

# อภิธาน์นทาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ สำหรับเด็กอายุ 13-18 ปี



นนทนิจ

เลิศวิทย์รัตน์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยธนบุรี
วันลงทะเบียน..... 25 ต.ค. 2556
เลขทะเบียน..... 16429038
เลขเรียกหนังสือ..... 1 Gv

1469  
.15  
60180  
2556

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม  
มีนาคม 2556  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยธนบุรี

**GAME DESIGNING FOR LEARNING SEXUAL RELATIONS KNOWLEDGE FOR  
TEENAGER AGED 13-18 YEARS OLD**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
Of the Requirements for the Bachelor of fine and Applied Arts  
in Innovative Media Design  
March 2013  
Copyright 2013 by Naresuan University**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบได้พิจารณาการศึกษาอิสระเรื่อง “การออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ สำหรับเด็กอายุ 13-18 ปี” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อ นวัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์ ลินดา อินทรลักษณ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณรัตน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2556



## ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์ ที่ได้  
อุทิศสละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษาพร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาการทำงานในครั้งนี้  
เหนือสิ่งอื่นใดผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณ มารดา ที่ให้กำลังใจและให้การ สนับสนุนใน  
ทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแต่ผู้ที่มี  
พระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการป้องกัน การป้องกัน  
การตั้งครุฑ และติดต่อทางเพศสัมพันธ์ของเยาวชนกลุ่มเสี่ยงและผู้สนใจบ้างไม่มากก็น้อย

นางสาวนันทนิช เลิศวิทยารัตน์



<b>ชื่อเรื่อง</b>	การออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ สำหรับเด็กอายุ 13-18 ปี	
<b>ผู้วิจัย</b>	นางสาวนันทนิจ	เลิศวิทย์วารัตน์
<b>สถานที่ปรึกษา</b>	อาจารย์ลินดา	อินทราลักษณ์
<b>ประเภทการศึกษาคิษระ</b>	การศึกษาคิษระ ศป.บ. สาขาการออกแบบสื่อนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2555	

### บทคัดย่อ

ปัจจุบันเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงานนั้นเป็นที่ยอมรับกันมากขึ้นในกลุ่มของวัยรุ่นไทยว่าเป็นเรื่องธรรมดา โดยวัยรุ่นที่เรากล่าวถึงนี้ อยู่ในช่วงอายุ 13-24 ปี ซึ่งมีพฤติกรรมอยากรู้ อยากลองโดยธรรมชาติ สนใจเกี่ยวกับเรื่องเพศตรงข้ามด้วยเหตุนี้ทำให้ กลุ่มเยาวชนเหล่านี้ส่วนหนึ่งตั้งครรภก่อนวัยอันควร และติดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ถึงแม้ว่าโรงเรียนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะพยายามเข้ามารณรงค์และให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศศึกษา แต่ทว่าส่วนใหญ่นั้น มุ่งเน้นให้ไปแก้ปัญหาที่การห้ามไม่ให้มีการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรซึ่งดูเหมือนว่าจะไม่ได้รับความสนใจจากกลุ่มเยาวชนเหล่านี้เท่าที่ควร สุดท้ายก็ยังคงมีปัญหาเช่นเดิม การห้ามนั้นแน่นอนว่าไม่มีทางที่จะได้ผล 100% เพราะเรื่องแบบนี้คือธรรมชาติของมนุษย์

ดังนั้นเมื่อห้ามแล้วไม่ได้ผลทำไมถึงไม่เปลี่ยนมาเป็นการให้ความรู้แทน เพื่อป้องกันปัญหาที่จะตามมา การให้ความรู้นั้นไม่ได้หมายถึงว่าเป็นการส่งเสริมแต่อย่างไร เพียงแต่เป็นการให้ความรู้เพื่อให้เป็นอาวุธป้องกันตัวเองเมื่อเกิดความอยากรู้ อยากลอง ป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดที่จะทำร้ายชีวิต และสังคมบ้านเมือง และด้วยเหตุนี้หากต้องการที่จะสอนแน่นอนว่าเป้าหมายคือให้ ผู้ที่ถูกสอนนั้นจำสิ่งที่สอนไปได้ ผู้จัดจึงนำเทคนิคของการเล่นเกมมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับการวิจัยครั้งนี้จึงก่อให้เกิดเป็น การออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ สำหรับเด็กอายุ 13-18 ปี

## สารบัญ

บทที่	หน้าที่
<b>บทที่ 1 บทนำ</b> .....	<b>1</b>
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	3
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	3
สมมติฐานของการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย .....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	4
คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	4
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....	<b>6</b>
ตอนที่ 1 เรื่องการออกแบบ.....	6
1.1 ความหมายของการออกแบบ .....	6
1.2 ประเภทของการออกแบบ .....	7
1.3 หลักการออกแบบ.....	10
1.4 บทบาทของสื่อมัลติมีเดีย.....	13
1.5 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย.....	13
ตอนที่ 2 เรื่องเกมคอมพิวเตอร์.....	17
2.1 เกมหมายถึง .....	17
2.2 องค์ประกอบของเกม .....	17
2.3 ประเภทของเกม.....	17
2.4 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ และ ลักษณะของการเล่น.....	25
2.5 เกมกับสื่อการสอน.....	43
ตอนที่ 3 ข้อมูลทางด้านเทคนิคในการผลิต .....	45
3.1 ความหมาย และ ความเป็นมา ของโปรแกรม Flash.....	45
3.2 เจ้าของผลิตภัณฑ์ .....	45

## สารบัญ (ต่อ)

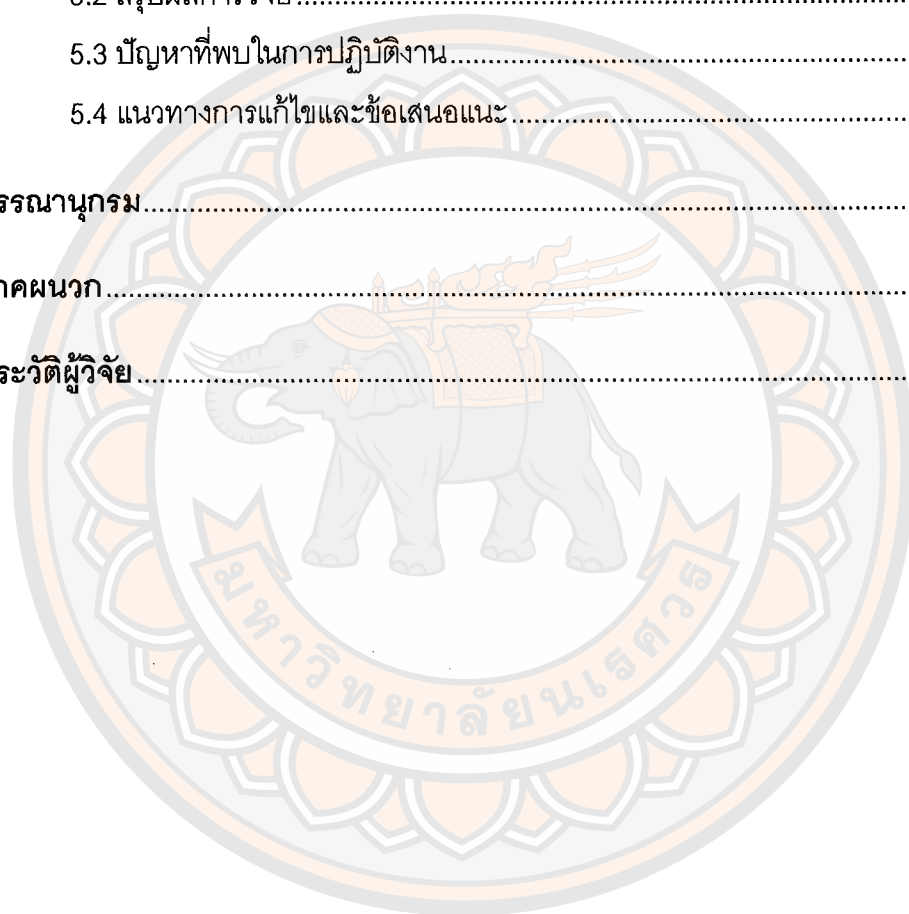
บทที่	หน้าที่
3.3 รูปแบบของไฟล์.....	46
3.4 ประโยชน์ที่ได้จากโปรแกรม Flash.....	46
ตอนที่ 4 เรื่องการให้ความรู้ .....	47
4.1 ความรู้หมายถึง.....	47
4.2 ประเภทของความรู้.....	47
4.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ (Theory of Learning) .....	48
ตอนที่ 5 พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย.....	49
5.1 พฤติกรรมเพศสัมพันธ์ในวัยรุ่น .....	49
5.2 ความเข้าใจผิดๆ เกี่ยวกับเรื่องเพศของวัยรุ่น.....	50
ตอนที่ 6 เรื่องเพศสัมพันธ์.....	51
6.1 เพศสัมพันธ์ หมายถึง.....	51
6.2 จะทำอย่างไรกับอารมณ์เพศ .....	52
6.3 ความสำคัญของการมีเพศสัมพันธ์อย่างปลอดภัย.....	52
ตอนที่ 7 เรื่องตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควร.....	53
7.1 การตั้งครรรภ์ หมายถึง .....	53
7.2 ปัญหาการตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควร .....	53
7.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควร .....	53
7.4 ทำไมจึงไม่ควรตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควร.....	53
7.5 การป้องกันการตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควร.....	54
ตอนที่ 8 เรื่องโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ .....	55
8.1 โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์คืออะไร .....	55
8.2 อาการของโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์เป็นอย่างไร.....	55
8.3 ปัจจัยเสี่ยงของโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์มีอะไรบ้าง.....	56
8.4 โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ที่สำคัญ.....	56
8.5 การป้องกัน โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ .....	59
ตอนที่ 9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	60

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้าที่
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....</b>	<b>62</b>
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	62
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	62
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	62
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
3.5 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	63
3.6 ระยะเวลาการทำการวิจัย.....	64
3.7 แผนดำเนินงาน.....	64
<b>บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....</b>	<b>65</b>
<b>ขั้นตอนที่ 4.1 Pre-production.....</b>	<b>65</b>
4.1.1 สืบค้นข้อมูล.....	65
4.1.2 แนวทางในการออกแบบ.....	66
4.1.3 การออกแบบดำเนินเรื่อง.....	67
4.1.4 การร่างแบบตัวละคร.....	67
4.1.5 การร่างแบบฉาก.....	74
<b>ขั้นตอนที่ 4.2 Production.....</b>	<b>78</b>
4.2.1 จัดทำแผนผังการดำเนินเรื่อง.....	78
4.2.2 ออกแบบตัวละคร.....	79
4.2.3 ออกแบบฉาก.....	80
<b>ขั้นตอนที่ 4.3 Post-production.....</b>	<b>81</b>
4.1.1 จัดวางตามแผนผังการดำเนินเรื่อง.....	81
4.1.2 การอนิเมทตัวละครต่างๆ.....	82
4.1.3 การนำเสนอผลงาน.....	83

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้าที่
บทที่ 5 สรุปลผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	87
5.1 วัตถุประสงค์.....	87
5.2 สรุปลผลการวิจัย.....	87
5.3 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน.....	88
5.4 แนวทางการแก้ไขและข้อเสนอแนะ.....	89
บรรณานุกรม.....	90
ภาคผนวก.....	91
ประวัติผู้วิจัย.....	96



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้าที
ภาพที่ 1 การออกแบบทางสถาปัตยกรรม.....	7
ภาพที่ 2 การออกแบบผลิตภัณฑ์.....	8
ภาพที่ 3 การออกแบบทางวิศวกรรม.....	8
ภาพที่ 4 การออกแบบตกแต่ง.....	9
ภาพที่ 5 การออกแบบสิ่งพิมพ์.....	9
ภาพที่ 6 สื่อมัลติมีเดีย.....	10
ภาพที่ 7 กีฬา ฟุตบอล.....	18
ภาพที่ 8 การเล่นเกมลูกข่าง การเล่นเกมไทยชนิดหนึ่ง.....	18
ภาพที่ 9 หมากจุก.....	19
ภาพที่ 10 เกมเศรษฐี.....	19
ภาพที่ 11 รูเล็ต / ไพ่โป๊กเกอร์.....	20
ภาพที่ 12 ไพ่.....	20
ภาพที่ 13 เกมการ์ด.....	21
ภาพที่ 14 เกมหนังสือ.....	22
ภาพที่ 15 เครื่องเล่นเกม วี พร้อมจอยบังคับ ผลิตโดยบริษัทนินเทนโด.....	23
ภาพที่ 16 เครื่องเกมพีเอสพี เครื่องเกมแบบพกพาของโซนี่.....	23
ภาพที่ 17 เกมตู้ ทั่วไปตามห้าง.....	24
ภาพที่ 18 เกมคอมพิวเตอร์.....	24
ภาพที่ 19 เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง.....	25
ภาพที่ 20 เกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม.....	26
ภาพที่ 21 เกมแพลตฟอร์ม.....	26
ภาพที่ 22 STEALTH-BASED GAME.....	27
ภาพที่ 23 ACTION ADVENTURE GAME.....	27
ภาพที่ 24 COMPUTER RPG.....	28
ภาพที่ 25 CONSOLE RPG.....	29
ภาพที่ 26 ACTION RPG.....	29
ภาพที่ 27 SIMULATION RPG.....	30
ภาพที่ 28 TEXT BASED ADVENTURE.....	31

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้าที่
ภาพที่ 29 GRAPHICAL ADVENTURE.....	31
ภาพที่ 30 PUZZLE ADVENTURE.....	32
ภาพที่ 31 VIRTUAL SIMULATION .....	33
ภาพที่ 32 TYCOON.....	33
ภาพที่ 33 SITUATION SIMULATION .....	34
ภาพที่ 34 LIFE SIMULATION.....	34
ภาพที่ 35 PET SIMULATION.....	35
ภาพที่ 36 SPORT SIMULATION .....	35
ภาพที่ 37 RENAI.....	36
ภาพที่ 38 ประเภทตอบสนองแบบทันกาล.....	37
ภาพที่ 39 ประเภทที่ละรอบ.....	37
ภาพที่ 40 เกมกีฬา.....	38
ภาพที่ 41 ACTION ARCADE.....	39
ภาพที่ 42 SHOOTING ARCADE.....	39
ภาพที่ 43 GUN ARCADE.....	40
ภาพที่ 44 TOUCH ARCADE.....	40
ภาพที่ 45 เกมต่อสู้.....	41
ภาพที่ 46 ปาร์ตี้เกม.....	41
ภาพที่ 47 เกมดนตรี.....	42
ภาพที่ 48 เกมออนไลน์.....	42
ภาพที่ 49 แบบร่างครั้งที่ 1.....	67
ภาพที่ 50 แบบร่างครั้งที่ 2.....	68
ภาพที่ 51 แบบร่างครั้งที่ 2.....	69
ภาพที่ 52 แบบร่างครั้งที่ 3.....	70
ภาพที่ 53 แบบร่างครั้งที่ 3.....	71
ภาพที่ 54 แบบร่างครั้งที่ 4.....	72
ภาพที่ 55 แบบร่างครั้งที่ 4.....	73
ภาพที่ 56 แบบร่างครั้งที่ 4.....	74

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้าที่
ภาพที่ 57 แบบร่างครั้งที่ 4.....	74
ภาพที่ 58 แบบร่างฉากครั้งที่ 1 .....	75
ภาพที่ 60 แบบร่างฉากครั้งที่ 2 .....	76
ภาพที่ 60 แบบร่างฉากครั้งที่ 2 .....	77
ภาพที่ 61 แผนผังการดำเนินเรื่อง .....	78
ภาพที่ 62 แบบสำเร็จตัวละคร แห้ว.....	79
ภาพที่ 63 แบบสำเร็จตัวละคร มะเฟือง .....	79
ภาพที่ 64 แบบสำเร็จของฉาก .....	80
ภาพที่ 65 โปรแกรม ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5 ในการทำเกม .....	81
ภาพที่ 66 โปรแกรม ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5 ในการขยับตัวละคร .....	82
ภาพที่ 67 ภาพตัวอย่างเกม FIRST SEX ที่จัดแสดง.....	83
ภาพที่ 68 แผ่นนำเสนอผลงาน ขนาด A2.....	84
ภาพที่ 69 งาน NOAH'S ARK นิทรรศการศิลปนิพนธ์ และ การศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11 .....	85
ภาพที่ 70 บุษจัดแสดงงาน.....	86

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงานนั้นถูกมองโดยวัยรุ่นไทยว่าเป็นเรื่องธรรมดา เป็นเรื่องธรรมชาติ ไม่ใช่เรื่องน่าอายเหมือนเมื่อก่อนอีกต่อไป ดังที่เราได้ทราบข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ทั่วไป ซึ่งเป็นข่าวไม่ค่อยดีนัก เช่น ข่าว “เยาวชนไทยมีเช็क्सกันในห้องซอดัง” หรือ ข่าว “เยาวชนไทยรวมกลุ่มโดนเรียนกันมาสวิงกิง” โดยเยาวชนที่เรากล่าวถึงนี้ อยู่ในช่วงอายุ 13-24 ปี ซึ่งถือเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เนื่องด้วยวุฒิภาวะที่ยังน้อยทำให้คนวัยนี้มีพฤติกรรมเสี่ยงที่มีโอกาส จะก่อให้เกิดปัญหาสังคมตามมาอย่างมากมายรวมทั้งอาจถูกล่อลวงได้ง่าย นอกจากนี้ยังพบว่าวัยรุ่นอายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวนไม่น้อยที่นิยมเที่ยวผับ/สถานบันเทิง แม้ว่าจะมีกฎหมายห้ามก็ตาม แต่เนื่องจากการบังคับใช้กฎหมายยังไม่จริงจังนัก สถานที่เหล่านี้ถือเป็นแหล่งมั่วสุมสำหรับวัยรุ่นที่หนีไม่พ้นเรื่องดื่มสุรา สูบบุหรี่ หรือมีเพศสัมพันธ์กัน จนนำไปสู่ปัญหา การตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร รวมถึงการติดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ สังเกตได้จากสถิติการตั้งครรภ์ ของคุณแม่วัยรุ่นมีอัตราเพิ่มขึ้นทุกปีอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว รวมถึงการติดเชื้อโรคทาง เพศสัมพันธ์อีกด้วย สะท้อนให้เห็นว่าเรามีเยาวชนไทยที่อยากรู้อยากลองเพิ่มขึ้นทุกๆปีอย่างต่อเนื่องโดยไม่รู้จักวิธีการป้องกัน ทางผู้จัดทำจึงเห็นว่าปัญหาสำคัญ จากกรณีที่ถูกกล่าวมาทั้งหมด ข้างต้นนั้นคือการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร และ การติดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ โดยการตั้งครรภ์ ก่อนวัยอันควรปัญหาที่ตามมาเช่น การทำแท้ง หรือ การนำเด็กไปทิ้ง ทำให้สถานสงเคราะห์ต้องมี ค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้นทุกๆปี ประเด็นไม่ได้อยู่ที่ เยาวชนมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร แต่ มันคือ เยาวชนไม่มีความรู้มากพอที่จะจัดการกับสถานการณ์อยากรู้อยากลองของตัวเองได้ เพราะวัยรุ่น เป็นวัยที่อยากรู้อยากลอง ส่วนการรณรงค์ไม่ให้มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรนั้น เหมือนห้ามไม่ให้ กระพริบตานั่นแหละ เพราะความต้องการทางเพศเป็นธรรมชาติของมนุษย์ นี้ไม่ใช่ปัญหาที่เราจะ สามารถเข้าไปแก้ได้ เราไม่สามารถหยุดการมีเพศสัมพันธ์ของเยาวชนเหล่านี้ได้ นอกจากเราจะให้ ความรู้เป็นอาวุธในการปกป้องตัวเองจากความอยากรู้อยากลอง และ สิ่งที่จะตามมาจากการมี เพศสัมพันธ์มากกว่า

หากถามว่าในโรงเรียนก็มีการเรียนการสอนเกี่ยวกับเรื่องเพศศึกษา ยังไม่พออีกหรือโดย ประสพการณ์ส่วนตัวของผู้จัดทำ การเรียนวิชาสุขศึกษาในโรงเรียนนั้นยังไม่พอ เป็นการศึกษาที่ สอนแบบอ้อมๆ โดยลักษณะนิสัยของวัฒนธรรมของเราที่ยังปิดกั้นในเรื่องเพศสัมพันธ์อยู่ ทำให้การ

เรียนการสอนนั้นค่อนข้างที่จะอ้อมไปเสียมาก ไม่ตรงไปตรงมา คุณครูไม่กล้าสอน และ นักเรียนก็ไม่กล้าถาม แต่อยากรู้ เมื่อพูดถึงวัฒนธรรมไทยแล้ว เรื่องของเพศสัมพันธ์กับคนในครอบครัวเป็นอะไรที่พูดยาก หรือแทบไม่พูดกันเลยทีเดียว นี่และคือปัญหาที่เราต้องเร่งแก้ไข เมื่อเด็กอยากรู้ แต่ไม่มีใครบอก ไม่มีใครสอน สุดท้ายก็ต้องเรียนรู้ด้วยตัวเอง เมื่อผิดพลาดขึ้นมาผู้ใหญ่กลับมองไปที่ตัวเด็กว่าเป็นเด็กที่เกเร สอนไม่จำ ทั้งๆที่ไม่อาจจะไม่เคยสอนด้วยซ้ำ

การจัดทำเกมออกเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ จะทำให้ทราบถึงความสำคัญของโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ รู้วิธีการป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และ ความสำคัญของการตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควร รู้จักวิธีการป้องกันการตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควร

ดังนั้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจและเพื่อกระตุ้นให้ผู้ที่ได้รับชมการออกเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์มีความตระหนักถึงสาเหตุ และปัญหา เราจึงได้ทำการออกเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ เพื่อลดจำนวนเยาวชนผู้ที่มีความเสี่ยงที่จะติดโรคทางเพศสัมพันธ์ หรือตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันให้ลดน้อยลงได้

หลังจากที่พูดถึงปัญหาและความสำคัญของการตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควร และ โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ไปแล้ว เราก็จะมาพูดถึงความสำคัญของการใช้ เกมเป็นสื่อในการนำเสนอบ้าง หลังจากการสืบหาข้อมูลพบว่า สถิติการใช้คอมพิวเตอร์ของไทยในปัจจุบันมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น และยังคงมากขึ้นเรื่อยๆ การใช้คอมพิวเตอร์นั้นหน้าที่หลักของมันคือการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ หรือ เกม และเราคงปฏิเสธ ไม่ได้ว่าเราเองก็ใช้คอมพิวเตอร์ทุกวัน ในการประกอบกิจกรรมต่าง และจากการสังเกตการณ์ น้องสาวของผู้จัดทำ (เรียนอยู่ มัธยมศึกษาปีที่ 3 ) น้องสาวของผู้จัดทำมีพฤติกรรมสนใจการเล่นเกมนอกกว่าที่จะอ่านหนังสือ ตอนที่เขามีเวลาว่าง ผู้จัดทำก็เลยถามว่าว่างๆทำไมไม่อ่านหนังสือ น้องสาวตอบว่า สัปดาห์หนึ่งมี 7 วัน เรียนไป 5 วัน อ่านหนังสือ ทำการบ้านทุกวัน ไหนจะเรียนพิเศษอีก เวลาว่างๆก็ขอลงเล่นเกมคลายเครียดหน่อย ผู้จัดทำเองก็เห็นด้วยกับน้องสาว เพราะมัธยมเป็นวัยที่เรียนหนักอยู่เหมือนกัน และการเล่นเกมนอกจากจะคลายความเครียดได้แล้วยังสามารถให้ความรู้ได้ด้วยหากเลือกเกมที่ถูกต้องในการเล่น

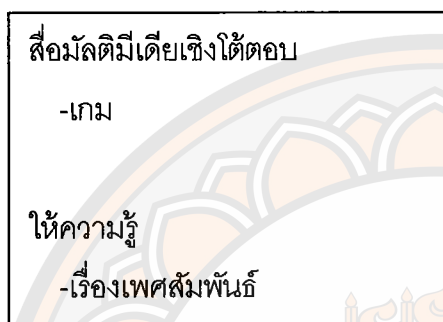
ดังนั้นผู้จัดทำจึงจะนำเสนอออกมาในรูปแบบของการออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ เพราะเป็นสื่อที่มีระบบการนำเสนอที่น่าสนใจและง่ายต่อการใช้งาน นอกจากนั้นก็ยังสามารถได้รับความเพลิดเพลินจากเทคโนโลยีใหม่ๆ และ ยังสามารถกระตุ้นให้เกิดความสนใจและสามารถตอบโต้กันระหว่างตัวสารและผู้รับสารได้โดยตรง ซึ่งจะทำให้ผู้รับสารจากการออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้สามารถจดจำข้อมูลได้มากกว่าการอ่านข้อมูลธรรมดา เป็นการทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้และทำให้การถ่ายทอดข้อมูลบรรลุผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

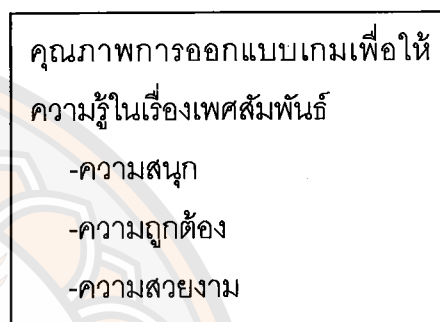
1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์
2. เพื่อออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์

### กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ



ตัวแปรตาม



### สมมติฐานของการวิจัย

เพื่อให้คนหันมาสนใจและตระหนักถึงการป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และ การตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควรกันมากขึ้น และ ให้ทราบถึงขั้นตอนการป้องกันตัวเองจากโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และ การตั้งครรรภ์ก่อนวัยอันควร

### ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านข้อมูล
  - 1.1. ศึกษาในส่วนของโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ อาการ วิธีป้องกัน
  - 1.2. ศึกษาในส่วนของ การตั้งครรรภ์ วิธีป้องกัน
  - 1.3. ศึกษาในส่วนของ การทำเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์
  - 1.4. ศึกษาในกลุ่มเยาวชนเป้าหมายที่เสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี
2. ด้านงานออกแบบ
  - 2.1. ออกแบบอนิเมชันภายในเกม
  - 2.2. ออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้เรื่องเพศสัมพันธ์
  - 2.3. เกม จำนวน 2 level
  - 2.4. ตัวละครหลัก จำนวน 2 ตัว
  - 2.5. ฉาก ประมาณ 21 ฉาก

### 3. ด้านการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน

- 3.1. บอร์ดนำเสนอ ขนาด A2 จำนวน 1 แผ่น
- 3.2. แผ่นพับ ขนาด A5 จำนวน 40 แผ่น
- 3.3. สติ๊กเกอร์แจก ประมาณ 340 ตัว

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ใช้เกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์จะมีความเข้าใจเกี่ยวกับ โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และ การตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร มากขึ้น
2. ผู้ใช้เกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์นั้นสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้
3. เกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์สามารถสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้ผู้ใช้งานทุกคน

### คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**การออกแบบ หมายถึง** การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความงามอันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ การออกเป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์

**เกม หมายถึง** เกม เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้ เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ใช้เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา บทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ เป็นต้นเกมเป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน Royal Game of Ur, Senet และ Mancala เป็นเกมที่ได้ชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์ โดยสามารถย้อนไปได้ถึง 2,600 ปีก่อนคริสตกาล

**เซ็กซ์ หรือ การมีเพศสัมพันธ์** หมายถึง เพศสัมพันธ์เป็นขั้นตอนหนึ่งของการสืบพันธุ์ของมนุษย์ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากปัจจัย ทางธรรมชาติ ของร่างกายเพื่อการสืบเผ่าพันธุ์ของมนุษย์นั่นเอง เมื่อมีการร่วมเพศกันจนถึงจุดสุดยอด ตัวอสุจิของชายหนุ่ม ก็หลั่งออกมาภายในช่องคลอดของหญิงสาว จากนั้น ตัวอสุจิจะแหวกว่ายเข้าไปในมดลูกเพื่อไปพบกับ"ไข่" ของหญิงสาว ตัวอสุจิที่แข็งแรงที่สุดเพียง 1 ตัว สามารถไขเข้าไปภายในไข่ได้ และผสมกับไข่เกิดเป็นตัวอ่อน ของเด็กเรา เรียกการผสมระหว่างตัวอสุจิและไข่นี้ว่า "การปฏิสนธิ"



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์มีที่มาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และมีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลงานการออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์นี้ เพื่อนำไปสู่หลักการและเหตุผลในการสร้างผลงาน เราได้แบ่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องออกเป็น 9 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 เรื่องการออกแบบ
- ตอนที่ 2 เรื่องเกมคอมพิวเตอร์
- ตอนที่ 3 ข้อมูลทางด้านเทคนิคในการผลิต
- ตอนที่ 4 เรื่องการให้ความรู้
- ตอนที่ 5 พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย
- ตอนที่ 6 เรื่องเพศสัมพันธ์
- ตอนที่ 7 เรื่องตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร
- ตอนที่ 8 เรื่องโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์
- ตอนที่ 9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ตอนที่ 1 เรื่องการออกแบบ

การศึกษาเรื่องการออกแบบเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำการศึกษาดังกล่าว ของ การออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ เป็นอย่างมาก ดังนั้นผู้จัดทำจึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ ทั้งในเรื่องความหมายละอื่นๆ เพื่อให้งานสมบูรณ์มากขึ้น

#### 1.1 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน

ความสำคัญของการออกแบบ มีอยู่หลายประการ กล่าวคือ

- 1 ในแง่ของการวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้

- 2 ในแง่ของการนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจระหว่างกัน
- 3 เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด
- 4 แบบ จะมีความสำคัญอย่างที่สุด ในกรณีที่ นักออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงานหรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง แบบ เป็นผลงานจากการออกแบบ เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และมีมือของ

## 1.2 ประเภทของการออกแบบ

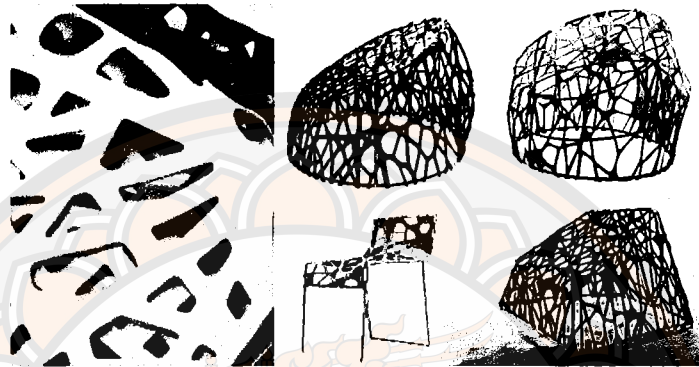
1. การออกแบบทางสถาปัตยกรรม (Architecture Design) เป็นการออกแบบเพื่อ การก่อสร้าง สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ นักออกแบบสาขานี้ เรียกว่า สถาปนิก (Architect) ซึ่ง โดยทั่วไปจะต้องทำงานร่วมกับ วิศวกรและมัณฑนากร โดยสถาปนิก รับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความงามของสิ่งก่อสร้าง



ภาพที่ 1 การออกแบบทางสถาปัตยกรรม

ที่มา <http://www.prc.ac.th/newart/webart/design01.html>

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตผลิตภัณฑ์ ชนิดต่าง ๆ งานออกแบบสาขานี้ มีขอบเขตกว้างขวางมากที่สุด และแบ่งออกได้มากมาย หลาย ๆ ลักษณะ นักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของ ผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 2 การออกแบบผลิตภัณฑ์

ที่มา : <http://www.prc.ac.th/newart/webart/design01.html>

3. การออกแบบทางวิศวกรรม (Engineering Design) เป็นการออกแบบเพื่อการผลิต ผลิตภัณฑ์ชนิดต่าง ๆ เช่นเดียวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกัน ต้องใช้ ความรู้ความสามารถและเทคโนโลยีในการผลิตสูง ผู้ออกแบบคือ วิศวกร ซึ่งจะรับผิดชอบ ในเรื่องของประโยชน์ใช้สอย ความปลอดภัยและ กรรมวิธีในการผลิต บางอย่างต้องทำงาน ร่วมกันกับนักออกแบบสาขาต่าง ๆ ด้วย



ภาพที่ 3 การออกแบบทางวิศวกรรม

ที่มา : <http://www.prc.ac.th/newart/webart/design01.html>

4. การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) เป็นการออกแบบเพื่อการตกแต่งสิ่งต่าง ๆ ให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้น นักออกแบบเรียกว่า มัณฑนากร (Decorator) ซึ่งมักทำงานร่วมกับสถาปนิก



ภาพที่ 4 การออกแบบตกแต่ง

ที่มา : <http://www.prc.ac.th/newart/webart/design01.html>

5. การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Graphic Design) เป็นการออกแบบเพื่อทางผลิตงานสิ่งพิมพ์ ชนิดต่าง ๆ ได้แก่หนังสือ หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ นามบัตร บัตรต่าง ๆ งานพิมพ์ลวดลายผ้า งานพิมพ์ภาพลงบนสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ งานออกแบบรูปสัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า ฯลฯ



ภาพที่ 5 การออกแบบสิ่งพิมพ์

ที่มา : <http://www.prc.ac.th/newart/webart/design01.html>

6. สื่อมัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video) เป็นต้น และถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า สื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น



ภาพที่ 6 สื่อมัลติมีเดีย

ที่มา : <http://www.kmitl.ac.th/agritech/nutthakorn/sproject/doungurutai/screen.jpg>

### 1.3 หลักการออกแบบ

**หลักการจัดภาพ (Composition)** โดยมีหลักสำคัญอยู่ที่ว่า การนำเอาส่วนประกอบมูลฐานต่างๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว บริเวณว่าง แสงเงาและสี มาจัดเข้าด้วยกันได้อย่างเหมาะสมกับศิลปกรรมแขนงต่างๆ ตามต้องการ โครงสร้างของงานศิลปะ ได้แก่ ความสมดุล หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงใน งานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้นทุกสิ่งสิ่งของที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้านฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่างส่วนหนักไป แน่นไป หรือ เบา บางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความรู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

ก. **ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance)** หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ

**ข. ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน** มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้อองค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นหรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจ ถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

**ความกลมกลืน (Harmony)** ความกลมกลืนเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้รูปแบบมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ตลอดจนเนื้อหาสาระมีเพียงหนึ่งเดียว การออกแบบให้เกิดความกลมกลืนให้เหมาะสมจะทำให้การออกแบบนั้นออกมาสวยงามความกลมกลืนในการออกแบบมีดังนี้

**ก. ความกลมกลืนของเส้นและรูปร่าง** ความกลมกลืนของเส้น เส้นมีลักษณะแตกต่างกัน แต่มีทิศทางเดียวกัน ความกลมกลืนของรูปร่าง รูปร่างที่มีลักษณะและขนาดคล้ายคลึงกัน

**ข. ความกลมกลืนของขนาดและทิศทาง** ขนาดใหญ่จะให้ความรู้สึกที่ใกล้ ขนาดเล็กจะให้ความรู้สึกที่ไกลออกไปขนาดใกล้เคียงกันให้ความรู้สึกกลมกลืนกัน การออกแบบโดยคำนึงถึงทิศทางจะช่วยให้รู้สึกเคลื่อนไหวได้ด้วย

**ค. ความกลมกลืนกันของสีและบริเวณว่าง** สีและบริเวณว่างมีความเกี่ยวข้องกับงานออกแบบมาก ทั้งนี้สียังให้ความรู้สึกกระยะใกล้ไกลอีกด้วย ถ้าสีเข้มจะให้ความรู้สึกใกล้ สีอ่อนจะให้ความรู้สึกไกล บริเวณว่างในงานออกแบบจะให้ความรู้สึกสบาย แต่บริเวณแคบจะให้ความรู้สึกอัดอึด ไม่สบายใจ ดังนั้นความกลมกลืนกันของสีและบริเวณว่างจึงมีความสัมพันธ์กันในการออกแบบ

**ง. ความกลมกลืนกันของความคิดและจุดมุ่งหมาย** แนวความคิดและความมุ่งหมายของผู้ออกแบบที่ต้องการจะแสดง หรือ สื่อความหมายก็เป็นสิ่งสำคัญ ในการสร้างความกลมกลืนในการออกแบบ ความกลมกลืนกันของความคิดและจุดมุ่งหมายของการออกแบบ เช่น กองทัพมด กำลังขนอาหารไปในทิศทางเดียวกัน ภาพของกองเชียร์ที่กำลังเชียร์กีฬาอยู่ข้างสนาม เป็นต้น การสร้างความกลมกลืนจะแสดงความสามัคคีและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

**จ. ความกลมกลืนกันของลักษณะผิวและจังหวะ** ลักษณะผิวหยาบจะให้ความรู้สึกมันคง แข็งแรง มีน้ำหนัก ส่วนลักษณะผิวละเอียดจะให้ความรู้สึกอ่อนนุ่มและเบา สำหรับจังหวะนั้นในการออกแบบเป็นการสร้างสรรค์งานในรูปของการเคลื่อนไหว การซ้ำทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น ไม่น่าเบื่อ การออกแบบให้สิ้นไหลและการออกแบบต่อเนื่องแบบเพิ่มขึ้นหรือลดลงเรื่อยๆ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าลักษณะผิวและจังหวะมีความสัมพันธ์กันในการออกแบบให้กลมกลืน

**ความตกต่าง (Contrast)** การจัดองค์ประกอบต่างๆ ให้ความแตกต่าง หรือมีความขัดแย้ง ไม่ประสานกัน จะช่วยแก้ปัญหาจัดขีด จำเจ น่าเบื่อหน่ายได้เป็นอย่างดี ในการสร้างสรรค์ศิลปะ หากจัดองค์ประกอบให้เกิดการขัดแย้งตามความเหมาะสม จะช่วยให้งานศิลปะดูแปลกใหม่ แปลกตา น่าสนใจมากยิ่งขึ้น การขัดแย้งทางศิลปะอาจทำได้ ดังนี้

- ขัดแย้งกันด้วยเส้น (Line Contrast)
- ขัดแย้งด้วยรูปร่าง, รูปทรง (Shape, Form Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยสี (Color Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยลักษณะผิว (Texture Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยขนาด (Size Contrast)
- ขัดแย้งกันด้วยทิศทาง (Direction Contrast)

**สัดส่วน (Proportion)** สัดส่วนของรูปร่างคือ ความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างกับความยาวสัดส่วนของรูปทรง คือ ความสัมพันธ์ระหว่างความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก ขนาดและสัดส่วนนับว่ามีความสัมพันธ์กับความงามและประโยชน์ใช้สอย ลักษณะของสัดส่วนที่ดีและมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของตัวเองดี และมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ด้วย เช่น เก้าอี้หากออกแบบให้มีสัดส่วนที่ดี และมีความสัมพันธ์กับสัดส่วนของมนุษย์ที่นั่งก็จะรู้สึกสะดวกสบาย ไม่ทำให้เสียบุคลิกภาพและสุขภาพ แต่ในเรื่องของสัดส่วนเป็นสิ่งที่ไม่สามารถกำหนดกฎเกณฑ์ให้เป็นตัวเลขที่แน่นอนลงไปได้ จึงเป็นหน้าที่ของผู้ออกแบบต้องพิจารณาว่าขนาดและสัดส่วนเท่าใดจึงจะดูสวยงามและเหมาะสมด้วยประโยชน์ใช้สอยในตัวของมันเอง และมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมได้อย่างประสานกลมกลืน ทำให้เกิดสุนทรีย์ภาพส่วนรวมอีกด้วย

**จังหวะและเคลื่อนไหว (Rhythm & Movement)** จังหวะลีลา หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้น จนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือน้ำหนัก ตามปกติเราจะพบเห็นจังหวะกันอยู่แล้ว เช่น การเดิน การบิน ของนก ส่วนลักษณะที่ไม่เคลื่อนไหว แต่เป็นการซ้ำกัน เป็นการซ้ำในรูปทรงและรูปร่าง เช่น สวนผลไม้ที่ปลูกอย่างเป็นระเบียบ , หนังสือที่กอง หรือจัดอย่างเป็นระเบียบ, ร้านค้าบ้านเรือนที่อยู่ริมถนนที่ก่อสร้างอย่างเป็นระเบียบ งานออกแบบที่แสดงจังหวะเป็นผลมาจากการออกแบบซ้ำๆ กัน ออกแบบสลับไปมา ออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และการออกแบบสลับไหล

#### 1.4 บทบาทของสื่อมัลติมีเดีย

เนื่องจากประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ที่สามารถนำเสนอเนื้อหาได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดิทัศน์ และอื่นๆ ที่เกิดขึ้นในอนาคต ประจวบเหมาะสมระบบติดต่อผู้ใช้ (GUI: Graphics User Interface) ที่ทำให้ผู้ใช้มีความสะดวกในการใช้งาน สร้างสรรค์งาน ทำให้บทบาทของสื่อฯ มีมากขึ้นตามลำดับ มีการนำสื่อมัลติมีเดีย มาประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ มากมาย เช่น การเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ การนำเสนอข้อมูล การประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

ปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เอื้อให้นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย สามารถประยุกต์สื่อประเภทต่างๆ มาใช้ร่วมกันได้บนระบบคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างสื่อเหล่านี้ ได้แก่ เสียง วิดิทัศน์ กราฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ การนำสื่อเหล่านี้มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ เรารวมเรียกสื่อประเภทนี้ว่า มัลติมีเดีย (Multimedia) การพัฒนาระบบมัลติมีเดียมีความก้าวหน้าเป็นลำดับ จนถึงขั้นที่ผู้ใช้โปรแกรมสามารถโต้ตอบกับระบบคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่างๆ กันได้ เช่น การใช้คีย์บอร์ด การใช้เมาส์ การสัมผัสจอภาพ และการใช้เสียง เทคโนโลยีต่างๆ เหล่านี้ได้พัฒนาขึ้นพร้อมๆ กับการพัฒนาฮาร์ดแวร์ เช่น การพัฒนาอุปกรณ์ที่ใช้อ่านและบันทึกข้อมูล การพัฒนาหน่วยความจำให้มีขนาดเล็กลง แต่มีความจุมากขึ้น และมีสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลเร็วขึ้น นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาเทคโนโลยี ด้านอุปกรณ์ต่อพ่วงสำคัญๆ เช่น เครื่องกราดภาพ (Scanner) เครื่องบันทึกภาพและเสียงระบบดิจิทัล เครื่องอ่านฟิสิกส์ (Digitizer) และอื่นๆ ซึ่งล้วนสนับสนุนการออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้โปรแกรม แนวคิดใหม่ในการออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง บางแนวคิดเกิดขึ้นมานานแล้ว แต่ขัดข้องที่ไม่สามารถนำเสนอด้วยสื่อรูปแบบอื่นที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ได้ บางแนวคิดเกิดขึ้นมาพร้อมกับการพัฒนาด้านศักยภาพของระบบคอมพิวเตอร์ เทคนิควิธีการออกแบบดังกล่าวทำให้เกิดคำศัพท์ที่มีคำนิยาม และความหมายที่หลากหลาย เช่น คำว่า มัลติมีเดีย มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive multimedia) ไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia) และไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext)

#### 1.5 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียสามารถจำแนกองค์ประกอบของสื่อต่างๆ ได้เป็น 5 ชนิด ประกอบด้วย

1. ข้อความหรือตัวอักษร (Text)
2. ภาพนิ่ง (Still Image)
3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)
4. เสียง (Sound)
5. ภาพวิดีโอ (Video)

แล้วนำมาผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบ (Interaction) ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ซึ่งถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเลือกกระทำต่อมัลติมีเดียได้ตามต้องการ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ได้ทำการเลือกรายการและตอบคำถามผ่านทางจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ จากนั้นระบบคอมพิวเตอร์ก็ทำการประมวลผลและแสดงผลลัพธ์ย้อนกลับผ่านทางจอภาพให้ผู้ใช้เป็นอีกครั้ง เป็นต้น

**ข้อความหรือตัวอักษร (Text)** เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอซึ่งปัจจุบัน มีหลายรูปแบบ ได้แก่

1.ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วยโปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น NotePad, Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บในรหัส เช่น ASCII

2.ข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว(เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกน ด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ(Image) 1 ภาพ ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพ เป็นข้อความปกติได้ โดยอาศัยโปรแกรม OCR

3.ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้ ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (HyperText) เป็นรูปแบบของข้อความ ที่ได้รับความนิยมสูงมาก ในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิค การลิงก์ หรือ เชื่อมข้อความ ไปยังข้อความ หรือจุดอื่นๆ ได้

**ภาพนิ่ง (Still Image)** เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพถ่ายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรนั่นเองซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น ภาพกราฟิก (Graphics) เป็นสื่อในการนำเสนอที่ดี เนื่องจากมีสีสัน มีรูปแบบที่น่าสนใจ สามารถสื่อความหมายได้กว้าง ประกอบด้วย

ภาพบิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซล หรือจุดเล็กๆ ที่แสดงค่าสี ดังนั้นภาพหนึ่งๆ จึงเกิดจากจุดเล็กๆ หลายๆ จุดประกอบกัน (คล้ายๆ กับการปักผ้าโครสดัก) ทำให้

รูปภาพแต่ละรูป เก็บข้อมูลจำนวนมาก เมื่อจะนำมาใช้ จึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูล ฟอรัมเมตของภาพบิตแมพ ที่รู้จักกันดี ได้แก่ .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF

ภาพเวกเตอร์ (Vector) เป็นภาพที่สร้างด้วยส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่างๆ และคุณสมบัติเกี่ยวกับสีของเส้นนั้นๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคน ก็จะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลายๆ จุด เป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของเส้นโครงร่างนั้นๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพ ก็จะเป็นการแก้ไขคุณสมบัติของเส้น ทำให้ภาพไม่สูญเสียความละเอียด เมื่อมีการขยายภาพนั่นเอง ภาพแบบ Vector ที่หลายๆ ท่านคุ้นเคยก็คือ ภาพ .wmf ซึ่งเป็น clipart ของ Microsoft Office นั่นเอง นอกจากนี้คุณจะสามารถพบภาพฟอรัมเมตนี้ได้กับภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator หรือ Macromedia Freehand

คลิปอาร์ต (Clipart) เป็นรูปแบบของการจัดเก็บภาพ จำนวนมากๆ ในลักษณะของตารางภาพ หรือห้องสมุดภาพ หรือคลังภาพ เพื่อให้เรียกใช้ สืบค้น ได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว HyperPicture มักจะเป็นภาพชนิดพิเศษ ที่พบได้บนสื่อมัลติมีเดีย มีความสามารถเชื่อมโยงไปยังเนื้อหา หรือรายละเอียดอื่นๆ มีการกระทำ เช่น คลิก (Click) หรือเอาเมาส์มาวางไว้เหนือตำแหน่งที่ระบุ (Over) สำหรับการจัดหาภาพ หรือเตรียมภาพ ก็มีหลายวิธี เช่น การสร้างภาพเอง ด้วยโปรแกรมสร้างภาพ เช่น Adobe Photoshop, PhotoImpact, CorelDraw หรือการนำภาพจากอุปกรณ์ เช่น กล้องถ่ายภาพดิจิทัล, กล้องวิดีโอดิจิทัล หรือสแกนเนอร์

ภาพเคลื่อนไหว (Animation) หมายถึง ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนไหวของอะตอมในโมเลกุล หรือการเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่านั่นเอง

เสียง (Sound) เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของมัลติมีเดีย โดยจะถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับทำงานด้านเสียงหากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ลักษณะของเสียง ประกอบด้วยคลื่นเสียงแบบอะนาล็อก (Audio) ซึ่งมีฟอรัมเมตเป็น .wav, .au การบันทึกจะบันทึกตามลูกคลื่นเสียง โดยมีการแปลงสัญญาณให้เป็นดิจิทัล และใช้เทคโนโลยีการบีบอัดเสียงให้เล็กลง (ซึ่งคุณภาพก็

ต่ำลงด้วย)เสียง CD เป็นรูปแบบการบันทึก ที่มีคุณภาพสูง ได้แก่ เสียงที่บันทึกลงโน้ตแผ่น CD เพลงต่างๆ MIDI (Musical Instrument Digital Interface) เป็นรูปแบบของเสียงที่แทนเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ สามารถเก็บข้อมูล และให้วงจรรีเลย์ทรอนิกส์ สร้างเสียงตามตัวโน้ต เหมือนการเล่นของเครื่องเล่นดนตรีนั้นๆ MPEG เป็นมาตรฐานการบีบอัดข้อมูลที่นิยมมากในปัจจุบัน โดยชื่อนี้ เป็นชื่อย่อของทีมงานพัฒนา Moving Picture Expert Group โดยปัจจุบันมีฟอร์แมตที่นิยมคือ MP3 (MPEG 1 Audio Layer 3) ซึ่งก็คือเทคโนโลยีการบีบอัดข้อมูลเสียงของมาตรฐาน MPEG 1 นั้นเอง เป็นไฟล์ที่นิยมใช้กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วย

**วิดีโอ (Video)** เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัลสามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักของการใช้วิดีโอในระบบมัลติมีเดียก็คือ การสิ้นเปลืองทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก มีหลายรูปแบบได้แก่ AVI (Audio / Video Interleave) เป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัทไมโครซอฟต์ เรียกว่า Video for Windows มีนามสกุลเป็น .avi ปัจจุบันมีโปรแกรมแสดงผลติดตั้งมาพร้อมกับชุด Microsoft Windows คือ Windows Media Player MPEG - Moving Pictures Experts Group รูปแบบของไฟล์ที่มีการบีบอัดไฟล์ เพื่อให้มีขนาดเล็กลง โดยใช้เทคนิคการบีบข้อมูลแบบ Inter Frame หมายถึง การนำความแตกต่างของข้อมูลในแต่ละภาพมาบีบ และเก็บ โดยสามารถบีบข้อมูลได้ถึง 200 : 1 หรือเหลือข้อมูลเพียง 100 kb/sec โดยคุณภาพยังคงดีอยู่ มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดย MPEG-1 มีนามสกุล คือ .mpg Quick Time เป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัท Apple นิยมใช้นำเสนอข้อมูลไฟล์ผ่านอินเทอร์เน็ต มีนามสกุลเป็น .mov

## ตอนที่ 2 เรื่องเกมคอมพิวเตอร์

### 2.1 เกมหมายถึง

เกม เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้ เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ให้เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา บทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ เป็นต้น เกมเป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน Royal Game of Ur, Senet และ Mancala เป็นเกมที่ได้ชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์ โดยสามารถย้อนไปได้ถึง 2,600 ปีก่อนคริสตกาล

### 2.2 องค์ประกอบของเกม

เกมจะต้องประกอบด้วยผู้เล่นตามจำนวนของเกมนั้นๆ ที่กำหนด บางเกมหากผู้เล่นไม่ครบตามจำนวนก็ไม่สามารถเล่นได้ อุปกรณ์การเล่นเกมนั้นๆ เป้าหมายของเกม ซึ่งอาจมีเป้าหมายเดียวหรือหลายเป้าหมาย โดยผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการเล่นได้กฎ กติกา และแนวทางของเกม ที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม

### 2.3 ประเภทของเกม

กีฬา ประกอบด้วยกิจกรรมปกติหรือทักษะที่อยู่ภายใต้กติกาซึ่งถูกกำหนดโดยความเห็นที่ตรงกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพักผ่อน การแข่งขัน ความเพลิดเพลิน ความสำเร็จ การพัฒนาของทักษะ หรือหลายสิ่งรวมกัน กีฬาเป็นกิจกรรมที่ควบคู่กับการแข่งขัน และระบบคะแนน กีฬาหลายประเภทได้มีการจัดการแข่งขันในระดับเขต ประเทศ และระดับโลก ซึ่งกีฬาหลายชนิดได้มีการใส่เข้าและนำออกโดยการปรับปรุงของทางคณะกรรมการโอลิมปิกสากล เช่น รักบี้ ลาครอสส์ หรือโปโล



ภาพที่ 7 กีฬา ฟุตบอล

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

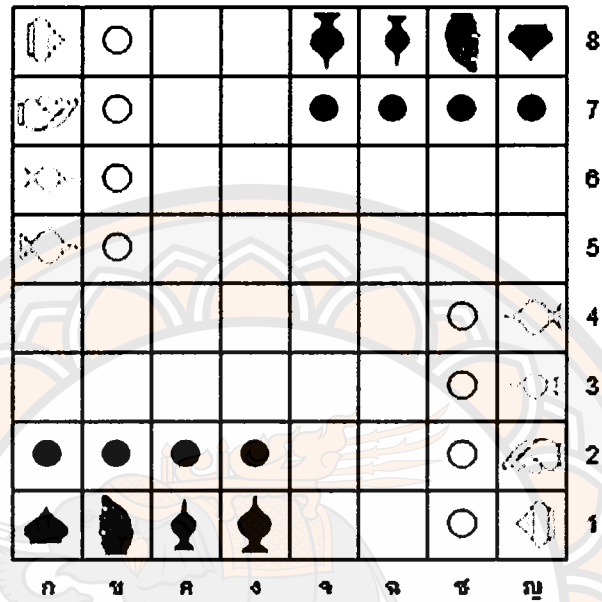
เกมการละเล่น เกมการละเล่น เกิดจากการสืบทอดทางวัฒนธรรมของในแต่ละพื้นที่นั้น ๆ โดยจะมีจุดประสงค์หลักเพื่อการสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน ซึ่งจะมีผู้เล่นจำนวนมากเข้ามาร่วมเล่นได้ เกมการละเล่นจะมีคุณลักษณะพิเศษแตกต่างกันออกไป เช่น งูกินหาง มอญซ่อนผ้า ซี่ม้าส่งเมือง แก้วอีตันตรี ลูกข่าง



ภาพที่ 8 การละเล่นลูกข่าง การละเล่นไทยชนิดหนึ่ง

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมกระดาน จุดมุ่งหมายของเกมกระดาน ส่วนใหญ่เพื่อวัตถุประสงค์ในการ ฝึกทักษะ และ การคิดวางแผน เช่น หมากรุก หมากล้อม หรือโกะ หมากฮอส หมากข้าม หมากหนีบ สแครบเบิ้ล (Scrabble) เกมเศรษฐี โอเอกซ์ (OX Game) เกมบันไดงู



ภาพที่ 9 หมากรุก

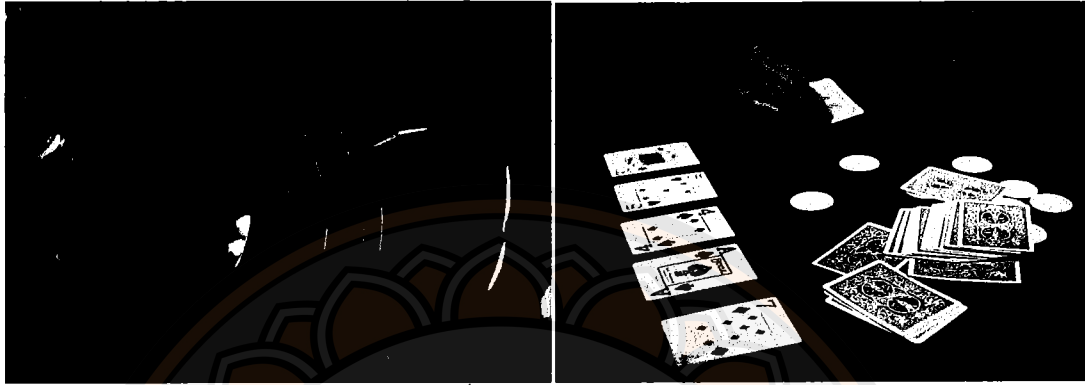
ที่มา <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>



ภาพที่ 10 เกมเศรษฐี

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมพนัน จุดมุ่งหมายของเกมพนัน ส่วนใหญ่เพื่อใช้ในการพนัน หรือใช้ในการตัดสินสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาจมีเดิมพันหรือไม่มีเดิมพัน แล้วแต่ผู้เล่นจะตกลงกัน เช่น รูเล็ต สล็อต ป็อกเกอร์ แบล็กแจ็ก ลูกเต๋า ลอตเตอรี่ แคริบ



ภาพที่ 11 รูเล็ต / ป็อกเกอร์

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมไพ่ เป็นเกมที่ใช้ไพ่ป็อกหรือไพ่เฉพาะที่มีลวดลายของตนเอง เป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น อาจใช้เล่นเพื่อความสนุกสนานหรือเพื่อการพนันก็ได้ ผู้เล่นเกมไพ่อาจมีเพียงคนเดียว (เกมไพ่อำจวก Solitaire) หรือหลายคนก็ได้ บางเกมจำกัดจำนวนผู้เล่นที่แน่นอน บางเกมก็ปรับให้เข้ากับจำนวนผู้เล่นที่แตกต่างได้ กลุ่มคนที่เล่นไพ่มักจะเรียกว่า วงไพ่ เกมไพ่ เป็นเกมที่ใช้ไพ่เป็นอุปกรณ์ซึ่งสามารถถือเป็นเกมฝึกสมอง ถ้าไม่มีการวางเดิมพัน เช่น ไพ่บริดจ์ ไพ่จับหมู ไพ่เฟรนด์ ไพ่ดัมมี่ (ไพร์มมี) ไพ่กบดำกบแดง ไพ่ผสมสิบ ไพ่ไอ้แก่กินน้ำ ไพ่รถไฟ ป็อกแดง กैंกา แบล็คแจ็ค ป็อกเกอร์ อินเดียน ป็อกเกอร์ เฉ สลาฟ ห้อง กैंกาสิบเก้า เอโน้ เกมการ์ด



ภาพที่ 12 ไพ่

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมการ์ด เป็นเกมแนวใหม่ที่พัฒนามาจากเกมไพ่ โดยเกมการ์ดนั้นจะมีชุดการ์ดที่สร้างขึ้นเป็นพิเศษ แตกต่างจากเกมไพ่วรรณดาที่ใช้ชุดไพ่ป็อกในการเล่น เกมการ์ดแบ่งออกเป็น เกมการ์ดชุดเดี่ยว (standalone card game) การ์ดทั้งหมดจะรวมอยู่ในชุดเดียวกัน ทำให้ได้การ์ดทั้งหมดโดยไม่มีเพิ่มเติม (ยกเว้นมีชุดเสริม) มีการ์ดเหมือนกันทุกกล่อง และเกมการ์ดสะสม (collectible card game) ผู้เล่นจะต้องหาซื้อการ์ดเข้ามาสะสมในกองของตัวเองเพื่อให้มีความสามารถสูงขึ้น ในแต่ละกล่องหรือซองมีการ์ดไม่เหมือนกัน การ์ดแต่ละใบหาได้ยากง่ายต่างกัน การ์ดที่หายากมักจะเป็นการ์ดที่เก่ง และมักมีราคาสูง มักนำเนื้อเรื่องจากนิยายและภาพยนตร์ที่โด่งดังมาเป็นจุดขาย เช่น การ์ดสตาร์ วอร์ส การ์ดยูกิโ อ การ์ดแฮรี่ พอตเตอร์ เป็นต้น มักมีการจัดชุดการ์ด เรียกว่า เด็ค (deck) เพื่อสร้างชุดการ์ดของตนเอง แล้วนำไปต่อสู้กับชุดการ์ดของผู้เล่นคนอื่นๆ มีการใช้การ์ดตั้งแต่สองใบขึ้นไปร่วมกันจนเกิดผลที่ยิ่งใหญ่กว่าเดิมเรียกว่าการทำ Combo



ภาพที่ 13 เกมการ์ด

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมบุค หรือ เกมหนังสือ เป็นเกมที่ใช้หนังสือในการเล่น มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัย และมีตัวเลือกให้ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวเลือกจะนำผู้เล่นไปตามหน้าต่างๆ ของหนังสือ ที่มีจุดจบแตกต่างกันออกไป ในไทยเคยจัดพิมพ์ชุด ผจญภัยตามใจเลือก (Choose your own adventure) แต่ไม่ได้รับความนิยมมากนัก ในต่างประเทศเคยโด่งดังในยุคที่ยังไม่มีเกมคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตาม เกมบุค ถือได้ว่าเป็นบรรพบุรุษของเกมสวมบทบาท (Role playing game) และเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ส่วนซีรีส์ในอดีตที่เคยโด่งดังประกอบด้วย Fighting Fantasy, Lone wolf, Fable land เป็นต้น ล่าสุดนานมีบุ๊คเซ็น ได้นำเกมบุคในซีรีส์ Fighting Fantasy มาจัดพิมพ์เป็น

ภาษาไทยในชื่อชุด เกมปริศนาทำความตาย จำนวน 4 เล่มด้วยกัน เช่น หมอทรัพย์พ้อมตเขาอัคคี (Warlock of the firetop mountain) เป็นต้น



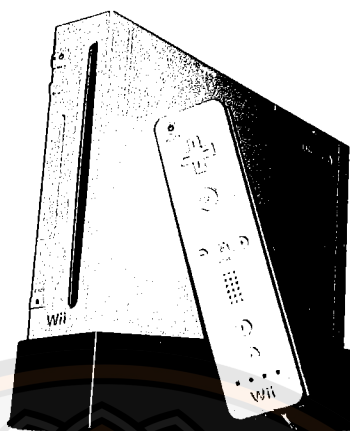
ภาพที่ 14 เกมหนังสือ

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมอิเล็กทรอนิกส์ เป็นอุปกรณ์เกมสมัยใหม่ที่ใช้เครื่องไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น โดยจะมีความสามารถในการเปลี่ยนเกมจากเกมหนึ่งไปอีกเกมหนึ่งได้ สามารถโหลดเกมส์ฟรีได้ตามเว็บไซต์ต่างๆ ด้วยอุปกรณ์ใดๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อเครื่องเกมนั้นๆ ซึ่งสร้างความหลากหลาย และความสมจริงได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยอาจแบ่งได้โดยตามคุณลักษณะเด่น ดังนี้

- เกมเครื่องพื้นฐาน(Console)
- เกมเครื่องพกพา (Handheld)
- เกมตู้ (Arcade)
- เกมคอมพิวเตอร์ (PC Games)

**เกมเครื่องพื้นฐาน(Console)** - เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะ ที่ใช้ สื่อเฉพาะในการนำเข้าข้อมูล และแสดงผล ซึ่งมีหลายบริษัทที่ผลิตเกมเครื่องพื้นฐาน โดยจะมีค่ายผลิตเกม คอยผลิตเกมให้กับบริษัทผู้ผลิตเกมเครื่องพื้นฐาน ตัวอย่างเครื่องเล่นเกมนี้นั้นเช่น เครื่องเล่นเกมเพลย์สเตชันของบริษัทโซนี่ เครื่องX-Box ของไมโครซอฟท์ หรือเครื่องเกมคิวบ์ของนินเทนโด เป็นต้น



ภาพที่ 15 เครื่องเล่นเกม วี พร้อมจอยบังคับ ผลิตโดยบริษัทนินเทนโด

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

**เกมเครื่องพกพา (Handheld)** - เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะ คล้ายกับเกมเครื่องพื้นฐาน แต่จะเน้นไปที่การพกพาได้สะดวก โดยคุณสมบัติโดยรวมอาจด้อยกว่าเล็กน้อย แต่แนวทางของเกมเป็นแนวทางเดียวกัน ปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมแพร่หลาย เนื่องจากมีคุณภาพใกล้เคียงกับเครื่องเกมพื้นฐาน (Console) แต่สามารถนำติดตัวไปเล่นที่ใดก็ได้ ตัวอย่างเช่นเครื่อง Nintendo DS ของนินเทนโด หรือ PSP ของโซนี่



ภาพที่ 16 เครื่องเกมพีเอสพี เครื่องเกมแบบพกพาของโซนี่

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

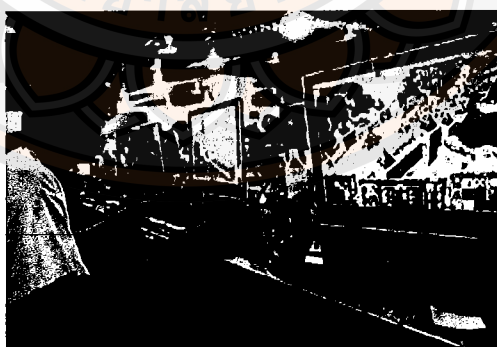
**เกมตู้ (Arcade)** - เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะเช่นเดียวกัน แต่จะเป็นอุปกรณ์ที่จัดสร้างขึ้นเพื่อสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ผู้เล่นมักไม่สามารถเลือกเล่นเกมได้ ตู้เกมโดยทั่วไปจะใช้เหรียญหยอดเหรียญในการเข้าเล่น ตู้เกมมักมีขนาดหน้าจอกที่ใหญ่ และมีแผงบังคับที่เล่นได้อย่างสะดวก เกมประเภทนี้มักเป็นเกมที่เล่นจบได้ในเวลาอันสั้น



ภาพที่ 17 เกมตู้ ทั่วไปตามห้าง

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

**เกมคอมพิวเตอร์ (PC Games)** - เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทรงประสิทธิภาพมากในปัจจุบัน เพราะมีความสามารถที่หลากหลาย และการพัฒนาไม่หยุดยั้งของบริษัทผู้ผลิตต่างๆ ที่มีแนวโน้มการแข่งขันที่สูงขึ้นทุกปี เนื่องจากคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันกลายเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจต่างๆ รวมถึง เป็นสื่อในการให้ความบันเทิงด้วย ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์จะมีความหลากหลาย และแตกต่างจากเกมเครื่องพื้นฐาน เกมคอมพิวเตอร์จะใช้สิ่งที่เรียกว่า ซอฟต์แวร์ ในการนำเข้าสู่ข้อมูล เพื่อใช้ในการประมวลผล และแสดงผลออกมา เกมคอมพิวเตอร์ยังคงมีความสลับซับซ้อนสูงกว่าเครื่องเกมพื้นฐาน เนื่องจากคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อเนกประสงค์ (Multi Functions) ซึ่งจะทำให้ส่วนประกอบทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์มีมากและซับซ้อนกว่า อีกทั้งยังมีอุปกรณ์เสริมอีกมากมายที่เข้ามาช่วยพัฒนาการทำงาน หรือการแสดงผลของเครื่องคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 18 เกมคอมพิวเตอร์

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>



## 2.4 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ และ ลักษณะของการเล่น

เกมแอคชั่น (Action Game) เป็นประเภทเกมที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆไปให้ได้ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย เช่น มاريو ร็อคแมน ไปจนถึงเกมแอคชั่นที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะกับเด็กๆ บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่างๆ เข้ามาเพิ่มความสนุกของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ไปเลยเช่น

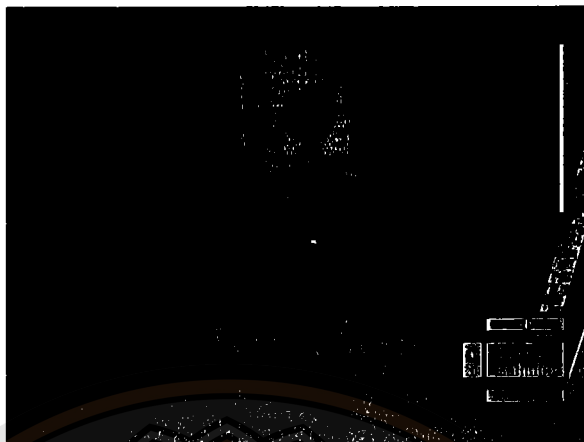
- เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First Person Shooter) เป็นเกมแอคชั่นที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทผ่านมุมมองจากสายตาตัวละครตัวหนึ่ง แล้วต่อสู้ผ่านด่านต่างๆ ไปจุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเหตุการณ์ทุกอย่างจะผ่านสายตาของผู้เล่นทั้งหมด ผู้เล่นจะไม่เห็นตัวเอง เกมประเภทนี้มักจะเน้นแอคชั่นซึ่งๆหน้า และเน้นที่อารมณ์ของตัวผู้เล่นและความรู้สึกสมจริง ทำให้เกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมที่มีความรุนแรงสูง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ฮาล์ฟ-ไลฟ์, ดุม, Crysis, Battlefield, Brother in Arms, คอลดออฟดิวตี้



ภาพที่ 19 เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- เกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (Third Person Shooter) เป็นเกมแอคชั่นลักษณะคล้ายๆ กับ First Person Shooter แต่จะต่างตรงที่เกมประเภทนี้ผู้เล่นจะได้มุมมองจากด้านหลังของตัวละครแทน เกมประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เพราะผู้เล่นมองเห็นตัวละครที่ควบคุม และเกมประเภทนี้มักจะมีปริศนา ในเกมสอดแทรกเป็นระยะๆ เช่น ปริศนาดันลับหรือปริศนาประเภทกระโดดข้าม (หรืออาจจะไม่มีขึ้นอยู่กับลักษณะของเกม) เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ แกรนด์เธฟต์ออโต, ทูมเรเดอร์, Hitman, Splinter Cell



ภาพที่ 20 เกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม  
ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- เกมแพลตฟอร์ม (Platformer) เป็นเกมแอ็กชันพื้นฐาน ที่วางฉากไว้บนพื้นที่ขนาดหนึ่ง และให้ผู้เล่นผ่านเกมไปให้ได้ทีละด่านๆ โดยส่วนมากมักจะเน้นให้ผู้เล่นกระโดดข้ามฝั่ง จากฝั่งหนึ่งไปอีกฝั่งหนึ่ง มักจะเป็นเกมแบบ 2 มิติและมีการควบคุมแค่เดินซ้ายกับขวา เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Kirby, คอนทรา, เมทัลสลัก

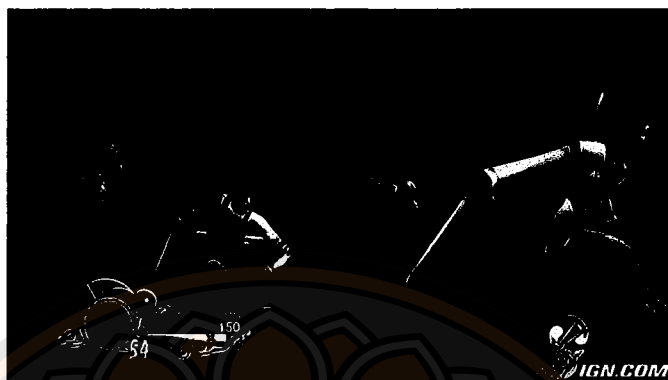


ภาพที่ 21 เกมแพลตฟอร์ม

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- **Stealth-based game** คือเกมแอ็กชันที่ไม่เน้นการบุกตะลุย แต่ใช้การหลอกล่อฝ่ายศัตรู เพื่อผ่านอุปสรรคไปได้หรือการลอบเร้น เกมประเภทนี้โดยส่วนมากผู้เล่นต้องมีความอดทนสูงพอและต้องสามารถอ่านการเคลื่อนไหวของศัตรูได้ เกมประเภทนี้ตัวละครเอกมักจะไม่ใช่คนแรกๆเหมือนเกมแบบ First Person Shooter และไม่มีอาวุธยุทโธปกรณ์มากพอใช้ต่อสู้ได้ แต่อย่างไรก็ดีเกมหลายๆเกมได้นำคุณลักษณะของ Stealth-based game

ไปเสริมในเกมก็มี เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Tenchu, เมทัลเกียร์โซลิด, Splinter Cell



ภาพที่ 22 Stealth-based game

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- **Action Adventure Game** เป็นลักษณะเกมแอ็กชันที่มีการผจญภัยไขปริศนาและการรวบรวมสิ่งของเหมือนเกมผจญภัย เกมบางเกมยังผสมลักษณะของอาร์พีจีลงไปด้วย เกมประเภทนี้ยังแตกแขนงเป็น Survival/Horror ซึ่งจะสมมติสถานการณ์สยองขวัญขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นเอาชีวิตรอดไปให้ได้หรือไม่ก็ตาย เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ เรซิดเอนต์อีวิล, ICO, เซโดว์ออฟเดอะโคโลสซัส,minecraft



ภาพที่ 23 Action Adventure Game

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมเล่นตามบทบาท (Role-Playing Game) หรือ อาร์พีจี (RPG) หรือที่นิยมเรียกกันว่า เกมภาษา เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมสวมบทบาทแบบตั้งโต๊ะ เนื่องจากในช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่นซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆในการเล่น เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาในระดับของตัวละคร (Experience-ประสบการณ์) เก็บเงินซื้ออาวุธ, อุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้นและเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกม ตัวเกมไม่เน้นการบังคับหรือหา แต่จะให้ผู้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน เกม RPG จะถูกแบ่งออกเป็นสองลักษณะใหญ่ๆ คือ

- **Computer RPG** เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอมพิวเตอร์ จุดเด่นของเกมประเภทนี้มักจะไม่เน้นที่เรื่องราว แต่จะเน้นที่การให้ผู้เล่นสร้างตัวละครอย่างเสรีแล้วออกไปผจญภัยในโลกของเกม เกมอาร์พีจีบนคอมพิวเตอร์มักจะเป็นอาร์พีจีของประเทศในแถบตะวันตก เกมประเภทนี้จะมีคุณค่าในการเล่นซ้ำที่สูงมาก เพราะผู้เล่นสามารถนำกลับมาเล่นและเปลี่ยนลักษณะของตัวละครได้ตามใจชอบ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Diablo, The Elder Scrolls, Titan Quest



ภาพที่ 24 Computer RPG

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

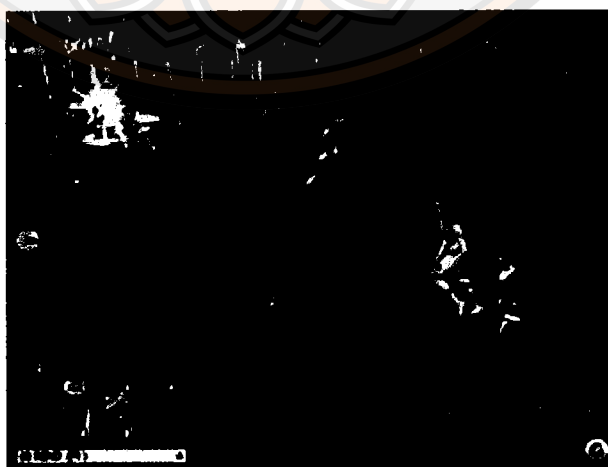
- **Console RPG** เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอนโซล จุดเด่นของเกมประเภทนี้อยู่ที่เรื่องราวที่หลาย เกมประเภทนี้มักจะมีตัวละครที่สร้างไว้อยู่แล้วและให้ผู้เล่นเข้าไปควบคุมตัวละครตัวนั้น เกมประเภทนี้มักจะเน้นเรื่องราวที่ตายตัวแต่จะเป็นเรื่องราวที่ลึกซึ้ง เกมประเภทนี้ส่วนมากจะเป็นเกมฝั่งตะวันตกออกซะส่วนใหญ่ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ไฟนอลแฟนตาซี, ดราก้อนเควสต์, คิงดอมฮาร์ตส์, โรแมนซิ่ง ซา-ก้า นอกจากนี้เกมเล่นตามบทบาททั้งบนคอมพิวเตอร์และคอนโซลยังแบ่งย่อยออกได้อีกเป็น



ภาพที่ 25 Console RPG

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- **Action RPG** คือเกมอาร์พีจีที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมแอ็กชันลงไป ซึ่งโดยส่วนมาก เกมประเภทนี้จะเป็นเกมอาร์พีจีที่มีส่วนผสมของแอ็กชัน (ไม่ใช่เกมแอ็กชันที่ผสมอาร์พีจี) เพราะส่วนมากเกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล, อาวุธและชุดเกราะ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ไชเคน เดนเสทส์



ภาพที่ 26 Action RPG

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- **Simulation RPG** คือเกมอาร์พีจีที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ โดยส่วนมากมักจะเป็นเกมวางแผนปกติแต่จะเน้นในส่วนของการเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล และบางเกมยังมีการซื้อขายของแบบเกม RPG โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมผลัดกันเดิน แต่จะต่างจากเกม Turn-Based Strategy ตรงที่เกมประเภทนี้จะมีปริมาณยูนิทในสนามรบน้อยกว่า Turn-Based Strategy และตัวละครสามารถติดตั้งอาวุธแบบเกมอาร์พีจีทั่วๆไปได้ เกมประเภทนี้มีอีกชื่อหนึ่งว่า Tactical Role-playing Game เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ซูเปอร์โรบ็อตไทเซ็น, ซากุระไทเซ็น, ฟินอลแฟนตาซีแทกติกส์, Tactics Ogre, ไฟร์เอมเบลม



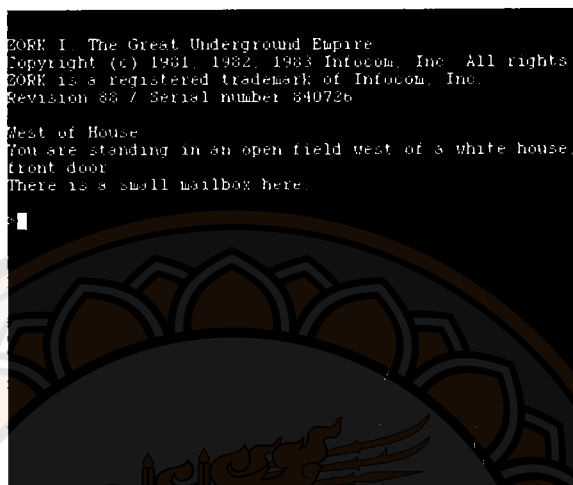
ภาพที่ 27 Simulation RPG

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

**เกมผจญภัย (Adventure Game)** เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้ เกมผจญภัยนั้นถูกสร้างครั้งแรกในรูปแบบของ Text Based Adventure จนกลายมาเป็นแบบ Graphic Adventure เกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาทางออกหรือไขปริศนาในเกม โดยส่วนมากปริศนาในเกมจะเน้นใช้ตรรกะแก้ปัญหาและใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนั้นผู้เล่นยังคงต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่นๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษามากๆ เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีตายเพื่อให้ผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์ปัญหาข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัยมักจะถูกวางไว้แล้วว่าผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง เกมผจญภัยมีรูปแบบต่างๆดังนี้

- **Text Based Adventure** เป็นเกมผจญภัยที่ใช้พื้นฐานของการพิมพ์เป็นสำคัญ โดยเมื่อผู้เล่นต้องการทำอะไรก็ต้องพิมพ์เพื่อให้ตัวละครในเกมกระทำตาม (เช่นพิมพ์ Talk เมื่อ

ต้องการคุย พิมพ์ Look เมื่อต้องการมอง) แต่หลังจากที่คอมพิวเตอร์ก้าวสู่ยุคของเมาส์ เกมผจญภัยประเภทพิมพ์ก็หมดความนิยมลง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Zork



ภาพที่ 28 Text Based Adventure

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- **Graphical Adventure หรือ Point 'n Click Adventure** เป็นเกมผจญภัยที่ใช้รูปภาพหรือตัวคนจริงๆ มาแสดงในหน้าจอให้ผู้เล่นได้ใช้สายตาในการมองหาวัตถุรอบข้าง เกมประเภทผู้เล่นมักจะต้องกระทำสิ่งที่เรียกว่า Pixel Hunting หรือก็คือการเล่นเมาส์ไปทั่วหน้าจอเพื่อหาจุดผิดปกติหรือสิ่งของภายในเกม ในปัจจุบันเกมผจญภัยประเภทนี้ใช้เรียกเกมผจญภัยในปัจจุบันทุกเกม



ภาพที่ 29 Graphical Adventure

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- **Puzzle Adventure** เป็นเกมผจญภัยที่เน้นการไขปริศนาในเกม โดยจะตัดทอนรายละเอียด เช่นการเก็บของหรือการคุยกับบุคคลอื่นลงไป เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ **Myst**



ภาพที่ 30 Puzzle Adventure

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

**เกมปริศนา (Puzzle Game)** เป็นเกมแนวที่เล่นได้ทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการแก้ปริศนา ปัญหาต่างๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักนำมาจากเกมปริศนาตาม นิตยสาร เช่นเกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ ต่อมาจึงมีเกมปริศนาที่เล่นบนคอมพิวเตอร์อย่างเกมเดตริส ออกมา ปัจจุบันมีเกมแนวพัชเชิลแบบใหม่ๆ ออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุก สมัย จึงเป็นเรื่องปกติที่จะเห็นผู้เล่นบางคนยังติดใจกับเกมเดตริส เกมอาร์คานอยด์ ไปจนถึง เกมพัชเชิลใหม่ๆ อย่าง Polarium และ Puzzle Bubble เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่จะ เน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำๆ ในระดับที่ยากขึ้น

**เกมการจำลอง (Simulation Game)** เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆมาให้ผู้เล่น ได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็น อย่างไร เหตุการณ์ต่างๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์สมมติก็ได้ เกมแนวนี้ แยกเป็นประเภทย่อยได้อีก เช่น

- **Virtual Simulation** จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่างๆ เช่น การขับรถยนต์ การ ขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถยกของ เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะจำลอง รายละเอียดต่างๆ ให้สมจริงที่สุดเท่าที่จะจำลองได้ เกมประเภทนี้นอกจากใช้เล่นเพื่อความ บันเทิงแล้ว ยังสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้การควบคุมต่างๆได้ เกมประเภทนี้ที่มีชื่อเสียง

เช่น แกรนทัวริสโม เป็นต้น นอกจากนั้นเกมประเภทนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นยานพาหนะ อาจจะเป็นการจำลองสถานการณ์ เช่น ไฟไหม้ ก็เป็นได้



ภาพที่ 31 Virtual Simulation

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

Tycoon หรือ Business Simulation เป็นเกมจำลองการบริหารธุรกิจ ผู้เล่นจะได้บริหารธุรกิจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแบบผิวดิน (วางตำแหน่งสิ่งของ, จ้างพนักงาน) จนไปถึงระดับลึก (ควบคุมการทำงานของพนักงาน, ซื้อ/ขายหุ้น) เกมประเภทนี้มักจะมีคำว่า Tycoon ต่อท้ายชื่อเกม เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Theme Hospital, Theme Park, Transport Tycoon, Zoo Tycoon, Railroad Tycoon



ภาพที่ 32 Tycoon

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

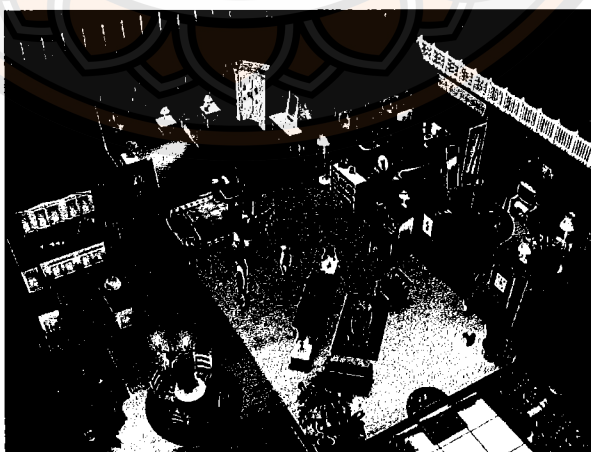
- **Situation Simulation** จะจำลองเหตุการณ์ต่างๆในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวหนึ่งในสถานการณ์นั้น เช่นเกม Derby Station ที่ให้ผู้เล่นเป็นเจ้าของคอกม้า, เกมซิมซิติ ที่ให้ผู้เล่นเป็นนายกเทศมนตรี มีอำนาจสร้างและควบคุมระบบสาธารณูปโภคในเมือง เป็นต้น



ภาพที่ 33 Situation Simulation

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- **Life Simulation** คือเกมจำลองชีวิต โดยผู้เล่นมักจะได้รับความคุ้มครองตัวละครตัวหนึ่ง หรือครอบครัวหนึ่ง แล้วใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น ทานข้าว, อาบน้ำ, ทำงานหาเงิน ฯลฯ เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ก็ได้ เกมประเภทนี้ที่มีชื่อเสียง เช่น เดอะซิมส์, Animal Crossing



ภาพที่ 34 Life Simulation

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

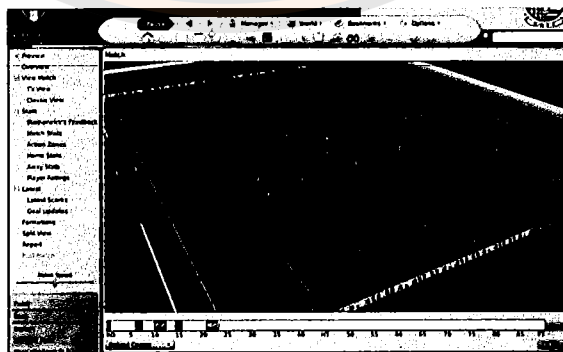
- Pet Simulation เกมแนวนี้จะให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสัตว์ต่างๆ ในเกม สำหรับผู้เล่นบางคนก็อยากจะได้เลี้ยงแต่สถานภาพไม่อำนวย ก็สามารถมาลองเลี้ยงในเกมได้ มีตั้งแต่สัตว์จริงๆ เช่นเลี้ยงปลา เลี้ยงสุนัข แมว ไปจนถึงสัตว์ในจินตนาการอย่างเกม Slime Shiyo ที่ให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสไลม์ หรือเกมตระกูลทามาโก้อตจิ เป็นต้น



ภาพที่ 35 Pet Simulation

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- Sport Simulation เป็นเกมวางแผนจัดการระบบของทีมกีฬา ซึ่งส่วนมากเกมจำพวกนี้มักจะให้ผู้เล่นได้ควบคุมเป็นผู้จัดการทีมหรือสโมสร และจัดหาสิ่งต่างๆ ให้กับทีม เช่น สปอนเซอร์, ตารางฝึกฝน หรือจัดตำแหน่งการเล่นให้กับตัวผู้เล่นในทีม เป็นต้น ผู้เล่นควรมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาชนิดนั้นๆ พอสมควร และรู้จักชื่อนักกีฬาและชื่อทีมมาบ้าง จะทำให้เล่นเกมประเภทนี้ได้สนุกยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม เกมประเภทนี้บางเกมจะนำนักกีฬา และ/หรือ ทีมที่มีชื่อเสียงมาเป็นจุดขาย Championship Manager, Football Manager



ภาพที่ 36 Sport Simulation

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- Renai เป็นเกมจำลองการจับสาว (หรือหนุ่ม) โดยลักษณะตัวเกมผู้เล่นจะต้องรับบทเป็นผู้ชาย (หรือผู้หญิง) โดยมีเป้าหมายสร้างความสัมพันธ์กับหญิงสาว (หรือชายหนุ่ม) ให้กลายเป็นคนรักกัน โดยตัวเกมส่วนมากจะแบ่งเป็นวัน ในแต่ละวันผู้เล่นสามารถเลือกทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างค่าสถานะ (แบบเกมเล่นตามบทบาท) และเกิดเหตุการณ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครอื่นๆ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ โทคิเมคิเมโมเรียลและโทคิเมคิเมโมเรียล เกิร์ลไซด์



ภาพที่ 37 Renai

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากประเภทเกมการจำลอง เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อยๆ เข้าเข้าทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่องคอมพิวเตอร์เนื่องจากคีย์บอร์ดและเมาส์นั้นมีความเหมาะสมต่อการควบคุมเกม และมักจะเล่นร่วมกันได้หลายคนผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือผ่านระบบแลนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีได้หลายหลายรูปแบบ แล้วแต่เกมนั้นๆ จะกำหนด ตั้งแต่จับความสไตล์เวทมนตร์คาถา ฟอมด กองทหารยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาวเลยก็มี รูปแบบการเล่นหลักๆ ของเกมประเภทนี้มักจะเป็นการควบคุมกองทัพ, เก็บเกี่ยวทรัพยากร และสร้างกองทัพ เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่นคือ

- ประเภทตอบสนองแบบทันทีกาล (Real Time Strategy) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ คอมมานด์แอนด์คองเคอร์, สตาร์คราฟต์, วอร์คราฟต์



ภาพที่ 38 ประเภทตอบสนองแบบทันที

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

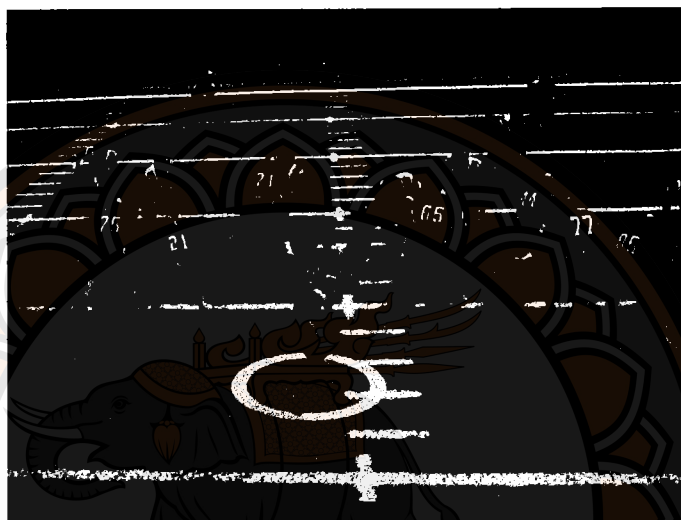
- ประเภททีละรอบ (Turn Based Strategy) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้วิธีผลัดกันสั่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก ซิวไลชเซชั่น, Heroes of Might & Magic



ภาพที่ 39 ประเภททีละรอบ

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมกีฬา (Sport Game) เป็นกึ่งๆ เกมจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิด โดยส่วนมาก เกมกีฬา มักจะมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก จึงเหมาะสำหรับผู้เล่นที่เข้าใจ กฎกติกา และการเล่นของกีฬานั้นๆ โดยส่วนมากจุดขายของเกมกีฬา มักจะเป็นชื่อและหน้าตาของผู้ เล่นที่ถูกต้อง, ลักษณะสนามและยานพาหนะ ตัวอย่างเกมกีฬาได้แก่ FIFA (ฟุตบอล) , วินนิ่งอีเลฟ เวน (ฟุตบอล) , Madden NFL (อเมริกันฟุตบอล) และ NBA LIVE (บาสเกตบอล)



ภาพที่ 40 เกมกีฬา

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมอาเขต (Arcade Game) คือเกมที่ถูกสร้างมาให้กับเครื่องเกมตู้ โดยส่วนมากเกม ประเภทนี้มักจะใช้เวลาจบไม่นาน (30 นาที-1 ชั่วโมง) มักจะมีระดับการเรียนรู้ไม่ค่อยสูงนัก มีเวลา จำกัดในการเล่นและมักจะไม่มีกัการบันทึกความก้าวหน้าในการเล่น เกมจะบันทึกเพียงคะแนน สูงสุดเท่านั้น เกมประเภทนี้ จะมีความท้าทายเป็นคุณค่าให้กลับมาเล่นซ้ำและใช้หลักจิตวิทยาใน การบอก "คะแนนสูงสุด" ที่ผู้เล่นคนก่อนๆเคยทำได้ ให้ผู้เล่นใหม่ๆ หาทางทำลายสถิติ

- **Action Arcade** คือเกมอาเขตแบบเน้นแอ็กชัน มุมมองในเกมจะเป็นลักษณะเเฉียงไปข้างบนเล็กน้อย ทำให้ผู้เล่นมองเห็นพื้น และผู้เล่นสามารถเดินขึ้นลงได้ 4 ทิศทาง มีทั้งแบบ 2มิติ และ 3มิติ โดยเวลาเล่นผู้เล่นจะมีพื้นที่จำกัดที่ต้องกำจัดศัตรูให้หมดแล้วถึงจะได้เข้าสู่พื้นที่ต่อไป เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ดับเบิ้ลดรา๊กอน, Golden Axe



ภาพที่ 41 Action Arcade

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- Shooting Arcade หรือ Shooting Game คือเกมอาเขตประเภทยานยิง มีทั้งแบบมองด้านบนและมองด้านข้าง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Gradius, Tengai



ภาพที่ 42 Shooting Arcade

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- Gun Arcade คือเกมอาเขตที่จะใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่า "ปืนแสง" ซึ่งเป็นอุปกรณ์ควบคุมเกมที่มีรูปร่างเป็นปืน เกมจะคล้ายคลึงกับ First Person Shooter โดยผู้เล่นจะต้องยิงเป้าหมายในหน้าจอ โดยใช้ปืนแสงเป็นตัวเล็งและยิง บางเกมเล่นได้ 1 ผู้เล่น บางเกมเล่นได้ 2 ผู้เล่น เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ The House of the Dead, Time Crisis



ภาพที่ 43 Gun Arcade

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

- Touch Arcade คือเกมอาเขตที่ใช้การสัมผัสหน้าจอในการเล่น ซึ่งมีชนิดหน้าจอแบบ LCD หรืออินฟราเรด เช่น KOT (King of touch)DJ Max technika 1, DJ Max technika 2 (อยู่ในช่วงทดสอบในประเทศเกาหลี)



ภาพที่ 44 Touch Arcade

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

**เกมต่อสู้ (Fighting Game)** คือเกมที่เป็นลักษณะเอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดท่าโจมตีต่างๆออกมา จุดสำคัญที่สุดในเกมต่อสู้คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยกๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้นและตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถที่ต่างกันออกไป เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ เทคเคน, สตรีทไฟท์เตอร์, เดอะคิงออฟไฟท์เตอร์ส



ภาพที่ 45 เกมต่อสู้

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

ปาร์ตี้เกม (Party Game) คือเกมที่มีการบรรจุเกมย่อยๆ มากมายเอาไว้ โดยในแต่ละเกมย่อยจะมีกฎและกติกาที่ต่างกันออกไป โดยผู้เล่นจะต้องเข้าไปเล่นในเกมย่อยนั้นๆ และหาทางแข่งขันกับผู้เล่นอื่นๆ ให้ชนะ (ทั้งคอมพิวเตอร์และผู้เล่นที่เป็นมนุษย์ด้วยตัวเอง) จุดขายของปาร์ตี้เกมคือการเล่นเป็นหมู่คณะ ซึ่งจะสร้างความบันเทิงได้มากกว่าการเล่นคนเดียว เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Mario Party



ภาพที่ 46 ปาร์ตี้เกม

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมดนตรี (Music Game) คือเกมที่ผู้เล่นต้องใช้เสียงเพลงในการเล่นด้านต่างๆ ให้ชนะ ซึ่งผู้เล่นจะต้องกดปุ่มให้ถูกต้องหรือตรงจังหวะหรือตรงตำแหน่ง โดยใช้เสียงเพลงเป็นตัวบอกเวลาที่จะต้องกด เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Pop n' Music, โอิทส์! ทาทาคาอะ! โอนเอนตัน แต่

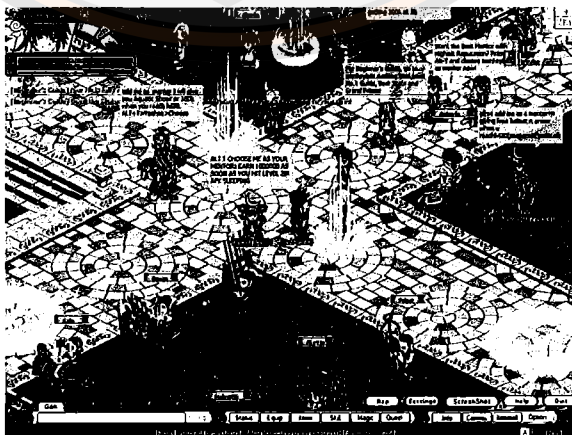
ในขณะที่เดียวกันบางเพลงผู้เล่นจะต้องใช้อุปกรณ์เสริมซึ่งบางชิ้นก็เลียนแบบมาจากของจริง เช่น แคนซ์ แคนซ์ เรโวลูชัน (แผ่นต้น) , Guitar Hero(กีตาร์),Karaoke Revolution (ไมโครโฟน) , Rock Band (กลองชุด, กีตาร์, ไมโครโฟน)



ภาพที่ 47 เกมดนตรี

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

เกมออนไลน์ (Online Game) คือเกมที่เป็นลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคน ผ่านระบบ อินเทอร์เน็ต โดยที่จะมีตัวละครเล่นแทนตัวเรา มีการพูดคุยกันในเกม สร้างสังคมช่วยกันต่อสู้ เก็บ ประสบการณ์ หรือ โดยเกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะ สวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลก สร้างสังคมออนไลน์ ในเกมสามารถสร้างห้องขึ้นมาเพื่อ พูดคุยแลกเปลี่ยน มีการส่งข้อความถึงกันได้ในเกม เกมออนไลน์ เกมแรกที่เปิดให้บริการในประเทศไทยคือเกม King of Kings



ภาพที่ 48 เกมออนไลน์

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>

## 2.5 เกมกับสื่อการสอน

เกม สื่อสมัยใหม่ที่พัฒนาทักษะการเรียนรู้และเป็นความบันเทิงในการศึกษา ถึงปี พ.ศ. 2554 สื่อการเรียนการสอนได้พัฒนาจากเดิมที่เป็นเพียงตำราเรียนไปสู่รูปแบบสื่อดิจิทัลมากขึ้น มีการนำเทคโนโลยีหลายด้านไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนรวมถึงสื่อความบันเทิงอย่างสื่อเกมที่เพิ่มรูปแบบการสอนของครูผู้สอนให้หลากหลายมากขึ้น เป็นแรงผลักดันสำคัญที่ช่วยสร้างความสนุกสนานในระหว่างการเรียนการสอน และเป็นตัวขับเคลื่อนความสนใจของผู้เรียน ทั้งนี้ การเรียนการสอนผ่านสื่อเกมถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่นำความสนุกสนานของเกม และเนื้อหาบทเรียนวิชาต่างๆ มาผสมผสาน ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน ทำให้การเรียนการสอนไม่น่าเบื่อ และมีความท้าทายมากขึ้น “เกมสำหรับการเรียนการสอน (Game for Education)” ในกูเกิลจะพบแหล่งข้อมูล 869 ล้านรายการ มีความหมายจากเว็บวิกิพีเดียสรุปได้ว่า “เกมสำหรับการเรียนการสอนเป็นเกมที่ออกแบบขึ้นมาโดยแฝงเนื้อหาสำคัญของบทเรียน รวมถึงขยายขอบเขตทางความคิด เสริมสร้างการพัฒนาทักษะ และสอดแทรกเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมของท้องถิ่นให้ผู้เรียนไปพร้อมๆ กับการเล่นเกม” โดยวิกิพีเดียแบ่งประเภทของเกมสำหรับการเรียนการสอนออกเป็นสามประเภท ประเภทที่หนึ่งคือ เกมกระดาน เป็นเกมที่เล่นบนแผ่นกระดานหรือโต๊ะ ขนาดยาว นิยมใช้มากในการเรียนการสอนวิชาภูมิศาสตร์โดยใช้แทนแผนที่แล้วมีหมากทำเป็นสัญลักษณ์ของพื้นที่ต่างๆ ประเภทที่สองคือ เกมการ์ด เป็นเกมที่ใช้แผ่นกระดาษขนาดเล็กใกล้เคียงกับขนาดของไพ่ นิยมใช้มากในการเรียนการสอนที่ต้องอาศัยความจำและต้องการขยายขอบเขตทางด้านความคิด อาทิ อธิบายความเหมือนและแตกต่าง จุดจำสายพันธุ์ของสัตว์ และบรรยายห่วงโซ่อาหาร เป็นต้น และประเภทที่สามคือ วิดีโอเกม เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาให้เป็นความบันเทิงทางการศึกษา (Edutainment) โดยให้ผู้เรียนเข้าไปเล่นได้พร้อมกันครั้งละหลายคน ทำให้ผู้เรียนได้สร้างประสบการณ์ทางสังคม โดยสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ร่วมกันได้ มีตัวอย่างวิชาที่นำสื่อเกมไปปรับใช้จากเว็บ “สติวเดนต์เทิล (www.studenttle.com)” ซึ่งได้เสนอวิธีการใช้สื่อเกมในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง หรือ วิชา “อีเอสแอล (ESL = English as a Second Language)” โดยนำเกมไปประยุกต์ใช้ในส่วนของการพัฒนาทักษะความจำ ซึ่งการท่องจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษอาจจะเป็นเรื่องที่น่าเบื่อหน่ายสำหรับผู้เรียน ดังนั้น จึงเป็นที่มาของการคิดเกมคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาอีเอสแอลเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนมากขึ้น ทั้งนี้ เว็บสติวเดนต์เทิลได้ให้ขั้นตอนในการใช้เกมคำศัพท์ในการเรียนการสอนหลักสูตรอีเอสแอลโดย เริ่มที่ขั้นตอนที่หนึ่งคือ การประเมินความจำเป็นว่าผู้เรียนต้องการคำศัพท์ประเภทใด เป็นศัพท์เฉพาะด้านหรือไม่ ต้องการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อวัตถุประสงค์อะไร อาทิ ศึกษาต่อ สมัครงาน หรือ

เดินทางไปต่างประเทศ เป็นต้น ขั้นตอนที่สองคือ สร้างเกมโดยวางแผนต่อยอดจากการประเมินความจำเป็นของผู้เรียน อาทิ มีจำนวนคำศัพท์ที่ใช้ในเกมเหมาะสม ไม่มากหรือน้อยเกินไป ขั้นตอนที่สามคือ เลือกประเภทของเกมให้ตรงกับเป้าหมายตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกระบวนวิชา ขั้นตอนสี่คือ จัดเตรียมสื่อการสอนให้เหมาะสมกับจำนวนของผู้เรียน ขั้นตอนห้าคือ เตรียมคู่มือแนะนำให้ผู้เรียน และขั้นตอนที่หกคือ จัดเตรียมคำศัพท์ที่จะใช้ในเกม โดยแบ่งคำศัพท์เป็นระดับต่างๆ จากระดับต่ำไปสู่ระดับสูงให้เหมาะสมกับผู้เรียน นอกจากการใช้สื่อเกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษแล้ว การเรียนการสอนวิชาอื่นๆ ก็สามารถนำสื่อเกมเข้าไปประยุกต์ได้เช่นกัน มีตัวอย่างจากเว็บไซต์เดนท์เทิล เรื่องสื่อเกมในการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ตัวอย่างที่หนึ่งคือ เกม “โรงเรียนหรรษา (Fun School)” เป็นสื่อเกมประกอบการสอนวิชาสัตววิทยาในรูปแบบของการ์ดรูปภาพให้จับคู่ภาพโครงร่างสัตว์กับองค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ชนิดนั้นๆ อาทิ ให้ดูภาพโครงร่างเสียแล้วให้ลักษณะขนสัตว์ต่างๆ กัน 3 ลักษณะ และให้ผู้เรียนจับคู่ว่าภาพโครงร่างที่เห็นเข้ากับลักษณะขนสัตว์แบบใด เป็นต้น และตัวอย่างที่สองคือ เกม “ห้องทดลองเจฟเฟอร์สัน (Jefferson Lab)” เป็นสื่อเกมประกอบวิชาเคมีสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาซึ่งผู้เรียนต้องเข้าเล่นผ่านอินเทอร์เน็ต โดยอวตารตนเองเข้าไปในห้องทดลองของเจฟเฟอร์สันแล้วศึกษาการจำแนกโปรตอนในนิวเคลียสของอะตอม (Atomic Number) ของธาตุแต่ละชนิด และเปรียบเทียบความเท่าเทียมกันทางเคมี ของธาตุถึงปี พ.ศ. 2554 มีสื่อเกมประกอบการเรียนการสอนมากมายให้ผู้เรียนได้เข้าไปศึกษาหาความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ นอกจากนี้มีการจัดอันดับสื่อเกมเพื่อการเรียนการสอนได้รับความนิยมมากที่สุดสิบอันดับจากเว็บ “โนเบลไพรซ์ (nobelprize.org)” โดยจะขอกกล่าวถึงสามอันดับแรกดังนี้ อันดับที่หนึ่งคือ เกม “กรุ๊ปเลือด (Blood Typing)” เป็นสื่อการสอนในวิชาชีววิทยา ผู้เรียนที่เล่นเกมกรุ๊ปเลือดจะได้ความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับกรุ๊ปเลือด อาทิ การตรวจสอบความสัมพันธ์ของกรุ๊ปเลือดของพ่อ แม่ และลูก รวมถึงการบริจาคและเปลี่ยนถ่ายกรุ๊ปเลือด เป็นต้น อันดับที่สองคือ เกม “เลเซอร์ (Laser)” เป็นสื่อการสอนในวิชาฟิสิกส์ ผู้เรียนที่เล่นเกมเลเซอร์จะได้ความรู้ต่างๆ อาทิ ความแตกต่างระหว่างเลเซอร์กับแสงชนิดอื่น และสามารถใช้เลเซอร์ทำอะไรได้บ้าง เป็นต้น และอันดับที่สามคือ เกม “ดีเอ็นเอสายคู่ (DNA The Double Helix)” เป็นสื่อการสอนในวิชาชีววิทยา ผู้เรียนที่เล่นเกมดีเอ็นเอสายคู่จะได้ความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับดีเอ็นเอ อาทิ โครงสร้างแบบสามเกลียว (Three-Helical Structure) คืออะไร และแบบจำลองดีเอ็นเอ (DNA Helix Model) เป็นอย่างไร เป็นต้น

### ตอนที่ 3 ข้อมูลทางด้านเทคนิคในการผลิต

#### 3.1 ความหมาย และ ความเป็นมา ของโปรแกรม Flash

โปรแกรม Flash เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย, ภาพเคลื่อนไหว (Animation), ภาพกราฟิกที่มีความคมชัดเนื่องจากเป็นกราฟิกแบบเวกเตอร์(Vector), สามารถเล่นเสียงและวิดีโอ แบบสตรีมได้, สามารถสร้างงานให้โต้ตอบกับผู้ใช้(Interactive Multimedia) มีฟังก์ชันสำหรับการเขียนโปรแกรม (Action Script) และยังสามารถทำงานในลักษณะ CGI โดยเชื่อมต่อการเขียนโปรแกรมภาษาอื่นๆ ได้มากมาย เช่น ภาษา PHP, JSP, ASP, ASP.NET, C/C++ , - C# , C#.NET, VB , VB.NET, JAVA และอื่นๆ โดยเฉพาะข้อดีของโปรแกรม Flash คือ ความสามารถในการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็ก มีผลทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นยังแปลงไฟล์ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่น ได้หลากหลาย เช่น avi, mov, gif, wav, emf, eps, ai, dxf, bmp , jpg, gif, png เป็นต้นโปรแกรม Flash เริ่มมีชื่อเสียงประมาณปี พ.ศ. 2539 จนถึง ปัจจุบันได้ถูกนำมาใช้งานอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะเทคโนโลยีเว็บทำให้การนำเสนอทำได้ที่น่าสนใจ นอกจากนั้น โปรแกรม Flash ยังสามารถสร้างแอปพลิเคชัน (Application) เพื่อใช้ทำงานต่างๆ รองรับการใช้งานกับอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และทำงานได้กับหลายๆ แพลตฟอร์ม (Platform)

โปรแกรม Flash เริ่มมีชื่อเสียงประมาณปี พ.ศ. 2539 จนถึง ปัจจุบันได้ถูกนำมาใช้งานอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะเทคโนโลยีเว็บทำให้การนำเสนอทำได้ที่น่าสนใจ นอกจากนั้น โปรแกรม Flash ยังสามารถสร้างแอปพลิเคชัน (Application) เพื่อใช้ทำงานต่างๆ รองรับการใช้งานกับอุปกรณ์ที่ เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และทำงานได้กับหลายๆ แพลตฟอร์ม (Platform)

#### 3.2 เจ้าของผลิตภัณฑ์

อะโดบีแฟลช (Adobe Flash) ซึ่งยังหมายถึง Macromedia Flash Player และโปรแกรมอื่น ๆ ที่ใช้ในการเขียนสื่อมัลติมีเดียที่เอาไว้ใช้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับ Flash ซึ่งตัว Flash Player พัฒนาและเผยแพร่โดย อะโดบีซิสเต็มส์ (เริ่มต้นพัฒนาโดยบริษัท ฟิวเจอร์แวร์ ตอนหลังเปลี่ยนเป็น แมโครมีเดีย ซึ่งภายหลังถูกควบรวมกิจการเข้ากับ อะโดบี )

### 3.3 รูปแบบของไฟล์

.swf	เป็นไฟล์ที่สมบูรณ์, ถูก compiled และ published ไฟล์แล้ว ซึ่งไม่สามารถแก้ไขได้อีก
.fla	เป็นไฟล์ต้นฉบับ สามารถแก้ไขไฟล์ FLA และ compile มั่นให้เป็นไฟล์ .swf ได้
.flv	เป็นไฟล์วิดีโอ Flash, ซึ่งสร้างโดย Macromedia Flash
.avi	เป็นไฟล์วิดีโอ, เป็นคำย่อของ Audio Video Interleave.
.spa	คือไฟล์เอกสารของ FutureSplash.
.xml	คือไฟล์ configuration ของ flash ซึ่งใช้เก็บข้อมูลที่ไม่ต้องการคอมไพล์ใหม่ เช่น link

### สัญลักษณ์ไฟล์ของโปรแกรม Flash มีดังนี้



>> ไฟล์ .swf เป็นไฟล์ที่สมบูรณ์, ถูก compiled แล้ว ไม่สามารถแก้ไขได้อีก  
เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เปิดเล่นได้ ต้องติดตั้งโปรแกรมเสริม (Flash Player)  
หรือเป็นเครื่องที่ติดตั้งโปรแกรม Flash (ซึ่งจะมี โปรแกรมเสริม Flash Player ให้แล้ว)



>> ไฟล์ .fla เป็นไฟล์ต้นฉบับของโปรแกรม Flash โปรแกรมที่ใช้เขียน Flash  
สามารถแก้ไขได้ และ compile ให้เป็นไฟล์ .swf ได้



>> ไฟล์ .exe เป็นไฟล์ที่ถูก compiled แล้ว เป็น Application  
ซึ่งได้รวมเอาโปรแกรมเสริม (Flash Player) เข้าไว้ด้วยกันไม่สามารถแก้ไขได้  
สามารถเล่นได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องที่ไม่ได้ติดตั้งโปรแกรมเสริม

### 3.4 ประโยชน์ที่ได้จากโปรแกรม Flash

สามารถนำไปสร้างสื่อการเรียนการสอนที่เป็นสื่อมัลติมีเดีย, ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพกราฟิกหลากหลายแบบที่น่าสนใจได้อย่างมากมาย และประยุกต์ใช้เป็น ส่วนประกอบของอีกหลายๆโปรแกรมได้และมีประสิทธิภาพสามารถบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็ก เพื่อที่จะสามารถนำไฟล์ไปใช้แสดงที่ไหนก็ได้โดยไม่ต้องนำไปทั้งหมด มีผลทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็วและ นอกจากนั้นยังสามารถแปลงไฟล์ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่นได้หลากหลายแบบ เช่น avi, mov, gif, wav, emf, eps, ai, dxf, bmp, jpg, gif, png หรืออื่นๆ

## ตอนที่ 4 เรื่องการให้ความรู้

### 4.1 ความรู้หมายถึง

ความเข้าใจในเรื่องบางเรื่อง หรือสิ่งบางสิ่ง ซึ่งอาจจะรวมไปถึงความสามารถในการนำสิ่งนั้นไปใช้เพื่อเป้าหมายบางประการ ความสามารถในการรู้บางอย่างนี้เป็นสิ่งสนใจหลักของวิชาปรัชญา (ที่หลายครั้งก็เป็นเรื่องที่มีการโต้เถียงอย่างมาก) และมีสาขาที่ศึกษาด้านนี้โดยเฉพาะ เรียกว่าญาณวิทยา (epistemology) ความรู้ในทางปฏิบัติมักเป็นสิ่งที่ทราบกันในกลุ่มคน และในความหมายนี้เองที่ความรู้นั้นถูกปรับเปลี่ยนและจัดการในหลาย ๆ แบบ

### 4.2 ประเภทของความรู้

#### ความรู้ตามลักษณะ

1. ความรู้ที่ฝังอยู่ในคน (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ พรสวรรค์หรือสัญชาตญาณของแต่ละบุคคล เช่น ทักษะในการทำงาน งานฝีมือ หรือการคิดเชิงวิเคราะห์
2. ความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) เป็น ความรู้ที่สามารถ ถ่ายทอดได้โดยผ่านวิธีต่าง ๆ เช่น การบันทึก

#### ความรู้ตามโครงสร้าง

1. โครงสร้างส่วนบนของความรู้ ได้แก่ Idea ปรัชญา หลักการ อุดมการณ์
2. โครงสร้างส่วนล่างของความรู้ ได้แก่ ภาควิปฏิบัติการณ์ของความรู้ ได้แก่องค์ความรู้ที่แสดงในรูปแบบของ ข้อเขียน สัญลักษณ์ การแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ศิลปะ การเดินขบวนทางการเมือง โครงสร้างส่วนล่างของความรู้มีโครงสร้างระดับลึกคือ ความหมาย (significant)

#### ความรู้และอำนาจ

ความรู้และอำนาจ เป็นสิ่งเดียวกัน เพราะถูกผลิต และ เคลือบไว้ภายใต้รูปแบบ

2 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบที่แสดงออกถึงความรุนแรง ได้แก่ ความรู้ทางด้านการปราบปราม การทหาร การควบคุมนักโทษ อาชญวิทยา การสงคราม จิตเวชศาสตร์
2. รูปแบบที่แสดงออกถึงความไม่รุนแรง แต่แฝงไว้ด้วยความรุนแรง ได้แก่ ความรู้ทางด้านสื่อสารมวลชน การโฆษณา การตลาด ทฤษฎีบริหารธุรกิจ ทฤษฎีทางการเมือง ความรู้ทางการศึกษา การพัฒนาและทุกสิ่ง ที่ใช้การครอบงำความคิด ผ่านปฏิบัติการทางการสร้างความรู้เพื่อ กีดกัน/เบียดขับ/ควบคุม มนุษย์

### 4.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ (Theory of Learning)

ทฤษฎีการเรียนรู้มีอิทธิพลต่อการจัดการเรียนการสอนมาก เพราะจะเป็นแนวทางในการกำหนดปรัชญาการศึกษาและการจัดประสบการณ์ เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้เป็นสิ่งที่อธิบายถึงกระบวนการ วิธีการและเงื่อนไขที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้และตรวจสอบว่าพฤติกรรมของมนุษย์ มีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างไร

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ แบ่งออกได้ 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. ทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์ต่อเนื่อง (Associative Theories)
2. ทฤษฎีกลุ่มความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Theories)

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มสัมพันธ์ต่อเนื่อง

ทฤษฎีนี้เห็นว่าการเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus) และการตอบสนอง (Response) ปัจจุบันเรียกนักทฤษฎีกลุ่มนี้ว่า "พฤติกรรมนิยม" (Behaviorism) ซึ่งเน้นเกี่ยวกับกระบวนการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมที่มองเห็น และสังเกตได้มากกว่ากระบวนการคิด และปฏิกิริยาภายในของผู้เรียน ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มนี้แบ่งเป็นกลุ่มย่อยได้ ดังนี้

#### ขั้นตอนของการเรียนรู้โดยการสังเกต

1. ขั้นให้ความสนใจ (Attention Phase) ถ้าไม่มีขั้นตอนนี้ การเรียนรู้อาจจะไม่เกิดขึ้น เป็นขั้นตอน ที่ผู้เรียนให้ความสนใจต่อตัวแบบ (Modeling) ความสามารถ ความมีชื่อเสียง และคุณลักษณะเด่นของตัวแบบจะเป็นสิ่งดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ
2. ขั้นจำ (Retention Phase) เมื่อผู้เรียนสนใจพฤติกรรมของตัวแบบ จะบันทึกสิ่งที่สังเกตได้ไว้ในระบบความจำของตนเอง ซึ่งมักจะจดจำไว้เป็นจินตภาพเกี่ยวกับขั้นตอนการแสดงพฤติกรรม
3. ขั้นปฏิบัติ (Reproduction Phase) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนลองแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ ซึ่งจะส่งผลให้มีการตรวจสอบการเรียนรู้ที่ได้จดจำไว้
4. ขั้นจูงใจ (Motivation Phase) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นแสดงผลของการกระทำ (Consequence) จากการแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ ถ้าผลที่ตัวแบบเคยได้รับ (Vicarious Consequence) เป็นไปในทางบวก (Vicarious Reinforcement) ก็ จะจูงใจให้ผู้เรียนอยากแสดง

พฤติกรรมตามแบบ ถ้าเป็นไปในทางลบ (Vicarious Punishment) ผู้เรียนก็มักจะงดเว้นการแสดงพฤติกรรมนั้นๆ

## ตอนที่ 5 พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย

### 5.1 พฤติกรรมเพศสัมพันธ์ในวัยรุ่น

จากรายงานสำรวจของสถาบันประชากรและสังคมร่วมกับสำนักกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ในปี ค.ศ.2003 พฤติกรรมทางเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นในประเทศไทยพบว่า อายุเฉลี่ยของวัยรุ่นที่เริ่มมีเพศสัมพันธ์ครั้งแรกคือ อายุ 16 ปี และจากข้อมูลของดร.อมรรวิช นาครทรรพ ผู้อำนวยการสถาบันรามจิตติ ในรอบปี 2548-2549 ในเด็กมัธยมถึงอุดมศึกษา พบว่ามีเพศสัมพันธ์เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 16 เป็นร้อยละ 20 เมื่อเทียบกับ 2-3 ปีที่ผ่านมา และในกลุ่มนี้ร้อยละ 30 เคยมีเพศสัมพันธ์แล้ว ในขณะที่การแต่งงานช้าลงโดยเฉลี่ยอายุ 24 ปี จะเห็นได้ว่าช่องว่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยของการเริ่มมีเพศสัมพันธ์กับการแต่งงานราว 8 ปีนี้ สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศสัมพันธ์มากขึ้นและยาวนานขึ้นและเป็นการมีเพศสัมพันธ์แบบขาดความรับผิดชอบ (sex without responsibilities) หรือสังคมยังไม่ยอมรับ โดยมีปัจจัยที่เป็นเหตุกระตุ้นหลายประการเช่น การเข้าวัยรุ่นที่เร็วขึ้น การกระตุ้นโดยสื่อที่ไม่เหมาะสม ทำให้ปัญหาสังคมอันเนื่องมาจากพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์และผลของการกระทำที่ทวีความรุนแรงและสลับซับซ้อนมากขึ้นเห็นได้จากการหย่าร้างที่เพิ่มขึ้นหรือฝ่ายชายทิ้งไปปล่อยให้ฝ่ายหญิงแบกรับภาระและความเครียดทั้งหมด

การทำแท้งเถื่อนที่เพิ่มมากขึ้นแม้ว่าไม่มีตัวเลขที่ชัดเจนแต่จากการรายงานภาวะแทรกซ้อนจากการทำแท้งเถื่อนของโรงพยาบาลต่างๆ ทำให้คะเนได้ว่าในแต่ละปีมีวัยรุ่นที่ทำแท้งประมาณ 2-3 แสนรายต่อปี นอกจากนี้มารดาวัยรุ่นที่เครียดและหาทางออกของตนเองไม่ได้ก็ทิ้งลูกหรือทำร้ายลูกเช่นฆ่าลูกโดยปรากฏทางหน้าหนังสือพิมพ์ไม่ต่ำกว่า 30 รายต่อปี การให้องค์ความรู้ ทักษะและการปฏิบัติต่อพฤติกรรมทางเพศหรือเพศศึกษา ยังไม่เข้มแข็ง โดยพบว่าเพศศึกษาในวัยรุ่นเริ่มช้าอายุเฉลี่ยราว 14 ปี ในขณะที่วัยรุ่นได้ข้อมูลส่วนใหญ่จากเพื่อน และสื่อเช่นอินเทอร์เน็ต ประมาณร้อยละ 60

การรู้จักป้องกันตนเองไม่ว่าจะเป็นการใช้ถุงยางอนามัย หรือการป้องกันโดยการคุมกำเนิด ยังอ่อนแอและเป็นประเด็นที่ถกเถียงกันมากจนทำให้ประเทศไทยกลายเป็นประเทศในลำดับต้นๆของเอเชียที่มีปัญหาวัยรุ่นตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์และวัยรุ่นคลอดลูก ( จากข้อมูลของ UNICEF ในปี ค.ศ.2003 พบว่าค่าเฉลี่ยวัยรุ่นไทยคลอดลูกอยู่ที่ 70 ต่อพันคนของหญิงวัย 15-19 ปี ปัจจุบันเพิ่มขึ้นเป็น 90 ต่อพัน หรือวันละ เกือบ 200 คน ในขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ 56 ต่อพันคนของหญิงวัย 15-19 ปี และค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ 65 ต่อพันคนของหญิงวัย 15-19 ปี ) และวัยรุ่นอายุต่ำกว่า 15 ปี เพิ่มขึ้นเรื่อยๆเมื่อเทียบกับ 2-3 ปีที่ผ่านมา วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมเพศสัมพันธ์มากกว่า ร้อยละ 60 ติดเชื้อทางเพศสัมพันธ์หรือตั้งครรภ์ภายใน 1 ปีของการมีพฤติกรรมทาง

เพศสัมพันธ์ ในขณะที่วัยรุ่นกลุ่มนี้โดยส่วนใหญ่เริ่มความหาคความช่วยเหลือเพื่อป้องกันตนเองเมื่อมีพฤติกรรมเพศสัมพันธ์มาแล้ว เกิน 1 ปี แล้วแทบทั้งสิ้น

นอกจากนี้ปัญหาโรคเอดส์ในวัยรุ่นก็เป็นอีกปัญหาที่น่าสนใจและน่าเป็นห่วง กล่าวคือวัยรุ่นอายุ 15-19 ปี ราว 60,000 คนที่กำลังติดเชื้อเอดส์มาจากพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์โดยขาดการป้องกันและเป็นสาเหตุการตายของวัยรุ่นในลำดับที่ 2 รองจากอุบัติเหตุ การติดเชื้อทางเพศสัมพันธ์ก็มีอุบัติการณ์มากในวัยรุ่นอายุ 15-19 ปีเช่นกันไม่ว่าจะเป็นหนองในแท้(Gonorrhea) หรือหนองในเทียม(C.Trachomatis) แม้ว่าหลายรายมักไม่มีอาการแต่หากปล่อยไว้ นอกจากจะทำให้การติดต่อของโรคนี้แพร่หลายแล้วยังทำให้เกิดปัญหาสุขภาพของวัยรุ่นเองด้วยเช่น ภาวะอัมพาต การอักเสบเรื้อรัง การมีบุตรยาก ท้องนอกมดลูกรวมไปจนถึงมะเร็งปากมดลูก

ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้สำรวจในปีคศ.2003 เชื้อหนองในเทียมในทุกกลุ่มอายุพบว่าวัยรุ่นอายุ 15-19 ปี พบมากที่สุด โดยพบ 2,536 คนต่อประชากรวัยนี้แสนคน และยังสำรวจพบว่าเชื้อหูดหงอนไก่( Human Pappiloma virus) ที่เป็นต้นกำเนิดของการเป็นมะเร็งปากมดลูกก็มีความสำคัญในวัยนี้เช่นกัน กล่าวคือในเด็กวัยรุ่นที่ยังไม่พบเชื้อนี้หากมีเพศสัมพันธ์โดยขาดการป้องกันภายใน 3 ปี พบว่าจะตรวจพบเชื้อนี้ประมาณร้อยละ 55 ของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมทางเพศ ซึ่งเป็นอัตราที่สูงมาก แม้ว่าในวัยรุ่นเชื้อนี้โดยส่วนใหญ่ร่างกายสามารถขจัดได้ในระดับหนึ่งแต่ก็ยังมีความสำคัญต่อการเป็นจุดตั้งต้นการเสี่ยงต่อการเป็นมะเร็งปากมดลูกได้เช่นกัน

วัยรุ่น อายุ 15-19 ปี มีโอกาสเป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์มากที่สุดมากกว่าวัยอื่นๆ กล่าวคือ ร้อยละ 30 ของผู้ป่วยโรคติดเชื้อทางเพศสัมพันธ์คือวัยรุ่นอายุ 15-19 ปี นั้นเอง และโรคติดเชื้อทางเพศสัมพันธ์คือ หนองใน หนองในเทียม เอดส์ เชื้อไวรัสก่อมะเร็งปากมดลูก เป็นต้น

## 5.2 ความเข้าใจผิดๆ เกี่ยวกับเรื่องเพศของวัยรุ่น

เมื่อพวกเราเด็กชายตัวน้อยๆ เริ่มเติบโตขึ้น ร่างกายเริ่มเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเพื่อเข้าสู่ความเป็นหนุ่ม ทำให้หลายคนเกิดคำถามเกี่ยวกับเรื่องเพศของเด็กหนุ่ม วันนี้เราจะมาไขข้อข้องใจและความเชื่อผิดๆ เกี่ยวกับเรื่องนี้กัน

ถาม : การเกิดฝันเปียกและการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง แสดงถึงความต้องการทางเพศสูงหรือเช็กส์จัด

ตอบ : ไม่จริง เพราะความจริงแล้วฝันเปียกเป็นการระบายเชื้ออสุจิที่เก่าเก็บโดยธรรมชาติ เพื่อให้มีพื้นที่สำหรับเชื้ออสุจิที่ถูกผลิตขึ้นมาใหม่ ส่วนการสำเร็จความใคร่คือวิธีหนึ่งในการดูแลอารมณ์ทางเพศเท่านั้น

ถาม : ผู้ชายแต่ละคนมีน้ำกามและตัวอสุจิจำนวนจำกัด

ตอบ : ไม่จริง เพราะอณูของผู้ชายผลิตอสุจิตลอดไม่หยุด แต่เมื่ออายุมากขึ้น ร่างกายเริ่มเสื่อมไปตามวัย จึงทำให้ระบบสืบพันธุ์ผลิตอสุจิน้อยลง

ถาม : การมีอวัยวะเพศใหญ่เป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นชายมากกว่า

ตอบ : ไม่จริง เพราะผู้ชายแต่ละคนมีขนาดและรูปร่างของอวัยวะเพศที่แตกต่างกัน เล็กใหญ่ไม่เท่ากัน ตามลักษณะกรรมพันธุ์ของร่างกายที่ต่างกัน ต่างพ่อแม่ ต่างเชื้อชาติพันธุ์ แต่ไม่ได้แสดงถึงความสามารถในการสืบพันธุ์ที่ต่างกัน หรือความเป็นชายที่มากกว่ากันแต่อย่างใด

ถาม : ผู้หญิงชอบผู้ชายที่มีอวัยวะเพศใหญ่กว่า

ตอบ : ไม่จริง ผู้หญิงมีจุดรับความรู้สึกทางเพศที่เรียกว่า "คลิตอริส" เป็นติ่งเนื้ออยู่ด้านบนของอวัยวะเพศ และ "จีสปอต" อยู่ลึกจากปากช่องคลอด เข้าไปประมาณสองนิ้วเท่านั้น อวัยวะเพศชายที่ใหญ่ยาวจึงไม่จำเป็นต่อความสุขทางเพศของผู้หญิงเลย

ถาม : การมีเพศสัมพันธ์ตั้งแต่ยังเป็นวัยรุ่น แสดงถึงความโดดเด่น เป็นชายเหนือกว่าคนอื่น

ตอบ : ไม่จริง เพราะความเป็นชายไม่ได้แสดงออกด้วยการมีเพศสัมพันธ์ แถมการมีเพศสัมพันธ์โดยไม่รู้จักป้องกันให้ปลอดภัย อาจทำให้เกิดโรค หรือทำให้ต้องกลายเป็น "พ่อ" ในวัยที่ยังไม่พร้อมอีกด้วย

ถาม : เรื่องเพศเป็นเรื่องที่น่าอาย ไม่ควรบอกให้พ่อ แม่ ผู้ปกครองรู้ ปรึกษาเพื่อนดีที่สุด!

ตอบ : ไม่จริง พ่อแม่เป็นบุคคลที่เราควรขอคำปรึกษาในเรื่องเพศมากที่สุด เพราะมีประสบการณ์มากกว่าเพื่อนๆ ในวัยเดียวกันที่อาจรู้มาแบบผิดๆ ถูกๆ

## ตอนที่ 6 เรื่องเพศสัมพันธ์

### 6.1 เพศสัมพันธ์ หมายถึง

เพศสัมพันธ์เป็นขั้นตอนหนึ่งของการสืบพันธุ์ของมนุษย์ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากปัจจัยทางธรรมชาติ ของร่างกายเพื่อการสืบเผ่าพันธุ์ของมนุษย์นั่นเอง เมื่อมีการร่วมเพศกันจนถึงจุดสุดยอด ตัวอสุจิของชายหนุ่ม ก็หลั่งออกมาภายในช่องคลอดของหญิงสาว จากนั้น ตัวอสุจิจะแหวกว่ายเข้าไปในมดลูกเพื่อไปพบกับ"ไข่" ของหญิงสาว ตัวอสุจิที่แข็งแรงที่สุดเพียง 1 ตัว สามารถไขเข้าไปภายในไข่ได้ และผสมกับไข่เกิดเป็นตัวอ่อน ของเด็กเราเรียกการผสมระหว่างตัวอสุจิและไข่นี้ว่า "การปฏิสนธิ"

เพราะเพศสัมพันธ์ ทำให้มีการตั้งครรภ์ และกำเนิดชีวิตใหม่ขึ้นมาขบวนการเช่นนี้จะพร้อมที่จะทำงานได้เมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น นั่นคือ เมื่อหญิงสาวเริ่มมีประจำเดือนครั้งแรก และผู้ชายเริ่มมีการหลั่งน้ำอสุจิ ในขณะที่เรียกกันว่าฝันเปียกนั่นเอง ตามปกติคนเราจะมีเพศสัมพันธ์ที่สังคมนยอมรับได้ก็ต่อเมื่อมีการตกลง ปรองโองอยู่ร่วมกันเป็นสามี ภรรยา หรือ เพราะจะเกิดผลตามมาอีก

มากมาย เช่น การตั้งครรภ์ ในวัยเรียน หรือขณะที่ยังไม่พร้อมเกิดโรคติดเชื้อทางเพศการถูกมองอย่างดูถูกของสังคม การเลิกรากันอย่างรวดเร็ว และถ้าลงเอยด้วยการมีลูกก่อนอายุ 20 ปี มักจะพบว่ามีปัญหาในการเลี้ยงลูกมีปัญหาในชีวิตครอบครัว และมักหย่าร้างแยกทางกัน ในที่สุดที่สำคัญคือวัยรุ่นจะเสียโอกาสในการศึกษา ในการเรียนรู้ชีวิตในวัยรุ่น และพลาดโอกาสที่จะมีอนาคตที่มีความสุข

## 6.2 จะทำอย่างไรกับอารมณ์เพศ

อารมณ์เพศเป็นเรื่องธรรมชาติ เมื่อเกิดได้มันก็ดับได้ ต้องทำใจหน่อยว่าอารมณ์เพศนี้มันไม่แน่นอน ให้อะไรใจใครไม่ได้นี่จะมาแค่เห็นรูปโป๊แวบเดียวก็โด่ดั่งขึ้นมา ทำให้ขายหน้าได้ แต่บางครั้งก็แวบหายไปไม่ทันรู้ตัว ดังนั้นเราสามารถระงับอารมณ์เพศได้ ด้วยการ..

- หลีกเลี้ยงการดูภาพโป๊ VDO โป๊ ภาพยนตร์โป๊ต่าง ๆ
- ไม่ควรเปิดโอกาสในการอยู่ใกล้กับเพศตรงข้ามในที่รโหฐาน
- หลีกเลี้ยงการจับต้องสัมผัสร่างกายของเพศตรงข้าม
- หลีกเลี้ยงการอยู่ในห้องมีติดคนเดียวเป็นเวลานาน ๆ
- หากิจกรรมอื่น ๆ ที่สนใจหรือทำงานอดิเรก เช่น วาดภาพ สะสมแสตมป์
- ใช้พลังงานไปในเรื่องการเล่นกีฬา ออกกำลังกาย ทำงานบ้าน ฯลฯ

ร่างกายของเราเป็นสิ่งมหัศจรรย์มาก ธรรมชาติสร้างมาอย่างสมดุล โดยสร้างให้คนมีอารมณ์เพศมีการสร้างอสุจิเมื่อโตเป็นหนุ่ม เมื่อน้ำอสุจิมีปริมาณมากพอก็จะมีความรู้สึกทางเพศ มีความต้องการทางเพศสูง และให้มีการระบายหรือหลั่งออกมาเป็นฝันเปียก เพื่อลดความรู้สึกทางเพศลง อันนี้เป็นกลไกธรรมชาติแต่ชีวิตเรายังต้องสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ มากมาย ซึ่งบางอย่างก็กระตุ้นอารมณ์เพศของเราได้ ดังนั้นถ้าเราพยายามระงับอารมณ์ แล้วยังไม่ได้เราก็สามารถระบายหรือทำให้หลั่งได้ ด้วยการ สำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง หรือมีเพศสัมพันธ์ ...แต่... ต้องอยู่ภายใต้จริยธรรมของสังคมและสิทธิของบุคคลอื่นและต้องปลอดภัยด้วย

## 6.3 ความสำคัญของการมีเพศสัมพันธ์อย่างปลอดภัย

การมีเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัย หมายถึง การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหาตามมาหรือจากการมีเพศสัมพันธ์ได้แก่ ปัญหาการติดเชื้อโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ โดยเฉพาะโรคเอดส์และโรคในกลุ่มกามโรค และเกิด การตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ในกรณีที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการมีเพศสัมพันธ์ได้จริง ๆ ก็ควรมีเพศสัมพันธ์อย่างปลอดภัย การมีเพศสัมพันธ์อย่างปลอดภัยมี

ความสำคัญอย่างมากในการช่วยป้องกันปัญหาจากการมีเพศสัมพันธ์ คือ ป้องกันการติดเชื้อโรคติดต่อจากการมีเพศสัมพันธ์ และป้องกันการตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ อุปกรณ์ที่ช่วยให้มีเพศสัมพันธ์อย่างปลอดภัยคือ ถุงยางอนามัย หรือคอนโดม ถุงยางอนามัย จัดให้เป็นเครื่องมือแพทย์ชนิดหนึ่งซึ่งช่วยทำให้มีเพศสัมพันธ์อย่างปลอดภัยได้ สิ่งสำคัญในการใช้ถุงยางอนามัยคือ การเลือกถึงยางอนามัยและการใช้ถึงยางอนามัยอย่างถูกต้อง

## ตอนที่ 7 เรื่องตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร

### 7.1 การตั้งครรภ์ หมายถึง

การตั้งครรภ์ คือ ช่วงระยะเวลาเริ่มหลังจากการปฏิสนธิ โดยที่ตัวอสุจิ (sperm) ผสม (conceive) กับ ไข่ (egg) ในสภาวะและเวลาที่เหมาะสม จนถึงการคลอดโดยในมนุษย์ใช้เวลาในการตั้งครรภ์ 36 สัปดาห์ หรือ 9 เดือน

### 7.2 ปัญหาการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร

การตั้งครรภ์ในวัยรุ่นหรือท้องในวัยทีน คือตั้งครรภ์เมื่ออายุ 19 ปี หรืออ่อนกว่านี้ พบร้อยละ 10-30 ของการตั้งครรภ์ทั้งหมด นับเป็นปัญหาสาธารณสุขที่สำคัญของทุกประเทศทั่วโลกใน 10 ปี มานี้ ท้องในวัยทีนในประเทศไทย มีแนวโน้มรุนแรงมากขึ้น จากร้อยละ 10 ในปี พ.ศ.2536 เป็นกว่าร้อยละ 20 ในปัจจุบัน นอกจากนั้นอายุของแม่วัยทีนนับวันยิ่งน้อยลง ต่ำสุดพบเพียง 12 ปี ขณะที่ในประเทศสหรัฐอเมริกา แนวโน้มท้องในวัยทีนมีจำนวนลดลงตามลำดับ

### 7.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร

ฐานะยากจน เล่าเรียนน้อย ดื่มสุรา ดินยาเสพติด ปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว ซึ่งเป็นปัจจัยที่แก้ไขได้ยาก ปัจจัยหนึ่งซึ่งน่าจะแก้ไขได้ เป็นปัจจัยที่ทำให้ท้องวัยทีนในประเทศเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว คือ ค่านิยมการมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่น

### 7.4 ทำไมจึงไม่ควรตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร

นอกจากเหตุผลทางการแพทย์ เช่น เกิดภาวะแทรกซ้อนช่วงตั้งครรภ์ คลอด หลังคลอดสูงกว่าคนทั่วไป (แท้ง ทารกพิการ น้ำหนักน้อย ขาดอาหาร ทารกตายในครรภ์ คลอดยาก ตกเลือด หลังคลอด ฯลฯ) เหตุผลทางด้านสังคม เศรษฐกิจ จิตวิทยา (มารดาต้องหยุดเรียน รายจ่ายสูง รายรับน้อย ครอบครัวยากจนยิ่งขึ้น มารดาเครียด ซึมเศร้า วิดกกังวล ตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์ ทำแท้งเถื่อน ทารกถูกทอดทิ้ง ทารกไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ ทารกเติบโตมาเป็นปัญหาของสังคม

ฯลฯ) ยังมีเหตุผลของปัจเจกบุคคล ส่งผลให้ห้องวิทยุที่สร้างบาดแผลอันเจ็บปวดแห่งความทรงจำไม่รู้ลืม แก่ทั้งตัววิทยุที่นและผู้ปกครอง

### 7.5 การป้องกันการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร

1. ประชาชนทุกคนต้องเห็นความสำคัญของการป้องกันท้องในวัยที่น โดยถือว่าเป็นหน้าที่ของพลเมืองดีที่จะช่วยกันอบรมสั่งสอน (เท่าที่จะเป็นไปได้) สอดส่องดูแลความประพฤติของวัยรุ่น ช่วยเป็นหูเป็นตาแจ้งผู้ปกครอง สถานศึกษา ตำรวจ ฯลฯ เมื่อพบความเสี่ยง
2. สังคมต้องมีส่วนรับผิดชอบ เช่น ลดการยั่วยุทางกามารมณ์ ไม่ปากว่าตาขีบกับวัยรุ่น ไม่ว่าจะในสถานบันเทิง การขายสุรา การมั่วสุมในที่ต่างๆ ฯลฯ
3. ครอบครัวต้องถือว่าเป็นหน้าที่หลักที่จะดูแลลูกหลานวัยรุ่นของตนเองอย่างใกล้ชิด ความรักและความใกล้ชิดทำให้ตรวจพบสิ่งผิดปกติตั้งแต่เริ่มแรก
4. พ่อแม่ผู้ปกครองต้องเข้าใจจิตวิทยาของวัยรุ่น ต้องพัฒนาตนเองให้ทันสมัยและสังคมที่เปลี่ยนแปลง ทั้งเรื่องข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยี การใช้ชีวิต ฯลฯ
5. หากมีลูกหลานเป็นชาย ควรสอนเขาตั้งแต่เด็ก ถึงความเป็นสุภาพบุรุษ ไม่ล่วงเกินเพศตรงข้าม หากยังไม่พร้อมและไม่สามารถรับผิดชอบเลี้ยงดู สร้างครอบครัวได้
6. สร้างค่านิยมไม่มีเพศสัมพันธ์ในวัยรุ่น คนแก่ต้องรู้จักเขยีน สนับสนุนการสร้างปณิธานให้รักษาพรหมจรรย์จนถึงวัยอันควร โดยใช้ความสัมพันธ์อันดีในครอบครัว, หลักการทางศาสนา, จัดตั้งกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน ฯลฯ
7. สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ต้องสนับสนุนองค์ความรู้ทางเพศศึกษา (รวมถึงการคุมกำเนิด) ที่ถูกต้อง ตั้งแต่ก่อนที่นักเรียนจะเข้าสู่วัยรุ่น
8. รัฐบาลต้องถือว่าการลดการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นเป็นนโยบายสำคัญ มีงบประมาณกลยุทธ์ สนับสนุนองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง และมีการลงมือปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม
9. สื่อต่างๆ ควรสนับสนุนบทเรียนและการเรียนรู้ทางเพศศึกษาที่ถูกต้อง โดยมีดารานักร้อง ฯลฯ เป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่วัยรุ่น
10. นักเขียน นักแสดง ผู้จัดละคร ภาพยนตร์ ควรเสนอบทเรียนของการตั้งท้องวัยที่นให้แพร่หลาย ในหลากหลายรูปแบบงานวรรณกรรม บันเทิงคดี ฯลฯ
11. สถานพยาบาลควรมีคลินิกให้คำปรึกษาวัยรุ่น ที่สามารถติดต่อปรึกษาได้ทุกเมื่อ

12. มีหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ที่ช่วยปรึกษาหาทางออกให้ เมื่อวัยรุ่นพลาดพลังตั้งครรรภ์

## ตอนที่ 8 เรื่องโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์

### 8.1 โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์คืออะไร

โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ หรือเรียกย่อว่า โรคเอสทีดี (Sexually transmitted disease/STD บางคนเรียกว่า Sexually transmitted infection หรือเรียกย่อว่า โรคเอสทีไอ/STI) คนไทยมักเรียกว่า กามโรค โรคบุรุษ หรือโรคผู้หญิง (Venereal disease หรือเรียกย่อว่า โรควีดี/VD) คือโรคติดเชื้อที่เกิดจากการสัมผัสทางเพศ เชื้อโรคจะติดต่อจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง โดยผ่านทางเลือด น้ำอสุจิ สารคัดหลั่งจากช่องคลอด หรือสารคัดหลั่งจากส่วนอื่นๆของร่างกาย ในบางกรณี โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์อาจติดต่อได้แม้จะไม่มีสัมผัสทางเพศก็ตาม เช่น จากแม่สู่ทารก ซึ่งเกิดขึ้นได้ทั้งในขณะที่ตั้งครรภ์และจากการคลอด หรืออาจติดเชื้อจากการได้รับเลือด หรือจากเข็มฉีดยาที่ใช้ร่วมกันการติดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์อาจพบได้แม้แต่ในกรณีที่มีสัมพันธ์ทางเพศกับบุคคลซึ่งแลดูมีสุขภาพดี ทั้งนี้เพราะผู้ที่เป็นโรคอาจไม่ปรากฏอาการให้เห็นอย่างชัดเจน

### 8.2 อาการของโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์เป็นอย่างไร

อาการของโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์มีหลากหลาย บางครั้งอาจไม่ปรากฏอาการให้เห็น จนกระทั่งมีภาวะแทรกซ้อนเกิดขึ้นแล้วจึงรู้ว่าเป็นโรค หรือรู้ว่าตัวเองอาจติดโรคก็ต่อเมื่อคุณอนได้รับการวินิจฉัยว่าติดโรคแล้ว อาการที่อาจบ่งชี้ว่าติดโรคแล้วมีดังต่อไปนี้ คือ อาการเจ็บ หรือมีก้อนบวม (Lump) หรือแผล ที่บริเวณปาก และทวารหนัก ปัสสาวะแสบขัด มีน้ำ หรือหนองออกมาจากอวัยวะเพศชาย หรือจากช่องคลอด มีเลือดออกผิดปกติจากช่องคลอด มีต่อมน้ำเหลืองบวม หรือมีอาการปวดที่บริเวณต่อมน้ำเหลือง โดยเฉพาะที่ขาหนีบ เป็นต้น

ภายหลังจากที่มีการสัมผัสโรค ระยะเวลาที่จะปรากฏอาการ (ระยะฟักตัวของโรค) หรือมีรอยโรคเกิดขึ้น อาจใช้เวลา 2-3 วันจนถึง 3 เดือน ในบางราย อาการ หรือรอยโรคที่ปรากฏอาจหายได้เองภายใน 2-3 สัปดาห์แม้จะไม่ได้รักษาก็ตาม อย่างไรก็ตาม อาจมีการกลับเป็นซ้ำของโรคได้ โรคที่เคยหายไปอาจรุนแรงขึ้น และก่อให้เกิดภาวะแทรกซ้อนได้ในภายหลัง ดังนั้นเมื่อมีการสัมผัสทางเพศกับผู้ที่เป็โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ หรือมีอาการ หรือมีรอยโรคที่ชวนสงสัยว่าจะเป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ควรรีบปรึกษาแพทย์ นอกจากนี้ ควรปรึกษาแพทย์เพื่อตรวจคัดกรองโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ (การตรวจโรคในขณะที่ยังไม่มีอาการ) ตั้งแต่แรกก่อนที่จะมีการสัมผัสทางเพศ และควรตรวจเป็นระยะๆตามแพทย์แนะนำถึงแม้จะมีคู่นอนเพียงคนเดียวก็ตาม ในกรณีมีคู่

นอนหลายคน ควรตรวจโรคนี้ทุกครั้งก่อน และหลังมีคู่นอนคนใหม่ หรือตามคำแนะนำของแพทย์ เพื่อป้องกันโรค ติดต่อผู้อื่น และเพื่อการรักษาตัวเองแต่เนิ่นๆ

### 8.3 ปัจจัยเสี่ยงของโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์มีอะไรบ้าง

ปัจจัยเสี่ยงที่สำคัญของโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ คือการมีกิจกรรมทางเพศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่ไม่ได้สวมใส่ถุงยางอนามัยชนิดลาเท็กซ์ (Latex condom) และการมีเพศสัมพันธ์ทางช่องคลอด หรือทางทวารหนักกับผู้ที่เป็โรคหรือผู้ติดเชื้อ มีข้อมูลการศึกษาที่แสดงให้เห็นว่า ผู้หญิงที่มีเพศสัมพันธ์เพียงครั้งเดียวกับผู้ชายที่มีเชื้อโกโนเรีย หรือหนองในแท้โดยไม่สวมใส่ถุงยาง จะมีโอกาสติดเชื้อประมาณ 70-80%

การสวมใส่ถุงยางอนามัยที่ไม่ถูกวิธี หรือมีการสวมใส่บ้างไม่สวมใส่บ้างนั้น เป็นการเพิ่มความเสี่ยงในการติดโรค นอกจากนี้ ความเสี่ยงจะเพิ่มสูงขึ้นเป็นเงาตามตัว -ตามจำนวนของคู่นอน -ตามประวัติการเป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ซึ่งเมื่อเคยเป็นโรคชนิดหนึ่ง ก็จะทำให้ติดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์อีกชนิดหนึ่งได้ง่ายขึ้น เช่น ถ้าคุณเป็น โรคเริม/โรคเริมที่อวัยวะเพศกามโรค/โรคซิฟิลิส หนองในแท้/โรคหนองใน หรือหนองในเทียม และมีเพศสัมพันธ์กับผู้ที่มีเชื้อเอดส์ หรือ เอชไอวี/HIV กรณีนี้คุณมีโอกาสที่จะติดเชื้อเอดส์เพิ่มสูงขึ้น -การติดสุรา และ/หรือยาเสพติด ทำให้ความสามารถในการตัดสินใจแย่ง อันจะนำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์กับผู้ที่มีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศได้ -การใช้เข็มฉีดยาร่วมกับผู้อื่นอาจทำให้เกิดการติดเชื้อเหล่านี้ได้ เช่น ไวรัส HIV หรือไวรัสตับอักเสบบี และเมื่อติดเชื้อแล้ว ก็สามารถแพร่กระจายเชื้อต่อโดยผ่านการมีเพศสัมพันธ์ได้อีกด้วย - และในผู้หญิงวัยรุ่น ซึ่งเซลล์บริเวณปากมดลูกยังไม่เต็มที่ จึงมีการเปลี่ยนแปลงของเซลล์ตลอดเวลา เซลล์ในช่วงเวลาดังกล่าวนี้จะไวต่อการติดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ได้โดยง่าย

การติดเชื้อจากแม่ไปสู่ลูกนั้น พบได้ในการติดเชื้อหนองในแท้ หนองในเทียม เริม และกามโรค โดยมีการติดเชื้อได้ทั้งในขณะตั้งครรภ์ และในขณะคลอด ทารกที่ติดเชื้อจะมีปัญหาต่างๆเกิดขึ้นตามมามาก่อนข้างมาก (เช่น เจริญเติบโตผิด ปกติ และพิการ) และอาจเสียชีวิตได้ ดังนั้นสตรีที่ตั้งครรภ์จึงควรต้องได้รับการตรวจคัดกรอง และรักษาโรคต่างๆดังกล่าวข้างต้นอย่างเหมาะสม

### 8.4 โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ที่สำคัญ

1.โรคเอดส์ (AIDS) หรือกลุ่มอาการภูมิคุ้มกันเสื่อม เกิดจากการรับเชื้อ Human immunodeficiency virus หรือ HIV เข้าไปทำลายเม็ดเลือดขาว ที่เป็นแหล่งสร้างภูมิคุ้มกันโรค ทำให้ภูมิคุ้มกันโรคลดน้อยลง จึงทำให้เชื้อโรคฉวยโอกาสแทรกซ้อนเข้าสู่ร่างกายได้ง่ายขึ้น เช่น มะเร็ง

วัณโรค และสาเหตุการเสียชีวิตก็มักเกิดขึ้นจากโรคติดเชื้อฉวยโอกาสต่างๆ เหล่านี้ ที่จะทำให้อาการรุนแรง และเสียชีวิตอย่างรวดเร็ว

**2.หนองใน (Gonorrhoea)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากเชื้อแบคทีเรียชื่อ *Neisseria gonorrhoeae* ทำให้เกิดอาการระคายเคืองในท่อปัสสาวะ แสบขัดเวลาปัสสาวะ และมีหนองไหลออกจากท่อปัสสาวะ อาจจะทำให้เกิดการอักเสบในช่องท้อง หรือเป็นหมันหากไม่ได้รับการรักษา

**3.หนองในเทียม (Non-gonococcal Urethritis/Non gonococcal Cervicitis)** เป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ที่ทำให้มีอาการแสบปลายท่อปัสสาวะ ปัสสาวะขัดและมีหนองไหล และมีมูกออกเล็กน้อยโดยเฉพาะในช่วงเช้า ส่วนผู้หญิงอาจมีอาการตกขาวผิดปกติ

**4.แผลริมอ่อน (Chancroid)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากเชื้อ *Haemophilus Ducreyi* ทำให้เกิดแผลที่อวัยวะเพศ บวมและเจ็บ บางคนมีต่อมน้ำเหลืองที่ขาหนีบ หรือที่ขาข้างเรียกไขตันบวม หากไม่รักษาหนองจะแตกออกจากต่อมน้ำเหลือง มักมีหลายแผล ขอบแผลนุ่มและไม่เรียบ ก้นแผลสกปรกมีหนอง มีเลือดออกง่าย เวลาสัมผัสเจ็บปวดมาก บางรายต่อมน้ำเหลืองที่ขาหนีบจะบวม และเป็นฝี เมื่อฝีแตกจะเป็นแผล

**5.เริมที่อวัยวะเพศ (Genita Herpes Simplex Virus Infection)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ที่เกิดเชื้อไวรัส herpes simplex virus ทำให้เกิดอาการปวดแสบบริเวณขา ก้นหรืออวัยวะเพศ และตามด้วยผื่นเป็นตุ่มน้ำใส แผลหายได้เองใน 2-3 สัปดาห์ แต่เชื้อยังอยู่ในร่างกาย เมื่อร่างกายอ่อนแอ เชื้อก็จะกลับเป็นใหม่

**6.หูดข้าวสุก (Molluscum contagiosum)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากเชื้อไวรัส *Molluscum contagiosum virus (MCV)* ทำให้เกิดเป็นตุ่มนูนบนผิวหนัง ผิวเรียบขนาดเล็ก ขนาดประมาณ 2-5 มิลลิเมตร จะพบมากขึ้นในรายที่มีการติดเชื้อ HIV จำนวนตุ่มที่เกิดขึ้นอาจมีมากหรือน้อยขึ้นกับสภาพร่างกายของผู้ป่วยขณะนั้นว่าร่างกายมีความแข็งแรงเพียงใด ถ้าใช้เข็มสะกิดตรงกลางแล้วบีบดูจะได้เนื้อหูดสีขาวๆ คล้ายข้าวสุก มักเป็นที่บริเวณหัวหน้าอวัยวะเพศภายนอกและโคนขาด้านใน

**7.หูดหงอนไก่ (Condyloma Acuminata)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากไวรัส *Human papilloma virus* ลักษณะเป็นติ่งเนื้ออ่อนๆ สีชมพูคล้ายหงอนไก่ ขอบขึ้นที่อุ่นและอับชื้น ในผู้ชายมักพบที่อวัยวะเพศบริเวณใต้หนังหุ้มปลายอวัยวะเพศชาย ตลอดทั้งบริเวณรอบรอยเปิดขอบ,ท่อปัสสาวะ และอวัยวะ ส่วนผู้หญิงจะพบที่ปากช่องคลอด ผนังช่องคลอด ปากมดลูก ปาก

ทวารหนักและฝีเย็บ หูดมีขนาดโตขึ้นเรื่อยๆ การตั้งครวมจะทำให้หูดโตเร็วกว่าปกติ ถ้าไม่รักษา จะเป็นมากขึ้นและยากต่อการรักษา และทารกอาจติดเชื้อได้ขณะคลอด

**8. หิด (Scabies)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากตัวไร *Sarcoptes scabiei* ลักษณะจะมีตุ่มน้ำใสและตุ่มหนองคันขึ้นกระจายทั้ง 2 ข้างของร่างกาย มักพบตามง่ามนิ้วมือ ข้อศอก รักแร้ รอบหัวนม รอบสะดือ อวัยวะสืบพันธุ์ ข้อเท้า หลังเท้า กัน ผู้ป่วยมักมีอาการคันมาก โดยเฉพาะเวลากลางคืน สามารถติดต่อได้จากการสัมผัสใกล้ชิด สัมผัสทางเพศหรือ อยู่ใกล้ชิดกับผู้ป่วย

**9. ซิฟิลิส (Syphilis)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากการติดเชื้อ *Treponema pallidum* เป็นโรคที่มีอันตราย และมีอาการเรื้อรัง สามารถติดต่อยาวนานกว่า 2 ปี ลักษณะการติดเชื้อเริ่มแรกจะเป็นก้อนแข็ง แต่ไม่เจ็บที่บริเวณอวัยวะเพศ หากไม่รักษาจะกลายเป็นระยะที่สองที่เรียกว่า เข้าข้อหรือออกดอก ถ้าทิ้งไว้นานจะทำให้เกิดโรคแก่ระบบต่างๆ ของร่างกายหลายระบบ ทั้งซิฟิลิสระบบหัวใจและหลอดเลือด ซิฟิลิสระบบประสาท เป็นต้น นอกจากนี้ มารดาที่เป็นโรคซิฟิลิสจะถ่ายทอดโรคสู่ทารกในครรภ์ได้เรียกว่า ซิฟิลิสแต่กำเนิด (congenital syphilis) จึงถือซิฟิลิสเป็นโรคที่มีอันตราย และมีอาการเรื้อรัง สามารถติดต่อยาวนานกว่า 2 ปี

**10. โคน (Pediculosis Pubis)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากแมลงตัวเล็กที่เรียกว่า pediculosis pubis อาศัยอยู่ที่ขนหัวเหน่า ชอบไชตามรากขนอ่อน และดูดเลือดคนเป็นอาหาร ผู้ที่เป็นโรคนี้ จะมีอาการคัน เมื่อเกาจะทำให้เจ้าตัวเชื้อแพร่ไปยังบริเวณอื่นได้ การวินิจฉัยสามารถทำได้ด้วยตาเปล่า จะพบไข่สีขาวเกาะตรงโคนขนไข่จะมีลักษณะวงรี ส่วนตัวแมลงเมื่อกินเลือดเต็มที่จะออกสีน้ำตาล ติดต่อกันจากการสัมผัสทางเพศกับผู้ป่วย หรือใช้กางเกงในร่วมกัน การรักษาสามารถซื้อยาทาได้ตามร้านขายยา แต่คนท้องหรือเด็กควรจะไปปรึกษาแพทย์

**11. พยาธิช่องคลอด (Vaginal Trichomoniasis)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากเชื้อโปรโตซัว *Trichomonas vaginalis* ผู้ป่วยจะมีอาการตกขาวผิดปกติ มีสีเขียวขุ่นหรือเหลือง เข้ม มีฟองอากาศและมีกลิ่นเหม็น เกิดการระคายเคืองบริเวณอวัยวะเพศ เจ็บปวดขณะมีเพศสัมพันธ์ คันและแสบปากช่องคลอด

**12. เชื้อราในช่องคลอด (Vaginal Candidiasis)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากเชื้อราสกุล *Candida* ซึ่งร้อยละ 80 - 90 เกิดจาก *Candida albicans* ทำให้มีอาการระคายเคืองบริเวณช่องคลอด มีการตกขาวขุ่นจับเป็นก้อน อาจมีอาการปัสสาวะแสบขัด เจ็บขณะร่วมเพศ

13. **อู้งเชิงกรานอักเสบ (Pelvic Inflammatory Diseases, PID) หรือโรคปีกมดลูกอักเสบ** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากการติดเชื้อของมดลูก รังไข่ หรือท่อรังไข่ อาจเสียชีวิตได้หากติดเชื้อรุนแรง และหากไม่รักษา อาจเกิดโรคแทรกซ้อนจนเป็นหมันหรือเสียชีวิตได้

14. **แผลกามโรคเรื้อรังที่ขาหนีบ (Granuloma inguinale)** เป็น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เกิดจากเชื้อแบคทีเรีย *Donovania granulomatis* โดยจะมีแผลที่บริเวณอวัยวะเพศขาหนีบ ซอกขา หรือบริเวณหน้า และไม่พบในประเทศไทย มักพบในคนผิวดำ

### 8.5 การป้องกัน โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์

วิธีป้องกัน โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ คือ

1. ใส่ถุงยางอนามัย หากจะมีเพศสัมพันธ์กับคนที่ไม่แน่ใจว่ามีเชื้อหรือไม่
2. รักษาความสะอาดของร่างกายและอวัยวะเพศอย่างสม่ำเสมอ
3. ไม่เปลี่ยนคู่นอน ให้มีสามี หรือภรรยาคนเดียว
4. ไม่ควรมีเพศสัมพันธ์ตั้งแต่ยังอายุน้อย เนื่องจากมีสถิติว่า ผู้ที่มีเพศสัมพันธ์ตั้งแต่อายุน้อยจะมีโอกาสติด โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ สูง
5. ตรวจโรคเป็นประจำทุกปี เพื่อหาเชื้อโรค แม้จะไม่มีอาการใดๆ โดยเฉพาะคู่อีกกำลังจะแต่งงาน
6. เรียนรู้ ศึกษาอาการของโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์
7. ไม่ควรมีเพศสัมพันธ์ขณะมีประจำเดือน เพราะจะทำให้เกิด โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ได้ง่าย
8. ไม่ควรมีเพศสัมพันธ์ทางทวารหนัก หากจำเป็นให้สวมถุงยางอนามัย
9. ไม่ควรสวนล้างช่องคลอด เพราะจะทำให้เกิดการติดเชื้อ โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ได้ง่าย

## ตอนที่ 9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ณัฐกร สงคราม และ อัญชลี แซ่ลู่ 2554 ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เสริมความรู้ทางการเกษตร เรื่อง การปลูกผักคะน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมความรู้ทางการเกษตร เรื่องการปลูกผักคะน้า สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และทำการศึกษาผลการเรียนรู้รวมทั้งความพึงพอใจในการเล่นเกมที่ดำเนินการวิจัยเริ่มจากการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ เรื่องการปลูกผักคะน้า ภายในเกมจะให้ความรู้ตั้งแต่เรื่องของพันธุ์คะน้า วิธีการคัดเลือกเมล็ดพันธุ์ การเตรียมพื้นที่ปลูก การดูแลรักษา รวมทั้งการเก็บเกี่ยว จากนั้นนำเกมคอมพิวเตอร์ที่ผลิตขึ้นไปผ่านการประเมินคุณภาพ เบื้องต้นจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อคอมพิวเตอร์และด้านเนื้อหา จำนวน 7 ท่าน แล้วจึงทำการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องก่อนที่จะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่นักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน เพื่อวัดความรู้ที่ได้รับและความพึงพอใจในการเล่นเกมที่เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับการปลูกผักคะน้าก่อนเล่นเกมและหลังเล่นเกม และ แบบสอบถามความพึงพอใจในการเล่นเกม

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เสริมความรู้ทางการเกษตร เรื่องการปลูกผักคะน้ามีคะแนนจากการทำแบบทดสอบ หลังจากเล่นเกมสูงกว่าก่อนเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจในการเล่นอยู่ในระดับมาก ( $X = 2.75$ ) ซึ่งเมื่อพิจารณาด้านคุณลักษณะของเกมพบว่า หัวข้อที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด คือ วิธีการเล่น ไม่ยุ่งยากหรือซับซ้อนตัวอักษรอ่านได้ง่าย ภาพประกอบมีสีสันสวยงาม รวมทั้งภาษาที่ใช้เข้าใจได้ง่าย นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมนี้ทำให้ได้รับความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการปลูกผักคะน้า ทำให้การเรียนวิชาด้านการเกษตรมีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และอยากให้เพิ่มระยะเวลาในการเล่นเกมนานขึ้น จากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า การนำเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การปลูกผักคะน้า มาใช้ในการเรียนการสอนด้านการเกษตรเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพ เพราะนอกจากจะส่งผลให้ผู้เรียน เกิดความรู้ด้านการเกษตรแล้วยังสร้างความน่าสนใจและช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการเรียนรู้ที่มากขึ้น

ประทีน อิมสุขศรี 2550 ได้ทำวิจัยเรื่อง พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศและโรคเอดส์ของเยาวชนและการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรด้วยหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จังหวัดพิษณุโลก และ จังหวัดพิจิตร

วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้ ทักษะคติ พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศและโรคเอดส์ของเยาวชน และติดตามผลการจัดอบรม เรื่อง หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผลการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร แก่เยาวชนเพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศและโรคเอดส์ รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามที่ สร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างเป็นบุคลากรฝ่ายการศึกษา เยาวชนในโรงเรียน และเยาวชนอายุระหว่าง 15 – 24 ปี ที่ศึกษาในศูนย์บริการการเรียนรู้ชุมชนของ จังหวัดพิษณุโลก และจังหวัดพิจิตร

ผลการศึกษา จังหวัดพิษณุโลก เยาวชนในโรงเรียน จำนวน 175 คน พบว่า อายุเฉลี่ย ใน เพศหญิง / เพศชาย เท่ากับ 14.9 / 14.8 ปี ความรู้เรื่องเพศและโรคเอดส์อยู่ในระดับต่ำ ร้อยละ 64.0 ทักษะคติเรื่องเพศและโรคเอดส์อยู่ในระดับปานกลาง ร้อยละ 62.3 พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ พบว่าเคยมีเพศสัมพันธ์ ร้อยละ 11.4 เยาวชนในศูนย์บริการการเรียนรู้ชุมชน จำนวน 259 คน มีอายุเฉลี่ยในเพศหญิง / เพศชาย เท่ากับ 18.2 / 18.8 ปี ความรู้เรื่องเพศและโรคเอดส์อยู่ในระดับต่ำ ร้อย ละ 53.7 ทักษะคติเรื่องเพศและโรคเอดส์อยู่ในระดับปานกลาง ร้อยละ 64.5 พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ พบว่า เคยมีเพศสัมพันธ์ ร้อยละ 36.7 จังหวัดพิจิตร เยาวชนในโรงเรียน จำนวน 98 คน พบว่า มี อายุเฉลี่ยในเพศหญิง / เพศชาย เท่ากับ 14.7 / 14.1 ปี ความรู้เรื่องเพศและโรคเอดส์อยู่ใน ระดับ ต่ำ ร้อยละ 42.9 ทักษะคติเรื่องเพศและโรคเอดส์อยู่ในระดับดี ร้อยละ 51.0 พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ พบว่ามีเพศสัมพันธ์ ร้อยละ 4.1 เยาวชนในศูนย์บริการการเรียนรู้ชุมชน จำนวน 101 คน มีอายุเฉลี่ย ในเพศหญิง / เพศชาย เท่ากับ 17.9 / 17.5 ปี ความรู้เรื่องเพศและโรคเอดส์อยู่ในระดับต่ำ ร้อยละ 42.6 ทักษะคติเรื่องเพศและโรคเอดส์อยู่ในระดับปานกลาง ร้อยละ 50.5 พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ พบว่าเคยมีเพศสัมพันธ์ ร้อยละ 29.7 ผลการจัดอบรม เรื่อง หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จำนวน 129 คน พบว่าผู้เข้ารับการอบรมได้รับความรู้เพิ่มขึ้น ร้อยละ 95.3 สามารถนำความรู้ไปจัดการ เรียนการสอนได้ ร้อยละ 78.3 ความคิดเห็นต่อการนำแผนการสอนไปใช้ว่า เป็นแผนที่เหมาะสม ใช้ได้กับเหตุการณ์ปัจจุบัน ทำให้นักเรียนรู้จักคิดและตระหนักในการป้องกันตนเอง รู้จักการคบ เพื่อน และไม่ทำในสิ่งที่อาจเสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์ และผลการติดตามเยาวชนที่เข้าร่วมอบรม กิจกรรมเสริมหลักสูตรใน จังหวัดพิษณุโลก / จังหวัดพิจิตร จำนวน 245 / 192 คน พบว่าเยาวชนมี ความคิดเห็นเชิงบวกและมีทักษะในการป้องกันตนเองในเรื่องเพศและโรคเอดส์ จากการศึกษาครั้ง นี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญในการที่ต้องสร้างเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องเพศและโรคเอดส์แก่ เยาวชนให้มากขึ้น โดยใช้กระบวนการที่สามารถเข้าถึงเยาวชนได้อย่างเหมาะสมซึ่งการจัดการเรียน การสอนโดยใช้หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยเสริมให้เยาวชนมีความรู้ความ เข้าใจและตระหนักในการป้องกันตนเองจากพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศและโรคเอดส์ได้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

เรื่องเพศสัมพันธ์ในปัจจุบันกลายเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริง แต่ทุกคนกลับทำเหมือนว่าไม่มีอะไรเกิดขึ้น ทั้งที่ผลกระทบก็แสดงให้เห็นอยู่มากมาย การออกแบบเกมเพื่อให้ ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ โดยเจาะกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อเผยแพร่ความรู้ และ ช่วยลดปัญหา สังคมเหล่านี้ โดยผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยไว้ ดังนี้

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายเยาวชนอายุ 13-18 ปี รวมถึงผู้สนใจทั่วไป

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาเอกสาร

เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มา เป็นพื้นฐานในการศึกษาเรื่องการออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ เพื่อเป็นข้อมูล ความรู้ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

#### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องโดยการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และความเข้าใจผิดของวัยรุ่นเกี่ยวกับเรื่องเพศ จากอินเทอร์เน็ต และจากข้อมูลวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาเกี่ยวกับงานที่ใกล้เคียง และ ข้อมูลต่างๆที่รวบรวมมาศึกษา ทำให้ได้ ข้อมูลที่จะนำมาเพื่อพัฒนาในงานออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ มีดังนี้

- ลักษณะการวาง บอลลูกคำพูด หรือป๊อปอัพคำสั่งต่างๆ สำหรับเด็กกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มนี้ไม่ควรจะเยอะเกินไป และควรวางในตำแหน่งใกล้เคียงกันไม่วางกระจัด กระจายเกินไป

- การใช้เส้นสะอาด ทำให้บรรยากาศดูเป็นมิตรมากขึ้น จึงใช้การตัดเส้นด้วยสีน้ำตาล แทนที่จะใช้สีดำ
- เลือกใช้สีสันสดใส เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย ทำให้น่าสนใจมากขึ้น แต่ไม่ใช่สีเยอะเกินไป เพราะอาจจะทำให้กลุ่มเป้าหมายลายตาและเลิกเล่นไปได้
- นำเฉพาะข้อมูลที่กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เข้าใจผิดมาทำเป็นเกมเพื่อไม่ให้รู้สึกว่ “รู้แล้ว” “น่าเบื่อ” หรือ “เรื่องเดิมๆ”
- เลิกทำเกมแบบถามตอบ แต่เปลี่ยนเป็นการจำลองเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นจริง เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจในแต่ละสถานการณ์มากขึ้น

### 3.5 วิธีดำเนินงานวิจัย

**ขั้นตอนที่ 1** การเก็บข้อมูลจากข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ที่เกี่ยวกับปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสังคม

**ขั้นตอนที่ 2** ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์ และพัฒนาให้สอดคล้องกับการออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์

**ขั้นตอนที่ 3** ร่างแบบ เกี่ยวกับรูปร่างของเกม ตัวละคร ฉาก และโครงสร้างของเกม ศึกษาโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการ เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการผลิตสื่อ

**ขั้นตอนที่ 4** ดำเนินการสร้างเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ โดยนำผลสรุปที่ได้จากแบบร่าง และความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการ นำมาพัฒนาเพื่อให้อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการตรวจสอบอีกครั้ง

**ขั้นตอนที่ 5** การนำเสนอผลงานการออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ ในรูปแบบการจัดนิทรรศการ

### 3.6 ระยะเวลาการทำการวิจัย

ใช้ระยะเวลาทั้งหมดเป็นเวลา 4 เดือน ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน-เดือนกุมภาพันธ์

### 3.7 แผนดำเนินงาน

ที่	รายละเอียด	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.
1.	เก็บรวบรวมข้อมูล	←→			
2.	การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล	←→			
3.	ร่างแบบ		←→		
4.	ดำเนินการผลิต		←→		
5.	นำเสนอผลงาน				←→

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลสำหรับการออกเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และหาผลสรุปเพื่อนำมาใช้ในการออกเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ ซึ่งจำแนก ออกมาเป็นขั้นตอนการทำงานดังต่อไปนี้

#### ขั้นตอนที่ 4.1 Pre-production

- 4.1.1 สืบค้นข้อมูล
- 4.1.2 แนวทางในการออกแบบ
- 4.1.3 การออกแบบดำเนินเรื่อง
- 4.1.4 การร่างแบบตัวละคร
- 4.1.5 การร่างแบบฉาก

#### ขั้นตอนที่ 4.2 Production

- 4.2.1 จัดทำแผนผังการดำเนินเรื่อง
- 4.2.2 ออกแบบตัวละคร
- 4.2.3 ออกแบบฉาก

#### ขั้นตอนที่ 4.3 Post-production

- 4.3.1 จัดวางตามแผนผังการดำเนินเรื่อง
- 4.3.2 อนิเมทตัวละครต่างๆ
- 4.3.3 การนำเสนอผลงาน

#### ขั้นตอนที่ 4.1 Pre-production

ขั้นตอน Pre-production เป็นขั้นตอนเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนทำงานจริงประกอบด้วย ขั้นตอนหลักๆ ดังนี้

##### 4.1.1 สืบค้นข้อมูล

หลังจากที่ได้สืบค้นข้อมูล เราได้นำข้อมูลที่ได้นำมาคัดกรองเพื่อให้การออกเกมเพื่อให้ความรู้ ในเรื่องเพศสัมพันธ์ มีความกระชับ และชัดเจน สื่อความหมายได้ง่ายโดยจะเน้นหลักไปที่

- ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับเรื่องเพศศึกษาของกลุ่มเป้าหมาย
- ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเรื่องเพศศึกษา

#### 4.1.2 แนวทางในการออกแบบ

**เรื่อง** การออกแบบเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์

**ความเป็นมา** เรื่องเช็กสีในวัยเรียนมีให้พบเห็นกันอยู่ทั่วไปแต่คนส่วนใหญ่กลับเอาหูไปนาเอาตาไปไร่ เหมือนว่าไม่มีจริงในสังคม แต่ผลที่มาจากการมองข้ามนั้น คือเรื่องของการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร และ โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เพราะเยาวชนของเราเหลือที่จะเสี่ยงโดยไม่มีความรู้ ทำให้ปัญหาเหล่านี้ก่อตัวและสะสมขึ้นในสังคมไทย ผู้จัดทำเมื่อเล็งเห็นความสำคัญของสิ่งเหล่านี้จึงจัดทำเกมออกเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์เพื่อเป็นเครื่องมือให้การให้ความรู้กับเยาวชนเหล่านั้น

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์
2. เพื่อออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์

**ระยะเวลาในการทำงาน** 4 เดือน ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน-เดือนกุมภาพันธ์

**ประเภทที่ใช้นำเสนอ** เกม 2D

**รูปแบบการนำเสนอ** Comedy ตลกและสอดแทรกความรู้

**จำนวนเลเวล** 2 เลเวล

**ตารางการทำงาน**

ที่	รายละเอียด	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.
1.	เก็บรวบรวมข้อมูล	←→			
2.	การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล	←→			
3.	ร่างแบบ		←→	←→	
4.	ดำเนินการผลิต		←→	←→	←→
5.	นำเสนอผลงาน				←→

#### 4.1.3 การออกแบบดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่องเน้นเป็นกิจวัตรประจำวันที่เกิดขึ้นจริงของกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้สามารถเข้าถึงและจดจำได้ง่ายขึ้น เน้นการจำลองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยการดำเนินเรื่องจะเป็นดังนี้

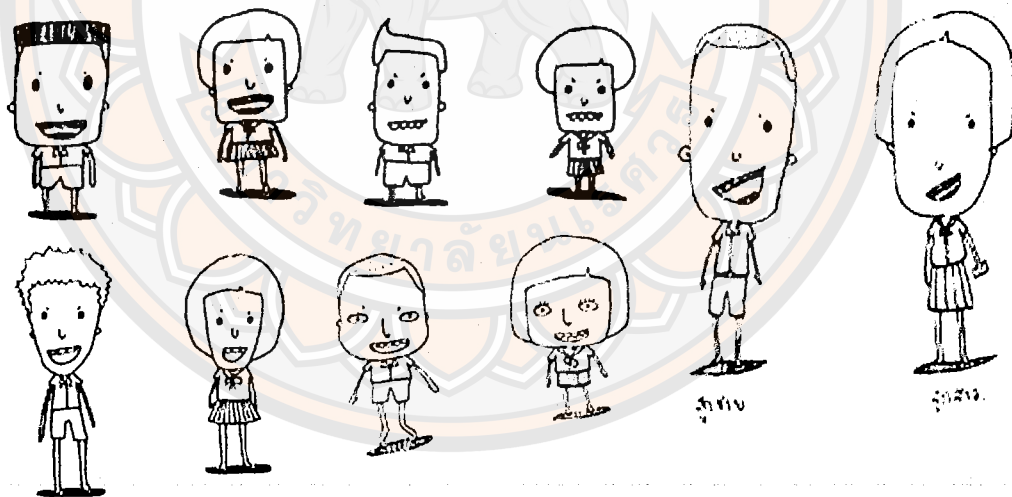
- เล่าเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น
- ทำตามเงื่อนไขเพื่อผ่านด่านไปด่านต่อไป
- การจำลองเหตุการณ์ต่างๆ เช่น กินข้าว ดูหนัง และให้ผู้เล่นเลือกตอบ
- สรุปผลของการเลือกที่แตกต่างออกไป

#### 4.1.4 การร่างแบบตัวละคร

ในการออกแบบตัวละครนั้นพิจารณาจากกลุ่มเป้าหมายเป็นหลักว่า กลุ่มเป้าหมายของเรานั้นชอบแบบใด จึงนำมาร่างเพื่อขึ้นรูปตัวละครและนำไปพัฒนาต่อไป

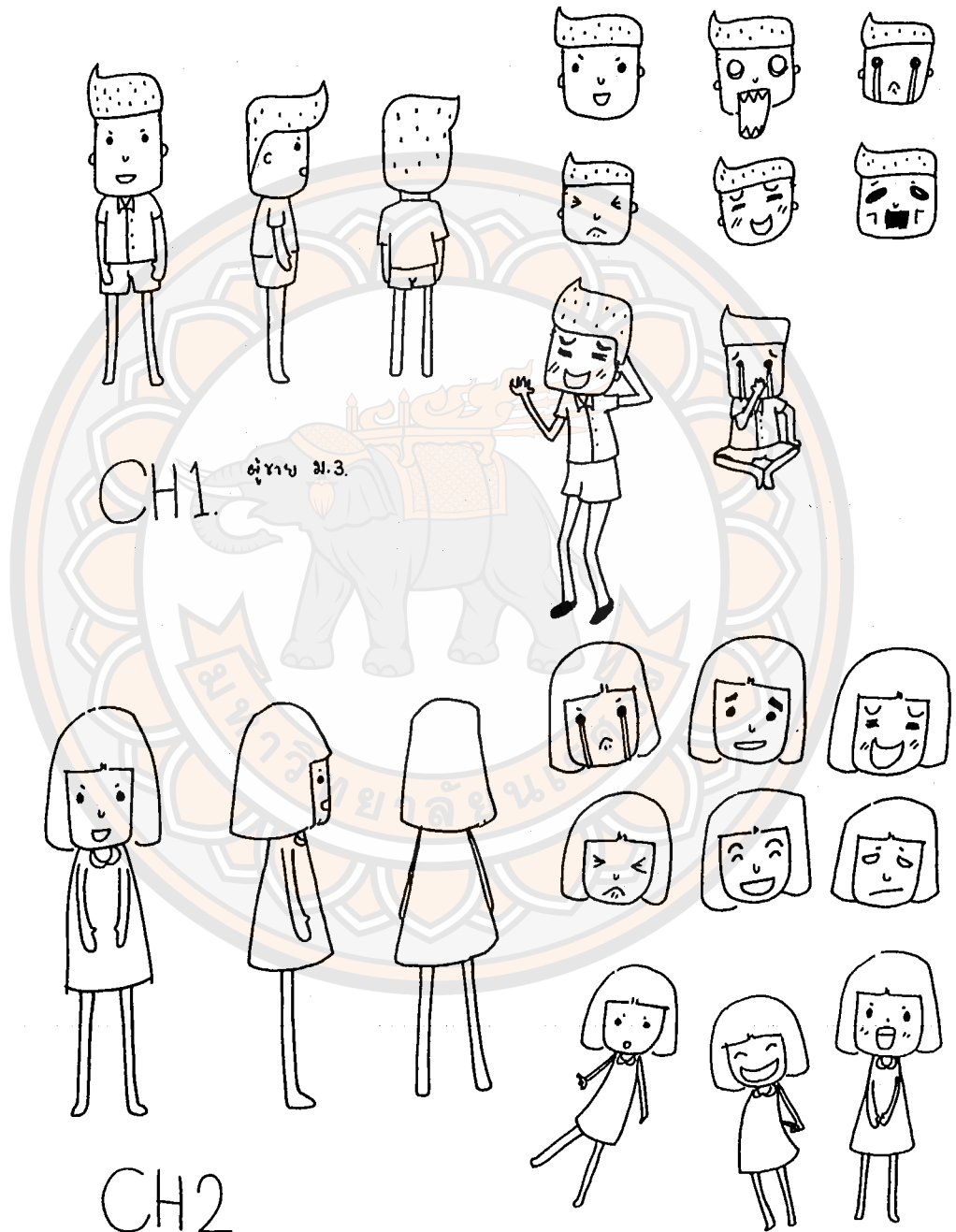
แบบร่างตัวละคร

แบบร่างครั้งที่ 1



ภาพที่ 49 แบบร่างครั้งที่ 1

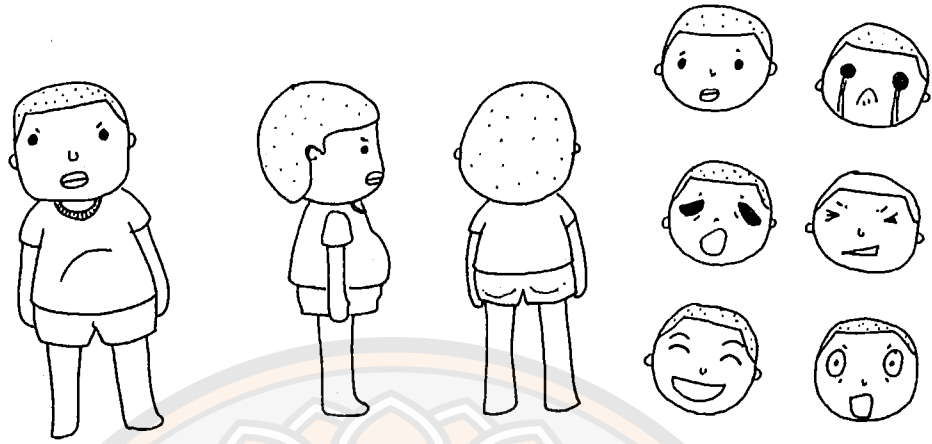
แบบร่างครั้งที่ 2



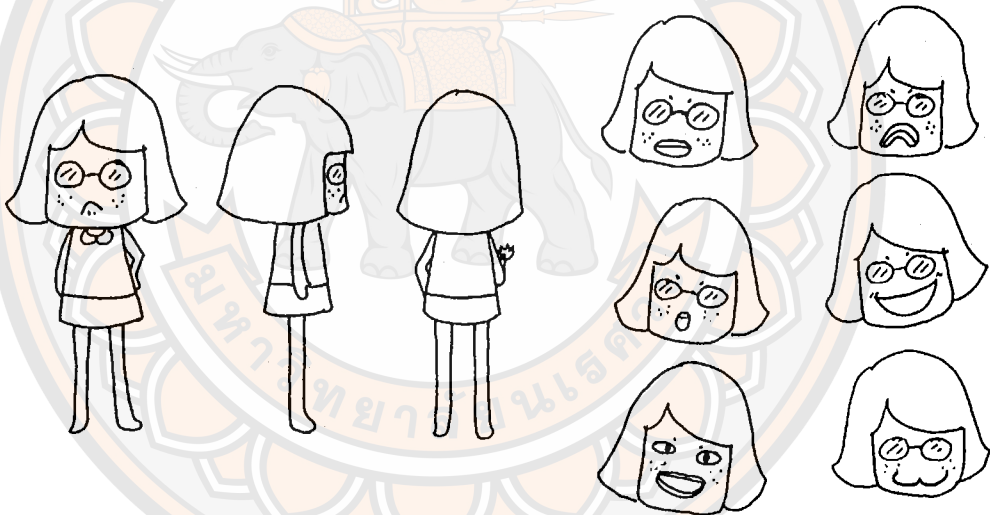
CH1. อู่ทวย ม.3.

CH2

ภาพที่ 50 แบบร่างครั้งที่ 2



CH3 ผู้ชาย ม.3  
ฮัน นีโรว์



CH4

ภาพที่ 51 แบบร่างครั้งที่ 2

แบบร่างครั้งที่ 3



ภาพที่ 52 แบบร่างครั้งที่ 3



★ สุขใจ ม.4  
 เรียบง่าย น่ารัก  
 เรียนเก่ง มีสามีแล้ว



→ มะลิ ม.5  
 เฉื่อยชา ไม่สนใจอะไร  
 ไม่ทันคน อ่อนแอ



บุญถม ม.6 ←  
 สายตาสั้น เพราะ เล่น เกม มาก  
 ไปสนใจเรื่องโลกภายนอก ไม่เคยแม่  
 แต่จะ ช่วยตัวเอง!!

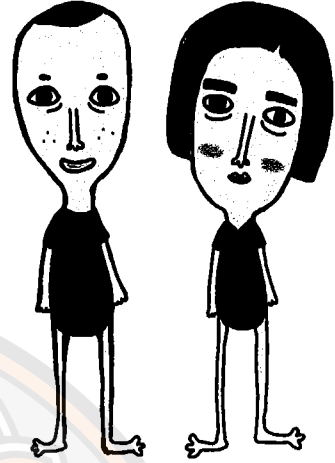
ภาพที่ 53 แบบร่างครั้งที่ 3

แบบร่างครั้งที่ 4



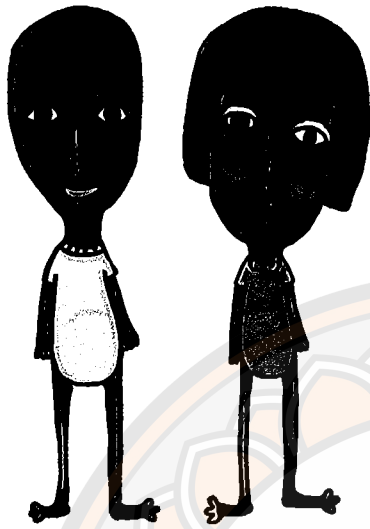
ภาพที่ 54 แบบร่างครั้งที่ 4

ตัวสีฟ้ามาจาก เด็กสมัยใหม่มองว่า  
 sex เป็นเรื่องธรรมชาติ  
 เหมือนที่นักวิจัยบอกว่าคนที่ชอบสีฟ้า  
 คือคนที่มองว่า sex เป็นเรื่องธรรมชาติ  
 และพร้อมที่จะสนุกกันมัน



เด็กวัยรุ่นทั่วไปตามตัวเมือง

ภาพที่ 55 แบบร่างครั้งที่ 4



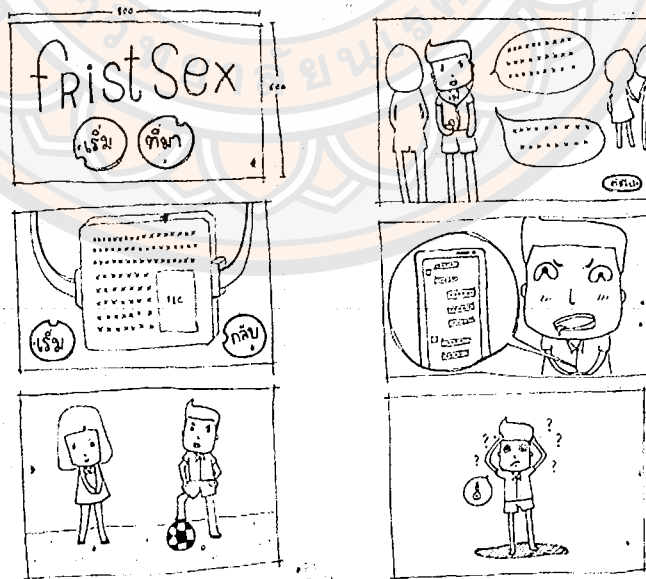
วัยรุ่นบ้านนอกตัวดำแต่อยากสวย  
 คะไรรื่องการมีเพศสัมพันธ์อย่างสูง

ภาพที่ 56 แบบร่างครั้งที่ 4

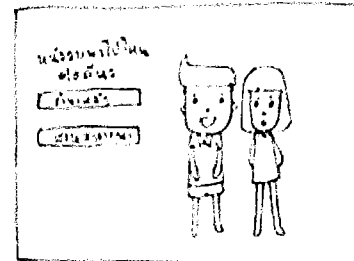
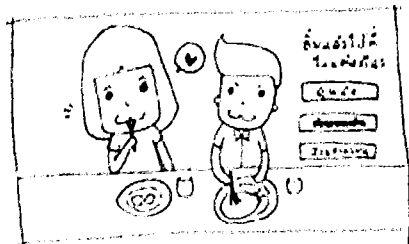
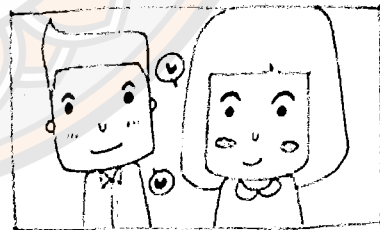
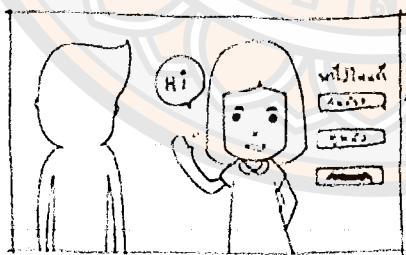
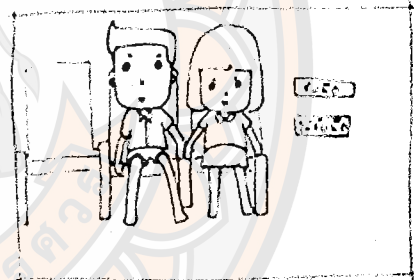
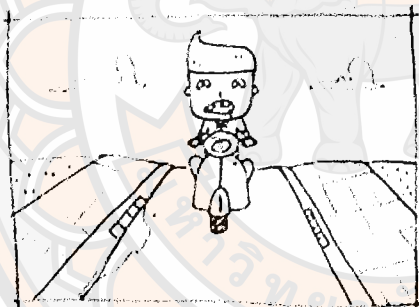
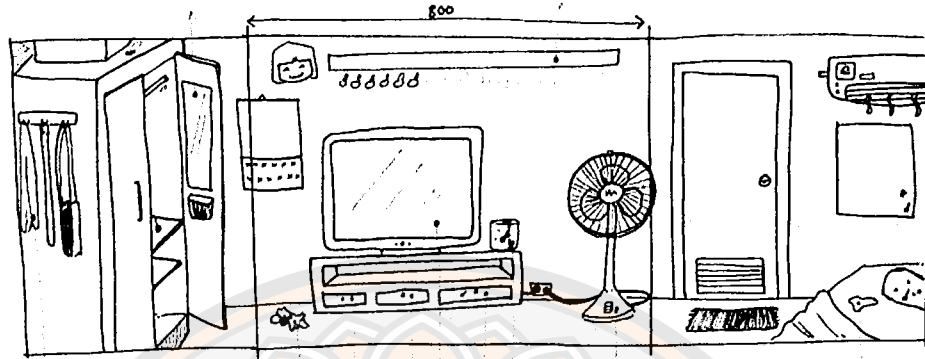
4.1.5 การร่างแบบฉาก

ฉากต่างๆในเรื่อง เราได้อิงจากสถานที่จริงโดยบางส่วนเราได้ลดทอน เพื่อให้งานดูง่าย  
 สบายตา ไม่เยอะจนเกินไป

แบบร่างฉากครั้งที่ 1



ภาพที่ 57 แบบร่างครั้งที่ 4



ภาพที่ 58 แบบร่างฉากครั้งที่ 1

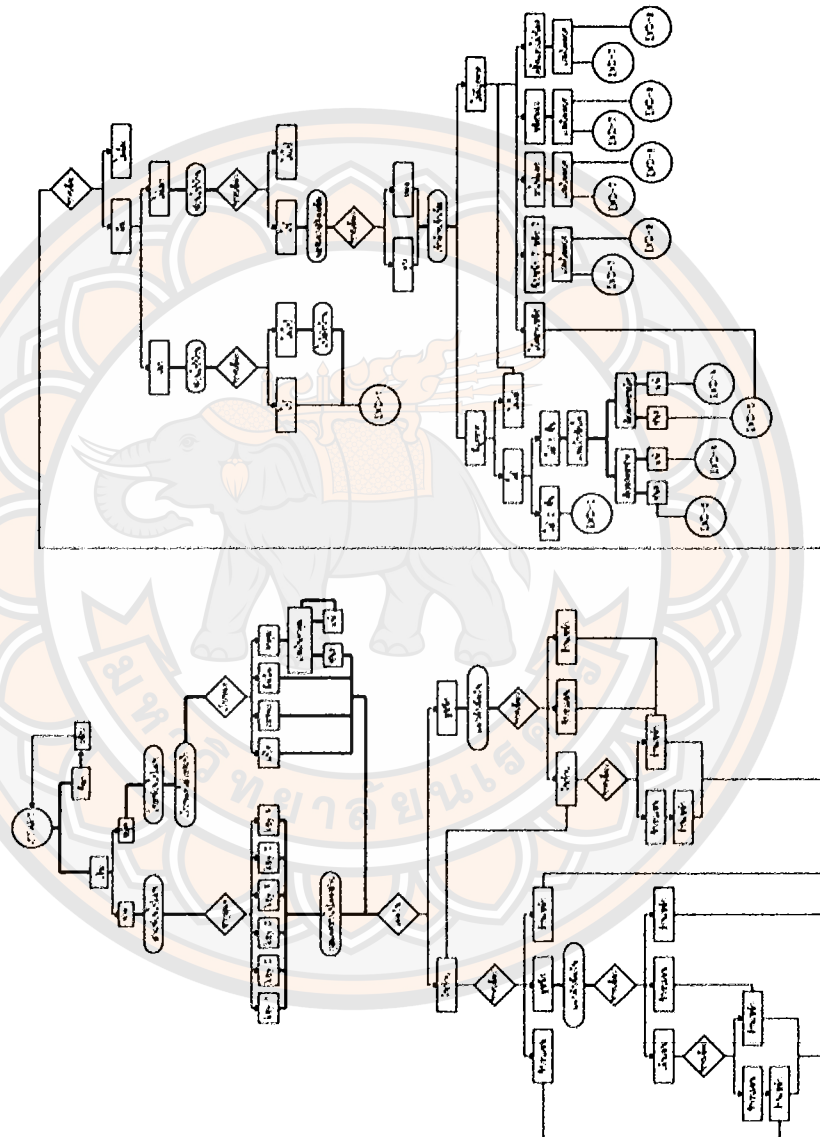




## ขั้นตอนที่ 4.2 Production

ขั้นตอนการเริ่มปฏิบัติงานจริงโดยนำตัวละครที่ร่างแล้วมาพัฒนาต่อจนเป็นตัวละครสำเร็จ และฉากที่ร่างนำมาพัฒนาต่อ

### 4.2.1 จัดทำแผนผังการดำเนินเรื่อง

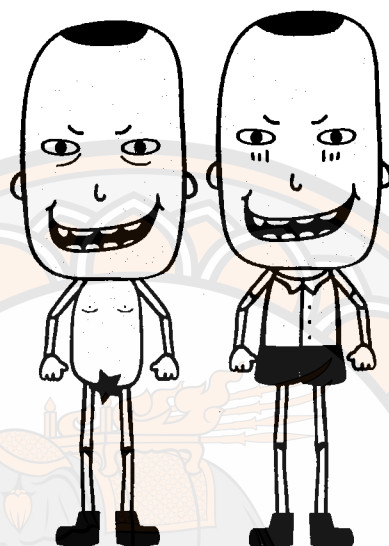


ภาพที่ 61 แผนผังการดำเนินเรื่อง

#### 4.2.2 ออกแบบตัวละคร

โดยเราจะมีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องทั้งหมด 2 ตัว โดยใช้ชื่อว่า แห้ว และ มะเฟือง  
แบบสำเร็จ

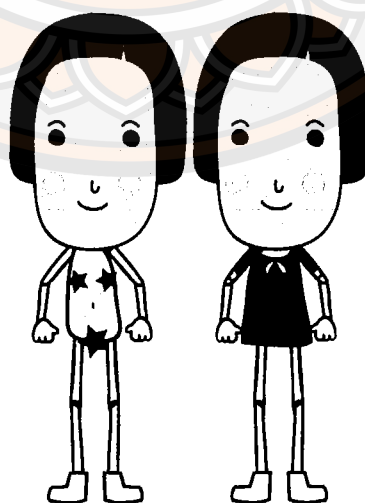
ตัวละคร แห้ว



ภาพที่ 62 แบบสำเร็จตัวละคร แห้ว

แห้ว เป็นเด็กผู้ชายที่ค่อนข้างจะทะลึ่ง มีนิสัย ดื้อรั้น ขอบคิด ขอบลอง กล้าที่จะเสี่ยง แต่ถึงนิสัยจะเป็นเช่นนั้น แห้ว ก็เป็นเด็กที่หัวไว เรียนรู้เร็ว รักการเรียน ขยัน

ตัวละคร มะเฟือง

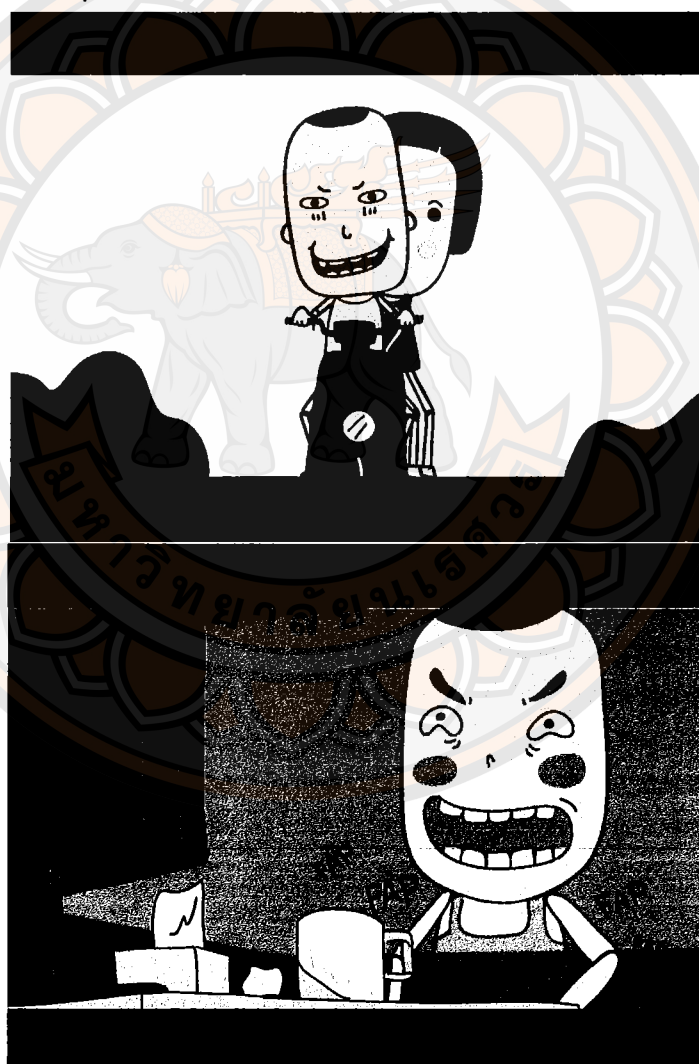


ภาพที่ 63 แบบสำเร็จตัวละคร มะเฟือง

มะเฟื่อง เป็นเด็กผู้หญิง ที่มองภายนอกอาจจะเห็นว่าเป็นเด็กที่เรียบร้อย ไม่ทันใคร ใส่ชุดดูเป็นเด็กที่ไม่มีพิษภัยอะไร แต่จริงๆแล้ว มะเฟื่อง คือเด็กผู้หญิงที่ผ่านการมีเซ็กซ์มาแล้ว และคิดว่ามันก็เป็นเรื่องธรรมดาไม่ได้เป็นเรื่องใหญ่โตอะไร ใครๆก็มีได้

#### 4.2.3 ออกแบบฉาก

ฉากที่วาดขึ้น ส่วนใหญ่ก็มาจากสถานที่จริงในปัจจุบัน และได้มีการลดทอนรายละเอียด เพื่อให้ดูสบายตามากขึ้น  
ตัวอย่างจากตอนต่างๆ



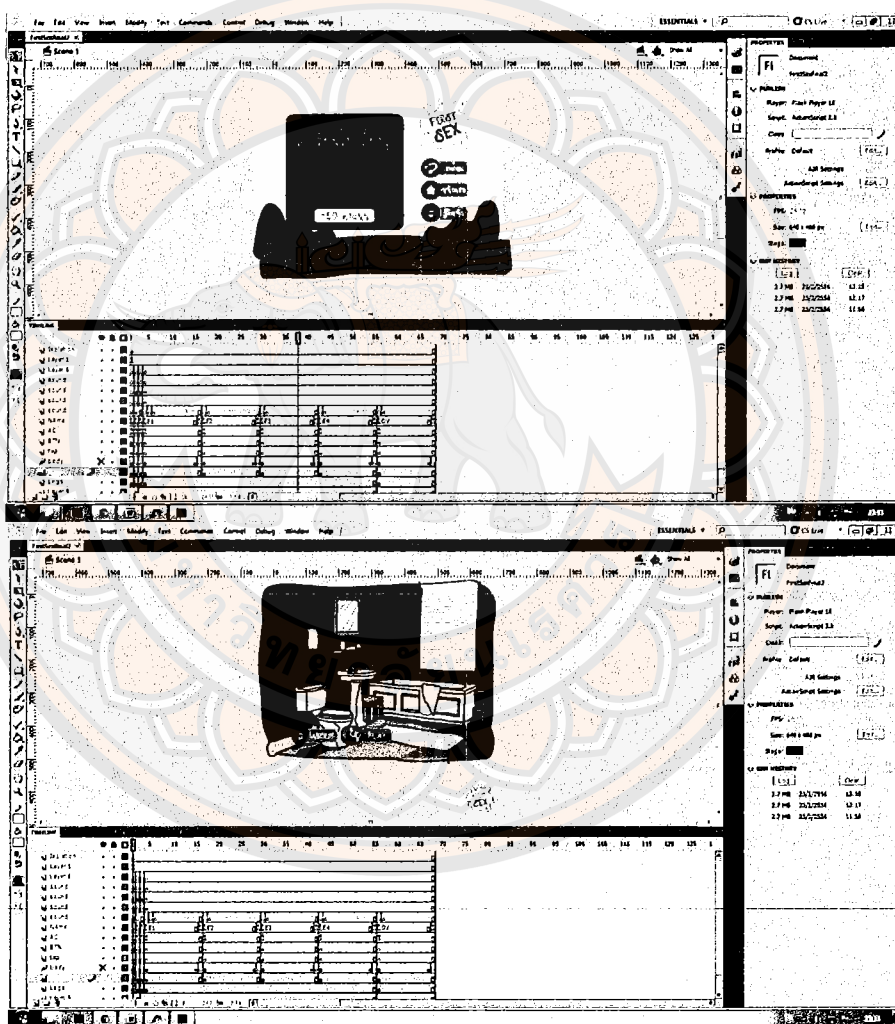
ภาพที่ 64 แบบสำเร็จของฉาก

### ขั้นตอนที่ 4.3 Post-production

คือขั้นตอนการรวมรวมงานที่ได้ออกแบบมาวางตามแผนผังการดำเนินเรื่อง ในโปรแกรมที่กำหนดไว้ เพื่อสร้างออกมาเป็นตุ้มเกม

#### 4.1.1 จัดวางตามแผนผังการดำเนินเรื่อง

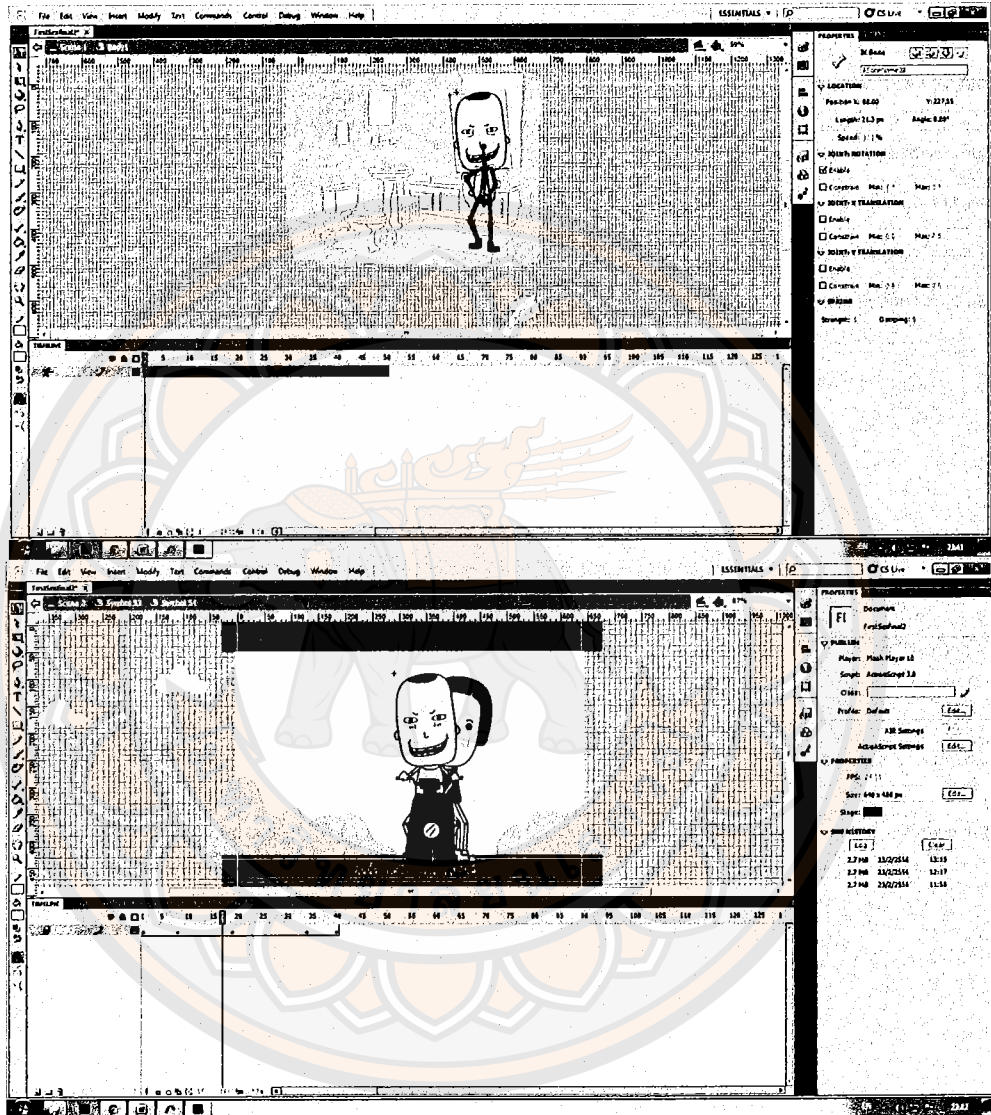
เราใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS5 ในการจัดวางการดำเนินเรื่องเพื่อให้งานของเรานั้นออกมาให้รูปแบบเกม 2D



ภาพที่ 65 โปรแกรม Adobe Flash Professional CS5 ในการทำเกม

#### 4.1.2 การอนิเมทตัวละครต่างๆ

ในตุ้เกมเรอได้ทำการอนิเมท หรือ ขยับ ตัวละคร เพื่อให้งานดูน่าสนใจ และมีลูกเล่นต่างๆ มากขึ้น โดยโปรแกรมที่ใช่คือ Adobe Flash Professional CS5



ภาพที่ 66 โปรแกรม Adobe Flash Professional CS5 ในการขยับตัวละคร



# FIRST SEX

## เกมออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ สำหรับเด็กอายุ 13-18 ปี GAME DESIGN FOR LEARNING SEXUAL KNOWLEDGE FOR TEENAGER AGED 13-18 YEARS OLD

### FirstSex. Concept (แนวคิด):

การที่ให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกี่ยวกับเพศศึกษาโดยเป็นลักษณะของการจำลองเหตุการณ์ให้ได้อัตโนมัติสำหรับเด็กและวัยรุ่นจะสามารถเล่นปฏิบัติได้อย่างถูกต้องเมื่อถึงเวลาที่ตนเองพบกับเหตุการณ์จริง()

### FirstSex. Mood&Tone (โทนสี):

โทนสีที่ใช้ภายในเกมจะเน้นไปที่สีส้มสดใส แต่ในขณะเดียวกันเมื่อถึงเหตุการณ์ที่ไม่ควรทำไปเป็นแบบอย่างก็จะใช้สีที่ทึมทึมๆให้ผู้เล่นได้รู้สึกถึงอารมณ์ที่ตึงตลกอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ()

- C:4 M:74 Y:62 K:0
- C:52 M:11 Y:51 K:1
- C:74 M:54 Y:24 K:4
- C:32 M:45 Y:65 K:10

### FirstSex. Importance (ความสำคัญ):

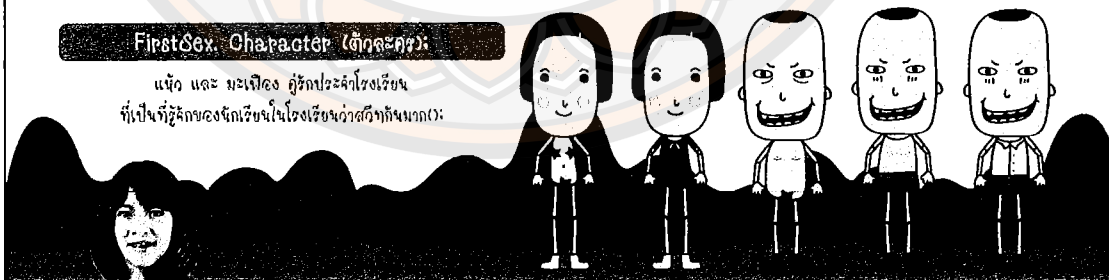
ในปัจจุบันคำนิยมของการมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงานนั้นถูกยอมรับโดยวัยรุ่นมากขึ้น ทำให้วัยรุ่นสมัยใหม่พบเจอกับปัญหาที่ไม่ควรเกิดขึ้น และข้อแม้ที่ปลอดภัยมากขึ้นกับการดูแลดูๆในวัยนี้ ปัญหาเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงานนั้นไม่มีแนวโน้มว่าจะลดลงมีแต่มากขึ้น หากแต่ถ้ามีการมีเพศสัมพันธ์นั้นถูกต้องและมีความรักชอบในตัวเองและผู้อื่นก็ไม่มีอะไรที่น่าเป็นห่วง แต่ด้วยสังคมไทยที่เอาแต่เงินที่สะสมเรื่องเพศศึกษาทำให้เด็กและวัยรุ่นของเรขาดความรู้ และนำมาสู่ปัญหาสังคมเช่น การตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร การทำแท้ง และ รวมถึงการติดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เนื่องเพราะความเข้าใจผิดจากเพื่อนแบบเล่าสู่กันฟังแบบปากต่อปาก ดังนั้นเราจึงเห็นความสำคัญที่จะนำปัญหานี้มาพัฒนาเป็นเกมที่สามารถให้ความรู้แก่เยาวชนเหล่านี้ได้()

### FirstSex. GraphicDesign (การออกแบบกราฟิก):



### FirstSex. Character (ตัวละคร):

แก้ว และ มะเหียง คู่รักประจำโรงเรียน ที่เป็นที่รู้จักของนักเรียนในโรงเรียนว่าสนิทกันมาก()



52710778  
นางสาวณันนิจ เลิศวิฑิตยารัตน์ / Ms.Namnil Lertwitayarat  
บ.1742 ต.ปากน้ำโพ อ.เมือง จ.นครสวรรค์ 60000  
08-4622-9446 / rin.ninik@hotmail.com

INNOVATIVE MEDIA DESIGN





ภาพที่ 69 งาน Noah's ARK นิทรรศการศิลปนิพนธ์ และ การศึกษาอิสระ ครั้งที่ 11  
ที่มา : <https://www.facebook.com/Highcontrast.studio>



ภาพที่ 70 บูธจัดแสดงงาน

ที่มา : <https://www.facebook.com/myurio>

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเกี่ยวกับการออกเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบ ดังต่อไปนี้

- 5.1 วัตถุประสงค์
- 5.2 สรุปผลการวิจัย
- 5.3 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน
- 5.4 แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์
2. เพื่อออกแบบเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์

#### 5.2 สรุปผลการวิจัย

วิจัยที่เกี่ยวกับการออกเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์ นั้นได้มีการวางแผนเอาไว้อย่างเป็นขั้นตอนและค่อนข้างใช้เวลาพอสมควร โดยได้คิดเค้าโครงเรื่องราวตั้งแต่ช่วงเปิดภาคการเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2555 เหตุผลที่ได้เลือกทำเรื่องการออกเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์นั้น เพราะปัจจุบันเรื่องเพศศึกษาในวัยเรียนมีให้พบเห็นกันอยู่ทั่วไปแต่คนส่วนใหญ่กลับเอาหูไปนาเอาตาไปไร่ เหมือนว่าไม่มีจริงในสังคม แต่ผลที่มาจากการมองข้ามนั้น คือเรื่องของการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร และ โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เพราะเยาวชนของเราเหลือที่จะเสี่ยงโดยไม่มีความรู้ ทำให้ปัญหาเหล่านี้ก่อตัวและสะสมขึ้นในสังคมไทย ผู้จัดทำเมื่อเล็งเห็นความสำคัญของสิ่งเหล่านี้จึงจัดทำการออกเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องเพศสัมพันธ์เพื่อเป็นเครื่องมือให้การให้ความรู้กับเยาวชนเหล่านั้น

ดังนั้นเรื่องราวที่ได้ทำการวิจัยขึ้นมานั้นจึงมุ่งเน้นเนื้อหาสาระในเรื่องของการป้องกันและให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ โดยตัวเกมจะมีความเข้าใจง่ายและสามารถเข้าถึงได้ทุกวัย โดยเน้นการดำเนินเรื่องที่ค่อนข้างตลก แต่ก็ให้ความรู้ไปพร้อมๆกัน

ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร ได้อ้างอิงจากลักษณะและบุคลิกของกลุ่มเป้าหมาย โดยให้ตัวละครคงความน่ารักเอาไว้ เพื่อให้อารมณ์ของภาพเคลื่อนไหวนั้นมีความรู้สึกสนุกสนาน ส่วนอารมณ์ของตัวละครนั้นจะเป็นแนวตลกขบขันแต่จะสอดแทรกความรู้เอาไว้ภายใน

ขั้นตอนการออกแบบฉาก ได้อ้างอิงจากสถานที่จริงในปัจจุบัน และได้มีการลดทอนรายละเอียดบางส่วนให้ดูเรียบง่าย เพื่อในผู้เล่นโฟกัสไปที่ตัวละครและใจทึ่งมากที่สุด

ขั้นตอนและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้ศึกษาด้วยตนเองและเรียนรู้จากอาจารย์ผู้มีประสบการณ์ด้านการออกแบบ ในภาควิชาศิลปะและการออกแบบซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่และท้าทายอย่างไม่รู้จบจึงได้ผลงานอันภาคภูมิใจที่สุดออกมา

### 5.3 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย มีอุปสรรคมากมาย เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่ต้องใช้ความละเอียดในการทำงานมาก ซึ่งต้องวางแผนอย่างรัดกุมและรอบคอบ จึงมีข้อผิดพลาดในการทำงานดังต่อไปนี้

#### 5.3.1 ปัญหาเกี่ยวกับตัวละคร

- ตัวละครไม่เป็นที่จดจำ
- ตัวละครดูไม่เป็นมิตร

#### 5.3.2 ปัญหาเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง

- การเชื่อมต่อในบางจุดยังทำได้ไม่ดี
- เนื้อ้าชากเกินไปในการเล่นรอบถัดไป
- มุมกล้องน้อยเกินไป

#### 5.3.3 ปัญหาเกี่ยวกับการขยับตัวละคร

- ข้อต่อของตัวละครหลุด
- การขยับดูไม่เป็นธรรมชาติ

#### 5.3.4 ปัญหาเกี่ยวกับการตัดต่อ

- การใส่เสียงทำไม่สมบูรณ

#### 5.3.5 ปัญหาเกี่ยวกับการจัดแสดง

- โดนขโมยของตกแต่ง

## 5.4 แนวทางการแก้ไขและข้อเสนอแนะ

### 5.4.1 การแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับตัวละคร

ปรับรูปแบบของตัวละครให้จดจำง่าย โดดเด่น และ เป็นมิตรกับกลุ่มเป้าหมาย

### 5.4.2 การแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการดำเนินเรื่อง

พยายามแทรกเนื้อหาบางตอนเพื่อให้การดำเนินเรื่องดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น เพิ่มมุกตลก และเพิ่มจุดจบของการดำเนินเรื่องไม่ให้ซ้ำซาก

### 5.4.3 การแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการขยับตัวละคร

เพิ่มข้อต่อให้ตัวละคร และ ค่อยขยับ

### 5.4.4 การแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการตัดต่อ

หาผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ในเรื่องการใส่เสียงมาช่วยสอน

### 5.4.5 การแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการจัดแสดง

ยึดติดไว้กับตัวนูฐ และเขียนป้ายห้ามนำกลับติดตั้งไว้

## ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้รับชม

- พิมพ์ผิดในบางจุด
- ด้านหาของยากเกินไป
- เล่นไปนานๆจะคั่ง

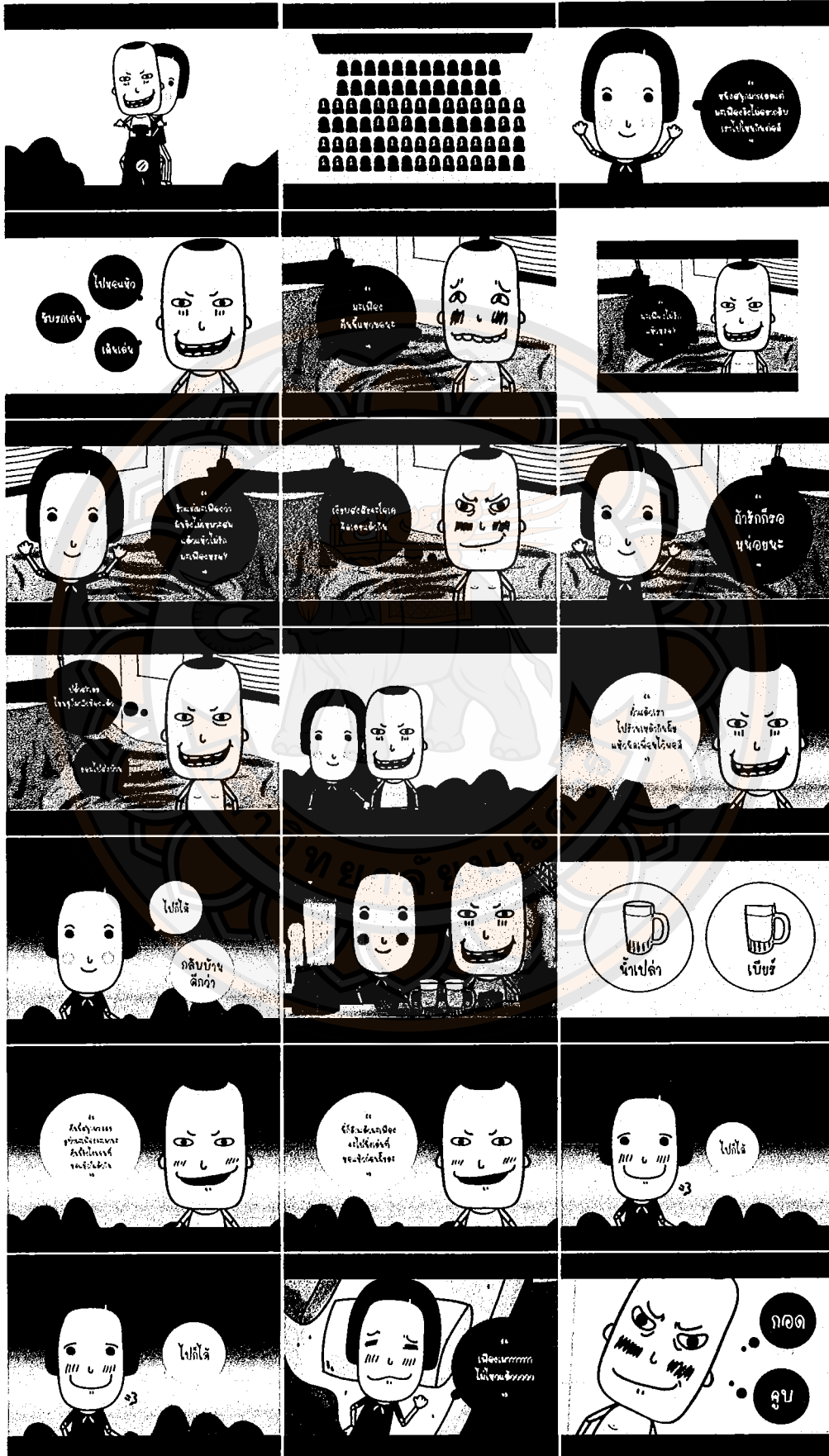
## บรรณานุกรม

- โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย. (2551). การออกแบบ. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2555,  
จาก <http://www.prc.ac.th/newart/webart/design01.html>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (4 กรกฎาคม 2555). ความรู้. สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2555,  
จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ความรู้>
- Kroolue. (2550). เพศสัมพันธ์. สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2555,  
จาก <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=20642>
- นพ.สุริยเดว ทรีปาตี สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี. (12 มิถุนายน 2551). เพศสัมพันธ์.  
สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2555, จาก <http://www.thaihealth.or.th/node/5752>
- athit. (22 กรกฎาคม 2551). เกม Flash หมายถึง. สืบค้นเมื่อ 6 ตุลาคม 2555,  
จาก <http://jomthongprint.blogspot.com/2008/07/presentation.html>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (18 กันยายน 2555). เกม. สืบค้นเมื่อ 6 ตุลาคม 2555,  
จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>
- litty4me. (3 กันยายน 2551). เกมหมายถึง. สืบค้นเมื่อ 6 ตุลาคม 2555,  
จาก <http://www.bloggang.com/mainblog>
- ครูอุทัย เสนารักษ์. (2551). ข้อดีของแฟลช. สืบค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2555,  
จาก <http://202.143.142.151/flash/chap1/topic1/index.html>
- ครูยลรฎี. (28 กุมภาพันธ์ 2554). พฤติกรรมเด็กมัธยม. สืบค้นเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2555,  
จาก <http://www.learners.in.th/blogs/posts/461514>
- ณัฐกร สงคราม และ อัญชลี แซ่ลู่. (2554). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เสริมความรู้ทาง  
การเกษตร เรื่อง การปลูกผักคะน้า. วารสารพัฒนาการเกษตร ปีที่1 ฉบับที่ 2  
ประทีน อิมสุขศรี. (2550). พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศและโรคเอดส์ของเยาวชนและการจัด  
กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้วยหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจังหวัดพิษณุโลก และ  
จังหวัดพิจิตร. สืบค้นเมื่อ 12 มีนาคม 2556, จาก <http://hpc9.anamai.moph.go.th/>
- โรงเรียนสามพรานวิทยา. (5 ธันวาคม 2554). สื่อมัลติมีเดีย. สืบค้นเมื่อ 12 มีนาคม 2556,  
จาก <https://sites.google.com/site/nongpatpoo/hnwy-thi-1>



การออกแบบทั้งหมดภายในเกม







**ผู้คิดทำ**

จัดทำโดย บริษัท เกมสร้างสรรค์ จำกัด  
 123 ถนนสุขุมวิท แขวง สุขุมวิท เขต สุขุมวิท กรุงเทพฯ 10110  
 โทร: 02-123-45678  
 อีเมล: info@gamecreate.com

© 2023 เกมสร้างสรรค์ จำกัด  
 สงวนลิขสิทธิ์

**FIRST SEX**

เด็กเรียนไปได้ยังลูก

-50 คะแนน

**FIRST SEX**

Game Over

0 คะแนน

**FIRST SEX**

เทพไปเลย

เทพไปเลย หัวใจเทพ  
 หัวใจไปเรื่อย ๆ หัวใจเทพ  
 100 คะแนน

**FIRST SEX**

เขี้ยวคุณเฒ่า

-100 คะแนน

**FIRST SEX**

เด็กเรียนไปได้ยังลูก

-50 คะแนน

<p><b>ดีกับตัวเอง</b></p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>90 คะแนน</p>	<p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p><b>เกือบท้อง!!</b></p> <p>ใช้ถุงยางอนามัยทุกครั้ง</p> <p>ใช้ถุงยางอนามัยให้ถูกต้อง</p> <p>อย่าลืม!! เป็นไป!</p> <p>60 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p><b>เลิกเรียนไปได้ขงคุณ</b></p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>-100 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	
<p><b>เกือบไปแล็ด</b></p> <p>ใช้ถุงยางอนามัยทุกครั้ง</p> <p>ใช้ถุงยางอนามัยให้ถูกต้อง</p> <p>อย่าลืม!! เป็นไป!</p> <p>65 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p><b>เกือบจะงั้น!!!</b></p> <p>ใช้ถุงยางอนามัยทุกครั้ง</p> <p>ใช้ถุงยางอนามัยให้ถูกต้อง</p> <p>อย่าลืม!! เป็นไป!</p> <p>-95 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p><b>โชคดีไป!!</b></p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>85 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	
<p><b>พลาดแล้วละ!!</b></p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>-40 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p><b>พุงอืดในลิ้น!!</b></p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>10 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p><b>พุงอืด!!!</b></p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>-100 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	
<p><b>สบายใจ</b></p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>100 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p><b>โชคชัยสุดๆ</b></p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>35 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p><b>ให้ เกือบแล็ด!</b></p> <p>ใช้ถุงยางอนามัยทุกครั้ง</p> <p>ใช้ถุงยางอนามัยให้ถูกต้อง</p> <p>อย่าลืม!! เป็นไป!</p> <p>45 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	
<p><b>มันใจเกินไป!!</b></p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>การงดสูบบุหรี่และดื่มแอลกอฮอล์ไปหนึ่งปี</p> <p>-20 คะแนน</p>	<p><b>FIRST SEX</b></p> <p>?</p> <p>เป็นใช่</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>					