

อภิธาน์ทนาการ

เกมการละเล่นเด็กไทยสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น



พัชรพร กลัญชัย

สำนักesm มหาวทิยาลัยนเรศวร

วันลงทะเบียน..... 25 ส.ย. 2553

เลขทะเบียน..... 15047122

เลขเรียกหนังสือ..... ๒

1204.81

๐T5

พ ๕16๓

2๕๕3

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

มีนาคม 2553

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวทิยาลัยนเรศวร

Game Thai children's Play for children at primary school



Patcharaporn kalunchai

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirement for the Bachelor of Fine and Applied arts Degree
Innovative Media Design

March 2010

Copyright 2010 By NARESUAN UNIVERSITY

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาศึกษาค้นคว้า
ด้วยตัวเองเรื่อง “ เกมการละเล่นเด็กไทยสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น ” เห็นสมควรรับเป็น
การส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะและการ
ออกแบบ สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร



(Handwritten signature)

(อาจารย์นเรศรัฐ ไวยกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(Handwritten signature)

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สูดสังข์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

หัวข้อภาคนิพนธ์	เกมคอมพิวเตอร์การละเล่นเด็กไทยสำหรับเด็กประถม
ผู้ศึกษาค้นคว้า	พัชรพร กลัญชัย
ที่ปรึกษา	อ.นรเศรษฐ์ ไวศยกุล อ.รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต (ออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร,2552

บทคัดย่อ

หัวข้อภาคนิพนธ์	เกมส์คอมพิวเตอร์การละเล่นของเด็กไทยสำหรับเด็กประถม
ผู้วิจัย	พัชรพร กลัญชัย
ที่ปรึกษา	อ.นรเศรษฐ์ ไวศยกุล อ.รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต (ออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร,2552

การวิจัย ครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อเผยแพร่การละเล่นของเด็กไทยซึ่งถือว่าเป็นชนบททำเนียบประเพณีของไทยเรา การละเล่นแต่ละชนิดสื่อให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ในด้านต่างๆของคนไทยในสมัยก่อน ทั้งในด้านที่อยู่อาศัย อาหารการกินหรือในด้านอื่นๆ นับได้ว่าเป็นการสืบทอดภูมิปัญญาของไทยที่ได้มาจากการละเล่นของเด็กในอดีตก็ว่าได้ นอกจากนั้นยังเป็นการพัฒนาด้านจริยธรรม และความสามารถในการคิดตัดสินใจ การใช้เกมคอมพิวเตอร์ ดำเนินการทดลองของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 1-3 จำนวน 33 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โดยใช้เวลาในการทดลอง 1 วัน ซึ่งได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เกมคอมพิวเตอร์การละเล่นของเด็กไทยสำหรับเด็กประถมซึ่งจะมีเนื้อหาและเงื่อนไขในการละเล่น และแบบประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับเกมการละเล่นไทย การวิเคราะห์ข้อมูลใช้คำร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

จากการทดลองให้เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1-3 จำนวน 33 ให้เกมคอมพิวเตอร์ การเล่นเกมไทยสำหรับเด็กประถมนี้ พบว่าหลังจากที่ได้ใช้เกมนี้ทำให้เด็กที่เข้าเล่นเกมมีความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมไทยมากขึ้น ที่เป็นทั้งนี้เนื่องจากเกมการเล่นของเด็กไทยมีเนื้อหาที่อ้างอิงประวัติศาสตร์ของไทยในอดีตถึงการเล่นเกมของเด็กไทย และยังสอดแทรกเกร็ดความรู้เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ในด้านต่างๆที่เด็กสามารถเห็นได้เองจึงทำให้เด็กมีความรู้เพิ่มขึ้น และสามารถนำความรู้นั้นไปประยุกต์ใช้ได้



ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี เนื่องจากการได้รับความอนุเคราะห์จากผู้ที่มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยและผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ พ่อ แม่ที่เคารพรัก ที่ให้กำลังใจและการสนับสนุน นายปิติพงษ์ ที่ช่วยให้การแนะนำในการสร้างเกมและสร้างสรรค์แรงบันดาลใจ เพื่อนๆทุกท่าน ที่มอบความรัก กำลังใจ คำแนะนำที่ดี และการสนับสนุนในการศึกษาที่มอบให้กับผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบพระคุณ อาจารย์นรเศรษฐ์ ไวศยกุล อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์ ที่ได้สละเวลา ให้คำแนะนำ ปรึกษา ตรวจสอบข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ และขอขอบพระคุณสำหรับคำติชมที่มีคุณประโยชน์อย่างยิ่ง ที่เป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย ตลอดระยะเวลาในการศึกษาและทำการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอน มอบความรู้ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาที่ดี

ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนในภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ที่คอยร่วมทุกข์ร่วมสุข ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ให้ความช่วยเหลือกันเสมอมาในหลายๆด้าน จนสำเร็จไปด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อนๆพี่น้องๆ ในภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ในภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ และเพื่อนทุกคน ที่ช่วยเหลือและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยครั้งนี้

และบุคคลที่ข้าพเจ้ามิได้กล่าวถึง ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอขอบและอุทิศแก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

พัชรพร กลัญชัย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
สมมติฐานของงานวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
1.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นเด็กไทย.....	4
1.1.ประวัติความเป็นมาและประเภทของการละเล่นเด็กไทย.....	4
1.2.คุณค่าของการละเล่นไทย.....	6
1.3.การละเล่นเด็กไทย.....	7
2.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	10
2.1.ความหมายและประเภทของเกม.....	10
2.2.ประโยชน์ ผลกระทบและบทบาทของเกม.....	15
3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย.....	18
3.1.การใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆเพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้.....	18
3.2.ความสำคัญและบทบาทการใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆ เพื่อเผยแพร่ และให้ ความรู้.....	25
3.3.ข้อได้เปรียบ ของการใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆเพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้.....	26

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	30
3.1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	30
3.2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	31
3.3. การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33
3.4. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
4 การวิเคราะห์และการออกแบบพัฒนา.....	34
ส่วนที่ 1 แนวความคิดการออกแบบ.....	34
ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการร่างแบบ.....	35
ส่วนที่ 3 ผลงานที่สร้างสรรค์.....	46
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	54
5.1. ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	54
5.2. ขอบเขตของการวิจัย.....	54
5.3. อภิปรายและสรุปผลการออกแบบ.....	54
ข้อเสนอแนะ.....	56
บรรณานุกรม.....	57
ประวัติผู้วิจัย.....	58

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.1การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 1.....	35
ภาพที่ 4.2การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 2.....	35
ภาพที่ 4.3การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 2.....	36
ภาพที่ 4.4การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 3.....	36
ภาพที่ 4.5การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 3.....	37
ภาพที่ 4.6การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 4.....	37
ภาพที่ 4.7การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 4.....	38
ภาพที่ 4.8-4.9 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 1.....	38
ภาพที่ 4.10-4.11 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 1.....	38
ภาพที่ 4.12-4.13 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 1.....	39
ภาพที่ 4.14-4.15 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 1.....	39
ภาพที่ 4.16-4.17 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2.....	39
ภาพที่ 4.18-4.19 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2.....	40
ภาพที่ 4.20-4.21 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2.....	40
ภาพที่ 4.22-4.23 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2.....	40
ภาพที่ 4.24-4.25 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2.....	41
ภาพที่ 4.26-4.27 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2.....	41
ภาพที่ 4.28 การออกแบบภาพประกอบปกซีดีรวม ครั้งที่ 1.....	41
ภาพที่ 4.29-4.30 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3.....	42
ภาพที่ 4.31-4.32 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3.....	42
ภาพที่ 4.33-4.34 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3.....	42
ภาพที่ 4.35-4.36 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3.....	43
ภาพที่ 4.37-4.38 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3.....	43
ภาพที่ 4.39-4.40 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3.....	43

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.41 การออกแบบปกซีดีเกมการละเล่นไทย	46
ภาพที่ 4.42 การออกแบบจากเปิดตัวเกมการละเล่นไทย.....	47
ภาพที่ 4.43 การออกแบบจาก แนะนำตัวละคร.....	47
ภาพที่ 4.44 การออกแบบจากบ้านเกละ ให้ความรู้เรื่องการละเล่นไทย.....	48
ภาพที่ 4.45 การออกแบบจากหมู่บ้าน เพื่อให้กดเข้าไปเลือกสถานที่เล่นเกม.....	48
ภาพที่ 4.46 การออกแบบจากเสนอวิธีการเล่นการละเล่นไทย โดยให้เลือกการละเล่น ว่าต้องการ ความรู้เรื่องการละเล่นไทยประเภทไหน.....	49
ภาพที่ 4.47 การออกแบบจากเกมที่ 1 ลานกว้าง เกมกระโดดเชือก.....	49
ภาพที่ 4.48 การออกแบบจากเกมที่ 2 ทุ่งดอกไม้ เกมหมากเก็บ.....	50
ภาพที่ 4.49 การออกแบบจากเกมที่ 3 ปากกล้วย เกมขี่ม้าก้านกล้วยข้ามสิ่งกีดขวาง.....	50
ภาพที่ 4.50 การออกแบบจากเกมที่ 4 บ้านคุณชายฉ้วน เกมซ่อนหา.....	51
ภาพที่ 4.51 การออกแบบจากเกมที่ 5 สวนผลไม้ เกมยิงหนังสติ๊ก.....	51
ภาพที่ 4.52 การออกแบบจากเกมที่ 6 บ้านบัวตอง เกมหม้อข้าวหม้อแกง.....	52
ภาพที่ 4.53 การออกแบบจากเกมที่ 7 ทุ่งนา เกมกำท่าย.....	52
ภาพที่ 4.54 การออกแบบจากการแนะนำวิธีการเล่นเกม โดยใช้เมาส์.....	53
ภาพที่ 4.55 การออกแบบจากการแนะนำวิธีการเล่นเกม โดยใช้แป้นพิมพ์.....	53

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงการวัดระดับความพึงพอใจ.....	33
ตารางที่ 5.1 ตารางแสดงการวัดระดับความพึงพอใจ.....	55
ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงการวัดระดับความพึงพอใจ.....	56



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตของคนในสังคมปัจจุบันเพราะสภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้เจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว คนในสังคมจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนแนวทางการดำเนินชีวิตเพื่อให้อยู่ในสังคมยุคใหม่ได้อย่างมีความสุข การเผชิญกับปัญหาในสังคมปัจจุบันจึงเป็นสิ่งที่เด็กหลีกเลี่ยงไม่ได้และการที่เด็กจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหาได้นั้นย่อมต้องได้รับการฝึกฝนและการพัฒนามาเป็นอย่างดี เพื่อคิดแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อให้สอดคล้อง การพัฒนาคุณภาพด้านกระบวนการคิด และการแก้ปัญหา จึงนับว่าเป็นกระบวนการสำคัญที่จำเป็นอย่างยิ่ง

การเล่นก็เป็นเรื่องที่น่าสนใจถึงเอกลักษณ์ของชนชาติหรือท้องถิ่นเป็นเรื่องที่ถ่ายทอดเข้าสู่กระแสชีวิตและตกทอดกันมาตั้งแต่ รุ่นปู่ย่าตายายของปู่ย่าตายาย การเล่นเกมของเด็กไทย เกิดจากการช่างคิดช่างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ การสังเกตสิ่งรอบตัว และการใฝ่รู้ใฝ่เรียน นำมาผสมผสานเข้ากับความสุขในแบบฉบับของคนสยามได้อย่างลงตัว จนทำให้เกิดเป็นการเล่นเกมชนิดต่างๆ ขึ้นมา สมัยนี้มักไม่ค่อยได้พบเห็นการเล่นประเภทเหล่านี้กันบ่อยนัก เพราะยุคสมัยเปลี่ยนไป

เพราะเกมประเภทต่างๆ ของยุคอิเล็กทรอนิกส์กำลังรุกคืบเข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง ในชีวิตของเยาวชนไทย เกมหรือการเล่นเกมแบบเก่าของไทยกลายเป็นสิ่งล้าสมัยที่ไร้คนสนใจ การเล่นเกมแบบไทยๆ ที่ครั้งหนึ่งเครื่องเป็นเครื่องผ่อนคลายเป็นของคนรุ่นปู่รุ่น ย่ากำลังจะกลายเป็นเพียงตำนาน กำลังถูกหลงลืมและเลือนหายไปจากวิถีชีวิตของคน ไทย ในอนาคตเราอาจจะเห็นการเล่นเกมแบบเก่าอยู่แค่ไหนตำราที่มีไว้เพื่อสืบค้น สำหรับทำรายงานส่งอาจารย์ของเยาวชนเท่านั้น (วิชาการ.คอม)

ความมุ่งหมายของการวิจัย

นับวันการละเล่นของไทยจะหายไปนี่คือความเป็นจริงที่น่าเสียดายเช่นเดียวกับประเพณีของไทยอีกหลาย ๆ อย่าง เมื่อยุคสมัยผันแปรไป ค่านิยม ความเป็นอยู่ก็เปลี่ยนแปลงไปจากวิถีการดำรงชีวิตในอดีตอย่างมากมาย น่าเสียดายที่ว่าในปัจจุบันของเล่นต่าง ๆ มากมายทั้งที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ได้เข้ามาแทนที่การละเล่นต่าง ๆ ของสมัยก่อนซึ่งแทบจะไม่ต้องใช้อุปกรณ์อะไรเลย หรือถ้ามีก็จะเป็นอุปกรณ์การเล่นที่นำมาจากธรรมชาติ หรือของใช้ในครัวเรือน หรือไม่ก็คิดประดิษฐ์กันเอาเองไม่ต้องซื้อหา ที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่งคือ โทรทัศน์ และวิดีโอ ซึ่งเด็กสมัยนี้ติดกันมาก

การจัดทำเกมเพื่อให้ตอบสนองต่อสมมุติฐาน ต้องทำออกมาแล้วให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการละเล่นไทย สามารถสื่อสารและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง เกมนี้เป็นการจำลองการละเล่นของเด็กไทย ต้องการให้ผู้เล่นได้รู้จักและเรียนรู้วิธีการละเล่นกับการละเล่นของเด็กไทย เป็นเกมประเภทให้ความรู้และสอดแทรกความสามัคคีจากความบันเทิงสนุกสนาน ผจญภัยในการเล่นเกมนั้น ทั้งยังร่วมเผยแพร่วัฒนธรรมไทย

ขอบเขตของการวิจัย

เกมการละเล่นไทยนี้เกมคอมพิวเตอร์มีมากกว่าความสนุกสนาน ให้ได้รับประโยชน์ควบคู่ไป เด็กๆจะได้รับความรู้เรื่องการละเล่นไทย อีกทั้งสามารถเผยแพร่การละเล่นของเด็กไทยให้เด็กประถมได้นำไปประยุกต์ใช้และเล่น เพื่อให้สิ่งเหล่านี้ไม่ล่องเลยสูญหายไป และการพัฒนาคุณภาพด้านกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการเข้าสังคม ของเด็กในชั้นประถมวัยได้

เป้าหมายของเกมคือ การทำภารกิจให้ได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด โดยจะมีเพื่อนๆของตัวละครหลัก เป็นส่วนประกอบในทุกๆตอน และได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้น

- 1.เผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเรื่องการละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนแก่เด็กประถมได้
- 2.ทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีมากกว่าความสนุกสนาน ให้ได้รับประโยชน์ควบคู่ไป
- 3.ออกแบบเกมแพลตฟอร์มประกอบการละเล่นของเด็กไทย โดยเลือกการละเล่นเด็กไทย 7

อย่าง

- 4.แบบทดสอบความรู้เรื่องการละเล่นไทย

สมมติฐานของงานวิจัย

เกมการเล่นไทยนี้เกมคอมพิวเตอร์มีมากกว่าความสนุกสนาน ให้ได้รับประโยชน์ควบคู่ไป เด็กๆจะได้รับความรู้เรื่องการละเล่นไทย อีกทั้งสามารถเผยแพร่การเล่นของเด็กไทยให้เด็กประถมได้นำไปประยุกต์ใช้และเล่น เพื่อให้สิ่งเหล่านี้ไม่ล่องเลยสูญหายไป และการพัฒนาคุณภาพด้านกระบวนการคิด คุณธรรมจริยธรรมการแก้ปัญหา และการเข้าสังคมของเด็กในชั้นประถมวัยได้

วิธีการดำเนินงานวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

การเล่น หมายถึง มหรสพต่าง ๆ, การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง.
(พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2552)

การเล่นเด็กไทย เป็นการละเล่นของเด็กตั้งแต่สมัยโบราณ เกิดจากการช่างคิดช่างจินตนาการและความสร้างสรรค์ การสังเกตสิ่งรอบตัว และการใฝ่เรียนรู้ใฝ่เรียน นำมาผสมผสานเข้ากับความสนุกในแบบฉบับของคนสยามได้อย่างลงตัว จนทำให้เกิดเป็นการละเล่นชนิดต่าง ๆ ขึ้นมา สมัยนี้มักไม่ค่อยได้พบเห็นการเล่นประเภทเหล่านี้กันบ่อยนัก เพราะยุคสมัยเปลี่ยนไป ดังนั้น เราจึงควรนำการเล่นทั้งหมดเท่าที่พอทราบได้ รวบรวมและสรุป นำมาบันทึกเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าอ้างอิง เพื่อให้สิ่งเหล่านี้ไม่ล่องเลยสูญหายไปตามกาลเวลา (คลังปัญญาไทย. การละเล่นเด็กไทย. 2550;[สืบค้น 2 ธ.ค. 2552]; [1 หน้า]. เข้าถึงได้ที่ URL : <http://www.panyathai.or.th/wiki/index.php/การละเล่นเด็กไทย>)

เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา, การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์, การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร, โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธี หรือเล่นเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง, ลักษณะนาม เรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2552)

ออกแบบ หมายถึง ประดิษฐ์รูปแบบลักษณะขึ้นมาอย่างสร้างสรรค์ (พจนานุกรมฉบับมหาวิทยาลัย 2532 หน้า6)

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกมการละเล่นเด็กไทยสำหรับเด็กประถม มีเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า แบ่งเป็นหัวข้อต่างๆดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นเด็กไทย

- 1.1. ประวัติความเป็นมาและประเภทของการละเล่นเด็กไทย
- 1.2. คุณค่าของการละเล่นไทย
- 1.3. การละเล่นเด็กไทย

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

- 2.1. ความหมาย ประเภทของเกม
- 2.2. ประโยชน์ ผลกระทบและบทบาทของเกม

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆ เพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้เรื่องการละเล่นเด็กไทย

- 3.1. การใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆ เพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้
- 3.2. ความสำคัญและบทบาทการใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆ เพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้
- 3.3. ข้อได้เปรียบ ของการใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆ เพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นเด็กไทย

1.1. ประวัติความเป็นมาและประเภทของการละเล่นเด็กไทย

ประวัติความเป็นมา

การเล่นกับเด็กเป็นของคู่กันมาตั้งแต่กาลครั้งไหน คงไม่มีใครทราบได้ แต่การเล่นก็เป็นเรื่องที่สืบเนื่องแสดงถึงเอกลักษณ์ของชนชาติหรือท้องถิ่นเป็นเรื่องที่ถ่ายทอดเข้าสู่กระแสชีวิตและตกทอดกันมาตั้งแต่ รุ่นปู่ตายายของปู่ตายายโน้น เขาตั้งแต่เมื่อเราเกิดมาสัมผัสตาโลกก็คงจะได้เห็นปลาตะเพียนที่ผู้ใหญ่แขวนไว้เหนือเปลให้เด็กดู “เล่น” เป็นการบริหารลูกตา แหกกว่ายอยู่ในอากาศแล้ว พอโตขึ้นมาสัก 3-4 เดือน ผู้ใหญ่ก็จะสอนให้เล่น “จับปู้ด้า ขยำปู้นา” “แกว่งแขนอ่อน เดินไว ๆ ลูกร้องไห้ วิ่งไปวิ่งมา” โดยที่จะคิดถึงจุดประสงค์อื่นใดหรือไม่สุดรู้ แต่ผลที่ตามมา นั้นเป็นการทำให้เด็กใช้กล้ามเนื้อมือ กล้ามเนื้อแขนประสานกับสายตา

การละเล่นเป็นการส่งเสริมให้เด็ก ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และเป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ หากศึกษาการเล่นของเด็กในสังคม เท่ากับได้ศึกษาวัฒนธรรมของสังคมนั้นด้วย

ชนชาติไทยมีมาตั้งแต่เมื่อไร การละเล่นแบบไทย ๆ ก็น่าจะมีมาแต่เมื่อนั้นแหละ ถ้าจะค้นให้เห็นกันเป็นลายลักษณ์อักษร ก็คงต้องขุดศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง มาอ้างอิงเป็นหลักฐานได้ราว ๆ ว่า

“..ใครจักมักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื่อน เลื่อน...”

ในตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ มีการกล่าวถึงการละเล่นของคนสมัยนั้นว่า

“...เดือนยี่ถึงการพระราชพิธีบุษยาก็เชก เถลิงพระโค กินเลี้ยงเป็นนักขัตฤกษ์ หมู่นางในก็ได้ดูซูดซึกว่าวหงาวพั้งสำเนียง เสียงว่าว ร้องเสนาะลั่นฟ้าไปทั้งทิวาราตรี...”

ในสมัยอยุธยา บทละครกรุงเก่าได้กล่าวถึงการละเล่นบางอย่างที่คุณคงจะคุ้นเคยดีเมื่อสมัยยังเด็ก คือลิงชิงหลักและปลาลงอวน ในบทที่ว่า

“เมื่อนั้น โฉมพวกละเล่นที่ศรีจุฬา ว่าเจ้าโฉมตรูมโนห์รา มาเราจะเล่นกระไรดี เล่นให้สบายคลายทุกข์ เล่นให้สนุกในวันนี้ จะเล่นให้ขำกันสักทีเล่นให้สนุกกันจริงจริง มาเราจะวิ่งลิงชิงเส้า ข้างโน้นนะ เจ้าเป็นแดนพี่ ข้างนี้เป็นแดนเจ้านี้ เล่นลิงชิงเส้าเหมือนกัน ถ้าใครวิ่งเร็วไปข้างหน้า ถ้าใครวิ่งช้าอยู่ข้างหลัง เอาบัวเป็นเส้าเข้าชิงกัน ขยิกไล่ผายผันกันไปมา

เมื่อนั้น โฉมพวกละเล่นที่ศรีจุฬา บอกเจ้าโฉมตรูมโนห์รา มาเราจะเล่นปลาลงอวน บัวผุดสุดท้องน้องเป็นปลา ลอยล่องท่องมาเจ้าน้ำนวลจะชิงมือกันไว้เป็นสายอวน ดักทำหน้านวลเจ้าล่องมาออกหน้าที่ใครจับตัวได้ คุมตัวเอาไว้ว่าได้ปลา “

เรื่อง “อิเหนา” วรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏการละเล่นหลายอย่าง เช่น ตะกร้อ จ้องเต ชีม้า ส่งเมือง ดังว่า

“...บ้างตั้งวงตะตะกร้อเล่น	เพลายืนแควตรมลมสงัด	ปะตะตะได้คู่กันเป็นสันทัด
บ้างถนัดเข้าเตะเป็นน้ำดู	ที่หนุ่มหนุ่มคะนองเล่นจ้องเต	สรรพเสเฮฮาขึ้นชีคู่
บ้างรำอย่างชวามลาญ	เป็นเหล่าเหล่าเล่นอยู่บนคิริ ”	

หรือในขุนช้างขุนแผนก็กล่าวถึงการละเล่นไม้หึ่งไว้ว่า

“...เมื่อกกลางวันยังเห็นเล่นไม้หึ่ง	กับอ้ายอึ้งอิดูกลูกอีมี่
แล้วว่าเจ้าเล่าก็ช่างนั่งมีนมี	ว่าแล้วซออย่าให้ลงในดิน”

ประเภทของการละเล่นเด็กไทย

เนื่องจากการละเล่นของไทยเรานั้นมีมากมายจนนึกไม่ถึง (กรมพลศึกษารวบรวมไว้ได้ถึง 1,200 ชนิด) แต่พอจะแบ่งคร่าว ๆ ได้เป็น 2 ประเภท ใหญ่ ๆ คือ การละเล่นกลางแจ้ง และการละเล่นในร่ม และในแต่ละประเภทก็ยังแบ่งย่อยอีกเป็นการละเล่นที่มีบทร้องประกอบ กับที่ไม่มีบทร้องประกอบ

การละเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้องประกอบได้แก่ โพงพาง เสือไล่หมู อ้ายเข้าอ้ายไขง ซ่อนหา หรือโป่งแปะ เอาเถิด มอญซ่อนผ้า วีรช้าวสาร ที่มีคำโต้ตอบ เช่น ภูกันหาง แม่นาคพระโขนง มะลิอกก็อกแก็ก เขยงแก้งกอย

การละเล่นกลางแจ้งที่ไม่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ล้อต๊อก หยอดหลุม บ้อหุ้น ลูกดิ่งลูกช่าง ลูกหิน เตยหรือตาล่อง ข้าวหลามตัด วัวกระทิง ลูกชวง ห่วงยาง เสือข้ามห้วยเคี้ยว เสือข้ามห้วยหมู ตีจับ ตะหุ้น ตาเขย่ง ยิงหนังสะตึก ปลาหม้อ ตกกระทะ ตีลูกล่อ การเล่นว่าว กระโดดเชือกเดี่ยว กระโดดเชือกคู่ กระโดดเชือกหมู่ ร่อนรูป หลุมเมือง ทอดกระทะ หรือหมูนานาพิกา ชีม้าส่งเมือง กา พักไข่ ตีโป่ง ชักคะเย่อ โบลิตจับขโมย สะบ้า เสือกันวัว ชีม้าก้านกล้วย กระดานกระดก วิ่งสามขา วิ่งสวมกระสอบ วิ่งท่น ยังเป็นก้านกล้วย

การละเล่นในร่มที่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ชีตุ๊กกลางนา ชักส้าว โยกเยก แมงมุม จับปูดำขำปูนา จีจ้อเจี้ยบ เด็กเอ๋ยพายุ จัจจี้

การละเล่นกลางแจ้งที่ไม่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ดัดเม็ดมะขามลงหลุม อีชีดอีเขียน อีตัก เสือตักถั่ง เสือกันวัว หมากกินอิม สีซอ หมากเก็บ หมากตะเกียบ บั่นแปะ หัวก้อย กำทาย ทายใบสน ตีไก่ เป่ากบ ตีตบแผละ กัดปลา นาพิกาทางมะพร้าว กงจักร ต่อบ้าน พับกระดาษ ฝนรูป จู่งนางเจ้าห้อง การเล่นเกมแบบผู้ใหญ่เช่นเล่นเป็นพ่อเป็นแม่ เล่นแต่งงาน เล่นหม้อข้าวหม้อแกง แคะขนมครกเล่นขายของ เล่นเข้าทรง ทายคำปริศนา นอกจากนั้นยังมีบทร้องเล่น เช่น จันทร์เอ๋ย จันทร์เจ้า ขอข้าวขอแกงแกง

การละเล่นที่เล่นกลางแจ้งหรือในร่มก็ได้ที่ไม่มีบทร้อง ได้แก่ ลิงชิงหลัก ขายแดงโม แก้อื้อ ดนตรี แข่งเรือคน ดมดอกไม้ปิดตาตีหม้อ ปิดตาต่อหาง โสภปี่บ เป่ายิงจูป (หนังสือ "วัฒนธรรมพื้นบ้าน" จัดทำโดย เมืองโบราณฉบับพิเศษ หน้า 220-224)

1.2.คุณค่าของการละเล่นไทย

การละเล่นของไทย เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้านเท่า ๆ กันกับการสะท้อนวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ มาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน และเนื่องจากการ "เล่น" ซึ่งผู้ใหญ่บางคนอาจไม่เห็นคุณค่า นอกจากเห็นว่าเป็นแค่เพียงความสนุกสนานของเด็ก ๆ

1.2.1. ประโยชน์ทางกาย

ได้ฝึกความว่องไว ฝึกความสัมพันธ์ของการแก่งจังหวะแขน ฝึกความสังเกต ไหวพริบ และการใช้เขาวงกตปัญญา จากการละเล่นหลายชนิดที่ต้องชิงไหวชิงพริบกันระหว่างการต่อสู้ ฝึกวินัย และการเคารพต่อกติกา การละเล่นทุกอย่างมีกฎในตัวของมันเอง ฝึกความอดทน ฝึกความสามัคคีในคณะ ฝึกความซื่อสัตย์ ผู้เล่นเป็นคนหาต้องผิตตาให้มิดในขณะที่คนอื่น ๆ วิ่งไปซ่อน ฝึกความรับผิดชอบ การปฏิบัติตามกติกาไม่ว่าจะเป็นการเล่นอะไร ถือว่าเป็นการแสดงควารับผิดชอบต่อผู้เล่น

1.2.2. การละเล่นของเด็กไทยสะท้อนความเป็นไทย

การละเล่นของเด็ก บทร้องประกอบการเล่น ตลอดจนสิ่งต่าง ๆ ที่เด็ก ๆ ใช้เป็นของเล่น สะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ สะท้อนการทำมาหากินของคนไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม และความเชื่อของคนไทยในสมัยก่อนได้อย่างชัดเจน

1.2.3. คุณค่าทางวรรณศิลป์

บทร้องประกอบการละเล่นของเด็กไทย หากไม่อยู่ในรูปของฉันทลักษณ์ ก็จะมีคำคล้องจองกันอยู่ในรูปของฉันทลักษณ์ ก็จะมีคำคล้องจองกันมีสัมผัสสัมผัสสัมผัสใน เท่ากับเป็นการแทรกซึมวิสัยความเป็นเจ้าบทเจ้ากลอนกันตั้งแต่ยังเป็นเด็กตัวเล็กตัวน้อยกันเลยทีเดียว การใช้ภาษาในการเล่นทายปริศนา ปริศนาหรือคำทายต่าง ๆ ที่เด็ก ๆ ชอบเล่นทายกันนั้นวิเคราะห์ได้ว่า เป็นวิธีการที่ส่งเสริมพัฒนาการทางความคิดสัมพันธ์กับการใช้ภาษา

(จิตรลดา ทักษะวิช.2552;[สืบค้น 10 ธ.ค. 2552]; [1 หน้า].เข้าถึงที่ URL : <http://www.tungsong.com/thaiplay/ThaiGames.asp>)

1.3.การละเล่นเด็กไทย

ผู้วิจัยได้เลือกการละเล่นเด็กไทยมาใช้ในเกมทั้งหมด 7 การละเล่น คือ กระโดดเชือก หมากเก็บ ม้าก้านกล้วย ซ่อนหา ยิงหนังสติ๊ก หม้อข้าวหม้อแกง และกำทาย

กระโดดเชือก

ผู้เล่น	กี่คนก็ได้
สถานที่เล่น	ที่โล่ง ลานบ้าน
อุปกรณ์การเล่น	เชือก 1 เส้น มีความยาวเท่ากับความสูงของผู้เล่น (เมื่อจับเชือกสองมือใช้เท้าเหยียบกลางเชือก แล้วยกแขนขึ้นสูงระดับศีรษะของตัวเอง)

วิธีการเล่น ผู้เล่นจับปลายเชือก 2 ข้าง แกว่งไปข้างหน้าพอเชือกแกว่งมาถึงปลายเท้าก็กระโดดข้ามเชือกทีละขา หรือพร้อมกันทั้ง 2 ขาก็ได้ ถ้าเหยียบเชือกหรือกระโดดข้ามไม่พ้นเชือกก็ต้องให้ผู้เล่นคนอื่นกระโดดต่อ ซึ่งในการกระโดดเชือกเดี่ยวนี้บางคนอาจจะแกว่งเชือกไปทางด้านหลังก็ได้ (<http://www.tungsong.com/thaiplay/thaiplay.htm>)

หมากเก็บ

ผู้เล่น ผู้เล่น 2 – 4 คน
สถานที่เล่น ลานบ้าน
อุปกรณ์การเล่น ก้อนกรวดที่มีลักษณะกลมๆ 5 ก้อน
วิธีการเล่น ใช้ก้อนกรวดที่มีลักษณะกลมๆ 5 ก้อน เสี่ยงทายว่าใครจะเล่นก่อน โดยวิธีขึ้นร้าน คือ ถือหมากทั้งห้าเม็ดไว้แล้วโยนพลิกหงายหลังมือรับ แล้วพลิกมือกลับรับอีกที ใครเหลือหินอยู่ในหินอยู่ในมือมากที่สุดคนนั้นเล่นก่อน มีทั้งหมด 5 หมาก
 หมากที่ 1 หว่านก้อนหินลงบนพื้น แล้วหยิบขึ้นมา 1 ก้อน โยนขึ้นไปแล้วรีบหยิบก้อนหินทั้ง 4 ก้อนทีละเม็ดพร้อมกับรับก้อนหินที่โยนขึ้นไปให้ได้ ถ้ารับไม่ได้ถือว่าตาย และถ้าหยิบก้อนหินทีละก้อนนิ้วมือไปโดนก้อนหินอื่นก็ถือว่าตายเช่นกัน ต้องให้คนอื่นเล่นต่อ
 หมากที่ 2 เก็บทีละ 2 ก้อน
 หมากที่ 3 เก็บ 3 ก้อน และ 1 ก้อน
 หมากที่ 4 เก็บ 4 ก้อน แล้วขึ้นร้านนับคะแนน
 (Krittaya Laoharatanahirun.,บริหารและจัดการโดยที่มงานชาวมัธยมศึกษา.2545;[สืบค้น 10 ธ.ค. 2552]; [1 หน้า].เข้าถึงที่ URL : www.thaigoodview.com)

ม้าก้านกล้วย

ผู้เล่น เด็กชายและเด็กหญิง ไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น ลานบ้าน
อุปกรณ์การเล่น ก้านกล้วย ซึ่งทำเป็นลำตัว หัวและหาง อาจมีเชือกผูกเพื่อสะพายบ่าก็ได้ หรือดึงขอบก้านออกมาเป็นสายสะพาย
วิธีการเล่น ให้กำหนดจุดเริ่มต้นและเส้นชัยไว้ จากนั้นให้ผู้แข่งขันนำก้านกล้วยมาขี่โดยใช้มือจับม้าก้านกล้วยไว้กลางระหว่างขา แล้วเริ่มออกวิ่งพร้อมม้า ใครถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ (รศ.วิเชียร เกษประทุม.100การละเล่นเด็กไทย หน้า 122)

ซ่อนหา

ผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	ทุกที่
อุปกรณ์การเล่น	ไม่มี
วิธีการเล่น	ให้ผู้เล่นคนหนึ่งปิดตา แล้วนับ 1 – 100 เพื่อให้คนอื่นๆ ที่เหลือไปซ่อนตัวอยู่ตามที่ต่างๆ ในบริเวณใกล้ๆ เมื่อคนปิดตานับไปครบ 100 ก็เดินค้นหา เมื่อพบคนใดก็พูดตั้งๆ ว่า “โป้ง (ชื่อคนที่ถูกพบตัว)” แล้วหาต่อไปจนได้ครบหมดทุกคน คนที่ถูก “โป้ง” คนแรกจะต้องเป็นคนปิดตาแทน แต่ถ้าคนซ่อนเห็นคนหาก่อนจะวิ่งเข้าไปใช้มือแตะตัวคนหาพร้อมกับพูดว่า “แปะ” คนหาจะต้องปิดตาใหม่อีกครั้งหนึ่ง

(<http://www.tungsong.com/thaiplay/thaiplay.htm>)

ยิงหนังสติ๊ก

ผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	บริเวณสนามหรือที่โล่ง
อุปกรณ์การเล่น	ง่ามไม้ (ช่วงของก้านที่แตกกิ่ง), เส้นยาง 2 เส้น, แผ่นหนัง, ก้อนอิฐ หรือดิน ก้อนเล็กๆ
วิธีการเล่น	นำง่ามไม้ ตัดตามจับพอประมาณและก้านทั้งสองข้างห่างจากง่ามประมาณ 10 ซม. ใช้ยาง 2 เส้น ด้านหนึ่งผูกกับแผ่นหนัง และอีกด้านหนึ่งผูกกับปลายของด้ามยิงทั้งสองข้าง เวลายิงอาจใช้ก้อนอิฐหรือก้อนดินแข็งๆ ก้อนเล็กๆ ก็ได้ ใสลงแผ่นหนังออกแรงดึงแล้วปล่อยออกไปอย่างแรง การยิงหนังสติ๊กถ้าไปโดนใครเข้า เกิดการบาดเจ็บได้ (นลินี คุณหนังสือ การละเล่นของเด็กไทย (พิมพ์ครั้งที่3) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แสงแดดเพื่อนเด็ก)

หม้อข้าวหม้อแกง

ผู้เล่น	ไม่จำกัดจำนวน
สถานที่เล่น	ลานบ้าน
อุปกรณ์การเล่น	หม้อข้าวหม้อแกง เต่า ครก เครื่องใช้ในการทำครัวจริง มีขนาดย่อมและขนาดเล็ก ใบไม้ ดอกไม้
วิธีการเล่น	นำเครื่องครัวมาใช้หุงหาอาหารแบบ ผู้ใหญ่ บางทีก็ใช้ของจริง เช่น ข้าวนำมาหุง ใช้น้ำมาทอด บางทีก็ใช้กับข้าวสมมุติ เช่น ใช้ใบไม้ เปลือกผลไม้ นำมาหันทำเป็นกับข้าว ใช้ใบตองห่อทรายสมมุติเป็นขนมปัง และใช้เกสร ดอกไม้ใส่กระทงทำเป็นขนมหวานต่างๆ (พันธุ์มะอึบ โปษะกฤษณะ. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เล่มที่ 13.2532 กรุงเทพฯ)

ก๋าทาย

ผู้เล่น	จำนวน 2 คนขึ้นไป
สถานที่เล่น	ที่โล่ง ลานบ้าน สนามหญ้า
อุปกรณ์การเล่น	เมล็ดถั่ว
วิธีการเล่น	ก่อนเล่นผู้เล่นต้องจับไม้สั้นไม้ยาว เพื่อให้ผู้ชนะได้เป็นผู้นำทายก่อน และผู้เล่นคนที่ 1 กำเมล็ดถั่วจำนวนเท่าใดก็ได้ไว้ในมือ แล้วให้ผู้เล่นคนอื่นเป็นคนทายว่ามีกี่เมล็ด หากผู้เล่นคนใดทายถูกก็จะได้เป็นเจ้าของเมล็ดถั่วนั้น.

2.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

2.1.ความหมายและประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

2.1.1.ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

นฤกุล กระจาย(2536,หน้า564-565) ให้ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ว่าหมายถึงโปรแกรมสำเร็จรูปประเภทเกมที่เล่นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ เกมสำหรับเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ มักจะบันทึกย่อในดิสก์และมีคู่มือการเล่นเกมแนบมาด้วย

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา และสมา โกมลสิงห์ (2546,เว็บไซต์) ได้แบ่งเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 2 แบบคือ

- เกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ออนไลน์ หมายถึงเกมที่เล่นโดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

- เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึงเกมที่เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สำนักงานสถิติแห่งชาติ(2546,เว็บไซต์) ได้แบ่งเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 2 แบบคือ

- เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึงเกมที่เล่นบนคอมพิวเตอร์โดยไม่ต้องผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

- เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึงเกมที่เล่นโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่เสียก็ได้

ความหมายของเกม เกมหมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกาการเล่นอาจจะเล่นเพียงคนเดียวหรือเล่นหลายคนก็ได้ เกมบางชนิดเล่นเพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายความตึงเครียดของอารมณ์ แต่เกมบางชนิดอาจจะเล่นเพื่อกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมองในขณะเดียวกัน เกมบางชนิดก็อาจจะเล่นเพื่อฝึกทักษะทางร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ เอ็งอิงฟ้า สมบัติพานิช (2525; อ้างอิงจาก New Standard Encycloplidia.1969:2) ซึ่งสอดคล้องกับ พูนสุข บุญยสวัสดิ์ (2527.หน้า 86) กล่าวว่า เกมและการเล่นเป็นกิจกรรมและวิธีที่จะสร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ รับรู้ เกิดความคิด ความเข้าใจและการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่างๆได้ เพราะ

ขณะที่เด็กๆ เล่นเกมจะได้ใช้สติปัญญาในการคิด มีการสังเกตและไหวพริบในการแก้ไขปัญหา และส่งผลให้สนุกเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้ปรับตัวเข้ากับหมู่คณะ

จากความหมายดังกล่าว พอสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่มีกฎ กติกา นอกจากได้รับความสนุกสนานแล้ว เด็กได้ฝึกการคิดหาเหตุผลและการแก้ปัญหา

2.1.2.ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์แบ่งตามอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น

วิโรจน์ อัครวงศ์ (2535.หน้า172) ได้แบ่งเครื่องเล่นเกมออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

- เกมที่เล่นบนพอร์ทัลคอมพิวเตอร์ หรือเกมที่เล่นบนเครื่องพีซีธรรมดา (เกมพีซี) ก็คือ เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออาจจะเป็นเกมบนเครื่องเล่น AMIGA หรือ Macintosh ด้วย

- วิดีโอเกมมีหลายแบบหลายยี่ห้อ เช่น Pc Engine หรือ Turbo Grafx, Megadrive หรือ Genesis, Neo-Geo, SuperFamicom, Treadrive, เกมอาร์เคดและเครื่องเล่นมือถือนือ

วงหทัย ต้นชีวะวงศ์ (2546, หน้า73-74) ได้แบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ตามอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม ได้ 5 ประเภทดังนี้

- เกมตู้ที่ตั้งตั้งในห้างสรรพสินค้าหรือเกมอาร์เคด (Arcade Game)
- เกมที่ต้องใช้อุปกรณ์ต่อพ่วงกับโทรทัศน์และเล่นได้ที่บ้าน (Game Console: Sony-Play Station, Microsoft/Xbox, Nintendo/Gamecube)
- เกมกดแบบพกพา (Game Console: Nintendo/Game boy)
- เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ (PC Game)
- เกมบนโทรศัพท์มือถือ (Mobile Phone Game)

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์แบ่งตามลักษณะวิธีการเล่น

วิโรจน์ อัครวงศ์ (2535.หน้า172) ได้ศึกษาข้อมูลที่ประเทศอเมริกาเกี่ยวกับการแบ่งประเภทของเกมตามลักษณะวิธีการเล่น โดยแบ่งออกเป็น 6 ประเภทคือ

- Strategy Game (ST) เป็นเกมที่ต้องการการวางแผนและใช้ความคิดในการแก้ไขปัญหาต่างๆ เกมประเภทนี้ยกตัวอย่าง เช่น Simcity, Populous, Battle Chess, Bandit King of Ancient China, Rain Road Tycoon

- Simulation Game (SI) เป็นเกมที่จำลองสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่มีลักษณะคล้ายความจริง เช่นเกม Their Fitness Hour, Red Baron, F-15 Strike Eagle

- .Adventure Game (AD) เป็นเกมที่มีผู้เล่นรู้สึกว่าคุณกำลังผจญภัยอยู่ แต่อย่างไรก็ตาม จะเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดเองไว้แล้ว เช่นเกม King's Quest, Space Quest, Leisure Suit, The Secret of Monkey Islands

- Role – playing Adventure Game (RP) เป็นเกมที่มีลักษณะคล้ายกับเกมผจญภัย แต่ตัวละครสามารถที่จะพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆได้ เช่น Ultima, Eye of the beholder, Elvire, Quest of Glory

- War Game (WG) เป็นเกมที่จำลองสงคราม หรือ การรบในอดีตหรืออนาคตเช่นเกม Harpoon, M-I, Thank Platoon, Command HQ, Power Monger

- Action/Arcade Game (AC) เป็นเกมที่มีเล่นในเกมอาร์เคด เกมที่ตัวละครเคลื่อนไหวไปมาหรือขับเครื่องบิน รถ ยานอวกาศ เช่นเกม Wing Commander, Xenon II, Links

แบ่งประเภทของเกมตามลักษณะที่สามารถใช้กับเครื่องเล่นเกมได้ทุกประเภททั้งเกม PC และเกมวีดีโอ

- เกมแอ็คชั่น (Action Game) เป็นเกมที่จะมีตัวละครเคลื่อนไหวไปในเกม อาจเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์ หรืออื่น ๆ นอกจากนี้ยังอาจจะมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องที่เข้มข้นเพิ่มเข้าไปด้วยก็ได้

- RPG (Role-playing Game) มีลักษณะเหมือนกับเกมประเภทที่ 4 ที่กล่าวไปแล้วแต่อาจมีหลายรูปแบบ น ดันเจี้ยน 3 มิติ (Might and Magic, Wizardry) แบบ 2 มิติ ซึ่งจะเป็นการมองจากด้านบนลงมา หรือมองเฉียงจากด้านบนลงมาก็ได้ (Dragon Quest, Final Fantasy) เกมลักษณะนี้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมสไตล์ญี่ปุ่น และสำคัญ RPG บางเกมนั้นอาจจะมีการผสมผสานเข้ากับแอ็คชั่นในเกมบางส่วนด้วย เช่น เกมอีธ ซอร์ เซอเลี่ยนตัวละครนั้นสามารถที่จะพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ ได้ และอาจจะมีหลายรูปแบบ เช่น ดันเจี้ยน 3 มิติ (Might and Magic, Wizardry) แบบ 2 มิติ ซึ่งจะเป็นการมองจากด้านบนลงมา หรือมองเฉียงจากด้านบนลงมา หรือมองเฉียงจากด้านบนลงมาก็ได้ (Dragon Quest, Final Fantasy) เกมลักษณะนี้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมสไตล์ญี่ปุ่นและสำคัญ RPG บางเกมนั้นอาจจะมีการผสมผสานเข้ากับแอ็คชั่นในเกมบางส่วนด้วย เช่น เกมอีธ ซอร์ เซอเลี่ยน

- เกมยิง (Shooting Game) มีลักษณะเป็นการขยับยานหรือเครื่องบิน และยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา จุดเด่นของเกมคือจะยิงเสียเป็นส่วนใหญ่ (แต่ถ้าเป็นคนสัตว์ต่างๆถือปืนยิงจะเรียกเป็นแอ็คชั่น) เกมยิงนั้นแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

1) เกมยิง 2 มิติ ก็จะมีทั้งเกมแบบยิงในแนวตั้ง หรือยิงในแนวนอน แต่ก็ถือว่าเป็นประเภทเดียวกัน เช่น Gradius, Xenon II

2) เกมยิง 3 มิติ ก็จะเป็นกลุ่มเกมที่คุณนั่งอยู่หน้าเครื่องบังคับ หรือ Cockpit ของ ยานเช่นเกม Wing Commander, Red Baron, Steller 7

3) เกมผจญภัย (Adventure Game) มีลักษณะคล้ายRPG แต่จะต่างกันตรงที่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตัวเองได้ เนื้อเรื่องของเกมนั้นจะถูกกำหนดไว้อยู่แล้ว ซึ่งหากคุณเล่นโดยที่ไม่ตรงกับที่เกมกำหนดมา คุณก็จะไม่สามารถเคลียร์เกมได้ เช่นเกม King's Quest, Space Quest

- Simulation Game เป็นเกมที่รวมไว้อยู่ด้วยกันหลายรูปแบบ เป็นเกมที่ต้องใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเกมประเภท ST,SI,WG รวมเอาไว้เข้าด้วยกัน เช่นเกม Populous, Rain Road Tycoon, Simcity, Harpoon, M-I Tank Platoon, Romance of the 3 kingdoms. ซึ่งเกมเหล่านี้ หากเล่นจนสามารถจำคำสั่งต่างๆ ได้หมดแล้ว อาจจะเล่นติดกันเป็นวันเป็นคืนเลยทีเดียว (ในขณะที่เกมผจญภัย นั้นจะติดจนกว่าจะจบเกมไป แต่เกมประเภทนี้จะไม่ค่อยมีวันสิ้นสุดของเกม ถ้าเล่นจบก็เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของเกมเท่านั้น)

- เกมกีฬา Sport Game (AC) เช่นเกม Qutrun, Test Drive, Links

- เกมปริศนา (Puzzle Game) เกมปริศนาเป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดเหมือนกันกับเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ เกมที่จัดอยู่ในเกมประเภทนี้เช่นเกม TETRIS, ATOMIX, Columns, เกมประเภทหมากรุก

แบ่งตามระดับความรุนแรงของเกมไว้ 6 ระดับ

- G หมายถึงเกมที่มีเนื้อหาไม่รุนแรง ส่วนมากจะเป็นเกมพวกกีฬา

- PVG หมายถึงเกมที่มีเนื้อหารุนแรงขึ้นมาบ้าง อาจทำให้เด็กที่เล่นตกใจได้แต่ไม่รุนแรงและไม่ค่อยเป็นอันตรายนัก อาจทำให้เด็กเล่นได้แต่ควรมีผู้ใหญ่อยู่ดูแลด้วย

- R-13 หมายถึงเกมที่มีเนื้อหารุนแรงอาจมีอันตรายทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าวได้ เนื้อหาอาจต่อต้านสังคมหรือขัดกับศีลธรรมอันดีงาม ไม่สมควรให้เด็กเล่น

- R-18 หมายถึงเกมที่มีเรื่องราวทางเพศแฝงอยู่ หรือมีเนื้อหาต่อต้านสังคมอย่างรุนแรง ไม่สมควรให้เด็กเล่น

- R-V หมายถึง เนื้อหาของเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าวได้ ไม่สมควรให้เด็กเล่น

- X-V หมายถึง เกมที่มีเนื้อหารุนแรง มีผลกระทบต่อผู้เล่นทำให้เกิดความก้าวร้าว ไม่สมควรให้เด็กเล่นเด็ดขาด

ประเภทของเกมสำหรับเด็ก โคลัมบัส (Kolumbus. 1979: 141-149) ได้แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภทใหญ่ๆ คือ

- เกมฝึกกระทำ (manipulative game)

- เกมการศึกษา (didactic หรือ cognitive game)
- เกมฝึกทักษะทางร่างกาย (physical games)
- เกมฝึกทักษะทางภาษา (language game)
- เกมทายบัตร (card game)
- เกมพิเศษต่างๆ (special game)

สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และลลอบ ชูติกร (2525 : 226-232) ได้กล่าวถึงเกมสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งแบ่งได้ดังนี้ คือ

- เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่นๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

- เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวว่องไว

- เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมอีกประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมายจำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่นๆ แต่เกมเสริมทักษะบทเรียนส่วนมากจะเป็นการเล่นในร่ม และมีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาท

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2536 : 61-63) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้

- เกมที่ต้องใช้ท่าทางประกอบ
- เกมการเคลื่อนไหวแบบช้ากว่าปกติ
- เกมเกี่ยวกับการรับรู้
- เกมการสื่อความเข้าใจ
- เกมการให้ทำตามคำสั่ง
- เกมการฟังและการใช้เสียง

สรุปได้ว่า เกมที่จะนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีหลายประเภทขึ้นอยู่กับผู้ที่จำแนกจะพิจารณาตามวิธีการเล่นหรือตามจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม

2.2. ประโยชน์ ผลกระทบและบทบาทของเกม

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2546.หน้า18-20) ได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของเกมออนไลน์ไว้ว่า ในแวดวงการศึกษาการเล่นเกมที่เหมาะสมจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการและการเรียนรู้หลายด้าน นับเริ่มจากการฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี และการฝึกการใช้กล้ามเนื้อให้สัมพันธ์กับสายตา การมีโอกาสการฝึกฝนการใช้ภาษาในกรณีเกมภาษาต่างชาติ และเกมยังถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้เด็กมีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนรู้วิชาแขนงต่างๆเพิ่มขึ้น ใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมความร่วมมือในการทำกายภาพบำบัดให้ผู้ป่วยที่มีปัญหาเรื่องมือ นอกจากนั้นความบันเทิงจากเกมยังช่วยให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากชีวิตประจำวัน และความคิดเห็นส่วนหนึ่งจากเว็บไซต์กระดานต่างๆยังระบุอีกว่า ติดการเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นยาเสพติด หรือการเที่ยวเตร็ดเตร่ในเวลากลางคืน หรือ ติดเกม ดีกว่าติดยาเสพติด

แนวคิดในการจัดเกมสำหรับเด็ก เกมจัดเป็นสื่อวิธีการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุดสำหรับเด็กปฐมวัย เกมเป็นกิจกรรมที่เด็กกระทำด้วยตนเอง ได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลองด้วยตนเอง จึงเป็นการกระทำที่เด็กได้รับความพอใจ เกมจึงเป็นประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียนเจตนารับซึ่งตรง.เอ็ดการ์เดล (อ้างจาก ผศ.ดร.ประดินันท์ อุปรนัย. 2525) อธิบายไว้ว่าเป็นประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียนได้รับการสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของตนเอง และในสภาพการณ์ที่เป็นจริงจนเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการนั้น เป็นประสบการณ์ที่ช่วยให้เกิดการเรียนในสิ่งที่ต้องการนั้น เป็นประสบการณ์ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด

เกมทุกประเภทมีกติกาหรือข้อปฏิบัติที่ควรปฏิบัติซึ่ง ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521 : 73) กล่าวไว้ว่า ข้อแตกต่างระหว่างการเล่นเสรีกับเกมก็คือ เกมมีกฎเกณฑ์กติกาส่วนการเล่นเสรีนั้นกิจกรรมต่างๆขึ้นอยู่กับวัสดุการสอนของเล่นที่อยู่ในมือเด็กและความสนใจระยะสั้นของเด็กในการเล่น เกมความสนใจของเด็กจะต้องมีระยะเวลายาวนานพอสมควร ในการจัดเกมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนสิ่งที่ควรคำนึงถึง คือ ไม่ควรจัดให้มีการแข่งขันอย่างเป็นทางการเป็นจริงเป็นจัง เพราะเด็กในวัยนี้มักจะถือเอาการแข่งขันเป็นจริงเป็นจัง การเล่นเกมจะต้องมีชีวิตชีวา วิธีเล่นเกมจึงควรให้เด็กได้รับความสนุกสนานเบิกบานและครูไม่ควรเคร่งเครียดหรือปฏิบัติตามกติกาเกินไปจนเด็กหมด

ประโยชน์และคุณค่าของเกม เกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะและช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ รู้จักแก้ปัญหาและยังช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

ซึ่ง อัครา ชีวพันธ์ (2526 : 3) ได้กล่าวถึงประโยชน์การนำเอาเกมต่างๆไปใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
3. ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของเด็ก
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูเห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียน

เกมนับว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่า และมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนเพราะนอกจากให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้รับความรู้ เรียนรู้เหตุและผล บังเกิดโอกาสให้เด็กได้รู้จักการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

ผลกระทบด้านบวกของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กนั้นพบว่า มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ดังนี้

พันธ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา และสมา โกทลสิงห์ (2546.เว็บไซต์) ได้กล่าวถึงผลกระทบด้านบวกของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กในสังคมไทยโดยมีเหตุผล 5 ประการ ดังนี้

- เกมคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นของแถมทางเทคโนโลยีสำหรับมนุษย์ในสังคมไทย ทำให้เด็กมีโอกาสในการทำความรู้จักและสร้างความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยผ่านเกมคอมพิวเตอร์ โดยจะตั้งใจหรือไม่ก็ตาม เกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นของแถมมานี้ได้ทำหน้าที่ "ส่งเสริมสิทธิของเด็กที่จะได้รับการพัฒนาทางเทคโนโลยี" เป็น "สิทธิทางการศึกษา" ที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศได้ครอบงำระบบการแสวงหาความรู้ของสังคม

- เกมคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นสินค้าเทคโนโลยีสำหรับคนในสังคมไทย เกมคอมพิวเตอร์ได้กลายเป็น "ทรัพยากร" สำหรับมนุษย์ที่ใช้ทำมาหากินเลี้ยงชีพ เกิดงานใหม่หลายลักษณะในสังคมมนุษย์

- เกมคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นชุมชนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย เกมคอมพิวเตอร์ซึ่งไม่ออนไลน์ส่งผลในเชิงส่งเสริมสิทธิของมนุษย์ โดยเฉพาะสิทธิของเด็กและเยาวชน

ในการศึกษาพัฒนาตนในทางเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมตลอดถึงสิทธิในทางเศรษฐกิจ ซึ่งนำไปสู่ความมั่นคงแห่งชีวิตของเด็กนั้นในทางทรัพย์สินและอาชีพ และเมื่อเกมคอมพิวเตอร์นั้นได้มีลักษณะที่ออนไลน์เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ผลกระทบด้านดีของเกมคอมพิวเตอร์ก็ยิ่งทวีความเป็นประโยชน์อย่างสูงสุดต่อเด็กและเยาวชน

- เกมคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นโอกาสของประเทศไทยในการขยายตัวทางเศรษฐกิจ เกมคอมพิวเตอร์ส่งผลไปถึงความร่ำรวยทางเศรษฐกิจของประเทศชาติซึ่งเมื่อรัฐได้บรรลุถึงความสำเร็จที่จะสร้างวงจรธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นของตนได้ รัฐนั้นก็ย่อมได้รับผลตอบแทนเป็นตลาดแรงงานที่เกิดขึ้นภายในประเทศ เงินรายได้เข้าสู่ประเทศ รวมไปถึงการหมุนเวียนของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง

ถ้ามองในมุมแบบบริโภคนิยม วัตถุประสงค์และทุนนิยมสิ่งของเกมคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดขึ้นคือ ความเจริญทางวัตถุแก่สังคมเท่านั้น มนุษย์ทั้งหมดไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ย่อมได้รับผลของเศรษฐกิจระดับ มหัพภาคที่ดีขึ้น

- เกมคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นโอกาสในการรักษาวัฒนธรรมไทยท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมต่างชาติ เกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่นำเข้ามาจากต่างประเทศก็ยังมีเกมคอมพิวเตอร์จำนวนมากที่สร้างสรรค์ขึ้นแก่เด็กและเยาวชนไทย โดยใช้เรื่องราวจากประวัติศาสตร์ไทยหรือกีฬาไทย ตัวอย่างคือ บางระจัน เกมมวยไทย 3 มิติ

ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล (2547.เว็บไซต์) ได้กล่าวถึงผลกระทบด้านบวกของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ว่า ผลวิจัยล่าสุดจากนักวิทยาศาสตร์ทางการแพทย์ชาวอเมริกา และได้รับการรับรองจาก US Government's National Institute of Health ว่าเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีข้อดีหลายประการดังนี้

- ดีต่อสายตา นักวิทยาศาสตร์ได้ทำการศึกษาเรื่องสมรรถภาพการมองเห็นของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอ เปรียบเทียบกับผู้ที่ไม่เคยเล่นเกม ผลปรากฏว่า ผู้ที่เล่นเกมมีความสามารถทางการมองเห็นดีกว่า โดยให้ผู้ที่ทดสอบจับคู่กับวัตถุที่มีรูปทรงสีเส้นแตกต่างกัน ผู้ที่เล่นเกมอย่างสม่ำเสมอจะทำแบบทดสอบได้เร็วกว่าและถูกต้องมากกว่าโดยเฉพาะการทดสอบช่วงท้ายๆที่จะยากขึ้นเรื่อยๆ

- ดีต่อสมาธิ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วยให้สมาธิดีและสมองทำงานร่วมกับสายตาได้อย่างดีด้วยการทดสอบจับคู่ที่กระพริบเปิด ปิด แล้วให้ผู้ทดสอบเลือกคู่ที่ถูกต้อง จากวารสารทางการแพทย์ Nature ที่พิมพ์ออกเมื่อกลางปี 46 ระบุว่าเกมคอมพิวเตอร์ช่วยฝึกสายตา การฟังสมาธิ และการแยกประสาทการทำงานของส่วนต่างๆของร่างกายอีกด้วย

- ยิ่งยาก ยิ่งดี เพื่อให้มั่นใจว่าทักษะทางร่างกายและจิตใจเหล่านี้ เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จริงๆ นักวิทยาศาสตร์จึงได้ทดลองลี้กลงไปอีก โดยการแบ่งกลุ่มผู้ทดสอบออกเป็น

2 กลุ่ม และเล่นเกมที่ต่างกัน กลุ่มแรกให้ยิงปืนเสมือนจริง ในสงครามโลกครั้งที่ 2 และอีกกลุ่มเล่นเกมคลาสสิก Tetris ที่จัดเรียงกล่องรูปต่างๆ หลังการเล่นเกม 10 วันแล้วกลับมาทดสอบอีกครั้ง กลุ่มที่เล่นยิงปืน แสดงให้เห็นว่ามีสมรรถภาพทางสายตาและสมาธิที่ดีขึ้น ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งไม่พบการเปลี่ยนแปลงใดๆ แสดงให้เห็นชัดเจนว่า การเล่นเกมมีความซับซ้อนยิ่งขึ้น ให้ผู้เล่นมีภารกิจ วุ่นวายมากขึ้น จะมีผลดีต่อสมองและร่างกายมากขึ้นตามไปด้วย

- ยิงๆฆ่าๆเกม Counter Strike ที่เคยได้รับความนิยมสูงเท่าๆกับการที่โดนวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรง เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นยิงๆฆ่าๆบรรดาผู้ก่อการร้ายไปเรื่อยๆ บางคนบอกว่าเพราะเกมเหล่านี้ทำให้เด็กก้าวร้าวมากขึ้น แต่นักวิทยาศาสตร์บอกว่า เกมนี้ให้อะไรดีๆแก่ผู้เล่นสักซักรุ่นนั้น เยอะ ไม่ได้มีแต่การฆ่าฟันกัน

- ทำงานเป็นทีม นักวิจัยเกมได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เล่นซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กอายุไม่มากนัก และพบว่าเด็กไม่สนใจเรื่องการยิงปืน แต่สนใจการวางแผนรบซึ่งคล้ายกับการเล่นหมากรุก การเล่นรวมกันแบบออนไลน์ ทำให้เด็กได้ฝึกฝนการทำงานเป็นทีม เชื่อใจกัน สร้างมิตรภาพ ถึงแม้ว่าจะใช้คำพูดที่หยาบคาย ถากถางกัน แต่ไม่ถือว่าเป็นเรื่องซีเรียส การเล่นเกมยิงๆฆ่าๆ เป็นการสร้างตัวตนและบทบาทในสังคมแบบออนไลน์ให้กับผู้เล่น ซึ่งมีความสลับซับซ้อนอย่างมาก

- บทบาททางสังคม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้เล่นเข้าสู่โลกจินตนาการและทำอะไรที่ไม่ควรทำและไม่สามารถทำได้ในโลกแห่งความจริง ซึ่งถือว่าเป็นการระบายออกที่ดีทางหนึ่ง เพราะเป็นหนทางที่ส่งผลกระทบน้อยที่สุด ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มักเลือกเล่นกับเพื่อนๆที่รู้จักกันอยู่แล้ว เพื่อที่จะแสดงออกอย่างเต็มที่ แต่เมื่อต้องเล่นรวมกับคนแปลกหน้า พวกเขา ก็จะเรียนรู้ที่จะทำตัวเรียบร้อยขึ้น การตั้งนามแฝงใช้ในการเล่นเกม สะท้อนให้เห็นตัวตนเล็กๆของแต่ละคนว่า พวกเขาเป็นใคร เช่น ชี้อ่อน สนุกสนาน หรือเอาจริงเอาจัง

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆเพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้เรื่องการละเล่นเด็กไทย

เกม นับว่าเป็นสื่อมัลติมีเดียอย่างหนึ่ง การใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆเพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้ในปัจจุบันนับว่าได้รับความนิยมและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น เกมการละเล่นเด็กไทยก็ถือเป็นสื่อมัลติมีเดียอย่างหนึ่งที่เผยแพร่และให้ความรู้เรื่องการละเล่นเด็กไทย

3.1. การใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆเพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้

จากการที่ได้ศึกษาและค้นหาข้อมูล มีสื่อต่างๆมากมายที่ใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ ทั้งนี้การที่มีสื่อต่างๆเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและเพื่อความเหมาะสมของการนำเสนอข้อมูล การเผยแพร่ความรู้เรื่องการละเล่นเด็กไทย ก็มีสื่อต่างๆมากมายนำเสนอในรูปแบบต่างๆเช่น เว็บไซต์

ไซต์ หนังสือ เกม บทเรียนออนไลน์ ภาพยนตร์ อื่นๆอีกมากมาย ที่นอกเหนือไปจากการบอกเล่า และสอนจากผู้รู้ จึงขอยกตัวอย่างสื่ออื่นๆที่เผยแพร่ความรู้ของการละเล่นไทย

ประเภทเกม

เกม Thai Children's Play

วิธีการเล่น ในแต่ละด่านเกมส์จะจำลองผู้เล่นเป็นตัวละครที่ทำการละเล่นเกมส์ต่างๆของไทย ในอดีต เช่น ขี่ม้าก้านกล้วย กระต่ายขายเดี่ยว หมากเก็บ เป็นต้น โดยใช้เมาส์เป็นตัวบังคับในการเล่นเกมส์

แนวคิด เป็นเกมส์ที่สร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้

การละเล่นของไทย ซึ่งเป็นการอนุรักษ์และเผยแพร่การละเล่นของไทยทางอ้อมอีกด้วย

(ทีม SuanRangsitTeam สถาบันการศึกษา โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย รังสิต ภาคกลาง จังหวัด ปทุมธานี. 20/08/2551.URL: www.thaitube.in.th สนับสนุนโดย สำนักงานคณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ ฝ่ายภารกิจบริหารจัดการผลงานวิจัยส่วนต่อขยายงานวิจัยและพัฒนาสิ่งประดิษฐ์)

Warner Bros. ใช้เกมเผยแพร่ความรู้ป้องกันเอดส์

Warner Bros. Interactive Entertainment วางแผนใช้เกม Pamoja Mtaani (แปลอังกฤษ: Together in the Hood) ซึ่งเป็นเกมแบบผู้เล่นหลายคน (multiplayer) ผ่านระบบแลน (LAN) บนพีซี โดยจะให้เล่นฟรีที่ศูนย์เยาวชนในเมือง Nairobi ประเทศเคนยา เนื้อหาเกมเป็นเรื่องของคนที่ไม่รู้จักกัน 5 คนที่ต้องมาเดินทางด้วยกัน โดยมีแอฟริกาตะวันออกเป็นฉากการเดินทาง มีเป้าหมายในการให้ความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์ ปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรม เพื่อลดความเสี่ยงต่อการติดต่อและแพร่เชื้อ HIV

เกมนี้เป็นส่วนหนึ่งจากการที่ Warner Bros. เข้าร่วมโครงการ HIV-Free Generation (แปลไทย: คนรุ่นนี้ไม่มีเชื้อ HIV) ซึ่งเป็นแผนฉุกเฉินในการบรรเทาปัญหาโรคเอดส์ของประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา โดยเป็นโครงการความร่วมมือจากทั้งภาครัฐและเอกชน

เกมลักษณะนี้เรียกว่า serious game คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์หลักที่ไม่ใช่เพื่อความบันเทิง สำหรับในกรณีนี้คือการให้ความรู้เรื่องโรคเอดส์ (gamepark. posted on 08 Dec 2008 12:27.URL : <http://gamepark.exteen.com/20081208/warner-bros>)

โครงการเผยแพร่ข้อมูลวัฒนธรรมไทยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตามพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

เป็นการเผยแพร่ข้อมูลวัฒนธรรมไทย ๗๖ จังหวัด ในด้านข้อมูลทั่วไปประจำจังหวัด สถานที่สำคัญ บุคคลสำคัญ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา ของดีท้องถิ่น เอกสารสำคัญ และธรรมชาติวิทยา โดยแยกย่อยเป็นข้อมูล ๕๐ หัวข้อ เพื่อสะดวกในการสืบค้นข้อมูลและเข้าถึงข้อมูลทางวัฒนธรรมไทยได้ง่ายและรวดเร็วผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยเผยแพร่ข้อมูลวัฒนธรรมไทยดังกล่าวไว้ที่ <http://kanchnapisek.or.th/kp8>

ปี ๒๕๔๓ ได้ดำเนินการพัฒนาข้อมูลวัฒนธรรม ๗๖ จังหวัด โดยทำเป็นรูปแบบสื่อผสมและระบบมัลติมีเดียในรูปแบบเกมวัฒนธรรมศึกษาและการ์ดอวยพร (E-Card) ให้นำสนใจมากขึ้น , เผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและพระบรมราชจักรีวงศ์ ได้แก่ อัครศิลปิน พระราชพิธีบรมราชาภิเษก สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ กังงานอนุรักษ์มรดกไทย , เผยแพร่ข้อมูลตามโครงการสื่อปฏิสัมพันธ์วัฒนธรรมของชาติ ทั้ง ๗๖ จังหวัด เพื่อให้ประชาชน นักเรียน นิสิต นักศึกษาทั่วประเทศได้เข้าไปศึกษาหาความรู้ ข้อมูลอันมีคุณค่ายิ่งของประเทศชาติ รวมทั้งให้ชาวไทยตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลดังกล่าวด้วย, ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยทั่วไป ได้แก่ เรื่อง มารยาทไทย ประเพณีสงกรานต์ โนรา เป็นต้น

เกมวัฒนธรรมศึกษา จำนวน ๕ เกม ประกอบด้วย

- เกมปัญหาน่ารู้
- เกมภาพปริศนา
- เกมปริศนาอักษร
- เกมต่อภาพปริศนา
- เกมจับผิดภาพ

การเผยแพร่ข้อมูล

- พระราชกรณียกิจพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและพระบรมราชจักรีวงศ์
- ข้อมูลวัฒนธรรม ๗๖ จังหวัด ประกอบด้วยหัวข้อ ๗ หัวข้อ ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป สถานที่สำคัญ บุคคลสำคัญและปราชญ์ชาวบ้าน วิถีชีวิต ภูมิปัญญา ของดีท้องถิ่น เอกสารสำคัญ และธรรมชาติวิทยา
- ข้อมูลวัฒนธรรมไทย ได้แก่ ประเพณีสงกรานต์ มารยาทไทย โนรา
- ผลิตภัณฑ์รวมข้อมูลวัฒนธรรมจังหวัด ๗๖ จังหวัด ระยะที่ ๑

(โครงการเผยแพร่ข้อมูลวัฒนธรรมไทยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตามพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี URL : <http://www.princess-it.org/kp9/hrh-projects/culture.th.html>)

RO ได้รับรางวัลเกมเผยแพร่วัฒนธรรมยอดเยี่ยมทำลายสถิติ 3 ปีซ้อน

Ragnarok Online เกมแนว MMORPG ที่มีต้นกำเนิดมาจากนิยายแนวแฟนตาซีที่เขียนขึ้นโดย Lee Myeong-Jin นักเขียนการ์ตูนชื่อดัง ได้รับรางวัลชนะเลิศการเผยแพร่วัฒนธรรมแห่งชาติเกาหลี 3 ปีติดต่อกัน การมอบรางวัลครั้งนี้จัดขึ้นภายในงาน "Korea Cultural Content Export Grand prize 2005" ที่จัดขึ้นโดยกระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว แห่งประเทศเกาหลี ในวันที่ 14 ธันวาคม ที่ผ่านมา

ด้วยระบบ Community "การปฏิสัมพันธ์และ การสื่อสารกันระหว่างผู้เล่น" ที่ดีเยี่ยมและจุดเด่นทางด้านคาแรกเตอร์ที่น่ารักและ ดึงดูด เป็นจุดเด่นที่ทำให้เกมประสบความสำเร็จอย่างงดงามในรอบ 3 ปีที่ผ่านมา (Administrator. 23 December 2005, 14:23. URL : <http://beta.online-station.net/news/game/2222>)

เกมเรศวรออนไลน์

ม.ร.ว. เฉลิมชาติรี ยุคล ผู้จัดการโครงการ บริษัท พร่อมมิตร โปรดักชั่น จำกัด กล่าวว่ ภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ได้รับการตอบรับจากชาวไทยและชาวต่างชาติ ทั้งในด้านฉากที่สวยงามตระการตา และความประณีต ในเนื้อหาอิงประวัติศาสตร์ที่มีความสนุกสนานน่าติดตาม ซึ่งเห็นควรแก่การเผยแพร่ และปลูกฝังจิตสำนึกความรักชาติ ความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ไทยให้กับเยาวชน และคนไทยทั่วไปในวงกว้าง สำหรับเกมออนไลน์ เป็นช่องทางหนึ่งที่บริษัทฯ เล็งเห็นว่าเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ สามารถตอบโจทย์ของบริษัท ที่ต้องการเผยแพร่ประวัติศาสตร์ในรูปแบบความรู้คู่ความบันเทิง และได้ความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ในเวลาเดียวกันอีกด้วย (nutn .7 January, 2010.URL: <http://www.gamemun.com/scoop/2010/01/asiasoft-annouced-kno-online>)

เกมคุณธรรม

เนื่องจากปัจจุบันเด็กและเยาวชนไทย หันมาเล่นเกมที่มีความรุนแรง ลามกอนาจาร ส่งผลให้เด็กและเยาวชนเกิดพฤติกรรมเลียนแบบเกมที่ไม่มีสร้างสรรค์ และไม่พึงประสงค์ ขาดหลักธรรมในการดำเนินชีวิต ดังนั้นกรมการศาสนา จึงเห็นว่า ควรหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว จึงผลิตเกมคุณธรรม ซึ่งเป็นเกมเชิงสร้างสรรค์ สอดแทรกเนื้อหา หลักคำสอนทางศาสนา ที่ช่วยกล่อมเกลาจิตใจเด็กและเยาวชนทุกวัย ให้มีคุณธรรม จริยธรรม โดยจะแจกให้กับผู้สนใจ หน่วยงาน สถาบันการศึกษาต่างๆ ทั่วประเทศ ทั้งนี้การที่ศน.ร่วมมือกับบริษัทเอเซียซอฟท์นั้น จะมีการเผยแพร่โปรแกรมเกมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ไปยังสมาชิกของบริษัทเอเซียซอฟท์ทั่วประเทศ มีการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารต่างๆและดาวน์โหลด เกมคุณธรรมผ่านเว็บไซต์ต่างๆ และ

เว็บไซต์ของ ศน. www.dra.go.th (trazano : ตุลาคม 17, 2008, 10:29:17 .URL : <http://www.siamcafe.net/board/archive.php?topic=22303.0>)

เกม Give and Take

ทีม ร.ร. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยร่วมกับแก่นนครวิทยาลัย คิวอาร์วัลชนะเลิศเกมด้านเศรษฐกิจพอเพียงแต่ละทีมน่าจะคัดเลือกแนวคิดด้านเศรษฐกิจพอเพียงที่ต้องการสื่อมาพัฒนาเป็นเกมการเรียนรู้โดยภายหลังการนำเสนอผลงานเกมในการแข่งขันรอบแรก

หลังการปรับปรุงเพิ่มเติมและทดสอบ ความสมบูรณ์ของตัวเกมอย่างเต็มที่ และได้ นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการตัดสินรอบชิงชนะเลิศแล้ว ผลปรากฏว่าเกม Give and Take ผลงานเกมของ ทีม The Miracle Way คิวอาร์วัลชนะเลิศไปครอง

สำหรับ เกม Give and Take ซึ่งเป็นเกมชนะเลิศ รวมทั้งเกมอื่นๆ ที่ผ่านเข้ารอบ 5 ทีมสุดท้ายนี้ ถือเป็นเกมต้นแบบที่คณะผู้จัดงานจะนำไปพิจารณาถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ด้านเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่จะเผยแพร่สู่สถานศึกษาทั่วประเทศต่อไปในอนาคต (ข่าวสารกิจกรรมเยาวชนของตลาดหลักทรัพย์ฯ URL : www.tsi-thailand.org)

เกมธรรมะออนไลน์ เกมอวตาร (The Avatar) เปิดตัว"เกมธรรมะออนไลน์" นำหลักธรรมเข้าถึงเด็ก-เยาวชน

กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม เปิดตัวเกมอวตาร (The Avatar) คุณธรรมในโลกเสมือนจริง (Online : Cyber Ethic-Games World) พร้อมทั้งจัดงานแถลงข่าวเปิดตัวอย่างเป็นทางการ ณ ห้องประชุม อาคารบันลือ กรู๊ป เขตดินแดง กรุงเทพฯ

นายธีระกล่าวว่าการจัดทำเกมคุณธรรมในโลกเสมือนจริงนั้น เพื่อเป็นการแก้ปัญหาเด็กติดเกม รวมทั้งเป็นการส่งเสริมให้เด็กได้เล่นเกมสร้างสรรค์ ซึ่งการผลิตเกมธรรมะออนไลน์ "อวตาร" ครั้งนี้กรมการศาสนาได้จำลองสวณโมกขพลารามมาไว้ในเกม โดยเน้นความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ศีล สมาธิ ปัญญา ความรู้ด้านภาษาไทย การรู้จักคิดวิเคราะห์ เรียนรู้วิธีการตัดสินใจด้วยเหตุผล ผู้เข้าไปเล่นเกมสามารถสร้างหน้าตาของตนเองให้เข้าไปอยู่ในเกม ที่วิวชมสถานที่ต่างๆ ในสวณโมกข ได้ รวมทั้งยังสามารถพูดคุยกับผู้ที่เข้าไปออนไลน์ในเกมได้อีกด้วย ในขณะที่เดียวกัน เกมนี้ยังได้พัฒนาให้เล่นได้เป็นทีม เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ครอบครัว พ่อ แม่ ลูก ได้เข้าไปศึกษาธรรมะร่วมกัน

"เนื้อหาของเกมจะแฝงไว้ด้วยธรรมะและความสนุกสนานกับการได้สนทนากับผู้คน อื่นๆ นอกจากนี้ตนคิดว่าประเทศไทยควรมีการสอดแทรกเกมออนไลน์สร้างสรรค์ดีๆ แบบนี้ให้เด็กได้เข้ามาเล่นมากขึ้น" รมว.วัฒนธรรมกล่าว

กรมการศาสนาได้ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเชื่อมโยงกับธรรมะ เพื่อให้เข้าถึงเด็กและเยาวชน ในการฝึกให้มีคุณธรรมจริยธรรม โดยได้จัดสร้างเกมธรรมะออนไลน์ขึ้นครั้งแรกของประเทศไทยและของโลก ทั้งนี้ กรมการศาสนาจะเผยแพร่เกมดังกล่าวไปตามสถานศึกษา สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดทั่วประเทศ ให้เด็กได้เป็นสมาชิกและเข้ามาออนไลน์สนทนากันในเรื่องต่างๆ รวมถึงเรื่องของธรรมะอย่างกว้างขวาง ขึ้นตอนการเล่นไม่ยาก เพียงมาสักครสมาก็หรือดาวน์โหลดเกมผ่านเว็บไซต์ www.khondee.org

น.ส.ฉัตรวี ใจเพียร อายุ 17 ปี ชั้น ม.5 โรงเรียนปราโมชวิทยารามอินทรา กล่าวว่า การนำธรรมะมาสร้างเป็นเกมออนไลน์จะทำให้เนื้อหาหลักศีลธรรม คุณธรรมมีความน่าสนใจมากขึ้น เพราะทำให้คนที่ไม่ได้เป็นคนเล่นเกมอยากลองเข้าไปตอบคำถามในเกมด้วย นอกจากนี้ ตนคิดว่า การสร้างเกมเสมือนจริงของกรมการศาสนาจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะลดปัญหา เด็กติดเกมได้ อย่างไรก็ตาม หากจะให้กลุ่มเด็กและเยาวชนสนใจเกมธรรมะมากยิ่งขึ้นตนคิดว่าจะต้อง ออกแบบเกม ให้หลากหลาย โดยนำรูปแบบของเกมฮิตในปัจจุบันมาประยุกต์เพื่อให้เข้าถึงเด็กและเยาวชน ทุกกลุ่มด้วย (ข่าวสดรายวัน ฉบับที่ 6716.URL : <http://blog.spufriends.com/spufcontent5/421>)

ประเภทเว็บไซต์

โฮมเพจการละเล่นเด็กไทย Thai Children Playing Homepage

โฮมเพจการละเล่นเด็กไทย (Thai Children Playing Homepage) เป็นโฮมเพจจำลองการละเล่นของเด็กไทย ที่รวบรวมเอาการละเล่นของเด็กไทยทั้ง 4 ภาค แล้วคัดเอาเฉพาะการละเล่นที่สามารถจำลองเป็นเกมได้ เพื่อเผยแพร่การละเล่นเด็กไทยให้บุคคลที่สนใจเข้ามาศึกษา และเพื่อเป็นการอนุรักษ์และเป็นแนวทาง ให้เด็ก ๆ หันมาเล่นการละเล่นแบบไทย ๆ ทั้งยังคงรักษาการละเล่นแบบไทย ๆ ให้คงอยู่สืบไป ความสามารถของโปรแกรม สามารถติดต่อกับผู้เล่น

การละเล่นพื้นบ้าน

การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวิธีการละเล่นและที่มาของการละเล่นพื้นบ้านแต่ละประเภท โดยใช้วิธีศึกษาจากทางหนังสือต่างๆและอินเทอร์เน็ตและสัมภาษณ์จากบุคคลต่างๆไม่จำกัดเพศและอายุหลังจากนั้นนำข้อมูลที่ได้มารวบรวมให้เป็นหมวดหมู่และนำเสนอข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้าได้

ผลการศึกษาพบการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่น่าสนใจหลายอย่างทั้งที่รู้จักและยังไม่รู้จัก เช่น หมากเก็บ แข่งเรือบก ว่าว ก๊อกลีด ตีนเลียน ลูกโยน กำทาย หมากขุม จานช้อนใบ กรือโต๊ะ และชื่อของการบางประเภทนั้นเป็นชื่อที่เกี่ยวข้องกับภาษาท้องถิ่นดังนั้นคณะ ผู้ศึกษาจึงอยากจะอนุรักษ์และเผยแพร่การละเล่นพื้นบ้านของไทยซึ่งเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของภาคไม่ให้อสูญหาย โดยได้รวบรวมไว้เพื่อให้เยาวชนรุ่น หลังได้รับรู้ถึงที่มาของการละเล่นพื้นบ้านของไทยและเกิดความเข้าใจในการละ เล่นพื้นบ้านของไทยเพิ่มมากขึ้น (cutter ที่ 5:26 ก่อนเที่ยง วันอังคาร, สิงหาคม 28, 2007.URL: <http://cutter-333.blogspot.com/2007/08/blog-post.html>)

บทเรียน Online รายวิชา ส40217 ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดย กนกพร สุขสาย โรงเรียน เบ็ญจมะหาราช

การละเล่นท้องถิ่น

“การละเล่นท้องถิ่น ” หมายถึง กิจกรรมที่ชาวบ้านในท้องถิ่นเล่นกันเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยที่ชาวบ้านจะร่วมกันคิดการละเล่นแบบต่าง ๆ ขึ้นมาให้สอดคล้องกับสภาพของ ท้องถิ่น ทั้งที่เป็นสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสภาพสังคมวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านเป็น การแสดงออกเพื่อนันทนาการซึ่งเป็นการสนองความต้องการพื้นฐาน ด้านจิตใจ และร่างกายของมนุษย์ (การละเล่นท้องถิ่น.กนกพร สุขสาย

URL:http://online.benchama.ac.th/social/so40217/web/lesson_05.html)

ประเภทภาพยนตร์

โครงการฟื้นฟูการละเล่นไทย สืบสายใยพุทธธรรม นำสู่เทคโนโลยี ศูนย์ฯชุมชนวัดสี่คิ้ว ศึกษาราม อ.สี่คิ้ว จ.นครราชสีมา 25 - 27 ธันวาคม 2552

หลักการและเหตุผล

วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิตที่ชุมชนและท้องถิ่นต่างได้พัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือ ในการดำเนินชีวิต รวมทั้งใช้ในการป้องกันแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพชีวิตแก่คนในชุมชน ซึ่ง ถือว่าวัฒนธรรมเป็นทุนและศักยภาพที่สำคัญยิ่งของชุมชนท้องถิ่นและสังคมไทยที่ได้แสดงออกใน รูปแบบและวิธีการต่างๆทั้งในรูปแบบของวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม ประเพณี ภูมิ บัญญา เครื่องมือเครื่องใช้ในการทำมาหากิน ความเชื่อและอื่นๆอีกมาก การละเล่นพื้นบ้านก็ เป็นอีกส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่ทุกวันนี้นับวันจะหายไปจากสังคมไทย เพราะ กระแสของ โลกาภิวัตน์ที่ทำให้คนไทยโดยเฉพาะเยาวชนได้รับเอา วัฒนธรรมที่มาจากชาติตะวันตกจนมี บทบาทในชีวิตประจำวันไปโดยไม่สนใจที่จะเรียนรู้วัฒนธรรมของท้องถิ่นของตนเอง ดังนั้นเพื่อ เป็นการสืบสานวัฒนธรรมการละเล่นพื้นบ้านให้คงอยู่คู่ท้องถิ่นและสังคมไทย ศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชนวัดสี่คิ้วศึกษาราม จึงได้จัดทำโครงการ “ฟื้นฟูการละเล่นไทย สืบสายใยพุทธธรรม นำ



เทคโนโลยี" โดยใช้เทคโนโลยีมาช่วยเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดและบันทึกข้อมูล เพื่อให้
 การละเล่นมีความน่าสนใจและเยาวชนจะได้นำไปถ่ายทอดให้กับเยาวชนรุ่นหลังต่อไปในอนาคต
 ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นทั้งทางด้านพระพุทธ ศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม ไปสู่เทคโนโลยี
 สารสนเทศ ในรูปแบบการสร้างนิทานพื้นบ้านสู่งานสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และเผยแพร่ข้อมูล
 สู่อินเทอร์เน็ต "ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ"

(Edited by ks_won@hotmail.com on 15 September 2009 at 7:41pm URL:

http://mict4u.ecartstudio.com/webboard/forum_posts.asp?TID=44 .โครงการอบรมเพื่อการ
 ส่งเสริมและพัฒนาการใช้ ICT ณ ศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน)

สำนักหอสมุด
 25
 ศ.ย. 2553
 1 5047122
 ๗
 ๘V
 1204 .81
 ๐ 75
 ๗๗๖0
 2553

3.2. ความสำคัญและบทบาทการใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆ เพื่อเผยแพร่ และให้ ความรู้

เนื่องความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตของคนในสังคม
 ปัจจุบันเพราะสภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้
 เจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว คนในสังคมจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนแนวทางในการ
 ดำเนินชีวิตเพื่อให้อยู่ในสังคมยุคใหม่ได้อย่างมีความสุข

เพราะเกมประเภทต่างๆของยุคอิเล็กทรอนิกส์กำลังรุกคืบเข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง ในชีวิต
 ของเยาวชนไทย เกมหรือการละเล่นแบบเก่าของไทยกลายเป็นสิ่งล้าสมัยที่ไร้คนสนใจ การละเล่น
 แบบไทยๆที่ครั้งหนึ่งเครื่องเป็นเครื่องผ่อนคลายของคนรุ่นปู่รุ่น ย่ากำลังจะกลายเป็นเพียงตำนาน
 กำลังถูกหลงลืมและเลือนหายไปจากวิถีชีวิตของคนไทย ในอนาคตเราอาจจะเห็นการละเล่นแบบ
 เก่าอยู่แค่ไหนตำราที่มีไว้เพื่อสืบค้น สำหรับทำรายงานส่งอาจารย์ของเยาวชนเท่านั้น (วิชาการ.
 คอม)

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับคุณค่าของการละเล่นของเด็กไทย

- ควรได้มีการฟื้นฟูการละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนให้กลับมาสู่ความนิยมในสังคมไทย
 เพื่อเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมไว้ไม่ให้เสื่อมสูญ
- ควรได้เผยแพร่การละเล่นที่มีคุณค่าหลายๆอย่างให้แพร่หลายโดยขอความร่วมมือ ขอ
 สนับสนุน จากสื่อมวลชนของศักราชรัฐและเอกชนต่างๆ
- ควรมีการค้นคว้าเกี่ยวกับการละเล่น เครื่องเล่นของเล่น ขอเด็กไทยให้มีรายละเอียดทั้ง
 ในด้านองค์ประกอบต่างๆ เช่น วัสดุการเล่น และคุณค่าในด้านต่างๆ .

(คุณค่าของการละเล่นของไทย.วารสารเปี่ยมด้วยรัก. ปีที่2ฉบับ 1(มกราคม-เมษายน2542) : 8)

การใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆ เพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้เรื่องการละเล่นไทยจึงเป็นอีกทางหนึ่งที่ช่วยเผยแพร่ความรู้เรื่องการละเล่นไทย วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาและความเป็นอยู่ ให้ยังคงอยู่และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายมากกว่าเดิมที่จะมีแต่ในหนังสือหรือคำบอกเล่าจากผู้รู้

เทคโนโลยีมัลติมีเดีย ยังมีบทบาทต่อ

- การเรียนการสอนอันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง
- ธุรกิจ โดยเฉพาะธุรกิจรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า E-Commerce
- การสื่อสารโทรคมนาคม เนื่องด้วยเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ต้องอาศัยสื่อเพื่อเผยแพร่ข้อมูล ดังนั้นเทคโนโลยีนี้ จึงมีความสัมพันธ์กับ ระบบการสื่อสารโทรคมนาคม อย่างแยกกันได้อย่างมาก
- ธุรกิจการให้บริการข้อมูลข่าวสาร เมื่อมีการนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาช่วย จะทำให้ข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่ออกไป มีความน่าสนใจมากกว่าเดิม
- ธุรกิจโฆษณา และการตลาด แน่แน่นอนว่ามีความสัมพันธ์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อันจะช่วยดึงดูดคนเข้ามาชม ด้วยเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่มีความแปลกใหม่
- นันทนาการ นับเป็นบทบาทที่สำคัญมาก ทั้งในรูปของเกม การเรียนรู้ และ VR เป็นต้น

(ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา กรมการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ URL: <http://eduudru.dyndns.org/eduonline52/courses/1035102C1/document/multimedia/mainindex.html>)

3.3 ข้อได้เปรียบ ของการใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆ เพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้

เนื่อง จากประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย ที่สามารถนำเสนอเนื้อหาได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีทัศน์ และอื่นๆ ที่เกิดขึ้นในอนาคต ประจวบเหมาะสมระบบติดต่อผู้ใช้ (GUI: Graphics User Interface) ที่ทำให้ผู้ใช้มีความสะดวกในการใช้งาน สร้างสรรค์งาน ทำให้บทบาทของสื่อฯ มีมากขึ้นตามลำดับ มีการนำสื่อมัลติมีเดีย มาประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ มากมาย เช่น การเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ การนำเสนอข้อมูล การประชาสัมพันธ์ เป็นต้น (บทบาทของสื่อมัลติมีเดีย .วันที่ : 12 ส.ค. 2550. URL : <http://www.kroobannok.com/85>)

การนำสื่อประกอบเสียงที่เรียกว่าสื่อ "มัลติมีเดีย" เข้ามาใช้มากขึ้นตามลำดับ สื่อดังกล่าวประกอบด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวผสมผสานกันไปตามจินตนาการของผู้ออกแบบการนำเสนอ ทำให้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จนอยู่ในระดับแนวหน้าของการนำเสนอ เพราะสามารถกระตุ้นและเร้าความสนใจให้ผู้ฟังตื่นเต้นและสนุกที่จะติดตามการนำเสนอตั้งแต่ต้นจนจบ ทำให้ผู้ฟังได้รับเนื้อหาสาระครบถ้วนตามที่ผู้นำเสนอต้องการ นอกจากนี้ยังมีการนำสื่อ

มัลติมีเดียไปใช้ในการนำเสนอบนเว็บไซต์ เพื่อผลทางการประชาสัมพันธ์กันอย่างแพร่หลายอีกด้วย ซึ่งก็ให้ผลเป็นที่น่าพอใจเพราะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทุกที่ทุกเวลา

จากการสำรวจเรื่องข้อได้เปรียบ เสียเปรียบของการใช้สื่อมัลติมีเดียและสื่ออื่นๆ เพื่อเผยแพร่ และให้ความรู้

ข้อได้เปรียบ

- เทคโนโลยีด้านสื่อมัลติมีเดียช่วยให้การออกแบบบทเรียน ตอบสนองต่อแนวคิด และ ทฤษฎีการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น รวมทั้งส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิจัยที่ผ่านมา แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียว่า สามารถช่วยเสริมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นได้

- สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของซีดีรอม ใช้ง่าย เก็บรักษาได้ง่าย พกพาได้สะดวก และสามารถทำสำเนาได้ง่าย

- สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามศักยภาพ ความต้องการ และความสะดวกของตนเอง สามารถสร้างสถานการณ์จำลอง จำลองประสบการณ์ ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

- ในปัจจุบันมีโปรแกรมช่วยสร้างบทเรียน (Authoring Tools) ที่ง่ายต่อการใช้งานทำให้บุคคลที่สนใจทั่วไปสามารถสร้างบทเรียนสื่อมัลติมีเดียใช้เองได้

- ผู้สอนสามารถใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อสอนเนื้อหาใหม่ เพื่อการฝึกฝน เพื่อเสนอสถานการณ์จำลอง และเพื่อสอนการคิดแก้ปัญหา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้เป็นประการสำคัญ รูปแบบต่างๆ ดังกล่าวนี้จะส่งผลดีต่อการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ และรูปแบบการคิดหาคำตอบ

- สื่อมัลติมีเดียช่วยสนับสนุนให้มีสถานที่เรียนไม่จำกัดอยู่เพียงห้องเรียน เท่านั้น ผู้เรียนอาจเรียนรู้ที่บ้าน ที่ห้องสมุด หรือภายใต้สภาพแวดล้อมอื่นๆ ตามเวลาที่ ตนเองต้องการ

- เทคโนโลยีสื่อมัลติมีเดีย สนับสนุนให้เราสามารถใช้สื่อมัลติมีเดียกับผู้เรียนได้ ทุกระดับอายุ และความรู้ หลักสำคัญอยู่ที่การออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เรียนเท่านั้น

- สื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพ นอกจากจะช่วยให้เกิดความคุ้มค่าในการลงทุนของโรงเรียนหรือหน่วยงานแล้ว ความก้าวหน้าของระบบเครือข่าย ยังช่วยส่งเสริมให้การใช้สื่อมัลติมีเดียเป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาอื่นๆ อีกด้วย

ข้อจำกัด

- ถึงแม้ว่าขณะนี้ราคาของเครื่องคอมพิวเตอร์ และค่าใช้จ่ายต่าง ๆ เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จะ ลดลงมากแล้วก็ตาม แต่การที่จะนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในวงการศึกษาในบางสถานที่นั้น จำเป็นต้อง มีการพิจารณากันอย่างรอบคอบเพื่อให้คุ้มกับค่าใช้จ่าย ตลอดจนการดูแลรักษาด้วย
- การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพเหมาะสมตามหลักทางจิตวิทยา และการเรียนรู้ว่ายังมีน้อย เมื่อเทียบกับการออกแบบโปรแกรมเพื่อใช้ในวงการศึกษาอื่น ๆ ทำให้ สื่อมัลติมีเดียเพื่อศึกษามีจำนวน และขอบเขตจำกัดที่จะนำมาใช้ในการเรียนวิชาต่าง ๆ
- ในขณะนี้ยังขาดอุปกรณ์ที่ได้คุณภาพมาตรฐานระดับเดียวกัน เพื่อให้สามารถใช้ได้กับ เครื่องคอมพิวเตอร์ต่างระบบกัน
- การที่จะให้ผู้สอนเป็นผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อศึกษานั้นเป็นงานที่ต้องอาศัยเวลา สติปัญญา และความสามารถเป็นอย่างยิ่ง ทำให้เป็นการเพิ่มภาระของผู้สอนให้มีมากยิ่งขึ้น
- คอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีความยุ่งยากในการใช้งาน และความซับซ้อนของระบบการทำงานมาก เมื่อเทียบกับสื่ออื่น ๆ
- มีตัวแปรที่เป็นปัญหา นอกเหนือจากการควบคุมมาก เช่น ไฟฟ้าขัดข้อง ระบบ Server เป็นต้น
- เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดียมีการเปลี่ยนแปลงเร็วมาก ทำให้ผู้ผลิตสื่อ มัลติมีเดียต้องหาความรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงเสมอ
- ในการผลิตสื่อมัลติมีเดียจำเป็นต้องการที่ทีมงานที่มีความชำนาญในแต่ละด้านเป็น อย่าง มากอีกทั้งต้องมีการประสานงานกันในการทำงานสูง

ถึงแม้ว่าการใช้สื่อมัลติมีเดียจะมีข้อจำกัดอยู่บ้าง แต่ก็ยังเป็นข้อจำกัดเรื่องเทคนิคและ อุปกรณ์ ส่วนตัวสื่อเองก็มีความสามารถในการสื่อสารและเผยแพร่ความรู้ได้อย่างดี

ประโยชน์ของมัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนเรามากยิ่งขึ้น โดยมีประโยชน์ ดังนี้

- เสนอสิ่งเร้าให้กับผู้เรียน ได้แก่ เนื้อหา ภาพนิ่ง คำถาม ภาพเคลื่อนไหว
- นำเสนอข่าวสารในรูปแบบที่ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับ เช่น บทเรียนมัลติมีเดีย
- สร้างสื่อเพื่อความบันเทิง
- สร้างสื่อโฆษณา หรือประชาสัมพันธ์

มนุษย์ เรียนรู้สิ่งต่างๆ โดยอาศัยสมอง ซึ่งเป็นอวัยวะที่มีคุณสมบัติและคุณภาพเหนือ สิ่งอื่นๆ ในโลกมีการสร้างองค์ความรู้ขึ้นทุกวัน องค์ความรู้ที่สร้างขึ้นเช่น ข้อมูล (data) สารสนเทศ (information) และความรู้ (knowledge) ได้รับการบันทึกลงบนสื่อต่างๆ เพื่อ

เผยแพร่และถ่ายทอดต่อไปยังชนรุ่นหลังซึ่งอาจจะสูญเสียรายละเอียดไปบางส่วน มากบ้างน้อยบ้างตามชนิดข้อมูล ชนิดของสื่อ และวิธีใช้ในการจัดเก็บในอดีตมนุษย์ รู้จักบันทึกข้อมูลโดยการสลักลงบนหิน ไม้ ดินเหนียว กระดูกสัตว์ ต่อมาบันทึกลงบนผ้ากระดาษและสื่ออื่นๆ ที่มีใช้ในปัจจุบัน เช่น แถบบันทึกเสียง สไลด์ วีดิทัศน์ และเครื่องคอมพิวเตอร์ เมื่อระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ได้รับการพัฒนามากขึ้นทำให้การเรียนการสอนหรือการถ่ายทอดความรู้เป็นไปด้วยความรวดเร็วและแพร่หลายได้ง่ายยิ่งขึ้นสื่อหนึ่งๆ สามารถใช้ได้ในการเรียนรู้ได้หลายคนในเวลาเดียวกัน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีบทบาทความสำคัญ เป็นอย่างยิ่งต่อการถ่ายทอดค้นหาความรู้ และการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ในยุคโลกาภิวัตน์นี้ เทคโนโลยีสารสนเทศมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต และการทำงานของพวกเรา ทำให้เกิดสังคมสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีการคมนาคมในการทำงาน การใช้ชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ ดังจะเห็นได้จากบริบทของสำนักงานอัตโนมัติพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การศึกษาทางไกลผ่านระบบเครือข่ายการติดต่อสื่อสารทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การธนาคาร และการแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตและเว็บ สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมสารสนเทศ สังคมสารสนเทศเป็นสังคมที่ทำให้เกิดการยอมรับกันว่าความรู้ในปัจจุบันมีมาก มายเกินไปกว่าที่จะทำการถ่ายทอดหรือจดจำเนื้อหาสาระนั้นได้หมด อีกทั้งวิทยาการและความรู้ใหม่เกิดขึ้นทุกวันไม่ยุดนิ่ง เนื้อหาที่จำไว้วันนี้อาจล้าสมัยและไม่ได้ใช้ในวันหน้า การเรียนรู้ทักษะใหม่ในสังคมยุคสารสนเทศ จึงเกี่ยวข้องกับทักษะการสืบค้นทักษะในการติดต่อสื่อสาร และทักษะการจัดเก็บข้อมูลควบคู่ไปกับทักษะทางด้านภาษา เพื่อใช้ในการศึกษาและการติดต่อสื่อสาร ทักษะการเรียนรู้ดังกล่าว เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเน้นปลูกฝังให้เยาวชน เพื่อสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดชีวิต ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เอื้อให้กับนักออกแบบมัลติมีเดียสามารถประยุกต์สื่อประเภทต่างๆ มาใช้ร่วมกันได้บนระบบคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างสื่อเหล่านี้ ได้แก่ เสียง วีดิทัศน์ กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ การนำสื่อเหล่านี้ มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ เรายอมรับสื่อประเภทนี้ว่า มัลติมีเดีย (Multimedia)

(ศศิธร.สร้าง: พ. 22 ก.ค. 2552 @ 09:04 แก้ไข: พ. 22 ก.ค. 2552 @ 09:04.URL :

<http://gotoknow.org/blog/sriamornyotin/278963>)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงเผยแพร่วัฒนธรรมไทย ซึ่งเป็นการวิจัยและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์การละเล่นเด็กไทยสำหรับเด็กประถมที่มุ่งเผยแพร่วัฒนธรรมไทยและหาประสิทธิภาพของสื่อโต้ตอบให้เพื่อความรู้และเผยแพร่ข้อมูล

ดังนั้นเพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ผู้วิจัยจึงได้กำหนด วิธีการดำเนินการวิจัย ดังรายละเอียดที่จะเสนอต่อไปนี้

- 3.1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
- 3.2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

3.1.1. ประชากร

ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนอนุบาลตาก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาตาก เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดตาก ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 1 โรงเรียน

3.1.2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างมีทั้งหมด 33 คน เพื่อให้ครอบคลุมทั้งระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น เราจึงคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มย่อยดังนี้

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลตาก อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 11 คน ซึ่งได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลตาก อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 11 คน ซึ่งได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลตาก อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 11 คน ซึ่งได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง นี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 เกมคอมพิวเตอร์การละเล่นไทยสำหรับเด็กประถม

ตอนที่ 2 แบบสอบถาม

ตอนที่ 1 เกมคอมพิวเตอร์การละเล่นไทยสำหรับเด็กประถม ที่มีการควบคุมการเล่น เกม ซึ่งผู้เล่นจะเล่นไปตามลำดับของตนเอง และมีส่วนที่เป็นเนื้อหาเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับของการละเล่นไทย

และสนองต่อผู้เล่น บนหน้าจคอมพิวเตอร์โดยผ่านทางแป้นพิมพ์ และเมาส์ ใช้เวลาในการเล่น 30 นาที

ตอนที่ 2 แบบสอบถาม แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจในเกมการละเล่นไทย

3.2.2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย สำหรับในการวิจัยครั้งนี้มีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง นี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 การสร้างเกมคอมพิวเตอร์การละเล่นไทยสำหรับเด็กประถม

ตอนที่ 2 แบบสอบถาม

ตอนที่ 1 การสร้างเกมคอมพิวเตอร์การละเล่นไทยสำหรับเด็กประถม

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูล

- ศึกษาเรื่องการละเล่นของเด็กไทย
- ศึกษาสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ของเด็กชั้นประถมวัย ตอนต้น
- ศึกษาศักยภาพของ Software ที่จะใช้ในการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนหลักการ

เทคนิควิธีการสร้างเกมคอมพิวเตอร์

- ศึกษาหลักการและทฤษฎีการออกแบบเนื้อหา เพื่อกำหนดแบบของเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง การละเล่นของเด็กไทย โดยแบ่งออกเป็น 7 เกมการละเล่นและส่วนที่เป็นเนื้อหาความรู้

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างเกมคอมพิวเตอร์การละเล่นเด็กไทย

- วิเคราะห์จุดมุ่งหมายของการวิจัย เกมการละเล่นเด็กไทยนี้ ทำขึ้นเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมไทย และให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการละเล่นไทย
- วิเคราะห์เนื้อหาวิธีการละเล่น วิเคราะห์ผู้เล่น และวิเคราะห์ภารกิจ
- กำหนดและเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการเล่นเกมที่บรรลุเป้าหมายและข้อกำหนดในเกมคอมพิวเตอร์การละเล่นไทย โดยศึกษาจากประเภทของเกมที่มีลักษณะเดียวกัน

- ออกแบบเกมคอมพิวเตอร์การละเล่นไทย โดยใช้ วิธีการละเล่นไทย ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนัง สีสันแบบเอเชียน

- ร่างแบบรูปแบบเอกลักษณ์ ตัวละคร จาก สัญลักษณ์
- นำโครงสร้างด้านเนื้อหาวิธีการที่ใช้ในเกม
- เขียนแผนผังแสดงการทำงานของเกม และเขียนแผนเรื่องราว แบ่งเป็น 8 ส่วนโดยใช้การละเล่นไทยทั้งหมด 7 เกม และตอนเผยแพร่ข้อมูลอีก 1 ส่วน
- เขียนโปรแกรม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แฟลช ฉบับ 8.0 (Flash Version 8.0)
- ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
- จัดเก็บโปรแกรมทั้งหมดไว้ในแผ่น CD-R
- จัดทำบรรจุภัณฑ์ คู่มือ เอกสารประกอบการใช้เกมคอมพิวเตอร์การละเล่นเด็กไทย
- จัดทำการเผยแพร่ ทางสถานศึกษาและเว็บไซต์

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูล

- ศึกษาเรื่องการเล่นของเด็กไทย ศึกษาเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับขอบข่ายงาน

- ศึกษาสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ของเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น พิจารณาสื่อว่ามีความเหมาะสมกับระดับ ความรู้ อายุ ทักษะความสามารถของผู้เรียน มีความเหมาะสมในด้านภาษาและช่วงเวลาที่ใช้ในการศึกษาหรือไม่

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

- กำหนดจุดประสงค์ของการวิจัย และสร้างแบบสอบถาม กำหนดสัดส่วนของแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็นตอน 4 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับ ข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา การใช้คอมพิวเตอร์ การเคยรับรู้เกี่ยวกับการละเล่นไทย

ตอนที่ 2 ประเมินความพึงพอใจทางด้านประสิทธิภาพ คุณภาพของเกม

การละเล่นไทย จำนวน 10 ข้อ แบ่งระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ

ตอนที่ 3 ประเมินความพึงพอใจทางการออกแบบ จำนวน 10 ข้อ แบ่งระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

แล้วนำเสนอคณะกรรมการ

- นำแบบสอบถามที่ได้ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ
- จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้กับกลุ่มประชากรเป้าหมาย คือเด็ก

นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 33 คน

- ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างตามที่กำหนด ณ โรงเรียนอนุบาลตาก จังหวัดตาก เมื่อวันที่ 10 มกราคม 2553

3.3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ออกพื้นที่รวบรวมข้อมูล โดยการกรอกแบบสอบถามความพึงพอใจเกมการละเล่นไทย ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนอนุบาลตาก ที่ได้ลองเล่นเกมการละเล่นไทย จำนวน33คน โดยการสอบถามเรื่องข้อมูลเบื้องต้น และแบบสอบถามความพอใจด้านการออกแบบ และประสิทธิภาพ

3.4. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการประเมินคุณภาพเกมการละเล่นเด็กไทยเพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรม หาค่าร้อยละว่าเกณฑ์การพิจารณาการประเมินสื่อมัลติมีเดีย เกมการละเล่นไทยสำหรับเด็กประถม โดยแบ่งเกณฑ์ความพึงพอใจ 5ระดับ

ระดับความ	ดีมาก	ดี	พอใช้	น้อย	ปรับปรุง
พึงพอใจ	5	4	3	2	1

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงการวัดระดับความพึงพอใจ

ซึ่งคาดว่าจะมีคุณภาพทางการเผยแพร่การละเล่นและวัฒนธรรมไทยได้ ดีพอสมควร

บทที่ 4

การพัฒนาและการสร้างสรรค์

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้จัดหาข้อมูลและออกแบบเครื่องมือที่จะนำไปใช้ในการจัดเก็บข้อมูล โดยมีการออกแบบชิ้นงานเกมการละเล่นเด็กไทยดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 แนวความคิดการออกแบบ

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการร่างแบบ

ส่วนที่ 3 ผลงานที่สร้างสรรค์

ส่วนที่ 1 แนวความคิดการออกแบบ

1.ชื่อโครงการ เกมการละเล่นเด็กไทยสำหรับเด็กประถม

2.วัตถุประสงค์ เกมการละเล่นไทยนี้เกมคอมพิวเตอร์มีมากกว่าความสนุกสนาน ให้ได้รับประโยชน์ควบคู่ไป เด็กๆจะได้รับความรู้เรื่องการละเล่นไทย อีกทั้งสามารถเผยแพร่การละเล่นของเด็กไทยให้เด็กประถมได้นำไปประยุกต์ใช้และเล่น เพื่อให้สิ่งเหล่านี้ไม่ล่องเลยสูญหายไป และการพัฒนาคุณภาพด้านกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการเข้าสังคม ของเด็กในชั้นประถมวัยได้

3.กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายของเกมนี้ได้แก่ เด็กนักเรียนชั้นประถมวัย มีการเสริมเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและเพื่อนฝูงอีกด้วย

4.แนวทางการออกแบบ

4.1.ภาพจิตรกรรมไทย ศิลปะไทย รูปภาพจิตรกรรมไทยที่มีเส้นอ่อนช้อย การวาดทัศนียภาพที่ผิดกฎทัศนียภาพ ภาพคนที่ไม่มียหน้าตรง มีแต่หน้าเอียง และหันข้าง ได้ถูกนำมาใช้ในงานออกแบบตัวละครและฉากในเกม

4.2.การละเล่นไทย ประเพณี วัฒนธรรม และวิถีความเป็นอยู่ของชุมชนสะท้อนการทำมาหากินของคนไทย

4.3.การใช้งาน ลำดับ ขั้นตอนการละเล่น รูปแบบการเล่น

4.4.ลักษณะเด่นของการออกแบบ ของผู้ทำการวิจัย

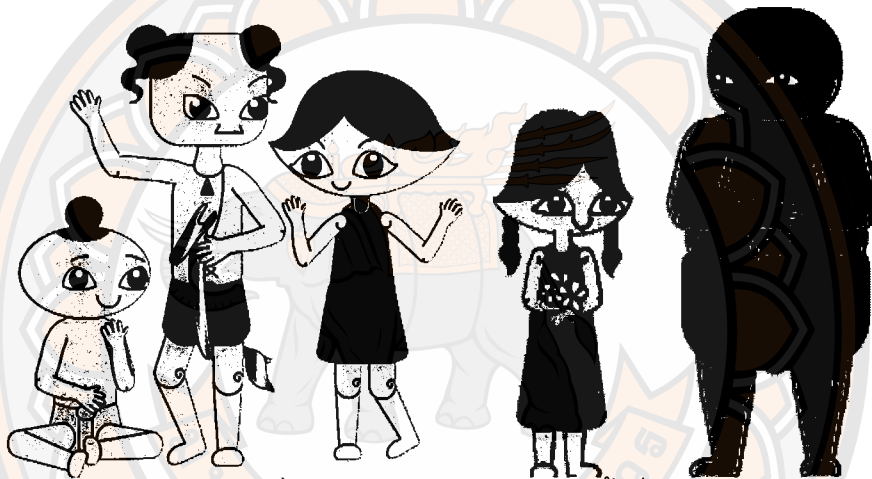
5.อารมณ์ความรู้สึกของงานที่ออกแบบ

เกมการละเล่นไทยนี้เกมคอมพิวเตอร์ที่จำลองเรื่องการละเล่นไทย การออกแบบเน้นที่ความเป็นพื้นบ้านไทย สีสันของชาวไทย เชี่ยวของนาข้าว บรรยากาศของธรรมชาติ ตัวละคร

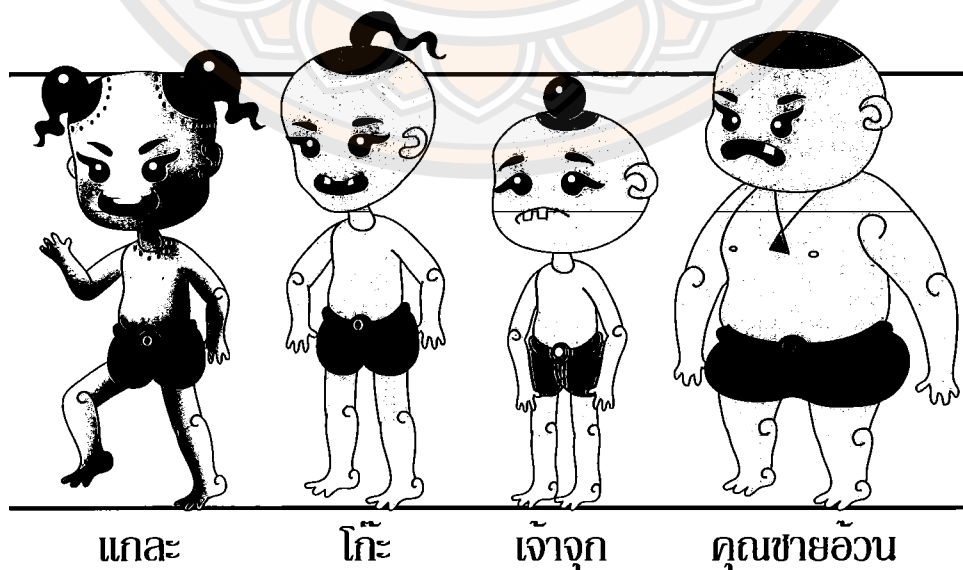
ออกแบบมาให้กระโดด กระเดก มีการนำทรงผมของเด็กไทยสมัยก่อนมาใช้ การใช้ลายเส้นโค้งโค้งแบบลายไทย เพื่อให้ความรู้สึกและกลิ่นอายแบบไทยประยุกต์ (Friendly, Free culture)

6.ผลที่คาดว่าจะได้รับ เกมการละเล่นไทยนี้เกมคอมพิวเตอร์มีมากกว่าความสนุกสนาน ให้ได้รับประโยชน์ควบคู่ไป เด็กๆจะได้รับความรู้เรื่องการละเล่นไทย อีกทั้งสามารถเผยแพร่การละเล่นของเด็กไทยให้เด็กประถมได้นำไปประยุกต์ใช้และเล่น เพื่อให้สิ่งเหล่านี้ไม่ลวงเลยมสูญหายไป และการพัฒนาคุณภาพด้านกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการเข้าสังคมของเด็กในชั้นประถมวัยได้

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการร่างแบบ การร่างแบบตัวละคร



ภาพที่ 4.1 การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 1



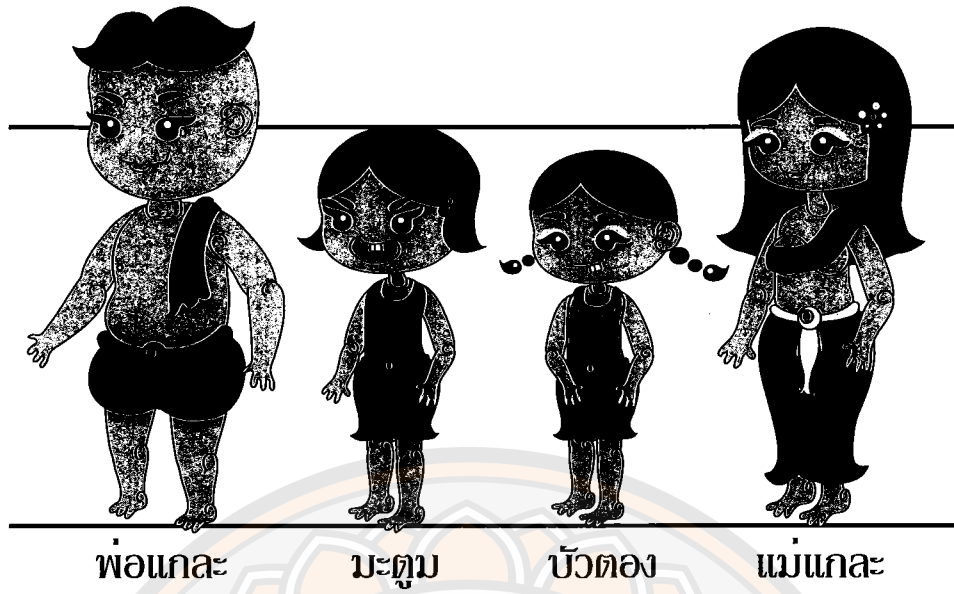
แกละ

โก๊ะ

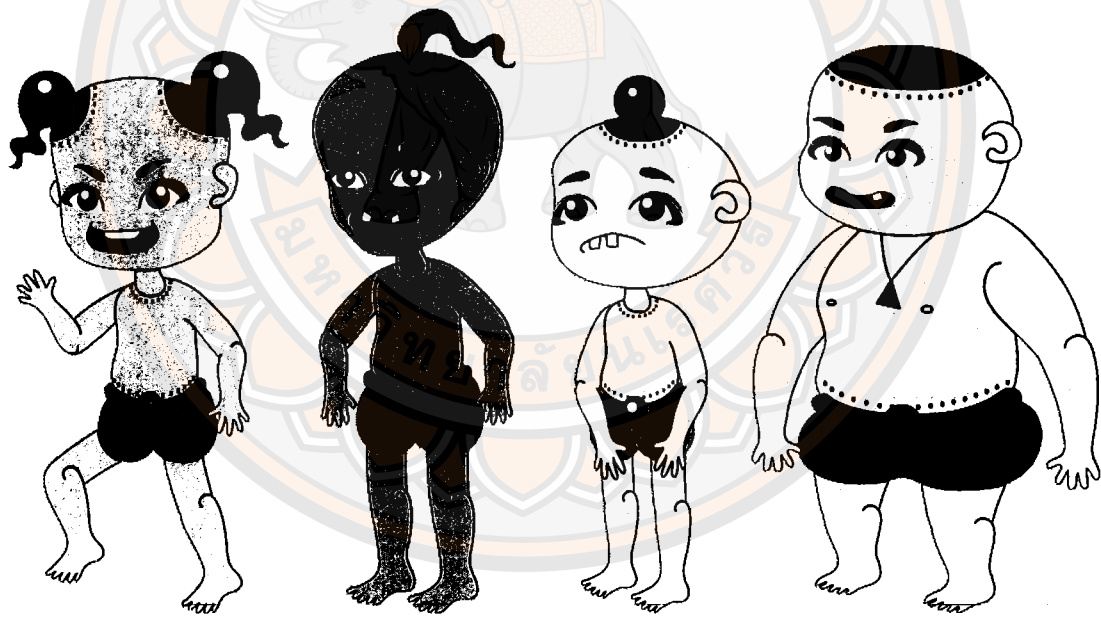
เจ้าจุก

คุณชายอ้วน

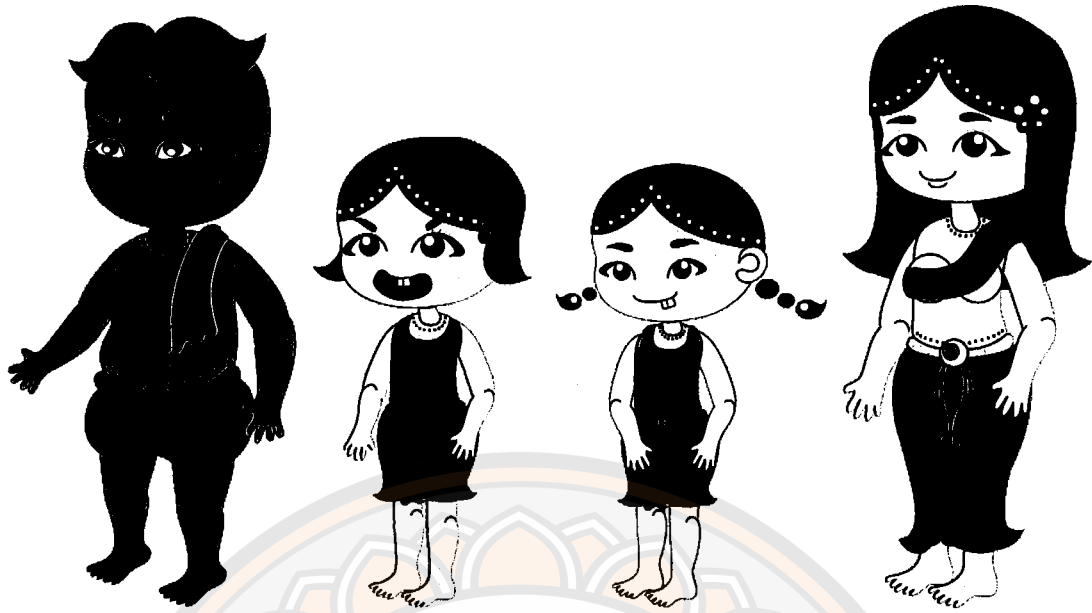
ภาพที่ 4.2 การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 2



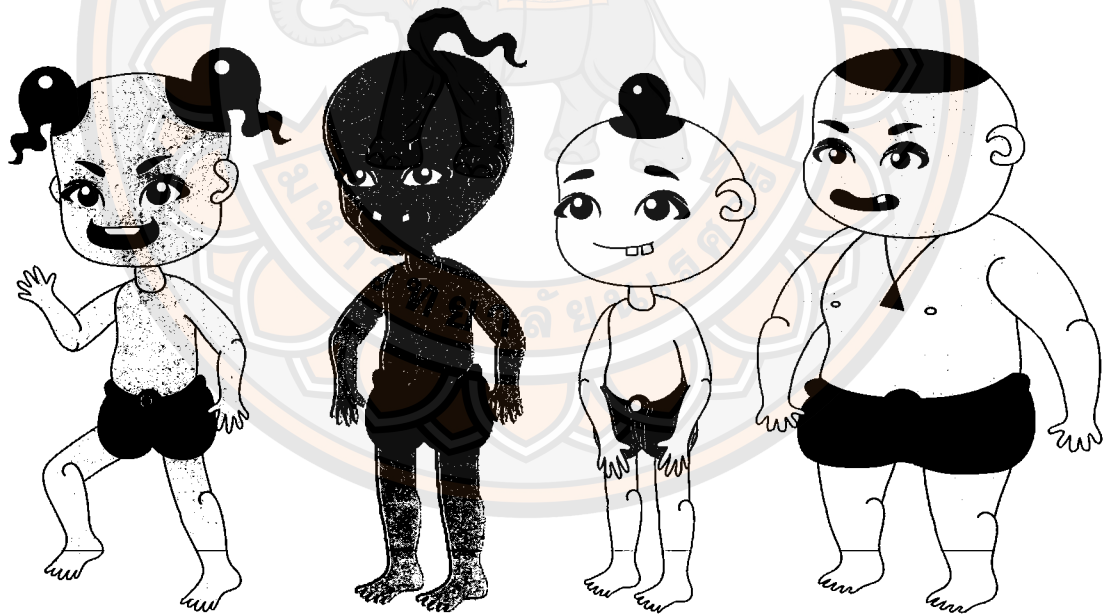
ภาพที่ 4.3 การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 2



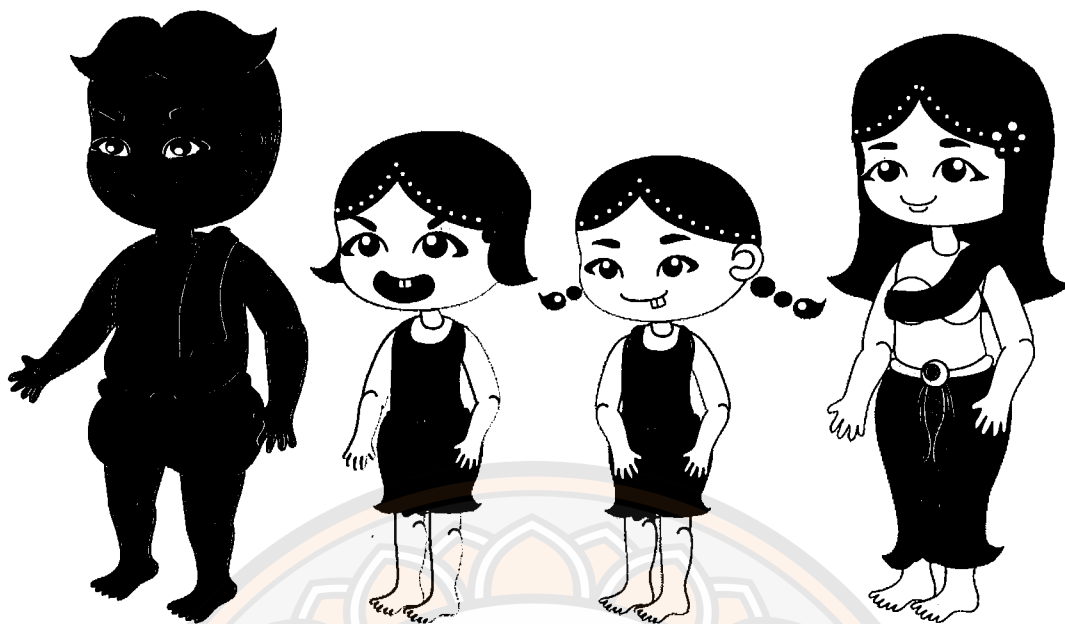
ภาพที่ 4.4 การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 3



ภาพที่ 4.5 การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 3



ภาพที่ 4.6 การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 4

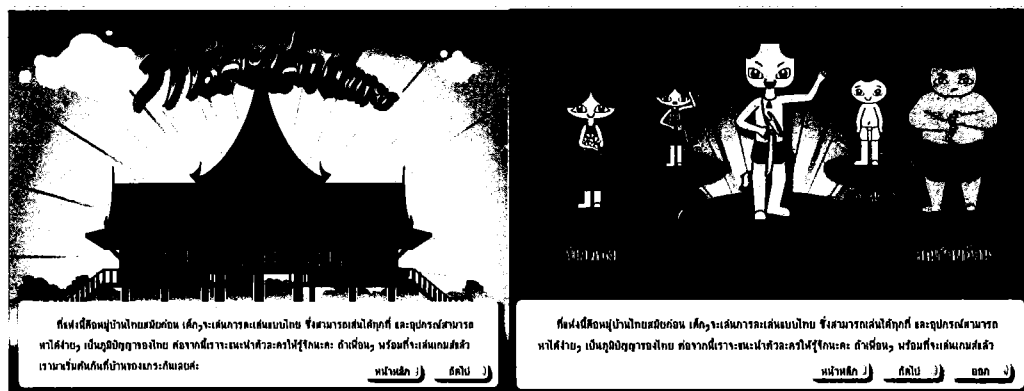


ภาพที่ 4.7 การออกแบบตัวละคร ครั้งที่ 4

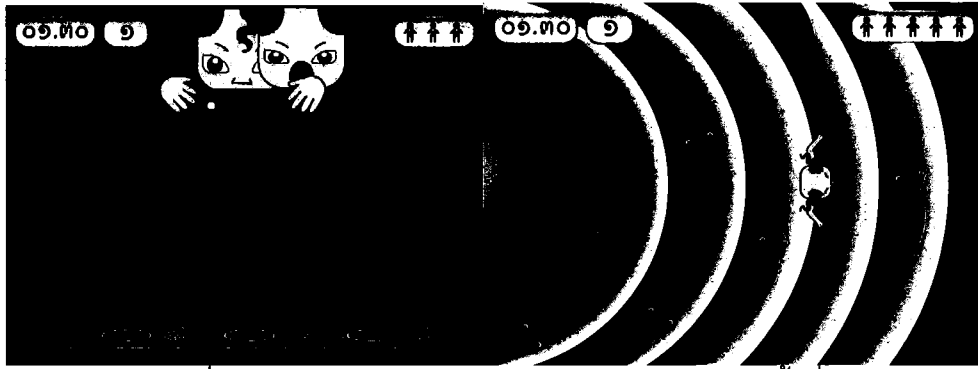
การร่างแบบฉาก และภาพประกอบ



ภาพที่ 4.8-4.9 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 1



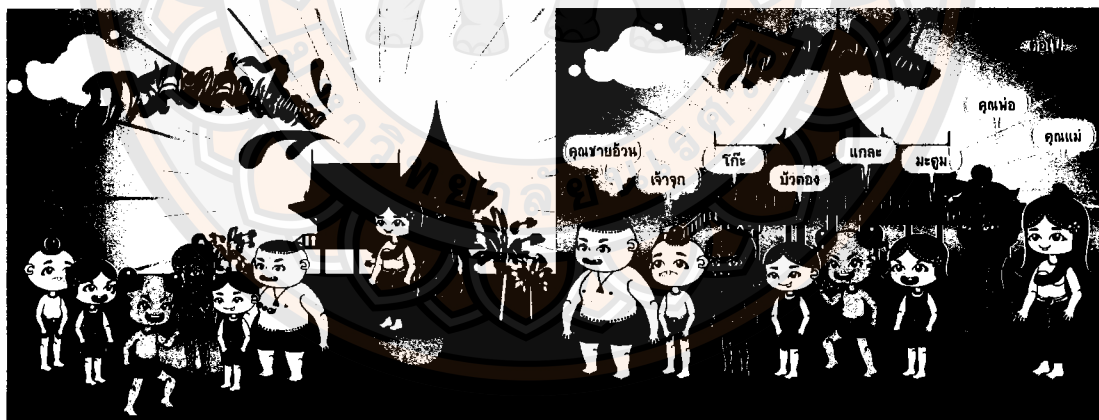
ภาพที่ 4.10-4.11 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 1



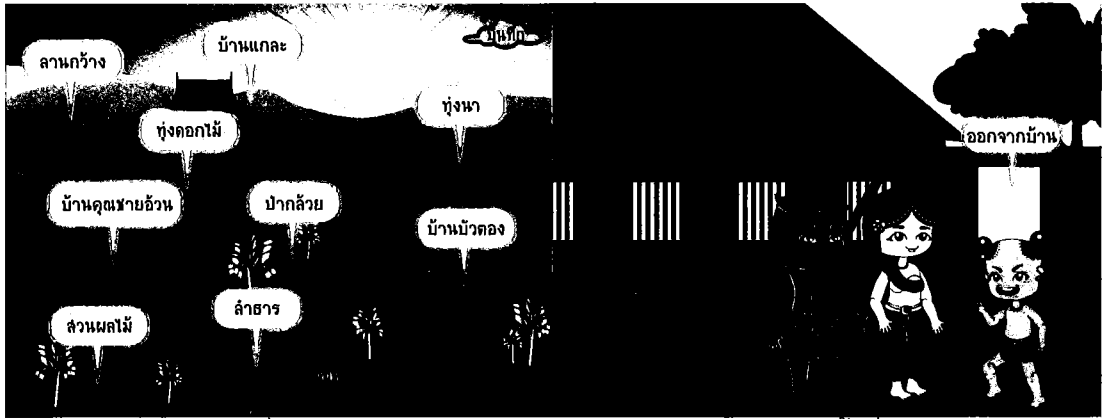
ภาพที่ 4.12-4.13 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 1



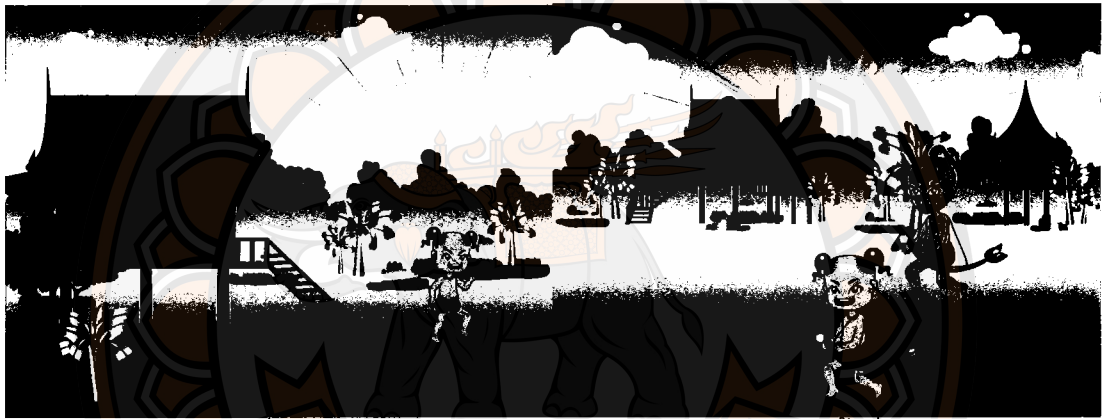
ภาพที่ 4.14-4.15 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 1



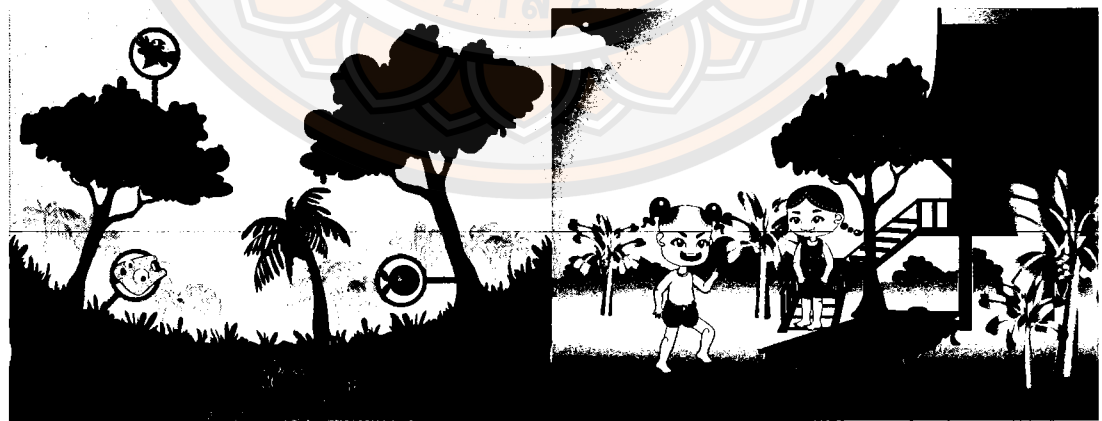
ภาพที่ 4.16-4.17 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2



ภาพที่ 4.18-4.19 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2



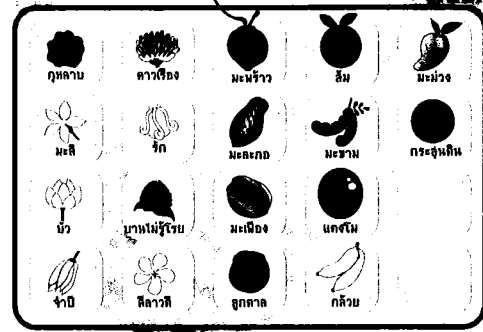
ภาพที่ 4.20-4.21 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2



ภาพที่ 4.22-4.23 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2



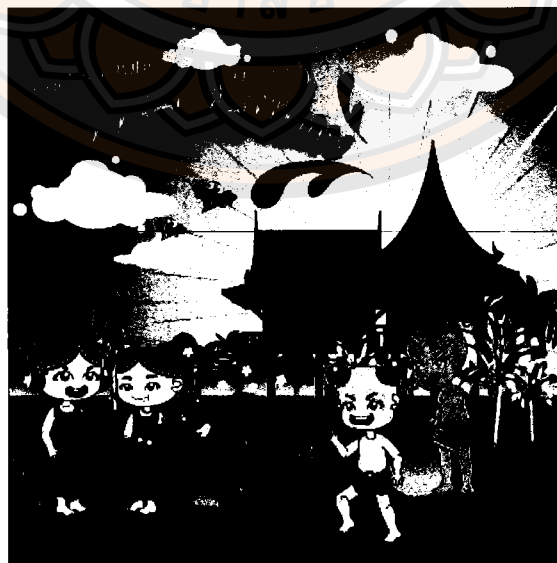
ระลอมของจีน



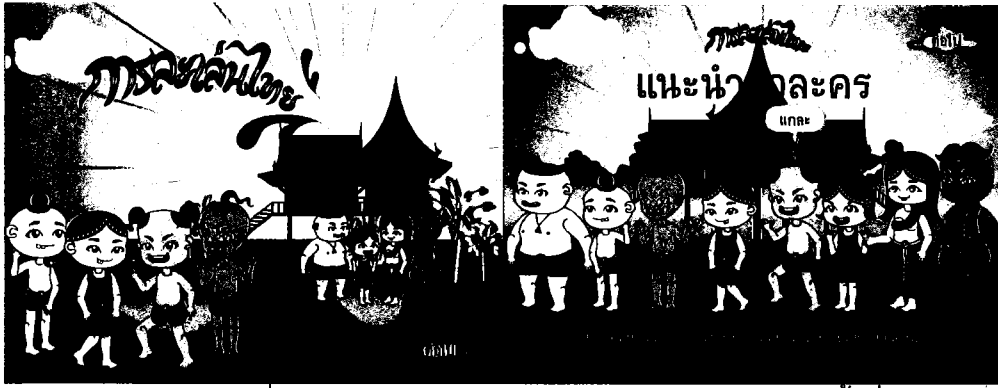
ภาพที่ 4.24-4.25 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2



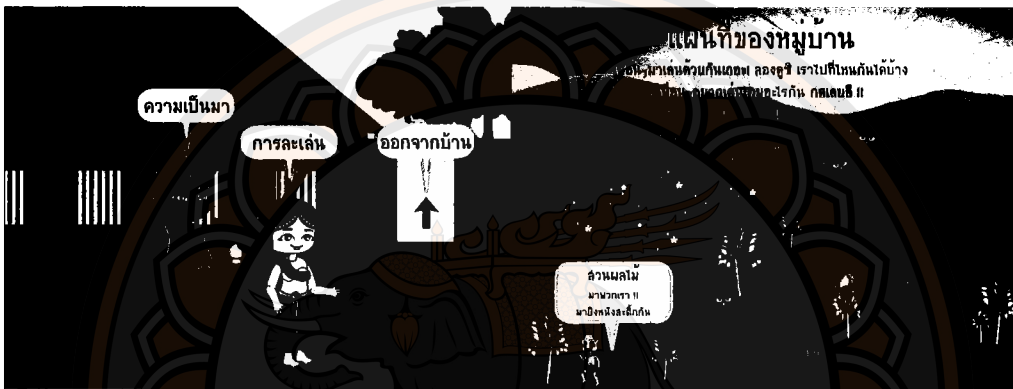
ภาพที่ 4.26-4.27 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 2



ภาพที่ 4.28 การออกแบบภาพประกอบปกซีดีรวม ครั้งที่ 1



ภาพที่ 4.29-4.30 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3



ภาพที่ 4.31-4.32 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3



ภาพที่ 4.33-4.34 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3



ภาพที่ 4.35-4.36 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3



ภาพที่ 4.37-4.38 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3



ภาพที่ 4.39-4.40 การออกแบบฉาก และภาพประกอบ ครั้งที่ 3

การร่างรูปแบบการเล่นเกม

1) วิเคราะห์จุดมุ่งหมายของการวิจัย เกมการละเล่นเด็กไทยนี้ ทำขึ้นเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมไทย และให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการละเล่นไทย

2) วิเคราะห์เนื้อหาวิธีการละเล่น วิเคราะห์ผู้เล่น และวิเคราะห์ภารกิจ ว่าควรนำเกมอะไรมาใช้ในการทำเกมการละเล่นเด็กไทยสำหรับเด็กประถมได้บ้าง โดยการคัดเลือก จะเลือกจากเกม

ที่เล่นได้ไม่ยากจนเกินไป สามารถนำมาประยุกต์เป็นเกมได้ และเป็นเกมที่มีทั้งในร่มและกลางแจ้ง จากนั้นคัดเลือกรวมทั้งหมด 7 เกมเป็นเกมในร่ม 3 เกมคือ หมากเก็บ หม้อข้าวหม้อแกง ซอนหา เกมที่เล่นกลางแจ้ง 4 เกม กระโดดเชือก ซี่ม้่าก้านกล้วย ยิงหนังสติ๊ก กำพ่าย

3) กำหนดและเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการเล่นเกมเพื่อบรรลุเป้าหมายและข้อกำหนดในเกมคอมพิวเตอร์การเล่นไทย ทั้งหมด 7 เกม

4) เขียนแผนผังแสดงการทำงานของเกม และเขียนแผนเรื่องราว แบ่งเป็น 8 ส่วนโดยใช้การเล่นไทยทั้งหมด 7 เกม และตอนเผยแพร่ข้อมูลอีก 1 ส่วน

กระโดดเชือก แกละต้องกระโดดเชือก เมื่อเชือกหมุนจนถึงเขตที่เชือกเปลี่ยนสี แกละจะต้องกระโดดให้ทันโดยกดแป้นพิมพ์ บน เพื่อกระโดด และกดแป้นพิมพ์ ล่าง เพื่อเก็บของเพื่อรับคะแนน 10คะแนน ต่อของ 1 ชิ้น

หมากเก็บ แกละต้องเล่นหมากเก็บทั้ง 4 หมาก โดยใช้เมาส์ กดที่ลูกหินเพื่อโยน แล้วเก็บลูกหินที่อยู่บนโต๊ะ แล้วมารับลูกหินที่โยนขึ้นไปให้ได้

หมากที่ 1 หยิบขึ้นมา 1 ก้อน เก็บหินทั้งหมด 4 ก้อน

หมากที่ 2 เก็บครั้งละ 2 ก้อน

หมากที่ 3 เก็บ 3 ก้อนและ 1 ก้อน

หมากที่ 4 เก็บ 4 ก้อน

ถ้ารับก้อนหินที่โยนขึ้นไปไม่ได้ แปลว่าตาย ให้เริ่มเล่นใหม่ แต่ถ้าผ่านแปลว่าชนะ เกมหมากเก็บ

ซี่ม้่าก้านกล้วย แกละต้องซี่ม้่าก้านกล้วยแข่งกับโก๊ะ เดินช้อยอยู่ที่บ้านคุณชาย อ้วน โดยการวิ่งให้กดแป้นพิมพ์ ซ้าย และ ขวา สลับกันไปเรื่อยๆ กดแป้นพิมพ์วันวรรค เพื่อกระโดด คนที่เข้าเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

ซอนหา แกละต้องหาเพื่อนๆที่ซอนอยู่ในบ้านคุณชายอ้วนให้ครบ ในเวลาที่กำหนด โดยใช้เมาส์ เลื่อนไปรอบๆ เมื่อพบแล้วให้กดเลือก เลือกตอบชื่อเพื่อนที่ถูกต้อง ร ถ้าหาเจอครบก็จะชนะเกมซอนหา

ยิงหนังสติ๊ก แกละต้องยิงหนังสติ๊กให้โดนผลไม้ จะมีคะแนน ยิ่งให้ได้มากที่สุด โดยใช้เมาส์คลิกที่ผลไม้ โดยห้ามยิงไปโดนสัตว์ที่โผล่ออกมา มีเวลาจำกัด ยิ่งผลไม้ได้คะแนน 5คะแนน ยิ่งสัตว์จะลดคะแนน 10 คะแนน

หม้อข้าวหม้อแกง แกละต้องขายข้าว ขายขนมแทนบัวตอง ลูกค้าจะสั่งอาหารตามสั่ง แกละต้องจัดการทำอย่างที่ถูกค้าเลือก โดยใช้เมาส์ หยิบส่วนผสมและนำไปใส่

ภาชนะปรุงอาหาร รอให้สุกแล้วตักไปวางในกระทง แล้วยื่นส่งให้ลูกค้า เมื่อขายได้จะได้ 5 คะแนน โดยมีเวลาที่จำกัด

คำถาม แกละต้องทนายให้ถูกต้องว่า เพื่อนของเขาทำเมล็ดถั่วไว้กี่เมล็ด โดยการบวก ลบ เมล็ดถั่วบนโต๊ะ เลือกคำตอบโดยกดแป้นพิมพ์ลูกศร ตามคำตอบ ทั้งหมด 10 ครั้ง ยิ่งทนายถูกเท่าไร แกละก็ยิ่งได้คะแนน

เผยแพร่ข้อมูล จะเป็นการให้ความรู้เรื่องการละเล่นไทย มีประวัติความเป็นมา และวิธีเล่นการละเล่นเด็กไทยบางชนิด

5) ร่างแบบรูปแบบเอกลักษณ์ ตัวละคร จาก สัญลักษณ์ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาของเกม

ตัวละคร

บัวตอง สาวน้อยอ่อนโยน รักธรรมชาติ มีความอ่อนหวานแบบกุลสตรีไทย

มะตูม สาวน้อยแก่นแก้ว ที่มีความน่ารัก ชุกชุน เป็นเด็กสาวชาวบ้านที่มีความร่าเริง

แกละ เป็นเด็กชายที่มีความมุ่งมั่น ใจเย็น

โก๊ะ เป็นเด็กที่ชุกชุน ร่าเริง เชื้อชาบบ้าง บางครั้งครว

เจ้าจุก เป็นเด็กชายขี้อายตกใจง่าย เป็นลูกชานาคนจน ไม่กล้าแสดงออก

คุณชายอ้วน เป็นคนอารมณ์ร้อน ลูกคนที่มีฐานะดี ชอบแสดงว่าตนเองมีพลังกำลัง

แม่แกละ อ่อนโยน รักธรรมชาติ มีความอ่อนหวานแบบกุลสตรีไทย

พ่อแกละ มีความเป็นผู้นำ ขยันขันแข็ง ใจเย็น

สถานที่ สถานที่ภายในเกมนี้เกิดขึ้นที่หมู่บ้านชนบทแห่งหนึ่ง

สถานที่ที่ใช้ในเกมตอนที่ 1 คือ ลานกว้าง แกละมาเจอกับเจ้าจุกเล่นกระโดดเชือก

สถานที่ที่ใช้ในเกมตอนที่ 2 ทุ่งดอกไม้ แกละจะได้พบกับมะตูม โดยจะแข่งขันกัน

เล่นหมากรุก

สถานที่ที่ใช้ในเกมตอนที่ 3 คือปากกล้วย แกละได้มาพบกับโก๊ะ โก๊ะก็ชวนแกละเล่นขี่ม้าก้านกล้วยด้วยกัน จนไปถึงบ้านคุณชายอ้วน

สถานที่ที่ใช้ในเกมตอนที่ 4 คือบ้านของคุณชายอ้วน เล่นซ่อนหาแกละจะต้องหาเพื่อนๆ ที่ซ่อนอยู่ในบ้านให้ครบ

สถานที่ที่ใช้ในเกมตอนที่ 5 คือสวนผลไม้ แกละจะใช้หนังสติ๊ก ยิงผลไม้ที่หล่นลงมา โดยห้ามทำร้ายยิงสัตว์

สถานที่ที่ใช้ในเกมตอนที่ 6 คือบ้านบัวตอง บัวตองกำลังเล่นหม้อข้าวหม้อแกงอยู่ แกละต้องช่วยบัวตองขายอาหาร ให้สำเร็จ

สถานที่ที่ใช้ในเกมตอนที่ 7 คือทุ่งนา แกละจะเจอกับเกมกำทาย ทายเมสึดถั่ว เพื่อรับคะแนน ทั้งหมด 10 ครั้ง

สถานที่ที่ใช้ในเกมตอนที่ 8 ตอนให้ความรู้ คือ บ้านแกละ แกละกลับบ้าน ที่มีพ่อ กับแม่ อยู่บ้านอธิบายเรื่องการละเล่นเด็กไทยและประวัติความเป็นมาให้ฟัง

6) เขียนโปรแกรม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แฟลช ฉบับ 8.0 (Flash Version 8.0)

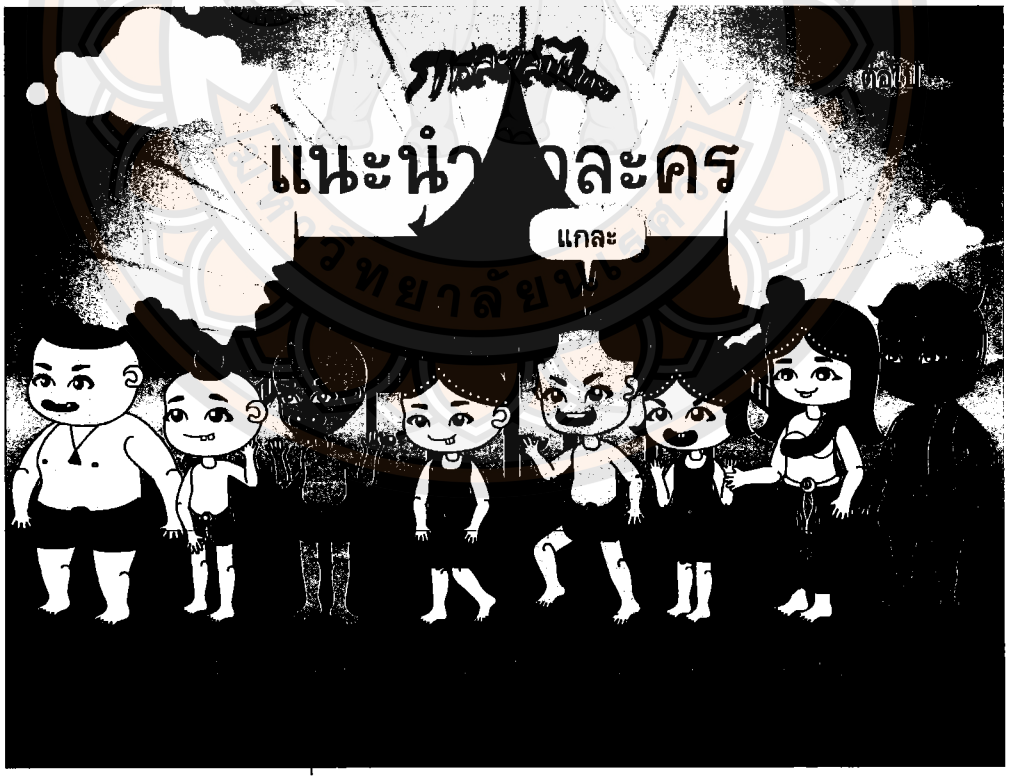
ส่วนที่ 3 ผลงานที่สร้างสรรค์



ภาพที่ 4.41 การออกแบบปกซีดีเกมการละเล่นไทย



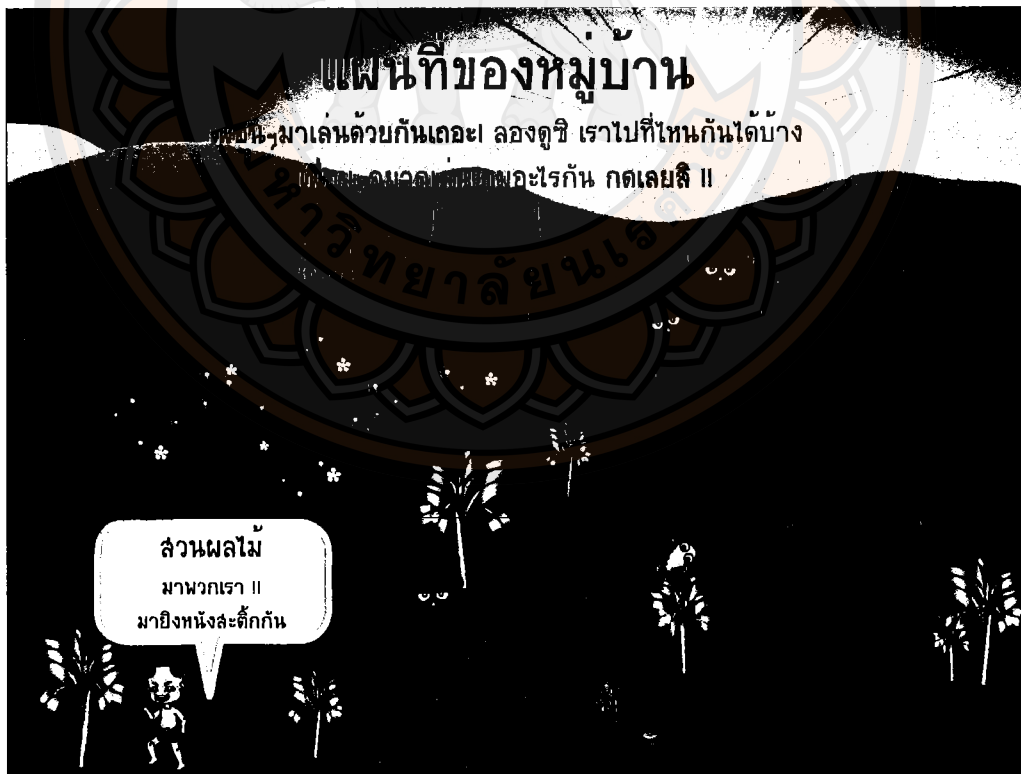
ภาพที่ 4.42 การออกแบบจากเปิดตัวเกมการละเล่นไทย



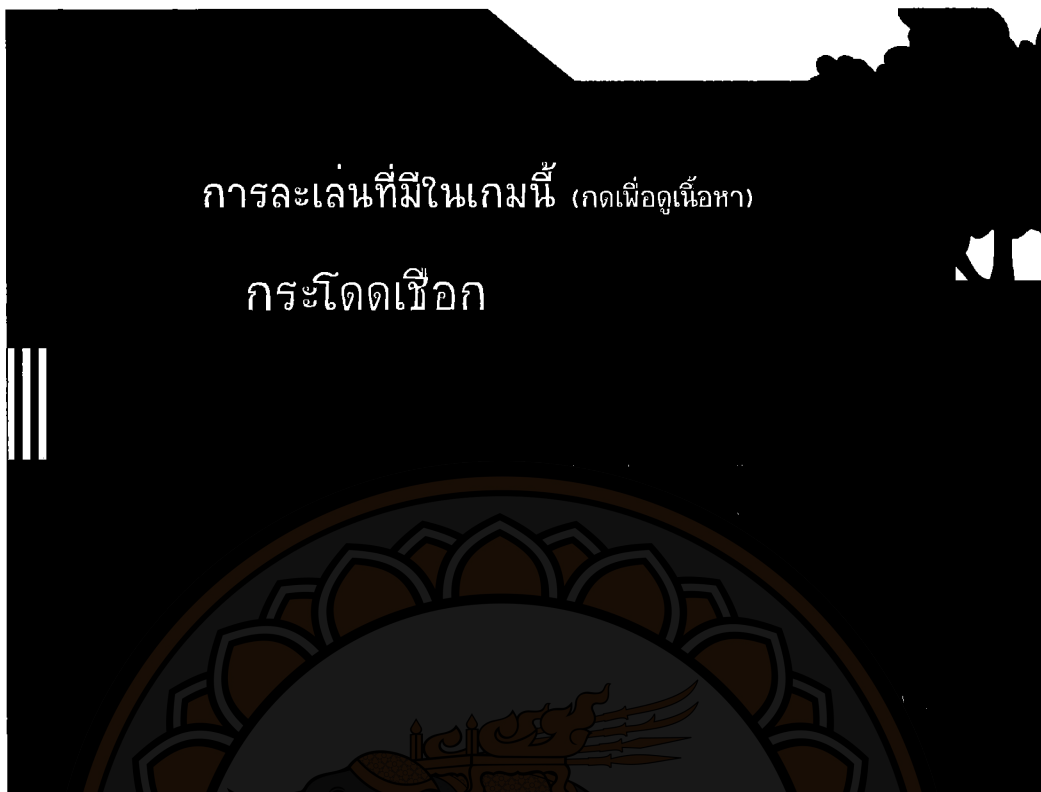
ภาพที่ 4.43 การออกแบบจาก แนะนำตัวละคร



ภาพที่ 4.44 การออกแบบจากบ้านแกะ ให้ความรู้เรื่องการเล่นไทย



ภาพที่ 4.45 การออกแบบจากหมู่บ้าน เพื่อให้กดเข้าไปเลือกสถานที่เล่นเกม



ภาพที่ 4.46 การออกแบบฉากเล่นวิธีการเล่นการละเล่นไทย โดยให้เลือกการละเล่น ว่าต้องการ
ความรู้เรื่องการเล่นไทยประเภทไหน



ภาพที่ 4.47 การออกแบบฉากจากเกม 1 ดานกว้าง เกมกระโดดเชือก



ภาพที่ 4.48 การออกแบบฉากเกมที่ 2 พุงดอกไม้ เกมหมากเก็บ



ภาพที่ 4.49 การออกแบบฉากเกมที่ 3 ปากกล้วย เกมขี่ม้าก้านกล้วยข้ามสิ่งกีดขวาง



ภาพที่ 4.50 การออกแบบฉากจากเกมที่ 4 บ้านคุณชายอ้วน เกมซ่อนหา

เวลา ๒๔ คะแนน ๒๐



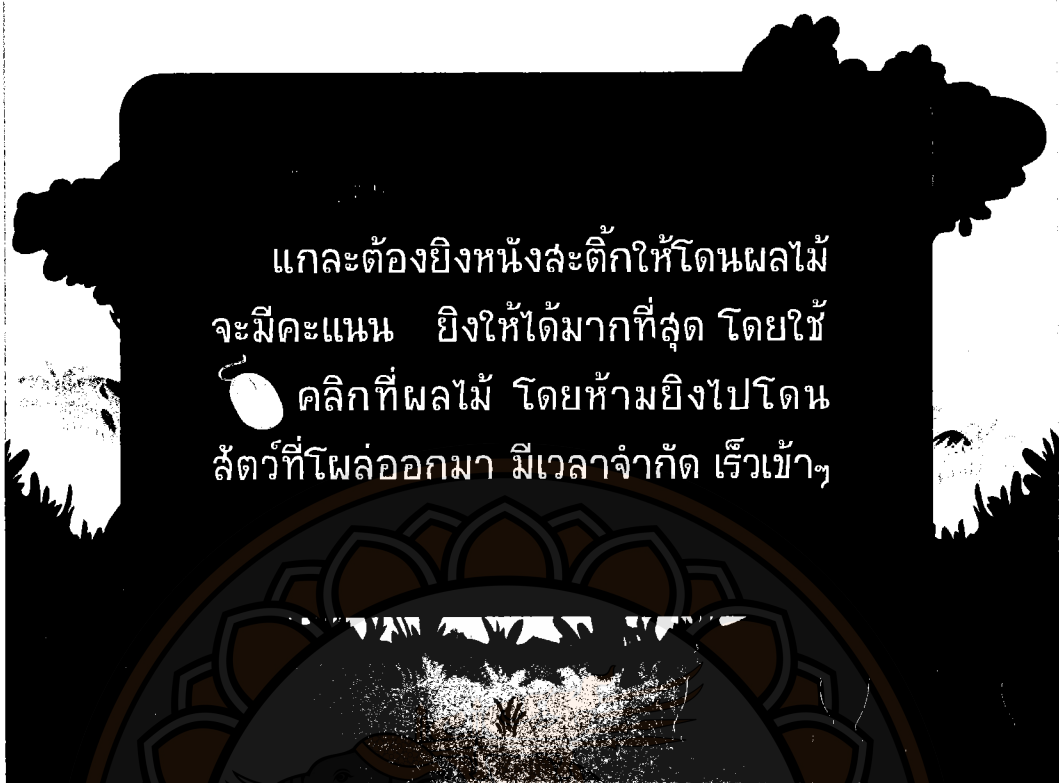
ภาพที่ 4.51 การออกแบบฉากจากเกมที่ 5 สวนผลไม้ เกมยิงหนังสติ๊ก



ภาพที่ 4.52 การออกแบบจากเกมที่ 6 บ้านบัวตอง เกมหม้อข้าวหม้อแกง



ภาพที่ 4.53 การออกแบบจากเกมที่ 7 พุงนา เกมกำทาย



ภาพที่ 4.54 การออกแบบจากการแนะนำวิธีการเล่นเกม โดยใช้เมาส์



ภาพที่ 4.55 การออกแบบจากการแนะนำวิธีการเล่นเกม โดยใช้แป้นพิมพ์

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการออกแบบเกมการละเล่นเด็กไทยสำหรับเด็กประถม โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษาค้นคว้าและดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อดังต่อไปนี้

5.1. ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งหมายเพื่อศึกษาการละเล่นของเด็กไทย การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย เพื่อเผยแพร่การละเล่น วัฒนธรรมไทย จัดทำเกมเพื่อให้ตอบสนองต่อสมมุติฐาน เมื่อทำออกมาแล้วให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการละเล่นไทย สามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดีและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง เกมนี้เป็นการจำลองการละเล่นของเด็กไทย ต้องการให้ผู้เล่นได้รู้จักและเรียนรู้วิธีการละเล่นกับการละเล่นของเด็กไทย เป็นเกมประเภทให้ความรู้และสอดแทรกความสามัคคีจากความบันเทิงสนุกสนานผจญภัยในการเล่นเกมนั้น ทั้งยังร่วมเผยแพร่วัฒนธรรมไทยอีกทางหนึ่งด้วย รวมถึงการศึกษารูปแบบภาพประกอบ การสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจเสริมทักษะและจินตนาการ

5.2. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประเภทเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อเผยแพร่การละเล่นเด็กไทยและวัฒนธรรมไทย

1. เผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเรื่องการเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนแก่เด็กประถมได้
2. ทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีมากกว่าความสนุกสนาน ให้ได้รับประโยชน์ควบคู่ไปและช่วยเสริมสร้างการพัฒนาคุณภาพด้านกระบวนการคิด การแก้ปัญหาของเด็กในชั้นประถมวัย
3. ออกแบบรูปแบบวิธีการเล่นของเกมแพลตฟอร์มการละเล่นของเด็กไทย โดยเลือกการละเล่นเด็กไทย 7 อย่าง รวมไปถึงการจัดนำเสนอเผยแพร่ เอกสารประกอบการเล่น
4. ออกแบบพัฒนารูปแบบตัวละคร ฉาก อุปกรณ์ สัญลักษณ์ ที่ใช้ในเกม

5.3. อภิปรายและสรุปผลการออกแบบ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผลการวิจัยพบว่าการศึกษาและการวิจัยการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์การละเล่นเด็กไทยสำหรับเด็กประถม เพื่อเผยแพร่การละเล่นไทยและเผยแพร่วัฒนธรรมไทย

1. ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ออกแบบสื่อมัลติมีเดียประเภทเกม
2. ศึกษาศักยภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเผยแพร่ข้อมูล

ขั้นตอนการประเมินสื่อ

1. ประสิทธิภาพทางการประชาสัมพันธ์ของเกมการละเล่นเด็กไทย เพื่อเด็กชั้นประถมศึกษา มีระดับการพึงพอใจดี
2. ผลสัมฤทธิ์ทางประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ของนักเรียนหลังการใช้เกมการละเล่นไทย สูงกว่าก่อนเล่น
3. นักเรียนมีความคิดเห็นที่ดี ต่อเกมการละเล่นเด็กไทยกระตุ้นความสนใจของผู้เล่น มีการแข่งขัน เนื้อหาที่ให้แก่วัยเรียนเป็นไปในแง่ของกระบวนการ ทักษะต่างๆ เกี่ยวกับการละเล่นไทย

ความพึงพอใจทางการออกแบบเกมการละเล่นไทยสำหรับเด็กประถม

โดยแบ่งเกณฑ์ความพึงพอใจ 5ระดับ

ระดับความพึงพอใจ	ดีมาก	ดี	พอใช้	น้อย	ปรับปรุง
	5	4	3	2	1

ตารางที่ 5.1 ตารางแสดงการวัดระดับความพึงพอใจ

ผลการประเมิน

1. เกมการละเล่นไทยมีความสวยงาม สีสันสดใส น่ารัก อยู่ในระดับที่ ดี 51.51%
2. เกมการละเล่นไทยเหมาะสมต่อเด็กประถมวัย อยู่ในระดับที่ ดี 48.48 %
3. ตัวหนังสือ ข้อความไม่ยาวไป อ่านง่าย อยู่ในระดับที่ ดี 39.39 %
4. เสียงมีความเหมาะสม อยู่ในระดับที่ ดี 48.48 %
5. มีความน่าสนใจ อยู่ในระดับที่ ดีมาก 39.39 %
6. ให้ประโยชน์ได้ อยู่ในระดับที่ ดีมาก 51.51 %
7. สามารถได้ตอบสื่อสาร ควบคุมได้ง่าย อยู่ในระดับที่ ดี 45.45 %
8. ใช้งานได้สะดวก ง่ายตาย อยู่ในระดับที่ ดี 45.45 %
9. เกมการละเล่นไทยออกแบบมา ตอบวัตถุประสงค์ได้คือเพื่อ เผยแพร่การละเล่นวัฒนธรรมไทย อยู่ในระดับที่ ดี 51.51%
10. การออกแบบสะท้อนความเป็นไทย แสดงถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิต อยู่ในระดับที่ ดีมาก 42.42 %

ความพึงพอใจทางด้านประสิทธิภาพ คุณภาพเกมการละเล่นไทยสำหรับเด็กประถม

โดยแบ่งเกณฑ์ความพึงพอใจ 5ระดับ

ระดับความพึงพอใจ	ดีมาก	ดี	พอใช้	น้อย	ปรับปรุง
	5	4	3	2	1

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงการวัดระดับความพึงพอใจ

1. เกมการละเล่นไทยมีความสนุกสนาน อยู่ในระดับที่ ดี 63.63 %
2. เกมการละเล่นไทยสามารถให้ความรู้เรื่องการละเล่นเด็กไทย อยู่ในระดับที่ ดี 51.51 %
3. เกมการละเล่นไทยสามารถเล่นได้ง่าย เข้าใจง่าย อยู่ในระดับที่ ดี 45.45 %
4. เกมการละเล่นไทยสามารถเผยแพร่การละเล่นไทยได้ อยู่ในระดับที่ ดี 69.69 %
5. มีความน่าสนใจ อยู่ในระดับที่ ดีมาก 42.42 %
6. เกมการละเล่นไทยมีเนื้อหาที่เหมาะสมต่อเด็ก อยู่ในระดับที่ ดี 45.45 %
7. เกมการละเล่นไทยสามารถโต้ตอบสื่อสารกับผู้เล่นได้ อยู่ในระดับที่ ดี 66.66%
8. ใช้งานได้สะดวก ง่ายด่าย อยู่ในระดับที่ ดี 36.36 %
9. มีเอกสารประกอบการเล่นเกม เพื่อความเข้าใจ อยู่ในระดับที่ ดี 36.36 %
10. ได้รับประโยชน์ ข้อมูลเรื่องการละเล่นไทยจากเกมการละเล่นไทย อยู่ในระดับที่ ดี 60.60%

ขั้นตอนการปรับปรุงและเผยแพร่

การเผยแพร่ข้อมูลทางซีดี

การเลือกใช้สื่อมัลติมีเดียจากแผ่นซีดีรอมนั้น โดยมากมักจะมีมัลติมีเดียที่เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถจะเก็บสื่อได้ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพกราฟิก เสียง ภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว และการจำลองสถานการณ์ การเก็บโดยซีดีรอมถูกนำมาใช้เพราะแผ่นซีดีรอมเก็บข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ และเปลี่ยนแปลงน้อย ซึ่งเหมาะสมกับเกมการละเล่นไทย

ข้อเสนอแนะ

- ควรมีการติดต่อประสานงานกับทางอาจารย์ ครูผู้สอน เนื่องจากเด็กเป็นวัยกำลังซุกซน ถ้าได้การควบคุมของครูอาจารย์การทำงานจะง่ายขึ้น
- เกมการละเล่นไทยชุดนี้มีการทำเป็นเกมการละเล่นทั้งหมด 3 เกมเท่านั้น ส่วนอีก 4 เกมเป็นเนื้อหา ตัวอย่างวิธีการเล่น ซึ่งผู้วิจัยยังไม่ได้ดำเนินการพัฒนาต่อ



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์

บรรณานุกรม

เกม - การละเล่นของเด็กไทยในอดีต

วิรุฬห์หกกส์ (31,941 views) first post: Wed 23 July 2008 last update: Mon 28 July 2008

วิชาการ.คอม (www.vcharkarn.com) <http://www.vcharkarn.com/varticle/37923>

เกม จากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี History of Games. MacGregor Historic Games (2006).

สืบค้นวันที่ 2008-10-05

"<http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1>".

หมวดหมู่: เกมและการละเล่น

