

พลังแห่งเกม: การค้นพบทักษะพิเศษ “BEN-FIELD” ที่ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนในโลกความจริง

กิตติพงษ์ เพียรพิทักษ์¹ และ พงศภัค งามนนท์¹

¹สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

*Corresponding author E-mail: kittipong.p@ubu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้ไม่ได้สนับสนุนให้นักเรียนเล่นเกมโดยปราศจากการควบคุมหรือดูแลจากผู้ปกครอง แต่เป็นการมองในมิติที่สะท้อนถึงผลกระทบเชิงบวกที่ต่างออกไป โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ศักยภาพของเกมในฐานะเครื่องมือที่ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนผ่านกรอบแนวความคิด “BEN-FIELD” ซึ่งประกอบด้วยการก้าวข้ามขีดจำกัด ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ การวางกลยุทธ์นำทาง การดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย พลวัต การสื่อสารระหว่างบุคคล การตัดสินใจเชิงจริยธรรม การปรับตัวเพื่อการเรียนรู้ และความมุ่งมั่นในบริบทของสังคมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว บทความนี้นำเสนอแนวทางการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ การเลือกแนวเกมให้เหมาะสมกับเป้าหมายทางการศึกษา การบริหารเวลาอย่างสมดุล การบูรณาการเกมในหลักสูตรการเรียนการสอน การส่งเสริมทักษะสังคม และอารมณ์ผ่านเกม และการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผลการวิเคราะห์สะท้อนให้เห็นว่าเกมสามารถเป็นเครื่องมือฝึกฝนทักษะชีวิตที่สำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การบริหารเวลา และการทำงานเป็นทีม อย่างไรก็ตาม การใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุดจำเป็นต้องมีแนวทางการบริหารจัดการที่เหมาะสมเพื่อป้องกันผลกระทบด้านลบและเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนให้พร้อมรับมือกับความท้าทายของโลกอนาคต

คำสำคัญ: เกมเพื่อการเรียนรู้ ทักษะพิเศษ การพัฒนาศักยภาพ เกมมิฟิเคชัน

Power of Games: The Discovery of the “BEN–FIELD” to Enhance Students’ Real–World Learning Development

Kittipong Pearnpitak^{1*} and Phongsapak Ngamnon¹

¹Department of Public Administration, Faculty of Political Science, Ubon Ratchathani University

*Corresponding author E–mail: kittipong.p@ubu.ac.th

Abstract

This article does not intend to encourage students to play games without parental supervision but rather looks at a different perspective that reflects positive influences by focusing on analyzing the potential of games as a tool to promote learning and develop students’ life skills through the “BEN–FIELD” framework. The framework consists of progress beyond boundaries, emotional resilience, navigational strategies, focused execution, interpersonal dynamics, ethical decision–making, adaptability for learning, and determination. In the context of a rapidly changing digital society, this study offers guidelines for using games to support learning process, selecting game genres appropriate to educational goals, balancing time management, integrating games into the curricula, promoting social and emotional skills through games, and implementation the concept of gamification. The analysis results revealed that games could improve major life skills, such as critical thinking, problem–solving, time management, and teamwork. However, to maximize the benefits of games, appropriate management guidelines to prevent negative effects and enhance students’ potential to handle prospective challenges have been considered pivotal.

Keywords: Game–based Learning, Unique Skills, Potential Development, Gamification

บทนำ

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของผู้คน เกมได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงที่เข้าถึงได้ง่ายและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนที่เป็นช่วงวัยของการเปิดรับและทดลองสิ่งใหม่ ๆ แม้ว่าสังคมจะมองเกมในสองมุมมองที่แตกต่างกันทั้งในด้านบวกที่เริ่มมองเห็นศักยภาพของเกมในการพัฒนาทักษะสำคัญ และในด้านลบ เช่น การทำให้ขาดสมาธิและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม จากงานวิจัยของ Alzahrani & Griffiths (2024) ที่พบว่า แม้ในอดีตเกมถูกมองว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียน แต่ปัจจุบันเกมมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการทางอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์เสมือนจริงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Pitic & Pitic, 2022)

ในมิติทางการศึกษาเกมถูกนำมาวิเคราะห์ว่าเป็นพื้นที่เสมือนที่จำลองสถานการณ์ในชีวิตจริง โดยช่วยให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา และการบริหารทรัพยากรได้อย่างเป็นระบบ (Faiqotuzzulfa & Putra, 2023) อย่างไรก็ตาม เกมยังไม่ได้ได้รับการยอมรับอย่างเต็มที่ในฐานะเครื่องมือการเรียนรู้ ซึ่งสะท้อนถึงช่องว่างในการทำความเข้าใจของสังคม การที่ระบบการศึกษายังคงเน้นการเรียนรู้แบบท่องจำทำให้ทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 อย่างเช่นความคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกันไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ (Avdiu et al., 2024) แม้ว่านักเรียนจำนวนมากจะใช้เวลาในการเล่นเกมเป็นประจำ แต่ระบบการศึกษายังไม่มีแนวทางที่ชัดเจนเพื่อบูรณาการเกมเข้ากับการเรียนรู้

สำหรับช่องว่างสำคัญที่มีผลมาจากการเล่นเกม คือ การบริหารเวลา ซึ่งเป็นปัจจัยชี้ขาดว่าเกมจะเป็นเครื่องมือแห่งการเรียนรู้หรือเป็นอุปสรรคในการพัฒนาตนเอง จากงานวิจัยของ Sun et al. (2023) พบว่า นักเรียนในประเทศจีนมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์สูง โดยมีแนวโน้มที่จะขาดแรงจูงใจในการเรียนและขาดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอย่างมีนัยสำคัญ การเล่นเกมที่ไม่ได้มีการจัดสรรเวลาอย่างเหมาะสมอาจส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะชีวิต แต่ในทางกลับกันหากมีการวางแผนและกำหนดขอบเขตของเวลาที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ เกมจะสามารถเป็นเครื่องมือฝึกฝนทักษะให้แก่ผู้เรียนได้ทั้งในด้านจินตนาการ การเข้าสังคม การค้นหาความสามารถที่ซ่อนอยู่ การตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่ท้าทาย และอื่น ๆ ได้ในระยะยาว

จากประสบการณ์ตรงของผู้เขียนที่เติบโตมากับการเล่นเกม พบว่า กิจกรรมในเกมสามารถสะท้อนถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในโลกแห่งความเป็นจริงได้ในหลายด้าน และมีผลกระทบที่จำเป็นต้องเฝ้าระมัดระวังในหลายด้านเช่นกัน บทความนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ศักยภาพของเกมในฐานะเครื่องมือพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนโดยเชื่อว่าเด็กทุกคนเคยผ่านช่วงเวลาเหล่านั้นมาก่อน ประกอบกับการใช้กรอบ

แนวความคิด “BEN-FIELD” ร่วมกับการศึกษาวิธีการบริหารเวลาเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการเล่นเกมและการเรียนรู้ รวมถึงแนวทางการบูรณาการเกมเข้ากับกระบวนการศึกษาในยุคปัจจุบัน

การมองเกมในฐานะพื้นที่จำลองสถานการณ์ความซับซ้อนในชีวิตจริง

ในโลกของเกมความซับซ้อนและความหลากหลายของสถานการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญสอดคล้องกับ 3 ทฤษฎีการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นการเล่าเรื่อง (Narrative-Centered Learning Theory) คือ การสร้างบริบทหรือสถานการณ์ที่น่าสนใจเพื่อดึงดูดผู้เรียนและกระตุ้นความเข้าใจผ่านเนื้อหาที่เป็นโครงสร้างเรื่องราวในเกม 2) ทฤษฎีการแก้ปัญหา (Problem-Solving Theory) คือ การมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเผชิญกับปัญหาโดยใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการตัดสินใจ และ 3) ทฤษฎีความผูกพัน (Engagement Theory) คือ การที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา เพื่อนร่วมชั้น และผู้สอนผ่านกิจกรรมหรือเควส (Quest) ที่มีอยู่ในเกม ซึ่งสอดคล้องกับวิธีการสอนของครูที่มีผลต่อแนวทางการเรียนรู้ของนักเรียน (Adipat et al., 2021)

หากพิจารณาตามประเภทของเกมจะมีระดับความซับซ้อนที่แตกต่างกัน เช่น เกมกระดาน (Board Games) ต้องใช้การวางแผนล่วงหน้าและคาดการณ์การเคลื่อนไหวของคู่แข่ง เกมบทบาทสมมติ (Role-Playing Games: RPGs) ต้องเลือกเส้นทางดำเนินเรื่อง สร้างตัวละคร และตัดสินใจในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Games) ต้องวางแผนบริหารทรัพยากรและตอบสนองความต้องการของตัวละครหรือเมืองที่อาศัย จะเห็นได้ว่าเกมจำนวนมากถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นต้องจัดการกับปัจจัยหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมออนไลน์ที่ต้องอาศัยความลุ่มลึกและตีความในเกมเพื่อให้ผู้เล่นมีความพึงพอใจต่อความสามารถและความเป็นอิสระ (Teng et al., 2024) ซึ่งจำเป็นต้องใช้วิธีการตัดสินใจในสถานะที่มีข้อมูลไม่ครบถ้วน การจัดการทรัพยากรที่จำกัด และการเผชิญกับผลลัพธ์จากการกระทำของตนเอง

จากการศึกษาแบบตัดขวาง (Cross-Sectional Study) ได้สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นวิดีโอเกมและความคิดสร้างสรรค์ในนักศึกษา 40 คน อายุระหว่าง 17-25 ปี พบว่าเกมมีความเชื่อมโยงกับการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และร้อยละ 47.50 ของผู้เข้าร่วมมีเกรดเฉลี่ย (GPA) อยู่ที่ 4.0 (Alwhaibi et al., 2024) สะท้อนให้เห็นว่าสถานการณ์จำลองในเกมเป็นเหมือน “เหตุการณ์ในชีวิตจริง” (Real-life Events) ตัวอย่างเช่น เกมแนววางแผนมักให้ผู้เล่นต้องพัฒนาเมืองหรือจัดการระบบเศรษฐกิจ โดยจำลองปัจจัยที่ซับซ้อนทั้งในเรื่องความต้องการของประชาชน การจัดสรรทรัพยากร และการรักษาสมดุลทางสังคม นอกจากนี้เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคนหรือ MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) ที่มีความซับซ้อนในด้านสังคมและกลยุทธ์ระยะยาวทำให้นักเรียนต้องสร้างทีมประสานงานกับผู้เล่นอื่นและมีการวางแผนในระดับชุมชน ตัวอย่างเช่น เกมเวิลด์ ออฟ วอร์คราฟต์ (World of

Warcraft: WoW) (ภาพที่ 1 ด้านล่างซ้าย) เปิดตัวครั้งแรกเมื่อปี 2004 โดยบริษัท Blizzard Entertainment มีระบบการต่อสู้แบบเรียลไทม์ที่ต้องใช้กลยุทธ์ การจัดการทรัพยากร (manaและพลังชีวิต) โดยเป็นกิจกรรมสำหรับทีมผู้เล่นตั้งแต่ 5-40 คน เกมนี้ถูกนำไปทดลองใช้ในสถานศึกษา เพื่อพิสูจน์การเรียนรู้ของนักเรียน และพบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมในโครงการทดลองระยะยาว มีรูปแบบการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ประกอบกับนักเรียนรับรู้ได้ถึงบทบาทของครู ตามสภาพแวดล้อมที่อยู่ในเกมและสามารถเชื่อมโยงกิจกรรมร่วมกันกับครูได้เป็นอย่างดี (Wiklund & Ekenberg, 2009)



ภาพที่ 1 สภาพแวดล้อมภายในเกมเวิลด์ ออฟ วอร์คราฟต์ (WoW) และเดอะซิมส์ (The Sims)
หมายเหตุ: จาก Blizzard Entertainment (2011) และ Electronic Arts (2022)

จากภาพข้างต้นยังมีอีกหนึ่งตัวอย่างเกมที่สะท้อนถึงสถานการณ์จริงได้อย่างชัดเจน คือ เดอะซิมส์ (The Sims) (ภาพที่ 1 ด้านบนขวา) เป็นตัวอย่างเกมที่สะท้อนสถานการณ์ชีวิตจริง โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนบริหารทรัพยากร สร้างความสัมพันธ์ และแก้ปัญหาชีวิตประจำวัน ตัวละครในเกมมีความหลากหลายทั้งด้านเพศและวัฒนธรรม ทำให้ผู้เล่นต้องเผชิญกับปัญหาสังคม เช่น ความยากจน ความสมดุลระหว่างชีวิตและการทำงาน เกมนี้ยังถูกนำมาใช้เพื่อเสริมการเรียนรู้ คำศัพท์ผ่านภารกิจในแต่ละวัน (Miller & Hegelheimer, 2006; Nutt & Railton, 2003) นอกจากนี้ นักเรียนยังได้ฝึกกระบวนการตัดสินใจและสังเกตเห็นถึงผลกระทบจากการบริหารเวลาที่ผิดพลาด อาทิ ปัญหาจากการเลือกอาชีพ อย่างไรก็ตาม ด้วยความซับซ้อนของเกมทำให้นักเรียน จำเป็นต้องใช้ไหวพริบ ทักษะ และประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อให้สามารถผ่านช่วงเวลาที่ยากลำบากได้ ซึ่งสิ่งนี้ทำให้นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในโลกความจริงได้อย่างเชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ทักษะพิเศษที่ถูกพัฒนาขึ้นผ่านการเล่นเกมของนักเรียน

ทักษะที่ได้รับจากเกมทำหน้าที่เป็นเหมือนสะพานเชื่อมระหว่างประสบการณ์ในอดีต และโอกาสที่ยังไม่เกิดขึ้นในอนาคต โดยทักษะพิเศษจากการเล่นเกม (Game-Derived Unique Skills)

เป็นความสามารถเฉพาะที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ในสถานการณ์เสมือนจริง ซึ่งต้องการการตอบสนองที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ โดยเกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ผ่านการทดลอง การปรับตัว และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้ในห้องเรียนที่มีข้อจำกัด ในการทำความเข้าใจบริบทของสังคม บทความนี้จะนำเสนอกรอบแนวความคิด “BEN-FIELD” บนพื้นฐานจากประสบการณ์ของผู้เขียนร่วมกับเอกสารทางวิชาการเพื่อนำมาใช้ในการอธิบาย ทักษะพิเศษที่พัฒนาขึ้นจากการเล่นเกม ดังนี้

1. B: Beyond Boundaries (การก้าวข้ามขีดจำกัด) กล่าวคือ การเล่นเกมเป็นการ เปิดโอกาสให้นักเรียนเผชิญกับสถานการณ์ที่หลากหลายและเต็มไปด้วยอุปสรรคที่ไม่พบได้ง่าย ในชีวิตประจำวัน โดยสภาพแวดล้อมที่อยู่ในเกมช่วยส่งเสริมความอดทนจากการเรียนรู้ผ่าน ความล้มเหลวเชิงบวก งานวิจัยที่ใช้เกมเซเลสเต (Celeste) เป็นเวลา 1 สัปดาห์กับผู้เล่น 10 คน พบว่า การก้าวข้ามขีดจำกัดเกิดจากการเผชิญกับความท้าทาย ความไม่ย่อท้อ และการพัฒนา อย่างเป็นลำดับขั้น (Hefkaluk et al., 2024) ซึ่งขีดจำกัดของนักเรียนที่มีกำแพงในใจ (Mental Barrier) ตามหลักจิตวิทยามีความสัมพันธ์เชิงบวกกับภาระทางปัญญา (Cognitive Load) ซึ่งถูกกระตุ้น โดยสิ่งเร้า เช่น ภาพ เสียง และตัวอักษร นำไปสู่กระบวนการจดจำและขยายขีดความสามารถ ทางความคิด (Abdellatif & Abdul-Gawad, 2021) ดังนั้น การเล่นเกมจึงเป็นพื้นที่ที่ช่วยนักเรียน พัฒนาการคิดนอกกรอบและการปรับตัวภายใต้สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

2. E: Emotional Resilience (ความยืดหยุ่นทางอารมณ์) กล่าวคือ การเล่นเกม มักเต็มไปด้วยความสำเร็จและความล้มเหลวที่เกิดขึ้นในเวลาสั้น ๆ นักเรียนจะได้เรียนรู้วิธีการ ควบคุมอารมณ์เมื่อเผชิญกับแรงกดดันโดยเฉพาะการแพ้คู่ต่อสู้ การล้มเหลวในภารกิจ ซึ่งเกม จะช่วยสร้างความยืดหยุ่นทางอารมณ์และความสามารถในการฟื้นตัวจากสถานการณ์ทางลบ โดยนักเรียนสามารถที่จะเลือกหลีกเลี่ยง หรือปรับเปลี่ยนสถานการณ์ความล้มเหลวจากการจัด วางความสนใจ (Attentional Deployment) ภายในเกมและสะท้อนออกมาผ่านทักษะการควบคุม อารมณ์ (Hemenover & Bowman, 2018) อย่างไรก็ตาม ปัญหาของเกมมือถือมักถูกมองว่าเป็นสิ่ง ที่มาขัดขวางการเรียนรู้ การเสพติด และความรุนแรงจนขาดการควบคุมทางอารมณ์ แต่ถึงกระนั้น การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาควรมองในมิติของอารมณ์ร่วมด้วย (Li et al., 2022)

3. N: Navigational Strategy (การวางแผนกลยุทธ์นำทาง) กล่าวคือ เกมที่มีแผนที่ หรือระบบนำทางช่วยทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความคิดเชิงระบบและการแก้ปัญหาที่มีความ ซับซ้อนได้ ตัวอย่างเช่น เกมมายคราฟท์ (Minecraft) หรือซิวิลไลเซชัน (Civilization) สอนให้ นักเรียนพัฒนาทักษะการวางแผนล่วงหน้าและวิเคราะห์เส้นทางที่ดีที่สุด (Optimal Path Analysis) ในการตัดสินใจจากสถานการณ์ที่มีข้อจำกัดด้านข้อมูล (Barnabe et al., 2023) โดยถือเป็น การกระตุ้นความสนใจการเรียนรู้แบบสะสม STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics)

ภายใต้วัฒนธรรมทางเทคโนโลยีที่มีอยู่ในเกม (Zhao et al., 2022) ตัวอย่างเช่น การวิเคราะห์ข้อมูลตามหลักเหตุผลหรือวิทยาศาสตร์ การเรียนรู้วิธีการใช้เทคโนโลยีระหว่างเล่นเกม การวางแผนและออกแบบแนวทางแก้ปัญหาจากการนำกลยุทธ์เป็นตัวตั้ง และการคำนวณและสร้างแบบจำลองเพื่อหาจุดคุ้มค่าต่อการใช้ทรัพยากรในแต่ละครั้ง

4. F: Focused Execution (การดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย) กล่าวคือ การเล่นเกมจำเป็นต้องใช้สมาธิและการวางแผนเพื่อบรรลุเป้าหมาย ซึ่งนักเรียนจะเรียนรู้ว่าการตั้งเป้าหมายในเกมเป็นหนึ่งในปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่สุดหากต้องการเล่นเกมได้อย่างราบรื่น จากงานวิจัยที่ใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) ทั้งหมด 50 บทความ พบว่าเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การประยุกต์ใช้ส่วนประกอบของเกม เช่น การให้คะแนน การเลื่อนระดับ หรือการจัดการแข่งขัน มาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่ใช่เกมโดยตรง จุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ สนุกกับการเรียน และมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น พร้อมทั้งยังช่วยเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียน และส่งเสริมให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ (Setyoadi & Patmanthara, 2024) ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของเกมที่ต้องการสร้างเงื่อนไขในการผ่านภารกิจจากง่ายไปหายากเพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกฝน และกำหนดเป้าหมายคล้ายกับจิตวิทยาการศึกษาที่ต้องการให้ผู้เรียนเอาชนะตัวเอง

5. I: Interpersonal Dynamics (พลวัตการสื่อสารระหว่างบุคคล) กล่าวคือ เกมมักมีผู้เล่นที่มีช่วงวัยต่างกันและส่วนใหญ่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน สิ่งนี้ทำให้นักเรียนได้รับรู้ถึงความเป็นพลวัตของการสื่อสาร เช่น แชนทข้อความ การแชทด้วยเสียง สัญญาณเสียงหรือสภาพแวดล้อมในเกม (Majkowski, 2021) แต่การฝึกให้นักเรียนกล้าแสดงออกผ่านทักษะการพูด การเขียนหรือพิมพ์ข้อความจะต้องเป็นไปอย่างสุภาพ เนื่องจากการสื่อสารผ่านเกมในปัจจุบันมักแสดงออกถึงอารมณ์ของผู้เล่นที่มีคำหยาบคาย ดังนั้น แพลตฟอร์มสอนภาษาต่างประเทศ EFL (English as a Foreign Language) จึงเป็นสิ่งที่จำเป็น อาทิ เซ็ปเพ็ตโต้ (Zepeto) เป็นแพลตฟอร์มสัญชาติเกาหลีที่สามารถสร้างทุกสิ่งจากจินตนาการและแบ่งปันได้ รวมถึงเกมกระดาน เกมหมุนวงล้อ และเกมเดาคัพที่ช่วยส่งเสริมความมั่นใจและแรงจูงใจในการสื่อสาร (Munawarah et al., 2024) ซึ่งถือเป็นการปมเพาะทักษะการสื่อสารของนักเรียนให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

6. E: Ethical Decision-making (การตัดสินใจเชิงจริยธรรม) กล่าวคือ ความรู้ของนักเรียนมีความเกี่ยวข้องกับจริยธรรมที่ได้มาจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบด้าน พฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการเล่นเกมสามารถนำมาใช้ในการประเมินจริยธรรมส่วนบุคคลได้โดยใช้ช่วงเวลา เหตุการณ์ การได้รับการสนับสนุนจากทีม และอื่น ๆ ประกอบกันเป็นผลลัพธ์ (Lin et al., 2022) ตัวอย่างเกมเดอะวอล์กิงเดด (The Walking Dead) แมสเอฟเฟกต์ (Mass Effect) ที่สร้างสถานการณ์ให้นักเรียนต้องตัดสินใจเลือกทำในสิ่งที่ถูกต้องหรือผลักดัน บางสิ่งบางอย่าง

เพื่อประโยชน์ของตัวเอง ดังนั้น ในชีวิตจริงของนักเรียนเป็นเรื่องหนึ่ง แต่ในเกม จะสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมและวิถีการตัดสินใจทางจริยธรรมของนักเรียนผ่านเงื่อนไขหรือตัวแปรต่าง ๆ มากมายที่ทำให้ให้นักเรียนเข้าใจถึงบริบทเชิงจริยธรรมจากปัญหาที่ซับซ้อน

7. L: Learning Adaptability (การปรับตัวเพื่อการเรียนรู้) กล่าวคือ หลากหลายเกมที่ทำให้ให้นักเรียนต้องพยายามปรับตัวให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในสถานการณ์ที่บีบบังคับ โดยความยากลำบากภายในเกมเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้และมีความท้าทายที่เรียกร้องทักษะพื้นฐานทั้งทางอารมณ์ สังคม และปัญญาไปพร้อมกัน (Lodge et al., 2018) ในทางทฤษฎีการปรับตัวเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน (Adaptive Learning) เป็นหนึ่งในวิธีการพื้นฐานที่ทำให้ทราบถึงความต้องการของนักเรียนแต่ละคน เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้มีความเฉพาะตัว มีการโต้ตอบและมีสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบทางความคิด (Nazmi et al., 2023) การปรับตัวของนักเรียนสะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับสิ่งใหม่ สภาพแวดล้อมใหม่ และวิธีการใหม่ รวมถึงมุมมองใหม่ ๆ ได้เป็นอย่างดี

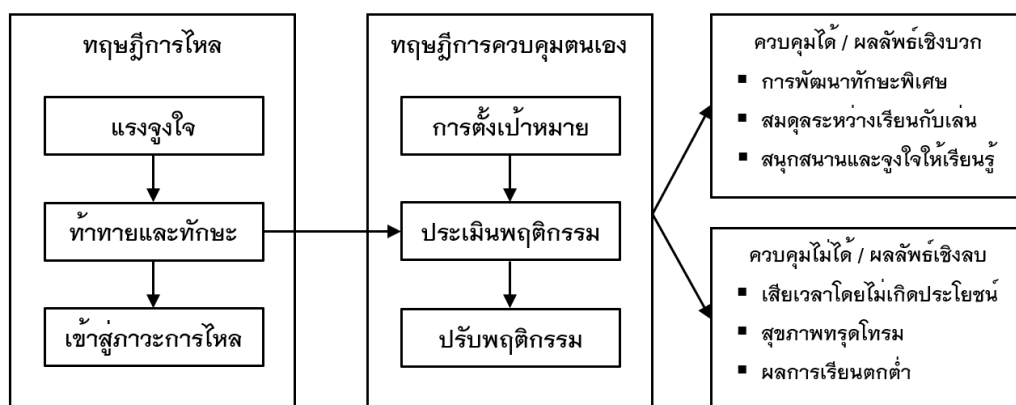
8. D: Determination (ความมุ่งมั่น) กล่าวคือ การเอาชนะภารกิจที่ยากลำบากหรือการต่อสู้กับบอสในเกมช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ที่จะไม่ยอมแพ้และพยายามต่อจนประสบความสำเร็จ คำว่า “ไม่ยอมแพ้” (Stay Determined) นั้นมหัศจรรย์ เนื่องจากนักเรียนจะได้รับรู้ถึงแรงจูงใจและเทคนิคเพื่อเอาชนะ (Anane, 2024) ความมุ่งมั่นจึงเป็นเหมือนวินัยที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยง่าย ถึงแม้ว่านักเรียนบางส่วนจะล้มเลิกเมื่อเงื่อนไขของเกมเพิ่มสูงขึ้น แต่มีนักเรียนบางส่วนที่อดทนและไปต่อได้ งานวิจัยหนึ่งเปรียบเทียบระหว่างการประเมินแบบดั้งเดิมกับการประเมินโดยใช้เกมเป็นฐานพบว่า การประเมินในสภาพแวดล้อมที่เลียนแบบเกมช่วยพัฒนาทักษะของนักเรียนอย่างค่อยเป็นค่อยไป พร้อมทั้งยังช่วยลดความกังวลเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ได้ (Atanasova, 2024) ซึ่งถือเป็นสิ่งที่นักเรียนจะได้รับหลังจากจบภารกิจในเกม

จากทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ทักษะพิเศษเกิดจากการเล่นเกมของนักเรียนสะท้อนถึงศักยภาพในการพัฒนาความสามารถที่หลากหลายทั้งในด้านความคิดเชิงกลยุทธ์ การจัดการอารมณ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการปรับตัวต่อสถานการณ์ที่ซับซ้อน ความมุ่งมั่นและความยืดหยุ่นที่นักเรียนได้รับสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงเพื่อสร้างความสำเร็จในการเรียนการทำงาน และการเข้าสังคม ผลลัพธ์นี้ตอบย้ำว่าเกมเป็นเครื่องมือที่มีคุณค่าในการพัฒนาทักษะและการใช้เกมอย่างเหมาะสม ซึ่งถือเป็นกุญแจสำคัญในการเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียนในยุคดิจิทัล

การบริหารเวลาเพื่อสร้างความสมดุลระหว่างการเล่นเกมและการใช้ชีวิตสำหรับนักเรียน

เกมกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของนักเรียน ความท้าทายที่เกิดขึ้นไม่ได้อยู่ที่การห้ามเล่นเกม แต่คือ การบริหารเวลา (Time Management) ให้เกิดความสมดุลระหว่างความสนุกในเกมและความรับผิดชอบในชีวิตจริง การเล่นเกมที่ไม่มีการจัดสรรเวลาอย่างเหมาะสมอาจนำไปสู่ผลกระทบเชิงลบทั้งในเรื่องการละเลยการเรียน การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมลดลง และปัญหาสุขภาพ เช่น นิสัยการนอนไม่หลับ การออกกำลังกายน้อยลง ระดับความเครียดหรือความวิตกกังวลมากขึ้น โดยปัญหาการติดเกมกลายเป็นปัญหาสาธารณสุขที่ได้รับความสนใจจากผู้ปกครอง (Xavier et al., 2023) อย่างไรก็ตาม หากนักเรียนสามารถวางแผนการเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพและไม่กระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวันตามบทบาทหน้าที่ ผู้เขียนมองว่าเกมจะมีส่วนสำคัญในการเติมเต็มช่วงชีวิตในวัยเรียนให้สมบูรณ์ มีพัฒนาการที่เหมาะสม และมีมิตรภาพที่หลากหลาย และอาจเป็นหนึ่งในการค้นพบความสุขและอาชีพตามความฝันตั้งแต่ในวัยเด็ก

หากกล่าวถึงการบริหารเวลาสำหรับการเล่นเกมและการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ของนักเรียนในโลกความจริงเป็นเรื่องที่ไม่ควรถูกมองข้าม โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่ทุกสิ่งรอบตัวสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้อย่างง่ายดาย เมื่อแวตตาของนักเรียนสะท้อนให้เห็นถึงความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลอง และอยากเล่นเกมที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาทักษะที่มีคุณค่า จึงมีความจำเป็นต้องมีการบริหารเวลาอย่างเหมาะสมและถูกต้อง โดยผู้เขียนได้นำทฤษฎีการไหล (Flow Theory) ที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถ 2 มิติ คือ ความคล่องแคล่ว (Fluency) และการจดจ่อ (Absorption) ซึ่งมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพัฒนาการของนักเรียนมาบูรณาการร่วมกับทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Regulation Theory) เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถเติบโตอย่างมีทิศทางภายใต้กระบวนการเข้าใจตนเองและการบริหารเวลาเพื่อพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ตลอดชีวิต (Bhati & Sharma, 2024; Lavoie et al., 2022) โดยสามารถอธิบายรายละเอียดตามแผนภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 2 การเข้าสู่ภาวะการไหลและการควบคุมตัวเองสำหรับนักเรียน

หมายเหตุ: จากการสังเคราะห์ของกิตติพงษ์ เพียรพิทักษ์ และ พงศภัค งามนนท์ (2568)

จากภาพนี้แสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมของนักเรียนเริ่มต้นจากแรงจูงใจ ซึ่งแบ่งเป็นแรงจูงใจภายใน (ความสนุก ความท้าทาย และความพึงพอใจส่วนบุคคล) และแรงจูงใจภายนอก (การแข่งขัน รางวัล และการยอมรับจากเพื่อน) (Koivosto & Hamari, 2019) แรงจูงใจเหล่านี้ทำให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นและทุ่มเท โดยเฉพาะเกมที่มีความสมดุลระหว่างความท้าทายและทักษะ (Challenge-Skill Balance) ซึ่งเป็นหัวใจของทฤษฎีการไหลโดยเกมที่มีระดับความท้าทายที่เหมาะสม จะทำให้นักเรียนจดจ่อ เพลิดเพลิน และรู้สึกว่าเวลาผ่านไปเร็ว ตัวอย่างเช่น เกมแบทเทิลเรลล์ (Battle Realm) ช่วยฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการวางแผนผ่านการสร้างอาณาจักร การจัดการทรัพยากร และการรับมือกับสถานการณ์ไม่คาดคิด นักเรียนจะได้พัฒนาการคิดเชิงระบบ ความกล้าตัดสินใจ และความสามารถในการปรับตัว อย่างไรก็ตาม หากเกมง่ายเกินไปอาจทำให้เบื่อหน่าย แต่หากยากเกินไปอาจสร้างความเครียด ดังนั้น ความท้าทายของเกมควรสอดคล้องกับทักษะของนักเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

หลังจากกล่าวถึงแรงจูงใจและสมดุลระหว่างความท้าทายกับทักษะซึ่งเป็นหัวใจของภาวะการไหล (Flow State) สิ่งสำคัญถัดมาคือการควบคุมตนเอง (Self-Regulation) ซึ่งช่วยให้นักเรียนใช้เกมอย่างมีประโยชน์และลดผลกระทบเชิงลบ โดยประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) นักเรียนที่กำหนดเวลาเล่นเกมชัดเจน เช่น เล่นได้หลังทำการบ้านเสร็จ หรือกำหนดเงื่อนไข เช่น ต้องอ่านหนังสือก่อนจึงจะเล่นเกมได้ จะสามารถบริหารเวลาได้ดีขึ้น 2) การควบคุมพฤติกรรม (Behavioral Regulation) ใช้กลยุทธ์ป้องกันการเล่นเกินเวลา เช่น ตั้งนาฬิกาเตือน หรือฝึกเล่นเกมอย่างมีสติ (Mindful Gaming) โดยตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น และ 3) การประเมินตนเอง (Self-Reflection & Monitoring) นักเรียนควรสำรวจว่าเกมส่งผลต่อการเรียน การนอน และความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างไร เช่น การบันทึกเวลาเล่นเกมผ่าน “Game Diary” เพื่อสร้างวินัยในระยะยาว

อย่างไรก็ตาม การบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพเป็นกุญแจสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนได้รับประโยชน์จากเกมโดยไม่กระทบต่อภาระหน้าที่ การสร้างสมดุลที่ดีต้องอาศัยวินัยในตนเอง (Self-Discipline) และการตั้งเป้าหมายที่ชัดเจน เช่น จัดตารางเวลาที่เหมาะสม พักผ่อน และออกกำลังกาย รวมถึงกำหนดเวลาพักระหว่างเล่น (Break Intervals) เพื่อลดผลกระทบด้านสุขภาพ การเล่นเกมอย่างมีสติจึงไม่ใช่ว่าการเสียเวลา แต่เป็นสนามฝึกฝนทักษะ สติปัญญา และวินัย ซึ่งสามารถเป็นแรงผลักดันสู่ความสำเร็จของนักเรียนในอนาคต

การประยุกต์ใช้ทักษะพิเศษเพื่อให้ประสบความสำเร็จในโลกความจริง

ทักษะพิเศษ (Unique Skills) จากการเล่นเกมสามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งในด้านการเรียน การทำงาน และชีวิตประจำวัน โดยสะท้อนออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมเฉพาะตัวที่ยากจะเลียนแบบ

ได้โดยง่าย (Smiderle et al., 2020) ซึ่งช่วยให้นักเรียนจัดการกับสถานการณ์ที่ซับซ้อนและสามารถพัฒนาวิธีการปรับตัวใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การคิดเชิงวิเคราะห์จึงมีบทบาทสำคัญในการประเมินสถานการณ์ การวางแผน และการบริหารเวลาเรียนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้การทำงานร่วมกันเป็นทักษะตั้งแต่เริ่มทำกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน การทำงานในองค์กร ไปจนถึงการประสานงานในชุมชนเพื่อรับฟังความคิดเห็นและเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหา โดยสามารถนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้ทักษะในชีวิตจริงได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 การประยุกต์ใช้ทักษะพิเศษจากเกมในชีวิตจริง

ทักษะพิเศษ “BEN-FIELD”	การนำไปใช้ในชีวิตจริง
B: Beyond Boundaries (การก้าวข้ามขีดจำกัด)	ส่งเสริมให้เกิดความกล้าที่จะเผชิญกับความท้าทายใหม่ ๆ และพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนในสถานการณ์ที่ไม่คุ้นเคย
E: Emotional Resilience (ความยืดหยุ่นทางอารมณ์)	ช่วยให้สามารถปรับตัวต่อแรงกดดัน ความล้มเหลว และสถานการณ์ที่ไม่เป็นไปตามคาดหวังได้ดีขึ้น พร้อมทั้งรักษาสมาคมดุลทางอารมณ์
N: Navigational Strategy (การวางแผนกลยุทธ์นำทาง)	พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการวางแผน โดยให้ความสำคัญกับการตัดสินใจที่คำนึงถึงปัจจัยแวดล้อมและผลกระทบในระยะยาว
F: Focused Execution (การดำเนินการอย่างมีเป้าหมาย)	กระตุ้นให้เกิดความมีวินัย ความพากเพียร และความสามารถในการบริหารเวลาเพื่อให้สามารถดำเนินงานให้สำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้
I: Interpersonal Dynamics (พลวัตการสื่อสารระหว่างบุคคล)	ส่งเสริมการทำงานร่วมกันผ่านการสื่อสาร การเข้าใจบทบาทของตนเองและผู้อื่น และการบริหารความสัมพันธ์ในสังคมที่มีความหลากหลาย
E: Ethical Decision-making (การตัดสินใจเชิงจริยธรรม)	ปลูกฝังการใช้เหตุผลในการตัดสินใจโดยคำนึงถึงคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคมเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เหมาะสมและสมดุล
L: Learning Adaptability (การปรับตัวเพื่อการเรียนรู้)	เตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการเปิดรับแนวคิดใหม่ ๆ การแก้ไขข้อผิดพลาด และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
D: Determination (ความมุ่งมั่น)	ส่งเสริมให้เกิดความอดทน ความพยายาม และมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ แม้จะเผชิญกับอุปสรรคหรือความท้าทายที่ยากลำบาก

จากตารางข้างต้นสามารถอธิบายได้ว่าทักษะพิเศษตามกรอบแนวความคิด BEN-FIELD สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างหลากหลาย นักเรียนยุคใหม่ต้องเผชิญกับความซับซ้อนของสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะที่ได้รับจากเกมช่วยพัฒนาการคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการปรับตัว เช่น การก้าวข้ามขีดจำกัด การฝึกให้รับมือกับความท้าทายและสถานการณ์ที่ซับซ้อน และความยืดหยุ่นทางอารมณ์ที่ช่วยให้ควบคุมอารมณ์และรับมือกับความล้มเหลวได้ดีขึ้น การวางแผนกลยุทธ์นำทางเป็นการส่งเสริมการคิดเป็นระบบ

และการวางแผนระยะยาว การดำเนินการอย่างมีเป้าหมายเป็นการพัฒนาวินัยและความมุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จ พลวัตการสื่อสารระหว่างบุคคลช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การตัดสินใจเชิงจริยธรรมสอนให้คำนึงถึงผลกระทบของการกระทำต่อผู้อื่น การปรับตัวเพื่อการเรียนรู้และความมุ่งมั่นช่วยให้นักเรียนสามารถเติบโตและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ในศตวรรษที่ 21 เกมมีความใกล้ชิดกับความเป็นมนุษย์มากขึ้น และมีคุณค่าทางอุดมการณ์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อขจัดความกังวลผ่านแนวทาง Game-Based Learning จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการปรับตัวต่อโลกที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งการศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของเกมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรได้รับความสนใจและพัฒนาอย่างจริงจังเพื่อรองรับการเรียนรู้ในอนาคต

แนวทางการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพของนักเรียน

การเล่นคือรากฐานของการเรียนรู้ไม่ว่าจะแฝงอยู่ในบทบาทสมมติของเด็ก การฝึกซ้อมของนักรบยุคโบราณ หรือกระดานหมากรุกที่ใช้ขัดเกลาความสามารถของกษัตริย์ เมื่อเทคโนโลยีก้าวเข้ามา เกมก็แปรเปลี่ยนจากพื้นที่แห่งจินตนาการไปสู่สนามฝึกฝนทักษะชีวิต ทว่ากลับถูกตีตราในแง่ลบมากกว่าที่ควรจะเป็น แท้จริงแล้วเกมสามารถปลูกฝังการตัดสินใจภายใต้แรงกดดัน การบริหารทรัพยากรและความสามารถในการปรับตัวที่โลกแห่งความเป็นจริงเรียกร้อง แต่การใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุดจำเป็นต้องมีทิศทางที่ชัดเจน ดังนี้

1. การเลือกแนวเกมให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ กล่าวคือ เกมแต่ละประเภทเสริมสร้างทักษะที่แตกต่างกัน เกมจำลองสถานการณ์ช่วยให้เข้าใจระบบสังคมและเศรษฐกิจ เกมวางแผนฝึกการคิดเชิงกลยุทธ์และการบริหารทรัพยากร ส่วนเกมแก้ปริศนาเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ แน่ใจว่าการเลือกเกมที่เหมาะสมถือเป็นสิ่งที่ครูผู้สอนหรือผู้ปกครองไม่สามารถมองข้ามไปได้ และถือเป็นกุญแจสำคัญในการนำเกมมาสู่ห้องเรียน

2. การบริหารเวลาอย่างสมดุล กล่าวคือ แม้เกมจะช่วยพัฒนาทักษะที่มีค่า แต่หากขาดการควบคุม อาจกลายเป็นกับดักที่บั่นทอนประสิทธิภาพการเรียนรู้ โดยนักเรียนควรกำหนดเวลาเล่นอย่างเหมาะสมและชัดเจน เช่น ใช้เป็นรางวัลหลังทำภารกิจสำเร็จ หรือบูรณาการเป็นเครื่องมือเสริมการศึกษา หรือแนวทาง “เรียนก่อน เล่นทีหลัง” (Learn First, Play Later) ที่ไม่เพียงเป็นแนวทางการฝึกกระเปียบวินัย แต่ยังทำให้การเล่นเป็นแรงจูงใจเชิงบวกอีกด้วย

3. การบูรณาการเกมเข้ากับกระบวนการเรียนการสอน กล่าวคือ เกมสามารถเปลี่ยนห้องเรียนให้กลายเป็นพื้นที่แห่งความท้าทายและแรงบันดาลใจได้ ตัวอย่างเช่น เกมตอบคำถามแบบแข่งขันช่วยให้การทบทวนบทเรียนไม่น่าเบื่อ ขณะที่เกมที่ต้องทำงานเป็นทีมช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและความร่วมมือ หากนำมาใช้อย่างมีกลยุทธ์ เกมจะเป็นตัวเร่งให้เกิดการเรียนรู้

ได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้น ผู้สอนควรมีวิธีประเมินผลการเรียนรู้จากกิจกรรมเกมอย่างเหมาะสม โดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม การให้ผู้เรียนสะท้อนความคิด การประเมินตนเอง หรือการจัดทำแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) เพื่อให้สามารถติดตามพัฒนาการของผู้เรียนทั้งในด้านทักษะการคิด การสื่อสาร และการปรับตัวได้อย่างเป็นระบบ

4. การฝึกทักษะทางสังคมและการควบคุมอารมณ์ผ่านเกม กล่าวคือ การเล่นเกมเป็นทีม ถือเป็น การบ่มเพาะทักษะความสามารถในการสื่อสาร การแก้ไขข้อขัดแย้งระหว่างบุคคล กลุ่ม และองค์กร รวมถึงความรับผิดชอบที่มีต่อบทบาทของตนเอง นอกจากนี้ เกมยังสอนให้รับมือกับความพ่ายแพ้ เรียนรู้จากข้อผิดพลาด และเสริมสร้างความอดทน ซึ่งการควบคุมอารมณ์ โดยเริ่มต้นจากสิ่งที่มีอยู่ในเกมจึงถือเป็นรากฐานของการจัดการอารมณ์ในชีวิตจริง

5. การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในกระบวนการเรียนรู้ กล่าวคือ คะแนนสะสม “XP” (Experience Points) ที่อยู่ในเกมเป็นเป้าหมายที่สามารถวัดผลได้ หรือใช้ในการทดแทนรางวัล ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น การสร้างแรงจูงใจผ่านการเรียนรู้ แข่งขันทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะผ่านการลงมือทำ

อย่างไรก็ตาม การบูรณาการเกมเข้าสู่การศึกษาไม่ใช่เพียงแนวคิดทดลองอีกต่อไป แต่เป็นโอกาสในการพลิกโฉมการเรียนรู้ยุคใหม่ โครงสร้างของเกมที่ต้องกับความท้าทาย การแก้ปัญหา และการเรียนรู้จากประสบการณ์ ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะสำคัญของศตวรรษที่ 21 หากนำไปใช้อย่างถูกต้อง เกมจะไม่ใช้เพียงเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ แต่จะเป็นสะพานที่เชื่อมโยงนักเรียนกับโลกอนาคตอย่างแท้จริง

บทสรุป

ในโลกที่เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์กำลังกำหนดทิศทางของสังคม การเรียนรู้ผ่านเกมไม่ได้เป็นเพียงแนวคิดที่คลุมเครืออีกต่อไป แต่กลายเป็นโอกาสที่จับต้องได้ในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต บทความนี้สะท้อนให้เห็นว่าเกมไม่ใช่แค่ความบันเทิง หากแต่เป็นสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนการตัดสินใจที่ซับซ้อน ฝึกคิดวิเคราะห์ พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม และสร้างความสามารถในการปรับตัวในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การศึกษาทักษะพิเศษ “BEN-FIELD” ทำให้เห็นว่าผู้เล่นเกมไม่ได้เป็นเพียงผู้เล่น แต่เป็นผู้เรียนรู้ที่สามารถถ่ายทอดประสบการณ์ในโลกเสมือนสู่ความเป็นจริงได้ อย่างไรก็ตาม การใช้เกมให้เกิดประโยชน์สูงสุดจำเป็นต้องอยู่ภายใต้แนวทางที่เหมาะสม การบริหารเวลาอย่างสมดุล ระหว่างการเล่นและภาระหน้าที่ในชีวิตจริงเป็นปัจจัยที่ทำให้เกมกลายเป็นเครื่องมือแห่งการเรียนรู้ ไม่ใช่อุปสรรคของการพัฒนา โดยเกมเป็นเหมือนสนามฝึกฝนทักษะชีวิตที่ระบบการศึกษาแบบดั้งเดิมไม่สามารถตอบสนองได้อย่างครบถ้วน หากมีการนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้

ด้วยความเข้าใจและความรับผิดชอบ เกมจะกลายเป็นพลังขับเคลื่อนสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนในยุคดิจิทัลเติบโตไปเป็นบุคลากรที่มีศักยภาพในการแก้ปัญหา คิดเชิงสร้างสรรค์ และพร้อมเผชิญกับความท้าทายที่โลกยุคใหม่กำลังมอบให้

เอกสารอ้างอิง

- Abdellatif, M., & Abdul-Gawad, M. A. (2021). The Contribution of Psychological Barriers in Predicting the Cognitive Load among the University Students' users of Blackboard System. *Cypriot Journal of Educational Science*, 16(6), 3058–3072.
- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552.
- Alwhaibi, R. M., Alotaibi, M. S., Almutairi, S. F., Alkhudhayr, J. E., Alanazi, R. F., Jamil, H. F. A., & Aygun, Y. (2024). Exploring the Relationship Between Video Game Engagement and Creative Thinking in Academic Environments: Cross-Sectional Study. *Sustainability*, 16, 9104.
- Alzahrani, A. K. D., & Griffiths, M. D. (2024). Problematic Gaming and Students' Academic Performance: A Systematic Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
<https://doi.org/10.1007/s11469-024-01338-5>
- Anane, C. (2024). Impact of a Game-based Tool on Student Engagement in a Foreign Language Course: A Three-term Analysis. *Frontiers in Psychology*, 9, Article 1430729.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1430729>
- Atanasova, A. (2024). The Role of Games in Contemporary Education: Challenges for the Teachers and Students in the Era of Blended Learning – Correlation between Grades and Games Performance. *SCIENCE International journal*, 3(1), 127–132.
- Avidiu, E., Bekteshi, E., & Gollopeni, B. (2024). Learning Skills for the Future-Implementation the 21st-century Learning. *Multidisciplinary Science Journal*, 7(1), Article 2025011.
<https://doi.org/10.31893/multiscience.2025011>
- Barnabe, F., Armenia, S., Nazir, S., & Pompei, A. (2023). Critical Thinking Skills Enhancement through System Dynamics-Based Games: Insights from the Project Management Board Game Project. *Systems*, 11(11), 1–29.
- Bhati, L., & Sharma, H. (2024). Self-Regulation as a Predictor of Personal Growth among Youth. *Journal of the Indian Academy of Applied Psychology*, 50(2), 161–167.

- Blizzard Entertainment. (2011). World of Warcraft [Screenshot from video game]. Blizzard Entertainment.
- Electronic Arts. (2022). The Sims [Screenshot from video game]. Electronic Arts.
- Faiqotuzzulfa, F., & Putra, S. A. (2023). Virtual Reality's Impacts on Learning Results in 5.0 Education: A Meta-Analysis. *International Transactions on Education Technology (ITEE)*, 1(1), 10–18.
- Hefkaluk, N., Linehan, C., & Trace, A. (2024). Fail, Fail Again, Fail Better: How Players who Enjoy Challenging Games Persist after Failure in “Celeste”. *International Journal of Human – Computer Studies*, 183, Article 103199. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2023.103199>
- Hemenover, S., & Bowman, N. (2018). Video Games, Emotion, and Emotion Regulation: Expanding the Scope. *Annals of the International Communication Association*, 42(2), 1–19.
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210.
- Lavoie, R., Main, K., & Stuart-Edwards, A. (2022). Flow Theory: Advancing the Two-dimensional Conceptualization. *Motivation and Emotion*, 46(1), 38–58.
- Li, Y., Xu, Z., Hao, Y., Xiao, P., & Liu, J. (2022). Psychosocial Impacts of Mobile Game on K12 Students and Tend Exploration for Future Educational Mobile Games. *Frontiers in Education*, 7, Article 843090. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.843090>
- Lin, W., Wang, J., & Yueh, H. (2022). Learning Information Ethical Decision Making with a Simulation Game. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 933298. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.933298>
- Lodge, J. M., Kennedy, G., Lockyer, L., Arguel, A., & Pachman, M. (2018). Understanding Difficulties and Resulting Confusion in Learning: An Integrative Review. *Frontiers in Education*, Article 49. <https://doi.org/10.3389/feduc.2018.00049>
- Majkowski, J. (2021). Communication in Online Game on the Example of Own Research. *E-Methodology*, 8(8), 56–64.
- Miller, M., & Hegelheimer, V. (2006). The SIMs Meet ESL Incorporating Authentic Computer Simulation Games into the Language Classroom. *Interactive Technology and Smart Education*, 3(4), 311–328.
- Munawarah, S., Hayati, S., Fitriyani, W., Rahman, E., Mieyrandha, Maharani, L. M., Tegar, J., & Fauzi, I. (2024). Games in Enhancing Productive Skills for EFL Students. *Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(2), 138–147.

- Nazmi, R., Ardiyanto, J., Anshori, M. I., & Siswanto, D. E. (2023). Adaptive Learning in the Future of Educational Management Adapts to Student Needs. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan, 11*(2), 272–283.
- Nutt, D., & Railton, D. (2003). The Sims: Real Life as Genre. *Information Communication and Society, 6*(4), 577–592.
- Pitic, A. E., & Pitic, A. A. E. (2022). The Positive Effects of Video Games on the Human Mind. *International Journal of Advanced Statistics and IT&C for Economics and Life Sciences, 12*(2), 24–31.
- Setyoadi, E. T., & Patmanthara, S. (2024). Students' Goal Orientation and Gamification in Learning for Academic Performance: A Systematic Literature Review. *Research and Development in Education (RaDEn), 4*(1), 390–403.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Coelho, J. A. P. M., & Jaques, P. A. (2020). The Impact of Gamification on Students' Learning, Engagement and Behavior based on their Personality Traits. *Smart Learning Environments, 7*(3), 1–11.
- Sun, R., Sun, G., & Ye, J. (2023). The Effects of Online Game Addiction on Reduced Academic Achievement Motivation among Chinese College Students: The Mediating Role of Learning Engagement. *Frontiers in Psychology, 14*, Article 1185353.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- Teng, C.-I., Huang, T.-L., Huang, G.-L., Wu, C.-N., Cheng, T. C. E., & Liao, G.-Y. (2024). Creatability, Achievability, and Immersibility: New Game Design Elements that Increase Online Game Usage. *International Journal of Information Management, 75*. Article 102732.
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102732>.
- Wiklund, M. A., & Ekenberg, L. (2009). Going to School in World of Warcraft: Observations from a Trial Programme using Off-the-shelf Computer Games as Learning Tools in Secondary Education. *Designs for Learning, 2*(1), 36–55.
- Xavier, P. B., Raj, A. R. V., & Nazini, N. (2023). Impact of Online Gaming Addiction on Social Isolation Among First-Year Sathyabama Undergraduate Students: A Study. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts, 4*(1), 331–339.
- Zhao, D., Muntean, C. H., Chis, A. E., Rozinaj, G., & Muntean, G. (2022). Game-Based Learning: Enhancing Student Experience, Knowledge Gain, and Usability in Higher Education Programming Courses. *IEEE Transactions on Education, 99*, 1–12.