

การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 DEVELOPMENT OF DRAMA ACTIVITIES FOR ONLINE GAMES LITERACY IN THE 21st CENTURY

นิชาภา จันทร์หล้า* NICHAPA CHANLAR*
ปรวณ แพทยานนท์** PORAWAN PATTAYANON**
นพดล อินทร์จันทร์*** NOPPADOL INCHAN***

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 2) เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมละคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเลือกแบบเจาะจงที่คัดกรองจากแบบทดสอบการติดเกม พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ที่มาประยุกต์ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ซึ่งมีปัญหาการติดเกมออนไลน์จำนวน 20 คน วิธีดำเนินการประกอบด้วยกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และการทดสอบแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ผลการศึกษาพบว่า 1) กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 10 กิจกรรม ใช้ระยะเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที จำนวน 10 ครั้ง โดยทุกกิจกรรมส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม สามารถแยกแยะข้อดีและโทษของเกมออนไลน์และสามารถสร้างภูมิคุ้มกันการถูกหลอกลวงให้กับเด็กได้ นอกจากนี้เด็กยังสามารถใช้วิจารณ์แผนผสมผสานกับการคิดในการเล่นเกมได้เป็นอย่างดี 2) ผลจากการวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 3 ทักษะ ประกอบด้วย ทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ ทักษะการประเมินเกมออนไลน์ จากการทดลองระหว่างก่อนและหลังทำกิจกรรมละครโดยวิเคราะห์ด้วยสถิติทดสอบ พบว่า ทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ก่อนทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 1.15 และหลังทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 4.60 ทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ ก่อนทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 1.85 และหลังทำกิจกรรม 10.40 ทักษะการประเมินเกมออนไลน์ ก่อนทำกิจกรรม 0.95 หลังทำกิจกรรม 3.55 และการใช้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์สร้างละครก่อนทำกิจกรรม 3.90 และหลังทำกิจกรรม 18.50 อย่างไรก็ตามจากการวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่าหลังทำกิจกรรมทุกกิจกรรมคะแนนอยู่ในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : พัฒนากิจกรรมละคร/ ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21/ ละครสวมบทบาท

*นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, nichapa.chanlar@g.swu.ac.th.

**Master student, Art Education Program, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, nichapa.chanlar@g.swu.ac.th.

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, porawanp@g.swu.ac.th.

** Assistant Professor Dr., College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, porawanp@g.swu.ac.th.

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, noppadoli@g.swu.ac.th

*** Assistant Professor Dr., College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, noppadoli@g.swu.ac.th.

Abstract

The objective of this dissertation was to study: (1) develop theatrical activities to enhance online game literacy in the 21st century; (2) to compare the 21st century online game literacy skills of students in Grades Four to Six at Thonburi Rajabhat University Demonstration School in Samut Prakan, before and after participating in theatrical activities. The samples used in the research selected specific screenings from the Game Addiction Screening Test (GAST), as developed by the Rajnagarin Institute of Child and Adolescent Mental Health of the Department of Mental Health Ministry of Health for 20 students in Grades Four to Six at Thonburi Rajabhat University Demonstration School in Samut Prakan, who had problems with online gaming addiction. The methodology consisted of a process of theatrical activity to strengthen online game literacy in the 21st century and an online game literacy test from the sample, using standard deviation and t-test statistics.

The results of the study found the following: (1) designing theatrical activities to strengthen the literacy of online games in the 21st century. All of the activities encouraged proper knowledge of online gaming. The duration of the study was five weeks and two times at 60 minutes each, a total of 10 times. They can discern the advantages and disadvantages of playing online games and immunize children from being deceived, and they can also use their judgment regarding playing games; (2) the results of measuring online game literacy skills in the 21st century required all three skills: accessibility, analytical, and assessment skills, and the use of online game literacy skills for theatrical activities. It was based on pre-and-post-theatrical activities analyzed with t-test statistics. It was found that the pre-activity access skills had an average of 1.150, the post-activity had an average of 4.60, the pre-activity analytical skills had an average of 1.85, a post-activity score of 10.400, pre-activity assessment skills of 0.95 after activities at 3.55, and the use of online game literacy skills created drama before the activity at 3.90 and after the activity at 18.50. Based on the online game literacy skills in the 21st century, it was found that after all activities the score was statistically significant at 0.05

Keywords: Theatrical Activity/ Game Literacy Skills in the 21 Century/ Drama Role Play

บทนำ

ในปัจจุบันเกมออนไลน์เป็นนวัตกรรมใหม่บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สร้างสรรค์ความบันเทิงบนโลกไร้พรมแดนในยุคสมัยใหม่ที่ได้รับคามนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก เกมออนไลน์เหล่านี้นอกเหนือจากการให้ความบันเทิงแล้วยังสามารถทำให้กลุ่มผู้เล่นสามารถผ่อนคลายและเพลิดเพลินไปกับสาระความรู้และความบันเทิงของโลกแฟนตาซี อย่างไรก็ตามนวัตกรรมใหม่ของเกมออนไลน์จะมีลักษณะพิเศษเฉพาะที่ผสมผสานระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถรองรับผู้เล่นได้จำนวนมากในเวลาเดียว จึงทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมร่วมกับเพื่อนต่างชาติและต่างวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี สำหรับการเข้าถึงเกมออนไลน์ในปัจจุบันนั้นง่ายมาก ผู้เล่นสามารถเข้าสู่ระบบเพื่อยืนยันตัวตนและร่วมเล่นกับสมาชิกคนอื่น ๆ ได้ นอกจากนี้เกมออนไลน์ยังสร้างแรงดึงดูดให้ผู้เล่นประทับใจในรูปแบบเกมที่หลากหลายทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งผู้เล่นยังสามารถแข่งขันและสนทนากับกลุ่มเพื่อนโดยสื่อสารผ่านตัวละครในเกมออนไลน์ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่¹ อย่างไรก็ตามจากการสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่นกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ได้สำรวจและเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างของเด็กและเยาวชน โดยการใช้แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) พบว่าสถิติการติดเกมของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย มีปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคนคิดเป็นร้อยละ 13.89 ซึ่งเห็นได้ว่าเป็นปริมาณที่ค่อนข้างสูง

จากที่กล่าวมาข้างต้น พบว่าสถานการณ์เกมออนไลน์ที่คุกคามเด็กและเยาวชนในปัจจุบันมีแนวโน้มก่อให้เกิดปัญหาต่อสถาบันครอบครัวและสังคมไทยมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากสถิติและการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องยังพบว่าปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนจนทำให้เด็กมีพฤติกรรมแสดงออกที่ไม่เหมาะสม ปัญหาที่พบมากที่สุดที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้คือ เด็กและเยาวชนใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานส่งผลทำให้การไปโรงเรียนและการเข้าชั้นเรียนไม่สม่ำเสมอ ไม่มีสมาธิในการเรียนขาดความใส่ใจต่อการเรียน จึงส่งผลให้การเรียนมีแนวโน้มค่อนข้างต่ำลง อีกทั้งยังทำให้สุขภาพเสื่อมโทรมมีปัญหาทางด้านสายตาและอารมณ์ก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้น ฯลฯ อย่างไรก็ตามการเล่นเกมออนไลน์ยังก่อให้เกิดค่าใช้จ่ายและส่งผลให้เกิดปัญหาสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นในสังคมลดลงอีกด้วย²

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ตระหนักและเห็นปัญหาจึงได้ศึกษาและพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ โดยนำกิจกรรมละครมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียนสร้างเสริมภูมิคุ้มกันต่อการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งกิจกรรมละครนี้จะเน้นกระบวนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีทักษะและความสามารถทางความคิด วิเคราะห์หาสาเหตุและผลลัพธ์แก่ปัญหาอย่างถูกวิธี ตลอดจนการรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นในการทำงานร่วมกัน การแสดงละครเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กได้มีส่วนร่วม เรียนรู้จากประสบการณ์จริงที่พบเห็นและลงมือปฏิบัติ เรียนรู้ถึงผลกระทบของปัญหาในการเล่นเกมนออนไลน์ รับรู้ประสบการณ์ในมุมมองต่าง ๆ ของชีวิตมากขึ้น ซึ่งจะทำให้เด็กได้ตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม³

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมละครและเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ

1. วรณรัตน์ รัตนวราจค์, “การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว” (รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2547).
2. ศุภกนิจ วิชาญพงษ์พร, “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา, 2552) อ่างโน อุษา ปิกกินส์, “การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร,” วารสารสุทธิปริทัศน์ ปีที่ 23 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2552): 7-21., อ่างโน จุฬาสัมพันธ์, “สำรวจสถานการณ์ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ในกรุงเทพฯ ๖ เกือบ 30% เข้าข่ายเสพติดส่งผลเสียต่อการเรียนและสุขภาพ,” วารสารจุฬาสัมพันธ์ (2535): 6.
3. กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ, “ผลของการจัดกิจกรรมเล่าทานประกอบละครสร้างสรรค์ต่อความมีวินัยในตนเองของเด็ก ปฐมวัย” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2547).

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมละคร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
2. แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

วิธีการดำเนินการในการวิจัย

ออกแบบชุดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยเขียนแผนการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1. ศึกษาปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน จากการศึกษาที่เกี่ยวข้องและติดต่อโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ

2. เก็บรวบรวมข้อมูล โดยศึกษารูปแบบละครสร้างสรรค์และละครเพื่อการศึกษาโดยวิเคราะห์หัวข้อที่เป็นปัจจัยสำคัญ ศึกษารูปแบบกิจกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะกิจกรรมละครที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

3. ออกแบบกิจกรรมละครให้สอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์ที่เสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 3 ทักษะ ประกอบด้วย ทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ทักษะการวิเคราะห์ เกมออนไลน์ และทักษะการประเมินเกมออนไลน์ จำนวน 10 กิจกรรม

4. ตรวจสอบความเหมาะสมและพัฒนากิจกรรมละครจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดยคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงละครและด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ได้พิจารณาและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ พบว่ากิจกรรมละครจำนวน 10 กิจกรรม มีความเหมาะสมตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นผู้วิจัยนำกิจกรรมละครมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

5. เมื่อได้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่เป็นเครื่องมือหลักในการทำวิจัยในครั้งนี้ พร้อมกับแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่ผ่านการพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์และความเที่ยงตรงในการวิจัย (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์กับสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เอกสารหมายเลขข้อเสนอการวิจัยที่ SWUC-G-131/2564E ลงวันที่ให้การรับรอง 11 มีนาคม 2565 จากนั้นผู้วิจัยทำหนังสือราชการจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขอความร่วมมือในการทำวิจัยและเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างต่อไป

6. นำกิจกรรมละครทั้ง 10 กิจกรรมดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน

7. การลงพื้นที่ทำกิจกรรมละครในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ โดยมีขั้นตอนในการเก็บข้อมูลประกอบด้วย การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง การประเมินผลก่อนทำกิจกรรมละครและการประเมินหลังทำกิจกรรมละครจากแบบทดสอบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 10 กิจกรรม โดยใช้เวลาสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง

8. นำผลจากแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมละครมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐานเพื่อให้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าการเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$)
9. นำผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมาอภิปรายผล โดยนำผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ทั้งหมดแสดงผลลัพธ์ในรูปแบบของแผนภูมิประกอบคำอธิบาย

ผลการวิจัย

จากการวิจัยในหัวข้อ การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ผลจากการออกแบบกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบไปด้วยรายละเอียดของกิจกรรม ระยะเวลาการทำกิจกรรม วัตถุประสงค์ของกิจกรรม กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เครื่องมือและอุปกรณ์/สื่อการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรม ออกเป็น 10 กิจกรรม ซึ่งชุดกิจกรรมมีการนำกระบวนการจากละครสร้างสรรค์และแนวคิดของละครเพื่อการศึกษา มาประยุกต์ใช้สร้างกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ดังต่อไปนี้

1.1 กิจกรรมที่ 1 “กั๊กตักเกมมายา” จากกิจกรรมพบว่า การใช้กระบวนการละครในด้านการสร้างจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์ และการรวดเร็วต่อการรับรู้ ส่งเสริมให้เกิดทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ที่มาในรูปแบบต่าง ๆ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์ โดยเลือกใช้เกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม สามารถรับรู้ถึงความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ บนเกมออนไลน์ได้



ภาพที่ 1 การแสดงที่ไม่มีการชักซ้อม โดยทำท่าทางเป็นตัวละครในเกมออนไลน์ โดยครูจะกำหนดสถานการณ์ ให้นักเรียนช่วยกันคิดและปฏิบัติออกมา
ที่มา : ผู้วิจัย

1.2 กิจกรรมที่ 2 “กต play รู้ภัย” จากกิจกรรมผู้วิจัยพบว่าการใช้กระบวนการละครในด้านการจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์ การรวดเร็วต่อการรับรู้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแสดงความรู้สึกทางอารมณ์และการแสดงบทบาทสมมติ ส่งเสริมทำให้เกิดทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ รู้ข้อดี ข้อเสีย และผลกระทบที่ตามมาจากเกมออนไลน์ได้



ภาพที่ 2 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาสรุปข้อดีและข้อเสียที่มีผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
ที่มา : ผู้วิจัย

1.3 กิจกรรมที่ 3 “เข้าใจเกม รู้เท่าทัน” จากกิจกรรมพบว่ากระบวนการละครในด้านการมีจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์ การรวดเร็วต่อการรับรู้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแสดงความรู้สึกทางอารมณ์และการแสดงออก รวมถึงการใช้ถ้อยคำในการสนทนา ส่งเสริมให้เกิดทักษะการประเมินและตัดสินใจข้อดีและข้อเสียของเกมออนไลน์ได้อย่างมีเหตุผล และสามารถเลือกรับข้อมูลที่จำเป็นประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อตนเองและผู้อื่น



ภาพที่ 3 แบ่งกลุ่มแสดงละคร สถานการณ์สั้น ๆ
ที่มา : ผู้วิจัย

1.4 กิจกรรมที่ 4 “มารู้จักละครกัน” จากกิจกรรมพบว่าใช้กระบวนการละครผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของละคร ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบของละคร หลักการสร้างบทละคร โดยเน้นเรื่องโครงเรื่อง ตัวละคร ความคิด การใช้ภาษา อุปกรณ์การแสดง เพลงประกอบการแสดง และฉาก



ภาพที่ 4 นักเรียนชมตัวอย่าง / เหตุการณ์ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ เพื่อนำมาสร้างบทละคร
ที่มา : ผู้วิจัย

1.5 กิจกรรมที่ 5 “ภัยจากเกม มาสร้างเรื่อง” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครผู้เรียนรวบรวมความคิดและลงมือทำในการสร้างบทละคร ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถทราบถึงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละคนในการจัดทำละคร โดยช่วยกันคิดหาเนื้อหาที่เป็นปัญหาของการเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบัน และช่วยกันวางแผน แบ่งหน้าที่ คัดบทละคร และข้อคิดของละครรู้เท่าทันเกมออนไลน์เพื่อเป็นประโยชน์ให้กับผู้ชม



ภาพที่ 5 นักเรียนช่วยกันวางแผน / แบ่งหน้าที่และการรับผิดชอบ
ที่มา : ผู้วิจัย

1.6 กิจกรรมที่ 6 “สินนี้ของใคร” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษา คือ การให้ผู้เรียนรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำการนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถใช้ทักษะหาคนที่มีความเหมาะสมเพื่อเป็นนักแสดง และวางบทบาทตัวละคร ว่าใครจะแสดงเป็นอะไร มีบทบาทอย่างไร



ภาพที่ 6 นักเรียนช่วยกันคัดเลือกนักแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

1.7 กิจกรรมที่ 7 “ร่วมด้วย ช่วยกันสร้าง” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษา คือ การให้ผู้เรียนรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำในการทำงาน และนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถร่วมกันทำงานและลงมือปฏิบัติตามหน้าที่ ทั้งอุปกรณ์การแสดงฉาก รวมถึงดนตรีประกอบการแสดง



ภาพที่ 7 นักเรียนร่วมกันลงมือทำอุปกรณ์การแสดง ฉากประกอบการแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

1.8 กิจกรรมที่ 8 “มาซ้อมละครกัน” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษา คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำในการทำงาน และนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถรู้จักการระดมสมองเพื่อหาทางแก้ปัญหาและรับผิดชอบร่วมกัน นำบทละครมาแยกบทบาทของตัวละคร และหน้าที่การทำงานในแต่ละฝ่าย แต่ละคนศึกษาบทบาทของตัวละครในบทบาทที่ตนเองได้รับในละครและลงมือฝึกซ้อมการแสดงละคร แยกย้ายไปทำงานในส่วนที่ตัวเองได้รับ ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายฉาก ฝ่ายอุปกรณ์การแสดง



ภาพที่ 8 นักเรียนแยกกันฝึกซ้อมละครตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย
ที่มา : ผู้วิจัย

1.9 กิจกรรมที่ 9 “ยิ่งซ้อมยิ่งสนุก ให้มันหยุดไม่ได้เหมือนเล่นเกม” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษา คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำในการทำงาน และนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถรู้จักการระดมสมองเพื่อหาทางแก้ปัญหาและรับผิดชอบร่วมกัน แยกย้ายไปฝึกซ้อมการแสดง และทำงานตามหน้าที่ที่ได้จัดวางไว้ และรับผิดชอบหน้าที่การทำงานของตนเอง และช่วยกันหาข้อบกพร่องเพื่อที่จะได้หาทางแก้ไขปัญหาให้ทันก่อนการแสดงจริงในละครเรื่อง “ละครรู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉันทลอดภัย”



ภาพที่ 9 นักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมละครและช่วยกันหาข้อบกพร่องเพื่อหาทางแก้ไข
ที่มา : ผู้วิจัย

1.10 กิจกรรมที่ 10 “แสดงละครรู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉันทลอดภัย” จากกิจกรรมพบว่าการใช้กระบวนการละครเพื่อการศึกษา คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถร่วมกันแสดงละคร “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉันทลอดภัย” เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และเมื่อจบการแสดง นักแสดงและผู้ชมอีกทั้ง ครู ผู้ปกครองร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหาและวิจารณ์การแสดงร่วมกันพร้อมสรุปกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ 10 ภาพการแสดง “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย”
ที่มา : ผู้วิจัย

จากกิจกรรมละครดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที จำนวน 10 ครั้ง พบว่ากิจกรรมละครมีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมจากผู้เชี่ยวชาญ โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 5.00 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับ 0.00

2. การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังทำการทดลองจากการเข้าร่วมกิจกรรมละคร ซึ่งกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

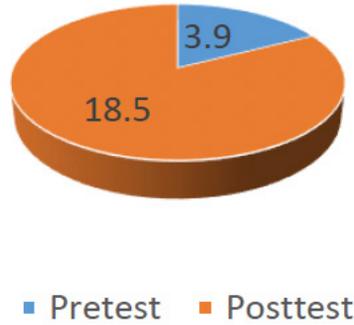
2.1 ด้านทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่า \bar{X} เท่ากับ 1.15 ค่า $S.D.$ เท่ากับ 0.16 และหลังจัดกิจกรรมมีค่า เท่ากับ 4.60 ค่า เท่ากับ 0.11

2.2 ด้านทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่า \bar{X} เท่ากับ 1.15 ค่า $S.D.$ เท่ากับ 0.16 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเท่ากับ 4.60 ค่า $S.D.$ เท่ากับ 0.11

2.3 ด้านทักษะการประเมินเกมออนไลน์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่า \bar{X} เท่ากับ 0.95 ค่า เท่ากับ 9.198 และหลังจัดกิจกรรมมีค่า \bar{X} เท่ากับ 3.55 ค่า $S.D.$ เท่ากับ 0.11

ดังนั้น ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่า \bar{X} เท่ากับ 3.90 ค่า เท่ากับ 0.42 และหลังจัดกิจกรรมมีค่า \bar{X} เท่ากับ 18.50 ค่า $S.D.$ เท่ากับ 0.24 สามารถแสดงการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ได้ดังภาพที่ 1

ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21



ภาพที่ 1 แผนภูมิแสดงการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมละคร (Pre-test / Post-test)
ที่มา : ผู้วิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ สามารถอภิปรายผลในการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 สามารถอภิปรายผลได้ว่า องค์ประกอบสำคัญของกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ แนวคิดละครสร้างสรรค์ แนวคิดละครเพื่อการศึกษา และแนวคิดการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ เยาวชนในที่มีช่วงอายุระหว่าง 10-12 ปี เป็นช่วงที่มีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เริ่มมีการคิดอย่างมีเหตุผล สนใจในเรื่องของบุคลิกภาพของตนเองและต้องการการเข้าสังคมมากยิ่งขึ้น⁴ สอดคล้องกับงานวิจัยของพนม เกตุมาน ซึ่งเยาวชนในวัยนี้ต้องการความเป็นอิสระทั้งทางด้านจิตใจ และอารมณ์ทำให้ต้องมีการปรับตัวหลายด้านพร้อม ๆ กัน จึงเป็นวัยที่จะเกิดปัญหาได้และยังอาจขาดความยั้งคิด มีความหุนหันพลันแล่นขาดการไตร่ตรองให้รอบคอบ

ผู้วิจัยจึงเลือกรูปแบบกิจกรรมละครเพราะเป็นรูปแบบกิจกรรมที่สามารถให้อิสระทางความคิดและอารมณ์แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี เป็นลักษณะการสร้างสถานการณ์จำลอง การแสดงบทบาทสมมติ⁵ เป็นกระบวนการเรียนรู้วิธีอย่างหนึ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนดขึ้น โดยกระบวนการสอนแบบนี้จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงไปเล่นกับสถานการณ์ที่มีการกำหนดบทบาทและกติกในการเล่น ส่งผลต่อการตัดสินใจแก้ไขปัญหา เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้ความสามารถของตนเองในการใช้ความคิด ท้าทาย และภาษา ครูเป็นผู้แนะแนวทางให้เกิดจินตนาการกระตุ้นให้เกิดการแสดง สะท้อนความคิดเกี่ยวกับชีวิตและสังคม⁶ ฝึกให้เด็กใช้ทักษะการคิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีการรักษาสัมพันธภาพระหว่างกัน⁷ และในกระบวนการของละครทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ด้วยตนเอง

4. “ปัญหาพฤติกรรมวัยรุ่น,” พนม เกตุมาน, บันทึกข้อมูลเมื่อ 29 กันยายน 2565, http://www.psychlin.co.th/new_page_56.htm.

5. ทิศนา ขัมมณี, *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550).

6. ภรณ์ คุรุตันนะ, *สื่อการแสดงกับการพัฒนาเด็ก* (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2526).

7. “การสร้างวินัยเชิงบวก,” กิตติมา สุริยานต์, บันทึกข้อมูลเมื่อ 29 กันยายน 2565, <http://www.craniofacial.or.th/positive-discipline.php/การสร้างวินัยเชิงบวก/>.

เกิดกระบวนการเรียนรู้ การค้นหาข้อมูล การลงมือปฏิบัติ การทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ปลูกฝังความรู้วิธีการรู้เท่าทันภัยจากเกมออนไลน์⁸ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ตลอดจนการนำความรู้ในการสร้างละครมาปรับใช้กับการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีประสบการณ์ตรงในการทำงาน ทั้งยังส่งผลถึงพัฒนาการทางด้านสังคม ทำให้เด็กรู้จักปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เกิดความเชื่อใจซึ่งกันและกัน รู้จักการยอมรับผู้อื่น การใช้เหตุผล ทั้งยังช่วยกระตุ้นความคิดทางด้านการวิพากษ์วิจารณ์ความแตกต่างทางสังคมและปัญหาอื่น ๆ และแนวคิดที่เกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยนำแนวคิดของ ธันยวณิช เลียนอย่าง⁹ มาสังเคราะห์องค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์มาสร้างเป็นพฤติกรรมบ่งชี้สำหรับชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ จำนวน 10 กิจกรรม ซึ่งนำมาสร้างกรอบแนวคิดในการส่งเสริมการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ และจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมละคร กระตุ้นทักษะให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม การเลือกรับเลือกใช้หรือประเมินเกมออนไลน์ได้ด้วยตนเอง มีการแสดงความคิดเห็นหรือมีส่วนร่วมในการทำงาน โดยมีครูเป็นผู้จัดกิจกรรมและให้คำแนะนำจนจบกระบวนการ ซึ่งสอดคล้องกับบทพิพย์ เย็นจะบก ที่เห็นว่า การเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อจะต้องพัฒนาทักษะหลายอย่าง ทั้งทางด้านของการคิดวิเคราะห์ การตีความ การวิพากษ์วิจารณ์ ต้องเรียนรู้ที่จะพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสื่อให้กว้างมากขึ้น ซึ่งการพัฒนาสามารถผ่านกระบวนการได้หลายอย่าง เช่น การเรียนการสอน การทำกิจกรรม เป็นต้น¹⁰ นั่นจึงทำให้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้วิจัยสร้างชุดกิจกรรมขึ้นเพื่อให้น่าสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ และส่งเสริมให้นักเรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

จากการอภิปรายกิจกรรมละครทั้งหมดนี้ผู้วิจัยสรุปได้ว่าจุดเด่นของกิจกรรมละครในงานวิจัยนี้ คือรายละเอียดการสร้างกิจกรรมในแต่ละกระบวนการ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยนี้เป็นกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในบริบทของโรงเรียนสถานศึกษาที่เป็นช่วงวัยของการโดนสิ่งยั่วยุและนำไปในทางที่ไม่ถูกต้อง ส่งผลให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของปัญหา เพื่อให้นักเรียนไม่ตกเป็นเหยื่อของเกมออนไลน์ สามารถคิดวิเคราะห์ ประเมิน และมีทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ผู้วิจัยคิดว่ากระบวนการของกิจกรรมแต่ละกิจกรรมจะต้องมีการสร้างให้ตอบโจทย์กับกลุ่มตัวอย่าง โดยจะเน้นให้เกิดความสนุกสนานเพื่อใช้เป็นตัวกลางสร้างแรงดึงดูดให้กลุ่มตัวอย่างมาเข้าร่วมกิจกรรมจนจบกระบวนการได้

2. การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 3 ทักษะ พบว่า ทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมและหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมและหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทักษะการประเมินเกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมและหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมและหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 จากการวิเคราะห์

8. พรรัตน์ ดำรง, *การละครสำหรับเด็ก* (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550).

9. ธันยวณิช เลียนอย่าง, "การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น" (วิทยานิพนธ์ระดับปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561).

10. พริทธิย์ เย็นจะบก, *ถอดรหัส ลับความคิด เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ* (กรุงเทพฯ : ออฟเซ็ทครีเอชั่นจำกัด, 2552).

เปรียบเทียบผลการทดลอง มีความสอดคล้องกับผลการเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการใช้ละครสร้างสรรค์¹¹ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมาได้คะแนนเฉลี่ยก่อนจัดกิจกรรมเท่ากับ 85.43 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 25.43 คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 108.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 13.30 ซึ่งคะแนนหลังการใช้ละครสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนใช้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งยังสอดคล้องกับการรู้เท่าทันเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย จากการสำรวจและอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมและการรู้เท่าทันเกมของนักเรียน จำนวน 1,365 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีการรู้เท่าทันเกมเชิงควบคุมการเล่นไม่ให้เกิดความเสี่ยงอันตรายกับตนเอง ความรู้ความเข้าใจในภาษาเกม การประเมินเกมการแยกแยะความจริงกับโลกเสมือนจริงในเกม จากแบบสอบถามโดยรวมอยู่ในระดับสูงขึ้นไป¹² และยังคงสอดคล้องกับการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น¹³ และพบว่าการรู้เท่าทันเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เพื่อการเสริมสร้างทักษะและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างปลอดภัยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม สะท้อนให้เห็นว่างานวิจัยดังกล่าวมีความเหมือนกันในเรื่องที่นักเรียนมีความรู้มีความสามารถวิเคราะห์ว่าการเล่นเกมออนไลน์เหมาะสมมีลักษณะเป็นอย่างไร ก่อให้เกิดการรับรู้ประโยชน์ และพร้อมที่จะกระทำการเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม และสำหรับผลการวิจัยส่วนนี้จึงแสดงให้เห็นว่ายิ่งนักเรียนมีการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์ ยิ่งส่งผลให้เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมมากขึ้น¹⁴

ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ควรพัฒนากับนักเรียนที่อาศัยอยู่คนเดียวและอาศัยอยู่กับผู้สูงอายุหรือผู้ปกครองไม่มีเวลา รวมถึงกลุ่มนักเรียนในช่วงประถมต้นหรือที่มีอายุน้อยลงมากกว่านี้ เนื่องจากสถานการณ์ระบาดของโควิด 19 มีการใช้สื่อออนไลน์และเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น และเสี่ยงต่อการโดนล่อลวงจากเกมออนไลน์ได้
2. การจัดทำกิจกรรมละครควรหาประเด็นที่อาจจะส่งผลกระทบต่อเยาวชนและเป็นที่น่าสนใจในสังคม และเหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

11. นัทธ ลีทธิเสื่อ และ กุสุมา เทพรักษ์, "การใช้ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ," วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ปีที่ 3, ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2563): 46.

12. พนม คลีฉายา, "การใช้งานความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับ นักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย" (รายงานการวิจัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560).

13. อ้นยวนันท์ เลียน้อย่าง, "การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561).

14. วันวิสา สรีระศาสตร์, "ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการ ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย" (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2554).

บรรณานุกรม

- Biggins, Usa. "Creating Virtual Community in Online Games and Online Media Addiction Behavior among Youths in Bangkok." *Suthiparitat Journal* 23 (May-August 2009): 7-2.
- อุษา บิ๊กกินส์. "การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร." *วารสารสุทธิปริทัศน์* ปีที่ 23 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2552): 7-2.
- Chulasamphan. "Surveying the situation of children addicted to online games in Bangkok, almost 30% are addicted. It negatively affects learning and health." *Chulasamphan Journal* (1992): 6.
- จุฬาสัมพันธ์. "สำรวจสถานการณ์ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ในกรุงเทพฯ เกือบ 30% เข้าข่ายเสพติด ส่งผลเสียต่อการเรียนและสุขภาพ." *วารสารจุฬาสัมพันธ์* (2535): 6.
- Damrung, Pornrat. *Drama for youth*. 2nd edition. Bangkok: Chulalongkorn University Press, 2007.
- พรรัตน์ ดำรุง. *การละครสำหรับเยาวชน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- Garuratana, Paranee. *Acting Media and Child Development*. Bangkok: Srinakharinwirot University, 1983.
- ภรณ์ ครุรัตน์. *สื่อการแสดงกับการพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2526.
- Ketuman, Phanom. "Adolescent Behavior Problems." http://www.psyclin.co.th/new_page_56.htm.
- พนม เกตุมาน. "ปัญหาพฤติกรรมวัยรุ่น." http://www.psyclin.co.th/new_page_56.htm.
- Khaemane, Thitana. *Science of teaching: body of knowledge for effective learning process management*. 2nd edition. Bangkok: Chulalongkorn University Press, 2007.
- ทิศนา เขมมณี. *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้ เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- Kleechaya, Phanom. "Digital media literacy and teaching guidelines for media literacy digital for high school students in Thailand." Research Report, Chulalongkorn University, 2017.
- พนม คลีฉายา. "การใช้งานความเสี่ยงการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย." รายงานการวิจัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560.
- Lienyang, Thanyawan. "A Study of Causal and Effectiveness Factors of a Behavioral Enhancing Program. playing games online appropriately for junior high school students." PhD diss., Srinakharinwirot University, 2018.

ฉันทวนันท์ เลียนอย่าง. “การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรม
การเล่นเกมออนไลน์ อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี
บัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561.

Ponglertwuthi, Kannika. “The results of storytelling activities. Creative drama on self-
discipline of early childhood children.” Master thesis, Srinakharinwirot University, 2004.

กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ. “ผลของการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบละครสร้างสรรค์ต่อความมีวินัยใน
ตนเองของเด็กปฐมวัย.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2547.

Ratanawarang, Wannarat. “Playing Online Games of Students and Family Relationships.”
Research Report, Srinakharinwirot University, 2004.

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. “การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว.” รายงานการวิจัย,
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2547.

Sareerasart, Wanvisa. “The Relationships among Social Situations and Psychological Immunity
to Internet Behavior Focusing on Safety and Usefulness of Female Students in High Schools
with or without Internet Safety Project.” Master thesis, Srinakharinwirot University, 2011.

วันวิสา ศรีระศาสตร์. “ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่
เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับ
มัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์
และปลอดภัย.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2554.

Sitthisuea, Nat and Kusuma Teppharak. “The use of creative drama to develop media literacy
skills.” *Academic Journal for the Humanities and Social Sciences Dhonburi Rajabhat University* 3,
no. 2 (May-August 2020): 37-48.

นัท สิทธีเสื่อ และ กุสุมา เทพรัักษ์. “การใช้ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ.”
วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ปีที่ 3, ฉบับที่ 2
(พฤษภาคม-สิงหาคม 2563): 37-48.

Suriyakan, Kittima. “Building Positive Discipline.” <http://www.craniofacial.or.th/positive-discipline.php>.

กิตติมา สุริยกานต์. “การสร้างวินัยเชิงบวก.” <http://www.craniofacial.or.th/positive-discipline.php>.

Witsanupongporn, Supaknit. “Behavior of playing online games affecting learning among
secondary school students. at the beginning.” Master thesis, Burapha University, 2009.

ศุภกนิจ วิษณุพงษ์พร. “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น.”
วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยบูรพา, 2552.

Yenjabok, Pornthip. *Decoding secret thoughts for media literacy*. Bangkok: Offset Creation Co., 2009.
พรทิพย์ เย็นจะบก. *ถอดรหัส ลับความคิด เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ*. กรุงเทพฯ : ออฟเซ็ทครีเอชั่น จำกัด, 2552.