านร่างกายและความปลอดภัยได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการทางด้านสังคมจะเริ่มเป็นสิ่งที่สำคัญต่อพฤติกรรมของคน เป็นความต้องการที่จะเข้าร่วมในสังคม การได้รับการยอมรับนับถือ และความรักจากเพื่อนร่วมงาน

4. ความต้องการที่จะมีฐานะเด่นหรือมีชื่อเสียง (Self-esteem Needs) เป็นความต้องการเกี่ยวกับจิตใจ เกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองในเรื่องความรู้ความสามารถมีความต้องการที่จะให้ผู้อื่นยกย่องสรรเสริญและความต้องการทางด้านสถานภาพ

5. ความต้องการความสมหวังในชีวิต (Self-Actualization Needs) เป็นความปรารถนาที่จะเป็นในสิ่งที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งสามารถจะเป็นได้ คือ สามารถใช้ความรู้ความสามารถของตนเองได้เต็มที่ด้วยตนเองอย่างแท้จริง สามารถคิดเอง สร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้เองโดยไม่ต้องอยู่ใต้การรับคำสั่งใครหรืออาศัยคนอื่น

4. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความสนใจ

ความหมายของความสนใจ

กาแน (Gagne, 1985 อ้างถึงใน เรืองยศ วิชัย, 2540, หน้า 12) กล่าวว่า ความสนใจ หรือความใส่ใจ เป็นลักษณะทางจิตใจที่มีความสืบเนื่องกันเป็นชุด มิได้เป็นลักษณะเพียงอย่างเดียว จึงมีชื่อเรียกว่า ชุดที่ทำให้เกิดความสนใจ (Attention Set) กล่าวคือ ประการแรกที่สุดจะต้องมี สิ่งเร้าเข้ามา เช่น ภาพเคลื่อนไหว เสียงตัวละครในเกมที่มีความสวยงาม เด็กก็จะเกิดความสนใจ เด็กจะเกิดการตอบโต้ด้วยการเล่นเกมการตอบสนองนี้จะเกิดขึ้นสืบเนื่องกันเป็นโซ่คล้องไป ในขณะที่มีความสนใจอยู่ นอกจากนี้เด็กจะมีความรู้สึกหรือคิดตามไปด้วย

แบนดูรา กล่าวว่า ความสนใจหรือความเอาใจใส่ เป็นการเฝ้ามองหรือฟังพฤติกรรมที่ ตัวแบบแสดงออกเพื่อที่จะได้เรียนรู้ ระดับของความเอาใจใส่จะเพิ่มพูนมากขึ้นหากตัวแบบขยาย ลักษณะของพฤติกรรมออกไป (Bandura, 1961 อ้างถึงใน กุญชรี คำชาย, 2528, หน้า 120)

ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์ (2525, หน้า 7) กล่าวว่า ความสนใจ คือสภาวะของร่างกาย และจิตใจที่พร้อมรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ จากสิ่งเร้าที่ตรงกับความต้องการ ได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็น กระบวนการขั้นแรกของการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่ เป็นความคิดรวบยอดในกระบวนการรับรู้และ เป็นตัวกำหนดความสนใจในการรับรู้สิ่งเร้าตัวหนึ่ง

ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าความสนใจ เป็นกระบวนการขั้นแรกในการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากสิ่งเร้าที่ตรงกับความต้องการของเด็ก ทำให้สภาวะของร่างกายและจิตใจพร้อมที่จะรับข้อมูลอย่าง มีประสิทธิภาพ เป็นผลให้ผู้เรียนรู้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงความเอาใจใส่และต้องการ กระทำกิจกรรมให้บรรลุมุ่งหมาย (เรืองยศ วิชัย, 2540, หน้า 13)

ความสำคัญของความสนใจ

อุบลรัตน์ เพ็งสถิตย์ (2528 อ้างถึงใน เขียวพา เดชะคุปต์, 2536, หน้า 75) กล่าวว่า การที่บุคคลจะเรียนรู้ได้คือน้อยเพียงใดต้องอาศัยความตั้งใจและความสนใจ เป็นปัจจัยสำคัญ ทั้งนี้เพราะในการเรียนรู้ใด ๆ ก็ตามถ้าผู้เรียนขาดความตั้งใจ ขาดความสนใจในการที่จะเรียนรู้แล้ว จะทำให้ผู้เรียนรู้ไม่ดีเท่าที่ควร

ลักษณะของความสนใจ มีดังนี้

1. ความสนใจที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากความสำเร็ว ในบางครั้งถ้าผู้เรียนประสบผลสำเร็จ ในสิ่งหนึ่งเพียงครั้งเดียว ย่อมมีผลทำให้ผู้เรียนรู้เกิดความมั่นใจ มีความสนใจในงานลักษณะนั้น มากยิ่งขึ้น ในที่สุดผู้เรียนรู้สิ่งนั้น ๆ ด้วยความตั้งใจที่จะทำอย่างจริงจัง

2. ความสนใจที่เป็นผลเสียเป็นผลสืบเนื่องมาจากความต้องการ ถ้าบุคคลเกิดความ ต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จะทำให้ผู้นั้นสนใจสิ่งนั้น และมีผลทำให้บุคคลนั้นมีความตั้งใจจริงที่เรียนรู้

สิ่งนั้น ๆ เพราะบุคคลจะมีการเรียนรู้เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนปรารถนา

3. ความสนใจที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากความสามารถของบุคคล หรือความสนใจที่เกิดจากพรสวรรค์ที่แต่ละบุคคลมีอยู่ ลักษณะความสนใจเช่นนี้ ทำให้บุคคลมีความตั้งใจในการเรียนรู้ นั้นได้เป็นอย่างดี และถ้ามีการเรียนรู้เกิดขึ้นจะปรากฏว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

วิยะดา บัวเพื่อน (2531, หน้า 13) กล่าวว่า ความสนใจมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ เป็นอย่างยิ่ง เด็กจะมีความสนใจก่อนจึงจะทำให้กระบวนการเรียนรู้การสอนสำเร็จตาม วัตถุประสงค์ ครูอาจใช้สิ่งเร้าหรือการเสริมแรงต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนรู้มีความพอใจ เกิดความ มุ่งมั่นและมีความสนใจได้ตลอดเวลาในขณะที่มีการทำกิจกรรม

นอกจากนี้ แลเดรธ (Landreth, 1972 อ้างถึงใน เขียวพา เศรษฐคุปต์, 2536, หน้า 99-100) กล่าวว่า เกมที่เน้นความตั้งใจ และมีการแข่งขันจะกระตุ้นความสนใจของเด็กได้ดี

องค์ประกอบของความสนใจ

ชาร์ลส์ (Charles, 1972, pp. 3-32) ความสนใจของบุคคลจะเกิดขึ้นได้นั้นต้องมี กระบวนการ ดังนี้

1. มีความพอใจ บุคคลจะพอใจต่อสิ่งใดนั้นในทางจิตวิทยา ถือว่าจะต้องเกิดจากสิ่งเร้า ที่เหมาะสม มาเร้าประสาทสัมผัส เพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมตอบสนองตรงตามวัตถุประสงค์ จึงถือว่าเป็นการเร้าที่ดี

2. มีความมุ่งมั่น เป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องจากความพอใจ เมื่อมีความพอใจเกิดขึ้นแล้วก็ มุ่งมั่นจะทำในสิ่งใดหรือตั้งใจ

3. มีความสนใจ เป็นพฤติกรรมที่บุคคลกระทำที่มุ่งมั่นซ้ำ ๆ ด้วยความสุขและความพอใจ กระบวนการที่เกิดความสนใจใน ดังกล่าวนี เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นอินทรีย์ให้รับรู้ สิ่งต่าง ๆ เมื่อสิ่งเร้ามากระทบให้อินทรีย์เกิดความรู้สึก ถ้าอินทรีย์ต่อสิ่งเร้านั้นก็จะเกิดการเรียนรู้ โดยสังเกต และพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งเร้านั้น การอินทรีย์มีความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนานเท่าไรก็ เป็นการให้อินทรีย์ได้สังเกต และพิจารณาเพื่อรับรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้นได้มากขึ้น

วิธีการสร้างความสนใจ

อบรม สันภิบาล (ม.ป.ป., หน้า 130) กล่าวว่า ความสนใจเป็นเรื่องของบุคคลแต่ละคน เด็กมีความสนใจแตกต่างกัน ครูต้องพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสภาพของคนที่สำคัญคือ ต้องใช้วิธีการหลายๆ อย่างต่างๆ กัน เพื่อให้ช่วยเด็กเกิดความสนใจ ครูไม่ควรเลือกวิธีการเดียวตลอด

ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์ (2525, หน้า 19) กล่าวว่า การทำให้เด็กเกิดความสนใจในการรับรู้ ควรทำดังนี้

1. เลือกสิ่งเร้าที่ตรงกับความสนใจ และระดับวุฒิภาวะของเด็ก คือไม่ง่ายจนไม่เกิดพัฒนาการ ในขั้นต่อไป แต่ก็ไม่ควรยากจนเกินไป

2. เริ่มต้นจากสิ่งที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไปแล้วค่อยๆ เพิ่มระดับความยากและความซับซ้อนเรื่อย ๆ ไม่ควรให้พร้อมกันหลายจนรับรู้รายละเอียดไม่ได้

3. ไม่ให้สิ่งเร้าชนิดเดียวกันซ้ำๆ เพราะทำให้เกิดพฤติกรรมแบบ Habituation

4. ระยะเวลาที่ให้สิ่งเร้า ควรนานต่อเนื่องกันพอสมควร และไม่เปลี่ยนไปเร็วจนรับรู้ตามไม่ทัน กล่าวคือเมื่อเกิดการหยุดตอบสนองต่อสิ่งเร้าเดิมที่ให้ซ้ำๆ ก็ให้หยุดสิ่งเร้านั้นทันทีและเปลี่ยนเป็นสิ่งเร้าชนิดใหม่แทน

5. ในบางครั้งอาจเปลี่ยนสิ่งเร้าที่มีความซับซ้อน จากระดับง่ายไปหายากหรือไปหาง่าย เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจอยากรู้ แต่ไม่ควรบ่อยครั้งเกินไป หรือเปลี่ยนข้ามขั้นจากง่ายมาก ๆ ไปหายากมาก เพราะจะทำให้ความวิตกกังวล

6. การละเลยไม่ให้สิ่งเร้า (Under Stimulation) เป็นผลเสียต่อพัฒนาการพอๆ กับการให้สิ่งเร้ามากเกินไป (Over Stimulation)

กันยา สุวรรณแสง (2532, หน้า 152) กล่าวถึงลักษณะสิ่งเร้าที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ว่าการรับรู้ของคนเรานั้นมีข้อจำกัด ในขณะเดียวกันก็รับรู้ในสิ่งที่ดีกว่าแปลก ใหม่ เด่น น่าสนใจ การเปลี่ยนแปลงและการเคลื่อนไหว การกระทำซ้ำๆ สิ่งเร้าที่แปลกใหม่ และขนาดและความเข้ม

5. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการแข่งขัน

การแข่งขัน เป็นพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างประเภทหนึ่ง ที่เกิดขึ้นโดยทั่วไปในสังคมมนุษย์ ซึ่งมนุษย์มีความต้องการตอบสนอง แต่เมื่อสิ่งที่สนองความต้องการมีจำนวนจำกัดหรือไม่เพียงพอ ในสภาพการณ์เช่นนี้มักก่อให้เกิดพฤติกรรมการแข่งขัน

ความหมายของการแข่งขัน

การแข่งขัน คือ ลักษณะพฤติกรรมการดิ้นรนแย่งชิงบุคคลในสังคมประเภทหนึ่ง ซึ่งเป็นลักษณะพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้ทั่วๆ ไป เมื่อบุคคลในสภาพการณ์ที่สามารถแสวงหาส่วนแบ่งสูงสุดเพื่อตนเอง จากทรัพยากรที่ตนมีส่วนได้เสียจำนวนหนึ่ง เมื่อเกิดพฤติกรรมการแข่งขันบุคคลจะถูกจูงใจด้วยความเห็นแก่ตัว ความระหยาบ และประราณาที่จะมีชัยชนะ (Baron & Byrne, 1991 อ้างถึงใน กฤตยา อารยะศิริ, 2543, หน้า 207-208)

การแข่งขันหมายถึง พฤติกรรมของบุคคลที่แสวงหาทางบรรลุวัตถุประสงค์ที่มีมูลค่าสำหรับตนเองด้วยการกำจัดผู้อื่นออกไป การแข่งขันจึงมีความหมายตรงกันข้ามกับพฤติกรรมความร่วมมือ (Kahn, 1984 อ้างถึงใน กฤตยา อารยะศิริ, 2543, หน้า 208)

การแข่งขัน คือ ลักษณะพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดขึ้นในสภาพการณ์ที่บุคคลจะสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้ ก็ต่อเมื่อผู้อื่นไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์นั้น (Watson, De Bortali –Tregathan & Frank, 1984 อ้างถึงใน กฤตยา อารยะศิริ, 2543, หน้า 208) การแข่งขัน คือ พฤติกรรมของบุคคลที่จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลมองเห็นว่า สิ่งที่ต้องดำเนินการมีผลประโยชน์สูงมากและเป็นผู้ชนะจะได้ผลประโยชน์มากกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง (Kaman, 1965 อ้างถึงใน กฤตยา อารยะศิริ, 2543, หน้า 208)

การแข่งขัน หมายถึง การให้บุคคลชิงชัยกับตนเอง หรือคนอื่น ๆ โดยมีรางวัลเป็นเครื่องล่อ (Abraham, 1974, pp. 25-33)

การแข่งขัน หมายถึง พฤติกรรมของบุคคลที่มีความปรารถนาจะเอาชนะอื่น หรือความปรารถนาจะทำให้ตนเองมีสภาพการณ์ที่ดีขึ้น อาจกล่าวได้ว่าเป็นความรู้สึกที่มีความต้องการการแข่งขันหรือเอาชนะผู้หนึ่งผู้ใด ลักษณะการแข่งขันมี 2 ลักษณะ คือ (อารี พันธัมณี, 2542, หน้า 194)

1. การแข่งขันกับตนเอง เป็นการแข่งขันที่ทำให้ตนเองดีขึ้น ด้วยความเต็มใจและความต้องการของตนเอง ไม่มีผู้ใดบังคับให้เกิดพฤติกรรมและความปรารถนาของบุคคลนั้นเป็นสำคัญ
2. การแข่งขันกับบุคคลอื่น เป็นความรู้สึกที่ต้องการเอาชนะบุคคลอื่น ต้องการให้ตนอยู่เหนือกว่าบุคคลอื่น และมักพยายามทุกวิถีทาง เพื่อให้ตนชนะผู้อื่นเสมอ

การแข่งขัน คือ แรงจูงใจซึ่งมีอยู่ในลักษณะธรรมชาติของมนุษย์ ทั้งนี้เพราะมนุษย์ต้องการความสำเร็จ ต้องการตำแหน่ง ชื่อเสียง ซึ่งเป็นความต้องการภายในของบุคคลการแข่งขันแบ่งออกเป็น การแข่งขันเป็นรายบุคคลกับการแข่งขันเป็นหมู่คณะ (วิภาพร ลากสมบุรณานนท์, 2522, หน้า 18)

จึงกล่าวได้ว่า การแข่งขัน คือ พฤติกรรมในการปฏิสัมพันธ์ในสังคม ซึ่งมีลักษณะสำคัญนี้ (กฤตยา อารยะศิริ, 2543, หน้า 209)

1. บุคคลมุ่งแสวงหาผลประโยชน์เพื่อตนเองจะได้มากกว่าผู้อื่น
2. บุคคลมุ่งหาทางบรรลุประสงค์ โดยพยายามกีดกันไม่ให้คนอื่นบรรลุวัตถุประสงค์ เพราะสิ่งต้องการมีคุณค่าสูงหรือมีจำนวนจำกัด
3. แรงจูงที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน คือ ความต้องการที่จะมีชัยชนะเหนือผู้อื่น
4. พฤติกรรมที่แสดงในการแข่งขันมักเป็นลักษณะขัดแย้ง ขัดขวาง ก้าวร้าว เก่งแ่งชิงดีชิงเด่น ไม่เสียสละ ไม่ประนีประนอม ไม่แบ่งปัน ไม่ยินยอม หรือคัดลอกตามเป็นต้น
5. การแข่งขันจะมีคู่กรณี หรือเป็นฝ่ายตรงข้าม เรียกว่า “คู่แข่งกัน” (Rivals or Competitors)

ข้อดีของการแข่งขัน (ภฤตยา อารยะศิริ, 2543, หน้า 209-210)

1. ทำให้มีการพัฒนา ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ของบุคคลและที่
เกี่ยวข้องเพื่อให้มีขีดความสามารถในการแข่งขันกับคู่แข่ง
2. ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ การมีนวัตกรรม การพัฒนา
3. การแข่งขันจะเป็นการจูงใจให้บุคคลมีความกระตือรือร้น มีความเพียรพยายาม มีการ
ทำงานมากขึ้น หนักขึ้น และจริงจังมากขึ้น เพราะอยู่ในสถานะที่มีการเล็งสูงที่จะเสียผลประโยชน์
ต่อคู่แข่ง ขณะเดียวกันก็ต้องพยายามให้มีชัยชนะแข่งขัน
4. ทำให้องค์การหรือสังคมที่เกี่ยวข้องการพัฒนาเจริญก้าวหน้า เพราะต้องพยายาม
ปรับเปลี่ยนให้เหนือคู่แข่ง
5. อาจเป็นการจูงใจให้มีความร่วมมือมากในระหว่างบุคคลในกลุ่ม หรือองค์กรเดียวกัน
เพราะการร่วมมือและวางใจจะเป็นการฝึกกำลังให้ที่พลังแข็งแกร่งที่สามารถเอาชนะคู่แข่งได้
ดีกว่าอะไรตามลำพัง

ข้อเสียของการแข่งขัน (ภฤตยา อารยะศิริ, 2543, หน้า 210-211)

1. ทำให้สุขภาพจิตเสื่อม เพราะการแข่งขันย่อมก่อให้เกิดความเครียดระหว่างคู่แข่ง
ทำให้เกิดความวิตกกังวล ขาดความรู้สึกรับรองปลอดภัย เป็นต้น เนื่องจากหวั่นวิตกว่าจะพ่ายแพ้
การแข่งขัน ความรู้เช่นนี้ย่อมไม่เป็นผลดีต่อสุขภาพจิต
2. ส่งผลกระทบต่อสุขภาพทางกาย เมื่อสุขภาพจิตไม่ดีย่อมมีผลต่อสุขภาพกายด้วย อาจ
เนื่องมาจากต้องทำงานหนักในสถานะแข่งขัน จึงขาดการเอาใจใส่สุขภาพอนามัย กินนอนไม่เป็น
เวลา พักผ่อนไม่เพียงพอ ขาดการออกกำลังกาย เป็นต้น
3. ทำให้เกิดพฤติกรรมและนิสัยที่ไม่เหมาะสม เพราะการกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อ
การเอาชนะคู่แข่งนาน ๆ และซ้ำซาก ก็กลายเป็นนิสัยหรืออุปนิสัยที่ไม่เหมาะสมติดตัว
4. เกิดความสูญเสียทางเศรษฐกิจ เช่น อาจทำให้ใช้ทรัพยากรมากเกินไปเพื่อการ
เอาชนะคู่แข่ง

ปัจจัยที่มีผลพฤติกรรมการแข่งขัน (ภฤตยา อารยะศิริ, 2543, หน้า 215-217)

1. พันธุกรรม
2. สิ่งแวดล้อม
3. วัฒนธรรม
4. อายุ
5. บุคลิกภาพ
6. สังคมเมืองและชนบทที่มีฐานะยากและชนชั้นกลาง

6. จิตวิทยาพัฒนาทางสังคมของวัยรุ่น

วัยรุ่น (Adolescence) มีอายุระหว่าง 13-18 ปี นับเป็นวัยที่สำคัญที่สุดวัยหนึ่ง เพราะเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างวัยเด็กกับผู้ใหญ่ วัยนี้จะมีการเจริญเติบโตอย่างมากและรวดเร็ว ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จึงถือเป็นช่วงวัยที่มีความวิกฤตมากที่สุดวัยหนึ่ง เพราะนอกจากจะมีการพัฒนาการอย่างรวดเร็วแล้ว ยังเป็นวัยแห่งการค้นหาเพื่อการค้นหาเพื่อสร้างความเป็นตัวของตัวเอง มีพัฒนาการแยกห่างจากครอบครัว มีความรู้สึกเป็นอิสระมากขึ้น (ทิพย์ภา เชมภูเขาวลิต, 2541, หน้า 91)

ลักษณะของวัยรุ่น

1. มีพลังมาก ต้องการแสดงออกที่ดีและเหมาะสม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของพ่อแม่ ครู และกลุ่มเพื่อน ผูกพันกับกลุ่มเพื่อนมาก บางครั้งจะเชื่อฟังเพื่อนในกลุ่มมากกว่าพ่อแม่
2. ต้องการพึ่งตนเองให้มากขึ้น และพึ่งพ่อแม่ให้น้อยลง
3. มีความเป็นตัวมากขึ้น ต้องการอิสระ ต้องการแสดงความเป็นตัวของตัวเอง
4. มีความสนใจเพศตรงข้ามและต้องการมีเพื่อนต่างเพศ
5. มีความรู้สึกก้าวร้าวจึง สับสน ในบทบาทของตนเอง

การพัฒนาการด้านสังคม

กลุ่มเพื่อนเป็นสังคมที่สำคัญของวัยรุ่นมาก การเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนจะทำให้วัยรุ่นเกิดความมั่นใจและความภาคภูมิใจในตนเอง วัยรุ่นจะไว้วางใจและสนิทสนมกับเพื่อนรุ่นเดียวกันมากกว่าพ่อแม่หรือคนในครอบครัว (ทิพย์ภา เชมภูเขาวลิต, 2541, หน้า 91) เด็กวัยนี้พอใจที่จะในกลุ่มเพศเดียวกัน และมักจะทำตามกลุ่ม นิยมและคลั่งไคล้อะไรที่เหมือน ๆ กัน (สมพร สุทัศน์, 2544, หน้า 41)

เด็กวัยรุ่นมักใช้เวลาส่วนใหญ่ออกไปพบปะสังสรรค์กับกลุ่มเพื่อนอย่างสนุกสนานกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อเจตคติ ค่านิยม ความสนใจออกแสดงของพฤติกรรมต่าง ๆ มากกว่าของครอบครัว ไม่ว่ากลุ่มจะนิยมแสดงพฤติกรรมแบบใด วัยรุ่นมักจะมีพฤติกรรมแบบอย่างเช่นเดียว เช่น ถ้าสมาชิกภายในกลุ่มนิยมสวมใส่เสื้อลายเดียวกัน รองเท้าส้นตึก ย้อมสีผมเป็นสีส้นต่าง ๆ การชมการแข่งขันฟุตบอล วัยรุ่นจะชอบทำตามแบบอย่างเสมอ กลุ่มทางสังคมของวัยรุ่นแบ่งได้ดังนี้ (มธุรส สว่างบำรุง, 2543, หน้า 154)

1. กลุ่มเพื่อนสนิท (Close Friends)

วัยรุ่นจะเลือกคบหาเพื่อนสนิทไว้เป็นปรึกษาปัญหาต่าง ๆ คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันไว้นับถือเชื่อใจ หรือระบายความในใจต่าง ๆ ที่ไม่ต้องการให้ผู้ใหญ่รับทราบ เพื่อนสนิทจะเป็นเพศ

เดียวกัน มีความสนใจ รสนิยมที่ใกล้เคียงกัน วัยรุ่นจะมีเพื่อนสนิทประมาณ 2-3 ถึงแม้ว่าจะมีน้อย แต่อิทธิพลต่อกันอย่างมาก ทั้งในเรื่องการแต่งตัว การเลือกวิชาเรียน เป็นต้น

2. กลุ่มเพื่อน (Cliques)

คล้ายกับการรวมตัวของเพื่อนสนิท แต่ในช่วงแรกประกอบด้วยสมาชิกที่เป็นเพศเดียวกัน ต่อมาจะมีเพศตรงข้ามเข้ามารวมกลุ่มด้วย สมาชิกส่วนใหญ่มีความคิดเห็น รสนิยม การกระทำที่สอดคล้องกัน บางครั้งอาจจะมีสมาชิกใหม่เข้ามาและสมาชิกภายในกลุ่มแยกตัวออกไปหมุนเวียนในลักษณะนี้เสมอ

3. กลุ่มแบบฝูงชน (Crowds)

เกิดจากการรวมรวบกลุ่มของกลุ่มเพื่อน กลุ่มเพื่อนสนิท และพัฒนาขึ้นเป็นกลุ่มใหญ่รวมตัวกันเพื่อจัดกิจกรรมต่าง ๆ รวมกัน เช่น รับน้อง จัดงานเลี้ยง การแสดงบนเวที เป็นต้น

4. กลุ่มแบบชมรม (Organized)

กลุ่มลักษณะนี้เป็นความระบอบระเบียบมากขึ้น จะเกิดขึ้นในสถานศึกษาหรือชุมชนต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม

5. กลุ่มแบบแก๊ง (Gangs)

วัยที่ได้เป็นสมาชิกของกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มฝูงชน มักไม่ค่อยจะยอมรับในความประพฤติกของวัยรุ่น จึงต้องการรวมกลุ่มกันให้อยู่ในรูปของแก๊ง เพื่อแสดงออกถึงความต่อต้านสังคม ชดเชยการปฏิเสธกลุ่มเพื่อนอื่นๆ ที่ไม่ยอมรับให้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของสมาชิก

วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการเพื่อนอย่างมาก แต่การคบเพื่อนจะเปลี่ยนแบบจากวัยเด็กซึ่งเป็นเพื่อนเล่นและมักเป็นเพศเดียวกันคบกับเพื่อนในรูปและใหม่ ยิ่งไปกว่านั้นวัยรุ่นยังต้องการความเป็นอิสระทางอารมณ์จากพ่อแม่ (บุญศรี คำชาย, 2542, หน้า 79) จะมีความสนใจ ค่านิยมที่คล้ายคลึงกัน สามารถแสดงถึงความความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ มีความห่วงใย ทำให้เกิดความอบอุ่นสบายใจ สามารถที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขได้ในทุกสถานการณ์ การยอมรับหรือไม่ยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกภายในกลุ่ม จัดเป็นพื้นฐานที่ยิ่งใหญ่ในการมองเห็นคุณค่าของกลุ่มเพื่อน

วัยรุ่นนั้นเป็นวัยที่เพื่อนมีอิทธิพลอย่างมาก ดังที่ เรียร์ดอน (Reardon, 1987, p. 171) อ้างถึงใน บุญศรี คำชาย, 2542, หน้า 80)

ลักษณะแรกเพื่อนเมื่อมีสถานะพิเศษในชีวิต เป็นคนที่เราไว้ใจและยอมรับ ยิ่งไปกว่านั้นยังมีความสัมพันธ์แบบไม่เอาเปรียบ

ลักษณะที่สอง โดยอุดมคติแล้วความเป็นเพื่อนมีฐานอยู่บนความเท่าเทียมกัน หมายความว่า ไม่มีใครมีอำนาจหรืออิทธิพลเหนือใครแม้ว่าอีกคนหนึ่งจะมีสถานภาพเหนือกว่า

ลักษณะที่สาม การเป็นเพื่อนกันนั้นต่างฝ่ายต่างต้องยอมรับกันซึ่งจะรู้ได้จากพฤติกรรมของอีกฝ่ายหนึ่งว่าคล้อยตามกฎของความเป็นเพื่อนหรือไม่ กฎของเพื่อนที่ระบุว่า

1. บอกให้เพื่อนรู้เกี่ยวกับข่าวความสำเร็จ
2. แสดงสนับสนุนทางอารมณ์
3. เสนอความช่วยเหลือเมื่อเพื่อนต้องการ
4. พยายามทำให้มีความสุขเมื่ออยู่ด้วยกัน
5. เสนอตัวทำงานแทนเพื่อนขาดไป

สำหรับเหตุผลที่ทำให้วัยรุ่นต้องการเพื่อนเพราะ ประการแรก อาจเป็นได้ว่าการมีเพื่อนเป็นการยืนยันตนเองว่ามีค่า โดยเฉพาะในวัยรุ่นตอนต้นการคล้อยตามเพื่อนจะอยู่ในระดับสูง หากไม่มีเพื่อนหรือไม่มีคนคบอาจทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ พฤติกรรมอันธพาล เสพสิ่งเสพติดและการเสว้าซิม เป็นต้น ประการที่สอง การคบเพื่อนจะช่วยลดความรู้สึกไม่มั่นคงและกังวลเกี่ยวกับตนเองลง ที่เป็นเช่นนั้นเพราะวัยรุ่นขาดเอกลักษณ์ ดังนั้นจึงต้องการเพื่อน ๆ เพื่อสร้างความเข้มแข็งและเพื่อเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในการเข้าสังคมจากเพื่อน ประการที่สาม เนื่องจากความเหงาที่ทำให้วัยรุ่นต้องการเพื่อน โดยเฉพาะในรายที่พ่อแม่ไม่มีเวลาและเด็กเองก็ไม่มีคนอื่นพอที่พูดคุยได้ (กุญชร คำชาย, 2542, หน้า 80)

กุญชร คำชาย (2542, หน้า 81) กล่าวถึงลักษณะการคบเพื่อนว่า วัยรุ่นตอนต้นนั้นจะมีเพื่อนสนิท 1-2 คน และมักจะเป็นเพศเดียวกัน เด็กจะใช้เวลาส่วนใหญ่กับเพื่อนทั้งโรงเรียนและใช้โทรศัพท์คุยกันเป็นเวลานาน ๆ เมื่อกลับถึงบ้าน กลุ่มเพื่อนมักจะชอบอะไรคล้าย ๆ กัน เช่น การแต่งกาย ฟังเพลง ดารา หรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นแนวทางเดียวกัน และวัยรุ่นตอนต้นนี้จะคบเพื่อนได้นานหากมีความคล้ายคลึงกัน และสามารถตอบสนองความต้องการของกันและกันได้ และยังตอบสนองความต้องการของกันและกันได้มากเท่าใดความสัมพันธ์ก็ยิ่งเหนียวแน่นมากขึ้น อย่างไรก็ตามมิตรภาพระหว่างเพื่อนของวัยรุ่นตอนต้นยังเต็มไปด้วยอารมณ์อยู่ ดังนั้น หากความต้องการของตนไม่ได้รับการตอบสนองจากเพื่อนก็อาจโกรธและหงุดหงิดจนกระทั่งถึงขั้นทะเลาะกันได้แม้ว่าคน ๆ นั้นจะเป็นเพื่อสนิทของตนก็ตาม ทั้งนี้เพราะวัยรุ่นตอนต้นยังคงยึดตนเองเป็นศูนย์กลางอยู่อย่างมาก ลักษณะเช่นนี้เองทำให้มิตรภาพในวัยรุ่นไม่ค่อยคงที่ ในการคบเพื่อนนั้นเด็กต้องการการยอมรับจากเพื่อน ต้องการให้เพื่อนชื่นชมและชอบพอ วัยรุ่นจะอ่อนไหวกับการถูกวิจารณ์หรือกล่าวหาผิดเพี้ยนในทางลบ จะหวังว่าคนอื่นจะคิดถึงตนในแง่ดี และเพื่อที่จะได้รับการยอมรับจากเพื่อน วัยรุ่นจึงมีพฤติกรรมดังต่อไปนี้

1. การคล้อยตามกลุ่ม เนื่องจากผู้ที่คบกันเป็นเพื่อนนั้นมักชอบอะไรเหมือน ๆ กัน มีเจตคติที่เข้ากันได้ ดังนั้นจึงมักปรับตัวให้คล้อยตามกลุ่มเพื่อนอาจเป็นในด้านของการแต่งกายหรือ

พฤติกรรมอื่น ๆ ใครที่ไม่คล้อยตามก็จะถูกกันออกไป ในแง่หนึ่งของการคล้อยตามกันก็จะมีประโยชน์ตรงที่ทำให้เกิดการยอมรับ แต่อีกแง่หนึ่งหากพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา การคล้อยตามก็จะเป็นโทษ อย่างไรก็ตามมิได้หมายความว่าเด็กจะคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเสมอไป จากผลการศึกษาของนักจิตวิทยา พบว่า เด็กที่สนิทกับพ่อแม่มีแรงต้านทานอิทธิพลของกลุ่มและคล้อยตามเพื่อนน้อยกว่าเด็กที่ไม่สนิทกับพ่อแม่ และเมื่อใดก็ตามที่ต้องเลือกระหว่างความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อนกับพ่อแม่ เด็กจะยอมรับความคิดเห็นของพ่อแม่มากกว่า

2. การแสวงหาความสำเร็จ อีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้เป็นที่ยอมรับ คือ การแสวงหาเพื่อให้ตนเองประสบความสำเร็จในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กีฬา หรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับความสนใจของเพื่อน ๆ โดยปรกติมักพบว่าเด็กที่เป็นนักกีฬามักเป็นที่ยอมรับของเพื่อนมากกว่าเด็กเรียนดี แต่หากทั้งเล่นกีฬาเก่งด้วยและเรียนเก่งด้วยก็จะเป็นที่ชื่นชมของเพื่อน ๆ มากที่สุด

ศรีเรือน แก้วกังวาน (2540, หน้า 337 - 338) กล่าวถึงสังคมกลุ่มเพื่อนว่า เด็กให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าในระยะวัยเด็กตอนกลาง เด็กจับกลุ่มกันได้นานแน่นแฟ้นและผูกพันกับเพื่อนในกลุ่มมากขึ้น กลุ่มของเด็กไม่มีเฉพาะเพื่อนเพศเดียวกันเท่านั้น แต่มีเพื่อนต่างเพศด้วย เมื่อเด็กรวมกลุ่มเด็กจะสร้างกฎระเบียบ ภาษา ประเพณีประจำกลุ่ม เพื่อใช้เฉพาะสมาชิกในกลุ่มเท่านั้น และสมาชิกในกลุ่มทุกคนจำต้องประพฤติปฏิบัติตาม มิฉะนั้นอาจหมดสภาพการเป็นสมาชิก และต้องหากกลุ่มใหม่ต่อไปอีก เด็กที่เข้ากลุ่มจะมีความจงรักภักดีต่อกลุ่มยอมรับคำนิยม ความเชื่อ ความสนใจของกลุ่มด้วยความเต็มใจ และสนิทสนมกับเพื่อนร่วมกลุ่มแน่นแฟ้น การรวมกลุ่มทำให้เด็กมีความรู้สึกอบอุ่นใจ กล้าแสดงความคิดเห็นผู้ใหญ่ ผู้ทรงอำนาจต่อต้านกรณีที่เขาเห็นว่าไม่ยุติธรรม

อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

ฟูห์แมน (Fuhrman, 1990 อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2540, หน้า 339) ได้ศึกษา รายงานวิจัยเกี่ยวกับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อวัยรุ่น ซึ่งนำมาเสนอดังนี้

1. อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีมากกว่าอิทธิพลของครอบครัว เด็กจะเลือกเข้าหาเพื่อนของตนมากกว่าพ่อแม่ มีการศึกษาที่ชี้ให้เห็นว่าเพื่อนสนิทของคนเรามักจะเป็นเพื่อนในช่วงวัยรุ่น
2. ลักษณะของเด็กวัยรุ่นมักจะชอบทำตามกลุ่มเพื่อน “ใคร ๆ ก็ทำกันทั้งนั้น” มักจะเป็นคำอ้างของเด็กวัยรุ่น วัยรุ่นต้องการการยอมรับ ความคาดหวังจากกลุ่มเพื่อนร่วมวัยเป็นสิ่งที่พวกเขายึดมั่น เด็กวัยรุ่นมักทำอะไร ตามกลุ่มเพื่อน (Hamburg, 1986 อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2540, หน้า 339)

7. อิทธิพลทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคล

อิทธิพลทางสังคม (Social Influences) หมายถึง การกระทำโดยคนหนึ่งหรือหลายคน เพื่อที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือความคิดหรือความรู้สึกของผู้อื่น อิทธิพลทางสังคมนี้แสดงออกมาได้หลายรูปแบบ (สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2546, หน้า 189-190) ดังนี้

1. การชักจูงใจ (Persuasion) คือ การใช้การสื่อสารเพื่อประโยชน์เฉพาะในการเปลี่ยนใจหรือความคิด ความเชื่อบุคคล รวมตลอดไปจนถึงการเปลี่ยนพฤติกรรมของคนด้วยการชักจูงใจ เป็นวิธีการใช้อิทธิพลต่อบุคคลอื่นแบบง่ายที่สุด และเราได้เห็นบ่อยที่สุด บางครั้งทำได้สำเร็จ บางครั้งก็ล้มเหลว วิธีการชักจูงใจแล้วสำเร็จมีองค์ประกอบที่สำเร็จ ดังนี้

1.1 คุณลักษณะของผู้ชักจูงใจ

1.1.1 มีเสน่ห์ (Attractive) นั่นคือ มีรูปร่างหน้าตาดี กิริยาอาการน่าชม และแต่งตัวดี ทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกชอบ

1.1.2 มีการนำเสนอที่ดี (Style) คือ วิธีการพูด การเขียน การแสดงตัว คนที่พูดเร็วไม่ตะกุกตะกัก เป็นคนที่ทำให้ผู้ฟังคิดว่าเขาเป็นคนที่มีความรู้ในเรื่องที่พูด

1.1.3 การใช้วัจนภาษา (Nonverbal Language) ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพจะทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกน่าเชื่อถือ

1.1.4 มีความน่าเชื่อถือ (Credibility) เป็นคนที่ผู้ฟังคิดว่าเป็นคนที่รู้และชำนาญเรื่องนั้นจริง

1.2 เนื้อหาของการนำเสนอ จะต้องมีความน่าเชื่อถือ มีความเร้าอารมณ์ ใช้ข้อความที่มี การสื่อสารที่ตรงกับระดับของผู้รับสาร

2. การคล้อยตาม (Conformity) เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่บุคคลเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองให้เข้ากับมาตรฐาน หรือความเชื่อซึ่งเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป หรือให้เข้ากับบรรทัดฐาน (Norms) ของกลุ่ม ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการคล้อยตามนั้น คือ แรงกดดันจากกลุ่ม เช่น การที่เด็กวัยรุ่นมักจะคล้อยตามกลุ่มเพื่อนของตนเองเป็นอย่างมาก ยิ่งกลุ่มเพื่อนมีความคิดเหมือนกันมากเท่าไรยิ่งมีอิทธิพล ทำให้คนในกลุ่มนั้นต้องคิดคล้อยตามมากเท่านั้น

3. การยอมทำตาม (Compliance) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากการได้รับคำร้องขอจากผู้อื่นให้กระทำ ทั้งที่ใจจริงไม่อยากจะกระทำแต่ปฏิเสธไม่ได้

4. การเชื่อฟัง (Obedience) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคลยอมทำตามคำสั่งของผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า เช่น นักเรียนที่เชื่อฟังครู ลูกเชื่อฟังพ่อแม่ และลูกน้องเชื่อฟังเจ้านาย เป็นต้น โดยทั่วไปผู้ที่ออกคำสั่งต้องเป็นผู้ที่อยู่ในตำแหน่งซึ่งควบคุมการกระทำของผู้ที่จะรับคำสั่งได้

อิทธิพลทางสังคมในแบบของการคล้อยตาม

การอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับคนปกติทุกคน การที่ต้องออกไปจากกลุ่มหรือหากกลุ่มอยู่ไม่ได้เป็นเรื่องผิดปกติ การที่คนเราจะอยู่ในกลุ่มได้อย่างมีความสุขนั้น เราจะต้องปฏิบัติให้เป็นไปตามบรรทัดฐานของกลุ่ม บางครั้งเราอาจจะอยากกระทำในสิ่งที่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐาน แต่ด้วยความกลัวว่าจะถูกลงโทษจากกลุ่ม เราจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนความคิดและการกระทำนั้นเสีย (สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2546, หน้า 194)

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการคล้อยตาม (สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2546, หน้า 197-200)

1. กลุ่มอ้างอิง (Reference Group) กับ การคล้อยตาม กลุ่มอ้างอิงหมายถึง กลุ่มที่เราคิดว่าเราก็น่าจะเหมือนเขา หรือเราอยากเป็นเหมือนเขาเหล่านั้นในคุณลักษณะบางประการ ซึ่งอาจจะเป็นคนเจตคติ ความคิด และทำตามค่านิยม นักแสดง นักร้อง มากกว่านักธุรกิจ เพราะเป็นกลุ่มอ้างอิงของเขา วัยรุ่นย่อมมีเจตคติ ความคิด และการทำตามกลุ่มเพื่อนสนิทของตนมากกว่าทำตามคำสอนของครู พ่อแม่ เพราะเพื่อนเป็นกลุ่มอ้างอิงที่สำคัญกว่า

นิวโคม (Newcomb) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการคล้อยตาม ไว้ดังนี้ คนเรากล้นตามกลุ่มอ้างอิงของตน นิวโคมได้วัดเจตคติทางการเมืองเป็นแบบอนุรักษนิยม แต่จะเปลี่ยนแปลงเมื่ออยู่ปี 2, 3 และปี 4 โดยจะรับเจตคติทางการเมืองแบบเสรีนิยมเข้ามาแทน เพราะฉะนั้นนักศึกษาเหล่านี้ได้ยึดเอานักศึกษารุ่นพี่ที่เป็นแบบอย่าง หรือเป็นกลุ่มอ้างอิงสำหรับตน พวกเขามีความรู้ดีกว่าสังคมของนักศึกษาในวิทยาลัยของตนให้เขาเปลี่ยนความคิดให้เข้ากับพวกพี่ ๆ

2. ขนาดของกลุ่มกับการคล้อยตาม จำนวนคนมีอิทธิพลสำคัญที่ทำให้คนในกลุ่มเกิดการคล้อยตาม จำนวนกลุ่มหรือบุคคลที่แสดงตนเองว่า ทำพฤติกรรมออกไปอย่างอิสระต่างหากที่มีอิทธิพลทำให้เกิดการคล้อยตามมากขึ้น ได้มีการทดลองโดยนำเอาผู้เข้าร่วมการทดลองมาอ่านคดีที่เด็กถูกล่วงด้วยไอรื้อนจากเครื่องทำน้ำร้อน โดยแบ่งเป็น 3 เงื่อนไข ผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขควบคุมอ่านคดีแล้ว ให้ตอบว่าผู้ใดควรรับผิดชอบ (ระหว่างมารดาของเด็กกับผู้ผลิตเครื่องดังกล่าว) เงื่อนไขที่สอง อ่านแล้วให้ฟังเทปการอภิปรายของคนอื่นมีจำนวน 4 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเดียวกัน และเงื่อนไขที่สาม อ่านคดีแล้วฟังเทปของ 4 คนเหมือนกัน แต่แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ผู้อภิปรายทุกคนระบุว่าตนเป็นความคิดของมารดาเด็ก ผลการทดลองปรากฏว่า ผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขที่สาม คล้อยตามมากกว่าผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขอื่นซึ่งมีจำนวนผู้ร่วมกลุ่มมากกว่า

ฉะนั้น ข้อสรุปควรจะเป็นว่า จำนวนคนในกลุ่มที่จะทำให้เกิดการคล้อยตามไม่สำคัญเท่ากับจำนวนคนหรือกลุ่มที่ได้แสดงให้บุคคลเห็นว่าพฤติกรรมของเขาเป็นอิสระ เพราะจำนวนคนของเขามีมากและทุกคนทำอย่างเดียวกัน อาจทำให้บุคคลเกิดความคิดว่าเขาเหล่านั้นกำลังรวมหัวกันกดดันเรา จึงเกิดการต่อต้านขึ้นมาแทนที่จะคล้อยตาม

3. พันธมิตรกับการคล้อยตาม ระหว่างที่คนกำลังจะตัดสินใจว่าจะคล้อยตามหรือไม่ ถ้าเขาได้รับรู้ว่ายังมีคนอื่นอีกอย่างน้อย 1 คน ซึ่งคิดเหมือนเขาหรือไม่เหมือนกับคนในกลุ่ม การมีคนคิดเหมือนเขาขึ้นมาจะทำให้การคล้อยตามของเขาลดลง เนื่องจากเขามีตัวอย่างของการไม่คล้อยตามให้เห็น

4. การเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Exchange) การที่คนเราจะมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ต่อกันนั้น คนเราจะคิดถึงการลงทุนและผลตอบแทนจากการปฏิสัมพันธ์นั้นด้วย หมายความว่าถ้านายสมชายจะผูกมิตรกับนายสมหมาย การคบหาสมาคมกันจะต้องมีทั้งตนเองเป็นฝ่ายให้และจะต้องได้รับกลับคืนมาด้วย ผลที่ได้รับคืนมาจะเป็นแรงเสริมให้กับการคบกันต่อไปอีก และในสังคมมนุษย์นั้นแรงเสริมที่สำคัญอย่างหนึ่งสำหรับพฤติกรรมมนุษย์คือ การได้รับการยอมรับจากคนอื่น ๆ ในสังคม ฮอลแลนด์เดอร์ (Hollander, 1976, p. 484 อ้างถึงใน สิทธิโชค วรรณสันติกุล, 2546, หน้า 199) กล่าวว่า “ การคล้อยตามเป็นการแลกเปลี่ยนเพื่อที่จะได้รับการยอมรับจากคนอื่น ๆ ” การที่บุคคลคล้อยตามหรือปฏิบัติตามมาตรฐานของผู้อื่นเป็นการให้แรงเสริมแก่ผู้อื่น ซึ่งจะมีผลทำให้ผู้อื่นให้การยอมรับ และการสนับสนุนแก่บุคคลนั้นเป็นการตอบแทนด้วยหลักการแลกเปลี่ยนทางสังคม บุคคลที่เราต้องการจะขอการสนับสนุนจะต้องสนับสนุนเราในเวลาข้างหน้าเป็นการตอบแทนกลับคืนมา ความจริงเรื่องของการคล้อยตามสามารถอธิบายได้ง่าย ๆ ด้วยหลักการเสริมแรงดังนี้ อย่างเช่น กรณีของเด็กเล็กซึ่งแสดงพฤติกรรมคล้อยตามผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่มักจะยกย่องชมเชยเด็กที่ทำแบบนี้ ซึ่งเป็นการเสริมแรงแก่พฤติกรรมคล้อยตามนั้นโดยตรงแล้ว ยังเป็นการให้แรงเสริมในแง่ที่สังคมยอมรับอีกด้วย เมื่อเด็กยอมรับ วิธีการเช่นนี้ได้ถูกนำมาใช้กับมนุษย์ทุกคนตลอดชีวิต

เมื่อมนุษย์เข้ามาอยู่ในกลุ่ม กลุ่มสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่ม ย่อมจะมีอิทธิพลต่อกัน ซึ่งอาจสรุปได้ดังนี้ (สุชา จันทน์เฒ, 2541, หน้า 239-240)

1. มีอิทธิพลต่อการกระทำต่าง ๆ เมื่อบุคคลเข้ามาอยู่ในกลุ่ม แผนงานต่าง ๆ ที่เป็นลักษณะของแต่ละคนก็จะเปลี่ยนไปเป็นลักษณะของแต่ละกลุ่ม ลักษณะการกระทำเป็นการร่วมมือกัน

2. มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์และความคิด อัลพอร์ต (Allport, n.d. อ้างถึงใน สุชา จันทน์เฒ, 2541, หน้า 239-240) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับให้เด็กกลุ่มหนึ่งเขียนคำหรือประโยคที่แสดงความสัมพันธ์แบบอิสระต่อเนื่องกัน (Free-Association) ปรากฏว่าเด็กที่เป็นกลุ่มทำเสร็จเร็วกว่าเด็กที่ทำคนเดียว แสดงให้เห็นว่า ความสัมพันธ์ภายในกลุ่มมีผลต่อพฤติกรรมเด็ก นอกจากนี้ อัลพอร์ตได้ศึกษาอิทธิพลของกลุ่มต่อแนวความคิดของเด็ก และพบว่าอิทธิพลของกลุ่มมีอิทธิพลต่อแนวความคิด และการให้เหตุผลของเด็ก ยิ่งถ้าเราให้มีการแสดงความคิดเห็นกันอย่างเปิดเผยยิ่งมีอิทธิพลมาก

3. มีอิทธิพลต่อการสนใจในการกระทำต่าง ๆ พฤติกรรมภายในกลุ่มมีทั้งลักษณะที่มีการแข่งขัน (Competitive) และมีลักษณะที่ให้ความร่วมมือ (Cooperative)

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

1. เกมออนไลน์

ความหมายของเกม

สุรางค์ สากร (2537, หน้า 142) กล่าวว่าเกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และกติกาที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะประเมินความสำเร็จตามกฎเกณฑ์หรือกติกา หรืออาจตัดสินจากการแพ้ชนะกัน การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ อาจมีอุปกรณ์เล่นก็ได้

วรี เกียรติสกุล (2530, หน้า 72) กล่าวถึงเกมว่า เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎกติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

เกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างสูง เพราะนำเอาลักษณะเด่นของเกม นั่นคือ มีการแข่งขัน มีเป้าหมาย และลักษณะเด่นของเกมคอมพิวเตอร์ คือ สามารถบันทึกข้อมูลไว้ได้ทันที เสนอข้อมูล และทำงาน ได้ทันทีมารวมกัน ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุก ตื่นเต้น ทำหาย เพราะสามารถโต้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเล่นอยู่ได้ จึงกล่าวได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับโปรแกรม ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2532 อ้างถึงใน ศิริพร หัตถา, 2539, หน้า 30)

เกมคอมพิวเตอร์มีการให้คะแนนกับผู้เล่นเป็นตัวเสริมแรง และเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมทางตรงจากเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อเด็กต้องการจะต่อสู้ก็จะกดปุ่ม เมื่อนำได้ก็จะเพิ่มคะแนนขึ้นอีกเป็นการเสริมแรง และตัวเด็กเองก็มีความอยากรู้อยากเห็นอยู่ในตัว จึงต้องการเอาชนะ เพื่อต้องการรู้ว่าเมื่อผ่านด่านนี้แล้วแล้วต่อไปจะเป็นด่านอะไร (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2532 อ้างถึงใน ศิริพร หัตถา, 2539, หน้า 31)

ความเป็นมาของเกมคอมพิวเตอร์ (ฉัฐพงศ์ จูติมานะกุล, 2543, หน้า 7-18)

ปี พ.ศ. 2515 (ค.ศ. 1972) เกมดิจิทัลเกมแรกของโลกได้ถือกำเนิดขึ้นมา โดยอยู่ในรูปของตู้เกมอาเขต (Arcade Game) หรือเรียกว่าตู้เกมในศูนย์การค้า เกมแรกมีชื่อว่า Pong รูปแบบการเล่นจะมีแท่งสี่เหลี่ยมกระแทกลูกบอลไปฝั่งตรงกันข้าม โดยจะต้องพยายามรับลูกให้ได้ทุกครั้ง

ที่ถูกกระเด็นจากฝั่งตรงข้ามมาสู่ฝั่งเรา โดยรับการพัฒนามาจากวิศวกรประจำศูนย์ทดลอง (Brookhaven National Laboratory หน่วยงานพลังงานนิวเคลียร์ของสหรัฐอเมริกา ชื่อว่า วิลเลียม (William, 1958 อ้างถึงใน วงหทัย ต้นชีวะวงศ์, 2543, หน้า 73) ซึ่งได้พัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ขึ้นในปี พ.ศ. 2502 (ค.ศ. 1958) ลักษณะของเกมคล้าย ๆ กับการตีปิงปอง เกมที่พัฒนาขึ้นถูกบรรจุอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของศูนย์ เพื่อแสดงให้เห็นแก่ผู้ที่มาเยี่ยมชมศูนย์ทดลองดังกล่าว แต่วิลเลียม ไม่ได้จดสิทธิบัตรเกมและยังไม่ได้เผยแพร่เกมนี้ไปยังสถานที่อื่น

ในปี พ.ศ. 2515 ได้มีผู้คิดค้นเกม Dungeon and Dragon (1972) ออกมาในลักษณะของเกมจะเล่นกับบนแผ่นกระดานใช้ลูกเต๋าลเล่น โดยสามารถเล่นได้ครั้งละหลาย ๆ คน แต่ละคนจะสวมบทตัวละครแตกต่างกันออกไป แนวคิดของเกมนี้จัดเป็นพื้นฐานของเกม RPG (Role Playing Game) ต่าง ๆ ในเวลาต่อมา ในยุคแรก ๆ นั้นเครื่องคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพและเทคโนโลยีต่ำ หลัง ดังนั้นในรูปแบบของเกมต่าง ๆ จึงมีลักษณะเรียบง่ายและไม่ซับซ้อนมากนัก รวมทั้งมีกราฟิกที่หยาบขาดสมจริง

ในปีพ.ศ. 2526 เกม KING 'S QUEST ได้เปิดตัวเป็นครั้งแรก การบังคับสามารถทำได้โดยการพิมพ์คำสั่งลงไปแล้วตัวละครจะแสดงอาการหรือการกระทำ ตามคำสั่งที่พิมพ์ลงไป

ปี พ.ศ. 2528 เกม Pacman ได้วางจำหน่ายออกมาและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ในปีเดียวกันนี้ เกม Simcity ได้เปิดตัวออกมาเป็นครั้งแรกและสามารถทำยอดขายได้เป็นอย่างมาก

ปี พ.ศ. 2532 เกม Prince of Persia ได้วางออกจำหน่ายและสามารถสร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการเกมด้วยการที่สามารถแสดงผลได้ถึง 16 สี และสามารถแสดงเสียงออกมาได้ ต่อมาในปี พ.ศ. 2535 ได้ผลิตภาคสองขึ้นมา ซึ่งสามารถแสดงผลในระดับ 256 สีได้

ในช่วงทศวรรษที่ 90 วงการเกมคอมพิวเตอร์ ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ อย่างมากมาย เนื่องจากมีเทคโนโลยีที่ก้าวหน้ามากขึ้น การเจริญเติบโตของตลาดเกมจึงมีมากขึ้น นักพัฒนาเกมจึงได้สร้างรูปแบบใหม่ ๆ เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองการเจริญเติบโตของตลาด ในปี พ.ศ. 2539 บริษัท 3 DFX Interactive ได้ผลิตการ์ด 3 มิติขึ้น เพื่อใช้สำหรับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะ ซึ่งทำให้ภาพกราฟิกที่แสดงผลในเกมมีความงดงามมากยิ่งขึ้น ทำให้ตลาดเกมคอมพิวเตอร์ เจริญรุ่งเรืองมาจนถึงทุกวันนี้ และในปีเดียวกันนี้ได้มีเกม Tomb Rider ภาค 1 ออกจำหน่าย

นอกจากนี้ระบบ Multiplayer ยังเข้ามามีบทบาทและได้รับความสนใจจากนักพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ ดังจะเห็นได้จากเกมส่วนใหญ่จะมีระบบ Multiplayer รวมอยู่ด้วย และในปัจจุบันเกมที่ออกมาใหม่จะมีจุดขายที่กราฟิก ซึ่งโดยมากจะออกมาในรูปแบบ 3 มิติ ที่มีความสมจริงและมีรายละเอียดสูง

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ (ฉันทพงศ์ จิตนิมานะกุล, 2543, หน้า 20-24)

1. Action Game คือ เกมที่ต้องบังคับตัวละคร อาจเป็นคน สัตว์ หรือหุ่นยนต์ให้ออก
กิริยาท่าทางเคลื่อนไหวเข้าบุก ตะลุยหรือผจญภัย เช่น Tomb Raider, Quake, Rayman เป็นต้น
2. RPG GAME (Role Paying Game) คือ เกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละคร
ต่าง ๆ เข้ามาผจญภัยไปพร้อมกับเพื่อนร่วมทาง ตัวละครมีการพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ
โดยผู้เล่นต้องเรียนรู้จดจำคำต่าง ๆ ในการเล่น เช่น Final Fantasy, Deus EX
3. Strategy Game เป็นแนวเกมวางแผนกลยุทธ์ เช่น Drak Reign, Zeus เป็นต้น
4. Sport Game ได้แก่ เกมกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่นเกมตระกูล Fifa เกม All Star Tennis
5. Racing Game เกมสำหรับสิ่งที่ย่อมซึ่งทั้งหลาย เช่น NASCAR Racing, Need for
Speed, Motocross Madness เป็นต้น
6. Puzzle Game เป็นเกมที่ต้องใช้สมองขบคิดในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่เกม
กำหนดมา
7. Stimulation Game เกมจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น The Sims, B17-Flying
Fortress, Red Baron
8. Adventure Game ผจญภัยเป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่ตัว
ละครไม่สามารถพัฒนาตนเองได้ เนื้อเรื่องของเกมนั้นจะถูกกำหนดไว้แล้ว ถ้าผู้เล่นเล่นเกมไม่ตรง
กับโปรแกรมที่กำหนดไว้ ผู้เล่นจะไม่สามารถเคลียเกมหรือผ่านเกมได้
9. Arcade Game เป็นเกมที่มีข้อกำหนดเงื่อนไขในการเล่น เช่น กำหนดชีวิตตัวผู้เล่น
3 ครั้ง ถ้าใช้หมดเกมจะ Over เป็นต้น เช่น House of the Dead

รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ (ฉันทพงศ์ จิตนิมานะกุล, 2543, หน้า 85-86)

1. เรต E (Every One) เกมเรตนี้สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย มีเกมที่จัดอยู่ในเรตนี้ยู่
มากมายเกือบทุกแนว
2. เรต T (Teen) เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 13 ปี ขึ้นไป เนื้อหาของเกมบางเกมอาจมี
ความรุนแรงปะปนมาบ้าง แต่ก็อยู่ในขั้นรุนแรงมากนัก เช่น การจับผู้ก่ิการร้ายในเกม Swat 3
หรือ Rainbow Six เป็นต้น
3. เรต M (Mature) จัดเป็นเรตที่มีเนื้อหาหนักหน่วงรุนแรงมากที่สุด เช่น การเข่นฆ่า
อย่างไร้เหตุผล การนองเลือด การทำลาย บางเกมแสดงภาพศัตรูถูกกระเบิดกระจุยเป็นชิ้นเล็กชิ้น
น้อย จึงเหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุเกิน 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น ผู้ปกครองจึงควรต้องระมัดระวังในการ
เลือกซื้อพิเศษ
4. เรต RP (Panding) ความรุนแรงของเกมในเรตนี้จะอยู่กึ่งกลางระหว่างเรต M และ T

จุดเด่นของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (เลขา ปีระอัจฉริยะ, 2523, หน้า 64 อ้างถึงใน กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, 2538, หน้า 36-37)

การเล่นเกมคล้ายกับเป็นสิ่งเสพติดชนิดหนึ่ง กล่าวคือ ถ้าได้ลงมือเล่นแล้ว ก็ยากที่จะหยุดหรือเลิกได้ทั้งนี้เนื่องจากการที่บุคคลพยายามที่จะกระทำในสิ่งที่สนองความต้องการของตนเองหรือกล่าวตามทฤษฎีของการเล่น ทฤษฎีหนึ่งที่สรุปไว้ว่า

การเล่นเป็นการสร้างความพึงพอใจให้ตนเอง เพื่อทดแทนความรู้สึกที่ไม่สมหวังในชีวิตจริง การเล่นจึงเป็นสิ่งที่ผลักดันให้บุคคลต้องการเอาชนะ และตอบสนองกับลักษณะของเกม que เมื่อเล่นแล้วจะมีการแพ้-ชนะ ถ้าเป็นการเล่นที่สามารถเริ่มต้นใหม่ สามารถเลือกชนิด และระดับความยากง่ายได้ตามความพอใจ จุดเด่นดังกล่าวทำให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจมาก

องค์ประกอบที่ทำให้เกมได้รับความความนิยม

1. เกมนั้นมีลักษณะที่ท้าทาย (Challenge) เป็นการสร้างภาวะให้เกิดการทำนาย โดยลักษณะของเกมจะต้องมีจุดมุ่งหมายในการเล่น ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นไปสู่จุดหมายได้ตามระดับความสามารถของแต่ละคน ไม่เป็นเพียงการแพ้-ชนะในเกมเท่านั้น สุกีร์ รอดโพธิ์ทอง (2530, หน้า 9) กล่าวเกี่ยวกับการสร้างเกมเพื่อการเรียนการสอนว่า

1.1 หากเป็นเกมง่าย ควรมีจุดมุ่งหมายชัดเจน กรณีนี้อาจใช้ผลทางภาพ (Visual Effects) หรือชื่อเสียงผู้หญิง (Sound Effects)

1.2 หากเป็นเกมค่อนข้างยาก ควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นเลือกระดับความยากของจุดหมาย หรือคอมพิวเตอร์อาจช่วยชี้แนะ

1.3 จุดมุ่งหมายควรกระตุ้นจินตนาการเพื่อฝัน เช่น “ขับยานมุ่งสู่ดาวอังคาร” มากกว่าจุดหมายธรรมดา เช่น “การทำโจทย์เลขได้ถูกต้อง”

1.4 ควรให้ข้อมูลย้อนกลับ การเสนอข้อมูลย้อนกลับนี้อาจเสนอในรูปของคะแนนเก็บ หรือกราฟิก เช่น ยานเคลื่อนที่ไปอีกจุดหนึ่งหลังจากผู้เรียนตอบถูก

1.5 หากเป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่น 2 คนแข่งขันกัน โอกาสที่ผู้เล่นจะเสนอกันง่ายควรมีน้อยที่สุด

2. เกมนั้นจะต้องสนองจินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) คือ การสร้างสภาวะต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้บุคคลเกิดจินตภาพ (Mental Image) เกี่ยวกับสิ่งที่ตนไม่เคยประสบมาก่อน โดยเกมจะสมมติให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนว่าเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์นั้น ๆ ที่กำลังประจักษ์อยู่ต่อหน้า สุกีร์ รอดโพธิ์ทอง (2530, หน้า 11) กล่าวเกี่ยวกับการสร้างเกมเพื่อการเรียนการสอนว่า

2.1 พยายามสร้างจินตนาการเพื่อฝันเพียงประเด็นเดียวที่กลุ่มเป้าหมายชอบ

2.2 สร้างจินตนาการเพื่อฝันหลาย ๆ รูปแบบ แต่เพื่อวัตถุประสงค์เดียวกันและนักเรียนเป็นผู้เลือก

2.3 สร้างสถานการณ์ให้เด็กสามารถสร้างหรือมีส่วนร่วมในการสร้างจินตนาการเพื่อฝันของตนเอง

2.4 หลีกเลี่ยงการสร้างจินตนาการเพื่อฝันในทางลบ

2.5 ใช้ความได้เปรียบของคอมพิวเตอร์ในด้านแสง สี เสียง และการแสดงผลทางภาพในการสร้างจินตนาการ

3. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) ซึ่งความอยากรู้อยากเห็นนี้จะมีผลต่อการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญอีก 4 ประการ คือ ความแปลกใหม่ ความซับซ้อน ความประหลาดใจ และความไม่สอดคล้อง ตุกรี รอดโพธิ์ทอง (2530, หน้า 12) กล่าวเกี่ยวกับการสร้างเกมเพื่อการเรียนการสอนว่า

3.1 เสนอความแปลกใหม่ (Novelty) ในลักษณะของการนำเสนอเนื้อหาและการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) การให้ข้อมูลย้อนกลับนี้อาจใช้ภาพ เสียง หรือกราฟิก แทนการใช้คำอ่านเพียงอย่างเดียว

3.2 เสนอข้อมูลในลักษณะของความขัดแย้งทางความคิด เช่น ปลาต้องอยู่ในน้ำ จิ้งจะรอด แต่มีปลาชนิดหนึ่งที่เดินอยู่บนดินได้

3.3 ควรสอดแทรกคำถาม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย หรือประหลาดใจเมื่อเริ่มต้นหรือระหว่างเนื้อหาแต่ละตอน

3.4 ให้ตัวอย่างหรือหลักเกณฑ์กว้าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดค้นหาคำตอบเอง การค่อย ๆ ชี้แนะหรือบอกให้อาจจำเป็นและจะช่วยสร้างและรักษาระดับความอยากรู้อยากเห็นของยศ พรตปกรณ์ (2532, หน้า 98-100) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นเกมเกิดความหลงใหล คือ

1. ความรู้สึกภายในของบุคคลที่ต้องการจะเอาชนะ นอกจากนี้ การเล่นยังเป็นกลไกหนึ่งที่ช่วยระบบความรู้สึกที่ถูกกดดัน ทำให้สามารถเปิดเผยพฤติกรรมที่แสดงออกมาในเวลาปกติไม่ได้ด้วย โปรแกรมของเกมจะถูกสร้างขึ้นมามีกฎเกณฑ์ เจื่อนใจ หรือวิธีการที่จะสามารถเอาชนะเกมได้ ดังนั้นผู้เล่นจึงสามารถที่จะคิดค้นวิธีการที่จะเอาชนะเกมได้ เมื่อสามารถเอาชนะเกมได้แล้วจึงก่อให้เกิดความพึงพอใจขึ้น

2. การที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้ตามความพอใจของตนเอง จะเริ่มเล่นเมื่อใด เลิกเมื่อใดก็ได้ อีกทั้งผู้เล่นยังสามารถเลือกเล่นเกมที่มีความยากง่าย ตามระดับความสามารถของตนเองเกมที่ดี

จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เล่นเป็นอย่างดี ดังนั้นเด็กที่มีความชำนาญในการเล่นเกมจึงมีความสามารถในการตอบสนองเหตุการณ์กะทันหันได้ดีกว่าเด็กที่ไม่ได้เล่นเกม

3. ตัวโปรแกรมเกมทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของเกมนั้นด้วย ไม่ใช่การนั่งดูแต่เพียงอย่างเดียว

4. ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเป็นส่วนตัว คือเล่นคนเดียวได้ ไม่ต้องมีผู้ช่วยเหลือและสามารถเล่นในสถานที่เป็นส่วนตัว

คุณสมบัติของเกมคอมพิวเตอร์ (Marovich, 2001, pp. 27-48 อ้างถึงใน วงหทัย ตันชีวะวงศ์, 2546, หน้า 75-79)

1. มีข้อมูลเป็นรหัสดิจิทัล (Numerical Representation)

คอมพิวเตอร์มีความสามารถทางคณิตศาสตร์ในการประมวลผลข้อมูล และความสามารถนี้ทำให้สามารถดัดแปลงข้อมูลต่าง ๆ ได้ (Algorithmic Manipulation) คอมพิวเตอร์มีกระบวนการสร้างการเก็บรักษา การค้นข้อมูลจากฐานข้อมูล การรับและส่งข้อมูลเป็นรหัสดิจิทัล (Digital Code) อยู่ในรูปของเลข 1 กับ 0 เกมคอมพิวเตอร์ผลิตขึ้นจากหลักการเดียวกันนี้เช่นกัน ข้อมูลต่าง ๆ เช่น ภาพ แสง สี เสียง และการเคลื่อนไหวที่ปรากฏในเกมคอมพิวเตอร์ จึงเป็นรหัสดิจิทัล ดัดแปลงได้ด้วยกระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์ ให้มีวิธีการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นตอน (Algorithm)

2. ความเป็นอิสระของหน่วยข้อมูลที่สามารถดัดแปลงได้ (Modularity)

ข้อมูลเช่น ภาพ แสง สี เสียง และการเคลื่อนไหวที่ปรากฏในเกมคอมพิวเตอร์ นับเป็นหน่วยย่อย ๆ (Units) หลาย ๆ หน่วยที่แยกออกจากกันได้ (Fractal Structure of Ness Media) หน่วยย่อยเหล่านี้สามารถนำมาประกอบเข้าด้วยกัน (Modular Structure) เพื่อสร้างเป็นชิ้นงานใหม่ (New Object) ที่แตกต่างกันออกไปได้อีกอย่างนับไม่ถ้วน หน่วยย่อยต่าง ๆ เหล่านี้ต่างก็มีความเป็นอิสระต่อกัน และสามารถดัดแปลงต่อไปได้ ผู้ออกแบบสามารถดัดแปลงหน่วยย่อยแต่ละหน่วยต่างหากได้ตามความต้องการ

3. ความเป็นอัตโนมัติ (Automation)

คอมพิวเตอร์มีระบบคิด การให้เหตุผล การประมวลผลข้อมูลที่ก้าวหน้ามากเมื่อประกอบเข้ากับคุณสมบัติที่ว่า มีข้อมูลเป็นรหัสดิจิทัล (Numerical Representation) และมีความเป็นอิสระในการดัดแปลงหน่วยข้อมูล (Modularity) ส่งผลให้การทำงานของคอมพิวเตอร์ทำงานได้เป็นอัตโนมัติ เพราะเครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานแทน (Automation) ผู้ใช้เกมคอมพิวเตอร์ใช้ระบบสารสนเทศขั้นสูง (Artificial Intelligence) ในการกำหนดบทบาทของตัวละครในเกม ทำให้ตัวละครในเกมทำภารกิจต่าง ๆ ตามได้อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น ตัวละครในเกมต่อสู้กับศัตรูด้วยก้างปูท่า

ต่าง ๆ รดแข่งวิ่งเลี้ยวซ้ายเลี้ยวขวาด้วยความเร็วสูง ตัวละครในเกม The Sims: Unleash เดินไปให้อาหารสัตว์เลี้ยงได้เอง ทั้ง ๆ ที่ผู้เล่นเกมไม่ได้ออกคำสั่ง เป็นต้น

4. สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาได้ตามความต้องการของผู้ใช้ (Variability)

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นตัวอย่างของสื่อใหม่ ที่ถูกสร้างให้สามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาแตกต่างกันไปได้ไม่คงที่ตายตัว สื่อใหม่จะมีการขยายขยายพัฒนาต่อไปได้เรื่อย ๆ เช่น บริษัทเกมจะนำเสนอโปรแกรมพิเศษ ที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถขยายขยายความสามารถของเกมคอมพิวเตอร์ของตนเองได้

เกมคอมพิวเตอร์ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของเล่นแต่ละราย

(Individuality) มากกว่าจะตอบสนองความต้องการแบบมวลชน (Mass Society) ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมได้ตามความต้องการของตนเอง ว่าต้องการกำหนดสถานที่ในเกมว่าเป็นที่ใด ต้องการภูมิประเทศแบบไหน เกมบางเกมมีรายละเอียดในการเลือกยิ่งกว่านี้คือ ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละคร อายุ ความสามารถ อาวุธหรืออุปกรณ์ของตัวเองได้ ซึ่งการสร้างทางเลือกหลาย ๆ ทางให้กับผู้เล่นเป็นไปตามแนวความคิดยุคหลังอุตสาหกรรม (Postindustrial) ที่เน้นการผลิตผลิตภัณฑ์ตามความต้องการของผู้ใช้ ยิ่งผู้ใช้มีความหลากหลายมากก็ควรยิ่งสร้างทางเลือกให้ตอบสนองกับความหลากหลายของผู้ใช้เหล่านั้น (Customized)

5. การทำงานของคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อกระบวนการสื่อสารของใหม่ (Transco Ding)

แม้ว่าเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งนับเป็นสื่อใหม่จะทำหน้าที่ในฐานะสื่อได้เช่นเดียวกับสื่อเดิม (Traditional Media) แต่สื่อใหม่ถูกผลิตขึ้นมาด้วยเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ การเผยแพร่ข้อมูลและการเก็บรักษาข้อมูลของสื่อใหม่ ต้องอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นหลักในการทำงาน คอมพิวเตอร์จึงมีผลกระทบต่อกระบวนการสื่อสารระหว่างสื่อใหม่กับผู้ใช้สื่อ (Human-Computer Interface) เช่น การสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้เป็นการสื่อสารด้วยภาพกราฟิก (Graphical User Interface) ผ่านหน้าจอสี่เหลี่ยม (Window) ภาพกราฟิกเล็ก ๆ แสดงเครื่องหมายของไฟล์ข้อมูล (Icon) การติดต่อสื่อสารระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ในลักษณะนี้รวมถึงการทำงานของซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ เช่น การค้นหาข้อมูล การกรองข้อมูล และการคัดสรรข้อมูล ก็นับเป็นกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ที่จะส่งผลกระทบต่อสื่อสารเนื้อหา (Contents) ที่บรรจุอยู่ในสื่อใหม่ด้วย ในทางกลับกันเนื้อหาที่สื่อผ่านสื่อใหม่ก็มีผลกระทบต่อกระบวนการสื่อสารระหว่างผู้ใช้สื่อ (Interface) มีผลต่อพัฒนาการของซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ให้เปลี่ยนไป ทำให้สื่อใหม่มี

ฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ให้เปลี่ยนไป ทำให้สื่อใหม่มีความรู้สึกล้ำยุคถึงหรือจำลองมาจากสื่อเดิม เช่น จำลองรูปแบบมาจากเครื่องบันทึกเสียง เครื่องบันทึกภาพวิดีโอ กล้องถ่ายภาพ และวิทยุ เป็นต้น

เกมคอมพิวเตอร์ สามารถสร้างสัมผัสใหม่ให้กับผู้เล่นแตกต่างจากสื่ออื่น ๆ และเป็นเหตุผลที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสารในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารใน 3 ลักษณะคือ

1. Hypermediacy หมายถึง ผู้เล่นจะได้สัมผัสกับความหลากหลายของคำสั่ง จากขั้นตอนการเล่น มุมมอง ภาพ แสง สี และเสียง ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้เกมสื่อสารกับผู้เล่นในหลาย ๆ มิติ ผู้เล่นจะสัมผัสได้ถึงควมมีชีวิตของเกมคอมพิวเตอร์

2. Transparent Immediacy หมายถึง ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมกับเกมมากขึ้น สัมผัสเกมได้อย่างใกล้ชิด (Involvement) และเป็นธรรมชาติ เช่น ผู้เล่นรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในเกม ไม่รู้สึกถึงหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่ขวางกั้นอยู่ แต่รู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ คล้อยตามไปกับเกม

3. Remediation หมายถึง การที่สื่อใหม่จะยังคงคุณสมบัติของสื่อเดิมอยู่ แต่จะมีคุณสมบัติใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น และทำให้สื่อใหม่นั้นแตกต่างออกไปจากสื่อเดิม เกมคอมพิวเตอร์จำลองรูปแบบ การนำเสนอภาพ มุมมอง การเล่าเรื่อง และการเคลื่อนไหวมาจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ แต่เกมคอมพิวเตอร์ทำได้มากกว่าภาพยนตร์และโทรทัศน์ ในเรื่อง ความเป็น 3 มิติ การจำลอง (Simulation) และการตอบโต้กับผู้เล่น (Interactivity) ซึ่งคุณสมบัติทั้งหมดสร้างความรู้สึกเหมือนจริง (Virtual Reality) ให้กับผู้เล่น

ประเภทของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์บนเครือข่ายมีมานานแล้ว และมีให้เล่นกันมากมาย แต่ส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นในจำนวนที่จำกัด เรียกเกมพวกนี้ว่า Multi Player Online เช่น การเล่นเกมหมากรุกก็เล่นเป็นคู่ แต่ผู้อื่นสามารถเชื่อมต่อเข้าสู่การเล่นเป็นผู้ดู ซึ่งสามารถพูดคุยได้ โดยเซิร์ฟเวอร์จะทำหน้าที่รับลงทะเบียนผู้เล่น เก็บข้อมูลพื้นฐานของผู้เล่น เพื่อกำหนดระดับของผู้เล่น แต่ที่ไคลเอนต์เองก็มีโปรแกรมติดตั้ง โปรแกรมจะแสดงผลรูปตารางหมากรุกให้ การคิดค่อต่าง ๆ จะเก็บไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ (ยีน ภูสุวรรณ, 2546, หน้า 53-56)

มโนมัย นามแฝง (2546, หน้า 82-86) ได้จัดประเภทของเกมออนไลน์ ไว้ ดังนี้

1. เกมแบบมัลติเพลเยอร์ (Multi Player) แบบนี้จะเป็นที่คุ้นเคยกันมานานแล้ว และอาจจะไม่ได้เป็นเกมออนไลน์เต็มตัวนัก เพราะไม่จำเป็นต้องเล่นบนออนไลน์ก็ได้ อย่างเช่นเกม Star Craft ซึ่งสามารถเล่นคนเดียว หรือจะแข่งขันกับเพื่อนได้โดยผ่านทางแลน (LAN) ก็ได้เช่นกัน

2. เกมที่เล่นได้จากบราวเซอร์ แบบนี้เกมจะเขียนขึ้นโดยใช้ภาษาจาวาหรือใช้ Shockwave ซึ่งสามารถเล่นได้บนบราวเซอร์ได้เลย รูปแบบของเกมจะเป็นแบบง่าย ๆ

3. เกมแบบ MMO หรือ Massive Multiplayer Online รูปแบบของเกมนี้ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน ทั้งนี้เนื่องจากเกมออนไลน์ในแบบ MMO จะนำข้อดีของการเล่นร่วมกับผู้อื่นมาใช้ได้อย่างเต็มที่ ทำให้ได้รรถรสในการเล่นที่แปลกและแตกต่างไปจากเดิมเป็นอย่างมาก โดยพื้นฐานเกมออนไลน์ในแบบ MMO ก็ไม่ได้แตกต่างไปจากเกมที่เล่นอยู่ในปัจจุบันเพียงแต่จะต้องเล่นเฉพาะบนออนไลน์เท่านั้น และเล่นไปพร้อม ๆ กันกับผู้อื่นอีกมากมาย จุดนี้เองที่ทำให้เกิดความแตกต่างไปจากเกมรูปแบบเดิม ๆ ไปอย่างมาก เพราะต้องมีการติดต่อสื่อสารกับมนุษย์ด้วยกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แนนอนมนุษย์มีความคิดอิสระและหลากหลายไม่จำกัด ซึ่งแตกต่างจากปัญหาประดิษฐ์อย่างสิ้นเชิง ทำให้ในระหว่างการเล่นอาจพบกับสิ่งที่ไม่คาดฝันได้ทุกครั้ง

เมื่อเข้าสู่เกมออนไลน์ไม่เฉพาะเราเท่านั้นที่เป็นผู้กล้าหรือฮีโร่ที่บุกไปปราบปีศาจร้าย แต่ยังมีคนอื่น ๆ อีกนับพันที่เป็นเหมือนเรา ซึ่งสามารถพูดคุยเพื่อสอบถามข้อมูล ชักชวนกันเป็นเพื่อนร่วมผจญภัย หรือติดต่อซื้อขายแลกเปลี่ยนไอเทมกัน ทำให้โลกของเกมออนไลน์นั้นเกิดเป็นเหมือนสังคมจำลองสังคมหนึ่งขึ้นมา

ข้อดีอีกอย่างของเกมแบบ MMO ที่ดีกว่าเกมทั่ว ๆ ไป คือ ผู้ผลิตหรือทีมงานพัฒนาสามารถเพิ่มอะไรใหม่ ๆ เข้าไปในระบบได้ตลอดเวลา เช่น ฉากใหม่ หรือตัวละครตัวใหม่ ไม่ต้องรอออกมาเป็น Expansion Pack เหมือนกับเกมแบบปกติ ทำให้แบบ MMO นั้นเล่นกันได้ไม่มีวันจบ

เกมออนไลน์รุ่นแรก เช่น สตาร์คราฟ หรือเกมต่อสู้อีกหลายเกม ก็ผู้เล่นที่จำกัดผู้พัฒนาเกมเริ่มมองเห็นขีดความสามารถของคอมพิวเตอร์ที่รองรับฟิสิกส์ที่ดี ได้สร้างเกมในรูปแบบ 3D แล้วจึงพัฒนาให้ผู้เล่นจำนวนมากได้ หรือที่เรียกว่า Massive Multiplayer Online Game เกมประเภทนี้แพร่หลายและประสบความสำเร็จในเรื่องธุรกิจสูง การสร้างเกมออนไลน์จะมีต้นทุนสูงกว่าเกมแบบเล่นคนเดียว แต่การขายที่กว้างออกไป และควบคุมผู้เล่นได้ซึ่งทำให้การขายได้ผลลัพธ์เชิงการลงทุนสูงกว่า (ชิน ภูสุวรรณ, 2546, หน้า 54)

เกมออนไลน์แร็กนาร์โรค (Ragnarok Online)

เกมออนไลน์แร็กนาร์โรค หรือเรียกสั้น ๆ ว่า “RO” เป็นเกมที่สามารถเล่นพร้อมกันหลาย ๆ คนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Massive Multiplayer Online Game) จะเรียกเป็นแนว MMORPG (Massive Multiplayer Online Ragnarok Pole Game) ก็ได้ เพราะรูปแบบของเกมมีการเก็บเลเวล (Level) เพื่อให้ตัวละครมีความสามารถสูงขึ้นเรื่อย ๆ เกมออนไลน์แร็กนาร์โรค ซึ่งพัฒนาโดยบริษัทกราวิตี (เอกรินทร์ รุ่งจตุรภัทร, 2546, หน้า 6) โดยได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนเรื่อง Ragnarok เขียนโดย Myung-jin Lee เกมนี้มีความโดดเด่นและมีจำนวนผู้เล่นเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชน จุดเด่นของเกมคือ สามารถให้ผู้เล่น เล่นได้จำนวน

มาก รวมมือและใช้ขีดความสามารถของแต่ละคนเข้าต่อสู้ตัวประหลาดตัวละครภายในตรงกับรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น อีกทั้งฉากและการแสดงต่าง ๆ มีลักษณะแบบทางเอเชียมากขึ้น (ชิน ภูวรรณ, 2546, หน้า 54) ซึ่งในประเทศไทยมีบริษัทเอเซียซอฟต์ ที่ได้รับลิขสิทธิ์ในการเปิดเซิร์ฟเวอร์ของเกมเร็กนาร์็อก

ปัจจุบันมีเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศเพื่อเปิดบริการให้เล่นเกมมีทั้งหมด 8 ตัว (มีนาคม 2546) ประกอบด้วย Chaos, Loki, Iris, Fenrir, Lydia, Sarah, Thor, Odin โดยมีเซิร์ฟเวอร์พิเศษชื่อว่า Sakray ซึ่งเป็นเซิร์ฟเวอร์ที่ใช้ทดลองสอระบบใหม่ ๆ ก่อนที่จะนำไปใส่ในเซิร์ฟเวอร์หลัก ในเกมนี้จะมีอาชีพหลากหลายให้เลือกเล่น ไม่ว่าจะเป็นนักดาบ, โจร, นักบวช, พ่อค้า, นักเวทย์, และนักธนู โดยที่แต่ละอาชีพมีความสามารถแตกต่างกันออกไป ถึงแม้จะเล่นอาชีพเดียวกันก็สามารถ Up Skill หรือความสามารถแต่ละอาชีพของผู้เล่นได้ด้วยแต่อาชีพที่ทุกคนจะต้องเป็น คือ Novice เป็นอาชีพแรกที่พัฒนาต่อไปว่าอยากเป็นอาชีพอะไรเมื่อเก็บ Job Lv ถึง 10 ได้สามารถไปเปลี่ยนอาชีพต่าง ๆ ได้ (เอกรินทร์ รุ่งจตุรภัทร, 2546, หน้า 7) เร็กนาร์็อกได้ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนลักษณะของผู้เล่นแต่ละคน เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้ส่วนในสังคมภายในเกม เมื่อดำเนินไปเนื้อเรื่องของเร็กนาร์็อกจะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น

วิธีการลงทะเบียนเพื่อเข้าเล่นเกม

ทำการลงทะเบียนเพื่อขอ ID เข้าเล่นเกม โดยสามารถเข้าไปลงทะเบียนได้ที่ <http://www.ragnarok.in.th> เมื่อลงทะเบียนเรียบร้อยแล้ว ต้องดาวน์โหลด Client Program จากเว็บไซต์และทำการติดตั้งโปรแกรมลงเครื่องคอมพิวเตอร์ ปรับค่าต่าง ๆ (เอกรินทร์ รุ่งจตุรภัทร, 2546, หน้า 7)

การเข้าสู่เกมเร็กนาร์็อก

คลิกที่ไฟล์ Ragnarok.exe เพื่อเข้าสู่เกม เกมจะโหลด Patch จนมีคำว่า Start Game จึงสามารถเล่นเกมได้ เมื่อผ่านล็อกอิน (Login) แล้วให้ทำการเลือกเซิร์ฟเวอร์ที่ต้องการ เพื่อเข้าสู่การสร้างละคร สามารถปรับแต่เปลี่ยนสีผม, เปลี่ยนทรงผม, ชื่อตัวละคร (เอกรินทร์ รุ่งจตุรภัทร, 2546, หน้า 8)

ค่าสามารถในการต่อสู้ของตัวละคร (เอกรินทร์ รุ่งจตุรภัทร, 2546, หน้า 9)

1. STR (พลังโจมตี) มีผลต่ออาวุธประเภทประชิดตัว ถ้ามีมากจะทำให้การโจมตีแรงขึ้น และสามารถแบบออกได้มากขึ้น
2. AGI (ความเร็ว) มีผลต่อการโจมตีและการหลบหลีกด้วย ยิ่งมีมากจะทำให้มอสเตอร์โจมตีเราไม่บ่อยโดน
3. VIT (ความอดทน) ทนทานต่อการถูกโจมตี ถ้ามีมากจะทำให้เสียเลือดได้น้อยส่งผลต่อพลังป้องกันและพลัง hp

4. DEX (ความแม่นยำ) มีผลต่อการโจมตี จะทำให้การโจมตีแม่นยำมากขึ้น
5. INT (ความฉลาด) มีผลต่อเวทย์มนต์ จำเป็นสำหรับอาชีพนักบวชและเมจ
6. LUK (โชค) มีผลต่อการโจมตีสูงสุด

การซื้อขายของภายในเกม

ภายในเกมแรกนาร็อกไม่ว่าเล่นเป็นอาชีพอะไรก็สามารถซื้อขายเป็นเอ็นพีซี (NPC) คือผู้เล่นที่ควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ได้ (เอกรินทร์ รุ่งจตุรภัทร, 2546, หน้า 10)

การเปลี่ยนอาชีพภายในเกม

เมื่อเล่นเป็น Novice ไประยะหนึ่งจนสามารถเก็บเลเวลได้ถึงระดับ 10 แล้ว ก็สามารถเปลี่ยนไปเล่นอาชีพที่ 1 ได้ อาชีพที่ 1 ได้แก่ นักดาบ (Swordman), โจร (Thief), นักธนู (Archer), นักบวช (Acolyte), เมจ (Merchant), ส่วนอาชีพที่ 2 ได้แก่ ไนท์ (Knight), นักฆ่า (Assassin), นักล่า (Hunter), พระ (Priest), นักเวทย์ (Wizard), ช่างตีดาบ (Blacksmith) หลังจากที่ได้เปลี่ยนจากอาชีพ Novice ไปเป็นอาชีพใดอาชีพหนึ่งแล้ว สิ่งที่ต้องทำหลังจากนั้นคือ การเก็บประสบการณ์ (Level) ให้สูงขึ้น เพื่อนำค่าประสบการณ์ไปเพิ่มความสามารถในด้านต่าง ๆ ให้กับตัวละคร เมื่อละครแข็งแกร่งขึ้น ก็สามารถลุยไปในสถานที่ที่มีศัตรูเก่ง ๆ ได้ และเมื่อเก็บค่าประสบการณ์ได้ถึง 40 แล้วก็สามารถเลือกอาชีพที่ 2 ได้ (เอกรินทร์ รุ่งจตุรภัทร, 2546, หน้า 10-14)

เกมออนไลน์แรกนาร็อกประสบความสำเร็จ เพราะนั่นเป็นเรื่องความท้าทายและความจริงจังในนามสมมุติ ผู้เล่นจะมีพลังค่าชีวิต (HP) พลังเวทย์มนต์ (SP) เมื่อเล่นไปก็มีประสบการณ์เพิ่มขึ้น (Exp) ค่าประสบการณ์นี้ ทำให้เก่งขึ้น ซึ่งตรงกับความต้องการของคน รวมไปถึงมีการใช้จ่ายเงิน ซึ่งมีหน่วยเป็นเซนนี (Zeny) ที่สามารถได้สิ่งของมาจากการฆ่าสัตว์ประหลาดแล้วนำมาขายแลกเปลี่ยนกับการซื้ออาวุธ เพื่อให้ตัวละครใกล้เคียงกับลักษณะนิสัยของผู้เล่น จึงให้ผู้เล่นเลือกเป็นตัวละครที่มีอาชีพต่าง ๆ กันได้ แต่ละอาชีพมีขีดความสามารถในด้านต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน การแบ่งชนิดของสัตว์ประหลาดและกลุ่มการต่อสู้ มีจำนวนมากมายหลายร้อยชนิดทำให้การต่อสู้จึงไม่มีจุดจบของเกม ผู้เล่นจึงต้องใช้เวลาที่ยาวนาน เพื่อสร้างประสบการณ์การเปลี่ยนระดับ (Level) ยิ่งระดับสูงเท่าไรก็จะเปลี่ยนได้ยากและใช้เวลานาน และจะมีบอส (Boss) เกิดขึ้นใหม่ตลอดเวลา ทำให้เกิดความท้าทายที่จะไปสู้กับสิ่งที่ยากขึ้น และเกมออนไลน์แรกนาร็อกจะมีการปรับแต่งและเปลี่ยนแปลงบ่อย เพื่อเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เล่นต่อไปเรื่อย ๆ (ชิน ภูสุวรรณ, 2546, หน้า 55)

2. การเรียนรู้อย่างมีความสุข

การสร้างความสุขให้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กันกับขั้นตอนการเรียนรู้ จะทำให้เด็ก ๆ เติบโตเป็นคนเก่ง คนดีที่มีความสุข ดังที่แพทย์หญิงพรรณพิมล หล่อตระกูล (2546 อ้างถึงใน

เอี่ยมลักษณ์ นามแฝง, 2546, หน้า 21) จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น แหล่งสำนักงานกองสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ กล่าวถึงความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้ของเด็กว่า การที่เด็ก ๆ ได้เรียนอย่างมีความสุข มีความสำคัญมากกับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมหรือจินตนาการ เพราะเด็กเติบโตไปพร้อมกับ การเรียนรู้ และการเรียนรู้จะเกิดได้ดีในสภาวะการณ์ที่เด็กมีความสุข ไม่มีสิ่งใดมากดดันให้มีความเครียดหรือความกลัว ในสภาวะการณ์ที่ตึงเครียด การรับรู้แบบพื้นฐานผ่านประสาทสัมผัสปรกติก็ลดน้อยลง

วัฒนา มัคคสมัน (2546 อ้างถึงใน เอี่ยมลักษณ์ นามแฝง, 2546, หน้า 24) กล่าวว่า การให้เด็กได้เรียนตามความสนใจและความถนัดผ่านกระบวนการแก้ปัญหา โดยที่เด็กเองเป็นคนทำกิจกรรมเพื่อหาคำตอบ จะทำให้เด็กมีความสุขในการเรียนตามมา

ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2542, หน้า 70) กล่าวเกี่ยวกับการทำให้การศึกษาเป็นสิ่งที่เพลิดเพลินสำหรับเด็กว่า ถ้ากระบวนการเรียนรู้ยังเป็นที่น่าเบื่อและยังเรียนโดย “บูรณาการความรู้ และทักษะให้เหมาะสม เพื่อให้มีความสามารถอย่างรอบด้าน และสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข” แล้ว กลับก่อให้เกิดความเครียด ความทุกข์ยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข โดยอยู่ในระบบ และกระบวนการสร้างความเครียดและความทุกข์ยึดเยื้อยาวนานไปทำไม จึงจำเป็นจะต้องให้เด็กได้เล่นอย่างมีความสุขบ้าง เนื่องจากหลักสูตร วิธีการสอนและวิธีการทดสอบล้วนแต่มีลักษณะของการเพิ่มความเครียด ความเห็นแก่ตัว ไม่มีการร่วมมือช่วยเหลือกัน ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า การเรียนไม่สำคัญหรือให้ต้องให้เด็กเล่นมากกว่าเรียน แต่เป็นการพยายามเพิ่มส่วนของการเรียนที่เป็นความเพลิดเพลินเข้าไปในหลักสูตร และวิธีการสอนให้มากกว่าที่มีอยู่ เพราะที่เด็กได้มีโอกาสและเวลาเล่นกีฬา เล่นดนตรี จัดกิจกรรมบันเทิง การเล่นเกมออนไลน์ฯ ร่วมกันนั้นเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายกว้างกว่าการเรียน

ถ้าเชื่อว่าคนเราเรียนรู้ได้ตลอดเวลาชีวิต ชีวิตในโรงเรียนก็เป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ถ้าส่วนของชีวิตนั้นเริ่มต้นด้วยความยากรู้้อยากเห็น มีความสนุกสนาน แต่ถูกขัดจังหวะด้วยความเบื่อ ความเครียด ความทุกข์ การถูกตัดสินว่าในอนาคตจะดีหรือไม่ว่าผลการเรียน การมีบ้านมาก ๆ ต่อไปเด็กจะเบื่อการเรียนรู้อย่างตนเอง กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตก็จะไม่เป็นจริง การเรียนรู้ที่จะเล่นเป็นส่วนหนึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ก่อให้เกิดสมดุลระหว่างความสนุกสนานเพลิดเพลิน กับความน่าเบื่อ เด็กจะได้รับการปลูกฝังให้มีความรับผิดชอบในหน้าที่จากการเล่น ซึ่งเหมือนกับการเรียนนั่นเอง แต่ก็ต้องระมัดระวังไม่ให้เล่นแบบเอาจริงเอาจังหวังชนะมากเกินไป เพราะอาจจะมีผลเสียได้ (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2542, หน้า 72-74)

ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2542, หน้า 74) กล่าวถึงการเล่นว่า “ประสบการณ์ของผมที่เล่นมากกว่าเรียน โดยสนใจเรียนบางวิชา ทำให้ผมไม่กลายเป็นเด็กบ้าเรียน ซึ่งมุ่งคะแนนเยอะ ๆ

และน่าจะมีส่วนอย่างมากในการทำให้ผมสามารถเรียนรู้ได้ต่อเนื่องมาจวบจนนี้ ผมจึงเห็นว่า หากเด็ก มีความเพลิดเพลินในการเรียนรู้แล้ว โตขึ้นเขาจะมีความสุขกับการเรียนรู้เรื่อย ๆ ”

เมื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์เข้ามาทาบแทบทุกด้าน ทำให้เด็ก ๆ เห็นว่าคอมพิวเตอร์เป็นของเล่นอย่างหนึ่ง และเล่นอย่างสนุกสนานโดยที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา ซึ่งเป็นได้กับเด็ก ๆ ทุกวัยทุกชั้นชั้น โดยที่เด็ก ๆ จะเลือกใช้เวลาและตัดสินใจที่จะหยุดเล่นด้วยตนเอง กระบวนการนี้ คือ กระบวนการเล่นเรียนนั่นเอง ครูสามารถพัฒนากระบวนการเรียนนี้ กับเนื้อหาสาระของวิชาต่าง ๆ ที่ทำการสอนตามระบบเดิมได้ ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นการพัฒนา การเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ การเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ (Process Learning) หรือ การเล่นเกม โดยอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างคอมพิวเตอร์นั้น ทำให้เด็กมีทางเลือกเพิ่มขึ้น เป็นการปลดปล่อยให้เด็กและครูมีอิสระเสรีมากขึ้น ไม่ถูกจำกัดขอบเขตของความรู้และความสามารถ เรียนรู้ร่วมกันได้ โดยปกติเด็ก ๆ มักชอบเล่นมากกว่าเรียน การที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน จนลืมเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์นั้น จะช่วยให้เด็กเกิดความคล่องแคล่วทางเทคโนโลยี (Technological Fluency) ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาคน เพราะทักษะการเรียนรู้ ต้อง อาศัยความคล่องแคล่วทางเทคโนโลยี และความคล่องแคล่วจะเกิดขึ้นได้นั้นก็ต่อเมื่อการปฏิบัติ ด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอ (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2542, หน้า 12)

กล่าวโดยสรุปแล้ว การเรียนรู้ที่เพลิดเพลินไม่ใช่การทำให้เสียเวลา ซึ่งมีความสอดคล้อง กับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 24 วรรค 3 กล่าวไว้ว่า “ควรจัดกิจกรรมให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกปฏิบัติจริง ให้ทำจริง คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและ กิจกรรมใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง” การเรียนรู้ที่เพลิดเพลินก็เหมือนกับการจุดไฟ เมื่อไฟน้ำมันลงในแก้ว ความรู้ที่ครูเดิมให้เด็กดื่มปรี๊ดออกมา ย่อมสู้ไฟที่ลูกอยู่ตลอดเวลาไม่ได้ (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2542, หน้า 78-79)

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533, หน้า 73-78 อ้างถึงใน กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, 2538, หน้า 34) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ เกม คอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร” พบว่า นักเรียนที่ชอบเกมคอมพิวเตอร์มาก มีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก เพราะคอมพิวเตอร์เป็น ของเล่นที่นำเอากลไกทางวิทยาศาสตร์ และลักษณะเดิมของเกมมารวมกัน จึงสามารถเสนอข้อมูล ที่บันทึกไว้ได้ทันที ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ทำท่าที่ สามารถโต้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ ที่กำลังเล่นอยู่ขณะนั้นได้ อีกทั้งบริษัทผู้ผลิตได้ทำการศึกษาคำว่าจิตวิทยาของเด็กที่เป็น กลุ่มเป้าหมาย และรู้ว่าเด็กต้องการและสนใจอะไร จึงผลิตเกมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับธรรมชาติ

ของเด็ก ซึ่งส่วนมากเป็นเกมประเภทต่อสู้ หมัดมวย สงคราม ผจญภัย เด็กจึงเห็นภาพการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา และได้เป็นผู้บ่งการฆ่าศัตรูเอง

ปิลมาวดี บุญสวัสดิ์ (2535 อ้างถึงใน อนงค์นาถ เงินทรัพย์, 2545, หน้า 45) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนทักษะทางสังคม ในด้านการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานการแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่มแตกต่างกัน นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะทางสังคมในด้านมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและลักษณะความเป็นผู้นำการช่วยเหลือผู้อื่น สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกลุ่มนักเรียนกลุ่มทดลองมีสังคมมีดีสูงกว่ากลุ่มควบคุม

วินัส อุคมประเสริฐกุล และคณะ (2545, หน้า 149) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 1,390 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กนักเรียนส่วนใหญ่ว่าในการดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เล่นกีฬา และดูภาพยนตร์ นักเรียนร้อยละ 94.0 เคยมีประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และชอบเล่นเกมผจญภัยเป็นอันดับแรก รองลงมาได้แก่ เกมแข่งขัน เกมต่อสู้ และเกมฝึกสมอง โดยนักเรียนชายชอบเล่นเกมแข่งขันและเกมต่อสู้ มากกว่านักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนนักเรียนหญิงชอบเล่นเกมผจญภัยและเกมฝึกสมอง มากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .001 นักเรียนชายชอบเรียนรู้การเล่นจากเพื่อนมากกว่านักเรียนหญิง

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541, บทคัดย่อ) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายว่ามีความแตกต่างกันไม่อย่างไร และผลกระทบต่อการเปิดสื่อสารสนเทศและสื่อมวลชนหรือไม่ ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษา จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย จะใช้เวลาในการเล่นไม่แตกต่างกัน เด็กมัธยมตอนต้นศึกษาตอนและตอนปลายเล่นเกมไม่แตกต่างกันเป็นส่วนใหญ่ มีเพียงเกมผจญภัยเท่านั้นที่เด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเล่นมากกว่าเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีพฤติกรรมการพิชิตเกม ไม่แตกต่างจากเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ยกเว้นการให้บุคคลอื่นแนะนำ เด็กมัธยมศึกษาตอนปลายจะยอมรับคำแนะนำจากเพื่อนมากกว่าเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น และเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นจะรับคำแนะนำจากพี่มากกว่า การได้มาของเกม ส่วนใหญ่เด็กนักเรียนมัธยมศึกษา มีการได้การมาของวิธีการแหล่งของเกมไม่แตกต่างกัน

ขกเว้นการแลกกับเพื่อน และการดำเนินาจากคนอื่น นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจะมีพฤติกรรมในการได้มากกว่าเด็กนักเรียนมัธยมตอนต้น

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง (2541, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์การวิจัยคือ เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนในช่วงโมงชุมชนวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์กับกลุ่มที่เรียนตามโปรแกรมปกติของโรงเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย อ. เมือง จ.ขอนแก่น จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยเกมคอมพิวเตอร์ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมโปรแกรมปกติของนักเรียน อย่างนัยทางสถิติที่ระดับ .05

ธนวัฒน์ วรรณประภา (2547) ได้ศึกษาเส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยที่ส่งผลทำให้ผู้เล่นชื่นชอบ ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลภาคสนามด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษาในจังหวัดชลบุรี จำนวน 33 คน โปรแกรมเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยเลือกมาทำการศึกษา คือ เกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์ ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า

1. เส้นทางสู่การเล่นเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์ แบ่งเป็น 3 ชั้น คือ 1) การรู้จักเกมเร็กนาร์ร็อกออนไลน์ 2) การตัดสินใจเล่น และ 3) การเรียนรู้วิธีเล่น

2. ปัจจัยด้านโปรแกรมที่ส่งผลต่อความชื่นชอบการเล่นเกม มีดังนี้

ปัจจัยเกี่ยวกับระดับชั้น เป็นระดับความสามารถของผู้เล่นในเกมที่แสดงถึงความเก่ง ผู้เล่นมีความอยากได้ค่าระดับชั้นที่สูงขึ้น จึงนั่งเล่นเป็นเวลานานเพื่อให้ตัวละครเก่ง

ปัจจัยเกี่ยวกับความเป็นออนไลน์และสังคมเสมือน เป็นความสามารถของโปรแกรมที่ให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ ทำให้ผู้เล่นมีเพื่อนมากมาย เกิดเป็นสังคมเสมือนขึ้นในเกม

ปัจจัยเกี่ยวกับการเล่นเป็นทีม ผู้เล่นสามารถสร้างกลุ่มขึ้นได้ในเกมเพื่อร่วมเล่นไปพร้อมกัน การเล่นเป็นทีมสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับกลุ่มและตนเองได้

ปัจจัยเกี่ยวกับความท้าทาย เกมนี้มีความท้าทายที่หลากหลาย ได้แก่ ความท้าทายในการเปลี่ยนอาชีพ เปลี่ยนระดับชั้น เปลี่ยนคำสถานะตัวละคร เรื่องของการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น

ดีเฟรส (Dreyfous, 1994) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การรับรู้ความรู้สึกที่มีผลต่อการพักผ่อนหย่อนใจด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้เกมประเภท คือ Probabilistic Video Games เลือกมา 2 เกม คือ The Factory และ Tetris ประเภทที่ 2 เป็นเกมประเภท Deterministic เลือกมา 2 เกม

เช่นกัน คือ Super Mario Brothers III และ Out Numbered กลุ่มตัวอย่างมาจากนักเรียนหญิงระดับประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 คน กลุ่มนักเรียนดังกล่าวจะถูกสังเกตการณ์และบันทึกวิดีโอขณะเล่นวิดีโอเกม

ผลการศึกษาพบว่ามืองค์ประกอบที่ส่งผลให้เด็กถูกดึงดูดใจให้เล่นวิดีโอเกม ดังนี้

1. เด็ก ๆ จะต้องสามารถควบคุมการทำงานได้อย่างกระฉับกระเฉงขณะที่พวกเขากำลังเล่น
2. ระบบการบอกคะแนนจะต้องมีการแจ้งผลอย่างทันทีทันใด
3. มีกราฟิกที่น่าดึงดูดความสนใจ
4. เกมจะต้องให้ความรู้สึของการผจญภัย หรือมีเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น
5. มีการเล่นที่ต่อเนื่องไม่สิ้นสุด (Continuous Action)
6. ภายในเกมจะต้องไม่มีสภาพบรรยากาศเหมือนโรงเรียน
7. การมีส่วนร่วมของลักษณะนิสัยผู้เล่น (The Presence of a Character with Which to

Identify)

8. เกมจะต้องไม่แสดงคำตอบที่ถูกต้องให้ผู้เล่นเห็นก่อน
9. เกมจะต้องมีสถานการณ์ที่มีความท้าทายต่อผู้เล่นเสมอในทุกครั้งที่เล่น

เฮอร์เซลแมน (Herselman, 1999) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ศึกษาในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดขอบเขตการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ศึกษาที่สามารถทำให้การเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาที่ 2 (ESL: English as Second Language) ให้ประสบความสำเร็จ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศแอฟริกาใต้ ผลการวิจัยพบว่า

1. เกมจะต้องเตรียมพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. เกมจะต้องเตรียมผู้เรียนให้มีทางเลือกในการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับแต่ละคน
3. ผู้เรียนจะได้รับสิ่งเร้าหรือการกระตุ้นในการพัฒนาและใช้กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์

4. ผู้เรียนจะต้องได้รับแรงจูงใจในขณะที่เล่นเกม เพราะผู้เรียนจะเกิดความรู้สึกที่ท้าทายได้รับประสบการณ์รับรู้และความอยากรู้เห็น, มีความรู้สึกในการบังคับควบคุม, มีประสบการณ์ที่เกิดจากจินตนาการ รวมทั้งมีการแข่งขันกับผู้อื่นด้วย

5. การใช้เมาส์, เสียงและภาพในการแสดงผลออกมาร ขณะเล่นเกมจะช่วยปรับปรุงการทำงานระหว่างตาและมือให้ทำงานประสานกัน

6. เกมจะช่วยในการปรับปรุงประสิทธิภาพทางด้านภาษาของผู้เรียนได้